

ABSTRAK

Madu di Indonesia sangat beragam baik dari jenisnya, ataupun pemanfaatannya. Dari segi kualitas pun madu Indonesia dapat disandingkan dengan madu kualitas dunia lainnya, dan memiliki ciri khas sendiri pada setiap madu. Namun sayang, di Indonesia belum banyak masyarakat yang tahu akan potensi madu Indonesia tersebut, padahal peminat madu di Indonesia sendiri cukup banyak. Hal tersebut dikarenakan belum adanya wadah yang menawarkan kegiatan edukasi tentang madu di Indonesia yang dapat menyajikan berbagai informasi tentang madu Indonesia secara keseluruhan dengan cara yang menarik dan berkesan. Oleh karena itu muncul ide untuk merancang suatu ruang yang dapat menawarkan kegiatan edukasi sekaligus rekreasi tentang madu Indonesia yakni Rumah Madu Nusantara. Rumah Madu Nusantara tidak sekedar menawarkan informasi tentang madu Indonesia tetapi juga menawarkan experience yang berkesan agar informasi tentang edukasi madu Indonesia dapat tersampaikan dengan baik mulai dari penyampaian melalui display yang interaktif tentang madu Indonesia (dari segi desain dan metode penyampaian yang melibatkan panca indera), merasakan sensasi lingkungan lebah madu, merasakan bagaimana kegiatan lebah madu itu sendiri, beternak lebah madu secara virtual, belajar tentang pengolahan produk turunan lebah madu dalam kehidupan sehari-hari, sampai merasakan produk madu Indonesia dalam bidang kuliner.

Kata kunci: Edukasi, Madu, Rekreasi.

ABSTRACT

In Indonesia, there are many kind of local honey and it's utilization. Talk about the quality, Indonesian honey also has a really good quality like the other world's quality honey and it has some specific characteristic for each honey. But unfortunately in Indonesia not so many people know about the potential of Indonesian honey, even though there are a lot people in Indonesia who are intersted with honey. This is because there is no place that offers educational activities about honey in Indonesia that can provide various information about Indonesian honey with an interesting and memorable way. Because of that, the idea to designing a place that could offer educational and recreational activities about Indonesian honey apears, and it is Rumah Madu Nusantara for. Rumah Madu Nusantara does not only offer the information about Indonesian honey but also offers a memorable experience so the honey educational activities can be delivered completely such as the information through an interactive display about Indonesian honey (from design and delivery methods that involving the five human senses), enjoy the honeybee's environment, how the honeybee lives, honey harvesting experience by virtual simulator, learn about how to make honey products in daily life, until tasting the Indonesian honey products in the culinary experience.

Keyword: Education, Entertainment, Honey.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Ide/ Gagasan Perancangan.....	2
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.7. Manfaat Perancangan	5
1.8. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II STUDI LITERATUR	7
2.1. Madu.....	7
2.1.1. Sejarah Madu	7
2.1.2. Kandungan Madu.....	7
2.1.3. Manfaat Madu.....	7
2.1.4. Sifat Unik Madu	9
2.1.5. Produk Turunan Madu	10
2.1.6. Jenis Madu di Indonesia	12

2.2. Sarana Kepariwisata	15
2.3. Ruang Ekstraksi Madu	17
2.3.1. Ekstraksi Madu <i>Sentrifuge</i>	17
2.3.2. Ruang Ekstraksi Madu	17
2.4. Ruang Workshop	18
2.4.1. Pengertian Workshop	18
2.4.2. Kebutuhan Ruang Workshop	18
2.4.3. Standar Workshop/ Ruang Pembelajaran	18
2.5. Galeri Sains dengan Fungsi Rekreasi	20
2.5.1. Fungsi Galeri	20
2.5.2. Fasilitas Galeri	20
2.5.3. Prinsip Perancangan Ruang Galeri	22
2.5.3.1. Tata Cara Display Koleksi Galeri	22
2.5.3.2. Elemen Interior	25
2.5.3.3. Sistem Pencahayaan	25
2.5.3.4. Sistem Penghawaan	29
2.5.3.5. Sirkulasi Ruang Linear Bercabang	30
2.5.3.6. Jarak Display	33
2.6. Teknologi <i>Augmented Reality</i> dan <i>Virtual Reality</i>	34
2.6.1. Cara Kerja Teknologi VR	34
2.6.2. Cara Kerja Teknologi AR	35
2.7. <i>User Experience (UX) Design</i>	36
2.7.1. Mengapa, Apa, dan Bagaimana dalam <i>UX design</i>	36
2.7.2. <i>UX Design</i> Berpusat Pada Pengguna	37
2.8. Anak	38
2.8.1. Kebutuhan Edukasi dan Bermain anak	38
2.8.2. Ergonomi Anak	39

2.9. Ritel	41
2.9.1. Pengertian Ritel	41
2.9.2. <i>Speciality Store</i>	42
2.9.3. Standar Ritel	43
2.9.3.1. Pencahayaan.....	43
2.9.3.1.1 <i>Light Fittings</i>	44
2.10. Kafe	45
2.10.1. Sejarah Kafe.....	45
2.10.2. Pengertian Kafe	46
2.10.3. Ergonomi Furnitur.....	47
2.11. Restoran denga Buffet Service dan Konsep Open Kitchen.....	53
2.11.1. Pengertian Restoran.....	53
2.11.2. <i>Buffet Service</i>	54
2.11.3. <i>Open Kitchen</i>	54
2.11.4. Penempatan, <i>Flow</i> , dan Ergonomi Restoran	54
2.11.4.1. <i>Flow System</i>	54
2.11.4.1.1. <i>Kichen Flow</i> Bentuk L.....	56
2.11.4.1.2. Area Servis/ <i>Wait Station</i>	57
2.11.4.1.3. <i>Dinning Area</i>	58
2.11.4.2. Pencahayaan dan Warna Ruang.....	58
2.12. Studi Banding	59
2.12.1. Cimory Riverside.....	59
2.12.1.1. Lobby	60
2.12.1.2. Restoran	61
2.12.1.2.1. Pencahayaan Restoran.....	63
2.12.1.2.2. Furnitur Restoran	63
2.12.1.3. Retail Oleh-oleh	65
2.12.1.3.1. Pencahayaan.....	66
2.12.1.3.2. Furnitur.....	67

2.12.1.3.3. Penghawaan.....	68
2.12.2. Puspa Iptek Sundial	69

BAB III DESKRIPSI PROYEK PUSAT MADU INDONESIA “RUMAH MADU NUSANTARA”73

3.1. Deskripsi Proyek	73
3.2. Deskripsi Site.....	74
3.2.1. Analisa Site.....	74
3.2.2. Analisa Bangunan.....	76
3.3. Pengenalan <i>User</i>	77
3.3.1. Identifikasi <i>User</i>	77
3.3.2. Struktur Organisasi.....	78
3.3.3. <i>JobDesk</i>	78
3.4. <i>Flow Activity</i>	81
3.5. <i>Buble Diagram</i>	82
3.6. <i>Matrix</i> Kedekatan Ruang.....	82
3.7. Kebutuhan Ruang	83
3.8. <i>Zoning-blocking Area</i>	86
3.9. Implementasi Konsep	88
3.9.1. Konsep Bentuk.....	90
3.9.2. Konsep Warna	90
3.9.3. Konsep Pola.....	91
3.9.4. Konsep Material.....	91
3.9.5. Konsep Pencahayaan	92
3.10. Sketsa Ide.....	92

BAB IV PROYEK PUSAT MADU INDONESIA “RUMAH MADU NUSANTARA”	94
4.1. Deskripsi Umum.....	94
4.2. Tema dan Konsep Perancangan.....	94
4.2.1. Implementasi Konsep	95
4.2.1.1. Konsep Bentuk	96
4.2.1.1. Konsep Warna.....	96
4.2.1.1. Konsep Pola.....	96
4.2.1.1. Konsep Material	97
4.2.1.1. Konsep Pencahayaan.....	97
4.3. Hasil Perancangan	98
4.3.1. Denah <i>General</i> Rumah Madu Nusantara.....	98
4.3.2. Denah Khusus Rumah Madu Nusantara	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1. Kesimpulan.....	116
5.2. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Kelayakan Tempat Tujuan Pariwisata	16
Tabel 2.2. Sirkulasi Pencapaian	31
Tabel 2.3. Hubungan Jalur dan Ruang	32
Tabel 2.4. Ruang Pembentuk Sirkulasi	33
Tabel 2.5. Ukuran Furnitur Untuk Anak Usia Dini	40
Tabel 2.6. Ergonomi Meja	49
Tabel 2.7. Ergonomi Sofa	50
Tabel 2.8. Ergonomi Sofa 1 <i>Seater</i>	51
Tabel 2.9. Ergonomi Sofa 2	53
Tabel 3.1. Analisa Site	76
Tabel 3.2. Analisa Bangunan	77
Tabel 3.3. Tabel Kebutuhan Ruang	85
Tabel 3.4. Tabel Implementasi Konsep	89
Tabel 4.1. Tabel Keyword Proyek	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Standar untuk <i>Counter Workshop Beeswax 1</i>	19
Gambar 2.2. Ergonomi <i>counter workshop</i>	20
Gambar 2.3. <i>Vitrine Dinding</i>	23
Gambar 2.4. <i>Vitrine Tengah</i>	24
Gambar 2.5. <i>Vitrine Sudut</i>	24
Gambar 2.6. Teknik Pendistribusian Cahaya	28
Gambar 2.7. Pola Jalur Linear Bercabang	31
Gambar 2.8. Jarak Display	33
Gambar 2.9. Jarak dan sudut pandang pengamat	34
Gambar 2.10. VR Headset	35
Gambar 2.11. AR Headset	35
Gambar 2.12. Mengapa, Apa, dan Bagaimana Dalam <i>UX Design</i>	37
Gambar 2.13. Proses Perancangan <i>UX Design</i>	37
Gambar 2.14. Ergonomi anak 3-5 tahun	40
Gambar 2.15. Ergonomi anak 5-7 tahun	40
Gambar 2.16. Antropometri anak usia 6-11 tahun	41
Gambar 2.17. Antropometri untuk meja makan dan kursi	47
Gambar 2.18. Ergonomi Kursi	48
Gambar 2.19. Ergonomi Meja Makan	48
Gambar 2.20. Ergonomi sofa 2 and 3 <i>seater</i>	50
Gambar 2.21. Ergonomi sofa <i>1 seater</i>	51
Gambar 2.22. Antropometri Kursi <i>Lounge</i>	52
Gambar 2.23. Antropometri Kursi <i>Lounge 2</i>	52
Gambar 2.24. <i>Flow System Restaurant</i>	55
Gambar 2.25. <i>Flow System Restaurant 2</i>	56
Gambar 2.26. <i>Kitchen Flow L Shape</i>	57
Gambar 2.27. Cimory Riverside	60
Gambar 2.28. <i>Entrance Area Cimory Riverside</i>	61
Gambar 2.29. <i>Lobby Cimory Riverside</i>	61
Gambar 2.30. Restoran Cimory Riverside	62

Gambar 2.31. Restoran Cimory Riverside 2	62
Gambar 2.32. <i>Kitchen</i> Restoran Cimory Riverside	63
Gambar 2.33. Pencahayaan Restoran Cimory Riverside	64
Gambar 2.34. Pencahayaan Restoran Cimory Riverside	64
Gambar 2.35. Chocomory Cimory Riveside	65
Gambar 2.36. Retail Merchandise Cimory Riverside	65
Gambar 2.37. Pencahayaan Retail Merchandise Cimory Riverside	66
Gambar 2.38. Pencahayaan Retail Merchandise Cimory Riverside 2.....	66
Gambar 2.39. Furnitur Display Retail Merchandise Cimory Riverside	67
Gambar 2.40. Furnitur Display Retail Merchandise Cimory Riverside 2.....	67
Gambar 2.41. Furnitur Display Retail Merchandise Cimory Riverside 3.....	68
Gambar 2.42. Furnitur Display Retail Merchandise Cimory Riverside 4.....	68
Gambar 2.43. Furnitur Display Retail Merchandise Cimory Riverside 5.....	69
Gambar 2.44. Furnitur Display Retail Merchandise Cimory Riverside 6.....	69
Gambar 2.45. Puspa Iptek Sundial	70
Gambar 2.46. Bentuk Ruangan Puspa Iptek	70
Gambar 2.47. <i>Experience</i> indra peraba	71
Gambar 2.48. <i>Experience</i> indra penglihatan dan pendengaran	71
Gambar 2.49. Permainan dengan ilmu pengetahuan	72
Gambar 2.50. Area outdoor Puspa Iptek Sundial	72
Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi.....	78
Gambar 3.2. Flow Activity Pengunjung	81
Gambar 3.3. Flow Activity Staff	81
Gambar 3.4. Buble Diagram	82
Gambar 3.5. Matrix Kedekatan Ruang	82
Gambar 3.6. Zoning-blocking LG	86
Gambar 3.7. Zoning-blocking GF	86
Gambar 3.8. Zoning-blocking Lantai 1	87
Gambar 3.9. Zoning-blocking Lantai 2	87
Gambar 3.10. Zoning-blocking Lantai 3	87
Gambar 3.11. Konsep bentuk	90

Gambar 3.12. Konsep warna	90
Gambar 3.13. Konsep pola	91
Gambar 3.14. Konsep material	91
Gambar 3.15. Konsep pencahayaan	92
Gambar 3.16. Sketsa area <i>lobby</i>	92
Gambar 3.17. Sketsa area <i>workshop</i>	93
Gambar 3.18. Sketsa area <i>cafe and resto</i>	93
Gambar 4.1. Konsep bentuk	95
Gambar 4.2. Konsep warna	96
Gambar 4.3. Konsep pola	96
Gambar 4.4. Konsep material	97
Gambar 4.5. Konsep pencahayaan	97
Gambar 4.6. Denah lantai G	98
Gambar 4.7. Denah lantai 1	99
Gambar 4.8. Perspektif <i>workshop</i>	100
Gambar 4.9. Denah lantai 2	101
Gambar 4.10. Honey buffet	101
Gambar 4.11. Denah lantai 3	102
Gambar 4.12. Perspektif area serbaguna	102
Gambar 4.13. Denah dan potongan khusus 1	103
Gambar 4.14. Perspektif bee hive observatory	104
Gambar 4.15. Bee's habitat simulator	105
Gambar 4.16. Bees farm simulator	106
Gambar 4.17. <i>Google glass</i>	106
Gambar 4.18. Proses ekstraksi madu	106
Gambar 4.19. Denah Khusus 2	107
Gambar 4.20. Potongan denah khusus 2	108
Gambar 4.21. Detail Honey tester	109
Gambar 4.22. VR <i>Google</i>	110
Gambar 4.23. Perspektif dena khusus 2	110
Gambar 4.24. Denah khusus 4	111

Gambar 4.25. Potongan 4	111
Gambar 4.26. Denah khusus 5.....	112
Gambar 4.27. Perspektif skin center	113
Gambar 4.28. Denah dan potongan denah khusus 3	114
Gambar 4.29. Detail <i>display</i> madu	115

