

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM BATIK SURAKARTA
BERBASIS MULTIMEDIA
DI SURAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH :

Aquilla Miko Satria Nugraha
NIM. 15150136

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA
2021**

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM BATIK SURAKARTA
BERBASIS MULTIMEDIA
DI SURAKARTA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



OLEH :

Aquilla Miko Satria Nugraha
NIM. 15150136

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BATIK SURAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA DI SURAKARTA

Disusun oleh :

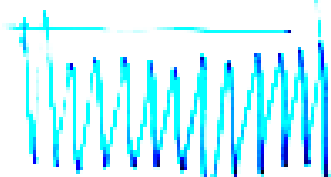
Aquilla Miko Satria Nugraha
NIM. 15150136

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta , 24 Agustus 2021

Mengetahui,

Ketua
Program Studi Desain Interior,



Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn.M.Sn
NIP. 197209202005011001

Dosen Pembimbing,



Raden Ersnathan Budi P. S.Sn., M.Sn.
NIP. 19691004199931001



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aquilla Miko Satria Nugraha

NIM. : 15150136

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Karya berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BATIK SURAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA DI SURAKARTA

Adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 24 Agustus 2021


Aquilla Miko Satria Nugraha
NIM. 15150136

MOTTO

“Belajarlah memberi melalui kekurangan kita sendiri”

(AMSN)

“Kiranya Engkau memberkati aku berlimpah-limpah dan memperluas daerahku,
dan kiranya tangan-Mu menyertai aku, dan melindungi aku daripada malapetaka,
sehingga kesakitan tidak menimpa aku!”

(1 Tawarikh 4:10)



ABSTRAK

Perancangan Museum Batik Surakarta Berbasis Multimedia merupakan perancangan yang berfungsi sebagai pusat informasi, pengenalan, pelestarian dan pengembangan batik sebagai warisan budaya, melalui sistem informasi berbasis multimedia yang berlokasi di Kawasan Kampung Batik Laweyan. Museum Batik Surakarta dirancang melalui gaya kontemporer yang menggabungkan ide desain teknologi dengan tema batik Parang Barong. Batik Parang dipilih atas dasar analogy museum sebagai sultan yang merupakan tempat masyarakat Jawa mendapatkan ilmu pengetahuan. Makna, motif dasar dan warna batik Parang Barong ini diimplementasikan melalui transformasi pada elemen pembentuk dan pengisi ruang. Ruang lingkup perancangan dibatasi pada area lobby, ruang litbang, area workshop dan area galeri dengan pendekatan fungsi, ergonomi, teknis, multimedia dan tema-gaya melalui metode perancangan John. F. Kurtz. Metode ini terdapat 4 pokok tahapan yaitu : tahap orientasi, pembuatan program dasar, pengulangan pemrograman dan desain. Dari analisis perancangan ini dapat disimpulkan beberapa hal : 1. Perancangan interior museum di Indonesia seyogyanya mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan mengakomodir sistem multimedia guna menarik minat pengunjung, 2. Transformasi bentuk dan warna batik Parang Barong dengan gaya kontemporer diharapkan akan mampu membangun suasana museum, 3. Penerapan metode layout storyline museum bertujuan untuk memudahkan dan memberikan kenyamanan akses informasi bagi pengunjung.

Kata kunci : *interior, museum, batik, multimedia, kontemporer*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kasih karunia dan penyertaan Tuhan Yesus Kristus sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Museum Batik Surakarta Berbasis Multimedia di Surakarta”.

Karya tugas akhir ini dibuat sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Interior di Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Karya telah dibuat setelah melalui proses pembelajaran dan bimbingan selama di Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Karya tugas akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan dan doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing tugas akhir sekaligus Pembimbing Akademik yang senantiasa sabar, meluangkan waktu, mendidik dan membimbing dalam memberikan pengarahan, masukan dan dukungan yang mampu memotivasi penulis untuk bisa lebih baik lagi selama proses perkuliahan hingga selesainya karya ini.
2. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior yang telah memberikan izin penulis untuk membuat karya ini serta senantiasa mendukung penulis dalam setiap perkembangan menjadi mahasiswa.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, yang telah memberikan kesempatan penulis untuk membuat karya ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis dari semester awal hingga akhir yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Djoko Saptono, Mino Setiari, Andreas Orlando O.W dan Christian Stevano selaku orang tua dan saudara penulis yang senantiasa mendukung, mendoakan, memberikan perhatian dan kasih sayangnya kepada penulis.
6. Kepada sahabatku, Miladi Muhammad yang telah senantiasa berproses bersama, memotivasi dan mendukung penulis selama menjadi mahasiswa ISI Surakarta.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2015 yang telah memotivasi agar terselesainya tugas akhir ini.
8. Kepada teman-teman Fasilitator Anak dan Forum Anak Surakarta, seluruh jajaran Bidang Perlindungan Anak DPPAPM Kota Surakarta, Ib. Dian Sasmita Direktur Sahabat Kapas, Ib. Sumilir Kepala Bidang Sosial Budaya BAPPEDA Kota Surakarta, Bp. Kinkin selaku Kepala Dinas Kebudayaan

Kota Surakarta, Bapak FX. Hadi Rudyatmo selaku Walikota Surakarta, seluruh jajaran Deputy Tumbuh Kembang Anak Kementerian PPPA dan seluruh jajaran UNICEF Indonesia representative Jawa – Bali – Nusa Tenggara yang telah membantu, memotivasi dan memfasilitasi penulis untuk dapat andil dalam proses kebijakan dan implementasi Kota Layak Anak sampai sekarang, termasuk dalam memfasilitasi pengumpulan data terkait penulisan ini.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini yang tidak penulis sebutkan satu persatu.

Ucapan dan rasa terima kasih penulis persembahkan untuk nama-nama di atas, yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu penulis sekecil apapun bagian itu. Kiranya berkat, kasih karunia dan damai sejahtera dari Tuhan Yesus Kristus selalu menyertai Bp./ Ib/ Sdr sekalian atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan penulisan ini. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta, 23 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	Hal i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan	iv
Motto	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Ide Perancangan	8
C. Tujuan Perancangan	9
D. Manfaat Perancangan	9
E. Tinjauan Sumber Perancangan	10
F. Landasan Perancangan	12
1. Pendekatan Fungsi	13
2. Pendekatan Ergonomi	25
3. Pendekatan Teknis	31
4. Pendekatan Multimedia	32
5. Pendekatan Tema dan Gaya	35
G. Metode Perancangan	44
H. Sistematika Penulisan	46

BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan	47
1. Tinjauan Umum Museum	47
a. Pengertian Museum	47
b. Fungsi Museum	47
c. Klasifikasi Museum	48
d. Persyaratan Museum	49
e. Penyajian Pameran	50
f. Perawatan Koleksi	55
g. Struktur Organisasi	59
h. Penelitian dan Pengembangan Koleksi	60
i. Sistem Keamanan	63
h. Persyaratan Ruang Pamer	64
2. Tinjauan Umum Batik	65
a. Pengertian Batik	65
b. Sejarah Batik	66
c. Sejarah Batik Solo	67

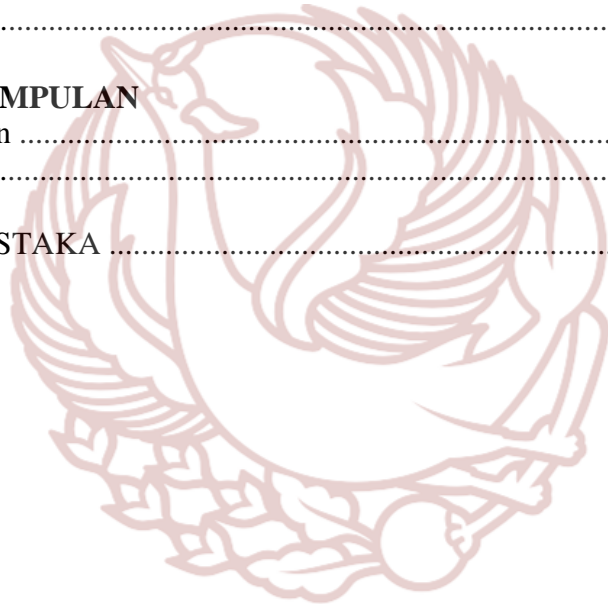
d.	Motif dan Makna Batik Solo	68
e.	Upacara Adat dan Batik Yang Digunakan	73
f.	Perlengkapan Membatik	79
g.	Proses Pembuatan Batik Tulis	80
h.	Proses Pembuatan Batik Cap	83
3.	Tinjauan Umum Multimedia	84
a.	Pengertian Multimedia	84
b.	Kategori Multimedia	84
c.	Kelebihan Multimedia	85
d.	Komponen Yang Diperlukan Suatu Sistem Multimedia	86
e.	Sistem Teknis Multimedia	86
f.	Perangkat Pendukung	88
4.	Program Desain Interior	88
a.	Pengertian Desain Interior	88
b.	Hubungan Antar Ruang	89
c.	Organisasi Ruang	90
d.	Pola Sirkulasi	98
e.	Tema dan Gaya Interior	101
1)	Tema	101
2)	Gaya	106
3)	Warna	108
f.	Elemen Pembentuk Ruang	109
1)	Lantai	109
2)	Ceiling	111
3)	Dinding	112
g.	Elemen Pengisi Ruang	118
1)	Furniture	118
2)	Sistem Display Melalui Vitrin	119
h.	Sistem Penghawaan	121
i.	Sistem Pencahayaan	124
j.	Sistem Akustik Ruang	128
k.	Sistem Keamanan dan <i>Signage</i>	130
1)	Sistem Keamanan	130
2)	<i>Signage</i>	132
B.	Tinjauan Data Lapangan	134
1.	Perencanaan Lokasi	134
2.	Potensi Lingkungan dan Tapak	137
a.	Jalur Pedestrian	137
b.	Titik Pohon	138
3.	Aksesibilitas Site	138
4.	Lintasan Matahari	139
C.	Tinjauan Khusus (Objek Perbandingan)	139
1.	Sejarah Galeri Indonesia Kaya	139
a.	Informasi Umum	141
b.	Lokasi dan Operasional	141
c.	Struktur Organisasi.....	141

d. Fasilitas	142
e. Hasil Observasi	149

BAB III TRANSFORMASI DESAIN

A. Pengertian Objek Garap	151
B. Batasan Ruang Lingkup Garap	152
C. Site Plan	156
D. Waktu Operasional dan Jenis Kegiatan	158
1. Waktu Operasional	158
2. Jenis Kegiatan dan Pelayanan	158
E. Status Kelembagaan dan Struktur Organisasi	159
F. Data Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	162
1. User	162
a. Aktivitas User	163
b. Analisis	167
1) Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktivitas	167
2) Konsep Rancangan Besaran Ruang	169
G. Program Ruang	179
1. Hubungan Antar Ruang	179
2. Diagram Bubble	180
3. <i>Zoning Grouping</i>	180
4. Sistem Sirkulasi	183
5. Layout	186
G. Tema dan Gaya Interior	188
1. Tema	188
2. Gaya	193
3. Warna	199
4. Transformasi Desain	201
H. Elemen Pembentuk dan Pengisi Ruang	206
1 Elemen Pembentuk Ruang	206
a. Lantai	206
b. Dinding	207
c. Ceiling	209
2 Elemen Pengisi Ruang	210
a. Mebel	210
b. Vitrin	210
3 Hasil Analisis	211
a. <i>Lobby</i>	211
b. Ruang Litbang	220
c. Area Workshop	224
d. Galeri 1 Indonesia dan Batik	232
e. Galeri 2 Batik Solo	239
f. Galeri 3 Batik Kuno	244
g. Galeri 4 Batik dan Kehidupan	249
I. Tata Kondisi Ruang	257
1. Sistem Penghawaan	257

2. Sistem Pencahayaan	260
3. Sistem Akustik	262
K. Sistem Keamanan	264
BAB IV HASIL DESAIN	267
A. Gambar Denah Eksisting	269
B. Gambar Denah Layout	272
C. Gambar Denah Rencana Pola Lantai	274
D. Gambar Denah Rencana Ceiling dan Titik Lampu	276
E. Gambar Potongan	278
F. Gambar Detail Konstruksi Millwork	284
G. Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang	287
H. Gambar Furniture Terpilih	290
I. Skema Bahan dan Warna	294
J. Perspektif	295
BAB V KESIMPULAN	302
A. Kesimpulan	302
B. Saran	303
DAFTAR PUSTAKA	305



DAFTAR GAMBAR

		Hal
Gambar 1.1	Analisis <i>storyline</i> perancangan	15
Gambar 1.2	Hasil analisis <i>storyline</i> perancangan	17
Gambar 1.3	Standarisasi tempat duduk	27
Gambar 1.4	Standarisasi meja resepsionis	27
Gambar 1.5	Standarisasi sirkulasi koridor	28
Gambar 1.6	Standarisasi area pameran / display	29
Gambar 1.7	Standarisasi display <i>artwork</i>	29
Gambar 1.8	Standarisasi tempat duduk	30
Gambar 1.9	Standarisasi area kerja	30
Gambar 1.10	Batik <i>Parang Barong</i>	38
Gambar 1.11	Pengembangan Metode Perancangan John. F. Kurtz	45
Gambar 2.1	Analisis <i>Storyline</i> perancangan	53
Gambar 2.2	Hasil Analisis <i>storyline</i> perancangan	55
Gambar 2.3	Struktur organisasi medium museum	59
Gambar 2.4	Lampu <i>Philips Master LEDtube InstanFit HF T5</i>	65
Gambar 2.5	Alat alat membatik	79
Gambar 2.6	Proses <i>Ngemplong</i>	80
Gambar 2.7	Proses <i>Nyorek</i>	81
Gambar 2.8	Proses <i>Mbathik</i>	81
Gambar 2.9	Proses <i>Menyoga</i>	82
Gambar 2.10	Proses <i>Nglorod</i>	83
Gambar 2.11	Proses pengecapan kain	84
Gambar 2.12	Visualisasi <i>resistive screen</i>	87
Gambar 2.13	Visualisasi <i>capasitive screen</i>	88
Gambar 2.14	Ilustrasi organisasi ruang terpusat	91
Gambar 2.15	Ilustrasi 1 organisasi ruang terpusat	91
Gambar 2.16	Ilustrasi 2 organisasi ruang terpusat	91
Gambar 2.17	Ilustrasi 1 organisasi ruang linier	91
Gambar 2.18	Ilustrasi 2 organisasi ruang linier	93
Gambar 2.19	Ilustrasi 3 organisasi ruang linier	93
Gambar 2.20	Ilustrasi 4 organisasi ruang linier	94
Gambar 2.21	Ilustrasi 1 organisasi ruang radial	95
Gambar 2.22	Ilustrasi 2 organisasi ruang radial	96
Gambar 2.23	Ilustrasi 1 organisasi ruang <i>cluster</i>	96
Gambar 2.24	Ilustrasi 2 organisasi ruang <i>cluster</i>	97
Gambar 2.25	Organisasi ruang <i>grid</i>	98
Gambar 2.26	Batik <i>Parang Barong</i>	104
Gambar 2.27	Vitrin dinding	119
Gambar 2.28	Vitrin tengah	120
Gambar 2.29	Vitrin sudut	120
Gambar 2.30	Vitrin lantai	121
Gambar 2.31	Vitrin tiang	121
Gambar 2.32	Kemungkinan yang terjadi pada sistem vertical silang	122

Gambar 2.33	Sistem kerja AC <i>split duct</i>	124
Gambar 2.34	Modifikasi penggunaan cahaya lampu	127
Gambar 2.35	Beragam sistem pencahayaan ruang	128
Gambar 2.36	<i>Freestanding or gorund-mounted</i>	132
Gambar 2.37	<i>Suspended or ceiling-hung</i>	133
Gambar 2.38	<i>Projecting or flag mounted</i>	133
Gambar 2.39	<i>Flush or flat wall-mounted</i>	133
Gambar 2.40	Peta wilayah Kota Surakarta	134
Gambar 2.41	Lokasi Perancangan	146
Gambar 2.42	Arah objek terhadap arah mata angin	137
Gambar 2.43	Jalur pedestrian	137
Gambar 2.44	Titik pohon	138
Gambar 2.45	Aksesibilitas site	138
Gambar 2.46	Lintasan matahari	139
Gambar 2.47	Struktur organisasi Galeri Indonesia Kaya	142
Gambar 2.48	Ruang auditorium	143
Gambar 2.49	Area Sapa Indonesia	143
Gambar 2.50	Fasilitas <i>video mapping</i>	144
Gambar 2.51	Fasilitas Kaca Pintar Indonesia	144
Gambar 2.52	Fasilitas Jelajah Indonesia	145
Gambar 2.53	Fasilitas pakaian adat	145
Gambar 2.54	Fasilitas Melodi Alunan Daerah	146
Gambar 2.55	Area selasar santai	146
Gambar 2.56	Fasilitas Ceria Anak Indonesia	147
Gambar 2.57	Fasilitas Layar Telaah Budaya	147
Gambar 2.58	Fasilitas Arungi Indonesia	148
Gambar 2.59	Area Peraga	148
Gambar 2.60	Peta lokasi perencanaan	157
Gambar 3.1	Peta kawasan	157
Gambar 3.2	Struktur organisasi Museum Batik Surakarta	160
Gambar 3.3	Pola aktivitas pengunjung museum dan workshop	163
Gambar 3.4	Pola aktivitas kepala museum, staff dan karyawan	163
Gambar 3.5	Pola aktivitas pengunjung ruang litbang	164
Gambar 3.6	Pola aktivitas barang koleksi	164
Gambar 3.7	Pola aktivitas perawatan koleksi	165
Gambar 3.8	Hubungan antar ruang	179
Gambar 3.9	Diagram <i>bubble</i>	180
Gambar 3.10	<i>Zoning grouping</i>	182
Gambar 3.11	Sistem sirkulasi	186
Gambar 3.12	Layout Museum Batik Surakarta	188
Gambar 3.13	Batik <i>parang</i>	191
Gambar 3.14	Warna yang digunakan dalam perancangan	200
Gambar 3.15	Dasar pemikiran transformasi	201
Gambar 3.16	Transformasi motif <i>Parang</i> pada elemen dinding	202
Gambar 3.17	Transformasi motif <i>Parang</i> pada elemen ceiling	203
Gambar 3.18	Transformasi motif <i>Parang</i> pada elemen lantai	204

Gambar 3.19	Alternatif layar informasi 1	204
Gambar 3.20	Alternatif layar informasi 2	205
Gambar 3.21	Alternatif vitrin dinding	205
Gambar 3.22	Sistem kerja AC split duct	258



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Kumpulan gambar dan informasi tentang motif serta makna batik Solo	69
Tabel 2.2 Batik yang digunakan pada upacara adat pernikahan	76
Tabel 2.3 Pola sirkulasi	100
Tabel 2.4 Jenis motif batik <i>Parang</i>	105
Tabel 2.5 Material terpilih	114
Tabel 2.6 Tabel tingkat pencahayaan minimum yang direkomendasikan	125
Tabel 2.7 Kebutuhan pemasangan <i>sprinkler</i>	132
Tabel 2.8 Hasil observasi interior Galeri Indonesia Kaya	149
Tabel 3.1 Jenis Kegiatan dan Pelayanan Museum	159
Tabel 3.2 Tugas pokok dan fungsi staff dan karyawan	160
Tabel 3.3 Analisis user / pengguna	162
Tabel 3.4 Standar Operasional Prosedur (SOP) Pelayanan	165
Tabel 3.5 Analisis kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas	167
Tabel 3.6 Analisis kebutuhan <i>lobby</i>	169
Tabel 3.7 Analisis kebutuhan Galeri 1	170
Tabel 3.8 Analisis kebutuhan Galeri 2	172
Tabel 3.9 Analisis kebutuhan Galeri 3	173
Tabel 3.10 Analisis kebutuhan Galeri 4	175
Tabel 3.11 Analisis kebutuhan Area Workshop	177
Tabel 3.12 Analisis kebutuhan Ruang Litbang	178
Tabel 3.13 Sistem sirkulasi	184
Tabel 3.14 Jenis motif batik <i>Parang</i>	192
Tabel 3.15 Analisis elemen pembentuk dan pengisi <i>lobby</i>	214
Tabel 3.16 Analisis elemen pembentuk dan pengisi Ruang Litbang	222
Tabel 3.17 Analisis elemen pembentuk dan pengisi Ruang Workshop	228
Tabel 3.18 Analisis elemen pembentuk dan pengisi Galeri 1	235
Tabel 3.19 Analisis elemen pembentuk dan pengisi Galeri 2	241
Tabel 3.20 Analisis elemen pembentuk dan pengisi Galeri 3	246
Tabel 3.21 Analisis elemen pembentuk dan pengisi Galeri 4	254
Tabel 3.22 Elemen teknis penghawaan AC <i>split duct</i>	259
Tabel 3.23 Elemen teknis pencahayaan buatan	261
Tabel 3.24 Rangka dan bahan untuk sistem akustik	263
Tabel 3.25 Elemen teknis sistem keamanan	266

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Museum Batik Surakarta Berbasis Multimedia sebagai sarana pendidikan budaya Kota Surakarta merupakan wadah bagi masyarakat umum untuk melihat, mempelajari dan melakukan pelatihan batik. Fasilitas yang ditawarkan diantaranya *lobby*, ruang litbang, area laboratorium, area workshop, area kantor pengelola, area galeri dan cafeteria. Fasilitas ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang batik dan menambah pelayanan Pemerintah Kota Surakarta kepada masyarakat. Interior Museum Batik Surakarta menyuguhkan interior yang terinspirasi dari batik parang, batik parang dipilih atas dasar analogy museum sebagai sultan / raja yang mempunyai fungsi sebagai salah satu sumber pengetahuan bagi masyarakat Jawa. Interior Museum Batik Surakarta dibangun atas gaya kontemporer merupakan gaya yang memiliki ide desain yang mengusung teknologi¹ dimana kontemporer mengkombinasikan teknik modern dan beberapa hal tentang tradisi.

Museum Batik Surakarta dikelola oleh UPT. Permuseuman Dinas Kebudayaan Kota Surakarta dimana lokasi perancangan ini terletak di Jl. Perintis Kemerdekaan No. 70, Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan, Surakarta. Museum ini diwacanakan oleh pemerintah Kota Surakarta berbasis multimedia sehingga batik dapat dipelajari dan dimaknai masyarakat secara jelas dan lengkap untuk upaya melestarikan batik. Secara garis besar perancangan ini terdiri dari area *lobby* sebagai ruang publik yang mewadahi pengunjung untuk mencari informasi dan souvenir. Ruang litbang sebagai ruang pelayanan khusus dimana ruangan ini hanya dapat diakses khusus oleh pengunjung yang telah melakukan registrasi

¹ Hidayatullah, Riski. 2017. *Evaluasi Penerapan Karakteristik Arsitektur Kontemporer (Studi Kasus : Design Masjid Ontowiryo di Purworejo, Jawa Tengah)*. Skripsi Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Hal 6-10

sebelumnya, ruangan ini bertujuan untuk mengakomodir sistem digitalisasi literasi dan pengembangan terhadap batik. Area workshop sebagai area untuk mewadahi kegiatan pelatihan membatik tulis bagi pengunjung. Galeri 1 “Indonesia dan Batik” sebagai galeri awal dimana pengunjung dapat mempelajari sejarah dan jenis-jenis batik dari seluruh Indonesia. Galeri 2 “Batik Solo” sebagai galeri pengenalan batik di Kota Solo. Galeri 3 “Batik Kuno” sebagai galeri pameran batik-batik kuno dari seluruh Indonesia yang didapatkan dari koleksi museum dan sumbangan koleksi dari masyarakat. Galeri 4 “Batik dan Kehidupan” sebagai galeri yang khusus diperuntukan agar pengunjung dapat memahami jenis-jenis batik yang ada dalam proses kehidupan masyarakat Jawa dan galeri pengasah kreativitas pengunjung dalam membuat motif batik baru yang ditampilkan melalui sistem *video mapping*. Pada area galeri 1-4 ini menggunakan sistem informasi digital melalui penggunaan multimedia, sistem multimedia juga dimanfaatkan dalam memvisualisasikan batik dan kreativitas pengunjung.

B. Saran

Perancangan Interior Museum Batik Surakarta Berbasis Multimedia diharapkan mampu memenuhi kebutuhan fasilitas museum dan pameran di Kota Surakarta sebagai kota budaya. Apabila perancangan ini direalisasikan maka berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak.

Pemerintah, baik Pemerintah Kota Surakarta selaku pemangku wilayah dan Pemerintah Pusat dalam ini adalah Kementerian Kebudayaan turut andil dan berkolaborasi dalam melestarikan, mengedukasi dan memberikan informasi sejarah terutama tentang batik yang ada di Kota Surakarta dan Indonesia agar tidak termakan zaman. Bagi pengelola, agar ruang dan fasilitas dapat berjalan sebagai fungsinya diharapkan perawatan perlu diperhatikan sehingga kegiatan didalamnya dapat berjalan sesuai fungsinya dengan maksimal. Dalam rangka menciptakan perancangan

yang menjunjung *sustainable design*, penulis sengaja merancang Area Serbaguna pada lantai dasar yang bersifat terbuka dan dapat diakses dari manapun secara mudah, hal ini ditujukan supaya baik pengelola dan masyarakat dengan sendirinya dapat menggunakan area ini untuk kegiatan pameran temporer, seni budaya, pertemuan hingga seminar tanpa harus menambah ruang fisik yang baru. Bagi pengunjung dan masyarakat, mulai memperhatikan, mempertahankan, melestarikan dan belajar tentang budaya lokal yang dikemas lengkap informasinya secara digital supaya budaya ini tidak hilang dan terus berkembang hingga masa depan.



DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Ahmad Fajar Ariyanto, *Perencanaan Interior Graha Busana dan Mode di Surakarta*, Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana S-1 Tugas Akhir Fakultas Sastra & Desain, (Surakarta : Universitas Sebelas Maret, 1997).
- Ardiwidjaja, R. 2012. *Perspektif Masyarakat Terhadap Museum Di Indonesia*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata
- Batik Danar Hadi. 2017. *50 Tahun Danar Hadi* (Surakarta).
- Ching, Francis D. K. 2012. *Architecture: Form, Space, and Order-Third Edition*. New York: John Wiley & Sons
- Doelle, Leslie L. 1993. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Erlangga.
- Edy Tri Sulistyono, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto. 2012. *Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public Space*. Surakarta: UNS Press.
- Francis D. K. Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Francis D.K. Ching. 2000. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Erlangga – Jakarta.
- Francis.D.K Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta : Erlangga, 1966).
- Hidayatullah, Riski. 2017. *Evaluasi Penerapan Karakteristik Arsitektur Kontemporer (Studi Kasus : Design Masjid Ontowiryo Di Purworejo, Jawa Tengah)*. Skripsi Arsitektur UII 2017.
- J, Pamudji Suptandar. 1999. *Disain Interior*. Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2013 *Batik – Filosofi, Motif dan Kegunaan.. ANDI-Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Mangunwijaya, Y B . 1988. *Pasal-pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Gramedia – Jakarta.
- Michel Yosep Ricky, Violitta Yesmaya dan Yulyani Arifin. 2015. *Digital Multimedia*. Bina Nusantara – Jakarta.
- Munir. 2002. *Multimedia : Konsep dan Fungsi dalam Pendidikan*. (Alfabeta – Bandung).

- Musman, Asti & Ambar B. Arini. 2011. *Batik : Warisan Adiluhung Nusantara* (G-Media, Yogyakarta)
- Neufert, Ernst.1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Erlangga – Jakarta
- Neufert, Ernst.1992. *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga – Jakarta
- Panuwun, Djoko. 1994. *Konstruksi Bangunan 1*. UNS Press – Surakarta.
- Patricia Tutt dan David Adler. 1979. *New Matric Handbook*. The Architectural Press.
- Pickard, Quentin. 2002. *The Architects Handbook*. Australia - Blackwell Science Ltd.
- Pile, Jhon F. 1997. *Color In Interior Design*. New York : McGraw-Hil.
- Pile, John F. 1995. *Interior Design*. H.N. Abrams – New York.
- Priyono (eds). *Esai-esai untuk Franz Magnis-Suseno: Sesudah Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Balai Pustaka, Jakarta)
- Rosenblatt, Arthur. 2000. *Building Type Basic of Museum*. USA – John Coufrey & Son, Inc.
- Saefullah, Ahmad. 2002. *Metode Penyusunan Program Desain Arsitektur*. Yogyakarta – UGM.
- Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi. 1973. *Modern Museum, Organization and Partice in India*. New Delhi, Abinar publications
- Subanar GB. 2006. *Manunggaling Kawula-Gusti Dalam Transisi*. Dalam: I Wibowo & Herry
- Suma'mur. 1989. *Ergonomi Untuk Produktivitas Kerja*. Jakarta – CV. Haji Masagung.
- Sunarmi, *Buku Pegangan Kuliah Metodologi Desain* (Surakarta : Program Studi Desain Interior Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2008)

Sunarmi, Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya, (Surakarta, STSI Surakarta, 2001)

Suptandar, J Pamudji. 1999. *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Djambatan – Jakarta.

Suptandar, Pamudji. 1995. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta – Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti.

Wibowo, Cornelius Ardiyanto. 2014. *Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan Perpustakaan Anak di Yogyakarta*. UAJY – Yogyakarta.

Wulandari, Ari. 2011. *Batik Nusantara : Makna Filosofi, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta – ANDI.

2. Laporan Tugas Akhir / Skripsi / Thesis / Disertasi

Skripsi Rini Suryantini. 2001. *Sign and Signage System*. Arsitektur FTUI.

3. Dokumen Kelembagaan

Badan Pusat Statistik Surakarta. 2018. *Surakarta Dalam Angka Tahun 2018*. (BPS-Surakarta)

Sutaarga, Moh. Amir. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan – Direktorat Jendral Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. Jakarta : 1998.

4. Dokumen Resmi Pemerintah

Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 – 2021

Peraturan Daerah Kota Surakarta No.9 Tahun 2016 tentang *Rencana Pembangunan Menengah Daerah Kota Surakarta Tahun 2016-2021*.

Permendikbud No. 28 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Museum Nasional

UU Republik Indonesia No.66 Tahun 2015 Peraturan Pemerintah tentang Permuseuman, Bab I Pasal 1 Ayat 1).

UU Republik Indonesia No.66 Tahun 2015 Peraturan Pemerintah tentang
Permuseuman, Bab I Pasal 1 Ayat 1

5. Artikel Jurnal Ilmiah

Andarina, Deansha. 2018. Perancangan Desain Interior Kantor Perhutani Departemen Perencanaan di Surabaya. Volume 3 Nomor 1 Oktober 2020

Hidjaz, Taufan. *Desain Interior dan Perilaku Pengunjung di Ruang Publik : Kasus Kelapa Gading Mall Jakarta. Jurnal Dimensi Interior Vol. 5 No. 2 Desember 2007 : 61-70.* Bandung – ITB.

Puspitasari, Ratna. 2014. *Desain Furnitur Pada Interior Hotel Dengan Konsep Modern Natural Melalui Stilisasi Bentuk Lahan Berkontur.* Jurnal Arsitektur Arsitron Vol. 5 No. 1 Juni 2014

Tjahyono, Gunawan. 2000. *Kilas Jurnal FTUI, Januari 2000, volume 2 nomor 1,*

6. Artikel Internet

Jakvisual dalam <http://www.jakvisual.com/read/cara-instalasi-touchscreen-overlay> yang diunduh pada 24 April 2019 pada pukul 08.32

Khoirul Anam, Imam Haryadi Wibowo, Arfin Yusa Afriyanto, 2018 : 24 pada <http://stpicurug.ac.id/wp-content/uploads/2018/02/Perancangan-peralatan-Pengkondisian-Udara-Pada-Ruang-Makan-Asrama-Tower-II.pdf> yang diunduh pada 3 Juni 2019 pukul 16.17 WIB

Putra, Tri Ananda dalam video *Prinsip Kerja Layar Sentuh* yang diunduh melalui www.youtube.com/watch?v=IFN96u1efDQ pada 24 April 2019 pada pukul 08.32

7. Narasumber

Hadi Rudyatmo, 59 tahun, Surakarta, Walikota Surakarta 2016-2021. 16 Maret 2018.

Kinkin Sultanul Hakim, 56 tahun. Surakarta. Kepala Dinas Kebudayaan Surakarta. 2 Maret 2018.

GKR. Wandansari Koes Murtijah, 53 tahun. Surakarta. *Pengageng Sasana Wilapa Keraton Kasunanan Surakarta 2016 – 2018.* 2 Mei 2020