



TUGAS AKHIR - DI 184836

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM PABRIK KOPI BANARAN SEMARANG
BERKONSEP INFORMATIF DALAM USAHA *REBRANDING*
KAWASAN WISATA PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX**

MEGANANDA ARUM CINDA PUTRI
NRP. 08411640000039

Dosen Pembimbing:
Ir. Budiono, M.Sn.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020



TUGAS AKHIR - DI 184836

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM PABRIK KOPI BANARAN SEMARANG
BERKONSEP INFORMATIF DALAM USAHA *REBRANDING*
KAWASAN WISATA PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX**

MEGANANDA ARUM CINDA PUTRI
NRP. 08411640000039

Dosen Pembimbing:
Ir. Budiono, M.Sn.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020



INTERIOR DESIGN FINAL PROJECT - DI 184836

**RE-DESIGN INTERIOR BANARAN SEMARANG FACTORY'S MUSEUM
WITH INFORMATIVE CONCEPT IN ORDER OF REBRANDING
PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX TOURISM AREA**

MEGANANDA ARUM CINDA PUTRI
NRP. 0841164000039

Supervisor Lecture:
Ir. Budiono, M.Sn.

INTERIOR DESIGN DEPARTEMENT
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

LEMBAR PENGESAHAN

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM KOPI BANARAN SEMARANG
BERKONSEP INFORMATIF DALAM USAHA *REBRANDING*
KAWASAN WISATA PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh:

MEGANANDA ARUM CINDA PUTRI

NRP: 08411640000039

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:



Ir. BUDIONO, M.Sn.

NIP. 195906041990021001



**REDESAIN MUSEUM KOPI BANARAN SEMARANG DENGAN KONSEP
INFORMATIF DALAM USAHA REBRANDING KAWASAN WISATA PT.
PERKEBUNAN NUSANTARA IX**

Nama Mahasiswa : Megananda Arum Cinda Putri

NRP : 08411640000039

Departemen : Desain Interior

Dosen Pembimbing : Ir. Budiono, M.Sn.

ABSTRAK

Museum Kopi Banaran Semarang merupakan salah satu fasilitas yang terdapat di kawasan wisata Kampong Banaran 9. Kawasan wisata ini dimiliki oleh PT. Perkebunan Nusantara IX yang berlokasi di Krajan, Gemawang, Kec. Jambu, Semarang, Jawa Tengah. Sebagai fasilitas yang bertujuan edukasi untuk khalayak umum, tentunya penyampaian informasi oleh museum harus mampu membuat pengunjung mendapat ilmu mengenai koleksi dengan baik.

Naiknya *trend* kopi yang terjadi di Indonesia serta adanya bangunan cagar budaya berupa pabrik kopi yang dibangun di era kolonial Belanda dalam kawasan, menjadikan museum ini sangat berpotensi untuk terus meningkatkan eksistensi dan manfaat bagi masyarakat. Dengan meningkatnya popularitas, maka tentu kawasan wisata ini akan lebih diminati pengunjung.

Berdasarkan hasil analisa penulis dengan observasi dan wawancara, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Fasilitas display museum dan alur kegiatan perjalanan pengunjung adalah beberapa aspek yang dapat diselesaikan dengan penggunaan konsep Informatif yang akan bersanding dengan langgam Modern. Konsep Informatif sendiri adalah penyelesaian dari masalah kurang maksimalnya informasi yang diterima pengunjung. Sedangkan langgam Modern dipilih agar dapat memfasilitasi dengan tepat display-display yang terdapat dalam museum.

Kata Kunci: *Informatif, Modern, Museum Kopi.*

**RE-DESIGN INTERIOR BANARAN SEMARANG FACTORY'S MUSEUM
WITH INFORMATIVE CONCEPT IN ORDER OF REBRANDING PT.
PERKEBUNAN NUSANTARA IX TOURISM AREA**

Name : Megananda Arum Cinda Putri
ID Number : 08411640000039
Department : Interior Design
Supervisor Lecturer : Ir. Budiono, M.Sn.

ABSTRACT

Banaran Coffee Museum Semarang is one of the facilities in the Kampoeng Banaran 9 tourist area. This tourist area is owned by PT. Perkebunan Nusantara IX is located in Krajan, Gemawang, Kec. Guava, Semarang, Central Java. As a facility that aims to educate the general public, the delivery of information by the museum must be able to make visitors gain knowledge about the collection properly.

The rising trend of coffee that occurred in Indonesia and the existence of a cultural heritage building in the form of a coffee factory built in the Dutch colonial era in the area, make this museum very potential to continue to increase the existence and benefits of the community. With increasing popularity, this tourist area will be more attractive to visitors.

Based on the results of the author's analysis by observation and interviews, several aspects need to be improved and improved. Museum display facilities and the flow of visitor travel activities are some of the aspects that can be resolved by using the informative concept that will be side by side with the Modern style. The concept of informative itself is the solution to the problem of the lack of information received by visitors. Meanwhile, the Modern style was chosen to properly facilitate the displays contained in the museum.

Keywords: *Coffee Museum, Informative, Modern*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (DI 1847361) Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan judul “Laporan Riset Redesain Interior Museum Pabrik Kopi Banaran Semarang Berkonsep Informatif dalam Usaha Rebranding Kawasan Wisata PT. Perkebunan Nusantara IX”. Laporan ini dapat diselesaikan dengan bantuan dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Allah SWT yang telah mengkaruniakan segala rahmat dan kebaikan.
2. Sucipto dan Eti Lindasari (Ayah dan Ibu) terkasih yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam segala hal.
3. Zikra Cindara Hibatillah (Adik) tersayang yang selalu menemani dalam setiap situasi.
4. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T. M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS periode 2020-2024
5. Bapak Ir. Budiono, M.Sn. yang telah memberikan kesempatan, waktu dan bimbingannya sebagai pembimbing Desain Interior 5 penulis dalam pengerjaan riset ini.
6. Bapak Saryanto dan Bapak Budi Rahayu yang telah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan riset Museum Kopi di Pabrik Kopi Banaran Semarang.
7. Kilau Shafira P., Mycell Pamudji A., Nurul Hudawal A. Gultom, Alvin Irene Andmardi, Nozadea Sasmina, dan Vania Yosephine selaku teman-teman yang senantiasa menyemangati dan mendampingi selama proses perkuliahan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis selama pengerjaan proyek ini dari awal hingga akhir.

Semoga laporan ini dapat menjadi rujukan bagi teman-teman mahasiswa Desain Interior, Departemen Desain Interior, juga ITS untuk pengembangan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior yang lebih baik kedepannya.

Surabaya, 10 Agustus 2020



Megananda Arum Cinda Putri

DAFTAR ISI

BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Desain.....	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Manfaat Desain.....	3
BAB II: STUDI PUSTAKA	5
2.1. Museum.....	5
2.1.1. Pengertian Museum	5
2.1.2. Fungsi dan Tujuan Museum.....	5
2.1.3. Standar Ruang Museum	6
2.2. Pabrik	12
2.2.1. Pengertian Pabrik.....	12
2.2.2. Karakteristik Pabrik	13
2.2.3. Fungsi Pabrik.....	14
2.3. Studi Eksisting.....	14
2.3.1. Kawasan PT. Perkebunan Nusantara IX.....	14
2.6. Kajian Langgam Modern	28
2.7. Studi Antropometri dan Ergonomi.....	29
2.8. Studi Perbandingan	33
2.9. Rebranding	37
BAB III: METODOLOGI DESAIN.....	40
3.1. Bagan Metodologi Desain	41
3.2. Teknik Pengumpulan Data	43
3.2.1. Studi Literatur.....	43
3.2.2. Survey Lapangan	44
3.3. Teknik Analisis Data.....	44
3.3.1. Metode Analisis Deskriptif	46
3.3.2. Metode Analisis Induktif	46
BAB IV: ANALISA KONSEP DAN DESAIN	47
4.1. Hasil Observasi & Wawancara.....	47

4.1.1.	Hasil Survey Lapangan	47
4.2.	Studi Pengguna & Aktivitas	53
4.2.1.	Analisa Pengguna	53
4.3.	Analisa Hubungan Ruang.....	55
4.3.1.	Matriks Hubungan Ruang	55
4.3.2.	Bubble Diagram.....	55
4.4.	Studi Aktivitas dan Kebutuhan Furnitur	57
4.5.	Studi Kebutuhan Ruang	61
4.6.	Alternatif Layout	63
4.7.	Konsep Makro	66
4.8.	Konsep Mikro	68
BAB V:	PROSES DAN HASIL DESAIN.....	75
5.1.	Alternatif Layout	75
5.1.1.	Alternatif Layout 1	75
5.1.2.	Alternatif Layout 2	77
5.1.3.	Alternatif Layout 3	79
5.1.4.	Weighted Method Layout	80
5.2.	Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	81
5.2.1.	Altenatif 1.....	81
5.2.2.	Alternatif 2	82
5.2.3.	Alternatif 3	84
5.2.4.	<i>Weighted Method</i> Alternatif Perspektif	84
5.3.	Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1	85
5.3.1.	Layout Furnitur.....	86
5.3.2.	Gambar 3D	86
5.3.3.	Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur.....	87
5.4.	Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	88
5.4.1.	Layout Furnitur.....	88
5.4.2.	Gambar 3D	89
5.4.3.	Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur.....	89
5.5.	Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3	90
5.5.1.	Layout Furnitur.....	90
5.5.2.	Gambar 3D	91
5.5.3.	Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur.....	91

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN	92
6.1. Kesimpulan.....	93
6.2. Saran	93
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Alur yang Disarankan	8
Gambar 2. 2. Alur yang Tidak Berstruktur	8
Gambar 2. 3. Alur yang Diarahkan	8
Gambar 2. 4. Pola Sirkulasi	9
Gambar 2. 5. Teknik Pencahayaan Buatan	11
Gambar 2. 6. Site Plan Kawasan PTPN IX	15
Gambar 2. 7. Denah Eksisting	16
Gambar 2. 8. Refleksi Bunyi	21
Gambar 2. 9. Penaikan sumber bunyi dan Pemiringan Lantai	23
Gambar 2. 10. Penempatan langit-langit Pemantul	24
Gambar 2. 11. Bentuk Plafon Paralel yang tidak dianjurkan dan Pemantulan yang dianjurkan	24
Gambar 2. 12. Area Sumbu Longitudinal	24
Gambar 2. 13. Bentuk Lantai empat persegi	25
Gambar 2. 14. denah Gedung pertunjukan dengan bentuk kipas	26
Gambar 2. 15. ruang Beebentuk Tapal Kuda	26
Gambar 2. 16. Unit Akustik Siap Pakai	28
Gambar 2. 17. Panel Penyerap	28
Gambar 2. 18. Ruangan dengan Langgam Modern	29
Gambar 2. 19. Data Antropometri Masyarakat Indonesia	30
Gambar 2. 20. Antropometri Tubuh Manusia	31
Gambar 2. 21. Ergonomi Manusia	32
Gambar 2. 22. Alternatif Alur Sirkulasi Museum	32
Gambar 2. 23. Alternatif Konfigurasi Auditorium	33
Gambar 2. 24. Dubai Coffee Museum	34
Gambar 2. 25. Museum of Arts and Design	35
Gambar 2. 26. Buon Ma Thuot Museum	36
Gambar 2. 27. Entrance Museum Jamu Jago	36
Gambar 2. 28. Akses Ruang Rekor Muri dan Jamu	37
Gambar 2. 29. Bahan Baku Jamu	37



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Beberapa tahun kebelakang, meminum kopi telah menjadi sebuah gaya hidup masyarakat berbagai kalangan. Tidak hanya para orang dewasa, namun budaya meminum kopi juga sudah mulai merambah dikalangan generasi muda. Seiring dengan pergeseran budaya konsumsi kopi ini, data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dilaksanakan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa jumlah penduduk yang termasuk kategori pemuda adalah sebesar 63,82 juta jiwa. Jumlah tersebut merupakan seperempat dari total penduduk Indonesia. Dengan bertambahnya angka penikmat kopi ini, maka semakin meningkat pula fasilitas untuk mewedahi kegemaran ini. Bila melihat apa yang ada saat ini, kopi sudah bukan lagi tentang mana pencinta kopi dan hanya *coffee snob*. Semakin lama masyarakat tidak hanya menikmati begitu saja, namun sebagian kalangan memiliki keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang dunia sektor kopi.

Dengan meningkatnya minat masyarakat khususnya pada sektor kopi, hal ini dapat menjadi pasar baru dalam berbagai aspek seperti edukasi dan hiburan. Salah satu fasilitas umum yang notabene kurang banyak diminati masyarakat ialah museum. Sebagai contoh, menurut data Badan Pusat Statistik Kabupaten Sleman, Yogyakarta, pengunjung museum domestik dan mancanegara pada tahun 2016 ialah sebanyak 611.721 orang. Jumlah ini menurun sebanyak kurang lebih 30% dari tahun sebelumnya yang berjumlah 906.123 orang pengunjung dalam satu tahun. Padahal, museum adalah salah satu pariwisata yang mempunyai nilai hiburan maupun edukasi, sehingga akan sangat bermanfaat untuk berbagai kalangan. Salah satu museum kopi yang lengkap dengan berbagai fasilitas penunjang edukasi dan hiburan ialah Museum dan Pabrik Kopi Banaran yang berada dalam Kawasan PT. Perkebunan Nusantara IX (PTPN IX), Semarang. Fasilitas yang tersedia pada Kawasan ini terbilang cukup banyak, beberapa diantaranya adalah restoran, kopi, museum, dan *touring* pabrik.



Museum dan Pabrik Kopi Banaran sendiri memiliki berbagai layanan untuk pengunjung. Pihak museum akan menyediakan *tour guide* yang akan mengarahkan pengunjung dari awal hingga akhir perjalanan. Pengunjung akan terlebih dahulu dikenalkan mengenai dasar-dasar pengetahuan tentang kopi berupa penjelasan melalui layar LCD. Kemudian pengunjung akan dibawa ke museum untuk melihat langsung jenis-jenis kopi di Indonesia. Tur diakhiri dengan mengelilingi pabrik untuk melihat secara langsung proses pengolahan kopi. Dengan menjalani rangkaian perjalanan ini, pengunjung dapat mengetahui dan melihat proses sebenarnya dari pengolahan biji kopi. Selain itu, pengunjung juga dapat menyaksikan peninggalan bersejarah dikarenakan bangunan pabrik adalah bangunan peninggalan zaman kolonial Belanda yang telah ada sejak tahun 1911. Bangunan ini menjadi bangunan cagar budaya tipe A yang dilindungi pemerintah.

Dengan berbagai fasilitas yang dapat menunjang proses edukasi maupun hiburan untuk pengunjung, maka Museum dan Pabrik Kopi Banaran menjadi objek yang sangat berpotensi untuk dikembangkan lebih baik dengan tujuan menarik pengunjung. Pengembangan ini dapat berupa memperbaiki maupun menambah fasilitas dan layanan pada museum maupun pabrik. Untuk fasilitas sendiri, interior pada museum dapat dilengkapi dengan lebih banyak fitur edukasi maupun hiburan. Sedangkan pada layanan, dapat didesain skema perjalanan yang lebih efektif dan optimal untuk pengunjung. Dari beberapa pengembangan tersebut, cukup jelas bahwa akan dibutuhkan tenaga ahli yang memahami kebutuhan objek berdasarkan riset langsung dilapangan. Salah satu tenaga ahli ini ialah profesi Desainer Interior yang mana profesi ini bergelut dalam bidang kenyamanan, keamanan, dan estetika tempat. Sehingga akan dilakukan proses perancangan Redesain untuk Museum Kopi.

Pada perancangan desain ini, konsep desain akan mencoba menjawab beberapa persoalan utama pada Museum Kopi, Auditorium, dan Lobby. Memanfaatkan popularitas kopi yang sedang meningkat saat ini, maka konsep akan berusaha untuk membuat *branding* baru untuk Kawasan PT. Perkebunan Nusantara IX melalui beberapa perubahan desain interior pada beberapa fasilitas tersebut. *Rebranding* ini diperlukan mengingat besarnya potensi objek yang memang berada didalam kawasan wisata, dan ilmu yang bisa didapat oleh para pengunjung mengenai kopi.



Kedepannya diharapkan Kawasan ini dapat menjadi tempat pariwisata yang populer serta mengedukasi banyak orang.

1.2. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana display museum yang dapat menyampaikan informasi secara optimal dan efektif kepada pengunjung?
2. Konsep tema seperti apa yang dapat diterapkan bersama dengan bangunan cagar budaya pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran yang memiliki karakter klasik khas Belanda?
3. Bagaimana alur *touring* pengunjung yang dapat menyalurkan informasi dengan efektif dan maksimal?

1.3. Tujuan Desain

Tujuan dari rancangan desain ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menerapkan display yang informatif bagi pengunjung museum
2. Mengetahui dan menerapkan langgam yang dapat bersanding dengan konsep bangunan lama pada bangunan cagar budaya museum dan pabrik
3. Membuat perencanaan aktivitas *touring* dan dapat memfasilitasi pengunjung untuk menerima informasi dan mendapat pengalaman tentang kopi

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diulas pada perancangan desain ini adalah masalah-masalah yang sesuai disiplin ilmu desain interior. Objek yang menjadi fokus sebagai masalah yang akan diselesaikan adalah Museum Kopi, Auditorium, dan Kantor Teknik yang terdapat dalam area pabrik kopi.

1.5. Manfaat Desain



Sedangkan manfaat yang diharapkan didapat dari rancangan desain ini adalah sebagai berikut:

1. Pengunjung dapat menerima informasi tentang kopi dengan lebih maksimal
2. Keindahan bangunan cagar budaya pada pabrik dapat terekspos dengan lebih baik dan menjadi nilai estetika tersendiri
3. Pengunjung dapat mendapatkan pengalaman perjalanan museum dan pabrik dengan lengkap dan optimal



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1. Museum

2.1.1. Pengertian Museum

Museum adalah salah satu sarana edukasi dan hiburan untuk publik yang hampir ada disetiap kota khususnya di Indonesia. Sedangkan menurut The International Council of Museums (ICOM), museum adalah *'A non-profit making, permanent institution, in the service of society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for the purpose of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment'* dan menurut The Museums Association (United Kingdom) *'A museum is an institution which collects, documents, preserves, exhibits and interprets material evidence and associated information for the public benefit'* (Ambrose & Paine, 1993:8). Dari beberapa pengertian ini dapat disimpulkan bahwa museum bukanlah tempat penyimpanan benda-benda kuno atau antik semata, melainkan juga sebagai tempat penelitian, pembelajaran, dan konservasi dari benda-benda tersebut. Museum harus terbuka bagi masyarakat dan bermanfaat bagi masyarakat umum.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan Museum

Menurut beberapa ahli seperti Hooper-Greenhill (1994), menyatakan bahwa pendidikan adalah salah satu fungsi museum dan merupakan alasan utama dari keberadaan sebuah museum. Miles (McLean, 1993) mengemukakan bahwa tujuan masyarakat mengunjungi museum selain untuk mendapatkan informasi, memperluas wawasan, dan interaksi sosial adalah untuk hiburan dan relaksasi. Sedangkan berdasarkan hasil musyawarah umum ke-11 International Council of Museum (ICOM) pada tahun 1974 di Denmark, fungsi museum diantaranya yaitu:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- c. Konservasi dan preservasi



- d. Penyebaran dan pemerataan 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

Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, pada Bab I yang membahas tentang ketentuan umum, pasal 2 menyebutkan bahwa *Museum mempunyai tugas pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.*

2.1.3. Standar Ruang Museum

Menurut (Pickard, 2002), sebuah pameran museum atau gallery terdiri dari ruang pameran permanen dan ruang pameran temporer dalam bentuk dan ukuran yang berbeda. Ruang pameran temporer dapat memperkuat dan memperluas ruang pameran permanen dan memberikan kesempatan benda pameran yang biasanya tersimpan di dalam ruang penyimpanan. Pedoman dasar merancang ruang pameran:

- Dinding: permukaan dinding harus padat dan dilindungi oleh bahan yang mudah untuk diperbaiki secara langsung. Material harus berpori sehingga dapat membantu mengontrol kelembaban ruang pameran dengan menyerap dan melepaskan kelembaban.
- Lantai: tenang, nyaman, menarik, awet, dapat merefleksikan cahaya, dan mampu menahan beban berat. Biasanya kayu, batu, dan karpet merupakan material yang cocok untuk lantai pada ruang pameran.
- Objek pameran: yang terpenting, setiap benda harus ditempatkan di tempat yang memiliki sudut pandang yang tepat dengan pencahayaan yang cukup. Setiap objek harus diberikan konteks visual. Penyajian informasi tentang masing-masing objek harus di buat dalam konteks strategi informasi keseluruhan seperti surat, penjelasan, nama, dll.
- Bentuk media pameran: tampilan media pameran dapat menjadi sangat penting dalam bagian hiasan museum. Masalah bentuk dan tampilan harus di pertimbangkan



seperti, latar belakang, yang sangat penting bagi media pameran dan ruang pameran serta objek lain disekitarnya. Media pameran juga harus di desain untuk berbagai macam aspek akses pemeliharaan termasuk objek lain didalamnya seperti pencahayaan, perlengkapan kelembabab, serta media pameran itu sendiri.

a. Metode Pameran dan Display

Metode pameran adalah cara yang dipilih seperti apa barang-barang koleksi akan dipamerkan kepada pengunjung. Metode ini akan menentukan pula sarana dan prasana apa yang dibutuhkan untuk koleksi. Terdapat tiga macam metode penyajian/ pameran di museum, yaitu:

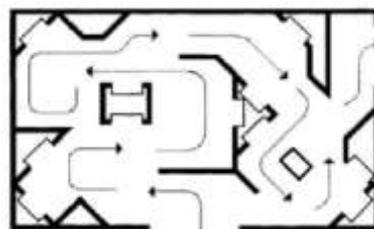
- Metode pendekatan Estetis, yaitu cara penyajian benda-benda koleksi dengan mengutamakan segi keindahan dari benda-benda yang dipamerkan. Ini berlaku bagi benda-benda kebudayaan materia atau benda-benda kesenian.
- Metode pendekatan Romantika, yaitu cara penyajian benda-benda koleksi tersebut disusun sehingga dapat mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
- Metode pendekatan Intelektual, yaitu cara penyajian benda-benda koleksi tersebut disusun sehingga dapat mengungkapkan dan memberikan informasi ilmu pengetahuan yang bersangkutan dengan benda-benda yang dipamerkan.

b. Sirkulasi Ruang

Menurut (Dean, 1996) ada tiga alternatif pendekatan dalam mengatur sirkulasi alur pengunjung dalam penataan ruang pameran sebuah museum:

- Alur yang disarankan (suggested)

Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang sudah disiapkan karena pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya.

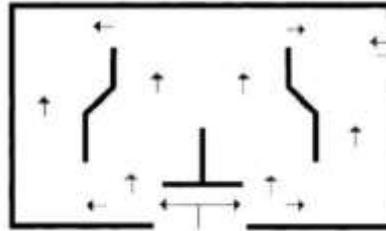




Gambar 2. 1. Alur yang Disarankan

Sumber: Dean (1996)

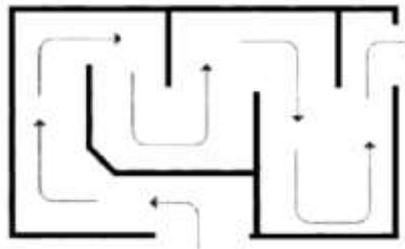
- Alur yang tidak berstruktur (unstructured)
Dalam pendekatan ini, pengunjung tidak diberikan batasan gerak dalam ruang, mereka bebas bergerak tanpa adanya alur yang harus diikuti. Biasanya pendekatan ini digunakan dalam sebuah galeri seni.



Gambar 2. 2. Alur yang Tidak Berstruktur

Sumber: Dean (1996)

- Alur yang diarahkan (directed)
Pendekatan seperti ini bersifat kaku karena mengarahkan pengunjung untuk bergerak dalam satu arah sesuai alur yang sudah direncanakan.



Gambar 2. 3. Alur yang Diarahkan

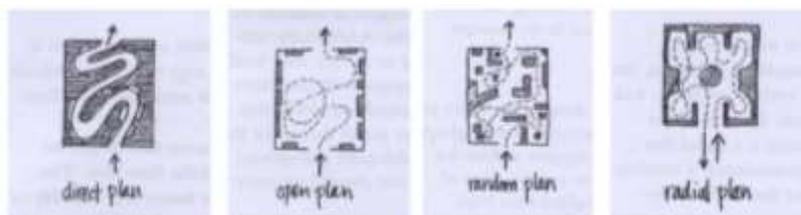
Sumber: Dean (1996)

Sedangkan menurut McLean (1993) perencanaan lalu lintas pengunjung merupakan faktor penting dalam desain sebuah ruang pameran. Tata letak ruang pameran yang buruk dapat menyebabkan kemacetan, ruang penuh sesak, kebingungan, disorientasi dan pada akhirnya pengunjung akan kehilangan ketertarikan pada benda koleksi. Ini dapat dihindari dengan menyediakan ruang gerak yang cukup diantara benda pameran dan meletakkan benda pameran penting ataupun favorit di jalur sirkulasi utama. Berikut adalah beberapa pola sirkulasi pengunjung yang disarankan oleh McLean (1993) pola sirkulasi langsung (direct



plan), pola sirkulasi terbuka (open plan), pola sirkulasi berputar (radial plan), dan pola sirkulasi acak (random plan).

Masing-masing dari pola sirkulasi ini memiliki kekurangan dan kelebihan sendiri-sendiri, seperti pola sirkulasi langsung sangatlah sederhana dan hanya memberikan pilihan jalan yang terbatas kepada pengunjung. Berbeda dengan pola acak, pola sirkulasi memberikan ragam alternatif arah yang membuat pengunjung-pengunjung seakan-akan tidak terkontrol. Pola sirkulasi terbuka sangat baik digunakan jika perancang ingin agar pengunjung dapat melihat keseluruhan pameran secara langsung seperti ruang pamer lukisan, misalnya. Walaupun kekurangannya adalah pengunjung kehilangan rasa keingintahuan dan eksplorasi karena semua benda pameran sudah terlihat. Dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing, keempat pola sirkulasi ini dapat digunakan dalam perancangan ruang pameran, disesuaikan dengan jenis pameran, karakteristik benda pameran, karakteristik pengunjung, dan sebagainya.



Gambar 2. 4. Pola Sirkulasi

Sumber: McLean (1993)

c. Pencahayaan

Selain pencahayaan untuk ruangan, pencahayaan pada koleksi museum juga sangatlah penting. Pencahayaan pada koleksi museum harus memperhatikan banyak faktor, jika tidak maka kerusakan koleksi dapat terjadi. Kerusakan dapat berasal dari ketiga jenis cahaya. Sinar ultra violet dan cahaya tampak dapat menyebabkan perubahan struktur kimia materi sedangkan sinar infra merah dapat menaikkan suhu sehingga memiliki efek membakar, dan sinar tampak. Jenis cahaya yang umum ditemukan di museum adalah sinar ultraviolet dan cahaya tampak yang berasal dari cahaya matahari (sunlight), cahaya siang (daylight) atau



pun cahaya buatan (artificial light) seperti lampu tabung (fluoresens), lampu pijar atau lampu halogen.

Sangat ideal apabila ruangan-ruangan di museum tidak mempunyai jendela karena cahayanya dapat diatur. Diusahakan lampu terlindung, jangan sampai sumber cahaya langsung terlihat oleh pengunjung. Lampu yang digunakan sebaiknya lampu TL karena tidak sepanas lampu pijar biasa. Akan tetapi lampu TL mengandung ultraviolet. Agar tidak mengganggu, sebaiknya menggunakan kaca buram sebagai filter. Lampu TL pada obyek-obyek yang peka terhadap cahaya sebaiknya diletakkan paling dekat berjarak kurang lebih 40 cm.

Sementara jenis-jenis koleksi berdasarkan sensitifitas koleksi terhadap cahaya, terdapat 3 kelompok koleksi, yaitu:

No	Tingkat Iluminasi	Lama Waktu Display	Jenis Objek
1	50 lux atau 5 footcandle	3000 jam	Tekstil, kostum, kain permadani, cat air, naskah kuno, miniature, lukisan pada kulit hewan, wallpaper, bahan kulit celup, lebih banyak sejarah pameran, termasuk specimen yang berkaitan dengan tumbuh-tumbuhan, bulu binatang dan bulu-bulu lainnya.
2	200 lux atau 20 footcandle	3000 jam	Gambar minyak, bahan yang awet, tanduk binatang, tulang hewan, dan gading gajah, serta pernis alami.
3	300 lux atau 30 footcandle	-	Objek ini mungkin terlindung pada tingkat iluminasi cahaya, akan tetapi panas yang terlalu berlebihan berbahaya untuk : logam, batu, kaca, keramik, dan barang-barang perhiasan.

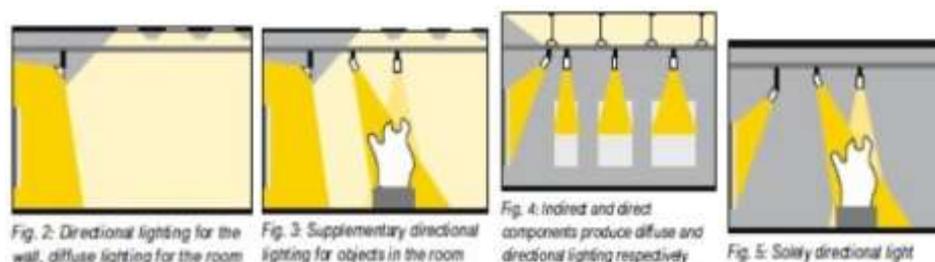
Warna pencahayaan, merupakan faktor yang sangat penting. Menurut penelitian, pencahayaan dalam bangunan exhibisi diperlukan dua jenis cahaya. Ruangan dapat diterangi secara tidak langsung dengan cahaya fluorescent 4500°. Objek yang dipamerkan mendapat pencahayaan dengan cahaya lampu incandescent tanpa filter dengan suhu 2800° -3100° memberi pencahayaan spot pada objek individual, maupun pencahayaan *flood* dilokasi tertentu. Pencahayaan ruangan diharapkan tidak melebihi terangnya pencahayaan terhadap objek. Akan tetapi pencahayaan ruangan juga tidak diharapkan terlalu gelap sehingga objek



ang dipamerkan terlalu kontras. Perletakan pencahayaan harus dilakukan secara hati – hati untuk mencegah efek silau, dan pentulan dari silau. Usaha untuk mencegah efek silu ini dilakukan dengan memberikan lapisan kaca difusi. Oleh karena itu pada umumnya dilakukan pencahayaan secara tidak langsung pada areal pameran didalam sebuah museum. Pemanfaatan *skylight* cukup membantu dalam hal ini, penggunaan refleksi cahaya juga mendapat peran yang cukup penting dalam hal ini.

Teknik Pencahayaan Buatan

Terdapat beberapa Teknik pencahayaan buatan yang sering diterapkan pada ruangan museum. Pencahayaan buatan sendiri berarti cahaya yang didapatkan bukan dari sinar matahari, melainkan alat yang bersumber dari energi listrik maupun sejenisnya. Terdapat dua sifat pencahayaan yang umumnya diterapkan didalam museum, yaitu *Diffuse Lighting* dan *Directional Lighting*. *Diffuse Lighting* merupakan pencahayaan yang bersifat melebur. Pencahayaan ini akan memancarkan cahaya ke seluruh penjuru ruangan secara merata. Namun terang cahaya yang dihasilkan relatif rendah, sehingga tidak akan menghasilkan efek bayangan. Sedangkan *Directional Lighting*, ialah pencahayaan yang bersifat melebur. Pencahayaan ini akan memancarkan cahaya ke seluruh penjuru ruangan secara merata. Namun terang cahaya yang dihasilkan relatif rendah, sehingga tidak akan menghasilkan efek bayangan.



Gambar 2. 5. Teknik Pencahayaan Buatan

d. Penghawaan

Penghawaan merupakan proses pertukaran udara di dalam bangunan untuk merekayasa pergerakan udara dan temperatur udara secara alami melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka ataupun pengkondisian udara dengan alat



mekanis. Pada fasilitas museum sendiri, tidak ada acuan yang mutlak tentang kontrol pemanasan dan kelembaban. Pengontrolan koleksi tertentu tergantung pada keadaan museum dan kondisi sebelum objek-objek tersebut disimpan. Terdapat dua perimeter yang mempengaruhi penghawaan pada museum, yaitu:

■ Suhu

Suhu merupakan faktor paling sedikit penyebab kerusakan lingkungan tapi penting dalam mengontrol tingkat kelembaban. Suhu rendah dapat menolong dalam mengurangi pembusukan secara kimiawi dan biologis, tapi suhu yang di inginkan sering di atur oleh permintaan kenyamanan manusia yang harusnya tidak boleh lebih dari 19oC.

■ Tingkat kelembaban

Tingkat kelembaban adalah faktor yang lebih penting dari suhu didalam suatu konservasi, semakin tinggi kelembaban, maka semakin besar risikonya. Kondisi kering dapat menghambat terjadinya korosi, namun bahan organik seperti kayu dan tekstil dapat menyusut dan mungkin menjadi rapuh. Dalam kondisi masal, korosi terjadi pada beberapa material yang tidak stabil, dan kebanyakan material organik beresiko diserang oleh serangga dan jamur. Beberapa jamur dapat menyebar dalam tingkat kelembaban serendah 60%, tapi yang benar-benar berbahaya bermulai pada tingkat 75%. Umumnya tingkat kelembaban yang dapat diterima untuk objek yang sensitif dan halus adalah 55,5%. Fluktuasi jangka pendek pada tingkat kelembaban secara khusus dapat merukan artefakartefak. Kebanyakan artefak akan lebih aman jika di tempatkan pada ruangan dengan kelambaban 45% - 60%

2.2. Pabrik

2.2.1. Pengertian Pabrik

Pabrik yang dalam bahasa asingnya kita kenal sebagai factory atau plant. Pabrik adalah suatu tempat dimana elemen dan faktor-faktor seperti: Manusia (SDM), SDM (air, tanah, mineral, dll), mesin dan peralatan (fasilitas) produk yang lain, material, energi, informasi, uang (kapital/modal) dikelola bersama-



sama dalam suatu metode atau sistem produksi. Dengan tujuan agar menciptakan dan menghasilkan suatu jasa atau produk secara efektif, tepat sasaran, efisien dan aman. Pabrik diistilahkan sama dengan industri, walaupun industri hakekatnya mempunyai pengertian yang lebih luas. Pabrik pada dasarnya adalah salah satu jenis industri yang khususnya akan menciptakan dan menghasilkan produk jadi. Seperti halnya pada industri manufaktur.

2.2.2. Karakteristik Pabrik

Manufacturing company memiliki beberapa karakteristik tertentu yang tidak terdapat pada industri lainnya. Adapun beberapa ciri-ciri perusahaan manufaktur adalah sebagai berikut:

a. Proses Pengolahan Produk

Kegiatan perusahaan ini dilakukan dengan pengolahan bahan mentah menjadi suatu barang jadi dimana prosesnya membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar. Barang siap jadi tersebut kemudian dijual ke konsumen melalui proses pemasaran.

b. Mesin Berskala Besar

Kegiatan produksi pada manufacturing company menggunakan mesin-mesin dan peralatan dengan skala besar agar dapat menghasilkan suatu produk dalam jumlah tertentu dan kualitas tertentu. Namun, kegiatan produksi masih tetap membutuhkan tenaga manusia yang profesional untuk mengendalikan mesin-mesin dan peralatan tersebut.

c. Biaya Produksi

Agar dapat menghasilkan produk jadi berkualitas dengan jumlah besar maka dibutuhkan biaya yang besar pula untuk mendukung kegiatan produksi. Biaya tersebut adalah untuk pengadaan bahan baku, biaya tenaga kerja, perawatan mesin, dan lain-lain.

d. Proses Produksi

Kegiatan produksi pada perusahaan manufaktur pada umumnya sangat kompleks sehingga membutuhkan pembagian tugas dan koordinasi yang baik antar divisi. Misalnya, tenaga operator mesin bekerja memastikan mesin bekerja



sesuai fungsinya, sedangkan bagian quality control bekerja memastikan produk yang dihasilkan sesuai standar dan layak dijual ke pasar.

e. Pemasaran dan Penjualan

Kegiatan produksi akan sangat berkaitan dengan proses pemasaran dan penjualan produk. Tanpa adanya pemasaran dan penjualan yang baik maka proses produksi akan mengalami masalah.

2.2.3. Fungsi Pabrik

Secara umum, ada empat fungsi pokok dari perusahaan manufaktur, yaitu:

a. Fungsi Produksi

Fungsi ini adalah kegiatan utama dari manufacturing company, yaitu mengolah bahan mentah menjadi suatu barang jadi yang siap dipasarkan kepada konsumen. Kegiatan ini membutuhkan biaya, misalnya biaya bahan baku, gaji pekerja produksi, biaya perawatan mesin, dan lainnya.

b. Fungsi Pemasaran

Fungsi ini bertujuan untuk mencapai tujuan dari kegiatan perusahaan, yaitu memperoleh keuntungan dengan menjual produk yang dihasilkan. Kegiatan ini mengeluarkan biaya, misalnya biaya promosi, biaya distribusi, biaya sewa gedung, dan biaya gaji karyawan pemasaran.

c. Fungsi Administrasi dan Umum

Ini merupakan fungsi kegiatan manufaktur yang berkaitan dengan kebijakan, pengarahan, dan pengawasan, sehingga kegiatan perusahaan berjalan secara efektif dan efisien. Kegiatan ini juga membutuhkan biaya, misalnya biaya personalia, biaya akuntansi, dan lainnya.

d. Fungsi Keuangan

Ini adalah fungsi penyediaan berbagai kebutuhan dana yang diperlukan oleh perusahaan untuk berbagai kegiatannya, baik itu kegiatan produksi maupun upaya pengembangan perusahaan.

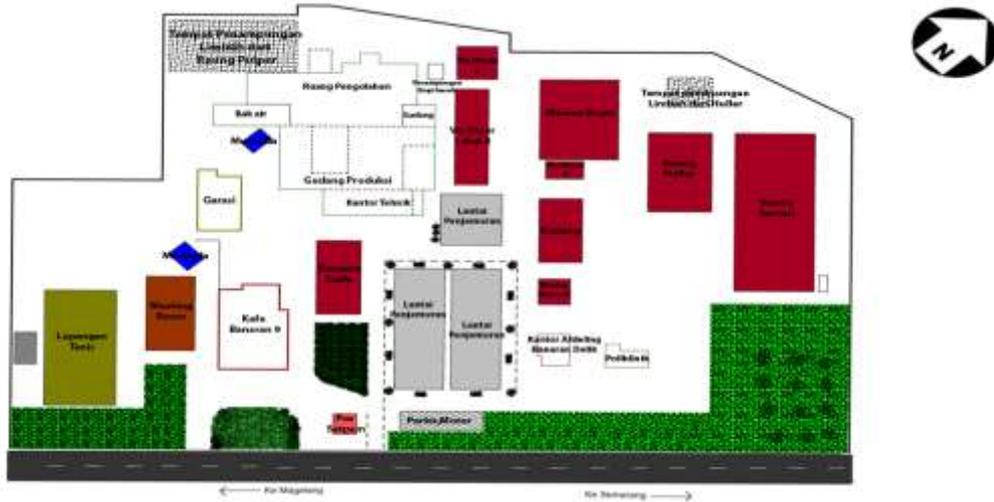
2.3. Studi Eksisting

2.3.1. Kawasan PT. Perkebunan Nusantara IX



Museum dan Pabrik Kopi Banaran terletak didalam Kawasan yang dimiliki oleh PT. Perkebunan Nusantara IX beserta dengan beberapa fasilitas lainnya. Kawasan ini berlokasi di Krajan, Gemawang, Kec. Jambu, Semarang, Jawa Tengah.

- *Site Plan* Kawasan



Gambar 2. 6. Site Plan Kawasan PTPN IX

Sumber: PT. Perkebunan Nusantara IX

Pada *site plan* Kawasan PTPN IX ini menginformasikan fasilitas dan bangunan apa saja yang terdapat didalamnya. *Site plan* sendiri berfungsi sebagai petunjuk untuk mengetahui posisi dan letak setiap fasilitas bangunan. Berdasarkan *site plan* tersebut terdapat fasilitas-fasilitas sebagai berikut:

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1. Lapangan Tenis | 9. Poliklinik |
| 2. Meeting Room | 10. Kantor Teknik |
| 3. Café Banaran 9 | 11. Museum |
| 4. Musholla | 12. Gudang produksi |
| 5. Pos satpam | 13. Ruang pengolahan |
| 6. Area parkir | 14. Vis Dryer |
| 7. Area lantai penjemuran | 15. Ruang Huller |
| 8. Kantor Afdeling Banaran Delik | 16. Ruang Sortasi |
| | 17. Gudang |

- Denah



Gambar 2. 7. Denah Eksisting

Sumber: Referensi Pribadi (2019)

MUSEUM KOPI BANARAN

Museum Kopi Banaran, terletak di Desa Gemawang, Kec. Jambu, Kab. Semarang, bersebelahan dengan Pabrik Kopi Banaran. Museum Kopi ini menyimpan sejarah panjang perjalanan kopi di Indonesia. Pengunjung dapat melihat varian-varian kopi Indonesia disini, beserta dengan peralatan pengolahan kopi klasik, seperti alu (alat untuk menumbuk kopi), manual grinder, dan tentu saja sejarah dari Kopi Banaran. Pengunjung akan melihat betapa kayanya ragam kopi Indonesia, dari bagian Barat Indonesia, hingga Bagian Timur Indonesia. Pengunjung juga dapat mencoba coffee cupping yang tentu saja memberikan sensasi bagi pengunjung dalam menikmati kopi, langsung dari pabriknya.

PABRIK KOPI BANARAN

Pabrik Kopi Banaran, merupakan Pabrik Kopi peninggalan Belanda, yang berdiri sejak tahun 1911. Pabrik Kopi Banaran dimiliki oleh PT Perkebunan Nusantara IX, yang merupakan Badan Usaha Milik Negara. Pabrik Kopi Banaran terletak di



Desa Gemawang, Kec. Jambu, Kab. Semarang. Di sini, pengunjung dapat melihat proses pengolahan kopi dari kebun. Mulai dari proses penyortiran awal, proses pengupadan kulit kopi, hingga proses penyortiran biji kopi berdasarkan kualitas. Disamping itu, pengunjung juga dapat mencoba merasakan kopi langsung dari pabriknya, atau biasa disebut coffee cupping, karena di sini juga menampilkan proses roasting biji kopi, hingga menjadi kopi bubuk siap minum. Pengunjung akan merasakan bagaimana proses panjang dalam pengolahan kopi dengan kualitas ekspor, yang tentu saja memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung.

2.4. Bangunan Cagar Budaya

Menurut Undang-undang Cagar Budaya, Cagar Budaya merupakan benda buatan manusia yang bergerak, maupun tidak bergerak yang merupakan kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Definisi lain dari Cagar Budaya adalah benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan

Berdasarkan Peraturan Daerah DKI Jakarta no 9 tahun 1999 bab IV, dijabarkan tolok ukur kriteria sebuah bangunan cagar budaya adalah:

- Tolok ukur nilai sejarah dikaitkan dengan peristiwa-peristiwa perjuangan, ketokohan, politik, sosial, budaya yang menjadi symbol nilai kesejarahan pada tingkat nasional dan atau Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
- Tolok ukur umur dikaitkan dengan usia sekurang-kurangnya 50 tahun.
- Tolok ukur keaslian dikaitkan dengan keutuhan baik sarana dan prasarana lingkungan maupun struktur, material, tapak bangunan dan bangunan di dalamnya.
- Tolok ukur tengeran atau landmark dikaitkan dengan keberadaan sebuah bangunan tunggal monument atau bentang alam yang dijadikan symbol dan



wakil dari suatu lingkungan sehingga merupakan tanda atau tengeran lingkungan tersebut.

- Tolok ukur arsitektur dikaitkan dengan estetika dan rancangan yang menggambarkan suatu zaman dan gaya tertentu

Kriteria bangunan cagar budaya dalam Perda No. 19 Tahun 2009 ada 5, yaitu:

- nilai sejarah;
- nilai arsitektur;
- nilai ilmu pengetahuan;
- nilai sosial budaya;
- umur

Bangunan cagar budaya sendiri dibagi dalam 3 golongan, yaitu:

- Bangunan cagar budaya Golongan A (Utama) adalah bangunan cagar budaya yang memenuhi 4 (empat) kriteria.
- Bangunan cagar budaya Golongan B (Madya) adalah bangunan cagar budaya yang memenuhi 3 (tiga) kriteria.
- Bangunan cagar budaya Golongan C (Pratama) adalah bangunan cagar budaya yang memenuhi 2 (dua) kriteria.

Menurut pasal 22, pemugaran atau alih fungsi dapat saja dilakukan asal memenuhi aturan sebagai berikut:

Pemugaran bangunan cagar budaya Golongan A dilaksanakan dengan ketentuan diantaranya:

- Bangunan dilarang dibongkar dan/atau diubah; apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak harus dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya;
- Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama/sejenis atau memiliki karakter yang sama, dengan mempertahankan detail ornamen bangunan yang telah ada;



- Dalam upaya revitalisasi dimungkinkan adanya penyesuaian/perubahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk bangunan aslinya
- Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi suatu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama, dengan ketentuan penambahan bangunan hanya dapat dilakukan di belakang dan/atau di samping bangunan cagar budaya dan harus sesuai dengan arsitektur bangunan cagar budaya dalam keserasian lingkungan.

Menurut Pasal 23, Pemugaran bangunan cagar budaya Golongan B dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- Bangunan dilarang dibongkar secara sengaja, dan apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak harus dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya;
- Perubahan bangunan harus dilakukan tanpa mengubah karakter bangunan serta dengan mempertahankan detail dan ornamen bangunan yang penting;
- Dalam upaya rehabilitasi dan revitalisasi dimungkinkan adanya perubahan fungsi dan tata ruang dalam asalkan tidak mengubah karakter struktur utama bangunan;
- Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi suatu kesatuan dengan bangunan utama.

Menurut Pasal 24, Pemugaran bangunan cagar budaya Golongan C dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- Perubahan bangunan dapat dilakukan dengan tetap mempertahankan karakter utama bangunan;
- Detail ornamen dan bahan bangunan disesuaikan dengan arsitektur bangunan di sekitarnya dalam keserasian lingkungan;
- Penambahan bangunan dalam perpetakan atau persil dapat dilakukan di belakang dan/atau di samping bangunan cagar budaya dalam keserasian lingkungan;



- Fungsi bangunan dapat diubah sesuai dengan rencana kota.

Namun, menurut UU No.5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya serta SK Gubernur Nomor D/IV/6098/d/33/1975 jo Perda Nomor 9 tahun 1999 tentang pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan Bangunan Cagar Budaya. Bangunan cagar budaya dibagi dalam empat golongan, A sampai D.

- Bangunan Golongan A tidak boleh ditambah, diubah, dibongkar, atau dibangun baru.
- Bangunan Golongan B, Bangunan dibagian badan utama, struktur utama, atap dan pola tampak muka tidak boleh diubah alias harus sesuai bentuk aslinya.
- Bangunan Golongan C, bangunan boleh di ubah atau dibangun baru, tetapi dalam perubahan itu harus disesuaikan dengan pola bangunan sekitarnya.

Bangunan Golongan D, boleh diubah sesuai dengan keinginan pemilik, tapi harus sesuai dengan perencanaan kota.

2.5. Auditorium

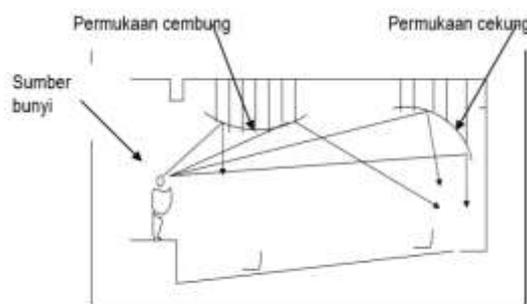
Gedung Pertunjukan merupakan suatu tempat yang dipergunakan untuk mempergelarkan pertunjukan, baik seni tari, musik maupun drama. Terkait dengan itu maka persyaratan ruang harus dipenuhi sesuai dengan fungsinya, agar pesan yang diungkapkan penyaji seni dapat tertangkap dengan baik sehingga tercapai kualitas pertunjukan yang optimal serta kepuasan bagi penikmatnya mengingat penonton yang memasuki sebuah gedung pertunjukan memiliki hak untuk mendapatkan kenyamanan, keamanan, penerangan yang cukup, pemandangan (viewing) yang menyenangkan dan kualitas bunyi yang baik selain kualitas acaranya itu sendiri. Sesuai dengan fungsi utamanya yaitu sebagai gedung pertunjukan, salah satu persyaratan yang seharusnya dipenuhi selain tata cahaya adalah penataan akustik atau tata suara. Pengolahan tata suara yang baik akan mempertinggi kualitas tampilan pertunjukan dan menciptakan kenyamanan bagi penikmatnya.

a. Perilaku Bunyi (Behaviour of Sound) di Ruang Tertutup

- Refleksi Bunyi (Pemantulan Bunyi)



Bunyi akan memantul apabila menabrak beberapa permukaan sebelum sampai ke pendengar sebagaimana pendapat Mills(1986: 27): Reflected sound strikes a surface or several surfaces before reaching the receiver. Pemantulan dapat diakibatkan oleh bentuk ruang maupun bahan pelapis permukaannya. Permukaan pemantul yang cembung akan menyebarkan gelombang bunyi sebaliknya permukaan yang cekung seperti bentuk dome (kubah) dan permukaan yang lengkung menyebabkan pemantulan bunyi yang mengumpul dan tidak menyebar sehingga terjadi pemusatan bunyi.



Gambar 1. Pemantulan suara ke langit-langit
Sumber: Doelle (1990)

Gambar 2. 8. Refleksi Bunyi

Sumber: Doelle (1990)

- Absorpsi Bunyi (Penyerapan Bunyi)

Saat bunyi menabrak permukaan yang lembut dan berpori maka bunyi akan terserap olehnya (Doelle, 1990:26) sehingga permukaan tersebut disebut penyerap bunyi. Bahan-bahan tersebut menyerap bunyi sampai batas tertentu, tapi pengendalian akustik yang baik membutuhkan penyerapan bunyi yang tinggi. Adapun yang menunjang penyerapan bunyi adalah lapisan permukaan dinding, lantai, langit-langit, isi ruang seperti penonton dan bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet serta udara dalam ruang.

- Diffusi Bunyi (Penyebaran Bunyi)

Bunyi dapat menyebar menyebar ke atas, ke bawah maupun ke sekeliling ruangan. Suara juga dapat berjalan menembus saluran, pipa atau koridor.ke semua arah di dalam ruang tertutup. Seperti yang tersebut dalam Acoustic.com:



Sound can flank over, under, or around a wall. Sound can also travel through common ductwork, plumbing or corridors.

- Difraksi Bunyi (Pembelokan Bunyi) Difraksi bunyi merupakan gejala akustik yang menyebabkan gelombang bunyi dibelokkan atau dihamburkan di sekitar penghalang seperti sudut (corner), kolom, tembok dan balok.

b. Persyaratan Akustik Perancangan Ruang Gedung Pertunjukan

Persyaratan tata akustik gedung pertunjukan yang baik dikemukakan oleh Doelle (1990:54) yang menyebutkan bahwa untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, secara garis besar gedung pertunjukan harus memenuhi syarat : kekerasan (loudness) yang cukup, bentuk ruang yang tepat, distribusi energi bunyi yang merata dalam ruang, dan ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik.

- Kekerasan (Loudness) yang Cukup

Hilangnya energi bunyi dapat dikurangi agar tercapai kekerasan/loudness yang cukup. Dalam hal ini Doelle (1990:54) mengemukakan persyaratan yang perlu diperhatikan untuk mencapainya, yaitu dengan cara memperpendek jarak penonton dengan sumber bunyi, penaikan sumber bunyi, pemiringan lantai, sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara, luas lantai harus sesuai dengan volume gedung pertunjukan, menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan, dan penempatan penonton di area yang menguntungkan.

Memperpendek Jarak Penonton dengan Sumber Bunyi.

Akan tetapi untuk mendapatkan kekerasan yang cukup saja (tanpa harus melihat penyaji dengan jelas), misalnya pada pementasan orkestra atau konser musik, toleransi jarak penonton dengan penyaji dapat lebih jauh hingga jarak maksimum dengan pendengar yang terjauh adalah 40m, sebagaimana yang dikemukakan Mills (1976:8). The maximum distance between the orchestra and the further listeners, about 40 m.

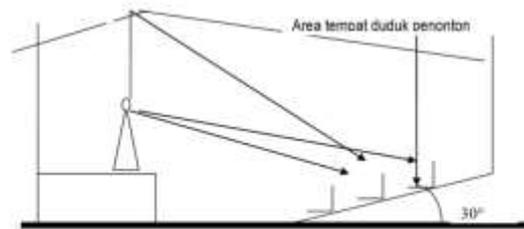
Penaikan Sumber Bunyi



Sumber bunyi harus dinaikkan agar sebanyak mungkin dapat dilihat oleh penonton, sehingga menjamin gelombang bunyi langsung yang bebas (gelombang yang merambat secara langsung tanpa pemantulan) ke setiap pendengar.

Pemiringan Lantai

Lantai di area penonton harus dibuat miring karena bunyi lebih mudah diserap bila merambat melewati penonton dengan sinar datang miring (grazing incidence). Aturan gradien kemiringan lantai yang ditetapkan tidak boleh lebih dari 1:8 atau 30° dengan pertimbangan keamanan dan keselamatan. Kemiringan lebih dari itu menjadikan lantai terlalu curam dan membahayakan.



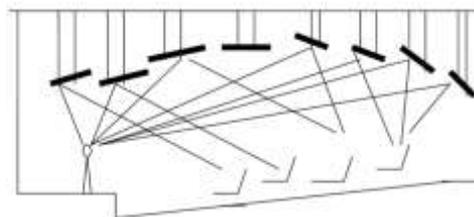
Gambar 2. Penaikan sumber bunyi dan pemiringan lantai area penonton
Sumber: Doelle (1990)

Gambar 2. 9. Penaikan sumber bunyi dan Pemiringan Lantai

Sumber: Doelle (1990)

Sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara

Untuk mencegah berkurangnya energi suara, sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan-permukaan pemantul bunyi seperti gypsum board, plywood, flexyglass dan sebagainya dalam jumlah yang cukup banyak dan besar untuk memberikan energi bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton, terutama pada tempat-tempat duduk yang jauh. Langit-langit dan dinding samping auditorium merupakan permukaan yang tepat untuk memantulkan bunyi.



Gambar 3. Penempatan langit-langit pemantul
Sumber: Doelle (1990)



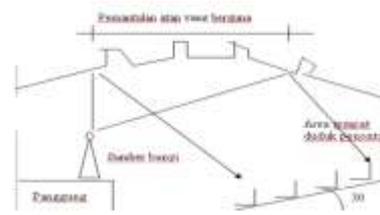
Gambar 2. 10. Penempatan langut-langit Pemantul

Sumber: Doelle (1990)

- e. Kesesuaian luas lantai dengan volume ruang
Terkait dengan kapasitas tempat duduk, The Association of British Theatre Technicians dalam Mills(1976:32) mengklasifikasikan gedung pertunjukan dari yang berukuran kecil hingga sangat besar yakni: ukuran sangat besar berkapasitas 1500 atau lebih tempat duduk, ukuran besar 900-1500 tempat duduk, ukuran sedang 500 – 900 tempat duduk dan ukuran kecil kurang dari 500 tempat duduk.
- f. Menghindari pemantul bunyi paralel yang saling berhadapan Bentuk plafond paralel secara horisontal seperti gambar di bawah ini tidak dianjurkan.



Gambar 4. Bentuk plafond paralel yang tidak dianjurkan
Sumber: Doelle (1990)

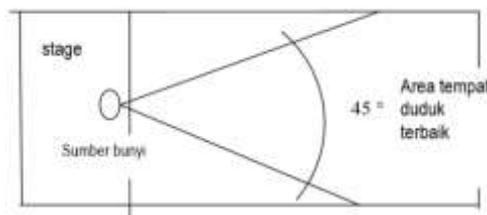


Gambar 5. Pemantulan yang dianjurkan
Sumber: Doelle (1990)

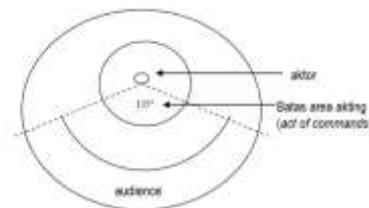
Gambar 2. 11. Bentuk Plafon Paralel yang tidak dianjurkan dan Pemantulan yang dianjurkan

Sumber: Doelle (1990)

- g. Penempatan penonton di area yang menguntungkan Penonton harus berada di daerah yang menguntungkan, baik saat menonton maupun melihat pertunjukan, yakni berada pada area sumbu longitudinal.



Gambar 6. Area sumbu longitudinal
Sumber: Doelle (1990)



Gambar 7. Limit Lingkar area penonton yang dapat dijangkau pemain (act of commands)
Sumber: Doelle (1990)

Gambar 2. 12. Area Sumbu Longitudinal

Sumber: Doelle (1990)

3. Pemilihan Bentuk Ruang yang Tepat

Doelle (1995:95) menyebutkan bahwa bentuk ruang juga mempengaruhi kualitas bunyi. Ada beberapa bentuk ruang pertunjukan yang lazim



digunakan , yaitu: bentuk empat persegi (rectangular shape), bentuk kipas (fan shape), bentuk tapal kuda (horse-shoe shape) dan bentuk hexagonal (hexagonal shape).

Bentuk Ruang Empat Persegi (rectangular shape) merupakan bentuk tradisional yang paling umum digunakan Ruang-ruang konser dari abad ke-19 dan awal abad ke-20 seperti The Grosser Musikvereinsaal, Vienna, Andrew's Hall Glasgow, The Concertgebouw Amsterdam, The Stadt Casino Basel dan Symphony Hall Boston, semuanya mempunyai bentuk lantai empat persegi. Keuntungan dari bentuk ruang ini dijelaskan Mills (1976:28) sebagai berikut: The virtues of this shape are a high degree of uniformity and in inherently good balance of early and late energy. The small width is responsible for a substantial amount of early lateral sound, enhanced by additional contribution of multiple reflections between the side walls.

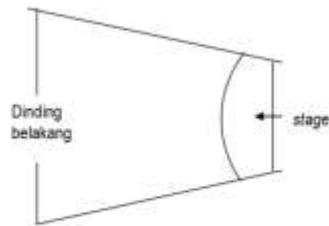


Gambar 8. Bentuk lantai empat persegi (*Rectangular shape*)
Sumber: Doelle (1990)

Gambar 2. 13. Bentuk Lantai empat persegi

Sumber: Doelle (1990)

Lantai bentuk Kipas (Fan Shape) membawa penonton dekat dengan sumber bunyi karena memungkinkan adanya konstruksi balkon. Keuntungan lain dari bentuk ini menurut Mills (1986: 29): The fan shape has the advantage of containing the maximum number of people in a given angle for a specified maximum source receiver distance. This characteristic is attractive for economic reason as well as enabling the hall to fulfil multi purpose requirements.

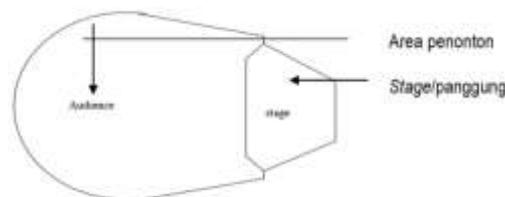


Gambar 9. Denah Gedung Pertunjukan dengan bentuk kipas
Sumber: Doelle (1990)

Gambar 2. 14. denah Gedung pertunjukan dengan bentuk kipas

Sumber: Doelle (1990)

Ruang Bentuk Tapal Kuda (Horse-shoe shape) merupakan bentuk yang memiliki keistimewaan karakteristik yakni adanya kotak-kotak yang berhubungan (rings of boxes) yang satu di atas yang lain. Walaupun tanpa lapisan permukaan penyerap bunyi pada interiornya, kotak-kotak ini berperan secara efisien pada penyerapan bunyi dan menyediakan waktu dengung yang pendek. Disamping itu bentuk dindingnya membuat jarak penonton dengan pemain menjadi lebih dekat. (Doelle:1990).



Gambar 10. Ruang berbentuk Tapal Kuda (Horse-shoe Shape)
Sumber: Doelle (1990)

Gambar 2. 15. ruang Beebentuk Tapal Kuda

Sumber: Doelle (1990)

3. Distribusi Bunyi yang Merata Energi bunyi dari sumber bunyi harus terdistribusi secara merata ke setiap bagian ruang, baik yang dekat maupun yang jauh dari sumber bunyi. Untuk mencapai keadaan tersebut menurut Doelle (1990:60) perlu diusahakan pengolahan pada elemen pembentuk ruangnya, yakni unsur langit-langit, lantai dan dinding, dengan cara membuat permukaan yang tidak teratur, penonjolan elemen bangunan, langit-langit yang ditutup, kotak-kotak yang menonjol, dekorasi pada permukaan dinding yang dipahat, bukaan jendela yang dalam dan sebagainya. Pengolahan bentuk permukaan elemen pembentuk ruang terutama dibagian dinding dan langit-langit dengan susunan yang tidak teratur dan dalam jumlah dan ukuran

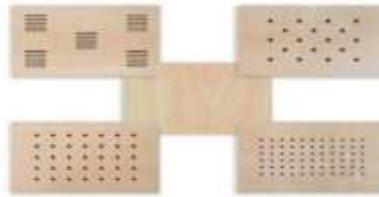


yang cukup akan banyak memperbaiki kondisi dengar, terutama pada ruang dengan waktu dengung yang cukup panjang.

4. Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik Cacat akustik merupakan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pengolahan elemen pembentuk ruang gedung pertunjukan yang menimbulkan permasalahan akustik. Adapun cacat akustik yang biasa terjadi pada sebuah gedung pertunjukan yang tidak di desain dengan baik menurut Doelle (1990:64) ada delapan jenis, yakni: gema/echoes, pemantulan yang berkepanjangan (long - delayed reflections), gaung, pemusatan bunyi, ruang gandeng (coupled spaces), distorsi, bayangan bunyi, dan serambi bisikan (whispering gallery)

5. Penggunaan Bahan Penyerap Bunyi Pemilihan bahan penyerap bunyi yang tepat untuk melapisi elemen pembentuk ruang gedung pertunjukan sangat dipersyaratkan untuk menghasilkan kualitas suara yang memuaskan. Doelle (1990:33) menjelaskan mengenai bahan-bahan penyerap bunyi yang digunakan dalam perancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang-ruang bisung dan dapat dipasang pada dinding ruang atau di gantung sebagai penyerap ruang yakni yang berjenis bahan berpori dan panel penyerap (panel absorber) serta karpet. a. Bahan Berpori

Bahan berpori merupakan suatu jaringan selular dengan pori-pori yang saling berhubungan. Bahan akustik yang termasuk kategori ini adalah papan serat (fiber board), plesteran lembut (soft plasters), mineral wools dan selimut isolasi. Karakteristik dasar dari semua bahan berpori seperti ini adalah mengubah energi bunyi yang datang menjadi energi panas dalam pori-pori dan diserap, sementara sisanya yang telah berkurang energinya dipantulkan oleh permukaan bahan. Bahan akustik berpori dapat dibagi menjadi 2 kategori, yakni: unit akustik siap pakai, dan bahan yang disemprotkan.



Gambar 12. Unit akustik siap pakai yang berlubang dan bercelah
Sumber: <http://www.acoustics.com/product>

Gambar 2. 16. Unit Akustik Siap Pakai

Sumber: <http://www.acoustic.com/product>

b. Penyerap Panel

Penyerap panel merupakan bahan kedap yang dipasang pada lapisan penunjang yang padat (solid backing) tetapi terpisah oleh suatu rongga.



Gambar 13. Panel Penyerap (*Panel Absorber*) siap pakai yang bertekstur
Sumber: <http://www.acoustics.com/product>

Gambar 2. 17. Panel Penyerap

Sumber: <http://www.acoustic.com/product>

c. Karpet Karpet selain digunakan sebagai penutup lantai, juga digunakan sebagai bahan akustik karena kemampuannya mereduksi dan bahkan meniadakan bising benturan dari atas atau dari permukaan seperti suara seretan kaki, bunyi langkah kaki, pemindahan perabot rumah dan sebagainya. Karpet juga dapat diterapkan sebagai bahan pelapis dinding, untuk memberikan peredaman suara yang lebih optimal. Makin tebal dan berat karpet maka makin besar pula daya serap dan kemampuannya dalam mereduksi bising.

2.6. Kajian Laggam Modern

Gaya modern adalah gaya desain yang simple, bersih, fungsional, stylish dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat. Gaya hidup modern ditopang oleh kemajuan



teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang.

Dalam mendesain konsep dan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (furniture) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut,serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Dalam arsitektur, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai symbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja terutama yang berada di kota besar, dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien.

Beberapa ciri arsitektur modern

- Asimetris
- Atap datar
- Tidak ada cornice atau profil atap
- Bentuk kotak
- Tekstur halus
- Penampilan efisien
- Sudut lengkung
- Jendela kaca
- Alumunium dan stainless steel trim pada pintu dan jendela
- Panel mengkilap
- Deretan jendela atau garis – garis
- Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan
- Denah terbuka.



Gambar 2. 18. Ruang dengan Laggam Modern

2.7. Studi Antopometri dan Ergonomi

Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak (Survey, 2009). Menurut (Wignjosoebroto, 2008), antropometri adalah studi yang berkaitan dengan



pengukuran dimensi tubuh manusia. Sedangkan Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari interaksi manusia dengan sistem, profesi, prinsip, data dan metode dalam merancang sistem agar dapat optimal sesuai dengan keperluan, kekurangan, dan keterampilan manusia. Ergonomi berasal dari bahasa Yunani *ergon* dan *nomos*.

Pada perancangan desain ini dibutuhkan tiga kajian antropometri dan ergonomi yang berkaitan dengan tiga ruangan, yaitu pada Museum, Auditorium, dan Kantor.

- Antropometri Tubuh Manusia

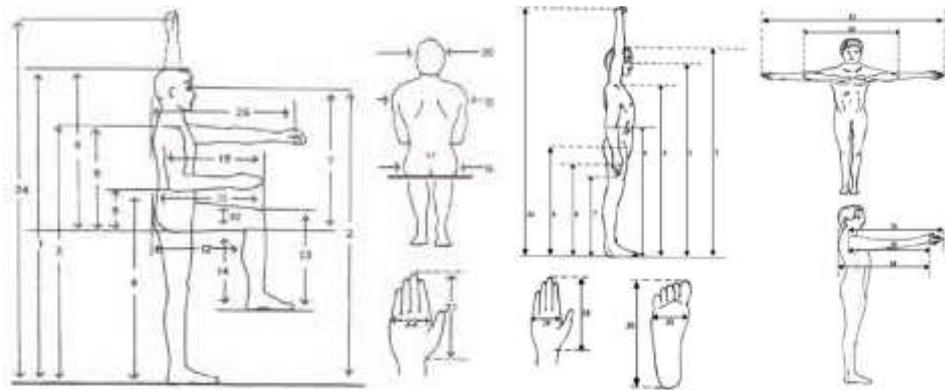
Antropometri tubuh manusia diperlukan untuk mengetahui sirkulasi dan aksesibilitas yang ideal pada fasilitas-fasilitas yang terdapat didalam bangunan. Ukuran yang diperlukan adalah standar tubuh orang dewasa dan anak-anak yang mana merupakan segmen pengunjung dan pegawai.

Data Antropometri Masyarakat Indonesia serta Dimensionalnya (Nurmianto, 1991)

No.	Dimensi Tubuh	Persentil		
		5%	50%	95%
1	Tinggi Tubuh Posisi berdiri Tegak	1464,0	1597,5	1732,0
2	Tinggi Mata	1350,0	1483,0	1615,0
3	Tinggi Bahu	1184,0	1305,0	1429,0
4	Tinggi Siku	886,0	980,0	1074,0
5	Tinggi Genggaman Tangan (<i>Knuckle</i>) pada Posisi Relaks kebawah	646,0	713,0	782,0
6	Tinggi Badan pada Posisi Duduk	775,0	849,0	919,0
7	Tinggi Mata pada Posisi Duduk	666,0	735,0	804,0
8	Tinggi Bahu pada Posisi Duduk	501,0	561,0	621,0
9	Tinggi Siku pada Posisi Duduk	175,0	230,0	283,0
10	Tebal Paha	115,0	140,0	165,0
11	Jarak dari Pantat ke Lutut	488,0	541,0	590,0
12	Jarak dari Lipat Lutut (<i>popliteal</i>) ke Pantat	405,0	493,5	586,0
13	Tinggi Lutut	428,0	484,0	544,0
14	Tinggi Lipat Lutut (<i>popliteal</i>)	337,0	392,5	445,0
15	Lebar Bahu (<i>bideltoid</i>)	342,0	404,5	466,0
16	Lebar Panggul	291,0	338,0	392,0
17	Tebal Dada	174,0	220,0	278,0
18	Tebal Perut (<i>abdominal</i>)	174,0	229,5	287,0
19	Jarak dari Siku ke Ujung Jari	374,0	424,0	473,0
20	Lebar Kepala	135,0	148,0	160,0
21	Panjang Tangan	153,0	172,0	191,0
22	Lebar Tangan	64,0	75,0	87,0
23	Jarak Bentang dari Ujung Jari Tangan Kiri ke Kanan	1400,0	1593,0	1806,0
24	Tinggi Pegangan Tangan (<i>grip</i>) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Berdiri Tegak	1713,0	1882,0	2051,0
25	Tinggi Pegangan Tangan (<i>grip</i>) pada Posisi Tangan Vertikal ke Atas & Duduk	945,0	1099,5	1273,0
26	Jarak Genggaman Tangan (<i>grip</i>) ke Punggung pada Posisi Tangan ke Depan (<i>horisontal</i>)	610,0	684,5	767,0

Gambar 2. 19. Data Antropometri Masyarakat Indonesia

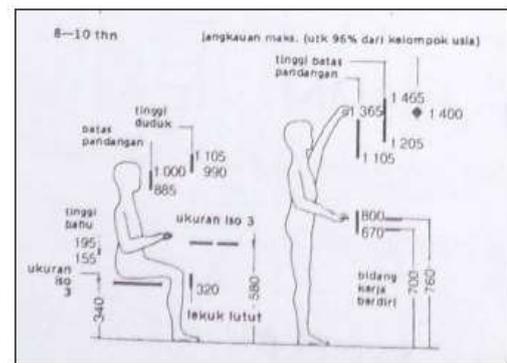
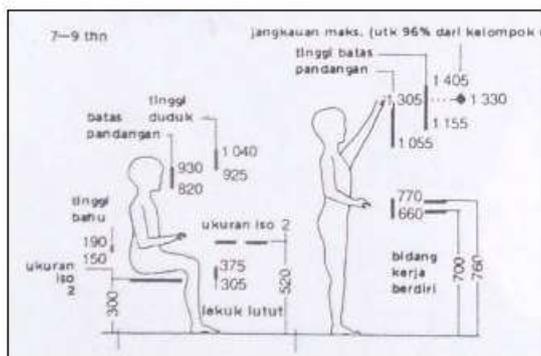
Sumber: Nurmianto (1991)



Gambar 2. 20. Antropometri Tubuh Manusia

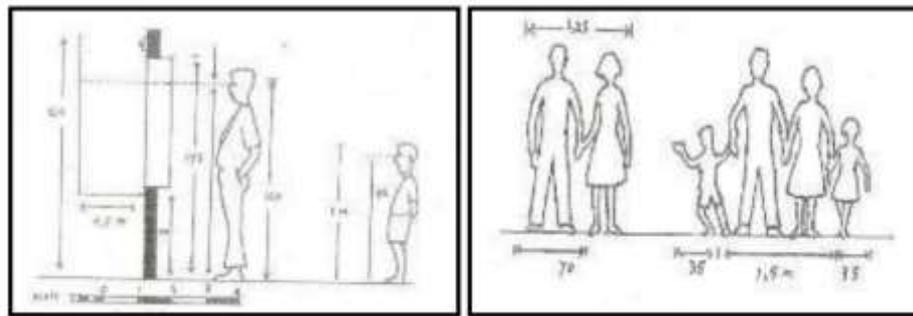
Diatas adalah standar ukuran tubuh pada manusia dewasa. Dapat disimpulkan bahwa lebar bahu satu orang berkisar antara 45-60 cm. Ukuran ini akan menjadi acuan lebar sirkulasi yang dibutuhkan pada setiap ruangan.

Sedangkan antropometri pada tubuh anak-anak adalah sebagai berikut:



- Ergonomi Museum

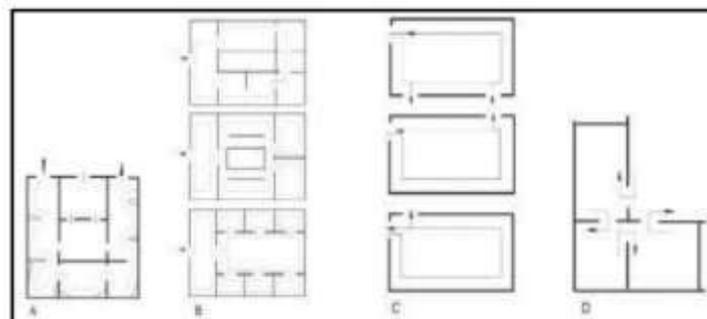
Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum. “Pedoman Pendirian Museum (1999/2000)”



Gambar 2. 21. Ergonomi Manusia

Sumber: Pedoman Pendirian Museum (1999)

Dari gambar diatas yang menjadi titik berat peletakan display pada museum ialah pada tinggi display. Jangkauan pandang pada orang dewasa dan anak-anak berbeda. Anak-anak memiliki jarak pandang yang lebih terbatas dikarenakan tinggi badan yang rendah. Sedangkan orang dewasa dapat memandangi dengan jarak lebih dekat dikarenakan tinggi badan yang memadai. Selain itu sirkulasi dapat mengacu pada kebutuhan jumlah orang yang akan melewati jalur tersebut.



Gambar 2. 22. Alternatif Alur Sirkulasi Museum

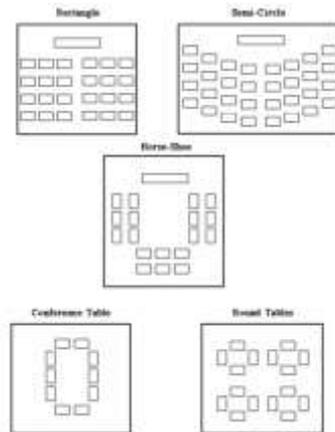
Sumber: Pedoman Pendirian Museum (1999)

Gambar diatas adalah alternatif-alternatif alur sirkulasi museum yang ideal. Dapat disimpulkan bahwa alur sebaiknya bersifat mengelilingi dalam sekali jalan. Ini ditujukan agar seluruh display yang ada di museum dapat dilihat tanpa terlewatkan oleh pengunjung.

- Auditorium



Auditorium pada perancangan desain ini diposisikan seperti ruang kelas dimana saat pengunjung datang sebagai rombongan, seluruh atau sebagian pengunjung akan dibawa ke ruangan ini untuk diberikan pengarahan dari pihak pengelola.



Gambar 2. 23. Alternatif Konfigurasi Auditorium

Sumber: Pedoman Pendirian Museum (1999)

Gambar diatas adalah beberapa alternatif konfigurasi layout yang dapat digunakan pada auditorium yang berupa seperti ruang kelas.

2.8. Studi Pembeding

2.8.1. Pembeding 1

Pembeding pertama ialah Dubai Coffee Museum yang berlokasi dipusat area warisan kota Al Fahidi di Bur Dubai. Terbagi menjadi dua lantai, surga pecinta kopi ini mencakup sejumlah kamar yang didedikasikan untuk membahas sejarah asal kopi, barang antik internasional, majlis, barang antik khas Timur Tengah, toko, perpustakaan, kafe, dan bagian sejarah khusus. Bangunan dan interior museum sendiri memiliki konsep klasik berkelas dengan standar internasional didalam ruangan yang berukuran relatif kecil yang nyaman dan bergaya oriental Timur.

Dubai Coffe Museum diantaranya memamerkan barang antik bersejarah yang berasal dari budaya daerah lokal maupun mancanegara. Di museum ini pengunjung dapat merasakan pengalaman berbagai jenis kopi diantaranya kopi



dari berbagai belahan dunia yang berbeda seperti kopi lokal khas Arab, kopi khas Ethiopia, dan kopi khas Jepang.



Gambar 2. 24. Dubai Coffee Museum

Sumber: <https://www.coffeemuseum.ae/> (2019)

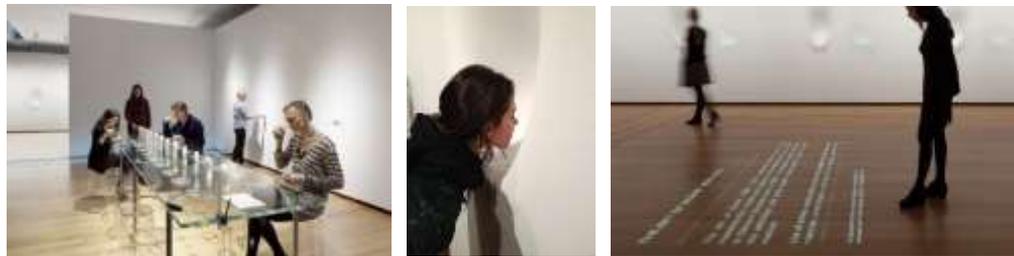
2.8.2. Perbandingan 2

Perbandingan kedua adalah salah satu Eksibisi dari Museum Of Arts And Design, New York, Amerika. Eksibisi ini berjudul The Art of Scent 1889-2012 yang menampilkan bau-bau adalah salah satu pameran museum pertama di dunia yang berfokus pada seni penciuman. Desain parfum telah diabaikan secara historis sebagai praktik kreatif yang signifikan. Namun, selama beberapa dekade terakhir, munculnya teknologi baru telah menghasilkan terobosan material dan proses yang belum pernah ada sebelumnya. Sehingga, desain wewangian telah berevolusi dari kerajinan paroki ke disiplin global.

Seni Aroma, yang melacak perkembangan ini, berfokus pada dua belas aroma penting. Untuk mengatasi indera penciuman, jarang diperkenalkan di lingkungan museum, desain menghilangkan semua referensi terhadap bahan visual yang biasanya dikaitkan dengan parfum, terutama pengemasan dan iklan. Pengunjung memasuki galeri putih yang tampaknya kosong diselingi oleh serangkaian dua belas ceruk dinding yang terpahat. Mereka diundang untuk



bersandar ke dinding, memicu pelepasan aliran udara yang wangi; selain aroma, permukaan dinding organik berdenyut dengan suara dan proyeksi teks hantu. Galeri kedua yang lebih kecil menawarkan lingkungan yang lebih sosial: meja kaca 13 'menjangkar kamar dan mendukung 24 kapal yang ditanggihkan menampilkan dua belas karya yang sama dalam bentuk cair. Di sini, pengunjung diberikan kesempatan untuk membandingkan dan mendiskusikan pengalaman penciuman mereka, dan untuk belajar tentang proses menciptakan wewangian. The Art of Scent, yang dikembangkan oleh Diller Scofidio + Renfro bekerja sama dengan Kurator Chandler Burr, dipamerkan pada 2012.



Gambar 2. 25. Museum of Arts and Design

Sumber: <https://madmuseum.org/> (2019)

2.8.3. Pembandingan 3

Pembandingan ketiga adalah museum Buon Ma Thuot atau yang sering dikenal dengan The World Coffee Museum yang berada di Vietnam. The World of Coffee Museum adalah museum yang mengangkat tema modern dan terbaru dengan cara memamerkan dan memajang koleksi secara aktif dengan ruang pameran yang dapat berinteraksi dengan pengunjung. Museum ini memberi pengunjung pengalaman unik yang membutuhkan penggunaan panca indera (suara, penglihatan, rasa, bau, dan sentuhan). Museum ini adalah tempat untuk memperoleh pengalaman nilai-nilai kontemporer dan transformasi kehidupan, tanpa dibatasi oleh definisi tradisional "museum". Disini, museum memiliki ruang *Open exhibition* yang ditujukan untuk memperluas aktivitas dalam Tubuh - Jiwa - Pikiran, dengan Semangat Kopi dan memperbesar pikiran, dan pengetahuan yang merupakan visi dan tujuan utama dari museum ini.



Gambar 2. 26. Buon Ma Thuot Museum

2.8.4. Pemandangan 4

Pemandangan 4 adalah museum Jamu Jago dan Muri yang berlokasi di Jl. Dr. Setiabudi No. 179, Srandol Kulon, Kec. Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah. Museum ini dijadikan sebagai objek perbandingan dikarenakan adanya display jamu yang dapat disentuh dan dicium baunya. Berikut adalah kondisi museum Jamu Jago dan Muri.

- Area Entrance



Gambar 2. 27. Entrance Museum Jamu Jago

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Saat pertama kali memasuki museum, pengunjung akan disuguhkan pajangan foto-foto sejarah pimpinan perusahaan. Ini bertujuan untuk mengenang jasa-jasa beliau dan mengenalkan kepada para pengunjung. Disini lain terdapat dua lorong yang akan mengarah pada bagian yang berbeda namun akan bertemu pada tempat yang sama dibelakang.

- Akses antara Ruang Pamer Rekor Muri dengan Ruang Pamer Jamu



Gambar 2. 28. Akses Ruang Rekor Muri dan Jamu

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada akhir tur pada ruang pameran rekor muri, dibagian kanan terdapat akses tanpa pintu yang mengarah langsung pada ruang pameran jamu. Pada lokasi ini pengunjung akan langsung disuguhkan dengan susunan-susunan meja display yang memadai berbagai jenis bahan baku jamu. Dari posisi ini sudah mulai tercium bau-bauan jamu yang dihasilkan oleh bahan baku jamu yang dibiarkan terbuka ditengah ruangan.

- **Display Bahan Baku Jamu**



Gambar 2. 29. Bahan Baku Jamu

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Bahan baku jamu didisplay dengan disusun secara piramida dimeja display. Bahan baku diletakkan didalam wadah mangkok yang terbuat dari rotan dan cobek batu, kemudian diberi keterangan nama jenis tanaman. Pada display ini pengunjung dapat menyentuh dan mencium langsung bahan-bahan yang didisplay pada setiap meja.

2.9. Rebranding



Perubahan logo atau Rebranding berasal dari kata re- dan branding. Re berarti kembali, sedangkan branding adalah proses penciptaan brand image yang menghubungkan hati dan benak pelanggannya. Jadi rebranding adalah suatu upaya atau usaha yang dilakukan oleh perusahaan atau lembaga untuk merubah total atau memperbaharui sebuah brand yang telah ada agar menjadi lebih baik, dengan tidak mengabaikan tujuan awal perusahaan, yaitu berorientasi profit. Rebranding sebagai sebuah perubahan merek, seringkali identik dengan perubahan logo ataupun lambang sebuah merek. Dengan kata lain, ketika melakukan rebranding maka yang berubah ialah nilai-nilai dalam merek itu sendiri.

Pada umumnya sebuah perusahaan melakukan rebranding karena beberapa alasan:

1. Alasan finansial, perusahaan secara finansial melakukan reorganisasi dan sebuah identitas baru diperlukan untuk hal itu.
2. Adanya kepemimpinan baru, untuk mengiringi awal kepemimpinannya, mereka ingin “tanda atau simbolnya” sendiri di perusahaan yang dipimpinnya.
3. Analisa prospektif pasar, setelah sekian tahun perusahaan perlu menegaskan kembali targetnya dan merencanakan mengubah positioningnya pada area yang baru, sehingga perlu citra yang baru pula untuk merefleksikan hal tersebut.
4. Merger, beberapa perusahaan bergabung menjadi satu perusahaan yang baru dengan nama baru.

Ada beberapa alasan lain dilakukannya rebranding dalam sebuah perusahaan yaitu:

1. Identitas dari perusahaan tersebut tidak dapat mewakili pelayanan dari perusahaan tersebut.
2. Perusahaan tersebut sudah memiliki reputasi yang buruk di mata masyarakat.
3. Perusahaan tersebut ingin memberikan sesuatu yang baru, berupa pembenahan dalam perusahaan.

Rebranding memakan waktu yang lama karena harus mempertimbangkan beberapa faktor, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal misalnya, perusahaan harus mempertimbangkan secara matang apakah perubahan ini membawa pengaruh yang besar bagi karyawannya dalam menjalankan tugasnya, karena karyawan harus memperkenalkan kembali logo baru tersebut ke masyarakat.



Dalam melakukan rebranding perusahaan sedikit banyak harus mendapat kesempatan bersama dari para karyawannya. Faktor eksternal ialah masyarakat dan stakeholder. Perusahaan harus mempertimbangkan juga apakah dengan perubahan logo, masyarakat memahami maksud dan tujuan yang hendak dicapai perusahaan.

Beberapa perusahaan yang pernah melakkan ialah sebagai berikut:

1. Wal-Mart

Rebranding via Mengganti Tagline Tagline atau slogan rupanya menjadi salah satu poin penting dalam menentukan persepsi sebuah merek. Oleh karena itu, merumuskan tagline yang tepat menjadi tugas marketer atau pemasar. Sejatinya, tagline baru juga harus dimplementasikan pada seluruh aspek bisnis.

Kali ini, perjalanan re-branding Walmart bisa menjadi salah satu contohnya. Dalam rangka mengubah image-nya, ritel Wal-Mart mengganti slogan atau tagline “Always Low Prices” di tahun 2007, menjadi “Save Money, Live Better”. Perubahan tagline tentu saja diikuti dengan perubahan di seluruh aspek bisnis Wal-Mart. Untuk itu, Wal-mart merilis sebuah pernyataan bahwa slogan baru telah diwujudkan dalam seluruh aspek perusahaan. Salah satunya, new in-store experience, mulai dari mendesain interior baru, hingga menunjukkan konsep baru display-nya.

Hasilnya, pada tahun 2010, Wal-Mart merupakan perusahaan publik terbesar ditinjau dari sisi pemasukan, menurut Forbes Global 2000 pada tahun tersebut. Sementara retailer-retailer lainnya mengalami pukulan berat akibat resesi, CEO Lee Scott mengatakan bahwa Wal-Mart sedang “sangat baik” pada 2008 dan dibangun untuk tetap berkembang di tengah masa sulit ekonomi.



2. Old Spice



Rebranding via Smart Online Campaign Agar tetap menjadikan brand tampil muda, meskipun sudah memasuki usia lawas, dibutuhkan kampanye komunikasi yang cerdas. Kanal digital atau online bisa menjadi salah satu pilihan untuk membuat brand tampil muda. Lantaran, digital media memang akrab di kalangan anak muda. Namun, tetap dibutuhkan konsep komunikasi yang kreatif agar hasil kampanye di media online dapat optimal dan berdampak pada viralisasi.

Contoh paling menarik dari kasus tersebut adalah Old Spice. Old Spice tiba-tiba berubah menjadi Old Spice yang baru, tanpa mengganti logonya. Ya, sejak iklan pertama dengan brand ambassador Isaiah Mustafa (pemain NFL) diluncurkan setahun lalu, brand berusia 70 tahun yang iklannya berhasil meraih jutaan penonton online itu memiliki frase baru, yakni "I'm on a horse". Selanjutnya, Old Spice menindaklanjuti kampanyenya itu dengan 186 video terkait, yang mana Mustafa merespon secara langsung pertanyaan-pertanyaan digital dari bloggers dan selebritis, termasuk Perez Hilton, Ellen DeGeneres, dan Alyssa Milano.

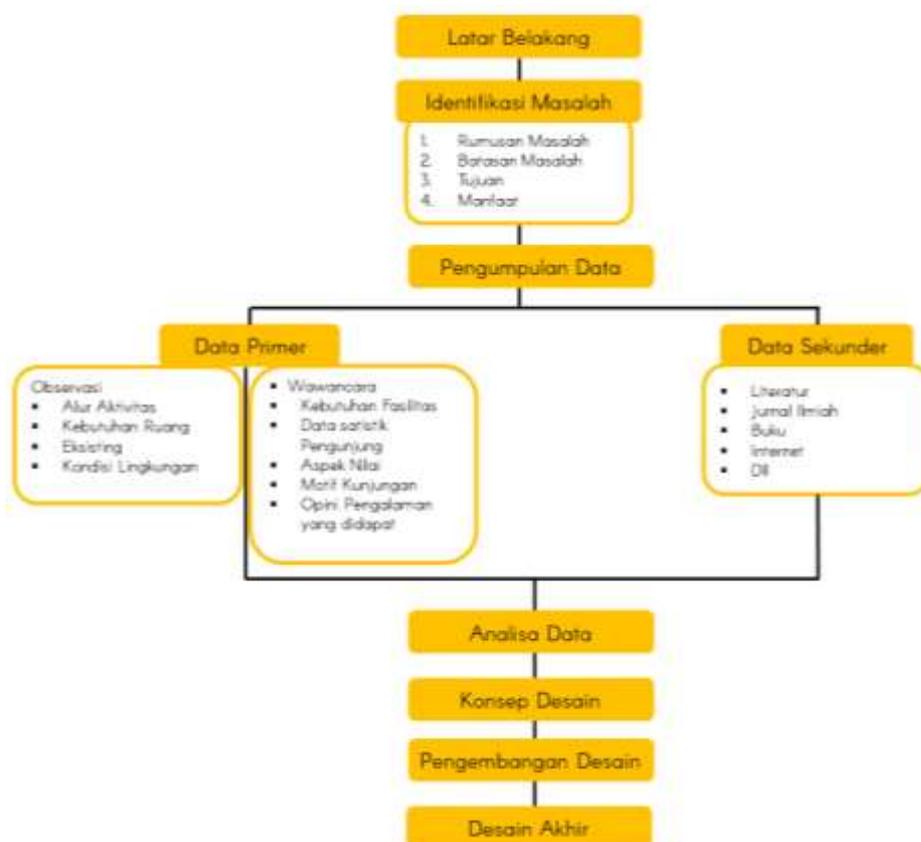




BAB III METODOLOGI DESAIN

3.1. Bagan Metodologi Desain

Pada Redesain Interior Museum Pabrik Kopi Banaran Semarang Berkonsep Informatif dalam Usaha Rebranding Kawasan Wisata PT. Perkebunan Nusantara IX diperlukan metode untuk mendapatkan hasil akhir yang tepat sasaran dan menyelesaikan masalah. Sehingga pada perancangan ini dilakukan metode-metode proses desain sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Bagan Metodologi Desain

Sumber: Referensi Pribadi (2019)

Berdasarkan metodologi diatas, terdapat tahap-tahap desain yang dijalankan dalam proses perancangan ini, yaitu:

- a. Brainstorming



Merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk memproses data-data yang telah diperoleh dari permasalahan. Brainstorming dilakukan untuk menentukan membuat pertimbangan-pertimbangan yang kemudian akan menghasilkan konsep desain sebagai penyelesaian masalah yang ada pada Museum dan Pabrik Kopi Banara.

b. Pembuatan Konsep Awal Desain

Tahapan pembuatan konsep awal ini dilakukan sebagai realisasi proses brainstorming yang sebelumnya telah dilakukan. Pembuatan konsep meliputi penentuan tema, langgam, fokus permasalahan yang diangkat, yang akan menjembatani antara kebutuhan eksisting dengan keinginan stakeholder atau perusahaan. *Output* proses ini sendiri ialah berupa Moodboard. Moodboard ialah media berupa kumpulan gambar dan keterangan yang memuat konsep desain secara garis besar dan mendasar.

c. Pembuatan Layout

Dalam pembuatan layout, hal pertama yang dilakukan ialah penentuan zoning ruangan. Zoning merupakan pembagian area sesuai dengan tujuan fungsi aktivitas. Melalui zoning, maka akan didapatkan sirkulasi dan penempatan ruang secara mendasar. Yang kemudian akan menjadi acuan pembuatan layout yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan.

d. Pembuatan Sketsa Desain

Pada tahap ini, layout yang telah dihasilkan akan direalisasikan dalam bentuk visual. Elemen-elemen yang ada pada sketsa sendiri dibuat berdasarkan moodboard yang sebelumnya telah dihasilkan, sehingga akan menjadi visualisasi secara garis besar dari keseluruhan konsep.

e. Pembuatan Gambar 3 Dimensi

Pembuatan gambar 3 dimensi ini ialah penyempurnaan dari sketsa yang dihasilkan dari tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menampilkan secara visual konsep desain baru yang akan diterapkan pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran.

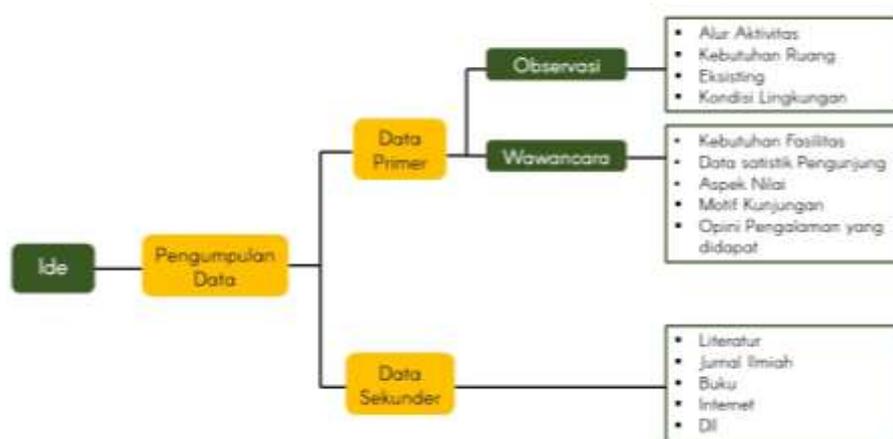
f. Pembuatan Gambar Kerja



Pembuatan gambar kerja berfungsi sebagai acuan konstruksi desain baru. Gambar kerja sendiri dibuat berdasarkan visualisasi 3 dimensi yang telah dihasilkan dari tahap sebelumnya.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data, dilakukan beberapa metode pengambilan data, yaitu:



Gambar 3. 2. Bagan Pengumpulan Data

Sumber: Referensi Pribadi (2019)

3.2.1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan materi dan elemen perancangan. Data dan informasi tersebut berupa teori-teori, konsep, peraturan, dan lain-lain yang secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan perancangan. Studi literatur menggunakan metode kepustakaan, yaitu pengumpulan data atau informasi dengan menelaah dan mempelajari buku-buku, literatur, laporan-laporan, dan catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang ingin dipecahkan. Data yang dibutuhkan dalam studi literatur ini adalah:

- a. Museum
- b. Pabrik
- c. Eksisting bangunan interior Museum dan Pabrik Kopi Banaran
- d. Kajian tentang langgam interior



- e. Kajian tentang Bangunan Cagar Budaya
- f. Studi Antropometri dan Ergonomi
- g. Studi Perbandingan
- h. Rebranding

3.2.2. Survey Lapangan

Menurut Suharsimi Arikunto, observasi atau survey lapangan adalah pengamatan langsung dari lingkungan fisik atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berlangsung yang mencakup semua kegiatan perhatian ke objek dengan menggunakan alat penilaian sensorik. Atau suatu pekerjaan yang dilakukan dengan sengaja dan sadar untuk mengumpulkan data dan melaksanakan prosedur yang sistematis dan tepat.

Dalam perancangan desain ini, proses pengumpulan data dimulai dengan mengamati langsung lokasi studi kasus mengenai objek yang akan dibahas dan mencatat permasalahan-permasalahan yang ada di lokasi. Penulis mengamati elemen-elemen yang menjadi fokus desain dan menerjemahkan kembali dalam bentuk tulisan dan pengambilan foto.

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi asli objek studi yang dijadikan sebagai fokus perancangan redesign Museum dan Pabrik Kopi Banaran, sehingga dapat diperoleh gambaran tentang eksisting yang diperoleh dengan mendatangi sumber data. Langkah ini ditujukan untuk memahami dan mengetahui karakteristik objek yang asli dengan rencana desain dalam aspek edukasi, hiburan, kebutuhan, dan sosial. Observasi sendiri akan menghasilkan gambar denah dan aktivitas yang terjadi pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran.

3.3. Teknik Analisis Data

Salah satu tujuan dari dilakukannya analisis data ialah mendeskripsikan data sehingga mudah dipahami dan jelas. Selain itu analisis data juga ditujukan untuk membuat atau menarik kesimpulan mengenai permasalahan-permasalahan yang



terdapat pada objek. Tahap perancangan akan dilakukan setelah lengkapnya data yang terhimpun, yang meliputi eksisting dan konsep dasar dari perencanaan desain analisa yang dilakukan adlaah sebagai berikut:

- **Analisa Konsep Desain**
Analisa konsep desain dilakukan dengan tujuan menentukan konsep desain yang akan diterapkan pada perencanaan redesain Museum dan Pabrik Kopi Banaran Semarang. Hasil dari konsep sendiri akan digunakan dalam perumusan judul.
- **Analisa Kebutuhan Fasilitas**
Analisa kebutuhan fasilitas dilakukan dengan tujuan mengetahui fasilitas-fasilitas apa yang dibutuhkan oleh pengunjung berdasarkan evaluasi dari eksisting. Hasil dari analisa kebutuhan fasilitas ini akan digunakan dalam pembuatan desain baru pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran.
- **Analisa Karakteristik Perusahaan**
Analisa karakteristik perusahaan adalah analisa yang ditujukan untuk memngetahui dan memahami nilai utama yang ingin disampaikan oleh perusahaan pada objek Museum dan Pabrik Kopi Banaran. Hasil dari analisa ini akan digunakan dalam pembuatan perencanaan konsep interior Museum dan Pabrik Kopi Banaran.
- **Analisa Ergonomi**
Analisa ergonomi dilakukan untuk mengetahui kondisi ideal bangunan museum dan pabrik yang meliputi sirkulasi, pencahayaan, antropometri, dan keamanan kerja. Analisa ini digunakan untuk mengetahui apakah kondisi eksisting telah sesuai dengan standar guna menjawab permasalahan yang ada pada objek perancangan.
- **Analisa Pengguna**
Analisa pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui fasilitas apa yang dibutuhkan pengguna pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran. Analisa ini meliputi mencari tahu motif kunjungan pengguna, harapan *feedback* pengguna terhadap objek, dan lain-lain. Hasil ini akan digunakan dalam



menentukan fasilitas-fasilitas yang spesifik dibutuhkan oleh pengguna Museum dan Pabrik Kopi Banaran.

3.3.1. Metode Analisis Deskriptif

Menurut Nazir (1988: 63) dalam Buku Contoh Metode Penelitian, metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data, dan menginterpretasikannya. Dalam pelaksanaannya metode deskriptif dilakukan melalui: teknik survey, studi kasus, studi komparatif, studi tentang waktu dan gerak, analisis tingkah laku, dan analisis dokumenter. Metode ini akan digunakan dalam proses analisa data yang telah didapatkan pada survey lapangan dan wawancara.

3.3.2. Metode Analisis Induktif

Metode analisis Induktif adalah metode dengan pendekatan *bottom-up*. Pendekatan ini sendiri berarti kesimpulan atau teori yang dihasilkan didapat melalui data-data yang dianalisa dan diolah terlebih dahulu. Pengumpulan data dapat berupa observasi, wawancara, dan sebagainya. Sedangkan pada tahap analisis, akan didapatkan pola yang akhirnya dapat diidentifikasi. Sehingga akan didapat kesimpulan teori permasalahan sesuai data yang telah didapat. Metode ini akan digunakan dalam proses perumusan masalah, analisis data, dan penentuan konsep pada Redesain Interior Museum Dan Pabrik Kopi Banaran Semarang dengan Konsep Interaktif Dalam Usaha Rebranding Kawasan Wisata PT. Perkebunan Nusantara IX.



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1. Hasil Observasi & Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan survey lapangan dan wawancara terhadap pegawai perusahaan pengelola dan pengunjung Museum dan Pabrik Kopi Banaran. Pengambilan data dilakukan terhadap kedua pihak ini dengan tujuan agar dapat menggabungkan informasi dan kebutuhan yang tepat sasaran untuk pengunjung namun dengan batasan yang tepat dari pengelola. Masing-masing responden diberikan pertanyaan yang berbeda sesuai dengan informasi yang ingin didapat dari pihak tersebut. Informasi yang didapat digunakan untuk pengelompokkan dan penarikan kesimpulan masalah-masalah yang ada pada objek.

4.1.1. Hasil Survey Lapangan

Pada tahap survey lapangan data yang didapat ialah mengetahui alur kunjungan wisata Kawasan Museum dan Pabrik Kopi Banaran, fasilitas-fasilitas wisata yang didapatkan oleh pengunjung, regulasi kunjungan dari pengelola, dan lain-lain. Sehingga data-data yang telah dikumpulkan dan dirangkum adlaah sebagai berikut:

- Alur Kunjungan

Para pengunjung Kawasan Museum dan Pabrik Kopi Banaran dapat melakukan tur yang akan dimulai dari museum. Tur ini dikenakan biaya Rp. 20.000,-/orang. Sedangkan alur perjalanan tur yang didapat ialah sebagai berikut:

No.	Nama Tempat	Keterangan
1	Museum Kopi Banaran 	Pada museum ini pengunjung akan mendapatkan seluruh informasi tentang kopi, mulai dari proses produksi hingga jenis-jenis kopi yang ada di Indonesia.



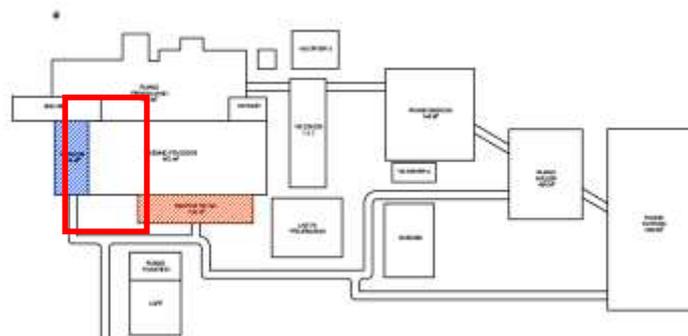
2	<p>Gudang Kopi</p> 	<p>Gudang kopi alah tempat penyimpanan seluruh kopi yang telah diolah. Disini pengunjung dapat melihat-lihat kumpulan karung kopi sesuai dengan kualitasnya.</p>
3	<p>Tempat Pengolahan Buah Kopi</p> 	<p>Ruangan ini berfungsi sebagai tempat membersihkan buah kopi setelah dipanen. Buah kopi akan dipisahkan berdasarkan warna melalui mesin dengan sistem pengairan dari bendungan air. Disini pengunjung dapat melihat proses pembersihan buah kopi.</p>
4	<p>Ruang Masson</p> 	<p>Ruangan ini adalah ruangan terbuka yang berisi mesin-mesin pemanggang buah kopi. Disini pengunjung dapat melihat proses berjalannya mesin saat memanggang buah kopi tersebut.</p>
5	<p>Ruang Muller</p> 	<p>Ruangan ini adalah tempat berlangsungnya proses pemisahan kulit buah dan biji kopi dengan mesin. Diruangan ini pengunjung dapat melihat proses berjalannya mesin.</p>
6	<p>Ruang Sortir</p> 	<p>Ruang sortir merupakan tempat dimana pemilihan kualitas biji kopi berlangsung. Disini pengunjung dapat merasakan pengalaman memisahkan kualitas biji kopi secara langsung dan melihat pegawai-pegawai yang sedang memisahkan tipe biji kopi.</p>



7	<p>Ruang Roaster</p> 	<p>Pada ruangan ini biji kopi yang telah disortir sebelumnya akan menjalani proses <i>roasting</i> atau pemanggangan. Pada ruangan ini pengunjung hanya dapat melihat proses dari luar ruangan dikarenakan kondisi ruangan yang harus netral dan bersih.</p>
---	--	--

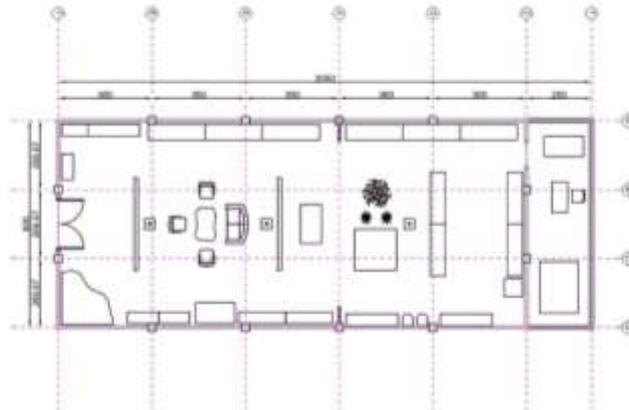
- Museum Kopi

Museum Kopi adalah salah satu fasilitas berbasis edukasi yang dikunjungi oleh pengunjung kawasan PTPN IX. Museum ini terletak disebelah Gudang produksi dengan akses tersendiri. Dalam memfasilitasi pengunjung yang datang, pihak pengelola menyediakan *tour guide* yang akan memandu pengunjung ke tempat-tempat pengolahan kopi. Sedangkan apabila pengunjung hanya ingin melihat-lihat informasi tentang kopi secara teori, maka pengunjung dapat mengunjungi museum tanpa adanya *tour guide*. Berikut ialah *site plan* dan denah eksisting dari Museum Kopi Banaran.



Gambar 4. 1. Lokasi Museum Kopi dalam Kawasan

Sumber: Referensi Pribadi (2019)



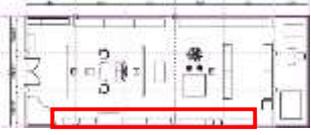
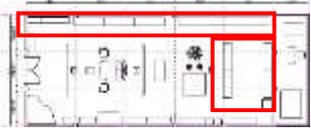
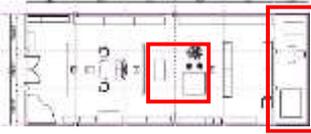
Gambar 4. 2. Denah Eksisting Museum Kopi

Sumber: Referensi Pribadi (2019)

Pada museum ini terdapat beberapa bagian yang menunjukkan display dan fasilitas yang berbeda. Berikut adalah kondisi eksisting museum kopi beserta fasilitas dan display didalamnya.

No.	Nama	Letak pada Denah	Keterangan
1	<p>Area Pengenalan</p> 		<p>Pada area ini pengunjung akan ditunjukkan informasi mengenai pengetahuan dasar tentang kopi, seperti jenis pengolahan.</p>
2	<p>Area Baca</p> 		<p>Pada area baca terdapat lemari buku dan tempat duduk serta meja yang boleh digunakan pengunjung untuk membaca.</p>
3	<p>Area Display Petani</p> 		<p>Pada area ini pengunjung dapat melihat model petani kopi pada zaman dahulu.</p>



4	<p>Area Diplay Peralatan Kopi</p> 		<p>Pada area ini display yang ditunjukkan ialah peralatan yang menunjang pengolahan kopi, seperti mesin penghalus dan cangkir kopi peninggalan belanda.</p>
5	<p>Area Display jenis kopi</p> 		<p>Pada area ini semua jenis kopi yang dimiliki oleh museum didisplay. Total jenis kopi sendiri berjumlah 47. Sedangkan pengunjung diperbolehkan untuk menyentuh dan mencium kopi didalam toples.</p>
6	<p>Area Display Mesin</p> 		<p>Pada area ini dipamerkan mesin pembuatan kopi yang dahulu pernah digunakan.</p>

Sedangkan koleksi yang terdapat pada museum kopi ialah berupa hal-hal yang berkaitan langsung dengan hasil produksi serta proses produksi kopi. Berikut adalah koleksi-koleksi yang terdapat pada museum kopi Banaran.

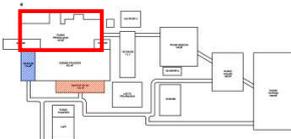
No.	Nama Koleksi	Jumlah	Tempat Display
1	Biji Kopi	49 Jenis	Toples kaca
2	Buku	40-80 buah	Lemari buku
3	Mesin Ketik	8 buah	Rak Kayu
4	Alat Komunikasi Lama	10 buah	Rak Kayu
5	Alat Pembuat Kopi	8 buah	Rak Kayu dan Papan Kayu Pajangan
6	Mesin Produksi Kopi	4 buah	Lantai
7	Patung Petani Kopi	2 buah	Area Depan
8	Alat Makan	10-15 set	Lemari Kaca
9	Karung Produksi Kopi	5 buah	Lantai



10	Piagam/Plakat dan Kenang-kenangan	20-50 buah	Rak Kayu
11	Foto Dokumentasi	40-70 buah	Dinding
12	Papan Infografis	2 buah	Lantai
13	Kursi Kayu Pohon Kopi	4 buah	Area Depan
14	Meja Kayu Pohon Kopi	1 buah	Area Depan
15	Pajangan Kayu Pohon Kopi	8 buah	Tersebar pada beberapa area
16	Kompas	4 buah	Dinding

- Pabrik Kopi

Pabrik Kopi Banaran masih sepenuhnya beroperasi. Terdapat beberapa bangunan dengan fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengolahan kopi. Pengunjung diperbolehkan mengelilingi area pabrik dengan diiringi oleh *tour guide* yang disediakan oleh pihak pengelola. Berikut adalah bangunan pabrik yang terdapat pada kawasan dan dapat dikunjungi oleh pengunjung:

No.	Nama	Letak pada <i>Site Plan</i>	Keterangan
1	Gudang Produksi 		Gudang produksi adalah tempat penyimpanan terakhir hasil produksi kopi yang sudah diolah.
2	Ruang Pengolahan 		Ruangan ini berfungsi sebagai tempat membersihkan buah kopi setelah dipanen.
3	Ruang Masson 		Ruangan ini adalah ruangan terbuka yang berisi mesin-mesin pemanggang buah kopi.



			
4	Ruang Muller 		Ruangan ini adalah tempat berlangsungnya proses pemisahan kulit buah dan biji kopi dengan mesin.
5	Ruang Sortasi 		Ruang sortir merupakan tempat dimana pemilihan kualitas biji kopi berlangsung.
6	Ruang Roaster 		Pada ruangan ini biji kopi yang telah disortir sebelumnya akan menjalani proses <i>roasting</i> atau pemanggangan.

4.2. Studi Pengguna & Aktivitas

Berdasarkan aktivitas-aktivitas yang ada dan meninjau ruang serta fasilitas yang tersedia pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran, maka didapatkan analisa-analisa sebagai berikut:

4.2.1. Analisa Pengguna

Pengguna dari Museum dan Pabrik Kopi Banaran terdiri dari dua pihak, yaitu pihak pengunjung dan pihak pengelola. Pihak pengunjung terdiri dari dua kalangan, yaitu umum dan khusus. Sedangkan pihak pengelola ialah karyawan kantor yang bertanggung jawab terhadap museum dan pabrik.



Berdasarkan jenis-jenis pengguna dapat dijabarkan karakteristik tiap pengguna sebagai berikut:

a. Pengunjung

Umum

Target Pasar : Pecinta kopi, Keluarga

Segmen Pasar : Semua Kalangan

Jumlah Pengunjung : 1-4 Orang

Tujuan Kunjungan

- Berwisata, karena sudah berada didalam Kawasan
- Mencari tahu tentang kopi karena ingin membuat usaha
- Mencari tahu tentang kopi karena pecinta kopi
- Belum mengetahui dan mengerti secara mendalam mengenai kopi

Khusus

Target Pasar : Instansi dan Organisasi

Segmen Pasar : Kalangan Akademisi terkait

Jumlah Pengunjung : Lebih dari 4 Orang

Tujuan Kunjungan :

- Mendapatkan data dan informasi sebagai riset ilmu pengetahuan
- Menjadikan perjalanan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disaksikan secara langsung
- Sebagai destinasi pariwisata edukasi

b. Pengelola

Jenis Kelamin : Laki – Laki dan Perempuan

Usia : 30 – 60 Tahun

Pekerjaan : Wiraswasta dan Akademisi

Karakteristik : Mengetahui tentang kopi, disiplin

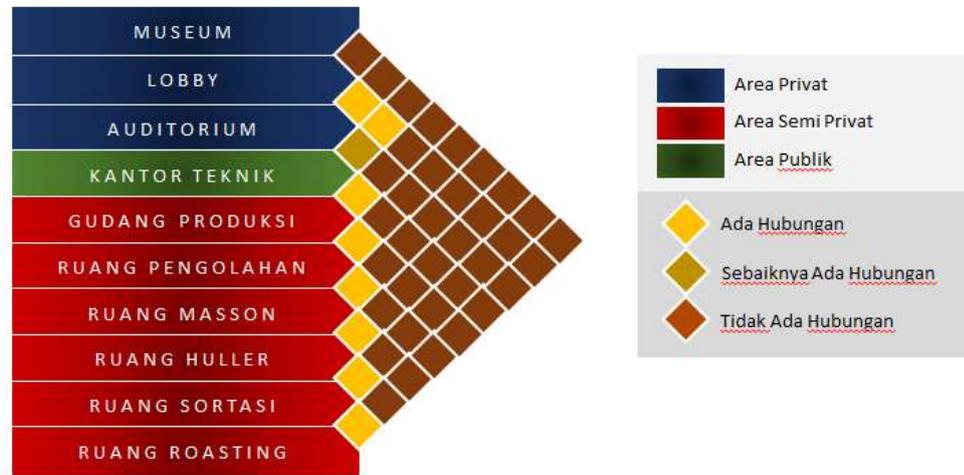
Harapan terhadap Museum dan Pabrik Kopi Banaran

- Suasana historis dan tradisional pada museum dan pabrik dapat dipertahankan dan menjadi nilai plus untuk menarik pengunjung.
- Menjadi alternatif tempat rekreasi yang juga mengedukasi



4.3. Analisa Hubungan Ruang

4.3.1. Matriks Hubungan Ruang



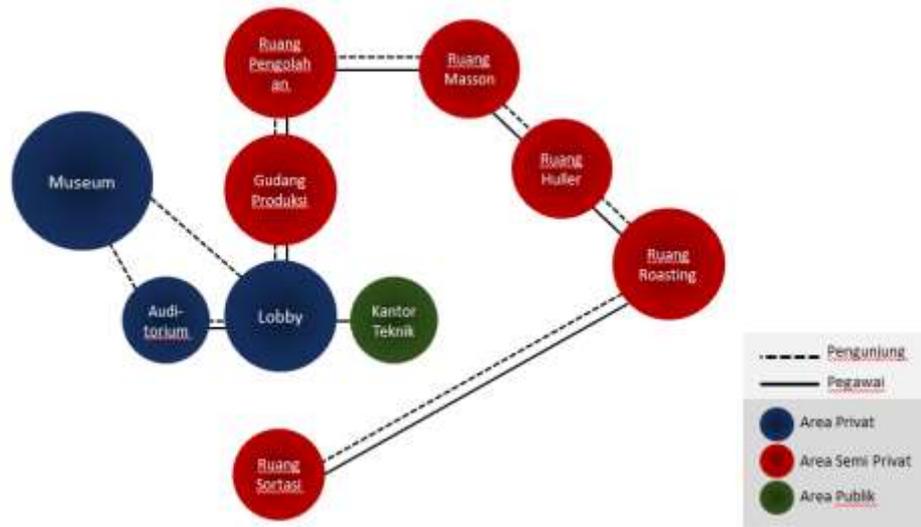
Gambar 4. 3. Matriks Hubungan Ruang

Sumber: Referensi Pribadi (2019)

Setelah didapatkan seluruh fasilitas yang terdapat pada Museum dan Pabrik Kopi Banaran, maka proses desain dilanjutkan dengan membuat Matriks Hubungan Ruang. Matriks ini ditujukan untuk mengetahui aksesibilitas setiap fasilitas yang akan ditunjukkan oleh keterangan Ada Hubungan, Sebaiknya Ada Hubungan, dan Tidak Ada Hubungan. Area privat dimaksudkan area yang tidak bisa diakses oleh pengunjung. Area publik ialah area yang dapat diakses oleh siapa saja termasuk pegawai kantor dan pengelola pabrik. Sedangkan Area Semi Privat adalah area-area yang dapat diakses oleh pegawai kantor, pengelola pabrik, dan pengunjung dengan catatan harus didampingi oleh *tour guide* yang disediakan.

4.3.2. Bubble Diagram

Bubble Diagram ditujukan untuk mengetahui alur sirkulasi dan mengetahui secara garis besar letak masing-masing fasilitas.



Gambar 4. 4. Bubble Diagram

Sumber: Referensi Pribadi (2019)



4.4. Studi Aktivitas dan Kebutuhan Furnitur

No.	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan	Dimensi (PxL) m	Sirkulasi	Ruang	Jumlah Personel
1	Pengunjung Rombongan	Mendengarkan penjelasan	Meja	$2 \times 0,6 = 1,2 \text{ m}^2$	1:3 =1,9 m ²	5,75+1,9 =7,65 m ²	60 (Jumlah rata-rata)
		Melakukan sesi tanya-jawab	Kursi	$1,8 \times 0,45 = 0,8 \text{ m}^2$			
			Mesin proyektor	-			
			Layar proyektor	$1,7 \times 1,3 = 2,2 \text{ m}^2$			
				Total: 5,75 m ²			
		Melihat-lihat	Display jenis-jenis kopi	$2,2 \times 0,6 = 1,3 \text{ m}^2$	1:3 =4,13 m ²	12,4+4,13 =16,5 m ²	60 (Jumlah rata-rata)
		Mencium aroma kopi pada display	Display alat-alat pembuat kopi & alat makan	$1,2 \times 0,45 = 0,54 \text{ m}^2$			
		Membaca buku	Display mesin produksi kopi	$1,5 \times 0,8 = 1,2 \text{ m}^2$			
		Berkeliling museum	Display mesin administrasi	$1,8 \times 0,45 = 0,8 \text{ m}^2$			
			Display patung	$2 \times 2 = 4 \text{ m}^2$			
			Papan informasi (infografis)	$3,6 \times 0,1 = 3,6 \text{ m}^2$			
				Total: 12,4 m ²			

Laporan Tugas Akhir DI 184836

Megananda Arum CP, NRP. 08411640000039



		Berkeliling pabrik Mencoba pengalaman membedakan jenis biji kopi	Papan informasi (infografis) mengenai unit pabrik	$1 \times 0,1 = 1 \text{ m}^2$ Total: 1 m^2	1:3 $= 0,3 \text{ m}^2$	$1 + 0,3 = 1,3 \text{ m}^2$	60 (Jumlah rata-rata)
2	Pengunjung Perseorangan	Melihat-lihat	Display jenis-jenis kopi	$2,2 \times 0,6 = 1,3 \text{ m}^2$	1:3	$12,4 + 4,13 = 16,5 \text{ m}^2$	4
		Mencium aroma kopi pada display	Display alat-alat pembuat kopi & alat makan	$1,2 \times 0,45 = 0,54 \text{ m}^2$	$= 4,13 \text{ m}^2$		
		Menggunakan alat VR	Display mesin produksi kopi	$1,5 \times 0,8 = 1,2 \text{ m}^2$			
		Membaca buku	Display mesin administrasi	$1,8 \times 0,45 = 0,8 \text{ m}^2$			
		Berkeliling museum	Display patung	$2 \times 2 = 4 \text{ m}^2$			
			Papan informasi (infografis)	$3,6 \times 0,1 = 3,6 \text{ m}^2$			
			Total: $12,4 \text{ m}^2$				
		Berkeliling pabrik Mencoba pengalaman membedakan jenis biji kopi	Papan informasi (infografis) mengenai unit pabrik	$1 \times 0,1 = 1 \text{ m}^2$ Total: 1 m^2	1:3 $= 0,3 \text{ m}^2$	$1 + 0,3 = 1,3 \text{ m}^2$	4
3	Tour Guide	Mempresentasikan materi tentang kopi kepada pengunjung rombongan	Papan informasi (infografis)	$3,6 \times 0,1 = 3,6 \text{ m}^2$ Total: $3,6 \text{ m}^2$	1:3 $= 1,2 \text{ m}^2$	$3,6 + 1,2 = 4,8 \text{ m}^2$	1
		Mengajak pengunjung berkeliling					



		Menjelaskan kepada pengunjung tentang kopi Mengarahkan pengunjung kepada fasilitas-fasilitas yang tersedia					
4	Pegawai Kantor	Mengerjakan administrasi	Meja kerja Kursi kerja Lemari dokumen	1,2x0,7=0,84 m ² 0,45x0,45=0,2 m ² 1,5x0,5=0,75 m ² Total: 1,8 m ²	1:3 =0,6 m ²	1,8+0,6 =2,4 m ²	6
		Menerima tamu kantor	Meja tamu Sofa Kursi tamu Infografis perusahaan Infografis produk kopi Lemari pajangan	1,25x0,7=0,87 m ² 2,1x1,3=2,7 m ² 0,5x0,5=0,25 m ² 1x0,1=1 m ² 1x0,1=1 m ² 2,5x0,5=1,25 m ² Total: 7 m ²	1:3 =2,3 m ²	7+2,3 =9,3 m ²	1 (pegawai) 4 (tamu)
		Meeting	Meja kumpul Kursi Layar proyektor	2x0,9=1,8 m ² 0,45x0,45=0,2 m ² 1x0,05=0,05 m ²	1:3 =0,6 m ²	0,05+0,6 =0,65 m ²	6

Laporan Tugas Akhir DI 184836

Megananda Arum CP, NRP. 08411640000039



				Total: 2 m ²			
5	Pekerja Pabrik	Melakukan proses produksi	Mesin pabrik	-	-	-	-

No.	Pengguna	Kebutuhan Ruang Per-barang	Jumlah Pengguna	Total Kebutuhan Ruang
1	Pengunjung Rombongan dan Pengunjung Perseorangan	Meja & Kursi = 2 m ² (@4 orang)	60 (digunakan bersama)	30 m ²
		Display jenis-jenis kopi Display alat-alat pembuat kopi & alat makan Display mesin produksi kopi Display mesin administrasi Display patung Papan informasi (infografis) Papan informasi (infografis) mengenai unit pabrik Total: 16,5 m ²	60 orang (digunakan bersama)	16,5 m ²
2	Pegawai Kantor	Meja kerja & Kursi kerja Lemari dokumen Total = 2,4 m ²	6 orang	14,4 m ²



4.5. Studi Kebutuhan Ruang

No.	Ruang & Aktivitas	Furnitur & Dimensi	Layout
1	Auditorium Mendengarkan penjelasan Melakukan sesi tanya-jawab	Meja (2x0,6 m) Kursi (1,8x0,45) m Mesin proyektor Layar proyektor (1,7x1,3 m)	
2	Museum Melihat-lihat Mencium aroma kopi pada display Menggunakan alat VR Membaca buku Berkeliling museum	Display jenis-jenis kopi (2,2x0,6 m) Display alat-alat pembuat kopi & alat makan (1,2x0,45 m) Display mesin produksi kopi (1,5x0,8 m) Display mesin administrasi (1,8x0,45 m) Display patung (2x2 m) Papan informasi (infografis) (3,6x0,1 m)	
3	Kantor Mengerjakan administrasi Menerima tamu kantor <i>Meeting</i>	Meja kerja (1,2x0,7 m) Kursi kerja (0,45x0,45 m) Lemari dokumen (1,5x0,5 m) Meja tamu (1,25x0,7 m) Sofa (2,1x1,3 m)	

Laporan Tugas Akhir DI 184836

Megananda Arum CP, NRP. 08411640000039



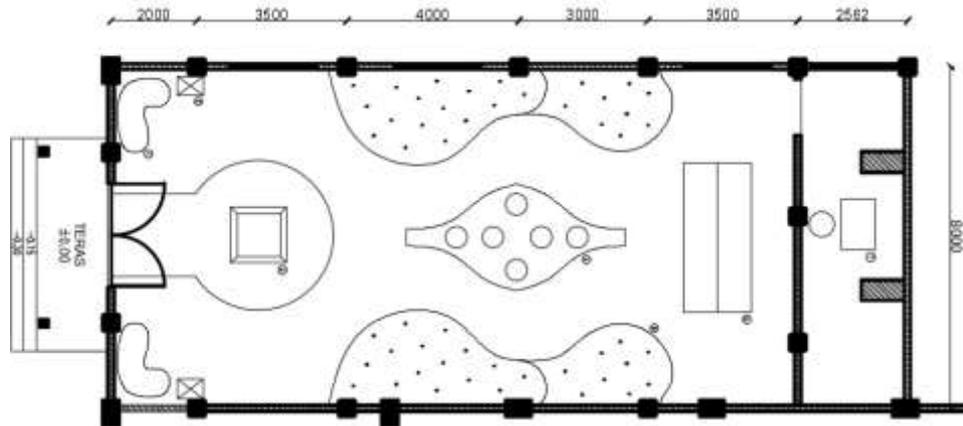
		Kursi tamu (0,5x0,5 m) Infografis perusahaan (1x0,1 m) Infografis produk kopi (1x0,1 m) Lemari pajangan (2,5x0,5 m) Meja kumpul (2x0,9 m) Kursi (0,45x0,45 m) Layar proyektor (1x0,05 m)	
4	Pabrik Melakukan proses produksi	Mesin produksi	



4.6. Alternatif Layout

A. Museum Kopi

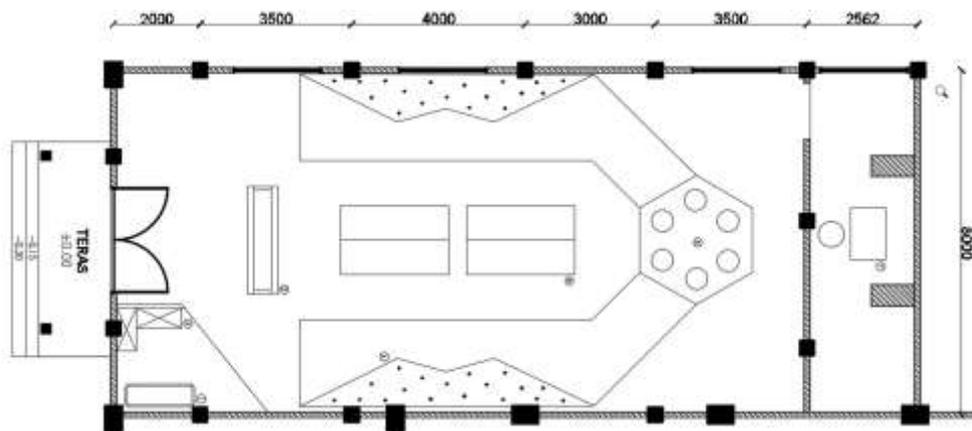
1. Alternatif 1



Gambar 4. 5. Alternatif Layout 1 Museum Kopi

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

2. Alternatif 2

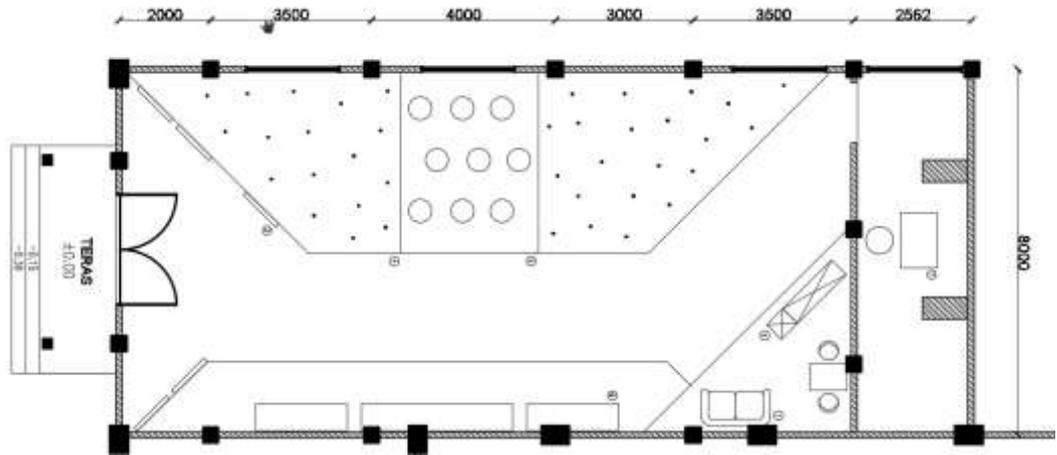


Gambar 4. 6. Alternatif Layout 2 Museum Kopi

Sumber: Referensi Pribadi (2020)



3. Alternatif 3

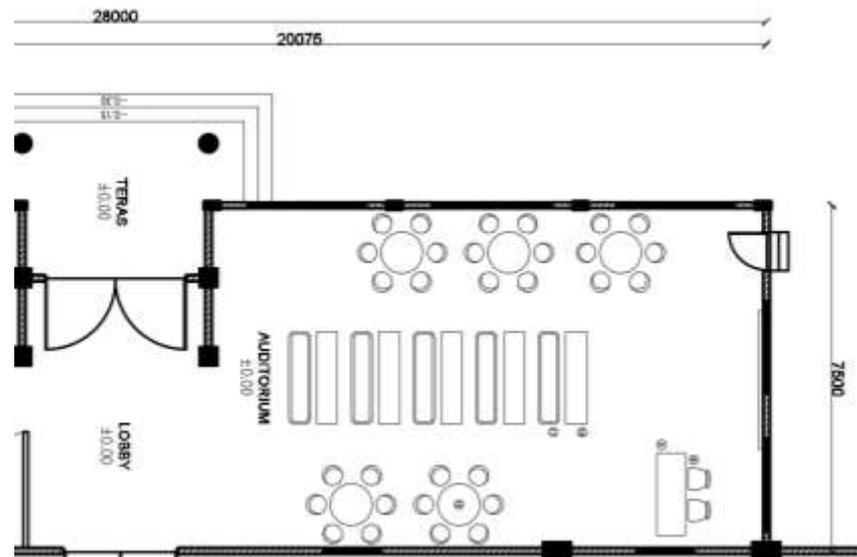


Gambar 4. 7. Alternatif Layout 3 Museum Kopi

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

B. Auditorium

1. Alternatif 1

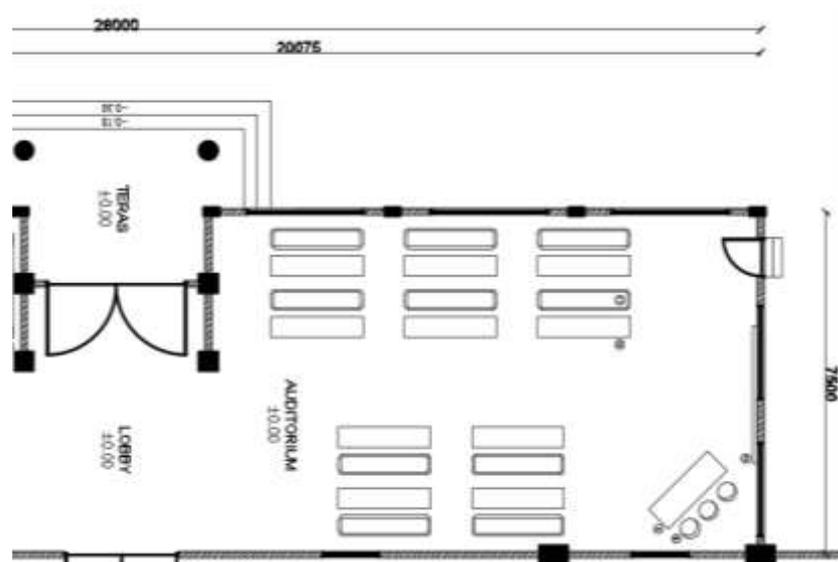


Gambar 4. 8. Alternatif Layout 1 Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)



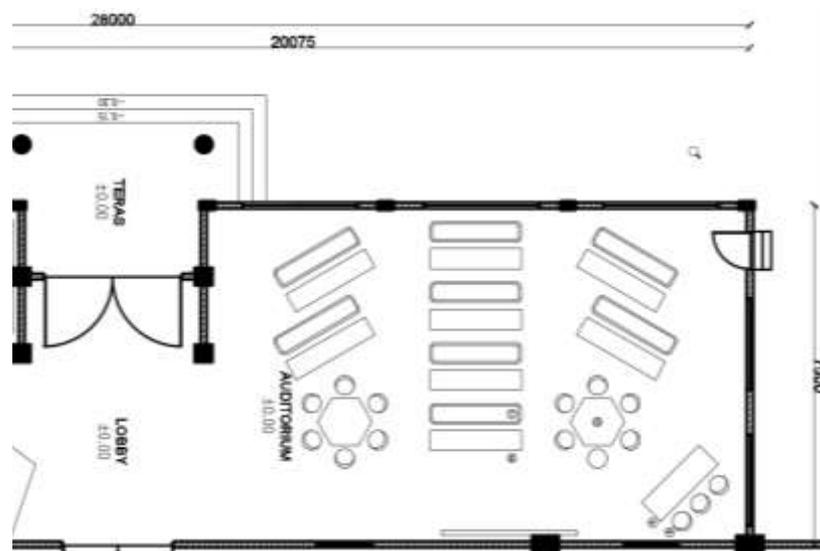
2. Alternatif 2



Gambar 4. 9. Alternatif Layout 2 Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

3. Alternatif 3



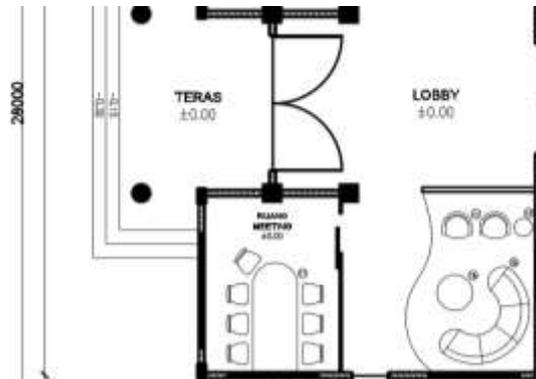
Gambar 4. 10. Alternatif Layout 3 Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)



C. Lobby

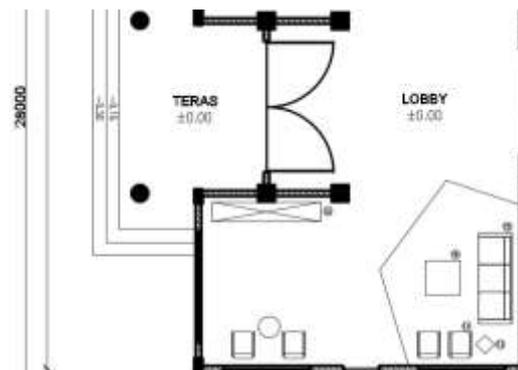
1. Alternatif 1



Gambar 4. 11. Alternatif Layout 1 Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

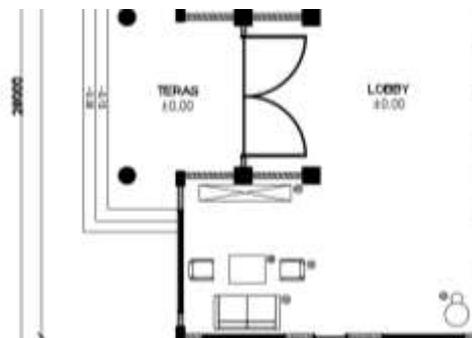
2. Alternatif 2



Gambar 4. 12. Alternatif Layout 2 Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

3. Alternatif 3



Gambar 4. 13. Alternatif Layout 3 Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

4.7. Konsep Makro



Dalam perumusan konsep redesain interior Museum dan Pabrik Kopi Banaran ini, langkah akan dimulai dengan mengelompokkan permasalahan yang didapat dari variable utama yang diteliti pada bab awal dan hasil analisis data. Dimana permasalahan ini terdiri dari tiga variable antara lain:

1. Permasalahan penyampaian nilai-nilai dari pihak korporat, yang meliputi *rebranding* kawasan wisata Kampoeng Kopi PTPN IX.
2. Permasalahan sisi aktivitas yang dirasa kurang maksimal peyaluran manfaatnya, dikarenakan fasilitas yang kurang optimal.
3. Permasalah sisi objek yang mana bangunan merupakan bangunan cagar budaya nasional, sehingga tidak dianjurkan untuk mengubah struktur asli bangunan.

Dari ketiga variable ini maka dijabarkan pokok-pokok persoalan yang masing-masing akan dicarikan solusi secara general. Berdasarkan solusi general tersebut akan dihasilkan acuan konsep desain yang akan digunakan pada perancangan redesain Museum dan Pabrik Kopi Banaran.



Gambar 4. 14. Konsep Makro

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada alur diatas terlihat bahwa output terakhir pada konsep ialah penerapan konsep Informatif pada museum. Sedangkan penjabaran tentang konsep Informatif ialah berupa sub-sub tema yang meliputi permasalahan, solusi, dan konsep desain. Pada bagian permasalahan, sub topik yang terdapat didalamnya ialah mengenai objek desain ini menjadi salah satu elemen *rebranding* kawasan PTPN IX, fasilitas yang



disediakan pada kawasan ini sudah lengkap namun kurang optimal dalam hal penyampaian informasi kepada pengunjung, dan bangunan objek merupakan bangunan cagar budaya dari peninggalan zaman penjajahan Belanda.

Informatif sendiri memiliki makna kegiatan yang bersifat memberi informasi atau menerangkan secara stimulatif dan edukatif. Tujuan diangkatnya konsep ini ialah untuk menjawab permasalahan pada eksisting museum sebelumnya. Pada konsep ini akan diterapkan berbagai wahana informasi yang dapat diakses oleh pengunjung museum. Wahana-wahana ini berupa display yang mengaplikasikan tiga pancaindra manusia dalam penggunaannya, yaitu penciuman, pengelihatn, dan peraba. Sedangkan langgam yang diterapkan pada konsep ini adalah langgam Modern. Langgam ini dipilih karena dianggap dapat memfasilitasi dengan baik display-display yang diterapkan didalam museum.

Secara keseluruhan interior museum akan menunjukkan ciri khas PT. Perkebunan Nusantara IX yang akan menjadi salah satu solusi dalam rumusan masalah *rebranding* perusahaan. Pemilihan ciri khas sendiri utamanya berasal dari adaptasi logo perusahaan. Dengan digabungkannya konsep Informatif dan langgam Modern ini, maka diharapkan informasi yang diberikan kepada pengunjung museum dapat diterima dengan efektif dan optimal.

4.8. Konsep Mikro

4.8.1. Konsep Display Museum Kopi

Display yang akan diterapkan pada museum akan mengutamakan nilai informatif untuk pengunjung. Informatif adalah cara yang dianggap paling tepat pada perancangan desain ini karena masalah utama terjadi pada kurang optimalnya informasi yang diterima pengunjung. Display pada museum ini memanfaatkan tiga pancaindra manusia, yaitu penciuman, pengelihatn, dan peraba.

Pada museum ini, terdapat beberapa bagian display yaitu jenis-jenis kopi, peralatan membuat kopi, dan pajangan dinding. Visualisasi bentuk yang akan diterapkan pada masing-masing bagian display adalah sebagai berikut:

- Display Jenis-jenis Kopi



Kopi memiliki ciri khas bau dan rasa yang berbeda-beda setiap jenisnya. Sehingga pada perancangan desain ini display kopi akan memanfaatkan indra penciuman pengunjung untuk mengetahui dan mendapatkan informasi mengenai jenis-jenis kopi. Pada display jenis-jenis kopi terdapat dua tipe display yang berbeda. Tipe pertama ialah setiap jenis akan menjadi satu modul display built-in yang terdiri dari sebuah tabung kaca berisi biji kopi dan sebuah kertas deskripsi dari biji kopi tersebut. Jenis-jenis kopi pada display ini dibagi berdasarkan wilayah asal biji kopi. Pembagian ditetapkan berdasarkan pembagian waktu di Indonesia. Visualisasi display pertama adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 15. Display Tabung Kopi

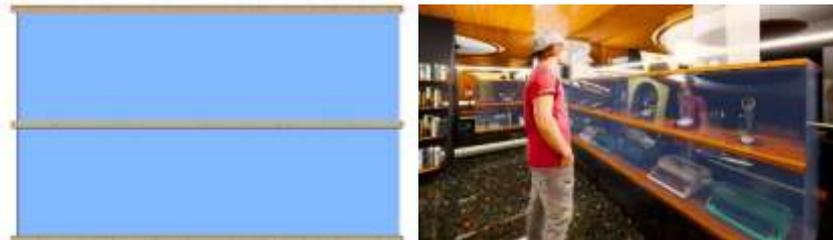
Sedangkan display jenis-jenis kopi yang kedua adalah berupa display gantung yang menempel pada dinding ruangan. Display ini memiliki sistem mengeluarkan bau kopi saat didekati oleh pengunjung. Terdapat *diffuser* yang berada ditengah bagian display dan deskripsi berada disekitarnya. Setiap modul display akan diaplikasikan sekat dari kaca yang berfungsi untuk mencegah bercampurnya bau kopi yang berbeda antara satu modul dengan modul yang lain. Berikut adalah visualisasi display gantung.



- Peralatan Kopi



Display peralatan kopi akan diterapkan berupa etalase yang tidak dapat disentuh pengunjung. Ini dikarenakan menghindari kerusakan barang yang dipamerkan. Koleksi yang terdapat pada etalase ini adalah mesin-mesin administrasi tua dan alat-alat telekomunikasi yang pernah digunakan zaman dulu. Etalase terdiri dari material kaca disekeliling dengan kayu sebagai alas. Berikut adalah contoh visualisasi etalase yang akan digunakan.



Gambar 4. 16. Contoh Display Etalase

- Pajangan Dinding

Barang-barang yang diletakkan pada pajangan dinding ialah barang berukuran kecil seperti sendok garpu kuno, dan foto-foto yang merupakan peristiwa penting perusahaan yang diabadikan maupun foto-foto sejarah. Sehingga barang-barang jenis ini akan diletakkan pada display dengan contoh visualisasi sebagai berikut:



Gambar 4. 17. Display Gantung

4.8.2. Alur *Touring*

Alur *Touring* merupakan susunan kegiatan yang ditentukan oleh pihak pengelola untuk pengunjung yang ingin mengetahui lebih dalam dan secara langsung proses pengolahan kopi dipabrik. Dengan tujuan memaksimalkan dan mengoptimalkan informasi yang diberikan kepada pengunjung, maka dibuat perbaikan alur *touring*. Alur ini diharapkan dapat meningkatkan edukasi dan



hiburan yang diterima pengunjung menjadi lebih baik lagi. Sehingga alur *touring* ialah sebagai berikut:

Museum – Pengolahan Buah Kopi – Ruang Masson – Ruang Muller – Ruang Sortir – Ruang Roasting – Gudang Kopi – Area Terbuka

Sedangkan detail aktivitas yang akan dilakukan pengunjung pada setiap tempat ialah sebagai berikut:

No.	Nama Ruang	Aktivitas	Tujuan
1	Museum Kopi 	Melihat jenis-jenis kopi secara keseluruhan, membaca buku	Mengetahui secara garis besar proses pengolahan kopi, mengetahui jenis-jenis kopi yang ada di Indonesia
2	Pengolahan Buah Kopi 	Melihat proses pembersihan dan pemisahan buah kopi	Mengetahui langkah awal proses pembuatan kopi
3	Ruang Masson 	Melihat proses kerja mesin pengering kopi	Mengetahui bentuk mesin pengering kopi
4	Ruang Muller	Melihat biji dan kulit kopi yang telah dipisahkan secara langsung.	Mengetahui bentuk biji dan kulit kopi yang telah dipisahkan. Mengetahui cara



			kerja mesin pemisah kulit.
5	Ruang Sortir 	Mencoba memilih dan memisahkan kualitas biji kopi secara langsung, dibantu dengan pegawai setempat	Mendapatkan pengalaman membedakan kualitas kopi dengan cara memilih langsung.
6	Ruang Roasting 	Melihat proses sangrai biji kopi dan mencicipi biji kopi yang baru disangrai	Merasakan langsung biji kopi yang baru diproses
7	Gudang Kopi 	Melihat kopi-kopi yang telah siap dikirim ke berbagai tempat	Mengetahui <i>packaging</i> dan sistem pengiriman kopi.
8	Area Terbuka 	Menonton video singkat tentang kopi, berdiskusi, dan berkumpul	Menjadi wadah sosialisasi pengunjung



4.8.3. Konsep dan Langgam Interior

Menjawab variable masalah informasi yang kurang tersampaikan dengan maksimal, maka wahana display yang terdapat pada museum didesain dengan sedemikian rupa agar mudah dimengerti pengunjung target pasar yang umumnya adalah orang dewasa. Target pasar sendiri umumnya terbiasa hidup dizaman modern seperti sekarang, sehingga akan lebih dapat beradaptasi dan menyerap informasi dengan konsep yang kekinian. Maka dipilihlah langgam Modern yang dapat secara karakteristik dapat mendukung display-display tersebut.

Konsep Informatif

Konsep Informatif pada museum didapat dari pembagian ruangan menjadi tiga area yang tersusun secara sistematis berdasarkan kegiatan. Susunan area tersebut diawali dari Area Informasi Umum Kopi. Pada area ini pengunjung dapat mengetahui informasi umum mengenai kopi seperti sejarah, kandungan biji kopi, dan varietas kopi. Untuk informasi mengenai varietas kopi, terdapat display yang menampilkan biji-biji kopi asli dari beberapa varietas tersebut.



Area kedua ialah Area Display Jenis Kopi. Pada area ini pengunjung dapat mengetahui berbagai jenis kopi yang ada di Indonesia dengan dua display yang berbeda.





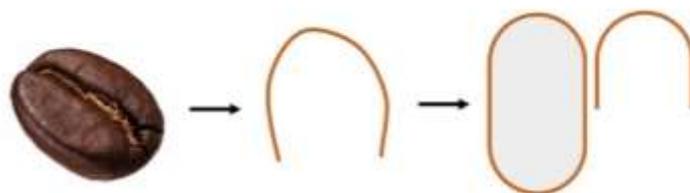
Sedangkan area terakhir adalah Area Literasi. Pada area ini terdapat koleksi peralatan administrasi dan produksi kopi yang dipajang pada etalasi dan display gantung. Selain itu terdapat perpustakaan kecil atau area baca yang mengoleksi buku-buku berkaitan dengan kopi. Sehingga pada area ini pengunjung dapat mengetahui lebih dalam mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kopi.

Langgam Modern

Langgam Modern diaplikasikan dengan penggunaan levelling pada lantai dan plafond di beberapa bagian museum. Levelling ini bertujuan sebagai pembeda area-area yang terdapat didalam museum. Sedangkan orientasi bentuk yang diaplikasikan pada furniture dan dekorasi adalah non-geometris atau bentuk melengkung. Material yang digunakan pada ruangan ini mayoritas adalah penggunaan tekstur kayu berwarna coklat tua. Warna dasar yang digunakan sebagai warna dinding maupun furniture ialah hitam dan krem dengan tujuan menambah kesan kopi yang umumnya berwarna tua.

Transformasi bentuk dan warna didapat dari beberapa hal yang berkaitan dengan objek desain. Bentuk non-geometris atau lengkung didapat dari bentuk biji kopi yang oval dan logo perusahaan yang berbentuk bundar. Pada beberapa bagian furnitur dan area kopi, terdapat warna-warna aksentuasi yang diterapkan seperti biru muda, hijau, dan kuning. Warna ini diambil dari warna logo perusahaan.

TRANSFORMASI BENTUK



TRANSFORMASI WARNA





BAB V

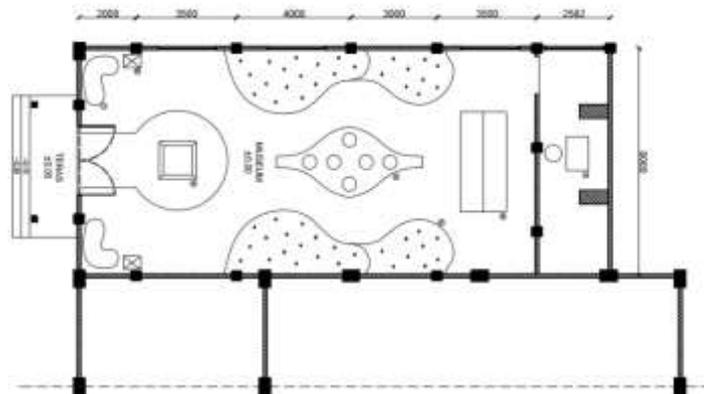
PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1. Alternatif Layout

Alternatif layout dibuat berdasarkan hasil analisa di Bab sebelumnya, meliputi studi eksisting bangunan, studi analisa pengguna, studi aktivitas dan kebutuhan ruang, dan hubungan antar ruang. Alternatif layout yang telah dibuat selanjutnya dipilih melalui objective weighted method yang telah ditentukan beberapa aspek yang digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui layout mana yang paling baik dan optimal.

5.1.1. Alternatif Layout 1

Museum Kopi

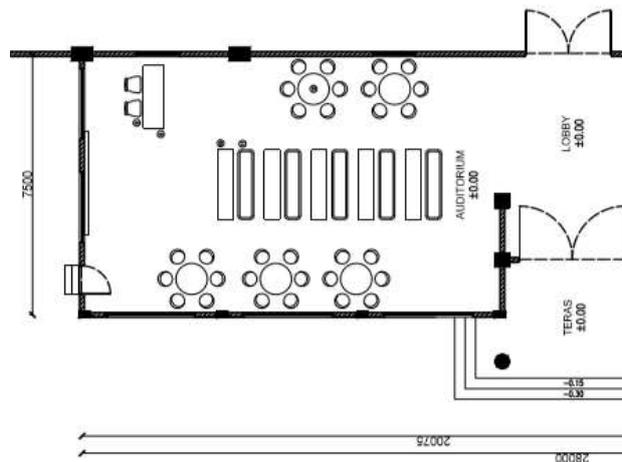


Gambar 5. 1. Alternatif 1 Layout Museum Kopi

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

pada layout museum ini, karakteristik bentuk yang digunakan ialah gelombang. Alur sirkulasi pada layout berjenis 2 arah, namun pengunjung akan masuk dan keluar pada jalur yang sama. Pada saat masuk pengunjung dapat mengambil jalur kiri dan kanan. Sedangkan alur aktivitas pada layout ini ialah, pertama-tama pengunjung dapat membaca koleksi buku di area baca yang telah disediakan dibagian depan museum beserta tempat duduk. Selanjutnya pengunjung akan bebas mengitari koleksi-koleksi yang ada di museum.

Auditorium

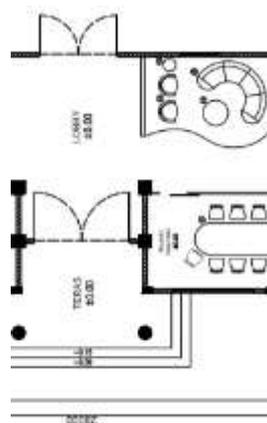


Gambar 5. 2. Alternatif 1 Layout Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout auditorium ini, terdapat dua jenis tempat duduk yang dapat digunakan pengunjung yaitu meja dan kursi panjang berkapasitas 4 orang, kemudian meja dan kursi melingkar yang dapat diisi 6 orang. Sedangkan arah pandang pengunjung adalah lurus kedepan dengan susunan tempat duduk masing-masing memanjang kebelakang.

Lobby



Gambar 5. 3. Alternatif 1 Layout Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

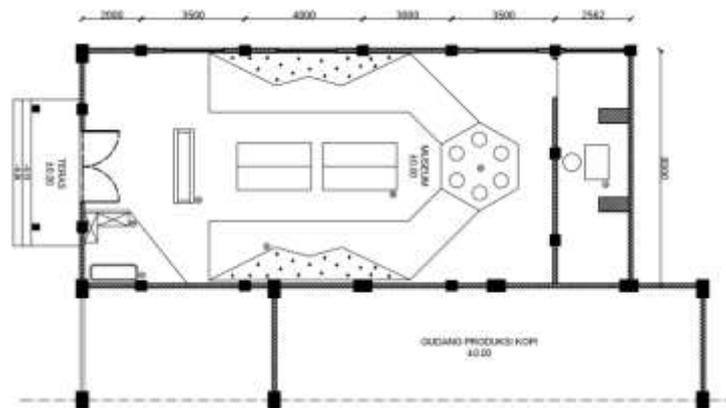
Pada layout lobby ini, terdapat ruangan *meeting* berada diluar area kantor. Area tunggu dan duduk menjadi satu dengan sofa bundar ddengan coffee



table. Sedangkan terdapat dua buah kursi santai sebagai tambahan tempat duduk untuk menunggu dan berdiskusi.

5.1.2. Alternatif Layout 2

Museum

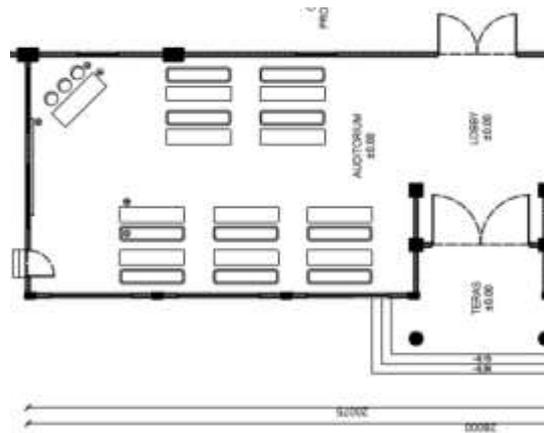


Gambar 5. 4. Alternatif 2 Layout Museum

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout museum ini karakteristik bentuk yang digunakan ialah geometris. Alur sirkulasi pada layout berjenis 1 arah, pengunjung akan masuk dan keluar pada jalur yang sama. Pada saat masuk pengunjung dapat mengambil jalur kiri dan kanan. Display barang yang tidak dapat disentuh berada ditengah ruangan. Sementara diakhir perjalanan terdapat fasilitas area baca dimana pengunjung dapat membaca buku-buku yang berkaitan dengan pengolahan kopi.

Auditorium

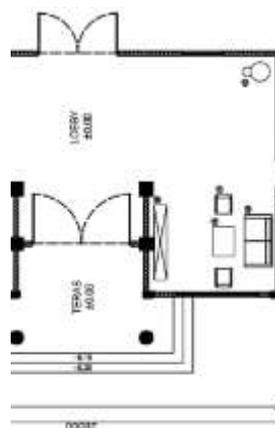


Gambar 5. 5. Alternatif 2 Layout Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout auditorium ini terdapat satu jenis tempat duduk, yaitu meja dan kursi panjang yang berkapasitas 4 orang. Arak pandang pengunjung pada layout ini ialah miring, karena arah meja dan kursi berposisi menyamping dari layar LCD. Sementara sirkulasi ruangan berada ditengah ruangan dengan bentuk jalan lurus yang dapat diakses dari arah mana saja.

Lobby



Gambar 5. 6. Alternatif 2 Layout Lobby

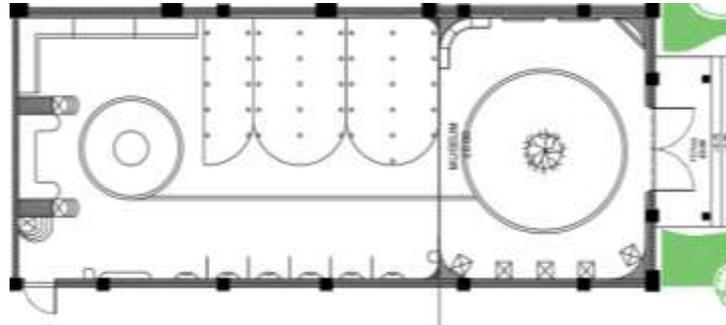
Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout lobby ini terdapat satu set sofa duduk yang digunakan untuk menunggu dan berdiskusi untuk tamu kantor. Sedangkan diujung ruangan terdapat dekorasi pohon kopi artifisial.



5.1.3. Alternatif Layout 3

Museum

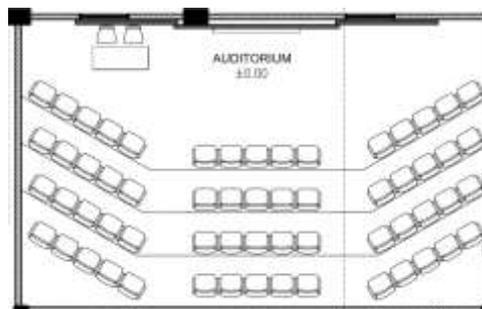


Gambar 5. 7. Alternatif 3 Layout Museum

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout museum ini karakteristik bentuk yang digunakan ialah geometris. Alur sirkulasi pengunjung pada layout ini adalah 1 arah, sehingga pengunjung masuk dan keluar pada jalur yang sama. Pengunjung dapat melihat setiap koleksi yang berada di kanan dan kiri ruangan. Sedangkan pada bagian belakang ruangan, terdapat fasilitas baca bagi pengunjung.

Auditorium

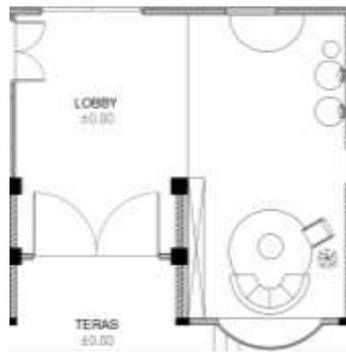


Gambar 5. 8. Alternatif 3 Layout Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout auditorium ini, arah pandang pengunjung ialah kedepan. Sedangkan tempat duduk pengunjung terdapat dua jenis yaitu meja dan kursi panjang yang berkapasitas 4 orang, dan meja berbentuk polygon yang dapat diisi 6 orang.

Lobby



Gambar 5. 9. Alternatif 3 Layout Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Layout lobby ini dibagi menjadi dua area, yaitu area tunggu dan area diskusi. Saat memasuki area lobby terdapat foyer sebagai area transisi antara jalur keluar masuk dan area duduk.

5.1.4. Weighted Method Layout

Metode Simple Additive Weighting (SAW) sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut (Fishburn, 1967) (MacCrimmon, 1968). Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Metode ini merupakan metode yang paling terkenal dan paling banyak digunakan dalam menghadapi situasi Multiple Attribute Decision Making (MADM). MADM itu sendiri merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu.

Metode SAW ini mengharuskan pembuat keputusan menentukan bobot bagi setiap atribut. Skor total untuk alternatif diperoleh dengan menjumlahkan seluruh hasil perkalian antara rating (yang dapat dibandingkan lintas atribut) dan bobot tiap atribut. Rating tiap atribut haruslah bebas dimensi dalam arti telah melewati proses normalisasi matriks sebelumnya. Pada proses pembuatan Layout, akan dipilih tiga kriteria nilai yang menjadi acuan dalam menemukan satu alternatif terbaik. Pada desain ini kriteria nilai yang diambil yaitu:

Fungsi Teknis:



- Alur sirkulasi yang memungkinkan pengunjung dapat melihat seluruh koleksi sekaligus tanpa ada yang terlewatkan
- Urutan fasilitas berdasarkan aktivitas yang akan dilalui pengunjung

Berikut ialah Perhitungan dan Pertimbangan masing-masing Alternatif Layout yang disesuaikan dengan tingkat aktivitasnya.

KRITERIA	Alur Sirkulasi	Urutan Fasilitas	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Alur Sirkulasi	-	1	1	I	75	0,55
Urutan Fasilitas	0	-	0	II	60	0,44
OVERALL VALUE					135	
- : tidak dapat dibandingkan 0 : tidak lebih penting 1 : lebih penting						

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Alur Sirkulasi	0,55	Seluruh koleksi terlihat	Very Good	8	3,57	Good	5	3,3	Excellent	9	4,95
		Mudah diakses	Good	5		Very Good	7		Excellent	9	
Urutan Fasilitas	0,44	Informasi berurutan	Good	5	2,64	Very Good	7	2,64	Very Good	8	3,52
		Fasilitas menarik untuk dikunjungi	Very Good	7		Good	5		Good	5	
OVERALL VALUE UTILITY					6,21	5,94	7,81				

Berdasarkan metode yang telah dilakukan, didapat hasil bahwa Alternatif 3 menjadi alternatif terpilih dengan skor 7.81. terpilihnya alternatif ini menunjukkan bahwa alternatif 3 adalah alternatif yang paling memenuhi kriteria Alur Sirkulasi dan Urutan Fasilitas.

5.2. Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Alternatif layout 3 merupakan layout yang paling memenuhi kriteria dibandingkan dengan 2 alternatif layout lainnya. Hal ini telah dijabarkan pada sub-bab sebelumnya. Namun, alternatif layout 3 masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, layout tersebut dikembangkan agar menjadi layout yang informatif, efisien, dan mampu memberikan fasilitas yang menunjang kebutuhan pengguna secara maksimal. Pengembangan dilakukan berdasarkan layout furnitur pada alternative terpilih berupa gambar perspektif.

5.2.1. Alternatif 1

Museum



Gambar 5. 10. Alternatif 1 Layout Terpilih Museum

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Auditorium



Gambar 5. 11. Alternatif 1 Layout Terpilih Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Lobby

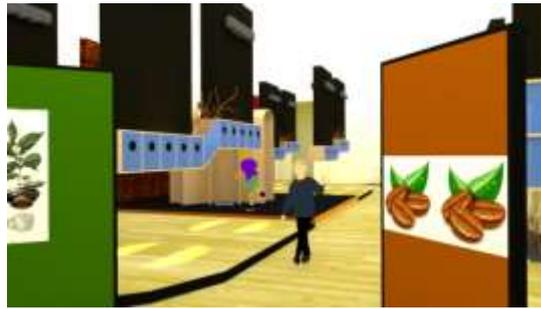


Gambar 5. 12. Alternatif 1 Layout Terpilih Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

5.2.2. Alternatif 2

Museum



Gambar 5. 13. Alternatif 2 Layout Terpilih Museum

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Auditorium



Gambar 5. 14. Alternatif 2 Layout Terpilih Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Lobby



Gambar 5. 15. Alternatif 2 Layout Terpilih Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)



5.2.3. Alternatif 3

Museum



Gambar 5. 16. Alternatif 3 Layout Terpilih Museum

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Auditorium



Gambar 5. 17. Alternatif 3 Layout Terpilih Auditorium

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Lobby



Gambar 5. 18. Alternatif 3 Layout Terpilih Lobby

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

5.2.4. *Weighted Method* Alternatif Perspektif

Metode Simple Additive Weighting (SAW) sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua



atribut (Fishburn, 1967) (MacCrimmon, 1968). Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Metode ini merupakan metode yang paling terkenal dan paling banyak digunakan dalam menghadapi situasi Multiple Attribute Decision Making (MADM). MADM itu sendiri merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu.

Metode SAW ini mengharuskan pembuat keputusan menentukan bobot bagi setiap atribut. Skor total untuk alternatif diperoleh dengan menjumlahkan seluruh hasil perkalian antara rating (yang dapat dibandingkan lintas atribut) dan bobot tiap atribut. Rating tiap atribut haruslah bebas dimensi dalam arti telah melewati proses normalisasi matriks sebelumnya. Pada proses pengembangan desain, akan dipilih tiga kriteria nilai yang menjadi acuan dalam menemukan satu alternatif terbaik. Pada desain ini kriteria nilai yang diambil yaitu:

Fungsi Bahasa:

- Display yang informatif
- Pengaplikasian langgam desain yang dapat menyesuaikan karakteristik bangunan cagar budaya

KRITERIA	Display Informatif	Pengaplikasian Langgam	Hasil	Ranking	Mark	Bobot Relatif
Display Informatif	-	I	I	I	90	0,56
Pengaplikasian Langgam	0	-	0	II	70	0,43
OVERALL VALUE					160	

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Display Informatif	0,56	Mudah dipahami	Very Good	8	4,48	Excellent	9	5,04	Excellent	9	5,04
		Tepat sasaran	Very Good	8		Good	6	3,36	Very Good	8	4,48
Pengaplikasian Langgam	0,43	Tidak merusak karakteristik asli	Good	5	2,15	Very Good	7	3,01	Very Good	8	3,44
		Etnis	Very Good	8		Good	5	2,15	Good	5	2,15
OVERALL VALUE UTILITY					7,77		6,50		7,55		

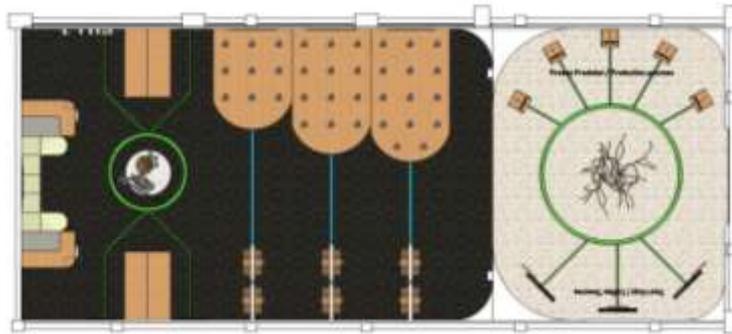
KETERANGAN RANGE SCORE	
0-5	Good
6-8	Very Good
9-10	Excellent

5.3. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1



Pada desain museum yang terpilih ini, pembagian ruangan mengikuti hasil Weighted Method layout yang sebelumnya telah dilakukan. Museum terbagi menjadi 3 area dengan masing-masing fungsi yang berbeda dengan tetap mengemukakan konsep informative dan didukung dengan langgam modern.

5.3.1. Layout Furnitur



Gambar 5. 19. Layout Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada layout furnitur Museum Kopi ini, ruangan dibagi menjadi 3 bagian dengan urutan area Informasi Kopi – area Display Jenis Kopi – area Literasi. Pada area Informasi Kopi yang merupakan area pertama museum, pengunjung akan mendapatkan pengetahuan umum tentang kopi seperti sejarah, proses produksi, dan kandungan kopi dengan ruangan bersekeling melingkar. Pada area Informasi Kopi ini terdapat pula pohon kopi asli yang telah diawetkan sebagai titik utama estetika ruangan.

Pada area Display Jenis Kopi yang merupakan urutan kedua area museum, pengunjung akan menemui 2 jenis display yang berbeda. Display ini menggunakan sistem bau sebagai pembeda setiap jenis biji kopi. Sedangkan area terakhir yaitu area Literasi, terdiri dari area baca dan area display koleksi peninggalan zaman kolonial Belanda. Pada area ini ditengah ruangan terdapat patung petani kopi yang menggambarkan salah satu proses pengolahan kopi.

5.3.2. Gambar 3D



Gambar 5. 20. 3D Desain Ruang Terpilih 1

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Gambar diatas merupakan 3D perspektif dari dalam museum. Gambar pertama menunjukkan display bau kopi yang berupa tabung-tabung kaca. Sedangkan gambar kedua adalah perspektif dari area depan ruangan.

5.3.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur

	<p>Furnitur ini ialah display untuk menunjukkan proses produksi kopi. Pada display ini terdapat 2 elemen informasi yang diberikan, yaitu deskripsi proses dan miniatur mesin produksi yang digunakan. Adanya miniature ini bertujuan agar pengunjung dapat membayangkan dengan baik proses pengolahan kopi yang berlangsung.</p>
	<p>Kedua furniture ini merupakan display jenis-jenis bau kopi. Display pertama ialah display berbentuk oval dengan deskripsi yang menempel pada partisi. Pada display ini bau kopi akan keluar melalui lubang <i>diffuser</i> yang berada ditengah. Sedangkan pada display kedua, biji kopi berada didalam tabung kopi dan pengunjung dapat membuka bagian atas tabung untuk mencium aroma kopi tersebut. Pada display ini deskripsi menempel pada bagian depan yang menempel pada tiang.</p>

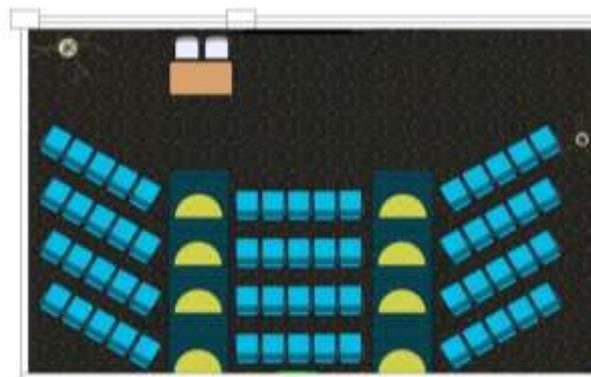


	<p>Salah satu elemen estetis yang terdapat pada Museum Kopi ini ialah cermin. Cermin ini memiliki bentuk oval berbingkai kayu dengan logo perusahaan PT. Perkebunan Nusantara IX dibagian tengahnya.</p>
---	--

5.4. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

Pada desain ruang terpilih 2 yaitu Auditorium, aktivitas yang dilakukan ialah mendengarkan arahan dan menonton rekaman video dan sejenisnya yang telah disediakan oleh pihak *tour guide*. Auditorium ini memiliki kapasitas kursi sebanyak 60 unit dengan sebuah layar lebar yang berada didepan.

5.4.1. Layout Furnitur



Gambar 5. 21. Layout Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada desain auditorium terpilih ini, arah pandang pengunjung ialah lurus kedepan dan serong. Pada dinding dibelakang layar dinding dilapisi panel peredam suara agar pengunjung yang sedang mendengarkan didalam ruangan tidak terganggu oleh mesin pabrik yang sedang bekerja.



5.4.2. Gambar 3D



Gambar 5. 22. 3D Desain Ruang Terpilih 2

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Gambar diatas merupakan gambar 3D dari perspektif dari ruang pintu masuk dan didepan layar. Dari pintu masuk akan melihat secara keseluruhan bentuk dan fasilitas ruangan apa saja yang tersedia. Sedangkan pada perspektif lainnya dapat terlihat dengan jelas susnan tempat duduk untuk para pengunjung.

5.4.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur

	<p>Furniture ini ialah kursi auditorium yang berjumlah 60 unit. Kursi ini berbahan kain yang berwarna biru sesuai dengan karakteristik logo perusahaan. Kursi ini difungsikan hanya untuk duduk dan bukan untuk menulis ataupun menaruh barang agar menghemat efesiensi waktu saat pengarahannya.</p>
--	---



	<p>Salah satu elemen estetis yang ada di auditorium ialah pohon kopi yang telah diawetkan dan diletakkan dalam sebuah vas.</p>
---	--

5.5. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

Pada ruangan terpilih 3 yaitu Lobby, terdapat 2 area yang berbeda yaitu jalur umum dan area khusus duduk. Area jalur umum merupakan area yang dapat dilewati siapa saja termasuk kurir yang membawa hasil produksi kopi dari gudang produksi. Sedangkan pada area khusus duduk hanya dapat digunakan pegawai dan pengunjung.

5.5.1. Layout Furnitur



Gambar 5. 23. Layout Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Pada desain terpilih lobby ini, ruang terbagi menjadi tiga area yang berbeda. Saat pertama memasuki lobby, pengunjung atau tamu akan melewati foyer terlebih dahulu. Foyer ini berfungsi sebagai area transisi antara jalur jalan utama dengan area duduk. Area selanjutnya ialah area tunggu yang berisi sofa tanpa sandaran, area ini bertujuan agar tamu yang sedang menunggu pegawai kantor yang berkepentingan dapat menunggu dengan nyaman. Sedangkan area terakhir ialah area santai. Pada area ini pengunjung dapat berbincang maupun berdiskusi dengan pegawai yang berkepentingan. Pada area ini terdapat sofa dan kursi santai serta coffee table. Sedangkan terdapat lemari pajangan yang berfungsi untuk menaruh piagam maupun barang-barang mengenai kopi yang ingin dipajang oleh pihak kantor.



5.5.2. Gambar 3D



Gambar 5. 24. 3D Desain Ruang Terpilih 3

Sumber: Referensi Pribadi (2020)

Gambar diatas merupakan gambar 3D dari perspektif area foyer dan area duduk. Pada area foyer ini dapat terlihat secara keseluruhan fasilitas yang ada di lobby seperti area tunggu dan area duduk untuk berdiskusi. Pada foyer terdapat meja pajangan dan sisi dinding dengan partisi dan logo perusahaan. Sedangkan pada area duduk terdapat sofa dan kursi santai serta lemari pajangan.

5.5.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Detail Arsitektur

	Furniture ini merupakan salah satu tempat duduk yang terdapat pada area duduk di lobby. Kursi ini merupakan single sofa atau kursi santai yang dapat diduduki pengunjung maupun pegawai saat ada keperluan. Bantal tempat duduk sendiri berwarna biru dan hijau yang disesuaikan dengan warna logo perusahaan.
	Elemen estetis pada Lobby salah satunya ialah dua <i>side table</i> yang diletakkan secara berdampingan di area foyer. Meja ini memiliki ukuran yang berbeda agar bentuk tidak monoton. Pada meja yang lebih besar terdapat pohon kopi yang dibonsai. Sedangkan pada meja yang lebih kecil terdapat display biji kopi yang diletakkan didalam sebuah toples kaca.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

8.1. Kesimpulan

Museum merupakan salah satu sarana umum yang sangat penting sebagai media belajar maupun hiburan masyarakat mengenai sejarah maupun benda dan informasi yang bernilai penting. Sehingga kualitas museum sendiri sangat penting untuk menunjang pemberian informasi bagi masyarakat. Dalam penyusunan tugas akhir mengenai Re-desain Museum Kopi Banaran Semarang berkonsep Informatif ini, fasilitas museum diharapkan dapat mengedukasi masyarakat secara maksimal.

Desain museum ini dititik beratkan pada efisiensi dan kemaksimalan informasi yang akan didapatkan masyarakat sebagai pengunjung melalui alur perjalanan sejak pertama kali memasuki museum. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap museum, sehingga masyarakat dapat lebih mengenal produk lokal daerah ini dan mendapat manfaat pendidikan secara spesifik mengenai kopi.

Penerapan konsep informatif pada museum bersanding dengan langgam Modern. Hal ini bertujuan untuk menunjang display-display yang memfasilitasi pengunjung didalam museum. Bentuk yang digunakan pun non-geometris, sehingga museum terasa lebih nyaman dan dinamis.

8.2. Saran

Untuk pengembangan teori dan kajian dalam perancangan Re-desain Museum Kopi Banaran Semarang berkonsep Infomatif, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Desainer Interior, dalam melakukan merencanakan fasilitas publik seperti Museum Kopi Banaran Semarang, tentu diperlukan banyak sumber dan kajian sebagai dasar perancangan. Kajian utama beberapa diantaranya ialah alur aktivitas, ergonomi ruang, dan antropometri manusia seperti jarak pandang mata.



Seluruh kajian ini bertujuan agar dapat mencapai desai yang tepat dan sesuai kebutuhan.

2. Bagi pihak pengelola Museum Kopi Banaran Semarang, akan sangat baik apabila terdapat peningkatan kualitas fasilitas display untuk pengunjung. Selain itu diperlukan pula pembaharuan-pembaharuan yang dapat menarik minat pengunjung untuk datang dan mendapat pengalaman di museum ini.
3. Bagi pembaca dan peneliti, penulis menyarankan untuk melakukan kajian yang lebih spesifik terhadap standard perancangan sebuah museum baik nasional maupun internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Roppola, Tina; 2012. Designing for The Museum Visitor Experience- Routledge
- [2] Harris, Neil; 2013. Capital Culture_J. Carter Brown, The National Gallery of Art, and the Reinvention of the Museum Experience- University Of Chicago Express.
- [3] Pujantara, Ruly; Tata Letak dan Konfigurasi Ruang dalam Rancangan Arsitektur Super Imposisi dan Hibrid.
- [4] Buku Tipologi Museum
- [5] Panero, Julius and Zelni, Marten; 1979. Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standarts
- [6] Panero, Julius; 1979. United States: Whitney Library of Design
- [7] Badan Pusat Statistik; 2018. Survey Sosial Ekonomi Nasional: Jumlah Penduduk di Indonesia
- [8] Badan Pusat Statistik Kabupaten Sleman, Yogyakarta; 2016. Pengunjung Museum Domestik dan Mancanegara tahun 2016
- [9] ICOM (2004): Running a Museum-APractical Handbook (2004)
- [10] Ambrose, T. and C. Paine. 1993. Museum Basics. London: COM.
- [11] Hooper-Greenhill, E; 2000. Museums and the Interpretation of Visual Culture. London: Routledge
- [12] McLean, Parks J and M. Rosseau, Denise; 1993. The Contracts of Individuals and Organizations
- [13] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia; 2015. Museum (JDIH BPK RI)
- [14] Pickard, A.J.: Research Methods in Information, 2nd edn. Facet Publishing, London (2013)
- [15] Edson, G., & Dean, D. (1996). The handbook for museums. London: Routledge

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Megananda Arum Cinda Putri, dilahirkan di Mojokerto pada 18 Agustus 1998 dan berdomisili di Banjarmasin. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara, sejak kecil memiliki ketertarikan terhadap penataan ruang dan dekorasi serta kegiatan menggambar. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Bina Sejahtera Banjarmasin, SD Islam Sabinal Muhtadin Banjarmasin, SMPN 1 Banjarmasin, SMAN Banua BBS, dan pendidikan terakhir yang sedang ditempuh saat ini di Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang berhasil dimasuki melalui jalur SBMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam kegiatan organisasi tingkat Himpunan dan mengikuti beberapa kegiatan kepanitiaan ditingkat Institut. Penulis mengambil topik tugas akhir Re- desain Museum Kopi Banaran Semarang ialah karena penulis memandang eksistensi museum adalah sebuah kepentingan yang besar bagi masyarakat di era globalisasi ini. Museum ini sendiri memiliki koleksi seputar kopi, seperti berbagai jenis kopi di Indonesia, peralatan yang digunakan dalam proses pengolahan kopi, dan berbagai barang peninggalan zaman colonial Belanda. Selain itu museum ini juga menyediakan tur untuk berkeliling pabrik kopi, sehingga pengunjung dapat merasakan langsung pengalaman produksi kopi. 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 meganandarum@gmail.com atau +625751062563.

LAMPIRAN

1. Surat Pernyataan Bebas Plagiarisme
2. Lembar Revisi Kolokium 1
3. Berita Acara Kolokium 2
4. Berita Acara Sidang Tugas Akhir
5. Lembar Revisi Sidang Tugas Akhir
6. Rekapitulasi RAB
7. Observasi dan Wawancara
8. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 1 (Museum Kopi)
9. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 2 (Museum Kopi)
10. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 3 (Museum Kopi)
11. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 1 (Auditorium)
12. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 2 (Auditorium)
13. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 3 (Auditorium)
14. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 1 (Lobby)
15. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 2 (Lobby)
16. Gambar Perspektif Ruang Terpilih 3 (Lobby)

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Desain Interior yang berjudul "Redesain Interior Museum Pabrik Kopi Banaran Semarang berkonsep Informatif dalam Usaha *Rebranding* Kawasan Wisata PT. Perkebunan Nusantara IX" adalah hasil karya saya pribadi tanpa ada Tindakan *plagiarisme* sesuai peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

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

Surabaya, 10 Agustus 2020



Megananda Arum Cinda Putri

NRP. 0841164000039

REVISI K1

REDESAIN INTERIOR MUSEUM KOPI BANARAN SEMARANG
BERKONSEP INFORMATIF DALAM USAHA REBRANDING KAWASAN
WISATA PTPN IX

PENGUJI: BAPAK THOMAS ARI K., MT.

No.	Revisi	Halaman Revisi	Keterangan
1	Melengkapi dan memperbaiki Studi Aktivitas dan Studi Ruang	61-66	<ul style="list-style-type: none">- Mengurutkan lebih detail aktivitas apa saja yang dilakukan pengunjung- Membuat lebih rinci daftar display yang ada di museum- Memasukkan perhitungan kebutuhan ruang setiap furniture- Menghitung jumlah personel
2	Menambahkan studi pustaka mengenai Teori Sirkulasi Ruang Museum dan Teori Display Museum	11-12	<ul style="list-style-type: none">- Mendapatkan bentuk alur sirkulasi dari sumber lain
3	Menambahkan studi mengenai 3 museum dengan jenis yang sama (Etnografi) yang ada didunia	40-44	Menambah 3 museum perbandingan, yaitu: <ul style="list-style-type: none">- Dubai Coffee Museum- The Art of Scent 1889-2012- Buon Ma Thuot Vietnam
4	Memperbaiki/mengganti langgam Neo-medieval dengan langgam yang	31-32	Mengganti langgam Neo-medieval dengan langgam Modern

	lebih modern dan dapat diterapkan		
5	Memperbaiki penulisan laporan		

PENGUJI: IBU LEA K. ANGGRAENI, M.Ds

No.	Revisi	Halaman Revisi	Keterangan
1	Membuat table daftar display yang terdapat di museum kopi	56-57	Membuat daftar yang berisi barang-barang pajangan pada museum dengan keterangan jumlah barang dan lokasi pajangan
2	Menjelaskan lebih lengkap mengenai Rebranding seperti tujuan utamanya	44-47	Menjelaskan maksud dasar dari dilakukannya rebranding
3	Memperkirakan jarak dan waktu perjalanan yang ditempuh pengunjung		
4	Membuat alur perjalanan pengunjung	79	Membuat alur kegiatan

BERITA ACARA
KOLOKIUUM II TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, **Senin, tanggal 18 Mei 2020**

Telah dilaksanakan Kolokium II, atas nama:

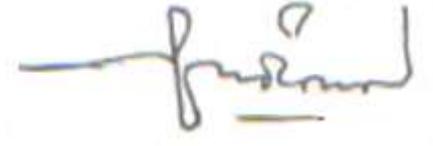
Nama Mahasiswa : **MEGANANDA ARUM CP**
 NRP : **08411640000039**
 Dosen Pembimbing : **Ir. Budiono, M.Sn.**
 Judul : **RE-DESAIN INTERIOR MUSEUM
 PABRIK KOPI BANARAN
 SEMARANG BERKONSEP
 INFORMATIF DALAM USAHA
 REBRANDING KAWASAN
 WISATA PT. PERKEBUNAN
 NUSANTARA IX”.**

Catatan Kolokium II:

	Catatan
Lbr-1	<ul style="list-style-type: none"> • Lengkapi dg gbr area perkerasan di luar bangunan (parkir & sirkulasi kendaraan), serta batas lahan (site).
Lbr-5	<ul style="list-style-type: none"> • Gbr pot. skalanya krg besar!, plafon mengapa tdk datar sj (segmen”nya)? Atap apa tdk krg tinggi?
Lbr-7	<ul style="list-style-type: none"> • Layout display proses produksi krg mengantarkan peralihan dari yg simetris (mesin & infografis) ke non-simetris (display jenis bau). Apa tdk sebaiknya layout display proses produksi diacak sj di sisi kanan dan kiri? • Apa tdk sebaiknya diberi pintu darurat (sekaligus servis) di bag blkg museum?
Lbr-9 Gbr-15	<ul style="list-style-type: none"> • Gbr atap hrsnya tdk spt itu! Kalua tdk ada datanya, digambar hingga plafon sj.! • Gbr pondasi dipotong sj, daripada tdk sesuai eksisting.
Lbr-5 Gbr-9	<ul style="list-style-type: none"> • Pot interior auditorium apa tdk terbalik?
Lbr 11 Gbr-17	<ul style="list-style-type: none"> • Gbr titik lampunya mana? • Gbr plafon kanopinya mana?
	<ul style="list-style-type: none"> • Gbr pot museum dan auditorium skalanya krg besar!
Gbr 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Gbr 3D sebaiknya diberi gbr orang (transparan) untuk skala (visual). • Buatlan gbr keyplan u menjlskn posisi/arah kamera.
S.Material	<ul style="list-style-type: none"> • Spesifikasi materialnya krg detail!
RAB	<ul style="list-style-type: none"> • RAB Pek. Bongkaran?? & Analisa harga satuan tdk ada? Pakai standar apa? • Rekapitulasi RAB?

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium II, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** * ke Kolokium III.

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Budiono', with a horizontal line underneath.

Nama : Ir. Budiono, M.Sn.

NIP : 19590604 199002 1 001

**BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020**

Pada hari ini, tanggal	Rabu, tanggal 01 Juli 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	Megananda Arum Cinda Putri
NRP	08411640000039
Dosen Pembimbing	Ir. Budiono, M.Sn.
Judul	Redesain Museum Kopi Banaran Semarang Berkonsep Informatif dalam Usaha Rebranding Kawasan Wisata PT. Perkebunan Nusantara IX
Catatan Sidang TA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sidang dimulai pk 18.36 wib. Sidang dihadiri lengkap oleh pembimbing dan 2 penguji. • Sidang berlangsung lancar dan berakhir pk 19.40 wib. • Kelebihan pada mhs ini adalah kemampuan presentasi oral yang sangat baik (jelas, lugas, komunikatif), serta tea • Beberapa catatan utama yang perlu direvisi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ergonomi display aroma kopi dan display kopi (yg ‘standing’), a.l. tinggi & jarak. ✓ Konsep pengelompokan kopi berdasar daerah penghasil ? ✓ Nuansa ‘kopi’ pd lobby? ✓ Dasar inspirasi transformasi bentuk, warna ‘kopi’? ✓ Pemanfaatan elemen interior (lantai, plafon) u materi pamer? <p>(Catatan revisi lebih detail ada di lembar revisi dari masing² pembimbing dan penguji).</p>	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / ~~TIDAK LOLOS~~** *

(*Coret yang tidak perlu)

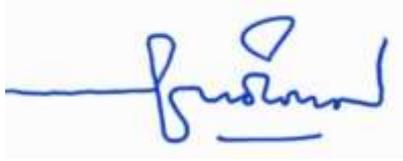
Dosen Penguji 1,

Dosen Penguji 2,

Nama : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
Anggraeni, S.T.,M.Ds.
NIP :

Nama : Lea Kristina
NIP :

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Budiono', with a horizontal line extending to the left and a short horizontal line below the end of the signature.

Nama : Ir. Budiono, M.Sn.

NIP : 19590604 1990021001

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	01 Juli 2020
-----------------------	--------------

Nama Mahasiswa/i	MEGANANDA ARUM CINDA PUTRI
NRP	08411640000039
Dosen Pembimbing-/ Penguji *	PENGUJI

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cek kembali standar ergonomi dan antropometri untuk ketinggian display kopi, sirkulasi dan jarak pandang. Jangan biarkan pengunjung membungkuk untuk mencium aroma, atau melihat detail mesin kopi. Kenali target pengunjung utama anda, dimensi menyesuaikan pengunjung utama. Bila ada anak kecil, buat versi untuk anak. 2. Pertimbangkan untuk olfactory (penciuman bau) kopi, tidak bisa dalam jarak terlalu dekat, nanti aroma kopi satu dan lainnya jadi blended. Pertimbangkan transformasi bentuk kopi itu sendiri untuk menguatkan desain museum kopi, mulai dari pohon, biji, daun, aroma, dll. 3. Coba cari yang menonjol dari PTPN Kopi Banaran, karena anda akan merebranding PTPN tersebut, maka eksisting perlu ditonjolkan. 4. Tambahkan kajian penunjang untuk safety sistem kebakaran, jalur evakuasi, dan keamanan. Pencahayaan, penghawaan, dll. 5. Gartek di lengkapi

Tanda Tangan

A handwritten signature in black ink, consisting of several stylized, overlapping strokes, centered within a rectangular box.

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
 SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Rabu, tanggal 01 Juli 2020
Nama Mahasiswa/i	MEGANANDA ARUM CINDA PUTRI
NRP	08411640000039
Dosen Pembimbing / Penguji *	Ir. Budiono, M.Sn.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<p>Laporan TA :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis kebutuhan ruang belum ada. • Dasar inspirasi transformasi bentuk, dan warna 'kopi' belum dijelaskan. • Konsep pengelompokan kopi berdasar daerah penghasil kopi belum dijelaskan. <p>Gambar Kerja :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gbr layout skematik warna ruang terpilih 1,2,3 skala 1:40/50 belum ada. • Gbr layout ruang terpilih 1 skala 1:25 belum ada. • Gbr potongan ruang terpilih 1 skala 1:25 kurang 1. • Kalau kesulitan menggambar detail atap, maka gbr potongan tdk perlu menampilkan atap dan hanya sampai penggantung plafon sj. • Ergonomi display aroma kopi (a.l. tinggi & jarak) perlu dikaji ulang. <p>Gambar 3d & Animasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna kopi kurang terasa pada ruang museum. • Nuansa fasilitas pendukung 'rekreasi perkopian' belum terasa pd ruang lobby. <p>RAB :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisa Harga Satuan, dan Rekapitulasi RAB belum ada. <p>Jurnal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bab kajian pustaka belum ada. • Daftar pustaka belum ada.

Tanda Tangan



**RANCANGAN ANGGARAN BIAYA
REDESAIN MUSEUM KOPI BANARAN SEMARANG
SEMARANG, JAWA TENGAH**

No.	Uraian Pekerjaan	Spesifikasi	Volume	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Total
A PEKERJAAN PERSIAPAN							
1	Persiapan Loading In Alat dan Bahan	Pekerja + Mandor	5,00		km	Rp 144.586,00	Rp 722.930,00
2	Pekerjaan Pembersihan Lokasi	Pekerja + Mandor	90,20		m2	Rp 23.050,00	Rp 2.079.110,00
Sub Total A							Rp 2.802.040,00
B PEKERJAAN DINDING							
1	Pekerjaan Dinding Partisi	Kalsiboard 122x244x3,5 cm	22,00	6,00	buah	Rp 62.800,00	Rp 1.381.600,00
2	Pekerjaan Plesteran Halus	1Pc : 3Ps tebal 1,5 cm	158,90		m2	Rp 63.038,00	Rp 10.016.738,20
3	Pekerjaan Acian	Semen PC 50 kg	135,00		m2	Rp 36.890,00	Rp 4.980.150,00
4	Pekerjaan Cat	Cat Dulux Pale White 5kg x 4	245,00		m2	Rp 125.000,00	Rp 30.625.000,00
		Cat Dulux Black 3kg x 3	50,00		m2	Rp 125.000,00	Rp 6.250.000,00
		Cat Dulux Light Blue 1kg x 1	40,00		m3	Rp 125.000,00	Rp 5.000.000,00
5	Pekerjaan Keramik	Terrazzo Hitam Glossy 60x60 cm	80		m2	Rp 300.000,00	Rp 24.000.000,00
		Terrazzo Putih Glossy 60x60 cm	40,00		m2	Rp 300.000,00	Rp 12.000.000,00
6	Pemasangan Wallpaper	Wallpaper Peta Dunia 2 mm x 6	50,00		m2	Rp 130.000,00	Rp 650.000,00
Sub Total B							Rp 94.903.488,20
C PEKERJAAN PLAFON							
1	pekerjaan ceiling	Multiplex Tekstur Kayu 122x244x1,2 cm	41,13		buah	Rp 144.000,00	Rp 5.922.720,00
Sub Total C							Rp 5.922.720,00
D PENERJAAN LANTAI							
1	Pasang lantai area pengenalan kopi	Terrazzo Putih Glossy 60x60 cm	34,23		m2	Rp 287.855,50	Rp 9.846.447,77
2	Pasang lantai area display kopi	Terrazzo Hitam Glossy 60x60 cm	58,80		m2	Rp 145.100,44	Rp 8.531.905,87
3	pasang levelling lantai	Vinyl tekstur kayu 2 box	10,00		m2	Rp 350.000,00	Rp 3.500.000,00
Sub Total D							Rp 21.878.353,64
E PEKERJAAN KUSEN							
KUSEN DAN DAUN PINTU							
1	Pemasangan Kusen Gundul (2 daun pintu)	Kayu Kamper Ukuran balok 6/12	4	3,00	m'	Rp 650.850,00	Rp 7.810.200,00
2	Pemasangan Daun Pintu Panel Oval	Kayu Nyatoh	0,50	3,00	m2	Rp 5.900.000,00	Rp 8.850.000,00
3	Pemasangan Engsel Pintu			6,00	bh	Rp 66.000,00	Rp 396.000,00
4	Pemasangan Handle Pintu	HAP-9006 Classic Stainless Steel		3,00	set	Rp 97.500,00	Rp 292.500,00
Sub Total E							Rp 17.348.700,00
G PEKERJAAN FURNITURE							
KAMAR JENIS 1							
CUSTOM FURNITURE							
1	Papan Infografis	MDF finishing HPL 100x10x200 cm x 3	30,00		m2	Rp 180.000,00	Rp 5.400.000,00
2	Display Proses Produksi Kopi	MDF finishing HPL 45x50 cm x 5	27,00		m2	Rp 240.000,00	Rp 6.480.000,00
3	Display Bau Kopi 1	MDF finishing HPL 70x20 cm x 8	14,00		m2	Rp 550.000,00	Rp 7.700.000,00
4	Display Bau Kopi 2	Aluminium dan Tabung Kaca	43,20		m2	Rp 120.000,00	Rp 5.184.000,00
5	Dispaly Etalase	MDF finishing HPL	83,00		m2	Rp 2.100.000,00	Rp 174.300.000,00
6	Crederenza Marmer	Marmer putih	15,00		m2	Rp 1.500.000,00	Rp 22.500.000,00
7	Sofa Baca	MDF finishing HPL dan Cushion	25,00		m2	Rp 700.000,00	Rp 17.500.000,00
8	Rak Buku	MDF finishing HPL	30,00		m2	Rp 900.000,00	Rp 27.000.000,00
Sub Total G							Rp 266.064.000,00
H PEKERJAAN AKSESORIS							
ASESORIS CUSTOM							
1	Cermin dan Logo Perusahaan	Frame MDF finishing HPL	1,00	1,00	Buah	Rp 350.000,00	Rp 350.000,00
2	Pohon Kopi Artfisial	Kayu asli	1,00	2,00	Buah	Rp 130.000,00	Rp 130.000,00

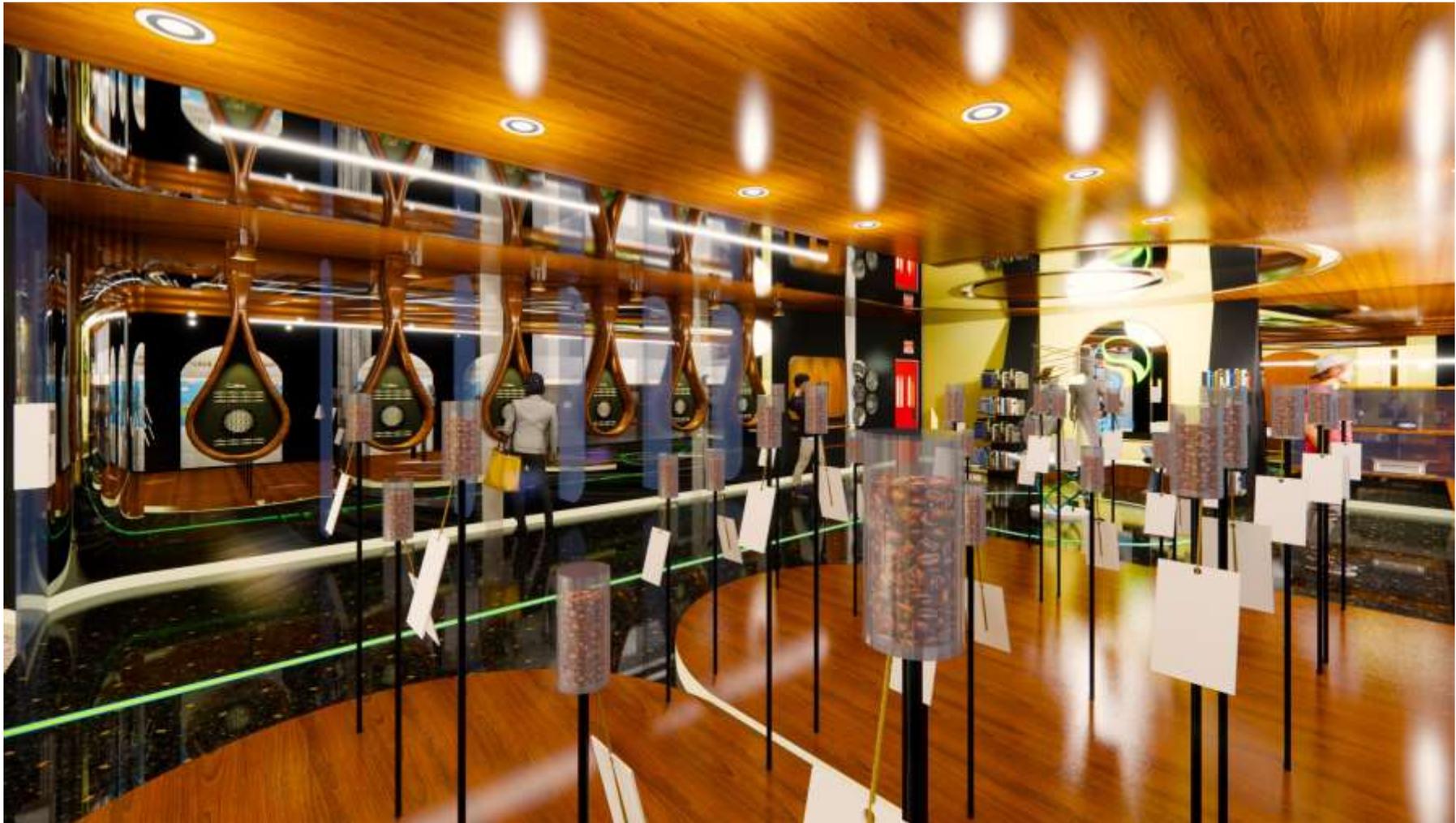
OBSERVASI DAN WAWANCARA



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 1 (MUSEUM KOPI)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 2 (MUSEUM KOPI)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 3 (MUSEUM KOPI)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 1 (AUDITORIUM)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 2 (AUDITORIUM)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 3 (AUDITORIUM)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 1 (LOBBY)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 2 (LOBBY)



GAMBAR PERSPEKTIF RUANG TERPILIH 3 (LOBBY)

