

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM MOBIL SENTUL BOGOR

KARYA DESAIN

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	691/IX/14102
KLAS	729.9
TERIMA	23-9-02



Oleh :
Ujang Syamsudin



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN-FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2002

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM MOBIL SENTUL BOGOR

KARYA DESAIN



Oleh :
Ujang Syamsudin
9510808023

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
2002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, 5 Juli 2002

Drs. Hartoto Indra S. M.Sn
Pembimbing I/Anggota

Anom Wibisono, S.Sn
Pembimbing II/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM.
Cognate/Anggota

Drs. Ismael Setiawan, MM.
Ketua Program Studi
Desain Interior/anggota

Drs. M. Umar Hadi, MS.
Ketua Jurusan Desain/Anggota



Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP : 130 521 245



*Tugas Akhir Karya Desain ini saya
persembahkan kepada :
Ayahanda E. Atarudin
Ibunda Siti Syamsiah
Kakanda Eutik Kurniasih, Yuyun
Yunarsih, Een Maulidah dan Aan
Maspupah
Adinda Agus Ramdani dan Mila.*

Ringkasan

Museum dalam perkembangannya merupakan tempat di mana dipamerkan benda-benda yang dinilai mempunyai makna sejarah bagi peradaban di dalam kehidupan manusia ; yang mana keberadaan museum itu sendiri harus dapat mewakili sebuah citra atau *image* sehingga dapat meninggalkan kesan bagi pengunjung museum dan bagi masyarakat pada umumnya.

Citra sebuah museum banyak bergantung pada bentuk pameran yang disuguhkan kepada masyarakat. Tak lepas dari hal itu adalah ruang pameran harus dapat memberikan kenyamanan dan rasa tenang bagi pengunjung museum.

Kegagalan atau pandangan negatif masyarakat terhadap museum di masa lalu sebagian karena masyarakat memandang museum sebagai suatu lembaga yang bersuasana statis, berpandangan konservatif, mengurus benda-benda kuno kalangan *elite* untuk tujuan kebanggaan dan kekaguman belaka.

Pandangan tersebut diatas pada masa sekarang ini seharusnya jangan menjadi sebuah pandangan yang dibiasakan yang terus tertanam dan tumbuh subur dalam benak masyarakat. Museum itu seharusnya dijadikan sebagai tempat rekreasi yang refresentatif disamping sebagai tempat untuk menambah ilmu pengetahuan.

Museum Mobil Sentul Bogor yang diresmikan pada tanggal 20 Agustus 2000, merupakan sebuah museum khusus ; kehadiran museum ini mencoba memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya pencinta otomotif.

Motivasi berdirinya museum ini adalah ingin melestarikan mobil/ kendaraan yang pernah malang melintang di Indonesia dan Dunia yang merupakan aset tak ternilai. Di dalam ruang pameran museum dapat kita lihat susunan kendaraan yang di tata sesuai dengan kronologi; sehingga proses perkembangan teknologi, desain dalam hubungannya dengan peradaban manusia secara jelas dapat kita lihat.

Interior museum dirancang dengan gaya *hi-tech*; yang dikombinasikan dengan atribut dalam dunia otomotif, seperti *checker flag*. Penggunaan material *metal*, mur/baut, *aluminium flat*, dan *flat bordes* terlihat mendominasi, hal ini merupakan sebuah upaya agar terjadi kesatuan di dalam ruang sehingga terjadi keseimbangan antara interior museum dengan benda-benda koleksi yang dipamerkan.

Dengan konsep *One stop* yang diadaptasi dari istilah *one stop shopping*, Museum Mobil Sentul menyediakan beberapa fasilitas pendukung seperti, area audio visual, area *interactive computer*, area *mini bar*, dan area *simulation*. Konsep ini merupakan salah satu solusi terbaik di mana pengunjung museum tidak akan merasa bosan berada di dalam museum, pengunjung dapat lebih aktif dalam proses transformasi pendidikan sehingga fungsi museum sebagai tempat ilmu pengetahuan tetap terjaga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur aku panjatkan kepada Allah SWT, atas karunia dan rahmat yang diberikan sehingga Tugas Akhir Karya Desain dengan judul Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Mobil Sentul Bogor dapat terselesaikan dengan baik. Tugas Akhir Karya Desain ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Menyadari dengan segala keterbatasannya, bahwa apa yang dipersembahkan ini masih sangat jauh dari sempurna, dengan tangan terbuka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada beberapa pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan dan pengarahan, khususnya kepada :

- Bapak Prof. I Made Bandem, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Drs. Ismael Setiawan, MM., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn., selaku Dosen Wali dan Pembimbing I.
- Bapak Anom Wibisono, S.Sn., selaku pembimbing II.
- Ibu Shinda Tedjanegara, mewakili pihak Management Museum Mobil Sentul Bogor.
- Segenap Pimpinan dan karyawan PT. Mahya Nusrat Khatulistiwa – Jakarta.
- Pa' dan Mah', Keluarga Tete di Ciamis dan Bogor yang telah dengan tulus memberikan do'a restu, dukungan moral dan material selama aku menempuh studi.
- Adiku Sigit dan Mila, yang telah banyak berkorban agar aku bisa menyelesaikan studi.
- Bapak Damanhuri dan keluarga yang telah banyak membantu dengan segala fasilitasnya selama aku tinggal dan menempuh studi di Yogyakarta.
- Seluruh rekan – rekanku di angkatan '95
- Kang Iwan, kang Kurni, kang Indra, Elan, Dhasun saraswati juga Aguy Zack, terima kasih atas segalanya.
- Rekan-rekan di studio ngisor, P'Benni-konseptor, 99% Shockgleh, Doyox, Andri, Billy, Iyan, Ayoel, Adhan, Naras dan Pangeran Masyanz juga Summer, terima kasih telah menemaniku dalam kesendirian.
- P' Dhe, Ari, Cliff, Jayeng, Hangga, Didik, Gati, Moses, budi dan Ali sablon terima kasih banyak.
- Pak Marjoko dan Pak sardi, terima kasih atas semua bantuannya.

- Rekan-rekan Tugas Akhir Karya Desain 2002 , Ochta, Vivi, Hendria, Eko, Indra, Rino, Insan, Agus dan Mail.
- Semua pihak yang telah membantu Tugas Akhir ini tanpa dapat aku sebutkan satu persatu.

Semoga apa yang aku persembahkan ini dapat berguna untuk kemajuan bersama, khususnya bidang Desain Interior.

Wassalam,

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. JUDUL	1
B. LATAR BELAKANG	1
C. RUMUSAN MASALAH	3
D. TUJUAN PERANCANGAN	4
E. CAKUPAN TUGAS	5
F. POLA LANGKAH PERANCANGAN	6
BAB II. TINJAUAN DATA	7
A. DATA LITERATUR	7
1. Umum	7
a. Museum	7
b. Mobil	7
2. Khusus	8
a. Zoning	8

b. Organisasi Ruang	8
c. Sirkulasi dan Tata Letak	8
d. Unsur Pembentuk Ruang	10
e. Tata Kondisional	10
f. Perabot	11
g. Estetis	12
B. DATA LAPANGAN	14
1. Data Fisik	14
a. Lokasi Proyek	14
b. Denah Proyek	15
c. Jenis Benda Pamer	16
d. Pemilik Gedung	17
e. Pemilik Museum	17
f. Unsur Pembentuk Ruang	17
g. Tata Kondisional	17
h. Perabot	17
i. Unsur Estetis	18
2. Data Non Fisik	18
a. Pemakai Ruang dan Aktifitas	18

BAB III. PEMBAHASAN	21
A. ANALISIS RUANG	21
1. ZONING	21
2. ORGANISASI RUANG	21
3. SIRKULASI	23
4. TATA LETAK	25
B. ANALISIS UNSUR PEMBENTUK RUANG	25
1. Lantai	26
2. Dinding	26
3. Langit-langit	26
C. ANALISIS TATA KONDISIONAL	27
1. Pencahayaan	27
2. Penghawaan	32
3. Akustik	34
D. ANALISIS PERABOT	35
BAB IV. KONSEP PERANCANGAN	37
A. KONSEP DASAR	37
1. FUNGSIONAL	37
2. ESTETIS	38
B. KRITERIA PERANCANGAN	39
1. Kenyamanan	39

2. Kesatuan	39
3. Aman	39
4. Estetis	40
5. Fungsional	40
C. OUTPUT	41
1. Zoning	41
2. Organisasi Ruang	41
3. Sirkulasi	41
4. Lay out	42
5. Unsur Pembentuk Ruang	42
6. Perabot	42
7. Tata Kondisional	43
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	45
A. KESIMPULAN	45
B. SARAN	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	48

DAFTAR GAMBAR

1. Diagram pola langkah perancangan	6
2. Standar jarak kendaraan dalam ruang pameran	9
3. Site Plan	14
4. Denah Proyek	15
5. Diagram struktur organisasi	18
6. Diagram pola aktifitas pengelola	19
7. Diagram pola aktifitas pengunjung	20
8. Diagram organisasi ruang	22
9. Pola sirkulasi	24

DAFTAR TABEL

1. Tabel koleksi kendaraan	16
2. Tabel kebutuhan perabot	36





BAB I

BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM MOBIL SENTUL BOGOR

B. LATAR BELAKANG

Bogor merupakan salah satu daerah yang berbatasan langsung dengan Jakarta, terkenal dengan sebutan kota hujan yang mempunyai pemandangan indah dan udara yang sejuk. Hal ini dimungkinkan karena secara geografis Bogor terletak di antara dua gunung yaitu Gede dan Pangrango; disamping dikenal dengan industri-industri besarnya, Bogor terkenal dengan adanya Kebun Raya, Museum Zoologi, Taman Safari dan tempat bersejarah yaitu Istana Presiden Batu tulis. Bogor merupakan pilihan terbaik sebagai tempat pemukiman, tempat wisata dan rekreasi juga hobby.

Sirkuit Sentul yang dibangun pada tahun 1993 adalah sebuah kompleks yang disediakan sebagai tempat penyaluran hobby dan pagelaran event-event, khususnya otomotif. Sebagai tempat digelarnya berbagai event otomotif, kompleks *Sentul International Circuit* menyediakan sebuah tempat sebagai pusat informasi dunia otomotif, yaitu Museum Mobil Sentul yang berada di lantai I gedung utama tribun penonton.

Di dalam museum ini dipamerkan beberapa koleksi kendaraan, aksesoris balap juga tropi penghargaan dari para pembalap Indonesia yang telah membawa harum nama bangsa di dunia International, seperti Tinton Soeprpto dan Ananda Mikola.

Sebagai pusat informasi, penataan ruang pada museum harus benar-benar diperhatikan. Begitu pula pada sistem pelayanan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung kelancaran dan kenyamanan beraktivitas di dalam ruang. Maka museum didalam perancangan ini harus menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan di dalam ruang tersebut guna melancarkan segala aktifitas dan memudahkan pencapaian dari tujuan.

Kebutuhan akan ruang pameran sebagai tempat memajang benda-benda koleksi disesuaikan dengan fungsi museum yang membentuk satuan-satuan ruang yang tugasnya berkaitan satu dengan yang lain dan berfungsi secara maksimal membentuk terjalannya suatu sistem kerja yang kontinyu dan teratur. Sedangkan faktor-faktor pengisi ruang dan segala aspek desain dirancang dengan memperhatikan segala kebutuhan dan standar perancangan yang ideal.

Pada perancangan ini menyetengahkan pada tema otomotif, di mana setiap bentuk perancangan atau desainnya selalu mengacu pada bentuk dan material yang sering digunakan dalam konstruksi kendaraan, seperti *flatbordes*, *crossframe*, dan *bumper* yang ditransformasikan. Semua ini bertujuan untuk memberikan kesan yang lebih akrab dan kesatuan ruang dapat tercapai, sehingga kenyamanan ruang dapat diperoleh tidak hanya dari fasilitasnya tetapi juga dari suasana yang tercipta.

C. RUMUSAN MASALAH

Bagaimanakah merancang interior Museum Mobil Sentul dengan perincian sebagai berikut :

1. Ruang

Bagaimanakah merancang ruang fasilitas pendukung seperti *audio visual & library, mini bar, dan game area* yang dapat memenuhi tuntutan kegiatan yang berlangsung di dalamnya ?

Bagaimanakah merancang organisasi ruang-ruang tersebut sehingga dapat optimal dalam pemanfaatannya ?

2. Sirkulasi

Bagaimanakah merancang tata letak perabot dan sirkulasi yang menunjang aktifitas sehingga keduanya dapat saling mendukung dan merupakan satu kesatuan ?

3. Unsur pembentuk ruang

Bagaimanakah merancang pola lantai, finishing dinding, dan plafond yang berkarakter dan sesuai dengan tema perancangan ?

4. Tata kondisional

Bagaimanakah tata pencahayaan, akustik dan penghawaaan serta keamanan yang dapat menimbulkan rasa aman, nyaman sesuai dengan tuntutan kegiatan dan aktifitas di dalamnya ?

5. Perabot

Bagaimanakah merancang kebutuhan perabot yang memenuhi standar kenyamanan dalam beraktifitas jika dilihat dari fungsi masing-masing ruang ?

6. Finishing & Aksesoris

Bagaimanakah *finishing* dan aksesoris pada masing-masing ruang yang memenuhi syarat estetika dan pencapaian bentuk yang maksimal sehingga menampilkan kekhasan dari Museum Mobil Sentul Bogor ?

D. TUJUAN PERANCANGAN

1. Menciptakan organisasi ruang yang mendukung aktifitas pengelola dan pengunjung dan merancang *zoning* ruang yang mendukung terciptanya suasana ruang yang memadai sesuai dengan persyaratan
2. Merancang tata letak dan sirkulasi yang optimal demi terciptanya tata letak dan pola sirkulasi yang efektif dan efisien
3. Perencanaan desain lantai, dinding dan *plafond* yang berkarakter sesuai dengan tema perancangan
4. Perencanaan sistem dan fasilitas pendukung pengkondisian ruang yang meliputi pencahayaan, penghawaan serta akustik sesuai dengan persyaratan yang ada
5. Desain perabot yang sesuai dengan kebutuhan aktifitas sekaligus mendukung citra yang akan ditampilkan
6. Penerapan unsur estetis pada segala aspek pembentuk ruang yang akan menambah nilai suasana yang diinginkan.

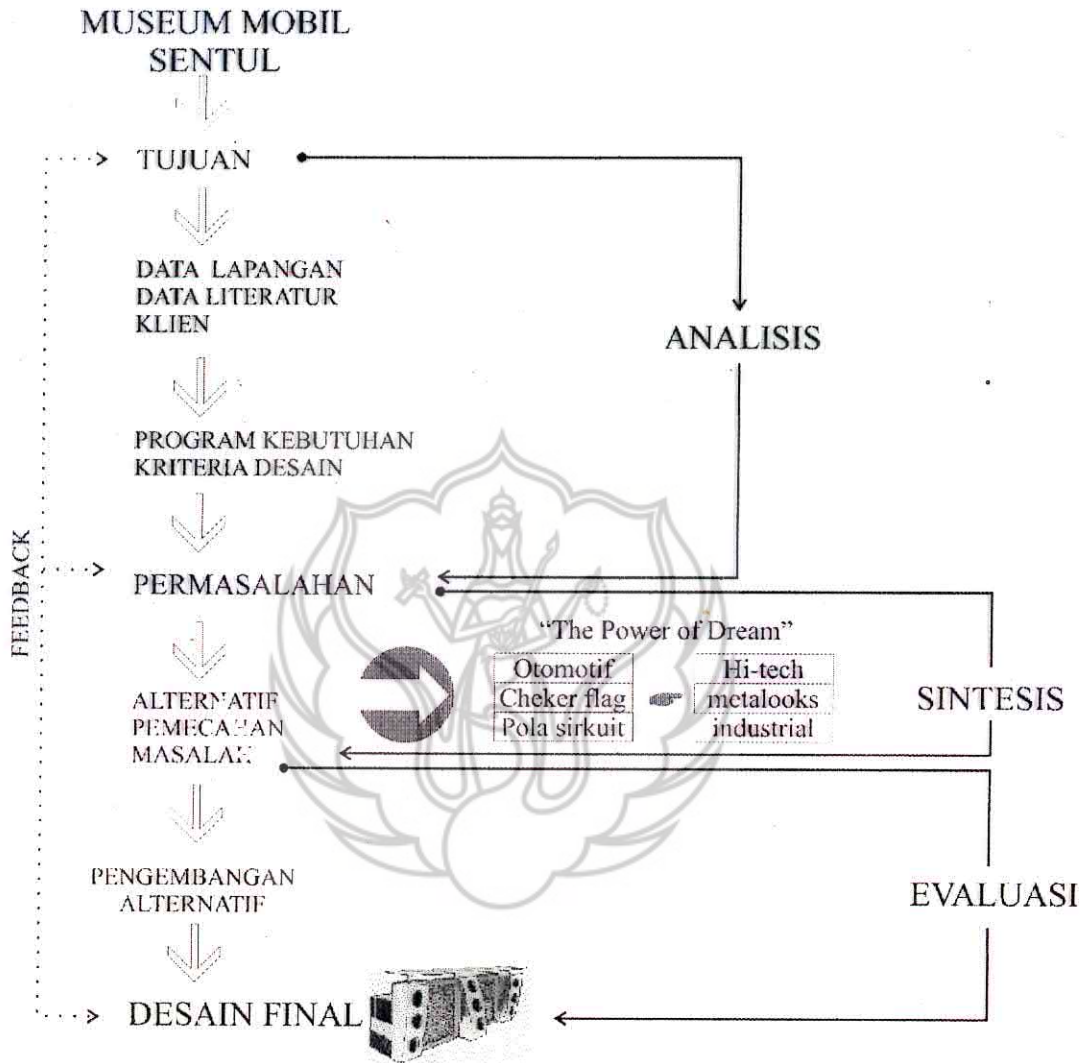
E. CAKUPAN TUGAS

Proyek yang dikerjakan adalah Perancangan Interior Museum Mobil Sentul Bogor.

Cakupan tugas meliputi :

1. Konsep desain
2. Gambar kerja :
 - a. Denah *lay out* skala 1 : 100
 - b. Rencana lantai dan detail skala 1 : 50/20/10/5
 - c. Rencana dinding dan detail skala 1 : 50/20/10/5
 - d. Rencana plafond dan detail skala 1 : 50/20/10/5
 - e. Tampak potongan skala 1 : 50/20
 - f. Rencana perabot
 - 1) *Reception counter* skala 1 : 10/5/1
 - 2) *Bookcase* skala 1 : 10/5/1
 - 3) *Showcase* skala 1 : 10/5/1
 - 4) *Computer interactive* skala 1 : 10/5/1
 - 5) *Bar counter* skala 1 : 10/5/1
 - 6) *Barstool* skala 1 : 10/5/1
3. Perspektif
4. RAB (Rencana Anggaran Biaya)
5. Maket Studi skala 1 : 50
6. Skema Bahan dan Warna

F. POLA LANGKAH PERANCANGAN



Gambar 1. Diagram pola langkah perancangan