

TUGAS AKHIR

Perancangan Desain Interior Museum Keramik F Widayanto



Disusun Oleh :

Immanuel Parestu

41719010031



Dosen Pembimbing :

Lelo, ST, M.Ds

PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2025

TUGAS AKHIR

Perancangan Desain Interior Museum Keramik F Widayanto

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Gelar Sarjana Sastra Satu (S1)



Disusun Oleh :

Immanuel Parestu

41719010031



Dosen Pembimbing :

Lelo, ST, M.Ds

PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

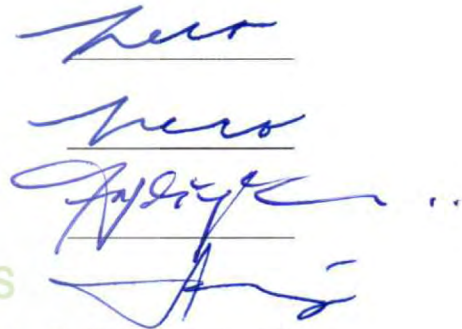
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Imanuel Parestu
NIM : 41719010031
Program Studi : Desain Interior
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior Museum F
Widayanto

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Lelo, ST., M.Ds
NIDN : 304037905
Ketua Penguji : Lelo, ST., M.Ds
NIDN : 304037905
Penguji 1 : Drs. Tunjung Atmadi SP, M.Sn
NIDN : 315076602
Penguji 2 : RR. Chandrarezky P, S.Sn, M.Ds
NIDN : 320027104



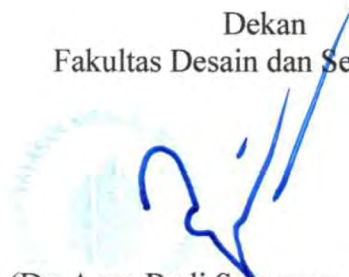
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ketua Program Studi
Desain Interior



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)



(Lelo, ST., M.Ds)

HALAMAN PERNYATAAN

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN LAPORAN TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCUBUANA	
---	--	---

Tahun Akademik: 2024/2025

Semester: GENAP

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imanuel Parestu
Nomor Induk Mahasiswa : 41719010031
Jurusan/Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Perancangan Dengan Judul **“Perancangan Desain Interior Museum Keramik F Widayanto”** ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 1 juni 2025

Yang memberikan pernyataan,



085DDAMX424211815
(Immanuel Parestu)

ABSTRAK

Museum Keramik F Widayanto merupakan institusi budaya yang memiliki peran penting dalam pelestarian, pameran, dan edukasi mengenai seni keramik dari berbagai era dan budaya, baik lokal maupun mancanegara. Di Indonesia, rendahnya angka kunjungan museum, termasuk di Jakarta, masih menjadi persoalan yang signifikan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) DKI Jakarta, jumlah kunjungan museum pada tahun 2021 hanya mencapai 119.657 orang, dengan mayoritas masyarakat, khususnya generasi milenial, menunjukkan minat yang rendah terhadap museum. Hal ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti penyajian konten yang statis, minimnya inovasi dalam pendekatan edukatif, serta kondisi fisik museum yang belum optimal. Untuk menganalisis permasalahan ini dan merumuskan konsep perancangan, dilakukan metode Pendekatan Tipologis melalui studi kepustakaan atau studi literatur, yang mencakup referensi dari artikel ilmiah, laporan statistik, berita, dan hasil rapat kebijakan yang relevan. Perancangan ini mengusung konsep *Tekno-Experiential Space*, yaitu pendekatan desain interior yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pengalaman ruang yang imersif dan interaktif. Melalui penerapan teknologi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), proyeksi interaktif, sensor gerak, dan layar sentuh, ruang museum tidak hanya menjadi tempat melihat koleksi secara pasif, tetapi juga menjadi media partisipatif yang melibatkan pengunjung dalam eksplorasi dan pembelajaran. Pendekatan ini ditujukan untuk menciptakan pengalaman multisensori yang menarik, mendorong interaksi aktif, serta memperkuat keterhubungan emosional pengunjung dengan warisan budaya yang ditampilkan. Dengan desain interior yang inovatif dan edukatif, Museum Keramik F Widayanto diharapkan dapat bertransformasi menjadi ruang yang menyenangkan, inklusif, dan relevan bagi semua kalangan, khususnya generasi muda.

Kata Kunci : *Desain Edukatif, Desain Interaktif, Pelestarian, Warisan Budaya, Pengembangan Seni.*

ABSTRACT

The F Widayanto Ceramic Museum is a cultural institution that plays a vital role in preserving, exhibiting, and educating the public about ceramic art from various eras and cultures, both local and international. In Indonesia, particularly in Jakarta, low museum visitation rates remain a significant issue; according to data from the Central Statistics Agency (BPS) of DKI Jakarta, museum visits in 2021 only reached 119,657, with the majority of the public—especially the millennial generation—showing low interest in museums. This is influenced by factors such as static content presentation, lack of innovation in educational approaches, and suboptimal physical conditions. To address these challenges and formulate an appropriate design concept, a Typological Approach was employed through literature studies, drawing from academic articles, statistical reports, news sources, and relevant policy discussions. The proposed design introduces the concept of a Techno-Experiential Space, which integrates digital technologies such as Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), interactive projections, motion sensors, and touchscreens to create immersive and interactive spatial experiences. This transformation aims to shift museum spaces from passive viewing areas into participatory environments that encourage exploration, active learning, and emotional engagement with cultural heritage. Through innovative and educational interior design, the F Widayanto Ceramic Museum aspires to become a fun, inclusive, and relevant destination for all visitors, particularly the younger generation.

Keywords: Educational Design, Interactive Design, Preservation, Cultural Heritage, Art Development.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas segala rahmat dan kesempatan yang diberikan sehingga proposal ini dapat disusun dengan baik. Proposal ini dibuat sebagai bagian dari upaya kami untuk mewujudkan tujuan yang telah direncanakan secara matang dan terstruktur.

Kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat dosen pembimbing, Bapak Lelo, ST, M.Ds, atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang diberikan selama proses penyusunan proposal ini.

Kami berharap proposal ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan. Kami menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kami sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih atas perhatian dan dukungan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan proposal ini. Semoga kerja sama yang baik ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi semua pihak terkait.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imanuel Parestu
NIM : 41719010031
Program Studi : Desain Interior
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior Museum Keramik F Widayanto

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Agustus 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Immanuel Parestu

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH	3
1.3 RUMUSAN MASALAH	3
1.4 BATASAN MASALAH	4
1.5 TUJUAN PERANCANGAN	4
1.6 MANFAAT PERANCANGAN	4
1.7 METODE PERANCANGAN	5
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 DATA LITERATUR.....	7
2.1.1 TINJAUAN UMUM	7
2.1.1.1 Pengertian Desain.....	7
2.1.1.2 Pengertian Desain Interior.....	8
2.1.1.3 Elemen Pembentuk Desain Interior.....	9
2.1.1.4 Pengertian Museum.....	14
2.1.2 TINJAUAN KHUSUS	36
2.1.2.1 Museum Keramik F Widanato	36
2.1.2.1.1 Koleksi Museum Keramik.....	37
2.1.2.1.4 Aktivitas Museum Keramik F Widayanto.....	39
2.1.2.1.5 Regulasi Kunjungan Musuem Keramik F Widayanto Indonesia 40	

2.1.2.2.4 Seniman Keramik Indonesia	47
2.1.2.3 Desain Interaktif dan Edukatif	56
2.1.2.3.1 Pendekatan Interaktif	56
2.1.2.3.2 Desain Interaktif pada Desain Museum	58
2.1.2.3.3 Pendekatan Edukatif.....	62
2.1.2.4 Gaya Modern.....	63
2.1.2.5 Gaya Minimalis.....	64
2.2 DATA HASIL STUDI BANDING LAPANGAN.....	65
2.2.1. STUDI BANDING MUSEUM NASIONAL.....	66
2.2.2. STUDI BANDING GALERY NASIONAL	68
2.2.2. HASIL STUDY BANDING	69
2.3 KESIMPULAN	74
BAB III ANALISA DAN DATA PROYEK	76
3.1. IDENTITAS PROYEK.....	76
3.2. ANALISA STUDI FISIK BANGUNAN DAN LINGKUNGAN	81
3.2.1. ANALISA MAKRO BANGUNAN DAN LINGKUNGAN.....	83
3.2.1.2 ANALISA ARAH ANGIN.....	88
3.2.1.4 ANALISA VIEW.....	90
3.2.1. ANALISA MIKRO BANGUNAN DAN LINGKUNGAN	91
3.2.1.1 Analisa Pencahayaan.....	91
3.2.1.2 Analisa Penghawaan	93
3.2.1.3 Analisa Akustik.....	94
3.2.1.4 Analisa Struktur Bangunan	96
3.3. ANALISA ASPEK MANUSIA.....	99
3.3.1. ANALISA POLA AKTIVITAS SIRKULASI PENGGUNA.....	99
3.4. ANALISA STUDI FASILITAS RUANG	101
3.4.1. ANALISA PROGRAM AKTIFITAS DAN FASILITAS	101
3.4.2. ANALISA KEBUTUHAN BESARAN RUANG	102
3.4.3. ANALISA REKAPITULASI HASIL PERHITUNGAN AKTIFITAS DAN FASILITAS	103
3.4.4. ANALISA DIAGRAM BUBBLE	103
3.4.5. ANALISA DIAGRAM MATRIKS	103
3.4.6 ANALISA ZONING DAN GROUPING	104
3.4.6.1. Analisa Zoning.....	104

3.4.6.2. Analisa Grouping	105
3.5. ANALISA PRA-LAYOUT	107
3.6. ANALISA CITRA, TEMA, DAN GAYA.....	107
3.6.1. MIND MAPPING	107
3.6.2. Penjabaran Citra, Tema, dan Gaya.....	108
BAB 4 KONSEP PERANCANGAN INTERIOR	109
4.1 KONSEP PERANCANGAN	109
4.2 KONSEP CITRA RUANG	110
4.2.1 Tema Desain.....	110
4.2.2 Konsep Gaya Desain	111
4.2.2.1. Tekno-Experiential Museum (Smart Museum)	111
4.2.2.2. Gaya Modern.....	112
4.2.2.3. Gaya Minimalis.....	113
4.2.2 Citra Ruang	114
4.3 KONSEP WARNA	115
4.4 KONSEP MATERIAL.....	116
4.5 KONSEP FURNITURE.....	116
4.6 KONSEP PENCAHAYAAN.....	117
4.7 KONSEP PENGHAWAAN.....	118
4.8 KONSEP K3	120
BAB V KESIMPULAN & SARAN	122
A. KESIMPULAN.....	122
B. SARAN.....	122
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	132