

**PERANCANGAN INTERIOR  
MUSEUM PENDIDIKAN INDONESIA  
YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

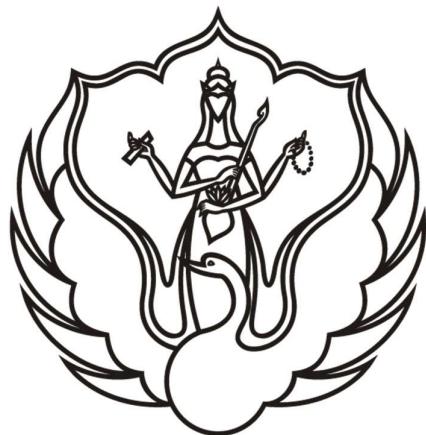
**Asfarina Ayu Hafyanti**

**NIM: 151 1984 023**

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

**2019**

**PERANCANGAN INTERIOR  
MUSEUM PENDIDIKAN INDONESIA  
YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

oleh :

**Asfarina Ayu Hasfiyanti**

**NIM 151 1984 023**

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

## **ABSTRAK**

Museum pendidikan Indonesia merupakan museum pendidikan pertama di Indonesia. Museum ini berada di kawasan kampus Universitas Negeri Yogyakarta. Museum ini dibangun sebagai penghargaan bagi para perintis, tokoh dan pejuang pendidikan nasional. Melalui museum ini disampaikan bahwa kejayaan bangsa ini merupakan hasil dari harmonisasi antara tujuan perjuangan dan semangat untuk menuntut ilmu. Sehingga tujuan perancangan ini adalah merancang interior museum yang menggambarkan bagaimana sejarah berkembangnya pendidikan di Indonesia dikolaborasikan dengan beberapa inovasi teknologi terkini tanpa menghilangkan nilai – nilai sejarah Pendidikan di Indonesia.

Museum Pendidikan Indonesia dirancangan dengan konsep ide desain *chronicle in education* yang bermakna rentetan sejarah pendidikan di Indonesia dari zaman ke zaman. Konsep tersebut dapat diterapkan dengan cara menyusun zona *storyline* koleksi museum berdasarkan kronologis sejarah pendidikan di Indonesia. Dari konsep ini diharapkan dapat membuat pengunjung memahami bagaimana sejarah tentang pendidikan di Indonesia berkembang dari zaman ke zaman, dikemas dengan komunikatif dan *edutainment*.

**Kata Kunci : interior, museum pendidikan, technology, education**

## ***ABSTRACT***

*Museum Pendidikan Indonesia is the first education museum in Indonesia. This museum is located in Universitas Negeri Yogyakarta. Through this museum coveyed that the glory of the nation is the result of harmonization between goals and enthusiasm of studying. The museum was built as a tribute to pioneers od nation and education patriots. The purpose of designing this museum is to design interior of museum tha illustrated how history of education has envolved, collaboration with the lastest technological innovations.*

*Therefore, MPI is designed with “crhronicle in education” concept which means a history of education in Indonesia from time to time. It canbe applied by compiling storyline zone of museum collection based on the cronological history of education in Indonesia. From this concept it's expected to make visitors understand how the history of education envolved in Indonesia.*

***Keywords : interior, education museum, technology, education***

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PENDIDIKAN INDONESIA YOGYAKARTA** diajukan oleh Asfarina Ayu Hasfiyanti, NIM : 1511984023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengujian Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**



Drs., Hartoto Indra Suwahyunto M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001 /NIDN 0006035908

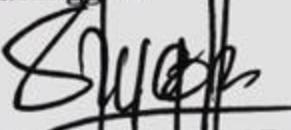
**Pembimbing II/Anggota**



Dony Arsetyasmoro , S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002 /NIDN 0007047904

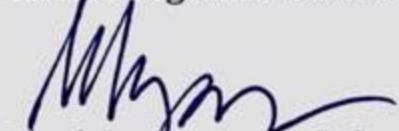
**Cognate/Anggota**



Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003 /NIDN 0029117906

**Ketua Program Studi/Ketua/Anggota**



Bambang Pramono , S. Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

**Ketua Jurusan/Ketua**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

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



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002 /NIDN 0002085909

## **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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Desember 2019

Asfarina Ayu Hasfiyanti

NIM 151 1984 023

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Interior Museum Pendidikan Indonesia”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kersajanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tuas akhri ini tidak lepas dari dorongan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Bapak Marhasto Nugroho dan Ibu Fitri Hariyanti selaku kedua orang tua yang dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doanya hingga terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Bapak Drs. Hartoto Indro S., M.Sn dan Bapak Dony Arsetyasmoro, Ssn.,M.Ds selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semnagat untuk penyusunan tugas akhir ini
4. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah.
5. Pimpinan serta staff Museum Pendidikan Indonesia Yogyakarta, atas izin survey dan data – data yang diberikan.
6. Teman – teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan penerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini. Terutama untuk Styoadhi Wibowo sakti, Dhinta Diantika, Hanif Dwi Santoso, Utami Linangkung, Rana Lukito, Raqacha O Suhaz, Rais Nashoka, Fajar dwi pramono, Syaiful Anwar,Kinanti A, Gunawan Anugrah dan yang lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

7. Teman Sakomah,Kontrakan, Rumah Sawit, Studio TA serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta,19 Desember 2019

Penulis,

Asfarina Ayu Hasfiyanti

## DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR .....	ii
ABSTRAK .....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain / Diagram Proses Desain .....	2
2. Metode Desain yang akan digunakan dalam tiap tahapan pada proses desain .....	3
BAB II.....	5
PRA DESAIN .....	5
A. Tinjauan Pustaka .....	5
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	5
2. Tinjauan Khusus.....	19
B. Program Desain.....	23
1. Tujuan Desain.....	23
2. Sasaran Desain .....	23
3. Data .....	23
BAB III .....	48
A. Pernyataan Masalah .....	48
B. Ide Solusi Desain .....	48
1. Konsep Desain.....	48
2. Mind Mapping.....	49
3. Tema .....	50
4. Gaya.....	51

5. Ide Penyelesaian Masalah .....	52
BAB IV .....	56
A. ALTERNATIF DESAIN .....	56
1. Alternatif Estetika Ruang .....	56
2. Alternatif Penataan Ruang.....	61
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	65
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	68
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	73
B. Evaluasi Pemilihan Desain ( <i>choose/evaluation</i> ).....	77
C. Hasil Desain .....	78
BAB V.....	89
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	91
LAMPIRAN.....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Proses Desain Menurut Archer.....	3
Gambar 2. 1 Diagram Organisasi Ruang Museum .....	14
Gambar 2. 2 Jarak Pengamatan.....	16
Gambar 2. 4 Gudang Penyimpanan koleksi.....	17
Gambar 2. 5 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping.....	18
Gambar 2. 6 Ruang Pameran .....	18
Gambar 2. 7 Logo Museum Pendidikan Indonesia .....	25
Gambar 2. 8 Struktur Organisasi Museum Pendidikan Indonesia Yogyakarta ....	25
Gambar 2. 9 Pola Aktivitas pengelola Museum Pendidikan Indonesia Yogyakarta .....	26
Gambar 2. 10 Pola Aktivitas Pengunjung Museum Pendidikan Indonesia Yogyakarta .....	27
Gambar 2. 11 Lokasi Museum Pendidikan Indonesia .....	28
Gambar 2. 12 Denah existing Lt 1 Museum Pendidikan Indonesia.....	29
Gambar 2. 14 Pot A-A Museum Pendidikan Indonesia.....	29
Gambar 2. 15 Pot B-B Museum Pendidikan Indonesia .....	30
Gambar 2. 16 Pot C-C Museum Pendidikan Indonesia .....	30
Gambar 2. 17 Pot D-D Museum Pendidikan Indonesia.....	31
Gambar 2. 18 Pot E-E Museum Pendidikan Indonesia.....	31
Gambar 2. 19 Fasad Depan Bangunan Museum .....	32
Gambar 2. 20 Ruang Media Pembelajaran .....	32
Gambar 2. 21 Ruang Realia kelas Sekolah Rakyat.....	33
Gambar 2. 22 Ruang Memorabilia.....	33
Gambar 2. 23 Ruang Apresiasi Karya.....	34
Gambar 2. 24 Taman.....	34
Gambar 2. 25 Jarak Pandang Manusia.....	38
Gambar 2. 26 Jarak Pengamatan Manusia .....	39
Gambar 2. 28 Pencahayaan alami .....	39
Gambar 2. 29 Ilustrasi sistem pencahayaan merata .....	42
Gambar 2. 30 Ilustrasi sistem pencahayaan terarah .....	43
Gambar 2. 33 Standarisasi Vitrin .....	45
Gambar 3. 1 <i>Mind Mapping</i> .....	49
Gambar 3. 2 <i>Technologi and Education</i> .....	50
Gambar 3. 3 <i>Tennessee State Museum</i> .....	51
Gambar 4. 1 <i>Moodboard ruang</i> .....	56
Gambar 4. 2 Elemen Dekoratif Museum .....	57
Gambar 4. 3 <i>Moodboard Material</i> .....	60
Gambar 4. 4 <i>Color Scheme</i> .....	60
Gambar 4. 5 Diagram Matrix .....	61
Gambar 4. 6 <i>Bubble Diagram Alt 1</i> .....	62

Gambar 4. 7 <i>Block Plan</i> Alt 1 .....	62
Gambar 4. 8 <i>Block Plan</i> Alt 2 .....	63
Gambar 4. 9 Zoning Alt 1 .....	63
Gambar 4. 10 <i>Zoning</i> Alt 2 .....	64
Gambar 4. 11 <i>Layout</i> Alt 1 .....	64
Gambar 4. 12 <i>Layout</i> alt 2 .....	65
Gambar 4. 13 Rencana Lantai alt 1 .....	65
Gambar 4. 14 Rencana Lantai alt 2 .....	66
Gambar 4. 15 Rencana Dinding .....	66
Gambar 4. 16 Rencana Plafond .....	67
Gambar 4. 17 Furnitur <i>cutom</i> almari perpus .....	69
Gambar 4. 18 Furnitur <i>custom</i> Meja Resepsionis .....	69
Gambar 4. 19 Furnitur <i>custom</i> Meja bar .....	70
Gambar 4. 20 Furnitur <i>custom</i> Dsiplay maket .....	70
Gambar 4. 21 Furntur <i>custom</i> Display foto .....	71
Gambar 4. 22 <i>Rendering Lobby</i> museum .....	78
Gambar 4. 23 <i>Rendering Lobby</i> museum .....	78
Gambar 4. 24 <i>Rendering Ruang Galeri Pamer Foto</i> .....	80
Gambar 4. 25 <i>Rendering Ruang Galeri Pamer Alat</i> .....	80
Gambar 4. 26 Ruang Simulasi Kelas zaman dahulu .....	81
Gambar 4. 27 Ruang Galeri Pamer Alat .....	82
Gambar 4. 28 <i>Rendering Cafetaria</i> museum .....	82
Gambar 4. 29 <i>Rendering Cafeteria</i> museum .....	83
Gambar 4. 30 <i>Layout museum</i> .....	86
Gambar 4. 31 Meja Resepsionis .....	86
Gambar 4. 32 Almari perpustakaan .....	87
Gambar 4. 33 Display Foto .....	87
Gambar 4. 34 <i>Display</i> maket .....	87
Gambar 4. 35 Elemen Dekoratif Dinding .....	88
Gambar lampiran 1 Suray Izin Survey .....	95
Gambar lampiran 2 Foto Survey Museum Pendidikan Indonesia .....	96
Gambar lampiran 3 <i>Axonometri</i> .....	99
Gambar lampiran 4 Sisi Desain Maket .....	99
Gambar lampiran 5 Perspektif manual 1 .....	89
Gambar lampiran 6 Perspektif manual 1 .....	89
Gambar lampiran 7 Poster 1 .....	100
Gambar lampiran 8 Poster 2 .....	101
Gambar lampiran 9 Poster 3 .....	102
Gambar lampiran 10 <i>Leaflet</i> .....	103

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Ide dan Solusi Area <i>Lobby</i> .....	52
Tabel 3. 2 Ide dan Solusi Desain Ruang Pamer .....	53
Tabel 3. 3 Ide dan Solusi Area Perpustakaan.....	54
Tabel 3. 4 Ide dan Solusi <i>Interactive room</i> .....	54
Tabel 3. 5 Ide dan Solusi Area Perpustakaan .....	55
Tabel 4.1 Tabel <i>Furniture Custom</i> .....	75
Tabel 4.2 Tabel <i>Equipment</i> .....	79
Tabel 2. 1 Standar Kebutuhan Ruum Museum Berdasarkan Pembagian Zona ..	14
Tabel 2. 2 Standar Luas Objek Pamer.....	16
Tabel 2. 3 Tinggi rata – rata manusia dan jarak pandang .....	17
Tabel 2. 4 Aktivitas Pengelola Museum Pendidikan Yogyakarta.....	26
Tabel 2. 5 Daftar Data Fisik Museum Pendidikan Indonesia .....	35
Tabel 2. 6 Daftar Koleksi Museum Pendidikan Indonesia .....	36
Tabel 2. 7 Ruangan Di Museum Pendidikan Yogyakarta.....	37

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah salah satu daerah otonom setingkat provinsi yang ada di Indonesia. Provinsi ini beribukota di Yogyakarta. Sebagai ibukota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kota Yogyakarta kaya akan predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pariwisata, dan kota pelajar. Kota pelajar besar kaitannya dengan dunia pendidikan. Hidup dan kehidupan tak kan dapat terlepas dari pendidikan. Kegiatan atau proses pendidikan akan terasa penting dan sangat dibutuhkan dalam menghadapi ilmu dan teknologi yang sangat pesat kemajuannya seperti sekarang ini. Hal tersebut dilakukan agar suatu negara tidak tergilas zaman yang sejatinya sedang berpacu dengan waktu. Segala upaya perlu dilakukan untuk peningkatan mutu pendidikan dan pembenahan sistem yang telah ada tanpa mengabaikan norma dan aturan yang berlaku . Kemajuan apa saja yang positif, tetaplah dipertahankan. Semua itu tidaklah terlepas dari upaya-upaya yang pernah dilakukan para tokoh pendidikan sebagai pemancang pilar pendidikan. Oleh karena itu, selayaknya kita tetap berkaca pada sejarah masa lalu.

Segala sesuatu yang ada di dunia ini pasti memiliki sejarah, termasuk pendidikan. Sejarah tentang pendidikan sangat penting, pentingnya edukasi tentang sejarah pendidikan juga digunakan sebagai pembangkit kesadaran bangsa terutama para pelajar dan kesatuan kebudayaan. Museum merupakan salah satu wadah yang tepat untuk mejelaskan jejak rekam sejarah pendidikan yang ada di Indonesia. Sebagai Universitas yang ditunjuk Kemristekdikti sebagai penyelenggara Pendidikan Profesi, UNY membangun Museum Pendidikan Indonesia (MPI) Yogyakarta. Museum ini merupakan museum pendidikan pertama di Indonesia. Museum ini berada di kawasan kampus Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). MPI bukan hanya sekadar menyimpan koleksi benda sejarah tetapi juga sebagai wahana untuk menyampaikan pesan

kepada generasi muda, terutama pelajar dan mahasiswa. MPI didirikan sebagai dedikasi bagi Universitas Negeri Yogyakarta, melalui museum ini disampaikan bahwa kejayaan bangsa ini merupakan hasil dari harmonisasi antara tujuan perjuangan dan semangat untuk menuntut ilmu. Museum ini dibangun juga sebagai penghargaan bagi para perintis, tokoh dan pejuang pendidikan nasional.

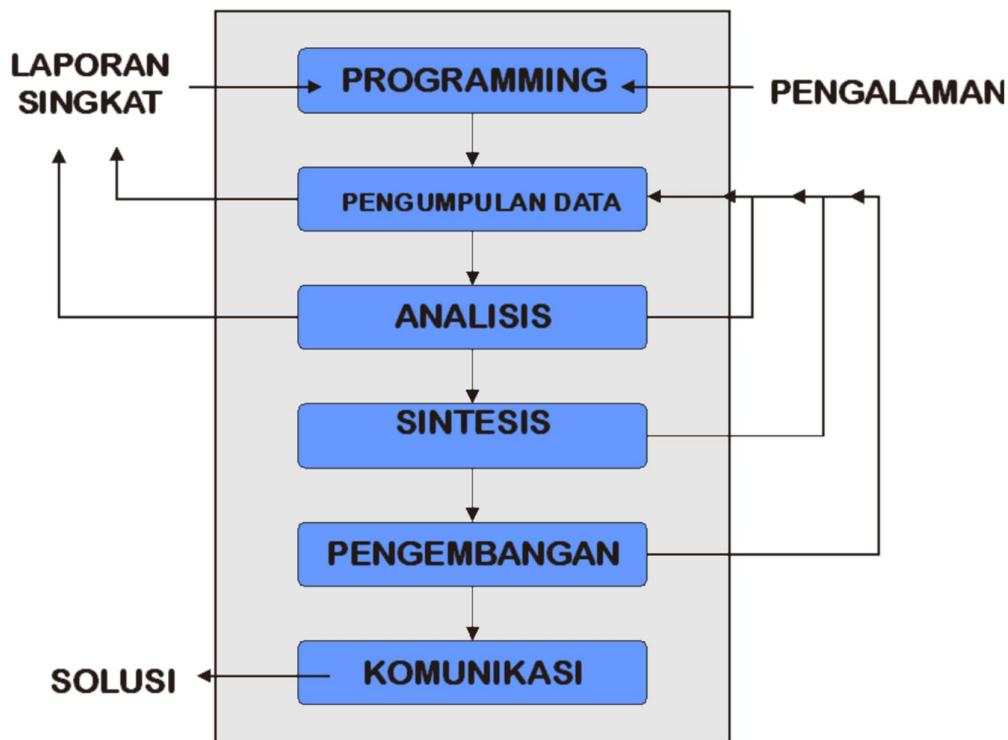
Minat pengunjung untuk mengunjungi MPI dirasa masih sangat rendah, rata – rata 8.000 orang per tahun, oleh karena itu seiring berkembangnya zaman, museum dituntut untuk dapat menyajikan koleksinya dalam bentuk yang menarik dan lebih modern. Penyajian Interior yang informatif dan pendekatan teknologi yang respresentatif dapat meningkatkan minat pengunjung untuk mengunjungi museum. Serta mengembangkan keestetikan dari desain interior museum, namun tidak menghilangkan fungsi dan citra museum. Diharapkan dengan adanya perancangan dan perencanaan interior pada beberapa area Museum Pendidikan Indonesia ini akan menarik lebih banyak minat pengunjung terutama pelajar untuk datang dan menjadikan museum sebagai sarana edukasi sejarah.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain / Diagram Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Museum Pendidikan Indonesia adalah proses desain dari Bruce L. Archer. Aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipantu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan. Archer mendefinisikan bahwa desainer ternyata sering tak pernah kunjung puas terhadap hasil karya desainya. Permasalahan desainer yaitu tidak menetapkan tujuan secara mendetail. Desainer dalam pikirannya hanya harus menghasilkan karya desain yang bagus tanpa bisa mendefenisikan permasalahan yang harus diselesaikan sehingga membuat proses desainya menjadi kehilangan arah.

Berikut merupakan bagan Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Bruce L. Archer. 1960



Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Proses Desain Menurut Archer  
 (Sumber : Ginting, 2010)

2. Metode Desain yang akan digunakan dalam tiap tahapan pada proses desain
  - a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah
 

Pertama Langkah awal dalam pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan survey lokasi lapangan baik pengguna ruangan yaitu kepala museum dan beberapa staff Museum, Kedua survey existing bangunan yang terdiri dari data fisik dan non fisik dengan cara mencatat data survey dan mengambil gambar, Ketiga dengan data literatur , dan data tipologi baik dari buku,jurnal,dan abstrak. Keempat mengumpulkan data tipologi Museum.

Dalam penelusuran masalah, menggunakan beberapa cara yaitu :

    - 1) *Interview*, wawancara beberapa user atau penghuni museum.
    - 2) *Observasi*, mengamati aktivitas yang terjadi pada lokasi lapangan.
    - 3) *Fly on the wall observation*, mengamati aktivitas/sirkulasi yang terjadi dari atas.

- 4) Analisis ergonomi, menganalisa dari segi ergonomi apakah sudah sesuai dengan standar yang baik dan benar.
- b. Metode Pencarian Ide Desain
- Analisis programming dilakukan dengan membuat program kebutuhan desain berdasarkan data hasil analisis, hasil analisis program merupakan dasar dalam menentukan sintesis,yang dilakukan dengan membuat simpulan awalan dan dijadikan alternatif – alternatif desain. Membuat skematik desain dan membuat konsep perancangan desain yang dijadikan sebagai pengikat arah rancangan. Data – data yang telah didapatkan harus di sesuaikan dengan standar/literatur yang baik dan benar.
- Dalam pencarian ide desain dapat dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu membuat diagram *matriks*, *bubble diagram*, *bubble plan*, *blockplan* yang dapat menggambarkan sirkulasi, proporsi area dan batasan.
- c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain
- Evaluasi terjadi setelah proses perancangan. Evaluasi pertama sistem idealnya dilakukan sebelum implementasi dimulai. Jika perancangan dievaluasi, kesalahan dapat dihindari karena perancangan diubah/diperbaiki sebelumnya. Evaluasi digunakan untuk melihat apakah hasil rancangan dengan proses uji coba sistem yang telah dibuat sesuai dengan permintaan client. Desainer memilih alternatif terbaik dilihat dari konsep perancangan yang paling cocok dengan keinginan client yang sudah ditetapkan sebelumnya dan kebutuhan. Selain itu desain juga melakukan *self-analysis*, menganalisa hasil desain sendiri dan *solicited opinions*, yaitu meminta pendapat orang lain.