

ABSTRAK

Masyarakat Indonesia sudah sejak lama mengenal obat tradisional Indonesia yang disebut ‘jamu’ atau ‘ramuan herbal’. Namun karena bau dan rasa ramuan herbal yang kurang enak, orang enggan meminumnya. Seiring berkembangnya jaman, ramuan herbal yang dulunya dianggap kuno, mulai dipercaya oleh masyarakat. Ide perancangan *Herbal Museum* berangkat dari keinginan untuk memperkenalkan ramuan herbal ke masyarakat luas. Selain khasiatnya, ramuan herbal juga merupakan warisan nenek moyang kita yang telah diwariskan sampai hari ini. *Herbal Museum* dirancang dengan konsep museum interaktif untuk membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan, di mana pengunjung dapat secara langsung melihat tanaman dan pepohonan herbal serta mencoba sendiri seperti apa rasa dan aroma ramuan herbal tersebut. Di samping itu museum dengan konsep ‘*natural retreat*’ ini bertujuan untuk memberikan perasaan rileks dan mengundang masyarakat untuk mengenal gaya hidup baru, yaitu gaya hidup sehat. Perancangan *Herbal Museum* dibuat agar kita sebagai Masyarakat Indonesia mengenal warisan budaya sendiri yang kemudian akan kita wariskan ke generasi-generasi selanjutnya.

ABSTRACT

People in Indonesia have been familiar with Indonesian traditional medicine called *jamu* or *ramuan herbal* for a long time. However, the strong aroma and rather bitter taste of herbal medicine makes people reluctant to drink it. On the other hand, along with modernization, herbal medicine which used to be thought as outdated began to gain back people's trust. The idea of designing "Herbal Museum" came from the desire to introduce herbal medicine to people. Aside from the benefit of herbal medicine, it is also a heritage from our ancestors. "Herbal Museum" is planned with the concept of an interactive museum so that people will be interested in learning because they are able to see directly the herbal plants and try for themselves the aroma and taste of the herbal medicine. In Addition, the concept of "natural retreat" is used for the purpose of creating a relaxing situation and inviting people to learn about a new lifestyle, a healthy lifestyle. The design planning of "Herbal Museum" is made so that we, as Indonesians, may understand our own heritage in hope that we may pass it down to the younger generations.

DAFTAR ISI

COVER	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
LEMBAR PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I – PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ide Gagasan Proyek	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Penulis	4
1.5.2 Universitas Kristen Maranatha	4
1.5.3 Pembaca	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II - TINJAUAN DATA	
2.1 Museum	7
2.1.1 Pengertian Museum	7
2.1.2 Fungsi dan Peranan Museum	8
2.1.3 Sistem <i>Display</i> Museum	11
2.1.4 Sistem Pencahayaan	15
2.1.5 Area Pamer dan Sirkulasi Museum	21

2.2 Tanaman Herbal	24
2.2.1 Simplisia	24
2.2.2 Proses Simplisia	25
2.2.3 Koleksi Tanaman Herbal	27
2.2.4 Sembilan Cara Memproses Herbal	47
2.3 Teknologi Menanam di dalam Ruangan	48
2.3.1 Suhu dan Cahaya Matahari	48
2.3.1.1 <i>Air Conditioner</i>	48
2.3.1.2 <i>Cool-Moist Biome</i>	49
2.3.2 Lapisan Tanah Buatan	51
2.3.3 Perawatan Tanaman <i>Indoor</i>	53
2.4 Ergonomi	54
2.5 Teknologi Museum	56
2.5.1 NHT Hologram	56
2.5.2 7D Hologram	59
2.5.3 Christie True 4K Digital Cinema Projection	60
2.6 Peralatan Berkebun	61

BAB III - HERBAL MUSEUM

3.1 Deskripsi Site	64
3.2 Analisis Fungsi	65
3.3 Analisis Bangunan	65
3.4 Analisis Tapak	69
3.5 <i>Programming</i>	70
3.5.1 Kebutuhan Ruang	70
3.5.1.1 <i>Ticketing Reservation</i>	70
3.5.1.2 <i>Sitting Area</i>	70
3.5.1.3 <i>Highland Walk</i>	70
3.5.1.4 <i>Service Area</i>	71
3.5.1.5 <i>Rejuvenation Area</i>	71

3.5.1.6 <i>Gardening Class and Picking Area</i>	71
3.5.1.7 <i>Herbal Cafe</i>	72
3.5.1.8 <i>Restroom</i>	72
3.5.1.9 <i>Firts Aid Room</i>	72
3.5.1.10 <i>Bridge</i>	72
3.5.1.11 <i>Viewing Deck</i>	72
3.5.1.12 <i>Post-Harvest Processing</i>	73
3.5.1.13 <i>Tropical Climate Venue</i>	73
3.5.1.14 <i>7D Hologram Venue</i>	73
3.5.1.15 <i>Herbal Histories and Traditional Tools</i>	74
3.5.1.16 <i>Theater</i>	74
3.5.1.17 <i>Traditional Processing</i>	74
3.5.1.18 <i>Cooking Demonstrations</i>	75
3.5.1.19 <i>Toilet</i>	75
3.5.1.20 <i>Herbs Retail</i>	75
3.5.1.21 <i>Library</i>	75
3.5.1.22 <i>Office</i>	75
3.5.1.23 <i>Staff Room</i>	76
3.5.1.24 <i>Storage Room</i>	76
3.5.1.25 <i>Service Corridor</i>	76
3.5.1.26 <i>Processing Room</i>	76
3.5.2 <i>Tabel Kebutuhan Ruang</i>	76
3.5.3 <i>User Analysis</i>	79
3.5.4 <i>User Activity</i>	80
3.5.5 <i>Jam Operasional</i>	81
3.5.6 <i>Flow Activity</i>	82
3.5.7 <i>Zoning Blocking</i>	83
3.5.8 <i>Implementasi Konsep</i>	84
3.5.9 <i>Survey Fungsi Sejenis</i>	85
3.5.9.1 <i>Garden by The Bay</i>	86

BAB IV - PERANCANGAN HERBAL MUSEUM DI BANDUNG

4.1 Penerapan Tema dan Konsep pada Desain	91
4.1.1 Konsep Bentuk	94
4.1.2 Konsep Warna	94
4.1.3 Konsep Material	95
4.1.4 Konsep Furnitur	95
4.1.5 Konsep Pencahayaan	96
4.1.6 Konsep <i>Zoning Blocking</i>	97
4.2 <i>Display Peralatan Ramuan Herbal</i>	98
4.2.1 <i>Herbal Histories</i>	98
4.2.2 <i>Traditional Tools</i>	102
4.2.3 <i>Traditional Processing</i>	104

BAB V - SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	106

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------	-----

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1 Simplisia	24
Gambar 2.2 Adas	27
Gambar 2.3 Cabe Jawa	28
Gambar 2.4 Jahe	29
Gambar 2.5 Mengkudu	30
Gambar 2.6 Saga	31
Gambar 2.7 Salam	32
Gambar 2.8 Seledri	33
Gambar 2.9 Sirih	34
Gambar 2.10 Kumis Kucing	34
Gambar 2.11 Temu Putih	35
Gambar 2.12 Pule	35
Gambar 2.13 Lidah Buaya	36
Gambar 2.14 Belimbing	37
Gambar 2.15 Jambu Biji	37
Gambar 2.16 Manggis	38
Gambar 2.17 Temulawak	38
Gambar 2.18 Wortel	39
Gambar 2.19 Jeruk Bali	40
Gambar 2.20 Melati	40
Gambar 2.21 Lempuyang	41
Gambar 2.22 Pegagan	42
Gambar 2.23 Klabet	42
Gambar 2.24 Urang Aring	43
Gambar 2.25 Hibiscus	44
Gambar 2.26 Lansium	45
Gambar 2.27 Delima	45
Gambar 2.28 Amla	46

Gambar 2.29 AC Central	48
Gambar 2.30 Cool-Moist Biome	49
Gambar 2.31 Potongan Lapisan Tanah Buatan	51
Gambar 2.32 Pipa Berlubang	52
Gambar 2.33 Sprinkler	53
Gambar 2.34 Ergonomi Meja Makan	54
Gambar 2.35 Sirkulasi Meja Makan	54
Gambar 2.36 Ergonomi Meja Makan	54
Gambar 2.37 Ergonomi Meja Display	55
Gambar 2.38 Ergonomi Meja Kasir	55
Gambar 2.39 Ergonomi Meja Rapat	55
Gambar 2.40 Ergonomi Theater	56
Gambar 2.41 Tampak Depan NHT Hologram	57
Gambar 2.42 Hologram yang Digunakan	57
Gambar 2.43 Pemakaian NHT Hologram	58
Gambar 2.44 Hologram dapat Digunakan dengan Sentuhan Tangan	58
Gambar 2.45 Perancangan Information Board NHT Hologram	59
Gambar 2.46 7D Hologram di Museum Dubai	60
Gambar 2.47 7D Hologram di Museum Dubai	60
Gambar 2.48 Christie 4K Digital Cinema Projection	61
Gambar 2.49 Theater Tokyo Water Museum	61
Gambar 2.50 Peralatan Berkebun	62
Gambar 2.51 Peralatan Berkebun	63

BAB III

Gambar 3.1 Honda Pasteur Google Map	65
Gambar 3.2 Bagian Dalam Honda Pasteur	66
Gambar 3.3 Facade Honda Pasteur	66
Gambar 3.4 Site Plan Honda Pasteur	67
Gambar 3.5 Potongan General Honda Pasteur	67
Gambar 3.6 Lantai 1 Honda Pasteur	68

Gambar 3.7 Lantai 2 Honda Pasteur	68
Gambar 3.8 Flow Activity Lantai 1	82
Gambar 3.9 Flow Activity Lantai 2	83
Gambar 3.10 Zoning Blocking Lantai 1	83
Gambar 3.11 Zoning Blocking Lantai 2	84
Gambar 3.12 Garden by The Bay	86
Gambar 3.13 Garden by The Bay	87
Gambar 3.14 Gift Shop	89
Gambar 3.15 IndoChine Restaurant	89
Gambar 3.16 Flower Field Hall	90

BAB IV

Gambar 4.1 Herbal Museum Lantai 1	91
Gambar 4.2 Isometric Herbal Museum Lantai 2	92
Gambar 4.3 Herbal Retail	93
Gambar 4.4 Skema Material	95
Gambar 4.5 Sketsa Pengembangan Furnitur	96
Gambar 4.6 Zoning Blocking	97
Gambar 4.6 Tukang Jamu Gendong	98
Gambar 4.7 Botol Jamu	99
Gambar 4.8 Termos Air	99
Gambar 4.9 Ramuan Tambahan	100
Gambar 4.10 Gelas Belimbing	100
Gambar 4.11 Ember	101
Gambar 4.12 Kendi Tanah Liat	102
Gambar 4.13 Tembikar Tanah Liat	103
Gambar 4.14 Cobek dan Ulekan	103

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2.1 Ukuran Penggunaan Iluminasi	17
---------------------------------------	----

BAB III

Tabel 3.1 Analisis Tapak	69
Tabel 3.5.2 Tabel Kebutuhan Ruang	76
Tabel 3.5.3 User Analysis	79
Tabel 3.3 Jam Operasional	81
Tabel 3.4 Jam Operasional Herbal Museum	81
Tabel 3.5 Jam Workshop	81
Tabel 3.6 Mind Mapping	85