

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Standar Besaran Area Resepsionis	18
Gambar 2. 2 Standar Besaran Area Resepsionis	19
Gambar 2. 3 General Layout Museum	20
Gambar 2. 4 Panil	23
Gambar 2. 5 Panil informasi pada Museum Mpu Tantular, Surabaya	24
Gambar 2. 6 Vitrin tunggal dan ganda	25
Gambar 2. 7 Ukuran bentuk vitrin dan panil yang ideal serta lebar gang antara vitrin yang baik	26
Gambar 2. 8 Pedestal	27
Gambar 2. 9 Sudut Peletakkan Lukisan Yang Baik	28
Gambar 2. 10 Ambient Lighting pada Rose Art Museum	31
Gambar 2. 11 Accent Lighting	32
Gambar 2. 12 Task Lighting	33
Gambar 2. 13 Ruang Gerak Bagi Pengguna “Kruk”	40
Gambar 2. 14 Prinsip Perencanaan Jalur Pedestrian	41
Gambar 2. 15 Prinsip Perencanaan Jalur Pemandu	41
Gambar 2. 16 Tipikal <i>RAM</i>	42
Gambar 2. 17 Kemiringan <i>RAM</i>	42
Gambar 2. 18 <i>Handrail</i>	42
Gambar 2. 19 Bentuk <i>RAM</i> yang direkomendasikan	42
Gambar 2. 20 Tipikal Tangga	43
Gambar 2. 21 Analisa Ruang Gerak Pada Ruang Toilet	43
Gambar 3. 1 Museum Sri Baduga, Bandung	1
Gambar 3. 2 Plafon pada Museum Sri Baduga	4
Gambar 3. 3 Lantai Museum Sri Baduga	4
Gambar 3. 4 Dinding Museum Sri Baduga	4
Gambar 3. 5 Fasilitas duduk pada Museum Sri Baduga	5

Gambar 3. 6 Pedestal arca Museum Sri Baduga	5
Gambar 3. 7 Vitrin pada Museum Sri Baduga	5
Gambar 3. 8 Pencahayaan buatan pada Museum Sri Baduga	6
Gambar 3. 9 Skylight pada innercourt museum	6
Gambar 3. 10 Pendopo Museum Ranggawarsita, Semarang.	7
Gambar 3. 11 Ruang pameran tetap Museum Ranggawarsita	8
Gambar 3. 12 Ruang pameran koleksi lambang Kabupaten di Jawa Tengah	9
Gambar 3. 13 Ruang pameran replica perahu layar	9
Gambar 3. 14 Ruang pameran tetap	10
Gambar 3. 15 Pencahayaan alami Museum Ranggawarsita	10
Gambar 3. 16 Pencahayaan buatan	11
Gambar 3. 17 Museum Adityawarman	11
Gambar 3. 18 Denah lantai 2 Museum Adityawarman	13
Gambar 3. 19 Denah lantai 1 Museum Adityawarman	13
Gambar 3. 20 Plafon Museum Adityawarman	14
Gambar 3. 21 Plafon Museum Adityawarman	14
Gambar 3. 22 Lantai Museum Adityawarman	14
Gambar 3. 23 Dinding Museum Adityawarman	15
Gambar 3. 24 Dinding Museum Adityawarman	15
Gambar 3. 25 Pameran Temporer Museum Adityawarman	16
Gambar 3. 26 Display Museum Adityawarman	16
Gambar 3. 27 Display Museum Adityawarman	17
Gambar 3. 28 Display Museum Adityawarman	17
Gambar 3. 29 Lobby Museum Adityawarman	18
Gambar 3. 30 Ruang Pameran Museum Adityawarman	19
Gambar 3. 31 Site Plan Museum Adityawarman	25
Gambar 3. 32 Akses ke Museum Adityawarman	25
Gambar 3. 33 Site Plan Museum	26
Gambar 3. 34 Fasad Bangunan Museum Adityawarman	27
Gambar 3. 35 Bangunan Kantor Museum Adityawarman	27

Gambar 3. 36 Bangunan Kantor Museum Adityawarman.....	28
Gambar 4. 1 Interactivae Display Museum.....	90
Gambar 4. 2 Shanghai Museum	91
Gambar 4. 3 Blocking lantai 2 Museum Adityawarman.....	88
Gambar 4. 4 Blocking lantai 2 Gedung A Museum Adityawarman	89
Gambar 4. 5 Blocking lantai 1 Gedung B.....	89

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Adityawarman adalah museum sejarah dan budaya Provinsi Sumatera Barat yang terletak di Kota Padang beralamat di Jalan Diponegoro No. 10 Kelurahan Belakang Tangsi, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang. Berdiri di tengah lahan seluas 2,6 hektar, museum ini memiliki luas bangunan sekitar 2.855 meter persegi. Isi dari museum ini kebanyakan adalah koleksi benda sejarah dan budaya dari Suku Minangkabau dan terdapat juga beberapa koleksi benda sejarah dari Suku Mentawai yang berasal dari Sumatera Barat. Museum Adityawarman memiliki tujuan yaitu untuk menjadi tempat edukasi pengetahuan tentang sejarah dan budaya di Sumatera Barat. Selain banyak menyimpan berbagai benda-benda bersejarah, museum ini juga memiliki berbagai informasi sejarah yang kaya, sering digunakan untuk melaksanakan kegiatan penerbitan, seminar, pagelaran/lomba dan penyuluhan informasi budaya.

Museum Adityawarman dibangun dengan mengambil inspirasi arsitektur dari rumah bagongjong atau Rumah Gadang yang merupakan ciri khas gaya arsitektur tradisional Minangkabau. Tipe Rumah Gadang yang dipakai yaitu Gajah Maharam. Namun bangunan dalam tetap memakai tipologi museum, tidak mempunyai ruang-ruang seperti rumah gadang aslinya. Museum Adityawarman memiliki 6.246 koleksi benda pameran dengan berbagai jenis koleksi. Pada tahun 2018 dikelompokkan menjadi 10 jenis koleksi yaitu Geologika/Geografika, Biologika, Etnografika, Arkeologika, Historika, Numismatika/Heraldika, Filologika, Keramologika, Seni Rupa, dan Teknologika. Namun, tata letak benda pameran pada Museum Adityawarman masih belum jelas pengelompokkannya.

Pengunjung Museum Adityawarman didominasi oleh rombongan pelajar Sekolah Dasar. Selain rombongan pelajar Sekolah Dasar, pengunjung dari Museum Adityawarman merupakan wisatawan atau turis mancanegara yang berkunjung ke daerah Sumatera Barat, atau peserta seminar yang diadakan di Museum Adityawarman. Untuk penduduk lokal sendiri masih kurang berminat untuk mengunjungi museum. Padahal, jika kita lihat dari lokasi museum yang sangat dekat dengan objek wisata tepi laut yang sangat ramai dikunjungi, seharusnya mudah sekali penduduk lokal untuk datang ke museum. Salah satu faktor yang membuat kurangnya minat penduduk lokal untuk mengunjungi museum adalah kurangnya perawatan di Museum Adityawarman itu sendiri dari segi interior. Tidak kita pungkiri desain interior dari museum sangat berpengaruh pada pengunjung yang akan datang. Susunan dan desain interior dari museum ini terakhir di rombak pada tahun 2011. Interior dari museum ini masih sangat kuno dan kaku, sangat ketinggalan zaman. Inilah mengapa penduduk lokal memilih objek wisata lain yang lebih menarik.

Interior Museum Adityawarman dirasa masih belum optimal dari berbagai macam aspek. Dari segi alur museum, di museum ini banyak benda pameran yang masih terletak acak tidak sesuai kategorinya, dan tidak disusun berdasarkan ketentuan tertentu. Pencahayaan museum dan benda pameran pada Museum Adityawarman juga masih kurang baik, beberapa area sangat gelap dan benda pameran pada area itupun tidak diberi cahaya yang baik. Lalu, display museum masih memakai display yang konvensional, belum terdapat teknologi yang dapat menarik minat pengunjung. Akibat permasalahan-permasalahan tersebut maka penulis memilih untuk merancang ulang interior Museum Adityawarman sebagai Perancangan untuk Tugas Akhir penulis.

Perancangan ulang interior Museum Adityawarman diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke Museum Adityawarman sebagai tempat wisata serta edukasi budaya provinsi Sumatera Barat yaitu Budaya Minangkabau. Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, manfaat utama

yang diharapkan dari perancangan ulang ini yaitu dapat tersampainya dengan baik sejarah dan budaya provinsi Sumatera Barat yang disajikan oleh Museum Adityawarman. Museum Adityawarman layak untuk dijadikan proyek Tugas Akhir karena memenuhi standar minimal luas yaitu 2000 m².

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, muncul beberapa permasalahan yang meliputi:

- a. Museum sudah jarang dikunjungi oleh warga lokal dan wisatawan.
- b. Jarang ditemukan museum yang menggunakan teknologi dalam penyajian isi museum di Kota Padang sehingga kurang menarik minat pengunjung.
- c. Tidak adanya pemugaran museum dalam kurun waktu 10 tahun terakhir.
- d. Tata letak benda pameran yang masih acak, belum berdasarkan alur atau jenis.
- e. Interior museum yang masih kuno.
- f. Museum Adityawarman tidak menerapkan tema apapun dalam interiornya.
- g. Pencahayaan museum yang dirasa masih kurang baik.
- h. Kurang jelasnya deskripsi objek pameran dalam museum.
- i. Pencahayaan benda pameran yang masih kurang maksimal atau bahkan tidak ada pencahayaan sama sekali.
- j. Sign system pada museum masih kurang jelas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, berikut rumusan masalah pada Museum Adityawarman:

- a. Apa tema khusus yang dapat diterapkan untuk menyajikan isi museum agar menarik minat pengunjung untuk datang ke Museum Adityawarman?
- b. Bagaimana penataan ulang benda pameran agar dapat tersusun dengan baik?
- c. Apa saja yang akan dilakukan dalam pemugaran Museum Adityawarman?
- d. Bagaimana membuat suasana museum yang modern yang menarik namun tetap menjunjung tinggi nilai kebudayaan setempat?
- e. Bagaimana sistem pencahayaan, penghawaan dan penunjuk arah yang baik pada museum?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ulang Museum Adityawarman adalah untuk merancang museum daerah yang dapat menampilkan ciri khas daerah Sumatera Barat dengan menampilkan kekayaan alamnya, serta tidak ketinggalan zaman dalam menampilkan objek pameran yang dapat menarik minat semua kalangan untuk datang ke museum.

1.4.2 Sasaran Perancangan

- a. Menarik minat warga sekitar atau turis untuk mengunjungi Museum Adityawarman.
- b. Menampilkan isi museum dengan display yang baik dari segi pencahayaan, penyampaian objek, penjelasan objek yang dapat dibaca dengan nyaman.
- c. Menciptakan interior museum yang lebih tertata sesuai dengan jenis dan sejarahnya.

d. Menciptakan interior museum yang modern namun dengan sentuhan ukiran khas Minangkabau.

e. Menciptakan interior museum dengan \ pencahayaan, sistem keamanan dan sign system yang baik.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan-batasan agar perancangan tidak meluas, sebagai berikut:

- a. Merancang interior Museum Adityawarman menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan sentuhan ciri khas Minangkabau.
- b. Merancang interior dengan pendekatan filosofi Minangkabau “Alam Takambang Jadi Guru”.
- c. Merancang interior museum dengan alur sejarah kebudayaan yang ada di Sumatra Barat.
- d. Merancang Interior bangunan museum dengan luasan 2466m² yaitu ruangan pameran utama, pameran temporer, perpustakaan, ruang pertemuan dan kantor museum.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ulang Museum Adityawarman sebagai berikut :

- a. Manfaat perancangan bagi masyarakat yaitu untuk sarana yang menyediakan informasi-informasi sejarah dan budaya daerah Sumatra Barat khususnya Adat Minangkabau juga sebagai sarana untuk menyelenggarakan seminar, pagelaran/lomba, dan penyuluhan informasi budaya.

- c. Manfaat perancangan bagi pemerintah adalah sebagai sarana untuk melaksanakan kegiatan budaya juga untuk mendapatkan informasi tentang sejarah dan kebudayaan.
- d. Manfaat perancangan bagi bidang keilmun interior yaitu menjadikan perancangan ulang Museum adityawarman ini sebagai referensi perancangan Museum Daerah yang baik yang tertata dengan baik dan dapat dijadikan contoh museum yang menggunakan inovasi teknologi terkini.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan di bagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metode survey lapangan secara langsung dan secara daring.

2. Analisa data

Analisa data merupakan proses memilah data yang telah di dapat dari pengumpulan data. Data tersebut di bag menjadi dua, yaitu :

A. Data primer:

Merupakan semua data yang mencakup hasil observasi secara langsung saat survey lapangan dan juga secara daring. Data tersebut terbagi menjadi 3 yaitu:

1). Data dari Fisik Bangunan atau Objek

Yang di maksud dengan data fisik ialah data dari benda yang terlihat dan bisa dirasakan (sebuah objek yang berwujud) , data yang dimaksud meliputi lokasi bangunan, layout, bentuk ruang dan furniture, konstruksi ruang dan furniture, material, warna, system penghawaan, system

pencapaian, system utilitas, system akustik, sign system, dan system keamanan.

2). Data dari Non-fisik Bangunan atau Objek

Data nonfisik ialah berupa data yang menjelaskan sesuatu yang dapat dirasakan namun tidak dapat di sentuh secara pasti, data yang di maksud antara lain aktivitas, intensitas cahaya, intensitas penghawaan, dan akustik.

3). Hasil Wawancara

Berupa data hasil dari melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan bagian pelayanan dan edukasi Museum Adityawarman hal-hal yang terkait dengan tujuan perancangan.

B. Data Sekunder

Merupakan data studi literature berupa buku, jurnal, data internet untuk menemukan solusi perancangan.

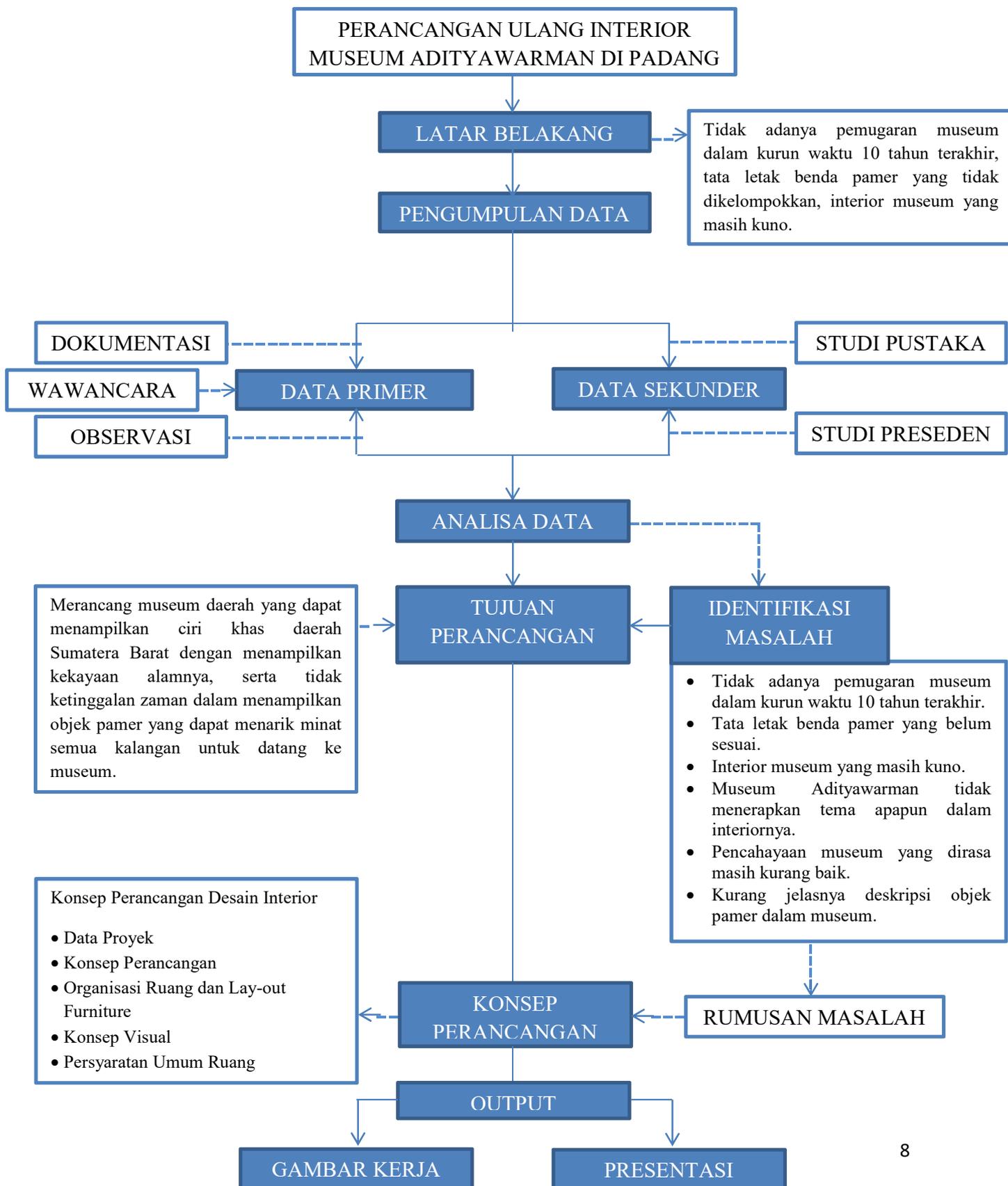
3. Sintesa Data

Pada tahap ini, data yang telah di pilah lalu di buatkan programmingnya. Dimana pada tahap ini perancangan mulai membuat konsep, tabel kebutuhan ruang, tabel kedekatan ruang, bubble diagram, dan lain-lain.

4. Pengembangan Desain melalui Gambar Kerja

Dari programming yang telah di buat, desain mulai dapat di kembangkan melalui gambar kerja hingga nanti akhirnya akan menjadi output dari perancangan ini. Selain gambar kerja, juga akan di dapat hasil akhir berupa portofolio dan 3D visualisasi.

1.8 Kerangka Berfiki



1.9 Pembaban

Perancangan ulang interior Museum Adityawarman terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang perancangan ulang Museum Adityawarman, dari beberapa fenomena dalam latar belakang akan mengarah pada identifikasi masalah dan rumusan masalah , batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, teknik pengumpulan data atau cara mendapatkan data, kerangka berfikir dan pembaban dalam laporan.

BAB II KAJIAN LITERATUR PERANCANGAN

Berisikan tentang teori-teori yang digunakan dan literatur terkait perancangan.

BAB III ANALISA DATA

Bab ini berisi tentang analisa objek perancangan yang di dapat dari survey lapangan yang terkait dengan perancangan.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang ide dan konsep perancangan dan menjelaskan desain museum yang ditampilkan melalui visualisasi desain dan gambar kerja.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari proses perancangan.

BAB II KAJIAN LITERATUR PERANCANGAN

2.1 Re-desain

Menurut helmi. 2008, redesain merupakan perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu.

Menurut John M. Redesain adalah kegiatan perencanaan dan perancangan kembali suatu bangunan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan, maupun pemindahan lokasi.

Redesain berasal dari Bahasa Inggris yaitu Redesign yang berarti mendesain kembali atau perencanaan kembali. Dapat juga diartikan menata kembali sesuatu yang telah tidak berfungsi lagi sebagai mana mestinya (Depdikbud, 1996).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa redesain adalah sebuah proses perancangan atau perencanaan kembali sebuah objek bangunan, baik dirancang kembali secara keseluruhan maupun sebagian yang tidak merubah fungsi tetapi hanya merubah fisik dari bangunan.

2.2 Pengertian Museum

- a. Dalam PP No. 66 2015, bab I pasal 1 “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.”
- b. Menurut kbpi “museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.”
- c. Menurut ICOM (International Council of Museums, 1974). “Sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.”

2.3 Klasifikasi Museum

Menurut Moh. Amir Sutaarga dalam bukunya Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum(1997), museum dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis, yaitu:

1. Kalsifikasi museum berdasarkan status hukumnya, ada yang berstatus
 - a. Swasta
 - b. Resmi.
2. Kalsifikasi museum berdasarkan jenis koleksinya yakni :
 - a. Museum umum, yang mempunyai koleksi penunjang cabang- cabang ilmu pengetahuan alam, teknologi dan ilmu pengetahuan social.
Sedangkan definisi “Museum umum” menurut PP No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum dalam penjelasan pasal 3 ayat (4a) , yang dimaksud dengan “Museum umum” adalah Museum yang menginformasikan tentang berbagai cabang seni, peristiwa, disiplin ilmu dan teknologi yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya. Misalnya antara lain Museum nasional, Museum provinsi, dan Museum kabupaten atau kota.
Pemberian nama dengan sebutan Museum nasional, Museum provinsi, dan Museum kabupaten atau kota tersebut hanya ada 1 (satu) di ibukota Negara untuk Museum nasional, di provinsi untuk Museum provinsi, di kabupaten atau kota untuk Museum kabupaten atau kota.
 - b. Museum khusus, yang mempunyai koleksi penunjang satu cabang ilmu saja, misalnya museum ilmu hayat, museum ilmu dan teknologi, museum antropologi, museum ethnografi, museum seni rupa.
Sedangkan definisi “Museum Khusus” menurut PP No. 66 Tahun 2015 Tentang Museum dalam penjelasan pasal 3 ayat (4a), yang dimaksud dengan “Museum khusus” adalah Museum yang menginformasikan tentang 1 (satu) peristiwa, 1 (satu) riwayat hidup seseorang, 1 (satu) cabang seni, 1 (satu) cabang ilmu, atau 1 (satu) cabang teknologi yang koleksinya terdiri

dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya. Misalnya Museum Kebangkitan Nasional, Museum Panglima Besar Soedirman Yogyakarta, Museum Neka Bali, Museum Basoeki Abdullah Jakarta, Museum Transportasi Taman Mini Indonesia Indah, Museum Geologi Bandung, dan Museum Kepresidenan di Istana Presiden Bogor.

Menurut klasifikasi diatas, Museum Adityawarman adalah Museum Resmi yang berjenis Museum Umum tingkat Provinsi. Museum Adityawarman masuk kedalam museum provinsi karena museum ini koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah provinsi dimana museum berada.

2.4 Fungsi Museum

9 fungsi museum menurut International Council of Museum (ICOM), diantaranya yaitu:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya,
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah,
3. Konservasi dan preservasi,
4. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum,
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian,
6. Pengenalan kebudayaan antardaerah atau antarbangsa,
7. Visualisasi warisan alam dan budaya,
8. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia,