

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Kota Surakarta merupakan Kota dengan peringkat pertama jumlah penduduk terbanyak di Provinsi Jawa Tengah (Tabel 1.1), selain itu juga memiliki latar belakang sejarah yang berkaitan dengan Kesultanan Mataram. Dahulu di selatan-tengah Jawa terdapat kerajaan Islam yang dikenal dengan nama Mataram pada akhir abad ke-16. Wilayah Kotagede di Yogyakarta saat ini pernah menjadi ibu kota kerajaan pertama hingga menyebar ke Kerta, Plered, Kartasura, dan surakarta. Penyebaran tersebut menimbulkan perpecahan hingga terbentuk Perjanjian Giyanti pada tahun 1745. Perjanjian Giyanti membagi Mataram menjadi Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta. Perpecahan tersebut membuat Surakarta berpisah dengan Yogyakarta dan menjadi kota otonom.

Tabel 1.1 Jumlah penduduk Provinsi Jawa Tengah

No	Nama	Nilai / Jiwa/Kilometer Persegi
1	Kota Surakarta	12.398
2	Kota Tegal	7.445
3	Kota Magelang	6.868
4	Kota Pekalongan	6.857
5	Kota Semarang	4.563
6	Kota Salatiga	3.580
7	Kudus	1.939
8	Klaten	1.829
9	Sukoharjo	1.822
10	Tegal	1.707



Sumber: <https://databoks.katadata.co.id>

Sekarang Surakarta berkembang sendiri dengan warisan sejarah dan budayanya. Banyak bangunan bersejarah yang masih terlindungi hingga sekarang mengalami banyak pertumbuhan ekonomi kreatif dan pengembangan pelestarian budaya. Perlindungan, pemanfaatan, dan pengembangan peninggalan warisan sejarah dan budayanya masih

terlestarikan. Proses tersebut dinamakan konservasi. Tidak hanya sekedar warisan tetapi telah berkembang menjadi industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang memberikan manfaat bagi kota, komunitas, dan seniman. Kota Surakarta yang sering disebut juga dengan Kota Solo ini memiliki banyak ragam budaya yang masih terlestarikan seperti batik, tarian wayang orang dan produksi makanan khas Solo. Hal ini memajukan tujuan Surakarta menjadi kota budaya. Didukung dengan warisan budaya dan sejarah yang telah ada dan terus berusaha dalam proses pelestariannya (Tabel 1.2).

Tabel 1.2 Warisan Budaya dan Sejarah Kota Surakarta

NO	SEJARAH BUDAYA	DESKRIPSI
1.	Batik 	Batik merupakan salah satu warisan budaya di Surakarta. Pada tanggal 2 Oktober 2009, UNESCO menetapkan batik sebagai situs bersejarah dunia. Segala sesuatu yang berhubungan dengan batik tersedia di Solo, mulai dari desain, proses produksi, pengemasan, pembuatannya, hingga pakaian jadi.
2.	Wayang 	Wayang secara resmi dalam daftar Warisan Dunia UNESCO pada tanggal 7 November 2003. Wayang dan budaya Jawa mempunyai kaitan erat. Hal ini dinyatakan karena tokoh-tokoh dalam unsur dongeng diambil dari cerita wayang Jawa. Wayang digolongkan menjadi dua kategori: wayang kulit dan wayang orang. Pertunjukan wayang tidak sekedar bersifat budaya, namun juga sarat dengan pelajaran hidup. Wayang Orang Sriwedari yang didirikan tahun 1911 dan masih eksis hingga saat ini menjadi alasan mengapa Solo terkenal.
3.	Keris 	Pada tahun 2005, UNESCO menobatkan Keris sebagai Situs Warisan Dunia. Solo mempunyai andil besar dalam perkembangan keris bangsa ini, mulai dari keris Pengging Jenggala Tunjung seta pada zaman kerajaan hingga zaman Keraton Surakarta. Sejauh ini Solo mempunyai satu sentra pembuatan keris yang terletak di Besalen. Di sana dapat mengetahui tentang filosofi dan kekuatan yang terkandung di dalam keris tersebut, serta latar belakangnya.
4.	Gamelan	Pada masa Hindu-Buddha, gamelan didirikan dan dimanfaatkan untuk acara keagamaan. Alat musik ini diperkirakan sudah ada di Pulau Jawa sejak tahun 404 M. Pada 15 Desember 2021, UNESCO memasukkan gamelan ke dalam daftar kekayaan budaya takbenda.

		Hal ini benar karena gamelan mengajarkan cita-cita filosofis yang lebih rumit seperti cinta, hormat, dan perhatian terhadap orang lain.
5.	Sekaten 	Sekaten dilaksanakan untuk menghormati kelahiran Nabi Muhammad SAW, dilakukan sekaten. Alun-alun utara Keraton Surakarta dan Yogyakarta dijadikan sebagai tempat prosedur tersebut. Diselenggarakan setiap tahun sejak Rabiul Awal 5 hingga 11, dan diakhiri dengan acara Grebeg Maulud pada Rabiul Awal 12. Hal yang paling dinanti pada kesempatan ini adalah perebutan gunung barang hasil pertanian. Pada tahun 2014, UNESCO mensertifikasi Sekaten sebagai komponen Warisan Budaya Dunia.

Sumber : <https://surakarta.go.id/>

Kota Surakarta merupakan salah satu kota Indonesia yang mendaftar ke UNESCO untuk menjadi Kota Kreatif berbasis desain namun, untuk menjadi Kota Kreatif, Solo harus terlebih dahulu membenahi infrastruktur yang ada, seperti membangun galeri, museum, dan pusat desain. Peningkatan infrastruktur ini akan sangat menentukan upaya Kota Solo menjadi Kota Kreatif.

Saat ini ada galeri dan empat museum di Surakarta (Tabel 1.3). Tiga diantara galeri dan empat museum tersebut memberikan tempat untuk pameran karya. Dari galeri dan empat museum tersebut belum ada yang mewartakan pelestarian budaya dan ekonomi kreatif yang ada di Surakarta. Pengembangan galeri interaktif baru dengan karakter budaya yang mendukung persiapan Kota Surakarta sebagai *creative Cities Network* pada sektor. Dengan galeri interaktif yang belum ada di kota Surakarta.

Tabel 1.3 Galeri dan Museum di Surakarta

NO.	NAMA	FOTO	KETERANGAN
1.	Galeri Lokananta Lokasi: Jl. A. Yani No.379 A, Kerten, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57143		Galeri Lokananta Memiliki koleksi lebih dari 100.000 rekaman audio dalam bentuk CD, kaset, dan piringan hitam. Ada beberapa gaya musik berbeda dalam koleksinya, antara lain jazz, pop, dangdut, dan musik tradisional. Selain perpustakaan rekaman musik, Lokananta memiliki studio rekaman yang masih beroperasi hingga saat ini. Selain itu, terdapat

			beberapa koleksi alat rekaman, alat musik, dan gambar artis Indonesia.
2.	Tumurun Private Museum Lokasi : Jalan Kebangkitan Nasional RT 02 RW 04, Teposanan Sriwedari Laweyan, Solo, Jawa Tengah.		Karya seni modern dan kontemporer karya seniman Indonesia dan internasional dipamerkan di Museum Swasta Tumurun. Meskipun koleksi Museum Swasta Tumurun masih terbilang sedikit, masyarakat masih dapat mengunjungi fasilitas tersebut dengan perjanjian.
3.	Monumen Pres Nasional Lokasi : Jl. Gajahmada No.59 Banjarsari, Surakarta		Museum di Solo yang memamerkan pameran teknologi pemberitaan dan komunikasi. Mesin ketik, penerbangan, pemancar, telepon, dan lonceng besar adalah beberapa contohnya. Museum ini dibuka pada tahun 1978.
4.	Museum Keris Lokasi: Jalan Bhayangkara No. 2, Sriwedari, Laweyan, Surakarta		Terdapat lebih dari 409 keris Indonesia di museum ini, dengan berbagai ukuran dan variasi. Selain ilustrasi keris, terkadang juga terdapat film visual yang menggambarkan perkembangan keris. Asal tahu saja, UNESCO mengakui keris sebagai aset budaya takbenda Indonesia pada tahun 2005.
5.	Museum Radya Pusaka Lokasi: Jl. Slamet Riyadi No.275, Sriwedari, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57141		Museum Radya Pustaka mencakup peninggalan sejarah yang menarik, seni dan kerajinan tradisional, dan naskah kuno. Selain itu, museum ini menampilkan ruang pajangan yang menarik dan taman yang indah. Wisatawan dapat menikmati suasana tenang sambil menjelajahi kekayaan budaya dan sejarah Surakarta.

Sumber : <https://lelungan.net/kota-surakarta/museum>

Di Surakarta terdapat kawasan Laweyan yang memiliki potensi tinggi sebagai lokasi perancangan Galeri Interaktif karena memiliki sejarah budaya yang kental. Sejarah Kampung Laweyan dulunya merupakan salah satu sentra produksi batik yang khas, dan bersejarah. Menurut R.T. Sejarah Mlayadipuro, sebelum adanya Kerajaan Pajang Desa Laweyan sudah ada. Baru setelah Ki Ageng Henis pindah ke desa Laweyan, sejarah Laweyan menjadi sangat berarti. Pada tahun 1546 M, tepat di belakang jalur penghubung Mentaok dengan kampung

Sala sekarang Jalan Dr. Rajiman dan di sebelah utara pasar Laweyan sekarang Kampung Lor Pasar Mati. Kampung Batik Laweyan yang saat itu merupakan wilayah produktif didirikan oleh Ki Ageng Henis. Karena keterlibatannya dalam menciptakan dan memperluas Kampung Batik Laweyan yang saat ini menjadi pusat industri batik ternama di Indonesia, Ki Ageng Henis dikenal dengan sebutan “manggala pinatuwaning nagara” yang memiliki arti pemimpin pembawa keberuntungan bagi negara. Ki Ageng Henis juga berkontribusi dalam pelestarian sejarah dan budaya Kerajaan Pajang melalui kawasan Laweyan yang kaya akan makna budaya dan sejarah. Kawasan Laweyan yang kental dengan peninggalan bangunan bersejarah dan budaya lokal surakarta yang masih terlestarikan seperti :

- Rumah Tertua di Laweyan, kediaman tertua di Laweyan merupakan rumah yang dibangun pada tahun 1758 dan masih berdiri hingga saat ini. Hunian ini merupakan salah satu bangunan bersejarah di Laweyan, Solo.
- Masjid Laweyan, Salah satu bangunan tua di Laweyan, Solo, masjid ini memamerkan arsitektur tradisional Jawa. Di Laweyan, Solo, di Jalan KH Ahmad Dahlan.
- Kampung batik Laweyan, yang diresmikan sebagai Kampung Batik pada tanggal 25 September 2004 oleh Pemerintah Solo merupakan sentra industri batik di Solo dan memiliki sejarah panjang dalam pengembangan batik di Indonesia.

1.1.2. Latar Belakang Masalah

Perancangan Galeri Interaktif di Laweyan dengan karakter yang mengangkat pelestarian budaya. Pelestarian budaya dan memajukan ekonomi kreatif dibentuk dalam satu wadah untuk menampung berbagai kegiatan budaya secara interaktif yang memiliki karakter rancangan dengan sarana rekreatif dan edukatif.

Arti kata dari rekreatif adalah tindakan yang dilakukan pada waktu senggang. Kegiatan rekreatif dilakukan untuk menghilangkan kebosanan, meremajakan pikiran dan tubuh, serta memberikan rasa kebebasan dan kenikmatan. Arsitektur rekreatif sendiri seringkali dikaitkan dengan adanya pariwisata dalam pengelolaan kawasan. Penerapan dalam rancangan bangunan dengan arsitektur rekreatif mampu memberikan pengalaman santai dan tidak membosankan.

Selain karakter ruang rekreatif didukung juga dengan karakter ruang edukatif dimana mampu berkesinambungan dalam satu kegiatan yang terjadi. Edukatif sendiri berartikan kata yang mengarah ke "pendidikan" juga dapat merujuk pada aktivitas kepedulian, instruktif, pelatihan, dan pembelajaran. Melalui aktivitas yang meningkatkan kualitas hidup dan menumbuhkan kreativitas, aktivitas edukatif berupaya untuk menyampaikan informasi,

pemahaman, dan pembelajaran. Pendukung arsitektur edukatif seperti memasukkan bentuk dan fitur arsitektur bangunan, misalnya dengan menggunakan warna-warna cerah dan pola yang dapat memproyeksikan rasa pendidikan.

Untuk mewujudkan ide arsitektur rekreatif mampu didukung dengan arsitektur pendukung elemen desain tata ruang dalam bangunan yang akan diterapkan pada dan perancangan Galeri Interaktif. Tujuan dari desain yang menggabungkan elemen arsitektur rekreatif untuk memberikan desain arsitektur yang indah dan menawarkan suasana rekreasi yang diwujudkan melalui penataan atau yang akan dijadikan ciri eksterior suatu bangunan. Arsitektur rekreasi dapat diartikan sebagai arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai gagasan pertama yang menarik untuk dikembangkan berdasarkan kebutuhan desain. Suasana yang menyenangkan dapat diciptakan dengan bantuan arsitektur rekreatif. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan dalam mewujudkan arsitektur rekreatif, seperti:

- Aksesibilitas yang baik mampu mempermudah akses untuk menuju ke bangunan atau tempat di dalam kawasan, aksesibilitas mampu diterapkan dengan adanya petunjuk arah parkir, pembeda jalan antara kendaraan dengan pejalan kaki.
- Pemilihan material pendukung seperti kayu, batu alam, dan material alami lainnya mampu mendukung suasana yang nyaman.

Untuk mewujudkan ide arsitektur edukatif mampu didukung dengan arsitektur pendukung bangunan yang akan diterapkan pada perancangan Galeri Interaktif. Dapat didukung oleh struktur yang membantu dalam proses belajar mengajar. Desain fasilitas edukatif dapat memberikan lingkungan yang ramah dan membantu dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang dapat dipertimbangkan dalam membuat arsitektur edukatif, antara lain:

- Pemilihan warna yang tepat dapat membuat pengalaman pengunjung menjadi santai dan menyenangkan. Warna yang digunakan dapat dimodifikasi agar sesuai dengan tema atau konsep bangunan.
- Lingkungan yang nyaman dan lingkungan belajar mengajar yang mendukung dapat dihasilkan oleh pencahayaan yang baik. Dengan menggunakan lampu yang dimasukkan ke dalam desain arsitektur seperti pencahayaan dapat dikontrol.

Elemen desain tata ruang dalam bangunan dapat diartikan sebagai wilayah yang mengelilingi batas-batas ruang seperti lantai, dinding, dan langit-langit. Pengolahan tata ruang dalam mampu membentuk suatu karakter dengan kualitas ruang seperti kualitas bentuk, proporsi, skala, tekstur, dan pencahayaan. Beberapa elemen pembatas ruang dalam yaitu struktur, dinding, pintu, partisi dan perbedaan ketinggian lantai.

Sudah disampaikan bahwa terdapat peninggalan bangunan bersejarah di Kecamatan Laweyan, Surakarta maka pendekatan yang tepat untuk perancangan galeri Interaktif dengan konservasi Arsitektur. Galeri Interaktif di Kecamatan Laweyan dengan pendekatan konservasi arsitektur agar dapat menyelaraskan bangunan baru dengan bangunan bersejarah. Merujuk pada Undang-undang No. 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, adaptasi dimaknai sebagai upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai pentingnya atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting. Adaptasi tak hanya memperhatikan nilai-nilai penting bangunan, namun juga kontekstual dengan nilai-nilai budaya serta perkembangan kota Surakarta terutama di Laweyan.

Pendekatan konservasi arsitektur mencakup dalam restorasi, pemeliharaan, dan pelestarian struktur atau benda yang memiliki makna sejarah, dan budaya. Konservasi arsitektur berupaya untuk menjaga integritas dan orisinalitas bangunan sekaligus memperpanjang kelestariannya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana konsep perancangan tata ruang dalam yang mengedepankan aspek edukatif dan rekreatif pada Galeri Interaktif Seni dan Budaya di Laweyan, Surakarta dengan pendekatan konservasi arsitektur ?

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

- Menyusun konsep perancangan tata ruang dalam yang mengedepankan aspek edukatif dan rekreatif pada Galeri Interaktif Seni dan budaya di Laweyan, Surakarta dengan pendekatan konservasi arsitektur.

1.3.2. Sasaran

- Mampu menghadirkan bangunan baru dengan penyelarasan konservasi arsitektur bangunan cagar budaya bersejarah sebagai langkah pemeliharaan dan pengembangan bangunan yang berada di Kecamatan Laweyan, Surakarta.
- Merancang tata ruang dalam bangunan yang edukatif dan rekreatif sebagai penunjang pelestarian budaya Kota Surakarta.

- Mewadahi budaya Surakarta secara menarik dalam satu kawasan sehingga dapat disebut dengan Galeri Interaktif.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan ini secara spasial berada di Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Provinsi Jawa Tengah dengan pendekatan konservasi arsitektur di Laweyan, Surakarta.

1.4.2. Lingkup Temporal

Dalam lingkup temporal Galeri Interaktif diharapkan dapat menjadi wadah dan pengembangan terhadap aspek budaya, ekonomi, dan pariwisata di Kota Surakarta sampai 20 tahun yang akan datang.

1.4.3. Lingkup Substansial

Lingkup substansial perancangan dibutuhkan pada pusat seni budaya dan yang prosesnya melewati beberapa tahap analisa yang tentunya dapat mewadahi kegiatan pendukung pelestarian budaya.

1.4.4. Pendekatan Arsitektur

Pendekatan arsitektur yang dipakai dalam perancangan Galeri Interaktif sebagai bangunan pendukung pelestarian budaya adalah konservasi arsitektur dalam kawasan Laweyan dengan pertimbangan bangunan bersejarahnya.

1.5. Metode

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

- **Data Primer**

Pengumpulan data primer dilakukan secara observasi langsung terhadap tapak yang sudah ditentukan dengan melaksanakan dokumentasi tapak, analisis tapak, wawancara langsung dengan masyarakat, pelaku produksi dan pelaku seni.

- **Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi literatur seperti buku, majalah, artikel, transkripsi, dan media elektronik yang dapat dipertanggung jawabkan.

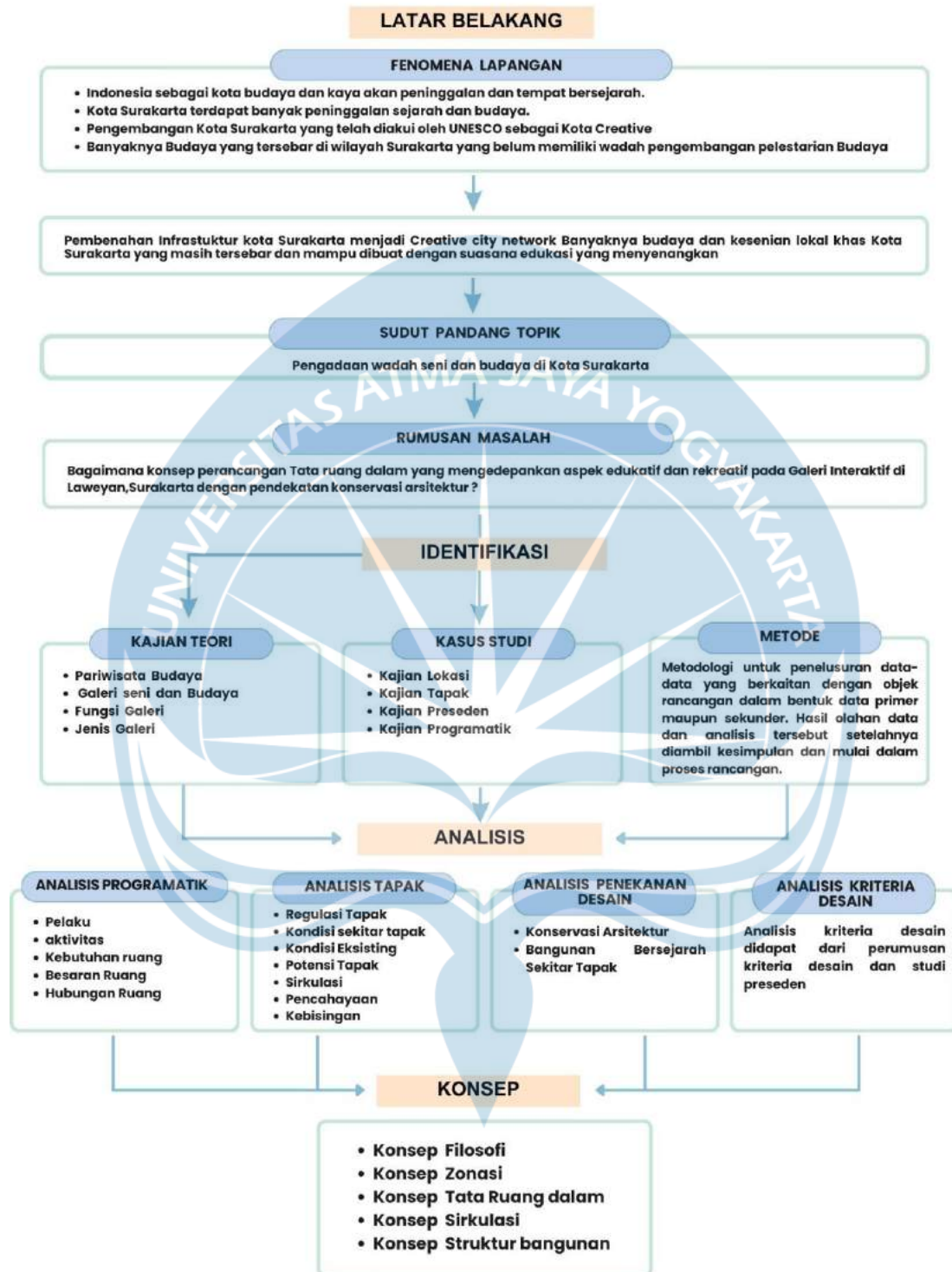
1.5.2. Metode Analisa Data

Metode analisis dari pengumpulan data tersebut dikumpulkan, dijabarkan, dan kemudian dievaluasi dengan data lapangan menggunakan sumber primer meliputi wawancara, data observasi, dan dokumentasi faktor-faktor yang relevan. Data literatur yang bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan media elektronik dapat membantu penulis dalam mengidentifikasi dan menggali lebih dalam objek desain yang ingin dibuat. Data keterlibatan sekunder berupa data dari pemerintah mengenai peraturan dan rencana strategis hingga penataan ruang kota. Proses mencapai temuan, yang nantinya akan menjadi landasan proses desain, terjadi setelah analisis data menyeluruh.

1.5.3. Metode Penarikan Kesimpulan

Proses penarikan kesimpulan dilakukan setelah proses pengumpulan data, analisis tapak, dan didukung dengan referensi yang mendukung. Dari hasil pengumpulan informasi yang telah tertampung semuanya kemudian dikembangkan dengan cara dikaji atau diolah sesuai dengan kebutuhan informasi yang diperlukan. Hal tersebut kemudian disampaikan dalam penulisan proposal ataupun laporan.

1.6. Alur Pikir



Gambar 1.1 .Kerangka Pola Pikir

1.7. Keaslian Proyek

Terdapat fakta dari sumber terpercaya yang kebenarannya dapat dibuktikan dalam proposal tugas akhir arsitektur ini. Pendekatannya adalah penelitian kepustakaan yang didukung oleh informasi dari media elektronik dan mencakup informasi dari buku, jurnal, artikel, peraturan pemerintah, dan sumber terpercaya. Proposal tugas akhir arsitektur dengan judul perancangan Galeri Interaktif di Laweyan Surakarta dengan pendekatan konservasi arsitektur. Analisis yang sudah dilakukan belum pernah menghasilkan karya seperti ini sebelumnya. Judul-judul berikut adalah contoh literatur desain yang membandingkan berbagai jenis struktur arsitektur yang mencakup karakteristik seni dan budaya.

Tabel 1.4 Analisis Perbandingan Keaslian Proyek

No	Penulis	Judul	Output	Pendekatan
1.	Hamzah Yunus [2022]	Perancangan Galeri Seni Rupa di Kota Makassar dengan Konsep Arsitektur Kontemporer	Perancangan galeri seni rupa ini ditunjang dengan fasilitas, seperti kafe, restoran, perpustakaan, ruang kelas seni rupa, laboratorium, dan aula. Fasilitas ini akan memenuhi kebutuhan fasilitas seniman Makassar.	Arsitektur Kontemporer
2.	Shakila Sanusi, Ghita [2023]	Perancangan Pameran Pariwisata Indonesia Interaktif Adaptasi Arsitektur Paviliun Barcelona di Spanyol.	Perancangan tersebut dilaksanakan melalui tiga cara: pertama, melalui penataan ruang dengan tema "Voyage". Kedua, melalui penyajian pameran interaktif berbasis panca indera, dan ketiga, melalui desain yang dapat disesuaikan, yang menekankan permintaan pengguna yang diungkapkan melalui material dan fitur pembentuk ruang.	Arsitektur Paviliun Barcelona di Spanyol.

3.	Doni Ardono [2003]	Galeri Seni Rupa Kontemporer Cemeti Di Yogyakarta	Perancangan Galeri Seni Rupa Kontemporer Cemeti merupakan simbol evolusi seni rupa kontemporer baik isi maupun wadah yang dapat menampung dan menunjang kegiatan seni rupa di Indonesia.	Arsitektur Rekreatif- edukatif
----	-----------------------	---	--	--------------------------------------

Dapat disimpulkan dari hasil analisis perbandingan keaslian proyek yang sedang dirancang memiliki perbedaan dalam karyanya. Mulai analisis perbandingannya setiap judul karya memiliki fokus penekanan desain yang berbeda. Lokasi perancangannya ada yang Di Yogyakarta, Makasar, dan Spanyol. Sedangkan perancangan yang ditulis sekarang berada di Laweyan Surakarta. Pendekatan arsitektur perancangan yang berbeda ada yang pendekatan arsitektur kontemporer, Paviliun Barcelona di Spanyol., rekreatif dan edukatif, sedangkan dalam pengadaan perancangan Galeri Interaktif ini berada di Laweyan Surakarta menggunakan pendekatan konservasi arsitektur agar mampu menyelaraskan bangunan baru dengan bangunan peninggalan sejarah.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I - PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjabarkan mengenai latar belakang perencanaan dan perancangan proyek dengan masalah , rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, lingkup studi, metode, dan sistematika penulisan.

BAB II – TINJAUAN UMUM OBJEK dan LOKASI

Penjelasan mengenai ruang lingkup makro dan mikro objek menjadi tujuan utama dari proyek dan gambaran lokasi ini. Makro yang lebih menitikberatkan pada wilayah dimana objek berada, yaitu Panularan, Laweyan, dapat mencakup kebijakan pemerintah daerah, infrastruktur yang sudah ada, komponen penting wilayah, dan peraturan.

BAB III – TINJAUAN TEORI

Kajian teori dilaksanakan dengan mengkaji referensi dan observasi dari perpustakaan yang terpercaya dan valid mengenai subjek proyek, konsep desain, penekanan desain, dan

pendekatan arsitektur dimasukkan dalam bagian penelitian atau observasi teori ini. Di mana menerapkan teori ini sebagai titik awal dan bahan pembicaraan.

BAB IV – METODOLOGI dan ANALISIS

Metodologi dirancang untuk penelusuran data-data yang berkaitan dengan objek rancangan dalam bentuk data primer maupun sekunder. Setelah data-data tersebut berhasil dikumpulkan, maka kemudian data tersebut diolah dan dianalisis. Hasil olahan data dan analisis tersebut setelahnya diambil kesimpulan dan mulai dalam proses rancangan.

BAB V – KONSEP

Menjelaskan mengenai isu dan masalah saat ini, kemudian menggunakan metode konservasi arsitektur untuk memberikan konsep dan fokus desain sebagai cara untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan masalah secara efisien.

