

ABSTRAK

Dongeng Indonesia merupakan salah satu budaya Indonesia yang penting dan harus dilestarikan. Namun, keberadaan dongeng Indonesia sendiri mulai memudar dengan banyaknya cerita dari luar negeri yang masuk ke Indonesia. Masyarakat lebih menyukai cerita-cerita luar negeri karena dikemas lebih menarik baik dalam bentuk animasi ataupun buku cerita. Padahal, dongeng Indonesia memiliki banyak pesan moral yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, museum di Indonesia juga memiliki masalah dalam tingkat kunjungannya yang semakin menurun. Masyarakat Indonesia berpikir museum merupakan tempat yang membosankan dan tidak menarik untuk dijadikan tujuan wisata pada saat berlibur. Perancangan interior Museum Dongeng Indonesia ini dibuat dengan melihat kedua masalah tersebut dimana seluruh dongeng Indonesia dari berbagai provinsi dapat dilestarikan didalam museum sehingga masyarakat tidak melupakan keberadaan dongeng-dongeng ini. Selain itu, desain interior yang interaktif juga akan diterapkan pada perancangan Museum Dongeng Indonesia sehingga pengunjung menjadi lebih tertarik untuk melihat display yang dipajang. Perancangan Museum Dongeng Indonesia ini juga menjadi penting dimana kalangan turis dapat mengetahui lebih banyak tentang Indonesia dari Sabang hingga Merauke sehingga keanekaragaman budaya dan keindahan yang dimiliki Indonesia dapat lebih diketahui oleh masyarakat luar ataupun dalam negeri.

ABSTRACT

Indonesian's tales is one of Indonesian's important culture and must be preserved. However, the existence of these tales began to fade with many other country's tales that published in Indonesia. People prefer other country's tales because they are more attractive since they often published into movie and interactive story books. In fact, the fairy tales of Indonesia have many good moral messages that can be used in daily life. On the other hand, the museum in Indonesia also has problems in the rate of its visit that decrease day by day. Indonesian's people think the museum is a boring and unattractive place especially for holiday. The interior design of Indonesian's Tales Museum is made by looking at these two problems where all the tales of Indonesia from various provinces can be preserved within the museum so these tales won't dissapear and being forget by people. In addition, interactive design will also be applied in interior of Indonesian's Tales Museum so visitors will become more interested to see all display inside museum. Indonesian's Tales Museum also become important since tourist can know more about Indonesia from Sabang until Merauke so the Indonesian's cultural diversity and beauty can be known by many people wether from Indonesia or other country.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Ide Gagasan Perancangan.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	6
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB II STUDI LITERATUR MUSEUM DONGENG INDONESIA.....	9
2.1 Tinjauan tentang Dongeng Indonesia	9
2.1.1 Pengertian Dongeng.....	9
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Mendongeng di Indonesia	9
2.1.3 Jenis – Jenis Dongeng	11
2.1.4 Unsur Intrinsik Dongeng.....	13
2.1.5 Imajinasi dan Manfaat Dongeng Indonesia	15
2.1.6 Komunitas Ayo! Dongeng Indonesia.....	16
2.1.7 Beberapa Contoh Dongeng Indonesia	19
2.2 Tinjauan tentang Museum.....	51

2.2.1 Pengertian Museum	51
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Museum di Indonesia	52
2.2.3 Jenis – Jenis Museum.....	55
2.2.4 Fungsi Museum.....	58
2.2.5 Pengguna Museum.....	58
2.2.6 Syarat Pendirian Museum	60
2.2.7 Pameran Museum.....	62
2.2.8 Standar Kebutuhan di Museum.....	69
2.2.8 Ergonomi dan Antropometri Anak di Museum	79
2.3 Studi Banding.....	81
2.3.1 Museum Geologi Bandung	81
2.3.2 Museum Sri Baduga.....	83
2.3.3 Museum Hans Christian Andersen	84
2.3.4 Museum Nasional Singapore	90
2.3.5 Museum Maritim, Singapore	93
BAB III DESKRIPSI PROYEK & PROGRAM PERANCANGAN MUSEUM DONGENG INDONESIA.....	97
3.1 Deskripsi Objek Studi	97
3.2 Deskripsi Site dan Bangunan.....	97
3.2.1 Analisa Tapak (Site Analysis)	97
3.2.2 Analisa Bangunan	101
3.3 Analisa Pengguna (User)	103
3.3.1 Identifikasi User.....	103
3.3.2 Struktur Organisasi	104

3.3.3 Job Description	105
3.3.4 Flow Activity	109
3.4 Fasilitas, Fungsi dan Program Ruang	112
3.4.1 Fasilitas/ Fungsi Ruang.....	112
3.4.2 Jam Operasional.....	115
3.4.3 Tabel Kebutuhan Ruang	116
3.4.4 Buble Diagram.....	120
3.4.5 Zoning Blocking	121
BAB IV PENERAPAN DAN PEMBAHASAN KONSEP DALAM DESAIN	125
4.1 Deskripsi Proyek secara Umum.....	125
4.2 Tema dan Konsep	125
4.2.1 Tema	125
4.2.2 Konsep	125
4.2.3 Penerapan Tema dan Konsep.....	127
4.2.4 Sketsa Ide.....	132
4.3 Denah Khusus Lobby Area.....	134
4.3.1 Area tunggu dan mini panggung.....	135
4.3.2 Area tunggu dan penitipan barang.....	137
4.3.3 Area <i>ticketing</i>	138
4.4 Denak Khusus <i>Introduction & Sumatra Area</i>	140
4.4.1 Area <i>Introduction</i>	140
4.4.2 Area Sumatra	142
4.5 Denah Khusus Area Jawa	144
4.6 Denah Khusus Nusa Tenggara & Kalimantan.....	148

4.6.1 Area Nusa Tenggara	148
4.6.2 Area Kalimantan	152
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	154
5.1 Simpulan	154
5.2 Saran	156
DAFTAR PUSTAKA.....	158



DAFTAR GAMBAR

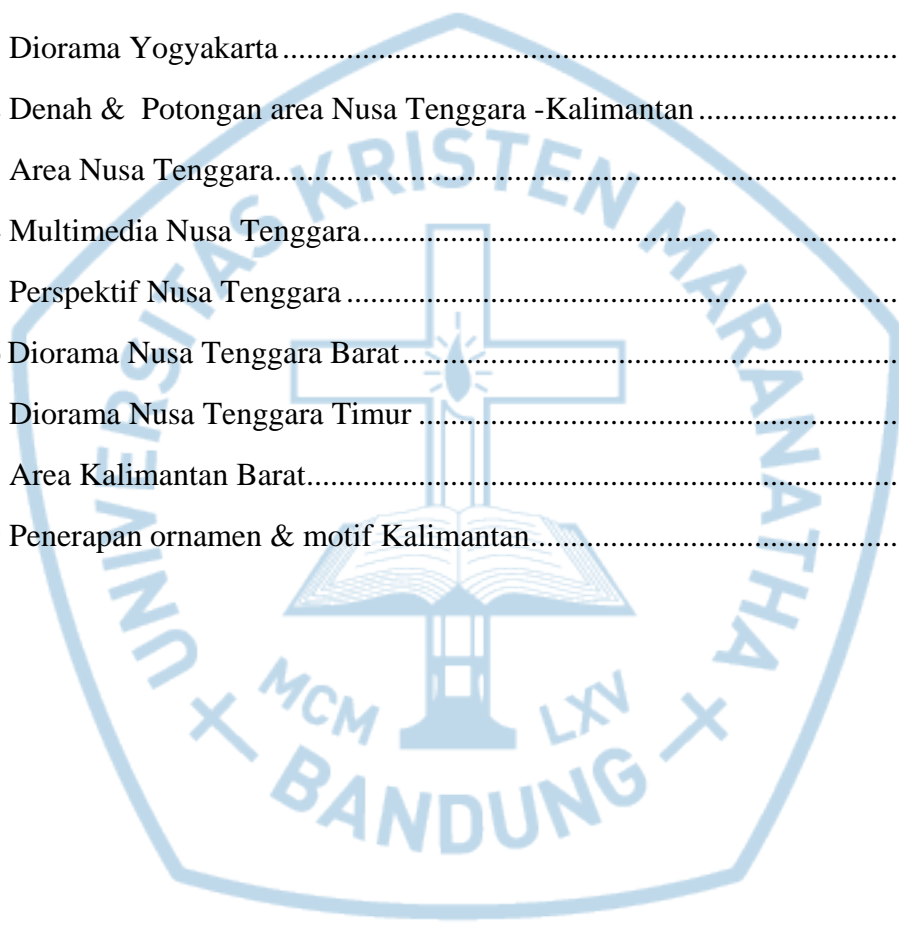
Gambar 2.1	Struktur Organisasi Komunitas Ayo!DI	18
Gambar 2.2	Ilustrasi Malin Kundang.....	19
Gambar 2.3	Motif Saluak Laka.....	21
Gambar 2.4	Ornamen rumah Bolon.....	22
Gambar 2.5	Ilustrasi Roro Jonggrang	23
Gambar 2.6	Arca Roro Jonggrang dan Candi Prambanan.....	24
Gambar 2.7	Candi Boko dan Candi Sewu	24
Gambar 2.8	Motif Batik Kawung Yogyakarta.....	26
Gambar 2.9	Ilustrasi Papuq Mame & Papuq Ki Ne.....	27
Gambar 2.10	Kain sesek subahnale	29
Gambar 2.11	Rumah Bale.....	30
Gambar 2.12	Ilustrasi Asal Mula Burung Ruai	31
Gambar 2.13	Burung Ruai Kalimantan	32
Gambar 2.14	Ornamen Talawang	34
Gambar 2.15	Motif Pucuk Rebung.....	35
Gambar 2.16	Ilustrasi Asal Mula Danau Batur.....	36
Gambar 2.17	Kori Kuwadi (pintu Bali).....	38
Gambar 2.18	Beberapa patung dekoratif khas Bali	39
Gambar 2.19	Ilustrasi Nenek Pakande.....	40
Gambar 2.20	Ornamen <i>Paqsiborongan</i>	43
Gambar 2.21	Ornamen <i>Neq Limbongan</i>	44
Gambar 2.22	Ornamen <i>Paqbarre Allo</i>	45
Gambar 2.23	Ornamen Paqkapuq baka	45
Gambar 2.24	Ilustrasi Cerita Tifa & Terompet Bambu	46
Gambar 2.25	Alat musik Tifa & Terompet bambu (Amyen)	48
Gambar 2.26	Motif batik Tifa Honai	49

Gambar 2.27 Rumah Honai & Rumah Kaki Seribu	50
Gambar 2.28 Patung Asmat	51
Gambar 2.29 Beberapa desain panel museum	66
Gambar 2.30 Vitrin dinding	67
Gambar 2.31 Vitrin tengah	68
Gambar 2.32 Vitrin Sudut.....	68
Gambar 2.33 Vitrin lantai	68
Gambar 2.34 Aplikasi Vitrin lantai.....	69
Gambar 2.35 Vitrin tiang	69
Gambar 2.36 Diagram Organisasi Museum.....	70
Gambar 2.37 Ukuran bentuk panel dan vitrin yang idea	72
Gambar 2.38 Lebar koridor antara vitrin	73
Gambar 2.39 Sirkulasi Pengunjung Museum	73
Gambar 2.40 Sirkulasi Koleksi Museum	74
Gambar 2.41 Sirkulasi ruang ke ruang	74
Gambar 2.42 Sirkulasi koridor ke ruang.....	75
Gambar 2.43 Sirkulasi ruang pusat ke ruang pameran	75
Gambar 2.44 Sirkulasi terbuka	76
Gambar 2.45 Sirkulasi linier.....	76
Gambar 2.46 Lampu Spotlight Track LED.....	78
Gambar 2.47 Lampu Halogen.....	78
Gambar 2.48 Ukuran Antropometri Anak secara umum.....	80
Gambar 2.49 Ukuran Antropometri Anak umur 2-4 tahun.....	80
Gambar 2.50 Ukuran Antropometri Anak umur 3-12 tahun.....	81
Gambar 2.51 Area pameran 1 koleksi lantai 1	81
Gambar 2.52 Area pameran 2 koleksi lantai 1	82
Gambar 2.53 Area pameran koleksi lantai 2	82
Gambar 2.54 Museum Sri Baduga.....	84

Gambar 2.55 Peta Museum H. C. Andersen.....	85
Gambar 2.56 Ruangan <i>The Age</i>	85
Gambar 2.57 Ruangan <i>The Man</i>	86
Gambar 2.58 Ruangan <i>The Art</i>	86
Gambar 2.59 Ruangan <i>The Life</i>	87
Gambar 2.60 Ruangan <i>The Bithplace</i>	87
Gambar 2.61 Ruangan Nyhavn.....	88
Gambar 2.62 Ruangan <i>The Memorial Hall</i>	88
Gambar 2.63 Ruangan <i>The Work</i>	89
Gambar 2.64 Ruangan <i>The Gallery Passage</i>	89
Gambar 2.65 Ruangan <i>Tinder Box</i>	90
Gambar 2.66 Eksterior Museum Nasional Singapore.....	90
Gambar 2.67 Display interaktif di Museum Nasional Singapore.....	91
Gambar 2.68 Desain area pameran di Museum Nasional Singapore.....	92
Gambar 2.69 Peta Museum Maritim, Singapore.....	93
Gambar 2.70 Interior Museum Maritim Singapore.....	94
Gambar 2.71 Permainan manual di Museum Maritim.....	94
Gambar 2.72 Display game teknologi di Museum Maritim.....	95
Gambar 2.73 Diorama lantai 2 di Museum Maritim.....	96
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Museum Dongeng Indonesia.....	105
Gambar 3.2 <i>Flow Activity</i> Pengelola Museum.....	109
Gambar 3.3 <i>Flow Activity</i> Staff Service.....	109
Gambar 3.4 <i>Flow Activity</i> Komunitas Ayo!DI.....	110
Gambar 3.5 <i>Flow Activity</i> Staff Retail.....	110
Gambar 3.6 <i>Flow Activity</i> Staff Café.....	111
Gambar 3.7 <i>Flow Activity</i> Pengunjung Museum.....	112
Gambar 3.8 <i>Buble Diagram</i> Museum Dongeng Indonesia.....	120
Gambar 3.9 <i>Zoning Blocking</i> Lantai Basement.....	121

Gambar 3.10 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 1	121
Gambar 3.11 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 2	122
Gambar 3.12 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 3	123
Gambar 3.13 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 4	123
Gambar 3.14 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 5	124
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Konsep.....	126
Gambar 4.2 BeberapaTempat dan Keindahan Alam Indonesia.....	127
Gambar 4.3 Studi Image bentuk	128
Gambar 4.4 <i>Colour Pallate</i> Warna Utama & Pendukung	129
Gambar 4.5 Material Rumput Sintetis,HPL dan Epoxy	129
Gambar 4.6 <i>Accent Lighting</i>	130
Gambar 4.7 <i>General Lighting</i>	130
Gambar 4.8 Jenis Lampu untuk ceiling	131
Gambar 4.9 Sketsa Ide <i>Introduction</i> area	132
Gambar 4.10 Sketsa Ide Area Kalimantan.....	133
Gambar 4.11 Sketsa Ide Area Nusa Tenggara.....	133
Gambar 4.12 Perspektif area lobby.....	134
Gambar 4.13 Area Tunggu dan Mini Panggung.....	135
Gambar 4.14 Mini Panggung dan Kursi boneka.....	136
Gambar 4.15 Area Tunggu dan Penitipan Barang.....	137
Gambar 4.16 Meja Display Lobby.....	138
Gambar 4.17 Area <i>Ticketing Lobby</i>	138
Gambar 4.18 <i>Counter Ticketing</i>	139
Gambar 4.19 Area <i>Introduction</i> & Sumatra	140
Gambar 4.20 Area <i>Introduction</i>	141
Gambar 4.21 <i>Ceiling</i> Buku & Display Intrinsik.....	141
Gambar 4.22 Area Sumatra.....	142
Gambar 4.23 Potongan <i>Introduction</i> & Sumatra area	142

Gambar 4.24 Motif Saluak Laka.....	143
Gambar 4.25 Penerapan Ornamen & Motif Sumatra.....	144
Gambar 4.26 Denah Khusus & Potongan Area Jawa	144
Gambar 4.27 Perspektif Area Jawa.....	145
Gambar 4.28 Perspektif Kursi Jawa.....	145
Gambar 4.29 Penerapan batik Kawung pada display <i>Game Spin</i>	146
Gambar 4.30 Diorama Banten	147
Gambar 4.31 Diorama Yogyakarta.....	147
Gambar 4.32 Denah & Potongan area Nusa Tenggara -Kalimantan.....	148
Gambar 4.33 Area Nusa Tenggara.....	148
Gambar 4.34 Multimedia Nusa Tenggara.....	149
Gambar 4.35 Perspektif Nusa Tenggara	150
Gambar 4.36 Diorama Nusa Tenggara Barat.....	151
Gambar 4.37 Diorama Nusa Tenggara Timur	151
Gambar 4.38 Area Kalimantan Barat.....	152
Gambar 4.39 Penerapan ornamen & motif Kalimantan.....	153



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Standar Kebutuhan Ruang	70
Tabel 2.2	Standar Luas Objek Objek Pamer.....	72
Tabel 2.3	Standar Ergonomi Manusia dilihat dari usia.....	79
Tabel 3.1	Tabel Analisa Tapak (Site Analysis)	98
Tabel 3.2	Tabel Analisa Bangunan.....	101
Tabel 3.3	Tabel Fungsi Ruang.....	112
Tabel 3.4	Tabel Kebutuhan Ruang	116

