

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM KOPI BANARAN
KABUPATEN SEMARANG**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Wahid Mulyarasyid

NIM : 1410089123

**PROGAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM KOPI BANARAN
KABUPATEN SEMARANG**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Wahid Mulyarasyid

NIM : 1410089123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior

2019

Tugas akhir perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOPI BANARAN KABUPATEN SEMARANG diajukan oleh Wahid Mulyarasyid, NIM 1410089123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diterima.

Pembimbing 1 / Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing 2 / Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

Cognate / Anggota

Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arc.
NIP. 19701017 200501 1 001

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota

Yulita Kodrat Prasetyaningsih, ST., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

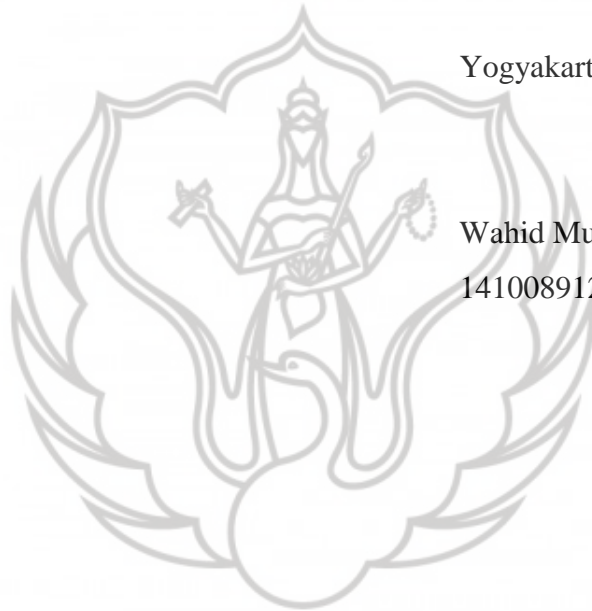
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Januari 2019,

Wahid Mulyarasyid

1410089123



Redesain Interior Museum Kopi Banaran Kabupaten Semarang

Abstrak

Museum sangat banyak dijumpai di Indonesia. Salah satunya merupakan Museum Kopi Banaran yang terletak di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Berdiri di sebelah komplek pabrik kopi Banaran. Museum ini merupakan museum khusus yang menyajikan beragam informasi mengenai kopi. Museum Kopi Banaran memiliki beragam koleksi alat pengolahan dari proses awal hingga kopi tersaji, selain itu terdapat juga koleksi biji kopi dari berbagai daerah di Indonesia. Namun perancangan museum belum mewakili perwujudan dari karakter kopi Banaran. Alternatif redesign diharap mampu mewujudkan museum kopi yang lebih baik. Dengan menggunakan metode analitis yang mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar”.

Redesain interior ini diharap dapat mewujudkan Museum Kopi Banaran sesuai tujuan perancangan yaitu menghadirkan sebuah museum yang menarik saat dikunjungi, dengan menghadirkan desain interior yang berkarakter kopi Banaran dan dapat memberikan edukasi tentang dunia kopi pada masyarakat . Konsep “Kopi Banaran in Modern Industrial” diharap mampu mewujudkan citra museum kopi yang berbeda. Lewat alternatif pemilihan material besi dan kayu serta skema warna hangat yang dapat menunjang suasana ruang dalam museum. Sehingga suasana yang dihadirkan memberi pengalaman berbeda bagi pengunjung Museum Kopi Banaran.

Kata kunci: Museum, Kopi Banaran, Modern Industrial

Abstract

In Indonesia is possibly found various of museum. One of the popular museum is Banaran Coffee Museum which located in Banaran, Semarang - Central Java. Standing on the coffee factory area in Banaran, this museum is a museum which serves a variety of information about coffee. The Museum has a diverse collection of Banaran Coffee processing tool from the beginning until the coffee is served, in addition there is also a collection of coffee beans from various regions in Indonesia. However, the design museum has yet to represent the embodiment of Banaran coffee character. Redesign is expectfully alternative to realize a better coffee museum. By using the method of analysis which refers to the methodology design (Jones, 1971) which is "thinking before drawing."

Interior redesign is expected to embody Banaran Coffee Museum in accordance with the design that is presenting an interesting museum when visited by presenting interior design characteristic Banaran coffee and be able to provide education about coffee to the public. "Kopi Banaran in Modern Industrial" concept is expected to show various characteristic in so many ways by applying material such as iron, wood, and warm color that possibly reach a perfect ambience of coffee museum. Hence, ambience of the museum will provide different experience for Banaran Coffee visitors.

Keywords : Museum, Banaran Coffee, Modern Industrial

KATA PENGANTAR

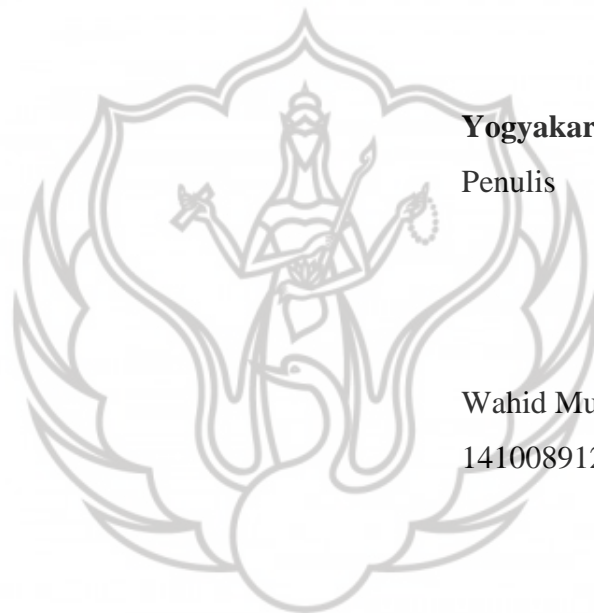
Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang maha kuasa beserta berbagai kemudahan yang telah diberikan
2. Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa mengingatkan kebaikan dan menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, kemudahan dan dukungan bagi kelancaran Tugas Akhir penulis.
4. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku dosen pembimbing I dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing, memberi masukan, nasihat, saran dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Drs. A Hendro Purwoko, M.Sn selaku dosen wali.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A selaku Ketua Jurusan S-1 Desain , Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Pimpinan serta para staf Museum Kopi Banaran, Kabupaten Semarang atas waktu dan izin survey guna kelengkapan data Tugas Akhir Karya Desain.
9. Teman – teman Barokah *Little Home*, Konco Kandunk (DI2014), serta Warga masyarakat parkir Interior, yang turut membantu kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

10. Serta semua pihak yang turut membantu dan memotivasi saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat.



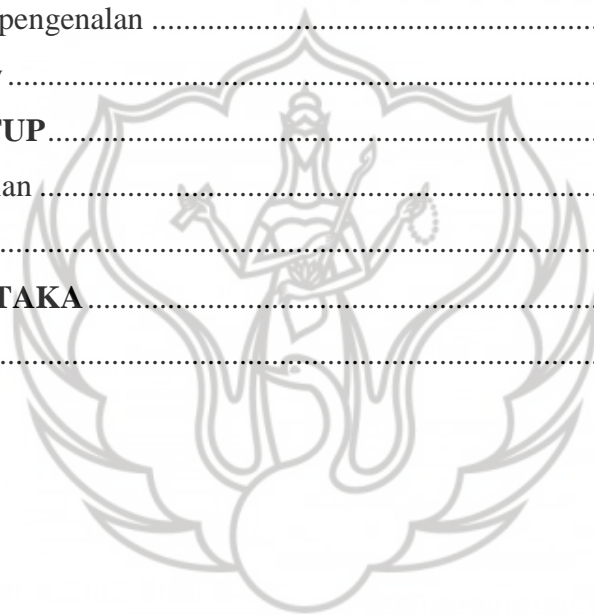
Yogyakarta,
Penulis

Wahid Mulyarasyid
1410089123

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Metode desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan Pustaka Umum	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	21
B. Program Desain.....	24
1. Tujuan Desain.....	24
2. Fokus atau Sasaan Desain	24
3. Data	25
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	41
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide Solusi Desain	43
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	46
A. Alternatif Desain	46
1. Alternatif Estetika Ruang	46
2. Analisis Hubungan dan kedekatan ruang	50

3. Alternatif Pembentuk Ruang	54
4. Alternatif Pengisi Ruang	56
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	59
B. Hasil Desain	62
1. Lobby.....	64
2. Testing Corner Area	65
3. Koleksi biji kopi nusantara.....	67
4. Koleksi alat pengolahan kopi	68
5. Ruang pengenalan	69
6. Gallery	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Koleksi Museum.....	31
Tabel 2. Penyusunan Data Non-Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.....	32
Tabel 3. Daftar kebutuhan dan kriteria	42
Tabel 4. Evaluasi pemilihan desain.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema perancangan metode analitis	3
Gambar 2. Jarak Pandang Pajangan Dinding.....	14
Gambar 3. Tinggi Rata-rata Manusia.....	14
Gambar 4. Gerak Anatomi	15
Gambar 5. Denah Lokasi Museum Kopi Banaran	27
Gambar 6. Denah Museum Kopi Banaran	27
Gambar 7. Fasad Museum Kopi Banaran 1	28
Gambar 8. Ruang pameran koleksi alat	28
Gambar 9. Ruang pameran koleksi alat	29
Gambar 10. Ruang pameran koleksi kopi.....	29
Gambar 11. Ruang pertemuan.....	30
Gambar 12. Ruang Audio Visual.....	30
Gambar 13. Diagram Pola Pikir Perancangan dari berbagai daerah di Indonesia	44
Gambar 14. <i>Moodboard Ambience</i>	47
Gambar 15. skema warna.....	47
Gambar 16. <i>Moodboard</i> skema material.....	48
Gambar 17. Mural di Lobby Museum Kopi Banaran	49
Gambar 18. Stilasi garis & bentuk dari Biji kopi Banaran	49
Gambar 19. Diagram matriks.....	50
Gambar 20. Bubble diagram	51
Gambar 21. Bubble plan	51
Gambar 22. Block plan	52
Gambar 23. Layout.....	53
Gambar 24. Rencana lantai	54
Gambar 25. Rencana Plafond.....	55
Gambar 26. Furniture pabrikan 1	56

Gambar 27. Furniture pabrikan 2	56
Gambar 28. Furniture custome 1 meja resepsionis lobby	57
Gambar 29. Furniture custome 2 meja bar testing corner area	57
Gambar 30. Furniture custome 3 storage testing corner area.....	58
Gambar 31. Furniture custome 4 rak display produk kopi Banaran	58
Gambar 32. Detail khusus partisi	59
Gambar 33. Downlight.....	59
Gambar 34. Spotlight	60
Gambar 35. Spotlight	60
Gambar 36. Referensi pencahayaan alami	61
Gambar 37. AC sentral.....	62
Gambar 38. Instalasi AC Sentral.....	62
Gambar 39. Kipas Angin Electric pada ceiling.....	62
Gambar 40. Proposal Desain Lobby Museum Kopi Banaran	64
Gambar 41. Proposal Desain <i>Testing coorner area</i>	65
Gambar 42. Proposal Desain <i>Testing coorner area perspektif 2</i>	66
Gambar 43. Proposal Desain Ruang pameran koleksi biji kopi nusantara	67
Gambar 44. Proposal Desain Ruang alat pengolahan kopi	68
Gambar 45. Proposal Desain Ruang alat pengolahan kopi perspektif 2	69
Gambar 46. Proposal Desain Ruang pengenalan	69
Gambar 47. Proposal Desain Gallery Museum Kopi Banaran	70
Gambar 48. Proposal Desain Ruang Audio Visual Museum Kopi Banaran.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era milenial saat ini keberadaan museum seringkali terabaikan. Seiring perkembangan teknologi yang dapat diakses dengan mudah, masyarakat lebih senang mencari informasi yang dibutuhkan melalui akses *internet*. Minat masyarakat mulai berkurang untuk berekreasi maupun mencari pengetahuan dengan mengunjungi museum. Hal ini sangat disayangkan karena sebenarnya museum memiliki peran penting dalam pertumbuhan unsur sosial budaya. Selain itu museum juga sebagai tempat melestarikan, merawat serta menyajikannya warisan budaya untuk tujuan penelitian maupun pembelajaran. Di Indonesia museum sangat banyak dijumpai. Salah satu aspek yang melatarbelakangi adalah Indonesia negara multikultural yang kaya akan keberagaman budaya.

Selain keberagaman budaya Indonesia juga kaya akan sumberdaya alam. Salah satu sumberdaya alam yang dihasilkan Indonesia adalah kopi. Indonesia masuk dalam 5 besar negara penghasil kopi terbesar di dunia. Berkat letak geografis yang sangat cocok difungsikan sebagai lahan perkebunan kopi. Di Indonesia kopi memiliki sejarah panjang dan berperanan penting bagi pertumbuhan perekonomian masyarakat. Kopi tidak terlepas dari kehidupan masyarakat Indonesia dari zaman dahulu hingga sekarang. Menjadikan kopi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sebagian kalangan masyarakat. Maka dari itu kopi menjadi suatu hal yang menarik untuk dibahas dan diketahui sebagai salah satu kekayaan sumberdaya alam yang dimiliki Indonesia. Lewat Museum Kopi masyarakat luas dapat mengetahui berbagai informasi mengenai seluk-beluk dunia kopi.

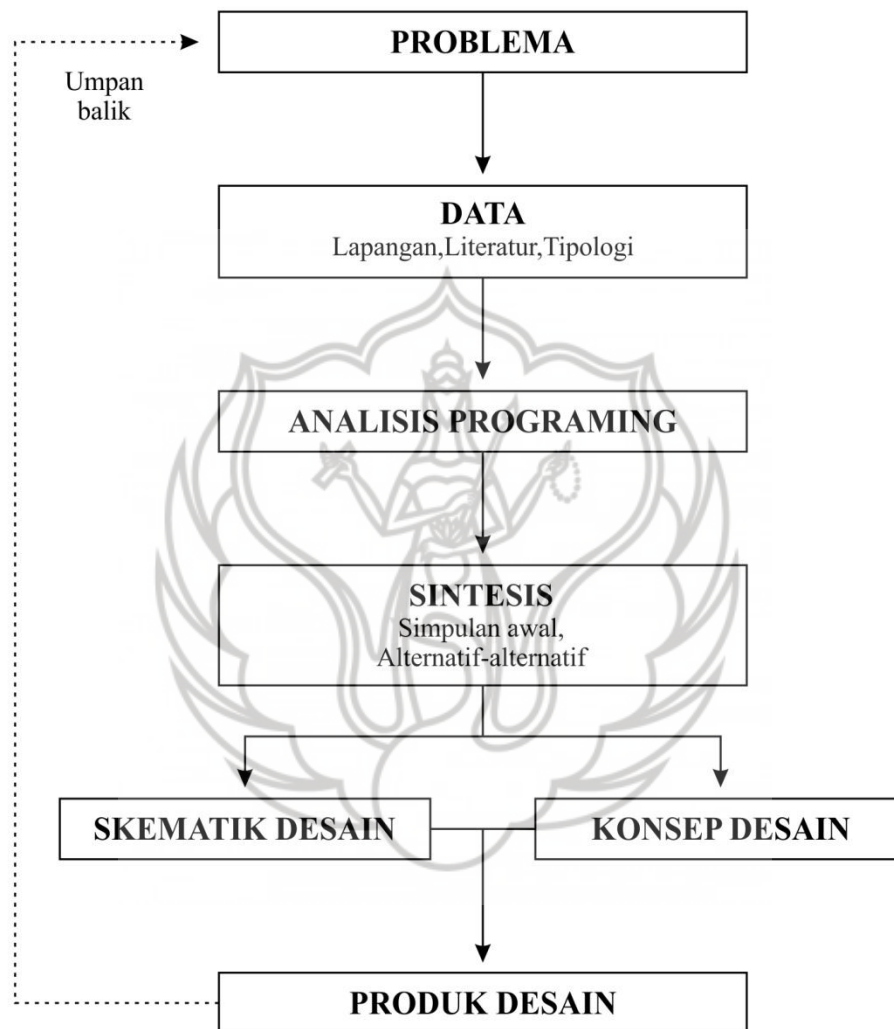
Salah satu museum kopi di Indonesia yaitu Museum Kopi Banaran yang beralamat di Dusun Banaran, Desa Gemawang, Kecamatan Jambu, Kabupaten

Semarang, Propinsi Jawa Tengah. Museum Kopi Banaran terletak bersebelahan dengan pabrik kopi Banaran. Pada tahun 1898 kopi Banaran didirikan dan dikelola oleh FA. HG. Th.Crone yang berkedudukan di Amsterdam, Belanda dengan nama CO. Kopi Banaran (Cultur Onderneming kopi Banaran) dan berkantor pusat di Semarang. Pada tahun 1905, Kopi Banaran didirikan oleh NV. Semadji dengan nama CO. Banaran. Bangunan Museum Kopi Banaran sebelumnya merupakan bagian dari pabrik Kopi Banaran yang dialih fungsikan sebagai museum. Museum Kopi Banaran dikelola oleh salah satu unit usaha PT Perkebunan Nusantara IX sebagai apresiasi terhadap salah satu produk unggulan pertanian mereka yaitu kopi Banaran.

Museum Kopi Banaran menyajikan bermacam variant kopi dari berbagai daerah di Indonesia. Kopi Banaran juga menyajikan informasi mengenai proses pembuatan kopi dari proses penanaman hingga tersaji dicangkir. Beragam koleksi alat pembuatan kopi dari masa awal pabrik Kopi Banaran didirikan tersaji disana. Sangat disayangkan koleksi yang bernilai *history* tinggi tidak tersaji dengan baik dalam museum. Penyajian benda koleksi di Museum Kopi Banaran kurang tertata dengan baik. Peletakan terkesan bertumpuk dan banyak yang tidak disertai deskripsi mengenai informasi benda koleksi. Hingga pengunjung tidak dapat menyerap informasi tentang benda koleksi dalam museum. Perancangan ruang juga tidak mempresentasikan karakter kopi Banaran sebagai salah suatu unsur yang spesifik dalam museum. Sehingga kurang memberikan pengalaman dan suasana berbeda saat mengunjungi Museum Kopi Banaran.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain



Gambar 1. Skema perancangan metode analitis

Semua proses ini bersandar pada suatu prosedur kerja yang bertahap-tahap, secara linier atau melingkar, dengan atau tanpa umpan balik.

(Jones, 1971 & Broadbent, 1973 dalam Mark I. Aditjipto, 2002).

2. Metode desain

Metode Desain yang akan digunakan dan diterapkan untuk mengerjakan proyek Redesain Museum Kopi Banaran di Kabupaten Semarang adalah metode analitis. Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” (“*thinking before drawing*”). *Thinking before drawing* menyatakan adanya suatu disiplin dari perancang dalam aktivitas merancang, dan ini mengarah ke suatu pertimbangan akan perlunya suatu strategi dalam perancangan.

2.1. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Untuk memunculkan sebuah kebutuhan perancangan maka hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan permasalahan. Permasalahan disini akan selalu dikaitkan dengan faktor manusia sebagai penggunanya, yang menghadapi kendala-kendala dalam merespon keberadaan suatu ruang tertentu, baik itu disadari maupun tidak. Untuk kendala yang dapat diasadari oleh penggunanya, maka pengguna itu sendiri yang menetapkan permasalahan; sedangkan untuk kendala yang tidak disadari maka desainer sebagai orang yang menguasai teori dan aplikasi perancangan akan dapat memiliki kepekaan untuk menemukan kendala-kendala tersebut.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pendataan. Pendataan dapat dilakukan setidaknya dari lapangan, yaitu kondisi objek yang akan dirancang meliputi data fisik (unsur pembentuk dan pengisi ruang, ukuran-ukuran, material, kondisi udara, suara, cahaya dan lain-lain) dan data non fisik (lingkungan sosial, ekonomi, budaya, psikologis dan lain-lain). Data lainnya adalah data literatur. Data literatur sangat penting untuk dijadikan tolok ukur perancangan. Data literatur disusun berdasarkan tingkat kebutuhannya untuk menilai hasil

pendataan fisik dan non fisik. Data literatur dapat disusun secara tekstual maupun tidak. Apabila literatur-literatur itu bersifat umum dan formalistik maka tidak perlu dicantumkan dalam pendataan, karena mudah dimengerti secara umum. Literatur yang spesifik yang berkaitan dengan permasalahan utama perancangan penting untuk dicantumkan secara mendetail dalam proses pendataan. Jenis data ketiga adalah data tipologi, yaitu berupa data lapangan yang diambil dari lokasi berbeda namun memiliki tipe yang sama dengan data lapangan yang menjadi objek perancangan. Data tipologi ini berfungsi sebagai pembanding atas data lapangan. Disamping itu data tipologi juga dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk membantu kasus-kasus perancangan yang sulit dicari literaturnya.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Tahap ini merupakan tahap pemrograman, yaitu membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis. Semakin data yang dihimpun lengkap maka hasil analisis pun dapat semakin tuntas sehingga program-program kebutuhan yang dimunculkan akan dapat menjadi acuan yang dapat dipenuhi.

2.2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Uraian macam-macam metode pendekatan desain ini merupakan pengembangan dari metode-metode yang dikemukakan oleh Broadbent (1973) dalam Aditjipto (2002). Melalui metode pendekatan pragmatis maka olah desain dilakukan melalui proses uji coba. Hasil desain bersifat eksploratif dan ketepatan pemecahan masalah akan diketahui setelah melalui proses evaluasi berkala. Apabila hasil desain tidak mampu memecahkan masalah secara tepat maka akan dicoba lagi dengan alternatif pengolahan yang lain, demikian seterusnya hingga sampai pada batas tertentu hasil olah desain dianggap optimal.

Ada beberapa metode yang biasanya mampu menghasilkan desain yang dapat diwujudkan secara nyata karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur lebih bersifat konkrit. Seperti, metode pendekatan pragmatis, tipologis, analogis, dan sintaktis. Sementara itu, penggunaan metode pendekatan ideologis dan substansif belum tentu dapat menghasilkan desain yang aplikatif karena nilai-nilai yang dijadikan tolok ukur kadang lebih bersifat abstrak. Semua metode pendekatan di atas merupakan bagian dari metode analitis yang mengacu pada metodologi desain yang sistematis.

Dengan memahami metode pendekatan desain maka sebuah objek perancangan dapat diarahkan untuk diolah dengan menggunakan metode pendekatan sesuai dengan objek yang akan dirancang. Semakin spesifik sebuah objek perancangan maka semakin fokus pula metode pendekatan yang dapat diterapkan. Pemilihan metode pendekatan yang tepat akan sangat menentukan optimalisasi hasil perancangan.

2.3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Hasil analisis program merupakan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Dari sinilah proses perancangan dapat dipecah menjadi dua jalur yaitu membuat skema-skema pemecahan masalah perancangan atau skematik desain dan disisi lain mulai memformulasikan konsep desain yang dijadikan pengikat arah perancangan. Skematik desain dan konsep dasar desain ini dapat dievaluasi sebelum dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk desain. Produk desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (*feed back*).