

**DESAIN KEBUDAYAAN JAWA : MUSEUM AJI BUDOYO DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR**

**LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi syarat Gelar Sarjana dalam  
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Dosen Pengampu : Alifiano Rezka Adi, S.T, M.Sc.



Diajukan oleh :

Wildan Syarifuddien Fajar

2004056061

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN  
DAN HUMANIORA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2024

## HALAMAN PENGESAHAN

**HALAMAN PENGESAHAN**  
***CULTURE DESIGN* AJIBUDOYO MUSEUM DENGAN PENDEKATAN**  
**ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**

**LAPORAN PENGEMBANGAN TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Tugas Akhir

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Disusun Oleh:

Wildan Syarifuddien Fajar

NIM. 2004056061

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Pembimbing I

Pembimbing II

**Alifiano Rezka Adi M.Sc**  
NIP. 199109192019031016

**Miftahul Khairi, M.Sn**  
NIP. 199105282018011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : Desain Kebudayaan Jawa : Ajibudoyo Museum dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Penulis : Wildan Syarifuddin Fajar

NIM : 2004056061

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 15 Agustus 2024

#### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,



Zaidi Adhar, M. Ag.  
NIP. 262002121002

Penguji I,



Didung Putra Pamungkas, M. Sn.  
NIP. 19900612201931011

Pembimbing I,



Alifiano Rezka Adi, M. Sc.  
NIP. 199109192019031016

Sekretaris Sidang,



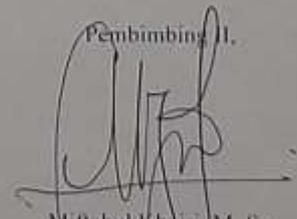
Miftahul Khairi, M. Sn.  
NIP. 199105282018011002

Penguji II,



Muhammad Anq, ST., MT  
NIP. 19840512019031007

Pembimbing II,



Miftahul Khairi, M. Sn.  
NIP. 199105282018011002

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wildan Syarifuddien Fajar

NIM : 2004056061

Jurusan : Ilmu Seni dan

Arsitektur Islam Fakultas :

Ushuluddin dan Humaniora

Judul : Desain Budaya Ajibudoyo Museum Melalui Pendekatan  
Arsitektur Neo  
Vernakular

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah hasil kerja saya sendiri, dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar Pustaka

Semarang, 12 Juni 2024

Wildan Syarifuddien fajar

2004056061

## NOTA PEMBIMBING I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

Jalan Walisongo No. 3-5 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50185

Telp. (024) 7601294, Website: [fuhum.walisongo.ac.id](http://fuhum.walisongo.ac.id), Email: [fuhum@walisongo.ac.id](mailto:fuhum@walisongo.ac.id)

Lampiran : -

Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo

Di Semarang

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Kami beritahukan bahwa setelah kami selesaikan membimbing skripsi saudara:

Nama : Wildan Syarifuddien Fajar

NIM : 2004056061

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : Desain Budaya Museum Ajibudoyo dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Nilai :

Catatan Pembimbing : 1. ....

2. ....

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing I

Alifiano Rezka Adi, M. Sn.

NIP 199109192019031016

## NOTA PEMBIMBING II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan Walisongo No.3-5 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50185

Telp. (024) 7601294, Website: [fuhum.walisongo.ac.id](http://fuhum.walisongo.ac.id), Email: [fuhum@walisongo.ac.id](mailto:fuhum@walisongo.ac.id)

Lampiran : -  
Hal : Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Kami beritahukan bahwa setelah kami selesaikan membimbing skripsi saudara:

Nama : Wildan Syarifuddien Fajar  
NIM : 2004056061  
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam  
Judul Skripsi : **Desain Budaya Museum Ajibudoyo dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular**

Nilai :  
Catatan Pembimbing : 1. ....  
2. ....

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing II  
  
**Miftahul Khairi, M. Sn.**  
NIP. 199105282018011002

## ABSTRAK

Museum Kebudayaan Jawa adalah institusi yang mempersembahkan dan melestarikan warisan budaya yang kaya dan beragam dari masyarakat Jawa. Melalui koleksinya yang luas, museum ini mencerminkan sejarah, seni, dan tradisi yang membentuk identitas budaya Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi peran museum dalam melestarikan dan menyebarkan pengetahuan tentang kebudayaan Jawa serta dampaknya terhadap masyarakat lokal dan global. Metode penelitian yang digunakan mencakup observasi langsung, wawancara dengan kurator dan pengunjung, serta analisis literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Kebudayaan Jawa tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak berharga, tetapi juga sebagai pusat pendidikan dan apresiasi budaya bagi generasi masa kini dan mendatang. Selain itu, museum ini memainkan peran penting dalam mempromosikan keberagaman budaya Jawa, memperkuat identitas lokal, dan merangsang pariwisata budaya. Studi ini memberikan wawasan yang lebih dalam tentang kontribusi museum terhadap pelestarian dan penyebaran kekayaan budaya Jawa serta tantangan yang dihadapi dalam menghadapi perubahan zaman dan teknologi.

Kata kunci: kebudayaan, pariwisata, edukasi

## ABSTRACT

*The Javanese Cultural Museum is an institution that presents and preserves the rich and diverse cultural heritage of the Javanese people. Through its extensive collection, this museum reflects the history, art and traditions that shape Javanese cultural identity. This research aims to explore the role of museums in preserving and disseminating knowledge about Javanese culture and its impact on local and global society. The research methods used include direct observation, interviews with curators and visitors, as well as analysis of related literature. The research results show that the Javanese Culture Museum not only functions as a place to store valuable artifacts, but also as a center for education and cultural appreciation for current and future generations. In addition, the museum plays an important role in promoting Javanese cultural diversity, strengthening local identity, and stimulating cultural tourism. This study provides deeper insight into the contribution of museums to the preservation and dissemination of Javanese cultural riches as well as the challenges faced in facing changing times and technology.*

*Key words: culture, tourism, education*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia- Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek tugas akhir yang berjudul “Desain Budaya Ajibudoyo Museum Melalui Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular” Dalam penyusunan proyek tugas akhir penulis tak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dari awal hingga proyek ini dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainul Adzfar, M.Ag., selaku Kepala Jurusan ISAI
2. Miftahul Khairi, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan ISAI
3. Alifiano Rezka Adi M.Sc , selaku pembimbing saya
4. Miftahul Khairi, M.Sn, selaku pembimbing saya
5. Kedua orangtua saya yang tiada henti memberikan doa dan dukungan.
6. Dan serta Teman-teman ISAI angkatan 2020 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Proyek tugas akhir ini untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik perkuliahan demi memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Islam Negeri Walisongo Semarang. Proyek ini menjawab permasalahan benda kurangnya objek wisata kebudayaan yang ada, sehingga dengan adanya perancangan museum kebudayaan ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran di masa yang akan datang.

Penulis menyadari bahwa di dalam proyek ini masih terdapat kelemahan. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya kritik dan saran demi perbaikan karya yang akan datang. Penulis mohon maaf apabila ada kesalahan kata yang kurang berkenan.

Semarang, 13 Juni 2024

Wildan Syarifuddien Fajar  
2004056061

## Daftar isi

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN .....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO HIDUP.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I .....	1
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 PENGERTIAN JUDUL .....</b>	<b>1</b>
Museum.....	1
Budaya Jawa .....	1
Arsitektur Neo Vernacular .....	2
<b>1.2 LATAR BELAKANG .....</b>	<b>5</b>
Museum budaya .....	5
Kota Semarang.....	6
<b>1.3 RUMUSAN MASALAH .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3.1 Identifikasi Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3.2 Tujuan.....</b>	<b>9</b>
<b>1.3.3 Sasaran.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4 LINGKUP PEMBAHASAN.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4.1 Unsur substansi .....</b>	<b>9</b>
<b>1.4.2 Lingkup Kawasan .....</b>	<b>10</b>
<b>1.5 SISTEMATIKA PENULISAN .....</b>	<b>10</b>
<b>1.6 KEASLIAN PENULISAN.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 TINJAUAN UMUM OBJEK RANCANGAN .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.1 Pengertian museum budaya Jawa .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.2 Fungsi museum budaya Jawa .....</b>	<b>13</b>

2.1.3	Tujuan museum budaya .....	15
2.1.4	Kolaborasi digital .....	15
2.1.5	Kategori budaya dalam museum.....	16
2.1.6	Kebutuhan ruang .....	20
2.1.7	Pendekatan arsitektur neo vernacular .....	24
2.2	TINJAUAN UMUM .....	27
2.2.1	Studi preseden .....	27
2.3	TINJAUAN KHUSUS .....	32
2.3.1	Lokasi tapak.....	32
2.3.2	Batas Tapak .....	35
2.3.3	Topografi site .....	35
2.3.4	Kondisi sosial budaya.....	35
2.3.5	Potensi .....	35
BAB III	.....	37
METODE PERANCANGAN	.....	37
3.1	IDE DASAR.....	37
3.1.1	Ide perancangan .....	37
3.1.2	Rumusan masalah .....	37
3.1.3	Tujuan .....	37
3.1.4	Ruang lingkup .....	37
3.2	PENGUMPULAN DATA .....	38
3.3	PENGOLAHAN DATA .....	38
3.4	ANALISIS DATA .....	39
3.5	PERANCANGAN.....	40
3.6	ALUR POLA PIKIR .....	41
BAB IV	42	
ANALISA PERANCANGAN	.....	42
4.1	DATA EKSISTING TAPAK.....	42
4.1.1	Gambaran umum lokasi site .....	42

<b>4.1.2</b>	<b>Kondisi lingkungan</b> .....	<b>43</b>
<b>4.1.3</b>	<b>Regulasi</b> .....	<b>44</b>
<b>4.2</b>	<b>ANALISA S.W.O.T</b> .....	<b>44</b>
<b>4.2.1</b>	<b>Strength (potensi / kekuatan)</b> .....	<b>45</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Weakness (Kelemahan / kekurangan )</b> .....	<b>45</b>
<b>4.2.3</b>	<b>Oportunity (keuntungan dan peluang)</b> .....	<b>45</b>
<b>4.2.4</b>	<b>Treatment (ancaman)</b> .....	<b>46</b>
<b>4.2.5</b>	<b>Ide dasar perancangan</b> .....	<b>47</b>
<b>4.3</b>	<b>ANALISA TAPAK</b> .....	<b>48</b>
<b>4.3.1</b>	<b>ANALISIS TANGGAPAN TERHADAP MATAHARI</b> .....	<b>48</b>
<b>4.3.2</b>	<b>Analisis tanggapan terhadap angin</b> .....	<b>49</b>
<b>4.3.3</b>	<b>Analisis Aksesibilitas (sirkulasi)</b> .....	<b>49</b>
<b>4.3.4</b>	<b>Analisis kebisingan</b> .....	<b>50</b>
<b>4.3.5</b>	<b>Analisa vegetasi</b> .....	<b>51</b>
<b>4.4</b>	<b>ANALISA AKKTIVITAS</b> .....	<b>53</b>
<b>4.5</b>	<b>KEBUTUHAN RUANG</b> .....	<b>56</b>
<b>4.6</b>	<b>BESARAN RUANG</b> .....	<b>56</b>
<b>4.7</b>	<b>ANALISA STRUKTUR</b> .....	<b>63</b>
<b>4.7.1</b>	<b>Struktur bawah</b> .....	<b>63</b>
<b>4.7.2</b>	<b>Struktur utama</b> .....	<b>64</b>
<b>4.7.3</b>	<b>Struktur atap</b> .....	<b>64</b>
<b>4.8</b>	<b>ANALISA ASPEK KINERJA (UTILITAS)</b> .....	<b>65</b>
<b>4.8.1</b>	<b>Sistem Air Bersih</b> .....	<b>65</b>
<b>4.8.2</b>	<b>Sistem Air Kotor</b> .....	<b>66</b>
<b>4.8.3</b>	<b>Sistem Kebersihan Bangunan</b> .....	<b>66</b>
<b>4.8.4</b>	<b>Sistem Instalasi Listrik</b> .....	<b>66</b>
<b>4.8.5</b>	<b>Sistem Keamanan Bnagunan</b> .....	<b>66</b>
<b>4.9</b>	<b>ANALISA ARSITEKTURAL</b> .....	<b>67</b>

<b>4.9.1 Konsep</b> .....	67
<b>4.9.2 Ornamen</b> .....	67
<b>BAB V</b> .....	68
<b>HASIL PERANCANGAN</b> .....	68
<b>5.1 GUBAHAN MASSA</b> .....	<b>68</b>
<b>5.2 PENERAPAN KONSEP</b> .....	<b>69</b>
<b>5.2.1 Bentuk fasad bangunan</b> .....	69
<b>5.2.2 Interior</b> .....	70
<b>5.3.3 Material</b> .....	73
<b>5.3.4 Ornamen</b> .....	74
<b>5.3.5 Layout siteplan</b> .....	76
<b>BAB VI</b> .....	<b>78</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
<b>6.1 KESIMPULAN</b> .....	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data statistik kota Semarang.....	7
Gambar 2.1 museum angkut Malang.....	28
Gambar 2.2 museum sonobudoyo.....	30
Gambar 2.2 museum sonobudoyo.....	32
Gambar 2.4 museum sonobudoyo.....	32
Gambar 2.5 museum sonobudoyo.....	32
Gambar 2.6 analisa tapak.....	33
Gambar 4.1 kondisi site.....	43
Gambar 4.2 analisa batas site.....	44
Gambar 4.3 analisa kekurangan.....	46
Gambar 4.4 surya majapahit.....	48
Gambar 4.5 tata ruang mancapat.....	48
Gambar 4.6 analisa matahari.....	49
Gambar 4.7 analisa matahari.....	49
Gambar 4.8 analisa respon angin.....	50
Gambar 4.9 analisa sirkulasi pengguna.....	51
Gambar 4.10 analisa kebisingan.....	52
Gambar 4.11 analisa vegetasi.....	53
Gambar 4.12 struktur pondasi.....	64
Gambar 5.1 tampak kawasan.....	70
Gambar 5.2 tampak loby.....	71
Gambar 5.3 interior loby museum.....	72
Gambar 5.5 selasar museum.....	72
Gambar 5.6 interior ruang pameran.....	73
Gambar 5.7 interior ruang pameran.....	74
Gambar 5.8 tampak ornament.....	76
Gambar 5.9 detail ornamen gunung.....	77
Gambar 5.10 gapura museum.....	77
Gambar 5.11 siteplan.....	78
Gambar 5.12 perspektif kawasan.....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 data jumlah objek wisata kota Semarang.....	8
Tabel 1.2 data keaslian penulisan.....	12
Tabel 2.1 kebutuhan ruang.....	23
Tabel 2.2 kebutuhan ruang.....	27
Tabel 2.3 analisa kondisi tapak.....	34
Tabel 4.1 analisa aktivitas pengguna.....	54
Tabel 4.2 analisa besaran ruang.....	58
Tabel 5.1 analisa gubahan massa.....	69
Tabel 5.2 analisa material.....	74

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 PENGERTIAN JUDUL**

#### **Museum**

Di zaman yang serba modern ini banyak aktivitas masyarakat yang semakin padat dan kemudian tidak diimbangi dengan penanaman nilai-nilai kebudayaan sejak dini. Dengan adanya sebuah museum di daerah akan menjadi suatu wadah yang dapat mengelola peninggalan sejarah baik itu benda ataupun tak benda yang nantinya akan atau dapat dipelajari oleh masyarakat di zaman sekarang. Museum sendiri merupakan suatu prasarana dari pemerintah yang dapat dinikmati oleh semua masyarakat yang ingin belajar tentang bagaimana sejarah atau perkembangan yang telah terjadi di zaman dahulu.

Museum sendiri menjadi suatu wadah untuk mengumpulkan berbagai macam warisan leluhur yang kemudian dipamerkan kepada masyarakat.

#### **Budaya Jawa**

Kebudayaan merupakan suatu cara hidup yang berkembang dari zaman dahulu yang dimiliki oleh bersama sebuah kelompok orang dan kemudian diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya sendiri terbentuk dari berbagai macam unsur salah satunya yaitu sistem agama dan politik atau kepercayaan nenek moyang, adat istiadat, bahasa, pakaian, arsitektur warisan, bahasa dan bahkan karya seni. Budaya juga merupakan bagian yang tak terpisahkan dari manusia sehingga banyak sebagian orang cenderung menganggapnya sebagai warisan secara turun-temurun. Salah satu budaya yang sangat kaya akan nilai-nilai sejarah di nusantara adalah budaya Jawa, di nusantara pulau Jawa sendiri memiliki nilai historis yang sangat penting untuk dipelajari. Bahkan dalam cerita rakyat Pulau Jawa memiliki historis tersendiri yang mungkin tidak dapat dijelaskan dengan logika.

Banyak sekali warisan budaya Jawa yang perlu dilestarikan hingga sampai saat ini baik itu dari tata cara berbusana, berperilaku atau tata karma. Salah satu cerita mitos yang berkembang di tanah Jawa yaitu bagaimana terbentuknya gunung-gunung yang ada di tanah Jawa merupakan perwujudan dari kisah Samudra mantana yang mana dalam kisah tersebut Gunung Mahameru yang ada di India diangkat dan dipindah oleh para dewa ke pulau Jawa, namun karena

Gunung Mahameru terlalu berat maka serpihan dari gunung Mahameru tersebut jatuh di sepanjang Pulau Jawa dan kemudian menjadi gunung-gunung. Kemudian warisan budaya yang tak kalah menarik untuk dipelajari adalah tentang bagaimana kebiasaan atau tradisi leluhur orang Jawa mulai dari agama asli orang Jawa sebelum adanya agama Hindu Budha maupun Islam masuk ke Tanah Jawa.

### Arsitektur Neo Vernacular

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan salah satu arsitektur yang berkembang pada era Post Modern, mulai muncul pada tahun 1960-an, arsitektur ini muncul setelah adanya arsitektur tradisional atau tradisi. Kata “Vernakular” berasal dari Bahasa latin yang memiliki arti bahasa setempat/pribumi, dan kata “Neo” sendiri berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti baru. Jadi arti neo vernacular dapat diartikan sebagai satu perkembangan dari arsitektur vernacular/tradisional yang telah ada sejak zaman dahulu sesuai dengan ajaran turun temurun dan kemudian ditambahkan sesuatu yang baru dengan beberapa pertimbangan yang nantinya akan menjadikan arsitektur tersebut menjadi lebih kompleks dan nyaman.

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang memiliki prinsip mempertimbangkan peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat, kaidah-kaidah normative, kosmologis serta keselarasan antara bangunan, lingkungan, dan alam. Menurut Arsimedia (2019) Arsitektur Neo-Vernakular dapat diartikan sebagai bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru.

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang tumbuh dan berkembang dari arsitektur rakyat yang lahir dari masyarakat etnik dan berjangkar pada tradisi etnik, serta dibangun oleh tukang berdasarkan pengalaman (trial and error), menggunakan teknik dan material local. Arsitektur vernakular yang ada pada masa arsitektur modern awal, berkembang menjadi arsitektur neo vernakular pada masa modern akhir setelah adanya berbagai macam kritikan terhadap arsitektur modern.

Menurut Arsimedia (2019) Berikut ini adalah kriteria-kriteria dari arsitektur neo vernacular :

1. Memiliki bentuk-bentuk dengan unsur budaya dan lingkungan, termasuk iklim setempat, yang digambarkan melalui ornamen, tata letak denah, struktur dan detail

2. Menerapkan elemen fisik maupun elemen nonfisik seperti kepercayaan, budaya, pola pikir, tata letak dalam bentuk yang lebih modern
3. Produk dari Arsitektur neo vernacular ini akan menghasilkan karya yang baru dan tidak menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular secara murni

Charles Jencks dalam bukunya “language of Post-Modern Architecture (1990)” dapat disimpulkan bahwa arsitektur neo vernakular adalah

- a. Selalu menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi sebagian besar bagian tembok sampai hampir ke tanah, sehingga ada lebih banyak atap yang dianggap sebagai pelindung dan penyambut daripada bagian tembok yang dianggap sebagai pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
- b. Dalam penggunaan material batu bata (ini adalah komponen konstruksi lokal) menjadi satu ciri yang sangat terlihat. Penggunaan batu bata dengan gaya Victorian abad ke-19 adalah ciri khas arsitektur barat.
- c. Dengan menerapkan Kembali kedalam bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertical serta dengan adanya penambahan bentuk modern pada desain
- d. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.

Berikut adalah beberapa prinsip utama dalam arsitektur Neo Vernakular:

- Kontekstual
  1. Bangunan dirancang dengan mempertimbangkan konteks budaya, sosial, dan lingkungan setempat.

2. Penggunaan material dan teknologi lokal yang ramah lingkungan dan berkelanjutan.
  3. Bentuk dan desain bangunan selaras dengan karakteristik dan iklim setempat.
- Adaptasi
    1. Adaptasi terhadap kondisi iklim dan lingkungan setempat, seperti penggunaan ventilasi alami, pencahayaan alami, dan pengolahan air hujan
    2. Adaptasi terhadap kebutuhan dan gaya hidup masyarakat setempat.
    3. Adaptasi terhadap teknologi modern yang ramah lingkungan.
  - Estetika
    1. Menggabungkan nilai-nilai estetika tradisional dengan sentuhan modern.
    2. Penggunaan elemen-elemen tradisional seperti ornamen, motif, dan warna lokal.
    3. Menciptakan ruang yang nyaman dan humanis.
  - Kearifan Lokal
    1. Penerapan kearifan lokal dalam desain bangunan, seperti sistem penataan ruang, filosofi, dan nilai-nilai budaya.
    2. Melibatkan masyarakat setempat dalam proses perancangan dan pembangunan. Melestarikan nilai-nilai budaya dan tradisi setempat.

Contoh Penerapan Prinsip Neo Vernakular :

- a. Penggunaan atap limas pada rumah di daerah tropis untuk mengalirkan air hujan dan menjaga temperatur ruangan tetap sejuk.

- b. Penggunaan ventilasi alami untuk mengoptimalkan sirkulasi udara di dalam rumah.
- c. Penggunaan material bambu sebagai struktur bangunan yang kokoh dan ramah lingkungan. Penggunaan ornamen dan motif tradisional pada dekorasi rumah.

Arsitektur Neo Vernakular menawarkan solusi arsitektur yang kontekstual, adaptif, estetis, dan berkelanjutan dengan mengedepankan nilai-nilai lokal dan kearifan tradisional. Prinsip-prinsip Neo Vernakular dapat diterapkan pada berbagai jenis bangunan, baik rumah tinggal, bangunan publik, maupun komersial.

## **1.2 LATAR BELAKANG**

### **Museum budaya**

Museum suatu lembaga yang berperan sangat penting yaitu menjaga warisan budaya leluhur baik benda maupun tak benda yang di mana di dalam Museum tersebut dilakukan perawatan penelitian bagaimana sejarah atau jejak historis dari suatu daerah tercipta. Museum sendiri juga dapat menjadi tempat penelitian, pendidikan, dan bahkan pariwisata, dengan adanya museum di suatu daerah dapat meningkatkan pendapatan perekonomian pemerintah daerah dan juga meningkatkan UMKM yang ada di sekitar museum.

Dengan seiring berkembangnya zaman banyak masyarakat yang merupakan sejarah dan historis dari Pulau Jawa, dan tak jarang Banyak masyarakat yang menganggap orang-orang yang melestarikan budaya leluhur Jawa salah satunya yaitu orang-orang yang menjaga dan merawat benda-benda peninggalan leluhur Jawa. kegiatan merawat dan menjaga benda-benda peninggalan leluhur Jawa menjadi salah satu bentuk kegiatan yang dinilai buruk di kalangan masyarakat zaman sekarang, padahal kegiatan tersebut adalah upaya dari sebagian masyarakat yang masih peduli dengan warisan leluhur Jawa. banyak juga tradisi-tradisi Jawa kuno yang kini mulai hilang dan bahkan tidak dikenal oleh masyarakat zaman sekarang, hal tersebut sangat disayangkan mengingat pulau jawa sendiri merupakan daerah yang kaya akan budaya. berbeda dengan pulau Bali yang masih mempertahankan nilai-nilai tradisi dan bahkan di pelosok-pelosok desa yang ada di Pulau Bali masih mempertahankan nilai ajaran leluhur, hal ini lah yang seharusnya menjadi contoh bagi masyarakat Jawa untuk tetap

mempertahankan nilai-nilai ajaran leluhur meskipun Sekarang di Pulau Jawa telah tersebar berbagai macam agama.

Salah satu langkah untuk mempertahankan tradisi ini adalah dengan merancang sebuah museum yang nantinya dapat menjadi suatu sarana pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman serta tidak meninggalkan nilai-nilai ajaran leluhur. Di dalam Museum nantinya akan terdapat berbagai macam koleksi benda-benda peninggalan leluhur Jawa serta sejarah atau historis dari Pulau Jawa mulai dari serat Babad Tanah Jawa sampai mitos yang beredar di tanah Jawa. Dengan menggabungkan teknologi zaman sekarang dengan ajaran Jawa diharapkan dapat menjadi suatu sarana yang diminati oleh masyarakat terutama anak muda dan generasi muda, kemudian dengan memunculkan teknologi visual 3D yang akan menampilkan sejarah terbentuknya pulau Jawa diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk lebih bersemangat dalam menjaga warisan leluhur.

Intinya perancangan museum sejarah kebudayaan jawa sangat penting dilakukan karena hal ini akan berpengaruh pada pengetahuan generasi yang akan mendatang mengenai berbagai pengertian historis dan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Jawa sendiri. Dengan pemilihan arsitektur neo vernacular yang masih mempertahankan nilai nilai tradisi, dan mempertahankan lingkungan yang kemudian dipadukan dengan suatu perkembangan teknologi baru yang sedang berkembang diharapkan mampu menjadikan satu langkah positif bagi generasi mendatang.

#### Kota Semarang

Kota Semarang merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah. Kota Semarang ini terletak tepat di bagian tengah Pulau Jawa. Semarang, yang dikenal sebagai "Kecantikan Asia", memiliki berbagai budaya dan destinasi wisata yang menarik. Luas wilayah kota Semarang adalah 373,70 km<sup>2</sup>, dan terdiri dari 16 kecamatan dan 177 kelurahan. Berdasarkan topografinya, Kota Semarang dibagi menjadi dua bagian: Kota Semarang Bawah dan Kota Semarang Atas. Kota Bawah adalah dataran rendah, sedangkan Kota Atas adalah dataran tinggi atau perbukitan.

Pada tahun 2021, ada 4.431,92 jiwa/km<sup>2</sup>, atau 1.656.564 jiwa, data tersebut diambil menurut Badan Pusat Statistik Kota Semarang. Sektor pariwisata dan perdagangan merupakan penggerak ekonomi utama Kota Semarang. Tak mengherankan jika pertumbuhan hotel, restoran, dan berbagai destinasi mulai dari wisata alam, religius, kuliner, hingga wisata perbelanjaan tumbuh dengan pesat.

Menurut Badan Statistik kota Semarang jumlah kunjungan wisatawan menurut jenis wisatawan di Kota Semarang pada tahun 2020

Jenis Wisatawan	Jumlah Kunjungan Wisatawan Menurut Jenis Wisatawan di Kota Semarang (Jwa)		
	2020	2021	2022
Wisatawan Nusantara	2.240.303	2.662.694	3.338.223
Wisatawan Mancanegara	6.628	77	4.918
Kota Semarang	2.246.931	2.663.741	3.343.141

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang

**Gambar 1.1 Data statistik kota Semarang**

(Sumber: <https://semarangkota.bps.go.id/>)

Dari data di atas menunjukkan bahwa wisatawan di Kota Semarang meningkat setiap tahunnya dari tahun 2020 sampai Tahun 2022. Mulai dari wisatawan Nusantara maupun mancanegara juga mengalami peningkatan antara tahun 2020 sampai Tahun 2022, bahkan wisatawan lokal dari kota Semarang sendiri juga mengalami peningkatan dari tahun 2020 ke Tahun 2022<sup>1</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa minat pariwisata di Kota Semarang sangatlah tinggi. Ini juga menjadi satu alasan mengapa perlunya pembangunan museum sejarah Tanah Jawa di daerah kota Semarang, sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang datang ke kota Semarang.

Menurut kategori data pariwisata dan budaya Kota Semarang jumlah objek wisata budaya dan wisata sejarah sangatlah sedikit, hal ini tentunya dapat berdampak pada jumlah wisatawan yang datang ke Kota Semarang<sup>1</sup>

Tabel 1.1 data jumlah objek wisata kota Semarang

Sumber: [portal semarang satu dua/semarsatata.semarangkota.go.id](portal%20semarang%20satu%20dua/semarsatata.semarangkota.go.id)

Elemen Data	Satuan	2021	2022
Objek wisata budaya	unit	35	59
Objek wisata sejarah	unit	5	5
Objek wisata religi	unit	22	41
Objek wisata pendidikan	unit	3	3
Wisatawan domestik	jam	28	29
Wisatawan mancanegara	jam	42	43

<sup>1</sup> Badan statistik kunjungan wisatawan kota Semarang tahun 2020 sampai 2022

Seni rupa	kelompok	36	11
Pagelaran / pameran seni budaya	Kelompok	193	507
Jumlah penyelenggaraan festival seni & budaya	kali	385	230
Jumlah benda, situs & Kawasan cagar budaya yang dilestarikan	buah	381	534
Total benda, situs & Kawasan yang dimiliki daerah	buah	501	501
Jumlah Gedung kesenian	unit	199	200

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa objek wisata budaya di Kota Semarang masih sangat sedikit dan bahkan objek wisata sejarah yang ada di kota Semarang pada tahun 2021 hanya terdapat 5 objek wisata saja dan pada tahun 2022 tidak ada peningkatan atau penambahan objek wisata sejarah yang ada di kota Semarang, Kemudian dengan keterbatasan objek wisata sejarah yang ada di kota Semarang juga berdampak pada beberapa kegiatan budaya seperti festival seni budaya yang ada di kota Semarang.

Dengan adanya pembangunan museum sejarah Tanah Jawa nantinya diharapkan dapat menambah jumlah benda dan situs cagar budaya yang ada di Kota Semarang serta menambah jumlah prasarana kesenian dan kelompok-kelompok budaya yang ada di kota Semarang.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

### **1.3.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatasmaka dapat ditarik masalah yang akan dikaji :

- a) Bagaimana membuat museum menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat terutama generasi muda?

- b) Bagaimana menjadikan desain bangunan yang nantinya menjadi tempat yang nyaman dan berteknologi dengan tetap mempertahankan nilai nilai adat?
- c) Bagaimana menjadikan kompleks museum menjadi salah satu roda penggerak umkm yang ada disekitar ?

### **1.3.2 Tujuan2**

Melihat beberapa masalah yang timbul maka dapat memunculkan tujuan dari perancangan museum yaitu :

- a) Menjadikan museum sejarah kebudayaan Jawa menjadi salah satu tujuan wisata yang wajib dikunjungi oleh masyarakat karena koleksi benda bersejarahnyanya dan juga karena arsitektur yang mengikuti perkembangan.
- b) Dapat menjadi media pembelajaran baru bagi generasi muda untuk mempelajari sejarah dengan berbagai macam teknologi pendukung.
- c) Mampu meningkatkan pendapatan daerah setempat dan juga memajukan UMKM yang ada di sekitar dengan berlakunya berbagai macam perdagangan mulai dari kuliner sampai kerajinan.

### **1.3.3 Sasaran**

Dalam perancangan ini yang menjadi sasaran adalah semua masyarakat khususnya bagi para generasi muda Jawa dan seluruh kalangan masyarakat karena sesuai tujuan museum ini yang akan menjadi satu tempat berpariwisata sekaligus belajar mengenal sejarah dan perkembangan budaya Jawa.

## **1.4 LINGKUP PEMBAHASAN**

### **1.4.1 Unsur substansi**

- a) Tata ruang Konsep
  - Penataan kawasan
  - Ruang sirkulasi
  - Ruang hijau
  - Fasilitas pendukung site

---

<sup>2</sup> *portal semarang satu dua/semarsatata.semarangkota.go.id*

#### b) Tata Ruang Dalam

- Penataan ruang pameran
- Ruang sirkulasi manusia
- Fasilitas pameran utama
- Fasilitas pendukung
- Konsep budaya

#### **1.4.2 Lingkup Kawasan**

Perencanaan kawasan yang dilakukan terletak pada kawasan site yang sebelumnya telah ditentukan yaitu terletak di Kota Semarang Jawa Tengah. Status lahan ini adalah tanah kosong milik yayasan Masjid Agung Jawa tengah dengan luas 15.537 m<sup>2</sup>

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Penulisan Laporan Konsep Tugas Akhir ini, yaitu:

#### *BAB 1 PENDAHULUAN*

Latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, dan keaslian penulisan dibahas dalam bab pendahuluan. Selain itu, pengertian atau penjelasan judul menjelaskan secara singkat konsep perancangan tugas akhir.

#### *BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA*

Dalam bab Tinjauan Pustaka, dasar atau teori yang berkaitan dengan topik dan masalah perancangan dibahas. Pengertian objek bangunan, standar bangunan, analisis pendekatan judul, penelitian preseden tentang fungsi atau tema yang sama adalah beberapa teori yang akan dibahas.

#### *BAB 3 METODE PERANCANGAN*

Dalam Bab Metode Perancangan, Anda akan menemukan penjelasan tentang pola pikir dan prosedur yang digunakan untuk membuat konsep tugas akhir. Ini mencakup dasar pemikiran, alur perancangan, dan alur pola pikir.

#### *BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN*

Dalam bagian analisis dan diskusi, orang berbicara tentang lokasi lokasi saat ini, pilihan lokasi, analisis lokasi, analisis program ruang, dan analisis tema.

## BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

Setelah bab analisis dan diskusi, bab Draft Konsep Perancangan akan membahas tahap awal pengembangan. Ini mencakup gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, dan penentuan konsep atau fokus perancangan. Kesimpulan dan rekomendasi juga disertakan.

### 1.6 KEASLIAN PENULISAN

Ada beberapa persamaan dan perbedaan di antara judul tugas akhir dan tulisan dari sumber lain. Tipe bangunan, objek sasaran, konsep, dan pendekatan yang digunakan dapat menunjukkan hal ini. Beberapa judul termasuk:

Tabel 1.2 data keaslian penulisan

NO.	JUDUL	SUBSTANSI	PERBEDAAN
1.	<b>PERANCANGAN MUSEUM BUDAYA WALIONGO DI KABUPATEN GRESIK (TEMA : <i>EXTENDING TRADITION</i>)</b> Penulis: Tuba Arsana. Tahun: 2016	Perancangan museum kebudayaan yang berada di Jawa dengan alasan yang mendasar berkurangnya sikap cinta budaya dikalangan masyarakat terutama anak-anak yang kemudian dengan terciptanya museum kebudayaan ini diharapkan dapat menjadi sarana prasarana pengembangan budaya.	– Latar belakang masalah – Tema desain – Lokasi site – Tata ruang – Ruang pameran
2.	<b>NILAI BUDAYA PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO YO GYAKARTA</b>	Pada dasarnya, empat kategori keyakinan membentuk ekspresi kehidupan manusia di masyarakat Jawa: kepercayaan, hubungan sosial, ekspresi pribadi, dan	– Latar belakang masalah – pengguna – Lokasi site – Tata ruang

	<p><b>Penulis: Laksmi Kusuma Wardani: 2007</b></p>	<p>masalah atau arti.</p> <p>Ada dua pusat dalam diri manusia: pusat imaterial (dikenal sebagai "pusat imaterial") dan pusat material (dikenal sebagai "Trinity"). Pengertian Tri Purusa (pusat imaterial) mengatakan bahwa dalam diri manusia terdapat sistem konsentris yang terdiri dari unsur-unsur suksma kawekas, suksma sejati, dan roh suci.</p> <p>Dan dengan mengambil nilai nilai simbolik di era kerajaan yang kemudian di kembangkan dengan peranan modern.</p>	
--	----------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 TINJAUAN UMUM OBJEK RANCANGAN**

#### **2.1.1 Pengertian museum budaya Jawa**

Museum merupakan institusi budaya yang memiliki peran penting dalam melestarikan, mengumpulkan, dan memamerkan berbagai artefak dan benda bersejarah atau seni. Museum seringkali menjadi tempat yang memfasilitasi pemahaman masyarakat terhadap warisan budaya, sejarah, dan seni. Melalui pameran-pameran yang diselenggarakan, museum memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi dan memahami perjalanan waktu, perkembangan peradaban, dan kekayaan budaya suatu bangsa. Selain itu, museum juga berperan sebagai pusat edukasi yang menyediakan informasi dan pengetahuan bagi masyarakat umum, pelajar, dan peneliti. Keberadaan museum menjadi bukti nyata komitmen suatu masyarakat dalam melestarikan identitas budayanya dan menyediakan ruang refleksi bagi generasi masa kini dan mendatang.

Museum Budaya Jawa merupakan museum yang didedikasikan untuk melestarikan dan menampilkan budaya Jawa yang kaya dan beragam. Koleksinya meliputi berbagai artefak, seperti wayang, batik, senjata tradisional, gamelan, dan topeng. Museum ini menyelenggarakan pameran dan kegiatan edukatif untuk melestarikan dan menampilkan budaya Jawa kepada masyarakat. Mengunjungi Museum Budaya Jawa bermanfaat untuk mempelajari sejarah, tradisi, dan seni Jawa, serta meningkatkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya Indonesia.

#### **2.1.2 Fungsi museum budaya Jawa**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 1995, museum adalah tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia, serta hasil budaya alam dan lingkungannya untuk membantu melindungi dan melestarikan kekayaan budaya bangsa<sup>3</sup>. Museum sendiri memiliki fungsi sebagai berikut

---

<sup>3</sup> <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>

- a. Melestarikan Warisan Budaya: Museum berperan sebagai penjaga dan pemelihara artefak, benda seni, dan benda bersejarah. Fungsi ini membantu melestarikan warisan budaya untuk generasi mendatang.
- b. Pendidikan: Museum adalah lembaga pendidikan yang tidak formal, menyediakan informasi dan pemahaman tentang sejarah, seni, ilmu pengetahuan alam, dan aspek-aspek lainnya. Pameran dan program pendidikan di museum dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat. memberi pengunjung pengalaman belajar yang mendalam tentang sejarah, seni, budaya, dan ilmu pengetahuan. Mereka memberi orang kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam berbagai bidang. Falk dan Dierking (2000)
- c. Rekreasi dan Hiburan Pendidikan: Museum memberikan alternatif rekreasi yang edukatif. Pengunjung dapat menikmati pameran-pameran yang menarik dan mendidik, menciptakan pengalaman hiburan yang bermakna.
- d. Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Museum sering menjadi sumber daya bagi peneliti dan ilmuwan. Mereka menyediakan akses ke koleksi unik, mendukung penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, arkeologi, dan sebagainya.
- e. Menginspirasi dan Menciptakan Kreativitas: Pameran seni di museum dapat menginspirasi kreativitas dan imajinasi. Mereka memberikan ruang bagi seniman dan pencipta untuk berbagi karya mereka dengan masyarakat.
- f. Pengembangan Identitas Kolektif: Museum dapat membantu masyarakat dalam memahami dan mengembangkan identitas kolektif mereka. Mereka merayakan prestasi, nilai, dan keunikan suatu kelompok atau bangsa.
- g. Wisata Budaya: Museum sering menjadi tujuan wisata budaya, menarik wisatawan untuk menjelajahi dan menghargai kekayaan budaya suatu daerah.

### **2.1.3 Tujuan museum budaya**

1) Meningkatkan Kesadaran Budaya:

Museum budaya dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya budaya. Dengan memamerkan berbagai benda budaya, museum dapat membantu masyarakat untuk menghargai keragaman budaya dan mendorong toleransi antar budaya.

2) Mempromosikan Pariwisata Budaya:

Museum budaya dapat menjadi daya tarik wisata yang penting. Dengan menarik pengunjung dari berbagai daerah, museum dapat membantu mempromosikan budaya suatu daerah dan meningkatkan ekonomi lokal.

### **2.1.4 Kolaborasi digital**

Media digital memiliki peran yang signifikan sebagai sarana budaya dalam era modern ini. Berbagai bentuk dan platform media digital memberikan kontribusi dalam mengembangkan dan menyebarkan keberagaman budaya. Melalui platform seperti internet dan media sosial, orang dapat dengan mudah mengeksplorasi dan mengapresiasi seni tradisional.

Dengan memadukan digitalisasi dengan perkembangan budaya saat ini menjadi poin utama bagi perancangan museum Aji Budoyo ini. Jadi tidak hanya terdapat koleksi benda-benda bersejarah tentang sejarah budaya Jawa maupun benda-benda duplikat warisan budaya, di dalam Museum Nantinya juga akan mengkolaborasikan antara digitalisasi dengan budaya, Contohnya seperti dengan adanya ruang atau tembok timeline yang di situ menampilkan layar proyektor tentang perjalanan atau sejarah suatu benda maupun artefak yang bernilai budaya. Kemudian dengan adanya komunikasi antara pengunjung seperti menyediakan alat musik gamelan virtual jadi semua pengunjung bisa merasakan atau menyentuh dinding ataupun tembok yang ada di museum dan kemudian dapat mengeluarkan suara sebagaimana alat musik gamelan Jawa.

Kemudian dengan menerapkan suatu ruangan Timezone atau ruang bermain dengan permainan-permainan Jawa Klasik yang kemudian

dapat dimainkan secara digital bersama-sama dalam satu ruangan dengan menggunakan teknologi VR, tentunya hal ini akan dapat memberikan kesan yang berbeda bagi para pengunjung. Bukan hanya dapat nilai-nilai sejarah namun para pengunjung terutama remaja dapat merasakan atau dapat tahu apa saja permainan Jawa Klasik yang tidak mereka temui pada generasinya. Adapun teknologi lainnya yaitu dengan adanya ruang teater digital yang akan menampilkan bagaimana sejarah terjadinya atau terbentuknya tanah Jawa menurut berbagai mitos atau berbagai sumber yang mungkin belum pernah atau belum diketahui oleh banyak orang. Dalam hal kolaborasi digitalisasi budaya pada museum ini diharapkan dapat menjadi satu kelebihan atau daya tarik dari museum-museum lainnya.

### **2.1.5 Kategori budaya dalam museum**

#### 1) Sejarah tanah jawa

Berisi tentang sejarah Tanah Jawa yang beragam, beberapa hal umum yang nantinya akan dikaji di dalam ruang Sejarah Tanah Jawa meliputi:

- Artefak Sejarah: tentang Peninggalan arkeologis seperti tembikar, alat-alat batu, dan benda-benda kuno lainnya. Kemudian Artefak yang berkaitan dengan peradaban kuno seperti candi, relief, dan patung.
- Pameran Sejarah Alam dan Geografis: bagaimana Peta-peta historis yang menunjukkan perubahan geografis dan politis sepanjang waktu. Dan Informasi tentang kekayaan alam Tanah Jawa dan dampaknya terhadap sejarah dan perkembangan masyarakat.
- Informasi tentang Kerajaan dan Periode Sejarah Penting: Penjelasan mengenai kerajaan-kerajaan besar di Tanah Jawa seperti Majapahit, Mataram, atau kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha lainnya. Kemudian Informasi tentang periode sejarah tertentu yang signifikan bagi Tanah Jawa, seperti zaman keemasan Majapahit.

## 2) Benda – benda peninggalan era Kerajaan Jawa

Menyajikan berbagai macam benda peninggalan di era Kerajaan Jawa kuno sampai Kerajaan terakhir yang berkuasa di Jawa. Seperti Artefak atau objek keagamaan yang terkait dengan praktik-praktik keagamaan tradisional di Tanah Jawa. Kemudian dokumen – dokumen dan tulisan Sejarah seperti Naskah-naskah kuno, prasasti, dan dokumen sejarah yang memberikan wawasan tentang kehidupan di Tanah Jawa pada masa lampau.

## 3) Wayang kulit

Yang nantinya akan berisi tentang berbagai macam jenis dan asal usul wayang kulit baik wayang versi India maupun wayang kulit yang versi Jawa. Juga terdapat wayang kulit di era Kerajaan Islam Demak yaitu tentang penyebaran agama Islam melalui wayang oleh Sunan Kalijaga. Yang kemudian berfokus pada menyajikan dan memamerkan koleksi terkait seni pertunjukan tradisional Indonesia. Dalam ruang ini juga nantinya bukan hanya berisi tentang wayang kulit melainkan berisi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pertunjukan seperti

- Gambar atau informasi tentang dalang terkenal yang menguasai seni pertunjukan wayang kulit. Ini mungkin termasuk alat yang digunakan oleh dalang selama pertunjukan.
- Topeng-topeng yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit, termasuk topeng karakter-karakter tertentu.
- Alat musik tradisional yang digunakan dalam pengiringan wayang kulit, seperti gamelan.
- Alat peraga atau model panggung yang digunakan dalam pertunjukan wayang kulit.
- Foto atau rekaman video pertunjukan wayang kulit yang memperlihatkan bagaimana pertunjukan tersebut biasanya berlangsung.

- Rekaman suara atau audio yang merekam musik dan dialog dari pertunjukan wayang kulit.
- Informasi tentang latar belakang budaya dan mitologi yang menjadi dasar cerita dalam pertunjukan wayang kulit.

#### 4) Pakaian adat

berfokus pada memamerkan dan menjelaskan ragam pakaian tradisional atau adat dari Jawa, kemudian menjelaskan tentang berbagai Variasi pakaian adat untuk berbagai kegiatan atau upacara, seperti pakaian pernikahan, pakaian upacara adat, atau pakaian sehari-hari. Serta Aksesori tradisional yang digunakan untuk melengkapi pakaian adat, seperti hiasan kepala, kalung, gelang, dan sepatu khas. Penjelasan mengenai makna dan fungsi aksesori dalam konteks budaya dan adat. Kemudian di jelaskan bagaimana tata cara berpakaian adat Informasi atau demonstrasi tentang cara memakai pakaian adat dengan benar sesuai tradisi. Pameran interaktif yang memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan pakaian adat, seperti simulasi pemakaian atau permainan yang berkaitan dengan warisan budaya.

#### 5) Permainan tradisional

Menyajikan berbagai permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai budaya dan keunikan tersendiri yang terus diwariskan dari generasi ke generasi. Mereka tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memperkuat identitas budaya suatu masyarakat. Tentu banyak remaja kini yang tidak mengetahui berbagai macam permainan tradisional jawa. Dalam permainan ini nantinya akan disajikan dalam bentuk digital jadi menarik minat para pengunjung.

#### 6) Ruang Bahasa atau tata krama

Tata krama Jawa, atau disebut juga sebagai "Adat Jawa" atau "Adat Kejawen," merujuk pada aturan dan norma-norma perilaku

yang menjadi bagian integral dari budaya Jawa, terutama di Indonesia. Tata krama Jawa mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk interaksi sosial, etika, nilai-nilai, dan adat-istiadat. Dalam pameran ini di sajikan tentang bagaimana sopan santun yang menjadi ciri khas Masyarakat Jawa kemudian gotong royong yang menjadi keseharian Masyarakat serta sikap luhur atau perilaku yang mulia dianggap penting. Ini melibatkan penerimaan diri, mengendalikan emosi, dan menunjukkan ketenangan dalam menghadapi berbagai situasi. Kemudian didalam sini juga di jelaskan bagaimana pelaksanaan upacara adat seperti perkawinan, sunatan, atau upacara keagamaan, dilakukan sesuai dengan tata krama Jawa yang telah turun-temurun. Hal ini mencakup serangkaian ritus dan tata cara yang dihormati serta sifat spiritualisme terhadap leluhur.

7) Pameran digital

Penggabungan antara seni budaya yang dipadukan dengan proses digital modern misalnya alat music gamelan sentuh dan juga keris sentuh yang dapat memunculkan berbagai macam jenis.

8) Pameran batik

Ruang ini dirancang untuk memamerkan keindahan, keberagaman, dan sejarah dari seni batik terutama batik khas Jawa. Kemudian berisi Penjelasan tentang berbagai motif dan desain batik yang melibatkan elemen-elemen budaya, sejarah, atau inspirasi alam. Beberapa motif batik memiliki makna dan cerita tersendiri. Serta disajikan Ilustrasi atau visualisasi proses pembuatan batik, mulai dari memilih kain hingga proses pewarnaan dan pemberian motif. Penjelasan tentang sejarah batik, termasuk perkembangannya di berbagai daerah dan perannya dalam kehidupan Masyarakat dan Workshop atau demonstrasi langsung tentang teknik-teknik batik tradisional, memungkinkan pengunjung untuk belajar dan berpartisipasi secara langsung.

9) Makanan dan rempah – rempah Jawa

Pengenalan berbagai macam jenis makanan yang tersebar di daerah yang ada di Jawa serta ciri khas setiap daerahnya. Juga pengetahuan mengenai jenis rempah-rempah yang berasal dari Jawa dan menjadi satu komoditas rebutan rakyat Eropa dimasa nya, bagaimana perkembangan dan pertumbuhan jenis rempah Jawa.

10) Peradaban Kerajaan Hindu Budha dan Islam

menyajikan berbagai artefak dan benda-benda bersejarah yang terkait dengan kejayaan kerajaan di Pulau Jawa. Bagaimana awal mula adanya Kerajaan di tanah Jawa dan juga perkembangan Kerajaan Hindu Budha sampai Islam. kemudian peperangan yang terjadi antara Kerajaan Jawa dan Nusantara serta berbagai penjelasan keturunan era Kerajaan.

11) Perjuangan rakyat Jawa melawan penjajah

Perlawanan penjajahan mulai dari era Kerajaan sampai dengan rakyat Jawa modern yang nantinya akan disajikan melalui alur cerita ataupun visualisasi gambar digital.

12) Peradaban Jawa modern

Penjelasan mengenai kehidupan Masyarakat Jawa di era modern yang mulai mengenal teknologi dan perkembangan.

### **2.1.6 Kebutuhan ruang**

Berdasarkan pedoman standarisasi museum yang dikeluarkan oleh Kemendikbud, museum harus memiliki ruang utama dan penunjang di antara ruang utama. Jika museum ingin mendapatkan nilai A, ruang utama harus termasuk di antara ruang utama. berikut ini <sup>4</sup>

- Ruang pameran tetap
- Ruang pameran temporer
- Auditorium

---

<sup>4</sup> PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020

- Ruang audiovisual
- Kantor/administrasi
- Ruang penyimpanan koleksi (storage)
- Ruang tenaga teknis
- Ruang konservasi atau laboratorium
- Ruang transit koleksi
- Ruang keamanan/ruang pengendali

Selanjutnya, mengenai pedoman standarisasi museum Kemendikbud mengatur ruang penunjang untuk mendukung kegiatan di sekitar museum. Ruang penunjang berikut adalah yang ditetapkan untuk mendapatkan museum dengan predikat A<sup>5</sup>.

- Toilet
- Signage
- Tempat informasi
- Tempat duduk
- Lobi atau area penerimaan pengunjung
- Fasilitas tambahan (memiliki minimal 6 dari 15 fasilitas tambahan berikut pada poin 1 sampai 15)
  1. Ruang ibu dan anak
  2. Ruang cinderamata
  3. Denah gedung
  4. Taman
  5. Perpustakaan
  6. Tempat ibadah
  7. Ruang anak-anak bermain
  8. Fasilitas kursi roda
  9. Toilet khusus
  10. Ramp
  11. Parkir
  12. Kantin
  13. Tempat penitipan barang dan

---

<sup>5</sup> PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020

14. Lift (museum yang lebih dari dua lantai

15. Informasi berhuruf braille

a. Kegiatan utama

Tabel 2.1 kebutuhan ruang

Kegiatan	Kebutuhan ruang
Penerimaan	Entrance
	Drop off
	Resepsionis
	Lobby
	loket
Ruang pameran	Ruang pameran sejarah
	Ruang pameran benda – benda bersejarah
	Ruang pameran wayang kulit
	Ruang pameran tata Bahasa dan pameran digital
	Ruang pameran batik
	Ruang pameran rempah – rempah dan peradaban Kerajaan
	Ruang perjuangan rakyat jawa melawan penjajah
	Ruang pameran umum
Ruang Exhibition	Ruang studio kontrol
	Ruang sound system
	Ruang utama

	Ruang pengawasan
Pameran temporer	Ruangan utama
Ruang teater tertutup	Panggung teater
	Ruang control
	Ruang staff
	Gedung serba guna
Ruang teater terbuka	Panggung teater
	Taman
Pelatihan	Ruang workshop batik
	UMKM
Pertemuan	Auditorium
Kepustakaan	Perpustakaan
Makan	Cafetaria
perbelanjaan	Store
	Toko UMKM

b. Kegiatan penunjang

kegiatan	Kebutuhan ruang
Ibadah	Mushola
Lavatory	toilet
Laktasi	Ruang laktasi
Niaga	Atm center
Penyimpanan	Ruang arsip
	Gudang penyimpanan barang

c. Kegiatan pengelola / staff

kegiatan	Kebutuhan ruang
Pengelolaan	Ruang kerja divisi
	Ruang direktur
Berdiskusi	Ruang rapat
makan	cafeteria
Pengawasan	Ruang security
	Ruang pengawasan cctv
Lavatory	Kebutuhan

d. Kegiatan pengelola / staff

kegiatan	Kebutuhan ruang
Berganti poakaian	locker
Kebersihan	janitor
Makan	Kantin
Keamanan	Ruang security
Perbaikan dan perawatan gedung	Gedung perlatan
	r. perawatan bangunan
	r. mep
	r. pompa
	r. ac
	r. trafo dan enset
	r. control panel
	r. penampungan sampah
	r. water treatment

**2.1.7 Pendekatan arsitektur neo vernacular**

### **neo vernacular**

Menurut Charles A. Jenk, ada enam aliran pemikiran pada era post modern , antara lain Historicism, Straight Revivalism, Neo Vernakular, Contextualism, Metaphor dan Post Modern Space. Menurut (Budi A Sukada, 1988), terdapat enam aliran pemikiran pada era arsitektur post modern, salah satunya adalah arsitektur neo-verakular. ciri-ciri arsitektur sebagai berikut:

- 1) Mencerminkan aspirasi umum.
- 2) Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
- 3) Dihasilkan dari partisipasi.
- 4) Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.
- 5) Bersifat plural.
- 6) Bersifat eklektik.

#### **Ciri ciri arsitektur Neo vernacular**

Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular menurut Charles Jencks dalam bukunya “language of Post-Modern Architecture (1990)” adalah

- a. Warna-warna yang kuat dan kontras.
- b. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
- c. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal). Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.

#### **Prinsip – prinsip dasar Arsitektur Neo Vernakular**

Aliran ini menggabungkan elemen-elemen arsitektur tradisional (vernakular) dengan teknologi dan desain modern. Berikut adalah beberapa prinsip dasar arsitektur Neo Vernakular:

- Adaptasi terhadap Iklim dan Kearifan Lokal

- Bentuk bangunan mengikuti pola dan proporsi tradisional, seperti atap limas, joglo, dan bentuk rumah panggung.
- Penggunaan elemen-elemen tradisional seperti teras, pendopo, dan ruang keluarga yang luas.
- Penggunaan material lokal yang ramah lingkungan dan berkelanjutan, seperti bambu, kayu, batu bata, dan atap jerami.
- Teknik konstruksi tradisional yang adaptif terhadap kondisi alam setempat.
- Arsitektur Neo Vernakular bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai budaya dan tradisi setempat.
- Meningkatkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal.

### Perbandingan arsitektur tradisional, vernacular dan Neo Vernakular

Tabel 2.2 kebutuhan ruang

No	Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-Vernakular
1	Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non-fisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
2	Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental.	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern.

			situasi yang lebih heterogen.	Kelanjutan dari arsitektur Vernacular
3	Ide Desain	Lebih mementingkan fasade atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.

## 2.2 TINJAUAN UMUM

### 2.2.1 Studi preseden

#### Museum Angkut Malang



Gambar 2.1 museum angkut Malang

(Sumber: <https://johansurya.id/galeri-foto-museum-angkut-kota-batu/>)

Museum Angkut memuat semua koleksi dari berbagai produk alat transportasi mulai dari transportasi tradisional sampai transportasi modern dan juga dari transportasi darat laut sampai udara, penataan ruang yang berkesinambungan dan tidak membuat jenuh terutama anak-anak karena tata ruang Museum Angkut ini dibuat secara dan semenarik mungkin mulai dari sirkulasi cahaya dan konsep ruang

seakan-akan kita merasakan apa yang terjadi di zona pada museum ini.

1. Zona hall utama

Ini adalah ruang pertama jika kita memasuki museum dan kita akan menjumpai satu kesan elegan dari desain interior yang mengandung jumlah ke undian serta nuansa khas klasiknya. Dengan penataan cahaya lampu membuat ruangan di hal utama menjadi semakin indah dan mengingatkan kita ke penjuru negara serta dari waktu ke waktu

2. Zona edukasi

Pada ruang edukasi museum ini kita akan mendapatkan semua informasi mengenai berbagai jenis alat kendaraan yang ada di Indonesia bahkan dunia dari sini kita bisa mempelajari berbagai jenis di dalam sebuah ruangan yang cukup luas

3. Zona sunda kelapa dan Batavia

Pada Yonex kali ini kita akan dibawa ke nuansa klasik di kota Jakarta khususnya pada menara Syahbandar yang di mana terdapat berbagai angkutan pada masanya

4. Zona jepang

Kemudian setelah masuk ke Unit Jepang kita dapat melihat perkembangan kendaraan yang diciptakan oleh negara Jepang seperti brand dari Honda Kawasaki Suzuki dan juga Yamaha

5. Zona eropa

Memasuki kawasan Uni Eropa Kita dapat melihat berbagai macam mobil buatan negara-negara yang ada di Eropa dengan nuansa klasik di era 70 sampai 90-an kita dapat mengetahui Bagaimana kesan suasana di Eropa pada masa

itu dengan memunculkan kesan elegan dan romantic

#### 6. Zona Las Vegas

Pada zona Las Vegas ini menceritakan sebuah suasana malam yang tak pernah mati di kota Las Vegas dengan berbagai nuansa mobil khas Amerika dengan lampu-lampu malam seperti di kota Las Vegas pada masa klasik

#### 7. Zona Hollywood

Bagi pengunjung yang suka menonton film serial Hollywood mungkin pada Yoona ini menjadi satu lokasi yang sangat istimewa karena terdapat berbagai macam koleksi duplikat aktor dan juga mobil-mobil yang pernah digunakan atau duplikat dari mobil ada film Hollywood, di sini juga terdapat patung-patung yang ada di film Hollywood

Studi presiden pada Museum Angkut ini membawa kita pada time Traveler yang cukup lengkap kita dibawa seakan-akan mengelilingi dunia pada era klasik mulai dari yang ada di Indonesia sampai di mancanegara

### **Museum Sonobudoyo**



## Gambar 2.2 museum sonobudoyo

(Sumber: <https://njogja.co.id/museum-dan-monumen/isi-museum-sonobudoyo/>)

Museum Sonobudoyo sebelumnya adalah Java Instituut, sebuah lembaga yang berfokus pada kebudayaan Jawa, Madura, Bali, dan Lombok yang didirikan di Surakarta pada 1919. Pada tahun 1924, Kongres memutuskan untuk mendirikan museum di Yogyakarta. Sesuai dengan Undang-undang No. 22 tahun 2000, yang memberikan otoritas otonomi daerah kepada pemerintah dan provinsi, Museum Sonobudoyo diserahkan ke Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada akhir tahun 1974. Pada Januari 2001, Museum Sonobudoyo menjadi bagian dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi DI Yogyakarta. Dengan harga tiket yang murah menjadikan museum sonobudoyo ini sangat diinati banyak orang. Anak anak dengan tiket harga Rp 5000 per orang dan dewasa Rp 10.000 per orang. Daya Tarik di museum sono budoyo sendiri antara lain

- Koleksi geologika
- Koleksi biologika
- Koleksi Ethnografika
- Koleksi Arkeologi
- Koleksi nurismatika
- Koleksi historika
- Koleksi filologika
- Koleksi seni rupa

Dari total koleksi keseluruhan yang ada di museum sonobudoyo adalah sekitar 62 ribuan.

1) Konsep site



(Sumber: <https://sewamobiljogja.id/museum-sonobudoyo/>)

Dengan tetap mempertahankan konsep atap yang mengadopsi dari joglo menjadikan kesan Jawa yang sangat kental pada museum serta ornament pagar yang bernuansa Kerajaan Jogjakarta.

## 2.3 TINJAUAN KHUSUS

### 2.3.1 Lokasi tapak

Lokasi perancangan museum ini berada di Jl. Soekarno Hatta, Sambirejo, Kec. Gayamsari Kota Semarang, Jawa Tengah 50166. Yang merupakan daerah berkembang ditinjau dari segi pendidikan, ekonomi, sosial dan Kesehatan termasuk dalam bidang pariwisata bersejarah nya. Lokasi dipilih karena tapak berada dekat dengan Kawasan objek masjid Agung Jawa tengah yang menjadi salah satu destinasi wisata religi di Kota Semarang.



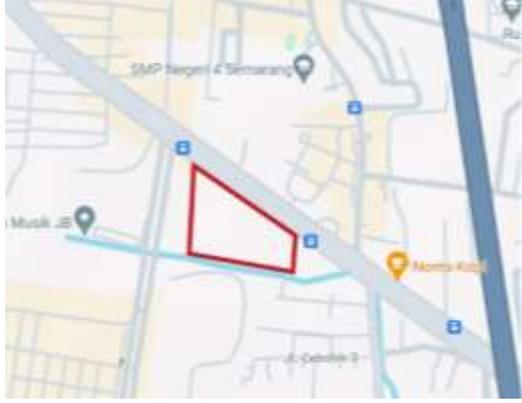
Gambar 2.6 analisa tapak

(Sumber: analisa penulis 2024)

Tapak yang dipilih untuk perancangan museum aji budoyo berupa tanah lapang dengan luas tapak 15.537 m<sup>2</sup>. Berikut penyesuaian dengan

persyaratan lokasi diantaranya:

Tabel 2.3 analisa kondisi tapak

Persyaratan	Kondisi Tapak	Gambar
<p>Berada pada wilayah yang strategis karena dekat dengan masjid agung Jawa Tengah dan juga pasar johan baru</p>	<p>Lokasi/site berada pada area yang strategis</p>	 <p>The map shows a red-outlined site area located near a river and a mosque. The mosque is labeled 'Masjid Agung Jawa Tengah'. The site is situated on a street that runs parallel to the river. Other landmarks include 'SMP Negeri 4 Semarang' and 'Mushalla'. The site is located in a strategic area near the river and the mosque.</p>
<p>Kemudahan menuju akses</p>	<p>Unutuk mencapai site cukup mudah karena lokasi site berada di jalan utama menuju</p>	 <p>The map shows a blue-outlined site area located near a river and a mosque. The mosque is labeled 'Masjid Agung Jawa Tengah'. The site is situated on a street that runs parallel to the river. Other landmarks include 'SMP Negeri 4 Semarang' and 'Mushalla'. The site is located in a strategic area near the river and the mosque.</p>

	kearah kota	
Jalur sirkulasi untuk kendaraan skala besar memadai	Lokasi tapak yang berada di pusat kota menjadikan akses kendaraan besar menjadi mudah, disitu juga sering kali dilewati bus yang akan menuju ke Kawasan masjid Agung Jawa Tengah	

Secara garis besar lokasi tapak yang dipilih sudah cocok untuk dijadikan perancangan wisata sejarah museum Aji Budoyo, disamping akses yang sangat mudah, lokasi tapak juga berada diwilayah yang padat penduduk

serta berada dekat dengan Kawasan wisata religi, pasar dan juga Kawasan konservasi kota lama Semarang.

### **2.3.2 Batas Tapak**

Tapak berada di tengah tengah kota tepatnya di jalan Soekarno Hatta Kota Semarang.dengan batas site sebagai berikut

- Utara : Jl. Soekarno Hatta
- Timur : permukiman penduduk kel. Sambirejo Semarang
- Selatan : Kawasan masjid Agung Jawa Tengah
- Barat : Jl. Pelabuhan Ratu

### **2.3.3 Topografi site**

Kota Semarang mempunyai posisi yang strategis yang Sebagian wilayahnya merupakan dataran rendah dengan ketinggian antara 0 - 12 meter diatas permukaan laut, kecuali Sebagian daerah dikawasan selatan yang memiliki ketinggian sampai 25 meter diatas permukaan laut.

Kota Semarang merupakan dataran rendah dengan ketinggian rata- rata 0 sampai 12 meter di atas permukaan air laut. Sedangkan wilayah yang memiliki permukaan di atas 12 meter sampai dengan 25 meter sangat sedikit.

### **2.3.4 Kondisi sosial budaya**

Kota Semarang sudah berkembang pesat seiring dengan berkembangnya usaha industry yang ada di kota ini, Karena kondisinya di tengah kota yang mayoritas masyarakat padat aktifitas sehingga dirasakan butuh adanya wadah atau sarana museum berbudaya supaya masyarakat mengerti sejarah kebudayaan Jawa. Karena Kota Semarang sendiri merupakan ibu kota dari Jawa Tengah dan tentunya hal ini menjadikan Kota Semarang menjadi pusat atau sentral dari pariwisata. Kota Semarang sendiri juga memiliki satu Kawasan konservasi terbesar yang ada di Indonesia serta banyak tradisi tahunan yang masih di jalankan di kota Semarang, salah satu nya adalah tradisi arak arakan warak ngendog.

### **2.3.5 Potensi**

Potensi yang ada disekitar tapak merupakan salah satu faktor pendukung dari tujuan utama perancangan museum dikemudian hari. Adanya pusat perbelanjaan atau pasar di samping site diharapkan dapat menjadi potensi besar dan juga Kawasan masjid Agung Jawa tengah yang menjadikan potensi besar daya Tarik pengunjung yang dating ke Kota Semarang terutama museum Aji Budoyo nantinya.

## **BAB III METODE PERANCANGAN**

### **3.1 IDE DASAR**

Metode yang digunakan dalam perancangan museum kebudayaan Aji Budoyo adalah dengan menjelaskan secara deskriptif tentang obyek rancangan serta permasalahan yang menjadi latar belakang perancangan. Selain itu, literatur dan berbagai teori yang sejalan dengan perancangan Museum Budaya Aji Budoyo akan disediakan untuk memberikan masukan kepada masyarakat sekitar.

#### **3.1.1 Ide perancangan**

Ide perancangan museum ini didasari pada banyaknya pengetahuan tentang budaya Jawa yang harus dipelajari dengan baik, baik mengenai asal usus Jawa sampai adat istiadat Jawa dari zaman dulu sampai sekarang. Hal itu dilakukan agar dapat membentuk karakter masyarakat Jawa yang biasa dikenal dengan adat istiadatnya yang masih kental. Karena melihat perkembangan zaman sekarang semakin menurun tingkat pengetahuan tentang sejarah Jawa.

#### **3.1.2 Rumusan masalah**

1. Bagaimana membuat museum menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat terutama generasi muda?
2. Bagaimana menjadikan desain bangunan yang nantinya menjadi tempat yang nyaman dan berteknologi dengan tetap mempertahankan nilai-nilai adat?

#### **3.1.3 Tujuan**

Tujuan dan manfaat dari perancangan museum kebudayaan Jawa ini sebagai wadah bagi masyarakat untuk beredukasi, berkesenian dan berbudaya dengan pendekatan arsitektur yang di dalamnya dikaitkan dengan nilai-nilai budaya local serta menjadi roda penggerak UMKM yang ada di sekitar site dan pemasukan pariwisata di Kota Semarang.

#### **3.1.4 Ruang lingkup**

- 1) Ruang Lingkup objek perancangan museum kebudayaan ini

adalah sebagai tempat beredukasi berbagai macam kelompok kesenian yang ada di Kota Semarang dan kesenian untuk masyarakat kota Semarang serta Jawa Tengah khususnya . tempat nya yang ,menarik juga sebagai wadah alternative untuk anak belajar berbudaya

- 2) sasaran obyek museum kebudayaan ini adalah masyarakat umum, pelajar maupun anak-anak.
- 3) Ruang Lingkup lokasi perancangan berada di Kecamatan Gayamsari Kota Semarang Jawa Tengah.

### **3.2 PENGUMPULAN DATA**

#### **a. Survei lapangan**

Pada saat melakukan survei lapangan digunakan untuk mengidentifikasi secara langsung kondisi eksisting tapak, gejala, dan peristiwa yang ada pada lokasi tapak perancangan dan lokasi sekitar secara langsung yang menjadikan data ini menjadi lebih valid serta Survei langsung dilakukan dengan cara:

- a) Melakukan proses pengamatan kondisi *site* secara keseluruhan langsung ke lokasi
- b) Dengan menganalisis respon terhadap site dengan melalui google maps sehingga di dapatkan informasi terkait tapak yang tidak dapat di jangkau

#### **b. Studi literatur**

Dilakukan dengan cara membaca dan mencatat sebagai bahan studi preseden tentang perancangan desain museum ini

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi diambil sebagai gambaran kondisi tapak dan respon site yang terjadi di sekitaran tapak

### **3.3 PENGOLAHAN DATA**

Pengolahan data dilakukan untuk Langkah awal dan merupakan penggabungan dari data yang sudah diperoleh dari studi literatur maupun survey lapamngan

menjadi satu yang dituliskan dalam laporan dan hasilnya sebagai referensi untuk melakukan analisis dalam perancangan.

### **3.4 ANALISIS DATA**

Dalam analisis data adalah proses dalam tahap mendesain, analisis terbagi menjadi analisis kawasan dan tapak, analisis tentang kebudayaan daerah, analisis objek. Adapun beberapa analisis yang dilakukan sebagai berikut:

1. Analisis fungsi

Analisis ini memberikan penilaian bagaimana fungsi dari museum nantinya bagi pengguna sekitar yaitu masyarakat luas.

2. Analisis pengguna

Bertujuan untuk memberikan fasilitas kenyamanan yang sesuai dengan pengguna atau pengunjung museumkebudayaan Jawa.

3. Analisis aktivitas

Aktifitas yang dianalisis sesuai dengan kebutuhan dari pengguna, sehingga mempunyai wadah untuk setiap aktifitas yang diperlukan bagi kelompok kesenian dan masyarakat.

4. Analisis ruang

Dilakukan untuk mengetahui sebagaimana ruang-ruang yang dibutuhkan dengan mempertimbangkan fungsi, pengguna dan aktifitas. Dan juga berguna untuk menentukan besaran dan organisasi ruang, hal ini dilakukan dengan tujuan memaksimalkan penggunaan ruang dan meminimalkan kesalahan ruang yang tidak perlu

5. Analisis tapak

Bertujuan untuk mengetahui potensi potensi yang ada di sekitaran site yang nantinya dapat dimanfaatkan demi keuntungan dan kesejahteraan museum untuk berkelanjutan

6. Analisis bentuk bangunan

Pada bentuk dasar bangunan yang mengambil tema neo vernacular nantinya akan banyak mengambil bentuk dasar atau pola dasar dari

bangunan tradisional, mulai dari tata ruang sampai fasad bangunan. Dan kemudian nanti di kembangkan dengan penambahan penambahan yang baru.

#### 7. Analisis struktur

Bertujuan untuk mengendalikan kekuatan dari museum yang berkelanjutan serta dapat bertahan lama dengan tetap mempertahankan nilai nilai budaya dalam pembangunannya.

#### 8. Analisa visual

Galeri adalah tempat di mana seni atau benda dipamerkan. Untuk memastikan bahwa pengunjung memiliki pengalaman yang menyenangkan, penting untuk mengetahui jarak dan tinggi objek yang ditunjukkan. Ada beberapa parameter yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman yang baik dalam hal ini. Menurut data antropometri, tinggi mata laki-laki usia 17 hingga 50 tahun adalah 158.64 cm, sedangkan tinggi mata perempuan adalah 142.46 cm. Untuk anak laki-laki usia 7 hingga 17 tahun, tinggi mata rata-rata adalah 118.5 cm, dan untuk anak perempuan usia 7 hingga 17 tahun adalah 112.53 cm<sup>6</sup>.

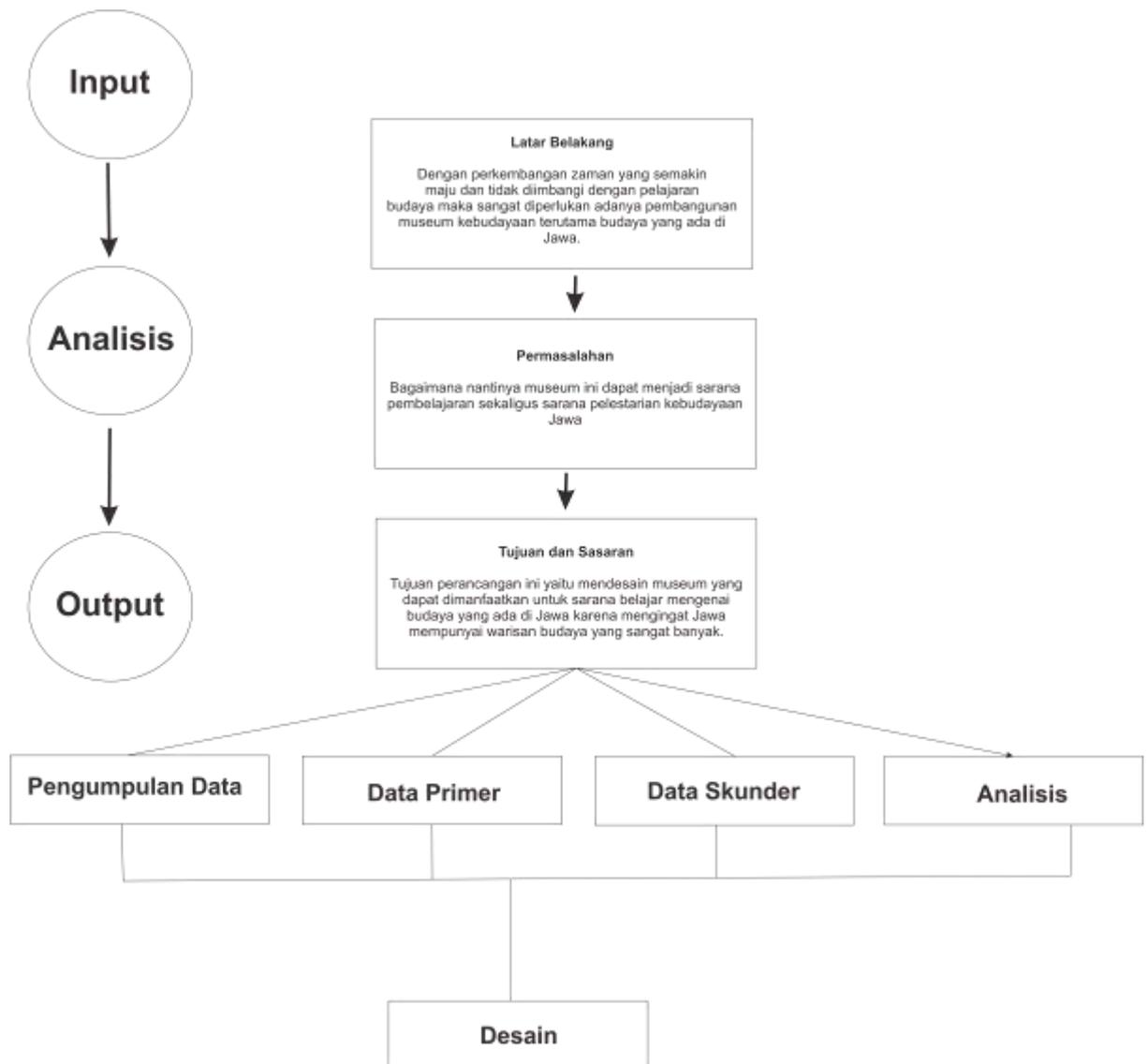
### **3.5 PERANCANGAN**

Tahapan yang terakhir pada penelitian ini adalah tahap perancangan. Diharapkan hasil dari rancangan ini adalah hasil yang berkualitas dari segi kualitas dan kuantitas. Dan diharapkan dapat menjadi ide desain pembangunan kawasan wisata bersejarah di Kota Semarang di kemudian hari.

---

<sup>6</sup> Diakses pada [https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data\\_antropometri](https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri) pada tanggal 29 Oktober 2024

### 3.6 ALUR POLA PIKIR



## **BAB IV**

### **ANALISA PERANCANGAN**

Analisis perancangan adalah sebuah metode analisa yang bertujuan untuk mengidentifikasi semua faktor yang mempengaruhi hasil rancangan dan kemudian faktor-faktor tersebut dievaluasi untuk mengetahui apa saja dampak positif dan negatifnya. Melalui identifikasi dan evaluasi tersebut nantinya akan menghasilkan alternatif-alternatif serta solusi dalam merencanakan tapak.

#### **4.1 DATA EKSISTING TAPAK**

Bertujuan untuk menganalisis kondisi fisik tapak, keadaan lingkungan pada tapak, kontur tapak, batas-batas tapak, dan potensi yang ada pada lokasi tapak, sehingga bisa diketahui kekurangan dan kelebihan yang ada di tapak. Data eksisting juga nantinya digunakan untuk membuat analisis tapak.

##### **4.1.1 Gambaran umum lokasi site**

Lokasi perancangan museum ini berada di Jl. Soekarno Hatta, Sambirejo, Kec. Gayamsari Kota Semarang, yang berada ditengah-tengah kota sangat menguntungkan bagi kegunaan museum, sehingga masyarakat bisa langsung memanfaatkan fasilitas- fasilitas edukasi yang ada di museum. Lokasi ini juga dekat dengan kawasan kawasan wisata lainnya.



Gambar 4.1 kondisi site  
(Sumber: google earth 2024)

Tapak yang dipakai untuk perancangan wisata kebudayaan Jawa ini terletak di samping jalan Soekarno Hatta dengan luas 15.537 m<sup>2</sup> , sebagai salah satu kelebihan tapak yaitu karena berada di area keramaian, sehingga masyarakat bisa memanfaatkan kawasan wisata bersejarah ini.

#### 4.1.2 Kondisi lingkungan

lokasi site ini juga termasuk dalam bagian wilayah kawasan masjid Agung Jawa Tengah dengan kata lain menjadi salah satu yang mulai mengembangkan roda perekonomian dengan didukung potensi pariwisata di masjid Agung Jawa Tengah, kemudian jalan yang cukup ramai karena merupakan akses ke kota dan juga jalan provinsi, sehingga sering dilewati kendaraan umum maupun pribadi.



Gambar 4.2 analisa batas site

(Sumber: google earth 2024 analisa penulis)

Batas batas yang ada pada site :

- Utara : berbatasan dengan Jl. Soekarno Hatta yang menjadi jalan utama
- Timur : berbatasan langsung dengan penduduk kel.

Sambirejo Semarang yang merupakan kawasan padat penduduk.

- Selatan : lapangan kawasan milik masjid Agung Jawa Tengah yang merupakan area terbuka cukup lebar.
- Barat : Jl. Pelabuhan ratu atau jalan menuju kearah relokasi pasar johar yang sampai sekarang pasar tersebut masih beroperasi.

#### 4.1.3 Regulasi

Site berada di jalan Soekarno Hatta kecamatan Gayamsari Kota Semarang Jawa Tengah. Sesuai dengan Rencana pembagian Wilayah Kota (BWK) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2)<sup>7</sup> BWK V meliputi Kecamatan Gayamsari dan Kecamatan Pedurungan dengan luas kurang lebih 2.622 (dua ribu enam ratus dua puluh dua) hektar. Pengembangan perumahan dengan kepadatan sedang sampai dengan tinggi diarahkan pada BWK IV, BWK V, BWK VI, BWK VII dan BWK X dengan koefisien dasar bangunan paling tinggi 60 % (enam puluh persen). Sehingga aturan pada site ini adalah

Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 80%
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	: 20%
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	: 4 lantai
Garis Sepadan Bangunan (GSB)	: 20 meter

#### 4.2 ANALISA S.W.O.T

S.W.O.T. memiliki singkatan Strength (potensi/kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunity (Peluang), Threatment (ancaman). Dengan analisa ini digunakan untuk mengetahui segala kemungkinan yang akan terjadi dalam suatu tahap program kerja atau rancangan yang akan dikembangkan nanti dan juga analisis ini

---

<sup>7</sup> LA Perda 14 (2014). Diakses pada tanggal 12 Juni 2024 melalui [LD Perda 14 2011.pdf \(google.com\)](#)

digunakan untuk mengkaji lebih dalam tentang alasan mengapa memilih site tersebut.

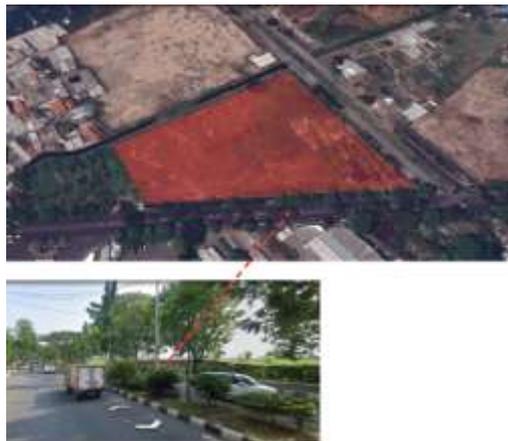
#### **4.2.1 Strength (potensi / kekuatan)**

Dalam hal tersebut lebih di fokuskan dalam kondisi fisik untuk mengetahui seberapa besar potensi yang ada pada lahan tapak yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari perancangan.

1. Tapak berada pada jalur lintas
2. Berada pada area pusat kota, memudahkan akses menuju lokasi
3. akses ke lokasi untuk segala kendaraan sangat mudah dan merupakan jalan dengan dua arah lajur
4. dapat meningkatkan minat anak-anak akan budaya Jawa karena site juga terletak dekat dengan objek wisata religious masjid agung Jawa Tengah

#### **4.2.2 Weakness (Kelemahan / kekurangan )**

Dalam kawasan sekitar lahan ada beberapa titik kondisi fisik yang dapat menjadikan kendala dalam tahap perancangan museum budaya Jawa ini, pada akses jalan masuk ke area site akan menjadi sedikit sulit karena jalan terbagi menjadi dua lajur dan terdapat pembatas jalan di tengah sehingga menjadikan pengunjung harus memutar arah yang dari arah barat.



Gambar 4.3 analisa kekurangan

(Sumber: google earth 2024 analisa penulis)

#### **4.2.3 Oportunity (keuntungan dan peluang)**

pada pembangunan museum ini dalam lingkup tinjauan keuntungan adalah dari segi administratif termasuk juga sarana dan prasarana yang

kemudian dapat menjadikan potensi untuk mempermudah dan mendukung terlaksananya perencanaan.

- 1) Dapat memberikan potensi yang baik bagi lingkungan masyarakat sekitar, serta edukasi dalam bentuk pengetahuan tentang sejarah budaya Jawa.
- 2) Tersedianya fasilitas edukasi sehingga dapat meningkatkan keuntungan dan peluang pada museum dalam menarik pengunjung.
- 3) Meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar dengan tersedianya lapangan umkm
- 4) Mengangkat kesenian, tradisi dan kebudayaan Jawa yang ada di kota Semarang.
- 5) Sebagai wadah interaksi sosial bagi masyarakat, sehingga masyarakat dapat berinteraksi satu sama lain.
- 6) Lokasi site yang terletak dekat dengan kawasan masjid agung jawa tengah sehingga meningkatkan jumlah pengunjung yang datang.

#### **4.2.4 Treatment (ancaman)**

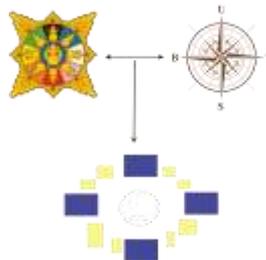
Pada lokasi perancangan ini memiliki beberapa ancaman atau kendala yang mungkin akan dihadapi dari awal proses perencanaan, proses pembangunan, sampai pengembangan setelah terbangun.

1. Lokasi terdapat berdekatan dengan kawasan penduduk sehingga kemungkinan akan menimbulkan konflik dengan masyarakat sekitar terhadap batas-batas lahan'
2. Kota Semarang sendiri merupakan kota yang jarang ditemukannya benda-benda peninggalan sejarah pada era kerajaan.
3. Budaya Jawa di kota Semarang sendiri sudah mengalami sedikit penurunan sehingga ini mungkin akan sedikit menjadi kendala bagi pengelola untuk mempertunjukkan keanekaragaman budaya Jawa mulai dari Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat.

#### 4.2.5 Ide dasar perancangan

Dalam memunculkan ide desain perancangan ini mendapat inspirasi dari beberapa hal kebudayaan Jawa yang ada seperti simbol bersejarah dan juga tatanan pemerintahan pada masa kerajaan.

1. Penataan pada massa bangunan mengikuti pola pertapakan rumah tradisional Jawa dengan perubahan bentuk dari lingkungan yang terpusat
2. Bentuk penataan terpusat di tengah yang mengambil bentuk kompas sebagai arah mata angin dan juga simbol matahari di Majapahit.

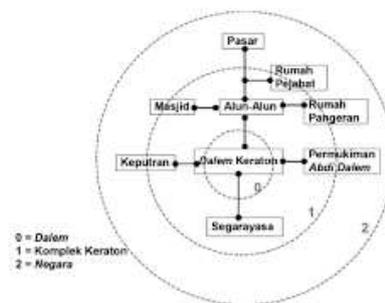


Gambar 4.4 surya majapahit

(Sumber:

<https://nasional.okezone.com/read/2023/05/08/337/2809928/mengenal-makna-simbol-surya-di-masa-kejayaan-kerajaan-majapahit>)

3. Bentuk peletakan ruang atau tata ruang perancangan juga di dapat dari inspirasi tata ruang Mancapat pada zaman dulu yang kemudian dilakukan sedikit perubahan pada peletakan nya



Gambar 4.5 tata ruang mancapat

(Sumber: <https://sufisfavorites.wordpress.com/2016/03/09/filosofi-sistem-macapat/>)

### 4.3 ANALISA TAPAK

Lokasi tapak berada di jalan Soekarno Hatta kota Semarang. Lokasi museum di tengah-tengah kota sangat menguntungkan karena masyarakat dapat langsung memanfaatkan fasilitas pendidikan yang ada. Dan juga jalan lokasi tapak yang mengarah langsung kearah objek wisata kota lama yang merupakan kawasan cagar budaya Kota Semarang.

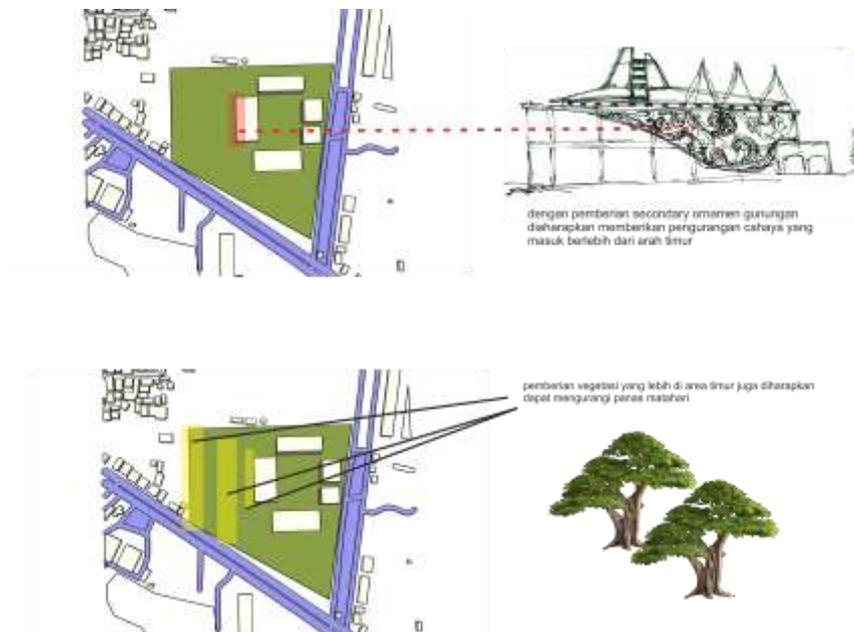
#### 4.3.1 Analisis tanggapan terhadap matahari

Proses identifikasi yang dikenal sebagai analisis sinar matahari bertujuan untuk meminimalkan kondisi sinar matahari yang masuk ke lokasi dan titik mana pun sehingga dapat memaksimalkan pencahayaan pada bangunan secara alami.



Gambar 4.6 analisa matahari

(Sumber: analisa penulis)



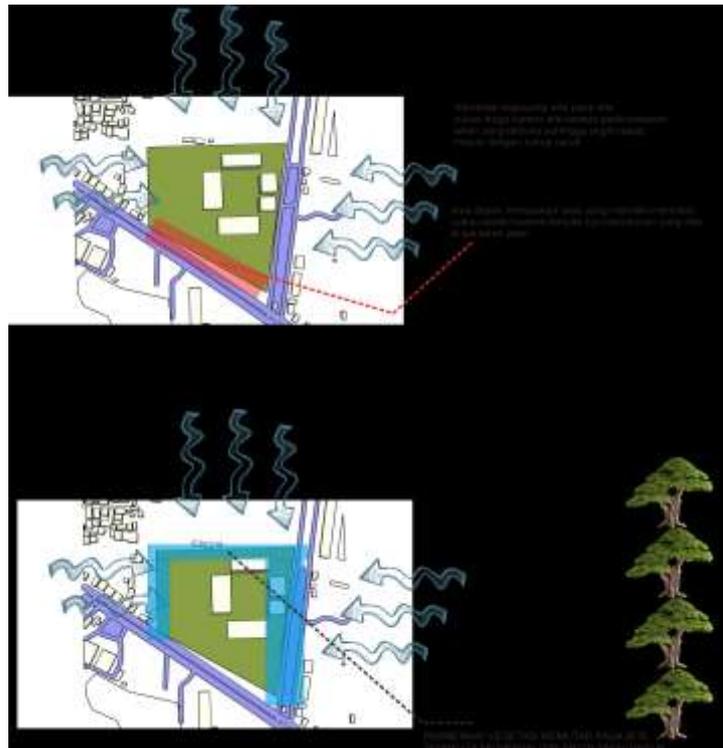
Gambar 4.7 analisa matahari

(Sumber: analisa penulis)

Karena dalam perancangan museum ini mengambil budaya Jawa yang memiliki ciri khas kalem maka arah atau jumlah cahaya yang masuk ke dalam museum menjadi salah satu faktor yang sangat penting.

#### 4.3.2 Analisis tanggapan terhadap angin

Analisis angin adalah proses identifikasi dengan tujuan untuk menyesuaikan kondisi arah angin yang terjadi pada site dengan mempertimbangkan potensi situ sehingga dapat menghasilkan alternatif dan solusi untuk menentukan dampak positif atau negatifnya terhadap bangunan. Proses ini sesuai dengan tema Extending Tradition atau perancangan tradisional



Gambar 4.8 analisa respon angin  
(Sumber: analisa penulis)

#### 4.3.3 Analisis Aksesibilitas (sirkulasi)

Tujuan dari analisis aksesibilitas adalah untuk menemukan masalah dalam sirkulasi di tapak baik untuk kendaraan maupun pejalan kaki.

prinsip tema memperluas tradisi yang lebih menekankan ide memanfaatkan alam atau bersahabat dengan alam, dengan bentuk bangunan yang disesuaikan dengan kondisi lokasi

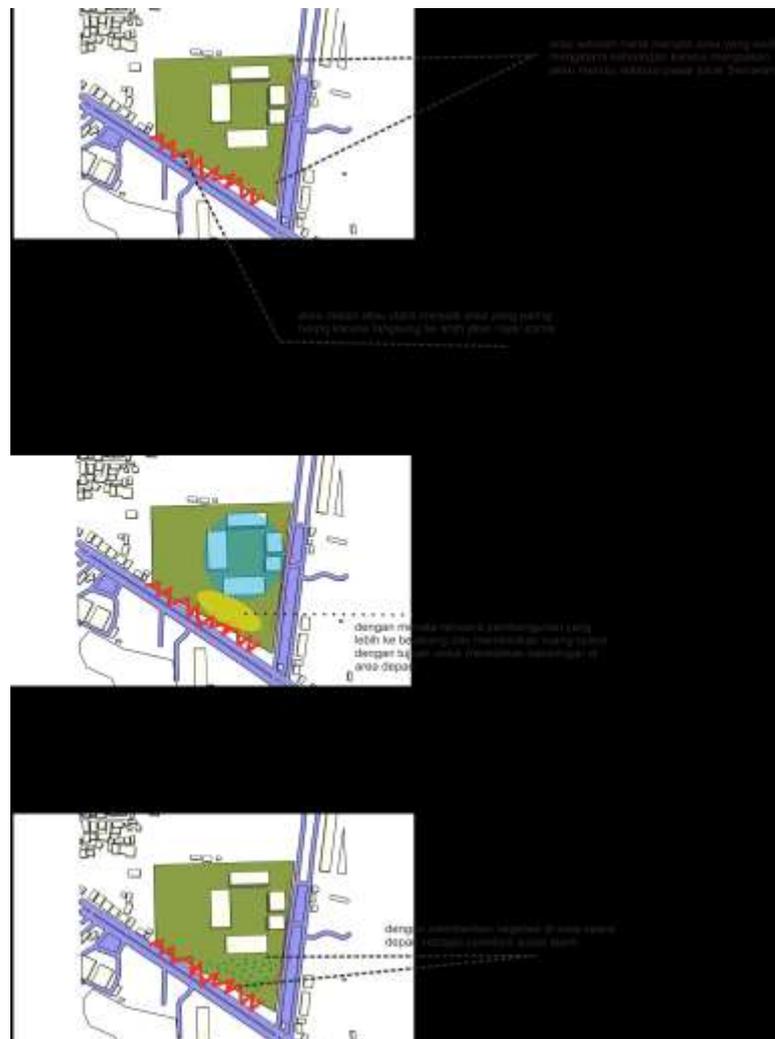


Gambar 4.9 analisa sirkulasi pengguna  
(Sumber: analisa penulis)

#### 4.3.4 Analisis kebisingan

Metode ini dapat diuraikan dalam beberapa alternatif arsitektural untuk mengatasi suara bising. Metode ini digunakan untuk menentukan intensitas kebisingan dan titik mana yang dapat mengganggu pengguna untuk menanggapi. Proses ini melibatkan pengukuran intensitas kebisingan menggunakan alat pengukur seperti Sound Level Meter, serta analisis data yang terkumpul untuk menentukan tingkat kebisingan minimum, maksimum, dan rata-rata. Analisis spektrum frekuensi juga dilakukan untuk mengetahui sumber kebisingan yang berasal dari

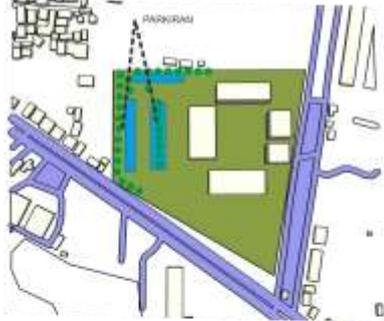
berbagai frekuensi. Kondisi saat pengukuran, seperti keberadaan sumber kebisingan, jarak, dan orientasi perangkat pengukur, serta keberadaan suara latar yang tidak terkait dengan sumber kebisingan yang diukur, harus diperhatikan untuk memastikan keakuratan hasil pengukuran. Hasil analisis kebisingan digunakan untuk menentukan apakah tingkat kebisingan melebihi standar yang diizinkan dan untuk mengembangkan strategi pengendalian kebisingan yang efektif. Dengan demikian, analisis kebisingan sangat penting dalam mengurangi dampak negatif kebisingan terhadap kesehatan dan keselamatan kerja.



Gambar 4.10 analisa kebisingan  
(Sumber: analisa penulis)

#### 4.3.5 Analisa vegetasi

Tujuan analisis vegetasi adalah untuk menemukan lokasi mana saja yang memiliki komponen vegetasi, seperti pepohonan. Tujuan identifikasi ini adalah untuk memaksimalkan jumlah vegetasi yang sudah ada di area tapak.

	<p><b>POHON TREMBESI</b> PELETAKAN POHON INI BERADA DI AREA PARKIRAN SEBAGAI TANAMAN PENEDUH</p> 
	<p><b>POHON PALEM</b> POHON INI SEBAGAI SALAH SATU TANDA KAWASAN MAJAPAHITAN</p> 
	<p><b>POHON KETAPANG KENCANA</b> POHON INI SEBAGAI POHON DENGAN KESAN ESTETIK SERTA MEMBERIKAN KESAN KAWASAN MENJADI LEBIH MODERN</p> 
	<p><b>POHON TANJUNG</b></p> 
	<p><b>POHON KIARA PAYUNG</b></p> 

Gambar 4.11 analisa vegetasi

(Sumber: analisa penulis)

#### 4.4 ANALISA AKTTIVITAS

Tabel 4.1 analisa aktivitas pengguna

No	Pelaku	Aktivitas
1	Staf museum/ pengelola museum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaturan Karyawan: Staf museum membagi tugas karyawan sesuai dengan bidang dan keahlian masing-masing untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja<sup>8</sup></li> <li>• Pengaturan Penyajian Susunan Koleksi: Staf museum mengatur susunan koleksi untuk memastikan bahwa koleksi yang dipamerkan sesuai dengan tujuan museum dan dapat dinikmati oleh pengunjung</li> <li>• Pengelolaan Fasilitas: Staf museum memantau dan memelihara fasilitas museum, termasuk peralatan dan infrastruktur, untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan pengunjung<sup>9</sup></li> <li>• Pengelolaan Koleksi: Staf museum memantau dan memelihara koleksi museum, termasuk pengawasan dan perawatan koleksi, untuk memastikan keawetan dan kelestarian koleksi</li> <li>• Pengelolaan Administrasi: Staf</li> </ul>

<sup>8</sup> Dian Sinaga, Fitri Perdana. AKTIVITAS PENGORGANISASIAN DI MUSEUM POS INDONESIA (2022)

<sup>9</sup> Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020. PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM

		<p>administrasi museum melakukan berbagai kegiatan, seperti surat-menyurat, ketenagaan, keuangan, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi, untuk menjaga keberlangsungan museum<sup>10</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelolaan Edukasi: Staf museum melakukan berbagai kegiatan edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang koleksi dan tujuan museum</li> </ul>
2	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat Koleksi: Pengunjung dapat menjelajahi berbagai ruang pameran yang tersedia di museum, melihat koleksi seni rupa, lukisan, patung, dan batik, serta mengalami beragam ekspresi kreatif dan estetika yang ada di dalamnya</li> <li>• Pengawasan Fasilitas: Pengunjung dapat memantau dan memelihara fasilitas museum, termasuk peralatan dan infrastruktur, untuk memastikan kenyamanan dan keselamatan pengunjung</li> <li>• Mengamati koleksi yang dipamerkan.</li> <li>• Mengambil foto atau selfie dengan objek pameran</li> <li>• Berpartisipasi dalam kegiatan kreatif, seperti menggambar atau membuat kerajinan tangan.</li> <li>• Belanja di toko museum untuk merchandise terkait museum.</li> <li>• Membaca buku atau katalog museum di perpustakaan museum.</li> <li>• Mempelajari lebih lanjut tentang sejarah dan budaya yang dipamerkan.</li> <li>• Makan atau beristirahat di kafe atau restoran museum.</li> </ul>

<sup>10</sup> Carina safitri. Bab 3 PEMOGRAMAN ARSITEKTUR GALERI SENI MURAL

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan fasilitas museum, seperti taman atau area luar ruangan.</li> </ul>
<b>3</b>	Pemandu wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan Informasi</li> <li>• Mengatur Transportasi</li> <li>• Mengatur Aktivitas</li> <li>• Menyediakan Layanan Panduan</li> <li>• Menyusun Itinerary</li> <li>• Menyampaikan Informasi Keamanan</li> <li>• Menyediakan Sarana Komunikasi</li> <li>• Menyusun Kuliner Wisata</li> </ul>
<b>4</b>	Petugas keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patroli Rutin</li> <li>• Pemeriksaan Tas dan Barang</li> <li>• Pengawasan CCTV</li> <li>• Menjaga Koleksi</li> <li>• Pendampingan Pengunjung</li> <li>• Penjagaan Akses</li> <li>• Penanganan Darurat</li> <li>• Penanganan Pengunjung Bermasalah</li> <li>• Pelaporan</li> <li>• Kerjasama dengan Pihak Eksternal</li> </ul>
<b>5</b>	Petugas kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembersihan Rutin</li> <li>• Perawatan Khusus</li> <li>• Penanganan Limbah</li> <li>• Pemeliharaan Lingkungan</li> <li>• Pembersihan Kaca dan Vitrin</li> <li>• Penataan Kembali Ekshibisi</li> <li>• Perawatan Taman atau Area Luar Ruangan</li> <li>• Pembersihan Toilet dan Fasilitas Umum</li> <li>• Perawatan Infrastruktur</li> </ul>
<b>6</b>	Penjaga took souvenir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelayanan Pelanggan</li> <li>• Menjaga Ketersediaan Stok</li> <li>• Memberikan Informasi Produk</li> <li>• Pengemasan dan Pemberian Kado</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelola Transaksi</li> <li>• Merawat Area Toko</li> <li>• Menyediakan Informasi Tentang Museum</li> <li>• Mengembangkan Produk Baru</li> <li>• Mengelola Komplain</li> </ul>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4.5 KEBUTUHAN RUANG

Standarisasi yang ditetapkan oleh Kemendikbud dalam Pedoman Standarisasi Museum tahun 2020 akan diterapkan untuk memenuhi kebutuhan ruang museum. Kebutuhan ruang berikut adalah sebagai berikut:

- 1) Loby
- 2) Resepsionis
- 3) Locket
- 4) Ruang pameran utama
- 5) Ruang exhibition
- 6) Ruang pameran temporer
- 7) Ruang teater / mini bioskop
- 8) Auditorium
- 9) Toko souvenir
- 10) Perpustakaan
- 11) Cafeteria
- 12) Tempat ibadah
- 13) Gudang penyimpanan
- 14) Lavatory
- 15) Ruang keamanan
- 16) Kantor pengelola

#### 4.6 BESARAN RUANG

Analisis besaran ruang dihitung berdasarkan standar-standar perancangan yang kemudian disesuaikan dengan jumlah pemakai ruang, kebutuhan ruang setiap pengguna, fasilitas dan perabot yang ada pada ruangan tersebut serta dengan dilakukan analisis asumsi pengguna. Berikut penjabaran kebutuhan besaran ruang pada museum Ajibudoyo.

Tabel 4.2 analisa besaran ruang

Jenis ruang	Jumlah ruang	Kapasistas	Dimensi Ruang	standar	Luas Total
Museum	Ruang perkakas	16m <sup>2</sup>	16 x 2	A	32m <sup>2</sup>
	Ruang bahan barang museum	1-10 orang	10x (0,6 mx1,2m) Manusia 2x (1,4mx0,7m) Meja 10x (0,3mx0,7) Kursi 5x (1mx0,30m) Rak Buku 30 % Sirkulasi	NAD	20m <sup>2</sup>
Ruang display pameran	R. pameran benda bersejarah	100 orang	100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD/A	250m <sup>2</sup>
	R. story tanah Jawa	100 orang	100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD/A	250m <sup>2</sup>
	R. kerajaan Jawa		100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran	NAD/A	250m <sup>2</sup>

			30 % Sirkulasi		
	R. bahasa & tata krama		100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD/A	250m <sup>2</sup>
	R. pameran rempah – rempah		100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD/A	250m <sup>2</sup>
	R. wayang kulit		100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD/A	250m <sup>2</sup>
	R. batik		100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD/A	250m <sup>2</sup>
penerimaan	Lobby	0,65m <sup>2</sup> /	0,65 X 100	NAD	65m <sup>2</sup>

		orang			
	Resepsionis	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65 X 100	NAD	65m <sup>2</sup>
	entrance	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65 X 100	NAD	65m <sup>2</sup>
Galeri & pameran	Ruang pengerjaan / <i>workshop</i>	1,3m <sup>2</sup> / orang	1,3 x 500	NAD	650m <sup>2</sup>
	Ruang Perkakas alat	6m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup> x 2	NAD	12m <sup>2</sup>
	Ruang istirahat	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65 X 100	NAD	65m <sup>2</sup>
	Ruang berkas- berkas workshop	1,3m <sup>2</sup> / orang	1,3 x 500	NAD	650m <sup>2</sup>
	Toilet	1-10 orang	10x(2mx1,5m) Toilet 4x(0,5mx0,8m) Westafel 6x(0,5mx0,3m) Urinoir 30% Sirkulasi	NAD	15m <sup>2</sup>
Workshop pameran/ ruang multifungsi	Ruang <i>workshop</i> & seminar	1,3m <sup>2</sup> / orang	1,3 x 500	NAD	650m <sup>2</sup>
	Ruang alat alat	6m <sup>2</sup>	6m <sup>2</sup> x 2	NAD	12m <sup>2</sup>
perpustakaan	Ruang baca	1,3m <sup>2</sup> / orang	1,3 x 500	NAD	650m <sup>2</sup>
	Toilet	1-10 orang	10x(2mx1,5m) Toilet 4x(0,5mx0,8m) Westafel 6x(0,5mx0,3m) Urinoir 30% Sirkulasi	NAD	15m <sup>2</sup>
	Ruang istirahat	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65 X 100	NAD	65m <sup>2</sup>
Gudang	Gudang	60m <sup>2</sup>	-	A	60m <sup>2</sup>
Retail UMKM	20 Stand pertokoan	25m <sup>2</sup>	-	A	500m <sup>2</sup>
	Parkir mobil loading barang	30m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup> x 5	NAD	150m <sup>2</sup>

R. exhibition	Ruang teater dalam	100 orang	100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD / A	250m <sup>2</sup>
	Ruang servis	1-5 orang	5x (0,6 mx1,2m) Manusia 1x(2mx0,3m) Rak 30 % Sirkulasi	NAD	10m <sup>2</sup>
	Toilet	1-10 orang	10x(2mx1,5m) Toilet 4x(0,5mx0,8m) Westafel 6x(0,5mx0,3m) Urinoir 30% Sirkulasi	NAD	15m <sup>2</sup>
	Auditorium	100 orang	100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD / A	250m <sup>2</sup>
Ruang pengelola	Ruang direktur	6m <sup>2</sup>	-	A	12m <sup>2</sup>
	Ruang kerja	4m <sup>2</sup> / orang	4m <sup>2</sup> x 10	A	40m <sup>2</sup>
	Ruang karyawan / staff	4m <sup>2</sup> / orang	4m <sup>2</sup> x 10	A	40m <sup>2</sup>
	Ruang tamu	6m <sup>2</sup>	-	A	6m <sup>2</sup>
	Ruang rapat	-	5 x 5	A	25m <sup>2</sup>
	Ruang arsip	6m <sup>2</sup>	-	A	6m <sup>2</sup>

	Toilet	2,52m <sup>2</sup>	2,52 x 4 unit	NAD	10,08m <sup>2</sup>
	pantry	4m <sup>2</sup>	-	A	4m <sup>2</sup>
	Parkir pengelola	2.25m <sup>2</sup>	2.25m <sup>2</sup> x 30	NAD	67,5m <sup>2</sup>
Parkir	Mobil	15m <sup>2</sup>	15m <sup>2</sup> x 15	NAD	225m <sup>2</sup>
	Sepeda motor	2.25m <sup>2</sup>	2.25m <sup>2</sup> x 30	NAD	67,5m <sup>2</sup>
	Sepeda	1.02m <sup>2</sup>	1.02m <sup>2</sup> x 10	NAD	10,2m <sup>2</sup>
	Bus	30m <sup>2</sup>	30m <sup>2</sup> x 5	NAD	150m <sup>2</sup>
<i>Foodcourt</i>	Dapur dan Pantry	1-20 orang	20x (0,6 mx1,2m) Manusia 2x (1,0mx0,5m) Meja Potong 20x (0,3mx0,7) Kursi 6x (1,2mx0,4m) Rak barang 2x(15mx 7m)Peralatan dapur 30 % Sirkulasi	NAD	250m <sup>2</sup>
	Ruang makan	1-90 orang	350 m2 Asumsi tempat pengunjung 30% Sirkulasi	A	2300m <sup>2</sup>
	Kasir	1-5 orang	5x (0,6 mx1,2m) Manusia 5x (1,4mx0,7m) Meja 5x (0,3mx0,7) Kursi 30 % Sirkulasi	NAD	15m <sup>2</sup>
	Toilet	1-10 orang	10x(2mx1,5m) Toilet 4x(0,5mx0,8m) Westafel 6x(0,5mx0,3m) Urinoir 30% Sirkulasi	NAD	15m <sup>2</sup>
Mushola	Ruang sholat putra	70 orang	70 x (0,8 mx1,2m) sajadah	NAD	67,2m <sup>2</sup>
	Ruang sholat putri	50 orang	50 x (0,8 mx1,2m) Sajadah	NAD	48m <sup>2</sup>
	Ruang		100 x (0,6 mx1,2m)		

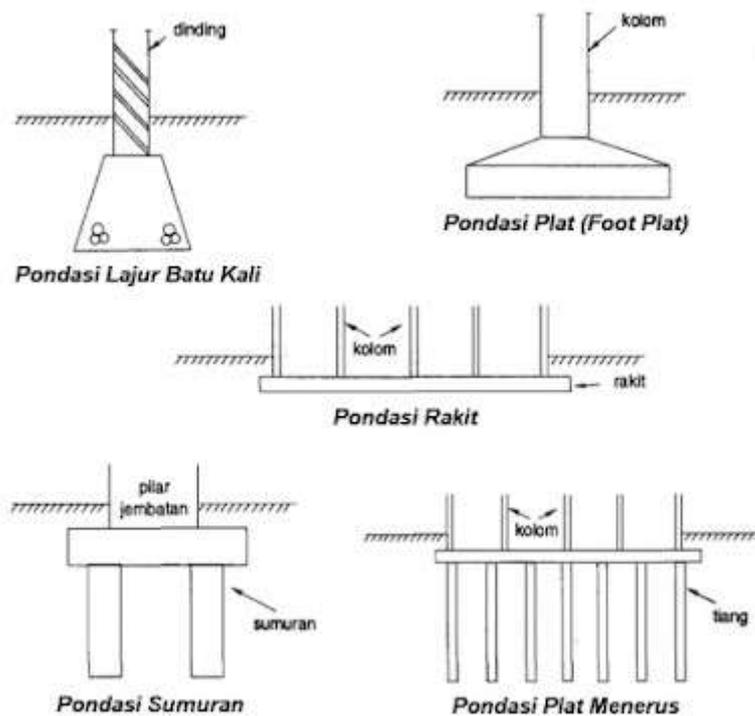
	wudlu	100 orang	Manusia 10x(2mx1,5m) Toilet 100m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Wudlu	NAD /	201m <sup>2</sup>
Teater	R .pertunjukan	100 orang	100x (0,6 mx1,2m) Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja 50m <sup>2</sup> Asumsi Ruang Pameran 30 % Sirkulasi	NAD / A	250m <sup>2</sup>
Ruang informasi	Ruang operator	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65m <sup>2</sup> x 3	NAD	1,95m <sup>2</sup>
	Ruang peralatan	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65m <sup>2</sup> x 2	NAD	1,3m <sup>2</sup>
	Ruang teknisi	0,65m <sup>2</sup> / orang	0,65m <sup>2</sup> x 4	NAD	2,6m <sup>2</sup>
Pos keamanan	Ruang pengawasa n security	9m <sup>2</sup>	9m <sup>2</sup> x 4	A	36m <sup>2</sup>
	Toilet / KM	2,25m <sup>2</sup>	2,25m <sup>2</sup> x 4	NAD	9m <sup>2</sup>
Toilet umum	Pr / Lk	1-10 orang x 6 unit	10x(2mx1,5m) Toilet 4x(0,5mx0,8m) Westafel 6x(0,5mx0,3m) Urinoir 30% Sirkulasi	NAD	90m <sup>2</sup>
Ruang servis / ME	Ruang genset dan travo	-	10m x 4m	A	40m <sup>2</sup>
	Ruang mesin	-	10m x 3m	A	30m <sup>2</sup>
	Ruang pompa	-	10m x 3m	A	30m <sup>2</sup>
	Ruang	-	4m x 4m	A	16m <sup>2</sup>

	panel				
<b>Jumlah</b>					<b>10099,58</b>
<b>sirkulasi</b>		30 %	30 % x		<b>3029,874</b>
		Jumlah total			<b>13.129,454</b>
					<b>13.200 m<sup>2</sup></b>

## 4.7 ANALISA STRUKTUR

### 4.7.1 Struktur bawah

Pondasi adalah bagian dari suatu sistem struktur bawah (sub structure) yang menahan berat sendirinya dan seluruh beban gaya dari struktur atas, kemudian meneruskannya ke lapisan tanah dan batuan yang terletak di bawahnya<sup>11</sup>



Gambar 4.12 struktur pondasi

(Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/pondasi.html>)

<sup>11</sup> Kajian pustaka (2020). Pondasi (Pengertian, Aspek, Jenis-jenis dan Pembebanan). Diakses pada 12 Juni 2024 melalui: <https://www.kajianpustaka.com/2020/11/pondasi.html>

Perencanaan museum ini memiliki bangunan dengan ketinggian 2 lantai sehingga menggunakan pondasi foot plat dan juga menggunakan pondasi batu kali.

#### **4.7.2 Struktur utama**

Pada struktur utama bangunan menggunakan kolom dan balok sebagai struktur utama penopang bangunan. Kolom adalah bagian struktur bangunan yang berfungsi sebagai penyangga dan mendistribusikan beban bangunan ke tanah. Balok adalah bagian struktur bangunan yang berfungsi sebagai penyangga dan mendistribusikan beban bangunan ke kolom<sup>12</sup>. Kemudian Syarat perencanaan kolom dan balok harus memenuhi persyaratan utama, seperti kuat menahan muatan geser akibat muatan tegak ke bawah, dapat menyesuaikan pergerakan tanah yang tidak stabil, tahan terhadap pengaruh perubahan cuaca, dan tahan terhadap pengaruh bahan kimia. Dengan demikian pembangunan struktur utama akan mendapatkan hasil yang maksimal.

#### **4.7.3 Struktur atap**

Pada pembangunan desain museum ini nantinya menggunakan atap dengan transformasi bentuk dari atap limasan yang kemudian dilakukan sedikit perubahan. Serta menggunakan material genteng sirap. Struktur atap sirap limasan adalah bagian penting dari konstruksi bangunan yang berfungsi sebagai penutup atap yang melindungi bangunan dari cuaca dan sinar matahari. Atap sirap limasan adalah jenis atap tradisional khas Indonesia yang sering digunakan pada bangunan-bangunan rumah, masjid, dan bangunan lainnya dengan arsitektur tradisional. Atap limasan memiliki bentuk yang unik dan menarik, serta memberikan nuansa alami pada bangunan yang menggunakan jenis atap ini<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> HiSteel (2022). Mengenal Pondasi Sloof, Kolom dan Ring Balok pada Sebuah Bangunan. Diakses tanggal 12 Juni 2024 melalui : <https://histeel.co.id/mengenal-pondasi-sloof-kolom-dan-ring-balok-pada-sebuah-bangunan/>

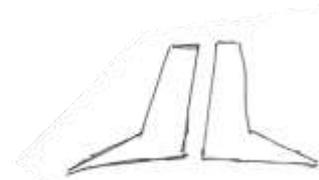
<sup>13</sup> Brighton (2023). Atap Limasan: Pengertian, Kelebihan, dan Ide Desainnya. Diakses pada tanggal 12 Juni 2024 melalui <https://www.brighton.co.id/about/articles-all/atap-limasan-pengertian-kelebihan-dan-ide-desainnya>



ATAP LIMASAN BAGIAN BRUNJUNG YANG KEMUDIAN DIPANJANGKAN KEATAS



BAGIAN GODHEGAN YANG DIAMBIL DAN DI TARIK MEMANJANG KE SAMPING



PEMOTONGAN ATAP JOGLO LIMASAN MENJADI DUA BAGIAN SEBAGI LANGKAH MENCIPTAKAN IDE DESAIN BARU

## 4.8 ANALISA ASPEK KINERJA (UTILITAS)

### 4.8.1 Sistem Air Bersih

Sistem plambing air bersih pada suatu bangunan adalah suatu sistem yang berfungsi untuk menyediakan air bersih ke seluruh bagian bangunan yang memerlukan air. Berikut adalah penjelasan sitematika air bersih yang nantinya akan digunakan di museum

#### 1. Sumber air bersih

Sumber air yang nantinya akan digunakan yaitu berasal dari sumber air tanah yang merupakan aliran dari air hujan yang kemudian akan dilakukan pengeboran sumur.

2. Penyimpanan air menggunakan GWT untuk menampung air dalam jumlah banyak dan kemudian nantinya akan di distribusikan ke seluruh bangunan menggunakan mesin pompa.

3. Penggunaan kapasitas air juga menjadi hal yang perlu diperhatikan dengan perhitungan  $\text{Kapasitas kebutuhan air} = \text{Kebutuhan pemakaian per hari per liter} \times \text{Jumlah pemakai/penghuni per orang}$ .

#### **4.8.2 Sistem Air Kotor**

Dua pipa menghubungkan air kotor dan limbah museum dan cafétaria. Air kotor dialirkan langsung ke septictank, di mana ia kemudian dibersihkan atau disedot, atau disalurkan langsung ke saluran pembuangan kota, juga dikenal sebagai roil kota. Air bekas, seperti air hujan, sisa cuci, atau air bekas yang tidak tercemar, dikirim ke bak kontrol, yang kemudian dikirim ke sumur resapan yang nantinya menjadi pengganti pupuk organik tanah dikawasan museum.

#### **4.8.3 Sistem Kebersihan Bangunan**

Beberapa sistem mengelola kebersihan bangunan. Pewadahan sampah berdasarkan jenisnya (sampah organik, sampah anorganik, dan sampah bahan berbahaya) adalah langkah pertama dalam sistem pengelolaan sampah<sup>14</sup>. Setelah dikumpulkan, sampah diolah dan/atau dikirim ke tempat pembuangan akhir. Sampah yang dapat diolah kembali termasuk sampah organik seperti daun, kulit buah, sayuran, dan sisa makanan yang tidak tercemar, yang dapat dikubur atau ditampung untuk menghasilkan pupuk.

#### **4.8.4 Sistem Instalasi Listrik**

Ketika sumber listrik utama mengalami gangguan, genset digunakan sebagai sumber alternatif. Listrik bangunan berasal dari PLN, yang kemudian dialirkan ke ruang panel, di mana trafo digunakan untuk menurunkan tegangan listrik sehingga dapat digunakan di dalam bangunan dengan tegangan yang dibutuhkan. Sumber utama dari PLN kemudian di salurkan ke bangunan dengan menurunkan tegangan melalui trafo sehingga listrik setelah itu dapat di gunakan sesuai dengan tegangan.

#### **4.8.5 Sistem Keamanan Bnagunan**

Di dalam dan di luar bangunan, ada alarm otomatis dan manual untuk melindungi bangunan dari kebakaran. Selain itu, titik sprinkler

---

<sup>14</sup> Badan Standar Nasional. (2002). SNI 19-2454-2002 Tata Cara Teknik Operasional Pengelolaan Sampah Perkotaan.

diatur dengan jarak yang sesuai dengan pancaran air, sehingga air dapat mencapai setiap sudut bangunan.

## **4.9 ANALISA ARSITEKTURAL**

### **4.9.1 Konsep**

Dalam perancangan museum kebudayaa konsep arsitektur yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- Desain arsitektur yang dapat memberikan kesan yang mendalam dan kemudian selalu menimbulkan perasaan ingin dating kembali.
- Desain yang mampu menciptakan pengalaman berbeda dari museum lainnya, dengan memadukan konsep arsitektur vernacular dan modern.
- Konsep arsitektur neo-Vernakular yang diterapkan juga beradaptasi dengan lingkungan sekitar yaitu dengan mengambil budaya lokal Jawa dan memadukan dengan budaya arsitektur kolonial yang ada di Kota Semarang.

### **4.9.2 Ornamen**

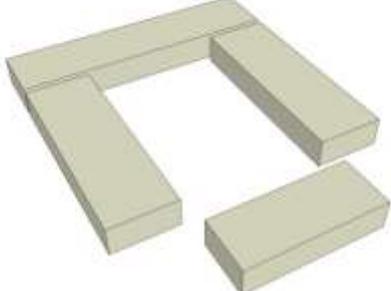
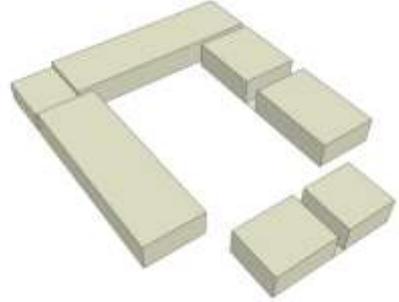
Ornamen yang diterapkan pada desain museum ini banyak mengambil dari bentuk bentuk dasar budaya Jawa dan juga mengadaptasi dari bentuk bentuk fisik lokal.

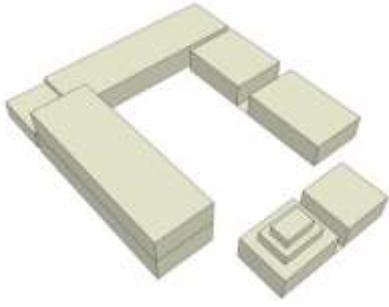
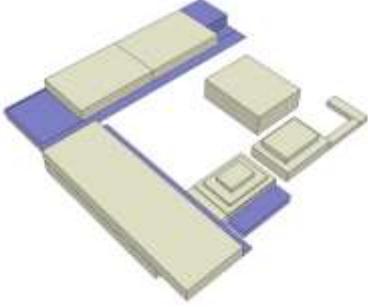
## BAB V HASIL PERANCANGAN

### 5.1 GUBAHAN MASSA

Dengan pembangunan museum sejarah Tanah Jawa, diharapkan jumlah benda dan situs cagar budaya yang ada di Kota Semarang akan meningkat, serta jumlah fasilitas kesenian dan kelompok budaya yang ada. Museum ini berkomitmen untuk melestarikan dan menampilkan budaya Jawa yang kaya dan beragam. Koleksinya termasuk wayang, batik, senjata tradisional, gamelan, dan topeng, dan diadakan pameran dan kegiatan edukatif untuk mempromosikan dan melestarikan budaya Jawa kepada masyarakat umum. Mempelajari sejarah, tradisi, dan seni Jawa serta menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya Indonesia dapat dilakukan dengan mengunjungi Museum Budaya Jawa. Bentuk bangunan yang dirancang menjadi poin utama dalam implementasi konsep neo vernakular yang berada di kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Gubahan bentuk bangunan tersebut dapat dilihat seperti berikut:

Tabel 5.1 analisa gubahan massa

No	Penjelasan	Bentuk Gubahan
1	Gubahan massa awal mengambil bentuk dasar dari kompas yang mempunyai empat arah mata angin dan juga terinspirasi dari surya Majapahit	
2	Kemudian dilakukan pemotongan di bagian samping dan depan sebagai pembagian ruang serta sirkulasi pengguna	

3	Menambahkan pembagian lantai 2 namun hanya beberapa bagian yang mempunyai 2 lantai	
4	Menghasilkan bentuk layout kasar mulai dari bentuk atap joglo limasan	

## 5.2 PENERAPAN KONSEP

### 5.2.1 Bentuk fasad bangunan

Dalam pemilihan fasad bangunan mengambil desain arsitektur peninggalan kolonial Semarang yaitu lawing sewu dan kemudian di kombinasikan dengan bata eskpos yang menjadi ciri khas arsitektur vernacular dan kemudian menjadi arsitektur neo vernacular.



Gambar 5.1 tampak kawasan  
(Sumber: desain pribadi 2024)



Gambar 5.2 tampak loby  
(Sumber: desain pribadi 2024)

Dalam desain fasad ini banyak menggunakan bukaan seperti pintu jendela yang terdapat di bekas kantor kereta api lawing sewu kota Semarang.

Penggunaan atap joglo limasan yang kemudian diberikan sedikit perubahan sebagai penerapan arsitektur neo vernacular.

Penggunaan material bata merah ekspos yang dipadukan dengan plesteran beton menjadikan museum lebih modern tapi tidak meninggalkan nilai budayanya.

### 5.2.2 Interior



Gambar 5.3 interior loby museum  
(Sumber: desain pribadi 2024)

Pada interior loby menggunakan konsep modern dengan perpaduan warna kuning dan coklat sehingga menjadikan pengunjung merasa lebih



Gambar 5.4 tampak perspektif  
(Sumber: desain pribadi 2024)



Gambar 5.5 selasar museum  
(Sumber: desain pribadi 2024)

tenang dan nyaman sehingga mengurangi rasa bosan ketika menunggu.

Serta memberikan berbagai ornament khas Jawa yang di padukan dengan cahaya lampu, ini menjadikan pengalih perhatian pengunjung ketika masuk kedalam museum sehingga dapat menikmati lebih lama dan menimbulkan rasa penasaran untuk ingin lebih masuk ke area pameran.



Gambar 5.6 interior ruang pameran  
(Sumber: desain pribadi 2024)



Gambar 5.7 interior ruang pameran  
(Sumber: desain pribadi 2024)

Penggunaan dinding plaster beton memberikan kesan modern yang ada pada museum serta pemberian lampu yang langsung mengarah ke objek pameran.

### 5.3.3 Material

Tabel 5.2 analisa materia

No	Material	keterangan
1		Material bata merah ekspos menjadi material utama yang digunakan dalam pembangunan museum dan hamper digunakan diseluruh bangunan
2		Penggunaan <i>grass block</i> pada semua pedestrian sekaligus menjadikan sebagai resapan air yang bisa langsung masuk kedalam celah rumput
3		Material beton polis digunakan pada sebagian lantai dan dinding di museum sehingga memunculkan kesan sederhana dan modern
4		Material atap sirap digunakan pada semua atap di museum dan sebagian ada yang menggunakan atap dak beton

5		<p>Penggunaan material batu alam pada sebagian pedestrian menjadikan area tersebut lebih terkesan alami dan menyelaraskan alam</p>
6		<p>Plesteran di gunakan pada sebagian dinding pameran yang menjadikan area ruang pameran menjadi lebih memunculkan suasana tenang dan nyaman ketika di lihat</p>
7		<p>Menggunakan material kayu pada bebrapa tiang dan juga ornament pada museum.</p>

### 5.3.4 Ornamen



Gambar 5.8 tampak ornamen  
(Sumber: desain pribadi 2024)

Menggunakan ornamen dengan mengambil bentuk dasar gunung wayang yang kemudian di lakukan perubahan. Ornamen ini juga menjadi simbol atau komunikasi visual antara bangunan dengan masyarakat yang dimana menunjukkan bahwa museum tersebut memberikan atau memamerkan sesuatu yang berhubungan dengan Jawa.



Gambar 5.9 detail ornamen gunung  
(Sumber: desain pribadi 2024)

Penggunaan ornament gunung pada sisi bangunan dengan material akrilik cutting yang nantinya menjadi simbol iconic dari bangunan itu sendiri.



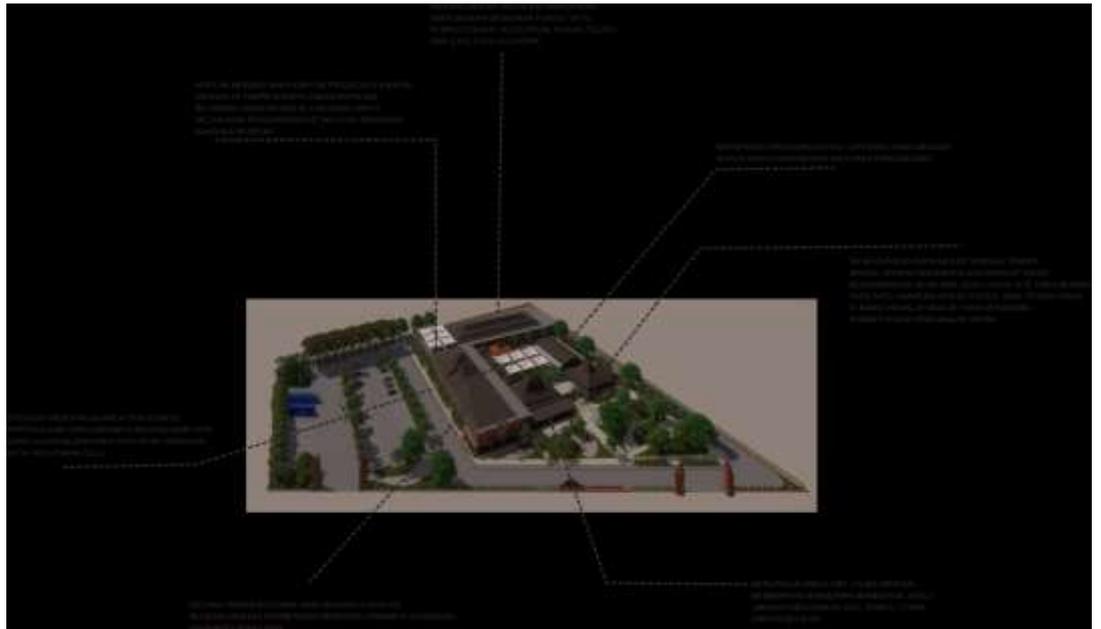
Gambar 5.10 gapura museum  
(Sumber: desain pribadi 2024)

Terdapat gerbang dengan ornamen gapura Majapahitan sebagai tanda awal masuknya ke kawasan museum.

### 5.3.5 Layout siteplan



Gambar 5.11 siteplan  
(Sumber: desain pribadi 2024)



Gambar 5.12 perspektif kawasan  
(Sumber: desain pribadi 2024)

## **BAB VI PENUTUP**

### **6.1 KESIMPULAN**

Dengan seiring berkembangnya zaman banyak banyak masyarakat yang melupakan sejarah dan historis dari Pulau Jawa, dan tak jarang Banyak masyarakat yang menganggap orang-orang yang melestarikan budaya leluhur Jawa salah satunya yaitu orang-orang yang menjaga dan merawat benda-benda peninggalan leluhur Jawa. kegiatan merawat dan menjaga benda-benda peninggalan leluhur Jawa menjadi salah satu bentuk kegiatan yang dinilai buruk di kalangan masyarakat zaman sekarang, padahal kegiatan tersebut adalah upaya dari sebagian masyarakat yang masih peduli dengan warisan leluhur Jawa.

Salah satu langkah untuk mempertahankan tradisi ini adalah dengan merancang sebuah museum yang nantinya dapat menjadi suatu sarana pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman serta tidak meninggalkan nilai-nilai ajaran leluhur. Di dalam Museum nantinya akan terdapat berbagai macam koleksi benda-benda peninggalan leluhur Jawa serta sejarah atau historis dari Pulau Jawa mulai dari serat Babad Tanah Jawa sampai mitos yang beredar di tanah Jawa. Dengan menggabungkan teknologi zaman sekarang dengan ajaran Jawa diharapkan dapat menjadi suatu sarana yang diminati oleh masyarakat terutama anak muda dan generasi muda, kemudian dengan memunculkan teknologi visual 3D yang akan menampilkan sejarah terbentuknya pulau Jawa diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk lebih bersemangat dalam menjaga warisan leluhur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. 2008. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga
- Kemendikbud . (2020). Pengertian museum. Diakses pada 12 Juni 2024. diakses melalui:  
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- Badan Pusat Statistik kota semarang. (2024). jumlah kunjungan wisatawan menurut jenis wisatawan di Kota Semarang pada tahun 2020 sampai 2022. Diakses melalui:  
<https://semarangkota.bps.go.id/subject/16/pariwisata.html>
- Samarsatata Semarang Satu Data . (2024). Jumlah objek wisata budaya di kota Semarang tahun 2020 sampai 2022. Diakses melalui: *portal semarang satu dua/semarsatata.semarangkota.go.id*
- Dian Sinaga, Fitri Perdana. *AKTIVITAS PENGORGANISASIAN DI MUSEUM POS INDONESIA* (2022)
- Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020. *PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM*
- Carina safitri. Bab 3 *PEMOGRAMAN ARSITEKTUR GALERI SENI MURAL*
- Antropometri Indonesia*. Diakses pada  
[https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data\\_antropometri\\_pada\\_tanggal\\_29\\_Oktober\\_2024](https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri_pada_tanggal_29_Oktober_2024)
- PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM* Direktorat Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020
- Widi, C. D. F., & Prayogi, L. (2020). Penerapan arsitektur neo–vernakular pada bangunan fasilitas budaya dan hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 382-390.
- HiSteel (2022). Mengenal Pondasi Sloof, Kolom dan Ring Balok pada Sebuah Bangunan. Diakses tanggal 12 Juni 2024 melalui : <https://histeel.co.id/mengenal-pondasi-sloof-kolom-dan-ring-balok-pada-sebuah-bangunan/>
- LA Perda 14 (2014). Diakses pada tanggal 12 Juni 2024 melalui [LD Perda 14 2011.pdf \(google.com\)](#)
- Brighton (2023). Atap Limasan: Pengertian, Kelebihan, dan Ide Desainnya. Diakses pada tanggal 12 Juni 2024 melalui <https://www.brighton.co.id/about/articles-all/atap-limasan-pengertian-kelebihan-dan-ide-desainnya>
- Badan Standar Nasional. (2002). *SNI 19-2454-2002 Tata Cara Teknik Operasional Pengelolaan Sampah Perkotaan*.
- YAHYA, S. (2013). *Hotel Resort dengan Pendekatan Neo-Vernakular di Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Tuba Arsana.(2016). *PERANCANGAN MUSEUM BUDAYA WALISONGO DI KABUPATEN GRESIK (TEMA : EXTENDING TRADITION)*. DEPARTEMEN AGAMA UNIVERSITAS

ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI. JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR.

Laksmi Kusuma Wardan.(2007). NILAI BUDAYA PADA INTERIOR MUSEUM SONOBUDOYO  
YOGYAKARTA. DIMENSI INTERIOR, VOL.5, NO.1, JUNI 2007: 23-33

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### Data pribadi

Nama Lengkap : Wildan Syarifuddin Fajar  
Tempat, Tanggal lahir : Semarang 22 September 2001  
Jenis kelamin : Laki Laki  
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora  
Prodi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam  
Alamat Rumah : kelurahan Sembungharjo rt 04 / rw 09 kecamatan Genuk Kota Semarang  
Agama : Islam  
Whatsapp : 089510675712  
Email : [fajarsyarif05@gmail.com](mailto:fajarsyarif05@gmail.com)  
Instagram : syarifuddin215

### Pendidikan Formal

Tahun	Institusi
2020 - 2024	S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, UIN Walisongo Semarang
	Judul Tugas Akhir Desain Budaya Ajibudoyo Museum Melalui Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular
2017 - 2020	MAN 2 Kota Semarang
2014 - 2017	MTs Tanwirul Qulub
2008 - 2014	SDN 01 Sembungharjo

