

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan negara Indonesia, banyak wisatawan asing datang berkunjung ataupun kemudian tinggal menetap. Salah satu wisatawan asing yang datang kemudian menetap adalah para wisatawan dari negara-negara Eropa. Secara otomatis mereka membawa budaya mereka masuk ke Indonesia. Salah satunya adalah budaya wine sebagai bagian kehidupan sehari-hari masyarakat Eropa yang sudah berlangsung sejak ratusan tahun lalu.

Namun bagi masyarakat Indonesia, wine lebih merujuk pada arti negatif yang berhubungan dengan kebiasaan bermabuk-mabukan. Paradigma ini lebih dipicu karena sedikitnya pengetahuan tentang wine. Senyawa alkohol yang terdapat di dalam wine menjadi pemicu mengapa wine disamaratakan dengan minuman beralkohol lainnya. Padahal wine memiliki manfaat lain selain hanya dijadikan sebagai minuman pendamping makanan.

Pendapat yang salah tentang budaya wine sudah sepatutnya harus diluruskan. Sebaiknya ada sarana yang dapat memfasilitasi masyarakat Indonesia untuk mempelajari esensi dari wine yang sesungguhnya. Dalam hal ini, perancangan sebuah museum wine merupakan sarana pembantu untuk mensosialisasikan budaya wine. Sebuah museum wine dapat memberikan pengetahuan secara mendalam tentang seluruh wine mulai dari proses pembuatan sampai manfaatnya bagi manusia.

ABSTRACT

Along with the development of Indonesian nationals, many foreign tourists come to visit or settle down later. One of the foreign tourists who come and stay are the tourists from European countries. They automatically bring their culture into Indonesia. One is the culture of wine as part of everyday life of European society had been going on since hundreds of years ago.

But for the Indonesian people, wine is more referring to the negative meanings associated with drinking habits. This paradigm is more triggered due to a lack of knowledge about wine. Alcohol compounds found in the wine triggers why wine generalized to other alcoholic beverages. Though wine has other benefits besides just as a beverage made of food.

The wrong opinion about the wine culture has deservedly should be straightened. Should have the means to facilitate the people of Indonesia to study the essence of real wine. In this case, the design of a museum of wine is a helper tool for disseminating the culture of wine. A wine museum can provide in-depth knowledge about the entire wine making process starting from to the benefits to humans.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II. LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Museum	7
2.1.1 Pengertian Museum	7
2.1.2 Sejarah Museum	8
2.1.2.1 Sejarah Museum Dunia	8
2.1.2.2 Sejarah Museum Indonesia.....	11

2.1.3	Klasifikasi Museum	13
2.1.4	Elemen Desain Interior Museum	16
2.1.5	Akses Publik Museum	22
2.2	Wine	25
2.2.1	Pengertian Wine	25
2.2.2	Sejarah Wine	31
2.2.3	Jenis-jenis	33
2.2.4	Penggunaan Wine	43
2.2.5	Sistem Penyimpanan Wine	48
2.2.6	Produksi Wine	49
BAB III. DESKRIPSI OBJEK STUDI		51
3.1	Deskripsi Objek Studi	51
3.2	Ide Implementasi Konsep	54
3.3	Analisa Fisik	62
3.4	Analisa Fungsional	71
3.4.1	Tabel Kebutuhan Ruang	71
BAB IV. APLIKASI KONSEP “LUXURIOUS EUROPE” PADA INTERIOR MUSEUM		79
4.1	Dasar Pemikiran	79
4.2	Dasar Perancangan	81
4.3	Dasar Perancangan	84
4.3.1	Konsep Organisasi Ruang	84

4.3.2 Pemilihan Warna dan Material	87
4.3.3 Perancangan Dinding	89
4.3.4 Perancangan Lantai	92
4.3.5 Perancangan Plafon	94
4.3.6 Perancangan Furniture	96
4.3.7 Perancangan Elemen Interior	98
BAB V. KESIMPULAN	100
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Tabel 2.1.* Kadar nutrisi pada <i>red wine</i>	47
TABEL 2. Tabel 2.2.* Data produksi <i>wine</i> dunia tahun 2006.....	49
TABEL 3. Tabel 2.3.* Data penggunaan <i>wine</i> dunia tahun 2006	49
TABEL 4. Tabel 2.4.* Data <i>market share wine</i> dunia tahun 2006.....	50
TABEL 5. Tabel 3.3.1.* Analisa Tapak	62
TABEL 6. Tabel 3.4.1.* Tabel Kebutuhan Ruang	71
TABEL 7. Tabel 3.4.2.1* Bubble Diagram Lantai 1	76
TABEL 8. Tabel 3.4.2.2* Bubble Diagram Lantai 2	77
TABEL 9. Tabel 3.4.2.3* Bubble Diagram Lantai Basement	78
TABEL 10. Tabel 4.2.1* Bubble Diagram Lantai 1	81
TABEL 11. Tabel 4.2.2* Bubble Diagram Lantai 2	82
TABEL 12. Tabel 4.2.3* Bubble Diagram Lantai Basement	83

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. Gambar 2.1.* Contoh perancangan toko suvenir museum	17
GAMBAR 2. Gambar 2.2.* Sudut ideal antara pencahayaan	20
objek <i>display</i> dan mata manusia	
GAMBAR 3. Gambar 2.3.* Pemasangan penerangan yang alami	20
GAMBAR 4. Gambar 2.4.* Karakter museum historis	21
GAMBAR 5. Gambar 2.5.* Pencahayaan pada ruangan	21
GAMBAR 6. Gambar 2.6.* Perbandingan antara sudut pandang	22
dengan jarak pandang	
GAMBAR 7. Gambar 2.7.* Pantulan cahaya pada ruang pameran	22
GAMBAR 8. Gambar 2.8.* Tanaman anggur	28
GAMBAR 9. Gambar 2.9.* Ladang anggur.....	28
GAMBAR 10. Gambar 2.10.* Bukti sejarah.....	33
GAMBAR 11. Gambar 2.10.* Sherry, jenis <i>fortified wine</i>	36
GAMBAR 12. Gambar 2. 11.* Barrel penyimpanan sherry	36
GAMBAR 13. Gambar 2. 12.* Anggur untuk <i>ice wine</i>	37
GAMBAR 14. Gambar 2. 13.* <i>Ice wine</i> pertama yang dihasilkan di dunia	38
GAMBAR 15. Gambar 2. 14.* <i>Sparkling wine</i>	39
GAMBAR 16. Gambar 2. 15.* Buah yang dihasilkan <i>sparkling wine</i>	40
GAMBAR 17. Gambar 2. 16.* Pengeringan buah anggur	41
GAMBAR 18. Gambar 2. 17.* Peta penyebaran penggunaan <i>wine</i> dunia	44
GAMBAR 19. Gambar 2. 18.* <i>Barrel aging wine</i>	48
GAMBAR 20. Gambar 3.1.* Denah Lantai 1	52
GAMBAR 21. Gambar 3.2.* Denah Lantai 2	53

GAMBAR 22. Gambar 3.3.* Tampak Depan Bangunan	53
GAMBAR 23. Gambar 3.4.* View pada site	54
GAMBAR 24. Gambar 3.5.* Studi image material	55
GAMBAR 25. Gambar 3.6.* Studi image material	56
GAMBAR 26. Gambar 3.7.* Studi image warna dan pencahayaan	57
GAMBAR 27. Gambar 3.8.* Studi image warna dan pencahayaan	57
GAMBAR 28. Gambar 3.9.* Studi image warna dan pencahayaan	58
GAMBAR 29. Gambar 3.9.* Studi image warna dan pencahayaan	59
GAMBAR 30. Gambar 4.2.1* <i>Flow Activity</i> Pengunjung	84
GAMBAR 31. Gambar 4.3.1.1* Zoning Lantai 1	84
GAMBAR 32. Gambar 4.3.1.2* Zoning Lantai 2	85
GAMBAR 33. Gambar 4.3.1.3* Zoning Lantai Basement	85
GAMBAR 34. Gambar 4.3.1.4* Grouping Lantai 1	86
GAMBAR 35. Gambar 4.3.1.4* Grouping Lantai 2	87
GAMBAR 36. Gambar 4.3.2.1* Warna dan material lantai	88
GAMBAR 37. Gambar 4.3.2.2* Warna dan material lantai	88
GAMBAR 38. Gambar 4.3.2.3* Warna dan material lantai	89
GAMBAR 39. Gambar 4.3.3.1* Potongan Khusus	89
GAMBAR 40. Gambar 4.3.3.2* Potongan Khusus	91
GAMBAR 41. Gambar 4.3.3.3* Potongan Khusus	91
GAMBAR 42. Gambar 4.3.4.1* Pola Lantai	92
GAMBAR 43. Gambar 4.3.4.2* Pola Lantai	93
GAMBAR 44. Gambar 4.3.4.3* Pola Lantai	93
GAMBAR 45. Gambar 4.3.5.1* Pola plafon	94
GAMBAR 46. Gambar 4.3.5.2* Pola plafon	95

GAMBAR 47. Gambar 4.3.5.3* Pola plafon	95
GAMBAR 48. Gambar 4.3.6.1* Furniture meja resepsionis	96
GAMBAR 49. Gambar 4.3.6.2* Furniture mini diorama	97
GAMBAR 50. Gambar 4.3.6.3* Furniture display wine	98
GAMBAR 51. Gambar 4.3.7.1* Detail dinding resepsionis	98
GAMBAR 52. Gambar 4.3.7.2* Detail dinding resepsionis	99
GAMBAR 53. Gambar 4.3.7.3* Detail dinding akustik	99