



TUGAS AKHIR

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA PATIAYAM KUDUS

Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalism

Landasan Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur

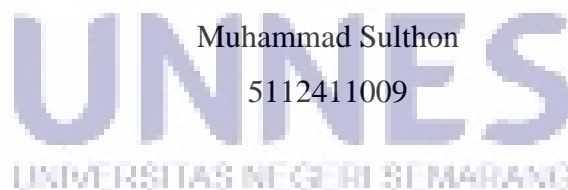
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai

Gelar Sarjana Arsitektur S1

oleh

Muhammad Sulthon

5112411009



PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

JURUSAN TEKNIK SIPIL

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

HALAMAN PERSETUJUAN


Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul "**Redesain Museum Purbakala Patiayam Kudus Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Regionalisme**" ini yang disusun oleh Muhammad Sulthon dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112411009 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Ujian Tugas Akhir pada :

Hari : Rabu

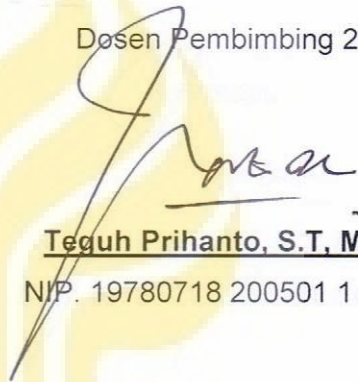
Tanggal : 29 Juni 2016

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Moch. Fathoni Setiawan, S.T, M.T

NIP. 19720116 199803 1 003


Teguh Prihanto, S.T, M.T

NIP. 19780718 200501 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik

Universitas Negeri Semarang



Dra. Sri Handayani, M.Pd

NIP. 19671108 199103 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul “**Redesain Museum Purbakala Patiayam Kudus Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Regionalisme**” ini yang disusun oleh Muhammad Sulthon dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112411009 telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Tugas Akhir Program Studi S1 Arsitektur, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 29 Juni 2016

Panitia Ujian Tugas Akhir

Ketua

Dra. Sri Handayani, M.Pd

NIP. 19671108 199103 2 001

Sekretaris

Teguh Prihanto, S.T, M.T

NIP. 19780718 200501 1 002

Pembimbing 1

Moch. Fathoni Setiawan, S.T, M.T

NIP. 19720116 199803 1 003

Pembimbing 2

Teguh Prihanto, S.T, M.T

NIP. 19780718 200501 1 002

Penguji

Prof. Dr. Ir. Saratri Wilonoyudho, M. Si

NIP. 19630113 198803 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Semarang



Dr. Nur Qudus, M.T

NIP. 19691130 199403 1 001

PERNYATAAN

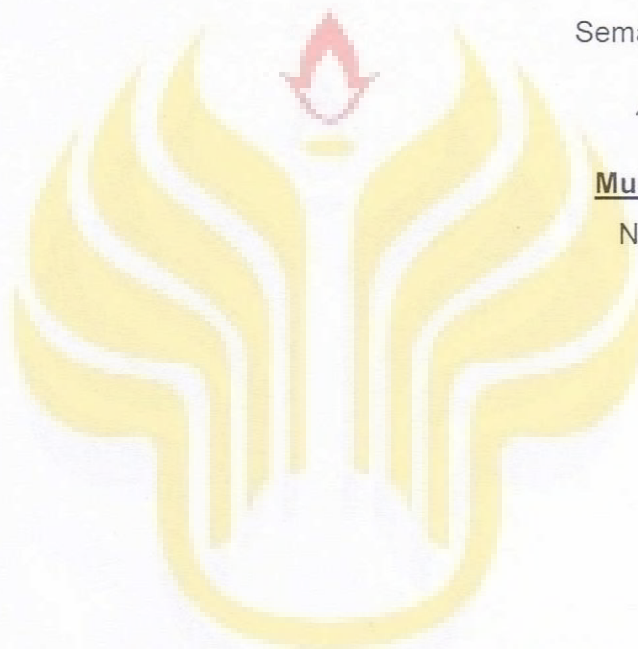
Dengan ini Saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan Saya juga juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 29 Juni 2016



Muhammad Sulthon

NIM. 5112411009



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan Karunia-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya. Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini berisikan hasil desain mengenai Tugas Akhir dari penulis yang berjudul **“Redesain Museum Purbakala Patiayam Kudus Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Regionalisme “**. Pada tahapan ini terdapat latar belakang, tujuan perancangan, data analisa, dan konsep perancangan bangunan dari **“Redesain Museum Purbakala Patiayam Kudus Dengan Pendekatan Desain Arsitektur Regionalisme “**. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, selaku rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Bapak Dr. Nur Qudus, M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Dra. Sri Handayani, Mpd selaku Ketua Jurusan teknik Sipil.
4. Bapak Teguh Prihanto, S.T, M.T selaku Kaprodi Teknik Arsitektur Unnes.
5. Bapak Moch. Fathoni Setiawan, S.T., M.T dan Teguh Prihanto, S.T, M.T selaku dosen pembimbing., atas kesabaran dan perhatiannya dalam proses bimbingan dan masukan-masukan bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).
6. Bapak Prof. Dr. Ir. Saratri Wilonoyudho, M. Si selaku Dosen Penguji Tugas Akhir.
7. Dosen Teknik Arsitektur Unnes.
8. Kedua Orang Tua dan Keluarga di rumah.
9. Keluarga di Semarang yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan demi selesainya LP3A ini.

Penulis menyadari bahwa Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini masih mempunyai banyak kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang

membangun demi kesempurnaan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini. Semoga Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini berguna bagi pihak yang membutuhkan. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Semarang, 29 Juni 2016

Penulis



PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur atas kehadiran Allah SWT, hasil karya ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang telah berkorban yang selalu selalu dan selalu memberikan dorongan semangat yang besar dan kasih sayangnya beserta doa tulusnya yang tak pernah putus kepada anaknya.
2. Keluarga dan teman - teman satu angkatan, teman - teman yang besar terimakasih atas bantuan dan dukungan serta semangat dari kalian selama ini, kalian luar biasa.
3. Adik-adik tingkat 2012, 2013 serta kakak tingkat 2010 terimakasih.
4. Tante dan ibu penjual warung makan yang selalu bisa menjaga kesehatan serta memenuhi kepuasan hasrat makan saya.
5. Teman yang pernah membantu dan pernah memanfaatkan hingga jadi motivasi untuk jadi lebih baik, terimakasih.



ABSTRAK

Muhammad Sulthon

2016

“Redesain Museum Purbakala Patiayam Kudus Dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme ”

Dosen Pembimbing :

Moch. Fathoni Setiawan, S.T, M.T , Teguh Prihanto, S.T, M.T

Teknik Arsitektur S1

Museum merupakan suatu lembaga yang diperuntukkan untuk masyarakat umum yang berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan penelitian, edukasi, rekreasi, dan pameran.

Arsitektur Regionalisme. Arsitektur yang menganjurkan penampilan bangunan yang merupakan hasil senyawa dari Internasionalisme dengan pola budaya dan teknologi modern, tata nilai dan nuansa tradisi yang masih dianut oleh masyarakat setempat.

Purbakala selalu berhubungan dengan benda peninggalan sejarah di masa lampau yang masih berkaitan dengan makhluk hidup.

Situs purbakala adalah lokasi tempat ditemukannya peninggalan purbakala sebagai bukti adanya aktivitas manusia pada masa lampau.

Situs Purbakala Patiayam adalah situs purba di Pegunungan Patiayam, Dukuh Kancilan, Desa Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Sekitar 4.000 fosil ditemukan di Patiayam. Sebagian gading gajah ditempatkan di Museum Ronggowarsito Semarang.

Akan tetapi ironisnya hampir keseluruhan fosil yang berjumlah sekitar 4.000 tersebut disimpan dalam bangunan yang saat ini bernama Museum Purbakala Patiayam dengan luas keseluruhan bangunan 64 m² . Dengan jumlah fosil yang sekian banyak tidak akan tersimpan dengan baik karena tidak cukup ruang. Jika ini terus berlanjut, bukan hal yang tidak mungkin jika fosil yang merupakan warisan budaya tersebut akan punah.

Untuk itu diperlukan yang namanya Redesain Museum Purbakala Patiayam Kudus untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan konsep

Regionalisme diharapkan bangunan Museum Purbakala Patiayam dapat menampung segala kegiatan penelitian, edukasi, rekreasi dan pameran..

Kata Kunci : Museum, Situs Purbakala, Patiayam, Regionalisme



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	2
1.2.1. Permasalahan Umum	2
1.2.2. Permasalahan Khusus	3
1.3. Maksud dan Tujuan	3
1.3.1. Maksud	3
1.3.2. Tujuan	3
1.4. Lingkup Pembahasan	3
1.4.1. Ruang Lingkup Substansial.....	3
1.4.2. Ruang Lingkup Spasial	4
1.5. Metode Pembahasan.....	4
1.5.1. Data Primer.....	4
1.5.2. Data Sekunder	5
1.6. Sistematika Pembahasan	6
1.7. Alur Pikir	8
BAB II TINJAUAN UMUM	
2.1. Redesain	9
2.2. Tinjauan Museum	10
2.2.1 Pengertian Museum.....	10

2.2.2	Klasifikasi Museum	12
2.2.3	Kegiatan Museum.....	13
2.2.4	Pelaku Kegiatan Museum	15
2.2.5	Fungsi Museum	15
2.2.6	Tugas Museum.....	16
2.2.7	Persyaratan Museum.....	16
a.	Persyaratan Lokasi	16
b.	Persyaratan Bangunan	17
c.	Persyaratan Ruang.....	20
2.2.8	Koleksi Museum	22
2.2.9	Struktur Organisasi.....	23
2.2.10	Sirkulasi Museum	26
2.2.11	Tata Cara Penyajian Koleksi.....	32
2.2.12	Penghawaan Pada Museum.....	34
2.2.13	Pencahayaan Pada Museum.....	36
2.3.	Tinjauan Situs Purbakala	40
2.3.1	Pengertian Situs	40
2.3.2	Definisi	41
2.3.3	Persyaratan dalam Mendirikan Museum Situs.....	41
2.4.	Tinjauan Arsitektur Regionalism	42
2.4.1.	Pengertian Arsitektur Regionalisme	42
2.4.2.	Ciri – ciri Arsitektur Regionalisme	43
2.4.3.	Maksud dan Tujuan Regionalisme.....	44
2.4.4.	Misi Regionalisme dalam Arsitektur	44
2.4.5.	Sasaran Regionalisme dalam Arsitektur	44
2.4.6.	Arah Gerakan Regionalisme.....	45
2.4.7.	Karya Arsitektur Regionalisme.....	47
2.4.8.	Rumah Adat Kudus.....	49
2.5.	Studi Kasus	57
2.5.1.	Eksisiting Museum Patiayam	57
a.	Data Fisik Museum	59
2.5.2.	Museum Sangiran.....	67
a.	Museum Manusia Purba Klaster Krikilan.....	68
b.	Museum Klaster Bukuran.....	80

c.	Museum Manusia Purba Klaster Ngebung.....	84
d.	Museum Manusia Purba Klaster Dayu	86
e.	Museum Lapangan Manyarejo.....	88
2.5.3.	Lokasi Museum Sangiran	90
2.5.4.	Sejarah Museum.....	90
2.5.5.	Koleksi Museum	91
2.5.6.	Struktur Organisasi	92
2.5.7.	Visi dan Misi Museum	93
2.5.8.	Sarana dan Prasarana Museum	94
2.5.9.	Hasil Studi Banding	94

BAB III TINJAUAN LOKASI

3.1.	Tinjauan Kabupaten Kudus.....	97
3.1.1.	Kondisi Fisik Kota	97
a.	Letak Geografis.....	97
b.	Kependudukan.....	98
3.1.2.	Kondisi Non Fisik Kota.....	98
3.1.3.	Kebijakan dan Rencana Perkembangan Kota.....	100
3.1.4.	Kebijakan dan Strategi Struktur Ruang Kota.....	101
3.1.5.	Kebijakan Pemanfaatan Ruang	103
3.1.6.	Peraturan Bangunan Setempat.....	104
3.1.7.	Garis Sempadan Bangunan.....	106
3.2.	Tinjauan Umum Lokasi Perencanaan	106
3.2.1.	Lokasi Eksisting Museum Patiayam.....	106

BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1.	Pendekatan Fungsional	109
4.1.1.	pendekatan Pelaku Aktivitas	109
4.1.2.	pendekatan Kebutuhan Ruang	110
4.1.3.	pendekatan Besaran Ruang	112
4.1.4.	struktur Organisasi Pengelola Museum	117
4.1.5.	sirkulasi Pengunjung Museum	117
4.1.6.	sirkulasi Pengelola Museum	118
4.2.	Pendekatan Arsitektural	118

4.2.1.	Arsitektur Regionalisme (Joglo Kudus)	118
4.2.2.	Bahan Bangunan.....	124
4.2.3.	Konsep Simbolik.....	125
4.2.4.	Konsep Utama.....	125
4.2.5.	Pembagian Ruang.....	125
4.3.	Pendekatan Peruangan	126
4.3.1.	Penataan Ruang Luar.....	126
4.3.2.	Vegetasi	126
a.	Pelantai / Ground Cover	126
b.	Peneduh / Pekatap.....	127
c.	Pendinding, Pembatas, Pengarah	127
d.	Ornamen dan Pengisi Ruang.....	129
4.3.3.	Sirkulasi Ruang Dalam	129
4.3.4.	Tata Cara Penyajian Koleksi.....	135
4.3.5.	Rangsangan Gerak.....	135
4.3.6.	Skala Ruang	136
4.3.7.	Warna Ruang	138
4.3.8.	Pencahayaan dan Penghawaan	138
4.4.	Pendekatan Aspek Teknis.....	141
4.4.1.	Penerapan Struktur.....	141
4.5.	Pendekatan Aspek Kinerja.....	143
4.5.1.	Utilitas Bangunan.....	143
a.	Sistem Transportasi dalam Bangunan	143
b.	Sistem Jaringan Listrik.....	144
c.	Sistem Komunikasi	144
d.	Sistem Jaringan Air Bersih.....	145
e.	Sistem Jaringan Air kotor	145
f.	Sistem Keamanan (CCTV).....	146
g.	Sistem Pengolahan Sampah.....	147
h.	Sistem Pemadam Kebakaran.....	148

BAB V LANDASAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

5.1.	Aspek Kontekstual	151
5.1.1.	Lokasi Perencanaan	151

5.1.2.	Lokasi Tapak	153
5.1.3.	Bangunan eksisting	156
5.2.	Aspek Fungsional	158
5.2.1.	Pelaku Aktivitas	158
5.2.2.	Kebutuhan Ruang.....	159
5.2.3.	Konsep Besaran Ruang.....	162
5.2.4.	Konsep Sirkulasi Ruang.....	167
5.3.	Aspek Arsitektural	169
5.3.1.	Analisis Tapak	169
5.4.	Konsep Gubahan Massa.....	173
5.4.1.	Konsep Arsitektur	175
5.4.2.	Konsep Ruang Dalam.....	187
5.5.	Perencanaan Sistem Kerja.....	189
5.6.	Konsep Aspek Teknis	192
5.6.1.	Penerapan Struktur.....	192
5.6.2.	Struktur Khusus	195
DAFTAR PUSTAKA.....		xxii
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penggunaan Cahaya Alami pada Museum	21
Gambar 2.2. ketinggian dan jarak koleksi	21
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Museum	24
Gambar 2.4 Sirkulasi Pengunjung Museum	26
Gambar 2.5 Sirkulasi Koleksi Museum	27
Gambar 2.6 Sirkulasi linear	29
Gambar 2.7. Sirkulasi radial	29
Gambar 2.8. Sirkulasi grid	30
Gambar 2.9. Sirkulasi Spiral	30
Gambar 2.10. Sirkulasi Jaringan	30
Gambar 2.11. Pola Hubungan Sirkulasi Antar Ruang	32
Gambar 2.12. Berbagai Jenis Ventilasi	35
Gambar 2.13. Teknik Untuk Pencahayaan alami	37
Gambar 2.14. Ruang Pameran	40
Gambar 2.15. Kyoto International Conference Hall	47
Gambar 2.16. Chigi konsep arsitektur Regionalism	48
Gambar 2.17. Hotel Laguna Lombok Intan	49
Gambar 2.18. Bentuk Perspektif rumah adat kodus	50
Gambar 2.19. Bentuk Rumah Kudus, atap Pencu/joglo	51
Gambar 2.20. Pintu Jendela Khas Rumah Joglo Kudus	51
Gambar 2.21. Genteng Atap Rumah Pencu / Joglo Kudus	52
Gambar 2.22. Ukiran Puncak Atap Pencu	52
Gambar 2.23. Potongan Rumah Pencu/ Joglo Kudus	54
Gambar 2.24. Site Eksisting Museum Purbakala Patiayam	59
Gambar 2.25. Denah Eksisting Museum Purbakala Patiayam Kudus	60
Gambar 2.26. Tampak eksterior eksisting museum purbakala patiayam	60
Gambar 2.27. Akses jalan utama	61
Gambar 2.28. Main Entrance Kawasan	61
Gambar 2.29. Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting	62
Gambar 2.30. Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting	63
Gambar 2.31. Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting	64

Gambar 2.32. Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting.....	65
Gambar 2.33. Bengkel Konservasi Fosil.....	66
Gambar 2.34. Peta Museum Sangiran.....	67
Gambar 2.35. Siteplan Museum Sangiran Klaster Krikilan.....	69
Gambar 2.36. Site Plan Museum Sangiran Klaster Krikilan	70
Gambar 2.37. Denah Ruang Pengelola Museum Klaster Krikilan	71
Gambar 2.38. Tampak Bangunan Pengelola Museum.....	72
Gambar 2.39. Tampak Bangunan Untuk Tempat Pamer dan Audio Visual Museum.....	72
Gambar 2.40. Ruang Pimpinan Museum	73
Gambar 2.41. Ruang Perpustakaan	73
Gambar 2.42. Ruang Storage.....	74
Gambar 2.43. Ruang Laboratorium Fosil	74
Gambar 2.44. Main Entrance Pengunjung Museum.....	75
Gambar 2.45. Ruang Pamer.....	75
Gambar 2.47. Denah Untuk Ruang Diorama Museum.....	76
Gambar 2.48. Tampak Depan Bangunan Diorama Museum.....	76
Gambar 2.49. Denah Ruang Pertemuan Museum	77
Gambar 2.50. Tampak Eksterior Ruang Pertemuan Museum.....	78
Gambar 2.51. Interior Ruang Pertemuan Museum.....	78
Gambar 2.52. Interior Ruang Pertemuan Museum.....	79
Gambar 2.53. Ruang Kontrol R. Pertemuan	79
Gambar 2.54. Tampak Eksterior Museum Klaster Bukuran	75
Gambar 2.55. Tampak Eksterior Museum Klaster Bukuran	75
Gambar 2.56. Selasar Museum Klaster Bukuran	81
Gambar 2.57. Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran	81
Gambar 2.58. Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran	82
Gambar 2.59. Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran	82
Gambar 2.60. Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran	83
Gambar 2.61. Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran	83

Gambar 2.62 Tampak Eksterior Museum Klaster Ngebung	84
Gambar 2.63 Tampak Eksterior Museum Klaster Bukuran	85
Gambar 2.64 Ruang Diorama Museum Klaster Ngebung	85
Gambar 2.65 Ruang Pamer Museum Klaster Ngebung	86
Gambar 2.66 Tampak Eksterior Museum Klaster Dayu	87
Gambar 2.67 Tampak Kawasan Museum Klaster Dayu.....	87
Gambar 2.68 Ruang Pamer Museum Klaster Dayu	88
Gambar 2.69 Ruang Pamer Museum Klaster Dayu	88
Gambar 2.70 Maket Museum Lapangan Manyarejo	89
Gambar 2.71 Maket Museum Lapangan Manyarejo	89
Gambar 2.72 Ruang Pamer Museum Lapangan Manyarejo	89
Gambar 2.73 Peta Situs Purbakala Sangiran.....	90
Gambar 2.74 Struktur Organisasi Sangiran	93
Gambar 3.1. Peta wilayah Kab. Kudus	97
Gambar 3.2. Peta Kabupetenn Kudus	106
Gambar 3.3. Peta Wilayah Kec. Jekulo, Kab. Kudus	106
Gambar 3.4. Lokasi Museum Purbakala Patiayam	106
Gambar 3.5. Site Museum Purbakala Patiayam	106
Gambar 3.6. Main Entrance Kawasan Museum	107
Gambar 3.7. Lokasi Museum Patiayam	107
Gambar 3.8. Lokasi Museum Patiayam	107
Gambar 3.9. Tampak Eksterior Museum Patiayam.....	107
Gambar 3.10. Akses jalan Museum	107
Gambar 3.11. Ukuran Site Museum Purbakala Patiayam	108
Gambar 4.1. Struktur Organisasi Pengelola Museum	117
Gambar 4.2. Sirkulasi pengunjung museum	117
Gambar 4.3. Sirkulasi pengelola museum	118
Gambar 4.4. Rumah Joglo Kudus.....	119
Gambar 4.5. Genteng Atap Rumah Pencu / Joglo Kudus	120
Gambar 4.6. Ukiran Puncak Atap Pencu	120
Gambar 4.7 skala ketinggian bangunan joglo kudus.....	121
Gambar 4.8 kawasan rumah joglo kudus.....	123
Gambar 4.9 simbolik atap pencu joglo kudus.....	125
Gambar 4.10 vegetasi untuk peneduh	127

Gambar 4.11 vegetasi untuk penggerak	129
Gambar 4.12 open to room sirculation	130
Gambar 4.13 sirkulasi nave to room	131
Gambar 4.14 sirkulasi room to room	132
Gambar 4.15 sirkulasi coridor to room	132
Gambar 4.16 pola sirkulasi linear.....	133
Gambar 4.17 pola sirkulasi Radial	133
Gambar 4.18 pola sirkulasi Grid.....	134
Gambar 4.19 pola sirkulasi Spiral	134
Gambar 4.20 Pola rangsangan gerak	136
Gambar 4.21 skala akrab ruang dalam	136
Gambar 4.22 skala wajar ruang dalam	137
Gambar 4.23 skala khusus ruang dalam.....	137
Gambar 4.24 contoh pencahayaan alami museum	139
Gambar 4.25 contoh pencahayaan buatan museum.....	140
Gambar 4.26 skema pengolahan air limbah.....	146
Gambar 4.27 sistim CCTV	147
Gambar 4.28 sistim pembuangan sampah.....	148
Gambar 4.29 tabung gas powder.....	149
Gambar 4.30 Hydrant Box	150
Gambar 4.31 Sprinkler.....	150
Gambar 5.1. Peta wilayah Kab. Kudus	151
Gambar 5.2. Site Eksisting Museum	152
Gambar 5.3. ME Kawasan Museum eksisting.....	152
Gambar 5.4. Lokasi Museum Eksisting	152
Gambar 5.5. Lokasi Museum Patiayam	152
Gambar 5.6. Tampak eksterior Museum Patiayam	153
Gambar 5.7. Akses jalan masuk	153
Gambar 5.8. Denah Ruang eksisting	153
Gambar 5.9. Eksterior Bangunan Eksisting.....	153
Gambar 5.10. Ruang Penyimpanan Eksisting.....	153
Gambar 5.11. Gambar Sirkulasi Pengunjung.....	167
Gambar 5.12. Gambar Sirkulasi Pengelola.....	168
Gambar 5.13 Gambar Analisis view in site.....	169

Gambar 5.14	Gambar Analisis view from site	170
Gambar 5.15	Gambar Analisis Klimatologi.....	171
Gambar 5.16	Gambar Analisis Kebisingan	172
Gambar 5.17	Gambar Gubahan Massa	173
Gambar 5.18	Gambar Konsep Ukiran.....	175
Gambar 5.19	Gambar Ornamen partisi.....	176
Gambar 5.20	Gambar Ukiran Bunga pada sculpture	177
Gambar 5.21	Gambar Ukiran pada lampu eksterior.....	177
Gambar 5.22	Gambar Ukiran pada massa Museum	178
Gambar 5.23	Gambar Ukiran pada Konsul atap	178
Gambar 5.24	Gambar Ukiran sebagai Kerpas atap	179
Gambar 5.25	Gambar Ukiran sebagai penutup gendheng.....	179
Gambar 5.26	Gambar Gebyok.....	180
Gambar 5.27	Gambar Pohon Belimbing	180
Gambar 5.28	Konsep dari menara kudus.....	181
Gambar 5.29	Gambar Interior R. Pamer	182
Gambar 5.30	Gambar jalur penggerak interior.....	182
Gambar 5.31	Gambar Sculpture pintu masuk	183
Gambar 5.32	Gambar gajah sculpture	184
Gambar 5.33	Gambar gagang pintu.....	184
Gambar 5.34	Gambar penutup pedestrian.....	185
Gambar 5.35	Gambar Sculpture gading pintu masuk	185
Gambar 5.36	Gambar Pintu Keluar bangunan museum.....	186
Gambar 5.37	Gambar Sculpture pintu masuk.....	186
Gambar 5.38	konsep penataan barang koleksi.....	187
Gambar 5.39	konsep ruang dalam.....	188
Gambar 5.40	konsep ruang dalam.....	188
Gambar 5.41	Gambar sistem keamanan CCTV.....	189
Gambar 5.42	Gambar tabung APAR.....	190
Gambar 5.43	Gambar Hydrant Box.....	191
Gambar 5.44	Gambar Sprinkler	191
Gambar 5.45	jaringan listrik	191
Gambar 5.46	sistem komunikasi.....	191
Gambar 5.47	Gambar jaringan air kotor.....	192

Gambar 5.48 mini pile dengan pile cap.....	193
Gambar 5.49 pondasi lajur batu kali.....	193
Gambar 5.50 grid kolom, balok struktur bangunan.....	194
Gambar 5.51 kontruksi atap rangka baja	194
Gambar 5.52 konsep struktur atap space frame	195



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Standar luas ruang objek pameran	22
Tabel 2.2. Tingkat cahaya ruangan pada museum	39
Tabel 3.1. Peraturan Pembangunan	99
Tabel 3.2. Peraturan Pembangunan Setempat	104
Tabel 4.1. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang pada Museum Purbakal Patiayam Kudus	110
Tabel 4.2. besaran ruang kelompok kegiatan Utama Museum.....	112
Tabel 4.3. besaran ruang bagian teknis Museum.....	113
Tabel 4.4 besaran ruang bagian administrasi Museum.....	114
Tabel 4.5 besaran ruang bagian servis museum Museum.....	115
Tabel 4.6 besaran ruang bagian lapangan parkir Museum	116
Tabel 4.7 jumlah luasan total lahan terbangun.....	116
Tabel 4.8 kesan warna ruangan.....	138
Tabel 5.2. besaran ruang kelompok kegiatan Utama Museum.....	160
Tabel 5.3. besaran ruang bagian teknis Museum.....	161
Tabel 5.4. besaran ruang bagian administrasi Museum.....	162
Tabel 5.5 besaran ruang bagian servis museum Museum	163
Tabel 5.6 besaran ruang bagian lapangan parkir Museum	163
Tabel 5.7 jumlah luasan total lahan terbangun.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kabupaten Kudus telah ditemukan situs purba di Pegunungan Patiayam, Dukuh Patiayam, Desa Terban, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus oleh Van Es pada tahun 1931 (Simanjuntak,1978).

Secara morfologi daerah Patiayam merupakan sebuah kubah (dome) dengan ketinggian puncak tertingginya (Bukit Patiayam) 350 meter di atas muka laut. Di daerah Patiayam ini terdapat batuan berumur plestosen yang mengandung fosil vertebrata dan manusia purba yang diendapkan dalam lingkungan sungai dan rawa-rawa. Situs Patiayam merupakan bagian dari Gunung Muria. Luasnya 2.902,2 hektar meliputi wilayah Kudus dan beberapa kecamatan di Pati.

Situs Patiayam merupakan salah satu situs terlengkap. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya manusia purba (*Homo erectus*), fauna vertebrata dan fauna invertebrata. Ada juga alat-alat batu manusia dari hasil budaya manusia purba yang ditemukan dalam satu area pelapisan tanah yang tidak terputus sejak minimal satu juta tahun yang lalu. Menurut data yang diperoleh dari pengelola museum, saat ini sekitar 4000 Fosil-fosil yang di temukan di situs Patiayam.

Saat ini sudah dibangun museum untuk menampung benda – benda koleksi temuan fosil di Patiayam yang sebelumnya fosil – fosilnya di simpan di Kantor Balai Desa. Namun kondisi museum masih sangat sederhana. Yakni bangunan dengan luas total 64 m² yang terdiri dari ruang pameran dan ruang bengkel konservasi fosil saja.

Hanya beberapa koleksi fosil saja yang di pameran di ruang pameran museum dikarenakan tidak adanya cukup ruang pada museum.

Untuk menjawab kondisi tersebut, diperlukan sebuah Museum Purbakala yang lebih mampu untuk mengumpulkan, menampung, memelihara dan memamerkan secara keseluruhan benda-benda peninggalan masa prasejarah yang ditemukan di Situs Patiayam.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang Museum Purbakala Patiayam Kudus yang mampu menarik bagi pengunjung, dan dapat memfasilitasi kegiatan dalam museum.

1.2.2 PERMASALAHAN KHUSUS

Permasalahan khusus yang ada pada Museum Purbakala yaitu menciptakan ruang pameran yang mampu menampung barang koleksi sekaligus menjadi bahan edukasi dengan gaya arsitektural yang melambungkan selanjutnya museum purbakala.

1.3 MAKSUD DAN TUJUAN

1.3.1 MAKSUD

Meningkatkan daya tarik pengunjung museum purbakala untuk semua lapisan masyarakat dengan penyelesaian desain arsitektural.

1.3.2 TUJUAN

- a. Menyediakan fasilitas museum purbakala yang representatif sebagai bentuk media perwujudan ekspresi dan media pembelajaran bagi masyarakat luas.
- b. Mengangkat situs purbakala patiayam di Kota Kudus.

- c. menambah wawasan pada masyarakat tentang benda-benda

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 RUANG LINGKUP SUBSTANSIAL

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan Museum Purbakala yang merupakan bangunan massa tunggal. Titik berat perencanaan pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, khususnya penekanan pada arsitektur regionalism. Sedangkan hal-hal diluar ke-arsitektur yang mempengaruhi, melatar belakangi dan mendasari faktor-faktor perencanaan akan di batasi, dipertimbangkan dan diasumsikan tanpa dibahas secara mendalam.

1.4.2 RUANG LINGKUP SPASIAL

Daerah perencanaan Museum Purbakala ini terletak di Situs Patiayam Kota Kudus.

1.5 METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan program dasar perencanaan dan konsep perancangan arsitektur dengan judul Museum Purbakala adalah metode deskriptif. Metode ini memaparkan, menguraikan, dan menjelaskan mengenai *design requirement* (persyaratan desain) dan *design determinant* (ketentuan desain) terhadap perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

Berdasarkan *design requirement* dan *design determinant* inilah nantinya akan ditelusuri data yang diperlukan. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisa lebih rinci sesuai dengan kriteria yang akan dibahas.

Dari hasil analisa inilah nantinya akan didapat suatu kesimpulan, batasan dan juga anggapan secara jelas mengenai perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

Hasil kesimpulan keseluruhan nantinya merupakan konsep dasar yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan Museum Purbakala sebagai landasan dalam desain grafis arsitektur.

Dalam pengumpulan data, akan diperoleh data yang kemudian akan dikelompokkan ke dalam 2 kategori yaitu:

1.5.1 Data Primer

a. Observasi Lapangan

Dilakukan dengan cara pengamatan langsung di wilayah lokasi dan tapak perencanaan dan perancangan Museum Purbakala dan studi banding

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan pihak pengelola serta berbagai pihak-pihak yang terkait dalam perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

1.5.2 Data Sekunder

Studi literatur melalui buku dan sumber-sumber tertulis mengenai perencanaan dan perancangan Museum Purbakala serta peraturan-peraturan yang berkaitan dengan studi kasus perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

Berikut ini akan dibahas *design requirement* dan *design determinant* yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Museum Purbakala:

a. Pemilihan Lokasi Dan Tapak

Pembahasan mengenai pemilihan lokasi dan tapak, dilakukan dengan terlebih dahulu mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penentuan suatu lokasi dan tapak yang layak sebagai perencanaan dan perancangan Museum Purbakala, adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Data tata guna lahan/peruntukan lahan pada wilayah perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.
- 2) Data potensi fisik geografis, topografi, iklim, persyaratan bangunan yang dimiliki oleh lokasi dan tapak itu sendiri dan juga terhadap lingkungan sekitarnya yang menunjang terhadap perencanaan dan perancangan sebuah Museum Purbakala.

Dalam redesain Museum Purbakala ini, lokasi tapak terpilih sesuai lokasi eksisting Museum yang sudah ada.

b. Program Ruang

Pembahasan mengenai program ruang dilakukan dengan terlebih dahulu mengumpulkan data yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Museum Purbakala, yaitu dilakukan dengan pengumpulan data mengenai pelaku ruang itu sendiri beserta kegiatannya, dilakukan dengan observasi lapangan baik studi kasus maupun dengan studi banding, serta dengan standar atau literatur perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

Persyaratan ruang yang didapat melalui studi banding dengan standar perencanaan dan perancangan Museum Purbakala, sehingga dari hasil analisa terhadap kebutuhan dan persyaratan ruang akan diperoleh program ruang yang akan digunakan pada perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

c. Penekanan Desain Arsitektur

Pembahasan mengenai penekanan desain arsitektur dilakukan dengan observasi lapangan melalui studi banding pada Museum Purbakalalain serta dengan standar atau literatur mengenai perencanaan dan perancangan yang kaitannya dengan persyaratan bangunan Museum Purbakala.

Adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek konstektual pada lokasi dan tapak terpilih dengan pertimbangan keberadaan bangunan disekitarnya.
- 2) Literatur atau standar perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

Setelah memperoleh data tersebut, kemudian menganalisa antara data yang diperoleh dari studi banding dengan standar perencanaan dan perancangan Museum Purbakalasehingga akan diperoleh pendekatan arsitektural yang akan digunakan pada perencanaan dan perancangan Museum Purbakala.

1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Secara garis besar, sistematika dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Museum Purbakala.

Bab I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal-hal yang melatar belakangi pemilihan judul, permasalahan-permasalahan, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, serta alur pikir proses perumusan konsep perencanaan dan perancangan.

Bab II TINJAUAN UMUM

Berisi tentang tinjauan tentang Redesain, tinjauan tentang Museum, tinjauan tentang purbakala, tinjauan tentang Museum Purbakala, pendekatan konsep arsitektural dan data studi kasus.

Bab III TINJAUAN LOKASI

Membahas tentang gambaran umum pemilihan tapak berupa data fisik dan non fisik, potensi dan kebijakan tata ruang pemilihan tapak, gambaran khusus berupa data tentang batas wilayah dan karakteristik tapak terpilih, yang dalam hal ini di fokuskan di kota Kudus.

Bab IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

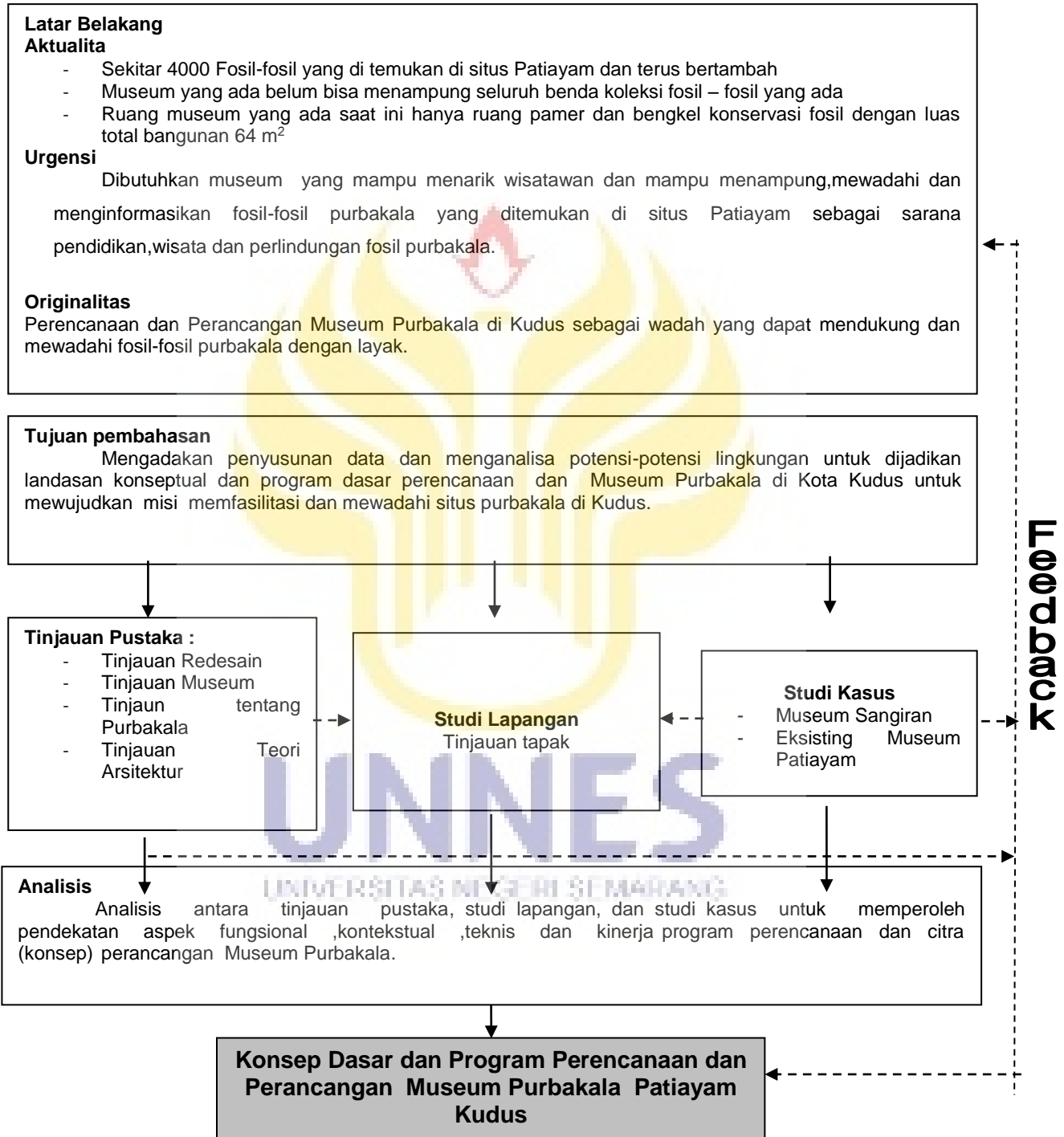
Bab ini menjelaskan tentang uraian dasar-dasar pendekatan konsep perencanaan dan perancangan awal dan analisis mengenai pendekatan fungsional, pelaku dan aktivitasnya, kebutuhan jenis ruang, hubungan kelompok ruang, sirkulasi, pendekatan dalam menentukan alternatif tapak, serta analisa pendekatan konsep perancangan secara arsitektural, struktur, dan utilitas.

Bab V KONSEP PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep Gedung Museum Purbakala ditinjau dengan konsep analisa non fisik dan analisa fisik terhadap aspek arsitektural, struktur, dan utilitas.



1.7 ALUR PIKIR



BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Redesain

Redesain berasal dari kata *redesign* terdiri dari 2 kata, yaitu *re-* dan *design*. Dalam Bahasa Inggris, penggunaan kata *re-* mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga *redesign* dapat diartikan sebagai design ulang. Beberapa definisi redesain dari beberapa sumber :

- a. Menurut American Heritage Dictionary (2006) "*redesign means to make a revision in the appearance or function of*", yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.
- b. Menurut Collins English Dictionary (2009), "*redesign is to change the design of (something)*", yang dapat diartikan mengubah desain dari (sesuatu).
- c. Menurut Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary (2000), *redesign* berarti merancang kembali.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa redesain mengandung pengertian merancang ulang sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam penampilan atau fungsi.

Dalam arsitektur, merancang ulang identik dengan membangun kembali karya arsitektur yang dirasakan kurang tepat guna. Heinz Frick dan Bambang Suskiyanto (2007), mengartikan kata – kata membangun kembali dengan membongkar secara seksama dan atau memperbaiki kesalahan yang telah dibangun. Membangun kembali juga berarti menggunakan kembali gedung yang sudah ada tetapi tidak dimanfaatkan lagi seperti fungsi semula.

Redesain dalam arsitektur dapat dilakukan dengan mengubah, mengurangi ataupun menambahkan unsur pada suatu bangunan dan perlu direncanakan secara matang, sehingga didapat hasil yang efisien, efektif, dan dapat menjawab masalah yang ada dalam bangunan tersebut. (Heinz Frick, Bambang, 2007)

Redesain yang dilakukan dengan penambahan baru pada bangunan harus memperhitungkan interaksi antara bangunan yang lama dengan

bangunan yang baru. Dibner (1985), menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bangunan tambahan antara lain :

a. Ukuran dan bentuk

Ukuran dan bentuk bangunan yang ada tidak perlu harus tetap sama ketika penambahan baru dirancang. Namun, desain penambahan harus dilihat sebagai satu unit dengan keseluruhan bangunan.

b. Lahan

Kebanyakan bangunan ditambahkan secara horizontal daripada vertikal. Oleh sebab itu, ukuran lahan yang memadai menjadi sangat penting.

c. Struktur

Sebelum desain struktural dari bangunan baru dimulai, sistem struktur bangunan yang ada harus ditinjau kecukupannya untuk menangani efek dari penambahan baru.

d. Sistem Mekanikal dan Elektrikal

Sistem mekanikal dan elektrikal dalam sebuah bangunan umumnya telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dari bangunan tersebut. Dengan adanya penambahan bangunan tentunya membutuhkan sistem mekanikal elektrikal yang baru pula, baik yang berasal dari bangunan lama ataupun tambahan bangunan baru.

2.2 Tinjauan Museum

2.2.1 Pengertian Museum

Asal kata museum berasal dari bahasa Yunani '**museon**' yang berarti bangunan suci tempat memuja dewi '**muse**' yang merupakan kumpulan Sembilan dewi seni dan ilmu pengetahuan. Salah satu dari dewi tersebut adalah mousa / mouse, yang lahir dari maha dewa zeus dengan istrinya yang bernama Mnemosyne. Museon juga menjadi tempat berkumpulnya para cendekiawan untuk mempelajari dan menyelidiki ilmu pengetahuan dan seni. (Pramateg Kusumo. 1993; 12)

Museum pada mulanya merupakan tempat untuk menaruh benda atau alat-alat yang digunakan untuk penyelidikan ilmu dan kesenian.

Ada juga yang menjadikannya sebagai tempat penyimpanan benda-benda aneh.

Istilah museum hingga saat ini digunakan di seluruh dunia. Badan Internasional untuk Pendidikan dan Kebudayaan (UNESCO) menganggap pentingnya museum ini untuk ilmu pengetahuan, pendidikan dan kebudayaan. Sehingga didirikanlah Internasional Council of Museum (ICOM). Atau dewan permuseuman Internasional. Yang didirikan di Paris pada tahun 1946.

Menurut ICOM dalam musyawarah umum ke-11 di Copenhagen tanggal 14 Juni 1974, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1), museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Menurut A. C. Parker (Ahli Permuseuman Amerika) Sebuah Museum dalam pengertian modern ialah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugas, menjelaskan dunia, manusia dan alam

Menurut Amir Sutaarga,1995:1, museum adalah tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, merawat melestarikan, mengkaji, mengkomunikasikan bukti material hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian tentang museum diatas dapat disimpulkan bahwa museum adalah suatu lembaga yang berupa bangunan atau tempat yang berfungsi sebagai tempat mengumpulkan, menyimpan, merawat melestarikan, mengkaji,

mengkomunikasikan bukti material hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya, yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (edukasi, rekreasi, dan konservasi).

2.2.2 Klasifikasi Museum

Jenis museum diklasifikasi :

a. Berdasarkan Status Hukum

1) Museum Pemerintah

Dikatakan museum pemerintah karena dibiayai oleh pemerintah setempat, dan untuk semua keperluannya disediakan anggaran- anggaran tahunan di departemen atau pemerintahan lokal yang menyelenggarakannya.

2) Museum Swasta

Sebuah museum yang didirikan oleh pihak swasta, dikelola langsung oleh pihak swasta itu sendiri. Biasanya swasta itu berupa yayasan atau perseorangan tetapi tetap dalam pengawasan Direktorat Permuseuman atas nama pemerintah.

b. Ruang Lingkup Wilayah

1) Museum Nasional

Sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

2) Museum Lokal

Sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

3) Museum Propinsi

Sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.

c. Disiplin Ilmu

1) Museum Umum

museum yang koleksi terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

2) Museum Khusus

museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

2.2.3 Kegiatan Museum

a. Kegiatan Pameran

Pameran adalah satu atau lebih koleksi di museum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang dari benda-benda tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung museum.

Berdasarkan pengertian dan jangka waktu pelaksanaan pameran, pameran museum dibagi menjadi dua jenis :

1) Pameran Tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun.

2) Pameran Khusus Pameran khusus dibagi menjadi dua, antara lain :

(a) Pameran Khusus Pameran (khusus) adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun.

(b) Pameran Keliling Pameran keliling merupakan pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam ajngka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat.

b. Kegiatan Pendidikan

Dalam sebuah museum juga terdapat berbagai kegiatan seperti kegiatan pendidikan yang bersifat aktif seperti : 1) ceramah; 2) diskusi; 3) kursus; 4) perpustakaan; 5) pemutaran slide, film documenter, film ilmiah.

Dengan adanya kegiatan tersebut menjadikan museum tidak hanya sebuah tempat untuk memamerkan benda koleksi namun juga mampu menjadi pembimbing yang menjelaskan secara langsung kegiatan museum dan sosialisasi program museum seperti himbauan tentang pentingnya membagi ilmu dan informasi ke masyarakat umum tentang benda koleksi dari pada di miliki secara pribadi.

c. Kegiatan Konservasi dan Pengolaan Koleksi

1) Kegiatan Konservasi, meliputi :

- (a) Perawatan barang koleksi
- (b) Pengawetan barang koleksi
- (c) Pengamanan barang koleksi

2) Kegiatan Pengelolaan Koleksi, meliputi :

- (a) Pengadaan koleksi
- (b) Identifikasi koleksi
- (c) Klasifikasi koleksi
- (d) Registrasi dan heregistrasi koleksi
- (e) Dokumentasi koleksi

d. Kegiatan Pelayanan Teknis

- 1) Kegiatan survey dan penelitian lapangan
- 2) Penyelenggaraan presentasi koleksi dan presentasi ruang pameran
- 3) Pengadaan peralatan museum

e. Kegiatan Tata Usaha/ Administrasi

- 1) Pengelola museum
- 2) Penyelenggara publikasi museum
- 3) Penyelenggara komunikasi antar museum lokal, nasional dan internasional
- 4) Penyelenggara pendidikan dan pelatihan

- 5) Kearsipan
- 6) Keuangan
- 7) Keamanan dan kebersihan

2.2.4 Pelaku Kegiatan Museum

- a. Pengunjung; tujuannya meneliti, belajar, dan rekreasi.
- b. Pengelola; terdiri dari beberapa macam, yaitu :
 - 1) Direktur; mengatur dan mengkoordinasi seluruh ruangan.
 - 2) Bagian umum dan administrasi; menyelenggarakan fungsi-fungsi tata laksana dan administrasi.
 - 3) Bagian edukatif; merencanakan acara-acara (pameran).
 - 4) Kurator; mengumpulkan, mencatat, meneliti dan merawat serta memamerkan obyek pameran.
 - 5) Laboran; merawat, mencatat, memproduksi, dan menyiapkan visualisasi obyek pameran yang disetujui kurator.
 - 6) Dokumentator; menginventarisasi katalogisasi dan mendokumentasikan benda-benda koleksi yang hasilnya digunakan untuk melengkapi kegiatan pameran dan pendidikan.
 - 7) Librarian/pustakawan; melaksanakan kegiatan edukatif dan ke pustakaan bagi kepentingan staff atau umum.
 - 8) Ahli pameran; bertanggung jawab pada penyelenggaraan pameran dari benda-benda koleksi yang ada di museum.

2.2.5 Fungsi Museum

hasil musyawarah umum ke-11 (*11th General Assembly International Council of Museum (ICOM)*) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark, dapat dikemukakan 9 fungsi museum sebagai berikut:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya,
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah,
- c. Konservasi dan preservasi,
- d. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum,
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian,
- f. Pengenalan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa,

- g. Visualisasi warisan alam dan budaya,
- h. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, dan Pembangkit rasa takwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dari beberapa fungsi diatas menunjukkan bahwa warisan sejarah budaya dan warisan sejarah alam perlu dipelihara dan diselamatkan sehingga dapat dibina nilai budaya nasional agar dapat memperkuat kepribadian bangsa, mempertebal harga diri dan kebanggaan nasional serta memperkokoh jiwa persatuan nasional.

2.2.6 Tugas Museum

Tugas yang dijalankan oleh sebuah museum yang menyangkut pelayanan terhadap masyarakat luas, yakni:

- a. Menghindarkan bangsa dari kemiskinan budaya
- b. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat
- c. Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan kepada masyarakat
- d. Memberikan metodik dan didaktik sekolah dengan cara kerja sama yang bermanfaat dengan kunjungan para pelajar
- e. Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah
- f. Memberikan kesempatan bagi penikmat seni
- g. Memajukan bidang pariwisata

2.2.7 Persyaratan Museum

a. Persyaratan Lokasi

Menurut pedoman pendirian museum (Depdikbud: 1988) persyaratan dalam perencanaan museum adalah sebagai berikut :

1) Persyaratan Lokasi Museum

- (a) Lokasi museum harus strategis, artinya harus mudah dijangkau oleh pengunjung dengan tersedianya sarana dan prasarana transportasi yang memadai.
- (b) Lokasi kawasan museum harus sehat, maksudnya museum tidak berada pada lokasi kawasan industry yang banyak pengotoran udaranya (karbon, asam, dan garam) atau

berada pada daerah kawasan berlumpur tanah rawa-rawa, tanah berpasir.

(c) Lokasi museum tidak berada pada daerah yang dapat mempengaruhi efisiensi kinerja museum dan mempengaruhi keawetan obyek koleksi useum. Kinerja museum membutuhkan suasana yang tenang dengan lingkungan yang tidak bising, sedangkan museum sangat dipengaruhi sekali oleh lingkungan yang tidak menimbulkan getaran.

(d) Memperhatikan iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain :

Kelembaban udara antara 55-56 % suhu antara 20-24 C (perubahan suhu yang terlalu besar dan suhu yang terlalu kecil dapat merapuhkan ketahanan koleksi), sinar ultraviolet (UV) dapat memudarkannkoleksi.

Menurut American Association of Museum, persyaratan lokasi museum harus memperhatikan :

- (1) Assebility, mudah dijangkau oleh semua orang
- (2) Memungkinkan untuk ekspansi/ perluasan
- (3) Down Town plots, memperhatikan tata kota
- (4) Kemiringan lahan
- (5) Hubungan dengan jalan
- (6) Side walk display

b. Persyaratan Bangunan

Secara garis besar syarat bangunan museum dapat dikategorikan sebagai berikut:

1) Syarat Umum

- (a) Bangunan dipisahkan dan dikelompokkan menjadi 3, yaitu mnurut fungsi dan aktifitas, ketenagakerjaan, dan keamanannya.
- (b) Pintu masuk utama (main entrance) untuk pengunjung museum.

- (c) Pintu masuk khusus (service entrance) untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, ruang jaga serta ruang – ruang pada bangunan khusus.
 - (d) Area publik/umum : bangunan utama (pameran permanen dan temporer), bangunan pendukung (lavatory, auditorium, retail toko, kantin, lobi, ruang istirahat, taman, tiket box dan penitipan, pos jaga dan area parkir).
 - (e) Area semi publik : (ruang administrasi, perpustakaan, ruang rapat).
 - (f) Area privat : (laboratorium konservasi, studio preparasi, storage).
- 2) Syarat Khusus
- (a) Bangunan utama (pameran permanen dan temporer); harus dapat memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan, mudah dicapai baik dari luar maupun dalam, punya daya tarik sebagai bangunan pertama yang didatangi pengunjung, punya sistem pengamanan yang baik (segi konstruksi, spesifikasi ruang, pengusakan dan pencurian).
 - (b) Bangunan auditorium; harus mudah dicapai untuk umum, dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi ceramah, seminar dan sebagainya.
 - (c) Bangunan khusus (privat); terletak pada daerah tenang, punya pintu masuk khusus, memiliki sistem keamanan yang baik
 - (d) Bangunan administrasi; strategis untuk pencapaian secara umum serta bangunan lain dan punya pintu masuk khusus.

Selain itu masih ada hal-hal lain yang harus diperhatikan secara mendetail, diantaranya adalah:

- 1) Dalam pembangunan ruang-ruang untuk koleksi harus memperhitungkan pembagian ruang, jumlah dan ukuran

ruang, factor iklim yang berpengaruh, sirkulasi udara, dan pemanfaatan cahaya.

- 2) Bangunan museum harus sanggup menyelamatkan obyek museum, personal dan pengunjung museum
- 3) Bangunan museum harus melindungi benda-benda koleksi dari
 - (a) Iklim, perlu dikendalikan kelembaban relatifnya 20-24 C
 - (b) Lingkungan
 - (c) Cahaya
 - (d) Serangan dari Mikro organisme
- 4) Kesan museum tidak perlu angker, harus mempunyai kesan hangat dan mengundang, oleh karena itu gaya dan penampilan arsitektur museum sebaiknya menyesuaikan dengan spesifikasi museum dalam hal ini berarti bangunan museum harus bias menyampaikan benda purbakala.
- 5) Persyaratan minimal bangunan museum terdiri dari :
 - (a) Bangunan pokok terdiri dari : (1) ruang pameran tetap; (2) ruang pameran temporer; (3) auditorium; (4) ruang administrasi, perpustakaan dan ruang rapat; (5) laboratorium konservasi; (6) studio preparasi; (7) storage
 - (b) Bangunan penunjang terdiri dari : (1) keamanan /pos jaga; (2) gift shop/ cafetaria; (3) toilet; (4) ticket box dan penitipan barang; (5) tempat parkir
 - (c) Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut:
 - UNITS (1) Fungsi dan aktivitas
 - (2) Ketenangan dan keramaian
 - (3) keamanan
 - (d) Pintu masuk utama (Main Entrance/ ME) adalah pengunjung museum
 - (e) Pintu masuk khusus (Side Entrance/ SE) adalah untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, ruang jaga, serta ruang-ruang pada bagian khusus.
 - (f) Area Publik atau umum/ terdiri dari :

(1) Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer, ruang peragaan)

(2) Auditorium, gift Shop, kafetaria, ticket box dan penitipan barang, lobby, lavatory, taman, parker dan pos jaga.

(g) Area semi public terdiri dari bangunan admisnistratif (tata usaha, perpustakaan dan ruang rapat)

(h) Area privat terdiri dari :

(1) Laboratorium konservasi

(2) Studio preparasi

(3) Storage dan ruang koleksi

c. Persyaratan ruang

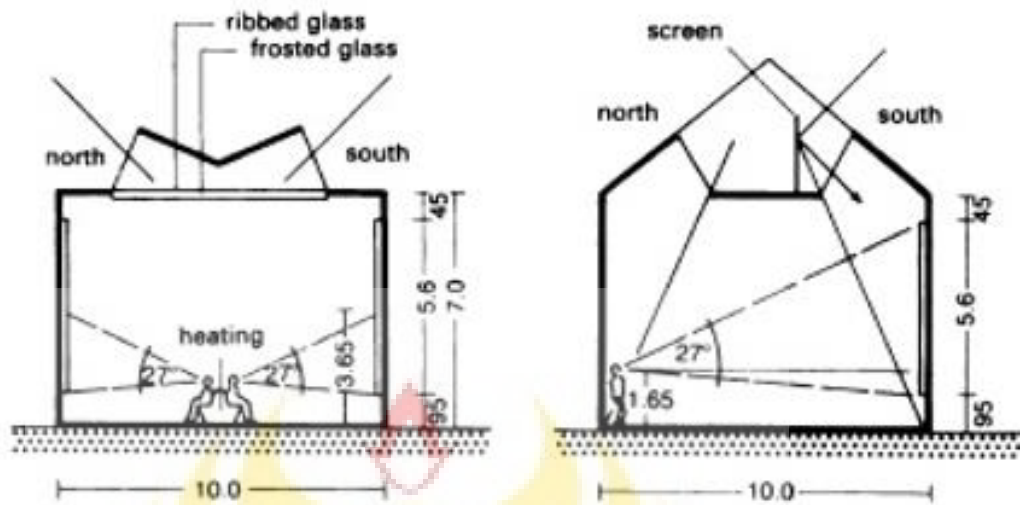
1) Ruang Pameran

Merupakan ruang publik, umumnya bersifat tenang, dan sebagai tempat display utama benda koleksi.

Beberapa persyaratan teknis ruang pamer sebagai berikut :

(a) Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21°C-26°C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut

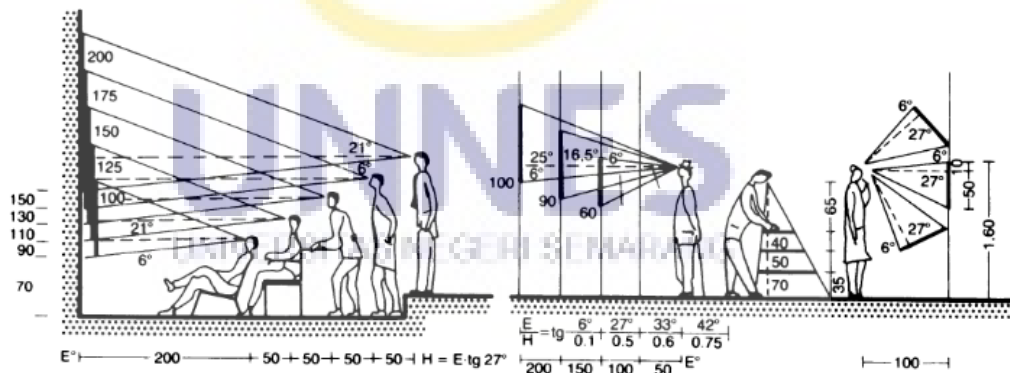


(Gambar 2.1. Penggunaan Cahaya Alami pada Museum)

Sumber : Time Saver Standart 1997

(b) Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.



(Gambar 2.2. ketinggian dan jarak koleksi)

Sumber : Neufert Data Arsitek. Jilid 2. 1991

(c) Luas Ruang Objek Pameran

Dalam hal luas objek pameran akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan

luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900mm diatas ketinggian mata dan kira – kira 700mm di bawahnya.

Tabel 2.1. Standar Luas Ruang Objek Pamer.

Ruang yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3 – 5 m ² luas dinding
Patung	6 – 10 m ² luas lantai
Benda-benda kecil / 400 keping	1 m ² ruang lemari kabinet

Sumber : Adrianus Gulo, 2012

- 2) Ruang Pelayanan Umum
Merupakan ruang publik yang umumnya bersifat ramai.
- 3) Ruang Administrasi
Merupakan ruang semi publik yang bersifat tenang dan berhubungan dengan pihak-pihak diluar museum.
- 4) Ruang Preservasi dan Konservasi
Merupakan ruang privat bagi intern museum dan bersifat tenang. Kegiatan hanya mengarah kedalam museum saja.
- 5) Ruang Servis dan Utilitas
Ruang privat bagi museum yang harus dirawat dan memiliki tingkat kebisingan yang lebih dari ruang lainnya.

2.2.8 Koleksi Museum

Koleksi museum dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a. Benda Asli

Benda yang memiliki sebagaimana tersebut pada tugas pengadaan museum pada bahasan sebelumnya.

b. Benda Reproduksi

Benda buatan baru dengan cara meniru benda asli menurut cara tertentu. Macam benda reproduksi adalah :

- 1) Replica, benda tiruan yang memiliki ciri-ciri benda asli
- 2) Miniature, benda tiruan yang diproduksi dengan memiliki bentuk warna dan cara pembuatan yang sama dengan aslinya
- 3) Bentuk benda berupa foto, yang dipotret dari dokumen/ mikrofon yang sukar dimiliki atau akan punah.
- 4) Referensi, diperoleh dari rekaman/ fotokopi suatu buku mengenai ethnografi sejarah dan sebagainya.

c. Benda Penunjang

Benda yang dapat dijadikan pelengkap pameran untuk memperjelas informasi/ pesan yang ingin disampaikan misalnya lukisan, bagan, grafik, denah, peta konstruksi desain, diorama, maket, foto, dan contoh bahan.

2.2.9 Struktur Organisasi

Pengelolaan Museum merupakan tugas pokok seorang kepala museum. Akan tetapi dalam melaksanakan penyelenggaraan dan pengelolaannya berbeda-beda tergantung dari jenis dan ukuran museum. Perbedaan dalam hal ruang lingkup dan jaringan komunikasinya, baik komunikasi di dalam organisasinya maupun komunikasi dengan pihak yang di luar.



gambar 2.3. : Struktur Organisasi Museum

Sumber : Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum,
Dirjen Depdikbud 1985

Tugas-tugas yang di jalankan masing-masing personil dalam pengelolaan museum adalah :

a. Kepala Museum

Memimpin segala kegiatan yang ada di museum, baik tata usaha, pekerjaan ilmiah dan pekerjaan yang bersifat teknis, seperti pameran dan perawatan.

b. Tata Usaha

Tugasnya antara lain :

- 1) Melakukan pekerjaan administrasi
- 2) Berkenaan dengan urusan registrasi dan katalogisasi serta dokumentasi koleksi
- 3) Pengadaan dana

c. Kurator

Bagian yang bersifat ilmiah sehingga memerlukan ilmuan yang ahli di bidangnya, untuk pengkajian tentang benda-benda koleksi museum, yakni : identifikasi, katalogisasi, klasifikasi, riset, penerbitan dan metode kelengkapan bagi penyajian serta mengawasi dan mengkoordinir benda koleksi.

d. Konservator

Merupakan petugas yang secara langsung menyelenggarakan konservasi koleksi dengan kegiatan meliputi :

- 1) Meneliti, merawat dan menjaga benda koleksi agar tidak mengalami kerusakan
- 2) Bersama staf lain memberikan pengarahan dalam desain pameran.

e. Bag. Bimbingan Edukatif / Instruktur

Merupakan penghubung staf ilmiah museum dengan pengunjung museum. bagian ini adalah bagian yang memberikan bimbingan penerangan yang bersifat mendidik kepada publik secara luas

f. Preparator

Bagian yang membutuhkan fantasi, imajinasi, daya improvisasi dan keterampilan teknis artistik. Preparator adalah teknisi yang merencanakan dan menyelenggarakan pameran-pameran objek museum, baik pada pameran tetap dan temporer, tugasnya antara lain adalah: 1) membuat desain pameran

- 1) Membuat desain pameran
- 2) melaksanakan tata fisik pameran
- 3) memperbaiki kerusakan

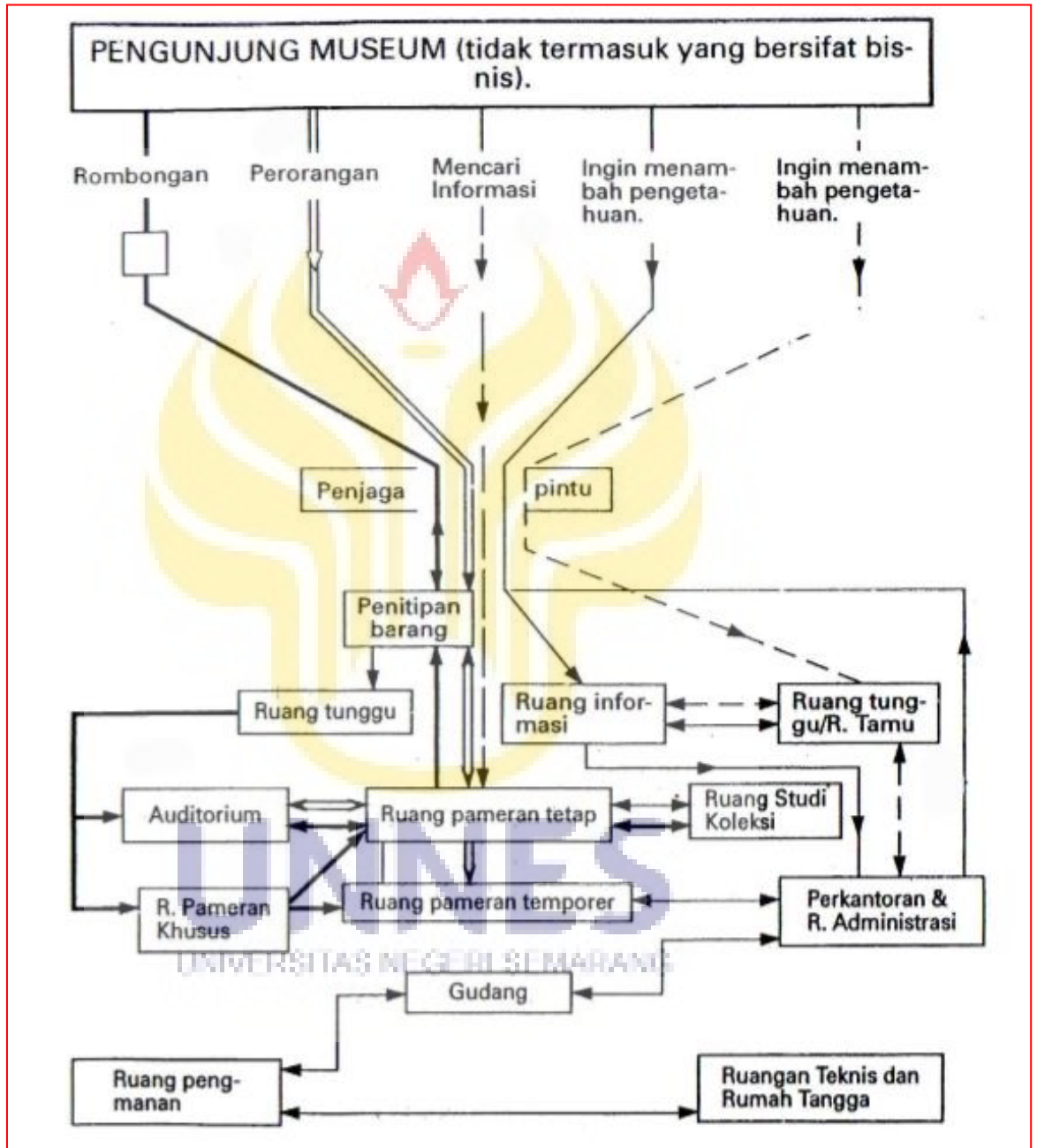
g. Ahli Kepustakaan

Mempunyai tugas antara lain :

- 1) Menyeleksi buku-buku yang berkaitan dengan tujuan penyelenggaraan museum
- 2) mengumpulkan, mencatat, memelihara, serta mengawetkan buku-buku koleksi
- 3) menyelenggarakan perpustakaan bagi kepentingan intern (pengelola) dan ekstern (pengunjung)

2.2.10 Sirkulasi Museum

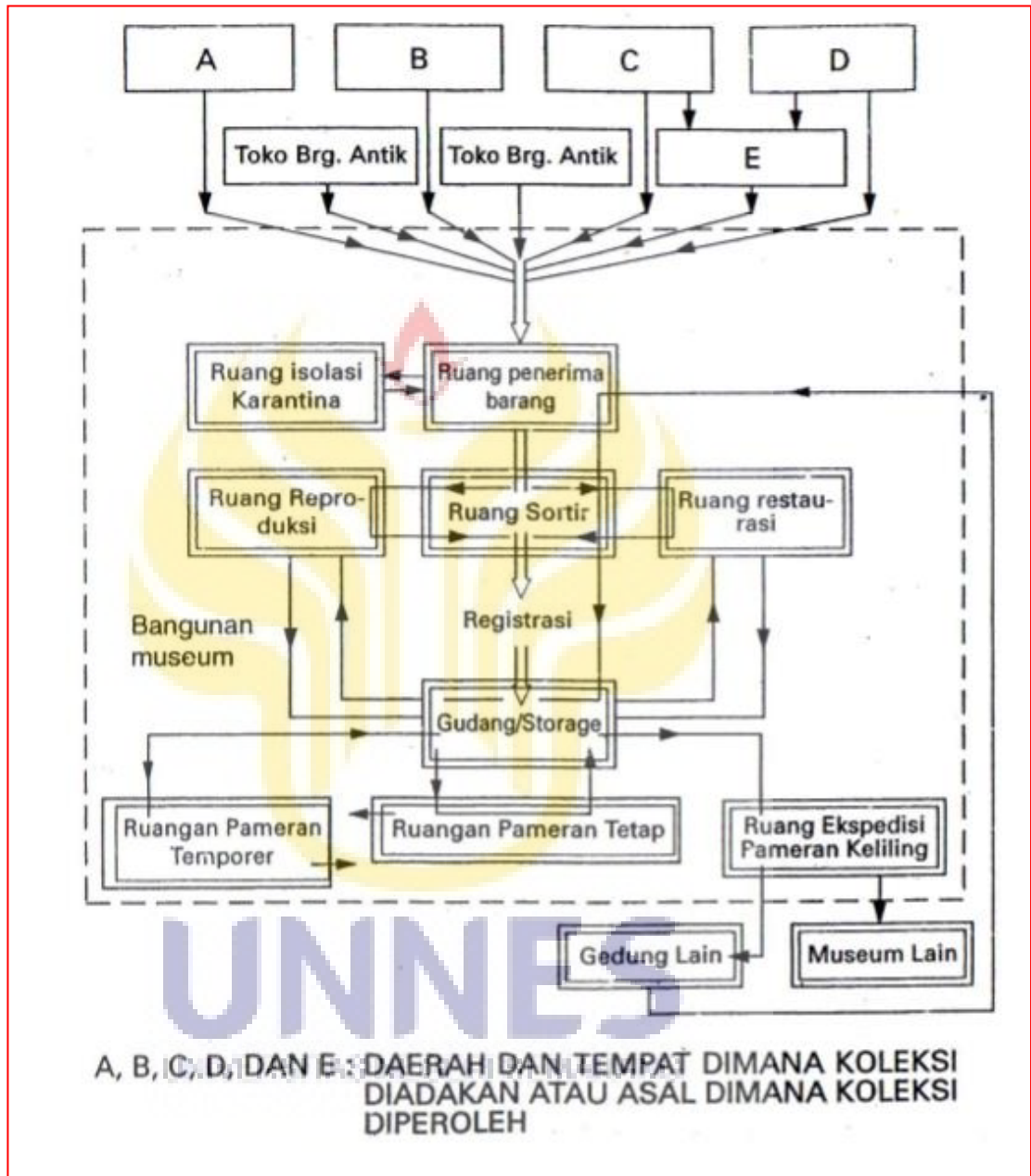
- a. Skema arus dan sirkulasi pengunjung di dalam museum



gambar 2.4. : Sirkulasi Pengunjung Museum

Sumber : *Pedoman Pendirian Museum.2000.*

b. Skema arus dan sirkulasi koleksi di dalam gedung museum



gambar 2.5 : Sirkulasi Koleksi Museum
Sumber : Pedoman Pendirian Museum.2000.

c. Sirkulasi Ruang Pamer

Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.

(Time Saver Standart 1997)

Jenis sirkulasi menurut Coleman 1950, pola sirkulasi dapat dibedakan menjadi beberapa macam yaitu :

1) Berdasarkan Obyek Pamer

(a) Tipe Sirkulasi Primer

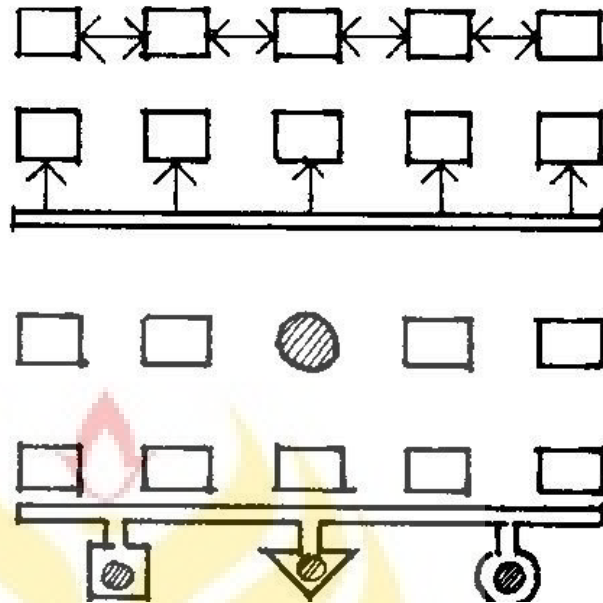
Yaitu sirkulasi pengunjung yang dapat menikmati objek pameran dalam ruangan maupun antar ruang pameran. Sirkulasi ini harus jelas antara jalur masuk dan keluar. Agar tidak terjadi pertemuan arus antara yang masuk dan keluar perlu dilakukan pemisahan. Pintu keluar sebaiknya ditempatkan disebelah kiri dari alur pergerakan, apalagi seluruh dinding yang ada digunakan sebagai tempat peraga maka letak pintu sirkulasi sebaiknya berada dipertengahan.

(b) Tipe sirkulasi sekunder

Merupakan jalur gerak antar obyek pameran. Sirkulasi sekunder harus mampu menunjang obyek yang dilewatinya atau menjadikan susunan obyek yang dilewatinya dapat dimengerti dan mudah dikenal. Bentuk sirkulasi bias berupa linier, berputar sebagian, berputar penuh. Tipe sirkulasi ini berkaitan dengan bentuk dimensi obyek yang diamati.

Tipe sirkulasi ini membentuk pola sirkulasi sebagai berikut :

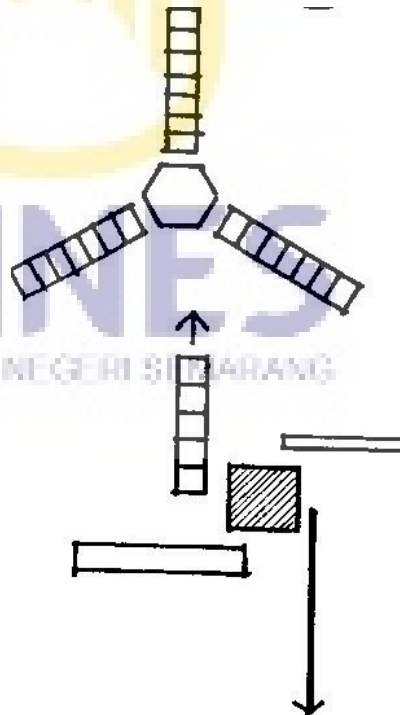
- (1) Pola sirkulasi linier, dapat menjadi unsur pembentuk satu deretan ruang-ruang. Jalur dapat melengkung, atau terdiri atas bagian-bagian, memotong jalan memiliki cabang membentuk loop.



Gambar 2.6 . Sirkulasi Linear

Sumber F.D.K. Ching 1997

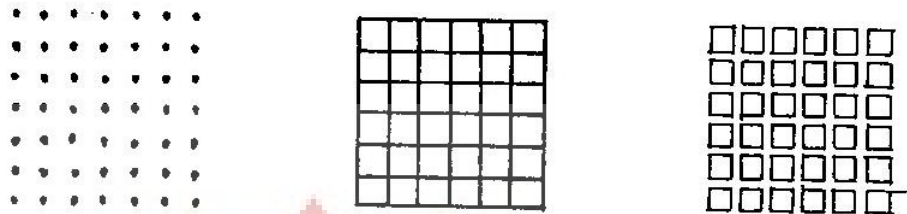
- (2) Pola sirkulasi radial, yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat titik, titik bersama.



Gambar 2.7 . Sirkulasi radial

Sumber : F.D.K. Ching 1997

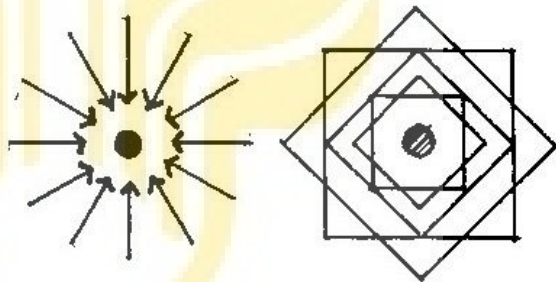
- (3) Pola sirkulasi grid yang terdiri atas dua set jalur-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.



Gambar 2.8 . Sirkulasi grid

Sumber : AF.D.K. Ching 1997

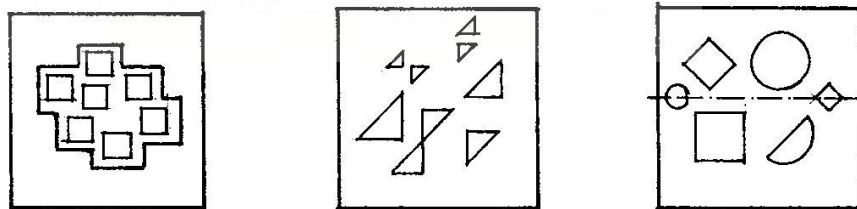
- (4) Pola sirkulasi spiral berupa jalur menerus yang bersal dari titik pusat berputar mengelilinginya dan bertambah jauh darinya



Gambar . 2.9 Sirkulasi Spiral

Sumber : F.D.K. Ching 1997

- (5) Pola sirkulasi network atau jaringan yang terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.



Gambar 2.10. Sirkulasi Jaringan

Sumber : F.D.K. Ching 1997

2) Sirkulasi Antar Ruang

(a) Sirkulasi dari ruang pusat keruang lain (*nave to room*)

Ruang pusat merupakan suatu ruangan yang cukup luas sebagai pusat orientasi dan pengikat ruang-ruang lain disekitarnya. Susunan ini cukup ramah dan fleksibel karena pengunjung akan merasa bebas menentukan sirkulasinya dan memilih ruang yang disukainya.

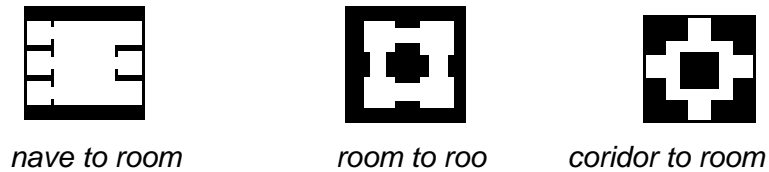
(b) Sirkulasi dari ruang ke ruang (*room to room*)

Yaitu sirkulasi dari satu ruang keruang lain secara urut dan berkesinambungan. Susunan ini menghendaki adanya suatu urutan keterkaitan. Penunjung melihat pameran secara urut dan tidak memungkinkannya memilih ruang yang disukainya,apabila salah satu ruang tertutup maka pencapaian keruang lainnya akan terputus sehingga sirkulasi pengunjung akan terganggu.

Pada bangunan museum yang kecil susunan ruang seperti ini mungkin lebih memuaskan karena adanya suatu kontinuitas,namun pada suatu museum yang besar akan menimbulkan masalah-masalah baru.

(c) Sirkulasi dari Ruang Koridor ke Ruang Pamer (*coridor to room*)

Susunan ruang seperti ini akan memungkinkan setiap ruang dicapai dengan mudah melalui koridor. Keuntungannya yaitu setiap ruang mudah dicapai secara langsung, sehingga apabila salah satu ruang tertunggu tidak akan mempengaruhi ruang lainnya. Pola sirkulasinya lebih jelas sehingga memudahkan pengunjung dalam mengidentifikasi ruang. Akibat yang ditimbulkan dari tipe sirkulasi ini yaitu ruang koridor membutuhkan luasan yang cukup apalagi sebagian ruang koridor ini digunakan sebagai pameran



Gambar . 2.11 Pola Hubungan Sirkulasi Antar Ruang

Sumber : J.De Chiara & M. J. Crosbie. 2001

2.2.11 Tata Cara Penyajian Koleksi

Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya.

a. Prinsip-prinsip Penyajian Koleksi

Penataan koleksi di ruang pameran museum harus memiliki :

- 1) Sistematika atau alur cerita pameran, sangat diperlukan dalam penyajian koleksi di ruang pameran, karena akan mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi koleksi museum kepada masyarakat.
- 2) Koleksi yang mendukung alur cerita, yang disajikan di ruang pameran harus dipersiapkan sebelumnya, agar sajian koleksi terlihat hubungan dan keterkaitan yang jelas antar isi materi pameran.

b. Jenis Pameran

Jenis pameran di museum dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu pameran tetap dan pameran khusus / temporer

1) Pameran tetap

Adalah pameran yang diadakan dalam jangka waktu 2 sampai dengan 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya, koleksi pameran yang disajikan adalah 25 sampai dengan 40 persen dari koleksi yang dimiliki museum, dan dilakukan penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu.

2) Pameran khusus / temporer

Adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan dalam waktu relatif singkat. Fungsinya adalah untuk menunjang pameran tetap, agar dapat lebih banyak mengundang pengunjung datang ke museum.

3) Metode Pameran

Metode dan teknik penyajian koleksi di museum terdiri dari :

(a) Metode pendekatan intelektual, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.

(b) Metode pendekatan romantik (evokatif), adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.

(c) Metode pendekatan estetik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.

(d) Metode pendekatan simbolik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

(e) Metode pendekatan kontemplatif, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

(f) Metode pendekatan interaktif, cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

4) Penataan Koleksi

Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan secara :

(a) Tematik, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan subtema.

- (b) Taksonomik, yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi.
- (c) Kronologis, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya dari yang tertua hinggasekarang.

5) Panil-panil Informasi

Panil-panil informasi atau label secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

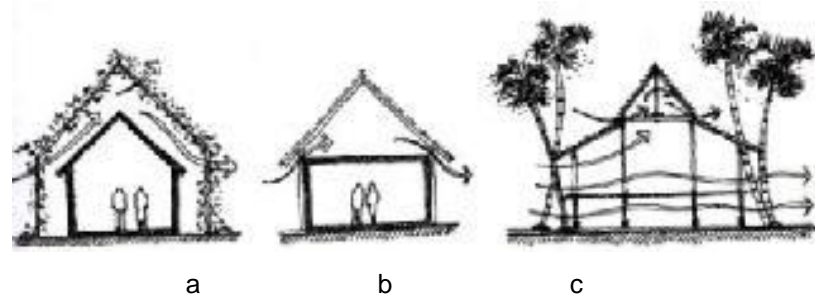
- (a) Teks dinding (introductory label) yang memuat informasi awal / pengenalan mengenai pameran yang diselenggarakan, tema dan subtema pameran, kelompok koleksi.
- (b) Label individu yang berisi nama dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif, dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita.

2.2.12 Penghawaan Pada Museum

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bias melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (*Cross Ventilation*). Sedangkan untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC karena dapat mengatur temperature dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tentunya tergantung oleh bahan objek pameran tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak.

a. Penghawaan Alami

Bukaan dapat mempengaruhi pergerakan angin. Bukaan yang menyediakan ruang untuk terjadinya pertukaran udara disebut dengan ventilasi. Pada selubung bangunan, terdapat beberapa elemen yang dapat menjadi ventilasi misalnya atap, jendela, dinding yang tidak masif, bahkan lantai.



Gambar 2.12 Berbagai jenis ventilasi (a. ventilasi melalui atap dan dinding tidak masif, b: ventilasi melalui jendela, c: ventilasi melalui atap, jendela, dan lantai)

Sumber: Frick, 2006

Dalam merancang bukaan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu letak *inlet* - *outlet* dan bagaimana orientasinya terhadap arah angin, baik secara vertikal maupun horizontal. Dalam bukunya, Boutet cukup banyak memberikan prinsip-prinsip bukaan dalam berbagai alternatif. Bukaan berfungsi untuk ventilasi, atau sebagai media keluar masuknya udara. Oleh karena itu, selain peletakannya perlu pula diperhatikan bagaimana dimensi yang sesuai. Terdapat rumusan yang dapat digunakan untuk menghitung kebutuhan ventilasi dan ruang gerak manusia.

- 1) Minimal kebutuhan oksigen : 8 –20% dari udara.
- 2) Kebutuhan udara tiap jam perorang : 500 liter.
- 3) Ruang gerak manusia :10m³/orang, sehingga minimal volume ruang untuk n orang adalah $n \times 10\text{m}^3$.
- 4) Luas lubang ventilasi: kebutuhan udara per jam/kecepatan angin rata-rata per jam.

Contoh: Untuk sebuah ruang yang dapat memuat 10 orang, dibutuhkan volume udara 500 liter/orang x 10 orang = 5000 liter. Dengan asumsi kecepatan angin rata-rata = 0,1 m/det (360 m/jam), maka dapat diketahui bahwa :

- 1) Ruang gerak manusia : $10\text{m}^3 \times 10 = 100\text{m}^3$.
- 2) Luas lubang ventilasi: $5000/360 = 15\text{m}^2$.

b. Penghawaan Buatan

Bila Penghawaan alami sudah tidak memenuhi kriteria, maka alternatif lain yang dapat digunakan adalah menggunakan penghawaan buatan.

Penghawaan buatan dapat dibagi menjadi :

- 1) Mekanik
- 2) Non Mekanik

Mekanik biasanya menggunakan kipas angin, *exhaust fan*, inhaust fan dan Non Mekanik biasanya menggunakan AC (*Air Conditioner* atau pengkondisian udara).

Beberapa alasan menggunakan AC antara lain :

- 1) Suhu (Apabila tubuh manusia sudah tidak bias menyesuaikan dengan kondisi)
- 2) Polusi
- 3) Desain Ruang
- 4) Sirkulasi Buruk

2.2.13 Pencahayaan Pada Museum

Kebutuhan dan sistem pencahayaan akan berbeda menyesuaikan fungsi ruang dan jenis display. Sebagai contoh, sebuah museum sejarah Alam mungkin hanya perlu distribusi umum minimal sementara pada kasus eksibisi diberikan pencahayaan pada display. Pada ruang eksterior, pencahayaan dan pencahayaan ruang luar dapat digunakan untuk mendramatisir dan memperlihatkan tampilan museum.

Kerusakan akibat cahaya bersifat kumulatif dan tak terhindarkan. Energi dari cahaya mempercepat kerusakan. Energi ini dapat menaikkan suhu permukaan benda dan dengan demikian menciptakan iklim-mikro dengan berbagai tingkat kelembaban relatif dan reaktivitas kimia. Pencahayaan dapat menyebabkan koleksi memudar, gelap, dan mempercepat penuaan.

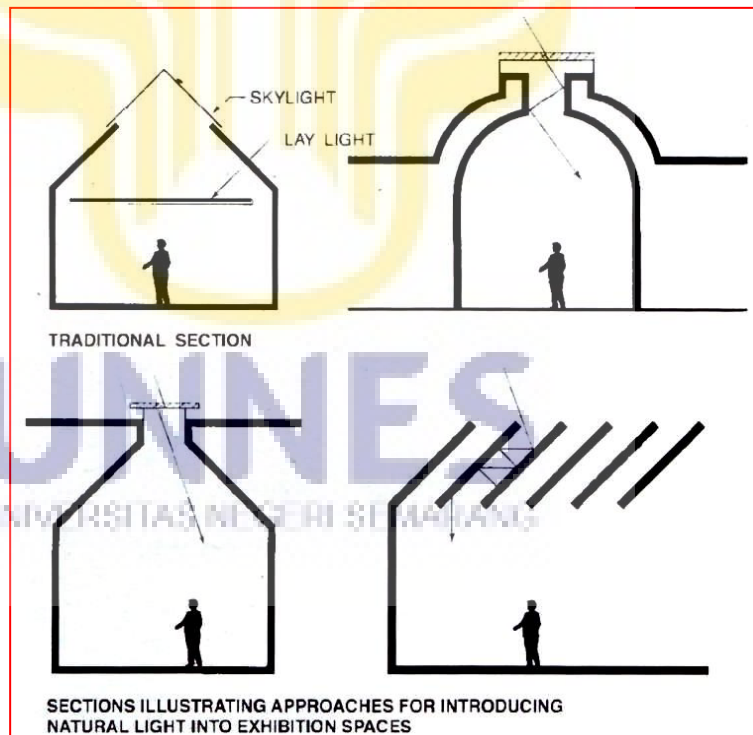
Cahaya yang terlihat adalah kombinasi dari berkas cahaya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Panjang gelombang

cahaya ini adalah 400-700 nanometer (nm). Rentang ultraviolet adalah 300-400 nm. Cahaya di kisaran biru hingga akhir dari spektrum ultraviolet memiliki energi lebih dan dapat lebih merusak objek.

Karena tidak satupun sinar ultraviolet (UV) atau inframerah (IR) yang boleh mempengaruhi tampilan, keduanya harus dihilangkan sepenuhnya dari area pameran, area penyimpanan koleksi, dan area penanganan. Dua sumber utama sinar UV adalah sinar matahari (pencahayaan alami) dan lampu neon (pencahayaan buatan).

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai pengaruh besar untuk mendramatisir dan meramaikan desain dari sebuah bangunan pembentuk desain bangunan.



Gambar 2.13 Teknik untuk Pencahayaan Alami

Sumber : Time Saver Standart 1997

Pencahayaan alami dapat mengakibatkan kerusakan pada berbagai bahan koleksi, batu, logam, keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya, tetapi bahan organik lainnya, seperti tekstil, kertas, koleksi ilmu hayati adalah bahan yang peka terhadap cahaya.

Perancang museum harus memahami dan menerima bahwa panjang gelombang tertentu mampu menyebabkan koleksi-koleksi yang tidak dapat museum yang paling profesional lebih menghargai penyajian dan pelestarian koleksi mereka diatas segala manfaat arsitektural pencahayaan alami yang melimpah pada area koleksi. Terlalu banyak cahaya dan panja kerusakan yang nyata pada koleksi tergantikan.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan lebih baik dari pada pencahayaan alami supaya tidak merusak, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung UV hingga kurang dari 75 *microwatts* per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

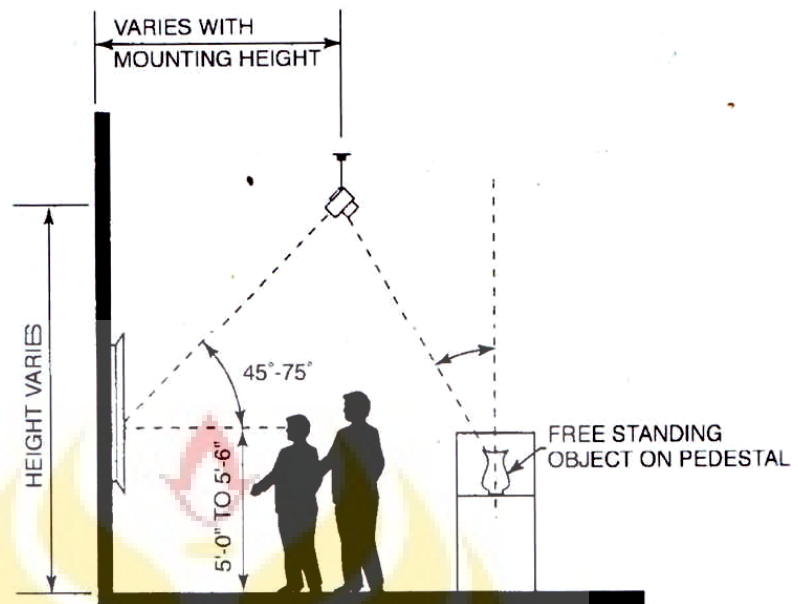
Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan *Illumination Engineers Society Of North Amerika (Lighting Handbook For General Use)*. Pada area pameran, tingkat pencahayaan paling dominan di permukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling senditif, termasuk benda dari bahan kertas (seperti hasil print dan foto), tingkat pancahayaan tidak boleh lebih dari 5 *Footcandles (Fc)*. Kebutuhan pencahayaan eksibisi akan berbeda sesuai jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran.

Tabel 2.2 Tingkat Cahaya Ruang Museum.

Ruang	Material	Tingkatan Cahaya (FC)
Pameran (sangat sensitif)	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit, berwarna	5 - 10
Pameran (sensitif)	Lukisan cat minyak, dan tempera, kayu	15 - 20
Pameran (kurang sensitif)	Kaca, batu, keramik, logam	30 - 50
Penyimpanan barang koleksi		5
Penanganan barang koleksi		20 - 50

Sumber : Adrianus Gulo, 2012

Ruang pameran biasanya memiliki susunan *track lighting* berkualitas tinggi yang fleksibel. Tata letak akhir harus mempertimbangkan lokasi dinding *non-permanent*. Tata letak *track Lighting* harus mengakomodasi letak dinding permanen dan dinding Sudut yang diukur mulai dari titik di dinding dan 5 inci di atas lantai (yang merupakan rata-rata orang dewasa) harus antara 45 dan 75 derajat (ke atas) dari bidang horizontal ke posisi lampu (Gambar 2.5) Untuk dinding permanen, sudut yang ideal biasanya antara 65-75 derajat. Semakin sensitif material koleksi, semakin sedikit pencahayaan yang perlu disediakan



Gambar 2.14 Ruang Pameran

Sumber : Time Saver Standart 1997

2.3 Tinjauan Situs Purbakala

2.3.1 Pengertian Situs

Situs adalah lokasi kejadian, struktur, objek, atau hal lain, baik aktual, virtual, lampau, atau direncanakan.

Menurut Yudhi Heriwibowo & Toni Hendroyono, situs merupakan sebuah halaman presentasi yang berisi data-data atau materi tentang suatu topik. Menurut Rogers Pakpahan, Amir Khosim, Sriyanto, Sri Wijayanti, situs adalah tempat, kedudukan, atau letak suatu objek dalam hubungannya dengan objek lain berdasarkan proses terjadinya.

Menurut Yoga Ariwibowo, situs adalah lokasi objek dalam hubungannya dengan objek yang lain. Menurut Bambang G.N, situs adalah daerah temuan benda-benda purbakala, seperti fosil binatang purba.

Dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, pengertian situs dijelaskan sebagai berikut: "Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar

Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu”.

2.3.2 Definisi Purbakala

Purba/ purbakala adalah kata serapan dari bahasa Sansekerta. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Purba" adalah kata sifat yang berarti zaman dahulu, zaman ribuan/jutaan tahun lalu. Sedangkan "Purbakala" adalah kata benda yang berarti zaman kuno, zaman dahulu kala ribuan/jutaan tahun lalu.

2.3.3 Persyaratan Dalam Mendirikan Museum Situs

Berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata NOMOR : PM.45/UM.001/MKP/2009 Tentang Pedoman Permuseuman Menteri Kebudayaan dan Pariwisata, Museum dapat diselenggarakan oleh instansi pemerintah atau yayasan yang dibentuk berdasarkan ketentuan perundang-undangan.

a. Persyaratan Berdirinya Sebuah Museum

- 1) Penentuan lokasi
- 2) Lokasi strategis, mudah dijangkau dan lingkungan nyaman
- 3) Bangunan atau gedung museum
- 4) Bisa dikelompokkan dalam 2 kelompok : Ruang pameran tetap dan bangunan penunjang (pos keamanan, toilet)
- 5) Koleksi
- 6) Benda yang dipamerkan bisa satu jenis (misal lukisan) atau berbagai jenis misal : keramik, patung dll.
- 7) Peralatan museum
- 8) Sarana untuk konservasi koleksi, computer, CCTV
- 9) Organisasi dan ketenagaan
- 10) ebaiknya ditetapkan secara hukum, memiliki tenaga administrasi, kurator dan pemandu
- 11) Sumber dana tetap
- 12) Sumber dana yang membantu penyelenggaraan museum

b. Kriteria Benda Koleksi Museum

- 1) Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah
- 2) Diketahui asal – usul secara historis, geografis dan fungsinya
- 3) Dapat dijadikan monumen apabila berupa bangunan
- 4) Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya dan fungsi
- 5) Dapat dijadikan dokumen sebagai penelitian ilmiah
- 6) Merupakan benda asli atau benda replika yang sesuai dengan aturan yang berlaku
- 7) Memiliki nilai keindahan
- 8) Merupakan benda yang unik dan tidak banyak ditemukan

c. Cara Perolehan Benda Menjadi Koleksi Museum

- 1) Penelitian dan Pengadaan Koleksi
- 2) Hibah
- 3) Imbalan Jasa
- 4) Benda sitaan (BCB) dari pihak kepolisian

2.4 Tinjauan Arsitektur Regionalism

2.4.1 Pengertian Arsitektur Regionalism

Regionalisme dalam arsitektur merupakan suatu gerakan dalam arsitektur yang menganjurkan penampilan bangunan yang merupakan hasil senyawa dari internasionalisme dengan pola cultural dan teknologi modern dengan akar, tata nilai dan nuansa tradisi yang masih di anut oleh masyarakat setempat.

Regionalisme diperkirakan berkembang sekitar tahun 1960 (Jencks, 1977). Sebagai salah satu perkembangan arsitektur modern yang mempunyai perhatian besar pada ciri kedaerahan, terutama tumbuh di negara berkembang. Adapun ciri kedaerahan yang dimaksud berkaitan erat dengan budaya setempat, iklim dan teknologi pada saatnya (Ozka, 1985). Selanjutnya Suha Ozkan membagi regionalisme menjadi dua yaitu "*concrete regionalism*" dan "*abstract regionalism*".

"Concrete regionalism" meliputi semua pendekatan kepada ekspresi daerah/regional dengan mencontoh kehebatannya, bagian-bagiannya atau seluruh bangunan di daerah tersebut. Apabila bangunan-bangunan tadi sarat dengan nilai spritual maupun perlambang yang sesuai, bangunan tersebut akan lebih dapat diterima di dalam bentuknya yang baru dengan memperlihatkan kenyamanan pada bangunan baru, ditunjang oleh kualitas bangunan lama.

"Abstract regionalism", hal yang utama adalah menggabung unsur-unsur kualitas abstrak bangunan, misalnya massa, padat dan rongga, proporsi, rasa meruang, penggunaan pencahayaan dan prinsip-prinsip struktur dalam bentuk yang diolah kembali. Menurut Willaim Curtis, regionalisme diharapkan dapat menghasilkan bangunan yang bersifat abadi, melebur dan menyatukan antara yang lain dan yang baru, antara regional dan universal.

2.4.2 Ciri – ciri Arsitektur Regionalism

Adapun ciri – ciri daripada arsitektur regionalisme adalah sebagai berikut :

- a. Menggunakan bahan bangunan local dengan teknologi modern
- b. Tanggap dalam mengatasi pada kondisi iklim setempat
- c. Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat
- d. Mencari makna dan substansi cultural, bukan gaya/ style sebagai produk akhir.
- e. Yang menjadi ciri utama regionalisme adalah menyatunya arsitektur tradisional dengan arsitektur modern. Keterkaitan arsitektur masa lampau dan masa kini

kemunculannya juga bukan merupakan ledakan daripada sikap emosional sebagai respon dari ketidak berhasilan dari arsitektur modern dalam memenuhi keinginan masing – masing individu di dunia, akan tetapi lebih pada proses pencerahan dan

evaluasi terhadap kesalahan – kesalahan pada masa arsitektur modern.

2.4.3 Maksud dan Tujuan Regionalisme

Menurut Wiranto maksud dan tujuan regionalisme dalam arsitektur ini adalah untuk menciptakan arsitektur yang kontekstual yang tanggap terhadap kondisi lokal. Setiap tempat dan ruang tertentu memiliki potensi fisik, sosial, dan ekonomi dan secara kultur memiliki batas – batas arsitektural maupun sejarah. Dengan demikian arsitektur regionalis seperti halnya arsitektur tropis, senantiasa mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat.

2.4.4 Misi Regionalisme dalam Arsitektur

Regionalisme dalam ini mempunyai suatu misi yakni mengembalikan benang merah, suatu kesinambungan masa dahulu dengan masa sekarang dan masa sekarang dengan masa yang akan datang melalui kekhasan budaya yang dimiliki serta untuk mengimbangi dari kerusakan budaya akibat dari berbagai macam kekuatan sistem produksi baik rasionalisme, birokrasi, pengembangan skala besar maupun internasional

2.4.5 Sasaran Regionalisme dalam Arsitektur

Adapun sasaran daripada Arsitektur Regionalis ini adalah Masyarakat, Para Aktor Pembangun Arsitektur dan Perkotaan baik swasta maupun aparat birokrasi pemerintah.

- a. Sasaran bagi Masyarakat yang akan membangun Kepada masyarakat di harapkan memiliki sensitifitas dalam membangun maupun menilai lingkungan di sekitarnya, yakni dengan :
 - 1) Penampilan bangunan rumahnya sedikit banyak mencerminkan adanya regionalisme
 - 2) Memberikan penilaian positif dan mendukung bangunan yang terdapat paham regionalisme

- b. Sasaran bagi Arsitek bangunan dan perkotaan Sebesar apapun gerakan regionalisme tetap saja, stake holder dalam hal ini pemerintah merupakan penentu kebijakan tertinggi. oleh sebab itulah perlu usaha upaya guna menyamakan persepsi bersama antara aktor pembangun swasta maupun birokrasi pemerintah sehingga terciptakan suatu persamaan gerak dan pacuan dalam memboomingkan gagasan regionalisme ini.
- c. Sasaran bagi Tim jati diri Arsitektur. Tim jati diri merupakan tim yang memiliki kompetensi kerja dan wawasan yang cukup tinggi di harapkan mampu memberikan arahan yang tepat dalam proses gerakan Arsitektur Regionalisme ini

2.4.6 Arah Gerakan Regionalisme

Gerakan Regionalisme secara pragmatis dapat disimpulkan bahwa gerakan ini mengarah pada pemenuhan kepuasan dan ekspresi jati diri yang mengacu pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang. oleh sebab itu perlu ada definisi yang mengarahkan ini sehingga memiliki batas kebijakan yang dapat dipertanggung jawabkan seperti halnya idealisme yang telah dibangun.

- a) Tidak bertentangan dengan konsep pembangunan berkelanjutan Gerakan Regionalisme ini di tujukan selain berbicara pada tataran aspek konseptual yang berhubungan engan aspek budaya setempat, desain bangunan, simbolisasi, ornamen, dsb juga berbicara pada tataran upaya dan strategi guna membuat bangunan ini bertahan sepanjang kurun waktu tertentu sehingga dapat menjadi contoh pada masa mendatang.

Hal ini bisa dilakukan dengan memilih bahan – bahan bangunan yang tanggap terhadap kondisi iklim lokal daerah yang berbeda – beda antara satu dengan yang lain, pengatasan desain bangunan dan teknologi yang di pakai serta kondisi kenyamanan ruang dan bangunan sehingga selain awet juga tidak terjadi

disfungsi kegiatan di dalamnya bahkan ditinggalkan oleh penghuninya.

b) Perangkai budaya masa lalu, sekarang dan masa depan Gerakan Regionalisme pada bangunan ini merupakan upaya bagaimana suatu bangunan dapat dimaknai bukan saat dimana bangunan itu di buat/ kontemporer akan tetapi bagaimana bangunan itu dapat dimaknai keberadaannya dan tetap kontekstual sampai kapanpun. bagaimana upaya yang dilakukan? yakni dengan memasukkan unsur sejarah yang memberikan makna monumental di dalamnya, dimana hal ini adalah unsur yang mampu membangkitkan semangat serta kesadaran identitas daerahnya, dengan dipadukan dengan gaya internasional dan teknologi modern yang mampu memberikan makna serta nilai – nilai universal dan rasional, hal ini adalah unsur yang mampu memberikan gairah kesepahaman universal dan persamaan budaya internasional.

c) Di tunjang oleh kemakmuran masyarakat Menurut Andy Siswanto, “dalam melihat definisi dari kritikus Kenneth Frampton dalam jurnal *Perspecta*, Yale University (20 - 11-1982) mengandung pengertian bahwa Ekspresi regionalisme di tunjang oleh taraf kemakmuran yang memadai atau dengan kata lain, di butuhkan biaya yang tinggi karena di tunjang dengan teknik yang modern”. Artinya bahwa dalam membangun pola – pola gerakan regionalisme dalam bangunan ini mempunyai konsekuensi pada besarnya anggaran yang di keluarkan guna memenuhi aspek – aspek/ syarat – syarat yang harus di penuhi dalam membangun bangunan yang memuat ciri – ciri regionalis ini seperti dalam pemilihan bahan bangunan, teknik yang di pakai, desain bangunan yang tidak hanya asal – asalan, namun di dasarkan pada sebuah sikap penuh idealisme serta dapat di pertanggung jawabkan.

Menurut Eko Budiharjo(1997), arus regionalisme di Indonesia seolah masih tergantung pada vernakularisme. gerakan regionalisme

di Indonesia juga masih cenderung hanya meniru bentuk fisik, ragam dan gaya – gaya tradisional yang sudah di miliki oleh masyarakat setempat.

2.4.7 Karya Arsitektur Regionalisme

Untuk mendapatkan pengertian tentang keterkaitan antara arsitektur masa lampau dan masa kini, kita dapat menampilkan beberapa contoh.

Contoh-contoh dipilih yang mempunyai konsep jelas dalam mengkaitkan antara arsitektur masa lampau dengan arsitektur masa kini, dan diharapkan akan memberi arahan yang jelas apabila kita membicarakan regionalisme.

a. Kyoto Conference Hall, Arsitek Sachio Otani (Boyd, 1968)

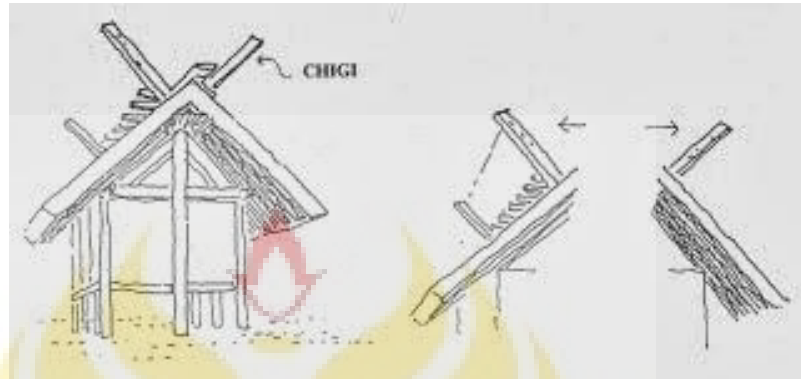


Gambar 2.15 Kyoto International Conference Hall

Sumber : Boyd, 1968

contoh "Japan Style" yang paling meyakinkan adalah Kyoto Conference Hall rancangan Sachio Otani. Sebuah kompleks yang luas dengan danau, dalam sebuah taman yang terpisah oleh bukit dari jalan Kyoto. Sachio Otani memenangkan sayembara ini di antara para peserta lain, para bintang arsitek Jepang. Yang memberikan keseluruhan rancangan dalam

kesatuan yaitu karakter Jepang yang luar biasa, melalui pilihan bentuk trapezoidal. Setiap kolom muncul dari tanah atau danau, setiap dinding atau belustrade, baik di dalam maupun di luar, membentuk sudut dua puluh dua derajat terhadap arah vertikal.



Gambar 2.16 Chigi konsep arsitektur Regionalism

Sumber : Boyd, 1968

Kadang-kadang dua dinding miring bertemu pada satu titik, mengingatkan bubungan kuil yang curam. Kadang-kadang terbentuk V terbuka menjulang ke atas, mengingatkan perpotongan kasau bernama "chigi" pada bagian atas kuil Ise. Sachio Otani menjelaskan alasan sebenarnya mengapa memilih trapezoidal untuk mengatur potongan melintang bentuk bangunan :

- 1) bagian bawah untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang membutuhkan ruang lebar, sedangkan bagian atas untuk ruang yang lebih sempit.
- 2) sesuai dengan tuntutan bentuk auditorium, bagian bawah dimana banyak orang dituntut ruang lebih besar, sedangkan dinding yang tidak sejajar baik bagi akustik.
- 3) secara struktural dengan adanya bentuk tersebut, dapat mengatur susunan letak lantai, melebar ke bawah atau menyempit ke atas.

- b. Rancangan Lombok Intan Laguna Hotel, arsitek Ridwan Tamtomo, Adishakti, Dwijanto.



Gambar 2.17 Hotel Laguna Lombok Intan

Sumber : Ridwan Tamtamo, 2012

Bangunan hotel selalu ditantang untuk menampilkan ciri tertentu. Ciri fisik merupakan salah satu ciri yang sangat dibutuhkan untuk sebuah hotel, agar hotel menarik, mudah diingat dan mudah dikenal. Salah satu bangunan yang mempunyai ciri khas di Lombok adalah lumbung padi tradisional yang bernama "alang"; bentuknya sangat unik, sehingga mudah dikenal dan diingat.

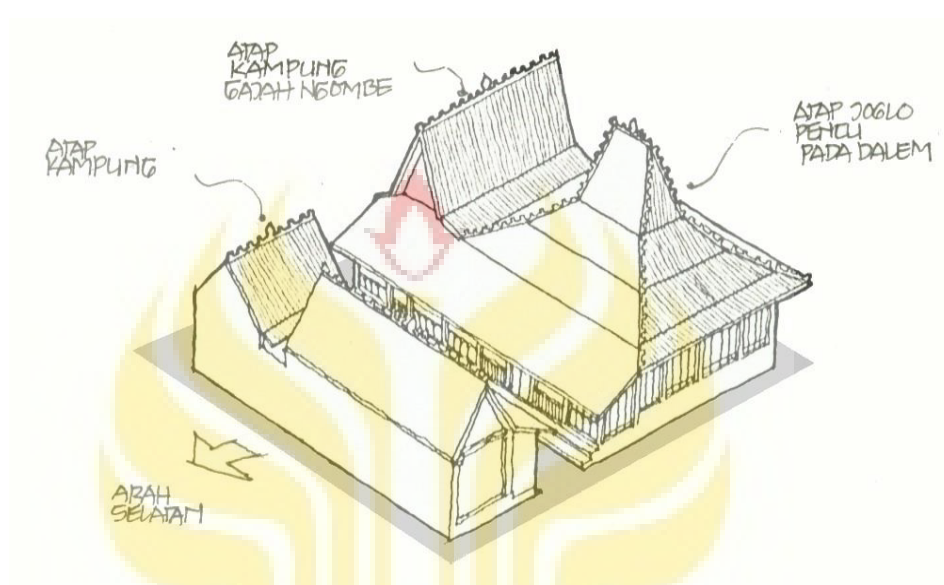
pada Lombok Intan Laguna Hotel, tiruan bentuk "alang" ditata berundak pada bangunan hotel yang mempunyai kemiringan. Hal ini merupakan penggambaran "alang" yang berseret di sebuah bukit. Penambahan beberapa bagian atau elemen "alang" di tempat-tempat lain, akan lebih memberi keutuhan rancangan secara keseluruhan.

2.4.8 Rumah Adat Kudus

Rumah adat Kudus atau Joglo Pencu disebut juga Joglo Kudus adalah Rumah tradisional asal Kudus salah satu rumah tradisional yang mencerminkan perpaduan akulturasi kebudayaan masyarakat Kudus.

a. Ciri Khas

Rumah Adat Kudus memiliki atap genteng yang disebut "Atap Pencu" yang lebih dikenal dengan atap joglo, dengan bangunan yang didominasi seni ukir empat dimensi (4D) khas



Gambar 2.18. Bentuk Perspektif rumah adat kudus

Sumber : Agung Budi Sardjono, 1996

Kabupaten Kudus yang merupakan perpaduan gaya dari budaya Jawa (Hindu), Persia (Islam), Cina (Tionghoa) dan Eropa (Belanda). Rumah ini diperkirakan mulai dibangun sekitar tahun 1500-an Masehi dengan 95% kayu Jati asli. Joglo Kudus mirip dengan Joglo Jepara tetapi perbedaan yang paling kelihatan adalah bagian pintu, Joglo Kudus hanya memiliki 1 pintu sedangkan Joglo Jepara memiliki 3 pintu.



Gambar 2.19. Bentuk Rumah Kudus, atap Pencu/joglo

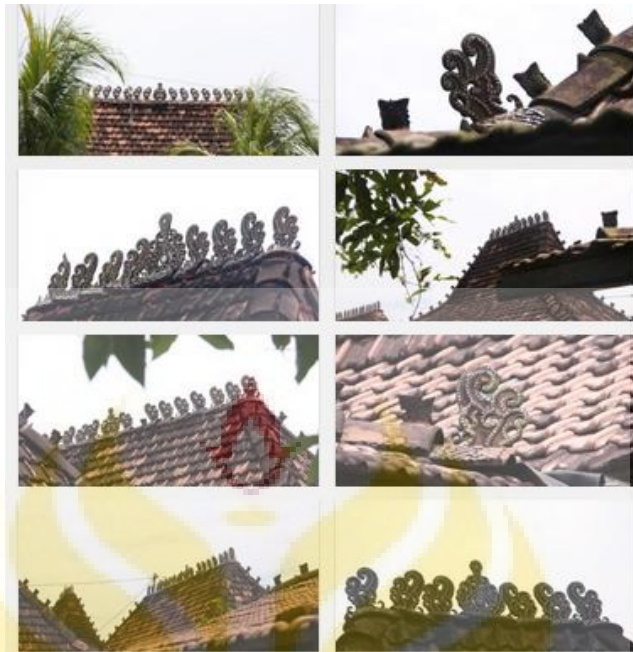
Sumber : Agung Budi Sardjono, 1996



Gambar 2.20 . Pintu Jendela Khas Rumah Joglo Kudus

Sumber : Agung Budi Sardjono, 1996

Rumah Joglo Kudu pada pintu depan pada rumah dalam mempunyai 2 pintu, berbeda dengan rumah adat Jepara yang hanya mempunyai satu pintu.



Gambar 2.21. Genteng Atap Rumah Pencu / Joglo Kudus

Sumber : radjapendapa.com



Gambar 2.22. Ukiran Puncak Atap Pencu

Sumber : Wikipedia.com

Di atas genteng bertengger gendeng yang pada umumnya kepala gendeng bermotif tumbuh-tumbuhan (sulur-suluran) sebagai ciri budaya Islam. Ada beberapa jenis gendeng yaitu

gendeng wedok (gelung cekak), gendeng gajah (gendeng pendamping di bubungan atap), gendeng raja (gendeng tengah pada bubungan atap). Pada puncak atap bertengger gendeng raja dengan motif tumbuh-tumbuhan

b. Konsep Bangunan

Orientasi bangunan adalah arah selatan. Bangunan Tradisional Jawa Kudus menurut Dakung (1987) dibedakan menjadi lima klasifikasi menurut bentuk atapnya, yaitu: atap Panggang Pe, atap Kampung, atap Limasan,. Atap Joglo dan atap Tajug. Dari klasifikasi tersebut terdapat hirarki kesempurnaan atau keutamaan dilihat dari kompleksitas strukturnya, teknik pengerjaannya, jumlah material bangunan, biaya serta tenaga yang digunakan. Menurut Tjahjono perbedaan bentuk pada rumah Jawa menunjukkan status social, sedangkan persamaan dalam susunan ruang menandakan adanya pandangan hidup yang diwujudkan melalui aturan-aturan dalam kehidupan rumah tangga.





Gambar 2.23. Potongan Rumah Pencu/ Joglo Kudus

Sumber : Agung Budi Sardjono, 1996

Penyangga atap yang utama pada konstruksi rumah beratap joglo adalah soko guru, yakni empat tiang utama konstruksi. Balok sebelah atas disebut tutup kepuh, dipasang tidur dan menyangga yang menyangga brunjung. Keempat soko guru pada bagian atas dirangkai oleh dua batang balok. Balok sebelah bawah (sunduk kili) dipasang berdiri, berfungsi untuk menstabilkan susunan balok tumpang. Diantara sunduk kili dan tutup kepuh terdapat ganjal yang disebut santen berbentuk kelopak bunga.

Di atas tutup kepuh terdapat susunan balok yang disebut tumpang. Jumlah balok tumpang selalu ganjil antara tiga sampai 17 tingkat. Umumnya berjumlah 9 tingkat. Jumlah susunan ini mencerminkan tingkat kualitas rumah. Semakin tinggi maka rumah dibuat dengan kualitas pembangunan semakin mewah.

Pada ruang jogosatru terdapat tiang tunggal yang disebut soko geder. Soko ini berfungsi membantu mendukung blandar utama di atas jogosatru, keberadaan tiang ini lebih mempunyai arti simbolis daripada fungsi strukturalnya. Tanpa adanya tiang ini blandar utama sudah didukung oleh konsol dari dua kolom yang mengapit pintu utama dalam.

c. Tata Ruang

Joglo Pencu memiliki 4 (empat) tiang penyangga dan 1 (satu) tiang besar yang dinamakan soko geder yang melambangkan bahwa Allah SWT bersifat Esa. rumah adat Kudus Joglo Pencu memiliki 3 bagian ruangan yang disebut Jogo Satru, Gedongan, dan Pawon.

1) Jogo Satru

Adalah nama untuk bagian depan dari rumah tersebut. Secara makna kata Jogo Satru bisa diterjemahkan jogo artinya menjaga dan Satru artinya musuh. Namun untuk sehari-hari Ruangan ini sering digunakan sebagai tempat menerima tamu yang berkunjung.

2) Gedongan

Adalah bagian ruang keluarga. Ruangan ini biasa digunakan untuk tempat tidur kepala keluarga.

3) Pawon

Untuk Pawon sendiri letaknya berada pada bagian samping. biasa digunakan untuk masak, belajar dan melihat televisi. "Untuk halaman depan rumah, terdapat sumur pada sebelah kiri yang dinamakan Pakiwan

Sebagai kelengkapan gaya arsitektur tradisional rumah adat Kudus ini terdapat Pakiwan (berupa sumur, kamar mandi dan padasan/tempat wudlu) Biasanya terletak di depan rumah sebelah kiri sejajar dengan pawon. Pada umumnya rumah adat Kudus selalu menghadap ke selatan karena :

- 1) Sinar matahari pagi bisa masuk kedalam rumah sehingga kesehatan penghuninya terjamin.
- 2) Bila musim kemarau tritisan depan rumah tidak langsung terkena sinar matahari sehingga tetap adem
- 3) Bila musim penghujan tritisan rumah terlindung dari hujan sehingga bagian depan rumah tidak diterpa air hujan terus menerus dan aman dari bahaya lapuk

d. Filosofi

Keunikan dan keistimewaan Rumah Adat Kudus (Joglo Kudus) tidak hanya terletak pada keindahan arsitekturnya yang didominasi dengan seni ukir sederhana, tetapi juga pada kelengkapan komponen-komponen pembentuknya yang memiliki makna filosofis berbeda-beda.

- 1) Pertama, bentuk dan motif ukirannya mengikuti pola kala (binatang sejenis laba-laba berkaki banyak), gajah penunggu, rangkaian bunga melati (sekar rinonce), motif ular naga, buah nanas (sarang lebah), motif burung phoenix, dan lain-lain.

Ukiran Kudus itu tercermin dari rumah adat Kudus. Rumah adat Kudus terdiri dari beberapa motif ukiran yang dipengaruhi budaya Cina, Hindu, Islam, Eropa.

Motif dan gaya seni ukir itu bervariasi:

- (a) Motif China berupa ukiran naga yang terletak pada bangku kecil untuk masuk ruang dalam.
 - (b) Motif Hindu digambarkan dalam bentuk perpaduan yang terdapat di gebyok (pembatas antara ruang Jogo Satru dan ruang dalam)
 - (c) Motif Persia / Islam digambarkan dalam bentuk bunga, terdapat dalam ruang Jogo Satru
 - (d) Motif Eropa digambarkan dalam bentuk mahkota yang terdapat diatas pintu masuk ke gedongan.
- 2) Kedua, tata ruang rumah adat yang memiliki jogo satru/ruang tamu dengan soko gedernya/tiang tunggal sebagai simbol bahwa Allah SWT bersifat Esa/Tunggal.
 - 3) Ketiga, gedhongan dan senthong/ruang keluarga yang ditopang empat buah soko guru/tiang penyangga. Keempat tiang tersebut adalah simbol yang memberi petunjuk bagi penghuni rumah supaya mampu menyangga kehidupannya sehari-hari dg mengendalikan 4 sifat manusia: amarah, lawwamah, shofiyah, dan mutmainnah.
 - 4) Keempat, pawon/dapur di bagian paling belakang bangunan rumah.

- 5) Kelima, pakiwan (kamar mandi) sebagai simbol agar manusia selalu membersihkan diri baik fisik maupun rohani.
- 6) Keenam, tanaman di sekeliling pakiwan, antara lain: pohon belimbing, yang melambangkan lima rukun Islam; pandan wangi, sebagai simbol rejeki yang harum/halal dan baik bunga melati, yang melambangkan keharuman, perilaku yang baik dan budi pekerti luhur, serta kesucian, bersambung ke hal berikutnya.
- 7) Tata letak rumah yang menghadap ke arah selatan mengandung makna agar si pemilik rumah seolah-olah tidak "memangku" Gunung Muria (yang terletak di sebelah utara), sehingga tidak memperberat kehidupannya sehari-hari.

2.5 Studi Kasus

2.5.1 Eksisting Museum Patiayam

Secara morfologi daerah Patiayam merupakan sebuah kubah (dome) dengan ketinggian puncak tertingginya (Bukit Patiayam) 350 meter di atas muka laut. Di daerah Patiayam ini terdapat batuan berumur plestosen yang mengandung fosil vertebrata dan manusia purba yang diendapkan dalam lingkungan sungai dan rawa-rawa. Situs Patiayam merupakan bagian dari Gunung Muria. Luasnya 2.902,2 hektar meliputi wilayah Kudus dan beberapa kecamatan di Pati. Di gunung ini terdapat makam dan Masjid Sunan Muria, air terjun, motel, penginapan, sejumlah villa, dan warung makan. Jaraknya hanya 18 kilometer dari kota Kudus.

Situs Patiayam merupakan salah satu situs terlengkap. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya manusia purba (*Homo erectus*), fauna vertebrata dan fauna invertebrata. Ada juga alat-alat batu manusia dari hasil budaya manusia purba yang ditemukan dalam satu area pelapisan tanah yang tidak terputus sejak minimal satu juta tahun yang lalu. Saat ini sekitar 4000 Fosil-fosil yang di temukan di situs Patiayam.

“Kepala Balai Arkeologi (Balar) Yogyakarta, Siswanto kemarin menjelaskan, masih meyakini akan lebih banyak lagi fosil yang

ditemukan, karena memang sebagian ada yang belum tergali. “ (harian Suara Merdeka, 2 Maret 2015 0:30 WIB)

Saat ini sudah sudah dibangun museum untuk menampung benda – benda koleksi temuan fosil di patiyam yang sebelumnya fosil – fosilnya di simpan di kantor balai desa. Namun kondisi museum masih sangat sederhana. Yakni bangunan dengan luas total 48 m² yang terdiri dari ruang pameran dan ruang bengkel konservasi fosil saja. Hanya beberapa koleksi fosil saja yang di pameran di ruang pameran museum dikarenakan tidak adanya cukup ruang pada museum.

Menurut petugas atau tim pelestari situs patiyam tiga bulan terakhir ini pengunjung Museum Purbakala Situs Patiyam mencapai 1000 lebih tiap bulannya yang kebanyakan adalah kunjungan dari pelajar dari sekitar daerah.

Ruang – ruang eksisting yang ada pada Museum Purbakala Patiyam saat ini adalah :

1. Ruang Pameran Temporer
2. Ruang Konservasi Fosil
3. Ruang Informasi
4. Teras

Dengan luasan total bangunan adalah 48 m².

Berdasarkan persyaratan sesuai pedoman pendirian museum Depdikbud, 1988, berikut adalah beberapa persyaratan ruang museum dengan perbandingan kondisi ruang – ruang yang ada pada Museum Purbakal Patiyam saat ini :

Tabel 2.3 Tabel perbandingan ruang Museum Purbakala Patiyam

Ruang	Ada	Tidak Ada
Bangunan Pokok		
Pameran tetap		√
Pameran temporer	√	
Auditorium		√
Kantor / Adminstrasi		√
Perpustakaan		√

Laboratorium Konservasi	√	
Penyimpanan koleksi		√
Bangunan Penunjang		
Pos keamanan		√
Kios cinderamata		√
Kantin		√
Toilet		√
Tempat parkir	√	

Sumber : Survey, 2015

Dari kelengkapan ruang – ruang yang ada, menunjukkan bahwa saat ini fungsi bangunan Museum Purbakala Patiayam masih belum optimal.

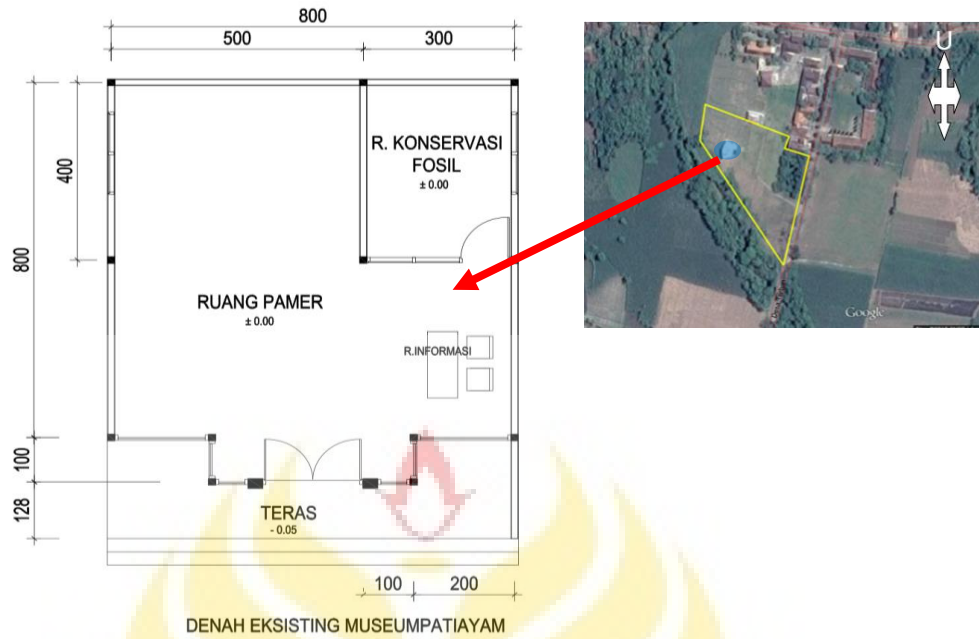
a. Data Fisik Museum



Gambar. 2.24 Site Eksisting Museum Purbakala Patiayam

Sumber : google, 2015

Total luasan site eksisting Museum Purbakala Patiayam adalah 8.914 m².



Gambar. 2.25 Denah eksisting museum purbakala patiyam kudus
Sumber : survey, 2015



Gambar. 2.26 Tampak eksterior eksisting museum purbakala patiyam
Sumber : foto pribadi, 2015

Tampak perspektif eksterior bangunan eksisting museum purbakala patiyam. Bangunan eksisting terdiri dari satu masa bangunan tunggal.



Gambar. 2.27 Akses jalan utama
Sumber : foto pribadi, 2015

Sebelah timur site berbatasan dengan jalan utama yang menjadi akses satu satunya menuju desa terban, dan berbatasan dengan lapangan umum desa terban.



Gambar. 2.28 Main Entrance Kawasan
Sumber : foto pribadi, 2015

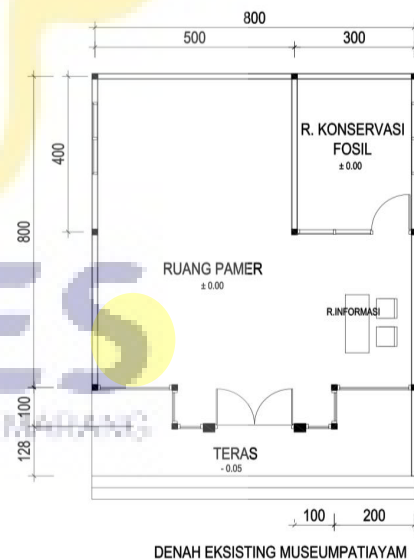
Pada kawasan site eksisting sudah terdapat papan nama sederhana yang menunjukkan kawasan museum purbakala patiyam kudus



Gambar. 2.29 Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting

Sumber : Foto Pribadi/Survey

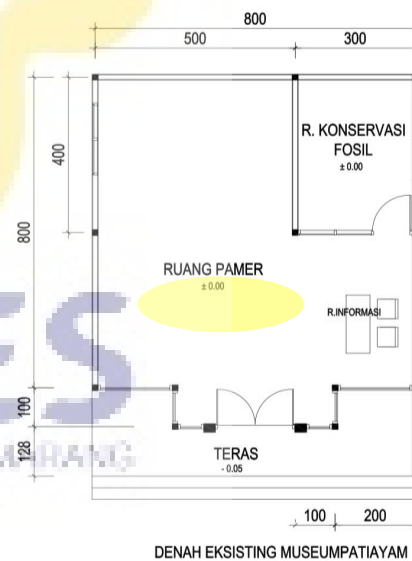
Pembagian barang koleksi yang dipamerkan pada ruang pameran temporer dengan luasan ruang yang terbatas.





Gambar. 2.30 R. Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting
Sumber : Foto Pribadi/Survey

Perletakan barang koleksi gading gajah pada ruang pameran temporer dengan luasan yang minim agar pengunjung mendapatkan sirkulasi bergerak dalam ruang pameran.



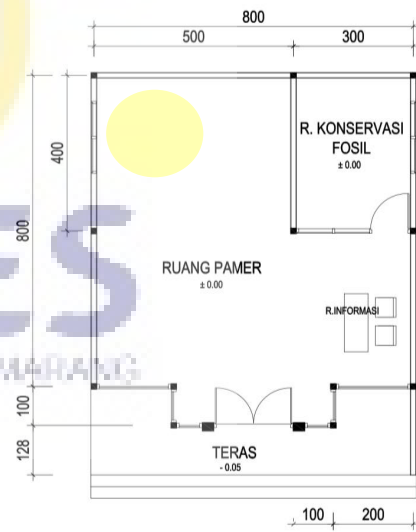


Gambar. 2.31 Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus

Eksisting

Sumber : Foto Pribadi/Survey

Perletakan barang koleksi patung replika manusia purba dengan pemberian pembatas antara barang koleksi dengan pengunjung.



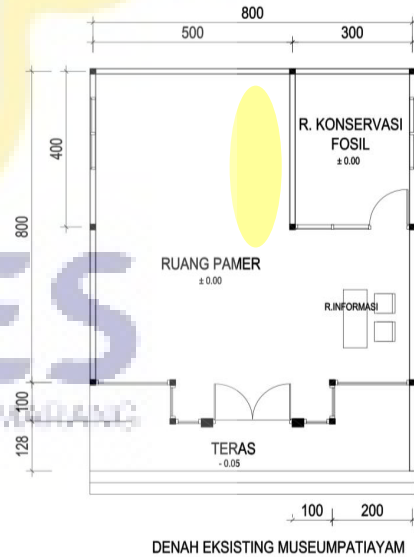
DENAH EKSTING MUSEUMPATIAYAM



Gambar. 2.32 Ruang Pamer Museum Patiayam Kudus Eksisting

Sumber : Foto Pribadi/Survey

Perletakan barang koleksi fosil gajah purba ini tanpa adanya penghalang dikarenakan tidak adanya cukup ruang yang cukup, sehingga pengunjung dapat bebas menyentuh fosil tersebut dengan sifat fosil yang rapuh. Ketinggian fosil gajah purba ini sampai mendekati 20 cm dibawah plafond dengan ketinggian plafond 320 cm sehingga dari segi visual dalam ruangan menjadi tidak estetik.

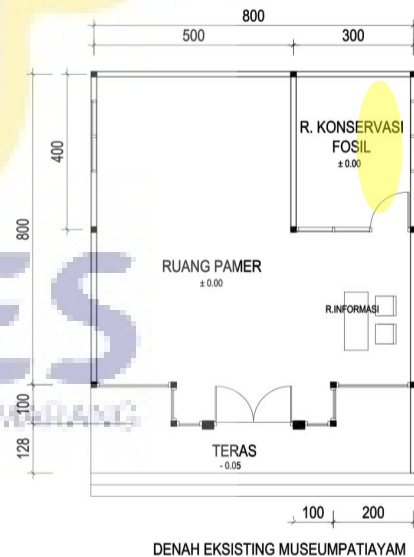




Gambar. 2.33 R. Bengkel Konservasi Fosil

Sumber : Foto Pribadi/Survey

Rak yang difungsikan sebagai tempat penyimpanan fosil – fosil temuan yang sengaja tidak dirangkai dikarenakan tidak adanya cukup ruang ini diletakkan jadi satu dengan ruang konservasi fosil, karena tidak adanya ruang penyimpanan.



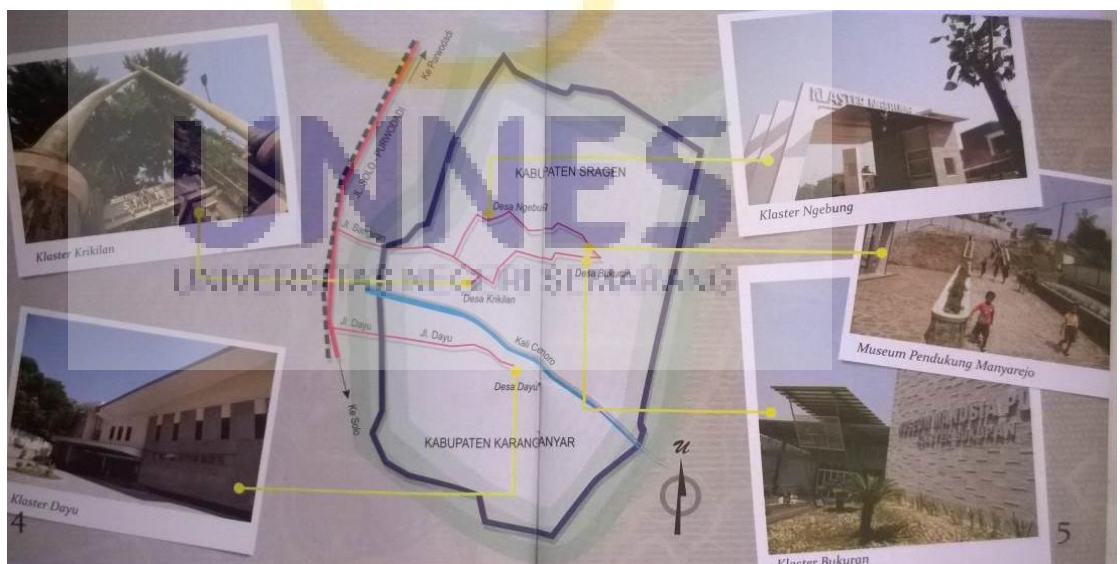
2.5.2 Museum Sangiran

Sangiran adalah sebuah situs arkeologi di Jawa, Indonesia. Secara fisiografis sangiran terletak pada zona Central Depression, yaitu berupa dataran rendah yang terletak antara gunung api aktif, Merapi dan Merbabu di sebelah barat serta Lawu di sebelah timur.

Di lokasi situs Sangiran ini pula, untuk pertama kalinya ditemukan fosil rahang bawah *Pithecanthropus Erectus* (salah satu spesies dalam taxon *Homo erectus*) oleh arkeolog Jerman, Profesor Von Koenigswald.

Pada tahun 1977 Sangiran ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai cagar budaya. Pada tahun 1996 situs ini terdaftar dalam Situs Warisan Dunia UNESCO.

Museum Sangiran beserta situs arkeologinya, selain menjadi obyek wisata yang menarik juga merupakan arena penelitian tentang kehidupan pra sejarah terpenting dan terlengkap di Asia, bahkan dunia. Dalam museum ini dapat diperoleh informasi lengkap tentang pola kehidupan manusia purba di Jawa yang menyumbang perkembangan ilmu pengetahuan seperti Antropologi, Arkeologi, Geologi, Paleoanthropologi.



Gambar 2.34 Peta Museum Sangiran

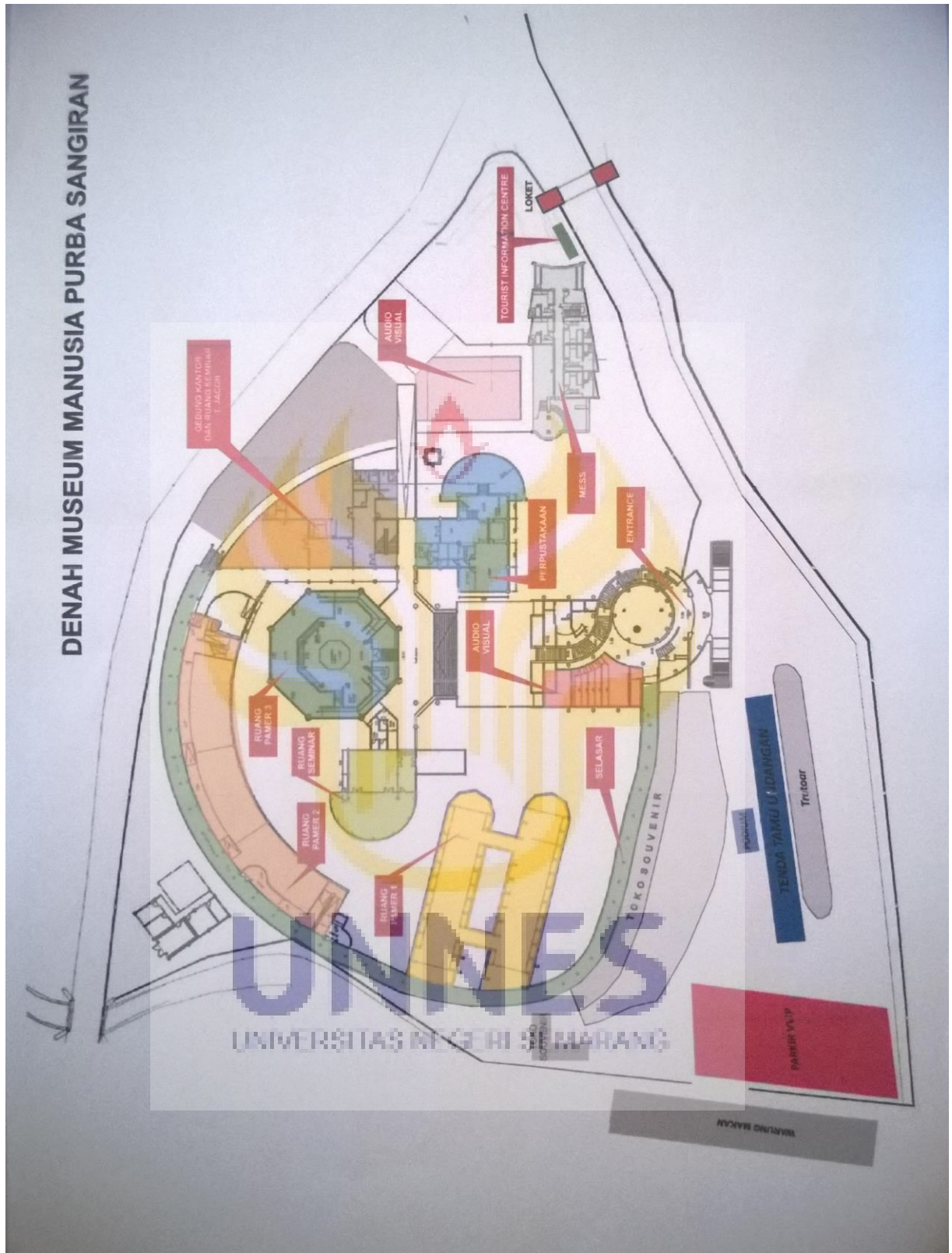
Sumber : BPSMP Sangiran

Di Sangiran sendiri saat ini sudah dibangun 5 museum manusia purba di 4 klaster. Masing – masing museum tersebut memiliki tema sajian yang berbeda sesuai dengan potensi masing – masing lokasi, yaitu :

a. Museum Manusia Purba Klaster Krikilan

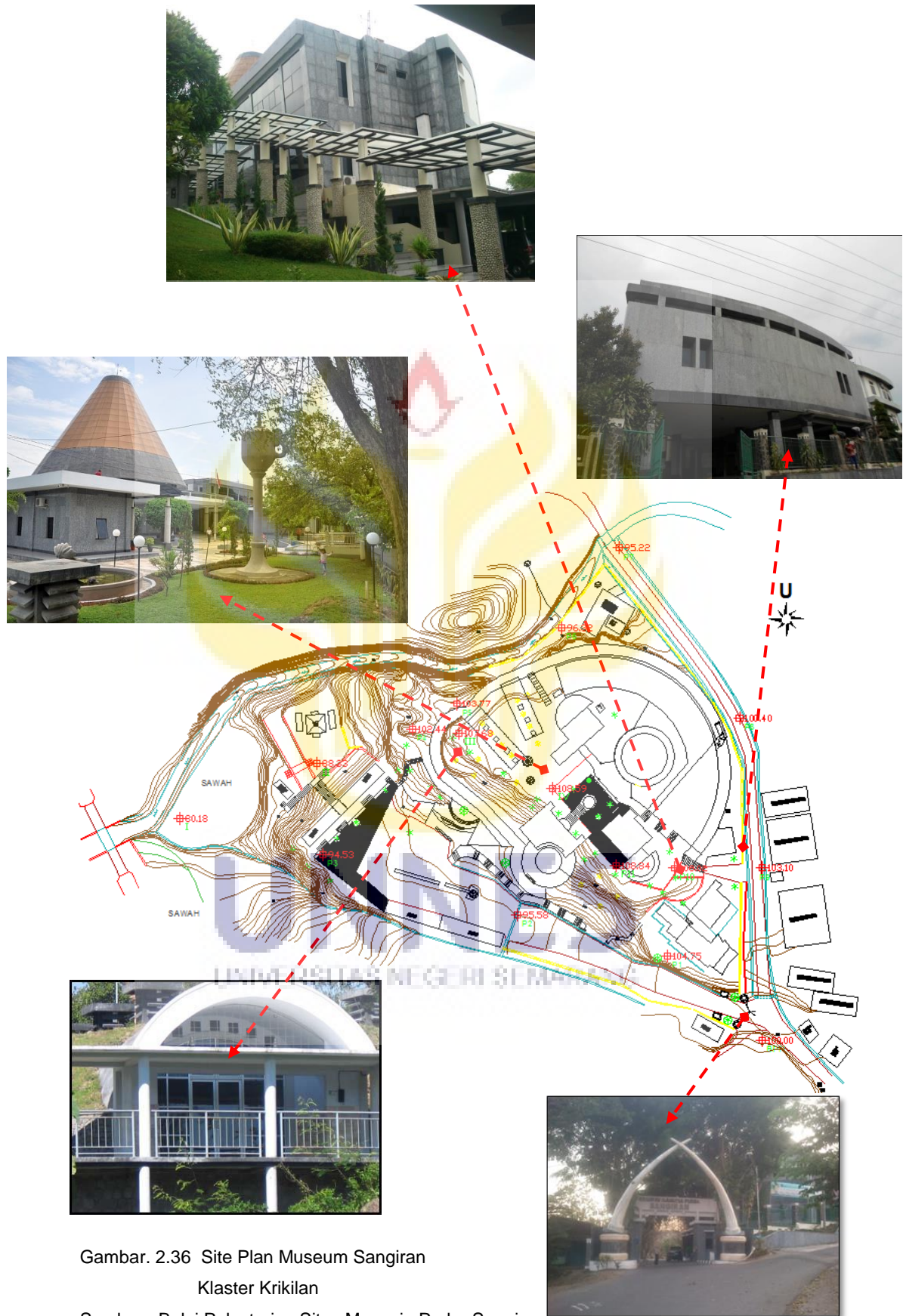
- 1) Merupakan pusat kunjungan (visitor center)
- 2) Tema Museum :
“ Apresiasi Sejarah Peradaban Manusia “
- 3) Memberikan gambaran yang lengkap mengenai sejarah peradaban manusia, dimulai dari terbentuknya bumi, munculnya kehidupan paling awal hingga munculnya manusia modern. Di museum ini juga menampilkan kekayaan Situs Sangiran melalui temuan – temuannya.
- 4) Diresmikan pada 15 Desember 2011 oleh Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI.





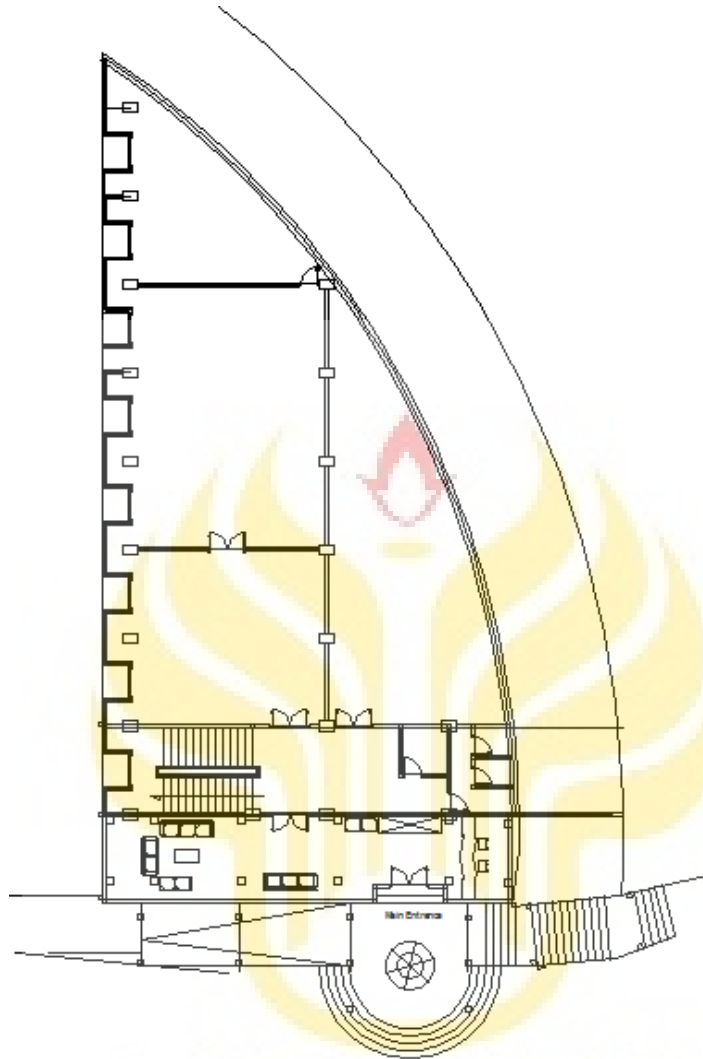
Gambar 2.35 Siteplan Museum Sangiran Klaster Krikilan

Sumber : BPSMP Sangiran



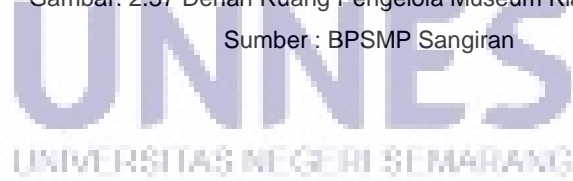
Gambar. 2.36 Site Plan Museum Sangiran
Kluster Krikilan

Sumber : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran



Gambar. 2.37 Denah Ruang Pengelola Museum Klaster Krikilan

Sumber : BPSMP Sangiran

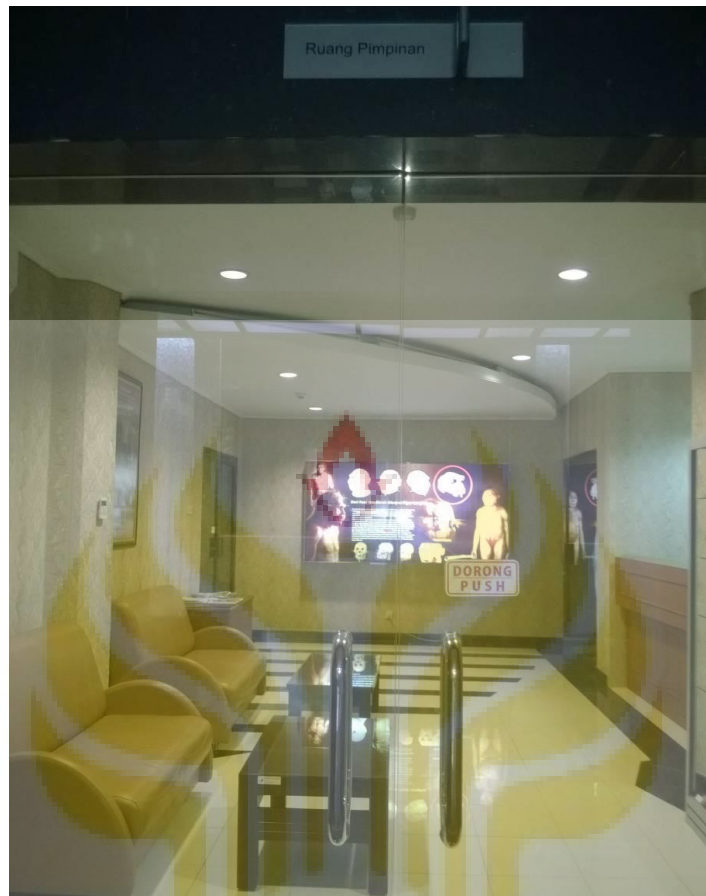




Gambar. 2.38 Tampak Bangunan Pengelola Museum
Sumber : Foto Pribadi



Gambar. 2.39 Tampak Bangunan Untuk Tempat Pamer dan Audio Visual Museum
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.40 Ruang Pimpinan Museum
Sumber : Foto Pribadi/Survev



Gambar. 2.41 Ruang Perpustakaan
Sumber : Foto Pribadi/Survev



Gambar. 2.42 Ruang Storage

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.43 Ruang Laboratorium Fosil

Sumber : Foto Pribadi/Survey



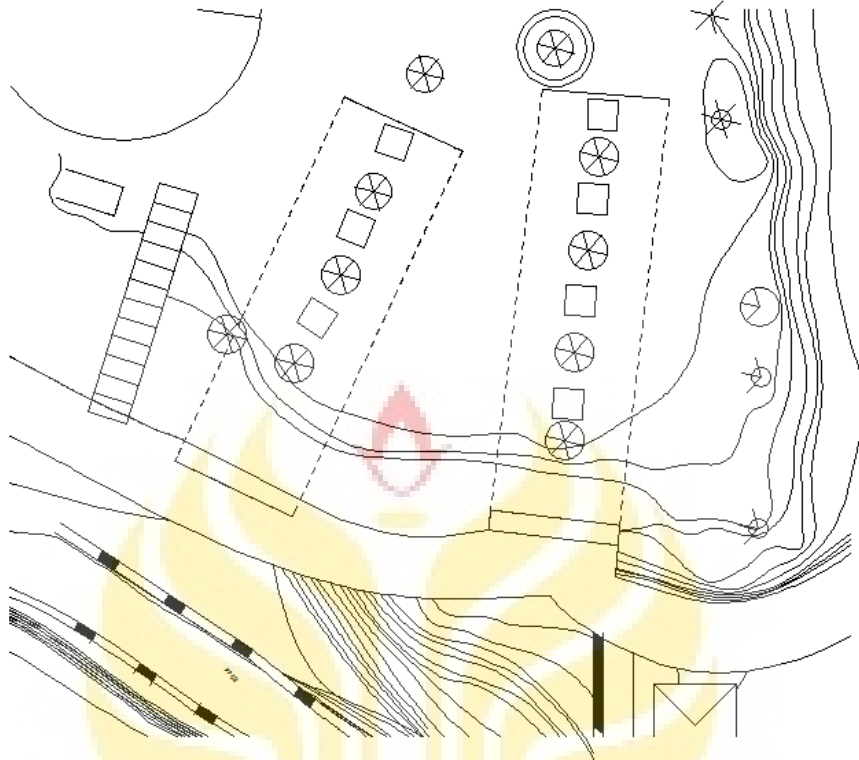
Gambar. 2.44 Main Entrance Pengunjung Museum

Sumber : Foto Pribadi/Survey

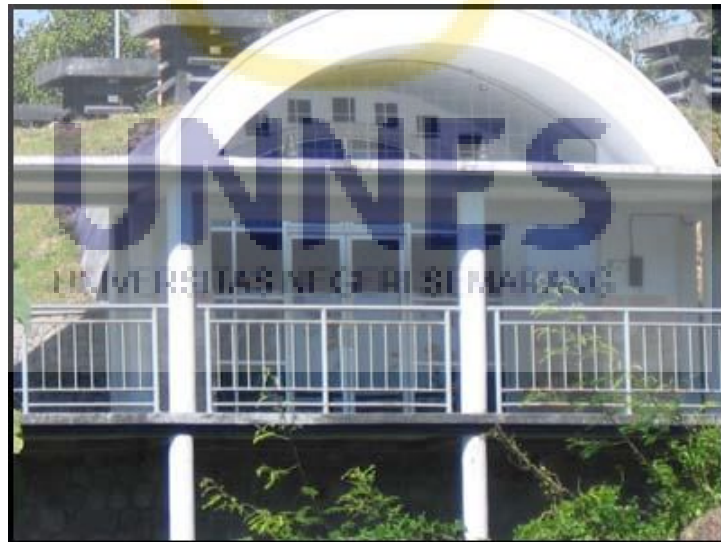


Gambar. 2.45 Ruang Pamer

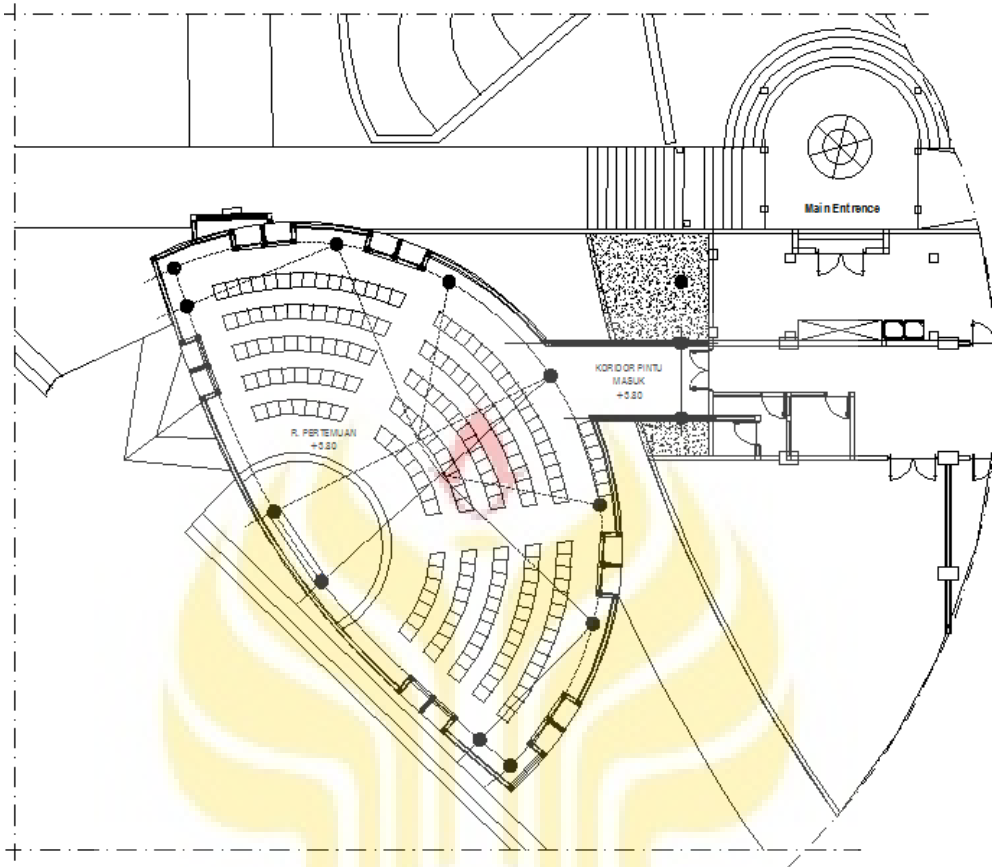
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar.2.47 Denah Untuk Ruang Diorama Museum
Sumber : Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran



Gambar. 2.48 Tampak Depan Bangunan Diorama Museum
Sumber : Foto Pribadi



Gambar. 2.49 Denah Ruang Pertemuan Museum
Sumber : Data Pribadi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar. 2.50 Tampak Eksterior Ruang Pertemuan Museum

Sumber : Foto Pribadi



Gambar. 2.51 Interior Ruang Pertemuan Museum

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.52 Interior Ruang Pertemuan Museum
Sumber : Foto Pribadi



Gambar. 2.53 Ruang Kontrol R.Pertemuan
Sumber : Foto Pribadi/Survey

b. Museum Klaster Bukuran

- 1) Tema Museum :
“ Evolusi Manusia “
- 2) Memberikan gambaran mengenai evolusi manusia purba beserta teknologi / budaya manusia.
- 3) Bersama dengan Museum Manusia Purba Sangiran di Klaster Ngebung dan Dayu diresmikan pada tanggal 19 Oktober 2014 oleh Wakil Presiden RI.



Gambar. 2.54 Tampak Eksterior Museum Klaster Bukuran

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.55 Tampak Eksterior Museum Klaster Bukuran

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.56 Selasar Museum Klaster Bukuran
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.57 Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.58 Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.59 Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2. Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran

Sumber : Foto Pribadi/Survey

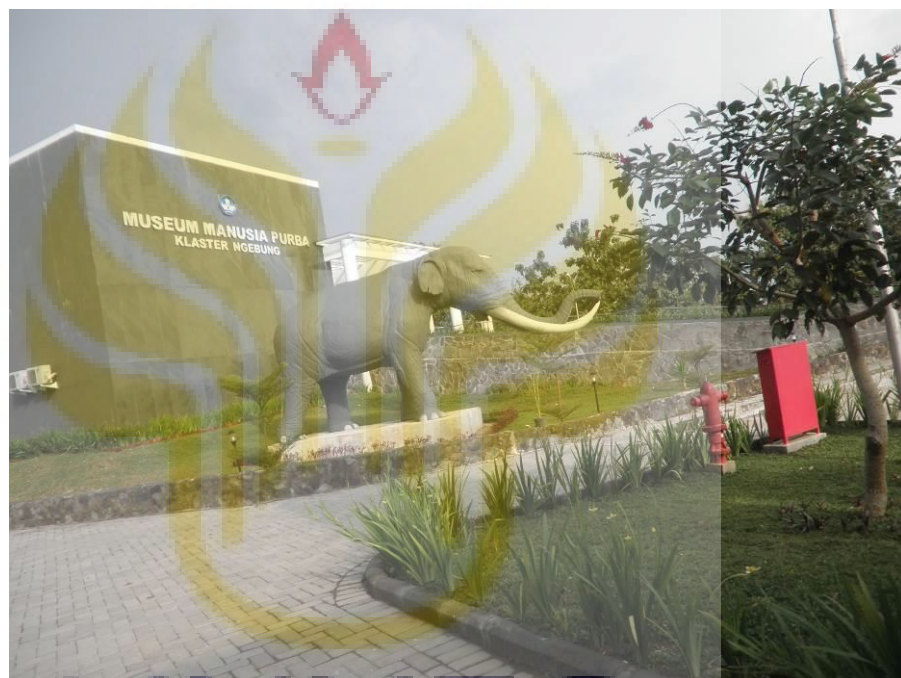


Gambar. 2.61 Ruang Pamer Museum Klaster Bukuran

Sumber : Foto Pribadi/Survey

c. Musuem Manusia Purba Klaster Ngebung

- 1) Tema Museum :
“ Sejarah Penemuan Situs Sangiran “
- 2) Memberikan gambaran peneliti – peneliti awal di Situs Sangiran
- 3) Bersama dengan Museum Manusia Purba Sangiran di Klaster Ngebung dan Dayu diresmikan pada tanggal 19 Oktober 2014 oleh Wakil Presiden RI.



Gambar. 2.62 Tampak Eksterior Museum Klaster Ngebung

Sumber : Foto Pribadi/Survey

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar. 2.63 Tampak Eksterior Museum Klaster Bukuran
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.64 Ruang Diorama Museum Klaster Ngebung
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.65 Ruang Pamer Museum Klaster Ngebung

Sumber : Foto Pribadi/Survey

d. Museum Manusia Purba Klaster Dayu

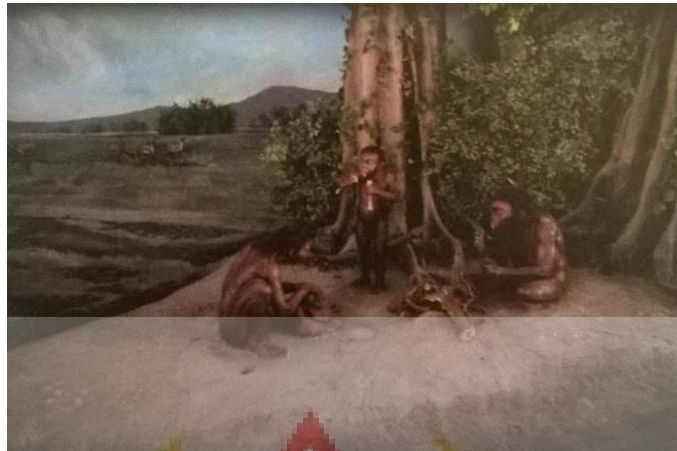
- 1) Tema Museum :
“ Apresiasi Ekskavasi dan Penelitian Mutakhir”
- 2) Memberikan gambaran mengenai lapisan tanah di Dayu, kehidupan Kala Plestosen Bawah, dan penemuan artefak batu yang tertua di Indonesia dalam ekskavasi di Dayu.
- 3) Bersama dengan Museum Manusia Purba Sangiran di Klaster Ngebung dan Dayu diresmikan pada tanggal 19 Oktober 2014 oleh Wakil Presiden RI.



Gambar. 2.66 Tampak Eksterior Museum Klaster Dayu
Sumber : Foto Pribadi/Survey

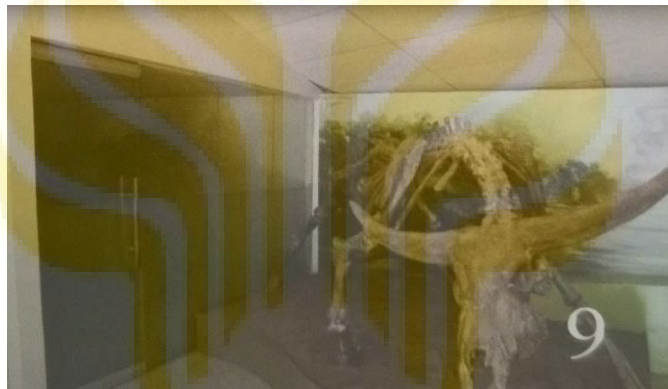


Gambar. 2.67 Tampak Kawasan Museum Klaster Dayu
Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.68 Ruang Pamer Museum Klaster Dayu

Sumber : Foto Pribadi/Survey

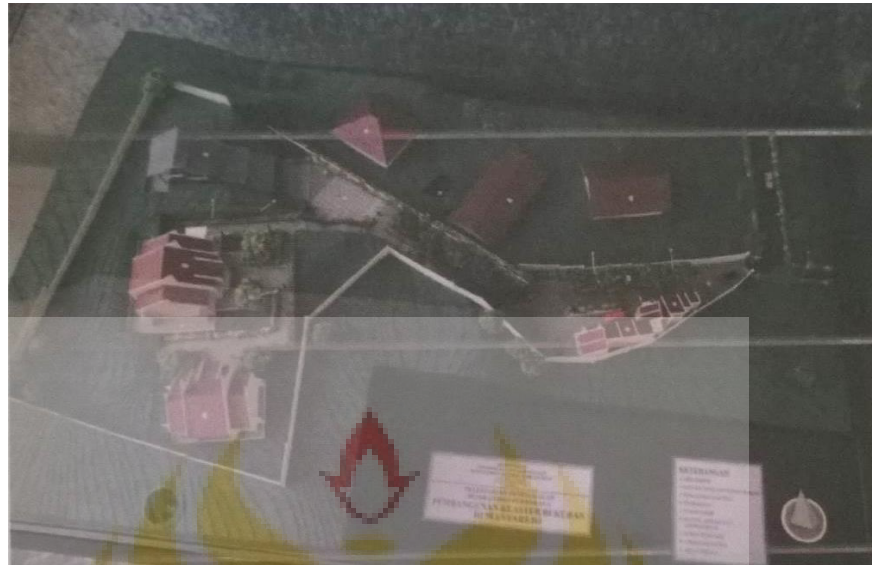


Gambar. 2.69 Ruang Pamer Museum Klaster Dayu

Sumber : Foto Pribadi/Survey

e. Museum Lapangan Manyarejo

- 1) Tema Museum :
- 2) Memberikan gambaran mengenai penelitian arkeologi, peralatan, dan tekniknya
- 3) Terdapat display lubang ekskavasi beserta temuan yang masih menempel pada lapisan tanahnya.
- 4) Diresmikan pada tanggal 5 November 2014 oleh Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.



Gambar. 2.70 Maket Museum Lapangan Manyarejo

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 2.71 Maket Museum Lapangan Manyarejo

Sumber : Foto Pribadi

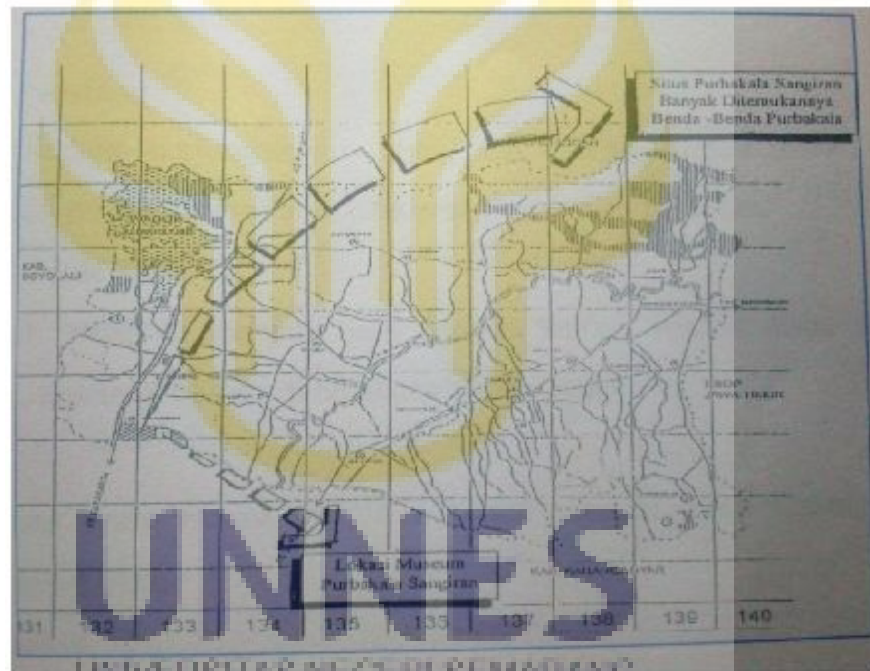


Gambar. 2.72 Ruang Pamer Museum Lapangan Manyarejo

Sumber : Foto Pribadi/Survey

2.5.3 Lokasi Museum Sangiran

Museum Sangiran terletak di Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Museum ini berdekatan dengan area situs fosil purbakala Sangiran yang merupakan salah satu Situs Warisan Dunia. Situs Sangiran memiliki luas mencapai 59 km² meliputi tiga kecamatan di Sragen (Gemolong, Kalijambe, dan Plupuh) serta Kecamatan Gondangrejo yang masuk wilayah Kabupaten Karanganyar. Situs Sangiran berada di dalam kawasan Kubah Sangiran yang merupakan bagian dari depresi Solo, di kaki Gunung Lawu (17 km dari kota Solo).



Gambar. 2.73 Peta Situs Purbakala Sangiran

Sumber : Pemkab. Sragen/Sragenkab.go.id

2.5.4 Sejarah Museum

Museum Sangiran memiliki keunikan tersendiri dalam prosesnya menjadi sebuah museum kepurbakalaan yang besar. Jika ditilik dari faktor geologi, Sangiran dulunya merupakan lautan. Dahulu kawasan ini dikenal dengan sebutan Kubah Sangiran atau Dome Sangiran. Kemudian akibat bencana alam letusan Gunung Lawu, Gunung Merapi, dan Gunung Merbabu, kawasan ini berubah menjadi daratan.

Proses geologi tersebut nampak dari bukti-bukti yang ada dari pembentukan lapisan-lapisan kawasan Sangiran yang sangat berbeda dengan lapisan tanah di daerah lain. Dari tiap lapisan tanah yang ada, fosil-fosil yang ditemukan pun juga berbeda, sesuai dengan lapisan tanahnya.

Dome Sangiran sendiri memiliki luas wilayah yang dilihat dari utara-selatang sekitar 9km. Kemudian dari Barat-Timur sepanjang 7km.

2.5.5 Koleksi Museum

- a Peraga berbagai fosil manusia purba dan sisa – sisanya yang ditemukan di Situs Sangiran maupun di situs – situs lainnya yang menggambarkan evolusi manusia
- b Berbagai fosil fauna Situs Sangiran yang menggambarkan lingkungan kehidupan manusia purba dan adanya evolusi fauna di sangiran pada masa itu.
- c Berbagai budaya yang dihasilkan manusia purba yang menggambarkan perkembangan teknologi yang dikuasai oleh manusia, serta kegiatan sehari – hari yang dilakukan manusia purba dalam mempertahankan kehidupannya.

Perlu diketahui bahwa museum Sangiran merupakan museum yang memiliki temuan fosil jenis Hominid Purba terbanyak di dunia. Museum ini menyumbang fosil-fosil sebesar 50% dari seluruh dunia dan 65% di seluruh pelosok Indonesia.

Berikut adalah kelompok koleksi fosil museum Sangiran :

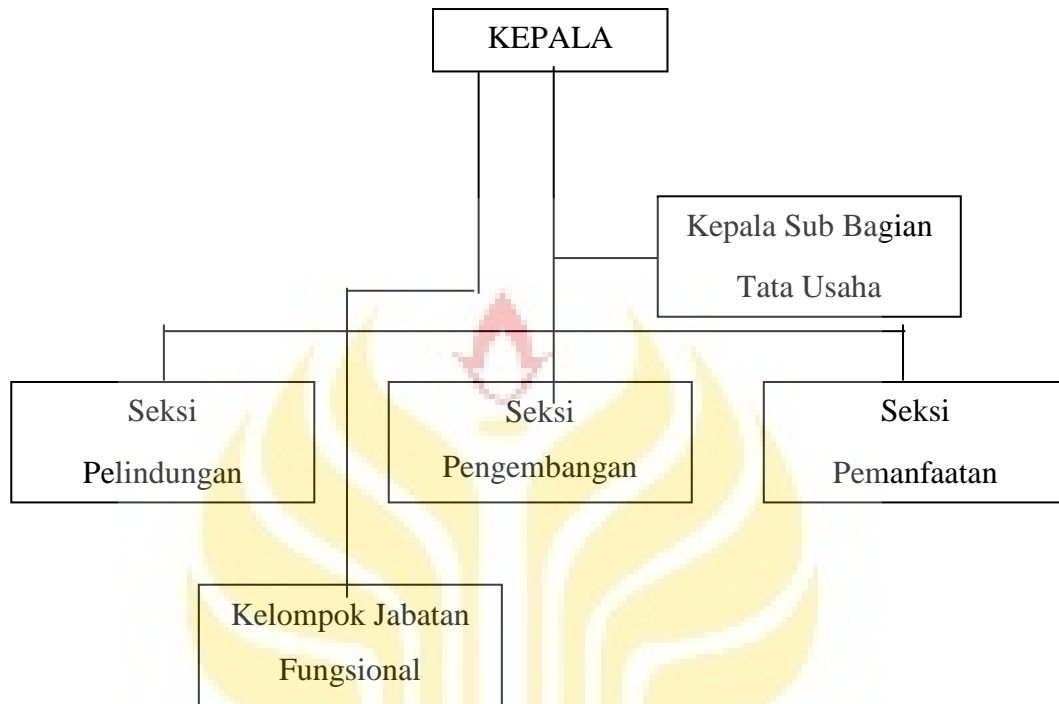
- a. Kelompok Fosil Manusia Purba
Fosil-fosil yang termasuk dalam kelompok ini antara lain : 1) *Australopithecus Africanus*; 2) *Pithecantropus Mojokertensis*; 3) *pithecantropus robustus*; 4) *Homo Soloensis*; 5) *Homo Neanderthal*; 6) *Homo Sapiens*
- b. Kelompok Fosil Binatang Bertulang Belakang (Vertebrata)
Fosil-fosil yang termasuk dalam kelompok fosil ini yaitu : 1) *Elephas Namadicus* (Gajah); 2) *Stegodon Trionocephalus* (termasuk spesies gajah); 3) *bubalus*

- palaeokarabau (Kerbau); 4) Felis Palaeojavanica (Harimau); 5) Sus sp (Babi); 5) Rhinoceros Sondaicus (Badak); 6) Bovidae sp (Sapi, Banteng); 7) Cervus sp (Rusa, Domba)*
- c. Kelompok Fossil Binatang Laut dan Air Tawar
Fossil-fossil yang tergabung dalam kelompok ini, yaitu : 1) *Crocodylus sp* (Buaya); 2) Ikan dan Kepiting; 3) Gigi ikan hiu; 4) *Hippopotamus sp* (Kuda Nil); 5) *Molusca sp* (kelas *Pelecypoda* dan *Gastropoda*); 6) *Chelonia sp* (Kura-kura); 7) *Foraminifera*
- d. Kelompok Fossil Batuan
Fossil-fossil yang termasuk didalamnya, antara lain : 1) rijang; 2) kalsedon; 3) batu meteor; 4) diatom; 5) konkresi; 6) cetakan; 7) koral; 8) gamping moluska; 9) gamping foraminifera; 10) endapan mud volcano.
- e. Kelompok Fossil Alat Bantu atau Perlengkapan Hidup
Yang termasuk di dalamnya, yaitu :
- 1) Alat serpih, bilah, serut, gurdi
 - 2) Kapak persegi, kapak perimbas, kapak penetak
 - 3) Bola batu

2.5.6 Struktur Organisasi

Situs Sangiran dikelola oleh Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP Sangiran) yang berdiri tahun 2007, namun secara aktif operasional baru sejak tahun 2009.

Struktur Organisasi BPSMP Sangiran :



Gambar 2.74 Struktur Organisasi Sangiran

Sumber : BPSMP Sangiran

Pengelolaan teknis Museum Sangiran dilakukan melalui tiga seksi :

- Seksi Pelindungan (tugas pokok : perlindungan situs dan BBC, pengawetan, pemberian Imbalan)
- Seksi Pengembangan (tugas pokok : penggalian sumberdaya kandungan situs dan BBC, informasi latar belakang/pengetahuan)
- Seksi Pemanfaatan (tugas pokok : pengemasan dan penyajian informasi, penyebarluasan informasi / pengetahuan)

Dalam pengelolaan Situs Sangiran, BPSMP Sangiran bekerjasama dengan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, Pemerintah Kabupaten Sragen, dan Pemerintah Kabupaten Karanganyar.

2.5.7 Visi dan Misi Museum

Visi :

Museum Manusia Purba Sangiran sebagai sumber pengetahuan mengenai manusia purba yang edukatif dan rekreatif.

Misi :

Menyajikan pengetahuan mengenai manusia purba, budaya, dan lingkungan keidupannya secara informatif, modern, menarik, dan menghibur.

2.5.8 Sarana dan Prasarana Museum

Pada setiap museum di 4 klaster terdapat sarana dan prasarana yang sama, yaitu :

- a. Untuk publik : 1) ruang pameran; 2) ruang audio visual; 3) kios souvenir; 4) kios makan; 5) toilet; 6) area parkir
- b. Untuk pengelola museum : 1) ruang kantor pengelola; 2) ruang pertemuan / rapat; 3) perpustakaan; 4) storage; 5) laboratorium; 6) bengkel konservasi fosil

2.5.9 Hasil Studi Banding

Dari studi banding Museum Purbakala Sangiran Sragen klaster krikilan, klaster bukuran, klaster ngebung, klaster manyarejo, serta klaster dayu, maka diperoleh hasil studi guna menjadi referensi dalam perancangan Museum Purbakala Patiayam Kudus, antara lain :

- a. Kebutuhan Ruang

Tabel 2.4 :Tabel Kebutuhan Ruang Hasil Studi Banding

Kelompok Ruang	Ruang
Pengunjung	Loket
	Plaza
	Ruang Informasi
	Ruang Pameran Tetap
	Ruang Pameran Temporer
	Perpustakaan
	R. Audio Visual
	Kantin
	Toko Souvenir
	Toilet
	Musholla

	Auditorium
	Parkir
Pengelola	Ruang Tamu
	Ruang Kepala
	Kasubag. Tata Usaha
	Ruang Seksi Pelindungan
	Ruang Seksi Pengembangan
	Ruang Seksi Pemanfaatan
	Kelompok Jabatan Fungsional
	Laboratorium
	Ruang Penyimpanan
	Ruang Kurator
	Pos Jaga
	Ruang Informasi
	Toilet
	Musholla
	Dapur, Pantri
	Ruang Rapat
Parkir	
Bengkel Konservasi Fossil	

Sumber : survey, 2015

b. Konsep Penataan Koleksi

1. Pemberian pengaman / penghalang pada barang koleksi.

Pengamanan yang lebih pada barang koleksi yang tingkat kerapuhannya sangat tinggi sehingga perlu pengamanan lebih agar tidak disentuh oleh pengunjung dengan bebas mengingat fosil yang memiliki kerapuhan tinggi.

2. Panel Informasi

Pemberian panel – panel informasi terkait tiap – tiap barang koleksi yang dipamerkan untuk semata-mata pengetahuan umum untuk para pengunjung.

3. Ruang Diorama

Membatasi ruangan untuk memamerkan fosil – fosil yang dirangkai dan dibuat replika sesuai keadaan suasana kehidupan fosil – fosil yang dipamerkan.

4. Teknik Visual

Pemberian lampu – lampu spot pada tiap – tiap barang koleksi sebagai penerangan objek dan juga menciptakan citra visual yang estetis dalam ruangan pameran.

5. Objek Replika

Objek pameran fosil yang telah dibuat replika agar bisa diakses oleh pengunjung tanpa pengamanan guna memberikan keleluasaan bagi pengunjung dalam mengambil gambar maupun foto bersama objek pameran.

6. Peninggian Objek dan Penurunan Objek

Peletakan objek dengan cara meninggikan ataupun merendahkan untuk mendapatkan kesan mengangkat dan menurunkan suatu objek pameran.



BAB V

KONSEP PROGRAM

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

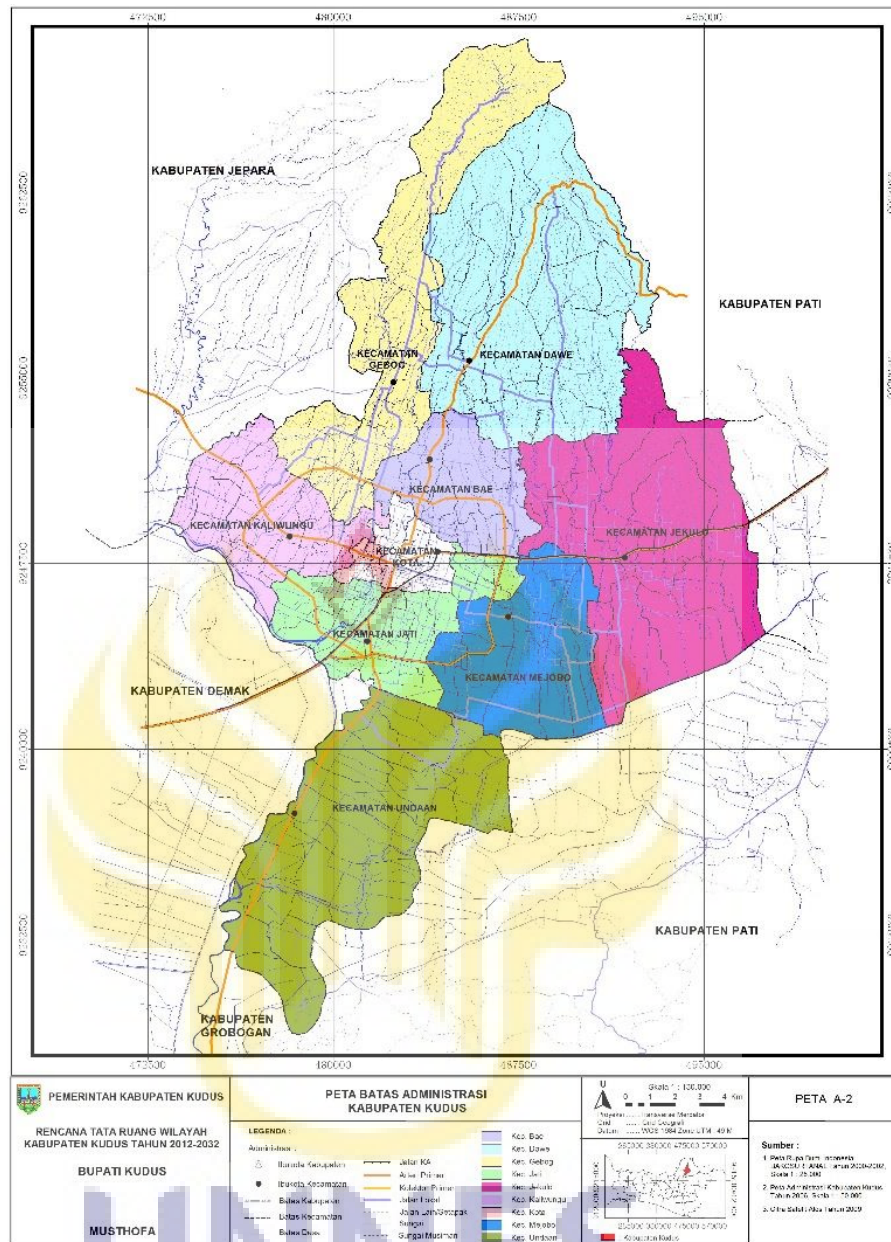
5.1 ASPEK KONTEKSTUAL

5.1.1 Lokasi Perencanaan

Kabupaten Kudus secara keseluruhan memiliki luas wilayah sebesar 21.516 Ha atau sekitar 1,31% luas propinsi Jawa Tengah, terbagi menjadi 9 kecamatan dan 124 Desa serta 7 kelurahan, dengan :

- Sebelah Utara : Kabupaten Jepara dan Kab. Pati
- Sebelah Timur : Kabupaten Pati
- Sebelah Selatan : Kabupaten Grobogan dan Kab. Pati
- Sebelah Barat : Kabupaten Demak





Gambar 5.1 Peta wilayah Kab. Kudus

Sumber : Pemerintah Kab. Kudus

Letak Kabupaten Kudus antara $100^{\circ}36'$ dan $110^{\circ}50'$ Bujur Timur dan antara $6^{\circ}51'$ dan $7^{\circ}16'$ Lintang Selatan.

Wilayah Kabupaten Kudus memiliki topografi yang beragam, yang ditunjukkan dengan ketinggian wilayah berkisar antara 5 sampai

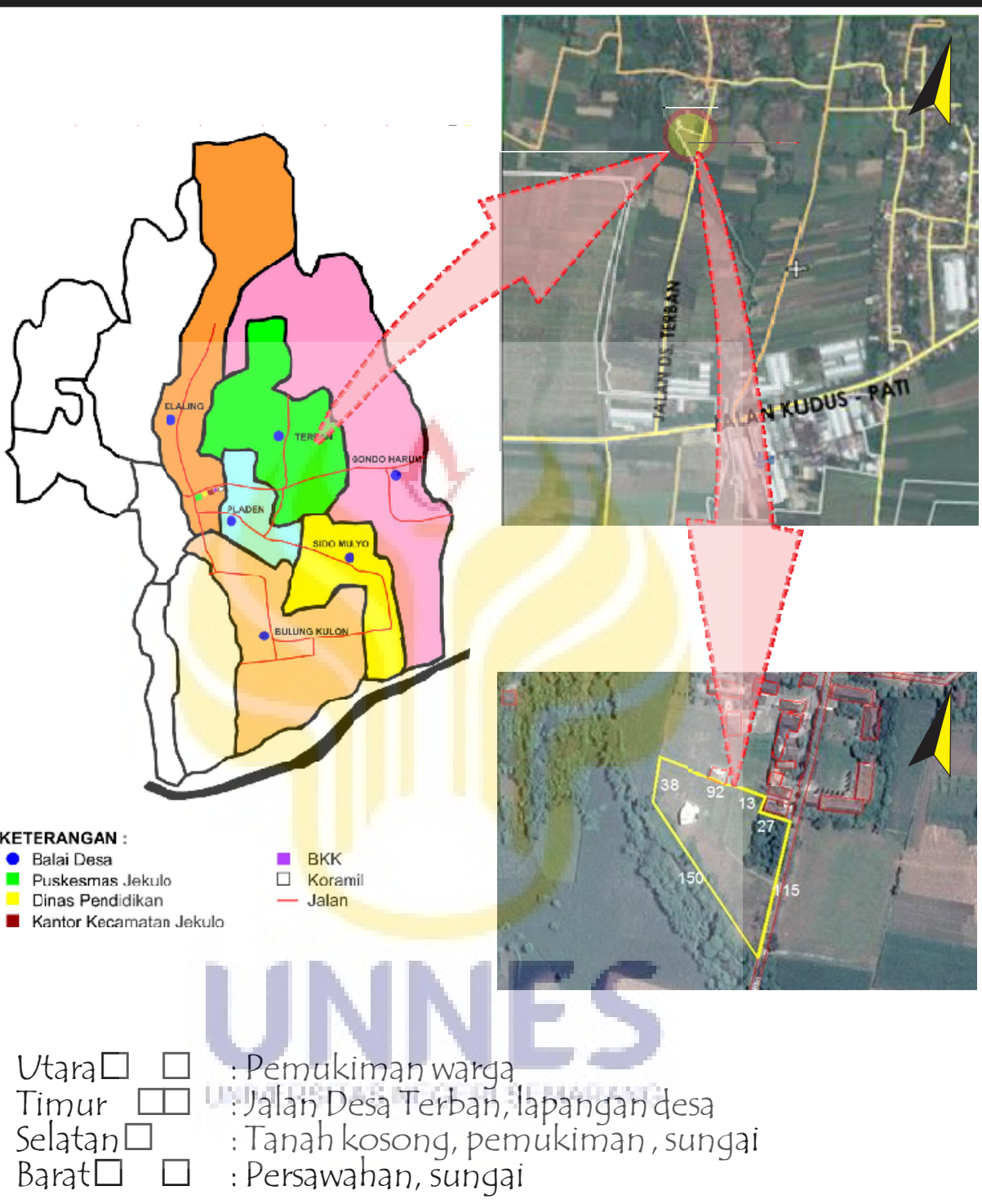
1.600 meter di atas permukaan air laut. Wilayah yang memiliki ketinggian terendah, yaitu 5 meter di atas permukaan air laut berada di kecamatan Undaan. Sedangkan wilayah dengan ketinggian tertinggi berada di kecamatan Dawe, yang berupa daratan tinggi dengan ketinggian 1,600 meter di atas permukaan air laut.

5.1.2 Lokasi Tapak

Lokasi site masih dalam satu kawasan dengan fasilitas desa seperti Balai Desa Terban, Sekolah Dasar 1 Terban, lapangan warga dan dalam lingkup situs purbakala

Batasan lokasi :

Sebelah utara	: pemukiman warga
Sebelah selatan	: tanah kosong/perkebunan warga, sungai
Sebelah barat	: persawahan warga, sungai
Sebelah timur	: jalan desa terban, lapangan desa
Luas Lahan	: 8.914 m ² .
Aksesibilitas	: 1 Jalur jalan utama, Lebar 7 m 2 lajur/arah
GSB	: 18-30 m dari as jalan
KDB	: 60% luas lahan
KDH	: 30% sisa luas lahan
Luas Bangunan yang diperbolehkan	adalah <u>5.408</u> m ²



Gambar 5.2 Site Eksisting Museum
 Sumber : Data Pribadi



Gambar. 5.3 ME Kawasan Museum Eksisting

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 5.4 Lokasi Museum Patiayam

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 5.5 Lokasi Museum Patiayam

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 5.6 Tampak Eksterior Museum Patiayam

Sumber : Foto Pribadi/Survey



Gambar. 5.7 Akses jalan Museum

Sumber : Foto Pribadi/Survey

5.1.3 Bangunan Eksisting

Berikut beberapa jenis temuan fosil yang ditemukan di situs Patiayam :

Bos (Buballus) Paleokarabau vK. (Kerbau purba)

Bos (Bibbos)

Paleosondaicus (Banteng Purba)

Cervus Zwaani (Rusa)

Cervus Javanicus (Rusa Jawa)

Muntiacus Muntjak (Kijang)

Dubaisia Santeng (Antelop Jawa)

Panthera Tigris (Harimau)

Stegodon Trigocephalus (Gajah Purba).

Elephas sp. (Gajah).

Rinoceros Sondaicus (Badak Jawa).

Sus Brachygnathus (Babi).

Hexaprotodon Sivalensis (Kudanil).

Cheloniidae (kura-kura).

Crocodyllus Osifragus Buaya Muara).

Crocodyllus Gavialus (buaya Sungai).

Banteng,

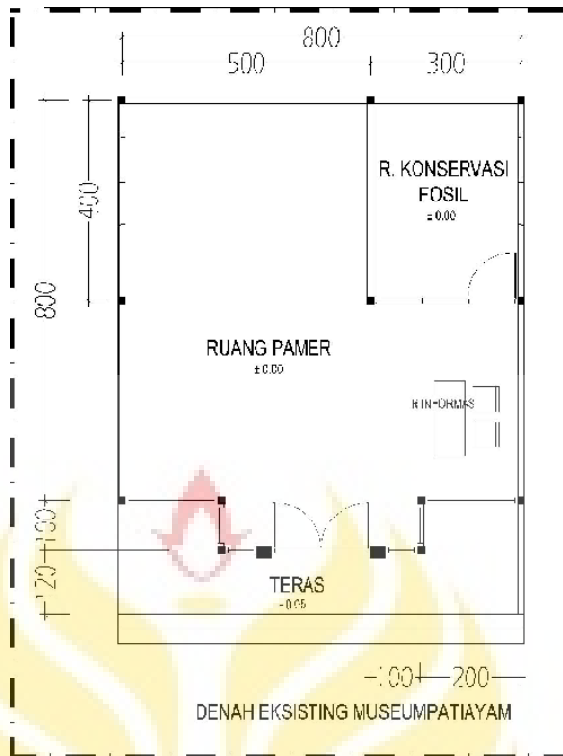
Crocodyllus (buaya),

chelonidae (kura-kura),

Suidae (babi hutan),

Tuidacna (kerang laut),

Sedangkan ruang – ruang pada bangunan Museum Eksisting hanya memiliki beberapa ruang yang jika dihitung dari jumlah temuan fosil tidak sebanding dengan jumlah ruang, ruangan tersebut : **Teras; Ruang Informasi; Ruang Pamer; Ruang Bengkel Konservasi**



Gambar. 5.8 Denah Ruangi Eksisting
 Sumber : Data Pribadi



Gambar. 5.9 Eksterior Bangunan Eksisting
 Sumber : Data Pribadi



Gambar. 5.10 Ruang Penyimpanan Eksisting

Sumber : Data Pribadi

5.2 ASPEK FUNGSIONAL

5.2.1 Pelaku Aktivitas

Pendekatan Pelaku kegiatan merupakan orang secara langsung melakukan aktivitas di dalam Museum Purbakala Patiayam Kudus, pelaku kegiatan di dalam Museum di kelompokkan sebagai berikut:

a. Kelompok Pengunjung

Pengunjung museum purbakala yaitu masyarakat umum semua golongan dengan tujuan rekreasi maupun edukasi. Pengunjung bervariasi dalam melakukan kegiatan, terbagi menjadi kunjungan individu dan kunjungan rombongan dari suatu instansi.

b. Kelompok Pengelola

Kelompok pengelola museum adalah pegawai atau karyawan pemerintah atau pihak yang diberi wewenang oleh pemerintah untuk mengelola bangunan museum dan memenuhi kebutuhan pengunjung terhadap fasilitas yang diperlukan. Untuk mengetahui kebutuhan personil pengelola yang diperlukan, dapat di Analisis

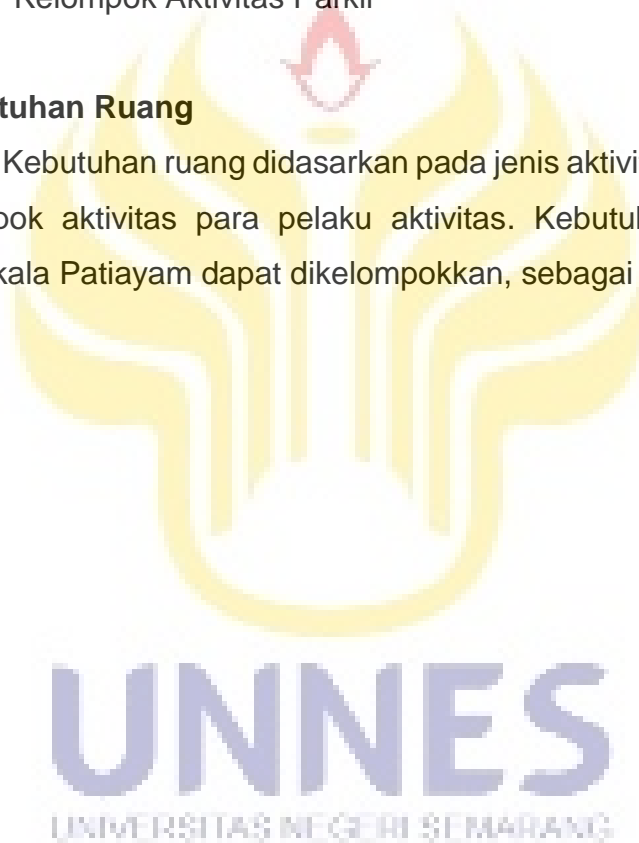
terhadap contoh pengelola yang dimiliki oleh bangunan sejenis seperti yang telah diuraikan dalam studi banding.

Dalam perencanaan Museum Purbakala Patiayam, menurut jenis kegiatannya yang berlangsung dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kelompok Aktivitas Pengunjung / Pameran
2. Kelompok Aktivitas Pengelola
3. Kelompok Aktivitas Penunjang
4. Kelompok Aktivitas Servis
5. Kelompok Aktivitas Parkir

5.2.2 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang didasarkan pada jenis aktivitas yang terjadi pada kelompok aktivitas para pelaku aktivitas. Kebutuhan ruang Museum Purbakala Patiayam dapat dikelompokkan, sebagai berikut:



Tabel 5.1. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang pada Museum Purbakal Patiayam Kudus

NO.	AKTIVITAS	KEB. RUANG
	PENGUNJUNG	
1	Beli Tiket	Loket
2	Masuk	Entrance Hall
3	Menunggu	Lobby
4	Bertanya	R. Informasi
5	Melihat Koleksi	- Ruang Pamer Temporer - Ruang Pamer Permanen
6	Membaca	Perpustakaan
7	Pemutaran Film	R. Audio Visual
8	Diskusi	Auditorium
9	Makan & Minum	Kafe
10	Memikirkan Kendaraan	- Parkir Bus - Parkir Mobil - Parkir Sepeda Motor
11	Buang air	Toilet
	Membeli souvenir	Toko souvenir
12	Beribadah	Musholla
PENGELOLA		
	Menerima tamu	Ruang tamu
13	Bekerja	Ruang Kepala
14	Bekerja	Ruang Kepala Sub. Bag Tata Usaha
15	Bekerja	Ruang Tata Usaha
16	Bekerja	Ruang Seksi Pelindungan
17	Bekerja	Ruang Seksi Pengembangan
18	Bekerja	Ruang Seksi Pemanfaatan
20	Bekerja	Ruang Staff Keamanan
21	Bekerja	Ruang Staff Kebersihan dan OB
22	Bongkar Muat	Loading Dock
23	Menyimpan Koleksi	Ruang Penyimpanan
	Merawat barang koleksi	- R. Kurator - R. Konservasi - R. Preparasi

24	Meneliti	Ruang Laboratorium
25	Membaca	Perpustakaan
26	Membuat mak. & min.	Dapur dan Pantri
27	Rapat	Ruang Rapat
28	Istirahat	Lobby, r. Istirahat
29	Memarkirkan Mobil	Parkir Mobil
30	Memarkirkan Motor	Parkir Motor
31	Buang air	Toilet
32	Beribadah	Musholla
SERVIS		
33	Menyimpan Genset	Ruang Genset
34	Menyimpan Mesin AC	Ruang Mesin AC
35	Mengendalikan AC	Ruang AHU
36	Menyimpan Pompa Air	Ruang Pompa Air
37	Mengendalikan ME	Ruang Panel
38	Menyimpan Peralatan, peralatan elektronik, dll.	- Gudang, - R. Peralatan
39	Buang Air	Toilet
40	Beribadah	Mushola
41	Pelayanan sampah	Tempat sampah
42	istirahat	R.istirahat

5.2.3 Konsep Besaran Ruang

a. Kelompok Kegiatan Utama Museum

Tabel 5.2 besaran ruang kelompok kegiatan Utama Museum

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar Ruang	Kapasitas Ruang	Luas Ruangan (m ²)
1	R. Informasi	Studi		2 Org	6
2	Loket Karcis	Studi		2 Org	11.2
3	Lobby	DA	2 m ² /org	20 Org	80
4	Toilet	DA	3 m ²	8 Org	39.22
5	R. Pamer Tetap	Studi	40 m ²		1.406
6	R. Pamer Temporer	Studi			
7	R. Audio Visual	Studi			100
	Gudang peralatan	DA			6
	R. Kontrol	DA			25.1
8	Auditorium	Studi			120
	R. Kontrol	DA			6
	Gudang Perlatan	DA			6
9	Perpustakaan	Studi			
	R. Baca	TSS	1,875 m ² /org	32 Org	20
	R. Buku	Studi			40
	R. Administrasi	TSS	7,2m ² /org	6 Org	19.5
	R. Fotokopi	Studi	4,5 m ² /unit	2 Unit	19.5
10	Kafe	Studi			
	R. Makan	DA	1,9m ² /org	50 Org	180
	Kasir	DA	2 m ² /org	2 Org	4
	Dapur	DA			12
	Toilet	DA	3 m ²	4 Org	12

	Gudang kering + DA basah				15
11	Toko souvenir	DA	1 m ² /unit	75 Unit	700
	Gudang	DA			15
	Kasir	DA	2 m ² /org	2 Org	4
Jumlah					2844
+ Flow 20 %					568
Jumlah Total					3412

Sumber : analisis, 2015

b. Bagian Teknis Museum

Tabel 5.3 besaran ruang bagian teknis Museum

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
1	Loading Dock	AS	18 m ² /Truk	1 truk	18
2	R. Kurator	PPMU	8 m ² /org	3	24
3	R. Konservasi	PPMU	8 m ² /org	5 Org	40
4	R. Laboratorium	PPMU	8 m ² /org	4 Org	36
5	R. Preparasi	PPMU	8 m ² /org	3 Org	25
6	R. Penyimpanan Koleksi	DA			15
7	Toilet	DA	3 m ²	4 Org	12
8	Gudang Bahan dan alat	PPMU			40
Jumlah					210
+ Flow 50%					105
Jumlah Total					315

Sumber : analisis, 2015

c. Bagian Administrasi

Tabel 5.4 besaran ruang bagian administrasi Museum

No.	Nama ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
1	Lobby	DA	2 m ² /org	10	20
2	R. Tamu	Studi		3 Org	6
3	R. Kepala museum	HD	6 m ² /org	1 Org	6
4	R. Rapat	Studi	2 m ² /org	15 Org	30
5	R. Kepala Sub.Bag Tata Usaha & staff	PPMU	8 m ² /org	4 Org	36
6	R. Tata Usaha	PPMU	8 m ² /org	5 Org	40
7	R. Seksi Pelindungan	PPMU	8 m ² /org	5 Org	40
8	R. Seksi Pengembangan	PPMU	8 m ² /org	3 Org	24
9	R. Seksi Pemanfaatan	PPMU	8 m ² /org	3 Org	24
10	R. Staff Kemanan	Studi			12
11	R. Staff OB	Studi			15
12	Pantri	DA			12
13	Toilet	DA	3 m ²	4 Org	12
14	Gudang	DA			15
Jumlah					292
+ Flow 40%					116.8
Jumlah Total					408.8

Sumber : analisis, 2015

d. Bagian Servis Museum

Tabel 5.5 besaran ruang bagian servis museum Museum

No.	Nama ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total Luasan (m ²)
1	Toilet	DA	3 m ²	4 org	12
2	Mushola	Studi	1 m ² /org	50 org	50
3	T. wudhu	studi			8
4	Km/wc	DA	3 m ² /org	4	12
5	Gudang	DA	20 m ²		20
6	Gudang peralatan OB	Studi			9
7	R. Keamanan	AS	9 m ²		9
8	R. Genset	MEE	16 m ² /unit	1	16
9	R. Panel	MEE	30 m ²		30
10	R. Pompa Air	MEE	9 m ²		9
11	R. AHU	MEE	16 m ²		16
12	T. Sampah	Studi			4
	Jumlah				195
	+ Flow 40 %				78
	Jumlah Total				273

Sumber : analisis, 2015

e. Bagian Lapangan Parkir

Tabel 5.6 besaran ruang bagian lapangan parkir Museum

No.	Nama ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Total luasan (m ²)
1	Parkir Mobil	DA	12.5 m ² /mbl	35 mobil	59.8
2	Parkir Motor	DA	2 m ² /motor	50 motor	100
3	Parkir Bus		60 m ² /bus	4 bus	240

Jumlah	399.8
+ Flow 150%	599.7
Jumlah Total	999.5

Sumber : analisis, 2015

f. Jumlah Total Luas Lahan Terbangun

Tabel 5.7 jumlah luasan total lahan terbangun

No.	Nama Bagian	Jumlah Luasan (m²)
a	BAGIAN MUSEUM	3412
b	BAGIAN TEKNIS DAN PELAYANAN MUSEUM	315
c	BAGIAN ADMINISTRASI	408.8
d	BAGIAN SERVIS MUSEUM	273
e	BAGIAN LAPANGAN PARKIR	999.5
JUMLAH		5408
TOTAL LAHAN TERBANGUN		5408
LAHAN YANG DIPERBOLEHKAN DIBANGUN		5408

Sumber : analisis, 2015

Keterangan :

AS : Architecture Standart

HD : Human Dimension

MEE : Mechanical and Electrical Engineering

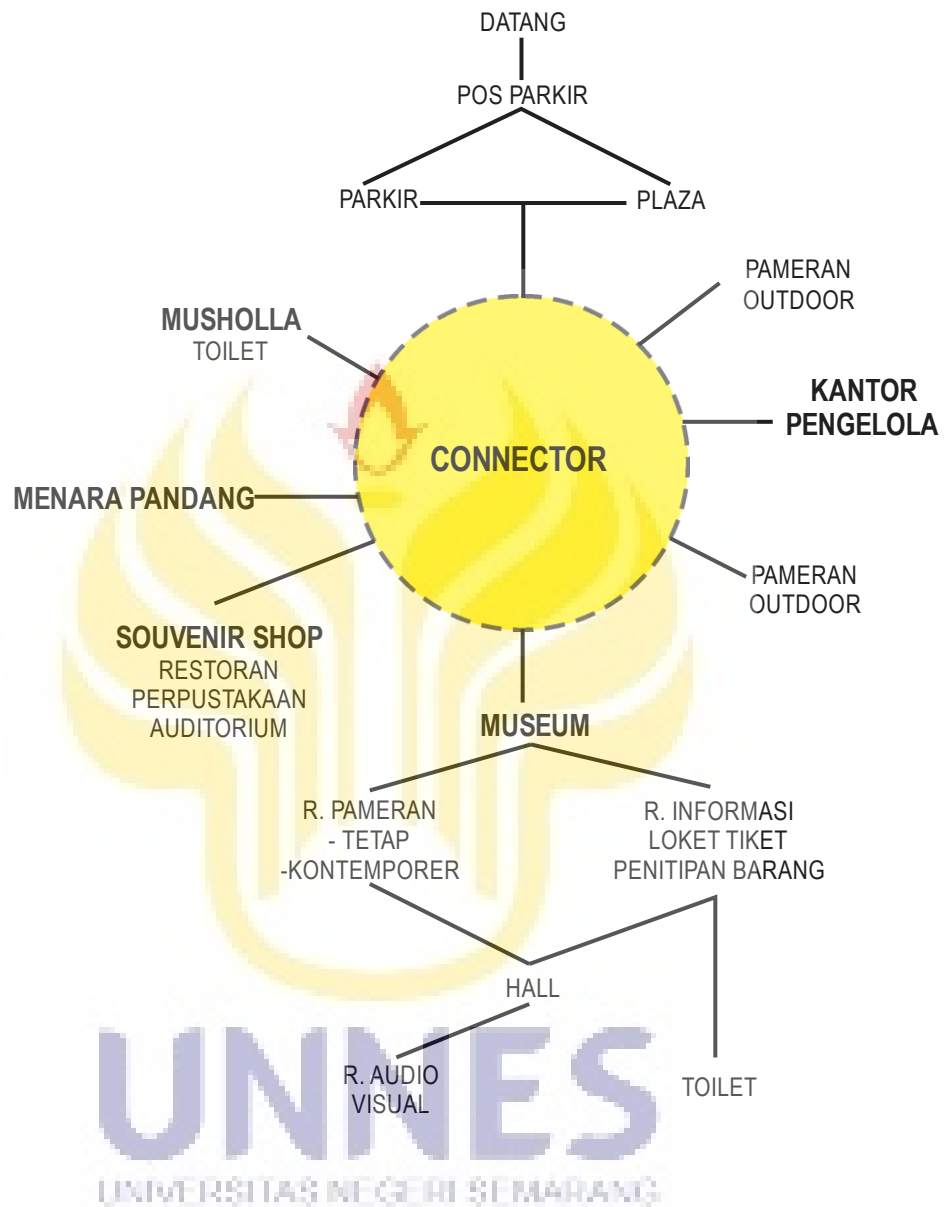
DA : Data Arsitek

PPMU : Pedoman Pembukuan Permuseuman Negeri Propinsi

TSS : Time Saver Standart

5.2.4 Konsep Sirkulasi Ruang

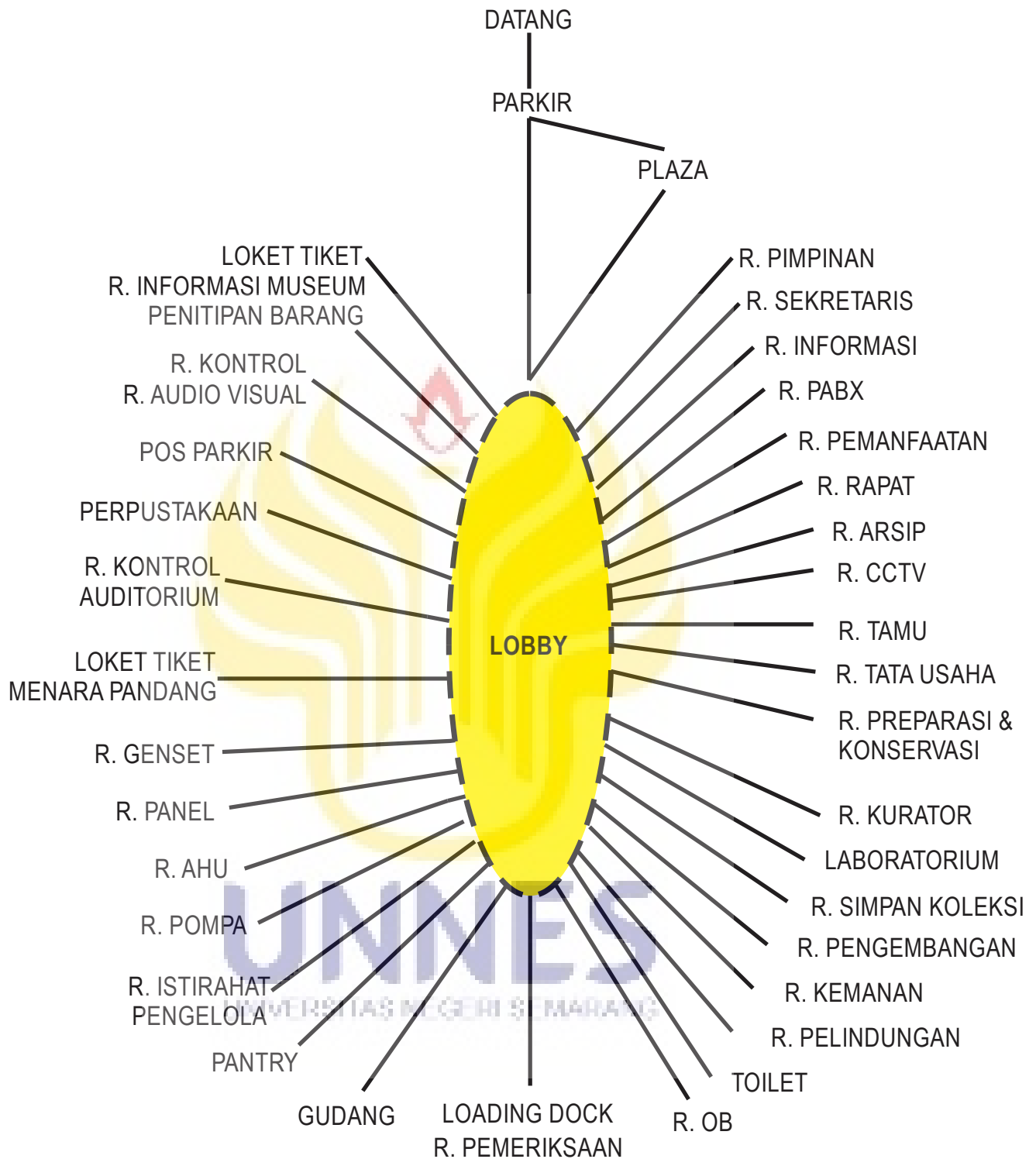
a. Pengunjung



Gambar. 5.11 Gambar Sirkulasi Pengunjung

Sumber : Data Pribadi

b. Pengelola



Gambar. 5.12 Gambar Sirkulasi Pengelola

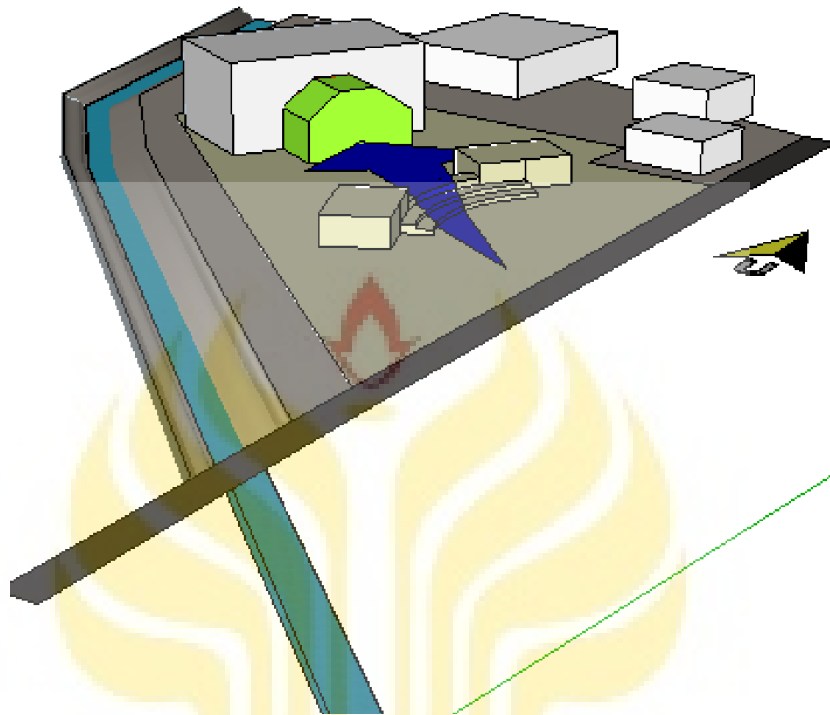
Sumber : Data Pribadi

5.3 ASPEK ARSITEKTURAL

5.3.1 Analisis Tapak

a. Analisis view

View In Site

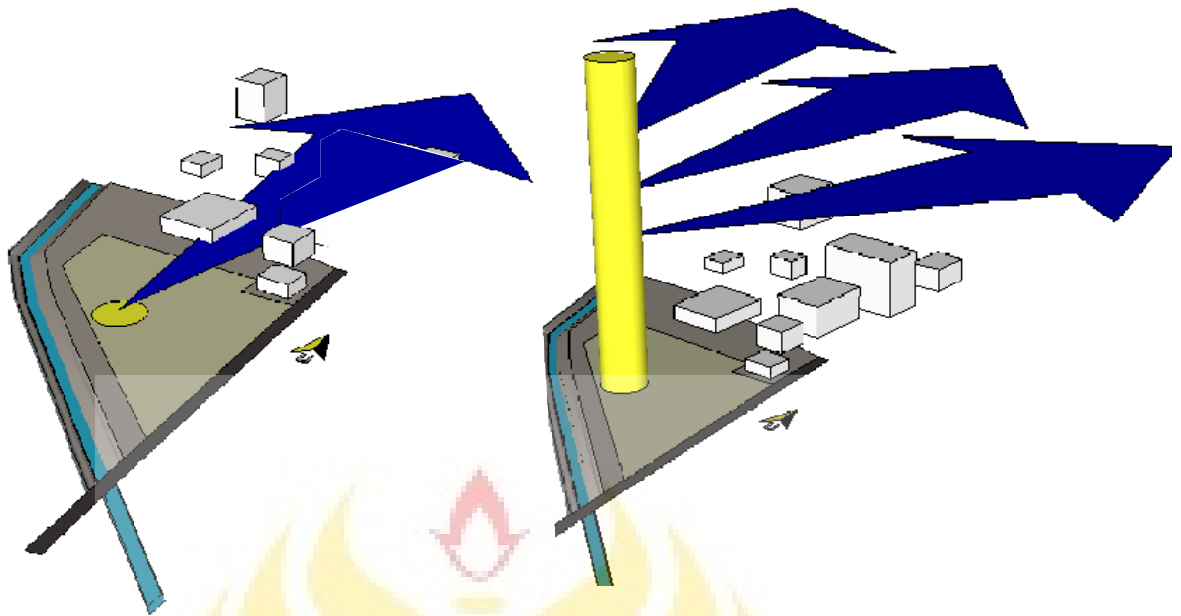


Gambar. 5.13 Gambar analisis view in site

Sumber : Data Pribadi

View ke site harus memberikan kesan pandangan yang menarik bagi pengguna maupun pengunjung museum. Peletakan massa bangunan utama museum diletakkan pada satu arah yang mampu menangkap pandangan pertama museum ketika memasuki plaza kawasan dimana pada satu arah dari jalan raya harus terdapat celah yang cukup dan dibuat semenarik mungkin untuk memikat pengguna jalan yang lewat.

View from Site



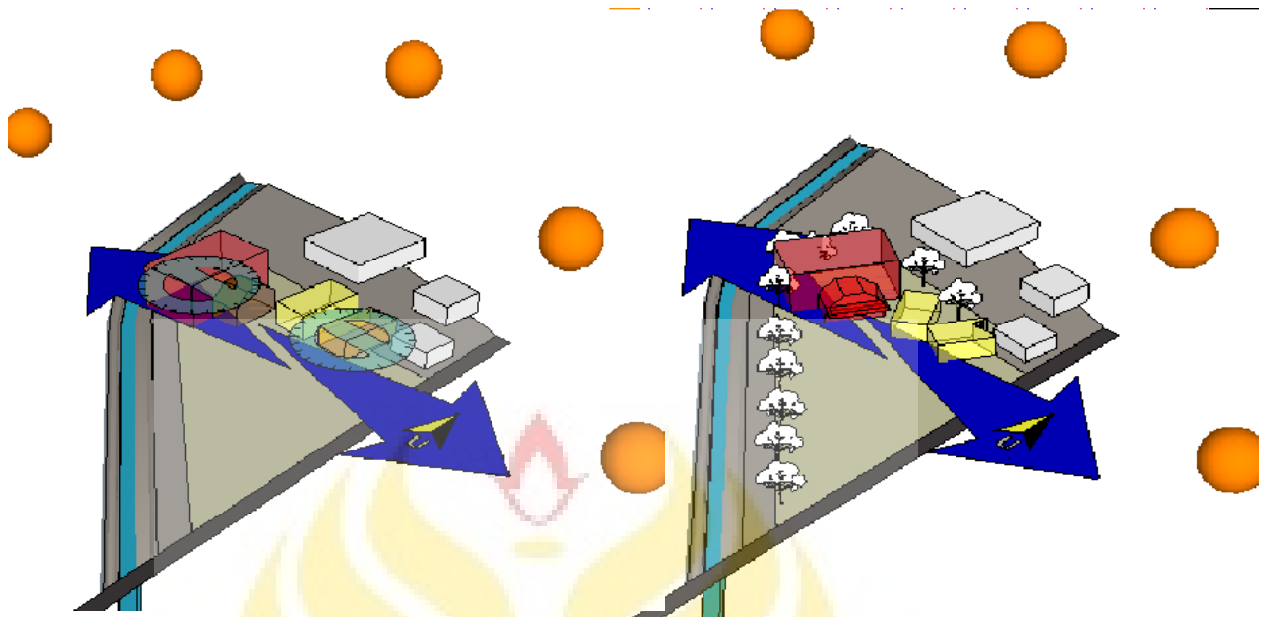
Gambar. 5.14 Gambar Analisis vie from site

Sumber : Data Pribadi

Kondisi tapak eksisting dengan perumahan yang ada disekitar membuat view dari site tidak bisa optimal karena terhalang oleh pemukiman. Dengan menaikkan ketinggian semula menjadi lebih tinggi dari ketinggian bangunan pemukiman lainnya agar pengunjung bisa menikmati view ke luar secara optimal dan lebih jelas.

View yang paling menarik adalah ke arah utara dari site karena merupakan dataran tinggi yang sejajar antara gunung muria sampai dengan lokasi temuan situs purbakala patiyam yang merupakan deretan dataran tinggi.

b. Analisis klimatologi



Gambar. 5.15 Gambar Analisis Klimatologi

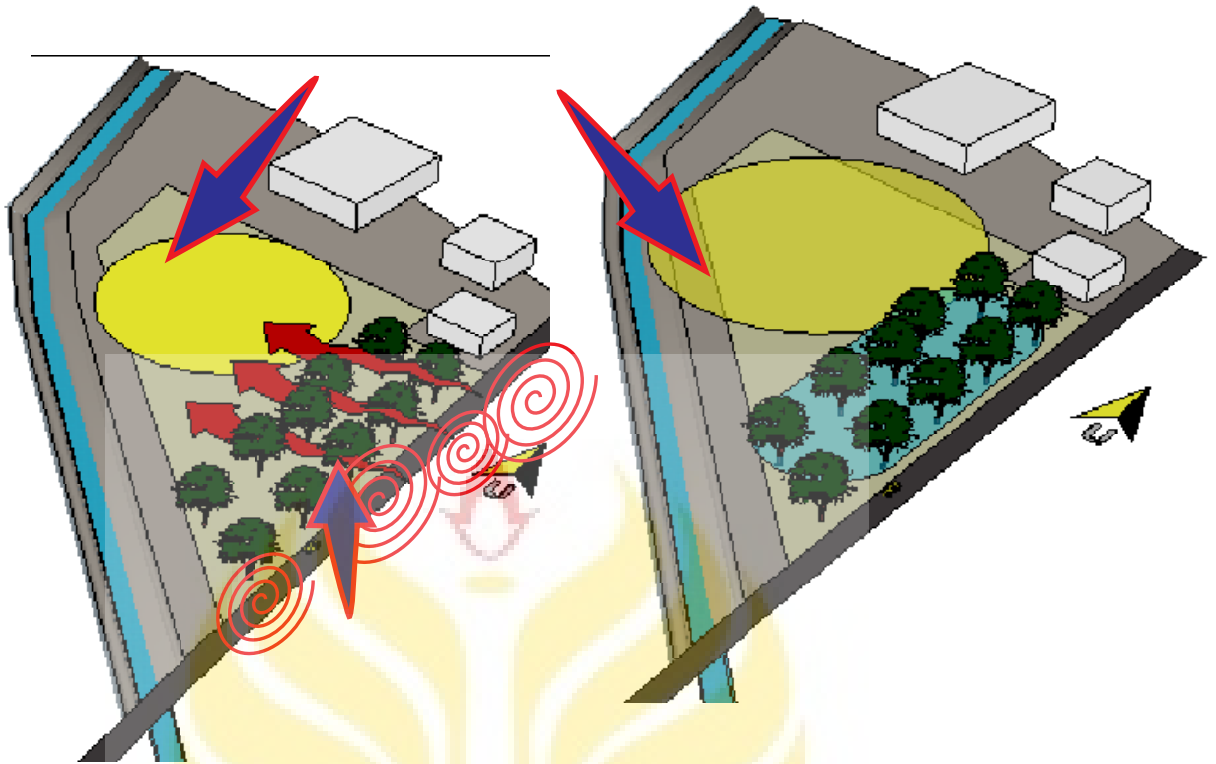
Sumber : Data Pribadi

Analisis klimatologi berguna untuk membuat konsep alternatif tentang peletakan massa bangunan, arah hadap bangunan, peletakan jendela – jendela bangunan dengan harapan bisa mengoptimalkan cahaya dan penghawaan alami pada bangunan.

Cahaya matahari dari timur - barat cukup terik. Bangunan yang berhadapan langsung dengan kedua arah tersebut kurang baik karena mendapatkan cahaya langsung yang berlebih.

Untuk itu merotasi arah hadap bangunan agar tidak berhadapan dengan matahari langsung menjadi pilihan alternatif untuk peletakan posisi massa bangunan. Karena dalam satu kawasan terdapat lebih dari satu massa bangunan, untuk itu diperlukan adanya jarak antar massa bangunan satu dengan yang lainnya dimaksudkan untuk pencahayaan alami bisa masuk ke dalam tiap tiap bangunan yang ada.

c. Analisis kebisingan



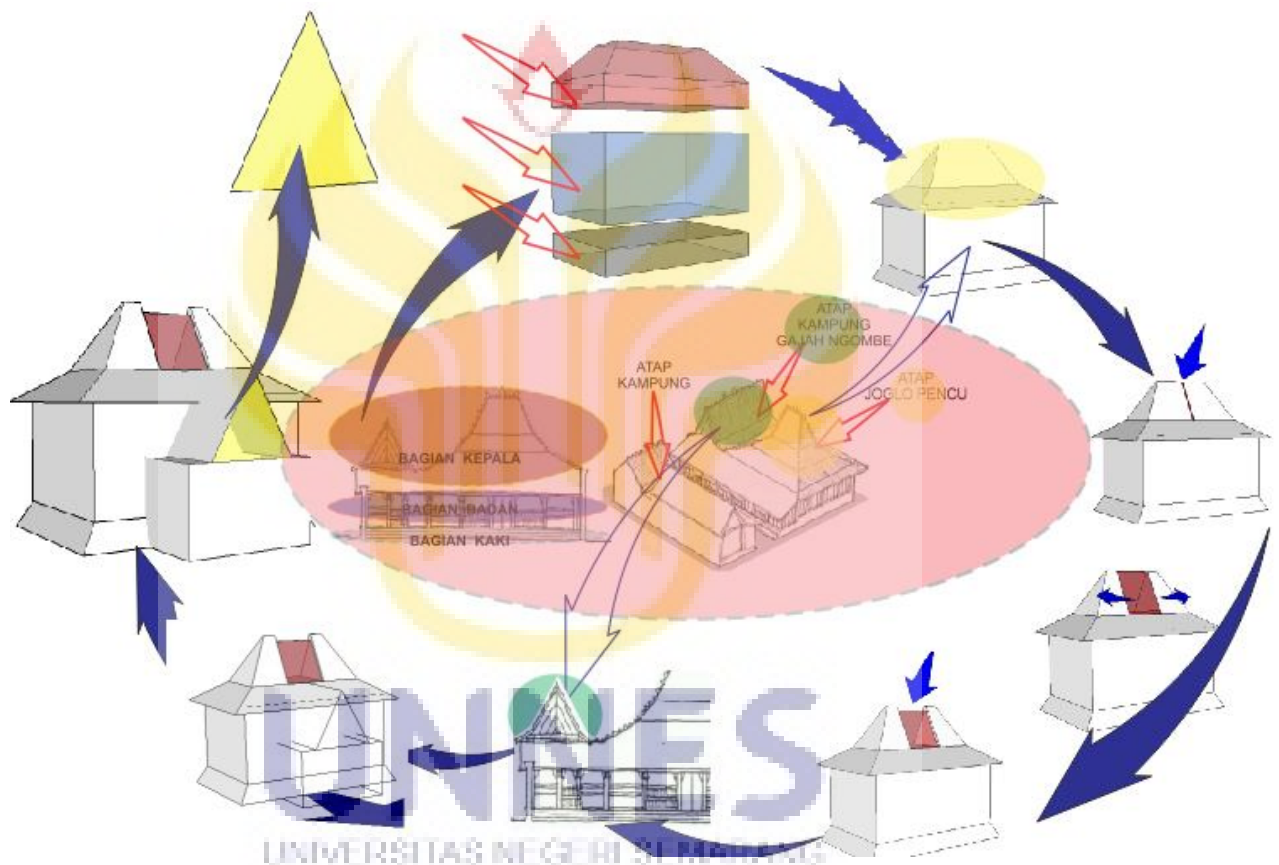
Gambar. 5.16 Gambar Analisis Kebisingan

Sumber : Data Pribadi

Kebisingan dari luar menjadi penyebab kurangnya ketenangan dalam beraktivitas yang memerlukan ketenangan dan konsentrasi. Lokasi tapak Museum berada di jalan sekunder. Memang tidak seramai dengan kelas jalan primer, namun menjadi akses jalan satu – satunya Desa Terban Kecamatan Jekulo Kudus. Untuk itu dalam perencanaan Museum Purbakala yang didalamnya juga terdapat beberapa aktivitas utama maupun aktivitas penunjang untuk pengelola maupun pengunjung harus diperhatikan supaya aktivitas tidak terganggu dari kebisingan. Seperti aktivitas perpustakaan, auditorium, penelitian di laboratorium, dan aktivitas Museum. Karena lokasi site berbatasan dengan tanah lapang disekitarnya dan beberapa rumah di samping utara, sumber kebisingan berasal dari jalan Desa Terban.

Pemberian vegetasi yang cukup rindang serta memberi jarak antar jalan, bahu jalan dengan area untuk mendirikan bangunan Museum menjadi pilihan untuk mengatasi permasalahan kebisingan. Vegetasi yang cukup rindang berfungsi sebagai barrier kebisingan dan bisa difungsikan sebagai peneduh untuk kendaraan parkir.

5.4 Konsep Gubahan Massa



Gambar. 5.17 Gambar Gubahan Massa

Sumber : Data Pribadi

Arsitektur Regionalisme. Arsitektur yang menganjurkan penampilan bangunan yang merupakan hasil senyawa dari internasionisme dengan pola budaya dan teknologi modern, tata

nilai dan nuansa tradisi yang masih dianut oleh masyarakat setempat.

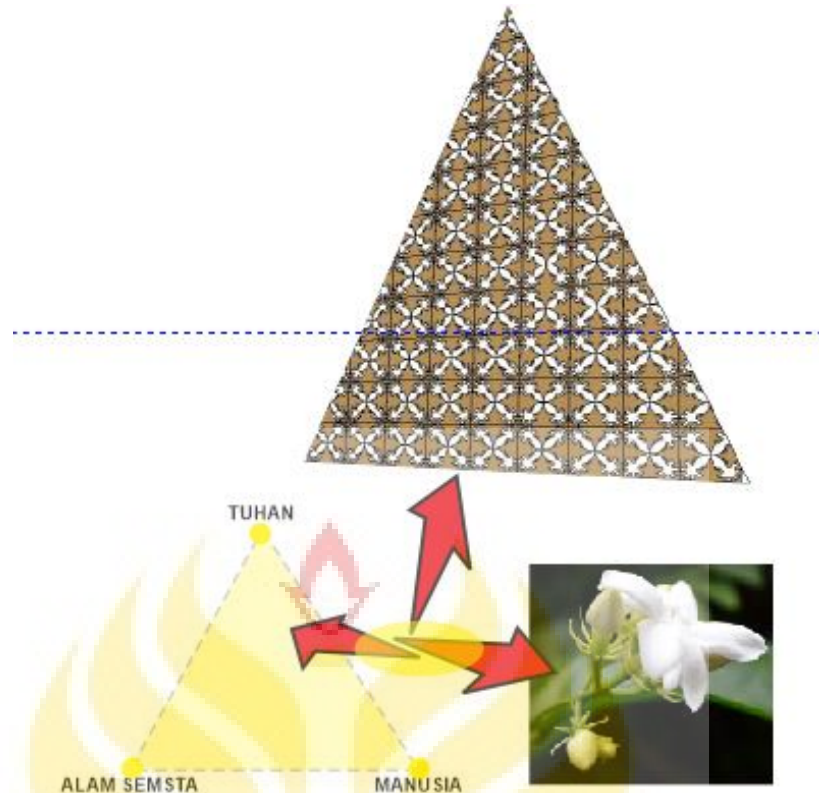
Gaya dari bangunan rumah joglo Kudus sebagai bentuk gaya arsitektur setempat yang akan menjadi ide dasar arsitektur regionalisme dalam perancangan Museum Patiayam Kudus.

Bentuk fasad bangunan utama Museum mengadopsi dari bentuk khas rumah adat joglo Kudus, namun mengalami perubahan pengembangan bentuk detail karena perbedaan skala ukuran rumah joglo Kudus dengan bangunan museum yang lebih besar ukurannya.

Bangunan khas Joglo Kudus selalu terbagi menjadi 3 bagian, yakni bagian kaki yang berupa pondasi, bagian badan yang berupa dinding-dinding bangunan yang merupakan pembatas antara ruang luar dan ruang dalam, dan bagian atap sebagai penutup bangunan.

Pada bagian atap terjadi transformasi pengurangan bidang dimaksudkan untuk bisa mendapatkan cahaya alami agar masuk ke dalam bangunan. Karena dimensi ukuran bangunan lebih besar, maka perlu adanya improvisasi dengan memberikan celah pada bagian atap bangunan hingga terjadi perbedaan antara bentuk masif dan transparan.

Untuk memberi kesan monumental sebagai bangunan Museum, penambahan bidang dengan bentuk segitiga pada bagian depan dimaksudkan juga untuk area selamat datang atau penyambutan untuk pengunjung Museum.



Gambar. 5.18 Gambar konsep ukiran

Sumber : Data Pribadi

Alasan kenapa menggunakan bentuk segitiga dikarenakan bentuk segitiga pada bagian rumah joglo kudus melambangkan hubungan yang erat dan saling berhubungan yakni antara Tuhan, alam semesta, dan Manusia.

5.4.1 Konsep Arsitektur

Regionalisme mempunyai ciri utama yaitu penggabungan antara arsitektur tradisional dan modern. Bangunan Museum harus terlihat kokoh dan Monumental serta menyesuaikan dengan pendekatan Regionalisme. Oleh karena itu konsep massa bangunan ataupun detail dibuat dengan mengadaptasi bentuk-bentuk monumental seperti segitiga, persegi dan lingkaran dengan konsep Regionalisme yang menjadikan ciri dari daerah tersebut yaitu Kabupaten Kudus.

Dalam Redesain Museum Purbakala ini konsep Regionalisme diusung dari beberapa konteks yang berhubungan dengan Kabupaten Kudus :

a. Motif ukiran Kudus



Gambar. 5.19 Gambar Ornamen partisi

Sumber : Data Pribadi

Ornamen berupa ukiran bunga melati yang disusun secara vertikal horizontal yang difungsikan sebagai partisi pembatas antar ruang pameran.

Kedetailan partisi ukiran berupa bidang semi transparan dengan permainan lighting dari lampu sehingga akan menciptakan bayangan berupa ukiran bunga melati pada lantai. Selain itu, bidang partisi yang semi transparan akan memperlihatkan kesan pandangan yang lebih luas kepada pengunjung.



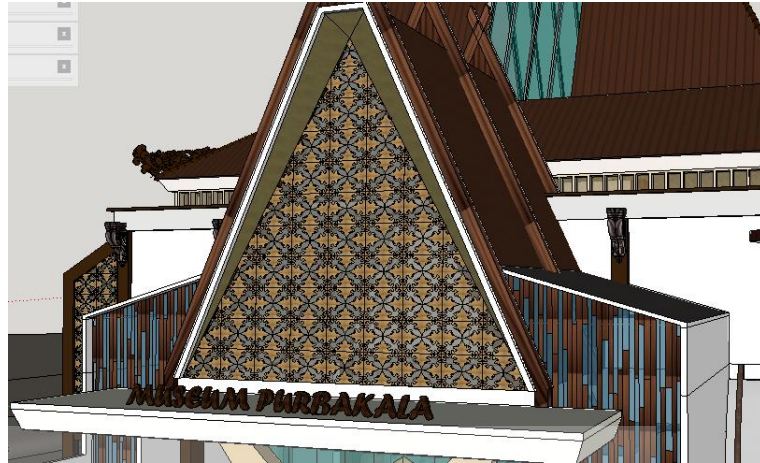
Gambar. 5.20 Gambar Ukiran Bunga Melati pada sculpture
 Sumber : Data Pribadi

Motif ukir- ukiran pada sculpture pintu masuk Museum untuk memperkuat Regionalisme dalam sculpture.



Gambar. 5.21 Gambar Ukiran pada lampu eksterior
 Sumber : Data Pribadi

Mengaplikasikan motif ukir – ukiran khas Kudus berupa ukiran bunga melati, serta tumbuh tumbuhan pada desain lampu penerangan eksterior baik berupa visual tambahan maupun sebagai struktur tiang lampu.



Gambar. 5.22 Gambar Ukiran pada massa Museum

Sumber : Data Pribadi

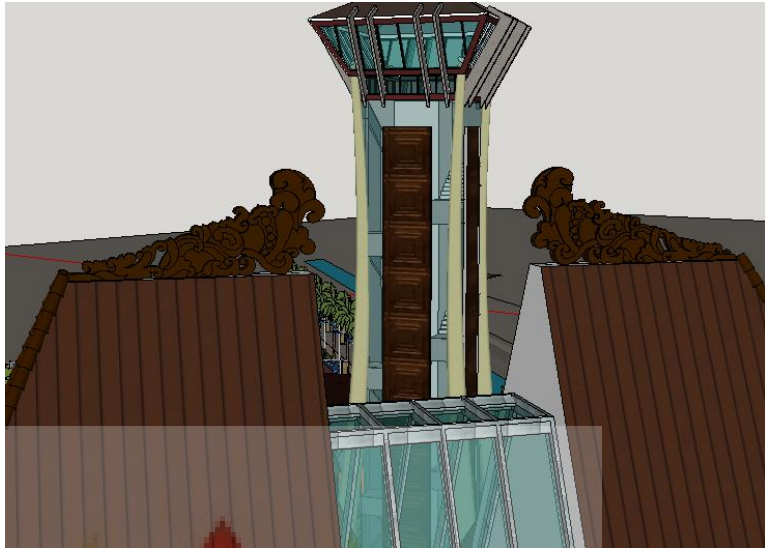
Motif ukiran bunga melati dengan material metal cutting yang berfungsi sebagai barrier cahaya matahari langsung serta kombinasi dengan material kaca dibagian belakang ornamen guna untuk mengontrol penghawaan alami yang masuk ke bangunan.



Gambar. 5.23 Gambar Ukiran pada Konsul atap

Sumber : Data Pribadi

Konsul atap tritisan yang di poles dengan ukir – ukiran tumbuh – tumbuhan dan hewan yang menjadi ciri ukiran khas kudas.



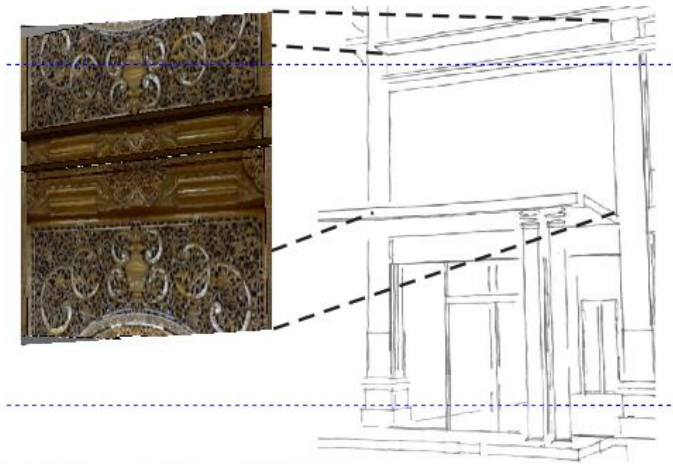
Gambar. 5.24 Gambar Ukiran sebagai Kerpus atap
Sumber : Data Pribadi

Ukiran sebagai penutup atap bangunan. Ukiran yang sama seperti yang terletak pada penutup gendheng rumah Joglo Kudus.



Gambar. 5.25 Gambar Ukiran sebagai penutup gendheng
Sumber : Data Pribadi

b. Gebyok



Gambar. 5.26 Gambar Gebyok

Sumber : Data Pribadi

Mengaplikasikan Gebyok pada bagian depan bangunan. Gebyok memiliki makna sebagai pembatas antara ruang luar dengan ruang dalam.

c. Vegetasi



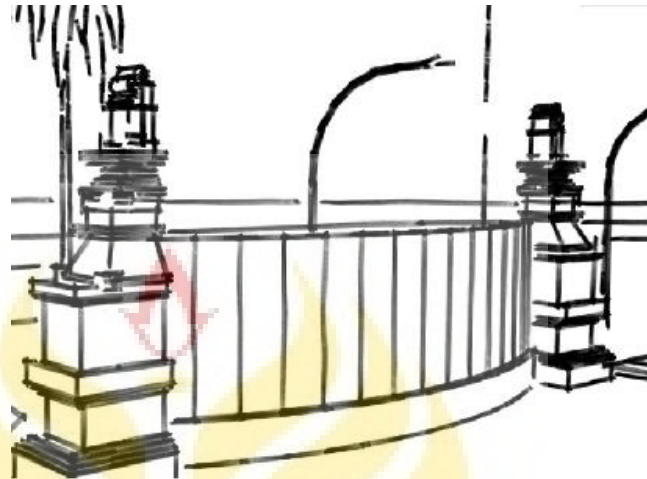
Gambar. 5.27 Gambar Pohon Belimbing

Sumber : Data Pribadi

Pemberian vegetasi pohon belimbing yang melambangkan lima rukun Islam pada area restoran outddor.

Pohon belimbing pada area restoran outdoor berfungsi sebagai pemanis, selain itu berfungsi juga sebagai pembatas ruang makan restoran outdoor dengan jalur evakuasi kawasan Museum

d. Menara Kudus



Gambar. 5.28 Konsep dari menara kudus

Sumber : Data Pribadi

Adaptasi dari bentuk menara Kudus yang dibuat lebih kecil yang difungsikan sebagai border pameran outdoor berupa replika batu artefak sejarah yang menceritakan tentang proses perkembangan manusia dari jaman ke jaman.

Pemberian bentuk menara mini juga untuk menambah kesan natural dan menandakan tempat.

Sedangkan untuk konsep simbolis sebagai citra visual Museum Purbakala diambil dari pengulangan bentuk - bentuk gading gajah purba dan tulang rusuk yang diaplikasikan pada beberapa desain tambahan.



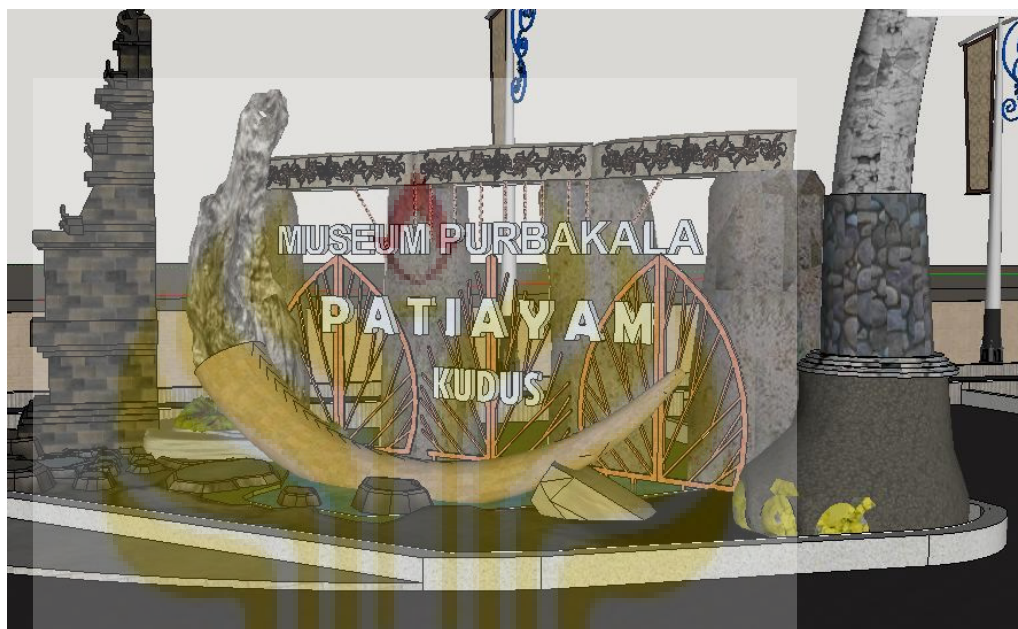
Gambar. 5.29 Gambar Interior R. Pamer
Sumber : Data Pribadi

Penggunaan bentuk gading gajah yang aplikasikan dalam desain ruang interior untuk menyampaikan pesan kepada para pengunjung bahwa ini adalah museum purbakala.



Gambar. 5.30 Gambar jalur penggerak interior
Sumber : Data Pribadi

Bentuk gading diaplikasikan dalam ruang interior sebagai jalur penggerak pengunjung untuk melanjutkan ke ruang – ruang pameran selanjutnya di dalam Museum.

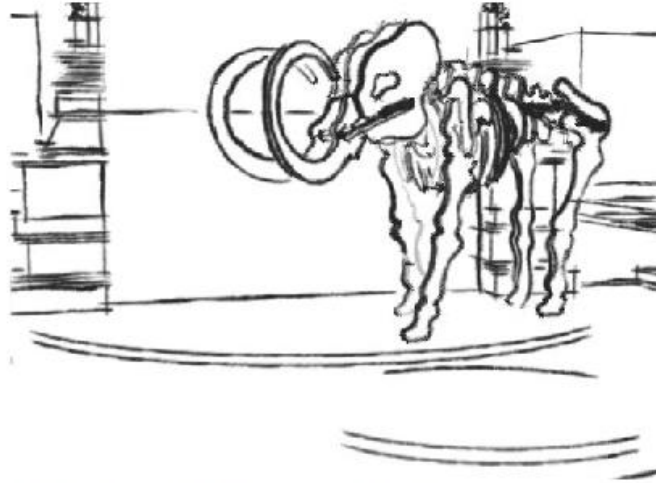


Gambar. 5.31 Gambar Sculpture pintu masuk

Sumber : Data Pribadi

Sculpture pintu masuk dengan konsep natural dengan meletakkan gading gajah sebagai simbolis purbakala.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar. 5.32 Gambar Pos parkir

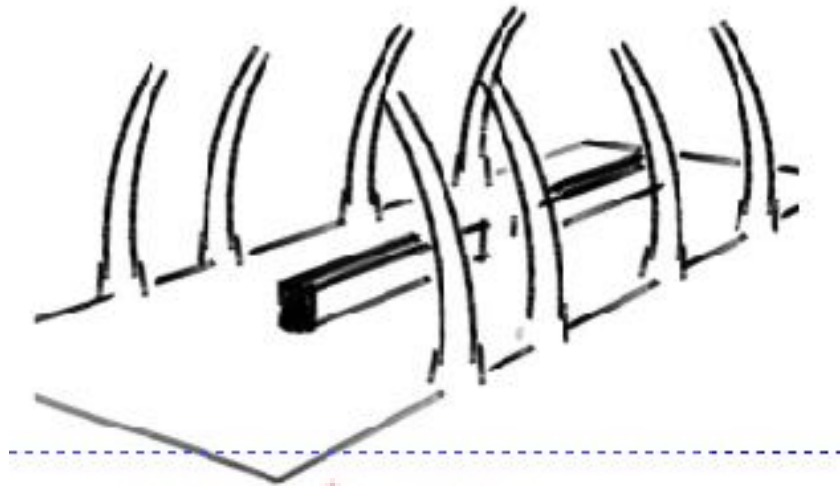
Sumber : Data Pribadi

Gajah purba yang dibuat sebagai bangunan pos parkir pada pintu masuk juga berfungsi sebagai simbolis purbakala.

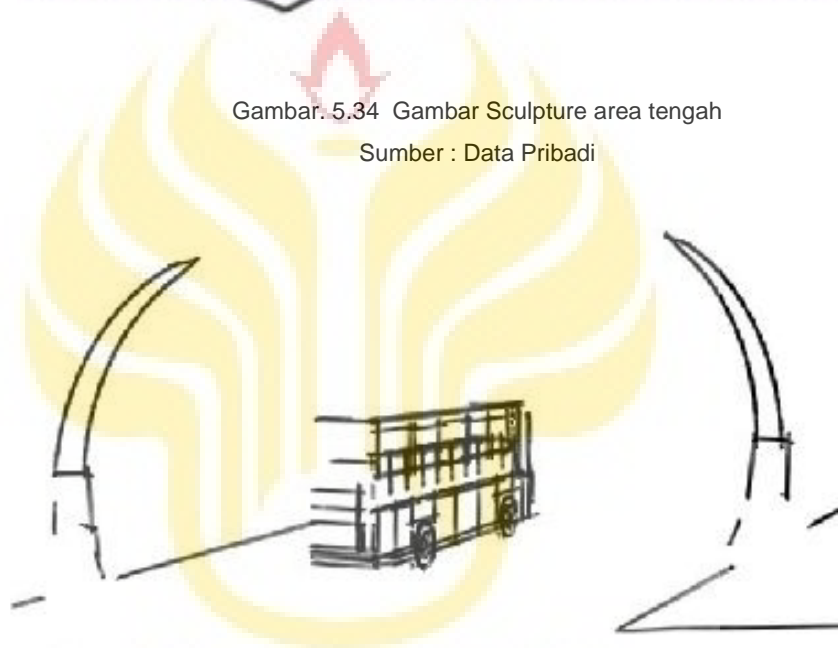


Gambar. 5.33 Gambar Sculpture area tengah

Sumber : Data Pribadi



Gambar. 5.34 Gambar Sculpture area tengah
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 5.35 Gambar Sculpture gading pintu masuk
Sumber : Data Pribadi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



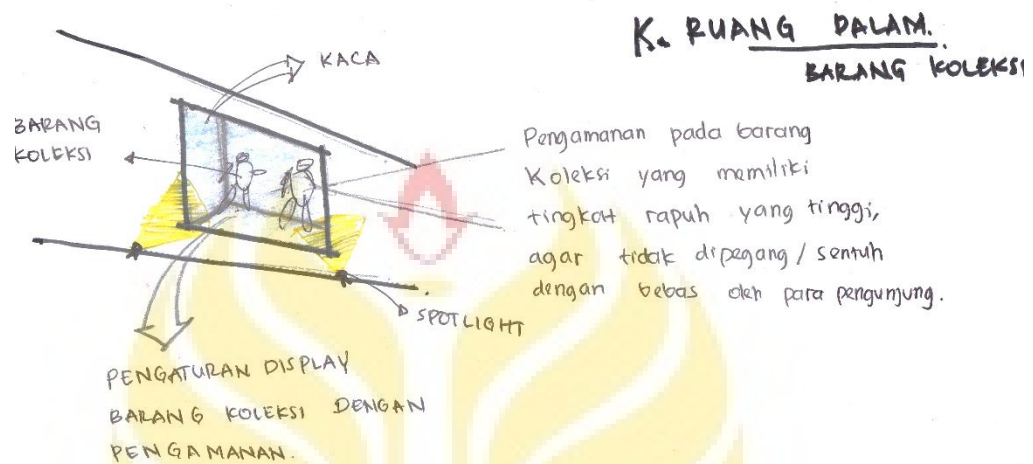
Gambar. 5.36 Gambar Pintu Keluar bangunan museum
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 5.37 Gambar Sculpture pintu masuk
Sumber : Data Pribadi

Pengulangan bentuk gading gajah pada bangunan menara pandang sebagai struktur tambahan juga untuk mempertegas kesan monumental bangunan.

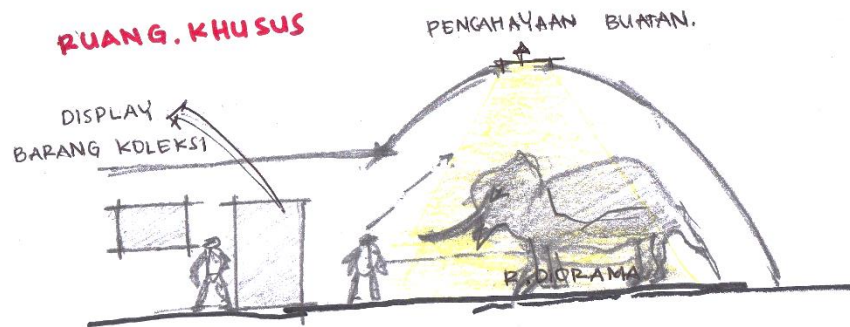
5.4.2 Konsep Ruang Dalam



Gambar 5.38 konsep penataan barang koleksi

Sumber : konsep, 2015

Display barang koleksi dengan pengamanan khusus diterapkan untuk barang koleksi yang mempunyai tingkat kerapuhan tinggi sehingga perlu diamankan dengan memberi ruang tersendiri atau dengan jarak sehingga tidak bisa diakses secara fisik oleh para pengunjung museum dan terhindar dari sentuhan fisik manusia.

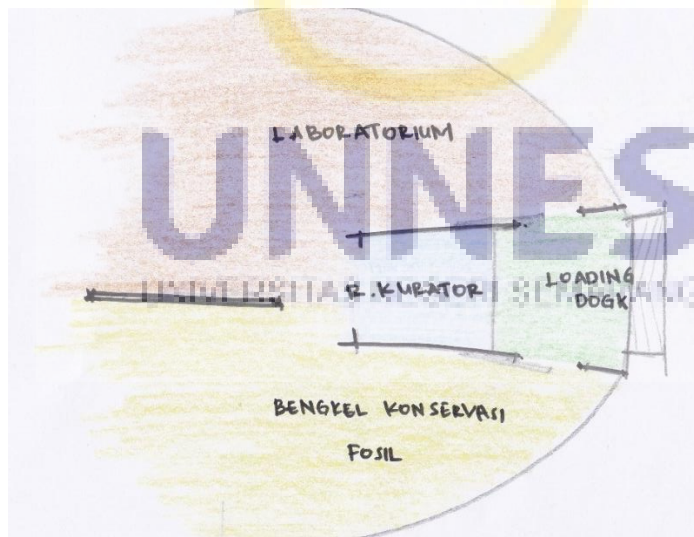


Konsep Ruang Diorama untuk menampung peraga dengan ukuran lebih besar, sehingga bentuk ruang di buat lebih besar daripada dengan ruang yang lainnya.

Gambar 5.39 konsep ruang dalam

Sumber : konsep, 2015

Konsep ruang – ruang khusus untuk memamerkan barang koleksi dengan ukuran yang lebih besar seperti ruang diorama dengan menyesuaikan besaran barang koleksi yang akan dipamerkan. Untuk itu ukuran maupun luasan ruangan harus lebih besar dibandingkan dengan ruang lainnya yang hanya menampilkan display sederhana. Penggunaan lampu spot sangat diperlukan untuk menambah atraksi dalam ruangan sehingga dapat menarik pengunjung.



Gambar 5.40 konsep ruang dalam

Sumber : konsep, 2015

Ruang – ruang khusus lainnya seperti ruang kurator, ruang laboratorium, ruang bengkel konservasi fosil, ruang storage fosil, dan loading dock diletakaan dengan sedekat mungkin agar korelasi antar fungsi ruangan maupun dalam melakukan aktivitas karena dari ruang tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat satu sama lain.

5.5 Perencanaan Sistem Kerja

a. Sistem keamanan (CCTV)

Memberikan keamanan secara continue dengan cara merekam kegiatan setiap ruangan khusus yang memerlukan keamanan lebih seta agar mudah mengetahui secara dini bentuk kejahatan di setiap ruang penempatan barang koleksi Museum.



Gambar. 5.41 Gambar sistem keamanan CCTV

Sumber : Data Pribadi

b. Sistem Pemadam Kebakaran

Museum perlu adanya sebuah sistem keamanan dari kebakaran selain meminimalisir juga dapat mencegah terjadinya kecelakaan yang ada di museum selain perlindungan untuk koleksi juga untuk penggunanya.

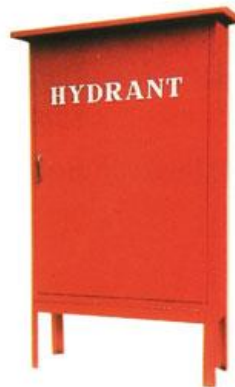
Pada bangunan museum tidak semuanya menggunakan pemadam kebakaran jenis otomatis. Dikarenakan takut untuk merusak barang koleksi yang tersimpan di dalam museu. Tetapi menggunakan tabung APAR secara manual yang dibantu dengan alarm peringatan ketika terjadi kebakaran.

Pemadam jenis sprinkler digunakan pada ruang ruang yang tidak terdapat barang koleksi. Kemudian untuk sistem pemadam kebakaran pada kawasan menggunakan hydrant box.



Gambar. 5.42 Gambar tabung APAR

Sumber : Data Pribadi



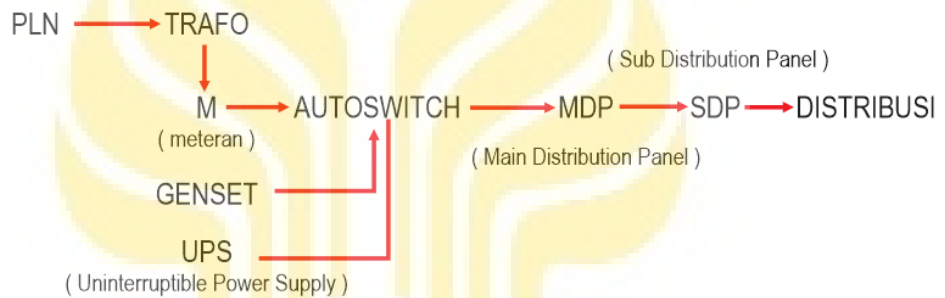
HYDRANT BOX

Gambar. 5.43 Gambar Hydrant Box
Sumber : Data Pribadi



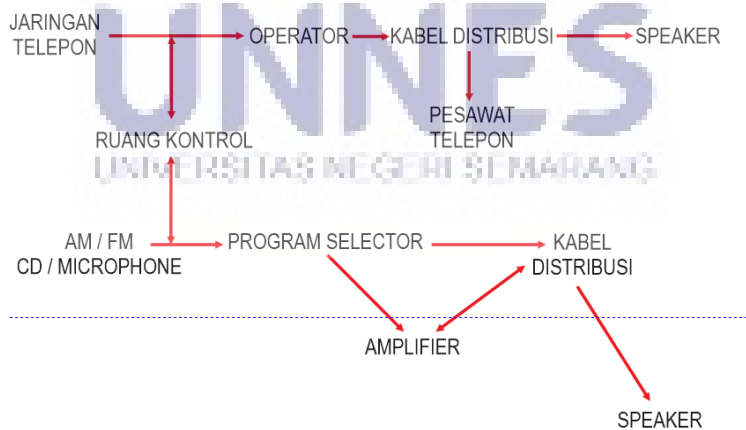
Gambar. 5.44 Gambar Sprinkler
Sumber : Data Pribadi

c. Sistem jaringan listrik



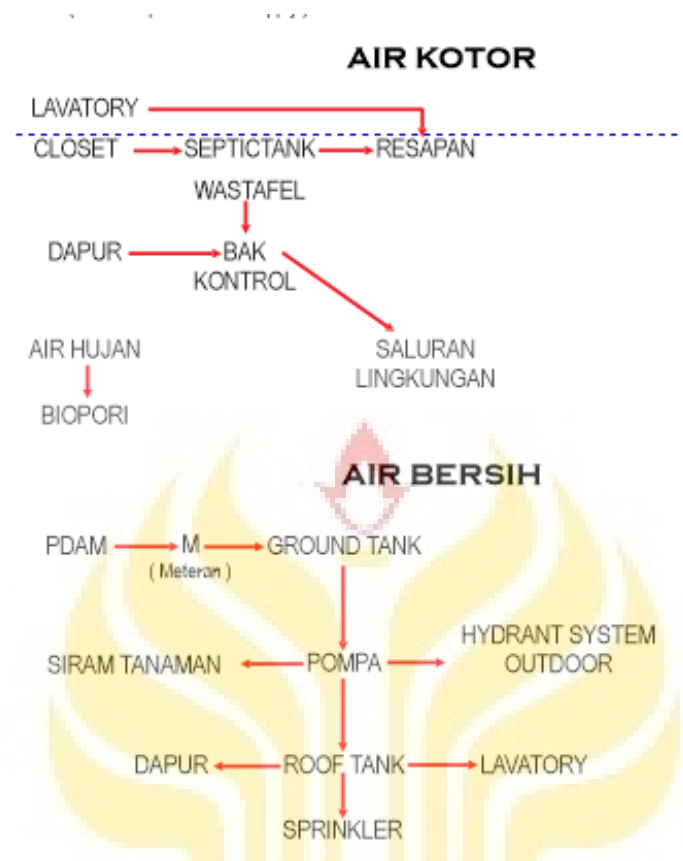
Gambar. 5.45 jaringan listrik
Sumber : Data Pribadi

d. Sistem komunikasi



Gambar. 5.46 sistem komunikasi
Sumber : Data Pribadi

e. Jaringan air bersih & air kotor



Gambar. 5.47 Gambar jaringan air kotor air bersih

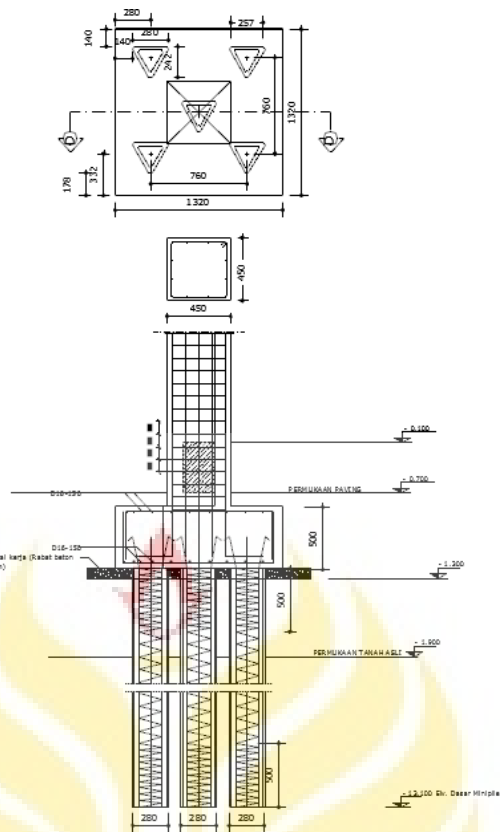
5.6 KONSEP ASPEK TEKNIS

5.6.1 Penerapan Struktur

Sistem struktur bangunan di bagi menjadi 3, sub struktur, super struktur, dan upper struktur.

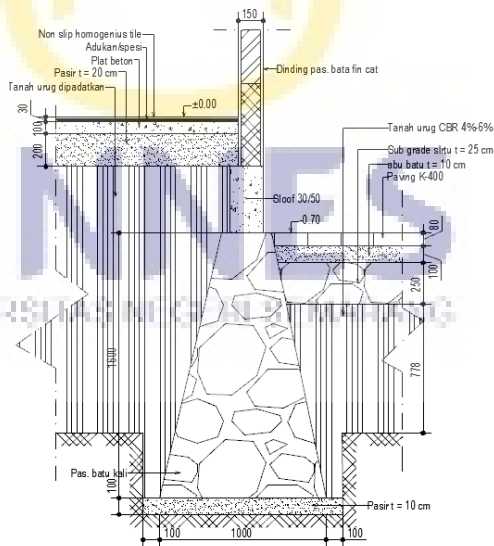
a. Sub struktur (pondasi)

Menggunakan jenis pondasi dalam setempat yaitu *Mini Pile* dengan *Pile Cap* dan Pondasi Lajur Batu Kali.



Gambar 5.48 mini pile dengan pile cap

Sumber : konsep, 2015



Gambar 5.49 pondasi lajur batu kali

Sumber : konsep, 2015

b. *Super struktur* (balok, kolom, sloof dan dinding)

- 1) Penggunaan dinding bisa menggunakan dinding batu bata, partisi kayu, kaca.
- 2) Menggunakan bahan beton sebagai balok dan kolom bangunan.
- 3) Menggunakan bahan beton di isi dengan besi tulangan
- 4) Menghubungkan Sloof, Kolom, dan Balok yang saling mengikat satu kesatuan.

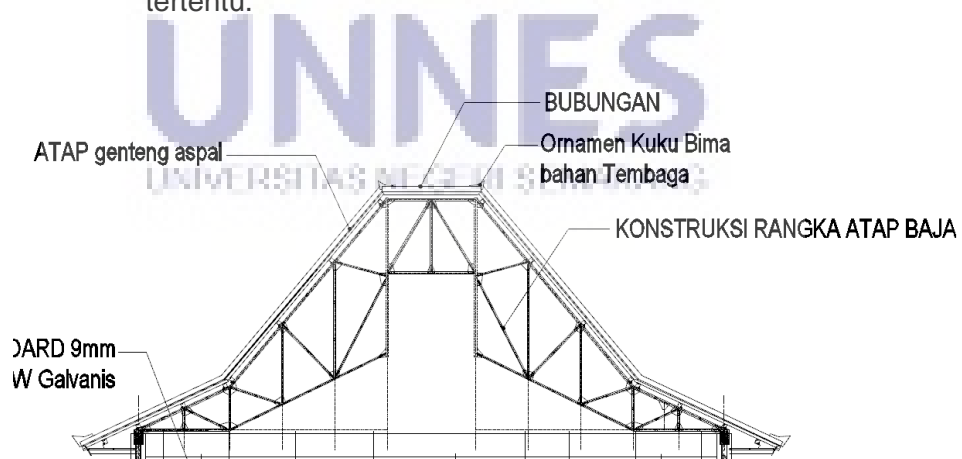


Gambar 5.50 grid kolom, balok struktur bangunan

Sumber : konsep, 2015

1. *Upper struktur* (rangka atap)

Untuk Bangunan Museum purbakala struktur atap rangka baja dan beton bertulang bisa menjadi kombinasi yang baik, dan struktur atap rangka baja sebagai pelengkap pada bangunan – bangunan tertentu.

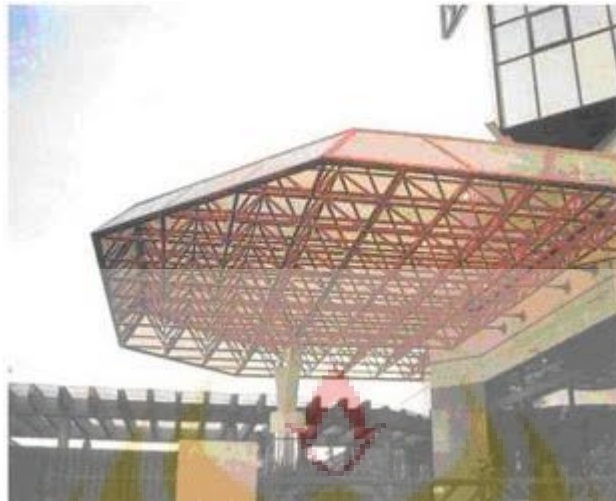


Gambar 5.51 konstruksi atap rangka baja

Sumber : konsep, 2015

5.1.1 Struktur Khusus

Menggunakan penutup atap dengan struktur khusus untuk ruangan tertentu yang membutuhkan daya tarik.



Gambar 5.52 konsep struktur atap space frame

Sumber : konsep, 2015



DAFTAR PUSTAKA

Neufert, Ernst 1996. *Data Arsitek II. Terjemahan Sunarto Tjahyadi, Jakarta: Erlangga.*

D.K. Ching, Francis. 2000. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. Edisi kedua. Jakarta:Erlangga*

Neufert, Ernst . *Data Arsitek II. Terjemahan Sunarto Tjahyadi, 1991 Jakarta: Erlangga*

Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No : PM.45/UM.001/MKP/2009
Tentang Pedoman Permuseuman Menteri Kebudayaan dan Pariwisata,

Andy Siswanto,Ir., Msc. M. Arch dan Eko Budiharja, Prof. Ir., Msc., *Regionalisme dalam Arsitektur 1997,*

Tugas Akhir, Adrianus Gulo, 05 01 12278, Museum Budaya di Nias

Siswanto, harian Suara Merdeka, terbit 2 Maret 2015

Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMP), 2015, Sangiran

Gulo,Adriano. Museum Budaya Nias, 2012

Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Dirjen Depdikbud 1985

F.D.K. Ching. Arsitektur, ruang, bentuk dan susunannya, 1997

Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications. 1997

Arfiansyah, Pencahayaan Pada Museum, Semarang. 2014

Time Saver Standart 1997

Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No : PM.45/UM.001/MKP/2009
Tentang Pedoman Permuseuman Menteri Kebudayaan dan Pariwisata,

Andy Siswanto,Ir., Msc. M. Arch dan Eko Budiharja, Prof. Ir., Msc.,
Regionalisme dalam Arsitektur 1997,