

BAB V

PEMBAHASAN DAN KONSEP

5.1 Konsep Filosofis

Living museum menjadi sangat penting karena mampu menghadirkan kehidupan para penenun secara nyata, sehingga budaya tenun tidak hanya dipamerkan sebagai artefak, tetapi dipraktikkan dan dihayati langsung oleh pengunjung. Melalui pendekatan *Community-Centered Design*, museum ini menempatkan komunitas penenun sebagai pusat aktivitas, sehingga nilai, tradisi, dan kearifan lokal tetap hidup dan terus diwariskan. Kehadiran living museum juga menjadi solusi atas permasalahan pemasaran, karena tour budaya yang dihadirkan mampu menarik wisatawan dan membuka pasar baru berbasis pengalaman. Hal ini dirancang dengan menggunakan pendekatan *Community-Centered Design*, yaitu pendekatan yang menempatkan komunitas sebagai pusat dari proses perancangan. Melalui pendekatan ini, kehidupan para penenun mulai dari nilai budaya hingga tradisi yang diwariskan menjadi landasan utama dalam membentuk ruang, alur pengalaman, dan program museum.

LIVING MUSEUM TENUN IKAT NGADA, NTT



Gambar 117. Konsep Living Museum Tenun Ikat

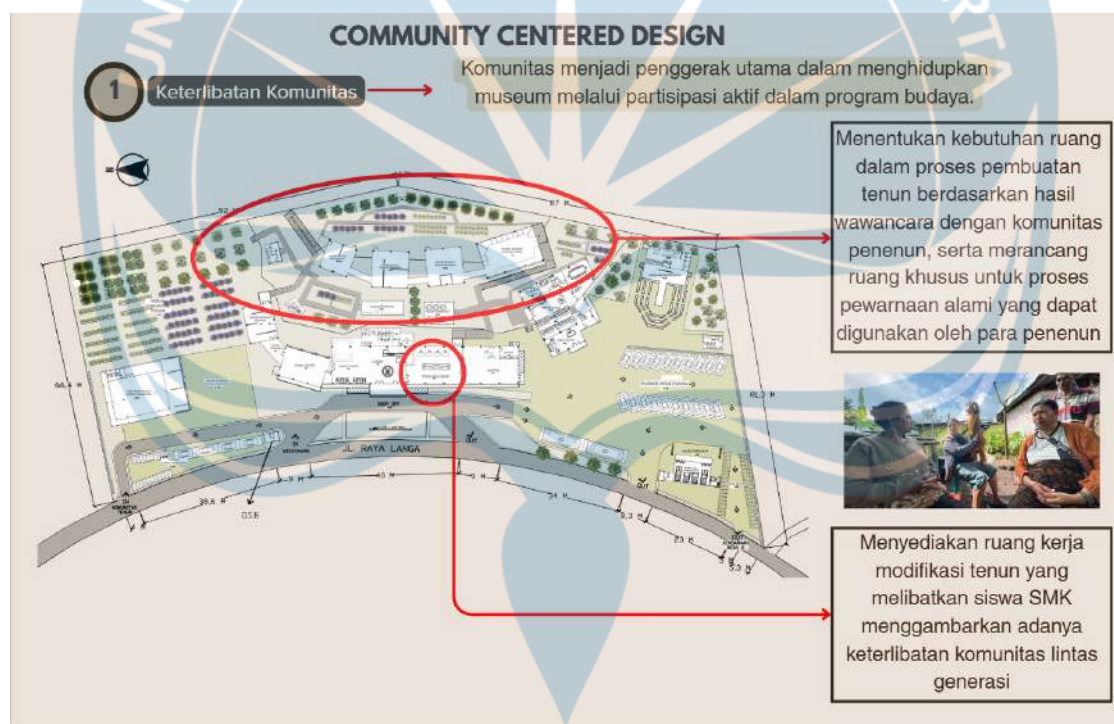
5.2.1 Pendekatan Community Centered Design

Community-Centered Design penting dalam mendukung *living museum* karena pendekatan ini memastikan bahwa museum tidak hanya

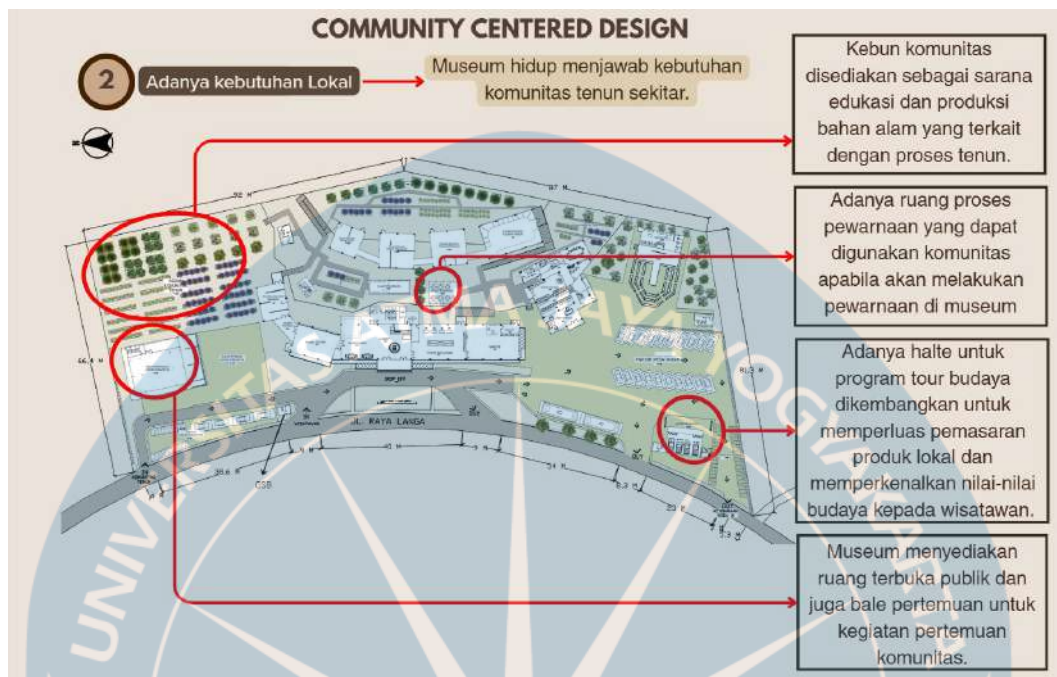
menampilkan budaya, tetapi benar-benar dihidupkan oleh komunitas pemilik budaya. Dengan menempatkan penenun sebagai pusat perencanaan, ruang yang tercipta bukan sekadar area pameran, melainkan ruang yang relevan dengan kebutuhan, aktivitas, dan ritme kehidupan mereka. Pendekatan ini memungkinkan tradisi diwariskan secara otentik, menjaga keaslian praktik budaya, serta memberi ruang bagi komunitas untuk tetap memproduksi, berinteraksi, dan berperan aktif dalam mengatur narasi museum. Dengan demikian, *Community-Centered Design* tidak hanya memperkuat fungsi museum sebagai ruang edukasi, tetapi juga memastikan bahwa *living* museum benar-benar menjadi ruang hidup yang berkelanjutan secara sosial, budaya, dan ekonomi bagi para penenun.

No	Teori Community Centered Design	Implementasi
1	Keterlibatan Komunitas: Masyarakat dilibatkan aktif mulai dari identifikasi masalah hingga pengambilan keputusan desain.	Terdapat area produksi tenun modifikasi berada di massa depan sehingga penenun lokal merasa ruang tersebut “milik mereka” dan mudah diakses komunitas.
2	Kebutuhan Lokal: Desain berorientasi pada kebutuhan, aktivitas, dan nilai komunitas, bukan hanya pengunjung.	Menyediakan Ruang Produksi Tenun Utama yang dapat digunakan penenun lokal untuk bekerja setiap hari,. Selain itu, museum juga menyelenggarakan Program Tour Budaya ke kampung-kampung penenun di sekitar kawasan yang memiliki keterbatasan akses pemasaran, sehingga pengunjung dapat melihat pusat produksi tenun lain dan membeli produk langsung dari perajin.
3	<i>Asset-Based Community</i> : Desain yang berbasis aset meningkatkan keberlanjutan karena memanfaatkan kemampuan dan sumber daya lokal.	Edukasi di dalam museum tidak membawa konten dari luar tetapi memanfaatkan potensi yang ada. Selain itu museum menyediakan ruang produksi tenun yang dapat digunakan penenun lokal bersama siswa SMK, sehingga terjadi proses belajar lintas generasi yang menjaga keberlangsungan tradisi.

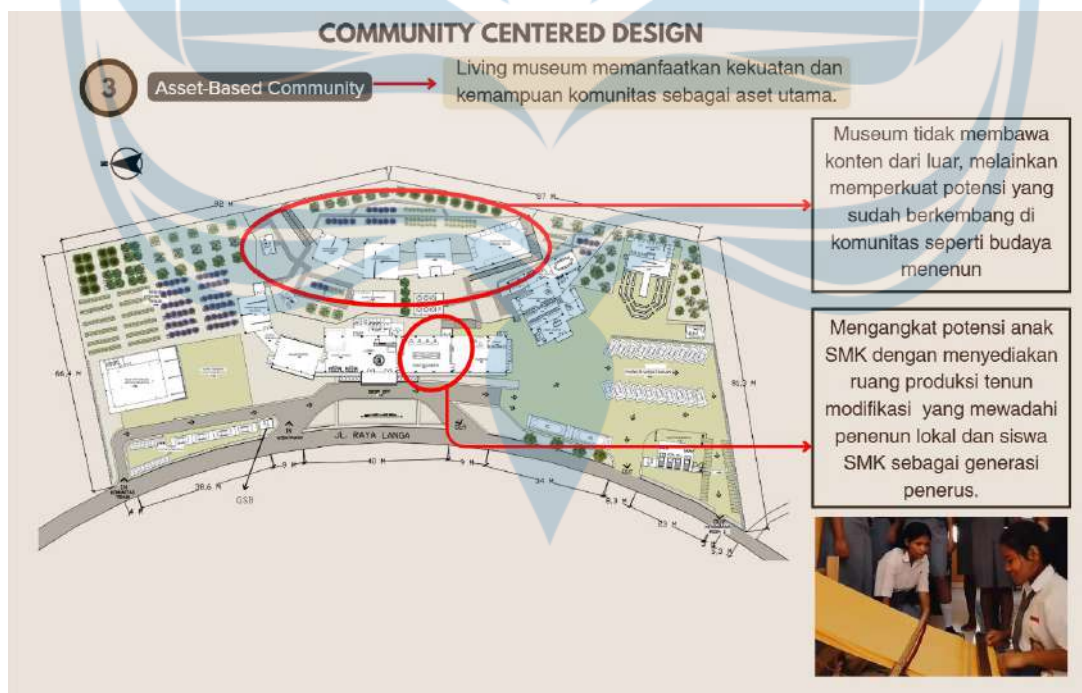
4	Cultural Landscape Theory: Pengunjung dapat merasakan “ruang hidup budaya”, melalui material dan bentuk bangunan yang mengadaptasi bangunan sekitar.	Desain museum memanfaatkan kebun pewarna alami. sebagai bagian dari alur kunjungan sehingga pengunjung dapat memahami proses tenun mulai dari bahan mentah, serta massa bangunan ruang edukasi dan materialnya mengikuti karakter arsitektur lokal
5	Ruang terbuka publik: Menyediakan ruang terbuka untuk berbagai aktivitas komunitas dan interaksi sosial.	Menyediakan ruang terbuka publik untuk even-even museum tertentu dan menyediakan ruang terbuka untuk perkumpulan komunitas tenun, ruang ini menjadi tempat interaksi dan pembelajaran yang mendukung kebutuhan sosial masyarakat..



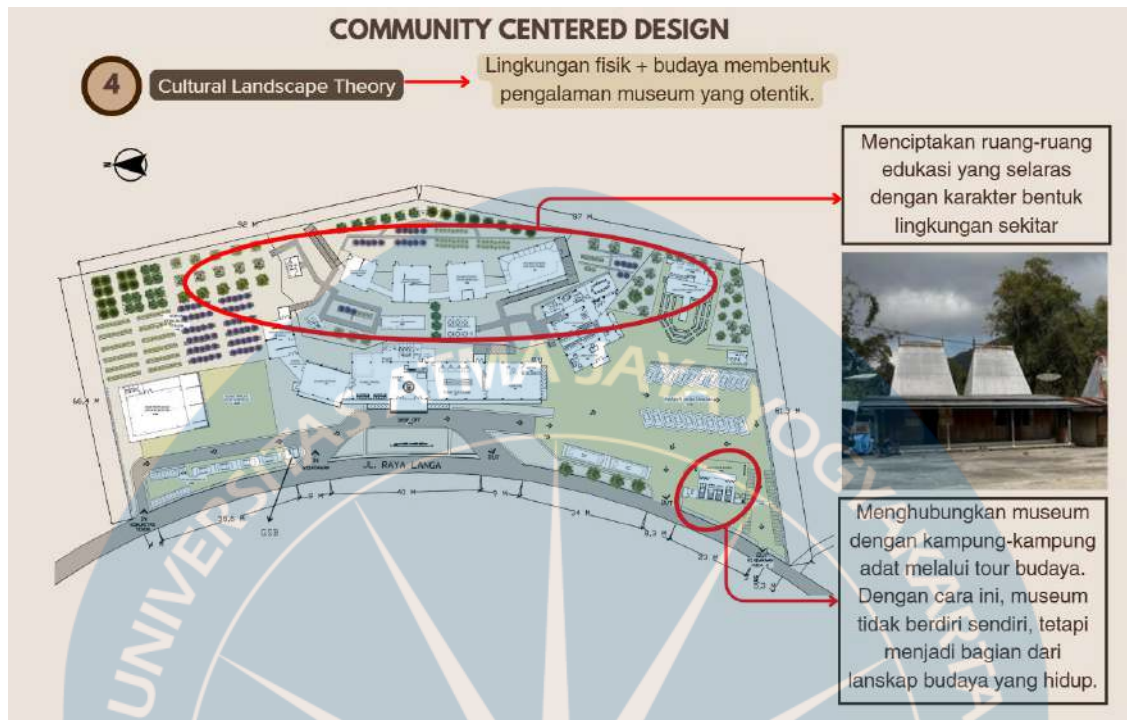
Gambar 118. Implementasi Konsep Penerapan Community Centered Design 1



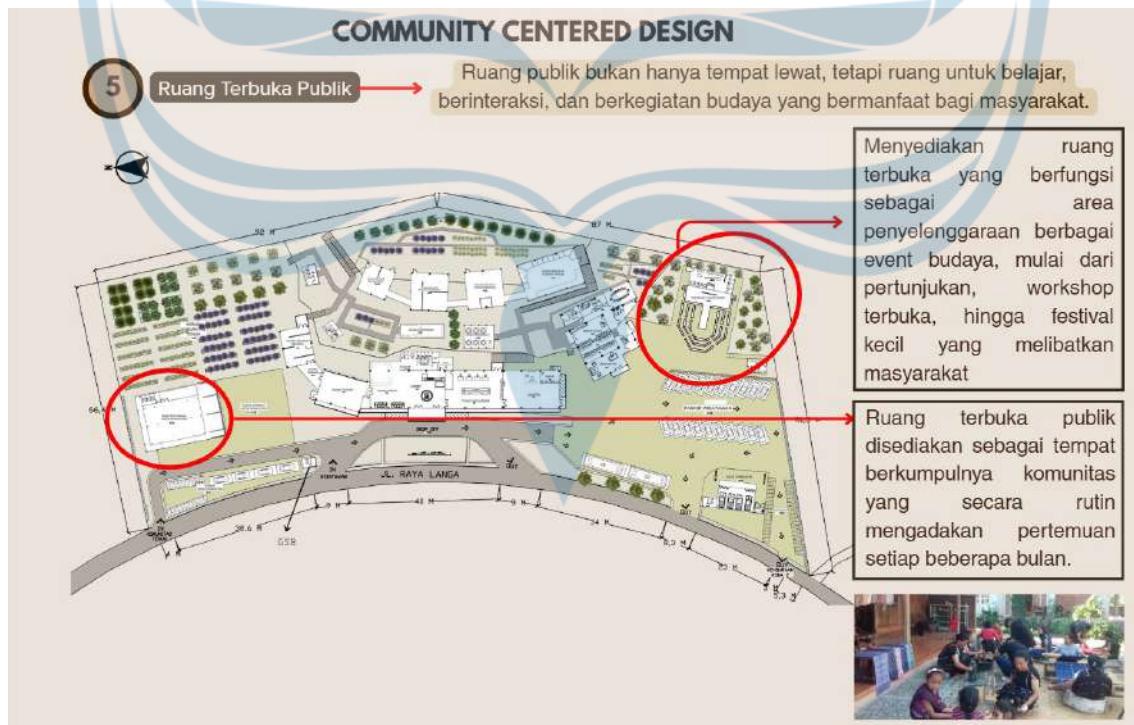
Gambar 119. Implementasi Konsep Penerapan Community Centered Design 2



Gambar 120. Implementasi Konsep Penerapan Community Centered Design 3



Gambar 121. Implementasi Konsep Penerapan Community Centered Design 4



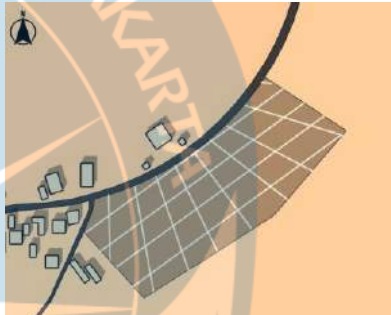
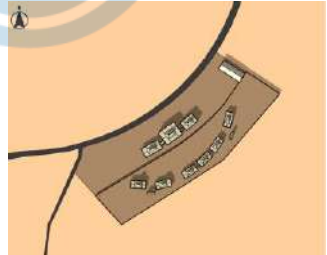
Gambar 122. Implementasi Konsep Community Centered Design 5

5.2.2 Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Pendekatan kontekstual tidak hanya diterapkan pada arsitekturnya, tetapi juga pada bagaimana desain museum merespons lingkungan sekitar dan hubungan langsung dengan kampung adat penenun. Fasad utama yang dirancang melengkung menjadi bentuk yang mengikuti alur sirkulasi menuju kampung, sehingga museum berfungsi sebagai perantara yang natural antara ruang formal (museum) dan ruang hidup komunitas (kampung). Gestur ini membuat bangunan tidak terasa sebagai batas yang memisahkan, tetapi sebagai undangan visual yang mengarahkan pengunjung memahami bahwa budaya yang ditampilkan di dalam museum adalah bagian dari kehidupan nyata yang berlangsung di sekitar. Dengan merespon konteks tapak dan hubungan sosial-budaya di sekelilingnya, desain museum menjadi lebih menyatu, relevan, dan mampu memperkuat konsep *living* museum sebagai ruang yang hidup, terhubung, dan berakar pada komunitas penenun

Tabel 22. Pendekatan Arsitektur Kontekstual

No	Parameter Konteks	Konteks Tapak	Respon Tapak
1	Kontur	Kontur tapak tidak rata, dan adanya perbedaan elevasi  Gambar 123. Kontur Site	Menggunakan teori <i>cut and fill</i> serta menerapkan <i>split level</i> pada site  Gambar 125. Visualisasi penerapan cut and fill

		 Gambar 124. Visualisasi Rencana Cut and fill	 Gambar 126. Hasil Akhir Cut and fill
2	Orientasi bangunan sekitar	Bangunan-bangunan di lingkungan sekitar umumnya berorientasi mengikuti arah jalan utama, sehingga membentuk pola orientasi yang konsisten secara visual maupun sirkulasi.  Gambar 127. Orientasi Bangunan Sekitar site	Mengarahkan massa bangunan mengikuti orientasi jalan untuk menjaga keselarasan dengan pola lingkungan sekitar.  Gambar 128. Respon Orientasi Bangunan
3	Skala dan proporsi fasad bangunan	Terdapat banyak rumah adat di sekitar tapak, dengan massa bangunan yang cenderung kecil-kecil.  Gambar 129. Skala Massa di Lingkungan Sekitar	Membagi bangunan menjadi beberapa massa kecil agar selaras dengan skala rumah adat dan karakter kawasan.  Gambar 130. Rencana Massa Bangunan
4	Karakter fasad	Kawasan di sekitar tapak terdiri dari perpaduan rumah modern dan rumah adat. Namun, skala kecil dan material alami dari rumah adat masih menjadi karakter dominan di lingkungan tersebut.	Menyesuaikan fasad dengan karakter kawasan campuran, dengan mengambil skala kecil, material alami, dan kesederhanaan bentuk rumah adat di sekitar tapak.

		 Gambar 131. Salah Satu Rumah Adat di kampung Borani	 Kayu Anyaman Bambu Batu kali Bambu Gambar 132. Rencana Penggunaan Material
5	Karakter lingkungan / Landscape sekitar.	Tapak memiliki karakter lanskap agraris yang erat dengan kebun sebagai ruang produktif masyarakat.  Gambar 133. Ilustrasi Landscape di salah satu kampung Adat Ngada	Bangunan edukasi dirancang dikelilingi area kebun sebagai representasi lanskap kampung adat dan ruang transisi antara bangunan dan alam.  Gambar 134. Ilustrasi Penerapan Konsep Landscape sekitar



Gambar 135. Sintesis Pendekatan Arsitektur Kontekstual

5.2 Konsep Rangkaian Kegiatan Edukasi di Museum dan Kampung Adat

5.2.1 Kegiatan Edukasi di Museum

Di dalam museum, pengunjung akan mengikuti rangkaian kegiatan yang disusun secara berurutan untuk membantu mereka memahami proses pembuatan kain tenun sebelum terjun langsung ke kampung adat. Kunjungan dimulai dari Ruang Sejarah, tempat pengunjung mengenal asal-usul, perkembangan, dan makna budaya dari tradisi menenun. Setelah itu mereka masuk ke Ruang Edukasi, di mana pengunjung belajar tentang alat-alat, bahan baku, serta filosofi yang melekat pada kain tenun. Selanjutnya di Ruang Pameran, mereka dapat melihat contoh kain, pola, hingga dokumentasi visual yang memperlihatkan jejak budaya para penenun. Perjalanan berlanjut ke Ruang Produksi Tenun Modifikasi, ruang interaktif yang memungkinkan pengunjung mengamati atau mencoba secara sederhana beberapa tahapan seperti memintal benang, pewarnaan alami, membuat pola, hingga proses menenun dasar. Melalui alur ini, museum bukan hanya memberi informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang

lengkap dan terstruktur sebelum pengunjung melanjutkan tour ke kampung adat untuk melihat proses menenun dalam kehidupan sehari-hari para pengrajin.



Gambar 136. Kegiatan Edukasi di Museum

5.2.2 Kegiatan Edukasi di Kampung Adat

Di kampung adat, pengunjung dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui berbagai kegiatan interaktif. Mereka dapat mengikuti workshop singkat untuk mencoba menenun secara langsung, kemudian melihat aktivitas keseharian para penenun di rumah adat dan berinteraksi dengan mereka untuk memahami proses, cerita, dan tradisi yang mereka jalani. Selain itu, pengunjung juga berkesempatan mencoba pakaian adat khas Ngada, yang menjadi bagian penting dari identitas budaya setempat. Tidak hanya itu, pengalaman semakin lengkap dengan mencicipi makanan dan minuman lokal seperti *moke*, kopi Bajawa, ubi nuabosi, jagung bose, dan lawar, sehingga pengunjung dapat memahami budaya Ngada melalui rasa, aktivitas, dan interaksi langsung dengan masyarakatnya.



Gambar 137. Kegiatan Edukasi di Kampung Adat

5.2.3 Kampung Adat sebagai Bagian dari Living Museum

Pada kawasan perancangan, Kampung Borani dan Kampung Bomari ditetapkan sebagai inti kawasan kampung adat yang menjadi bagian utama dari konsep living museum. Kedua kampung ini memiliki aktivitas menenun yang masih sangat aktif dan banyak masyarakat yang berprofesi penenun di kampung ini.



Gambar 138. Kampung adat yang menjadi bagian dari living museum

5.2.4 *Specialty* UMKM dalam Kampung Adat

Pemetaan Jenis Penjualan di Kampung adat

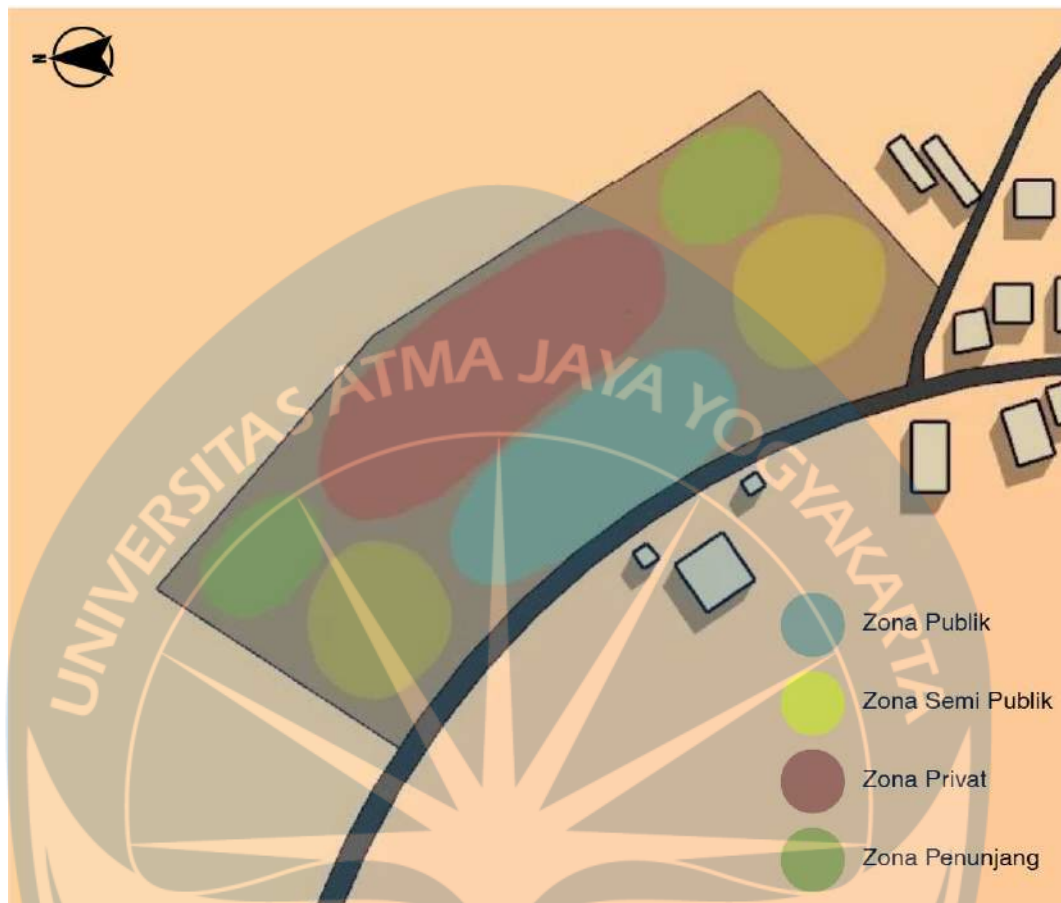


Gambar 139. Jenis Penjualan di kampung Adat

5.3 Penerapan Konsep

5.3.1 Konsep Zonasi

Tapak dibagi ke dalam lima zona untuk mengatur alur aktivitas dan tingkat aksesibilitas. Zona publik ditempatkan di bagian depan hingga tengah tapak agar mudah dijangkau dan menjadi area pertama yang berinteraksi dengan pengunjung. Zona semi-privat seperti area parkir dan kantor pengelola ditempatkan di pojok atau pinggir tapak sehingga tidak menjadi sorotan dan tidak mengganggu pengalaman ruang utama. Di bagian belakang memiliki kebisingan rendah sehingga cocok digunakan untuk ruang privat yang mendukung kegiatan pembelajaran interaktif. Di antara beberapa zona dan di sepanjang tepi tapak juga terdapat zona penyangga yang berisi tanaman pewarna alami. Zona ini berfungsi sebagai batas vegetasi yang membantu meredam kebisingan sekaligus menambah nilai edukasi dan keindahan pada lingkungan.



Gambar 140. Konsep Pembagian Zonasi

5.3.2 Konsep Sirkulasi

5.3.2.1 Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan pada kawasan ini dibagi menjadi dua, yaitu alur untuk wisatawan dan alur untuk karyawan. Kendaraan wisatawan masuk melalui pintu utama, berhenti di area drop off, kemudian menuju area parkir di tengah tapak sebelum keluar melalui jalur satu arah ke jalan utama. Sementara itu, kendaraan karyawan menggunakan jalur terpisah setelah pintu masuk menuju area parkir khusus di bagian utara tapak. Pemisahan jalur ini bertujuan untuk menghindari perpotongan arus kendaraan serta menjaga kelancaran dan keamanan sirkulasi di kawasan.

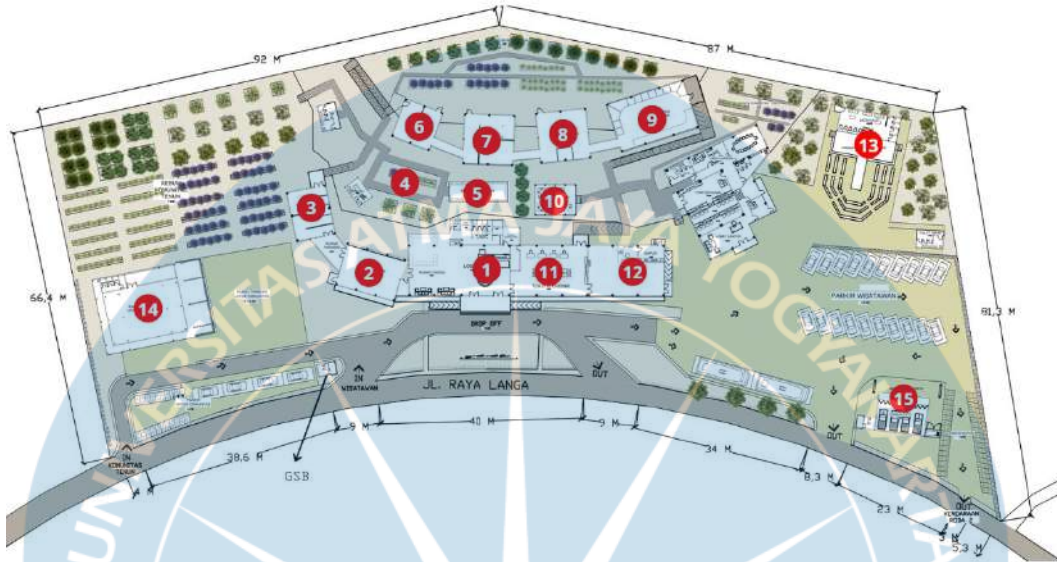


Gambar 141. Alur Kunjungan Kendaraan

5.3.2.1 Sirkulasi Kunjungan

Alur kunjungan pada kawasan ini bersifat linear, di mana pengunjung diarahkan mengikuti jalur utama yang berurutan dari awal hingga akhir tanpa adanya persimpangan yang memutus arus. Meskipun demikian, pengalaman tetap dibuat eksploratif dengan

menghadirkan kantong-kantong aktivitas dan ruang singgah di sepanjang jalur tersebut.



Gambar 142. Alur Kunjungan Wisatawan

5.3.3 Konsep Tatahan Landskap Bangunan

Vegetasi yang direncanakan pada tapak dipilih dari jenis tanaman penghasil pewarna alami. Keberadaan tanaman ini tidak hanya memperkaya kualitas ekologis area, tetapi juga memberikan nilai fungsi tambahan bagi komunitas. Tanaman pewarna alami tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk kegiatan produksi, kerajinan, maupun workshop komunitas sehingga mendukung aktivitas kreatif yang berkembang di sekitar tapak.



Gambar 143. Konsep Tata Letak Vegetasi di Site

5.3.4 Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep interior pada living museum mengutamakan aspek edukatif dan interaktif agar pengunjung dapat merasakan pengalaman budaya yang lebih mendalam dan bermakna. Penataan ruang merujuk pada pola ruang tradisional masyarakat Langa yang sejak dahulu menjadi tempat aktivitas keseharian, termasuk proses menenun. Dengan mempertahankan karakter ruang terbuka dan penggunaan material lokal seperti bambu, kayu, dan anyaman, interior menghadirkan suasana autentik yang mencerminkan nilai-nilai tradisi setempat.



Gambar 144. Gambaran Konsep Interior

Sumber: Pinterest

5.3.5 Konsep Tata Ruang Luar

Konsep tata ruang luar living museum mengutamakan penggunaan material lokal untuk menghadirkan suasana lingkungan budaya Langa secara autentik. Kayu dan bambu diterapkan pada elemen fasad, area transisi, tempat duduk, serta struktur peneduh untuk menghadirkan karakter alami yang selaras dengan rumah adat Sa'o. Batu alam dan tanah padat digunakan sebagai perkerasan agar area luar tetap terasa sederhana dan membumi, seperti halaman kampung tradisional.



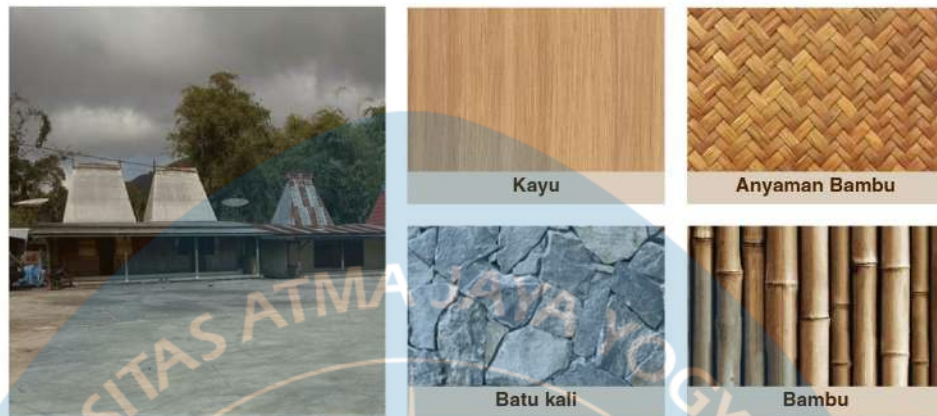
Gambar 145. Gambaran Konsep Eksterior

Sumber: Pinterest

5.3.6 Konsep Material

Konsep material pada desain mengikuti karakter permukiman sekitar yang masih didominasi oleh keberadaan rumah adat. Lingkungan di sekitar tapak memiliki banyak rumah adat berskala kecil dengan material alami seperti bambu, kayu, dan batu, sehingga pemilihan material bangunan dirancang untuk tetap selaras dengan identitas lokal tersebut. Material utama yang digunakan mengadaptasi elemen-elemen tradisional seperti kayu, bambu, dan warna-warna tanah / natural agar bangunan baru tidak tampil asing, tetapi justru harmonis dengan konteks budaya dan visual kawasan.

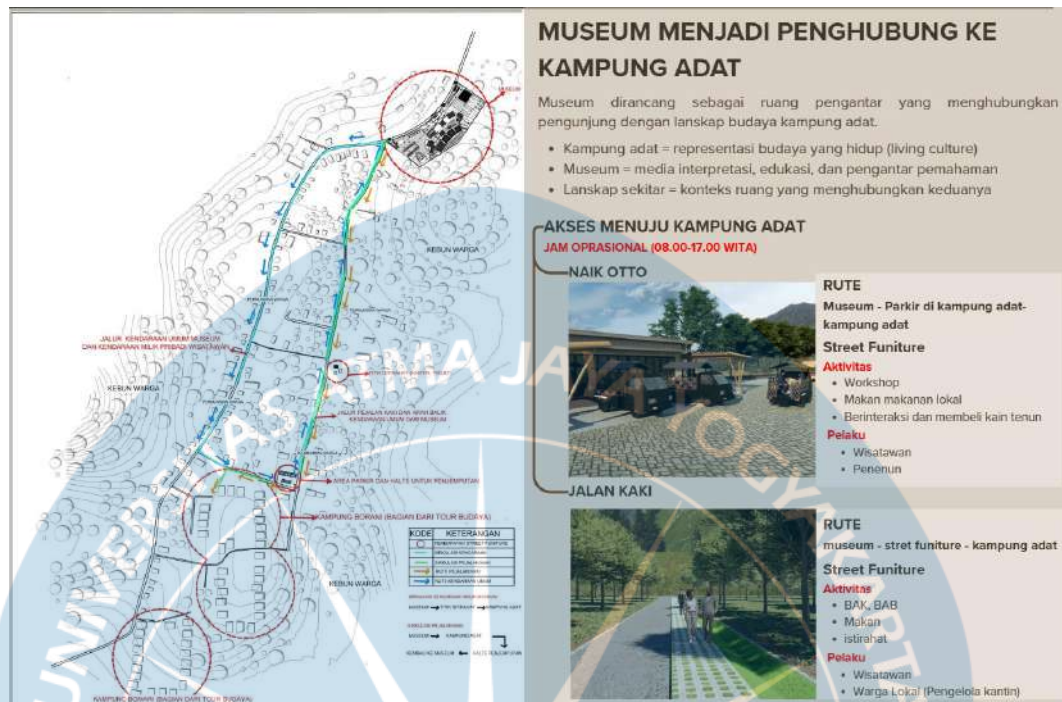
Konsep penggunaan material



Gambar 146. Konsep Penggunaan Material

5.3.7 Konsep Halte dan Jalur wisata

Peta rute menunjukkan jalur penghubung dari museum menuju kampung adat yang berjarak sekitar 900 meter. Di tengah perjalanan, disediakan sebuah rest area bagi pejalan kaki sebagai titik istirahat sekaligus ruang transisi sebelum melanjutkan perjalanan. Rest area ini berfungsi sebagai tempat berteduh, orientasi arah, dan titik temu wisatawan. Selain jalur pedestrian, peta juga menandai lokasi pemberhentian oto transportasi lokal yang disediakan bagi pengunjung yang ingin mencapai kampung adat tanpa berjalan kaki. Kehadiran rest area dan fasilitas oto membuat perjalanan dari museum ke kampung adat menjadi lebih nyaman dan terarah.



Gambar 147. Rute wisata Budaya Living Museum

Moodboard halte menampilkan konsep halte berbahan dasar bambu yang mudah ditemukan di Langa dan menjadi salah satu dari tiga kekhasan daerah tersebut, bersama kopi dan tenun. Bambu digunakan sebagai struktur utama tiang dan atap, dikombinasikan dengan anyaman bermotif tenun khas Langa. Salah satu motif yang ditonjolkan adalah motif jara, yaitu kuda yang menjadi simbol transportasi tradisional masyarakat dan selalu hadir dalam ragam tenun Langa sebagai representasi identitas budaya. Halte ini juga dapat dilengkapi dengan informasi singkat tentang kampung tenun serta proses pembuatan tenun Langa, sehingga pengunjung dapat memahami konteks budaya sekaligus terdorong mengeksplorasi kampung adat terdekat.



Gambar 148. Konsep Halte

5.3.8 Konsep Display Penjualan

Display penjualan yang direncanakan dibuat dengan konsep sederhana menggunakan material yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, sehingga lebih praktis, ekonomis, dan tetap selaras dengan karakter lokal. Struktur utama memanfaatkan bambu sebagai tiang dan rangka karena ringan, kuat, dan mudah dirakit. Penggunaan tali ijuk atau tali alami lainnya berfungsi sebagai pengikat sambungan, sekaligus menambah kesan tradisional tanpa memerlukan perangkat modern. Desain yang simpel ini sengaja dipilih agar fokus utama jatuh pada kain tenun, bukan pada raknya. Dengan bentuk rak gantung yang bersih dan tidak rumit, warna dan motif kain dapat tampil lebih dominan, sehingga keindahan tenun lebih menonjol. Display ini tidak hanya mudah dibuat, tetapi juga mendukung narasi keaslian dan kehangatan budaya lokal dalam proses penjualan.



MOODBOARD DISPLAY PENJUALAN

MATERIAL

- Bambu (Tiang, atap)
- Ijuk (mengikat sambungan) / tali lainnya



Gambar 149. Konsep Display Penjualan

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., Supriatna, N., Saripudin, D., & Yulifar, L. (2024). Exploring Critical and Ethnopedagogical Dimensions in *Living* Museums: Ethnographic Perspectives in Cultural Education Practices. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 9(2), 12. <https://doi.org/10.26737/jetl.v9i2.5829>
- Chaesar Dhiya Fauzan, W., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo- Vernakular Pada Bangunan Fasilitas Budaya Dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, Volume 3(3), 382–390. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz/index>
- Setiawati, N. A. (2018). Manajemen Sejarah Berbasis Komunitas: Pengembangan Kawasan Kauman sebagai *Living* Museum. *Bakti Budaya*, 1(1), 101. <https://doi.org/10.22146/bb.37934>
- Vincent, J., & Winata, S. (2022). *Living* Museum Mustika Rasa Nusantara Di Pekojan Jakarta Utara. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 3(2), 2373. <https://doi.org/10.24912/stupa.v3i2.12472>
- Djawa, A. N., Muntasir, M., & Landi, S. (2023). Analysis of Musculoskeletal Disorders Complaints among Ikat Weaving Craftsmen in Langa Bajawa, Ngada, East Nusa Tenggara in 2022. *Journal of Health Promotion and Behavior*, 8(3), 216–225. <https://doi.org/10.26911/thejhp.2023.08.03.06>
- Juli, R., Juli, R., & Juli, A. (2025). *A b s t r a k*. 10(11).
- Juniati, N. (2020). Kajian Tentang Tenun Sesek dari Desa Pringgasela, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. *KELUWIH: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 56–62. <https://doi.org/10.24123/saintek.v1i1.2786>
- Marianti, M. M., & Istiharini, I. (2014). Analisis Karakteristik dan Perilaku Konsumen Tenun Songket Palembang. *Research Report-Humanities and* <https://journal.unpar.ac.id/index.php/Sosial/article/view/754>
- Saputra, H. (2019). Seni dan budaya tenun ikat Nusantara. *Research Gate*,

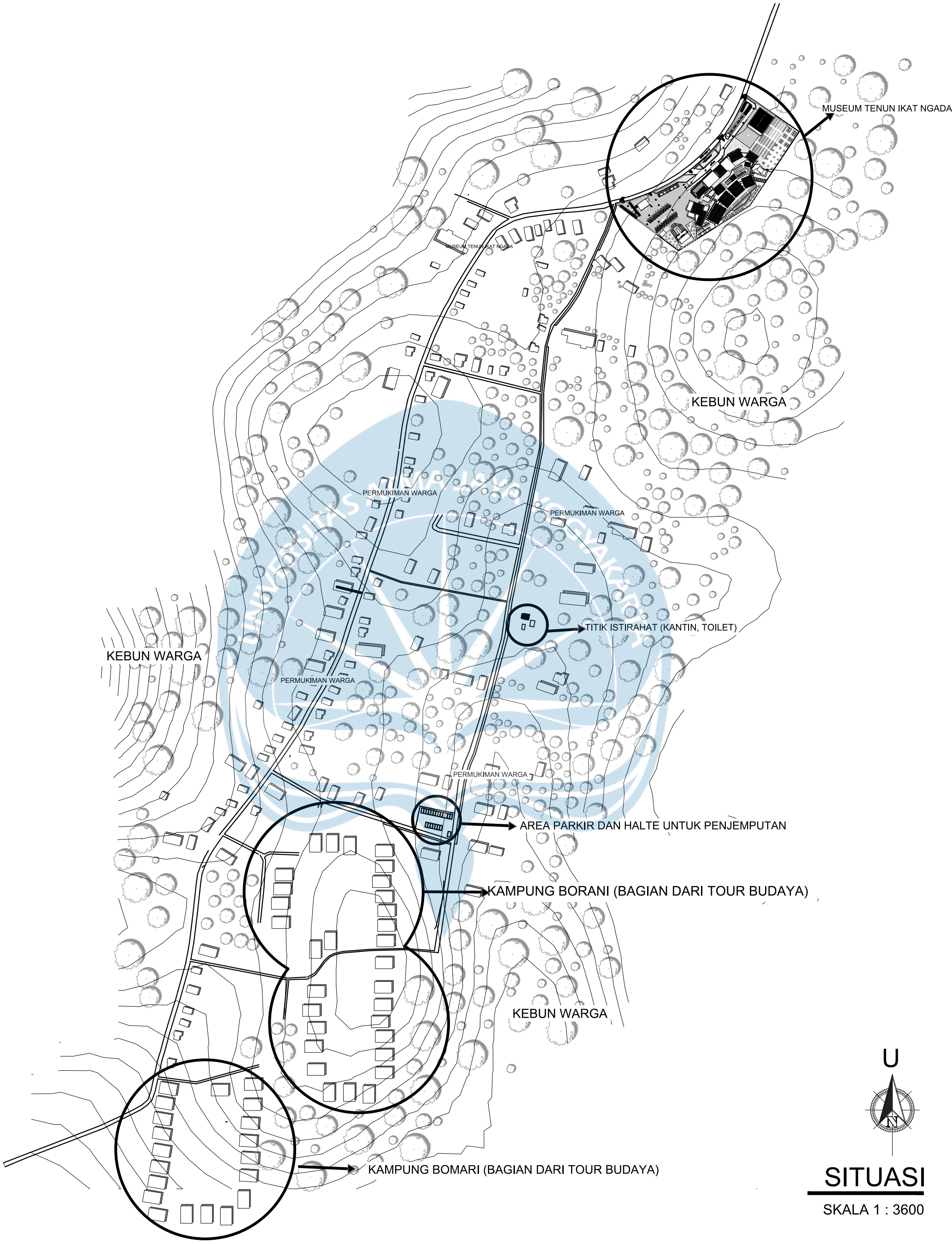
1(May), 1–15.

https://www.researchgate.net/publication/333338833_Seni_dan_Budaya_Tenun_Ikat_Nusantara%0Afile:///C:/Users/user/Downloads/SenidanBudayaTenunIkatNusantara.pdf

Agustina, N. Iaras. (2019). No Title. In ペインクリニック学会治療指針 2.

Aini, Q., & Khatami, S. M. (2018). *Arsitektur kontekstual*. 8(15).

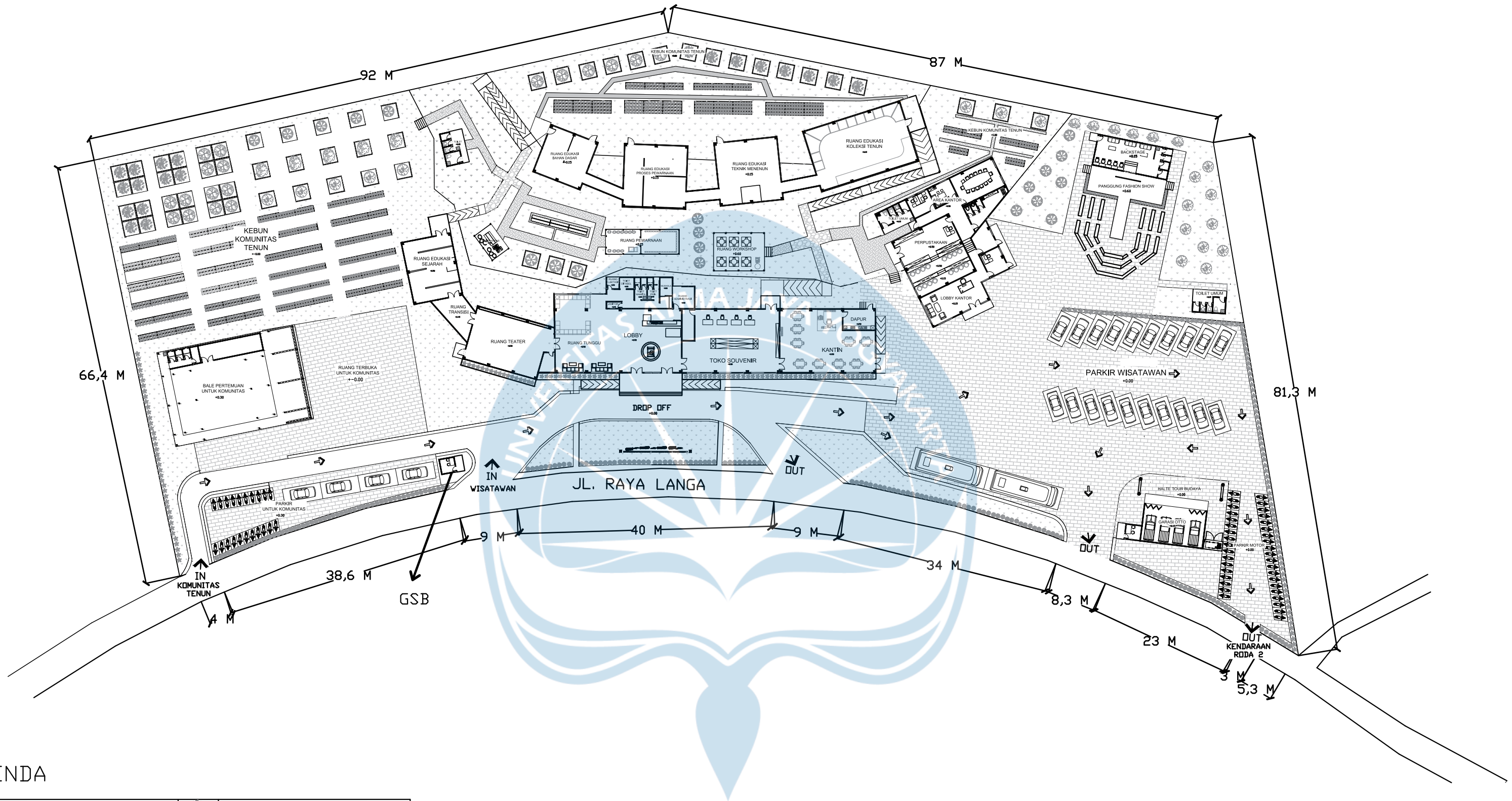




SITUASI

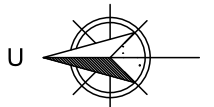
SKALA 1 : 3600

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	SITUASI	1 :3600		07 Februari 2026
	Identitas Mahasiswa Student Identity	LOKASI PROYEK PROJECT LOCATION				
	Michelle Natasha Angelica 220118990	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT				Kode Gambar Drawing Code
						No. Lbr Pg. No.
						Dari Of
						XX1
						XX
						XX



LEGENDA

	POHON MANGGA		POHON SECANG
	POHON KAPAS		POHON SENDUDUK
	POHON MAHONI		GRASS BLOCK
	KEJI BELING		STEPSTONE
	TANAMAN TARUM		RUMPUT



SITEPLAN

SKALA 1 : 600



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar Drawing Title

SITEPLAN

Skala Scale

1 : 600

Keterangan Note

Tanggal Gambar Drawing Date

24 Januari 2026

Kode Gambar
Drawing Code

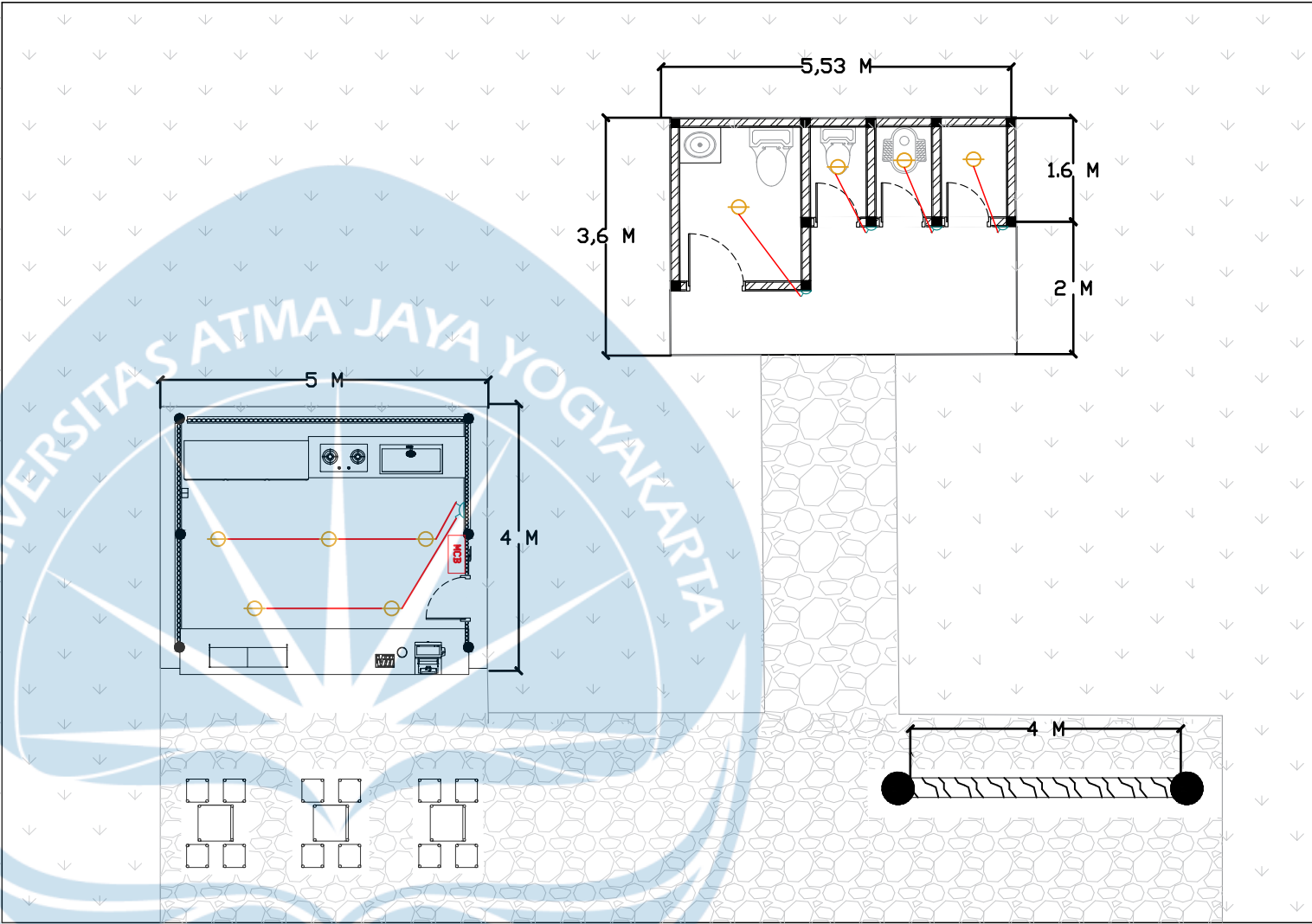
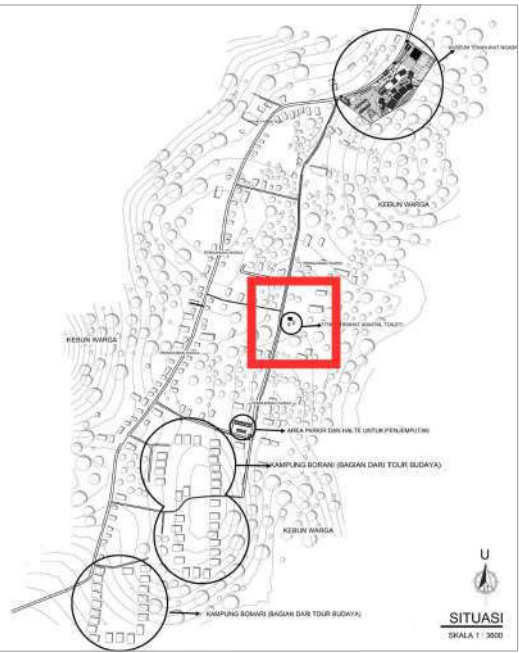
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

Dari
Of

XX

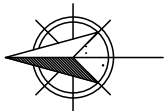


LEGENDA

KODE	KTERANGAN	JUMLAH
	LAMPU LED	9
	SAKLAR TUNGGAL	5
	MCB BOX	1
	SAKLAR GANDA	1
	STOP KONTAK	1
	KABEL INSTALASI	-

RENCANA KELISTRIKAN DAN TITIK LAMPU PADA STREET FUNITURE

SKALA 1 : 100



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

RENCANA TITIK LAMPU
KAWASAN

Skala
Scale

1 : 100

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

02 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

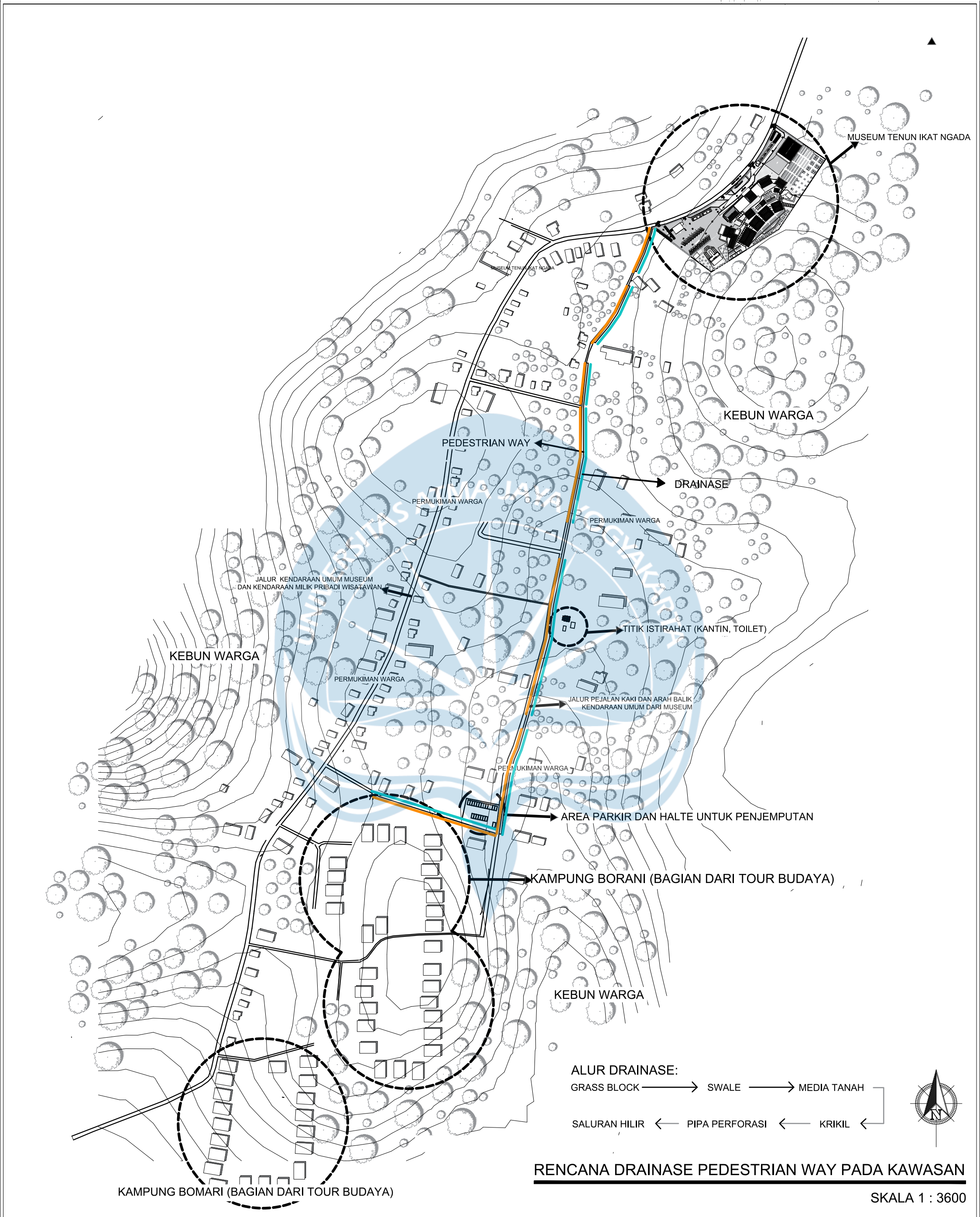
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

Dari
Of

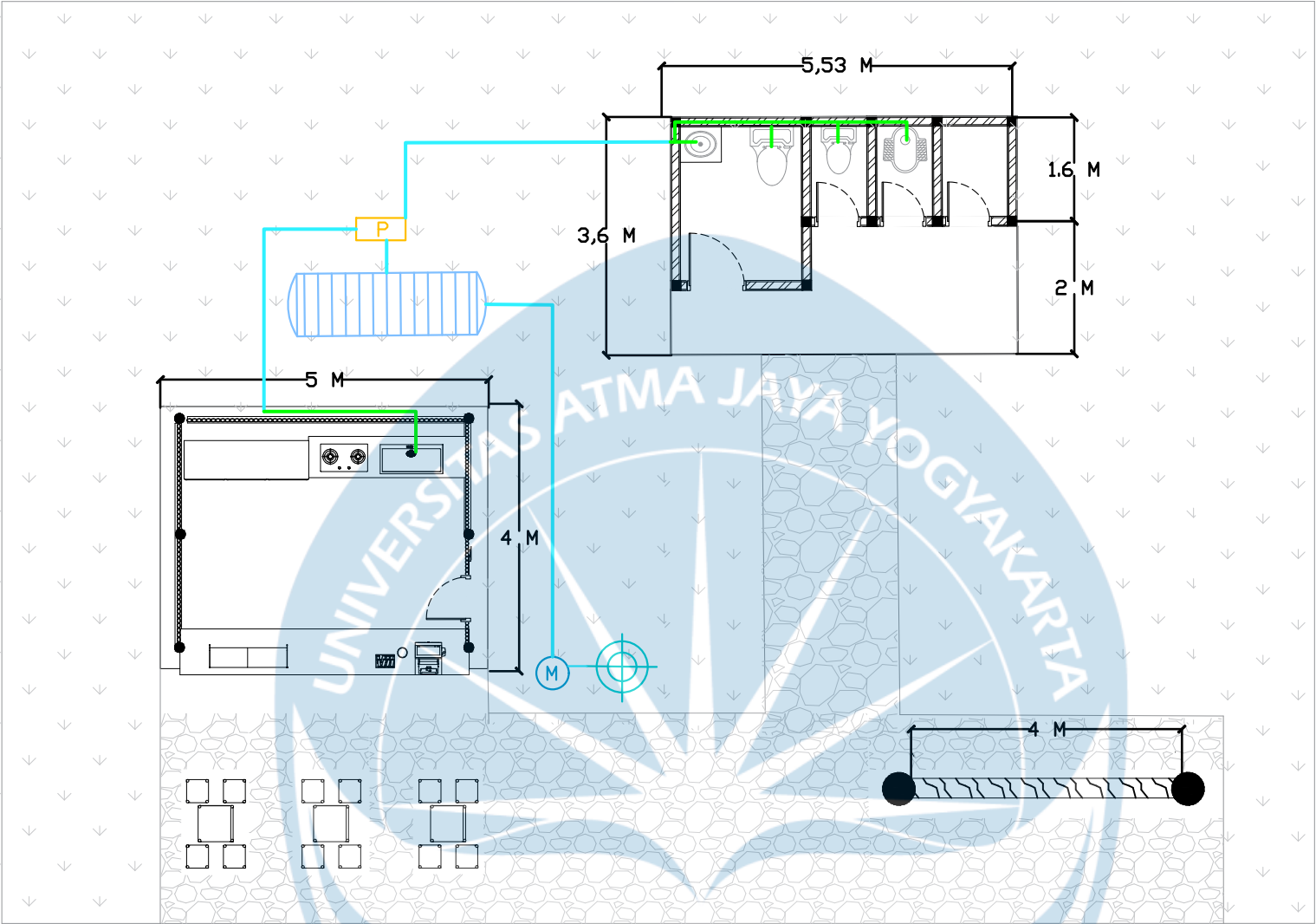
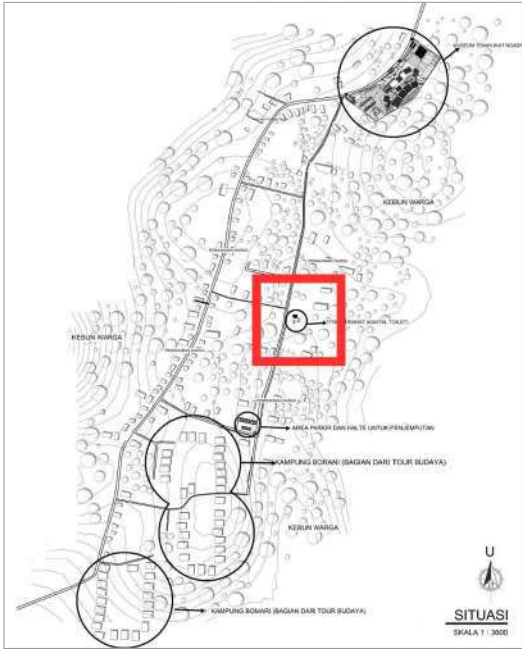
XX



RENCANA DRAINASE PEDESTRIAN WAY PADA KAWASAN

SKALA 1 : 3600

Universitas Atma Jaya Yogyakarta Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	RENCANA DRAINASE	1 :3600		28 Febuari 2026		
	Identitas Mahasiswa Student Identity	LOKASI PROYEK PROJECT LOCATION						
	Michelle Natasha Angelica 220118990	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT				Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No.	Dari Of
						XX1	XX	XX



LEGENDA

KODE	KTERANGAN	JUMLAH
	PDAM	1
	METERAN	1
	POMPA	1
	GROUND WATER TANK	1
	PIPA AIR UTAMA	-
	PIPA CABANG	-

KEBUTUHAN AIR BERSIH PADA STREET FUNITURE KAWASAN

- (SNI / Pedoman Umum) Pada Museum : 20-50 liter/pengunjung/hari
- Rencana jumlah pengunjung di street furniture kawasan : 15 Orang dalam 1 waktu x 3 (Pagi-Siang_sore) = 45 Orang
- Jumlah Karyawan + Komunitas Tenun : 2 Orang

Perhitungan

Kebutuhan Air Bersih=Jumlah Orang×Standar Pemakaian Air

Kebutuhan Air Bersih=(45+ 2) × 50 = 2.350 liter / Hari

Kapasitas GWT

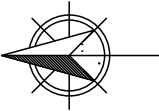
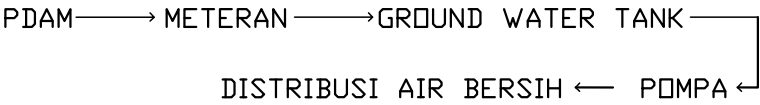
GWT: Disarankan naik 10-20%

=2.350×1,2=2.820 liter

Kapasitas Tandon

1 Tandon kapasitas 3.100

SKEMA AIR BERSIH:



AIR BERSIH PADA STREET FUNITURE KAWASAN

SKALA 1 : 100



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

RENCANA AIR BERSIH
KAWASAN

Skala
Scale

1 : 100

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

02 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

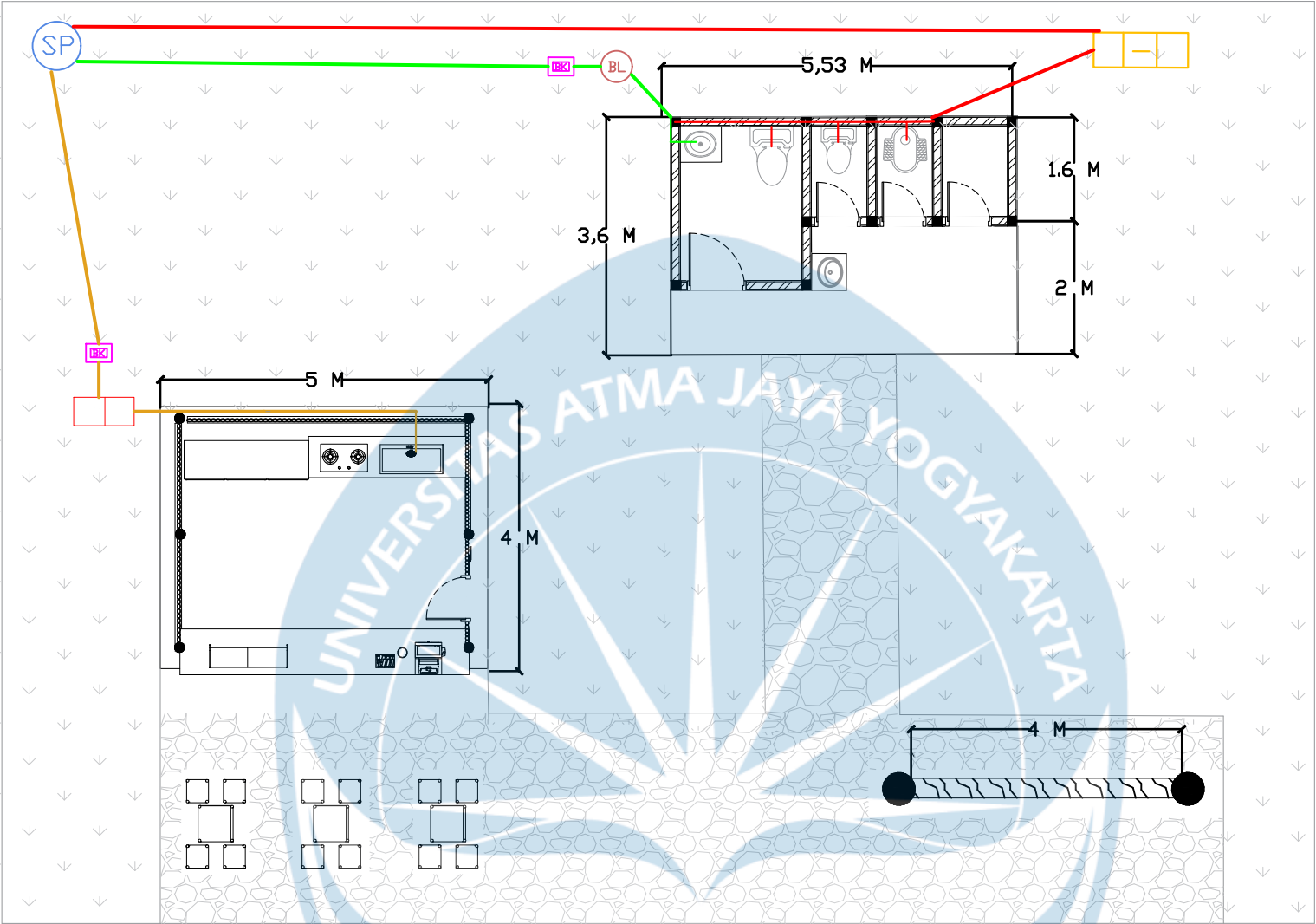
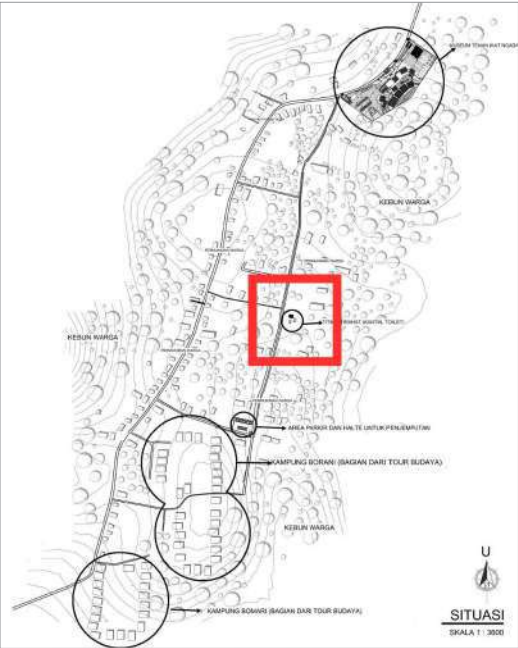
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

Dari
Of

XX



LEGENDA

KODE	KETERANGAN	JUMLAH	KODE	KETERANGAN
	SEPTICTANK	1		GRAESE TRAP
	SUMUR RESAPAN	1		PIPA AIR KOTOR DAPUR
	BAK KONTROL	2		PIPA GREY WATER
	BAK LEMAK	1		PIPA BLACK WATER

KEBUTUHAN VOLUME SEPTIC TANK FUNITURE KAWASAN

• $V = (Q \times T_d) + \text{Volume Lumpur}$ • Black water = 30 liter/orang/hari • Waktu tinggal (T_d) = 2 hari • Lumpur = 30 liter/orang/tahun • Periode sedot = 2 tahun	Jumlah orang = 45 + 2 = 47 orang Perhitungan Debit Black Water • $47 \times 30 = 1.410$ liter/hari Volume Pengendapan (2 hari) • $1,41 \times 2 = 2,82 \text{ m}^3$	Volume Lumpur (2 tahun) • $47 \times 30 \times 2 = 2.820$ liter Total Volume Septic Tank Museum • $2,82 + 2,82 = 5,64 \text{ m}^3$ (6 m^3)
--	--	--

SKEMA AIR DAPUR:
AIR VASTAFEL → GRASE TRAP → BAK KONTROL → SUMUR RESAPAN
SKEMA GREY WATER:
AIR VASTAFEL → BAK LEMAK → BAK KONTROL → SUMUR RESAPAN
SKEMA BLACK WATER:
URINDIR / TOILET → BAK KONTROL → SUMUR RESAPAN

AIR KOTOR PADA STREET FUNITURE KAWASAN

SKALA 1 : 100



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

RENCANA AIR KOTOR
KAWASAN

Skala
Scale

1 : 100

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

02 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

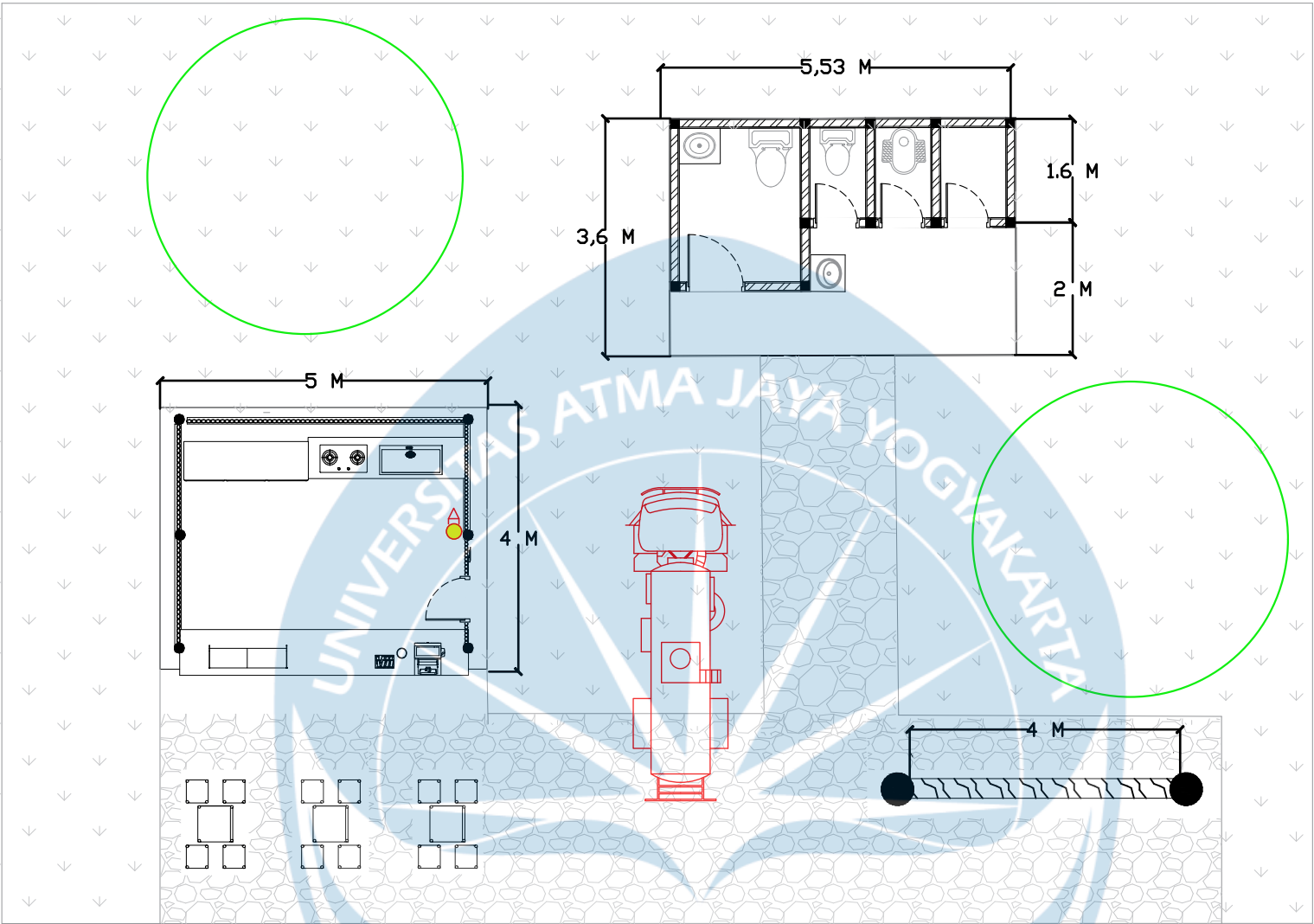
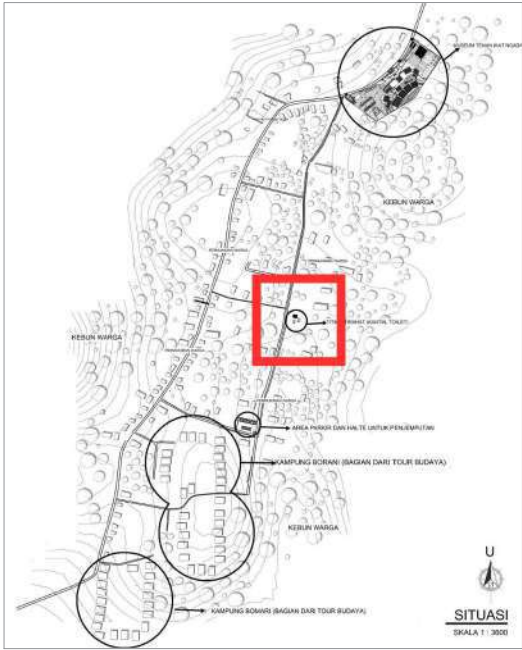
No. Lbr
Pg. No.

Dari
Of

XX1

XX

XX



LEGENDA

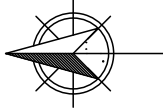
KODE	KETERANGAN	JUMLAH
	MOBIL PEMADAM	1
	APAR	1
	TITIK KUMPUL	—

PERHITUNGAN APAR PADA KAWASAN
DALAM BANGUNAN

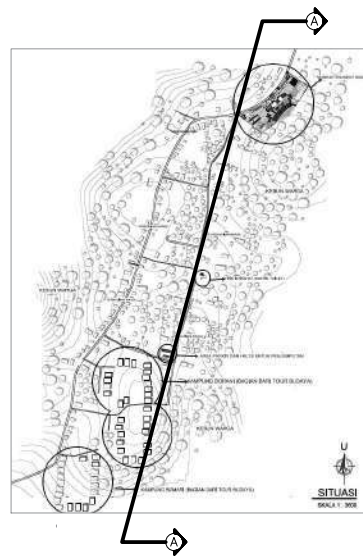
- Jumlah Apar = Luas Bangunan : 200
- 20 m2 : 200 = 0,1 (1 appar)

RENCANA EVAKUASI KEBAKARAN PADA STREET FUNITURE KAWASAN

SKALA 1 : 100

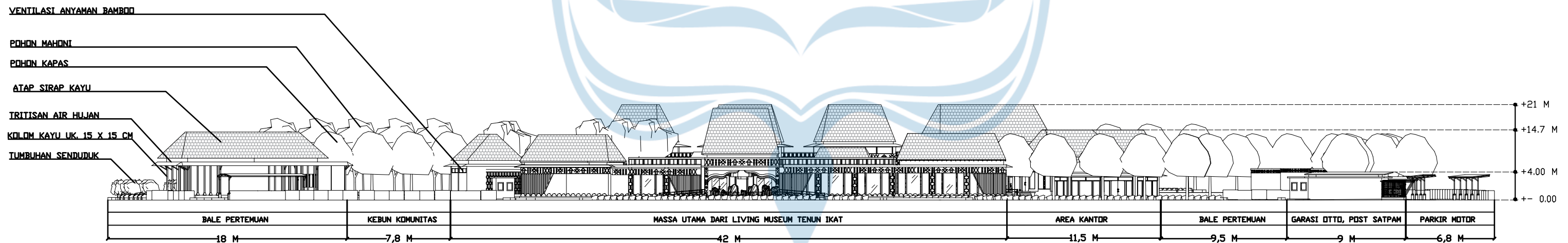


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	RENCANA EVAKUASI KEBAKARAN KAWASAN	1 : 100		02 MARET 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX



POTONGAN A (LIVING MUSEUM TENUN IKAT)

SKALA 1 : 3000



POTONGAN A (LIVING MUSEUM TENUN IKAT)

SKALA 1 : 600



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2020/2021
ACADEMIC YEAR 2020/2021

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

01.POTONGAN SITUASI
02.POTONGAN A

Skala
Scale

01.(3000)
02.(600)

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

1 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

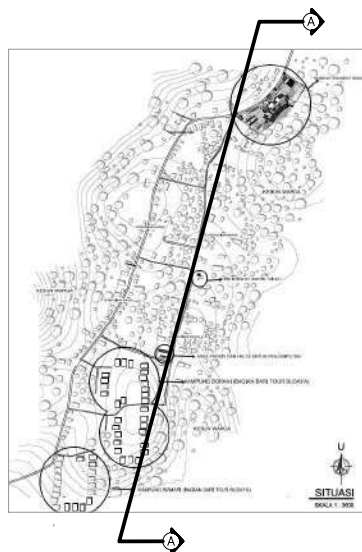
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

Dari
Of

XX



A

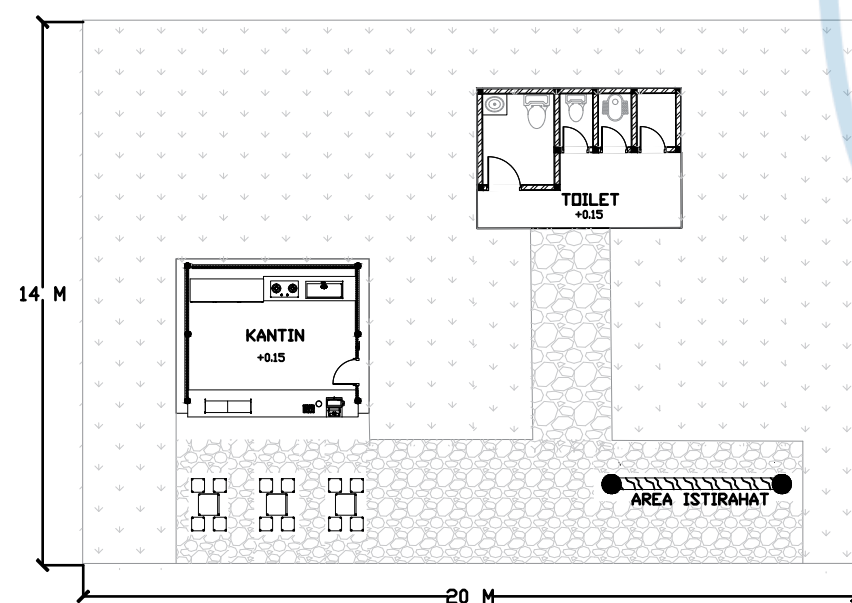
BANGUNAN INTI LIVING MUSEUM

B

KANTIN & TOILET & RUANG ISTIRAHAT

POTONGAN A (LIVING MUSEUM TENUN IKAT)

SKALA 1 : 3000

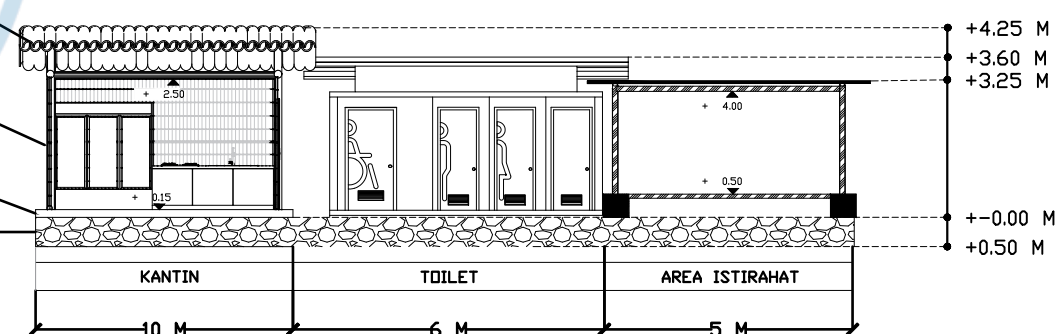


STRUKTUR ATAP BAMBOO

DINDING BAMBOO

COR BETON

SUSUNAN BATU ALAM



SITEPLAN AREA B

SKALA 1 : 150

POTONGAN B (TOILET & KANTIN & RUANG ISTIRAHAT)

SKALA 1 : 200

LEGENDA

KODE	KETERANGAN
STEPSTONE	
RUMPUT	



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2020/2021
ACADEMIC YEAR 2020/2021

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

01.SITEPAN AREA B
02.POTONGAN B

Skala
Scale

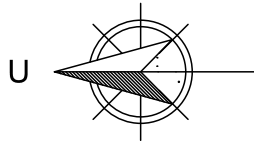
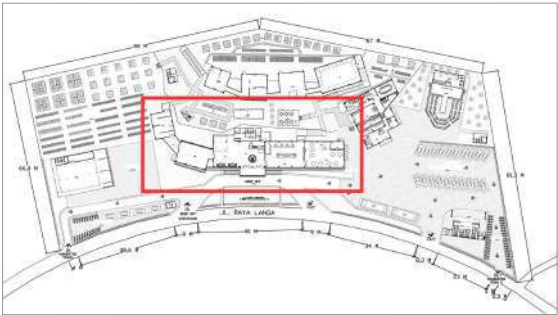
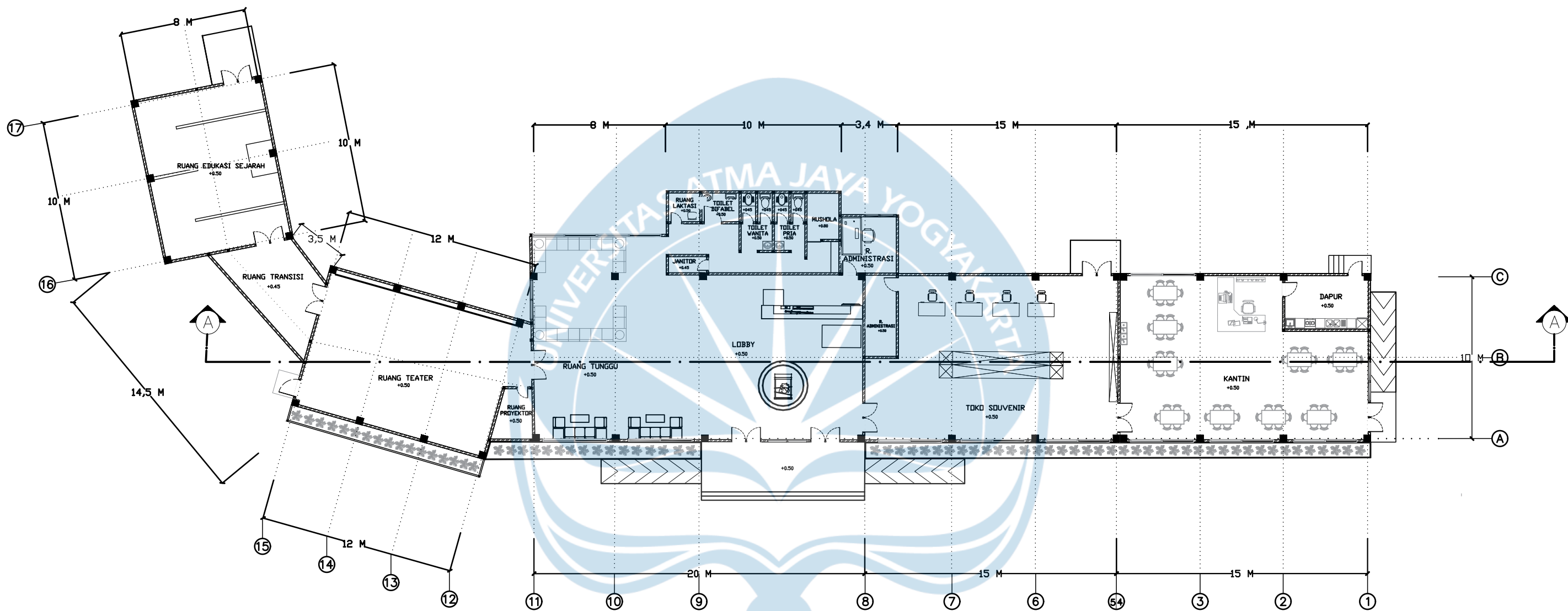
01.(150)
02.(200)

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

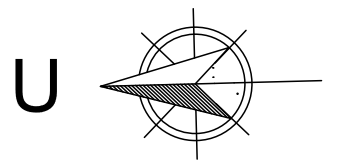
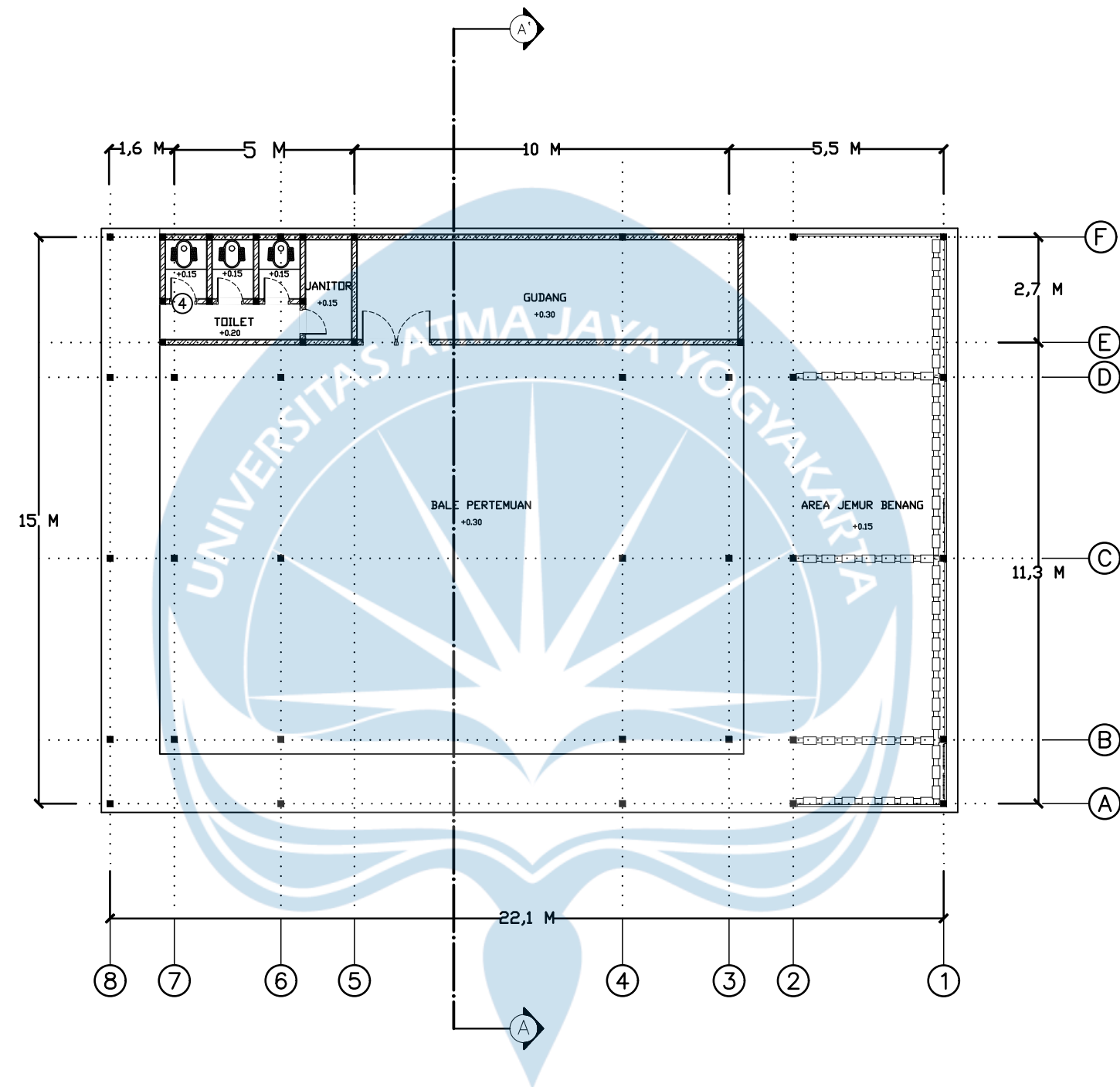
1 MARET 2026

Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No.	Dari Of
XX1	XX	XX



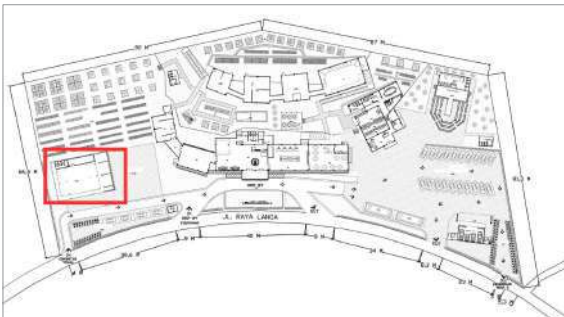
DENAH MASSA 1
SKALA 1 : 250

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DENAH MASSA 1	1 : 250		14 Febuari 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

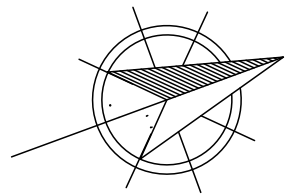
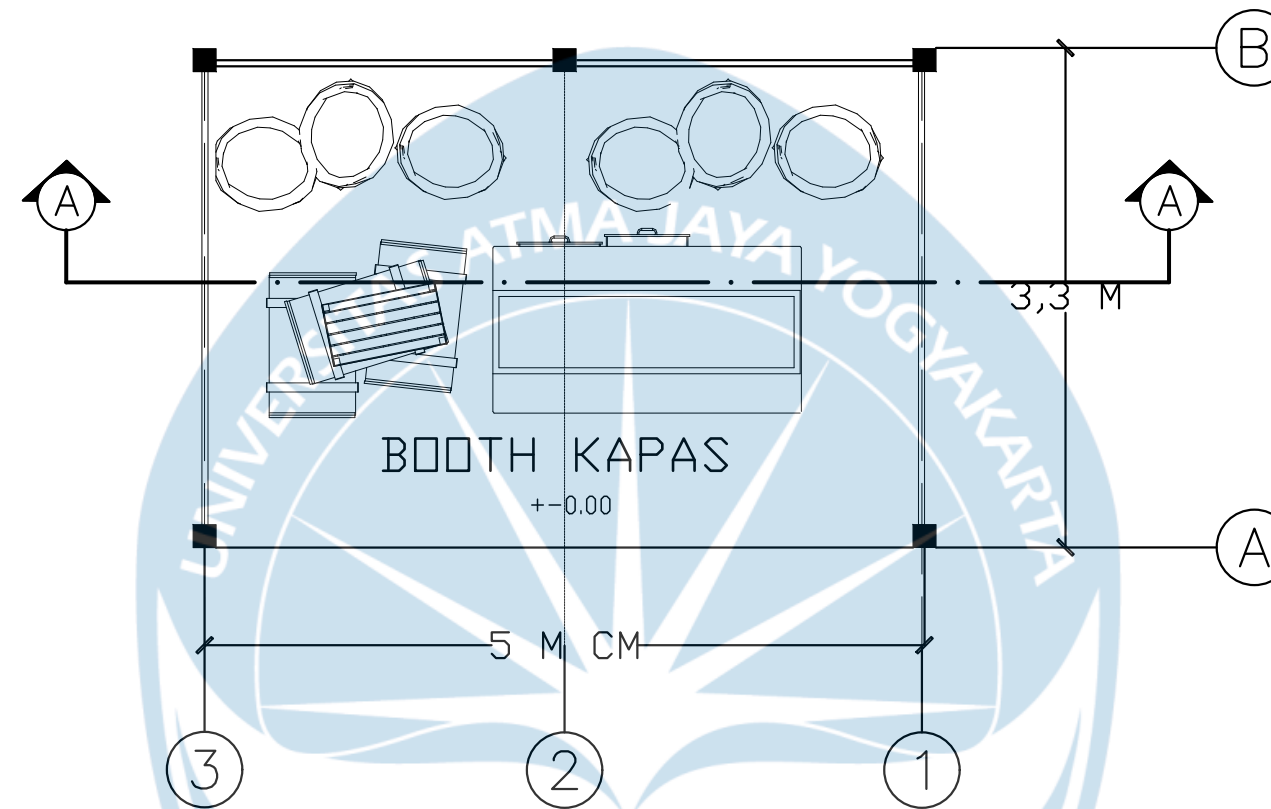


DENAH MASSA 2 BALE PERTEMUAN KOMUNITAS

SKALA 1 : 150

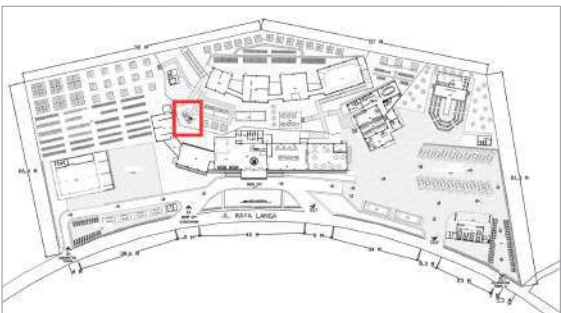


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I							16 FEBUARI 2026		
	TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No.	Dari Of
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DENAH MASSA 2	1 : 150		XX1	XX	XX

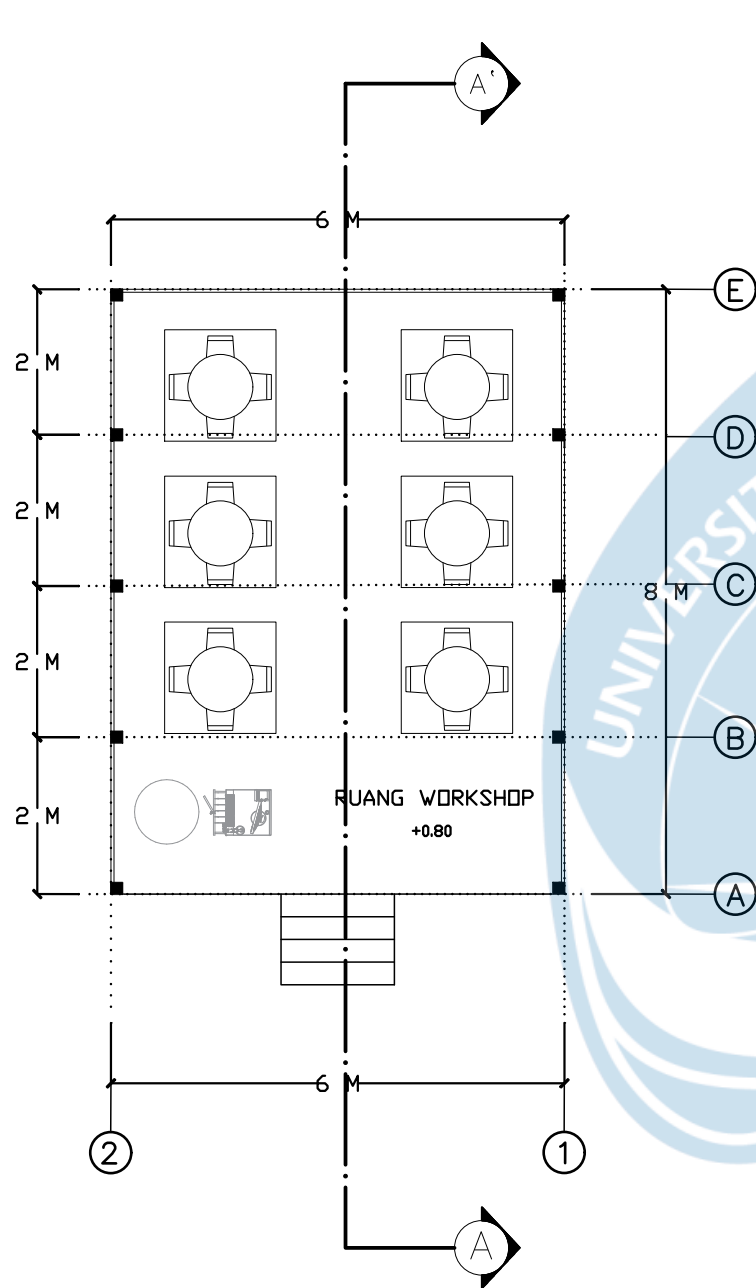


DENAH MASSA 4 (BOOTH KAPAS)

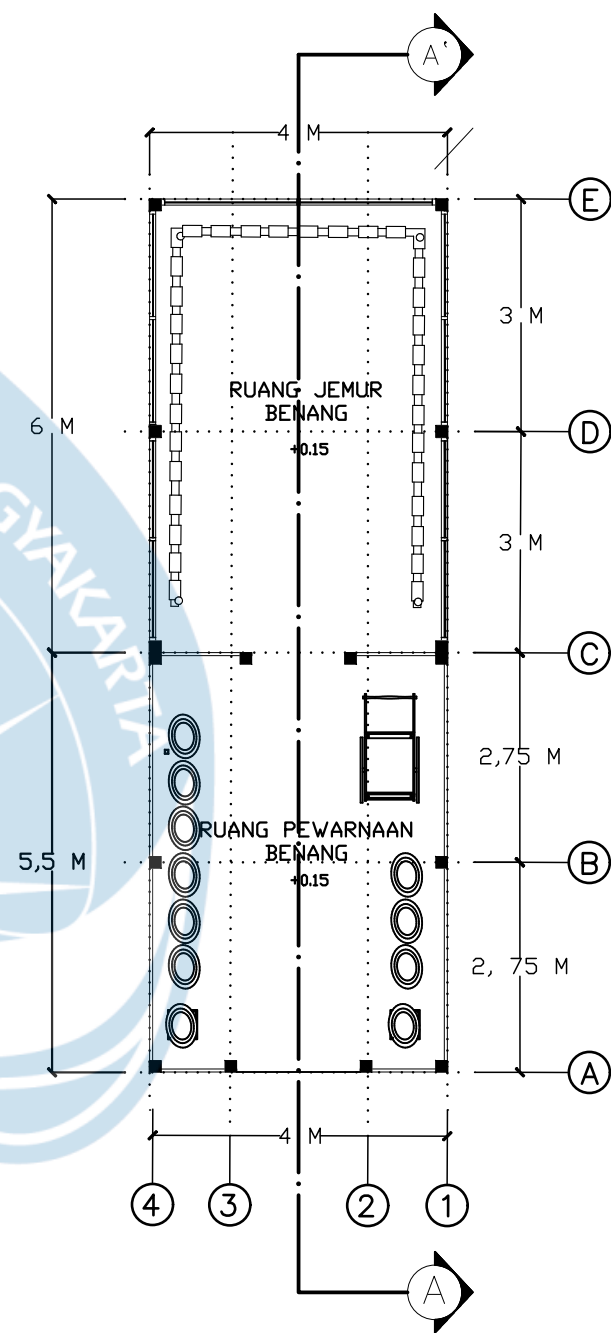
SKALA 1 : 50



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DENAH MASSA 4	1 : 50		28 FEBUARI 2026		
	TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No.	Dari Of
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							XX1	XX	XX



DENAH MASSA 6 RUANG WORKSHOP
SKALA 1 : 100



DENAH MASSA 5 RUANG PEWARNAAN
SKALA 1 : 100



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

01. DENAH MASSA 6
02. POTONGAN MASSA 5

Skala
Scale

1 : 100

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

26 Febuari 2026

Kode Gambar
Drawing Code

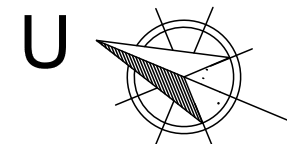
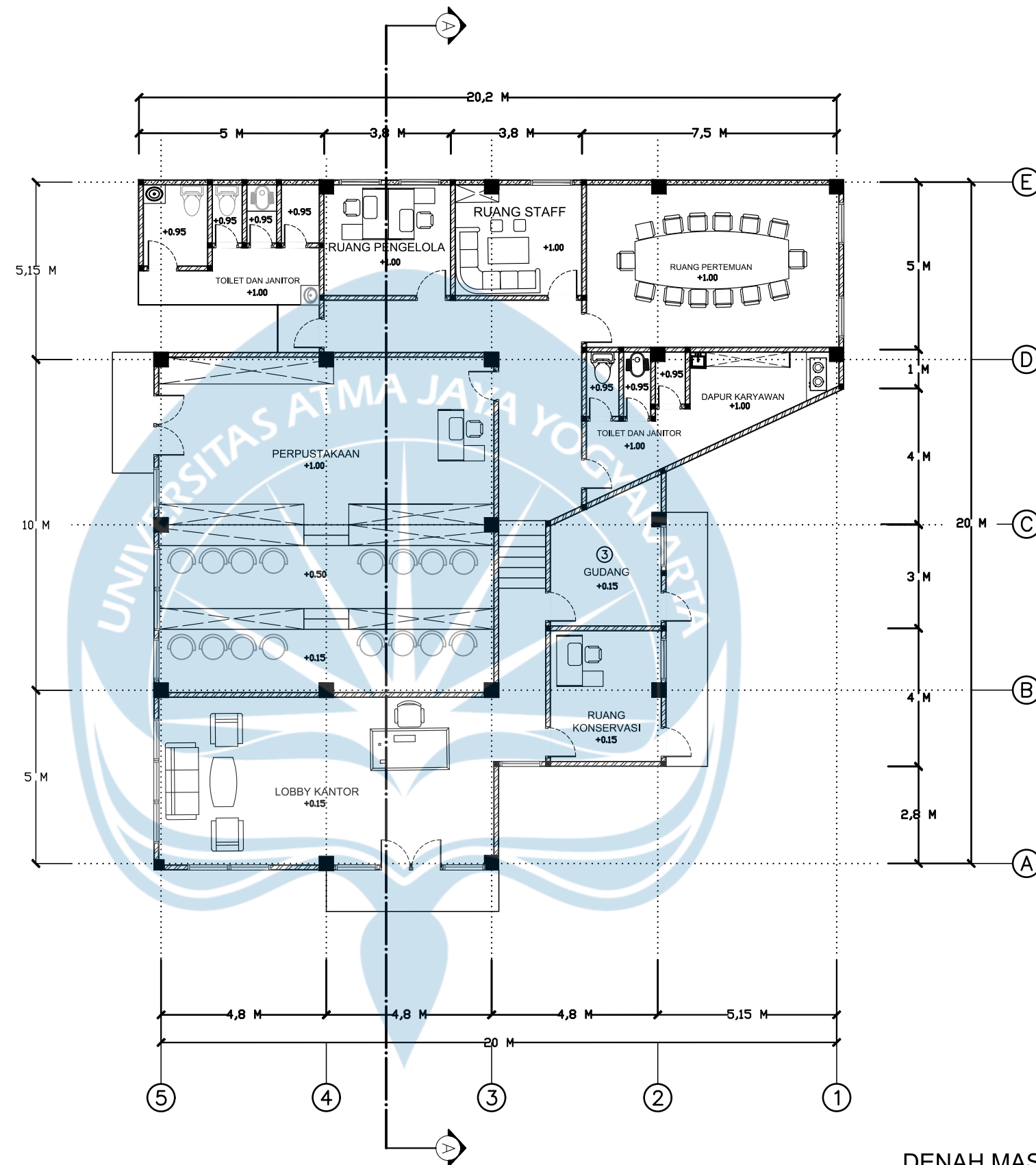
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

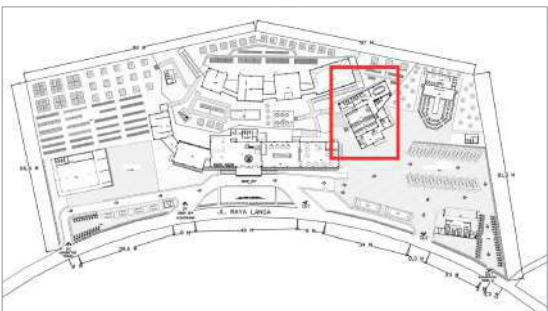
Dari
Of

XX

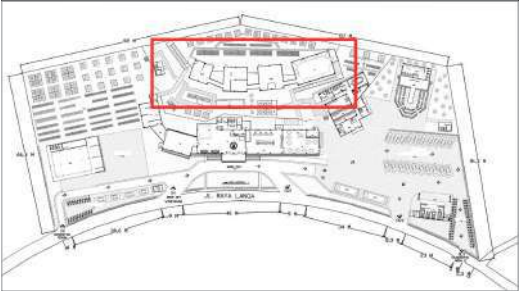
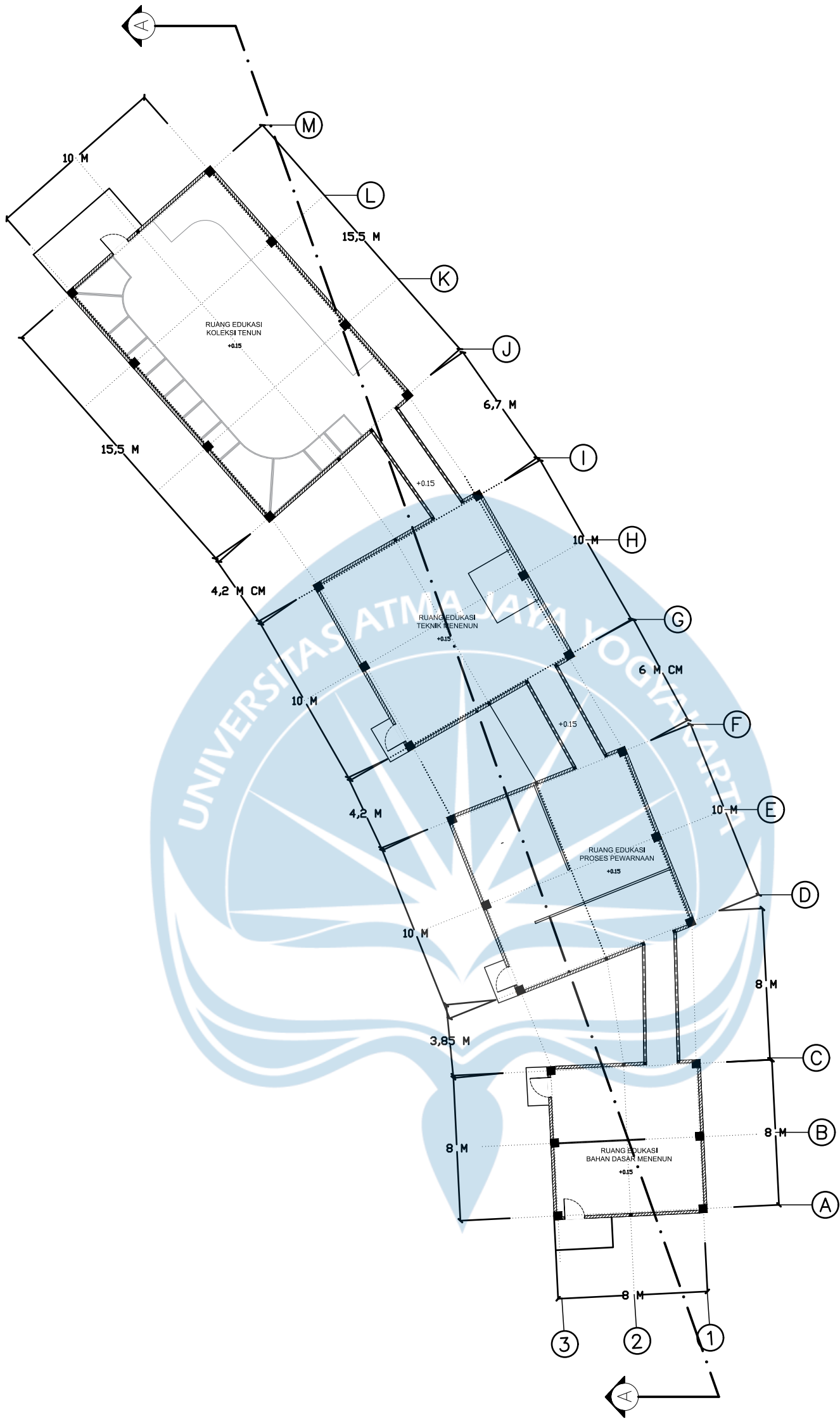


DENAH MASSA 7 (KANTOR DAN PERPUSTAKAAN)

SKALA 1 : 150



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I							16 FEBUARI 2026		
	TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026							Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No.	Dari Of
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DENAH MASSA 9	1 : 150		XX1	XX	XX



DENAH MASSA 8

SKALA 1 : 250



Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

LOKASI PROYEK
PROJECT LOCATION

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Judul Gambar
Drawing Title

DENAH MASSA 8

Skala
Scale

1 : 250

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

16 Februari 2026

Kode Gambar
Drawing Code

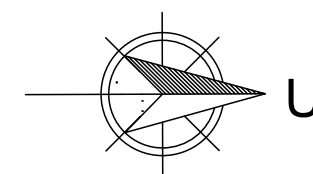
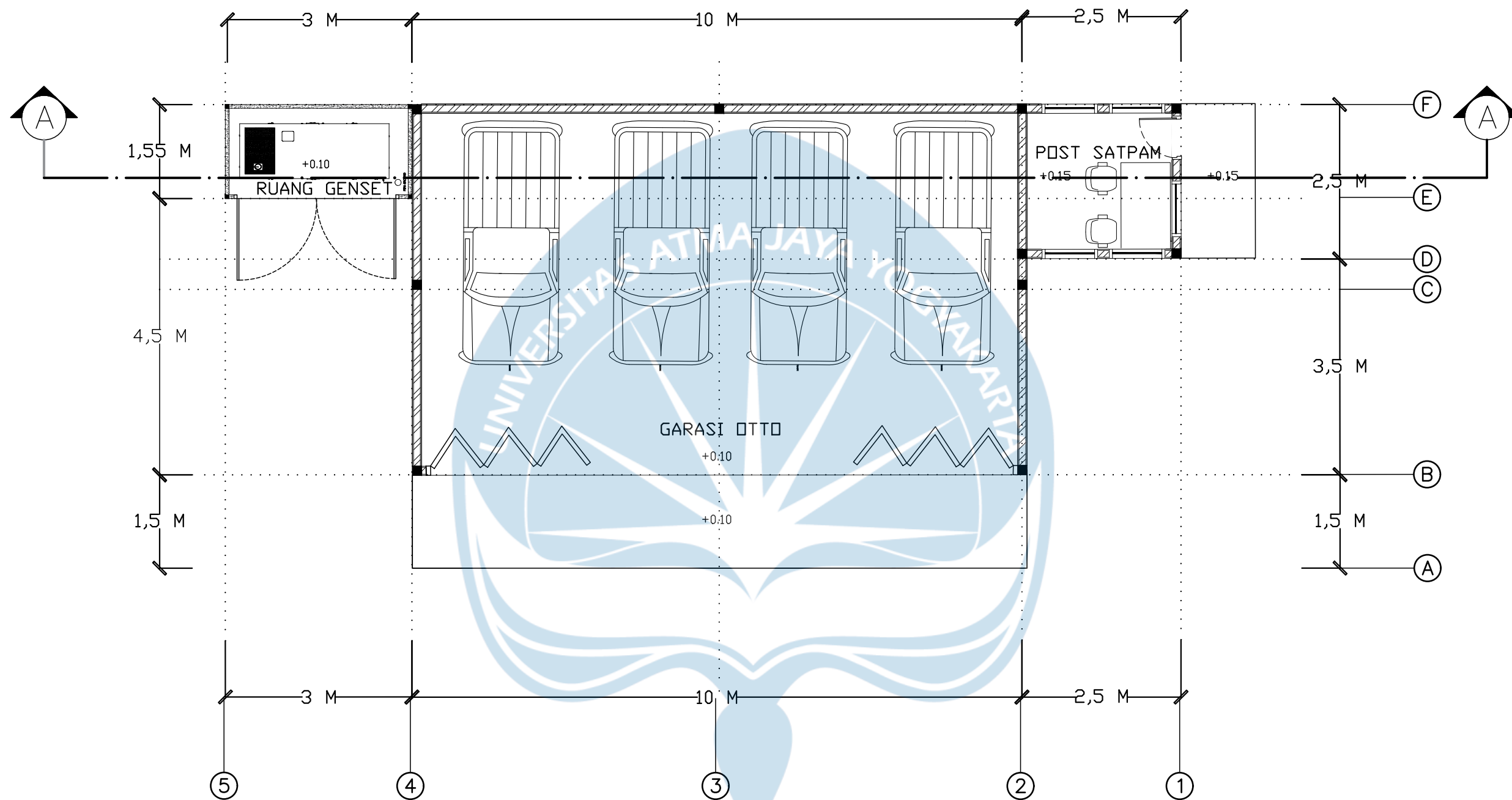
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

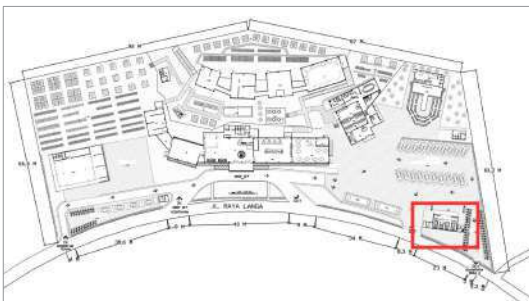
Dari
Of

XX

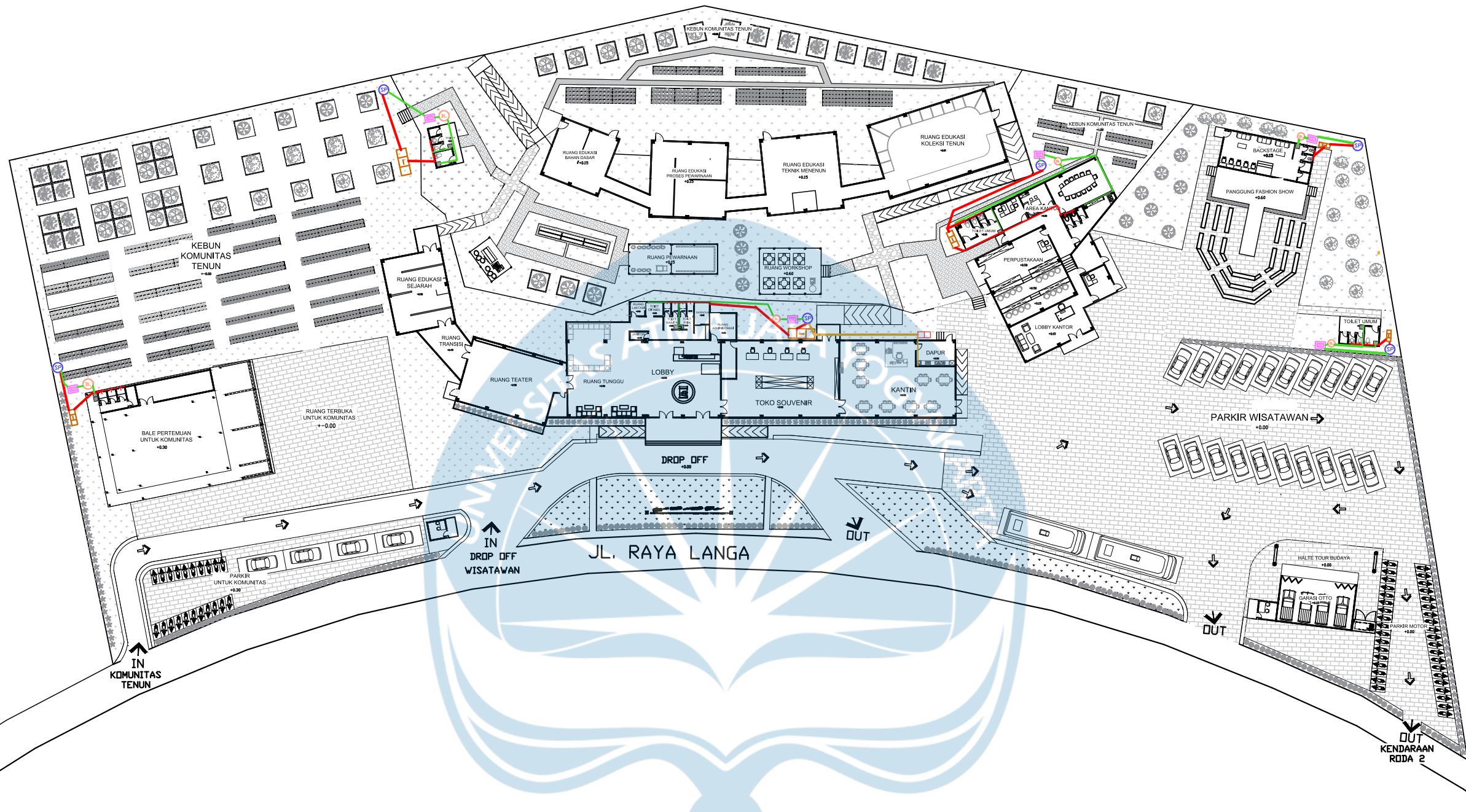


DENAH MASSA 10

SKALA 1 : 75



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DENAH MASSA 10	1 : 75		28 FEBUARI 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX



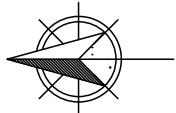
LEGENDA

KODE	KETERANGAN	JUMLAH	KODE	KETERANGAN
	SEPTICTANK	1		GRAESE TRAP
	SUMUR RESAPAN	1		PIPA AIR KOTOR DAPUR
	BAK KONTROL	6		PIPA GREY WATER
	BAK LEMAK	6		PIPA BLACK WATER

SKEMA AIR DAPUR:
AIR WASTAFEL → GRASE TRAP → BAK KONTROL → SUMUR RESAPAN

SKEMA GREY WATER:
WASTAFEL → BAK LEMAK → BAK KONTROL → SUMUR RESAPAN

SKEMA BLACK WATER:
URINOIR / TOILET → BAK KONTROL → SUMUR RESAPAN



RENCANA UTILITAS AIR KOTOR

SKALA 1 : 600



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

RENCANA AIR KOTOR

Skala
Scale

1 : 600

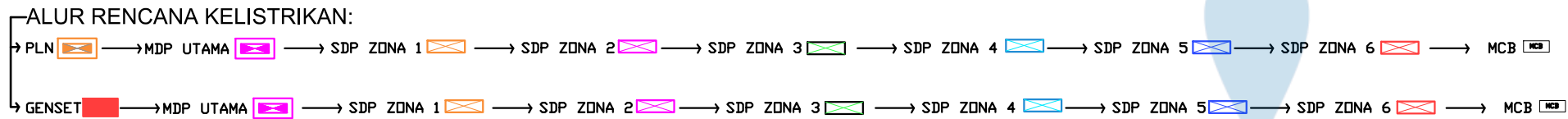
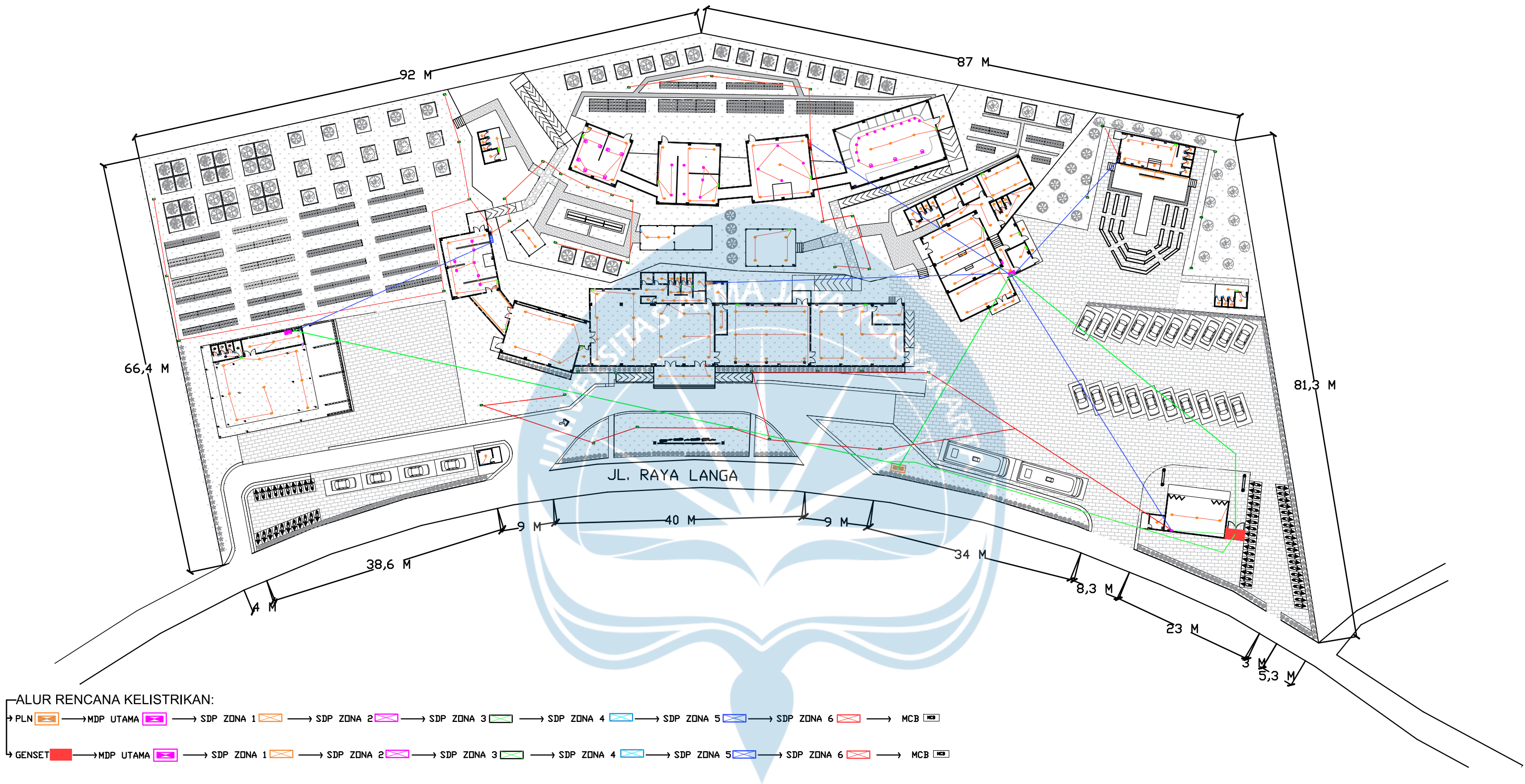
Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

24 Februari 2026

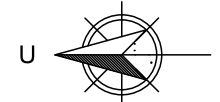
Kode Gambar
Drawing Code

XX1



LEGENDA

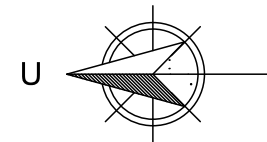
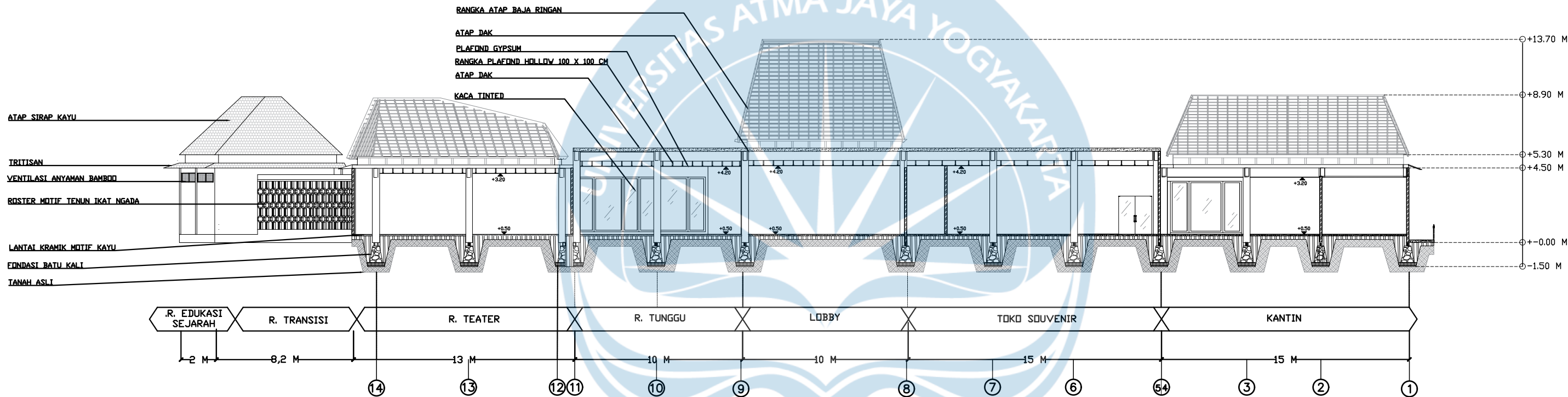
KODE	KTERANGAN	JUMLAH	KODE	KTERANGAN	JUMLAH	KODE	KTERANGAN	JUMLAH	KODE	KTERANGAN	JUMLAH
○	DOWNLIGHT LED	-	○	WALL WASHER	-	□	SDP ZONA 4	1	—	KABEL DISTRIBUSI	-
□	SAKLAR TUNGGAL	-	□	SPOTLIGHT	-	□	SDP ZONA 5	1	—	KABEL CABANG	-
□	MCB BOX	7	□	BOLLARD LIGHT	-	□	SDP ZONA 6	1			
□	SAKLAR GANDA	-	□	SDP ZONA 1	1	□	PLN	1			
□	STOP KONTAK	-	□	SDP ZONA 2	1	□	MDP UTAMA	2			
—	KABEL INSTALASI	-	□	SDP ZONA 3	1	□	GENSET	1			



RENCANA KELISTRIKAN DAN TITIK LAMPU DI SITE

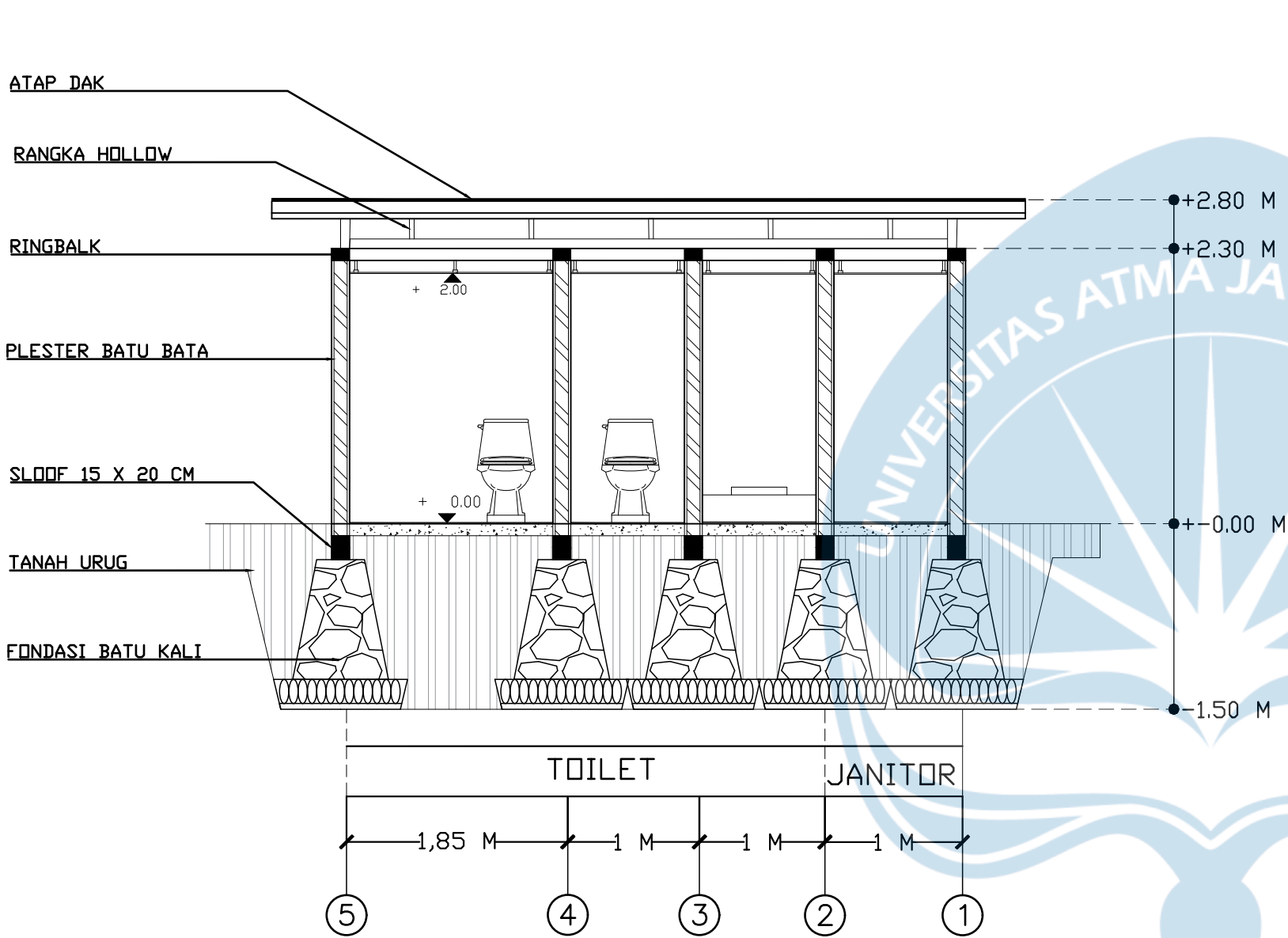
SKALA 1 : 600

Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	RENCANA TITIK LAMPU	1 : 600		27 Januari 2026
	TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026							Kode Gambar Drawing Code
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

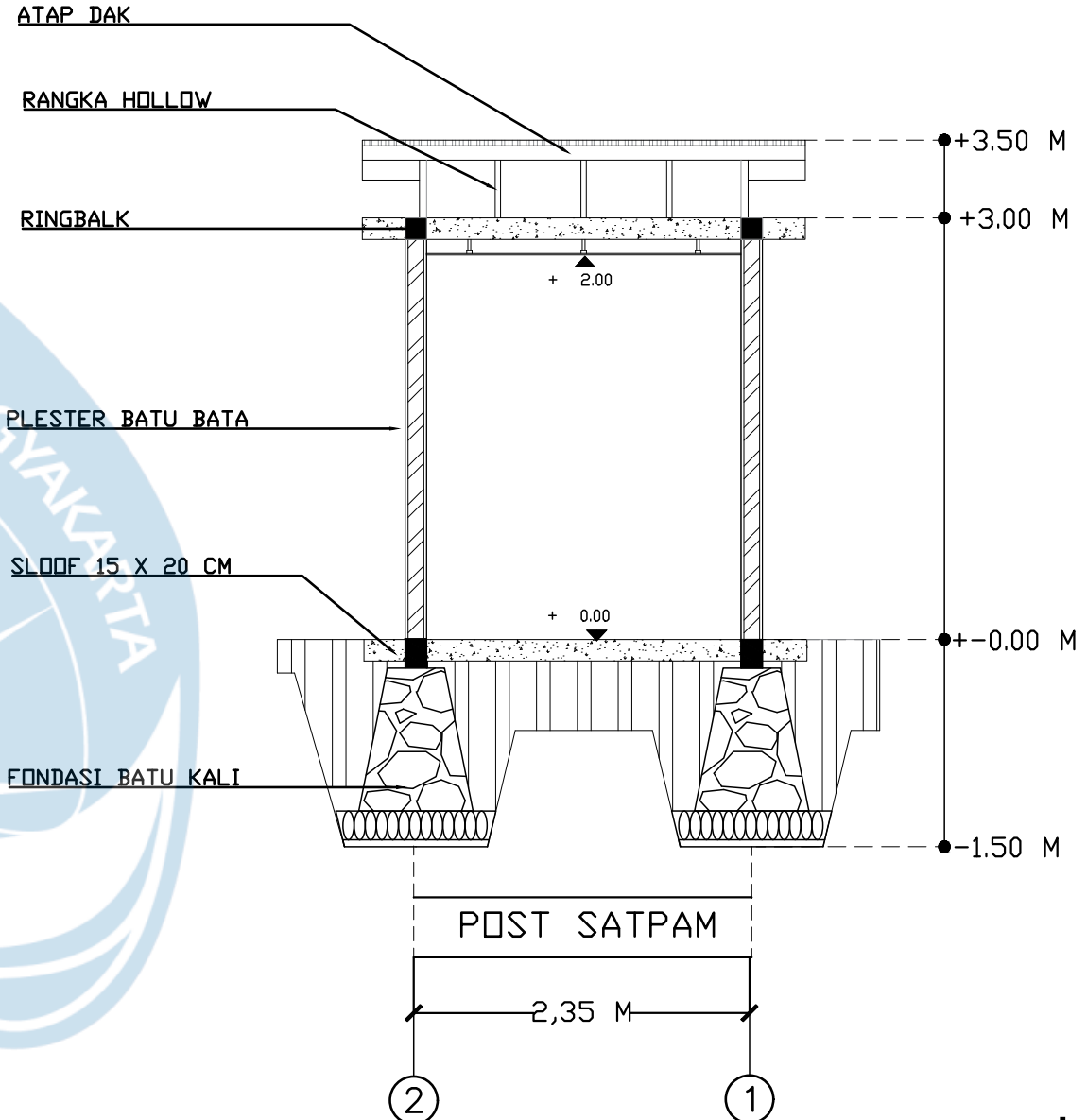


POTONGAN MASSA 1
SKALA 1 : 250

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	POTONGAN MASSA 1	1 : 250		14 Febuari 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

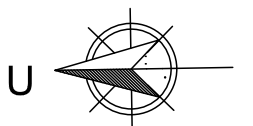
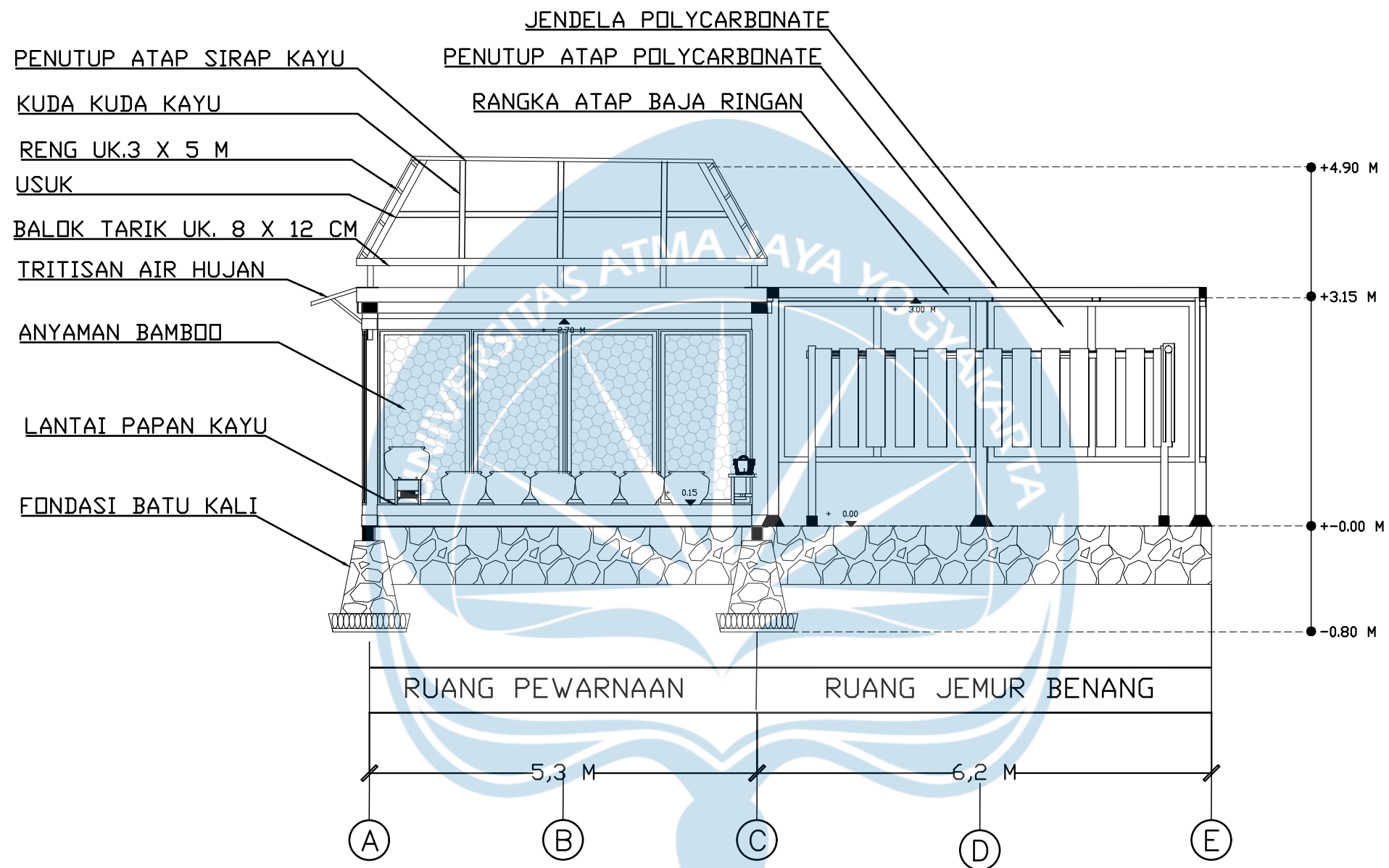


01.POTONGAN MASSA 3 (TOILET)
SKALA 1 : 50



POTONGAN MASSA 11 (POST SATPAM)
SKALA 1 : 50





POTONGAN MASSA 5 (PEWARNAAN BENANG)

SKALA 1 : 75

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	POTONGAN MASSA 5	1 : 75		26 Febuari 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

RANGKA ATAP HOLLOW

ATAP DAK

DINDING PLESTER BATU BATA

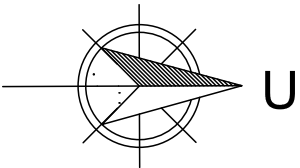
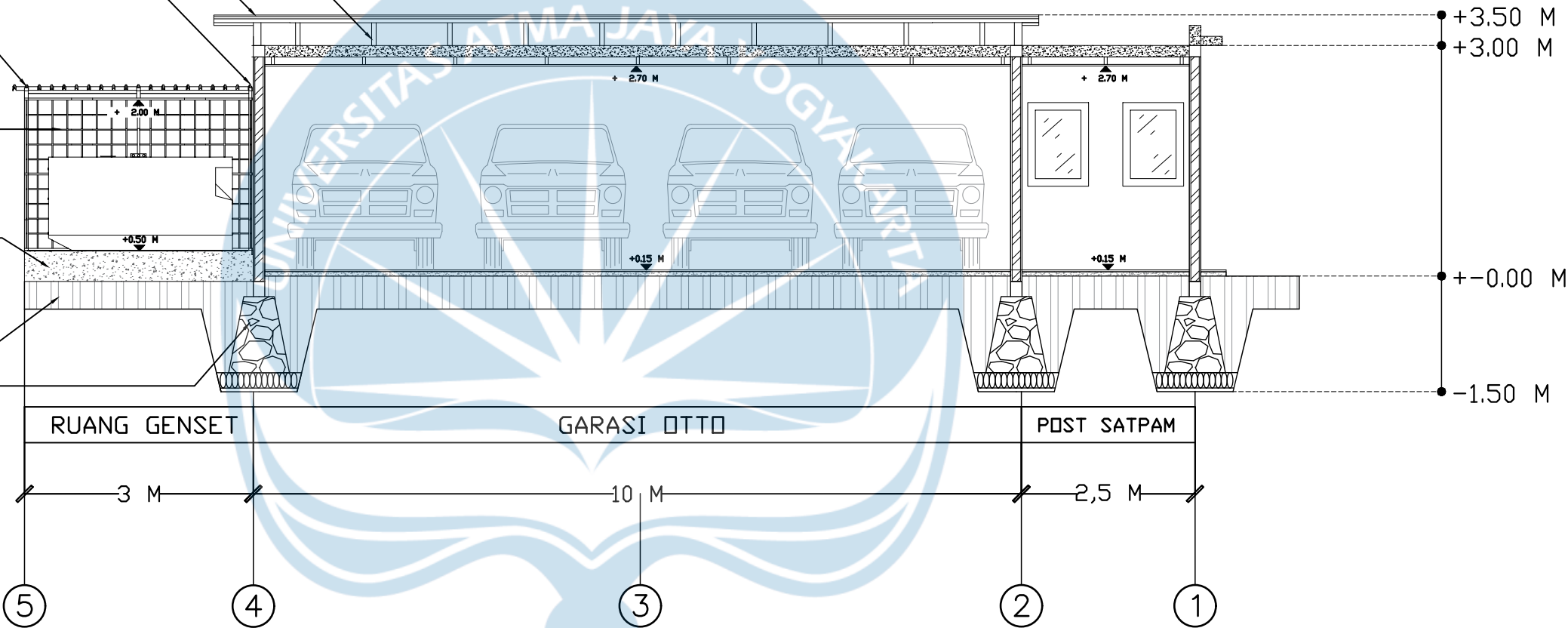
ATAP GULVALUM

RANGKA RUANG GENSET BAJA RINGAN

PENUTUP LANTAI BETON

TANAH URUG

FONDASI BATU KALI



POTONGAN MASSA 10

SKALA 1 : 75



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

POTONGAN MASSA 10

Skala
Scale

1 : 75

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

28 FEBUARI 2026

Kode Gambar
Drawing Code

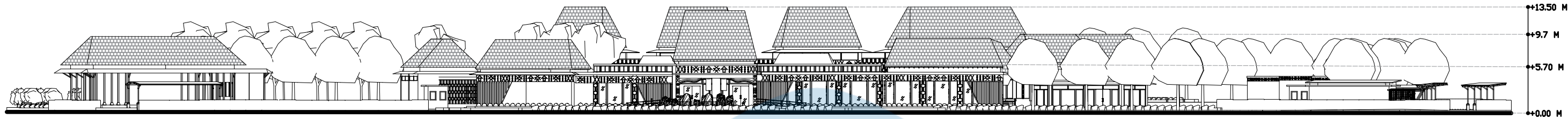
XX1

No. Lbr
Pg. No.

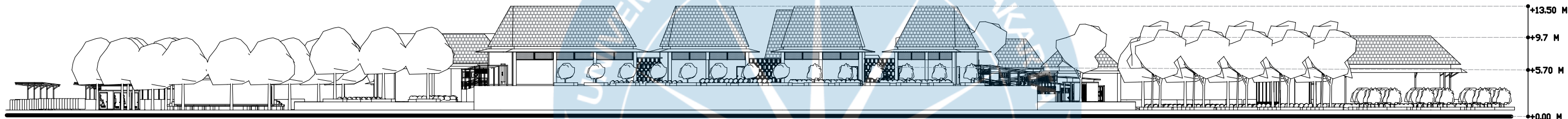
XX

Dari
Of

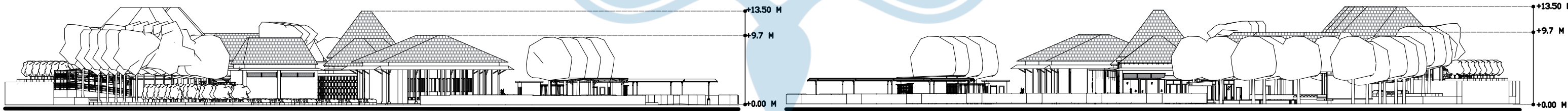
XX



U  **TAMPAK DEPAN (TIMUR)**
SKALA 1 : 500



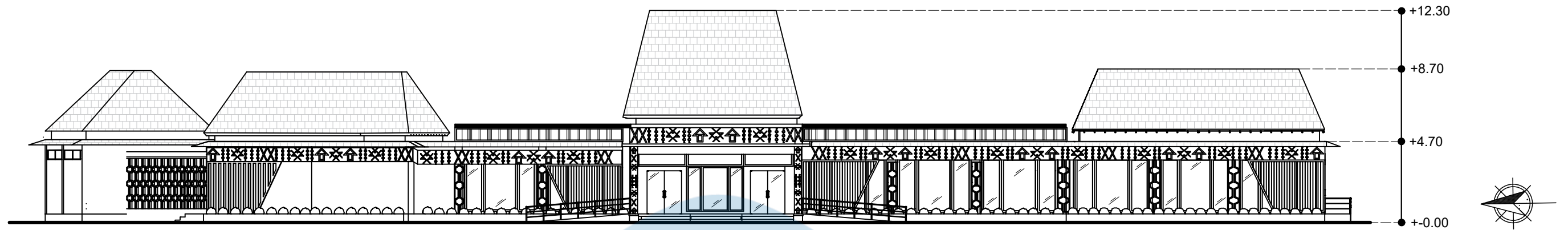
 U **TAMPAK BELAKANG (BARAT)**
SKALA 1 : 500



 U **TAMPAK KIRI (SELATAN)**
SKALA 1 : 500

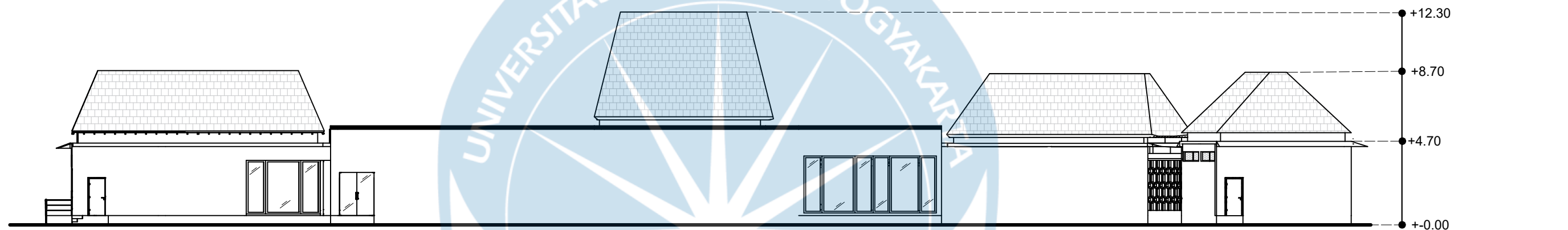
U  **TAMPAK KANAN (UTARA)**
SKALA 1 : 500





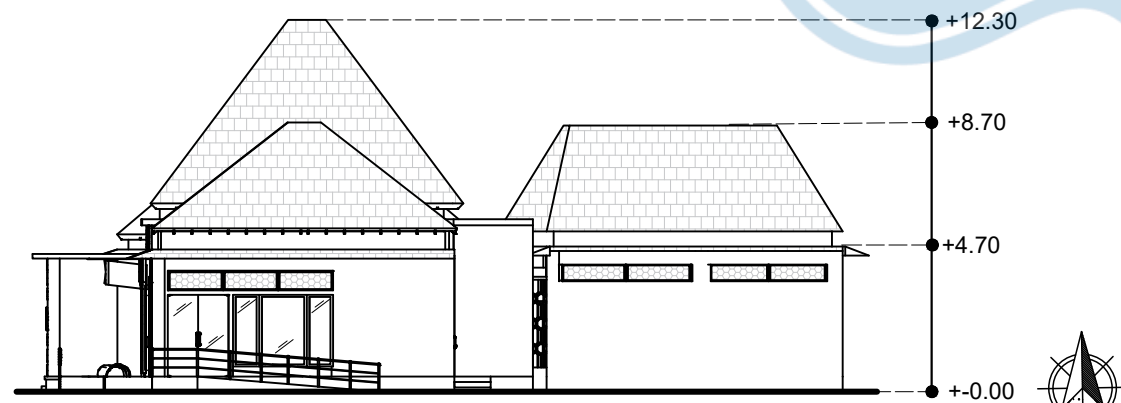
TAMPAK DEPAN MASSA 1

SKALA 1 : 250



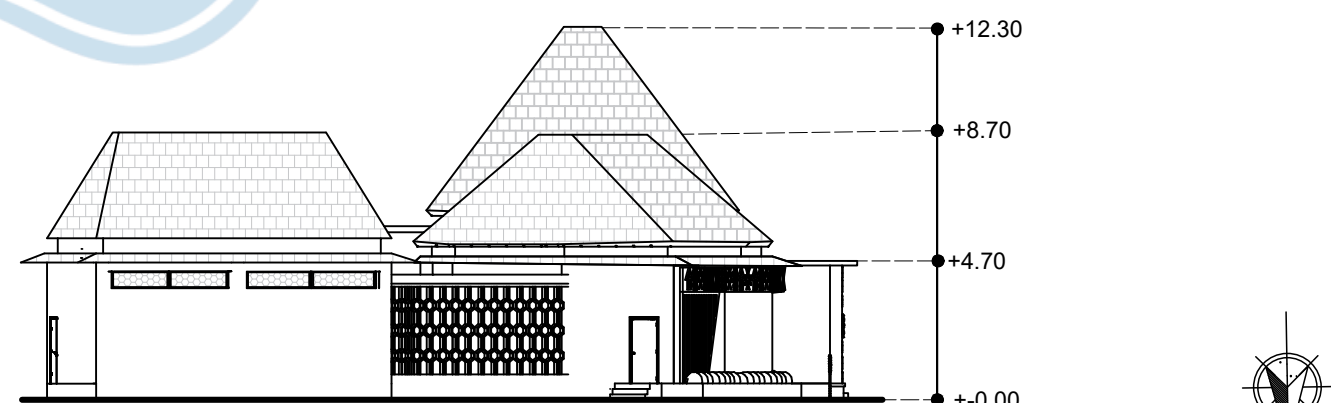
TAMPAK BELAKANG MASSA 1

SKALA 1 : 250



TAMPAK KANAN MASSA 1

SKALA 1 : 250



TAMPAK KIRI MASSA 1

SKALA 1 : 250



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

**Proyek Tugas Akhir
Final Project**

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

**Judul Proyek
Project Title**

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

**Lokasi Proyek
Project Location**

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

**Identitas Mahasiswa
Student Identity**

Michelle Natasha Angelica
220118990

**Judul Gambar
Drawing Title**

TAMPAK MASSA 1

**Skala
Scale**

1 : 250

**Keterangan
Note**

**Tanggal Gambar
Drawing Date**

03 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

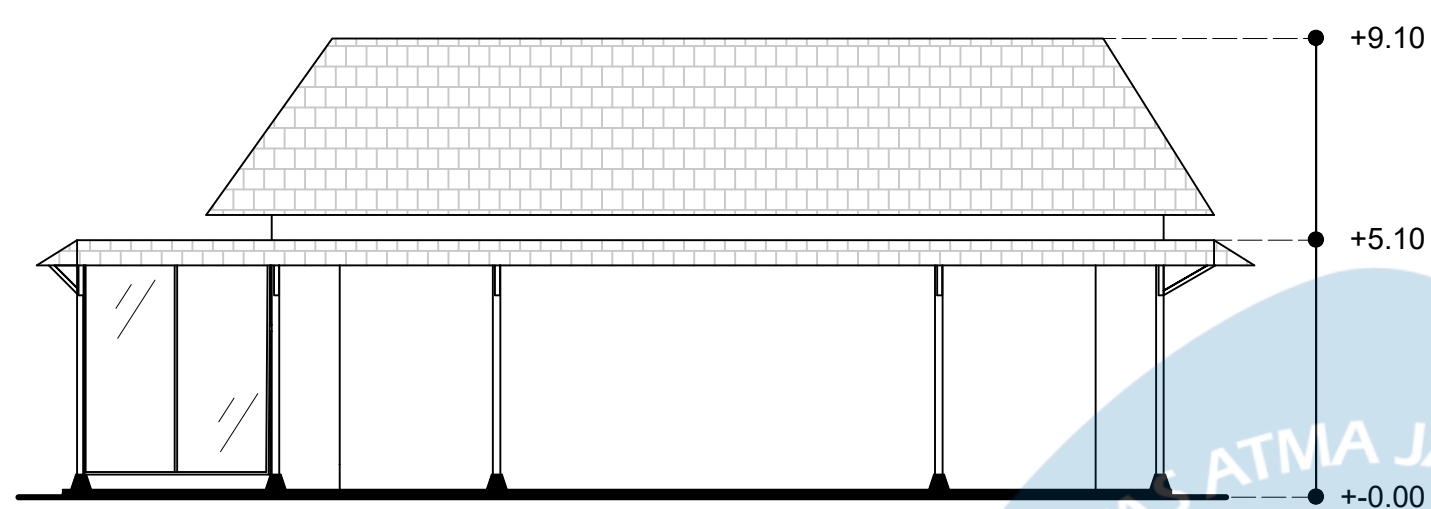
XX1

No. Lbr
Pg. No.

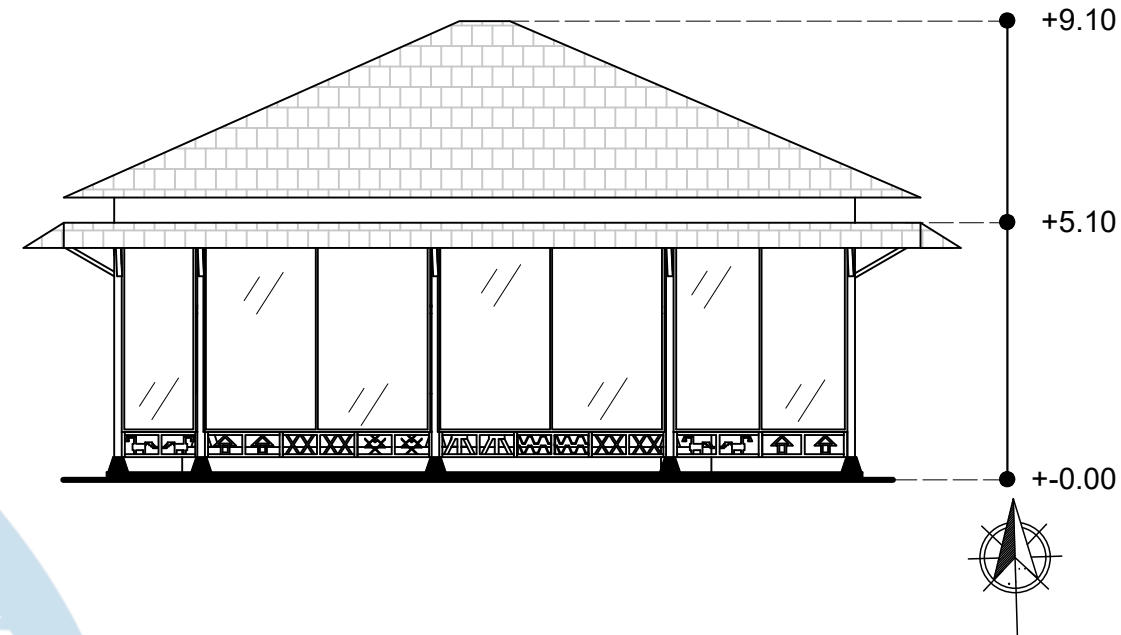
XX

Dari
Of

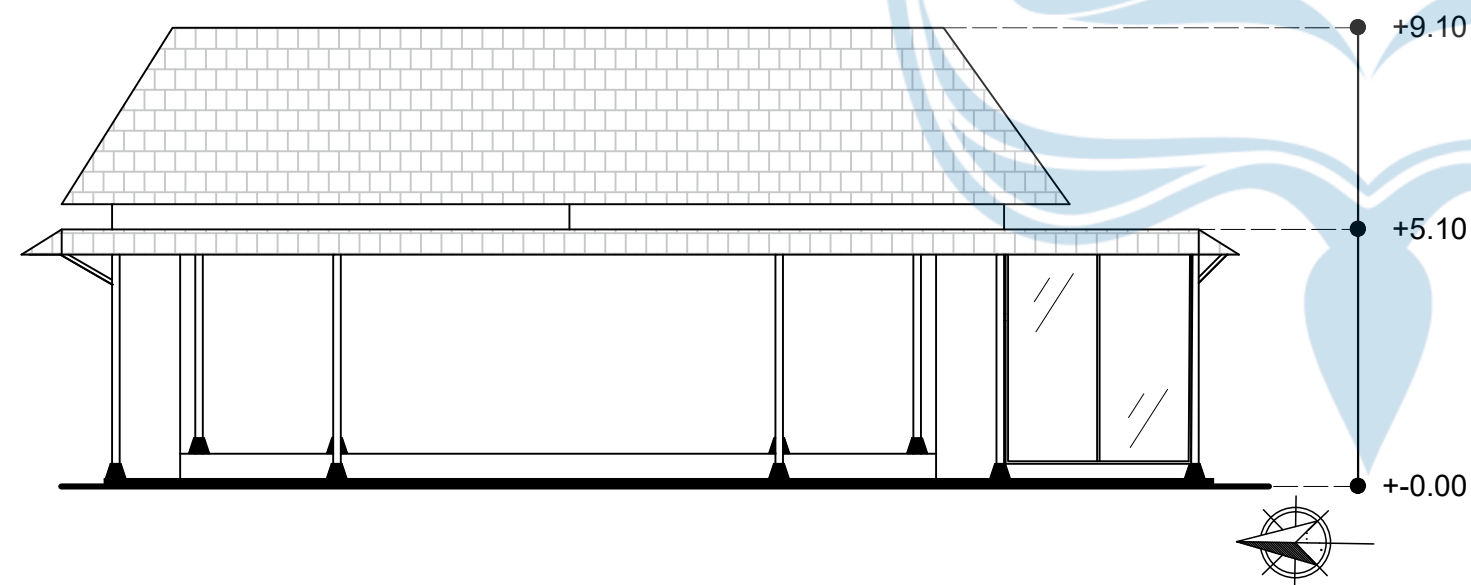
XX



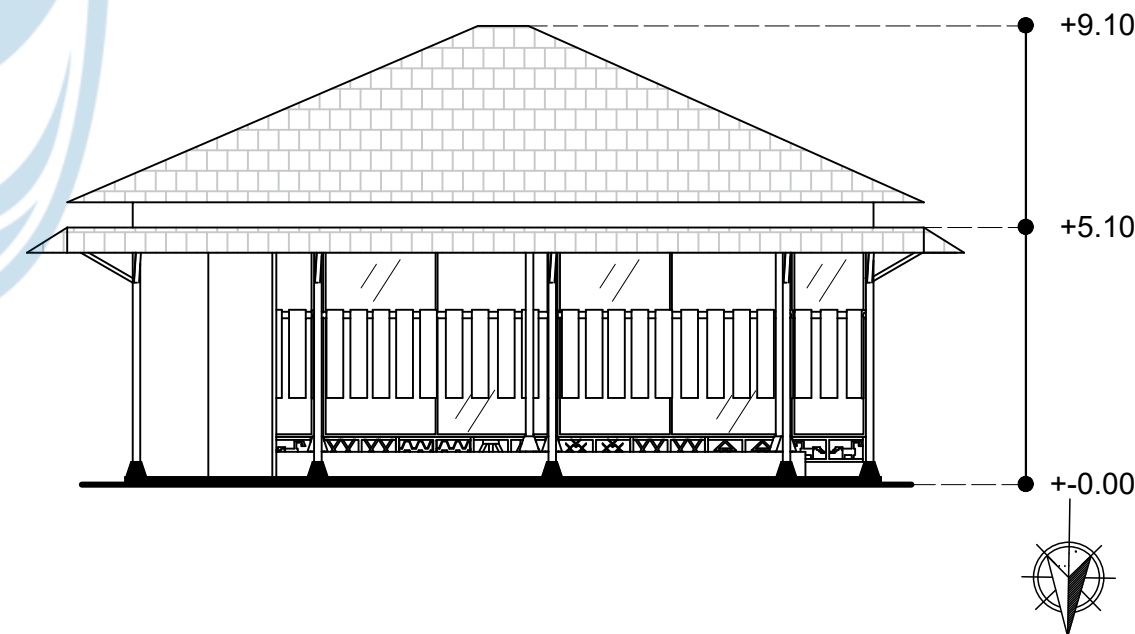
TAMPAK BELAKANG MASSA 2
SKALA 1 : 150



TAMPAK KANAN MASSA 2
SKALA 1 : 150

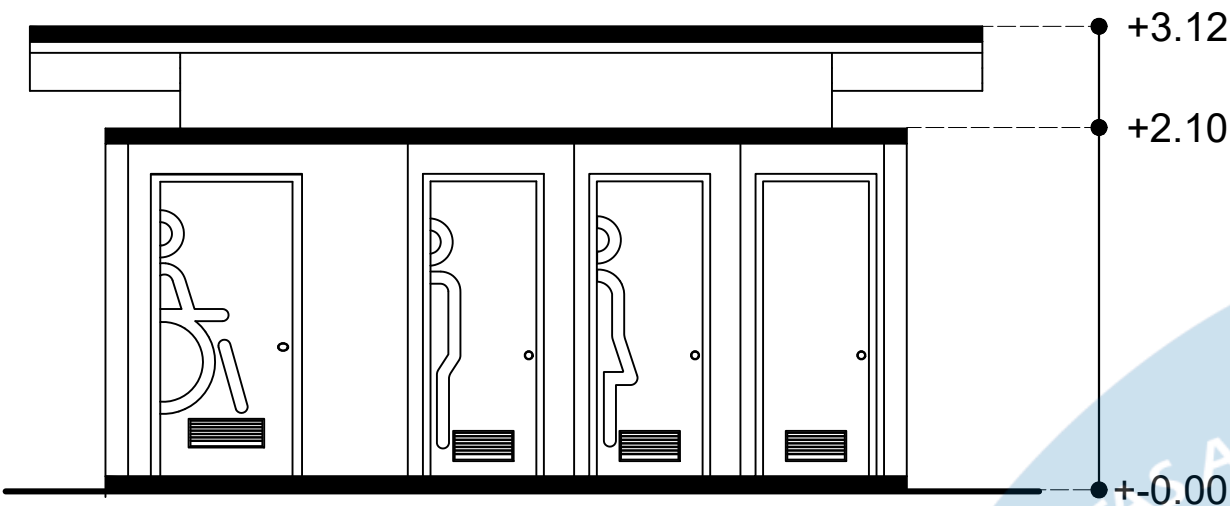


TAMPAK DEPAN MASSA 2
SKALA 1 : 150

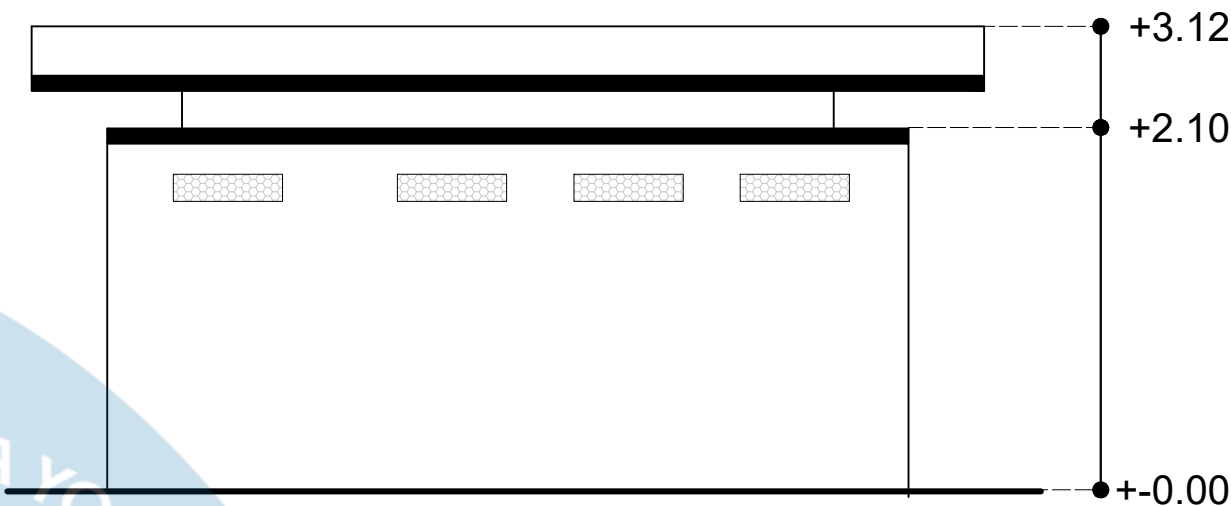


TAMPAK KIRI MASSA 2
SKALA 1 : 150

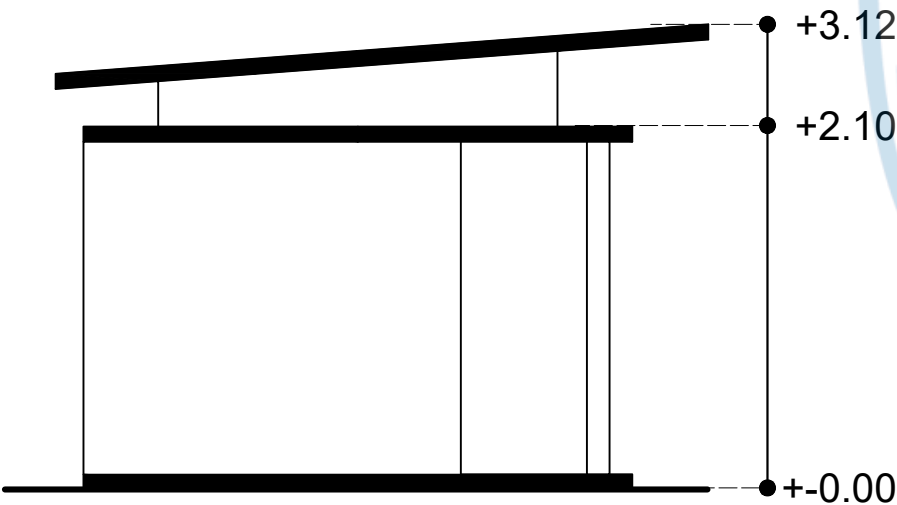




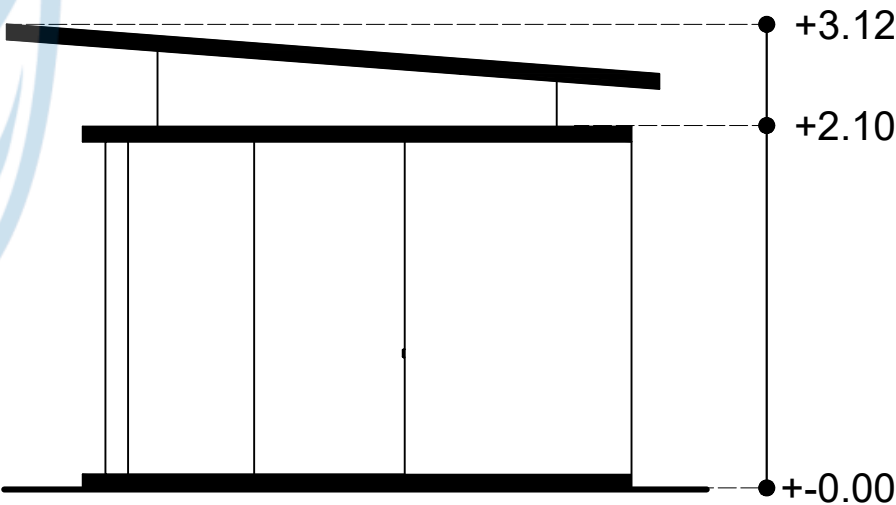
TAMPAK DEPAN MASSA 3
SKALA 1 : 50



TAMPAK BELAKANG MASSA 3
SKALA 1 : 50



TAMPAK DEPAN MASSA 3
SKALA 1 : 50



TAMPAK KANAN MASSA 3
SKALA 1 : 50



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

TAMPAK MASSA 3

Skala
Scale

1 : 50

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

02 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

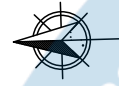
XX1

No. Lbr
Pg. No.

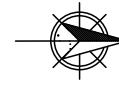
XX

Dari
Of

XX



SKALA 1 : 100



SKALA 1 : 100



SKALA 1 : 100



SKALA 1 : 100

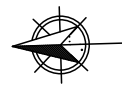
Universitas Atma Jaya Yogyakarta



SKALA 1 : 100



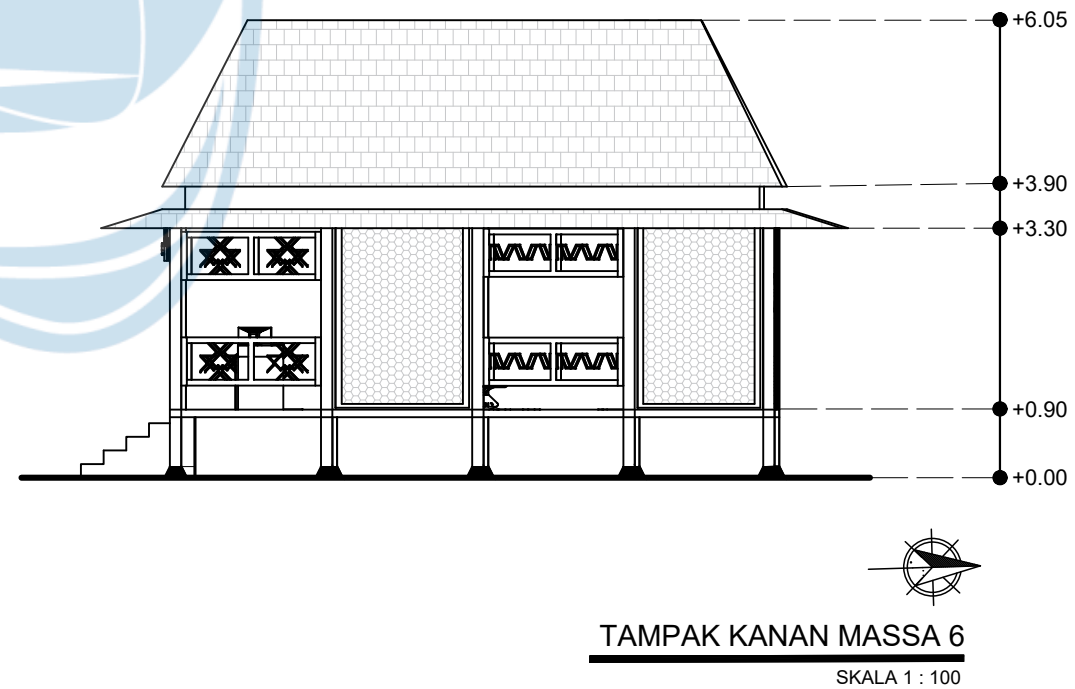
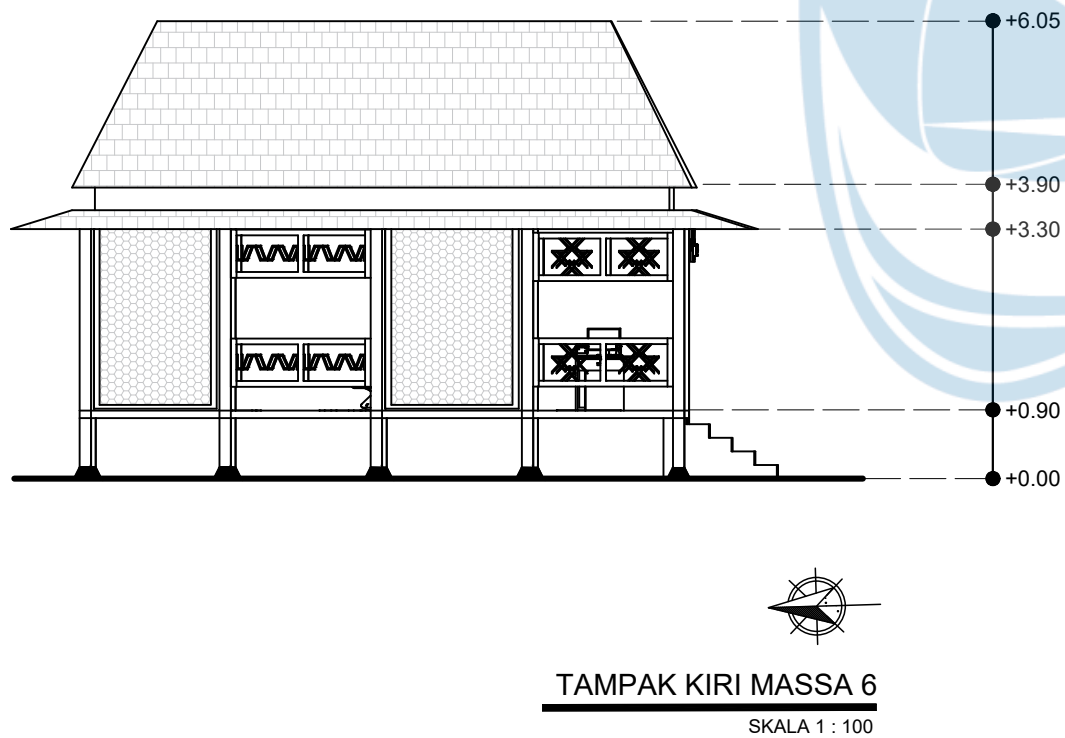
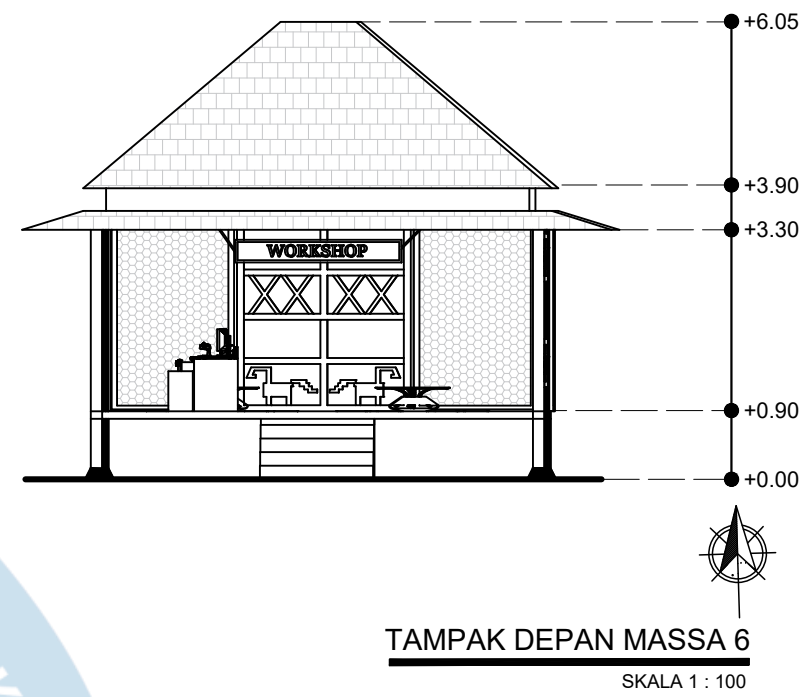
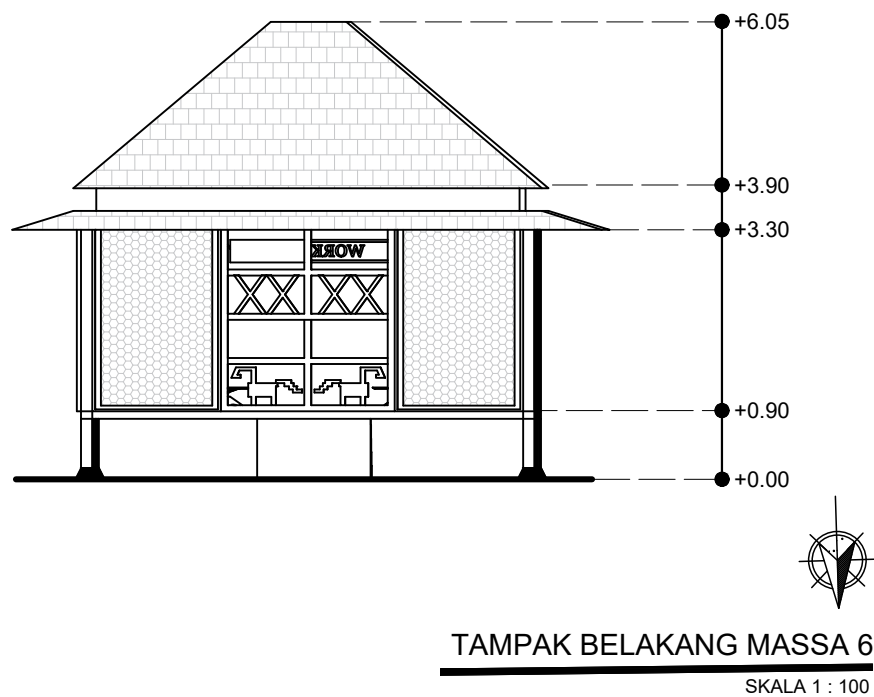
SKALA 1 : 100

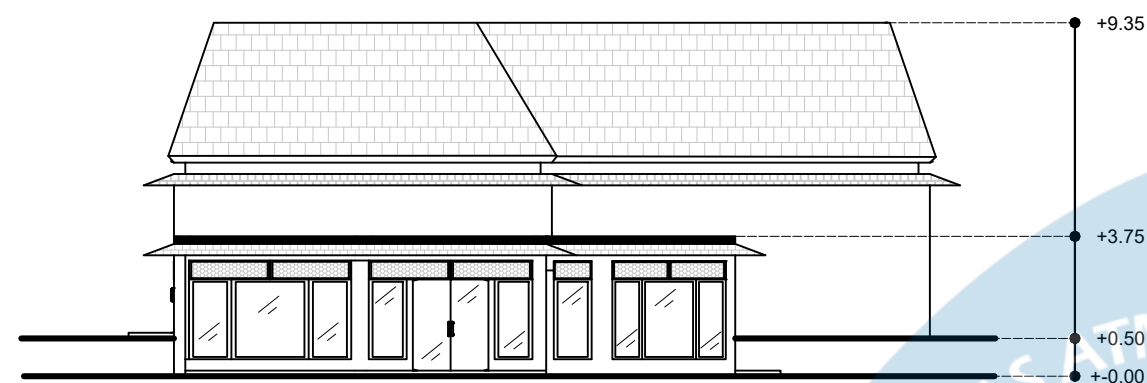


SKALA 1 : 100

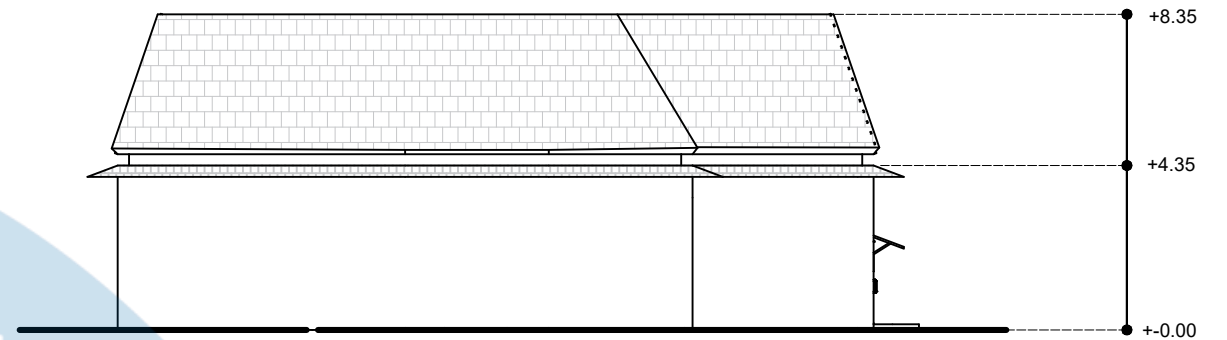


SKALA 1 : 100

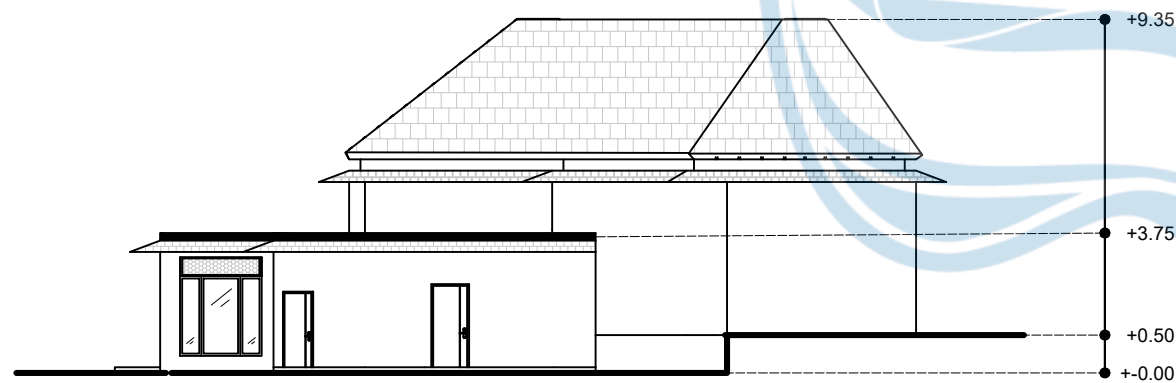




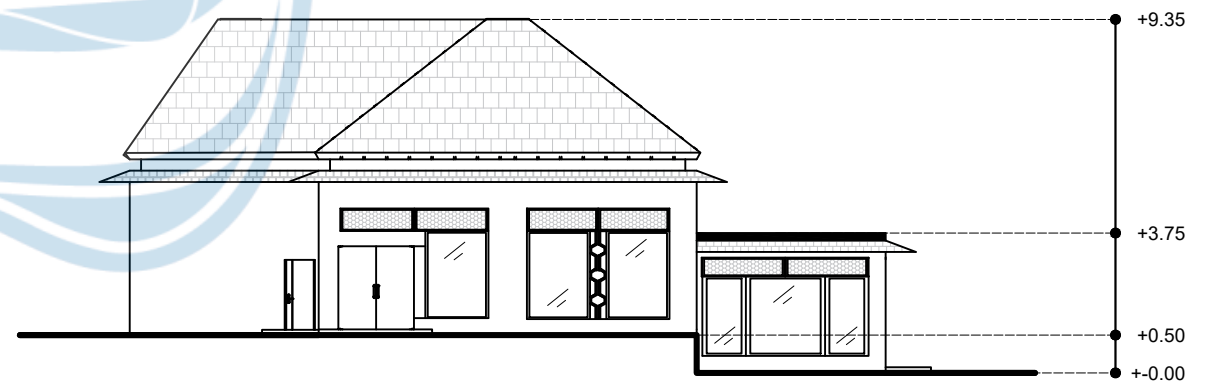
TAMPAK DEPAN MASSA 7
SKALA 1 : 200



TAMPAK BELAKANG MASSA 7
SKALA 1 : 200



TAMPAK KIRI MASSA 7
SKALA 1 : 200



TAMPAK KANAN MASSA 7
SKALA 1 : 200



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

TAMPAK MASSA 7

Skala
Scale

1 : 200

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

2 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

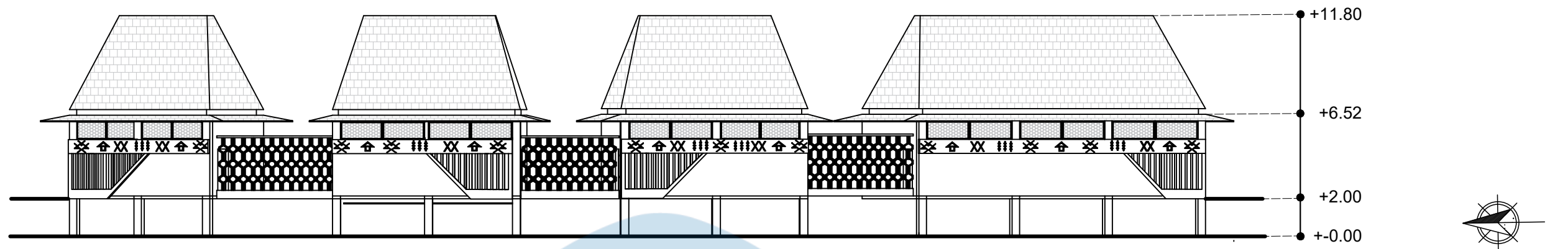
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

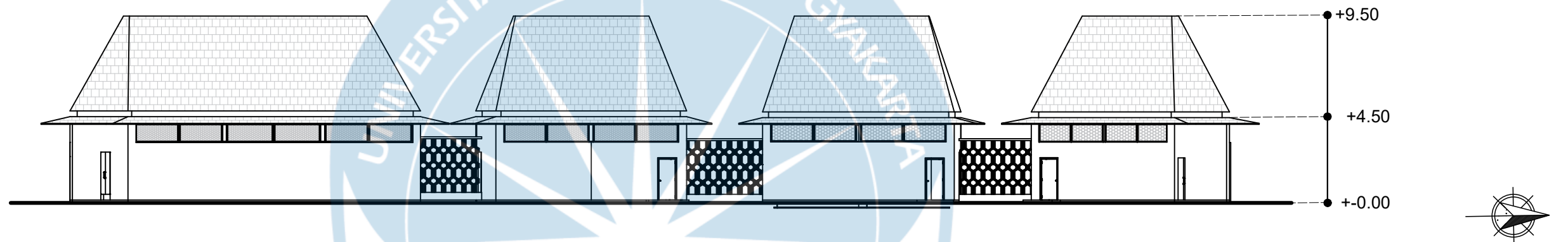
Dari
Of

XX



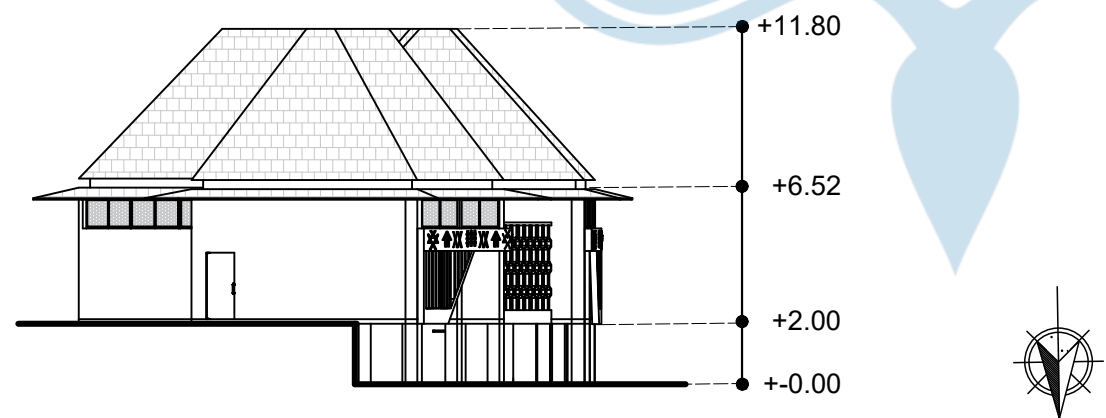
TAMPAK DEPAN MASSA 8

SKALA 1 : 250



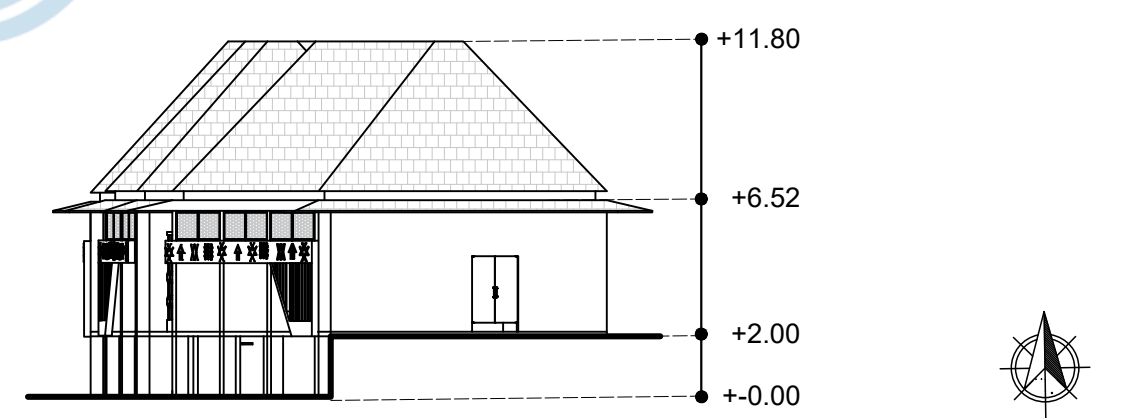
TAMPAK BELAKANG MASSA 8

SKALA 1 : 250



TAMPAK KIRI MASSA 8

SKALA 1 : 250



TAMPAK KANAN MASSA 8

SKALA 1 : 250



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

**Proyek Tugas Akhir
Final Project**

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

**Judul Proyek
Project Title**

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

**Lokasi Proyek
Project Location**

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

**Identitas Mahasiswa
Student Identity**

Michelle Natasha Angelica
220118990

**Judul Gambar
Drawing Title**

TAMPAK MASSA 8

**Skala
Scale**

1 : 250

**Keterangan
Note**

**Tanggal Gambar
Drawing Date**

02 Maret 2026

Kode Gambar
Drawing Code

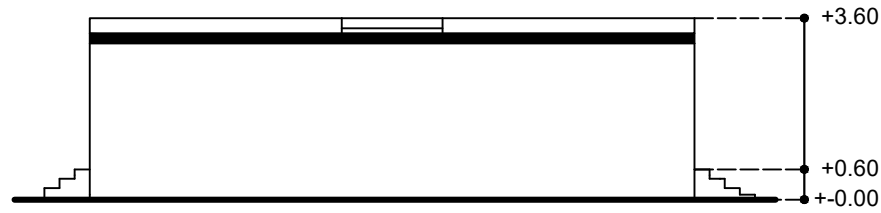
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

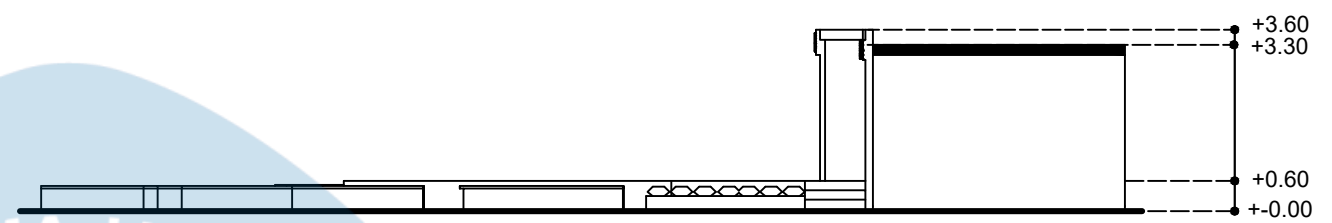
Dari
Of

XX



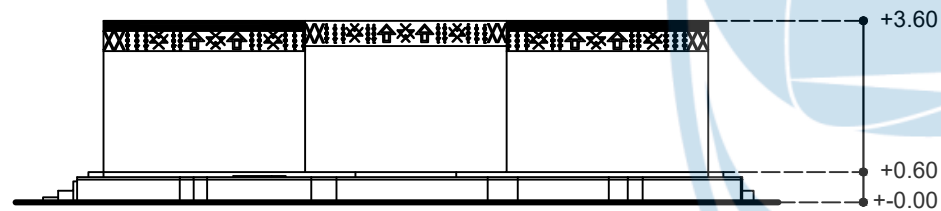
TAMPAK BELAKANG MASSA 9

SKALA 1 : 150



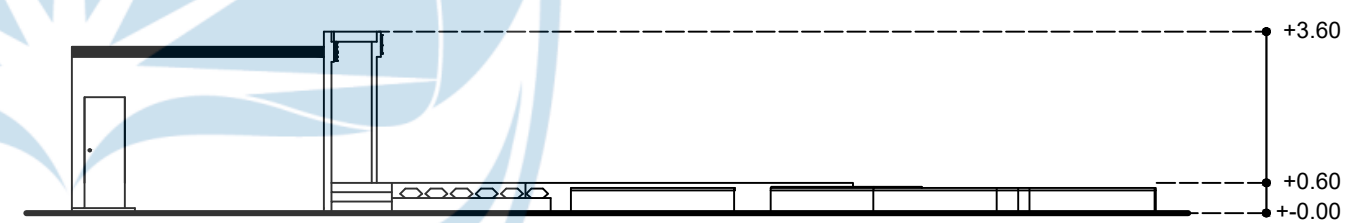
TAMPAK KANAN MASSA 9

SKALA 1 : 150



TAMPAK DEPAN MASSA 9

SKALA 1 : 150



TAMPAK KIRI MASSA 9

SKALA 1 : 150



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

MASSA 9

Skala
Scale

1 : 150

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

2 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

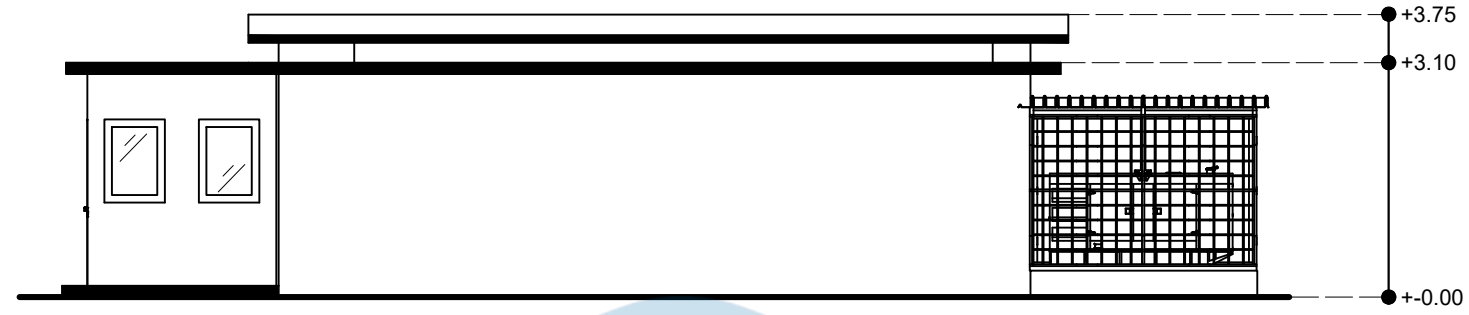
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

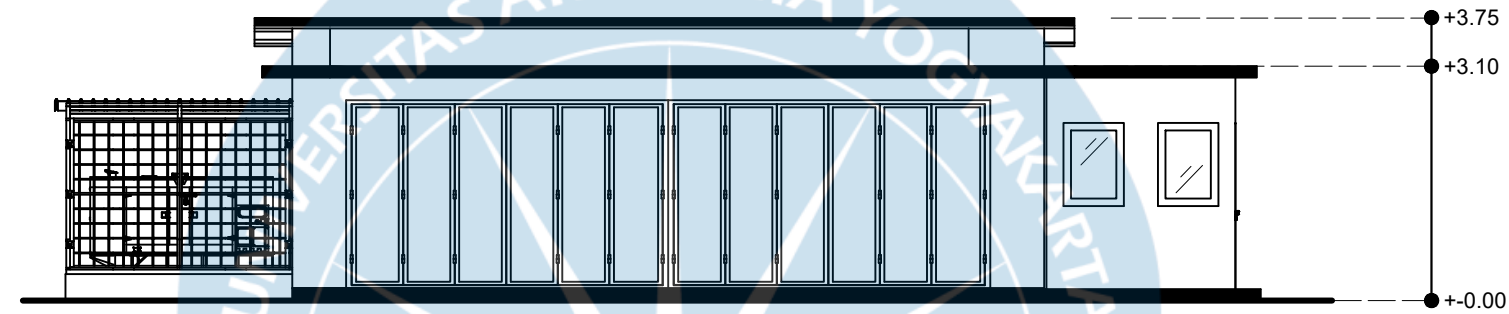
Dari
Of

XX



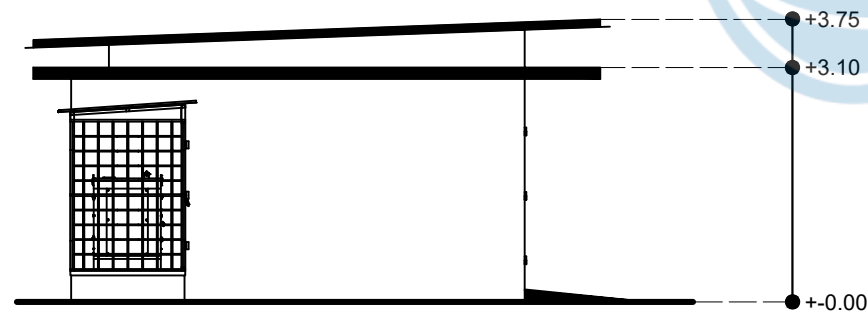
TAMPAK BELAKANG MASSA 10

SKALA 1 : 100



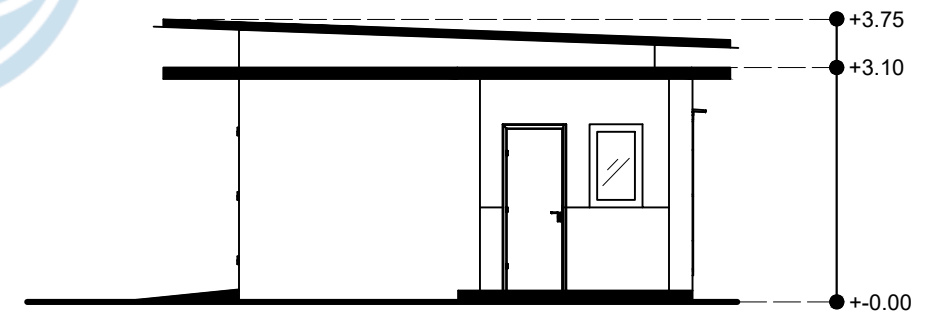
TAMPAK DEPAN MASSA 10

SKALA 1 : 100



TAMPAK KIRI MASSA 10

SKALA 1 : 100



TAMPAK KANAN MASSA 10

SKALA 1 : 100



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

TAMPAK MASSA 10

Skala
Scale

1 : 100

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

03 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

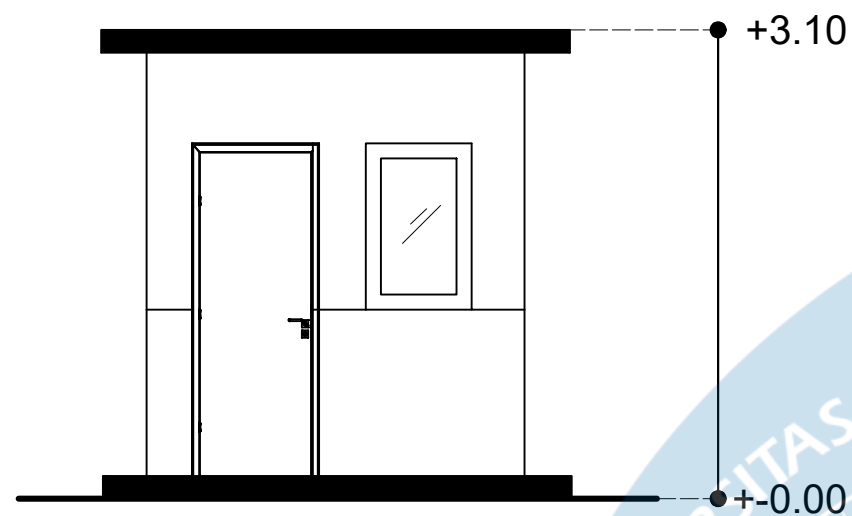
XX1

No. Lbr
Pg. No.

XX

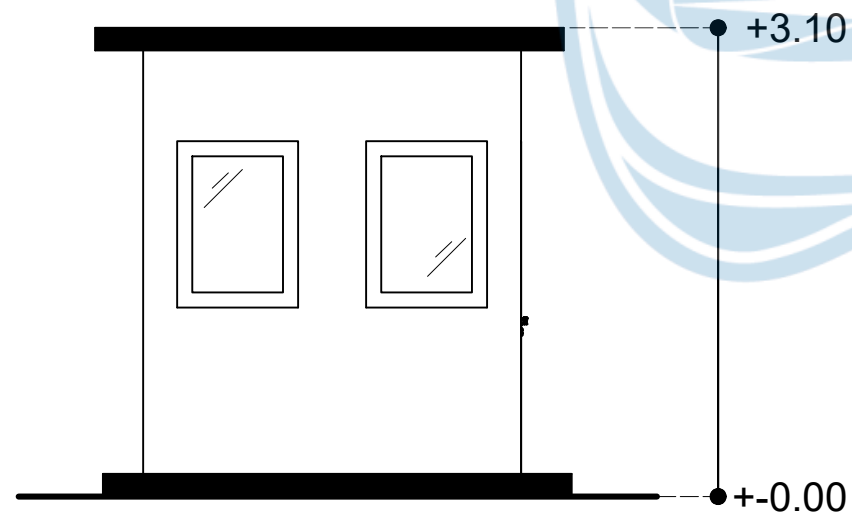
Dari
Of

XX



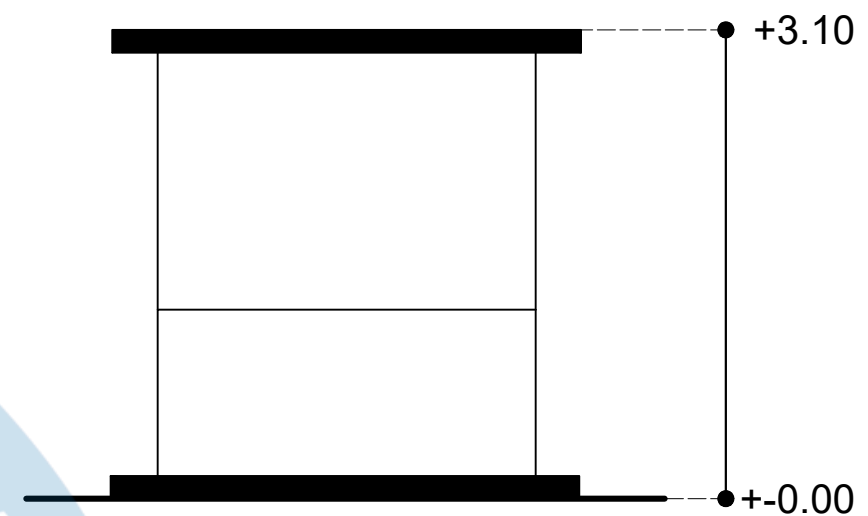
TAMPAK DEPAN MASSA 11

SKALA 1 : 50



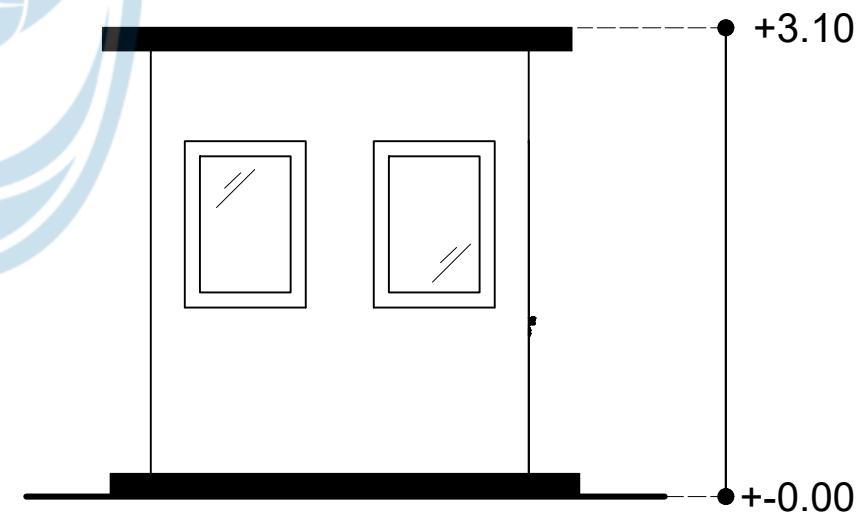
TAMPAK KIRI MASSA 11

SKALA 1 : 50



TAMPAK BELAKANG MASSA 11

SKALA 1 : 50



TAMPAK KANAN MASSA 11

SKALA 1 : 50



Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proyek Tugas Akhir
Final Project

PERIODE : GANJIL I
PERIOD : ODD I
TAHUN AKADEMIK 2025/2026
ACADEMIC YEAR 2025/2026

Program Studi Arsitektur
Architecture Department
Fakultas Teknik
Faculty of Engineering

Judul Proyek
Project Title

LIVING MUSEUM TENUN IKAT

Lokasi Proyek
Project Location

Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT

Identitas Mahasiswa
Student Identity

Michelle Natasha Angelica
220118990

Judul Gambar
Drawing Title

TAMPAK MASSA 11

Skala
Scale

1 : 50

Keterangan
Note

Tanggal Gambar
Drawing Date

02 MARET 2026

Kode Gambar
Drawing Code

XX1

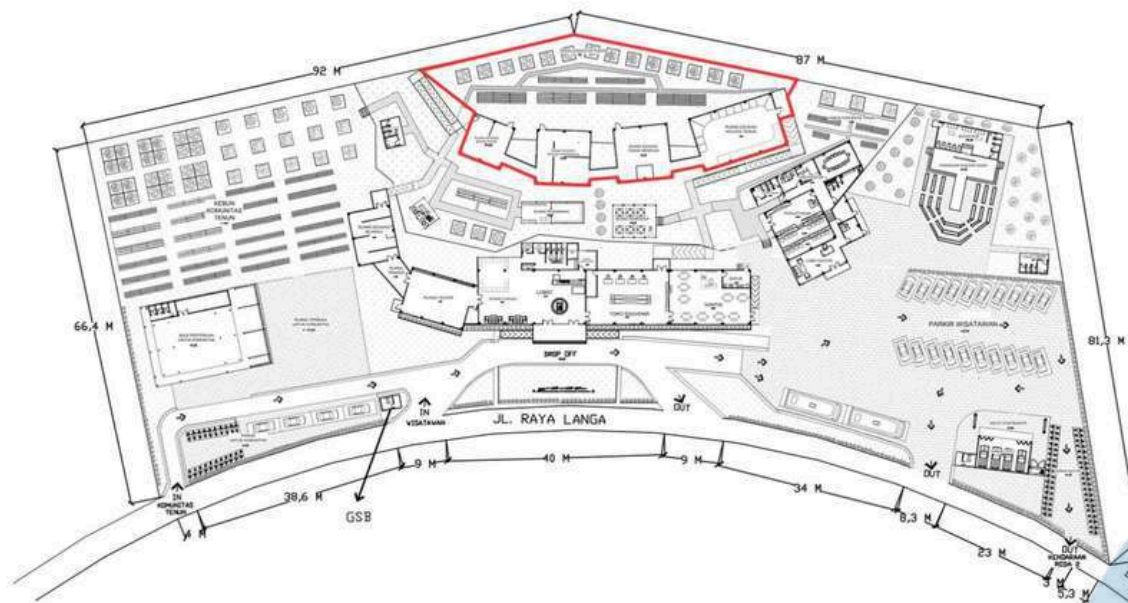
No. Lbr
Pg. No.

XX

Dari
Of

XX

RENCANA LANDSKAP DAN DETAILNYA



ALASAN PEMILIHAN AREA TERSEBUT

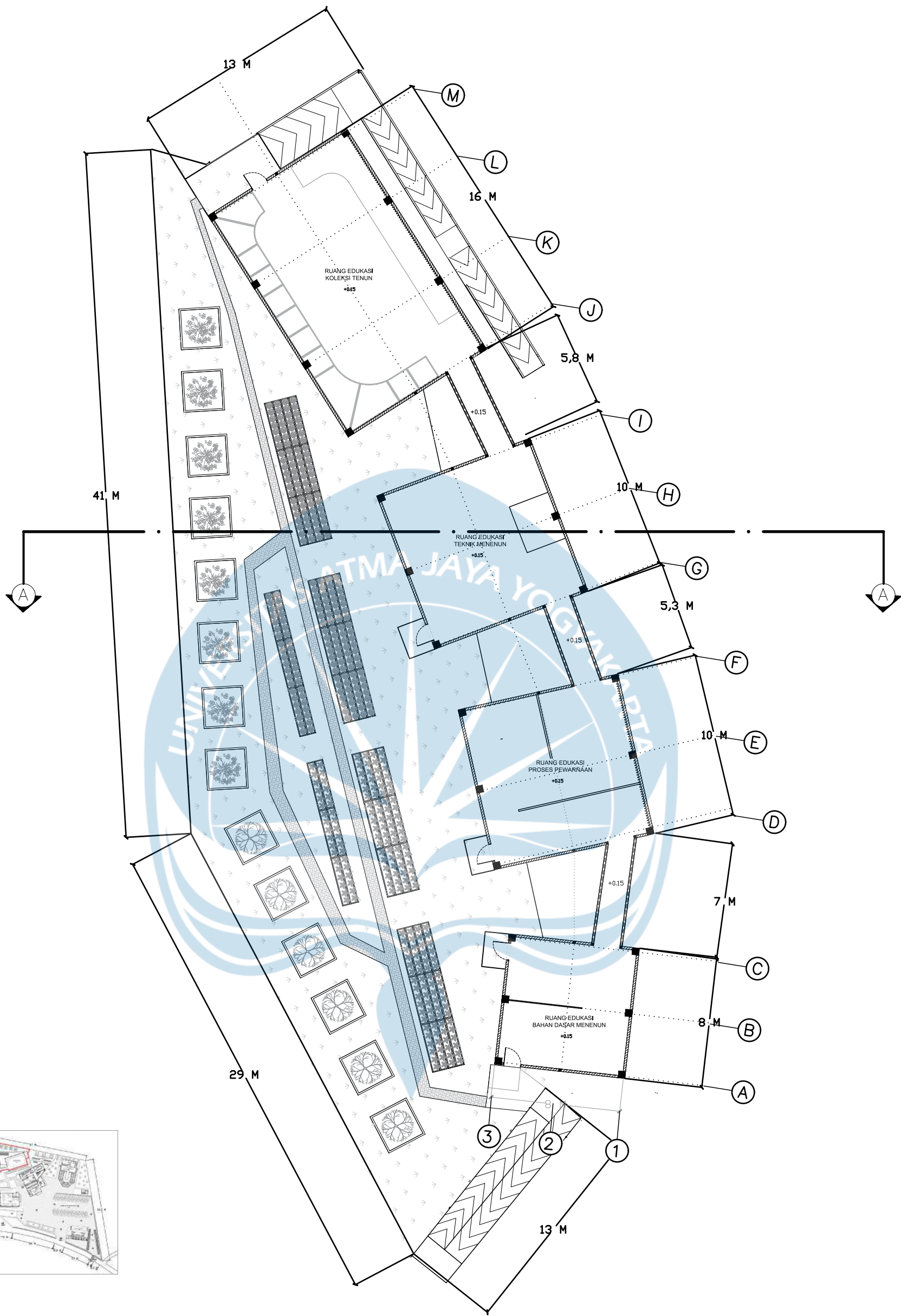
Area siteplan pendalaman dipilih karena berada pada dua kontur yang berbeda, yaitu bagian depan yang menyerupai panggung dan bagian belakang yang menempel langsung pada tanah. Kondisi ini merepresentasikan karakter rumah Sa'o saat ini, di mana terdapat rumah yang berbentuk panggung dan terdapat pula yang langsung menapak pada permukaan tanah. Perbedaan kontur tersebut dimanfaatkan sebagai pendekatan desain yang kontekstual serta mencerminkan kondisi arsitektur eksisting di kawasan kampung.



PERSPEKTIF



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODDI TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	PENDALAMAN SITEPLAN			03 MARET 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX



LEGENDA

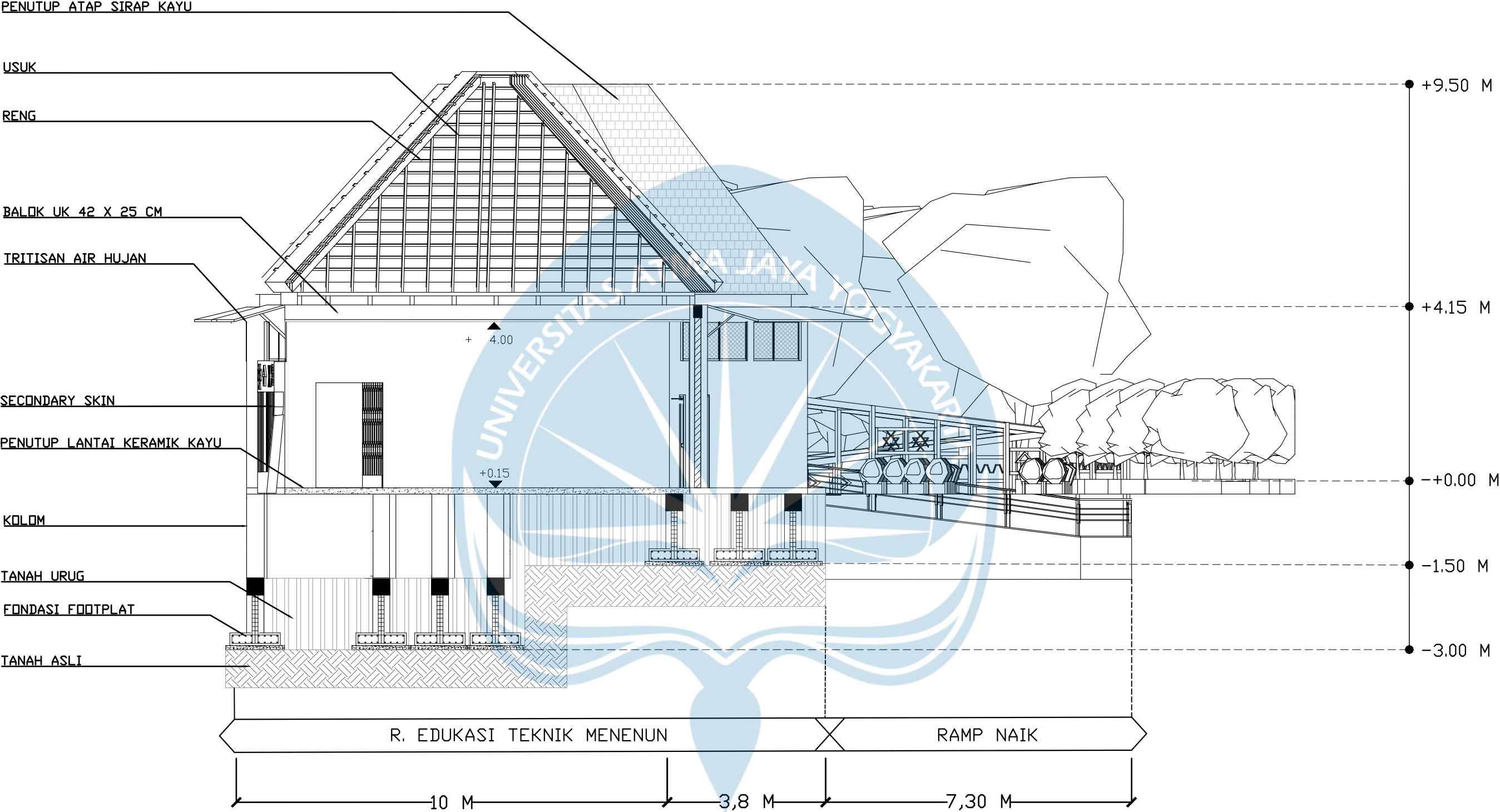
	POHON SECANG		GRASS BLOCK
	POHON SENDUDUK		STEPSTONE
	KEJI BELING		RUMPUT
	TANAMAN TARUM		



DENAH MASSA 8 PADA RENCANA LANSKAP

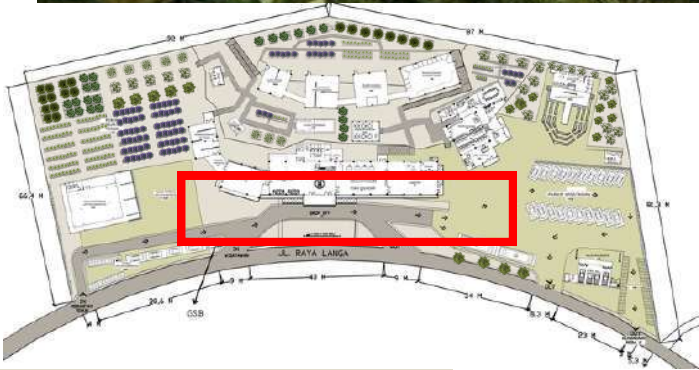
SKALA 1 : 250

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	DENAH MASSA 8	1 :250		07 Febuari 2026		
	Identitas Mahasiswa Student Identity	LOKASI PROYEK PROJECT LOCATION						
	Michelle Natasha Angelica 220118990	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT				Kode Gambar Drawing Code	No. Lbr Pg. No.	Dari Of
						XX1	XX	XX



POTONGAN MASSA 8
SKALA 1 : 100

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODD I TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	POTONGAN MASSA 8	1 : 100		28 FEBUARI 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX



PERSPEKTIF EKSTERIOR

Menunjukkan area masuk pada bangunan utama pada massa utama living museum tenun ikat



PERSPEKTIF EKSTERIOR

Menunjukkan area masuk pada bangunan utama pada massa utama living museum tenun ikat



PERSPEKTIF EKSTERIOR

Ruang transisi dirancang sebagai penghubung antararea dengan penekanan pada elemen visual dan simbolik. Bagian atap menggunakan kaca berwarna yang merepresentasikan warna-warna dari pewarna alami dalam proses tenun. Sementara itu, pada sisi kanan dan kiri ruang terdapat ornamen bermotif tenun sebagai elemen dekoratif yang memperkuat identitas budaya serta memberikan pengalaman ruang yang tematik kepada pengunjung.

PENEUHAN ASPEK MUSEUM

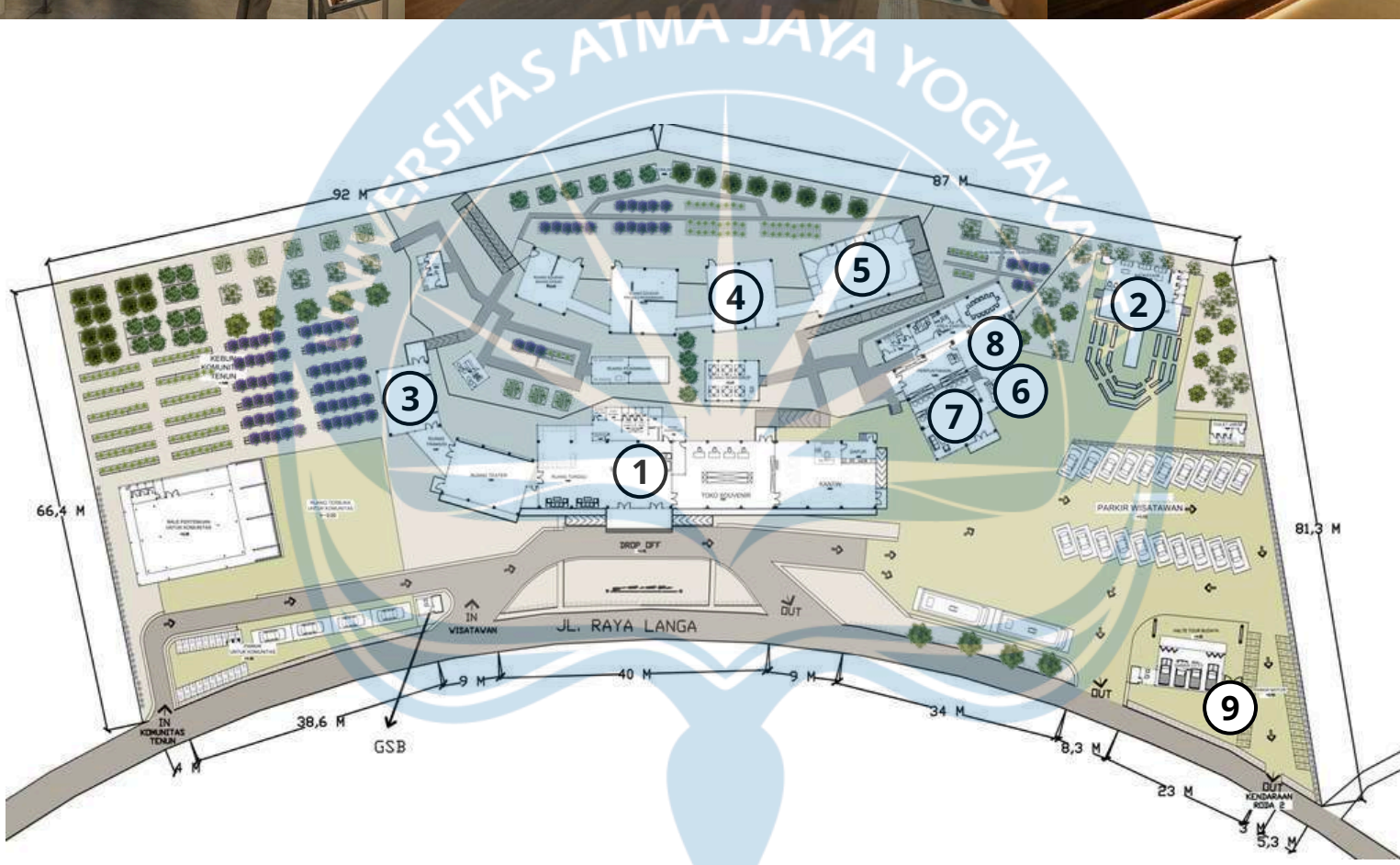
RUANG KOLEKSI



RUANG PUBLIK (PUBLIC



RUANG KONSERVASI & KANTOR



RUANG SERVIS / UTILITAS



K
O
D
E

G
A
M
B
A
R

SYARAT MUSEUM

RK

Ruang Publik (Public Area)

EDK

Ruang Koleksi (Collection Area)

KVSR

Ruang Konservasi

Ruang Pengelola

Ruang Servis / Utilitas

COMMUNITY CENTERED DESAIN

CCD

Kebun komunitas

Ruang workshop

Bale pertemuan komunitas

Ruang proses pewarnaan

EXPERIENCE PENGUNJUNG

EXP

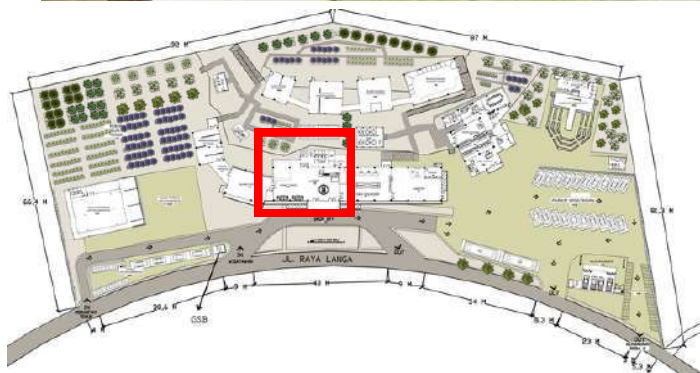
Area workshop

Ruang edukasi interaktif





SM

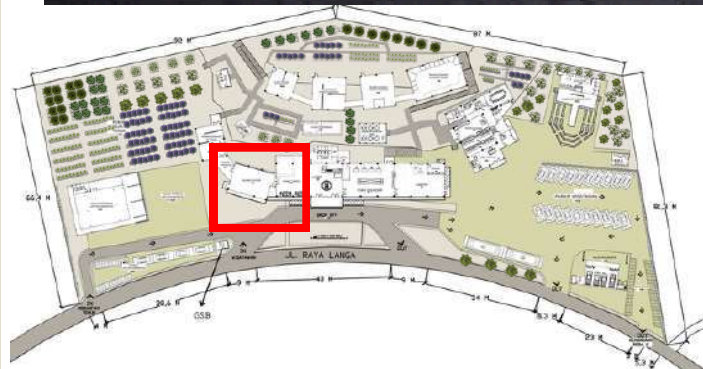


PERSPEKTIF AREA LOBBY

Area lobby berfungsi sebagai ruang tunggu bagi pengunjung sebelum memasuki ruang teater. Pada area ini pengunjung dapat menunggu sekaligus melihat sekilas suasana aktivitas di dalam museum karena terdapat elemen kaca yang memperlihatkan lobby dengan area di bagian belakang. Dengan adanya bukaan visual ini, pengunjung dapat memperoleh gambaran awal mengenai kegiatan yang berlangsung di dalam museum sehingga menumbuhkan rasa tertarik untuk menjelajahi ruang-ruang berikutnya.



EDK



PERSPEKTIF AREA RUANG TEATER

Ruang teater berfungsi sebagai ruang pengantar bagi pengunjung sebelum menjelajahi area museum. Pada ruang ini pengunjung dapat melihat video singkat yang menampilkan gambaran aktivitas menenun serta dokumentasi budaya tenun di Langa. Jumlah kursi yang disediakan tidak terlalu banyak karena durasi video yang ditampilkan relatif singkat dan hanya berfungsi sebagai pengenalan awal sebelum pengunjung melanjutkan ke ruang-ruang edukasi lainnya di dalam museum.



EDK



RUANG EDUKASI SEJARAH

Ruang edukasi sejarah berfungsi untuk memberikan pemahaman kepada pengunjung mengenai pentingnya kain tenun ikat bagi masyarakat Ngada. Pada ruang ini dijelaskan latar belakang budaya, nilai tradisi, serta peran kain tenun dalam kehidupan sosial masyarakat, seperti dalam upacara adat dan identitas budaya. Melalui ruang ini, pengunjung diharapkan dapat memahami bahwa kain tenun tidak hanya sebagai produk kerajinan, tetapi juga memiliki makna budaya yang penting bagi masyarakat setempat.



EXP

EDK

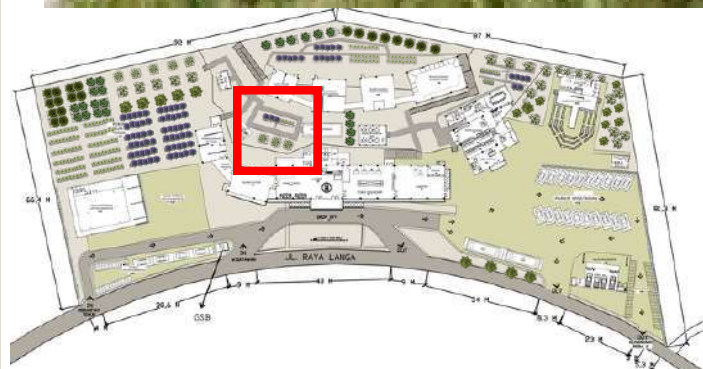
AREA BOOTH KAPAS

Area booth berfungsi sebagai ruang transisi sebelum pengunjung memasuki ruang edukasi proses pewarnaan. Pada area ini pengunjung diminta untuk mengambil satu buah kapas yang nantinya akan digunakan sebagai bagian dari aktivitas interaktif di dalam museum. Kapas tersebut kemudian akan dipintal menjadi benang sebagai pengenalan awal terhadap bahan dasar pembuatan tenun, sehingga pengunjung dapat lebih memahami proses pembuatan kain tenun secara langsung melalui pengalaman yang bersifat partisipatif.





EXP

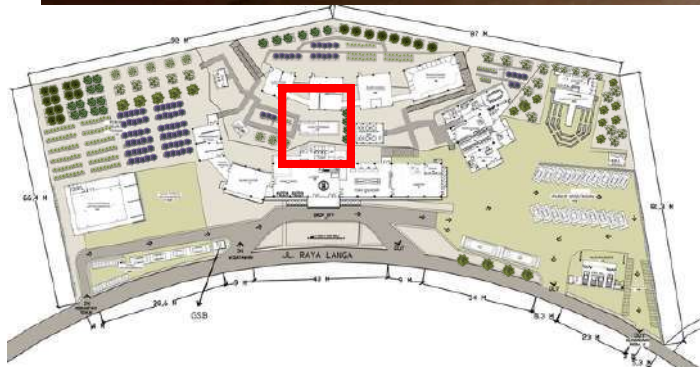


KEBUN PEWARNA ALAMI INTERAKTIF

Area ini merupakan kebun edukasi yang menampilkan berbagai tanaman pewarna alami yang digunakan dalam pembuatan kain tenun. Pengunjung dapat memetik satu daun atau bagian tanaman untuk dicocokkan di dalam museum guna mengetahui warna yang dihasilkan dari tanaman tersebut. Setelah itu, pengunjung dapat mengambil satu benang dengan warna yang sesuai sebagai representasi dari hasil pewarna alami yang mereka temukan.



CCD

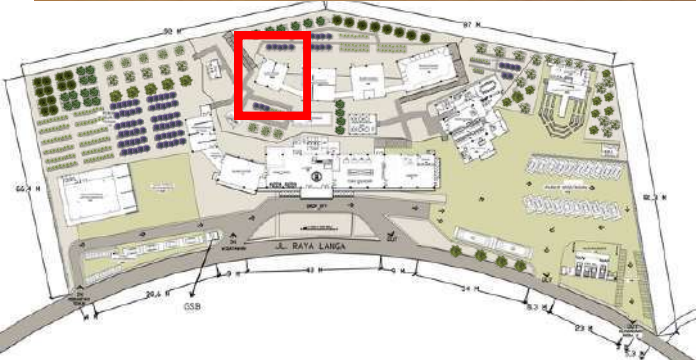


RUANG PROSES PEWARNAAN DAN PENJEMURAN BENANG

Ruang proses pewarnaan dan penjemuran benang merupakan ruang kerja bagi komunitas penenun untuk melakukan proses pewarnaan benang menggunakan bahan pewarna alami. Aktivitas ini biasanya dilakukan setiap 2 hingga 4 minggu sekali sesuai dengan kebutuhan produksi. Ruang ini juga dirancang terbuka bagi wisatawan sehingga pengunjung dapat melihat secara langsung proses pewarnaan dan penjemuran benang sebagai bagian dari pengalaman edukasi di dalam museum.



EDK EXP



RUANG EDUKASI BAHAN DASAR

Ruang edukasi bahan dasar menampilkan berbagai bahan dasar pembuatan tenun, baik yang digunakan pada masa lalu maupun yang digunakan saat ini. Pada ruang ini pengunjung dapat memahami perkembangan bahan yang digunakan dalam proses menenun dari waktu ke waktu. Selain itu, pengunjung juga dapat mencoba aktivitas interaktif berupa memintal kapas, yang merupakan bahan dasar pembuatan benang sebelum penggunaan benang siap pakai seperti sekarang.



EDK

EXP



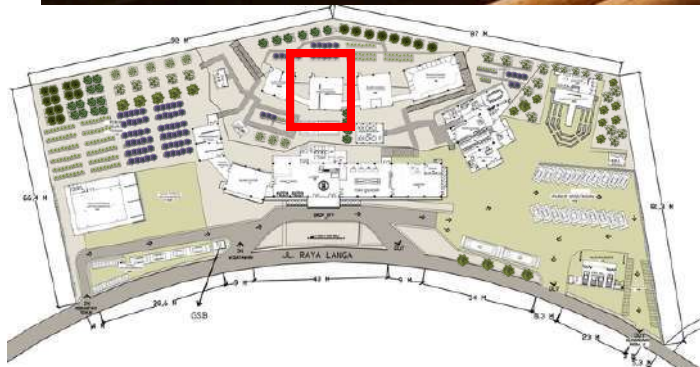
RUANG TRANSISI DARI RUANG EDUKASI 1 KE BERIKUTNYA

Ruang transisi berfungsi sebagai ruang penghubung antar ruang edukasi di dalam museum. Kehadiran ruang ini bertujuan untuk memberikan jeda bagi pengunjung sebelum memasuki ruang edukasi berikutnya, sehingga pengunjung dapat lebih fokus dalam memahami setiap materi yang disampaikan. Dengan adanya ruang transisi, pengalaman belajar di setiap ruang menjadi lebih terarah dan tidak saling bercampur.



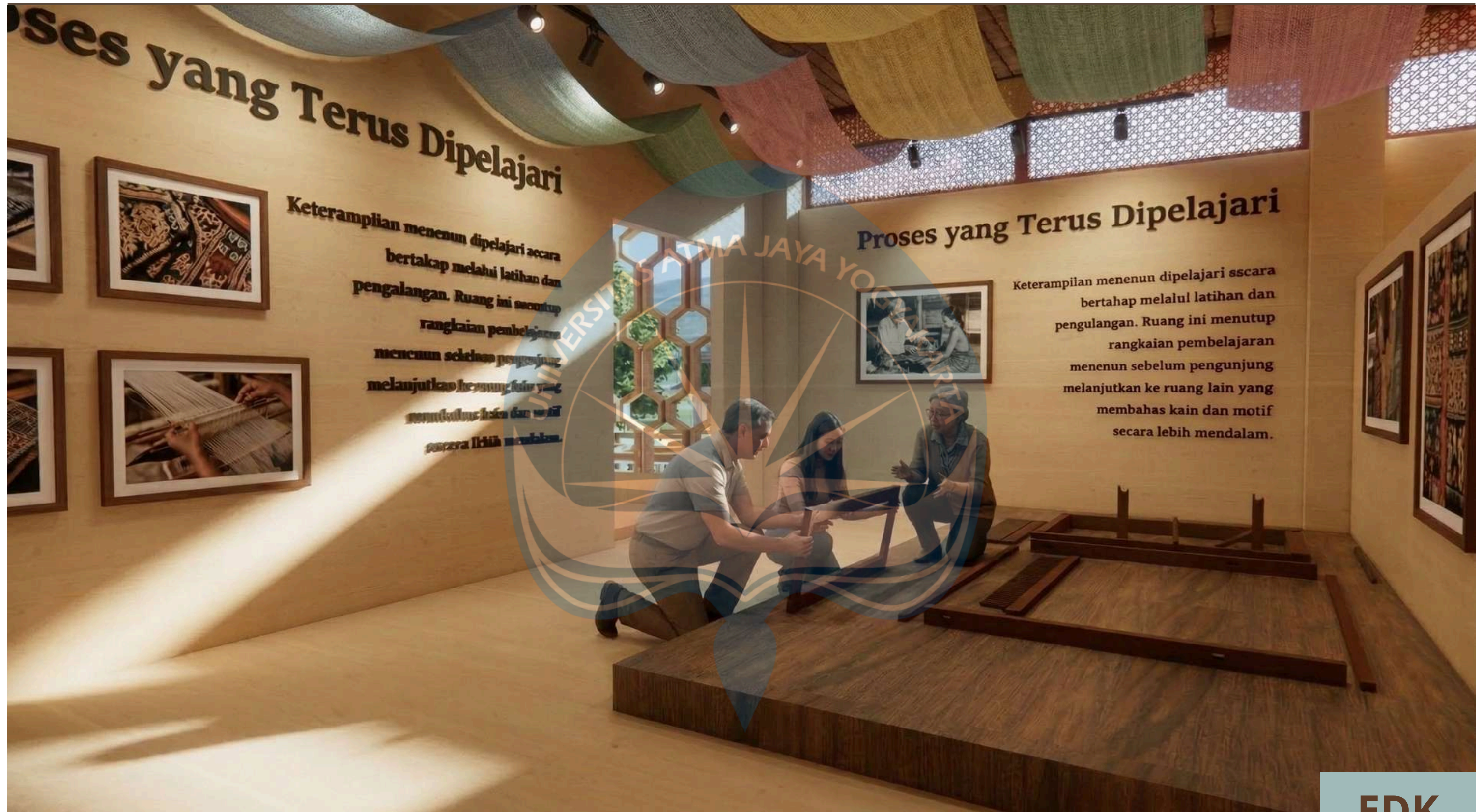
EDK

EXP

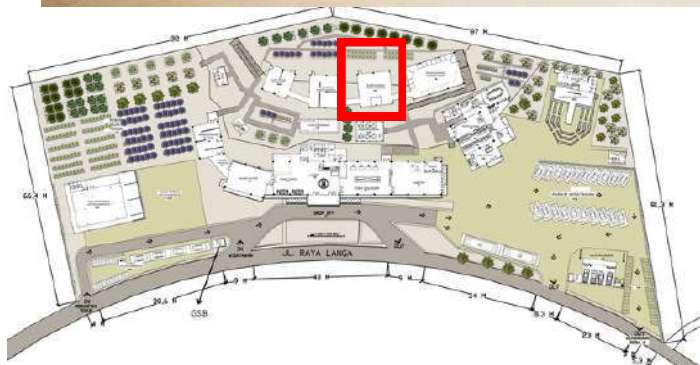


RUANG PEWARNA TENUN

Ruang edukasi proses pewarnaan merupakan ruang yang menjelaskan berbagai jenis pewarna yang digunakan dalam proses pewarnaan benang, baik pewarna alami maupun pewarna tekstil. Pada ruang ini pengunjung dapat mempelajari bagaimana tanaman tertentu menghasilkan warna yang digunakan pada kain tenun. Daun yang sebelumnya dipetik oleh pengunjung dari area kebun interaktif kemudian dapat dicocokkan dengan warna yang dihasilkan dari tanaman tersebut. Setelah itu, pengunjung diperbolehkan mengambil satu benang dengan warna yang sesuai sebagai bagian dari pengalaman edukasi di dalam museum.



EDK



RUANG EDUKASI TEKNIK MENENUN

Ruang edukasi teknik menenun merupakan ruang yang memperkenalkan proses dan teknik dalam pembuatan kain tenun. Pada ruang ini pengunjung dapat mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menghasilkan satu kain tenun serta memahami tahapan dalam proses menenun. Selain itu, pengunjung juga dapat mencoba aktivitas interaktif seperti menyusun atau memasang beberapa bagian alat tenun sebagai pengenalan terhadap peralatan yang digunakan dalam proses menenun.



KNSV



RUANG EDUKASI KOLEKSI TENUN

Ruang koleksi menampilkan berbagai kain tenun yang memperlihatkan makna dari motif-motif yang ada dalam budaya masyarakat Ngada. Pada ruang ini pengunjung dapat mempelajari filosofi serta simbol yang terkandung dalam setiap motif tenun. Selain itu, ruang ini juga menampilkan perkembangan tenun saat ini yang telah dimodifikasi menjadi berbagai produk seperti baju, rok, dan celana, sehingga menunjukkan bagaimana tenun tetap berkembang dan relevan dalam kehidupan modern.



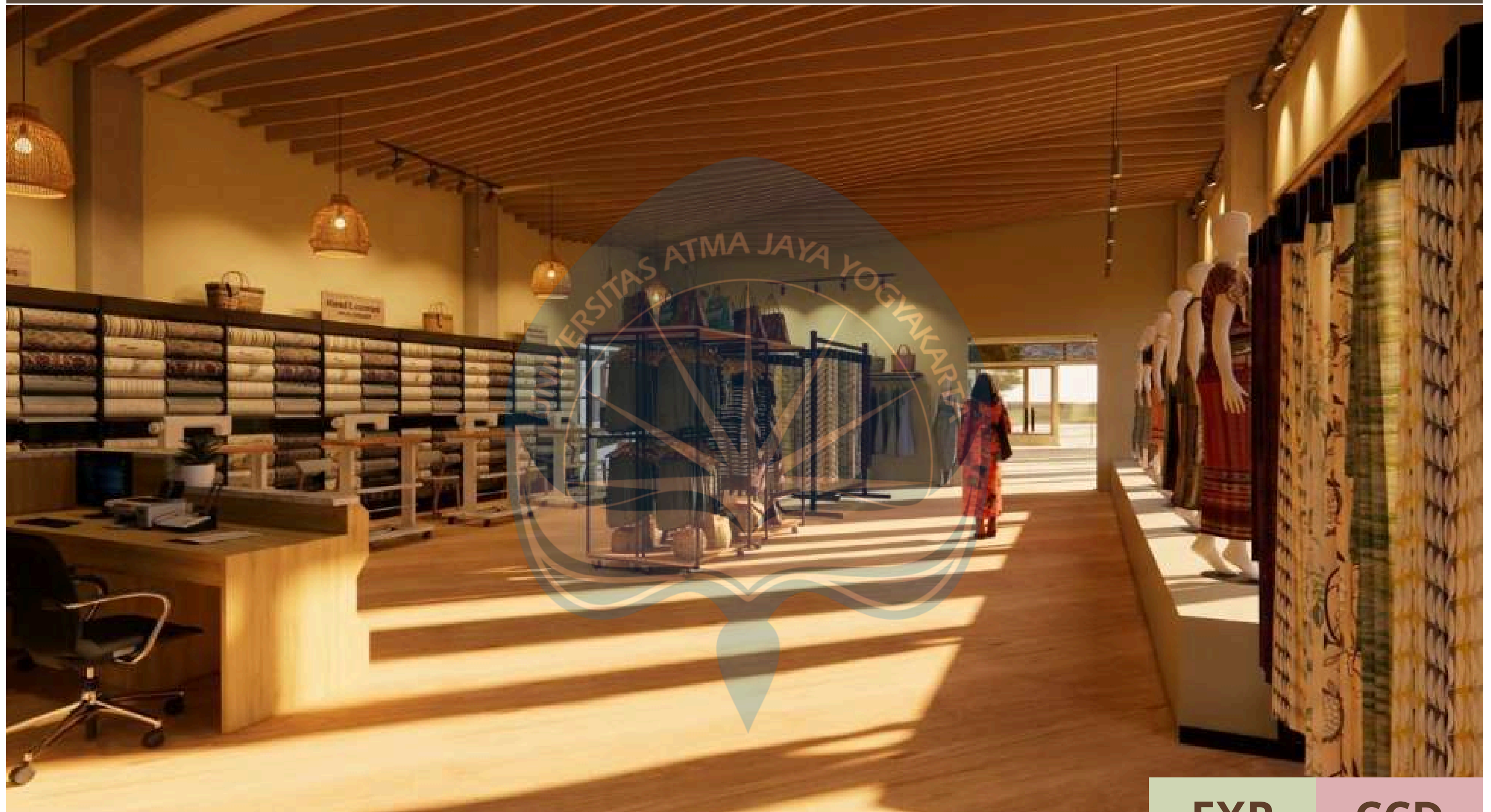
EXP

CCD



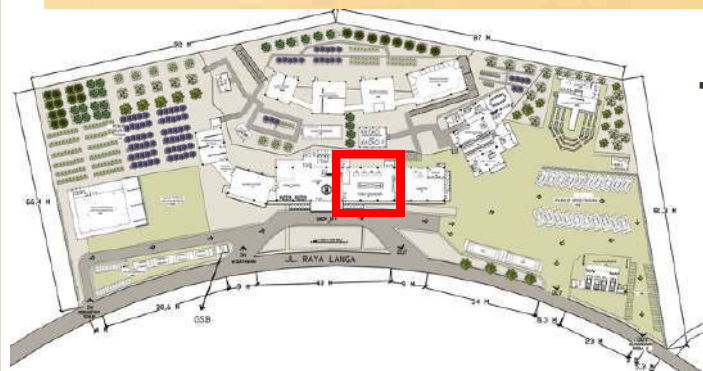
AREA WORKSHOP

Area workshop dirancang sebagai ruang aktivitas yang dapat digunakan oleh berbagai kelompok masyarakat. Pada pagi hari, workshop dikelola oleh para penenun untuk menunjukkan proses pembuatan tenun kepada pengunjung. Sementara itu, pada siang hari area ini dimanfaatkan oleh anak-anak tingkat SD hingga SMP untuk mengikuti kegiatan workshop sederhana seperti pembuatan gelang dan gantungan kunci berbahan dasar tenun. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan kerajinan tenun sejak dini sekaligus menciptakan interaksi antara pengunjung dan masyarakat lokal.



EXP

CCD



TOKO SOUVENIR

Area toko souvenir berfungsi sebagai ruang kreatif bagi siswa SMK yang memiliki bakat dalam mengolah dan memodifikasi kain tenun. Di area ini, mereka dapat menciptakan berbagai produk fashion seperti baju, rok, atau aksesoris dari kain tenun, sehingga tidak hanya menampilkan kreativitas generasi muda tetapi juga mendukung promosi dan pemanfaatan kain tenun secara lebih modern.



EDK

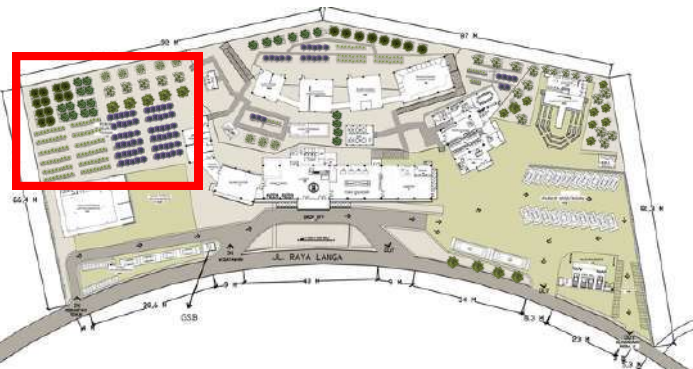
EXP

CCD

PERSPEKTIF BALE PERTEMUAN

Perspektif Kampung Borani menampilkan area yang telah dimodifikasi tanpa mengganggu keberadaan rumah adat Sa’o sebagai elemen utama kawasan. Intervensi desain dilakukan secara ringan dan kontekstual sehingga tetap menghormati bentuk dan karakter arsitektur rumah Sa’o. Pengembangan yang dilakukan berupa penataan area display dan penjualan tenun sehingga aktivitas masyarakat menjadi lebih tertata dan hidup, sekaligus memperindah tampilan kawasan kampung adat bagi pengunjung.





PERSPEKTIF KEBUN KOMUNITAS

Terdapat area kebun yang berfungsi sebagai sarana edukasi sekaligus aktivitas wisata, di mana pengunjung dapat memetik daun yang digunakan sebagai bahan pewarna alami. Daun yang telah dipetik tersebut kemudian menjadi dasar bagi pengunjung untuk menentukan pilihan warna benang di dalam museum. Melalui kegiatan ini, pengunjung memperoleh pengalaman langsung dalam memahami keterkaitan antara bahan alami dan hasil warna pada proses pembuatan tenun.

EXP

CCD



RK

CCD

AREA PANGGUNG FASHION SHOW

Pada museum juga disediakan area panggung terbuka yang dapat digunakan untuk kegiatan fashion show baju tenun sebagai media promosi produk tenun kepada pengunjung. Area ini dirancang sebagai ruang publik yang terbuka untuk umum sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan budaya, pertunjukan, maupun acara komunitas. Kehadiran panggung ini diharapkan dapat menjadi wadah untuk menampilkan kreativitas masyarakat sekaligus memperkenalkan keindahan kain tenun kepada pengunjung secara lebih atraktif.





EXP

CCD

AREA HALTE TOUR BUDAYA

Area halte budaya dirancang sebagai titik penghubung antara museum dengan kampung adat sehingga memudahkan pengunjung untuk melanjutkan perjalanan menuju kawasan kampung. Halte ini menggunakan material yang ramah lingkungan, yaitu bambu, sehingga tetap selaras dengan konsep lanskap alami dan karakter lokal kawasan. Transportasi yang digunakan juga merupakan kendaraan lokal yang biasa digunakan masyarakat dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, pada kendaraan ditambahkan motif tenun sebagai elemen identitas visual yang merepresentasikan budaya tenun di Langa.



MUSEUM MENJADI PENGHUBUNG KE KAMPUNG ADAT

Museum dirancang sebagai ruang pengantar yang menghubungkan pengunjung dengan lanskap budaya kampung adat.

- Kampung adat = representasi budaya yang hidup (living culture)
- Museum = media interpretasi, edukasi, dan pengantar pemahaman
- Lanskap sekitar = konteks ruang yang menghubungkan keduanya

AKSES MENUJU KAMPUNG ADAT

JAM OPRASIONAL (08.00-17.00 WITA)

NAIK OTTO



JALAN KAKI



RUTE

Museum - Parkir di kampung adat-kampung adat

Street Funiture

Aktivitas

- Workshop
- Makan makanan lokal
- Berinteraksi dan membeli kain tenun

Pelaku

- Wisatawan
- Penenun

RUTE

museum - stret furniture - kampung adat

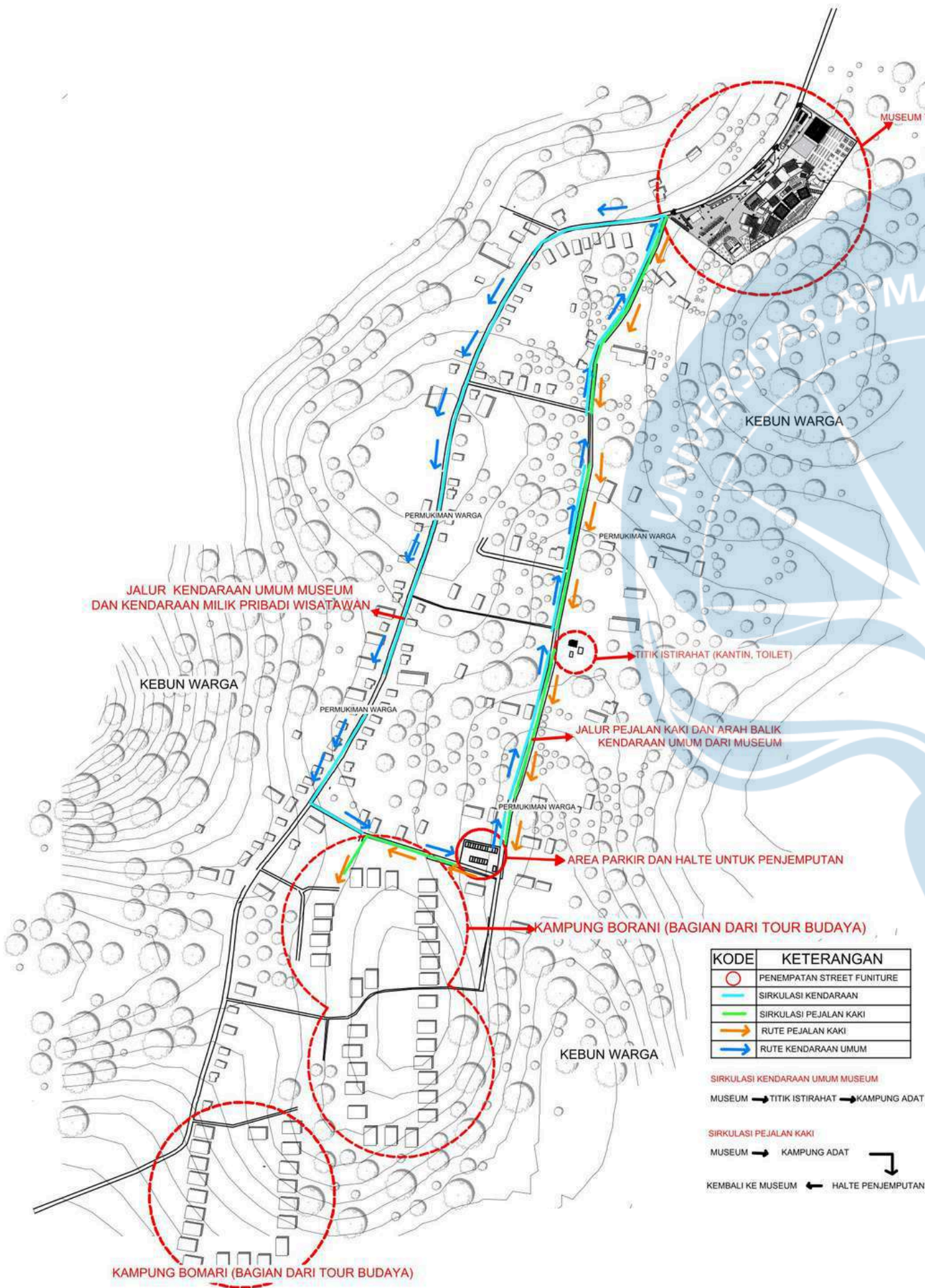
Street Funiture

Aktivitas

- BAK, BAB
- Makan
- istirahat

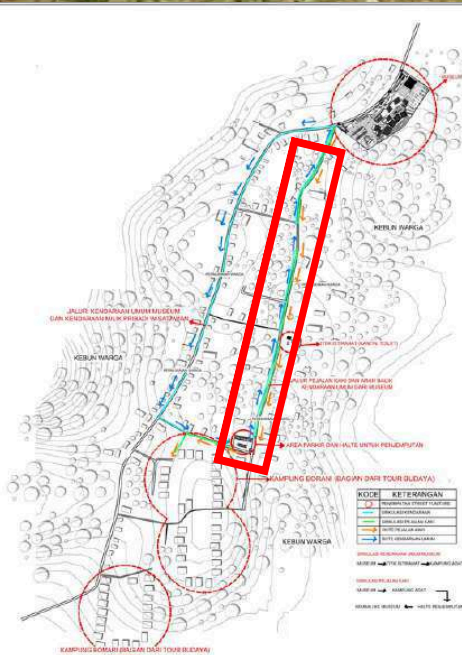
Pelaku

- Wisatawan
- Warga Lokal (Pengelola kantin)



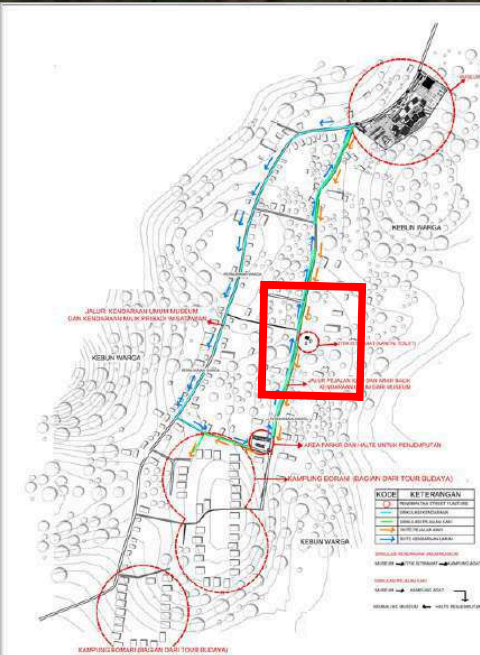


CCD



AREA PEDESTRIAN WAY

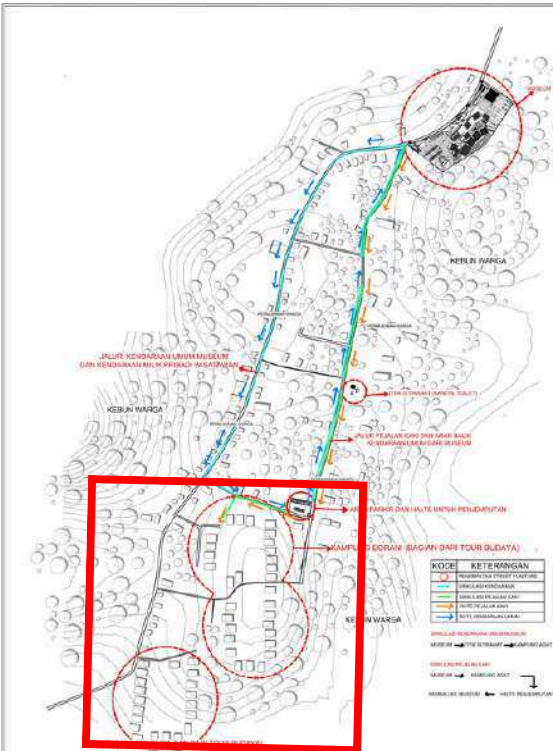
Jalur pedestrian dirancang menyatu dengan lingkungan alam sekitar sehingga tetap mempertahankan karakter lanskap yang alami. Perkerasan menggunakan grass block agar air hujan masih dapat meresap ke dalam tanah dan mengurangi limpasan permukaan. Selain itu, sistem drainase pada jalur ini menggunakan swale, yaitu saluran vegetasi yang berfungsi menampung dan mengalirkan air hujan secara alami sehingga mendukung sistem drainase yang lebih ramah lingkungan.



CCD

AREA STREET FUNITURE

Area street furniture dirancang sebagai ruang pendukung bagi pengunjung yang menuju kampung adat, dengan menyediakan fasilitas seperti toilet, area istirahat, dan kantin. Kantin yang disediakan tidak menjual makanan yang sama dengan yang ada di kampung adat, sehingga tetap mendukung perekonomian masyarakat lokal di kampung tersebut. Selain itu, elemen street furniture menggunakan material yang ramah lingkungan seperti bambu, sehingga tetap selaras dengan konsep lanskap alami dan konteks budaya setempat.



Workshop & Berjualan Tenun

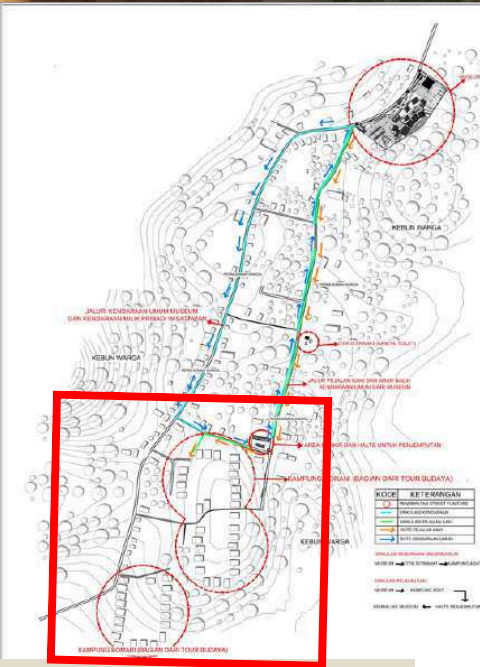


Khusus Penjualan Tenun



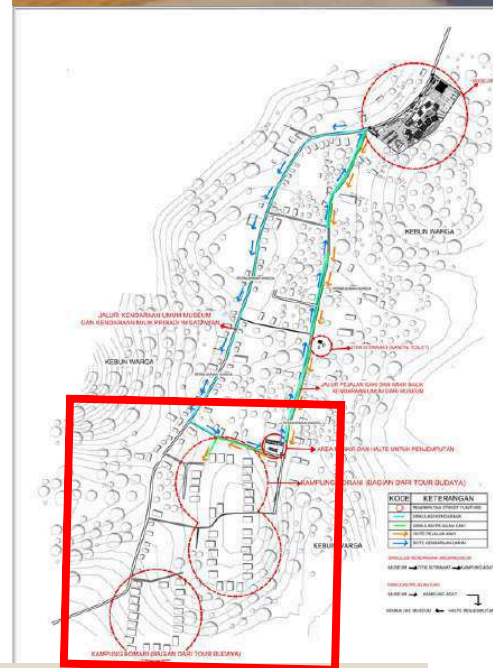
Berjualan Tenun dan makanan (Ubi Nuabosi, Jagung bose, Moke, Kopi)





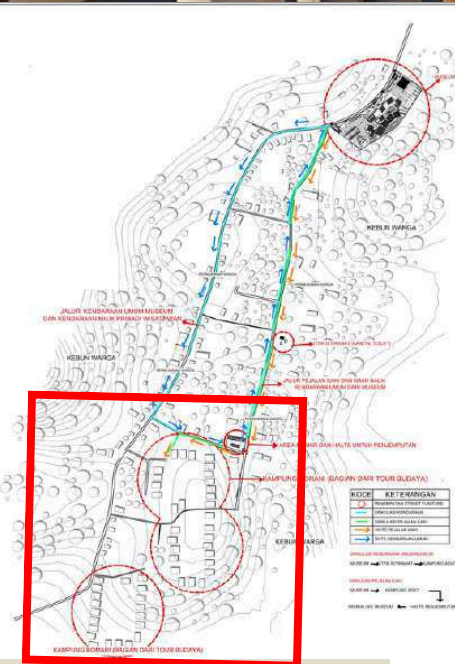
VISUALISASI RUMAH PENENUN DENGAN AREA PENJUALAN MAKANAN LOKAL

Area display makanan lokal dirancang menggunakan material yang ramah lingkungan, yaitu bambu, yang merupakan material yang umum dan dikenal dalam konteks arsitektur di Langa. Penggunaan bambu tidak hanya mendukung konsep keberlanjutan, tetapi juga memperkuat karakter lokal kawasan. Pada area ini masyarakat dapat menjual berbagai makanan lokal sehingga selain menjadi fasilitas bagi pengunjung, juga dapat mendukung aktivitas ekonomi masyarakat setempat.



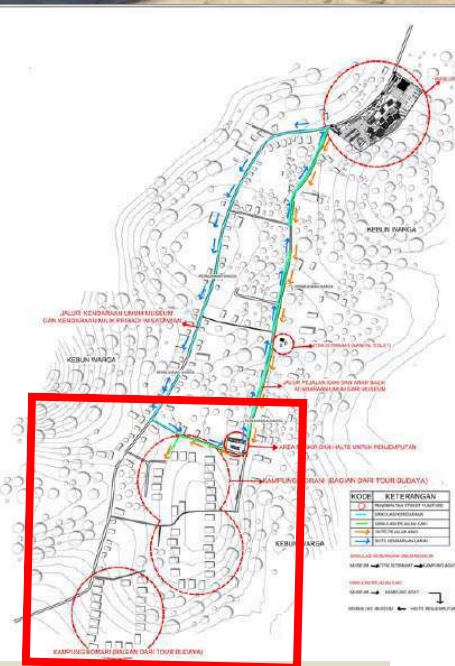
VISUALISASI RUMAH PENENUN DENGAN AREA WORKSHOP DAN PENJUALAN TENUN

Rumah yang menjual tenun dirancang dengan area workshop alat tenun yang ditempatkan di bagian luar rumah, sehingga aktivitas menenun dapat terlihat langsung oleh pengunjung dan menjadi daya tarik utama kawasan. Penempatan workshop di area terbuka ini bertujuan untuk menonjolkan proses pembuatan tenun sebagai bagian dari pengalaman living museum. Selain itu, pada rumah tersebut juga dilengkapi dengan signage untuk memudahkan pengunjung mengenali lokasi penjualan dan aktivitas workshop tenun.



VISUALISASI RUMAH PENENUN DENGAN FUNITURE KHUSUS PENJUALAN TENUN

Visualisasi rumah penenun ini menampilkan penambahan furniture khusus untuk penjualan tenun yang dirancang menyesuaikan dengan karakter rumah adat yang ada. Furniture tersebut berfungsi sebagai area display untuk menata dan menampilkan kain tenun sehingga lebih mudah dilihat oleh pengunjung. Desainnya dibuat sederhana dan menggunakan material yang selaras dengan lingkungan sekitar agar tidak mengganggu bentuk asli rumah penenun, tetapi justru mendukung aktivitas penjualan dan memperkuat pengalaman wisata budaya.



PERSPEKTIF KAMPUNG ADAT DI DESA BORANI

Perspektif Kampung Borani menampilkan area yang telah dimodifikasi tanpa mengganggu keberadaan rumah adat Sa'o sebagai elemen utama kawasan. Intervensi desain dilakukan secara ringan dan kontekstual sehingga tetap menghormati bentuk dan karakter arsitektur rumah Sa'o. Pengembangan yang dilakukan berupa penataan area display dan penjualan tenun sehingga aktivitas masyarakat menjadi lebih tertata dan hidup, sekaligus memperindah tampilan kawasan kampung adat bagi pengunjung.

PENDALAMAN DESAIN

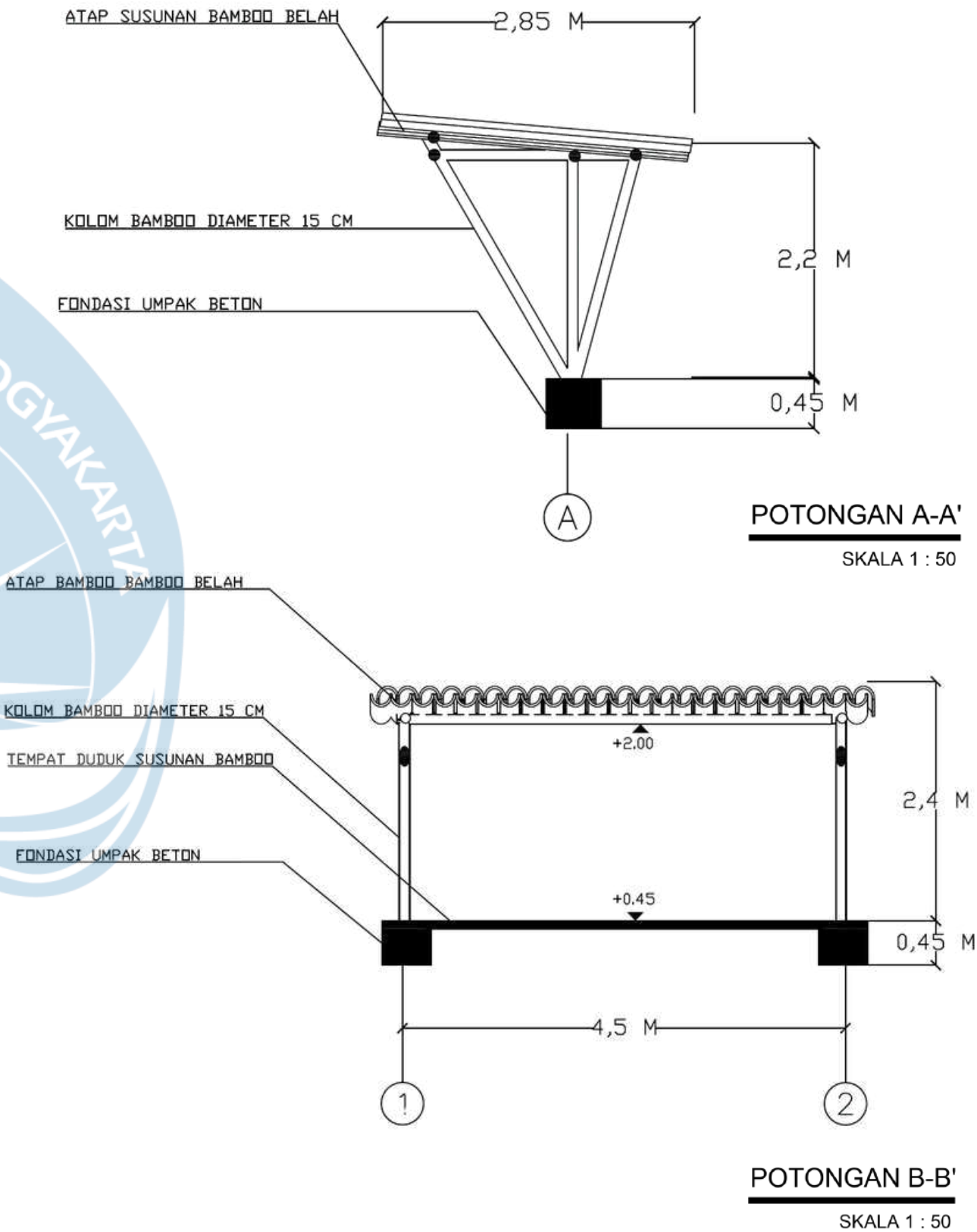
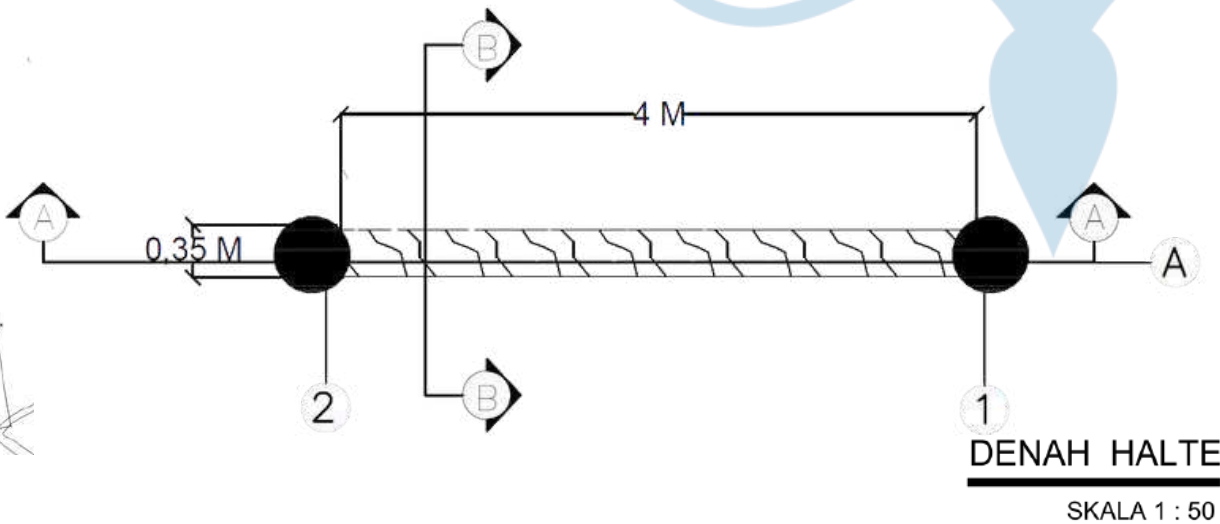
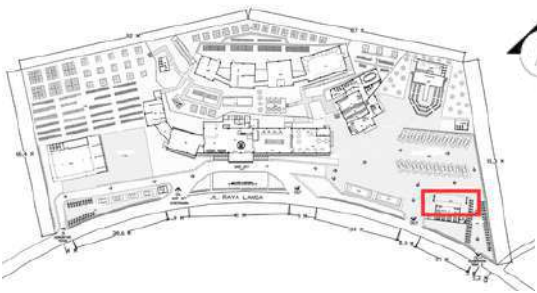
Community Centered Design

HALTE TOUR BUDAYA

Halte tour budaya merupakan titik transit sekaligus ruang pengantar yang memperluas pengalaman dari Museum Tenun menuju lanskap budaya yang hidup. Elemen ini menghubungkan pengunjung dengan Kampung Adat Langa sebagai kampung dengan jumlah penenun terbanyak, Sehingga pengalaman tidak berhenti di museum saja namun juga menjadi bagian dari landscape budaya. Sekaligus menjadi media promosi untuk meningkatkan visibilitas dan akses pemasaran yang selama ini masih terbatas.

KAITAN DENGAN KONSEP COMMUNITY CENTERED DESIGN

Menjawab permasalahan desain dari kebutuhan lokal yang mana kebutuhan lokal adalah prinsip dari community centered design

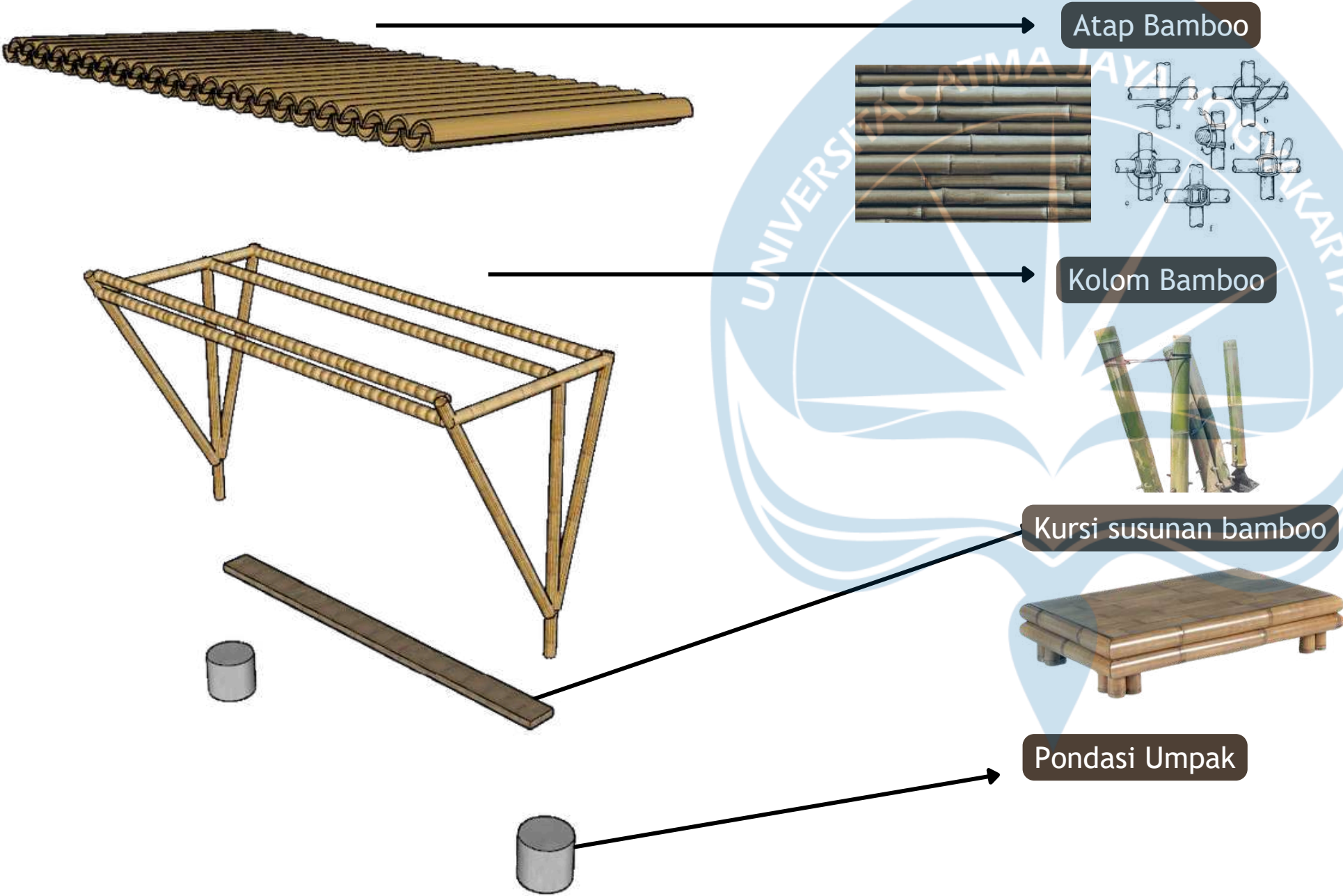


 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODDI TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	GAMBAR DETAIL HALTE			3 MARET 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

PENDALAMAN DESAIN

AKSONOMETRI STRUKTUR HALTE TOUR BUDAYA

Halte ini menggunakan material utama berupa bambu, yang merupakan material lokal khas Langa dan mudah ditemukan di wilayah tersebut. Bambu dipilih karena telah menjadi bagian dari kerajinan masyarakat setempat, sehingga penggunaannya tidak hanya memanfaatkan potensi lokal, tetapi juga memperkuat identitas kawasan serta mendukung prinsip keberlanjutan.



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODDI TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	GAMBAR DETAIL HALTE			3 MARET 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik Faculty of Engineering							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

PENDALAMAN DESAIN

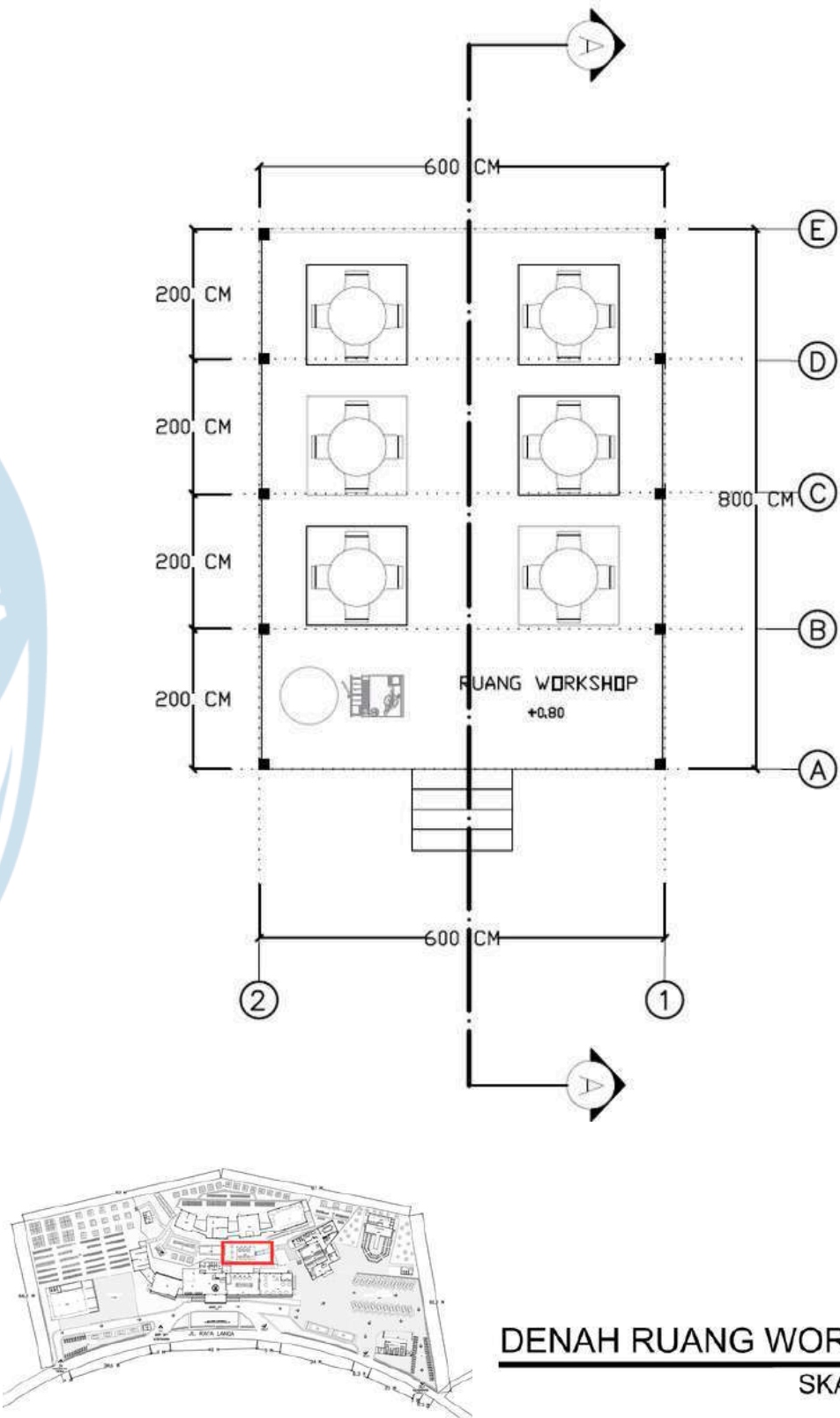
Community Centered Design

RUANG WORKSHOP

Workshop dirancang sebagai ruang partisipatif yang merespons kondisi anak usia sekolah di Kampung Langa yang telah terlibat dalam proses produksi tenun. Melalui pendekatan Community-Centered Design, ruang ini menjadi wadah eksplorasi kreativitas, pembelajaran, dan transfer pengetahuan, sehingga generasi muda tidak hanya membantu produksi, tetapi juga berkembang sebagai pelaku budaya yang berdaya.

KAITAN DENGAN KONSEP COMMUNITY CENTERED DESIGN

Workshop menerapkan prinsip Community-Centered Design melalui keterlibatan aktif komunitas penenun sebagai pelaku utama edukasi dan transfer pengetahuan. Ruang ini menjadi wadah berbagi keterampilan, interaksi dengan pengunjung, serta penguatan keberlanjutan budaya tenun.



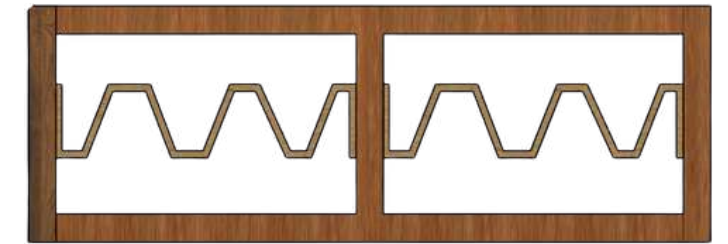
DENAH RUANG WORKSHOP
SKALA 1 : 100

 Universitas Atma Jaya Yogyakarta Fakultas Teknik	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODDI TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DETAIL PENDALAMAN RUANG WORKSHOP			03 MARET 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

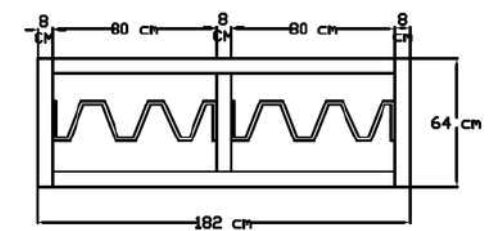
PENDALAMAN DESAIN

Ruang workshop dirancang dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan melalui penggunaan material ramah lingkungan berupa anyaman bambu pada elemen dinding. Material ini bersifat renewable, memiliki jejak karbon rendah, serta mendukung kenyamanan termal secara alami. Penggunaan bambu juga memperkuat keterkaitan bangunan dengan konteks lingkungan yang merepresentasikan kearifan lokal.

Wall Decor Motif Tenun



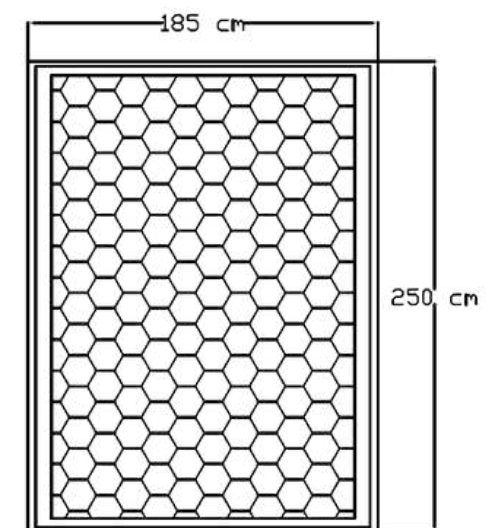
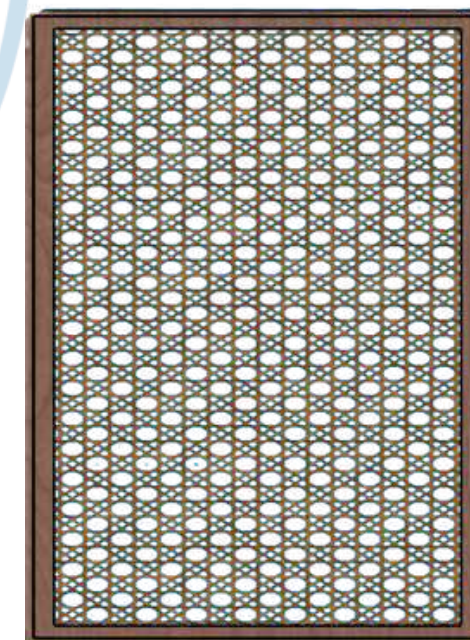
Wall Decor di ambil dari beberapa motif tenun pada kain tenun ikat Ngada



WALL DECOR MOTIF TENUN

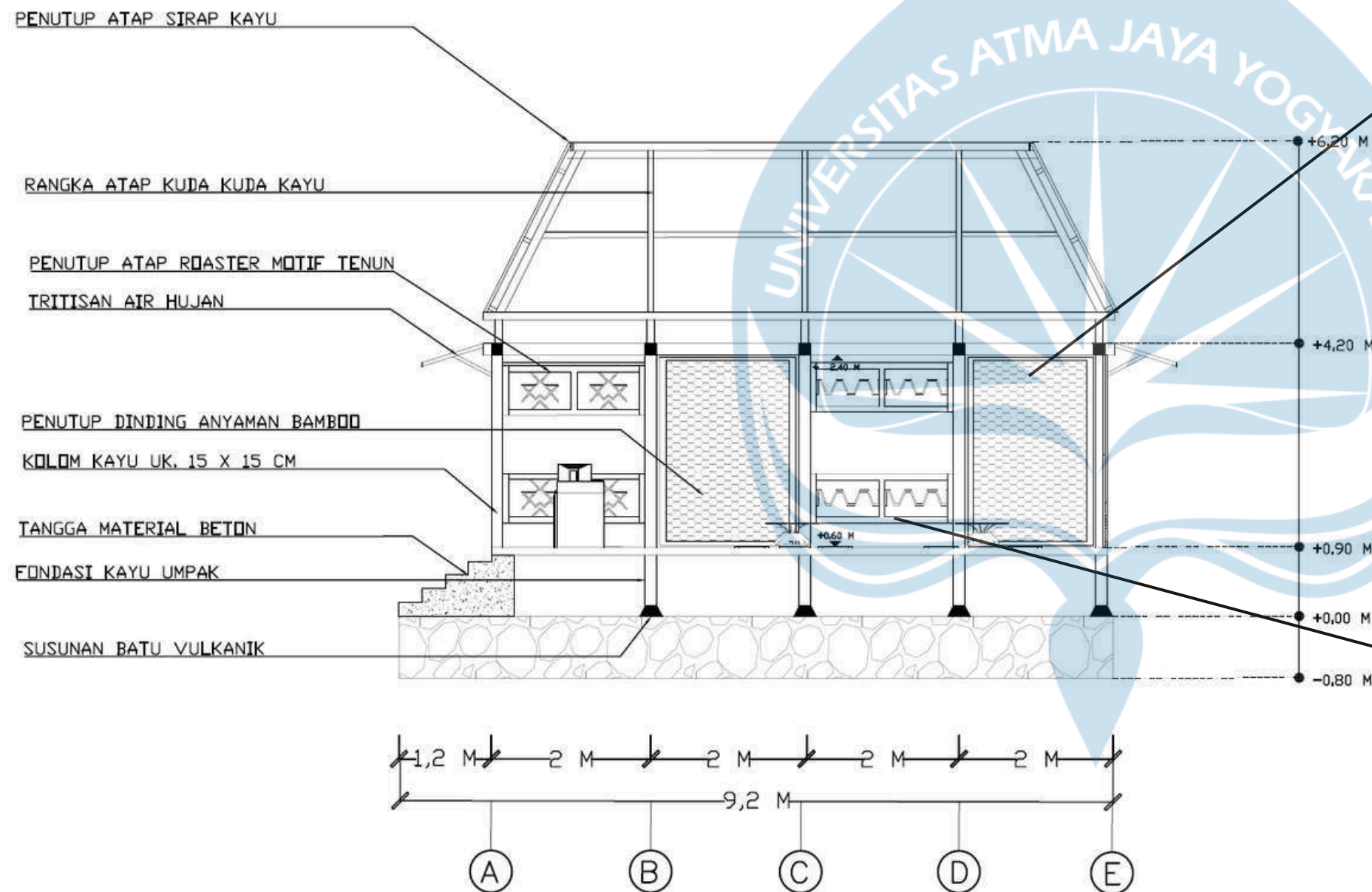
SKALA 1 : 75

Penutup Dinding Anyaman Bamboo



PENUTUP DINDING ANYAMAN BAMBOO

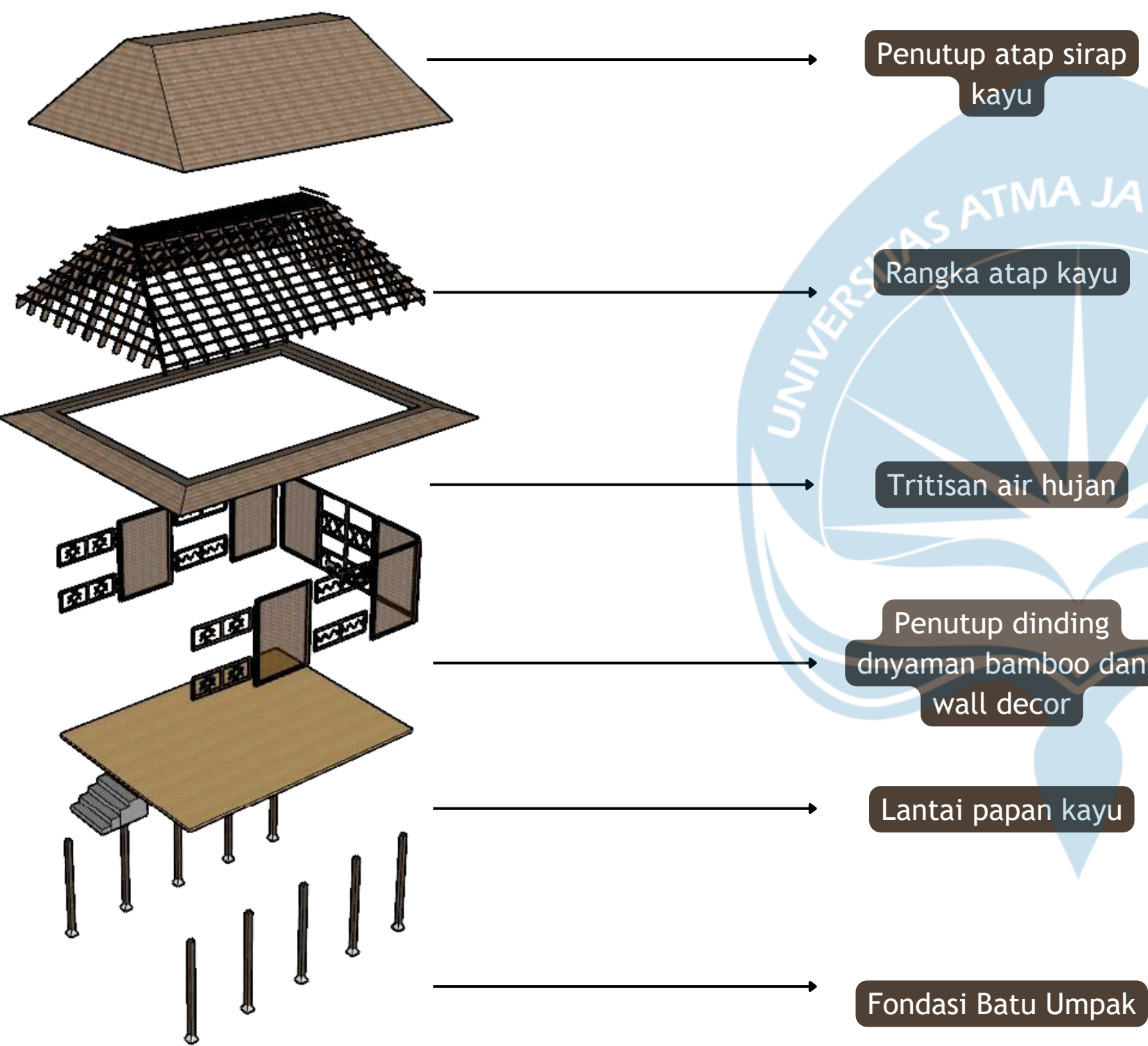
KALA 1 : 75



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date		
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODDI TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DETAIL PENDALAMAN RUANG WORKSHOP			03 MARET 2026		
	Kode Gambar Drawing Code							No. Lbr Pg. No.	Dari Of	
	XX1							XX	XX	
	Program Studi Arsitektur Architecture Department Fakultas Teknik									

PENDALAMAN DESAIN

SISTEM STRUKTUR BANGUNAN



 Universitas Atma Jaya Yogyakarta Fakultas Teknik	Proyek Tugas Akhir Final Project	Judul Proyek Project Title	Lokasi Proyek Project Location	Identitas Mahasiswa Student Identity	Judul Gambar Drawing Title	Skala Scale	Keterangan Note	Tanggal Gambar Drawing Date
	PERIODE : GANJIL I PERIOD : ODDI TAHUN AKADEMIK 2025/2026 ACADEMIC YEAR 2025/2026	LIVING MUSEUM TENUN IKAT	Desa Borani, Kabupaten Ngada, NTT	Michelle Natasha Angelica 220118990	DETAIL PENDALAMAN RUANG WORKSHOP			03 MARET 2026
	Program Studi Arsitektur Architecture Department							Kode Gambar Drawing Code
								No. Lbr Pg. No.
								Dari Of
								XX1
								XX
								XX

LAMPIRAN

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

1%

2

peraturan.bpk.go.id

Internet Source

1%

3

portal.ngadakab.go.id

Internet Source

<1%

4

en.dgip.go.id

Internet Source

<1%

5

repository.ubaya.ac.id

Internet Source

<1%

6

af.wikipedia.org

Internet Source

<1%

7

Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas
Indonesia

Student Paper

<1%

8

docplayer.info

Internet Source

<1%

9

eprints.undip.ac.id

Internet Source

<1%

10	www.scribd.com Internet Source	<1 %
11	repositori.ukwms.ac.id Internet Source	<1 %
12	perencanaan.kolakakab.go.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
14	dpupr.bantaengkab.go.id Internet Source	<1 %
15	Ferdinandus Kaiso, Barnabas Pablo Puente Wini Bhokaleba. "ANALISIS KONTRIBUSI SEKTOR PERIKANAN KABUPATEN SIKKA PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR", PAPALELE (Jurnal Penelitian Sosial Ekonomi Perikanan dan Kelautan), 2021 Publication	<1 %
16	www.dionbata.com Internet Source	<1 %
17	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
18	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
19	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %

20	es.scribd.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
22	jurnal.faatuatua.com Internet Source	<1 %
23	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %
24	123dok.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	<1 %
26	jurnal.stkippersada.ac.id Internet Source	<1 %
27	p2k.stekom.ac.id Internet Source	<1 %
28	Submitted to Udayana University Student Paper	<1 %
29	Submitted to Tarumanagara University Student Paper	<1 %
30	dewey.petra.ac.id Internet Source	<1 %

31	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
32	www.alamy.com Internet Source	<1 %
33	berandajogja.com Internet Source	<1 %
34	repositori.unwira.ac.id Internet Source	<1 %
35	www.neliti.com Internet Source	<1 %
36	www.scilit.net Internet Source	<1 %
37	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	<1 %
38	repository.potensi-utama.ac.id Internet Source	<1 %
39	Submitted to Fakultas Teknik Student Paper	<1 %
40	artefaktminiatures.com Internet Source	<1 %
41	eddybong.blog.binusian.org Internet Source	<1 %
42	geograf.id Internet Source	<1 %

43	www.indonetwork.co.id Internet Source	<1 %
44	www.koran-jakarta.com Internet Source	<1 %
45	Bambang Riawan Eko. "INTENSITAS KOMUNIKASI MASYARAKAT NELAYAN DESA BLETOK KABUPATEN SITUBONDO", Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika, 2017 Publication	<1 %
46	firdaus032.wordpress.com Internet Source	<1 %
47	jurnal.unmer.ac.id Internet Source	<1 %
48	liburyah.blogspot.com Internet Source	<1 %
49	mstudiosolo.blogspot.com Internet Source	<1 %
50	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
51	Deveny Starling, Yudi Purnomo, Irwin Irwin. "PERPUSTAKAAN ANAK KOTA PONTIANAK", JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 2020 Publication	<1 %

dspace.uui.ac.id

52	Internet Source	<1 %
53	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	<1 %
54	e-jurnal.stikesmitraadiguna.ac.id Internet Source	<1 %
55	eprints.itn.ac.id Internet Source	<1 %
56	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
57	isaintek.polinef.ac.id Internet Source	<1 %
58	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
59	peraturan.go.id Internet Source	<1 %
60	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
61	sainstek.undana.ac.id Internet Source	<1 %
62	www.futsal.id Internet Source	<1 %
63	www.rukamen.com Internet Source	<1 %

64

www.tangerangtribun.com

Internet Source

<1 %

65

Agung Setiawan, Lambang Basri Said, Ilham Syafei. "Analisis kinerja terkait kepuasan masyarakat layanan teman bus (Studi kasus: Angkutan Umum Koridor 2)", Jurnal Teknik Industri Terintegrasi, 2025

Publication

<1 %

66

Aswandi Dotulung, Nurnaningsih Nico Abdul, Abdi Gunawan Djafar. "PERANCANGAN PUSAT PENDIDIKAN LATIHAN OLAHRAGA PELAJAR DAERAH DI KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TROPIS", Journal Of Building Architecture, 2025

Publication

<1 %

67

Paulina Romanowicz. "Archeologia przemysłu w Polsce – stan i potrzeby badań. Kluczowe zagadnienia", Archeologia Polski, 2025

Publication

<1 %

68

Sofiyatul Syafira, Sepriyadi Adhan, Moh. Wendy Trijaya. "Analisis Proses dan Hambatan Pendaftaran Motif Tenun Suat Songket Baduy Luar sebagai Indikasi Geografis Asal Provinsi Banten", AHKAM, 2025

Publication

<1 %

69

Irfan Afandi, Berni Idji, Lydia Surjani Tatura.
"REDESAIN KAWASAN WISATA PANTAI
KAYUBURA PARIGI MOUTONG (PENDEKATAN
ARSITEKTUR EKOWISATA", JAMBURA Journal
of Architecture, 2024

Publication

<1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA