

STUDI ANTROPOMETRI PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO DI YOGYAKARTA

Alamat : Jln. Trikora/Pangurakan No. 6, Yogyakarta

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

FENDIKA ERI ARISTANTO

14150142

**JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
SURAKARTA**

2021

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
STUDI ANTROPOMETRI PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO
DI YOGYAKARTA

Oleh

FENDIKA ERI ARISTANTO

NIM 14150142

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

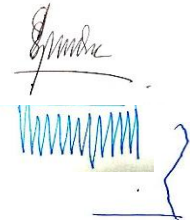
Pada tanggal 06 Agustus 2021

Tim Penguji

Ketua Penguji : Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. :

Penguji Bidang : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn. :

Pembimbing : Indarto, S.Sn., M.Sn. :

The image shows three handwritten signatures in blue ink, each followed by a blue rectangular stamp. The first signature is 'Ernasthan', the second is 'Ahmad Fajar Ariyanto', and the third is 'Indarto'. The stamps are partially overlapping and contain illegible text.

Deskripsi skripsi ini telah diterima sebagai

Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 14 September 2021

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S. Sn., M. A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Fendika Eri Aristanto

NIM : 14150142

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul : STUDI ANTROPOMETRI PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO DI YOGYAKARTA merupakan hasil penelitian saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, 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 (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

Surakarta, 14 September 2021

Yang menyatakan,

Fendika Eri Aristanto

NIM. 14150142

ABSTRAK

STUDI ANTROPOMETRI PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO DI YOGYAKARTA (Fendika Eri Aristanto, 14150142, 2021, hal 1-382). Laporan Tugas Akhir Skripsi S-1 Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Museum Sonobudoyo merupakan Unit Pelaksana Teknis Daerah pada Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, mempunyai fungsi pengelolaan benda museum yang memiliki nilai budaya ilmiah, meliputi koleksi pengembangan dan bimbingan *edukatif kultural*. Sedangkan tugasnya adalah mengumpulkan, merawat, pengawetan, melaksanakan penelitian, pelayanan pustaka, bimbingan *edukatif kultural*, serta penyajian benda koleksi Museum Sonobudoyo. Desain interior yang ada di museum masih menggunakan konsep awal perancangan yaitu bangunan tradisional Jawa. Ruang Pamer Museum Sonobudoyo terbagi menjadi beberapa ruang antara lain, Ruang Pendopo, Ruang Pengenalan, Ruang Prasejarah, Ruang Klasik dan Peninggalan Islam, Ruang Batik, Ruang Wayang Kulit, Ruang Wayang Golek, Ruang Topeng, Ruang Ukir, Ruang Senjata, Ruang Permainan Tradisional dan Ruang Bali. Ruang – ruang tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis benda koleksi yang di pameran. Perabot *display* yang digunakan menggunakan Antropometri manusia, yang didasarkan pada rata – rata ukuran tubuh manusia, rata – rata sudut pandang manusia, jarak penglihatan manusia, ketinggian area *display* yang mampu diamati manusia dan tingkat kenyamanan perabot *display*. Aktivitas yang dilakukan pengunjung datang ke museum antara lain untuk riset, Pendidikan dan hiburan. Selain itu aktivitas menurut perilakunya dibedakan menjadi dua yaitu perilaku yang dilakukan oleh pengunjung dan perilaku yang dilakukan oleh pengelola. Guna mendukung kegiatan yang ada di Museum Sonobudoyo, Museum Sonobudoyo memberikan segala fasilitas yang telah disediakan, guna menjalankan tugas untuk pelayanan publik.

Kata Kunci : Museum Sonobudoyo, Antropometri, Aktivitas dan Fasilitas, Perabot *Display*.

MOTTO

Perjuangan Milik Kita, Kemenangan Milik Allah

“Ertugrul Ghazi”



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “STUDI ANTROPOMETRI PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO DI YOGYAKARTA” dapat tercapai dan terselesaikan dari awal hingga akhir sesuai dengan kehendak Nya. Penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril, materil dan spiritual, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini berjalan dengan lancar, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Indarto, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktu dan pengarahannya di awal bimbingan pembuatan Tugas Akhir Skripsi sehingga penulis mampu melanjutkan Tugas Akhir Skripsi dengan baik dan lancar.
2. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain, yang telah memberikan pengarahan tentang Tugas Akhir.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, selaku ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain.
4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
5. Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan untuk kebaikan penulis.
6. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dari semester awal hingga semester akhir.

7. Kepala Museum Sonobudoyo yang telah memberikan ijin untuk penelitian Tugas Akhir Skripsi,
8. Semua Pihak Museum Sonobudoyo yang telah membantu pengumpulan data, wawancara, dll, sehingga penulis selesai menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Biyung saya tercinta Biyung Soniatun yang setiap saat dan setiap waktu selalu memberikan motivasi dan doa yang tiada hentinya.
10. Keluarga Besar Mbah Sukarmin (mbah kung, mboke, bapak, om sito, mbak ti, om tris, mbak siti dan adikku Novia) yang selalu *support*, baik dalam bentuk moril, materi dan doa tanpa lelah yang selalu dipanjatkan kepada penulis sehingga penulis memiliki motivasi lebih untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Mas Doni yang telah membantu material selama penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
12. Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Segala ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada semua yang tertulis maupun yang tidak sempat tertulis, yang telah mendukung penulis dalam bentuk apapun sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan semaksimal mungkin.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis juga mengharapkan kritik membangun agar kelak penulis mampu melakukan penyempurnaan dalam penulisan di lain waktu. Akhir kata, penulis mengucapkan maaf apabila banyak kesalahan dan kekhilafan yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Semoga penulisan laporan ini bisa bermanfaat bagi banyak orang.

Surakarta, 14 September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xx
GAMBAR BAGAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Tinjauan Pustaka	12
F. Landasan Teori	14
G. Metode Penelitian	18
H. Sistematika Penulisan	25
BAB II TINJAUAN MUSEUM DAN ANTROPOMETRI PADA MUSEUM	26
A. Tinjauan Umum Museum	26
1. Pengertian Museum	26

2.	Sejarah Perkembangan Museum	29
3.	Jenis Museum	31
4.	Tugas, Fungsi dan Tujuan Museum	35
5.	Persyaratan Sebuah Museum	38
B.	Tinjauan Khusus Museum	45
1.	Tinjauan Ruang Pamer Museum	45
2.	Tinjauan Sirkulasi Museum	57
3.	Tinjauan Elemen Pembentuk Ruang	65
4.	Tinjauan Sistem Interior/Tata Kondisi Ruang	76
5.	Tinjauan Sistem Penyajian Koleksi Museum.....	108
6.	Tinjauan Sistem <i>Display</i> Museum	120
C.	Tinjauan Antropometri Pada Museum	131
1.	Standart Ukuran Tubuh Manusia	131
2.	Sudut Pandang Penglihatan Manusia	136
3.	Jarak Pandang Penglihatan Manusia	137
BAB III STUDI MUSEUM SONOBUDOYO, DESAIN INTERIOR RUANG PAMER, AKTIVITAS DAN FASILITAS PADA MUSEUM SONOBUDOYO DI YOGYAKARTA		142
A.	Studi Museum Sonobudoyo di Yogyakarta	142
1.	Lokasi Museum Sonobudoyo	142
2.	Waktu Operasional Museum Sonobudoyo	142
3.	Jumlah Pengunjung Museum Sonobudoyo	143
4.	Sekilas Museum Sonobudoyo	145
5.	Sejarah Museum Sonobudoyo	147
6.	Visi dan Misi Museum Sonobudoyo	156
7.	Slogan Museum Sonobudoyo	157
8.	Organisasi, Fungsi dan Tugas Museum Sonobudoyo	157
9.	Struktur Organisasi Museum	158
10.	Struktur Organisasi Museum Sonobudoyo	159

11. Benda Koleksi Museum Sonobudoyo	160
12. Status Kelembagaan Museum Sonobudoyo	162
13. Revitalisasi Museum Sonobudoyo	163
14. Layout Museum Sonobudoyo	164
15. Sirkulasi Museum Sonobudoyo dan Pembagian Ruangnya	167
B. Studi Desain Interior Ruang Pamer Museum Sonobudoyo di Yogyakarta	171
1. Ruang Pendopo	171
2. Ruang Pengenalan	182
3. Ruang Prasejarah	197
4. Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	208
5. Ruang Batik	219
6. Ruang Wayang Kulit	227
7. Ruang Wayang Golek	237
8. Ruang Topeng	245
9. Ruang Ukir	253
10. Ruang Senjata	263
11. Ruang Permainan Tradisional	272
12. Ruang Bali	281
C. Studi Aktivitas Pada Museum Sonobudoyo di Yogyakarta	291
1. Klasifikasi Pengunjung Museum Sonobudoyo	291
2. Klasifikasi Aktivitas Pengunjung Museum Sonobudoyo	292
D. Studi Fasilitas Pada Museum Sonobudoyo di Yogyakarta	296
BAB IV STUDI ANTROPOMETRI PADA MUSEUM SONOBUDOYO DI	
YOGYAKARTA	298
A. Rata – Rata Ukuran Tubuh Manusia (Antropometri)	298
B. Rata – Rata Sudut Pandang Manusia	304
C. Jarak Penglihatan Manusia	305
D. Ketinggian Area Display Yang Mampu di Amati Manusia Terkait Jarak dan Sudut Pandang Pengamatan	306

E. Kenyamanan Perabot Display Museum Sonobudoyo Ditinjau Dari Aspek Antropometri	324
BAB V PENUTUP	380
A. Kesimpulan	380
B. Saran	381
DAFTAR PUSTAKA	383
GLOSARIUM	387



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Panel Kayu Kakinya Dapat Dilepas	50
Gambar 2. Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda	51
Gambar 3. Vitrin Dinding/Vitrin Tepi	51
Gambar 4. Vitrin Tengah	52
Gambar 5. Vitrin Sudut	52
Gambar 6. Pendestal/Alas Koleksi	53
Gambar 7. Bentuk – Bentuk Pendestal	54
Gambar 8. Sirkulasi Didasarkan Pada Penempatan Bukaannya	58
Gambar 9. Sirkulasi Berdasarkan Kebiasaan Masyarakat Mengambil Jalan Pintas ...	58
Gambar 10. Sirkulasi Diperkuat Dengan Peletakan Elemen Interior	59
Gambar 11. Arus Sirkulasi Pengunjung Didalam Museum	59
Gambar 12. Arus dan Sirkulasi Koleksi Didalam Museum	60
Gambar 13. Pola Hubungan Antara Sirkulasi dan Ruang Pamer	60
Gambar 14. Pencarian Orientasi Oleh Pengunjung Museum	63
Gambar 15. Kelelahan Pengunjung Yang Terjadi di Museum	64
Gambar 16. Pola Pengunjung Dalam Pemilihan Rute	64
Gambar 17. Orientasi Ruang	65
Gambar 18. Jenis Bahan Dinding	74
Gambar 19. Tinggi dan Lebar Cahaya Efektif	80
Gambar 20. Teknik Penyerapan Radiasi Ultraviolet	81
Gambar 21. Pencahayaan Langsung	84
Gambar 22. Pencahayaan Semi Langsung	85

Gambar 23. Pencahayaan Semi Tak Langsung	86
Gambar 24. Pencahayaan Tak Langsung	86
Gambar 25. Lampu Pijar	88
Gambar 26. Lampu TL	89
Gambar 27. Jenis – Jenis Lampu	89
Gambar 28. Kemungkinan Yang Terjadi Pada Ventilasi Silang	90
Gambar 29. Zona Bukaan Pada Bangunan	93
Gambar 30. AC Split	95
Gambar 31. Air Handling Unit	95
Gambar 32. Penempatan AC	96
Gambar 33. Pantulan Bunyi Pada Permukaan	100
Gambar 34. Ukuran Vitrin dan Panel Yang Ideal	113
Gambar 35. Panel Yang Dapat Dilepas	114
Gambar 36. Rangkaian Panel	114
Gambar 37. Gabungan Panel dan Alas Koleksi	114
Gambar 38. Vitrin Lantai	128
Gambar 39. Vitrin Dinding/Vitrin Tiang	129
Gambar 40. Bidang Pandang Optimal	138
Gambar 41. Rotasi Kepala Manusia	138
Gambar 42. Posisi Kepala Manusia Vertikal dan Horizontal	139
Gambar 43. Daerah Visual (Penglihatan) Dalam Bidang Horizontal	139
Gambar 44. Daerah Visual (Penglihatan) Dalam Bidang Vertikal	139
Gambar 45. Ketinggian Jarak Pengamatan <i>Display</i> Pameran	140
Gambar 46. Lokasi Museum Sonobudoyo	142
Gambar 47. Museum Sonobudoyo	146

Gambar 48. Denah Awal Museum Sonobudoyo Rancangan Ir. Th. Karsten	165
Gambar 49. Layout Museum Sonobudoyo Setelah Renovasi	165
Gambar 50. Sirkulasi dan Pembagian Ruang Pada Museum Sonobudoyo	167
Gambar 51. Lantai Yang Berlevel Pada Ruang Pendopo	172
Gambar 52. Dinding Kaca Dari Dalam Ruangan Ruang Pendopo	173
Gambar 53. Dinding Kaca Dari Luar Ruangan Ruang Pendopo	173
Gambar 54. Kaca Dinding Ruang Pendopo Bermotif Logo Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	174
Gambar 55. Langit – Langit Pada Ruang Pendopo	175
Gambar 56. Seperangkat Gamelan Jawa Pada Ruang Pendopo	175
Gambar 57. Kursi Untuk Menonton Pertunjukan Gamelan Pada Ruang Pendopo	176
Gambar 58. Vitrin Tunggal Pada Ruang Pendopo	176
Gambar 59. Alat Pengecek Suhu Badan Pada Ruang Pendopo	177
Gambar 60. Kursi Roda Pada Ruang Pendopo	177
Gambar 61. Lampu Gantung Pada Ruang Pendopo	178
Gambar 62. <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Pendopo	180
Gambar 63. Pintu Masuk Pada Ruang Pendopo	182
Gambar 64. Lantai Pada Ruang Pengenalan	183
Gambar 65. Langit – Langit Pada Ruang Pengenalan	185
Gambar 66. <i>Pastern atau Krobongan</i> Pada Ruang Pengenalan	186
Gambar 67. Vitrin Tepi Pada Ruang Pengenalan	186
Gambar 68. Vitrin Dinding Pada Ruang Pengenalan	187
Gambar 69. Vitrin Sudut Pada Ruang Pengenalan	188
Gambar 70. Papan Informasi Digital Pada Ruang Pengenalan	188
Gambar 71. Lampu Gantung Pada Ruang Pengenalan	190

Gambar 72. <i>Thermohygrometer Analog</i> Pada Ruang Pengenalan	192
Gambar 73. <i>AC Wall Mounted</i> Pada Ruang Pengenalan	193
Gambar 74. CCTV Pada Ruang Pengenalan	194
Gambar 75. APAR Pada Ruang Pengenalan	194
Gambar 76. Alarm Kebakaran (<i>Fire Alarm</i>) Pada Ruang Pengenalan	195
Gambar 77. Pintu Masuk Pada Ruang Pengenalan	196
Gambar 78. Jendela Pada Ruang Pengenalan	197
Gambar 79. <i>Candrasengkala</i> Pada Pintu Masuk Ruang Pengenalan	197
Gambar 80. Lantai Pada Ruang Prasejarah	199
Gambar 81. Langit – Langit Pada Ruang Prasejarah	201
Gambar 82. Vitrin Tepi Pada Ruang Prasejarah	201
Gambar 83. Kursi Pemandu Pada Ruang Prasejarah	202
Gambar 84. Tiang Pembatas Replika Tengkorak Manusia Pada Ruang Prasejarah ..	203
Gambar 85. Lampu Gantung Pada Ruang Prasejarah	204
Gambar 86. <i>AC Wall Mounted</i> Pada Ruang Prasejarah	206
Gambar 87. Pintu Sebelah Timur Pada Ruang Prasejarah	208
Gambar 88. Lantai Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	210
Gambar 89. Jendela Kaca Patri Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	211
Gambar 90. Langit – Langit Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	212
Gambar 91. Vitrin Tepi Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	213
Gambar 92. Vitrin Tengah Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	213
Gambar 93. Vitrin Sudut Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	214
Gambar 94. Panel Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	214
Gambar 95. Layar Interaktif Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	215
Gambar 96. Pencahayaan Buatan Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	216

Gambar 97. Pintu Masuk Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	219
Gambar 98. Lantai Pada Ruang Batik	220
Gambar 99. Langit – Langit Pada Ruang Batik	222
Gambar 100. Vitrin Tepi Pada Ruang Batik	223
Gambar 101. Vitrin Sudut Pada Ruang Batik	223
Gambar 102. Kapstok Pada Ruang Batik	223
Gambar 103. <i>Plafond</i> Kaca dan Lampu Gantung Pada Ruang Batik	224
Gambar 104. Pintu Masuk Pada Ruang Batik	227
Gambar 105. Lantai Pada Ruang Wayang Kulit	229
Gambar 106. Dinding Sebelah Kanan Yang Tertutup Kayu Pada Ruang Wayang Kulit ..	230
Gambar 107. Langit – Langit Pada Ruang Wayang Kulit	231
Gambar 108. Vitrin Tunggal Pada Ruang Wayang Kulit	232
Gambar 109. Vitrin Tepi Pada Ruang Wayang Kulit.....	232
Gambar 110. Papan LCD Proyektor Interaktif Pada Ruang Wayang Kulit	233
Gambar 111. LCD Proyektor Pada Ruang Wayang Kulit	233
Gambar 112. Pintu Masuk Pada Ruang Wayang Kulit	237
Gambar 113. Lantai Pada Ruang Wayang Golek	238
Gambar 114. Ukiran Di Dinding Pada Ruang Wayang Golek	239
Gambar 115. Langit – Langit Pada Ruang Wayang Golek	240
Gambar 116. Vitrin Dinding Pada Ruang Wayang Golek	240
Gambar 117. Pintu Masuk Pada Ruang Wayang Golek	244
Gambar 118. Pintu Mati Pada Ruang Wayang Golek	245
Gambar 119. Lantai Pada Ruang Topeng	246
Gambar 120. Langit – Langit Pada Ruang Topeng	248

Gambar 121. Vitrin Dinding Pada Ruang Topeng	249
Gambar 122. Papan Informasi Digital Pada Ruang Topeng	249
Gambar 123. <i>Plafond</i> Kaca dan Lampu Gantung Pada Ruang Topeng	250
Gambar 124. Lantai Pada Ruang Ukir	254
Gambar 125. Perpaduan Dinding Bata dan Kaca Pada Ruang Ukir	254
Gambar 126. Langit – Langit Pada Ruang Ukir	255
Gambar 127. Vitrin Tepi Pada Ruang Ukir	256
Gambar 128. Vitrin Tunggal Pada Ruang Ukir	256
Gambar 129. <i>Gebyok</i> Pada Ruang Ukir	257
Gambar 130. <i>Rana</i> Pada Ruang Ukir	257
Gambar 131. Seperangkat Meja dan Kursi Jepara Pada Ruang Ukir	258
Gambar 132. Hiasan Dinding Pada Ruang Ukir	259
Gambar 133. Pencahayaan Alami Pada Ruang Ukir	259
Gambar 134. Pencahayaan Buatan Pada Ruang Ukir	260
Gambar 135. Pintu Masuk Pada Ruang Ukir	263
Gambar 136. Lantai Pada Ruang Senjata	264
Gambar 137. Dinding Bagian Atas Pada Ruang Senjata	265
Gambar 138. Langit – Langit Pada Ruang Senjata	266
Gambar 139. Vitrin Tepi Pada Ruang Senjata	266
Gambar 140. Vitrin Sudut Pada Ruang Senjata	267
Gambar 141. Pencahayaan Alami Pada Ruang Senjata	268
Gambar 142. Pencahayaan Buatan Pada Ruang Senjata	268
Gambar 143. Pintu Masuk Pada Ruang Senjata	271
Gambar 144. Jendela Pada Ruang Senjata	272
Gambar 145. Lantai Pada Ruang Permainan Tradisional	273

Gambar 146. Dinding Sebelah Selatan Pada Ruang Permainan Tradisional	274
Gambar 147. Langit – Langit Pada Ruang Permainan Tradisional	275
Gambar 148. Vitrin Tunggal Pada Ruang Permainan Tradisional	276
Gambar 149. Vitrin Tepi Pada Ruang Permainan Tradisional	276
Gambar 150. Vitrin Dinding Pada Ruang Permainan Tradisional	276
Gambar 151. Pintu Masuk Pada Ruang Permainan Tradisional	280
Gambar 152. Pintu Mati Pada Ruang Permainan Tradisional	280
Gambar 153. Jendela Mati Pada Ruang Permainan Tradisional	281
Gambar 154. Lantai Pada Ruang Bali	282
Gambar 155. Langit – Langit Pada Ruang Bali	283
Gambar 156. Vitrin Tepi Pada Ruang Bali	284
Gambar 157. Pendestal Tinggi Pada Ruang Bali	284
Gambar 158. Pendestal Pendek Pada Ruang Bali	285
Gambar 159. Hiasan Dinding Ukiran Bali Pada Ruang Bali	285
Gambar 160. Pencahayaan Buatan Pada Ruang Bali	286
Gambar 161. Pintu Masuk Pada Ruang Bali	289
Gambar 162. Pintu Masuk Area Candi Bentar	290
Gambar 163. Lubang Angin – Angin Pada Ruang Bali	290
Gambar 164. Aktivitas Pengunjung Museum Sonobudoyo	293
Gambar 165. Aktivitas Berkelompok Pengunjung Museum Sonobudoyo	293
Gambar 166. Pemandu Wisata di Museum Sonobudoyo	295
Gambar 167. Tempat Pembelian Tiket Masuk Museum Sonobudoyo	295
Gambar 168. Area Pandang Posisi Berdiri Normal Laki – Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	307

Gambar 169. Area Pandang Posisi Membungkuk Rotasi Sudut Pandang 30° Laki – Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	309
Gambar 170. Area Pandang Manusia Posisi Jongkok 30° Laki – Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	311
Gambar 171. Area Pandang Manusia Posisi Berdiri Mendongak 50° Laki – Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	312
Gambar 172. Area Pandang Manusia Pada Posisi Jongkok 50° (Ke Atas) Laki – Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	314
Gambar 173. Area Pandang Manusia Sudut Pandang 70° Laki – Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	315
Gambar 174. Area Pandang Manusia Posisi Jongkok Menunduk Sudut 70° Laki - Laki (Kiri) dan Perempuan (Kanan)	316
Gambar 175. Ketinggian Perabot Bagi Laki – Laki Saat Berdiri	319
Gambar 176. Ketinggian Perabot Bagi Perempuan Saat Berdiri	320
Gambar 177. Ketinggian Perabot Bagi Laki – Laki Saat Membungkuk	321
Gambar 178. Ketinggian Perabot Bagi Perempuan Saat Membungkuk	321
Gambar 179. Ketinggian Perabot Bagi Laki – Laki Saat Jongkok	322
Gambar 180. Ketinggian Perabot Bagi Perempuan Saat Jongkok	323
Gambar 181. Vitrin Tepi Pada Ruang Pengenalan (Antropometri)	327
Gambar 182. Penanda Posisi Berdiri Saat Melihat Benda Koleksi	329
Gambar 183. Vitrin Sudut Pada Ruang Pengenalan (Antropometri)	329
Gambar 184. Vitrin Dinding Pada Ruang Pengenalan (Antropometri)	331
Gambar 185. Vitrin Tepi Pada Ruang Prasejarah (Antropometri)	333
Gambar 186. Vitrin Tepi Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam (Antropometri)	335
Gambar 187. Vitrin Tengah Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam (Antropometri) ..	337

Gambar 188. Panel Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam (Antropometri)	339
Gambar 189. Layar Interaktif Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam (Antropometri)	341
Gambar 190. Vitrin Tepi Pada Ruang Batik (Antropometri)	342
Gambar 191. Vitrin Sudut Pada Ruang Batik (Antropometri)	344
Gambar 192. Kapstok Pada Ruang Batik (Antropometri)	346
Gambar 193. Vitrin Tunggal Pada Ruang Wayang Kulit (Antropometri)	348
Gambar 194. Vitrin Tepi Pada Ruang Wayang Kulit (Antropometri)	349
Gambar 195. Papan LCD Proyektor Interaktif Pada Ruang Wayang Kulit (Antropometri)	351
Gambar 196. LCD Proyektor Interaktif Pada Ruang Wayang Kulit	352
Gambar 197. Vitrin Dinding Pada Ruang Wayang Golek (Antropometri)	353
Gambar 198. Vitrin Dinding Pada Ruang Topeng (Antropometri)	355
Gambar 199. Vitrin Tunggal Pada Ruang Ukir (Antropometri)	357
Gambar 200. Vitrin Tepi Pada Ruang Ukir (Antropometri)	359
Gambar 201. <i>Gebyok</i> Pada Ruang Ukir (Antropometri)	361
Gambar 202. Vitrin Tepi Pada Ruang Senjata (Antropometri)	362
Gambar 203. Vitrin Sudut Pada Ruang Senjata (Antropometri)	364
Gambar 204. Vitrin Tunggal Pada Ruang Senjata (Antropometri)	366
Gambar 205. Vitrin Tepi Pada Ruang Permainan Tradisional (Antropometri)	368
Gambar 206. Vitrin Tunggal Pada Ruang Permainan Tradisional (Antropometri) ...	370
Gambar 207. Vitrin Dinding Pada Ruang Permainan Tradisional (Antropometri) ...	372
Gambar 208. Vitrin Tepi Pada Ruang Bali (Antropometri)	374
Gambar 209. Pendestal Hiasan Patung Pada Ruang Bali (Antropometri)	376
Gambar 210. Pendestal Patung Penari Keris Pada Ruang Bali (Antropometri)	378

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Pembagian Pencahayaan	87
Tabel 2. Batas Pendengaran Telinga	98
Tabel 3. Pengaruh Keras Bunyi Terhadap Manusia	98
Tabel 4. Ukuran Huruf atau Angka dan Jarak Pandang	141
Tabel 5. Jumlah Pengunjung Museum Sonobudoyo Tahun 2020	144
Tabel 6. Jumlah Pengunjung Museum Sonobudoyo Tahun 2021	144
Tabel 7. Jumlah Pengunjung Media Sosial Museum Sonobudoyo Tahun 2021	144
Tabel 8. Jumlah Koleksi Museum Sonobudoyo Tahun 2021	162
Tabel 9. Fungsi Ruang Di Museum Sonobudoyo	166
Tabel 10. Jenis Lampu Pada Ruang Pendopo	178
Tabel 11. Standart Kenyamanan Termal Menurut SNI 03-6572-2001	179
Tabel 12. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Pendopo	181
Tabel 13. Jenis Lampu Pada Ruang Pengenalan	190
Tabel 14. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Pengenalan	192
Tabel 15. Jenis Lampu Pada Ruang Prasejarah	204
Tabel 16. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Prasejarah	205
Tabel 17. Jenis Lampu Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	216
Tabel 18. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Klasik dan Peninggalan Islam	217

Tabel 19. Jenis Lampu Pada Ruang Batik	225
Tabel 20. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Batik	225
Tabel 21. Jenis Lampu Pada Ruang Wayang Kulit	234
Tabel 22. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Wayang Kulit	235
Tabel 23. Jenis Lampu Pada Ruang Wayang Golek	241
Tabel 24. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Wayang Golek	242
Tabel 25. Jenis Lampu Pada Ruang Topeng	250
Tabel 26. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Topeng	251
Tabel 27. Jenis Lampu Pada Ruang Ukir	260
Tabel 28. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Ukir	261
Tabel 29. Jenis Lampu Pada Ruang Senjata	269
Tabel 30. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Senjata	270
Tabel 31. Jenis Lampu Pada Ruang Permainan Tradisional	277
Tabel 32. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Permainan Tradisional	278
Tabel 33. Jenis Lampu Pada Ruang Bali	286
Tabel 34. Sistem <i>Air Conditioning</i> (AC) Pada Ruang Bali	288
Tabel 35. Tinggi Badan Manusia Pada Posisi Berdiri	298
Tabel 36. Tinggi Mata Manusia Pada Posisi Berdiri	299
Tabel 37. Tinggi Pinggul Manusia Pada Posisi Berdiri	300
Tabel 38. Tinggi Mata Manusia Pada Posisi Membungkuk	301
Tabel 39. Tinggi Mata Dari Posisi Normal ke Posisi Mendongak 50°	301

Tabel 40. Tinggi Mata Pada Posisi Jongkok	302
Tabel 41. Tinggi Mata Manusia Pada Berbagai Posisi	303
Tabel 42. Tinggi Bahu Manusia Pada Posisi Berdiri	303
Tabel 43. Tinggi Siku Manusia Pada Posisi Berdiri	304
Tabel 44. Sudut Pandang Manusia	305
Tabel 45. Ukuran Pandangan Manusia Posisi Berdiri 30°	307
Tabel 46. Ukuran Pandangan Pada Posisi Membungkuk 30°	309
Tabel 47. Ukuran Pandangan Pada Posisi Jongkok 30°	310
Tabel 48. Ukuran Pandang Manusia Berdiri Pada Sudut Pandang 50° (Ke atas)	312
Tabel 49. Ukuran Pandang Manusia Jongkok Sudut Pandang 50° (Ke Atas)	314
Tabel 50. Manusia Posisi Berdiri Pada Sudut Pandang 70° (Ke Bawah)	315
Tabel 51. Jarak Pandang Manusia Jongkok Sudut 70° (Ke Bawah)	316
Tabel 52. Batasan Kenyamanan Ketinggian Benda Setelah Analisis	318
Tabel 53. Kategori Ketinggian Kurang Nyaman Setelah Analisis	318
Tabel 54. Presentase Kenyamanan Perabot Display Museum Sonobudoyo oleh Pengunjung	326

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Trianggulasi Sumber	23
Bagan 2. Struktur Organisasi Museum Provinsi	44
Bagan 3. Struktur Organisasi Yang Lebih Sederhana	44
Bagan 4. Struktur Organisasi Museum	158
Bagan 5. Struktur Organisasi Museum Sonobudoyo	160



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Adityariski. 2015. *Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*.

Aryo Priyanggono. 2018. *Sana Boedaja dalam Katalog Pameran Sonobudoyo Sejarah dan Identitas Keistimewaan*. Yogyakarta

Basrul Akram. 1986. *Pembakuan Rencana Induk Permuseuman Di Indonesia*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Badan Standart Nasional Indonesia RSNI 03-2396-2001.

Bruno Mulajoli. *Museum Architecture*, (New York : The Organization Of Museum, 1980).

Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Tatahan* (edisi ketiga). Erlangga. Jakarta.

Dadang Udansyah. 1988. *Seni Tata Pameran di Museum*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Dalbert and Stanley. *Retailing Principle and methods*, (London ; Millan Company, 1987).

Direktorat Museum, Pembinaan dan Pengembangan Permuseuman, (Jakarta : Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979).

Dwi Tangoro. 2006. *Utilitas Bangunan*. Depok: UI Press.

- Effid laksana Putra. 2015. *Aktivitas Public Relations Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata, Pendidikan dan Budaya di Museum Benteng Vredeborg Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Handayani, T. 2014. *Studi pelestarian arsitektur Museum Sonobudoyo Yogyakarta*. (Penelitian, Akademi Teknik YKPN Yogyakarta, 2014. Tidak dipublikasikan).
- H.B. Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Press.
- Joko Sudomo. 2001. *Materi Fisika Dasar Alat – Alat Optik*, Jakarta: Gramedia.
- Joyce Marcella Laurens. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Surabaya : Grasindo.
- Josep de Chiaradan John Hancock, *Time Saver's Standart For Building Types*, (New York ; Publication Inc, 1973).
- Joseph Dechiara, Julius Panero, and Martin Zelnik, *Time Server Standarts for Interior Design and Space Planning*. U.S.A : Mcgraw-Hill, 2001.
- Julius Panero, Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Jakarta: Erlangga, 1979.
- Kusudiarso Hadinoto. 1985. *Standar Penerangan Didalam Gedung – Gedung*. Departemen Pekerjaan Umum. Bandung.
- Lexy J. Moleong. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Lutfi Adiarto. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta.
- M. A. Sutaarga. 1962. *Persoalan Museum Di Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Neufert Ernst. 1993. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 1*. Terjemahan Sunarto Tjahjadi. PT. Erlangga, Jakarta.

Pamudji Suptandar. 1995. *Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.

Pamudji Suptandar. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Depok: UI Press.

Prasasto Satwiko, *Fisika Bangunan*. (Yogyakarta : Andi Offset, 2009).

Siti Zulaihah. 2006. *Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Cokelat di Surakarta*. Surakarta.

Sri Margana. 2018. *Sana Budaya: Dari Orientalisme Hingga Nasionalisme dalam Katalog Pameran Sonobudoyo Sejarah dan Identitas Keistimewaan*. Yogyakarta.

UNESCO, *The Organization of Museums*, (Paris : United Nations Educational Scientific and Curtural Organization, 1960).

YB Mangunwijaya. 1994. *Pengantar Fisika Bangunan*. Djambatan. Jakarta.

B. Sumber Internet

<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/09/24/landasan-teori-penelitian-2/> diakses pada 11 Maret 2020

<https://kbbi.web.id/museum> diakses pada 11 Maret 2020 pukul 13.23

<https://alkanden.blogspot.com/2017/04/pengertian-museum-menurut-para-ahli.html> diakses pada 11 Maret 2020 pukul 13.45

<https://kbbi.web.id/interior> diakses pada 11 Maret 2020 pukul 14.50

<http://blog-definisi.blogspot.co.id/2015/07/terminologi-desain.html>, diakses pada 11 Maret 2020 pukul 14.57

<https://kbbi.web.id/ruang> diakses pada 11 Maret 2020 pukul 15.00

http://en.wikipedia.org/International_Council_of_Museums diakses pada 11 maret 2020 pukul 10.35

(Gambar : Google Maps diakses pada tanggal 15 Maret 2020 pukul 15.23)

<http://www.sonobudoyo.com/id/museum/sekilas.html> di akses pada 28 November 2020

<http://www.sonobudoyo.com/id/museum/visi-dan-misi.html> di akses pada 28 November 2020

<http://www.sonobudoyo.com/id/museum/organisasi-fungsi-dan-tugas.html> di akses pada 28 November 2020



C. Wawancara

Asdatu, Anggota Staff Seksi Koleksi, Konservasi dan Dokumentasi Museum Sonobudoyo.

GLOSARIUM

A

Air Conditioning/AC Sistem atau mesin yang dirancang untuk menstabilkan suhu udara dan kelembapan suatu area (yang digunakan untuk pendinginan maupun pemanasan tergantung pada sifat udara pada waktu tertentu).

APAR

Merupakan alat pemadam kebakaran yang mudah untuk dibawa dan dapat dioperasikan satu orang, yang dilengkapi alat pengukur tekanan yang berfungsi untuk menunjukkan tekanan pada tabung.

B

Basement Ruang bawah tanah yang merupakan bagian dari bangunan gedung.

C

Colorant Bahan pewarna pada mesin tinting, dimana setiap mesin tinting yang ada menyediakan 12 hingga 16 tabung warna tergantung jenis dan merk mesin tinting yang digunakan.

Customer Relations

Strategi pemasaran terbaik dalam mempertahankan klien, konsumen, atau pelanggan yang telah ada dengan cara mengelolanya agar melakukan pembelian berulang, sehingga konsumen tidak akan lari ke kompetitor.

D

Dehumidifier

Salah satu peralatan elektronik yang bertugas untuk menurunkan dan membatasi supaya tingkat kelembaban di dalam sebuah ruangan menjadi tidak terlalu tinggi.

Display

Tipe penataan produk yang terdapat di dalam ruangan/gedung

F

Fiber Board

Salah satu jenis produk komposit yang terbuat dari partikel – partikel kayu yang diikat dengan perekat sintetis atau bahan pengikat lain.

Fire Alarm

Berfungsi sebagai sebuah sistem penanda bahaya terhadap kebakaran yang bekerja untuk mendeteksi keberadaan api yang tidak di inginkan dengan memonitor perubahan lingkungan yang terkait dengan pembakaran.

G

Guide

Seseorang atau sekelompok orang yang bertugas untuk menemani, mengantar, memberikan informasidan saran kepada seorang/sekelompok wisatawan yang sedang melakukan perjalanan wisata.

Gypsum Board Bahan yang digunakan sebagai material konstruksi pembentuk dinding, penyekat, partisi, dan plafon rumah.

H

Hard Board Produk kayu yang berjenis *fiberboard* (papan serat).

Hydrant Sebuah sistem pemasok air yang berfungsi untuk proteksi kebakaran.

L

Labelling Salah satu bagian dari produk berupa keterangan baik gambar maupun kata – kata yang berfungsi sebagai sumber informasi.

P

Plywood Papan material yang tersusun dari beberapa lapis kayu melalui proses perekatan dan pemampatan tekanan tinggi.

Public Relation Fungsi manajemen yang berusaha membangun dan mempertahankan hubungan yang saling menguntungkan antara organisasi dengan publik yang menjadi penentu kesuksesan dan kegagalannya.

R

Receptionis	Karyawan yang memiliki tugas untuk menyapa, melayani, memberikan informasi kepada pengunjung, klien/stakeholder suatu perusahaan terkait dengan tujuan dan informasi yang dikehendaki.
S	
Silica Gel	Merupakan suatu bentuk dari silika yang dihasilkan melalui penggumpalan sol natrium silikat (NaSiO_2).
Smoke Detector	Berfungsi sebagai alarm apabila terekam asap di ruangan.
Sound System	Sebuah sistem yang dibangun untuk membantu memberikan output suara yang lebih besar dari inputan yang dimilikinya.
Spot Light	Jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi, dan arah pencahayaannya terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas.
Sprinkle	Alat yang berguna untuk memadamkan api secara otomatis dan alar ini merupakan bagian dari fire sprinkler system yang akan mengeluarkan debit air ketika terdeteksi ada api, atau ketika telah melampaui suhu yang telah ditentukan.

T

Termohyrometer

Termohyrometer merupakan instrument yang memiliki dua indikator pengukuran yaitu temperature/suhu (*Thermometer*), serta kelembapan (*Hygrometer*).

Touch Complex

Penyakit yang selalu ingin meraba – raba ketika melihat sesuatu yang menurutnya indah.

Tourism

Kepariwisataan.

V

Vandalisme

Suatu sikap kebiasaan untuk merusak sesuatu hal.

