

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Batasan Penelitian.....	5
1.6. Metode Penelitian Studi Kasus.....	6
1.7. Alur Berpikir Penelitian Studi Kasus.....	7
1.8. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II. LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Museum.....	10
2.1.1. Pengertian Museum.....	10
2.1.2. Fungsi, Peran, dan Tujuan Museum.....	10
2.1.3. Fasilitas Museum	12
2.2. Naratologi dan Multisensori.....	13
2.2.1. Pengertian Naratologi	13

2.2.2.	Desain Naratif	16
2.2.3.	Pengertian Multisensori	17
2.2.4.	Desain Multisensori	19
2.3.	Nilai Keindahan Integratif.....	20
2.3.1.	Nilai Transendental	20
2.3.2.	Nilai Keberaturan	21
2.3.3.	Nilai Pragmatik	22
2.4.	Etika Desain	22
2.4.1.	Pengertian Etika	22
2.4.2.	<i>Environmental Ethics</i>	22
2.5.	Landasan Pendekatan Desain dari Sudut Pandang Kristiani.....	24

BAB III. STUDI KASUS: DESAIN FURNITUR MUSEUM LINGKUNGAN

HIDUP DAN KEHUTANAN IR. DJAMALUDIN

SURYOHADIKUSUMO.....27

3.1.	Analisis Konteks Pengguna, Objek dan Interior	27
3.1.1.	Analisis Pengguna	28
3.1.2.	Analisis Ruang Interior Eksisting	30
3.1.3.	Analisis Materi Pameran	34
3.1.4.	Analisis Furnitur Eksisting.....	37
3.1.5.	Studi Furnitur Preseden.....	46
3.1.5.1.	<i>Giant Forest Museum, California, Amerika</i>	46
3.1.5.2.	<i>Museum of Science, Boston, Amerika</i>	47
3.2.	Identifikasi Masalah Desain Furnitur	49
3.2.1.	Masalah Citra: Identitas Desain Furnitur	49
3.2.2.	Masalah Penyajian Materi dan Teknologi	49
3.3.	Konsep Desain Furnitur	51
3.3.1.	Teori Penyusunan Konsep Desain	51
3.3.2.	Konsep Citra.....	52
3.3.3.	Konsep Bentuk	53
3.3.4.	Konsep Material	54

3.3.5.	Konsep Warna.....	55
3.3.6.	Konsep Pencahayaan.....	56
3.3.7.	Konsep Tata Letak	58
3.4.	Program Desain.....	58
3.4.1.	Alur Aktivitas.....	58
3.4.1.1.	Alur Aktivitas Interior.....	58
3.4.1.2.	Alur Aktivitas Penggunaan Furnitur	60
3.4.2.	<i>Bubble Diagram</i>	61
3.4.3.	<i>Matrix</i>	61
3.4.4.	<i>Zoning</i>	62
3.4.5.	<i>Grouping</i>	63
3.4.6.	Studi Antropometri, Perhitungan Dimensi, dan Program Elemen Furnitur	65
3.4.7.	Studi Desain Sambungan: Relasi antar Bentuk Elemen Furnitur.....	69
3.5.	Implementasi Desain dalam Desain Furnitur.....	70
3.5.1.	Fungsi.....	70
3.5.1.1.	Desain Furnitur yang Dibuat.....	70
3.5.1.2.	Fungsi Multisensori Furnitur.	73
3.5.2.	Bentuk	74
3.5.3.	Material-Konstruksi	75
3.5.3.1.	Material, Warna, dan <i>Finishing</i>	75
3.5.3.2.	Analisis Data Eksisting dan Identifikasi Masalah Material- Konstruksi.....	78
3.5.3.3.	Referensi Penyusunan Konsep Desain Material- Konstruksi.....	79
3.5.3.4.	Konsep Material-Konstruksi	82
3.5.3.5.	Desain Material Konstruksi	82
3.5.4.	Ergonomi.....	95
3.5.4.1.	Analisis Data dan Identifikasi Masalah Ergonomi Furnitur Eksisting	95
3.5.4.2.	Referensi Penyusunan Konsep Desain Ergonomi	97

3.5.4.3. Konsep Ergonomi.....	98
3.5.4.4. Desain Ergonomi.....	98
3.5.5. Pencahayaan.....	100
3.5.6. Tata Letak.....	102
3.5.7. Peralatan dan Spesifikasi Desain	102

BAB IV. ANALISIS DESAIN TERHADAP TEORI PENDEKATAN

DESAIN, NILAI KEINDAHAN INTEGRATIF, DAN NILAI

ETIKA DESAIN105

4.1. Kajian Karya Desain	105
4.1.1. Aspek Fungsi.....	105
4.1.1.1. Penerapan Naratif-Multisensori dalam Desain	106
4.1.1.2. Simbolis.....	117
4.1.2. Aspek Teknis.....	118
4.1.2.1. Teknologi	118
4.1.2.2. Sistem Furnitur.....	120
4.1.3. Aspek Ergonomis	122
4.1.3.1. Keamanan.....	122
4.1.3.2. Kenyamanan.....	123
4.1.4. Estetika (Nilai Keindahan Integratif)	125
4.1.4.1. Nilai Pragmatis.....	125
4.1.4.2. Nilai Keberaturan	126
4.1.4.3. Nilai Transendental	127
4.2. Kajian Karya Desain terhadap Etika Lingkungan.....	129
4.2.1. Penerapan Penghematan Energi dan Pemilihan Material	130

BAB V. PENUTUP.....132

5.1. Kesimpulan	132
5.2. Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA135

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambaran Plot Menurut Gustav Freytag	15
Gambar 3.1. Lokasi Museum Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan ...	30
Gambar 3.2. Denah Eksisting Lantai Satu Museum	31
Gambar 3.3. Tampak Depan Gedung Museum	32
Gambar 3.4. Pintu Masuk Gedung Museum	32
Gambar 3.5. <i>View Interior</i> dari Pintu Masuk Museum	33
Gambar 3.6. <i>Void Skylight</i>	33
Gambar 3.7. Sumber Pencahayaan Alami	33
Gambar 3.8. Area Pamer Museum	35
Gambar 3.9. Objek Ukuran Kecil	36
Gambar 3.10. Objek Ukuran Sedang	36
Gambar 3.11. Objek Ukuran Besar	36
Gambar 3.12. Lemari Pameran Artefak Besar	38
Gambar 3.13. Posisi Pengguna di Lemari Pameran Besar	39
Gambar 3.14. Lemari Pameran Artefak Kecil	40
Gambar 3.15. Lemari Pameran Artefak Kecil dan Pengguna.....	40
Gambar 3.16. Panggung Pameran	41
Gambar 3.17. Diorama	42
Gambar 3.18. Pameran Poster	43
Gambar 3.19. Meja Pameran 01	44
Gambar 3.20. Meja Pameran 02	44
Gambar 3.21. <i>Backdrop</i> Foto	45
Gambar 3.22. Area Pamer <i>Giant Forest</i> Museum	47
Gambar 3.23. Area <i>Hiking Giant Forest</i> Museum	47
Gambar 3.24. Aktivitas yang Dilakukan Pengunjung	48
Gambar 3.25. Aktivitas yang Dilakukan Pengunjung.....	48
Gambar 3.26. Peletakkan Lemari Pameran Menyebabkan Sirkulasi Sempit	51
Gambar 3.27. <i>Matrix</i> Jarak Kedekatan Ruang	62

Gambar 3.28. Zona Museum	63
Gambar 3.29. <i>Grouping</i>	64
Gambar 3.30. Elips Tubuh Manusia	65
Gambar 3.31. Jarak Pandang Optimal Manusia	66
Gambar 3.32. Daerah Visual Mata Manusia	66
Gambar 3.33. Pergerakan Kepala Manusia	67
Gambar 3.34. Mimbar Pedestal	67
Gambar 3.35. Standar Posisi Berdiri terhadap Pameran	68
Gambar 3.36. Koneksi TV <i>Daisy Chain</i>	69
Gambar 3.37. Samsung <i>Videowall UHF5</i>	70
Gambar 3.38. Panel Peraga (PN)	72
Gambar 3.39. <i>Controller</i>	73
Gambar 3.40. Pedestal (PD)	73
Gambar 3.41. Perbandingan Alternatif Material ‘Transparan’	75
Gambar 3.42. Perbandingan Alternatif Material ‘Kuat’	76
Gambar 3.43. Jalur Kabel di Lantai	79
Gambar 3.44. Pemasangan <i>Bracket Videowall</i>	80
Gambar 3.45. Sketsa Konstruksi Bagian Bawah	81
Gambar 3.46. Sketsa Konstruksi Bagian Belakang	81
Gambar 3.47. Sketsa Kostruksi Bagian Atas	81
Gambar 3.48. Sketsa Konstruksi Lampu	81
Gambar 3.49. Akrilik <i>Lasercutting</i> dan Cahaya	82
Gambar 3.50. Potongan Atas Panel PN	84
Gambar 3.51. Tampak A Panel PN	84
Gambar 3.52. Potongan Panel PN.....	84
Gambar 3.53. Potongan B Panel PN.....	85
Gambar 3.54. Detail 1 Panel PN.....	85
Gambar 3.55. Detail 2 Panel PN.....	86
Gambar 3.56. Detail 3 Panel PN.....	87
Gambar 3.57. Detail 4 Panel PN.....	87
Gambar 3.58. Detail 5 Panel PN.....	88

Gambar 3.59. Detail 6 Panel PN.....	89
Gambar 3.60. Detail 7 Panel PN.....	90
Gambar 3.61. Tampak Atas <i>Safety Bracket</i> Belakang Panel PN.....	90
Gambar 3.62. Tampak Belakang <i>Safety Bracket</i> Belakang Panel PN.....	91
Gambar 3.63. Pedestal PD.....	92
Gambar 3.64. Detail 1 Pedestal PD.....	93
Gambar 3.65. Detail 2 Pedestal PD.....	94
Gambar 3.66. Detail 3 Pedestal PD.....	95
Gambar 3.67. Lemari Pameran.....	96
Gambar 3.68. Jarak Pandang Furnitur.....	97
Gambar 3.69. Kotak Mesin Hub.....	99
Gambar 3.70. <i>Controller</i>	99
Gambar 3.71. Pedestal PD.....	100
Gambar 3.72. Pedestal PD.....	100
Gambar 3.73. Perbandingan Alternatif Pencahayaan Buatan.....	101
Gambar 3.74. Lampu LED Strip dan Spot.....	102
Gambar 3.75. <i>Sony Wireless Earphone</i>	103
Gambar 3.76. <i>Oculus Virtual Reality Set</i>	103
Gambar 3.77. <i>Sound System</i>	104
Gambar 3.78. Sensor Gerak.....	104
Gambar 4.1. Stress Level Frasa 1.....	106
Gambar 4.2. Stress Level Frasa 2.....	111
Gambar 4.3. Stress Level Frasa 3.....	112
Gambar 4.4. Stress Level Frasa 4.....	113
Gambar 4.5. Stress Level Frasa 5.....	114
Gambar 4.6. Stress Level Frasa 6.....	115
Gambar 4.7. Stress Level Frasa 7.....	116
Gambar 4.8. Layout dan Frasa.....	116
Gambar 4.9. Motif Kayu Hasil <i>Lasercutting</i> pada Akrilik.....	117
Gambar 4.10. Motif Kayu Hasil <i>Lasercutting</i> pada Akrilik Furnitur.....	118

Gambar 4.11. <i>Videowall</i> Menampilkan secara Digital.....	119
Gambar 4.12. Area Pamer dengan Furnitur dan Perangkat Elektronik.....	120
Gambar 4.13. Peralatan dan Perlengkapan Furnitur.....	120
Gambar 4.14. Elektronik Furnitur dalam Keadaan Mati.....	121
Gambar 4.15. Peutup pada Furnitur Pedestal.....	123
Gambar 4.16. Sirkulasi Antara Furnitur.....	124
Gambar 4.17. Jarak Antara Panel dan <i>Controller</i>	124
Gambar 4.18. Panel dan Pedestal dengan Penutup.....	125
Gambar 4.19. Modul Panel PN.....	127
Gambar 4.20. Modul Pedestal PD.....	127
Gambar 4.21. Aluminium Finish Kayu dan Akrilik Motif Kayu.....	129
Gambar 4.22. Spesifikasi Lampu LED.....	131
Gambar 4.23. Pencahayaan Lampu LED.....	131

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Laporan Jumlah Pengunjung Museum Tahun 2016	29
Tabel 4.1. Multisensori Frasa 1	107
Tabel 4.2. Multisensori Frasa 1	108
Tabel 4.3. Multisensori Frasa 1	109
Tabel 4.4. Multisensori Frasa 1	110
Tabel 4.5. Multisensori Frasa 2	111
Tabel 4.6. Multisensori Frasa 3	112
Tabel 4.7. Multisensori Frasa 4	113
Tabel 4.8. Multisensori Frasa 5	114
Tabel 4.9. Multisensori Frasa 6	115
Tabel 4.10. Multisensori Frasa 7	116

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Alur Berpikir Penelitian	8
Bagan 3.1. Kerangka Berpikir Menuju Konsep Citra	52
Bagan 3.2. Kerangka Berpikir Menuju Konsep Bentuk	53
Bagan 3.3. Kerangka Berpikir Menuju Konsep Material	54
Bagan 3.4. Kerangka Berpikir Menuju Konsep Warna	56
Bagan 3.5. Kerangka Berpikir Menuju Konsep Pencahayaan	57
Bagan 3.6. Alur Aktivitas yang Dilakukan Pengunjung	59
Bagan 3.7. <i>Bubble</i> Diagram	61

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A : Tabel Materi Frasa
- Lampiran B : Gambar Teknik Denah Furnitur Lantai Satu Museum (F01)
- Lampiran C : Gambar Teknik Tampak Ruang Museum (F02)
- Lampiran D : Gambar Teknik Furnitur Tampak Panel PN (F03)
- Lampiran E : Gambar Teknik Furnitur Tampak Panel PN dan Controller (F04)
- Lampiran F : Gambar Teknik Furnitur Potongan Panel PN (F05)
- Lampiran G : Gambar Teknik Furnitur Potongan Panel PN (F06)
- Lampiran H : Gambar Teknik Furnitur Tampak Potongan Pedestal PD (F07)
- Lampiran I : Gambar Teknik Furnitur Tampak Potongan Pedestal PD (F08)
- Lampiran J : Gambar Teknik Furnitur Detail Panel PN (F09)
- Lampiran K : Gambar Teknik Furnitur Detail Panel PN (F10)
- Lampiran L : Gambar Teknik Furnitur Detail Panel PN dan Pedestal PD (F11)
- Lampiran M : Gambar Teknik Furnitur Detail Pedestal PD (F12)
- Lampiran N : Spesifikasi Peralatan Elektronik Furnitur
- Lampiran N-1 : Samsung *Videowall UHF5 Series 46"*
- Lampiran N-2 : Samsung *Bracket WMN-46D*
- Lampiran N-3 : Bose *Sound System with Satellite System*
- Lampiran N-4 : Sony *MDR-ZX330BT Wireless*
- Lampiran N-5 : Oculus Go (*Virtual Reality Headset*)
- Lampiran N-6 : Datasheet Sensor Gerak
- Lampiran N-7 : Phillips *Hue White and Color Ambience Lightstrip Plus*
- Lampiran N-8 : Phillips Essential LED Spot MR 16
- Lampiran N-9 : LUA2302-3W Jewelry Display Cabinet Lighting