



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI184386

DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK SANGGULAN DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER

I GEDE MADE DIAN PUTRA PRATAMA
0841164000008

Dosen Pembimbing
Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT.

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



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR - DI184386

DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK SANGGULAN DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER

I GEDE MADE DIAN PUTRA PRATAMA
0841164000008

Dosen Pembimbing
Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT.

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



FINAL PROJECT - DI184386

INTERIOR DESIGN OF MUSEUM SUBAK SANGGULAN WITH CONTEMPORARY - LOCAL WISDOM CONCEPT

I GEDE MADE DIAN PUTRA PRATAMA
0841164000008

Supervisor Lecturer
Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT.

Interior Design Department
Faculty of Creative Design and Digital Business
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

**DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK SANGGULAN DENGAN KONSEP
KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

I Gede Made Dian Putra Pratama
NRP. 0841164000008

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir:



Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

NIP. 198208012009122003



DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK SANGGULAN DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL – KONTEMPORER

Nama : I Gede Made Dian Putra Pratama
NRP : 0841164000008
Departemen : Desain Interior
Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

ABSTRAK

Museum Subak merupakan salah satu museum yang didirikan dengan tujuan untuk mempertahankan dan melestarikan Subak di Bali. Subak sebagai lembaga tradisional yang bersifat sosio-agraris sudah dikenal di seluruh pelosok dunia, dan disebut sebagai salah satu organisasi petani pemakai air yang paling canggih. Saat ini eksistensi Subak kurang dipedulikan oleh masyarakat sebagai identitas warisan budaya. Hal ini tercermin dari banyaknya sawah yang dimiliki oleh masyarakat yang sudah tergantikan oleh akomodasi pariwisata.

Untuk meningkatkan minat dan ketertarikan masyarakat dalam mempelajari Subak diperlukan suatu pembaharuan dalam konsep interior pada Museum Subak. Itu dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, wawancara dengan pengelola, serta studi literatur yang terkait dengan objek penelitian.

Penerapan konsep kearifan lokal - kontemporer menjadi salah satu cara agar Museum Subak memiliki ciri khas sebagai identitas kebudayaan daerah Tabanan yang mampu meningkatkan ketertarikan masyarakat dalam mempelajari segala hal yang berkaitan dengan pertanian dan peralatan pertanian tradisional Subak. Diharapkan dengan adanya rancangan interior Museum Subak yang sudah diperbaharui ini, masyarakat lebih peduli terhadap eksistensi Subak, dan budaya yang telah diwariskan oleh leluhur tidak dilupakan begitu saja.

Kata kunci: Museum Subak, Desain Interior, Kearifan Lokal, Kontemporer

INTERIOR DESIGN OF MUSEUM SUBAK SANGGULAN WITH CONTEMPORARY – LOCAL WISDOM CONCEPT

Name : I Gede Made Dian Putra Pratama

NRP : 08411640000008

Department : Desain Interior

Supervisor Lecturer : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.

ABSTRACT

Museum Subak is one of museums that were established on purpose to keep and preserve Subak in Bali. In Museum Subak, the visitors can observe, recognize and learn everything related to agriculture and traditional farming tools in Bali, but nowadays Museum Subak as cultural heritage identity does not get much attention from the society.

In order to increase the society interest towards Museum Subak, an interior design breakthrough is on demand. It can be conducted by applying data gathering method by observation, questionnaire, interviewing the curator, also study of literature that is associated with the object of this research.

The application of contemporary local wisdom concept is one manner for Museum Subak to have distinct characteristics as cultural identity of Tabanan Regency which can increase the society interest in learning everything related to agriculture and Subak traditional farming tools. It is highly expected that the valuable cultural asset that was bequeathed by ancestors such as Museum Subak will not be easily forgotten by the presence of the renewed interior design of Museum Subak.

Keywords: *Interior Design, Museum Subak, Contemporary, Local Wisdom*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Asung Kerta Waranugraha Ida Sang Hyang Widhi/ Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir “Desain Interior Museum Subak Sanggulan dengan Konsep Kearifan Lokal - Kontemporer” ini dengan tepat waktu.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa, atas seluruh karunia dan lindungan-Nya
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian serta kasih sayang hingga saat ini.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS, yang telah memberi izin dan rekomendasi kepada penulis.
4. Ibu Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan petunjuk, pengetahuan, bimbingan, dan pengarahan selama penyusunan laporan tugas akhir ini.
5. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, M.T., dan Bapak Okta Putra Setio Ardianto, S.T., M.T., yang telah memberikan masukan sebagai penguji Tugas Akhir.
6. Ibu I.A.N. Ratna Pawitrani, S.Sos., M.Si., selaku Kepala UPTD Museum Subak Sanggulan yang telah bersedia membantu dalam memberikan informasi terkait objek.
7. Teman-teman seperjuangan kampus Desain ITS angkatan 2016 yang sudah membantu banyak hal hingga sejauh ini.
8. Keluarga CV. Racana Design, yang sudah meluangkan waktu untuk berbagi ilmu, berbagi refrensi, dan pengalaman.
9. Serta semua pihak yang membantu dan tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari kekurangan dan ketidaklengkapan yang ada dalam laporan Tugas Akhir ini jauh dari apa yang diharapkan secara ilmiah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman yang penulis miliki. Maka dari itu kritik, saran, bimbingan, serta petunjuk-petunjuk dari semua pihak sangat penulis harapkan guna

kelengkapan serta penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Atas partisipasinya dalam mengapresiasi laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Tabanan, 21 Juni 2020

I Gede Made Dian Putra Pratama
NRP. 0841164000008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Desain	3
1.5. Manfaat Desain	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING.....	5
2.1. Tinjauan Museum.....	5
2.1.1. Definisi Museum.....	5
2.1.2. Sejarah Perkembangan Museum.....	5
2.1.3. Fungsi Museum.....	6
2.1.4. Klasifikasi Museum	7
2.1.5. Penataan Ruang Pameran Museum.....	9
2.1.6. Sistem Display Museum	11
2.1.7. Perawatan Koleksi Museum	13
2.2. Tinjauan Subak.....	15
2.2.1. Definisi Subak.....	15
2.2.2. Sejarah Subak.....	15
2.2.3. Aspek Keagamaan	16
2.2.4. Subak Sebagai Warisan Budaya	17
2.3. Konsep Kearifan Lokal	17
2.3.1. Definisi Kearifan Lokal	17
2.3.2. Material Arsitektur Bali Masa Kini	18
2.3.3. Kain Endek Bali	20
2.3.4. Warna Khas Bali	23
2.4. Konsep Kontemporer	26
2.4.1. Sejarah Gaya Kontemporer.....	26

2.4.2. Karakteristik Langgam Kontemporer	26
2.5. Konsep Interaktif.....	29
2.6. Studi Pencahayaan	30
2.5.1. Pencahayaan Alami.....	30
2.5.2. Pencahayaan Buatan	31
2.7. Studi Penghawaan	35
2.8. Studi Keamanan	36
2.9. Studi Anthropometri	37
2.9.1. Anthropometri Tata Letak Koleksi	37
2.9.2. Anthropometri Ruang Gerak pada Difabel	38
2.9.3. Antrhropometri pada Teater.....	38
2.9.4. Anthropometri Resepsionis.....	39
2.9.5. Anthropometri Sirkulasi Area Pameran.....	41
2.9.6. Anthropometri Viewing Planes.....	41
2.9.7. Toilet	42
2.10.Studi Eksisting: Museum Subak	42
2.10.1. Sejarah Museum Subak	42
2.10.2. Lokasi Museum Subak	44
2.10.3. Fasilitas Museum Subak.....	44
2.10.4. Data Koleksi Museum Subak.....	45
2.10.5. Data Non-Fisik Museum Subak	49
2.10.6. Analisa Denah Eksisting	51
2.10.7. Analisa Ruang	52
2.11.Studi Perbandingan	54
2.11.1. Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain).....	54
2.11.2. Museum Geopark Batur	55
BAB III METODE DESAIN	57
3.1. Bagan Proses Desain	57
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.2.1. Observasi.....	58
3.2.2. Kuesioner	58
3.2.3. Wawancara.....	58
3.2.4. Studi Literatur	58
3.3. Analisa Data	59
3.4. Tahapan Desain	59

3.4.1. Identifikasi Masalah.....	59
3.4.2. Pengumpulan Data.....	59
3.4.3. Konsep Desain.....	59
3.4.4. Alternatif Desain.....	60
3.4.5. Revisi Desain.....	60
3.4.6. Desain Akhir.....	60
BAB IV KONSEP DESAIN.....	61
4.1. Analisa Pengguna Museum.....	61
4.2. Studi Aktivitas.....	63
4.3. Hubungan Ruang.....	66
4.3.1. Matriks.....	66
4.3.2. <i>Bubble Diagram</i>	66
4.4. Analisa Riset.....	68
4.4.1. Hasil Wawancara.....	68
4.4.1. Hasil Kuesioner.....	69
4.5. Konsep Desain.....	70
4.5.1. Kearifan Lokal.....	71
4.5.2. Kontemporer.....	72
4.5.3. Interaktif.....	73
4.6. Aplikasi Konsep Desain.....	74
4.6.1. Konsep Lantai.....	74
4.6.2. Konsep Dinding.....	74
4.6.3. Konsep Plafon.....	75
4.6.4. Konsep Furnitur.....	75
4.6.5. Konsep Elemen Estetis.....	76
4.6.6. Konsep Warna.....	77
4.6.7. Konsep Alur Pameran.....	77
4.6.8. Konsep Sistem Display.....	78
4.6.9. Konsep Rencana Keamanan.....	80
BAB V HASIL DESAIN.....	82
5.1. Pemilihan Alternatif Layout.....	82
5.1.1. Alternatif Layout 1.....	82
5.1.2. Alternatif Layout 2.....	83
5.1.3. Alternatif Layout 3.....	84
5.1.4. Weighted Method Layout.....	85

5.2. Pemilihan Alternatif Suasana	86
5.2.1. Alternatif Suasana 1	86
5.2.2. Alternatif Suasana 2	86
5.2.3. Alternatif Suasana 3	87
5.2.4. Weighted Method Suasana	87
5.3. Pengembangan Alternatif Layout Terpilih.....	88
5.4. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1	89
5.3.1. Layout Furnitur	89
5.3.2. Gambar Perspektif 3D.....	89
5.3.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis dan Arsitektur.....	91
5.5. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2	93
5.4.1. Layout Furnitur	93
5.4.2. Gambar Perspektif 3D.....	94
5.4.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Arsitektur.....	95
5.6. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3	97
5.5.1. Layout Furnitur	97
5.5.2. Gambar Perspektif 3D.....	98
5.5.3. Detail Furnitur dan Elemen Estetis	99
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	102
6.1. Kesimpulan	102
6.2. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur yang disarankan	9
Gambar 2. 2 Alur yang tidak terstruktur	10
Gambar 2. 3 Alur yang diarahkan	10
Gambar 2. 4 Contoh sistem display panel.....	11
Gambar 2. 5 Gambar contoh display vitrin.....	12
Gambar 2. 6 Contoh sistem display pedestal	12
Gambar 2. 7 Bambu Laminasi	19
Gambar 2. 8 Penerapan Batu Paras Kelating pada Interior.....	20
Gambar 2. 9 Kain Endek Patra.....	21
Gambar 2. 10 Kain Endek Encak Saji.....	21
Gambar 2. 11 Kain Endek Rang-Rang.....	22
Gambar 2. 12 Kain Endek Wajik Ukir.....	22
Gambar 2. 13 Warna Putih dan Kuning pada Wastra Bali	23
Gambar 2. 14 Kain Poleng Rwa Bhineda	24
Gambar 2. 15 Kain Poleng Sudhamala	25
Gambar 2. 16 Kain Poleng Tridatu	25
Gambar 2. 17 Contoh Pencahayaan Alami yang Maksimal pada Museum	27
Gambar 2. 18 Contoh Penggunaan Warna Netral pada Museum	27
Gambar 2. 19 Contoh Penggunaan Material Alami pada Museum	28
Gambar 2. 20 Contoh Penerapan Karakter Asli Material sebagai Finishing	28
Gambar 2. 21 Pengaplikasian Teknologi pada Museum.....	29
Gambar 2. 22 Contoh Hilighting.....	32
Gambar 2. 23 Contoh Wall Washing	33
Gambar 2. 24 Contoh Beam play.....	34
Gambar 2. 25 Contoh Down Lighting	35
Gambar 2. 26 Ukuran Standar Jarak Letak Koleksi.....	37
Gambar 2. 27 Ruang gerak pada difabel.....	38
Gambar 2. 28 Antropometri pada teater.....	39
Gambar 2. 29 Antropometri pada area resepsionis	40
Gambar 2. 30 Anthropometri Meja dengan Rak	40
Gambar 2. 31 Sirkulasi Area Pameran.....	41
Gambar 2. 32 Antropometri pada toilet	42
Gambar 2. 33 Lokasi Museum Subak.....	44
Gambar 2. 34 Struktur organisasi Museum Subak	50
Gambar 2. 35 Site Plan Museum Subak	51
Gambar 2. 36 Denah Eksisting Museum Induk	52
Gambar 2. 37 Munasain.....	54
Gambar 2. 38 Lobby Utama dan Ruang Peragaan Lantai 1 Museum Geopark	55
Gambar 2. 39 Ruang Peragaan Lantai 2 Museum Geopark.....	56
Gambar 3. 1 Bagan Proses Desain	57
Gambar 4. 1 Pola aktivitas pengunjung individu	61
Gambar 4. 2 Pola aktivitas pengunjung kelompok	62
Gambar 4. 3 Pola aktivitas pengelola.....	62
Gambar 4. 4 Matriks hubungan ruang	66
Gambar 4. 5 Bubble diagram	67
Gambar 4. 6 Tree Method.....	70
Gambar 4. 7 Contoh Suasana Kearifan Lokal.....	71

Gambar 4. 8 Contoh interior kontemporer.....	73
Gambar 4. 9 Contoh penerapan konsep interaktif.....	73
Gambar 4. 10 Penerapan konsep lantai.....	74
Gambar 4. 11 Penerapan konsep dinding.....	75
Gambar 4. 12 Contoh penerapan konsep plafon.....	75
Gambar 4. 13 Penerapan furniture.....	76
Gambar 4. 14 Penerapan elemen estetis.....	76
Gambar 4. 15 Penerapan Konsep Warna.....	77
Gambar 4. 16 Konsep Alur Pameran.....	77
Gambar 4. 17 Konsep Alur Pameran.....	78
Gambar 4. 18 Penerapan Sistem Display.....	78
Gambar 4. 19 Konsep Rencana Keamanan.....	80
Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1.....	82
Gambar 5. 2 Alternatif layout 2.....	83
Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3.....	84
Gambar 5. 4 Alternatif Suasana 1.....	86
Gambar 5. 5 Alternatif Suasana 2.....	86
Gambar 5. 6 Alternatif Suasana 3.....	87
Gambar 5. 7 Hasil Pengembangan Layout.....	88
Gambar 5. 8 Layout Ruang Terpilih 1.....	89
Gambar 5. 9 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 1.....	89
Gambar 5. 10 Perspektif View 2 Ruang Terpilih 1.....	90
Gambar 5. 11 Perspektif View 3 Ruang Terpilih 1.....	91
Gambar 5. 12 Furnitur Ruang Terpilih 1.....	91
Gambar 5. 13 Elemen Estetis Ruang Terpilih 1.....	92
Gambar 5. 14 Detail Arsitektur Ruang Terpilih 1.....	92
Gambar 5. 15 Layout Ruang Terpilih 2.....	93
Gambar 5. 16 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 2.....	94
Gambar 5. 17 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 2.....	94
Gambar 5. 18 Perspektif View 3 Ruang Terpilih 2.....	95
Gambar 5. 19 Furnitur Ruang Terpilih 2.....	95
Gambar 5. 20 Elemen Estetis Ruang Terpilih 2.....	96
Gambar 5. 21 Detail Arsitektur Ruang Terpilih 2.....	96
Gambar 5. 22 Layout Ruang Terpilih 3.....	97
Gambar 5. 23 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 3.....	98
Gambar 5. 24 Perspektif View 2 Ruang Terpilih 3.....	98
Gambar 5. 25 Perspektif View 3 Ruang Terpilih 3.....	99
Gambar 5. 26 Furnitur Ruang Terpilih 3.....	99
Gambar 5. 27 Elemen Estetis Ruang Terpilih 3.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Standar iluminasi pencahayaan pada koleksi	35
Tabel 2. 2 Data koleksi Museum Subak	46
Tabel 2. 3 Data Kunjungan Museum Subak	50
Tabel 2. 4 Waktu Operasional Museum Subak.....	51
Tabel 2. 5 Analisa Ruang.....	52
Tabel 4. 1 Tabel aktivitas pengguna	63
Tabel 4. 2 Tabel studi aktivitas dan fasilitas.....	63
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara	68
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	69
Tabel 4. 5 Teknik Penerapan Koleksi	79
Tabel 5. 1 Weighted Method	85
Tabel 5. 2 Weighted Method Suasana	88



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di negara-negara maju, museum memiliki peran yang sangat penting dalam memperkuat identitas masyarakat sekitarnya. Banyaknya minat orang untuk mengunjungi museum di negara maju mencerminkan kepedulian mereka akan identitas bangsa dan perkembangan budaya. (Ardiwidjaja, 2016)

Di Indonesia, peran museum diatur dalam PP No. 66 Tahun 2015 tentang Museum Pasal 1 yang berbunyi “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, mengomunikasikannya kepada masyarakat”. Perkembangan museum di Indonesia saat ini baru sampai peran mengumpulkan, meregistrasi, mengkonservasi, dan menyimpan, belum sampai pada tahap untuk menginformasikan dan memamerkan untuk kepentingan pemahaman dan apresiasi komunitas masyarakat sekelilingnya. (Kusmiyati, 2016)

Museum Subak merupakan salah satu museum yang didirikan dengan tujuan untuk mempertahankan dan melestarikan Subak di Bali. Di Museum Subak pengunjung bisa melihat, mengenal dan mempelajari segala hal yang berkaitan dengan pertanian dan peralatan tradisional pertanian di Bali. Subak sebagai irigasi tradisional sudah ada sejak hampir satu millennium. Keunikan Subak yaitu dalam hal pelaksanaan kegiatan ritual keagamaan yang sangat padat dan erat kaitannya dengan tahap-tahap pertumbuhan tanaman padi. Kegiatan ritual inilah yang membedakannya dengan sistem irigasi tradisional lain di dunia.

Subak sebagai lembaga tradisional yang bersifat sosio-agraris, yang sudah membudaya, dikenal di seluruh pelosok dunia, dan bahkan disebut sebagai salah satu organisasi petani pemakai air yang paling canggih di seluruh dunia. Sehingga pada tanggal 29 Juni 2012, UNESCO pada sidang ke-36 di St Petersburg, Rusia secara resmi mengakui Subak Sawah Irigasi Budaya Lansekap sebagai Warisan Dunia UNESCO.

Saat ini eksistensi Subak kurang dipedulikan oleh masyarakat sebagai identitas warisan budaya. Menurut Ariningsih & Nugroho (2015), hal ini tercermin



dari banyaknya sawah yang dimiliki oleh masyarakat yang sudah tergantikan oleh akomodasi pariwisata. Selain itu, dengan adanya globalisasi menimbulkan masuknya budaya luar yang dianggap lebih up to date, instan, dan trendi menyebabkan masyarakat terutama generasi muda mulai melepaskan budaya lokal.

Menanggapi permasalahan diatas, penulis memiliki solusi untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama anak muda terhadap pengetahuan mengenai Subak dengan cara melakukan perancangan ulang dan mengimplementasikan gaya kontemporer yang mencerminkan masa kini pada elemen-elemen desain interior Museum Subak. Kemudian gaya kontemporer tersebut akan dipadukan dengan unsur kearifan lokal untuk memperkuat ciri khas Museum Subak sebagai identitas daerah Kabupaten Tabanan.



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana menciptakan suasana interior untuk Museum Subak agar menampilkan suasana masa kini?
- Bagaimana menciptakan suasana interior Museum Subak agar memiliki ciri khas yang kuat sebagai identitas daerah Tabanan?
- Bagaimana menciptakan suasana interior Museum Subak agar pengunjung tidak pasif dan merasa bosan saat berada di dalam Museum?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar perancangan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian bisa tercapai. Beberapa batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Fokus desain terletak pada area museum induk, yang meliputi ruang pameran tetap, ruang *audio-visual*, ruang perpustakaan, dan kantor pengelola.
- Aspek utama yaitu estetika dengan menerapkan prinsip estetika pada desain ruang dan juga aspek fungsi berdasarkan aktivitas pengguna.

1.4. Tujuan Desain

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan dari desain ini adalah sebagai berikut:

- Menerapkan konsep kontemporer pada interior Museum Subak Tabanan yang menampilkan suasana masa kini.
- Menerapkan unsur-unsur kearifan lokal pada interior Museum Subak agar memiliki ciri khas yang kuat sebagai identitas daerah Tabanan.
- Menciptakan konsep pameran Museum yang interaktif dan mengedukasi pengunjung.

1.5. Manfaat Desain

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



- Bagi pengelola museum, sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan Museum Subak agar menarik wisatawan untuk berkunjung.
- Dari sisi akademis, dapat di jadikan referensi untuk penelitian dan perencanaan museum.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1. Tinjauan Museum

2.1.1. Definisi Museum

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia, museum berarti suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, missal peninggalan sejarah, seni, dan barang-barang kuno. Definisi museum berdasarkan konfrensi umum ICOM (*International Council of Museum*) 1974, adalah suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan, serta terbuka untuk umum. Museum melaksanakan kegiatan pengadaan, pengawetan, riset komunikasi dan pameran segala macam benda bahan pembuktian tentang kehadiran ummat manusia dan lingkungannya untuk tujuan pengkajian, pendidikan dan kesenangan. Menurut ahli, AC. Parker (Museologi Amerika), Museum dalam arti modem adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam.

Dari beberapa pengertian diatas, maka museum dapat disimpulkan untuk diartikan sebagai lembaga yang mengumpulkan benda-benda warisan budaya bangsa yang bemilai tinggi, guna diwariskan atau dikomunikasikan kepada generasi muda, sehingga dapat digunakan dalam rangka pembinaan, pengembangan kebudayaan dan pembangunan bangsa.

2.1.2. Sejarah Perkembangan Museum

Kata museum berasal dari *mouseion*, yang berarti kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak dewa Zeus, yang melambangkan ilmu dan kesenian. Kata museum mulai banyak digunakan pada masa *Renaissance*, Sekitar abad ke 16 dan ke-17. Kata museum itu, dikaitkan dengan ciri ilmiah, di samping bersenang-senang.



Menurut beberapa sumber mula-jadinya museum adalah diawali dari Gedung penyimpanan khazanah perbendaharaan kerajaan Kaisar Romawi atau para Sultan di Timur Tengah. Ada juga yang menyebutkan bahwa museum berawal dari kumpulan barang yang dibawa para musafir, peneliti, Penyebar agama, pedagang dan pejabat kompeni dari Eropa. Sementara data lainnya menyatakan bahwa museum pada awalnya diartikan sebagai tempat kumpulan barang aneh. Pada masa itu dikenal penyajian yang pertama yang disebut Curio Cabinet. Benda-benda yang dipamerkan adalah koleksi-koleksi pribadi milik para pangeran, bangsawan, pelindung dan pecinta seni budaya, serta pencinta ilmu pengetahuan. Museum pada masa itu jarang dibuka dan dipertontonkan kepada masyarakat umum. Museum akan dibuka dan diperlihatkan hanya kepada para sahabat dekat atau kerabat atau orang lain yang terpandang.

Dalam sejarahnya, museum mengalami perubahan dalam arti fungsi museumnya. Dari fungsi awal sebagai gudang barang, tempat disimpan benda warisan budaya yang bernilai luhur meluas fungsinya pada pemeliharaan, pengawetan, penyajian atau pameran. Selanjutnya, fungsi museum diperluas lagi sampai pada fungsi pendidikan dalam rangka untuk kepentingan umum. Namun Demikian, walaupun terjadi perubahan dan perluasan fungsi museum, tetapi hakekat pengertian museum itu tidak berubah. Ciri ilmiah dan kesenian, serta bersenang-senang tetap menjiwai arti museum sampai saat ini.

2.1.3. Fungsi Museum

Musyawarah umum ke-11 ICOM (*International Council of Museum*) pada tahun 1974 di Denmark mengemukakan 9 fungsi museum. Berikut adalah kesembilan fungsi museum tersebut:

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



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

2.1.4. Klasifikasi Museum

Menurut ICOM (1974), museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu:

- a. *Art Museum* (Museum Seni)
Art museum atau museum seni adalah museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian.
- b. *Archeology and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi)
Archeology and History Museum adalah museum didalamnya ada benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia beserta peradabannya.
- c. *Ethnographical Museum* (Museum Nasional)
Museum nasional umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari Negara tempat museum itu berdiri.
- d. *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam)
Natural History Museum adalah museum ilmu alam yang didalamnya ada hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.
- e. *Science and Technology Museum* (Museum IPTEK)
Science and Technology Museum adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f. *Specialized Museum* (Museum Spesial)
Specialized museum atau museum khusus ini umumnya dikhususkan untuk satu benda khusus tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya.

Berdasarkan tingkatan koleksinya museum terbagi menjadi 3 jenis, diantaranya:



a. Museum Nasional

Museum Nasional adalah jenis museum yang memiliki tingkatan koleksi sesuai dengan kelas nasional atau dalam taraf nasional. Museum ini umumnya berisi berbagai benda yang berasal dari berbagai daerah di suatu negara.

b. Museum Regional

Museum regional adalah jenis museum yang memiliki tingkatan koleksi terbatas dan hanya dalam lingkup daerah regional. Museum ini umumnya koleksinya berasal dari daerah regional tempat museum tersebut berdiri.

c. Museum Lokal

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

Berdasarkan penyelenggaraannya, jenis museum dibagi menjadi 2 jenis, diantaranya:

a. Museum Pemerintahan

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

b. Museum Swasta

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

Berdasarkan koleksi yang dimiliki, museum terbagi menjadi 2, yaitu:

a. Museum Umum

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



b. Museum Khusus

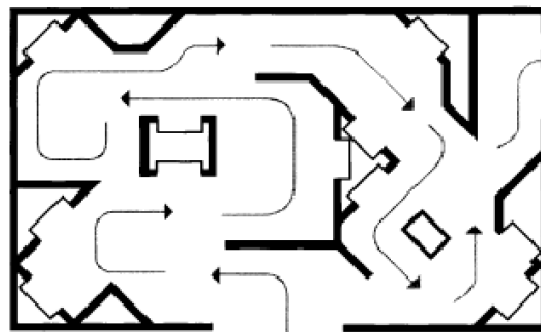
Museum khusus adalah museum yang koleksinya berupa yang berkaitan dengan satu cabang ilmu pengetahuan, satu cabang teknologi dan lain. Dalam museum ini tidak ada koleksi diluar dari cabang pengetahuan, seni dan teknologi yang khususkan.

2.1.5. Penataan Ruang Pameran Museum

Ruang pameran merupakan salah satu bentuk penyajian informasi tentang koleksi dalam museum. Peletakkan benda koleksi yang dipamerkan harus diatur dan direncanakan dengan baik agar pameran tersebut dapat dipahami pengunjung. Penataan pameran dalam hal ini selalu berhubungan dengan alur pengunjung dalam mengunjungi museum tersebut. Terdapat 3 jenis alur pengunjung yang biasa digunakan, yaitu :

A. Alur yang Disarankan (*Suggested*)

Alur ini merupakan alur yang memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk dapat menjelajahi museum sesuai dengan keinginannya. Penataan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memberikan ruang bagi pengunjung untuk menjelajah sesuai keinginan, walaupun sudah terdapat alur yang sudah ditentukan.



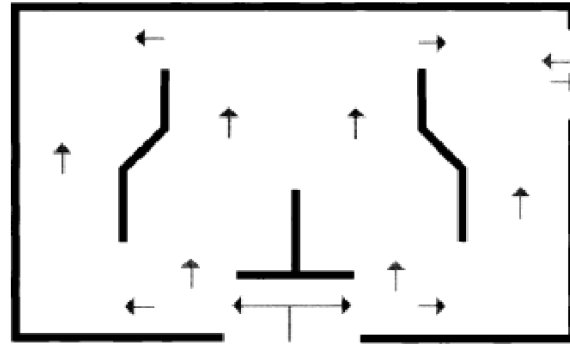
Gambar 2. 1 Alur yang disarankan
Sumber: Dean (1996)

B. Alur yang Tidak Terstruktur (*Unstructured*)

Alur ini tidak memberikan batas gerak untuk pengunjung, bebas bergerak kemana saja tanpa adanya alur yang terstruktur. Perbedaan



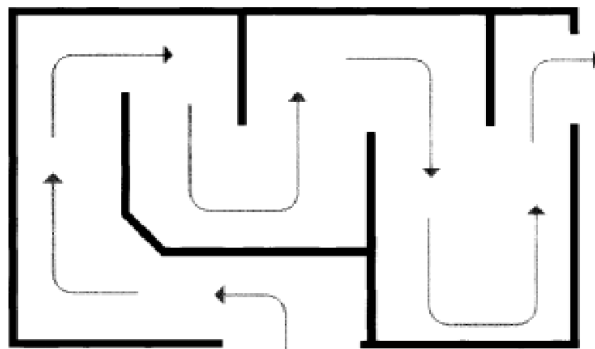
dengan alur Suggested adalah peletakan tata ruang koleksi lebih rapi tetapi cenderung monoton dan membosankan. Seperti contoh adalah pada galeri seni.



Gambar 2. 2 Alur yang tidak terstruktur
Sumber: Dean (1996)

C. Alur yang diarahkan (directed)

Alur ini bersifat kaku, karena alur ini mengarahkan pengunjung dalam satu arah saja. Penataan ruang dan penataan koleksi dibuat menjadi satu arah, sehingga pengunjung harus mengikuti alur tersebut hingga akhir. Tetapi kelebihan dari alur ini adalah pengunjung menjadi lebih terarah dan tertata.



Gambar 2. 3 Alur yang diarahkan
Sumber: Dean (1996)



2.1.6. Sistem Display Museum

Berdasarkan dari Depdikbud (dalam Rahardian, 2017:38-39), terdapat beberapa sarana sistem display untuk koleksi pada museum, antara lain:

A. Sistem Display Panel

Sistem display panel memiliki fungsi untuk menggantung atau menempelkan koleksi dua dimensi, seperti poster, foto, atau lukisan. Selain itu, sistem display panel juga digunakan sebagai label koleksi atau koleksi penunjang lainnya, seperti grafik, peta, dan lain-lain.



Gambar 2. 4 Contoh sistem display panel
Sumber: <http://thenexcarnival.sg/>

B. Sistem Display Vitrin

Sistem display vitrin memiliki fungsi untuk display koleksi yang berbentuk tiga dimensi. Koleksi yang menggunakan sistem display vitrin juga biasanya memiliki nilai tinggi, dan biasanya bersifat mudah pecah, sehingga sistem display ini dapat melindungi koleksi dari interaksi langsung dengan pengunjung.



Gambar 2. 5 Gambar contoh display vitrin
Sumber: <https://www.astexhibits.com/> (Akses 22/11/19, 17.00 WIB)

C. Sistem Display Pedestal

Sistem display pedestal atau alas koleksi, merupakan alat yang memiliki fungsi untuk meletakkan koleksi yang berbentuk tiga dimensi. Terkadang sistem display ini bersifat riskan terhadap pengunjung, karena koleksi yang diletakkan di atasnya bias rawan untuk jatuh jika tersenggol oleh pengunjung.



Gambar 2. 6 Contoh sistem display pedestal
Sumber: <https://madmuseum.org/> (Akses 22/11/19, 17.00 WIB)



2.1.7. Perawatan Koleksi Museum

Konservasi koleksi benda cagar budaya di sebuah museum sangat penting karena keberadaan sebuah benda koleksi sangat tergantung dari suatu proses yang perawatan dan pemeliharannya.

A. Iklim

Iklim di Asia Tenggara, khususnya di Indonesia adalah lembab dengan curah hujan yang tinggi. Iklim yang terlalu lembab dapat menyebabkan kerusakan perekat, pertumbuhan jamur, rangsangan karat pada logam, buramnya gelas dan kaca, dan melengketnya tumpukan kertas. Maka dari itu perlu ada pengendalian iklim dengan cara menggunakan alat untuk mengurangi kelembaban yaitu *dehumidifier*. Alat ini berbentuk *portable*, dapat dibawa ke tempat atau ke ruangan yang memerlukan pemakaiannya.

B. Cahaya

Cahaya mempengaruhi benda koleksi yang ditampilkan pada museum. Untuk jenis koleksi seperti batu, logam, dan keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya tetapi untuk bahan organik, seperti tekstil, kertas, peka terhadap pengaruh cahaya. Cahaya merupakan bentuk energi elektromagnetik, memiliki dua jenis radiasi yang terlihat maupun tak terlihat. Ultra violet sangat membahayakan benda koleksi dan dapat menimbulkan perubahan bahan maupun warna. Lampu pijar dinyatakan paling banyak mengeluarkan ultra violet, sedangkan lampu fluorescent dinyatakan paling rendah kadar radiasinya. Dengan demikian, dalam menggunakan sinar dalam ruang koleksi perlu mempertimbangkan jangan sampai timbul radiasi yang membahayakan atau merusak koleksi.

C. Serangga

Di daerah-daerah tropis terdapat banyak sekali jenis serangga. Serangga dapat merusak jenis benda koleksi yang terbuat dari bahan-bahan organik. Mencegah masuknya serangga seperti rayap ke dalam Gedung museum sangat sulit. Pengendalian kimiawi terhadap serangga dapat menggunakan dua jenis bahan. Yang pertama



menggunakan *repellent* dalam bentuk *naphthaline* atau kapur barus yang hanya mengusir serangga. Yang kedua adalah jenis insektisida yang dapat membunuh atau memusnahkan serangga. Ada dua macam cara perawatan terhadap koleksi museum dengan insektisida, yaitu:

1. Fumigasi

Beberapa jenis zat kimia bisa menguap pada suhu biasa dan akan menjadi gas yang mematikan bagi serangga. Misalnya *paradichirobenzene*, *carbon disulphide*, *carbon tetrachloride*, *methyl bromide*, dan lain-lain. Fumigasi dapat dilakukan dalam ruangan yang suhunya normal (tidak panas dan tidak dingin) yang kedap udara. Untuk koleksi yang berukuran kecil dapat dibuatkan lemari kedap udara. Yang perlu diperhatikan ialah, bahwa insektisida pembunuh serangga yang berupa gas itu mengandung racun kuat dan sangat bagi manusia. Jadi perlu suatu sistem pembuangan gas yang sudah terpakai jangan sampai masuk kehidung kita. Sebenarnya harus masuk suatu prosedur, bahwa setiap koleksi yang akan digabungkan ke tempat koleksi, baik di ruang gedung penyimpanan, maupun dalam lemari pameran, sebelumnya dimasukkan ke dalam ruangan atau lemari fumigasi untuk membunuh serangga yang mungkin saja sudah ada padanya, agar tidak sampai menjalar ke mana-mana.

2. Penyemprotan

Insektisida yang berupa larutan atau cairan seperti yang mengandung *DDT*, *gammexene*, *mercuric chloride*, *penta-chlorophenol*, dan garam sodium yang di dalamnya merupakan bahan-bahan insektisida yang cukup memadai.

Untuk beberapa jenis material koleksi memerlukan perawatan khusus yang dilakukan secara rutin. Perlakuan dalam perawatan pada koleksi museum berdasarkan material dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 2. 1 Perawatan Khusus pada Koleksi

No.	Material Koleksi	Cara Perawatan
1.	Lontar	Diolesi dengan <i>Aceton</i> dan <i>Sitrunella Oil</i> untuk menjaga kebersihan dan kelenturannya.
2.	Kayu	Diawetkan dengan melapisi <i>lentrek</i> dan <i>PV Acetat</i>
3.	Bambu	Diawetkan dengan melapisi <i>lentrek</i> dan <i>PV Acetat</i>
4.	Tembaga	Dibersihkan dengan larutan asam sirat, dilapisi dengan <i>PV Acetat</i>
5.	Besi	Dibersihkan dengan asam sirat, dan dilapisi dengan minyak Cendana dan Melati
6.	Tanah Liat	Dibersihkan dalam keadaan kering menggunakan kuas halus. Jika ada sambungan yang pecah, diinjeksi dengan lem atau bahan perekat.

Sumber: Wahono (2007)

2.2. Tinjauan Subak

2.2.1. Definisi Subak

Menurut Perda Provinsi Daerah tingkat I Bali, No. 02/PD/DPRD/1972, Subak adalah masyarakat hukum adat di Bali yang bersifat sosio-agraris-religius, yang secara historis didirikan sejak dahulu kala dan berkembang terus sebagai organisasi penguasa tanah dalam bidang pengaturan air dan lain-lain untuk persawahan dari suatu sumber air di dalam suatu daerah.

2.2.2. Sejarah Subak

Berdasarkan prasasti-prasasti yang telah ditemukan, dapat disimpulkan bahwa pertanian dengan sistem perladangan dan sistem persawahan yang teratur telah ada di Bali sejak 882 M. Dalam prasasti Sukawana tahun 882 M, terdapat kata “huma” yang berarti sawah, dan kata “perlak” yang berarti tegalan.

Dalam Prasasti Raja Purana Klungkung tahun saka 994 (1072 M) disebutkan kata “kasuwakan” yang kemudian disebut “suwak” atau “subak”. Dokumen historis lontar Markandeya Purana memperkuat keaslian sistem ini, disebutkan: “...sang mikukuhin sawah kawastanin Subak, sang mikukuhin toya kawastanin Pekaseh, ikane wenang ngepahan toya punika ...” artinya: “...yang mengurus permasalahan sawah, seperti



menggarap sawah, dan sebagainya, dinamakan subak, sedangkan yang diberi tugas untuk mengurus dan menyelenggarakan pembagian air di sawah dan di ladang disebut pekaseh”.

Ketentuan-ketentuan mengenai kehidupan bertani banyak dimuat dalam sastra Purana Sri dan Aji Pari. Jika dilihat dari unsur pemujaan (pura), subak diklasifikasikan ke dalam Pura Swagina (fungsional). Dengan demikian subak merupakan suatu bentuk ikatan profesi (fungsional) sebagai petani sawah.

2.2.3. Aspek Keagamaan

Kehidupan subak sesuai sistem yang dianut sampai saat ini di bidang social keagamaan masih tetap berjalan sesuai tradisi. Kegiatan ini umumnya dapat dilihat melalui kegiatan upacara keagamaan dalam menjaga keseimbangan antara manusia, alam, dan penciptanya. Upacara yang dilakukan oleh para anggota subak, ada yang dilakukan secara perorangan dan upacara yang dilakukan oleh kelompok (tempekan/subak).

Upacara yang dilakukan oleh para petani antara lain:

1. Ngendangin, mulai melakukan pencangkulan pertama
2. Ngawiwit, yang dilaksanakan pada waktu petani menabur benih di pembibitan
3. Memula, dilaksanakan pada saat menanam
4. Neduh, dilaksanakan pada saat padi berumur satu bulan, dengan harapan agar padi tidak diserang hama penyakit
5. Biukukung, dilaksanakan pada saat padi bunting
6. Nyangket, dilaksanakan pada saat panen
7. Mantenin, dilaksanakan pada saat padi disimpan di lumbung atau tempat lainnya, sebelum padi diolah menjadi beras untuk pertama kalinya.

Pada tingkat tempekan, upacara yang dilakukan antara lain:



1. Mapag Toya, upacara ini dilakukan oleh subak pada saat mengalirkan air untuk pertama kali, dilakukan pada lokasi sumber air.
2. Neduh, upacara ini dilakukan oleh subak di pura Bedugul atau Ulunsiwi dengan maksud meredam serangan hama tanaman
3. Ngusaba Nini, upacara ini dilakukan oleh subak menjelang panen dengan mengumpulkan nini, sebagai perwujudan Dewi Sri sebagai dewi kesuburan, dengan maksud mengucapkan terima kasih atas segala karunia dan memohon keselamatan.

2.2.4. Subak Sebagai Warisan Budaya

Subak diyakini memiliki nilai yang luar biasa (*outstanding value*). Subak juga memiliki nilai-nilai yang bersifat nyata (*tangible value*) dan juga nilai-nilai yang tidak nyata (*intangibile value*). Nilai-nilai tersebut antara lain:

1. Subak sebagai penghasil pangan
2. Subak sebagai habitat keanekaragaman hayati
3. Subak sebagai kawasan konservasi sumber daya alam dan lingkungan sosial budaya
4. Subak sebagai wahana Pendidikan lingkungan
5. Subak sebagai media konservasi tanah dan air
6. Subak sebagai komoditas yang *non-marketable value*
7. Subak sebagai sebuah manajemen ekosistem
8. Ekosistem subak sebagai penghasil devisa negara

2.3. Konsep Kearifan Lokal

2.3.1. Definisi Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Kearifan berarti kebijaksanaan atau dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi suatu kejadian, objek, atau situasi, sedangkan lokal berarti setempat yang menunjukkan ruang interaksi tempat peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Secara umum makna local wisdom (kearifan setempat)



dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat (local), nilai-nilai, pandangan-pandangan yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakat (Antariksa, 2009).

Kearifan lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh masyarakat tertentu dan di tempat-tempat tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi, karena kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa (Piutanti, 2015).

2.3.2. Material Arsitektur Bali Masa Kini

Salah satu ciri khas dari arsitektur Bali adalah menggunakan material yang kental dengan nuansa alami. Pada elemen pelingkup langit-langit dapat digunakan material seperti; bambu, dan kayu. Untuk elemen pelingkup dinding dapat digunakan material seperti batu bata ekspos, bata merah, paras Kerobokan atau paras Kelating, batu hitam Karangasem, dan material-material yang berasal dari bahan tanah liat yang diproduksi di daerah Pejaten, Tabanan. Sedangkan, untuk elemen lantai dapat digunakan material plesteran semen, parket dari kayu atau bambu. Furnitur dan elemen estetis yang digunakan biasanya berbahan kayu atau bambu sehingga nuansa Bali pada ruangan terasa sangat kental.

A. Bambu Laminasi

Bambu merupakan salah satu material yang akan menjadi alternatif pengganti kayu pada masa datang. Karena pada saat ini kayu merupakan bahan yang jumlahnya terbatas dan juga merupakan salah satu material yang sulit untuk diperbaharui secara cepat. Berbeda dengan bambu yang pertumbuhannya dalam satu hari mampu setinggi 1m dan bisa dipanen dalam usia 3-5 tahun saja. Sedangkan kayu membutuhkan waktu lebih dari 40 tahun untuk bisa digunakan kayunya sebagai material.

Salah satu upaya untuk memanfaatkan material ini dilakukan oleh Pusat Penelitian dan Pengembangan Perumahan dan



Permukiman (Puskim) Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang) Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) dengan mengembangkan bambu laminasi. Saat ini Bambu Laminasi telah diaplikasikan sebagai struktur rumah tradisional di Desa Penglipuran, Kabupaten Bangli, Bali. Di samping untuk kebutuhan konstruksi bangunan, bambu laminasi juga dimanfaatkan sebagai bahan kerajinan tangan, daun pintu dinding tempel, parket lantai, meubel, dan gazebo.



Gambar 2. 7 Bambu Laminasi
Sumber: <https://www.diynetwork.com/>

B. Batu Alam Paras Kelating

Batu alam merupakan salah satu material yang banyak digunakan sebagai bahan bangunan, terutama digunakan sebagai finishing. Arsitektur khas Bali sangat identik dengan penggunaan material batu alam sebagai hiasan dinding atau pilar bangunan. Jenis batu alam yang digunakan sangat beragam, dan masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Salah satunya adalah batu paras Kelating atau batu paras Kerobokan yang merupakan batu alam yang banyak dihasilkan di Desa Kelating, Kecamatan Kerambitan, Kabupaten Tabanan. Batu Alam ini memiliki tampilan yang eksotis, dan terkenal akan teksturnya yang keras dan sangat awet.



Gambar 2. 8 Penerapan Batu Paras Kelating pada Interior
Sumber: <https://www.biggestone.com/>

2.3.3. Kain Endek Bali

Endek merupakan salah satu kain tenun ikat yang berasal dari pulau Bali. Kain Endek merupakan kain yang paling populer diantara jenis-jenis kain tenun khas Bali lainnya. Pada zaman dahulu, kain Endek Bali mempunyai makna simbolik yang sakral dan hanya boleh digunakan oleh raja, keturunan raja, dan tokoh-tokoh agama

Di era modern ini, kain Endek sudah banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kain Endek Bali memiliki berbagai jenis corak motif. Pada umumnya jenis corak dan motif ini diadaptasi dari bentuk flora-fauna, kisah pewayangan, dan mitologi-mitologi dalam kehidupan umat Hindu di Bali. Dari bentuk tersebut terciptalah jenis-jenis pilihan corak motif yang bermacam-macam, diantaranya:

A. Motif Endek Patra

Motif Endek Patra memiliki corak yang rumit dan memiliki makna sakral dan istimewa. Pada zaman dahulu, hanya raja-raja atau orang yang memegang kekuasaan yang sering menggunakan motif Endek ini.



Gambar 2. 9 Kain Endek Patra
Sumber: <https://www.ecwid.com/>

B. Motif Endek Encak Saji

Motif Endek Encak Saji merupakan motif yang paling mudah ditemukan di pasaran saat ini. Biasanya dipilih untuk upacara-upacara keagamaan dalam masyarakat Hindu di Bali misalnya sebagai sarana persembahan, atribut suci di pura, maupun keperluan adat-istiadat.



Gambar 2. 10 Kain Endek Encak Saji
Sumber: <https://tetamian.com/>

C. Motif Endek Rang-Rang

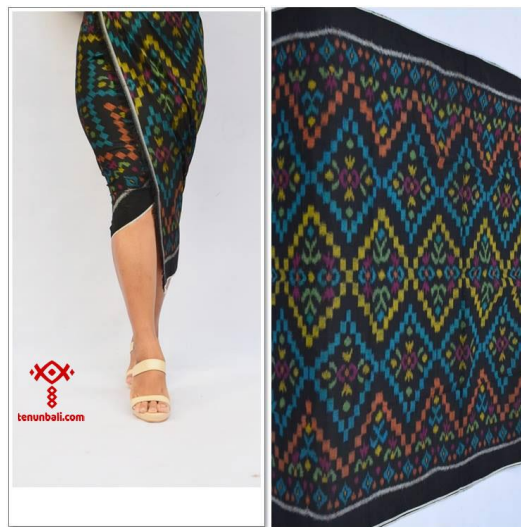
Motif Endek Rang-Rang ini biasa ditemukan pada kerajinan-kerajinan khas masyarakat daerah Nusa Penida, Bali yaitu kerajinan Endek Cepuk. Ciri khas tampilan coraknya berbentuk garis zig-zag dengan berbagai kombinasi warna yang cerah seperti merah, oranye, kuning, atau ungu.



Gambar 2. 11 Kain Endek Rang-Rang
Sumber: <https://tetamian.com/>

D. Motif Endek Wajik Ukir

Motif Endek Wajik Ukir ini sering dipakai pengerajin kain Endek di daerah Klungkung, Bali. Jenis corak motif ini memiliki tampilan yang modis dan cantik, sering dipilih sebagai bahan untuk seragam Endek kemeja atau dress kantor.



Gambar 2. 12 Kain Endek Wajik Ukir
Sumber: <https://tenunbali.com/>

E. Motif Endek Jumputan

Motif Endek Jumputan ini memiliki tampilan yang sederhana. Corak motif ini dibuat dengan Teknik jumput, dimana sebuah kain diikat, lalu dicelupkan ke dalam zat warna yang sudah dilarutkan.

F. Motif Endek Wayang



Motif Endek Wayang memiliki pilihan warna yang tidak terlalu mencolok seperti hitam, merah hati, atau coklat. Dengan motif tokoh-tokoh pewayangan yang terlihat agak rumit dan padat.

2.3.4. Warna Khas Bali

Penggunaan warna-warna di Bali memiliki filosofi tertentu yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Berikut adalah beberapa contoh warna-warna yang sering dijumpai di Bali.

A. Warna Putih dan Kuning pada Wastra Bali

Wastra merupakan sebutan bagi sebuah kain yang melingkar menghiasi palinggih atau bangunan suci umat Hindu di Bali. Kombinasi warna yang paling sering digunakan pada wastra, yakni menggunakan kombinasi antara warna putih dan kuning. Di dalam konsep Dewata Nawasanga, putih merupakan simbol Dewa Iswara, penguasa arah timur. Sedangkan warna kuning merupakan simbol Dewa Mahadewa, penguasa arah barat. Keduanya pada hakikatnya adalah Siwa itu sendiri. Layaknya matahari yang terbit di timur dan tenggelam di barat, demikianlah kehidupan itu berlangsung.



Gambar 2. 13 Warna Putih dan Kuning pada Wastra Bali
Sumber: <https://gramho.com/>

B. Warna Poleng

Di Pulau Bali sering kita jumpai adanya kain kotak-kotak berwarna hitam putih yang dikenal dengan kain poleng. Kain ini bisa ditemukan di jalan-jalan, pohon besar, patung, gapura, dan tempat



ibadah umat Hindu Bali. Kata “poleng” dalam Bahasa Bali memiliki makna bercorak kotak-kotak seperti papan catur. Kain poleng dimaknai sebagai symbol Rwa Bhineda, yang merepresentasikan dua sifat yang berlawanan yang dilambangkan dengan warna hitam dan putih. Konsep ini melambangkan keseimbangan alam seperti adanya atas dan bawah, kanan dan kiri, pagi dan malam, benar dan salah, baik dan buruk, dan lain-lain. Penyematan kain poleng terhadap objek- objek tertentu pada pohon besar atau patung dipercaya sebagai tempat bersemayam bagi sosok-sosok yang dapat menghitam-putihkan kehidupan di dunia.



Gambar 2. 14 Kain Poleng Rwa Bhineda
Sumber: <https://pelajarindo.com/>

Ada ragam jenis yang termasuk bagian dari kain poleng selain kain poleng Rwa Bhineda yaitu kain poleng Sudhamala yang memiliki tambahan warna abu-abu. Sehingga pada motif ini, terdapat tiga warna pada motifnya yaitu warna hitam, putih dan abu-abu. Warna abu-abu memiliki makna sebagai perantara dan penyeimbang antara warna hitam dan putih.



Gambar 2. 15 Kain Poleng Sudhamala
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Kemudian ada kain poleng Tridatu yang memiliki tiga warna penyusun yaitu hitam, putih dan merah. Ketiga warna ini melambangkan ajaran Triguna, yaitu ajaran tentang tiga sifat yang memengaruhi manusia. Warna putih melambangkan sifat ketenangan dan kebijaksanaan. Warna hitam melambangkan sifat terhambat dan kemalasan. Sedangkan warna merah dianggap sebagai sikap berenergi dan dinamis. Ketiga warna ini juga melambangkan Dewa Tri Murti. Warna merah sebagai simbol penciptaan atau Dewa Brahma. Warna hitam melambangkan pemeliharaan atau Dewa Wisnu. Warna hitam melambangkan peleburan atau Dewa Siwa.



Gambar 2. 16 Kain Poleng Tridatu
Sumber: <http://indonesiawowbanget.blogspot.com/>

Secara umum, ketiga jenis kain poleng ini tetap memiliki satu fungsi yang sama yaitu menggambarkan kehidupan dan memberikan pesan kepada manusia agar menjaga keseimbangan sesuai dengan filosofi yang dimilikinya.



2.4. Konsep Kontemporer

2.4.1. Sejarah Gaya Kontemporer

Gaya kontemporer mulai berkembang sekitar awal 1920-an yang dimotori oleh sekumpulan arsitektur Bauhaus School of Design di Jerman. Mereka merespon kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang dunia. Gaya kontemporer dalam seni bangunan sendiri mulai berkembang pesat pada tahun 1940-1980an.

Istilah arsitektur kontemporer mengacu pada gaya bangunan saat ini. Dalam bidang arsitektur, kontemporer dan modern tidak memiliki makna yang sama. Modern mengacu pada arsitektur modernis yang ada pada awal hingga pertengahan abad 20. Kontemporer pada dasarnya adalah gaya desain yang sedang up to date atau sedang diproduksi pada masa sekarang. Kontemporer bersifat dinamis dan tidak terikat oleh suatu era. Sebaliknya, modern pada dasarnya menandakan sebuah era setelah era tradisional atau pra-industri. Desain yang kontemporer menampilkan gaya yang lebih baru. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan suatu desain yang lebih segar dan berbeda. Kontemporer juga menyajikan kombinasi gaya, seperti modern kontemporer, klasik kontemporer, rustic kontemporer, dan lainnya. (arsitag.com)

2.4.2. Karakteristik Laggam Kontemporer

Berikut adalah ciri karakteristik yang dapat dijadikan acuan desain interior bergaya kontemporer:

a. Pencahayaan yang Maksimal

Desain interior kontemporer saat ini sudah tidak menggunakan jendela kecil dan dekoratif umumnya. Jendela dan bukaan yang besar merupakan hal yang lazim ditemukan pada produk-produk desain kontemporer.



Gambar 2. 17 Contoh Pencahayaan Alami yang Maksimal pada Museum
Sumber: <https://www.architonic.com/>

b. Pemilihan Warna Netral dan Metalik dengan Sedikit Sentuhan Warna Kontras

Penggunaan warna-warna netral seperti putih, hitam, dan grayscale merupakan salah satu ciri dari desain kontemporer. Penggunaan tone warna ini juga terkadang dipadupadankan dengan aksen warna kontras seperti merah, kuning, biru, dan warna lainnya untuk hadirkan kesan lebih artistik dan dinamis.



Gambar 2. 18 Contoh Penggunaan Warna Netral pada Museum
Sumber: <https://www.designboom.com/>



c. Penggunaan Material yang Natural

Berbicara mengenai penggunaan material, material-material natural dan alami seperti kayu, beton, besi yang tidak diberikan finishing juga kerap diaplikasikan pada desain kontemporer. Material organik seperti batu-batu alam, berbagai jenis tekstil, dan panel-panel kayu daur ulang juga bisa jadi alternatif.



Gambar 2. 19 Contoh Penggunaan Material Alami pada Museum
Sumber: <http://www.archdaily.com/>

d. Menjadikan Karakter Asli Material sebagai Finishing

Desain Kontemporer bisa dikatakan lebih menghargai karakter asli dari material. Hal ini bisa dilihat dari penggunaan tekstur asli dari material mentah sebagai bagian dari desain kontemporer tanpa memberikan finishing tambahan. Jadi, elemen-elemen unfinished merupakan salah satu karakter umum dari desain bergaya kontemporer.



Gambar 2. 20 Contoh Penerapan Karakter Asli Material sebagai Finishing
Sumber: <http://www.archdaily.com/>



e. Elemen Garis yang Sederhana namun Dekoratif

Untuk eksterior pada desain kontemporer, elemen garis akan sangat sering digunakan. Eksplorasi elemen garis sebagai dekorasi lebih sering digunakan dibandingkan ornamen-ornamen klasik.

f. Pengaplikasian Teknologi

Untuk eksterior pada desain kontemporer, elemen garis akan sangat sering digunakan. Eksplorasi elemen garis sebagai dekorasi lebih sering digunakan dibandingkan ornamen-ornamen klasik. (dekoruma.com)



Gambar 2. 21 Pengaplikasian Teknologi pada Museum
Sumber: <https://www.sixteen-nine.net/>

2.5. Konsep Interaktif

Menurut KBBI, Interaktif memiliki arti bersifat saling melakukan aksi atau saling aktif. Interaktif yang dimaksud dalam perancangan ini adalah interaktif yang berkaitan dengan multimedia. Menurut Munir (2012), yang dimaksud dengan multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada pengguna. Pemanfaatan multimedia interaktif ini sangatlah banyak, diantaranya adalah untuk media pembelajaran.

Menurut Green dan Brown (dalam Munir, 2012), ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu, Teks, Grafik, Audio, Video, dan Animasi. Berikut adalah beberapa alasan mengapa dalam proses pembelajaran perlu adanya dukungan dari multimedia interaktif:



- a. Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.
- b. Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera
- c. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap.
- d. Proses pembelajaran lebih praktis dan terkendali.
- e. Menghemat waktu, biaya, dan energi.

2.6. Studi Pencahayaan

Sebagai ruang yang memamerkan benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan seni yang tinggi museum harus diberikan pencahayaan yang baik guna menonjolkan karakter dari benda-benda tersebut. Pencahayaan alami atau buatan pada museum dapat menimbulkan kerusakan pada berbagai material benda koleksi. Batu, logam, dan keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya, tetapi bahan-bahan organik, seperti pada tekstil, kertas, koleksi ilmu hayat, sangat peka terhadap cahaya tersebut.

Cahaya merupakan suatu bentuk elektromagnetik, memiliki dua jenis radiasi, yang terlihat dan tidak terlihat. Di antara sekian banyak radiasi, maka radiasi ultraviolet dan infra merah tidak terlihat oleh mata kita. Unsur ultraviolet sangat membahayakan bagi benda-benda koleksi dan dapat menimbulkan berbagai perubahan baik pada bahan maupun warna. Sekalipun ultraviolet itu sebenarnya sudah banyak terserap oleh bumi, namun lampu-lampu listrik pun mengeluarkan radiasi ultraviolet, dan dalam penggunaannya sebagai alat penerangan dalam ruang pameran museum perlu adanya modifikasi dan iluminasi untuk mengurangi radiasi ultraviolet tersebut (Sutaarga, 1989: 72).

2.5.1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai sumber pencahayaan, sinar matahari mempunyai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan bukaan pada sebuah ruangan berupa jendela, ventilasi, dan pintu. Melalui bukaan tersebut memungkinkan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sumber



cahaya matahari sebagai sumber pencahayaan alami dapat mengurangi biaya operasional.

Memasukkan cahaya langsung ke dalam ruangan pameran perlu diperhatikan akibat-akibatnya, karena benda-benda organik tertentu yang ada di museum tidak tahan akan intensitas cahaya dan radiasi tertentu pada batas di atas daya tahan. Oleh karena itu perlu adanya penghalang. Hal yang perlu untuk diketahui dalam masalah ini bahwa pada cahaya alam atau matahari, juga cahaya lampu terdapat radiasi dan intensitas yang tidak terbatas frekuensinya. Antara lain yang merusak terhadap benda organik ialah radiasi Ultra Violet. Cahaya asli yang berasal dari matahari ini biasanya masuk melalui jendela dan merupakan cahaya yang tidak terkontrol dan berkisar dari pagi sampai gelap. Suatu hal yang ideal adalah bila ruangan-ruangan pameran di setiap museum itu tidak memiliki jendela. agar seluruh tata cahaya dalam ruang pameran tersebut dapat diatur dengan cahaya buatan. (Depdikbud, 1994)

2.5.2. Pencahayaan Buatan

A. Sistem Pencahayaan Buatan pada Museum

1. *General lighting* (Sistem Pencahayaan Merata)

General lighting memberikan iluminasi yang seragam pada keseluruhan ruang pameran sehingga mendapat kondisi visual yang merata. Dengan sistem ini, perletakan titik cahaya ditempatkan secara merata pada bidang plafon. Penggunaan sistem ini akan membantu dalam penciptaan suasana ruang pameran yang diinginkan secara umum.

2. *Localised lighting* (Sistem Pencahayaan Terarah)

Localised lighting digunakan untuk menonjolkan suatu objek terutama pada ruang pameran. Pencahayaan dengan sistem ini dilakukan dengan mengarahkan sumber cahaya ke arah objek. Sumber cahayanya sendiri menggunakan lampu dengan reflektor atau armatur khusus.

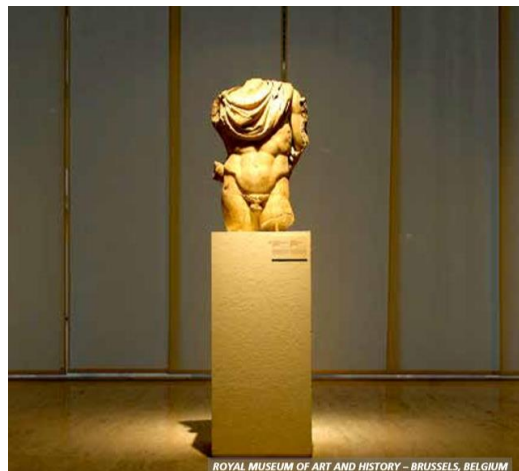


B. Teknik Pencahayaan Buatan pada Museum

Teknik pada desain pencahayaan buatan merupakan hal-hal yang berhubungan dengan tata letak lampu dan armaturnya agar menghasilkan efek cahaya yang diinginkan. Untuk ruang pameran pada museum sendiri menggunakan teknik-teknik antara lain (Egan dalam Winaya, 2010):

1. *Highlighting*

Highlighting merupakan teknik yang digunakan untuk menciptakan pencahayaan dengan memberikan sorotan cahaya pada objek-objek tertentu yang dianggap istimewa dalam lingkungan sekitarnya yang lebih rendah intensitas cahayanya. Pada penataan objek-objek pameran dalam suatu museum, setiap objek diberikan pencahayaan lebih agar dapat langsung terlihat dengan jelas objek yang dipamerkan. Dengan menggunakan teknik ini, maka objek dapat terlihat lebih kontras dan mendapatkan kesan yang lebih menarik.



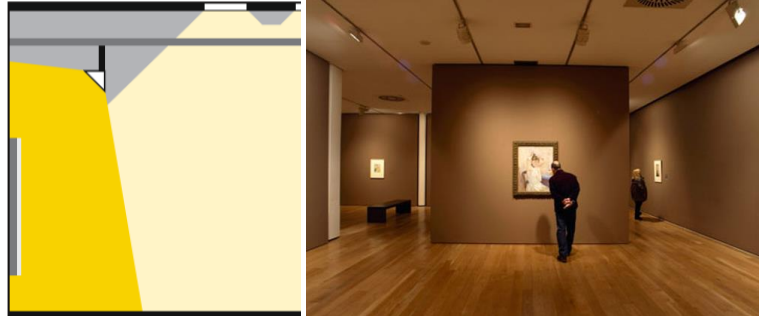
Gambar 2. 22 Contoh *Highlighting*
Sumber: pinterest.com (2019)

2. *Wall Washing*

Wall washing adalah teknik pencahayaan dengan memberikan pelapisan pencahayaan pada bidang dinding sehingga dinding terlihat dilapisi secara merata dengan efek cahaya. Dengan teknik ini, dinding akan terkesan maju atau mendekati pengamatnya sehingga cocok untuk diterapkan pada ruang-



ruang yang berdimensi besar. Hal ini biasa dilakukan agar tidak terdapat kesan monoton dalam penataan objek pameran di museum.



Gambar 2. 23 Contoh Wall Washing
Sumber: pinterest.com (2019)

3. *Beam Play*

Beam play adalah teknik pencahayaan dengan memanfaatkan sorotan cahaya dari suatu sumber sebagai elemen visual. Pada teknik ini dapat digunakan bidang tangkap tertentu untuk memperlihatkan efek sorotan cahaya tersebut. pencahayaan ini memberikan kesan yang lebih dramatis pada museum. Pengolahan suasana tidak hanya terfokus pada bagaimana objek pameran dapat tampil sebaik mungkin akan tetapi juga bagaimana ruang tersebut dapat memberikan suasana yang sesuai dengan lingkup dari museum itu sendiri.
<https://www.elektra.com.mt/>



Gambar 2. 24 Contoh *Beam play*
Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2019)

4. *Back Lighting*

Back lighting merupakan teknik pencahayaan buatan dengan memposisikan objek diantara bidang tangkpa cahaya dengan mata sehingga objek terlihat sebagai bentuk bayangan. Dalam penggunaan teknik ini, perlu diperhatikan derajat intensitas cahaya yang digunakan agar tidak menimbulkan kesilauan bagi pengamatnya. Hal-hal yang ditonjolkan dengan teknik ini adalah objek itu sendiri. Namun, warna, *finishing*, *detail*, dan karakteristik dari objek akan tersamarkan oleh kegelapan. *Back lighting* juga dapat digunakan sebagai pencahayaan dari dalam, sehingga benda pameran terlihat bersinar dan terlihat terang dari belakang.

5. *Down Lighting*

Teknik ini merupakan teknik pencahayaan dengan cahaya lampu yang mengarah langsung ke bawah (vertikal). *Down lighting* sangat baik diterapkan pada ruangan yang tinggi dan dapat menggunakan lampu yang sorotan cahayanya kuat. Biasanya teknik ini digunakan sebagai pencahayaan merata

pada penataan pencahayaan suatu museum. Seringkali di dalam museum, langit-langit ruangan sangat tinggi sehingga penggunaan jenis lampu dengan teknik *down lighting* cukup sering digunakan.



Gambar 2. 25 Contoh *Down Lighting*
Sumber: pinterest.com (2019)

C. Standar Pencahayaan Buatan pada Museum

Standar iluminasi pencahayaan secara umum adalah 200 lux. Sedangkan, untuk benda-benda yang dipamerkan dapat dikelompokkan berdasarkan tingkat kepekaannya terhadap cahaya.

Tabel 2. 2 Standar iluminasi pencahayaan pada koleksi

No.	Objek	Standar iluminasi
1.	Objek yang tidak sensitif terhadap cahaya, seperti: metal, batu-batuan, kaca patri, akrilik, dll.	Tidak terbatas, tetapi 300 lux sudah mencukupi
2.	Lukisan cat minyak, kayu, miniature lilin.	150 lux
3.	Lukisan cat air, barang cetakan, anyaman/ permadani/ tenunan.	50 lux

2.7. Studi Penghawaan

Penghawaan dalam museum dipengaruhi oleh dua faktor yaitu temperatur dan tingkat kelembaban. Temperatur adalah faktor paling sedikit penyebab kerusakan lingkungan tapi penting dalam mengontrol tingkat kelembaban.

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bisa melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan



rendah pada sisi lainnya (Cross Ventilation). Sedangkan untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC karena dapat mengatur temperatur dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tentunya tergantung oleh bahan objek pameran tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak (Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications, hal 34.)

Perlunya diperhatikan mengenai pengaturan udara dalam rangka pameran ini adalah supaya sirkulasi udara dalam ruangan tetap konstan, teratur sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Dalam pameran tetap, dapat dipasang alat dehumidifier agar kelembaban udara bisa dikurangi sampai sekitar 40 - 60%. Mengenai temperatur udara hendaknya dapat diturunkan sekitar 20 - 25%. (Depdikbud, 1994)

2.8. Studi Keamanan

Sistem keamanan pada museum sangat penting dan harus diterapkan guna meningkatkan keamanan dan kenyamanan para pengunjung maupun pengelola museum. Dengan sistem keamanan yang terintegrasi akan sangat membantu menjaga museum dari bahaya. Sistem keamanan yang diperlukan antara lain:

A. *Security*

Sistem keamanan area museum mulai dari para tim keamanan yang berpatroli baik di luar ataupun di dalam Gedung, dan selalu memeriksa siapapun yang masuk ke area museum dengan cara pengecekan barang bawaan. Semakin siaga tim keamanan maka semakin baik pula tingkat keamanan dari gedung tersebut.

B. *CCTV (Closed Circuit Television)*

Karena tim keamanan pada umumnya tidak biasa berjaga-jaga di setiap sudut ruangan maka diperlukan sistem keamanan elektronik berupa CCTV yang merupakan alat rekam yang dapat menampilkan gambar berupa video dan berfungsi sebagai alat untuk memonitor keadaan ruang yang ditampilkan melalui layar televisi. Alat ini dipasang pada ceiling yang diletakkan di sudut

ruangan dan diletakkan pula di beberapa area untuk mengawasi aktivitas para pengunjung.

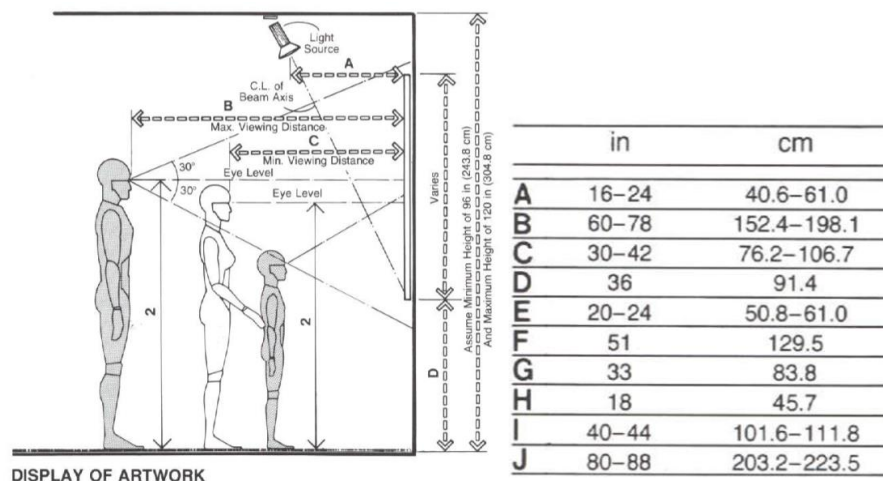
C. Perangkat Pengaman Koleksi

Perangkat keamanan elektronik yang digunakan pada museum antara lain:

1. Control panel, sebagai pusat dari semua kegiatan suatu sistem pengaman elektronik
2. Kontak magnetic, alat ini akan bekerja jika jendela, pintu, dan vitrin rusak maka alarm akan berbunyi
3. Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau vitrin memperoleh getaran yang tidak normal.
4. Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah.
5. Sensor infra merah pasif, sensor ini di buat untuk mendeteksi panas tubuh.
6. Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap bila terjadi kebakaran
7. Dual tone sounder, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan dalam ruangan.

2.9. Studi Anthropometri

2.9.1. Anthropometri Tata Letak Koleksi



Gambar 2. 26 Ukuran Standar Jarak Letak Koleksi

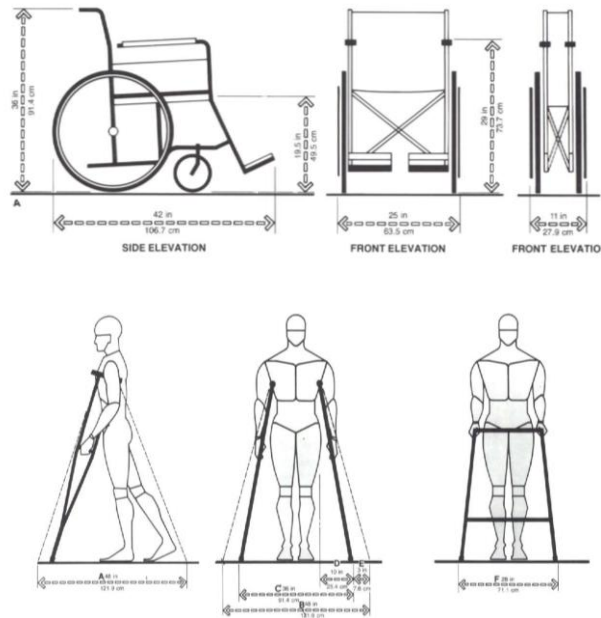
Sumber: Panero (1979)

Hal yang harus dipertimbangkan pada interior museum terutama di area pameran adalah standar ergonomi *display* koleksi. Ukuran



minimum atau presentil terkecil hingga maksimal adalah 90cm dari lantai. Selain itu jarak pendek antara karya dan mata pengunjung harus diperhatikan dengan ukuran minimal 80cm dan maksimal 200cm.

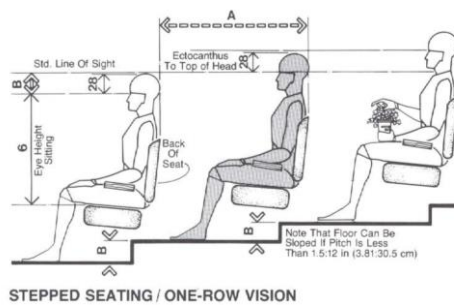
2.9.2. Anthropometri Ruang Gerak pada Difabel

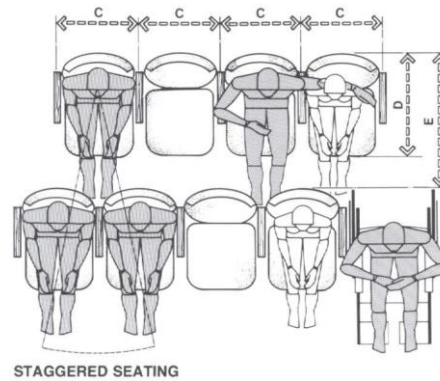


Gambar 2. 27 Ruang gerak pada difabel
Sumber: Panero (1979)

Kursi roda dan kruk bagi para penyandang difabel memerlukan jarak bersih guna pergerakannya dan memerlukan akses yang khusus agar dapat digunakan.

2.9.3. Anthropometri pada Teater





Gambar 2. 28 Antropometri pada teater

Sumber: Panero (1979)

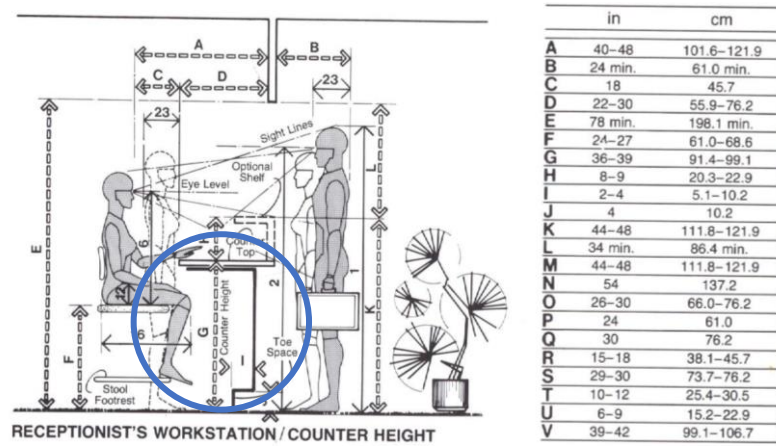
2.9.4. Anthropometri Resepsionis

Ada dua hal yang perlu diperhatikan pada area resepsionis, yaitu alur sirkulasi orang lewat dan meja resepsionis itu sendiri. Meja kerja resepsionis sebaiknya memiliki ketinggian 73,7 - 76,2cm (lingkaran merah pada gambar 2.30), sementara untuk counter sebaiknya lebih tinggi 25,4-30,6cm dari meja kerja resepsionis (lingkaran biru pada gambar 2.29). Counter harus lebih tinggi untuk memudahkan ketika tamu yang datang mengisi formulir atau sekadar bertanya.

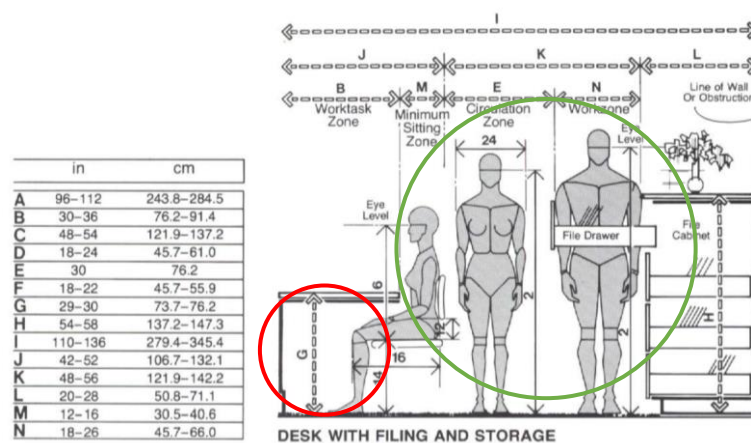
Pada area resepsionis harus disediakan standing zone dan circulation zone bagi tamu. Lebar minimal standing zone adalah 51cm, dan lebar minimal circulation zone adalah 75,1cm. Selain itu apabila terdapat rak pada bagian belakang meja resepsionis setidaknya harus



disediakan lebar minimal 76,2cm untuk sirkulasi dan 45,7cm untuk area kerja (lingkaran hijau pada gambar 2.30)



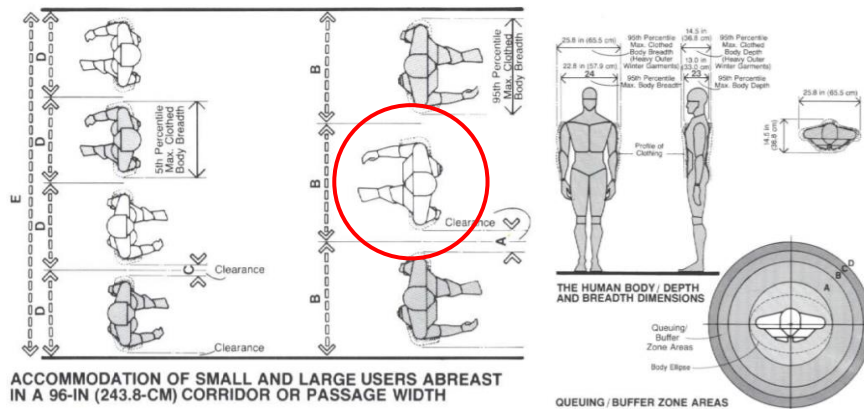
Gambar 2. 29 Antropometri pada area resepsionis
Sumber: Panero (1979)



Gambar 2. 30 Anthropometri Meja dengan Rak
Sumber: Panero (1979)



2.9.5. Anthropometri Sirkulasi Area Pameran

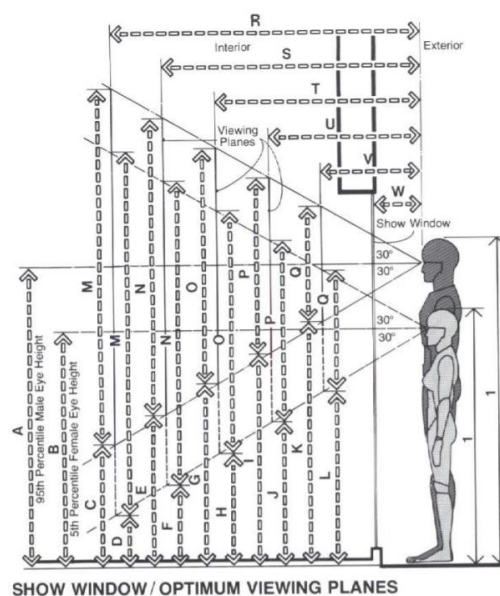


Gambar 2. 31 Sirkulasi Area Pameran
Sumber: Panero (1979)

Area sirkulasi yang ada di dalam ruang pameran berbeda dengan ruang lainnya, karena di dalam area pameran harus memperhatikan ergonomic penataan koleksi dan memperkirakan jarak nyaman antara pengunjung satu dengan yang lainnya.

Jarak yang harus diperhatikan antar pengunjung dibagi menjadi empat zona yaitu, touch zone, no-touch zone, personal zone, dan circulation zone. Pada jalur sirkulasi diperlukan minimal lebar 250cm untuk tiga orang untuk menciptakan no-touch zone guna meningkatkan kenyamanan.

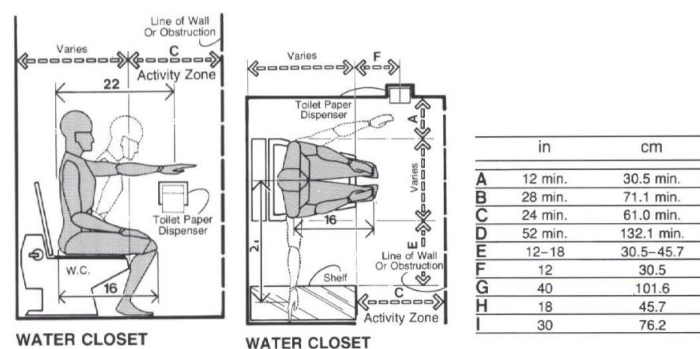
2.9.6. Anthropometri Viewing Planes





Peletakan koleksi pada ruang pameran harus diperhatikan untuk menunjang kenyamanan pengunjung. Jika jarak pandang antara pengunjung dan koleksi sekitar 90cm (U) maka tinggi koleksi dari lantai sekitar 120cm (I) dengan tinggi koleksi sekitar 105cm (P) untuk jarak pandang pengunjung laki-laki (persentil ke 95). Sedangkan untuk pengunjung wanita (persentil ke-5) maka tinggi koleksi dari lantai sekitar 72cm (H) dengan tinggi koleksi 91cm (O), keduanya memiliki sudut pandang mata total 60°.

2.9.7. Toilet



Gambar 2. 32 Antropometri pada toilet
Sumber: Panero (1979)

Gambar di atas merupakan gambar tampak atas dan samping dari antropometri toilet, dimana zona aktivitas minimal 61,0 cm.

2.10. Studi Eksisting: Museum Subak

2.10.1. Sejarah Museum Subak

Sejak adanya usaha pertanian di Bali, sistem pengaturan air telah dilaksanakan oleh para petani yang tergabung dalam Lembaga tradisional Subak, yang tumbuh berkembang secara swadaya berdasarkan jiwa kekeluargaan dan gotong royong yang murni. Dalam perkembangan selanjutnya subak yang mandiri mempunyai peranan yang sangat berarti dalam mensukseskan program pembangunan terutama dalam usaha meningkatkan produksi pangan dan pelestarian lingkungan serta sumber-sumber air. Oleh karena itu kehidupan dan keberadaan subak sebagai warisan budaya bangsa perlu dilestarikan. Pada tanggal 17 Agustus 1975, I Gusti Ketut Kaler, pakar adat dan agama dari Kanwil Departemen Agama



Provinsi Bali, mencetuskan gagasan melestarikan Lembaga adat subak sebagai warisan budaya bangsa yang luhur.

Subak yang ada sejak zaman dahulu (Abad XI) dan berkembang hingga kini, masih menempatkan jati diri dengan ciri khas kemandirian atas landasan dari subak yaitu “Paras-Paros Sarpa Naya Selulung Subayan Taka” (saling memberi dan menerima/ berat sama dipikul ringan sama dijinjing) dan “Tri Hita Karana”, tiga penyebab kebahagiaan (Tuhan, manusia, dan alamnya). Dengan pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi, tidak bisa dipungkiri perkembangan itu berpengaruh terhadap kehidupan subak baik secara fisik maupun sosialnya. Bila hal ini terjadi, dalam waktu singkat berbagai peralatan tradisional berganti, dan akan sulit dilacak dan dihimpun kembali peralatan yang berjasa dalam kehidupan subak itu, karena telah berganti dengan alat-alat modern.

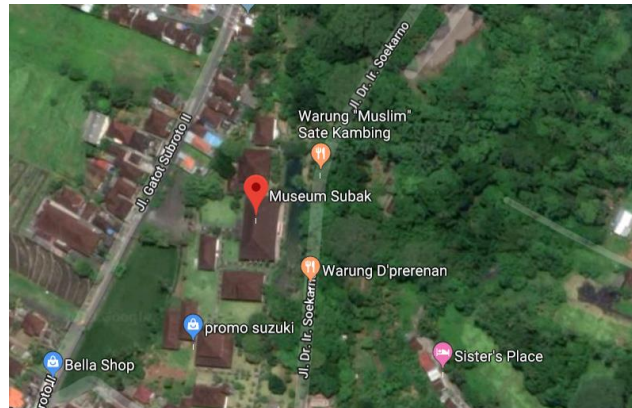
Atas dasar itulah muncul gagasan untuk mempertahankan salah satu wilayah subak yang masih asri lestari untuk dijadikan semacam cagar budaya. Di samping dipertahankan sebagai cagar budaya, di tempat itu dibangun pula tempat penyimpanan alat atau peralatan dan benda-benda yang ada kaitannya dengan usaha tani serta kehidupan subak, termasuk di dalamnya dibangun rumah tradisional petani yang mengikuti segala aturan asta bumi dan asta kosala-kosali, serta tata ruang dan tata letak menurut tradisi masyarakat di Bali. Gagasan itu disebut “Cagar Budaya Museum Subak”, yang selanjutnya bernama “Museum Subak”.

Pada musim tanam tahun 1979, subak Rejasa memperoleh juara I Supra-insus tingkat nasional, dalam prestasinya meningkatkan produksi pertanian. Berhubung dengan hal tersebut, Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bali saat itu, Prof. Ida Bagus Mantra, mempunyai gagasan untuk mendirikan Museum Subak di Desa Banjaranyar, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan. Dipilihnya daerah Tabanan, karena memiliki jumlah subak terbanyak dan terluas arealnya, sehingga disebut juga sebagai lumbung padinya Bali. Museum Subak diresmikan oleh Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bali, Prof. Ida Bagus Mantra, tanggal 13 Oktober 1981.



2.10.2. Lokasi Museum Subak

Museum Subak terletak di Jalan Gatot Subroto, Desa Sanggulan, Kecamatan Kediri, kabupaten Tabanan. Jarak tempuh ke lokasi kira-kira 25km dari Kota Denpasar dan kurang lebih 55 menit perjalanan dari Bandara Ngurah Rai Bali.



Gambar 2. 33 Lokasi Museum Subak
Sumber: maps.google.com (2019)

2.10.3. Fasilitas Museum Subak

Museum Subak terdiri atas dua bagian, yaitu museum induk dan museum terbuka. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua bagian tersebut:

A. Museum Induk

Museum Induk terdiri atas:

1. Ruang Administrasi

Ruang Administrasi berfungsi sebagai pusat informasi serta data administrasi tentang Museum Subak dilengkapi dengan sebuah perpustakaan.

2. Ruang Pameran Tetap

Ruang pameran tetap berfungsi sebagai ruang untuk pameran dan penyajian benda-benda yang mempunyai nilai seni budaya, dilengkapi dengan informasi dan ilustrasi yang dihadirkan dalam panel dan maket, dimulai dari proses penyiapan lahan sampai nasi yang dapat dimakan.



3. Ruang Audio-Visual

Ruang audio-visual berfungsi sebagai sarana penayangan film documenter mengenai subak.

B. Museum Terbuka

Museum terbuka sebagai visualisasi sistem irigasi subak yang diwujudkan dalam “subak mini”, yang dipakai sebagai peragaan kegiatan subak. Mulai dari sistem irigasi, sampai proses kegiatan petani di sawah.

2.10.4. Data Koleksi Museum Subak

Museum Subak memiliki sejumlah koleksi berupa alat-alat pertanian yang berkaitan dengan Subak, dimulai dari proses penyiapan lahan sampai nasi dapat dimakan. Koleksi tersebut dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

- A. Kelompok alat-alat untuk merabas hutan/semak-semak guna membuka sawah baru seperti: kandik, kapak, panyong, gergaji, caluk dan patil
- B. Kelompok alat-alat untuk membuat saluran air/irigasi seperti: panyong, tajak, siku-siku, penganjing duhur, penganjing dasar, dan keranjang.
- C. Kelompok alat-alat yang berfungsi sebagai pengolah tanah seperti: cangkul, tenggala/bajak, lampit/garu, tulus, grinding
- D. Kelompok alat-alat untuk pembenihan dan penanaman padi berupa: suwah bulih, penjepitan bulih, arit/sabit, dan tempeh.
- E. Kelompok alat-alat untuk memelihara tanaman padi seperti: kiskis, pengerondoan (alat pembersih rumput pada sela-sela tanaman padi), kepuakan, pindekan, lelakut.
- F. Kelompok alat-alat untuk panen seperti: arit/sabit, anggapan/ani-ani, penatapan, pengeret, dll.
- G. Kelompok alat untuk mengukur hasil panen seperti: sanan, pega dan cekar
- H. Kelompok alat-alat untuk mengolah padi seperti: luu, lesung nyiru dan sisi.



Tabel 2. 3 Data koleksi Museum Subak

Nama Koleksi	Material	Ukuran	Fungsi
Sejarah Subak			
Purana Sri	Lontar	Kecil	Petunjuk bercocok tanam
Purana Sri Markandya	Lontar	Kecil	Sumber sejarah subak
Babad kawitan Agama Hindu	Lontar	Kecil	Sumber sejarah subak
Prasasti Raja Purana	Tembaga	Kecil	Catatan tertulis riwayat raja-raja
Prasasti Pandak Bandung	Tembaga	Kecil	Catatan instruksi raja
Prasasti Timpag	Lontar	Kecil	Catatan peraturan raja mengenai pengembangan irigasi
Piranti Organisasi Subak			
Prasasti pamecagan maspahit	Tembaga	Kecil	Naskah
Pemasih	Lontar	Kecil	Daftar hadir
Awig-awig	Lontar	Kecil	Peraturan subak
Wurak	Bambu	Sedang	Alat ronda
Kulkul	Kayu	Sedang	Alat komunikasi
Janggi	Tempurung kelapa	Kecil	Alat mengukur waktu
Besek	Bambu	Kecil	Tempat pemasih
Bokor	Kayu	Kecil	Tempat cane
Pembukaan Lahan Pertanian			
Kandik	Besi, kayu	Sedang	Memotong akar pohon
Caluk	Besi, kayu	Sedang	Merabas semak
Gergaji Penebihan	Besi, kayu	Sedang	Mengiris batang kayu untuk dijadikan papan
Gergaji Pengeleng	Besi, kayu	Sedang	Memotong kayu
Patil	Besi, kayu	Sedang	Memotong akar pohon
Kandik	Besi, kayu	Sedang	Memotong akar pohon
Kapak	Besi, kayu	Sedang	Memotong kayu
Pembangunan Jaringan Irigasi			
Penganjing dasar	Kayu	Kecil	Mengukur beda tinggi dasar terowongan
Penganjing duhur	Kayu	Kecil	Mengukur beda tinggi dua titik tertentu di atas permukaan tanah
Panyong	Besi, kayu	Sedang	Menggali terowongan
Tajak	Besi, kayu	Sedang	Alat menggali
Siku-siku	Kayu	Kecil	Membuat siku



Indik empelan	Lontar	Kecil	Panduan membuat bendungan dan awungan
Prasana Irigasi			
Kluwung	Batang pinang	Sedang	Menyalurkan air di bawah jalan
Tembuku	Kayu	Sedang	Bangunan pembagi air
Sakralisasi Air			
Kumba	Tanah liat	Kecil	Tempat air suci
Tatakan Kumba	Lidi janur	Kecil	Alas kumba
Dulang	Tanah liat	Kecil	Tempat sajen
Ingka	Lidi janur	Kecil	Tempat sajen
Saab	Lontar	Kecil	Penutup sajen
Kalender			
Tika	Kayu	Kecil	Pedoman melakukan aktivitas hidup bertani
Pengolahan Tanah			
Tambah	Besi, kayu	Sedang	Mengolah tanah
Sorok	Besi, kayu	Sedang	Membersihkan rumput di teras sawah
Tulud/ peed	Kayu	Besar	Meratakan tanah sebelum ditanami padi
Penampad	Besi, kayu	Sedang	Membersihkan rumput di pematang sawah
Tenggala	Besi, kayu	Besar	Membajak tanah sawah
Lampit/ garu	Besi, kayu	Besar	Menggaru dan meratakan tanah setelah dibajak
Grinding	Kayu	Besar	Meratakan tanah setelah dibajak
Pembibitan Padi			
Capil Klukuh	Kelopak pohon pinang	Kecil	Melindungi diri dari terik matahari dan hujan
Capil Upih	Daun enau	Kecil	Melindungi diri dari terik matahari dan hujan
Capil Bambu	Bambu	Kecil	Melindungi diri dari terik matahari dan hujan
Capil anyaman	Daun kelapa	Kecil	Melindungi diri dari terik matahari dan hujan
Menanam Padi			
Arit/ sabit	Besi, kayu	Sedang	Memotong benih padi sebelum ditanam
Penyepitan bulih	Bambu, kayu	Kecil	Meratakan/menjepit padi muda sebelum ditanam
Tempeh	Anyaman bambu	Sedang	Mengangkut benih
Suwuh bulih	Kayu	Sedang	Merapikan benih padi sebelum ditanam
Menyiangi dan Memupuk			



Kikis	Besi, bambu	Sedang	Membersihkan rumput diantara tanaman padi
Pengrondoan	Bambu, kayu	Sedang	Membersihkan rumput diantara tanaman padi
Alat-alat Menangkap Ikan			
Sepit lindung/ belut	Rotan, bambu	Kecil	Menangkap/ menjepit belut
Seser	Bambu	Kecil	Menangkap siput dan kepiting
Sugsug	Bambu	Kecil	Menangkap ikan di saluran air sawah
Dungki	Bambu	Kecil	Tempat ikan
Lobakan	Seng, kayu	Kecil	Penerangan menangkap ikan
Tumbak godogan	Besi	Sedang	Alat menangkap kodok
Bubu ikan	Anyaman bambu	Kecil	Menangkap ikan
Bubu lindung	Anyaman bambu	Kecil	Menangkap belut
Bubu udang	Anyaman bambu	Kecil	Menangkap udang
Menunggu Padi			
Kepuakan	Bambu	Sedang	Alat menghalau burung
Lelakut	Kelapa	Sedang	Alat menghalau burung
Panen			
Anggapan	Besi, kayu	Sedang	Memotong padi
Sanggah Dewa Nini	Bambu, padi	Sedang	Simbol Dewa
Penatapan	Kayu	Sedang	Meratakan/ merapikan ikatan padi
Pengeretan tali	Kayu	Sedang	Mengencangkan tali ikatan padi
Arit/ sabit	Besi, kayu	Sedang	Memotong padi
Tali bambu	Bambu	Kecil	Untuk mengikat padi
Pengangkutan dan Penyimpanan			
Pega	Bambu	Sedang	Alat menjungjung padi
Sanan	Batang pinang/ Bambu	Sedang	Memikul padi
Menumbuk Padi			
Nyiru	Anyaman bambu	Sedang	Menampi
Sidi, ayakan	Anyaman bambu	Sedang	Mengayak gabah
Lu tiying	Bambu, besi	Sedang	Alat menumbuk padi
Penarak	Bambu	Sedang	Tempat padi
Ketungan	Kayu	Sedang	Menumbuk padi
Lesung/ Mortar	Kayu	Besar	Menumbuk padi
Gabah Menjadi Beras			
Lesung	Kayu	Sedang	Menumbuk padi
Nyiru	Bambu	Sedang	Menampi gabah/ beras



Penarak	Bambu	Sedang	Perlengkapan ke pasar
Lu kayu	Kayu	Sedang	Alat tumbuk
Menakar Beras			
Patan	Tempurung kelapa	Kecil	Menakar beras
Cengklik	Tempurung kelapa	Kecil	Menakar beras
Dapur			
Cedok	Tempurung kelapa	Kecil	Mengambil air
Gebeh	Tanah liat	Kecil	Tempat air
Pisau	Besi, kayu	Kecil	Alat memotong
Talenan	Kayu	Kecil	Alas memotong
Penguligan basa	Batu	Kecil	Membuat bumbu
Paso	Tanah	Kecil	Mencuci beras
Pelangkah dapur	Kayu	Besar	Tempat makan
Caratan	Tanah	Kecil	Tempat air minum
Sok nasi	Anyaman bambu	Kecil	Tempat menyimpan nasi
Tikeh	Pandan	Sedang	Alas duduk
Alat Perlengkapan Makan			
Kawu	Tempurung kelapa	Kecil	Piring
Gahangan (dengan tutup)	Bambu	Kecil	Menyimpan makanan
Gahangan (tanpa tutup)	Bambu	Kecil	Menyimpan kawu

Sumber: Museum Subak (2019)

2.10.5. Data Non-Fisik Museum Subak

A. Visi Museum Subak

Terwujudnya Museum Subak yang berdaya guna dalam mendukung pelestarian Lembaga adat subak yang merupakan warisan budaya bangsa yang adiluhung

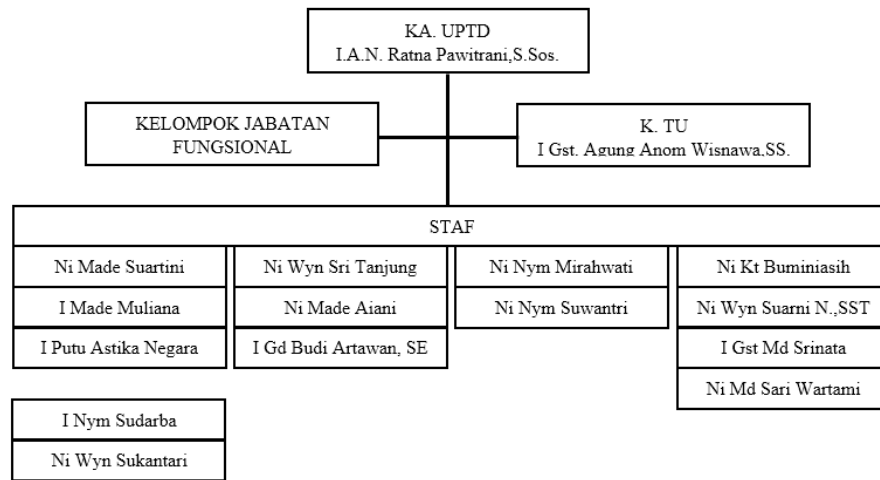
B. Misi Museum Subak

1. Menggali dan menghimpun berbagai benda dan data yang berkaitan dengan subak, termasuk yang sudah mempunyai nilai sejarah serta menyuguhkannya sebagai sarana studi atau penelitian.



2. Menyelamatkan, mengamankan, dan memelihara berbagai benda yang berkaitan dengan subak
3. Menyuguhkan sebagai bahan informasi, dokumentasi, serta media Pendidikan tentang subak sebagai Lembaga dan system irigasi.
4. Sebagai tempat rekreasi atau objek wisata.

C. Struktur Organisasi Museum Subak



Gambar 2. 34 Struktur organisasi Museum Subak
Sumber: Museum Subak (2019)

D. Data Kunjungan Museum Subak

Jumlah kunjungan wisatawan baik wisatawan nusantara maupun mancanegara yang datang ke obyek wisata Museum Subak dalam lima tahun terakhir menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Data Kunjungan Museum Subak

No.	Tahun	Pengunjung		Jumlah
		Wisnu	Wisman	
1.	2014	3.361	1.266	4.627
2.	2015	3.733	1.170	4.903
3.	2016	4.297	1.131	5.428



4.	2017	2.560	1.545	4.105
5.	2018	4.243	1.386	5.629

Sumber: Museum Subak (2019)

E. Waktu Operasional Museum Subak

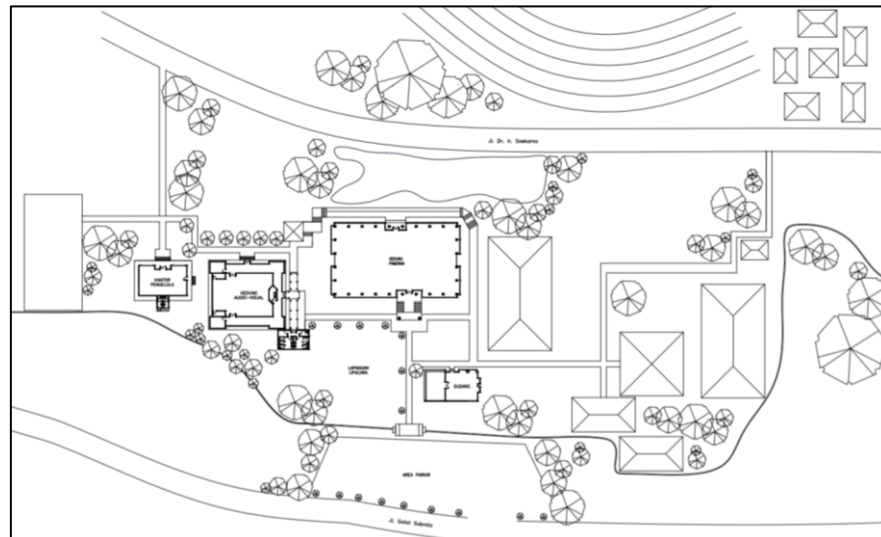
Tabel 2. 5 Waktu Operasional Museum Subak

Hari Senin s/d Kamis, Sabtu, Minggu	Jam 08.00 – 16.30 WITA
Hari Jumat	Jam 0.800 – 12.30 WITA
Hari Libur Nasional dan Hari Raya Hindu	TUTUP

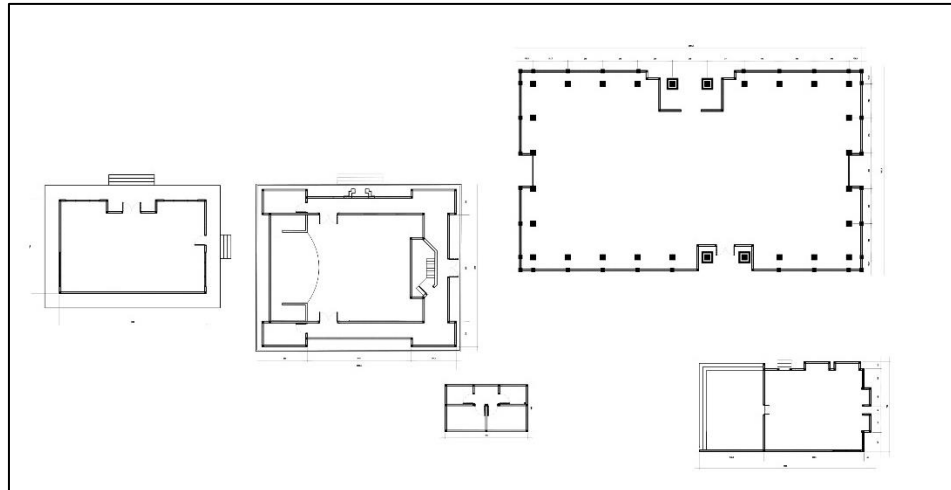
Sumber: Museum Subak (2019)

2.10.6. Analisa Denah Eksisting

Berikut adalah *site plan* dan denah eksisting Museum Subak yang akan digunakan pada perancangan.



Gambar 2. 35 Site Plan Museum Subak
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)





Gambar 2. 36 Denah Eksisting Museum Induk
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)





Museum Subak merupakan museum yang area-area bangunannya terpisah pisah dengan jarak yang cukup luas. Area yang akan di desain adalah bagian Museum Induk yang terdiri atas ruang administrasi, ruang pameran tetap, dan ruang audio-visual.

2.10.7. Analisa Ruang


Tabel 2. 6 Analisa Ruang

No.	Ruang/Area	Analisa Keadaan Ruang
1.	Area registrasi pengunjung 	Area registrasi pengunjung berada di satu area dengan perpustakaan dan kantor. Tidak ada sekat pembatas antar ruang.
2.	Area kantor pengelola 	Area kantor pengelola berada di satu area dengan perpustakaan dan area registrasi pengunjung. Tidak ada sekat pembatas antar ruang. Penataan meja kerja kurang tertata.



3.	<p>Area gudang penyimpanan koleksi</p> 	<p>Area ini kurang terawat, dan kekurangan storage penyimpanan</p>
4.	<p>Area tamu</p> 	<p>Tidak ada sekat antara area tamu dengan kantor, sehingga tamu sedikit terganggu.</p>
5.	<p>Area pameran tetap</p> 	<p>Area pameran tetap terlihat kurang terawat, dan ada beberapa diorama/ koleksi yang rusak.</p>
6.	<p>Area pameran temporeri</p> 	<p>Area pameran temporeri merupakan area yang serbaguna.</p>



7.	Ruang audio-visual 	Ruang yang berfungsi sebagai tempat untuk menonton video dokumenter tentang subak. Penataan kursi kurang optimal, yang membuat pandangan penonton di belakang terhalang oleh penonton di depannya.
----	--	--

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

2.11. Studi Pemandangan

2.11.1. Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (Munasain)

Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia yang sebelumnya merupakan Museum Etnobotani Indonesia (MEI), yang dicetuskan oleh Kepala LIPI pada saat itu yaitu Prof. Sarwono Prawirohardjo. Museum Etnobotani Indonesia ini terwujud dan diresmikan pada tanggal 18 Mei 1982 oleh Prof. Dr. Ing. B.J. Habibie yang pada saat itu menjabat sebagai Menristek.



Gambar 2. 37 Munasain
Sumber: kelanaku.com (2018)

Saat ini koleksi Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia berjumlah 1880 koleksi yang berasal dari Sabang sampai Merauke.



Museum ini memiliki tujuan sebagai media komunikasi interaktif dengan masyarakat mengenai pentingnya nilai-nilai sejarah alam dan pentingnya IPTEK untuk pembangunan berkelanjutan. Selain itu, museum ini juga memiliki tujuan untuk mempromosikan ilmu pengetahuan dengan menjadikan museum sebagai *science education facilities*.

2.11.2. Museum Geopark Batur

Museum Geopark Batur di Bali terletak di Jl. Raya Penelokan, Kintamani, Bangli, Provinsi Bali. Museum yang berada di selatan Gunung Batur ini menyajikan informasi geopark nasional dan geopark global. Ruang peragaan museum berdasarkan konsep geopark atau taman bumi, terdiri dari keanekaragaman geologi, hayati, dan budaya. Keanekaragaman geologi umumnya diisi oleh batuan produk letusan Gunung Batur.

Museum Geopark Batur ini memiliki 2 lantai. Pada lantai 1 terdapat lobby utama dan ruangan Keragaman Geologi. Pada lobby utama, terdapat diorama Gunungapi Batur. Diorama ini merupakan miniatur dari Gunungapi Batur dan Danau Batur dengan bentuk segi enam dengan ukuran 2,5 X 2 meter.



Gambar 2. 38 Lobby Utama dan Ruang Peragaan Lantai 1 Museum Geopark
Sumber: <http://museum.geology.esdm.go.id/museum-geopark-batur/>

Dalam gedung museum juga terdapat pos pengamatan Gunungapi Batur mengamati aktivitas vulkanisme terkini. Museum menyajikan



koleksi geodiversity dari sample produk letusan gunung batur dan beberapa sample dari gunungapi lain di Indonesia.

Pada lantai 2 terdapat ruangan Keragaman Hayati, Budaya, dan juga ruangan auditorium. Pada ruangan auditorium ini, para pengunjung disajikan berbagai film edukasi mengenai gunungapi dan geopark. Pada lantai 3, terdapat ruang pengamatan aktivitas Gunungapi Batur. (<http://museum.geology.esdm.go.id/>)

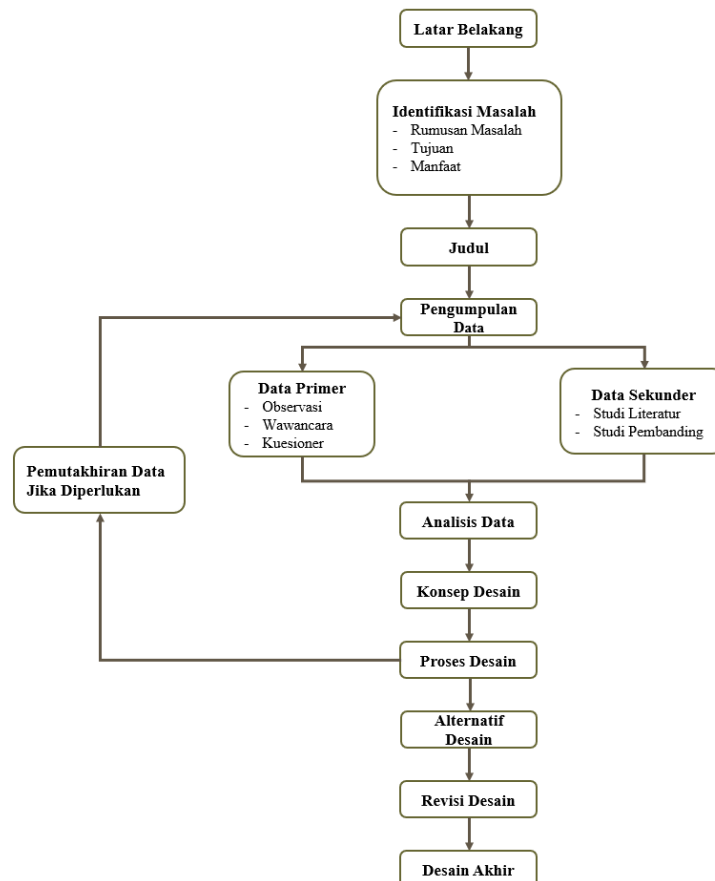


Gambar 2. 39 Ruang Peragaan Lantai 2 Museum Geopark
Sumber: <http://museum.geology.esdm.go.id/museum-geopark-batur/>



BAB III METODE DESAIN

3.1. Bagan Proses Desain



Gambar 3. 1 Bagan Proses Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Metode desain merupakan serangkaian proses dalam membuat konsep desain. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara mendalam kepada narasumber yang bertujuan untuk mengetahui latar belakang, profil serta proses pengembangan pada objek, dan kuisioner yang diberikan kepada orang yang pernah mengunjungi objek. Sedangkan metode kualitatif yang dilakukan adalah dengan observasi serta ditunjang dengan studi literatur yang diperoleh dari jurnal, laporan penelitian, internet, dan buku peraturan.



3.2. Teknik Pengumpulan Data

3.2.1. Observasi

Observasi menurut Freddy Rangkuti (1997:42) adalah seluruh kegiatan pengamatan terhadap suatu objek atau orang lain. Ditambahkan lagi menurut Kusuma (1987:25) adalah pengamatan yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis terhadap aktivitas individu atau obyek lain yang diselidiki.

3.2.2. Kuesioner

Dalam melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, penulis membuat kuesioner *online*, dan menyebarkan nya pada orang-orang yang pernah mengunjungi Museum Subak. Penulis melampirkan naskah kuesioner pada halaman lampiran.

3.2.3. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang dilakukan untuk mendapatkan data yang bersifat lebih personal dengan cara berkomunikasi langsung kepada narasumber sehingga data yang didapatkan lebih detail. Wawancara dilakukan oleh penulis kepada Kepala UPTD Museum Subak Sanggulan.

3.2.4. Studi Literatur

Studi literatur ini diperoleh melalui pengelola, internet berupa artikel, jurnal atau berita terkait objek penelitian dan buku teori yang mendukung studi desain interior ini. Data dan informasi yang dicari adalah:

1. Tinjauan tentang museum, berkaitan dengan pengertian museum, fungsi museum, dan standardisasi museum.
2. Tinjauan tentang Museum Subak profil wilayah, lokasi, latar belakang, keadaan demografi dan geografi wilayah dan eksisting Museum Subak Sanggulan.
3. Tinjauan tentang karakteristik kontemporer dan persawahan di Bali yang dapat diaplikasikan pada desain Museum Subak Sanggulan.
4. Analisa pasar dan pengguna Museum.



3.3. Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan data dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah sebagai berikut:

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

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

3.4. Tahapan Desain

3.4.1. Identifikasi Masalah

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

3.4.2. Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan perancangan museum melalui metode studi literatur, kuesioner, observasi, dan wawancara.

3.4.3. Konsep Desain

Dalam tahap ini, penulis mempelajari identitas museum, standar desain museum, serta keinginan pengunjung museum, maka penulis akan menentukan dan membuat konsep desain yang dirasa sesuai.



3.4.4. Alternatif Desain

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

3.4.5. Revisi Desain

Penulis akan memilih desain terbaik dari ketiga alternative yang dirasa paling sesuai dengan konsep yang diajukan. Desain yang telah terpilih ini kemudian akan direvisi berdasarkan kelemahan desain sehingga nantinya akan sesuai dengan tujuan desain.

3.4.6. Desain Akhir

Merupakan tahapan terakhir dalam proses desain. Setelah melakukan beberapa revisi pada desain terpilih, penulis akan membuat desain akhir yang dirasa paling sesuai untuk diaplikasikan pada interior Museum Subak Sanggulan.

BAB IV KONSEP DESAIN

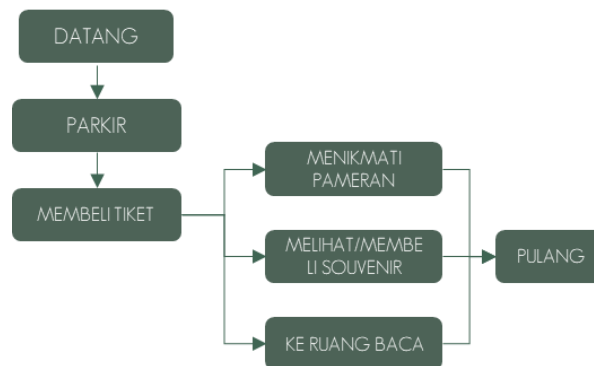
4.1. Analisa Pengguna Museum

Pengguna museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Pengunjung

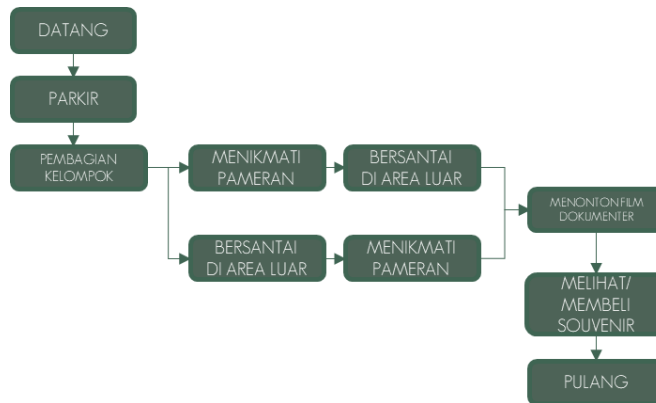
Pengunjung atau penikmat, dapat berasal dari berbagai kalangan dan negara (wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara), galeri seni tidak membatasi pengunjung. Pengunjung dapat bersifat kelompok atau perseorangan dengan rentang usia yang bervariasi.

- a. Pengunjung individu dengan guide menghabiskan waktu lebih lama di suatu objek atau titik. Pengunjung dengan kategori ini cenderung lebih fokus dibandingkan dengan pengunjung kelompok, dan lebih sering membaca teks informasi dibandingkan dengan pengunjung yang pergi dengan kelompok. Sedangkan, pengunjung individu tanpa guide bisa saja melewati koleksi-koleksi penting yang hanya dilihat sekilas saja dibandingkan dengan yang menggunakan guide.



Gambar 4. 1 Pola aktivitas pengunjung individu
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

- b. Pengunjung dengan kategori kelompok yang menggunakan guide mengikuti alur sirkulasi yang ditentukan oleh museum. Beberapa anggota kelompok ada yang berpencah sendiri namun kemudian kembali bergabung dan mengikuti anggota kelompok lainnya. Pengunjung dengan jumlah yang lebih banyak bergerak lebih lambat dibanding pengunjung dengan jumlah kelompok lebih kecil.



Gambar 4. 2 Pola aktivitas pengunjung kelompok
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala UPTD Museum Subak, pengunjung yang biasanya mengunjungi Museum Subak kebanyakan adalah pengunjung dengan kategori kelompok yang merupakan siswa SD sampai dengan SMA dan sudah pasti menggunakan jasa guide.

2. Pengelola

UPTD Museum Subak Sanggulan dibawah oeh pemerintah daerah Kabupaten Tabanan. Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengelola kegiatan yang berlangsung dan akan berlangsung dalam galeri seni.



Gambar 4. 3 Pola aktivitas pengelola
Sumber: Dokumentasi Pribadi



4.2. Studi Aktivitas

Berikut adalah tabel aktivitas pengguna museum yang disertai dengan kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas tersebut.

Tabel 4. 1 Tabel aktivitas pengguna

No.	Pengguna	Aktivitas	Ruang
1.	Pengunjung	Registrasi	Area registrasi pengunjung
		Melakukan pembelian tiket	Area registrasi pengunjung
		Menyerahkan tiket	Enterance
		Melihat peta	Enterance
		Berkeliling di area pameran	Ruang pameran
		Menonton video dokumenter	Ruang Audio-visual
		Buang air kecil	Toilet
		Buang air besar	Toilet
2.	Pengelola Museum	Aktivitas manajerial museum	Kantor
		Melakukan pengelolaan aset perawatan koleksi	Gudang
		Buang air kecil	Toilet
		Buang air besar	Toilet
3.	Pemandu	Memberikan penjelasan serta mengatur alur pengunjung pada museum	Ruang Pameran
		Menaruh barang dan bergantian shift	Kantor
		Buang air kecil	Toilet
		Buang air besar	Toilet
4.	Resepsionis	Melayani pengunjung	Area registrasi pengunjung
		Buang air kecil	Toilet
		Buang air besar	Toilet

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat diketahui berbagai ruang yang dibutuhkan oleh pengguna museum. Data tersebut kemudian diolah menjadi bentuk yang lebih aplikatif dalam bentuk studi aktivitas dan fasilitas untuk menentukan besaran area yang diperlukan. Studi aktivitas dan fasilitas dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 2 Tabel studi aktivitas dan fasilitas

No.	Ruang/Area	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan
1.	Lobby	Pengunjung	Masuk ke museum	Meja Registrasi
			Mengisi buku tamu	Kursi Staff (2)
			Membeli tiket	Loker
			Menitipkan barang	



			Mencari Informasi	
		Staff	Masuk ke museum	
			Mendata pengunjung	
			Menerima pengunjung	
			Menyimpan barang pengunjung	
2.	Area Tunggu	Pengunjung	Duduk di kursi	Kursi tunggu (5)
			Mengobrol dengan staff	Side table
			Menunggu/ Membaca majalah	Rak majalah
		Staff	Duduk di kursi	
Memberi informasi pada pengunjung				
3.	R. Pameran Tetap	Pengunjung	Melihat pameran karya	Vitrine dinding
			Mendengarkan penjelasan pemandu	Vitrine lantai
		Pemandu	Memandu pengunjung	Pedestal
			Menjelaskan karya pada pengunjung	Panel dinding
10.	R. Pameran Temporari	Pengunjung	Melihat pameran karya	
		Staff	Mengawasi pengunjung	
4.	Area Souvenir	Pengunjung	Melihat souvenir yang dijual	Rak souvenir
			Membeli souvenir	Meja kasir
		Staff	Melayani pembeli	Kursi
			Melakukan transaksi jual beli	
			Menata souvenir	
4.	Perpustakaan	Pengunjung	Meminjam buku	Rak souvenir
			Membaca buku	Meja kasir
		Staff	Melayani pengunjung	Kursi
			Mengawasi pengunjung	
			Merapihkan buku	
5.	Ruang Audio-visual	Pengunjung	Masuk ke ruangan	Kursi (30)
			Menonton film dokumenter	
6.	Ruang Operator	Staff	Mengatur pemutaran film	Kursi
			Mengawasi pengunjung	Meja
7.	Toilet	Pengunjung	MCK	Kloset duduk (4)
			Merapihkan diri	Wastafel (2)
		Staff	MCK	Cermin (2)
			Merapihkan diri	Tempat tisu (6)
				Tempat sampah (6)
8.	Ruang Kepala UPTD	Kepala UPTD	Memimpin museum	Meja eksekutif
			Koordinasi dengan staff	Kursi eksekutif
		Staff		Rak file
			Menghadap ke Kepala UPTD	Kursi hadap (2)



9.	Ruang Staff	Staff	Melaksanakan urusan administrasi	Meja kerja (13)
			Melaksanakan urusan kepegawaian	Kursi kerja (13)
			Melaksanakan urusan kepegawaian	Rak file
10.	Ruang Rapat	Kepala UPTD	Rapat	Meja rapat
		Staff	Rapat	Kursi rapat (14)
11.	Area Tamu	Pengunjung	Menemui staff/ Kepala UPTD	Sofa
			Menunggu	Coffee table
			Mengobrol dengan staff/ Kepala UPTD	
		Kepala UPTD	Menemui tamu	
			Mengobrol dengan tamu	
		Staff	Menemui tamu	
Mengobrol dengan tamu				
12.	Gudang/ R. Perawatan Koleksi	Staff	Menyimpan koleksi	Lemari penyimpanan
			Merawat koleksi	Meja
				Kursi

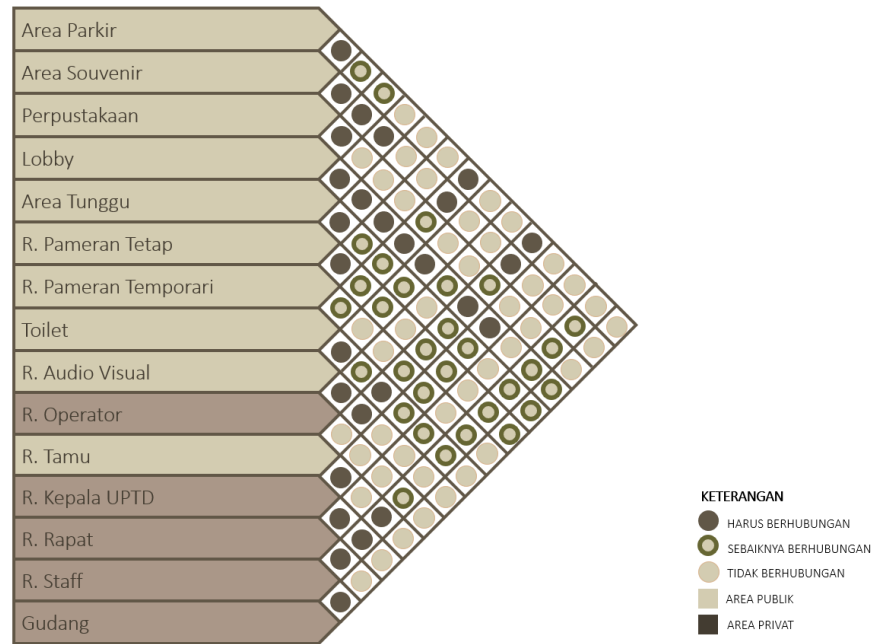
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)



4.3. Hubungan Ruang

4.3.1. Matriks

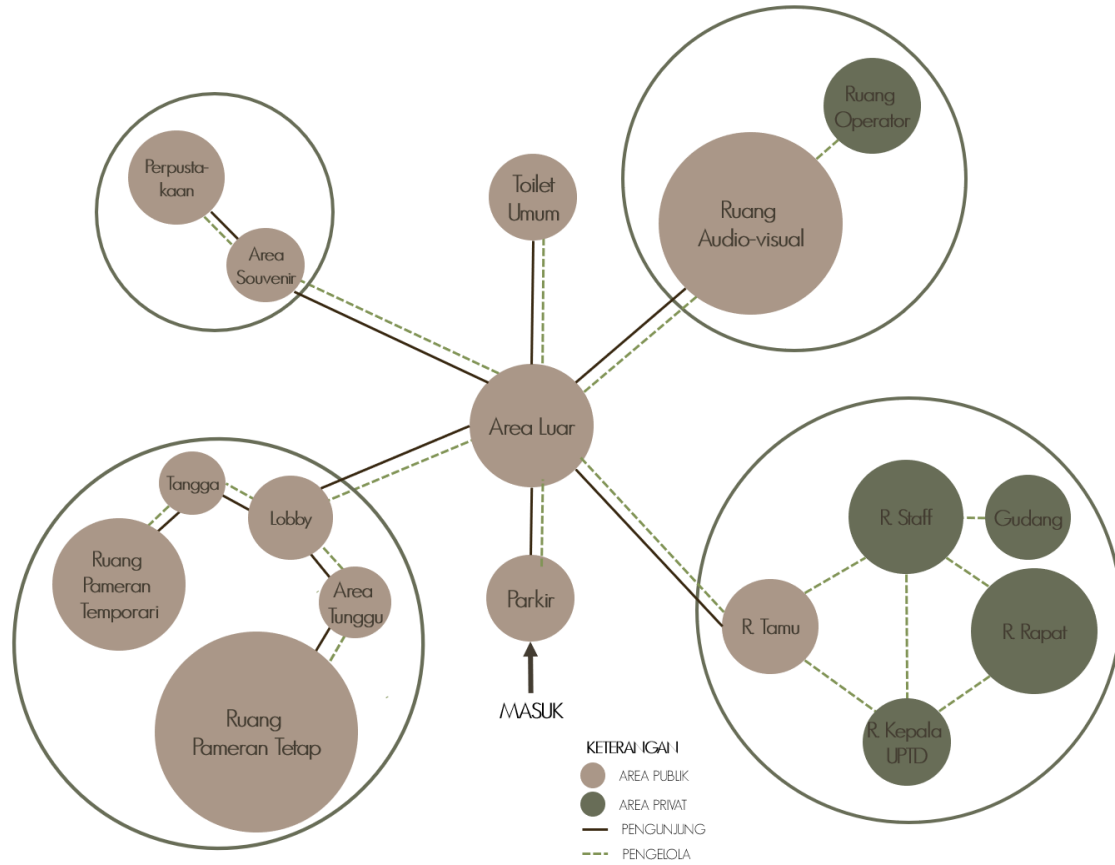
Didalam Museum Subak Sanggulan, terdapat banyak ruangan yang beberapa diantaranya harus berhubungan, namun beberapa ruang lain tidak harus berhubungan. Hal ini berkaitan dengan akses pengunjung, ruangan – ruangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 4 Matriks hubungan ruang
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

4.3.2. Bubble Diagram

Setelah mengetahui keterkaitan antar ruang, dapat ditentukan *zoning area*, untuk mengetahui mana ruang untuk publik, mana ruang untuk *private*, dan untuk mengetahui alur bagi pengguna museum. Pada gambar di bawah ini dapat dilihat hubungan antar ruang pada Museum Subak Sanggulan melalui *buble diagram*.



Gambar 4. 5 Bubble diagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



4.4. Analisa Riset

4.4.1. Hasil Wawancara

Narasumber : Ida Ayu Nyoman Ratna Pawitrani, S.Sos, M.Si,
kepala UPTD Museum Subak Tabanan

Waktu Pelaksanaan : Kamis, 17 Oktober 2019

Tempat : Museum Subak Sanggulan

Tabel 4. 3 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa tujuan dari didirikannya Museum Subak?	Untuk melestarikan warisan budaya leluhur kita mengenai sistem irigasi persawahan subak, kemudian mengedukasikannya pada masyarakat terutama generasi muda agar tidak melupakan warisan budaya tersebut
2.	Apa saja fasilitas yang terdapat di Museum Subak?	Museum Subak terdiri dari 2 bagian yaitu bangunan museum induk dan museum terbuka. Museum induk terdiri dari Gedung administrasi yang merupakan pusat informasi dan perpustakaan, Gedung pameran tetap yang memamerkan 250 koleksi alat pertanian, dan Gedung audio-visual yang menjadi tempat untuk menayangkan film documenter mengenai subak. Kemudian ada museum terbuka, sebagai visualisasi sistem irigasi subak yang diwujudkan dalam "subak mini".
3.	Bagaimana sistem pengelolaan di Museum Subak?	Pemkab Tabanan hanya sebagai pengelola Museum Subak saja. Untuk aset gedungnya masih menjadi kewenangan Pusat, lahannya masih menjadi kewenangan Pemprov Bali.
4.	Siapa saja biasanya yang mengunjungi Museum Subak?	Pelajar tingkat SD hingga SMA, Mahasiswa, wisatawan mancanegara, dan masyarakat umum
5.	Bagaimana harapan ibu untuk museum ini kedepannya?	Diharapkan ada penambahan fasilitas seperti area untuk menjual cinderamata, ruang untuk perawatan koleksi, dan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya. Jika area pameran ingin di



		redesain diharapkan menerapkan konsep yang benar-benar menggambarkan subak.
--	--	---

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Berdasarkan wawancara dengan Kepala UPTD Museum Subak tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan edukasi yang ingin disampaikan adalah wawasan mengenai warisan budaya leluhur kita mengenai sistem irigasi persawahan yaitu subak. Pengunjung Museum Subak biasanya dari kalangan pelajar tingkat SD hingga SMA, Mahasiswa, wisatawan mancanegara, dan masyarakat umum. Di Museum Subak ini perlu adanya penambahan fasilitas seperti area untuk menjual cinderamata, ruang untuk perawatan koleksi, dan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya.

4.4.1. Hasil Kuesioner

Melalui metode pengumpulan data menggunakan kuisisioner yang disebarakan secara *online*, terdapat 33 orang responden. Kuisisioner bertujuan untuk menjangkau aspirasi responden yang pernah mengunjungi Museum Subak dan menuliskan pandangan mereka. Beberapa pertanyaan merupakan pertanyaan terbuka dimana responden dapat berpendapat, sehingga data pada pertanyaan tersebut akan dibuat menjadi satu pernyataan yang mewakili mayoritas jawaban. Berikut ini adalah data hasil kuisisioner yang telah dianalisis berdasarkan berdasarkan isian responden.

Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner

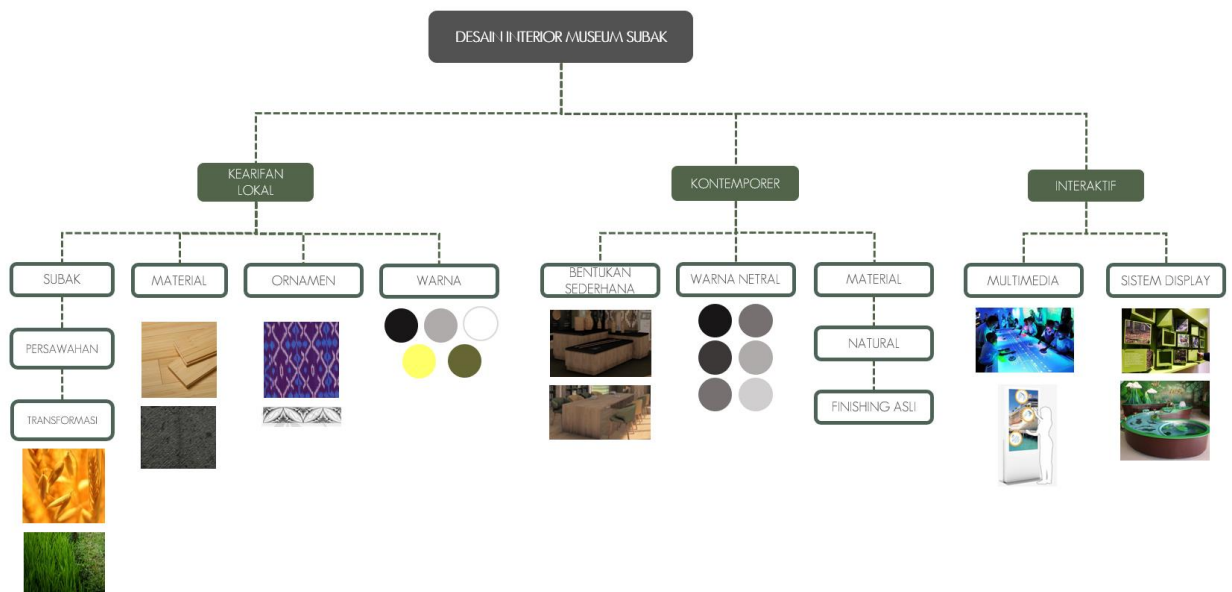
No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapakah usia anda?	82,2% responden berusia 17-21 tahun, sedangkan sisanya berusia >22 tahun.
2.	Berapa kali anda sudah mengunjungi Museum Subak?	42,9% responden telah mengunjungi museum subak sebanyak 1-2kali, 17,9% responden sebanyak 3-4 kali, dan 39,3% responden lebih dari 4 kali.
3.	Kegiatan apa yang anda lakukan disana?	46,4% responden pergi ke museum subak karena mengikuti event tertentu, 28,6% responden hanya lewat saja, dan 25% responden pergi ke museum subak untuk melihat pameran.
4.	Apakah menurut anda interior Museum Subak sudah	92,9% responden menganggap interior museum subak tidak memenuhi standar



	memenuhi standar kenyamanan, keindahan, dan keergonomisan di setiap ruang/areanya?	kenyamanan, keindahan, dan keergonomisan, sedangkan sisanya menganggap interior museum subak sudah memenuhi standar kenyamanan, keindahan, dan keergonomisan.
5.	Apakah anda membaca banyak informasi yang terdapat pada display benda pameran?	60,7% responden mengaku sudah membaca banyak informasi yang terdapat pada display benda pameran
6.	Bagaimana menurut anda menggunakan upaya mendesain interior sesuai dan nyaman guna menarik banyak pengunjung ?	96,4% responden setuju
7.	Apa yang dapat dilakukan desainer museum agar pengunjung tidak bosan? Ceritakan gagasan anda	Mayoritas responden berharap agar museum subak didesain semenarik mungkin, memperkuat karakter subak dan kekinian, namun tanpa menghilangkan unsur lokalitas.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

4.5. Konsep Desain



Gambar 4. 6 Tree Method
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

4.5.1. Kearifan Lokal

Menghadirkan unsur kearifan lokal daerah agar Museum Subak memiliki ciri khas yang kuat sebagai identitas daerah Tabanan dengan cara menerapkan material-material lokal seperti batu paras Kelating, dan penggunaan parket bambu laminasi.



Gambar 4. 7 Contoh Suasana Kearifan Lokal
Sumber: pinterest.com (2019)

Menggunakan transformasi yang berhubungan dengan Subak. Misalkan nini padi yang merupakan simbolis Dewi Sri pada ritual keagamaan Subak, ditransformasikan menjadi *hanging lamp* yang akan diletakkan di beberapa titik ruang pameran dan ruang baca.



Gambar 4. 8 Transformasi Nini Padi
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

Konsep kearifan lokal juga dapat dimunculkan dalam bentuk partisi dinding yang merupakan transformasi dari bentuk flora pada kain



endek, dan elemen estetis pada pelapis kolom yang merupakan penerapan dari motif Batun Timun namun bentuknya lebih disederhanakan.



Gambar 4. 9 Transformasi Motif Kain Endek
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)



Gambar 4. 10 Transformasi Motif Batun Timun
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

4.5.2. Kontemporer

Konsep yang ingin di munculkan adalah desain yang menggambarkan masa kini, yang diminati masyarakat sehingga dapat meningkatkan daya tarik pengunjung. Dengan menerapkan warna-warna netral dan material alami, membuat museum lebih terkesan kekinian, bentukan furnitur dan display juga akan dibuat lebih sederhana.



Gambar 4. 11 Contoh interior kontemporer
Sumber: pinterest.com (2019)

4.5.3. Interaktif

Penerapan konsep interaktif dalam museum dilakukan dengan cara mengintegrasikan multimedia interaktif dengan koleksi museum. Bentuknya dapat berupa panel touchscreen interaktif yang memuat informasi mengenai deskripsi masing-masing koleksi museum, *interactive hands-on turning puzzle*, diorama interaktif, dan lain-lain untuk memaksimalkan edukasi yang ingin disampaikan pada pengunjung.



Gambar 4. 12 Contoh penerapan konsep interaktif
Sumber: pinterest.com (2019)



4.6. Aplikasi Konsep Desain

4.6.1. Konsep Lantai

Lantai merupakan salah satu elemen dasar sebuah ruang, yang memiliki peran penting untuk memperkuat eksistensi obyek yang berada di dalam ruang. Interior museum memadukan konsep kearifan lokal dan kontemporer. Oleh karena itu material lantai yang digunakan adalah material lokal yang berbahan alami, yaitu parket bambu laminasi. Pada beberapa area akan menggunakan karpet berwarna hijau atau rumput sintetis, terutama pada ruang audio-visual yang membutuhkan material penyerap suara.



Gambar 4. 13 Penerapan konsep lantai
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

4.6.2. Konsep Dinding

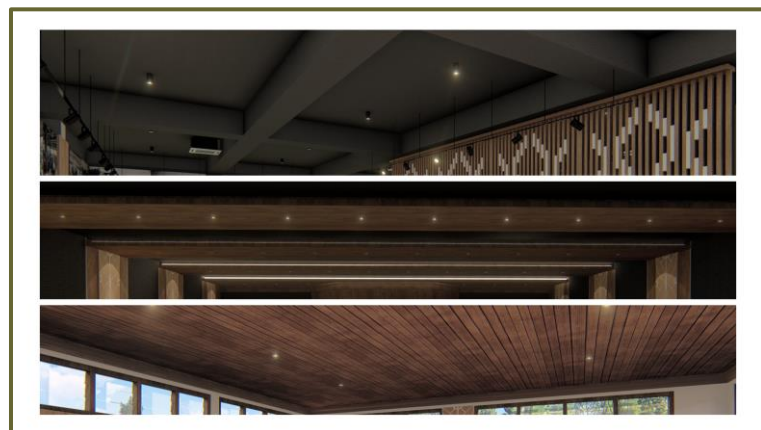
Dinding pada sebagian besar area pameran di tutup langsung dengan display benda koleksi berupa *built-in vitrine*. Pada beberapa bagian lainnya menggunakan material lokal batu Paras Kelating sebagai aksent dinding. Sedangkan pada ruang audiovisual menggunakan material dinding penyerap suara.



Gambar 4. 14 Penerapan konsep dinding
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

4.6.3. Konsep Plafon

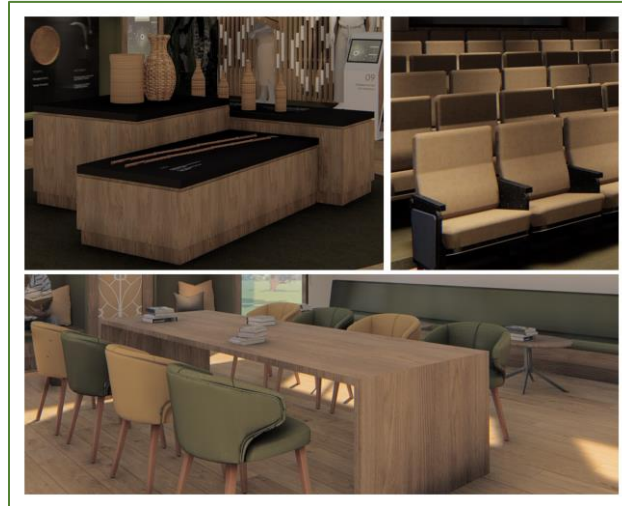
Konsep plafon yang digunakan di dalam area pameran adalah plafond ekspos dan menggunakan warna netral agar pengunjung dapat fokus ke benda display. Sedangkan pada area lainnya menggunakan material alami.



Gambar 4. 15 Contoh penerapan konsep plafon
Sumber: pinterest.com (2019)

4.6.4. Konsep Furnitur

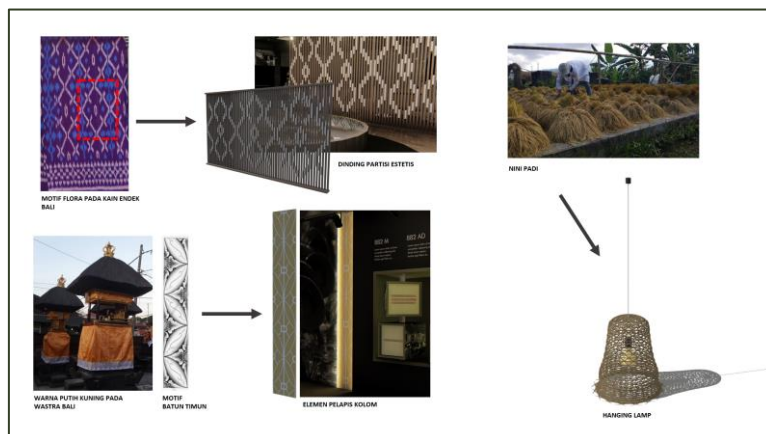
Untuk menekankan kesan kontemporer, maka bentukan furnitur yang akan digunakan adalah bentukan yang sederhana namun dinamis.



Gambar 4. 16 Penerapan furniture
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

4.6.5. Konsep Elemen Estetis

Konsep elemen estetis yang diterapkan untuk menekankan kesan kontemporer dan kearifan lokal adalah dengan menggunakan transformasi bentuk-bentukan yang berhubungan dengan Subak, dan ornament Bali, namun bentuknya akan lebih disederhanakan. Misalkan bentuk nini padi yang ditransformasikan menjadi *hanging lamp*, dan motif kain endek yang ditransformasikan menjadi partisi dinding.



Gambar 4. 17 Penerapan elemen estetis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

4.6.6. Konsep Warna

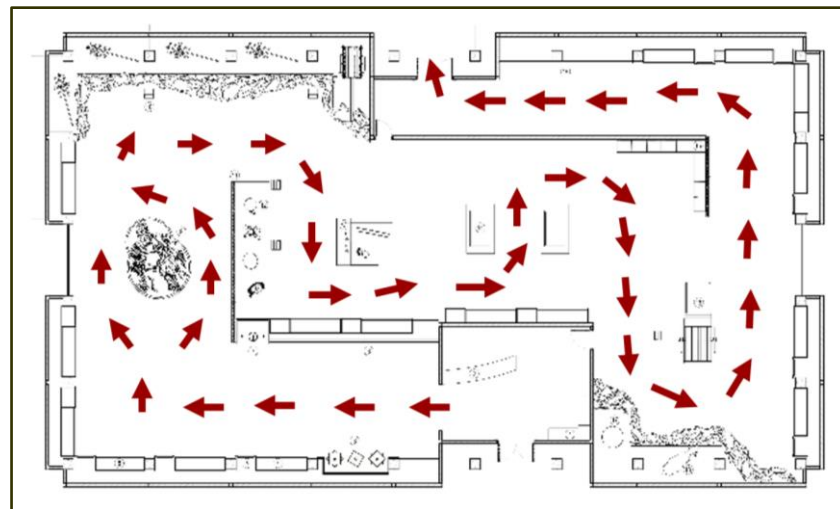
Warna yang akan diterapkan merupakan warna-warna netral yang mewakili konsep kontemporer, dan warna-warna yang mengadaptasi warna kearifan lokal.



Gambar 4. 18 Penerapan Konsep Warna
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

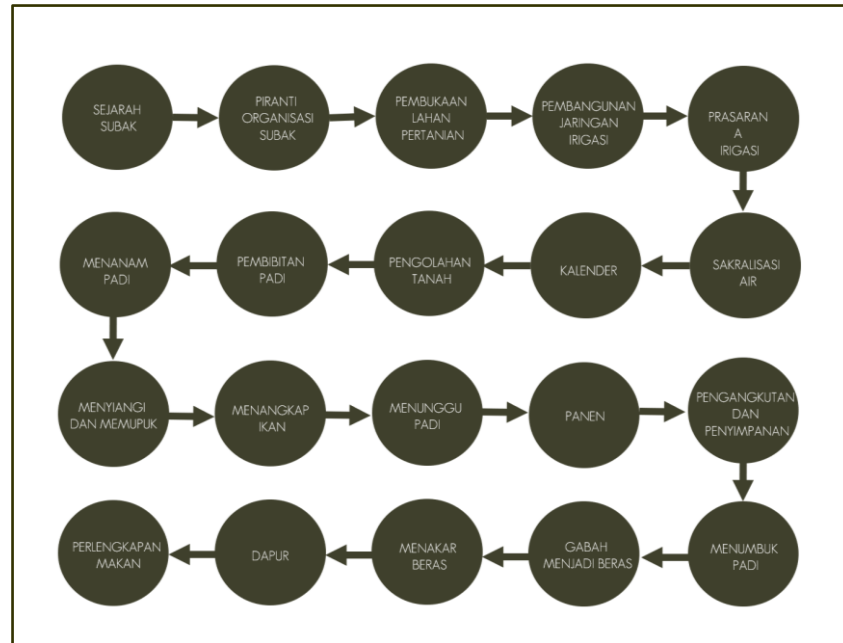
4.6.7. Konsep Alur Pameran

Konsep alur yang diterapkan pada area pameran adalah alur linier, dan penataan *display* dibuat berurutan sesuai dengan alur pengolahan padi. Alur ini memaksa pengunjung agar mengikuti arah yang diterapkan pada museum, sehingga tidak ada koleksi yang terlewati.



Gambar 4. 19 Konsep Alur Pameran
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

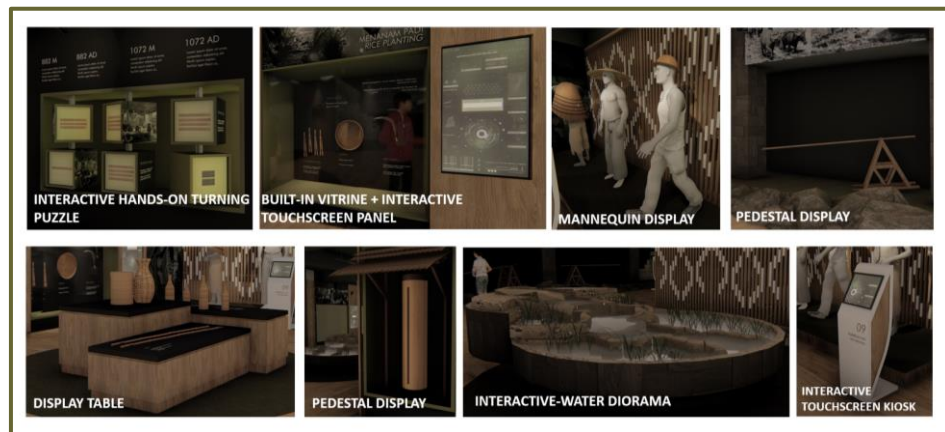
Berikut adalah diagram konsep alur pameran berdasarkan urutan kelompok benda koleksi.



Gambar 4. 20 Konsep Alur Pameran
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

4.6.8. Konsep Sistem Display

Sistem display yang digunakan pada area pameran ada bermacam bentuk, tergantung dari ukuran benda koleksi, dan materi yang ingin disampaikan pada pengunjung.



Gambar 4. 21 Penerapan Sistem Display
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Berikut adalah tabel Teknik penerapan koleksi berdasarkan kelompok koleksi dan edukasi yang ingin disampaikan:



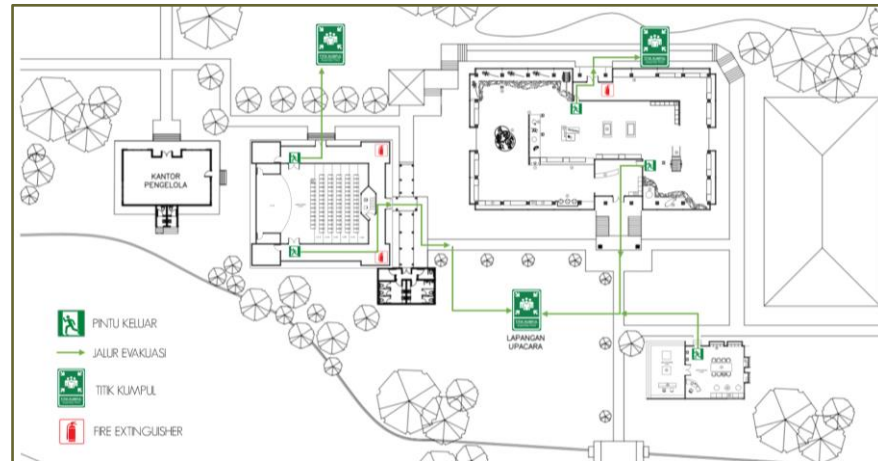
Tabel 4. 5 Teknik Penerapan Koleksi

No.	Kelompok Koleksi	Edukasi	Teknik Penyajian Koleksi
1.	Sejarah Subak	Mengetahui sejarah Subak di Bali	Interactive Hands-on Turning Puzzle
		Mengetahui persebaran sumber air Subak di Bali	Peta Interaktif Pulau Bali
2.	Piranti Organisasi Subak	Mengetahui alat-alat piranti/perlengkapan yang digunakan oleh organisasi Subak	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
3.	Pembukaan Lahan Pertanian	Mengetahui alat-alat untuk membatasi hutan dan semak-semak sebagai pengembangan lahan pertanian	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
4.	Pembangunan Jaringan Irigasi	Mengetahui alat-alat untuk membangun jaringan irigasi di sawah	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
5.	Prasarana Irigasi	Mengetahui perlengkapan yang dipasang di jaringan irigasi sawah	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
6.	Diorama Miniatur Tembuku	Mengetahui sistem irigasi sawah	Interactive-Water Diorama
7.	Sakralisasi Air	Mengetahui alat-alat yang digunakan dalam upacara sakralisasi air	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
8.	Kalender	Mengetahui bentuk kalender tradisional yang digunakan sebagai pedoman oleh petani	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
9.	Pengolahan Tanah	Mengetahui alat-alat yang digunakan dalam pekerjaan mengolah tanah sawah	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
			Pedestal Display
			Interactive Touchscreen Kiosk
10.	Pembibitan Padi	Mengetahui alat-alat pelindung diri yang dipakai oleh petani saat menanam benih padi	Mannequin Display
			Interactive Touchscreen Kiosk
11.	Menanam Padi	Mengetahui alat-alat yang digunakan saat menanam padi	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
12.	Menyiangi dan Memupuk	Mengetahui alat-alat yang digunakan saat menyiangi dan memupuk padi	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
13.	Menangkap Ikan	Mengetahui alat-alat yang digunakan untuk menangkap ikan	Meja Display
14.	Menunggu Padi	Mengetahui alat-alat yang digunakan untuk menghalau burung saat menunggu padi	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
15.	Panen	Mengetahui alat-alat yang digunakan saat panen	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
16.	Simulasi Sawah Terasing	Merasakan suasana berada di sawah	Interactive Touchscreen Table - Virtual Tour
17.	Simulasi Rumah Petani Tradisional Bali	Mengetahui bentuk rumah tradisional	Interactive Touchscreen Table - Virtual Tour
18.	Pengangkutan dan Penyimpanan	Mengetahui alat-alat yang digunakan mengangkut dan menyimpan padi setelah panen	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
19.	Menumbuk Padi	Mengetahui alat-alat yang digunakan menumbuk padi	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
20.	Gabah Menjadi Beras	Mengetahui alat-alat yang digunakan mengolah gabah menjadi beras	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel
21.	Menakar Beras	Mengetahui alat-alat yang digunakan untuk menakar beras	Built-in Vitrine
			Interactive Touchscreen Panel



22.	Dapur	Mengetahui alat-alat yang digunakan dalam proses memasak nasi	Built-in Vitrine Interactive Touchscreen Panel
23.	Perlengkapan Makan	Mengetahui alat-alat perlengkapan makan tradisional	Built-in Vitrine Interactive Touchscreen Panel Pedestal Display

4.6.9. Konsep Rencana Keamanan



Gambar 4. 22 Konsep Rencana Keamanan



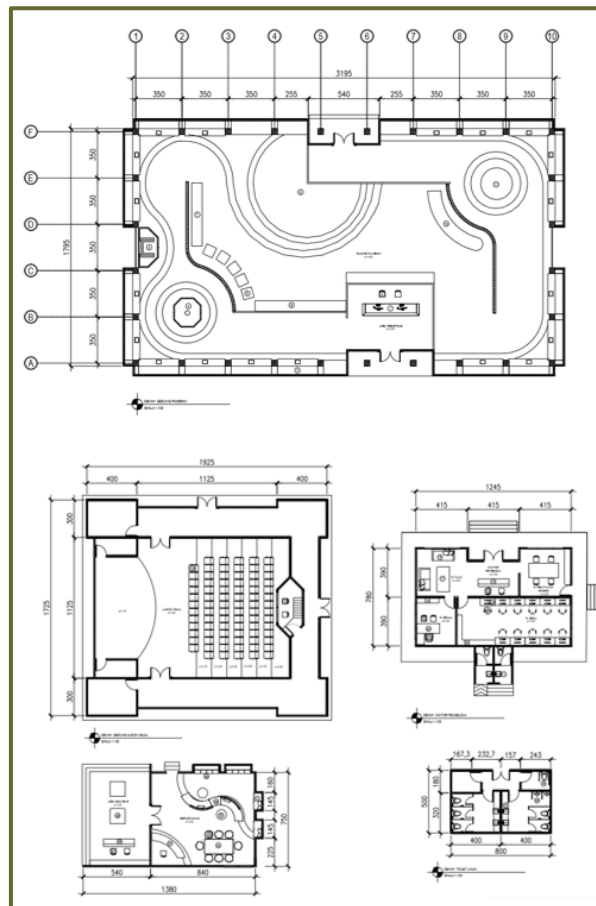
(Halaman ini sengaja dikosongkan.)



BAB V HASIL DESAIN

5.1. Pemilihan Alternatif Layout

5.1.1. Alternatif Layout 1

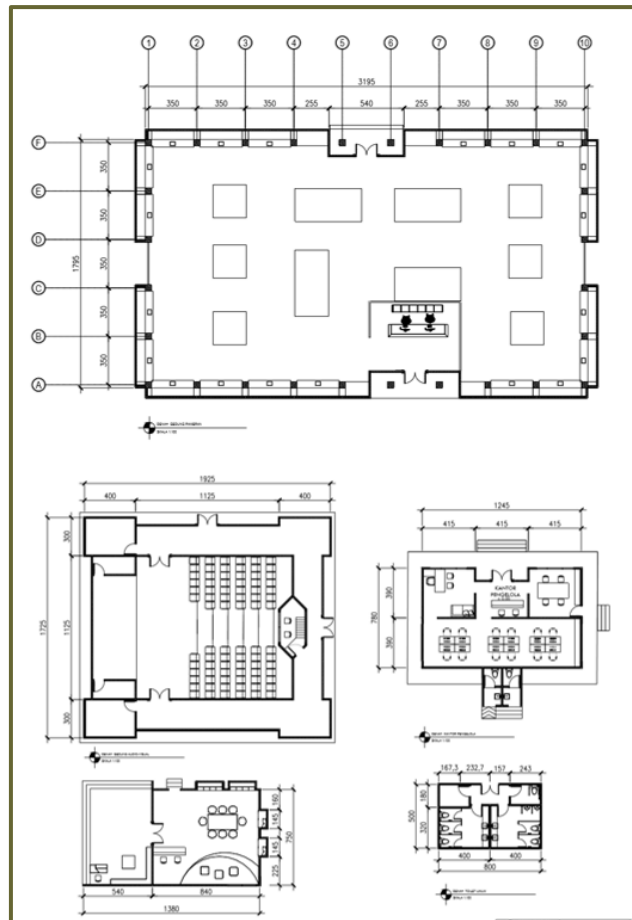


Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pada denah alternatif pertama, alur yang diterapkan pada area pameran adalah alur linier, dan penataan display dibuat berurutan sesuai dengan alur pengolahan padi. Alur ini memaksa pengunjung agar mengikuti arah yang diterapkan pada museum, sehingga tidak ada koleksi yang terlewati.



5.1.2. Alternatif Layout 2

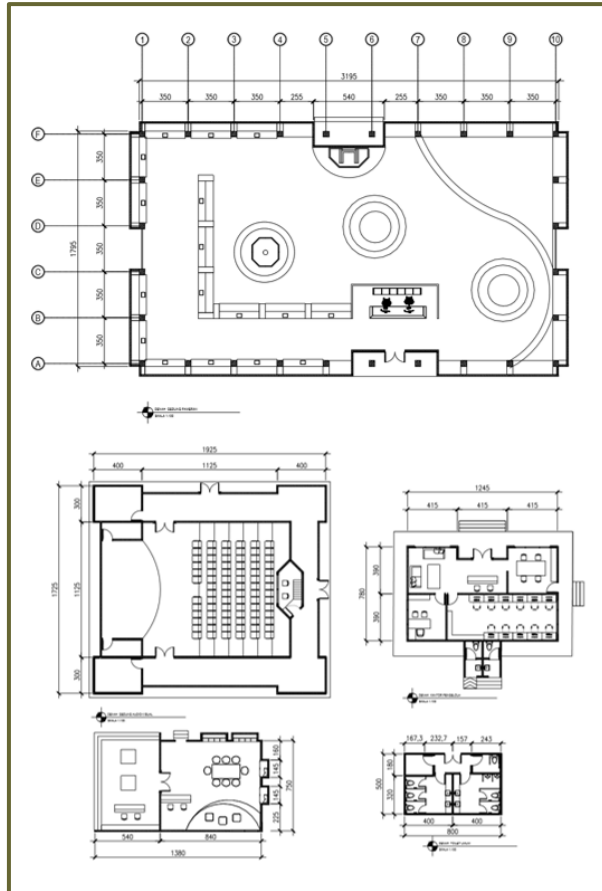


Gambar 5. 2 Alternatif layout 2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pada denah alternatif kedua, alur yang diterapkan di area pameran adalah alur tidak terstruktur. Dengan alur ini, pengunjung dapat dengan bebas menikmati objek sesuai dengan keinginannya. Namun, dengan alur yang seperti ini ada kemungkinan pengunjung untuk mengabaikan beberapa koleksi.



5.1.3. Alternatif Layout 3



Gambar 5. 3 Alternatif Layout 3
Sumber: Dokumentasi Penulis (2019)

Pada denah alternatif ketiga, alur yang diterapkan di area pameran adalah alur terarah. Namun, pada alternative ini penggolongan koleksinya berdasarkan ukuran. Pada awal alur terdapat kumpulan koleksi yang berukuran kecil dan sedang, kemudian diikuti dengan kumpulan koleksi yang berukuran besar.



5.1.4. Weighted Method Layout

Setelah proses alternatif desain dilanjutkan proses pemilihan untuk denah terpilih. Dalam pemilihan denah terpilih, ketiga denah alternatif dibandingkan kemudian dinilai dengan beberapa kriteria pembobotan melalui analisa weighted method sebagaimana pada tabel 5.1 dibawah ini.

Tabel 5. 1 Weighted Method

Kriteria/ Tujuan	Alur	Sirkulasi	Hasil	Peringkat	Mark	Bobot Relatif
Alur	-	1	1	I	70	0,7
Sirkulasi	0	-	0	II	30	0,3
TOTAL					100	1

Kriteria/ Tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 2				Alternatif 3			
			M	S	V	R	M	S	V	R	M	S	V	R
Alur	0,7	Sesuai Kronologi	Excellent	9	6,3	5,95	Poor	4	2,8	3,5	Poor	4	2,8	3,5
		Tidak Ada Koleksi yang terlewatkan	Excellent	8	5,6		Poor	4	2,8		Good	6	4,2	
Sirkulasi	0,3	Keleluasaan Pengunjung	Good	7	2,1	2,4	Excellent	8	2,4	2,1	Good	6	1,8	1,8
TOTAL			8,35				5,6				5,3			

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Dari perhitungan dengan weighted method di atas, diketahui bahwa layout terpilih adalah alternatif layout 1. Alternatif layout 1 memiliki nilai tertinggi dalam kriteria di atas.



5.2. Pemilihan Alternatif Suasana

5.2.1. Alternatif Suasana 1



Gambar 5. 4 Alternatif Suasana 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Konsep kearifan lokal pada alternatif ini dimunculkan melalui desain bentuk *vitrine* dan *pedestal display*, serta ornamen yang menghiasi bagian bawah *vitrine*. Dengan menggunakan material parket bambu laminasi pada lantai, batu paras Kelating pada beberapa bagian dinding, dan menerapkan warna kearifan lokal pada furnitur di ruang auditorium dan perpustakaan juga mempertegas kesan kearifan lokal.

5.2.2. Alternatif Suasana 2



Gambar 5. 5 Alternatif Suasana 2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

Penggunaan material lantai yang didominasi marmer putih, bentuk display dan furnitur yang sederhana membuat alternatif ini memiliki kesan kontemporer yang sangat kuat. Konsep kearifan lokal dimunculkan melalui penggunaan material parket bambu laminasi pada beberapa bagian lantai.

5.2.3. Alternatif Suasana 3



Gambar 5. 6 Alternatif Suasana 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Penerapan konsep kearifan lokal pada alternatif ini hanya pada penggunaan material lantai parket bambu laminasi. Sedangkan, konsep kontemporer dimunculkan melalui bentukan-bentukan elemen interior yang sederhana.

5.2.4. Weighted Method Suasana

Setelah proses alternatif desain dilanjutkan proses pemilihan untuk suasana. Dalam pemilihan suasana, ketiga suasana alternatif dibandingkan kemudian dinilai dengan beberapa kriteria pembobotan melalui analisa weighted method sebagaimana pada tabel 5.2 dibawah ini.



Tabel 5. 2 Weighted Method Suasana

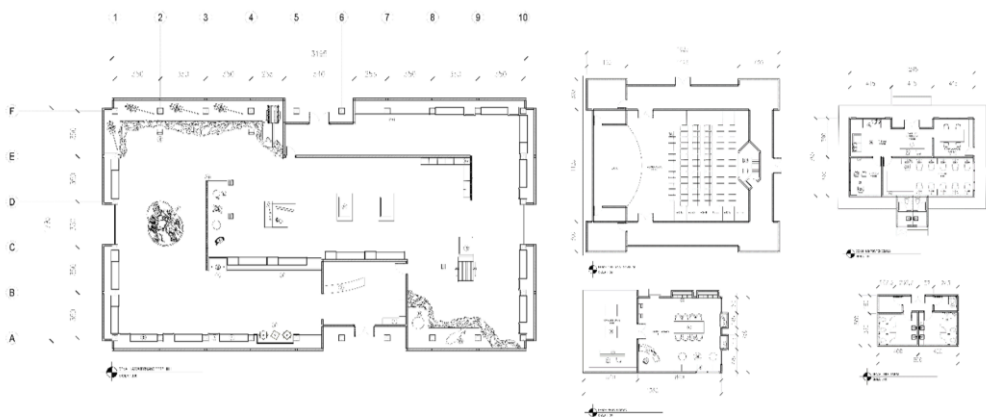
Kriteria/ Tujuan	Kearifan Lokal	Kontemporer	Interaktif	Hasil	Peringkat	Mark	Bobot Relatif
Kearifan Lokal	-	1	1	2	I	100	0,5
Kontemporer	0	-	1	1	II	70	0,35
Interaktif	0	0	-	0	III	30	0,15
TOTAL						200	1

Kriteria/ Tujuan	Weight	Parameter	Alternatif 1				Alternatif 2				Alternatif 3			
			M	S	V	R	M	S	V	R	M	S	V	R
Kearifan Lokal	0,5	Warna alami	Excellent	9	4,5	4,2	Good	7	3,5	3,33	Good	7	3,5	3,17
		Transformasi bentuk	Excellent	9	4,5		Good	6	3		Poor	5	2,5	
		Meterial Alam	Good	7	3,5		Good	7	3,5		Good	7	3,5	
Kontemporer	0,35	Warna netral	Good	8	2,8	2,8	Excellent	9	3,15	3,15	Good	6	2,1	2,6
		Bentukan sederhana	Good	8	2,8		Excellent	9	3,15		Excellent	9	3,15	
Interaktif	0,15	Pengunjung pasif menjadi aktif	Good	7	1,05	1,05	Good	7	1,05	1,05	Good	7	1,05	1,05
TOTAL			8,05				7,53				6,82			

Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

5.3. Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

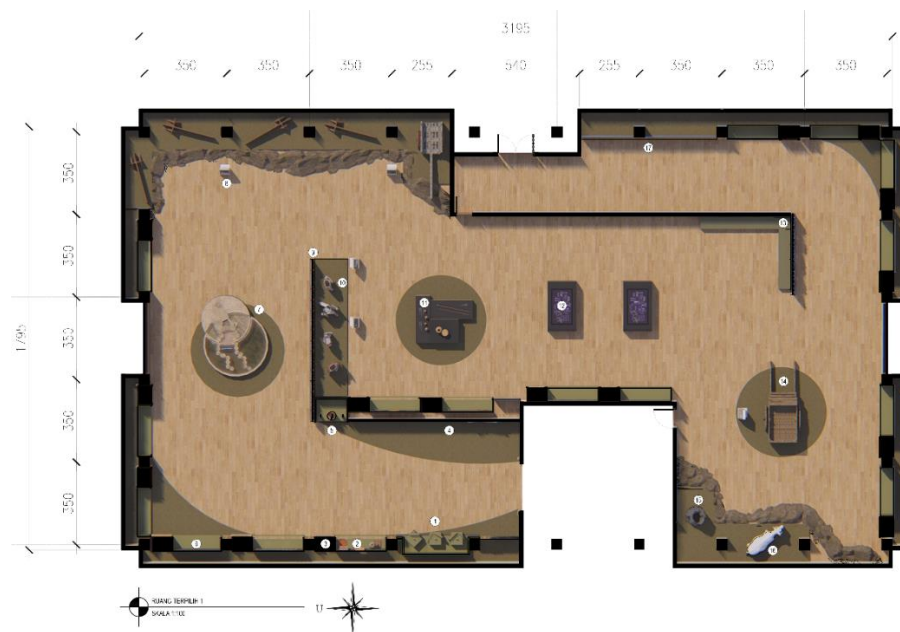
Alternatif layout 1 merupakan layout paling baik dibandingkan dengan 2 alternatif layout lainnya. Hal ini telah dijabarkan pada sub-bab sebelumnya. Namun, alternatif layout 1 masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, layout tersebut dikembangkan agar menjadi layout yang fungsional, efisien, dan mampu memberikan fasilitas yang menunjang kebutuhan pengguna secara maksimal.



Gambar 5. 7 Hasil Pengembangan Layout
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

5.4. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

5.3.1. Layout Furnitur



Gambar 5. 8 Layout Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Ruang pameran tetap merupakan bagian inti dari Museum Subak, karena menyajikan semua koleksi alat pertanian yang digunakan pada proses penyiapan lahan, proses penanaman padi sampai pengolahan menjadi nasi. Ruangan ini memiliki luas sebesar 525 m². Layout pada ruang pameran tetap ini disusun berdasarkan alur koleksi museum.

5.3.2. Gambar Perspektif 3D



Gambar 5. 9 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Gambar diatas merupakan salah satu *view* dari ruang terpilih 1. Setelah memasuki ruang pameran, yang pertama kali dilihat oleh pengunjung adalah area sejarah Subak. Pada area ini terdapat koleksi berupa lontar sejarah yang disajikan dalam *interactive hands-on turning puzzle*, diikuti oleh area koleksi piranti organisasi Subak yang disajikan di dalam *built-in vitrine* dan dilengkapi dengan *interactive touchscreen panel* yang memuat informasi benda koleksi. Pada kolom transisi antar area koleksi dihias dengan elemen estetis motif Batun Timun, serta *hidden lamp* untuk memperindah elemen estetis. Lantai pada area ini menggunakan material parket bambu laminasi yang memperkuat karakter kearifan lokal, serta karpet hijau rumput sintetis di beberapa bagian.



Gambar 5. 10 Perspektif View 2 Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Setelah melewati beberapa area koleksi, pengunjung akan melewati area tembuku dimana terdapat *interactive-water diorama* yang merupakan miniatur dari keseluruhan sistem irigasi sawah. Disini pengunjung dapat berinteraksi secara langsung dengan diorama. Pada area ini juga terdapat dinding partisi estetis yang merupakan transformasi dari motif kain endek Bali. Selain sebagai elemen dekoratif, dinding partisi ini juga bisa menjadi spot foto bagi pengunjung. Di depan area tembuku terdapat area koleksi alat pengolahan tanah yang didominasi oleh alat-alat yang berukuran besar sehingga alat-alat tersebut disajikan di atas *pedestal* berupa *levelling* lantai yang pada pinggirannya dihiasi dengan batu-batuan sintetis.



Gambar 5. 11 Perspektif View 3 Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

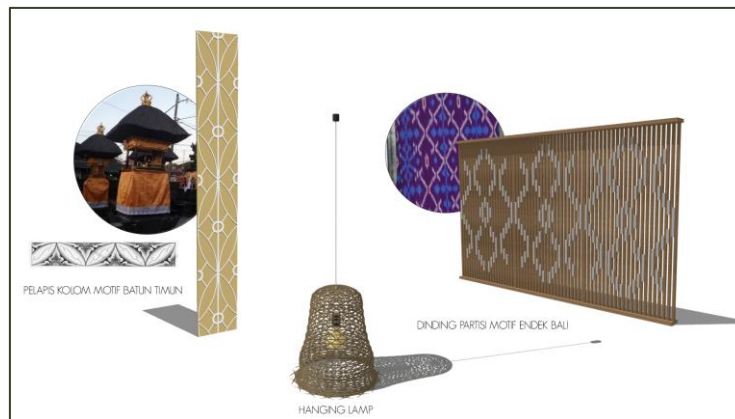
Selanjutnya, pengunjung akan melewati area koleksi pelindung diri petani yang disajikan dalam *mannequin display* dan area koleksi alat untuk menangkap ikan yang disajikan dalam meja *display*. Pada area ini dilengkapi dengan lampu sebagai elemen estetis yang merupakan transformasi dari padi sebagai simbol Dewi Sri.

5.3.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis dan Arsitektur



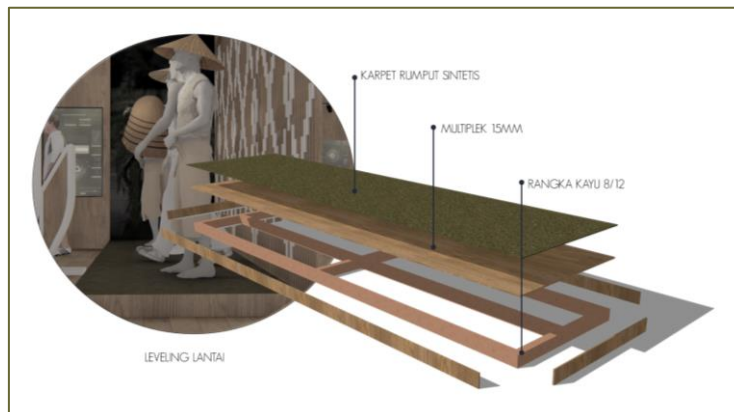
Gambar 5. 12 Furnitur Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Furnitur pada ruang pameran tetap didominasi oleh furnitur berupa *display* koleksi, dan bentuknya didesain sederhana. Untuk material pada *display* menggunakan rangka kayu yang kemudian ditutupi dengan multiplek, dan diberi *finishing* HPL motif kayu untuk memperkuat kesan kontemporer. Warna hijau sebagai warna aksen pada beberapa furnitur.



Gambar 5. 13 Elemen Estetis Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Elemen estetis pada ruang pameran diaplikasikan pada pelapis kolom estetis dan dinding partisi. Pada pelapis kolom estetis diberi warna putih-kuning yang merupakan kombinasi warna kearifan lokal dan transformasi dari motif batun timun. Selain itu, ada dinding partisi estetis yang merupakan transformasi dari salah satu motif flora kain endek Bali. Dinding partisi ini terbuat dari hollow galvalum yang di-*finishing* dengan *vinyl* kayu, dan cat duco putih. Berfungsi sebagai penyekat dinding sekaligus sebagai spot foto.

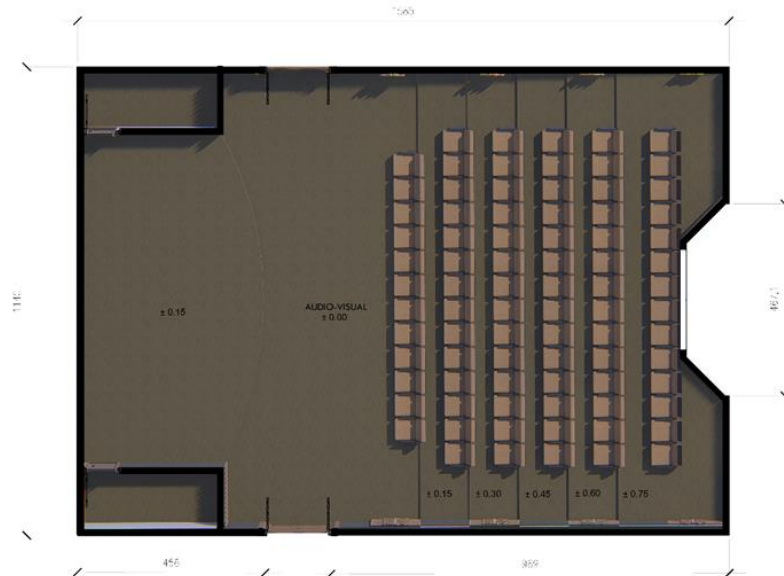


Gambar 5. 14 Detail Arsitektur Ruang Terpilih 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Untuk benda koleksi yang berukuran besar di-*display* di atas *pedestal* yang berbentuk *levelling* pada lantai dengan menggunakan rangka kayu, dilapisi dengan multiplek, kemudian ditutup dengan karpet hijau rumput sintetis,

5.5. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

5.4.1. Layout Furnitur



Gambar 5. 15 Layout Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Ruang *audio-visual* pada Museum Subak memiliki fungsi untuk pemutaran film dokumenter mengenai Subak. Ruangan ini memiliki luas sebesar 173 m². Susunan kursi pada ruangan ini dibuat dalam bentuk bertingkat dan memiliki kapasitas 84 orang dengan 2 space kosong untuk difabel di bagian paling depan sisi kiri dan kanan.



5.4.2. Gambar Perspektif 3D



Gambar 5. 16 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Material lantai yang digunakan pada ruang audio-visual adalah *perfo wood* yang difinishing dengan bahan karpet rumput sintetis. Karpet merupakan bahan penyerap bunyi yang baik dan dapat dijadikan sebagai pendukung sistem akustik. Berjalan di atas karpet tidak menimbulkan suara hentakan kaki, sehingga suara orang yang berjalan tidak akan mengganggu.



Gambar 5. 17 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Pada sisi kanan dan kiri area panggung, dinding diberi hiasan berupa susunan kayu yang membentuk elemen garis sederhana sebagai wujud penerapan konsep kontemporer.



Gambar 5. 18 Perspektif View 3 Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Suasana pencahayaan pada ruangan dibuat agak gelap agar pengunjung fokus saat menonton film dokumenter. Material pada dinding dan lantai menggunakan material yang dapat meredam suara agar tidak terganggu oleh suara dari luar. Lantai menggunakan karpet rumput sintetis berwarna hijau dan pada *levelling*-nya dilengkapi dengan *hidden lamp* agar pengunjung aman saat melintas. Selain itu, pada dinding terdapat elemen estetis yang merupakan transformasi dari ornamen Batun Timun.

5.4.3. Detail Furnitur, Elemen Estetis, dan Arsitektur



Gambar 5. 19 Furnitur Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2020)

Pada ruang *audio-visual* hanya terdapat satu jenis furnitur, yaitu kursi penonton. Material dudukan menggunakan busa dengan *finishing upholstery* kain lembut dengan warna kuning. Dudukan akan melipat



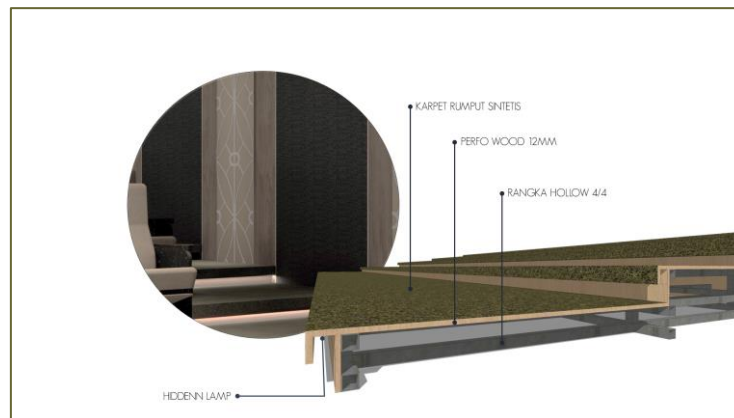
secara otomatis ketika tidak diduduki. Hal ini mempermudah dalam proses pembersihan kursi maupun ruangan.



Gambar 5. 20 Elemen Estetis Ruang Terpilih 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Terdapat 2 jenis elemen estetis pada ruangan ini. Pada bagian depan, tepatnya pada dinding panggung terdapat susunan kayu yang dibuat membentuk elemen garis sederhana untuk memperkuat kesan kontemporer. Pada bagian dinding samping kiri dan kanan ruangan terdapat hiasan dinding yang diberi warna putih-kuning, kombinasi warna kearifan lokal dan transformasi dari motif batun timun.



Gambar 5. 21 Detail Arsitektur Ruang Terpilih 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Levelling lantai pada ruang *audio-visual* tersusun atas rangka hollow 4/4 yang ditutup dengan material perfo wood dan di-*finishing* dengan material karpet. Perfo wood adalah material akustik interior berlubang terbuat dari MDF. Perfo wood cocok dipakai untuk mengatasi permasalahan akustik. *Levelling* lantai ini juga dilengkapi dengan



pencahayaannya berupa *hidden lamp*. Selain sebagai estetika pada pencahayaan, *hidden lamp* ini juga berfungsi sebagai keamanan agar pengunjung tidak tersandung saat melintas.

5.6. Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

5.5.1. Layout Furnitur



Gambar 5. 22 Layout Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Ruang baca pada Museum Subak merupakan fasilitas tambahan yang berisi koleksi-koleksi buku dan penelitian yang berhubungan dengan Subak. Memiliki luas sebesar 64 m², ruangan ini berada di satu bangunan dengan area souvenir, dan berada di tempat yang terpisah dari gedung pameran dan gedung *audio-visual*.



5.5.2. Gambar Perspektif 3D



Gambar 5. 23 Perspektif View 1 Ruang Terpilih 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Gambar di atas merupakan salah satu view dari ruang perpustakaan Museum Subak. Pada gambar menunjukkan 2 area pada ruangan ini, yaitu area rak buku, dan area duduk.



Gambar 5. 24 Perspektif View 2 Ruang Terpilih 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Terdapat 3 variasi tempat duduk untuk pembaca antara lain, 2 buah *sharing table* yang memiliki kapasitas untuk 8 orang, *long bench* di dekat jendela yang memiliki kapasitas untuk 6 orang, dan 2 buah tempat membaca privat.



Gambar 5. 25 Perspektif View 3 Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Pencahayaan pada ruangan ini memaksimalkan pencahayaan alami dengan beberapa bukaan di beberapa sisi. Suasana ruang dibuat cerah dengan warna dinding putih di area baca agar pengunjung nyaman saat membaca buku. Sedangkan, di area resepsionis dan informasi menggunakan material batu Paras Kelating untuk memperkuat kesan kearifan lokal. Plafon didesain dengan material kayu yang disusun membentuk elemen garis sederhana untuk memperkuat kesan kontemporer. Untuk memudahkan pengunjung mencari informasi mengenai buku, maka disediakan 2 *interactive kiosk* di sebelah area pintu masuk.

5.5.3. Detail Furnitur dan Elemen Estetis



Gambar 5. 26 Furnitur Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Pada ruang perpustakaan terdapat berbagai macam furnitur penunjang aktivitas bagi pembaca antara lain, *sharing table*, *long bench*, *private reading space*, meja resepsionis, dan rak buku. Material HPL motif kayu mendominasi penggunaan material pada furnitur ruangan ini. Bentuk furniture dibuat sederhana untuk memperkuat kesan kontemporer. Semua dudukan menggunakan material busa dengan *finishing upholstery* kain lembut dengan warna kuning dan hijau.



Gambar 5. 27 Elemen Estetis Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Pada ruang perpustakaan juga terdapat beberapa elemen estetis seperti dinding estetis motif batun timun, dinding transisi antara batu Paras Kelating dengan dinding cat putih, *hanging lamp*, dan *bamboo blinds* pada jendela. *Bamboo blinds* pada jendela terbuat dari bambu yang merupakan material lokal, sekaligus berfungsi untuk mengurangi intensitas cahaya matahari yang berlebihan.



Halaman ini sengaja dikosongkan.



BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dalam proses desain interior Museum Subak Sanggulan dengan Konsep Kearifan Lokal Kontemporer dapat disimpulkan bahwa:

1. Konsep kontemporer dapat dicapai dengan cara menerapkan warna-warna netral, dan material alami pada interior museum. Serta bentuk furniture dan display yang dibuat lebih sederhana. Sehingga ketertarikan masyarakat untuk berkunjung ke Museum Subak menjadi meningkat.
2. Konsep kearifan lokal dapat dicapai dengan menerapkan material-material lokal seperti batu paras Kelating, dan penggunaan parket bambu laminasi, mentransformasikan elemen-elemen yang berkaitan dengan Subak, dan kebudayaan daerah ke dalam interior museum. Sehingga Museum Subak memiliki ciri khas sebagai identitas daerah Kota Tabanan.
3. Penerapan konsep interaktif dalam museum dapat diterapkan dengan cara mengintegrasikan multimedia interaktif dengan koleksi museum. Bentuknya dapat berupa panel touchscreen interaktif yang memuat informasi mengenai deskripsi masing-masing koleksi museum, interactive hands-on turning puzzle, diorama interaktif, dan lain-lain untuk memaksimalkan edukasi yang ingin disampaikan pada pengunjung.
4. Pesan utama dari perancangan Museum Subak Sanggulan yaitu agar generasi muda dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai budaya Subak. Kemudian generasi muda dapat menumbuhkan rasa kepedulian terhadap budaya yang telah diwariskan oleh leluhur. Sehingga di masa mendatang persawahan yang dimiliki oleh masyarakat tidak dengan mudah diganti menjadi akomodasi pariwisata.

6.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain interior Museum Subak Sanggulan:

1. Bagi desainer interior, dalam melakukan perancangan fasilitas publik seperti Museum Subak Sanggulan tentu ada banyak hal yang perlu



diperhatikan. Sehingga diperlukan banyak kajian studi dan riset mendalam agar menghasilkan konsep desain museum yang baik, tepat, dan maksimal

2. Bagi pengelola museum, perlu adanya peningkatan kualitas pelayanan dan fasilitas seperti kebersihan dan perawatan koleksi menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan secara konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Panero, Julius., dan Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: Watson-Guptill Publication.
- Dean, David. (1996). *Museum Exhibition Theory and Practice*. London: Routledge.
- ICOM. (1974). *Musyawahar Umum ke-11 tanggal 14 Juni 1974 (Eleven General Assembly of ICOM)*. ICOM. Copenhagen
- Sutaarga, Amir. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Depdikbud
- Depdikbud. (1997). *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta
- UPTD Museum Subak. 2018. *Museum Subak*. Tabanan: UPTD Museum Subak

Jurnal

- Wulandari, Anak Agung Ayu (2014). *Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum*. Humaniora Vol.5 No.1 April 2014: 246-257.
- Antariksa, (2009). *Makna Budaya dalam Korservasi Bangunan dan Kawasan*. Jurnal PlanNIT.2. Jakarta.
- Ardiwidjaja, R. (2016). *Perspektif Masyarakat Terhadap Museum di Indonesia*.
- Ariningsih, I. G. A. A., & Nugroho, S. (2015). Pelestarian Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Museum Subak Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Kabupaten Tabanan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 3(2), 26–34.
- Kusmiyati, I. (2016). *Ekomuseum sebagai Strategi Aktualisasi Keterlibatan Komunitas terhadap Museum*. Universitas Gadjah Mada.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Piutanti, R. (2015). PEMAKNAAN KEMBALI KEARIFAN LOKAL DALAM ARSITEKTUR (Keterikatan Manusia, Budaya dan Alam Nusantara). *SEMINAR NASIONAL 2015 "Finding The Fifth Element... After Water, Earth, Wind, and Fire" Local Wisdom and Cultural Sustainability*, 1(1), 13–21.

Rangkuti, Freddy. (1997). *Riset Pemasaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi. (1973). *Modern Museum, Organization and Partice in India*. New Delhi: Abinar Publications.

Wahono. (2007). Konservasi Benda Budaya di Museum Merupakan Realisasi Sistem Manajemen (Studi Kasus di Museum Ronggowarsito). *Jurnal Fokus Ekonomi*, 2(2), 92-106.

Instansi

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum.

Peraturan Daerah Provinsi Daerah tingkat I Bali, No. 02/PD/DPRD/1972 Tentang Subak

Website

Museum.geology.esdm.go.id. (2015, 26 Mei). *Museum Geopark Batur*. Diakses pada 30 Mei 2020, dari <http://museum.geology.esdm.go.id/museum-geopark-batur/>

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap I Gede Made Dian Putra Pratama, dilahirkan di Tabanan pada 1 Oktober 1998. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Kemala Bhayangkari 3 Tabanan, SD Negeri 1 Dajan Peken, SMP Negeri 1 Tabanan, dan SMA Negeri 1 Tabanan. Kemudian melanjutkan pendidikan di Departemen Desain Interior, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember sejak tahun 2016. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan antara lain menjadi staff Departemen Inovasi Karya HMDI 2017/2018, staff Departemen Seni Minat dan Bakat TPKH 2017/2018, Koordinator *Instructor Committee* (IC) Kaderisasi Mahasiswa Baru HMDI 2018, dan staff ahli Departemen Inovasi Karya HMDI 2018/2019. Selain itu penulis juga memiliki ketertarikan dalam kepanitiaan event seperti IDE ART 2017, TPKH Festival 2017, dan SPASIAL 2018. Penulis pernah mengikuti kegiatan kerja praktek di CV. Racana Design Bali selama 3 bulan.

Dalam rangka menyelesaikan Pendidikan S1, penulis mengambil objek Museum Subak Sanggulan yang akan di desain ulang dengan konsep kearifan lokal kontemporer. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi bidang desain interior di Indonesia. Hal yang berkaitan dengan isi dari Tugas Akhir ini, dapat didiskusikan dengan menghubungi penulis di gm.dianp@gmail.com .

LAMPIRAN

- 1). Surat Pernyataan Bebas Plagiat
- 2). Hasil Kuesioner
- 3). Berita Acara dan Lembar Revisi
- 4). Rencana Anggaran Biaya
- 5). Dokumentasi Lapangan
- 6). 3D Perspektif
- 7). Gambar Kerja

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa laporan hasil tugas akhir secara keseluruhan adalah hasil karya saya pribadi tanpa tindakan *plagiarisme* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

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

Surabaya, 10 Agustus 2020



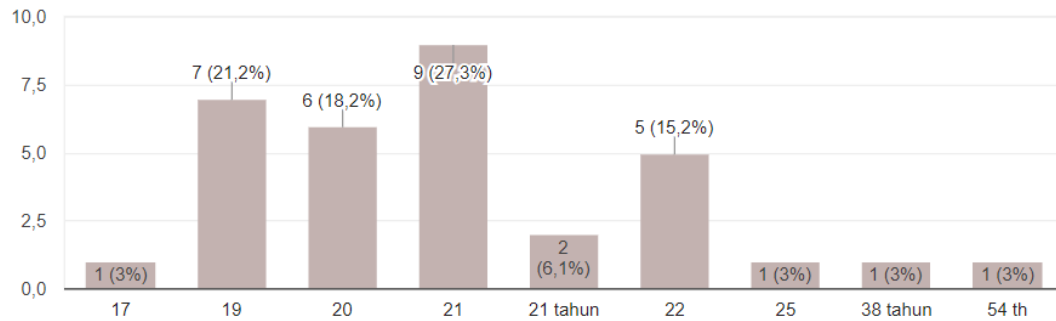
I Gede Made Dian Putra Pratama

NRP. 0841164000008

HASIL KUESIONER

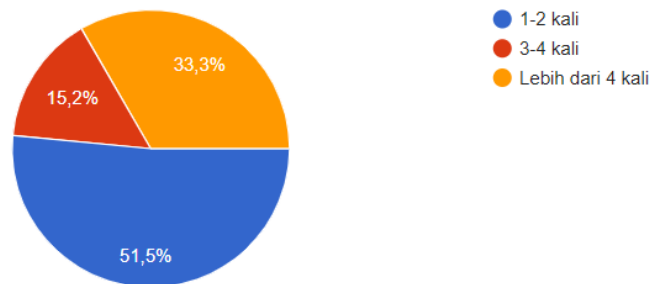
Usia

33 tanggapan



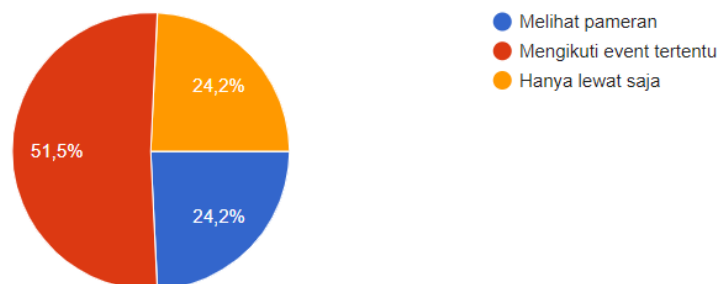
Berapa kali anda sudah mengunjungi Museum Subak?

33 tanggapan



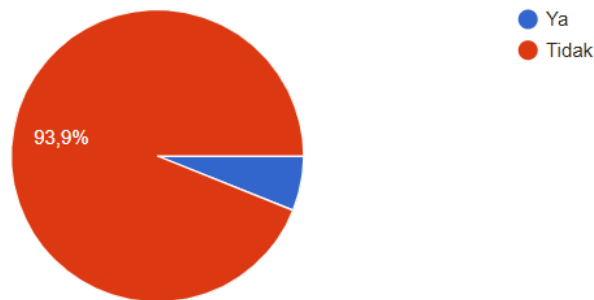
Kegiatan apa yang anda lakukan disana?

33 tanggapan



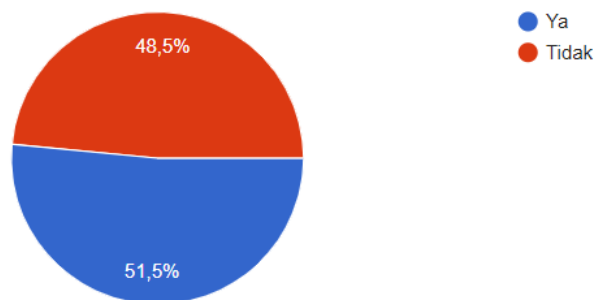
Apakah menurut anda interior Museum Subak sudah memenuhi standar kenyamanan, keindahan, dan keergonomisan di setiap ruang/ areanya?

33 tanggapan



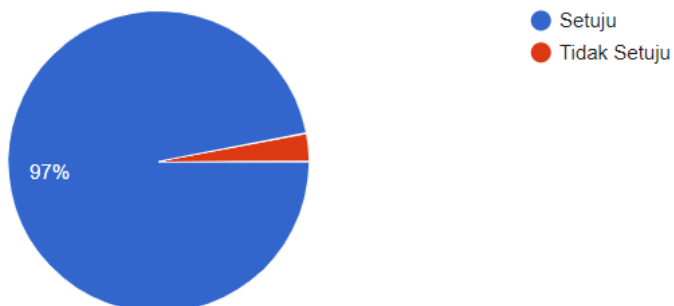
Apakah anda membaca banyak informasi yang terdapat pada display benda pameran?

33 tanggapan



Bagaimana menurut anda menggunakan upaya mendesain interior sesuai dan nyaman guna menarik banyak pengunjung ?

33 tanggapan



Apa yang dapat dilakukan desainer museum agar pengunjung tidak bosan? Ceritakan gagasan anda

33 tanggapan

-
- membuat desain interior di museum lebih berwarna
- Membuat desain yg menarik terutama untuk anak2 serta nyaman untuk tinggal lama2 di sana
- Mengangkat tema interior sesuai dengan museum tersebut
- Suasana dibuat seperti masuk ke persawahan
- Museum subak kurang diperhatikan, hal yg disuguhkan juga monoton sehingga minat pengunjung sedikit
Penataan ulang interior dan menyuguhkan event saya akan mengembalikan minat pengunjung
- Buatlah desain yang menarik dan nyaman, tanpa mengesampingkan budaya lokal
- Museum ditambah dengan teknologi terbaharukan seperti smart visual maupun audio didalamnya tanpa meninggalkan lokalitas, ciri dan karakteristik de musem subak tersebut

Apa yang dapat dilakukan desainer museum agar pengunjung tidak bosan? Ceritakan gagasan anda

33 tanggapan

- Melakukan penataan desain ruangan yg lebih menarik
- Membuat sesuatu yang baru sesuai perkembangan jaman tetapi tidak meninggalkan tradisional dari sisi museumnya dan keindahan serta kebersihannya perlu dijaga lagi
- Menampilkan musik tradisional khas Tabanan untuk mengisi kesunyian
-
- mendesain dengan mempertimbangkan kenyamanan dan pengalaman pengunjung
- Tentu saja desainer dapat mendesain ruangan seminimalis mungkin dengan tidak melupakan fungsi museum tersebut, desain interior diharapkan dapat memandu wisatawan atau pengunjung lebih mudah mengambil info dari tempat atau barang yg ia kunjungi tentu tanpa harus berdesakan
- Modern,Unik
- Pencahayaan di museum terlalu redup, dimainkan lagi

Apa yang dapat dilakukan desainer museum agar pengunjung tidak bosan? Ceritakan gagasan anda

33 tanggapan

Menata dengan baik benda-benda yang ada di museum . Di museum subak pencahayaannya kurang, terkesan gelap . Tampilkan video-video dokumenter, agar menarik perhatian pengunjung

1. buat papan informasi yang menarik agar pengunjung membaca informasi tersebut
2. Buat denah yg jelas untuk mengetahui secara umum lingkungan museum subak
3. Desain interior yg menarik namun tidak mengurangi makna yg ingin disampaikan

1. interiornya didesain seunik mungkin, dibuat simple, namun suasana subak nya terasa
2. dibuat agar ramah orang cacat
3. dibuat nyaman

bikin desain yang tabanan banget. supaya jadi ikonik

Lebih banyak menyediakan spot foto untuk menarik pengunjung. Serta menyediakan fasilitas umum yg ramah ibu hamil dan menyusui, disabilitas, manula, dan anak anak

Menghadirkan fitur-fitur yang berbaur teknologi yang dikolaborasi dengan pameran, seperti AR, VR, game, dll dan penambahan beberapa spot yang bagus untuk photo.

Apa yang dapat dilakukan desainer museum agar pengunjung tidak bosan? Ceritakan gagasan anda

33 tanggapan

Display jangan hanya tulisan saja. Ditambah teknologi-teknologi touchscreen

Karena anak muda jaman sekarang sangat suka mencari tempat yang indah untuk berfoto, disarankan untuk designer membuat konsep yang dapat menjadikan museum memiliki daya tarik tersendiri bagi kaum milenial untuk datang berkunjung tanpa mengurangi nilai kesenia dari museum tsb.

Membuat display ornamen pertanian yang bisa disentuh atau dicoba langsung oleh pengunjung

Desain museum kekinian, penataan alat-alatnya jangan sekedar dipajang

Buat semenarik mungkin

Merenovasi museum subak agar bisa lebih menarik pengunjung, renovasi di lakukan bukan hanya interiornya saja maupun eksterior

Menggunakan pencahayaan yg cukup, menambahkan keterangan pd display

buat interior semenarik mungkin

BERITA ACARA DAN LEMBAR REVISI

**BERITA ACARA
KOLOKIUUM __ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ / _____**

Pada hari ini, tanggal	10 MARET 20
Telah dilaksanakan Kolokium	, atas nama
Nama Mahasiswa	I MADE DAN
NRP	
Dosen Pembimbing	Aria Weng
Judul	MUSEUM SUBAK

Catatan Kolokium

*detailing
aktivitasnya*

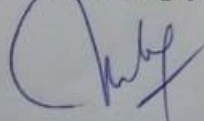
- Deskripsi Tig Segmen / data pengunjung → pengunjung utama
- Steye hrs lbr pas dgn pengunjung → yg saat ini, desain kalem → apakah sudah sesuai
- skenario durasi, kunjungan & jumlah rombongan → dikaji, lebih baik dilap.
- narasi → singkat & ketahanan pesan, dll, tak menesak nakan.
- Kondisi lantai → aksesibilitas, ITK ramp.
- latar belakang → masukkan kelengkapan.
- karakter sbuk Krng Kat yg khas bali
- Treatment → yg lebih esensial / & yg lebih.
- obngn cara headcrping dipelng

area selera

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium __, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / TIDAK LOLOS** * ke Kolokium 2.

(*Coret yang tidak perlu)

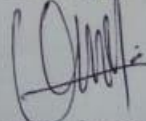
Dosen Penguji 1



Nama : NANIK R. M.T.

NIP :

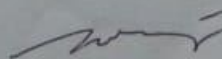
Dosen Penguji 2



Nama : OKTA PUTRA, M.T.

NIP :

Dosen Pembimbing



Nama : ARIA WENG

NIP : 19820801 2009 12 2003

BERITA ACARA
KOLOKSIUM ___ TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER _____ / _____

Pada hari ini, tanggal	Mei 2020
Telah dilaksanakan Kolokium ___, atas nama	
Nama Mahasiswa	dian
NRP	
Dosen Pembimbing	Aria weny
Judul	Museum subak bali
Catatan Kolokium 2	

*daftar isi dirapikan
 *rumusan masalah 2, spesifikkan identitas daerahnya
 *studi aktivitas ditambahkan lebih detail, dan juga ditambahkan penjelasan bila ada rombongan yg datang, bgmn teknis msk ke museum..masukkan laporan
 *pada studi aktivitas masukkan alur aktivitas dari menanam padi dan alat yg dibutuhkan, dan jenis interaktif yang ditawarkan
 *buat storyline museum subak, (bila bingung, bisa lihat punya angelin)
 *treemethod dibesarkan sedikit
 *point kearifan lokal apa hanya begitu saja penjelasannya? (hal 63)
 *konsep display ada dmn? Yg menjelaskan bgmn proses informasi tsb disampaikan.
 * pada hasil akhir ruang terpilih 1 dan 2, beri penjelasan bgmn konsepnya diaplikasikan.
 *area wefie dimana?
 *gartek: selesaikan gbr potongannya lengkapi dengan keterangan dan notasi

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

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing

ok

Nama : Aria Weny

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

Pada hari ini, tanggal	29 juni 2020
Telah dilaksanakan Sidang TA , atas nama	
Nama Mahasiswa	I made gede dian
NRP	08411640000008
Dosen Pembimbing	Aria weny anggraita
Judul	Desain Interior museum subak sanggulan dengan konsep kearifan local-kontemporer
Catatan Sidang TA	
<ul style="list-style-type: none">- karakteristik dari subak belum muncul- Sequence diperjelas dilaporan- Kerarifan local kurang terexplorasi- Konsep vitrin, belum dijelaskan dengan detail, terkait sifat objek dan perawatan objek.- Seharusnya ada pesan dalam desain, apa yang menjadi keunggulan museum subak, yang dapat diberikan sebagai pesan ketika keluar dari museum ini, missal konservasi airnya pesannya 'bijak terhadap penggunaan air', missal spt itu sehingga pesan tsb dituangkan kedalam desainnya	

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

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Penguji 1

Dosen Penguji 2

Nama :

Nama :

NIP :

NIP :

Dosen Pembimbing



Nama : aria weny

NIP : 198208012009122003

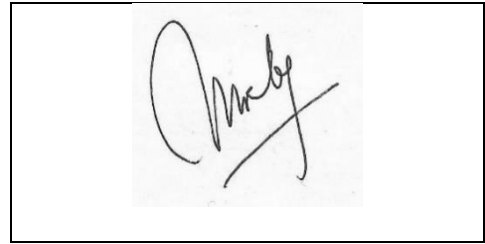
FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR

Hari / Tanggal	Senin/ 29 Juni 2020
Nama Mahasiswa/i	I Gede Made Dian P
NRP	
Dosen Pembimbing / Penguji *	Nanik Rachmaniyah, MT

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana sekuens penataan koleksi? Dimana anda menjelaskannya?2. Apa yang paling menggambarkan persepsi terhadap kearifan lokal? Yang mencirikan karakter lokal/ daerah? Bagaimana anda mengaplikasikannya di dalam setiap ruang?3. Kriteria Weighted Method , hanya ada satu kriteria yaitu : a) Alur dan b) Sirkulasi, Biasanya jadi satu kriteria karena saling terkait yaitu Alur dan Sirkulasi.4. Sub bab pemilihan alternatif suasana ruang hanya gambar tanpa penjelasan terkait kriteria pemilihan,5. Sistematika pembahasan di bab 5 misal : 5.2. Pemilihan Alternatif lay out 5.2.1 Alaternatif lay out 1 5.2.2.....02 5.2.3. Alt 03 5.2.4. Weighted Method Demikian juga dg Pemilihan alternatif suasana ruang 5,3. Pemilihan alternatif suasana ruang6. Pada bahasan setiap rg terpilih belum ada pembahasan tentang detil Furnitur, elemen estetis, elemen pencahayaan/ arsitektur.7. Cek lagi bab Kesimpulan8. Penulisan Daftar Pustaka??

Tanda Tangan


A rectangular box containing a handwritten signature in black ink. The signature is written in a cursive style and appears to be the name "Amby". The box is empty except for the signature.

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

Hari / Tanggal	Senin / 29 Juni 2020
Nama Mahasiswa/i	I Gede Made Dian
NRP	08411640000008
Dosen Pembimbing / Penguji *	Okta Putra Setio Ardianto

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir
<ol style="list-style-type: none">1. Isi abstrak sebaiknya paragraf satu berisi alasan dan urgencitas desain Anda, paragraf dua berisi metode mendesain dan paragraf tiga berisi hasil desain.2. Rumusan masalah nomer satu dan kesimpulan nomer satu harus lebih selaras lagi. Kata “cocok” di kedua bagian sebaiknya ada agar narasinya konsisten.3. Perlu ada pembahasan konsep konservasi benda koleksi dan teknisnya yg berhubungan dengan desain (desain vitrin, treatment dinding display, rekayasa variabel fisika dari ruang, dll).4. Perlu ada pembahasan pesan utama museum selain pengetahuan dari konten. Bisa masuk ke dalam konsep, diputuskan pesan apa dan dibahas penerapannya pada elemen desain.5. Kontruksi meja di ruang baca perlu dilogikan lagi, coba konsep modular jadi tidak satu meja besar yg tidak logis (konstruksi dan teknis pemeliharannya).6. Jurnal perlu ada state of the art dengan mensitasi karya ilmiah dari penulis kedua.7. Kesimpulan jurnal tidak ada?8. Ucapan terima kasih tidak ada? Jika ada singkat saja, berikan hanya pada pihak yg terlibat dalam penulisan, tidak perlu kepada pembimbing (karena pembimbing sbagai penulis kedua kan)

Tanda Tangan


RENCANA ANGGARAN BIAYA

PEKERJAAN: RUANG PAMERAN TETAP

LOKASI: MUSEUM SUBAK

NO.	ITEM PEKERJAAN	VOLUME	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A. PEKERJAAN LANTAI					
1.	Pemasangan Lantai Parket Bambu	525	m2	Rp 354.708,25	Rp 186.221.831,25
2.	Pemasangan Lantai Karpet	108	m2	Rp 297.505,00	Rp 32.130.540,00
				SUB TOTAL	Rp 218.352.371,25
B. PEKERJAAN DINDING					
1.	Pemasangan Batu Paras Kelating	376	m2	Rp 195.122,50	Rp 73.366.060,00
2.	Pengecatan Tembok	106	m2	Rp 7.873,00	Rp 834.538,00
3.	Pekerjaan Dinding Partisi	6	Unit	Rp 242.550,00	Rp 1.455.300,00
				SUB TOTAL	Rp 75.655.898,00
C. PEKERJAAN PLAFON					
1.	Pengecatan Plafon	550	m2	Rp 7.873,00	Rp 4.330.150,00
				SUB TOTAL	Rp 4.330.150,00
D. PEKERJAAN KELISTRIKAN					
1.	Instalasi Titik Stop Kontak Gedung	4	Titik	Rp 291.295,00	Rp 1.165.180,00
2.	Instalasi Titik Lampu Gedung	52	Titik	Rp 488.446,00	Rp 25.399.192,00
3.	Instalasi Titik Lampu LED Strip	25	m2	Rp 97.850,00	Rp 2.446.250,00
4.	Pemasangan Saklar Tunggal	7	Titik	Rp 73.095,00	Rp 511.665,00
5.	Pemasangan Saklar Ganda	2	Titik	Rp 89.295,00	Rp 178.590,00
				SUB TOTAL	Rp 29.700.877,00
D. PEKERJAAN FURNITUR					
1.	Pembuatan Built-In Vitrine	16	Unit	Rp 4.520.840,00	Rp 72.333.440,00
2.	Pembuatan Meja Display	1	Unit	Rp 3.669.210,00	Rp 3.669.210,00
				SUB TOTAL	Rp 76.002.650,00
E. PEKERJAAN LAIN-LAIN					
1.	Manekin Display	4	Unit	Rp 550.000,00	Rp 2.200.000,00
2.	Interactive Touchscreen Kiosk	5	Unit	Rp 2.889.900,00	Rp 14.449.500,00
3.	Interactive Touchscreen Panel	16	Unit	Rp 31.483.000,00	Rp 503.728.000,00
4.	Interactive Touchscreen Table	2	Unit	Rp 140.480.000,00	Rp 280.960.000,00
				SUB TOTAL	Rp 801.337.500,00
TOTAL KESELURUHAN					Rp 1.205.379.446,25

PPN
Total Bayar

Rp 120.537.944,63
Rp 1.325.917.390,88

ANALISA SATUAN PEKERJAAN

**PEKERJAAN: RUANG PAMERAN TETAP
LOKASI: MUSEUM SUBAK**

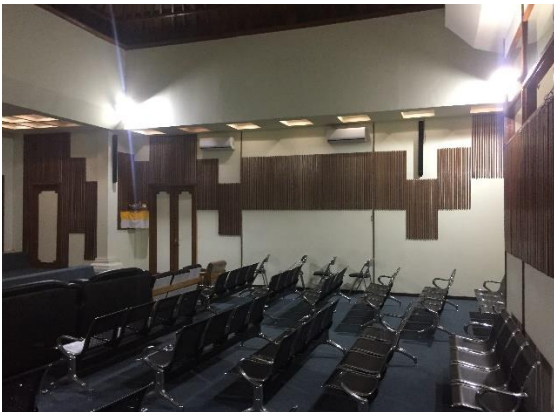
NO.	URAIAN PEKERJAAN	KOEF	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
A.	PEKERJAAN LANTAI				
1.	Pemasangan Lantai Parket Bambu				
	Upah				
	Mandor	0,035	O.H	Rp 60.000,00	Rp 2.100,00
	Kepala Tukang Kayu	0,035	O.H	Rp 55.000,00	Rp 1.925,00
	Tukang Kayu	0,35	O.H	Rp 50.000,00	Rp 17.500,00
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,7	O.H	Rp 40.000,00	Rp 28.000,00
				Jumlah:	Rp 49.525,00
	Bahan				
	Lantai Parket Bambu Laminasi	1,05	m2	Rp 278.765,00	Rp 292.703,25
	Lem Kayu	0,6	Kg	Rp 20.800,00	Rp 12.480,00
				Jumlah:	Rp 305.183,25
				Nilai HSPK	Rp 354.708,25
2.	Pemasangan Lantai Karpet				
	Tenaga:				
	Mandor	0,009	O.H	Rp 60.000,00	Rp 540,00
	Kepala Tukang Kayu	0,017	O.H	Rp 55.000,00	Rp 935,00
	Tukang Kayu	0,17	O.H	Rp 50.000,00	Rp 8.500,00
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,17	O.H	Rp 40.000,00	Rp 6.800,00
				Jumlah:	Rp 16.775,00
	Bahan:				
	Karpet Rumput Sintetis	1,05	m2	Rp 273.450,00	Rp 273.450,00
	Lem Kayu	0,35	Kg	Rp 20.800,00	Rp 7.280,00
				Jumlah:	Rp 280.730,00
				Nilai HSPK :	Rp 297.505,00
B.	PEKERJAAN DINDING				
1.	Pemasangan Batu Paras Kelating				
	Upah:				
	Mandor	0,035	O.H	Rp 60.000,00	Rp 2.100,00
	Kepala Tukang Batu	0,035	O.H	Rp 55.000,00	Rp 1.925,00
	Tukang Batu	0,35	O.H	Rp 50.000,00	Rp 17.500,00
	Pekerja Terampil	0,7	O.H	Rp 40.000,00	Rp 28.000,00
				Jumlah:	Rp 49.525,00
	Bahan:				
	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0,235	Zak	Rp 55.800,00	Rp 13.113,00
	Pasir Pasang	0,035	m3	Rp 144.900,00	Rp 5.071,50
	Batu Paras Kelating	1,1	m2	Rp 115.830,00	Rp 127.413,00
				Jumlah:	Rp 145.597,50
				Nilai HSPK :	Rp 195.122,50
2.	Pengecatan Tembok				
	Upah:				
	Mandor	0,0025	O.H	Rp 60.000,00	Rp 150,00
	Kepala Tukang Cat	0,0042	O.H	Rp 55.000,00	Rp 231,00
	Tukang Cat	0,042	O.H	Rp 50.000,00	Rp 2.100,00
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,028	O.H	Rp 40.000,00	Rp 1.120,00
				Jumlah:	Rp 3.601,00
	Bahan:				
	Dempul Tembok (cat Dasar)	0,12	Kg	Rp 5.600,00	Rp 672,00
	Cat Tembok Luar	0,18	Kg	Rp 20.000,00	Rp 3.600,00
				Jumlah:	Rp 4.272,00
				Nilai HSPK :	Rp 7.873,00
3.	Pekerjaan Dinding Partisi				
	Upah:				
	Tukang	1,05	O.H	Rp 121.000,00	Rp 127.050,00

	Pembantu Tukang	1,05	O.H	Rp 110.000,00	Rp 115.500,00
				Jumlah:	Rp 242.550,00
	Bahan:				
	Hollow galvalum 40x40mm	30	Lonjor	Rp 5.600,00	Rp 168.000,00
	Hollow galvalum 40x60mm	15	Lonjor	Rp 20.000,00	Rp 300.000,00
	Cat Besi	5	Kg	Rp 40.000,00	Rp 200.000,00
				Jumlah:	Rp 668.000,00
				Nilai HSPK :	Rp 910.550,00
C.	PEKERJAAN PLAFON				
1.	Pengecatan Plafon				
	Upah:				
	Mandor	0,0025	O.H	Rp 60.000,00	Rp 150,00
	Kepala Tukang Cat	0,0042	O.H	Rp 55.000,00	Rp 231,00
	Tukang Cat	0,042	O.H	Rp 50.000,00	Rp 2.100,00
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0,028	O.H	Rp 40.000,00	Rp 1.120,00
				Jumlah:	Rp 3.601,00
	Bahan:				
	Dempul Tembok (cat Dasar)	0,12	Kg	Rp 5.600,00	Rp 672,00
	Cat Tembok Luar	0,18	Kg	Rp 20.000,00	Rp 3.600,00
				Jumlah:	Rp 4.272,00
				Nilai HSPK :	Rp 7.873,00
D.	PEKERJAAN KELISTRIKAN				
1.	Instalasi Titik Stop Kontak Gedung				
	Upah				
	Mandor	0,05	OH	Rp 171.000,00	Rp 8.550,00
	Tukang Listrik	0,2	OH	Rp 156.000,00	Rp 31.200,00
	Pekerja	0,001	OH	Rp 145.000,00	Rp 145,00
				Jumlah:	Rp 39.895,00
	Bahan				
	Stop Kontak	1	Buah	Rp 26.000,00	Rp 26.000,00
	Kabel NYM 3 x 2.5mm	10	m	Rp 20.200,00	Rp 202.000,00
	Pipa Paralon 5/8	2,5	Lonjor	Rp 7.800,00	Rp 19.500,00
	T Doos PVC	1	Buah	Rp 3.900,00	Rp 3.900,00
					Rp 251.400,00
				Nilai HSPK:	Rp 291.295,00
2.	Instalasi Titik Lampu Gedung				
	Upah				
	Mandor	0,05	OH	Rp 171.000,00	Rp 8.550,00
	Tukang Listrik	0,5	OH	Rp 156.000,00	Rp 78.000,00
	Pekerja	0,23	OH	Rp 145.000,00	Rp 33.350,00
				Jumlah:	Rp 119.900,00
	Bahan				
	Isolator	4	Buah	Rp 8.100,00	Rp 32.400,00
	Kabel NYM 3x2.5mm	10	m	Rp 20.200,00	Rp 202.000,00
	Pipa Paralon 5/8	2,5	Lonjor	Rp 7.800,00	Rp 19.500,00
	T Doos PVC	1	Buah	Rp 3.900,00	Rp 3.900,00
	Fiting Plafon	1	Buah	Rp 14.500,00	Rp 14.500,00
	Downlight	1	Buah	Rp 96.246,00	Rp 96.246,00
				Jumlah:	Rp 368.546,00
				Nilai HSPK:	Rp 488.446,00
3.	Instalasi Titik Lampu LED Strip				
	Upah				
	Mandor	0,05	OH	Rp 171.000,00	Rp 8.550,00
	Tukang Listrik	0,05	OH	Rp 156.000,00	Rp 7.800,00
				Jumlah:	Rp 16.350,00
	Bahan				
	Isolator	4	Buah	Rp 8.100,00	Rp 32.400,00
	Kabel NYM 3x2.5mm	1	m	Rp 20.200,00	Rp 20.200,00
	T Doos PVC	1	Buah	Rp 3.900,00	Rp 3.900,00
	LED Strip	1	m	Rp 25.000,00	Rp 25.000,00

				Jumlah:	Rp	81.500,00
				Nilai HSPK:	Rp	97.850,00
4.	Pemasangan Saklar Tunggal					
	Mandor	0,05	OH	Rp	171.000,00	Rp 8.550,00
	Tukang Listrik	0,2	OH	Rp	156.000,00	Rp 31.200,00
	Pekerja	0,001	OH	Rp	145.000,00	Rp 145,00
				Jumlah:	Rp	39.895,00
	Bahan					
	Saklar Tunggal	1	Buah	Rp	33.200,00	Rp 33.200,00
				Jumlah:	Rp	33.200,00
				Nilai HSPK	Rp	73.095,00
5.	Pemasangan Saklar Ganda					
	Mandor	0,05	OH	Rp	171.000,00	Rp 8.550,00
	Tukang Listrik	0,2	OH	Rp	156.000,00	Rp 31.200,00
	Pekerja	0,001	OH	Rp	145.000,00	Rp 145,00
				Jumlah:	Rp	39.895,00
	Bahan					
	Saklar Ganda	1	Buah	Rp	49.400,00	Rp 49.400,00
				Jumlah:	Rp	49.400,00
				Nilai HSPK	Rp	89.295,00
E.	PEKERJAAN FURNITUR					
1.	Pembuatan Built-In Vitrine					
	Upah					
	Mandor	0,02	OH	Rp	171.000,00	Rp 3.420,00
	Kepala Tukang	0,07	OH	Rp	171.000,00	Rp 11.970,00
	Tukang Kayu	0,14	OH	Rp	156.000,00	Rp 21.840,00
	Pekerja	0,2	OH	Rp	145.000,00	Rp 29.000,00
				Jumlah:	Rp	66.230,00
	Bahan					
	Multiplek 18mm	6	Lembar	Rp	198.935,00	Rp 1.193.610,00
	HPL	4	Lembar	Rp	165.000,00	Rp 660.000,00
	Lem Kayu	1	kg	Rp	71.500,00	Rp 71.500,00
	Sekrup	30	Buah	Rp	300,00	Rp 9.000,00
	Kayu Usuk 4/6	30	Buah	Rp	50.000,00	Rp 1.500.000,00
	Lampu LED	2	Buah	Rp	55.000,00	Rp 110.000,00
	Cutting Sticker	0,5	kg	Rp	22.000,00	Rp 11.000,00
	Tempered Glass 10mm	4	m2	Rp	220.000,00	Rp 880.000,00
	Engsel Pivot	1	Buah	Rp	19.500,00	Rp 19.500,00
				Jumlah:	Rp	4.454.610,00
				Nilai HSPK	Rp	4.520.840,00
2.	Pembuatan Meja Display					
	Upah					
	Mandor	0,02	OH	Rp	171.000,00	Rp 3.420,00
	Kepala Tukang	0,07	OH	Rp	171.000,00	Rp 11.970,00
	Tukang Kayu	0,14	OH	Rp	156.000,00	Rp 21.840,00
	Pekerja	0,2	OH	Rp	145.000,00	Rp 29.000,00
				Jumlah:	Rp	66.230,00
	Bahan					
	Multiplek 18mm	8	Lembar	Rp	198.935,00	Rp 1.591.480,00
	HPL	8	Lembar	Rp	165.000,00	Rp 1.320.000,00
	Lem Kayu	1	kg	Rp	71.500,00	Rp 71.500,00
	Sekrup	30	Buah	Rp	300,00	Rp 9.000,00
	Kayu Usuk 4/6	12	Buah	Rp	50.000,00	Rp 600.000,00
	Cutting Sticker	0,5	kg	Rp	22.000,00	Rp 11.000,00
				Jumlah:	Rp	3.602.980,00
				Nilai HSPK	Rp	3.669.210,00
E.	PEKERJAAN LAIN-LAIN					
1.	Pengadaan Manekin Display					
	Manekin Fiberglass	1	Unit	Rp	550.000,00	Rp 550.000,00
				Jumlah:	Rp	550.000,00

				Nilai HSPK	Rp 550.000,00
2.	Pengadaan Interactive Touchscreen Kiosk				
	Monitor LG 17" Touch Screen	1	Unit	Rp 2.889.900,00	Rp 2.889.900,00
				Jumlah:	Rp 2.889.900,00
				Nilai HSPK	Rp 2.889.900,00
3.	Pengadaan Interactive Touchscreen Panel				
	Vestouch Digital Signage Monitor 55"	1	Unit	Rp 31.483.000,00	Rp 31.483.000,00
				Jumlah:	Rp 31.483.000,00
				Nilai HSPK	Rp 31.483.000,00
4.	Pengadaan Interactive Touchscreen Table				
	TOYANI Digital Signage Touchscreen 7	1	Unit	Rp 140.480.000,00	Rp 140.480.000,00
				Jumlah:	Rp 140.480.000,00
				Nilai HSPK	Rp 140.480.000,00

DOKUMENTASI LAPANGAN



RUANG TERPILIH 1 VIEW 1



RUANG TERPILIH 1 VIEW 2



RUANG TERPILIH 1 VIEW 3



RUANG TERPILIH 2 VIEW 1



RUANG TERPILIH 2 VIEW 2



RUANG TERPILIH 2 VIEW 3



RUANG TERPILIH 3 VIEW 1

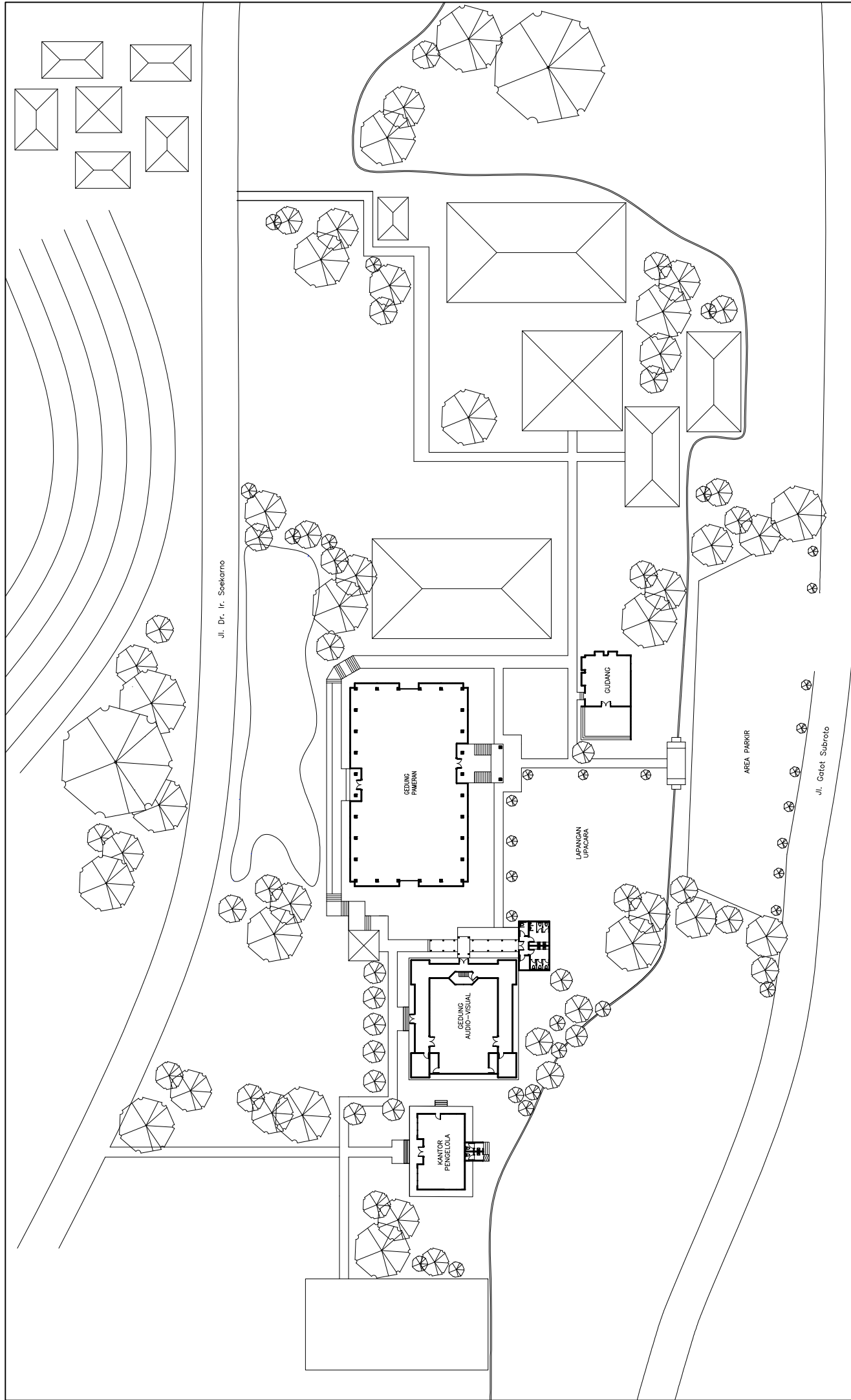


RUANG TERPILIH 3 VIEW 2



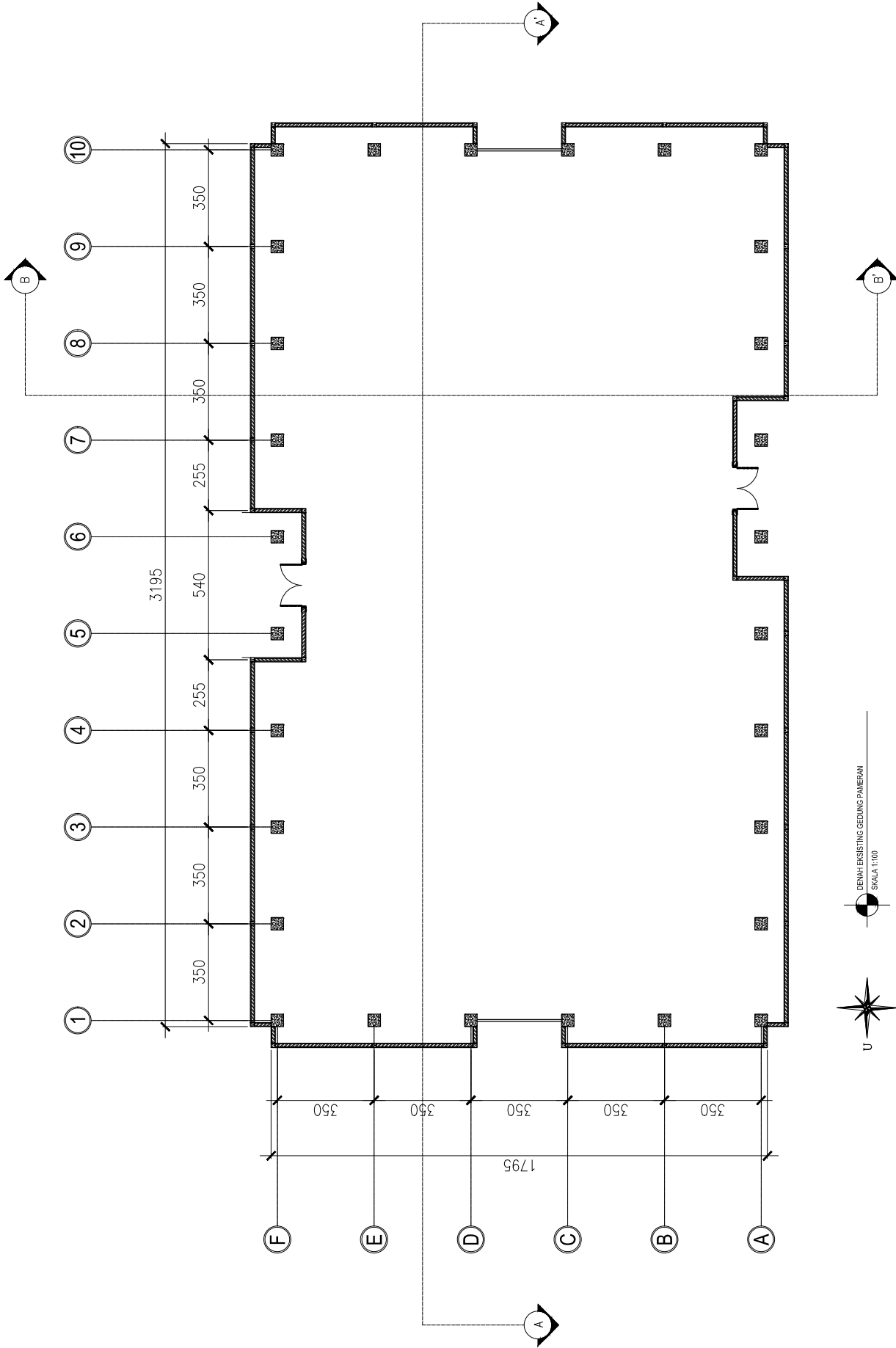
RUANG TERPILIH 3 VIEW 3



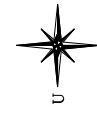


SITEPLAN BANGUNAN
SKALA 1:400

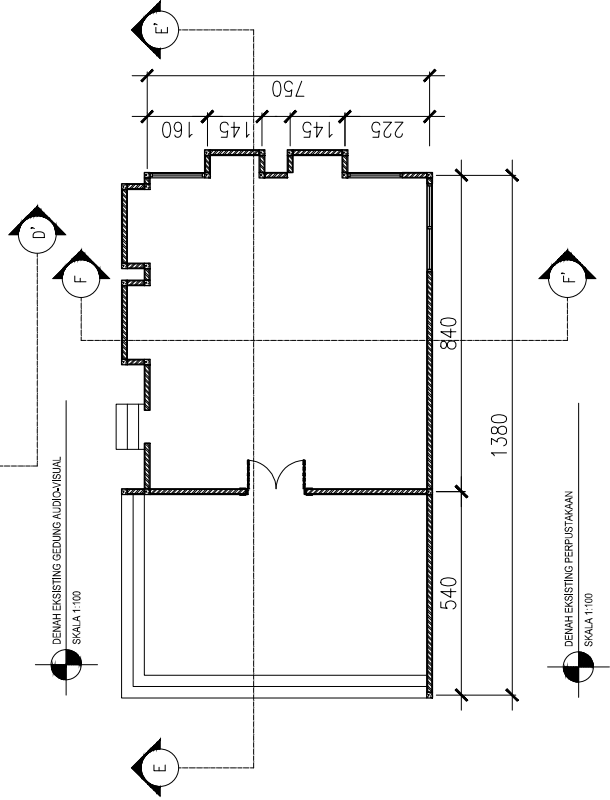
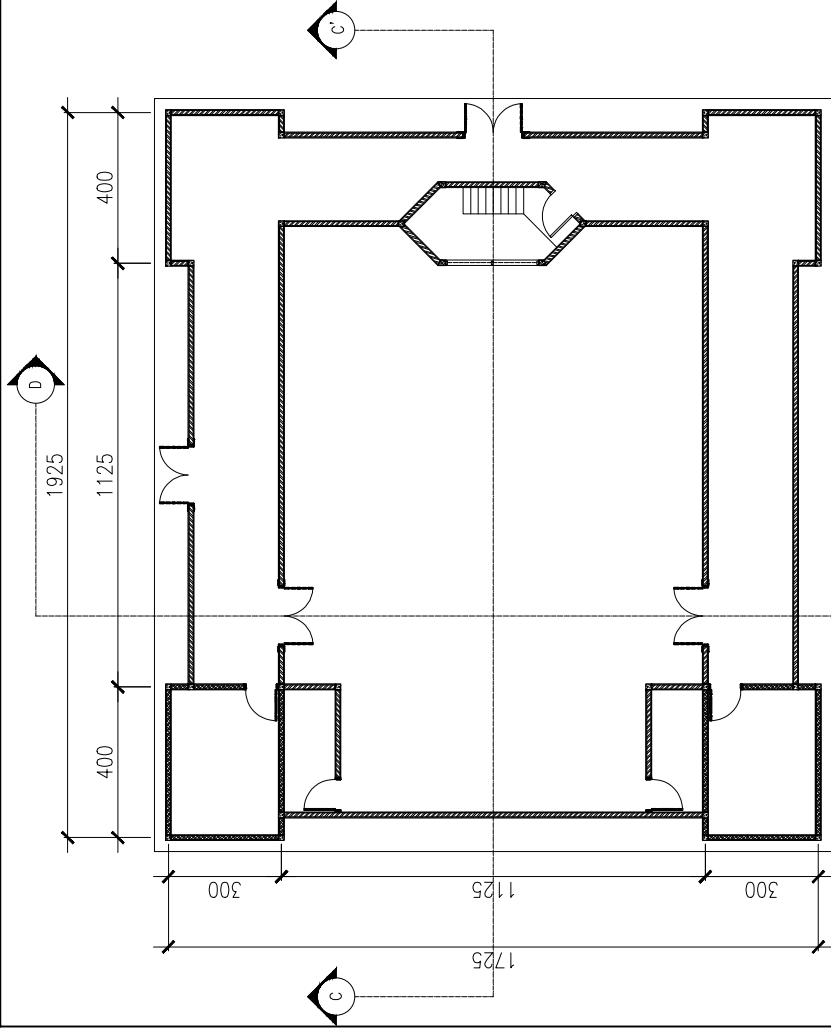
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR</small> <small>FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small> <small>SAKURAJATI, SURABAYA 60132</small>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR:
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGE:
	DOSEN: Adu Verry Anggrahis, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: Cm/1:400	1
	NAMA KEJATAN: DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR:



DEWAH EKSKISTING CEDUNJING PAMERAN
SKALA 1:100

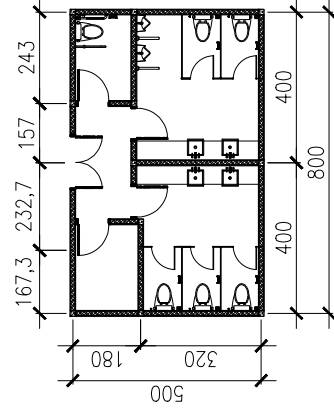
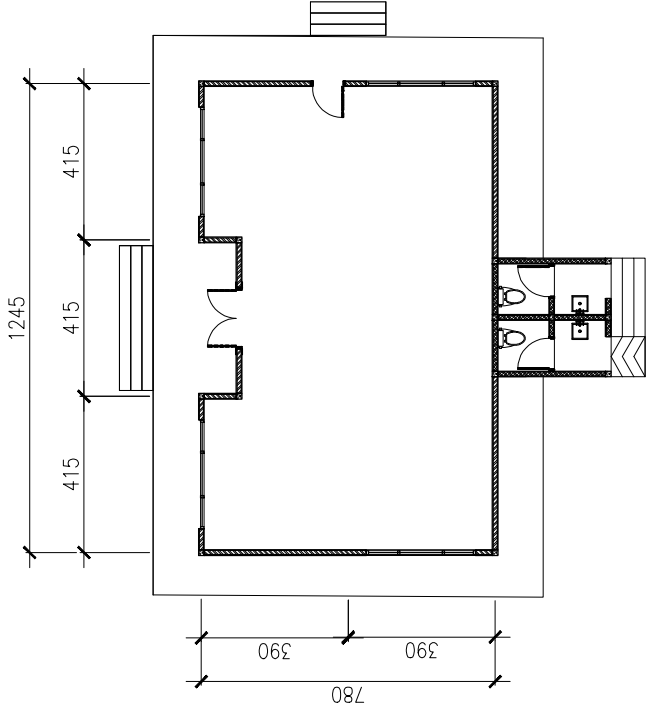


INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR</small> <small>FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small> <small>SAKURANG, SURABAYA 60115</small>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR:
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PARAF:
<small>DOSEN: Adi Verry Anggrahita, S.T., M.AT</small> <small>MAHASISWA: DINDA RIZKI LESTARI</small>	SATUAN SKALA: 1:100	2	
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL KONTEMPORER		GAMBAR DEWAH EKSKISTING	



DENAH EKISTING GEDUNG KANTOR
SKALA 1:100

DENAH EKISTING TOILET UMUM
SKALA 1:100



DENAH EKISTING PERPISTAKAMAN
SKALA 1:100

DENAH EKISTING GEDUNG AUDIOWISUAL
SKALA 1:100

DENAH EKISTING GAMBAR

DENAH EKISTING DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL-KONTEMPORER

NAMA KEJATAN
DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL-KONTEMPORER

GAMBAR

DENAH EKISTING

SATUAN SKALA : Cm/1:100

TANGGAL : 05/03/2020

KELAS :

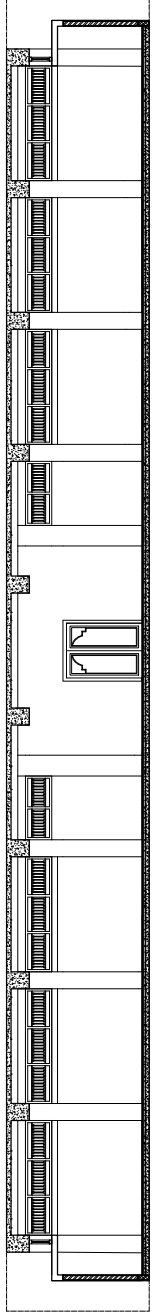
PARAF

LEMBAR

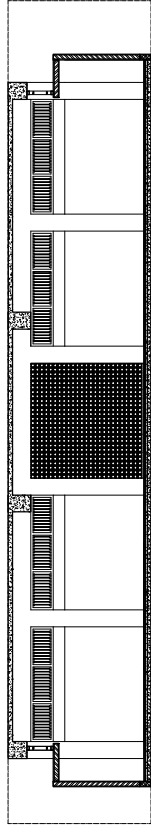
3

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JALAN ALYSIYAH SATELIT 1 SURABAYA 60115

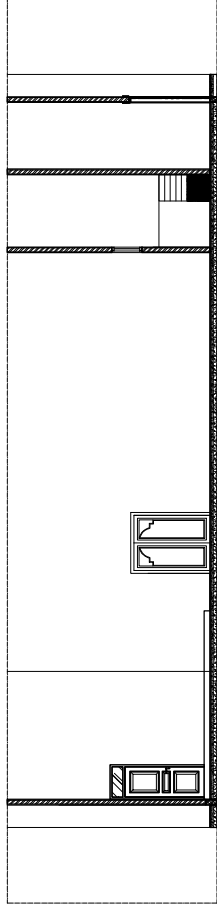
NAMA : I Geok Mada Dian Purno Pratama
NRP : 0841164000008
DOSEN : Adi Verry Anggrahis, S.T., M.AT



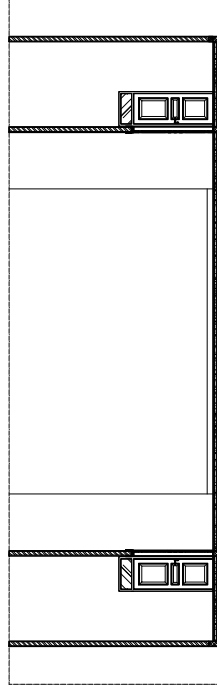
POTONGAN EKSTING A-A
SKALA 1:100



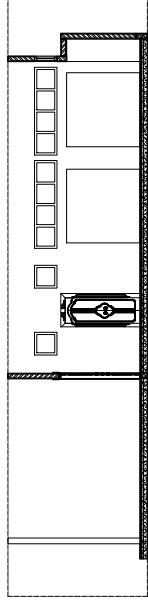
POTONGAN EKSTING B-B
SKALA 1:100



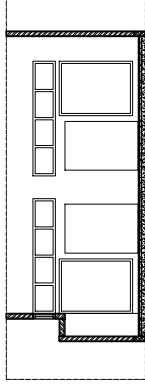
POTONGAN EKSTING C-C
SKALA 1:100



POTONGAN EKSTING D-D
SKALA 1:100

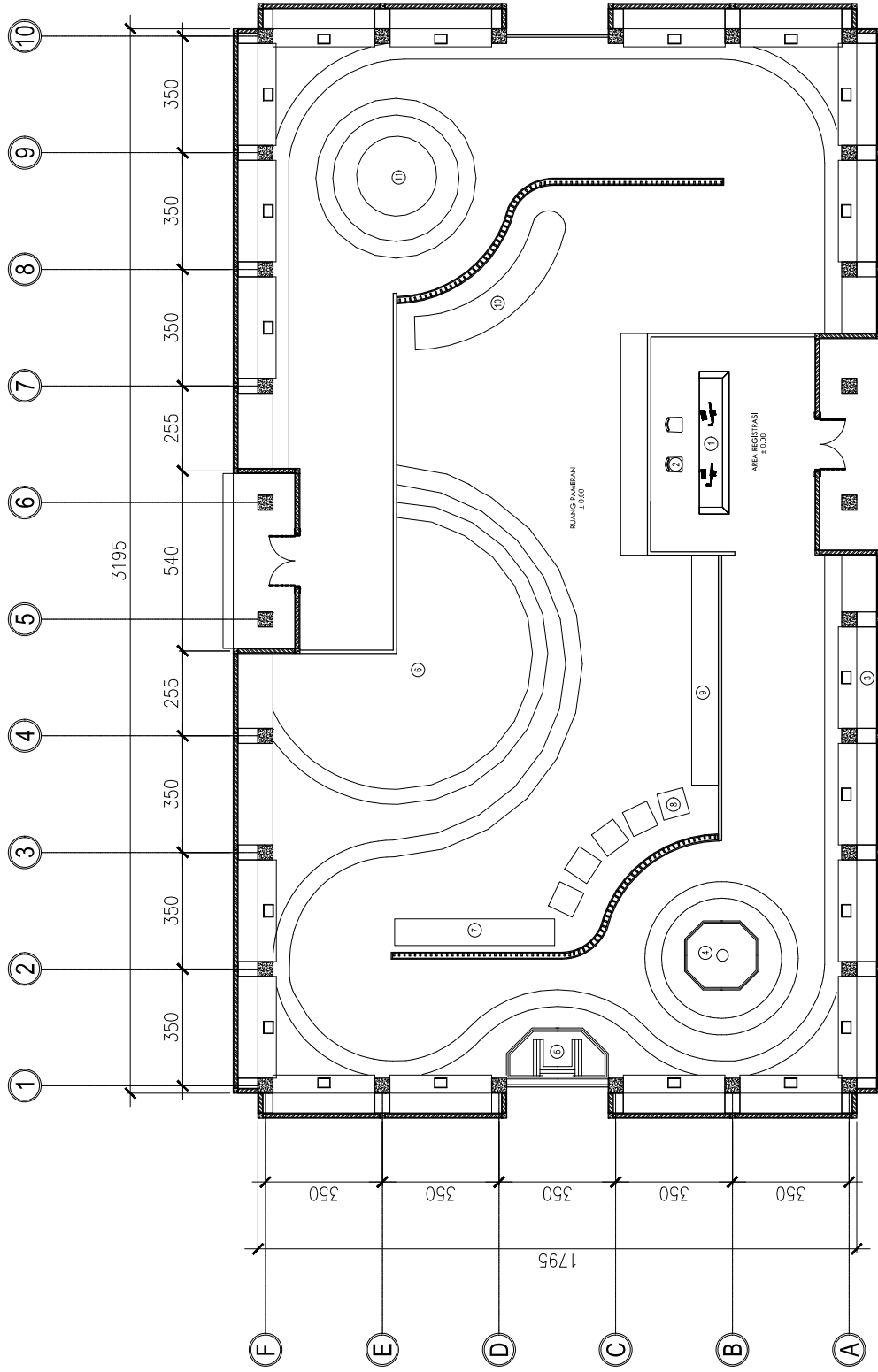


POTONGAN EKSTING E-E
SKALA 1:100



POTONGAN EKSTING F-F
SKALA 1:100

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR FACULTY OF ARCHITECTURE AND BUILDING DESIGN</p>	NAMA : I Gede Made Dini Pura Pratama	KELAS :	LEMBAR
	NRP : 0841164000008	TANGGAL : 05/03/2020	PARAF
DOSEN : Adu Verry Anggrahis, S.T., M.AT		SATUAN SKALA : 1:100	4
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR	POTONGAN EKSTING



KETERANGAN

GEDUNG PAMERAN

1. Meja Resepsionis
2. Kursi Kerja
3. Papan dan Liche
4. Papan dan Liche
5. Diorama Tembusku
6. Pedestal Koleksi Besar
7. Meja Display 1
8. Meja Display 2
9. Meja VR Interaktif
10. Meja VR Interaktif
11. Pedestal Koleksi Dapur

ORIENTASI
 DENAH GEDUNG PAMERAN
 SKALA 1:100



NAMA: I Gede Made Diah Putra Pratama
 NRP: 0841164000008
 DOSEN: Adi Verry Anggrahis, S.T., M.MT

KELAS:

TANGGAL: 05/03/2020

SATUAN SKALA: 1:100

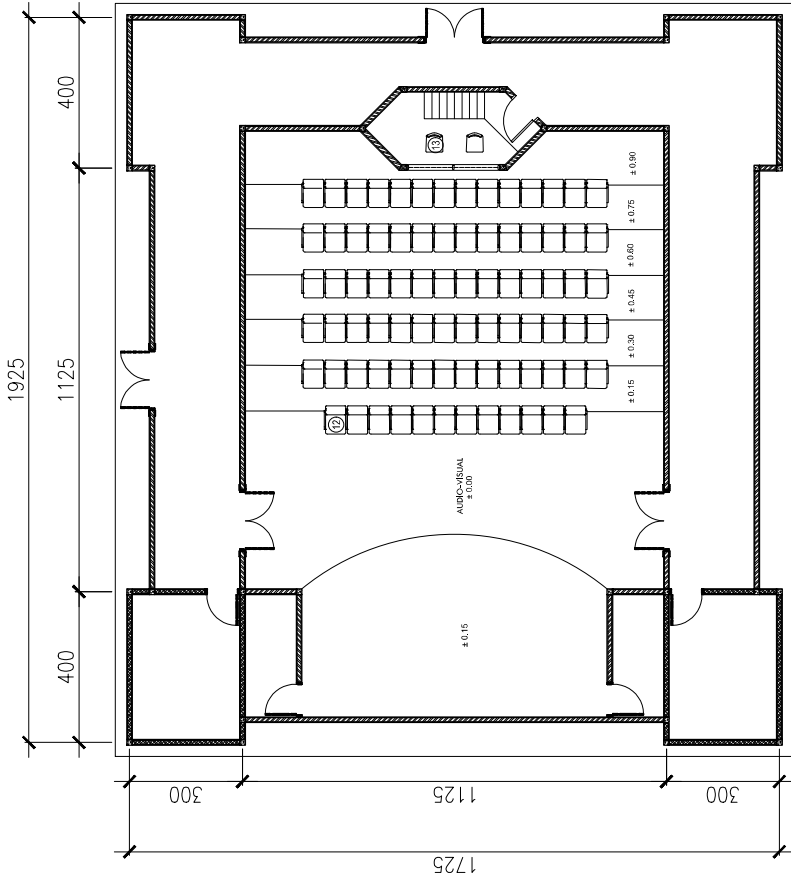
LEMBAR

PAGEF

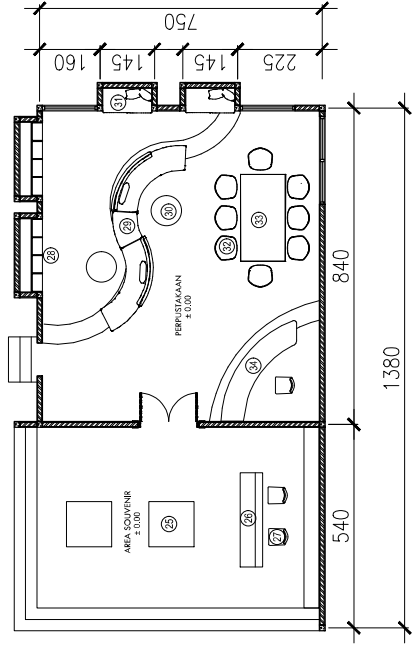
5

GAMBAR
 DENAH ALTERNATIF LAYOUT 1

NAMA KEJATAN
 DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAB DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL -
 KONTEMPORER

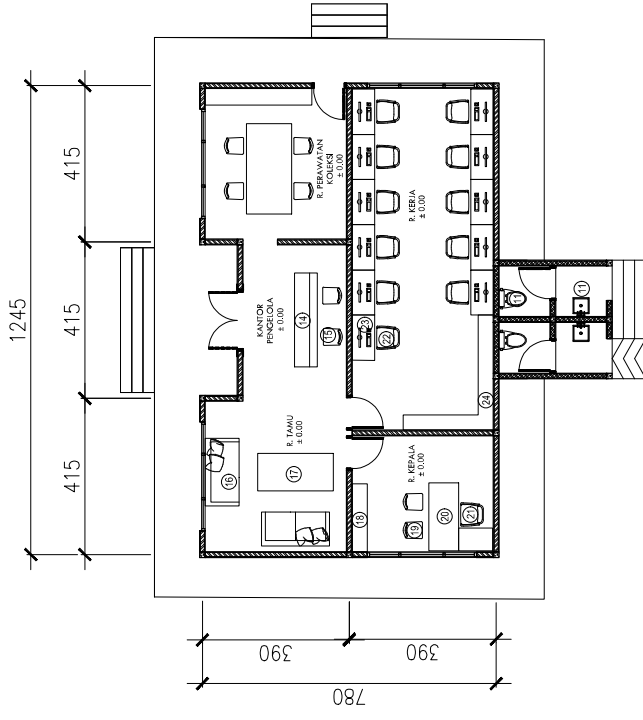


DENAH GEDUNG AUDIO-VISUAL
SKALA 1:100

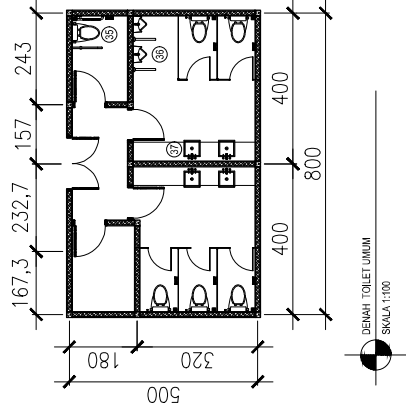


DENAH PERISTIAHAN
SKALA 1:100

- KETERANGAN
- GEDUNG AUDIO VISUAL
12. KURSI AUDIO-VISUAL
 13. KURSI OPERATOR
- KANTOR PENGELOLA
14. MEJA RESEPSIONIS
 15. KURSI
 16. SOFA
 17. COFFEE TABLE
 18. STORAGE
 19. RAK BUKU
 20. MEJA SEKUTIF
 21. KURSI SEKUTIF
 22. KURSI KERJA
 23. MEJA KERJA
 24. FILE STORAGE
- PERPUSTAKAAN DAN AREA SOUVENIR
25. DISPLAY SOUVENIR
 26. MEJA KASIR
 27. KURSI KASIR
 28. RAK BUKU BUILT IN
 29. CURVED BENCH
 30. COFFEE TABLE
 31. TEMPAT DUDUK BUILT IN
 32. KURSI
 33. SHAWING TABLE
 34. MEJA RESEPSIONIS
- TOILET UMUM
35. KLOSET
 36. URINIR
 37. WASTAFEL

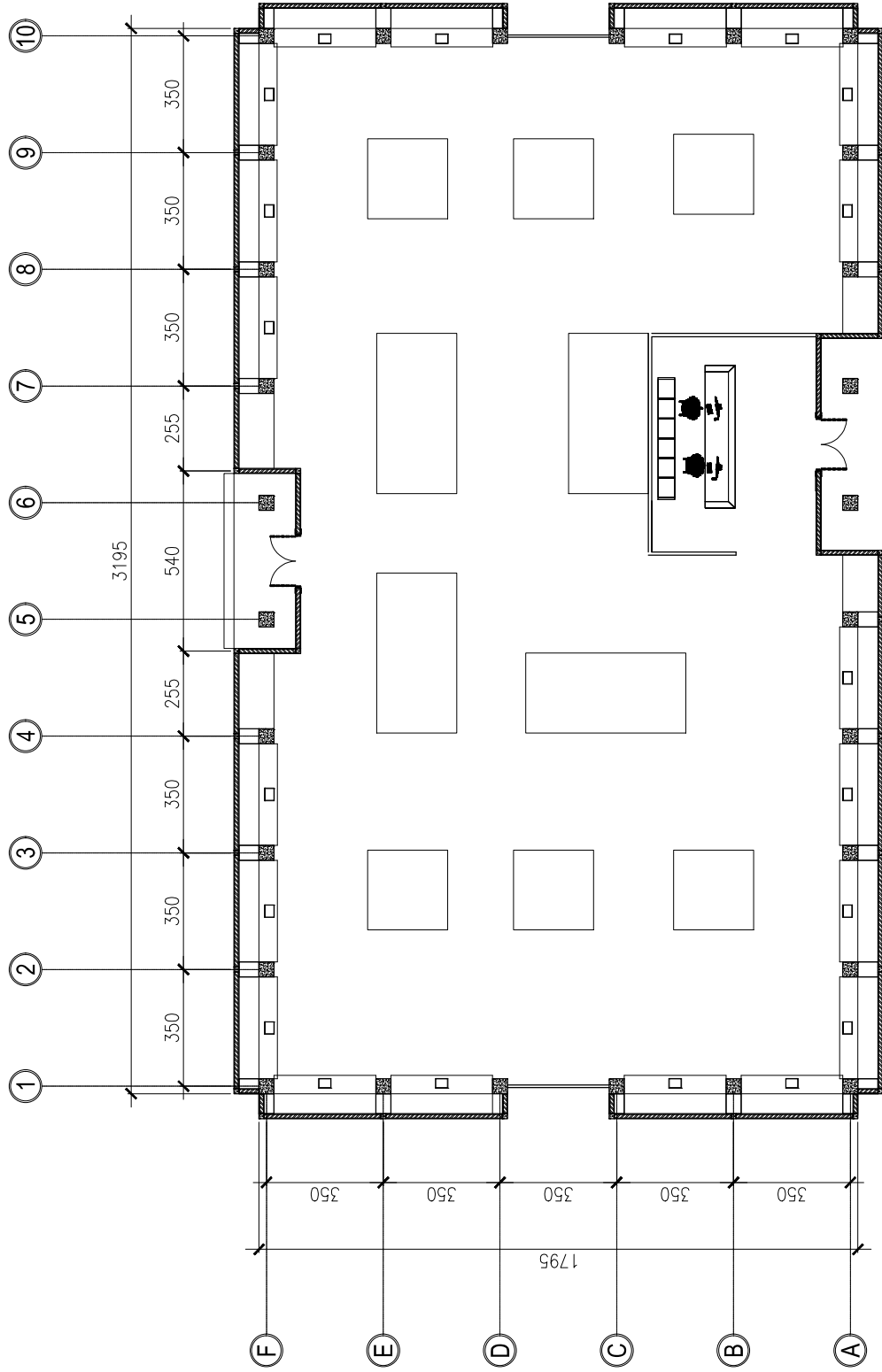


DENAH KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:100



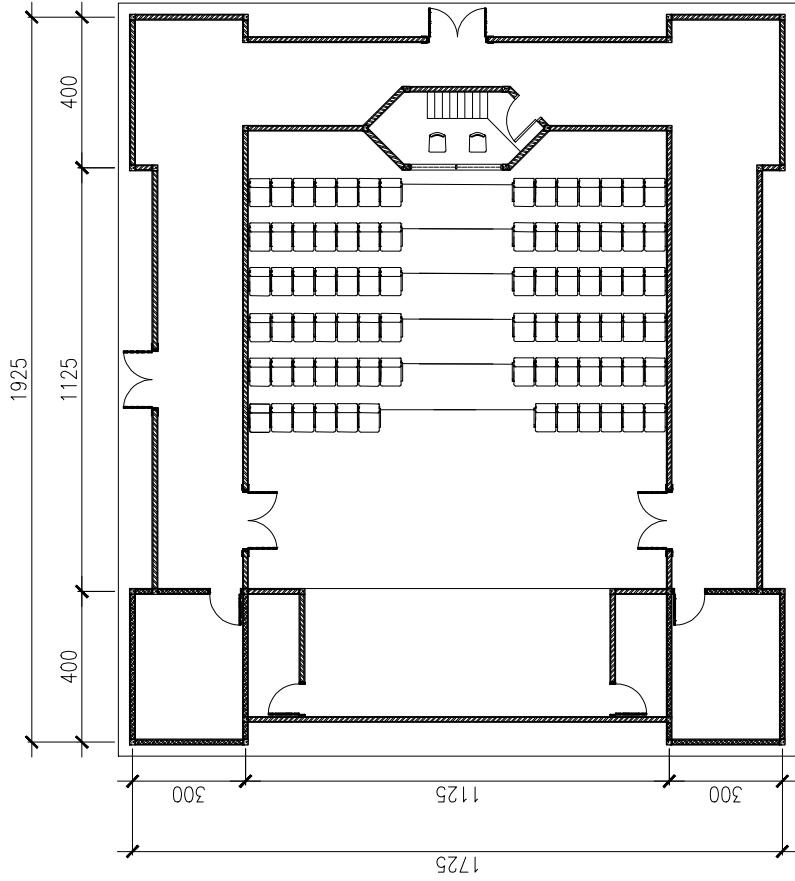
DENAH TOILET UMUM
SKALA 1:100

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR JALAN KEMUNING 10, SURABAYA TANJUNGPAPER</p>	NAMA: I Gede Made Diah Putra Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
	DOSEN: Adu Viny Anggrahis, S.T., M.MT	SATUAN SKALA: 1:100	6
<p>NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER</p>			<p>GAMBAR DENAH ALTERNATIF LAYOUT 1</p>

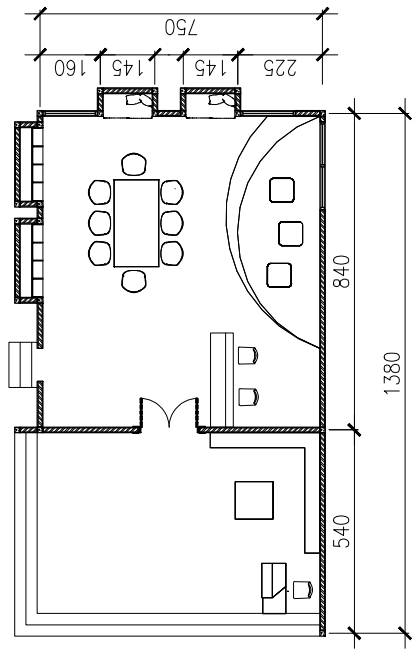


DEWAH GEDUNG PAMERAN
SKALA 1:100

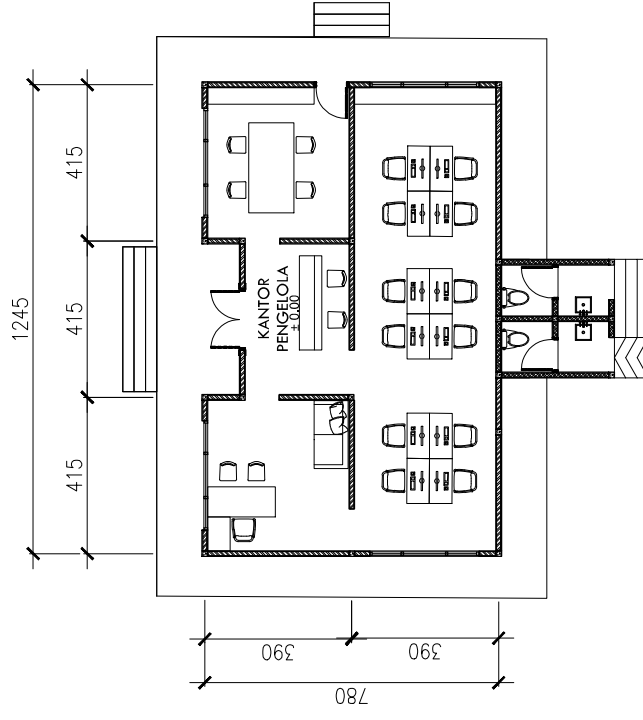
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN SURABAYA</small>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
DOSEN: Adi Verry Anggrahis, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1:100		
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DENAH ALTERNATIF LAYOUT 2	



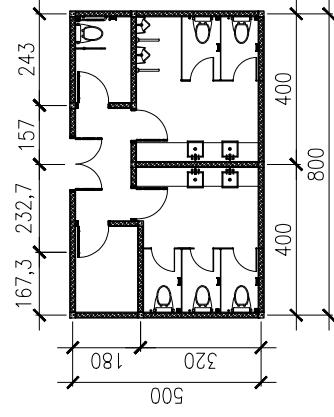
DEWAH GEDUNG AUDIOWISUAL
SKALA 1:100



DEWAH PERPUSTAKAAN
SKALA 1:100

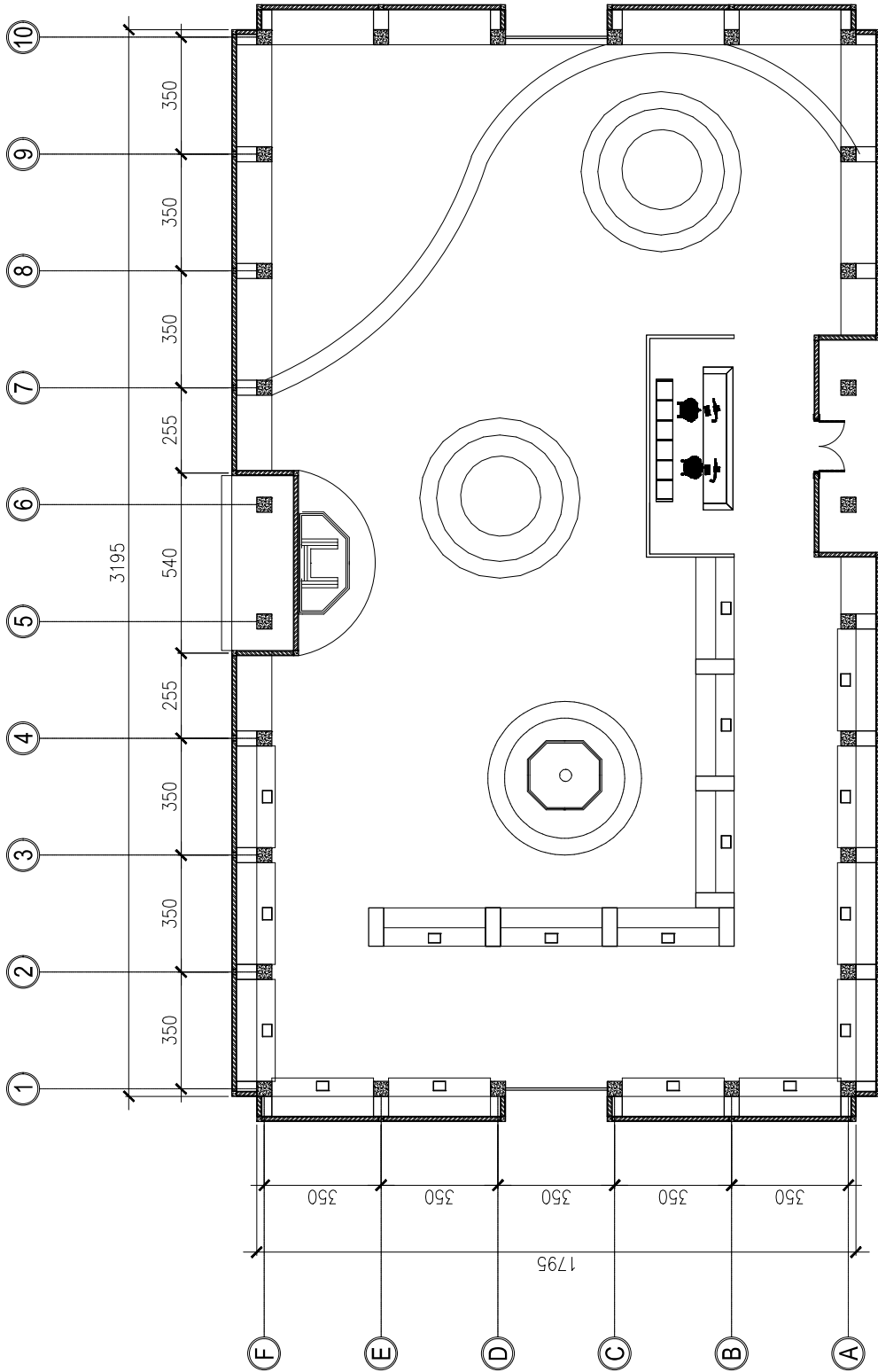


DEWAH KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:100



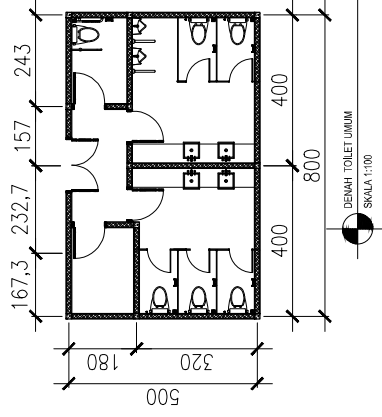
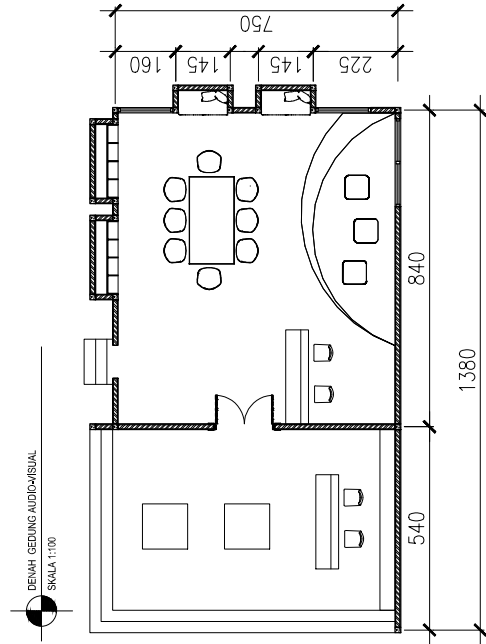
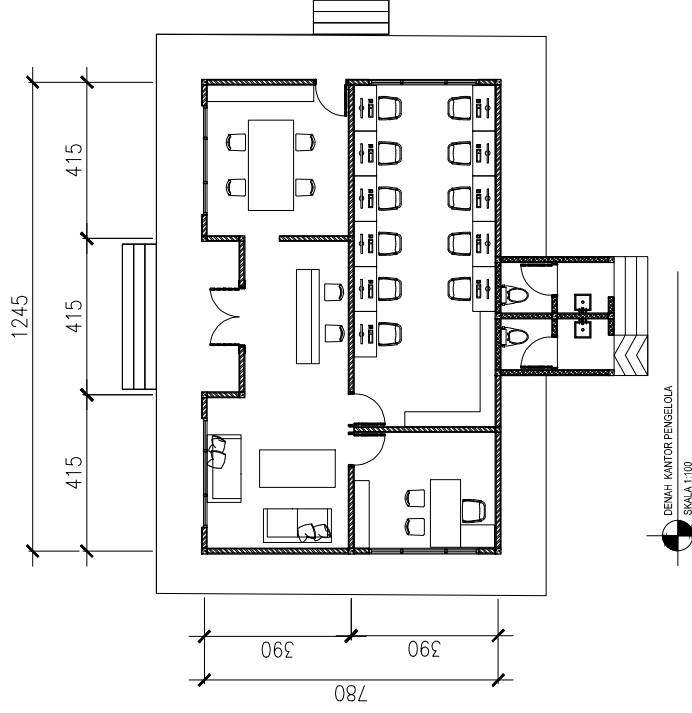
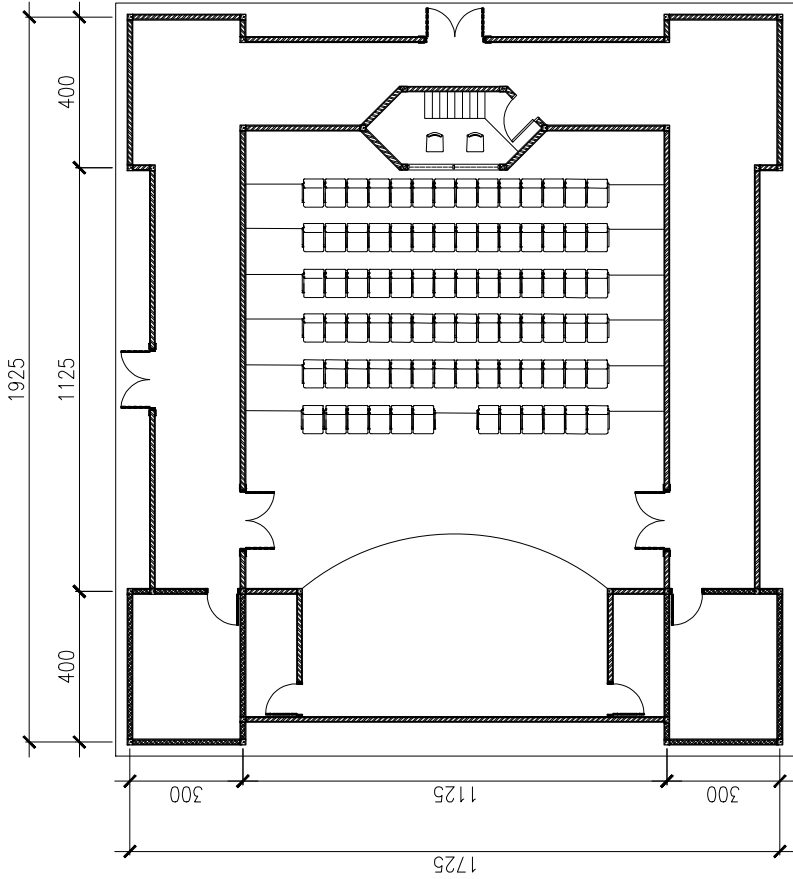
DEWAH TOILET LUMUM
SKALA 1:100

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR JALAN ALYSIUS S. SURABAYA 50132 (SURABAYA)</p>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
	DOSEN: Adi Verry Anggrahis, S.T., M.MT	SATUAN SKALA: Citif 1:100	8
<p>NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAB DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER</p>		<p>GAMBAR DEWAH ALTERNATIF LAYOUT 2</p>	

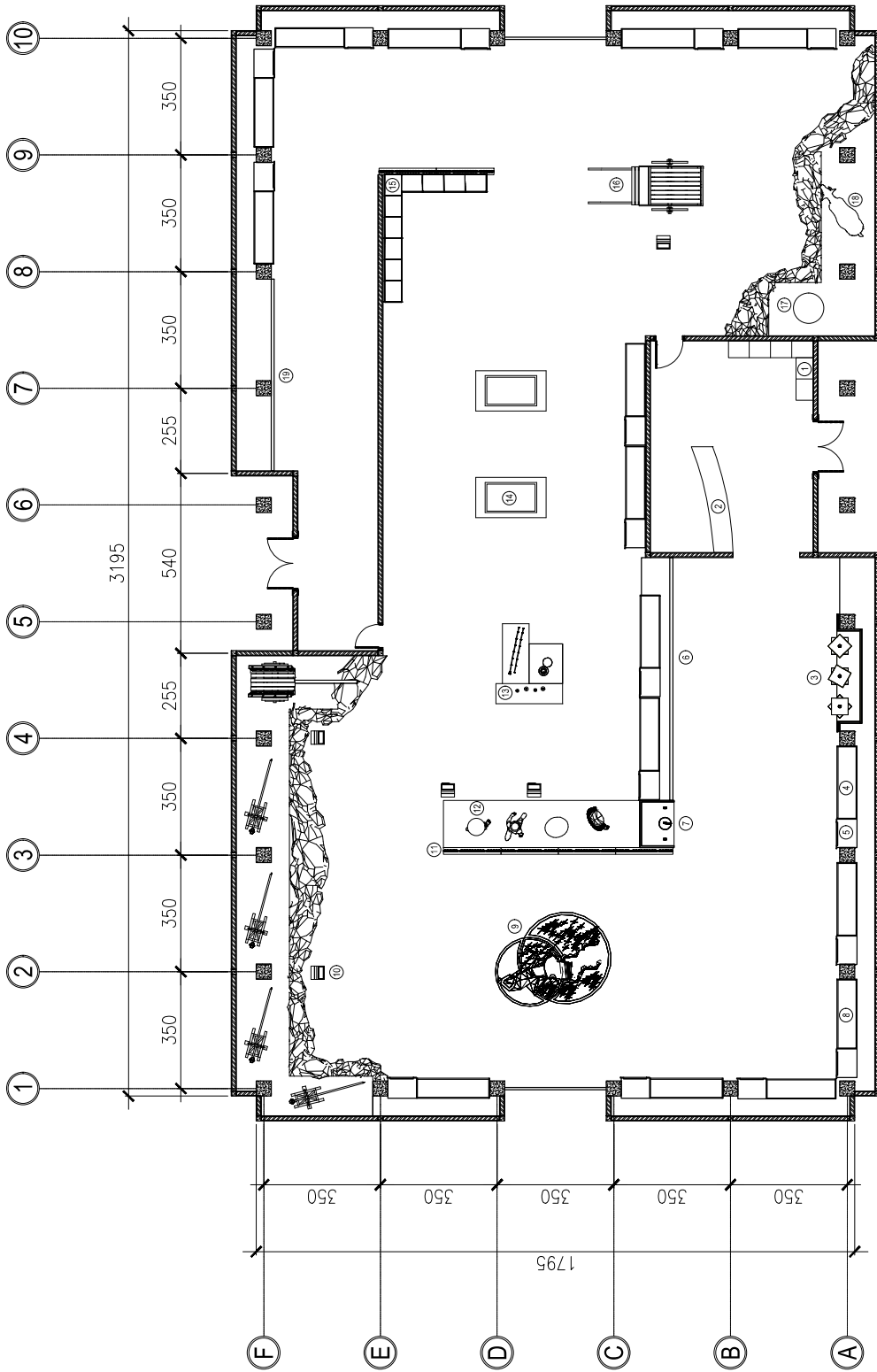


DEWAH GEDUNG PAMERAN
SKALA 1:100

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JALAN ITS SURABAYA 60115</small>	NAMA: I Gebe Made Dian Purno Pratama	KELAS:	PARAF:	LEMBAR:
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020		9
DOSEN: Adi Verry Anggrahis, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1:100			
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL KONTEMPORER		GAMBAR DEWAH ALTERNATIF LAYOUT 3		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR</small> <small>FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
<small>DOSEN: Agus Verry Anggrahis, S.T., M.Eng</small> <small>MAHASISWA: ISKANDARUZZAMAN</small>	SATUAN SKALA: Ciri 1:100		10
NAMA KEJATAN BESAN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER			GAMBAR DENAH ALTERNATIF LAYOUT 3

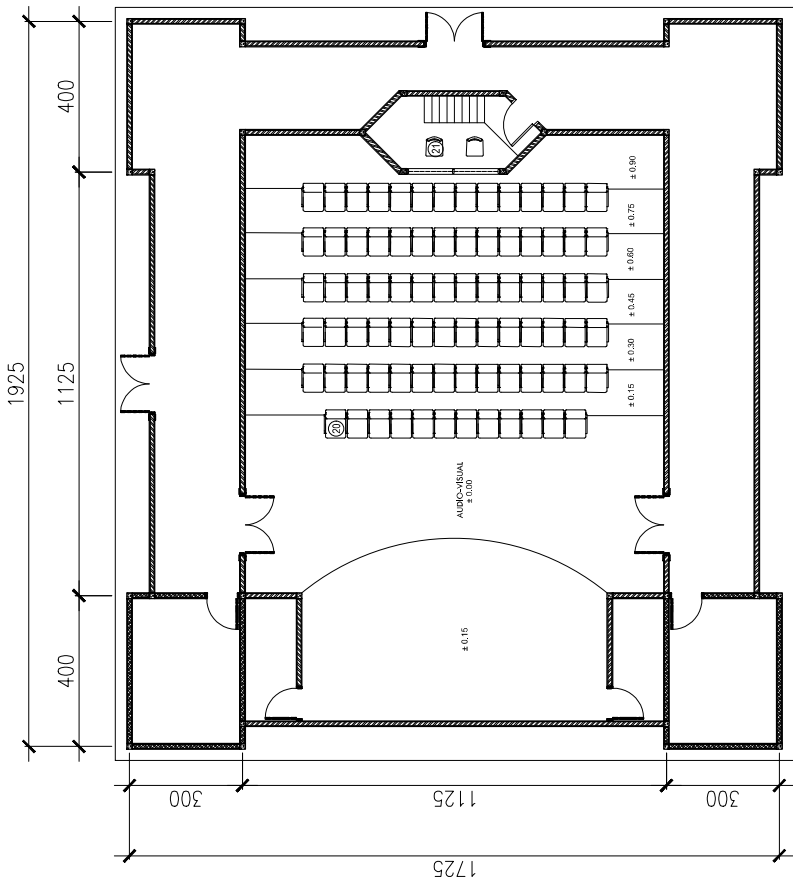


KETERANGAN
GEDUNG PAMERAN

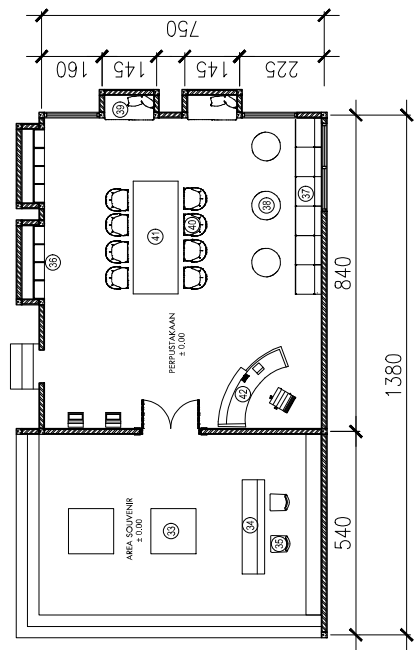
1. Bench
2. Meja Resepsionis
3. Interactive Hands-On Turning Puzzle/Built-in
4. Wall Vitrine tipe 1
5. Built-in Interactive Touchscreen Kiosk
6. Peta Pulau Bali
7. Display Kulkul
8. Built-in Wall Vitrine tipe 2
9. Diorama Interactive Terbuka
10. Stand-on Interactive Touchscreen Kiosk
11. Partisi Estetis Motif Endeck Bali
12. Manekin Display
13. Meja Display
14. Interactive Touchscreen Table
15. L-shaped Bench
16. Pedestal Display
17. Patung Dewi Saraswati
18. Patung Gembala
19. Photobooth

DEMAN LAYOUT RUANG TERPILIH 1
SKALA: 1:100

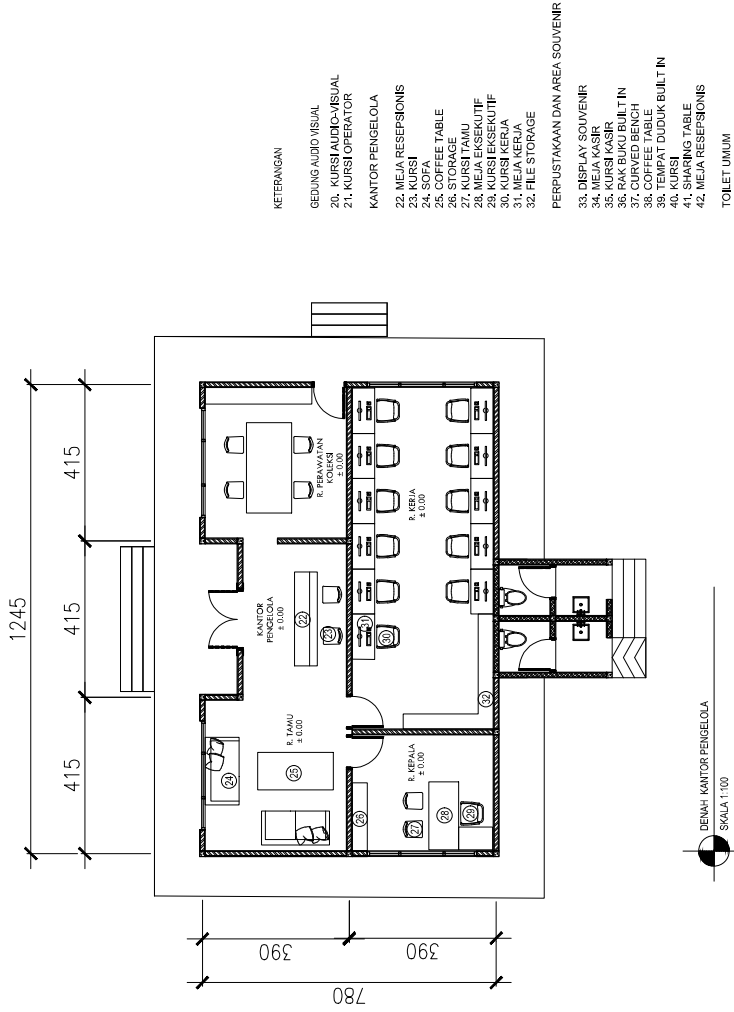
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR FACULTY OF ARCHITECTURE ITS SURABAYA, INDONESIA</p>	NAMA: I Geok Mada Dan Pura Pratama	KELAS:	PARAF:	LEMBAR:
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020		5
DOSEN: Adu Viny Anggraha, S.T., M.MT	SATUAN SKALA: 1:100	GAMBAR		
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER				



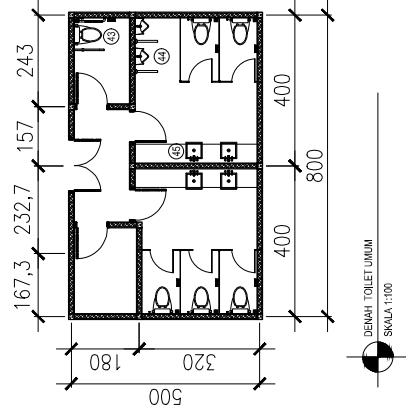
DENAH GEDUNG AUDIO VISUAL
SKALA 1:100



DENAH PERPUSTAKAAN
SKALA 1:100

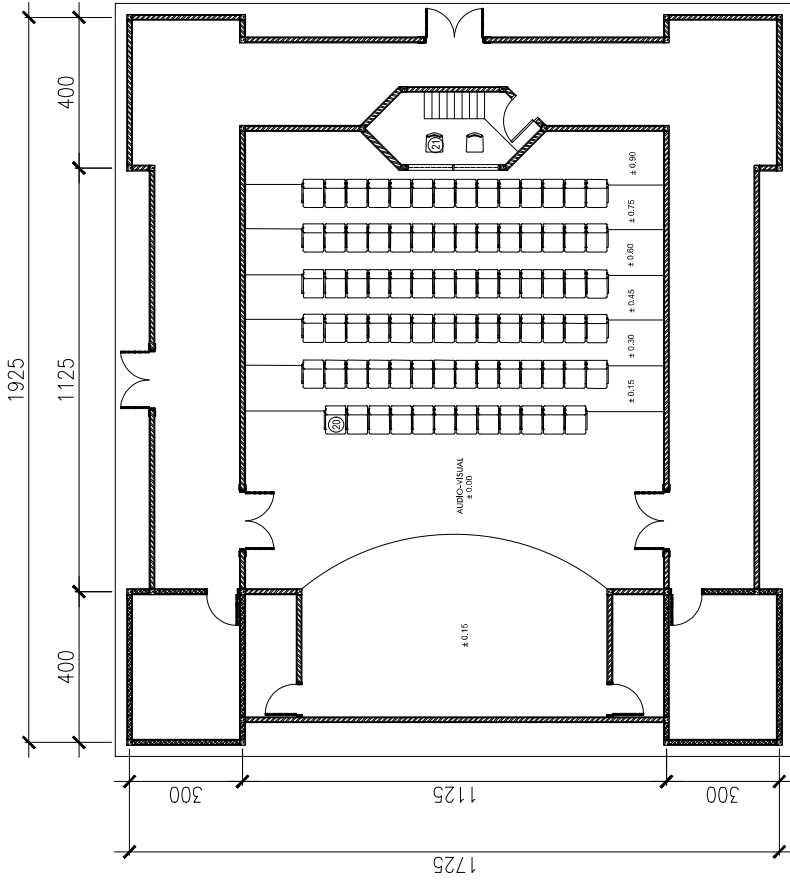


DENAH KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:100

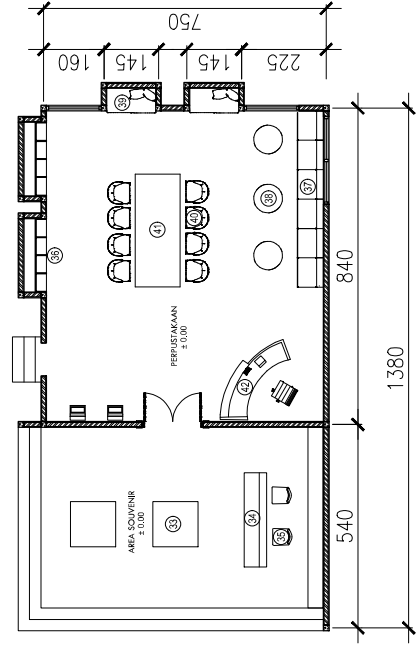


- KETERANGAN
- GEDUNG AUDIO VISUAL
20. KURSI AUDIO VISUAL
21. KURSI OPERATOR
KANTOR PENGELOLA
22. MEJA RESEPSIONIS
23. MEJA
24. SOFA
25. COFFEE TABLE
26. STORAGE
27. KURSI TAMU
28. MEJA
29. PERSEKUTIF
30. KURSI KERJA
31. MEJA KERJA
32. FILE STORAGE
PERPUSTAKAAN DAN AREA SOUVENIR
33. DISPLAY SOUVENIR
34. MEJA KASIR
35. KURSI KASIR
36. MEJA KASIR
37. KURSI KASIR
38. COFFEE TABLE
39. TEMPAT DUDUK BUILT IN
40. KURSI
41. SHARING TABLE
42. MEJA RESEPSIONIS
TOILET UMUM
43. KLOSET
44. URINIR
45. WASTAFEL

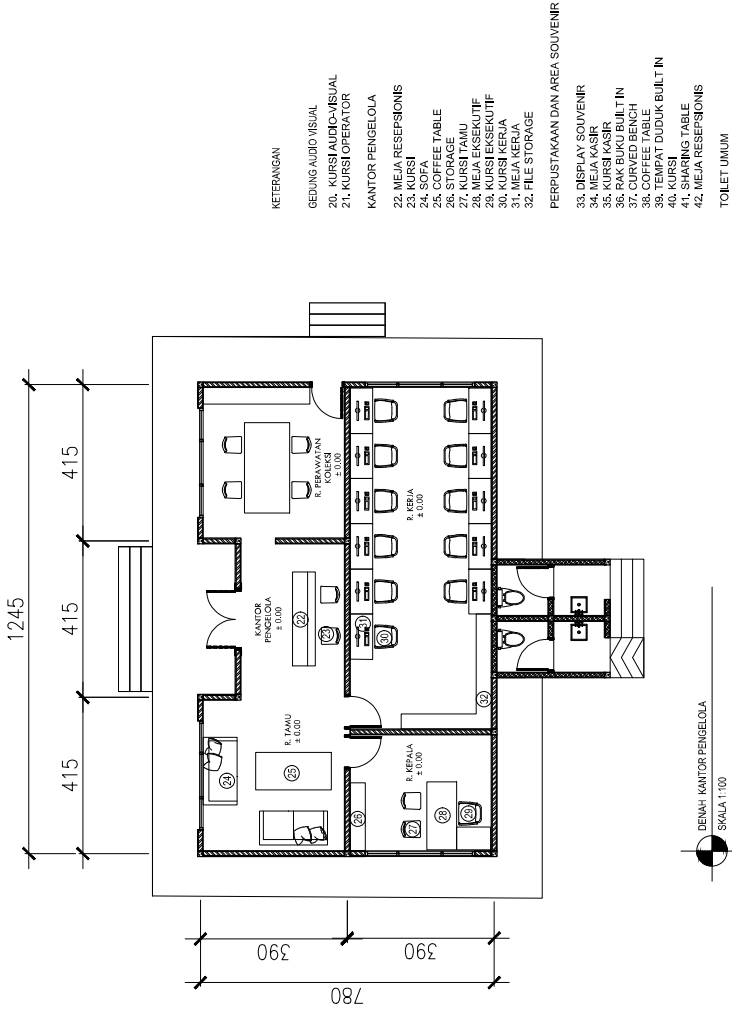
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN</small> <small>FACULTY OF ARCHITECTURE AND PLANNING</small>	NAMA: I Geok Mido Dan Pura Pratama	KELAS:	PANGF	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020		6
DOSEN: Adu Venny Anggrahita, S.T., M.MT	SATUAN SKALA: 1:100			
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAB DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DENAH LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN		



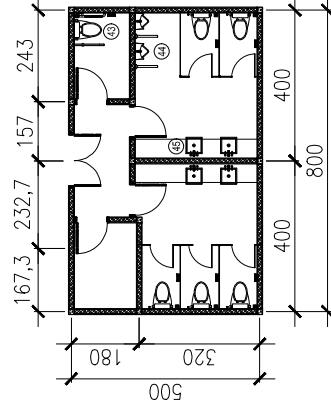
DENAH GEDUNG AUDIO VISUAL
SKALA 1:100



DENAH PERPUSTAKAAN
SKALA 1:100



DENAH KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:100



DENAH TOILET UMUM
SKALA 1:100

KETERANGAN

GEDUNG AUDIO VISUAL
20. KURSI AUDIO VISUAL
21. KURSI OPERATOR

KANTOR PENGELOLA

22. MEJA RESEPSIONIS
23. MEJA
24. SOFA
25. COFFEE TABLE
26. STORAGE
27. KURSI TAMU
28. KURSI TAMU
29. KURSI SEKUTIF
30. KURSI KERJA
31. MEJA KERJA
32. FILE STORAGE

PERPUSTAKAAN DAN AREA SOUVENIR

33. DISPLAY SOUVENIR
34. MEJA KASIR
35. KURSI KASIR
36. MEJA KASIR
37. KURSI TAMU
38. COFFEE TABLE
39. TEMPAT DUDUK BUILT IN
40. KURSI
41. SHARING TABLE
42. MEJA RESEPSIONIS

TOILET UMUM

43. KLOSET
44. URINIR
45. WASTAFEL



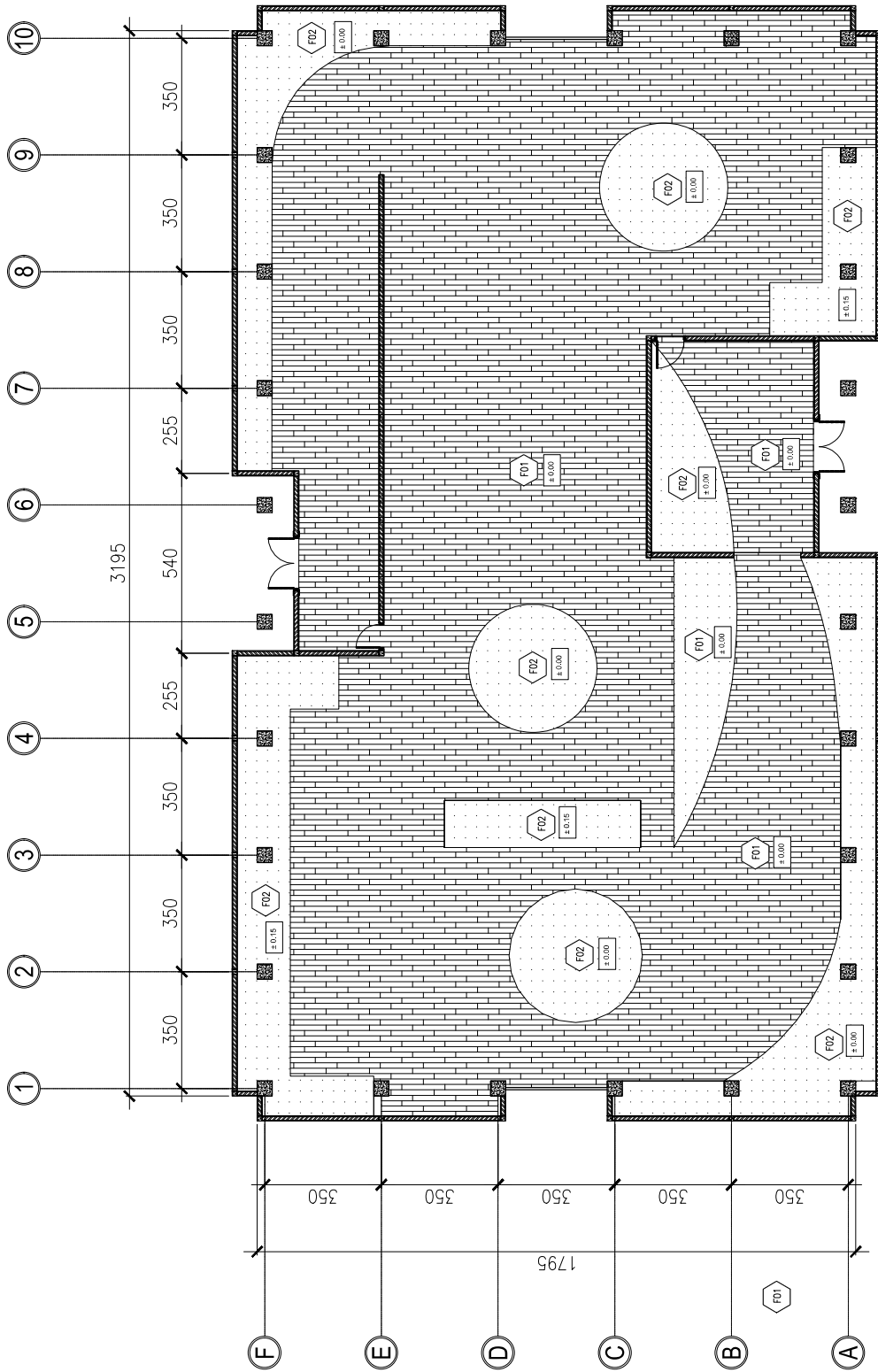
INSTITUT TEKNOLOGI
SEPULUH NOPEMBER
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FACULTY OF ARCHITECTURE
AND BUILT ENVIRONMENT

NAMA: I Geok Mido Dan Pura Pratama
NRP: 0841164000008
DOSEN: Adi Viny Anggrahis, S.T., M.MT

KELAS:
TANGGAL: 05/03/2020
SATUAN SKALA: Cm/1:100

LEMBAR
PARAF
6

NAMA KEJATAN
DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAB DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL -
KONTEMPORER
DENAH LAYOUT FURNITUR KESELURUHAN



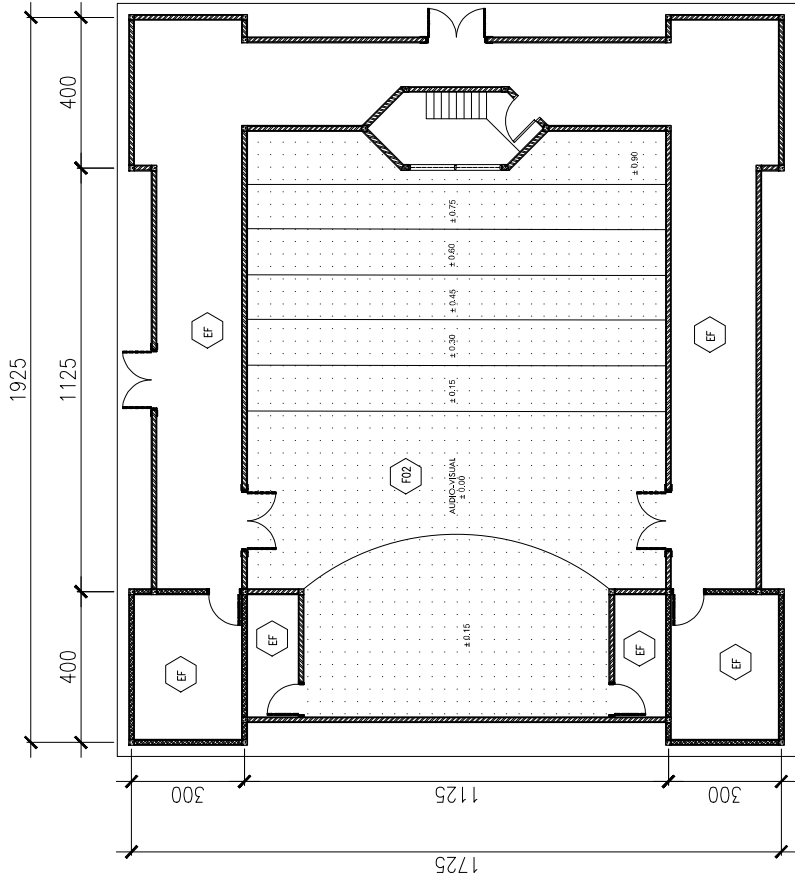
KETERANGAN

- F01 PARKET BAMBU LAMINASI
- F02 KARPET RUMPUT SINTETIS

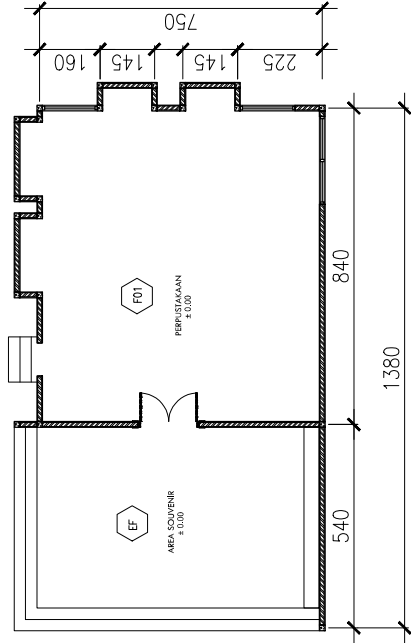
±0.000

GEDUNG PAMERAN LANTAI 1
SKALA 1:100

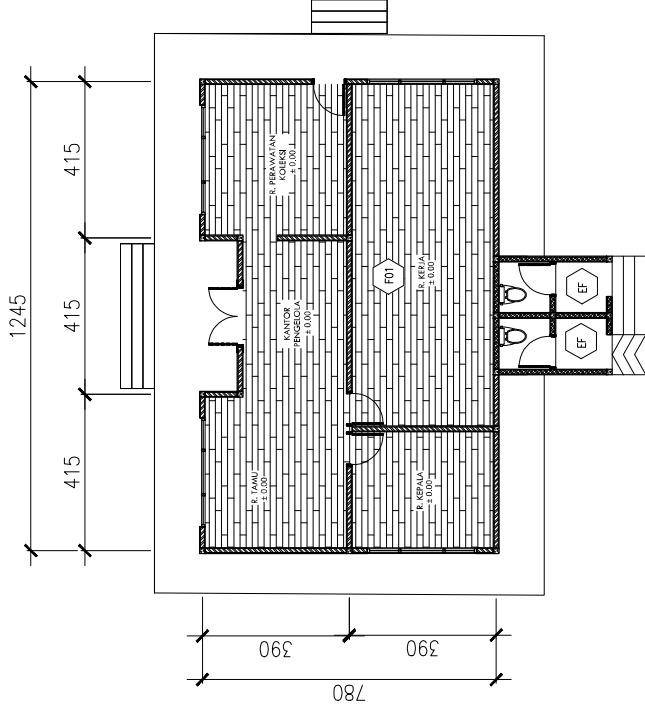
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR JALAN ALYSIUS S. SURABAYA SAKURAH, SURABAYA 60115</p>	NAMA: I Gede Made Diani Putra Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PARAF
DOSEN: Adu Verry Anggrahis, S.T., M.AT		SATUAN SKALA: 1:100	8
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR	RENCANA LANTAI KESELURUHAN



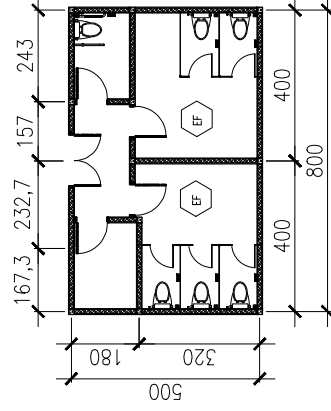
GEDUNG AUDIOVISUAL
SKALA 1:100



PERPUSTAKAAN
SKALA 1:100



KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:100

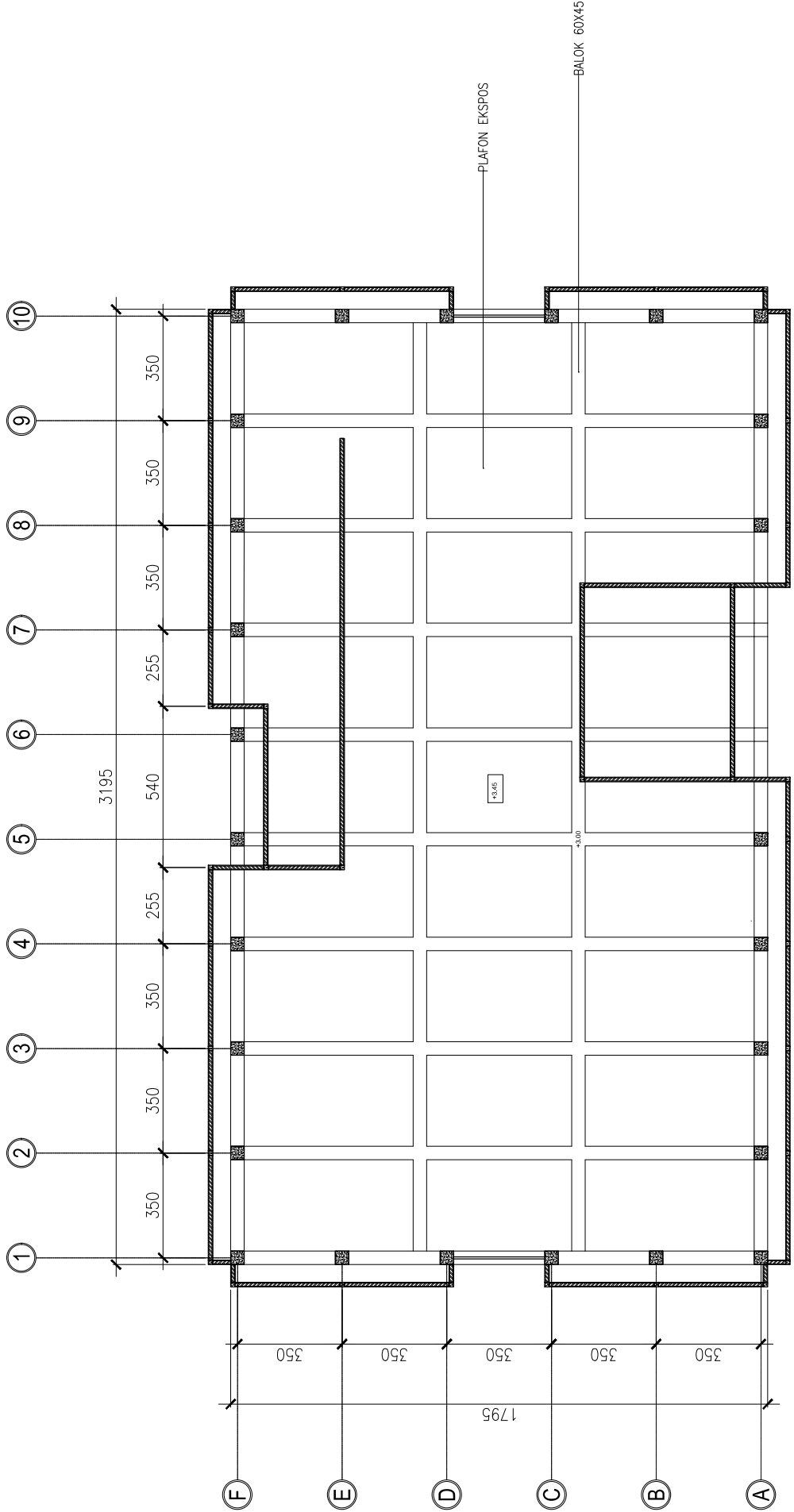


TOILET UMUM
SKALA 1:100

KETERANGAN

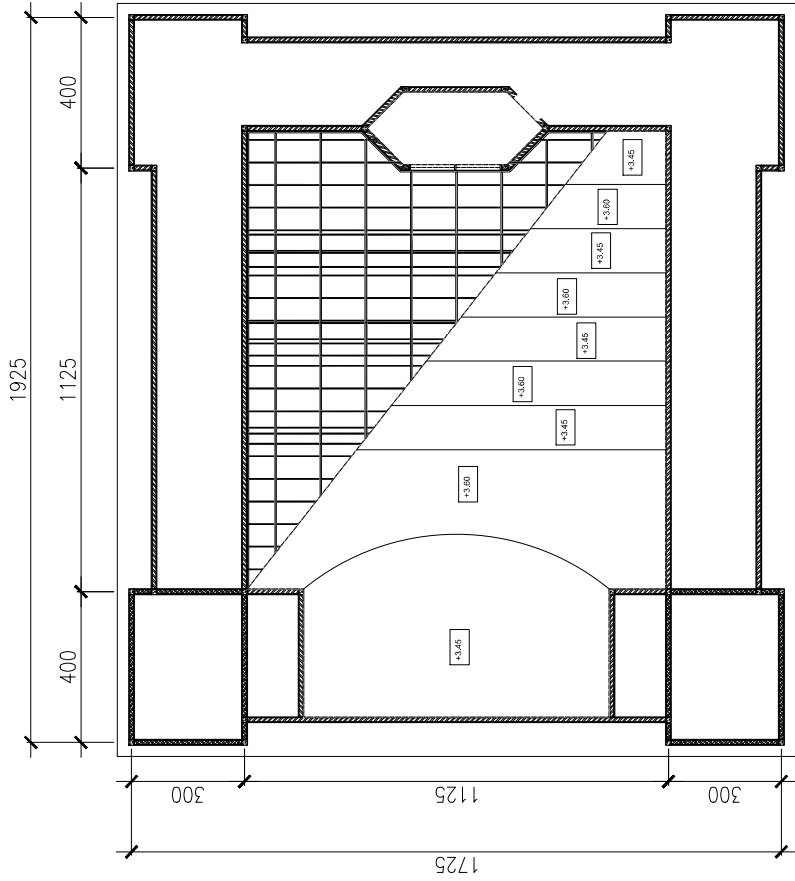
- F01 PARKET BANGU LAMINASI
- F02 KARPET RUMPUT SINTETIS
- EF LANTAI SESIAL EKSSISTING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN SURABAYA	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	PARAF:	LEMBAR:
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020		9
DOSEN: Adi Verry Anggrahita, S.T., M.AT		SATUAN SKALA: 1:100		
NAMA KEJATAN		GAMBAR		
DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		RENCANA LANTAI KESELURUHAN		

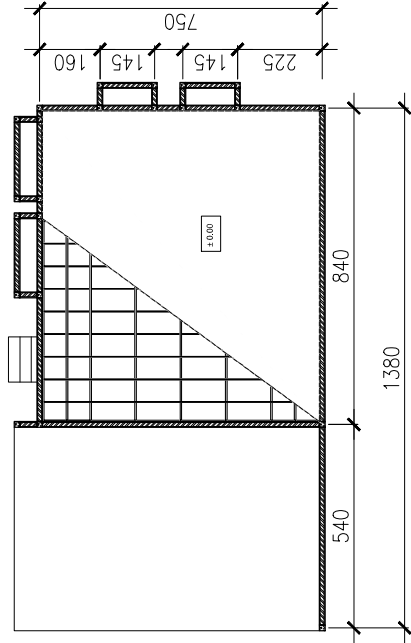


GEDUNG PAMERAN LANTAI 1
SKALA 1:100

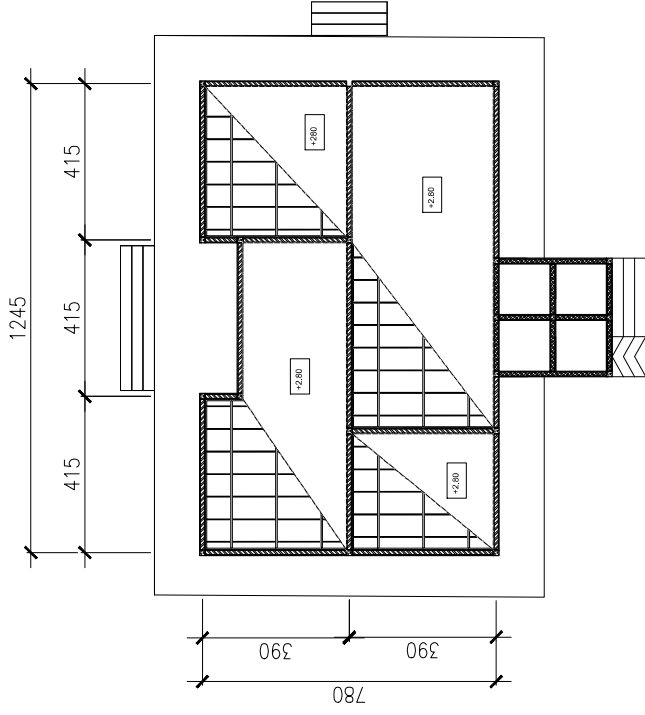
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR</small> <small>FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small> <small>SAKURAHATI, SURABAYA 60115</small>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PARAF
DOSEN: Acha Verry Anggrahita, S.T., M.Eng	SATUAN SKALA: 1:100	10	
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DEWAH EKSTING	



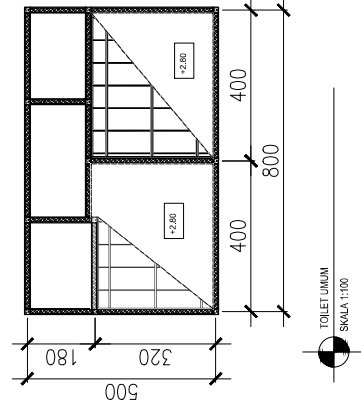
GEDUNG AUDIOVISUAL
SKALA 1:100



PERPUSTAKAAN
SKALA 1:100



KANTOR PENGELOLA
SKALA 1:100



TOILET LULUM
SKALA 1:100

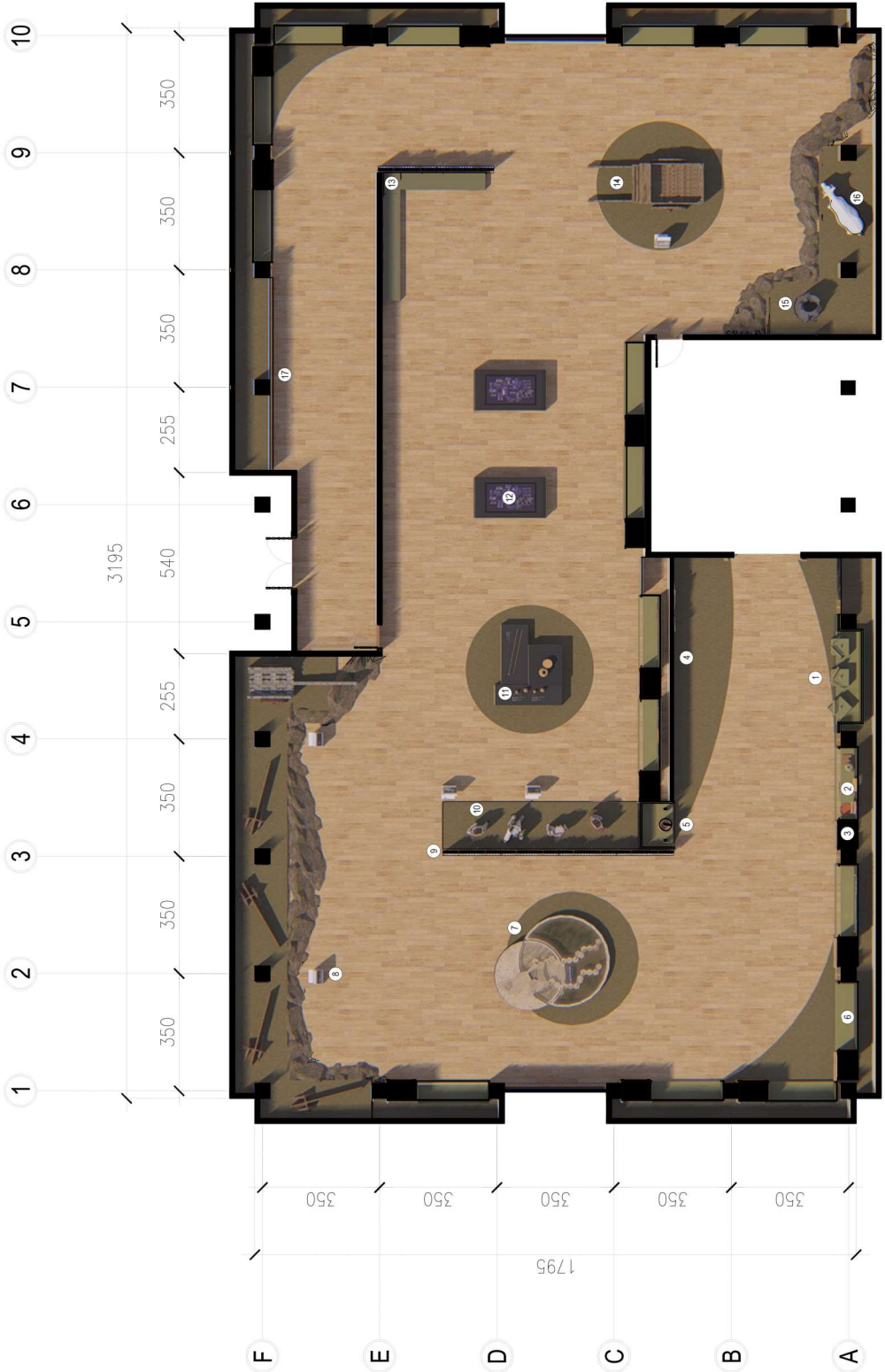


NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama
NRP: 0841164000008
DOSEN: Aida Venny Anggrahita, S.T., M.MT

KELAS:
TANGGAL: 05/03/2020
SATUAN SKALA: Cm/1:100

LEMBAR
11

NAMA KEJATAN
DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAB DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL -
KONTEMPORER
GAMBAR
DENAH ALTERNATIF LAYOUT 1



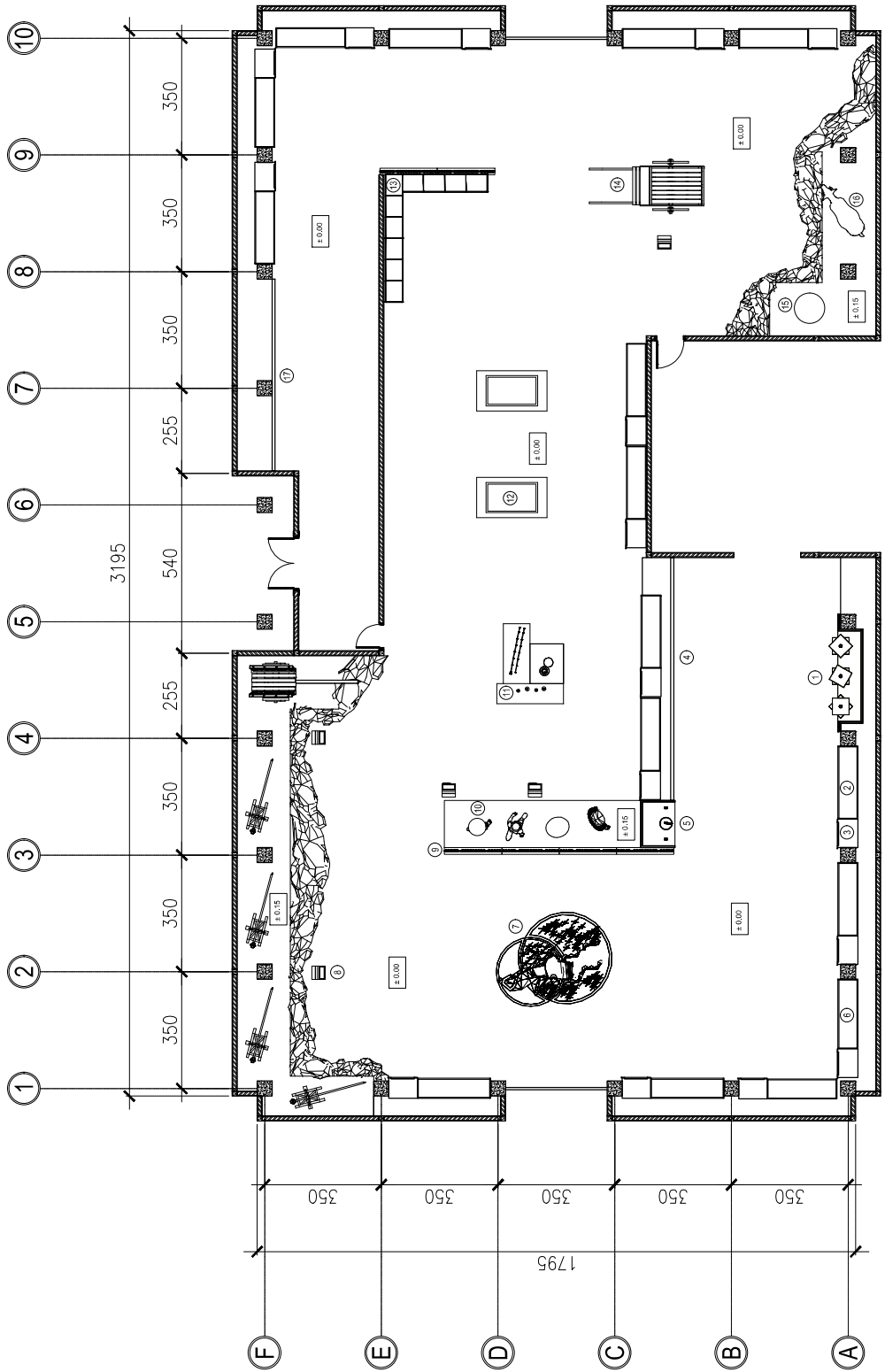
KETERANGAN

GEDUNG PAMERAN

1. Interactive Hands-On Turning Puzzle
2. Built-in Wall Vitrine tipe 1
3. Built-in Interactive Touchscreen Kiosk
4. Peta Pulau Bali
5. Display Kulkul
6. Built-in Wall Vitrine tipe 2
7. Diorama Interactive Tembusku
8. Stand-on Interactive Touchscreen Kiosk
9. Partisi Estetis Motif Endek Bali
10. Manekin Display
11. Meja Display
12. Interactive Touchscreen Table
13. L-shaped Bench
14. Pedestal Display
15. Patung Dewi Saraswati
16. Patung Gembala
17. Photobooth



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>KELOMPOK TEKNOLOGI ARSITEKTUR DAN KONSEP KAWASAN BANGUNAN</small> DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR <small>PRODI PERANCANGAN KAWASAN BANGUNAN</small>	NAMA : Gede Mada Dian Purno Pratama	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0641164000008	TANGGAL : 05/03/2020		12
	DOSEN : Ana Werry Anggraha, S.T., M.MT	SATUAN SKALA : Cm:1:100		
NAMA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOYAL-KONTEMPORER		GAMBAR DENAH SKEMATIK R. TERPILIH 1		



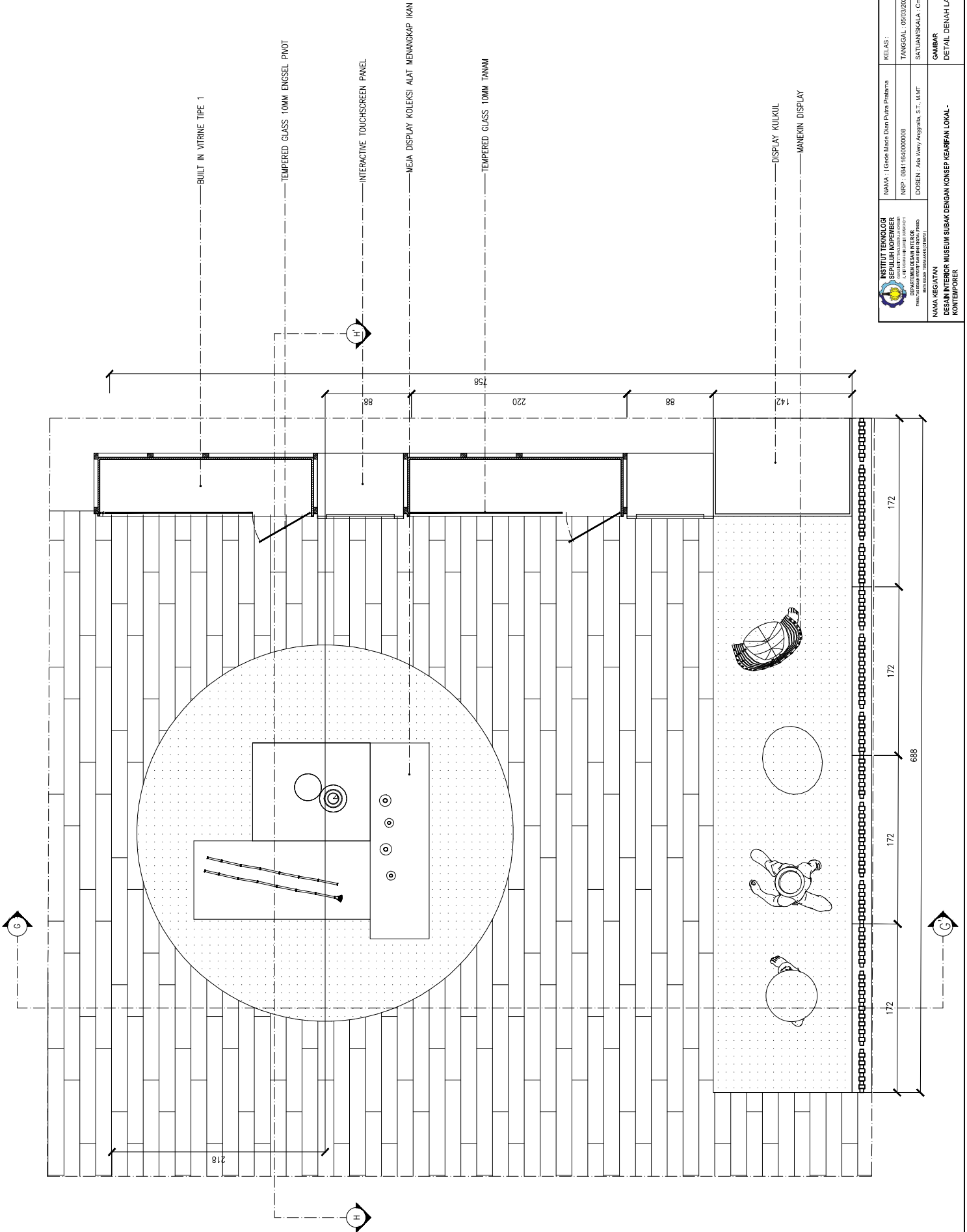
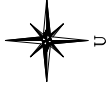
KETERANGAN

GEDUNG PAMERAN

1. Interactive Hands-On Turning Puzzle
2. Built-in Wall Vitrine tipe 1
3. Built-in Interactive Touchscreen Kiosk
4. Peta Pulau Bali
5. Display Kulikal
6. Built-in Wall Vitrine tipe 2
7. Diorama Interactive Tembuksu
8. Stand-on interactive Touchscreen Kiosk
9. Partisi Estetis Motif Endek Bali
10. Menekin Display
11. Meja Display
12. Interactive Touchscreen Table
13. L-shaped Bench
14. Pedestal Display
15. Patung Dewi Saraswati
16. Patung Gembira
17. Photobooth

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JALAN SURABAYA - DESA KAYEN, SURABAYA	NAMA: I Geok Made Dhan Putra Pratama	KELAS:	PANGRAF	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020		13
DOSEN: Acha Viny Anggrahita, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1:100	GAMBAR DEWAH LAYOUT FURNITUR R. TERPILIH 1		



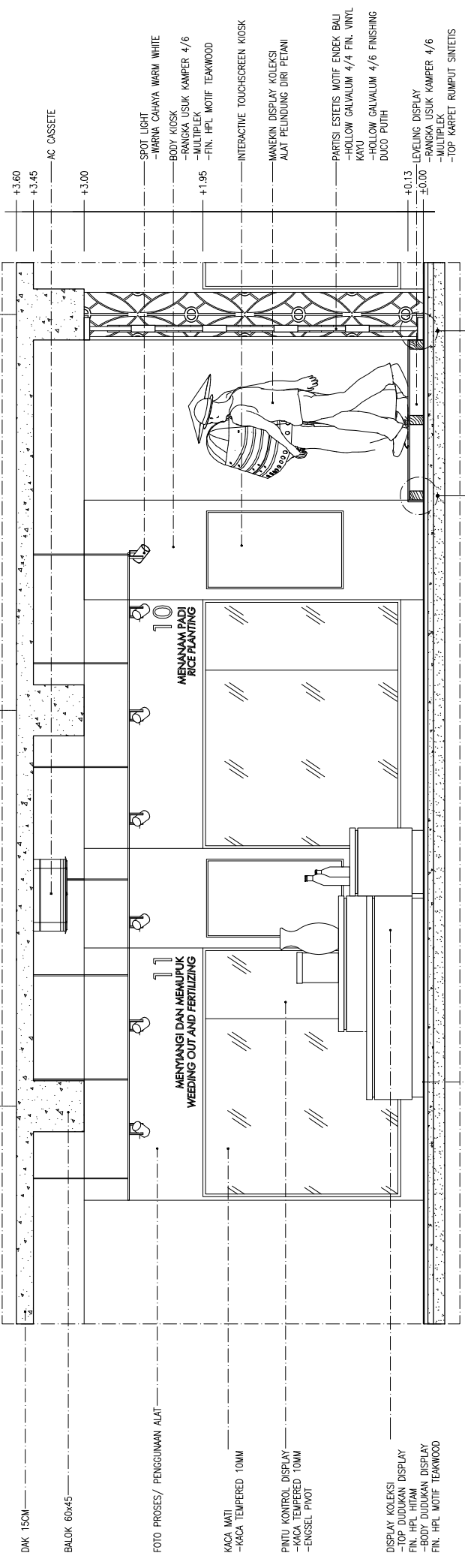


INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JALAN ITS SURABAYA 60115	KELAS:	LEMBAR
	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
DOSEN: Adi Verry Anggrahis, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1/25	14
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAB DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		

3

4

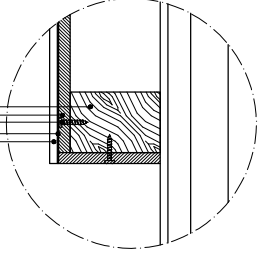
5



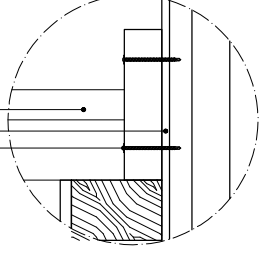
LANTAI PARKET BAMBUI

KARPET RUMPUT SINTETIS
 LDM KARPET
 SERBRIP 4MM
 MULTIFLEX 1,5CM
 RANGKA BATI USUK 4/6

SERRIP 7MM
 LANTAI PARKET BAMBUI LAMINASI
 HOLLOW GALVALUM 4X4



DETAIL 1
SKALA 1:5



DETAIL 2
SKALA 1:5

FOTO PROSES/ PENGGUNAAN ALAT

KACA MATI
-KACA TEMPERED 10MM

PINTU KONTROL DISPLAY
-KACA TEMPERED 10MM
-ENGSEL PIVOT

DISPLAY KOLEKSI
-TOP DUDUKAN DISPLAY
-FIN. HPL HITAM
-BODY DUDUKAN DISPLAY
-FIN. HPL MOTIF TEAKWOOD

DAK 15CM

BALOK 60x45

AC CASSETTE

SPOT LIGHT
-WARNA CAHAYA WARM WHITE

BODY KOSK
-RANGKA USUK KAMPER 4/6
-MULTIFLEX
-FIN. HPL MOTIF TEAKWOOD

INTERACTIVE TOUCHSCREEN KOSK

MANEKIN DISPLAY KOLEKSI
ALAT PELINDUNG DIRI PETANI

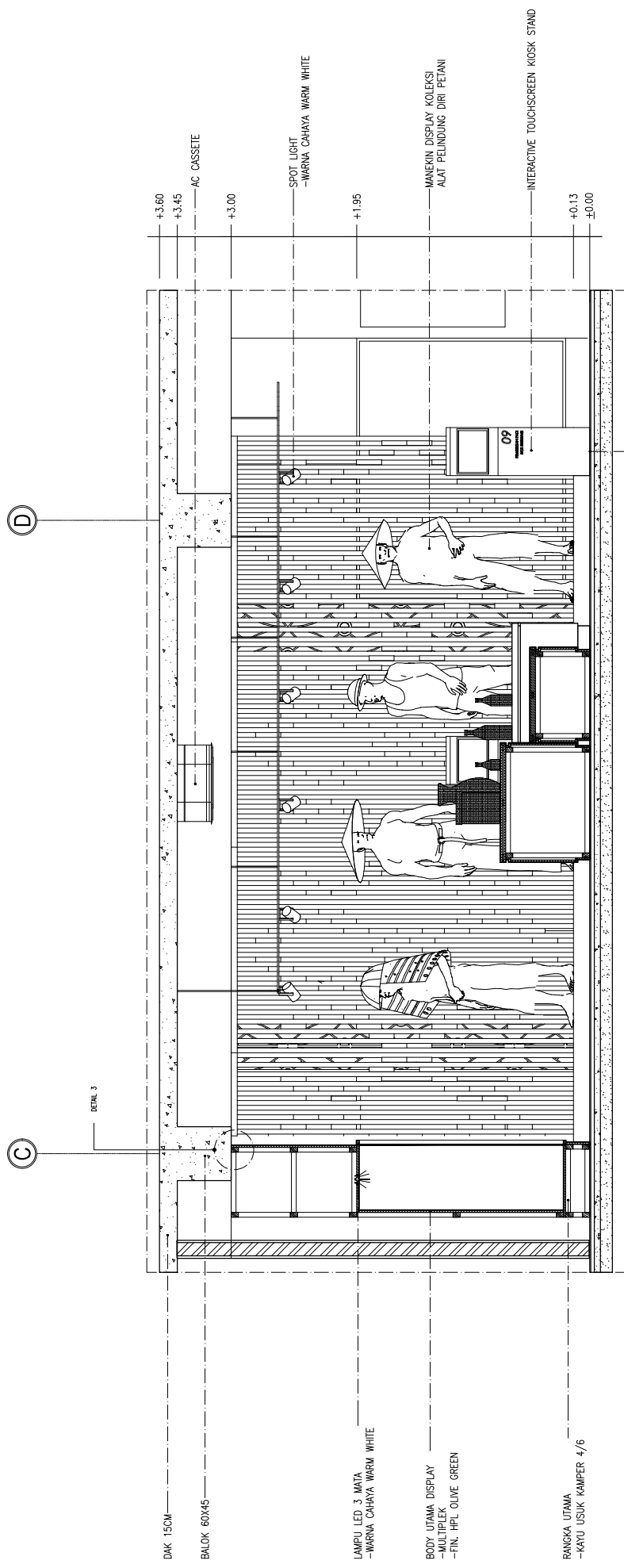
PARTISI ESTETIS MOTIF ENDEK BALU
-HOLLOW GALVALUM 4/4 FIN. VINYL
KAYU
-HOLLOW GALVALUM 4/6 FINISHING
DUCCO PUTH

LEVELING DISPLAY
-RANGKA USUK KAMPER 4/6
-MULTIFLEX
-TOP KARPET RUMPUT SINTETIS

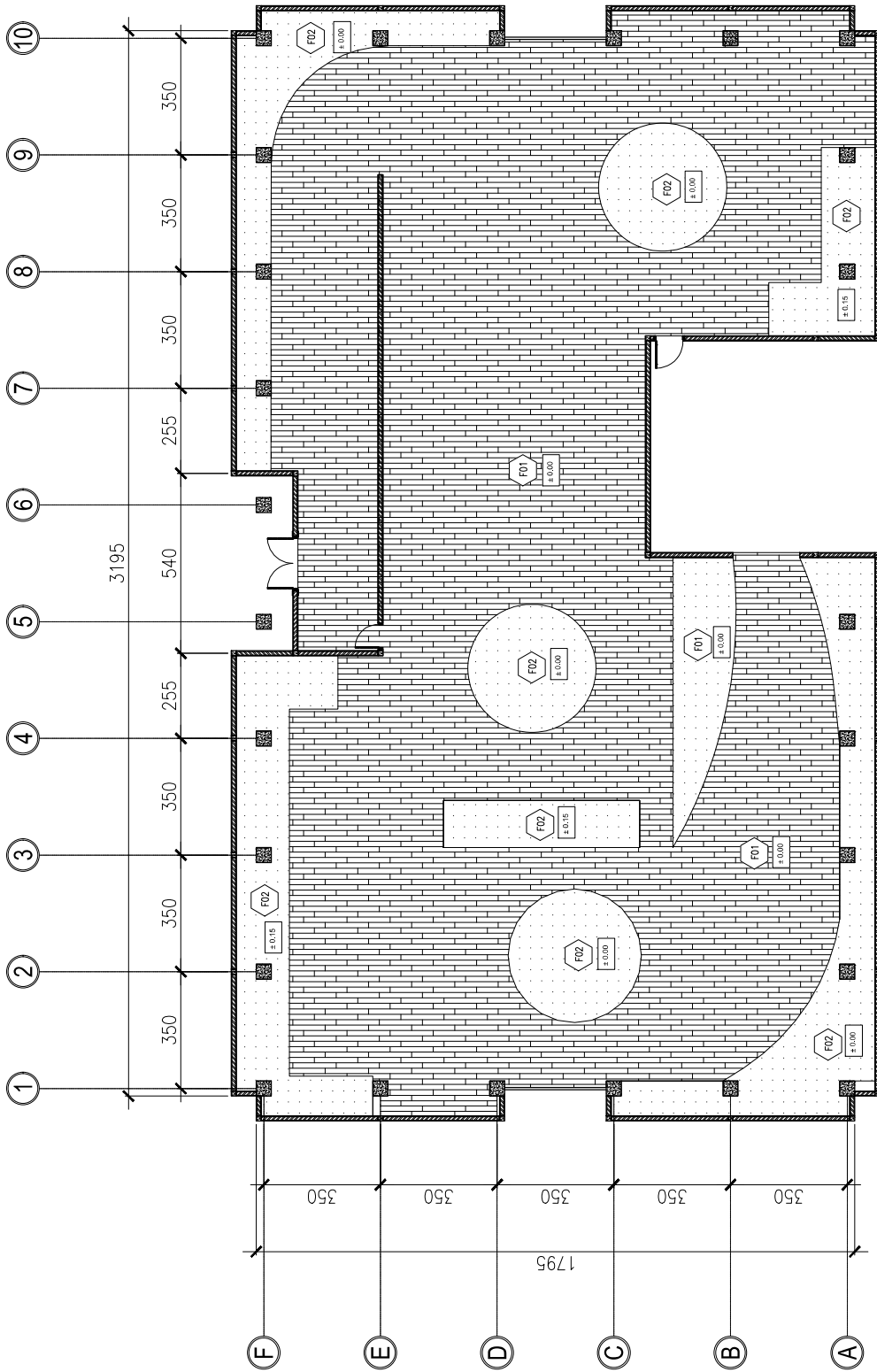
DETAIL 1

DETAIL 2

<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FACULTY OF ARCHITECTURE AND PLANNING SAHABATI, SURABAYA (INDONESIA)</p>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841184000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
	DOSEN: Adi Vinyo Anggrahis, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: Cm/1:25	
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR	POTONGAN G-G'




INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR</small> <small>FAKULTAS ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN</small> <small>JALAN KEMUNING, DESA KEMUNING, KOTA SURABAYA</small>	NAMA: I Geok Mada Dian Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
DOSEN: Adi Vito Anggrahis, S.T., M.ART	SATUAN SKALA: 1/25	GAMBAR	16
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL KONTEMPORER			POTONGAN I-H-T

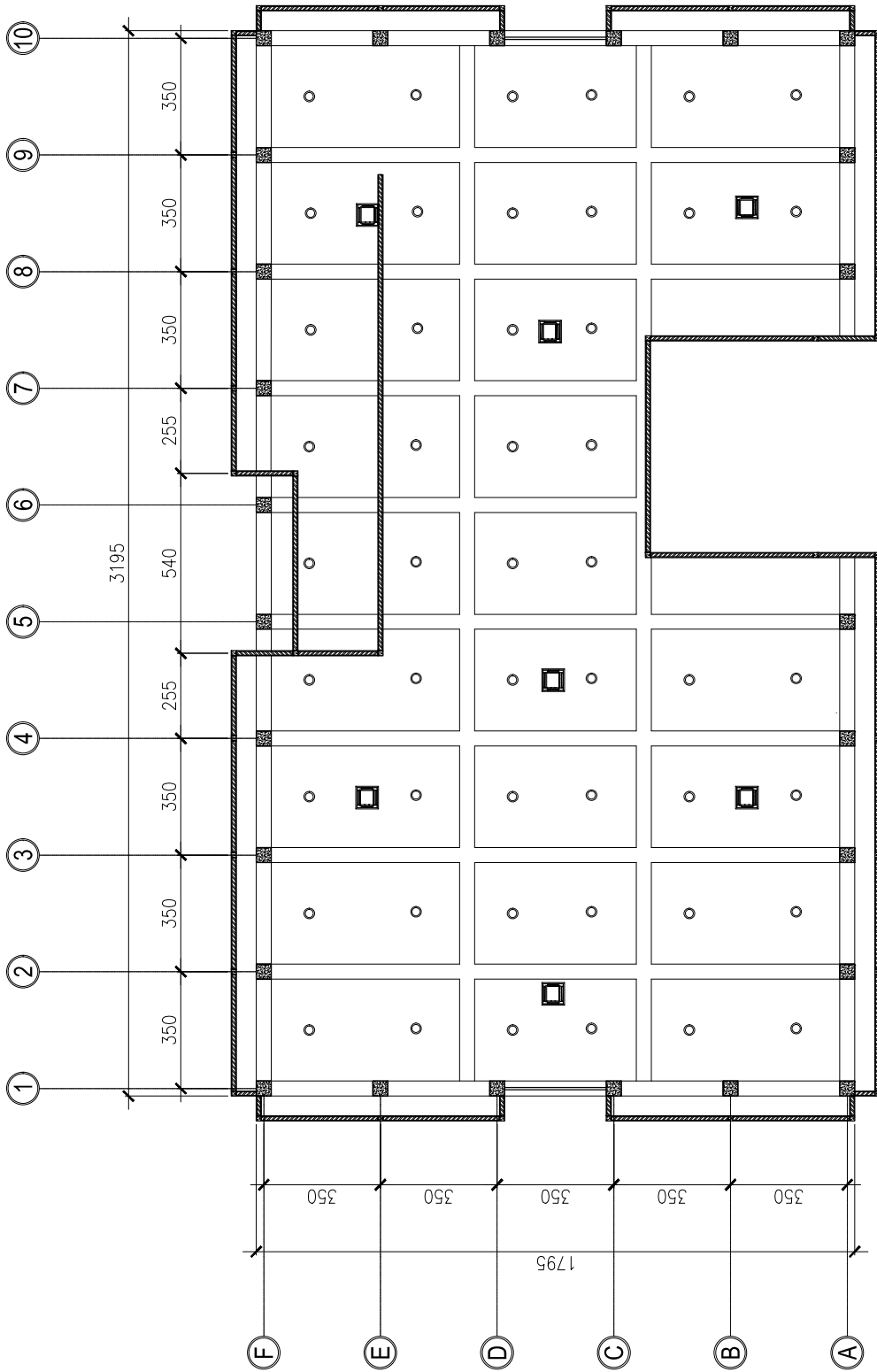


KETERANGAN

-  PARKET BAMBU LAMINASI
-  KARPET RUMPUT SINTETIS

RUMAH TERPILIH I
SKALA 1:100

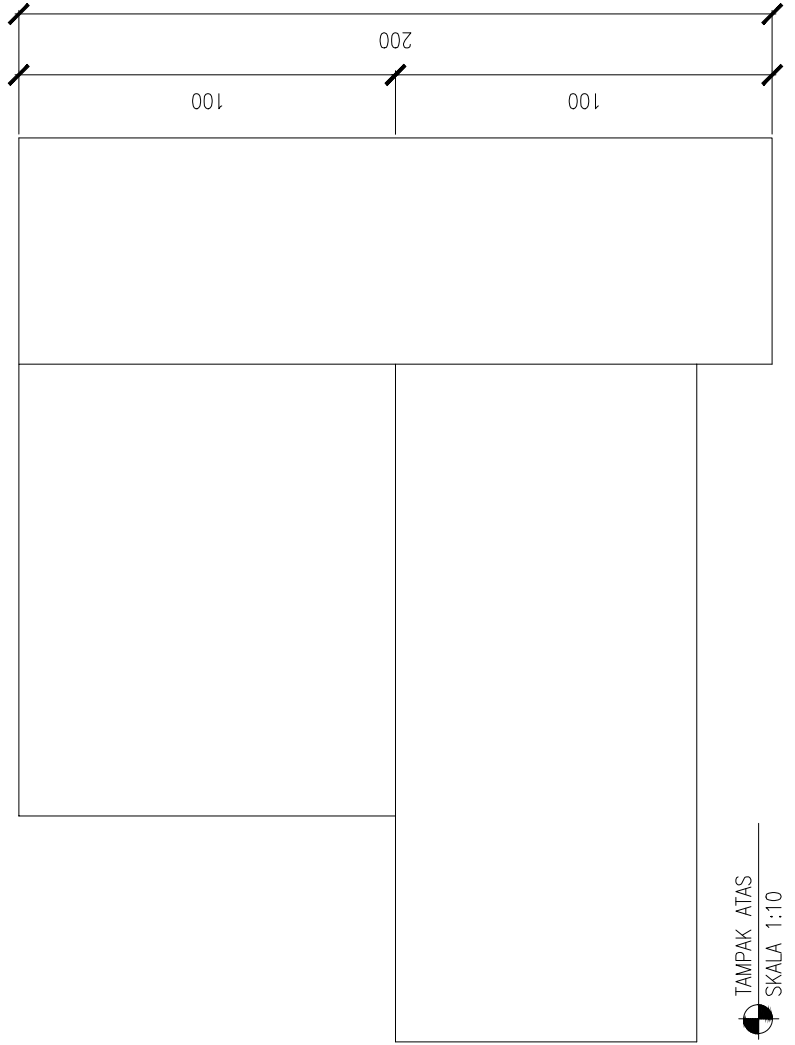
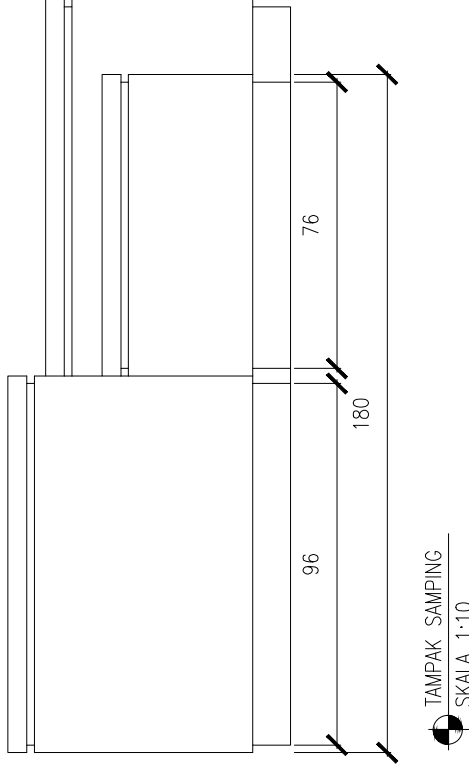
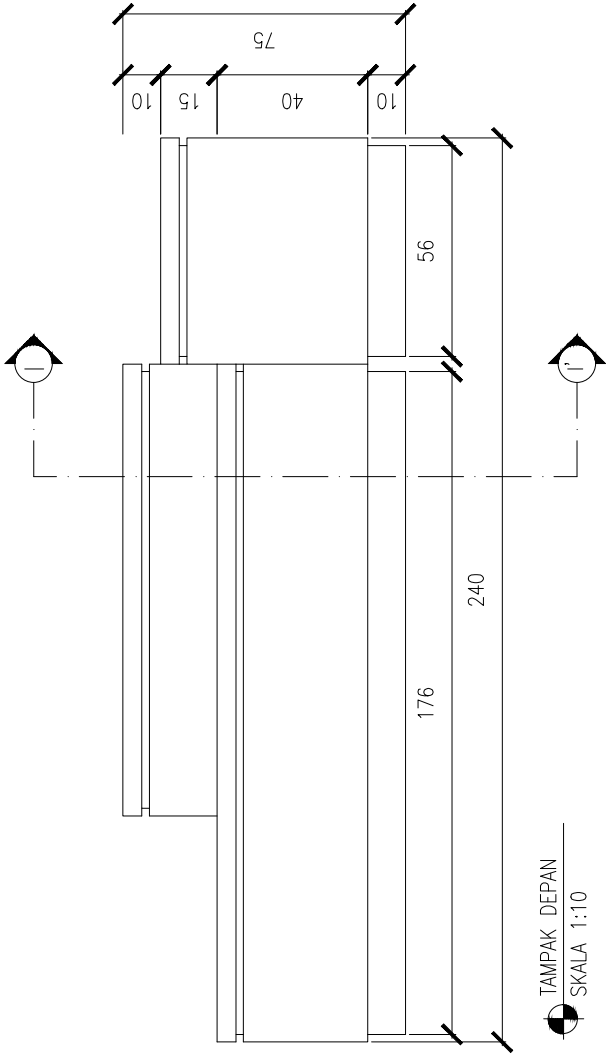
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR JALAN ALYSIUS S. SURABAYA 1 SURABAYA 60115</small>	NAMA: I Gede Made Diah Putra Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PARAF
DOSEN: Acha Verry Anggraha, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1:100	17	
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR RENCANA LANTAI R. TERPILIH 1	



KETERANGAN
 ○ DOWNLIGHT
 □ AC CASSETTE

RUANG TERPILIH 1
 SKALA 1:100

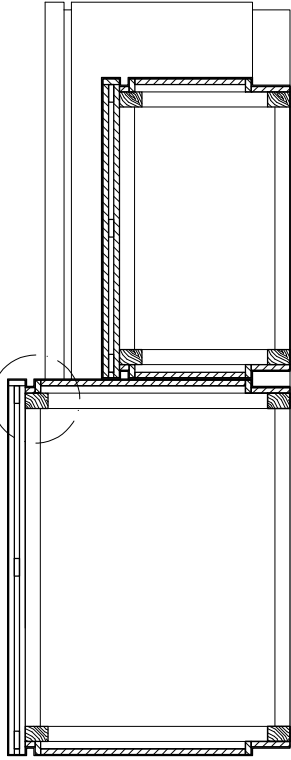
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FAKULTAS ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN SURABAYA, INDONESIA</small>	NAMA: I Gebe Made Dani Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
DOSEN: Acha Verry Anggrahita, S.T., M.MT	SATUAN SKALA: 1:100		18
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL- KONTEMPORER			GAMBAR
			RENCANA PLAFOND DAN TITIK LAMPU, TERPILIH 1



 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>ITS</small> DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR <small>FAKULTAS SENI BUDIDAYA DAN KEBUDAYAAN</small> JALAN KEMUNING, SURABAYA 60115	NAMA: I Gede Made Dian Pura Pratama NRP: 0841164000008 DOSEN: Adi Verry Anggraha, S.T., M.MT	KELAS: TANGGAL: 05/03/2020 SATUAN SKALA: 1:10	PARAF: 	LEIBAR:
	NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER			GAMBAR DETAIL FURNITUR 1

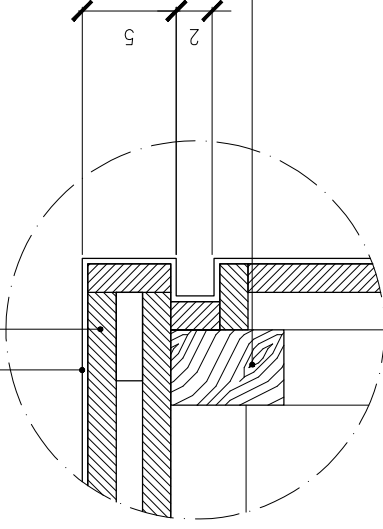
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

DETAIL 4



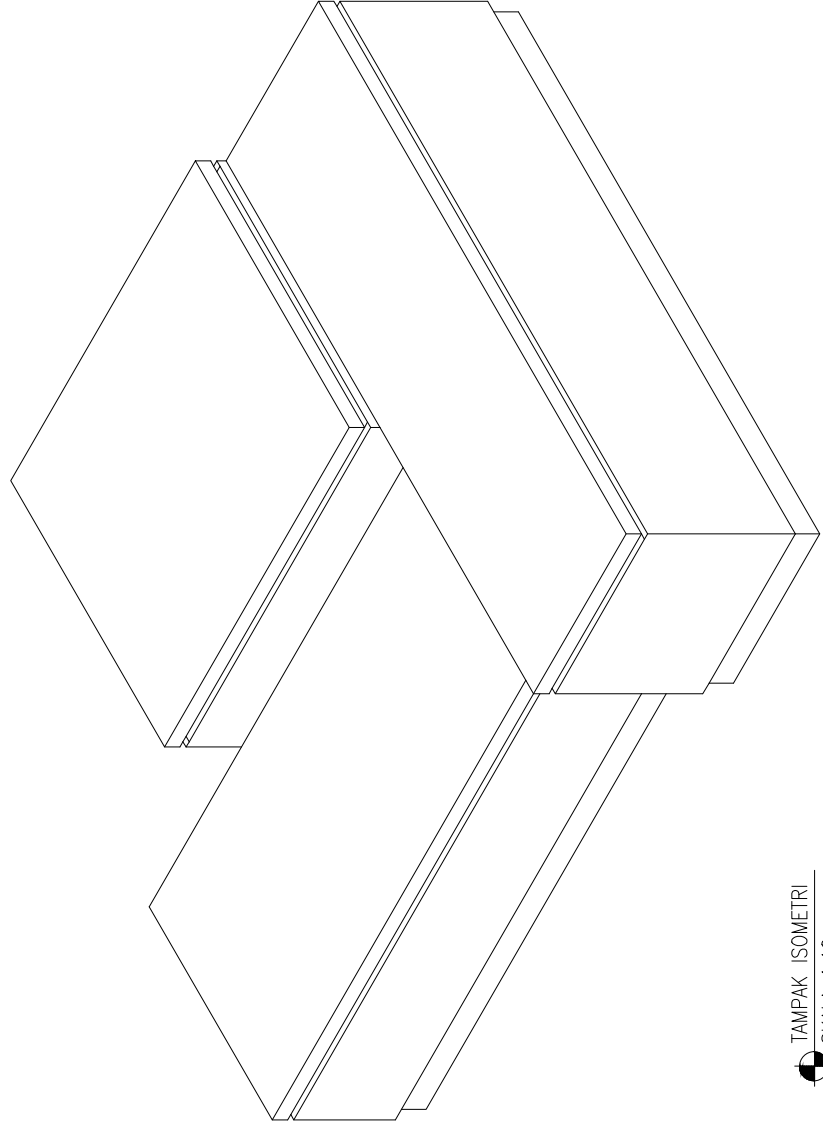
POTONGAN I-I'
SKALA 1:10

HPL FINISHING NATURAL
MULTIPLEK 15MM



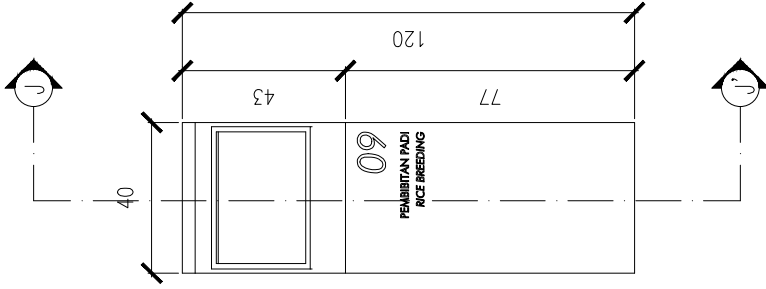
RANGKA KAYU USUK 4/6

DETAIL 4
SKALA 1:5

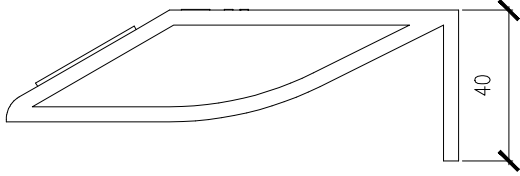


TAMPAK ISOMETRI
SKALA 1:10

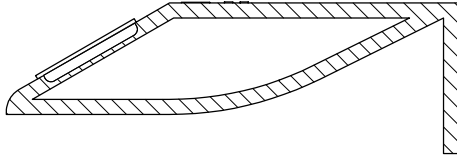
<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR FACULTY OF ARCHITECTURE ITS SURABAYA, INDONESIA</p>	NAMA: I Gede Made Dan Pura Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
	DOSEN: Adu Verry Anggrahis, S.T., M.MT	SATUAN SKALA: 1/10	20
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DETAIL FURNITUR 1	



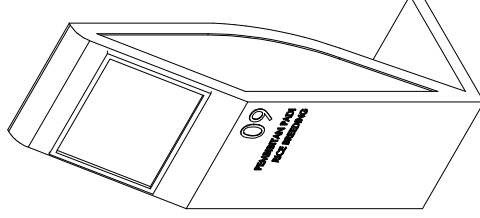
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10



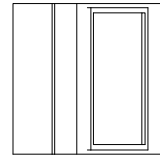
TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10



POTONGAN J-J'
SKALA 1:10

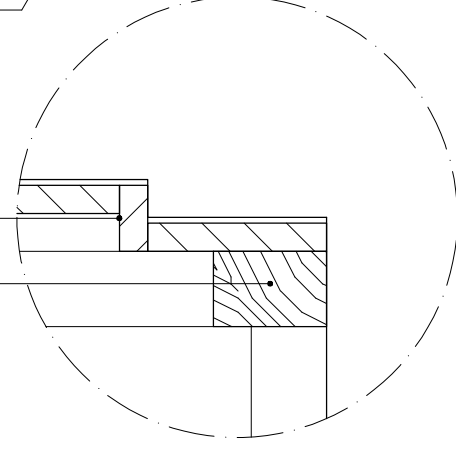
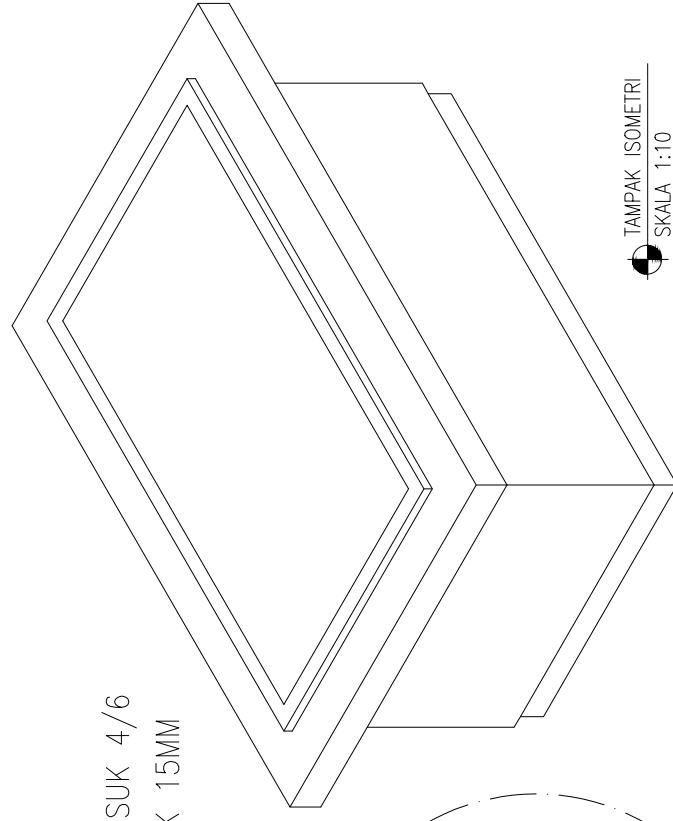
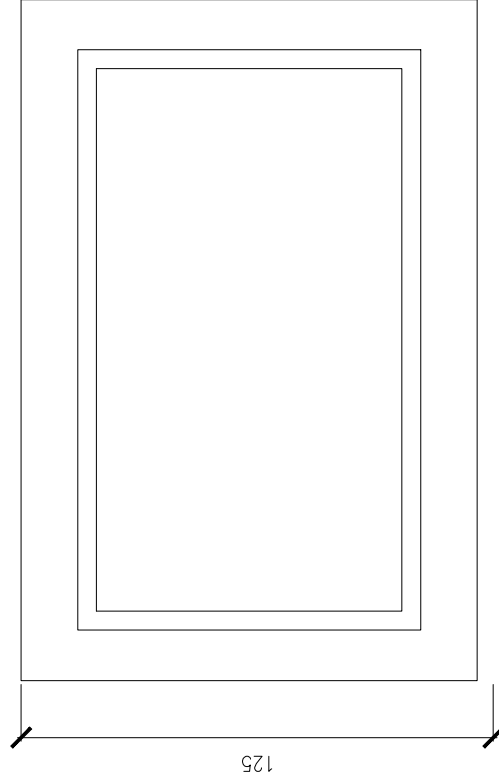
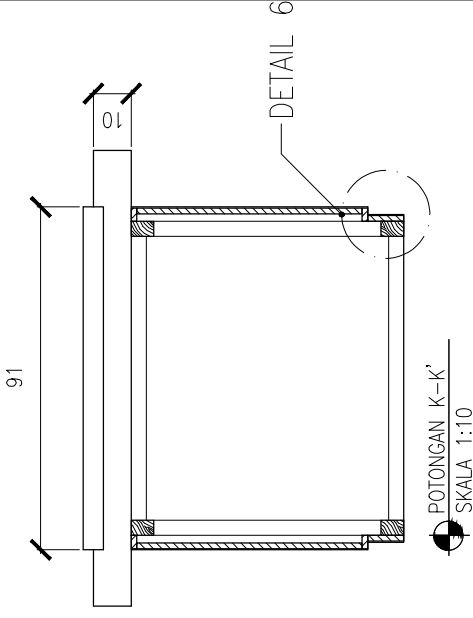
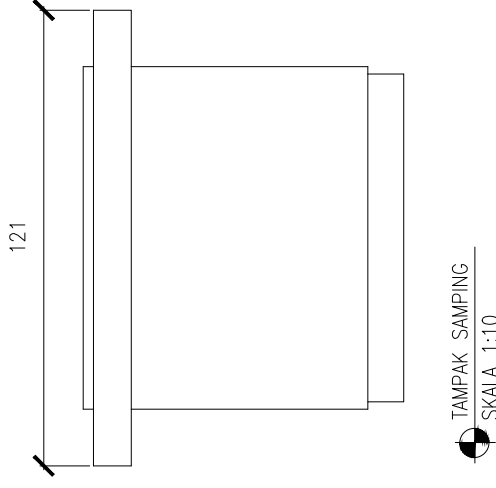
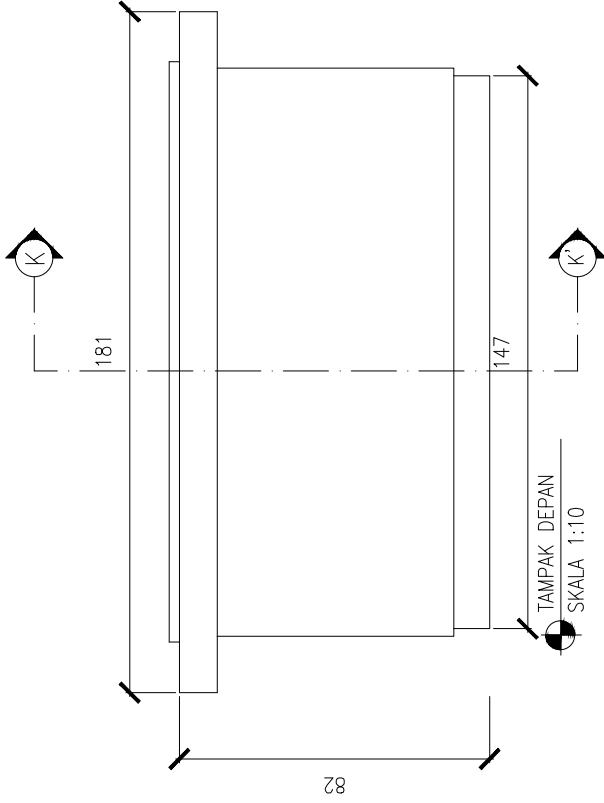


TAMPAK ISOMETRI
SKALA 1:10



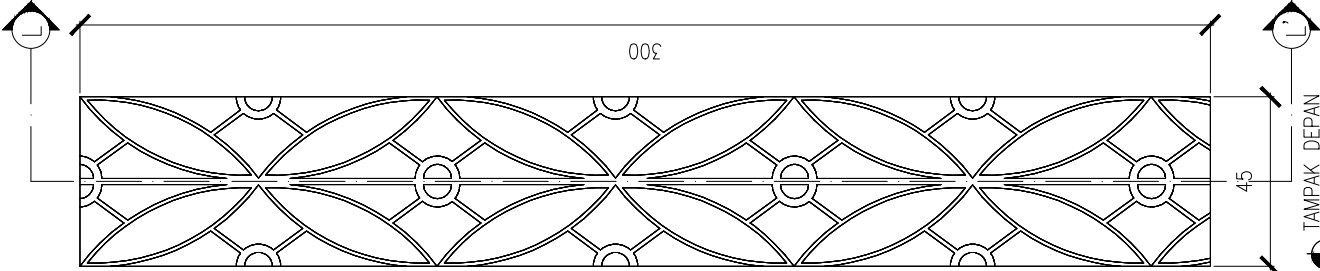
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>ITS</small> DEPARTEMEN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN SURABAYA	NAMA: I Gebe Made Diani Putra Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
	DOSEN: Adu Venny Anggrahita, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1:10	21
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DETAIL FURNITUR 2	



<p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR FACULTY OF ARCHITECTURE ITS SURABAYA</p>	NAMA: I Gede Made Dan Pura Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGEF
	DOSEN: Adi Verry Anggrahis, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: Cm/1:10	22
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBANG KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DETAIL FURNITUR 3	

DETAIL 7

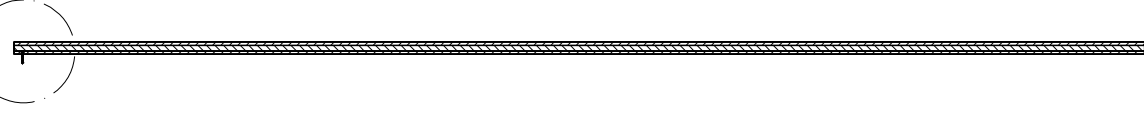


TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

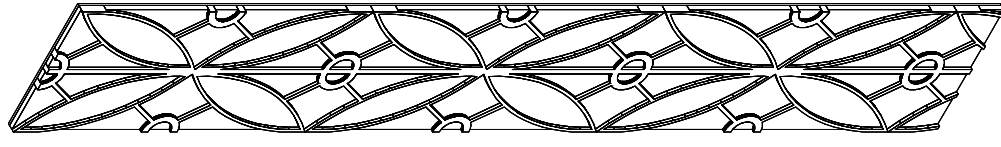
TAMPAK ATAS
SKALA 1:10



TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

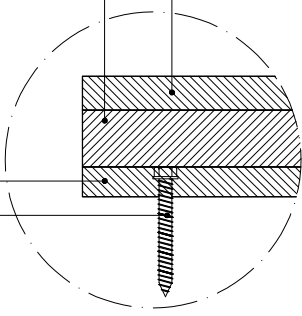


POTONGAN L-L'
SKALA 1:10



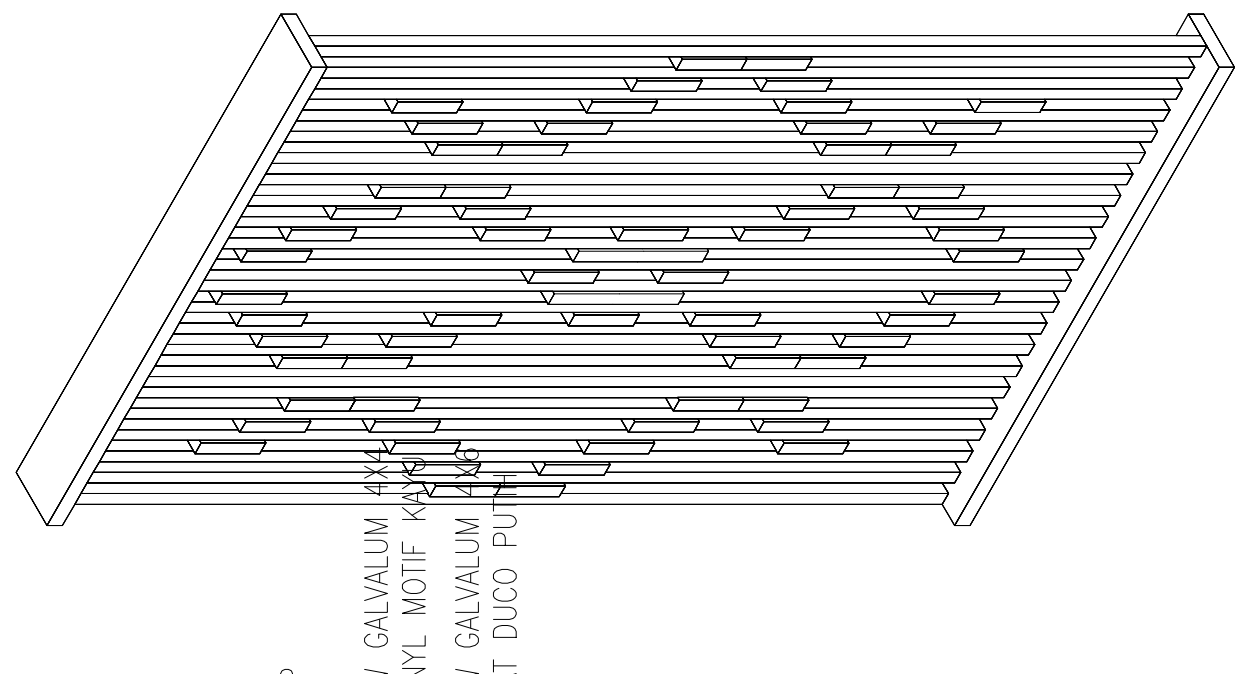
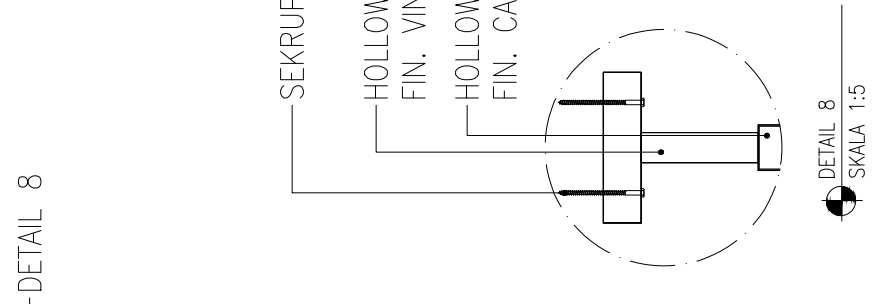
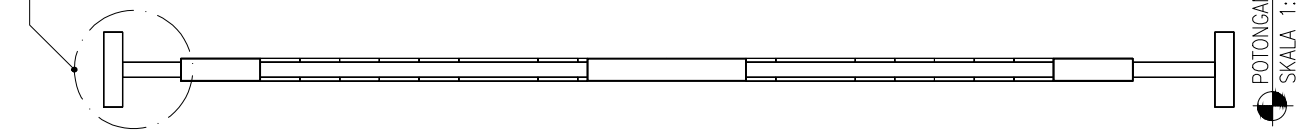
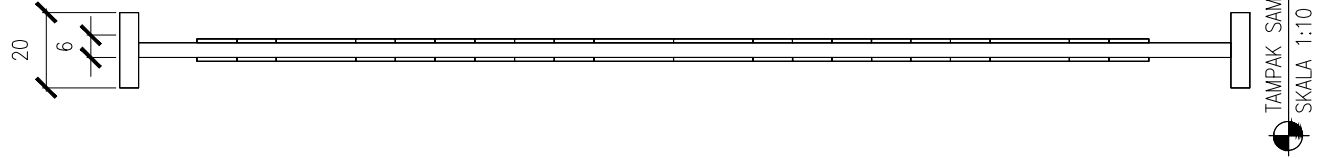
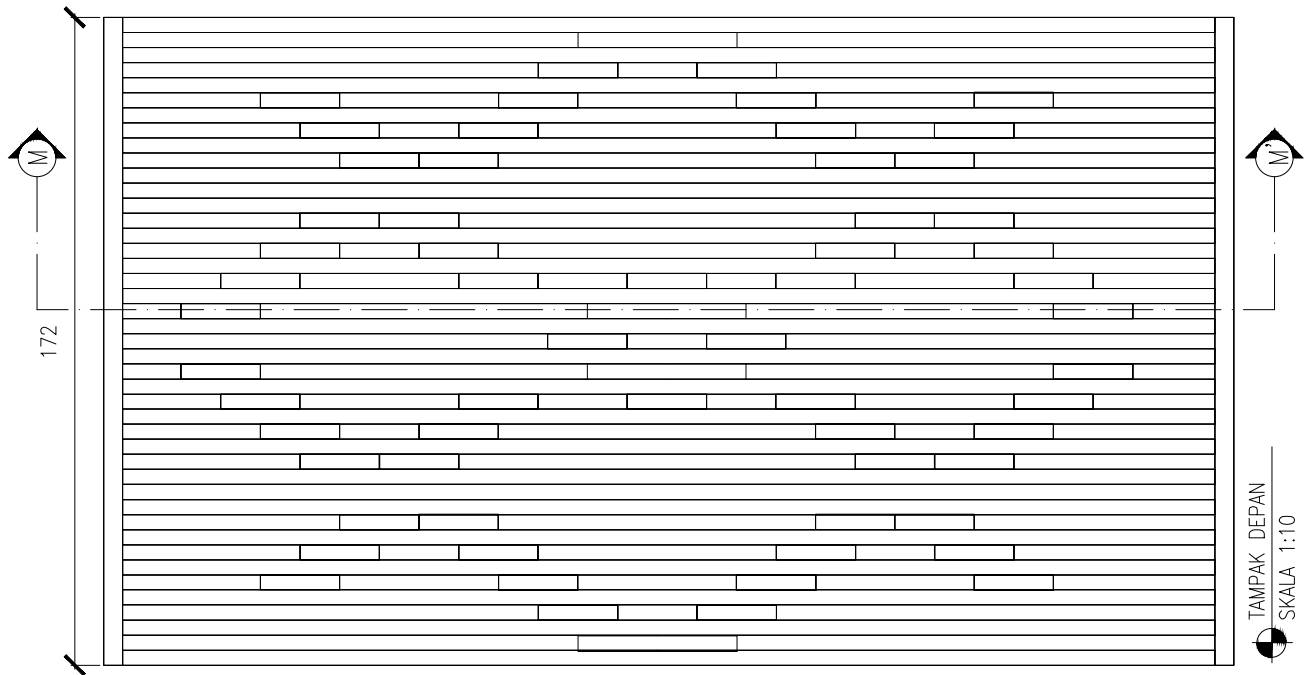
TAMPAK ISOMETRI
SKALA 1:10

- SEKRUP 30MM
- TRIPLEK 8MM
- MDF 15MM FINISHING
- CAT KUNING
- MDF 9MM FINISHING
- CAT PUTIH



DETAIL 7
SKALA 1:1

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN LINGKUNGAN BANGUNAN</small>	NAMA : I Gebe Mada Dani Purno Pratama NRP : 0841164000008 DOSEN : Andi Verry Anggrahis, S.T., M.AT	KELAS : TANGGAL : 05/03/2020 SATUAN SKALA : Cm/1:10	PARAF : 23	LEIBAR :
	NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER			GAMBAR DETAIL ELEMEN ESTETIS 1



SEKRUP
 HOLLOW GALVALUM 4x4
 FIN. VINYL MOTIF KAYU
 HOLLOW GALVALUM 4x6
 FIN. CAT DUCO PUTIH

TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10

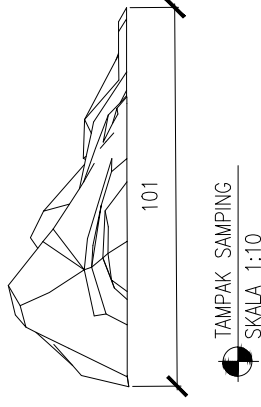
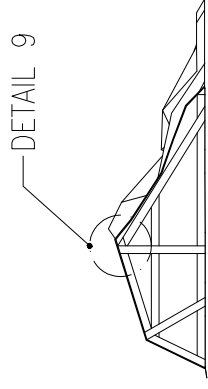
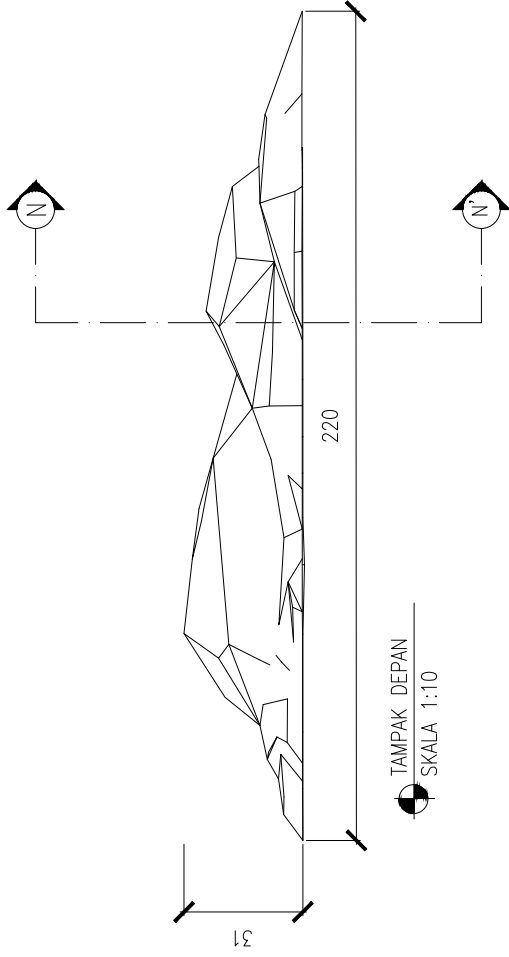
TAMPAK SAMPING
SKALA 1:10

POTONGAN M-M'
SKALA 1:10

DETAIL 8
SKALA 1:5

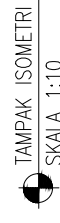
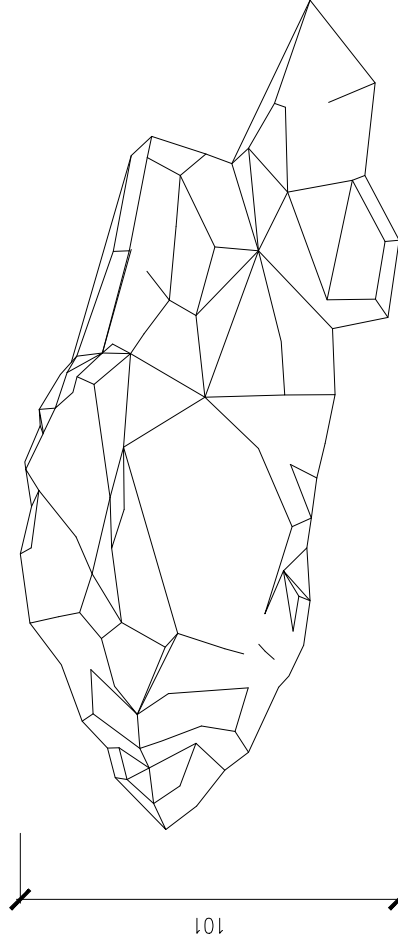
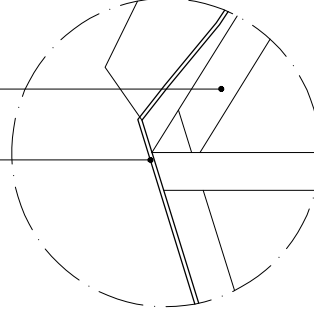
TAMPAK ISOMETRI
SKALA 1:10

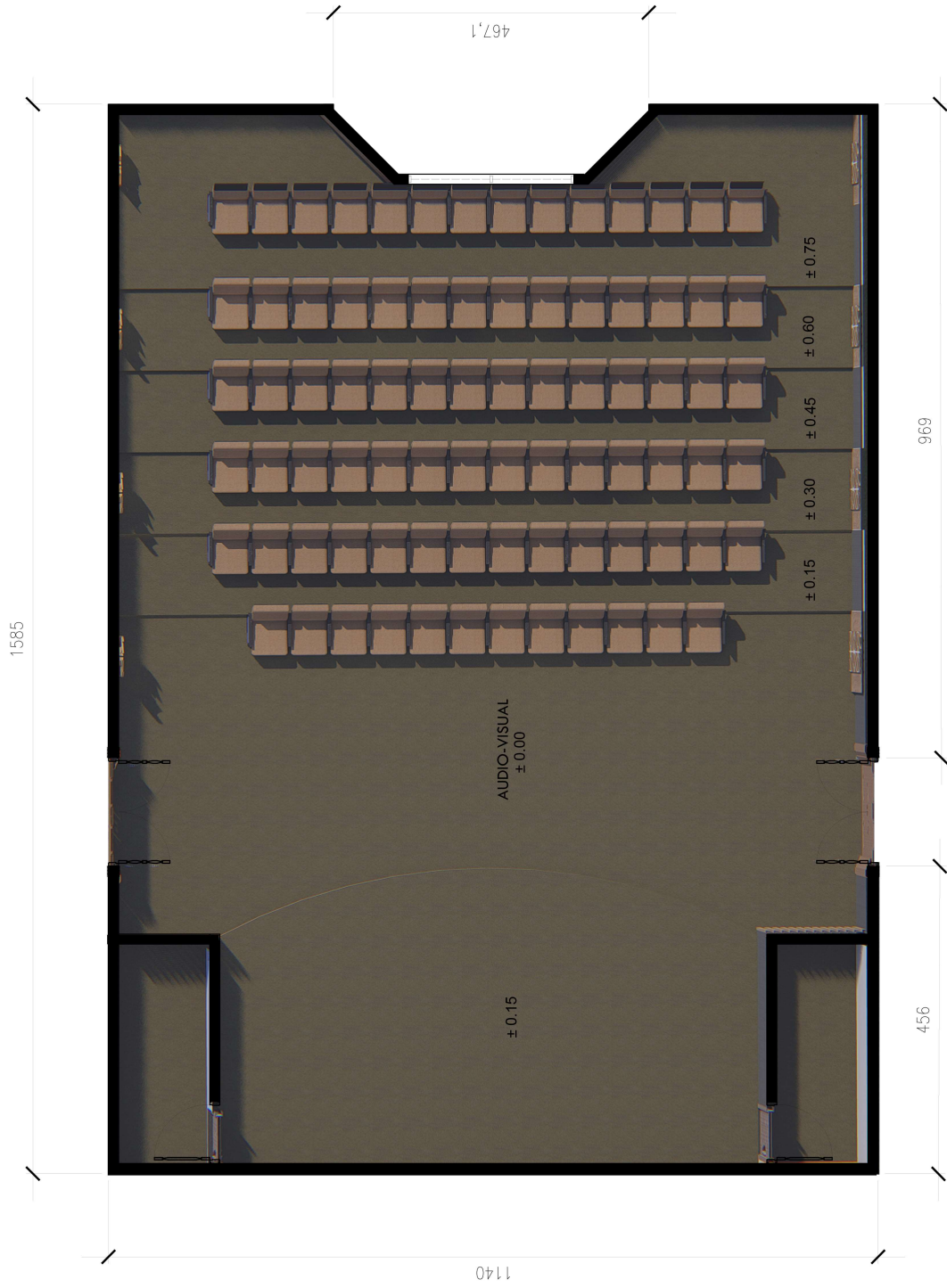
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN</small>	NAMA: I Gede Made Dan Purno Pratama	KELAS:	LEMBAR
	NRP: 0841164000008	TANGGAL: 05/03/2020	PAGE
<small>DEPARTEMEN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA</small>	DOSEN: Adi Viny Anggraha, S.T., M.AT	SATUAN SKALA: 1:10	24
NAMA KEJATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER			GAMBAR DEWAH EKSTING



RESIN + GLASS FIBER STRAND

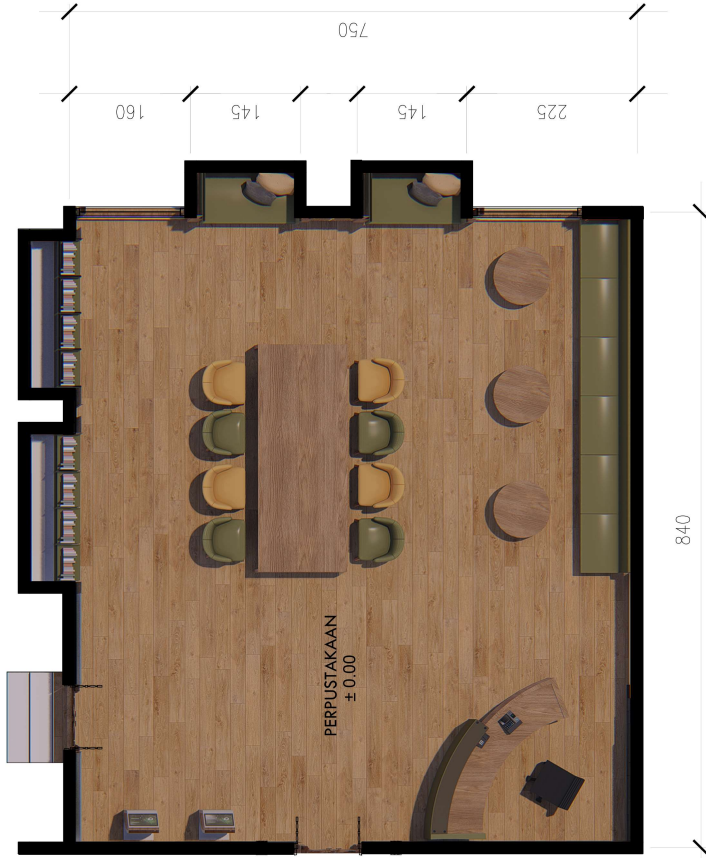
HOLLOW 2x2





RUANG TERPILIH 2
SKALA 1:50

 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>WALIKOTA SURABAYA</small> DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR <small>FAKULTAS ARCHITECTURE DAN PERENCANAAN</small>	NAMA : Gede Mada Dian Purno Prabawa NRP : 0841164000008 DOSEN : Ana Wery Anggrata, S.T., M.MT <small>MAKASAMPAK PERENCANAAN</small>	KELAS : TANGGAL : 05/03/2020 SATUANSKALA : Cm/1:50	PARAF : 26	LEMBAR
	NAMA KEGIATAN : DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTROVER	GAMBAR : DENAH LAYOUT FURNITUR SKEMATIK R. TERPILIH 2		



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER <small>WALIKOORDINATOR</small> DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR <small>PROFESSOR DR. ANA WETRY AGGRIANI, S.T., M.MIT</small> <small>MAKASAMPAK 10115/2021</small>	NAMA : Gede Made Dhan Putra Prabawa	KELAS :	PARAF	LEMBAR
	NRP : 0541164000008	TANGGAL : 05/03/2020		27
	DOSEN : Ana Wetry Aggriani, S.T., M.MIT	SATUAN SKALA : Cm/1:50		
MAWA KEGIATAN DESAIN INTERIOR MUSEUM SUBAK DENGAN KONSEP KEARIFAN LOKAL - KONTEMPORER		GAMBAR DETAIL LAYOUT FURNITUR SKEMATIK R. TERPILIH 3		