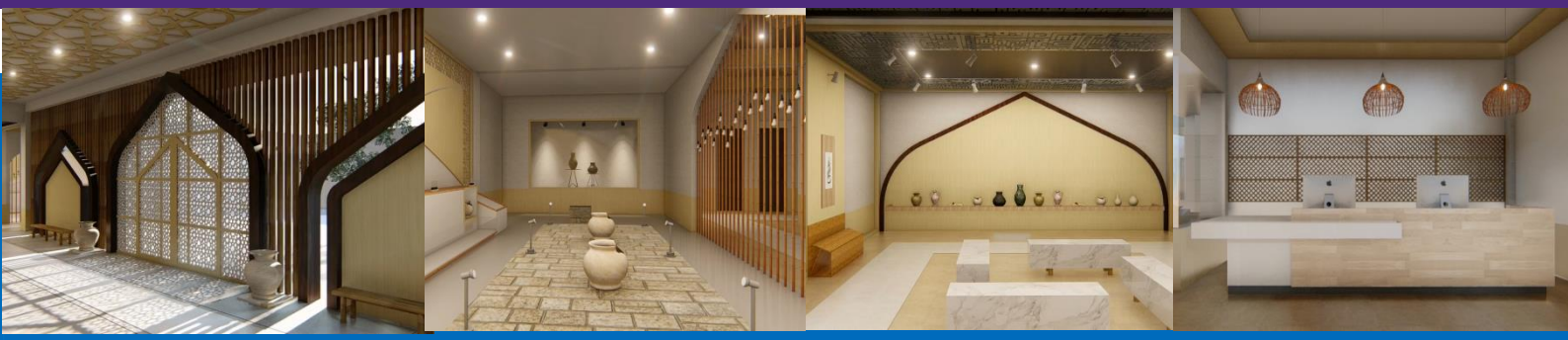


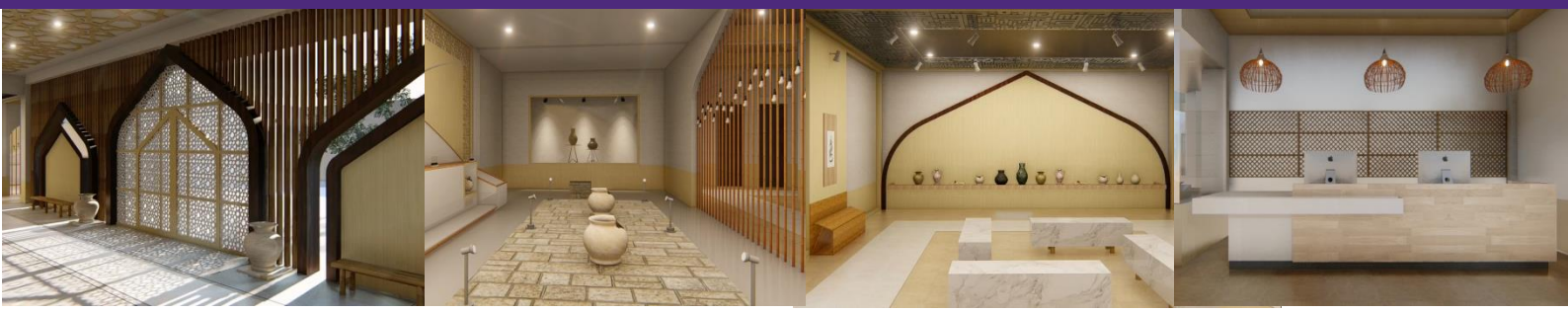
TUGAS AKHIR – DI 184836

DESAIN INTERIOR "INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM" DI LAMONGAN, BERKONSEP VISUAL INTERAKTIF DAN KONTEMPORER

MOH NASHRULLAH
NRP. 08411640000035

Dosen Pembimbing:
Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

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



TUGAS AKHIR – DI 184836

DESAIN INTERIOR "INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM" LAMONGAN DENGAN KONSEP VISUAL INTERAKTIF DAN KONTEMPORER

MOH NASHRULLAH

NRP. 08411640000035

Dosen Pembimbing :

Thomas Ari Kristianto, S.Sn, M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh November

Surabaya 2020

DESAIN INTERIOR "INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM" LAMONGAN DENGAN KONSEP VISUAL INTERAKTIF DAN KONTEMPORER

Nama Mahasiswa : Moh Nashrullah

NRP : 08411640000035

Pembimbing : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

ABSTRAK

Kabupaten Lamongan merupakan kawasan Islami yang memiliki banyak pondok pesantren yang tersebar disetiap kecamatan yang diharapkan mampu menarik minat masyarakat untuk datang belajar ke wisata religi. Indonesian Islamic Art Museum merupakan wadah yang tersedia di kabupaten Lamongan karena menyimpan peradaban Islam Nusantara. Adanya koleksi tersebut mampu menaungi jejak-jejak peradaban islam yang masih tertinggal di nusantara. Visual interaktif adalah gaya penyampaian dengan menggunakan indra penglihatan sebagai cara berinteraksi dengan audiens secara langsung. Selanjutnya, kontemporer adalah langgam (Style) interior yang dibuat dan dikenal pada masa kini bukan di masa lalu ataupun di masa depan. Dalam perancangan desain interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan, perancang menggunakan material lokal yang banyak ditemukan khususnya material bambu yang tumbuh cukup mudah di Lamongan. Dengan perpaduan ciri khas identisas Islam yang dipadukan dengan menggunakan material bambu akan menciptakan ciri khas tersendiri sebagai ciri utama dari sebuah bangunan. Material bambu dapat diterapkan dalam keadaan murni ataupun olahan, dengan lebih mengutamakan fungsi dan estetika. Menerapkan material bambu dalam perancangan bertujuan memberi wajah baru dalam desain interior Museum Islam Nusantara.

Kata Kunci—Museum Islam, Desain Interior, Visual Interaktif, Kontemporer, Lamongan.

INTERIOR DESIGN "INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM" LAMONGAN WITH VISUAL INTERACTIVE CONCEPTS AND CONTEMPORARY

Name : Moh Nashrullah

NRP : 08411640000035

Academic Advisor : Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

ABSTRACT

Lamongan regency is an islamic area that has a lot of islamic boarding schools scattered in each district which is expected to be able to attract the interest of the community to come to study religious tourism. The indonesian islamic art museum is a container that is available in the lamongan district because it stores the nusantara islamic civilization. The existence of this collection is able to overshadow the traces of islamic civilization that is still lagging behind in the archipelago. Interactive visual is a style of delivery using the sense of sight as a way to interact with the audience directly. Furthermore, contemporary is the style (interior) style that is made and known in the present not in the past or in the future. In designing the interior design of the indonesian islamic art museum, lamongan, the designer uses local materials which are found in particular bamboo material that grows quite easily in lamongan. With a combination of the characteristics of islamic identity combined with using bamboo material will create its own characteristics as the main characteristic of a building. Bamboo material can be applied in a pure or processed state, with more emphasis on function and aesthetics. Applying bamboo material in the design aims to give a new face to the interior design of the nusantara islamic museum.

Keywords — islamic museum, interior design, interactive visual, contemporary.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Desain Interior “Indonesian Islamic Art Museum” Lamongan Dengan Konsep Visual Interaktif Dan Kontemporer

Tujuan dari Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk menyelesaikan beberapa masalah interior yang ada di museum dengan konsep-konsep yang nantinya akan diterapkan.

Dalam masa penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapat beberapa dukungan dari beberapa pihat, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Tunggal, Allah SWT. karena berkat rahmat dan bimbingannya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, MT. sebagai Koordinator Tugas Akhir Mahasiswa.
3. Bapak Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T. sebagai dosen pembimbing yang senantiasa memberi masukan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir dan Laporan.
4. Bapak Ibu Dosen sebagai dosen penguji yang memberikan masukan dalam pengerjaan Laporan.
5. Kepada orang tua, sahabat (Kampung) serta teman imajiner yang senantiasa menolong dan mendukung saya.

Surabaya, 23 Juni 2020

Penulis

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN INTERIOR "INDONESIA ISLAMIC ART MUSEUM" DI LAMONGAN, BERKONSEP VISUAL INTERAKTIF DAN KONTEMPORER

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

Oleh:

MOH NASRULLAH

NRP. 08411640000035

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:

13 Agt 20

Thomas Ari Kristianto, S. Sn, M.T

NIP. 19750429 200112 1002

KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR

SURABAYA

AGUSTUS 2020

DAFTAR ISI

COVER i
ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
KATA PENGANTAR iv
LEMBAR PENGESAHAN v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR BAGAN, DIAGRAM & TABEL xii
1 BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 BATASAN MASALAH 2
1.3 RUMUSAN MASALAH 2
1.4 TUJUAN DESAIN 2
1.5 MANFAAT DESAIN 3
1.5.1 Bagi Penulis 3
1.5.2 Bagi Pemilik Museum 3
1.5.3 Bagi Departemen Desain Interior 3
1.5.4 Bagi Pembaca 3
2 BAB II KAJIAN PUSTAKA 4
2.1 MUSEUM 4
2.1.1 Definisi Museum 4
2.1.2 Tujuan Museum 5
2.1.3 Klasifikasi Museum 5
2.1.4 Organisasi dan Tata Kerja Museum 7
2.1.5 Sejarah Singkat Berkembangnya Museum di Dunia 8
2.1.6 Ruang Pamer 9
2.1.7 Benda-Benda Koleksi Museum 16

2.1.8 Sistem Display Museum.....17
2.1.9 Standar kebutuhan Ruang.....18
2.2 VISUAL INTERAKTIF.....19
2.2.1 Teori Persepsi Visual *(Ferdinand de Saussure)*.....21
2.2.2 Metode Pengajaran dan Pembelajaran Edukasi Museum.....23
2.3 DESAIN INTERIOR KONTEMPORER.....25
2.3.1 Studi tentang kontemporer.....30
2.3.2 Pengaplikasian konsep kontemporer.....31
2.4 BAMBU.....32
2.4.1 Deskripsi material bambu.....33
2.4.2 Hubungan bambu dengan islam.....34
2.4.3 Fungsi Penggunaan Bambu Dalam Arsitektur.....35
2.5 STUDI EKSISTING.....37
2.5.1 Indonesian Islamic Art Museum.....37
2.5.2 Studi pembanding.....41
2.6 ANTROPOMETRI.....42
2.6.1 Studi Antropometri Museum.....42
2.6.2 Studi Antropometri Auditorium.....45
2.7 SAINS INTERIOR MUSEUM.....45
2.7.1 Studi Sirkulasi museum.....46
2.7.2 Studi Pencahayaan.....48
2.7.3 Studi akustik ruang museum.....52
2.7.4 Studi penghawaan.....54
2.7.5 Sistem keamanan.....55
3 BAB III METODE PERANCANGAN.....59
3.1 PROSES DESAIN.....59
3.1.1 Tahap Pengumpulan Data.....60

3.1.2 Tahap Identifikasi Objek 61
3.1.3 Tahap Identifikasi Masalah 61
3.1.4 Konsep Desain 61
3.1.5 Alternatif Desain 61
3.1.6 Revisi Desain 62
3.1.7 Desain Akhir 62
4 BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN 63
4.1 ANALISA HASIL WAWANCARA 63
4.2 ANALISA EKSISTING 64
4.3 ANALISA PENGGUNA 66
4.4 ANALISA FASILITAS, AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN RUANG 66
4.4.1 Analisa Fasilitas Museum 66
4.4.2 Analisa Aktivitas Kebutuhan Ruang 67
4.5 ANALISA HUBUNGAN DAN SIRKULASI RUANG 68
4.5.1 Matrix Hubungan Ruang 68
4.5.2 Bubble Diagram 69
4.6 ANALISA PERILAKU PENGUNJUNG DAN HUBUNGANNYA DENGAN RUANG 70
4.7 KONSEP DESAIN 72
4.7.1 Konsep Makro 72
4.7.2 Konsep Mikro 76
5 BAB V KONSEP DAN HASIL DESAIN 81
5.1 SKEMA PENYAJIAN MATERI 81
5.2 ALTERNATIF DESAIN 82
5.2.1 Alternatif Denah 1 82
5.2.2 Alternatif 2 83
5.2.3 Alternatif 3 84
5.3 PEMILIHAN ALTERNATIF DESAIN 84

5.4 DENAH RUANG TERPILIH 85
5.4.1 Desain Ruang Terpilih 1 : *Lobby* 86
5.4.2 Desain Ruang Terpilih 2 : Auditorium.....87
5.4.3 Desain Ruang Terpilih 3 : Ruang Pamer.....88
6 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 91
6.1 Kesimpulan.....91
6.2 Saran 92

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR BAB II

Gambar 2. 1 Ruang pameran dengan dinding penutup 13
Gambar 2. 2 Sudut pandang dengan jarak pandang: Tinggi/luas dan jaraknya 13
Gambar 2. 3 Contoh kegiatan museum interaktif MoMA, New York(1), desain yang memberi edukasi Sumber : pinterest (2), Contoh penggunaan teknologi dalam desain Sumber (3), Menampilkan karya seni dengan menarik (4) 20
Gambar 2. 4 Teori Persepsi Visual (Ferdinand de Saussure) 21
Gambar 2. 5 Teknik penyambungan bambu dengan dengan teknik pelubangan 37
Gambar 2. 6 Logo Indonesian Islamic Art Museum 38
Gambar 2. 7 Denah Eksisting Lantai 1 Darmo Socio-rest-er 40
Gambar 2. 8 Denah Eksisting Lantai 2 Darmo Socio-rest-er 40
Gambar 2. 9 Denah Eksisting Lantai 3 Darmo Socio-rest-er 41
Gambar 2. 10 Eksisting interior Museum Louvre Paris 42
Gambar 2. 11 Antropometri Rotation Guide (a) 42
Gambar 2. 12 Antropometri Counter Resepsionis (a) dan Meja Kerja Resepsionis (b) Sumber : Human Dimension & Interior Space 43
Gambar 2. 13 Display of Artwork 44
Gambar 2. 14 Stepped Seating (A), Auditorium bergaya teater dengan tempat duduk meninggi (B), dan Layout umum Auditorium (C) 45
Gambar 2. 15 Kemungkinan yang terjadi dalam ventilasi silang 54
Gambar 2. 16 Tabung pemadam kebakaran (Portable fire extinguisher). 58

DAFTAR GAMBAR BAB IV

Gambar 4. 1 Moodboard Konsep kontemporer 73
Gambar 4. 2 Methapysical order Sumber: Cosmology and Architecture in Premodern Islam 74
Gambar 4. 3 Skema Warna 76
Gambar 4. 4 Dinding Menggunakan bentukan Kontemporer 76
Gambar 4. 5 Dinding Menggunakan material ekspose natural 77
Gambar 4. 6 Plafon Menggunakan Pattern Geometris Islam 77
Gambar 4. 7 Lantai Menggunakan granit putih dan bertekstur 78
Gambar 4. 8 Furnitur Menggunakan material bambu 78

Gambar 4. 9 Tempat Display Menggunakan Material Batu Alam 79
Gambar 4. 10 Pintu Taman Gaya Masjid Moderen 80

DAFTAR GAMBAR BAB V

Gambar 5. 1 Denah Alternatif 1.....82
Gambar 5. 2 Denah Alternatif 2.....83
Gambar 5. 3 Denah Alternatif 3.....84
Gambar 5. 4 Layout denah terpilih keseluruhan memiliki konsep layout kontemporer.....85
Gambar 5. 5 layout Lobby 86
Gambar 5. 6 Desain Akhir Ruang terpilih 1 : Lobby dan Koridoor 86
Gambar 5. 7 Layout auditorium.....87
Gambar 5. 8 Desain Akhir Ruang terpilih 2 : Auditorium 87
Gambar 5. 9 Ruang Pamer.....88
Gambar 5. 10 Desain Akhir Ruang terpilih 3 : Gallery Art I 89
Gambar 5. 11 Desain Akhir Ruang terpilih 3 : Visual Art I.....89
Gambar 5. 12 Desain Akhir Ruang terpilih 3 : Visual Art II.....90

DAFTAR BAGAN, DIAGRAM & TABEL

Bagan 3. 1 Tahapan Proses Desain 59

Bagan 5. 1 Bagan Skema penyajian materi 81

Diagram 4. 1 Matrix Hubungan Ruang 69
Diagram 4. 2 Bubble Diagram 70

Tabel 2. 1 StandarKebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona 18

Tabel 4. 1 Tabel Analisa Studi Ruang 64
Tabel 4. 2 Teknik Pengumpulan Data Observasi Lapangan : Data musium 66
Tabel 4. 3 Tabel Studi Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang Indonesian Islamic Art Museum, Lamongan 67

Tabel 5. 1 Weighted Method 85

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Agama Islam turun (lahir) di tanah Arab. Muhammad bin Abdullah adalah seorang yang diutus Allah SWT menjadi seorang nabi dan rasul dengan wahyu utamanya Al-Qur'an. Ketika Islam turun pertama kali di makkah dan kitab (Al-Qur'an) berbahasa Arab, islam tidak bersifat ekslusif. Islam adalah agama yang inklusif *Rahmatan Lil 'Alamin* (berkah/rahmat bagi seluruh alam semesta). Dalam kandungan Al-Qur'an terdapat sumber norma yang mengatur kehidupan manusia dalam hubungan vertikal dan horizontal. Ia memuat nilai-nilai kemanusiaan yang universal yang diberlakukan kepada semua manusia pada tingkat yang sama. (Gusnian, 2003:17).

Dalam perjalanannya, sejarah islam tidak berhenti di Makkah melainkan menjelajah ke seluruh muka bumi. Sampai pada islam menjelajah ke Nusantara. *Khazanah* pemikiran islam telah melahirkan deretan *tafsir* Al-Qur'an (teks turunan) dengan berbagai versi, sifat dan pendekatannya yang luas dan mengagumkan. Hingga makna yang terkandung dalam Al-Qur'an memiliki kecenderungan dan karakteristik, visi, misi dan orientasi, perspektif dan teori yang berbeda-beda. (Gusnian, 2003:17). Karena islam telah mengalami perkembangan secara geografis dan zaman, wajah Islam menjadi semakin beragam dan heterogen.

Indonesian Islamic Art Museum (IIAM) adalah salah satu tempat untuk menyimpan berbagai macam kejadian secara runtut bagaimana lahirnya islam hingga perjalanannya sampai sekarang ini. Karena ketika islam normatif di transformasikan dalam rana empirik dan historisitas manusia, maka kebenarannya menjadi autentik, profan, temporer, terikat ruang dan waktu. Dalam sudut pandang sejarah islam menjadi dinamis, relatif dan plural.

Indonesian Islamic Art Museum adalah objek wahana museum yang terletak di Wisata Bahari Lamongan (WBL), Jl Paciran, Lamongan, Jawa Timur. Museum ini berisi sejarah kebesaran Islam dari seluruh dunia hingga kerajaan islam yang ada di nusantara, seperti Samudra Pasai Sumatera, Aceh, Mataram Islam dan rekam jejak Wali Songo di Pulau Jawa.. Museum ini menjadi penting, karena pengunjung setelah

masuk ke museum menjadi lebih tahu berbagai macam sejarah Islam. Akan tetapi ruangan yang begitu terbatas membuat informasi dari setiap objek sangat singkat penjelasannya. Objek yang dipamerkan juga begitu banyak yang memiliki kesamaan dari mana objek berasal. Masih kurangnya informasi dan cerita sejarah yang di perlihatkan. Hal ini membuat pemahaman akan museum sebatas peninggalan yang dipajang dan dipertontonkan. Deskripsi objek masih berupa teks konvensional yang melengkapi objek yang di pamerkan. Masih sedikit inovasi dalam menyampaikan makna dalam objek yang di sampaikan.

Ketika museum sejarah berfungsi sebagai tempat mengingat masa lalu harus ada revolusi baru dalam membuat alur museum yang berkualitas untuk meningkatkan efektifitas cerita sejarah sebagai media edukasi tempat menemukannya solusi peradaban masa depan yang disampaikan dalam museum.

1.2 BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dibatasi untuk mengutamakan permasalahan mengenai sistem tata ruang dan alur skematik serta identitas pada *Indonesian Islamic Art Museum* Lamongan yang terdiri dari lobby, ruang pamer, dan kantor dengan tidak mengubah struktur utama bangunan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

1.3.1 Bagaimana cara memahami informasi yang disampaikan dalam objek pamer yang kurang tersampaikan secara optimal

1.3.2 Bagaimana cara memunculkan identitas museum yang sesuai dengan tema islam nusantara

1.4 TUJUAN DESAIN

1.4.1 Dapat mengaplikasikan konsep visual interaktif dan kontemporer pada objek yang dipamerkan agar memiliki pengaruh memahami informasi yang di sampaikan,

1.4.2 Dapat mengimplementasikan material bambu sebagai identitas interior yang islami dan memiliki fungsi sebagai penunjang aktifitas di dalam museum.

1.5 MANFAAT DESAIN

1.5.1 Bagi Penulis

- Sebagai pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh salama menempuh pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan membuat laporan desain secara sistematis.
- Sebagai pemenuhan syarat kelulusan pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

1.5.2 Bagi Pemilik Museum

- Memberikan alternatif desain interior bagi Indonesian Islamic Art Museum – Wisata Bahari Lamongan dalam upaya menjadi museum yang mampu memberikan edukasi yang mendalam pada tamu yang menginap.
- Sebagai saran perbaikan yang dapat diaplikasikan untuk pengembangan Indonesian Islamic Art Museum – Wisata Bahari Lamongan di masa depan.

1.5.3 Bagi Departemen Desain Interior

- Sebagai tambahan pengetahuan untuk kemajuan dalam lingkup desain interior

1.5.4 Bagi Pembaca

- Sebagai sarana penambah ilmu dan pengetahuan yang dapat berguna dalam lingkup desain.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 MUSEUM

2.1.1 Definisi Museum

A. Etimologi

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *Μουσεῖον* (Mouseion) yang merujuk pada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, dimana kuil itu menceritakan anak-anak Dewa Zeus yang dilambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan lain yang memiliki hubungan dengan sejarah museum adalah kompleks perpustakaan di Alexandria oleh Ptolomy I Soter pada tahun 280SM. Dimana dalam bagian kompleks perpustakaan dibangun khusus untuk seni dan sains.

B. Disiplin Ilmu

Museologi adalah ilmu yang berkenaan dengan pengkajian terhadap tujuan dan pengorganisasian museum-museum. Menurut Noerhadi Magetsari (2009), Guru Besar Universitas Indonesia menjelaskan bahwa museum tidak saja memerlukan penerapan manajemen secara standar, yaitu koleksi, dokumentasi, penelitian, konservasi, dan mediasi, tetapi juga memelukan sebuah disiplin ilmu tersendiri sebagai payung, yaitu meseologi.

C. Pengertian Umum

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Sedangkan menurut Intenasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indoneisa, 2008. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan

perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

2.1.2 Tujuan Museum

A. Tujuan Fungsional

1. Museum sebagai pusat pelestarian karya seni dan kebudayaan antar daerah dan bangsa, serta obyek wisata alam dan budaya.
2. Museum sebagai tempat penyimpanan dan pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
3. Museum sebagai tempat perawatan dan pengamanan koleksi agar tetap terjaga seperti aslinya. Serta mencegah, melindungi dan menanggulangi kerusakan koleksi yang disebabkan oleh gangguan alam dan ulah manusia.
4. Museum sebagai sumber informasi dan dokumentasi untuk kepentingan penelitian ilmiah, menjadi media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan, menjadi cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.

B. Tujuan Insitusional

Bermaksud sebagai wadah tujuan institusional agar berlaku secara efektif yang menjadikan dua kepentingan yang saling berpengaruh adalah :

1. Kepentingan Obyek

   Memberikan tempat atau wadah untuk menyimpan serta melindungi benda-benda koleksi yang mempunyai nilai-nilai budaya dari kerusakan dan kepunahan yang disebabkan antara lain pengeruh iklim, alam, biologis, dan manusia.

2. Kepentingan Umum

   Mengumpulkan temuan-temuan benda, memelihara dari kerusakan, menyajikan benda-benda koleksi kepada masyarakat umum agar dapat tertarik hingga menimbulkan rasa bangga dan bertanggung jawab, serta dipelihara dan menunjang ilmu pengetahuan.

2.1.3 Klasifikasi Museum

Museum dapat diklasifikasikan menjadi pelbagai macam, dari institusi yang besar dan mencakup banyak kategori, hingga institusi kecil yang memusatkan diri kepada subjek tertentu, lokasi, atau seseorang. Selain itu terdapat museum

universal yang koleksinya merepresentasikan dunia dan biasanya koleksinya di antaranya seni, ilmu pengetahuan, sejarah dan alam. Tipe dan ukuran museum tercermin dalam koleksinya. Sebuah museum biasanya memiliki koleksi inti yang merupakan benda terpenting di bidangnya. Dalam kutipan artikel *"Ayo Kita Mengenal Museum; 2009"* Museum dapat dibedakan berdasarkan jenis klasifikasinya, yaitu :

A. Berdasarkan Tingkatan Koleksinya
    1. Museum Nasional; memiliki tingkatan koleksi dalam taraf nasional. Museum ini menyimpan koleksi yang berasal dari berbagai wilayah di suatu negara.
    2. Museum Regional; memiliki koleksi yang terbatas pada lingkup wilayah regional. Museum ini menceritakan secara detail tentang daerah tersebut.
    3. Museum Lokal; memiliki tingkatan koleksi dalam taraf daerah. Benda koleksi hanya terbatas pada warisan dan budaya yang ada pada daerah itu saja.
B. Berdasarkan Penyelenggaraannya
    1. Museum Pemerintah; Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.
    2. Museum Swasta; Museum yang dikelolah, didirikan dan diselenggarakan oleh pribadi atau yayasan dengan tetap mendapatkan izin dari pemerintah.
C. Berdasarkan Koleksi
    1. Koleksi Umum; Museum yang benda koleksinya berupa kumpulan bukti dari berbagai macam disiplin ilmu dan tidak mengkhususkan satu cabang saja.
    2. Koleksi Khusus; Museum yang koleksinya berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan atau teknologi, seni dan teknologi.
D. Berdasarkan Sifat Pelayanannya
    1. Museum Berjalan (Keliling); Museum yang diselenggarakan dengan cara berpindah dari suatu wilayah ke wilayah lain dan tidak dengan cara menetap.
    2. Museum Umum; museum yang sifatnya general pada semua kalangan dan tidak terbatas pada usia atau orang-orang yang memiliki identitas tertentu.
    3. Museum Lapangan; Museum yang koleksinya dipamerkan dalam sebuah lapangan luas dan benda yang disajikan berskala besar atau peninggalan bangunan/arsitektur.

4. Museum Terbuka; Museum yang benda koleksinya tahan dan tidak rusak ketika diletakkan di ruangan yang terbuka dan masih memiliki atap sebagai tempat teduhnya.

E. Jenis Museum Menurut International Council of Museum (ICOM)

1. Art Museum atau museum seni adalah museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpul benda yang berkaitan dengan kesenian.
2. Arkeologi and History Museum adalah museum yang fokus pada benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.
3. National Museum atau museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari Negara tempat museum itu berdiri.
4. Natural History Museum adalah museum ilmu alam yang didalamnya ada hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.
5. Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Specialized Museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda tertentu yang berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya.

2.1.4 Organisasi dan Tata Kerja Museum

Museum adalah suatu organisasi dan pranata sosial kultur yang mempunyai tugas mengumpulkan, mencatat, merawat, mengawetkan, meneliti, menyajikan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan memberikan bimbingan edukatif kultural tentang benda-benda bernilai budaya dan ilmiah kepada pengunjung. Agar tidak terjadi simpangsiur, kekurangan, kesalahan dan kelambatan yang tidak diinginkan. Dalam pencapaian tujuan harus ada struktur Organisasi Museum:

1. Kepala Museum
2. Bagian tata usaha
3. Seksi kurator koleksi
4. Seksi konservasi dan preservasi/reparator studio
5. Seksi edukator bimbingan edukatif

Selain itu ada tugas pelaksana: Petugas penjaga ruang, petugas keamanan, dan petugas kebersihan.

2.1.5 Sejarah Singkat Berkembangnya Museum di Dunia

Kata museum sebenarnya berasal dari kata muze, yang oleh orang-orang Yunani klasik diartikan sebagai kumpulan sembilam dewi yang melambangkan ilmu pengetahuan dan kesenian, ini tidak berarti bahwa di luar dunia peradaban barat tidak terdapat pusat atau lambang kesenian dan ilmu pengetahuan. India misalnya, juga mempunyai dewa yang melambangkan ilmu pengetahuan yang dimanifestasikan dengan Ganeca dan dewi yang melambangkan kesenian dimanifestasikan dengan saraswati.

Pada zaman dahulu museum juga pernah diartikan sebagai kumpulan ilmu pengetahuan dalam bentuk karya tulis seorang sarjana. Ini terjadi pada zaman ensiklopedis, zaman sesudah rennaissance di Eropa Barat ditandai dengan kegiatan orang-orang untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan mereka tentang manusia, pelbagai mahluk, flora dan fauna, tentang bumi dan jagat raya sekitarnya. Zaman rennaissance di Eropa Barat ditandai pula dengan minat luar biasa kaum bangsawan dan hartawan kepada orang-orang kenamaan di pelbagai cabang ilmu dan kesenian. Orang-orang pemberani mempertaruhkan jiwa raga mereka untuk turut mengagungkan kebesaran raja dan gereja. Mereka mengarungi lautan untuk mencari benua-benua baru dan yang berhasil kembali membawa pelbagai oleh-oleh, orang kulit berwarna sebagai budak, pelbagai barang aneh, cerita aneh. Kesemuanya itu telah menambah perbendaharaan pengetahuan yang tiada ternilai bagi benua Eropa Barat. Sekalipun mencetak huruf sebagai ilmu didatangkan dari China, namun akibatnya bagi medium komunikasi di Eropa Barat sangat luar biasa, terutama bagi perkembangan ilmu dan kesenian.

Benda-benda hasil seni rupa sendiri, ditambah dengan benda-benda dari luar Eropa merupakan modal koleksi yang kelak akan menjadi dasar pertumbuhan museum-museum besar di Eropa. Di luar Eropa, di wilayah perdabanan klasik, seperti Timur Tengah, India, Asia yang lama tetap berada di tangan penguasa politikdan agama. Tatanan kehidupan baru menggantikan tatanan kehidupan lama dimulai dengan revolusi perancis. Lahirnya demokrasi mengakibatkan timbulnya tindakan-tindakan demokratisasi ilmu dan kesenian. Istana-istana dijadikan milik umum dan banyak koleksi peroranghan dihibahkan kepada perkumpulan yang bergerak di bidang ilmu dan kesenian. Hal ini tidak terjadi di wilayah peradaban Timur kecuali Jepang. Setelah berabad-abad Jepang menutup diri dari dunia luar,

terutama dari dunia Barat. Tetapi dengan kedatangan orang-orang Belanda yang diizinkan untuk memelihata Loji di Pulaiu deshima,. maka Jepang dibuat terkejut tentang ketertinggalan mereka di bidang ilmu dan teknologi dari benua barat dan Amerika Utara. Terjadilah usaha banting setir di Jepang. Anak-anak muda yang cerdas, tekun, berani disebar ke Eropa dan Amerika untuk menuntut ilmu. Demikian juga kelas feodal Jepang juga banting setir , dan mereka inilah turut aktif dalam penanman modal bagi timbul dan berkembangnya industri dan perdagangan dalam skla besar. Inilah mula utama Jepang jadi salah satu kekuatan raksasa dalam abad kapitalisme, apalagi setelah Jepang sebagai bangsa Timur telah berhasil mengalahkan Rusia dalam perang Rusia – Jepang (1904-1905). Jepang dimasa sekarang memiliki beberapa ribu museum, besar dan kecil dan memilki universitas yang memberi kesempatan untuk program studi ilmu permuseuman. Bahkan undang-undang perlindungan agar budaya Jepang, oleh dunia permuseuman. Sejarah dan kepurbakalaan dinilai sebagai undang-undang yang paling maju, yangs esuai dengan masa kini dan masa depan perkembangan perdaban manusia.

Negara-negara lain di Asia Selatan dan Asia Tenggara, masingmasing mempunyai latar belakang sejarah yang berlainan, sekalipun banyak diantaranya yang senasib, dalam arti kata pernah dijajah negaranegara Kolonial dari barat, seperti India, Pakistan,Bangladesh, Birma (myanmar) dan Srilangka, yang pernah dikuasai Inggris di bidang politik dan pendidikan kolonial yang mempnyai akibat lain daripada hasil pendidikan kolonial yang pernah ada di Indonesia, terutama Maluku.

2.1.6 Ruang Pamer

A. Pengertian ruang pamer

Ruang pamer adalah ruangan atau area yang dijadikan sebagai tempat untuk memajang kepentingan benda-benda koleksi. Disisi lain ruang pamer museum merupakan tempat untuk mewujudkan komunikasi antara benda (koleksi) yang dipamerkan dengan pengunjung museum. Ruang pamer museum dianggap sebagai kunci pagelaran (pameran) yang berbicara tentang kekayaan dari koleksi-koleksi terbaik yang representatif dan memberikan kepuasan kepada para pengunjung untuk melihat sesuatu yang langka, unik dan rasa keindahan.

B. Jenis-jenis ruang pamer

1. Ruang pamer tetap

   Pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun. Karena dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat, mustahil pameran tetap bisa dipertahankan terlalu lama, karena kemungkinan isi pameran sudah tidak sesuai lagi dengan kondisi jaman. (Pedoman Tata Pameran di Museum, 1994: 4)

2. Ruang pamer temporer

   Pameran temporer adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam variasi waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun. Pameran temporer merupakan penunjang pameran tetap yang ada di museum, untuk mengundang lebih banyak pengunjung datang ke museum.

3. Pameran keliling

   Pameran keliling adalah pameran yang diselenggarakan di luar pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat, dengan tema khusus, dan dengan jenis koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut dipamerkan atau dikelilingkan dari satu tempat ke tempat lain. Pameran keliling bertujuan untuk memperkenalkan koleksi yang dimiliki oleh satu museum kepada masyarakat, jauh di luar lokasi museum pemilik koleksi. (DPK, 1994 : 4)

C. Persyaratan Ruang Pamer

Ruang untuk menyampaikan benda-benda koleksi harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Ruangan harus terlindungi dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu
2. Setiap benda yang di pamerkan harus mendapat pencahayaan yang baik dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk studi atau koleksi.

D. Standar Ruang Pamer

Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, yang perlu diperhatikan antara lain :

1. Tema Ruang Pamer

   Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan.

2. Tata Ruang pamer

   Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari sistem menurut kronologis (*Story Line*), sistem menurut fungsi, sistem menurut jenis koleksi, sistem menurut bahan koleksi, sistem menurut asal daerah. Faktor-faktor dalam tata ruang pamer sebuah museum meliputi :

   - Faktor cerita (story line): Museum merupakan salah satu dari infra struktur media informasi. Informasi yang diberikan oleh museum harus dapat dikomunikasikan dengan baik kepada pengunjung, maka sistematikanya harus disesuaikan dengan kronologis perkembangan sejarahnya. Pada umumnya jalan cerita dari seting museum direncanakan dan dibuat oleh kelompok fungsional koleksi.
   - Faktor koleksi: Pengadaan koleksi baru harus dapat mendukung cerita yang disajikan. Jadi disini terlihat bahwa pengadaan koleksi yang dilaksanakan oleh setiap museum terdiri dari dua prioritas, di mana prioritas pertama adalah pengadaan koleksi yang akan mendukung cerita, sedangkan prioritas kedua adalah pengadaan koleksi yang berhubungan dengan pengamanan benda budaya yang hampir musnah.

3. Metode Penyajian Ruang Pamer

   Pameran dalam museum harus memiliki daya tarik dalam penyampaiannya, maka sebuah pameran harus dibuat dengan suatu metode. Memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih menggunakan metoda pendekatan estetis, metoda pendekatan romantik/tematik, metoda pendekatan intelektual (Susilo tedjo, 1988). Di eropa ada sebuah metode yang membahas bagaimana pengunjung datang ke museum. Hasil dari penelitian itu dinamakan “Motivasi pengunjung datang ke museum” Dalam hasil penelitiannya terdapat 3 motivasi pengunjung ketika datang ke museum, yaitu:

   - Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan koleksi-koleksi yang dipamerkan. dimana yang dimaksud adalah

- Motivasi pengunjung untuk menambah pengetahuan setelah melihat koleksi-koleksi yang dipamerkan
- Motivasi pengunjung untuk melihat dan merasakan suatu suasana tertentu pada setiap pameran yang dilihatnya.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka untuk dapat memuaskan ke 3 motivasi tersebut, metode-metode yang dimaksud adalah :

- Metode penyajian artistik, yaitu memamerkan koleksi-koleksi terutama yang mengandung unsur keindahan
- Metode penyajian intelektual atau edukatif, yaitu tidak hanya memamerkan koleksi bendanya saja, tetapi juga semua hal yang berkaitan dengan benda tersebut, misalnya : cerita mengenai asal usulnya, cara pembuatannya sampai fungsinya.
- Metode penyajian Romantik atau evokatif, yaitu memamerkan koleksi-koleksi disertai semua unsur lingkungan dan koleksi tersebut berada.

Selain sebuah metode diatas ada juga merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang dikelompokkan sesuai jenis penyajian tersebut terdiri dari :

- Sistem menurut kronologis
- Sistem menurut fungsi
- Sistem menurut jenis koleksi
- Sistem menurut bahan koleksi
- Sistem menurut asal daerah

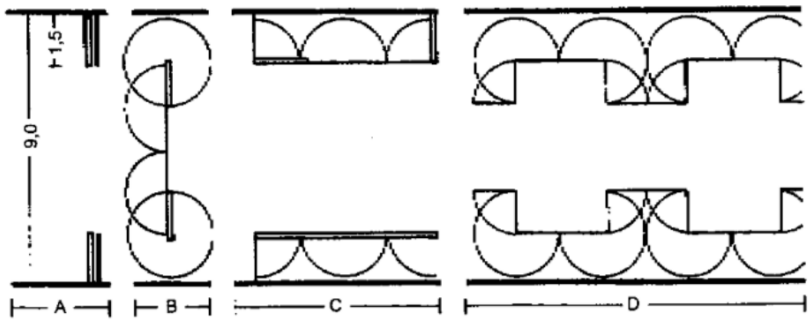
E. Standar Luas Ruang Objek Pamer

Dalam hal luas objek pamer akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian) dapat disesuaika terhadap lukisan ysng diberi cahaya pada jarak 10m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900 diatas ketinggian mata dan kira – kira 700 di bawahnya.

Tabel 2.1 Kebutuhan Objek Pamer

Ruang yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3-5 m2 luas dinding
Patung	6-10m2 luas lantai
Benda-benda kecil/400 keping	1m2 ruang lemari kabinet

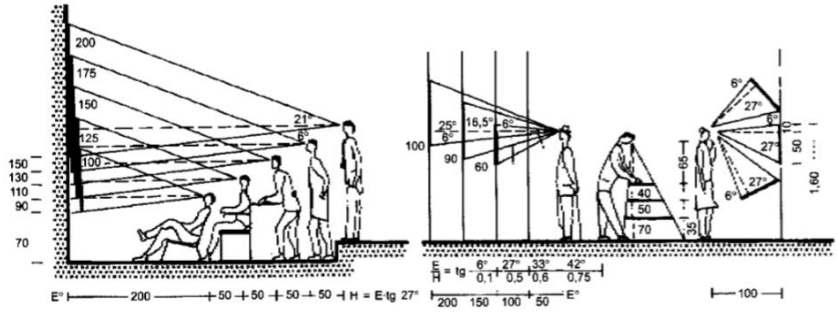
Sumber: Time Saver Standards for Building Types



Gambar 2. 1 Ruang pameran dengan dinding penutup

F. Sarana Penyajian Ruang Pamer

Ruang pamer merupakan ruang paling utama dalam sebuah museum. Keberhasilan museum dapat dilihat ketika menyajikan sarana yang mampu menggugah imajinasi dan daya ingat dari setiap benda koleksi yang diceritakan. Ruang pamer merupakan ruang yang bersih dari kekacauan visual seperti adanya termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll. Sarana pameran di museum dibedakan menjadi dua kategori, yaitu:



Gambar 2. 2 Sudut pandang dengan jarak pandang: Tinggi/luas dan jaraknya

Standart teknis penyajian menjadi faktor utama yang harus diperhatikan karena tidak tergantung pada selera setiap orang saja. Karena teknik penyajian ini meliputi ukuran minimal vitrin dan panil, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamanan, tata suara, lebeling dan foto penunjang. Untuk menunjang kebutuhan

ruang pamer, diperlukan sarana pameran di museum dibedakan menjadi dua kategori, yaitu :

1. Sarana pokok pameran

   Sarana pokok pameran mutlak diperlukan dalam penataan pameran, karena tanpa sarana tersebut pameran tidak akan berhasil dalam mencapai tujuannya. Yang termasuk sarana pokok dalam pameran ini antara lain:

   - Panil, digunakan untuk menggantungkan atau menempel koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.
   - Vitrin, digunakan untuk tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, relatif bernilai tinggi, serta mudah dipindahkan. memiliki fungsi sebagai pelindung dari gangguan lingkungan. Ukuran vitrin tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah. Tinggi rendahnya sangat relatif, untuk patokan disesuaikan dengan tinggi rata-rata orang Indonesia. Misalnya tinggi rata-rata orang Indonesia kira-kira antara 160 cm-170 cm, dan kemampuan gerak anatomi leher manusia kira-kira sekitar 300, gerak ke atas, ke bawah, ke samping, maka tinggi vitrin seluruhnya kira-kira 210 cm sudah cukup. Alas terendah 65 cm-70 cm dan tebal 50 cm. Ukuran dan bentuk vitrin harus memperhitungkan ruangan dan bentuk bangunan dimana vitrin itu diletakkan. Dalam membuat vitrin ataupun panil harus diperhitungkan mengenai masalah konstruksinya.
   - Pedestal atau alas koleksi : Merupakan tempat meletakkan tempat koleksi, untuk koleksi tiga dimensi. Koleksi yang diletakkan di pedestal perlu mendapat pengamanan.

2. Sarana penunjang pameran

   Sarana penunjang ini dimaksudkan sebagai unsur yang melengkapi terwujudnya suatu pameran. Sesuai dengan fungsinya sebagai sarana penunjang, sarana ini selain membuat pengunjung lebih nyaman, juga pemgunjung mudah menikmati sajian koleksi dan mudah memahami informasi yang disampaikan melalui pameran. Yang termasuk sarana penunjang dalam museum antara lain:

   - Label : Merupakan bentuk informasi verbal, bisa disingkat dan bisa diperpanjang sesuai dengan kedudukannya. Label dibagi dalam lima jenis,

yaitu : label judul, label sub judul, label pengantar, label kelompok, dan label individu.

- Sarana penunjang koleksi : Koleksi penunjang biasanya dibuat untuk memudahkan pengunjung untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap dan jelas. Koleksi penunjang dapat berupa peta, denah, foto, sketsa lukisan, grafik, miniatur, patung peraga, dan lain-lain.
- Sarana pengamanan : Sarana ini ada yang berbentuk sederhana seperti pagar pembatas, rambu-rambu petunjuk dan larangan di dalam ruang pameran, serta berupa peralatan canggih yang berupa cctv, peralatan alarm, dan lain-lain.
- Sarana publikasi : Bentuk sarana ini berupa poster, spanduk, lembaran lepas, folder, brosur, iklan, dan lain-lain.
- Sarana pengaturan cahaya : Merupakan sarana penunjang yang memberi pengaruh pada keberhasilan suatu pameran. Pengadaan cahaya ada dua jenis, yakni cahaya alami dan buatan. Masing-masig cahaya memiliki kelebihan dan kelemahannya tersendiri. Sehingga perlu dipertimbangkan kapan perlu menggunakan cahaya alami atau buatan.
- Sarana pengaturan warna : Untuk memilih warna supaya ada hubungan yang serasi antara benda dan ruangan yang ada, perlu petunjuk warna. Hal ini dapat diperoleh dari agen-agen cat. Memilih warna membutuhkan kepekaan khusus yang diperoleh melalui latihan-latihan dalam menggunakan warna.
- Sarana pengaturan udara : Dalam ruang pamer, udara harus banyak memiliki perhatian, karena pengaturan udara juga menentukan kenyamanan dar setiap pengunjung. Untuk ruangan yang tidak menggunakan AC, perlu adanya ventilasi udara yang cukup atau penggunakan kipas angin untuk membentu pemasukan dan pengedaran udara segar ke dalam ruang pameran.
- Sarana audiovisual : Sarana ini baik digunakan untuk menambah informasi tentang benda-benda koleksi yang dipamerkan. Selain itu membuat pengunjung semakin mudah untuk menangkap informasi pameran, bahkan mempunyai daya tarik tersendiri yang dapat menambah semaraknya suasana pameran. Sarana ini biasanya berupa rekaman video dengan monitornya, atau penayangan yang memberi penjelasan tentang slide yang ditayangkan.

2.1.7 Benda-Benda Koleksi Museum

A. Persyaratan Koleksi Museum

Benda-benda koleksi yang terdapat dalam museum harus memenuhi kriteria atau persyaratan tertentu. Persyaratan untuk koleksi museum antara lain adalah :

1. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika).
2. Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya (morfologi), tipe (tipologi), gaya (style), fungsi, makna dan asalnya secara historis dan geografis, generasi/ genusnya (dalam orde biologi) dan periodenya dalam geologi (khususnya untuk benda-benda sejarah alam dan teknologi).
3. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti nyata atas realitas dan eksistensinya dengan penelitian itu.
4. Dapat dijadikan monument atau bakal menjadi monument dalam sejarah alam dan kebudayaan.
5. Benda asli, replica atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

(Museografika. Ditjen kebudayaan Direktorat permuseuman, Depdikbud, 1988).

B. Jenis-jenis Koleksi Museum

Pengertian koleksi museum adalah sekumpulan benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan,. (DPK, 1988 :19). Adapun jenis koleksi museum antara lain :

1. Etnografika, yaitu kumpulan benda-benda hasil budaya suku-suku bangsa
2. Prehistorika, yaitu kumpulan benda-benda prasejarah
3. Arkeologi, yaitu kumpulan benda-benda arkeologi yaitu mempelajari tentang kehidupan manusia masa lalu berdasarkan benda-benda peninggalan
4. Historika, yaitukumpulan benda-benda bernilai sejarah
5. Numismatika dan Heraldika, yaitu kumpulan benda-benda alat tukar dan lambang peninggalan sejarah, misalnya uang, cap, lencana, tanda jasa, dan surat-surat berharga
6. Naskah-naskah kuno dan bersejarah
7. Keramik asing
8. Buku dan majalah antikuariat
9. Karya seni atau kriya seni
10. Benda-benda grafika, berupa foto, peta asli atau setiap reproduksi yang dijadikan dokumen

11. Diorama, yaitu gambaran berbentuk tiga dimensi
12. Benda-benda sejarah alam berupa flora, fauna, benda batuan maupun mineral
13. Benda-benda wawasan nusantara setiap benda asli (realita) atau replika yang mewakili sejarah alam budaya dari wilayah nusantara
14. Replika, tiruan dari benda sesungguhnya
15. Miniatur, yaitu tiruan dari benda sesungguhnya namun berukuran kecil
16. Koleksi hasil abstraksi.

2.1.8 Sistem Display Museum

A. Faktor penglihatan

Mudah tidaknya benda koleksi dapat dinikmati pada suatu pameran dapat dilihat atau tidak detail kritisnya, ketika melihat benda koleksi yang dipajang tanpa menggunakan bantuan alat atau dengan usaha yang tidak mempersulit pengunjung dan dengan jarak tertentu sudah jelas detail kritisnya maka benda koleksi tersebut dapat dinikmati. Selain dari jarak pandang normal, ada pula kontras antara benda koleksi dengan latar belakangnya dan sekitarnya. Ketika keduanya tidak memiliki kontras maka pengunjung akan terpecah fokusnya dalam melihat sebuah objek. Hal terpenting lainnya dalam penglihatan adalah penerangan dan kecerahan benda koleksi, warna cahaya yang menerangi koleksi, serta waktu saat melihat.

B. Sistem penyajian materi koleksi

Pengelompokan penyajian materi pada koleksi digunakan untuk mempermudah dalam pengawasan dan perawatan. Selain itu sistem penyajian koleksi juga berfungsi untuk membentuk ruang yang harmonis dan teratur. Sehingga dalam pengelompokan materi koleksi aspek yang perlu diperhatikan adalah aspek estetika (yang berkaitan dengan keindahan, keteraturan, dll), aspek fungsi (yang berkaitan dengan interaksi, kegunaan, dll) dan aspek keamanan (yang berkaitan dengan kerapuhan, keaslian, dll)

Sistem penyajian yang umum diterapkan adalah berdasarkan bentuk penyajian tempat materi koleksi yang ditampilkan. Bentuk tempat penyajian yang dipakai adalah vitran, panel (panel system), box standart dan box khusus. Sistem penyajian yang lain adalah berdasrkan aspek aksentualisasi yang ditampilkan. Hal ini dilakukan sebagai upaya benda/materi sebagai point of interest, aspek estetika lebih ditonjolkan, persepsi dan penghayatan komunikasi dapat lebih detail dan

teliti. Cara yang digunakan adalah membedakan tinggi lantaiuntuk benda 3 dimensi. Selain itu sistem mezanin, sebagai sarana berinteraksi pengunjung dari ruang atas dengan materi koleksi yang ada di bawah. Cara selanjutnya adalah menggunakan dekorasi mural pada dinding. Penyajian ini untuk benda 2D dan 3D yang memiliki hubungan dengan dekorasi mural. Aksentualisasi yang ditampilkan berupa materi koleksi yang di letakkan pada dinding dengan penerangan di atasnya yang terfokus. Aksentualisasi lain menunjukkan materi koleksi lebih menonjol. Split level plafon juga merupakan penyajian untuk benda 3D Aksentualisasi yang menampilkan penurunan ceiling pada materi koleksi dengan fokus penerangan yang dapat meningkatkan daya tarik obyek pamer dan materi koleksi sebagai pusat utama.

Sistem penyajian berdasrkan faktor teknologi sebagai sarana yang mampu menambah dan mendukung fungsi yang ingin ditampilkan, yaitu bersifat informatif, edukatif, dan rekreatif. Hal ini dilakukan dengan cara menerapkan teknologi pada sistem display film/cinematografi. Karena penyajian berupa teater film/multi media yang menggambarkan suatu peristiwa/kisah yang sesuai dengan tema museumnya. selanjutnya adalah sistem display komputer. Dimana penyajian menggunakan program komputer, baik dengan sistem layar lebar, maupun tidak. Ada juga sistem display remote control. Dimana penyajian materi dapat berupa materi koleksi 2D (grafik, bagan interaktif) dengan dilengkapi tombol pengatur. Atau materi 3D (miniatur suatu proses produksi, maket) yang dilengkapi display tata lampu yang menarik. Cara yang paling sederhana adalah sistem materi koleksi berputar. Dimana penyajian berupa materi 3D dengan ukuran kecil dan sedang (0,5 m2 –3,0 m2) serta persyaratan berat maksimal 150 kg

2.1.9 Standar kebutuhan Ruang

Berdasarkan pada pembagian zona publik dan zona nonpublik, ruang-ruang pada bangunan museum dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 StandarKebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona
Sumber : *Time Saver Standards for Building Types*

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	- R. Pameran - R. Kuliah Umum - R. Orientasi
	Non-Koleksi	- R. Pemeriksaan

		- Teater - Food Service - R. Informasi - Toilet Umum - Lobby - Retail
Non Publik	Koleksi	- Bengkel (Workshop) - Bongkar-Muat - Lift Barang - Loading Dock - R. Penerimaan
	Non Koleksi	- Dapur Katering - R. Mekanikal - R. Elektrikal - Food Service-Dapur - Gudang - Kantor Retail - Kantor Pengelola - R. Konferensi - R. Keamanan
	Keamanan Berlapis	- Ruang Penyimpanan Koleksi - Ruang Jaringan Komputer - Ruang Perlengkapan Keamanan

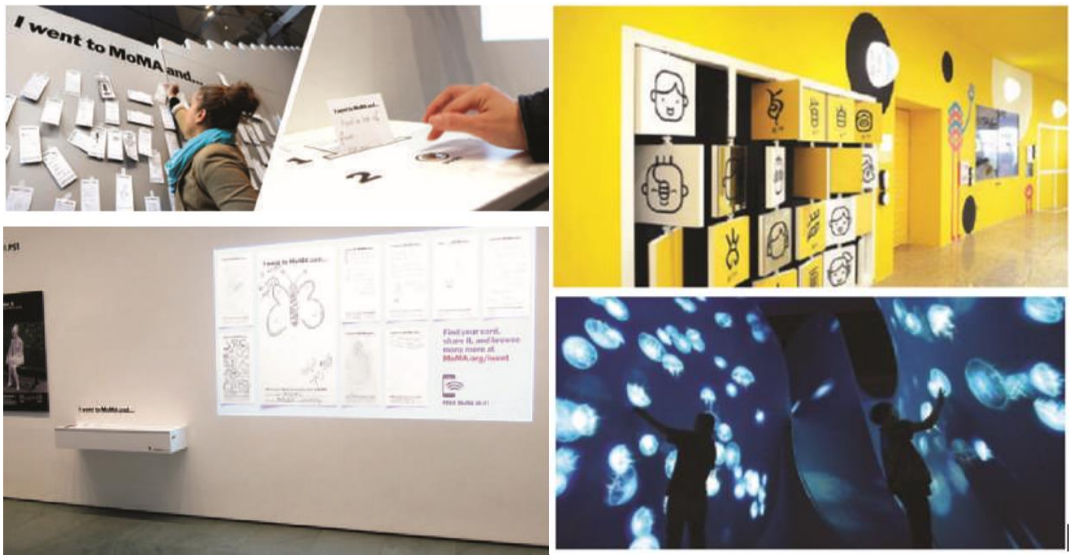
2.2 VISUAL INTERAKTIF

Menurut Neufert (2002), museum tidak hanya digunakan sebagai tempat pameran melainkan pusat kebudayaan dan memerlukan penggunaan multifungsi agar pengunjung tidak bosan. Diperlukan ruang pameran dan ruang hiburan dalam suatu museum. Sebuah pameran yang baik dapat dilihat pengunjung tanpa menimbulkan rasa lelah dengan memperhatikan penyusunan lukisan dan sudut pandang normal (54º atau 27º) serta pencahayaan yang baik (Neufert, 2002). Museum biasa dianggap sebagai tempat yang membosankan bagi kaum mayoritas, untuk itu agar tidak membosankan namun tetap memberikan edukasi maka museum akan dibuat menjadi museum interaktif.

Untuk dapat mencapai visual interaktif ada tiga indikator penerapan visual desain interaktif diantaranya memiliki fungsi yang interaktif pada visual *(Functional),* memiliki akibat dalam prilaku desain yang interaktif *(Sequential),* dan frekuensi ruang gerak yang interaktif (*Frequency).* Selain itu kriteria dalam berinteraksi antarmuka adalah tampilan yang menarik. Dengan cara peka dalam keindahan *(art)* dan keinginan dari pengunjung *(need to user).* dari kebutuhan tersebut dapat dilakukan

dengan cara pendekatan *General purpose* dan *Special purpose*. Berikut beberapa kunci dalam pembuatan museum interaktif diantaranya:

a. Membuat alur linear dalam museum. Sistematika atau alur cerita pameran, sangat diperlukan dalam penyajian koleksi di ruang pameran, karena akan mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi koleksi museum kepada masyarakat. (dari data artikel: Designing Interactive Museum Exhibits : Three Ways to Increase Audience Engagement dan Interpreting History Through Interactive Experiences)
b. Membuat koleksi yang dipamerkan dapat berinteraksi langsung dengan pengunjung dengan beberapa cara seperti desain yang mengajak pengunjung untuk berinteraksi sosial. Selain itu penyajian koleksi pada museum juga dapat melibatkan kegiatan fisik menggunakan permainan untuk memberikan pelajaran (belajar dari pengalaman). Menampilkan karya seni yang menarik juga akan membuat pengunjung dapat lebih tergerak motoriknya untuk melihat lebih dekat hasil karya seni yang di tampilkan. Menggunakan teknologi modern Menggunakan video, audio, dan mobile dalam elemen desain agar menarik para kaum muda untuk datang berkunjung datang berkunjung. (dari data artikel: Designing Interactive Museum Exhibits : Three Ways to Increase Audience Engagement dan Interpreting History Through Interactive Experiences)



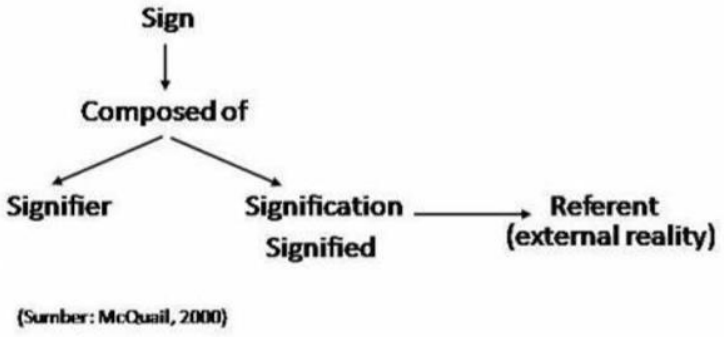
Gambar 2. 3 Contoh kegiatan museum interaktif MoMA, New York(1), desain yang memberi edukasi Sumber : pinterest (2), Contoh penggunaan teknologi dalam desain Sumber (3), Menampilkan karya seni dengan menarik (4)

c. Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya (Pedoman Museum Indonesia, 2008). Agar sajian koleksi terlihat hubungan dan keterkaitan yang jelas antar isi materi pameran.
d. Desain yang emosional (emotional design) menarik user dengan adanya perubahan tingkat emosional, dan meningkatkan kecenderungan seseorang untuk memiliki perilaku tertentu (Gorps dan Adams, 2012). Misalnya seperti pernyataan seorang filsuf Baumgarten, yang berpendapat bahwa, penilaian (taste) terhadap suatu obyek ialah berdasarkan perasaan senang (pleasure) atau tidak senang (displeasure).

2.2.1 Teori Persepsi Visual *(Ferdinand de Saussure)*

Teori Semiotik ini dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Dalam teori ini semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (signifier) dan pertanda (signified). Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nlai yang terkandung didalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut.

Menurut Saussure, tanda terdiri dari: Bunyi-bunyian dan gambar, disebut signifier atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut signified.



Gambar 2. 4 Teori Persepsi Visual (Ferdinand de Saussure)

Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Objek bagi Saussure disebut "referent". Hampir serupa dengan Peirce yang mengistilahkan interpretant untuk signified dan object untuk signifier, bedanya Saussure memaknai "objek" sebagai referent dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata "anjing" (signifier) dengan nada mengumpat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (signified). Begitulah, menurut Saussure, "Signifier dan signified merupakan kesatuan, tak dapat dipisahkan, seperti dua sisi dari sehelai kertas." (Sobur, 2006).

Simbol pesan visual hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan, dan penekanan.8 Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan adalah:

A. Kesederhanaan

Seteknik umum, kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan *users* menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual. Pesan atau informasi, teks yang menyertai bahan visual, penggunaan kata harus dengan huruf yang mudah dipahami.

B. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi seteknik bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu merupakan suatu bentuk meyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandunnya.

C. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, persfektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

D. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

2.2.2 Metode Pengajaran dan Pembelajaran Edukasi Museum

Pengajaran dan pembelajaran edukasi di museum menggunakan beberapa metode dan media yang ditujukan pada penerima pasif melalui proses pembelajaran berpikir, mengamati memeriksa, mengakui dan metode untuk mendorong pengunjung menjadi aktif terlibat, memeriksa koleksi, menampilkan atau mempelajari secara estetika, teknis atau kegiatan penelitian. Metode pengajaran dan pembelajaran edukasi tersebut sebagai berikut.

A. Metode Menggunakan Keterangan Koleksi

Di dalam ruang pamer harus ada informasi tentang masing-masing obje yang ditampilkan seperti, fungsi, asal, bahan, usia, dan makna koleksinya. Museum menawarkan informasi mengenai benda benda koleksi dengan menggunakan panel teks secara terpisah atau berkelompok Tenaga khusus pengajar edukasi di museum dapat memberikan masukan kepada teman yang sedang merancang pameran dengan menawarkan tenaga ahli yang mengerti dengan linguistik, tipografi, desain grafis, komunikasi dan juga nilai nilai khusus dari benda koleksi atau konsep penyajiannya dan sasaran dari benda benda koleksi tersebut.

B. Metode Audio dan Media Audiovisual

Proses penyampaian edukasi dapat menggunakan Audio dan Media Audiovisual sebagai pengganti untuk proses pemanduan dari karyawan museum. Museum juga dapat menggunakan pedoman sistem audio seperti tape recorder untuk memberikan pemanduan wisata di sekitar pameran museum. Selanjutnya, museum juga menyediakan informasi pameran melalui pengeras suara atau perangkat audio lain yang dapat menyuarakan suara binatang, siaran radio bersejarah, musik yang memberikan kontribusi pada konteks pada tampilan koleksi museum. Di samping itu, Slideshows dengan suara, film, dan video klip, televisi. juga dapat digunakan untuk mendukung penerimaan secara efektif dari pengunjung. Keuntungan dari media audiovisual adalah kemampuan untuk membawa informasi dari dunia nyata ke museum, misalnya proses pekerjaan manusia atau perilaku hewan, ilustrasi dari lingkungan benda koleksi tersebut dikumpulkan.

C. Metode Belajar di Ruang Koleksi

Dalam upaya mempromosikan edukasi di museum, harus sejalan dengan ruang yang memadai untuk kegiatan ini. Ruang ini bisa menggunakan ruang pameran

yang khusus dirancang untuk menggambarkan topik khusus, ruang kelas, ruang laboraturium yang dapat digunakan dalam periode waktu yang lama oleh sekolah dan pengunjung secara individual. Sebagai salah satu contoh edukasi yang membutuhkan ruangan khusus adalah edukasi praktik membuat batik. Proses edukasi ini membutuhkan peralatan, tempat, dan bahan bahan material. Peralatan membatik seperti canting tulis, cap, kompor. Kegiatan ini membutuhkan tempat untuk proses pewarnaan, membatik dengan canting tulis dan cap. Kemudian memerlukan bahan-bahan katun, lilin batik dan obat pewarna. Di samping itu, tempat merebus kain, mencuci dan menjemur memerlukan tempat khusus yang terpisah dengan ruang koleksi.

D. Metode Visual dan Media Komputer

Museum dapat menggunakan komputer untuk menggambarkan konsep dengan jelas melalui grafik, diagram, peta dan foto-foto. Selanjutnya museum dapat menggunakan jaringan terminal komputer dengan perangkat lunak yang dirancang khusus agar pengunjung bisa belajar secara interaktif tentang teknis, artistik atau tentang fakta sejarah. Dengan demikian pengguna dapat bebas untuk memilih informasi yang tersedia dan membantu orang yang jauh dari museum melalui jaringan World Wide Web. Meskipun informasi dan sistim pembelajaran berbasis komputer dapat menyediakan berbagai informasi, tetapi komputer dapat mengalihkan perhatian pengunjung terhadap benda koleksi itu sendiri.

E. Metode DisplayTactile

Beberapa museum mendorong pengunjung untuk menyentuh benda koleksi budaya tertentu, seperti menyediakan bahan bahan material dari koleksi tersebut yang terbuat dari batu, bulu hewan atau tekstil. Hal ini sangat berharga tidak hanya untuk tuna netra, mahasiswa dan pengunjung tetapi juga berharga bagi anak-anak.

F. Metode Belajar Dengan Permainan

Bagi anak-anak dapat bermain menirukan sesuai dengan dunianya, sehingga permainan dan panduan bermain mendapat tempat penting dalam proses pembelajaran. Permainan berkompetisi, permainan keterampilan, teka-teki, kuis dan sebagainya. Semua bisa diterapkan ke dalam konteks edukasi museum. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Ambrose dan Paine (1993:37) bahwa saat ini museum memiliki peranan yang penting dalam memberikan layanan edukasi bagi semua penggunanya, baik itu anak-anak atau orang dewasa.

2.3 DESAIN INTERIOR KONTEMPORER

Pengertian konsep desain interior adalah memilikinya dasar pemikiran dalam menyelesaikan permasalahan atau problem desain. Menurut Tatang M Amirin konsep adalah rancangan, pengertian, pendapat, paham,dan cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Jadi konsep sebagai suatu sistem –yang terdiri dari sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi. Dari dua pendapat di atas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur kedalam suatu kesatuan. unsur-unsur ini mungkin berupa gagasan, pendapat dan pengamatan.

Hambatam pembuatan konsep, sedikitnya ada tiga yaitu masalah komunikasi, kurangnya pengalaman, dan pembangkitan hirarki dari konsepdasar ke proses pengertian tahap awal sampai aplikasi konsep. Di dalam konsep desain interior ini memiliki beberapa prinsip perancangan, diantaranya meliputi :

A. Unity dan harmony

   Yaitu suatu ruangan dianggap sebagai suatu kesatuan dimana semua elemen yang ada saling melengkapi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya sehingga menghasislkan komposisi yang seimbang.

B. Proporsi dan Scale / Skala

   Kedua prinsip desain yang berjalan beriringan, karena keduanya berhubungan dengan ukuran dan bentuk. Skala dan proporsi disini berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan civitas yang berada di dalam ruangan.

C. Warna

   Menurut Leatrice Eiseman (2000: 27) dari semua unsur komunikasi warna adalah metode yang paling instan unuk menyampaikan sebuah pesan atau perngertian.Warna menstimulasi dan bekerja secara sinergi dengan semua indra. Warna dapat mensimbolisasikan konsep yang abstrak dan pemikiran, mengekspresikan fantasi atau keinginan, merujuk kepada ruang dan waktu, dan menghasilkan responsestetika atau emosional. Menurut Russel (1992: 55) salah satu unsur yang paling serba guna untuk sebuah layout adalah warna. Warna dapat menarik perhatian dan membantu menciptakan sebuah mood (suasana hati). Fungsi warna menurut Alan Pipes (2004) antara lain:

1. Memberikan penekanan terhadap elemen-elemen desain dalam suatu karya desain dalam suatu karya deain untuk memberikan fokus bagi mata.
2. Sebagai penyeimbang komposisi, karena warna mampu menonjolkan elemen – elemen desain untuk membantu membangun keseimbangan komposisi elemen – elemen desain yang asimetris.
3. Sebagai penguat kesan akan ruang dan kedalaman. Sebagai contoh warna hangat akan terlihat keluar dan tersebar, sedangkan warna dingin akan terlihat menyusut dan terpisah. Warna dengan saturasi dan intensitas tinggi akan bergerak ke arah orang yang melihat jika dikelilingi oleh warna dengan saturasi dan intensitas yang rendah. Benda dengan hue yang lebih terang pada saturasi maksimum, seperti kuning, akan terlihat lebih tersebar dan besar daripada warna yang lebih gelap.
4. Sebuah alat penarik perhatian karenaa orang dapat memperhatikan sesuatu yang berwarna lebih cepat daripada yang hitam putih.
5. Warna merupakan simbol yang secara psikologis dapat mempengaruhi mood, respon emosional, dan perasaan manusia.
6. Menggambarkan suatu image yang hanya dapat disajikan secara realistis dalam warna.

Berikut ini adalah daftar warna dan maknanya menurut Rustan (2009:73):

1. Abu-Abu, memberi efek dingin, sebaiknya dikombinasikan dengan warna lain. Abu-abu bermakna dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, dan lain-lain.
2. Putih, dapat mematikan semangat jika tidak dikombinasikan dengan warna-warna emas. Putih bermakna rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, penghormatan, kebenaran, aman, dingin, dan lain-lain.
3. Hitam, cenderung memberi pengaruh menekan, bila digunakan dengan warna lain, berfungsi menunjang intensitas warna tersebut. Hitam bermakna klasik, baru, ketakutan depresi, kemarahan, kematian, pemberontakan, misteri, formal, elegan, dan lain-lain.
4. Merah, menyenangkan dan merangsang otak, memberi kesan mewah dan kebahagiaan. Merah bermakna perayaan, kekayaan, nasib baik, tulus, gairah, api, energi, kuat, sombong, tenaga, roman, cinta, dan lain-lain.

5. Biru, biasa disebut warna menjauh, bersifat dingin, baik, dan tenang. Biru bermakna laut, manusia, langit, damai, tenang, percaya, sejuk, kolot, air, es, setia, bersih, udara, bijaksana, dan lain-lain.
6. Hijau, menyejukkan dan dapat mengurangi ketegangan hidup. Hijau bermakna kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, rumput agresi, dan lain-lain.
7. Kuning, merangsang dan menarik perhatian. Kuning bermakna sinar matahari, gembira, bahagia, optimis, cerdas, musim panas, dan lain-lain.
8. Ungu bermakna bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kerajaan, kaya upacara, misteri, menonjol, tidak senonoh, dan lain-lain.
9. Jingga bermakna hinduisme, kebahagiaan, energi, panas, api, agresi, sombong, menonjol, dan lain-lain.
10. Coklat, memberi pengaruh rasa segar, tenang, dan hangat. Coklat bermakna tenang, berani, alam, tanah, kesuburan, desa, stabil, tradisi, dan lain-lain.
11. Merah muda bermakna musim semi, rasa syukur, cinta, simpati, feminim, roman, dan lain-lain.

D. Vocal *Point*

Vocal Point disini maksudnya adalah aksen yang menjadi daya tarik ruangan. Bisa satu atau lebih. Misalnya vocal point pada ruangan adalah jendela besar yang ada di ruangan, perapian atau bisa juga lukisan. Pemberian warna atau detail dan bentuk tertentu juga dapat dijadikan sebagai vocal point.

E. Ritme

Dalam desain interior, ritme adalah semua pola pengulangan tentang visual. Ritme didefinisikan sebagai kontinuitas atau pergerakan terorganisir.

F. Detail

Detail pada desain interior mencakup segala kelengkapan yang ada pada ruangan. Mulai dari furniture utama, furniture tambahan, hingga furniture artivasial. Detail-detail tersebut juga berpengaruh besar terhadap suasana ruang yang tercipta.

G. Keseimbangan

Keseimbangan berarti tidak “berat” sebelah. Tidak terlalu condong ke sisi sebelah kanan atau kiri atau atas dsb. Aksen pun harus memiliki keseimbangan

dengan lingkungan sekitarnya. Style keseimbangan terbagi 3 yaitu: simetris, asimetris, dan radial.

H. Komponen pembentuk ruang

1. Lantai

Lantai merupakan bagian bangunan yang berada di bawah dan diinjak. Lantai merupakanpermukaan bangunan di dalam ruang di mana orang berjalan. Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang dimana aktivitas manusia dilakukan di atasnya dan mempunyai sifat/fungsi ruang. Sebagai pembagi ruang antar tingkat satu dengan tingkat berikutnya.

Lantai harus kuat dan dapat menahan beban di atasnya, mudah dibersihkan, kedap suara dan tahan terhadap kelembaban. Memberikan rasa hangat pada kaki dan lain-lain.

Lantai ruang pamer seharusnya tampak baik secara umum, cocok warna dan tonenya. Lantai tidak licin dan ekonomis dalam pemasangan dan perawatannya. Warna dan tone lantai adalah masalah selera, tapi perlu diingat bahwa warna permukaan yang mengkilap akan memantulkan, permukaan yang terlalu gelap akan menyerap cahaya dan akan mengkontraskan kecemerlangan yang akan mempengaruhi penglihatan, demikian pula jika permukaannya terlalu terang. Lantai harus lebih gelap daripada dinding (faktor refleksi difusi) ± 30%. Sebagai contoh linoleum coklat (12%) terlalu gelap, marmer putih (50%) terlalu terang. Teraso warna abu-abu atau terang, atau kayu yang dicat warna hangat sangat tepat. Warna-warna yang bervariasi untuk setiap ruangan sangatlah baik.

2. Dinding

Fungsi dinding dalam bangunan harus dapat menahan tepi dari urukan atau tumpukan tanah, menyokong atau menopang balok, lantai, dan langit-langit, sebagai penyekat atau pembagi ruang. Sebagai pelindung api dari bahaya kebakaran. Sebagai latar belakang dari benda dalam ruangan. Sebagai unsur dekorasi dalam tata ruang dan bisa menimbulkan kesan luas, tinggi, atau sempit dalam ruangan.

Dinding harus Keras dan kuat dan tahan terhadap panas dan dingin. Tidak terpengaruh dengan alam dan tahan lama. Warna tidak berubah dan tahan terhadap AC. Tahan terhadap air dan kelembaban. Kedap suara dan mudah

dalam pemeliharaan. Tidak tembus cahaya dan tembus pandang. Cukup tahan getaran dan tidak retak.

Untuk dinding partisi, hendaknya sesering mungkin dibuat fleksibilitas penyusunan. Pembagian ruang yang tampaknya permanen, kadang-kadang menggunakan balok-balok tanah liat berlubang, gypsum, atau beton dan memerlukan sentuhan akhir interior. Partisi yang kurang permanen, menggunakan bahan plastik ringan dan untuk pembagian ruangan pamer menggunakan koleksi pameran itu sendiri. Partisi balok kaca digunakan dalam perpustakaan, museum, dan ruang-ruang kerja sebagai tambahan cahaya. Partisi lipat digunakan untuk membagi ruangan sesuai yang dikehendaki. Hal ini tampak di bangunan bagian pendidikan untuk kelas atau ruang rapat yang didesain sesuai kebutuhan.

Beberapa cara peletakan materi koleksi yang terletak di dinding adalah menggunakan :

- Dinding galeri kayu yang dilapisi pabrik
- Rel gantung
- Draperis (sebagai latar belakang obyek yang berdiri bebas)

3. Langit-langit

Bentuk dan fungsi langit-langit, antara lain menampilan berbagai macam variasi, misalnya dengan penurunan, bergelombang, dan lain-lain. Sebagai bidang penutup, pembatas, pembentuk pada bagian atas ruang. Tinggi rendah langit-langit dapat memberikan kesan luas dan sempitnya ruang. Untuk menempatkan titik pencahayaan dan penghawaan suatu ruang.

Langit-langit harus mudah pemeliharaannya dan dapat meredam suara/akustik. Menunjang aspek dekoratif dan tahan terhadap kelembaban yang berat. Memperlihatkan kesan atau sifat ruangan tertentu. Mencerminkan unsur kemegahan dari bangunan itu. Pemasangan harus disesuaikan dengan sistem pencahayaan atau penghawaan, baik secara alami maupun buatan.

Khusus untuk museum, ruang pamer yang menggunakan pencahayaan buatan, memerlukan ketinggian antara 12-14 kaki. Apabila diterapkan penggunaan skylight, antara 18-19 kaki. Sedangkan apabila diterapkan keduanya mixed lighting, ketinggian langit-langit dapat bervariasi. Dari aspek konstruksi, harus dipertimbangkan penempatan ducting udara, sirkuit lampu,

serta segi keamanannya karena mungkin terdapat berbagai peralatan elektrik, AC, lampu, dan lain-lain.

2.3.1 Studi tentang kontemporer

Istilah yang bebas dipakai untuk sejumlah gaya yang berkembang antara tahun 1940-1980an. Gaya kontemporer juga sering diterjemahkan sebagai istilah arsitektur modern *(Illustrated Dictionary of Architecture, ErnestBurden).* Berdasarkan waktu, arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang dibuat dan dikenal pada masa kini bukan di masa lalu ataupun di masa depan.

Berdasarkan bentuk, yang dimaksud dengan arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang mengambil bentuk suatu bangunan monumental. Kata Kontemporer berasal dari kata ‘co’ yang berarti bersama dan ‘tempo’ yang berarti waktu, sehingga kontemporer berarti pada waktu yang sama, pada masa kini, dewasa ini. Sedangkan menurut istilah kontemporer berarti waktu yang berubah-ubah, dengan kata lain desain itu bersifat present atau sedang digemari (Wibowo, 2014 :86).

Geometri memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap desain arsitektur kontemporer. Widjaja Martokusumo mengatakan bahwa geometri dan arsitektur merupakan suatu kesatuan yang memang tidak terpisahkan (Martokusumo,2007:1).

Geometri memberikan kita kemampuan untuk mengenali bentuk-bentuk yang mengandung unsur geometris, menyelesaikan masalah yang muncul dalam bentuk geometri, sehingga memberikan kita serangkaian bentuk-bentuk yang siap pakai yang dapat disesuaikan dalam berbagai macam variasi. (Julaihi W dan Bhakti A, Teori Arsitektur, 2013 :75)

Sebagaimana dikutip oleh Yuswadi Saliya (2003) ada 3 rujukan yang mengarah dalam kegiatan merancang/desain. Ketiga rujukan tersebut adalah logos yang merupakan landasan pemahaman yang bersumber dari ramah teknologi, kedua adalah ethos, yang merupakan unsur pembentuk karakter, dan yang ketiga adalah pathos, sebagai unsur yang memberikan ruh ke dalam desain. Logos memiliki peranan dalam sistem struktur serta material yang digunakan pada bangunan yang menganut desain kontemporer. Ethos memberikan bentuk-bentuk yang dinamis pada suatu bangunan serta pentingnya karakter bangunan tersebut.

Sedangkan pathos melahirkan sebuah desain arsitektur yang harus memiliki hubungan tradisi yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Desain kontemporer memiliki desain yang kontekstual dan menciptakan bangunan yang memiliki nilai estetika dan fungsi bagi penggunanya.

Arsitektur kontemporer dengan tetap melekatnya tradisi masa lampau, terdapat variasi-variasi baru, sebagai contoh tidak selalu menggunakan material baru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan, bahwa dengan sedikit kekreatifan, material lama dapat menonjolkan sebuah gaya baru, itulah prinsip arsitektur kontemporer yang pada dasarnya merupakan pembaharuan dan modernisasi ide-ide yang dimiliki (Thimoty,2013:91).

2.3.2 Pengaplikasian konsep kontemporer

Perubahan desain itu diiringi oleh perubahan bentuk, tampilan, jenis material, proses pengolahan, atau pun teknologi yang dipakai buat meramu sebagai bentuk gaya baru tersebut. Artinya, arsitektur pada masa ini itu ialah sebuah desain yang menampilkan gaya baru dalam segala aspeknya. Arsitektur pada masa ini menyajikan konsep dan gaya kekinian atau istilahnya modern . Biasanya desain arsitektur lebih kompleks dan inovatif.

Meski “kontemporer” sendiri dapat masuk pada tingkah laku manusia itu sendiri. Akan tetapi semuanya merujuk pada sebuah konsep hunian. Di Indonesia sendiri, arsitektur pada masa ini dipengaruhi oleh arsitektur pada masa ini asing. Karya-karya arsitektur pada masa ini Indonesia memiliki kecenderungan dengan karya Mies van de Rohe, Marcel Breuer, Le Corbusier, dan Charles Eames. Kesemuanya adalah arsitek-arsitek yang karyanya masuk ke dalam gaya kontemporer. Pengaruh itu terjadi sebab sebagian besar karya mereka ini masuk ke dalam konteks negeri tropis, dan itu sangat cocok dengan iklim di Indonesia.

A. Prinsip Dasar Arsitektur Kontemporer

Adapun beberapa prinsip dasar arsitektur kontemporer adalah sebagai berikut (Thimoty,2013:19) :

- Bangunan yang kokoh
- Konsep ruang yang terkesan terbuka
- Kesesuaian ruang dalam dan ruang luar

- Memiliki fasad yang tembus pandang
- Kenyamanan
- Eksplorasi elemen area lansekap
- Selalu mengikuti perkembangan zaman
- Dapat terulang kembali pada masa kini.

Pada masing-masing wilayah dapat berbeda nilai kontemporernya, sesuai dengan nilai zaman pada waktu itu dilakukan banyak orang menjadi satu karya yang berkembang pada masanya.

B. Prinsip-prinsip dalam arsitektur kontemporer meliputi:

1. Prinsip Rasional
   - Koordinasi dari unit-unit dalam massa bangunan
   - Penentuan dimensi elemen-elemen yang sesuai skala manusia
   - Sistem Struktur

   Semua elemen-elemen di atas harus mampu menampilkan sesuatu logika tertentu; pengungkapan struktur bangunan; proporsi; dan sistem struktur yang jelas.

2. Prinsip Simbolik
   - Kebenaran artistik
   - Kekuatan persepsi
   - Proses kontemporer suatu bangunan harus menampilkan: proporsi, irama, dimensi, ornamen, warna, iluminasi dan bahan.
3. Prinsip Psikologik

Prinsip psikologik merupakan perwujudan dan kombinasi dari dua prinsip di atas, prinsip ini sendiri cenderung terus berubah-ubah sesuai tahap bahkan cenderung berulang-ulang. Dari sinilah pentingnya suatu gagasan/pemecahan yang mampu memberi dan menjawab permasalahan dikemudian hari.

C. Ciri-Ciri Arsitektur Kontemporer

1. Membawa masuk cahaya alami ke dalam bangunan.
2. Penggunaan garis lurus pada keseluruhan tampilan bangunan.
3. Menerapkan konsep open plan, harmonisasi ruangan dalam dan ruang luar.
4. Penggunaan material alami, sepert kayu, batu alam, slate, jati, cotton, wool

2.4 BAMBU

Bambu merupakan kelompok tanaman yang pertumbuhannya paling cepat di dunia, yaitu mencapai lebih dari 60 cm. per hari, tergantung kondisi tanah dan iklim setempat. Bambu dapat tumbuh baik di iklim tropis seperti Indonesia. Ketinggian pohon bambu bervariasi, dari 100 cm - 300 cm, dengan diameter kayu antara 7,5 cm -18 cm.

Bambu tergolong dalam famili *Gramineae* dimana di dunia diperkirakan ada 1250 jenis bambu yang berasal dari 75 marga. Dari jumlah tersebut di Indonesia diperkirakan ada 76 jenis bambu yang berasal dari 17 marga. Dari 76 jenis tersebut, kelompok Bambusa, Dendrocalamus dan Gigantochloa merupakan yang paling banyak dijumpai, dan dimanfaatkan. Jenis-jenis yang sudah dimanfaatkan tersebut umumnya jenis bambu yang berukuran sedang sampai besar dengan karakateristik batangnya berdiameter batang > 5 cm dan tebal dinding >1 cm.

Jenis-jenis bambu yang dianjurkan untuk industri adalah jenis-jenis bambu yang sudah ada, sudah dikenal dan cocok dengan ekologi lingkungannya. Jenis-jenis bambu tersebut adalah bambu petung (D. asper), bambu apus (G. apus), bambu legi? (G. atter), bambu wulung (G. atroviolacae), bambu surat (G. pseudoarundinacae), bambu ampel gading (B. vulgaris v. striata), bambu ampel hijau (B. vulgaris v. vitata) dan bambu ori (B. blumeana).

2.4.1 Deskripsi material bambu

Bambu merupakan kelompok tanaman yang pertumbuhannya paling cepat di dunia, yaitu mencapai lebih dari 60 cm. per hari, tergantung kondisi tanah dan iklim setempat. Bambu dapat tumbuh baik di iklim tropis seperti Indonesia. Ketinggian pohon bambu bervariasi, dari 100 cm - 300 cm, dengan diameter kayu antara 7,5 cm -18 cm.

Bambu tergolong dalam famili *Gramineae* dimana di dunia diperkirakan ada 1250 jenis bambu yang berasal dari 75 marga. Dari jumlah tersebut di Indonesia diperkirakan ada 76 jenis bambu yang berasal dari 17 marga. Dari 76 jenis tersebut, kelompok Bambusa, Dendrocalamus dan Gigantochloa merupakan yang paling banyak dijumpai, dan dimanfaatkan. Jenis-jenis yang sudah dimanfaatkan tersebut umumnya jenis bambu yang berukuran sedang sampai besar dengan karakateristik batangnya berdiameter batang > 5 cm dan tebal dinding >1 cm.

Jenis-jenis bambu yang dianjurkan untuk industri adalah jenis-jenis bambu yang sudah ada, sudah dikenal dan cocok dengan ekologi lingkungannya. Jenis-jenis bambu

tersebut adalah bambu petung (D. asper), bambu apus (G. apus), bambu legi? (G. atter), bambu wulung (G. atroviolacae), bambu surat (G. pseudoarundinacae), bambu ampel gading (B. vulgaris v. striata), bambu ampel hijau (B. vulgaris v. vitata) dan bambu ori (B. blumeana).

2.4.2 Hubungan bambu dengan islam

Hubungan bambu dengan islam merupakan sejarah lokal yang terjadi belum lama ini yakni pada tahun 1941 sampai dengan 1950 ketika belanda menguasai indonesia sebagai penjajah. Perjalanan bambu sebagai senjata bambu runcing pertama kali muncul di desa parakan, temanggung, propinsi Jawa Tengah. Ketika munculnya Barisan Muslimin Temanggung (BMT). Karena adanya latar belakang sosial keagamaan yang tumbuh berkembang dalam masyarakat parakan. Dari latar belakang sosial keagamaan itulah tumbuh semangat perjuangan yang disebut Jihad Fisabilillah untuk mempertahankan diri melawan penjajahan. Yang dipimpin Kyai (ulama), yang berposisi sebagai Informal Leaders yang berasal dari kalangan rakyat pedesaan parakan. Kepemimpinan kyai inilah yang berhasil mendorong rakyat untuk bersatu melawan penjajahan.

Bagi rakyat parakan, kyai (ulama) merupakan tokoh masyarakat sebagai pemimpin yang dihormati dan didekati rakyat. Dimana masyarakat parakan meminta nasehat, baik urusan agama maupun kehidupan, bahkan urusan bercocok tanam, kedudukan yang tinggi itulah yang membuat kyai sebagai pemimpin masyarakat.

Ide bambu runcing sebagai senjata muncul ketika Kyai Subchi (pemimpin Barisan Muslimin Temanggung) mendapat firasat akan ada perang, oleh karena itu para tokoh masyarakat dikumpulkan. Seperti Lurah Mas'ud, Ali, dan H. Noer (Putera K.H. Subchi). Dari pertemuan itu dimulai sedikit demi sedikit mengumpulkan masa dari pengajian-pengajian. Awalnya K.H. Subchi mengusulkan pedang (parang) sebagai senjata. Namun H. Noer mengusulkan cucukan (bambu runcing) sebagai senjata perang. Usul ini diterima karena memiliki alasan yang menarik, yaitu bambu runcing mudah dibuat rakyat karena bambu runcing mudah didapatkan, dengan tidak banyak biaya, dan bambu itu mempunyai sifat bila melukai sukar untuk sembuh dan membahayakan.

Bambu runcing menjadi terkenal, karena memiliki semangat bertempur dan banyak berhasil dalam penyerbuan untuk menguasai daerah Temanggung, Parakan dan sekitarnya. Berita tentang Barisan Muslimin Temanggung (BMT) yang bersenjatakan Bambu Runcing itu tersebar luas di seluruh Jawa dan Lampung, sehingga banyak orang yang menggunakan bambu runcing sebagai senjata yang mematikan.

2.4.3 Fungsi Penggunaan Bambu Dalam Arsitektur

Bambu adalah material ringan yang berongga. Banyak orang mengira bahwa rongga tengah bambu merupakan kelemahan bagi bambu, padahal hal ini tidak benar. Bambu memang berongga, dan rongga tengah pada bambu sebenarnya merupakan ciri khas kekuatan bambu dan berfungsi sebagai bracer.Bracer dapat memperkuat bambu dan membuat elemen yang biasa digunakan sebagai struktur menjadi lebih ringan dan tidak kaku. Bambu juga memiliki karakter elastis dan tidak mudah pecah sehingga struktur bambu menjadi lebih dapat diandalkan.

A. Pemakaian Bambu Sebagai Bahan Bangunan
   a. Sebagai bekisting atau perkuatan dalam proses pencetakan struktur beton bertulang sesuai dengan bentuk dan ukurannya
   b. Sebagai tiang/kolom rumah; untuk rumah bamboo, sebaiknya dipilih jenis yang cukup kuat dan umurnya tua sehingga struktur kolom rumah bisa kuat dan tahan lama
   c. Sebagai dinding rumah yang disebut juga dengan istilah gedeg; bentuknya berupa anyaman kulit atau daging bambu yang sudah diiris dan dihaluskan
   d. Pada lantai bangunan dengan cara membelah bambu atau secara utuh ditata sehingga membentuk lantai yang kuat.
   e. Struktur rangka atap, seperti dalam pembuatan kuda-kuda bambu, reng bambu, usuk bambu dan bagian lainnya sehingga membentuk struktur atap yang kokoh
   f. Sebagai furnitur seperti kursi atau meja bambu
   g. Sebagai tiang yang ditancapkan agar tanaman di halaman rumah dapat berdiri tegak
   h. Sebagai pagar rumah dengan cara membelah bambu, kemudian disambungkan menggunakan alat sambung paku
   i. Sebagai pintu rumah serta untuk plafon, dijadikan sebagai rangka sekaligus penutup langit-langit menggunakan lembaran anyaman bambu

B. Jenis-Jenis Bambu untuk Bangunan

1. Bambu Batu / Petung

   Pertumbuhan dari bambu ini dapat mencapai diameter 20 cm dan panjang 25 meter. Biasanya digunakan untuk tiang atau penyangga bangunan, bahan industri pulp dan kertas, kayu lapis, bangunan, mebel, anyaman, peralatan pertanian, dan peternakan.

2. Bambu hitam, pring wulung, peri laka

   Pertumbuhan dari bambu ini dapat mencapai diameter 14 cm dan panjang 20 meter. Biasanya digunakan untuk bahan pembuatan instrumen musik seperti angklung, calung, gambang, dan celempung. Jenis ini juga berfungsi untuk bahan industri kerajinan tangan dan pembuatan mebel karena tahan terhadap hama.

3. Bambu apus, pring apus, peri

   Diameter dari bambu jenis ini adalah 4-10 cm. Biasanya ini digunakan sebagai tanaman pagar penghias. Batangnya juga dapat digunakan sebagai alat pembuatan pegangan payung, peralatan memancing, kerajinan tangan seperti rak buku, industri pulp, kertas, dan penghalau angin kencang (wind break)

C. Teknik Menyambung Bambu Pada Bangunan

Teknik pertama, bambu disatukan dengan cara dipaku begitu saja. Sistem ini sering digunakan pada bambu yang hanya dipakai untuk membuat tangga darurat saat proses pembuatan bangunan sedang dikerjakan.

Untuk konstruksi bangunan, alat penyatunya berupa baut dengan ukuran minimal 12 mm. Agar tidak mudah pecah, sebelum baut dipasang, bambu diberi lubang terlebih dahulu dengan cara dibor, baru kemudian baut dimasukkan dan dilengkapi dengan mur. Baut dapat diganti dengan pasak. Selain lebih kuat, hasil sambungan dengan cara ini juga lebih rapi.Kemudian, agar tampilannya terlihat alami, hasil sambungan dapat ditutup dengan tali ijuk warna hitam atau tali dari serabut kelapa.

Teknik ketiga adalah dengan cara membuat lubang pada satu bambu. Ukurannya disamakan dengan diameter bambu lain yang ingin disatukan. Lubang tersebut digunakan untuk memasukan bambu kedua agar tidak mengalami pergeseran. Ada yang lubangnya hanya satu dan ada juga yang dua sekaligus sehingga posisi bambu yang dimasukan jadi melintang. Agar posisinya makin kuat, teknik penyambungan ini dapat dilengkapi dengan paku pasak.

Gambar 2. 5 Teknik penyambungan bambu dengan dengan teknik pelubangan

Untuk proses penyatuan yang disusun secara berjajar, bisa digunakan batang bambu yang ukurannya lebih besar. Caranya adalah dengan menyatukan dua ujung bambu yang ingin disatukan dan disambung. Kemudian, bamboo tersebut tinggal dimasukan ke dalam batang bambu lain yang ukurannya lebih besar. Namun, lubang atau rongga yang ada pada bagian dalam harus punya ukuran diameter yang sama dengan ukuran diameter luar bambu yang ingin disatukan sehingga ujung bambu tersebut bisa masuk dan tetap merekat dengan erat dan kencang.

2.5 STUDI EKSISTING

2.5.1 Indonesian Islamic Art Museum

Indonesian Islamic Art Museum yang terletak di kompleks Wisata Bahari Lamongan, Jl. Raya Paciran (Ex Tanjung Kodok). Museum yang baru dibuka pada tanggal 28 Desember 2016 ini memiliki koleksi benda bersejarah Islam. Dimulai peninggalan kerjaan Islam di Indonesia, hingga luar negeri.

Indonesian Islamic Art Museum menjadi museum di Indonesia yang koleksinya sudah berbasis Augmened Reality (AR), adalah Teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

Indonesian Islamic Art Museum ini memiliki tujuan untuk memberikan edukasi tentang sejarah Islam dengan menunjukan kebesaran dan keindahan Islam melalui benda-benda peninggalannya kepada para pengunjungnya. Selain itu

museum dijadikan tempat belajar yang edukatif dan inspiratif melalui kegiatan seperti bermain puzzle, kegiatan-kegiatan art seperti membatik, merakit wayang, mencocol kaligrafi dan masih banyak lainnya. Selain itu, museum ini juga

Indonesian Islamic Art Museum memiliki 200 koleksi benda-benda bersejarah. Dimulai dari peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia (Samudra Pasai, Aceh, Mataram Islam, Gowa Talu, Demak), hingga kesultanan luar negeri seperti Ottoman, Mughal dan Cina.

Gambar 2. 6 Logo Indonesian Islamic Art Museum

A. Analisa Fasilitas dan Fungsi Ruang

Museum Islam pertama di Indonesia ini memiliki tiga zona utama antara lain:

4. Audio Visual Room

Audio Visual Room merupakan zona pertama di Indonesian Islamic Art Museum. Zona ini menyajikan film animasi tentang sejarah peradaban Islam dimulai dari Jazirah Arab sebelum Rasulullah terlahir ke dunia sampai Islam tersebar ke seluruh penjuru dunia, termasuk ke Indonesia.

Selain itu, ruangan ini bisa dijadikan sebagai tempat diskusi dan lain sebagainya. Ruangan berkapasitas 80 orang ini juga biasanya dijadikan sebagai tempat seminar, bedah buku tentang Islam hingga tempat arisan.

5. Zona Galery Koleksi

Zona Galery koleksi ini merupakan zona inti dari Indonesian Islamic Art Museum. Di mana pada zona ini berisikan berbagai artifak Islam dunia. Zona ini pun dibagi menjadi 8 galery utama, yaitu gallery Ottoman Turki, Mughal India, China, Samudra Pasai, Aceh, Mataram Islam dan gallery Walisongo.

Memasuki area pertama di zona ini, kita bisa melihat Baju zirah pasukan Ottoman pada abad ke-16. Baju zirah tersebut meliputi baju baju besi lengan

panjang, pelindung kepala, pelindung kaki, ikat pinggang, perisai dan persenjataan perang lainnya.

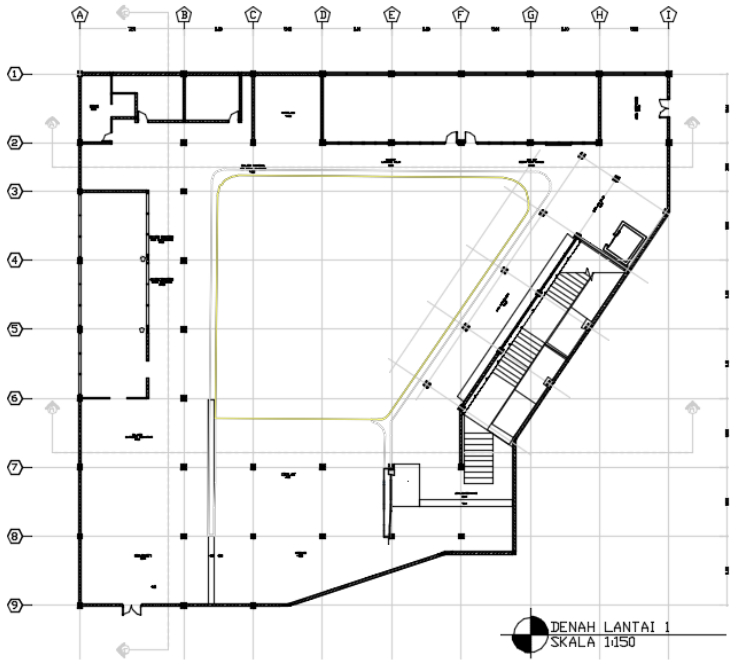
Kita juga bisa menyaksikan berbagai macam pedang dalam dunia Islam. Pedang yang sangat menarik perhatian saya adalah Zulfikar Shamsir, karena pedang jenis ini juga pernah dimiliki oleh Rasulullah yang kemudian diwariskan pada sahabat Ali bin Abi Thalib. Lebih dari itu, Indonesian Islamic Art Museum ini menyimpang banyak lagi benda-benda bersejarah yang keren dan unik.

6. Zona Diorama

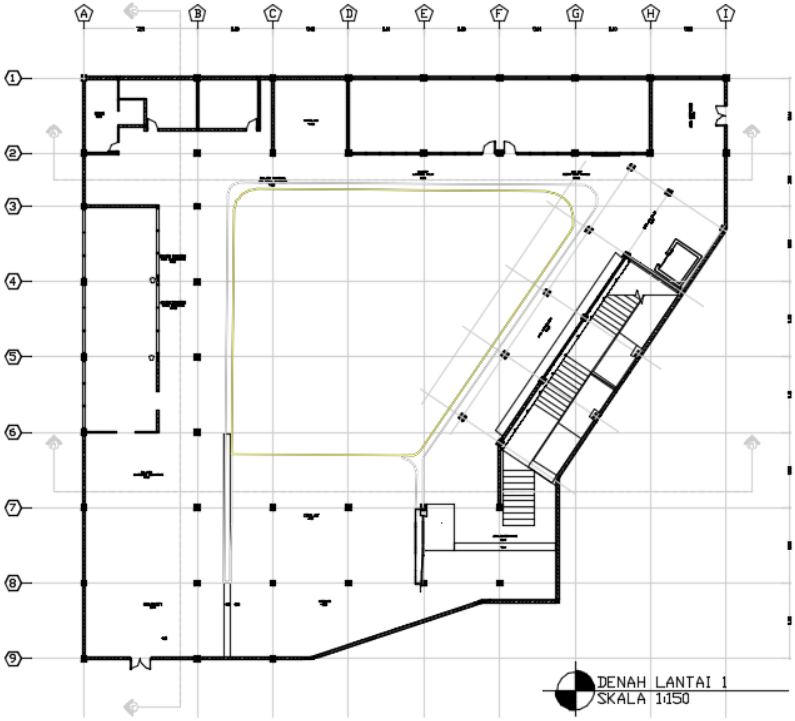
Di zona ini terdapat beberapa miniatur tiga dimensi, seperti masjid dan kapal Cheng-Ho, toko klontong, masjid agung banten, toko persia dan disertai dengan pemandangan pantai serta suara-suara yang membuat pengunjungnya seakan-akan berada dalam sebuah situasi yang nyata. Maka dari itu, sangat disayangkan jika kita tidak berkunjung dan berfoto di zona Diorama Indonesian Islamic Art Museum ini.

B. Analisa Denah Eksisting

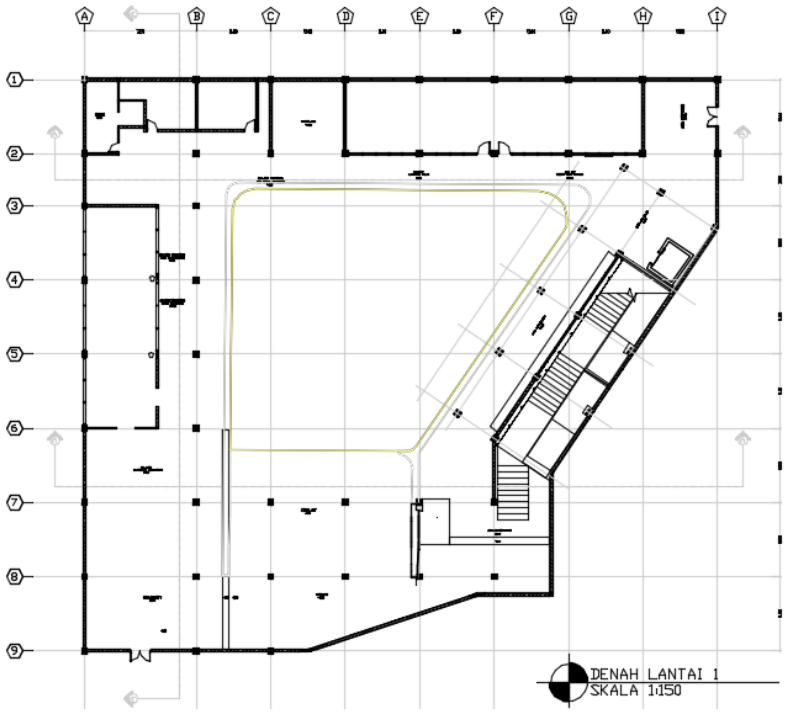
Dalam perancangan Indonesian Islamic Art Museum, penulis menggunakan denah eksisting matakuliah Mahasiswa Arsitektur yang berjudul Darmo Socio-rest-er *(Public Garden and Resting Area)* dengan penempatan lokasi museum tetap berada di area Wisata Bahari Lamongan (WBL). Hal ini dikarenakan data denah eksisting merupakan bangunan yang cukup lama membuat tidak adanya gambar kerja yang tersimpin. Dari hasil wawancara dari beberapa pihak yang terkait ada beberapa permasalahan yang ada di museum. Pertama karena tempat yang begitu terbatas, ketika ingin menambah ruang baru menjadi cukup sulit dilakukan. Dan yang kedua karena objek yang dipamerkan begitu banyak, untuk penataan sangat monoton. Berikut merupakan denah eksisting Darmo Socio-rest-er *(Public Garden and Resting Area)* yang akan digunakan.



Gambar 2. 7 Denah Eksisting Lantai 1 Darmo Socio-rest-er (Public Garden and Resting Area)



Gambar 2. 8 Denah Eksisting Lantai 2 Darmo Socio-rest-er (Public Garden and Resting Area)



Gambar 2. 9 Denah Eksisting Lantai 3 Darmo Socio-rest-er (Public Garden and Resting Area)

2.5.2 Studi pembanding

A. Museum Louvre Paris

Louvre adalah museum terbesar di dunia, memiliki lebar sisi banguan sekitar 1 kilometer yang terbentang antara right bank sungai Seine dan Rue de Rivoli. Bangunan museum terdiri dari 4 lantai, yaitu lower ground floor, ground floor, first floor, dan second floor. Ada 8 kategori karya seni di Louvre, yaitu Oriental antiquities, Egyptian antiquities, Greek, Etruscan and Roman antiquities, Islamic art, sculture, painting , objects d'art, dan graphics art. Ada tiga sayap (wing) bangunan , yaitu Denon, Sully, dan Richelieu. Denon adalah yang paling banyak dikunjungi, karena di wing inilah disimpan lukisan Mona Lisa yang sangat terkenal.

Bangunan museum Louvre mulai didirikan pada tahun 1190 M, dan ditetapkan sebagai museum pada tahun 1793 (sebelumnya berfungsi sebagai istana). Main entrance museum Louvre berbentuk pyramida dari kaca yang terdapat di tengah ketiga sayap bangunan. Pyramida ini dibuat pada masa Presiden Francois Mitterand, yang dibangun tahun 1984 – 1989. Arsitek Pyramida adalah Ieoh Ming Pei. Tinggi pyramida 20,6 meter dan lebar sisinya 35 meter. Pembangunan pyramida yang bergaya futuristik ini sempat mengundang kontroversi luas di

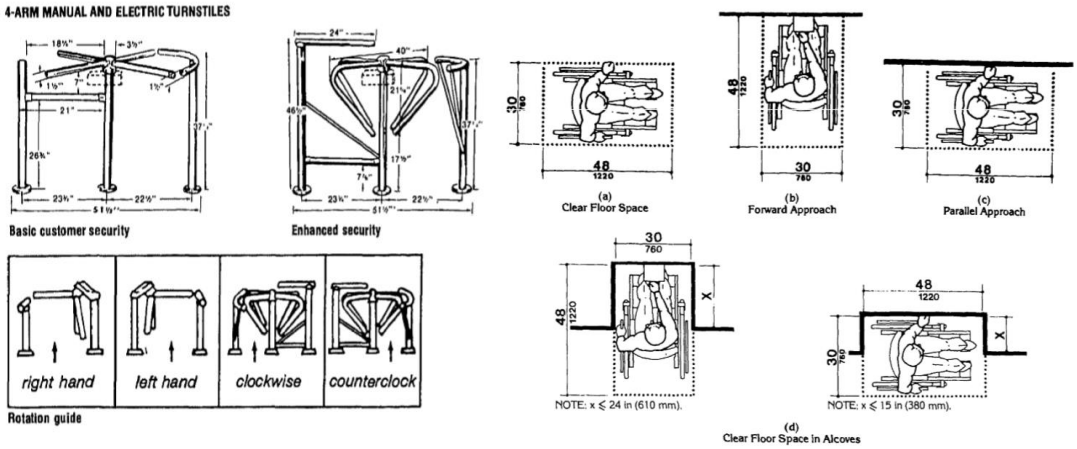
masyarakat Perancis, karena dianggap tidak sesuai dengan style bangunan Louvre yang antik. Kelompok yang menentang pembangunan pyramida mengatakan bahwa proyek ini adalah ‘Pharaonic Complex’ dari Mitterand. Meskipun demikian pyramida tetap dibangun, dan pada akhirnya menjadi kebanggaan orang Paris.

Gambar 2. 10 Eksisting interior Museum Louvre Paris

2.6 ANTROPOMETRI

2.6.1 Studi Antropometri Museum

A. Aksesabilitas



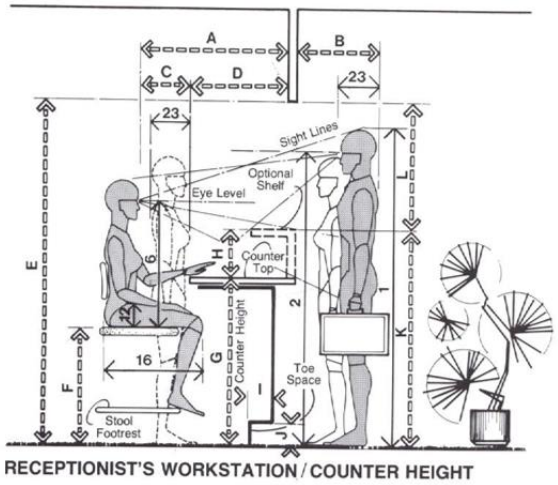
(a) (b)

Gambar 2. 11 Antropometri Rotation Guide (a) dan Accesebility Clear Floor Space in Alcoves (b)

Akses adalah salah satu bagian yang harus diperhatikan karena menyangkut hubungan manusia dengan ruang gerak. Dimana perlu diperhatikan ruang gerak yang sifatnya membatasi dan ruang gerak yang sifatnya universal. Semua pengunjung berhak mendapatkan hak akses kedalam museum sehingga yang

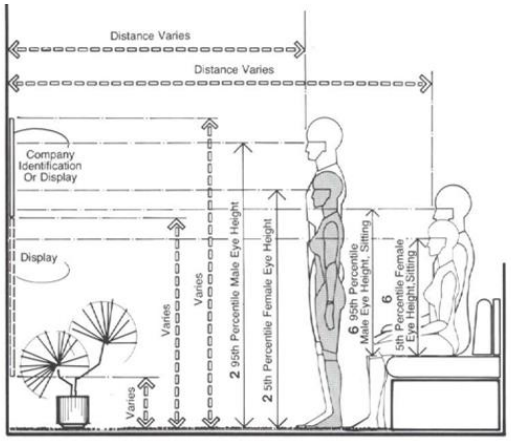
paling utama adalah memberi ruang gerak pada pengunjung yang memiliki kebutuhan khusus.

B. Studi Antropometri Resepsionis



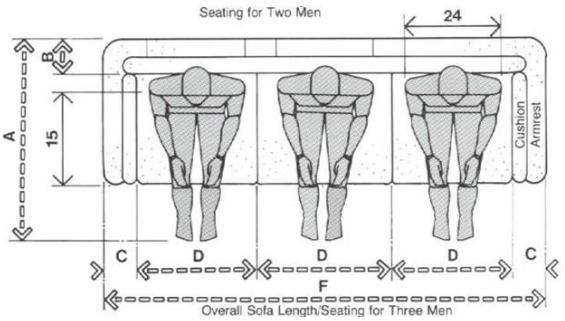
RECEPTIONIST'S WORKSTATION / COUNTER HEIGHT

	in	cm
A	40–48	101.6–121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22–30	55.9–76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24–27	61.0–68.6
G	36–39	91.4–99.1
H	8–9	20.3–22.9
I	2–4	5.1–10.2
J	4	10.2
K	44–48	111.8–121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44–48	111.8–121.9
N	54	137.2
O	26–30	66.0–76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15–18	38.1–45.7
S	29–30	73.7–76.2
T	10–12	25.4–30.5
U	6–9	15.2–22.9
V	39–42	99.1–106.7



DISPLAY / VISUAL RELATIONSHIPS

	in	cm
A	22	55.9
B	46–52	116.8–132.1
C	18–22	45.7–55.9
D	24–30	61.0–76.2
E	44	111.8
F	76	193.0
G	92–104	233.7–264.2



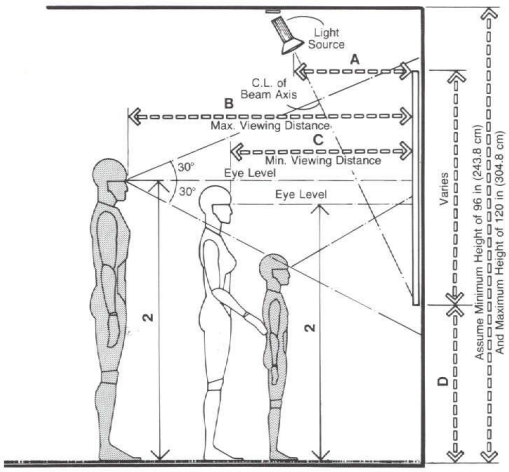
	in	cm
A	42–48	106.7–121.9
B	6–9	15.2–22.9
C	3–6	7.6–15.2
D	28	71.1
E	62–68	157.5–172.7
F	90–96	228.6–243.8
G	40–46	101.6–116.8
H	26	66.0
I	58–64	147.3–162.6
J	84–90	213.4–228.6

Gambar 2. 12 Antropometri Counter Resepsionis (a) dan Meja Kerja Resepsionis (b) Sumber : Human Dimension & Interior Space

Resepsionis adalah ruang pertama yang menjadi persepsi kenyamanan pengunjung ketika pertama kali masuk kedalam museum. Terdapat beberapa ukuran yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kenyamanan sirkulasi yang maksimal. Meja counter sebaiknya memiliki tinggi 99,1 – 106,7 sentimeter

karena selain memudahkan tamu dalam mengisi formulir ataupun sekedar bertanya, ruang diantara meja resepsionis dan meja counter juga memiliki fungsi sebagai tempat untuk menyimpan berkas atau barang. Sedangkan untuk meja kerja resepsionis sebaiknya memiliki tinggi 73,7 – 76,2 sentimeter. Pada area resepsionis, harus disediakan standing zone dan circulation zone bagi pengunjung museum. Lebar minimal yang disarankan untuk standing zone adalah 51 sentimeter sedangkan untuk lebar minimal circulation zone adalah 75,1 sentimeter.

C. Display 2D

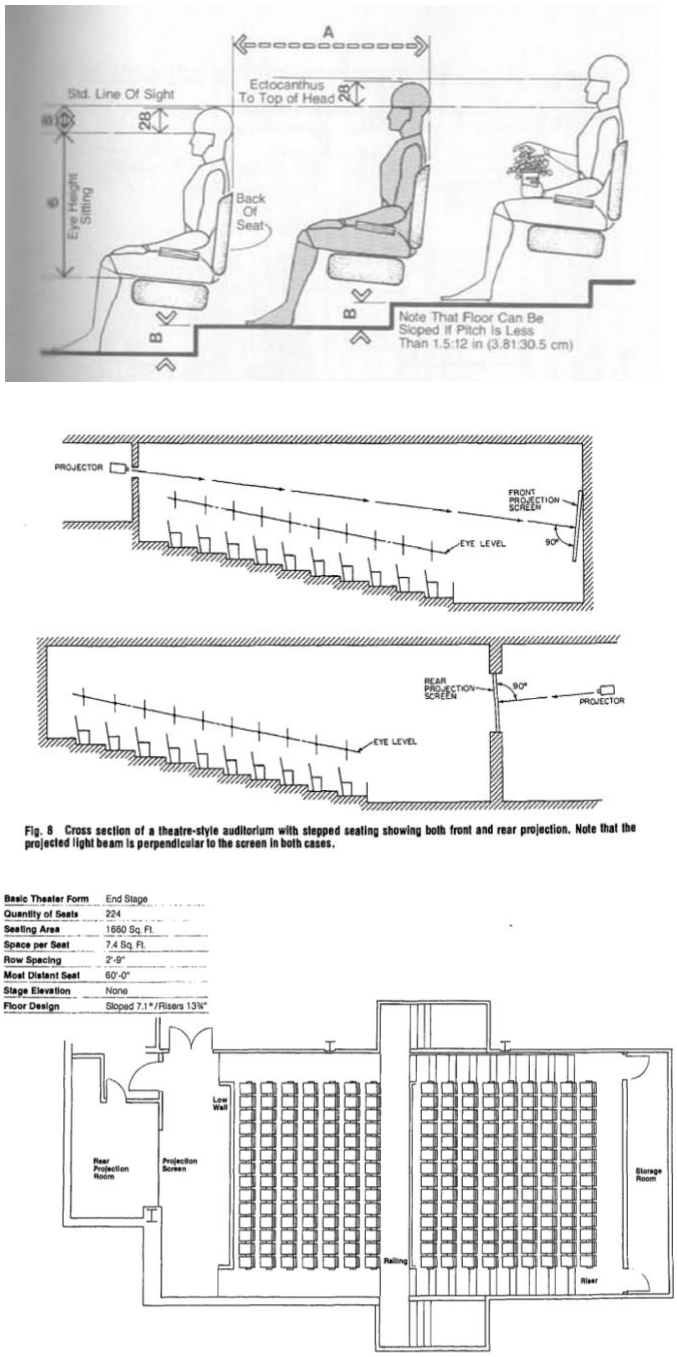


	in	cm
A	16–24	40.6–61.0
B	60–78	152.4–198.1
C	30–42	76.2–106.7
D	36	91.4
E	20–24	50.8–61.0
F	51	129.5
G	33	83.8
H	18	45.7
I	40–44	101.6–111.8
J	80–88	203.2–223.5

Gambar 2. 13 Display of Artwork

Pada area display 2 Dimensi jarak antara objek gambar/koleksi harus memiliki ketinggian yang sesuai, ketinggian yang baik untuk *users* adalah 91,4cm dari lantai dan dengan jarak pandang yang ideal adalah 76,2-106,7cm. dengan demikian objek akan terlihat normal tanpa ada distorsi pada gambar. Namun perhitungan tersebut jika objek gambar memiliki ukurang 120-150cm. untuk melihat objek 2D dengan ukuran yang lebih kecil akan memberikan limit jarak mata dengan objek gambar adalah 40,6cm.

2.6.2 Studi Antropometri Auditorium



Gambar 2. 14 Stepped Seating (A), Auditorium bergaya teater dengan tempat duduk meninggi (B), dan Layout umum Auditorium (C)

Pada auditorium jarak antara tinggi manusia adalah 28cm. dimensi ini berfungsi agar pengunjung yang berada dibelakang tetap dapat melihat layar yang berada di depan. Untuk jarak kursi terdepan dengan layar tancap memiliki jarak 2,3-3,5m

2.7 SAINS INTERIOR MUSEUM

2.7.1 Studi Sirkulasi museum

A. Pola Sirkulasi Pengunjung dalam museum

Sirkulasi atau pergerakan pengunjung di dalam ruang pamer, polanya berdasarkan dari layout bangunan, namun tidak menutup kemungkinan tergantung pada prilaku pengunjung sendiri. Sirkulasi memberikan kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.

Hubungan sirkulasi dan ruang pamer terdapat beberapa macam sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya diantaranya:

1. Sirkulasi dari ruang ke ruang (room to room)

   Pengunjung mengunjungi ruang pamer secara berurutan dari ruang yang satu ke ruang pamer berikutnya.

2. Sirkulasi dari koridor ke ruang pamer (coridor to room)

   Memungkinkan pengunjung untuk mengitari jalan sirkulasi dan memilih untuk memasuki ruang pamer melalui ruang koridor. Bila pengunjung tidak menghendaki suatu ruang pamer, maka pengunjung dapat langsung menuju ke ruang pamer berikutnya.

3. Sirkulasi dari ruang pusat ke ruang pamer (nave to room)

   Di sini pengunjung dapat melihat secara langsung seluruh pintu ruang pamer, sehingga memudahkan pengunjung untuk memilih memasuki ruang pamer yang disukai.

4. Sirkulasi terbuka (open)

   Sirkulasi pengunjung menyatu dengan ruang pamer. Seluruh koleksi yang dipajang dapat terlihat secara langsung oleh pengunjung, dan pengunjung dapat bergerak bebas dan cepat untuk memilih koleksi mana yang hendak diamati.

5. Sirkulasi linier

   Dalam suatu ruang pamer terdapat sirkulasi utama yang membentuk linier dan menembus ruang pamer tersebut. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan yang memungkinkan pengunjung untuk tertarik bergerak mengunjungi ruang-ruang pamer, antara lain :

   a. Keragaman antara ruang pamer, pengunjung tertarik memasuki ruang yang berbeda dengan harapan memperoleh pengalaman yang berbeda.

b. Kejelasan pandangan terhadap suatu jalur sirkulasi utama, sehingga memudahkan pengunjung pada suatu ruang pamer untuk kembali atau pindah ke ruang lainnya melalui jalur utama yang dirasakan cepat.
c. Peta-peta dan tanda-tanda pada jalan masuk ruang pamer.
d. Pandangan keluar, memberikan suasana santai dan menciptakan kesan tetap adanya kedekatan dengan lingkungan luar.
e. Pembagian ruang dengan memanfaatkan kolom-kolom bangunan.

Antara sirkulasi dan orientasi yang berupa isyarat-isyarat spasial memiliki keterkaitan erat. Pengaruh isyarat tersebut terhadap pengunjung selama memasuki ruang-ruang museum harus diperhatikan secara terpadu. Selain itu, rasa bingung pengunjung akibat dari kurang memadainya sistem sirkulasi dan isyarat spasial yang ada, ternyata menimbulkan kelelahan pengunjung. Untuk melawan tekanan dan rasa bingung, pengunjung memerlukan suatu sistem orientasi yang dapat memberikan ingatan yang kuat.

Pengunjung membutuhkan penempatan tanda-tanda dan peta peta pada titik-titik lintasan utama seperti tangga, elevator, eskalator, teras tempat menunggu, tempat penyeberangan, titik peretemuan koridor, dan pintu masuk ke ruang pamer.

Sirkulasi harus memberikan variasi titik utama (focal point), pemandangan (Vista), dan perubahan suasana. Selain itu harus menyediakan pusat orientasi yang jelas di mana pengunjung dengan mudah dan cepat dapat memetakkan ke dalam pemikirannya sebuah konfigurasi jalur-jalur yang ada dalam museum.

B. Organisasi ruang

1. Terpusat, merupakan ruang yang dominan dimana pengelompokan ruang sekunder ditiadakan.
2. Linier, merupakan urutan linier dari ruang-ruang yang berulang
3. Radial, Merupakan ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang linier yang berkembang menurut bentuk jari-jari
4. Cluster, Merupakan ruang yang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual.
5. Grid, merupakan ruang yang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi lain.

2.7.2 Studi Pencahayaan

Merupakan sarana penunjang yang sangat berpengaruh pada keberhasilan suatu pameran. Karena pengadaan cahaya buatan akan membutuhkan banyak biaya, maka sebaiknya desainer perlu memanfaatkan cahaya alam yang masih mungkin digunakan pada pameran yang buka pada siang hari, untuk mengurangi beban biaya pencahayaan pameran, terutama pada pameran tetap museum. namun perlu diingat bahwa penggunaan harus diusahakan pengurangan efek negatifnya terlebih dahulu, misalnya melalui penggunaan filter atau penggunaan reflektor yang dapat menyerap sinar ultra violet. Sarana tata cahaya ini umumnya berupa instalasi lampu listrik di dalam vitrin atau di luar vitrin. Kita mengenal dua macam sumber cahaya yang dapat digunakan dalam ruang pameran di museum, yaitu :

A. Pencahayaan alami

Untuk menanggulangi pengaruh buruk yang mungkin ditimbulkan oleh cahaya matahari yang mauk ke dalam ruang pamer, cahaya tersebut harus terlebih dahulu dipantulkan melalui bidang dinding yang sudah dicat dengan sinc oxide atau titanium trioxide. Dengan cara seperti ini, cahaya yang masuk akan diserap kadar radiasi ultra violetnya oleh bidang dinding yang sudah dicat. Cahaya yang dipantulkan ruang pamer hanyalah cahaya yang dilihat dan tidak mengandung kadar ultraviolet lagi, sehingga benda koleksi yang peka terhadap sinar matahari seperti yang terbuat dari kertas, tekstil, dan benda berwarna, terlindung dari bahaya kerusakan akibat pengaruh sinar alami. Pencahayaan alami berdasarkan sifatnya, yakni :

1. Pencahayaan langsung

   Merupakan pencahayaan yang berasal dari matahari atau secara langsung melalui atap/vide, jendela, genting kaca, dan lain lain.
2. Pencahayaan tidak langsung

   Merupakan pencahayaan yang diperoleh dari sinar matahari secara tidak langsung. Sistem pencahayaan tersebut banyak kita temui penggunaannya dalam perancangan ruang dalam melalui skylight, permainan bidang kaca, dan lain-lain.
3. Pencahayaan sudut (corner lighting)

Berguna untuk ruang yang berukuran sedang, hanya perlu satu jendela di dekat sisi ujung panjang. Obyek display diberi lampu buatan sesuai dengan sifat obyek.

4. Pencahayaan ujung (end lighting)

   Cahaya siang masuk menuju ujung ruangan melalui dinding pendek. Jendela ini memerlukan tirai (venetian blind) untuk mengatur cahaya alami. Dinding yang ada akan lebih luas untuk display Sistem pencahayaan alami.

B. Cahaya campuran

Yaitu sebagian dari cahaya matahari dan sebagian dari cahaya lampu yang biasa dipakai pada siang hari. Ilmu pengetahuan untuk museum, saat ini lebih menekankan lampu buatan di ruang pamer sehingga ruangan tertutup dari sinar matahari.

C. Pe ncahayaan buatan

Merupakan pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia. Pencahayaan buatan dibagi menjadi dua yakni Lampu fluoresensi dan Lampu pijar. Lampu fluoresensi biasanya berbentuk pipa dan tidak disertai dengan energi panas. Sedangkan lampu pijar terangnya dari benda kawat yang panas, dimana sebagian energi berubah menjadi energi panas dan sebagian berubah menjadi energi cahaya.

Penggunaan cahaya buatan perlu dipertimbangkan juga. Biasanya kita menggunakan cahaya buatan ini tanpa adanya kontrol. Intensitas cahaya yang tidak terbatas akan merusak koleksi, karena obyek akan menjadi kekeringan. Akibatnya bisa pecah atau retak bagi benda koleksi, khususnya benda organik. Oleh karena itu perlu adanya pengaturan-pengaturan sehubungan dengan saranasarana yang digunakan museum, terutama yang berhubungan dengan penggunaan cahaya yang akan dipasang di dalam vitrin. Untuk menghindarkan benda koleksi dari bahaya kerusakan yang diakibatkan oleh faktor cahaya, maka perlu dilakukan pengontrolan cahaya yang masuk ke dalam koleksi. Pencahayaan buatan berdasarkan sifatnya dibagi menjadi :

1. Pencahayaan langsung

Pencahayaan dimana semua sinar yang langsung memancar dari pusatnya ke arah obyek yang disinari. Sistem tersebut banyak menggunakan lampu-lampu sorot untuk menyinari unsur-unsur dekorasinya.

2. Pencahayaan tidak langsung

   Merupakan pencahayaan jika sumber cahayanya disembunyikan dari pandangan mata kita, sehingga cahaya yang kita rasakan adalah hasil pantulannya, terutama pada dinding atau langit-langit. Sistem tersebut digunakan untuk mengarahkan atau menuntun orang untuk menuju ke suatu obyek. (Pamudji Suptandar, 1999 : 224)

Untuk mengatasi intensitas cahaya, perlu digunakan peralatan pengukur yang disebut Lux Meter. Alat ini dapat memberi petunjuk secara pasti ketinggian intensitas cahaya yang ada di dalam suatu ruang pameran. Lampu yang digunakan dalam ruang pameran sebaiknya adalah lampu TL dan lampu pijar. Lampu pijar yang ditempatkan di dalam vitrin, hendaknya hanya diarahkan kepada benda koleksi yang disajikan. Lampu TL yang digunakan harus ditutup/dibatasi oleh tutup VV. Lampu-lampu TL yang digunakan untuk menyinari benda-benda yang peka cahaya seperti lukisan, kain-kain, dan cetakan berwarna lainnya, sebaiknya pemasangan lampu berjarak ± 40 cm. Lampu pijar biasa dapat memantulkan cahaya yang gemerlap jika menyinari benda-benda yang mengkilat. Hal ini sangat baik digunakan pada vitrin yang memamerkan batu-batu permata, perhiasan, dan koleksi yang terbuat dari kristal. Untuk menyajikan patung-patung batu yang besar atau patung perunggu, peralatan besi atau mesin-mesin, bisa menggunakan lampu spot light dari sudutsudut tertentu.

Suatu ruang pamer museum membutuhkan pencahayaan dengan kualitas sebaik mungkin, dengan indeks penampakan warna 90, suhu warna kurang lebih 4000 kelvin. Untuk itu dapat digunakan pencahayaan umum berupa lampu TL putih yang mempunyai arus cahaya khusus. Meskipun Pemakaian lampu atau penerangan lain menghidupkan benda-benda yang sedang dipamerkan, pengaruhnya terhadap koleksi di ruang penyimpanan dalam waktu yang lama dapat berakibat buruk. Para kurator sepakat tidak menggunakan pemakaian cahaya yang menyinari secara langsung, tetapi penggunaan filter yang menyerap sinar

ultraviolet sangat disarankan, sehingga diperoleh intensitas cahaya sebesar 100 foot candle saja.

A. Pencahayaan buatan umum

Sistem pencahayaan ini berfungsi untuk menerangi seluruh ruang bagi kegiatan museum. Sistem ini dibagi menjadi empat :

1. Sistem pencahayaan langsung
2. Sistem pencahayaan semi langsung
3. Sistem pencahayaan semi tak langsung
4. Sistem pencahayaan tak langsung

B. Pencahayaan buatan khusus

Merupakan pencahayaan yang ditujukan untuk benda pamer museum. hal yang perlu diperhatikan adalah bentuk benda pamernya yang dapat dibagi dalam dua hal pokok, yaitu :

C. Pencahayaan khusus untuk benda dua dimensi
    1. Untuk benda pamer pada bidang vertikal, sebaiknya peletakan sumber cahayanya memiliki sudut 300 dari dinding atau bidang tempat pemasangan benda pamer tersebut.
    2. Untuk benda pamer pada bidang horizontal, sebaiknya pencahayaannya berada di luar daerah refleksi. Hal ini dikarenakan sering terjadi kesilauan yang mengganggu penglihatan pengunjung
    3. Untuk mengatasi kesilauan, perlu dibuat daerah gelap pada langit-langit yang berada pada benda pamer tersebut. Hal ini berguna untuk menyerap pemantulan cahaya.
D. Pencahayaan khusus benda koleksi tiga dimensi
    1. Benda pamer pada kotak tanpa penutup, dibutuhkan peletakan sumber cahaya dengan tingkat iluminasi tinggi. Tujuannya adalah untuk menonjolkan benda pamer dan menghilangkan bayangan. Salah satu cara terbaik dalam hal ini adalah dengan dua buah lampu sorot dengan sudut 300 dari titik pusat benda. Namun apabila ingin mendapatkan efek cahaya yang istimewa dapat mengubah sumber cahayanya.
    2. Untuk benda pamer pada kotak kaca, diperlukan usaha untuk mengurangi silau, yaitu dengan cara :

a. Membuat latar belakang yang gelap
b. Meletakkan lampu yang dilengkapi penutup di bagian dalam kotak dan menempatkan cermin di bagian bawah

2.7.3 Studi akustik ruang museum

Akustik bervariasi pada setiap museum. Akustik pada tiap ruang haruslah nyaman bagi perorangan maupun kelompok. Sangat penting bagi pembimbing tur agar dapat didengar oleh kelompoknya tanpa menggangu pengunjung lainnya. Beberpa ruangan untuk fungsi tertentu seperti ruang pertemuan, orientasi, auditorium (atau teater) harus dirancang oleh ahlinya.

Ruang lainnya, seperti area sirkulasi utama dan ruang pameran memerlukan penataan akustik tertentu untuk mencegahnya menjadi telalu “hidup“ sehingga merusak pengalaman yang ingin diciptakan museum.

Pengkondisian suara bertujuan mengurangi gangguan bunyi yang ditimbulkan oleh suara baik dari dalam, maupun dari luar bangunan museum. gangguan bunyi khususnya pada suatu museum, biasanya berasal dari faktor kebisingan dari luar (seperti keramaian kendaraan pada jalur transportasi atau pada area parkir) serta kebisingan yang berasal dari dalam (seperti bunyi langkah kaki, pembicaraan pengunjung, dan bunyi yang ditimbulkan dari ruang pamer yang menggunakan efek sound system). Klasifikasi bahan penyerap, antara lain :

A. Bahan berpori

Karakteristik dari bahan berpori :

1. Penyerapan bunyi lebih efisien pada frekuensi tinggi dibandingkan pada frekuensi rendah.
2. Efisiensi akustiknya membaik pada jangkauan frekuensi rendah dengan bertambahnya tebal lapisan penahan yang padat dan dengan bertambahnya jarak dari lapisan penahan ini.

Contoh : Papan serat (fiber board), mineral wools, selimut isolasi (semacam jaringan seluler dengan pori-pori saling berhubungan), plester lembut (soft plester)

B. Penyerap panel atau selaput

Tiap bahan kedap yang dipasang pada lapisan penunjang yang padat (solid backing) tetapi terpisah oleh suatu ruang akan berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar bila tertumpuk oleh gelombang bunyi. Getaran lentur (flexural) dari panel akan menyerap sejumlah energi bunyi datang dengan mengubahnya

menjadi energi panas. Panel jenis ini merupakan penyerap frekuensi rendah yang efisien, bila

dipilih dengan benar, penyerap panel mengimbangi penyerapan frekuensi sedang dan tinggi yang agak berlebihan oleh penyerappenyerap berpori dan isi ruang.

Contoh : Panel kayu dan hardboard, gypsum board, langit-langit plesteran yang digantung, plesteran berbulu, plastik board tegak, jendela, kaca, pintu, lantai kayu, panggung, dan plat-plat logam (radiator).

C. Resonator rongga (Helmholtz)

Resonator rongga terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding-dinding tegak dan dihubungkan oleh lubang atau celah sempit (disebut leher) ke ruang sekitarnya, dimana gelombang bunyi merambat. Resonator rongga merupakan penyerap energi bunyi maksimum pada daerah pita frekuensi rendah yang sempit.

1. Resonator rongga individual (balok beton standart atau soundblox).
2. Resonator berlubang (lembaran asbestos semen, hardboard/masonite, lembaran baja atau alumunium polos, bergelombang dan lebar, lembaran plastik tegak, panel kayu, plywood, panel serat gelas yang dicor, dan lembaran baja berlapis plastik)
3. Resonator celah (bata berongga, balok beton berongga khusus, dan usuk atau slat kayu dan baja).

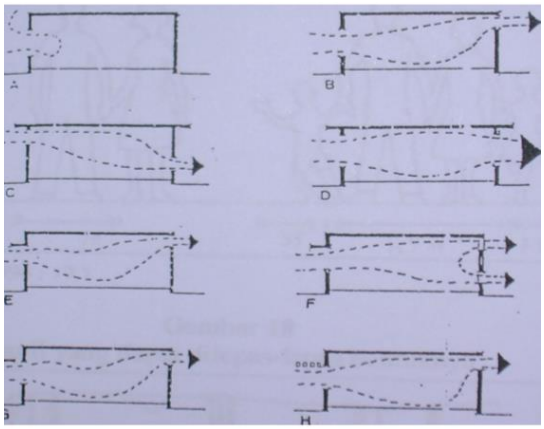
Pemilihan bahan dengan pertimbangan di luar segi peredaman bunyi juga perlu diperhatikan, antara lain : Penampulan bahan (ukuran, tepi, warna, dan sambungan), daya tahan terhadap kebakaran, kelembaban, temperatur, dan kondensasi ruang, biaya dan kemudahan instalasi, mudah dalam perawatan, kesatuan dengan elemen-elemen ruang, keawetan, pemantulan cahaya dan berat/ketebalan.

Bahan-bahan penyerap bunyi nada-nada tinggi antara lain : bahan serabut gelas, bahan serabut kayu, bahan serabut kelapa, bahan merang jerami. Bahan-bahan penyerap bunyi nada-nada menengah dan rendah antara lain : serabut bahan batu kerawang kayu, kayu lapis serabut mineral kayu lapis, resonator kayu lapis, dan resonator kayu lapis tebal 25 mm jarak dari dinding tanpa pengisi 3 cm.

2.7.4 Studi penghawaan

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bias melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (Cross Ventilation). Sedangkan untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC karena dapat mengatur temperature dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tentunya tergantung oleh bahan objek pameran tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak (Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications, hal 34.)

Ruang pameran perlu dijaga sirkulasi udaranya. Untuk membantu sirkulasi udara ini, sebaiknya menggunakan kipas angin/fan. Hal ini digunakan untuk museum-museum yang tidak memiliki fasilitas AC. Untuk ruangan yang tidak ber-AC, penggunaan penghawaan alami di dalam ruangan, harus diperhatikan mengenai ventilasi silang yang merupakan ventilasi horizontal yang terbuka dari dua arah yang berhadapan. Untuk itu perlu direncanakan secara cermat dan baik, agar penghawaan alami yang dipergunakan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 15 Kemungkinan yang terjadi dalam ventilasi silang
(Sumber : Y. B. Mangun Wijaya, 1980 : 179)

Untuk ruangan museum yang ber-AC, pengaturan udara sudah dikendalikan oleh peralatan tersebut. Penggunaan AC tidak dianjurkan khususnya untuk museum-museum daerah. Lebih dianjurkan menggunakan ventilasi yang baik, sehingga suhu di dalam dan di luar gedung tetap sama. Dengan ventilasi saja, dapat terjadi tingkat kelembaban didalam ruangan menjadi tinggi. Dalam pameran tetap, dapat dipasang alat dehumidifier agar kelembaban bisa dikurangi sampai sekitar 40-60%. Mengenai temperatur udara hendaknya dapat diturunkan sekitar 20-25%. (DPK, 1994 : 92)

Fungsi dehumidifier adalah untuk menyerap kelembaban udara yang berlebihan. Alat ini lebih cocok dipakai daripada AC, karena Indonesia adalah negara tropis yang dikelilingi laut, sehingga di musim kemarau pun, kelembaban udara relatif tinggi.

Di samping alat tersebut, untuk menyerap kelembaban yang terjadi di dalam lemari, rak atau peti penyimpanan, dapat digunakan silica gel. Untuk mencegah kelembaban, digunakan lembaran tipis polyethylene. Untuk mencegah terjadinya goresan pada benda koleksi, sebaiknya agar benda-benda tersebut sebelum dibungkus dengan lembaran tipis tersebut, lebih dahulu diantar dengan anyaman kapas (cotton webbing).

Apabila suhu di dalam ruang penyimpanan terlalu tinggi, sehingga udara terlalu kering, maka kekeringan tersebut dapat dikurangi dengan pemakaian alat humidifier. Sedangkan untuk mengurangi pencemaran, yaitu menyaring debu gas yang dihasilkan oleh zat-zat kimia, debu garam yang dibawa air laut, dan sebagainya, menggunakan airlocks. Pemakaian airlocks ini sangat membantu kebersihan ruangan gedung secara keseluruhan.

2.7.5 Sistem keamanan

Pengamanan museum merupakan suatu kegiatan untuk melindungi bangunan, koleksi, peralatan, personil dan pengunjung museum dari gangguan yang merugikan. Tujuan dari pengamanan museum ini, untuk mencegah, menghindarkan, dan menanggulangi kemungkinan.

Kemungkinan yang dapat mengakibatkan kehilangan, kerusakan, kebakaran, dan gangguan ketertiban demi terwujudnya situasi dan kondisi museum yang tertib dan aman, baik bangunan, koleksi, peralatan personel dan pengunjung serta lingkungan. (DPK, 1994 : 39).Faktor-faktor unsur pengamanan museum yang perlu diperhatikan, antara lain :

A. Faktor manusia

Banyaknya pengunjung museum yang datang dengan tujuan yang berbeda antara satu dengan yang lain. Ada yang bertujuan untuk mengadakan studi dan penelitian, ada yang sekedar berekreasi, tetapi ada juga yang memanfaatkan untuk mencari keuntungan sendiri dengan cara mencuri barang-barang koleksi yang ada di museum.

Secara sengaja mengotori, mencorat-coret dinding dan pagar, merusak taman yang merugikan pihak museum, dan membuang sampah di sembarang tempat, sehingga mengganggu kenyamanan dan ketertiban pengunjung museum. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, benda-benda koleksi diletakkan di dalam vitrin atau diberi pagar. Penggunaan alat-alat canggih seperti kamera pengawas, penjaga, peraturan-peraturan dalam museum sangat dibutuhkan.

B. Debu dan polusi udara (karbon, asam, dan garam)

Debu dan polusi udara dapat menyebabkan perubahan warna serta penurunan kondisi koleksi dan akibat polusi itu sukar sekali dibersihkan. Untuk mengatasinya antara lain:

1. Penghijauan di sekitar bangunan sebagai filter penyaring udara.
2. Pengurangan lubang tempat masuknya debu.
3. Pengkondisian ruang pameran dan gudang serta ruang kerja.
4. Memberikan lapisan pelindung pada benda-benda koleksi.
5. Menggunakan pelindung benda-benda koleksi (box kaca).

C. Alam dan lingkungan

Untuk kelembaban dan kekeringan udara perlu dijaga kestabilannya, karena perubahan temperatur dan udara yang terlalu kering membuat ketahanan koleksi menjadi rapuh, sedangkan kelembaban udara yang terlalu rendah akan mempengaruhi pertumbuhan mikroorganisme. Untuk menghindari kerusakan akibat kelembaban kekeringan dan temperatur, maka digunakan alat yang dapat mengatur kestabilan udara antara 45%-65%, yaitu dengan alat dehumidifyer dan humidifyer serta kestabilan temperatur antara 200C-240C dengan alat pengendali udara.

D. Cahaya

Cahaya yang paling berbahaya bagi koleksi adalah sinar ultraviolet antara 3000A-40000A, karena dapat memudarkan warna obyek, sedang untuk cahaya buatan perlu diperhatikan radiasi panas akibat intensitas cahaya yang besar, yang biasanya digunakan untuk memfokuskan pada obyek (spot light). Untuk mengatasi hal ini sebaiknya digunakan filter ultraviolet matahari. Untuk cahaya buatan pada

saat sekarang terdapat lampu fluorescent Phillips 37 tube yang dinyatakan sebagai lampu yang paling rendah kadar radiasinya.

E. Sistem perlindungan sekitar (perimeter protection systems)

Sistem ini dipakai unuk melindungi bangunan terhadap bahaya dari luar. Penekanan pengamanan terutama ditujukan pada jendela, pintu, atap, lubang ventilasi, dan dinding-dinding yang mudah ditembus di dalam ruang pamer terhadap kekhawatiran dari kerusakan benda-benda koleksi yang disebabkan oleh pengunjung, sehingga hal ini juga mempengeruhi perancangan furniture, antara lain :

1. Vandalisme

   Kebiasaan vandalisme ini banyak terjadi karena keisengan dan kurangnya kesadaran akan benda-benda yang bernilai sejarah dan kurangnya apresiasi kepada nilai-nilai kebudayaan bangsa. Kebiasaan ini misalnya menggoresi benda-benda koleksi.

2. Touch Complex (Penyakit ingin meraba)

   Umumnya orang tidak puas melihat saja, mereka masih penasaran apabila tidak meraba benda-benda koleksi yang dilihatnya.

F. Sistem perlindungan dalam (Interior protection system)

Jenis ini sangat bermanfat dalam pengamanan gedung, apabila ternyata sistem perimeter gagal berfungsi, misalnya bila pencuri telah berhasil menyelinap masuk dan bersembunyi di dalam gedung sebelum saatnya pintu-pintu ditutup. Contoh yang paling sederhana dari jenis kunci. Kedua alat ini banyak ragamnya. Ada yang bekerja secara mekanis, dan ada yang elektris. Diantaranya adalah :

1. Saklar magnetik (magnetic contac switch).
2. Pita kertas logam (metal foil tape).
3. Sensor pemberitahuan/pencegahan bila kaca pecah (glass breaking sensor).
4. Kamera pemantau (Photoelectronic eyes).
5. Pendeteksi getaran (Vibration detectors).
6. Pemberitahuan/peringatan getaran (Internal vibration sensor).
7. Alat pemasuk data pada pintu (Acces control by remote door control).
8. Pengubah sinar ultra merah (Passive infra red).

G. Pengamanan terhadap kebakaran

Mengenai alat pemadam kebakaran dapat dipilih di bawah ini :

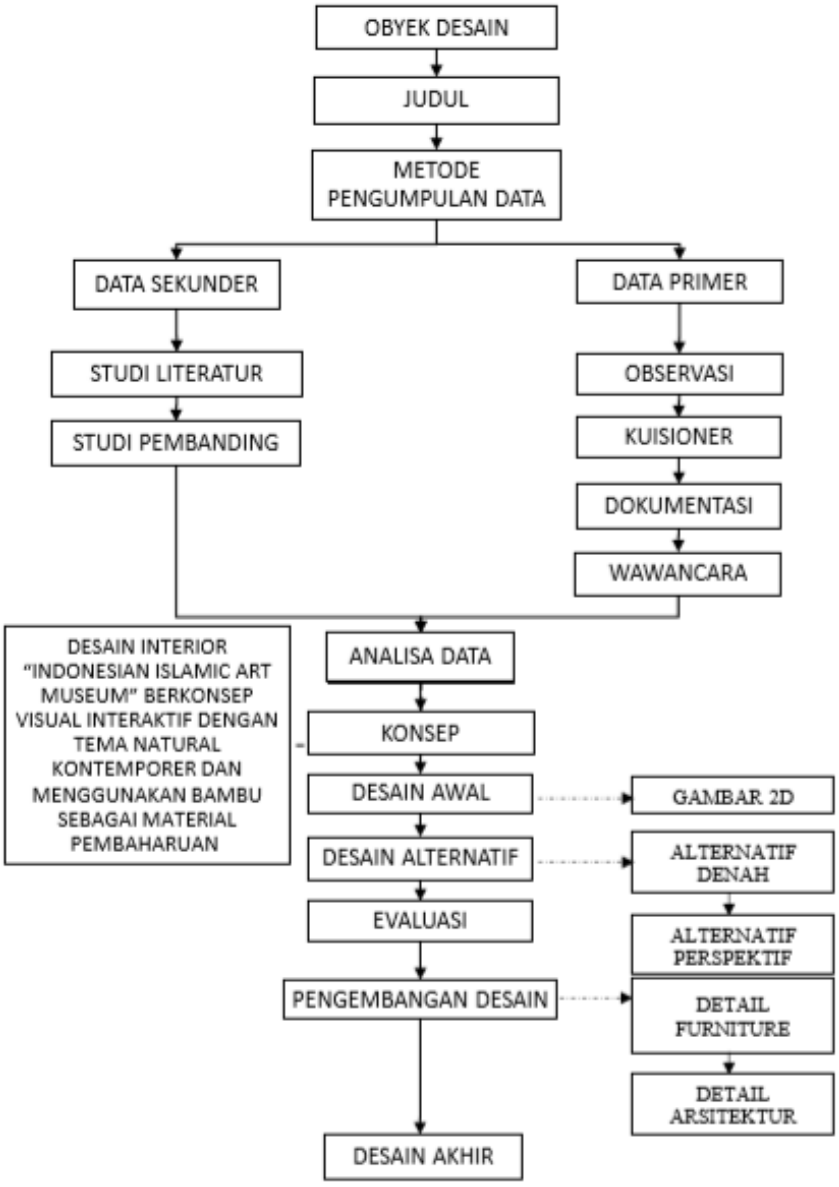
1. Sistem penyemprotan (sprinkle system).
2. Sistem pemadaman dengan gas (Gas system).

Gambar 2. 16 Tabung pemadam kebakaran (Portable fire extinguisher).

BAB III
METODE PERANCANGAN

3.1 PROSES DESAIN

Dalam melakukan proses desain terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk mendapatkan desain akhir. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.



Bagan 3. 1 Tahapan Proses Desain

Proses desain meliputi tiga tahap: (1) Input, (2) Sintesa/analisis, (3) Output. Input itu meliputi data-data dari lapangan merupakan masalah site bangunan, data-data umum, data tentang kondisi sosial, dan data literature dari buku dan pustaka.

3.1.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode penelitian dalam proses perancangan desain interior Desain Interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan adalah metode kualitatif, yaitu metode yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Untuk metode kuantitatif menggunakan kuisioner untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna dengan eksisting museum, sedangkan metode lain yang juga digunakan adalah metode analitis, dimana setiap data yang didapat akan dianalisis kembali. Tahapan teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi, penyebaran kuisioner dan studi literatur.

Data–data yang akan digunakan untuk mendukung perwujudan desain interior Desain Interior "Indonesian Islamic Art Museum" adalah data tertulis, data lisan dan studi internet. Data tertulis berupa literatur dan studi internet tentang ergonomi, psikologi dan buku-buku penunjang merencana desain interior lainnya.

Pengumpulan data tertulis menggunakan metode studi literatur dan data yang diambil dari internet. Data lisan diperoleh dengan wawancara. Data lisan berupa informasi dari informan yang mengetahui tentang makanan vegetarian.Data sosial diperoleh dengan menggunakan metode wawancara, pengamatan dan observasi lokasi secara langsung yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran obyek garap.

Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber seperti tersebut di atas selanjutnya dianalisis dan dipecahkan permasalahannya berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain.Tahapan inilah yang termasuk tahapan sintesa. Beberapa alternatif desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis menggunakan teknik analisis interaktif. Keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas Dalam ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. Lay Out (tata letak perabot).
5. Unsur Pembentuk Ruang (lantai, dinding, dan ceiling)
6. Unsur Pengisi Ruang (Furniture dan pelengkap/ asesoris ruang)
7. Pengkodisian Ruag (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang)
8. Penciptaan Tema/Citra Suasana Ruang.

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja yaitu meliputi:

1. Gambar denah Lay out, skala 1:50
2. Gambar rencan lanai, skala 1:50
3. Gambar rencana Ceiling dan lampu
4. Gambar potongan ruangan, Skala 1:20, 1:50
5. Gambar detail kontruksi, skala 1:1/1:2/1:5/1:10
6. Gambar Furniture, dan detail Furniture
7. Gambar perspektif atau tiga dimensi
8. Maket, skala 1:50

3.1.2 Tahap Identifikasi Objek

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan Definisi judul. Pada tahap ini akan diuraikan dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan riset tentang desain interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan.

3.1.3 Tahap Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada pada IIAM dengan cara observasi langsung dan interview dengan Kepala Museum dan karyawan mengenai masalah ataupun hal – hal yang dirasa kurang pada interior museum. Setelah mengetahui permasalah yang ada, penulis akan mencari inti dari permasalah tersebut yang nantinya akan diselesaikan dengan konsep yang lebih baru.

3.1.4 Konsep Desain

Dalam tahap ini, setelah penulis mengidentifikasi masalah yang ada, mempelajari corporate image, standar museum, serta kebutuhan dari pengunjung museum, maka penulis akan menentukan dan membuat konsep desain yang sesuai pada pengunjung

3.1.5 Alternatif Desain

Setelah penulis menentukan konsep desain yang akan digunakan pada museum, penulis akan membuat tiga alternatif desain yang sesuai dengan konsep. Hal ini bertujuan agar penulis bisa menentukan desain yang benar – benar sesuai berdasarkan keunggulan dan kelemahan dalam masing – masing alternatif desain yang kemudian akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing

3.1.6 Revisi Desain

Penulis akan memilih desain terbaik dari ketiga alternative yang dirasa paling sesuai dengan konsep yang diajukan. Desain yang telah terpilih ini kemudian akan direvisi berdasarkan kelemahan desain sehingga nantinya akan sesuai dengan corporate image, standar museum, serta keinginan pengunjung museum

3.1.7 Desain Akhir

Merupakan tahapan terkahir dalam proses desain. Setelah melakukan beberapa revisi pada desain terpilih, penulis akan membuat desain akhir yang dirasa paling sesuai untuk diaplikasikan pada interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan.

BAB IV
ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 ANALISA HASIL WAWANCARA

Wawancara dilakukan kepada Kepala Museum "Indonesian Islamic Art Museum" Lamongan, Bapak Iyan. Dalam wawancara ini pertama-tama bapak Iyan menjelaskan tentang tujuan dari berdirinya museum islam ini. Dari apa yang diceritakan, tidak sedikit pula kunjungan yang dilakukan dalam museum. Pendidikan dan luasnya wawasan ajaran tentang sejarah islam adalah materi pokok dari kegiatan yang ada dalam museum. Banyaknya koleksi pamer membuat IIAM menjadi museum islam yang memiliki kelengkapan yang baik. Untuk jam buka museum mulai dari jam 08.00 WIB dan tutup pada jam 17.00 WIB. Museum libur pada hari jum'at dan pada hari sabtu dan minggu adalah hari ramai-ramainya pengunjung.

Selain banyaknya kegiatan yang dilakukan dalam museum ada pula kegiatan diluar museum seperti pameran terbuka. Bapak Iyan menjelaskan bahwa sudah beberapa kali dirinya diundang dalam pameran terbuka untuk membawa beberapa koleksinya dapat dipamerkan disana. Kota yang menjadi tujuannya adalah DIY Yokyakarta (Jogja). Dari kunjungan itu Pak Iyan memutuskan ingin menambah koleksi berupa teropong bintang sebagai koleksi baru museum. Karena menurutnya teropong bintang dapat menjadi bahan ilmu pengetahuan yang lebih baru pada pengunjung terutama pada anak-anak.

Selain melakukan wawancara kepada kepala museum, wawancara juga dilakukan dengan karyawan museum. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang baik dam maksimal. Wawancara yang dilakukan kepada karyawan dalam mengambil data ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam museum. Permasalahan yang ada dalam museum diantaranya adalah dibeberapa terdapat sirkulasi yang kurang baik pada beberapa titik tertentu. Ketika terjadi kunjungan yang cukup banyak pengunjung menjadi berdesakan dan membuat ketidaknyamanan dalam melihat dan mengamati koleksi yang ada dimuseum. Selain itu karena banyaknya benda koleksi yang dipamerkan dan banyak diantaranya sama dengan yang lain serta penataan yang kurang dapat menggambarkan cerita yang dibangun dalam setiap koleksinya membuat koleksi museum tidak memiliki keindahan dalam men-*display.* Benda koleksi terlihat kurang memiliki makna dalam penempatannya.

Permasalahan lain terletak pada ruang auditorium yang memiliki posisi ruangan yang berada di pintu masuk. Tidak adanya jalur masuk lain menuju *gallery* membuat sirkulasi terhambat. Pengunjung akan megantri masuk ketika pemutaran film sedang berjalan. Selain itu dinding auditorium kurang memiliki akustik ruang yang baik membuat suara dari luar dapat masuk dan mengganggu audio film yang sedang diputar.

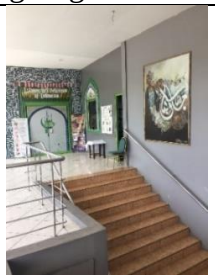
Dari beberapa cerita singkat dan keinginan beliau, yang bisa disampaikan dalam wawancara yang perlu diperbaiki, yakni :

3. Adanya penambahan fasilitas ruang
4. Perbaikan sirkulasi dan tatanan ruang yang baik
5. Dinding yang berisik dari pengunjung WBL
6. Ketika pengunjung masuk langsung disambut dengan audio visual tanpa diberi alternatif untuk memasuki gallery.
7. Deskripsi yang kerang menarik dan malasnya membaca
8. Display yang kurang bercerita dan deskripsi yang kurang menimbulkan minat membaca
9. Penuhnya pengunjung di satu titik area karena sirkulasi yang kurang baik.

4.2 ANALISA EKSISTING

Analisa eksisting didapat dari hasil observasi lapangan, dokumentasi foto, serta data-data yang didapat dari Indonesian Islamic Art Museum Lamongan. Keadaan eksisting Indonesian Islamic Art Museum Lamongan adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Tabel Analisa Studi Ruang

Ruang	Observasi Lapangan	
	Kekurangan	Kelebihan
Ruang Registrasi		
	Fasad museum kurang memiliki daya tarik bagi pengunjung dan terkesan apa adanya.	Akses utama pengunjung. Sehingga meski tidak memiliki daya tarik namun tetap ramai delewati.
Ruang 3D Visual		

	Ruang 3d visual diletakkan di pintu masuk utama, membuat pengunjung harus menunggu diluar ketika 3d visual ditayangkan. Karena dinding yang terbuat dari partisi pula membuat ruangan jadi berisik mendengar suara dari luar.	-
Gallery		
	Beberapa titik ruangan galeri sering terjadi kepadatan karena alur pengunjung selebar 2.3m.	Koleksi museum yang cukup banyak dan bisa dikatakan lengkap.
Ruang Diorama		
	Layout diorama terkesan berantakan, dan pertama kali masuk keruangan ini sendirian, ruangan memiliki kesan menyeramkan karena cahaya yang kurang	-
Audio Visual		
	Ruang audio visual memiliki kesan yang hampir sama dengan 3d visual tidak ada perbedaan yang siknifikan, dan ruangan terkesan sempit.	-

Sumber : Moh Nashrullah (2019)

4.3 ANALISA PENGGUNA

Pengunjung Indonesian Islamic Art Museum umumnya adalah wisatawan, karena lokasi museum yang terletak di Wisata Bahari Lamongan membuat pengunjung yang datang ke museum mulai dari anak kecil hingga dewasa maupun mulai dari rombongan hingga individual. Kepadatan pengunjung tidak setiap hari ramai, namun pada hari-hari tertentu pengunjung museum bisa mencapai 3000 pengunjung. Rata-rata pengunjung dapat mencapai 1500 orang setiap bulannya.

Untuk karyawan yang menjaga museum juga tidak banyak. hanya terdiri dari 4 karyawan. 2 diantaranya bertugas menjaga tiket dan 2 lainnya menjadi *tourguide* untuk menjelaskan dan mengarahkan pengunjung memahami alur cerita dalam museum.

Karena museum ini adalah museum islam pengunjung yang datang tidak datang dari wisatawan saja. Melainkan ada beberapa pengunjung yang hadir dari lembaga karena Lamongan adalah salah satu kota dengan memiliki pondok pesantren yang terbilang banyak meski Kota Loamongan bukan merupakan kota santri, tetapi banyak pengunjung dari lembaga datang ke museum untuk belajar mengenal lebih sejarah tentang islam. Dengan karakteristik pengguna yang beragam inilah, maka konsep desain yang diambil juga merupakan konsep yang general, yakni bisa diterima di semua kalangan.

4.4 ANALISA FASILITAS, AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN RUANG

4.4.1 Analisa Fasilitas Museum

Berikut merupakan hasil pengamatan fasilitas yang ada pada Indonesian Islamic Art Museum, Lamongan:

Tabel 4. 2 Teknik Pengumpulan Data Observasi Lapangan : Data musium

No	Indonesian Islamic Art Museum	
	Ruangan	Fasilitas
1	Audio visual	Display poster, 110 kursi, 1 layar tancap, Spotlight, Sound, Panggung
2	Gallery	Lemari display, Lampu spot, Display poster, Meja display
3	Diorama	Spot diorama, Deskripsi diorama
4	3d animasi	Kursi, Storage film, Layar tancap

Sumber : Moh Nashrullah (2019)

4.4.2 Analisa Aktivitas Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan tabel studi aktivitas dan kebutuhan ruang Indonesian Islamic Art Museum, Lamongan:

Tabel 4. 3 Tabel Studi Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang Indonesian Islamic Art Museum, Lamongan

NO	AKTIVITAS	RUANG	KEBUTUHAN FURNITURE	KEBUTUHAN RUANG (m2)	JUMLAH RUANG
1	- Registrasi, menulis buku tamu, - administrasi - bertanya prihal museum	Resepsionis	Meja resepsionis, Media informasi, Kursi tunggu	267,835m2	1 ruang resepsionis
2	- melihat objek pamer - Membaca cerita sejarah - Melihat objek pamer (mencium hajar aswad) - Mendengarkan sejarah - Membaca biografi	Ruang pamer : pra islam	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bench, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
3		Ruang pamer : lahirnya Islam	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
4		Ruang Pamer : khulafaurrasyidin	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
5		Ruang Visual : masa penaklukan, kejayaan, kehancuran	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
6		Ruang pamer : masa pemurnian	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
7		Ruang pamer : Islam Modern	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
8		Ruang Pamer : Islam Kontemporer	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
		Islam Nusantara	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang

		Masuknya Islam	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
		Penyebaran Islam	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
		Islamisasi Nusantara	Meja display, Lemari display, Panggung display, Frame display, Bech, Audio, Mapping, Infografis	R. pamer I 188,225 m2 R. pamer II 145,625 m2 R. udiovisual 228,75 m2	minimal 1 ruang
9	- sholat - istirahat	Mushollah	Karpet, sajadah, rak sarung/muqnah	20m2	
10	- cuci tangan - BAB - BAK	Toilet	Kloset, Wastafel, Cermin, Elemen estetis	-	
11	- Pusat pelayanan	Kantor	Meja kerja, Kursi, Kursi direktur, Rak, Lemari	87,375m2	terdiri dari Ruang Staff & direksi
	- Tempat penyimpanan	Gudang	-	20m2	
	- kafetaria		-	52.125m2	

Sumber: Ernst Neufert

Setelah dilakukan perhitungan ruangan dengan jumlah koleksi didalam Gedung Entrance ditemukan bahwa dengan kondisi gedung kurang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan diatas. Apabila kebutuhan ruangan minimal sebuah museum ini disesuaikan dengan eksisting museum yang berukuran 300m2, luas ruangan tidak cukup. Dengan jumlah koleksi yang banyak digedung entrance mengakibatkan sulitnya pengunjung untuk melihat suatu koleksi tanpa dihalangi oleh koleksi yang lain. Ada beberapa cara untuk mengurangi kebutuhan ruangan, yaitu dengan mengurangi kapasitas pengunjung, serta melakukan penataan ulang pada koleksi, sehingga memungkinkan ruangan menjadi lebih luas.

4.5 ANALISA HUBUNGAN DAN SIRKULASI RUANG

4.5.1 Matrix Hubungan Ruang

Di dalam Indonesian Islamic Art Museum memiliki alur skematik ruangan yang beberapa diantaranya harus berhubungan, namun beberapa ruang lain tidak harus berhubungan. Hal ini berkaitan dengan akses pengunjung, ruangan – ruangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

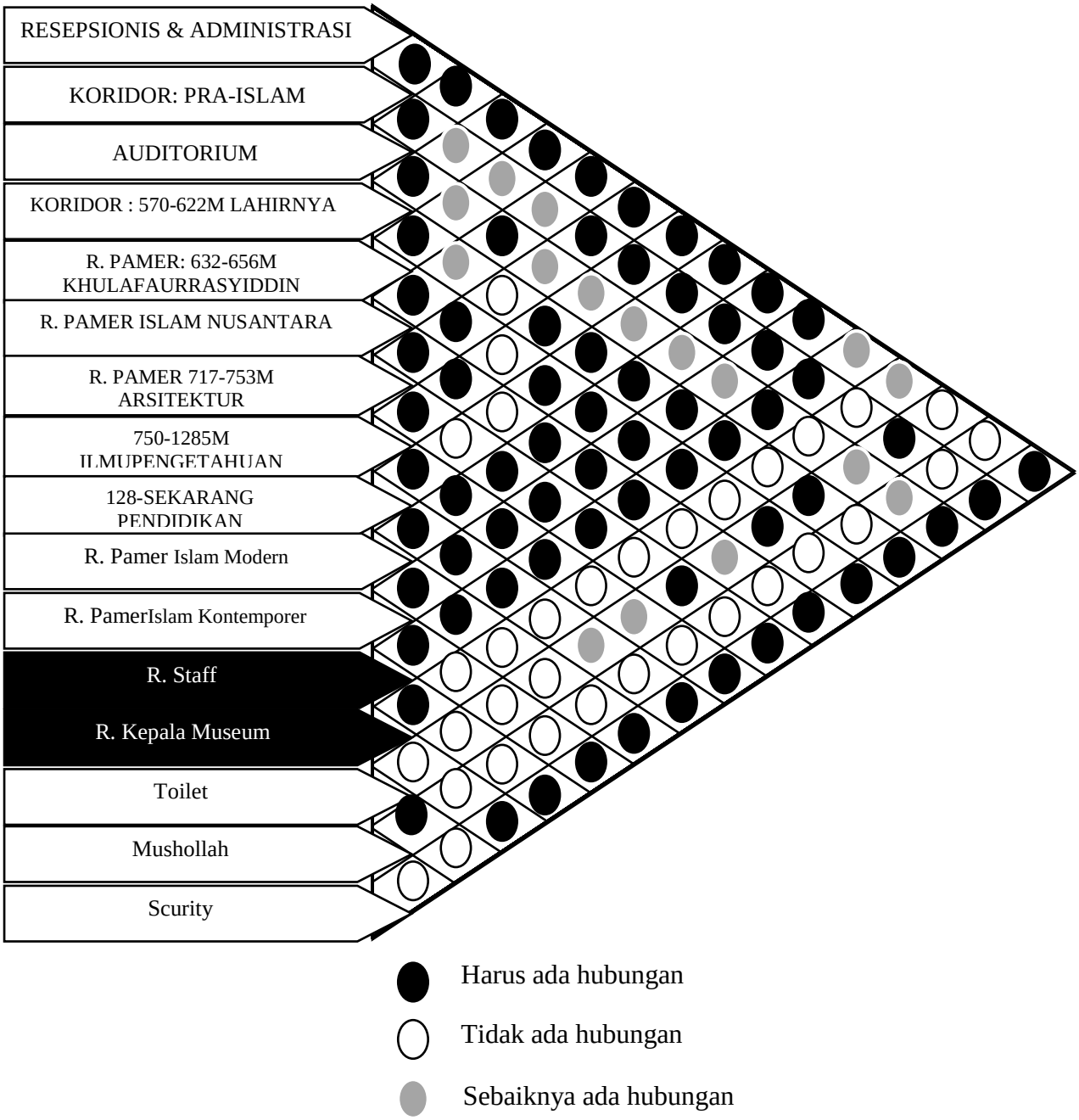


Diagram 4. 1 Matrix Hubungan Ruang

4.5.2 Bubble Diagram

Bubble diagram ini menggambarkan alur sirkulasi manusia yang berada di dalam museum. Terdapat dua jenis sirkulasi pengguna, yaitu sirkulasi pengunjung dan sirkulasi karyawan. Berikut merupakan diagram alur sirkulasi:

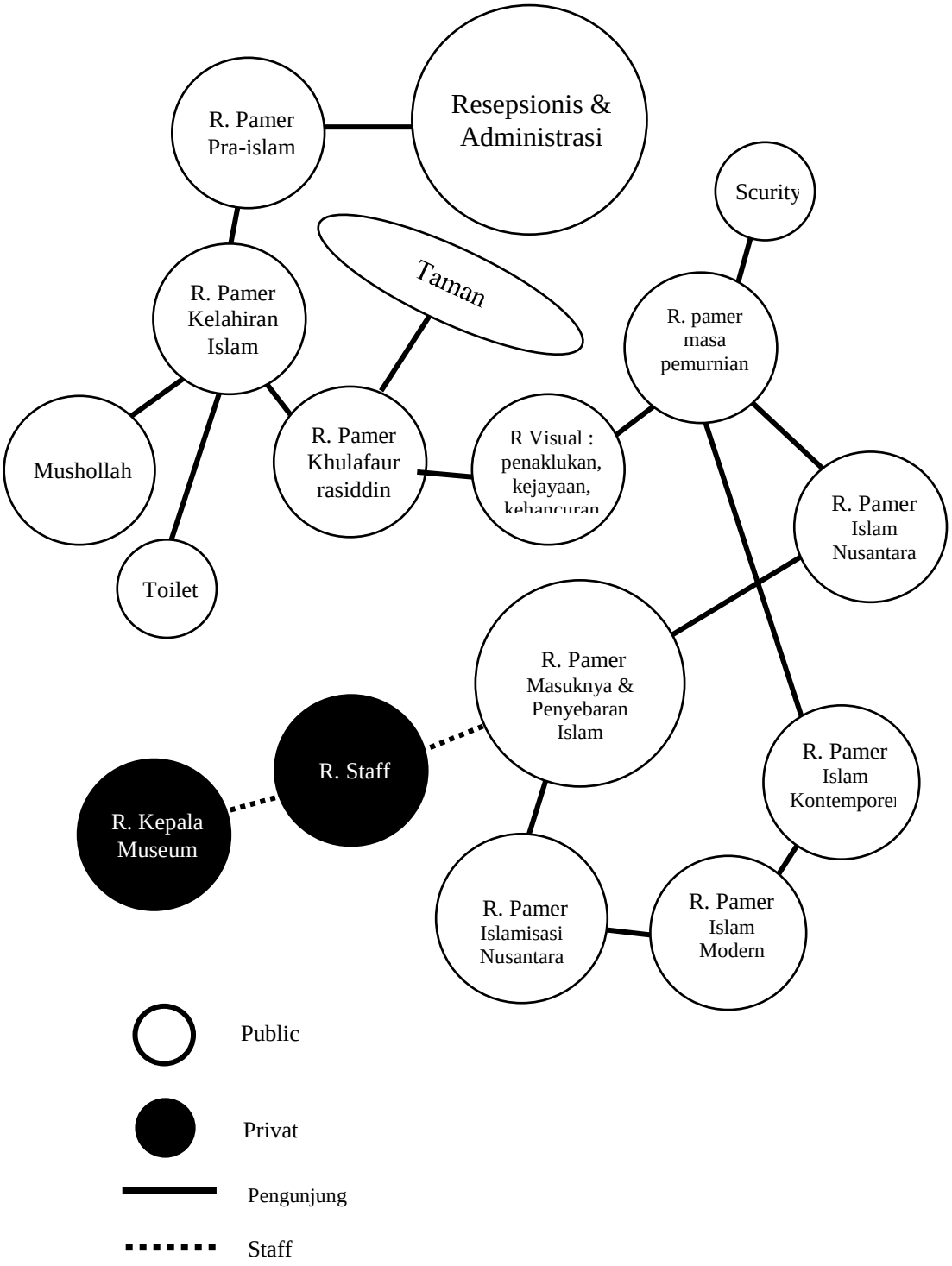


Diagram 4. 2 Bubble Diagram

4.6 ANALISA PERILAKU PENGUNJUNG DAN HUBUNGANNYA DENGAN RUANG

Karena pengunjung sangat beragam kondisi museum sangat dijaga keamanannya. Hampir semua objek pamer diletakkan dalam lemari display hingga pengunjung hanya dapat melihat dari balik kaca saja. Dari kondisi tersebut terdapat kriteria dari pengunjung yang datang ke museum, antara lain :

1. Pengunjung Tipe Rombongan

   Rombongan dengan jumlah besar umumnya memiliki dikoorditor mengarahkan pengunjung untuk jalannya sebuah agenda. Pengunjung tipe ini umumnya pengunjung seminar, studi banding, diklat atau company visit.

2. Pengunjung kekinian

   Pengunjung seperti ini adalah para anak muda dengan dandanan kekinian. Mereka akan berfoto di semua sudut dan koleksi museum. Karena kesenangan itu justru menjadi abai akan informasi yang dikemas dan disajikan di dalam museum.

3. Pengunjung Tipe Berpengetahuan

   Orang-orang yang sudah berumur, memiliki pemahaman yang cukup banyak, umumnya memang telah melihat dan mengalami banyak hal. Tak jarang banyak juga pengunjung lain yang ikut penasaran dan bertanya banyak hal. Berkunjung ke museum untuk mengingatkan mereka pada kenangan manis ataupun pahit di masa lampau.

4. Pengunjung Tipe Pendengar

   Rombongan keluarga kebanyakan adalah wisatawan yang senang mendengarkan dan menerima informasi. Dengan rasa ingin tahu yang cukup besar, banyak dari mereka yang berkunjung ke museum memang untuk tujuan edukasi bagi seluruh anggota keluarga. Pengunjung yang seperti ini antusiasmenya sangat besar dan senang sekali mendengarkan cerita.

5. Pengunjung Tipe Observator

   Kebanyakan mereka adalah para solo traveler yang memiliki karakter mandiri dan rasa penasarannya besar. Mereka akan benar-benar memperhatikan alur cerita museum, dan membaca semua signage keterangan yang melengkapi koleksi. Mereka datang dengan niatan utama berkunjung ke museum dan belajar sesuatu.

6. Pengunjung Tipe Tidak Punya Aturan

   Pengunjung tipe ini harus diwaspadai karena rasa penasaran yang tinggi. Menyentuh, memegang, mengangkat, apalagi menunggangi dan menjadikannya

sebagai properti foto, sangatlah tidak diperkenankan meskipun label signage ‘Dilarang Menyentuh’ tidak dipasang. Karena benda-benda yang dipamerkan adalah benda koleksi dengan nilai historis tinggi.

4.7 KONSEP DESAIN

Konsep desain berisi hasil analisa data yang dikumpulkan dan dirangkum. Rangkuman ini menunjukkan temuan-temuan analisa yang kemudian menjadi acuan dalam menentukan ide konsep yang sesuai dengan standart, mudah diingat dan juga dapat mengatasi permasalahan didalam interior. Berikut adalah alur pemikiran dalam mendesain yang dapat dilihat pada bagan objective tree method berikut :

4.7.1 Konsep Makro

Pengambilan konsep makro mengacu pada konsep visual interaktif dengan sebuah konsep baru yang mengarah kepada model komunikasi interpersonal. Pengunjung diajak untuk lebih aktif dan dapat terlibat langsung dalam sebuah pameran. langgam islam kontemporer untuk pembentukan ruang dalam museum, seperti furnitur, jendela, lantai, diding dan plafon dengan pencahayaan yang eksotis serta penggunaan teknologi untuk menciptakan ruangan yang interaktif kepada pengunjung.

Di sisi lain museum memberikan kesempatan bagi pengunjung dari beragam latar belakang dan minat untuk saling menciptakan dan menghasilkan pengalaman bersama

Sirkulasi museum ditekankan pada konsep Alur kontemporer, dimana setiap ruang memiliki cerita masing-masing dalam setiap kejadian sejarah yang terjadi namun tidak membatasi keputusan pengunjung dalam melangkah. Konsep ini dipakai untuk mengubah cara pandang dan model komunikasi lama. Model komunikasi yang sering diterapkan adalah komunikasi massa yang bersifat satu arah. Pesanpesan dan informasi dipersiapkan oleh pihak museum dan diarahkan kepada pengunjung. Dalam model komunikasi ini tidak ada interaksi antara pengunjung dengan pameran. Pengunjung hanya akan menjadi penonton pasif yang melihat benda-benda pamer melalui kaca.

Model komunikasi interpersonal bersifat dua arah dapat dicapai melalui pendidikan formal, participatory, intepretasi hidup/nyata *(living interpretation)*, dan

pameran interaktif melalui berbagai media seperti audio visual, layar sentuh dan multimedia. Kemajuan teknologi saat ini sangat mendukung berkembangnya komunikasi interpersonal dalam pameran. Dengan diaplikasikannya model komunikasi interpersonal sebuah museum menjadi lebih menarik. Museum tidak hanya memiliki fungsi edukasi tetapi juga memiliki nilai-nilai hiburan, rekreasi, dan relaksasi sehingga tujuan kunjungan dari masyarakat dan harapan masyarakat terhadap museum pun tercapai.

A. Konsep Kontemporer

Kontemporer pada dasarnya adalah langgam desain yang tidak terikat oleh suatu era, sehingga ketika langgam pada suatu era memiliki kombinasi dengan langgam kontemporer desain yang akan tercipta ini akan menjadi sebuah gaya desain yang baru. Pilihan bentuk dan garis akan lebih dinamis karena menggunakan konsep kontemporer ini. Material natural juga akan melengkapi ciri dari konsep kontemporer karena akan memperlihatkan kejujuran dalam desain. Hal ini juga bertujuan untuk menunjukkan kesan alami, dimana kejadian sejarah islam yang terjadi akan mengikuti waktu.

Gambar 4. 1 Moodboard Konsep kontemporer

B. Konsep Bentuk Arsitektur Islam Nusantara

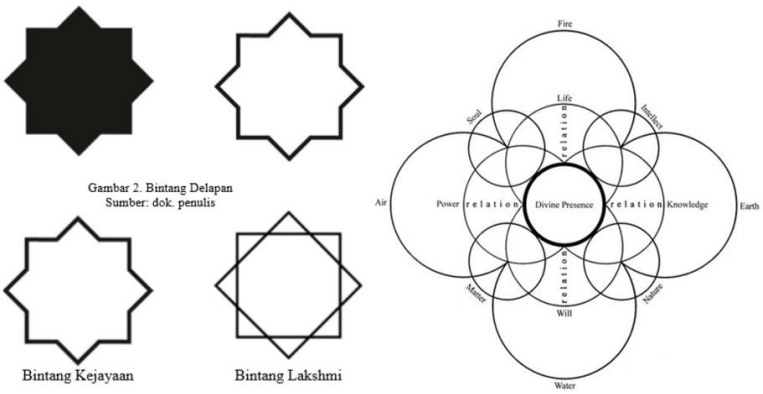
Islam adalah sebuah ajaran yang menata seluruh kehidupan alam semesta beserta isinya dan tidak lepas pula seluruh kehidupan manusia. Dalam hal ini pembahasan yang utama dari semua konsep yang dibawa adalah sejarah dari perjalanan islam. Dimulai dari lahirnya Nabi Muhammad sebagai nabi yang diutus

untuk menyebarkan agama islam hingga perkembangan islam saat ini. Sejarah Islam adalah sudut pandang yang diambil untuk menjadi objek materi utama yang dibawa dalam museum. Namun dalam perjalanannya islam membawa budaya yang berbeda-beda dalam setiap tempat dan waktu. Sehingga perlu adanya korelasi dalam setiap penyajian yang di tata kelola. Sehingga materi yang dibawa dalam museum adalah perjalanan islam sebagai sejarah peradaban, peninggalan islam sebagai karya seni dan penunjang kehidupan manusia dan islam sebagai agama yang mengajarkan manusia kebaikan dan kebenaran. Serta tak luput islam sebagai budaya yang mempengaruhi perilaku manusia dan gaya dari sebuah bangunan yang bertajuk islam.

Nusantara adalah tempat dimana museum ini berdiri. Untuk memberi batasan gaya bangunan secara keseluruhan nusantara adalah konteks utama untuk menjaga keselarasan interior. Penyebaran agama Islam ke seluruh daerah di Nusantara memperkenalkan pengaruh arsitektur tempat ibadah, istana, makam, dan seni hias lainnya. Arsitektur yang sudah ada pada Hindu-Budha ditafsirkan kembali untuk memenuhi kebutuhan Islam. Sebut saja beberapa masjid-masjid pertama mengambil ilham dari tradisi bangunan di Jawa maupun daerah lainnya di Nusatara.

Inspirasi dari Bintang Delapan pada awalnya adalah simbol yang digunakan dalam astronomi. Delapan garis simbolik dari empat sudut ruang (utara, selatan, timur, dan barat) dan waktu (dua soltis dan dua ekuinoks).

Berikut ini adalah simbol-simbol yang dipakai dalah desain arsitektur islam antara lain:



Gambar 4. 2 Methapysical order Sumber: Cosmology and Architecture in Premodern Islam hal. 77 (1) Bintang Kejayaan dan Bintang Lakshmi (2) Sumber: dok. Penulis 2020

Bintang Delapan sebagaimana telah disampaikan sebelumnya adalah simbol yang universal, banyak digunakan pada lambang kenegaraan dan ikonografi keagamaan. Dalam hal ini penulis membahasnya dalam perspektif masyarakat

Muslim, dengan argumen yang berdasar pada Al-Qur'an dan Hadits serta pandangan masyarakat Muslim.

Peradaban Islam, sepanjang sejarah peradaban umat manusia, telah muncul dengan muatan-muatan ideologi yang berwatak universal dan integral. Ia tidak hanya menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia, tapi juga memberikan proporsi yang seimbang. Dalam perspektif peradaban itu, seni menjadi bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan dimensi kehidupan masyarakat Muslim. Seni itu berakar pada persepsi awal Islam –yang diyakini oleh seorang Muslim– terhadap Tuhan, alam, manusia dan kehidupan. Akar persepsi itu kemudian tumbuh menjadi pohon dalam emosi dan cita rasa seorang Muslim, lalu membesar dan membesar sampai melahirkan buah; ekspesi keindahan (Matta, 1996:21).

Ketertiban kosmik yang dimaksud di atas terjadi karena adanya Dzat yang mengatur itu semua, adanya Dzat yang menjaga keseimbangan dan ketertiban tata surya ini. Dzat itu adalah Allah Yang Maha Agung, Raja seluruh alam semesta, Allah Yang Maha Segalanya. Sebagaimana yang tersirat dalam Firman Allah SWT surat Al-Baqarah : 255 :

Allah, Tidak ada Tuhan selain Dia. Yang Maha Hidup, Yang terus menerus mengurus (makhluk-Nya), tidak mengantuk dan tidak tidur. Milik-Nya apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi. Tidak ada yang dapat memberi syafaat di sisi-Nya tanpa izin-Nya. Dia mengetahui sesuatu apa pun tentang ilmuNya melainkan apa yang Dia kehendaki. Kursi-Nya meliputi langit dan bumi. Dan Dia tidak merasa berat memelihara keduanya, dan Dia Maha Tinggi, Maha Benar

C. Konsep visual Interaktif

Visual interaktif adalah sebuah metode komunikasi di mana output dari media berasal dari masukan dari pengguna yang disajikan secara visual. Pengguna menjadi partisipasi utama untuk menjalankan semua media yang ada. Guna adanya visual interaktif adalah untuk mengajak pengguna *(Users)* untuk dapat berinteraksi dan dapat fokus dalam memahami materi yang disajikan dalam museum. Sehingga keputusan keingintahuan dalam memahami sebuah materi akan dikembalikan kepada pengguna. Ada beberapa jenis visual interaktif yang ada. Bisa dengan cara konvensional atau dengan cara modrn. Visual interaktif konvensional adalah dengan memanfaatkan benda yang dapat dipermainkan secara manual menggunakan fisik dengan media penggeraknya tidak menggunakan mesin berbasis teknologi. Sedangkan visual

interaktif modern adalah cara berinteraksi dengan menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Dan umumnya sudah menggunakan teknologi digital.

D. Konsep Warna

Warna merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam perancangan. Kesan dan situasi yang tertangkap oleh pengunjung, salah satunya terealisasi lewat warna. Warna gelap mengesankan sempit, sedangkan warna terang mengesankan lapang. Warna yang digunakan dalam perancangan ini sesuai dengan temanya yaitu museum Islam. Dari tema ini, warna-warna yang dapat diambil adalah warna monokrom:

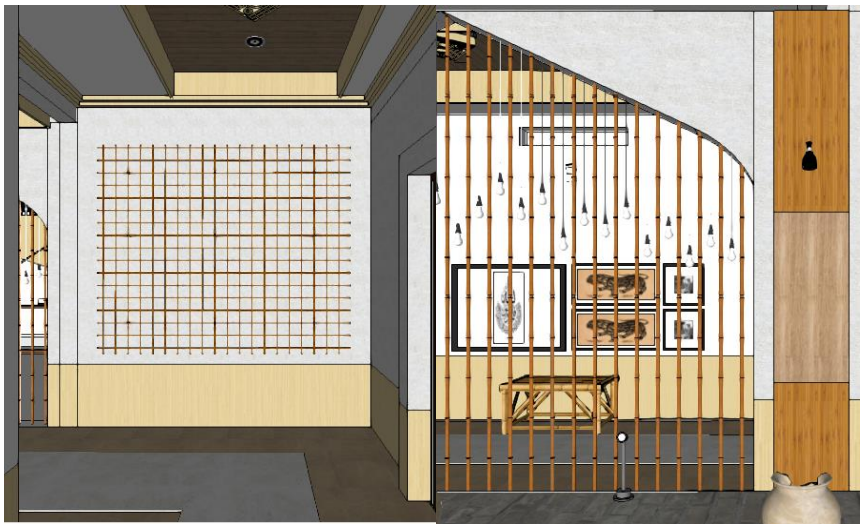
Gambar 4. 3 Skema Warna
***Sumber** Pinterest*

Warna hangat dipilih untuk membuat kesan yang aman dan tentram sebagaimana ajaran agaman islam sendiri yang "*rahmatan lil alamin".*

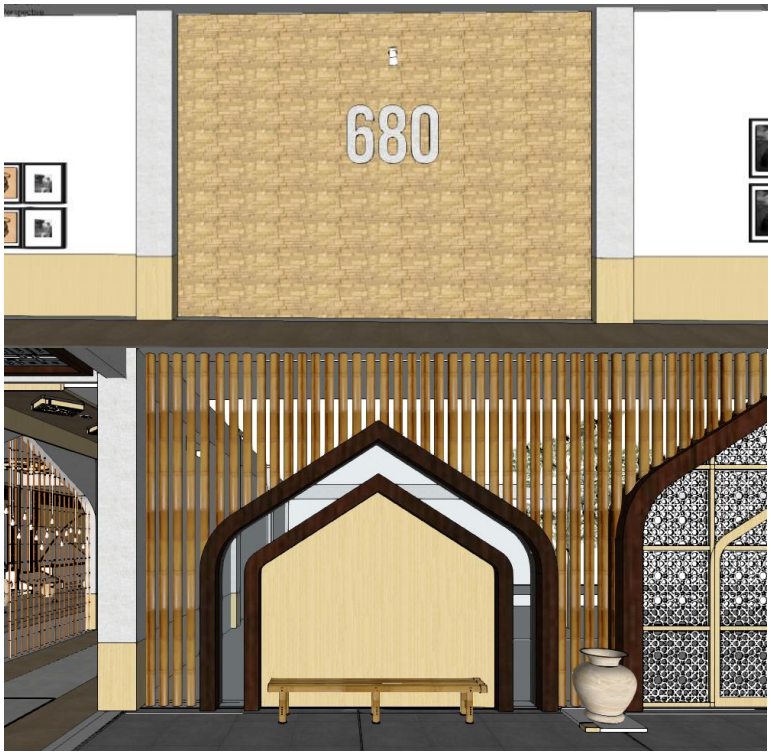
4.7.2 Konsep Mikro

A. Dinding

Untuk menonjolkan kesan kontemporer, maka dinding dibagi menjadi beberapa cara sesuai dengan kondisi dan fungsi ruang dalam museum. Sehingga dinding dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:



Gambar 4. 4 Dinding Menggunakan bentukan Kontemporer
***Sumber** dok. Penulis 2020*



Gambar 4. 5 Dinding Menggunakan material ekspose natural
***Sumber** dok. Penulis 2020*

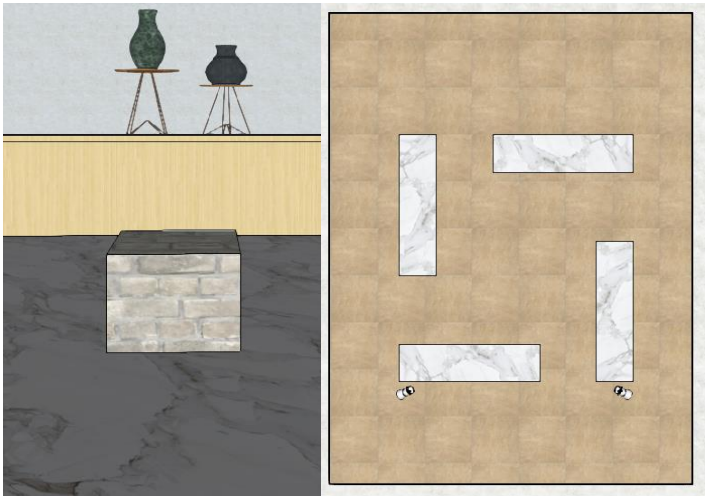
B. Plafon

Konsep plafon pada Indonesian Islamic Art Museum, lamongan menggunakan menggunakan ornamen yang terinspirasi dari ornamen islam yang menggunakan material bambu sebagai cara memunculkan konsep islam nusantara.

Gambar 4. 6 Plafon Menggunakan Pattern Geometris Islam
***Sumber** dok. Penulis 2020*

C. Lantai

Pada interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan menggunakan lantai berbahan dasar marmer. Marmer memberikan kesan mewah pada ruangan dan mengingatkan juga pada tempat ibadah. Seperti yang biasa dipakai pada lantai masjid yang juga menggunakan lantaki marmer. Fungsi lain juga marmer memiliki kesan yang dingin membuat lantai meseum akan terasa sejuk ketika ada banyak pengunjung.



Gambar 4. 7 Lantai Menggunakan granit putih dan bertekstur
***Sumber** dok. Penulis 2020*

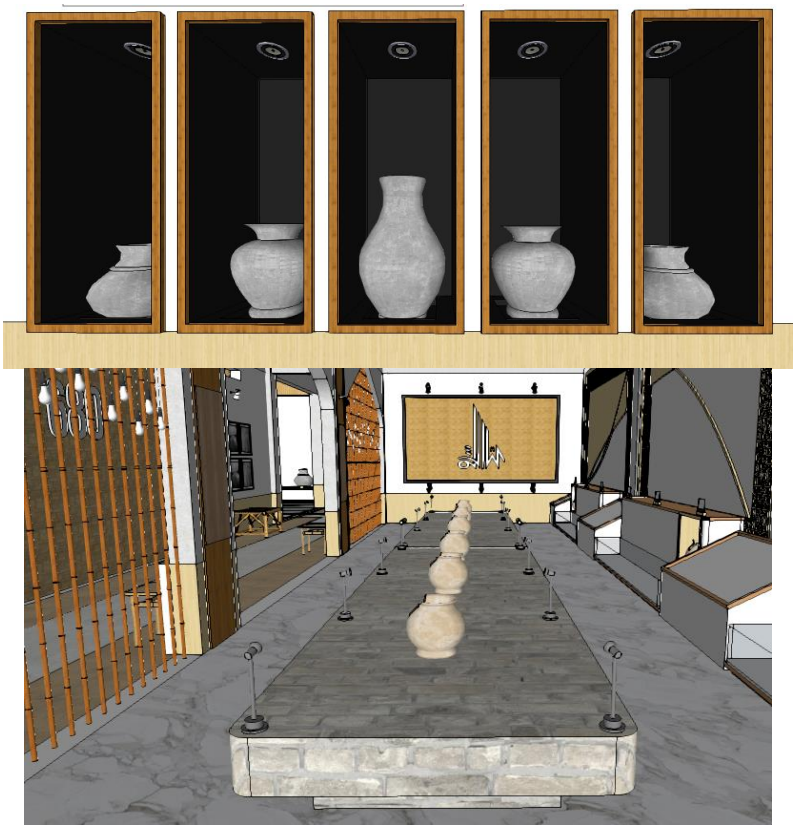
D. Furniture

Secara Umum, furniture yang digunakan ada dua macam yaitu furniture fabrikasi(pabrikan) dan *costume*. Untuk mendapatkan fungsi yang dibutuhkan secara maksimal yang digunakan adalah furnitur costume.

Gambar 4. 8 Furnitur Menggunakan material bambu
***Sumber** dok. Penulis 2020*

E. Display

Secara umum display yang digunakan adalah display yang dapat mengajak pengguna lebih aktif untuk berinteraksi dengan objek koleksi meseum untuk bentukan yang digunakan tidak menggunakan bentuk yang sederhana agar display tidak menyatu dengan koleksi yang di pamerkan.



Gambar 4. 9 Tempat Display Menggunakan Material Batu Alam
***Sumber** dok. Penulis 2020*

F. Elemen interior

Elemen interior seperti lampu dekorasi dinding dimasukkan untuk menambah fungsi dalam museum. Seperti media infor masi dan deskripsi dalam museum. Selain itu elemen interior dapat menunjang munculnya konsep yang dibawakan seperti munculnya kesan islam dalam Indonesia Islamic Art Museum.

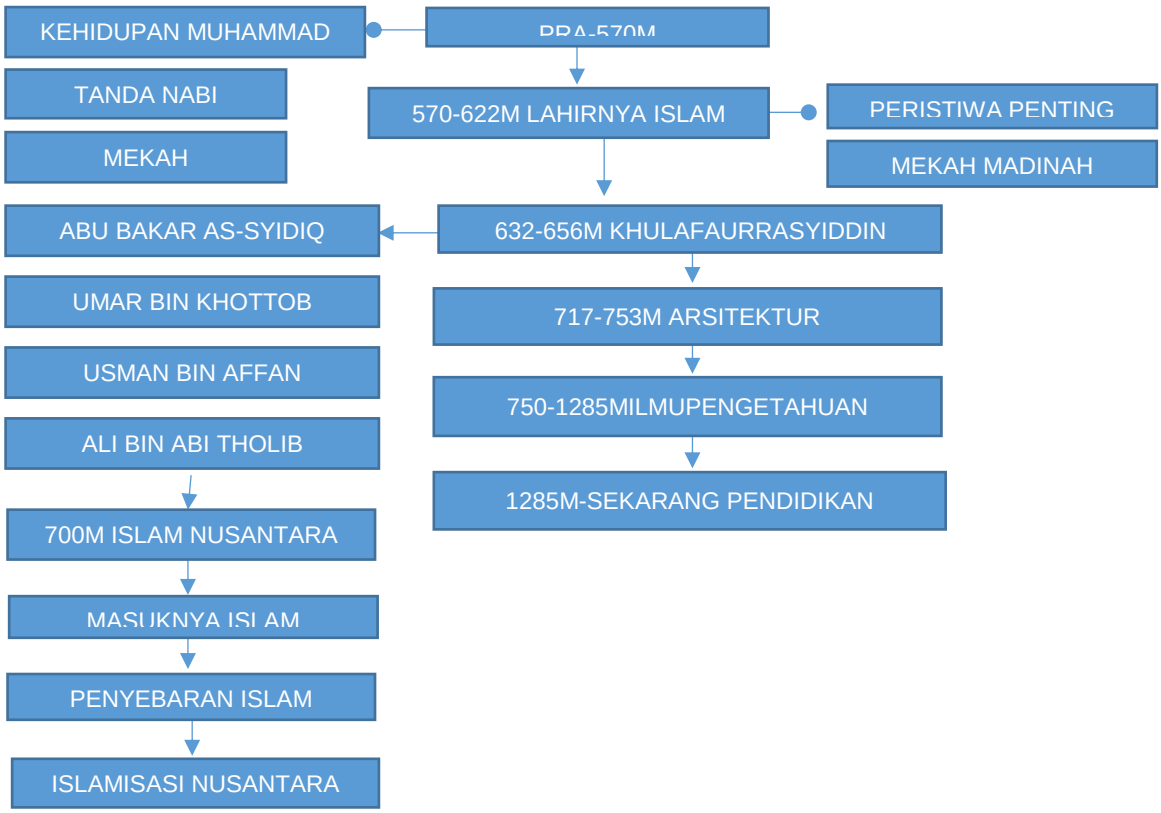
Gambar 4. 10 Pintu Taman Gaya Masjid Moderen
***Sumber** dok. Penulis 2020*

BAB V
KONSEP DAN HASIL DESAIN

Indonesian Islamic Art Museum merupakan museum islam yang terletak di kabupaten Lamongan. Karena lokasinya berada di WBL, museum harus memiliki identitas dan cirikhas jika museum ini berada di Lamongan. Penerapan konsep Visual interaktif dan kontemporer bertujuan untuk menciptakan sebuah identitas dan cirikhas tersendiri dan tidak meninggalkan substansi dari museum itu sendiri yakni sebagai wadah edukasi bagi masyarakat. Selanjutnya, penerapan material bambu sebagai identitas IIAM bambu adalah material lokal yang jenisnya banyak ditemukan di indonesia, sehingga meski IIAM terletak di Lamongan identitas yang diangkat tetap harus menggambarkan museum islam ini adalah museum yang berada di Indonesia.

5.1 SKEMA PENYAJIAN MATERI

Alur cerita dalam Indonesian Islamic Art Museum dapat digambarkan melalui bagan dibawah ini, sebagai berikut:



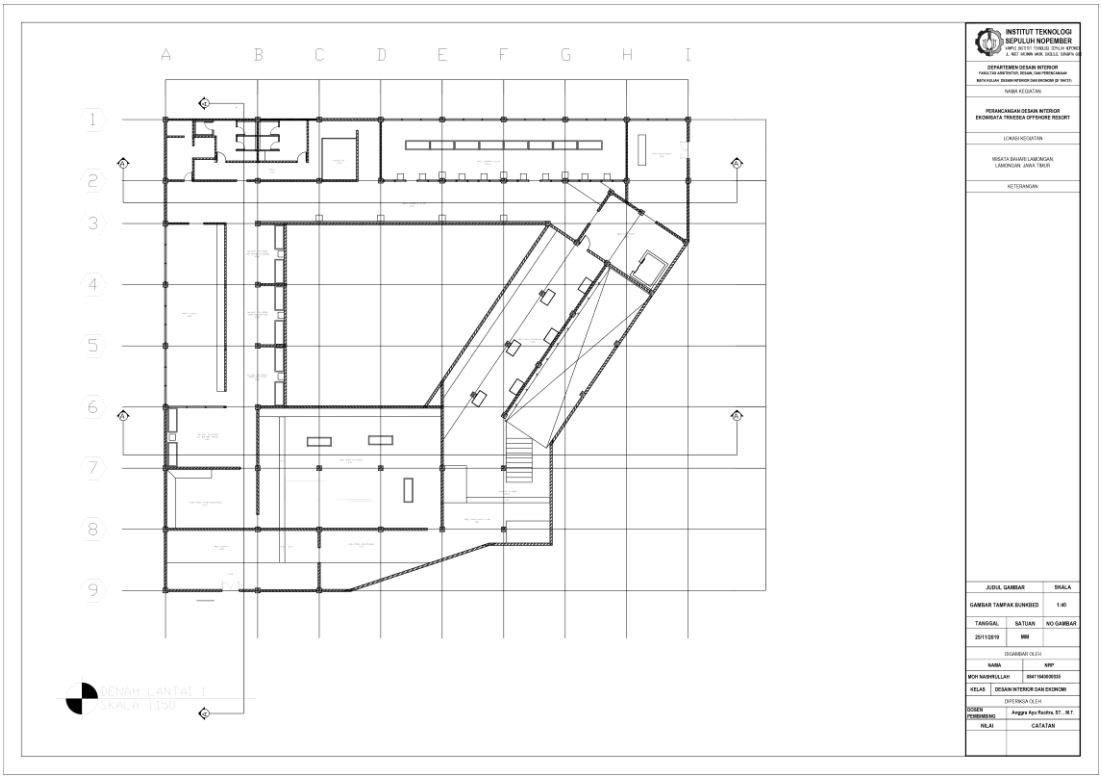
Bagan 5. 1 Bagan Skema penyajian materi
Sumber : : Moh Nashrullah (2020)

Penerapan skema penyajian materi disesuaikan dengan Ruangan yang ada di museum. Ruangan yang digunakan adalah lobi, koridor, auditorium, ruang galeri dan ruang visual art. Semua ruangan itu wajib ada karena merupakan elemen penting dalam museum. Dengan adanya perkembangan konsep terdapat penambahan visual art karena untuk dapat menunjang kebutuhan visual interaktif.

5.2 ALTERNATIF DESAIN

Alternatif denah merupakan proses untuk mencapai denah akhir. Dalam menentukan alternatif layout, ketiga alternatif ditentukan dalam pembagian sesuai zona dan fungsi ruang dengan acuan konsep utama.

5.2.1 Alternatif Denah 1



Gambar 5. 1 Denah Alternatif 1
Sumber : *Indonesian Islamic Art* ***Museum****, Lamongan*

Denah alternatif 3 mempunyai kekurangan dan kelebihan dimana kekurangan dan kelebihan tersebut adalah :

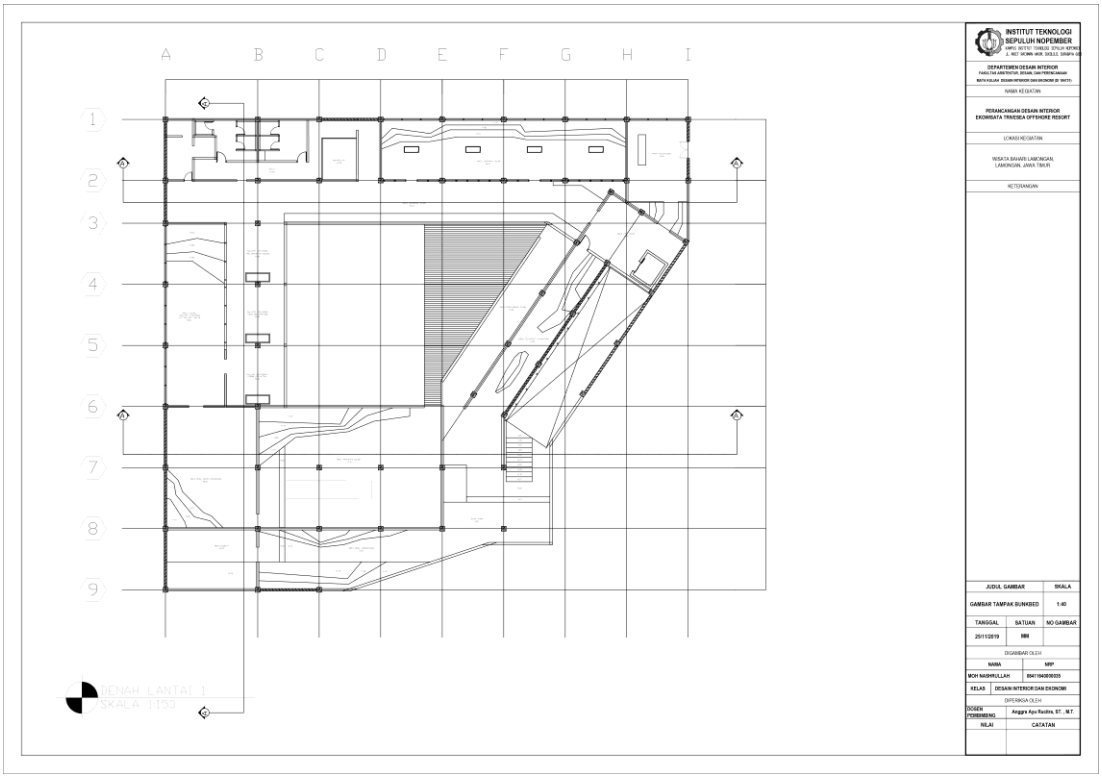
KEKURANGAN :

- Ruangan akan terlihat sempit karena ruangan banyak sekali sekat

KELEBIHAN :

- Objek pamer menjadi lebih fokus dan dapat dibaca dan dilihat karena jarak pandang yang sesuai.
- Alur dari objek pamer mudah di pahami karena tidak tercampur satu dengan yang lain.

5.2.2 Alternatif 2



Gambar 5. 2 Denah Alternatif 2
Sumber : *Indonesian Islamic Art Museum, Lamongan*

Denah alternatif 3 mempunyai kekurangan dan kelebihan dimana kekurangan dan kelebihan tersebut adalah :

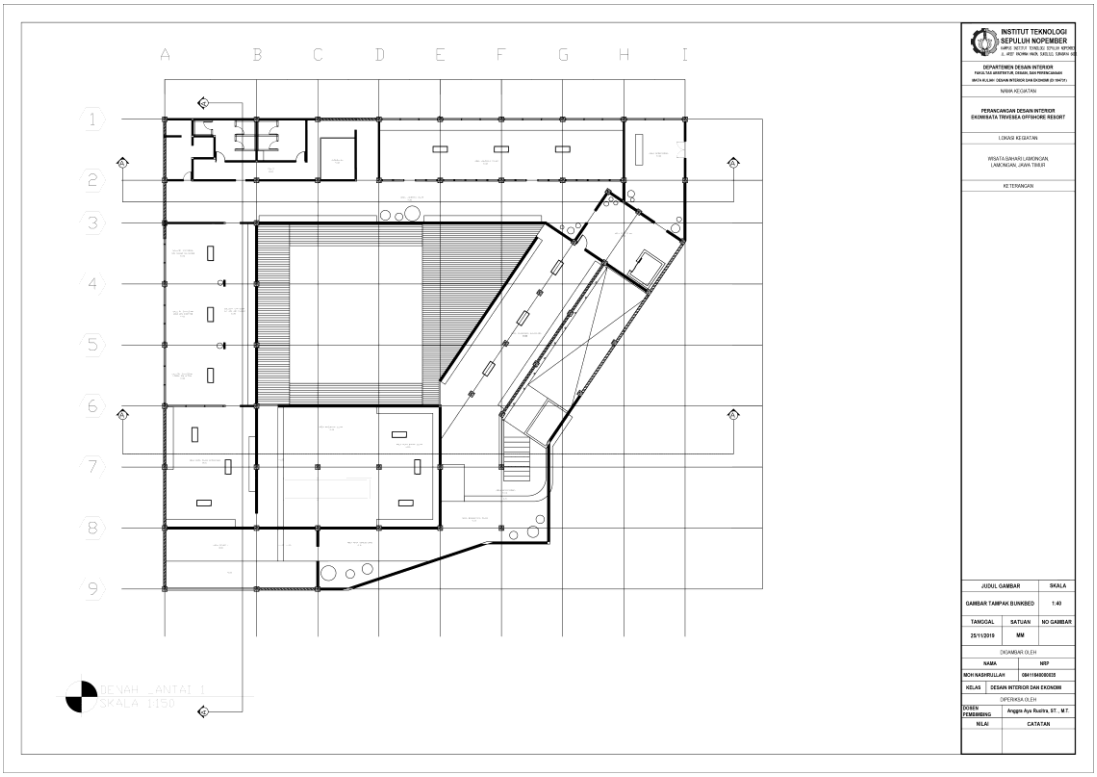
KEKURANGAN :

- Sudut pandang pengunjung agak kesulitan melihat objek dari jarak pandang yang jauh

KELEBIHAN :

- Objek pamer mengarah pada konsep kontemporer
- Objek pamer terlihat lebih fokus karena dibuat mengarah pada satu sudut

5.2.3 Alternatif 3



Gambar 5. 3 Denah Alternatif 3
***Sumber :** Indonesian Islamic Art Museum, Lamongan*

Denah alternatif 3 mempunyai kekurangan dan kelebihan dimana kekurangan dan kelebihan tersebut adalah :

KEKURANGAN :

- Sudut pandang pengunjung menjadi kurang fokus karena ruangan yang begitu luas

KELEBIHAN :

- Setiap ruang terasa lebih luas karena sedikit sekali sekat
- Terdapat area terbuka hijau sebagai tempat istirahat dan bersantai

5.3 PEMILIHAN ALTERNATIF DESAIN

Dalam memilih alternative desain yang dirasa cocok untuk diterapkan di interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan, maka dibuat weighted method dengan parameter yang disesuaikan dengan hal – hal ingin dicapai dalam desain.

Tabel 5. 1 Weighted Method

KRITERIA	A	B	C	D	TOTAL NILAI	RANK	NILAI	BOBOT
SIRKULASI	-	0	0	1	1	IV	20	0.1
EFISIENSI RUANG	0	-	1	1	2	II	70	0.3
SEQUENCE	1	0	-	0	1	III	40	0.2
FURNITUR	1	1	1	-	3	I	90	0.4
TOTAL							220	1.00

KETERANGAN :	1=LEBIH PENTING	0=TIDAK LEBIH PENTING	SKALA NILAI=10-100

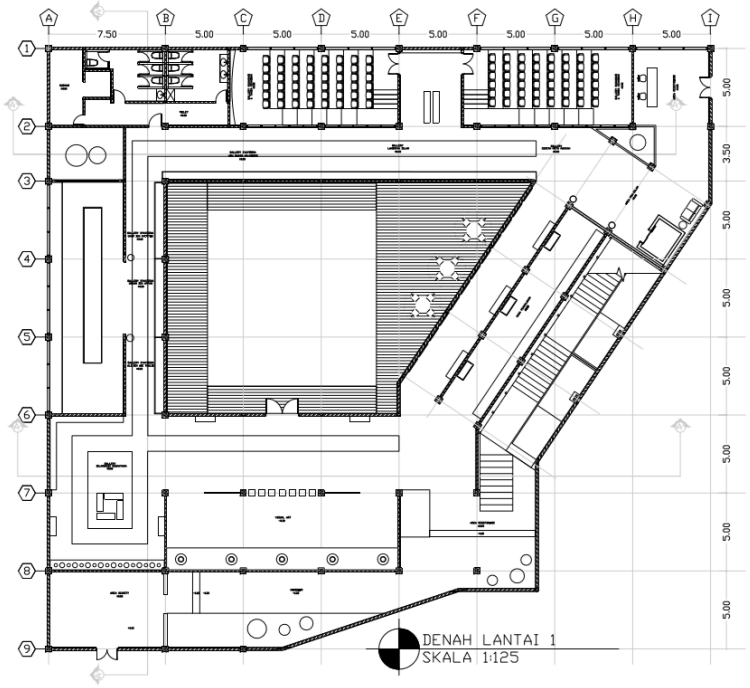
KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
FURNITUR	0.4	Furniture dapat mencukupi kebutuhan pengunjung	Very good	9	3.6	Good	7	2.8	poor	4	1.6
EFISIENSI RUANG	0.3	Ruangan dapat dimanfaatkan dengan baik secara keseluruhan	Good	7	2.1	poor	5	1.5	Good	6	1.8
SEQUENCE	0.2	Kejelasan pembagian ruang berdasarkan fungsi	Good	10	4	Very good	10	4	Good	7	2.8
SIRKULASI	0.1	Alur pengunjung dalam ruangan jelas	Poor	10	3	Good	7	2.1	Very good	10	3

KETERANGAN :	Poor=1-5	Good=6-8	Very Good=9-10

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

5.4 DENAH RUANG TERPILIH

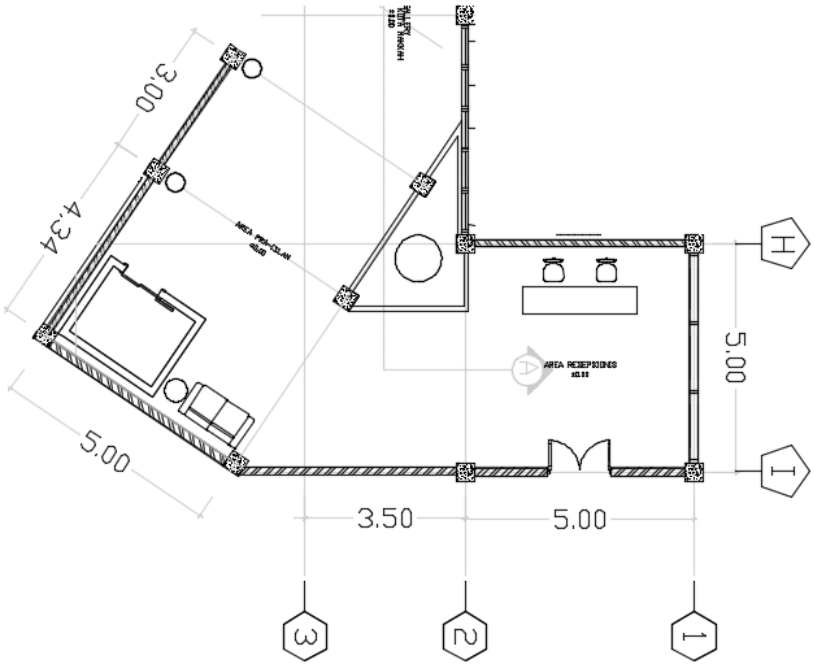
Layout denah terpilih memiliki konsep layout kontemporer. Bisa dilihat dari banyaknya ruang yang berhubungan dan sedikit skat. Hanya pada ruangan tertentu saja yang memiliki skat pada ruang sehingga ruangan terasa dinamis.



Gambar 5. 4 Layout denah terpilih keseluruhan memiliki konsep layout kontemporer

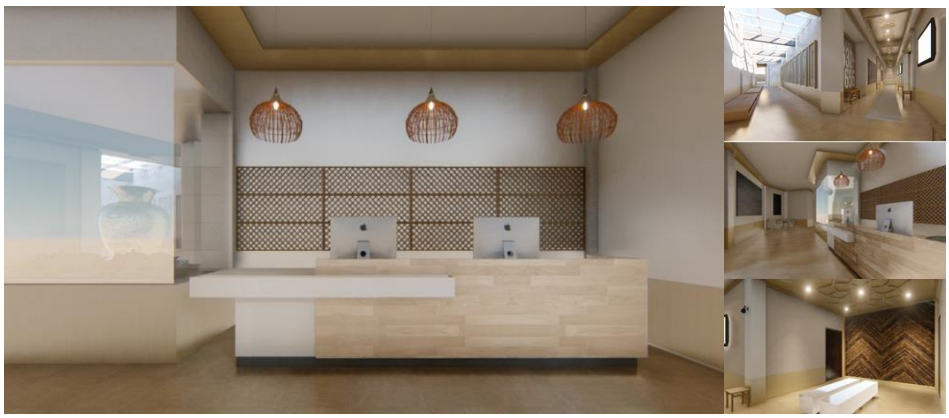
Sumber : *Dokumentasi penulis, 2020*

5.4.1 Desain Ruang Terpilih 1 : *Lobby*



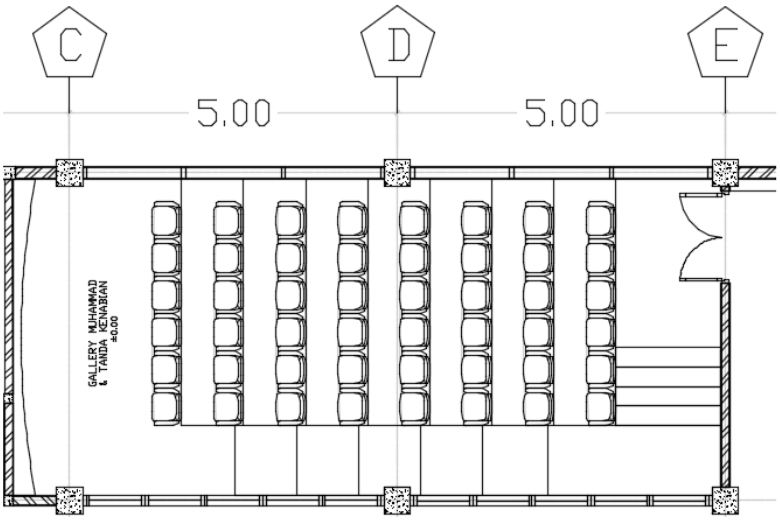
Gambar 5. 5 layout Lobby
Sumber*: *Penulis 2020

Lobby terletak di pintu masuk dimana tempat yang strategis untuk menerima tamu/pengunjung. Ruangan ini ruang paling pertama kali dilalui, sehingga kesan awal haruslah baik disini. Fungsi utama dari lobby adalah tempat informasi bagi pengunjung, meski begitu lobby tetap akan diberikan sedikit area pamer sebagai penjamuan awal. Kesan yang dibangun ketika memberikan area pamer pada lobby adalah untuk mengajak pengunjung untuk lebih aktif melihat informasi-informasi yang disampaikan oleh pihak museum.



Gambar 5. 6 Desain Akhir Ruang terpilih 1 : Lobby dan Koridoor
Sumber*: *Penulis 2020

5.4.2 Desain Ruang Terpilih 2 : Auditorium



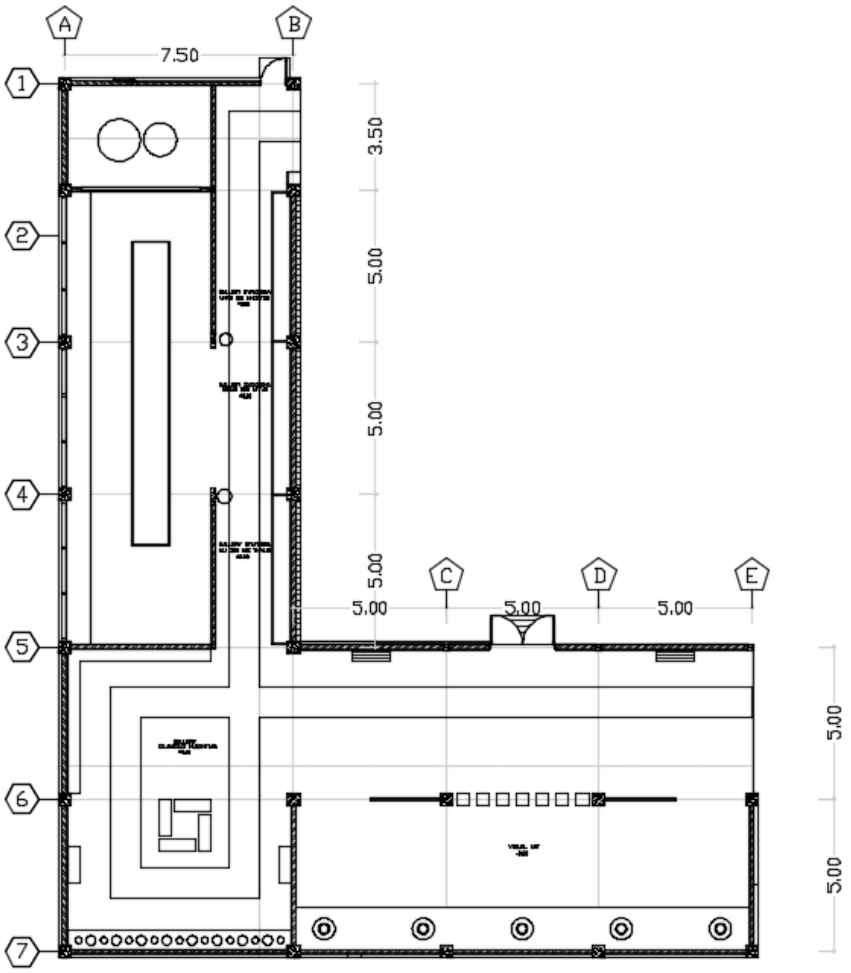
Gambar 5. 7 Layout auditorium
Sumber*: *Penulis 2020

Auditorium diletakkan setelah lobby, karena auditorium berfungsi sebagai pemahaman bersama-sama pada nilai islam secara umum. Karena ruangan ini menceritakan pertama kali islam lahir hingga menceritakan kerasulan Nabi Muhammad S.A.W. pentingnya pemahaman bersama ini karena mengingat ketika pengunjung memasuki ruangan yang lain bisa menarik pelajaran dari tujuan awal dari perjalanan sejarah islam.

Gambar 5. 8 Desain Akhir Ruang terpilih 2 : Auditorium
Sumber*: *Penulis 2020

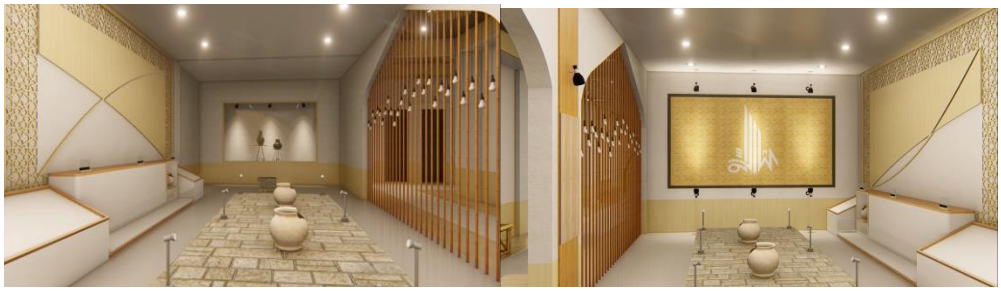
Auditorium terlihat menggunakan banch sebagai tempat duduknya. Membuat kesan yang dibangun oleh furnitur adalahketerbukaan. Dinding menggunakan material kedap suara, bermotif gelombang. Motif yang terlihat berfungsi sebagai elemen estetis ruang yang sengaja menyatu dengan dinding agar tidak terlalu banyak dan pandangan tetap fokus ke depan. Garis tegas di dinding merupakan aksen dari ruangan agar ruangan tidak terkesan monoton.

5.4.3 Desain Ruang Terpilih 3 : Ruang Pamer



Gambar 5. 9 Ruang Pamer
Sumber*: *Penulis 2020

Ruang pamer ini terdiri dari beberapa area, yang pertama koridor yang menceritakan 4 (empat) sahabat nabi yakni Abu Bakar As-Sidiq, Umar Bin Khottob, Usman Bin Affan, Ali Bin Abu Tholib atau biasa disebut *Khulafaurrasyiddin.* Selain itu di koridor juga menceritakan peristiwa-peristiwa penting di makkah dan madinah. Di rentan tahun 632-656M. Lalu masuk pada area *gallery* yang menceritakan Islam Nusantara. Dimana dari awal islam masuk di nusantara hingga penyebaran islam dinusantara yang pada rentan tahun 700M. Lalu berlanjut pada area *Visual Art* yang dibagi menjadi 3 sub-area yang pertama berfokus pada daratan eropa yang lebih mempelajari arsitektur islam, pada rentan tahun 717-753M. Yang kedua lebih berfokus si timur tengah yang lebih mempelajari tentang ilmu pengetahuan dengan rentan tahun 750-1285. Dan yang terakhir dari seluruh dunia yang lebih dikenal dengan Islam Kontemporer atau Islam *Modern*.



Gambar 5. 10 Desain Akhir Ruang terpilih 3 : Gallery Art I

Sumber*: *Penulis 2020

Elemen furnitur yang terlihat di dalam *Gallery Art* sengaja berwarna putih agar objek yang akan dipamerkan bisa terlihat jelas. Dengan sentuhan garis emas yang merupakan warna asli laminasi bambu sebagai hiasan agar display tidak *flat* dan terlihat didalam ruang pamer terlihat meja display yang terbuat dari batu alam yang mengimplementasikan pada zama kenabian.

Gambar 5. 11 Desain Akhir Ruang terpilih 3 : Visual Art I

Sumber*: *Penulis 2020

Namun disisi lain terdapat banch yang terbuat dari granit motif yang diletakkan untuk menggambarkan moderenitas. Menunjukkan bahwa sejarah islam terus berkembang hingga saat ini.

Gambar 5. 12 Desain Akhir Ruang terpilih 3 : Visual Art II

Sumber*: *Penulis 2020

Di ruang *Visual Art* terlihat elemen estetis diletakkan di plafon agar objek yang dipamerkan tidak memiliki kesan ramai, sehingga penempatan elemen estetis diletakkan di atas. Diruangan ini bangku di desain sebagai meja display, karena berfungsi sebagai penghias ruang agar tidak memiliki kesan sepi.

Dengan atap sebagian terbuka hingga memberikan cahaya alami dapat masuk kedalam ruangan untuk membuat ruangan memiliki cahaya yang eksotis. Fungsi lain adalah meminimalisir pemakaian cahaya lampuyang berlebihan.

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan Desain Interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan bisa ditarik beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut :

1. Trand berkembangnya museum sebagai kunjungan objek wisata karena banyak museum yang mulai berkembang dan belajar sejarah tidak selalu dengan cara yang kaku. Oleh sebab itu dalam sebuah museum islamperlu menghadirkan perkembangan teknologi modern dalam menunjang fasilitas dan objek pamer untuk mengikuti trand yang sedang berkembang saat ini, dengan sentuan ciri khas dan identitas tersendiri dalammenambah potensi edukasi wisata di kota Lamongan.
2. Penerapan museum yang interaktif merupakan sebuah alternatif untuk menunjang pembelajaran dan ilmupengetahuan khususnya dalam bidak objek wisata Lamongan.
3. Dalam berbagaimacam jenis museum pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yakni dapat mengakses ilmu pengetahuan dalam rupa pameran di ruang publik. Sehingga apapun konteks yang disampaikan fasilitas penunjang harus dapat menyampaikan informasi tanpa membatasi pada satu individu saja.

6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan Desain Interior Indonesian Islamic Art Museum Lamongan adalah sebagai berikut :

1. Objek pamer yang interaktif pada umumnya harus tercapai bagaimanapun caranya. Terutama pada objek pamer yang memiliki nilai sejarah tinggi. Disayangkan jika peninggalan masa lalu tidak dapat di ekspose dan dipahami oleh masyarakat umum.
2. Dalam menentukan suatu desain yang harus diutamakan adalah fungsi dan kenyamanan. Jika dua hal tersebut tercapai informasi yang ingin disampaikan akan dapat dipahami dengan mudah.
3. Konsep rancangan harus berpihak pada ke-dua belah pihak yakni pengunjung dan staf yang bekerja. Sehingga dalam sebuah pelaksanaannya akan menimbulkan rasa senang dan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, Imelda. 2006. Lighting. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Arief, Gusti Hidayat. 2016. Analisa Pencahayaan Buatan Dan Sirkulasi Pada Area Display Kendaraan Museum Otomotif Sentul Jurnal Telkom University. bandung

De Saussure, Ferdinand 1857-1913. Teori Semiotik : Memahami Persepsi Visual, Swiss

Gumulya, D., dan Nastasia, P. 2015. Kajian Teori Emotional Design. Tanggerang: Program Studi Desain Produk Universitas Pelita Harapan, Karawaci Tanggerang.

Fiske, J. (1987). Tevelevion Culture: Popular Pleasure and Politics. Britain: Cornell.

Neufert, Ernst. 2002. Data Arsitek, Jakarta : Erlangga.

Panero, Julius, dan Martin, Zelnik. 2003. Dimensi Manusia dan Ruang Interior , Terjemahan. Jakarta: Erlangga.

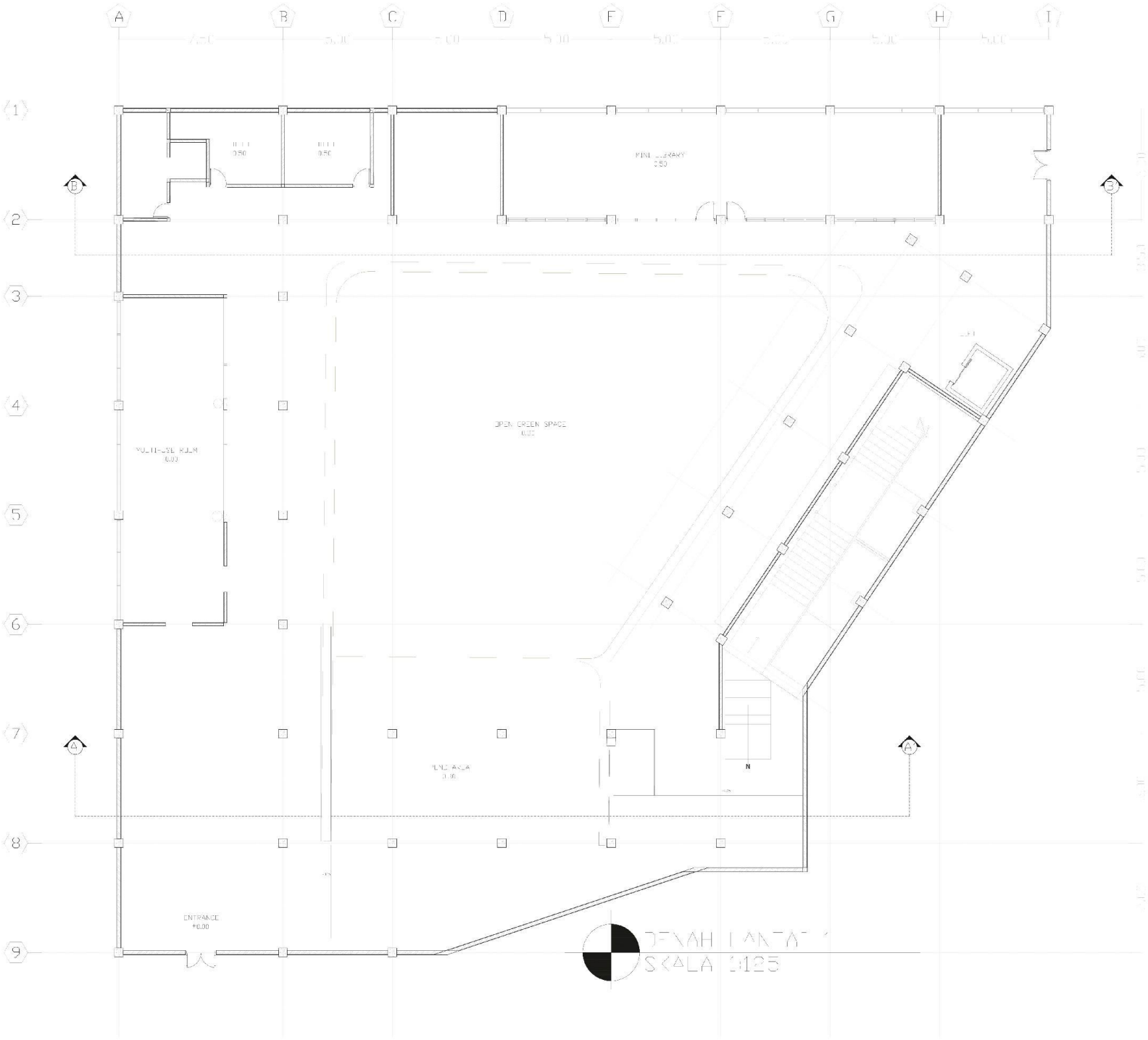
http://any.web.id/definisi-interior-dan-ruang-lingkup-desain-interior.info

www.arsitag.com/bambu-sebagai-bahan-bangunan/

LAMPIRAN

1. RAB DESAIN MUSEUM
2. LAYOUT EKSISTING
3. LAYOUT TERPILIH
4. RUANG TERPILIH 1
5. RUANG TERPILIH 2
6. RUANG TERPILIH 3

RENCANA ANGGARAN BIAYA						
PEKERJAAN : DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM LAMONGAN						
A. PEKERJAAN PERSIAPAN						
NO	KETERANGAN	KEBUTUHAN	SATUAN	HARGA SATUAN		TOTAL
1	Bongkar Lantai	700	m2	Rp	30,000.00	Rp21,000,000.00
SUBTOTAL						Rp21,000,000.00
A. PEKERJAAN LANTAI						
3	Calacatta White Gloss Floor Tiles - Grey Vein Design	145	m2	Rp	250,000.00	Rp36,250,000.00
4	semen (50 kg)	125	m2	Rp	60,000.00	Rp 7,500,000.00
5	Semen Warna	28	kg	Rp	2,250.00	Rp 63,000.00
6	Pasir Urug	31.5	m3	Rp	170,000.00	Rp 5,355,000.00
7	Jasa pemasangan lantai	700	m2	Rp	20,000.00	Rp14,000,000.00
SUBTOTAL						Rp63,168,000.00
B. PEKERJAAN DINDING						
8	Bata merah	66,290	BH	Rp	900.00	Rp59,661,000.00
9	semen (50 kg)	340.21	ZAK	Rp	60,000.00	Rp20,412,585.00
10	Pasir pasang	37.88	M3	Rp	200,000.00	Rp 7,576,000.00
11	Pekerja	303.04	OH	Rp	70,000.00	Rp21,212,800.00
12	Tukang Batu	94.7	OH	Rp	90,000.00	Rp 8,523,000.00
13	plasteran					
14	pengecatan					
C. PEKERJAAN PLAFON						
15	Hollow 2/4	88	BTG	Rp	20,000.00	Rp 1,760,000.00
16	Gypsum 120x240	80	lembar	Rp	57,000.00	Rp 4,560,000.00
D. FURNITURE						
18	vitran 400x2000	3	BH	Rp	13,680,000.00	Rp41,040,000.00
19	bench 400x3000	2	BH	Rp	4,000,000.00	Rp 8,000,000.00
20	meja display 1600x700	2	BH	Rp	500,000.00	Rp 1,000,000.00
21	meja display 800x700	2	BH	Rp	300,000.00	Rp 600,000.00
22	Lemari kayu Display 3m x 14.6	14.6	m'	Rp	2,400,000.00	Rp35,040,000.00
23	display case 1600 x 540	2	BH	Rp	2,000,000.00	Rp 4,000,000.00
24	lemari display 3300x800	3	BH	Rp	1,500,000.00	Rp 4,500,000.00
25	Kaca Display 2.3m x 2.5m	2	BH	Rp	1,500,000.00	Rp 3,000,000.00
E. PEKERJAAN PARTISI/DINDING BAMBU						
26	Partisi 2m x 3.5m	2	BH	Rp	750,000.00	Rp 1,500,000.00
27	Dinding Bambu	126	m2			



DENAH LANTAI 1
SKALA 1:125

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RAHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184791)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
LAYOUT EKSISTING		1:125
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	002

DIGAMBAR OLEH

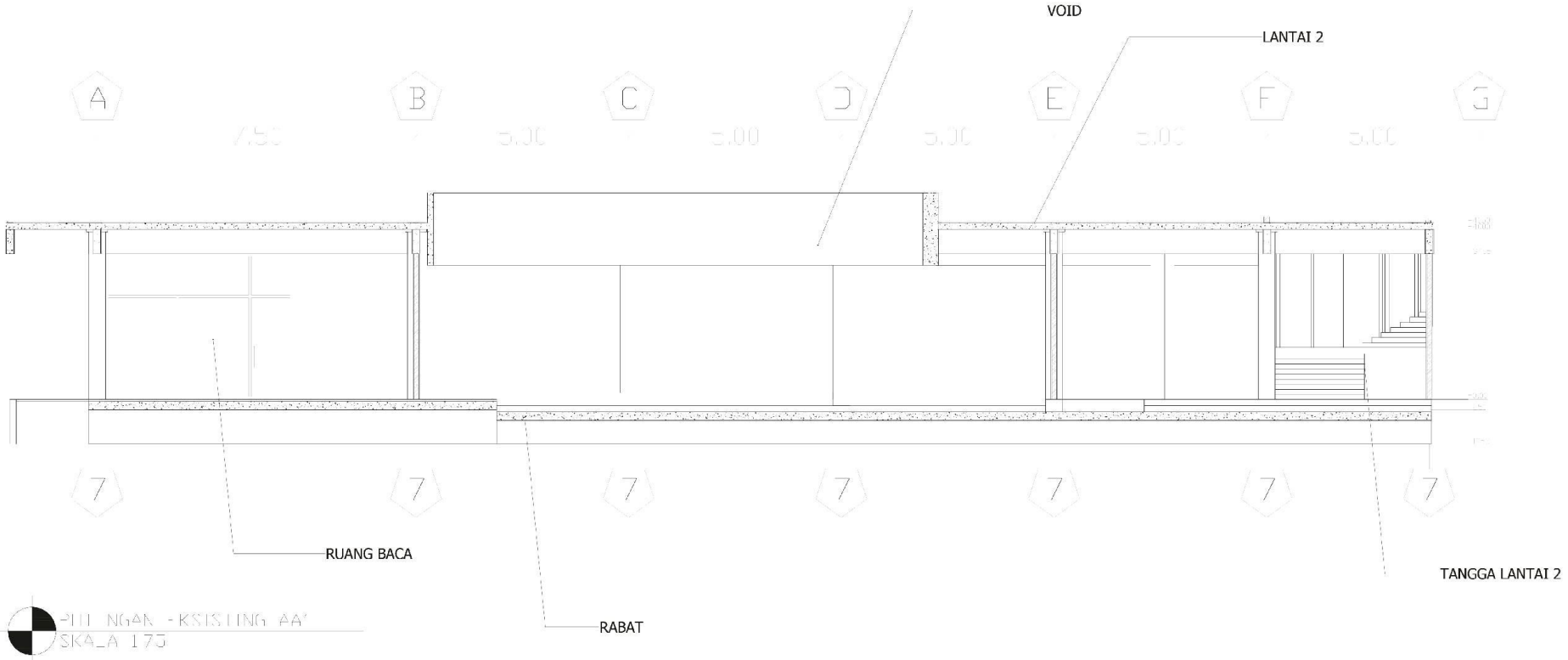
NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS: TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

NILAI	CATATAN

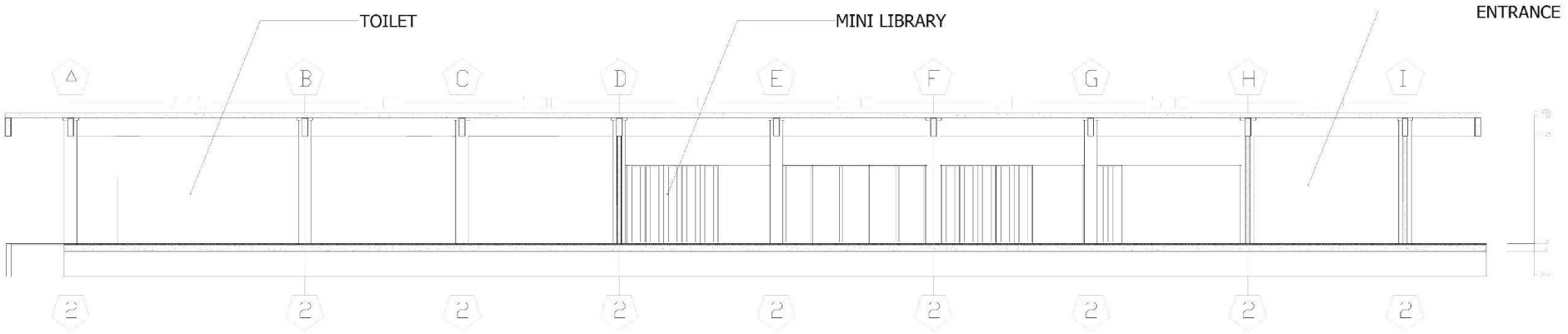


POTONGAN - EKSISTING AA'
SKALA 1:75

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	

DIGAMBAR OLEH		KELAS		SKALA	DIPERIKSA OLEH	
NAMA	NRP	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR		1:75	DOSEN PEMBIMBING	
MOH NASHRULLAH	08411640000035				Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
JUDUL GAMBAR		TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
POTONGAN EKSISTING AA'		22/06/2020	MM	003		

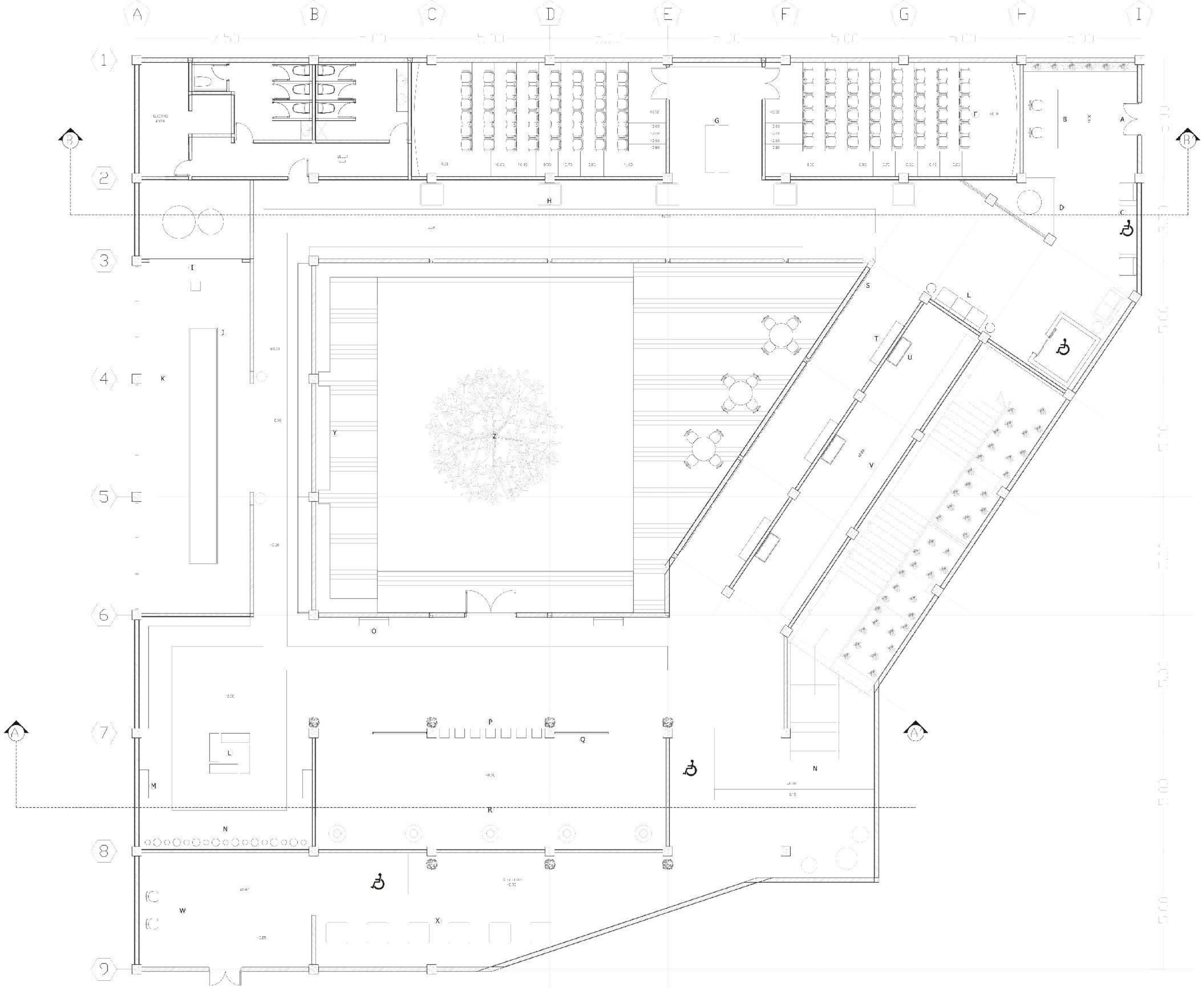


POTONGAN - EKSISTING BB'
SKALA 1:100

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	

DIGAMBAR OLEH		KELAS		SKALA	DIPERIKSA OLEH	
NAMA	NRP	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR		1:100	DOSEN PEMBIMBING Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
MOH NASHRULLAH	08411640000035					
JUDUL GAMBAR		TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
POTONGAN EKSISTING BB'		22/06/2020	MM	004		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
- A ENTRANCE MUSEUM
- B AREA RESEPSIONIS
- C AREA DUDUK LOBBY
- D OBJEK PAMER BENDA BERSEJARAH (BB)
- E AREA DUDUK LIFT
- F RUANG AUDIO VISUAL
- G AREA DUDUK AUDIO VISUAL
- H MEJA DISPLAY OBJEK PAMER BB
- I AREA OBJEK PAMER BB CASE
- J AREA DISPLAY BB NUSANTARA
- K AREA DISPLAY NASKAH
- L AREA DUDUK GALLERY
- M AREA DISPLAY NASKAH BB EROPA
- N AREA DISPLAY BB EROPA
- O MEJA DISPLAY
- P AREA DUDUK
- Q DISPLAY GAMBAR KARYA SENI
- R AREA DISPLAY BB TIMUR TENGAH
- S DISPLAY GAMBAR ARSITEKTUR
- T AREA NASKAH BB DUNIA
- U AREA DISPLAY BB DUNIA
- V AREA DISPLAY BB DUNIA
- W AREA SECURITY
- X DISPLAY MINIATUR BB DUNIA
- Y AREA DUDUK TAMAN
- Z TAMAN (RTH)

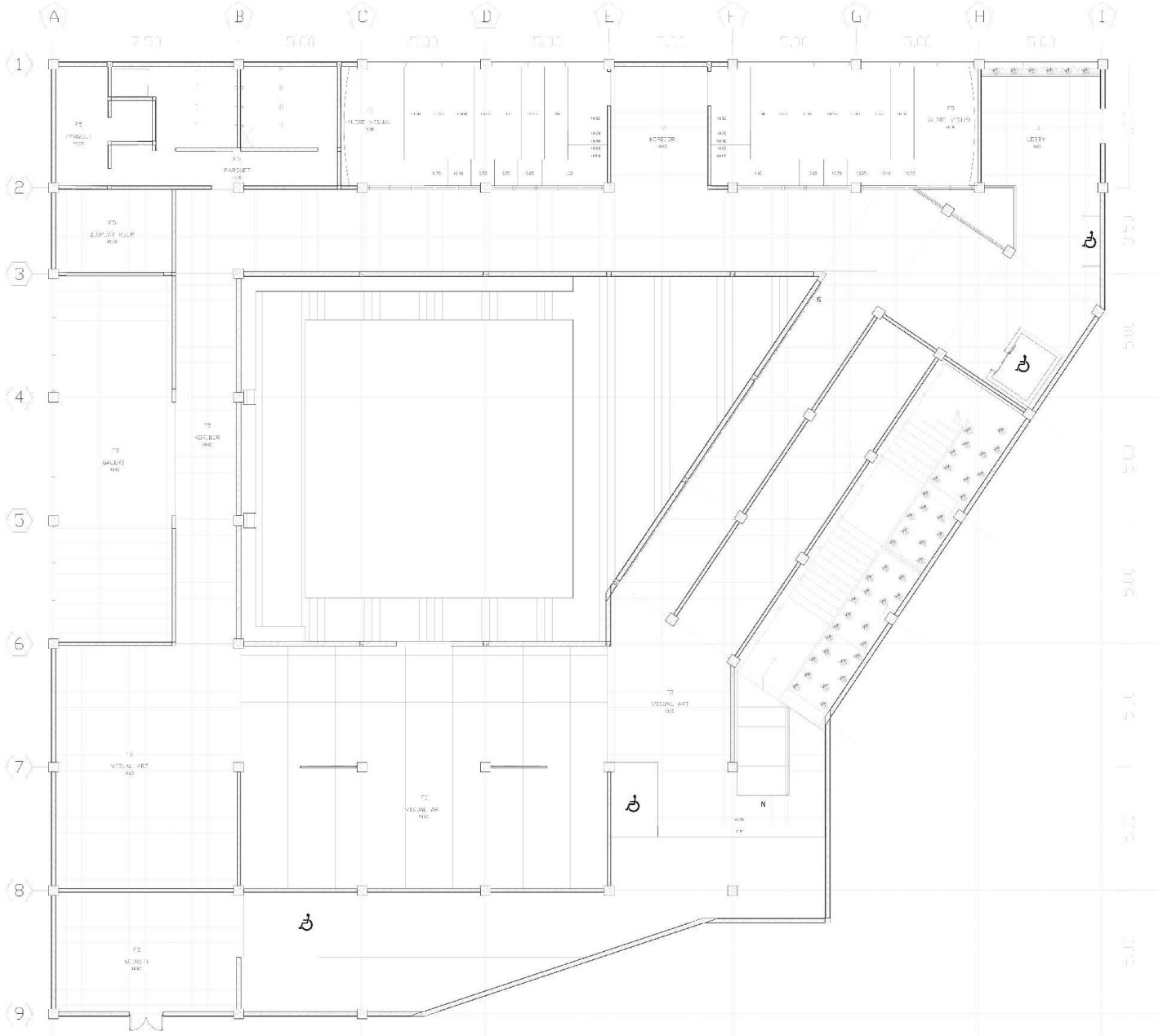
JUDUL GAMBAR		SKALA
LAYOUT KESELURUHAN TERPILIH		1:125
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	005

DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035
KELAS	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
FT KERAMIK 60 X 60
FP KARPET 120 X 200
FB KERAMIK 40 X 40
FK KANPLT 60 X 40
FT PARQUET 30 CM X 600 CM

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA LANTAI KESELURUHAN		1:125
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	006

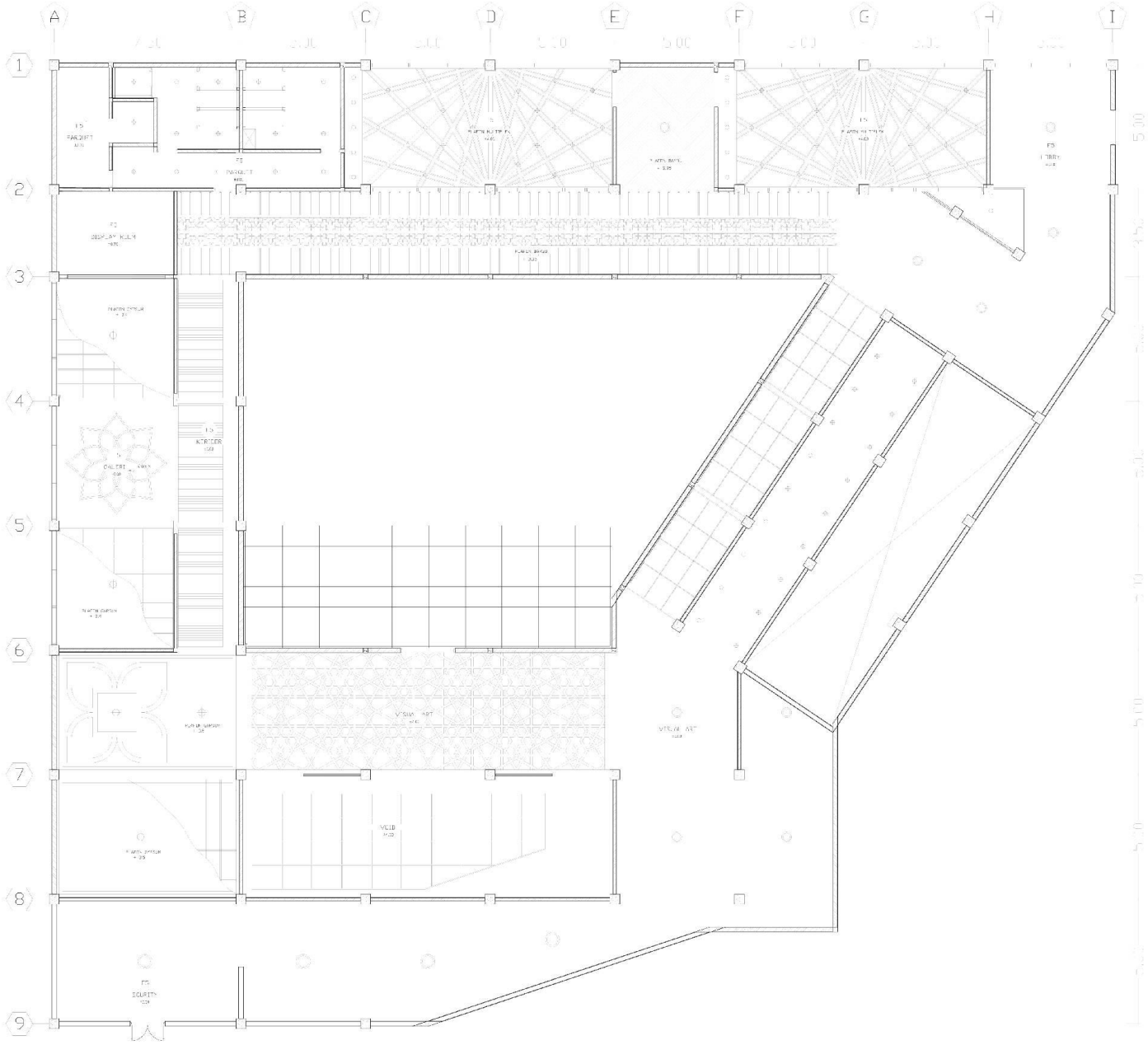
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60117

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
DOWNLIGHT SQUARE
DOWNLIGHT
LIGHT

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA PLAFON KESELURUHAN		1:125
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	007

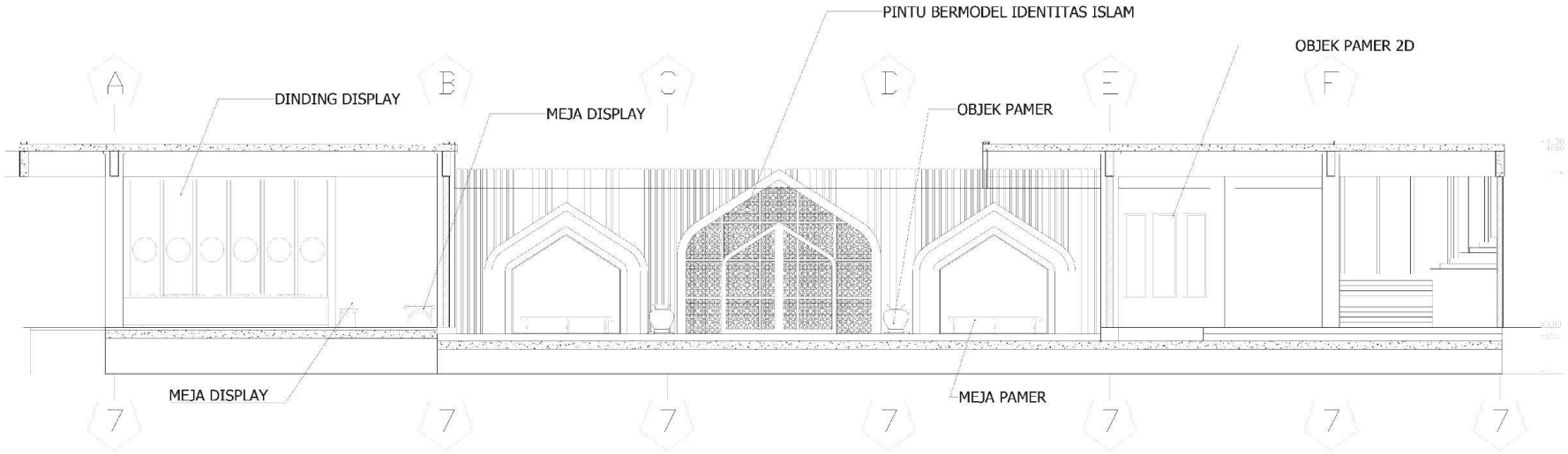
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

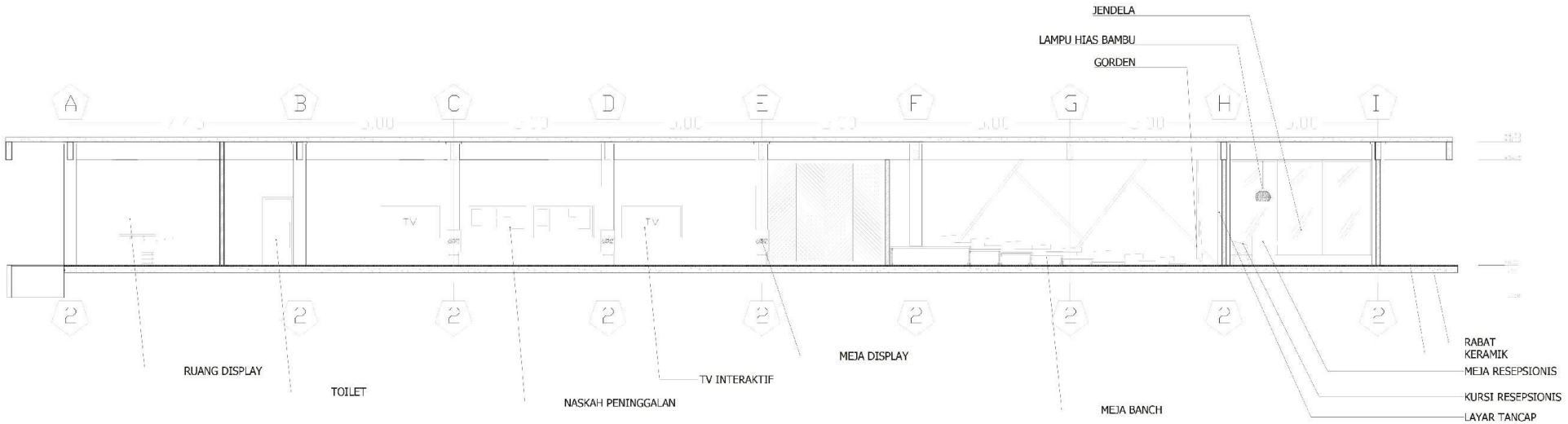
DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



POTONGAN KESELURUHAN AA'
SKALA 1:75

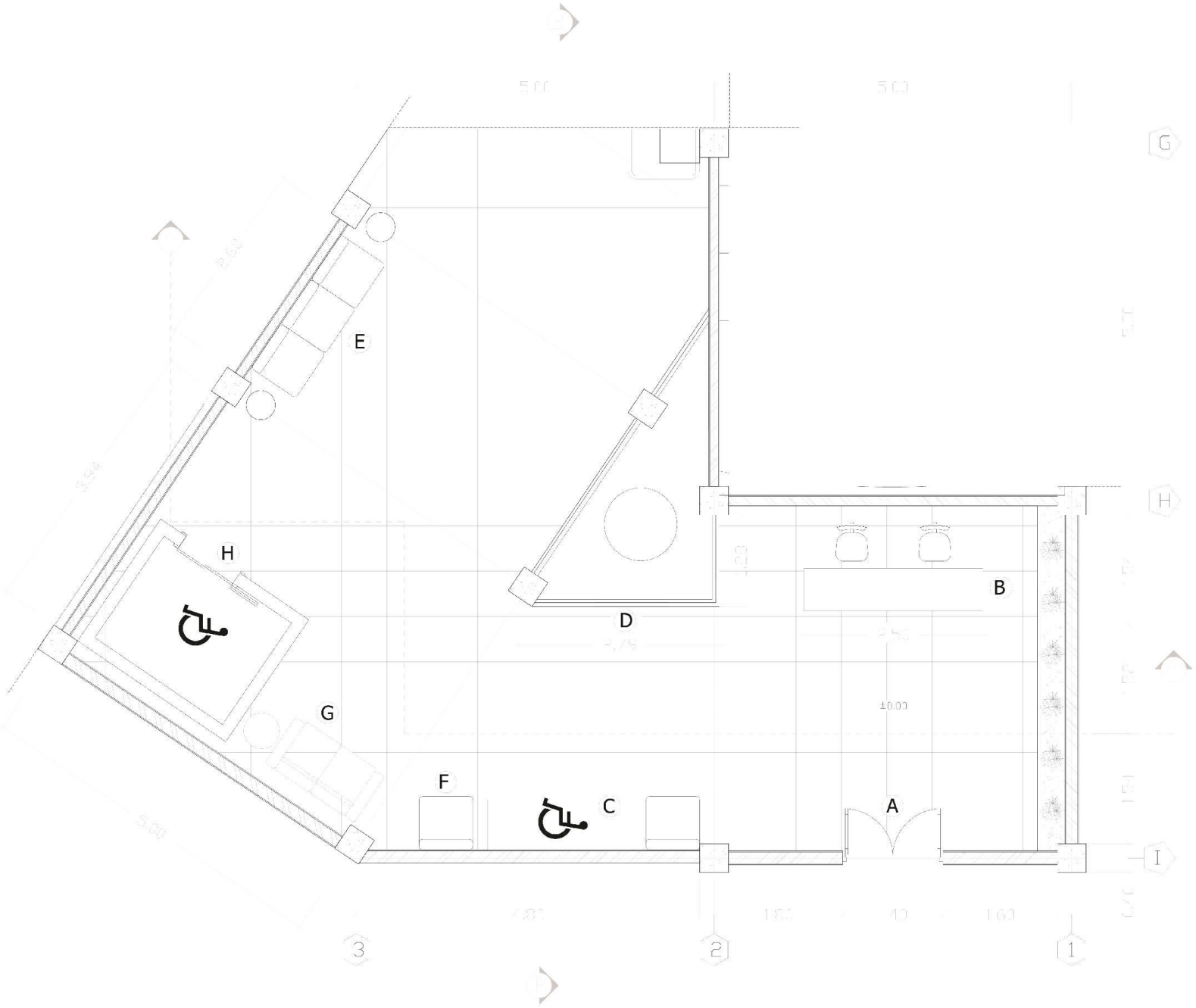
KETERANGAN
G. GALLERY ART 1
20. LEMARI DISPLAY
21. SPESIAL KONTEN
22. POSTER
23. SIGN DESKRIPSI
I. GALLERY ART 2
24. LEMARI
25. SPESIAL KONTEN
J. GALLERY ART 3
26. VISUAL ART

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)	NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN			DIGAMBAR OLEH		KELAS		SKALA	DIPERIKSA OLEH	
	DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	KETERANGAN A. ENTRANCE MUSEUM B. AREA RESEPSIONIS C. AREA DUDUK LOBBY D. OBJEK PAMER BENDA BERSEJARAH (3B) E. AREA DUDUK LIP F. RUANG AUDIO VISUAL G. AREA DUDUK AUDIO VISUAL H. MEJA DISPLAY OBJEK PAMER 3B	I. AREA OBJEK PAMER 3B CASE J. AREA DISPLAY 3B KUSANTARA K. AREA DISPLAY NASKAH L. AREA DUDUK GALLERY M. AREA DISPLAY NASKAH 3B EROPA N. AREA DISPLAY 3B EROPA O. MEJA DISPLAY TIMUR TENGAH P. AREA DUDUK VISUAL ART Q. DISPLAY GAMBAR KARYA SENI	R. AREA DISPLAY 3B TIMUR TENGAH S. DISPLAY GAMBAR ARSITEKTUR T. AREA NASKAH 3B DUNIA U. AREA DISPLAY 3B DUNIA V. AREA DISPLAY 3B DUNIA W. AREA SECURITY X. DISPLAY MINIATUR 3B DUNIA Y. AREA DUDUK TAMAN Z. TAMAN (RTU)	NAMA MOH NASHRULLAH	NRP 08411640000035	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR		1:75	DOSEN PEMBIMBING Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
						JUDUL GAMBAR		TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
						POTONGAN KESELURUHAN AA'		22/06/2020	MM	008		



POTONGAN KESELURUHAN BB'
SKALA 1:100

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)	NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN			DIGAMBAR OLEH		KELAS	SKALA	DIPERIKSA OLEH	
	DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	KETERANGAN A. ENTRANCE KUSUN B. AREA RESEPSIONIS C. AREA DUDUK TERBC D. OBJEK PAMER BENDA BERSEJARAH (BB) E. AREA JUDUK LE F. ISLAND JUDUL VISUAL G. AN A JUDUK AUDI VISUAL H. MEJA DISPLAY TUK PAMER BB	I. AREA OBJEK PAMER BB CASE J. AREA DISPLAY BB TUNAN PRA K. AREA DISPLAY NASKAH L. AREA JUDUK TA TRY M. AREA DISPLAY NASKAH BB ERCFA N. AREA DISPLAY BB ERUPA O. MEJA DISPLAY TNUK TENGAH P. AREA JUDUK VISUAL ART S. DISPLAY GAMBAR KARYA SENI	R. AREA DISPLAY BB TIKUR TENGAH S. DISPLAY GAMBAR ARSITEKTUR T. AREA KASKA I DI DUNIA U. AREA DISPLAY BB DUNIA V. AREA DISPLAY BB DUNIA W. AREA SSUK Y X. DISPLAY MINIATUR BB DUNIA Y. AREA JUDUK AMAN Z. TAMAN DUDU	NAMA MOH NASHRULLAH	NRP 08411640000035	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	1:100	DOSEN PEMBIMBING Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
						JUDUL GAMBAR		TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
						POTONGAN KESELURUHAN BB'		22/06/2020	MM	009		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
A ENTRANCE MUSEUM
B AREA RESERSIONIS
C AREA DUDUK DEPAN
D UBUDK PAMER BENDA BERSEJARAH (BB)
E AREA DUDUK LIFT
F AREA DUDUK DEPARE
G AREA DUDUK LOBI
H LIFT

JUDUL GAMBAR		SKALA
RUANG TERPILIH 1 LOBBY		1:40
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	010

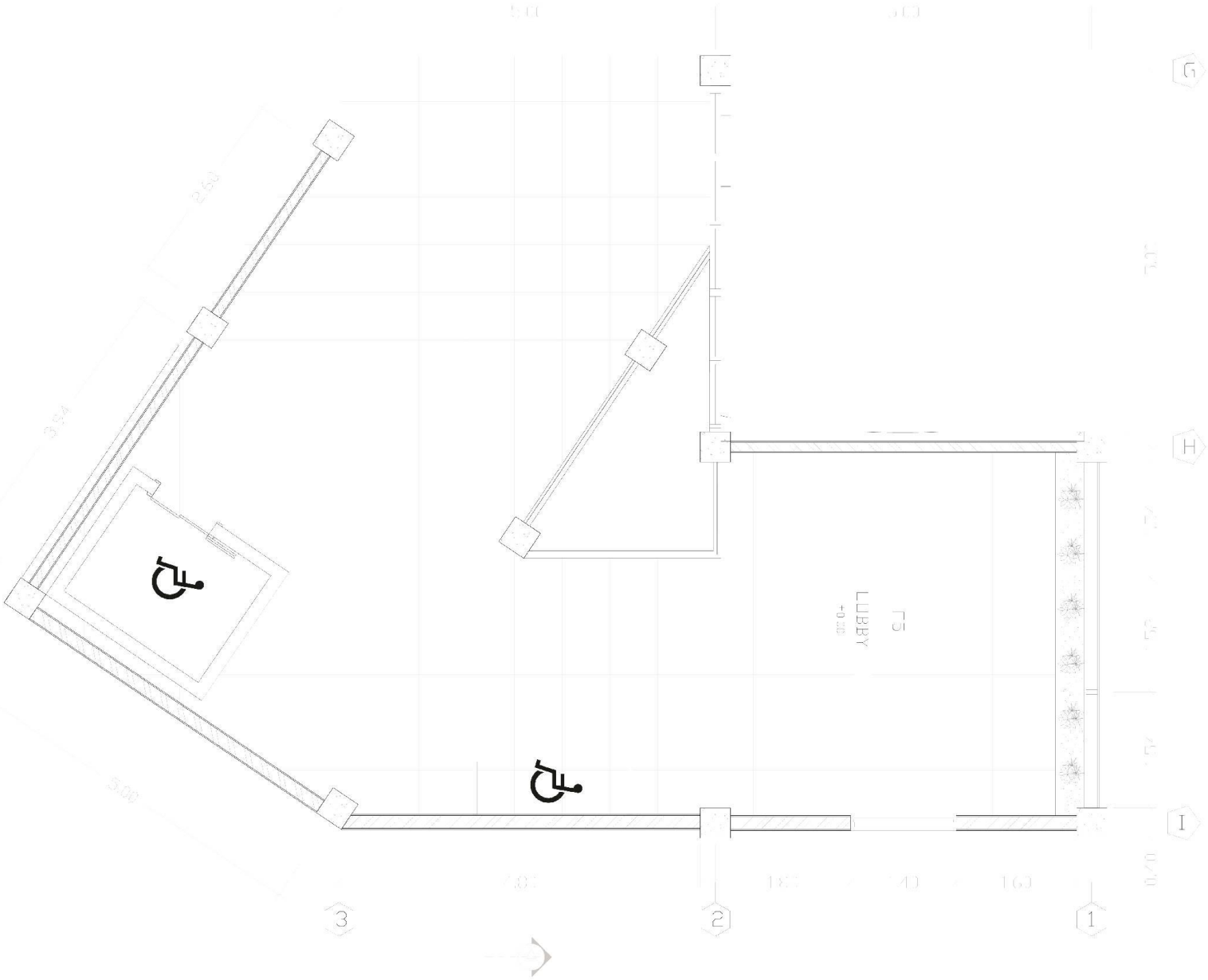
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



KETERANGAN :
A ENTRANCE MUSEUM
B AREA RESEPSIONIS
C AREA DUDUK SEFASEL
D DUDUK PAMER BENDA BERSEJARAH (BBS)
E AREA DUDUK LIFT
F AREA DUDUK SEFASE
G AREA DUDUK LOBI
H LIFT

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR	SKALA
RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH 1 : LOBBY	1:40

TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	011

DIGAMBAR OLEH

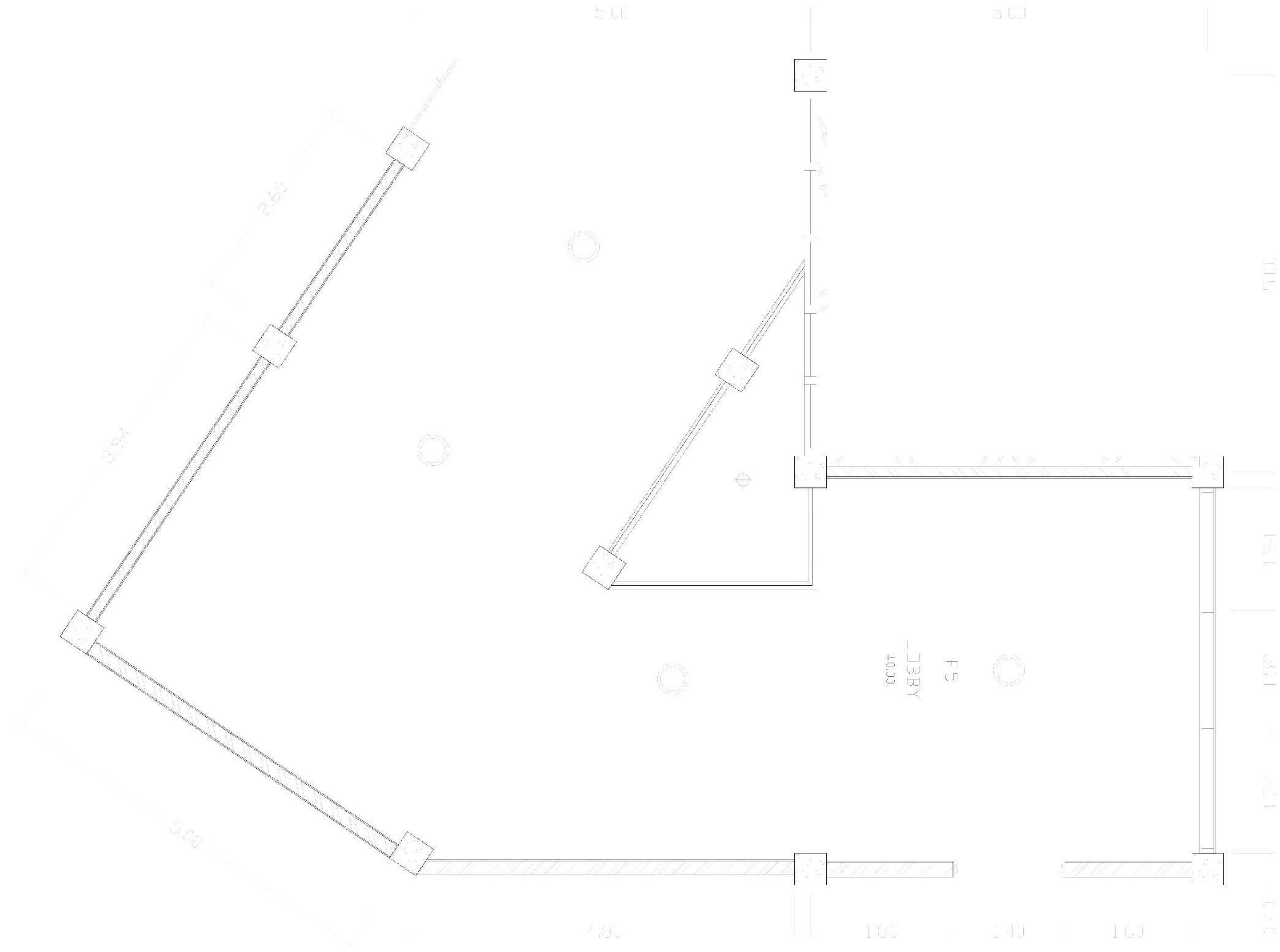
NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

NILAI	CATATAN



KETERANGAN :

◎ DOWNLIGHT

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
A ENTRANCE MUSEUM
B AREA RESEPSIONIS
C AREA DUDUK DEFABEL
D OBJEK PAMER BENDA BERSEJARAH (BB)
E AREA DUDUK LIFT
F AREA DUDUK TERAS
G AREA DUDUK LOBI
H LIFT

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA PLAFON RUANG TERPILIH 1 : LOBBY		1:40
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	012

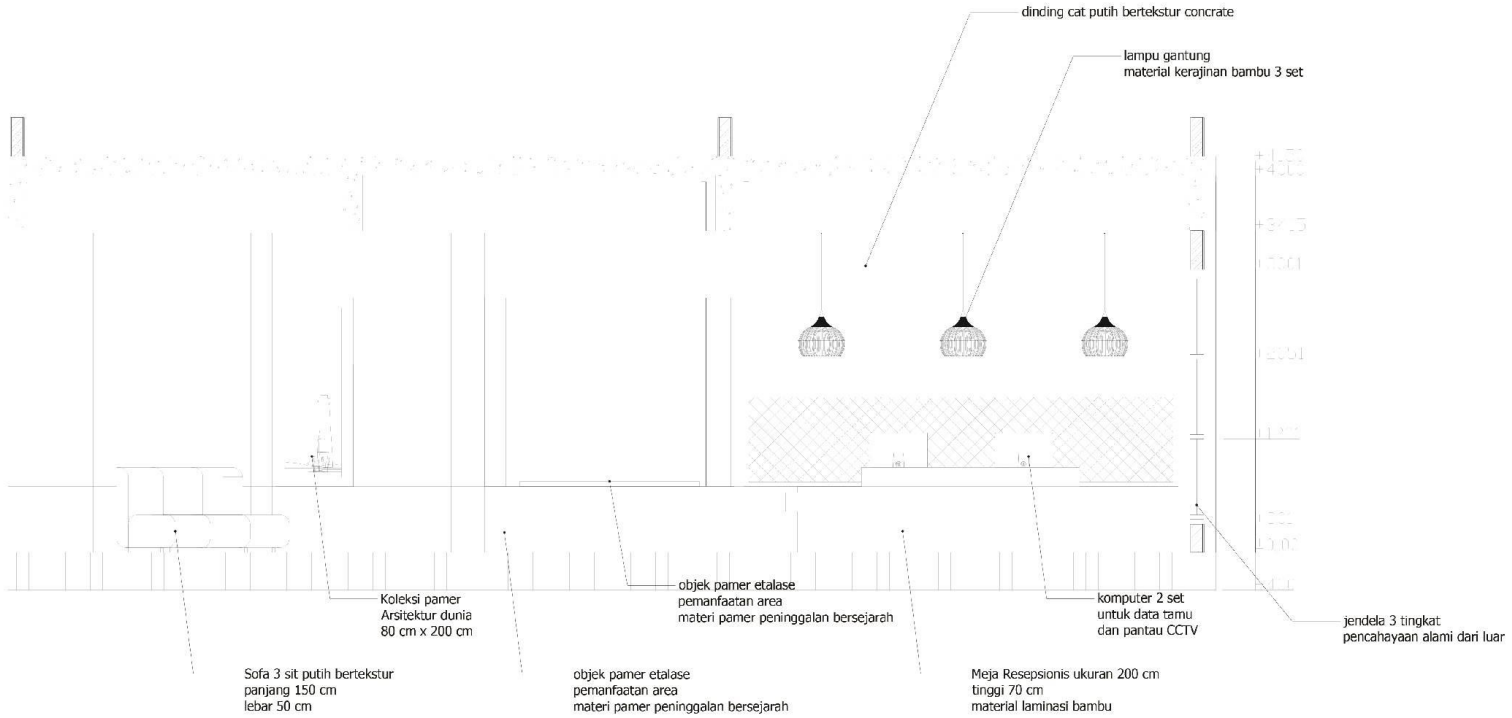
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



POTONGAN AA' LOBY
SKALA 1:40

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
A ENTRANCE MUSEUM
B AREA RESEPSIONIS
C AREA DUDUK SEMENTARA
D DUDUK PAMER BENDA BERSEJARAH (BB)
E AREA DUDUK LIFT
F AREA DUDUK OFFICE
G AREA DUDUK LOBBI
H LIFT

JUDUL GAMBAR		SKALA
POTONGAN AA' RUANG TERPILIH 1 : LOBBY		1:40
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	013

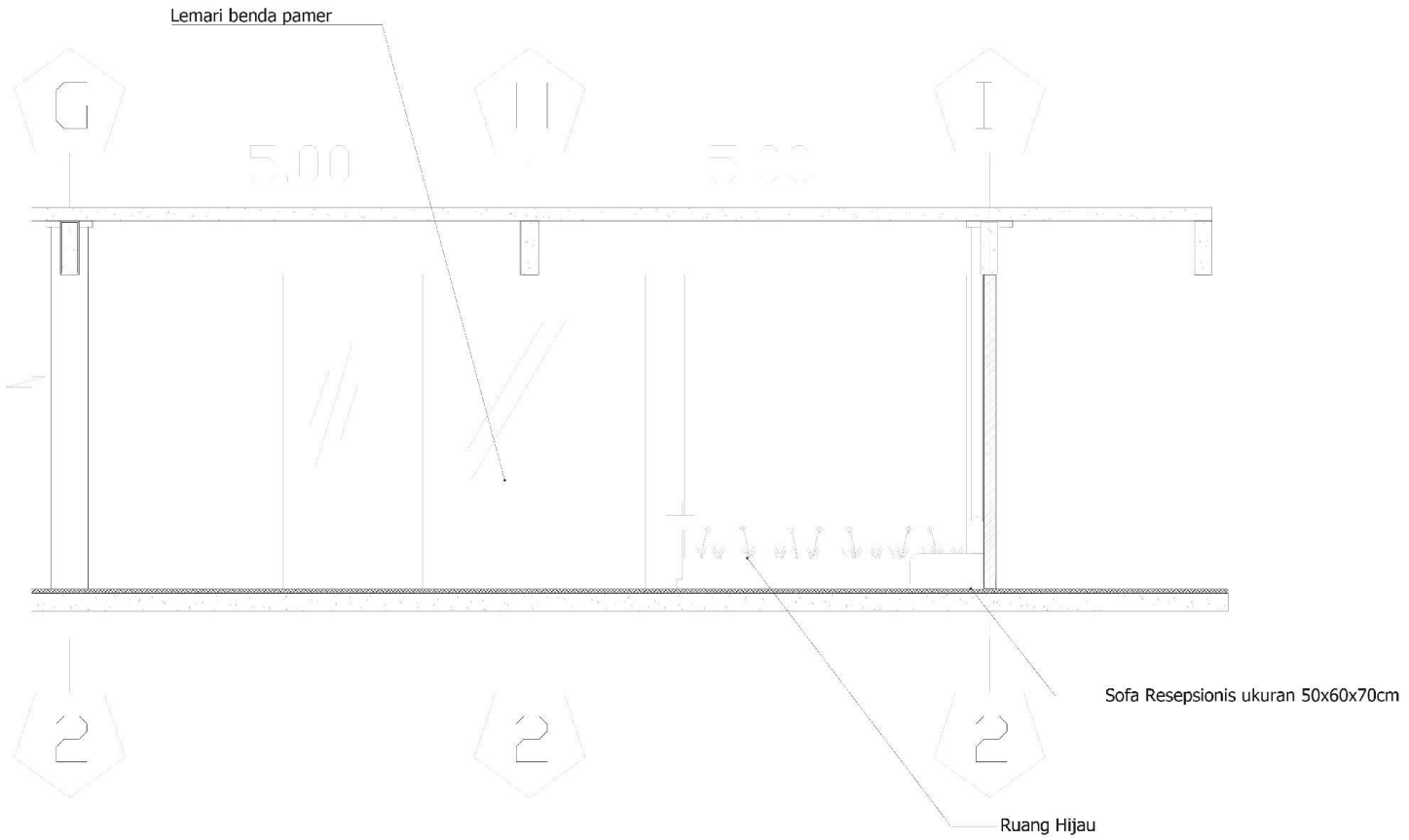
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



POTONGAN BB' LOBY
SKALA 1:40

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
A ENTRANCE MUSEUM
B AREA RESEPSIONIS
C AREA BLOK DEPOSEL
D UJUNG PAMER BENDA BERSEJARAH (BB)
E AREA BLOK LIFT
F AREA BLOK OPERASI
G AREA BLOK LOBI
H LIFT

JUDUL GAMBAR		SKALA
POTONGAN BB' RUANG TERPILIH 1 : LOBBY		1:40
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	014

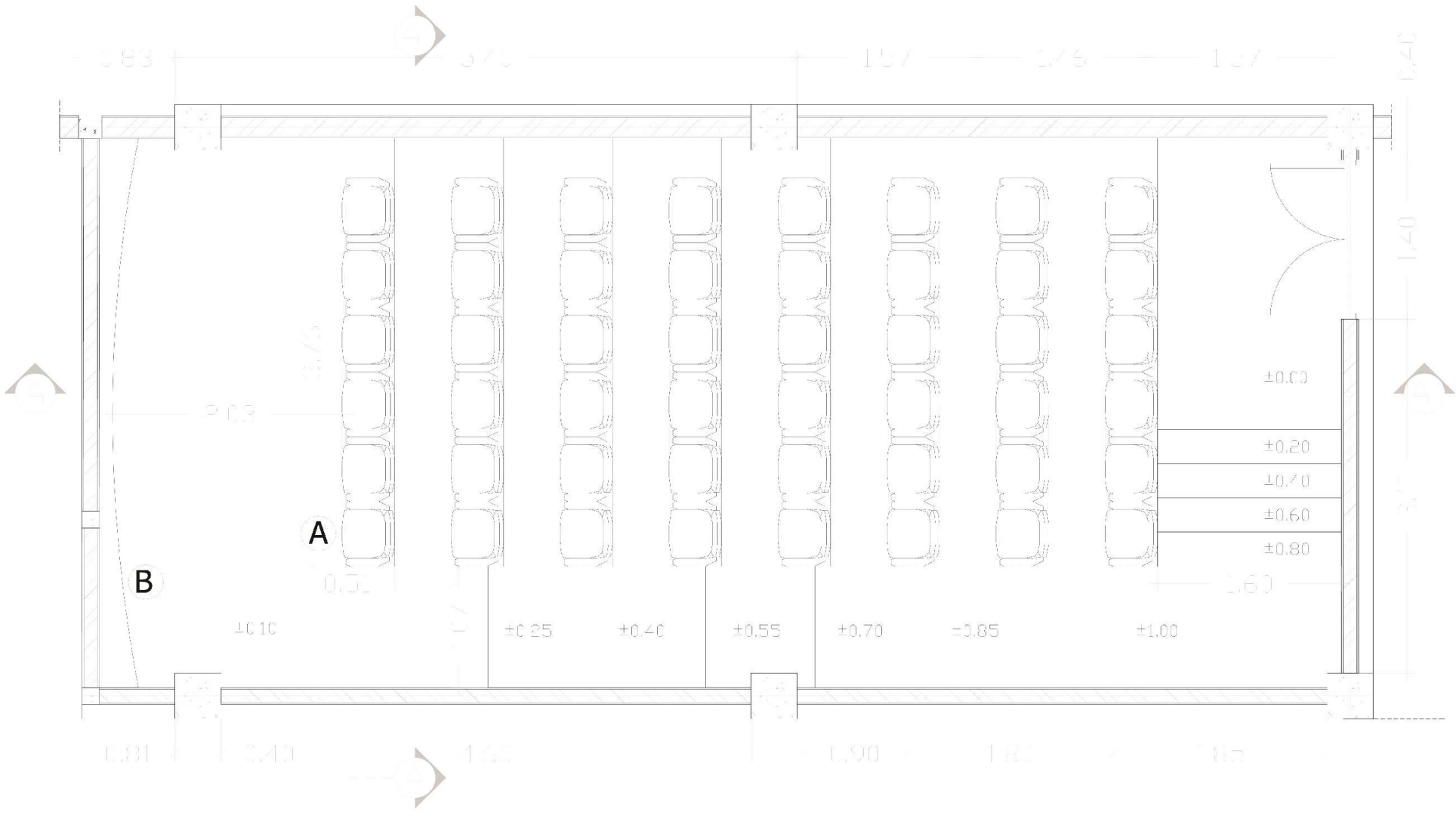
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
A. AREA SENI AUDIO VISUAL
B. AREA VISUAL BASED ART

JUDUL GAMBAR		SKALA
RUANG TERPILIH 2 AUDITORIUM		1:25
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	015

DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH 2 : AUDITORIUM		1:25
TANGGAL	**SATUAN**	**NO GAMBAR**
22/06/2020	MM	016

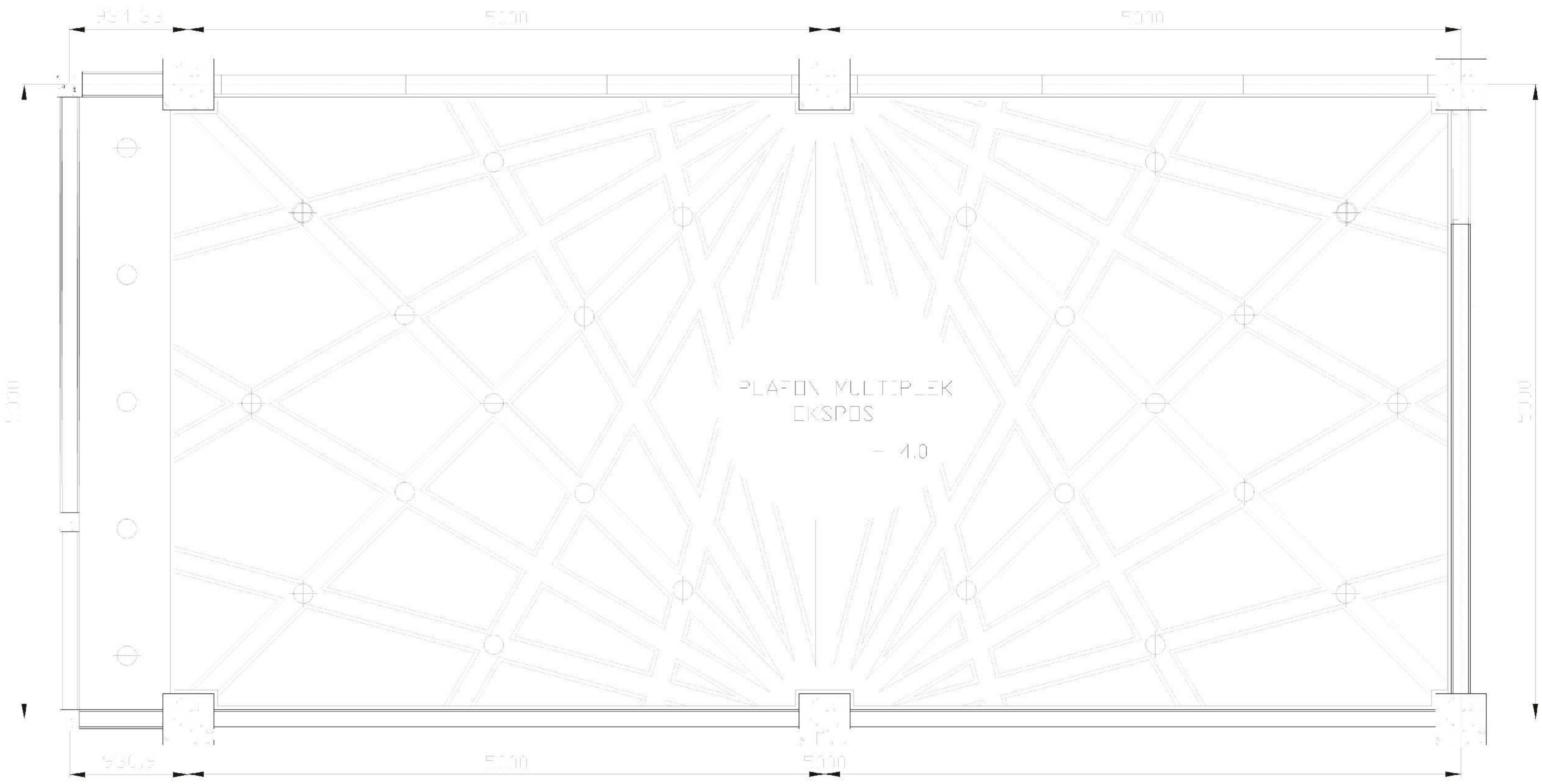
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



KETERANGAN :

◎ DOWNLIGHT

⌖ LIGHT

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA PLAFON RUANG TERPILIH 2 : AUDITORIUM		1:25
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	017

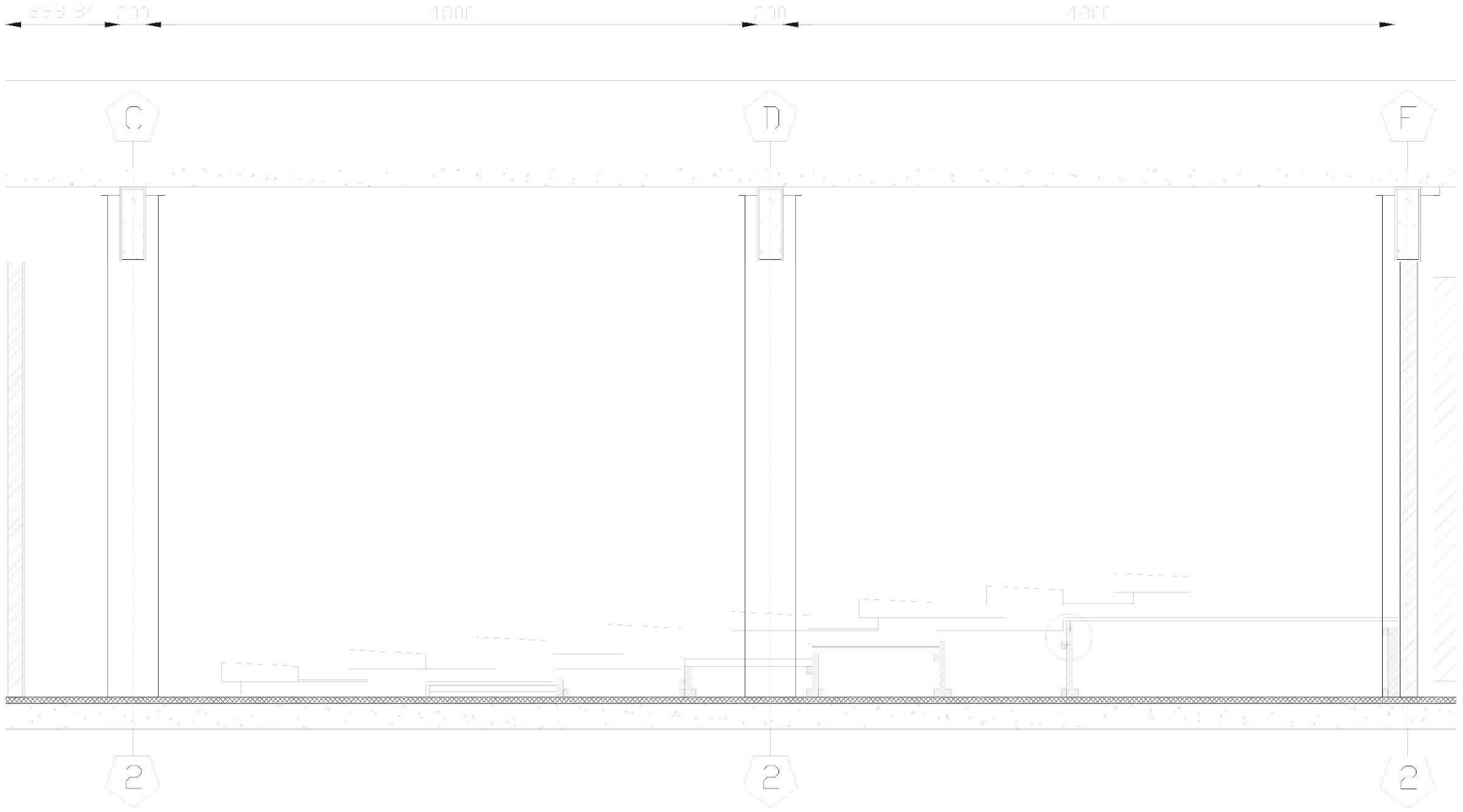
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

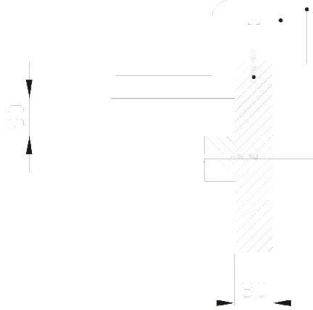
KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



POTONGAN AA' AUDITERIUM
SKALA 1:25



KARPET
MULTIPLEK
SKRUP
KAYU USUK

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
POTONGAN AA' RUANG TERPILIH 2 : AUDITORIUM		1:25
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	018

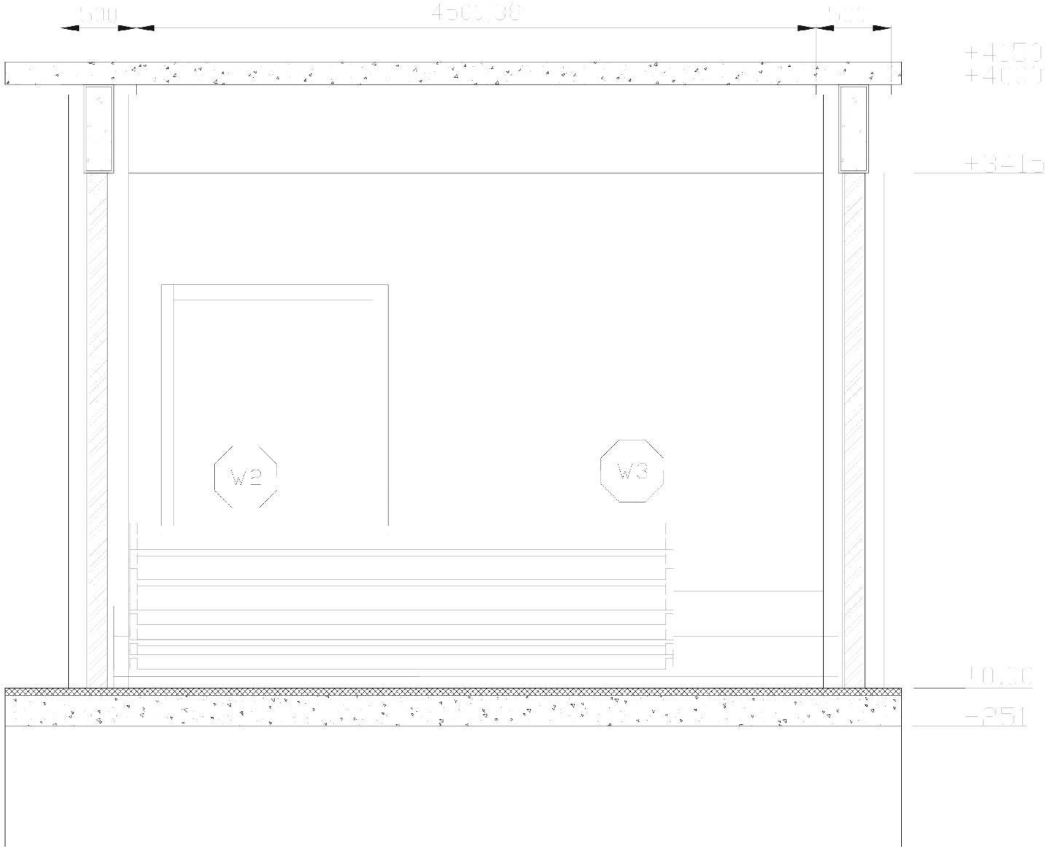
DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

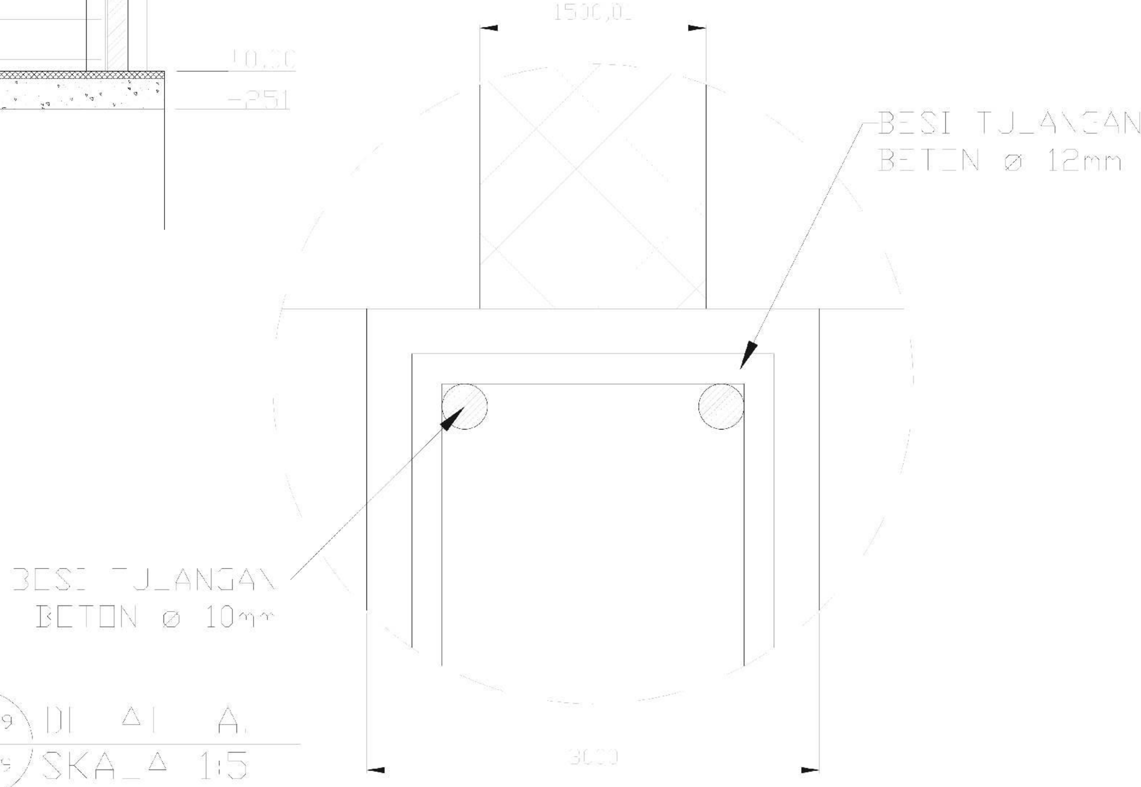
KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.
NILAI	CATATAN



POTONGAN BB' AUDITORIUM
SKALA 1:25



GB 29 | 18 | 19
DETAIL A
SKALA 1:5

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

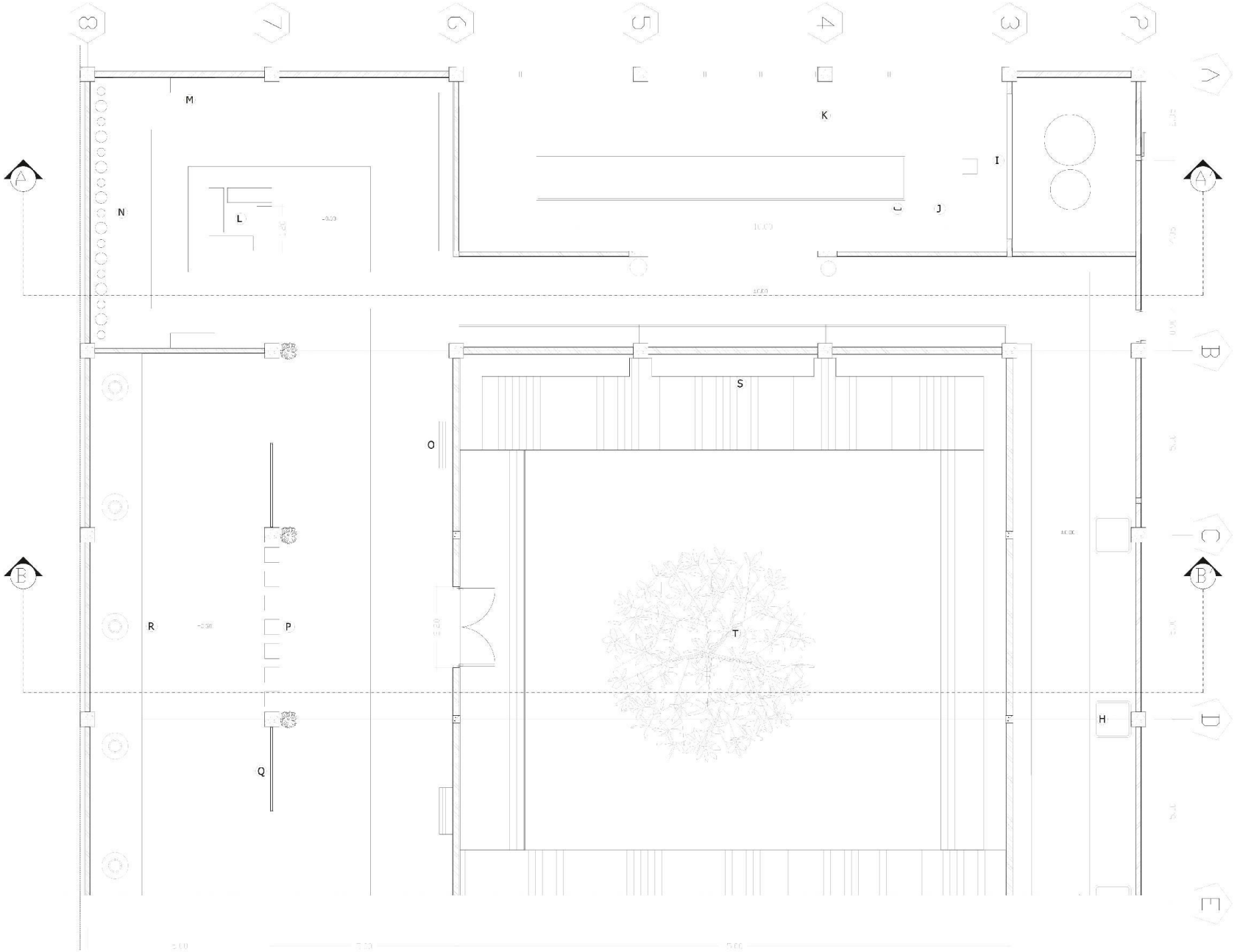
LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

KETERANGAN :
A. KURSI BENCH AUDIO VISUAL
B. AREA VISUAL BASED BIG

JUDUL GAMBAR		SKALA
POTONGAN BB' RUANG TERPILIH 2 : AUDITORIUM		1:25
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	024
DIGAMBAR OLEH		
NAMA		NRP
MOH NASHRULLAH		08411640000035
KELAS	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	
DIPERIKSA OLEH		
DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
NILAI	CATATAN	

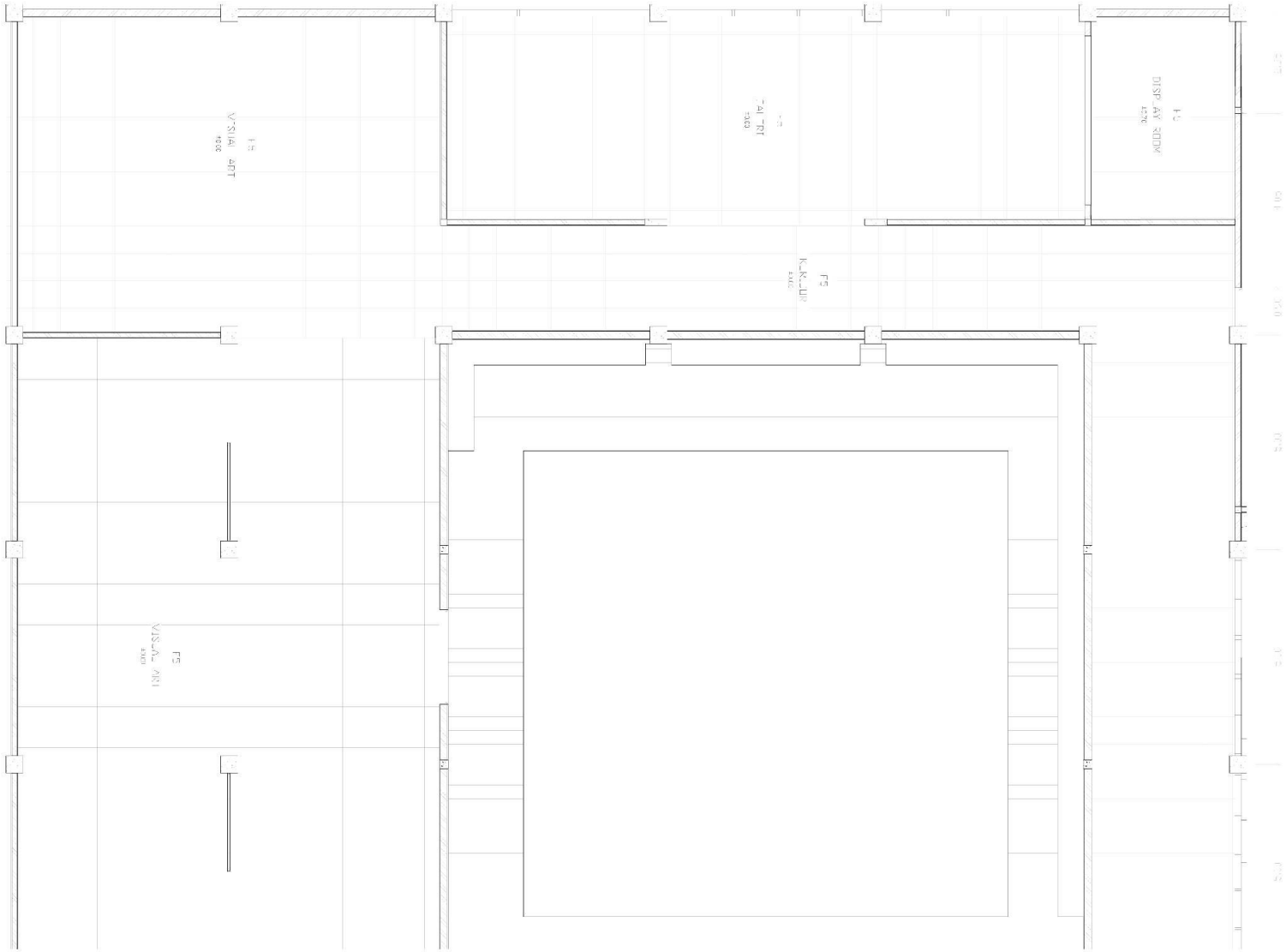


DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	KETERANGAN H. AREA DISPLAY JENIS KAMUS BB I. AREA OBJEK PAMER BB CASE J. AREA DISPLAY BB NUSANTARA K. AREA DISPLAY NASKAH L. AREA DUDUK GALLERY M. AREA DISPLAY NASKAH BB UNTUK N. AREA DISPLAY BB UNTUK O. MEJA DISPLAY TIMUR TENGAH P. AREA DUDUK VISUAL ART Q. DISPLAY LAYANAN KARYA SENI R. AREA DISPLAY BB TIMUR TENGAH S. AREA DUDUK TAMAN T. TAMAN GRIYA

DIGAMBAR OLEH		KELAS	SKALA	DIPERIKSA OLEH
NAMA MOH NASHRULLAH	NRP 0841164000035	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	1:75	DOSEN PEMBIMBING Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

JUDUL GAMBAR	TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
LAYOUT KESELURUHAN TERPILIH	22/06/2020	MM	010		

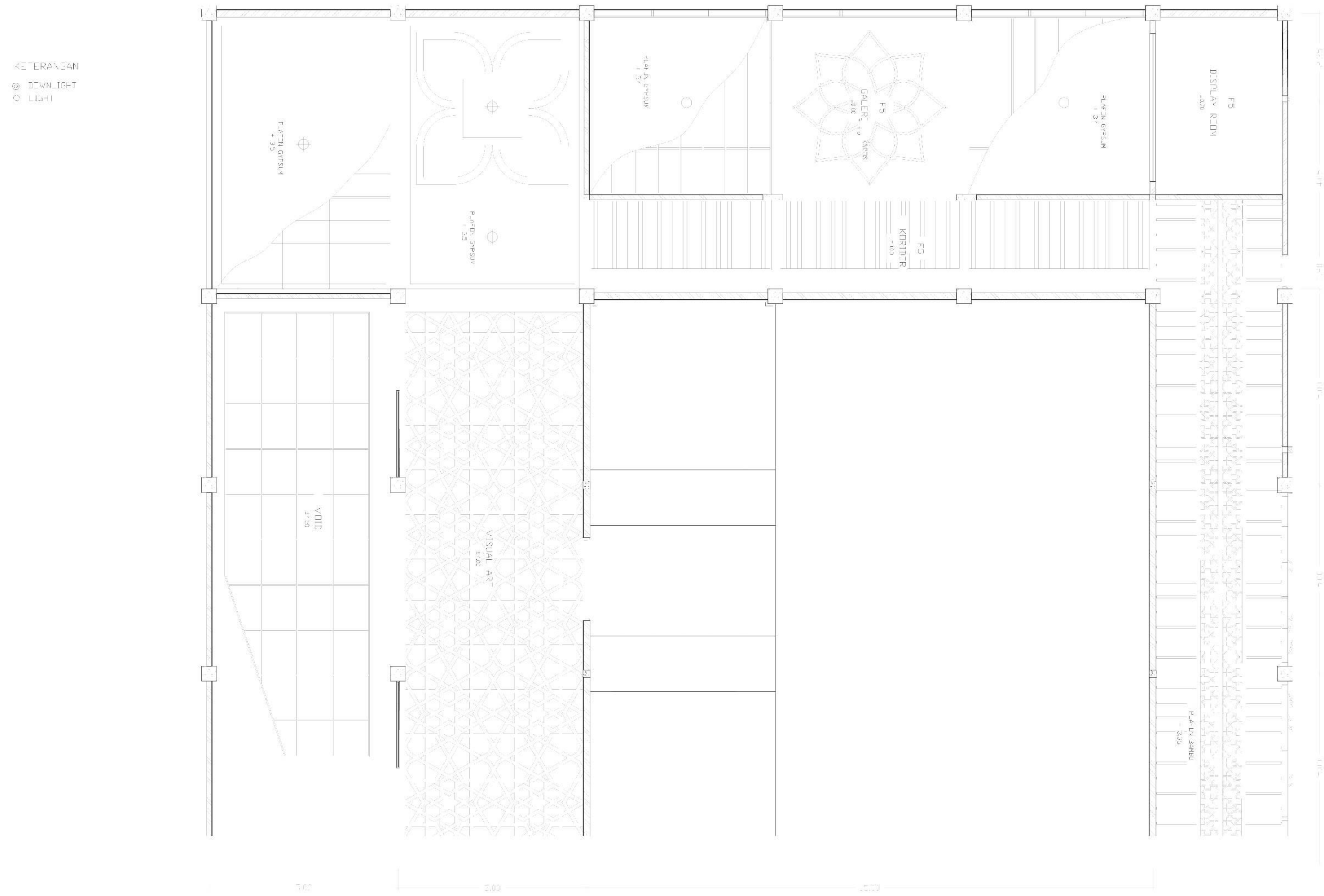


DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	KETERANGAN H. MEJA DISPLAY JESLER PAMER BB I. AREA OBJEK PAMER BB CASE J. AREA DISPLAY BB NUSANTARA K. AREA DISPLAY NASKAH L. AREA DUDUK GALLERY M. AREA DISPLAY NASKAH BB MUSHAF N. AREA DISPLAY BB TIMUR O. MEJA DISPLAY TIMUR TENGAH P. AREA DUDUK VISUAL ART Q. DISPLAY GAMBAR KARYA SEN R. AREA DISPLAY BB TIMUR TENGAH S. AREA DUDUK TAMAN T. TAMAN (RUH)

DIGAMBAR OLEH		KELAS	SKALA	DIPERIKSA OLEH	
NAMA	NRP	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	1:75	DOSEN PEMBIMBING	
MOH NASHRULLAH	08411640000035			Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	

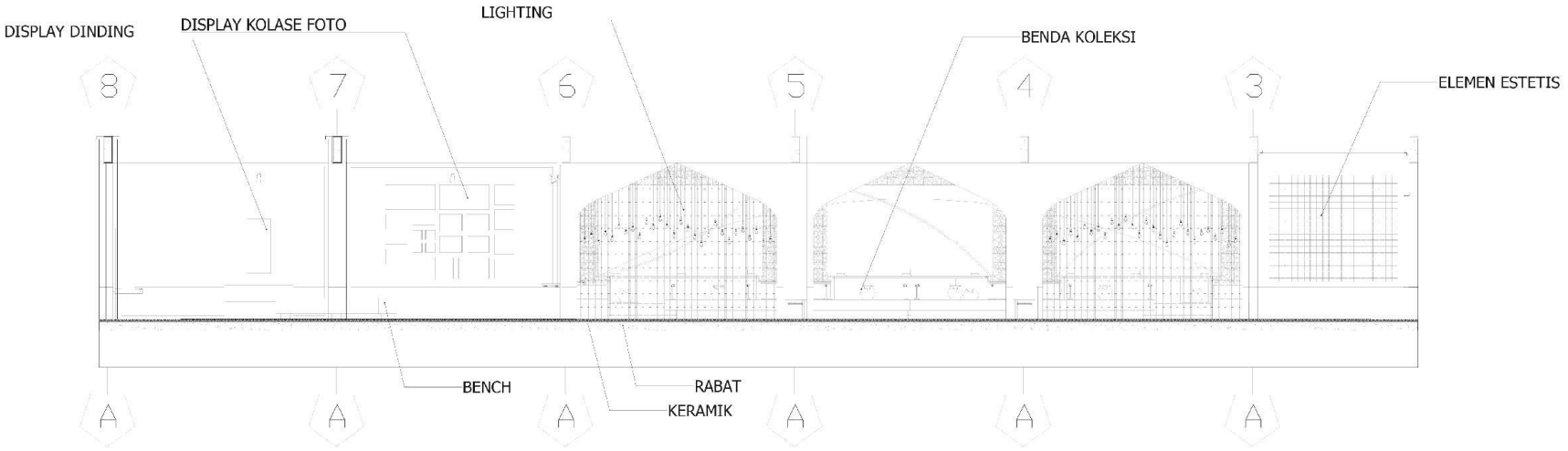
JUDUL GAMBAR	TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
RENCANA LANTAI RUANG TERPILIH 3 : RUANG PAMER	22/06/2020	MM	011		



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	KETERANGAN H. MEJA DISPLAY OBJEK PAMER BB I. AREA OBJEK PAMER BB CASE J. AREA DISPLAY BB NUSANTARA K. AREA DISPLAY NASKAH L. AREA DUDUK GALLERY M. AREA DISPLAY NASKAH BB EROPA N. AREA DISPLAY BB EROPA O. MEJA DISPLAY TIMUR TENGAH P. AREA DUDUK VISUAL ART Q. DISPLAY GAMBAR KARYA SENI R. AREA DISPLAY BB TIMUR TENGAH S. AREA DUDUK TAMAN T. TAMAN (RTH)

DIGAMBAR OLEH		KELAS	SKALA	DIPERIKSA OLEH	
NAMA	NRP	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	1:75	DOSEN PEMBIMBING	
MOH NASHRULLAH	08411640000035			Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
JUDUL GAMBAR		TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI / CATATAN
RENCANA PLAFOND RUANG TERPILIH 3 : RUANG PAMER		22/06/2020	MM	012	



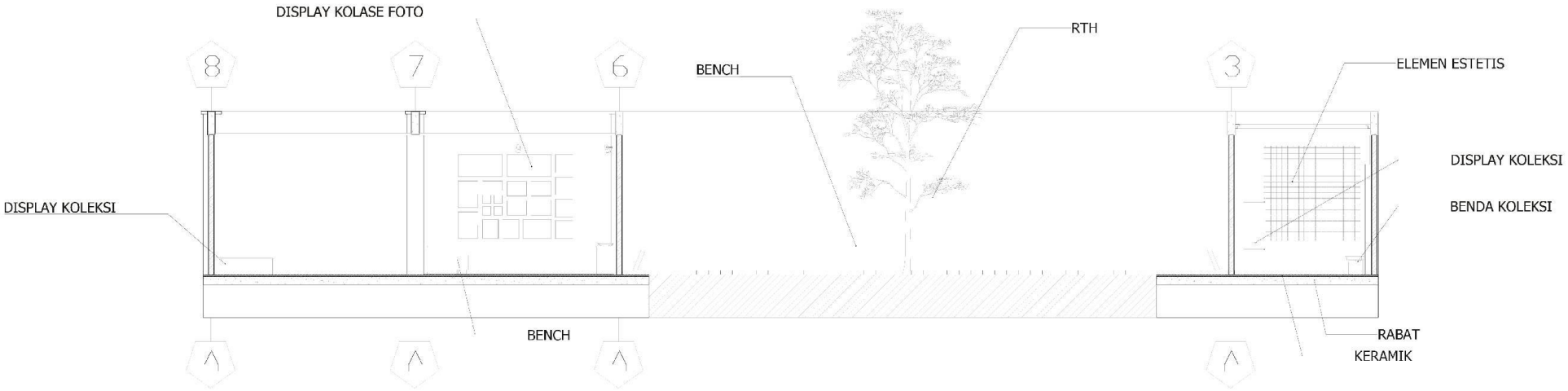
POTONGAN AA' RJANG PAVER
SKA A 1:75

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	

DIGAMBAR OLEH		KELAS	SKALA	DIPERIKSA OLEH	
NAMA	NRP	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	1:75	DOSEN PEMBIMBING	
MOH NASHRULLAH	08411640000035			Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	

JUDUL GAMBAR	TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
POTONGAN EKSISTING AA'	22/06/2020	MM	023		

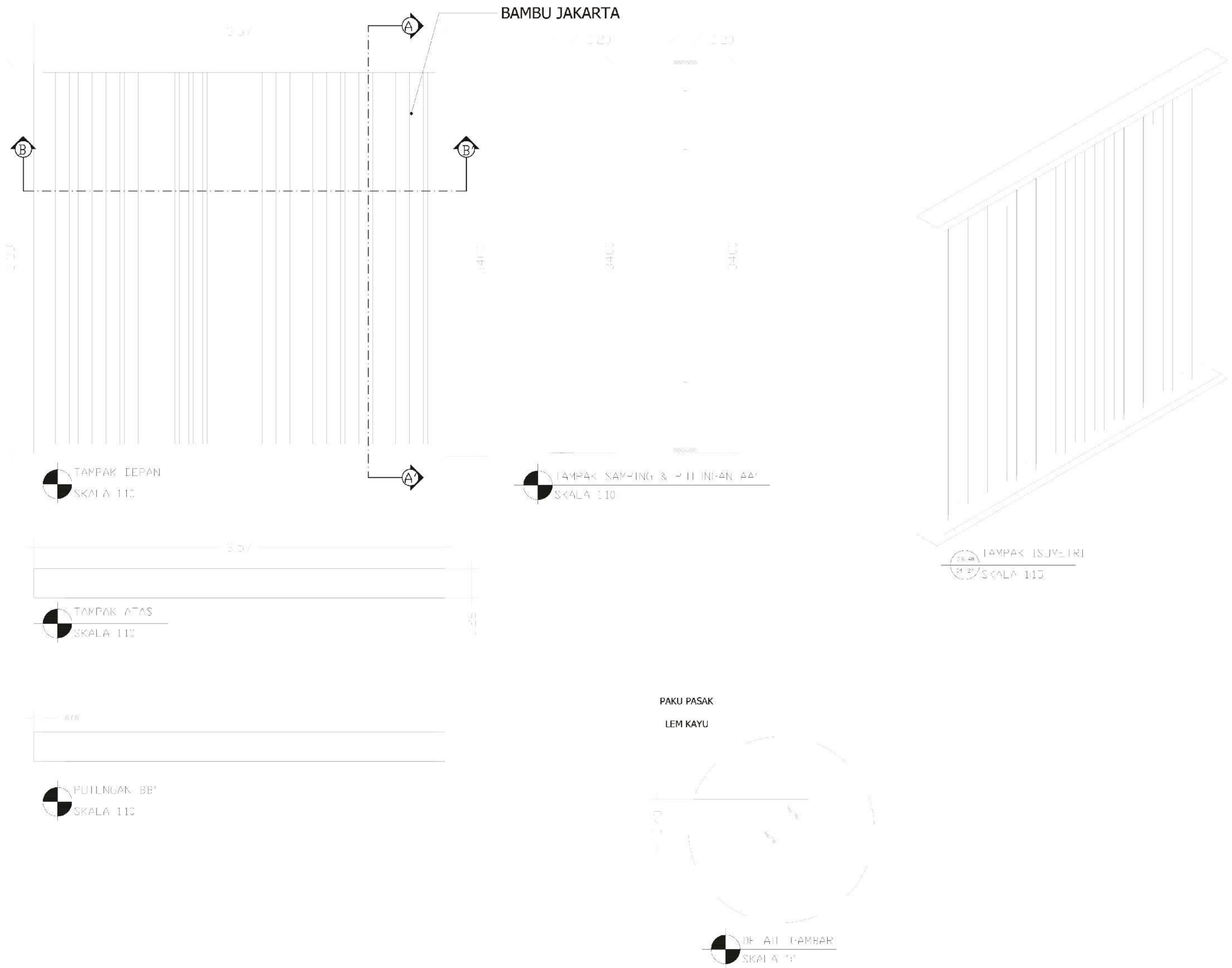


POTONGAN BB' RUANG PAMER
SKALA 1:75

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN	LOKASI KEGIATAN	KETERANGAN
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	

DIGAMBAR OLEH		KELAS		SKALA	DIPERIKSA OLEH	
NAMA	NRP	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR		1:75	DOSEN PEMBIMBING	
MOH NASHRULLAH	08411640000035				Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
JUDUL GAMBAR		TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR	NILAI	CATATAN
POTONGAN EKSISTING AA'		22/06/2020	MM	024		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
DETAIL ELEMEN ESTETIS 1 PARTISI		1:25
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	025
DIGAMBAR OLEH		
NAMA		NRP
MOH NASHRULLAH		08411840000035
KELAS	TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	
DIPERIKSA OLEH		
DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
NILAI	CATATAN	

TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
DETAIL ELEMEN ESTETIS 2 WALL DISPLAY		1:10
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	026

DIGAMBAR OLEH

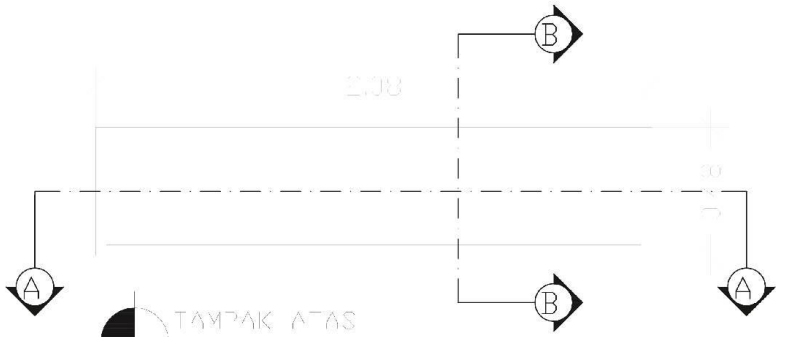
NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

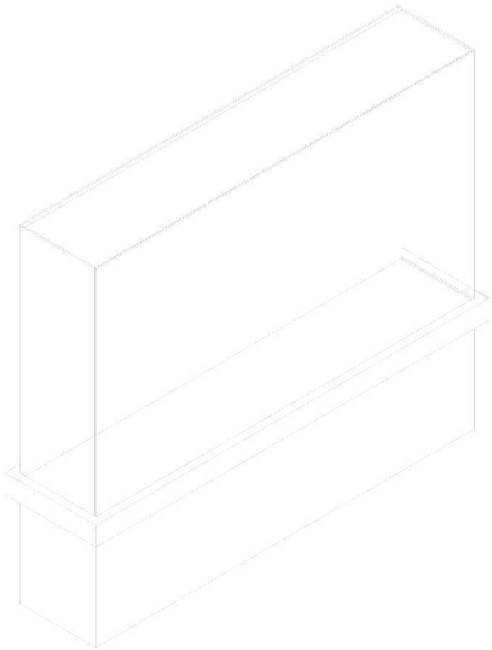
NILAI	CATATAN



TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10



GAMBAR SIMETRI
SKALA 1:10

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
DETAIL FURNITUR 1 CASE DISPLAY		1:25
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	026

DIGAMBAR OLEH

NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

NILAI	CATATAN

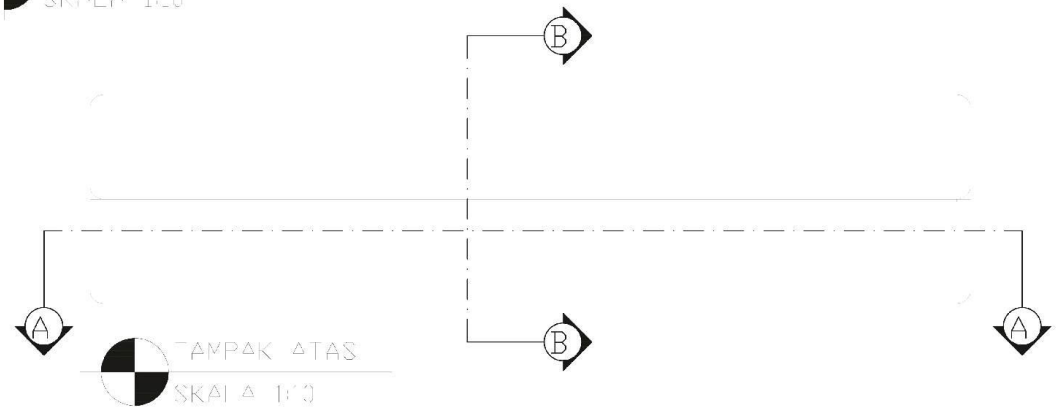
HPL

KAYU 4X4CM

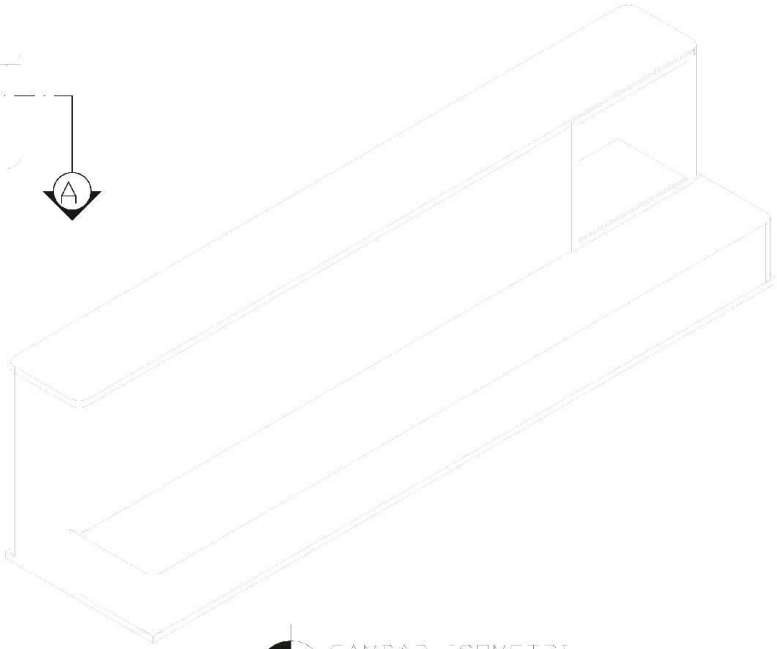
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

GAMBAR PERENCANA
SKALA 1:10



TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



GAMBAR ISOMETRI
SKALA 1:10

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)

NAMA KEGIATAN

DESAIN INTERIOR
INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM

LOKASI KEGIATAN

WISATA BAHARI LAMONGAN,
JAWA TIMUR

KETERANGAN

JUDUL GAMBAR		SKALA
DETAIL FURNITUR 2 MEJA DISPLAY		1:25
TANGGAL	SATUAN	NO GAMBAR
22/06/2020	MM	029

DIGAMBAR OLEH

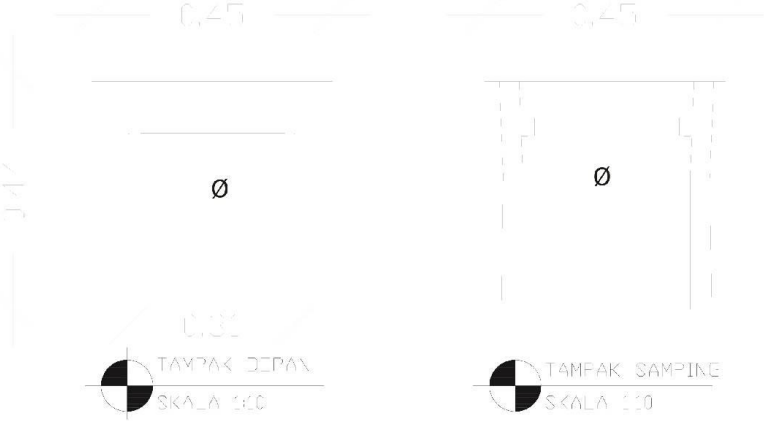
NAMA	NRP
MOH NASHRULLAH	08411640000035

KELAS TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DIPERIKSA OLEH

DOSEN PEMBIMBING	Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.

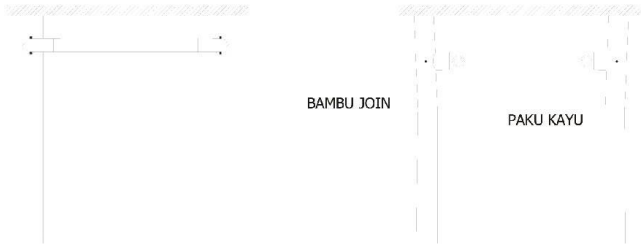
NILAI	CATATAN



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

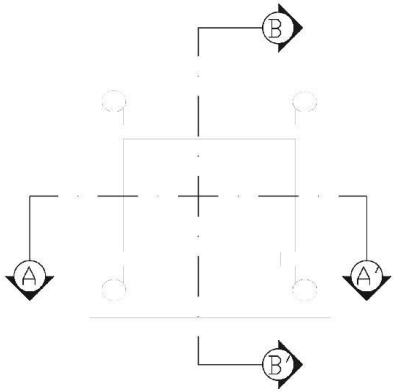
TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

BAMBU LAMINASI



TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

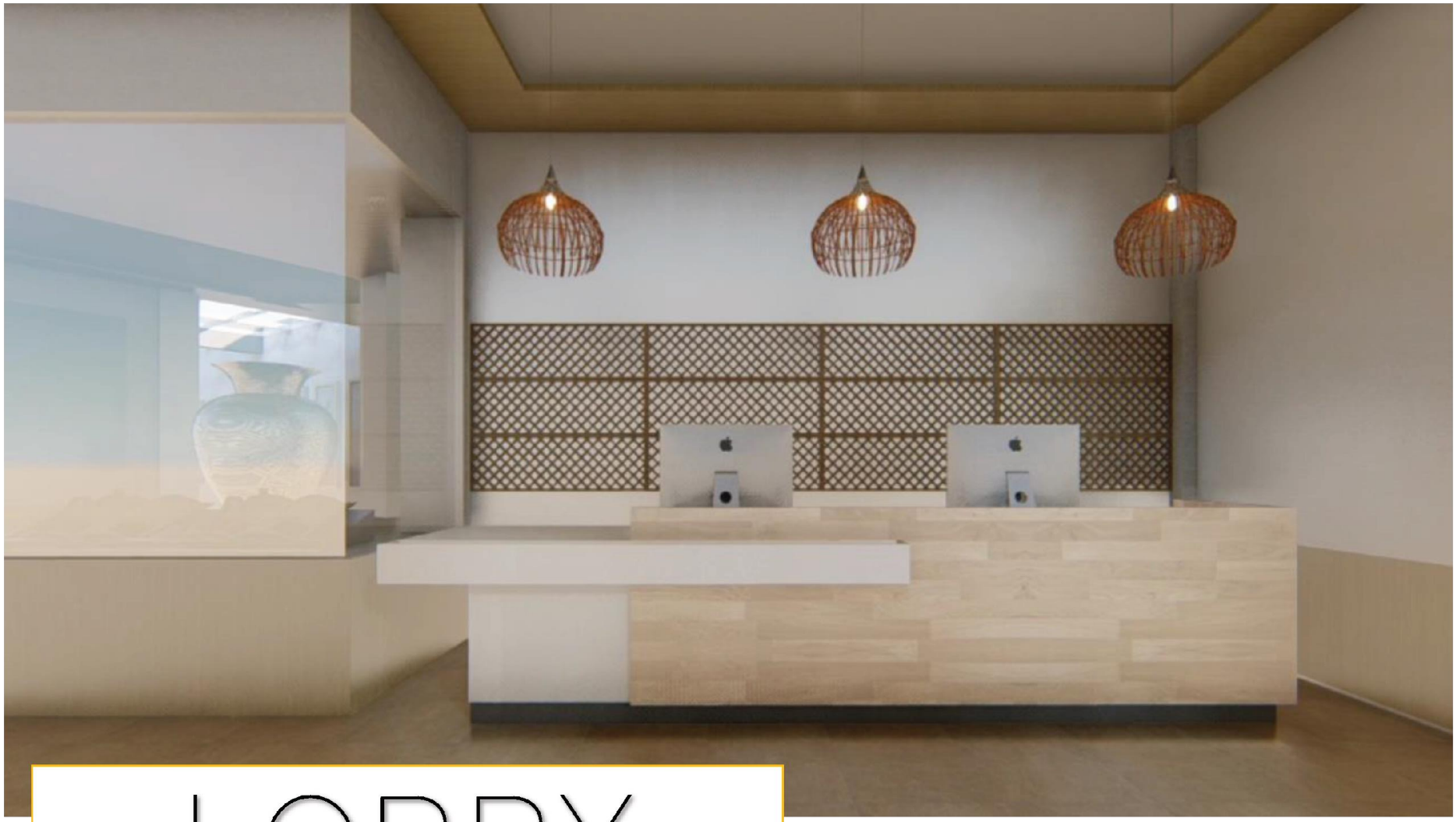
TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10



TAMPAK BAWAH
SKALA 1:10

TAMPAK ISOMETRI
SKALA 1:5

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER KAMPUS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JL. ARIEF RACHMAN HAKIM, SUKOLILO, SURABAYA 60111	
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL MATA KULIAH TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (DI 184731)	
NAMA KEGIATAN	
DESAIN INTERIOR INDONESIAN ISLAMIC ART MUSEUM	
LOKASI KEGIATAN	
WISATA BAHARI LAMONGAN, JAWA TIMUR	
KETERANGAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA
DETAIL FURNITUR 3 MEJA DISPLAY	1:10
TANGGAL / SATUAN / NO GAMBAR	
22/06/2020 / MM / 030	
DIGAMBAR OLEH	
NAMA / NRP	
MOH NASHRULLAH / 08411640000035	
KELAS: TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR	
DIPERIKSA OLEH	
DOSEN PEMBIMBING: Thomas Ari Kristianto, S.Sn., M.T.	
NILAI / CATATAN	

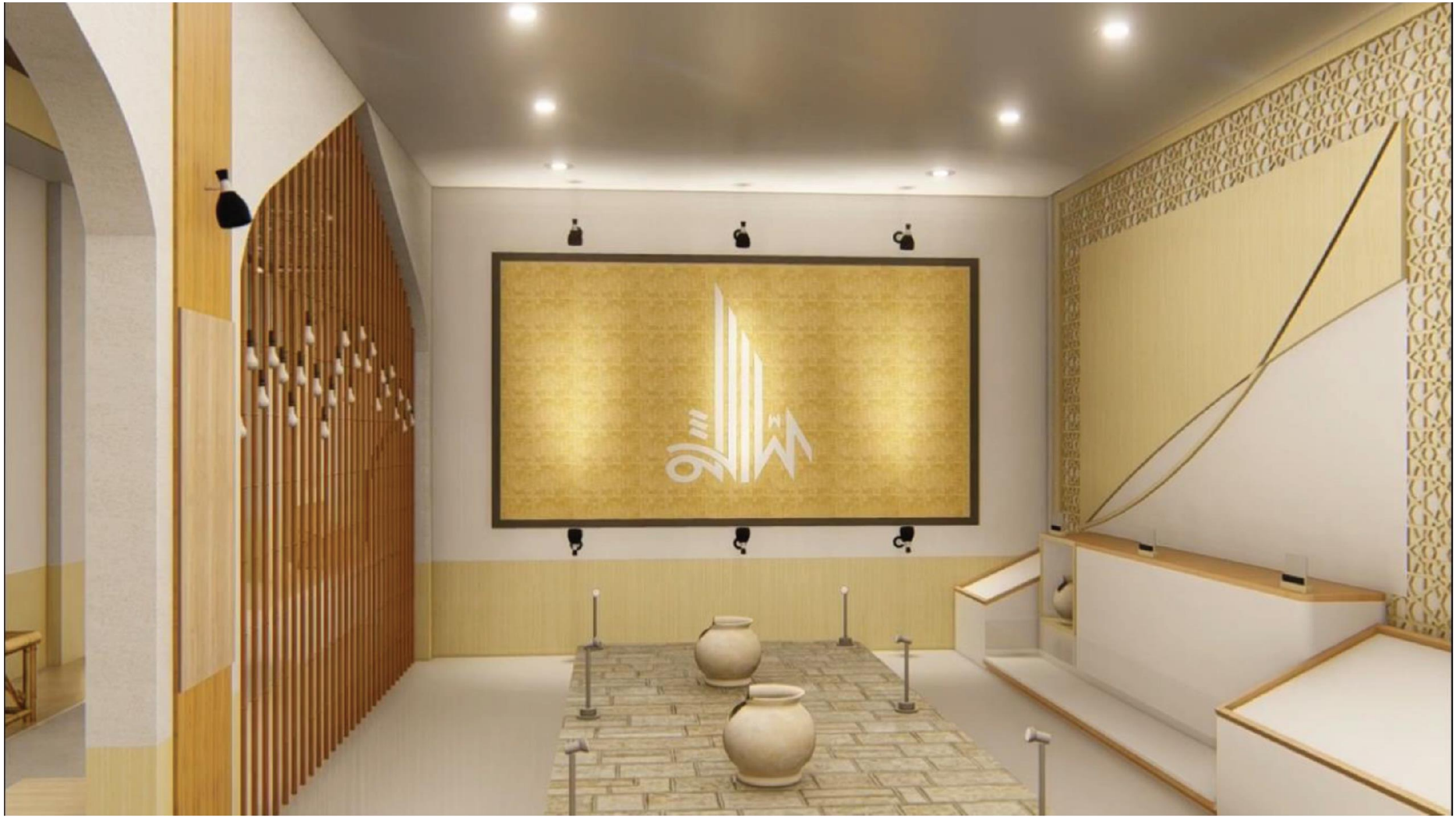


LOBBY

KORIDOR

AUDITORIUM

GALLERY



VISUAL ART

VISUAL ART

LEMBAR ANTI PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Moh nashrullah

NRP : 08411640000035

Jurusan : Desain Interior ITS

Menyatakan bahwa :

Judul Tugas Akhir : Desain Interior “Indonesian Islamic Art Museum” dengan Konsep Visual Interaktif dan Kontemporer

Merupakan hasil karya saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi bila terbukti bahwa karya tulis bukan karya saya.

18 Agustus 2020

Penulis

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

Hari / Tanggal	1 Juli 2020

Nama Mahasiswa/i	M. Nasrulloh
NRP	08411640000035
~~**Dosen Pembimbing**~~ **/ Penguji ***	PENGUJI

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

1. Safety system bangunan dan koleksi, supaya tidak mudah dipegang pengunjung. Signage, informasi koleksi, dll -
2. Treatment pencahayaan alami terhadap koleksi. Usahakan membuat model koleksi sesuai dengan eksisting. Buat daftar koleksi, jumlah dan dimensi, baru anda bisa membuat display koleksi. -
3. Aplikasi material bambu masih belum terlihat menonjol, kursi bambu belum menjadi bagian desain yang menarik. Karakter Islam Nusantara dijelaskan kembali dan dimunculkan dalam desain. Museum belum menjawab rumusan masalah #2. -
4. Studi pembanding obyek sejenis. -
5. Perbaiki toilet, pertimbangkan sirkulasi – penumpukan pengunjung – area duduk – area foto selfie/wefie, terkait sirkulasi, barang bawaan pengunjung, dll. Petakan pengunjung dari segi usia, dan fasilitas yang menarik untuk usia tersebut. -
6. Lengkapi gartek anda, titik2 lampu, safety system kebakaran dan jalur evakuasi. **DONE**

Tanda Tangan

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

Pada hari ini, tanggal	Rabu, 1 Juli 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	Muhammad Nasrullah
NRP	0841164000
Dosen Pembimbing	Thomas Ari Kristianto
Judul	MUSEUM PERKEMBANGAN ISLAM NUSANTARA LAMONGAN
Catatan Sidang TA	
Kelengkapan portfolio memenuhi syarat. Kualitas gambar memenuhi syarat, namun kualitas masih berpeluang dimaksimalkan. Gartek sangat perlu ditingkatkan. Pola pikir baik, detail materi dan konten museum perlu belajar lagi. Eksplorasi desain baik	

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

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Nama :
NIP :

Dosen Penguji 2

Nama :
NIP :

Dosen Pembimbing

Nama : Thomas Ari Kristianto
NIP : 197504292001121002

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

Hari / Tanggal	Rabu, tanggal 01 Juli 2020
Nama Mahasiswa/i	**MOH NASHRULLAH**
NRP	08411640000035
Dosen ~~Pembimbing~~ / Penguji *	Ir. Budiono, M.Sn.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

Laporan TA :

- Rumusan Masalah:
  1) Kurang spesifik!, sebaiknya dijlskan mengapa tdk tersampaikan sec. optimal?
  2) Tema Islam Nusantara yg bgmn? Hrs dijelaskan!
- Periodisasi benda pamer dikaitkan dg sekuen ruang belum dijelaskan !
- Identifikasi karakteristik benda koleksi belum dijelaskan?
- Konsep display ? antara lain dikaitkan dg karakteristik benda koleksi belum dijlskn?
- Konsep interaktif ? dan diimplementasikan dimana sj belum dijlskan?

Gambar Kerja :

- Gbr layout dan potongan eksisting belum ada? **DONE**
- Gbr layout skematik berwarna ruang terpilih 1 & 3 belum ada?
- Pada gbr pot r. terpilih 1 belum terlihat konstruksi plafon dan lantainya? **DONE**
- Notasi pot A, B, C pd gbr layout keseluruhan tdk jelas! **DONE**
- Notasi as kolom pd gbr potongan tdk jls/salah! **DONE**

Gambar 3d & Animasi :

- Gbr 3D harap disertai keyplan ttg posisi dan arah pengambilan gambar !
- Gbr 3D sebaiknya diberi ilustrasi gambar orang (transparan lbh baik), sbg acuan skala selain membantu ungkapan suasana

RAB : Analisa Harga Satuan, serta Rekapitulasi belum ada ? -

Jurnal :

- Kajian pustaka/teori (biasanya bab 2), serta Metodologi desain (bab 3) belum ada ?
- Di hlm 3 ada bab “Prinsip-prinsip Publikasi”, ini maksudnya apa?

Tanda Tangan

BIODATA PENULIS

Moh Nashrullah lahir di kota Lamongan pada tanggal 03 November 1997. Anak bungsu dari dua bersaudara ini telah menempuh pendidikan formal TK-SMP di Bustanul Ulum, dan SMA Negeri 2 Lamongan. Kemudian setelah lulus penulis yang memiliki hobi menggambar dan travelling ini mengikuti Ujian Masuk Desain pada tahun 2015 namun belum beruntung dan melanjutkan Program Vokasional Desain (Prodes) selama setahun di Despro, ITS. Pada tahun 2015, penulis akhirnya diterima di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul "Desain Interior Indonesian Islamic Art Museum dengan Konsep Visual Interaktif dan Kontemporer" karena penulis menyadari adanya perkembangan teknologi menyebabkan tingkat kepopuleritasan museum berkurang sehingga masyarakat semakin enggan untuk memilih museum sebagai tujuan untuk berekreasi. Kemudian fasilitas untuk masyarakat yang memiliki keterbatasan belum sepenuhnya diterapkan, khususnya pada bangunan-bangunan di Indonesia. Oleh sebab itu penulis ingin membuat museum menjadi destinasi wisata edukasi khususnya oleh warga kota Lamongan, dengan tanpa keterbatasan dimana masyarakat dapat dengan mudah mengaksesnya. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca, apabila ingin melakukan diskusi lebih lanjut mengenai Tugas Akhir Desain Interior Museum Islam Lamongan ini dapat menghubungi penulis melalui e-mail : emnashrullah03@gmail.com