



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI 184837

DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD MENGUSUNG KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER BERNUANSYA BUDAYA KEDIRI

PUNGKI ELZANDY
Nrp. 08411540000035

Dosen Pembimbing:
Ir. Budiono, M.Sn.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI 184837

DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD MENGUSUNG KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER BERNUANSA BUDAYA KEDIRI

PUNGKI ELZANDY
Nrp. 08411540000035

Dosen Pembimbing:
Ir. Budiono, M.Sn.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019



FINAL PROJECT - DI 184837

INTERIOR DESIGN OF TEATER DAN MUSEUM KELUD WITH INTERACTIVE AND KONTEMPORARY CONCEPT KEDIRI'S CULTURE NUANCED

PUNGKI ELZANDY
Nrp. 08411540000035

Supervisor Lecture:
Ir. Budiono, M.Sn.

INTERIOR DESIGN DEPARTEMENT
Faculty Architecture, Design, and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

LEMBAR PERSETUJUAN
DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD MENGUSUNG
KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER BERNUANSYA BUDAYA
KEDIRI

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

PUNGKI ELZANDY

NRP 08411540000035

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir:



Ir. Budiono, M.Sn.

NIP. 195906041990021001



JULI 2019

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Desain Interior Teater dan Museum Kelud Mengusung Konsep Interaktif dan Kontemporer Bernuansa Budaya Kediri, dengan baik dan tepat waktu. Selesaiannya laporan ini, tentu tidak lepas dari peran dan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT., atas seluruh karunia dan lindungan-Nya.
2. Orang tua tercinta, kakak penulis Ardhi dan Pipit, serta kerabat yang selalu memberikan doa, kepercayaan, dan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana., ST., MT selaku Kepala Departemen Desain Interior ITS.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, ST., M.MT selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
5. Ibu Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T. dan Bapak Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T. selaku dosen penguji mata kuliah Tugas Akhir.
6. Bapak Ir. Budiono, M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah membimbing penulis dengan tulus selama proses penulisan laporan ini.
7. Pihak BAKESBANGPOL (Badan Kesatuan Bangsa dan Politik) Kab.Kediri dan Teater dan Museum Kelud Kediri yang telah membantu penulis selama proses pengambilan data yang diperlukan.
8. Teman – teman DI05 (Desain Interior Angkatan 2015), khususnya teman-teman Laboratorium malam dan teman-teman satu bimbingan Pak Budi.
9. Meilany, Misba, Yunus yang telah menjadi teman setia penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Laporan disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir (DI 184837), serta syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Harapan penulis, laporan ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi dalam menambah wawasan, khususnya di bidang Desain Interior.

Penulis menyadari bila masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Untuk hal tersebut, kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat membantu perkembangan penulisan laporan di masa mendatang. Atas partisipasinya dalam mengapresiasi laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, Juli 2019

Penulis

DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD MENGUSUNG KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER BERNUANSYA BUDAYA KEDIRI

Nama Mahasiswa : Pungki Elzandy
NRP : 08411540000035
Departemen : Desain Interior FADP-ITS
Dosen Pembimbing : Ir. Budiono, M.Sn.

ABTRAK

Keberadaan museum sangatlah penting bagi sebuah bangsa. Selain sebagai sarana edukasi, museum memiliki potensi ekonomi baik dari segi pariwisata, maupun dari segi peningkatan kualitas penerus bangsa dalam hal sejarah dan karakter. Sama halnya dengan area publik (*public space*) lainnya, ada beberapa kriteria ideal yang diharapkan mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan melakukan kegiatan di dalam museum tersebut.

Teater dan Museum Kelud pun memiliki kriteria ideal yang perlu menjadi sorotan Pemerintah, sebagai satu-satunya museum yang dimiliki Pemerintah Kabupaten Kediri yang sedang mengembangkan sektor pariwisata sebagai upaya menjaga nilai sejarah dan budaya.

Budaya dan sejarah Kediri yang mulai terlupakan oleh masyarakat, peristiwa di masa lampau dan peninggalan leluhur perlu di kenalkan dan dikembangkan oleh masyarakat khususnya generasi muda yang dapat disalurkan melalui keberadaan museum. Dengan adanya desain interior museum harapannya masyarakat mendapatkan edukasi sejarah dan secara tidak langsung juga edukasi budaya dengan hanya mengunjungi suatu museum.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD MENGUSUNG KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER BERNUANSYA BUDAYA KEDIRI. Konsep ini diharapkan dapat menjawab kriteria museum yang ideal dan memenuhi standar museum, dan dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum, sehingga sejarah gunung kelud dan budaya Kediri tetap terjaga.

Kata kunci : Interior museum, sarana edukasi, budaya

***INTERIOR DESIGN OF TEATER DAN MUSEUM KELUD WITH INTERACTIVE
AND KONTEMPORARY CONCEPT WITH KEDIRI'S CULTURE NUANCED***

Student Name : Pungki Elzandy
NRP : 08411540000035
Departement : Desain Interior FADP-ITS
Supervisor Lecture : Ir. Budiono, M.Sn.

ABSTRACT

The existence of a museum is very important for a nation. Aside from being a means of education, the museum has economic potential both in terms of tourism, as well as in terms of improving the quality of the nation's successors in terms of history and character. Similar to other public spaces, there are some ideal criteria that are expected to be able to attract the public to visit and carry out activities within the museum.

Kelud Theater and Museum also has ideal criteria that need to be highlighted by the Government, as the only museum owned by the Kediri Regency Government which is developing the tourism sector as an effort to safeguard historical and cultural values.

The culture and history of Kediri which began to be forgotten by the community, events in the past and ancestral relics need to be introduced and developed by the community, especially the younger generation who can be channeled through the existence of the museum. With the museum's interior design, it is hoped that the community can get historical education and indirectly also cultural education by only visiting a museum.

Based on the analysis carried out, it was obtained INTERIOR THEATER DESIGN AND KELUD MUSEUM SUPPORTING INTERACTIVE AND CONTEMPORARY CONCEPT WITH KEDIRI'S CULTURE NUANCED. This concept is expected to be able to answer the criteria of an ideal museum and meet museum standards, and can foster the interest of the community to visit the museum, so that the history of Kelud Mountain and Kediri culture are maintained.

Keyword: *Museum Interior, education's tool, culture.*

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
COVER.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Judul.....	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Manfaat.....	3
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING	
2.1 Museum.....	5
2.1.1. Tata Pameran	5
2.1.2. Fungsi Museum.....	6
2.1.3. Sejarah.....	7
2.1.4. Klasifikasi Museum	8
2.1.5. Konten Display Museum.....	10
2.2 Teater.....	21
2.2.1. Sejarah Teater di Indonesia.....	22
2.2.2. Tata Panggung Pertunjukan Musik Tradisional di Indonesia.....	23
2.2.3. Akustika Teater.....	24

2.3 Konsep Kontemporer	25
2.3.1. Ciri Kontemporer	26
2.4 Konsep Interaktif	26
2.4.1. Multi Media Penunjang.....	27
2.5 Budaya Kediri.....	28
2.5.1. Sejarah.....	29
2.5.2. Kesenian Jaranan.....	31
2.5.3. Kesenian Kethek Ogleng	32
2.5.4. Kesenian Jemblung	33
2.6 Pencahayaan.....	35
2.6.1. Sistem Pencahayaan Alami.....	35
2.6.1. Sistem Pencahayaan Buatan	36
2.7 Penghawaan.....	37
2.8 Studi Keamanan.....	38
2.9 Studi Akustika.....	40
2.10 Studi Anthropolometri.....	41
2.11 Studi Eksisting.....	44
2.12 Analisa Objek Desain.....	47
2.12.1 Analisa Eksisting Objek Desain.....	47
2.12.2 Analisa Lokasi dan Gedung Eksisting Objek Desain.....	48
2.13 Analisa Elemen Interior.....	50
2.14 Studi Pembandingan.....	53
2.14.1. Museum Merapi	53
2.14.2. Museum Angkut	55
2.14.3. Galeri Nasional Indonesia.....	55
 BAB III. METODE DESAIN	
3.1 Bagan Proses Desain.....	57
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.2.1. Observasi	58

3.2.2. Kuisisioner.....	58
3.2.3. Studi Literatur.....	59
3.3 Analisis Data.....	59
3.4 Tahap Desain.....	60
BAB IV. KONSEP DESAIN	
4.1 Analisa Pengguna Museum.....	61
4.2 Analisa Kebutuhan Ruang	62
4.3 Matrix Hubungan Ruang.....	63
4.4 Buble Diagram.....	64
4.5 Alternatif 1.....	65
4.6 Alternatif 2.....	67
4.7 Alternatif 3.....	69
4.8 Weighted Method.....	71
4.9 Konsep Makro.....	72
4.9.1. Kontemporer.....	72
4.9.2. Interaktif	73
4.9.3. Nuansa Budaya Kediri	73
4.10 Konsep Mikro.....	73
4.10.1. Lantai.....	73
4.10.2. Dinding	74
4.10.3. Plafon	75
4.10.4. Elemen Estetis	76
4.10.5. Furniture	76
4.10.6. Pencahayaayan	77
4.10.7. Konten Display Museum.....	77
BAB V PENGAPLIKASIAN KONSEP DESAIN	
5.1 Layout Furniture Terpilih.....	79
5.2 Ruang Terpilih 1	80
5.3 Ruang Terpilih 2	82
5.4 Ruang Terpilih 3.....	84
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	87

6.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
BIODATA PENULIS.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk dan Tipe Letusan Gunung Api.....	11
Gambar 2.2. Patung Lembusuro.....	13
Gambar 2.3. Buaya Putih.....	16
Gambar 2.4. Prinsip Dasar Akustik.....	24
Gambar 2.5. Wayang Kulit Jemblung.....	29
Gambar 2.6. kesenian jaranan.....	31
Gambar 2.7. kesenian kethek ogleng.....	32
Gambar 2.8. kesenian jemblung.....	33
Gambar 2.9. Jendela Ukuran Besar.....	35
Gambar 2.10. Downlight.....	36
Gambar 2.11. Accent light.....	37
Gambar 2.12. AC Cassette.....	38
Gambar 2.13. CCTV.....	39
Gambar 2.14. Fire Extinguisher.....	40
Gambar 2.15. Athropometri pengunjung.....	41
Gambar 2.16. Human Zoning area.....	42
Gambar 2.17. Sudut pandang pengguna.....	42
Gambar 2.18. Pandangan visual.....	42
Gambar 2.19. Anthropometri pada teater.....	43
Gambar 2.20. Antrhopometri Receptionis.....	43
Gambar 2.21. Anthropometri Toilet	43
Gambar 2.22. Struktur Pengelola Museum.....	44
Gambar 2.23. Eksisting Museum.....	45
Gambar 2.24. Konten Display Sejarah Gunung Kelud.....	46
Gambar 2.25. Konten display Sejarah Kediri.....	46
Gambar 2.26. Konten Display Peninggalan Budaya.....	47
Gambar 2.27. Sisi samping kanan Museum.....	48
Gambar 2.28. Sisi depan Museum.....	49
Gambar 2.29. kerusakan plafon bagian depan Museum.....	49
Gambar 2.30. Bagian luar museum.....	50
Gambar 2.31. dalam museum.....	50
Gambar 2.32. bukaan pada museum.....	50

Gambar 2.33. plafon pada area museum.....	51
Gambar 2.34. plafon pada area tamu VIP.....	51
Gambar 2.35. plafon pada teater.....	51
Gambar 2.36. lantai pada teater.....	52
Gambar 2.37. lantai pada area museum.....	52
Gambar 3.1. Bagan Prosedur Desain	59
Gambar 4.1. Matrix Hubungan Ruangan.....	61
Gambar 4.2. Buble Diagram.....	64
Gambar 4.3. Alternatif Layout 1	65
Gambar 4.4. Sketsa Alternatif 1 Lobby	66
Gambar 4.5. Sketsa Alternatif 1 Area Pameran	66
Gambar 4.6. Sketsa Alternatif 1 Teater	66
Gambar 4.7. Alternatif Layout 2	67
Gambar 4.8. Sketsa Alternatif 2 Lobby	68
Gambar 4.9. Sketsa Alternatif 2 Area Pameran	68
Gambar 4.10. Sketsa Alternatif 2 Teater	68
Gambar 4.11. Alternatif Layout 3	69
Gambar 4.12. Sketsa Alternatif 3 Lobby	70
Gambar 4.13. Sketsa Alternatif 3 Area Pameran	70
Gambar 4.14. Sketsa Alternatif 3 Teater	70
Gambar 4.15. Tree Method.....	72
Gambar 4.16. Interior Kontemporer.....	72
Gambar 4.17. Interior Nuansa Budaya.....	73
Gambar 4.18. Lantai Parquet Gelap.....	74
Gambar 4.19. Dinding Gelap.....	75
Gambar 4.20. Plafon Semen Ekspose.....	75
Gambar 4.21. Model Pintu Gapura.....	76
Gambar 5.1. Layout Terpilih Lantai 1	79
Gambar 5.2. Layout Terpilih Lantai 2	79
Gambar 5.3. Layout Ruang Terpilih 1	80
Gambar 5.4. Tampak Perspektif 1	80
Gambar 5.5. Tampak Perspektif 2	81
Gambar 5.6. Tampak Perspektif 3	81
Gambar 5.7. Layout Ruang Terpilih 2	82

Gambar 5.8. Tampak Perspektif 1	83
Gambar 5.9. Tampak Perspektif 2	83
Gambar 5.10. Tampak Perspektif 3	83
Gambar 5.11. Layout Ruang Terpilih 3	84
Gambar 5.12. Tampak Perspektif 1	85
Gambar 5.13. Tampak Perspektif 2	85
Gambar 5.14. Tampak Perspektif 3	86

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Aktivitas Pengguna.....	62
Tabel 4.2. Kebutuhan ruang.....	63
Tabel 4.3. Weighted Method.....	73



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan. Museum memiliki peran edukatif dan pariwisata masyarakat. Sayangnya, kemajuan zaman, menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum. mayoritas pengunjung yang datang ke museum adalah kalangan pelajar sekolah yang sedang melakukan studi wisata. Fakta itulah yang membuat museum di Indonesia kian menjadi sebuah bangunan yang tidak dihiraukan lagi keberadaannya. Saat mengunjungi museum itu sendiri, sebagian besar pengunjung kurang mendapatkan informasi yang jelas mengenai koleksi yang dipamerkan.

Kediri memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat menarik dari para leluhur, sebagai contoh dari kebudayaan Kediri antara lain: kesenian jaranan, kethek ogling, jemblung. Namun seni dan budaya Kediri yang dimiliki seharusnya di lestarian dan di kembangkan oleh generasi penerus, tetapi justru mulai terlupakan dan di tinggalkan oleh kalangan anak muda.

Kultur masyarakat di Indonesia dan Kediri pada khususnya memang tidak membiasakan diri untuk mengunjungi museum sebagai pusat hiburan, berbeda dengan kultur masyarakat barat yang memang menjadikan museum sebagai salah satu tempat hiburan, bukan hanya sebatas tempat mencari ilmu. Masyarakat di Kediri sudah diperkenalkan dengan museum sejak usia dini melalui karyawisata sekolah, yang bertujuan untuk menumbuhkan kecintaan pada ilmu pengetahuan. Dengan melihat fakta yang ada saat ini, cara itu ternyata kurang berdampak untuk mengubah kebiasaan masyarakat agar mengunjungi museum sebagai tempat mencari ilmu dan hiburan.

Namun, Beberapa tahun belakangan ini, museum di beberapa daerah di Indonesia sedang menjadi primadona dalam agenda generasi milenial. Museum menjadi destinasi pengisi akhir pekan, dan titik temu bagi para sahabat. Tujuannya beragam, mulai dari meningkatnya ketertarikan terhadap dunia seni,



sekadar memenuhi rasa penasaran, hingga tempat untuk unjuk eksistensi diri terutama di ranah media sosial. Kondisi ini belum terbentuk pada masyarakat Kediri dan pada museum yang ada pada Kediri.

Dengan menciptakan desain interior museum yang terkini dan sesuai dengan minat masyarakat saat ini khususnya generasi milenial namun tetap menjunjung nilai budaya akan meningkatkan eksistensi museum sekaligus dapat menjaga kebudayaan, display yang menarik dan disampaikan dengan lebih interaktif membuat museum akan lebih diminati masyarakat.

1.2. Judul

Desain Interior Teater dan Museum Kelud Mengusung Konsep Interaktif dan Kontemporer Bernuansa Budaya Kediri.

1.3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana memasukkan unsur budaya Kediri ke dalam desain interior museum dengan menarik.
- b. Bagaimana desain interior museum yang diminati oleh generasi muda.
- c. Bagaimana menyampaikan konten museum dengan menarik dan mudah dipahami oleh pengunjung.

1.4. Tujuan

- a. Memasukkan unsur budaya pada desain interior museum.
- b. Menyampaikan konten museum Kelud melalui display pada museum dengan lebih interaktif, sehingga lebih mudah dipahami dan meningkatkan minat masyarakat Kediri dan wisatawan gunung Kelud.
- c. Menciptakan desain interior terkini dan berkarakter untuk menarik generasi muda.

1.5. Batasan Masalah

Sedangkan batasan masalah yang terdapat pada desain interior ini yaitu sebagai berikut:

- a. Hanya berfokus pada bahasan mengenai elemen interior, tidak mencakup masalah arsitektur dan konstruksi bangunan.
- b. Lebih mengutamakan pengadaan ruangan dan fasilitas yang dianggap perlu.



1.6. Manfaat

Hasil akhir dari perancangan desain interior Museum Kelud diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Dalam segi desain, desain dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan dan peningkatan eksistensi Museum Kelud bagi masyarakat sebagai penunjang di bidang pariwisata Kabupaten Kediri.
- b. Dalam segi akademis, diharapkan desain interior Museum Kelud Kediri ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian dan perencanaan museum yang mengusung budaya pada kemudian hari.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

STUDI PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1. Museum

Museum adalah lembaga yang diperuntukan untuk umum dapat dikatakan juga sebagai ruang publik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan penuturan, dapat

dikatakan bahwa keberadaan museum di tengah masyarakat memiliki peran besar. Menurut Daniel Buren (2010), museum memiliki 3 peran besar yaitu :

1. *Aesthetic*, museum adalah frame dan support yang efektif untuk kerja mengomposisi teks atau objek,
2. *Economic*, museum memiliki atau memberikan nilai jual pada pameran, yang terseleksi atau pun yang bersifat istimewa,
3. *Mystical*, ketika museum telah memberikan nilai “seni” terhadap suatu objek dalam tataran tertentu, ia sesungguhnya telah berperan sebagai tubuh yang mistik dari kesenian itu.

Dawn Cassey, direktur *The National Museum of Australia*, menuturkan bahwa keberadaan museum bermaksud untuk menyadari pendekatan multi-disiplin dengan mengombinasi berbagai subjek ilmu pengetahuan dan teknologi, karya seni, sekaligus pengetahuan sejarah dan sosial.

2.1.1. Tata Pameran

Tidak banyak museum di Indonesia yang menjadi pilihan tempat berkunjung masyarakat. Disisi lain masih ada pemikiran bahwa museum hanya sebatas gedung tua dengan koleksi-koleksi kuno di dalamnya. Museum yang menarik sudah dipastikan memiliki daya pikat yang besar dan jumlah pengunjung yang lebih banyak.



Layaknya ruang publik, walau museum adalah lembaga non profit, apabila tidak banyak yang datang mengunjungi (sepi pengunjung), penutupan museum bisa menjadi akhir. Keberadaan pengunjung merupakan nyawa dari setiap museum, merekalah yang menghidupi museum.

Tata pameran kebanyakan museum di Indonesia tidaklah baik, tidak juga memiliki alur cerita. Akibatnya benda pameran yang ditampilkan hanya sekedar benda display biasa layaknya toko. Menurut Oka A.Yoeti (1983), ada beberapa diperhatikan agar museum menarik perhatian lebih pengunjung, antara lain:

- a. Penampilan (appearance) pintu masuk ruang kedatangan utama tanda-tanda penunjuk arah bagi pengunjung termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.
- b. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (lay out) yang logis.
- c. Display, presentasi dan informasi yang memadai dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio, tape, guide dll.
- d. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi penunjang di lokasi.
- e. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum.

2.1.2. Fungsi Museum

Museum merupakan tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat, baik itu untuk study tour, penelitian maupun rekreasi. Sebenarnya museum juga keberadaannya sangat diperlukan. Seperti yang kita ketahui bahwa di museum terdapat benda-benda yang bisa memperluas wawasan kita. Namun ternyata fungsi museum tidak hanya sederhana itu. Berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM) pada tahun 1974 di Denmark, dikemukakan 9 fungsi museum. Kesembilaan fungsi museum tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- c. Konservasi dan preservasi
- d. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum



- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian
- f. Visualisasi warisan alam dan budaya
- g. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia
- h. Pembangkit rasa bersyukur dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

2.1.3. Sejarah Museum

Menurut ICOM 1974, museum berasal dari kata “muze”, maka untuk lebih jelas lagi kali ini dijelaskan tentang Museion. Museion merupakan merupakan tempat tinggal Muze, yaitu 9 Dewi anak dari Zeus. Seiring dengan perkembangan zaman museion juga dikembangkan menjadi tempat kerja para ahli pada zaman Yunani Kuno. Contoh ahli yang bekerja di museion adalah Plato dan Phytagoras. Karena sudah merasa nyaman bera di Museion mereka menganggap tempat tersebut sebagai tempat penyelidikan, pendidikan filsafat, ruang ilmu dan kesenian. Seiring berjalannya waktu, pengetahuan terus berkembang, hingga akhirnya dibangunlah Museum yang terdapat di Iskandarsyah. Museum ini merupakan museum tertua terkait dengan ilmu dan seni.

Pada mulanya gedung museum tersebut adalah tempat pengumpulan benda-benda dan alat untuk penyelidikan ilmu dan kesenian. Akan tetapi koleksinya terus bertambah hingga museum tersebut menjadi tempat mengumpulkan benda-benda yang dianggap unik dan aneh. Perkembangan terus terjadi hingga abad pertengahan. Pada masa itu para petinggi, pencipta seni dan ilmuwan menyimpan benda pribadinya di museum ini.

Perkembangan zaman menyebabkan hasil-hasil seni rupa terus bertambah baik dari dalam maupun maupun dari luar Eropa. Ini lah yang menjadi cikal bakal pertumbuhan Museum yang ada di Eropa. Perubahan peradaban dan perkembangan membuat banyak Museum dibangun di berbagai belahan didunia begitu pula dengan di Indonesia.



2.1.4. Klasifikasi Museum

Museum tempat yang menyimpan banyak sumber pengetahuan. Setiap museum memiliki isi yang berbeda dengan museum lain. Isi dalam museum tersebut bergantung pada jenis museum itu sendiri. Untuk lebih mudah dibedakan, museum diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan beberapa hal. Klasifikasi dari jenis museum tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengklasifikasian Museum berdasarkan tingkatan koleksinya

Tingkatan koleksi dapat menjadi tolak ukur dalam pengklasifikasian museum. Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dibagi menjadi 3 jenis. Adapun jenis museum berdasarkan tingkatan koleksinya adalah sebagai berikut:

a. Museum Nasional

Museum Nasional merupakan museum yang mempunyai tingkatan koleksi sesuai dengan kelas nasional atau dalam taraf nasional. Umumnya berisi berbagai benda yang berasal dari berbagai daerah di suatu Negara.

b. Museum Regional

Museum regional merupakan museum yang memiliki tingkatan koleksi terbatas dan hanya dalam lingkup daerah regional. Umumnya koleksinya berasal dari daerah regional tempat museum tersebut berdiri.

c. Museum Lokal

Museum lokal merupakan museum yang memiliki tingkatan koleksi dalam taraf daerah saja. Benda yang dikoleksi dalam museum tersebut hanya terbatas pada warisan dan budaya yang terdapat pada daerah itu saja.

2. Pengklasifikasian museum menurut International Council of Museum

Menurut International Council of Museum (ICOM) museum dapat diklasifikasikan menjadi 6 jenis. Adapun jenis-jenis museum tersebut adalah sebagai berikut:



a. Art Museum

Art museum atau museum seni merupakan museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.

b. Arkeologi and History Museum

Arkeologi and History Museum merupakan museum didalamnya terdapat benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.

c. National Museum

National Museum atau museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari Negara tempat museum itu berdiri.

d. Natural History Museum

Natural History Museum merupakan museum ilmu alam yang didalamnya terdapat hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.

e. Science and Technology Museum

Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

f. Specialized museum

Specialized museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda khusus tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya

3. Pengklasifian Museum berdasarkan penyelenggaraannya

Berdasarkan penyelenggaraannya museum terbagi menjadi 2 jenis.

Adapun jenis museum tersebut yaitu:

a. Museum pemerintah

Museum pemerintah merupakan museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik itu pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

b. Museum swasta

Museum swasta merupakan museum yang tidak diselenggarakan oleh pemerintah. Museum ini didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan namun tetap harus mendapatkan izin dari pemerintah.



4. Pengelompokkan museum berdasarkan koleksi yang dimilikinya.

Berdasarkan koleksi yang dimilikinya museum terbagi menjadi 2 jenis yaitu:

a. Museum umum

Museum umum merupakan museum yang benda koleksinya berupa kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan hal umum. Koleksi dalam museum ini dapat berbagai macam disiplin ilmu tidak mengkhususkan 1 cabang saja

b. Museum Khusus

Museum khusus adalah museum yang koleksinya berupa yang berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan, satu cabang teknologi dan lain. Dalam museum ini tidak terdapat koleksi diluar dari cabang pengetahuan, seni dan teknologi yang khususkan.

2.1.5. Konten Display Museum

Teater dan Museum Kelud yang termasuk dalam klasifikasi Museum khusus memiliki konten yang berhubungan dengan gunung, antara lain:

1. Pengertian gunung dan proses terbentuknya gunung

Menurut KBBI, definisi gunung adalah Bukit yg sangat besar dan tinggi (biasanya tingginya lebih dari 600 m). Yang biasanya digolongkan sebagai gunung adalah gundukan tanah atau bukit dengan ketinggian diatas 600 mdpl. Gunung terbentuk dari adanya gerakan tektonik. Gerakan tektonik ialah gerak dari dalam bumi yang menyebabkan naik atau turunya permukaan bumi. Pada peta, gunung digambarkan dengan bentuk segitiga berwarna hijau jika tidak aktif dan warna merah jika masih aktif.

Proses terbentuknya gunung yaitu adanya pergerakan antar lempeng menimbulkan empat busur gunungapi berbeda.

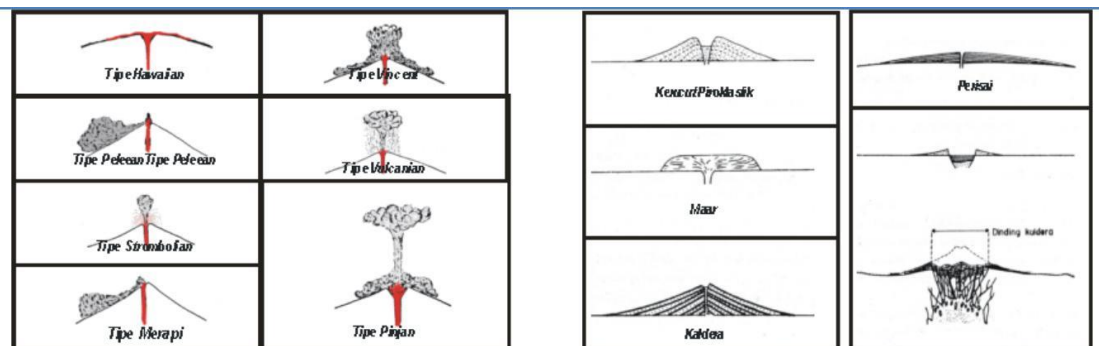
- a) Pada pemekaran kerak benua, lempeng bergerak saling menjauh, sehingga memberikan kesempatan magma bergerak ke



- permukaan. Kemudian terbentuk busur gunungapi tengah samudera.
- b) Pada saat terjadi tumbukan antar kerak, dimana kerak samudera menunjam di bawah kerak benua dan menimbulkan gesekan antarkerak, terjadilah peleburan batuan. Selanjutnya lelehan batuan ini bergerak ke permukaan melalui rekahan membentuk busur gunungapi di tepi benua.
 - c) Kerak benua menjauh satu sama lain secara horizontal, sehingga menimbulkan rekahan atau patahan. Patahan atau rekahan tersebut menjadi jalan keluar lelehan batuan atau magma ke permukaan, sehingga terbentuk busur gunungapi tengah benua atau banjir lava sepanjang rekahan.
 - d) Penipisan kerak samudera akibat pergerakan lempeng memberikan kesempatan kepada magma menerobos ke dasar samudera. Terobosan magma ini merupakan banjir lava yang membentuk deretan gunungapi perisai.

2. Gunung api dan proses terjadinya letusan gunung

Menurut ESDM RI tahun 2008, gunung api adalah lubang kepundan atau rekahan dalam kerak bumi tempat keluarnya cairan magma atau gas atau cairan lainnya ke permukaan bumi. Material yang di erupsikan ke permukaan bumi umumnya membentuk kerucut terpancung.



Gambar 2.1. Bentuk dan Tipe Letusan Gunung Api

(Sumber: ESDM RI, 2008)



Struktur gunungapi terdiri dari:

- a) **Struktur kawah**; merupakan bentuk morfologi negatif atau depresi akibat kegiatan suatu gunungapi, dimana bentuknya relatif bundar.
- b) **Kaldera**; bentuk morfologinya seperti kawah, tetapi garis tengahnya lebih dari 2 km. Kaldera terdiri dari kaldera letusan (terjadi akibat letusan besar yang melontarkan sebagian besar tubuhnya), kaldera runtuh (terjadi karena runtuhnya sebagian tubuh gunungapi akibat pengeluaran material yang sangat banyak dari dapur magma), kaldera resurgent (terjadi akibat runtuhnya sebagian tubuh gunungapi, diikuti dengan runtuhnya blok bagian tengah), dan kaldera erosi (terjadi akibat erosi terus-menerus pada dinding kawah, hingga melebar menjadi kaldera).
- c) **Rekahan dan graben**; merupakan retakan-retakan atau patahan pada tubuh gunungapi yang memanjang mencapai puluhan kilometer dan dalamnya ribuan meter. Rekahan paralel yang mengakibatkan amblasnya blok diantara rekahan disebut graben.
- d) **Depresi volkano-tektunik**; pembentukannya ditandai dengan deretan pegunungan yang berasosiasi dengan pembentukan gunungapi akibat ekspansi volume besar magma asam ke permukaan, yang berasal dari kerak bumi. Depresi ini dapat mencapai ukuran puluhan kilometer dengan kedalaman ribuan meter.

3. Sejarah gunung Kelud

Nama Gunung Kelud atau Kelut, dalam bahasa Jawa berarti “sapu”, sedangkan dalam bahasa Belanda disebut Klut, Cloot, Kloet, atau Kloete. Nama Gunung Kelud berasal dari kata “Jarwodhosok” yaitu dari kata ‘ke’ (kebak) dan ‘lud’ (ludira) yang artinya bisa merenggut banyak korban tidak berdosa.

Gunung Kelud adalah sebuah gunung berapi di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, yang tergolong aktif. Gunung ini berada di perbatasan antara Kabupaten Kediri, Kabupaten Blitar,



dan Kabupaten Malang, kira-kira 27 km sebelah timur pusat Kota Kediri.

Sebagaimana Gunung Merapi, Gunung Kelud merupakan salah satu gunung berapi paling aktif di Indonesia. Sejak tahun 1000 M, Kelud telah meletus lebih dari 30 kali, dengan letusan terbesar berkekuatan 5 Volcanic Explosivity Index (VEI). Letusan terakhir Gunung Kelud terjadi pada tahun 2014.

Pada abad ke-20, Gunung Kelud tercatat meletus pada tahun 1901, 1919 (1 Mei), 1951 (31 Agustus), 1966 (26 April), dan 1990 (10 Februari-13 Maret). Pola ini membawa para ahli gunung api pada siklus 15 tahunan bagi letusan gunung ini. Memasuki abad ke-21, gunung ini erupsi pada tahun 2007 dan 13-14 Februari 2014. Perubahan frekuensi ini terjadi akibat terbentuknya sumbat lava di mulut kawah gunung. Hampir semua erupsi yang tercatat ini berlangsung singkat (2 hari atau kurang) dan bertipe eksplosif (VEI maks. 4), kecuali letusan 1990 dan 2007.

Tidak hanya sejarah letusan gunung Kelud yang melegenda, namun gunung Kelud juga menyimpan misteri dan legenda yang sampai kini masih dipercaya masyarakat Kediri, yaitu:

a. Lembu Suro



Gambar 2.2. Patung Lembusuro

(Sumber: ManusiaLembah, 2016)



Kisah Lembu Suro menceritakan bahwa dahulu, Raja Brawijaya, pemilik kursi kekuasaan kerajaan Majapahit, memiliki putri dengan paras yang sangat cantik, bernama Dyah Ayu Pusparani.

Semakin dewasa, kecantikannya kian tersohor di seluruh pelosok bumi Jawa, banyak sekali pemuda yang datang untuk melamar, termasuk Lembu Sura, seorang pemuda dengan kesaktian yang sangat tinggi, namun dia bukan dari kalangan manusia dan memiliki kepala seperti kerbau (dalam bahasa setempat disebut lembu).

Jelas saja sang putri tidak ingin menikah dengan makhluk seperti itu, tidak kuasa menolak lamaran Lembu Sura yang sakti, sang raja pun mengajukan persyaratan yang amat sulit, yakni Lembu Sura harus menggali sumur yang sangat dalam hanya dalam satu malam.

Dengan kesaktiannya, hal itu bukanlah perkara mustahil bagi Lembu Sura, dia dapat melakukannya dengan mudah dan di seperempat akhir malam, pekerjaannya hampir selesai.

Mendengar kabar bahwa sebentar lagi Lembu Sura menyelesaikan syaratnya, putri Dyah Ayu Pusparani pun menangis histeris, meminta sang raja untuk menyiasati Lembu Sura. Sang raja akhirnya memerintahkan seluruh prajurit untuk mengubur Lembu Sura yang sedang berada di dasar sumur yang sangat dalam tersebut.

Batu demi batu, kerikil demi kerikil, dimasukan dan Lembu Sura pun memohon agar tidak dikubur. Setelah dia menyadari bahwa permohonannya itu sia-sia. Akhirnya dia mengeluarkan 'kutukan' *“oh, Kediri mbesuk bakal pethuk piwalesku sing makaping-kaping, yaiku Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, lan Tulungagung dadi kedung.”*.



b. Letusan Gunung Kelud Menjadi Sebab Atas Terjadinya Kutukan Lembu Sura

Kutukan yang diucapkan oleh Lembu Sura memang terjadi di kemudian hari. Pada tahun 1586, gunung Kelud mengalami letusan yang sangat hebat, membuat 3 tempat yang diucapkan Lembu Sura dalam kutukannya, yakni Kediri, Blitar dan Tulungagung, hancur luluh lantah, sekaligus mengakhiri kekuasaan kerajaan Majapahit.

Para sejarawan bersepakat bahwa pada letusan di tahun 1586 tersebut, setidaknya ada 10.000 orang yang meninggal dunia.

Hingga kini sudah 11 sungai yang terbentuk akibat letusan gunung Kelud terletak di Kediri, Bendungan Wonorejo di Tulungagung dan Blitar menjadi sebidang tanah datar yang dikelilingi sungai dan danau. Senada dengan kutukan Lembu Sura, si manusia berkepala kerbau yang sakti.

c. Kebenaran Ramalan Jayabaya. Setiap Gunung Kelud Meletus, Akan Ada Peristiwa Besar Terjadi

Ramalan atau kepercayaan ini terlahir setelah beberapa tanda terjadi. Lihat saja pada letusan di tahun 1811, bersamaan dengan serbuan tentara Inggris ke Indonesia. Tahun 1901, bersamaan dengan permulaan bergeraknya perpolitikan di Indonesia. Pada tahun 1919, bersamaan dengan permulaan bergeraknya berkebangsaan di Indonesia. Atau di tahun 1966, bersamaan dengan jatuhnya kekuasaan orde lama.

Hayam Wuruk, raja paling terkenal sepanjang sejarah kerajaan Majapahit, pun lahir bersamaan dengan meletusnya gunung Kelud di tahun 1334. Ir. Sukarno lahir, 2 minggu, setelah gunung Kelud meletus di tahun 1901.

d. Gunung Kelud Adalah Tempat Dikuburnya Keris Mpu Gandring yang Sangat Sakti

Mpu Gandring, si pembuat keris dengan kesaktian hebat yang hidup di jaman kerajaan Singosari.



Dia berhasil membuat keris dengan energi kuat yang digunakan oleh Ken Arok untuk membunuh dirinya sendiri.

Setelah Ken Arok membunuh sang pembuat keris, maka energi jahat dalam keris tersebut semakin kuat, keris itu semakin bringas dan berada di tangan yang salah, keris itu mampu membunuh Ken Arok, Anusapati dan Kebo Ijo.

Saat berada di tangan Wisnuwadhana, pemilik kursi kerajaan Singosari, konon raja Hayam Wuruk dari kerajaan Majapahit berhasil merebut keris tersebut dan menguburkannya di gunung Kelud untuk membendung aura jahat dalam keris tersebut. Oleh karena itu, meskipun bukan gunung yang tinggi, letusan gunung Kelud selalu hebat.

e. Upacara Adat, Ritual Gunung Kelud Untuk Menolak Bala Kutukan Lembu Suro

Pada setiap tahun, di bulan Suro, masyarakat sekitar lereng gunung Kelud selalu mengadakan upacara adat Wage Keramat, karena wage di bulan Suro adalah hari yang identik dengan meletusnya gunung Kelud.

Dalam upacara adat tersebut, masyarakat meminta perlindungan kepada tuhan dari bala yang disebabkan kutukan Lembu Suro. Sedangkan bagi umat hindu, upacara adat ini dilakukan sebagai rasa sukur kepada Sang Hyang Widhi.

f. Buaya Putih, Sang Penunggu Kawah Gunung Kelud



Gambar 2.3. Buaya Putih

(Sumber: Manusia Lembah, 2016)



Dalam kisah legenda, dahulu ada 2 bidadari yang pernah mandi di telaga yang berada di gunung Kelud. Disebabkan tidak dapat menahan diri dan melakukan perbuatan tercela di telaga itu, akhirnya dewa mengutuk mereka menjadi buaya putih dan memberikan tugas untuk menjaga kawah gunung Kelud.

Konon, setiap gunung Kelud meletus, dua buaya putih itu mengambil para korban yang meninggal. Korban laki-laki akan dijadikan suami dan perempuan akan dijadikan saudari.

4. Tanggap Bencana

Menurut ESDM RI tahun 2008, dalam penanggulangan bencana letusan gunungapi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Sebelum terjadi letusan dilakukan :

- a. Pemantaun dan pengamatan kegiatan pada semua gunungapi aktif, Pembuatan dan penyediaan Peta Kawasan Rawan Bencana dan Peta Zona Resiko Bahaya Gunungapi yang didukung dengan dengan Peta Geologi Gunungapi.
- b. Melaksanakan prosedur tetap penanggulangan bencana letusan gunungapi.
- c. Melakukan pembimbingan dan pemeberian informasi gunungapi.
- d. Melakukan penyelidikan dan penelitian geologi, geofisika dan geokimia di gunungapi.
- e. Melakukan peningkatan sumberdaya manusia dan pendukungnya seperti peningkatan sarana dan prasarananya.

2. Saat terjadi letusan:

- a. Mengurangi aktivitas di luar rumah dan/atau menggunakan penutup hidung (masker), kaca mata, dan baju lengan panjang pada saat banyak abu vulkanik.
- b. Jika sedang berada di lembah aliran sungai yang berhulu di puncak, segera mencari tempat yang lebih tinggi.



- c. Jika harus mengungsi, ikutilah petunjuk/perintah dari pejabat yang berwenang. Mendahulukan kelompok rentan (bayi, orangtua, ibu hamil, anak-anak, dan orang yang memiliki keterbatasan) .
- d. Membantu tim SAR, medis, dan kepolisian melakukan pencarian, penyelamatan, dan evakuasi korban cedera dan meninggal dunia.
- e. Membantu penyiapan kebutuhan dasar bagi korban berupa: air bersih dan sanitasi, pangan, sandang, dan layanan kesehatan.
- f. Membantu penyiapan posko lapangan beserta kelengkapannya.
- g. Membantu perbaikan prasarana dan sarana umum yang terkena dampak bencana untuk mendukung kegiatan tanggap darurat.
- h. Bersikap tenang dan tidak mempercayai isu/kabar yang tidak dapat dipertanggungjawabkan. Mengikuti petunjuk/perintah pejabat yang berwenang dan sering mendengarkan radio untuk memperoleh berita/informasi penting.

3. Setelah terjadi letusan :

- a. Menginventarisir data, mencakup sebaran dan volume hasil letusan,
- b. Mengidentifikasi daerah yang terancam bahaya,
- c. Memberikan saran penanggulangan bahaya,
- d. Memberikan penataan kawasan jangka pendek dan jangka panjang,
- e. Memperbaiki fasilitas pemantauan yang rusak,
- f. Menurunkan status kegiatan, bila keadaan sudah menurun,
- g. Melanjutkan memantauan rutin.



5. Manfaat pasca terjadi letusan gunung

Menurut Indoprecast, daerah atau kawasan gunung berapi memang terkenal dengan kesuburannya. Hal ini karena ketika mengalami erupsi, gunung berapi mengeluarkan abu vulkanik. Abu inilah yang dapat menjadi bahan yang menguntungkan yang dapat dimanfaatkan sebagai substrat dalam pertanian.

Abu vulkanik memberikan nutrisi untuk tumbuh-tumbuhan. Sedangkan untuk komponen utamanya adalah kaca vulkanik. Seperti semua mineral, mengandung unsur-unsur kimia, terutama silikon, aluminium, zat besi, magnesium, kalsium, natrium dan kalium, beberapa di antaranya adalah nutrisi yang baik untuk tanaman.

Erupsi maupun letusan gunung api akan menghasilkan material-material, diantaranya:

a. Lava

Lava adalah larutan silica pijar. Larutan ini mengalir keluar dari dalam bumi lewat kawah-kawah gunung. Bisa pula keluar melalui celah patahan yang membentuk seperti sungai. Setelah itu, lava akan berhenti dan membeku membentuk batuan. Manfaat sisa-sisa erupsi inilah yang dimanfaatkan warga untuk segala keperluan seperti konstruksi.

b. Pasir vulkanik

Pasir vulkanik disebut pula dengan istilah jatuhan piroklastik. Material ini disebarkan melalui udara oleh gunung berapi. Pasir yang jatuh berukuran halus dan bisa mencapai jarak hingga ribuan kilometer dari pusat letusan.

c. Lumpur

Suatu gunung berapi bisa mengeluarkan material berupa lumpur. Hal ini terjadi jika terdapat danau pada kawah. Akibatnya saat letusan, terjadi hujan lumpur di kawasan tersebut.



Dari keluaran seluruh material tersebut, kawasan gunung berapi memperoleh manfaat tersendiri. Salah satunya ialah banyak manfaat sisa-sisa erupsi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia, diantaranya:

a. Hutan industry

Abu vulkanik membuat tanah subur. Lahan inilah yang dimanfaatkan sebagai sumber daya hutan industri. Bisa pula dipakai untuk perkebunan tanaman keras. Selanjutnya, kawasan ini menjadi lahan strategis untuk menghasilkan bahan hasil bumi.

b. Bahan galian

Manfaat sisa-sisa erupsi lainnya adalah berupa tersedianya batu galian dan mineral. Material inilah yang digunakan manusia sebagai bahan bangunan modern masa kini.

c. Sumber panas bumi

Sumber panas bumi di kawasan gunung berapi bisa menyumbangkan manfaat yang sangat besar, khususnya bagi penyediaan energi listrik. Energi panas bumi yang ada bisa diubah menjadi energi listrik yang murah dan ramah lingkungan. Hal ini dimanfaatkan untuk keperluan rumah tangga maupun untuk pariwisata.

Gunung berapi tentunya juga memberika dampak negatif ketika erupsi, berupa:

- a. Korban jiwa. Dalam sebuah bencana, sangat wajar bila ada korban jiwa. Termasuk saat erupsi dan letusan gunung berapi. Ternak pun banyak yang mati karena tak bisa diselamatkan.
- b. Rusaknya ribuan hektar kebun dan sawah milik warga akibat erupsi. Wilayah yang bisa berdampak bahaya ini ialah di kawasan puncak, lalu di kawasan sekitar kawah, dengan jangkauan puluhan kilometer.
- c. Letusan bisa menyebabkan kandungan air di sungai sebagai sumber air minum dan kebutuhan hidup menjadi sangat asam hingga tidak baik bagi kesehatan. Akibatnya, gigi mudah patah.



Melihat beberapa dampak negative dari erupsi dan letusan gunung berapi di atas, maka bagi yang tinggal di sekitar wilayah ini, perlu berhati-hati dan waspada. Pemerintah sudah membuat sebuah konsep penanganan bencana khusus di kawasan gunung berapi. Yaitu:

- a. Membuat konstruksi berupa saluran-saluran air dari puncak menuju bawah. Tujuannya ialah mengurangi air yang ditumpahkan saat gunung meletus.
- b. Penataan ruang. Sebisa mungkin tidak ada pemukiman di sekitar daerah rawan bencana gunung berapi.

2.2. Teater

Menurut Gani (2012), teater berasal dari theatron bahasa Yunani Kuno, yang berarti tempat pertunjukan. Pengertian lebih luas yang terkandung di dalamnya adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya, mewujudkan dalam suatu karya (seni). Di dalam menyatakan rasa dan karsanya itu, alat atau media utama tadi ditunjang oleh unsur gerak, unsur suara, dan atau bunyi, serta unsur rupa. Dalam dunia arsitektur, teater mempunyai beberapa jenis. Jenis tersebut berdasarkan besarnya kapasitas, interior / tata letak panggung dan bisa juga berdasarkan fungsi dari teater tersebut.

berikut beberapa jenis teater yang sering digunakan pada umumnya :

1. *Proscenium Arch*
2. *Thrust Stage*
3. *Traverse*
4. *Theater in The Round*
5. *Open in The Air*

Pertunjukan yang kesenian maupun acara yang dilihat oleh banyak orang sering kali dipertunjukan di sebuah teater. Sama halnya dengan pertunjukkan sebuah musik tradisional di Indonesia, pada awalnya dilakukan disebuah ruangan (*indoor*). Sebagai contohnya untuk dalam ruangan lebih banyak dilakukan di Pendopo. Pagelaran seni yang dilakukan didalam



ruangan lebih banyak dipertunjukkan bagi kaum bangsawan (Keraton). Dilihat dari sejarah pertunjukkan musik tradisional dimainkan pada saat upacara adat. Selain didalam ruang kadang kala pertunjukan dilakukan di pelataran maupun didalam candi. Candi merupakan bangunan pemujaan terhadap dewa - dewi yang berkembang disetiap daerah⁶. Jika dilihat dari tata letak layout dapat dilihat bahwa ada bagian ruang yang kosong diperuntukkan untuk pementasan musik.

Setelah melalui perkembangan jaman, maka alat musik tersebut dimainkan diluar ruangan. Di Indonesia sendiri lebih sering dilakukan di pelataran Candi maupun tanah lapang yang digunakan secara umum. Tempat teater tradisional yang berada diluar ruangan mempunyai permasalahan akustik sendiri. Sebelum lanjut kedalam masalah akustik, peninjauan tentang teater tradisional dibandingkan dengan teater klasik.

2.2.1. Sejarah Teater di Indonesia

Drama Indonesia dimulai dan berkembang sejak zaman pujangga baru yang menandai dimulai dan berkembangnya teater modern atau teater baru Indonesia. Hal ini disebabkan karena pada saat itu sastra Indonesia modern mulai berkembang, yang dipelopori oleh orang yang mengenyam pendidikan di Barat. Pada zaman kemerdekaan, sekitar tahun lima puluhan, muncullah berbagai kelompok teater dan studi klub teater, antara lain Teater Indonesia di Yogyakarta, Studi Klub Teater di Bandung, Teater Nasional di Medan dan puncaknya didirikannya Akademi Seni Drama dan Film (ASDRAFI) di Yogyakarta dan Akademi Teater Nasional Indonesia (ATNI) di Jakarta.

Di Indonesia mengenal beberapa macam teater tradisi di berbagai daerah dengan berbagai bentuk pentas. Teater tradisi Minangkabau, Randai misalnya, umumnya menggunakan halaman rumah gadang sebagai pentasnya. Topeng, teater tradisi rakyat Jakarta dan sekitarnya, kebanyakan juga menggunakan halaman rumah pemilik hajatan sebagai pentasnya.



Ketoprak atau Wayang orang, dua macam teater tradisi rakyat Jawa Tengah, pada saat ini sudah menggunakan bentuk panggung prosenium, meskipun pada mulanya wayang orang menggunakan bentuk pendapa sebagai pentasnya. Begitu pula dengan Ludruk, teater tradisi Jawa Timur, kebanyakan menggunakan bentuk panggung prosenium. Di Bali, meskipun kebanyakan pentasnya berupa halaman - halaman Pura, di beberapa tempat pertunjukannya sudah berupa panggung seperti Arja atau Drama Gong.

2.2.2. Tata Panggung Pertunjukan Musik Tradisional di Indonesia

Pada dasarnya pentas di Indonesia terdiri dari tiga macam bentuk. Tiga macam bentuk yaitu bentuk Arena (*theater in the round*), bentuk *Prosenium*, bentuk Campuran (arena dan prosenium). Bentuk - bentuk pentas itu diciptakan untuk melayani pertunjukan. Sebuah pentas harus dapat mengangkat atau menunjang mutu seni pertunjukan pada saat pentas dan pertunjukan itu menjadi satu kesatuan.

A. Bentuk Arena/*Theater in Round*

Bentuk arena merupakan bentuk pentas yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk - bentuk lainnya. Ciri lain bentuk pentas arena adalah bahwa antara pemeran dan penonton hampir tidak memiliki batas. Dengan perkataan lain, hubungan antara penonton dan pemeran dalam pentas arena ini dapat dikatakan akrab sekali.

Pentas arena terdapat di pendapa, balai banjar, balai rakyat. Pentas arena umumnya menempatkan diri di titik pusat. Apabila penonton berada di sekeliling pentas, pentas arena itu disebut pentas arena sentral (*central staging*). Pentas arena pada umumnya tidak begitu besar dan tidak memuat banyak penonton (maksimum 300 s.d. 400 penonton).

B. Bentuk Prosenium

Prosenium berasal dari bahasa Yunani *proskenion* atau dalam bahasa Inggris *proscenium*. Pro atau pra berarti mendahului atau pendahuluan. Skenion atau *scenium* dari asal kata *skene* atau *scene*, yang berarti adegan. Jadi *prosenium* berarti yang mendahului adegan.

Dalam hubungannya dengan perpetaan panggung prosenium, dinding yang memisahkan auditorium dengan panggung itulah yang disebut prosenium.

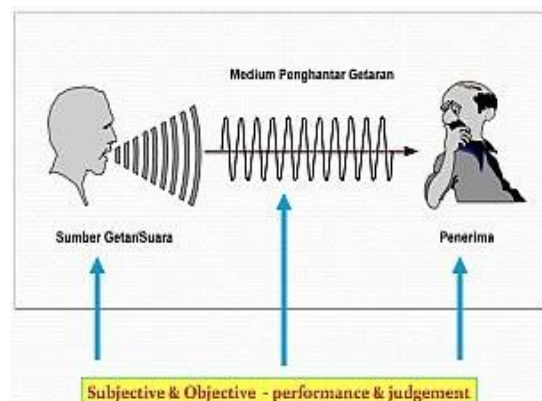
Pentas yang menggunakan bentuk prosenium biasanya menggunakan ketinggian atau panggung sehingga lebih tepat kalau dikatakan panggung prosenium. Sisi atau tepi lubang *prosenium* yang berupa garis lengkung atau garis lurus dapat kita sebut pelengkung prosenium (*proscenium arch*). Panggung prosenium pada mulanya dibuat untuk membatasi daerah pemeranan dan daerah penonton. Juga untuk memberikan jarak antara pemeran dan penonton, mengarah ke satu jurusan saja, ke panggung itu agar penonton lebih terpusat ke pertunjukan.

2.2.3. Akustika Teater

Saat berbicara mengenai teater maupun tempat pertunjukan musik, hal yang harus diperhatikan yaitu dari sisi akustiknya. Ilmu akustik akan menunjang dalam penilaian suatu bentuk tata panggung teater untuk pertunjukkan musik tradisional di Indonesia.

A. Prinsip dasar Akustik

Prinsip dasar akustik yaitu dimana sumber bunyi / suara dapat diterima oleh pendengarnya. Melihat gambar ilustrasi 2.6 dapat dicerna secara sederhana bahwa ilmu akustik lebih banyak membahas bagaimana bunyi dapat ditransfer secara baik. Agar bunyi dapat sampai pada penerima secara baik ada beberapa faktor yang harus diperhatikan.



Gambar 2.4. Prinsip Dasar Akustik

(Sumber: Gani, 2012)



Salah satunya dari penerima itu sendiri. Jika terlalu keras maka penerima tidak dapat mendengar secara jelas dan nyaman. begitu pula sebaliknya, jika terlalu rendah penerima juga tidak dapat mendengar secara jelas.

B. Bidang Pantul

Setiap permukaan yang didatangi oleh gelombang suara akan memantulkan, menyerap dan meneruskan energi suara yang datang. Perbedaan besarnya porsi energi suara yang dipantulkan dan yang diserap terhadap energi suara yang datang akan menentukan sifat material tersebut. Apabila porsi yang dipantulkan lebih banyak daripada yang diserap, maka material akan disebut sebagai pemantul (reflector), dan sebaliknya apabila porsi yang diserap lebih banyak, maka material cenderung akan disebut sebagai material penyerap suara.

Porsi energi inilah yang kemudian digunakan sebagai cara untuk menyatakan koefisien serap (absorption coefficient). Koefisien serap per definisi adalah perbandingan energi suara yang diserap oleh material terhadap energi suara yang datang padanya. Bila harga koefisien ini besar (katakan lebih dari 0.2), maka material akan disebut sebagai bahan penyerap suara. Sebaliknya bila koefisien ini kecil (kurang dr 0.2), maka akan disebut bahan pemantul.

2.3. Konsep Kontemporer

Menurut yana (2018), gaya interior kontemporer menampilkan tampilan ruang yang rapi dan bersih. Sebuah gaya desain yang bisa dikatakan merepresentasikan masa kini. Istilah “kontemporer” dalam seni dan desain populer di tahun 1970an dan mengacu pada desain masa kini. Diawali sebagai penggabungan berbagai gaya, secara bertahap desain kontemporer mengembangkan eksklusivitasnya sendiri. Desain kontemporer tidak saja meminjam beberapa elemen dan unsur dari modernisme atau gaya modern, namun juga mengambil beberapa elemen dari art deco, dekonstruktivisme, futuristik dan beberapa gaya interior lainnya.

2.3.1. Ciri-ciri Konsep Kontemporer



1. Interior kontemporer menggunakan banyak garis yang terlihat ramping dan kontras. Bisa dipadukan dengan penggunaan bahan pendukung pada beberapa aksesoris atau furniture lainnya. Hal tersebut untuk menghilangkan kesan kaku dan menampilkan aksen yang lebih menarik.
2. Material seperti baja, krom, nikel biasanya digunakan untuk perangkat keras, lampu dan beragam aksesoris, dengan pilihan warna hitam sebagai aksen yang menonjol. Furnitur berukuran besar biasanya tidak mendapatkan tempat dalam interior kontemporer.
3. Sebaliknya, furnitur kayu berwarna terang atau gelap sering sekali digunakan. Furnitur berlapis pada interior kontemporer mampu memberikan tampilan yang nyaman dan lembut.
4. Pencahayaan menjadi salah satu ciri khas dan merupakan faktor sangat penting pada interior kontemporer. Pencahayaan digunakan untuk fokus pada elemen atau dinding aksen atau karya seni. Floor lamp Lampu track. biasanya merupakan pilihan paling populer.

2.4. Konsep Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Multimedia interaktif adalah media yang memberikan pembelajaran interaktif dalam bentuk 3d, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi.

Dalam konsep interaktif ini bertujuan untuk mengintegrasikan multimedia interaktif dengan benda koleksi museum. Keunggulan dari multimedia interaktif memberikan kebebasan kepada pengguna dalam mengakses informasi dan dapat menampilkan visualisasi yang menarik. Penataan layout benda koleksi dibuat berdasarkan jenis dan tempat ditemukannya, sehingga pengunjung dapat mengikuti alur cerita dari setiap benda koleksi.

2.4.1. Multi Media Penunjang



Multimedia berasal daripada kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi bererti banyak, dan media bererti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi berdasarkan kata ‘multimedia’ dapat dirumuskan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, di mana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam computer untuk di simpan, diproses dan disajikan baik secara liner mahupun interaktif.

Multimedia visual interaktif bisa berupa:

a. Video Mapping

Menurut Visual Rangers, video mapping adalah teknik untuk menciptakan ilusi optik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi untuk mengubah obyek, benda atau bidang sehari-hari yang biasa kita lihat menjadi ciptaan fantastis yang bisa mengubah cara pandang kita terhadap mereka.

Video mapping menggunakan teknik proyeksi dari proyektor digital untuk menampilkan grafis video digital pada suatu obyek, benda, atau bidang. Adapun isi video mapping antara lain: manipulasi bentuk bentuk dengan menggunakan rekayasa perangkat lunak dwimatra atau trimatra.

Bentuk-bentuk grafis juga bisa diamalkan dengan menggunakan teknik tertentu. Video shooting atau footage yang dibuat khusus atau yang sudah ada untuk manipulasi proyeksi digital video mapping.

b. Photobooth

Photobooth adalah sebuah area yang digunakan sebagai tempat berpose untuk. Sejarah awal mulanya photobooth berawal dari kamera yang muncul dan di ciptakan dalam ukuran yang cukup besar. Karena ukurannya yang cukup besar, tidak semua momen bisa di ambil dan juga tidak sembarang tempat.



Berawal dari inilah studio foto atau photobooth di buat untuk menghindari kontak lensa dengan cahaya. seiring perkembangan jaman, kamera foto mulai. Kini photobooth yang dulunya monoton telah berubah menjadi lebih modern dengan dekorasi-dekorasi atau properti yang kekinian dan cocok untuk foto yang kemudian di upload pada sosial media.

2.5. Budaya Kediri

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang, serta dimiliki bersama oleh kelompok orang, serta diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya ini terbentuk dari berbagai unsur yang rumit, termasuk sitem agama dan politik, adat istiadat, perkakas, bahasa, bangunan, pakaian, serta karya seni.

Menurut *Andreas Eppink* kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial,norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual, dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Kediri memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat menarik dari para leluhur, seni dan budaya yang dimiliki dari dahulu sampai dengan sekarang yang masih tetap dilestarikan dan dikembangkan oleh banyak kalangan masyarakat, baik dari yang kecil sampai dengan dewasa, muda hingga tua. Keanekaragaman kebudayaan yang dimiliki tersebut tidak hanya kebudayaan lokal saja melainkan juga kebudayaan asing.

Sebagai contoh dari kebudayaan lokal antara lain: kesenian jaranan, tayub, kentrung, jemblung, tiban, reog kendang, reog dadak merak, wayang kulit, wayang krucil, samroh, pencak silat, karawitan, campursari dan cungkir, tradisi larung sesaji.



Gambar 2.5. Wayang Kulit Jemblung
(Sumber: Raharjo, 2018)

Sedangkan contoh kebudayaan yang ada di Kediri yang berasal dari kebudayaan asing diantaranya seperti barongsai, ogoh – ogoh, dan lain sebagainya yang sedikit demi sedikit mulai berkembang untuk diperkenalkan kepada seluruh lapisan masyarakat, yang bertujuan untuk memupuk rasa saling menghormati kepercayaan dan keyakinan antar sesama.

2.5.1. Sejarah Kediri

Nama Kediri ada yang berpendapat berasal dari kata "KEDI" yang artinya "MANDUL" atau "Wanita yang tidak berdatang bulan". Menurut kamus Jawa Kuno Wojo Wasito, "KEDI" berarti Orang Kebiri Bidan atau Dukun. Di dalam lakon Wayang, Sang Arjuno pernah menyamar Guru Tari di Negara Wirata,

bernama "KEDI WRAKANTOLO". Bila kita hubungkan dengan nama tokoh Dewi Kilisuci yang bertapa di Gua Selomangleng, "KEDI" berarti Suci atau Wadad. Disamping itu kata Kediri berasal dari kata "DIRI" yang berarti Adeg, Angdhiri, menghadiri atau menjadi Raja (bahasa Jawa Jumenengan).



Untuk itu dapat kita baca pada prasasti "WANUA" tahun 830 saka, yang diantaranya berbunyi : " Ing Saka 706 cetra nasa danami sakla pa ka sa wara, angdhiri rake panaraban", artinya : pada tahun saka 706 atau 734 Masehi, bertahta Raja Pake Panaraban. Nama Kediri banyak terdapat pada kesusatraan Kuno yang berbahasa Jawa Kuno seperti : Kitab Samaradana, Pararaton, Negara Kertagama dan Kitab Calon Arang. Demikian pula pada beberapa prasasti yang menyebutkan nama Kediri seperti : Prasasti Ceber, berangka tahun 1109 saka yang terletak di Desa Ceker, sekarang Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo. Dalam prasasti ini menyebutkan, karena penduduk Ceker berjasa kepada Raja, maka mereka memperoleh hadiah, "Tanah Perdikan". Dalam prasasti itu tertulis "Sri Maharaja Masuk Ri Siminaninaring Bhuwi Kadiri" artinya raja telah kembali kesimanya, atau harapannya di Bhumi Kadiri. Prasasti Kamulan di Desa Kamulan Kabupaten Trenggalek yang berangkat tahun 1116 saka,

tepatnya menurut Damais tanggal 31 Agustus 1194. Pada prasasti itu juga menyebutkan nama, Kediri, yang diserang oleh raja dari kerajaan sebelah timur. "Aka ni satru wadwa kala sangke purnowo", sehingga raja meninggalkan istananya di Katangkatang ("tatkala nin kentar sangke kadetwan ring katang-katang deni nkir malr yatik kaprabon sri maharaja siniwi ring bhumi kadiri").

Menurut bapak MM. Sukarto Kartoatmojo menyebutkan bahwa "hari jadi Kediri" muncul pertama kalinya bersumber dari tiga buah prasasti Harinjing A-B-C, namun pendapat beliau, nama Kadiri yang paling tepat dimunculkan pada ketiga prasasti. Alasannya Prasti Harinjing A tanggal 25 Maret 804 masehi, dinilai usianya lebih tua dari pada kedua prasasti B dan C, yakni tanggal 19 September 921 dan tanggal 7 Juni 1015 Masehi. Dilihat dari ketiga tanggal tersebut menyebutkan nama Kediri ditetapkan tanggal 25 Maret 804 M. Tatkala Bagawantabhari memperoleh anugerah tanah perdikan dari Raja Rake Layang Dyah Tulodong yang tertulis di ketiga prasasti Harinjing. Nama Kediri semula kecil lalu berkembang menjadi nama Kerajaan Panjalu yang besar dan sejarahnya terkenal hingga sekarang. Selanjutnya ditetapkan surat Keputusan Bupati Kepada Derah



Tingkat II Kediri tanggal 22 Januari 1985 nomor 82 tahun 1985 tentang hari jadi Kediri, yang pasal 1 berbunyi " Tanggal 25 Maret 804 Masehi ditetapkan menjadi Hari Jadi Kediri.

2.5.2. Kesenian Jaranan

Kesenian Jaranan merupakan salah satu kesenian budaya yang berasal dari Kediri yang juga dapat dijadikan sebagai hiburan dengan menyuguhkan berbagai atraksi menarik dengan diiringi tabuhan gamelan serta diselingi unsur magis dimana pada puncaknya penari jaranan akan mengalami kesurupan (*Trance*) dan melakukan aksi berbahaya.



Gambar 2.6. kesenian jaranan
(Sumber: Radar Joyoboyo, 2017)

Ciri khas dari kesenian ini adalah terdapat beberapa penari yang menunggangi kuda-kuda-an yang terbuat dari anyaman bambu yang dihias sedemikian rupa. Dicat warna-warni dengan lukisan stilasi bentuk kuda dengan jambul dan ekor dari sisiran tali rafia. Dalam aksinya, jaranan selalu membawa sebuah kesan magis. Terlihat dari

Make up dari penari yang tegas memberikan kesan garang dan magis. Beberapa aksesoris yang saya lihat begitu khas adalah “udeng-udeng” yang dipakai di kepala dan “krincing” yang dipakai di kaki, entah apa namanya yang jelas itu adalah gelang yang dipakai di kaki yang dipasangi beberapa klintingan (bel kecil).

2.5.3. Kesenian Kethek Ogleng



Gambar 2.7. kesenian kethek ogling

(Sumber: Lotus Garden Hotel, 2018)

Awalnya tarian Kethek Ogleng ini sering ditarikan oleh warga desa di Tokawi, Nawang. Kemudian adegan atau tarian akan menceritakan hubungan percintaan dari Dewi Sekartaji dengan Raden Asmorobangun.

Tarian Kethek Ogleng sendiri akan diawali dengan masuknya seorang penari wanita terlebih dahulu ke dalam panggung. Kemudian akan ada 2 sampai 3 perempuan yang berperan sebagai dayang. Dimana penari lainnya akan berperan sebagai Dewi Sekartaji atau putri kerajaan Jenggala. Kemudian penari laki-laki akan berperan sebagai Panji Asmorobangun yang asalnya dari Dhaha Kediri.

Maksud Gerakan Tari Kethek Ogleng yaitu dalam gerakan tari atau kesenian Kethek Ogleng, cerita yang digambarkan. Dengan masuknya manusia kera ke dalam panggung dan

Berjumpa dengan Endang Rara Tompe yang merupakan Dewi Sekartaji dalam penyamaran. Pada gerakan manusia kera yang berguling dan melompat juga akan diperlihatkan. Menggambarkan sebuah persahabatan yang sangat akrab. Sedangkan di akhir tarian, Endang Rara Tompe akan menaiki manusia kera dan berakhir dengan bersatu. Kedua dayang akan merangkul tubuh Dewi Sekartaji.



Cerita Kethek Ogleng dari cerita rakyat yang ada, kisah percintaan Dewi Sekartaji dengan Panji Asmorobangun tidak direstui oleh ayah Dewi Sekartaji. Karena sang ayah memiliki keinginan untuk menikahkan Dewi dengan pria yang telah dipilihnya.

Kemudian Dewi Sekartaji mengetahui hal tersebut dan meninggalkan kerajaan tanpa pengetahuan siapa pun. Dewi akhirnya meninggalkan kerajaan di malam hari dengan dayang ke arah barat dan berita tersebut diketahui oleh Panji Asmorobangun.

Di tengah perjalanan, Raden Panji kemudian menemui pendeta dan menyarankan supaya pergi ke arah barat. Dengan disamarkan dengan sosok kera supaya tidak ketahuan.

2.5.4. Kesenian Jemblung



Gambar 2.8. kesenian jemblung

(Sumber: Raharjo, 2018)

Pada zaman itu di daerah Kediri sudah terdapat kesenian Kentrung dan pada saat itu merupakan zaman awal Islam. Sunan Bonang yang mengetahui keadaan religi masyarakat Kediri mengakulturasi kesenian Kentrung dengan menambah instrumen Jidor sehingga lahirlah Jemblung di Kediri. Jemblung ialah teater tutur Islami yang unik dan menggunakan musik tradisional Jawa sebagai pengiring.

Saat ini Jemblung dipentaskan dalam berbagai acara seperti festival seni dan juga hajatan. Padahal dulu Jemblung hanya dipentaskan untuk



dakwah saja. Ini berarti Jemblung telah menjadi kesenian tradisional rakyat. Pementasan Jemblung cukup sederhana dan tidak terlalu mahal hanya membutuhkan 8-11 pemain, diantaranya 6-9 orang bertugas memainkan alat musik. Alat musik yang dimainkan adalah jidor, kendhang, terbang, kenong, kethuk, penerus. Namun biasanya pemain musik menggunakan 2 jidor dan alat tambahan berupa saron, kentrung, kempling, dll. Selebihnya adalah 2 orang yang bertugas sebagai dalang. Dalang cerita dan dalang shalawat. Dalang cerita berfungsi menceritakan jalannya cerita dalam lakon Jemblung, sedangkan dalang shalawat hanya berfungsi mbawak (melantunkan shalawat) pada sela-sela pementasan Jemblung. Akan tetapi terkadang juga hanya ada 1 dalang yang berfungsi sebagai pencerita sekaligus bershalawat. Sementara pemain terakhir ialah sinden wanita.

Berikut ini adalah makna yang terkandung dalam beberapa alat instrument *Jemblung*:

- a. *Jidor*, "***oyo nyeje ben ora teledor***" maksudnya adalah perintah untuk berjamaah di dalam Agama Islam, agar dapat menjalani hidup dengan damai.
- b. *Kendhang*, "***agama dinggo tekan ben urip ra nendhang***" maksudnya, agama sebagai pengatur perbuatan, batas antara haram dan halal.
- c. *Terbang*, "***menungso kudu pinter lan imbang***" maksudnya, manusia harus pandai di segala bidang, baik ilmu dunia maupun akhirat. Agar tercipta keseimbangan
- d. *Kethuk*, "***tekanan agomo kudu nganti tutuk***" maksudnya adalah pelajarilah Islam secara Khaffah (sempurna) jangan setengah-setengah.



2.6. Pencahayaan

Pencahayaan dalam desain interior adalah salah satu faktor penting. penataan cahaya untuk bagian dalam ruang adalah sangat penting. Tata cahaya atau lighting yang ditata apik akan mencipta suasana tertentu dalam ruangan dan membangun estetika pada ruangan. Dengan permainan tata cahaya yang memanfaatkan perbedekaan efek cahaya, kita dapat memengaruhi atmosfer dalam sebuah ruangan. Berdasarkan sumber cahaya pencahayaan dibagi menjadi 2, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

2.6.1. Sistem Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Sinar alami mempunyai banyak keuntungan, selain menghemat energi listrik juga dapat membunuh kuman. Untuk mendapatkan pencahayaan alami pada suatu ruang diperlukan jendela-jendela yang besar ataupun dinding kaca sekurang-kurangnya 1/6 daripada luas lantai.



Gambar 2.9. Jendela Ukuran Besar

(Sumber:Akmal, 2017)

Agar dapat menggunakan cahaya alami secara efektif, perlu dikenali ke beberapa sumber cahaya utama yang dapat dimanfaatkan :

1. *Sunlight*, cahaya matahari langsung dan tingkat cahayanya tinggi.
2. *Daylight*, cahaya matahari yang sudah tersebar dilangit dan tingkat cahayanya rendah.
3. *Reflected light*, cahaya matahari yang sudah dipantulkan.

2.6.2. Sistem Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami (matahari), namun cahaya tersebut berasal dari hasil karya manusia berupa lampu yang berfungsi menyinari ruangan sebagai pengganti jika sinar matahari tidak ada. Dalam pencahayaan buatan museum, sistem pencahayaan dibagi menjadi 2 yaitu:

a. General Lighting

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata.



Gambar 2.10. Downlight

(Sumber: Wita, 2013)

Tujuan menggunakan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu TL atau downlight. Selain itu, dapat pula digunakan pencahayaan tidak langsung (indirect lighting) dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja.

Keunggulan lampu indirect adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau dan suasana “hangat” pun lebih terasa dengan tampilan lampu warna kekuningan.



b. Accent Lighting

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan accent lighting pada ruang dalam umumnya digunakan untuk menyorot benda seni (artwork) atau menyorot lukisan.



Gambar 2.11. *Accent light*

(Sumber: Wita, 2013)

Accent lighting biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju. Aplikasi wall lamp juga dapat digunakan untuk pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.

2.7. Penghawaan

Perencanaan penghawaan yang baik didalam rumah dengan optimal baik menggunakan penghawaan alami maupun penghawaan buatan akan membawa dampak positif baik bagi fisik bangunan maupun pengguna, diantaranya :

- a. Untuk memenuhi persyaratan kesehatan yaitu mengekalkan kualiti udara di dalam bangunan di atas satu paras minimum, yaitu menggantikan udara terpakai dengan udara bersih
- b. Untuk menghasilkan kenyamanan termal, yaitu untuk menambahkan kehilangan dan mengurangi ketidakselarasan oleh kulit yang lembab
- c. Untuk mendinginkan struktur bangunan apabila berlaku keadaan suhu di dalam ruang bangunan meningkat lebih tinggi dari suhu di luar ruangan

Dalam penghawaan museum, sistem penghawaan menggunakan AC cassette, AC ini dapat cepat mendinginkan ruangan yang lebih luas. AC cassette ini dipasang dan menempel pada plafon.



Gambar 2.12. AC Cassette

(Sumber: Agustin, 2015)

AC Cassette memiliki kapasitas berbagai ukuran mulai dari 1.5pk sampai dengan 6pk dan bisa dioperasikan dengan remote.

2.8. Studi Keamanan

Sistem keamanan pada gedung menjadi hal yang penting dan harus diterapkan sebagai fasilitas keamanan dan kenyamanan bagi para pemakai gedung. Dengan sistem keamanan yang terintegrasi akan sangat membantu meminimalisir sebuah masalah sistem keamanan dalam gedung/ruangan dari bahaya. Sistem keamanan antara lain:

a. Terdapat Pos Keamanan 24 Jam

Pos tersebut umumnya terdapat di dekat pintu utama gedung. Para tim keamanan umumnya berpatroli baik di luar ataupun di dalam gedung serta selalu memeriksa siapapun yang akan masuk kedalam gedung. Semakin siaga tim keamanan maka semakin baik pula tingkat keamanan dari gedung tersebut.



b. Memiliki CCTV dengan Jangkauan yang Luas

Tim keamanan atau satpam tidak selalu berada di dalam gedung dan juga umumnya tidak bisa berjaga-jaga di setiap sudut ruangan. CCTV yang memiliki jangkauan luas dapat memberikan informasi dengan jelas kepada satpam yang berada di pos keamanan tentang situasi di dalam gedung. Bila ada bahaya di dalam gedung, maka mereka bisa dengan cepat dan mudah dalam mengatasinya.



Gambar 2.13. CCTV.

(Sumber: (Afriani, 2014))

c. Pemeriksaan Sebelum Masuk ke dalam Gedung

Hal ini juga bisa mencegah tidak kriminal yang bisa membahayakan para karyawan. Mulai dari pemeriksaan kendaraan, barang bawaan, hingga kartu identitas perlu dilakukan setiap hari. Semakin ketat namun tetap mengutamakan kenyamanan pengunjung, maka artinya pihak gedung sangat memperhatikan keamanan setiap orang.

d. Fire Extinguisher

Fire Extinguisher atau dibaca “fire ex·tin·guish·er” merupakan pemadam api portabel yang dapat mengeluarkan air, busa, gas, dan media lainnya yang mampu untuk memadamkan api penyebab dari kebakaran.

Fire Extinguisher atau *Extinguisher* berbentuk seperti tabung yang memiliki beragam berat. Semakin berat Alat Pemadam Api maka area jangkauan atau cakupan untuk memadamkan api semakin luas.



Gambar 2.14. *Fire Extinguisher*

(Sumber: Conroy, 2003)

Jenis *Dry Chemical Powder* adalah yang di gunakan Museum Kelud, merupakan media berbasis bubuk yang memisahkan empat bagian dari tetrahedron api. Hal tersebut mampu untuk mencegah terjadinya reaksi kimia yang melibatkan panas, bahan bakar serta oksigen. Cara tersebut menghentikan produksi api dan mempertahankan radikal bebas sehingga mampu memadamkan api.

2.9. Studi Akustika

Akustik Ruang terdefinisi sebagai bentuk dan bahan dalam suatu ruangan yang terkait dengan perubahan bunyi atau suara yang terjadi. Akustik sendiri berarti gejala perubahan suara karena sifat pantul benda atau objek pasif dari alam. Pengendalian medan suara dalam ruang (tertutup), pada dasarnya dilakukan untuk mengatur karakteristik pemantulan gelombang suara yang dihasilkan oleh permukaan dalam ruang, baik itu dari dinding, langit-langit, maupun lantai.

Ada 3 elemen utama yang dapat digunakan untuk mengatur karakteristik pemantulan ini yaitu:

a. Elemen Pemantul (*Reflector*)

Elemen ini pada umumnya digunakan apabila ruang memerlukan pemantulan gelombang suara pada arah tertentu. Bahan yang digunakan biasanya bersifat licin dan keras sehingga pemantulan spekular dapat terjadi.



Hukum pemantulan bunyi terjadi sesuai dengan kaidah Snellius dimana sudut datang sama dengan sudut pantul.

b. Elemen Penyerap (*Absorber*)

Elemen ini digunakan apabila ada keinginan untuk mengurangi energi suara di dalam ruangan, atau dengan kata lain apabila tidak diinginkan adanya energi suara yang dikembalikan ke ruang secara berlebihan. Contoh dari material ini adalah panel akustik fabrikasi seperti amrstrong acoustic panel / jayabell, mineral wool seperti rockwool dan glass wool, dan karpet / fabric. Setiap produk dan jenis material memiliki koefisien absorpsinya masing-masing.

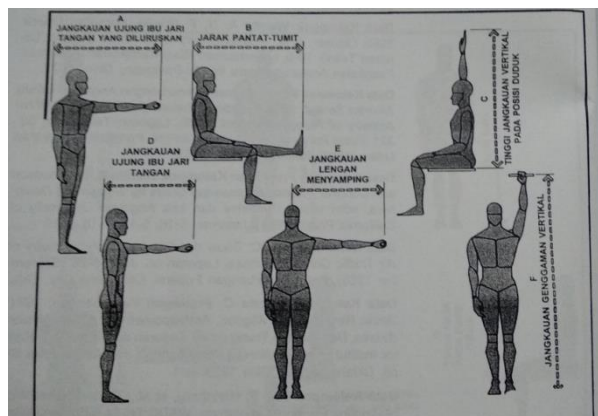
c. Elemen Penyebar (*Diffusor*)

Elemen ini diperlukan apabila tidak diinginkan adanya pemantulan spekular atau bila diinginkan energi yang datang ke permukaan disebarkan secara merata atau acak atau dengan pola tertentu, dalam level di masing-masing arah yang lebih kecil dari pantulan spekularnya.

2.10. Studi Anthropometri

Data anthropometri ini digunakan untuk mengetahui ukuran dimensi yang dibutuhkan dalam museum, agar tercapainya kenyamanan pada pengunjung, dan konten pada museum dapat tersampaikan dengan optimal. Berikut adalah macam data Anthropometri yang dibutuhkan pada museum:

a. Anthropometri pada pengunjung museum

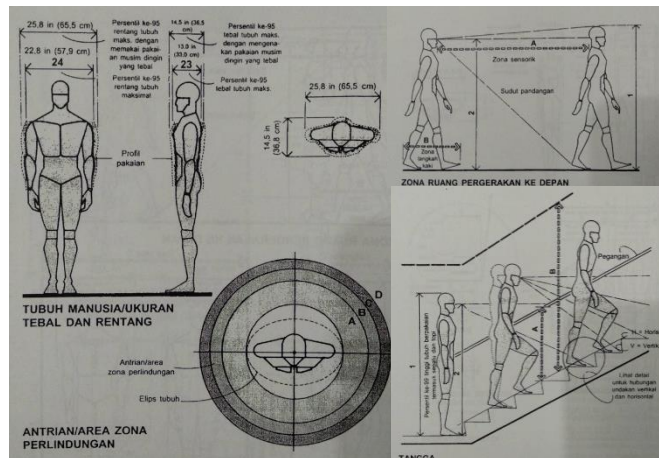


Gambar 2.15. *Anthropometri pengunjung*

(Sumber: Panero, 1979)



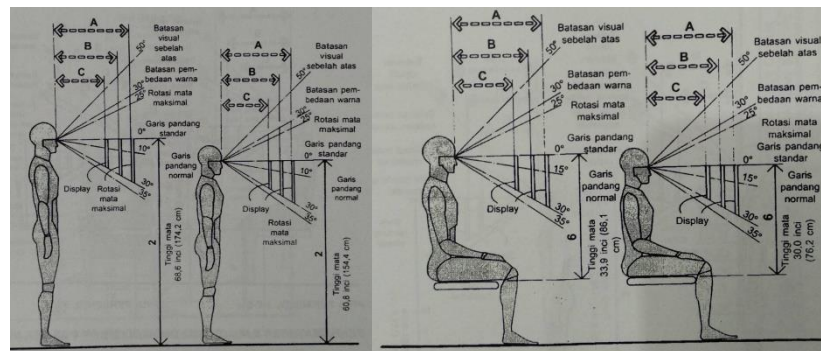
b. Anthropometri sirkulasi



Gambar 2.16. Human Zoning area

(Sumber: Panero, 1979)

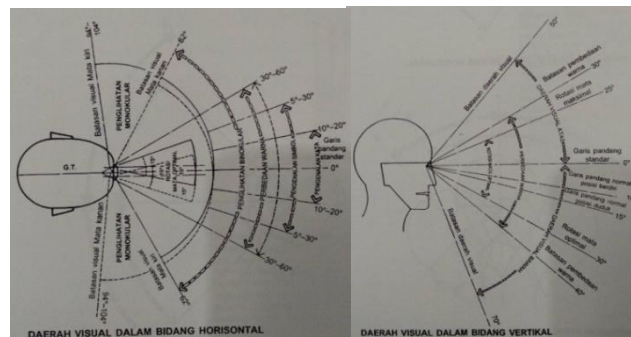
c. Anthropometri pada display museum



Gambar 2.17. Sudut pandang pengguna

(Sumber: Panero, 1979)

e. Anthropometri visual pengguna

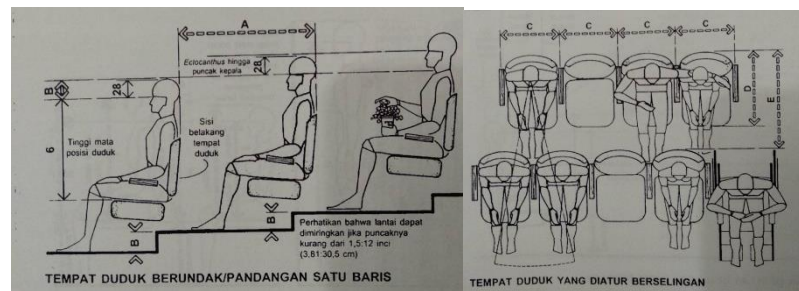


Gambar 2.18. Pandangan visual

(Sumber: Panero, 1979)



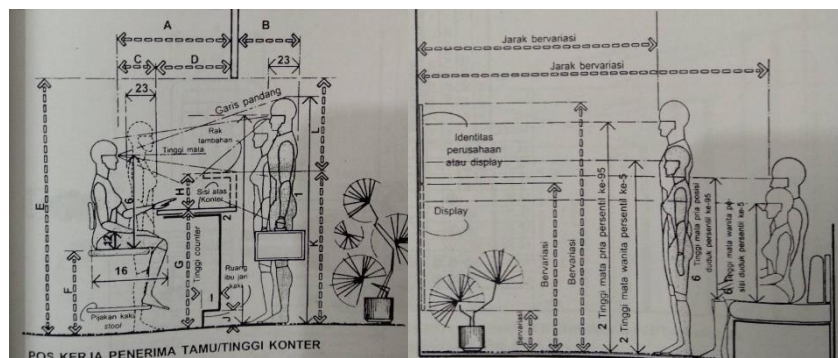
f. Anthropometri pada teater



Gambar 2.19. Anthropometri pada teater

(Sumber: Panero, 1979)

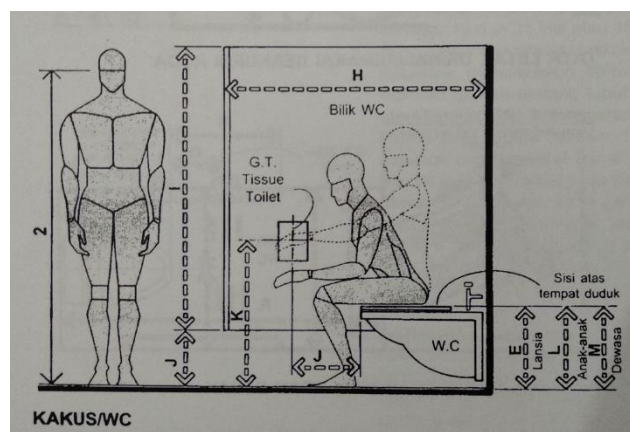
g. Anthropometri pada area pembelian tiket dan pusat informasi



Gambar 2.20. Anthropometri Receptionis

(Sumber: Panero, 1979)

h. Anthropometri pada toilet umum



Gambar 2.21. Anthropometri Toilet

(Sumber: Panero, 1979)

2.11. Studi Eksisting

Teater dan museum Kelud berdiri pada tahun 2008 pasca letusan hebat gunung kelud pada tahun 2007, tujuannya untuk menyimpan sejarah dari gunung kelud. Gedung Teater dan Museum Kelud terletak di samping pintu loket wisata Kelud Desa Sugihwaras Kecamatan Ngancar Kabupaten Kediri. Tiket masuk Teater Kelud Rp 10 ribu pada hari biasa, dan Rp 15 ribu pada hari libur. Suasana dalam Teater Kelud lainnya sinema dengan kapasitas 50 tempat duduk. Terdapat beberapa judul film yang mengisahkan segala sesuatu tentang Gunung Kelud. Mulai dari eksotika keindahan kelud, bencana letusan, hingga budaya masyarakat di Lereng Kelud. Dengan durasi antara 30 hingga 45 menit, penonton menikmati dua judul film dokumenter. Rata-rata penonton di Teater Kelud ini adalah wisatawan yang baru menikmati pesona wisata Kelud pasca erupsi.

Berdasarkan observasi dan wawancara, maka diperoleh data mengenai eksisting pada museum kelud, antara lain:

a. Struktur Pengelola Museum



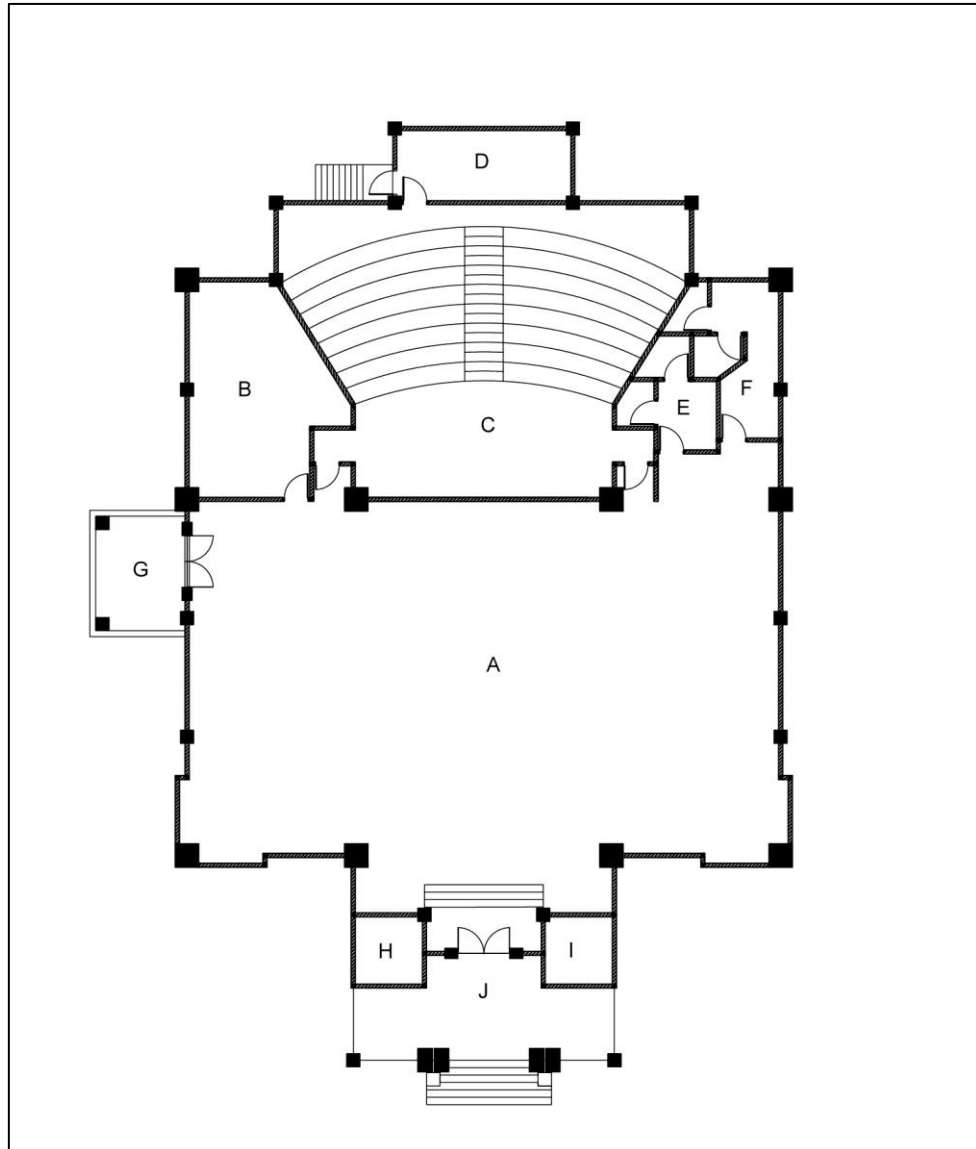
Gambar 2.22. Struktur Pengelola Museum

(Sumber: Pemkab Kediri)

Pengelola Teater dan Museum gunung Kelud langsung dibawah oeh pemerintah daerah Kabupaten Kediri seksi Museum dan Purbakala. Memiliki anggota sebanyak 22 orang yang dibagi menjadi bagian keamanan, tiketing, kebersihan, operator teater, administrasi, dan kepala museum.



b. Ruangan yang tersedia:



Gambar 2.23. Eksisting Museum

(Sumber: Dokumen penulis)

- A. Area pemeran, terdapat konten display 2d yang bisa dinikmati pengunjung museum.
- B. Ruang tamu dan Kepala museum, ketika ada parade budaya di wisata gunung Kelud, ruang inilah yang menjadi tempat singgah Bupati Kabupaten Kediri dan anggota nya.
- C. Teater, mini teater yang berkapasitas 50 orang ini menyediakan 3 pilihan film pendek berdurasi 30menit.

c. Macam-macam konten display

Pada Museum Kelud konten dibagi menjadi 3 macam, yaitu: Sejarah gunung Kelud, Sejarah Kediri, Budaya dan peninggalan sejarah Kediri



Gambar 2.24. Konten display Sejarah gunung Kelud

(Sumber: Dokumen penulis)

Gunung Kelud / Kloot Volcano atau sering juga dituliskan menjadi Kelut yang dalam bahasa Jawa berarti “sapu” adalah sebuah gunung berapi di Jawa Timur, yang masih aktif. Gunung ini berada di perbatasan antara Kabupaten Kediri, Kabupaten Blitar, dan Kabupaten Malang , kira-kira 27 km sebelah timur pusat Kota Kediri. Gunung Kelud merupakan gunung berapi paling aktif di Indonesia. Sejak tahun 1000 Masehi, Kelud telah meletus lebih dari 30 kali, dengan letusan terbesar berkekuatan 5 *Volcanic Explosivity Index* (VEI). Kondisi ini yang membuat sejarah dari gunung Kelud perlu di abadikan dalam sebuah museum.

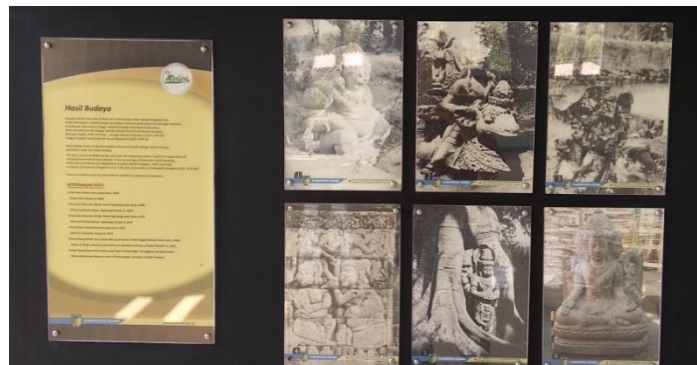


Gambar 2.25. Konten display sejarah Kediri

(Sumber: Dokumen penulis)



Kediri pada dasarnya sangat dekat dengan sejarah raja-raja Jawa Khususnya kerajaan Kediri, seperti Joyoboyo, Dhaha (Raja Panjalu), Empu Sendok, R. Wijaya, Airlangga, dan Gajah Mada. Pada masa kerajaan Kediri banyak terjadi peristiwa-peristiwa bersejarah yang membuat Kediri bisa menjadi seperti sekarang ini, peristiwa dan tokoh inilah yang tak banyak orang tahu sehingga Museum Kelud ada untuk menyimpan dan mengenalkan kembali sejarah Kediri pada masyarakat umum.



Gambar 2.26. Konten display peninggalan budaya

(Sumber: Dokumen penulis)

Dari banyaknya peristiwa pada masa lampau menghasilkan peninggalan budaya berupa bentuk fisik, perlunya perawatan dan dokumentasi supaya generasi sekarang dapat mengetahui dan mempelajarinya.

2.12. Analisa Objek Desain

Obyek desain yang diambil pada Tugas Akhir ini adalah Teater dan Museum Kelud Kabupaten Kediri. Analisa observasi objek desain dibagi menjadi 3 bagian, yaitu analisa eksisting objek penelitian, analisa lokasi dan gedung eksisting objek penelitian. Ketiga tinjauan ini akan membantu proses penelitian dalam menjalani observasi penelitian pada eksisting objek penelitian.

2.12.1 Analisa Eksisting Objek Desain

Gedung Teater dan Museum Kelud adalah sebuah tempat yang di bangun untuk menyimpan sejarah dari gunung Kelud, berlokasi pada pintu masuk wisata gunung Kelud, Desa Rejomulyo, Sugihwaras, Ngancar, Kediri, Jawa Timur 6429.

Memiliki luasan area 464 m2 dan area keseluruhan berkisar 1000 m2.

2.12.2 Analisa Lokasi dan Gedung Eksisting Objek Desain

A. Kondisi lingkungan Museum

1. Lokasi dari Museum cukup strategis, yaitu pada pintu masuk area wisata gunung kelud, dan bisa menjadi pusat perhatian awal saat pengunjung hendak berwisata ke gunung kelud Adanya fasilitas pendukung pada area pintu masuk wisata gunung kelud, antara lain: restarea, mushola, warung makan, pusat informasi.
2. Namun,dengan adanya fasilitas yang cukup dan letak yang strategis, museum ini belum bisa menarik pengunjung, dikarenakan gedung terlihat kurang menarik dan terawat.
3. Tidak adanya signage museum, sehingga pengunjung wisata gunung kelud tidak mengetahui adanya museum kelud.
4. Banyaknya area yang terbengkalai, lahan kosong, dan kerusakan pada fasilitas pendukung.



Gambar 2.27. Sisi samping kanan Museum

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 2.28. Sisi depan Museum
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 2.29. kerusakan plafon bagian depan Museum
(Sumber: Dokumen penulis)

B. Eksisting Museum

Pada bagian dalam museum, hanya terdapat satu ruangan besar sebagai area display museum, dan sebuah ruangan mini teater untuk penayangan film sejarah gunung Kelud.

Terdapat 2 pintu masuk, pintu masuk utama ditujukan bagi pengunjung museum dan terdapat 2 buah loket untuk pembelian tiket masuk, pintu masuk ke-2 ditujukan bagi petugas museum dan juga tamu penting museum. Yangmana juga tersedia ruangan VIP bagi tamu penting..



2.13. Analisa Elemen Interior

A. Dinding

- Pada bagian luar museum warna dinding lebih dominan warna orange, sedangkan pada bagian dalam museum, warna dinding lebih dominan warna biru muda.



Gambar 2.30. Bagian luar museum

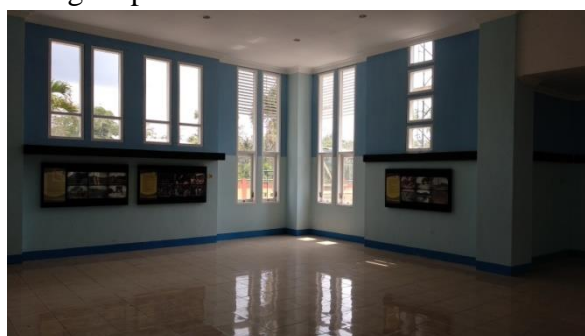
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 2.31. dalam museum

(Sumber: Dokumen penulis)

- Banyaknya bukaan pada area display museum, sehingga pada siang hari cahaya sangat optimal.



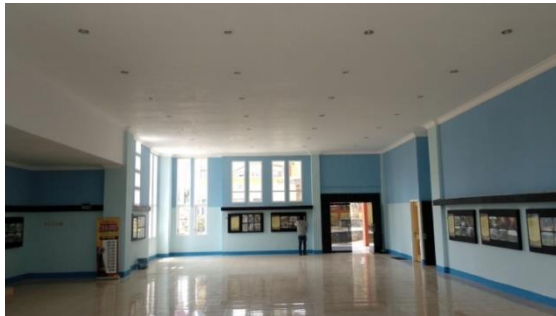
Gambar 2.32. bukaan pada museum

(Sumber: Dokumen penulis)



B. Plafon

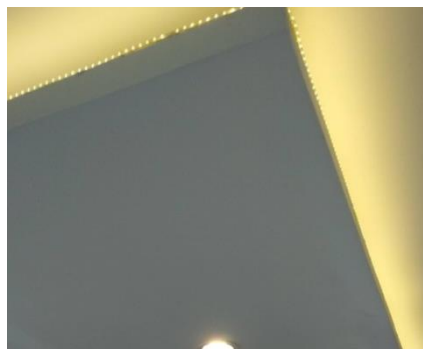
- Kondisi plafon pada area museum baik, namun plafon datar, dengan luasan yang besar dan display pada museum sedikit, menjadikan ruangan terlihat kosong dan tidak berisi.



Gambar 2.33. plafon pada area museum

(Sumber: Dokumen penulis)

- Berbeda halnya pada area tamu VIP, plafon menggunakan sistem dropceilling.



Gambar 2.34. plafon pada area tamu VIP

(Sumber: Dokumen penulis)

- Plafon pada area teater kondisinya sudah banyak yang berjamur, dengan fungsi ruangan yang tidak memerlukan banyak cahaya di dalamnya, menjadikan area ini kurang diperhatikan.



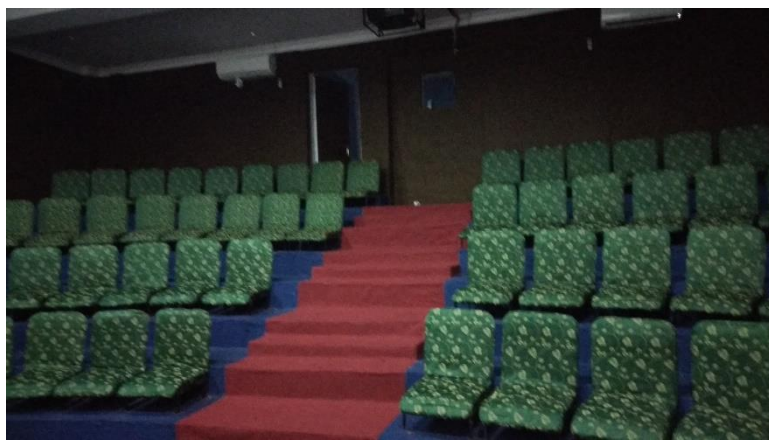
Gambar 2.35. plafon pada teater

(Sumber: Dokumen penulis)



C. Lantai

- Lantai pada area museum sebagian besar menggunakan keramik tile dengan ukuran 40x40 cm, dengan warna coklat muda.
- Pada area teater menggunakan lapisan karper berwarna merah dan biru tua, namun kondisinya kurang terawat sehingga terlihat kotor dan menjadikan bau tidak sedap.
- Tidak terdapatnya lampu penunjuk pada perbedaan tinggi lantai di area teater.



Gambar 2.36. lantai pada teater

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 2.37. lantai pada area museum

(Sumber: Dokumen penulis)



2.14. Studi Pembandingan

Studi perbandingan atau studi komparatif umum dipergunakan oleh peneliti sosial dalam menyusun penelitian ilmiah dengan generalisasi penelitian yang lintas batas dan tidak cenderung pada etnik budaya sosial suatu masyarakat tertentu (Bahry, 1995). Studi perbandingan seperti yang dijelaskan oleh Hermann, membantu observator untuk menghubungkan konsep yang membentuk teori dengan indikator yang dapat diamati, memahami ekspektasi teori yang terbentuk dan menjelaskan apakah teori tersebut dapat dimaterialkan sesuai ekspektasi (Hermann, 2002). Studi perbandingan menggunakan beberapa kasus yang memiliki klasifikasi yang serupa dalam suatu permasalahan. Peneliti studi perbandingan kemudian membandingkan variabel-variabel dan varian yang ada dalam kasus-kasus tersebut untuk diuraikan kemiripan maupun perbedaannya.

2.14.1. Museum Merapi

Museum Gunungapi Merapi merupakan museum bersejarah yang dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan, penyebaran informasi aspek kegunungapian khususnya dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat rekreatif-edukatif untuk masyarakat luas dengan tujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman tentang aspek ilmiah, maupun sosial-budaya dan lain-lain yang berkaitan dengan gunungapi dan sumber kebencanaan geologi lainnya.

Museum Gunungapi ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif sebagai sarana yang sangat penting dan potensial sebagai pusat layanan informasi kegunungapian dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat, serta sebagai media dalam meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan masyarakat tentang manfaat dan ancaman bahaya letusan gunungapi serta bencana geologi lainnya.

Informasi yang disampaikan di museum gunungapi diantaranya:



1. Informasi ilmiah kegunungapian, kegempaan dan gerakan tanah yang merupakan proses dinamika geologi, dicerminkan diantaranya dalam informasi model pembentukan, mekanisme terbentuknya maupun proses-proses yang menyertainya.
2. Informasi fenomena gunungapi terbentuk sebagai hasil proses-proses geologi, yang tampil dipermukaan bumi diantaranya berupa bentang alam gunungapi, struktur geologi gunungapi, produk hasil letusan gunungapi, dan produk-produk hasil proses lainnya.
3. Informasi mitigasi bencana gunungapi, gempabumi, tsunami, gerakan tanah yang ditampilkan dalam bentuk informasi sistem monitoring, penelitian dan pengamatan, sistem peringatan dini, dan upaya mitigasi bencana diantaranya menyangkut sistem penyelamatan masyarakat terhadap ancaman bahaya letusan gunungapi, kegempaan dan gerakan tanah.
4. Informasi sumberdaya gunungapi, sebagai potensi yang dapat dimanfaatkan bagi kesejahteraan masyarakat, pengembangan infrastruktur dan lainnya.
5. Informasi aspek sosial budaya diantaranya menyangkut kehidupan, budaya/tradisi, mitos dan lainnya yang berkaitan dengan lingkungan dan keberadaan suatu gunungapi.

Fasilitas yang dimiliki di museum gunungapi diantaranya:

1. Home Teater
2. Ruang Auditorium
3. Kios Souvenir
4. Mushola
5. Open Teater
6. Kantin
7. Koperasi
8. Ruang Audio Visual



2.14.2. Museum Angkut

Pecinta mobil klasik, pecinta sejarah, dan penggemar film Hollywood kini menemukan rumah di Museum Angkut. Dengan luas hampir mencapai empat hektar, inilah museum transportasi pertama di Asia Tenggara. Tidak hanya menikmati sejarah setiap mobil, dari angkutan pertama Presiden RI hingga Istana Buckingham Inggris, Museum Angkut menyajikan interior yang apik untuk fotografi. Museum Angkut percaya bahwa moda transportasi sejatinya adalah bagian dari peradaban. Setiap moda mewakili perubahan dan gaya di zamannya masing-masing. Maka, tak cukup sekadar menghadirkan kendaraan di pameran. Museum Angkut menghidupkan kembali fungsi dan jati diri setiap kendaraan dengan desain interior ruangan yang dibuat mirip dengan kondisi zaman aslinya.

Fasilitas yang dimiliki di museum Angkut diantaranya:

1. Mushola
2. Foodcourt
3. Smoking area
4. Deposit counter
5. Information center
6. Photosession
7. Wheel chair rental

2.14.3. Galeri Nasional Indonesia

Berdirinya Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan salah satu wujud upaya pembangunan Wisma Seni Nasional / Pusat Pembangunan Kebudayaan Nasional yang telah dirintis sejak tahun 60-an. Organisasi tata kerja Galeri Nasional Indonesiasaat ini berdasarkan Permendibud Nomor 72 Tahun 2012 merupakan unit pelaksanaan teknis dilingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Kebudayaan. Galeri Nasional indonesia menyimpan,menghimpun dan memamerkan karya seni rupa seperti lukisan,sketsa , grafis, patung, keramik, fotografi, seni kriya dan seni instalasi.



Saat ini Galeri Nasional Indonesia memiliki sekitar 1785 koleksi karya seniman Indonesia dan manca negara, antara lain; Raden Saleh, Hendra Gunawan, Affandi, S. Sudjojono, Basoeki Abdullah, Pierre Saulages (Parncis), Zao Wou Ki (China). Selain itu terdapat karya seniman dari Sudan, India, Peru, Cuba, Vietnam, Myanmar dan lain-lain.

Ruang lingkup kegiatan Galeri Nasional yaitu, melaksanakan pameran (permanen, temporer, keliling), melaksanakan preservasi (konservasi, restorasi), akuisisi dan dokumentasi, seminar, diskusi, workshop, performance art, pemutaran film / video (screening), festival, lomba, dan lain-lain yang berkenaan dengan peningkatan pemahaman, keterampilan dan apresiasi seni rupa.

Galeri Nasional Indonesia juga memberikan pelayanan riset koleksi dan pemanduan (guiding) untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.

Fasilitas yang dimiliki di Galeri Nasional Indonesia diantaranya:

1. Gedung kantor
2. Gedung pameran utama
3. 2 gedung pameran temporer
4. Perpustakaan
5. Café dan Art shop
6. Gedung serba guna
7. Gedung penyimpanan
8. Gedung keamanan
9. Mushola
10. Ruang seminar dan Laboratorium



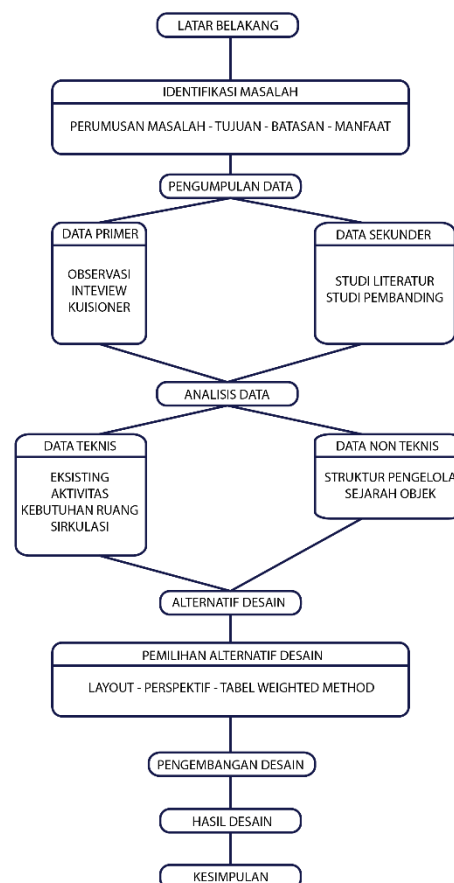
BAB III

METODE DESAIN

3.1 Bagan Proses Desain

Metode desain adalah serangkaian proses yang dilakukan dalam membuat konsep desain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode kuantitatif yang dilakukan adalah kuisioner yang diberikan kepada masyarakat umum. Sedangkan metode kualitatif yang dilakukan adalah dengan observasi serta ditunjang dengan studi literatur yang diperoleh dari jurnal, laporan penelitian, internet, dan buku peraturan.

Berikut adalah alur metodologi desain pada proses desain interior Teater dan Museum Kelud:



Gambar 3.1 Bagan prosedur desain
(Sumber: Dokumen penulis)



3.2 Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan bagan proses desain di atas, terdapat dua jenis kebutuhan data yaitu data primer dan data skunder, Data primer dalam hal ini merupakan data yang bersifat utama dan digunakan sebagai acuan khusus dalam merumuskan solusi desain, contohnya: studi eksisting. Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang menjadi acuan umum dan mempengaruhi solusi desain, contohnya landasan teori dan studi pustaka. Cara memperoleh kedua jenis data tersebut dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung atau melalui pihak terkait untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek desain. Metode obeservasi dilakukan di awal penelitian. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam laporan ini, penulis melakukan kegiatan survey seperti melihat, mengamati, mencatat informasi yang diperlukan.

3.2.2 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang di lakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan dan pernyataan kepada responden untuk dijawab. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan angket menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2007:163) terkait dengan prinsip penulisan angket, prinsip pengukuran dan penampilan fisik. Prinsip Penulisan angket menyangkut beberapa faktor antara lain :

- a. Isi dan tujuan pertanyaan artinya jika isi pertanyaan ditujukan untuk mengukur maka harus ada skala yang jelas dalam pilihan jawaban.
- b. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan responden. Tidak perlu menggunakan bahasa yang penuh istilah-istilah bahasa inggris pada responden yang tidak mengerti bahasa inggris.
- c. Tipe dan bentuk pertanyaan apakah terbuka atau tertutup. Jika terbuka artinya jawaban yang diberikan adalah bebas, sedangkan jika pernyataan



tertutup maka responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang disediakan.

Dalam melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, penulis membuat naskah pertanyaan versi cetak, dan menyebarkan nya pada beberapa titik kumpul masyarakat Kediri, dengan maksud supaya responden benar-benar mengerti maksud dari isi kuisisioner. Penulis melampirkan naskah kuesioner pada halaman lampiran.

3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari kajian literatur dari buku, laporan dan jurnal, internet, serta peraturan yang berlaku. Dalam pengumpulan data yang dilakukan, penulis mendapatkan informasi antara lain sebagai berikut:

2. Literatur mengenai teater, museum, tata pameran, serta klasifikasinya.
3. Studi Anthropometri dan Studi Ergonomi berkaitan dengan fasilitas teater dan museum.

3.3 Analisis Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya.

Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data secara keseluruhan.
- b. Mengelompokkan berdasarkan tinjauan dan kepentingan desain.
- c. Menentukan fasilitas yang akan menjadi objek desain.
- d. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul desain.

Selanjutnya akan di lakukan tahap analisa data sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan data yang di dapat analisa konsep desain akan menentukan penggunaan langgam yang sesuai dan akan diaplikasikan pada objek Teater dan Museu Kelud. Konsep desain akan digunakan dalam proses desain dan pemilihan judul.



Analisis dibagi menjadi analisis distribusi karakteristik responden, analisis berminat atau tidaknya responden terhadap museum, dan analisis museum yang ideal bagi para responden. Alasan akademik dan konsep menjadi kategori yang dominan dan menjadi bahan pertimbangan biasanya untuk para responden untuk berkunjung. Dari hasil analisis, terlihat bahwa responden berminat untuk mengunjungi museum karena mereka ingin menambah wawasan pengetahuan umum, selain yang didapatkan pada pendidikan formal. Konsep juga menjadi pertimbangan, konsep yang baik akan membuat responden ingin mengunjungi. Hasil dari pengelompokan kata-kata kunci menjadi terbagi ke dalam delapan kategori, yaitu suasana, sifat, kriteria desain, konsep, peraturan, fasilitas pendukung, promosi, dan kemudahan akses.

Analisa aktivitas, fasilitas ruang, dan kebutuhan ruang dilakukan untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh masing-masing pengguna dan apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna

Analisa ergonomi dan anthropometri akan digunakan untuk mengetahui kondisi ukuran maupun standar yang ditentukan berkaitan dengan sirkulasi ruang, furniture, pencahayaan maupun penghawaan. Analisa konsep desain

3.4 Tahap Desain

Tahapan desain merupakan proses visualisasi konsep pada desain interior Teater dan Museum Kelud. Pada tahapan ini terdapat proses pembuatan gagasan desain yang dilakukan setelah melakukan analisa data yang disebutkan pada sebelumnya, melalui alternatif layout furniture dan gambar perspektif.

Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang dan fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, elemen interior maupun objek pendukung lainnya. Proses ini akan menghasilkan beberapa alternatif desain yang akan mengalami perubahan seiring dengan analisa permasalahan yang ada. Pada tahap mendesain diperlukan konsultasi dengan pembimbing sebagai salah satu bentuk evaluasi.



BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1. Analisa Pengguna Museum

Pengguna museum bukan hanya pengunjung, namun juga petugas dan pengelola museum. Berdasarkan hasil wawancara petugas museum, jumlah pengunjung yang datang sangat sedikit, kurang dari 10 orang setiap bulan nya, pengunjung yang datang pun mayoritas pengunjung jauh yang datang secara berkelompok, sehingga menyempatkan beristirahat pada restarea dan mampir ke museum, selebihnya tidak ada warga lokal yang berkunjung.

a. Pengunjung Teater dan Museum

Lokasi Teater dan Museum Kelud berada pada pintu masuk wisata gunung Kelud, wisata gunung yang gemar dikunjungi rombongan keluarga mulai dari usia balita, anak-anak 2-10 tahun dan usia lanjut 50-70 tahun dan sekelompok anak muda usia 15-25 tahun yang 70% nya dari kalangan pelajar dan mahasiswa, dan pengunjung meningkat ketika hari libur.

b. Petugas Teater dan Museum

Pengelola Teater dan Museum gunung Kelud langsung dibawah oeh pemerinta daerah Kabupaten Kediri seksi Museum dan Purbakala. Memiliki anggota sebanyak 22 orang rentang usia 20-50 tahun, yang dibagi menjadi bagian keamanan, tiketing, kebersihan, operator teater, administrasi, dan kepala museum. Namun, dengan kondisi museum yang sepi pengunjung petugas Teater dan Museum Kelud sering tidak beroperasi.



Tabel 4.1. Aktivitas Pengguna

STUDI AKTIVITAS				
NO	PENGUNA	AKTIVITAS	NAMA RUANG	SIFAT
1	PENGUNJUNG	PARKIR	TEMPAT PARKIR	PUBLIK
		REGISTRASI	RESEPSIONIS	PUBLIK
		BELI TIKET	RESEPSIONIS	PUBLIK
		BUANG AIR KECIL	TOILET	PUBLIK
		BUANG AIR BESAR	TOILET	PUBLIK
		CUCI MUKA	TOILET	PUBLIK
		DUDUK	ENTRANCE	PUBLIK
		MELIHAT PETA	ENTRANCE	PUBLIK
		MENYERAHKAN TIKET	PINTU MASUK TEATER	PUBLIK
		MENONTON FILM	TEATER	PUBLIK
		MELIHAT DISPLAY	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MEMAINKAN DISPLAY GERAK	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MENGAMBIL FOTO	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MELIHAT SOUVENIR	AREA SOUVENIR	PUBLIK
		MEMBAYAR	AREA SOUVENIR	PUBLIK
		AMBIL BARANG	RESEPSIONIS	PUBLIK
2	ADMINISTRASI DAN OPERASIONAL	MELAKUKAN SURAT MENYURAT	RUANG STAFF	NON PUBLIK
		MELAKSANAKAN URUSAN PERLENGKAPAN	RUANG STAFF	NON PUBLIK
		MELAKSANAKAN URUSAN KEPEGAWAIAN	RUANG STAFF	NON PUBLIK
		MELAKUKAN REGISTRASI	RESEPSIONIS	PUBLIK
		MELAKSANAKAN URUSAN KEUANGAN	RUANG STAFF	NON PUBLIK
		MEMANDU PENGUNJUNG	AREA PAMERAN	PUBLIK
		MENGATUR PEMUTARAN FILM	TEATER	PUBLIK
		MELAYANI PEMBELI SOUVENIR	AREA SOUVENIR	PUBLIK
		MELAYANI PEMBAYARAN	AREA SOUVENIR	PUBLIK
		ME RE-STOCK SOUVENIR	AREA SOUVENIR	PUBLIK
		BERJAGA DI PINTU MASUK MUSEUM	ENTRANCE	PUBLIK
		BERJAGA DI PINTU MASUK TEATER	PINTU MASUK TEATER	PUBLIK
3	PETUGAS KEAMANAN	BERJAGA DI AREA PARKIR	TEMPAT PARKIR	PUBLIK
		MENGAWASI CCTV	RUANG KEAMANAN	NON PUBLIK
		MENGINFORMASIKAN KEHILANGAN	RUANG KEAMANAN	NON PUBLIK
		MEMBERSIHAN DISPLAY	AREA PAMERAN	NON PUBLIK
4	PETUGAS KEBERSIHAN	MEMBERSIHKAN MUSEUM	AREA PAMERAN	NON PUBLIK
		MEMBERSIHKAN TEATER	TEATER	PUBLIK
		MENYIMPAN ALAT KEBERSIHAN	RUANG KEBERSIHAN	NON PUBLIK
5	KEPALA MUSEUM	MEMIMPIN MUSEUM	RUANG KEPALA MUSEUM	NON PUBLIK
		MELAYANI TAMU	RUANG KEPALA MUSEUM	NON PUBLIK
		MENGADAKAN RAPAT	RUANG KEPALA MUSEUM	NON PUBLIK

4.2. Analisa Kebutuhan Ruang

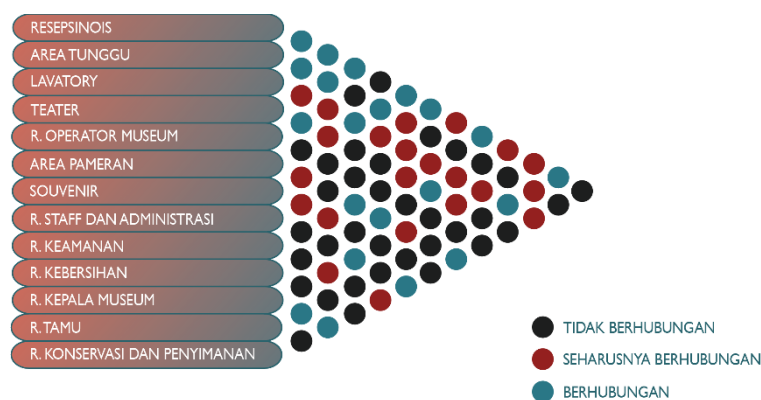
Berdasarkan hasil observasi dan analisa aktivitas pengguna museum, serta wawancara petugas, Teater dan Museum Kelud perlu penambahan beberapa ruang, seperti ruang penyimpanan benda pameran, ruang staff administrasi, ruang kebersihan dan area souvenir untuk menunjang ekonomi museum. Setelah mendapatkan aktivitas pengguna dan ruang yang dibutuhkan pengguna museum, selanjutnya dapat di peroleh data kebutuhan furniture untuk menunjang kebutuhan pengguna, sebagai berikut:



Tabel 4.2. Kebutuhan ruang

STUDI KEBUTUHAN RUANG DAN FURNITURE						
NO	PENGUNA	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	KEBUTUHAN FURNITURE	DIMENSI (p x l x t) cm	JUMLAH
1	PENGUNJUNG	RESEPSIONIS	3 ORANG	MEJA RESEPSIONIS	288 x 90 x 110	1
				KURSI RESEPSIONIS	67 x 67 x 86	3
				LOKER BARANG	240 x 30 x 200	2
		AREA TUNGGU	4 ORANG	SOFA DOUBLE SEAT	154 x 86 x 40	2
				PETA	180 x 150 x 80	1
		TEATER	25 ORANG	KURSI TEATER	85 x 58 x 100	25
				VITRINE LANTAI	300 x 40 x 185	2
				VITRINE DINDING	240 x 40 x 185	3
				PANEL GESER	60 x 40 x 185	7
				ALAS MINIATUR	300 x 40 x 40	2
				VITRINE DINDING	240 x 40 x 185	3
				VITRINE TIANG	35 x 35 x 155	2
				PANEL PUZZLE	500 x 25 x 180	1
				ALAS MINIATUR	350 x 300 x 40	1
2	PENGELOLA	AREA PAMERAN SEJARAH KEDIRI	15 ORANG	VITRINE LANTAI	300 x 40 x 185	8
				VITRINE DINDING	240 x 40 x 185	3
		AREA PAMERAN SEJARAH KELUD	15 ORANG	PANEL PUTAR 2 DGI	500 x 10 x 200	2
				PHOTOBOTH DINDING	600 x 15 x 330	1
				PHOTOBOTH 3D	600 x 300 x 330	1
		AREA PAMERAN PARIWISATA KEDIRI	15 ORANG	SIMULATOR	300 x 150 x 240	2
				RAK BALU	350 x 15 x 150	3
				RAK AKSESORIS	40 x 25 x 180	3
				RAK SERBAGUNA	450 x 60 x 180	1
		RUANG SIMULASI	2 ORANG	KURSI DIREKTUR	64 x 60 x 103	1
				MEJA KERJA DIREKTUR	200 x 100 x 90	1
		AREA SOUVENIR	8 ORANG	KURSI TAMU	67 x 67 x 86	2
				MEJA TAMU	60 x 40 x 60	1
				SOFA DOUBLE SEAT	154 x 86 x 40	1
				STORAGE	40 x 40 x 80	2
				CREDENZA	120 x 40 x 60	1
		RUANG KEPALA MUSEUM	3 ORANG	MEJA KERJA	60 x 40 x 60	6
				KURSI STAFF	67 x 67 x 86	6
				STORAGE	40 x 40 x 80	3
		RUANG STAFF DAN TATA USAHA	6 ORANG	MEJA KERJA	60 x 40 x 60	3
				KURSI KERJA	67 x 67 x 86	3
				STORAGE	40 x 40 x 80	1
		RUANG KEAMANAN	3 ORANG	MEJA	60 x 40 x 60	3
				KURSI	67 x 67 x 86	3
				STORAGE PENYIMPAN ALAT KEBERSIHAN	80 x 40 x 60	1
		RUANG KEBERSIHAN	3 ORANG	STORAGE	40 x 40 x 80	1
				MEJA	60 x 40 x 60	2
		RUANG OPERATOR TEATER	2 ORANG	KURSI	67 x 67 x 86	2
				STORAGE	40 x 40 x 80	1
				STORAGE	60 x 40 x 80	3
		RUANG KONSERVASI DAN PENYIMPANAN KOLEKSI	6 ORANG	STORAGE BESAR	150 x 40 x 80	3
				MEJA RAPAT	400 x 60 x 60	1
				KURSI RAPAT	67 x 67 x 86	11
		RUANG TAMU	8 ORANG	SOFA DOUBLE SEAT	154 x 86 x 40	4
				MEJA TAMU	60 x 40 x 60	2
				COFFEE TABLE	40 x 40 x 40	1
				CREDENZA	120 x 40 x 60	1
		RUANG SATPAM	2 ORANG	MEJA	60 x 40 x 60	2
				KURSI	67 x 67 x 86	2
		LAVATORY	4 ORANG	WASHTAFEL	52 x 36 x 16	2
				CLOSET	39 x 68 x 77	2

4.3. Matrix Hubungan Ruang



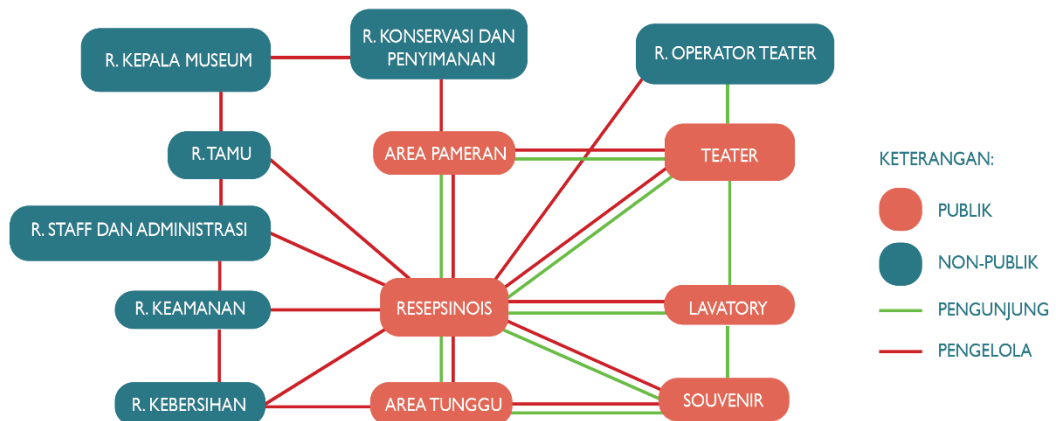
Gambar 4.1. Matrix Hubungan Ruangan

(Sumber: Dokumen penulis)

Setelah mendapatkan kebutuhan ruang dan furniture, dilanjutkan dengan hubungan antar ruang, untuk menentukan keterkaitan antar ruang, baik bagi pengunjung maupun pengelola museum. Pada gambar 4.1 ditunjukkan keterkaitan ruang di Teater dan Museum Kelud. Pada lobby atau ruang terpilih 1, menjadi pusat sirkulasi bagi pengunjung, dimana lobby menjadi penghubung antar ruang pameran dan teater.

4.4. Buble Diagram

Setelah tahu keterkaitan antar ruang, dapat ditentukan *zoning area*, untuk mengetahui mana ruang untuk publik, mana ruang untuk *private*, dan untuk mengetahui alur bagi pengguna museum. Pada gambar 4.2 dapat dilihat hubungan antar ruang pada Teater dan Museum Kelud melalui *buble diagram*.

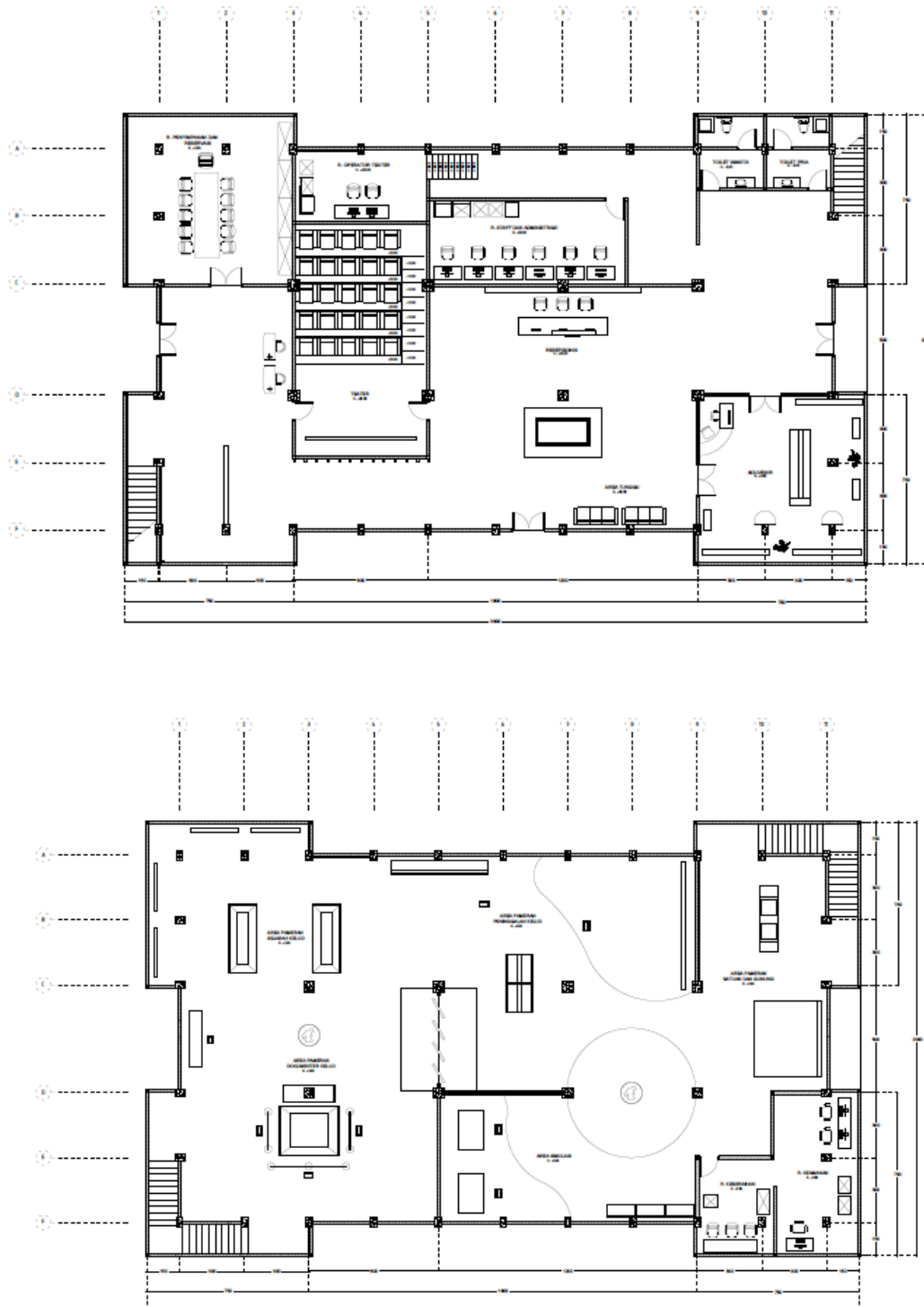


Gambar 4.2. Buble Diagram

(Sumber: Dokumen penulis)



4.5. Alternatif 1



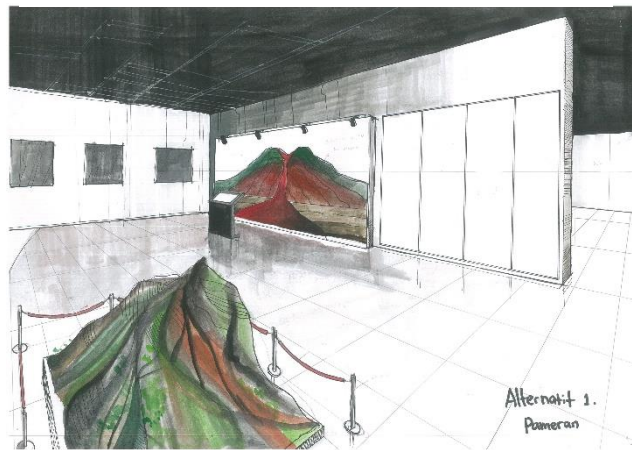
Gambar 4.3. Alternatif Layout 1

(Sumber: Dokumen penulis)



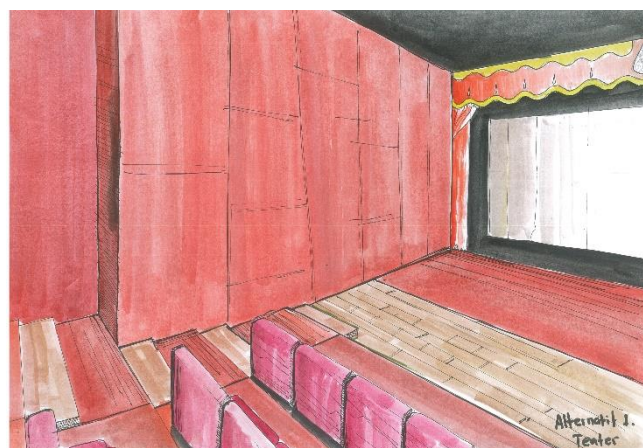
Gambar 4.4. Sketsa Alternatif 1 Lobby

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 4.5. Sketsa Alternatif 1 Area Pameran

(Sumber: Dokumen penulis)

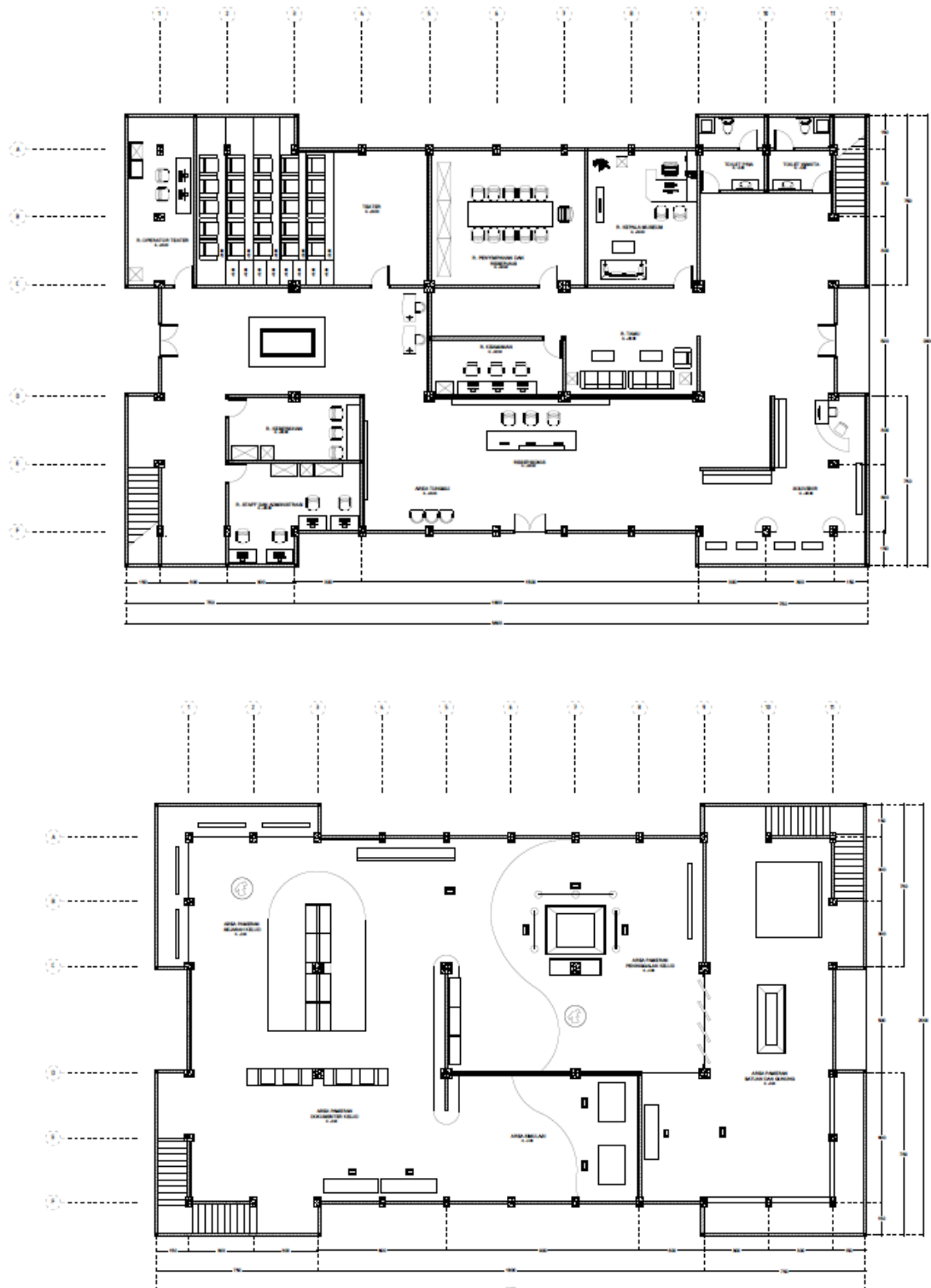


Gambar 4.6. Sketsa Alternatif 1 Teater

(Sumber: Dokumen penulis)



4.6. Alternatif 2



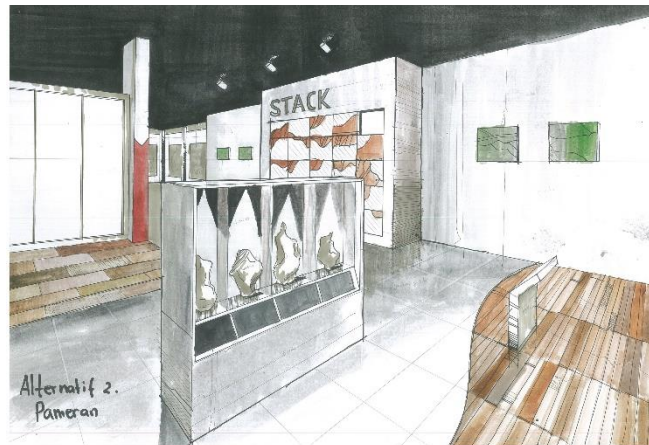
Gambar 4.7. Alternatif Layout 2

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 4.8. Sketsa Alternatif 2 Lobby

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 4.9. Sketsa Alternatif 2 Area Pameran

(Sumber: Dokumen penulis)

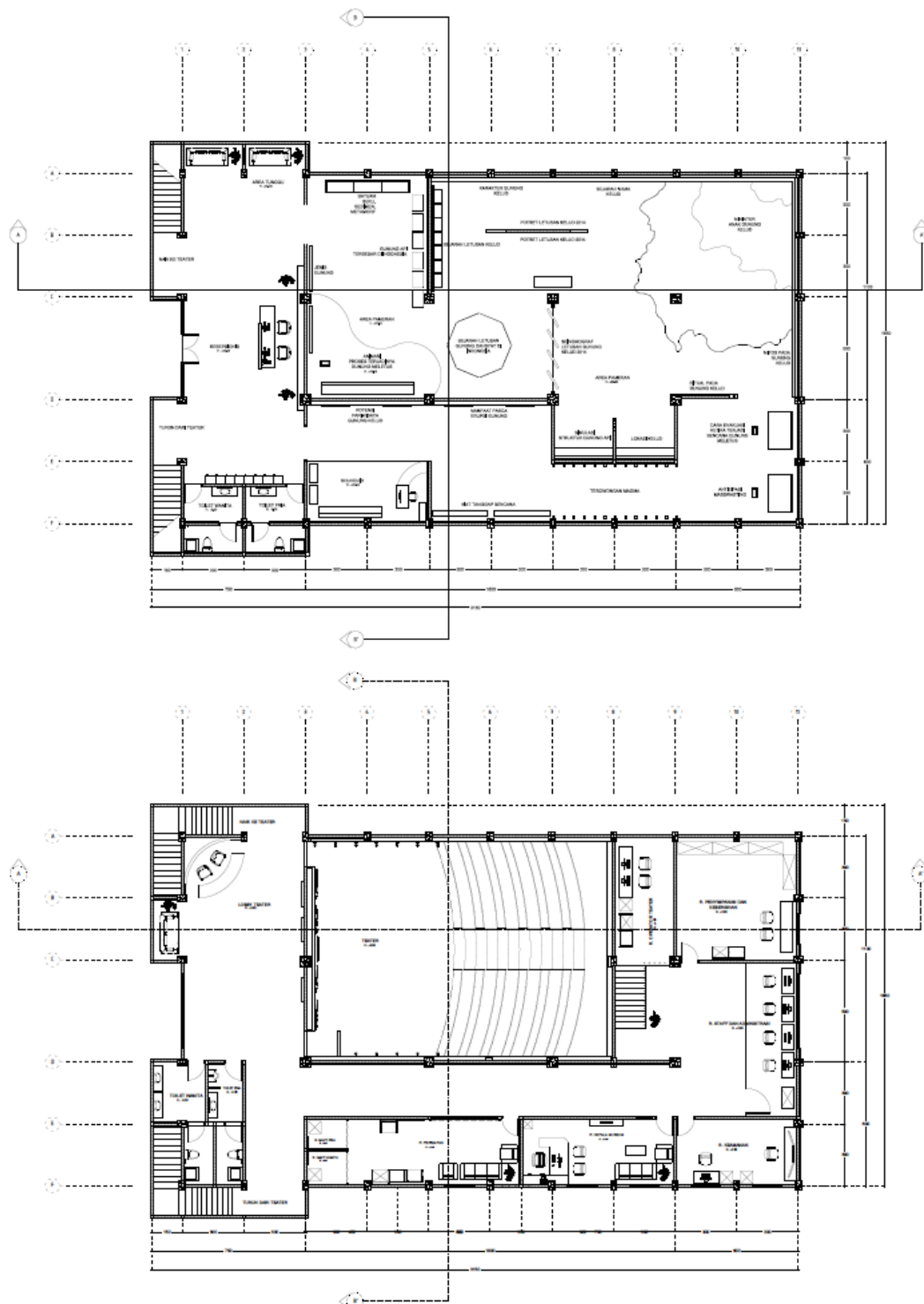


Gambar 4.10. Sketsa Alternatif 2 Teater

(Sumber: Dokumen penulis)



4.7. Alternatif 3 (Terpilih)



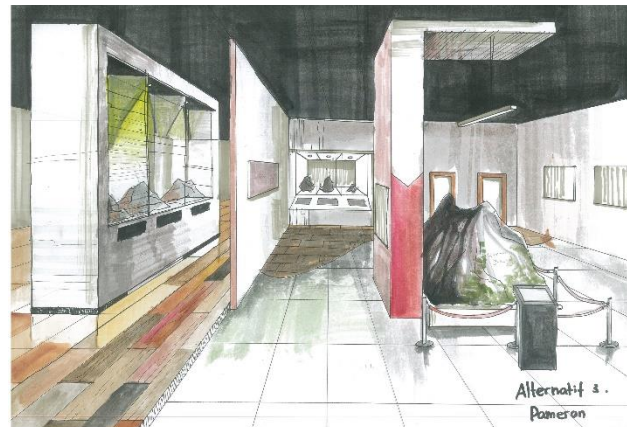
Gambar 4.11. Alternatif Layout 3

(Sumber: Dokumen penulis)



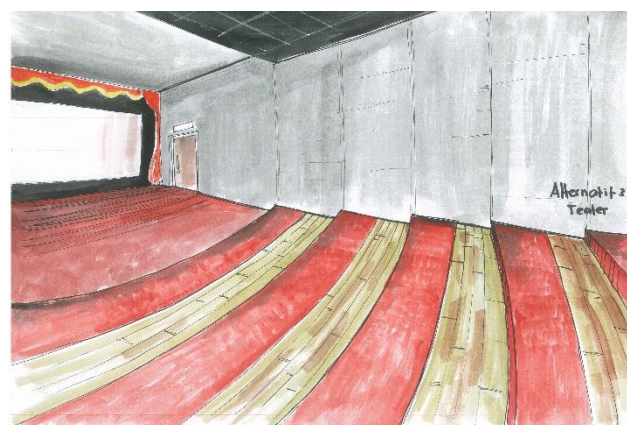
Gambar 4.12. Sketsa Alternatif 3 Lobby

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 4.13. Sketsa Alternatif 3 Area Pameran

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 4.14. Sketsa Alternatif 3 Teater

(Sumber: Dokumen penulis)



4.8. Weighted Method

Tabel 4.3. Weighted method

WEIGHTED METHOD

Kriteria/ tujuan	Interaktif	kontemporer	Budaya Kediri	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Interaktif	-	1	1	2	I	100	0,4
Kontemporer	0	-	1	1	II	80	0,32
Budaya Kediri	0	0	-	0	III	70	0,28

1 = lebih penting

0 = sama penting

- = tidak dapat dibandingkan

Skala mark = 10-100

Kriteria/ tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnit ude	Score	Value	Magnit ude	Score	Value	Magnit ude	Score	Value
Interaktif	0,4	Variatif	Good	8	3.2	Very Good	6	2.4	Good	10	4
		komunikatif	Very Good	9	3.6	Very Good	7	2.8	Good	9	3.6
		Menarik	Good	7	2.8	Very Good	7	2.8	Good	9	3.6
Kontemporer	0,32	Penggunaan material	Good	6	1.92	Very Good	8	2.56	Good	9	2.88
		Warna Terkesan lembut	Good	7	2.24	Very Good	7	2.24	Good	9	2.88
Suasana Kediri	0,28	Penerapan pada Elemen estetis	Good	6	1.68	Good	8	2.24	Good	7	1.96
		Menggambarkan suasana khas kediri	Good	7	1.96	Good	7	1.96	Good	8	2.24
OVERALL VALUE UTILITY			17.4			17			21.16		

Skala score : 1-5 Poor

6-8 Good

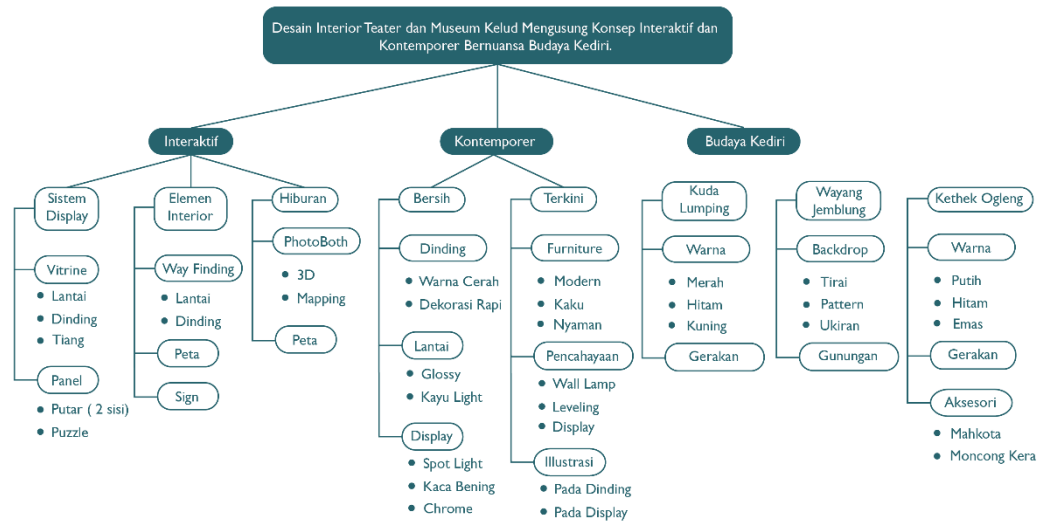
9-10 Very Good

Berdasarkan table perhitungan *weighted method* terpilihlah alternatif layout 3, dengan pertimbangan: sirkulasi pengunjung dan pengelola museum baik, terdapat 2 tangga untuk ke lantai 2 bertujuan agar pengunjung yang sengaja datang untuk menonton film tidak perlu mengikuti alur pada pameran museum, dan bagi pengunjung yang bertujuan untuk melihat pameran museum tidak perlu naik ke lantai 2.

Terdapat 1 pintu masuk dan 1 pintu keluar museum yang bertujuan untuk mempermudah keamanan benda museum. Alur pameran display pada museum dibuat satu arah sehingga pengunjung akan mendapatkan pengalaman dan informasi yang sistematis ketika mengikuti alur dengan benar.

Penempatan toko souvenir di ujung alur pameran bertujuan untuk mempermudah dalam mencari pembeli karena system satu jalur ini. Melalui layout terpilih, konsep kontemporer, interaktif, dan nuansa budaya Kediri dapat dengan optimal di terapkan.

4.9. Konsep Makro

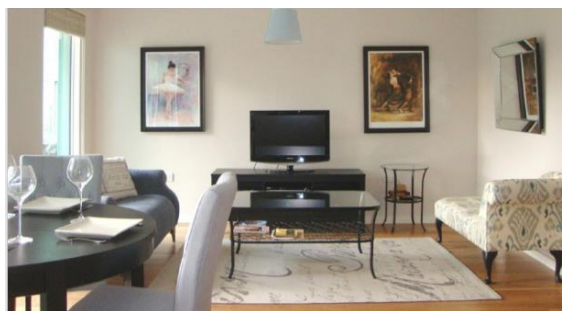


Gambar 4.15. Tree Method

(Sumber: Dokumen penulis)

4.9.1 Kontemporer

Dengan konsep museum kontemporer, hal ingin di munculkan adalah kesan modern atau masa kini, yang mana desain interior yang sedang diminati masyarakat, sehingga mampu menarik pengunjung. Dengan menerapkan warna-warna lembut dan material finished, membuat museum lebih terkesan modern dan bersih, menggunakan material pada display juga akan disesuaikan dengan keselarasan warna.



Gambar 4.16. Interior Kontemporer

(Sumber: Wita, 2013)



4.9.2 Interaktif

Sirkulasi pengunjung menggunakan sistem alur satu jalan, yang mana pengunjung akan menikmati display pada museum dari pintu masuk sampai pintu keluar. Beberapa elemen tambahan seperti instalasi , photobooth, dan wahana pada display, akan membuat pengunjung lebih tertarik untuk mengikuti alur pada museum. Terdapat beberapa display yang dapat dimainkan oleh pengunjung seperti simulator gunung meletus. Selain itu, pada ruang teater tidak menggunakan kursi sofa dengan *armrest*, tetapi menggunakan sistem tribun yang tidak terdapat pembatas antar kursi penonton, sehingga memungkinkan pengunjung untuk lebih banyak berinteraksi dengan pengunjung lain, situasi ini akan terbentuk ketika teater dalam kondisi penuh.

4.9.3 Nuansa Budaya Kediri

Penambahan motif dari budaya Kediri pada beberapa elemen interior, serta pada sistem display, yang diatur agar dapat menyatu dengan konsep kontemporer dan tetap menimbulkan perpaduan yang menarik, sehingga perspektif pengunjung mengenai budaya Kediri menjadi lebih positif.



Gambar 4.17. Interior Nuansa Budaya

(Sumber: Sosrowardoyo, Schoppert, Damais, 2012)

4.10. Konsep Mikro

4.10.1. Lantai

Konsep Museum kontemporer, hal ingin di munculkan adalah kesan modern atau masa kini, dengan menerapkan warna-warna lembut dan material finished pada lantai, membuat museum lebih terkesan modern dan

bersih, menggunakan material pada display juga akan disesuaikan dengan keselarasan warna.

Pemakaian material kayu parquet dengan warna cerah dan keramik berwarna terang akan menimbulkan kesan bersih, dan beberapa menggunakan keramik motif yang menjadikan perpaduan yang menarik. Pada area museum menggunakan lantai concret dengan motif, hal ini ditujukan supaya pengunjung merasakan kesan sunyi dan lebih terfokus display museum.



Gambar 4.18. Lantai Parquet Gelap

(Sumber: Hina, 2018)

Pada sirkulasi pengunjung akan digunakan sistem terbuka, sehingga diperlukan nya *wayfinding* pada lantai untuk memberikan batasan kepada pengunjung terhadap area umum atau khusus. Dan untuk menjaga jarak antara pengunjung pada display museum akan di bedakan material lantainya sehingga terkesan memberikan batasan area untuk pengunjung.

Pada area Teater pemakaian material tambahan berupa karpet dan spons, selain untuk menimbulkan kesan nyaman pada teater, tetapi juga untuk meredam suara.

4.10.2. Dinding

Dinding pada museum ini dominan menggunakan warna lembut, yang lebih mendekati putih, dengan finishing cat. Namun di beberapa bidang akan di aplikasikan warna gelap, khususnya di area atau bidang yang terdapat display pada dinding, tujuan nya supaya konten pada display lebih di tonjolkan.



Gambar 4.19. Dinding Gelap

(Sumber: Hina, 2018)

Penggunaan material akan dominan batu bata finished, concret dan beberapa material kayu dan kaca.

Terdapat beberapa bidang yang sengaja menggunakan material kaca yang diberi motif sehingga cahaya alami dapat masuk, dan memberi efek cahaya yang menarik untuk dinikmati pengunjung. Pada bagian tengah bangunan menggunakan partisi sebagai bidang utama.

Sedangkan pada area teater untuk meredam suara dari dalam teater, pada dinding perlu dilapisi karpet dan spons.

4.10.3. Plafon

Plafon pada museum ini akan cenderung gelap, bertujuan supaya area display lebih menjadi pusat perhatian. Terkecuali pada beberapa area seperti area kantor, café dan giftshop akan menggunakan warna cerah pada plafon. Untuk menimbulkan kesan rapi dan bersih, pemilihan material plafon menggunakan gypsum board karena mudah di aplikasikan.



Gambar 4.20. Plafon Semen Ekspose

(Sumber: Hina, 2018)

Khusus pada area teater, akan dilapisi spons dan karpet pada plafond, untuk meredam suara dari teater. Akan terdapat beberapa system drop ceiling dan up ceiling agar ruangan tidak terkesan membosankan.

4.10.4. Elemen Estetis

Pada elemen estetis museum ini, akan lebih banyak menyangkut unsur budaya Kediri, seperti pada hiasan dinding akan dimasukkan motif khas dari kesenian jaranan, dan warna khas dari ornament-ornamen nya. Kemudian pada frame kusen pintu akan di buat seperti gapura dengan kepala barong diatasnya. Pada area display akan ada beberapa bentukan yang diambil dari transformasi bentukan kesenian jaranan dan kesenian kethek ogling, dengan motif atau pernik-pernik tambahan lainnya. Dengan harapan menimbulkan kesan budaya yang kental.



Gambar 4.21. Model Pintu Gapura

(Sumber: Dokumen penulis)

4.10.5. Furniture

Sesuai dengan konsep kontemporer, furniture pada museum ini akan lebih minimalis dan menggunakan material alami yang sengaja di tonjolkan. Penggunaan warna akan mengarah ke warna monochrome, tetapi tetap ada warna yang sengaja dibuat berbeda untuk menjadi point of interest.

Konsep interaktif juga akan diterapkan pada furniture, khususnya pada display, akan ada beberapa display yang memerlukan interaksi dengan pengunjung untuk menampilkan konten nya.



4.10.6. Pencahayaan

Untuk mendapatkan kesan modern, pencahayaan akan sangat penting, dan untuk memusatkan perhatian pada display museum.

Penggunaan lampu spotlight akan mendominasi, pada semua area akan tetap terdapat spotlight. Pada entrance atau pintu masuk akan lebih menggunakan pencahayaan alami yang dibuat dari permainan ada dinding plafon, dan pada malam hari akan menggunakan lampu gantung dengan material tembaga, sehingga tetap menimbulkan kesan berkelas.

4.10.7. Konten Display Museum

1. Unsur Gunung

- a. Batuan Beku, Batuan Sedimen, Batuan Metmorf
- b. Masswasting
- c. Tipe Gunung
- d. Beda Gunung Api dan Non Api

2. Gunung Api

- a. Definisi Gunung Api
- b. Gunung Api Terbesar di Dunia
- c. Gunung Api Terbesar di Indonesia
- d. Proses Terjadinya Erupsi
- e. Proses Terjadinya Ledakan
- f. Magma

3. Gunung Kelud

- a. Arti Nama
- b. Mitos Gunung Kelud
- c. Miniatur Anak Gunung Kelud
- d. Letusan 1901 – 2014
- e. Foto Erupsi 2014
- f. Seismograf Letusan 2014
- g. Simulasi Gunung Api



4. Pasca Letusan

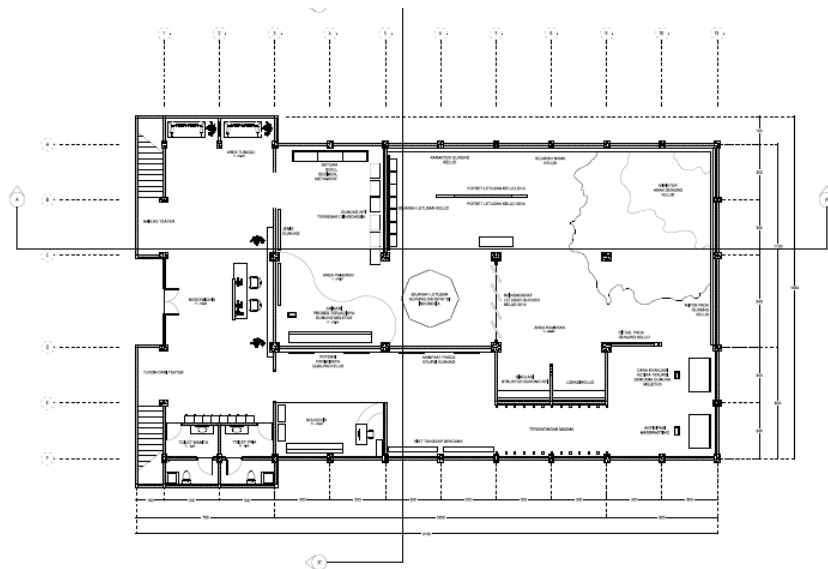
- a. Evakuasi Dini Ketika Terjadi
- b. Letusan Gunung
- c. Posko Evakuasi
- d. Proses Pemulihan
- e. Dampak Positif Letusan Gunung



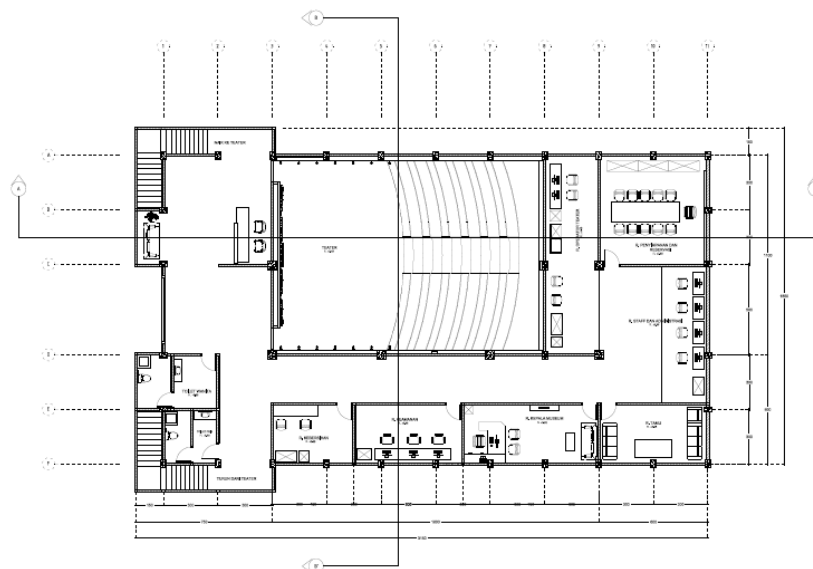
BAB V

PENGAPLIKASIAN KONSEP DESAIN

5.1. Layout Furniture Terpilih

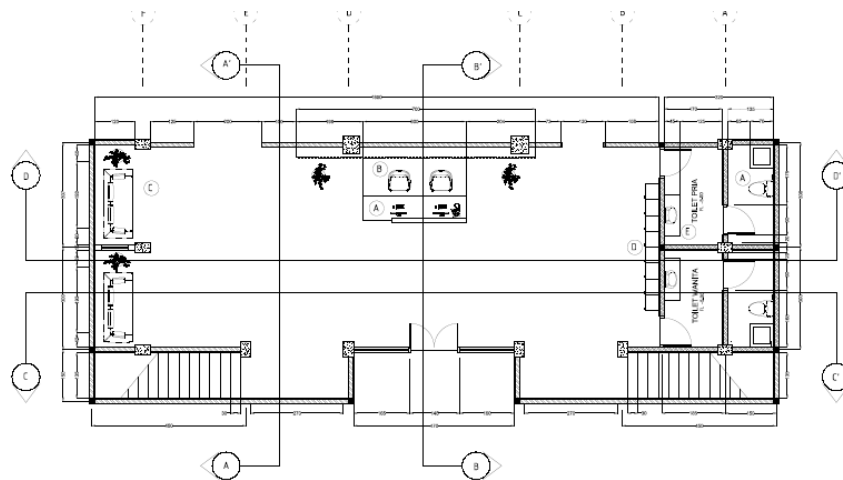


Gambar 5.1. Layout Terpilih Lantai 1
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 5.2. Layout Terpilih Lantai 2
(Sumber: Dokumen penulis)

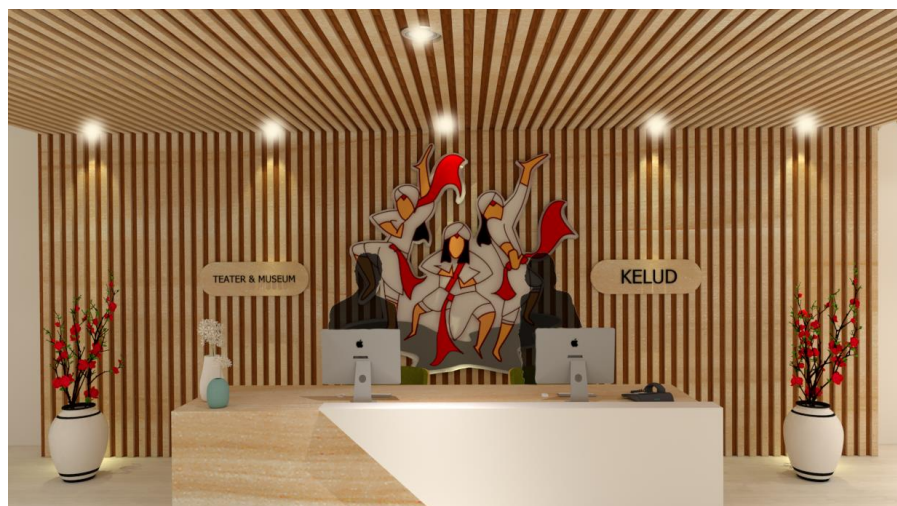
5.2. Ruang Terpilih 1



Gambar 5.3. Layout ruang terpilih 1

(Sumber: Dokumen penulis)

Ruang terpilih 1 adalah lobby, yang mana menjadi ruangan yang pertama di lalui pengunjung museum. Peran ruangan ini sangat penting untuk memberikan kesan pertama pada pengunjung, khususnya memberikan kesan nuansa Kediri, selain itu fungsi dari ruangan ini menjadi tempat registrasi, penitipan barang pengunjung, sebagai area tunggu dan sebagai pembuka untuk memasuki alur pameran pada museum.



Gambar 5.4. Tampak perspektif 1

(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 5.5. *Tampak perspektif 2*
(Sumber: Dokumen penulis)



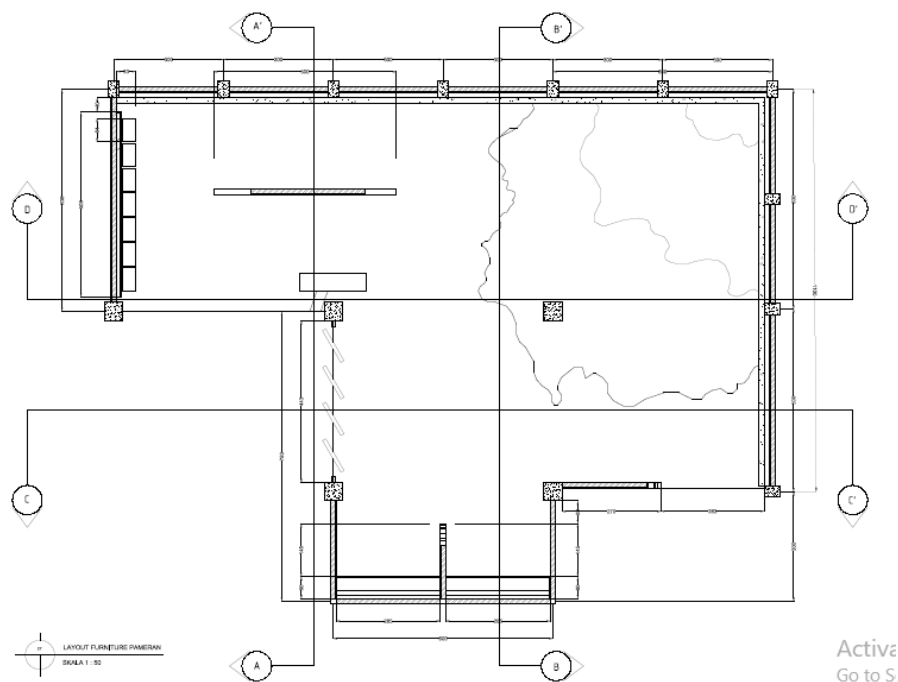
Gambar 5.6. *Tampak perspektif 3*
(Sumber: Dokumen penulis)

Menonjolkan kesan nuansa Kediri pada ruangan ini, terdapat ilustrasi pemain jaranan khas Kediri yang terletak pada backdrop resepsionis, sehingga pengunjung langsung dapat merasakan nuansa Kediri. Terdapat wallpaper motif yang di ambil dari motif pada pakaian pemain kuda lumping dengan bentuk lebih di pertegas dan disederhanakan menambah kesan nuansa Kediri.

Hiasan pada dinding berupa lampu yang berbentuk menyerupai daun diambil dari motif batik khas Kediri, selain dari bentuk penambahan lampu pada dinding akan menimbulkan kesan hangat pada ruangan. Bentuk jendela berupa setengah lingkaran yang merupakan karakter pada gedung teater dan museum gunung Kelud ini sebelumnya, dikemas lebih sederhana namun tetap membawa karakter.

Penggunaan material dominan finishing hpl motif kayu dan lantai menggunakan keramik warna cerah akan menimbulkan kesan bersih. Pemilihan warna dinding yang cerah, furniture minimalis untuk menonjolkan kesan kontemporer.

5.3. Ruang Terpilih 2



Gambar 5.7. Layout Ruang Terpilih 2

(Sumber: Dokumen penulis)

Ruang terpilih 2 adalah ruang pameran utama pada museum, menjadi inti dari pameran karena pada ruang ini konten pada display berisi apapun yang berkaitan dengan gunung kelud, mulai dari sejarah letusan, asal mula nama “kelud”, mitos pada gunung kelud dan juga miniature anak gunung kelud.

Untuk mendukung ruangan ini, diperlukan beberapa sistem display yang sesuai dengan konten, seperti vitrine untuk menyimpan batuan peninggalan letusan gunung kelud.



Gambar 5.8. Tampak Perspektif 1
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 5.9. Tampak Perspektif 2
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 5.10. Tampak Perspektif 3
(Sumber: Dokumen penulis)

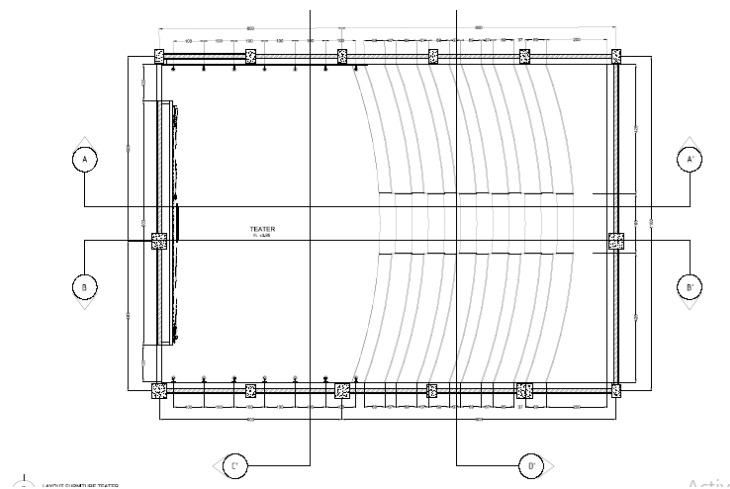
Pada ruangan ini hal yang di tonjolkan adalah konten pada pameran, pemilihan warna plafon yang gelap dan beberapa bagian lantai berwarna gelap supaya pandangan dari pengunjung focus terhadap konten pameran.

Pencahayaan dari ruangan ini menggunakan lampu utama *adjustable light* yang diarahkan pada dinding pameran, dan beberapa *spotlight* untuk menonjolkan konten pameran pada display.

Penggunaan furniture dengan warna kontras selain untuk menampilkan kesan kontemporer tetapi juga mengandung warna khas dari Kediri. Pada elemen estetis seperti lampu dinding dan papan keterangan mengambil bentukan dari motif batik khas Kediri.

Terdapat beberapa macam sistem display, seperti panel putar dua sisi akan melibatkan pengunjung untuk berinteraksi dengan display.

5.4. Ruang Terpilih 3



Gambar 5.11. Layout Ruang Terpilih 3

(Sumber: Dokumen penulis)



Ruang terpilih 3 adalah ruang teater, berkapasitas 72 orang pengunjung ruang ini memiliki 2 fungsi yaitu untuk pemutaran film dokumenter kelud dan film pendek tentang sejarah Kediri, sehingga susunan kursi penonton dibuat leveling namun tanpa adanya sandaran pada kusi, hal ini bertujuan agar pengunjung dapat menyesuaikan diri dengan kapasitas pengunjung yang ada. Fungsi yang kedua adalah sebagai tempat pentas seni yang akan diadakan setiap satu bulan sekali dan juga pada hari peringatan hari jadi Kediri, hal ini akan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi Teater dan Museum Kelud. Dengan adanya fungsi yang kedua maka bagian depan teater dibuat lebih luas untuk menampung pemain pentas seni.



Gambar 5.12. Tampak Perspektif 1
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 5.13. Tampak Perspektif 2
(Sumber: Dokumen penulis)



Gambar 5.14. Tampak Perspektif 3

(Sumber: Dokumen penulis)

Ruang teater menjadi ruangan yang kental nuansa budaya Kediri, dengan adanya pentas seni rutin, maka dibutuhkan elemen pendukung seperti *backdrop* pada bagian depan teater, terbuat dari tirai warna merah dan kuning yang bisa dibuka tutup dan terdapat ukiran kepala barongan di tengah backdrop.

Material pada dinding menggunakan lapisan karpet berwarna hijau, selain untuk meredam suara dari teater, juga untuk menonjolkan identitas budaya Kediri. Lantai menggunakan parquet terang untuk memberikan kesan luas.

Pencahayaan pada teater lebih hidup, menggunakan lampu utama *downlight*, dan lampu dinding sehingga memberikan kesan hangat.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Kabupaten Kediri memiliki kesenian dan budaya yang beragam, yang tentunya harus dijaga dan dilestarikan, serta memiliki sektor pariwisata yang beragam. Pemberdayaan Teater dan Museum Kelud melalui pengadaan fasilitas yang dianggap perlu serta memasukkan unsur budaya Kediri yang di kemas secara modern pada elemen interior Teater dan Museum adalah salah satu bentuk melestarikan kesenian dan budaya Kediri, dan mengembangkan sektor pariwisata.

Museum sebagai sarana edukasi sejarah dan budaya, tentunya Teater dan Museum Kelud perlu melakukan pengembangan penyajian konten display pada Museum menjadi lebih interaktif sehingga pesan yang disampaikan pada Museum lebih mudah dipahami oleh pengunjung.

Pandangan museum bagi masyarakat khususnya masyarakat Kediri masih kurang baik. Minat masyarakat untuk berkunjung ke museum sangat rendah bahkan di kalangan pelajar dan mahasiswa. Memanfaatkan *trend* dan teknologi untuk *merefitalisasi* Teater dan Museum Kelud mampu menarik masyarakat dan menumbuhkan minat kalangan muda untuk berkunjung ke museum, dan memberikan kesan bahwa museum tidaklah membosankan.

6.2. Saran

Beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan dalam mendesain interior Teater dan Museum Kelud Mengusung Konsep Interaktif dan Kontemporer Bernuansa Budaya Kediri ini adalah sebagai berikut:

1. Perubahan layout eksisting sangatlah penting, untuk menunjang kebutuhan pengunjung dan petugas Museum.



2. Penambahan fasilitas publik guna membangun *image* Museum di mata masyarakat dan memberikan kesan yang baik bagi pengunjung Museum.
3. Studi mengenai apa yang akan di tampilkan pada Teater dan Museum Kelud menjadi *point* penting, kelengkapan informasi dan konten perlu di tinjau supaya pengunjung mendapatkan informasi yang lengkap.
4. Studi mengenai cara penyampaian konten Museum terhadap pengunjung sangatlah penting, supaya informasi dalam Museum dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.
5. Penggunaan teknologi akan mempermudah petugas dalam melayani pengunjung, dan mempermudah pengunjung untuk memahami informasi pada Museum yang sulit untuk dijelaskan melalui kata-kata.



DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Nidian. 2014. Sistem Keamanan Rumah Dengan Menggunakan Cctv Dan Kehadiran Tamu (Receiver). Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya
- Agustin, Fhery. 2015. Analisis Rekomendasi Pemilihan Perangkat Penyejuk Udara Menggunakan Metode Fuzzy SAW. Seminar Internasional Informatika, 2:654-659
- Aishah, Siti., dan Shahmadluddin, AB. Tanpa Tahun. Definisi Multimedia <URL: <http://betterteachers.weebly.com/definisi-multimedia.html>>. Dikunjungi pada tanggal 7 Juni 2019, jam 22.15
- Akmal, Imelda. 2017. Seri Rumah Ide Jendela Cantik Edisi 3. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Arsitektur Lingkungan. 2015. Pengaturan Penghawaan dan Pencahayaan Pada Bangunan<URL:<http://arsitekturdanlingkungan.wg.ugm.ac.id/2015/11/20/pengaturan-penghawaan-dan-pencahayaan-pada-bangunan/>>. Dikunjungi pada tanggal 8 Juni 2019 jam 00.57
- Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur. 2013. Jaranan, Kota Kediri, Jawa Timur <URL:<http://jawatimuran.disperpusip.jatimprov.go.id/tag/jaran/>>. Dikunjungi pada tanggal 7 Februari 2019, jam 22.00
- Cheng, G. 2009. *Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia*. Australia: Australian Journal of Educational Technology
- Conroy, M. T. 2003. NFPA Guide to Portable Fire Extinguishers. Quincy: National Fire Protection Association. Inc
- Daniel, Buren. 2010. *The Museum That Did Not Exist*. London: Prestel.
- Direktorat Museum, *Definisi Museum menurut ICOM yang dirumuskan dalam Musyawarah Umum ke 11 tanggal 14 Juni 1974 (Eleven General Assembly of ICOM) di Copenhagen*.



Eastjava. 2019. Sejarah Kediri

<URL:<https://www.eastjava.com/tourism/kediri/ina/history.html>>. Dikunjungi pada tanggal 7 Februari 2019, jam 23.36

Gani, A.C. 2012. Evaluasi Kualitas Akustik Teater Pertunjukan Musik Tradisional di Indonesia. Departemen Arsitektur-Fakultas Teknik: Universitas Indonesia.

Hadiyanto, Belpas. 2018. Sistem Keamanan Pada Bangunan atau Gedung <URL: <https://www.apkpi.co.id/sistem-keamanan-pada-bangunan-atau-gedung/>>. Dikunjungi pada tanggal 8 Juni 2019, jam 02.15

Indoprecast. Tanpa Tahun. Manfaat Sisa Erupsi Gunung Berapi untuk Kehidupan <URL: <https://indoprecast.com/manfaat-sisa-sisa-erupsi-gunung-berapi-untuk-kehidupan/>>. Dikunjungi pada tanggal 12 Juni 2019, jam 19.25.

Kementrian Energi dan Sumber Daya Mineral. 2008. Pengenalan Gunung Api <URL:http://www.esdm.go.id/assets/media/content/Pengenalan_Gunung_Api.pdf>. Dikunjungi pada tanggal 9 Mei 2019, jam 22.50

Lotus Garden Hotel. 2018. Kesenian Kethek Oglek di Kediri Jawa Timur <URL: <http://lotusgardenhotel.com/kesenian-kethek-oglek-di-kediri-jawa-timur/>>. Dikunjungi pada tanggal 8 Februari 2019, jam 01.12

Manusia Lembah. 2016. Misteri Gunung Kelud dan Legenda Sumpah. <URL: <https://www.manusialembah.com/2016/05/misteri-gunung-kelud-dan-legenda-sumpah.html>>. Dikunjungi pada tanggal 29 Januari 2019, jam 20.00

Panero, Julius., dan Zelnik, Martin. 1979. Human Dimension & Interior Space. New York: Watson-Guption Publication.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no. 19 Tahun 1955 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no. 66 Tahun 2015 Tentang Museum



- Radar Joyoboyo. 2017. Seni dan Budaya Kediri
<URL:<https://radarjoyoboyo.com/2017/11/25/seni-dan-budaya-kediri/>>.
Dikunjungi pada tanggal 7 Februari 2019, jam 21.00
- Raharjo, I. B. 2018. Fungsi dan Bentuk Pertunjukan Kesenian “Jemblung” Sebagai Hasil Komodifikasi Budaya Panji Asmarabangun di Kediri. Prodi PG-Paud FKIP: Universitas PGRI Kediri
- Ramadhan, Sani. 2017. 7 Misteri Gunung Kelud, Menguak Cerita Saat Gunung Kelud Meletus <URL: <https://www.pendakigunung.top/2017/09/7-misteri-gunung-kelud-menguak-cerita.html>>. Dikunjungi pada tanggal 29 Januari 2019, jam 20.38
- Riadi, Muchlisin. 2013. Sistem Pencahayaan Alami
<URL:<https://www.kajianpustaka.com/2013/12/sistem-pencahayaan-alami.html>>. Dikunjungi pada tanggal 8 Februari 2019, jam 02.02
- Sosrowardoyo, 2012. Java Style. Telok Anyer Street: edmbooks
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Visual Rangers. 2017. Pengertian Video Mapping dan Proyeksi Pencahayaan
<URL:<https://visualrangers.com/artikel/pengertian-video-mapping/>>.
Dikunjungi pada tanggal 6 Juni 2019, jam 23.50
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Wita, V. A. 2013. Inspirasi Desain Interior Lengkap. Depok: Puspa Swara.
- Yana, Hina. 2018. Ciri Khas Gaya Desain Interior Kontemporer <URL: <https://interiordesign.id/ciri-khas-gaya-desain-interior-kontemporer/>>.
Dikunjungi pada tanggal 9 Februari, jam 21.20



(halaman ini sengaja dikosongkan)

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Pungki Elzandy, dilahirkan di Kediri 30 Juli 1997 dan dibesarkan di Kediri, Jawa Timur. Merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari Bapak Imam Sahri dan Ibu Sri Astutik. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Darma Wanita Tengger.Lor, SD Negeri Tengger.Lor, SMP Negeri 1 Kunjang, dan setelah lulus dari SMA Negeri 2 Pare, penulis diterima di Departemen Desain Interior ITS melalui jalur SBMPTN pada tahun 2015.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif di organisasi intra kampus yaitu sebagai staff Departemen Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa HMDI-ITS periode 2016/2017, Kabiro Pengaderan Departemen Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa HMDI-ITS periode 2017/2018, Staff Kementrian Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa BEM-ITS periode 2017/2018, serta menjadi Koordinator Sterring Committee (SC) HMDI-ITS periode 2017/2018. Selain itu penulis juga mengikuti pelatihan keterampilan mahasiswa seperti LKMM PRA-TD dan LKMM TD. Penulis pernah mengikuti kegiatan kerja praktek di CV.MiarFajar Studio Bali selama 3 bulan.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir, penulis mengambil judul “Desain Interior Teater dan Museum Kelud mengusung Konsep Kontemporer dan Interaktif Bernuansa Budaya Kediri” karena penulis memandang pentingnya pengembangan desain interior sarana edukasi dan budaya bagi masyarakat, sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi minat mengunjungi Museum. Sehingga penulis ingin memberikan kontribusi desain interior, terhadap pandangan masyarakat tentang Museum di masa mendatang. Dengan ini, harapan penulis nantinya akan lebih banyak kepedulian terhadap sarana edukasi dan budaya bagi masyarakat dengan perhatian pemerintah yang telah cukup baik.

Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi bidang desain interior di Indonesia. Hal yang berkaitan dengan isi dari Tugas Akhir ini, dapat didiskusikan dengan menghubungi penulis di Pungkipunk@gmail.com atau +6281330824468.

Portofolio: www.behance.net/pungkielzandy

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Gambar Kerja

- a) Denah Eksisting
- b) Layout Furniture
- c) Alternatif Layout Furniture

Lampiran 2 : 3d Perspektif

- a) Ruang Terpilih 1
- b) Ruang Terpilih 2
- c) Ruang Terpilih 3

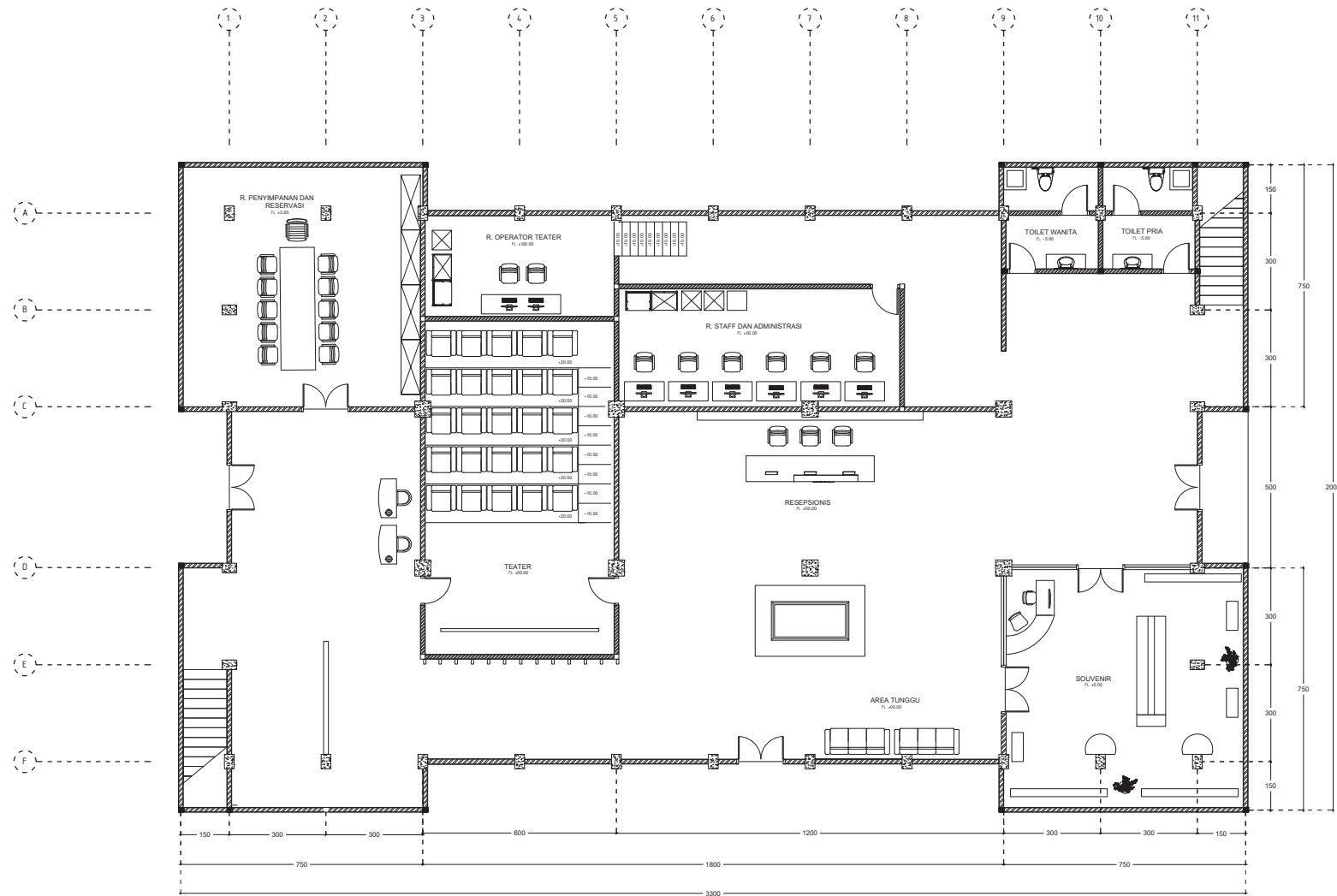
Lampiran 3 : Data Hasil Kuisisioner

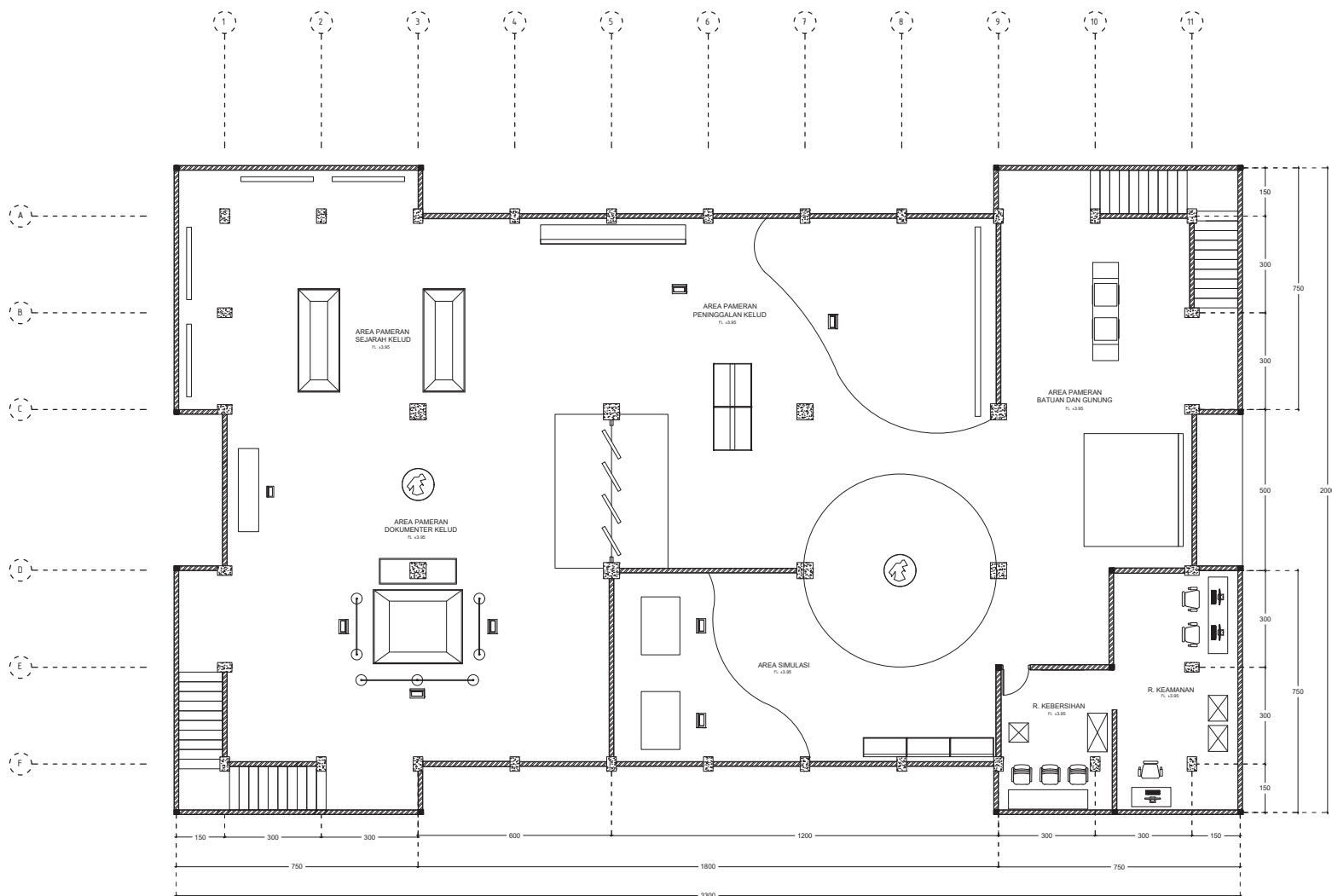
Lampiran 4 : Foto Survey

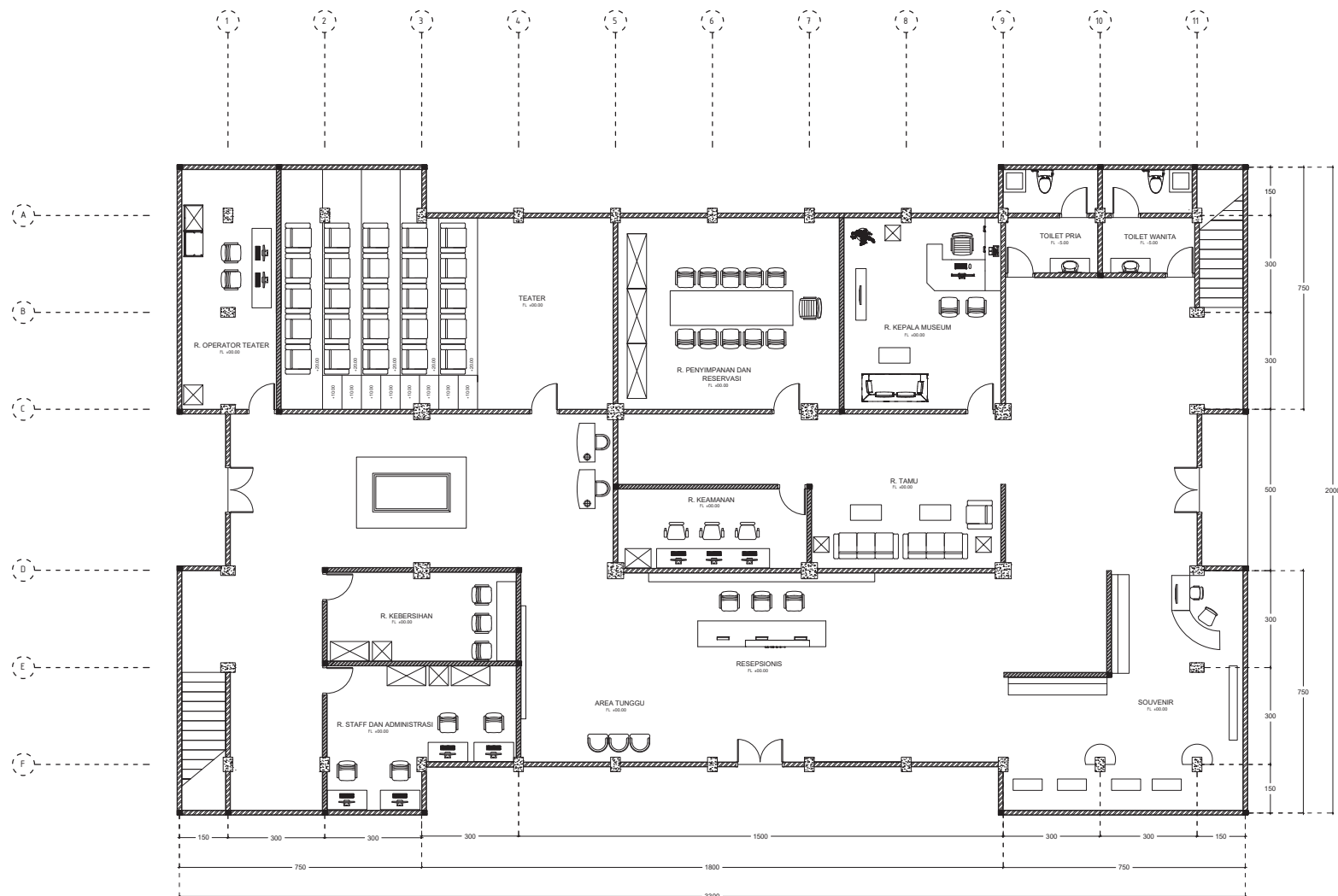
Lampiran 5 : Surat Pernyataan Bebas Plagiat

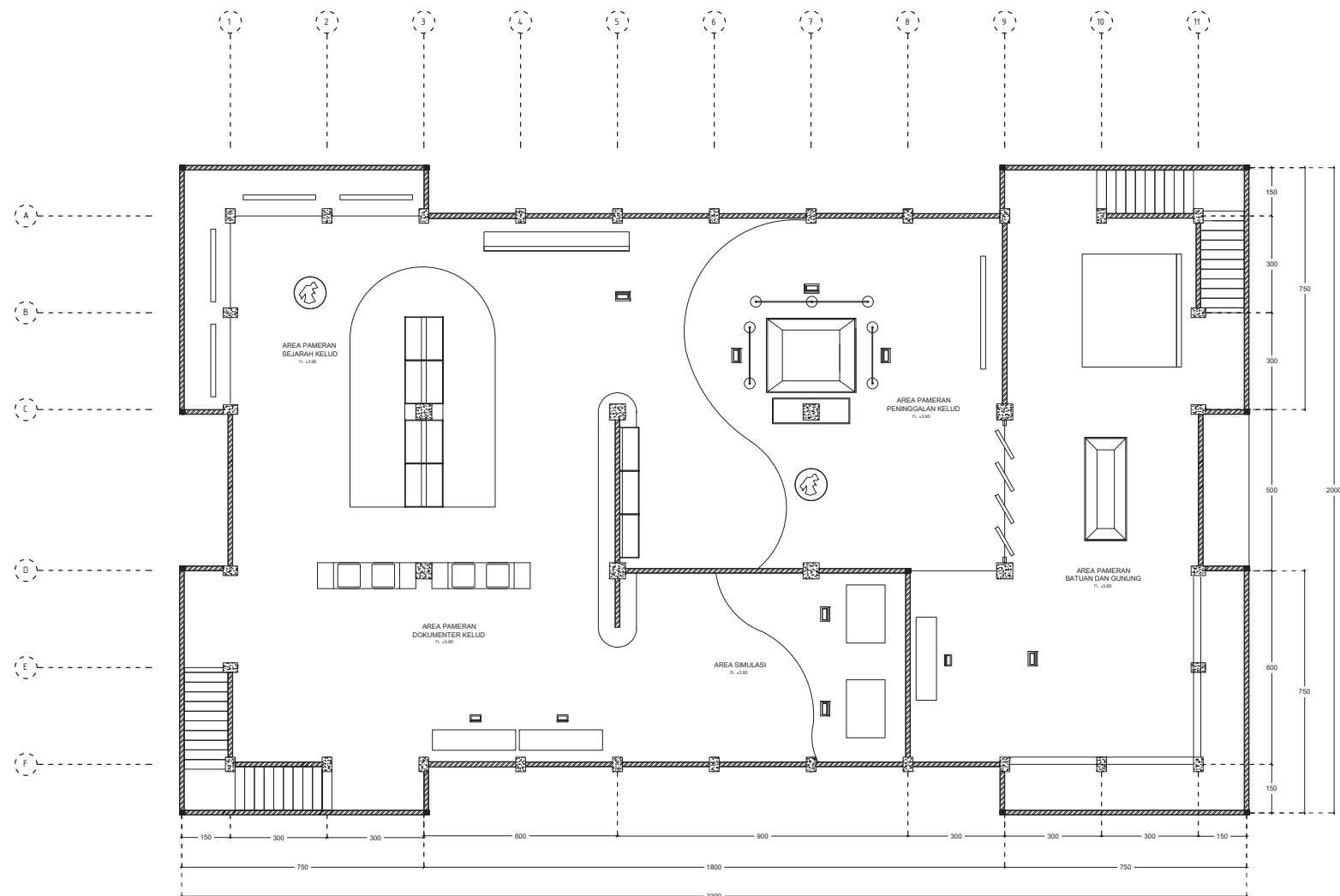
Lampiran 1 : Gambar Kerja

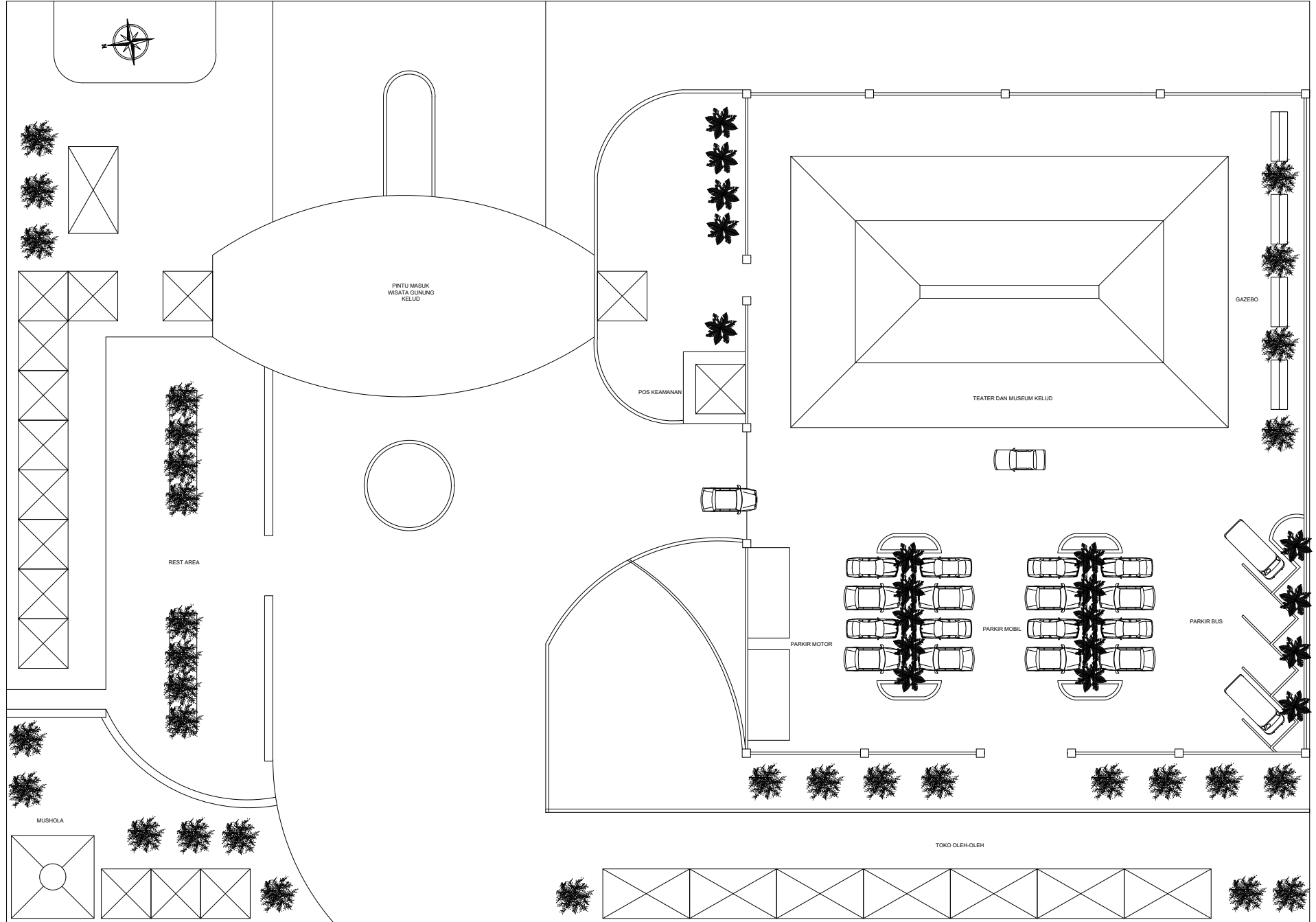
- a) Denah Eksisting
- b) Layout Furniture
- c) Alternatif Layout Furniture

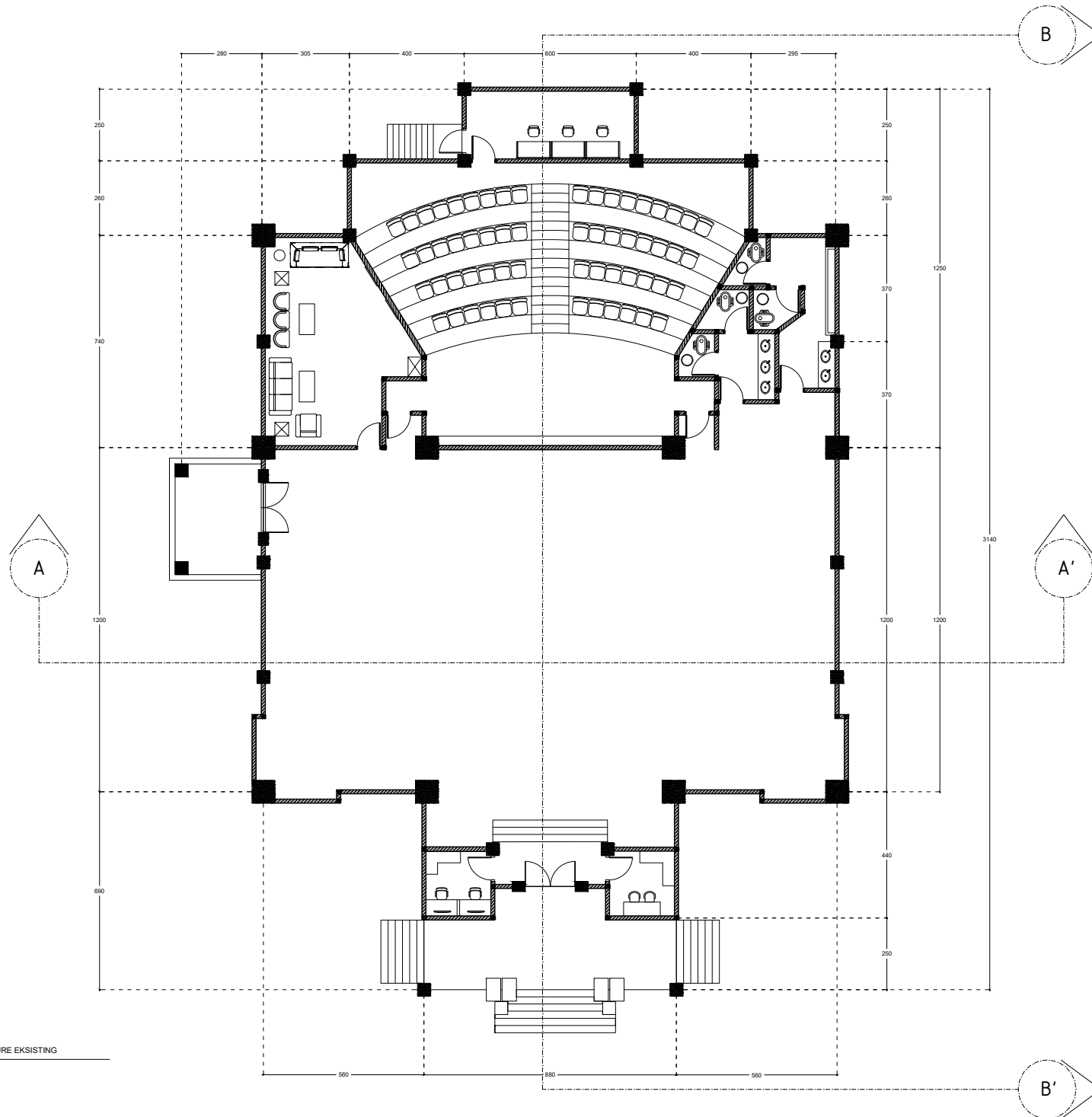


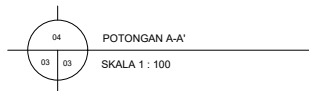
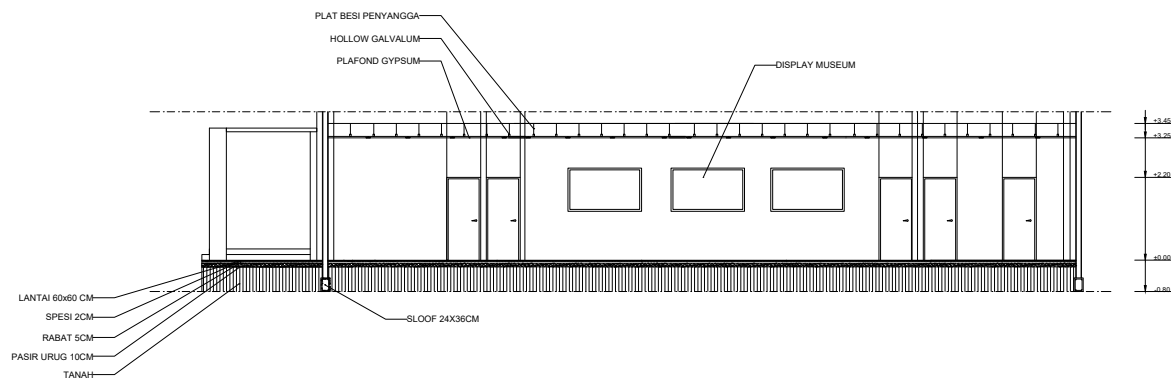
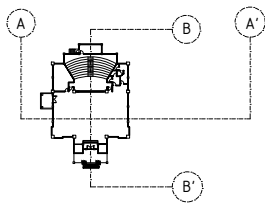












DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD
MENGUSUNG KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER
BERNUJANS KEDIRI

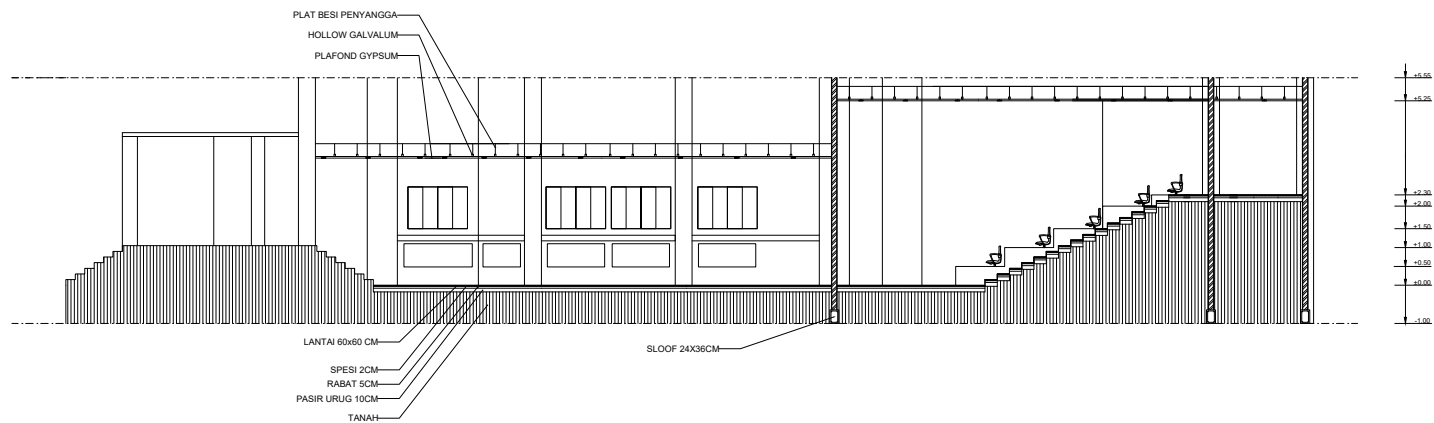
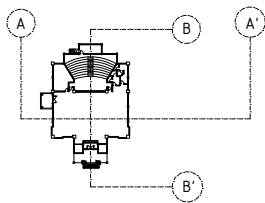
DOSEN PEMBIMBING :
Ir. BUDIOWO, M.Sn

NAMA MAHASISWA :
PUNRI ELZANDY
0841154000035

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A'
LAYOUT FURNITURE EKSTISTING

SKALA/SATUAN	TANGGAL
1 : 100	31/07/2019
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR
04	46



05
03 03
POTONGAN B-B'
SKALA 1 : 100



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESAIN INTERIOR TEATER DAN MUSEUM KELUD
MENGUSUNG KONSEP INTERAKTIF DAN KONTEMPORER
BERNUJANS KEDIRI

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. BUDIOWO, M.Sc

NAMA MAHASISWA:
PUNRI ELZANDY
0841154000035

JUDUL GAMBAR

POTONGAN B-B'
LAYOUT FURNITURE EKSTISTING

SKALA/SATUAN

1 : 100

NO. LEMBAR

05

TANGGAL

31/07/2019

JUMLAH LEMBAR

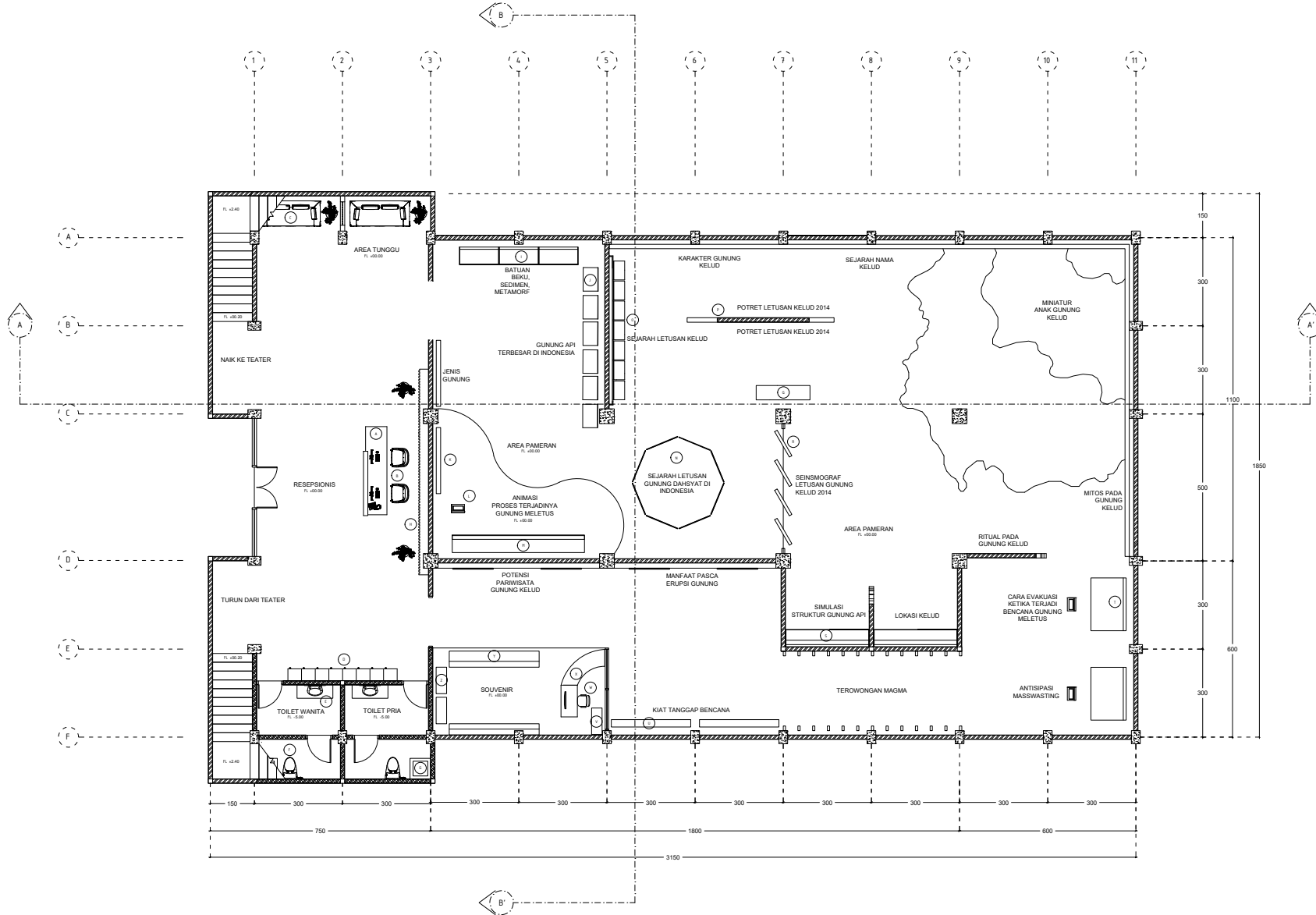
46

- A MEJA RESEPSIONIS
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTH
300 X 80 X 110 CM
- B KURSI RESEPSIONIS
STAINLESS + BUSA + FABRIC ABU-ABU
50 X 50 X 70 CM
- C SOFA TUNGGU
KERANGKA BESI + BUSA + FABRIC ABU-ABU
200 X 80 X 70 CM
- D LOKER BARANG
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTH
200 X 40 X 200 CM
- E WASHTAFEL
TOTO WASHITAFEL LWHITEJ
55 X 80 CM
- F CLOSET
TOTO CASHUJ
47 X 73 X 70 CM
- G BAK AIR
BAK PLASTIK SUDUT UD 5000 MUBRIL
70 X 70 X 50 CM
- H BACKDROP RESEPSIONIS
PLYWOOD FIN HPL KAYU
700 X 500 X 280 CM
- I VITRINE LANTAI
PLYWOOD FIN HPL + KACA
125 X 60 X 220 CM
- J DISPLAY LANTAI
PLYWOOD FIN HPL
80 X 50 X 280 CM
- K DISPLAY PAPAN
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTH
225 X 15 X 220 CM
- L PAPAN KETERANGAN
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTH + KACA
45 X 30 X 100 CM
- M BACKDROP LAYAR ANIMASI
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTH + RANGKA HOLLOW
400 X 450 X 250 CM
- N DISPLAY GANTUNG
STAINLESS + PLYWOOD FIN HPL PUTH
315 X 315 X 150 CM
- O DISPLAY WAVE
HOLLOW 3X3 CM + PLYWOOD FIN CAT HITAM
500 X 50 X 220 CM
- P DISPLAY NOTIF
BATA + PLESTER
15 X 500 X 80 CM
- Q KURSI PENGUNJUNG
STAINLESS + BUSA + FABRIC HIJAU
80 X 50 X 45 CM
- R PARTISI PUTAR
RANGKA BESI + KALSIBOARD + STIKER DISPLAY
450 X 15 X 220 CM
- S VITRINE GEMBLAS
STAINLESS + PLYWOOD FIN HPL PUTH + KACA
285 X 60 X 220 CM
- T MEDIA SIMULATOR
RANGKA BESI + PLYWOOD FIN HPL PUTH
180 X 20 X 220 CM
- U PUZZLE DISPLAY
RANGKA BESI + PLYWOOD FIN HPL PUTH
210 X 30 X 220 CM
- V STORAGE
STAINLESS + ALUMINIUM
90 X 35 X 120 CM
- W KURSI KASIR
STAINLESS + BUSA + FABRIC HIJAU
45 X 45 X 80 CM
- X MEJA KASIR
RANGKA BESI CH
230 X 150 X 120 CM
- Y DISPLAY SOUVENIR 1
RANGKA ALUMINIUM + KACA
310 X 55 X 80 CM
- Z DISPLAY SOUVENIR 2
RANGKA BESI + PLYWOOD FIN HPL KAYU
90 X 35 X 150 CM

JUDUL GAMBAR

LAYOUT TERPILIH LANTAI 1

SKALA/SATUAN	TANGGAL
1 : 100	31/07/2019
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR
08	46

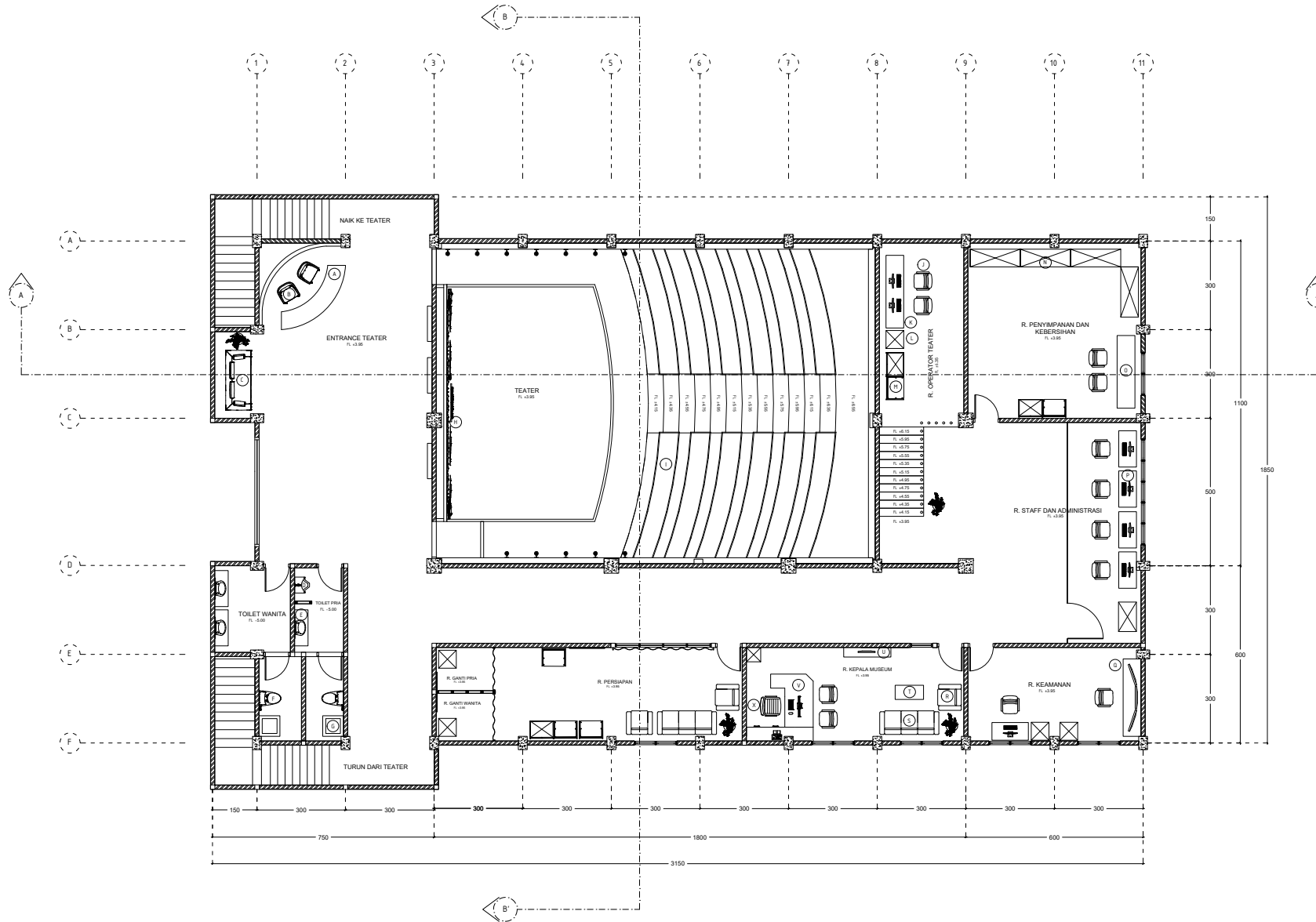


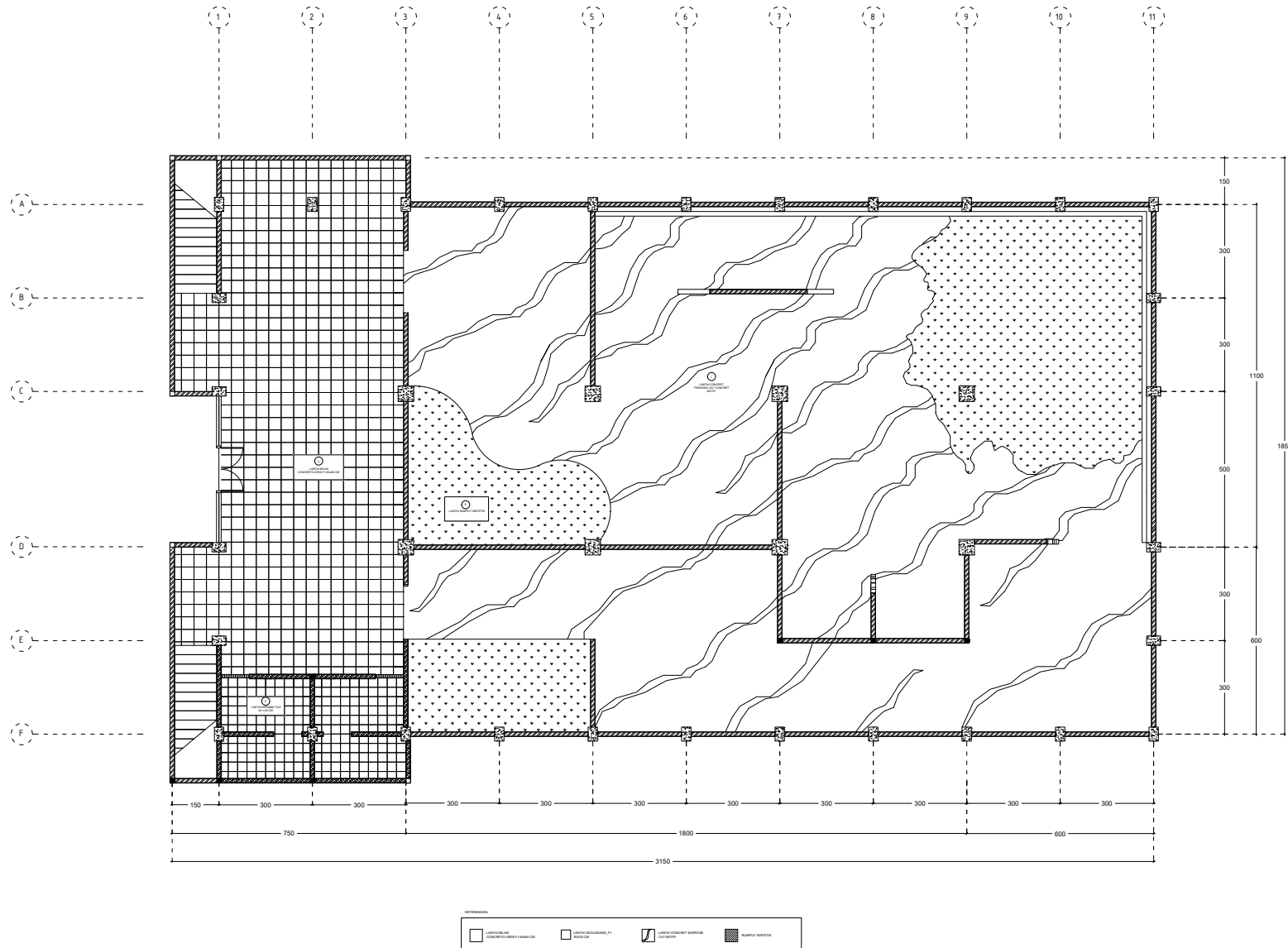
- A. MEJA RESEPSI
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTIH
215 X 215 X 110 CM
- B. KURSI RESEPSI
STAINLESS + BUSA + FABRIC HAJAU
50 X 50 X 70 CM
- C. SOFA TUNGGU
KERANGKA BESI + BUSA + FABRIC ABU-ABU
200 X 80 X 70 CM
- D. URNIR
TOTO URINAL US3
33 X 33 X 60 CM
- E. WASHTAFEL
TOTO WASHTAFEL LWHICJ
50 X 80 CM
- F. CLOSET
TOTO CWNJ
47 X 73 X 70 CM
- G. RAK AIR
BAK PLASTIK SUDUT UD SDO HUBUL
70 X 70 X 50 CM
- H. BACKDROP TEATER
KERANGKA BESI + KAYU UKUR MOTIF KEPALA
BARONGAN + TIRAI MERAH DAN KUNING
800 X 50 X 300 CM
- I. KURSI PENONTON
MULTIPLEX + BUSA + FABRIC HAJAU
430 X 100 X 40 CM
- J. KURSI PETUGAS
STAINLESS + BUSA + FABRIC HAJAU
45 X 45 X 70 CM
- K. MEJA OPERATOR
STAINLESS + MULTIPLEX FIN HPL
250 X 60 X 80 CM
- L. STORAGE
ALUMINIUM + CAT ABU-ABU
40 X 40 X 120 CM
- M. KABINET
ALUMINIUM + MULTIPLEX FIN HPL
160 X 60 X 120 CM
- N. RAK PENYIMPAN BARANG PAMERAN
ALUMINIUM + MULTIPLEX FIN HPL
170 X 60 X 120 CM
- O. MEJA PETUGAS
STAINLESS + MULTIPLEX FIN HPL
250 X 60 X 80 CM
- P. MEJA PETUGAS ADMINISTRASI
STAINLESS + MULTIPLEX FIN HPL
120 X 60 X 80 CM
- Q. MEJA PETUGAS KEAMANAN
STAINLESS + MULTIPLEX FIN HPL
260 X 60 X 80 CM
- R. SOFA SINGLE SEAT
KERANGKA BESI + BUSA + FABRIC ABU-ABU
80 X 80 X 60 CM
- S. SOFA TRIPLE SEAT
KERANGKA BESI + BUSA + FABRIC ABU-ABU
200 X 80 X 60 CM
- T. MEJA TARI
STAINLESS + KACA TEBAL 0,6
100 X 60 X 60 CM
- U. CREDENZA
KERANGKA BESI + MULTIPLEX FIN HPL
160 X 40 X 60 CM
- V. MEJA KEPALA MUSEUM
STAINLESS + MULTIPLEX FIN HPL
230 X 220 X 80 CM
- X. KURSI KEPALA MUSEUM
STAINLESS + BUSA + FABRIC ABU-ABU
50 X 50 X 90 CM

JUDUL GAMBAR

LAYOUT TERPILIH LANTAI 2

SKALA/SATUAN	TANGGAL
1 : 100	31/07/2019
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR
09	46





JUDUL GAMBAR

RENCANA LANTAI KESELURUHAN
LANTAI 1

SKALA/SATUAN

1 : 100

NO. LEMBAR

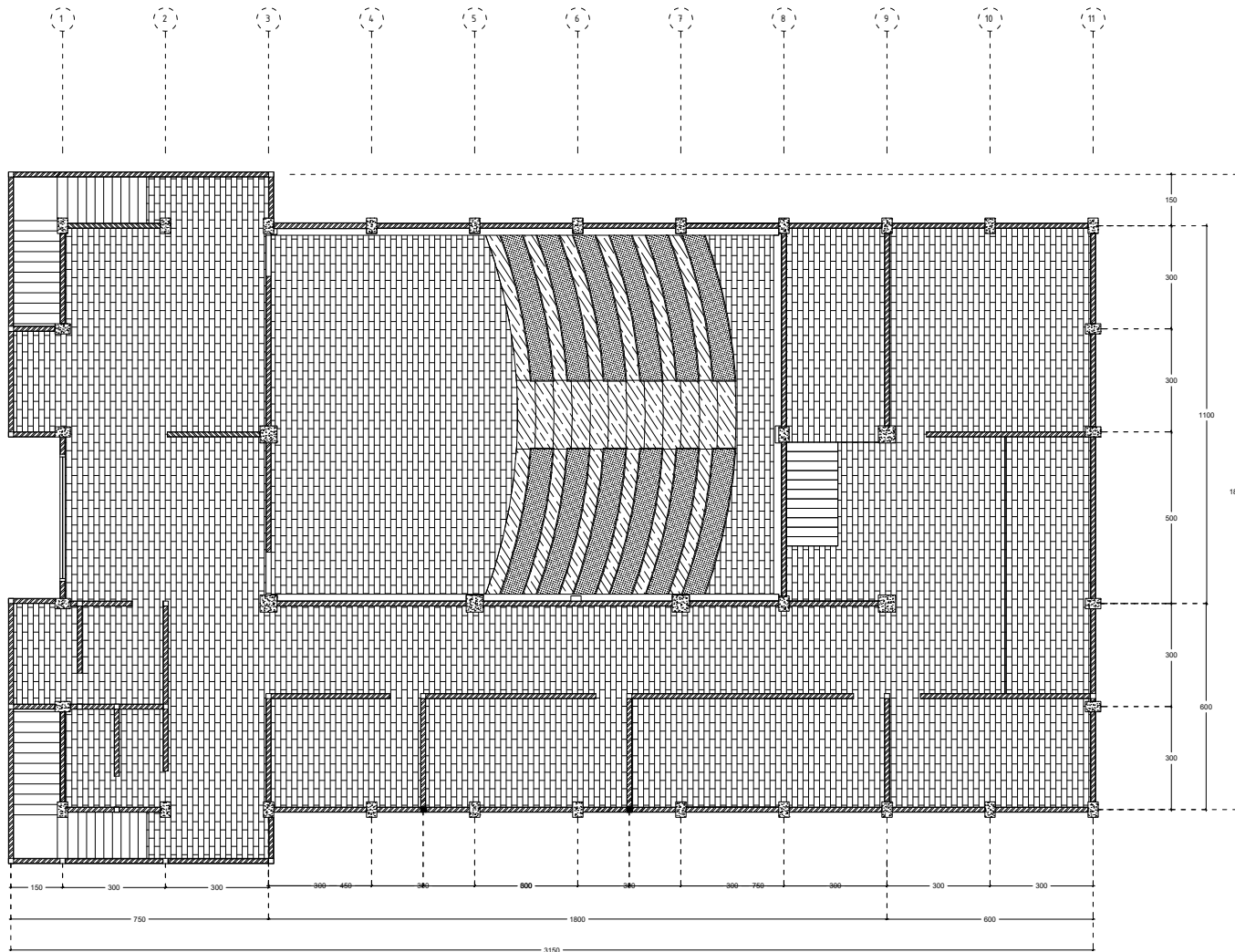
10

ANGGAL

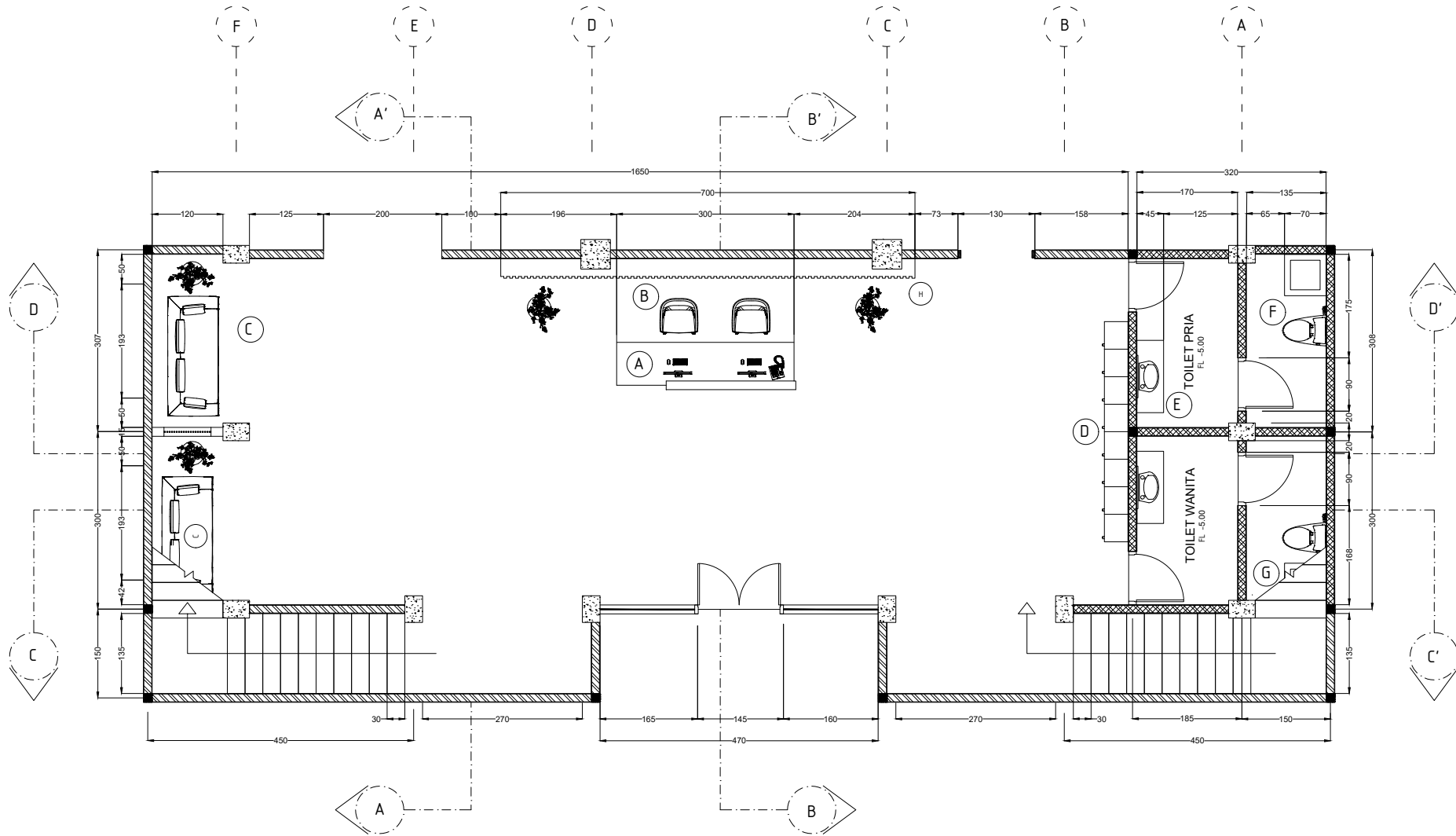
31/07/2019

Jumlah Lembar

46



- A MEJA RESEPSIONIS
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTIH
300 X 80 X 110 CM
- B KURSI RESEPSIONIS
STAINLESS + BUSA + FABRIC HIJAU
50 X 50 X 70 CM
- C SOPA TUNGGU
KERANGKA BESI + BUSA + FABRIC ABU-ABU
205 X 85 X 70 CM
- D LOKER BAKANG
PLYWOOD FIN HPL KAYU DAN PUTIH
200 X 45 X 205 CM
- E WASHTAFEL
TOTO WASHTAFEL LWB1CJ
55 X 80 CM
- F CLOSET
TOTO CW934J
47 X 73 X 70 CM
- G BAK AIR
BAK PLASTIK SUDUT UD 500 MUMBUL
70 X 70 X 50 CM
- H BACKDROP RESEPSIONIS
PLYWOOD FIN HPL KAYU
700 X 500 X 280 CM

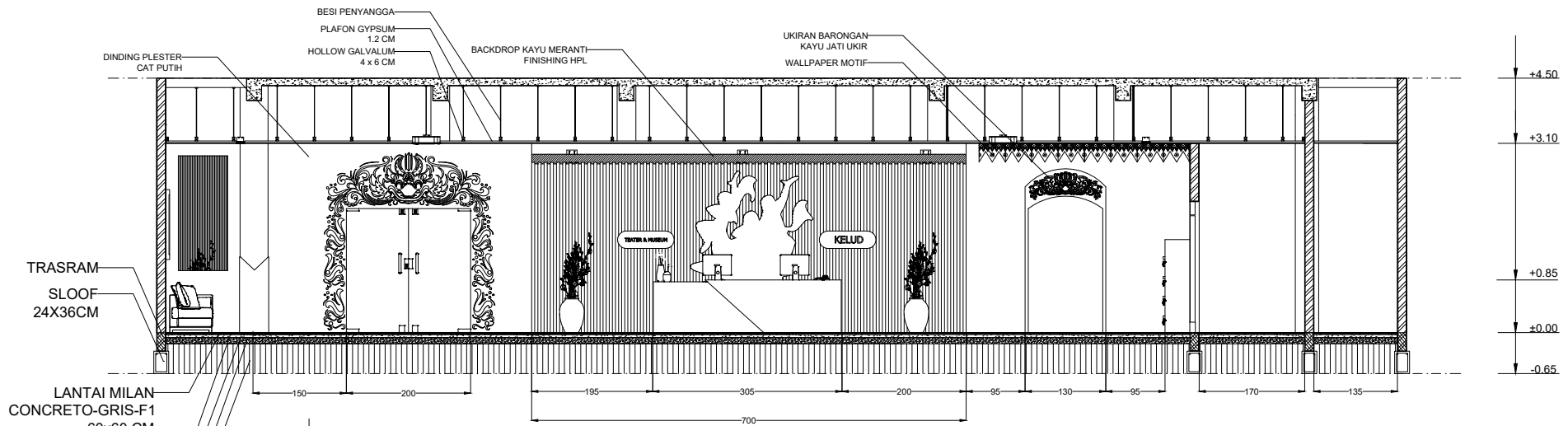
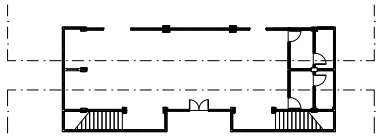


14
LAYOUT FURNITURE LOBBY
SKALA 1 : 50

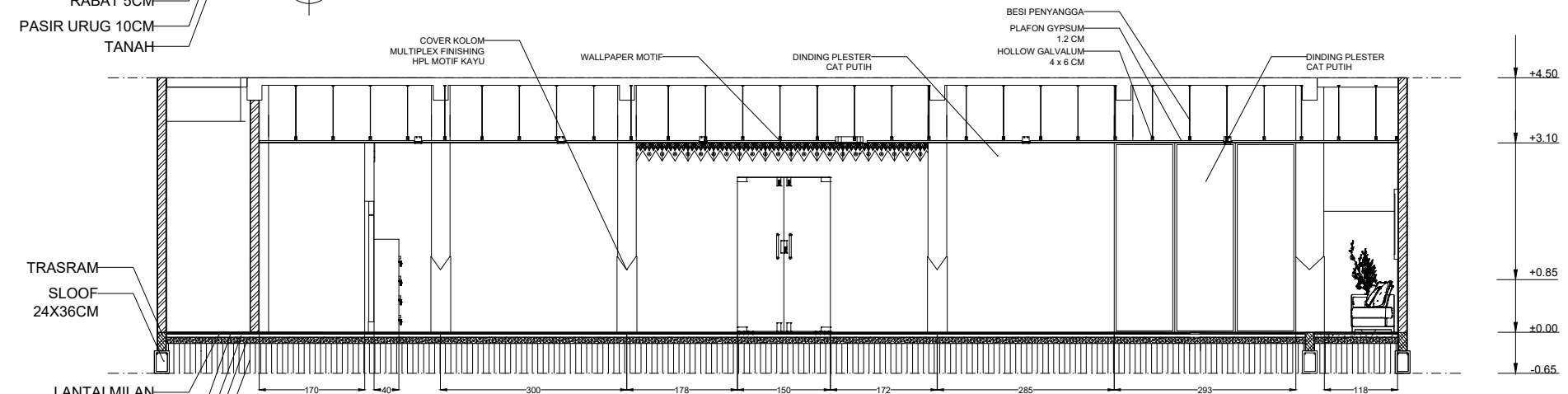
JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITURE
RUANG TERPILIH 1

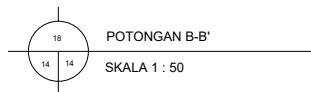
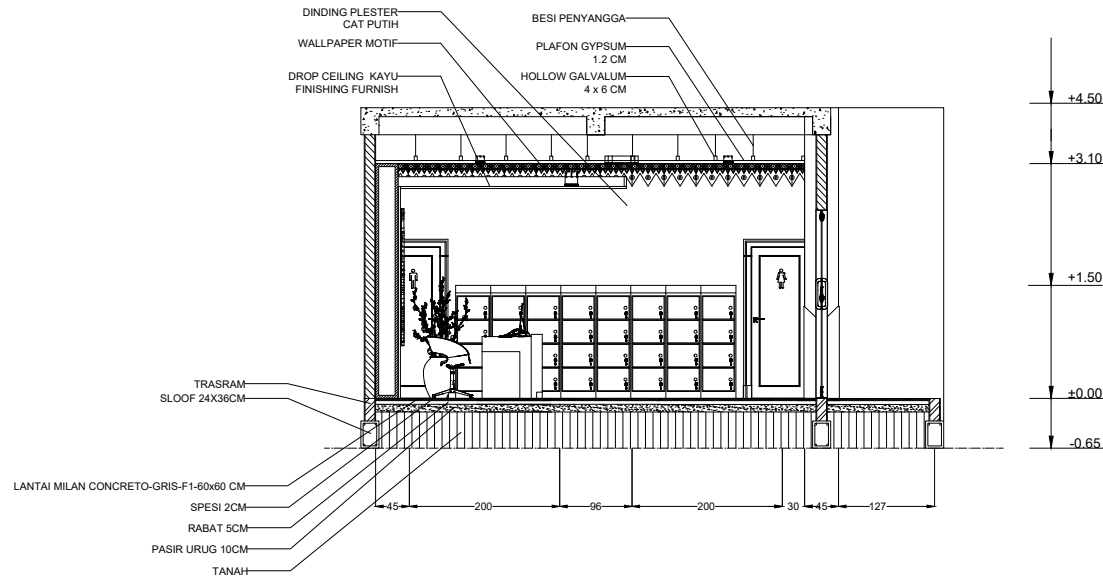
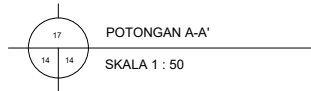
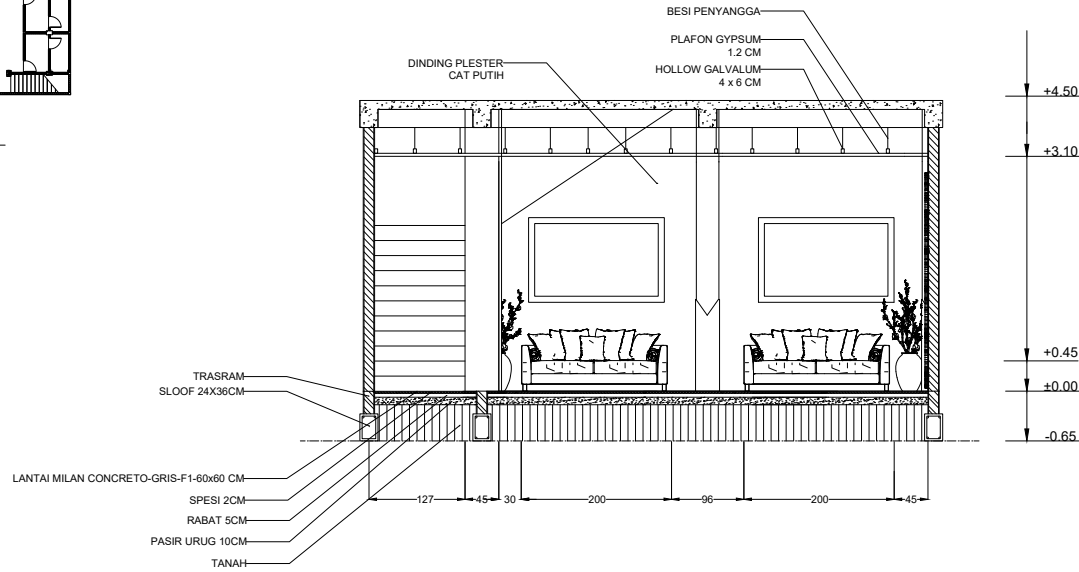
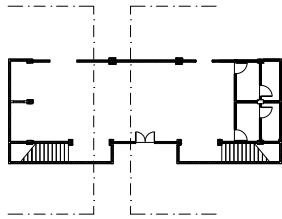
SKALA/SATUAN	TANGGAL
1 : 50	31/07/2019
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR
14	46



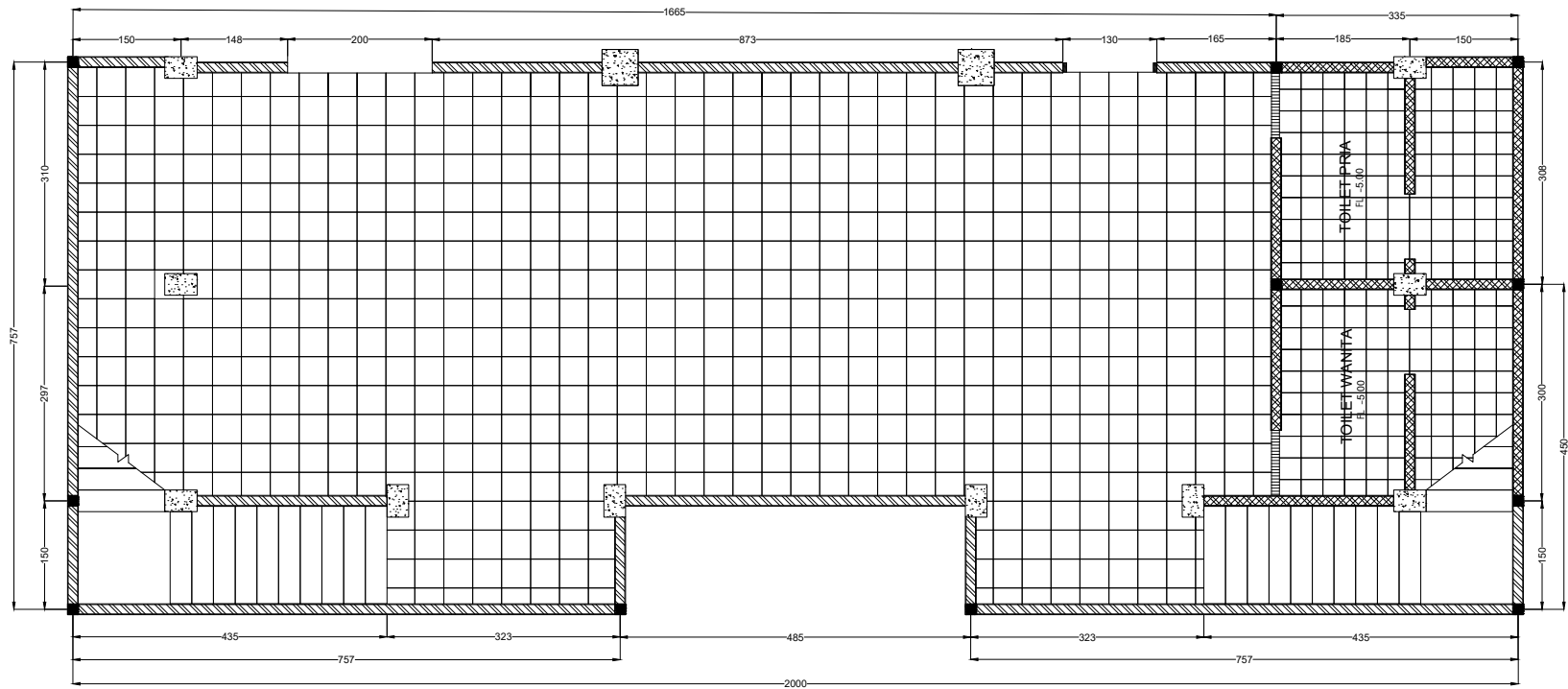
POTONGAN D-D'
SKALA 1 : 50





POTONGAN C-C'
SKALA 1 : 50

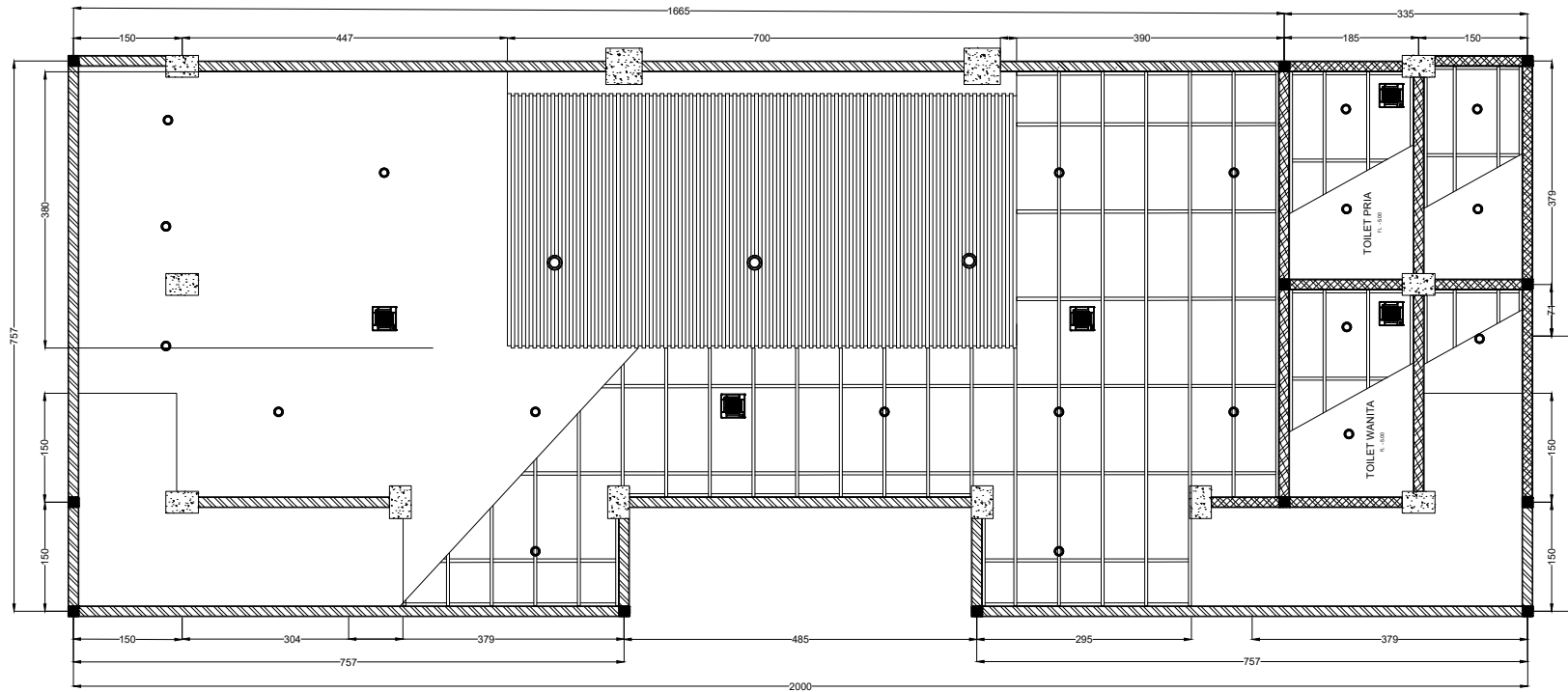


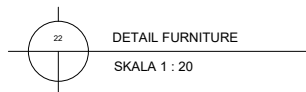
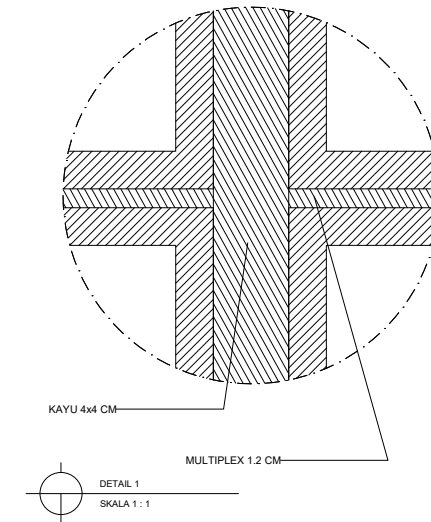
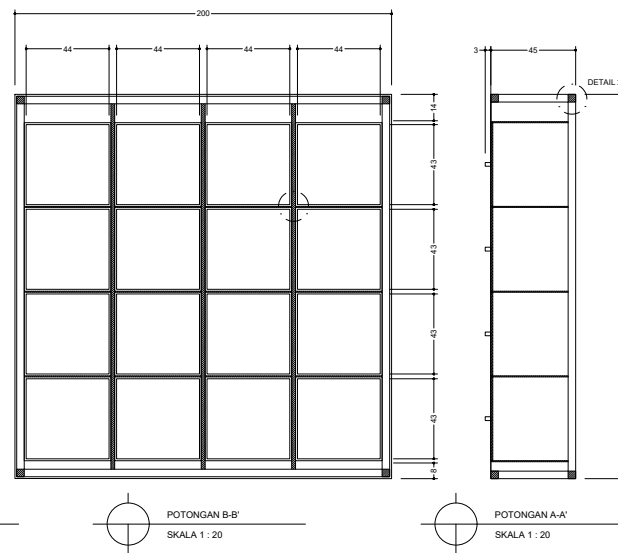
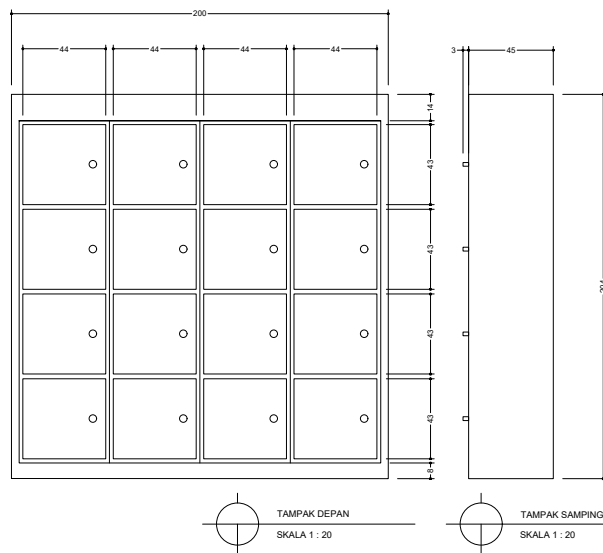
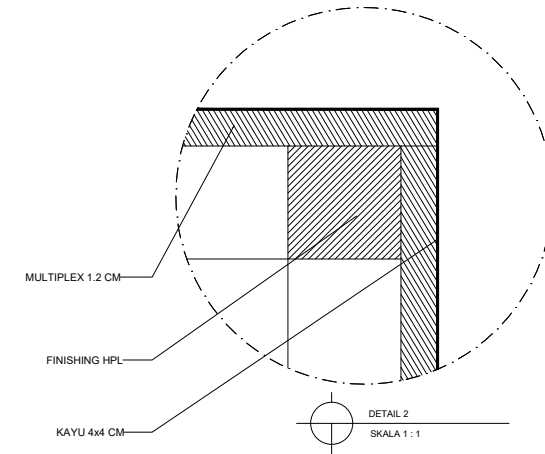
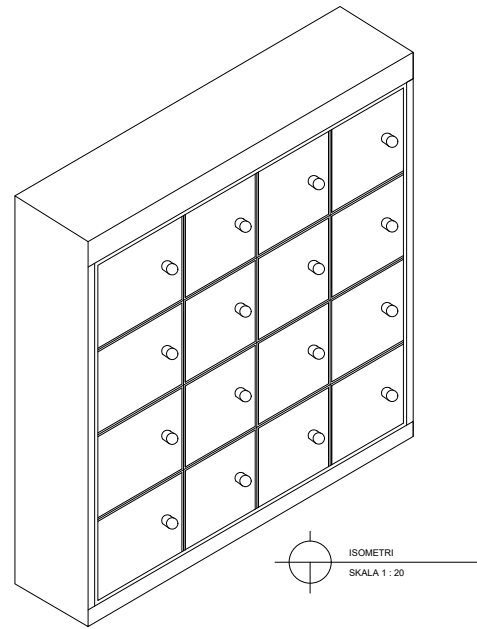
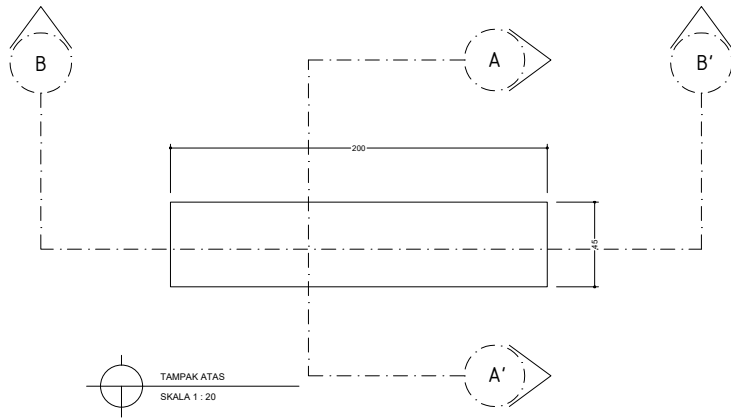
SKALA/SATUAN	TANGGAL
1 : 50	31/07/2019
NO. LEMBAR	JUMLAH LEMBAR
16	46

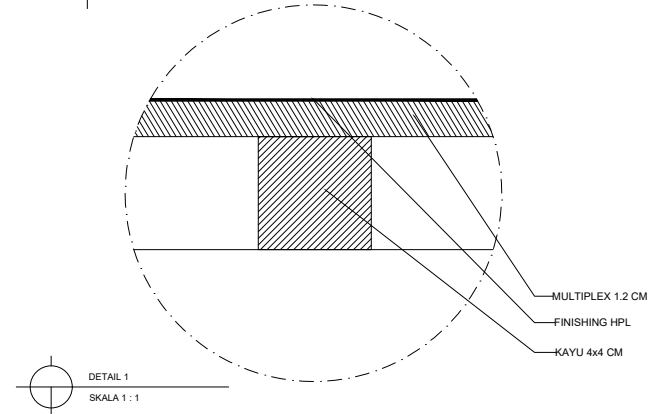
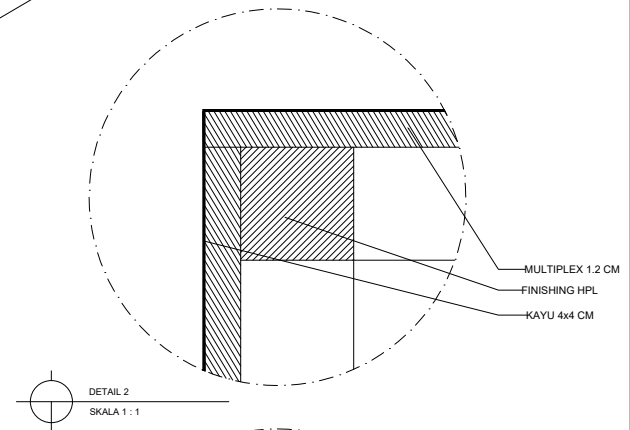
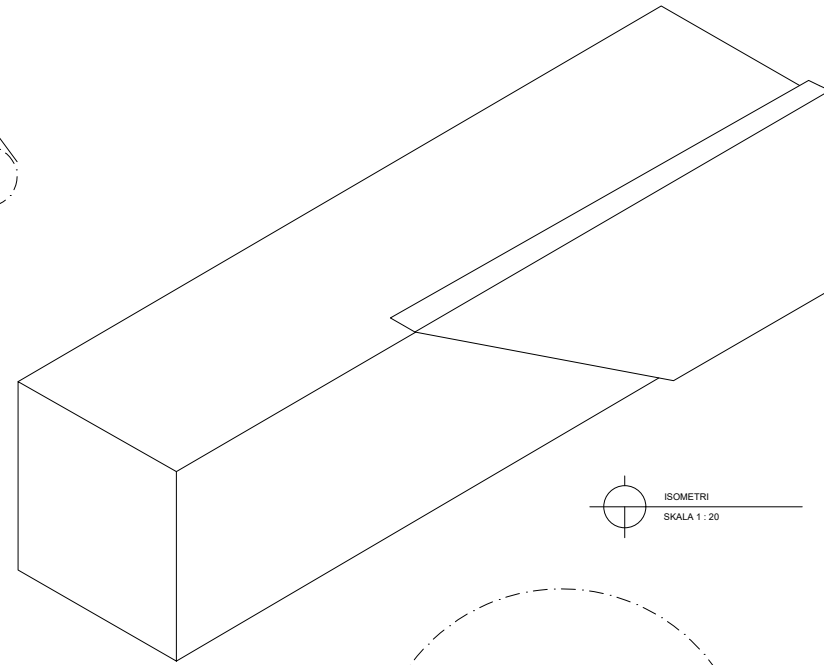
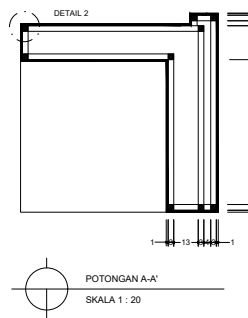
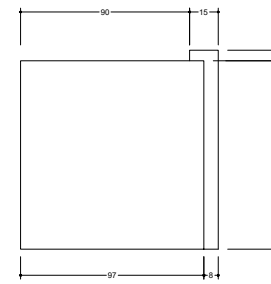
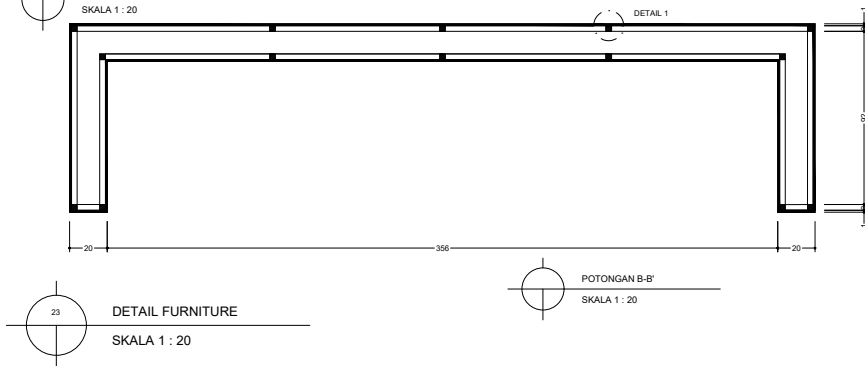
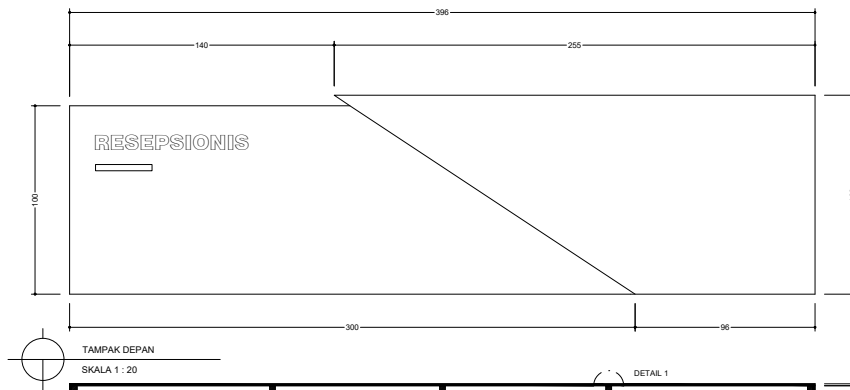
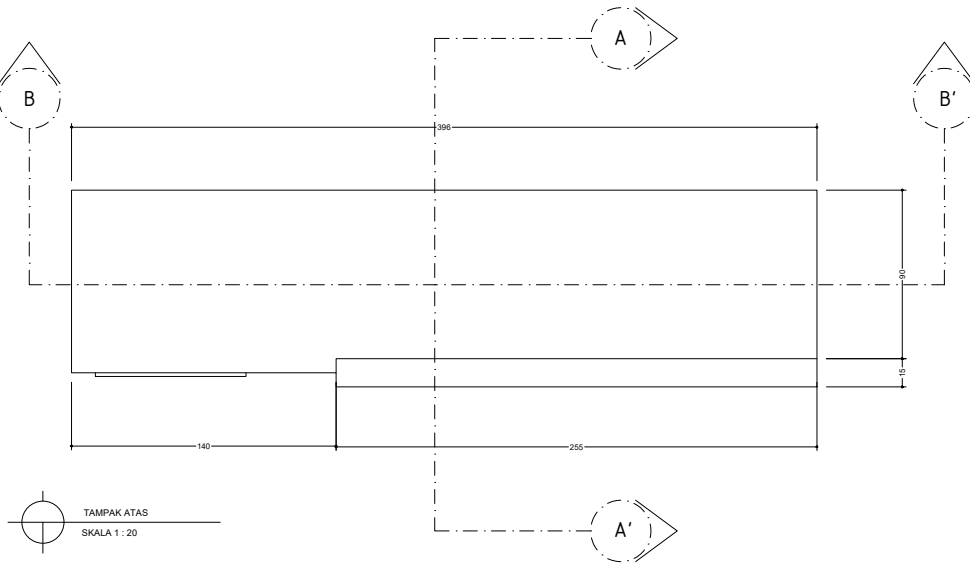


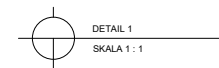
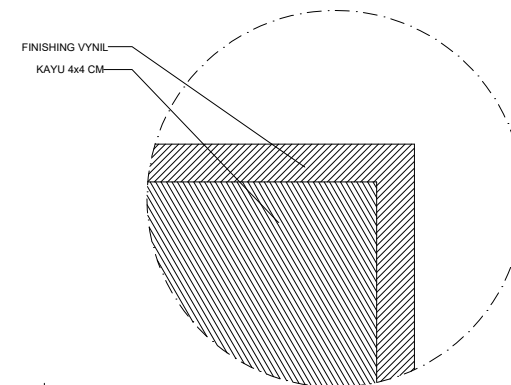
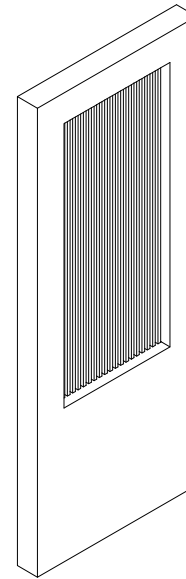
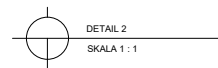
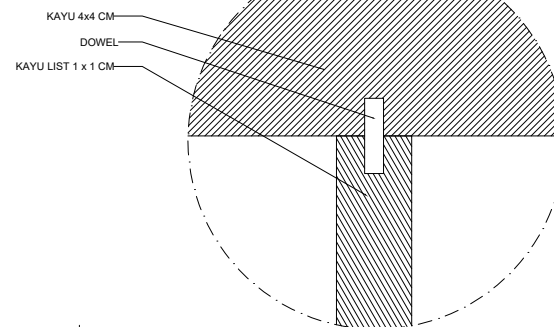
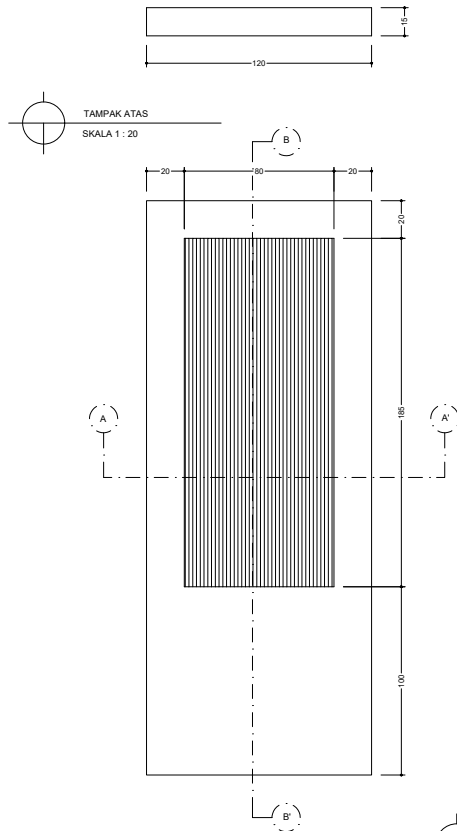
KETERANGAN:

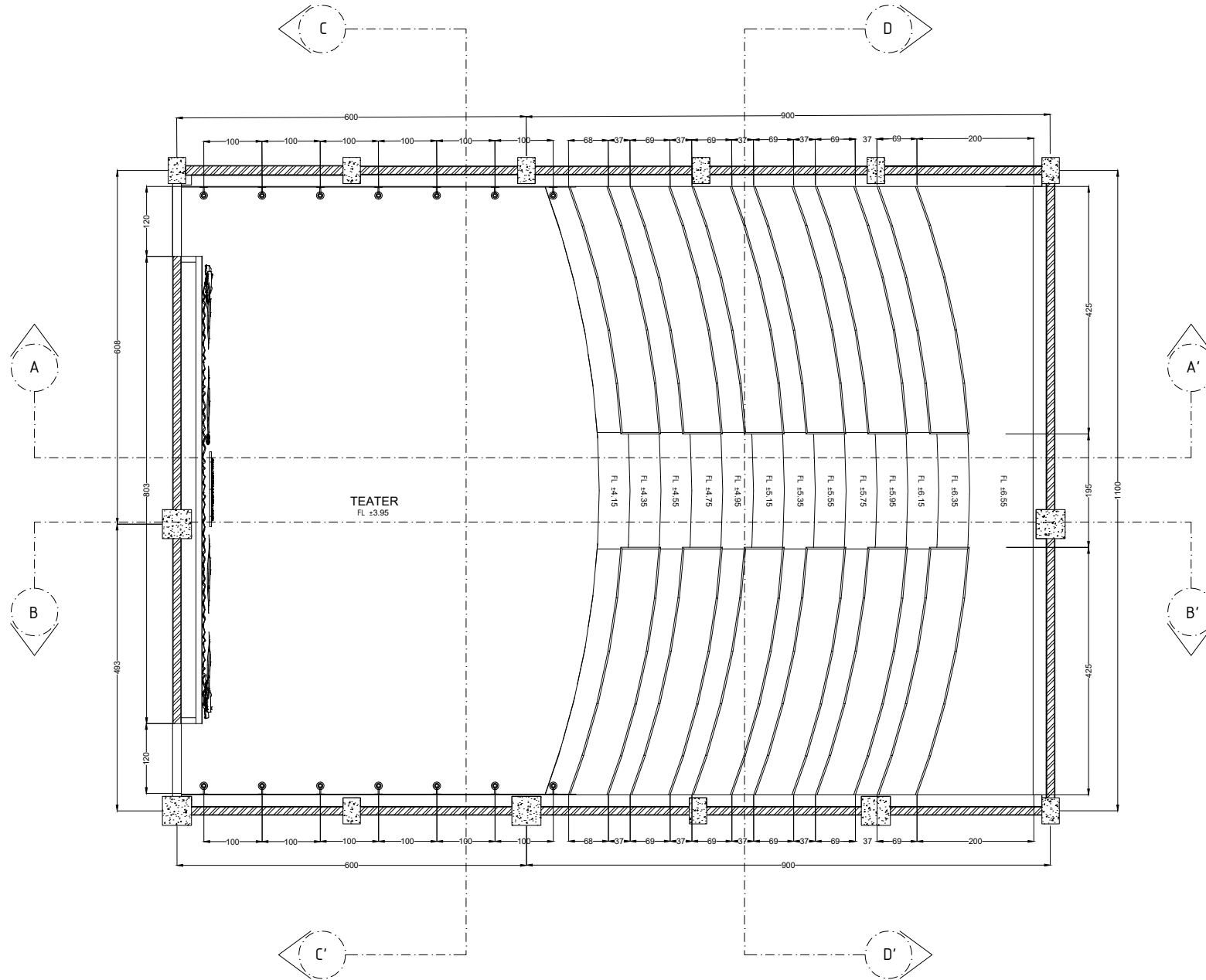
	LANTAI MILAN CONCRETO-GRIS-F1-60x60 CM		LANTAI SICILIASAND_F1 30X30 CM
-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------











LAYOUT FURNITURE TEATER
SKALA 1 : 50

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITURE
RUANG TERPILIH 3 TEATER

SKALA/SATUAN

TANGGAL

1 : 50

31/07/2019

NO. LEMBAR

JUMLAH LEMBAR

36

46

Lampiran 2 : 3d Perspektif

- a) Ruang Terpilih 1
- b) Ruang Terpilih 2
- c) Ruang Terpilih 3



RUANG TERPILIH 1

LOBBY

VIEW 1



RUANG TERPILIH 1

LOBBY

VIEW 2



RUANG TERPILIH 1

LOBBY

VIEW 3



RUANG TERPILIH 1

AREA PAMERAN INTI

VIEW 1



RUANG TERPILIH 1

AREA PAMERAN INTI

VIEW 2



RUANG TERPILIH 1

AREA PAMERAN INTI

VIEW 3



RUANG TERPILIH 1
TEATER

VIEW 1



RUANG TERPILIH 1
TEATER

VIEW 2



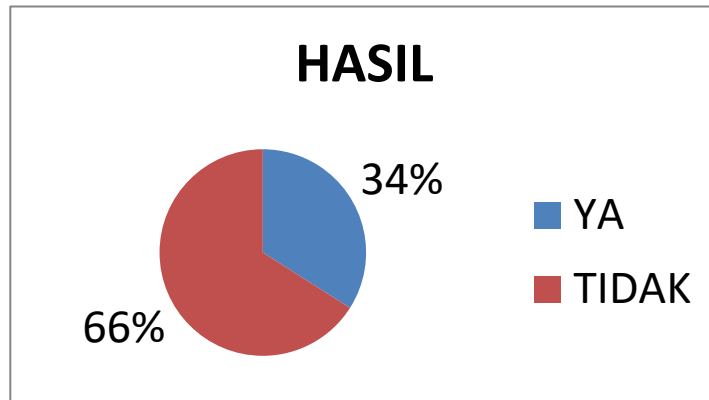
RUANG TERPILIH 1

TEATER

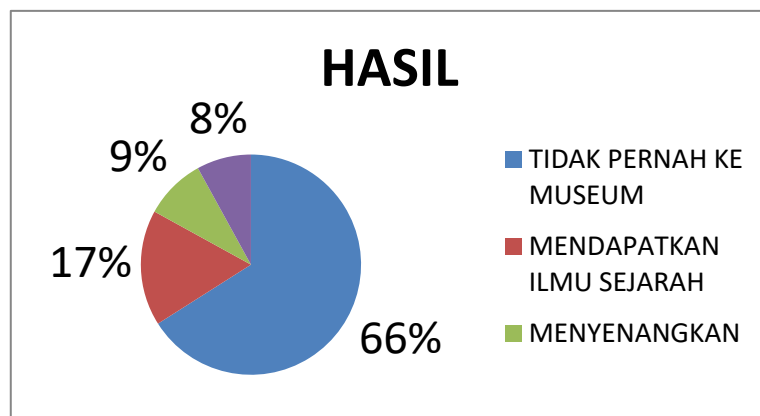
VIEW 3

Lampiran 3 : Data Hasil Kuisisioner

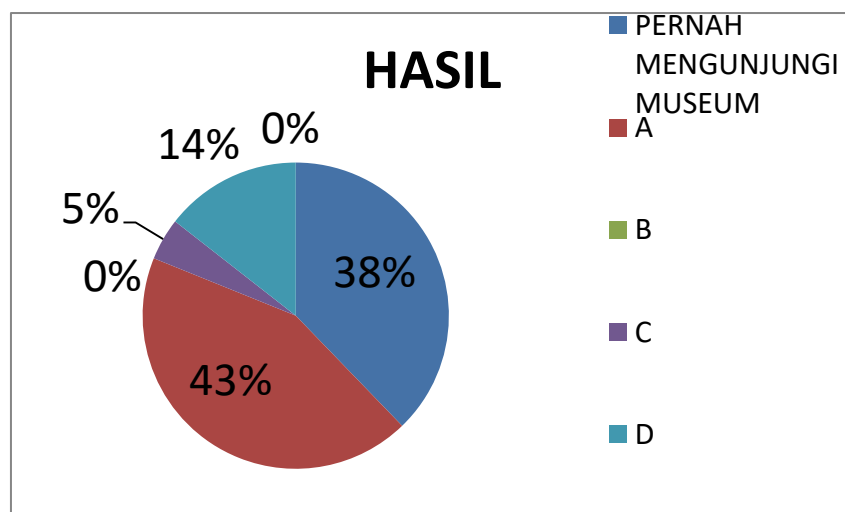
1. Pertanyaan pertama bertujuan untuk mengetahui responden pernah berkunjung ke museum atau tidak, namun sayangnya 60% nya belum pernah berkunjung ke museum, itu menunjukkan bahwa tidak ada hal yang menarik responden untuk mau berkunjung ke museum.



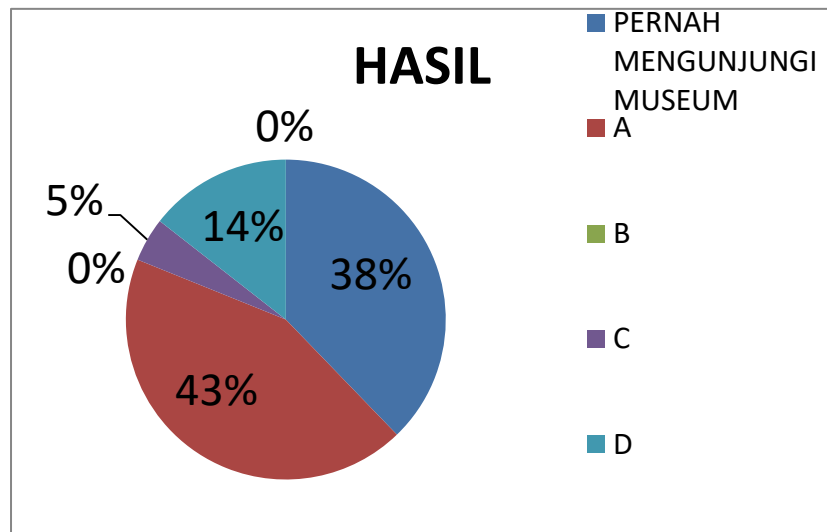
2. Pertanyaan kedua untuk mengetahui pengalaman yang memberikan kesan terhadap responden yang pernah berkunjung ke museum.



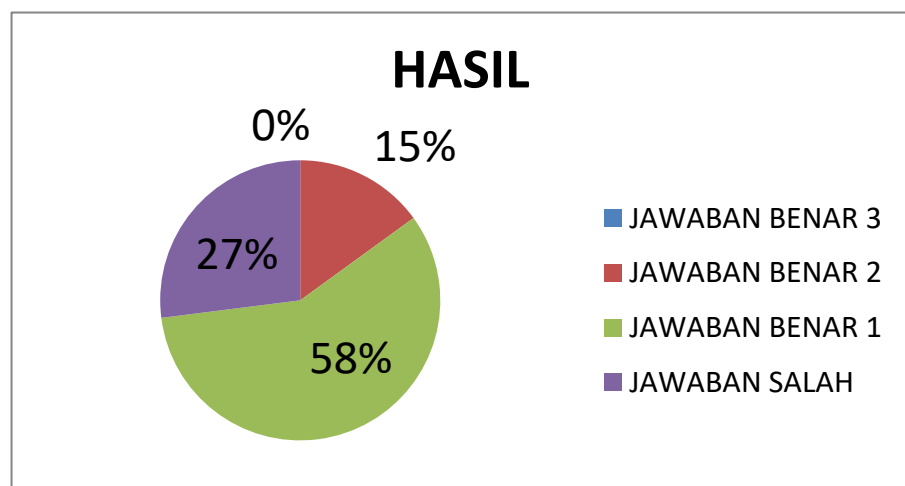
3. Pertanyaan ketiga untuk mengetahui alasan apa yang membuat responden berkunjung ke museum.



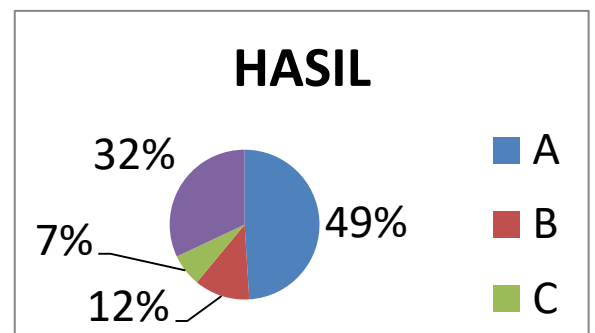
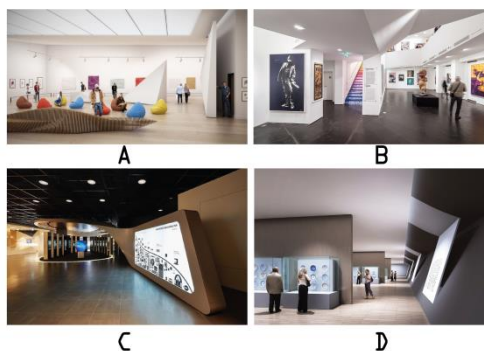
4. Pertanyaan keempat untuk mengetahui alasan responden sehingga tidak berminat mengunjungi museum.



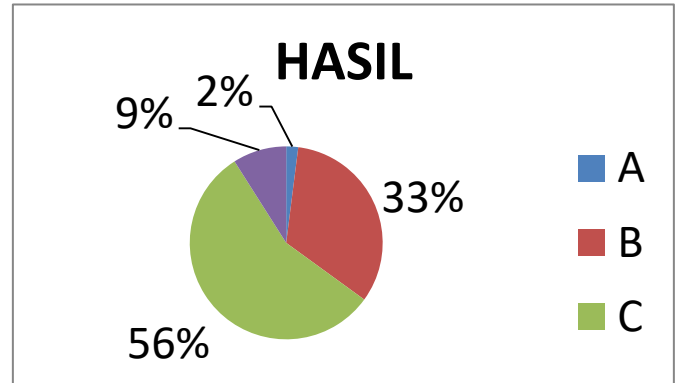
5. Pertanyaan kelima untuk mengetahui pengetahuan terhadap sebuah museum, khususnya di daerah Kediri



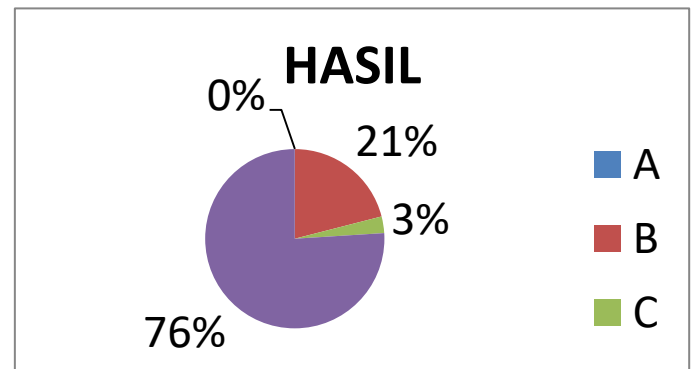
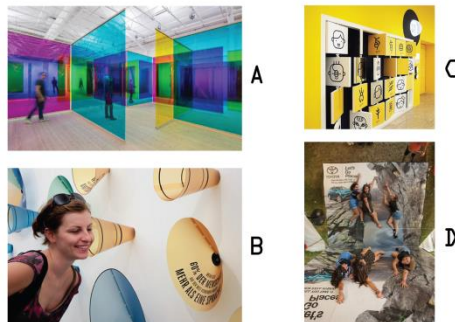
6. Pertanyaan keenam untuk mengetahui konsep mana yang disukai responden.



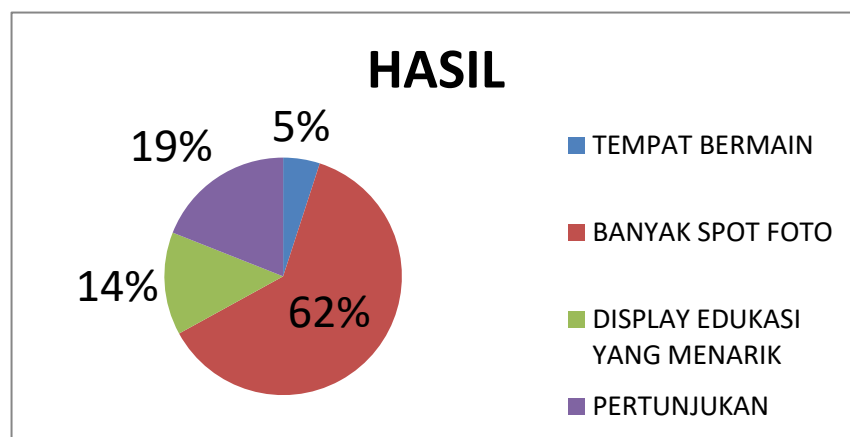
7. Pertanyaan ketujuh untuk mengetahui system display mana yang lebih disukai responden.



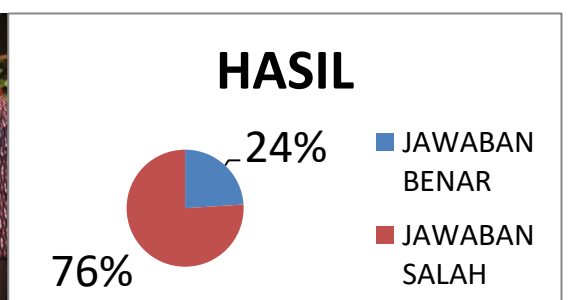
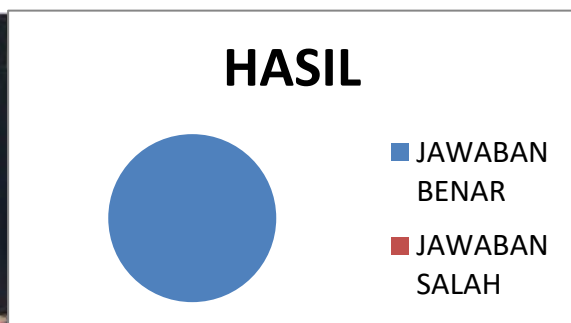
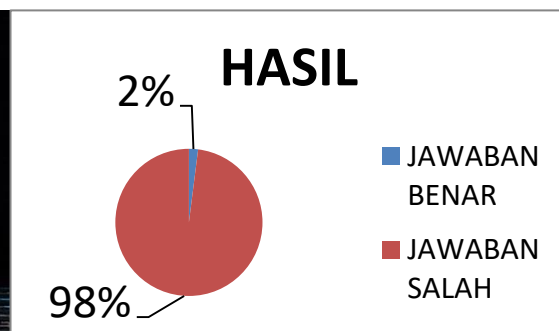
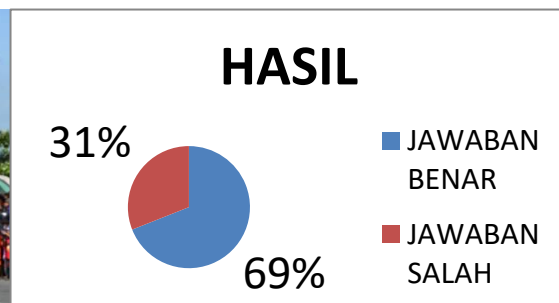
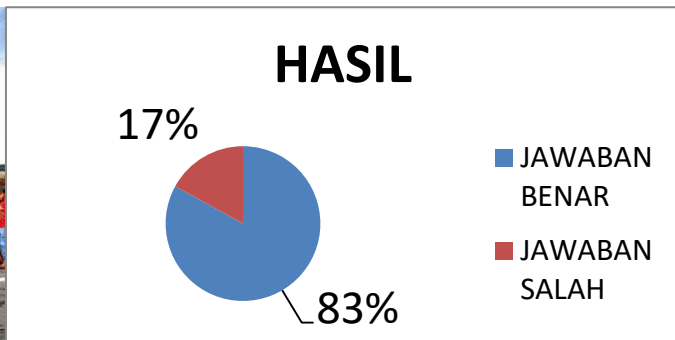
8. Pertanyaan kedelapan untuk mengetahui wahana yang disukai oleh responden.



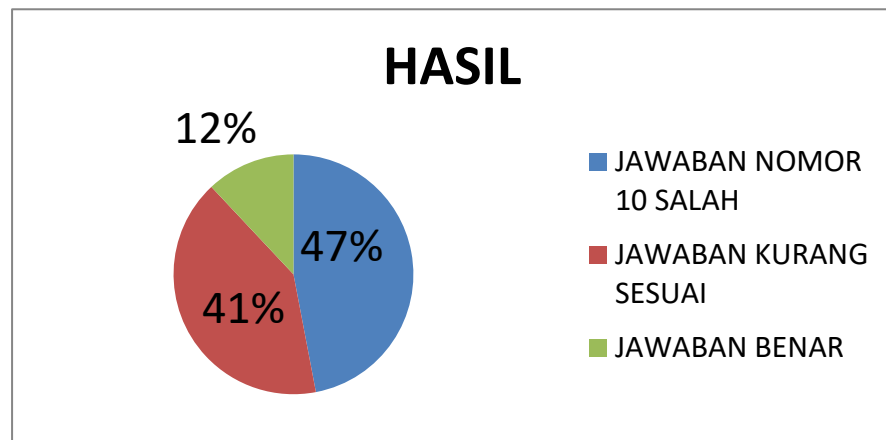
9. Pertanyaan kesembilan untuk mengetahui hal yang bisa membuat responden tertarik untuk berkunjung ke museum.



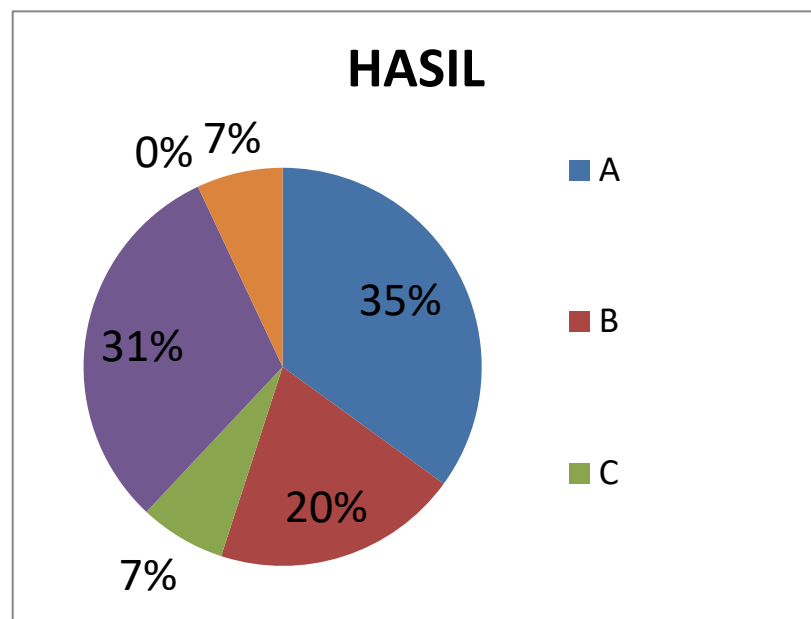
10. Petanyaan kesepuluh untuk mengetahui pengetahuan responden tentang kebudayaan yang ada di Kediri.



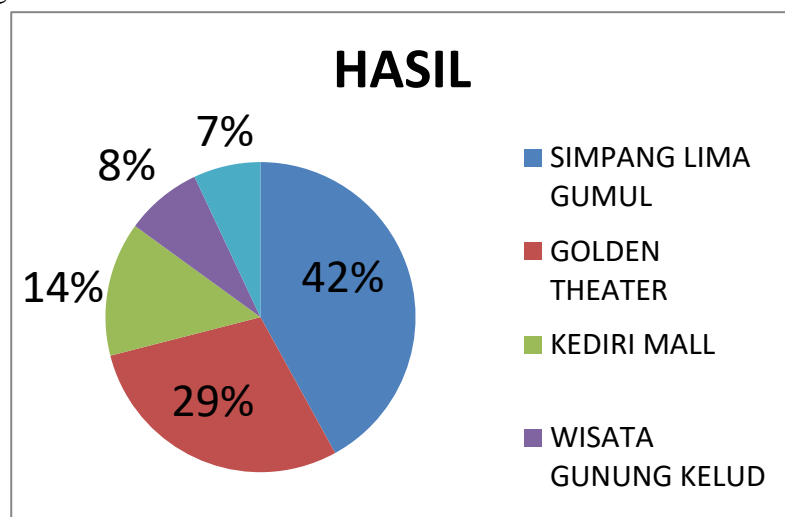
11. Pertanyaan ke sebelas untuk mengetahui jawaban nomor ke sepuluh benar atau mengarang, dan untuk mengetahui hal yang diingat dari kebudayaan tersebut.



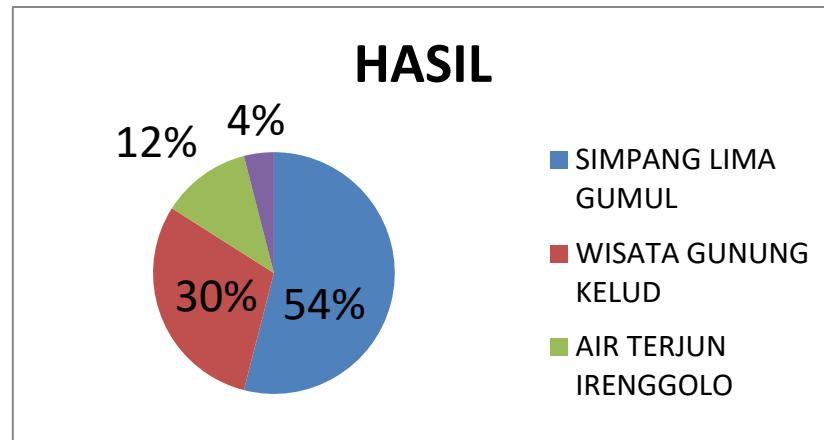
12. Pertanyaan ke duabelas untuk mengetahui aktifitas yang biasa dilakukan responden pada akhir pekan.



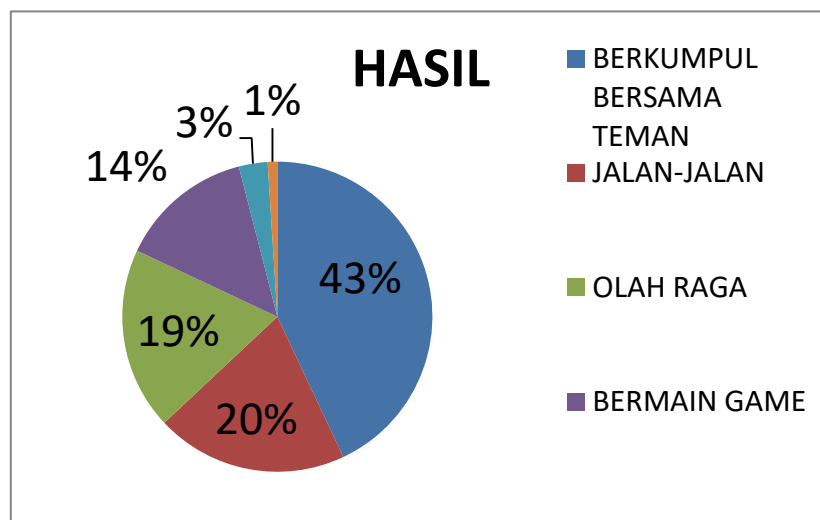
13. Pertanyaan nomor tigabelas untuk mengetahui tempat wisata di Kediri yang sedang ngetrend.



14. Pertanyaan keempat belas untuk mengetahui tempat wisata yang seperti apa yang menurut responden bagus di Kediri.

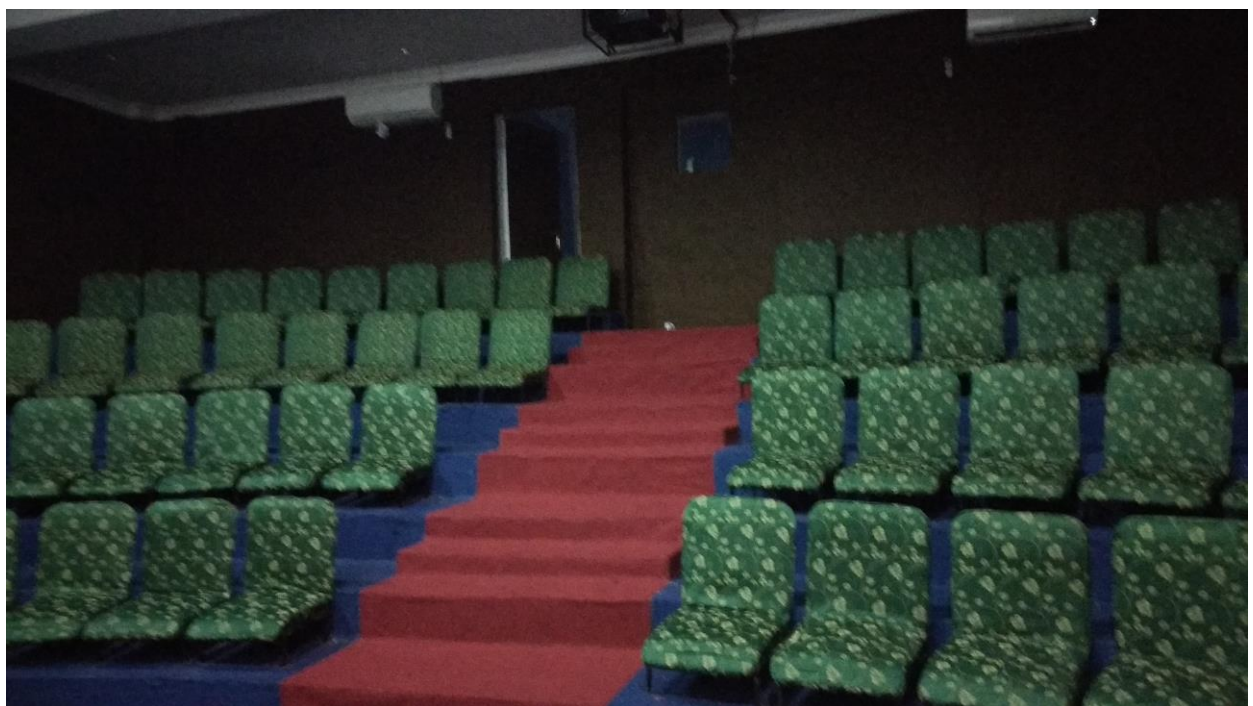
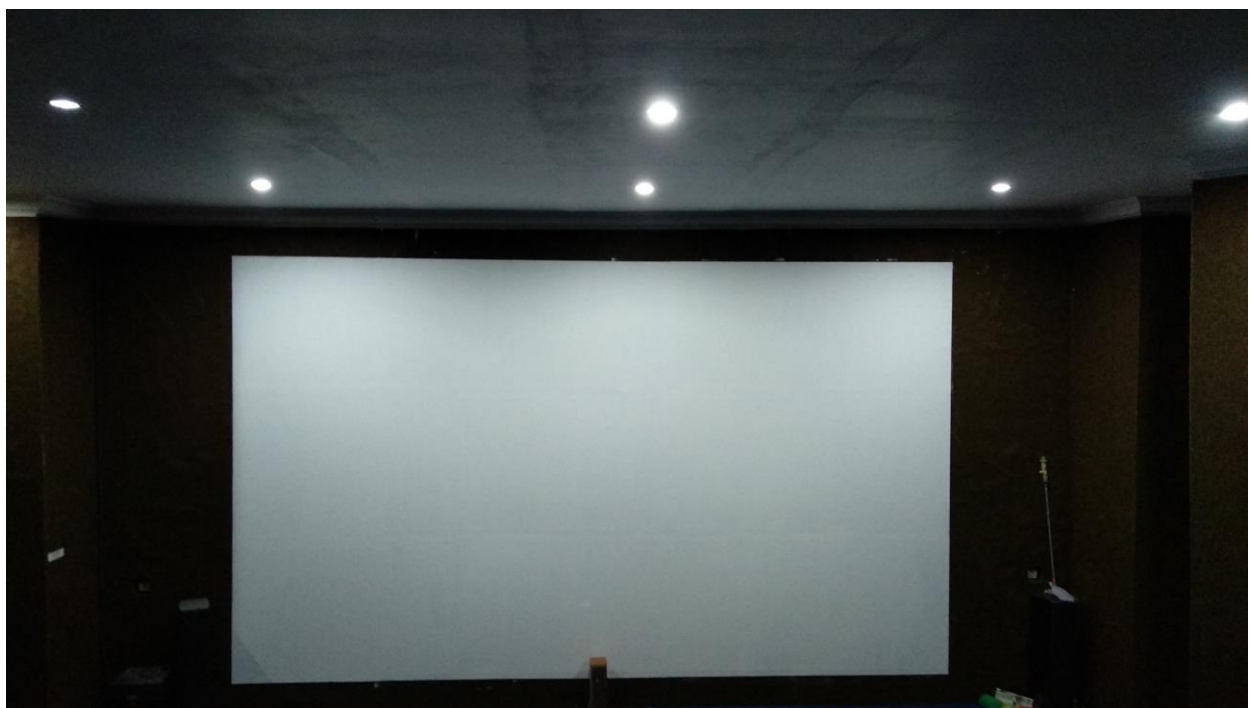


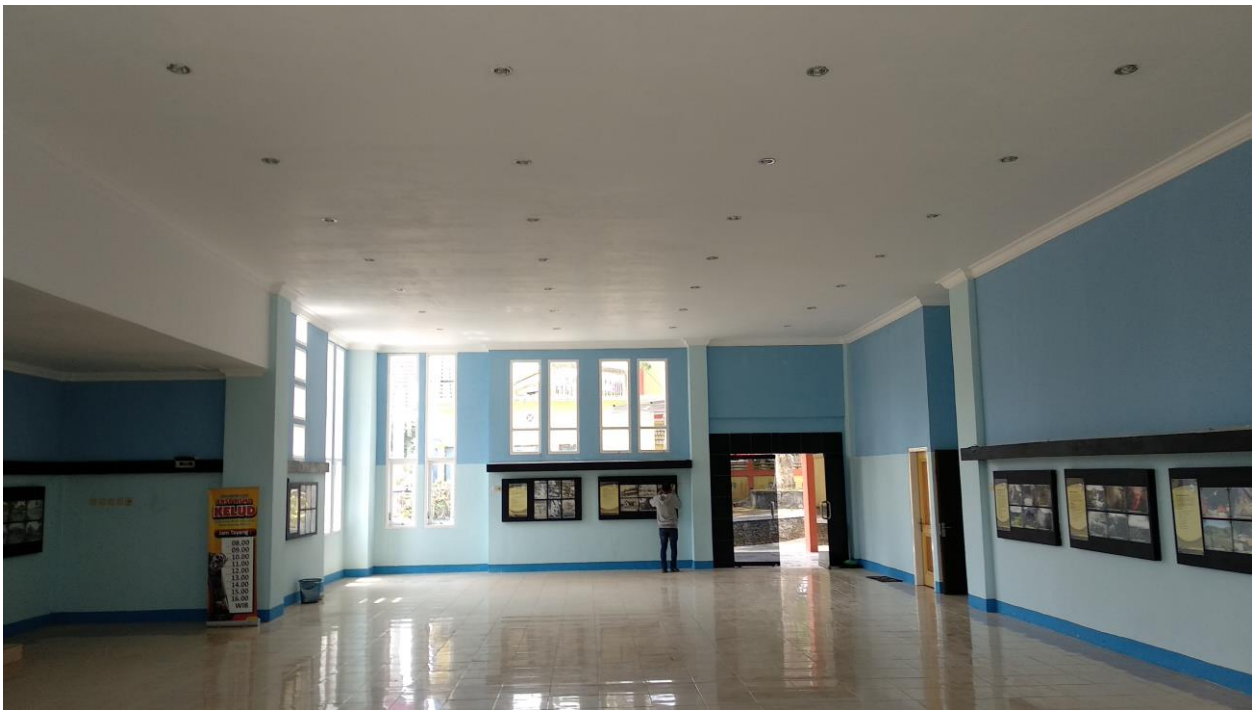
15. Pertanyaan kelima belas untuk mengetahui hobi atau kesukaan responden.



Lampiran 4 : Foto Survey







Lampiran 5 : Surat Pernyataan Bebas Plagiat

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa laporan hasil Tugas Akhir Desain Interior berupa gambar 3D dan gambar kerja adalah hasil karya saya pribadi tanpa tindakan *plagiarisme* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti saya melakukan tindakan *plagiarisme*, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, Juli 2019



Pungki Elzandy

Nrp. 08411540000035