

ABSTRAK

Gaya hidup modern saat ini semuanya serba praktis dan kemajuan teknologi yang pesat seringkali membuat masyarakat mengonsumsi produk yang praktis, hal ini disebabkan juga karena padatnya kegiatan dan kesibukan.

Perubahan global dan ekonomi yang terjadi, membuat pola pembelian masyarakat terhadap produk lokal telah bergeser dengan banyaknya pilihan produk impor yang tersedia di pasaran. Minatnya masyarakat akan bangga dengan produk lokal berkurang walaupun produk lokal tersebut telah membawa nama Indonesia hingga ke luar negeri.

Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang mempelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian kepada masyarakat dan pameran untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, rekreasi, dan memberitahukan benda sejarah yang nyata dan tidak nyata. Dengan adanya museum, dapat membantu masyarakat mengenal lebih detail identitas produk yang ditampilkan. Pembelajaran interaktif dapat mengajak masyarakat untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan. Sehingga masyarakat memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal tetapi dengan cara mengalaminya.

ABSTRACT

Current modern lifestyle is all practical and rapid technological advances often make people consume practical products, this is also due to the density of activities and busyness.

The global and economic changes that have taken place, has made the pattern of public purchasing of local products shifted with the large selection of imported products available on the market. The public interest will be proud of the local product is reduced even though the local product has brought the name of Indonesia to abroad.

The Museum is a permanent institution in terms of serving and developing the community, open to the public who studies, preserves, conducts research, communicates to the public and exhibits for learning, educational, recreational purposes and informs real and unreal historical objects. With the museum, can help people know more detail the identity of the product displayed. Interactive learning can invite the community to engage thoughts, sight, hearing, and skills. So that people gain knowledge not by memorizing but by experiencing it.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Gagasan perancang.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Ruang Lingkup Perancangan.....	6
1.8 Metode Pengumpulan Data	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II STUDI LITERATUR.....	10
2.1 Budaya Indonesia	10
2.2 Indomie.....	14
2.2.1 Sejarah Perkembangan Indomie	
di Indonesia.....	14
2.2.2 Macam Produk Indomie	15
2.2.3 Cara Pembuatan Produk Indomie	18
2.2.4 Mesin dan peralatan yang digunakan	22
2.2.4.1 Mesin yang digunakan	22
2.2.4.2 Peralatan yang digunakan	31

2.2.4 Manfaat Produk Indomie	32
2.3 Pengertian Interaktif	33
2.3.1 Fungsi Interaktif	33
2.3.2 Metode Pembelajaran Interaktif	33
2.4 Pengertian Museum	35
2.4.1 Perencanaan dan Metode Pameran	36
2.5 Sistematis Pameran	37
2.6 Teknik Penyajian Produk	37
2.7 Prinsip tata pameran	38
2.7.1 Penataan Display (Produk)	38
2.7.2 Tujuan Display	40
2.7.3 Syarat Display	40
2.7.4 Standard Ergonomi	40
2.8 Prinsip Tata Ruang	42
2.8.1 Persyaratan Ruang Pameran	46
2.9 Pengamanan Dalam Museum	48
2.10 Dapur	51
2.11 Retail	53
2.12 Cafe	55
2.12.1 Standar Ergonomi	56
2.12.2 Pembagian Ruang pada Cafe	57
2.12.3 Pencahayaan pada Cafe	60
2.12.4 Akustik pada Cafe	60
2.12.5 Furniture pada Cafe	60

2.13 Studi Banding	62
2.13.1 Museum Ocean World Trans Studio Bandung.....	62
2.13.2 Kidzania.....	66
2.13.3 Museum Ramen Instan Momofuku Ando	71

BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN

PROYEK MUSEUM INTERAKTIF INDOMIE.....	75
3.1 Deskripsi Proyek.....	75
3.2 Analisa Tapak.....	75
3.3 Analisa Bangunan.....	79
3.4 Analisa Fungsi	81
3.4.1 Identifikasi User	81
3.4.2 Struktur Organisasi.....	82
3.4.3 Deskripsi Pekerjaan.....	82
3.4.4 Flow activity.....	85
3.4.5 Hubungan Kedekatan Ruang.....	87
3.5 Fasilitas dan Fungsi Tabel Kebutuhan Ruang.....	87
3.5.1 Fasilitas dan fungsi ruang.....	87
3.5.2 Besaran ruang.....	90
3.5.3 Zoning Blocking.....	92
3.6 Ide Implementasi Konsep	92
3.7 Sketsa.....	98

BAB IV KONSEP THE JOURNEY OF INDOMIE

PADA PERANCANGAN MUSEUM INTERAKTIF INDOMIE	99
4.1 Implementasi konsep pada objek studi.....	99

4.1.1 Konsep Perancangan.....	99
4.2 Perancangan Desain.....	99
4.2.1 Perancangan General	99
4.2.2 Perancangan Denah Khusus	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Konsumsi Mie Instan di Indonesia.....	1
Gambar 1.2 Data Pasar Mie Domestik Triwulan III 2016	2
Gambar 2.1 Cara makan Sumatra.....	10
Gambar 2.2 Cara makan Jawa	11
Gambar 2.3 Cara makan Bali	11
Gambar 2.4 Cara makan Kalimantan	12
Gambar 2.5 Cara makan Sulawesi.....	12
Gambar 2.6 Cara makan NTT	13
Gambar 2.7 Wadah yang digunakan NTT	13
Gambar 2.8 Cara makan Papua	13
Gambar 2.9 Logo Indomie.....	14
Gambar 2.10 Iklan Indomie pertama.....	14
Gambar 2.11 Macam Indomie	16
Gambar 2.12 Sistem Mixing atau pencampuran Bahan	18
Gambar 2.13 Pressing atau pengepresan	19
Gambar 2.14 Slitting atau pembentukkan untaian.....	19
Gambar 2.15 Streaming atau pengukusan	20
Gambar 2.16 Cutting dan folder atau pemotong dan pencetakan.....	20
Gambar 2.17 Frying atau penggorengan	21
Gambar 2.18 Cooling atau pendinginan	21
Gambar 2.19 Packing atau pengepakan	22
Gambar 2.20 Mesin Screw Conveyor.....	23
Gambar 2.20 mesin dough feeder.....	24

Gambar 2.21 Mesin Sheet	25
Gambar 2.22 Mesin Laminate Roller	26
Gambar 2.23 Mesin continuous roller	27
Gambar 2.24 Slitter.....	28
Gambar 2.25 Steamer	28
Gambar 2.26 Cutter	29
Gambar 2.27 Fryer.....	29
Gambar 2.28 Cooler	30
Gambar 2.29 Packer	30
Gambar 2.30 Ergonomi ukuran tinggi rata-rat orang Indonesia.....	41
Gambar 2.31 Ergonomi jarak pandang manusia ke benda	41
Gambar 2.32 Rotasi Gerakan Tubuh Manusia	42
Gambar 2.33 Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran	42
Gambar 2.34 Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran	43
Gambar 2.35 Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran	43
Gambar 2.36 Open Plan.....	44
Gambar 2.37 Linear.....	44
Gambar 2.38 Loop.....	45
Gambar 2.39 Complex.....	45
Gambar 2.40 Sifat Cahaya.....	48
Gambar 2.41 Thermal Detector	50
Gambar 2.42 Smoke Detector	50
Gambar 2.43 Sprinkler System.....	50
Gambar 2.44 Portable Fire Extinguisher	51

Gambar 2.44 Grid Layout.....	54
Gambar 2.45 Free Layout Store	54
Gambar 2.46 Ukuran Standar Sirkulasi	55
Gambar 2.47 Freen Layout Store	56
Gambar 2.48 Ergonomi Ruang Gerak Meja.....	59
Gambar 2.49 Denah Trans Studio	62
Gambar 2.50 Area Jelajah Samudra	63
Gambar 2.51 Area The Abyss	63
Gambar 2.52 Area Shark Alley	64
Gambar 2.53 Area Shark Alley	65
Gambar 2.54 Area Human interaction.....	65
Gambar 2.55 Area Human Interaction	65
Gambar 2.56 Area menggunakan teknologi Augmented reality	66
Gambar 2.57 Peta lantai atas Kidzania.....	66
Gambar 2.58 Peta Lantai Bawah Kidzania.....	67
Gambar 2.59 Area Masuk Kidzania	68
Gambar 2.60 Area Kidzania	69
Gambar 2.61 Area Noodle Factory.....	69
Gambar 2.62 Area Noodle Factory.....	70
Gambar 2.63 Area Noodle Factory.....	70
Gambar 2.64 Area Noodle Factory.....	70
Gambar 2.65 Tampak Depan Museum Ramen Instan Momofuku.....	71
Gambar 2.66 Pondok Kayu Rumah Pak Ando	72

Gambar 2.67 Area dalam rumah Pak Ando.....	72
Gambar 2.68 Area Sejarah Interaktif Mie Instan	73
Gambar 2.69 Area pameran kemasan mie setiap tahunnya.....	73
Gambar 2.70 Area Pembuatan mie yang dibuat sendiri oleh pengunjung.....	74
Gambar 3.1 Toko Roti Kartika Sari.....	76
Gambar 3.2 Fasad Toko Roti Kartika Sari	76
Gambar 3.1 Toko Roti Kartika Sari.....	76
Gambar 3.2 Toko Roti Kartika Sari.....	76
Gambar 3.2 denah lantai 1	92
Gambar 3.3 denah lantai 2.....	92
Gambar 3.4 Contoh Penggambaran garis	93
Gambar 3.5 Contoh Implementasi Garis pada desain interior.....	93
Gambar 3.6 Logo Indomie.....	94
Gambar 3.7 Epoxy	95
Gambar 3.8 Silicon foam sponge	95
Gambar 3.9 Water Noodle.....	95
Gambar 3.10 Busa	96
Gambar 3.11 Interior pada ruang pameran.....	96
Gambar 3.12 General Lighting.....	97
Gambar 3.13 Accent Lighting	97
Gambar 4.1 Denah General Lantai 1	100
Gambar 4.2 Denah General Lantai 2	101
Gambar 4.3 Potongan General A-A'	102

Gambar 4.4 Denah Furniture Lobby.....	103
Gambar 4.5 Ceiling Plan Lobby	104
Gambar 4.6 Potongan Lobby B-b'	104
Gambar 4.7 Furniture Plan lantai 2	105



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Spesifikasi mesin screw	23
Tabel 2.2 Spesifikasi mixer	24
Tabel 2.3 Spesifikasi dough Mixer	25
Tabel 2.4 Spesifikasi Dough sheet	26
Tabel 2.5 Spesifikasi laminate Roller	27
Tabel 2.7 Spesifikasi Continous Roller	27
Tabel 2.7 Spesifikasi Mesin Sealing	31
Tabel 2.8 Ukuran tinggi rata-rata orang Indonesia	40
Tabel 2.9 Intensitas Cahaya	60
Tabel 3.1 Analisis site Toko Roti Kartika Sari Dago	77
Tabel 3.2 Analisis Bangunan Toko Roti Kartika Sari Dago	79