



**TUGAS AKHIR - DI 184836**

**DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP  
*ATTRACTIVE LEARNING BERLANGGAM MODERN NATURALIS***

**NADIA SAFIRA ARISANDY**  
NRP. 0841164000019

Dosen Pembimbing:  
Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

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





**TUGAS AKHIR - DI 184836**

**DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP  
*ATTRACTIVE LEARNING BERLANGGAM MODERN NATURALIS***

NADIA SAFIRA ARISANDY  
NRP. 08411640000019

Dosen Pembimbing:  
Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

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



**FINAL PROJECT - DI 184836**

**INTERIOR DESIGN OF AIRLANGGA KEDIRI MUSEUM USING  
ATTRACTIVE LEARNING CONCEPT WITH MODERN NATURAL STYLE**

NADIA SAFIRA ARISANDY  
NRP. 0841164000019

Supervisor Lecturer:  
Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT  
Faculty of Creative Design and Digital Business  
Sepuluh Nopember Institute of Technology  
Surabaya 2020



**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP  
*ATTRACTIVE LEARNING BERLANGGAM MODERN NATURALIS***

**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:

**NADIA SAFIRA ARISANDY**

**NRP 08411640000019**

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir



**Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.**

**NIP. 19830707 201012 2004**



# **DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP *ATTRACTIVE LEARNING* BERLANGGAM MODERN NATURALIS**

Nama Mahasiswa : Nadia Safira Arisandy  
NRP : 08411640000019  
Departemen : Desain Interior  
Dosen Pembimbing : Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

## **ABSTRAK**

Benda-benda peninggalan pada masa lampau menjadi bukti penting dan sumber pengetahuan akan sejarah berdirinya suatu bangsa, sehingga harus dijaga dan dirawat agar generasi-generasi selanjutnya dapat mempelajari serta turut melestarikannya. Benda peninggalan sejarah dapat dihimpun serta dirawat melalui museum untuk kemudian dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat.

Terletak di area wisata Goa Selomangleng Kota Kediri, Museum Airlangga merupakan salah satu museum arkeologi dan etnografi yang menyimpan ratusan koleksi benda peninggalan sebelum kerajaan Kediri hingga Majapahit dan di kelola oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kota Kediri.

Berdasarkan hasil penelitian penulis menggunakan metode observasi secara langsung dan pengumpulan data kuesioner, Museum Airlangga Kediri memiliki potensi besar mengingat lokasinya berada di kawasan wisata, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan minat pengunjung dengan cara mengoptimalkan fasilitas serta memberikan suasana baru pada desain ruangan. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui konsep desain *Attractive Learning* untuk mengoptimalkan minat belajar sejarah dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dengan langgam modern naturalis.

**Kata kunci:** *Museum Arkeologi dan Etnografi, Desain Interior, Attractive Learning*

# INTERIOR DESIGN OF AIRLANGGA KEDIRI MUSEUM USING ATTRACTIVE LEARNING CONCEPT WITH MODERN NATURAL STYLE

Name of Student : Nadia Safira Arisandy  
NRP : 0841164000019  
Department : Interior Design  
Supervisor Lecturer : Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

## ABSTRACT

Heritage objects from the olden days are critical evidence and source of knowledge on the history of a nation's establishment, thus the necessity of preserving and maintaining of them for the upcoming generations to learn from and carry on the preservation. Objects of historical heritage can be gathered and keep in good care by museums to then be used as educational facilities for the society.

Located in the tourism area of Selomangleng Cave of Kediri City, Airlangga Museum is one of the archeological and ethnographic with hundreds of historical heritage objects before Kediri kingdom's until Majapahit kingdom's and these museums managed by the Department of Culture, Tourism, Youth and Sports of Kediri City.

Results of the author's study, in which direct observation and questionnaire data collecting were applied, Airlangga Museum has great potential considering its location in a tourist area, suggest that there are a number of matters to be considered to increase the interests of Airlangga Kediri Museum visitors. Among them are optimizing facilities and creating fresh atmosphere on the interior design. These problems can be solved through the design concept of Attractive Learning to optimize interest in learning history and create a comfortable learning atmosphere with modern natural styles.

**Kata kunci:** *Museum of Archaeology and Ethnography , Interior Design, Attractive Learning*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala kenikmatan yang telah diberikan-Nya serta sholawat terucap kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW. Atas segala berkah, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Desain Interior yang berjudul “Desain Interior Museum Airlangga Kediri dengan Konsep *Attractive Learning* Berlanggam Modern Naturalis”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (DI 184836) Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut berperan dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Kedua orang tua, eyang, kakak dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan penuh serta doa-doa selama penulis menyusun Laporan Tugas Akhir ini.
2. DISBUDPARPORA Kota Kediri, serta pimpinan Sejarah dan Kepurbakalaan Yth. Ibu Endah Setyowati, SE beserta para staff atas izin survei dan data-data terkait yang diberikan.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Kepala Departemen Desain Interior.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan kesabaran dalam membimbing penulis guna menyelesaikan Tugas Akhir Desain Interior ini.
5. Bapak Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T. dan Bapak Caesario Ari Budianto, S.T., M.T. selaku dosen penguji Tugas Akhir Desain Interior yang telah memberikan kesempatan serta masukan kepada penulis.
6. Teman-teman DI 06 dan mas dan mbak DI 05 yang bersedia membantu dan memberikan saran selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman KC dan Diki yang memberikan saran serta semangat.

8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir Desain Interior ini, masih belum sepenuhnya sempurna. Penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan dalam penyampaian kata. Besar harapan penulis, Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi dalam menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca, khususnya di bidang Desain Interior, sehingga diperlukannya kritik dan saran yang bersifat membangun agar kedepannya menjadi lebih baik. Terima kasih penulis ucapkan atas kerjasamanya dalam mengapresiasi Laporan Tugas Akhir Desain Interior ini.

Surabaya, 31 Juli 2020

**Nadia Safira Arisandy**

**NRP.08411640000019**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
1.5.1 Bagi Mahasiswa .....	2
1.5.2 Bagi Perguruan Tinggi .....	3
1.5.3 Bagi Perusahaan / Objek Survei.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Studi Tentang Arkeologi dan Etnografi.....	5
2.2 Studi Tentang Museum.....	5
2.2.1 Pengertian Museum.....	5
2.2.2 Tugas dan Fungsi Museum .....	6
2.2.3 Jenis Museum.....	7
2.2.4 Pengguna Museum .....	8
2.2.5 Penataan dan Sirkulasi pada Ruang Museum .....	9
2.2.6 <i>Display</i> Museum .....	11
2.2.7 Penghawaan Museum.....	14
2.2.8 Pencahayaan Museum .....	14
2.2.9 Perawatan dan Pengamanan Museum .....	17
2.2.10 Studi Antropometri dan Studi Gerak.....	19
2.3 Kajian Tema Desain.....	22
2.3.1 Modern Naturalis.....	22

2.3.2 Kesenian Jaranan Kota Kediri.....	23
2.3.3 <i>Attractive Learning</i> .....	24
2.4 Studi Tentang Transformasi.....	25
2.4.1 Definisi dan Kategori Transformasi.....	25
2.5 Studi Eksisting .....	27
2.5.1 Site Plan Museum.....	27
2.5.2 Visi dan Misi .....	28
2.5.3 Susunan Organisasi .....	29
2.5.4 Fasilitas Museum Airlangga Kediri .....	30
2.5.5 Denah Eksisting.....	30
2.5.6 Koleksi Museum Arkeologi .....	30
2.5.7 Koleksi Museum Etnografi .....	40
2.5.8 Pengunjung Museum.....	44
2.6 Studi Pembandingan .....	44
2.6.1 Museum Sonobudoyo Yogyakarta.....	44
2.6.2 Museum National Singapore.....	47
<b>BAB III METODE DEesain</b> .....	51
3.1 Bagan Proses Desain.....	51
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data .....	52
3.1.2 Analisis Data .....	53
3.1.3 Tahapan Desain .....	53
<b>BAB IV ANALISA KONSEP DEesain</b> .....	55
4.1 Analisa Riset.....	55
4.1.1 Observasi dan Analisa Eksisting.....	55
4.3.2 Wawancara.....	59
4.3.3 Kuisisioner Online .....	60
4.2 Studi Pengguna .....	63
4.3 Studi Aktifitas dan Fasilitas .....	63
4.5 Sirkulasi Area .....	65
4.6 Konsep Desain .....	67
4.7 Aplikasi Konsep Desain.....	68
4.7.1 Konsep Plafon .....	68
4.7.2 Konsep Dinding.....	68
4.7.3 Konsep Lantai .....	69

4.7.4 Konsep Furnitur.....	69
4.7.5 Konsep Elemen Estetis.....	70
4.7.6 Konsep Warna.....	72
4.7.7 Konsep Pencahayaan.....	72
<b>BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN .....</b>	<b>73</b>
5.1 Alternatif <i>Layout</i> .....	73
5.1.1 Alternatif <i>Layout</i> 1.....	73
5.1.2 Alternatif <i>Layout</i> 2.....	74
5.1.3 Alternatif <i>Layout</i> 3.....	75
5.1.4 <i>Weighted Method</i> .....	75
5.2 Alternatif Konsep.....	77
5.2.1 Pemilihan Alternatif <i>Layout</i> .....	79
5.3 Pengembangan Alternatif <i>Layout</i> Terpilih.....	81
5.3.1 Pengembangan Area Terpilih 1.....	82
5.3.2 Pengembangan Area Terpilih 2.....	85
5.3.3 Pengembangan Area Terpilih 3.....	88
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
6.1 Kesimpulan.....	91
6.2 Saran.....	91
6.2.1 Bagi Desainer Interior.....	91
6.2.2 Bagi Pengelola Museum Airlangga Kediri.....	91
6.2.3 Bagi Pembaca dan Peneliti.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Alur yang disarankan ( <i>Suggested</i> ) .....	10
<b>Gambar 2. 2</b> Alur Tidak Berstruktur ( <i>Unstructured</i> ).....	10
<b>Gambar 2. 3</b> Alur yang diarahkan ( <i>Directed</i> ) .....	11
<b>Gambar 2. 4</b> Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda .....	12
<b>Gambar 2. 5</b> Tata Letak Panil Museum .....	13
<b>Gambar 2. 6</b> Alas Koleksi atau Pedestal .....	13
<b>Gambar 2. 7</b> Jenis Pencahayaan.....	16
<b>Gambar 2. 8</b> Standar Pencahayaan Museum.....	16
<b>Gambar 2. 9</b> Pengaman Koleksi Museum.....	18
<b>Gambar 2. 10</b> Pengamanan Benda Koleksi Arca.....	19
<b>Gambar 2. 11</b> Antropometri Display Karya Seni.....	20
<b>Gambar 2. 12</b> Jarak dan Sudut Pandang .....	20
<b>Gambar 2. 13</b> Sirkulasi Area Ruang Koleksi.....	21
<b>Gambar 2. 14</b> Ukuran Vitrin dan Manusia.....	21
<b>Gambar 2. 15</b> Vitrin dan Ukuran .....	22
<b>Gambar 2. 16</b> Interior Museum Bernuansa Modern Natural .....	23
<b>Gambar 2. 17</b> <i>Natural Materials</i> .....	23
<b>Gambar 2. 18</b> Kesenian Jaranan Kota Kediri.....	24
<b>Gambar 2. 19</b> Media Interaktif Museum.....	25
<b>Gambar 2. 20</b> Jenis Transformasi Bentuk.....	26
<b>Gambar 2. 21</b> Site Plan Museum Airlangga Kediri .....	27
<b>Gambar 2. 22</b> Site Plan Museum Airlangga Google Maps.....	28
<b>Gambar 2. 23</b> Susunan Organisasi Dinas Kebudayaan, Pariwisata, .....	29
<b>Gambar 2. 24</b> Denah Eksisting Museum Airlangga .....	30
<b>Gambar 2. 25</b> Teknologi Pada Museum Sonobudoyo Yogyakarta.....	45
<b>Gambar 2. 26</b> Keterangan Benda Koleksi yang Sedang Tidak di Tempat .....	45
<b>Gambar 2. 27</b> Lemari Dinding Benda Koleksi .....	46
<b>Gambar 2. 28</b> National Museum Singapore.....	47
<b>Gambar 2. 29</b> Dokumenter Pada National Museum Singapore.....	48
<b>Gambar 2. 30</b> Peletakkan Benda Koleksi Pada National Museum Singapore.....	48
<b>Gambar 2. 31</b> Media Interaksi National Museum Singapore .....	49
<b>Gambar 3. 1</b> Bagan Metodologi Desain.....	51
<b>Gambar 4. 1</b> <i>Bubble Diagram</i> .....	65
<b>Gambar 4. 2</b> Matriks Hubungan Ruang .....	66
<b>Gambar 4. 3</b> <i>Tree Method</i> .....	67
<b>Gambar 4. 4</b> Konsep Plafon .....	68
<b>Gambar 4. 5</b> Konsep Dinding .....	69
<b>Gambar 4. 6</b> Konsep Lantai .....	69
<b>Gambar 4. 7</b> Konsep Furnitur .....	70

<b>Gambar 4. 8</b> Transformasi Bentuk Elemen Estetis .....	71
<b>Gambar 4. 9</b> Ornamen Geometris .....	72
<b>Gambar 4. 10</b> Konsep Warna.....	72
<b>Gambar 5. 1</b> Alternatif <i>Layout</i> 1 .....	73
<b>Gambar 5. 2</b> Alternatif <i>Layout</i> 2 .....	74
<b>Gambar 5. 3</b> Alternatif <i>Layout</i> 3 .....	75
<b>Gambar 5. 4</b> Pengembangan Alternatif <i>Layout</i> Terpilih.....	81
<b>Gambar 5. 5</b> <i>Layout</i> Area Terpilih 1 ( <i>Attractive Area</i> ).....	82
<b>Gambar 5. 6</b> <i>Moodboard</i> Area terpilih 1.....	83
<b>Gambar 5. 7</b> Area Terpilih 1 <i>View</i> 1 .....	84
<b>Gambar 5. 8</b> Area Terpilih 1 <i>View</i> 2 .....	84
<b>Gambar 5. 9</b> Area Terpilih 1 <i>View</i> 3 .....	85
<b>Gambar 5. 10</b> <i>Layout</i> Area Terpilih 2 ( Area Edukasi dan Baca).....	85
<b>Gambar 5. 11</b> <i>Moodboard</i> Area terpilih 2.....	86
<b>Gambar 5. 12</b> Area Terpilih 1 <i>View</i> 1 .....	87
<b>Gambar 5. 13</b> Area Terpilih 2 <i>View</i> 2 .....	87
<b>Gambar 5. 14</b> Area Terpilih 2 <i>View</i> 2 .....	88
<b>Gambar 5. 15</b> <i>Layout</i> Area Terpilih 3 (Area Pamer 2) .....	88
<b>Gambar 5. 16</b> <i>Moodboard</i> Area Terpilih 3 .....	89
<b>Gambar 5. 17</b> Area Terpilih 3 <i>View</i> 1 .....	89
<b>Gambar 5. 18</b> Area Terpilih 3 <i>View</i> 2 .....	90
<b>Gambar 5. 19</b> Area Terpilih 3 <i>View</i> 3 .....	90

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Koleksi Museum Arkeologi.....	31
<b>Tabel 2. 2</b> Koleksi Museum Etnografi.....	40
<b>Tabel 4. 1</b> Analisa Eksisting .....	56
<b>Tabel 4. 2</b> Kuisisioner Online.....	60
<b>Tabel 4. 3</b> Studi Aktifitas dan Fasilitas .....	64
<b>Tabel 4. 4</b> Pembagian Kategori Benda Pamer .....	66
<b>Tabel 5. 1</b> Pembobotan .....	75
<b>Tabel 5. 2</b> <i>Weighted Method</i> .....	76
<b>Tabel 5. 3</b> Alternatif Konsep.....	77
<b>Tabel 5. 4</b> Pembobotan .....	79
<b>Tabel 5. 5</b> <i>Weighted Method</i> .....	80



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keragaman budaya serta adat di setiap daerahnya dengan sejarahnya masing-masing. Salah satu cara untuk mengenal sejarah yaitu dengan mempelajarinya melalui benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi sumber pengetahuan, sehingga harus dijaga dan dirawat agar generasi-generasi selanjutnya dapat mempelajari serta turut melestarikan.

Benda peninggalan sejarah dapat dihimpun serta dirawat melalui museum untuk kemudian dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat. Program pengembangan permuseuman termasuk upaya penyelamatan warisan budaya bangsa melalui pelestarian koleksi museum, maka diperlukan perencanaan untuk perawatan dan penyajian koleksi museum yang lebih baik. Untuk perencanaan penyajian, maka perlu memperhatikan faktor edukatif kultural seperti pesan-pesan yang terkandung dalam UUD 1945 dan Pancasila, yaitu mencerdaskan bangsa, kepribadian bangsa, ketahanan nasional dan wawasan nusantara yang merupakan dasar dan tujuan perencanaan penyajian koleksi (Sutaarga, 1997).

Salah satu museum yang menyimpan benda peninggalan sejarah di daerah Kediri adalah Museum Airlangga. Museum tersebut merupakan museum arkeologi dan etnografi milik Pemerintah Kota Kediri yang menyimpan ratusan koleksi benda arkeologi dan etnografi pada masa sebelum Kerajaan Kediri hingga Kerajaan Majapahit.

Menurut keterangan dari petugas penjaga Museum Airlangga, pengunjung di Museum Airlangga Kediri dapat dikatakan cukup sedikit pada hari biasa. Di luar rombongan, pengunjung hanya berkisar sepuluh orang per hari. Sedangkan hari Minggu bisa lebih ramai, dikarenakan banyaknya masyarakat yang berwisata di area Goa Selomangleng. Museum Airlangga sendiri kurang diminati oleh warga sekitar, dikarenakan fasilitas museum yang belum memadai serta desain ruangan yang perlu disegarkan kembali. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis melakukan redesain museum, sehingga diharapkan dapat memberikan solusi dari setiap permasalahan interior pada Museum Airlangga Kediri sesuai dengan visi dan misinya.





Mengingat Museum Airlangga merupakan museum yang dapat di kunjungi sebagai salah satu sarana edukasi sejarah dan wisata kota, karena berdekatan dengan Goa Selomangleng dan Gunung Klothok, maka potensi ini harus dimaksimalkan dengan perawatan bangunan yang baik, sistem keamanan yang memadai, dan desain ruangan serta fasilitas yang maksimal guna menarik minat pengunjung dengan mengusung konsep *Attractive Learning* berlanggam modern naturalis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ada maka, dapat disimpulkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana agar desain museum dapat menunjang sarana edukasi yang inovatif dan kreatif guna menarik para pengunjung?
2. Bagaimana cara menyajikan konsep yang modern naturalis pada museum sejarah?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilandasi oleh rumusan masalah yang ada. Berikut adalah batasan-batasan masalah dalam desain yang akan di laksanakan

1. Desain difokuskan pada interior meliputi: alur sirkulasi, tata *display* objek, pencahayaan dan elemen estetis interior.
2. Tidak membahas permasalahan arsitektur, lanskap dan konstruksi bangunan

## 1.4 Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari perancangan Tugas Akhir Desain Interior ini, antara lain :

1. Menciptakan elemen estetis interior seperti informasi objek pameran menggunakan teknologi audio, visual atau permainan agar mudah dipahami pengunjung.
2. Memberikan suasana nyaman pada ruangan melalui konsep modern naturalis yang diharapkan mampu menyegarkan kembali desain museum.

## 1.5 Manfaat

### 1.5.1 Bagi Mahasiswa

Sebagai bentuk dari pengamplikasian ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama mahasiswa menempuh pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.



### **1.5.2 Bagi Perguruan Tinggi**

Membantu dalam menjalin relasi antara perguruan tinggi dengan tempat objek sehingga di harapkan kedepannya, lulusan dari Departemen Desain Interior Institut teknologi Sepuluh Nopember mendapatkan relasi di bidang keprofesian dengan mudah.

### **1.5.3 Bagi Perusahaan / Objek Survei**

Hasil dari perancangan Tugas Akhir Desain Interior ini dapat menjadi inovasi serta pertimbangan dalam perencanaan dan pengembangan Museum Airlangga Kediri.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Tentang Arkeologi dan Etnografi**

Menurut Paul Bahn (dalam Manalu, B) arkeologi adalah kajian tentang benda yang berkaitan dengan budaya pada masa lampau yang memiliki tujuan untuk membeberkan dan mengelompokkan peninggalan budaya serta mendeskripsikan perilaku masyarakat di masa lampau dan memahami bagaimana hal ini dapat terbentuk. Manalu, B berpendapat bahwa arkeologi merupakan ilmu yang didapatkan dengan melakukan penelitian terhadap peninggalan menggunakan disiplin ilmu sejarah, antropologi, geologi, geografi, fisika dan matematik.

Bate (dalam Ida, R. : 2018) menjelaskan bahwa etnografi merupakan penelitian khusus seorang etnografer yang berkontribusi untuk mengamati kejadian dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Sedangkan menurut Fetterman, etnografi yaitu gambaran sebuah kelompok atau budaya yang merupakan perpaduan antara seni dan sains.

#### **2.2 Studi Tentang Museum**

##### **2.2.1 Pengertian Museum**

Pengertian museum menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 66 tahun 2015 yaitu merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Menurut The Museums Association United Kingdom

*“A museum is an institution which collects, documents, preserves, exhibits and interprets material evidence and associated information for the public benefit”* (Ambrose & Paine, 1993).

Menurut ICOM (International Council of Museum / Organisasi Permuseuman Internasional dibawah UNESCO ) tertulis pada icom.museum bahwa



*“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”*

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa museum merupakan suatu lembaga yang melindungi, mengumpulkan, meneliti, melestarikan serta sarana pengembangan koleksi dan bertugas untuk memamerkan koleksi guna menambah ilmu pengetahuan umum.

### **2.2.2 Tugas dan Fungsi Museum**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum, museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki tiga fungsi besar yaitu:

A. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
2. Perawatan yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
3. Pengamanan yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.

B. Sebagai sarana rekreasi, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Penataan benda koleksi dengan baik dan menarik
2. Pertunjukan terkait kesenian yang di pamerkan oleh museum
3. Serta kegiatan edukasi atau lainnya sebagai sarana *refreshing*

C. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi



2. Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya

### **2.2.3 Jenis Museum**

Menurut Sutaarga 1997, museum dapat di bagi menjadi beberapa klasifikasi, antara lain:

A. Museum dapat diklasifikasikan menjadi swasta dan resmi berdasarkan status hukum atau penyelenggaranya.

B. Museum dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis koleksinya, antara lain :

1. Museum umum

Museum umum merupakan museum yang memiliki jenis koleksi berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam, teknologi serta ilmu pengetahuan sosial.

2. Museum khusus

Museum khusus merupakan museum yang memiliki jenis koleksi yang berkaitan dengan satu ilmu khusus. Hanya dari ilmu pengetahuan alam atau ilmu teknologi maupun ilmu pengetahuan sosial.

C. Museum dapat diklasifikasikan menurut ruang lingkup wilayah dan status pendirian serta tujuan penyelenggaraan, antara lain :

1. Museum nasional yaitu museum yang memiliki koleksi berupa warisan sejarah dan kebudayaan nasional dari seluruh wilayah Indonesia yang menjadi tugas pemerintah.
2. Museum lokal yaitu museum yang memiliki koleksi berupa warisan sejarah dari wilayah provinsi, kabupaten dan kotamadya.
3. Museum lapangan terbuka yaitu museum yang berada dalam komplek yang luas dan menampilkan benda koleksi asli maupun tiruan sebagai pelengkap yang bertujuan untuk memelihara serta melestarikan keaslian seni bangunan, teknologi dan memperagakan upacara-upacara adat dan kepercayaan penduduk asli.

Berdasarkan klasifikasi di atas, maka Museum Airlangga termasuk dalam kategori museum lokal yang menyimpan benda-benda bersejarah kerajaan



kediri. Dilihat dari benda koleksi, Museum Airlangga termasuk museum umum, karena terdapat koleksi batu, benda yang terbuat dari tembaga dan kayu.

#### 2.2.4 Pengguna Museum

Pedoman Tata Pameran di Museum 1997, menyebutkan bahwa pelaksana pameran, antara lain:

##### A. Kepala Museum

Kepala museum bertugas sebagai pemimpin, mengkoordinir serta bertanggung jawab atas kelancaran dari seluruh kegiatan pameran di museum.

##### B. Bagian Tata Usaha

Bagian tata usaha bertugas mengelola administrasi, pengadaan biaya, registrasi koleksi dan ketertiban atau keamanan pameran.

##### C. Kelompok Tenaga Fungsional Koleksi

Kelompok tenaga fungsional koleksi memiliki tugas sebagai konseptor dari pembuatan *story line* (alur cerita) pameran dan mempersiapkan koleksi yang akan dipamerkan.

##### D. Kelompok Tenaga Fungsional Konservasi dan Preparasi

Kelompok tenaga fungsional konservasi dan preparasi memiliki tugas yaitu melakukan konservasi koleksi dan mempersiapkan segala jenis kebutuhan pameran serta melaksanakan penataan pameran.

##### E. Kelompok Tenaga Fungsional Edukatif

Kelompok tenaga fungsional edukatif bertugas untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pameran. Seperti pemandu atau label.

Pengunjung pada sebuah museum menurut Pedoman Museum Indonesia 2008, antara lain:

A. Pengunjung yang bertujuan untuk rekreasi dapat berupa rombongan maupun individu. Melihat benda pamer untuk menambah pengetahuan serta mengamati objek secara sekilas tanpa pengamatan detail merupakan kegiatan pengunjung tersebut.



- B. Siswa/pelajar (berpendidikan cukup) biasanya melakukan pengamatan pada seluruh objek yang dipamerkan dengan cukup teliti. Pengamatan tersebut berupa kegiatan visual serta merekam beberapa keterangan.
- C. Peneliti biasanya datang dengan pengetahuan akan benda koleksi yang cukup tinggi dan jumlah tersebut biasanya sedikit. Melakukan pengamatan yang cermat dan seksama dari berbagai arah sehingga membutuhkan waktu pengamatan cukup lama.
- D. Pengunjung yang melakukan studi banding mempunyai pengetahuan yang cukup tinggi akan benda koleksi. Biasanya melakukan dengan waktu yang cukup lama secara cermat untuk mempelajari cara kerja serta mempraktekkan.

### **2.2.5 Penataan dan Sirkulasi pada Ruang Museum**

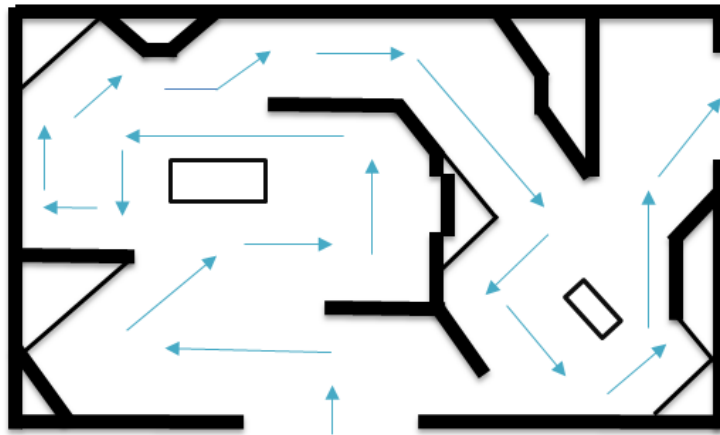
Dikutip dari Pedoman Tata Pameran di Museum 1997, teknik penataan pameran pada museum negeri provinsi di Indonesia dapat dilaksanakan bila sudah memenuhi beberapa prinsip umum untuk penataan serta membuat suatu desain salah satunya yaitu memiliki sistematika alur atau jalan cerita (*story line*) yang akan di pameran. Jalan cerita ini merupakan alat komunikasi dari benda yang dipamerkan kepada masyarakat. Urutan jalan cerita dalam pameran tetap pada museum negeri provinsi di Indonesia adalah alam, manusia, aktivitas, keluarga, seni, religi, sejarah. Namun, hal ini akan diterapkan tergantung dari tersedianya kekayaan koleksi yang ada mengingat bentuk serta wujud pameran pada setiap museum yang tidak sama.

Alur museum dapat memudahkan pengunjung untuk memahami koleksi dari pameran. Terdapat tiga alternatif dalam mengatur sirkulasi alur pengunjung dalam penataan ruang pameran sebuah museum menurut (Dean, 1996), antara lain:

#### **A. Alur yang disarankan (*suggested*)**

Pada alur ini penataan objek sudah ditentukan namun pengunjung diberikan ruang untuk bereksplorasi sesuai dengan keinginan.



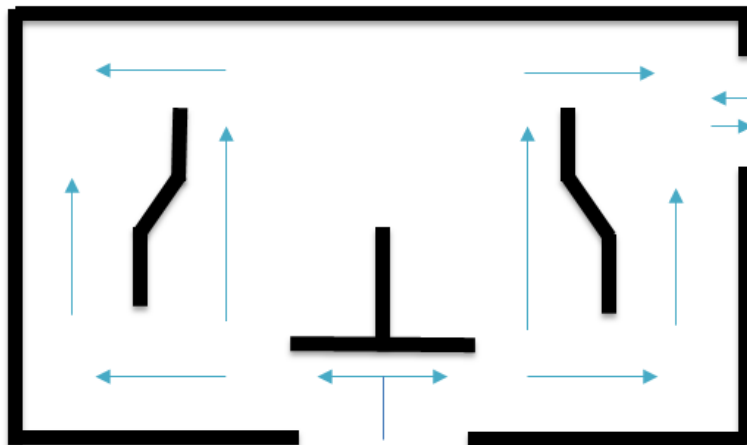


**Gambar 2. 1** Alur yang disarankan (*Suggested*)

(Sumber: Dean, 1996)

B. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)

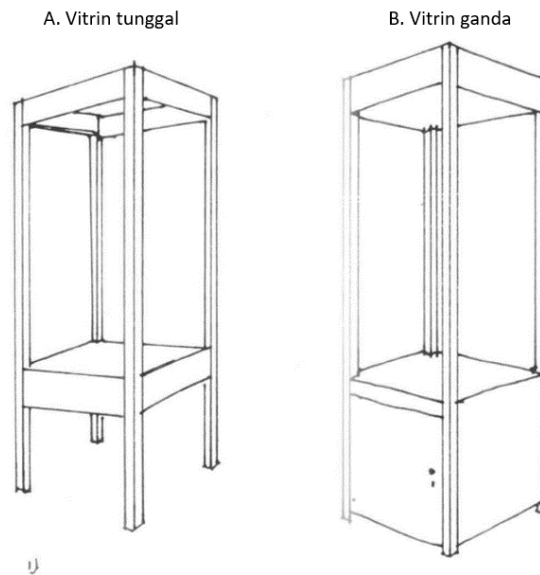
Alur kedua merupakan alur bebas dimana pengunjung dapat bergerak serta bereksplorasi tanpa ada batasan alur dan sesuai dengan keinginan pengunjung seperti pada galeri seni.



**Gambar 2. 2** Alur Tidak Berstruktur (*Unstructured*)

(Sumber: Dean, 1996)





**Gambar 2. 4** Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda

(Sumber: Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana  
Pameran Di Museum, 1993/1994)

Terdapat tiga jenis panil yang digunakan pada Museum antara lain :

**A. Panil Biasa/ Panil Dinding**

Menggunakan bahan triplek dengan rangka sehingga membentuk suatu bidang panjang dan lebar. Material lain yang digunakan yaitu multiplek dengan menggunakan lis aluminium atau besi, fibre glass, akrilik, plywood dan papan jati.

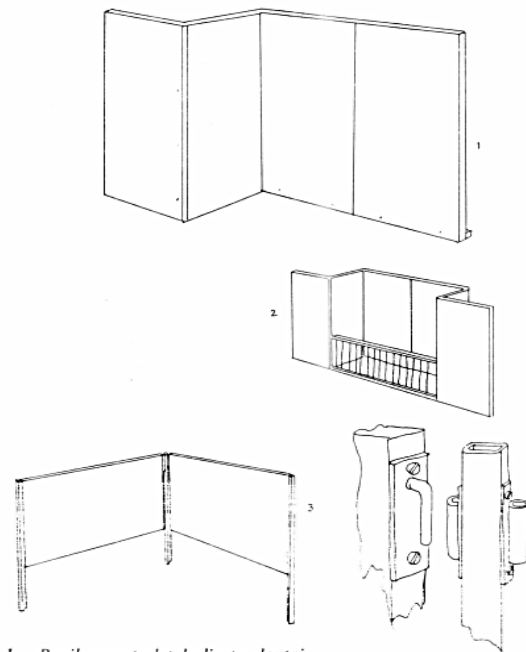
**B. Panil Transparan**

Merupakan panil dengan bentuk tiga dimensi dengan sarana penjelasan berupa dua dimensi yang terletak pada bagian depan panil. Kotak kayu, besi, akrilik, kaca, slide serta lampu TL menjadi bahan yang biasa dipergunakan.

**C. Panil Elektronik**

Panil ini memiliki fungsi untuk menjelaskan suatu bagan, diagram atau peta.

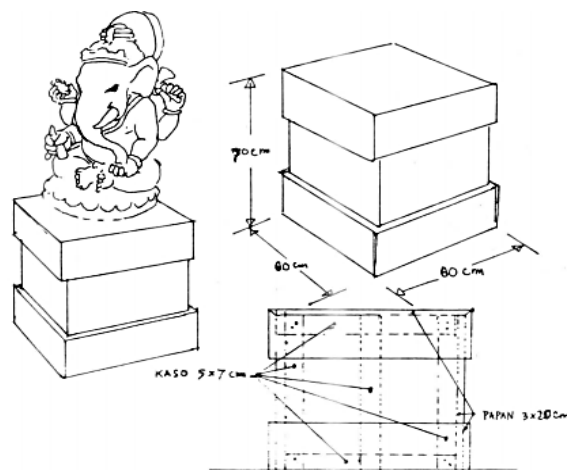
Selain itu terdapat alas koleksi yang biasa digunakan untuk memamerkan benda koleksi yang berukuran besar. Pembuatan alas koleksi/pedestal ini biasanya menggunakan bahan multiplek, papan jati, fibre glass, plat besi, batu/beton, kawat, gips serta akrilik.



1. Panil yang terletak di atas lantai
2. Panil yang berdiri di atas lantai membentuk suatu ruangan
3. Panil yang dihubungkan dengan menggunakan kaki (25X25 mm).

**Gambar 2. 5** Tata Letak Panil Museum

(Sumber: Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)



*Alas koleksi/pedestal dibuat dari papan jati  
Ukurannya disesuaikan dengan benda koleksi yang berada di atasnya.*

**Gambar 2. 6** Alas Koleksi atau Pedestal

(Sumber: Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)



### 2.2.7 Penghawaan Museum

Seperti yang telah dijelaskan oleh Sutaarga 1997, suhu pada ruang museum harus seimbang karena dapat berpengaruh pada elemen interior dan juga benda koleksi. Iklim yang terlalu lembab dapat mengakibatkan :

- A. Lemahnya daya rekat
- B. Membusuknya bahan perekat
- C. Timbulnya bercak kotor pada kertas
- D. Warna atau kadar tinta dapat memudar
- E. Tumbuhnya jamur pada kulit
- F. Karat pada logam
- G. Gelas dan kaca menjadi buram
- H. Tumpukan kertas menjadi lengket atau menempel
- I. Kanvas menjadi semakin ketat

*Relative Humandity* dapat diusahakan untuk mengatasi udara yang terlalu lembab dan disesuaikan dengan jenis koleksi dengan cara mengatur antara 45-60 % suhu ruangan 20 hingga 24 derajat celcius. Alat bantu untuk mengurangi kelembaban (dehumidifyer) serta alat untuk mengurangi kekeringan (humidifyer) dapat juga digunakan. Penggunaan AC dapat di perhitungkan dalam hal perawatan koleksi.

Pada umumnya pendingin ruangan yang digunakan antara lain :

- A. AC window, umumnya dipakai pada ruang kecil
- B. AC central biasa digunakan pada ruangan besar yang terorganisir karena dapat dilakukan pengontrolan dari satu tempat.
- C. AC split, pendinginan suhu lebih cepat namun harus diperhatikan keadaan ruang agar suhu ruangan bertahan.

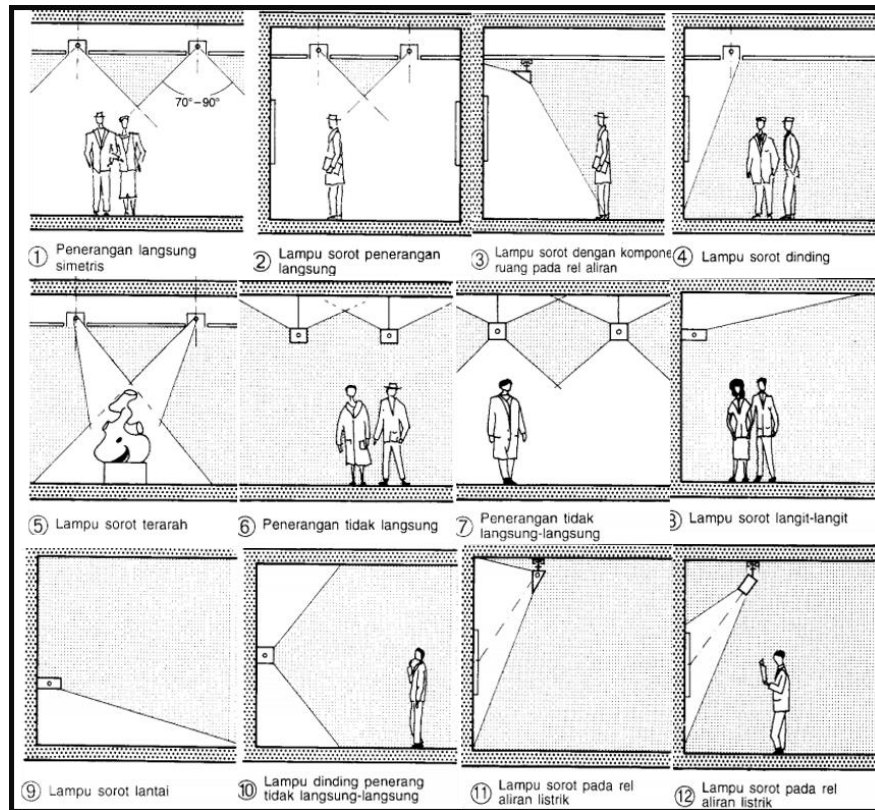
### 2.2.8 Pencahayaan Museum

Terdapat beberapa jenis penerangan dalam ruang bagian dalam (Neufert,1996) antara lain:

- A. Penerangan langsung simetris yang diutamakan untuk ruang kerja, ruang rapat atau lintas publik.
- B. Lampu sorot penerangan langsung yang merupakan pencahayaan lampu sorot menghadap ke dinding yang merata dan arah bawah.



- C. Lampu sorot rel dengan komponen ruang merupakan pencahayaan untuk dinding merata dengan bagian ruang yang di dapatkan dengan mengatur jarak antar lampu.
- D. Lampu sorot dinding merupakan pencahayaan yang diarahkan untuk dinding seperti pada lukisan.
- E. Lampu sorot terarah yaitu pencahayaan yang dapat diatur sesuai ruangnya, dapat diayunkan sampai 40 derajat dan diputar 360 derajat. Pencahayaan dapat digunakan untuk benda koleksi pada museum.
- F. Penerangan tidak langsung yaitu pencahayaan yang minim dan tidak terdapat pantulan yang dapat membuat silau. Tinggi ruangan menjadi syarat.
- G. Penerangan tidak langsung-langsung merupakan penerangan yang di letakkan pada tinggi ruang lebih dari 3m dan mendapatkan kesan ruangan yang terang (70% langsung, 30% tidak langsung).
- H. Lampu sorot langit-langit merupakan penerangan yang diarahkan pada bidang di langit-langit seperti detail elemen estetis pada plafon.
- I. Lampu sorot lantai merupakan penerangan yang diarahkan pada bidang lantai.
- J. Lampu dinding penerangan tidak langsung-langsung merupakan penerangan yang digunakan untuk dinding dekorasi dalam kondisi terbatas dapat dipergunakan sebagai penerangan langit-langit atau lantai.
- K. Lampu sorot dinding rel merupakan pencahayaan yang digunakan pada ruang pameran dan museum. Tingkat penerangan vertikal sebesar 50 lux, 150 lux dan 300 lux.
- L. Lampu sorot rel merupakan pencahayaan lebih mengarah pada benda.



**Gambar 2. 7** Jenis Pencahayaan  
 (Sumber: Neufert Jilid 1,1996)

Permukaan suatu benda dapat menjadi semakin rusak dari pendek-panjangnya gelombang sumber cahaya.(UV (300-400nm), radiasi tampak (400-760nm) dan radiasi inframerah (lebih dari 760nm)). Berikut merupakan tabel pencahayaan yang direkomendasikan untuk objek museum (philamuseum.org).

Light Level	Material
200 lux (20 footcandles)	Most ceramics, glass and metals
150-200 lux (15-20 footcandles)	Oil and tempera paintings, undyed leather, lacquer, wood, horn, bone, ivory, stone
50 lux ( 5 footcandles) or less	Watercolor paintings, dyes, manuscripts, prints and drawings, vulnerable textiles, photographs

**Gambar 2. 8** Standar Pencahayaan Museum

(Sumber: <https://www.philamuseum.org/conservation/10.html?page=2>)



### **2.2.9 Perawatan dan Pengamanan Museum**

Menurut Sutaarga 1997, terdapat beberapa faktor yang dapat merubah kondisi atau dapat menjadi gangguan bahkan kerusakan pada benda koleksi museum, faktor-faktor tersebut antara lain :

- A. Iklim dan lingkungan
- B. Cahaya
- C. Serangga
- D. Micro-organism
- E. Pencemaran atmosferik
- F. Penanganan koleksi
- G. Bahaya api

Dalam Pedoman Tata Pameran di Museum 1997 dijelaskan bahwa sarung tangan sebaiknya digunakan saat memegang benda koleksi hal ini dilakukan untuk menjaga agar koleksi tetap bersih. Penggunaan pagar yang diletakkan pada koleksi juga menjadi salah satu cara untuk mencegah pengunjung agar tidak menyentuh koleksi yang dipamerkan dalam ruang pameran.

Pengamanan terhadap benda-benda koleksi yang bernilai tinggi dan berukuran tidak terlalu besar sebaiknya dapat dipamerkan dengan menggunakan vitrin. Kaca vitrin dengan ketebalan 5mm dapat berfungsi sebagai pelindung agar benda pameran tahan terhadap benturan, selain itu sebagai pencegah masuknya debu maupun kotoran yang dapat melekat pada benda koleksi dan mencegah adanya pencurian. Terdapat beberapa jenis peralatan yang diperlukan dalam melaksanakan program pengamanan museum (Pengamanan Museum, 2002) antara lain:

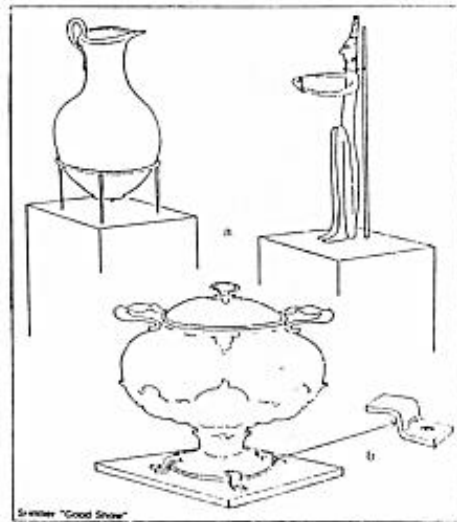
- A. Peralatan deteksi kejahatan elektronik
- B. Peralatan kontrol pintu masuk elektronik
- C. CCTV/kamera pengintai
- D. Peralatan komunikasi dalam keadaan darurat seperti
  1. Telepon
  2. Intercom
  3. Radio (HT)





- E. Pos komando keamanan
- F. Peralatan deteksi kebakaran
- G. Kontrol panel peralatan deteksi dan kebakaran
- H. Peraturan dan tata tertib lingkungan
- I. Pembangkit listrik atau emergency lamp.

Pengamanan benda koleksi juga dapat dilakukan dengan penambahan plat besi berbentuk huruf Z yang digunakan sebagai penahan atau penyangga dengan cara dipasangkan pada kotak alas dengan memberi lubang kecil pada alas. Benda koleksi besar seperti arca juga dapat diamankan dengan menambah penyangga besi sebagai penguat agar tidak roboh.



**Gambar 2. 9** Pengaman Koleksi Museum

(Sumber: Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)



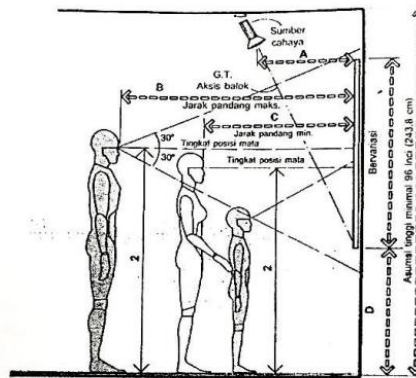
*Pengamanan terhadap koleksi yang besar perlu mendapat perhatian yang cukup. Agar tidak rebah koleksi tersebut dibelakangnya dipasang rangka besi penguat.*

**Gambar 2. 10** Pengamanan Benda Koleksi Arca

(Sumber: Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)

### **2.2.10 Studi Antropometri dan Studi Gerak**

Kenyamanan pada ruang museum harus diperhatikan salah satunya dengan cara menampilkan objek pameran yang dapat di jangkau oleh pandangan. Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa jarak pandang maksimal seseorang disesuaikan dengan tinggi badan namun, idealnya objek pamer diletakkan pada ketinggian 91.5 cm dari lantai dan ketinggian maksimal objek pamer yang dapat di lihat dari jarak 200 cm adalah 243.8 cm.



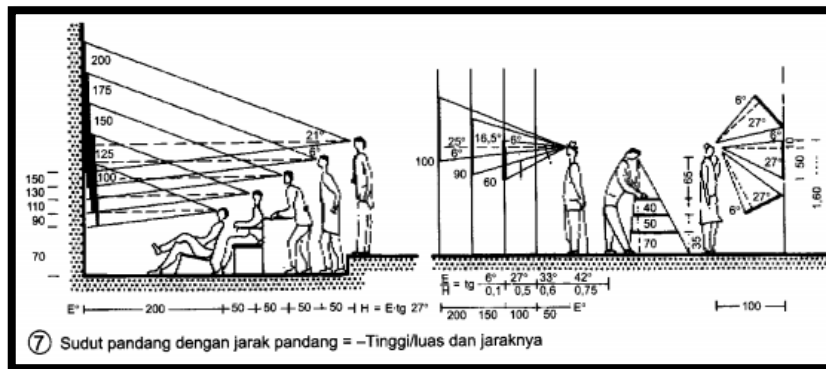
	In	cm
A	16-24	40,6-61,0
B	60-78	152,4-198,1
C	30-42	76,2-106,7
D	36	91,4
E	20-24	50,8-61,0
F	51	129,5
G	33	83,8
H	18	45,7
I	40-44	101,6-111,8
J	80-88	203,2-223,5

Gambar 5  
 Display karya seni  
 (Sumber : Dimensi manusia dan ruang interior, 2005)

**Gambar 2. 11** Antropometri Display Karya Seni

(Sumber: Dimensi manusia dan ruang interior, 2005)

Jarak pandang benda pameran yang diletakkan pada vitrin lantai maupun dinding juga di atur. Benda pameran diletakkan pada vitrin dinding yang berukuran 150 cm yang jarak ruangnya 100 cm dengan jarak pandang maksimal 27 derajat.



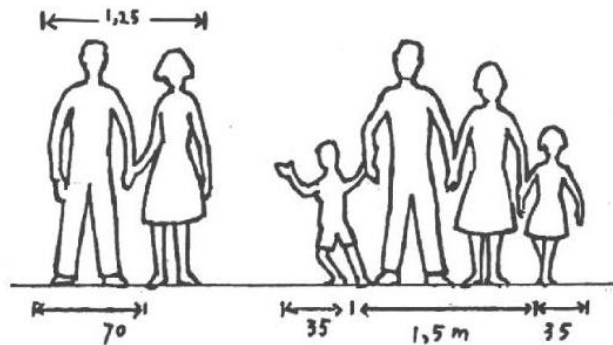
**Gambar 2. 12** Jarak dan Sudut Pandang

(Sumber: Neufert jilid 2, 1996)

Sirkulasi yang ada di dalam ruang koleksi memiliki ergonomi yang berbeda dari lainnya. Hal ini terjadi karena di dalam area koleksi harus memperhatikan penataan koleksi dengan peletakkan furnitur dan memperkirakan jarak nyaman



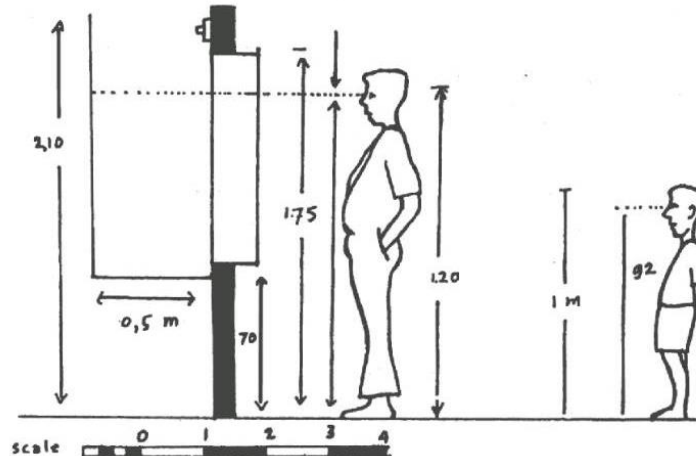
pengunjung satu dengan yang lain. Lebar 2 orang berjalan secara bersamaan membutuhkan 125 cm.



**Gambar 2. 13** Sirkulasi Area Ruang Koleksi

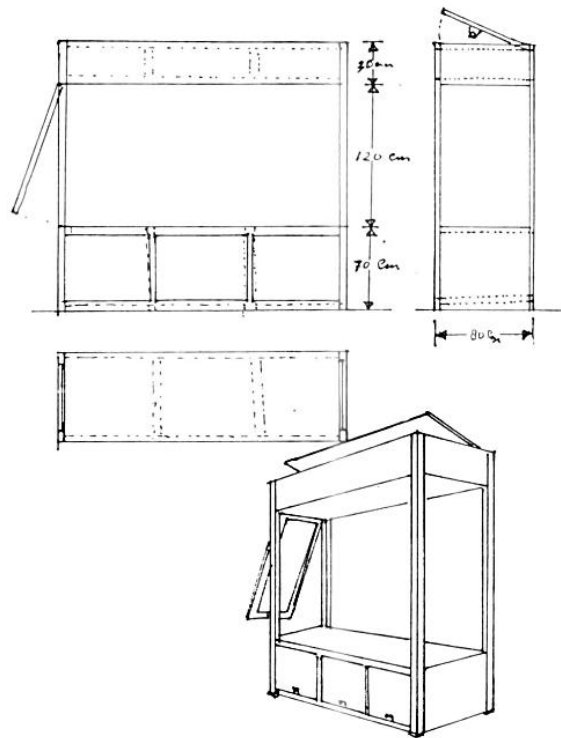
(Sumber: Pedoman Tata Pameran di Museum, 1997)

Pembuatan vitrin juga harus diperhatikan untuk kenyamanan pengunjung museum. Tinggi alas vitrin 65-70 cm dari lantai sehingga pandangan manusia pada ketinggian 120 cm dapat mengamati benda koleksi dengan mudah. Tebal atau lebar dalam vitrin berukuran 50 cm dengan tinggi 210 cm.



**Gambar 2. 14** Ukuran Vitrin dan Manusia

(Sumber: Pedoman Tata Pameran di Museum, 1997)



*Vitrin dan ukuran yang harus diperhatikan.*

**Gambar 2. 15** Vitrin dan Ukuran

(Sumber : Buku Pedoman Teknis Pembuatan Sarana  
Pameran Di Museum, 1993/1994)

## 2.3 Kajian Tema Desain

### 2.3.1 Modern Naturalis

Voire Project (2018) berpendapat bahwa desain modern memiliki ciri khas penataan yang fleksibel, bersih dan rapi. Tidak menggunakan banyak ornamen pendukung. Menggunakan material perpaduan antara metal yang dipadukan dengan bahan alami. Warna-warna netral seperti hitam, putih dan coklat menjadi warna dasar ruangan dengan bentukan furnitur yang memiliki nilai fungsional.

Desain naturalis merupakan desain yang memadukan material alami seperti kayu, rotan, bambu atau batu alam. Warna hijau sering digunakan seperti dengan penambahan tanaman. Pengguna dapat merasakan kenyamanan karena desain naturalis ini dapat menambahkan kesan *homie*. (InteriorDesign.id,2020)



Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa desain modern naturalis merupakan desain yang menghadirkan suasana alami dengan menggunakan material berbahan alam pada desainnya.



**Gambar 2. 16** Interior Museum Bernuansa Modern Natural

(Sumber: Pinterest,2020)



**Gambar 2. 17** Natural Materials

(Sumber: Pinterest,2020)

### **2.3.2 Kesenian Jaranan Kota Kediri**

Kesenian jaranan sebagai salah satu industri kreatif di Kota Kediri mampu bertahan di antara berkembangnya teknologi yang telah masuk dalam kehidupan



masyarakat. Kesenian ini lahir saat kerajaan kuno Jawa Timur berdiri sehingga dapat dikatakan bahwa kesenian ini adalah tradisi leluhur dari masyarakat Jawa Timur. (Eko Arif Setiono,2018).



**Gambar 2. 18** Kesenian Jaranan Kota Kediri

(Sumber: Seni Tari Jaranan Kediri jadi Daya Tarik  
Tersendiri bagi Pariwisata Jawa Timur (*eko Arif s/JatimTimes*))

Masyarakat Kota Kediri masih melestarikan kesenian jaranan. Kesenian ini pada umumnya dimainkan oleh sekelompok orang maupun penari dari sanggar tertentu dengan cara menunggangi kuda tiruan dan menari dengan ciri khas tarian masing-masing sehingga menciptakan unsur magis yang dalam.

### 2.3.3 *Attractive Learning*

Pembelajaran menarik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media teknologi. Menurut Green dan Brown (dalam Munir 2012:130) terdapat lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu berupa teks, grafik, audio, video dan interaktivitas. Metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia yaitu:

- A. Berbasis kertas berupa buku, majalah, brosur
- B. Berbasis cahaya dapat berupa *slide shows*, transparansi
- C. Berbasis suara seperti *CD player, tape, recorder, radio*
- D. Berbasis gambar bergerak seperti TV, VCR ( video cassette recorder) dan film



E. Berbasis digital dengan komputer

Banyak keuntungan yang didapatkan melalui pembelajaran menggunakan multimedia interaktif seperti visualisasi dalam bentuk audio, gambar, teks, animasi maupun video akan lebih dipahami serta dapat merangsang untuk terjadinya interaksi antar indera.



**Gambar 2. 19** Media Interaktif Museum

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/moniqueandhara/555478c36523bd221e4afe2/the-interactive-museum>)

## **2.4 Studi Tentang Transformasi**

### **2.4.1 Definisi dan Kategori Transformasi**

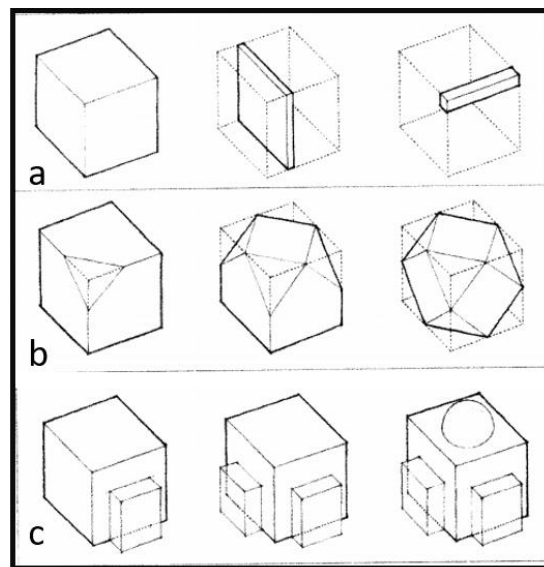
Transformasi merupakan suatu tindakan perubahan yang mengarah pada keaslian dan diharapkan dengan adanya penyimpangan terhadap aturan-aturan, penggabungan dan penghimpunan kembali dapat menghasilkan arti baru. (Nayoan, Mandey 2011). Anthony Antoniades (dalam Nayoan, Mandey 2011) menggambarkan tiga strategi transformasi arsitektur:

- A. Strategi Tradisional: evolusi progresif dari sebuah bentuk melalui penyesuaian langkah demi langkah terhadap batasan-batasan;
1. Eksternal: site, view, orientasi, arah angin, kriteria lingkungan
  2. Internal: fungsi, program ruang, kriteria structural





3. Artistik: kemampuan, kemauan dan sikap arsitek untuk memanipulasi bentuk, berdampingan dengan sikap terhadap dana dan kriteria pragmatis lainnya
- B. Strategi Peminjaman (borrowing): meminjam dasar bentuk dari lukisan, patung, obyek benda-benda lainnya, mempelajari properti dua dan tiga dimensinya sambil terus menerus mencari kedalaman interpretasinya dengan memperhatikan kelayakan aplikasi dan validitasnya. Transformasi pinjaman ini adalah ‘pictorial transferring’ (pemindahan rupa) dan dapat pula diklasifikasi sebagai ‘pictorial metaphora’ (metafora rupa).
- C. Dekonstruksi atau dekomposisi : sebuah proses dimana sebuah susunan yang ada dipisahkan untuk dicari cara baru dalam kombinasinya dan menimbulkan sebuah kesatuan baru dan tatanan baru dengan strategi struktural dalam komposisi yang berbeda.



**Gambar 2. 20** Jenis Transformasi Bentuk

(Sumber: Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi ketiga, 2007)

Menurut Ching (2007), terdapat 3 jenis transformasi bentuk, yaitu:

A. Transformasi dimensional

Transformasi bentuk dengan merubah satu atau lebih dimensinya tanpa merubah identitas sebagai keluarga bentuk lain.

B. Transformasi subtraktif (pengurangan)



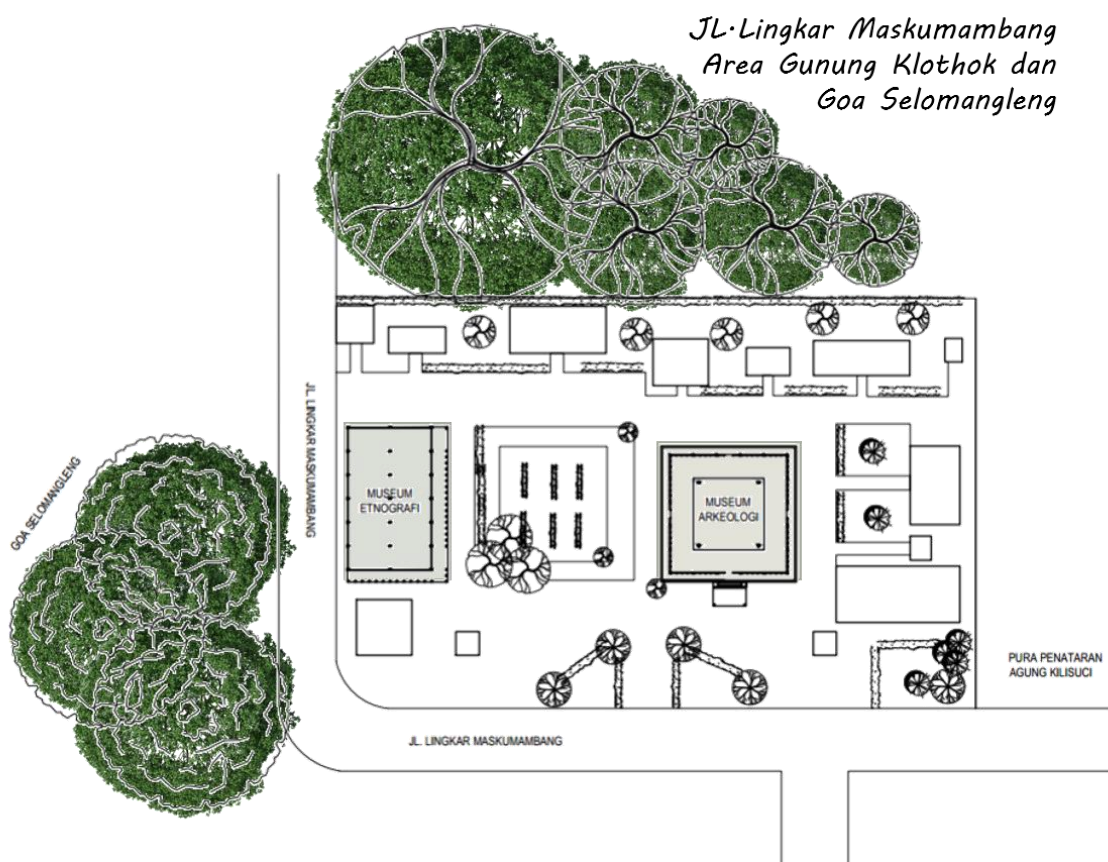
Transformasi bentuk dengan pengurangan volume. Dapat mempertahankan identitas asal atau ditransformasikan ke keluarga bentuk lain.

### C. Transformasi aditif (penambahan)

Transformasi bentuk dengan penambahan elemen pada volumenya. Sifat, jumlah dan ukuran elemen menjadi penentu identitas tersebut akan berubah atau tetap dipertahankan.

## 2.5 Studi Eksisting

### 2.5.1 Site Plan Museum



**Gambar 2. 21** Site Plan Museum Airlangga Kediri

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 2. 22** Site Plan Museum Airlangga Google Maps

(Sumber: google maps,2019)

Museum Airlangga merupakan museum penyimpanan koleksi arkeologi pada masa kejayaan Kerajaan Kediri sampai Kerajaan Majapahit milik Pemerintah Kota Kediri di bawah pimpinan Drs. Nur Muhyar yang berdiri pada tanggal 30 November 1991 dan diresmikan pada tanggal 6 Februari 1992 oleh Gubernur Jawa Timur Drs. Soelarso. Museum ini terletak di Jl. Lingkar Maskumambang di kawasan Gunung Klothok dan dekat dengan Goa Selomangleng yang memiliki luas area 6670 m<sup>2</sup>. Museum Airlangga menampung 147 buah koleksi arkeologi dan etnografi. Sebanyak 114 arca disimpan di gedung tengah dan 33 koleksi etnografi di sebelah barat gedung penyimpanan benda-benda arkeolog. Museum Airlangga dilengkapi dengan fasilitas yaitu ruang pameran tetap, tempat penitipan barang, komputer, penunjuk arah (*signage*), taman bermain anak, pos jaga, toilet, musholla serta tempat parkir. Jam operasional Museum Airlangga adalah hari Senin hingga Kamis, di mulai pukul 08.00 hingga pukul 16.00, pada hari Jum'at Museum tutup dan di buka kembali hari Sabtu serta Minggu.

## 2.5.2 Visi dan Misi

### A. Visi

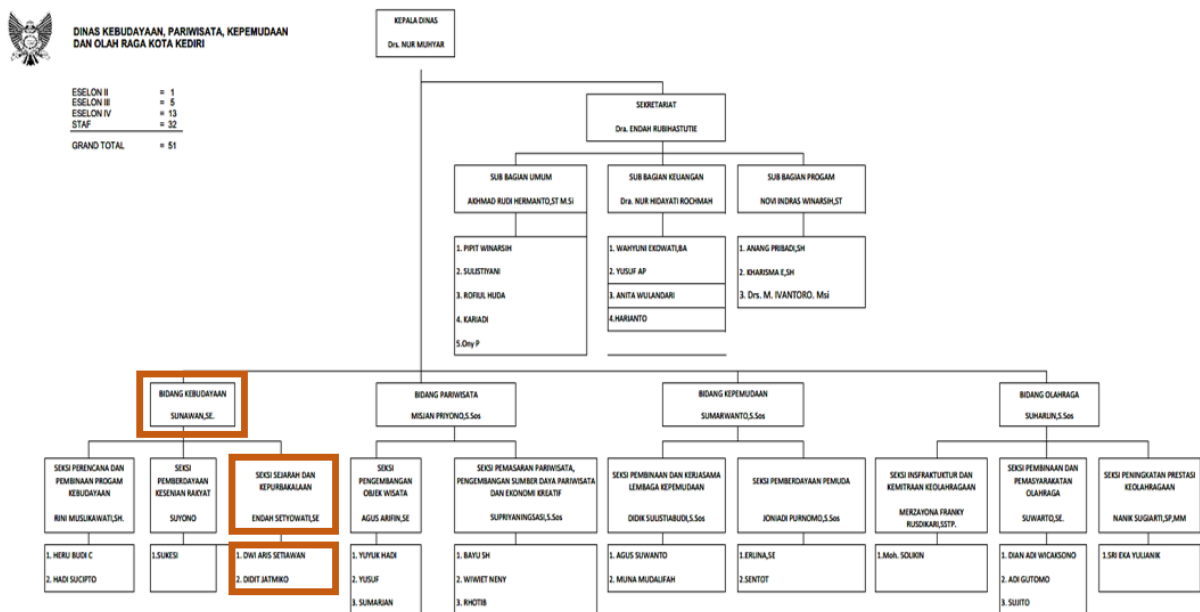
**“MEWUJUDKAN KEDIRI SEBAGAI KOTA BUDAYA, TUJUAN WISATA  
YANG KREATIF, INOVATIF, DAN BERPRESTASI OLAHRAGA.”**



## B. Misi

1. Meningkatkan pengembangan, pemeliharaan, pelestarian dan penggalian kesenian, kesejarahan dan kebudayaan Kota Kediri.
2. Meningkatkan pelayanan, pembinaan dan peran serta masyarakat dalam bidang kesenian, kesejarahan dan kebudayaan.
3. Membentuk masyarakat sadar wisata untuk mewujudkan destinasi wisata dan ekonomi kerakyatan yang handal.
4. Meningkatkan kreatifitas dan pemuda yang berakhlak mulia, sehat tangguh, cerdas, mandiri dan profesional.
5. Mewujudkan olahraga prestasi yang mampu bersaing di tingkat regional, nasional dan internasional.
6. Mewujudkan dan meningkatkan olahraga rekreasi di masyarakat

### 2.5.3 Susunan Organisasi



Gambar 2. 23 Susunan Organisasi Dinas Kebudayaan, Pariwisata,

Kepemudaan dan Olah Raga Kota Kediri

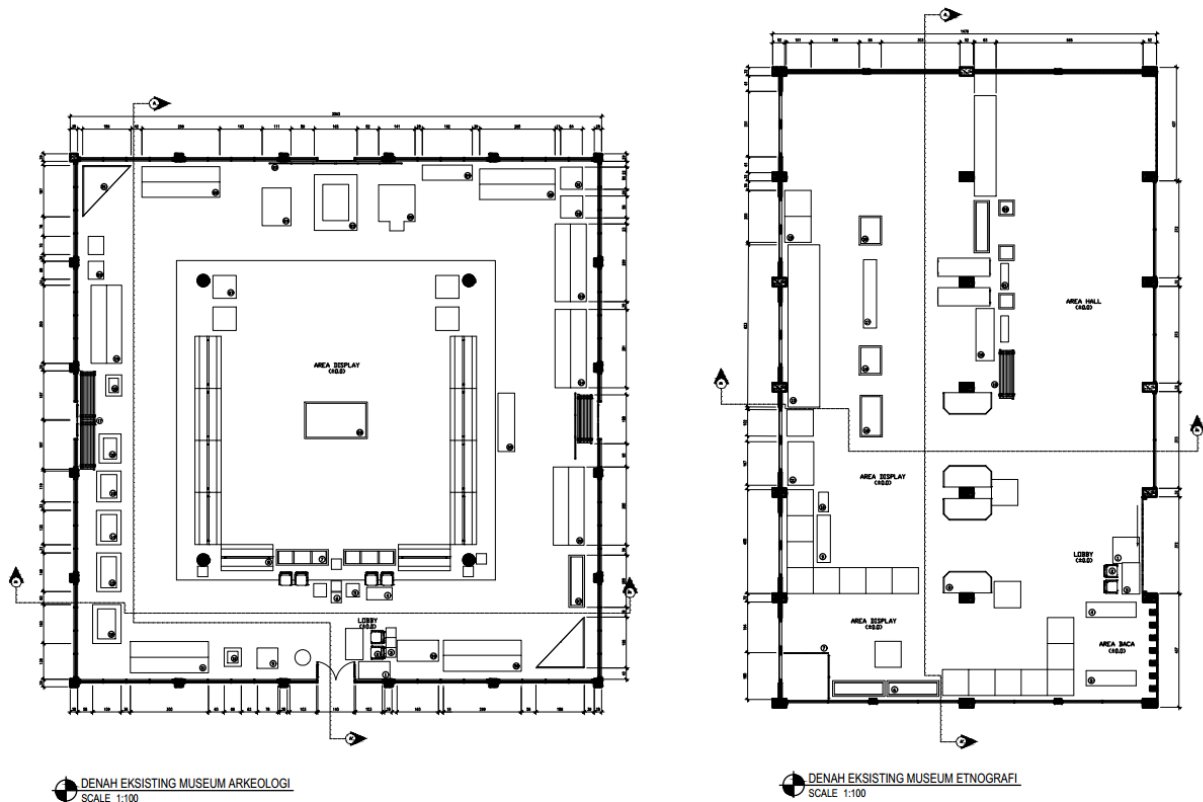
(Sumber: Dokumen DISBUDPARPORA Kediri)



### 2.5.4 Fasilitas Museum Airlangga Kediri

Di dalam Museum Airlangga Kediri terdapat Museum Arkeologi sebagai penyimpanan benda-benda bersejarah berupa arca yang terbuat dari batu andesit, Museum Etnografi tempat untuk menyimpan benda-benda peninggalan sejarah seperti koin, dokar, piring dan kain tenun. Pada Museum Etnografi terdapat fasilitas area baca yang menyimpan buku-buku sastra, sejarah dan lain sebagainya. Di gedung terpisah terdapat Musholla dan taman bermain yang cukup luas. Selain gedung diatas yang berada di dalam Museum Airlangga Kediri tidak difungsikan secara maksimal sesuai dengan kegunaannya.

### 2.5.5 Denah Eksisting



Gambar 2. 24 Denah Eksisting Museum Airlangga

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 2.5.6 Koleksi Museum Arkeologi

Pada bagian museum arkeologi terdapat banyak arca peninggalan jaman bersejarah dari ukuran besar, sedang hingga fragmen candi yang berukuran kecil. Berikut merupakan tabel koleksi Museum Airlangga arkeologi.








**Tabel 2. 1** Koleksi Museum Arkeologi

No	Gambar Koleksi	Nama Cagar Budaya	Nomer	Asal	Ukuran	Bahan	Jumlah
1.		Arca Dwarapala Besar	01. Inv: 189/KD R/96	-	l: 120 cm tbl: 50 cm t: 195 cm	Batu Andesit	
2.		Arca Singa	02. Inv: -	-	l: 75 cm tbl: 65 cm t: 138 cm	Batu Andesit	
3.		Dwarapala Kecil	17. Inv: 187/KD R/96	-	l: 45cm tbl: 40 cm t: 52 cm	Batu Andesit	
4.		Brahma	-	-	t: 70 cm tbl: 30 cm l: 50 cm	-	
5.		Arca Tokoh	06. Inv: -	-	l.atas: 44 cm l.bawah: 60 cm tb: 33 cm t: 102 cm	Batu Andesit	








6.		Nandi	-	-	-	-	
7.		Arca Dewa Wishnu	-	-	l: 104 cm tbl: 60 cm t: 252 cm	Batu Andesit	
8.	 <p><b>Wishnu</b>              Wisnu adalah salah satu dewa ternama dalam kebudayaan Hindu. Dewa ini memiliki banyak bentuk, salah satunya adalah Wisnu sebagai Dewa yang memiliki kemampuan di mana-mana. Wisnu adalah Dewa yang memiliki kemampuan di mana-mana. Wisnu adalah Dewa yang memiliki kemampuan di mana-mana. Wisnu adalah Dewa yang memiliki kemampuan di mana-mana.</p>	Wishnu	-	-	-	-	
9.		Arca Primitif	-	-	-	-	
10.		Parvati	-	-	-	-	
11.		Mahkota	-	-	-	-	



12.		Agastia	-	-	-	-	
13.		Ganesha	-	-	-	-	
14.		Arca Perwujudan	-	-	-	-	
15.		Sivanandi	-	-	-	-	
16.		Arca Prajurit	-	-	-	-	







17.		Arca Budhist	-	-	-	-	
18.		Garuda	-	-	-	-	
19.		Batu Inskripsi Angka Tahun	09, 138/KD R/96	Kec: Ngad iluwi h  Kab/ kota:  Kab. Kedi ri	l: 116 cm tbl: 32 cm t: 18 cm	Batu Andesit	
20.		Batu Inskripsi Kuadrat	08, 140/KD R/96	-	l: 75 cm tbl: 20 cm t: 24 cm	Batu Andesit	
21.		Jambangan Batu	-	-	-	-	








22.		Prasasti Bameswara	-	-	t:150 cm l: 80 cm tbl: 20 cm	-	
23.		Prasasti Kumala	-	-	t:120 cm l: 60 cm tbl: 25 cm	-	
24.		Prasasti Cker	-	-	t: 140 cm l: 80 cm tbl: 23 cm	-	
25.		Prasasti Batu	-	-	t:120 cm l: 60 cm tbl: 25 cm	-	-
26.		Prasasti Angin	-	-	t:100 cm l: 85 cm tbl: 20 cm	-	-









27.		Jambangan Batu Berinskripsi	05, Inv: 142/KD R/96	-	l.bawah: 53 cm l.atas: 80 cm d.bibir: 52 cm t: 67 cm kedalaman: 50 cm	Batu Andesit	-
28.		Jambangan Batu (Polos)	-	-	l.bawah: 35 cm l.atas: 65 cm d: 65 cm t: 68 cm	Batu Andesit	-
29.		Keben	-	-	-	-	-







30.		Yoni	-	-	-	-	-
31.		Makara	-	-	-	-	-
32.		Kala	-	-	-	-	-
33.		Umpak	-	-	-	-	-
34.		Air Mancur	-	-	-	--	-



35.		Kemuncak	-	-	-	-	-
36.		Jaladwara	-	-	-	-	-
37.		Gentong Batu	-	-	d1:55 cm d2: 75 cm t: 80 cm	-	-
38.		Padmasana	-	-	-	-	-
39.		Relief Panji	-	-	-	-	-
40.		Fragmen Relief	-	-	-	-	-



41.		Fragmen Candi	-	-	-	-	-
42.		Keramik Dinasti Cina	-	-	-	-	-
43.		Pipisan dan Gandik	-	-	Pipisan: P: 38 cm L: 23 cm T: 14 cm Gandik: P: 22 cm D: 7 cm	Batu Andesit	-
44.		Lumpang Batu	-	-	-	-	-



(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)









### 2.5.7 Koleksi Museum Etnografi

Pada museum etnografi, benda peninggalan sejarah yang di display lebih beragam seperti keris, wayang, gamelan, dan tenun. Benda koleksi pada museum etnografi akan di tulis pada tabel di bawah.

Tabel 2. 2 Koleksi Museum Etnografi

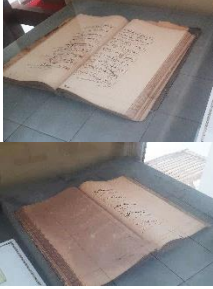









NO	GAMBAR KOLEKSI	NAMA KOLEKSI	NO	GAMBAR KOLEKSI	NAMA KOLEKSI
1.		Maket Wisata Goa Selomangleng	2.		Buku
3.		Wayang Golek	4.		Peta Wisata Kota Kediri, cermin, lukisan
5.		Pakinangan (7 buah)	6.		Peralatan Memasak dan Peralatan Menghidangkan
7.		Perlengkapan Upacara (11 buah)	8.		Lesung



9.		Perbot	10.		Gamelan
11.		Gilingan Tahu	12.		Cetakan Genteng
13.		Gilingan Jagung	14.		Anak Timbangan, Pipisan dan Gandik





15.		Naskah Kediri 1 dan 2	16.		Naskah Kediri 3 dan 4
17.		Seperangkat alat tenun Gedog	18.	 	Wadah legen
19.	 	Cikar dan patung	20.	 	Kereta Kuda dan patung
21.		Bendi	22.		Alat pembajak (luku)



23.		Piring, mangkok, gelas dan waskom	24.		Replika Perahu dan Replika alat tumbuk
25.		Keris	26.		Mata Uang dan alat tukar
27.		Tulang	28.		Molusca



29.		Jaranan dan replika kecil	30.		Tombak T: 160 cm
-----	---	---------------------------	-----	--	---------------------

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 2.5.8 Pengunjung Museum

Museum Airlangga memiliki jadwal buka setiap hari Senin hingga Kamis, sedangkan hari Jum'at libur namun hari Sabtu dan Minggu Museum kembali beroperasi. Jam operasional Museum airlangga dari pukul 09.00-15.00. Biaya masuk bagi orang dewasa adalah Rp 1.000,00 dan anak-anak Rp 500,00.

## 2.6 Studi Pemandangan

### 2.6.1 Museum Sonobudoyo Yogyakarta

Data perbandingan pertama merupakan Museum Sonobudoyo Yogyakarta yang terletak di Jl. Pangurakan No.6, Ngupasan, Kec. Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum Sonobudoyo merupakan museum terbesar kedua di Indonesia berdasarkan jumlah koleksinya. Museum ini memiliki kesamaan koleksi yaitu berupa benda-benda sejarah berupa koleksi benda arkeologi dan etnografi. Museum Sonobudoyo menggunakan alur terarah sehingga memudahkan pengunjung untuk menikmati *display* pada museum selain itu pengunjung juga dibantu oleh pemandu jika ingin mengeksplorasi



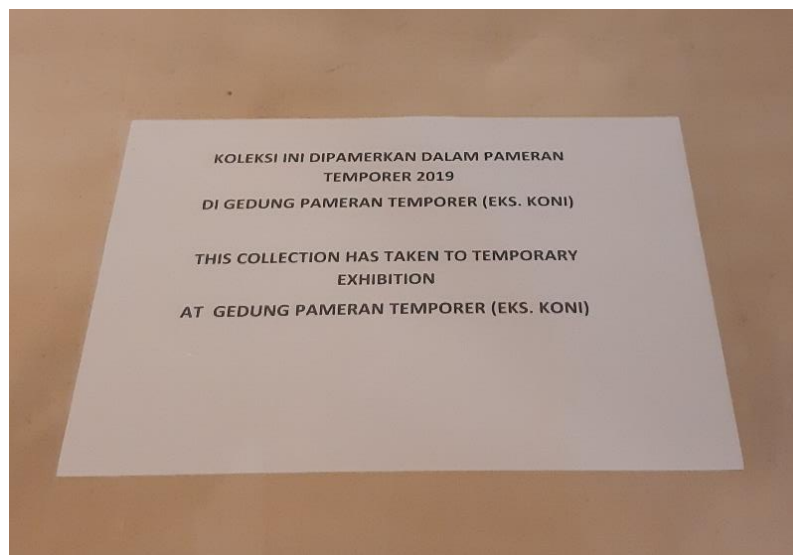
museum bersamaan dengan penjelasan dari pemandu. Terdapat juga *smart table* yang di letakkan pada area masuk yang berisikan informasi seputar museum.



**Gambar 2. 25** Teknologi Pada Museum Sonobudoyo Yogyakarta

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Pada beberapa area menggunakan pencahayaan minim menjadi transisi ruang dengan musik traditional pada area pertunjukan *mapping* yang menjadikan pengunjung merasa nyaman saat menikmati pertunjukkan. Pada area pameran, juga terdapat smart screen yang memberikan informasi kepada pengunjung seputar koleksi keris dengan sistem *touch screen* dan audio.



**Gambar 2. 26** Keterangan Benda Koleksi yang Sedang Tidak di Tempat

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 2. 27** Lemari Dinding Benda Koleksi

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Benda koleksi diletakkan pada lemari penyimpanan yang mengitari dinding sehingga akses untuk pengunjung lebih luas. Terdapat beberapa koleksi yang digunakan untuk kepentingan seperti pameran temporer dan lain sebagainya sehingga pada lemari penyimpanan kosong, tetapi pengunjung dapat mengetahuinya karena terdapat tulisan penjelasan pada tempat benda koleksi yang tidak ada.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis terdapat beberapa hal yang dapat di terapkan pada perancangan Tugas Akhir ini, yaitu:

**A. *Display* Benda Koleksi**

Pada Museum Sonobudoyo, terdapat display keris yang di padukan dengan teknologi digital dengan visual serta audio yang menarik beserta informasi tentang benda tersebut.

**B. *Mapping***

Terdapat *mapping* yang berada di area wayang dan bercerita tentang kisah ramayana, sehingga pengunjung dapat belajar sejarah dengan menggunakan teknologi *audio visual*.



## 2.6.2 Museum National Singapore



**Gambar 2. 28** National Museum Singapore

(Sumber: [https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/witness-to-war-remembering-1942?sc\\_lang=en](https://www.nhb.gov.sg/nationalmuseum/our-exhibitions/exhibition-list/witness-to-war-remembering-1942?sc_lang=en))

National Museum Singapore terletak di Stamford Rd no 93, Singapore. Memiliki beberapa area eksibisi dan museum tetap untuk menampilkan benda koleksi. Ciri khas pada setiap area yaitu nuansa gelap dan musik khas. Menggunakan pencahayaan buatan lampu sorot yang memberikan kesan hidup dan dramatis pada benda koleksi seperti pada area eksibisi yang menceritakan tentang sejarah perang Singapore.



**Gambar 2. 29** Dokumenter Pada National Museum Singapore

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Banyak area yang menampilkan film dokumenter atau cerita seputar tema dari area pameran tersebut dan ditampilkan pada dinding sehingga pengunjung dapat menikmati cerita serta membayangkan tempat-tempat bersejarah di masa lampau dengan demikian pengunjung dapat memahami informasi yang ingin disampaikan dengan mudah.



**Gambar 2. 30** Peletakkan Benda Koleksi Pada National Museum Singapore

(Sumber: <https://www.straitstimes.com/lifestyle/arts/national-museum-of-singapores-changes-stop-short-of-reinvention>)



**Gambar 2. 31** Media Interaksi National Museum Singapore

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Benda koleksi yang disusun secara menarik pada tangga menceritakan suasana dan pakaian yang dikenakan pada masa tersebut. Terdapat beberapa benda koleksi yang di tampilkan dengan *projection mapping* memberikan informasi dan juga visual yang menarik. Selain menggunakan smart table, led screen dan beberapa teknologi canggih lainnya, terdapat salah satu bagian eksibisi yang menarik yaitu menyediakan aroma bunga-bunga yang dapat di nikmati oleh pengunjung dan pengunjung dimudahkan dengan teknologi *smartphone* yaitu berupa penjelasan benda koleksi yang telah disediakan oleh museum berupa aplikasi untuk diunduh oleh pengunjung secara gratis. Pengunjung hanya memasukkan kode yang sudah tertuliskan pada benda koleksi untuk mendapatkan cerita bersejarah tentang koleksi tersebut. Terdapat area pameran yang menyediakan kuis seputar pameran dengan cara *scan barcode* dan pengunjung yang menjawab dengan tepat akan mendapatkan hadiah *voucher*.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada objek pembanding, maka dapat disimpulkan bahwa membawa suasana kembali ke masa lampau dengan perpaduan menggunakan teknologi canggih dapat menciptakan suasana interaktif dan komunikatif.





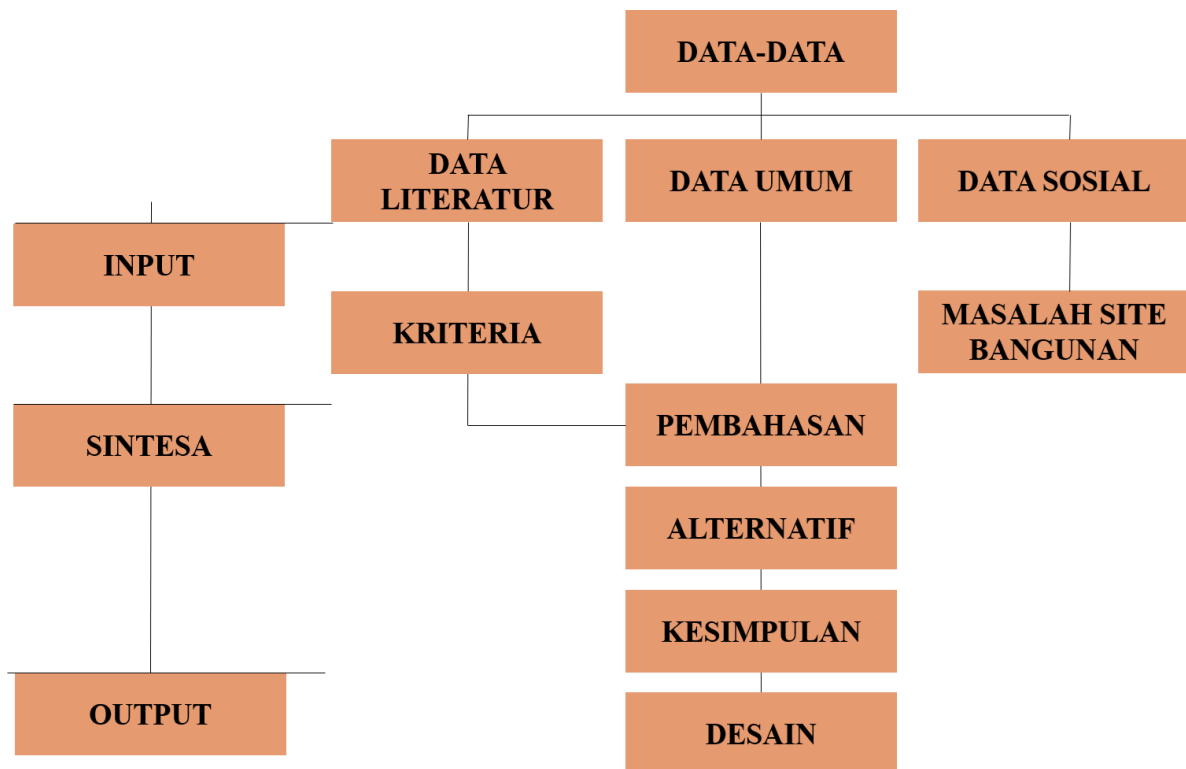
*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB III METODE DESAIN

### 3.1 Bagan Proses Desain

Dalam proses merancang ulang Museum Airlangga, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan sebelum mendapatkan hasil akhir dari desain yang akan diterapkan dengan tujuan untuk membererikan solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Menurut Pamudji Suptandar 1999, skema tahapan proses desain sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Bagan Metodologi Desain

(Sumber:Pamudji Suptandar,1999)

Bagan diatas menjelaskan bagaimana tahapan atau proses yang dilakukan guna mendapatkan desain akhir atau *output*. Tahapan awal berupa *input* yaitu mengidentifikasi objek perancangan dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk menentukan latar belakang dari permasalahan. Data-data berkaitan dapat menjadi pendukung sebagai input dari proses mendesain yang didapatkan melalui jurnal, buku, web maupun majalah. Kemudian dalam pembahasan akan menentukan susunan rumusan masalah untuk mendapatkan tujuan dari perancangan.



### 3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam pembuatan desain dengan menggunakan metode sebagai berikut :

A. Studi Literatur

Studi Literatur yang dilakukan oleh penulis antara lain dengan cara mencari serta mempelajari hal yang berkaitan dengan Museum Airlangga Kediri melalui buku, arsip, majalah, jurnal, artikel serta dokumen yang berhubungan dengan objek. Sehingga dapat membantu penulis untuk mendapatkan data-data yang diperlukan guna sebagai sumber belajar serta informasi dalam proses merancang.

B. Studi Pemandangan

Studi pemandangan dapat dilakukan secara langsung maupun melalui sumber lain. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan referensi dalam segala jenis aspek yang dapat membantu dalam proses mendesain.

C. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang akan di rancang. Penulis telah melakukan survei lapangan di Museum Airlangga Kediri dengan mengamati keadaan ruang, sirkulasi pameran, serta kegiatan yang ada di museum. Penulis juga mencatat informasi yang sudah didapat dan juga mendokumentasikan objek untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan sebagai bahan pertimbangan dalam mendesain.

D. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara personal dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang terkait objek perancangan seperti penjaga, pengurus serta ketua Museum Airlangga Kediri. Melalui wawancara, penulis memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan harapan untuk objek perancangan.

E. Kuisioner

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan objek perancangan dengan



memberikan beberapa gambar, jawaban pilihan ganda serta kolom saran yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik pengguna dan membantu dalam proses mendesain.

### **3.1.2 Analisis Data**

Data yang telah diperoleh melalui studi literatur, studi perbandingan dan observasi maupun wawancara akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Selain menganalisa data-data diatas, penulis juga melakukan analisa terhadap kebutuhan dalam interior seperti konsep yang akan diterapkan, kebutuhan fasilitas dan pengguna.

### **3.1.3 Tahapan Desain**

Setelah mengumpulkan data dan melakukan analisa maka penulis akan melakukan desain. Tahapan dalam mendesain antara lain:

A. Brainstorming, dilakukan untuk memudahkan penyampaian ide-ide yang dapat menjadi solusi dari permasalahan

B. Konsep Desain

Permasalahan-permasalahan, standar dan pendapat target yang dituju serta ide-ide yang telah didapatkan, kemudian penulis dapat mengetahui solusi desain yang kemudian akan dikaji untuk menjadi konsep desain yang diharapkan sesuai.

C. Alternatif Layout dan Desain

Alternatif layout serta desain akan didapatkan setelah melalui tahapan diatas dan menemukan permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhan objek perancangan. Penulis membuat beberapa alternatif layout serta desain yang selanjutnya akan di asistensikan kepada dosen pembimbing perancangan.

D. Gambar Desain

Setelah mendapatkan layout serta konsep, maka penulis membuat gambar 3D serta gambar kerja yang berfungsi sebagai acuan dalam pembangunan.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## BAB IV

### ANALISA KONSEP DESAIN

#### 4.1 Analisa Riset

##### 4.1.1 Observasi dan Analisa Eksisting







Penulis melakukan observasi lapangan di Museum Airlangga Kediri untuk melihat permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan perancangan interior Museum. Berikut merupakan hasil observasi penulis terhadap objek perancangan.

- A. Secara keseluruhan ruangan kurang terawat dan interior Museum terkesan kuno. Kusen jendela banyak yang di makan rayap, wallpaper pada museum tengah beberapa terkelupas, banyaknya ventilasi terbuka menjadikan ruangan mudah kotor.
- B. Pemanfaatan ruang kurang di maksimalkan
- C. Di dalam museum pengunjung tidak boleh makan dan minum, namun tidak ada *signage*
- D. Pengamanan kurang, saat jam istirahat dan tidak ada penjaga terkadang museum masih di buka
- E. Meja resepsionis kurang menarik
- F. Display informasi terlalu kecil dan kurang menarik sehingga pengunjung agak kesusahan untuk membaca
- G. Penempatan ruang tunggu di rasa kurang sesuai karena berada tepat di depan pintu masuk dan keluar
- H. Banyak box display yang tidak terpakai dan alat kebersihan terlantar, yang seharusnya di simpan di gudang penyimpanan bagian belakang
- I. Beberapa furnitur kurang memadai. Meja resepsionis Museum arkeolog menggunakan meja kecil, beberapa box display rusak.
- J. Pencahayaan kurang menarik, tidak ada spot light yang membuat kesan mewah
- K. Banyak barang peninggalan sejarah yang tidak memiliki informasi
- L. Area baca kurang memadai dan kurang menarik pengunjung
- M. Pada museum etnografi, alur sirkulasi kurang jelas



Penulis melakukan analisa pada objek Tugas Akhir untuk mengumpulkan data-data. Tinjauan ini akan membantu proses penyusunan tugas akhir. Berikut merupakan tabel analisa data eksisting Museum Airlangga Kediri.

Tabel 4. 1 Analisa Eksisting

MUSEUM ETNOGRAFI		MUSEUM ARKEOLOGI	
ANALISA PEMBAGIAN RUANG			
Gambar	 	 	
Hasil Analisa	<p>Ruangan pameran terbuka dan tidak ada sekat antara area baca dan ruang pameran. Area baca berada disudut ruang dan berdekatan dengan meja resepsionis yang berada di depan pintu masuk. Seperti halnya Museum Airlangga bagian arkeolog, meja display di gunakan sebagai sekat dan di letakkan sejajar dengan kolom tengah bangunan</p>	<p>. Pada Museum Arkeologi, dalam satu bangunan hanya ada ruang terbuka yang digunakan untuk area pameran. Tidak ada sekat yang digunakan, hanya menggunakan meja display untuk membagi antara bagian luar dan bagian tengah area pameran. Setelah pintu masuk terdapat meja resepsionis dan juga area tunggu.</p>	
ANALISA SIRKULASI RUANG			
Gambar			
Hasil Analisa	<p>Pada Museum Etnografi sirkulasi ruang tidak terarah. Pengunjung</p>	<p>Alur sirkulasi ruang pada Museum Arkeologi adalah melingkar. Jadi</p>	



	<p>dapat memulai dari arah kiri, tengah ataupun bagian kanan dari pintu masuk. Meja display yang diletakkan pada bagian tengah kolom bangunan menciptakan alur sirkulasi ruang</p>	<p>pengunjung masuk melalui pintu tengah lalu di arahkan untuk berjalan ke kiri. Meja display yang diletakkan mengitari sisi-sisi bangunan dan bagian tengah, membuat alur sirkulasi melingkar yang berakhir pada sisi kanan pintu masuk. Jalur pintu masuk dan pintu keluar satu arah..</p>
--	--	--

**ANALISA PENCAHAYAAN**

<p>Gambar</p>		
---------------	--	---

<p>Hasil Analisa</p>	<p>Memanfaatkan pencahayaan alami dan juga buatan. Pencahayaan alami di dapatkan dari jendela pada bangunan. Pada Museum etnografi meja display tidak dilengkapi lampu</p>	<p>Memanfaatkan pencahayaan alami dan juga buatan. Pencahayaan alami di dapatkan maksimal dari jendela yang ada di setiap sisi bangunan. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah lampu untuk ruangan dan juga lampu untuk benda koleksi yang terletak di meja <i>display</i>.</p>
----------------------	--	--

**ANALISA PENGHAWAAN**





<p>Gambar</p>		
<p>Hasil Analisa</p>	<p>Museum Airlangga Kediri menggunakan penghawaan alami yang didapatkan dari ventilasi jendela dan bukaan di pintu masuk hal ini menyebabkan banyak debu yang</p>	





	<p>menempel di benda koleksi sehingga pembersihan harus rutin dilakukan. Penghawaan buatan dalam Museum menggunakan kipas angin dan dirasa belum memenuhi standar yang seharusnya menggunakan air conditioner sebagai pendingin ruangan. Ruangan jadi terasa lebih panas jika siang hari dan berpengaruh pada benda koleksi.</p>	
<b>ANALISA DISPLAY PAMER</b>		
Gambar		
Hasil Analisa	Barang mudah pecah diletakkan dalam vitrin	Arca yang berukuran kecil dan benda peninggalan yang mudah pecah diletakkan di etalase
Gambar		
Hasil Analisa	Kain tenun dan benang serta alat diletakkan dalam vitrin agar tidak berdebu	Beberapa arca berukuran kecil lainnya diletakkan di meja display yang memiliki lampu untuk pencahayaan
Gambar		
Hasil Analisa	Beberapa alat gamelan diletakkan menggunakan penyangga gamelan. Alat gamelan tidak di masukkan ke dalam vitrin karena masih sering digunakan.	Piala penghargaan diletakkan di rak



Gambar		 
Hasil Analisa	Benda peninggalan berukuran besar seperti dokar diletakkan tanpa ada alas	Arca ukuran sedang dan besar diletakkan di alas kotak yang terbuat dari semen
Gambar		-
Hasil Analisa	Beberapa barang peninggalan yang memiliki permukaan tidak rata di beri penyangga kayu	-

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 4.3.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait Museum Airlangga Kediri kepada kepala museum dan penjaga sekaligus pengurus museum. Hasil wawancara yang didapatkan antara lain:

- A. Menurut kepala museum, Museum Airlangga Kediri masih belum memenuhi standar museum. Diperlukannya penambahan ruang edukasi, area mainan serta history line. Sistem pengamanan juga perlu di perhatikan.
- B. Menurut penjaga dan pengurus museum, informasi benda peninggalan sejarah perlu diperbaiki agar para pengunjung lebih mudah saat membaca.



Area baca juga perlu diadakan perbaikan dan kamar mandi perlu di tambahkan. Pengurangan lubang ventilasi dan penggunaan AC di butuhkan, untuk meminimalisir debu dan kotoran dari luar.

### 4.3.3 Kuisisioner Online

Kuisisioner online melalui google form dilakukan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan. Kuisisioner online di sebarakan melalui media sosial dan ditujukan untuk umum dan masyarakat Kediri yang pernah mengunjungi Museum Airlangga. Responden memiliki rentang usia 16 tahun hingga 59 tahun dan responden yang terkumpulkan mencapai 149 responden. Berikut hasil dari kuisisioner yang telah disebar :


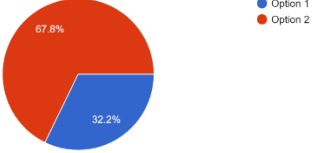

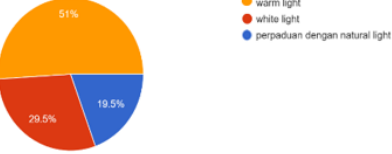

**Tabel 4. 2** Kuisisioner Online

Jenis Pertanyaan	Hasil Kuisisioner	Kesimpulan						
Museum	<p>Apakah anda pernah mengunjungi Museum sebelumnya?                      149 responses</p> <table border="1"> <caption>Data for 'Apakah anda pernah mengunjungi Museum sebelumnya?'</caption> <thead> <tr> <th>Jawab</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>91.3%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>8.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Jawab	Persentase	Ya	91.3%	Tidak	8.7%	<p>Dari diagram diatas, 91,3 % responden sudah pernah mengunjungi Museum secara umum. Sehingga kebanyakan responden mengerti penataan display, suasana ruang maupun fasilitas yang di sediakan oleh museum pada umumnya.</p>
	Jawab	Persentase						
Ya	91.3%							
Tidak	8.7%							
<p>Apakah anda pernah mengunjungi Museum Airlangga di Kediri?                      149 responses</p> <table border="1"> <caption>Data for 'Apakah anda pernah mengunjungi Museum Airlangga di Kediri?'</caption> <thead> <tr> <th>Jawab</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tidak</td> <td>52.3%</td> </tr> <tr> <td>Ya</td> <td>47.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Jawab	Persentase	Tidak	52.3%	Ya	47.7%	<p>Dari diagram di atas, Sebanyak 52,3% atau 78 responden belum pernah mengunjungi Museum Airlangga dan sebanyak 47,7 % atau 71 responden sudah pernah mengunjungi Musuem Airlangga dan kebanyakan berdomisili kota Kediri dan sekitarnya.</p>	
Jawab	Persentase							
Tidak	52.3%							
Ya	47.7%							



	<p>Dari foto di atas ,menurut anda seberapa perlu diadakannya perubahan desain dari Museum Airlangga Kediri? 149 responses</p> <table border="1"><thead><tr><th>Rating</th><th>Count</th><th>Percentage</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>4</td><td>2.7%</td></tr><tr><td>2</td><td>6</td><td>4%</td></tr><tr><td>3</td><td>46</td><td>30.9%</td></tr><tr><td>4</td><td>91</td><td>61.1%</td></tr></tbody></table>	Rating	Count	Percentage	1	4	2.7%	2	6	4%	3	46	30.9%	4	91	61.1%	<p>Pada sesi selanjutnya, penulis menyertakan foto-foto eksisting Museum Airlangga arkeolog dan etnografi untuk memberikan informasi kepada para responden yang belum pernah mengunjungi Museum Airlangga Kediri. Dari grafik diatas sebanyak 91 responden di angka 4 dan 46 responden di angka 3 yang berarti responden memilih bahwa perubahan desain pada Museum Airlangga Kediri diperlukan. Sehingga hasil ini dijadikan sebagai pedoman untuk diadakannya re-desain Museum Airlangga Kediri.</p>
Rating	Count	Percentage															
1	4	2.7%															
2	6	4%															
3	46	30.9%															
4	91	61.1%															
<p>Konsep Desain</p>	<p>Jika dilakukan re-Desain, nuansa apa yang paling sesuai untuk di terapkan pada Museum Airlangga Kediri? 149 responses</p> <table border="1"><thead><tr><th>Option</th><th>Percentage</th></tr></thead><tbody><tr><td>Option 1</td><td>24.8%</td></tr><tr><td>Option 2</td><td>41.6%</td></tr><tr><td>Option 3</td><td>32.2%</td></tr><tr><td>Option 4</td><td>1.4%</td></tr></tbody></table> <ul style="list-style-type: none"><li>● Natural, tenang, alam (kayu-concrete)</li><li>● Bersih, terang, simpel (dominan putih-sedikit sentuhan kayu)</li><li>● Teknologi, warna lebih ke gelap, menggunakan banyak lampu</li><li>● Option 2</li><li>● Option 1</li></ul>	Option	Percentage	Option 1	24.8%	Option 2	41.6%	Option 3	32.2%	Option 4	1.4%	<p>Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan konsep desain. Dari 3 konsep nuansa interior yang akan diterapkan di Museum Airlangga Kediri sebagai museum pariwisata dan edukasi, sebanyak 41,6% responden memilih nuansa natural untuk diterapkan dengan material menggunakan kayu dan juga concrete</p>					
Option	Percentage																
Option 1	24.8%																
Option 2	41.6%																
Option 3	32.2%																
Option 4	1.4%																
	<p>History line mana yang sesuai untuk di terapkan pada Museum Airlangga Kediri? 149 responses</p> <table border="1"><thead><tr><th>Option</th><th>Percentage</th></tr></thead><tbody><tr><td>Option 1</td><td>43.0%</td></tr><tr><td>Option 2</td><td>56.4%</td></tr></tbody></table> <ul style="list-style-type: none"><li>● Option 1</li><li>● Option 2</li></ul>	Option	Percentage	Option 1	43.0%	Option 2	56.4%	<p>Dari hasil diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa 56,4% responden memilih opsi 2 sebagai konsep history line. History line diterapkan di dinding natural dengan penggunaan warna hitam dan</p>									
Option	Percentage																
Option 1	43.0%																
Option 2	56.4%																



		<p>penambahan cahaya buatan.</p>
	<p>Bentukan display yang sesuai untuk di terapkan pada Museum Airlangga Kediri?  <small>149 responses</small></p>  	<p>Selanjutnya sebanyak 67,8% responden memilih peletakkan arca menggunakan box yang di desain simple dengan informasi benda yang di letakkan berdampingan. Serta peletakkan benda koleksi lain dalam vitrin</p>
	<p>Pencahayaan manakah yang sesuai untuk di terapkan pada Museum Airlangga Kediri?  <small>149 responses</small></p>  	<p>Dari hasil pertanyaan mengenai pencahayaan, sebanyak 51% responden memilih penerapan pencahayaan warm white.</p>

**KESIMPULAN KESELURUHAN**

Hasil kuisisioner secara online oleh 149 responden, dapat disimpulkan bahwa perlu diadakannya re-desain pada Museum Airlangga Kediri. Nuansa natural sesuai untuk di terapkan pada Museum Airlangga Kediri yang berada di kawasan Gunung Klothok. *History line* yang digunakan adalah konsep desain yang simpel, history line terletak pada dinding museum dan ditambahkan *hidden lamp* yang menjadikan *history line* menarik. Konsep *display* untuk arca dan beberapa benda peninggalan menggunakan box yang diberi informasi terkait serta menggunakan vitrin yang dilengkapi dengan lampu sorot. Pencahayaan yang digunakan untuk pada Museum Airlangga Kediri adalah *warm white*.



Pada bagian akhir dari kuisioner, terdapat kolom saran dan harapan bagi desain konsep yang akan diterapkan di Museum Airlangga Kediri. Sebagian besar responden memilih konsep modern dengan sentuhan natural, selain itu spot foto yang *instagramable* juga menjadi minat lebih bagi para responden. Area baca dan juga edukasi seperti mainan atau informasi mengenai benda sejarah juga menjadi harapan responden. Secara garis besar responden menginginkan agar Museum Airlangga Kediri kedepannya dapat lebih dikenal oleh masyarakat dengan suasana yang lebih modern dan menggunakan konsep natural yang diharapkan dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki dan kedepannya dapat menjadi pusat edukasi serta pariwisata yang lebih diminati oleh masyarakat.

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

## **4.2 Studi Pengguna**

Segmentasi pengguna Museum Airlangga Kediri di bagi menjadi 2 yaitu pengguna umum sebagai pengunjung dan pengguna sebagai pengelola museum. Pengguna umum sebagai pengunjung di bagi menjadi 3, yaitu:

### **A. Masyarakat umum**

Masyarakat umum biasanya datang ke Museum Airlangga untuk rekreasi pada hari sabtu dan minggu. Masyarakat umum dapat berupa perorangan atau keluarga dari dalam maupun wisatawan luar negeri.

### **B. Pelajar atau Mahasiswa**

Pelajar maupun mahasiswa yang mengunjungi Museum Airlangga rata-rata melakukan analisa atau berbagi ilmu pengetahuan seputar benda bersejarah. Pelajar yang mengunjungi Museum Airlangga yaitu dari bangku TK hingga SMA.

### **C. Peneliti**

Peneliti biasanya melakukan riset, menganalisa dan mencari data-data terkait Museum Airlangga untuk menjadi sumber penelitian yang kemudian juga dapat menjadi evaluasi, ide baru atau dokumen bagi Museum Airlangga.

## **4.3 Studi Aktifitas dan Fasilitas**



Tabel 4. 3 Studi Aktifitas dan Fasilitas

Ruangan	Aktivitas	Fasilitas
Museum Airlangga Etnografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan registrasi pengunjung di meja resepsionis</li> <li>• Membaca buku-buku yang disediakan oleh Museum</li> <li>• Mengamati mockup area selomangleng</li> <li>• Mengamati benda peninggalan sejarah yang diletakkan di etalase, meja display dan lantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja resepsionis dan kursi</li> <li>• Rak buku dan etalase buku serta kursi</li> <li>• Box kaca</li> <li>• Etalase kecil dan besar</li> <li>• Keterangan benda koleksi</li> </ul>
Museum Airlangga Arkeologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan registrasi pengunjung di resepsionis</li> <li>• Mengamati benda koleksi berupa arca serta benda peninggalan sejarah, membaca dan melihat informasi arca berupa poster, foto-foto dan penghargaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja resepsionis dan kursi</li> <li>• Lemari dokumen</li> <li>• Kursi dan meja tunggu</li> <li>• Meja display</li> <li>• Etalase kecil dan besar</li> <li>• Alas benda koleksi</li> <li>• Rak penghargaan</li> </ul>



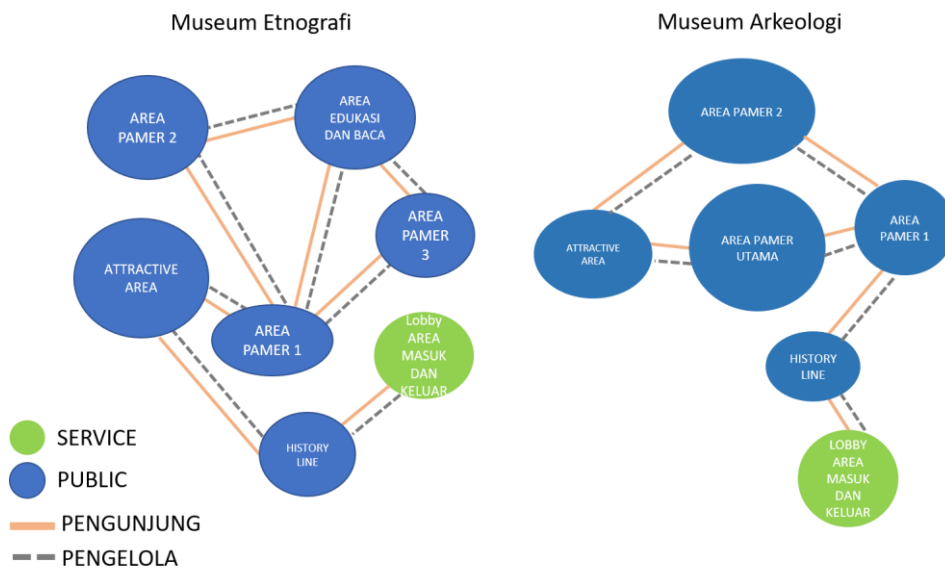
		• Keterangan benda koleksi
--	--	-------------------------------

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

#### 4.5 Sirkulasi Area

Hubungan antar area akan dijelaskan menggunakan bubble diagram serta matriks hubungan ruang atau area. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tata letak area serta sirkulasi pengguna. Berikut merupakan bubble diagram beserta matriks hubungan ruang.

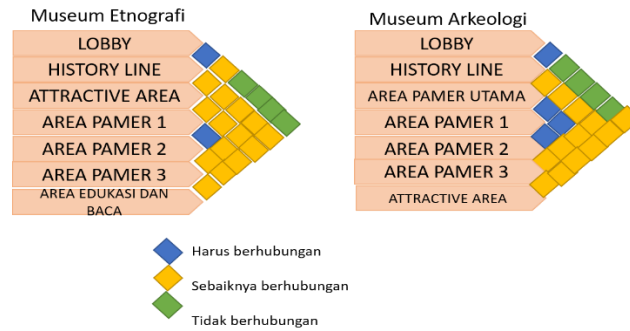
Bubble diagram ditujukan untuk mengetahui sirkulasi dan tata letak ruang berdasarkan pengguna. Bubble diagram dibawah merupakan gambaran sirkulasi pengguna yaitu sirkulasi untuk pengunjung dan pengelola. Pada kedua gedung memiliki sirkulasi yang sama antara pengunjung serta pengelola.



**Gambar 4.1** Bubble Diagram

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)





**Gambar 4. 2** Matriks Hubungan Ruang

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Dari matriks hubungan ruang dapat di ketahui bahwa beberapa area harus berhubungan dan beberapa lainnya tidak perlu berhubungan. Berikut merupakan tabel pembagian area pameran.

**Tabel 4. 4** Pembagian Kategori Benda Pamer

NAMA GEDUNG	NAMA RUANG	JENIS BENDA KOLEKSI
Museum Etnografi	Area Pamer 1	Alam- Manusia- Aktivitas: koleksi berupa molusca, tulang, alat tukar mata uang, keris, perbot, keramik
	Area Pamer 2	Aktivitas - Keluarga – Seni: Koleksi berupa alat yang digunakan untuk bekerja seperti dokar, bendi,cikar dan alat pembajak sawah, alat produksi, gamelan,wayang golek serta jaranan
	Area Pamer 3	Religi – Sejarah: Koleksi berupa pakinangan, peralatan upacara, naskah kediri,

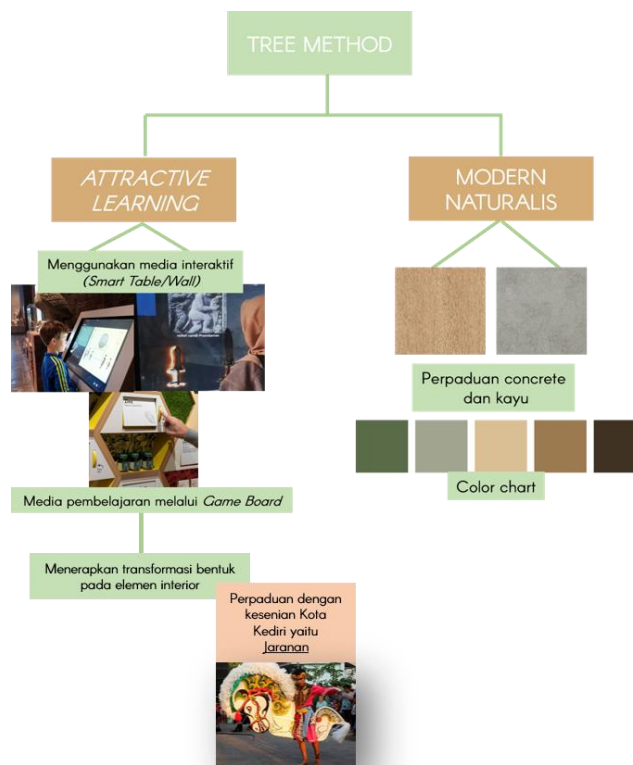


Museum Arkeologi	Area Pamer 1	Fragmen berukuran kecil dan koleksi keramik
	Area Pamer Utama	Arca berukuran besar atau arca utama
	Area Pamer 2	Fragmen berukuran sedang hingga besar
	Area Pamer 3	Fragmen berukuran sedang (tunggal/ tidak memiliki kelompok jenis)

(Sumber: Nadia Saftira Arisandy 2020)

#### 4.6 Konsep Desain

Berdasarkan hasil observasi serta data-data penunjang perancangan, maka konsep yang akan diterapkan yaitu *Attractive learning* berlanggam modern naturalis. Dengan adanya konsep tersebut diharapkan dapat menjadikan Museum Airlangga Kediri sebagai tempat edukasi yang inovatif. Berikut merupakan bagan penerapan konsep yang disajikan melalui tree method.



**Gambar 4.3** Tree Method

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



## 4.7 Aplikasi Konsep Desain

### 4.7.1 Konsep Plafon

Plafon yang digunakan adalah expose dan menggunakan gypsum. Pada Museum Arkeologi plafon akan dipadukan dengan material *cutting* mdf berupa ornamen geometris untuk memberikan kesan modern. Warna yang digunakan adalah *dark grey*. Pada area *Attractive Learning* terdapat elemen estetis yang menempel pada balok beton struktur plafon. Elemen estetis tersebut diambil dari konsep natural alam Gunung Klothok dengan menggunakan material kayu dan penambahan *led hidden lamp*.



Gambar 4. 4 Konsep Plafon

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 4.7.2 Konsep Dinding

Menggunakan beberapa elemen seperti partisi gypsum dan kayu. Partisi ini digunakan agar tidak merubah struktur luar bangunan dan sebagai pembatas ruang. Pada area tertentu juga berfungsi sebagai *history line*. Dinding menggunakan cat berwarna *dark grey* dan sentuhan *chrysan white*. Kolom bangunan juga digunakan sebagai tempat *headphone* pada beberapa area. Menggunakan warna coklat dan *cutting* mdf berupa ornamen geometris.



**Gambar 4. 5** Konsep Dinding

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

#### **4.7.3 Konsep Lantai**

Lantai yang digunakan adalah concrete *light grey* untuk mendapatkan nuansa natural dan bersih. Pada area baca dan edukasi menggunakan karpet bermotif rumput dan batu. Penggunaan karpet pada area baca dan edukasi ini dapat membangun suasana yang nyaman.



**Gambar 4. 6** Konsep Lantai

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

#### **4.7.4 Konsep Furnitur**

Menggunakan furnitur yang memberikan kenyamanan pada pengguna. Lemari benda koleksi bermaterial kayu dengan menambahkan lampu sebagai penerangan benda koleksi. Beberapa furnitur dipadukan dengan bantalan spons dengan lapisan kain berwarna *forest green* dan *lime green*.

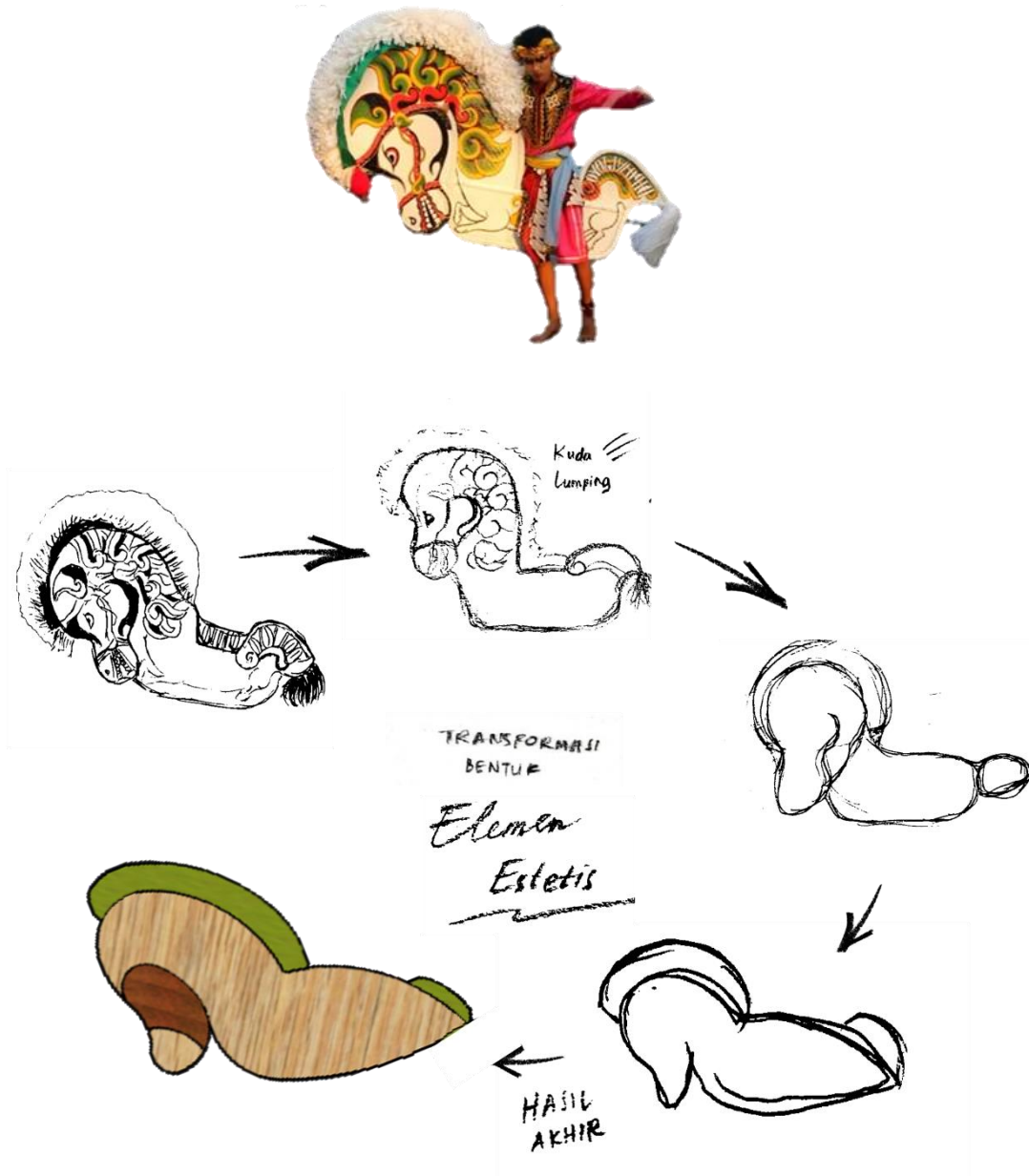


**Gambar 4. 7** Konsep Furnitur

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

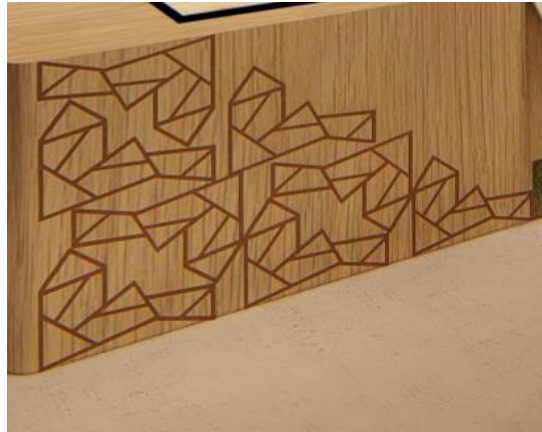
#### **4.7.5 Konsep Elemen Estetis**

Elemen estetis utama berupa transformasi bentuk dari jaranan. Pengaplikasian ornamen menjadi *point of interest* yang diharapkan dapat menjadi perhatian, mengingat kebiasaan masyarakat yang kerap mendokumentasikan lokasi (Rucitra, Mahendra, 2016). Elemen estetis ini akan diterapkan pada dinding. Menggunakan material mdf dipadukan dengan cat berwarna hijau dan warna coklat. Berikut merupakan sketsa transformasi bentuk dari jaranan.



**Gambar 4. 8** Transformasi Bentuk Elemen Estetis

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 4. 9** Ornamen Geometris

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Terdapat juga bentuk geometris menguatkan kesan modern yang diletakkan sebagai ornamen pada beberapa bagian seperti furnitur, elemen estetis dan lain sebagainya.

#### 4.7.6 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna natural memberikan kesan tenang dan rileks. Warna natural akan digunakan pada furnitur. Sedangkan ruangan menggunakan warna gelap untuk menimbulkan kesan tegas dan kuat. Hal ini memiliki tujuan agar pengunjung dapat fokus kepada benda koleksi yang dipamerkan.



**Gambar 4. 10** Konsep Warna

(Sumber: pinterest,2020)

#### 4.7.7 Konsep Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu sorot untuk memberikan kesan hidup pada benda pameran dan penggunaan *led hidden lamp* untuk memberikan bayangan pada ornamen plafon.

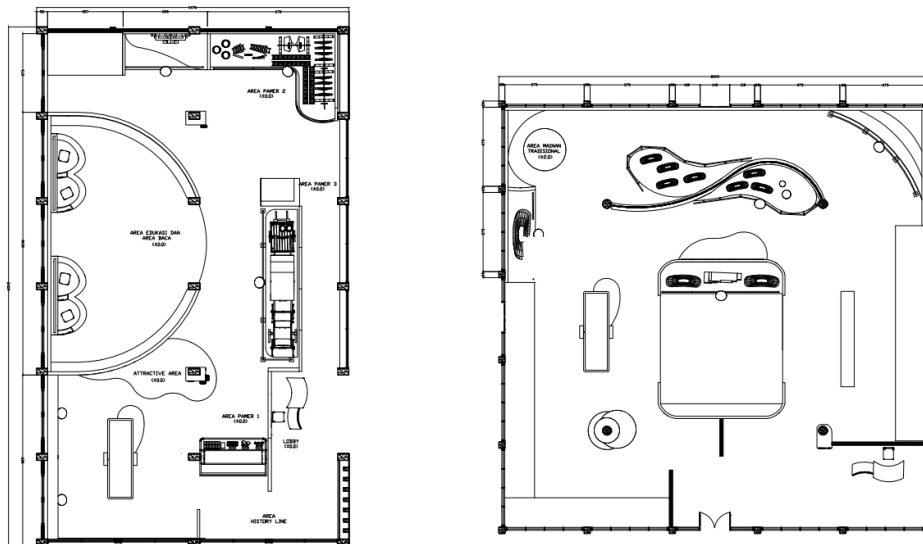


## BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

### 5.1 Alternatif *Layout*

Setelah mendapatkan data-data terkait serta menentukan konsep, maka selanjutnya adalah proses desain. Terdapat beberapa tahapan dalam proses desain untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan memberikan beberapa alternatif yang kemudian akan ditimbang menggunakan *weighted method*. Berikut merupakan alternatif *layout* pada kedua museum.

#### 5.1.1 Alternatif *Layout* 1



Gambar 5. 1 Alternatif *Layout* 1

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

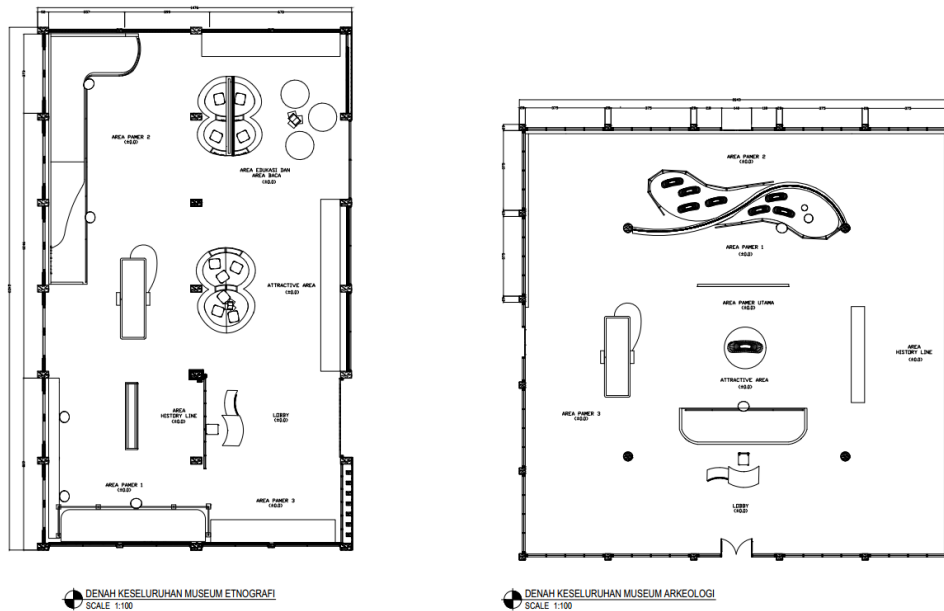
Pada alternatif pertama, setelah melewati lobby pengunjung diarahkan untuk melihat *history line* terlebih dahulu sebelum memasuki area pameran. Alur ini menggunakan perpaduan antara alur *suggested* pada museum etnografi dan alur *unstructured* pada museum arkeologi. Penggunaan alur *suggested* dapat memberikan peluang untuk bereksplorasi pada attractive area namun penataan benda koleksi sudah di arahkan sesuai dengan jenisnya. Penggunaan alur *unstructured* pada museum arkeologi memberikan kebebasan pada pengunjung untuk bereksplorasi dan menjelajah pada area museum. Pengelompokan jenis benda koleksi serta penulisan informasi dapat mempermudah pengunjung. Arah





pintu keluar dan pintu masuk dibedakan, sehingga pengunjung lebih terarah untuk melewati koleksi.

### 5.1.2 Alternatif *Layout 2*



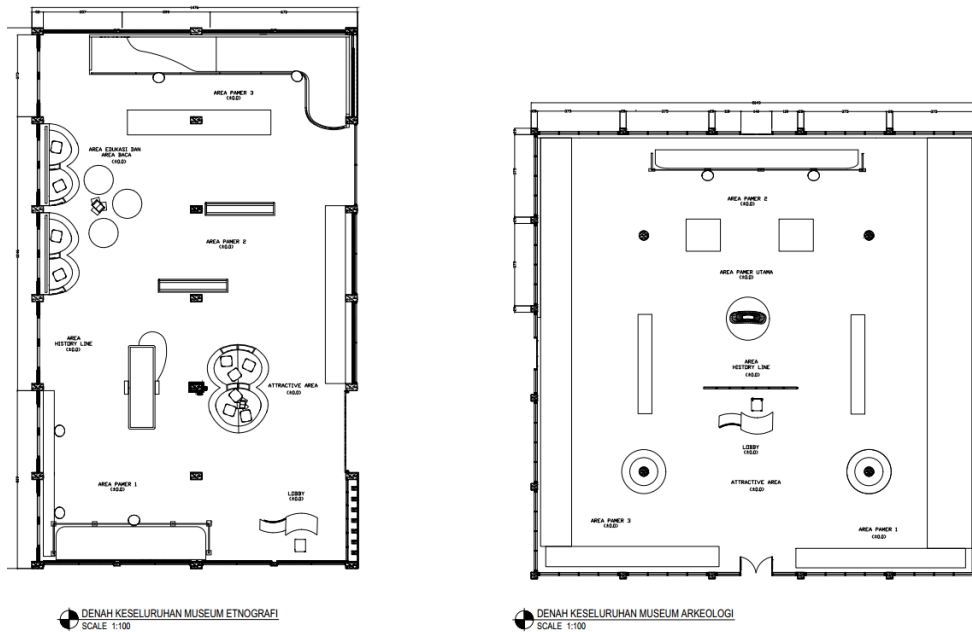
Gambar 5. 2 Alternatif *Layout 2*

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Pada alternatif layout ke 2, kedua gedung menggunakan alur *unstructured*. Pengunjung di bebaskan untuk bereksplorasi sesuai dengan keinginan. Pada area baca dan edukasi museum etnografi tidak memiliki sekat, sehingga pengunjung dapat merasa terganggu saat berada pada area edukasi yang terbuka. *History line* diletakkan pada *background lobby* sehingga pengunjung dapat melewati *history line* pada saat memasuki museum. Benda koleksi pada museum arkeologi di letakkan pada area terbuka. Pengunjung dapat memilih masuk melalui area kanan atau kiri akan tetapi, jika memasuki area kiri terlebih dahulu pengunjung akan melewatkan *history line* yang seharusnya berada setelah *lobby*.



### 5.1.3 Alternatif *Layout* 3



Gambar 5. 3 Alternatif *Layout* 3

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Pada alternatif terakhir, menggunakan alur *unstructured* pada kedua museum. *Attractive area* terletak pada area depan *lobby* membuat pengunjung tertarik, namun hal ini bisa menyebabkan penumpukan pengunjung pada area *lobby*.

### 5.1.4 *Weighted Method*

Proses pembuatan alternatif *layout* berfungsi sebagai eksplorasi ide yang di harapkan hasilnya dapat memberikan solusi dalam mendesain. Dari proses pembuatan 3 alternatif *layout*, maka akan dipilih 1 *layout* menggunakan metode *weighted method* sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Pembobotan

KRITERIA		A	B	C	TOTAL NILAI	RANKING	NILAI		BOBOT RELATIF
A	SIRKULASI RUANG dan ALUR	-	1	1	2	I	90	$90/220 = 0.409$	0.41
B	BENTUKAN FURNITUR	0	-	0	0	III	50	$50/220 = 0.227$	0.23
C	PENATAAN BENDA KOLEKSI	-	0	1	1	II	80	$80/220 = 0.363$	0.36
<b>Overall Value</b>							<b>220</b>		<b>1.00</b>

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



Keterangan:

1 = lebih penting

0 = tidak lebih penting

- = tidak dapat dibandingkan

skala : 10 - 100

**Tabel 5. 2 Weighted Method**

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
SIRKULASI AREA dan ALUR	0,41	Sirkulasi nyaman untuk pengunjung	Excellent	8	3,28	Excellent	10	4.1	Excellent	9	3,69
		Alur memudahkan pengunjung memahami	Excellent	9	3,69	Excellent	8	3,28	Excellent	7	2,87
		Melewati history line sebelum memulai area pameran	Excellent	10	4.1	Excellent	8	3,28	Excellent	8	3,28
BENTUK FURNITUR	0,23	Bersudut untuk memudahkan peletakan display di vitrin	Excellent	9	2,07	Excellent	9	2,07	Excellent	10	2.3
		Melingkar untuk dapat dilihat dari segala arah	Excellent	8	1,84	Excellent	9	2,07	Excellent	10	2.3
PENATAAN DISPLAY	0,36	Beurutan area pamer 1, 2 dst	Excellent	9	3.24	Good	6	2,16	Good	6	2,16
<b>TOTAL</b>					<b>18,13</b>			<b>16,96</b>			<b>16,6</b>

Skala Skor 1-10    *Excellent*:7-9    *Good*: 4-6    *Poor*:1-3

M= *Magnitude*    S= *Score*    V= *Value*

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)




Kesimpulan dari analisa *weighted method* yaitu Alternatif *layout* 1 memiliki nilai paling tinggi sehingga menjadi layout terpilih yang kemudian akan dikembangkan dengan kriteria yang ada di *weighted method*.







## 5.2 Alternatif Konsep

Setelah mengembangkan layout terpilih, langkah selanjutnya yaitu memilih konsep yang sesuai menggunakan perbandingan 3D perspektif pada area terpilih. Berikut merupakan tabel alternatif desain pada area terpilih.



**Tabel 5. 3** Alternatif Konsep

Gambar	Lantai	Display	Elemen estetis
<b>Area Terpilih 1 (Attractive Area Museum Etnografi)</b>			
ALTERNATIF 1 	Menggunakan lantai bermaterial concrete	Display yang di terapkan berbentuk lengkungan yang memberikan kesan natural dan tidak kaku	Dinding menggunakan lapisan cutting bermaterial mdf yang berbentuk batang pohon
ALTERNATIF 2 	Menggunakan lantai marmar	Display menggunakan warna hitam	Penambahan partisi pada area display
ALTERNATIF 3 	Menggunakan lantai plasteran berwarna lebih terang	Menerapkan percampuran antara bentukan melengkung dan geometris	Partisi bermaterial besi berwarna hitam bermotif lingkaran
<b>Area Terpilih 2 (Area edukasi dan Baca Museum Etnografi)</b>			



<p>ALTERNATIF 1</p> 	<p>Menggunakan lantai karpet bermotif rumput dan batu</p>	<p>Furnitur menggunakan warna kayu terang dipadukan dengan bantalan berwarna <i>forest green</i> dan <i>lime green</i></p>	<p>Elemen estetis pada dinding menggunakan kayu silindris berwarna coklat gelap yang terletak pada dinding <i>dark grey</i></p>
<p>ALTERNATIF 2</p> 	<p>Menggunakan lantai concrete</p>	<p>Furnitur menggunakan kayu gelap dan dudukan menggunakan kain berwarna <i>green army</i></p>	<p>Elemen estetis pada dinding menggunakan kayu silindris yang terletak pada dinding cat putih</p>
<p>ALTERNATIF 3</p> 	<p>Menggunakan lantai concrete</p>	<p>Furnitur menggunakan kayu terang dan dudukan menggunakan kain berwarna <i>dark grey</i> dan <i>light grey</i></p>	<p>Elemen estetis pada dinding menggunakan kayu silindris yang terletak pada dinding cat <i>medium dark grey</i></p>
<p>Area Terpilih 3 (Area Pamer 2 Museum Arkeologi)</p>			
<p>ALTERNATIF 1</p> 	<p>Menggunakan lantai bermaterial concrete yang di padukan dengan rumput sintetis</p>	<p>Display yang di terapkan berbentuk lengkungan yang memberikan kesan natural dan tidak kaku</p>	<p>Menggunakan partisi bermaterial kayu berbentuk silindris yang terdapat hidden lamp pada landasannya dan menempatkan cutting kayu pada plafon</p>



<p>ALTERNATIF 2</p> 	<p>Menggunakan lantai plester putih dan abu-abu</p>	<p>Menggunakan semen</p>	<p>Partisi menggunakan kayu berwarna muda</p>
<p>ALTERNATIF 3</p> 	<p>Menggunakan lantai plester berwarna krem</p>	<p>Penambahan informasi display</p>	<p>Partisi bermaterial besi berwarna hitam</p>

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 5.2.1 Pemilihan Alternatif *Layout*

Alternatif konsep dipilih melalui pembobotan weighted method dengan memberi kriteria penilaian yang sesuai untuk mendapatkan hasil akhir.

**Tabel 5. 4** Pembobotan

		A	B	C	TOTAL NILAI	RANKING	NILAI		BOBOT RELATIF
A	ATTRACTIVE LEARNING	-	1	1	2	I	90	90/220 = 0.409	0.41
B	MODERN	0	-	0	0	III	50	50/220 = 0.227	0.23
C	NATURALIS	-	0	1	1	II	80	80/220 = 0.363	0.36
							<b>220</b>		<b>1.00</b>

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



Tabel 5. 5 *Weighted Method*

KRITERIA	WEIGHT	PARAMETER	ALTERNATIF 1			ALTERNATIF 2			ALTERNATIF 3		
			M	S	V	M	S	V	M	S	V
ATTRACTIVE LEARNING	0,41	Penerapan lampu yang menarik	Excellent	10	4,1	Good	8	3,28	Good	7	2,87
		Display menggunakan mapping dan bentukan yang menarik	Excellent	10	4,1	Excellent	7	2,87	Good	7	2,87
MODERN	0,23	Furnitur fungsional	Excellent	10	2,3	Excellent	8	1,84	Excellent	8	1,84
		Minim Ornamen	Excellent	7	1,61	Excellent	6	1,38	Excellent	9	2,07
NATURALIS	0,36	Menggunakan material natural	Excellent	10	3,6	Excellent	9	3,24	Excellent	8	2,88
		Menggunakan warna netral	Excellent	10	3,6	Excellent	10	3,6	Excellent	10	3,6
TOTAL			19,31			16,21			16,13		

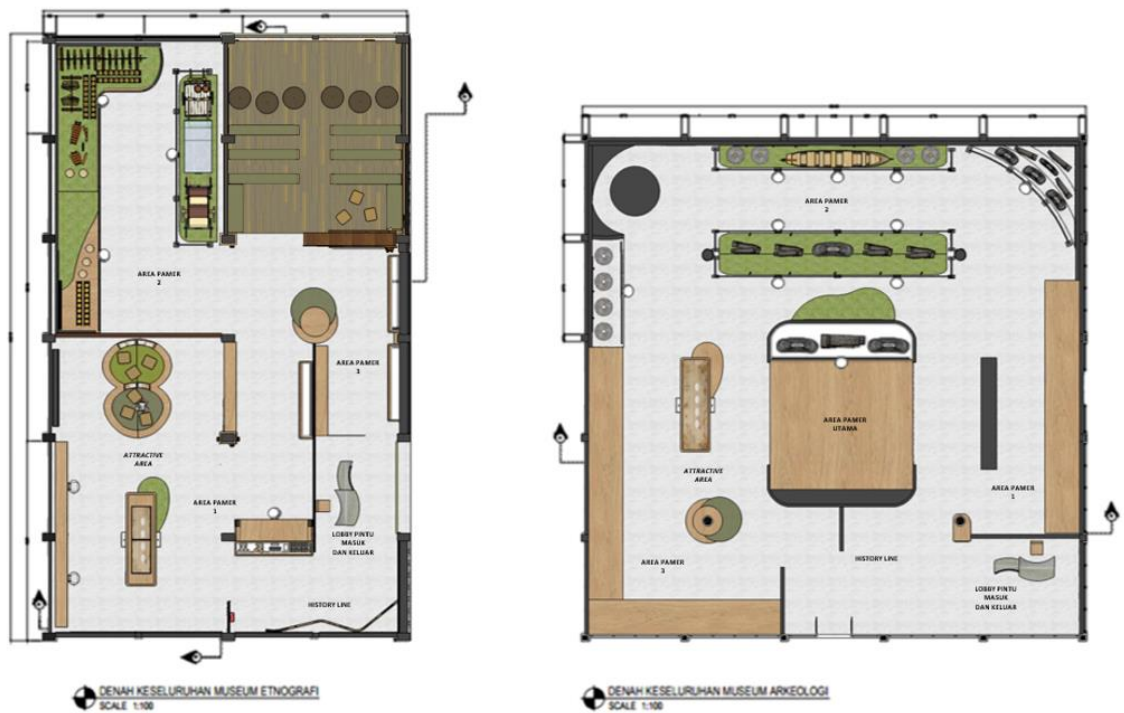
(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Hasil dari analisa *weighted method* terhadap alternatif konsep, dapat disimpulkan bahwa desain pada alternatif pertama memenuhi kriteria dari tema desain yang di ambil yaitu Attractive learning berlanggam modern naturalis.



### 5.3 Pengembangan Alternatif *Layout* Terpilih

Melalui pembobotan weighted method, alternatif layout pertama merupakan layout yang paling sesuai. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan seperti letak area *Attractive Learning* yang kurang luas, maka alternatif layout pertama akan terus dikembangkan dengan melihat kriteria yang ada sehingga diharapkan dapat memberikan fasilitas kepada pengunjung secara maksimal.



Gambar 5. 4 Pengembangan Alternatif *Layout* Terpilih

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)





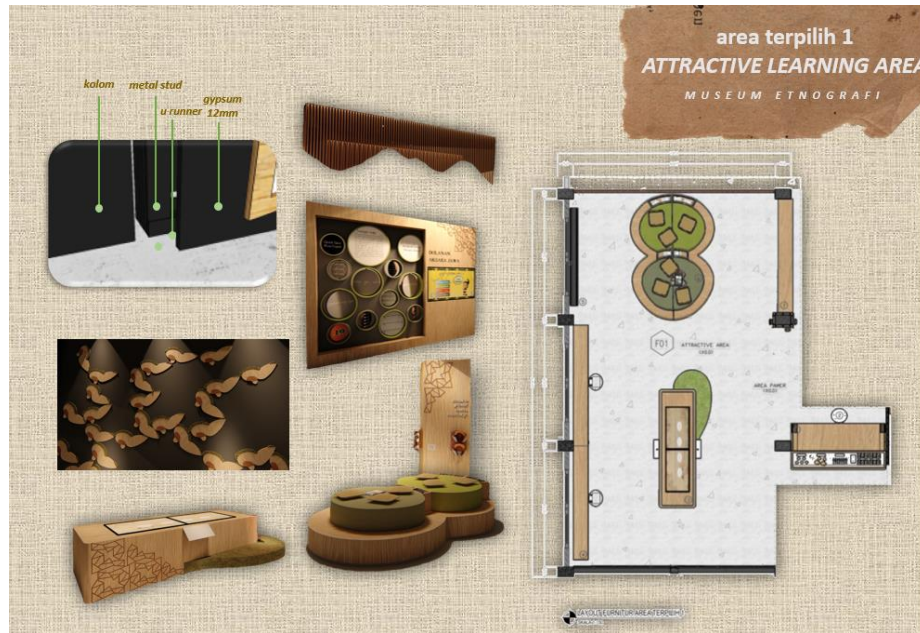
### 5.3.1 Pengembangan Area Terpilih 1



**Gambar 5. 5** *Layout Area Terpilih 1 (Attractive Area)*

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Area terpilih pertama merupakan area *Attractive Learning* yang berada pada museum etnografi. Pada area ini berdekatan dengan Area Pamer 1 yang menyimpan alat tukar, mata uang dan peralatan masak. Pada area ini terdapat beberapa penerapan konsep pembelajaran interaktif melalui *smart table*, *smart wall* dan *game board* aksara jawa. Menggunakan material concrete sebagai lantai dan menggunakan furnitur dengan kombinasi warna *forest green*, *lime green* dan *light brown*.



Gambar 5. 6 Moodboard Area terpilih 1

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Partisi diletakkan sebagai pembatas antara *Attractive Area* dan Area Pamer 1. Terdapat elemen estetis yang terinspirasi dari suasana natural Gunung Klothok pada kolom struktur. Penambahan *led hidden lamp* menjadikan partisi terlihat lebih megah. Elemen estetis utama berupa transformasi bentuk dari jaranan akan diterapkan pada dinding sebagai area foto dengan peletakkan elemen estetis secara menyebar menyerupai bentuk batang pohon. Terdapat detail arsitektur elemen estetis partisi yang terlihat pada moodboard. Partisi menggunakan rangka *u runner* dan *metal stud* di rekatkan menggunakan paku pada kolom dan *double tape scotch* serta paku pada lantai untuk menambah kekuatan pada dinding partisi. Gypsum dan elemen estetis direkatkan menggunakan paku.



**Gambar 5.7** Area Terpilih 1 View 1

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 5.8** Area Terpilih 1 View 2

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 5. 9** Area Terpilih 1 View 3

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 5.3.2 Pengembangan Area Terpilih 2



**LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 2**  
SKALA 1:30

**Gambar 5. 10** Layout Area Terpilih 2 ( Area Edukasi dan Baca)

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



Area terpilih 2 merupakan area edukasi dan baca berada pada museum etnografi yang berfungsi sebagai tempat berdiskusi, membaca serta menyampaikan materi seputar Museum Airlangga Kota Kediri. Area ini terletak pada gedung museum etnografi. Tempat duduk diletakkan menghadap ke arah layar untuk memudahkan pengunjung melihat ke arah layar saat sedang mengikuti kegiatan edukasi.



Gambar 5. 11 Moodboard Area terpilih 2

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Penambahan karpet menjadikan suasana ruangan terasa lebih nyaman. Buku diletakkan pada rak yang memiliki fungsi sebagai pembatas ruangan, tempat menyimpan buku dan tempat duduk. Penambahan bantal dengan menggunakan warna *green forest* dan *lime green* memberikan kesan natural. Pencahayaan menggunakan lampu downlight dan pencahayaan alami dari jendela. Terdapat *signage* ruangan yang terletak pada rak buku dan menggunakan pencahayaan *spot light* untuk penerangan *signage*.



**Gambar 5. 12** Area Terpilih 1 *View 1*

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 5. 13** Area Terpilih 2 *View 2*

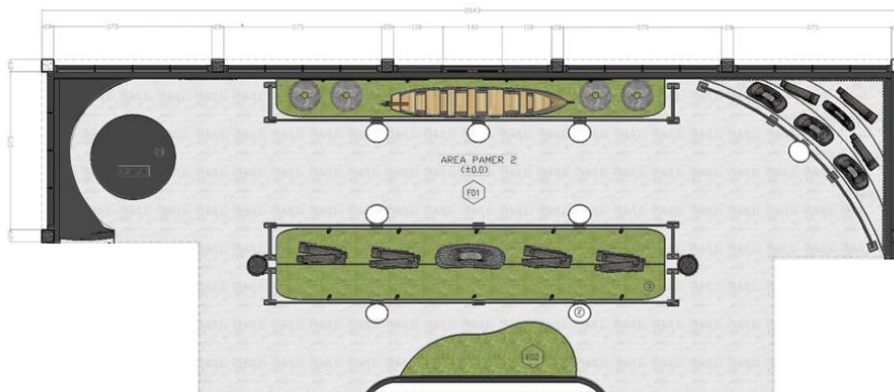
(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



Gambar 5. 14 Area Terpilih 2 View 2

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

### 5.3.3 Pengembangan Area Terpilih 3



LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 3  
SKALA 1:50

Gambar 5. 15 Layout Area Terpilih 3 (Area Pamer 2)

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)

Area terpilih terakhir merupakan Area Pamer 2 yang terletak pada museum arkeologi. Pada area ini, benda koleksi yang di pameran berupa arca berukuran sedang hingga berukuran besar. Terdapat beberapa *smart wall* dan *game* berupa sensor gerak. Sebagian alas acra dan juga lantai menggunakan *artifical grass* untuk memberikan suasana menyerupai alam.



**Gambar 5. 16** Moodboard Area Terpilih 3

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 5. 17** Area Terpilih 3 View 1

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)





**Gambar 5. 18** Area Terpilih 3 *View 2*

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



**Gambar 5. 19** Area Terpilih 3 *View 3*

(Sumber: Nadia Safira Arisandy 2020)



## BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Kesimpulan

Laporan Tugas Akhir Desain Interior Museum Airlangga Kediri dengan konsep *Attractive Learning* berlanggam modern naturalis ini memiliki beberapa kesimpulan, yaitu :

- A. Musuem memiliki fungsi sebagai sarana edukasi bagi masyarakat sehingga perlu diperhatikan bagaimana cara penyajian koleksi museum.
- B. Program pengembangan permuseuman termasuk upaya penyelamatan warisan budaya bangsa melalui pelestarian koleksi museum, maka diperlukan perencanaan untuk perawatan dan penyajian koleksi museum yang lebih baik.
- C. Konsep *Attractive Learning* dapat diterapkan pada elemen interior menggunakan media kreatif seperti papan permainan hingga menerapkan teknologi canggih.

### 6.2 Saran

#### 6.2.1 Bagi Desainer Interior

Hasil desain yang sesuai, baik dan maksimal tentu di dapatkan dengan memperhatikan banyak hal. Beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam melakukan perancangan fasilitas publik seperti Museum Airlangga Kediri yaitu dengan memperbanyak kajian studi terkait serta riset agar memperoleh hasil yang sesuai dengan konsep.

#### 6.2.2 Bagi Pengelola Museum Airlangga Kediri

Perlu adanya perawatan fasilitas pada Museum Airlangga Kediri agar fasilitas yang sudah di sediakan dapat berfungsi secara maksimal dengan melakukan pembersihan secara rutin dan konsisten. Pembaharuan desain juga diperlukan untuk menunjang kebutuhan pengguna, informasi museum serta memunculkan karakteristik budaya.

#### 6.2.3 Bagi Pembaca dan Peneliti

Penulis menyarankan untuk mempelajari serta melakukan kajian terhadap standar Museum secara spesifik.



*(halaman ini sengaja dikosongkan)*



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambrose, Timothy dan Crispin Paine. 1993. *Museum Basics*. London: ICOM
- [2] Ching, Francis D.K. 2007. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tataan* Edisi ketiga. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [3] Dean, David. 1996. *Museum Exhibition: theory and practice*. London: Routledge
- [4] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembinaan Permusiuman
- [5] DIREKTORAT PERMUSIUMAN. 1997. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan
- [6] Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Senayan: Jakarta.
- [7] Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society and Media*, 2(2), 130-145.
- [8] Ismaun, and Supriyono, Agus (2009) *Ilmu Sejarah dalam PIPS*.
- [9] Nayoan, S. J., & Mandey, J. C. (2011). Transformasi sebagai Strategi Desain. *Media Matrasain*, 8(2).
- [10] Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Diterjemahkan oleh: Dr. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [11] Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Diterjemahkan oleh: Dr. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [12] Manalu, B. *Pusat Kajian dan Penelitian Arkeologi Kalimantan Barat* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- [13] Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- [14] Panero, Julius dan ZELNIK, Martin. 2005. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- [15] Republik Indonesia. 2015. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015*
- [16] Rucitra, A. A., & Mahendra, I. P. (2016). Desain Interior Terminal Penumpang Domestik 'A' Bandara Adisucipto Berdasarkan Daya Tarik Kota Yogyakarta. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 25-34.



- [17] Setiono, Eko Arif. 2018. Seni Tari Jaranan Kediri Jadi Daya Tarik Tersendiri bagi Pariwisata Jawa Timur. *Jatim.com* (diakses tanggal 20 Juni 2020)
- [18] Siregar, S. M. (2019). PARADIGMA DALAM ILMU ARKEOLOGI. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 15(2).
- [19] Sugiyanto, C., & Winardi, R. D. Strategi Penelitian Etnografi.
- [20] Suptandar, Pamuji. 1999. *Disain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- [22] Sutaarga, Moh, Amir. 1997. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan
- [23] Tjahyono, Herry. 2002. *Pedoman Pengamanan Museum*. Jakarta: Deputi Bidang Sejarah dan Purbakala, melalui Proyek Pengembangan Kebijakan Kebudayaan
- ICOM. 2007. *Museum Definition*. ICOM The World Museum Community. [Hhttp://icom.museum/the-vision/museum-definition/](http://icom.museum/the-vision/museum-definition/) [Online]
- Philadhelpia Art Museum.  
[Hhttps://www.philamuseum.org/conversation/10.html?page=1](https://www.philamuseum.org/conversation/10.html?page=1) [Online]
- <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-ciri-desain-interior-modern> [Online]
- <https://interiordesign.id/desain-rumah-natural/> [Online]



## **LAMPIRAN**

1. GAMBAR KERJA
2. PERSPEKTIF
3. RAB
4. BERITA ACARA KOLOKIUUM 1 DAN LEMBAR REVISI
5. BERITA ACARA KOLOKIUUM 2
6. BERITA ACARA SIDANG AKHIR DAN LEMBAR REVISI
7. SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME
8. BIODATA PENULIS



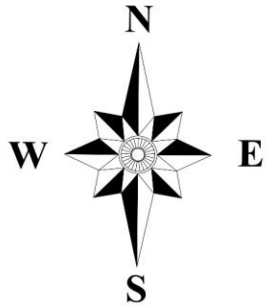
TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI184836

**DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP *ATTRACTIVE  
LEARNING BERLANGGAM MODERN NATURALIS***  
**( G A M B A R K E R J A )**

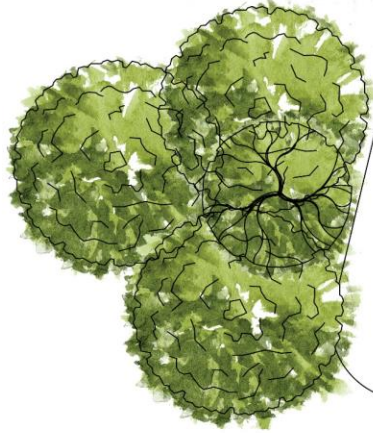
NADIA SAFIRA ARISANDY  
0841164000019

Dosen Pembimbing  
Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

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

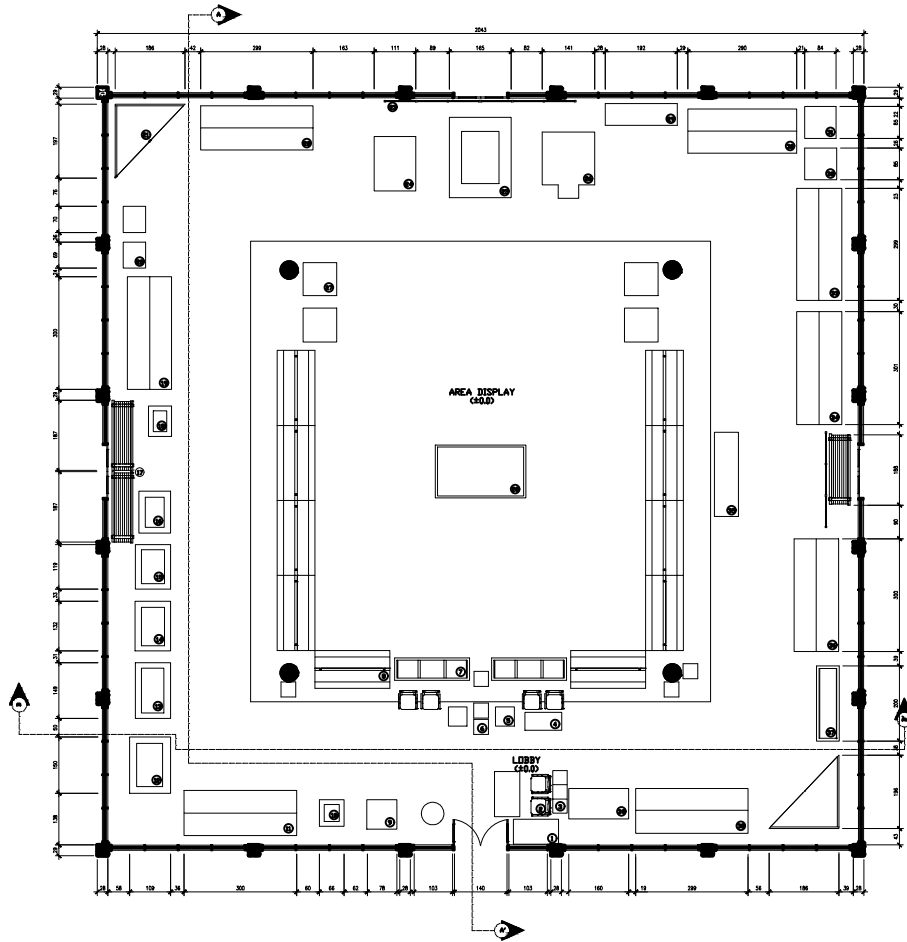


GOA SELOMANGKLENG

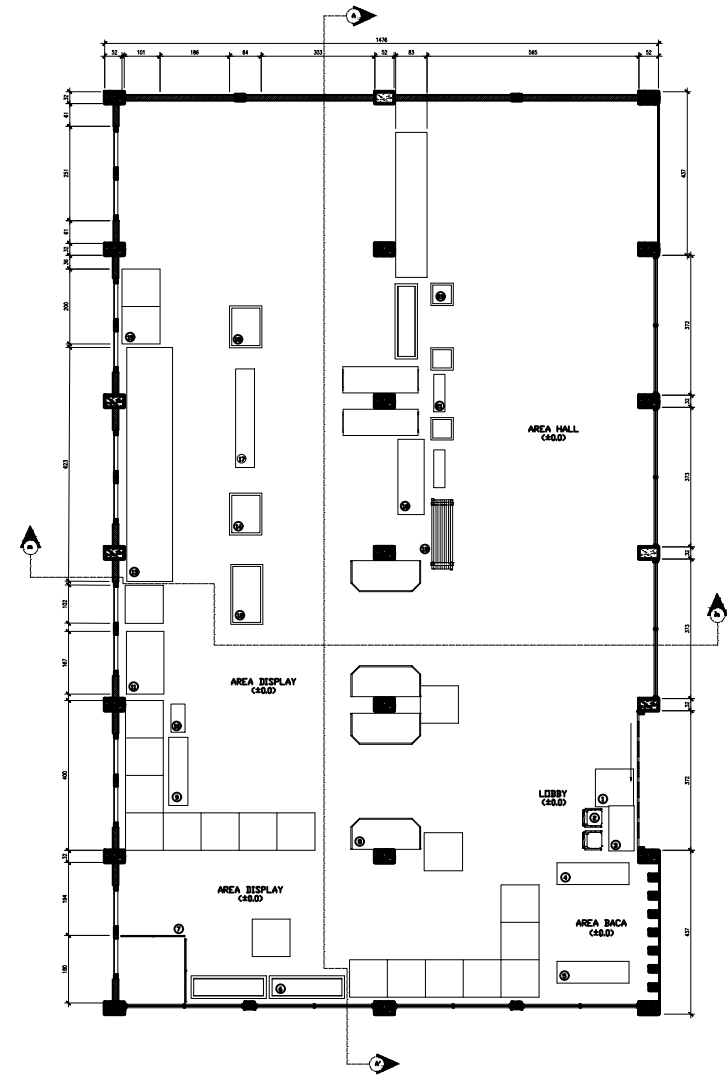


<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOLOBO, SURABAYA 60115 T. 031 7993111 F. 031 7993111 WWW.ITS.AKADAMI.CO.ID</p>	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		1
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN BINA BANGUN TUGAS AKHIR (2019/2021)	DISENIN : ANGGRA AYU, S.T., M.M.T.	SATUAN/SKALA : CM / 1:500	GAMBAR	
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA			SITE PLAN	



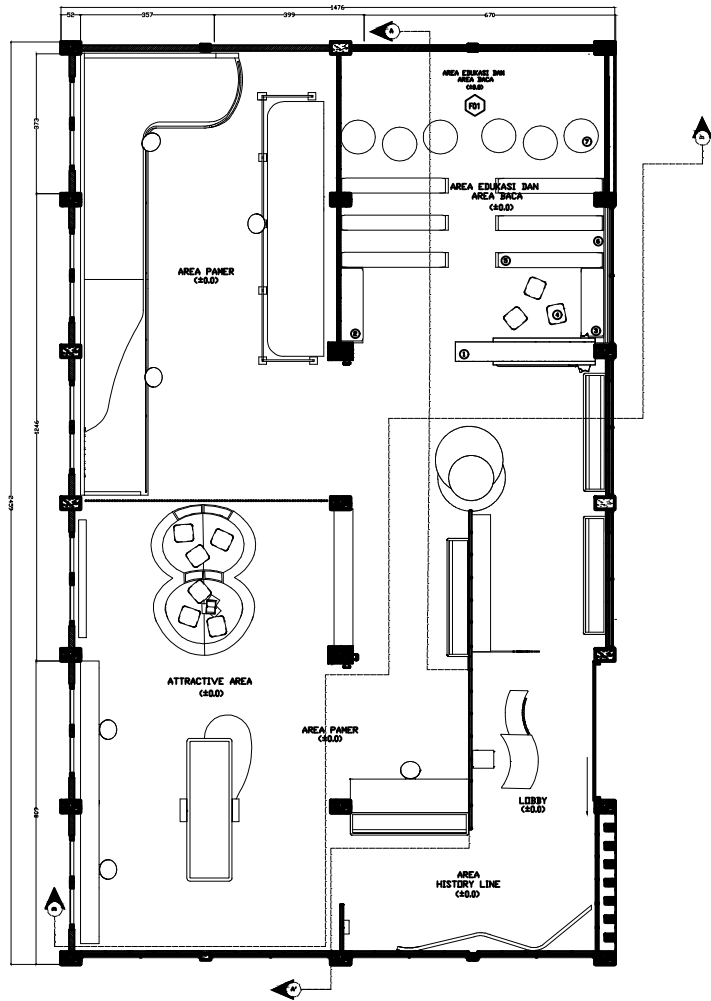


DENAH EKSTING MUSEUM ARKEOLOGI  
SCALE 1:100

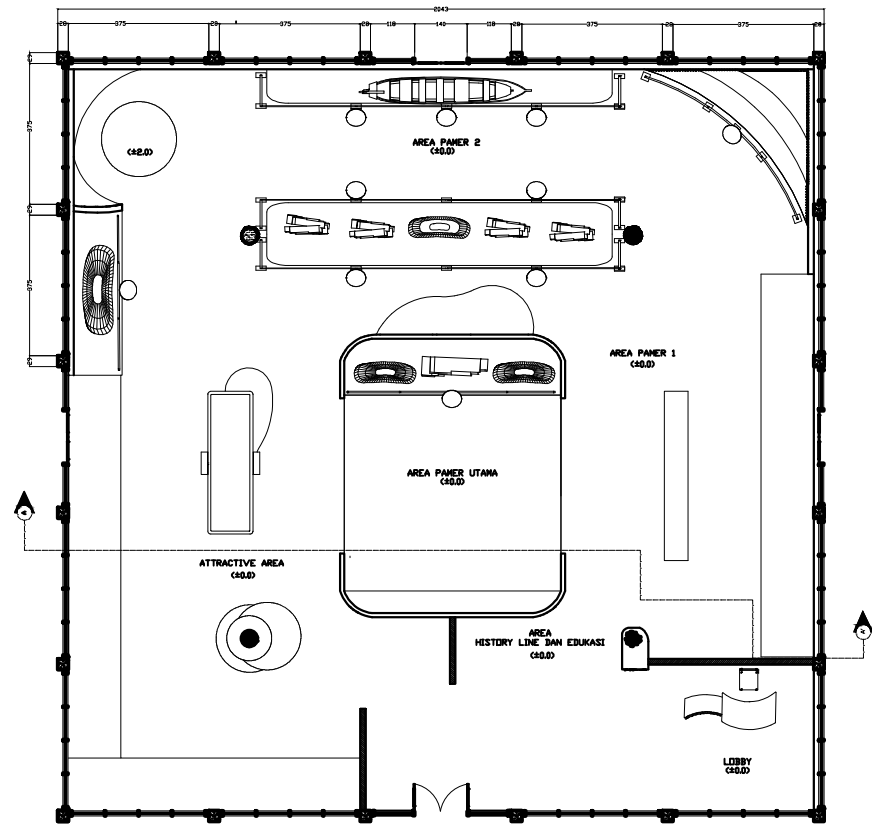


DENAH EKSTING MUSEUM ETNOGRAFI  
SCALE 1:100

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO KUMUH MERS SALLEH SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR PANGRAHITA DESAIN KREATIF DAN BERKUALITAS (PDKAD) BATA KULUMAY TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R, S.T, MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/100		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR DENAH EKSTING		



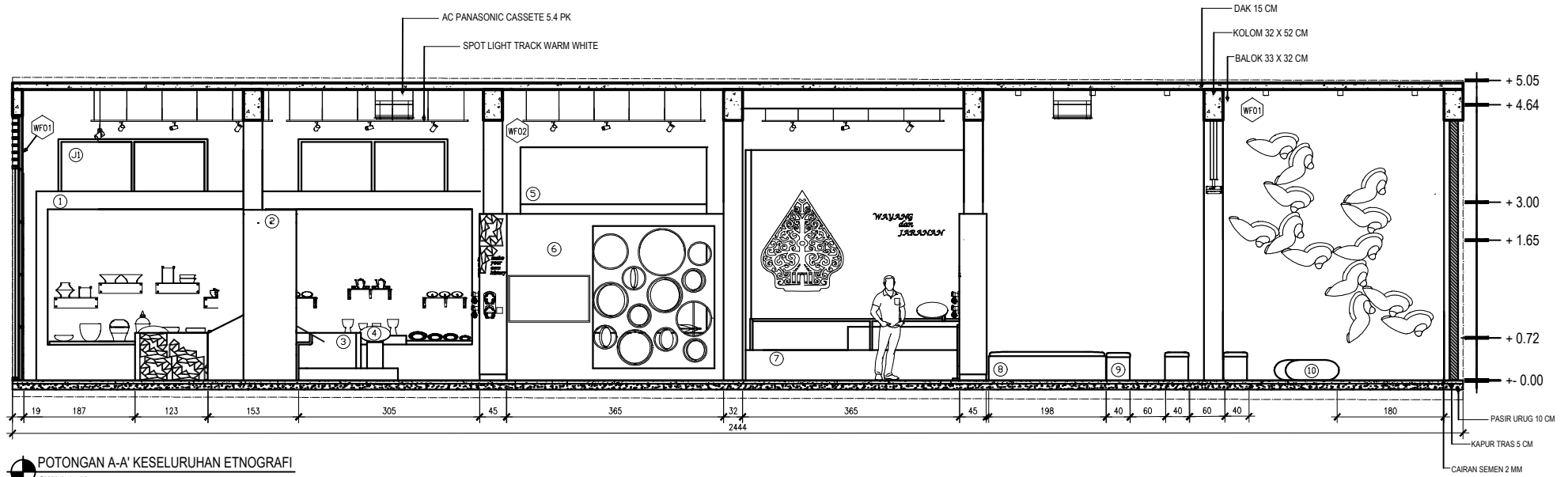
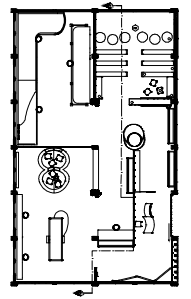
DENAH KESELURUHAN MUSEUM ETNOGRAFI  
SCALE 1:100



DENAH KESELURUHAN MUSEUM ARKEOLOGI  
SCALE 1:100

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO NOPEMBER SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR PANGRAHATI DESAIN KREATIF DAN BERKUALITAS (PDKR) BATA KULIAH TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R, S.T, MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/100		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR DENAH KESELURUHAN DESAIN TERPILIH		

BENAH MUSEUM ETNOGRAFI  
SKALA 1: 150



POTONGAN A-A' KESELURUHAN ETNOGRAFI  
SKALA 1: 50

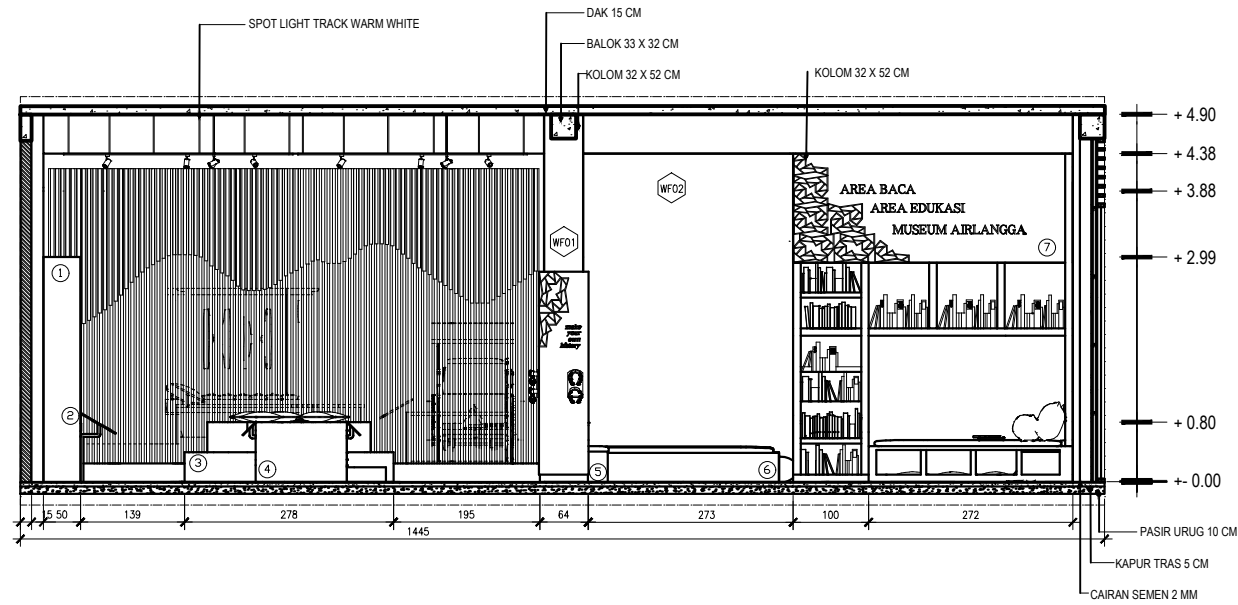
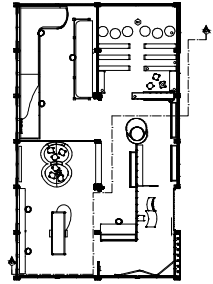
KETERANGAN FURNITUR :

①	DISPLAY CABINET 1 PERALATAN MEMASAK DAN GUCI < 300 x 50 x 388 CM >
②	DISPLAY CABINET 2 KRIS,ALAT TUKAR,MATA UANG DAN TENUNK 315 X 145 X 287 CM >
③	SMART TABLE < 443 X 172.5 X 80 CM >
④	DESCRIPTION BOARD < t:92 ,di 52 CM >
⑤	LED SCREEN BDX < 315 X 25 X 390 CM >
⑥	ATTRACTIVE BOARD < 364 X 50 X 280 CM >
⑦	DISPLAY BASE WAYANG,JARANAN DAN GAMELAN 315 X 145 X 287 CM >
⑧	READING CHAIR < 200 X 60 X 40 CM >
⑨	LONG CHAIR < 288 X 40 X 40 CM >
⑩	BEAN BAG < p: 42 CM >

KETERANGAN :

- WFO1 GYPSUM 12MM CAT FIN. CAT DUCCO DARK GREY + MDF 12MM CUTTING LASER CNC
- WFO2 DARK GREY DUFF WALL PAINT COLOR
- J1 JENDELA MATI

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO NOPEMBER SURABAYA 60115</p> <p>DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA SAHIBAT (FDSAB) BATA KULUM TUGAS ARSITEK (2018/2019)</p>	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. ,S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA	GAMBAR POTONGAN A-A' KESELURUHAN MUSEUM ETNOGRAFI			



POTONGAN B-B' KESELURUHAN ETNOGRAFI  
SKALA 1 : 50

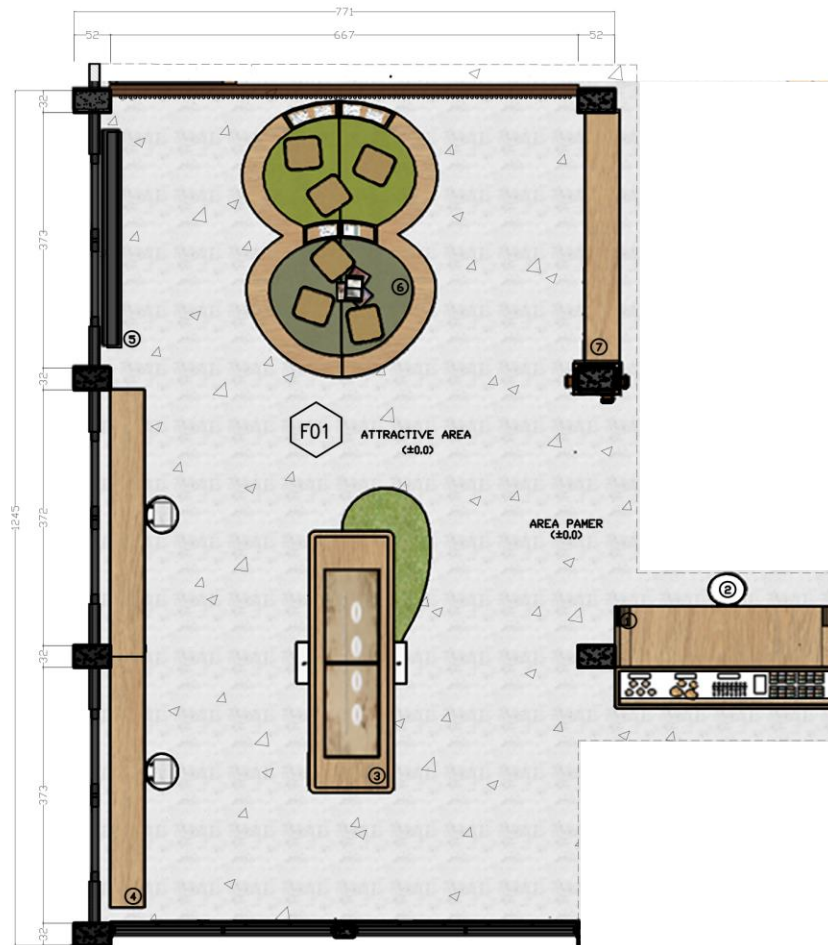
KETERANGAN FURNITUR :

①	DISPLAY CABINET PERALATAN MEMASAK DAN GUCI ( 300 x 50 x 388 CM )
②	DESCRIPTION BOARD ( t:92 ,di 52 CM )
③	ROUND SOFA ( 402.5 X 278 X 80 CM )
④	SMART TABLE ( 443 X 172.5 X 80 CM )
⑤	READING CHAIR ( 200 X 60 X 40 CM )
⑥	LING CHAIR ( 288 X 40 X 40 CM )
⑦	BOOKSHELVES ( 372.5 X 72 X 438 CM )

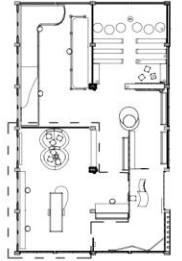
KETERANGAN :

WFO1	DARK GREY DUFF WALL PAINT COLOR
WFO2	WHITE WALL PAINT COLOR

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO NOPEMBER SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FACULTY OF DESIGN AND ARCHITECTURE (FAD) (150405) BATA KULON TUGAS ARSITEK (2018/2019)</p>	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. ,S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR POTONGAN B-B' KESELURUHAN MUSEUM ETNOGRAFI		



DENAH MUSEUM ETNOGRAFI



KETERANGAN FURNITUR (p x l x t) :

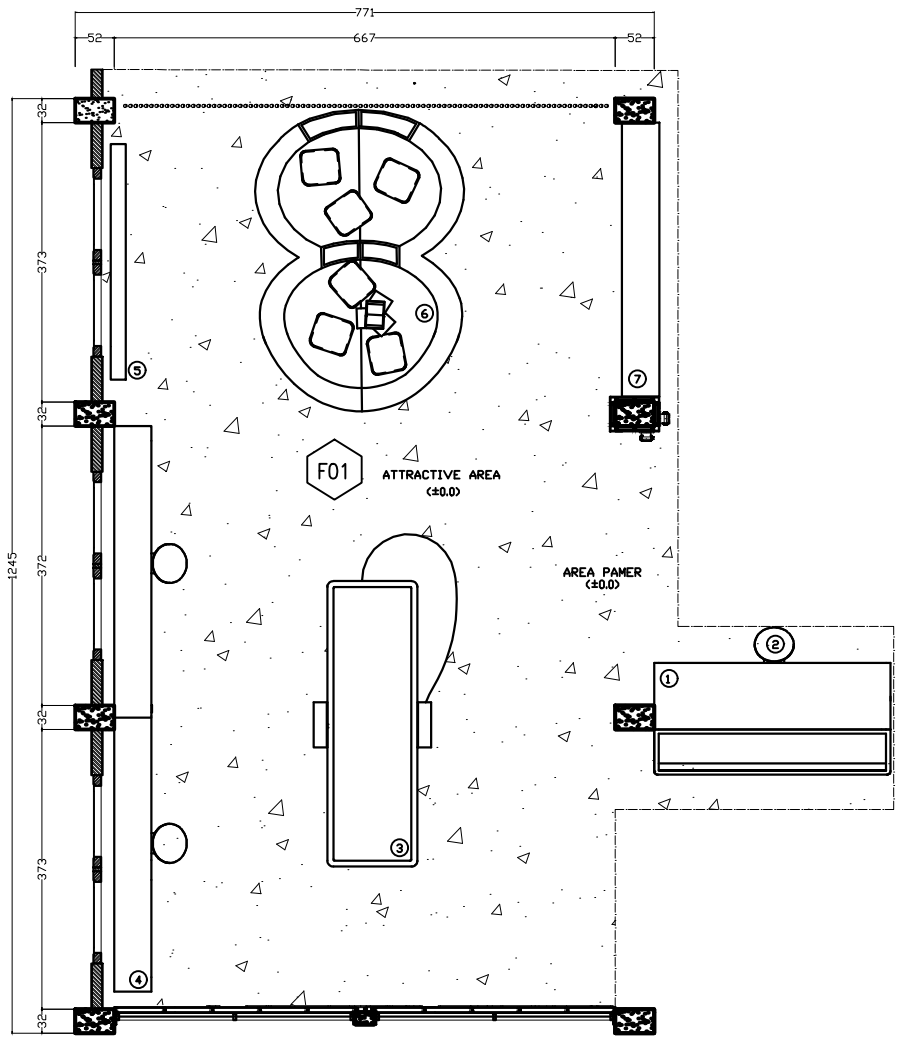
①	DISPLAY CABINET KRIS,ALAT TUKAR,MATA UANG DAN TENUNK 315 X 145 X 287 CM )
②	DESCRIPTION BOARD ( ±92 ,th 52 CM )
③	SMART TABLE ( 443 X 172.5 X 80 CM )
④	DISPLAY CABINET PERALATAN MEMASAK DAN GUCI ( 377 x 50 x 388 CM )
⑤	LED SCREEN BOX ( 315 X 25 X 390 CM )
⑥	ROUND SOFA ( 402.5 X 278 X 80 CM )
⑦	ATTRACTIVE BOARD ( 364 X 50 X 280 CM )

KETERANGAN LANTAI :

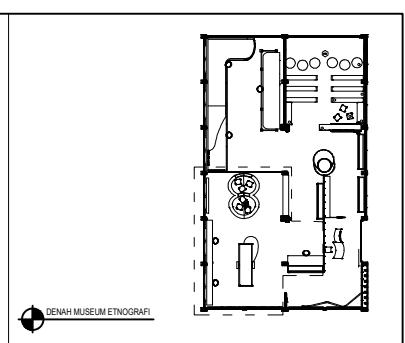
F01 CONCRETE LIGHT GREY

LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 1  
SKALA 1 : 50

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOLOBO, SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN BOJONEgara Timur (60131)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY NRP : 08411640000019	KELAS : TANGGAL : 05/03/2020	PARAF :	LEMBAR :
	DOSEN : ANGGRA AYU R. ,S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50	GAMBAR LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 1	
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA				



LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 1  
SKALA 1 : 50



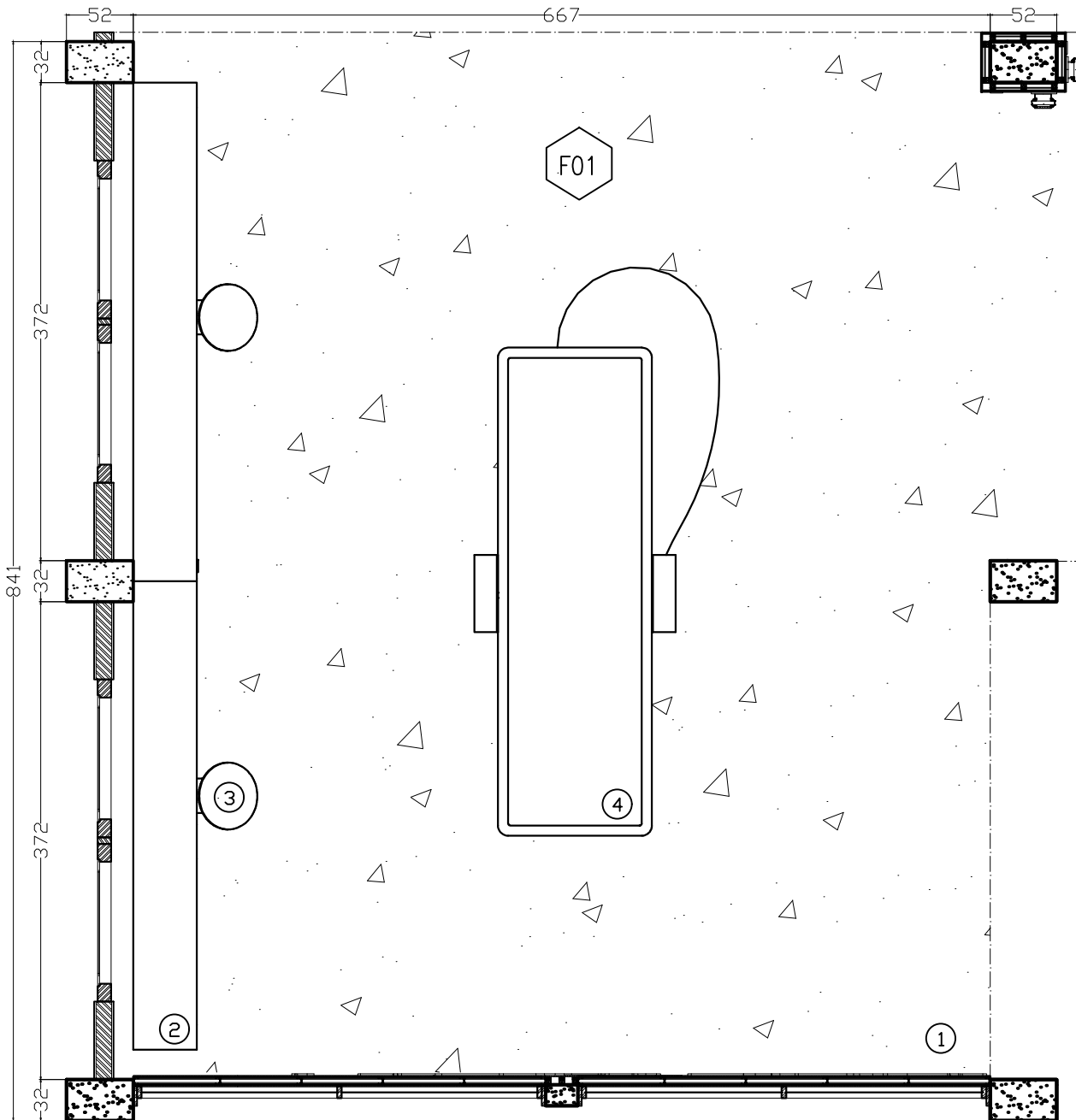
KETERANGAN FURNITUR (p x l x t) :

①	DISPLAY CABINET KRIS, ALAT TUKAR, MATA UANG DAN TENUK 315 X 145 X 287 CM >
②	DESCRIPTION BOARD < t:92, dh: 52 CM >
③	SMART TABLE < 443 X 172.5 X 80 CM >
④	DISPLAY CABINET PERALATAN MEMASAK DAN GUCI < 377 x 50 x 388 CM >
⑤	LED SCREEN BOX < 315 X 25 X 390 CM >
⑥	ROUND SOFA < 402.5 X 278 X 80 CM >
⑦	ATTRACTIVE BOARD < 364 X 50 X 280 CM >

KETERANGAN LANTAI :

F01 CONCRETE LIGHT GREY

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO NOPEM SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA SAHIBAT (FASABUD) BATA KULON, TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA			GAMBAR LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 1	



KETERANGAN FURNITUR (p x l x t):

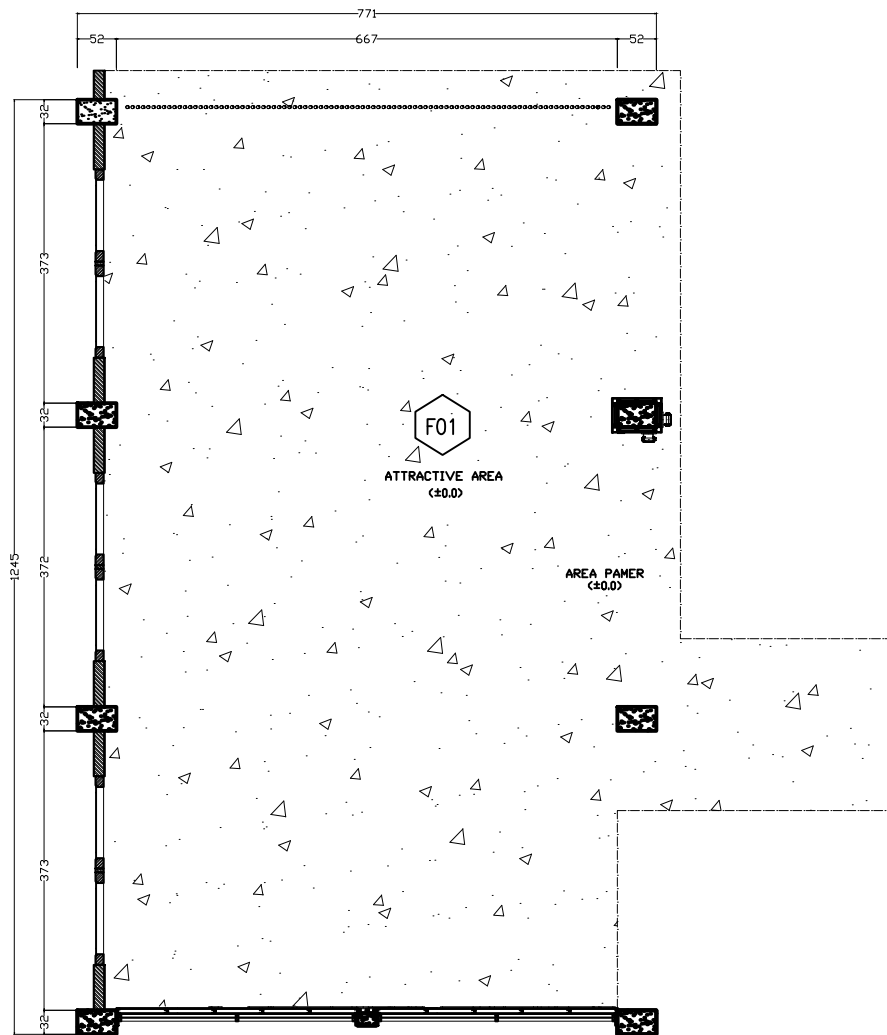
①	PARTITION GYPSUM FIN. DARK GREY DUCCO WITH 12 MM MDF CNC CUTTING LASER (320 X 10 X 446 CM)
②	DISPLAY CABINET PERALATAN MEMASAK DAN GUCI ( 377 X 50 X 368 CM )
③	DESCRIPTION BOARD ( t: 92 CM , d: 52 CM )
④	SMART TABLE ( 443 X 172.5 X 80 CM )

KETERANGAN LANTAI:

F01	CONCRETE LIGHT GREY
-----	---------------------

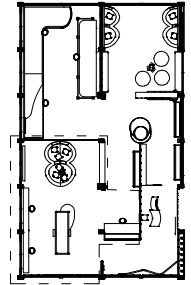
LAYOUT FURNITUR DETAIL  
SKALA 1 : 25

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FACULTY OF DESIGN AND ENVIRONMENTAL ENGINEERING BATA KULUM TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. ,S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/25		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA			GAMBAR LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH	



RENCANA LANTAI AREA TERPILIH  
SKALA 1 : 50

DENAH MUSEUM ETNOGRAFI

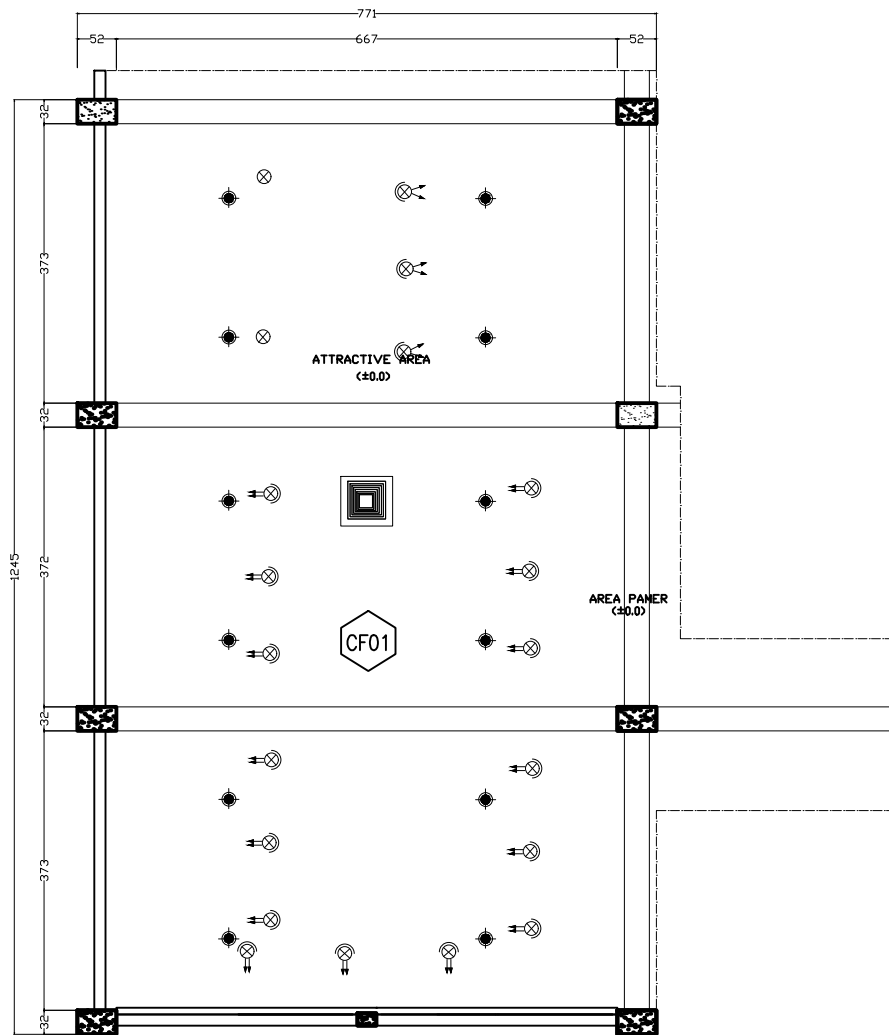


KETERANGAN LANTAI :

F01 CONCRETE LIGHT GREY

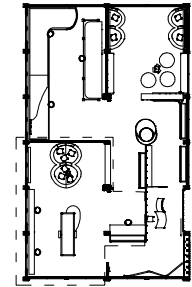
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO METER SALLEH SURABAYA 602 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA SAHIBAT (FDAS) BATA KULUM TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR RENCANA LANTAI AREA TERPILIH		










RENCANA PLAFON AREA TERPILIH  
SKALA 1 : 50

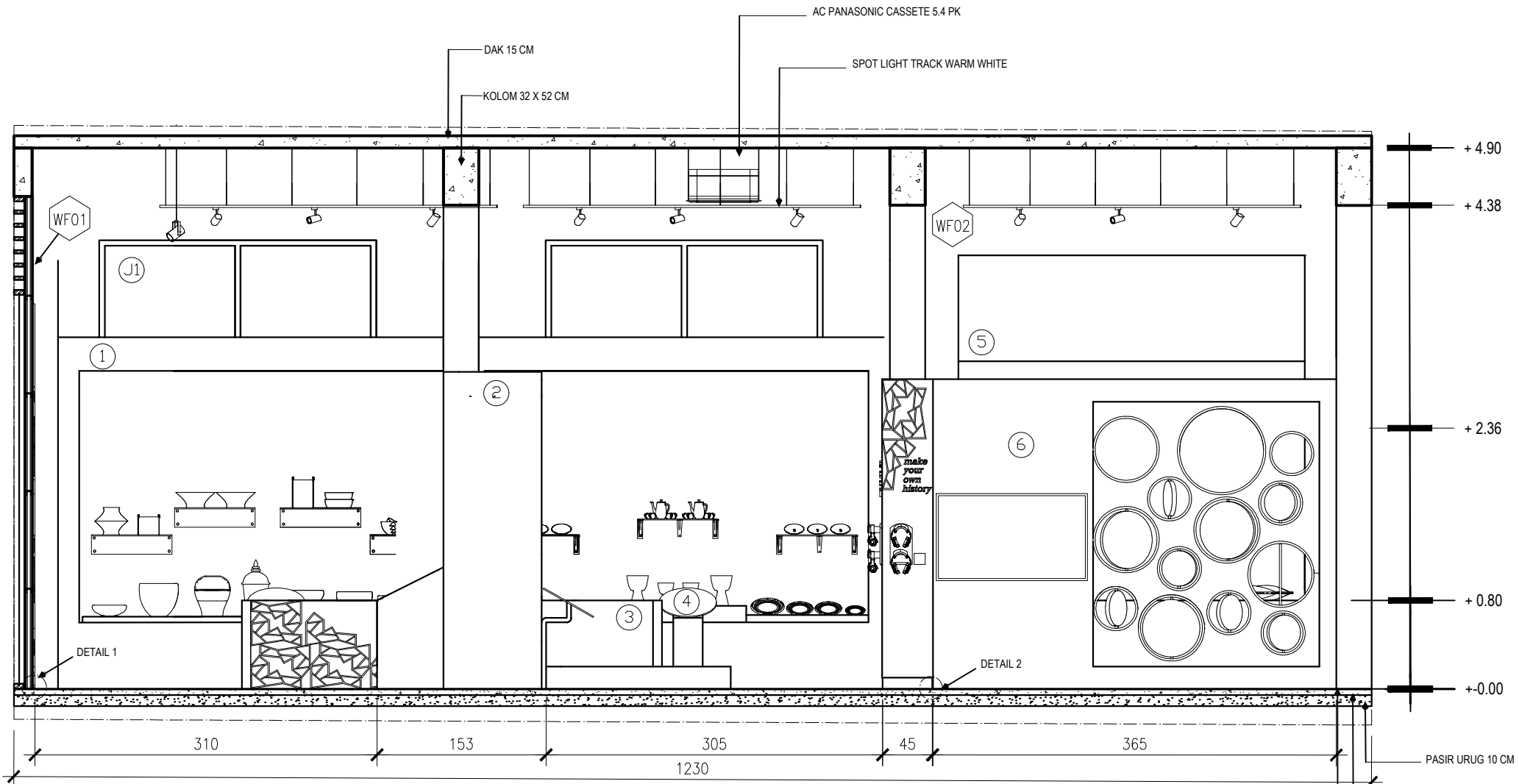
DENAH MUSEUM ETNOGRAFI



KETERANGAN PLAFON:

-  DAK BETON FIN. CAT DARK GREY
-  SPOT LIGHT  
TRACK LIGHTING WARM WHITE
-  LED COLD LIGHT  
RED,BLUE, GREEN
-  AC PANASONIC CASSETE 5.4 PK
-  SPRINKLER 1/2"

 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO KUMUH MAN SALLEH SURABAYA 602 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FACULTY OF DESIGN AND ARCHITECTURE (FADAR) BATA KULUM TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR RENCANA PLAFON AREA TERPILIH		



POTONGAN A-A' AREA TERPILIH  
SKALA 1 : 25

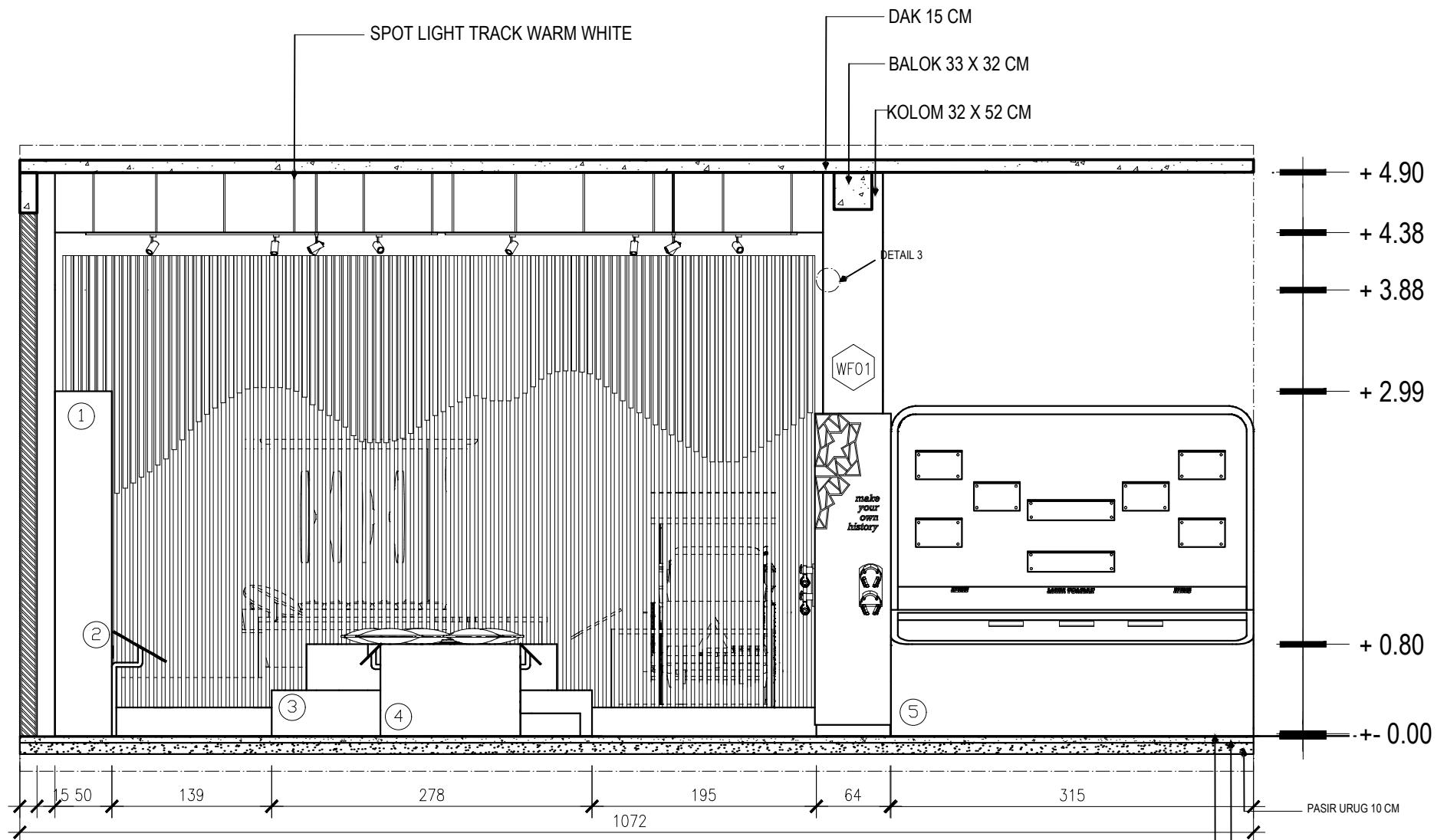
KETERANGAN FURNITUR :

①	DISPLAY CABINET PERALATAN MEMASAK DAN GUCI < 300 x 50 x 388 CM >
②	DISPLAY CABINET KRIS, ALAT TUKAR, MATA UANG DAN TENUNG 315 X 145 X 287 CM >
③	SMART TABLE < 443 X 172,5 X 80 CM >
④	DESCRIPTION BOARD < 192 x 52 CM >
⑤	LED SCREEN BOX < 315 X 25 X 390 CM >
⑥	ATTRACTIVE BOARD < 364 X 50 X 280 CM >

KETERANGAN :

WF01	GYPSUM 12MM CAT FIN. CAT DUCCO DARK GREY + MDF 12MM CUTTING LASER CNC
WF02	DARK GREY DOFF WALL PAINT COLOR

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO KEMBAR SURALAB SURABAYA 60115	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA PERANCANGAN BATA KULIAH TUGAS ARSITEKTUR (2018/2019)	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., M.MT	SATUAN/SKALA : CM/1/25		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA	GAMBAR POTONGAN A-A' AREA TERPILIH			



POTONGAN B-B' AREA TERPILIH  
SKALA 1 : 25

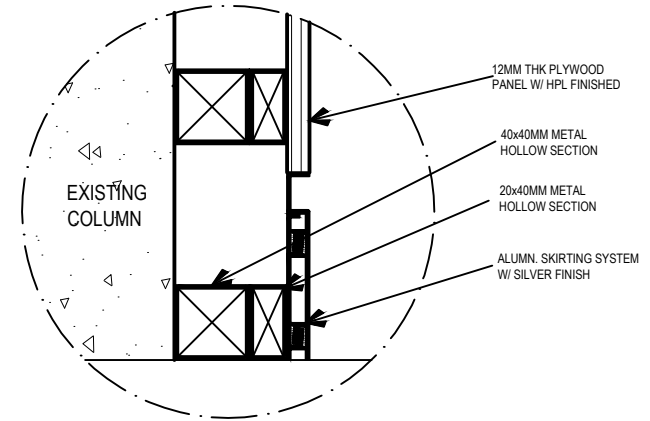
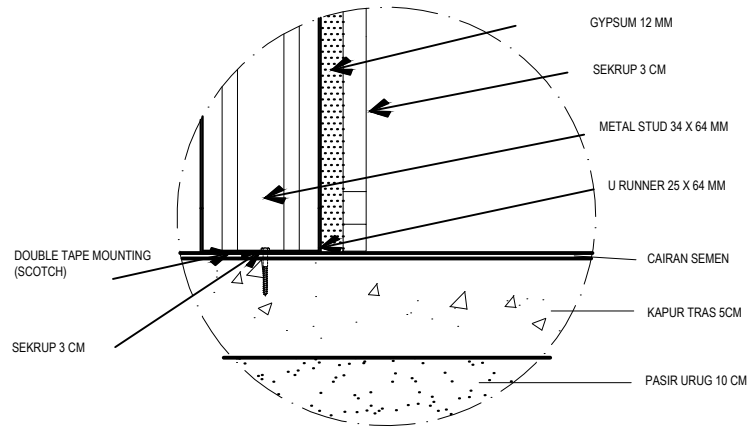
KETERANGAN FURNITUR :

①	DISPLAY CABINET PERALATAN MEMASAK DAN GUCI ( 377 x 50 x 388 CM )
②	DESCRIPTION BOARD ( t=92 ,di 52 CM )
③	ROUND SOFA ( 402.5 x 278 x 80 CM )
④	SMART TABLE ( 443 x 172.5 x 80 CM )
⑤	DISPLAY CABINET KRIS,ALAT TUKAR,MATA UANG DAN TENUNG 315 X 145 X 287 CM )

KETERANGAN :

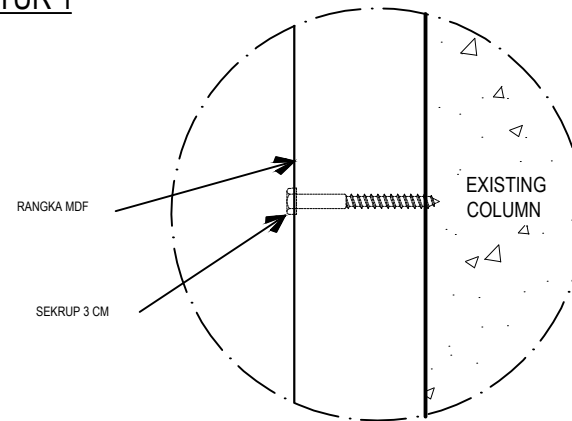
WFO1 CAT TEMBOK DARK GREY DOFF

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR PANGRAHA KEBUMAH KREKOT SURABAYA (041164100019) BATA KULAM TUGAS ARSITEK (2018021)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. ,S.T, MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/25		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA	GAMBAR POTONGAN B-B' AREA TERPILIH			




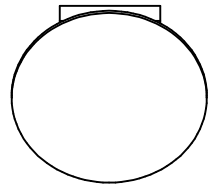
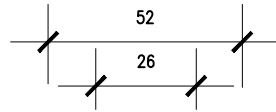

**DETAIL ARSITEKTUR 1**  
 SCALE 1 : 2


**DETAIL ARSITEKTUR 2**  
 SCALE 1 : 2

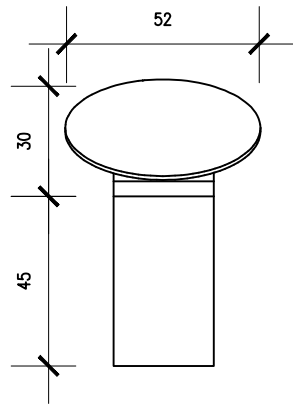



**DETAIL ARSITEKTUR 3**  
 SCALE 1 : 2

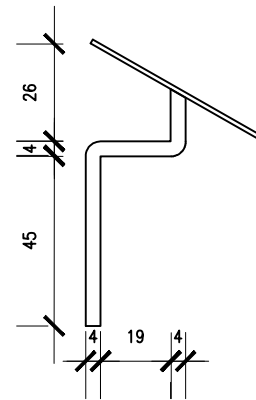
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>           JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER            J. MET. SURABAYA 60115, SURABAYA 60115            DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR            FAKULTAS DESAIN VISUAL DAN BERSIFAT DIGITAL (FVDB)            MATAPALUAN TUGAS ARCHIT (01184211)         </small>	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164100019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU ,S.T., M.MT	SATUAN/SKALA : CM/ 1/2		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR DETAIL ARSITEKTUR		



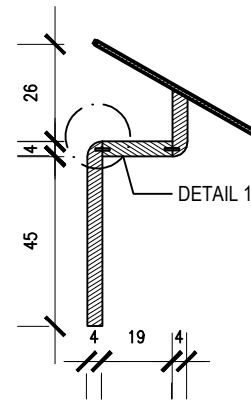
TAMPAK ATAS  
SCALE 1 : 20



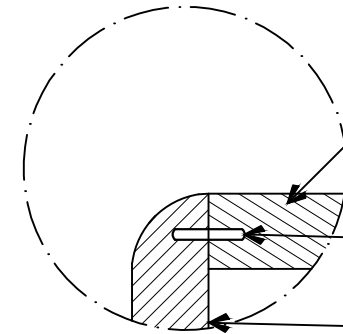
TAMPAK DEPAN  
SCALE 1 : 20



TAMPAK SAMPING  
SCALE 1 : 20



TAMPAK POTONGAN  
SCALE 1 : 20

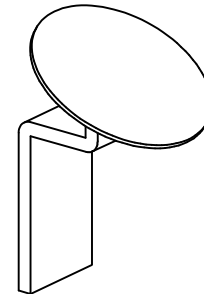


DETAIL ELEMEN ESTETIS  
SCALE 1 : 2

40MM THK PLYWOOD  
PANEL W/ HPL FINISHED

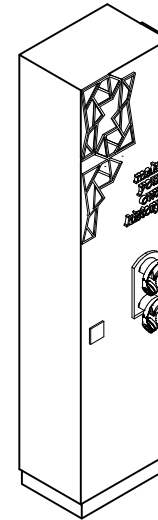
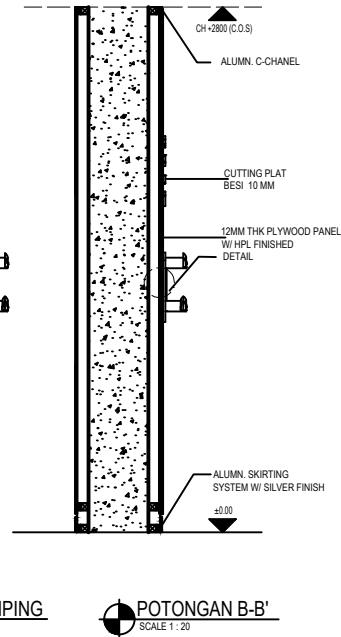
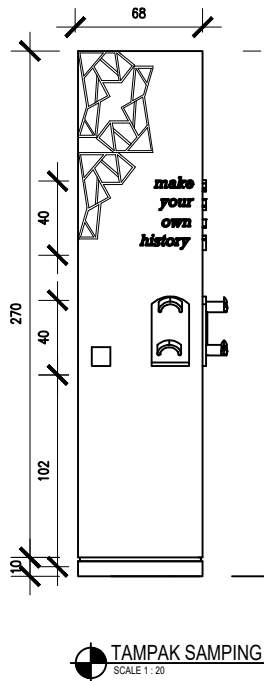
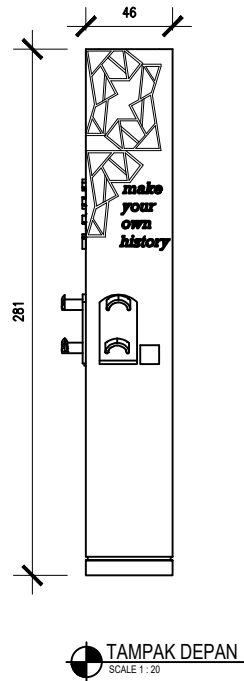
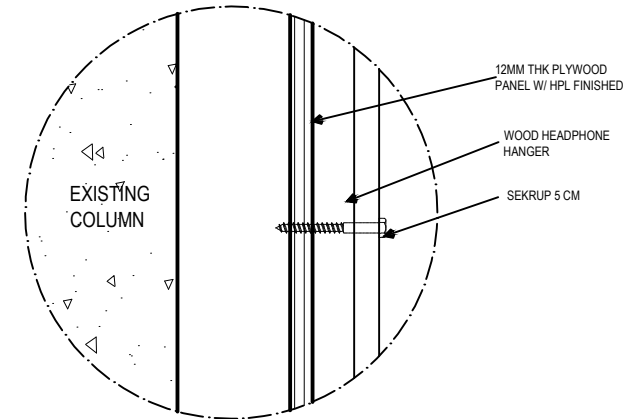
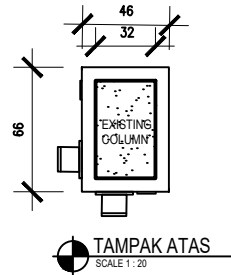
SAMBUNGAN DOWEL DAN  
LEM KAYU

MELEKAT DENGAN LEMARI  
DISPLAY MENGGUNAKAN  
SEKRUP 5CM

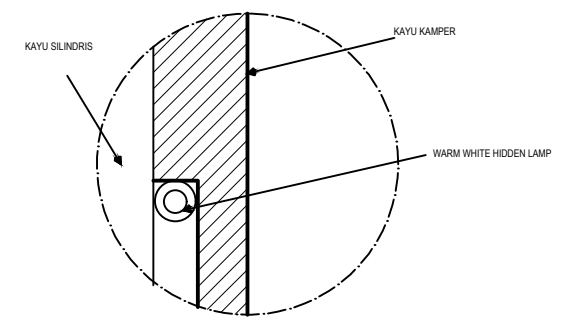
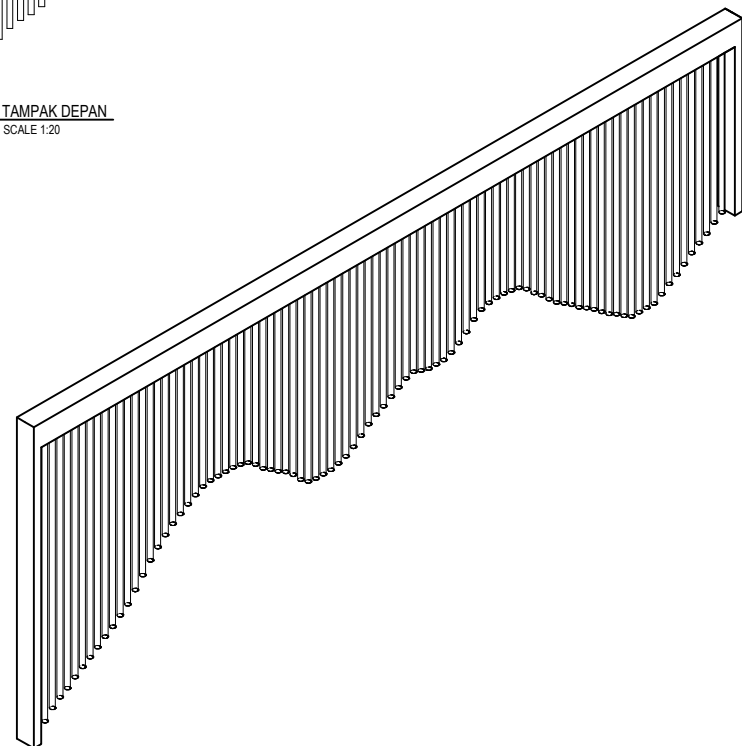
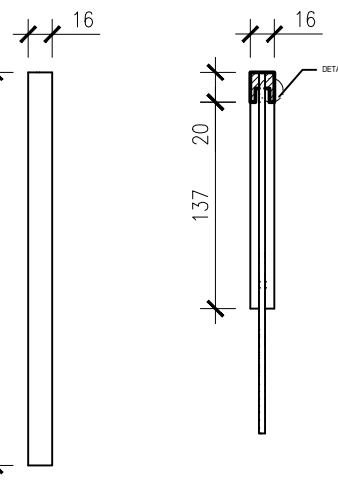
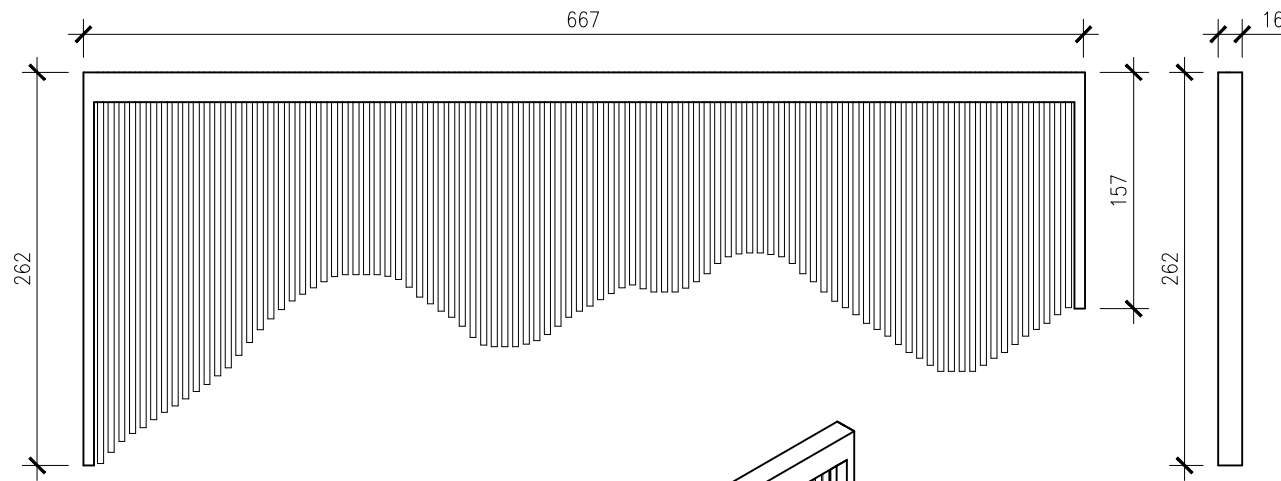
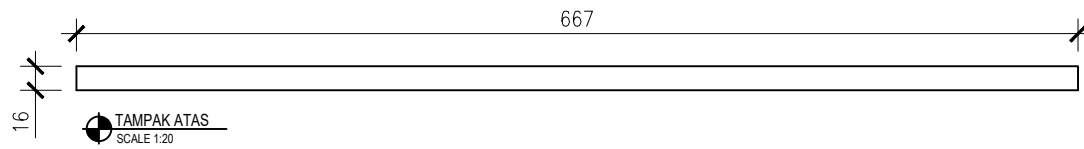


TAMPAK ISOMETRI  
SCALE 1 : 20

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN KEMUNING, KEMUNING, SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN DAN TEKNOLOGI (FDST) MATA KULIAH TUGAS ARSITEK (DI 18421)</p>	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164100019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGRA AYU ,S.T, M.MT	SATUAN/SKALA : CM/ 1/40		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR DESCRIPTION BOARD		

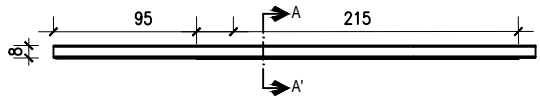


INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN KHUSUNING RANGGUNI J. HAYUWON MADA, SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN VISUAL DAN BERSIFAT (FVDB) MATA KULIAH TUGAS ARSITEK (DI 18421)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU S.T, N.MT	SATUAN/SKALA: CH/1/20		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA	GAMBAR COLUMN COVER			

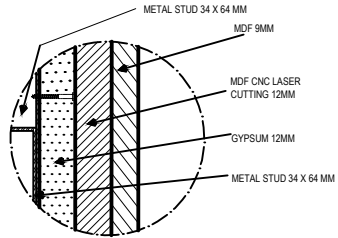


TAMPAK ISOMETRI  
SCALE 1:20

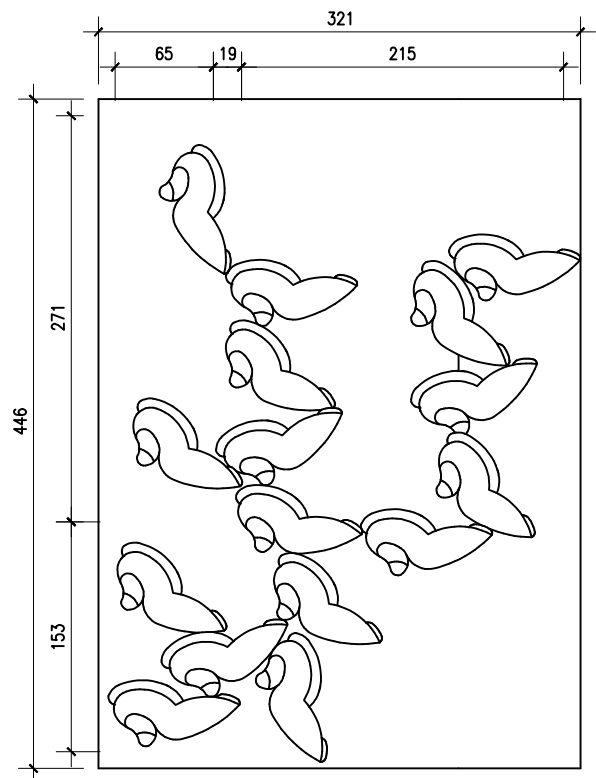
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO KUMUH WED. SHALLE SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA SAHIBAT (FDSAB) BATA KULUMAY TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/25		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR MOUNTAIN ORNAMENT		



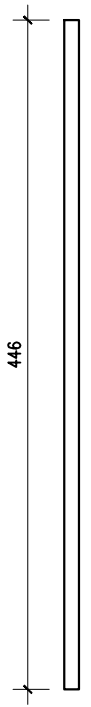
TAMPAK ATAS  
SCALE 1:20



DETAIL  
SCALE 1:1



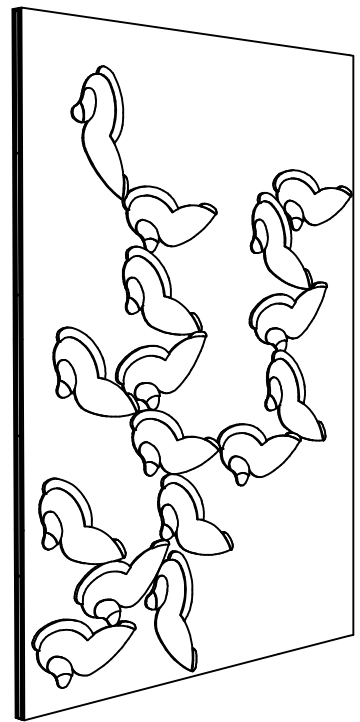
TAMPAK DEPAN  
SCALE 1:20



TAMPAK SAMPIING  
SCALE 1:20



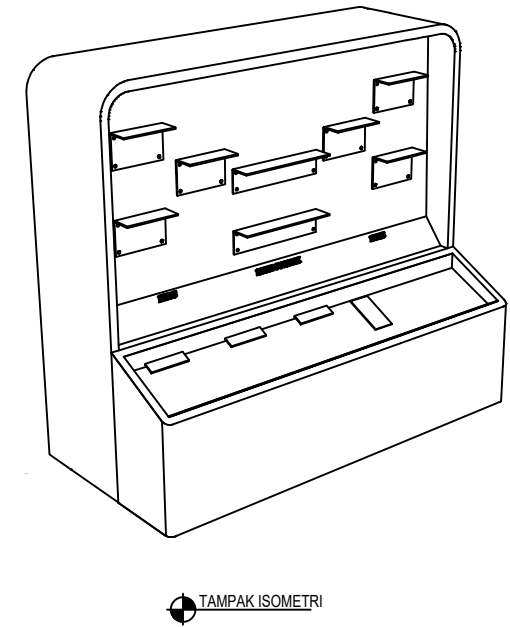
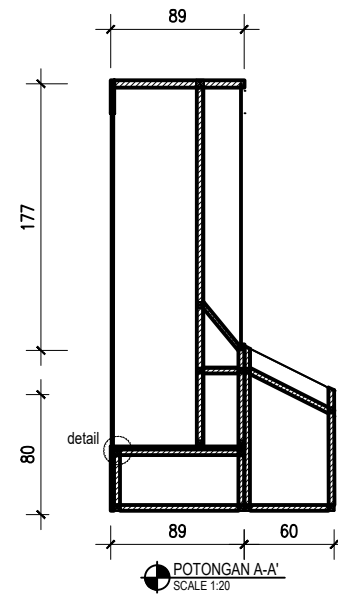
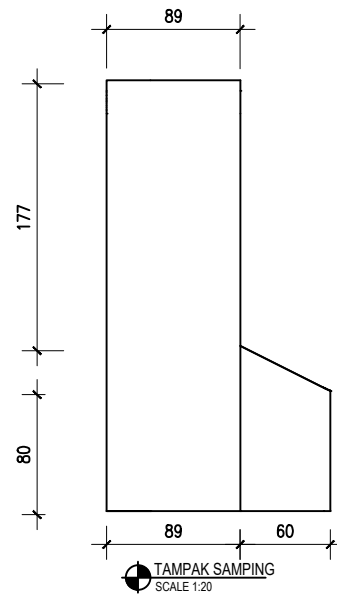
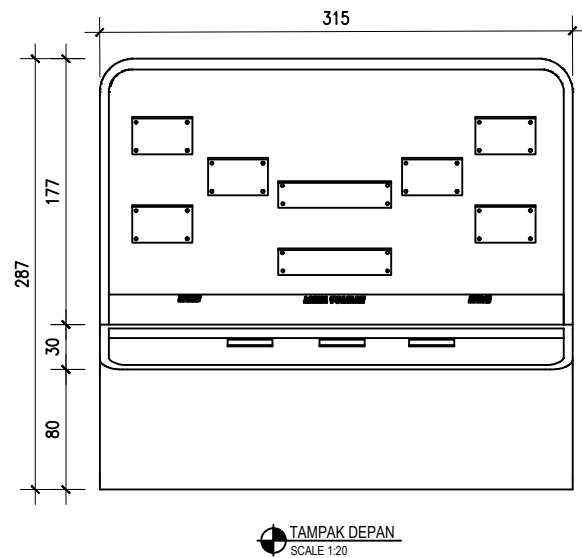
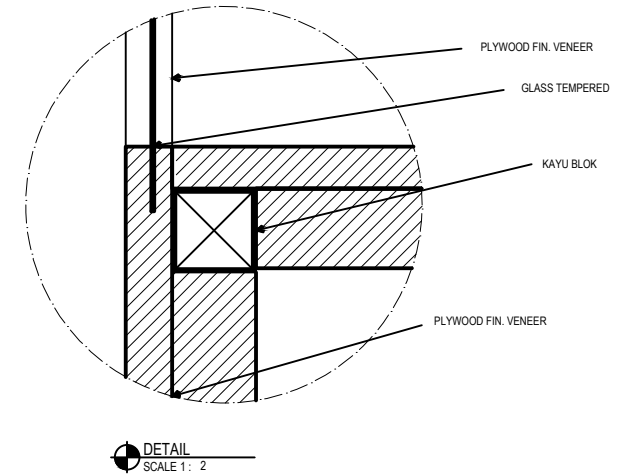
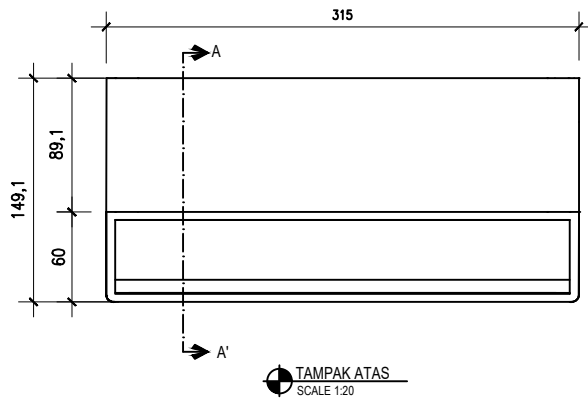
POTONGAN A-A'  
SCALE 1:20



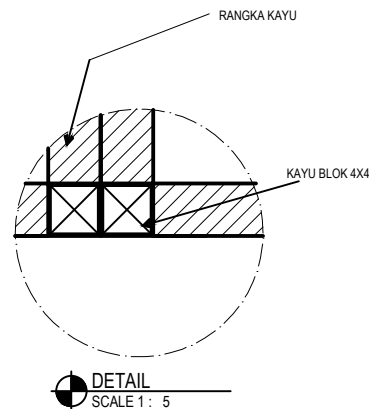
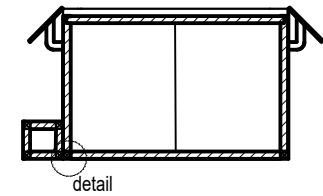
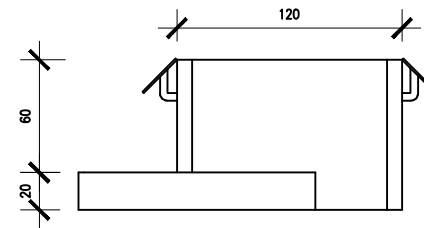
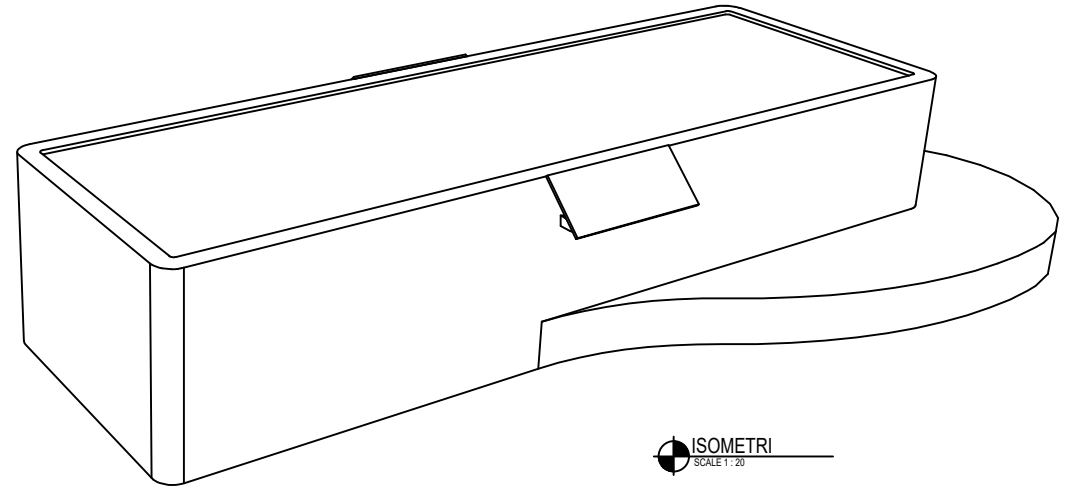
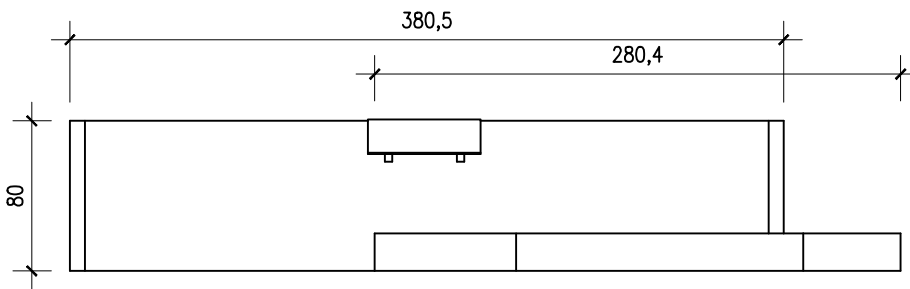
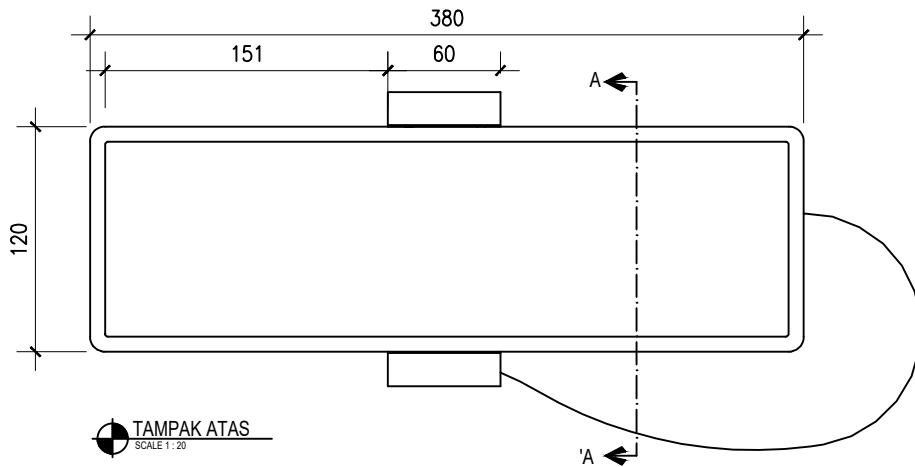
TAMPAK ISOMETRI

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>JALAN ICTIP, TROMBOL, SURABAYA 60115          A. HUF KOSUM WAK SALLEH SURABAYA 60115</small> DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR <small>PANGRAHA KOSUM KREKOT WAK KOSUM SURABAYA 60115          BATA KULUM TUGAS ARSITEK (2018/2019)</small>	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/25		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		GAMBAR PARTITION POINT OF INTEREST 'JARANAN'		





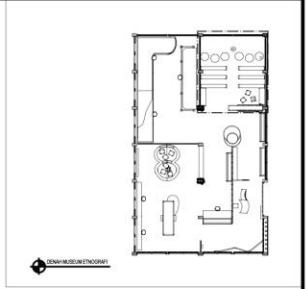
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. METRO SURABAYA 60115 DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN ARSITEKTUR DAN BUDIDAYA PERKOTAAN BATA KULON TUGAS ARSITEK (2018/2019)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R. S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1:25		
<b>NAMA KEGIATAN</b> DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA		<b>GAMBAR</b> DISPLAY CABINET 2 ATTRACTIVE AREA		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER J. MET. SURABAYA 60115, SURABAYA GRESIK DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN VISUAL DAN BANGUNAN DIGITAL (FVDBD) MATA KULIAH TUGAS ARCHIT (DI 184211)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0841164000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU S.T, MMT	SATUAN/SKALA: CH/1/20		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA	GAMBAR SMART TABLE			



LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 2  
SKALA 1 : 50



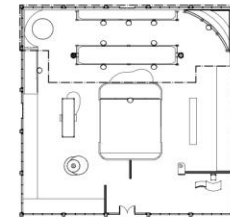
KETERANGAN FURNITUR (p x l x t) :

①	BOOKSHELVES < 372,5 X 72 X 438 CM >
②	READING CHAIR < 200 X 60 X 40 CM >
③	READING CHAIR < 187,5 X 60 X 40 CM >
④	SITTING PILLOW < 50 X 47 CM >
⑤	LONG CHAIR < 288 X 40 X 40 CM >
⑥	BOOKSHELF < 372,5 X 13,5 X 40 CM >
⑦	BEAN BAG < r: 42 CM >

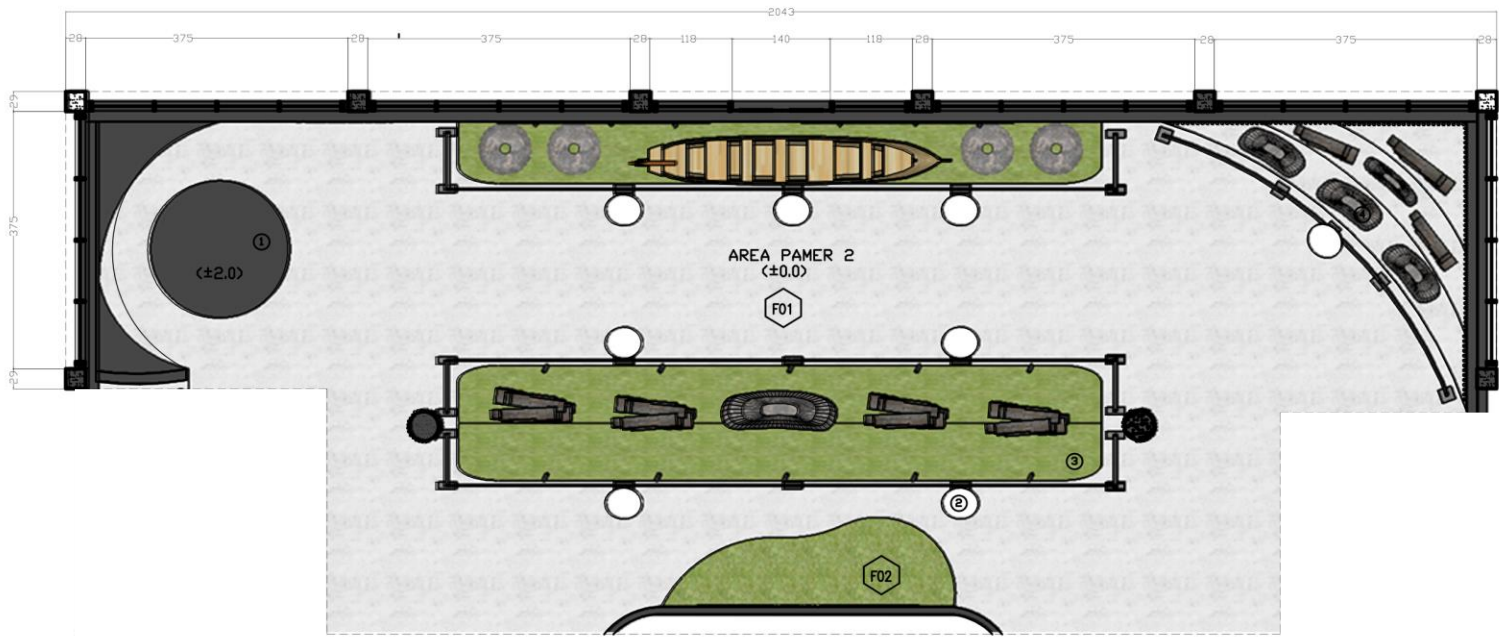
KETERANGAN LANTAI :

F01 CONCRETE LIGHT GREY+ CARPET BY INTERFACE

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JALAN METRO TOPOLOGI SEPULUH NOPEMBER 57126 SURABAYA DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FACULTY OF ARCHITECTURE AND DESIGN MULTI-MEDIA VISUAL DESIGN (MVD)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEHBAR 25
	NRP : 08411640000019	TANGGAL : 05/03/2020		
	DOSEN : ANGGRA AYU R., S.T.,M.T	SATUAN/SKALA : CM/ 1 : 40	GAMBAR LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 2	
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA				



DENAH MUSEUM AIRKELOGI



LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 3  
 SKALA 1 : 50

KETERANGAN FURNITUR (p x l x t) :

①	STAND FOR ATTRACTIVE GAME ( $\phi$ 200CM )
②	DESCRIPTION BOARD ( $\pm$ 92 , $\phi$ 52 CM )
③	DISPLAY BASE (920 X 160 X 20 CM)
④	CORNER DISPLAY BASE (608 X 440 X 77 CM)

KETERANGAN LANTAI :

- F01 CONCRETE LIGHT GREY
- F02 SYNTHETIC GRASS

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN BINA WISATA TEGAL HARJO (DI TRACI)	NAMA : NADIA SAFIRA ARISANDY	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 08411640000019	TANGGAL : 05/03/2020		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA	DOSEN : ANGGRA AYU R. ,S.T., MMT	SATUAN/SKALA : CM/1/50		
		GAMBAR LAYOUT FURNITUR AREA TERPILIH 3		



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI184836

**DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP *ATTRACTIVE  
LEARNING BERLANGGAM MODERN NATURALIS*  
( *P E R S P E K T I F 3 D* )**

NADIA SAFIRA ARISANDY  
08411640000019

Dosen Pembimbing  
Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

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

area terpilih 1  
*ATTRACTIVE LEARNING AREA*  
*MUSEUM ETNOGRAFI*







**KEDIRI**  
CITY  
TOURISM MAP  
[www.eastjava.com](http://www.eastjava.com)





area terpilih 2  
**AREA EDUKASI DAN BACA**  
MUSEUM ETNOGRAFI





  
BELAJAR BERSAMA  
DI MUSEUM AIRLANGGA  
KOTA KEDIRI  
23 JUNI - 25 JUNI 2020

tome  
tome



area terpilih 3  
AREA PAMER 2  
MUSEUM ARKEOLOGI







**LAMPIRAN 03**  
**RENCANA ANGGARAN BIAYA**

No	ITEM PEKERJAAN	VOL	SATUAN	HARGA SATUAN	TOTAL HARGA
<b>A. PEKERJAAN LANTAI</b>					
1.	Pemasangan lantai concrete	93.5	m2	Rp 476.703	Rp 44,571,730
TOTAL					Rp 44,571,730
<b>B. PEKERJAAN PLAFON</b>					
1.	Pengecatan Dinding Plafon	126.5	m2	Rp 57.558	Rp 7,281,087
TOTAL					Rp 7,281,087
<b>C. PEKERJAAN DINDING</b>					
1.	Pengecatan dinding	133.5	m2	Rp 32.903	Rp 4,392.550
2.	Pembuatan Partisi Gypsum	57	m2	Rp 344,192	Rp 19,618,955
TOTAL					Rp 24.071.505
<b>D. PEKERJAAN KELISTRIKAN</b>					
1.	Instalasi Stop Kontak	8	titik	Rp 196.710	Rp 1,573.680
2.	Instalasi Titik Lampu Track Spot Light	15	titik	Rp 647.600	Rp 9,714,000
3.	LED color Light	3	titik	Rp 617.600	Rp 1,852.800
4.	AC Panasonic Cassete 5.4 PK	1	buah	Rp 30.450.000	Rp 30.450.000
TOTAL					Rp 43.590.480
<b>E. PEKERJAAN FURNITUR</b>					
1.	Display Cabinet	1	buah	Rp 5.675.500	Rp 5.675.500
2.	2 sides Display	1	buah	Rp 2.135.000	Rp 2.135.000
3.	Attractive Table	1	buah	Rp 1.785.000	Rp 1.785.000
4.	Attractive Wall	1	buah	Rp 1.920.500	Rp 1.920.500
5.	Round Sofa	1	buah	Rp 2.750.700	Rp 2.750.700
TOTAL					Rp 9.010.200
<b>E. PEKERJAAN ELEMEN ESTETIS</b>					
1.	Display Board	3	buah	Rp 456.000	Rp 1.368.000
2.	Hiasan Partisi	14	buah	Rp 130.000	Rp 1.820.000
TOTAL					Rp 3.188.000
<b>F. ELEKTRONIK</b>					
1.	LED videotron	1	buah	Rp 16.500.000	Rp 16.500.000
2.	Hifi Headphone	4	buah	Rp 193.800	Rp 775.200
TOTAL					Rp. 17.272.500
<b>T O T A L</b>					Rp 148.183.402
FEE DESAIN (5%)					Rp 7.409.171
<b>TOTAL KESELURUHAN</b>					Rp 155.593.573

No	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
1.	Pemasangan Lantai concrete				
	Mandor	0.008	OH	Rp 171.000	Rp 1.368
	Kepala Tukang Batu	0.01	OH	Rp 171.000	Rp 1.710
	Tukang Batu	0.1	OH	Rp 156.000	Rp 15.600
	Pekerja/ Buruh Tak Terampil	0.15	OH	Rp 145.000	Rp 21.750
				Jumlah:	Rp 40.428
	Bahan:				
	Semen PC 50 Kg	3.25	Kg	Rp 72.700	Rp 236.275
	Floor Hardener Cair , liquid sika curehard-24	1		Rp 200.000	Rp 200.000
				Jumlah	Rp 436.275
				Nilai HSPK	Rp 476.703
2.	Pengecatan Plafon				
	Kepala Tukang	0,0042	OH	Rp 171.000	Rp 723
	Tukang	0.0424	OH	Rp 156.000	Rp 6.611
	Pekerja/ Buruh Tak Terampil	0,0283	OH	Rp 145.000	Rp. 4.099
				Jumlah	Rp 11.434
	Bahan:				
	Cat tembok dalam 2.5 kg	0.18	OH	Rp 157.000	Rp 28.260
	Dempul tembok	0.12	OH	Rp 36.500	Rp 4.380
	Kertas Gosok Halus	0.1	OH	Rp 20.500	Rp 2.050
				Jumlah	46.124
				Nilai HSPK	Rp 57.558
3.	Pengecatan Dinding dalam baru				
	Kepala Tukang / Mandor	0.01	OH	Rp 180.000	Rp 1.134
	Tukang	0.06	OH	Rp 165.000	Rp 10.395
	Pembantu Tukang	0.02	OH	Rp 155.000	Rp 3.100



				Jumlah	Rp 14.629
	Bahan:				
	Cat Tembok dalam 2.5 kg	0.10	Kaleng	Rp 121.000	Rp 12.584
	Dempul Tembok	0.10	Kg	Rp 36.500	Rp 3.650
	Kertas Gosok Halus	0.10	Lembar	Rp 20.400	Rp 2.040
				Jumlah	Rp 18.274
				Nilai HSPK	Rp 32.903
4.	Pemasangan partisi gypsum 12mm				
	Mandor	0.01	OH	Rp 180.000	Rp 8.100
	Kepala Tukang	0.08	OH	Rp 180.000	Rp 13.500
	Tukang	0.45	OH	Rp 165.000	Rp 74.250
	Pembantu Tukang	0.15	OH	Rp 155.000	Rp 23.250
				Jumlah	Rp 119.100
	Bahan:				
	Paku Asbes Sekrup 4 inchi	50	buah	150	Rp 75.000
	Rangka Metal Stud	1	m2	Rp 150.000	Rp 150.000
	Gypsum board 12mm	10	Lembar	Rp 92.200	Rp 92.200
				jumlah	Rp 225,092
				Jumlah HSPK	Rp 344,192
5.	Pemasangan Stop Kontak				
	Mandor	0.0050	OH	Rp 171.000	Rp 855
	Tukang listrik	0.0500	OH	Rp 156.000	Rp 7.800
	Pekerja/ Buruh Tak Terampil	0.1000	OH	Rp 145.000	Rp 14.500
				Jumlah	Rp 23.155
	Bahan:				
	Stop Kontak	1	buah	Rp 26.000	Rp 26.000
	Kabel NYM 3 x 2.5mm	5	m	Rp 20.200	Rp 101.000
	Pipa paralon	2.5	lonjor	Rp 7800	19.500
	T doos PVC	1	Buah	Rp 3.900	Rp 3.900
				Jumlah	Rp 173.555
				Jumlah HSPK	Rp 196.710
6.	Pemasangan Track Spot light				
	Mandor	0.005	OH	Rp 171.000	Rp 855

	Tukang listrik	0.05	OH	Rp 156.000	Rp 7.800
	Pekerja/ Buruh Tak Terampil	0.23	OH	Rp 145.000	Rp 33.350
				Jumlah	Rp 42.005
	Bahan:				
	Isolator	4	buah	Rp 8.100	Rp 32.400
	Kabel NYM 3x 2.5 mm	10	m	Rp 20.200	Rp 202.000
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	Rp 7.800	Rp 19.500
	T Doos PVC	1	Buah	Rp 3.900	Rp 3.900
	Track Spot Light	1	buah	Rp 150.000	Rp 150.000
				Jumlah	Rp 527.000
				Jumlah HSPK	Rp 647.600
7.	Pemasangan LED color light				
	Mandor	0.005	OH	171.000	Rp 855
	Tukang listrik	0.05	OH	Rp 156.000	Rp 7.800
	Pekerja/ Buruh Tak Terampil	0.23	OH	Rp 145.000	Rp 33.350
				Jumlah	Rp 42.005
	Bahan				
	Isolator	4	buah	Rp 8.100	Rp 32.400
	Kabel NYM 3x 2.5 mm	10	m	Rp 20.200	Rp 202.000
	Pipa paralon 5/8	2.5	lonjor	7.800	Rp 19.500
	T Doos PVC	1	Buah	3.900	Rp 3.900
	LED color light	1	buah	120.000	Rp 120.000
				Jumlah	Rp 527.000
				Jumlah HSPK	Rp 617.600

LAMPIRAN 04

BERITA ACARA KOLOKIUUM 1 DAN LEMBAR REVISI

BERITA ACARA  
KOLOKIUUM \_\_ TUGAS AKHIR  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Pada hari ini, tanggal	
Telah dilaksanakan Kolokium	, atas nama
Nama Mahasiswa	NADIA SAFIRA ARISANDY
NRP	0841164000006
Dosen Pembimbing	ANGGRA A.R
Judul	
Catatan Kolokium	<ul style="list-style-type: none"><li>- STUDI PERBANDINGAN <math>\cup</math> <math>\oplus</math> SIMILAN</li><li>- KONSEP - , natural modern</li><li>- 1 Analisa <math>\rightarrow</math> Metode keng h !</li></ul>

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium \_\_, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS**  
**TIDAK LOLOS** \* ke Kolokium \_\_.

(\*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1



Nama : CAESARIO A.B

NIP :

Dosen Penguji 2

Nama :

NIP :

Dosen Pembimbing



Nama : ANGRA A.R

NIP :

**FORM REVISI**  
**SIDANG KOLOKIUUM 1**  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

<b>Hari / Tanggal</b>	Rabu, 11 Maret 2020
-----------------------	---------------------

<b>Nama Mahasiswa/i</b>	Nadia Safira Arisandy
<b>NRP</b>	08411640000019
<b>Dosen Pembimbing / Penguji *</b>	Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

\*) Coret yang tidak perlu

<b>Catatan Revisi Sidang Kolokium 1</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Penggunaan kata kuno di ganti (halaman 1)</li><li>- Rumusan masalah dan tujuan no 1 dan 2 hampir sama, sehingga di ganti dengan yang berkaitan terhadap modern (halaman 2)</li><li>- Kajian tema modern dan natural dijadikan satu sub bab (halaman 18)</li><li>- Pada studi objek ditambahkan bahasan berupa paragraf lalu diberikan kesimpulan dari studi objek tersebut (halaman 37)</li><li>- Metode desain diberi sumber (halaman 39)</li><li>- Studi Aktivitas, ruang dan Fasilitas serta Matriks hubungan ruang dan bubble diagram di letakkan setelah kuisisioner, wawancara dan observasi (halaman 52-53)</li></ul>

<b>Tanda Tangan</b>

## LAMPIRAN 05

### BERITA ACARA SIDANG KOLOKSIUM 2

**3BERITA ACARA  
KOLOKSIUM 2 TUGAS AKHIR  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER Genap 2019/2020**

Pada hari ini, tanggal	6 Mei 2020
Telah dilaksanakan Kolokium 2, atas nama	
<b>Nama Mahasiswa</b>	Nadia Safira A
<b>NRP</b>	08411640000019
<b>Dosen Pembimbing</b>	Anggra Ayu Rucitra
<b>Judul</b>	Museum Airlangga Kediri dengan konsep attractive learning
<b>Catatan Kolokium 2</b>	
Laporan: 1. Halaman 69, Layout terlalu kecil tidak terbaca. Diperbesar hingga bisa dilihat gambar denahnya. 2. Ingat, Bahasa Inggris di miringkan (mohon cek lagi). 3. Gambar yg lebih dari satu (diberi kotak, hingga menjadi 1 gambar), jika tidak diberi nomer gambar yg terpisah 4. Konsep Mikro warna, keterangan dan warna gambar tidak sama Desain: Sudah oke, masih gelap. Namun jika penghawaan dan system audio video bagus, maka akan bagus. Gambar Kerja: Apakah gambar kerja dan 3D visual sudah sama?	

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium 3, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** / ke Kolokium 3.

(\*Coret yang tidak perlu)

#### Dosen Pembimbing

ttd

Nama : Anggra Ayu Rucitra

NIP : 198307072010122004

**LAMPIRAN 06**

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

Pada hari ini, tanggal	Rabu, 1 juli2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
<b>Nama Mahasiswa</b>	NADIA SAFIRA ARISANDY
<b>NRP</b>	08411640000019
<b>Dosen Pembimbing</b>	Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.
<b>Judul</b>	DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP <i>ATTRACTIVE LEARNING</i> BERLANGGAM MODERN NATURALIS
<b>Catatan Sidang TA</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Museum etnografi apa?</li><li>2. Gambar kerja kurang detail</li><li>3. Adakah tata letak ACnya?</li><li>4. Detail drawing, vitrin, dkk.</li><li>5. Bagaimana menikmati projector</li><li>6. Kapasitas?</li><li>7. Level transformasi bentuk?</li><li>8. Gambar kerja? Notasi dimensi???</li><li>9. Laporan diperbaiki</li></ol>	

Dengan mempertimbangkan hasil **SIDANG TA** maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS** \*

(\*Coret yang tidak perlu)

**Dosen Penguji 1**

**Dosen Penguji 2**

Nama :Ir.PrasetyoWahyudie, MT

Nama : Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

NIP :19650120 198903 1002

NIP : 19851216 201504 1002

**Dosen Pembimbing**

Nama : Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

NIP : 19830707 201012 2004

ITS

INTERIOR DESIGN ITS

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI184836

DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP ATTRACTIVE LEARNING BERLANGGAM MODERN NATURALIS

NADIA SAFIRA ARISANDY  
0841164000019

Dosen Pembimbing  
Anggra Ayu Rucitra, S.T, M.MT.

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

Caesario Ari Budianto 198512...

Anggra Ayu Rucitra 19830707...

Nadia Safira Arisandy - 019

Prasetyo

Speaker View Exit Full Screen

Nadia Safira Arisandy - 019

Anggra Ayu Rucitra 198307072010122004

Caesario Ari Budianto 198512162015041002

Press (O) to unmute or hold space bar to temporarily unmute.

Unmute Stop Video Participants Chat Share Screen Record Reactions Leave

Speaker View Exit Full Screen

Prasetyo

Anggra Ayu Rucitra 198307072010122004

Caesario Ari Budianto 198512162015041002

Nadia Safira Arisandy - 019

Thomas Ari Kritianto 197504292001121002

Mute Stop Video Participants Chat Share Screen Record Reactions

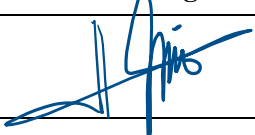


**FORM REVISI**  
**SIDANG TUGAS AKHIR**  
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR  
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

<b>Hari / Tanggal</b>	Rabu / 01 Juli 2020
<b>Nama Mahasiswa/i</b>	Nadia Safira Arisandy
<b>NRP</b>	08411640000019
<b>Dosen Pembimbing / Penguji *</b>	Caesario Ari Budianto, S.T., M.T.

\*) Coret yang tidak perlu

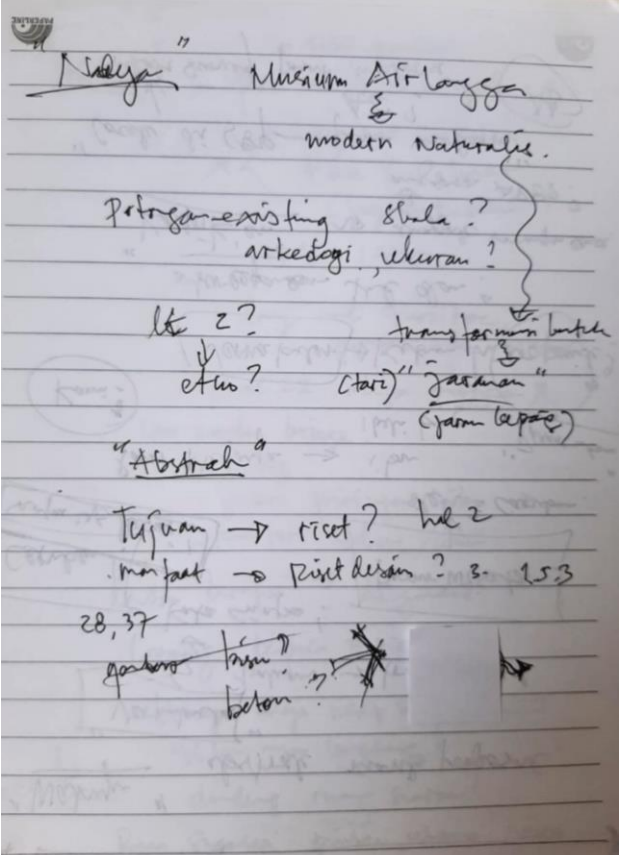
<b>Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir</b>
<p><b>A. LAPORAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pendataan ukuran koleksi sudah ada, hanya kurang lengkap.</li><li>2. Sumber dan tahun table, bagan, serta gambar masih ada yang terlewat (contoh: di BAB IV).</li><li>3. Transformasi bentukan (pada BAB IV) menghasilkan bentuk yang kurang jelas, cari referensi mengenai transformasi bentuk dan ambil salah satu teknik yang sesuai.</li></ol> <p><b>B. GAMBAR KERJA</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Format dimensi gambar sesuaikan dengan ketentuan gambar teknik yang baik.</li><li>2. Pada gambar potongan eksisting dan pengembangan, belum terdapat dimensi yang menerangkan jarak/ lebar/ panjang ruang beserta objek.</li><li>3. Nama gambar detail furnitur dan elemen estetika diberi nama objeknya (contoh: Detail Furnitur 1 Meja Counter).</li></ol> <p><b>C. DESAIN</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Konfigurasi ruang (terutama area duduk) pada area diskusi/ audio visual diolah kembali berdasarkan ergonomi visual yang baik.</li></ol> <p><b>D. JURNAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cek kesalahan penulisan kata-kata secara keseluruhan.</li></ol>

<b>Tanda Tangan</b>


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

Hari / Tanggal	Rabu / 01 Juli 2020
Nama Mahasiswa/i	Nadia Safira Arisandy
NRP	08411640000019
Dosen Pembimbing / Penguji *	Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

\*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir	
	

<b>Tanda Tangan</b>

**LAMPIRAN 07**  
**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISM**

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul “DESAIN INTERIOR MUSEUM AIRLANGGA KEDIRI DENGAN KONSEP *ATTRACTIVE LEARNING* BERLANGGAM MODERN NATURALIS” merupakan hasil karya saya pribadi. Jika kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini, saya sampaikan dengan sebenar – benarnya.

Surabaya, 11 Agustus 2020



**Nadia Safira Arisandy**

**NRP. 0841164000019**

## LAMPIRAN 08

### BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama lengkap Nadia Safira Arisandy, dilahirkan di Kota Kediri, Jawa Timur pada 20 Maret 1998. Merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara. Menempuh pendidikan di PG-TK Tadika Puri kemudian melanjutkan pendidikan formal di SDS Pawyatan Daha 2, SMPN 1 Kediri dan SMAN 2 Kediri lulus pada tahun 2016. Pada bulan Mei 2016, penulis diterima di Departemen Desain Interior ITS.

Sejak berusia 5 tahun, penulis sudah tertarik pada dunia kesenian yang kemudian terus di kembangkan dengan berlatih di rumah bersama orang tua serta mengikuti kursus menggambar hingga menginjak kelas 5 SD. Penulis juga menekuni kesenian musik *group band*, qasidah dan tari saat di bangku SD. Pada jenjang SMP, selain tetap menekuni kesenian musik *group band*, penulis aktif di ekstrakurikuler *Marching Band* dan sempat mewakili sekolah bersama tim untuk mengikuti kejurprov pada tahun 2010. Pada jenjang SMA, selain tetap bermusik, penulis aktif dalam organisasi PASKIBRA SMAN 2 Kediri. Penulis juga mulai mengikuti kepanitiaan di dalam sekolah maupun diluar sekolah. Hingga saat ini, penulis masih aktif dalam bermusik bersama teman-teman Kampus Kota.

Pada masa perkuliahan, penulis bersyukur dapat mengikuti banyak kegiatan melalui Himpunan Mahasiswa dan juga UKM. Sehingga menjadikannya sebagai pengalaman baru serta sebagai media untuk mengembangkan dan mengasah potensi. Mengikuti banyak kepanitiaan, organisasi dan acara-acara membuat penulis memiliki banyak teman untuk berdiskusi serta bertukar pikiran dan InsyaAllah dapat bermanfaat di kemudian hari.

Penulis memiliki keinginan untuk terus belajar dan berharap dapat menjadi desainer yang mampu bersaing di dunia Desain Interior. Penulis menjadikan Museum Airlangga Kediri sebagai objek Tugas Akhir dengan harapan dapat memberikan kontribusi untuk Kota kelahirannya serta dapat memberikan manfaat bagi masyarakat luas,

dan pembaca. Hal yang berkaitan dengan isi dari Laporan Tugas Akhir ini, dapat didiskusikan dengan menghubungi penulis [nadiaarisandy@gmail.com](mailto:nadiaarisandy@gmail.com).