

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL
JAKARTA
DI JAKARTA



Disusun oleh
Nama : Adam Sukma
NIM : 41707010027

JURUSAN TEKNIK DESAIN INTERIOR
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA
2013



**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2010/2011

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Teknik, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

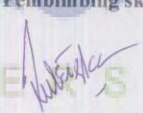
Judul Tugas Akhir : MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL JAKARTA
JI. SULTAN ISKANDARSYAH

Disusun oleh :

N a m a : Adam Sukma
N I M : 41707010027
Jurusan/Program Studi : Desain Interior

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada sidang sarjana tanggal 12 April 2013

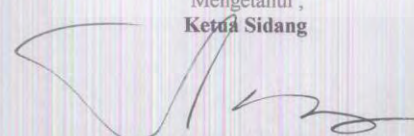
Pembimbing skripsi

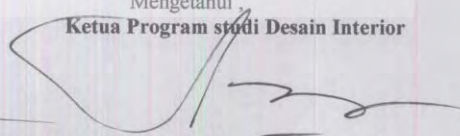

Zulfiska naada S.sn.M.des

Jakarta, 12 April 2013

Mengetahui,
Ketua Sidang

Mengetahui,
Ketua Program studi Desain Interior


(Rr. Chandrarezky Permatasari S.sn.-M.ds)


(Rr. Chandrarezky Permatasari S.sn. M.ds)

SKRIPSI
PENGANTAR TUGAS AKHIR
DESAIN INTERIOR

PERANCANGAN INTERIOR
“Museum permainan tradisional jakarta”

Jl. Sultan Iskandarsyah, Jakarta selatan

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adam Sukma

Nim : 41707010027

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 12 April 2013

Dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat

Dosen pembimbing

(Zulfiska naada S.sn.M.des)

Penguji I/ Ketua Program Studi

(Rr. Chandrarezky Permatasari S.sn. M.ds)

Penguji II

(Dwi Sulistyawati, Ssn, MT)

Penguji III

(Niken Savitri, Ssn, M.Ds)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahiim,

Puji syukur kepada Allah SWT, Engkaulah satu-satunya jawaban atas semua keberadaanku. Alhamdulillah atas sebetuk anugrah (sesuatu yang telah kumiliki, sesuatu yang tertunda kumiliki dan sesuatu yang mungkin tidak akan pernah kumiliki) semoga bersenyawa dengan rahmat-Mu.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, tidak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang membantu terwujudnya laporan skripsi dan tugas akhir ini, antara lain kepada :

- 1) Pertama saya ucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia, jiwa dan tubuh yang sehat serta nikmat iman dan nikat Islam yang tak ternilai dan segalanya yang Ia (Allah SWT) berikan pada saya.
- 2) Kedua orang tua, serta adik saya yang sudah memberi bantuan materi, serta dukungan moril atas berjalannya proses skripsi dan tugas akhir ini.
- 3) Kepada Zulfiska naada S.sn.M.des selaku pembimbing skripsi dan tugas akhir ini.
- 4) Kepada bapak Ir. Edi Muladi M.Si, selaku dekan FTPD .
- 5) Kepada ibu Rr. Chandrarezky Permatasari S.sn. M.ds. Selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
- 6) Kepada para dosen yang belum saya sebutkan namanya yang telah memberikan berbagai macam wawasan.
- 7) Kepada rekan – rekan mahasiswa Desain Interior seluruh angkatan yang telah berbagi ilmu dan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- 8) Saudara/saudari beda ayah beda ibu dan satu piring, SWATALA – UMB (angkat ransel mu dan lupakan dia).
- 9) Kepada Harun Arasid ST, sebagai penuntun dalam pengerjaan gambar kerja.
- 10) Kepada Fuad Hilmi, Riza Nugraha *partner in last day*.
- 11) Kepada Dinia Hidayati A.Md Manajemen Industri sebagai *encouragement in the past*.
- 12) Kepada rekan – rekan SERANGGA PUSGIWA yang selalu memberi nuansa segar disaat penat menghampiri.

- 13) Kepada Mami Titi / handoko (kantin) terimakasih atas suguhan ikhlasnya.
- 14) Kepada ciptaan tuhan (serangga liar) yang selalu membuat saya terjaga dalam proses tugas akhir.
- 15) Black coffie, produk Philip Morris dan *Black* ASUS yang selalu menemani hingga fajar menjelang, mohon maaf anda jadi ngedrop.
- 16) Kepada SATPAM kampus ALL CREW yang telah mengizinkan saya untuk bermalam di kampus, dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
- 17) Seluruh pihak baik secara langsung dan tidak langsung telah membantu rangkaian proses skripsi dan tugas akhir ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis sadar akan ketidaksempurnaan skripsi dan tugas akhir ini, dan karenanya petunjuk, kritik serta saran pembaca sangatlah dibutuhkan untuk menunjang perbaikan dan pengembangan di karya selanjutnya.

Mohon maaf bila ada yang terlupa atau salah penyebutan, mungkin terdapat suatu kekhilafan atau ke tidak sengaja dari penulis. Dengan segala keterbatasan saya yang telah tertuang pada laporan skripsi dan tugas akhir ini semoga bermanfaat bagi segenap kalangan.

Jakarta, 26 April 2013



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Adam Sukma

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. MAKSUD, TUJUAN DAN SASARAN	3
1.4.1. Maksud Perancangan	3
1.4.2. Tujuan Perancangan	3
1.4.3. Sasaran Perancangan	4
1.5. METODELOGI PENELITIAN	5
1.5.1. Pengumpulan Data	5
1.6. SKEMA PEMIKIRAN	6
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN	7

BAB II

TINJAUAN DATA

2.1. Tinjauan Umum	9
2.1.1. Pengertian dan defenisi Museum	9
2.1.2. Sejarah Perkembangan Museum	10
2.1.3. Perkembangan Museum Di Indonesia	11
2.1.4. Fungsi Museum	15
2.1.5. klasifikasi Museum	17
2.1.6. Jenis – jenis Museum menurut kedudukannya.	17

2.1.7.	Sistem Pelayanan Museum	18
2.1.8.	Regionalisasi Museum	19
2.1.9.	Persyaratan Pembangunan Museum di Indonesia	20
2.1.10.	Cara Mendirikan Museum	26
2.1.11.	Struktur Organisasi Museum	29
2.1.12.	Jenis-Jenis Pameran dimuseum	31
2.2.	PERANAN, FUNGSI, DAN TUJUAN MUSEUM	32
2.2.1.	Peranan	32
2.2.2.	Fungsi	32
2.2.3.	Tujuan	33
2.3.	KEGIATAN DI MUSEUM	33
2.4.	POLA TATA RUANG MUSEUM	36
2.4.1.	Program Ruang	37
2.4.2.	Kebutuhan Ruang	38
2.4.3.	Zoning	39
2.4.4.	Sirkulasi	39
2.4.5.	Hirarki	41
2.4.6.	Pola Ruang	42
2.5.	METODE PENYAJIAN MATERI KOLEKSI	44
2.6.	TINJAUAN DATA KHUSUS	44
2.6.1.	Tinjauan Terhadap Permainan Tradisional Indonesia	44
2.6.2.	Permainan tradisional Betawi	45
2.6.3.	Jenis permainan tradisional Betawi	46
2.7.	TINJAUAN TERHADAP STYLE DAN TEMA	63



2.7.1. Style/Gaya.	63
2.7.2. Pengertian gaya modern	63
2.7.3. Sejarah Perkembangan Gaya Modern	64
2.7.4. Pengaplikasian Warna Pada Desain Modern	66
2.7.5. Tinjauan Terhadap Arsitektur Betawi	66
2.7.6. Ragam hias betawi	68
2.7.7. Pengaplikasian warna pada arsitektur Betawi	71
2.7.8. Tema	72
BAB III	73
DATA SURVEY	73
3.1. Data Survey	73
Profil Museum Tekstil	74
Profile Museum Bank Indonesia	77
3.2. PERMASALAHAN KHUSUS	80
3.2.1. Aspek Manusia	80
3.2.2. Aspek Lingkungan	81
3.2.3. Aspek Ruang	82
3.3. ANALISA ASPEK LINGKUNGAN	83
ANALISA ASPEK LINGKUNGAN	83
ANALISA ASPEK MANUSIA	86
Faktor pengelola (PETUGAS MUSEUM)	86
Faktor pangunjung	87
BAB IV	89

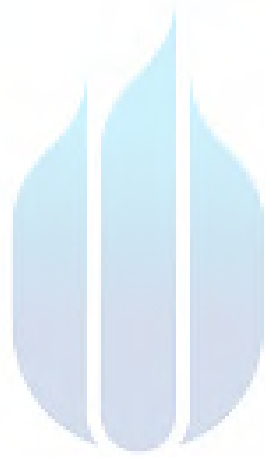
ANALISA ASPEK BANGUNAN	89
Data proyek.	89
4.1. DATA PROYEK	89
4.2. Struktur organisasi Museum permainan tradisional Jakarta.....	90
4.3. Analisa data proyek	91
4.3.1. Aspek lingkungan	91
Pertimbangan Lokasi	91
4.3.2. Kondisi Sekitar Tapak	92
4.3.3. Faktor Cahaya	93
4.3.4 Faktor Suara	93
4.3.5. Faktor Angin	93
4.4. Aspek Bangunan	94
4.4.1. Utilitas Bangunan	95
4.5 Aspek Manusia	96
4.5.1. Analisa Pengelompokan Ruang	96
Zoning area	96
Gruping area	98
4.5.2. Analisa Pelaku Kegiatan	101
Kegiatan karyawan	101
Kegiatan pengunjung edukatif	101
Pelaku pengunjung rekreaif	102
4.5.3. Sirkulasi Dalam Bangunan	102
4.5.4. AREA DAN FASILITAS MUSEUM	103
4.5.5. AREA DISPLAY MUSEUM	104
4.5.6. Analisa kebutuhan ruang	106
4.5.7. Analisa Ergonomi dan Antropometri	109



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

4.6.	Aspek Ruang	110
4.6.1.	Study Tata Ruang	110
4.6.2.	Zonifikasi dan matriks	111
4.6.3.	Komposisi Warna Interior	111
4.7.	Analisa besaran ruang	112
FASILITAS MUSEUM		114
ELEMEN INTERIOR		119
Museum Bank Indonesia		119
Estetika ruang		119
Faktor warna		120
Factor pencahayaan		120
Factor penghawaan		121
Factor material		121
Museum Tekstil		126
Faktor warna		126
Factor pencahayaan		126
Factor penghawaan		127
Factor material		127
Factor Furniture		129
Kesimpulan hasil survey		130
BAB V		131
KONSEP PERANCANGAN		131
5.1.	Gaya dan Tema Perancangan	131
5.4.	5.2 Karakter dan Suasana Interior	132
5.5.	5.3. Pola Penataan Ruang	132

5.6.	Sistem pelayanan museum	132
5.7.	Warna yang Akan Digunakan	132
5.6.	Finishing Interior	133
	Lantai	133
	Dinding	135
	Plafond	137
5.7.	Sistem Utilitas	139
5.7.1.	Tata Cahaya	139
5.7.2	Tata Udara/Penghawaan	139
5.7.3	Tata Suara	139
5.7.4	Plumbing & Sanitasi	139
5.7.5.	Sistem Pencegahan Kebakaran	140
5.7	Schedule Furniture dan Skema Bahan.	140
5.9.	Konsep non teknis	143
	Pencitraan dan kesan ruang	143
5.10.	Sketsa ide	143
	Penutup	144



UNIVERSITAS
MERCU BUANA