

**PERANCANGAN ULANG
INTERIOR *OEI HONG DJIEN MUSEUM MAGELANG***

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan**



Oleh

**ISTI CHOLIFAH
NIM. 05206241035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2012**

PERSETUJUAN

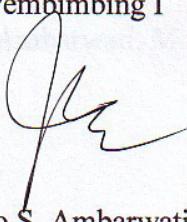
Tugas Akhir Karya Seni berjudul “Perancangan Ulang Interior *Oei Hong Djien Museum Magelang” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.*

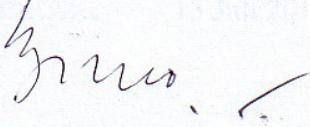


Yogyakarta, 27 Juni 2012

Pembimbing I

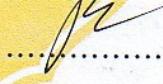
Pembimbing II


Dwi Retno S. Ambarwati, M.Sn
NIP.19700203 200003 2001

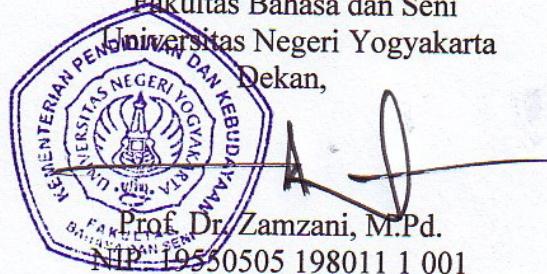

Drs. Bambang Prihadi, M.Pd
NIP.19581008 198703 1001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “Perancangan Ulang Interior *Oei Hong Djien Museum Magelang” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 09 Juli 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.*

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		13 Juli 2012
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd.	Sekretaris		13 Juli 2012
Drs. Hajar Pamadhi, M.A.(Hons).	Penguji I		13 Juli 2012
Dwi Retno S. Ambarwati, M.Sn.	Penguji II		13 Juli 2012

Yogyakarta, Juli 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



PERNYATAAN

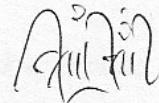
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Isti Cholifah
NIM : 05206241035
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Juni 2012
Penulis,



Isti Cholifah
NIM. 05206241035

PERSEMBAHAN

*Teriring rasa syukur kepada Allah SWT,
Karya tulis ini saya persembahkan untuk:*

*Kedua orang tua saya yang telah memberikan semangat hidup, mendidik dan
membesarkan saya dengan penuh kesabaran, ketabahan dan ketegaran disertai
do'a dan kasih sayang yang tulus.*

*Keluarga besar saya serta orang-orang terdekat saya yaitu Arif, Gepenk, Deni,
Vitri, Pay, Onenk, Mikuu, Dedex, Nani, Victo, Esti, Sukron, Panjoel, dan mas
Ibnu, yang telah memberikan semangat tanpa bosan dan tanpa henti untuk
menyelesaikan studi ini,
terimakasih atas do'a dan motivasinya.*

MOTTO

Tidak harus menjadi yang sempurna, tapi jadilah yang terbaik buat diri sendiri dan orang-orang disekitar.

Jangan pernah takut untuk mempunyai impian, karena impian adalah sebuah harapan sekaligus motivasi. Sebuah impian dengan iringan usaha dan do'a akan jadikan keinginan kita terwujud.

(Isti Cholifah, 27 Juni 2012)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, petunjuk, serta kekuatan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Perancangan Ulang Interior *Oei Hong Djien Museum* Magelang”.

Penyusunan tugas akhir karya seni ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Seiring dengan selesainya tugas akhir karya seni ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Dwi Retno S. Ambarwati, M.Sn dan Bambang Prihadi, M.Pd yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini.
2. dr. Oei Hong Djien atas kesempatan yang diberikan kepada saya untuk menjadikan *OHD Museum* sebagai objek dalam perancangan tugas akhir saya dan Mas Aryo Pinandoyo yang memberikan kemudahan dalam menangani proses penelitian dan pengambilan data.
3. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNY, Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
5. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
6. Teman-teman semua yang telah memberikan semangat, dukungan serta bantuan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini tentu memiliki kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya berikutnya. Semoga karya ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi.....	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Perancangan Ulang.....	6
B. Desain Interior Museum.....	6
1. Pengertian Desain Interior.....	7
2. Prinsip Desain Perancangan Museum	8
3. Ruang Museum	10
4. Elemen-elemen Interior Museum.....	12
5. Warna	27
6. Standarisasi Desain	30

C. Gaya Modern.....	35
D. Museum Oei Hong Djien	36

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan.....	40
1. Pengumpulan Data	40
2. Penyusunan Konsep	41
3. Visualisasi Desain	42
4. Alat atau Instrumen	42
B. Tinjauan Data	43
1. Data Fisik Bangunan	43
2. Data Non Fisik Bangunan	50
C. Dasar Ide Perancangan.....	52
D. Alternatif Elemen Interior Museum.....	54
1. Elemen Pembentuk Ruang	54
2. Tata Kondisi Ruang.....	56
3. Alternatif Perabot	58
E. Cakupan Tugas.....	65
1. Konsep Desain	65
2. Desain Interior.....	65

BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Kriteria Desain	69
B. Analisis Kebutuhan Ruang	70
C. Analisis Pencapaian Suasana	70
1. Elemen Pembentuk Ruang	70
2. Tata Kondisi Ruang	72
D. Analisis Perabot	76

E. Analisis Organisasi Ruang	82
1. <i>Zoning</i>	82
2. Sirkulasi	83
3. Denah Perancangan	84
F. Analisis Aktivitas dan Fasilitas	85
1. Lantai 1	85
2. Lantai 2.....	87
G. Perspektif Ruangan	88
1. Persepektif Ruang Resepsionis	88
2. Persepektif Ruang <i>Mini bar</i>	89
3. Persepektif Ruang Ruang Studi	90
4. Persepektif Ruang <i>Display</i> Lantai 1.....	91
5. Persepektif Ruang <i>Display</i> Lantai 2.....	92

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I	: Standarisasi <i>Display</i> Karya Seni 30
Gambar II	: Standarisasi Ruang Tangga 31
Gambar III	: Standarisasi Ruang Penerima Tamu atau Konter 32
Gambar IV	: Standarisasi Meja Bar 33
Gambar V	: Standarisasi Sofa Untuk Pria dan Wanita 34
Gambar VI	: Peta Lokasi Oei Hong Djien Museum 43
Gambar VII	: Tampak Depan 44
Gambar VIII	: Ruang Tamu 45
Gambar IX	: Ruang <i>Display</i> Lantai 1 46
Gambar X	: Ruang <i>Display</i> Lantai 2 47
Gambar XI	: <i>Pantry</i> 47
Gambar XII	: Ruang Studi 48
Gambar XIII	: Denah Lantai 1 dan Lantai 2 49
Gambar XIV	: Dasar Ide Perancangan 52
Gambar XV	: Gambar Lengkung 53
Gambar XVI	: Alternatif Meja Resepsiionis 59
Gambar XVII	: Alternatif Meja <i>Mini bar</i> 60
Gambar XVIII	: Alternatif Almari <i>Mini bar</i> 61
Gambar XIX	: Alternatif Kursi <i>Mini bar</i> 62
Gambar XX	: Alternatif Kursi Sofa 63

Gambar XXI	: Alternatif Kursi Rak buku	64
Gambar XXII	: Meja Resepsionis	77
Gambar XXIII	: Meja <i>Mini bar</i>	78
Gambar XXIV	: Almari <i>Mini bar</i>	79
Gambar XXV	: Kursi <i>Mini bar</i>	80
Gambar XXVI	: Sofa	80
Gambar XXVII	: Rak Buku	81
Gambar XXVIII	: <i>Zoning</i>	82
Gambar XXIX	: Sirkulasi	83
Gambar XXX	: Denah Perancangan ulang <i>OHD Museum</i>	84
Gambar XXXI	: Perspektif Ruang Resepsionis	88
Gambar XXXII	: Perspektif Ruang <i>Mini bar</i>	89
Gambar XXXIII	: Perspektif Ruang Studi	90
Gambar XXXIV	: Perspektif Ruang <i>Display Lantai 1</i>	91
Gambar XXXV	: Perspektif Ruang <i>Display Lantai 2</i>	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Alternatif Pelapis Dinding	54
Tabel 2 : Alternatif Lantai	55
Tabel 3 : Alternatif Langit-langit	56
Tabel 4 : Alternatif Material Perabot	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Meja Resepsonis	98
Meja <i>Mini bar</i>	99
Rak buku	100
Almari <i>Mini bar</i>	101
Rencana Denah.....	102
Rencana Lantai.....	103
Rencana Plafond.....	104
Potongan.....	105
Gambar Potongan.....	106
Perspektif Ruang Resepsonis	107
Perspektif Ruang <i>Mini bar</i>	108
Perspektif Ruang Studi	109
Perspektif Ruang <i>Display</i> Lantai 1	110
Perspektif Ruang <i>Display</i> Lantai 2	111
Perspektif <i>Mini bar</i>	112
Perspektif <i>X-banner</i>	113

PERANCANGAN ULANG

INTERIOR *OEI HONG DJIEN MUSEUM MAGELANG*

Oleh
Isti Cholifah
NIM. 05206241035

ABSTRAK

Konsep perancangan ulang interior *Oei Hong Djien Museum* Magelang bertujuan untuk menciptakan suasana ruang museum yang nyaman dan menarik dengan kesatuan gaya modern, pengolahan elemen ruang dan tata kondisional museum serta merancang fasilitas penunjang museum.

Dalam perancangan ulang interior ini dilakukan dengan cara observasi untuk memperoleh data berupa bentuk ruang, ukuran dan fasilitas dalam museum. Data digunakan sebagai analisis semua kebutuhan dalam perancangan, merancang alternatif desain yang akan dipilih, desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep. *Software* yang digunakan dalam perancangan ulang interior *Oei Hong Djien Museum* Magelang antara lain *Auto Cad 2008* dan *Sketch Up 8* untuk membuat gambar kerja dan sket, *3D Max 2011* untuk modeling dan rendering, *Photoshop Cs3* untuk *finishing*, dan *Corel Draw 13* untuk *plotting*.

Hasil perancangan ulang interior *Oei Hong Djien Museum* Magelang ini meliputi (1) Lantai pertama, merancang area resepsionis yang dilengkapi meja konter, kursi dan *backdrop* yang bertuliskan *OHD Museum*, merancang area *mini bar* yang dilengkapi dengan meja, kursi, almari dan sofa dengan penempatan di area sebelumnya yaitu *pantry*, merancang ulang area studi dengan perancangan rak buku, meja dan kursi, menata ulang area *display* karya seni lantai pertama berdasarkan letak karya dan sekesel; (2) Lantai kedua, menata ulang area *display* karya seni lantai kedua. Konsep dari Tugas Akhir Karya Seni ini memberikan kesatuan gaya modern yang memiliki dasar ide perancangan menggunakan bentuk lengkung untuk diterapkan pada setiap perabot berdasarkan aspek-aspek interior seperti elemen pembentuk ruang (dinding, lantai, plafon), tata kondisional, zoning, sirkulasi dan standarisasi desain. Dilengkapi dengan sirkulasi berdasarkan pembagian ruang *display* karya yang bersifat ruang pamer temporer untuk area lantai pertama dan ruang pamer permanen untuk area lantai kedua.

Kata kunci: Perancangan, museum, interior.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Globalisasi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di seluruh belahan dunia, salah satunya adalah perkembangan desain. Perkembangan desain tak pernah luput dari perubahan gaya hidup dan selera masyarakat. Demikian juga yang terjadi dalam perkembangan desain interior. Perancangan ruang dalam tidak lagi taat pada konsep-konsep artistik dan estetik yang konvensional, tetapi menawarkan konsep baru yang bersifat kekinian dan lebih dinamis.

Kecenderungan itu perlu juga diterapkan di tempat-tempat pelestarian budaya dan sejarah, seperti museum. Penataan interior yang bervariasi diharapkan mampu dijadikan salah satu usaha untuk menarik penikmat wahana tersebut, dengan tanpa meninggalkan histori serta identitas dari tempat itu. Akan tetapi, kebanyakan orang lebih senang mengunjungi tempat-tempat yang memberikan suasana baru yang lebih populer saat ini seperti mall, diskotik, klub, kafe, galeri, dan sebagainya. Hal tersebut menjadi wajar mengingat tempat tersebut tidak hanya memberikan kepuasan sesuai selera masa kini, namun juga penataan interiornya mendukung gaya hidup mereka.

Kurangnya minat masyarakat terhadap tempat-tempat seperti keraton, museum, dan monumen tidak bisa dijustifikasi sebagai akibat dari lunturnya kesadaran budaya semata, tetapi bisa juga disebabkan karena pengelola museum kurang memperhatikan penataan koleksi, maupun penataan interiornya sehingga masyarakat enggan mengunjungi museum.

Museum sebagai wahana pelestarian budaya dan histori, memang harus selalu dijaga originalitasnya baik dari segi arsitektur, interior, maupun eksteriornya. Meskipun demikian tetap harus memperhatikan aspek estetika dalam penataan ruangnya. Penataan yang tepat sesuai dengan masing-masing zaman akan mengesankan ciri-ciri gaya tersendiri sesuai dengan keragaman gaya, media, serta sejarahnya.

Misi utama dari museum adalah untuk melindungi koleksi yang ada di dalamnya, sehingga museum harus memenuhi persyaratan fisik berupa keamanan serta terjaganya kelembaban dan suhu ruang, sebagaimana pendapat Chiara (2001: 677), “*Traditionally, the primary mission of a museum is to safeguard its collection. Two of the most important functional requirements are physical security and maintaining constant temperature and relative humidity to unusual high standards*”.

Selain fungsi utama sebagaimana pendapat di atas, museum juga berperan dalam meningkatkan apresiasi dan edukasi publik karena museum juga memiliki fungsi simbolik sebagai penanda peradaban atau jaman. Tugas dan peranan museum dikembangkan, tidak hanya menjadi tempat menyimpan benda peninggalan sejarah dan budaya, tetapi museum juga sebagai sumber penelitian serta pendidikan dan jati diri bangsa.

Keberadaan museum selain untuk mendapatkan pengalaman, pengunjung juga perlu memperoleh kenyamanan dalam setiap kunjungannya. Hal tersebut dapat dicapai dengan aplikasi bentuk-bentuk yang dikenal untuk memberikan dimensi kemanusiaan yang nyaman pada bangunan dan lalu lintas di dalamnya.

Penataan interior meliputi alur sirkulasi publik di dalam ruang museum harus jelas, berhubungan dengan pintu masuk, resepsionis, sirkulasi publik utama (ruang pameran) dan fungsi pelengkap yang lain. Ruang-ruang tersebut harus memberikan pemahaman yang jelas bagi pengunjung terhadap fungsi ruang museum. Penataan fisik dan hubungan ruang pameran harus memenuhi kebutuhan pengunjung. Tata letak dan sirkulasi utamanya harus fleksibel untuk mengakomodasi variasi ukuran, berat dan teknologi dalam penggunaan karya seni yang berkembang saat ini.

Selain itu, perlu diberikan peluang bagi pengunjung untuk memilih beberapa alur yang disesuaikan dengan durasi dan intensitas kunjungannya. Kesatuan gaya dalam interior museum sangat diperlukan pengunjung untuk mempermudah dalam menikmati karya. Dengan penataan tersebut, diharapkan pengalaman pada ruang pameran menjadi dimensi aktif dari pengalaman penjelajahan seluruh museum, sehingga mendorong terjadinya kunjungan berulang.

Objek dalam perancangan ini adalah Oei Hong Djien Museum (*OHD Museum*). *OHD Museum* ini merupakan museum seni rupa modern dan kontemporer milik Oei Hong Djien. Dalam museum ini tersimpan koleksi seni rupa lebih dari 1.000 buah karya, terdiri atas lukisan, patung *indoor*, patung *outdoor*, karya instalasi dan keramik.

Perancangan ulang interior *OHD Museum* Magelang ini merupakan usaha untuk melengkapi penataan fasilitas publik yang terdapat dalam museum tersebut. Untuk itu aspek-aspek interior di dalam museum harus diperhatikan, meliputi

penghawaan, pencahayaan, sirkulasi, *zoning*, hubungan antar ruang dan penataan koleksi museum. Perancangan ulang *OHD Museum* Magelang ini merupakan alternatif desain yang perlu dilakukan secara periodik sebagai usaha untuk memberikan warna baru bagi pengunjung museum tanpa meninggalkan ciri serta identitas dari museum tersebut.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan analisis situasi diatas, maka perancangan ini mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang ulang interior *OHD Museum* Magelang supaya dapat menciptakan suasana ruangan yang nyaman, menarik dan fungsional dengan gaya modern ?
2. Bagaimana mengolah elemen ruang dan tata kondisional museum?
3. Bagaimana merancang fasilitas penunjang museum?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan interior ini sebagai berikut:

1. Merancang ulang interior *OHD Museum* Magelang supaya dapat menciptakan suasana ruangan yang nyaman dan menarik sesuai dengan fungsinya sebagai museum dengan kesatuan gaya interior modern.
2. Pengolahan elemen ruang dan tata kondisional museum.
3. Merancang fasilitas penunjang museum.

D. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan ini secara teoritik diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan tentang desain interior, khususnya interior museum seni rupa. Secara praktis, selain untuk menambah referensi tentang desain interior, juga menjadi acuan perancangan museum seni rupa dan penataan pameran seni rupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perancangan Ulang

Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1139) adalah proses, perbuatan merancang. Dalam hal ini perancangan ulang merupakan proses merancang kembali. Merancang ulang desain yang telah ada dengan tujuan melengkapi dan memperbaharui perancangan sebelumnya. “Desain merupakan rancangan, seleksi atau aransemen dari elemen formal karya seni; ekspresi konsep seni dalam berkarya yang mengkomposisikan berbagai elemen dan unsur yang mendukung” (Mayer, dalam bukunya Mikke Susanto, 2002: 31). Desain merupakan aktivitas menata unsur-unsur karya seni memerlukan pedoman yaitu azas-azas desain (*principles of design*), antara lain kesatuan, keseimbangan, irama dan proporsi (Susanto, 2002: 31). Dalam hal ini perancangan ulang merupakan proses menata ulang desain yang telah ada sebelumnya.

B. Desain Interior Museum

Desain interior merupakan upaya dalam merancang kebutuhan dalam ruang. Kebutuhan dalam ruang yang memberikan kenyamanan dan disesuaikan dengan kondisi serta fungsinya. Desain interior merupakan suatu rancangan pada bagian dalam bangunan yang dilahirkan dari suatu konsep pemikiran seseorang atau lebih dari kemampuan kreativitas cipta, rasa dan karsa yang dituangkan atau disusun dalam suatu bentuk atau pola dua dimensional dan tiga dimensional.

Desain interior tersebut pada akhirnya akan diwujudkan dalam satu pola yang melahirkan produk material dan dapat diterapkan dalam aktivitas industri.

1. Pengertian Desain Interior

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan “*design* atau desain” adalah kerangka bentuk atau rancangan dan “interior” adalah bagian dalam gedung (ruang) atau tatanan perabotan (hiasan) di dalam ruang dalam gedung. Desain interior dikenal juga dengan istilah desain ruang dalam. Definisi desain interior menurut Sachari (2004: 13), adalah suatu kegiatan yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah hunian, seperti hotel, rumah tinggal, bank, museum, restoran, kantor, pusat hiburan, rumah sakit, sekolah, bahkan ruang-ruang dapur dan kafe.

Menurut Ching (1996: 46), desain interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior yang berada di dalam bangunan. Tatanan fisik ini memenuhi kebutuhan dasar akan tempat tinggal dan perlindungan. Hal itu memberikan tempat dan mempengaruhi bentuk aktivitas yang berada didalamnya, serta memelihara aspirasi, dan mengungkapkan ide-ide yang menyertai tindakan. Interior sebuah ruangan mempengaruhi penampilan, perasaan hati dan kepribadian penghuninya, oleh karena itu tujuan dari desain interior adalah perbaikan-perbaikan fungsi, memperkaya nilai estetika, dan peningkatan psikologis ruang interior.

Merancang sebuah interior harus berusaha menciptakan suasana interior sedemikian rupa agar mampu memberi perlindungan, kenyamanan, keamanan dan

menimbulkan rasa betah dalam suasana yang terjalin dengan lingkungan sekitarnya.

2. Prinsip Desain Perancangan Museum

Menurut Susanto (2002: 31) prinsip desain atau azas-azas desain meliputi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhytme*) dan proporsi. Prinsip desain perancangan museum dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Kesatuan (*unity*)

Merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni. *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian.

Suatu benda hendaknya dapat mengesankan adanya kesatuan yang terpadu. Hal itu tergantung pada desain atau rancangannya. Dalam suatu komposisi, kekompakan antarbenda atau unsur yang satu harus saling mendukung dengan benda atau unsur yang lain.

b. Keseimbangan (*balance*)

Penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi dalam karya seni. Keseimbangan merupakan prinsip desain yang paling banyak menentukan kepekaan rasa. Dalam menyusun benda atau menyusun unsur rupa, faktor keseimbangan akan sangat menentukan nilai artistik dari komposisi yang dibuat itu.

Keseimbangan-keseimbangan yang diperlukan dalam penataan karya pada ruang museum menurut Susanto (2004: 175), dapat dilihat pada estetika peletakan (perhatikan pemakaian alat dan bahan untuk menggantung atau meletakkan) karya; hubungan antara satu karya dengan karya lain, tidak terlalu dekat dan jika bisa memiliki hubungan khas, baik aliran, gaya, komposisi, warna, atau konsep lain; penulisan teks (seperti konsep atau petunjuk karya lainnya) dan peletakkan label (judul dan keterangan teknis karya) tidak mengganggu; intensitas kesadaran tentang bahan yang dipakai pada karya seni (misalnya karya kertas tidak boleh sampai terkena langsung sinar matahari).

c. Irama (*rhytme*)

Irama adalah kesan gerak yang ditimbulkan oleh keselarasan (harmoni) dan ketidakselarasan (kontras). Dari hal tersebut dapat didefinisikan bahwa irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Sedang menurut Feldman (1967: 267), *rhytme* atau irama adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya.

d. Proporsi atau Perbandingan atau Keserasian

Proporsi adalah hubungan ukuran antarbagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya. Proporsi atau perbandingan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Karya seni harus serasi agar enak dinikmati.

3. Ruang Museum

Museum adalah pengawal warisan budaya. Dalam kata pengawalan terkandung makna bahwa warisan budaya itu juga ditampilkan kepada masyarakat. Museum juga dapat disebut cagar budaya bila dia melestarikan warisan budaya dan menampilkannya kepada masyarakat. Museum secara etimologis, berasal dari kata Yunani, *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil pemujaan terhadap Muses, dewa yang berhubungan dengan kegiatan seni.

Museum berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museum*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan. Museum dapat menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.

Menurut Neufert (1995: 135), museum adalah ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi persyaratan sebagai berikut, yaitu ruang museum harus dilindungi dari kehancuran, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya langsung serta debu dan peragaan karya harus mendapat pencahayaan yang baik.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992) merumuskan bahwa di Indonesia terdapat dua jenis museum. Museum yang pertama, museum umum adalah museum yang objek penyajiannya tidak terbatas pada satu jenis cabang

ilmu saja, sering disebut dengan *integrated* museum. Jenis museum ini diklasifikasikan berdasarkan luas wilayah yang diwakilinya. Jenis museum kedua adalah museum khusus, yaitu museum yang menyajikan koleksinya khusus dari satu cabang ilmu saja. Misalnya museum seni rupa, merupakan museum yang menyajikan koleksi berupa benda-benda dari cabang seni rupa seperti lukisan, instalasi dan patung.

Museum dikenal sebagai tempat menyimpan benda peninggalan sejarah dan budaya. Sebagai media universal museum juga berperan untuk pelestarian warisan budaya, wahana pembelajaran masyarakat, dan sebagai media edukasi untuk memberikan gambaran tentang perkembangan sejarah dan budaya manusia kepada publik. Di samping itu, museum merupakan wahana yang memiliki peran strategis terhadap penguatan jati diri masyarakat.

Sebuah museum memerlukan perancangan interior terhadap semua koleksi-koleksinya. Desain interior museum dibutuhkan sebagai usaha untuk menarik penikmat wahana tersebut, dengan tanpa meninggalkan histori serta identitas dari tempat itu. Bagian-bagian yang perlu diperhatikan dalam merancang ruang dalam museum adalah bentuk ruang yang dipakai, lalu disesuaikan dengan karya yang akan disajikan.

Menata, merancang, mendesain, mengatur, serta mengorganisasikan unsur-unsur, objek atau ruang berdasarkan pertimbangan praktis, ekonomis, estetis dan ergonomis untuk tujuan tertentu adalah salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan dalam penataan ruang pameran (Susanto, 2004: 171). Penataan ruang berarti pula mengorganisir unsur-unsur berupa pengamat, karya seni, dan

berbagai benda pendukung dan aksesoris ruang agar mudah diakses, indah dan nyaman. Dalam ruang atau gedung (*indoor*) terdapat hal-hal yang harus diperhatikan, misalnya luas ruangan, dinding, lantai, langit-langit, pintu dan jendela. Hal-hal tersebut bisa tetap dibiarkan, direspon sebagai karya, ditambah atau bahkan diganti dan dibongkar.

4. Elemen-Elemen Interior Museum

Elemen-elemen interior merupakan kesatuan dari unsur-unsur disain berupa garis, bentuk, ruang, tekstur dan warna sebagai konsep dasar dan juga paduan dari pencahayaan, penghawaan, akustik, maupun perabot. Pada sebuah ruang, elemen-elemen tersebut mempunyai persyaratan yang harus dipenuhi untuk kenyamanan pengguna.

a. Elemen Pembentuk Ruang Museum

Elemen-elemen pembentuk ruang dalam disain interior memberikan bentuk ke dalam bangunan, memberi demarkasi sebagian ruang yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior. Lantai, dinding dan atap merupakan elemen-elemen pembentuk ruang.

1) Lantai Museum

Lantai adalah bidang pada ruang interior di tingkat dasar yang datar. Sebagai *platform* yang mendukung aktivitas interior dan perabot, lantai harus terstruktur untuk menahan dengan aman beban yang dihasilkan. Permukaannya harus cukup tahan untuk menahan penggunaan yang berkelanjutan (Ching, 2011: 148).

Menurut Mangunwijaya (1980: 49), persyaratan lantai secara menyeluruuh adalah harus kuat memikul beban, harus kaku, tidak bergetar bila orang lewat, rapat debu, dapat menetralisir bunyi dan memudahkan perawatan. Pendapat ini didukung oleh pendapat Suptandar (1982: 8) yang menyebutkan bahwa karakteristik lantai akan memberikan ciri-ciri tertentu terhadap ruang yang bersangkutan.

Warna dan tekstur dari lantai harus dapat menunjang atau menonjolkan benda pajang. Pada umumnya warna lantai lebih gelap dari pada dinding, dengan daya pantul kurang dari 30% (Mulajoli, 1975: 169). Pola lantai dapat berfungsi sebagai batasan area, pemberi arah atau hanya memberikan sentuhan tekstur pada ruang. Selanjutnya dijelaskan pula mengenai dua aspek penting dalam pemilihan lapisan lantai yaitu kriteria fungsional dan kriteria estetis. Kriteria fungsional terdiri dari beberapa kriteria yaitu keamanan, penyerapan bunyi, karakter warna, pola hias dan tekstur. Sedangkan untuk kriteria estetik terdiri dari motif lantai, motif tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi atau sebagai daya tarik tekstur (Ching, 1996: 167).

Lantai pada ruang pamer museum harus memenuhi syarat-syarat utama yang kuat, mudah dibersihkan karena aktivitas utama pengunjung museum dilakukan (Mulajoli, 1975: 169). Maka dari itu pemilihan bahan untuk lapisan lantai harus diperhatikan dan disesuaikan dengan fungsi dan karakter ruang. Pemilihan bahan dan lapisan lantai yang tepat dapat membantu pengunjung untuk memfokuskan pengamatannya terhadap benda-benda yang dipajang dalam museum dan galeri.

2) Dinding Museum

Dinding merupakan elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Dinding bertindak sebagai pendukung struktur bagi lantai diatas tanah dan langit-langit. Dinding interior membagi kembali ruang interior bangunan, memberikan privasi ke masing-masing ruang, dan mengendalikan jalur suara, panas, dan pencahayaan dari satu ruang ke ruang lainnya (Ching, 2011: 150).

Fungsi dinding antara lain sebagai pembatas atau penutup ruang hingga tempat penempatan unsur dekoratif. Dinding kaca dapat memberikan komunikasi, dapat merefleksi cahaya untuk mendapatkan kesan ruang dan umumnya dipakai dalam interior (Suptandar, 1982: 49). Lebih lanjut Mangunwijaya (1980: 339) menjelaskan fungsi dinding adalah pemikul beban diatasnya, penutup dan pembatas ruang baik secara akustik maupun visual, pelindung terhadap alam luar seperti cahaya dan panas sinar matahari, hujan dan kelembaban udara, pengatur ventilasi, suhu dan kelembaban ruang.

Mulajoli (1975: 183) menyebutkan bahwa syarat utama dinding pada ruang pamer museum adalah memperkuat konstruksi, menghindari panas, kelembaban udara dan suara bising. Dinding ruang pamer juga harus selalu memperhatikan benda-benda yang dipamerkan, warna yang dipilih harus lebih terang dari warna lantainya yaitu dengan daya pantul antara 30% sampai 80% (Onggodipura, 1987: 22). Bentuk, bahan, tekstur dan warna yang digunakan pada dinding berpengaruh pada cahaya yang ada dalam ruang yang pada akhirnya akan menentukan karakter dan suasana ruang. Warna dinding sebaiknya menggunakan warna polos dan netral agar objek-objek yang dipajang terlihat menonjol.

Dinding memisahkan satu ruang dengan ruang yang lain. Dalam hal ini dinding mempunyai bukaan didalam atau diantara bidang dinding yang memungkinkan untuk kontinuitas dan gerakan fisik antar ruang, beserta jalur cahaya, panas, dan suara. Bukaan tersebut merupakan jendela dan pintu yang menginterupsi bidang dinding serta memberi tepi bentuk dan ruang interior bangunan.

a) Jendela

Jendela adalah elemen transisi dari arsitektur dan desain interior yang menghubungkan secara visual dan fisik satu ruang dengan ruang lainnya, dan bagian dalam dengan bagian luar (Ching, 2011: 172). Jendela menempati ruang dinding. Ketika menempatkan jendela, salah satu pertimbangan perencanaan adalah seberapa banyak area dinding yang tersisa antara dua bukaan jendela dan apakah ukuran dan proporsi segmen dinding ini dapat mengakomodasi perabot yang diletakkan di depannya (Ching, 2011: 185).

b) Pintu

Pintu memungkinkan akses fisik bagi diri kita, perabot, dan barang kita untuk keluar dan masuk dari bangunan dan dari satu ruang ke ruang lain di dalamnya. Melalui desain, konstruksi, dan lokasinya, pintu dapat mengendalikan penggunaan ruangan, pemandangan dari satu ruang ke ruang berikutnya, dan jalur masuk cahaya, suara, kehangatan, dan udara (Ching, 2011: 186).

3) Langit-langit (plafon) Museum

Langit-langit memainkan peranan visual yang penting dalam pembentukan ruang interior dan membatasi dimensi vertikalnya. Langit-langit adalah elemen

peneduh pada desain interior, memberikan perlindungan fisik maupun psikologis kepada mereka yang berada di bawahnya (Ching, 1996: 192). Langit-langit bangunan museum didaerah tropis biasanya dibuat cukup tinggi untuk memperoleh kenyamanan dan kesan luas atau tidak sempit.

Onggodipuro (1987: 122) lebih lanjut menjelaskan bahwa peranan langit-langit sangat dibutuhkan dalam menciptakan atmosfir ruang pamer dimana dapat mendukung kegiatan visual para pengunjung pameran. Keberadaan warna terang pada langit-langit lebih dibutuhkan daripada warna-warna gelap, warna-warna tersebut lebih terang dari warna pada warna lantai.

Bahan langit-langit dapat menimbulkan kesan berbeda-beda seperti (1) kesan alamiah didapat dari bahan kayu, anyaman bambu dan rotan; (2) kesan klasik didapat dari plat-plat gibs bermotif; (3) kesan glamour dari bahan kaca atau *antique glass ceiling* atau kain-kain untuk rumah biasanya dari bahan *eternity* atau triplek; (4) kesan industrial didapat dari atap beton *exposed* bangunan umum biasanya menggunakan aluminium atau fiberglass.

Suptandar (1987: 61) menyebutkan bahwa karakteristik suatu langit-langit merupakan ciri tertentu yang minimal harus ada pada suatu ruang yang bersangkutan dengan jenis kegiatan apa yang berlangsung dalam ruang tersebut. Misalnya sebuah ruang pamer, agar dapat menarik pengunjung, dibuat langit-langit yang kontras, saling bersaing untuk dapat menonjolkan diri dan kesan yang mewah.

Tinggi langit-langit memiliki dampak sangat besar pada skala ruang. Langit-langit yang tinggi cenderung memberikan perasaan yang terbuka, lega, dan

nyaman ke ruang. Langit-langit ini juga memberikan perasaan kebanggaan atau formalitas, khususnya ketika bentuknya beraturan. Sedangkan langit-langit yang rendah, di sisi lain menekankan sifat penaungan mereka dan cenderung menciptakan ruang intim dan nyaman (Ching, 2011: 167).

b. Tata Kondisi Ruang Museum

Tata kondisi ruang merupakan bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari bangunan. Sistem ini memberikan kondisi panas, penglihatan, pendengaran dan kebersihan yang diperlukan untuk kenyamanan penghuni bangunan, sehingga hal tersebut sangat penting untuk diperhatikan (Ching, 2011: 214). Berikut adalah penjelasan tentang tata kondisi ruang yang terdiri dari pencahayaan, penghawaan dan akustik.

1) Pencahayaan Ruang Museum

Pencahayaan adalah satu aspek penting dalam interior. Dengan cahaya yang tepat maka suasana dan kenyamanan pengguna akan terpenuhi. Beberapa fungsi pencahayaan meliputi penciptaan lingkungan yang memungkinkan pengamat melihat detail tugas dan kegiatan visual secara jelas, mudah dan tepat, memungkinkan penghuni-penghuni berjalan dan bergerak secara mudah, menciptakan lingkungan visual yang nyaman dan berpengaruh baik terhadap prestasi (Kasudiarjo, 1978: 87).

Cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, karena memberi pengaruh sangat luas serta menimbulkan efek-efek tertentu (Suptandar, 1999: 216). Berikut adalah penjelasan tentang pencahayaan yang terdiri dari jenis pencahayaan, jenis lampu dan penempatan pencahayaan.

a) Jenis pencahayaan

Pencahayaan menurut Suptandar (1982: 70) dibedakan menjadi dua jenis pencahayaan yaitu :

- (1) Pencahayaan alam (*natural lighting*), merupakan pencahayaan yang berasal dari sinar matahari, sinar bulan, sinar api dan sumber-sumber lain dari alam. Sumber pencahayaan alam yang kita gunakan dalam perancangan ruang dalam pada umumnya dipakai pencahayaan sinar matahari.
- (2) Pencahayaan buatan (*artifical lighting*), merupakan pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia, seperti cahaya lilin dan sinar lampu. Dalam interior suatu bangunan, banyak memanfaatkan cahaya buatan untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu, sesuai dengan keinginan dan fungsi dari ruang.

Suptandar (1982: 70-73) menyebutkan bahwa pencahayaan alam dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu pencahayaan langsung yang merupakan pencahayaan yang berasal dari matahari atau secara langsung melalui atap atau *vide*, jendela, genteng kaca dan pencahayaan tidak langsung yang merupakan pencahayaan yang diperoleh dari sinar matahari secara tidak langsung. Sistem pencahayaan tersebut banyak ditemui penggunaannya dalam perancangan ruang dalam melalui *skylight*, permainan kaca.

Berdasarkan cakupannya dikenal istilah pencahayaan umum (*general lighting*), yaitu pencahayaan merata untuk seluruh ruangan dan dimaksudkan untuk memberikan terang merata, walaupun mungkin minimal, agar tidak terlalu gelap. Berbeda dengan pencahayaan umum, pencahayaan kerja (*task lighting*) adalah pencahayaan fungsional untuk kerja visual tertentu, biasanya disesuaikan

dengan standar kebutuhan penerangan bagi jenis kerja bersangkutan. Pencahayaan yang secara khusus diarahkan ke objek tertentu untuk memperkuat penampilannya (fungsi estetik) disebut pencahayaan aksen (*accent lighting*). Cahaya ambien (*ambien light*) adalah cahaya keseluruhan dalam suatu ruang yang merupakan efek gabungan dari pencahayaan umum, kerja dan aksen (Satwiko, 2004).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada perancangan pencahayaan ruang pamer meliputi (1) Penekanan (*emphasis*), yaitu penekanan cahaya dalam museum untuk menimbulkan efek dramatis pada suatu objek yang dipamerkan dengan tujuan agar perhatian pengunjung tertuju pada benda tersebut; (2) Objek pameran (*modeling*), digunakan pada pameran dengan objek tiga dimensi atau objek dengan bentuk dan tekstur yang perlu diperjelas; (3) Arah (*orientasi*), pada beberapa perencanaan cahaya dibutuhkan arah jatuhnya cahaya yang tepat; (4) Menghindari refleksi atau efek bayangan yang tidak diinginkan (*avoidance of unwanted reflection and shadows*), pada perancangan pencahayaan di museum yang menyajikan lukisan dan foto-foto perlu dihindarkan efek refleksi dan bayangan baik yang berasal dari *frame* atau benda-benda lain dalam ruang, maka dianjurkan cahaya mengarah langsung pada objek lukisan atau foto dengan sudut kemiringan paling minim 60 derajat terhadap dinding; (5) Warna (*colour*), pemilihan warna cahaya pada lampu harus diperhatikan secara cermat karena dapat mempengaruhi pengamat khususnya pada pameran-pameran yang menonjolkan warna pada objek yang dipamerkan seperti lukisan atau gambar.

b) Jenis lampu

Beberapa jenis lampu yang digunakan dalam sistem pencahayaan interior ruang pamer (museum) diantaranya lampu *fluorescent*, lampu halogen, lampu metal halide bertegangan rendah, lampu sorot *monopoint*, lampu dekorasi .

c) Penempatan pencahayaan

Suptandar (1982: 79-99) menyebutkan beberapa teknik penempatan pencahayaan lampu di dalam ruang diantaranya sebagai berikut.

(1) Teknik pencahayaan pada dinding

Teknik *bracket* atau penutup dinding merupakan salah satu teknik pencahayaan pada dinding dengan cara memasang penutup dinding dengan menggunakan lampu cahaya atau lampu dekorasi dan tidak memerlukan jendela. Penutup dinding dipergunakan untuk menerangi *longe furniture*, *cabinet*, dan ruang makan. Sedangkan teknik *cornices* adalah tipe pencahayaan yang melekat pada plafon, dimana seluruh cahaya langsung dipancarkan ke bawah. *Cornices* sangat baik untuk menerangi rak barang-barang atau buku-buku.

(2) Teknik pencahayaan pada plafond

Salah satu contoh yang umum dari pencahayaan plafon adalah dengan menggunakan *cove*. Ini termasuk tipe pencahayaan tidak langsung. Proyeksi pada dinding mengandung cahaya lampu, merupakan sinar langsung ke plafond. Pencahayaan dengan sistem ini dapat digunakan pada keempat dinding yang berseberangan. Tetapi sifat sinar ini datar dan tidak menimbulkan kesan dekoratif dalam ruang.

(3) Teknik pencahayaan khusus

Lampu selain berfungsi sebagai sumber cahaya dalam kehidupan manusia, lampu juga dapat kita pergunakan sebagai unsur dekorasi. Lampu-lampu dekorasi termasuk teknik pencahayaan khusus. Pada malam hari, lampu dekorasi tetap berfungsi sebagai pencahayaan buat kita, tetapi dapat juga sekaligus sebagai unsur dekoratif atau ornamen dalam ruangan baik terutama pada siang hari. Dalam suatu ruang pamer, lampu-lampu yang digunakan untuk menyorot lukisan atau mural atau patung tersebut dapat berfungsi juga sebagai unsur dekoratif dalam bentuk penghias plafon dan dinding.

2) Penghawaan Ruang Museum

Penghawaan adalah merupakan aspek penting dalam perencanaan museum. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam merancang penghawaan adalah dapat lebih mengatur kualitas udara, sesuai dengan kebutuhan ruang terhadap temperatur, udara bersih dan kelembaban udara, dapat mengurangi polusi udara, termasuk kebisingan yang berasal dari luar gedung (Kusudiarjo, 1978: 47). Penghawaan sangat menentukan kenyamanan sebuah ruangan, dengan sirkulasi udara yang baik memungkinkan penghuninya hidup sehat dan nyaman.

Dalam perancangan interior terdapat 2 jenis penghawaan, diantaranya sebagai berikut: (a) Penghawaan alami, merupakan penghawaan yang diperoleh dengan memanfaatkan kelembaban udara dari pepohonan di sekitar lingkungannya. (b) Penghawaan buatan, merupakan penghawaan yang diperoleh dengan membuat jendela dan nako pada dinding-dinding bangunan serta meletakkan tanaman dalam ruangan supaya menghasilkan kesejukan. Lebih lanjut Satwiko (2004: 4)

menambahkan bahwa penghawaan buatan atau ventilasi buatan (*artificial ventilation or forced ventilation or mechanical ventilation*) adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik. Penghawaan buatan sering disebut pengkondisian udara (*air conditioning*) yaitu proses perlakuan terhadap udara di dalam bangunan yang meliputi suhu, kelembaban, kecepatan, dan arah angin, kebersihan, bau, serta distribusinya untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuninya.

Pengkondisian udara sebenarnya tidak hanya berarti menurunkan suhu (*cooling*), tetapi juga menaikkan suhu (*heating*). Di daerah tropis lembab yang suhu rata-ratanya tinggi, pengkondisian udara (penghawaan buatan) diasosiasikan dengan penyejuk udara oleh mesin penyejuk udara yang dikenal luas dengan istilah *air conditioner* (AC). Museum memiliki kebutuhan operasional yang sangat spesifik di masing-masing zona tersebut. Salah satu kebutuhan operasional yang paling penting selain sistem keamanan adalah sistem penghawaan, yang menjaga supaya suhu dan kelembaban ruang pada semua koleksi dalam berbagai ruang, sepanjang tahun.

3) Akustik Ruang Museum

Dalam desain interior, akustik merupakan pengendalian suara di dalam ruang interior, menjaga dan memperbaiki suara yang di inginkan dan mengurangi atau menghilangkan suara yang akan menghalangi aktivitas kita (Ching, 2011: 267). Pemberantasan gangguan bunyi dapat dilakukan secara aktif maupun pasif. Pemberantasan aktif adalah dengan usaha yang dilakukan langsung pada bunyi itu sendiri. Pemberantasan pasif dilakukan untuk mengurangi gangguan loncatan

bunyi yang datang dari suatu sumber bunyi dan yang kita lakukan pada ruang atau benda yang ingin kita lindungi terhadap gangguan bunyi tersebut (Suptandar, 1982: 88).

c. Perabot Perangkat *Display* (Pemajangan) Museum

Perabot atau *furniture* adalah perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan ruang luar seperti kursi, meja, lemari-lemari dan perlengkapan sejenis (Sailor, 1952: 52). Secara umum persyaratan perabot adalah fungsional, nyaman dipakai, ketahanan yang baik, memiliki karakter dan skala yang tepat, sesuai dengan keadaan tertentu, tapi setiap keadaan memiliki perbedaan-perbedaan yang halus (Friedmann, 1976: 215).

Perabot harus memenuhi kriteria sebagai berikut: ringan tapi kuat, bagian-bagian kaki harus dilengkapi dengan pelindung (untuk mengurangi kerusakan lantai), mudah diganti, mudah digabung untuk membentuk deretan dan tahan lama, tahan gesekan dan benturan (Chiara, 1973: 236). Perabot dapat dikonstruksi dari kayu, logam, plastik, dan material sintesis lainnya. Masing-masing material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya.

Dalam interior sebuah museum diperlukan perangkat *display* tambahan. Perangkat *display* merupakan beberapa perabot pendukung yang digunakan dalam menata karya pada sebuah ruang pameran.

1) Sekesel

Sekesel merupakan sekat atau dinding yang dapat dipindah-pindah. Sekat ini biasa dipakai untuk memajang lukisan atau karya seni lain dalam sebuah

kegiatan atau pameran. Pemakaian sekesel sangat menentukan pula baik tidaknya kualitas sebuah pameran sehingga sekesel harus nampak mendukung sebuah karya seni yang dipajang (Susanto, 2002: 100). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sekesel adalah sekat (dinding) yang dipindah-pindahkan (2008: 1242).

2) Pustek

Pustek (dari bahasa Belanda *voestatuk*) merupakan landasan untuk memajang karya seni tiga dimensional. Dapat berupa kotak maupun bentuk-bentuk lain yang dirancang sekutu mungkin untuk mengatasi beban yang dimiliki karya yang akan ditaruh di atasnya (Mikke, 2002: 94).

3) Tempat duduk

Tempat duduk harus dirancang untuk mendukung beban dan bentuk pengguna dengan nyaman. Akan tetapi, karena banyaknya variasi ukuran tubuh dan bahaya mendesain untuk kondisi spesifik dengan terlalu persis yang akan menghasilkan alat tempat duduk yang nyaman (Ching, 2011: 310).

Beberapa jenis tempat duduk atau kursi diantaranya sofa yang dirancang sebagai tempat duduk satu orang atau lebih, pada umumnya diberi kain pelapis, berbentuk lengkung, lurus, atau bersudut dengan atau tanpa lengan. Sofa dapat juga diatur dalam bentuk L atau U untuk kelompok percakapan di lobi, kantor, atau ruang tunggu (Ching, 2011: 313-315).

4) Meja

Meja biasanya memiliki permukaan yang datar dan horizontal, didukung dari atas lantai dan digunakan untuk makan, bekerja, penyimpanan dan *display*.

Meja harus memiliki atribut-atribut, diantaranya kekuatan dan stabilitas untuk mendukung benda yang digunakan berupa ukuran, bentuk serta tinggi di atas lantai yang benar dan sesuai dengan penggunaan yang dimaksudkan serta konstruksi dari material yang tahan lama (Ching, 2011: 316).

Bagian atas meja dapat berupa kayu, kaca, plastik, batu, logam, keramik, atau beton. Penutup permukaan harus tahan lama dan memiliki kualitas pudar yang baik. Warna dan tekstur permukaan harus memiliki faktor pemantul cahaya yang memadai untuk tugas visual.

5) Almari

Sistem penyimpanan dinding terdiri dari unit rak, laci, dan kabinet modular yang dapat dikombinasikan dalam beragam cara untuk membentuk gabungan dengan pendukung masing-masing. Unit ini memiliki bagian depan yang terbuka atau dipasangi dengan pintu padat, atau kaca. Beberapa sistem menggabungkan pencahayaan *display* ke dalam konstruksinya (Ching, 2011: 326).

d. Tata Ruang Museum

Tata berarti aturan (biasanya dipakai dalam kata majemuk), kaidah, aturan, susunan, dan cara menyusun sistem (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 534). Sedangkan ruang, sebagaimana diungkapkan Ching (1996: 93) bahwa sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai unsur tiga dimensi berupa panjang, lebar dan tinggi. Semua ruang dapat dianalisis dan dimengerti, terdiri atas titik (ujung atau puncak) dimana beberapa bidang bertemu, garis (sisi-sisi) dimana dua buah bidang berpotongan, bidang (permukaan), batas-

batas. Sebagai unsur tiga dimensi di dalam perbendaharaan perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat dimana ruang dipindahkan oleh massa atau ruang kosong dimana berada di dalam atau dibatasi oleh bidang-bidang.

Disamping itu Ching juga mengemukakan bahwa ruang terdiri dari berbagai macam jenis yang mengandung hubungan dan organisasi ruang. Macam-macam ruang diantaranya, ruang dalam ruang, ruang-ruang yang saling berkaitan, ruang-ruang yang saling berseberangan, ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama (Ching, 1996: 97).

Tata ruang merupakan cara atau teknik mengatur ruang (ruang tidur, ruang kantor, ruang kerja, ruang resepsionis dan sebagainya). Tata ruang yang baik hanya dapat diwujudkan melalui perancangan yang baik. Keberhasilan suatu perancangan tidak hanya berarti letak ruang yang efisien, proporsi yang baik, dengan pintu dan jendela yang dibutuhkan, tetapi juga yang lebih penting adalah penempatan perabot pada tempat yang tepat (Frances, 1977: 89).

e. Organisasi Antar Ruang Museum

Tujuan organisasi antar ruang adalah untuk mempermudah hubungan antara masing-masing ruang.

1) *Zoning*

Satuan-satuan yang tugas pekerjaannya memang khusus menangani publik hendaknya memang ditempatkan di tempat yang mudah ditangani orang-orang tanpa mengganggu satuan-satuan lainnya (Gie, 1982). Sedangkan menurut Suptandar (1999: 93) pembagian *zoning* akan mempengaruhi akifitas pengunjung,

karyawan dan perabot di daerah zona tersebut, daerah yang dibangun ada empat kelompok yaitu area umum, area pribadi, area pelayanan, dan area sirkulasi.

2) Sirkulasi

Sirkulasi menurut Suptandar (1982: 80) adalah pengarahan dan bimbingan atau tapak yang terjadi dalam ruang, kesan langsung terhadap ruang akan dipengaruhi oleh sirkulasi-sirkulasi yang terorganisir dengan baik dan keseimbangan menjadikan lalu lintas kegiatan menjadi lancar. Sirkulasi merupakan bagian penting dari perencanaan tata ruang, daerah tersebut merupakan jalan lalu lintas masuk diluar bangunan sampai masuk dalam bangunan dan berlaku dari satu tempat ketempat atau ruang lain. Sirkulasi yang benar sangat menentukan efisiensi pemakaian bangunan (Ching, 1992: 15).

Sirkulasi merupakan pengarah serta pembimbing jalan atau tapak yang terjadi dalam ruang yang berfungsi untuk menampung kegiatan yang bergerak (Chiara, 1973: 592). Sedangkan menurut Mulajoli, arah sirkulasi dibagi menjadi dua, yaitu sirkulasi primer dan sirkulasi sekunder. Sirkulasi primer adalah sirkulasi yang apabila arah sirkulasi pengunjung dalam menikmati koleksi museum terjadi antara ruang pameran satu ke ruang pameran lain atau terjadi antar ruang, sedang sirkulasi sekunder adalah merupakan arah gerak pengunjung dalam menikmati koleksi terjadi dalam satu ruang atau antara satu koleksi ke koleksi yang lain.

5. Warna

Warna merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat dipermukaan benda (Ching, 2011: 105). Kehadiran unsur

warna menjadikan benda dapat dilihat dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Susanto (2002: 113), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi alam, ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik.

Dalam menata interior, warna menjadi pertimbangan penting. Warna merupakan media yang paling mudah diterapkan bila kita ingin mengubah atau menciptakan suasana baru sekaligus memperindah ruangan. Seperti yang dikemukakan oleh Akmal (2006: 58-67), dalam interior warna dapat memberikan beberapa efek berupa warna sebagai pembentuk *mood* dan atmosfer ruang, warna untuk memusatkan dan mengalihkan perhatian, warna untuk memecah dan menyatukan ruang serta warna untuk menyeimbangkan proporsi ruang.

Selain berpengaruh terhadap ruangan, warna interior sebuah museum juga memiliki peran penting yaitu dalam *display* karya yang dipamerkan. Warna yang dipakai tidak boleh mengalahkan warna pada karya, sehingga tidak mengurangi kenikmatan saat melihat karya yang dipamerkan. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat melalui unsur warna, orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya. Pada perancangan ulang museum ini warna dominan yang digunakan dalam perabot yaitu warna kuning dan abu-abu. Warna lain seperti warna hitam dan coklat juga ditambahkan untuk

menambah variasi warna sehingga mampu memberikan kesan luwes. Pada bagian dinding museum yang akan dirancang ulang menggunakan warna putih.

Penerapan warna pada tatanan interior sebuah ruangan perlu mempertimbangkan psikologi warna. Suasana dan mood apa yang ingin kita bentuk, aktivitas apa saja yang terjadi disana, serta karakter orang-orang yang menggunakan ruang tersebut. Dalam hal perancangan ulang museum ini psikologi warna yang dipakai diantaranya, warna pertama adalah warna kuning yang memiliki sifat segar, jujur, cepat, adil, cerdas dan tajam. Sebagai salah satu warna primer, kuning adalah warna dengan efek yang kuat, sehingga secara psikologis warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi dan menaikkan mood. Warna ini juga sangat populer untuk membangkitkan suasana gembira dan menyenangkan (Akmal, 2006: 89-91). Warna kedua adalah warna abu-abu yang memiliki makna positif yang bersifat modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, kesederhanaan, kestabilan, kebijakan, keseimbangan dan kenetralan (<http://www.nahninu.com/Articles/Blog/263/Warna-dan-Maknanya.html>).

Warna ketiga adalah warna putih yang memiliki sifat murni, bersih dan segar. Menggunakan permainan warna putih dalam tatanan interior justru dapat mengekspose berbagai macam tekstur dan material (Akmal, 2006: 113-114). Warna keempat adalah warna hitam memiliki sifat keabadian, hitam di gemari karena memiliki kesan elegan dan mewah. Penggunaan warna hitam akan menciptakan fokus (Akmal, 2006: 116-118). Dan warna kelima adalah warna coklat yang memiliki sifat kehangatan, coklat juga merupakan salah satu warna

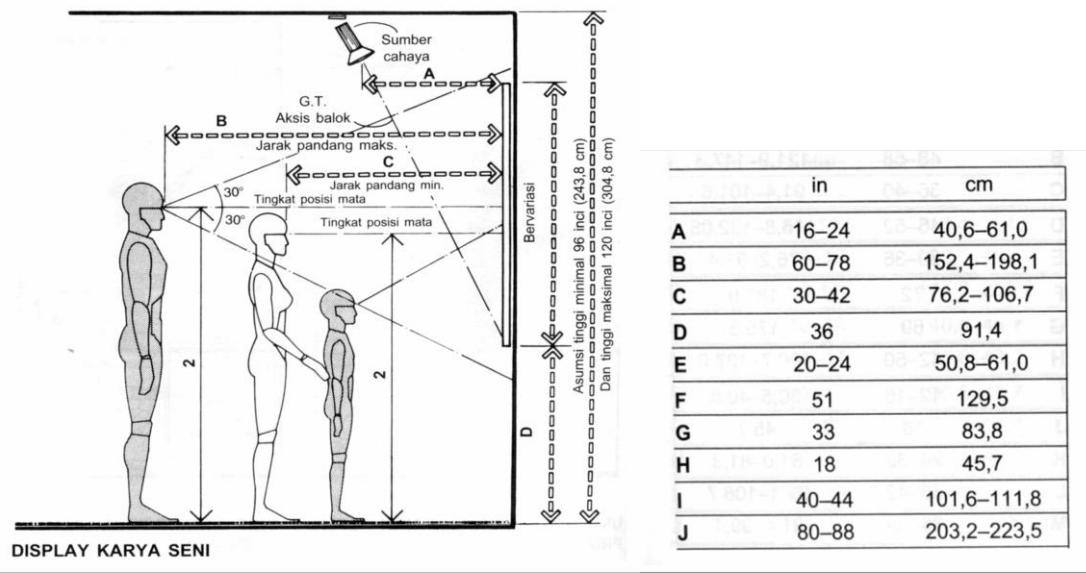
netral. Untuk tatanan rumah, warna coklat mampu memberi kesan harmonis (Akmal, 2006: 108-110).

6. Standarisasi Desain

Menurut Julius Panelo & Martin Zelnik (2003), standarisasi adalah penyesuaian bentuk (ukuran dan kualitas), dengan pedoman standar yang ditetapkan, pembakuan. Berikut ini adalah gambar-gambar standarisasi secara umum yang digunakan pada museum dan ruang *display*.

a. Standarisasi *Display* Karya Seni

Gambar I dibawah ini menunjukkan hubungan antara dimensi manusia dengan *display* karya seni.



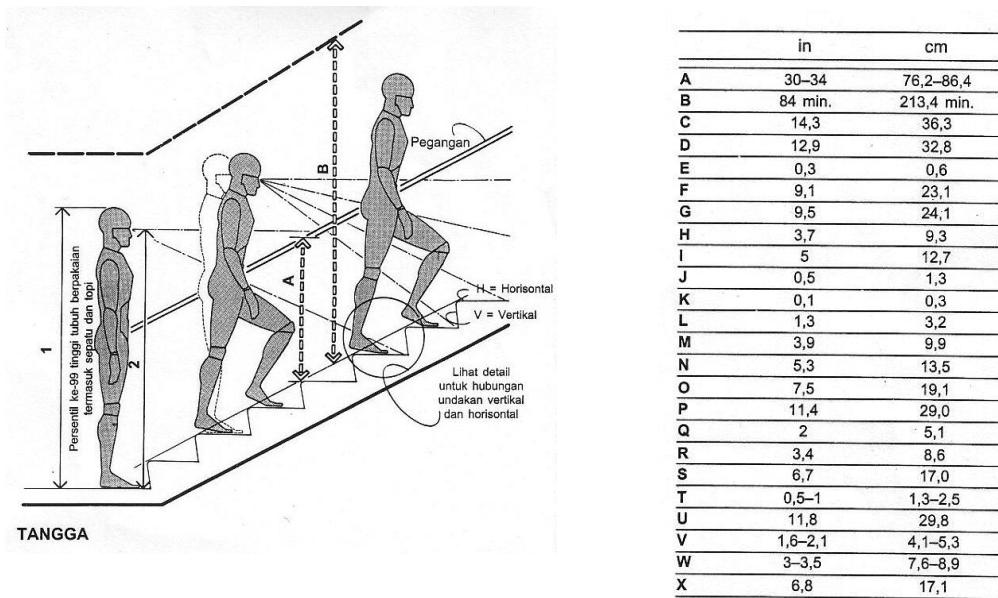
Gambar I: Standarisasi *display* karya seni
(Sumber: Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 138)

Dari gambar I dapat disimpulkan bahwa tinggi mata merupakan pengukuran tubuh antropometrik yang penting dalam hal standarisasi *display* karya seni. Namun harus diperhatikan bahwa sudut pandang yang masih

memungkinkan mata melihat detail-detail kecil dengan jelas adalah hanya sekitar 1 derajat. Jarak pandang orang dewasa pria ke arah objek karya seni yakni sekitar 60 inci - 78 inci atau 152.4 cm - 198.1 cm. Jarak pandang orang dewasa wanita ke arah objek karya seni yaitu 30 inci - 42 inci atau 76.2 cm - 106.7 cm. Sedangkan untuk jarak pandang pada anak-anak yaitu 16 inci - 24 inci atau 40.6 cm - 61.0 cm. Penempatan karya seni diambil dari sumbu tengah karya tersebut dengan ketinggian standar posisi mata pria.

b. Standarisasi Ruang Tangga

Standarisasi pada ruang tangga ditunjukkan oleh gambar II berikut ini:



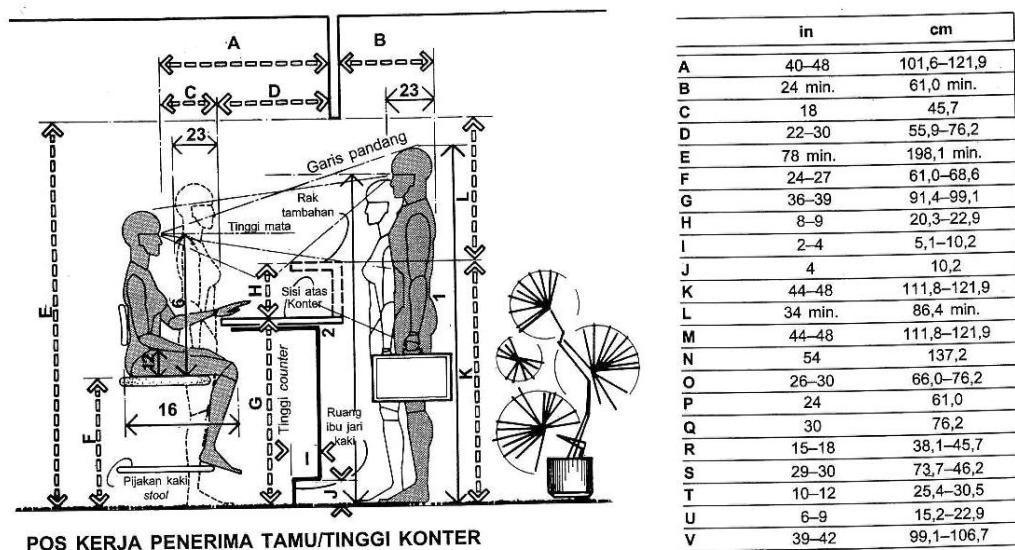
Gambar II: Standarisasi ruang tangga
(Sumber : Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 276)

Pada gambar II di atas menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan tentang zona penglihatan yang disertakan. Dalam hal ini hubungan antara bidang vertikal dan horizontal anak tangga merupakan pertimbangan yang paling penting. Pada ruang tangga, jarak alas tangga dengan

atap diatasnya yang memungkinkan yaitu minimal 84 inci atau 213.4 cm. Tinggi reling tangga yaitu 30 inci - 34 inci atau 76.2 cm - 86.4 cm. Pada detail hubungan pijakan kaki yang sering dipakai dengan ukuran kaki pria yaitu 11.8 inci atau 29.8 cm. Ketinggian trap tangga satu dengan tangga diatasnya yaitu 6.8 inci atau 17.1 cm.

c. Standarisasi Ruang Penerima Tamu atau konter

Standarisasi pada ruang penerima tamu ditunjukkan oleh gambar III berikut ini:



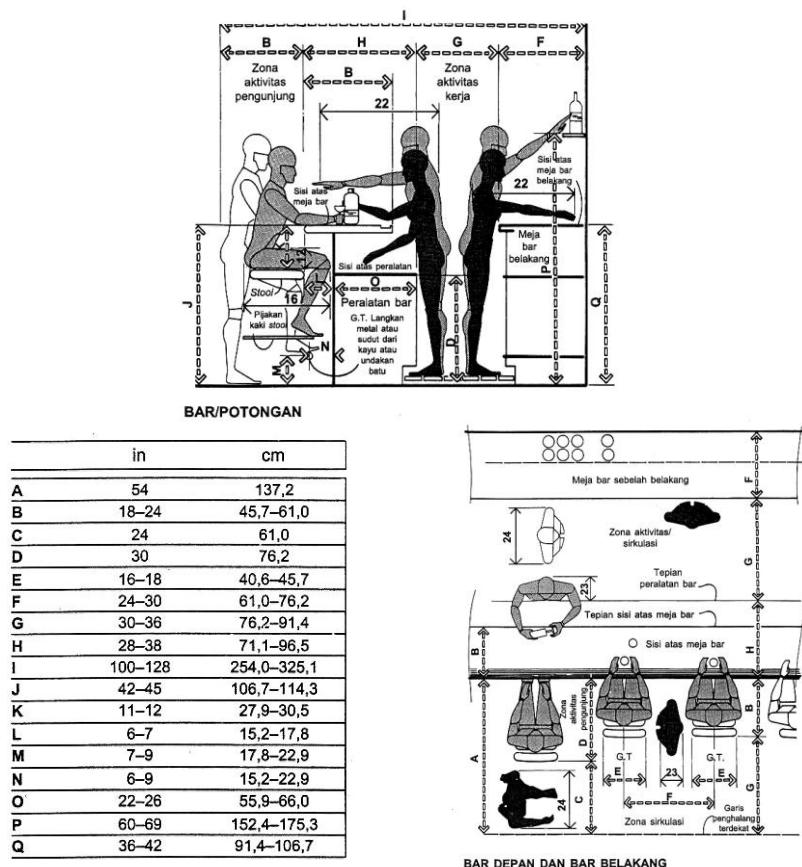
Gambar III: Standarisasi ruang penerima tamu atau konter
 (Sumber : Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 188)

Ruang penerima tamu adalah ruang yang diciptakan bagi tamu yang berkunjung. Pada gambar III menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan pribadi atau keamanan, lingkungan kerja penerima tamu seringkali merupakan daerah yang terpisahkan secara fisik dengan digunakannya partisi-partisi. Dalam hal ini hubungan antara permukaan

kerja dengan tinggi duduk merupakan pedoman kunci, sedangkan pertimbangan-pertimbangan antropometrik lainnya adalah tinggi mata dan tinggi duduk normal. Tinggi minimal bukaan di atas permukaan lantai ditetapkan sebesar 78 inci atau 198,1 cm. Pada ruang penerima tamu, tinggi meja minimal 36 inci - 39 inci atau 91,4 cm - 99,1 cm dan sisi atas meja dengan tinggi 8 inci - 9 inci atau 20,3 cm - 22,9 cm. Sedangkan kedalaman permukaan kerja tersebut mempunyai rentang 26 inci - 30 inci atau 66 cm - 76,2 cm.

d. Standarisasi Meja Bar

Standarisasi pada meja bar ditunjukkan oleh gambar IV berikut ini:

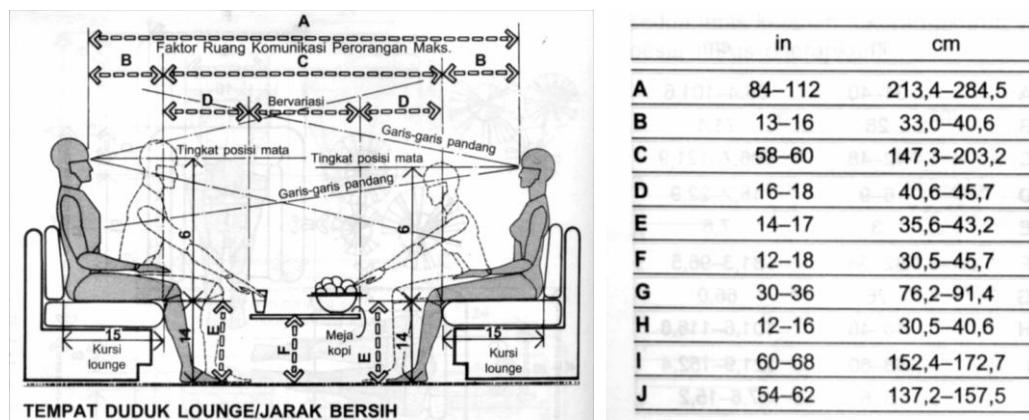


Gambar IV: Standarisasi meja bar
(Sumber : Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 218)

Bar merupakan tempat minum-minum (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005: 76). Pada gambar IV menunjukkan beberapa data dimensional dasar dan memberikan usulan untuk tujuan keleluasaan pribadi atau keamanan, lingkungan kerja pelayan bar dan pengguna bar. Jarak antara meja bar sebelah depan dan meja bar sebelah belakang harus memungkinkan tersedianya ruang kerja yang memadai. Jarak minimal sebesar 36 inci atau sebesar 90 cm harus tersedia sebagai tempat bagi seorang pelayan bar. Standarisasi kursi bar selebar 12 inci atau 30 cm dan ukuran meja bar selebar 18 inci - 24 inci atau 45,7 cm - 61 cm. Sedangkan lebar meja almari bagian belakang adalah 24 inci - 30 inci atau 61,0 cm - 76,2 cm.

e. Standarisasi Tempat Duduk Berkelompok

Standarisasi tempat duduk berkelompok dapat dilihat pada gambar V berikut ini:



Gambar V: Standarisasi sofa untuk pria dan wanita
(Sumber: Julius Panelo & Martin Zelnik, 2003: 136)

Pada gambar V menunjukkan hubungan antara dimensi tubuh pria dan wanita yang menunjukkan rentangan ukuran yang diperlukan untuk sebuah percakapan verbal. Pada gambar tengah mengilustrasikan pengaturan perabot

yang sama yang memungkinkan sirkulasi satu badan penuh. Dengan jarak bersih yang ditunjukkan, agaknya mustahil bagi kebanyakan orang untuk mencapai meja dalam posisi duduk. Jarak pada faktor ruang komunikasi perorangan maksimal 84 inci - 112 inci atau 213.4 cm - 284.5 cm. Jarak ujung sofa dengan ujung meja yang memungkinkan adanya sirkuasi ditengahnya yaitu 30 inci - 36 inci atau 76.2 cm - 91.4 cm. Tinggi meja 12 inci -18 inci atau 30.5 cm - 45.7 cm.

C. Gaya Modern

Modern memiliki arti terbaru dan mutakhir. Sehingga jika diterapkan pada interior merupakan interior yang memiliki gaya termutakhir atau terbaru. Ciri khas interior dengan gaya ini adalah kejernihan dan kejujuran desain, terutama pada penggunaan bahan bangunan (<http://www.tips.nicefine.net/interior/furniture-untuk-rumah-modern-minimalis.html>). Desain dengan aliran modern merupakan desain yang sangat fungsional dan tidak memberi ruang pada bentuk ornament atau hiasan sama sekali, dengan mengacu pada kaidah *form follows function* (bentuk mengikuti fungsi) yang di sampaikan oleh Louis Sullivan (Feldman, 1967: 123), *less is more* (minimalis) oleh Robert Venturi dan *machine for living* (pemakaian bahan industri) oleh Le Corbusier.

Gaya modern adalah gaya yang simpel, bersih, fungsional, *stylish*, trendi dan *up to date*. Pengertian ini lahir berkaitan dengan perkembangan gaya hidup penikmat karya arsitektur yang semakin modern, serba cepat, mudah, berkualitas dan fungsional, didukung dengan teknologi industri yang canggih. Gaya modern

merupakan perencanaan konsep yang mengusung fungsi ruang sebagai titik awal desain (sagata_arch@yahoo.com/sagato_arch@yahoo.co.id).

Pada *furniture* gaya modern mencakup benda yang diproduksi di akhir abad kesembilan belas dan awal abad keduapuluhan oleh para desainer seperti Michael Thonet, Charles Rennie Mackintosh, dan para pengrajin dari gerakan Bauhaus (Ching, 2011: 305). Beberapa bahan material yang bisa digunakan pada interior gaya modern misalnya marmer putih, granit hitam yang menimbulkan kesan modern dan maskulin dari gaya minimalis dan bahan logam seperti besi, baja, *stainless steel* dan aluminium. Bahan logam adalah sumber warna yang cenderung kelabu licin, mengkilat dan memantulkan cahaya. Bahan-bahan tersebut menyiratkan karakter yang kokoh, dingin, sekaligus modern dan canggih. Selain itu kesan industrial, *stylish* dan mewah hampir selalu didapat dari menggunakan bahan-bahan tersebut (Akmal, 2006: 135-138).

D. Museum Oei Hong Djien

Dr. Oei Hong Djien adalah seorang kolektor dan kurator seni rupa Indonesia terkenal asal Magelang, Jawa Tengah. Oei Hong Djien lahir di Magelang, Jawa Tengah, 5 April 1939. Oei Hong Djien yang akrab disebut OHD selain dikenal sebagai kolektor juga dikenal sebagai pedagang tembakau sekaligus *grader* untuk PT. Djarum Kudus. Gelar Doktor diperoleh dari Universitas Indonesia dan spesialisasi yang didapat dari studinya di Belanda. OHD mengoleksi karya-karya seni rupa modern dan kontemporer Indonesia sudah mulai lebih dari 25 tahun yang lalu.

OHD mengenal lukisan sejak masa kanak-kanak. Perkenalan dengan lukisan boleh dibilang warisan orang tuanya. Ayah dan kerabat-kerabatnya termasuk penikmat dan kolektor lukisan. Dinding rumah dipenuhi lukisan tua peninggalan Belanda. Tetapi tak satupun kerabat OHD yang berbakat menjadi pelukis hebat, tak terkecuali OHD. Tumbuh besar di lingkungan keluarga yang mencintai lukisan membuatnya jatuh cinta. Minat OHD pada lukisan mulai terlampiaskan manakala ia hijrah ke Jakarta untuk kuliah di Fakultas Kedokteran UI. Ia menjadi rajin mengunjungi pameran lukisan serta galeri lukisan yang ada di ibukota. Namun, calon dokter itu baru sebatas menikmati tapi tak kuasa membeli. OHD baru benar-benar mampu membeli sebuah lukisan pada tahun 1965, setelah enam tahun menabung sebagian uang saku kiriman orang tuanya. Hobi bertandang ke galeri lukisan dan pameran lukisan kian menjadi, saat melanjutkan kuliah ke negeri Belanda. Ia bahkan makin rajin mengikuti seminar-seminar membahas karya seni. Dari situlah pemahaman serta wawasannya terhadap lukisan makain bertambah dan kian lihai menilai lukisan.

Kesibukan mengelola usaha jual beli tembakau tidak menyurutkan kegemarannya mengumpulkan lukisan. Ia tetap saja rajin melihat pameran atau lelang lukisan dan menyambangi galeri untuk memburu lukisan yang diinginkannya. Apalagi kala itu ia sudah punya bekal dana yang cukup. Ia juga tak mematok hanya pada pelukis ternama, lukisan para pemula juga di borongnya.

OHD berburu lukisan tidak sebatas di pameran lukisan. Ia juga menyambangi langsung seorang pelukis agar mendapatkan lukisan berkualitas. OHD rela berjam-jam menunggu maestro lukis Indonesia, Affandi, yang sedang

melukis seraya mengamati goresan tangan Affandi. Ia juga dikenal berteman dekat dengan pelukis kondang Widayat. Bahkan, Widayat kerap memintanya memberi komentar terhadap lukisan yang sedang dibuatnya. Sebagai imbalan Widayat menghadiahkan beberapa lukisan. Kedekatannya dengan sejumlah pelukis ternama membuat ketajaman dan ketrampilannya menelisik lukisan kian terasah. Inilah cikal bakal keahliannya sebagai seorang kurator atau penilaian lukisan. OHD pernah berburu lukisan karya Affandi, Sudjojono dan Widayat hingga Rio DE Janeiro, Brasil (20 Lukisan).

Sebagai wadah dari semua koleksi-koleksi yang dimilikinya, merupakan modal OHD untuk mendirikan sebuah museum seni dengan nama Oei Hong Djien (*OHD Museum*). *OHD Museum* terletak di Jalan Diponegoro, No.74, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia yang saat ini mempunyai dua bangunan gedung museum yang dirancang oleh arsitek Yongki Hartanto. Gedung pertama berdiri pada tahun 1997 dengan luas kurang lebih 400 m² terdiri atas 2 lantai yang dinamakan sebagai museum modern karena dipergunakan untuk menyimpan dan memamerkan karya-karya seni rupa modern Indonesia. Pada gedung museum ini dipamerkan sekitar 120 karya seni baik karya lukisan serta patung.

Museum kontemporer yang lebih luas dengan luas tanah kurang lebih 400 m², serta luas bangunan kurang lebih 740 m² terdiri atas 2 lantai, selesai pembangunannya tahun 2006 dibangun dengan konsep minimalis terbuka terletak pada belakang rumah induk sebelah kiri dipergunakan untuk memamerkan karya-karya kontemporer yang berukuran besar. Terdapat kurang lebih 100 karya seni kontemporer berupa lukisan dan patung serta instalasi di pamerkan pada gedung

ini. Museum OHD mempunyai koleksi seni lebih dari 1.000 karya seni, terdiri atas karya lukisan, patung *indoor*, patung *outdoor*, karya instalasi serta keramik (www.ohd.artmuseum.com).

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Data Perancangan

Data perancangan merupakan data-data yang dibutuhkan untuk mendukung proses merancang ulang *OHD Museum* Magelang. Data perancangan ini terdiri dari pengumpulan data, penyusunan konsep, visualisasi desain serta alat atau instrumen. Data yang diperoleh berupa foto yang memberikan gambaran bentuk dan ukuran ruang serta fasilitas yang terdapat didalamnya.

1. Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dibutuhkan teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, meliputi studi literatur dan studi lapangan.

a. Studi Literatur

Data *visual* berupa foto-foto *OHD Museum*, berupa gambar tentang arsitektur dan interior. Data *verbal* berupa data tertulis secara tekstual. Data *verbal* dan data *visual* diambil dari sumber-sumber seperti mengambil data langsung di museum dan juga gambar-gambar yang diberikan oleh pihak pengelola museum serta *website* yang terkait dengan perancangan interior. Data berupa bentuk dan ukuran yang akan dijadikan acuan pada proses perancangan.

b. Studi Lapangan

Dalam perancangan ini diperlukan studi lapangan yang dapat melengkapi data-data perancangan. Studi lapangan ini terdiri dari observasi dan wawancara.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan survey ke museum, observasi dilakukan baik secara langsung melalui survey, melalui *browsing* internet, artikel maupun majalah untuk mendapatkan data pembanding sebagai masukan dalam perancangan. Pengamatan tersebut berguna untuk memenuhi data-data mengenai cara *display* karya, penempatan area, serta kesatuan antara ruang dan interior.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak pengelola museum yang sedang bertugas, guna mengetahui alasan mereka tentang konsep penataan, pengalaman nyata mengenai keamanan dan kepuasan pengunjung, data-data aktivitas serta struktur organisasi *OHD Museum*.

2. Penyusunan Konsep

Setelah dilakukan studi lapangan langkah selanjutnya adalah penyusunan konsep yang terdiri dari formulasi dan implementasi.

a. Formulasi

Formulasi merupakan data dasar dalam bentuk yang belum diolah data tersebut berupa hasil *browsing* di internet, buku yang berkaitan dengan perancangan desain interior *OHD Museum* yang kemudian dianalisis untuk proses pemilihan, pengelompokan dan kemudian dirumuskan. Hasil rumusan tersebut merupakan bahan-bahan dalam menyusun konsep perancangan.

b. Implementasi

Implementasi merupakan perwujudan visual kreatif kedalam media yang telah dipilih berdasarkan pada data yang telah diformulasikan. Proses

implementasi perancangan ulang desain interior *OHD Museum* dimulai dengan pemilihan judul, mencari pendekatan melalui media terpilih dan mengumpulkan materi seperti foto, video dan audio yang kemudian disusun menjadi beberapa proses perancangan.

3. Visualisasi Desain

Terdapat tiga tahap untuk memvisualisasikan desain, yaitu *layout ide*, *layout kasar* dan *layout lengkap*. *Layout ide* atau *gagasan (brainstorming)* berupa eksplorasi ide-ide yang berhubungan dengan topik dari hasil konsultasi dan hasil *sharing* dengan beberapa orang. Ide berupa konsep, gambar dan apa saja yang terlintas dalam pikiran tentang perancangan interior. *Layout kasar* berupa draf yang telah direncanakan diatas kertas atau media yang lainnya. Sedangkan *Layout lengkap* merupakan tahap akhir dari perancangan tata visual baik desain maupun konsep telah menjadi satu-kesatuan yang siap divisualisasikan ke dalam karya yang sebenarnya.

4. Alat atau Instrumen

Data verbal dan data visual diambil dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*), antara lain kamera digital. Data ini kemudian diproses lewat komputer dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) melalui program *Microsoft Word* 2007, *Sketch Up* 8, *AutoCAD* 2008, *Autodesk 3ds Max* 2011, *CorelDRAW* 14 dan *Adobe Photoshop CS3*. Alat atau instrumen ini digunakan dalam proses perancangan ulang *OHD Museum* Magelang. Data yang dihasilkan berupa penjelasan karya, gambar kerja dan gambar perspektif rancangan ulang *OHD Museum* Magelang.

B. Tinjauan Data

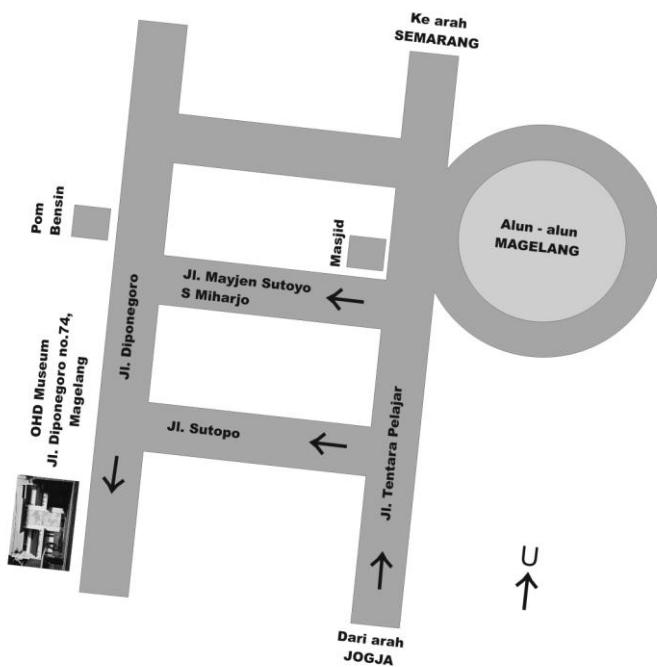
Data perancangan dapat ditinjau melalui data-data berupa fisik maupun non fisik. Dalam hal ini data perancangan ditinjau dari fisik bangunan dan non fisik bangunan yang berkaitan dengan bangunan tersebut, seperti identitas museum, pengunjung dan keinginan klien.

1. Data Fisik Bangunan

Data fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari bangunan yang diamati secara visual berupa lokasi, arsitektur dan interior bangunan.

a. Lokasi *OHD Museum*

OHD Museum bertempat di Jalan Diponegoro No.74 Magelang, Jawa Tengah.



Gambar VI: Peta lokasi *Oei Hong Djien Museum*

b. Bentuk Bangunan Asli

Dibawah ini terdapat beberapa gambar baik berupa bentuk bangunan, ruang-ruang didalamnya, maupun penataan perabot dan aksesorisnya.

1) Tampak Depan



Gambar VII: Tampak depan

Pada gambar VII di atas adalah gambar bangunan *OHD museum* tampak depan. Bangunan tersebut menghadap arah selatan. Di bagian depan bangunan utama museum sebelah kiri terdapat ruang *security* dan toilet. Pada bangunan terlihat unik karena pada bagian depan bangunan terdapat lukisan keramik yang memiliki tinggi sekitar 6 meter. Bangunan OHD sepintas tidak terlihat seperti museum lainnya karena tidak terdapat faktor penunjang seperti papan nama museum. Hal tersebut berkaitan dengan fungsi bangunan OHD sebagai museum pribadi.

2) Ruang Tamu



Gambar VIII: **Ruang tamu**

Gambar VIII adalah gambar *foyer* dan ruang tamu *OHD museum*. Di ruangan tersebut terdapat beberapa lukisan yang terpasang di dinding dan karya instalasi dari kayu yang terdapat di lantai. Dalam ruang ini juga terdapat perabot berupa empat kursi dan satu meja tamu serta sekat atau sekesel ukiran dari kayu yang digunakan sebagai pintu masuk ruang *display* selanjutnya. Pada ruangan tersebut menggunakan pencahayaan buatan (*artifical lighting*). Pencahayaan buatan yang terdapat pada museum ini adalah adanya jendela yang terdiri dari 4 buah dan 1 pintu masuk utama. Untuk pencahayaan yang lain yaitu menggunakan lampu *halogen* dan lampu lampu *fluorescent*.

3) Ruang *Display*



Gambar VIX: Ruang *display* lantai 1

Pada gambar VIX adalah gambar ruang *display* yang berada di lantai 1 *OHD museum*. Dalam ruang tersebut terdapat beberapa sekesel, pustek, almari dan meja yang digunakan untuk memajang karya seni koleksi *OHD museum*. Ruang tersebut juga terdapat tujuh tiang penyangga yang berbentuk bulat. Ruang *display* ini menghubungkan beberapa ruang yaitu ruang *pantry*, ruang studi dan tangga naik menuju ke lantai 2. Pada ruang *display* ini tidak memiliki pencahayaan alami. Pencahayaan yang digunakan di ruang *display* ini menggunakan cahaya buatan dengan memakai lampu *halogen*, lampu *fluorescent* dan lampu sorot *monopoint* yang dipergunakan untuk menerangi karya yang dipajang. Pada ruang *display* lantai 1 ini tidak terdapat pencahayaan dari jendela.



Gambar X: Ruang *display* lantai 2

Gambar X di atas adalah ruang *display OHD museum* yang terletak di lantai 2. Di ruangan ini juga terdapat beberapa sekesel dan pustek untuk memajang karya seni. Dalam ruang *display* ini juga terdapat tiga tiang penyanga yang berbentuk bulat di tengah ruangan. Pencahayaan yang digunakan dalam ruangan ini adalah pencahayaan alami berupa jendela dan pencahayaan buatan berupa lampu *halogen* dan *fluorescent* untuk area plafon dan lampu sorot *monopoint* untuk setiap karya yang terpajang.

4) Pantry



Gambar XI: *Pantry*

Pada gambar XI adalah ruang *pantry OHD museum* yang berada di lantai

1. Dalam kenyataannya *pantry* tidak dipergunakan berdasarkan fungsinya, melainkan dipergunakan sebagai gudang lukisan. Di area sebelah pintu *pantry* terdapat ruang toilet, tetapi tidak dapat difungsikan karena area masuk ruang toilet tertutup lukisan.

5) Ruang Studi

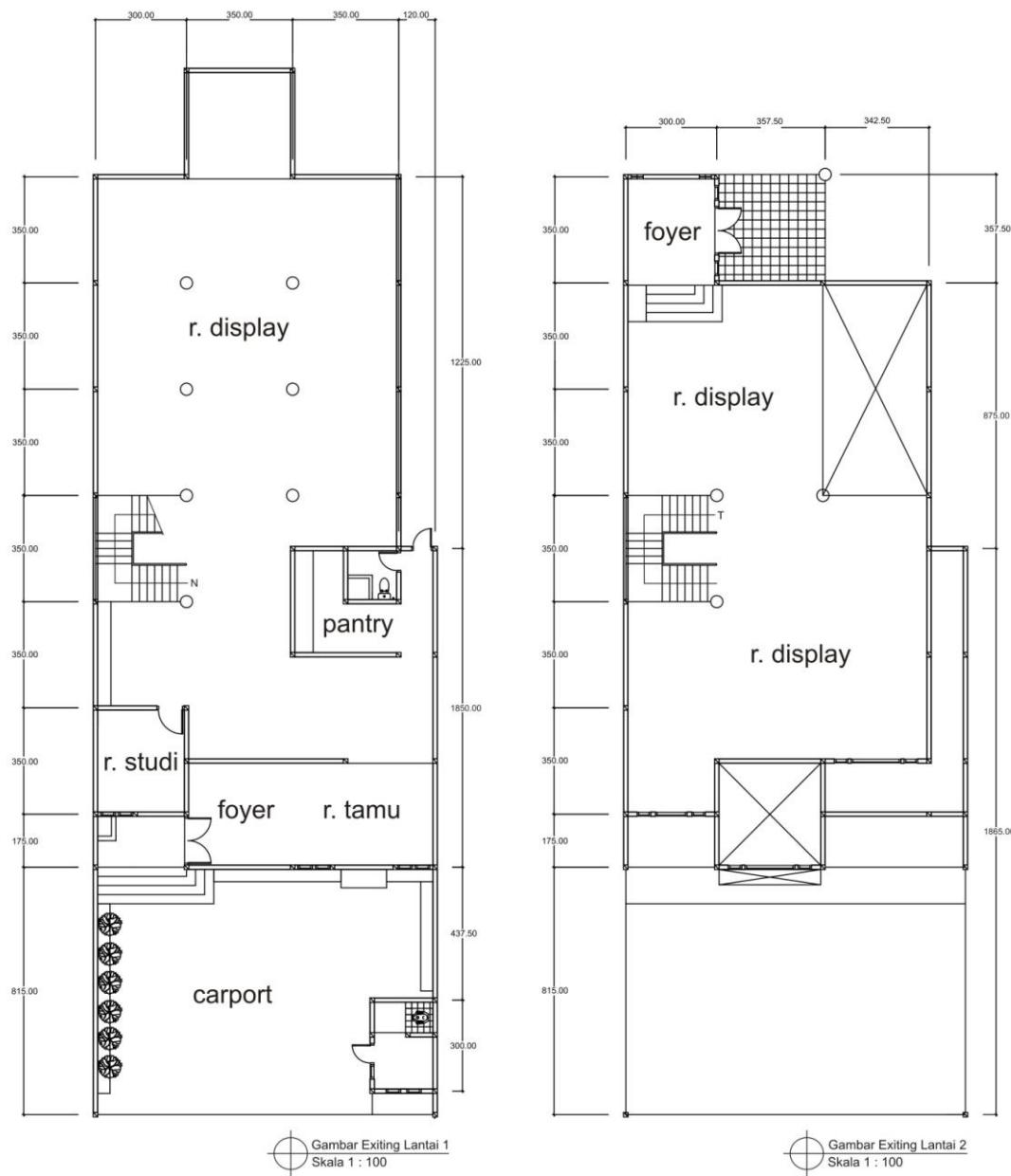


Gambar XII: **Ruang studi**

Gambar XII adalah gambar ruang studi *OHD museum*. Dalam ruang ini terdapat beberapa perabot berupa almari, meja, kursi, *tripod* untuk melukis dan beberapa karya seni yang terpajang di dinding ruang tersebut. Ruang studi ini terdapat di lantai 1.

c. Denah Global OHD Museum

Dibawah ini adalah gambar denah global *OHD Museum* di Jalan Diponegoro No.74 Magelang, Jawa Tengah.



Gambar XIII: Denah Lantai 1 dan Lantai 2

d. Fasilitas Bangunan

OHD Museum memiliki fasilitas didalamnya meliputi : (1) Ruang *display* yang terdiri dari dua lantai ; (2) Sejumlah kursi dan meja berada di *foyer* dengan jumlah empat buah kursi dan satu meja di area *foyer* lantai satu, dua kursi dan satu buah meja di area *foyer* lantai dua; (3) *Pantry* yang difungsikan sebagai gudang penyimpanan karya; (4) Toilet yang terdapat di area dekat *pantry*; (5) Ruang studi yang didalamnya terdapat almari penyimpan buku, satu buah kursi, satu buah meja dan satu *tripod* untuk melukis; (6) Perangkat *display* yang terdiri dari sekesel, pustek, meja dan almari untuk memasang karya yang dipamerkan.

2. Data Non Fisik Bangunan

Data non fisik bangunan adalah data-data yang diperoleh dari data diluar fisik bangunan, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan tersebut, seperti identitas bangunan, data kepemilikan, data pengunjung, keinginan klien, dan sasaran penciptaan.

a. Identitas Bangunan

- 1) Nama bangunan : *OHD Museum*.
- 2) Alamat : Jl. Diponegoro No.74 Magelang, Jawa Tengah.

b. Data Kepemilikan

OHD Museum yang berada di Jalan Diponegoro No.74 Magelang, Jawa Tengah dimiliki oleh dr. Oei Hong Djien.

c. Data Pengunjung

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Aryo Pinandoyo sebagai sekretaris sekaligus pengelola *OHD Museum*, rata-rata pengunjung yang datang

berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, seniman dan umum baik pengunjung dari dalam negeri maupun luar negeri.

d. Keinginan Klien

Adapun keinginan klien yang dibutuhkan dalam rancangan ini adalah:

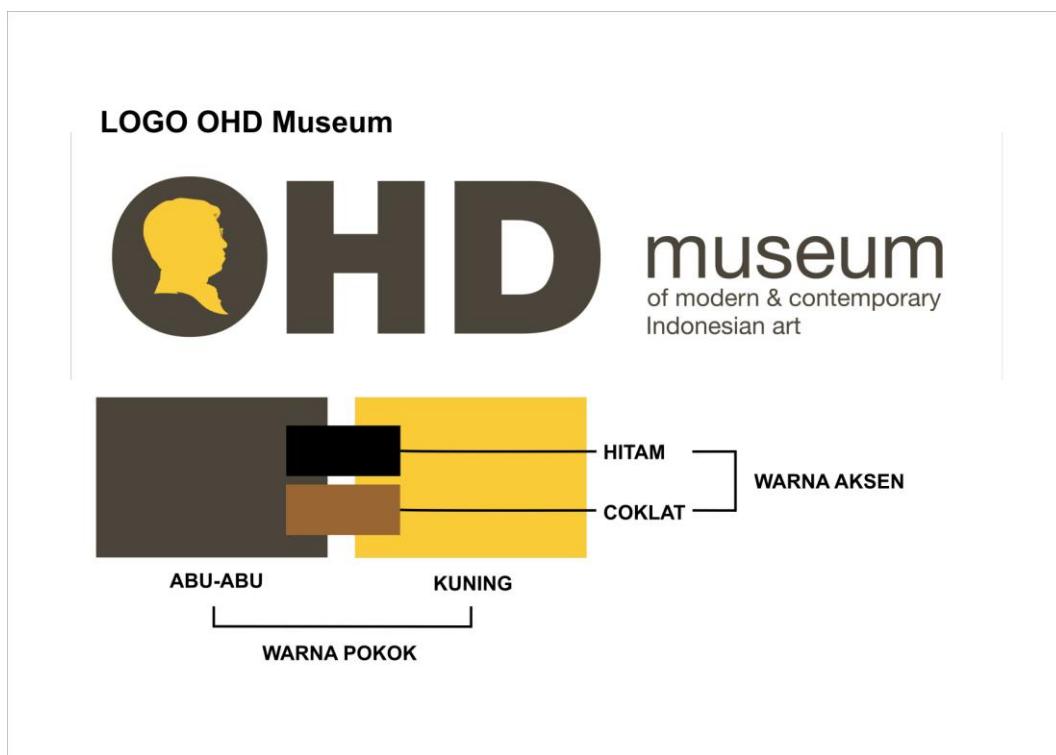
- (1) Rancangan ulang (*re-design*) interior ruang pamer karya seni rupa pada *OHD Museum* agar dapat menciptakan suasana ruangan yang nyaman, menarik dan fungsional dengan gaya modern; (2) Semua aktivitas yang dilakukan karyawan maupun pengunjung dapat dilakukan dengan lancar dan informatif; (3) Penambahan fasilitas publik.

e. Sasaran Penciptaan

Sasaran penciptaan interior *OHD Museum* ini adalah (1) Perancangan interior dengan gaya modern; (2) Penambahan fasilitas publik berupa resepsionis dan *mini bar* sebagai usaha mempermudah memberikan informasi dan memanfaatkan area yang penggunaannya kurang tepat sebelumnya sehingga lebih menarik; (3) Ruang yaitu pengolahan dinding di area ruang tamu atau resepsionis; (4) Sirkulasi dan zoning yaitu penataan sofa, perangkat *display* dan pemasangan karya seni yang baik supaya tidak mengesankan museum terlalu padat, selain itu sirkulasi penataan pada ruang *display* terdapat pemetaan karya berdasarkan periodikasi koleksi dan karakteristik karya (permanen dan temporer); (5) Tata kondisi ruang yaitu pemilihan dan pemasangan lampu yang tepat dan peletakan pendingin ruangan atau AC (*air conditioner*) yang tepat supaya setiap sudut ruangan terasa sejuk; (6) Perabot yaitu pembuatan meja dan kursi untuk area resepsionis, *mini bar*, ruang studi dan semua perabot menggunakan gaya modern.

C. Dasar Ide Perancangan

Pada konsep perancangan ulang interior ini dasar ide perancangan tidak lepas dari bentuk logo *OHD Museum*. Hal ini dimaksudkan untuk tetap mempertahankan ciri khas yang ada dari museum tersebut. Dengan harapan agar penikmat tetap familiar terhadap desain yang dirancang. Berikut ini adalah konsep perancangan ulang interior *OHD Museum*:

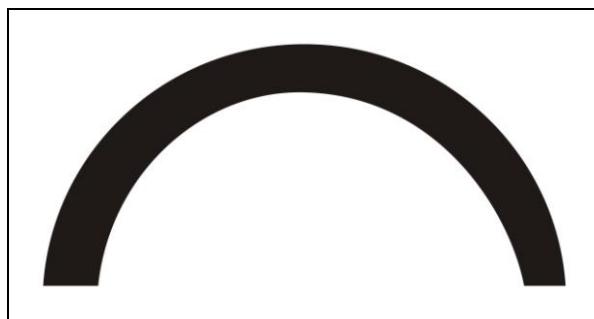


Gambar XIV: Dasar ide perancangan

Gaya modern, dengan pendekatan:

1. Fungsional
2. Penggunaan warna perabot ke arah kuning dan abu-abu sebagai warna dominan yang diambil dari unsur logo *OHD Museum*. Untuk warna aksen menggunakan warna hitam dan coklat untuk mempertegas warna.

3. Ornamen sederhana berbentuk lengkung sebagai aksen, ide bentuk diambil dari unsur bentuk lingkaran huruf O pada logo.



Gambar XV: Bentuk lengkung

4. Pemakaian bahan material kaca, *stainless steel*, lantai keramik dan bahan natural kayu dengan pelapis cat duco atau HPL untuk menegaskan kesan modern.
5. Warna pada dinding menggunakan warna putih karena warna tersebut memiliki sifat murni, bersih dan segar. Menggunakan permainan warna putih dalam tatanan interior justru dapat mengekspos berbagai macam tekstur dan material. Selain berpengaruh terhadap ruangan, warna putih yang dipilih dalam perancangan interior sebuah museum ini juga memiliki peran penting yaitu dalam display karya yang dipamerkan. Warna yang dipakai tidak boleh mengalahkan warna pada karya, sehingga tidak mengurangi kenikmatan saat melihat karya yang dipamerkan.

Perancangan ulang interior *OHD Museum* ini berusaha untuk membantu mempermudah para pengunjung museum dalam menikmati setiap karya yang ditampilkan, mengupayakan agar *OHD Museum* lebih indah dan menarik, serta memberikan suasana yang nyaman untuk para pengunjung dengan suguhan karya lukisan pada dinding-dinding. Perancangan interior mengarah pada gaya modern

sesuai dengan karya-karya seni yang dipamerkan yang merupakan karya seni rupa modern, agar lebih mudah diterima oleh masyarakat saat ini.

D. Alternatif Elemen Interior Museum

Material bahan yang mendukung dalam proses perancangan ulang interior *OHD Museum* dipilih berdasarkan beberapa alternatif. Kriteria tersebut disesuaikan dengan ide dasar perancangan. Dalam alternatif elemen interior museum ini mencakup elemen pembentuk ruang, tata kondisional dan alternatif perabot.

1. Elemen Pembentuk Ruang

a. Dinding

Kriteria pelapis dinding yang diinginkan perancang untuk digunakan pada dinding museum yaitu membantu ruangan supaya menjadi lebih terang, mencolok serta menarik perhatian umum, dapat memberikan suasana yang hangat, harga terjangkau dan banyak pilihan warna.

Tabel 1 Alternatif pelapis dinding :

Kriteria Jenis	Terang	Mencolok	Hangat	Harga terjangkau	Banyak pilihan warna	Terpilih
<i>WallPaper</i>	✓	✓	✓	-	-	-
Kayu	-	-	✓	✓	-	-
Keramik	✓	✓	-	✓	✓	-
Cat tembok	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Alternatif yang terpilih untuk pelapis dinding adalah cat tembok. Cat merupakan salah satu media yang paling mudah diaplikasikan ketika ingin mengubah warna interior, dan banyaknya pilihan warna cat mampu menciptakan suasana baru dan menghadirkan mood yang berbeda. Selain itu cat juga merupakan sumber warna yang mudah didapat.

b. Lantai

Kriteria penutup lantai yang akan digunakan pada bangunan museum yaitu mudah dibersihkan, banyak pilihan warna, motif bisa memesan sesuai dengan desain, tahan lama dan dengan harga yang terjangkau.

Tabel 2 Alternatif lantai :

Kriteria Jenis	Mudah dibersihkan	Banyak Pilihan warna	Motif bisa memesan	Tahan lama	Harga terjangkau	Terpilih
Keramik	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Marmer	✓	-	-	-	-	-
Kayu	✓	-	✓	-	✓	✓
Granit	✓	-	-	✓	-	-

Alternatif yang terpilih untuk lantai adalah keramik dan kayu. Karena buatan pabrik, keramik memiliki variasi warna yang tak terhingga dan terus berkembang. Selain bervariasi, keramik relatif murah dan sangat mudah dijumpai dipasaran dalam berbagai ukuran, bentuk dan motif. Sedangkan terpilihnya alternatif kayu karena material tersebut dapat tampil harmonis dengan semua warna. Apapun warna dan jenis kayu yang dipilih, warna kayu selalu memberikan efek hangat dan lunak pada ruangan.

c. Langit-langit

Kriteria penutup langit-langit yang diinginkan: bersifat tahan lama, mudah perawatannya, menarik, harga terjangkau, dapat membantu ruangan supaya terlihat terang.

Tabel 3 Alternatif langit-langit :

Jenis \ Kriteria	Tahan lama	Mudah perawatan -nya	Menarik	Harga terjangkau	Membantu ruangan agar terlihat terang	Terpilih
Gypsum	✓	✓	✓	✓	✓	✓
GRC	-	✓	✓	✓	✓	-
Eternit	✓	✓	✓	-	✓	-
Kayu	✓	✓	-	✓	-	-

Alternatif yang terpilih untuk plafon adalah gypsum. Plafon keseluruhan menggunakan gypsum, pada sisi tepi dipasang lis yang berprofil. Bentuk plafon yang mengikuti bentuk ruangan.

2. Tata Kondisi Ruang

Tata kondisi ruang merupakan bagian dari sistem lingkungan interior yang merupakan komponen penting dari bangunan aynag mencakup pencahayaan, penghawaan dan Akustik.

a. Pencahayaan

Pencahayaan dalam perancangan ulang interior *OHD Museum* ini menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Berbagai macam pencahayaan buatan menggunakan lampu menjadi pilihan utama yang disesuaikan dengan

fungsi cahaya yang diperlukan dalam setiap ruang dan benda yang dipajang. Jenis lampu yang akan digunakan adalah lampu halogen, lampu *fluorescent*, lampu metal halide, lampu sorot *monopoint* dan lampu dekorasi.

Penggunaan lampu jenis halogen memiliki tegangan yang rendah, memancarkan cahaya yang lebih putih dan bertahan lama serta memiliki ciri yang menguntungkan untuk memberi penekanan sebuah desain atau ruang pamer. Sedangkan lampu sorot *monopoint* merupakan pencahayaan yang memiliki banyak gaya, yang cocok digunakan untuk penerangan sebuah objek karya seni. Variasi dari perlengkapan lampu *monopoint* ini menggunakan lampu *fluorescent*, lampu halogen dan lampu metal halide bertegangan rendah. Dalam perancangan ini juga menggunakan lampu dekorasi dengan jenis lampu gantung.

b. Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Sedangkan penambahan penghawaan buatan diambil dengan menggunakan jendela dan fasilitas pendingin ruangan AC (*air conditioner*). AC digunakan agar terjaganya kelembaban dan suhu ruang yang akan berpengaruh terhadap karya seni didalamnya.

c. Akustik

Bahan untuk pengolahan akustik perancangan ini tidak menjadi faktor utama, karena museum terletak di daerah kompleks perumahan, jadi kondisi sekitar museum tidak terlalu bising. Pemilihan material lantai berupa keramik, area tangga dengan *parquet*, untuk langit-langit menggunakan gypsum dinding dengan batu bata plester semen untuk meminimalisir suara dalam ruangan.

3. Alternatif Perabot

Alternatif perabot merupakan pilihan bahan dan bentuk perabot untuk mengisi ruang dalam seperti kursi, meja, lemari-lemari dan perlengkapan sejenis.

a. Material Perabot

Dalam pemilihan bahan untuk perabot yang akan digunakan mempunyai beberapa kriteria yaitu tahan lama, mudah perawatannya, bahan mudah didapat, mudah dan cepat pengrajangannya serta harga terjangkau.

Tabel 4 Alternatif material perabot :

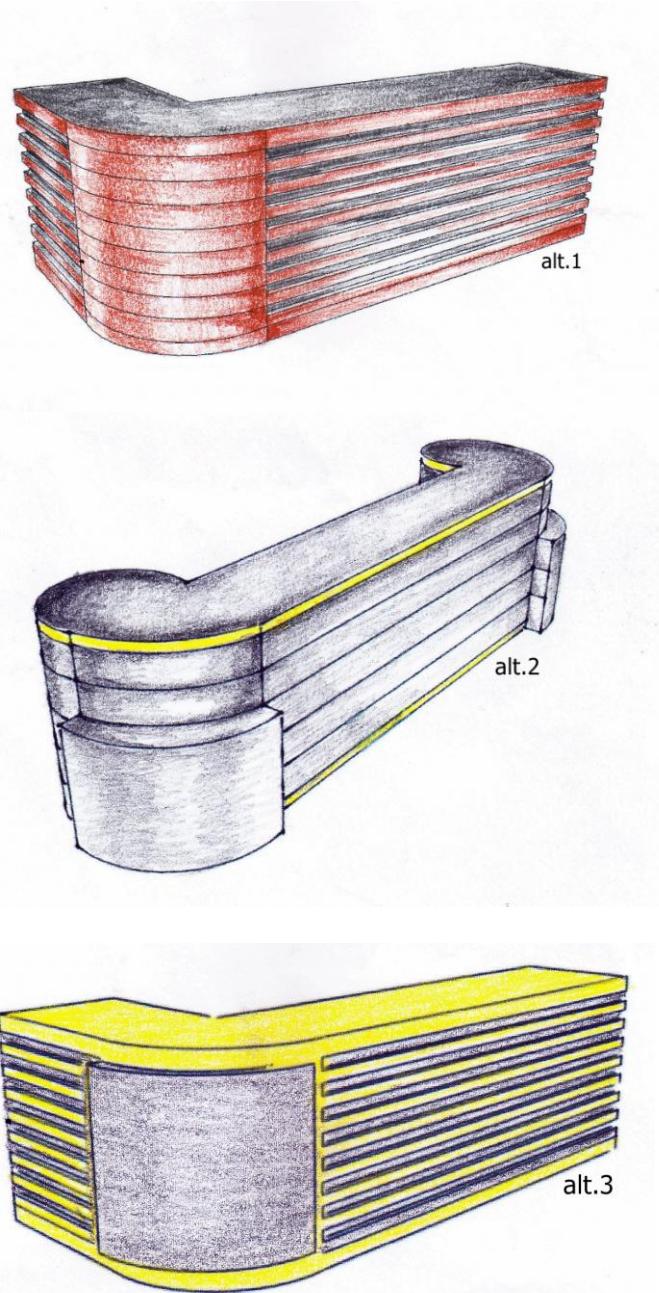
Kriteria Jenis	Tahan lama	Mudah perawatan nya	Bahan mudah didapat	Mudah dan cepat pengrajan nya	Harga terjangkau	Terpilih
Multiplek	✓	✓	✓	-	-	-
Besi	✓	-	-	-	-	-
Plastik	✓	✓	-	✓	✓	-
MDF	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Alternatif diatas telah terpilih bahan MDF (*Medium Density Fiberboard*) sebagai bahan perabot yang akan digunakan karena sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan.

b. Alternatif Bentuk Perabot

Alternatif bentuk perabot merupakan bagian dari perencanaan penciptaan karya setelah melakukan penjelajahan sesuai dengan tema yang diangkat. Alternatif bentuk perabot dimaksudkan untuk mencari kemungkinan adanya pengembangan-pengembangan bentuk, sehingga diperoleh desain yang menarik dan orisinal. Adapun alternatif bentuk perabot sebagai berikut.

1) Alternatif Meja ResepSIONIS

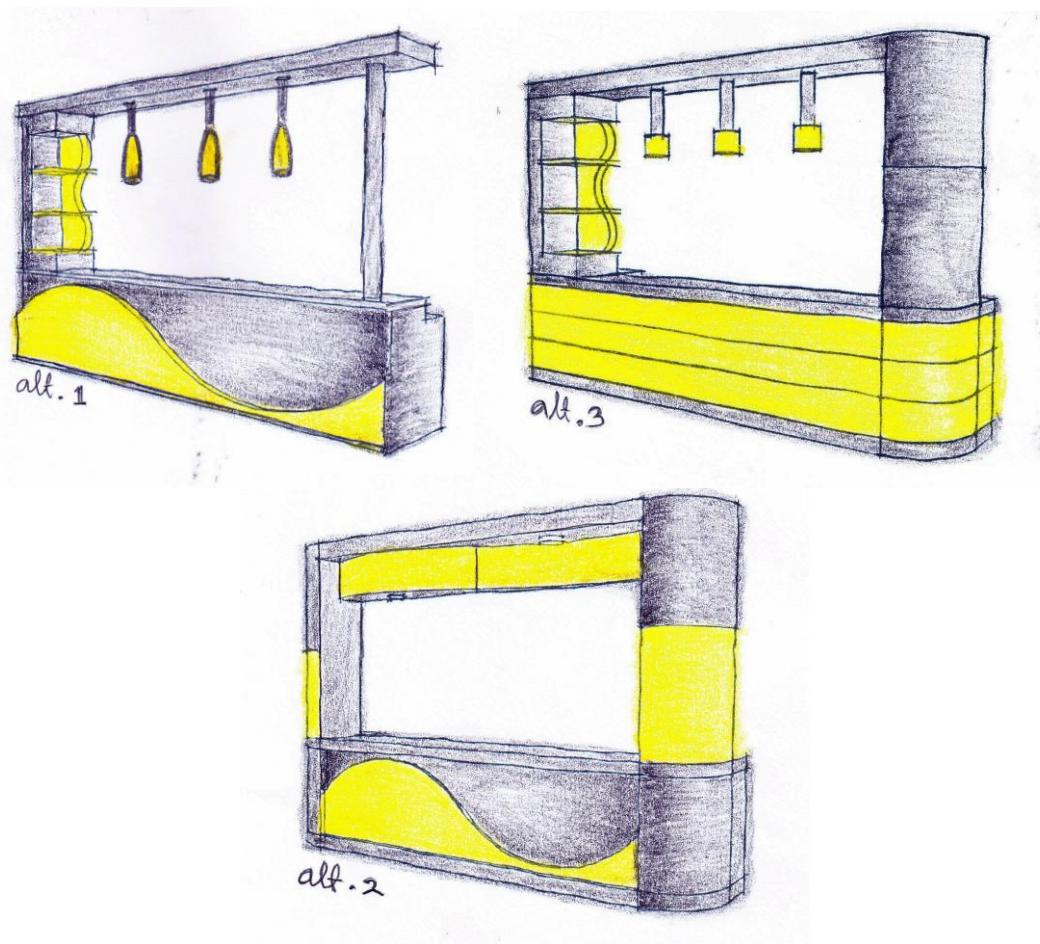


Gambar XVI: **Alternatif meja resepsionis**

Dari alternatif 1, 2, dan 3 adalah proses perancangan sketsa meja konter resepsionis. Proses 3 yang terpilih dan dianggap terbaik karena bentuk dan gaya mengarah ke gaya modern dengan tidak meninggalkan konsep lengkung walau

hanya di satu bagian sudut saja. Bentuk meja juga disesuaikan oleh ruangan yang tersedia.

2) Alternatif Meja *Mini bar*

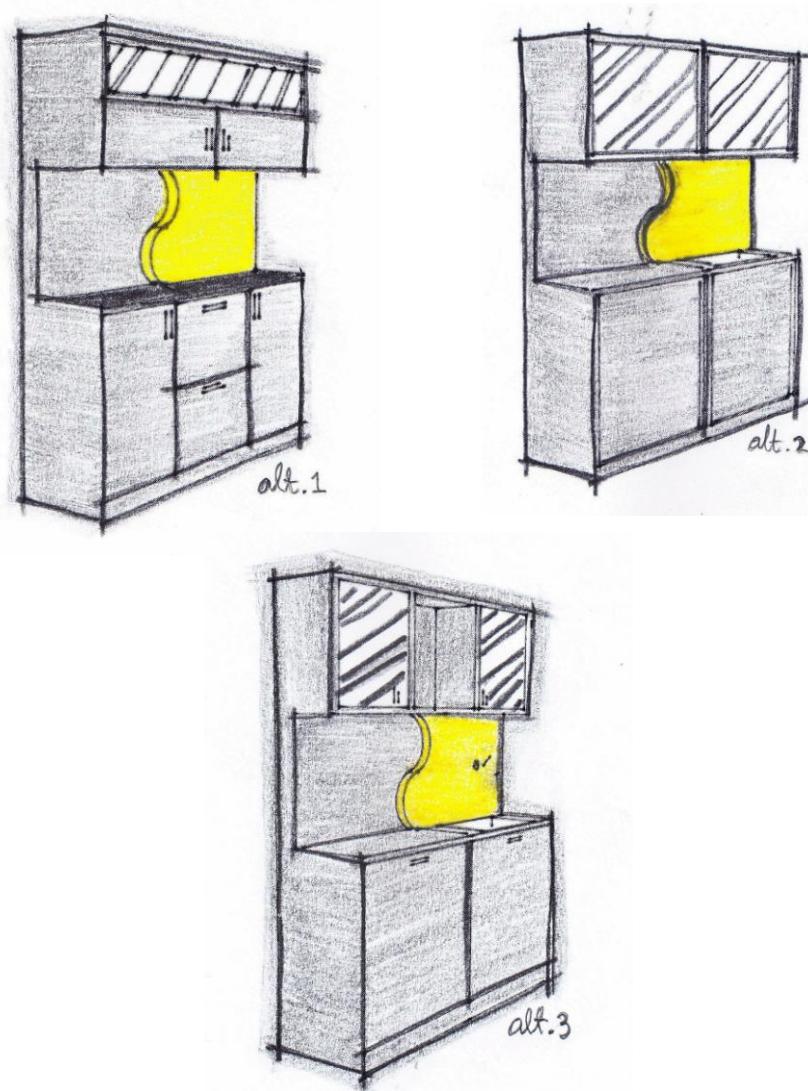


Gambar XVII: Alternatif meja *mini bar*

Pada perancangan ketiga alternatif perabot meja *mini bar* ini memberikan gambaran bentuk perabot yang diterapkan pada area *pantry* lantai 1. Dari ketiga alternatif tersebut yang terpilih adalah alternatif 1, karena bentuk yang banyak menampilkan profil lengkung yang disesuaikan dengan konsep perancangan sehingga dapat memberikan kesan elegan. Dan pada desain perabot tersebut tidak

memakan tempat karena bentuknya yang simpel. Bahan yang digunakan menggunakan MDF (*Medium Density Fiberboard*) dengan lapisan cat duco warna abu-abu dan kuning. Tiang berbentuk silinder terbuat dari pipa stainlees. Penambahan lampu dekoratif gantung berjumlah 3 di area meja bar dengan tujuan memberikan penekanan terhadap area publik ini.

3) Alternatif Almari *Mini bar*



Gambar XVIII: Alternatif almari *mini bar*

Perancangan almari *mini bar* gambar XVIII yang terpilih adalah alternatif 2 karena bentuk kotak yang terkesan kokoh dengan sedikit aksen lengkung di area tengah antara almari bagian atas dan bawah. Di almari bagian atas terdapat 2 kotak yang memiliki daun pintu almari berupa kaca. Tujuannya agar barang yang diletakkan dapat terlihat dari luar dan mengurangi resiko debu, dan berfungsi untuk menyimpan piring, gelas dan botol yang berisi minuman.

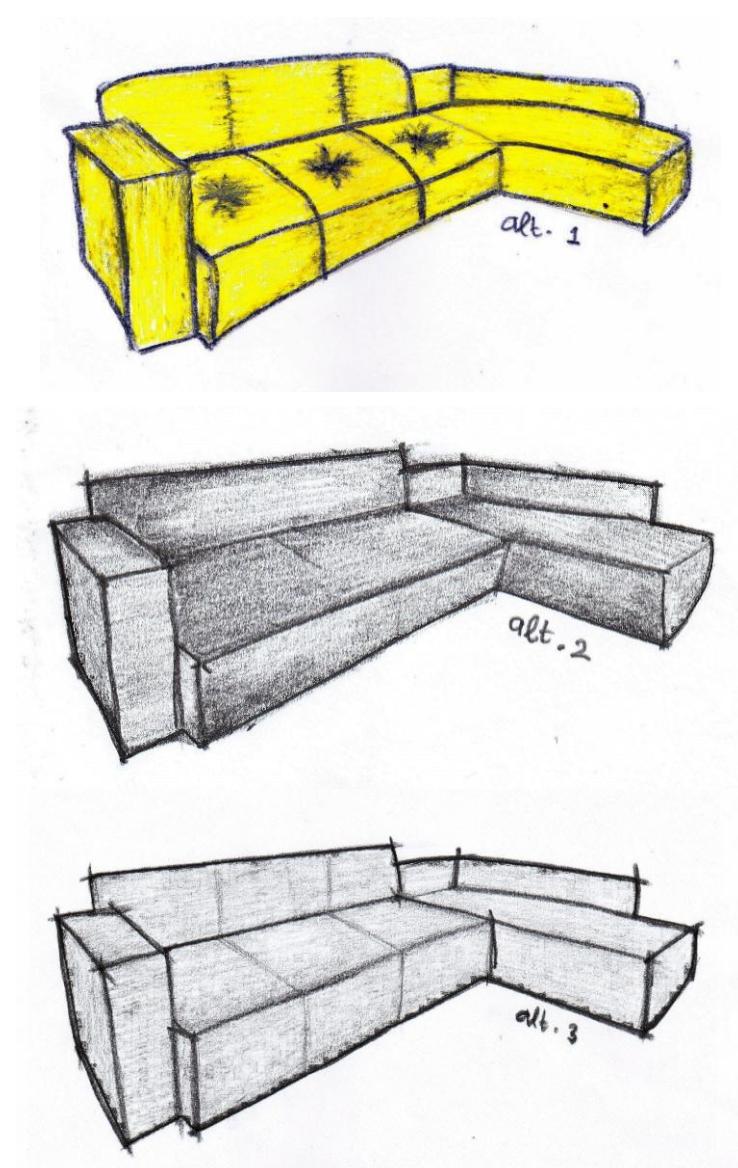
4) Alternatif Kursi *Mini bar*



Gambar XIX: Alternatif kursi *mini bar*

Pada proses pencapaian alternatif kursi *mini bar* gambar XIX yang terpilih adalah alternatif 1. Bentuk simpel tanpa meninggalkan ciri khas lengkung juga diterapkan pada rancangan ini. Penyangga kursi terbuat dari stanilees yang memberikan kesan modern.

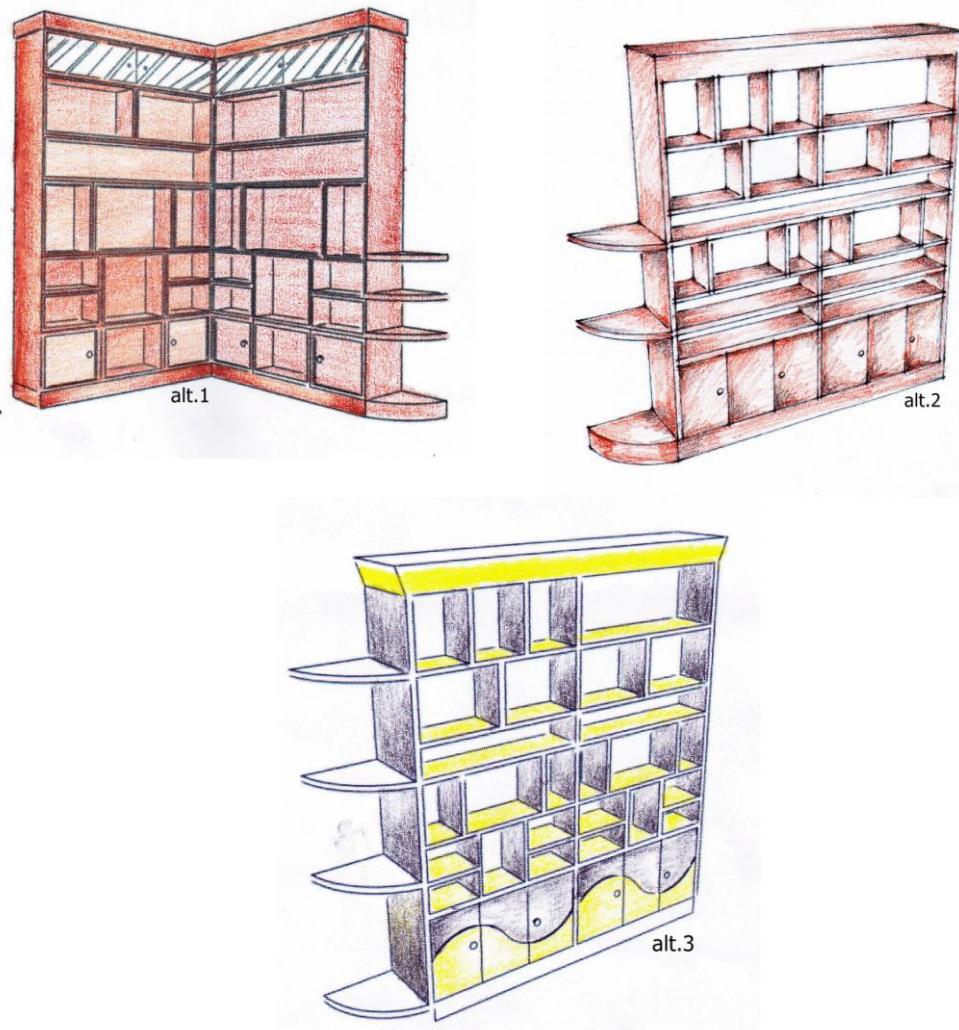
5) Alternatif Sofa



Gambar XX: **Alternatif sofa**

Pada proses pencapaian alternatif sofa di mulai dari alternatif 1, 2, dan 3 dengan bentuk desain yang hampir sama. Bentuk sofa juga disesuaikan dengan area yang tersedia. Alternatif desain terpilih adalah alternatif 3 berdasarkan pertimbangan warna yang tidak terlalu gelap dan tidak terlalu mencolok yang akan berpengaruh terhadap ruangan ataupun terhadap karya yang di pajang. Selain itu sandaran juga dibikin senyaman mungkin.

6) Alternatif Rak Buku



Gambar XXI: Alternatif rak buku

Pada proses pencapaian alternatif rak buku pada gambar XXI di mulai dari alternatif 1 dengan bentuk rak yang siku dan diletakkan disudut ruang, akan tetapi terkesan membuat ruang semakin sempit; pada alternatif 2 dan alternatif 3 desain rak dibuat memanjang penuh pada satu bagian sisi dinding ruang studi. Perancangan rak ini tidak hanya digunakan sebagai tempat menaruh buku saja, akan tetapi juga sebagian untuk penempatan karya. Sehingga alternatif yang terpilih adalah alternatif 3 karena pertimbangan lebih banyaknya kolom sehingga dapat memberikan tawaran yang lebih bervariasi dalam peletakan buku-buku ataupun dalam pemajangan karya patung.

E. Cakupan Tugas

Cakupan tugas ini isinya semua hal yang harus dikerjakan oleh perancang sesuai dengan urutannya yaitu:

1. Konsep Desain

Dalam konsep desain meliputi (1) Analisis (*programming*) yaitu analisis semua kebutuhan dalam perancangan; (2) Sintesis (alternatif) yaitu alternatif-alternatif desain yang akan dipilih; (3) Evaluasi (pilihan alternatif) yaitu desain yang terpilih dari beberapa alternatif yang dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan.

2. Desain Interior

Pengerjaan desain interior mencakup keseluruhan proses yang terdiri dari gambar pra-rencana, lingkup perancangan, gambar kerja, perspektif dan pameran.

a. Gambar Pra-rencana

Denah yang diperoleh dari *OHD Museum* adalah denah *existing* yang terdiri dari lantai 1 dan lantai 2 yang merupakan data fisik sebagai titik tolak perancangan selanjutnya.

b. Lingkup Perancangan

Perancangan meliputi seluruh bagian dalam museum, dimana total luas ruangan yang diangkat adalah seluas 400 m^2 .

c. Gambar Kerja

Gambar kerja berdasarkan cakupan tugas meliputi (1) Denah lantai satu dan lantai dua; (2) Denah rencana lantai; (3) Denah rencana plafon; (4) Denah rencana dinding; (5) Gambar potongan; (6) Gambar rencana perabot, dan dikerjakan dengan menggunakan *software AutoCAD 2009* dan *Sketch Up 8*.

d. Perspektif

- 1) Perspektif Ruang : gambar 3D hasil rendering *MentalRay*, *Autodesk 3ds Max 2011*, dengan format JPEG yang memiliki resolusi 1024×786 pixel.
- 2) Maket : terbuat dari bahan pvc berwarna putih dan akrilik

e. Pameran

Produk desain Tugas Akhir Karya Seni yang dihasilkan dan dipamerkan berupa (1) Gambar kerja *OHD Museum*, mulai dari denah global, denah lantai, denah plafond dan pencahayaan serta gambar potongan; (2) Pembuatan gambar perspektif dengan *Autodesk 3ds Max 2011*; (3) Maket denah global perancangan ulang interior *OHD Museum*.

BAB IV

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

OHD Museum adalah museum seni modern dan kontemporer milik Oei Hong Djien. OHD merupakan seorang kolektor sekaligus kurator di bidang seni. Dalam museum ini tersimpan koleksi seni lebih dari 1.000 karya seni, terdiri atas karya lukisan, patung *indoor*, patung *outdoor*, karya instalasi serta keramik. Museum ini terletak di Jalan Diponegoro, No.74, Magelang, Jawa Tengah.

OHD Museum terdiri dari dua bangunan gedung yang merupakan gedung museum dengan konsep modern dan museum dengan konsep kontemporer. Pada perancangan ulang interior ini, perancang mengambil gedung pertama yang merupakan museum modern yang berdiri pada tahun 1997 dengan luas kurang lebih 400 m² dan terdiri atas 2 lantai. Gedung ini dinamakan sebagai museum modern karena dipergunakan untuk menyimpan dan memamerkan karya-karya seni modern. Pada gedung museum ini dipamerkan sekitar 120 karya seni baik karya lukisan, instalasi maupun patung.

Perancangan ulang interior dalam *OHD Museum* ini menggunakan warna dominan kuning (Model CMYK: C: 0, M:17, Y:85, K:0 dan model RGB: R:249, G:203, B:54) dan abu-abu (Model CMYK: C: 0, M:10, Y:30, K:80 dan model RGB: R:75, G:68, B:58) sebagai warna utama yang diterapkan pada perabot rancangan. Warna kuning yang bersifat segar, cerdas dan tajam memiliki efek yang sangat kuat sehingga jika diterapkan dalam ruangan, mampu membangkitkan suasana gembira dan menyenangkan serta menaikkan mood. Warna abu-abu juga dipilih dalam perancangan ini karena warna tersebut

memiliki sifat modern, tenang, intelektual, kesederhanaan, keseimbangan dan ketetralan. Disamping itu warna kuning dan abu-abu merupakan warna logo *OHD Museum*. Warna lain yang digunakan adalah warna hitam dan coklat sebagai warna aksen untuk mempertegas warna dan memberikan kesan luwes..

Warna putih juga merupakan warna pokok yang diterapkan pada dinding museum. Sebagai pilihan warna dominan dalam ruangan, alasan pemilihan warna putih karena memiliki sifat murni, bersih dan segar. Menggunakan permainan warna putih dalam tatanan interior justru dapat mengekspose berbagai macam tekstur dan material. Dalam hal ini sasaran utama perancangan ulang interior museum adalah agar mampu menonjolkan setiap karya yang dipasang pada bagian dinding ruang pamer maupun ruang fasilitas publik lainnya.

Perancangan ulang interior mengarah pada gaya modern, dengan konsep rancangan mengambil dari sebagian bentuk dan warna logo *OHD Museum*. Tujuannya agar para penikmat museum tetap mengenal tempat tersebut walaupun terjadi perubahan rancangan interior. Perancangan ulang interior ini sebagai alternatif desain yang perlu dilakukan secara periodik sebagai usaha untuk memberikan warna baru bagi pengunjung atau penikmat museum tanpa meninggalkan ciri serta identitas dari museum tersebut.

Dalam proses perancangan interior ini juga dilakukan penambahan fasilitas publik berupa area resepsionis dan area *mini bar* dengan tujuan melengkapi fasilitas museum, penggunaan ruang berdasarkan fungsi dan memaksimalkan ruangan yang tersedia. Perancangan interior *OHD Museum* ini tetap memperhatikan aspek-aspek desain interior seperti zoning, tata letak, unsur

pembentuk ruang, tata kondisi ruang dan mempertimbangkan standarisasi perabot agar tercipta desain yang aman dan nyaman.

A. Kriteria Desain

1. Keselamatan

Dalam kriteria keselamatan yang perlu diperhatikan sebagai berikut, (1) Pemilihan dan penempatan perabot yang aman untuk digunakan, misalnya tidak mudah terjadi kecelakaan saat menggunakannya; (2) Ruang lebih bersifat terbuka sehingga lebih mempermudah pengawasan dari pihak pegawai dalam hal ini pengelola.

2. Keamanan

Kriteria keamanan yang perlu difokuskan pada konsep ini adalah menghindari bahaya pencurian pada setiap karya yang dipajang dan barang-barang yang terdapat di ruang fasilitas publik dengan memasang alat pantau berupa kamera cctv disetiap sudut ruang. Hal tersebut membantu pengawasan yang lebih *intensif* terhadap semua fasilitas ataupun aktifitas yang tersedia didalam ruangan.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas bertujuan memberikan keluasan untuk beraktifitas didalam ruang museum, dalam hal ini hubungan antar pegawai mudah dilakukan, akses pengunjung dalam mendapatkan pelayanan juga lebih mudah, serta akses pengunjung dalam menikmati setiap karya yang dipamerkan akan lebih mudah dan menyeluruh.

B. Analisis Kebutuhan Ruang

Tujuan analisis kebutuhan ruang adalah untuk mendapatkan hasil rancangan sesuai dengan kegiatan yang harus terwadai. Pendekatan dilakukan dengan berdasarkan (1) Kebutuhan ruang yang harus terwadai, yaitu terdiri dari (a). Lantai satu: *foyer* dan ruang tamu (*receptionis*), *pantry* (*mini bar*) dan toilet, ruang studi, ruang *display*; (b). Lantai dua: ruang *display*; (2) Jumlah sarana penunjang atau pelengkap ruang yang dibutuhkan.

C. Analisis Pencapaian Suasana

Dengan mengacu pada alternatif elemen interior museum yang telah ditentukan maka terpilih bahan-bahan dan penataan yang sesuai. Pencapaian suasana ini diterapkan melalui pengolahan elemen pembentuk ruang dan tata kondisional.

1. Elemen pembentuk ruang

a. Dinding

Dinding pada sebuah bangunan museum memiliki peranan yang sangat penting, tidak hanya sekedar bertindak sebagai pendukung struktur bagi lantai di atas tanah dan langit-langit atau dinding sebagai pembatas ruang. Dinding pada ruang pamer memiliki peran utama untuk memajang karya seni yang dipamerkan, seperti lukisan, patung, instalasi dan foto. Oleh karena itu dinding sebuah museum tidak boleh terdapat jendela terlalu banyak karena akan membatasi area untuk *display* karya yang dipamerkan. Selain itu, dinding ruang pamer juga harus selalu

memperhatikan bentuk, bahan, tekstur dan warna yang digunakan karena akan berpengaruh pada cahaya dalam ruangan yang akan mempengaruhi karya.

Material bahan yang terpilih untuk penutup dinding dalam perancangan ulang interior *OHD Museum* adalah cat tembok (warna putih). Pemakaian dinding menggunakan batu bata yang diplester kemudian dicat dengan cat tembok berwarna *white*. Dinding diolah dengan dicat supaya lebih mudah dalam penggerjaan karena ruangan museum yang luas. Warna yang dipilih untuk cat dinding berwarna *napkin white E 4000*, agar ruangan museum yang luas tersebut menjadi terang dan bersifat menonjolkan karya yang dipajang.

b. Lantai

Peranan lantai pada sebuah bangunan museum selain memiliki fungsi utama sebagai *platform* yang mendukung aktivitas interior, lantai juga berperan sebagai pengarah langkah dan pembeda zona atau ruang secara semu antara ruangan yang satu dengan ruangan yang lain. Perbedaan warna lantai pada sebuah ruang juga bisa memberikan kesan peninggian lantai.

Material lantai yang digunakan untuk perancangan ulang interior OHD Museum adalah keramik dan kayu. Pemasangan lantai menggunakan dua motif keramik yang berukuran 40 x 40 cm. Warna keramik yang digunakan adalah warna krem dengan sedikit motif dibagian ujung keramik dan warna abu-abu. Keramik warna krem dipasang di area *foyer* dan resepsionis sedangkan untuk area *mini bar*, ruang studi, ruang *display* lantai 1 dan ruang *display* lantai 2 menggunakan keramik warna abu-abu. Untuk area toilet menggunakan keramik ukuran 20 x 20 cm dengan ketinggian yang berbeda dengan area publik lainnya.

Untuk area tangga menggunakan lantai kayu (*parquet*) yang bertujuan mengurangi suara yang ditimbulkan dari aktifitas pijakan kaki-kaki.

c. Langit-langit

Langit-langit memainkan peranan visual yang sangat penting dalam pembentukan ruang interior, yang merupakan elemen penaung yang menawarkan perlindungan fisik serta psikologis bagi setiap orang yang berada di bawahnya. Selain itu langit-langit pada sebuah bangunan museum akan memberikan kesan rapi dan terhindar dari debu. Dalam sebuah museum, langit-langit memiliki peran khusus untuk *display* karya seni serta digunakan untuk penempatan titik-titik lampu yang akan memberikan efek terhadap karya seni yang di pajang.

Material terpilih untuk langit-langit adalah gypsum. Langit-langit seluruh bagian museum menggunakan gypsum, pada sisi tepi dipasang lis yang berprofil. Pada bagian sudut dinding *void*, juga dipasang profil lis gypsum yang berbentuk siku. Bentuk langit-langit mengikuti bentuk ruangan.

2. Tata Kondisi Ruang

a. Pencahayaan

Peran pencahayaan dalam sebuah ruangan sangat penting. Desain pencahayaan harus mampu menciptakan suasana yang menarik secara visual dan psikologis. Tugas utama pencahayaan dalam museum adalah menerangi benda-benda seni yang terpasang di dalam ruang museum, berupa karya lukisan, patung, atau koleksi lainnya. Tugas pencahayaan lainnya meliputi pencahayaan untuk sirkulasi museum, area fasilitas publik (area resepsionis, area *mini bar*) dan area kerja pada bingkai lukisan atau karya lain.

Fungsi pencahayaan pada ruang selain memberikan penerangan yang cukup, efisien dan aman juga mempunyai fungsi yaitu (1) Memperbaiki proporsi ruang; (2) Menampilkan bentuk, petunjuk, dan tekstur; (3) Memberikan efek warna yang lebih menarik; (4) Memberikan nuansa natural pada *display* karya seni sesuai karakteristik karya. Berdasarkan konsep dan kajian teori pada proses perancangan ulang interior *OHD Museum*, perancang berusaha mendesain pencahayaan yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang.

Pencahayaan yang terdapat di area lantai 1 pada siang dan malam hari mempergunakan pencahayaan buatan yaitu cahaya lampu, dikarenakan sangat minimnya pencahayaan alami. Pencahayaan hanya didapat dari jendela yang berada di area *foyer*, ruang resepsionis dan ruang studi. Kondisi pencahayaan yang sangat kurang menjadikan maksimalnya penggunaan pencahayaan buatan. Beberapa jenis lampu yang dipergunakan untuk perancangan ulang interior *OHD Museum* adalah jenis lampu sorot *monopoint*, lampu halogen, lampu berpendar (*fluorescent*) sering disebut dengan lampu neon.

Lampu yang digunakan untuk menerangi setiap karya dalam *display* menggunakan lampu *sorot monopoint*. Dengan jenis pemasangan *spotlight* yang disorotkan dari atas ke bawah untuk memberikan kesan menonjolkan karya seni pada ruangan. Pencahayaan ini merupakan teknik pencahayaan khusus dengan tujuan memperkuat penampilannya (fungsi estetik) yang sering disebut dengan pencahayaan aksen (*accent lighting*). Efek pencahayaan ini juga memberikan penekanan (*emphasis*), yaitu penekanan cahaya dalam museum untuk

menimbulkan efek dramatis pada suatu objek yang dipamerkan dengan tujuan agar perhatian pengunjung tertuju pada benda tersebut.

Pencahayaan setiap ruangan pada lantai 1 menggunakan lampu berpendar (*fluorescent* atau neon atau TL) dan lampu halogen yang dipasang menempel di plafon. Pencahayaan ini berfungsi merata untuk seluruh ruangan, yang sering disebut pencahayaan umum (*general lighting*). Teknik pencahayaan yang dipakai adalah teknik *cornices* yang merupakan tipe pencahayaan yang melekat pada plafond, dimana seluruh cahaya langsung dipancarkan kebawah.

Pada pencahayaan ruang *mini bar* menggunakan lampu neon (*fluorescent*) untuk area dapur, dan area meja *mini bar* sengaja dipasang lampu dekorasi atau lampu hias dengan teknik pemasangan digantung untuk memberi kesan menonjol sebagai area fasilitas publik selain ruang *display* yang ditawarkan museum. Sedangkan untuk pencahayaan yang dipakai pada ruang studi adalah lampu berpendar (*fluorescent* atau neon atau TL) dengan tujuan menerangi seluruh ruang tersebut. Alasannya karena ruang tersebut merupakan area baca yang merupakan perpustakaan museum, sehingga membutuhkan pencahayaan yang terang dan merata. Dalam perancangan perabot rak-rak buku di ruang studi sengaja disusun berbeda. Rak-rak tersebut dirancang tidak hanya berisi buku-buku, akan tetapi untuk bagian tertentu dipajang beberapa karya patung. Sehingga membutuhkan sebuah pencahayaan dengan lampu halogen kecil untuk menerangi karya patung tersebut.

Sedangkan pada siang hari untuk area lantai 2 tidak diperlukan cahaya lampu yang banyak karena pada ruangan ini menggunakan cahaya alami yang

masuk melalui *skylight*. Banyaknya jendela pada ruangan ini juga mempengaruhi penempatan karya yang dipamerkan. Jika penempatan karya langsung terkena cahaya masuk akan mengakibatkan rusaknya karya tersebut. Banyaknya jendela juga berpengaruh tidak bisa maksimalnya *display* karya yang ditempatkan pada dinding. Permasalahannya cahaya alami yang masuk juga tidak merata. Area yang jauh dari *skylight* masih gelap dan kurang menarik. Solusinya, penataan karya dengan memperhitungkan arah datangnya cahaya dan penambahan pencahayaan buatan dengan titik lampu yang dikelompokkan berdasarkan area-area terutama di dalam *display* karya seni. Lampu yang dipakai dari jenis lampu *halogen*, lampu berpendar (*fluorescent*) dan lampu sorot *monopoint*.

b. Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan alami dan buatan. Kriteria penghawaan yang diinginkan adalah penghawaan yang segar dan sejuk di setiap sudut ruang, serta menjaga supaya suhu dan kelembaban konstan pada semua koleksi diberbagai ruang yang terdapat dalam area museum. Penghawaan alami dengan memanfaatkan penghawaan yang dihasilkan dari tanaman-tanaman yang berada di sekitar lingkungan museum. Sedangkan penambahan penghawaan buatan diambil dengan menggunakan jendela dan fasilitas pendingin ruangan AC (*air conditioner*), dengan mempertimbangkan posisi bangunan yang berada ditengah kota dimana sudah sulit untuk mendapatkan udara yang sejuk.

c. Akustik

Pengolahan akustik ruang pameran *OHD Museum* meliputi penerapan bahan-bahan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon) yang dapat

meminimalisir gangguan suara baik dari dalam maupun dari luar ruang. Bahan-bahan untuk pengolahan akustik yang digunakan pada ruang pameran *OHD Museum* tidak menjadi faktor utama, karena museum terletak di daerah kompleks perumahan, jadi kondisi sekitar museum tidak terlalu bising.

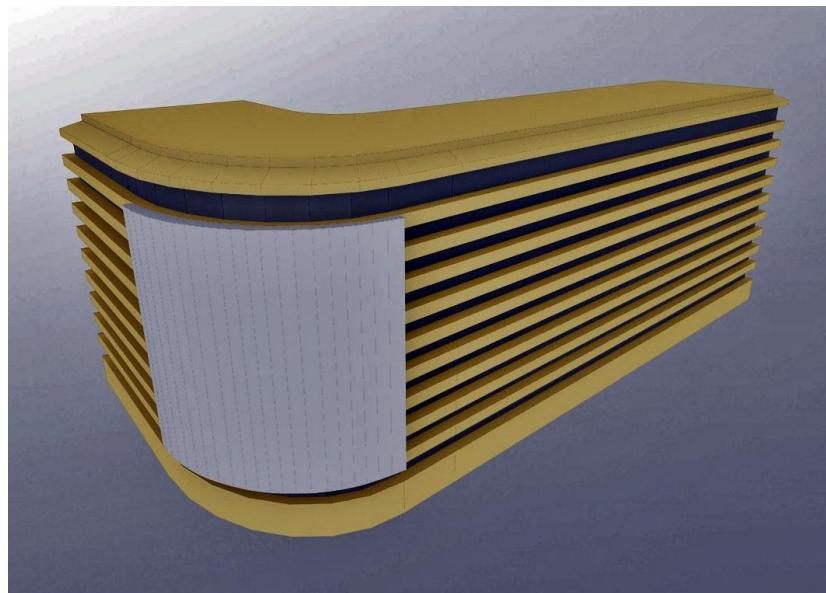
Bahan yang dipakai sebagai peredaman suara pada langit-langit atau plafon untuk perancangan ulang interior *OHD museum* adalah dengan penerapan bahan dari gypsum. Penggunaan bahan material untuk lantai adalah keramik, sedangkan bahan untuk area tangga menggunakan lantai kayu (*parquet*). Dan bahan yang dipergunakan untuk material dinding adalah batu bata yang diplester menggunakan semen. Pemilihan material tersebut supaya suara yang dikeluarkan dalam ruangan tidak terlalu menimbulkan suara bising.

D. Analisis Perabot

Perabot atau *furniture* adalah perlengkapan untuk mengisi ruang dalam dan ruang luar sebuah ruangan seperti kursi, meja, almari dan perlengkapan sejenis. Perabot merupakan salah satu faktor utama yang dibutuhkan dalam perancangan interior. Dalam hal ini pemilihan material perabot yang digunakan sangat penting. Masing-masing bahan material memiliki kekuatan dan kelemahan yang harus disadari dalam desain dan konstruksi perabot agar bagian ini kuat, stabil, dan tahan lama penggunaannya. Material yang terpilih untuk perancangan ulang *OHD Museum* sebagian besar menggunakan bahan MDF (*Medium Density Fiberboard*) sebagai bahan perabot yang akan digunakan karena sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan dengan pelapis cat duco. Selain itu penggunaan

material seperti kaca dan *stainless steel* juga ditambahkan sesuai dengan gaya modern yang diterapkan dalam perancangan ini.

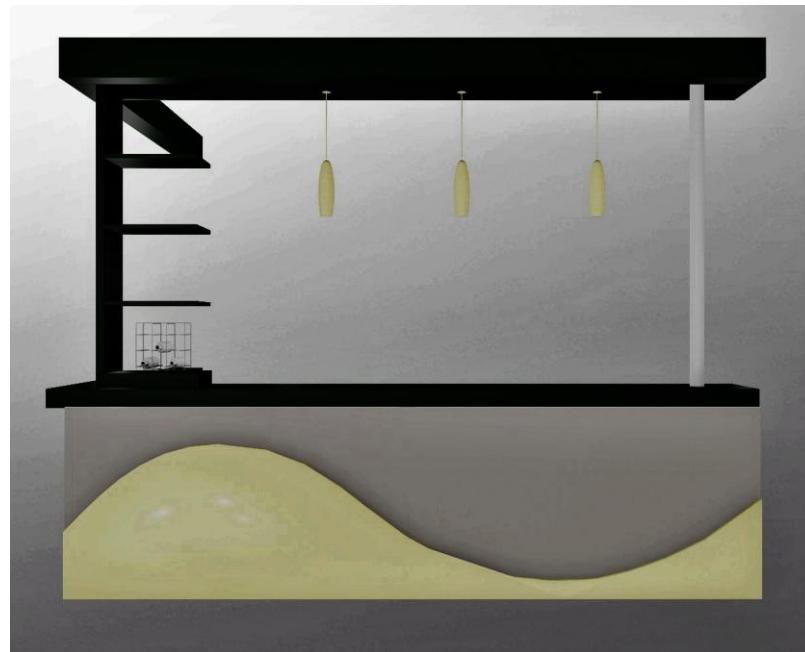
1. Meja Resepsionis



Gambar XXII: **Meja resepsionis**

Perabot pada gambar XXII merupakan meja resepsionis terpilih yang ditempatkan pada area ruang resepsionis. Bentuk lengkung juga diterapkan pada rancangan ini pada bagian salah satu sudut meja. Material yang di pakai pada perabot ini adalah bahan MDF (*Medium Density Fiberboard*) dengan pelapis cat duco. Sedangkan untuk warna yang digunakan juga mengacu pada dasar ide perancangan, menggunakan warna dominan logo *OHD Museum* yaitu warna kuning dan abu-abu. Gambar kerja lebih lanjut dapat dilihat di lampiran (halaman 100).

2. Meja Mini bar



Gambar XXIII: **Meja mini bar**

Meja *mini bar* merupakan perabot yang dirancang untuk ditempatkan pada ruang *pantry OHD Museum*. Bentuk lengkung diterapkan pada meja bagian depan dan meja bagian atas sebagai *background* tempat botol. Sedangkan bahan material yang digunakan adalah MDF (*Medium Density Fiberboard*) dengan pelapis cat duco, pipa *stainlees steel* dan granit. Pemilihan bahan pipa *stainlees steel* sebagai penyangga dengan pertimbangan karena bahan tersebut mampu menyiratkan karakter yang kokoh, dingin sekaligus modern. Untuk bahan material granit ditempatkan sebagai alas meja *mini bar*, bahan tersebut dipilih karena disesuaikan fungsi perabot yaitu sebagai tempat minum-minum. Granit merupakan bahan yang tidak menyerap air, tahan lama dan mudah untuk dibersihkan. Selain itu kesan modern juga bisa didapat dari bahan ini. Warna perabot terpilih dalam

perancangan ini menggunakan warna kuning, abu-abu dan hitam. Gambar kerja lebih lanjut dapat dilihat di lampiran (halaman 101).

3. Almari Mini bar



Gambar XXIV: Almari mini bar

Gambar meja *mini bar* di atas merupakan perabot terpilih dalam perancangan ulang *OHD Museum*. Perabot ini ditempatkan di bagian belakang dari meja *mini bar*. Untuk bahan material yang digunakan adalah MDF (*Medium Density Fiberboard*) dengan pelapis cat duco, kaca, granit dan *stainlees steel*. Bahan kaca sebagai daun pintu almari dipilih agar benda yang ada didalamnya seperti botol-botol minuman atau gelas-gelas dapat terlihat dari luar almari. Penggunaan motif lengkung pada perabot ini juga tetap diterapkan dengan penerapan diantara almari bagian bawah dengan almari bagian atas. Untuk warna juga tetap konsisten yaitu menggunakan warna abu-abu, kuning dan hitam. Gambar kerja lebih lanjut dapat dilihat di lampiran (halaman 103).

4. Kursi *Mini bar*



Gambar XXV: **Kursi *mini bar***

Gambar diatas merupakan gambar kursi *mini bar* yang penempatannya berada dibagian depan meja *mini bar*. Kursi ini digunakan untuk pengunjung area ruang *mini bar* museum. Untuk bahan material yang dipakai adalah *stainless steel*. Dengan tetep mempertahankan warna bahan dalam penerapannya.

5. Sofa



Gambar XXVI: **Sofa**

Sofa pada gambar XXVI merupakan fasilitas pelengkap yang menunjang area *mini bar*. Penempatan sofa tepat di depan area *mini bar*. Bentuk sofa menyesuaikan ruangan yang tersedia. Untuk warna pada sofa menggunakan warna abu-abu dan bahan material dari vinyl dengan pertimbangan bahan tersebut tahan lama dan mudah dibersihkan.

6. Rak Buku



Gambar XXVII: **Rak buku**

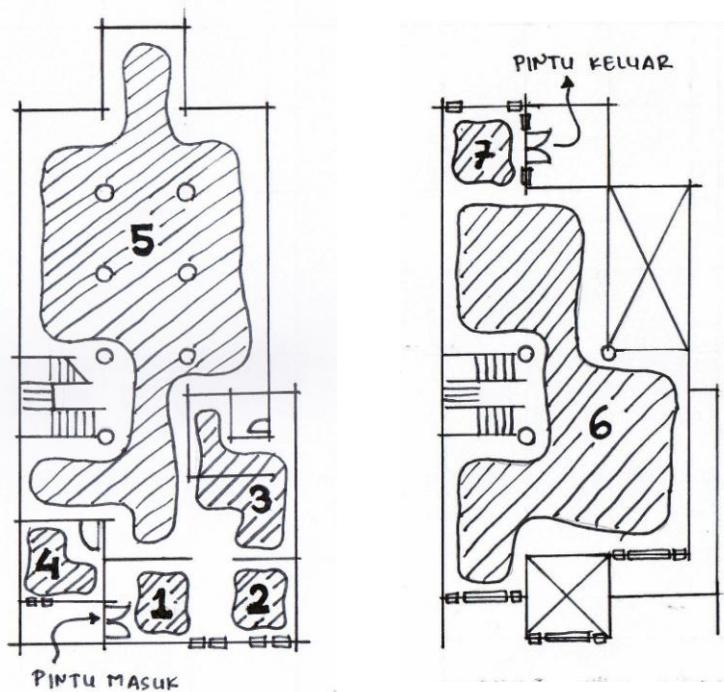
Rak buku pada gambar di atas merupakan desain perabot terpilih yang dirancang untuk ditempatkan pada ruang studi museum. Rak tersebut di desain penuh pada satu bagian dinding ruangan. Konsep bentuk lengkung dengan penggunaan warna dominan abu-abu dan kuning juga diterapkan pada perabot ini. Bahan material yang dipakai untuk perabot rak buku adalah MDF (*Medium*

Density Fiberboard) dengan pelapis cat duco. Gambar kerja lebih lanjut dapat dilihat di lampiran (halaman 102).

E. Analisis Organisasi Ruang

Merencanakan pola organisasi ruang berdasarkan *zoning*, sirkulasi, dan denah perancangan berdasarkan pada pengelompokan aktifitas dan fasilitas yang ada serta macam penggunaan ruang.

1. *Zoning*

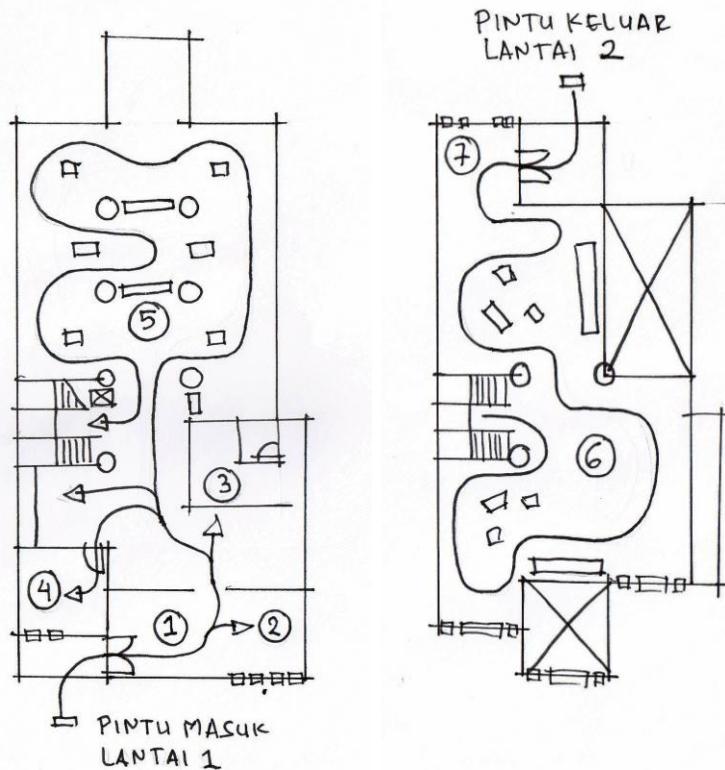


Gambar XXVIII: *Zoning*

Keterangan:

1. *Foyer*
2. Ruang resepsionis
3. Ruang *mini bar*
4. Ruang studi
5. Ruang *display* lantai 1
6. Ruang *display* lantai 2
7. *Foyer*

2. Sirkulasi



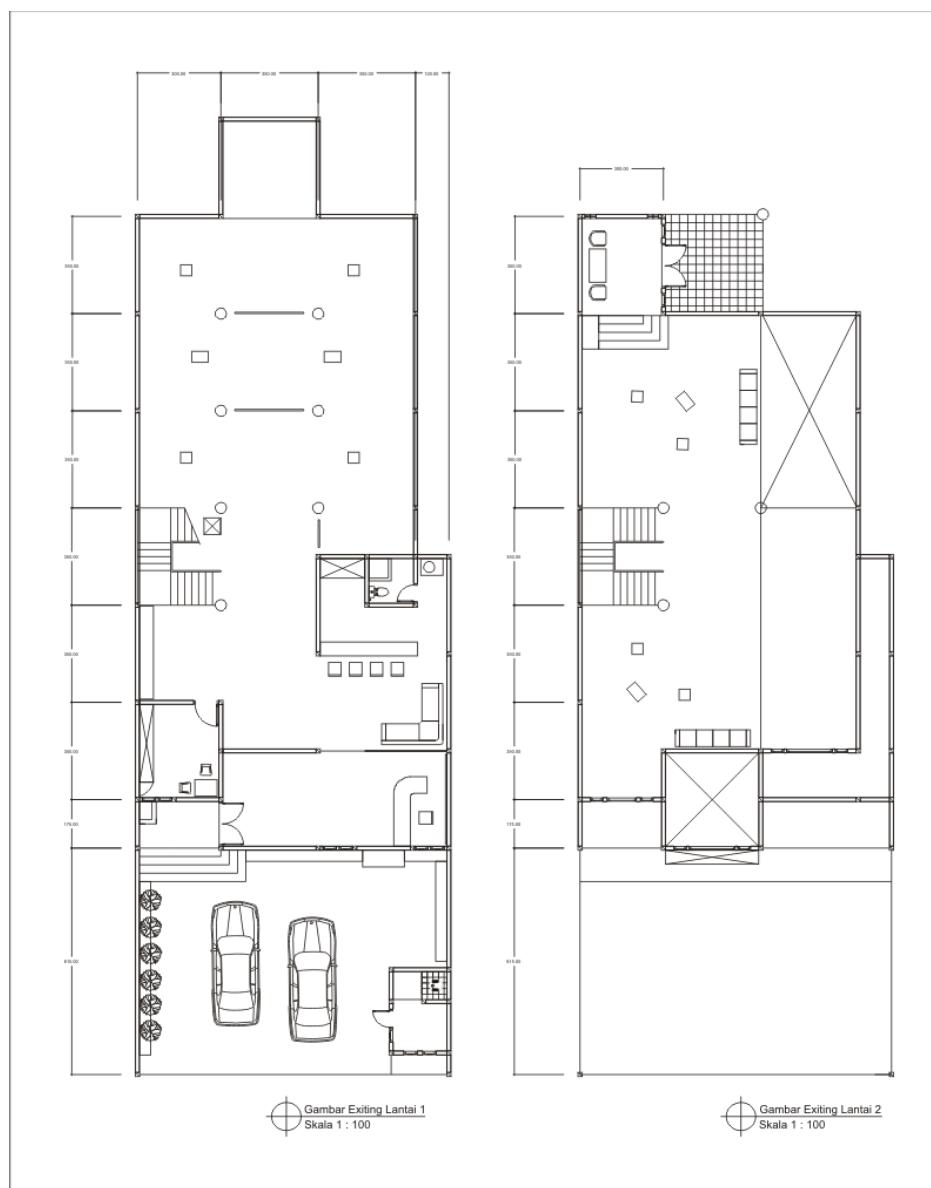
Gambar XXIX: Sirkulasi

Dalam sirkulasi penataan pada ruang *display* terdapat pemetaan karya berdasarkan periodikasi koleksi dan karakteristik karya (permanen dan temporer). Untuk penempatan area lantai 1 karya yang dipajang bersifat temporer, yang merupakan karya koleksi baru dan dalam periode tertentu dapat dilakukan pergantian serta perubahan karya yang dipajang. Sedangkan untuk area lantai 2 karya yang dipamerkan bersifat permanen, dalam ruangan ini karya yang dipamerkan merupakan karya seniman maestro atau karya koleksi lama. Dalam ruang pameran tersebut merupakan titik fokus untuk menarik pengunjung melewati ruang pameran lainnya yang berada disekitarnya. Pertimbangan tersebut

berdasarkan faktor keamanan dan kemudahan sirkulasi lukisan (untuk dipindah-pindahkan).

3. Denah Perancangan

Berdasarkan *zoning* dan sirkulasi yang terdapat di museum maka kemudian dibuat denah perancangan yang dilengkapi tata letak perabot di setiap ruangan dalam perancangan ulang *OHD Museum*.



Gambar XXX: Denah perancangan ulang *OHD Museum*

F. Analisis Fasilitas dan Aktivitas

Analisis fasilitas dan aktivitas pada proses perancangan ini menjelaskan berbagai fasilitas yang tersedia diruang tersebut dan aktivitas yang biasa dilakukan pada masing-masing ruang yang tersedia di dalam museum.

1. Lantai 1

a. *Foyer* dan ruang tamu (resepisjonis)

Foyer dan ruang tamu adalah area publik yang merupakan ruang pertama dari *OHD museum*. Fasilitas area *foyer* terdapat beberapa *display* karya berupa lukisan yang terpasang di dinding. Dalam proses perancangan ulang ini, perancang mengganti perabot fasilitas publik pada ruang resepisjonis dengan 1 meja konter dan 1 kursi penjaga resepisjonis yang disesuaikan dengan gaya dan ide dasar perancangan.

Aktivitas yang terjadi di area *foyer* dan resepisjonis ini, pengunjung yang mulai memasuki ruangan dapat langsung menikmati beberapa suguhannya karya-karya yang terpasang. Dalam ruang tersebut juga terdapat area resepisjonis yang berfungsi sebagai tempat memberikan informasi terhadap pengunjung museum. Penempatan resepisjonis di area ruang depan bertujuan supaya akses antara pengunjung dan petugas museum lebih mudah dalam melakukan interaksi.

b. Ruang pantry (*mini bar*) dan toilet

Fasilitas awal yang terdapat pada area ini adalah sebuah dapur. Akan tetapi ruang pantry ini memiliki fungsi berbeda yaitu sebagai gudang karya lukisan. Walau bersifat sementara akan tetapi sangat mengganggu aktivitas pengunjung museum dan hal tersebut tidak layak karena karya tersebut akan mudah rusak.

Dalam perancangan ulang interior ini perancang berusaha mengalihkan fungsi ruang sebelumnya menjadi ruang *mini bar*. Hal tersebut bertujuan agar ruang tersebut dapat berfungsi maksimal sebagai mana mestinya dengan pengemasan yang sedikit berbeda. Dalam perancangan ulang ruangan ini terdiri dari 1 meja *mini bar*, 4 kursi pengunjung *mini bar* dan 1 almari, sedangkan untuk area pendukung lain terletak didepan *mini bar* dengan penempatan sebuah sofa.

Ruang *mini bar* merupakan salah satu penunjang fasilitas publik museum yang memiliki aktivitas sebagai tempat pelayanan terhadap pengunjung museum jika membutuhkan minum. Sebelum atau setelah melakukan penjelajahan seluruh museum, ruang ini menawarkan tempat beristirahat sementara.

c. Ruang studi

Ruang studi merupakan ruang yang difungsikan sebagai perpustakaan. Fasilitas pada ruang studi ini adalah buku-buku koleksi Oei Hong Djien serta katalog-katalog pameran. Didalamnya terdapat perabot berupa beberapa almari dan rak yang berisi buku-buku. Selain itu juga terdapat 2 kursi dan 1 meja sebagai tempat untuk membaca. Akan tetapi dalam ruangan ini terkesan tidak tertata. Pada dinding ruang studi juga terdapat beberapa karya seni yang dipajang.

Dalam proses perancangan ulang interior ini perancang mencoba untuk membuat satu kesatuan desain perabot yang disesuaikan dengan konsep rancangan dengan perancangan perabot berupa 1 rak buku berukuran besar yang didesain penuh pada salah 1 sisi ruang saja dan 2 kursi serta 1 meja untuk area baca. Sedangkan aktivitas pada ruang studi ini adalah area untuk membaca.

d. Ruang *display*

Fasilitas yang terdapat pada area ruang ini adalah sekesel dan pustek, 2 perabot itu memiliki masing-masing fungsi. Sekesel yang berfungsi sebagai tempat untuk memajang karya lukis, fotografi maupun disain sedangkan pustek berfungsi sebagai alas untuk memajang karya patung maupun instalasi. Pada proses perancangan ulang ruang *display OHD Museum* ini perancang tidak merubah bentuk sekesel maupun pustek yang ada di museum. Akan tetapi perancang mengurangi jumlah alat bantu *display* tersebut dan mengubah dalam penataannya.

Sedangkan aktivitas yang bisa dilakukan oleh pengunjung pada ruang *display* adalah menikmati suguhan karya yang dipameran oleh *OHD Museum*, baik berupa karya lukis, patung maupun instalasi. Pada proses perancangan ulang interior ini, perancang berusaha untuk membuat sirkulasi dan *zoning* yang tepat sehingga pengunjung dalam menikmati karya seni yang dipamerkan dapat dilakukan secara menyeluruh, tepat dan tidak ada yang terlewatkan.

2. Lantai 2

a. Ruang *display*

Ruang *display* lantai 2 memiliki fungsi dan fasilitas yang sama seperti ruang *display* lantai 1. Terdapat beberapa sekesel dan pustek yang dipergunakan untuk memasang karya. Akan tetapi area *display* lantai 2 lebih kecil ukuran ruangnya di banding area *display* lantai 1. Aktivitas ruang ini sama dengan ruang *display* lantai 1, pengunjung pada ruangan ini dapat menikmati suguhan karya yang dipameran oleh *OHD Museum*. Pada perancangan ulang interior ini berusaha

untuk mengatur ulang peletakan *display* karya. Penambahan 2 buah kursi panjang juga dilakukan dengan tujuan agar pengunjung bisa beristirahat sambil menikmati suguhan karya yang dipajang di area lantai 2.

G. Perspektif Ruangan

Perspektif ruangan ini merupakan gambaran global rancangan ulang yang diambil di setiap sisi, dengan penerapan langsung perabot di setiap ruangan.

1. Perspektif Ruang Resepsionis



Gambar XXXI: Perspektif ruang resepsionis

Perspektif ruang resepsionis pada gambar di atas adalah area publik yang merupakan ruang pertama ketika memasuki *OHD Museum*. Ruang resepsionis ini merupakan ruang informasi, pengunjung dapat memperoleh informasi tentang

fasilitas yang ada di dalam museum. Dalam perancangan ulang *OHD Museum* ini, perancang mencoba melengkapi ruangan tersebut dengan meja resepsionis dan *backdrop* bertuliskan nama museum. Di dalam area ini juga terdapat *display* karya. Ruang ini dilengkapi AC dengan tujuan agar terjaganya kelembaban dan suhu ruang serta kamera CCTV untuk faktor keamanan.

2. Perspektif Ruang *Mini bar*

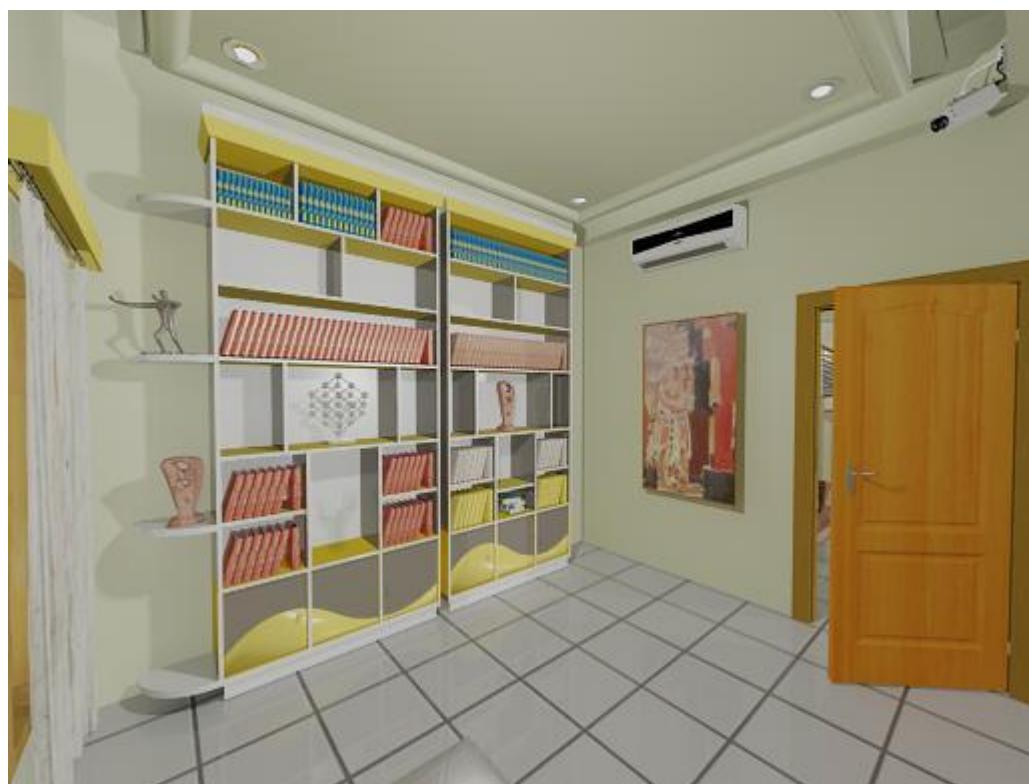


Gambar XXXII: Perspektif ruang *mini bar*

Dari perspektif gambar XXXII merupakan area perancangan ruang *mini bar*. Ruang tersebut menempati ruang bangunan sebelumnya yaitu *pantry*. Ruang *mini bar* ini dilengkapi perabot meja, kursi dan almari *mini bar*. Didepan area ini juga ditempatkan sebuah sofa sebagai area penunjang ruang *mini bar*. Pencahayaan pada area ini menggunakan 3 jenis lampu yaitu lampu dekoratif

yang digantung pada area meja *mini bar*, lampu *fluorecent* yang dipasang diatas langit-langit dan lampu *halogen*.

3. Perspektif Ruang Studi



Gambar XXXIII: Perspektif ruang studi

Ruang studi ini merupakan sarana fasilitas pelengkap yang disediakan oleh *OHD Museum*. Perspektif ruangan studi diatas memberikan gambaran bentuk perabot yang diterapkan di dalamnya. Desain rak buku tidak dibuat full memenuhi area sisi dinding karena adanya jendela. Oleh karena itu dibuat desain lengkung yang disesuaikan dengan konsep perancangan serta agar jendela dapat berfungsi maksimal. Perancangan rak buku tidak hanya digunakan untuk meletakkan buku saja, akan tetapi di bagian tertentu berfungsi sebagai *display* karya patung. Di area ini juga terdapat *display* karya lukis yang mampu menambah nilai keindahan pada

ruangan. Sedangkan untuk pencahayaan dalam ruangan ini menggunakan 2 pencahayaan, yaitu pencahayaan dari jendela dan pencahayaan dari lampu. Untuk lampu yang dipakai yaitu lampu *halogen* dan *fluorecent*.

4. Perspektif Ruang *Display* Lantai 1

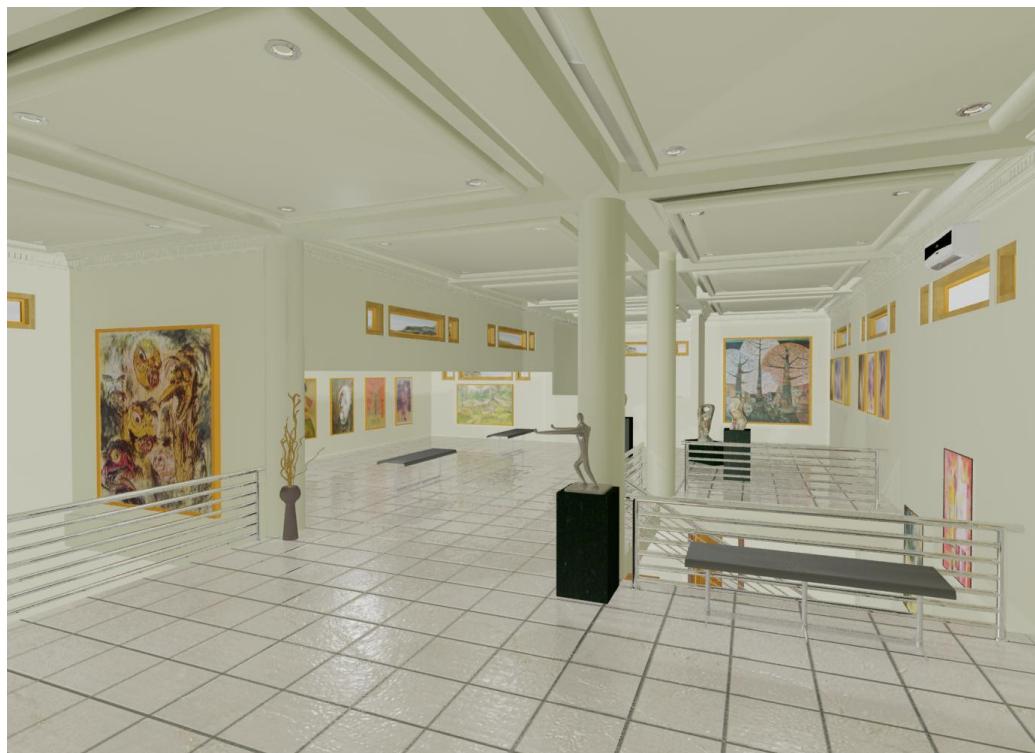


Gambar XXXIV: Perspektif ruang *display* lantai 1

Ruang *display* lantai 1 merupakan area pamer karya yang bersifat temporer. Karya yang terdapat pada ruangan ini merupakan karya koleksi museum yang terbilang baru. Terus bertambahnya koleksi museum menjadikan ruangan ini sebagai ruang *display* yang setiap beberapa periode tertentu terjadi perubahan karya atau pergantian karya yang dipajang. Pada ruang *display* ini terdapat beberapa panel sekesel untuk memajang karya, selain itu sekesel juga berfungsi agar ruangan tidak terkesan lebar. Diarea ini juga terdapat pustek

permanen ataupun pustek sementara untuk memajang karya 3 dimensi. Gambar XXXIV di atas juga menunjukkan tangga naik yang merupakan tangga menuju area *display* lantai 2. Tangga ini menggunakan lantai *parquet* yang bertujuan mengurangi suara yang ditimbulkan dari aktifitas pijakan kaki-kaki.

5. Perspektif Ruang *Display* Lantai 2



Gambar XXXV: Perspektif ruang *display* lantai 2

Area ini merupakan area *display* lantai 2 dengan penataan karya yang bersifat permanen. Pada area ini dipajang koleksi karya-karya seniman lama atau maestro seni. Hal tersebut dipilih dengan salah satu pertimbangan yaitu faktor keamanan. Selain karya yang dipajang menempel ditembok, pada ruang ini juga terdapat pustek untuk memajang karya patung dengan 2 buah ukuran yaitu 40 x 40 x 80 cm dan 60 x 40 x 40 cm. Pencahayaan pada ruangan ini menggunakan pencahayaan dari jendela dan pencahayaan dari lampu.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan ulang interior *OHD Museum* Magelang ini berkaitan tentang melahirkan ide atau gagasan untuk menciptakan sebuah interior yang memiliki kesinambungan dengan *display* ruang pamer serta kebutuhan para pengunjung museum. Dari hasil perancangan ulang interior *OHD Museum* yang terletak di Jalan Diponegoro, No.74, Magelang, Jawa Tengah dapat disimpulkan.

1. Perancangan ulang interior *OHD Museum* Magelang dengan menggunakan kesatuan gaya modern untuk menciptakan suasana ruangan yang nyaman, menarik dan fungsional.
2. Pengolahan elemen ruang dan tata kondisional berupa (1) Pembuatan denah fisik awal; (2) penentuan sirkulasi; (3) Pembuatan *zoning*; (4) Pembuatan denah jadi; (5) Perancangan lantai; (6) Perancangan plafon dan pencahayaan; (7) Pembuatan potongan dari berbagai arah; (8) Pembuatan perspektif pada masing-masing sudut pandang dan; (9) Pembuatan maket. Bahan material lantai yang digunakan adalah bahan keramik ukuran 40 x 40 cm untuk area *display* dan fasilitas publik serta *parquet* untuk area tangga, plafon menggunakan bahan gypsum, dan dinding menggunakan bahan batu bata yang di cat dengan warna *napkin white* (putih pucat) E 4000. Penempatan elemen tata kondisional berupa AC dan CCTV yang berfungsi untuk menjaga suhu kelembaban ruang pamer dan faktor keamanan.

Dasar ide perancangan di setiap perabot menerapkan ornamen sederhana berbentuk lengkung sebagai aksen, ide bentuk diambil dari unsur bentuk lingkaran huruf O pada logo. Warna dominan yang digunakan dalam perabot juga memakai warna yang terdapat pada logo OHD. Sedangkan dalam sirkulasi penataan pada ruang *display* terdapat pemetaan karya berdasarkan periodikasi koleksi dan karakteristik karya (permanen dan temporer). Untuk penempatan area lantai 1 karya yang dipajang bersifat temporer, yang merupakan karya koleksi baru dan dalam periode tertentu dapat dilakukan pergantian serta perubahan karya yang dipajang. Sedangkan untuk area lantai 2 karya yang dipamerkan bersifat permanen, dalam ruangan ini karya yang dipamerkan merupakan karya seniman maestro atau karya koleksi lama.

3. Penambahan fasilitas publik berupa area resepsionis dan area *mini bar*. Merancang ulang area ruang studi, area *display* lantai 1 dan area *display* lantai 2 yang disesuaikan dengan konsep perancangan.

B. SARAN

Perancangan ulang interior *OHD Museum* ini sebagai Tugas Akhir Karya Seni perlu memperhatikan beberapa hal yaitu perancangan perabot penunjang seperti pustek dan sekesel yang berada di ruang pamer museum. Hendaknya penataan perabot tersebut diletakkan dengan sirkulasi yang jelas. Sehingga pengunjung tidak akan melewatkannya dalam menikmati semua karya yang dipajang. Sehingga perancangan ulang interior *OHD Museum* ini dapat dijadikan sarana apresiasi dan pertimbangan dalam perancangan ruang pamer.

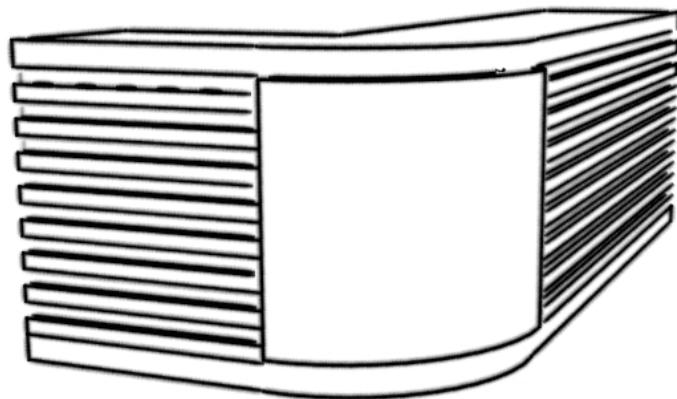
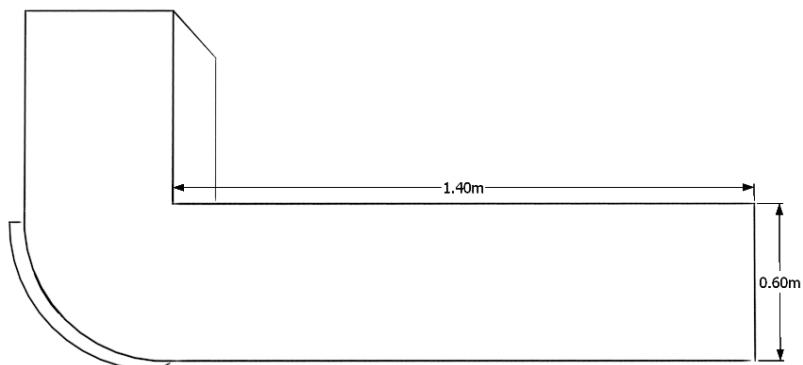
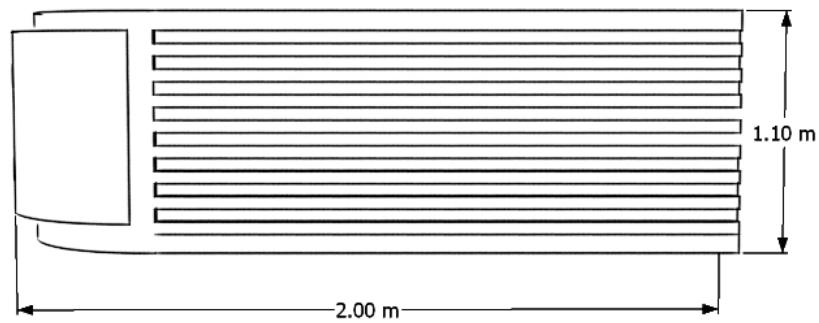
DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

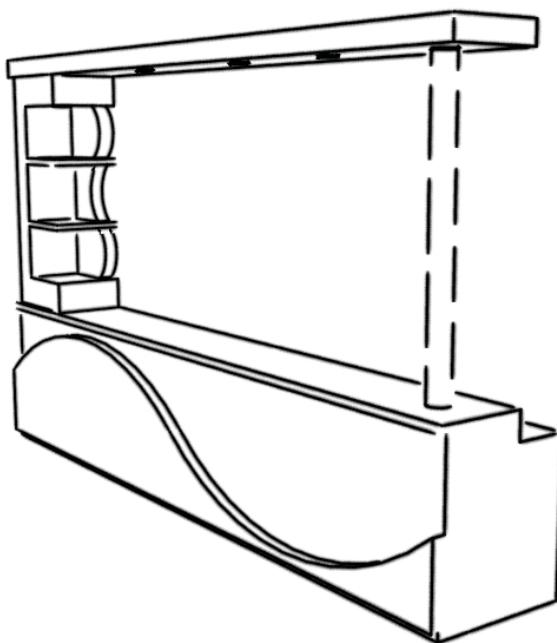
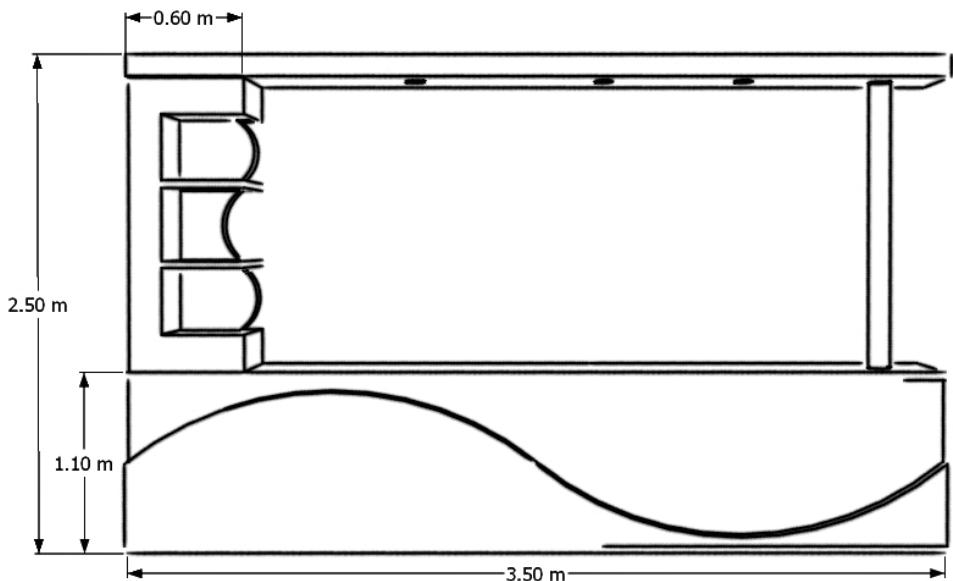
- Akmal, Imelda. 2006. *Menata Rumah dengan Warna*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ana, Retnoningsih dan Suharso. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Arnold Friedmann, John F. Pile and Forrest Wilson. 1976. *Interior Design, An Introduction to Architectural Interior*. New York: Elsavier North-Holland, Inc.
- Chiara, Joseph de. 2001. *Time-saver Standards for Building Types*. Singapore: Mc. Graw-hill International.
- _____. 1973. *Time-saver Standards for Building Types*. Singapore: Mc. Graw-hill Book Company.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2011. *Desain Interior dengan Ilustrasi edisi kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1992. *Pedoman Pemeliharaan dan Pemudaran Bangunan Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat bahasa, Edisi ke-4*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Frances J. Geck. 1977. *Interior Design and Decoration*. New York.
- Feldman, Edmund Burke, 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall, inc.
- Julius Panero dan Martin Zelnik. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Erlangga: Jakarta.
- Kasudiarso, 1978. *Standar Penerangan Buatan dalam Gedung*. Bandung: Cipta Karya.
- Mulaajoli, Bruno, 1975. *Museum Architecture*. New York: Mc. Graw-hill Book Company.

- Mangunwijaya Y.B. 1980. *Pasal - Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Mark Karlen dan James Benya. 2007. *Dasar Dasar Desain Pencahayaan*. Erlangga: Jakarta.
- Neufert, Ernst. 1995. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Onggodipuro, Ari K. 1987. *Strategi Perancangan Arsitektur*. Jakarta: Intermata.
- Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Sailor H. Henry. 1952. *Dictionary of Architecture*. New York: John Willy and Sons, Ltd.
- Satwiko, Prasasto. 2004. *Fisika Bangunan 2*, Edisi 1. Yogyakarta: Andi.
- Suptandar, Pramudji. 1982. *Interior Design*. Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Trisakti.
- _____. 1999. *Desain Interior*. Jakarta: Djambatan.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Kanisius: Yogyakarta.
- _____. 2004. *Meninmbang Ruang Menata Rupa*. Galang Press: Yogyakarta.
- The Liang Gie. 1982. *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Nurcahyo.
- Weking, G. Bie. 1993. *Tipe-tipe Arsitektur*. Bandung: Ars Group.
- ## 2. Sumber Internet
- <http://www.ICOM.com>, diunduh pada tanggal 5 Maret 2011
- <http://www.ohd.artmuseum.com>, diunduh pada tanggal 10 Februari 2011
- <http://www.nahninu.com/Articles/Blog/263/Warna-dan-Maknanya.html> diunduh pada tanggal 10 Mei 2012
- <http://www.tips.nicefine.net/interior/furniture-untuk-rumah-modern-minimalis.html> diunduh pada tanggal 10 Mei 2012
- [http://www .sagata_arch@yahoo.com](mailto:.sagata_arch@yahoo.com)/sagato_arch@yahoo.co.id diunduh pada tanggal 10 Mei 2012

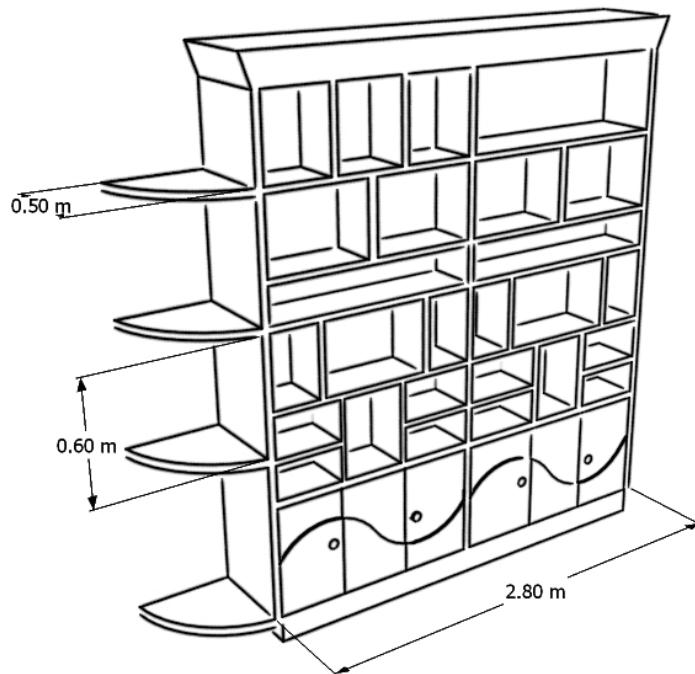
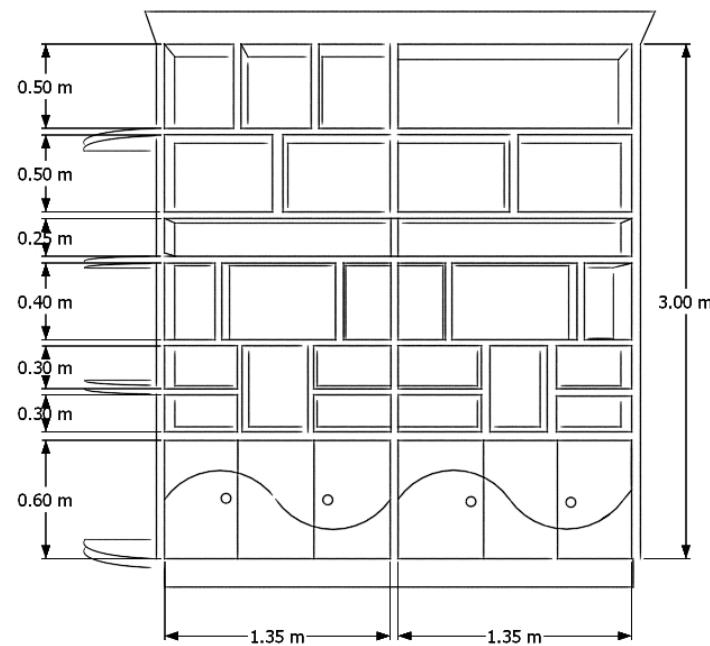
LAMPIRAN



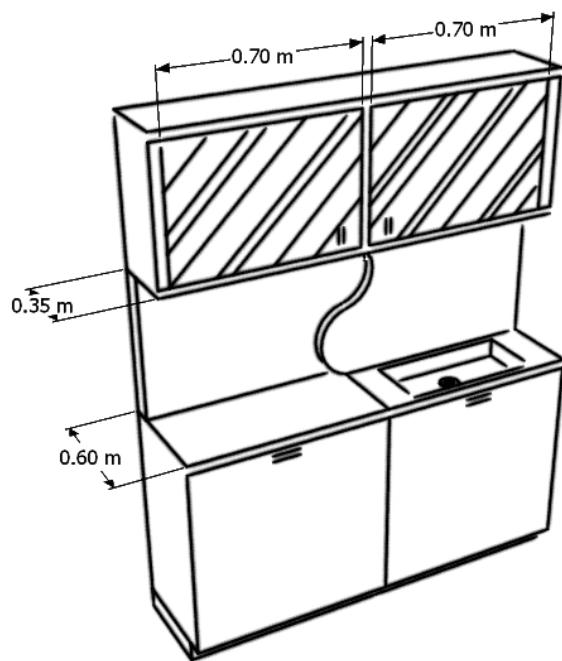
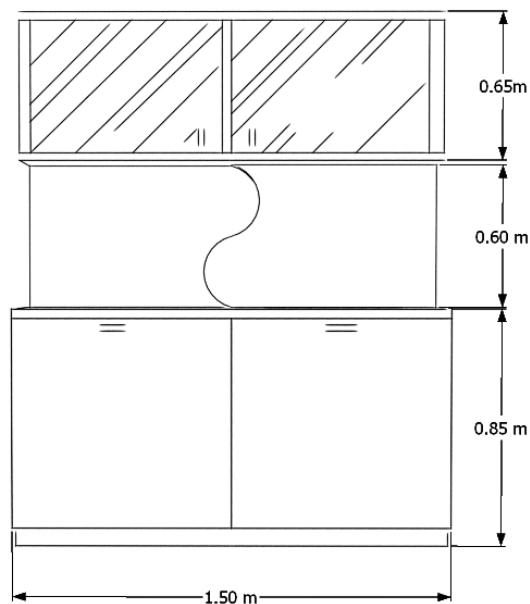
	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Meja Resepsiionis	Keterangan
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035	Skala		
PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf			
	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001				



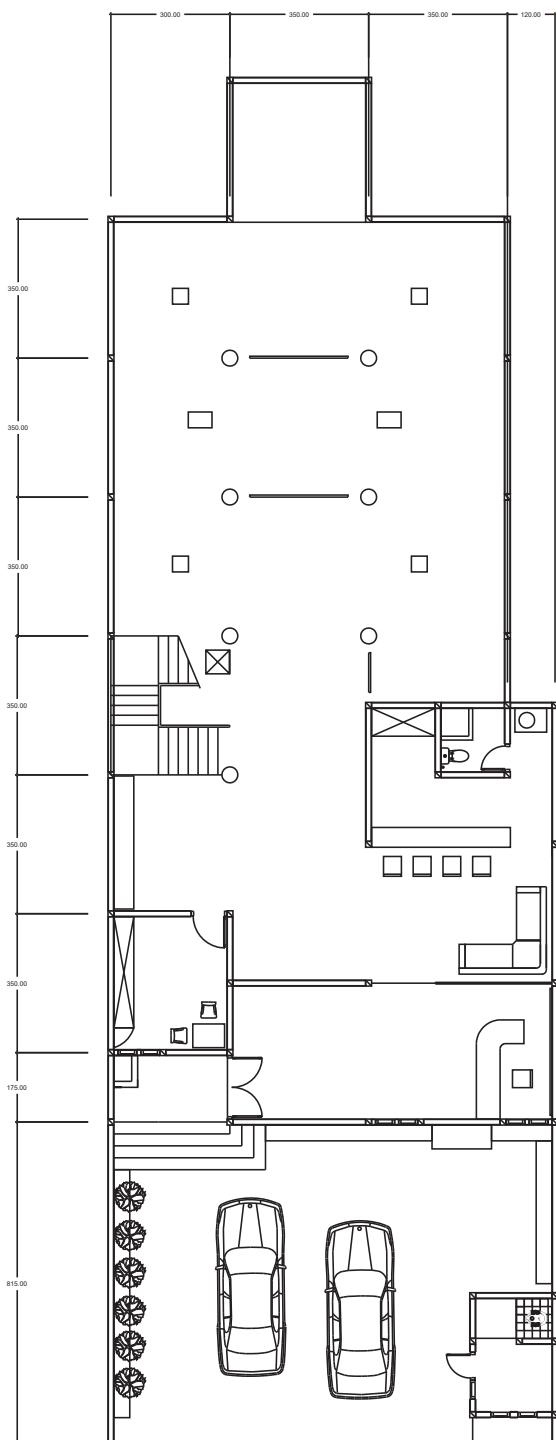
	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Meja Mini bar	Keterangan
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035	Skala		
	PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf		
	PEMBIMBING 2 / NIP	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001			



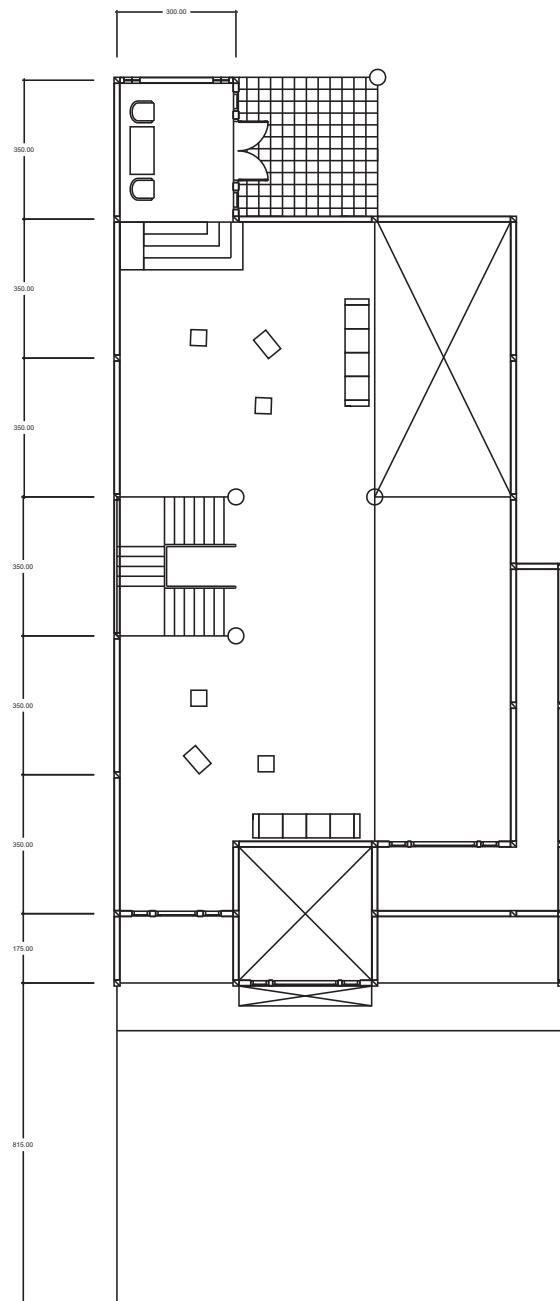
	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Rak buku	Keterangan
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035	Skala		
PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf			
	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001				



JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum		Gambar	Almari Mini bar	Keterangan
NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035		Skala		
PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001		Paraf		
PEMBIMBING 2 / NIP	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001				

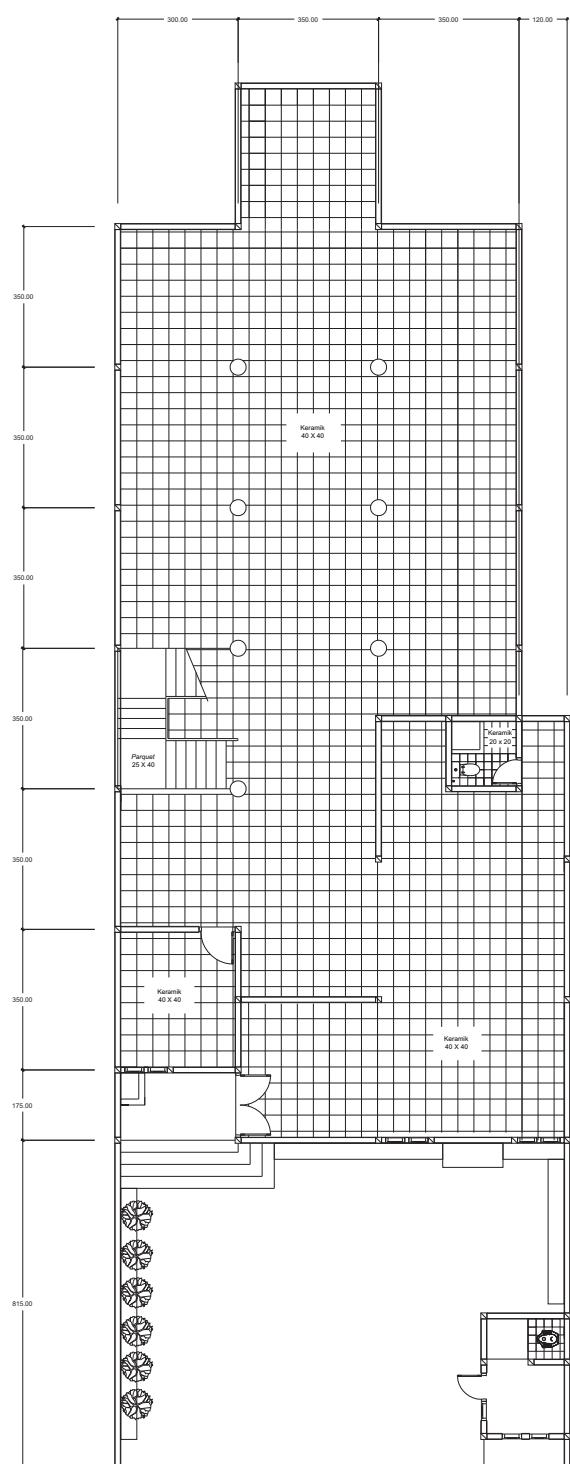


Gambar Exiting Lantai 1

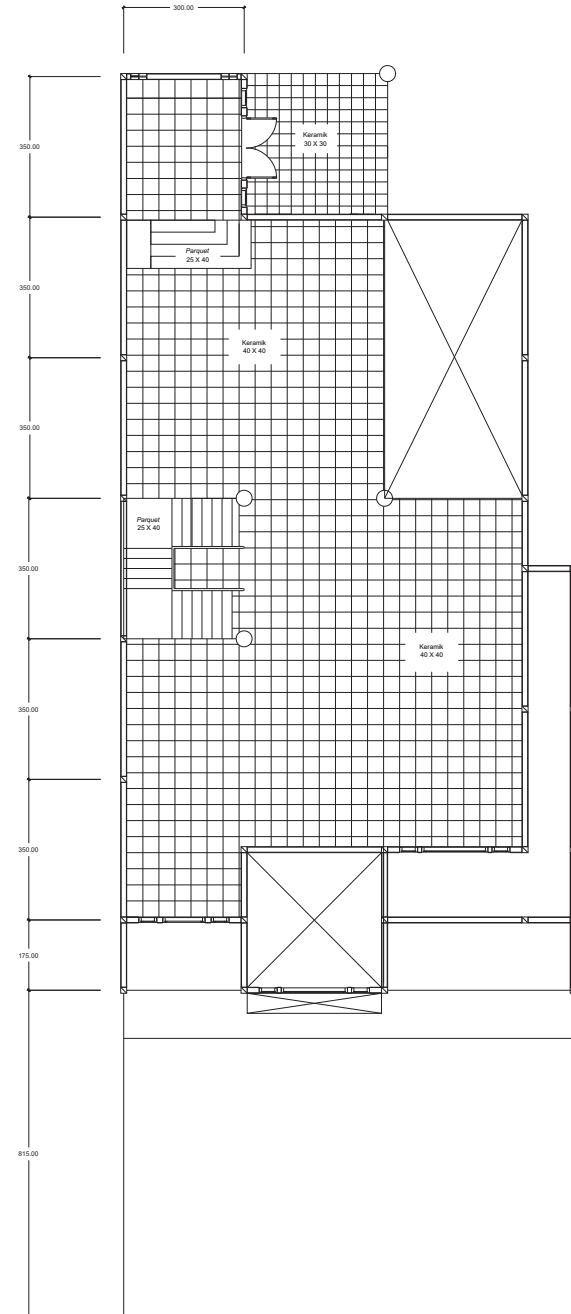


Gambar Exiting Lantai 2

	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Rencana Denah	Keterangan
			Skala	1 : 100	
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035			
	PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf		
	PEMBIMBING 2 / NIP	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001			

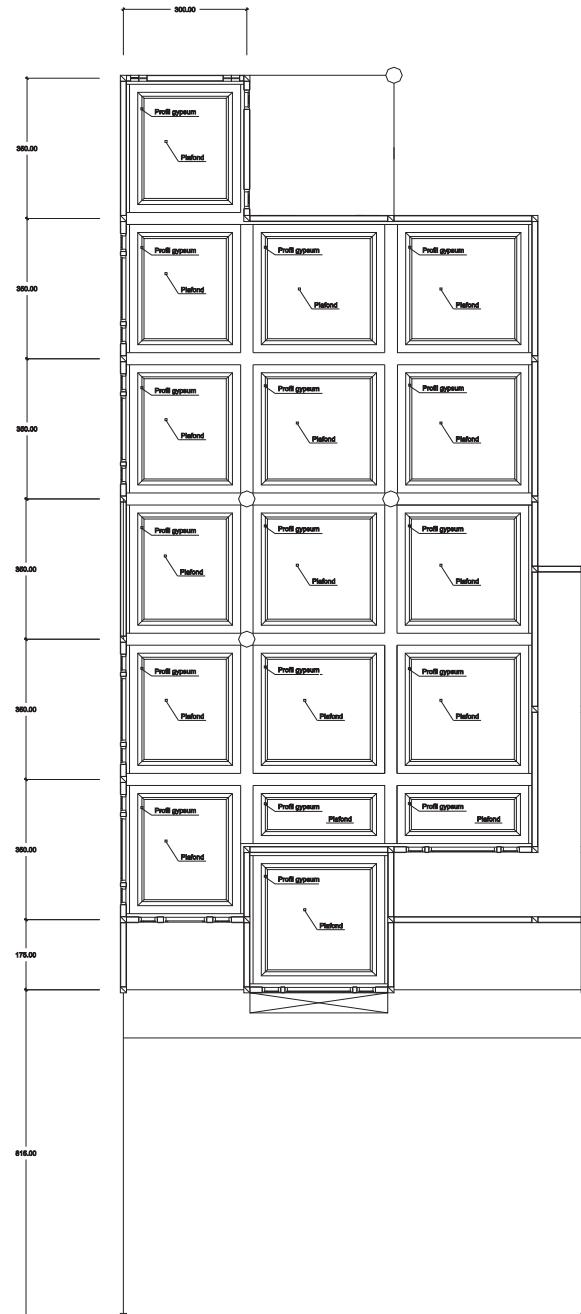
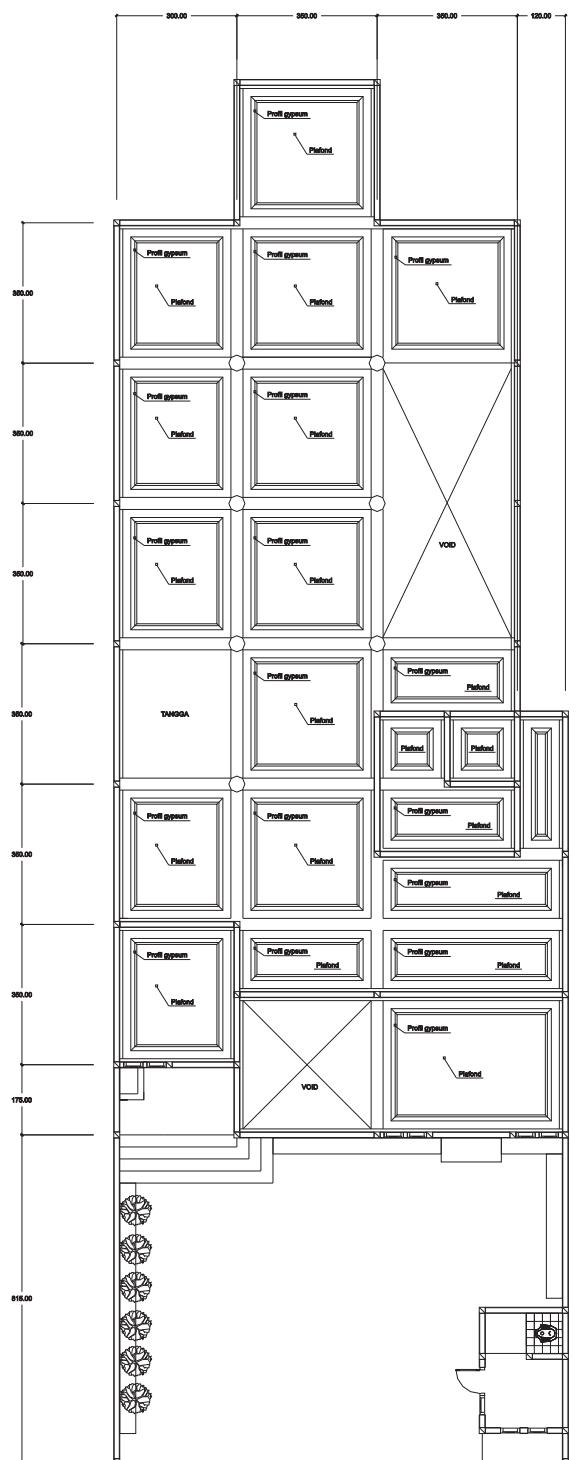


Gambar Exiting Lantai 1

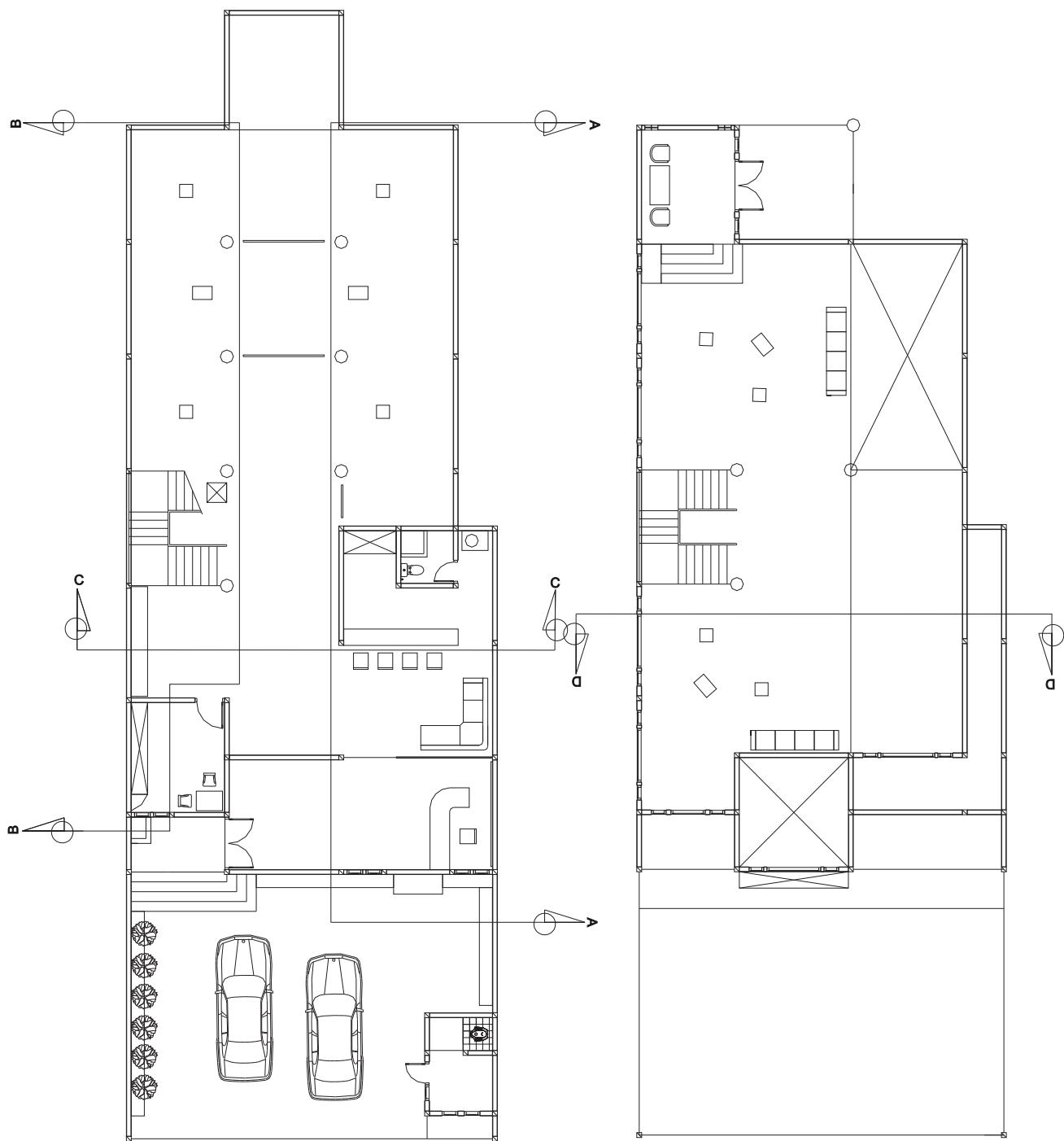


Gambar Exiting Lantai 2

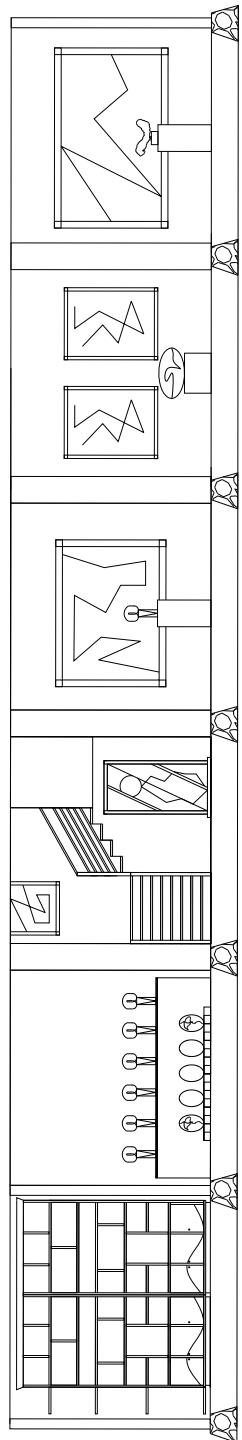
	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Rencana Lantai	Keterangan
			Skala	1 : 100	
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035			
	PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf		
	PEMBIMBING 2 / NIP	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001			



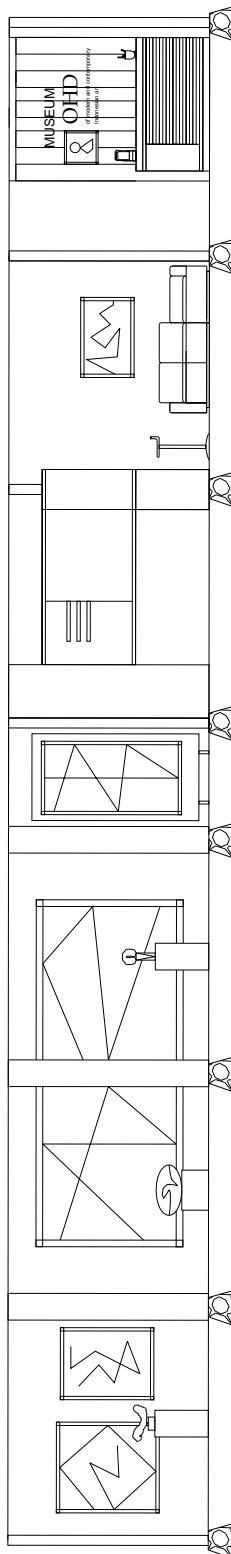
	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Rencana Plafond	Keterangan
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035	Skala	1 : 100	
	PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf		
	PEMBIMBING 2 / NIP	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001			



	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Potongan	Keterangan
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035	Skala	1 : 100	
PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf			
	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001				



Potongan A



Potongan B

	JUDUL	Perancangan Ulang Interior Oei Hong Djien Museum	Gambar	Gambar Potongan	Keterangan
	NAMA / NIM	Isti Cholifah / 05206241035	Skala	1 : 100	
	PEMBIMBING 1 / NIP	Dwi Retno S.A, M.Sn / 19700903 200003 2 001	Paraf		
	PEMBIMBING 2 / NIP	Bambang Prihadi, M.Pd / 19581008 198703 1 001			



Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan

Ruang Resepsonis





Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan

Ruang *Mini bar*





Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan

Ruang Studi



Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan

Ruang *Display*
Lantai 1



Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan

**Ruang Display
Lantai 2**



Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan

Ruang Mini bar



Nama / NIM

Isti Cholifah
05206241035

Pembimbing 1

Dwi Retno S.A, M.Sn

Pembimbing 2

Bambang Prihadi, M.Pd

Paraf

Keterangan



Desain nama karya untuk display



Desain x_banner