

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PERANGKO**

**TAMANAN MINI INDONESIA INDAH JAKARTA**

DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN

MENYELESAIKAN PENDIDIKAN SARJANA S-1

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR



**Disusun Oleh :**

**ZEIN REGINA LEONY**

**615170058**

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**SEMESTER GANJIL 2021/2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Zein Regina Leony

NIM : 615170058

Program Studi : Desain Interior

Tempat/Tgl Lahir : Jakarta, 12 Agustus 1998

Alamat :Jl. Kedondong Gg. Abdul Jabar No.5a RT 04 RW 04 KOTA  
JAKARTA SELATAN – JAGAKARSA, DKI JAKARTA, ID 12620

Dengan ini menyatakan, bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul :

### **PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PERANGKO TAMANAN MINI INDONESIA INDAH JAKARTA**

Adalah benar disusun/dibuat oleh saya sendiri dan jika di kemudian hari diketahui berdasarkan bukti-bukti yang kuat ternyata Laporan Tugas Akhir tersebut dibuatkan oleh orang lain atau diketahui bahwa Laporan Tugas Akhir tersebut merupakan plagiat/mencontek/menjiplak hasil karya orang lain, maka dengan ini saya siap menerima segala yang ditimbulkan berupa pembatalan/pencabutan Gelar Akademik dan siap mengulang kembali proses pelaksanaan Tugas Akhir dari awal. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Januari 2022

Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is yellow and red, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'REPUBLIK INDONESIA', and 'METRAI TEMBEL'. The signature is written in a cursive style across the stamp.

Zein Regina Leony

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS TARUMANAGARA**

**JAKARTA**

**TANDA PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR**

NAMA : Zein Regina Leony

NIM : 615170058

PROGRAM STUDI : Desain Interior

**JUDUL LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PERANGKO TAMANAN MINI  
INDONESIA INDAH JAKARTA**

Telah diuji pada sidang Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2022 dan dinyatakan lulus,  
dengan majelis penguji terdiri atas :

1. Ketua : Fabianus Koesoemadinata, S.Sn., M.Sn.
2. Anggota : Noeratri Andanwertti, S.Sn., M.Sn.

Adi Ismanto S.Sn., M.T.

M. Taufiq S.T., M.T.

Jakarta, 13 Januari 2022

Pembimbing 1

  
(Adi Ismanto, S.Sn., M.T.)

Pembimbing 2

  
(M. Taufiq, S.T., M.T.)

## KATA PENGANTAR

Puji Tuhan, segala puji hanya bagi Tuhan YME yang telah melimpahkan berkahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan propoasal tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Museum Prangko Taman Mini Indonesia Indah” dengan baik dan lancar. Penyusunan tugas akhir ini merupakan syarat menyelesaikan studi Jurusan Interior pada Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas Tarumanagara.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis membuka diri terhadap segala saran dan kritik yang membangun. Besar harapan penulis semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zein Regina Leony', with a horizontal line underneath the name.

Zein Regina Leony

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji hanya bagi Tuhan YME yang telah melimpahkan berkahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Interior Museum Perangko Taman Mini Indonesia Indah” dengan baik dan lancar. Penyusunan tugas akhir ini merupakan syarat menyelesaikan studi Jurusan Interior pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.

Dalam pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir ini penulis banyak mengalami hambatan dan kesulitan. Berkat bantuan, dorongan, masukan, dan bimbingan dari berbagai pihak, maka segala hambatan yang ada dapat diatasi. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Ir. Agustinus Purna Irawan, selaku Rektor Universitas Tarumanagara.
2. Kurnia Setiawan, S.Sn, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.
3. Maitri Widya Mutiara, S.Ds., M.M., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Tarumanagara.
4. Adi Ismanto S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan juga motivasi dalam bimbingan kepada penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
5. Muhammad Taufiq S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan juga motivasi dalam bimbingan kepada penulis dalam menyusun tugas akhir ini.
6. Kepada keluarga, sahabat dan teman – teman seperjuangan dan Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

Jakarta, 13 Januari 2022



## ABSTRAK

Museum adalah bangunan atau gedung yang digunakan sebagai wadah penyimpanan benda-benda bersejarah atau memiliki nilai sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan. Karena fungsi yang formal tersebut menjadikan suasana dan isi museum terasa membosankan bagi generasi muda. Karena menurunnya minat generasi muda untuk mengunjungi museum, benda – benda bersejarah nan unik seperti perangko sangatlah asing bagi kehidupan generasi muda. Untuk menarik minat generasi muda sekaligus untuk membawa Trend mengunjungi museum sebagai salah satu lifestyle generasi muda, perlunya di lakukan design ulang untuk interior dan berbagai fasilitas dalam museum lainnya, yang tentunya cocok dengan gaya hidup dan keinginan para generasi muda. Dengan menerapkan konsep tematik ruang, membuat materi benda pameran lebih menyatu dengan elemen – elemen interior ruang yang tentunya mengubah stigma mengunjungi museum dengan gaya yang kuno dan membosankan menjadi sesuatu yang baru. Tidak lupa dengan tujuan dan fungsi museum yang utama adalah mengedukasi pengunjung dengan menarik dan modern. Dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, museum perangko dapat menarik kembali perhatian generasi muda jika di design ulang dan juga memberi beberapa tambahan berbagai fasilitas lainnya di dalam museum perangko. Dan di harapkan Trend memperbaharui wajah museum menjadi inspirasi bagi museum – museum lainnya di Indonesia.

**Kata kunci :** *desain interior, generasi muda, museum, perangko, Jakarta*

## ABSTRACT

A museum is a building or building that is used as a place to store historical objects or have historical, artistic, and scientific values. Because the formal function makes the atmosphere and contents of the museum boring for the younger generation. Due to the declining interest of the younger generation to visit museums, unique historical objects such as stamps are very foreign to the lives of the younger generation. To attract the interest of the younger generation as well as to bring the trend of visiting museums as one of the lifestyles of the younger generation, it is necessary to redesign the interior and various other museum facilities, which of course match the lifestyle and desires of the younger generation. By applying the thematic concept of space, the material for display is more integrated with the elements of the interior of the room, which of course changes the stigma of visiting a museum in an old-fashioned and boring style into something new. Do not forget that the main purpose and function of the museum is to educate visitors in an interesting and modern way. By following the times and technology, the stamp museum can attract the attention of the younger generation if it is redesigned and also provides some additional facilities in the stamp museum. And it is hoped that the trend of renewing the face of the museum will be an inspiration for other museums in Indonesia.

**Keywords:** *interior design, young generation, museum, stamps, Jakarta*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
UCAPAN TERIMA KASIH.....	V
ABSTRAK.....	VI
ABSTRACT.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XV
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Ruang Lingkup Perancangan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II. DASAR PEMIKIRAN</b>	
2.1 Tinjauan Umum	
2.1.1. Pengertian Museum .....	6
2.1.2. Sejarah dan Perkembangan Museum .....	7
2.1.3. Jenis – jenis Museum	
A. Museum di Indonesia.....	9
B. Museum Secara Global.....	10



C. Museum Berdasarkan Ilmu Pengetahuan.....	11
D. Museum Berdasarkan Penyelenggara.....	11
E. Museum Berdasarkan Tingkat Kedudukan.....	11
2.1.4. Fungsi, Tugas dan tujuan Museum	
A. Fungsi Museum.....	12
B. Tugas Museum.....	14
C. Tujuan Museum.....	14
2.1.5 Pengunjung Museum.....	15
2.1.6 Struktur Organisasi Museum.....	16
2.1.7 Persyaratan Sebuah Museum	
A. Persyaratan Lokasi.....	18
B. Persyaratan bangunan.....	18
C. Persyaratan Koleksi.....	19
D. Persyaratan Peralatan Museum .....	21
E. Persyaratan Organisasi dan Ketenagakerjaan.....	21
F. Persyaratan Sumber Dana.....	23
2.1.8 Penyajian dan Penyimpanan Koleksi Museum.....	24
2.1.9 Kebijakan dan Perencanaan.....	27
2.2 Tinjauan Khusus	
2.2.1 Sejarah Perangko.....	28
2.2.2 Jenis Perangko.....	30
2.2.3 Museum Perangko.....	31
2.2.4 Karakteristik.....	36
2.2.5 Visi dan Misi.....	36
<b>BAB III METODE DESAIN .....</b>	<b>37</b>
<b>BAB IV ANALISIS DATA</b>	

4.1 Analisis Citra/Image (visual/non visual)	
4.1 1. Analisis Museum.....	50
4.1 2. Analisis Perangko.....	51
4.1 3. Analisis Perancangan Interior Museum Perangko.....	52
4.2 Analisis Potensi Lingkungan/ Tapak.....	55
4.3 Analisis Bangunan	
4.3.1 Analisa Pencahayaan.....	57
4.3.2 Analisa Penghawaan.....	58
4.3.3 Analisa Akustik.....	58
4.3.4 Analisa Keamanan.....	58
4.4 Analisis Penggunaan	
4.4.1 Kelompok Umur .....	59
4.4.2 Jenis Kelamin .....	59
4.4.3 Jenis pekerjaan.....	60
4.5 Analisis Fungsi, Aktifitas dan Fasilitas, Besaran dan Persyaratan Ruang.....	61
4.6 Analisis Organisasi Ruang dan Sirkulasi Ruang	
4.6.1 Analisa Diagramatriks.....	62
4.6.2 Analisa Diagram Bubble.....	63

## BAB V KONSEP

5.1 Konsep Progamatik	
5.1.1 Konsep Citra.....	64
5.1.2 Konsep Gaya.....	66
5.1.3 Konsep Umum Perancangan ( Konsep Tema ).....	66
5.2 Konsep Desain	
5.2.1 Konsep Furniture.....	67
5.2.2 Konsep Bentuk Elemen Ruang.....	69
5.2.3 Konsep Material Dan Warna.....	69

5.2.4 Konsep Keamanan / Keselamatan / Kesehatan.....	72
5.2.5 Konsep System Komunikasi / Signage – Information – Graphic Design / Wayfindings.....	74
<b>BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN</b>	
6.1 IMPLEMENTASI DESAIN RUANG PAMERAN.....	75
6.2 IMPLEMENTASI DEDAIN RUANG PERPUSTAKAAN.....	78
<b>BAB VII ESTIMASI BIAYA PELAKSANAAN</b>	
7.1. ESTIMASI BIAYA PELAKSANA RUANG PAMERAN.....	82
7.2 ESTIMASI BIAYA PELAKSANAAN RUANG PERPUSTAKAAN.....	83
<b>BAB VIII KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
8.1 KESIMPULAN.....	84
8.2 SARAN.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 (Tampak Depan Museum Perangko TMII).....	34
Gambar 2.2 (Kolase Foto Pendopo Museum Perangko TMII).....	34
Gambar 2.3 (Kolase Foto Interior Museum Perangko TMII).....	35
Gambar 2.4 (Kolase Foto Interior Ruang Pameran Museum Perangko TMII).....	38
Gambar 4.1 (Kolase Foto Tampak Depan Museum Perangko).....	57
Gambar 4.2 (Kolase Foto Interior Museum Perangko).....	58
Gambar 4.3 (Kolase Foto Ilustrasi Ruang Tematik Flora Fauna).....	60
Gambar 4.4 (Kolase Foto Ilustrasi Standing Information).....	61
Gambar 4.5 (Kolase Foto Ilustrasi Visual “Ruang Menulis”).....	62
Gambar 4.6 (Kawasan Gelora Bung Karno Menurut Peraturan Daerah 1/2014 Tentang Rencana Detil Tata Ruang Dan Peraturan Zonasi).....	63
Gambar 4.7 (Perubahan Yang Terjadi Pada Kawasan Gelora Bung Karno Menurut Peraturan Gubernur 162/2017.....	63
Gambar 5.1 (Mind Map).....	72
Gambar 5.2 (Penggambaran Konsep Citra Modern).....	72
Gambar 5.3 (Penggambaran Konsep Citra Semi Classic).....	73
Gambar 5.4 (Penggambaran Konsep Citra Instaready).....	73
Gambar 5.5 (Penggambaran Konsep Gaya Semi Classic Modern).....	74
Gambar 5.6 (Penggambaran Konsep Tema World In Between /Dunia Di Antara...)	74
Gambar 5.7 (Konsep Furniture Custom).....	75
Gambar 5.8 (Konsep Furniture Ruang Pameran).....	75
Gambar 5.9 (Konsep Furniture Ruang Perpustakaan).....	76
Gambar 5.10 (Konsep Bentuk Elemen Ruang).....	77
Gambar 5.11 (Konsep Material Ruang Pameran).....	77
Gambar 5.12 (Konsep Warna Ruang Pameran).....	78
Gambar 5.13 (Konsep Material Ruang Perpustakaan).....	79
Gambar 5.14 (Konsep Warna Ruang Perpustakaan).....	79
Gambar 5.14 Sprinkler.....	80
Gambar 5.15 Smoke Detector.....	80
Gambar 5.16 Fire Alarm.....	81
Gambar 5.17 Hydrant.....	81
Gambar 5.18 A.P.A.R.....	81

Gambar 5.19 C.C.T.V.....	81
Gambar 5.20 (Konsep System Komunikasi / Signage – Information – Graphic Design / Wayfindings).....	82
Gambar 5.21 (Konsep System Komunikasi / Signage – Information – Graphic Design / Wayfindings).....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Kelompok Pengunjung Museum.....	16
Tabel 4.1 Tabel S.W.O.T.....	65
Tabel 4. 2 Tabel Kelompok Pengunjung Museum.....	66
Tabel 4.3 Analisis Fungsi, Aktifitas Dan Fasilitas, Besaran Dan Persyaratan Ruang.....	70
Tabel 4.4 Diagram Matriks.....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Lembar Asistensi.....	88
------------------------------------	----