

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Sejarah adalah pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yg benar benar terjadi di masa lampau¹. Sedangkan arkeologi adalah ilmu yg mempelajari kehidupan dan kebudayaan zaman dahulu berdasarkan benda-benda peninggalan zaman kuno seperti patung-patung, perkakas rumah tangga². kedua hal ini merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak manfaat dari mengetahui sejarah dari manusia, salah satunya adalah mengenai identitas dari suatu masyarakat di suatu wilayah. Dengan mengenal identitas ini, masyarakat dapat tumbuh rasa kebanggaan dan bahkan jiwa patriotisme.

Banjarejo merupakan desa kecil di Grobogan, Jawa Tengah. Semenjak ditemukan tanduk dan kepala banteng berukuran dua meter membuat desa ini mendadak dikenal masyarakat luas. Kepala banteng itu rupanya benda arkeologis yang berasal dari masa purbakala. Akan tetapi penemuan benda arkeologis tidak berhenti, bahkan terus masyarakat menemukan benda-benda arkeologis tersebut. Terkumpul 400 fragmen benda pra-sejarah hingga saat ini. Yang sudah teridentifikasi berjumlah 200 buah. Belum lagi benda-benda sejarah yang ditemukan juga di sana. Seperti anting emas, koin cina, guci kerajaan dan lain-lain.

¹ Sugono, denty. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Pusat Bahasa. Hal 1284

² Sugono, denty. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Pusat Bahasa. Hal 90



Gambar 1.1 Fossil Kepala Banteng

Sumber : suaramerdeka.com

Balai Arkeologi Yogyakarta menyatakan bila di daerah tersebut terdapat empat peradaban kuno³. Setelah melakukan penelitian pada pertengahan oktober 2015 lalu, Balai Arkeologi Yogyakarta menyatakan peradaban tersebut berupa: Pertama, era purba yang dibuktikan dengan adanya penemuan fosil hewan purba. Salah satunya, kepala kerbau berukuran besar yang diperkirakan berusia 5.000 tahun. Kedua, peradaban kuno era Megalitikum juga terdapat di Situs Medang. Hal ini ditandai dengan penemuan peralatan dari batu, seperti lesung, pipisan, gandik, dan yoni. Ketiga, peradaban pada era Hindu-Budha juga diperkirakan sempat ada di situ. Indikasinya, adanya penemuan peti mati dari kayu, uang kepeng Cina, aneka perhiasan emas, dan guci dari keramik. Keempat, akhir era Hindu-Budha dan awal masuknya Islam. Salah satu indikasinya adalah penemuan bangunan kuno yang tertata dari batu bata. Begitu lengkap era yang terdapat di situs banjarejo ini, hingga tim dari balai

³ Agus, D. (2015, oktober 26). *murianews.com*. <http://www.murianews.com/2015/10/26/57235/4-peradaban-kuno-dunia-pernah-tinggal-di-desa-banjarejo-grobogan.html>. diakses pada 16 oktober 2016

arkeologi yogyakarta menyatakan akan menjadikan situs medang (sebutan untuk situs di Banjarejo) sebagai situs penelitian prioritas.



Gambar 1.2 Proses Identifikasi Temuan Fosil Purba

Sumber : murianews.com

Situs Banjarejo atau Medang menjadi kawasan cagar budaya⁴. Berdasar pernyataan dari Balai Arkeologi Yogyakarta yang telah melakukan penelitian disana, daerah situs banjarejo merupakan kawasan cagar budaya. Terutama wilayah persawahan yang ditemukan pondasi batu-bata yang diduga peninggalan kerajaan Medang Kamulan. Pernyataan dari Balai Arkeologi Yogyakarta ini berdasar pada UU no 11 Tahun 2010. Hal ini semakin menguatkan besarnya nilai sejarah dan arkeologis situs medang ini.

⁴ Sugiyarto. (2015, oktober 26). *tribunnews.com*. <http://www.tribunnews.com/regional/2015/10/26/situs-kuno-medang-kamulan-ternyata-di-grobogan-ini-lokasinya>. diakses pada 16 oktober 2016



Gambar 1.3 Penemuan pondasi batu bata kerajaan

Sumber : tribunnews.jateng.com

Akan tetapi sering terjadi aksi penjualan ilegal penjualan temuan barang sejarah di situs medang⁵. Hal ini bahkan mendapat teguran dari gubernur Jawa Tengah, akan tetapi masyarakat tidak tahu dan sudah terlanjur menjual temuan benda bersejarah tersebut. Benda-benda yang terjual berupa koin Cina yang awalnya berjumlah 100 kilogram sekarang hanya tersisa 1 kilogram. Lalu anting emas peninggalan kerajaan, Piring Cina, gelang emas, dll. Akan tetapi masyarakat tidak bisa disalahkan, karena ketidaktahuan mereka. Belum ada edukasi yang membimbing masyarakat untuk menyerahkan hasil temuan tersebut kemana, dan apresiasi apa yang akan didapat. Disini fungsi museum yang berfungsi untuk apresiasi, edukasi diperlukan.

⁵Sismanto, A. (2011, desember 22). *okezone news*. <http://news.okezone.com/read/2011/12/22/340/546013/petani-temukan-koin-kuno-di-sawah-dijual-rp4-juta>. diakses pada 16 oktober 2016



Gambar 1.4 Penemuan piring-piring cina

Sumber : murianews.com

Melihat cakupan yang lebih luas, yaitu kabupaten Grobogan. Situs ini memiliki potensi pariwisata yang besar. Objek yang tidak ada duanya di Indonesia. Yang pertama berupa situs Kerajaan Medang Kamulan, lalu situs yang memiliki empat peradaban kuno sekaligus. Hal ini dapat menaikkan dunia pariwisata kabupaten Grobogan yang sedang lesu. Sehingga dengan begitu diperlukan museum untuk menampung fungsi rekreasi.

Oleh karena itu diperlukan Museum sejarah dan arkeologi di Banjarejo. Menurut ICOM⁶, Museum memiliki beberapa fungsi :

1. Mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan kebudayaan.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.

⁶ ICOM (International Council Of Museums) merupakan organisasi internasional yang mewakili museum profesional dari 137 negara dan Indonesia merupakan salah satu anggota dari ICOM

4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan baik hasil alam dan budaya
7. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
8. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Museum ini sebagai wadah menampung dan mengapresiasi benda-benda bersejarah yang ditemukan disana, dan sebagai wadah untuk mengedukasi masyarakat mengenai sejarah yang ada di Banjarejo, Grobogan, dan berfungsi juga untuk wadah rekreasi di Grobogan.



1.1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Tabel 1.1 Data kunjungan museum di Yogyakarta

Bulan/Month	Pengunjung/Visitors			Hasil Penjualan Karcis/Number of Tickets Sold (000 Rp.)
	Asing/Foreign	Domestik Domestic	Jumlah/Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Januari January	1,010	49,156	50,166	353,317
2. Pebruari February	671	18,568	19,239	113,453
3. Maret March	423	25,456	25,879	164,030
4. April April	452	49,979	50,431	353,779
5. Mei May	318	30,686	31,004	227,857
6. Juni June	223	17,164	17,387	126,312
7. Juli July	517	29,805	30,322	177,451
8. Agustus August	542	14,552	15,094	108,028
9. September September	383	16,547	16,930	109,816
10. Oktober October	1,026	88,939	89,965	705,365
11. Nopember November	494	26,300	26,794	192,493
12. Desember December	949	38,014	38,963	225,934
Jumlah/Total	7,008	405,166	412,174	2,857,835
2005	76,284	1,000,858	1,077,142	3,901,357
2004	65,829	1,160,264	1,226,303	4,309,359

Sumber : BPS kota Yogyakarta

Persoalan museum di Indonesia bahkan di seluruh dunia adalah pengunjung yang sepi⁷. Hal ini senada dengan pernyataan ketua Umum Museum Indonesia Putu Supadma Sudana bila kondisi

⁷PCBM, D. (2015, Mei 11). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/2015/05/11/permasalahan-dan-tantangan-pelestarian-museum/> . diakses pada tanggal 16 oktober 2016 pukul 16.47

museum di Indonesia lesu⁸. Sebagai contoh dapat terlihat dari penurunan jumlah pengunjung museum di Yogyakarta yang terlihat pada tabel di atas tiap tahun. Masalah pengunjung yang pertama adalah bagaimana menjaga kunjungan dan hubungan yang tak berkelanjutan dengan pengunjung yang loyal, yang kedua adalah bagaimana memancing pengunjung baru untuk datang ke museum⁹. Kurang minatnya pengunjung pada museum seringkali di sebabkan oleh hal subjektif pengunjung, seperti memang tidak suka perihal budaya, pandangan museum bukan tempat terbaik untuk menghabiskan waktu luang, anggapan bila museum merupakan institusi pendidikan yang kaku, dan masalah demografi seperti usia, pekerjaan, dan jenis kelamin¹⁰.

Persoalan ini dapat diatasi dengan merubah cap museum (brand museum)¹¹. Pandangan masyarakat akan museum dirubah untuk menarik minat pengunjung. *Brand* museum supaya diterima oleh masyarakat harus berkaitan dengan kebutuhan mereka. Kebutuhan akan personal, fungsional, dan hedonis mereka¹². Dan *brand* museum tersebut harus berkaitan dengan keinginan mereka disaat waktu luang mereka. Kebanyakan orang menginginkan nilai pengalaman dalam waktu luang itu, seperti perasaan, belajar, berinteraksi dan lain-lain. Hal ini berkaitan dengan interaktifitas, sosiabilitas, dan kreatifitas.

⁸Sunaryo, Arie. (2015, Maret 15). *Merdeka.com*: <https://www.merdeka.com/peristiwa/museum-di-indonesia-sepi-pengunjung-dan-memprihatinkan.html>. diakses pada tanggal 16 oktober 2016 pukul 16.50

⁹ Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

¹⁰ Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

¹¹ Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

¹² Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

Ober-Heilig dkk menyatakan ada empat dimensi pengalaman yang berkaitan erat dengan pengalaman di museum¹³. Beliau menyatakan yang pertama adalah sensual (sensory), afektif (emosional), intelektual (*curiosity*), *behavioral (bodily experience)*. Keempat pengalaman tersebut dapat membuat masyarakat lebih tertarik dengan museum. Karena museum menjadi lebih atraktif dan tidak membosankan. Banyak rasa dan pengalaman yang pengunjung dapat.

Penyebab permasalahan museum ini dapat terlihat dari elemen arsitektur yang ada pada museum di Indonesia umumnya. Seperti tampilan (fasad) yang kurang atraktif, tampilan bangunan yang tidak sesuai dengan fungsinya sebagai museum, penataan ruang dalam museum yang tidak kaya rasa. Berikut ini beberapa kesalahan tampilan bangunan museum yang penulis kumpulkan:

- Museum – museum di Indonesia cenderung memiliki bentuk hampir serupa. Seperti kompleks bangunan pemerintahan. Hal ini membuat ekspresi fungsi museum kurang terlihat maksimal pada bangunan.
- Banyak museum bergaya kolonial karena bangunan lama yang dialih fungsikan sebagai museum. Hal ini membuat ekspresi fungsi museum kurang terlihat maksimal pada bangunan.
- Banyak bangunan museum yang memiliki tampilan rumah adat. Padahal belum tentu koleksi museum tersebut berhubungan dengan adat dan budaya wilayah tersebut. Sehingga tidak mencerminkan fungsi museum.

¹³ Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

<p>MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA</p>	<p>MUSEUM MPU PURWA MALANG</p>	<p>MUSEUM LOKAL PURWODADI</p>
		
<p>Museum Sonobudoyo dulu merupakan sebuah yayasan yang bergerak dalam bidang kebudayaan</p>	<p>Museum ini menyimpan arca-arca. Bangunan seperti pemerintahan.</p>	<p>Museum ini bergaya seperti bangunan pemerintah umumnya, kurang mencerminkan sebuah museum</p>
<p>MUSEUM WAYANG JAKARTA</p>	<p>MUSEUM SASMITALOKA YOGYAKARTA</p>	<p>MUSEUM GEOLOGI BANDUNG</p>
		
<p>Museum peninggalan masa penjajahan Belanda di Indonesia. gaya bangunan kolonial.</p>	<p>Museum ini dulu merupakan rumah pejabat puro pakualaman VII pada masa kolonial Belanda</p>	<p>Museum ini dulu merupakan kantor Belanda yang dialih fungsikan menjadi museum.</p>
<p>MUSEUM ADITYAWARMAN PADANG</p>	<p>MUSEUM LAMBUNG AMANGKURAT KALSEL</p>	<p>MUSEUM WASAKA BANJARMASIN</p>
		
<p>Museum ini gaya bangunan berupa rumah adat.</p>	<p>Museum ini menyimpan benda perjuangan kemerdekaan dan arkeologi. gaya bangunan berupa rumah adat.</p>	<p>Museum ini menyimpan benda perjuangan kemerdekaan. gaya bangunan berupa rumah adat.</p>

Gambar 1.5 Perbandingan Tampilan Beberapa Museum di Indonesia

Sumber : analisis pribadi



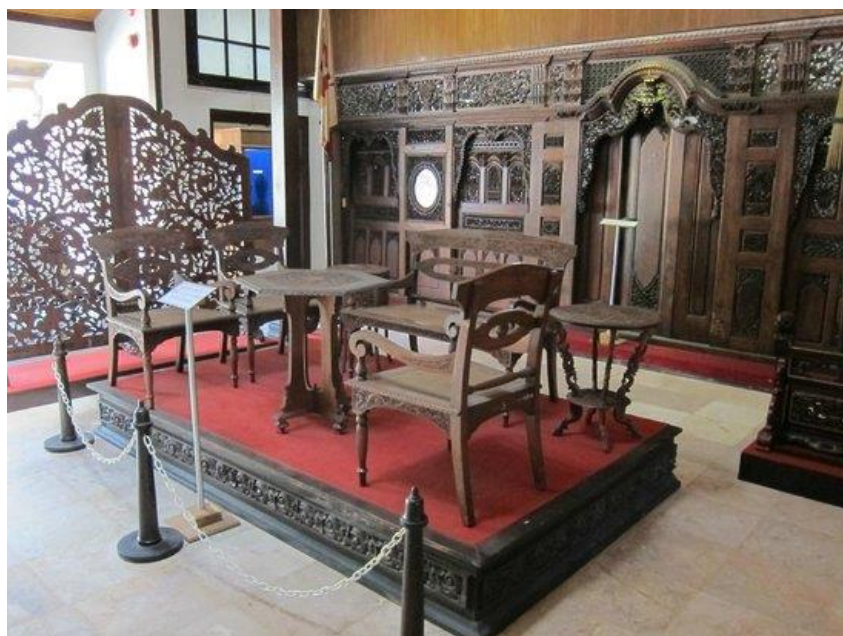
Gambar 1.6 Ruang Dalam Museum Sasmitaloka

Sumber : museumindonesia.com



Gambar 1.7 ruang dalam museum adityawarman

Sumber : museumindonesia.com



Gambar 1.8 ruang dalam museum sonobudoyo

Sumber : museumindonesia.com

Desain yang unik dan menarik sebaiknya menjadi hal yang harus dititik beratkan agar dapat mengundang daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke sebuah museum. Kurangnya minat kunjungan masyarakat ke museum menjadi masalah utama museum di Indonesia¹⁴. Permasalahan ini muncul dikarenakan sikap pasif dari museum yang berfungsi hanya untuk menyimpan dan merawat saja. Sehingga membosankan dan sepi pengunjung.¹⁵

Bangunan yang ikonik merupakan suatu hal yang cocok untuk mengatasi permasalahan diatas mengenai daya tarik warga untuk berkunjung. Ciri-ciri dari bangunan ikonik ini adalah (a) letak atau lokasi yang strategis – sehingga mudah dilihat / dikenali oleh lingkungan sekitar, (b) pemilihan bentuk yang cenderung menarik sehingga mudah dijadikan tanda atau ikon dari lingkungan sekitar, serta (c) memiliki unsur kekuatan atau kekokohan bangunan yang tinggi sehingga berumur panjang (Udjianto Pawitro, 2012).

Berangkat dari isu yang ada bahwa museum-museum yang ada di Indonesia memiliki karakter tampilan dan bentuk bangunan yang kurang menarik, bergaya lama (bergaya seperti bangunan pemerintahan), kurang atraktif, karakter museum kurang menonjol (seperti bangunan administratif kantor), maka desain kekinian (kontemporer) merupakan jawaban desain yang pas untuk sebuah museum sejarah dan arkeologi di Grobogan. Menurut Konneman dalam bukunya yang berjudul *World of Contemporary Architecture XX*, arsitektur kontemporer merupakan suatu kebebasan dalam

¹⁴ PCBM, D. (2015, Mei 11). *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/2015/05/11/permasalahan-dan-tantangan-pelestarian-museum/> . diakses pada tanggal 16 oktober pukul 16.47

¹⁵ Suraya, M. S. (2016). *E-MUSEUM. E-MUSEUM SEBAGAI MEDIA MEMPERKENALKAN CAGAR DI KALANGAN MASYARAKAT*, hal 2.

arsitektur yang berkembang pada saat sekarang/ masa kini. Dalam buku *Architecture Now*, karya Imelda Akmal dikatakan bahwa karya arsitektur kontemporer dapat digambarkan melalui tren arsitektur satu dasawarsa terakhir. Desain kontemporer menampilkan desain arsitektur yang lebih inovatif, variatif, fleksibel baik secara bentuk tampilan, bahan, material, dan teknologi yang digunakan untuk membentuk sebuah ikon baru. Desain bangunan kontemporer yang diterapkan diharapkan mampu memberikan bentuk yang mampu menjadi ikon baru di kabupaten Grobogan.

Bangunan Museum Sejarah dan Arkeologi di Banjarejo, Grobogan dengan pendekatan arsitektur kontemporer di atas diharapkan mampu mewartakan kegiatan apresiasi, konservasi, edukasi, dan rekreasi bagi para pengunjung, khususnya di Grobogan dengan terselenggaranya kegiatan apresiasi benda sejarah dan arkeologis yang dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, kualitas, dan rasa bangga akan Grobogan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan eksterior dan interior Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan yang mampu meningkatkan kunjungan pengunjung museum dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. TUJUAN

- Menciptakan suatu konsep rancangan Museum sejarah dan arkeologi di Grobogan melalui pengolahan bentuk bangunan maupun penataan ruang melalui pendekatan arsitektur kontemporer untuk menciptakan ruang publik sebagai sarana apresiasi, edukasi, dan rekreasi.

1.3.2. SASARAN

- Studi kebutuhan fungsi apresiasi, edukasi, dan rekreasi di Museum Sejarah dan Arkeologi
- Studi komparasi museum sejarah dan arkeologi di Indonesia
- Studi preseden museum kontemporer
- studi tentang desain pengalaman (experiential design)
- studi tentang pendekatan arsitektur kontemporer dengan desain pengalaman
- studi tentang arsitektur modern
- studi rancangan ruang dalam yang mendukung fungsi Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan

1.4. LINGKUP STUDI

1.4.1. LINGKUP SUSBTANSIAL

Ruang lingkup perencanaan dan perancangan museum ini adalah elemen ruang dalam dan luar yang mencakup tampilan bangunan, skala, proporsi, ekspresi, pola sirkulasi.

1.4.2. LINGKUP SPASIAL

Ruang lingkup spasial museum ini berada pada daerah Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah dengan pertimbangan akan titik lokasi penemuan benda bersejarah dan arkeologis, dekat kota madya atau ibukota kabupaten, kawasan cagar budaya, akses mudah dari jalan raya, kepadatan penduduk, dan fungsi lahan. Luas tapak minimal seluas 3000 m², akan tetapi bila ditambah lahan parkir dan KDB maka minimal luas tanah berukuran 6000 m²

1.4.3. LINGKUP TEMPORAL

Diharapkan rancangan ini akan menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 10 tahun.

1.5. PENEKANAN STUDI

Penyelesaian penekanan studi pada Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan adalah dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

1.6. METODE

1.6.1. DATA

1.6.1.1. Data

Macam Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa data verbal dan angka. Untuk data verbal, seperti data yang berasal dari sumber buku-buku yang relevan. Kemudian ada juga data atas sumber wawancara pada pihak kompeten dalam bidang situs medang, seperti kepala desa Banjarejo, Balai Arkeologi Yogyakarta, Tim Peneliti dari Sangiran yang telah melakukan penelitian lebih dulu terhadap situs tersebut. Data atas wawancara tersebut dapat berupa angka.

1.6.1.2. Metode Pengumpulan Data

Tabel 1.1 Instrumen Data

No	Macam Data	Sumber Data	Instrumen	Sifat Data
1.	Ciri khas bangunan Museum sejarah dan arkeologi	Survei lapangan	Laptop, Internet, kamera DSLR	Kualitatif/kuantitatif, Sekunder
2.	Penerapan arsitektur kontemporer pada bangunan	Buku / literatur	Buku catatan, pena, scanner	Kualitatif, sekunder

3.	Data tanggap lingkungan	Survei bangunan	Kamera	Kualitatif, Primer
4.	Fungsi Bangunan	Survei Lapangan	Kamera DSLR, Buku catatan	Kuantitatif, Primer

Sumber : Analisis Pribadi

1.6.2. MENGANALISIS DATA

Pola prosedural yang digunakan dalam menganalisis permasalahan adalah pola pemikiran deduktif, dengan menggunakan teori umum, peraturan dan standar dan persyaratan mengenai Museum sejarah dan arkeologi. Perencanaan dan perancangan museum sejarah dan arkeologi di analisis menggunakan teori tentang arsitektur kontemporer. Sehingga didapat museum sejarah dan arkeologi dengan bentuk, langgam, tampilan luar maupun dalam berarsitektur kontemporer.

Metode pembahasan yang akan dipakai dalam penyusunan landasan konseptual perencanaan dan perancangan Museum sejarah dan Arkeologi di Banjarejo, Grobogan antara lain :

1. Deskriptif

Penguraian data dan informasi yang didapatkan berkaitan dengan perumusan masalah.

2. Preseden / Komparatif

Untuk mencari dan menjabarkan tentang contoh dan wujud bangunan Pusat Pengolahan Kopi yang mengaplikasikan penataan udara.

3. Statistik

Penguraian data dan informasi yang didapatkan berkaitan dengan perumusan masalah dengan distatistikan

4. Tabulatif

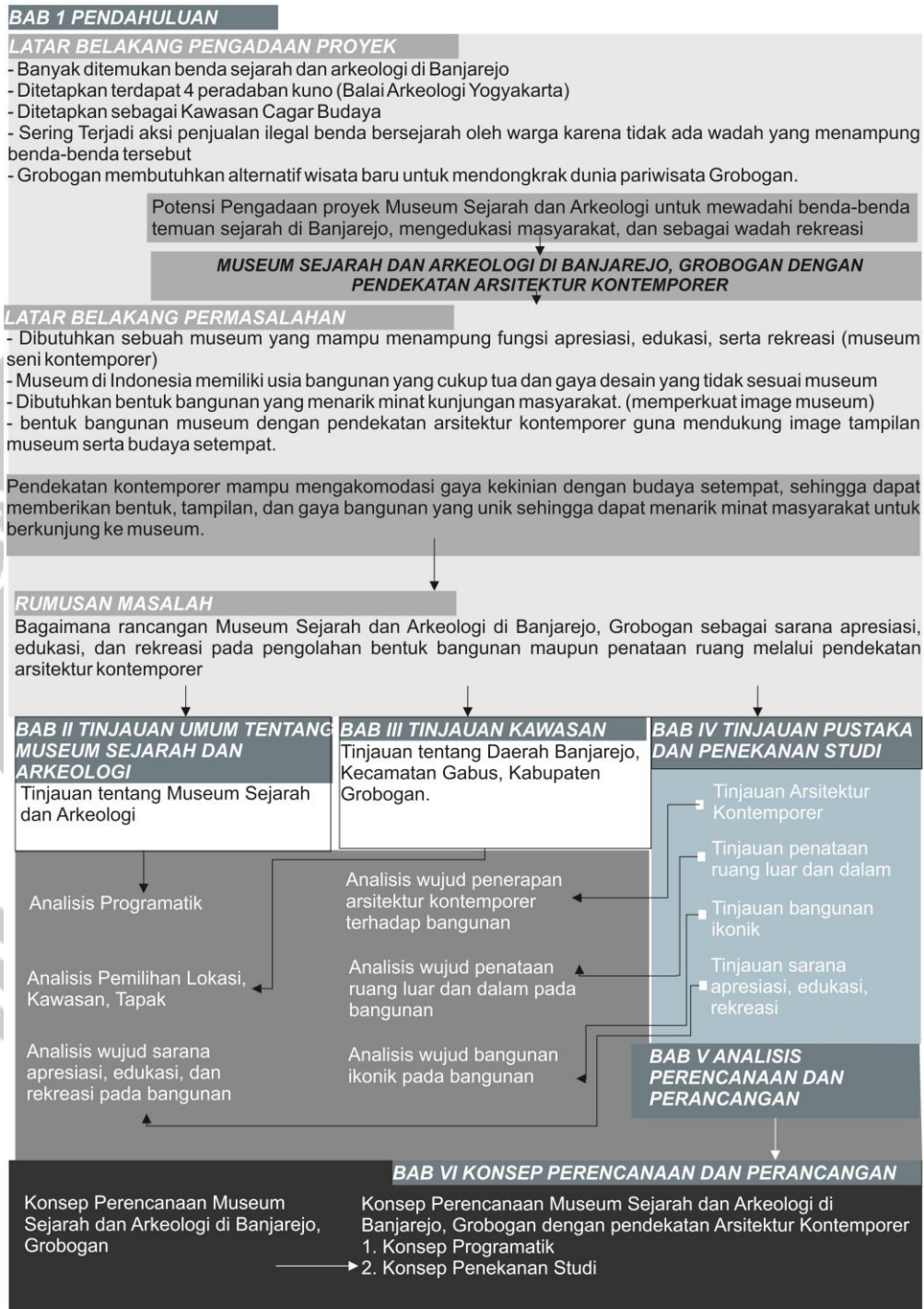
Penguraian data dan informasi yang didapatkan berkaitan dengan perumusan masalah dengan ditabulasikan

1.6.3. MENYIMPULKAN DATA

Deduktif, yakni pembahasan dari hal-hal yang bersifat umum ke hal-hal yang bersifat khusus.



1.7. TATA LANGKAH



1.8. KEASLIAN TULISAN

Museum Sejarah dan Arkeologi di Banjarejo, Grobogan ini merupakan museum tentang benda-benda bersejarah dan arkeologis yang

ditemukan di situs medang (banjarejo, grobogan). Benda-benda tersebut terbagi menjadi 2 masa, masa pra-sejarah dan masa sejarah. Se jauh pengamatan penulis sudah ada beberapa tulisan yang membahas museum sejenis. Yaitu :

1. Judul : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM VULKANOLOGI DI BERASTAGI BERDASARKAN KARAKTER ERUPSI GUNUNG SINABUNG*

Penulis : THEO SAMUDRA ANANPRATAMA SIBERO

Instansi : UAJY (2016)

Isi : Terjadinya erupsi Gunung Sinabung di Kabupaten Karo menyebabkan jatuhnya korban jiwa maupun korban materiil. Awal erupsi Gunung Sinabung terjadi pada akhir tahun 2010 dan belum berakhir sampai saat ini sehingga, 16 desa yang terletak di bawah kaki Gunung sinabung harus di evakuasi. Banyaknya korban jiwa dan materiil akibat erupsi Gunung Sinabung mengindikasikan rendahnya pengetahuan kegunungapian pada masyarakat Karo. Maka dari itu, perlu adanya Museum Vulkanologi di Kabupaten Karo sebagai salah satu sarana dan prasarana edukasi dan informasi mengenai kegunungapian yang ada di Indonesia, terkhusus Gunung Sinabung. Museum Vulkanologi terletak di Berastagi karena berdasarkan RTRW tahun 2012 merupakan daerah pengembangan dan pariwisata. Secara spesifik terletak pada daerah wisata Bukit Gundaling yang pada sisi bagian baratnya langsung menghadap ke arah Gunung Sinabung. Konsep Museum Vulkanologi di Berastagi menerapkan pendekatan karakter fisik dan sifat erupsi Gunung Sinabung termasuk pendekatan budaya Karo. Penerapan konsep diterapkan pada suprasegmen arsitektur berupa: warna, tekstur, material, skala atau proporsi, dan bentuk yang menginterpretasikan transformasi fisik dan sifat erupsi Gunung Sinabung serta budaya Karo kedalam suasana ruang dalam dan ruang luar

2. Judul : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM KERETA API DI YOGYAKARTA*

Penulis : ALBERTUS ARI SETIADI WIBOWO

Instansi : UAJY (2016)

Isi : Museum Kereta Api di Yogyakarta yang akan dirancang memiliki koleksi-koleksi tentang sejarah kereta api khususnya yang pernah berjaya dan bersejarah di Yogyakarta. Selain itu museum ini memiliki fasilitas ruang simulator kereta api dimana pengunjung dapat

belajar mengendarai kereta api lewat media digital, fasilitas perpustakaan khusus literature tentang kereta api dan area bermain berupa miniatur kereta api yang bisa dinaiki oleh anak-anak maupun orang dewasa. Fungsi edukatif dan rekreatif merupakan syarat mutlak dalam museum jadi harus menunjukkan suatu keseimbangan sehingga pengunjung tidak merasa bosan dan mendapatkan sebuah pengalaman yang mendidik dan menghibur. Sehingga diperlukan tatanan ruang yang menarik pengunjung untuk mengunjungi Museum Kereta Api ini. Analogi bentuk merupakan pendekatan yang digunakan dalam merancang Museum Kereta Api ini. Analogi bentuk lokomotif sebagai identitas bangunan dan inspirasi penataan ruang menjadikan museum ini sebagai ikonik sehingga mudah dikenali oleh masyarakat. Bagianbagian lokomotif seperti bagian fasad depan, bagian mesin, bagian cerobong asap, bagian masinis, dan bagian roda penggerak diterapkan pada massa zona penerima, zona sejarah dan koleksi, zona pengelola, zona belajar, dan zona taman.

3. **Judul** : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM SENI KONTEMPORER DI YOGYAKARTA*
Penulis : Tandeon Jonathan Guntur Harry Putra
Instansi : UAJY (2016)
Isi : Kota Yogyakarta merupakan basis pertumbuhan seni di Indonesia. Pertumbuhan seni pada saat ini disebut sebagai seni kontemporer. Seni kontemporer yang terus mengalami peningkatan di Yogyakarta membutuhkan sebuah wadah. Museum dianggap sebagai wadah yang tepat untuk menampung berbagai karya seni kontemporer, di mana museum sendiri memiliki 3 fungsi fundamental yaitu apresiasi, edukasi, dan rekreasi. Aspek penting yang dijumpai adalah tingkat kunjungan museum di Yogyakarta yang selalu meningkat namun belum ada museum seni kontemporer, oleh karena itu pengadaan proyek Museum Seni Kontemporer dapat menjadi proyek yang terjamin dari segi pemasaran dan keberlanjutannya. Fasilitas Museum Seni Kontemporer di Yogyakarta yang akan didesain meliputi indoor exhibition, outdoor exhibition, permanent exhibition, temporary exhibition, auditorium, art class, library, workshop, bookstore, café shop, art shop, garden&roof garden, sculpture park, outdoor amphitheatre. Metode yang digunakan dalam proses mendesain adalah secara deskriptif, deduktif, dan komparatif. Museum Seni Kontemporer di Yogyakarta didesain menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer yang mengusung

konsep kekininan yang berlandaskan akan keselarasan manusia, alam, dan seni. Museum Seni Kontemporer menghadirkan bentuk yang kontras dengan lingkungan sekitar sebagai wujud sebuah bangunan museum seni sebagai penanda

4. Judul : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM LENTERA NUSANTARA DI PACITAN JAWA TIMUR*

Penulis : LAURENTIUS WAHYU IRAWAN

Instansi : UAJY (2016)

Isi : Kabupaten Pacitan merupakan salah satu kabupaten dalam wilayah administrasi di provinsi Jawa Timur, yang berada di ujung barat daya dari provinsi Jawa Timur. Kekayaan alam yang dimiliki Kabupaten Pacitan, salah satu adalah potensi geologis berupa gunung kapur/karst dan memiliki gua-gua dengan keindahan stalaktit-stalagmit, sehingga kabupaten Pacitan dikenal sebagai "Kota Seribu Goa". Selain kekayaan alam yang dimiliki kabupaten ini, anugerah yang dimiliki adalah sumber daya manusianya yakni putra Pacitan Susilo Bambang Yudhoyono dimana pada tahun 2004 berhasil terpilih sebagai Presiden RI ke-6 dan dilanjutkan pada periode 2009-2014. Atas kebanggaan putra daerah yang terpilih menjadi Presiden RI ke-6, Pemerintah Daerah Kabupaten Pacitan melakukan perencanaan pembangunan museum yang didalamnya berisi perjalanan hidup presiden RI ke-6 Bpk. Susilo Bambang Yudhoyono mulai dari masa kecil, perjalanan karir hingga masa pemerintahan sebagai presiden RI, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif obyek wisata sekaligus sebagai sarana pembelajaran dan pengetahuan khususnya bagi masyarakat Pacitan dan masyarakat Indonesia pada umumnya untuk dapat mengenal lebih jauh profil hidup presiden ke-6 dan potensi keanekaragaman sumber daya alam di wilayah Kabupaten Pacitan. Perencanaan museum ini berlokasi di selatan Kabupaten Pacitan, tepatnya berada di kawasan pantai Teleng Ria-Pacer Door yang berdasarkan Peraturan Bupati Pacitan No.45 tahun 2014 kawasan ini akan menjadi kawasan perencanaan wisata dengan ikon utama Pantai Teleng Ria Pacitan. Konsep perencanaan dan perancangan museum ini dilakukan dengan pendekatan arsitektur neo vernakular yang memanfaatkan potensi lokal baik bersifat fisik (struktur dan konstruksi) dan abstrak (unsur budaya, pola pikir, tata cara, kosmologi, kepercayaan) kedalam era modern saat ini tanpa menghilangkan nilai budaya lingkungan sekitar. Museum ini

menerapkan perencanaan ruang komunikatif yang dapat menampilkan makna dan bahasa baik secara alur cerita perjalanan hidup dan karir SBY melalui elemen arsitektur yang membentuk ruang luar dan ruang dalam dengan memperhatikan karakteristik sensor panca indera manusia, sehingga ruang museum dan manusia yang berkunjung dapat saling ber-Dialog

5. Judul : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM PATUNG SEJARAH INDONESIA DI YOGYAKARTA*

Penulis : MEGA PAMADHI PUTRA

Instansi : UAJY (2016)

Isi : Museum Patung Sejarah Indonesia di Yogyakarta adalah sebuah tipologi bangunan museum yang mempunyai visi untuk memperkenalkan sejarah Indonesia kepada masyarakat dan sebagai area rekreasi edukasi yang rekreatif bagi para wisatawan yang datang ke Kota Yogyakarta. Patung sebagai media pencerita digunakan sebagai salah satu daya tarik untuk menarik minat pengunjung. Sejarah tentang Indonesia yang sudah mulai dilupakan dan dianggap sebelah mata akan dihidupkan lagi lewat rancang bangun Museum Patung Sejarah Indonesia ini. Museum ini akan memberikan tampilan yang berbeda dari museummuseum yang ada di Yogyakarta. Selain dari media pameran berupa patung yang dapat menarik minat pengunjung, media penarik minat pengunjung juga terdapat dari bentuk bangunan yang akan menampilkan dua unsur berbeda yaitu unsur lama dan unsur baru yang tertuang pada pendekatan konsep arsitektural postmodern. Unsur lama pada bangunan ini akan menciptakan suasana agung dan megah pada bangunan museum, sedangkan unsur baru akan menciptakan kesan modern dan menarik.

6. Judul : *PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM GAMELAN DAN TEMPAT PERTUNJUKAN MUSIK TRADISIONAL DI BANTUL*

Penulis : Konkordius Nobel Eka Saputra

Instansi : UAJY (2015)

Isi : Gamelan merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan keberadaannya agar tidak tergerus oleh modernisasi dan tetap diwariskan ke generasi muda. Namun sayangnya

hingga saat ini belum ada tempat yang secara khusus mengoleksi, menampilkan, dan menjadi tempat untuk berlatih dan belajar gamelan. Bantul yang dipilih menjadi lokasi desain museum gamelan dan tempat pertunjukan ini merupakan salah satu daerah yang memiliki banyak potensi kesenian dan kebudayaan tradisional. Diharapkan dengan adanya museum dan tempat pertunjukan tersebut mampu memberi dorongan generasi muda untuk mengenal dan mencintai gamelan sebagai warisan leluhur dan mengembangkan kesenian gamelan ke arah yang lebih baik, selain itu juga memberi wadah untuk berkesenian bagi para pegiat gamelan dan musik tradisional lainnya. Perencanaan dan perancangan museum gamelan dan tempat pertunjukan musik tradisional ini menggunakan pendekatan makna dan dinamika nada tembang Macapat yang menjadi salah satu wujud tembang dari Jawa yang memiliki anasir budaya tentang masyarakat Jawa itu sendiri. Keunikan dari tembang Macapat dan gamelan secara keseluruhan diharapkan menjadi daya tarik untuk menciptakan museum dan tempat pertunjukan yang rekreatif dan edukatif.

7. Judul : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM CAGAR BUDAYA DI KAWASAN BUKIT CANDI RATU BOKO*

Penulis : DOMINICUS PURBANDARU

Instansi : UAJY (2015)

Isi : Museum sebagai lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkannya, untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang terwujud dan tak terwujud beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian dan hiburan. Sebagai museum cagar budaya image yang terlihat adalah membosankan karena paradigma orang museum cagar budaya hanya akan menyuguhkan benda-benda peninggalan. Museum cagar budaya perlu adanya penekanan yang baru diluar aspek edukatif. Penekanan ini sebagai penyeimbang agar aspek edukatif tidak membosankan dan lebih interaktif. Dengan penekanan baru ini diharapkan orang memiliki paradigma baru mengenai museum. Penekanan yang mampu menjadi penyeimbang adalah aspek rekreatif. Maka, museum cagar budaya ini memiliki sifat rekreatif didalam kegiatan edukasi. Museum yang rekreatif dan edukatif sesuai dengan pola tatanan

Situs Candi Ratu Boko. Penyesuaian pola tatanan ini menjadi wujud penyeselarasan pola tatanan dari dengan Situs Candi Ratu Boko yang berada di sisi utara lokasi museum cagar budaya. Lokasi yang merupakan kawasan cagar budaya ini menuntut agar adanya penyeselarasan pola tatanan sebagai pendekatan yang mampu memberikan penghubung anatar museum dan situs candi ratu boko.

8. Judul : *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA*

Penulis : ALBERTA MARIA TITIS RUM KUNTARI

Instansi : UAJY (2014)

Isi : Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta adalah sebuah tipologi bangunan museum yang memiliki visi untuk melestarikan dan memberikan layanan edukasi, sekaligus mempublikasikan benda cagar budaya berupa permainan tradisional di Yogyakarta. Permainan tradisional yang ditampilkan adalah permainan tradisional yang telah ada di Yogyakarta. Obyek ini diusulkan dengan latar belakang fenomena luntarnya kebudayaan tradisional di Yogyakarta, terutama permainan tradisional yang mulai hilang dan digantikan oleh permainan modern. Istilah “tak kenal maka tak sayang” menjadi semangat penulis untuk memperjuangkan kembali pelestarian permainan tradisional untuk anak-anak di Yogyakarta, serta untuk para wisatawan yang datang ke Yogyakarta melalui usulan proyek Museum Permainan Tradisional. Museum ini akan berusaha memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada penggunanya melalui kegiatan edukasi, konservasi, dan publikasi. Museum Permainan Tradisional merupakan museum yang berusaha menghidupkan kembali benda cagar budaya tradisional di era modern. Pendekatan yang menjadi solusi dalam penyusunan konsep perancangan adalah simbiosis budaya. Simbiosis budaya dalam arsitektur berarti interaksi antara 2 gaya arsitektur. Simbiosis yang diusulkan pada proyek adalah simbiosis yang berangkat dari konteks budaya lokal dan konteks waktu. Dalam usulan proyek ini, konsep yang diusulkan mengangkat pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer pada rancangan Museum Permainan Tradisional yang berfungsi edukatif.

9. Judul : *MUSEUM WAYANG NASIONAL DI SURAKARTA*

Penulis : Ariel Hanani Otniel

Instansi : UAJY (2013)

Isi : Wayang merupakan hasil kreasi seni dan budaya terdiri dari berbagai macam jenis, seperti wayang purwa, wayang kulit, wayang klitik, sampai wayang golek. Wayang sebagai bagian dari kebudayaan kita memiliki aset yang tidak ternilai dan menjadi salah satu bagian dari kebanggaan Indonesia sebagai warisan karya budaya dunia. Namun semakin berkembangnya jaman, makin berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi. Makin banyak budaya populer asing, dan teknologi-teknologi modern dan canggih masuk ke negara ini sehingga budayabudaya lokal, salah satunya adalah wayang menjadi terpinggirkan dan ditinggalkan oleh masyarakat umum, khususnya generasi muda. Untuk itu diperlukan wadah yang dapat meningkatkan kembali apresiasi para generasi muda, khususnya anak-anak terhadap salah satu budaya lokal, yaitu wayang. Wadah tersebut dapat direalisasikan dengan Museum Wayang Nasional di Surakarta yang dapat mengapresiasi dan memberikan pendidikan, serta pengenalan kesenian wayang kepada generasi muda secara perlahan. Konsep transformasi bentuk bermula dari penggabungan karakteristik (synchronize) tiap sistem periodisasi wayang dengan genre-genre Anime terpilih yang akhirnya akan diikat dengan karakter bentuk Anime yang kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan dan ruang. Konsep transformasi Anime (ekspresif, high contrast, tidak harus proporsional, dan colourful.) ke dalam bentuk dan ruang bangunan bertujuan agar tidak timbul gap yang terlalu jauh antara konsep museum secara umum dengan hobby / interest anak, suatu konsep yang dekat dengan dunia anak, sehingga akan timbul 'jembatan' yang dapat menghubungkan antara dunia anak dan dunia wayang. Wayang-wayang akan ditampilkan dengan perspektif yang berbeda, yaitu gaya Anime sehingga dapat menimbulkan nuansa baru bagi pengunjung museum pada umumnya

1.9. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulis, sistematika penulisan, serta bagan tata langkah untuk memahami keseluruhan proyek yang diusulkan.

BAB II TINJAUAN TENTANG MUSEUM SEJARAH DAN ARKEOLOGI

Berisi tentang definisi Museum Sejarah dan Arkeologi, sejarah dan perkembangan, studi preseden serta hal-hal yang berkaitan dengan Pusat Pengolahan Kopi di Kulonprogo.

BAB III TINJAUAN WILAYAH KABUPATEN GROBOGAN

Berisi tinjauan wilayah Kabupaten Grobogan, mengenai gambaran umum wilayah, kondisi geografis serta *site* yang ada.

BAB IV LANDASAN TEORI PERANCANGAN

Berisi tentang tinjauan mengenai elemen arsitektural, tinjauan mengenai penataan ruang luar dan dalam kontemporer, dan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Analisis pelaku, analisis fungsi dan kegiatan, analisis kebutuhan ruang, analisis program ruang, analisis besaran ruang, analisis sirkulasi, analisis *site*, analisis sistem struktur, analisis sistem utilitas dan analisis penekanan studi, sehingga didapatkan konsep perencanaan dan perancangan.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Mengungkapkan konsep perencanaan dan perancangan Museum Sejarah dan Arkeologi di Banjarejo, Grobogan yang merupakan hasil akhir dari proses analisis untuk kemudian ditranformasikan dalam wujud bentuk desain fisik.