

ABSTRAK

Museum dapat menjadi suatu fasilitas penunjang sebagai media edukasi dan rekreasi. Museum memperkenalkan proses perkembangan sosial dan budaya yang ada di masyarakat. Sepeda klasik (onthel) adalah salah satu jenis sepeda yang timbul dari budaya serta kebutuhan masyarakat sebagai alat transportasi. Museum sepeda klasik (onthel) merupakan tempat untuk melestarikan dan mengajak masyarakat untuk kembali zaman munculnya sepeda tersebut.

Pada perancangan museum sepeda onthel terdapat empat area pameran yang dimana setiap areanya memamerkan klasifikasi sepeda yang berbeda. Fasilitas yang disediakan yaitu *coffee shop*, *workshop*, *merchandise shop*, dan *retail*. Perancangan museum ini memakai konsep “Rantai” karena rantai merupakan alat bantu pertama untuk memudahkan proses sepeda untuk berjalan. Fungsi rantai sebagai alat bantu gerak roda dapat menjadikan rantai sebagai bagian penting dalam sepeda.

Sifat rantai yang dinamis lebih banyak diaplikasikan pada perancangan museum sepeda onthel ini. Beberapa sistem display dirancang sesuai dengan *storyline* objek pameran. Pemilihan warna pada museum dominan menggunakan warna abu dan hitam yang diambil dari warna rantai karena abu dan hitam memiliki kesan yang formal, serius, elegan, simple, luas, dan tenang.

Kata kunci: Museum, Sepeda, Onthel, Sepeda Ontel, Rantai, Desain Interior

ABSTRACT

Museum can serve as additional facility for education and recreation. It tells the stories of social and cultural development of a society. Classical bikes exist out of the needs of the society towards a transportation device. Classical museums exist as a remembrance for the society towards this kind of bicycle.

This design introduces four different areas of exhibitions, each of which displays different qualification of the bicycles. The facilities provided are coffee shop, workshop, merchandise shop and retails. The chain concepts is used due to the knowledge that chain is one of vocal parts in bicycle as it allows the bike to operate in the first hand.

The dynamic concept of the chain is dominantly applied in classical bikes. A number of display systems are designed in accordance with the storyline of the displayed objects. The colors used are dominantly grey and black because those are the typical colors of cycle and they ignite the sense of formality, seriousness, elegance, simplicity, width and calmness.

Keywords: museum, bicycle, classic, chain, interior design

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide/Gagasan Perancangan Museum Sepeda Onthel	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan Museum Sepeda Onthel	4
1.5 Manfaat Perancangan Museum Sepeda Onthel	5
1.6 Ruang Lingkup Perancangan Museum Sepeda Onthel	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Museum	7
2.1.1 Pengertian Museum	7
2.1.2 Fungsi Museum.....	8
2.1.3 Koleksi Museum	9
2.1.4 Tipe Jalur Sirkulasi	10
2.1.5 Jenis Sirkulasi Penghubung Ruang.....	12
2.1.6 Teknik Pencahayaan	13
2.1.7 Teknik Penyajian	16
2.1.8 Studi Ergonomi	18
2.2 Sepeda Onthel	19
2.2.1 Pengertian Sepeda Onthel.....	19
2.2.2 Perkembangan Sepeda Onthel di Indonesia.....	19

2.2.3 Koleksi Sepeda Onthel.....	20
2.3 Fasilitas Penunjang	27
2.3.1 <i>Coffee Shop</i>	27
2.3.2 <i>Merchandise Shop</i>	29
2.3.3 <i>Retail</i>	30
2.3.4 <i>Workshop</i>	33
2.4 Studi Banding Museum Osaka Jepang.....	34
BAB III MUSEUM SEPEDA ONTHEL.....	36
3.1 Deskripsi Site.....	36
3.1.1 Deskripsi Lokasi	37
3.1.2 Analisa <i>Site</i>	37
3.1.3 Analisa <i>Site</i> Museum Geologi	39
3.1.4 Analisa Bangunan.....	42
3.1.5 Ruangan Museum Geologi	44
3.2 Analisis Fungsional.....	50
3.2.1 Kegiatan Operasional <i>User</i>	50
3.2.2 Jam Operasional.....	50
3.3 Tabel Kebutuhan Ruang.....	51
3.4 Zoning – Blocking	53
3.5 Bubble Diagram.....	54
BAB IV PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SEPEDA ONTHEL.....	55
4.1 Implementasi Konsep	55
4.1.1 Bentuk.....	56
4.1.2 Warna.....	57
4.1.3 Tekstur	57
4.1.4 Material.....	57
4.1.5 Pencahayaan.....	59
4.1.6 Penghawaan	59
4.1.7 <i>Studi Image</i>	60
4.2 Perancangan General.....	61
4.3 General Lay-out and Section	62
4.4 Specific Plan	64
4.4.1 <i>Lobby and Ticketing Area</i>	64
4.4.2 <i>Exhibition Area Part 1</i> (Bagian Kiri Lantai 1)	68

4.4.3 <i>Exhibition Area Part 2</i> (Bagian Kanan Lantai 1)	73
4.4.4 <i>Exhibition Area Part 3</i> (Bagian Kiri Lantai 2)	78
4.4.5 <i>Exhibition Area Part 4</i> (Bagian Kanan Lantai 2)	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1	Pola Linier.....	10
Gambar 2.2	Pola Radial.....	10
Gambar 2.3	Pola Spiral.....	11
Gambar 2.4	Pola Grid/network.....	11
Gambar 2.5	Pola Campuran.....	11
Gambar 2.6	Sirkulasi Melewati Ruang.....	12
Gambar 2.7	Sirkulasi Menembus Ruang.....	12
Gambar 2.8	Sirkulasi Berakhir Dalam Ruang.....	13
Gambar 2.9	<i>Skylight</i>	14
Gambar 2.10	<i>Clerestory</i>	14
Gambar 2.11	<i>Sawtooth Clerestor</i>	14
Gambar 2.12	<i>Monitor/Double Clerestory</i>	15
Gambar 2.13	<i>Soffit Overhang</i>	15
Gambar 2.14	<i>Awning</i>	16
Gambar 2.15	<i>Light Shelf</i>	16
Gambar 2.16	Ukuran Tebal dan Rentang Manusia.....	18
Gambar 2.17	Sudut Pandang dan Jarak Pandang.....	18
Gambar 2.18	Penerangan dan Ukuran Ruang yang Baik.....	18
Gambar 2.19	Ruang Pameran Dengan Cahaya.....	19
Gambar 2.20	Lebar Meja Minimal.....	28
Gambar 2.21	Lebar Meja Lingkaran Minimal.....	28
Gambar 2.22	Jarak Bersih Minimal Belakang Kursi.....	28
Gambar 2.23	Lebar Minimal Suatu Area Makan.....	29
Gambar 2.24	Pembeli Pada Posisi Duduk/Ketinggian Konter Tinggi.....	32
Gambar 2.25	Area Penjualan Tipikal/Pembeli Pada Posisi Berdiri.....	32
Gambar 2.26	Posisi Tempat Penjualan Barang.....	32
Gambar 2.27	Kamar Ganti Pakaian.....	33
Gambar 2.28	Konter Pembungkusan.....	33
Gambar 2.29	<i>Fasade Shimano Bike Museum Osaka</i>	34
Gambar 2.30	Ruang Museum.....	34
Gambar 2.31	Ruang Museum.....	35
Gambar 2.32	Ruang Museum.....	35

BAB III

Gambar 3.1	Peta Lokasi Museum Geologi.....	38
Gambar 3.2	Peta Lokasi Museum Geologi.....	38
Gambar 3.3	<i>Fasade</i> Bangunan.....	42
Gambar 3.4	Denah Lantai 1.....	43
Gambar 3.5	Denah Lantai 2.....	43

Gambar 3.6	Bagian Depan Bangunan Museum.....	44
Gambar 3.7	<i>Entrance & Pohon Harapan</i>	44
Gambar 3.8	Area Sejarah Kehidupan.....	46
Gambar 3.9	Srea Manfaat dan Bencana Geologi.....	46
Gambar 3.10	Ruangan Manfaat dan Bencana Geologi.....	46
Gambar 3.11	Area Sumber Daya Geologi.....	47
Gambar 3.12	Ruangan Sumber Daya Geologi.....	47
Gambar 3.13	Pencahayaan Museum Geologi.....	48
Gambar 3.14	Teknik Penyimpanan Objek Pamer.....	49
Gambar 3.15	Coretan Pengunjung.....	49
Gambar 3.16	<i>Zoning – Blocking Lantai 1</i>	53
Gambar 3.17	<i>Zoning – Blocking Lantai 2</i>	53
Gambar 3.18	<i>Bubble Diagram</i>	54

BAB IV

Gambar 4.1	Penjabaran Konsep.....	56
Gambar 4.2	Bentuk Organik dan Geometris.....	56
Gambar 4.3	Warna.....	57
Gambar 4.4	Tekstur <i>Glossy</i>	57
Gambar 4.5	Material.....	58
Gambar 4.6	Pencahayaan Terang.....	59
Gambar 4.7	<i>Studi Image</i>	60
Gambar 4.8	<i>Site Plan</i>	61
Gambar 4.9	<i>General Lay-out 1stFloor</i>	62
Gambar 4.10	<i>General Lay-out 2ndFloor</i>	62
Gambar 4.11	<i>General Section A-A'</i>	63
Gambar 4.12	<i>General Section B-B'</i>	63
Gambar 4.13	<i>Lay-out Furniture Lobby & Ticketing Area</i>	63
Gambar 4.14	<i>Floor Plan Lobby & Ticketing Area</i>	63
Gambar 4.15	<i>Ceiling Plan Lobby & Ticketing Area</i>	66
Gambar 4.16	<i>Lobby & Ticketing Area Section A-A'</i>	66
Gambar 4.17	<i>Lobby & Ticketing Area Section B-B'</i>	67
Gambar 4.18	Perspektif.....	67
Gambar 4.19	<i>Frame Detail</i>	68
Gambar 4.20	<i>Lay-out Furniture Exhibition Area Part 1</i>	68
Gambar 4.21	<i>Floor Plan Exhibition Area Part 1</i>	69
Gambar 4.22	<i>Ceiling Plan Exhibition Area Part 1</i>	70
Gambar 4.23	<i>Exhibition Area Part 1 Section A-A'</i>	70
Gambar 4.24	<i>Exhibition Area Part 1 Section B-B'</i>	71
Gambar 4.25	Perspektif.....	71
Gambar 4.26	<i>Panel Detail</i>	72

Gambar 4.27	<i>Ceiling Detail</i>	72
Gambar 4.28	<i>Lay-out Furniture Exhibition Area Part 2</i>	74
Gambar 4.29	<i>Floor Plan Exhibition Area Part 2</i>	74
Gambar 4.30	<i>Ceiling Plan Exhibition Area Part 2</i>	75
Gambar 4.31	<i>Exhibition Area Part 2 Section A-A'</i>	75
Gambar 4.32	<i>Exhibition Area Part 3 Section B-B'</i>	76
Gambar 4.33	<i>Perspektif</i>	76
Gambar 4.34	<i>Hidden Lamp Detail</i>	77
Gambar 4.35	<i>Stand Display Detail</i>	77
Gambar 4.36	<i>Hanging Display Detail</i>	78
Gambar 4.37	<i>Fasade Exhibition Area Part 3</i>	78
Gambar 4.38	<i>Fasade Gedung Kantor Pos Tempo Dulu</i>	79
Gambar 4.39	<i>Lay-out Furniture Exhibition Area Part 3</i>	79
Gambar 4.40	<i>Floor Plan Exhibition Area Part 3</i>	80
Gambar 4.41	<i>Ceiling Plan Exhibition Area Part 3</i>	80
Gambar 4.42	<i>Exhibition Area Part 3 Section A-A'</i>	81
Gambar 4.43	<i>Exhibition Area Part 4 Section B-B'</i>	81
Gambar 4.44	<i>Perspektif</i>	82
Gambar 4.45	<i>Display Detail</i>	82
Gambar 4.46	<i>Screen Detail</i>	83
Gambar 4.47	<i>Display Detail</i>	83
Gambar 4.48	<i>Lay-out Furniture Exhibition Area Part 4</i>	84
Gambar 4.49	<i>Floor Plan Exhibition Part4</i>	85
Gambar 4.50	<i>Ceiling Plan Exhibition Area Part 4</i>	85
Gambar 4.51	<i>Exhibition Area Part 4 Section A-A'</i>	86
Gambar 4.52	<i>Exhibition Area Part 4 Section BB'</i>	86
Gambar 4.53	<i>Perspektif</i>	87
Gambar 4.54	<i>Hanging Display Detail</i>	87