

BAB III

KONSEP PERENCANAAN INTERIOR MUSEUM KREATIF ANIMASI INDONESIA DI BANDUNG

III.1 Data Dan Karakteristik User

III.1.1 Deskripsi Proyek

Proyek ini merupakan perencanaan dan perancangan interior pada sebuah museum untuk Tugas Akhir Jurusan Desain Interior. Judul pada proyek ini adalah “Museum Kreatif Animasi Indonesia di Bandung” yang bersifat fiktif. Proyek ini bertujuan untuk ikut dalam mengenal, memajukan dan mengembangkan industri kreatif pada bidang animasi di Indonesia.

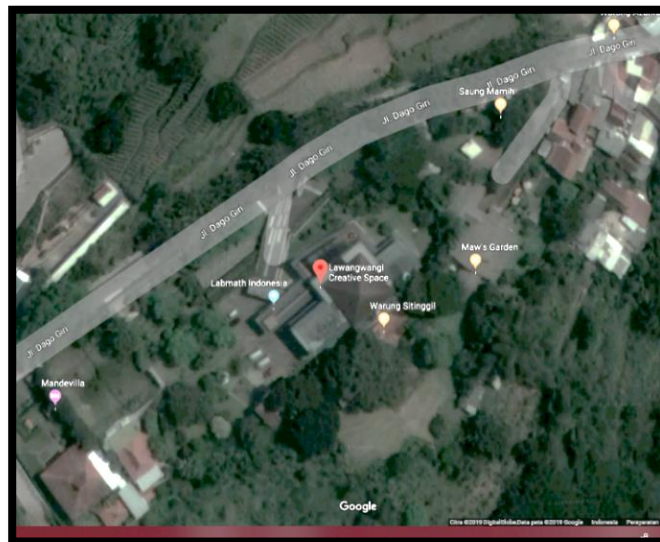
Museum ini menjadi sarana publik untuk edukasi, informasi, konservasi dan rekreasi yang terletak di Bandung. Juga untuk menambah budaya dan pariwisata.

III.1.2 Lokasi Dan Site Plan

Perancangan Interior Museum Kreatif Animasi Indonesia Di Bandung ini akan menggunakan Denah Lawangwangi Creative Space.

a. Lokasi : Jl. Dago Giri No.99A-101,
Mekarwangi Bandung Barat, Jawa Barat. Berada pada
Bandung utara dari bandung kota.

b. Site Plan



Gambar III.1 Site Plan Lawangwangi Creative Space.

sumber : www.google.com [diakses pada 10 april 2019]

c. Luas Lahan : 6000 m²
d. Luas Bangunan : 2000 m²
e. Tingkat Bangunan : 2 Lantai
f. Fungsi Bangunan : Museum Kreatif Animasi
Indonesia Di Bandung
g. Status : Fiktif

III.1.3 Karakteristik Pengguna

Data dan karakteristik pengguna museum terbagi menjadi dua kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Pengurus Museum

Pengurus museum terbagi menjadi dua, yaitu pengurus yang berada di *area front office* :

- a. Pegawai resepsionis
- b. Pegawai informasi
- c. *Tour guide*/ pemandu wisata dalam kunjungan.

Pengurus yang berada di *Area Back office* :

- a. Pegawai administrasi
- b. Pengelola koleksi
- c. Tenaga konservasi
- d. Tenaga preparasi

2. Pengunjung Museum

Pengunjung museum dikelompokkan berdasarkan beberapa aspek yang berbeda, sebagai berikut :

- a. Berdasarkan Usia
 - Anak-anak (5-12 tahun)
 - Remaja (12-19 tahun)
 - Dewasa (>19 tahun)
- b. Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan
 - SLTP / SMP
 - SMA / SMK
 - Perguruan Tinggi

- Umum

c. Berdasarkan Jumlah

- Rombongan
- Kelompok
- Perorangan

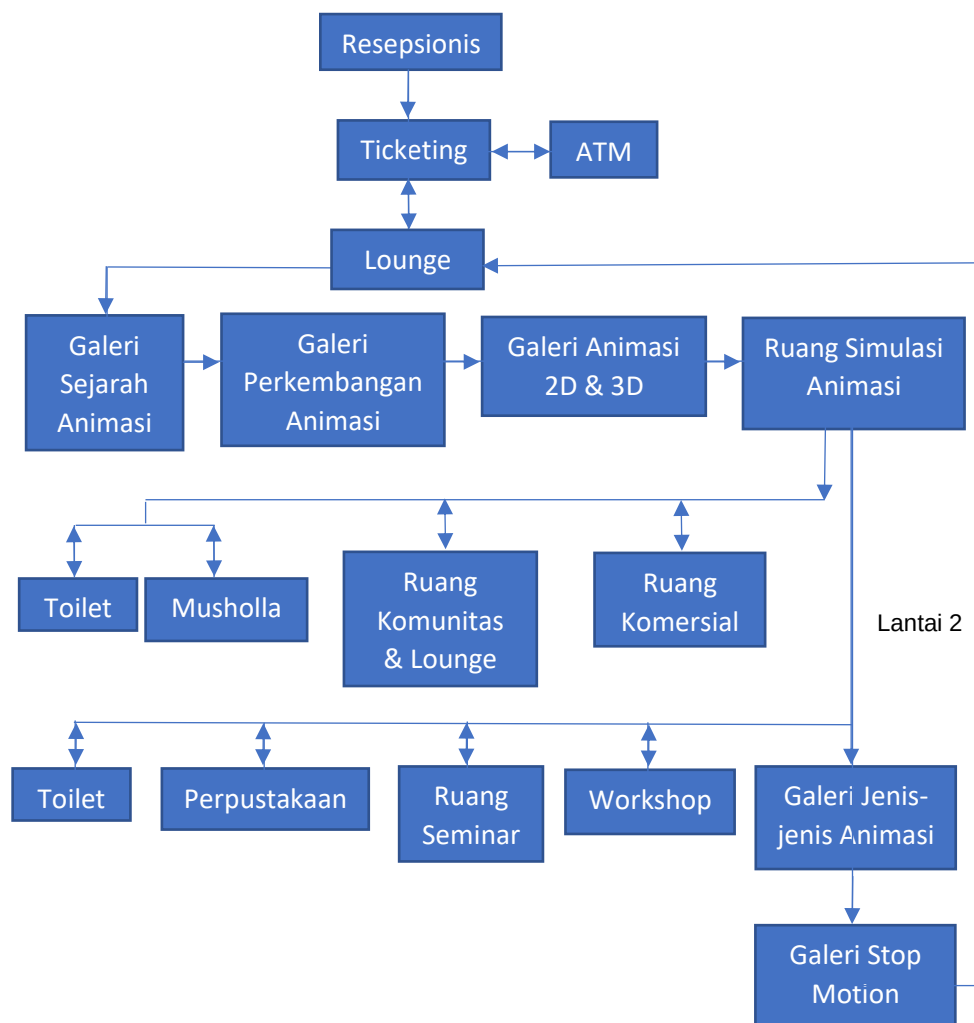
d. Berdasarkan Tujuan

- Rekreasi
- Pendidikan
- Rapat Komunitas
- Membuka Forum antar komunitas atau pecinta animasi

III.4 Alur Sirkulasi

1. Alur Sirkulasi Pengunjung :

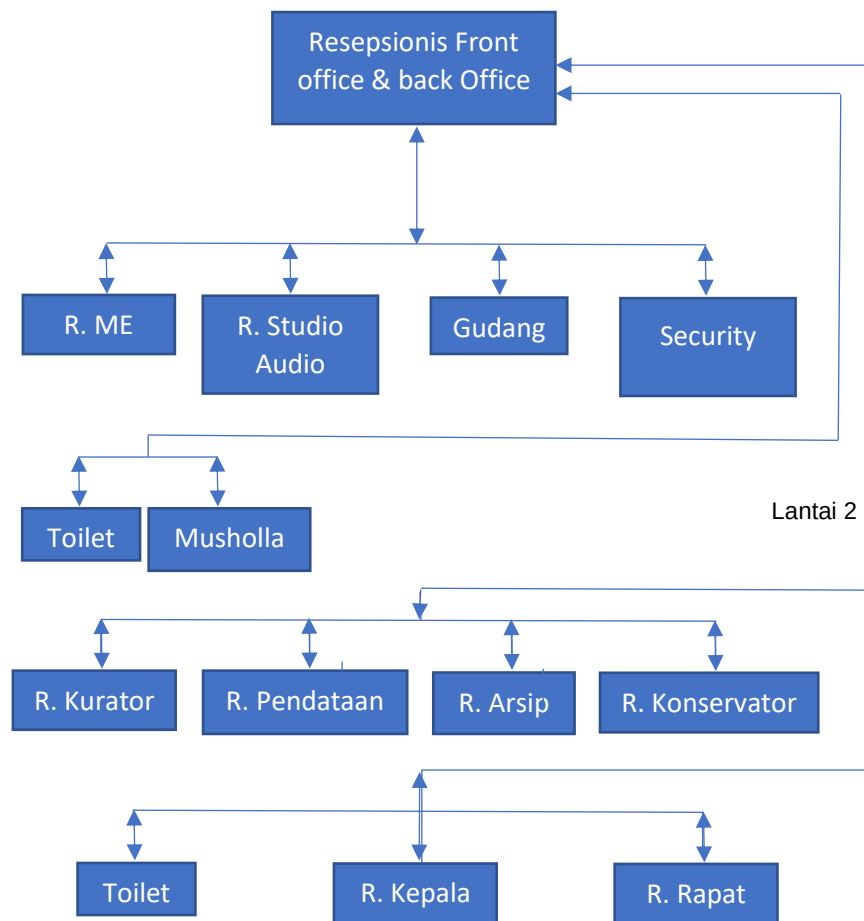
Alur sirkulasi pada sebuah museum merupakan suatu yang penting untuk mengatur atau mengarahkan agar apa yang ada di museum dapat terealisasi dengan baik.



Gambar III.4 Alur Sirkulasi Pengunjung

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

2. Alur Sirkulasi Staf :

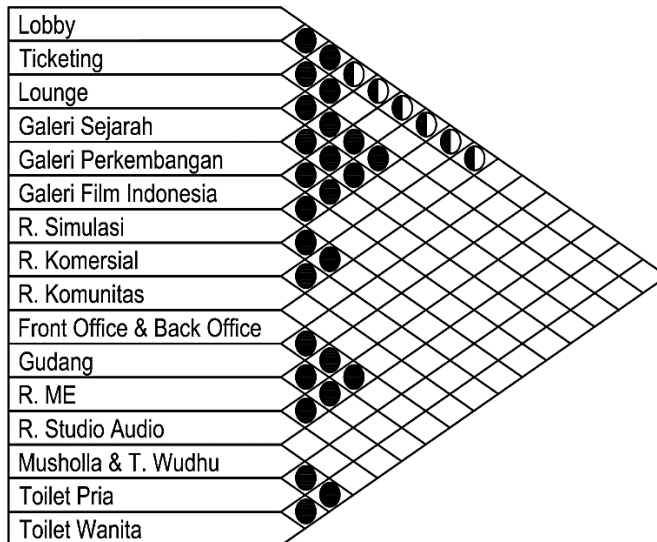


Gambar III.5 Alur Sirkulasi Staf

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

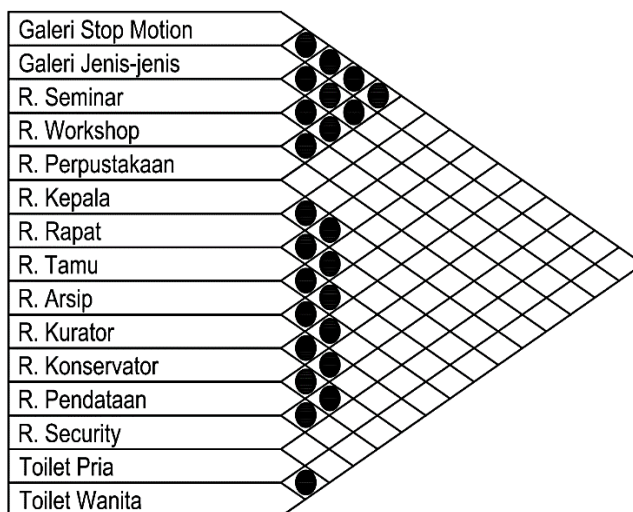
III.5 Program Kedekatan Antar Ruang

LANTAI 1



KETERANGAN	
Dekat	
Sedang	
Jauh	

LANTAI 2



KETERANGAN	
Dekat	
Sedang	
Jauh	

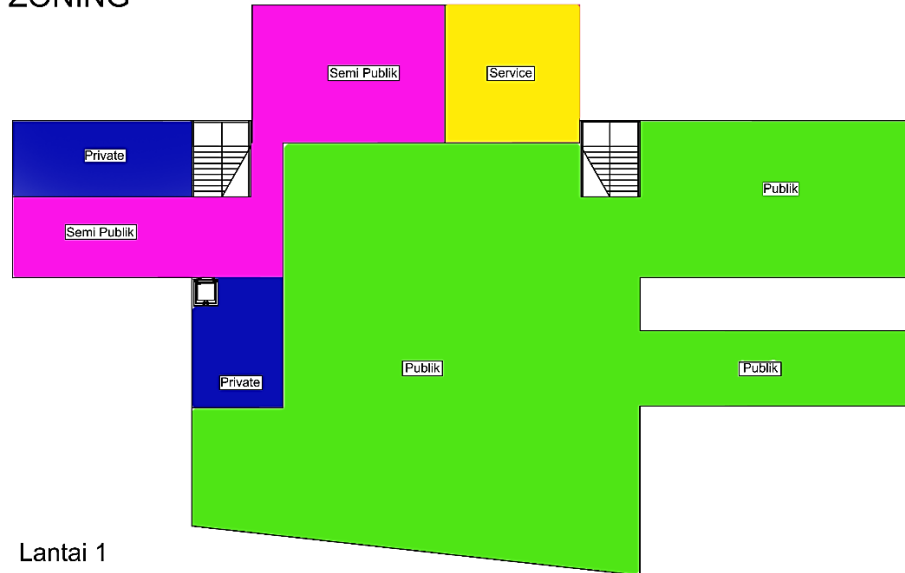
Gambar III.6 Program Kedekatan Antar Ruang Museum Kreatif Animasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.6 Zoning – Blocking

III.6.1 Zoning

ZONING

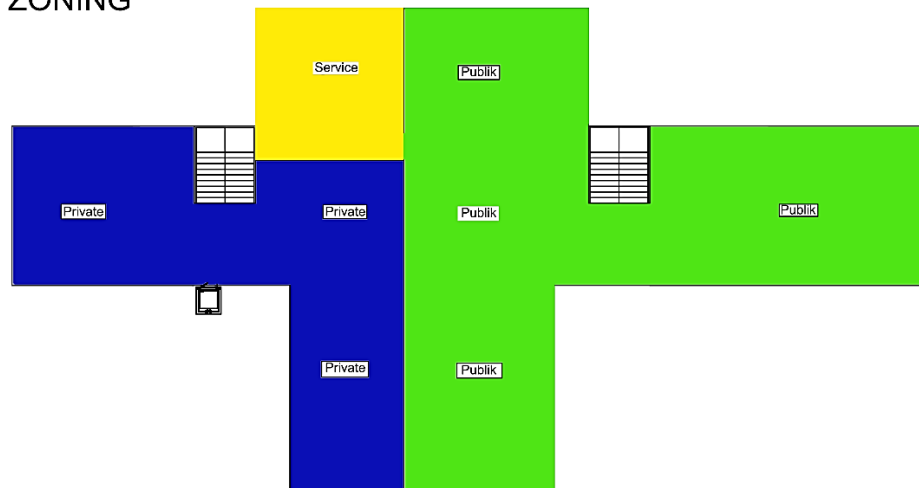


Lantai 1

Gambar III.7 Zoning Lantai Dasar

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

ZONING



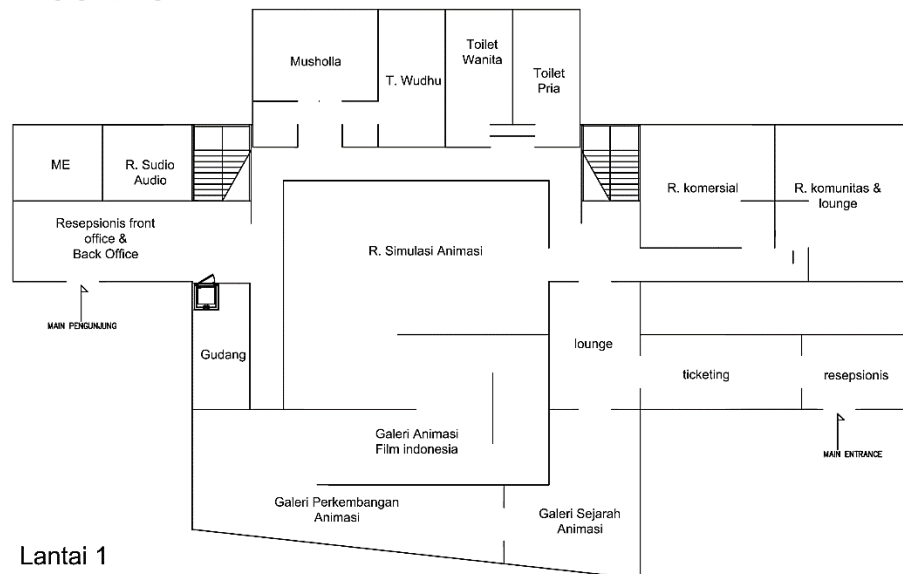
Lantai 2

Gambar III.8 Zoning Lantai 2

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.6.2 Blocking

BLOCKING

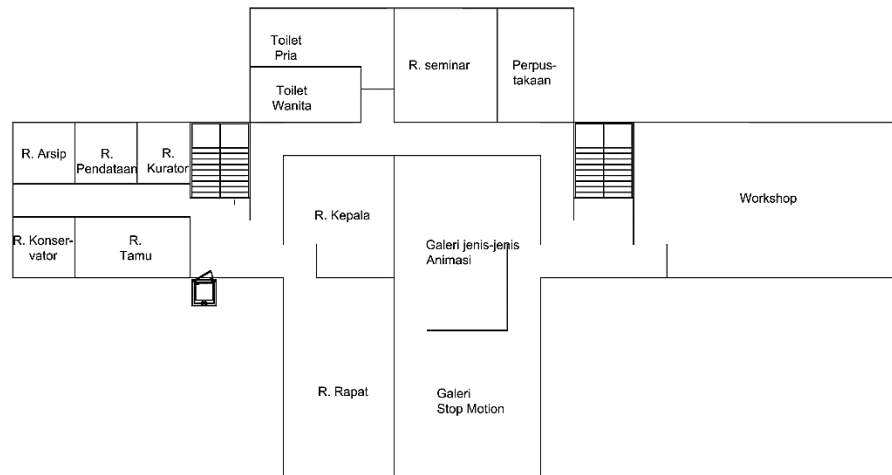


Lantai 1

Gambar III.9 Blocking Lantai Dasar

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

BLOCKING



Lantai 2

Gambar III.10 Blocking Lantai 2

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

III.7 Studi Image Terkait Ide/ Gagasan Awal Perancangan



Gambar III.11 An artist's brilliant visualization of Adobe's offices.

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/370139663118775138/> [17 April 2019]

Pada **gambar III.40** ide yang akan diterapkan yaitu sebuah gubahan pada dinding yang menyerupai *zoetrope*.



Gambar III.12 Poster display

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/228135537360788915/> [17 April 2019]

Pada **gambar III.41** ide yang akan diterapkan yaitu penerapan sebuah bentuk *pendisplayan* pada sebuah poster/ foto.



Gambar III.13 Olympic Torch Collection at the Atlanta History Center

Sumber : http://www.wanderlustatlanta.com/2012/07/centennial-olympic-games-museum_24.html [17 April 2019]

Pada **gambar III.42** ide yang akan diterapkan yaitu menyusun perubahan sebuah objek gambar animasi *frame to frame* dengan cara *pendisplayan* teknologi.