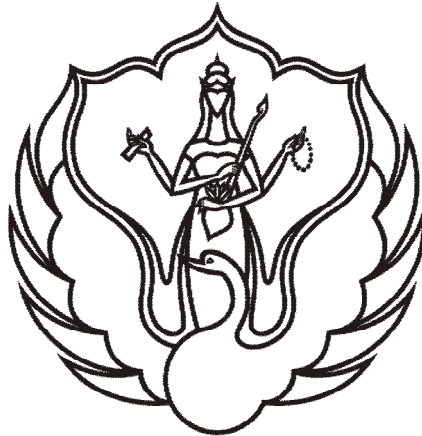


**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM DE TJOLOMADOE  
KARANGANYAR, JAWA TENGAH**

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN/PENCIPTAAN



Diajukan Oleh :  
**ANNOJIV GAUTAMA**  
**NIM 1612039023**

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

**2020**

## **ABSTRAK**

Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan.. Tujuan perancangan interior Museum Colomadu ini dapat membuat branding baru pada wilayah museum dan cafe dengan dirubah sentuhan modern dan mengikuti perkembangan zaman. Proses desain yang digunakan dalam merancang museum Pabrik Gula Colomadu ini menggunakan metode proses desain analisis, sintesis dan feedback yang mudah dimengerti maksud desainer itu sendiri. Konsep dari Interior ini adalah Industrial dengan tema klasik khas Kraton Mangkunegaran dengan ornamen Interior pendukung lainnya . Penerapan konsep ini, diharapkan mampu mengoptimalkan destinasi wisata terbaru dan terbesar di wilayah Jawa Tengah.

**(Kata kunci: Interior, Museum, Industrial, Klasik, De Tjolomadoe)**

## ***ABSTRACT***

*The museum is a body that has the duty and activity to exhibit and publish research results and knowledge about objects that are important to culture and science. The purpose of the interior design of the Colomadu Museum is to create a new branding in the area of the museum and cafe with a modified modern touch and keep up with the times. The design process used in designing the Colomadu Sugar Factory museum uses a method of design analysis, synthesis and feedback that is easily understood by the designers themselves. The concept of this interior is Industrial with a classic theme typical of the Mangkunegaran Palace with other supporting Interior ornaments. The application of this concept is expected to be able to optimize the latest and largest tourist destinations in the Central Java region.*

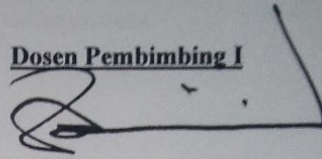
***(Keywords: Interior, Museum, Industrial, Classic, De Tjolomadoe)***

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan yang berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM DE TJOLOMADOE KARANGANYAR, JAWA TENGAH** diajukan oleh Annojiv Gautama, NIM 1612039023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji.

### Dosen Pembimbing I



Dr. Suastiwi M.Des

NIP : 19590802 198803 2 002

NIDN : 0002085909

### Dosen Pembimbing II

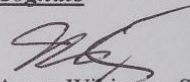


Danang Febriantoko S.Sn., M.Ds.

NIP : 19870209 201404 1 001

NIDN : 0009028703

### Cognate

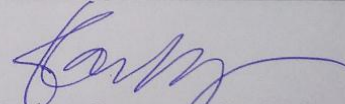


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP : 19720314 199802 1 001

NIDN : 0014037206

### Ketua Program Studi Desain Interior

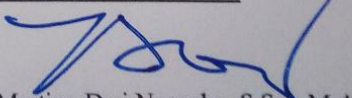


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP : 19730830 200501 1 001

NIDN : 0030087304

### Ketua Jurusan Desain



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

NIP : 19770315 200212 1 005

NIDN : 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Trimul Kaharjo, M.Hum.

NIP : 19691108 199303 1 001 / NIDN : 0008116906



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir tidak dapat 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.

Sidoarjo, 26 Juni 2020

Annojiv Gautama

NIM 1612039023

## PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan museum De Tjolomadoe Karanganyar” yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan bimbingan dan bantuan pihak lain sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan rahmat yang telah diberikan.
2. Orang tua yang selalu setia menemani dan memberikan support tiada henti.
3. Ibu Dr. Suastiwi M.Des., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan kemudahan selama proses pengerjaan tugas akhir.
4. Mas Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan kemudahan selama pengerjaan tugas akhir.
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.
8. Viska Dewi yang telah membantu proses pengerjaan dan survei hingga selesai.
9. Bapak Risa dan Bapak Cahya selaku Direktur Arsitek Airmas Asri yang memberikan bantuan dari data fisik dan non fisik.
10. Bapak Aji yang membantu dalam proses mengetahui sisi dan cerita terdalam dari bangunan Colomadu.
11. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonsia Yogyakarta.

12. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari kata sempurna, bagi penyusun, Bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun demi perbaikan dimasa mendatang.

Sidoarjo, 6 Juni 2020

Annojiv Gautama

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	.....	i
<b>ABSTRAK</b>	.....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	.....	iv
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b>	.....	v
<b>PRAKATA</b>	.....	vi
<b>DAFTAR ISI</b>	.....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	.....	x
<b>DAFTAR TABEL</b>	.....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>		
A. Latar Belakang	.....	1
B. Proses dan Metode Desain	.....	7
1. Analisi	.....	8
2. Sintesis	.....	9
3. Feedback	.....	10
<b>BAB II PRA DESAIN</b>		
A. Tinjauan Pustaka	.....	11
1. Tinjauan Umum	.....	11
2. Tinjauan Khusus	.....	29
B. Program Desain	.....	37
1. Tujuan Desain	.....	37
2. Sasaran desain	.....	37
3. Data	.....	38
4. Daftar Kebutuhan	.....	63



### **BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN**

A. Pernyataan masalah .....	70
1. Identifikasi Masalah .....	70
2. Solusi Masalah .....	72

### **BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN**

A. Alternatif Desain .....	73
1. Alternatif Estetika Ruang .....	73
2. Alternatif Penataan Ruang .....	87
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	91
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	94
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	99
B. Hasil Desain .....	109
C. RAB .....	121
D. AHS .....	129

### **BAB V PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN**

A. Kesimpulan .....	155
B. Saran .....	155

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	157
-----------------------------	-----

<b>LAMPIRAN</b> .....	159
-----------------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan proses desain oleh bapak Adin .....	7
Gambar 2.1 Museum C-mine di Genk adalah situs pembuat kreatif di masing-masing dari empat segmen .....	27
Gambar 2.2 Museum bekas pabrik gula The Heritage Solo .....	28
Gambar 2.3 Museum Revitalisasi bekas pabrik energi cahaya di Spanyol .....	28
Gambar 2.4 Museum bekas pabrik Gula di Mauritius .....	29
Gambar 2.5 Museum Harley Davidson .....	31
Gambar 2.6 Bentuk kejujuran akan penggunaan material pada Living Room .....	32
Gambar 2.7 Bentuk penggunaan kaca pada pembatas antar ruang .....	33
Gambar 2.8 Sistem ekspos pada gaya Industrial .....	34
Gambar 2.9 Sistem material bata ekspos pada gaya Industrial .....	35
Gambar 2.10 Sistem Pencahayan cenderung berwarna kuning dan menggunakan cup lampu .....	36
Gambar 2.11 material unfinished .....	36
Gambar 2.12 Logo De Tjolomadoe .....	39
Gambar 2.13 Anilisis peta lahan Colomadu .....	40
Gambar 2.14 Anilisis Harmonisasi dengan bangunan sekitar area .....	40
Gambar 2.15 Anilisis Inti bangunan yang dapat terhubung kemana saja .....	41
Gambar 2.16 Penghubungan antar bangunan Heritage disekitar .....	41
Gambar 2.17 Struktur Organisasi PT Sinergi Colomadu .....	44
Gambar 2.18 Analisis kunjungan .....	46
Gambar 2.19 Facade Bangunan .....	47
Gambar 2.20 Stasiun Gilingan .....	47
Gambar 2.21 Stasiun Gilingan .....	47
Gambar 2.22 Stasiun Ketelan .....	47

Gambar 2.23 Stasiun Gilingan .....	47
Gambar 2.24 Existing Lantai .....	47
Gambar 2.25 Timeline Museum .....	48
Gambar 2.26 Mesin Pabrik .....	48
Gambar 2.27 Pre-Function .....	48
Gambar 2.28 Besali Entrance .....	48
Gambar 2.29 Besali Room Area .....	48
Gambar 2.30 Control Room .....	48
Gambar 2.31 Pre-Function .....	49
Gambar 2.32 Besali Cafe .....	49
Gambar 2.33 De Tjolomadoe Diorama .....	49
Gambar 2.34 Concert Hall .....	49
Gambar 2.35 pencahayan museum .....	53
Gambar 2.36 pencahayan museum .....	53
Gambar 2.37 Sistem Display .....	54
Gambar 2.38 Sistem Display .....	54
Gambar 2.39 Sistem Display layar .....	55
Gambar 2.40 Sistem Display Komputer .....	55
Gambar 2.41 Sistem Display Komputer dan layar .....	56
Gambar 2.42 Sistem Display .....	56
Gambar 2.43 Sistem Display .....	57
Gambar 2.44 Sistem Display .....	57
Gambar 2.45 Sistem Display .....	58
Gambar 2.46 Sistem Display .....	58
Gambar 2.47 Sistem Display .....	59
Gambar 2.48 Sistem Display .....	59
Gambar 2.49 Sistem Display .....	60
Gambar 2.50 ergonomi pandangan .....	61
Gambar 2.51 ergonomi pandangan .....	61
Gambar 2.52 ergonomi pandangan .....	61
Gambar 2.53 ergonomi pandangan .....	61
Gambar 2.54 ergonomi pandangan .....	62

Gambar 2.55 ergonomi pandangan .....	62
Gambar 2.56 ergonomi pandangan .....	62
Gambar 2.57 ergonomi pandangan .....	62
Gambar 4.1 Asal Pemilihan Tema Glory.....	74
Gambar 4.2 Ilustrasi Kemeriahan .....	75
Gambar 4.3 Ilustrasi Kemegahan .....	75
Gambar 4.4 Konsekuensi Dalam Perancangan .....	76
Gambar 4.5 Bangunan bergaya Modern Industrial .....	77
Gambar 4.6 Bangunan bergaya Modern Industrial .....	77
Gambar 4.7 Konsep Perancangan .....	78
Gambar 4.8 Storyline .....	79
Gambar 4.9 Ilustrasi Suasana Kemeriahan .....	80
Gambar 4.10 Ilustrasi Suasana Penasaran .....	80
Gambar 4.11 Ilustrasi kombinasi Suasana Penasaran dan Kemeriahan .....	80
Gambar 4.12 desain seragam karyawan front desk dan food area .....	81
Gambar 4.13 desain seragam security .....	81
Gambar 4.14 desain tiket depan kelas premium .....	82
Gambar 4.15 desain tiket belakang kelas premium .....	82
Gambar 4.16 desain tiket depan kelas regular .....	82
Gambar 4.17 desain tiket belakang kelas regular .....	82
Gambar 4.18 Desain Alat Penunjang Augmented Reality .....	83
Gambar 4.19 kinetic Rain Drop .....	84
Gambar 4.20 Komposisi Warna Perancangan .....	85
Gambar 4.21 Komposisi Bentuk Modern.....	85
Gambar 4.22 Komposisi Bentuk Modern pada Interior .....	85
Gambar 4.23 Komposisi Material .....	87
Gambar 4.24 Diagram Matrix .....	88
Gambar 4.25 Bubble Diagram .....	89
Gambar 4.26 Bubble Plan Lantai 1 .....	89
Gambar 4.27 Bubble Plan Lantai 2 .....	90
Gambar 4.28 Block Plan Lantai 1 .....	90
Gambar 4.29 Block Plan Lantai 2 .....	91

Gambar 4.30 Stacking Plan .....	91
Gambar 4.31 Rencana Lantai .....	92
Gambar 4.32 Layout Lantai 1 .....	92
Gambar 4.33 Layout Lantai 2 .....	93
Gambar 4.34 Rencana Plafond .....	93
Gambar 4.35 Rencana Plafond .....	93
Gambar 4.36 Rencana Dinding .....	94
Gambar 4.37 Rencana Dinding .....	94
Gambar 4.38 Ticketing Desk .....	94
Gambar 4.39 Locker Desk .....	95
Gambar 4.40 Vitrin Dinding .....	95
Gambar 4.41 Maquete Desk .....	96
Gambar 4.42 Digital Railing Information Board .....	96
Gambar 4.43 Digital Stand Information Board .....	96
Gambar 4.44 Collection Display Desk .....	96
Gambar 4.45 Taste Experience .....	97
Gambar 4.46 Street Lamp .....	97
Gambar 4.47 Digital Interactive Desk .....	97
Gambar 4.48 Timline Wall .....	97
Gambar 4.49 Facade .....	110
Gambar 4.50 Facade .....	110
Gambar 4.51 Entrance .....	111
Gambar 4.52 Entrance .....	111
Gambar 4.53 Gilingan Station .....	113
Gambar 4.54 Locker Area .....	114
Gambar 4.55 Gilingan Station Inside .....	114
Gambar 4.56 Elevator .....	114
Gambar 4.57 Gilingan Station .....	115
Gambar 4.58 Historical Scene Museum .....	115
Gambar 4.59 Historical Scene Area .....	115
Gambar 4.60 Train Area .....	116
Gambar 4.61 Museum Area .....	117

Gambar 4.62 Historical Factory Stuff Tunnel .....	117
Gambar 4.63 Factory Engine .....	117
Gambar 4.64 Evaporation Station Museum .....	118
Gambar 4.65 Evaporation Station Museum.....	119
Gambar 4.66 Evaporation Station Taste Experience .....	119
Gambar 4.67 Prefunction Photospot .....	120
Gambar 4.68 Prefunction Photospot .....	120
Gambar 4.69 Entertainment Area .....	121
Gambar 4.70 Entertainment Area .....	121

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tingkatan Cahaya Museum	21
Tabel 2.1 Ukuran Area Existing	50
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan	70
Tabel 3.1 Solusi dan Permasalahan	73
Tabel 4.1 <i>Manufactured Furniture</i>	98
Tabel 4.2 <i>Equipment List</i>	100
Tabel 4.3 Daftar Lampu	100
Tabel 4.4 Daftar Ac	108
Tabel 4.5 Rancangan Anggaran Biaya	122
Tabel 4.6 Analisis Harga Satuan	130

## **DAFTAR LAMPIRAN**

A. Hasil Survei .....	159
1) Foto Survei .....	159
2) Gambar Kerja Survei .....	160
B. Proses Pengembangan Desain .....	169
1) Proses Desain .....	169
C. Presentasi Desain .....	170
1) Presentasi .....	170
2) Skema Bahan .....	173
3) Skema Warna .....	174
4) Poster .....	174
D. RAB .....	176
E. AHS .....	183
F. Gambar Kerja .....	208



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Di era modern ini manusia dituntut untuk selalu berpikir kedepan, hal ini dilakukan agar manusia selalu dapat menciptakan penemuan-penemuan terbaru, oleh sebab itu manusia selalu diminta untuk berpikir maju dan juga kritis. Tetapi dengan pola pikir yang maju, tentu manusia menjadikan sejarah atau kejadian masa lalu sebagai pedoman untuk melakukan perubahan yang lebih baik di masa yang akan datang. Hal ini hampir dilakukan oleh seluruh manusia di seluruh alam semesta. Museum merupakan salah satu tempat untuk merasakan, melihat, dan mempelajari tentang masa lalu tersebut.

Museum sendiri di negara maju sangat diperhatikan oleh pihak pemerintah maupun swasta, sehingga beberapa museum di berbagai negara maju sangatlah menarik untuk dikunjungi dari berbagai kalangan dan juga tidak sedikit pengunjung yang datang dari berbagai negara, hal ini dikarenakan adanya faktor perhatian khusus tersebut dari pihak pemerintah maupun swasta. Selain perhatian khusus museum-museum tersebut sebagian mendapatkan perkembangan teknologi yang sangat baik, seperti teknologi *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, *Audio Information Headset*, *Integrated Computer* dan bahkan *4D Visual*, dan lain sebagainya. Sehingga dampak yang ditimbulkan masyarakat dapat berinteraksi secara mendalam dengan koleksi-koleksi museum yang ada. Menurut artikel yang ditulis oleh (Ainar Tri Asita, 2013) bahwasannya museum yang ideal ialah museum yang mampu menciptakan rasa khusus bagi pengunjung yaitu seakan-akan pengunjung dapat “melihat dan menyentuh” masa lalu itu sendiri, dan beberapa museum-museum di negara maju tersebut bisa menerapkan suasana tersebut, sehingga pengunjung betah dalam mempelajari apa yang terjadi pada benda koleksi tersebut, Bahkan beberapa museum di negara-negara maju juga menawarkan pengalaman-pengalaman lainnya seperti memasukkan tema-tema tertentu seperti tema motor, tema perang, tema tradisional, dan berbagai macam tema lainnya, selain tema museum-museum tersebut memanfaatkan kepopuleritasan dalam bidang lain, dapat diambil contoh ialah film, beberapa

museum mengambil berbagai koleksi yang berkaitan dengan film, seperti Petersen Museum mengambil koleksi dari mobil *Lightning Mcqueen* dari film *cars*, lalu ada *Mercedes Benz Museum* yang mengambil mobil koleksi dari artis *Nicolas Cage*. Selain pemanfaatan kepopuleritasan, beberapa museum juga menambahkan fasilitas-fasilitas lainnya, seperti belanja buah tangan, makanan ringan, hingga makanan besar sekalipun. Strategi-strategi tersebutlah yang dapat minat masyarakat seluruh kalangan dapat menikmati museum tersebut tanpa adanya rasa bosan.

Perkembangan-perkembangan pada museum di negara maju sangat berbanding terbalik dengan beberapa museum yang berada di negara Indonesia, secara rata-rata perkembangan museum di Indonesia sendiri tertinggal jauh dengan beberapa museum di negara-negara maju, dikarenakan adanya beberapa faktor permasalahan salah satunya ialah bahwa museum di Indonesia sendiri masih mendapatkan kurangnya perhatian khusus dari pemerintah baik daerah maupun pusat, sehingga beberapa museum tersebut mengalami ketertinggalan dengan museum-museum dari negara maju, hal ini sedikit berbeda dengan museum yang dimiliki oleh pihak swasta di Indonesia, museum yang dimiliki pihak swasta sendiri dapat memadukan antara nilai edukasi dan entertainment sehingga dampak yang dihasilkan sangat baik yaitu banyaknya pengunjung yang mengunjungi museum-museum tersebut, salah satu alasannya ialah selain belajar pengunjung juga dapat mendapatkan nilai entertainment yang disuguhkan pihak museum. Setelah dijelaskan tentang ketertinggalan museum di Indonesia sebelumnya, bahwa dampak yang terjadi dengan adanya ketertinggalan tersebut ialah masyarakat mengalami kurangnya rasa hormat pada sejarah dan juga turunnya minat masyarakat terhadap museum. Menurut kutipan artikel berita yang ditulis oleh (Saputra, 2018) bahwasannya angka minat generasi muda terhadap sejarah dan kebudayaan sendiri menurun drastis. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan rendahnya tingkat kunjungan generasi muda dalam kunjungan ke Museum Ranggawarsita di Semarang dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan angka data yang diperoleh *Semarangpos.com*, bahwa tingkat kunjungan di Museum Ranggawarsita

sepanjang 2018 hanya mencapai 61.426 orang saja. Dari jumlah sebanyak itu sekitar 7.795 pengunjung berasal dari kalangan dewasa atau jika dipresentasikan sekitar 12% dari jumlah keseluruhan pengunjung yang datang selama 2018. Sementara kunjungan terbanyak berasal dari kalangan Sekolah Dasar dan Taman kanak-kanak yang mencapai angka presentase 39%. Sedangkan sisanya diisi oleh kalangan pelajar SMP, SMA, dan Mahasiswa serta juga tamu undangan yang mengikuti Dharmawisata. Beberapa contoh museum tersebut ialah dari pihak pemerintah.

Dengan adanya angka tersebut maka dapat disimpulkan perlunya *treatment* pada museum sangatlah penting untuk menarik minat masyarakat sendiri, salah satu *treatment* tersebut ialah redesain museum tersebut dengan sedikit mengubah konsep, tema, dan gaya, meskipun sedikitubahannya akan tetapi dampak yang ditimbulkan sangatlah berpengaruh pada arus kunjungan dan minat masyarakat. Di zaman seperti ini sangatlah penting melakukan perubahan tersebut untuk menarik minat terlebih lagi bangunan tersebut sudah usang, dapat diambil contoh adalah Colomadu, Colomadu sendiri ialah bekas pabrik gula yang kini disulap menjadi bangunan multifungsi yang sekaligus dapat mengedukasi masyarakat, yang diharapkan dapat menjangkau seluruh kalangan.

Colomadu, Colomadu sendiri merupakan sebuah kawasan bekas pabrik gula yang kini dijadikan museum yang dimiliki oleh Pemerintah dan Mangkunegaran, Bangunan ini sendiri baru saja direvitalisasi pada tahun 2017 oleh BUMN dan PT. PP. Bangunan tersebut direvitalisasi salah satunya ialah adanya keinginan bapak Jokowi sendiri yang selalu melihat pabrik tersebut tersebut terbengkalai ketika hendak menuju bandara di Karanganyar, dengan melihat tersebut pak Jokowi berangkat untuk memerintahkan BUMN untuk merevitalisasi pabrik tersebut. Saat ini perkembangan bangunan De Tjolomadoe ini memiliki perubahan yang sangat signifikan yang sebelumnya ialah bangunan bekas pabrik yang ditinggalkan dengan nuansa horrornya kuat, kotor, kosong, kumuh, dan juga gelap. Namun saat ini pabrik ini di sulap dengan sangat baik dari segi fungsionalitasnya, yaitu adanya café, museum, *Concert Hall*, dan terkadang digunakan fasilitas agama seperti

Sholat Idhul Fitri dan Idhul Adha. Jika bangunan ini sudah sangat baik dari segi fungsionalitas secara umum, akan tetapi tidak secara khusus, seperti interior, yang masih kurangnya perhatian khusus, alur atau sirkulasi dari perjalanan di ruangan juga belum tertata rapi, dan lain sebagainya yang nanti akan dibahas tersendiri dalam bab permasalahan. Dalam hal ini kita sebagai seorang desainer tentu tergugah untuk mengubahnya agar menjadi bangunan yang lebih baik, banyaknya tenant tersebut dikarenakan bangunan ini milik Mangkunegaran dan Pemerintah, otomatis Mangkunegaran dan Pemerintah ingin menciptakan sumber pendapatan bagi masyarakat di sekitaran wilayah Colomadu ini, yaitu dengan menghidupkan kembali pabrik gula ini. Maka dengan demikian desainer harus memperhatikan kaidah-kaidah yang telah diatur oleh pemerintah yang berkembang saat ini. Untuk dalam hal mengubah, tentu desainer tidak bisa sembarangan mengingat bangunan ini adalah bangunan cagar budaya golongan B, yang sudah diatur dalam Peraturan Daerah nomor 9 tahun 1999 tentang pelestarian dan pemanfaatan lingkungan dan cagar budaya yang berbunyi “ Dimungkinkan dibongkar secara sengaja namun harus dibangun kembali sesuai dengan bentuk aslinya, dimungkinkan adanya perubahan tata ruang dalam bangunan asal tidak mengubah struktur dari bangunan tersebut.”

Oleh sebab itu sebagai seorang desainer harus berhati-hati dalam merancang desain baru dari Colomadu ini, agar dapat menjaga keaslian dari bangunan cagar budaya. Colomadu sendiri mempunyai area yang dikhususkan sebagai museum dan tempat hiburan rakyat, museum disini menjadi kata kunci dalam uraian khusus tentang Tugas Akhir ini, dengan demikian bahwa pengertian dari Museum sendiri adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Museum memiliki beragam tipe, dari institusi yang besar dan mencakup banyak kategori, hingga institusi kecil yang memusatkan diri kepada subjek tertentu, lokasi, atau seseorang. Selain itu terdapat museum universal yang koleksinya merepresentasikan

dunia dan biasanya koleksinya di antaranya seni, ilmu pengetahuan, sejarah dan sejarah alam. Tipe dan ukuran museum tercermin dalam koleksinya. Museum-museum tersebut adalah museum arkeolog, museum seni, museum anak, museum universal, museum bangunan, museum sejarah, museum militer, dan masih banyak lagi tipe-tipe dari museum.

Pada masa Sri Mangkunegaran IV menciptakan bangunan Colomadu ini bukan semata-mata untuk menjadi wilayah bisnis tetapi juga untuk mengembangkan daerah sekitar Colomadu. Pada masa kekuasaan Sri Mangkunegaran IV di daerah Malangjiwan, Colomadu mencapai puncak kejayaan. Tentu saja hal ini sangat menarik untuk dibahas terutama sosok Sri Mangkunegaran IV itu sendiri. Saat ini bangunan Colomadu diabadikan sebagai museum dan tempat hiburan rakyat.

Sebutan ‘Sri’ merupakan salah satu panggilan kehormatan bagi seorang raja. Kata ini pula yang disematkan pada seorang mangkunegaran IV. Beliau dilahirkan pada Sabtu malam, 3 Maret 1811 M. Baginda raja ini merupakan putera ketujuh dari pangeran Hadiwijaya I yang menikah dengan salah seorang puterinya Mangkunegaran II. Ayahnya Pangeran Hadiwijaya I adalah keturunan ketiga (cicit) dari Pangeran Hadiwijaya, putera oleh Mangkunegaran II dan diasuh oleh salah seorang selirnya, Mbok Ajeng Dayaningsih, serta diberi nama Raden Mas Sudira untuk dididik dalam pola kekeluargaan Keraton Mangkunegaran. Pola pendidikannya tersebut dipercayakan kepada Pangeran Rio (Kelak Mangkunegaran III) sejak R.M. Sudira berumur 10 tahun.

Di Keraton Mangkunegran berbeda dengan dua Kerajaan Jawa yaitu Kasunanan Surakarta dan Kasultana Yogyakarta. Keduanya cenderung ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan emosional (*Emotional Intelligence* atau EI) Sedangkan Kecerdasan intelektual rasionalnya (*Intelligence Quotient* atau IQ) kurang diperhatikan. Bagi pihak Mangkunegaran sebaliknya; sebaliknya seperti dalam masalah pergaulan, dimana sejak awal perkenalannya dengan bangsa barat, pihak keluarga telah mengizinkan kaum ningratnya memotong rambut seperti orang-orang Belanda. Padahal rambut mereka sebelumnya harus dibulung atau dikepang.

Setelah sekian lama bangunan ini mangkrak maka pemerintah ingin memperbaiki tempat ini yang dahulu pada masa kejayaannya merupakan bangunan kebanggaan milik Sri Mangkunegaran IV. Kini kita semua hanya bisa menikmati bangunannya saja yang sudah berusia ratusan tahun terbengkalai. Bangunan Colomadu ini sudah menjadi bangunan cagar budaya yang wajib dilestarikan demi anak cucu nanti.

Menurut sebuah kutipan artikel berita yang ditulis oleh (Parikesit, 2016) Bahwa klasifikasi bangunan cagar budaya, sebuah bangunan untuk bisa ditetapkan sebagai situs cagar budaya harus memenuhi kriteria yaitu berusia 50 tahun atau lebih, mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 tahun, memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan, serta memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa. Selain itu, bangunan tersebut juga harus melalui tahap-tahap pemeriksaan sebelum ditetapkan sebagai cagar budaya dan dicatat di Register Nasional Cagar Budaya. Ada tiga klasifikasi bangunan cagar budaya yaitu golongan A, golongan B, dan golongan C. dapat dijabarkan sebagai berikut.

Golongan A : Bangunan dilarang dirubah ataupun dibongkar Bangunan menggunakan material semirip mungkin Penyesuaian fungsi tanpa mengubah bentuk.

Golongan B : Bangunan memungkinkan dibongkar secara sengaja akan tetapi dikembalikan seperti bentuk awal Dimungkinkannya perubahan tata ruang dalam bangunan asal tidak merubah struktur utamanya.

Golongan C : Hanya mempertahankan fasad, atap dan bentuk arsitektur utama. Detail bangunan dan material dapat disesuaikan sesuai lingkungan. Penambahan bangunan hanya boleh dilakukan di bagian belakang sesuai dengan keserasian lingkungan sekitar.

Pentingnya pemilihan objek De Tjolomadoe ini berangkat dari adanya



Proses desain yang digunakan dalam merancang museum Pabrik Gula Colomadu ini menggunakan metode proses desain yang pernah diajarkan oleh bapak Adin pada semester lalu yaitu ketika mengerjakan Museum Merpati Motor. Jadi untuk mempermudah pengerjaan dalam proses desain yaitu dapat disimpulkan sebagai berikut.

**a. Analisis**

Yaitu proses melakukan pencarian data existing agar lebih mengerti permasalahan-permasalahan yang ada di ruangan tersebut. Pengumpulan data yang dilakukan terdiri dari dua kategori yakni data fisik, non fisik, dan literatur. Dalam pencarian data dari fisik, non fisik dan literatur, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

**1) Data Fisik**

Data fisik yaitu penulis mengambil data langsung dari Airmas Asri sebagai Arsitektur perencana dari Pabrik Gula Colomadu yang akan didesain ini. Penulis mendapatkan data tersebut dengan sedikit wawancara, izin meminta data dan menelusuri berkas dari De Tjolomadoe. Data fisik itu meliputi data keadaan sekitar dari area yang akan didesain, dan mendapatkan data eksisting dari lapangan, serta sedikit dokumentasi dari area yang akan didesain.

**2) Data Non Fisik**

Data non fisik yaitu data perancangan yang diperoleh dari wawancara langsung oleh staff security dari De Tjolomadoe dan juru kunci dari De Tjolomadoe yaitu bapak Aji, selain wawancara penulis juga mengamati kegiatan pengunjung secara langsung mengenai aktivitas di sekitaran museum. Data non fisik tidak berkaitan secara langsung dengan objek perancangan.

**3) Data Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan mencari refrensi atau literatur



yang memberikan keterangan atas data-data yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standard ergonomi, baik dari buku maupun internet.

Setelah mendapat data-data dari analisis lalu diolah data-data tersebut untuk mendapatkan daftar kebutuhan yang akan didesain, menentukan permasalahan ruangan dan mencari kriteria desain untuk menentukan desain apa yang cocok mulai dari gaya, fungsi, manfaat, dan citra ruang.

## **b. Sintesis**

Yaitu mulai melakukan pencarian jawaban dari permasalahan tersebut, seperti menganalisa ruangan, mencari ide-ide, mencari imajinasi, *brainstorming*, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan pencarian jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Dan akhir dari proses ini yaitu menjawab persoalan-persoalan yang ada dalam ruangan tersebut. Pencarian ide dan pengembangan dari Museum Pabrik Gula Colomadu ini menggunakan teknik *brainstorming*, yaitu mengumpulkan ide dan konsep yang sebanyak-banyaknya, lalu teknik mencoba eksperimen dengan 3d modeling dan maket. Setelah mendapatkan ide dari *brainstorming*, 3d modeling dan maket studi lalu melakukan olahan data kedekatan ruang dengan menggunakan diagram matriks, setelah diagram matriks ditentukan lalu dilanjutkan dengan diagram zoning untuk lebih jelas jarak dari kedekatan antar ruang. Setelah menentukan diagram lalu dijelaskan lebih detail lagi dengan *Bubble plan*, *Stacking plan*, *Block plan*.

### **1) *Bubble Plan***

Plan ini digunakan untuk menerjemahkan diagram zoning, untuk membuat perencanaan program ruang.

### **2) *Stacking Plan***

Plan ini menerjemahkan dari diagram zoning secara vertikal (jika ruangan lebih dari satu lantai).

### 3) *Block Plan*

Plan ini menerjemahkan hasil perencanaan zona ruang dan *stacking plan* untuk dijelaskan dalam denah.

Setelah menentukan plan lalu dapat di buat skematik desain dan elemen- elemen interior. Lalu menentukan elemen pembentuk ruang, furniture, furnishing, dan equipment interior, lalu mekanikal elektrikal. Setelah semuanya ditentukan lalu direalisasikan dengan gambar kerja, RAB, perspektif 3D maupun manual, maket animasi, bahkan teknologi terbaru saat ini yaitu VR.

#### c. *Feedback*

Pada bagian *feedback* ini yaitu melakukan evaluasi terhadap alternatif solusi untuk ditetapkan sebagai keputusan akhir. Setelah keputusan akhir diambil, kemudian dilakukan pengembangan persiapan, kemudian disempurnakan untuk pelaksanaan. Tahap ini meliputi pembuatan gambar kerja dan spesifikasinya, serta hal-hal lain yang berkaitan pemilihan bahan, konstruksi.

Metode desain yang digunakan dalam merancang museum Pabrik Gula Colomadu ini menggunakan metode analisis, sintesis, *feedback*. Metode pemilihan yang digunakan adalah dengan menggunakan metode dengan datang langsung ke Colomadu untuk memberikan pemilihan, pemulihan tersebut nantinya akan diberikan kepada staff dan pengunjung. Kriteria yang digunakan perancangan konsep,interaktif, fungsi, dan nilai estetis. Kesesuaian konsep dasar menjadi kriteria yang utama dalam menentukan penerapan perancangan museum dimana konsep dasar ini dapat menjadi sebuah acuan standar bagi perancang dalam menentukan bentuk ruang dan fasilitas museum.