

PERPUSTAKAAN FTSP UH  
HADIAH/BELI  
TGL. TERIMA : 13 OCT 2001 21/703  
NO. JUDUL :  
NO. INV. : 345/TA/JTA/01  
NO. INDUK. :

TUGAS AKHIR

**MUSEUM SEJARAH ARSITEKTUR  
KOTA LAMA SEMARANG** 5720000485001

DENGAN PENDEKATAN KONSEP SIRKULASI  
RUANG PAMER YANG KOMUNIKATIF  
Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan

01

xi, 62 : 17.800



MILIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UH YOGYAKARTA

Disusun Oleh :

ANDY CAHYA ADI

94 340073

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2001**

# **MUSEUM SEJARAH ARSITEKTUR KOTA LAMA SEMARANG**

**DENGAN PENDEKATAN KONSEP SIRKULASI  
RUANG PAMER YANG KOMUNIKATIF  
Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan**

**Tugas Akhir**

**Diajukan Guna Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Program Studi Arsitektur  
Universitas Islam Indonesia**

**Disusun Oleh :**

**ANDY CAHYA ADI**

**94 340073**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2001**

## KATA PENGANTAR

**Assalaamualaikum, wr, wb**

Dari tujuan disiplin Ilmu arsitektur, pelestarian lingkungan binaan merupakan aspek penting dalam kehidupan sebuah kota, sebagai faktor penjaga keseimbangan tatanan suatu kawasan *urban*. Namun sering kali pelestarian hanya berkaitan dengan mempertahankan tegaknya suatu bangunan, sedangkan tinggalan suatu fisik hanya akan bermakna bagi kehidupan jika kita meletakkannya dalam konteks masa kini dan mendatang berdasarkan perjalanan sejarahnya. Dan ditempatkan dalam tatanan fungsional yang lebih sesuai dengan jaman.

Kajian ini mencoba meletakkan kawasan *down town* “Kota Lama” Semarang kedalam tatanan baru yang lebih sesuai dengan konteks waktu dengan didasarkan pada potensi dan kondisi kawasan tersebut. Dengan harapan bagian ini dapat menjadi bagian upaya pelestarian berbagai tinggalan arsitektur dominan *Arsitektur Kolonial*.

Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. H. Zaini Dahlan, MA, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. H. Widodo, MSCE, Ph.d, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Ir. Revianto B.S, M. Arch.selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, serta Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan serta arahnya.
4. Ir. Agoes Soediamhadi selaku Dosen pembimbing I yang juga banyak memberikan segala kemudahannya.
5. Ir. Ilya Fajar Mahardika, selaku dosen wali.
6. Keluarga tercintaku, Papi, Mami, mas Luky, dhek Aji, Mbak Hendry,mbah Sokirah serta ponakanku yang pertama “Amaragana Safira Putri Dahana” yang telah memberikan dorongan, terima kasih semuanya.
7. “Temanku” yang selalu setia, tulus serta penuh kasih “Anna”.
8. Kang Mukidi’s atas bantuannya hingga bisa melanjutkan seminar ulang.

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	i
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	ii
<b>Kata Pengantar</b> .....	iii
<b>Daftar Isi</b> .....	v
<b>Daftar Gambar</b> .....	viii
<b>Daftar Tabel</b> .....	x
<b>Abstraksi</b> .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.1.1 Arsitektur “Kota Lama” .....	1
1.1.2 Kebutuhan Museum .....	4
1.1.3 Tinjauan Museum .....	4
1.1.4 Arti Penting Sirkulasi .....	5
1.2 Permasalahan .....	6
1.3 Tujuan .....	6
1.4 Sasaran .....	6
1.5 Lingkup Pembahasan .....	7
1.6 Metode Pembahasan .....	7
1.7 Sistematika Pembahasan .....	7
<b>BAB II. MUSEUM SEJARAH ARSITEKTUR DENGAN SIRKULASI SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI</b>	
2.1 Museum .....	8
2.1.1 Pengertian Museum .....	8
2.1.2 Fungsi, Peranan dan Kegiatan .....	9
2.1.3 Jenis Museum .....	10
2.1.4 Persyaratan Museum .....	10
2.1.5 Sarana Pokok Pameran .....	11
2.1.6 Struktur Organisasi Museum .....	12
2.1.7 Organisasi dan Pengelola .....	12
2.2 Museum Sejarah Arsitektur .....	13
2.2.1 Pengertian .....	13
2.2.2 Tugas dan Fungsi .....	14
2.3 Tinjauan Historis Kronologis .....	14
2.3.1 Masa Pertumbuhan Embrional .....	14
2.3.2 Masa Embrio Kolonial .....	14
2.3.3 Masa Kolonial .....	15
2.3.4 Masa Pertumbuhan .....	15
2.3.5 Masa Pasca Perang Dunia II .....	16
2.3.6 Masa Kota Modernistik .....	17

2.4	Museum Sejarah Arsitektur Dalam Ilmu Komunikasi .....	17
2.4.1	Arti Penting Koleksi .....	17
2.4.2	Arti Penting Sirkulasi .....	18
2.5	Sirkulasi sebagai Media Komunikasi .....	18
2.5.1	Jenis Pelaku Sirkulasi .....	19
2.5.2	Kebiasaan Pengunjung .....	19
2.5.3	Bentuk dan Tata Ruang Pamer .....	20
2.6	Konsep Sirkulasi .....	21
2.6.1	Lorong .....	21
2.6.2	Benteng .....	21
2.7	Citra Arsitektural .....	21
2.7.1	Citra Arsitektur Forum Budaya .....	21
2.7.2	Pengkajian Makna Kultural .....	22
2.8	Aspek Pergerakan Pembentuk Sirkulasi .....	22
2.8.1	Dasar Pergerakan .....	22
2.9	Rangsangan Gerak .....	23
2.9.1	Rangsangan Gerak Kaitannya .....	23
2.9.2	Rangsangan Gerak Hubungannya .....	24
2.9.3	Rangsangan Gerak Berdasar .....	25
2.10	Sirkulasi dalam Ruang Pamer .....	26
2.10.1	Tipe Sirkulasi .....	26
2.11	Gerak dan Luas Area Pengamatan .....	29

### **BAB III. PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

3.1	PERENCANAAN .....	30
3.1.1	Penentuan Lokasi dan Site .....	30
3.1.2	Kriteria Peruntukan Site .....	34
3.2	PERANCANGAN .....	34
3.2.1	Citra Arsitektur Forum Budaya .....	34
3.2.2	Tinjauan Citra Arsitektural .....	34
3.3.3	Analisa Fasad Bangunan .....	<b>36</b>
3.3	Sirkulasi Sebagai Media Komunikasi .....	44
3.3.1	Pendekatan Konsep Sirkulasi Luar .....	44
3.3.2	Pendekatan Konsep Sirkulasi Dalam .....	44
3.4	Konsep Sirkulasi .....	47
3.5	Analisa Bentuk dan Tata Ruang Pamer .....	48
3.6	Analisa Jenis Ruang Pamer .....	49
3.7	Elemen Arsitektur Pembentuk Karakter .....	49
3.7.1	Skala .....	49
3.7.2	Pencahayaan .....	50
3.7.3	Tekstur dan Warna .....	50
3.7.4	Methodé Penyajian Benda Koleksi .....	51

## **BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

4.1 Perencanaan .....	52
4.1.1 Pemilihan Site .....	52
4.1.2 Ungkapan Bentuk dan wujud .....	52
4.2 Perancangan .....	53
4.2.1 Konsep Citra Fasad Bangunan .....	53
4.2.2 Konsep Sirkulasi .....	54
4.2.3 Sirkulasi Luar “Benteng” .....	55
4.2.4 Sirkulasi Dalam “Benteng” .....	55
4.2.5 Penerapan Pola Sirkulasi .....	58
4.2.6 Tata Ruang .....	58
4.2.7 Jenis Kebutuhan Ruang .....	59
4.2.8 Sirkulasi .....	60
4.2.9 Konsep Struktur .....	60

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Arah Pergerakan .....	24
Gambar 2.2 : Pola Pengamatan .....	25
Gambar 2.3 : Perubahan Letak Pergerakan .....	26
Gambar 2.4 : Jenis Ruang Pamer .....	27
Gambar 2.5 : Sirkulasi Sekunder .....	28
Gambar 3.1 : Perlakuan Blok Bangunan di Kawasan Kota Lama .....	32
Gambar 3.2 : Fasad Bangunan Gajah Blenduk .....	36
Gambar 3.3 : Fasad Bangunan PT Perkebunan XV .....	37
Gambar 3.4 : Fasad Bangunan Mascom Graphy .....	38
Gambar 3.5 : Fasad Bangunan Bank Exim .....	39
Gambar 3.6 : Fasad Bangunan Stasiun Tawang .....	40
Gambar 3.7 : Fasad Bangunan Marba .....	41
Gambar 3.8 : Fasad Bangunan Gedung Jiwasraya .....	42
Gambar 3.9 : Lorong Sebagai Sirkulasi .....	44
Gambar 3.10 : Peta Kota Lama Masa Embrional .....	45
Gambar 3.11 : Peta Kota Lama Masa Kolonial .....	45
Gambar 3.12 : Peta Kota Lama Masa Pertumbuhan .....	46
Gambar 3.13 : Peta Kota Lama Masa Modernistik .....	47
Gambar 3.14 : Alur Sirkulasi Denah Bangunan .....	48
Gambar 3.15 : Denah Benteng Kota Lama .....	48
Gambar 3.16 : Pola Hubungan dan Sirkulasi .....	49
Gambar 3.17 : Elemen Arsitektur Pembentuk Ruang Sirkulasi .....	50
Gambar 4.1 : Site Terpilih .....	52
Gambar 4.2 : Bentuk Denah Ruang Pamer .....	52
Gambar 4.3 : Bentuk Wujud .....	53
Gambar 4.4 : Pengolahan Tower .....	53
Gambar 4.5 : Jendela Sebagai Pengikat .....	54

	Gambar 4.6 : Arcade Sebagai Pengikat .....	54
	Gambar 4.7 : Konsep Sirkulasi .....	55
	Gambar 4.8 : Lorong Sebagai Sirkulasi .....	55
	Gambar 4.9 : Pola Sirkulasi Masa Embrional .....	56
Ta	Gambar 4.10 : Pola Sirkulasi Masa Kolonial .....	56
Ta	Gambar 4.11 : Pola Sirkulasi Masa Pertumbuhan .....	57
Ta	Gambar 4.12 : Pola Sirkulasi Masa Moderenistik .....	57
Ta	Gambar 4.13 : Pola Sirkulasi Museum .....	58
Ta	Gambar 4.14 : Pola Sirkulasi Museum .....	60
	Gambar 4.15 : Jenis Struktur yang Digunakan .....	61

# MUSEUM SEJARAH ARSITEKTUR KOTA LAMA SEMARANG

Dengan Pendekatan Konsep Sirkulasi  
Ruang Pamer Yang Komunikatif

## “KOTA LAMA” ARCHITECTURAL HISTORICAL MUSEUM IN SEMARANG

With the Communicative Circulation Concept  
Approchement Exhibition Room

### ABSTRAKSI

Kawasan “Kota Lama” Semarang adalah sebuah fenomena yang berwarna beda dalam konteks Arsitektur sekarang. Sejumlah harta karun yang tak ternilai harganya, membentuk rangkaian jejak-jejak sejarah Arsitektur pada kawasan ini. Mencermati sejarah kawasan “*Kota Lama*”, bukan hanya sekedar mengingat bentuk Arsitektur yang *puitis*, dengan ornamen-ornamen yang menciptakan sensasi dari artefak-artefak masa lalu, namun juga menggali nilai-nilai sentimental kawasan yang menjadi bagian dari memori kolektif karena kedudukan dan peranannya yang banyak menyimpan tinggalan Arsitektur dengan berbagai macam karakter (dominan kolonial), maka kawasan “*Kota Lama*” dalam kebijaksanaan pembangunan regional ditetapkan sebagai daerah konservasi yang dikendalikan pertumbuhannya demi menjaga kelestarian bangunan kuno yang ada.

Museum Sejarah Arsitektur adalah pengejawantahan sebuah ide yang memepergunakan sederetan bangunan kuno bersejarah dikawasan “*Kota Lama*” sebagai museum hidup serta menggunakan bangunan baru untuk pusat study, informasi dan pameran. Tentu saja keberadaanya disesuaikan dengan bangunan dikawasan sekitarnya, sebagai upaya penciptaan kontekstual pusat kebudayaan sebuah kota. Forum budaya dan spiritual kota lama ini, bertujuan untuk tetap memelihara bentukan arsitektur bersejarah sekaligus memanfaatkan pelestarian sebagai asset wisata budaya kota.

Dalam bahasanya, Museum Sejarah Arsitektur bukan saja hanya mendongengi manusia lewat karya-karya arsitektur yang mampu mengubah “image”, yakni kawasan cagar budaya, namun ia juga menawarkan cara ber eksistensi yang spesifik, semacam bentuk pencarian sesuatu yang esensial adanya runutan perkembangan budaya dan peradapan manusia, sebagai sesuatu yang pasti dan mampu mengolah tautan-tautan tinggalan arsitektur menjadi sebuah court tri matra architecture yang berkesan masa lalu. Dan ini memang bukan berarti harus mengcopy elemen-elemen yang ada, namun bagaimana memori itu dapat dihadirkan lagi.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang.

Warisan Arsitektur bisa menjadi aset wisata yang potensial, bahkan tidak sedikit warisan Arsitektur yang menjadi primadona atau daya tarik utama wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Warisan arsitektur sebagai hasil salah satu hasil budaya, memang memiliki daya tarik tersendiri, terutama wisatawan dari negara *post industrialis* yang tidak lagi mencari aset modern.

Tinggalan Arsitektur ini secara tidak langsung dapat memberikan gambaran tentang gaya Arsitektur, teknologi maupun bahan bangunan yang ada pada saat itu. Dan secara tidak langsung memberikan info tentang kehidupan sosial budaya yang pernah ada pada suatu tempat, oleh karena karya Arsitektur sebagai hasil budaya merupakan salah satu ekspresi dari kehidupan masyarakatnya.

Melihat potensi tinggalan Arsitektur yang ada di Indonesia, maka sudah selayaknya dalam rangka mendukung pengembangan industri pariwisata yang kini tengah digalakan, disiapkan pula warisan Arsitektur yang kita miliki sebagai salah satu sasaran obyek wisata yang akan semakin membawa dampak positif bagi pertumbuhan industri pariwisata.

##### 1.1.1 Arsitektur “Kota Lama” dan Permasalahannya

Semarang merupakan salah satu kota di Jawa Tengah yang banyak menyimpan tinggalan Arsitektur yang dapat diandalkan sebagai aset wisata. Arsitektur yang khas ini bukan hanya terdiri dari bangunan semata, namun juga kelompok bangunan yang bersama-sama lingkungan sekitarnya dapat menciptakan suasana yang tidak mungkin dijumpai ditempat manapun.

Sebagai gambaran, pusat “Kota Lama” Semarang merupakan magnet bagi kegiatan warganya. Kini dalam pertumbuhan ekonomi yang meningkat, tercipta kekosongan dipusat “Kota Lama” akibat kegiatan kota yang makin bergeser karena adanya kasus khusus terkonsentrasinya kegiatan-kegiatan

publik di pusat-pusat tertentu kota. Sehingga gejala perkotaan tersebut akan mengancam keberadaan, keserasian dan kesinambungan karakter kawasan. Dan pada akhirnya kota akan cepat kehilangan jati dirinya. Meskipun demikian, pusat Kota Lama dengan tata bangunan berciri spesifik karena karakternya dominan dengan bangunan-bangunan lama bergaya kolonial, ternyata mampu menyerap masuk wisatawan. Data statistik jumlah pengunjung yang datang dan sumbangan devisa yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 : Pengunjung Objek Wisata Budaya Di Semarang

Objek wisata Budaya	Jml Wisatawan	Kenaikan/tahun
1. Museum	124.223	9,02 %
2. Bangunan Bersejarah	569.883	8.32 %
3. Peninggalan purbakala	460.606	9.10 %
<b>Jumlah total : 1.154.712</b>		

Sumber: Data Statistik Jumlah Wisatawan di Jateng .Dinas Pariwisata Semarang 1998 .

Berdasarkan sumber diatas pula, tercatat arus wisatawan asing yang berkunjung ke objek wisata arsitektur di kota Semarang sebanyak 12 % dari jumlah total wisatawan.

Adanya monumen-monumen yang merekam berbagai peristiwa tokoh atau kurun waktu yang telah berlalu untuk dikenang, berikut bagian "Kota Lama" serta susunan lingkungan yang khas, akan menjadi sebuah rangkaian jejak-jejak sejarah pertumbuhan suatu kota.

Namun dengan menurunnya jumlah kegiatan, ditambah lagi kualitas bangunan dan kondisi fisik kawasan yang semakin berkurang daya dukungnya, berdampak menurunnya nilai kawasan. Kondisi ini di perparah dengan terjadinya fragmentasi dan rusaknya kawasan bersejarah akibat mis-managemen, tingginya kepentingan ekonomi serta kurangnya penghargaan akan warisan budaya yang ada. Sehingga kawasan ini semakin tertinggal

menyadarkan kita akan perlunya adanya penanganan yang baik, juga perlunya wadah yang dapat merekam atau mendokumentasikan nilai-nilai sejarah bangunan dalam suatu tautan perjalanan sejarah, yang dilengkapi dengan pusat informasi, pendidikan dan pertunjukan sebagai **Museum Sejarah Arsitektur** yang memamerkan benda-benda cagar budaya.

### 1.1.2 Kebutuhan Museum Sejarah Arsitektur

Arsitektur peninggalan berbagai jaman yang pernah ada di Indonesia merupakan mata rantai dalam rangkaian perkembangan arsitektur di Indonesia. Kawasan "Kota Lama" merupakan saksi yang menyimpan jejak-jejak sejarah Arsitektur di kota Semarang (*dominan kolonial*). Rangkaian sejarah merupakan gambaran segenap aspek kehidupan masa lalu tampak pada setiap *artefak* yang ditinggalkan, namun dewasa ini terdapat kecenderungan perobahan bangunan-bangunan kuno di kawasan tersebut akan mengurangi satu persatu benda-benda saksi sejarah. Permasalahan lain adalah terjadinya perubahan wujud / *fasad* bangunan-bangunan kuno untuk kepentingan komersial, sehingga sulit untuk melihat bentuk aslinya. Kecenderunga tersebut mendorong kita akan perlunya penaganan yang baik dalam upaya pelestarian, juga perlunya wadah yang dapat merekam /mendokumentasikan nilai-nilai sejarah bangunan dalam suatu tautan. yang dilengkapi dengan pusat informasi, kajian dan pameran.

### 1.1.3 Tinjauan Museum secara Umum

Pengertian Museum:

Kata museum berasal dari bahasa Yunani, *Muoasai* yang berarti rumah 9 Dewi Yunani yang menguasai seni murni dan ilmu pengetahuan. Definisi museum yang resmi adalah definisi dari Internasional *Council of Museum* (ICOM) pasal II yaitu suatu badan tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan memelihara, menyelidiki dan memperbanyak umumnya, khususnya memamerkam kepada khalayak ramai guna penikmatan serta pendidikan, kumpulan objek-objek dan barang-barang berharga dari bagian kebudayaan: koleksi barang-barang kesenian,

Sirkulasi dapat diibaratkan sebagai tali yang terlihat menghubungkan ruang-ruang atau objek dalam suatu bangunan atau menghubungkan sebuah objek dalam suatu ruangan / suatu deretan ruang luar. Sirkulasi yang komunikatif mempunyai pengertian bahwa proses terjadinya pengkomunikasian anatara pengunjung dan objek pameran tersebut dan terjadi dan berlangsung pada saat pengunjung melakukan sirkulasi.

### 1.2 PERMASALAHAN.

#### Umum.

Bagaimana konsep perancangan museum kawasan yang akan dibentuk sebagai asset wisata kesejarahan.

#### Khusus.

1. Konsep fasad bangunan yang mengidentifikasikan citra adanya kesinambungan estetika penampilan dengan artefak-artefak *histories* setempat.
2. Konsep sistem sirkulasi sebagai media komunikatif yang bertujuan sebagai pusat informasi, pendidikan dan pameran.

### 1.3 TUJUAN.

Merancang suatu fasilitas di kawasan ini yang dapat menarik pengunjung dan dan menjadikan sebagian dari obyek wisata yang dapat memberikan informasi yang lebih banyak dan mendalam mengenai segala sesuatu di kawasan "Kota Lama".

### 1.4 SASARAN.

Perancangan bangunan baru yang mengabadikan ekstensi bangunan-bangunan yang perlu dilestarikan dalam bentuk dan corak khasnya sehingga dapat memberikan informasi dan inspirasi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan pada generasi mendatang.

### **1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.**

1. Tujuan Arsitektur dengan pendekatan pada citra bentuk-bentuk dasar yang ada dilingkungan binaan sekitar dengan pengungkapan ciri-ciri fisik tertentu kedalam desain bangunan baru.
2. Mengolah pola sirkulasi sebagai media komunikatif, sesuai dengan tuntutan emosional/psikologis.

### **1.6 METODE PEMBAHASAN.**

1. Pencarian data (pengamatan dan literatur), pencarian data-data primer didapatkan dari pengamatan di lapangan, dan data literatur dari instansi, badan-badan yang berwenang serta pihak yang terkait.
2. Analisis, analisis merupakan proses pengolahan data-data yang telah terkumpul, dipilih berdasar prioritas urgensinya dan faktor-faktor lainnya hingga didapat kerangka pikir sebagai acuan pembahasan selanjutnya.
3. Sintesis, merupakan tahapan dimana kerangka pikir yang didapat dari tahap analisis diolah dan disesuaikan dengan permasalahan yang timbul hingga mendapat model-model pemecahan masalah.

### **1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN.**

1. Membahas Latar Belakang, Permasalahan Umum dan Permasalahan Khusus, Tujuan dan Sasaran, Lingkup pembahasan, metode Pembahasan serta Sistematika Pembahasan.
2. Membahas dari segi Pengertian dan sejarah Museum, Tinjauan Teoritis baik fasad maupun sirkulasi.
3. Tinjauan Analisis, membahas bentuk fasad bangunan, Analisis sirkulasi berdasar perkembangan kota, pola, sifat.
4. Mengkaji analisis perancangan sirkulasi, citra bangunan, konsep bangunan.

**BAB II**  
**MUSEUM SEJARAH ARSITEKTUR**  
**DENGAN SIRKULASI SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

**2.1 Museum.**

**2.1.1 Pengertian Museum**

Menurut A.C Parker, seorang sarjana museologi Amerika Serikat. Museum dalam arti modern adalah suatu lembaga secara aktif melakukan tugasnya didalam hal menuangkan dunia manusia dan alam.

Menurut Sir John Forsdyke, Direktur British Museum, museum sebagai badan tetap yang memelihara kenyataan dengan kata lain, memamerkan kebenaran benda-benda selama kebenaran itu bergantung dari bukti-bukti yang berupa benda.

Menurut angaran dasar *Internasional Council of Museum (ICOM)* pasal II adalah “Suatu badan tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan memelihara, menyelidiki dan memperbanyak umumnya, khususnya memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan serta pendidikan, kumpulan objek-objek dan barang-barang berharga dari bagian kebudayaan: koleksi barang-barang kesenian, sejarah, ilmiah dan teknologi, kebun raya. Perpustakaan Umum dan lembaga-lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruang tetap akan dianggap sebagai museum pula”.

Departemen P dan K dalam SK Mendikbud No. 093/0/1973 menegaskan bahwa: “Museum adalah suatu lembaga untuk menyelenggarakan pengumpulan, pengawetan, penyajian, perawatan, penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kulturil tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah”.

Museum menurut Moch Amir Sutaaraga, dalam pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum adalah suatu badan tetap yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya

### *D. Kegiatan Rekreasi.*

Kegiatan masyarakat umum untuk menikmati dan memahami benda koleksi tanpa harus mengalami kejenuhan dan kelelahan sehingga diharapkan akan terjadi interaksi antar pengunjung.

### **2.1.3 Jenis Museum**

#### 1. Museum Komprehensif

Mempunyai skala cakupan isi eksepsi yang luas, besar dan merupakan pengembangan secara penuh, lengkap dari ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### 2. Museum Khusus.

Penekanan pada aspek tertentu dari ilmu pengetahuan dan teknologi seperti transportasi, kesehatan, energi, ruang angkasa dan sebagainya. Serta secara umum lebih kecil dibanding Museum komprehensif.

#### 3. Museum Terbatas

Museum terbagi menjadi dua:

- a. Museum ilmu pengetahuan
- b. Museum bagian dari ilmu pengetahuan

#### 4. Museum Seni.

Ditekankan pada seni kontemporer, seni modern, seni dekoratif, seni tenun, kerajinan tangan dan sebagainya.

#### 5. Museum Sejarah.

Penekanan pada sejarah, baik itu berupa rumah kuno, monumen, perkampungan, benda-benda dan sebagainya.

### **2.1.4 Persyaratan Museum**

Secara arsitektur museum mempunyai syarat-syarat sebagai berikut:

1. Museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, dibantu oleh perpustakaan dan staf administrasi.
2. Museum harus mempunyai ruangan-ruangan untuk koleksi penyelidikan.

3. Museum harus mempunyai ruangan tetap untuk ruang pameran, yang dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat keindahan yang diperlukan.
4. Museum harus mempunyai ruang untuk pameran sewaktu-waktu yang sifatnya lebih khusus dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif, sehingga terasa benar faedahnya bagi masyarakat.
5. Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang koleksinya.
6. Museum harus mempunyai studio dengan perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat-alat audio visual lainnya, studio untuk membuat reproduksi barang-barang koleksi atau untuk membetulkan barang-barang koleksi yang rusak.
7. Museum harus mempunyai ruangan untuk memberikan kesempatan kerja bagi para anggota staf ilmiah yang ditugaskan untuk menyusun acara-acara kunjungan ceramah, ruangan-ruangan untuk menggambar dan pekerjaan lainnya, baik bagi para pelajar sekolah, bagi para mahasiswa.
8. Perpustakaan museum harus dilengkapi dengan disebut alat-alat audio visual, berupa slide, film dan alat-alat lainnya.

### **2.1.5 Sarana Pokok Pameran Dalam Museum**

Sarana pokok pameran mutlak diperlukan dalam penataan pameran. karena tanpa sarana tersebut pameran tidak akan berhasil dalam mencapai tujuannya. Sarana pokok pameran adalah:

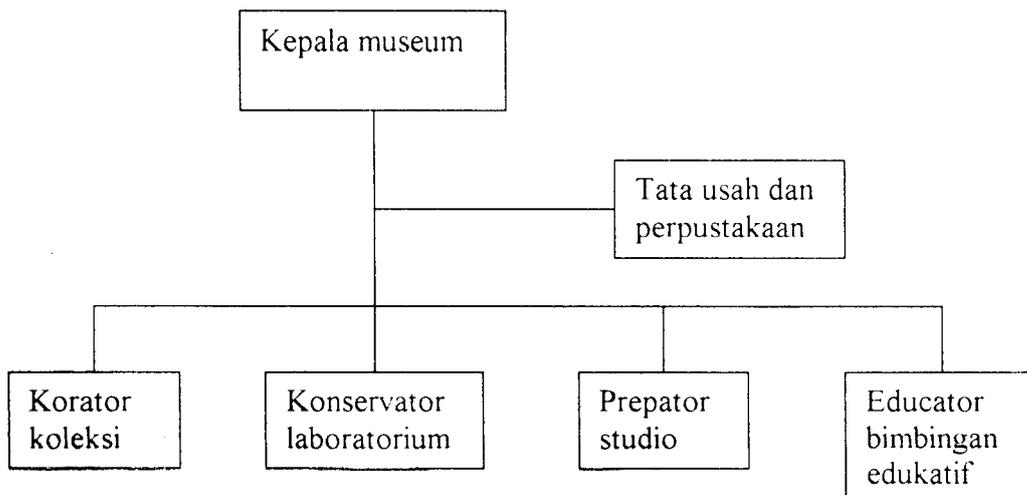
1. Panil, merupakan sarana pokok pameran yang digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi.
2. Vitrin, merupakan tempat meletakkan benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan. Vitrin mempunyai fungsi sebagai pelindung koleksi

baik dari gangguan manusia, maupun dari gangguan lingkungan yang berupa kelembaban suhu udara ruangan.

3. Pedestal atau alas koleksi, merupakan tempat koleksi berbentuk tiga dimensi. Jika koleksi yang diletakkan dipedestal bernilai tinggi dan berukuran besar, maka perlu mendapat perhatian ekstra pengamanan yaitu paling tidak diberi jarak yang cukup aman dari jangkauan pengunjung. Ukuran tinggi rendahnya harus disesuaikan dengan besar kecilnya koleksi yang diletakkan di atasnya.

### 2.1.6 Struktur organisasi Museum

Skema struktur organisasi dalam pengelolaan museum, dimana struktur ini dapat disesuaikan dengan jenis Museum. Dibawah ini diperlihatkan skema struktur organisasi museum



### 2.1.7 Organisasi dan Pengelola Museum

Pengelolaan Museum dapat dibedakan berdasar jenis kegiatannya yaitu:

1. Bagian administrasi, dibedakan menjadi:
  - a. Sub bagian urusan ketertiban.
  - b. Sub bagian urusan ketertiban kepegawaian
  - c. Sub bagian registrasi dan dokumentasi

2. Bagian kurator:
  - a. Sub bagian pengadaan koleksi
  - b. Sub bagian pembinaan.
3. Bagian konservasi dan preservasi
  - a. Sub bagian konservasi dan preservasi
  - b. Sub bagian restorsi
4. Bagian preparasi.

Bagian ini bertugas mengelola kegiatan pameran, baik pameran tetap maupun tidak tetap, bagian ini dikepalai oleh preparator.
5. Bagian bimbingan edukatif  
Bagian pembimbingan ini bertugas mengelola kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dan apresiasi. Bagian ini dikelola oleh educator.
6. Bagian perpustakaan
  - a. Sub bagian pengembangan koleksi
  - b. Sub bagian pelayanan
  - c. Sub bagian pengelola koleksi

## **2.2 Museum Sejarah Arsitektur .**

### **2.2.1 Pengertian**

Masa lalu merupakan sumber inspirasi, kekuatan moral yang memberikan tekanan pengaruh bagi setiap langkah yang diambil untuk kepentingan masa kini dan masa datang. Perpaduan yang harmonis antara kenangan, kenyataan dan harapan adalah essensi kehidupan.

Kekayaan arsitektur masa lampau yang berupa bangunan dengan nilai-nilai arsitektur dan nilai-nilai kebudayaan tinggi bisa menjadi asset sejarah yang pantas untuk dikembangkan.

Museum Sejarah Arsitektur pada dasarnya merupakan semacam "Museum Bank" yang direncanakan untuk menciptakan pusat kebudayaan bagi kota Semarang. Museum ini terletak pada kawasan "Kota Lama" yang

berusaha menghadirkan bangunan-bangunan kuno bernilai arsitektur tinggi sebagai museum hidup dengan tampilanya yang spesifik.

Museum Sejarah Arsitektur dapat diartikan sebagai tempat yang menghimpun, merawat dan memamerkan kepada umum, bukti-bukti peninggalan Arsitektur Kota Lama sehubungan dengan ilmu pengetahuan dan seni yang dikelola sebagai badan yang tetap.

### 2.2.2 Tugas dan Fungsi

1. Sarana pusat informasi bagi para pengunjung agar mereka memperoleh gambaran mengenai bukti, proses dan peristiwa sejarah yang pernah berlangsung pada masa terdahulu.
2. Sarana penyambung data hasil penelitian.
3. Sebagai media pendidikan dan pengetahuan.
4. Dapat memvisualisasikan warisan budaya secara jelas.

## 2.3 Tinjauan Historis kronologis.

### 2.3.1 Masa Pertumbuhan Embrional (500-1600)

Sekitar abad ke-9 (Kerajaan Mataram I) pantai yang sekarang menjadi wilayah Semarang mencapai daerah bukit Bergota. Fungsi bukit Bergota pada waktu itu sebagai Bandar/pelabuhan kerajaan. Pada masa ini terlihat awal pertumbuhan urban morfologi Semarang yakni sekitar akhir abad ke-6. Ini ditandai dengan munculnya kampung Tionghoa, dikitari perkampungan pribumi dan pos dagang VOC, yang kini dikenal dengan kawasan "Kota Lama".

### 2.3.2 Masa Embrio Kolonial (1600-1800)

Pada tanggal 9 Juni 1702 kota Semarang secara resmi menjadi ibu kota dari bekas wilayah Mataram di pantai Utara Jawa. (Widodo Johanes,1988:64-65).Setelah VOC berhasil memadamkan pemberontakan Thionghoa pada tahun 1742, ekonomi kota Semarang berkembang dengan pesat. Di sepanjang kali Semarang sampai dengan kawasan *Pecinan*, aktifitas perdagangan dan pelabuhan tumbuh. Kawasan Pecinan

dikonsentrasikan dan tumbuh mengikuti pola grid namun dapat memadahi variasi fungsi dan nilai yang majemuk serta harmonis, kampung-kampung baru muncul seperti Pekojan, Petudungan dan Pesantren.

Fasilitas yang ada pada jaman itu adalah masjid, benteng pertahanan Belanda (VOC) di kali Semarang, Pusat Pemerintahan kabupaten Wilayah De Europeesche lalu menjadi kota benteng yang didalamnya dibangun jalur utama kota Semarang. Bersamaan dengan bangkrutnya VOC tahun 1799, pemerintah Belanda mengambil alih secara langsung dan mulailah babakan baru kota Semarang

### **2.3.3 Masa Kolonial (1800-1857)**

Kebangkitan kota Semarang sebagai kota Kolonial diawali dengan dibangunnya sebuah elemen morfologis penting yang melintas kota Semarang. Pola morfologis kota merupakan kesatuan antara tiga elemen pokok, yaitu: Detil (bangunan, sistem sirkulasi, lapangan, pusat perhatian tanaman dan prasarana kota), bentuk kota (aspek estetika dan pola kota, komposisi lingkungan terbangun terhadap pola bentuk sekitarnya), dan Rencana kota (totalitas rencana yang memperhatikan dinamika kota). Rencana kota itu kemudian diterapkan melalui Rencana Detail dan Peraturan Bangunan.

Pada masa ini, perkampungan Jawa mulai bermunculan di sekeliling dua kutub perekonomian Semarang, yaitu "Kota Lama" dan "Pecinan". Alun-alun kota dan taman Winangun sekarang merupakan taman terbuka kota yang terletak diantara dua kutub tersebut.

### **2.3.4 Masa Pertumbuhan (1900-19450)**

Masa pertumbuhan kota Semarang sebagai kota "Modern" dimulai dengan pembukaan jalan kereta api yang menghubungkan Semarang dengan tiga "penjuru" Jawa Tengah yaitu ke arah:

1. Surakarta dan Yogyakarta.
2. Bulu, Jurnatan, Demak dan Blora.
3. Cirebon.

Revolusi transportasi tersebut itu mengakibatkan Kota Semarang menjadi pusat perdagangan regional di Jawa Tengah. Morfologi urban Semarang sampai saat itu memiliki domain utama:

1. Domain ekonomi: mempunyai inti ganda yaitu: Kota Lama Belanda dan Pecinan lama dengan dua buah elemen primer transportasi, yaitu kanal pelabuhan dan stasiun kereta api.
2. Domain politik: mempunyai inti ganda yaitu: sarana pemerintahan Belanda dan pusat tradisional dengan elemen primer sarana militer (benteng).

Pada akhirnya domain ekonomi semakin kuat, mengalahkan domain politik. Hal ini disebabkan karena elemen primer politik terpadu dengan jalan raya Timur Barat dan Utara Selatan serta dikelilingi oleh perkampungan informal di sekitarnya. Kegiatan yang telah hidup di kawasan kota lama mendorong pembangunan fasilitas-fasilitas baru, seperti bangunan-bangunan untuk perkantoran, perdagangan dan jasa, sosial dan pendidikan, serta kompleks pergudangan untuk mendukung kegiatan bongkar muat barang yang menempati lahan lebih kurang 40% dari batasan kawasan yang ada. Sementara itu area hunian dialokasikan ke bagian wilayah yang lain (kawasan Candi). Sejumlah bangunan yang menjadi elemen penting kawasan, antara lain: Stasiun Tawang, Gereja Blenduk, kompleks susteran, gedung Marba, karena karakter bentuk dan penampilan bangunan yang spesifik dan menonjol di kawasan "Kota Lama".

### **2.3.5 Masa Pasca Perang Dunia II (1945-1970)**

Setelah kekalahan Jepang pada perang dunia ke2, Semarang dapat dibenahi lagi. Perkembangan kota terutama untuk pemukiman antara lain di kompleks Krobokan, Seroja, Pleburan, Jangli, dan Mrican. Fasilitas perdagangan dikembangkan sekitar tahun 1970, yaitu: meliputi perkembangan pasar Johar, Pasar Bulu, Karangayu, Dargo dan Langgar. Dilakukan pula pengembangan fasilitas transportasi, pembanguna terminal bus dan minibus di Bubakan.

### **2.3.6 Masa Kota Modernistik**

Saat ini status kawasan kota lama sebagai pusat kota telah bergeser ke bagian lain wilayah kota Semarang, setelah munculnya pusat kota-kota baru, khususnya kawasan Simpang Lima yang menempati lokasi strategis dalam tinjauan topografi kota Semarang, yaitu sebagai kota peralihan kota atas (candi) dan kota bawah (Johar dan Kota lama) disamping strategis dalam jarak jangkauan dari seluruh bagian wilayah kota Semarang. Kegiatan perniagaan (bongkar muat pelabuhan) saat ini sudah mati, meninggalkan kompleks-komplek pergudangan yang tidak berfungsi lagi.

Berkembangnya pusat kota baru, mendorong terjadinya pemusatan atau konsentrasi fasilitas-fasilitas baru perdagangan dan jasa. Sehingga kawasan kota lama, sebagai awal perkembangan kegiatan kota cenderung tidak berkembang, bahkan mengalami penurunan kegiatan. Selain karena tumbuhnya sektor kegiatan yang lebih mendekati pusat kota baru juga karena kondisinya bangunan lama yang ada di kawasan mulai tidak layak lagi untuk tidak dimanfaatkan sebagai fasilitas kegiatan. Sementara kebijaksanaan perencanaan dan pengembangan kawasan belum begitu jelas petunjuk pelaksanaannya (Dinas Tata Kotamadya Semarang, 1987:14-21)

## **2.4 Museum Sejarah Arsitektur Dalam Ilmu Komunikasi.**

### **2.4.1 Arti penting koleksi pada Museum**

Dalam hal ini objek-objek yang akan dipamerkan adalah perkembangan arsitektur menurut periode perkembangannya secara kronologis, meliputi: tipe-tipe bangunannya, tipe-tipe ruang terbukanya, sejarahnya, perubahan yang terjadi secara runut. Dari model tersebut dapat dikelompokkan mejadi dua model yaitu berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang mana akan dilengkapi oleh beberapa alat penunjang untuk lebih mempermudah dalam hal pemahaman seperti:

1. Vitrine / show chase: berfungsi untuk memamerkan objek-objek koleksi bernilai tinggi dan benda kecil yang dapat dicuri. Ada 2 macam:

- a. Vitrien tunggal.
- b. Vitrien ganda.
2. Panel: digunakan untuk menempel foto-foto, gambar, peta.
3. Dak standar: dipakai untuk benda-benda besar atau maket.
4. Diorama: Menggambarkan keadaan tinggalan sejarah arsitektur yang diwujudkan secara 3 dimensi.

Selain itu faktor bentuk / pola sirkulasi juga sangat berpengaruh pada benda yang akan dipamerkan baik.

#### **2.4.2 Arti penting Sirkulasi dalam Museum**

Pameran adalah karakter khusus yang menjadi ciri utama suatu fungsi Museum. Penilaian masyarakat terhadap suatu museum ditentukan oleh pameran dan karakter ruang pamerannya, termasuk didalamnya adalah sirkulasi. Perencanaan suatu tempat pameran harus meletakkan dasar pemecahan sirkulasi serta tata ruang yang bagus dan harus memuaskan rasa keindahan dan kejiwaan serta memenuhi keperluan psikologis.

Ruang dalam museum harus digunakan secara jelas dan pantas untuk alur pergerakan. Arus pergerakan yang baik akan memberikan kejelasan informasi yang akan dilihat. Demikian penting arti sirkulasi dalam museum dimana pengunjung dapat menikmati benda-benda koleksi dengan baik.

#### **2.5 Sirkulasi sebagai Media Komunikasi.**

Sirkulasi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pemakai yang terlibat di didalam museum. Sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat menghubungkan ruang-ruang dalam suatu bangunan atau menghubungkan suatu objek dalam suatu ruangan / suatu deretan ruang luar. Sirkulasi sebagai media komunikasi mempunyai pengertian bahwa proses pengkomunikasian antara pengunjung dan objek pamer tersebut terjadi dan berlangsung pada saat pengunjung melakukan sirkulasi.

3. Pengunjung jarang bergerak berputar secara penuh dalam ruang, cenderung bergerak memutar dari kanan ke kiri, kebanyakan hanya melihat objek pada dinding sebelah kanan, memilih jalur terpendek pada ruang pameran.
4. Pengunjung cenderung mengabaikan ruang yang tidak memiliki akses keluar, bergerak dari pintu ke pintu dan tidak bergerak secara sistematis dari satu lantai ke lantai lainnya.

Hal-hal tersebut di atas perlu sekiranya dipertimbangkan dalam merancang pola sirkulasi sehingga akan diperoleh bentuk sirkulasi yang dapat mengkomunikasikan antara pengunjung, benda pameran serta sirkulasinya.

### **2.5.3 Bentuk dan Tata Ruang Pameran**

Bentuk dan tata ruang pameran dalam museum juga menentukan pola sirkulasi yang akan diterapkan. Ada pertimbangan dalam menentukan bentuk dan tata ruang pameran yang akan digunakan sebagai konsep perencanaan dan perancangan.

Yang dimaksud adalah bentuk ruang pameran yang dapat memberikan kesan visual disamping berpengaruh terhadap proses pergerakan pengunjung, baik secara psikis maupun fisik. Ada beberapa bentuk ruang dan kesan visual yang dihasilkannya, antara lain

1. Bentuk ruang segi tiga
  - a. Dinamis dan informal
  - b. Tidak efisien dalam pemakaian ruang dan pergerakan
  - c. Labil dan banyak sudut yang runcing, sehingga tidak memberikan perasaan nyaman bagi pengunjung
2. Bentuk ruang segi empat, mempunyai karakteristik dan kesan visual
  - a. Statis dan formal
  - b. Monoton dan membosankan terhadap proses pergerakan pengunjung
  - c. Stabil sehingga memberikan perasaan terlindungi dan aman

3. Bentuk ruang lingkaran
  - a. Dinamis dan informal
  - b. Arah pergerakannya jelas tetapi monoton
  - c. Stabil dan nyaman bagi proses pergerakan

## **2.6 Konsep Sirkulasi.**

Yang dimaksudkan disini adalah bagaimana pengunjung diajak merasakan seakan-akan menyusuri / mengitari sebuah benteng yang didalamnya terdapat ruang pameran dengan memanfaatkan sudut-sudut benteng sebagai ruang pameran yang dihubungkan oleh lorong.

### **2.6.1 Lorong**

Difinisi lorong adalah sebuah jalan sempit yang terbentuk antara dua masa, biasanya adalah bangunan rumah biasanya memiliki batas dinding dengan dinding, dinding dengan teras dan dinding dengan vegetasi

### **2.6.2 Benteng**

Benteng adalah bangunan yang berfungsi sebagai pertahanan dari serangan musuh, biasanya berupa dinding kokoh yang tinggi. "Kota lama" dahulu juga merupakan kota benteng yang didirikan oleh belanda pada jaman masa embrio kolonial.

## **2.7 Citra Arsitektural.**

Arsitektur adalah pengejawantahan yang jujur dari tata cara kehidupan masyarakat dan cermin sejarah dari suatu tempat. Suatu warisan Arsitektur merupakan suatu babakan dalam sejarah dan menjadi mata rantai yang menghubungkan masa kini dan masa datang dengan masa lampau.

### **2.7.1 Citra Arsitektur Forum Budaya**

Citra menunjukkan "*image*", suatu kesan penghayatan yang dapat ditangkap arti oleh seseorang( **YB Mangunwijaya, 1992:25** ). Suatu karya

arsitektur yang menjadi forum budaya perlu memenuhi kualitas citra tertentu, yaitu:

1. Tampilan visual yang menunjukkan sebagai fasilitas budaya
2. Lokasinya memenuhi syarat tertentu, dari segi pencapaian, structural dan menjadi bagian dari memori kolektif yang pernah ada.

### **2.7.2 Pengkajian Makna Kultural**

Pengkajian makna kultural ini memiliki tolak ukur berupa: estetika, kelangkaan, peran sejarah, pengaruh terhadap lingkungan seta keistimewaan. Namun juga tidak lepas dari nilai-nilai social, kualitas tempat/lingkungan yang menjadi pusat budaya, nilai ilmiah lingkungan terhadap pengembangan ilmu dan jasa informasi serta mampu menarik wisatawan (**Eko Budhiharjo 1989**)

## **2.8 Aspek Pergerakan Pembentuk Sirkulasi.**

Pembahasan aspek pergerakan pembentuk sirkulasi meliputi dasar pergerakan dan rangsangan pembentuk gerak.

### **2.8.1 Dasar Pergerakan**

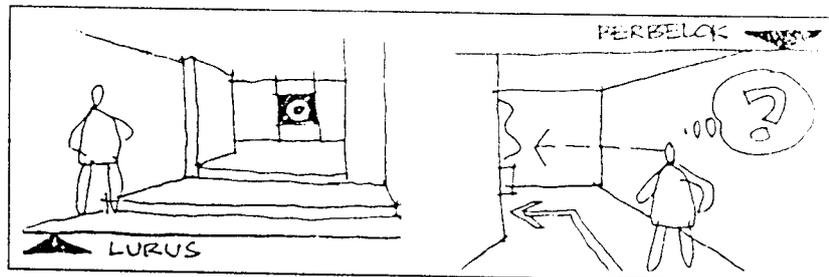
Prinsip pergerakan pada prinsipnya adalah kemudahan pencapaian, merupakan pokok pengaturan dalam sirkulasi. Kemudahan pencapaian dipengaruhi oleh:

1. Kemudahan Pemahaman jalur sirkulasi

Untuk memudahkan pemahaman jalur sirkulasi diperlukan:

- a. Kejelasan pembatas tepi jalur.
- b. Kejelasan arah dan tujuan.
- c. Kejelasan visual (kondisi jalur terang, rata dan memiliki tanda pengarah, baik berujud papan nama maupun simbol).
- d. Kejelasan runutan pemahaman (kronologis) baik secara klimaks maupun anti klimaks.

2. Arah pergerakan berbelok.
  - a. Memberi arah dan variasi kejutan untuk menghindari kebosanan
  - b. Penghalang visual merangsang untuk mengetahui perwujudan secara utuh.

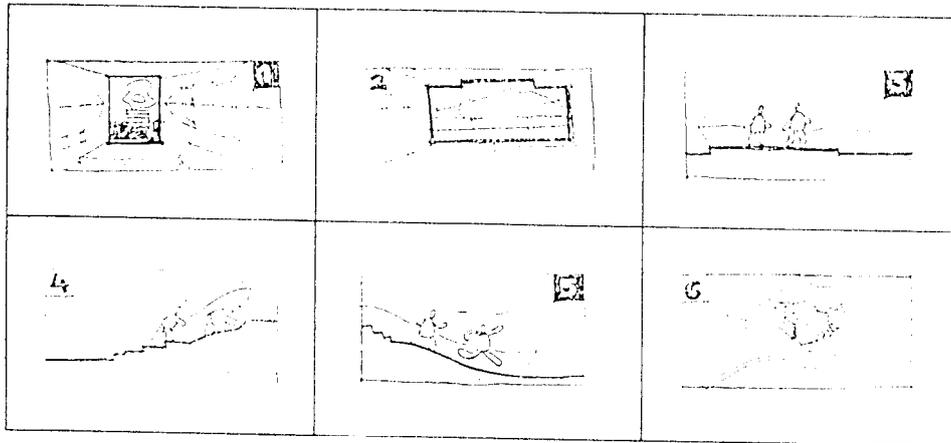


Gambar 2.1 : Arah Pergerakan  
Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

### 2.9.2 Rangsangan Gerak Hubungannya dengan Posisi dan Pola Pengamatan

1. Mempersempit area pengamatan.
  - a. Memusat pada arah tertentu.
  - b. Memberi nilai lebih pada objek tertentu.
2. Memperlebar area pengamatan
  - a. Memberikan keleluasan gerak
  - b. Memperkuat arus untuk penikmatan objek lebih lama.
  - c. Memberikan suasana terbuka, lapang dan santai.
3. Mendatarkan area pengamatan
  - a. Kesan ketenangan.
  - b. Memberikan kesempatan untuk menganalisa pergerakan.
4. Mengangkat area pengamatan.
  - a. Menuju keleluasaan
  - b. Menghambat laju pergerakan
  - c. Memberikan daya tarik terhadap objek sebagai tujuan.
5. Menurunkan area pengamatan.
  - a. Mempercepat arus pergerakan
  - b. Memberikan kesempatan pengamatan objek secara keseluruhan

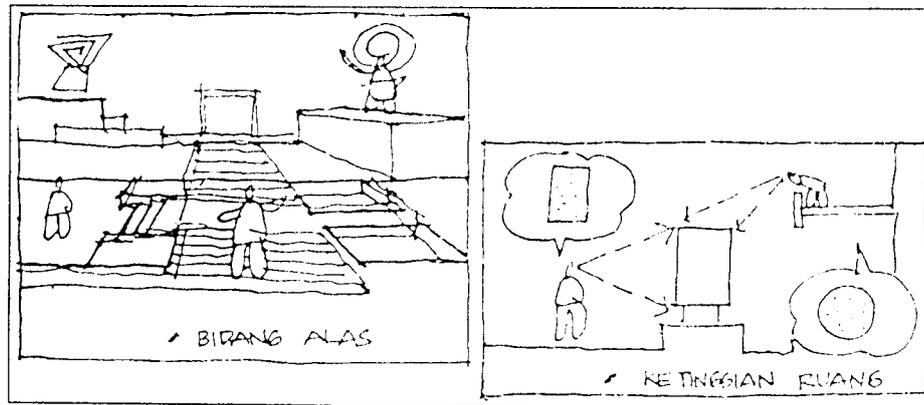
6. Mengitari area pengamatan
  - a. Memberikan kesempatan untuk penikmatan objek lebih seksama.
  - b. Memberikan kesempatan untuk menganalisa objek.



Gambar 2.2 : Pola Pengamatan  
Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

### 2.9.3 Rangsangan Gerak Berdasar Perubahan Letak Jalur Pergerakan

1. Pada bidang alas ruang.
  - a. Menunjukkan pembagian ruang.
  - b. Memungkinkan dinamis gerak agar tidak monoton.
  - c. Memberikan arah yang jelas ke muka.
  - d. Keleluasan pandangan sebagai alternatif pandangan selain objek pameran.
2. Pada ketinggian ruang.
  - a. Memperlihatkan suasana pameran secara keseluruhan
  - b. Memberikan suasana santai dan luas.
  - c. Memungkinkan pengamatan yang berbeda pada objek



Gambar 2.3 : Perubahan Letak Pergerakan  
 Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya. F.DK.Ching

## 2.10 Sirkulasi dalam Ruang Pamer.

### 2.10.1 Tipe Sirkulasi

#### 1. Tipe Primer.

Yaitu tipe sirkulasi pengunjung dalam menikmati objek pameran dalam ruangan maupun antar ruang pameran. Jenis sirkulasi ini menurut Coleman(1950)

##### a. Sirkulasi dalam satu ruang.

Sirkulasi ini harus jelas antara jalur masuk dan keluar. Agar tidak terjadi pertemuan arus antara yang masuk dan yang keluar perlu dilakukan pemisahan. Perencanaan sirkulasi ini harus disesuaikan dengan perilaku pengunjung. Pintu keluar sebaiknya diletakkan disebelah kiri dari alur pergerakan, apabila seluruh dinding yang ada digunakan sebagai tempat peraga maka letak pintu sirkulasi sebaiknya berada dipertengahan.

##### b. Sirkulasi antar ruang.

##### ▪ Sirkulasi dari ruang pusat ke ruang lain (nave to nave)

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

2

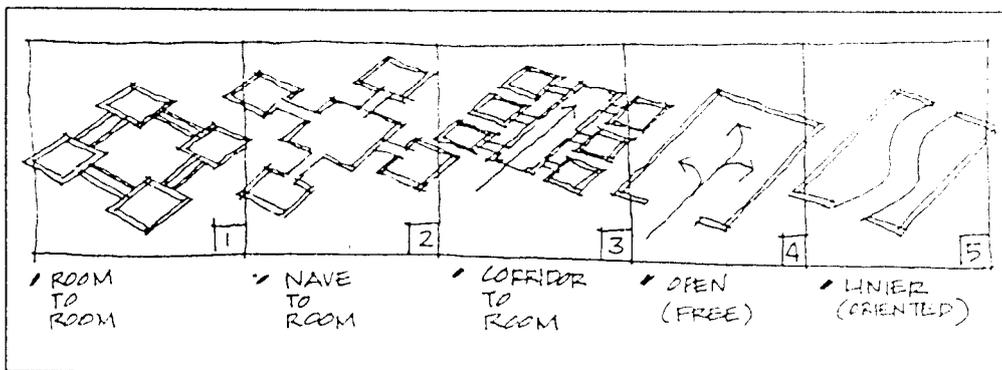
- Sirkulasi dari ruang ke ruang

Yaitu sirkulasi dari satu ruang ke ruang lain secara urut dan berkesinambungan. Susunan ini menghendaki adanya suatu urutan keterkaitan. Pengunjung melihat pameran secara urut dan tidak memungkinkannya memilih ruang yang disukainya.

Kerugiannya apabila ada salah satu ruang tertutup maka pencapaian ke ruang lainnya akan terputus sehingga sirkulasi pengunjung akan terganggu. Pada bangunan museum yang kecil, susunan ruang ini mungkin memuaskan karena adanya kontinuitas, namun pada museum yang besar akan menimbulkan masalah yang baru.

- Sirkulasi dari koridor ke ruang pameran (corridor to room).

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



Gambar 2.4 : Jenis Ruang Pamer

Sumber : L.V.Coleman, Museum Buildings, The American Association of Museum, Washington D.C, 1950

**BAB III**  
**PENDEKATAN KONSEP**  
**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

**3.1 PERENCANAAN.**

**3.1.1 Penentuan Lokasi dan Site**

Kondisi bangunan yang ada diwilayah perencanaan yang memiliki beragam bentuk arsitektur, fungsi, kondisi fisik dan perletakan yang tidak teratur. Untuk menilai bangunan yang ada, sesuai atau tidak dengan perencanaan kawasan, diambil dengan penilaian dengan kriteria pokok, yakni:

1. Pelestarian bangunan ditinjau dari segi histories dan nilai arsitektur.
2. Peruntukan/fungsi bangunan.
3. Kondisi bangunan.
4. Ketinggian bangunan.

Dari kriteria tersebut, ada tiga kemungkinan tindakan penanganan bangunan yang dapat diambil:

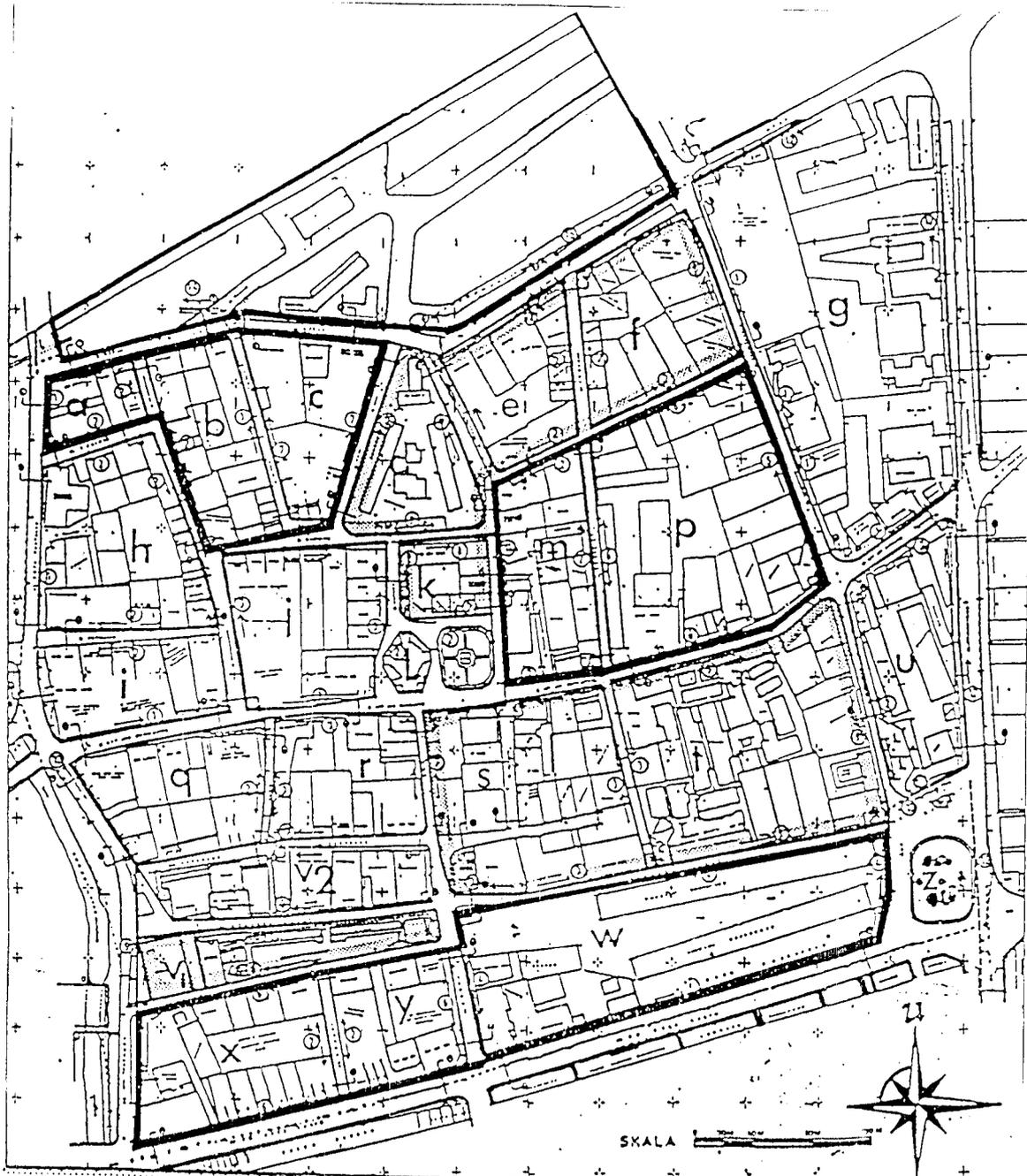
- a. Bangunan tersebut dipertahankan keberadaanya.
- b. Bangunan tersebut perlu di renovasi.
- c. Bangunan tersebut dibongkar dan diganti bangunan baru

Dengan menggunakan tabel nilai masing-masing blok peruntukan dapat disimpulkan bahwa:

- a. Untuk nilai dibawah 10, bangunan pada blok tersebut harus dibongkar dan diganti dengan bangunan baru, fungsi menyesuaikan rencana perencanaan.
- b. Untuk nilai diatas 10, dapat dilakukan 2 kemungkinan, yaitu bangunan tetap dengan fungsi tetap atau bangunan tersebut harus dilakukan renovasi/ restorasi seperlunya dan dimungkinkan perubahan fungsi. (lihat tabel penilaian bangunan).

Hasil penilaian yang dilakukan pada setiap bangunan pada blok kawasan, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

- a. Bangunan tetap dengan fungsi tetap, meliputi bangunan pada blok H,I,J,K,L,O,Q,R,V2,G,Z,1,2,3.
- b. Bangunan yang harus direnovasi/ restorasi seperlunya dan dimungkinkan untuk perubahan fungsi, meliputi bangunan pada blok A,B,C,M,N,P,W,X,Y.
- c. Bangunan yang harus dibongkar dan diganti dengan bangunan baru dengan fungsi menyesuaikan dengan peruntukan perencanaan, meliputi: D,E,F,K,S,T,U,V1.

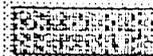
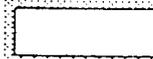


**KETERANGAN :**

BANGUNAN TETAP DENGAN FUNGSI YANG TETAP

BANGUNAN DENGAN RENOVASI DAN DIMUNGKINKAN PERUBAHAN FUNGSI

BANGUNAN DIBONGKAR DAN DIGANTI DENGAN BANGUNAN BARU - FUNGSI MENYESUAIKAN PERUNTUKAN PERENCANAAN



Gambar 3.1 : Perlakuan Blok Bangunan di Kawasan Kota Lama.  
 Sumber : Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Semarang 1987

Tabel 3.1 : Pembobotan Bangunan Sejarah di Kawasan Kota Lama.

KELompok / Blok Dulu	Luas (m <sup>2</sup> )	KONSERVASI			HILAI PERJANJIAN			HILAI RAS			DANGUNY			DANGUNY			DANGUNY			Jumlah
		1	2	3	KONSERVASI	HILAI PERJANJIAN	HILAI RAS	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY	DANGUNY		
A	0,4356	*																		11
B	1,0361	*																		11
C	1,1210																			12
D	0,9560	*																		5
E	0,9406	*																		5
F	1,0500	*																		5
G	1,4911	*																		13
H	1,4110	*																		12
I	0,9211	*																		14
J	1,3152	*																		14
K	0,3000	*																		5
L	0,1400	*																		14
M	0,6142	*																		11
N	0,2540	*																		10
O	0,2112	*																		12
P	2,4279	*																		14
Q	1,1146	*																		14
R	1,0371	*																		5
S	1,9373	*																		5
T	2,4707	*																		6
U	1,3759	*																		6
V1	0,9200	*																		14
V2	1,0910	*																		14
W	3,0114	*																		10
X	1,4500	*																		10
Y	0,3504	*																		10
Z	0,2126	*																		10
1	0,5403																			
2	0,4225																			
3	1,1099																			
Jumlah	9,3192																			

Sumber : Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Semarang 1987

### **3.1.2 Kriteria Peruntukan Site**

Sesuai dengan tujuan khusus yakni pengembangan wilayah Museum Sejarah Arsitektur, maka lokasi site harus mendukung tujuan tersebut. Adapun kriteria dalam penentuan site ini adalah:

1. Kondisi lahan yang baik dari segi konstruksi bangunan.
2. Melalui study yang telah dilakukan dalam Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Kotamadya Semarang, terdapat beberapa blok dalam kawasan yang dilayakkan penggunaannya dalam pembangunan dan pewardahan fasilitas yaitu: blok D,E,F,K dan blok S,T,U,VI.
3. Kedekatan terhadap bangunan yang memiliki nilai konservatif, misal gedung SMA Sedes, serta kompleks Susuteraan sebagai kompleks pendidikan dan nilai strategis.
4. Terletak pada jalur yang strategis, baik angkutan bus maupun kereta api.
5. Memiliki keterkaitan dengan bangunan yang dijadikan landmark( Gereja Blenduk).

## **3.2 PERANCANGAN.**

### **3.2.1 Citra Arsitektur Forum Budaya**

Citra menunjukkan "image", suatu kesan penghayatan yang dapat ditangkap arti makna oleh seseorang (YB.Mangunwijaya, 1992:25). Suatu karya Arsitektur yang menjadi forum budaya perlu memenuhi kualitas citra tertentu, yaitu:

1. Tampilan visual yang menunjukkan sebagai fasilitas budaya.
2. Lokasinya memenuhi syarat tertentu, dari segi pencapaian, struktural dan menjadikan bagian dari memori kolektif yang pernah ada.

### **3.2.2 Tinjauan Citra Arsitektural**

Citra suatu wadah kegiatan mempunyai kesan yang terbentuk oleh presepsi pemakai terhadap karakter wadah. Secara historis, bangunan yang akan dijadikan museum hidup dalam lingkup Museum Sejarah Arsitektur di

kawasan “Kota Lama” Semarang merupakan bangunan peninggalan Belanda pada era kolonial, serta memiliki karakter kuat. Bangunan tersebut adalah

1. Gereja Blenduk
2. Stasiun Tawang
3. Gedung Jiwasraya
4. Gedung Marba
5. Bank Exim
6. Gedung Mascom Graphy
7. Gedung Pelni

Penentuan ke 7 artefak historis dalam lingkup Museum Sejarah Arsitektur ini dibatasi pada bangunan-bangunan yang karakter visualnya ikut membentuk sebagai elemen penting/landmark kawasan. Bangunan-bangunan tersebut merupakan sisa jamannya, namun masih menampakkan citra era kolonial di Indonesia. Selain itu penentuan-penentuan seperti hal tersebut di atas sekaligus menjadikannya sebagai bangunan yang perlu ditangani secara konservatif, yang dilakukan penilaian dengan dasar kriteria seperti:

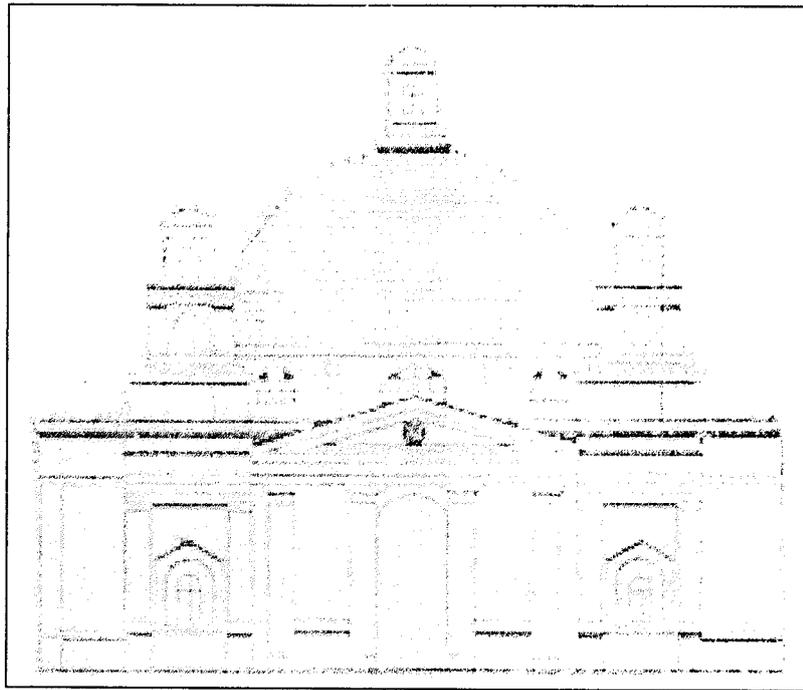
Estetika	Peranan sejarah
Kejamakan	Memperkuat identitas kawasan
Kelangkaan	Keistimewaan

Pada prinsip citra yang dituangkan sebagai tema suatu rancangan, dapat berasal dari citra bangunan sekitar, melalui pengidentifikasian karakteristik yang ada pada elemen kawasan tersebut, sehingga dalam perancangan dan perencanaan Museum ini diperlukan sikap yang konteks dengan lingkungan.

Untuk mendapatkan pola-pola yang ada maka dilakukan analisis pada fasad bangunan yang telah ditentukan diatas. Dari analisa maka akan diketahui pola kecenderungan yang ada. Pola dasar yang akan dibahas adalah Simetri, Ornamentasi, Datum, Konsep dan proporsi vertikan-horisontal.

### 3.3.3 Analisa Fasad Bangunan

#### Fasad Gereja Blenduk



Gambar 3.2 : Fasad Bangunan Gereja Blenduk.  
Sumber : Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Semarang 1987

#### ANALISA

1. *Konsep bangunan.*

Penerapan konsep kepala-badan-kaki secara utuh dan jelas.

2. *Simetri.*

Simetri murni, pada bentuk global bisa diambil garis sumbu simetri fasad.

3. *Ornamentasi*

Menonjolkan bentuk dan artikulasi ornamen.

4. *Datum.*

Bidang sebagai sumbu pusat, dan menjadi orientasi bagi komposisi elemen pengisi fasad dan ornamen bangunan secara keseluruhan.

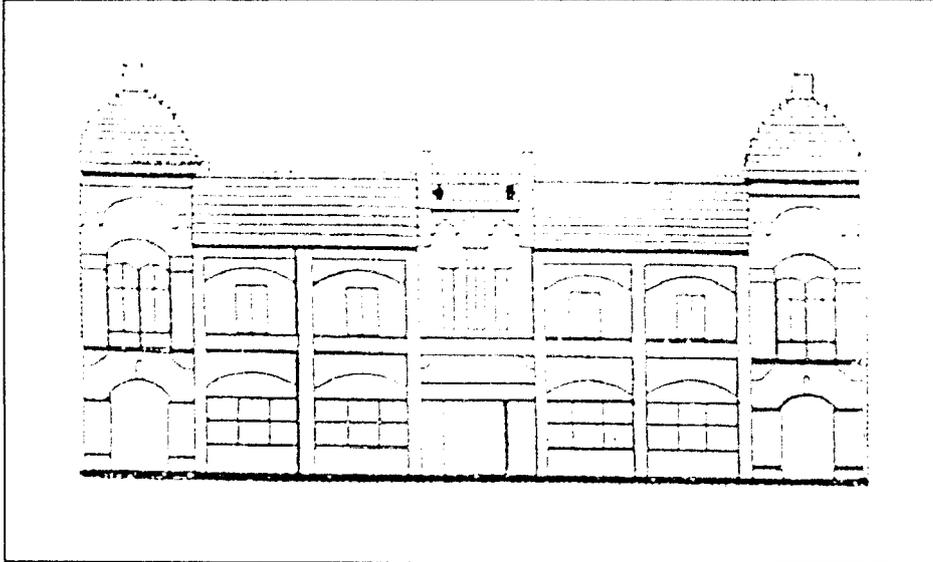
5. *Proporsi vertikal-horisontal*

Dimensi horizontal dan vertikal berada pada posisi seimbang

6. *Struktur*

Menggunakan struktur Bearing wall dan kolom.

### Fasad PT. Perkebunan XV



Gambar 3.3 : Fasad Bangunan PT. Perkebunan XV  
Sumber : Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Semarang 1987

### ANALISA

1. *Konsep bangunan.*

Penerapan konsep kepala-badan-kaki tidak jelas.

2. *Simetri.*

Corner lebih dominan daripada center.

3. *Ornamentasi*

Penerapan detail ornamentasi yang kuat pada fasad bangunan.

4. *Datum.*

Bidang sebagai sumbu pusat dan akhiran sudut bangunan, menjadi orientasi bagi komposisi elemen pengisi fasad dan orientasi bangunan secara keseluruhan.

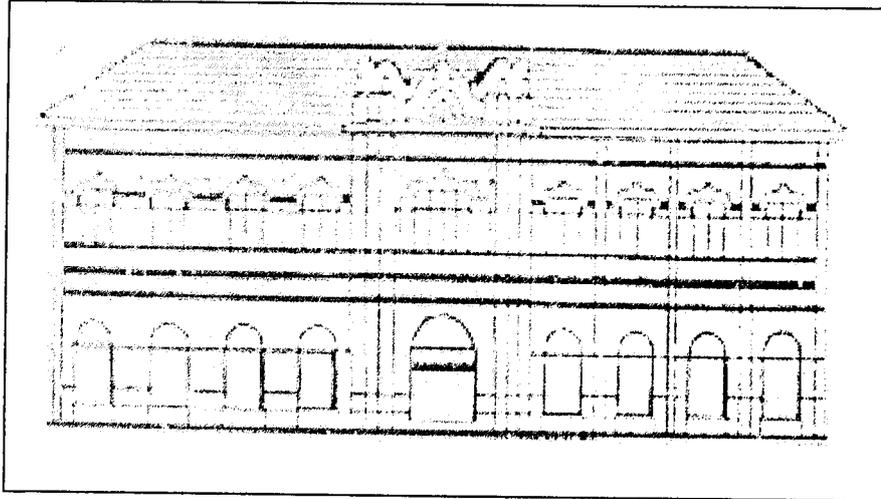
5. *Proporsi vertikal-horisontal*

Dimensi horizontal lebih dominan dari pada dimensi vertikal. Massa memiliki pola linier.

6. *Struktur*

Bearing wall dengan bukaan-bukaan.

### Fasad Marba



Gambar 3.7 : Fasad Bangunan Marba  
Sumber : Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Semarang 1987

### ANALISA

**1. Konsep bangunan.**

Penerapan konsep kepala-badan-kaki tidak jelas.

**2. Simetri.**

Simetri murni, pada bentuk global bisa diambil garis sumbu simetri fasad.

**3. Ornamentasi**

Penerapan detail ornamentasi sangat kuat pada tatanan fasad bangunan.

**4. Datum.**

Garis berupa bentukan peralihan antar lantai, berperan sebagai pengikat komposisi elemen pengisi fasad dan bidang, sebagai sumbu pusat bangunan menjadi orientasi bagi komposisi elemen pengisi fasad serta bangunan secara keseluruhan.

**5. Proporsi vertikal-horisontal**

Dimensi horizontal lebih dominan dari pada vertikal. Massa membentuk pola linier.

**6. Struktur**

Struktur Bearing wall dengan bukaan-bukaan.

Tabel 3.2 : Kesimpuluan Pengolahan Fasad Bangunan

Analisa Bangunan	Pola citra bangunan					
	Konsep	Simetri	Ornamentasi	Datum	Vertikal/horizontal	Struktur
Gereja Blenduk	Kepala-badan-kaki secara utuh	Simetri murni	Kuat	Bidang sebagai sumbu pusat	Seimbang	Bearing wall dan kolom
P.T Perkebunan XV	Kepala-badan-kaki tidak secara utuh	Simetri murni	Kuat	Bidang sebagai sumbu pusat	Horisontal	Bearing wall sbg core
Mascom Graphy	Kepala-badan-kaki tidak secara utuh	Simetri murni	Kurang kuat	Garis sbg bentuk peralihan	Horisonatal	Bearing wall dan kolom
Bank Exim	Kepala-badan-kaki secara utuh	Simetri murni	Kurang kuat	Garis sbg bentuk peralihan	Horisonatal	Bearing wall dan kolom
Stasiun Tawang	Kepala-badan-kaki secara utuh	Simetri murni	Kurang kuat	Bidang sebagai sumbu pusat	Horisonatal	Bearing wall. struktur rangka
Marba	Kepala-badan-kaki secara utuh	Simetri murni	Kuat	Garis sbg bentuk peralihan	Horisonatal	Bearing wall. bukaan-bukaan
Jawa Srava	Kepala-badan-kaki secara utuh	Simetri murni	Kuat	Garis sbg bentuk peralihan	Horisonatal	Bearing wall. bukaan-bukaan
<b>Hasil</b>	<b>Kepala-badan-kaki tidak jelas</b>	<b>Simetri murni</b>	<b>Kuat</b>	<b>Garis sbg bentuk peralihan</b>	<b>Horisonatal</b>	<b>Bearing wall dan kolom</b>

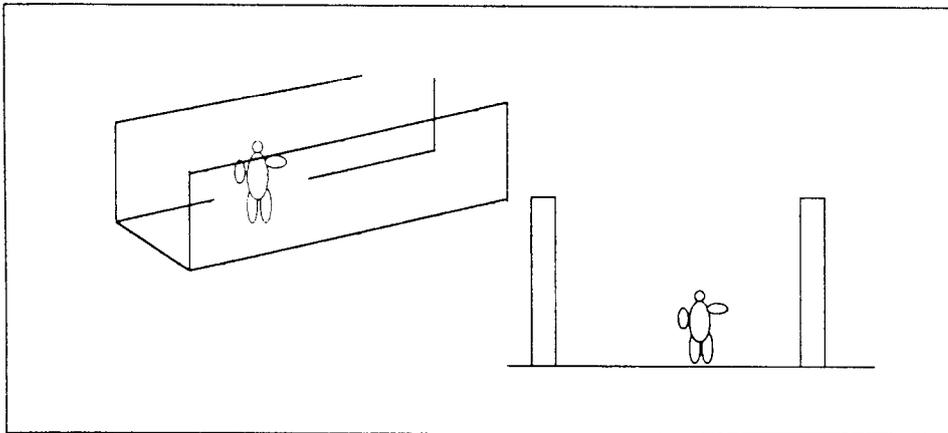
Sumber : Pemikiran

### 3.3 Sirkulasi sebagai Media Komunikasi.

Pendekatan konsep ini perlu dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang pola sirkulasi yang akan dijadikan konsep dan diterapkan dalam gambar rancangan Museum. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk membuat sirkulasi dalam museum sebagai media komunikasi yaitu lorong dan masa periodesasi

#### 3.3.1 Pendekatan Konsep Sirkulasi Luar “Benteng”( lorong ).

Penerapan lorong yang ada di “Kota lama” dijadikan konsep sirkulasi. Lorong yang dimanfaatkan adalah lorong lurus yang memiliki batas dinding dengan dinding, dinding dengan teras,



Gambar 3.9 : Lorong Sebagai Sirkulasi.  
Sumber : Analisa.

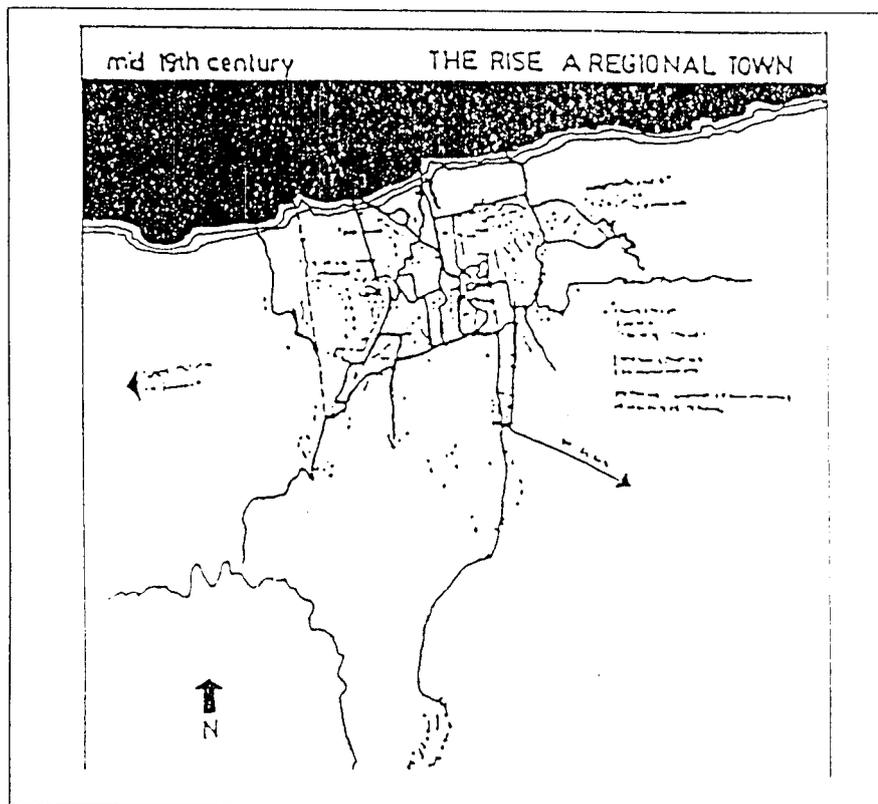
#### 3.3.2 Pendekatan Konsep Sirkulasi Dalam “Benteng”(ruang pameran).

Konsep sirkulasi pada ruang dalam “Benteng” menggunakan konsep perkembangan kota berdasar periodesasi

1. Ruang pameran pertama berdasarkan masa Embrional.

Pada peta terlihat awal pusat kota adalah bandar pelabuhan yang terletak di bukit Bergota, dari pola ini diambil konsep bahwa masa pertumbuhan yang berawal dari satu titik diibaratkan sebagai sirkulasi yang terpusat.

3. Ruang pameran ketiga menggunakan masa Pertumbuhan  
Pertumbuhan kota Semarang yang maju pesat sebagai kota “modern” dimulai dengan dibukanya jaringan kereta api yang saling menghubungkan antara pusat-pusat kota. Dari keteraturan yang terbentuk akibat adanya transportasi inilah yang diambil sebagai konsep pola grid.



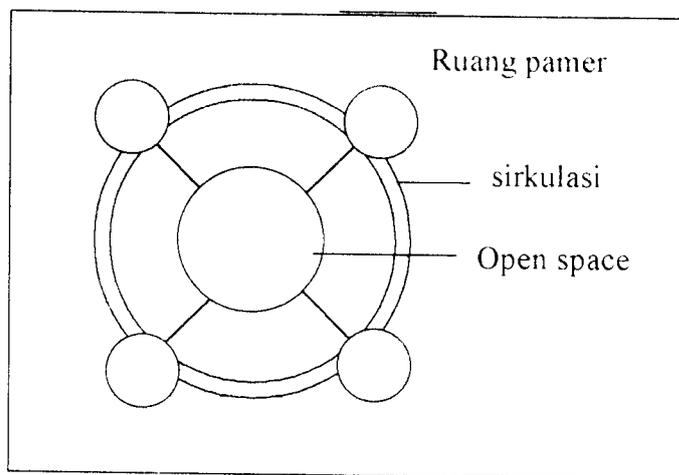
Gambar 3.12 : Peta Kota Lama Masa Pertumbuhan.  
Sumber : Rencana Terperinci Sebagian Pusat Kota Semarang 1987.

4. Ruang pameran keempat menggunakan masa Modernistik  
Munculnya pusat-pusat kota baru yang lebih strategis dalam tinjauan topografi mendorong terjadinya pemusatan fasilitas baru, sehingga perkembangan kota lama mengalami penurunan dan bergeser ke arah yang lebih strategis

### 3.6 Analisa Jenis ruang pameran

Masing-masing museum mempunyai cara dan metode yang berbeda dalam menata ruang pamerannya, ada beberapa alternatif dalam menyusun ruang pameran yang mendukung proses komunikasi seperti yang diulas pada bab diatas. metode yang akan dipakai berdasarkan perkembangan periodisasi sejarah kota lama yang mengutamakan fase-fase dalam setiap periode sehingga diperlihatkan ruang pameran yang berupa ruang yang saling berurutan.

Karena jenis ruang pameran yang digunakan berupa kamar-kamar yang saling bersebelahan maka diambil alternatif menggunakan sirkulasi antar ruang yaitu penggabungan antara sirkulasi dari ruang ke ruang, ruang pusat ke ruang lain



Gambar 3.16 : Pola Hubungan dan Sirkulasi.  
Sumber : Analisa.

### 3.7 Elemen Arsitektur Pembentuk Karakter Ruang Sirkulasi Sebagai Media Komunikatif.

#### 3.7.1 Skala

Skala merupakan perbandingan antara ukuran ruang dengan pengamatnya. Skala ruang sirkulasi sangat penting untuk mendapatkan kualitas dan suasana ruang sesuai dengan fungsinya sebagai ruang pergerakan (rasa lapang, rasa mengalir, tertekan, mengumpul). Skala dapat digunakan sebagai penarik perhatian terhadap sebuah obyek. skala ruang tidak dapat berdiri sendiri melainkan simultan terhadap perbandingan dengan skala elemen-elemen pengisinya.

**3.8 Metode Penyajian Benda Koleksi.**

Metode yang akan diterapkan pada museum ini adalah metode berdasarkan periode sejarahnya. Keuntungan system ini akan dapat menggambarkan sejarah dan proses perubahannya, disesuaikan dengan konsep sirkulasi yang akan diterapkan akan tetapi dari masa-masa tersebut dapat dipersingkat menjadi empat masa dikarenakan dikawatirkan tidak lengkapnya jenis benda koleksinya kurang lengkap.

Masa embrional

Masa pertumbuhan

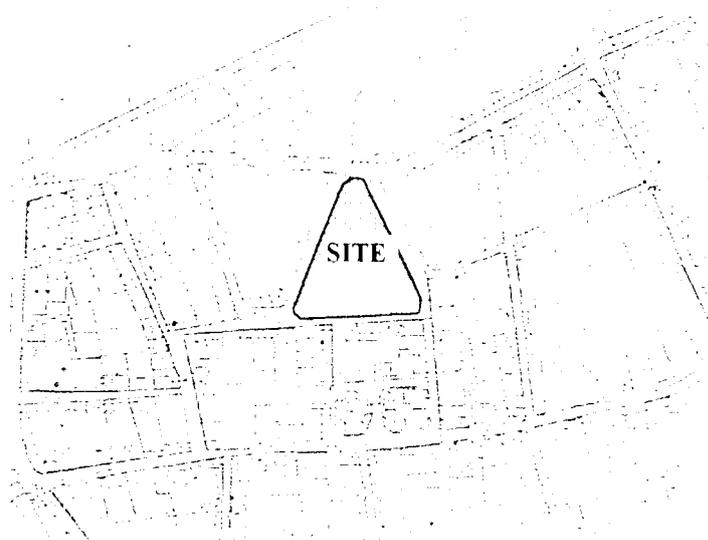
Masa kolonial

Masa modernistik

**BAB IV**  
**KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

**4.1 Perencanaan.**

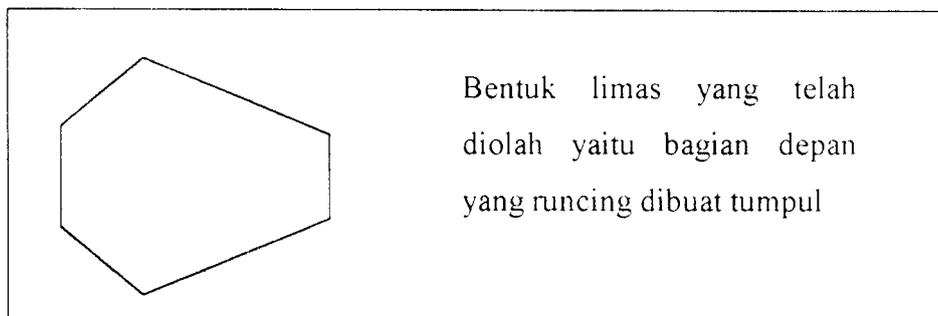
**4.1.1 Pemilihan site**



Gambar 4.1 : Site Terpilih.  
Sumber : Analisa.

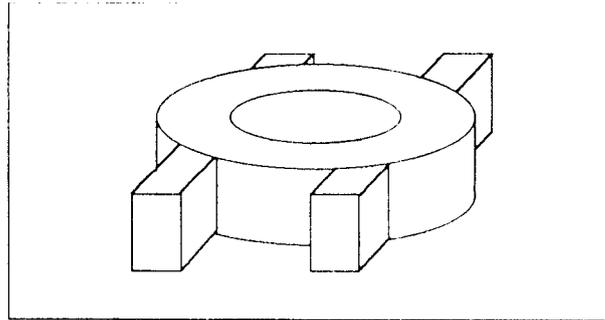
**4.1.2 Ungkapan Bentuk dan wujud.**

Bentuk: merupakan gambaran hasil proses melihat elemen ruang sebagai sebuah bentuk relatif terhadap lainnya. Bentuk yang akan ditampilkan adalah berdasarkan morfologi pojok kota benteng yaitu berbentuk limas.



Gambar 4.2 : Bentuk Denah Ruang Pamer.  
Sumber : Analisa.

Wujud: merupakan konfigurasi tertentu dari permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk. Wujud bangunan museum akan ditampilkan sebagai wujud benteng yang diambil dari konsep kota benteng.



Gambar 4.3 : Bentuk Denah Ruang Pamer.  
Sumber : Analisa.

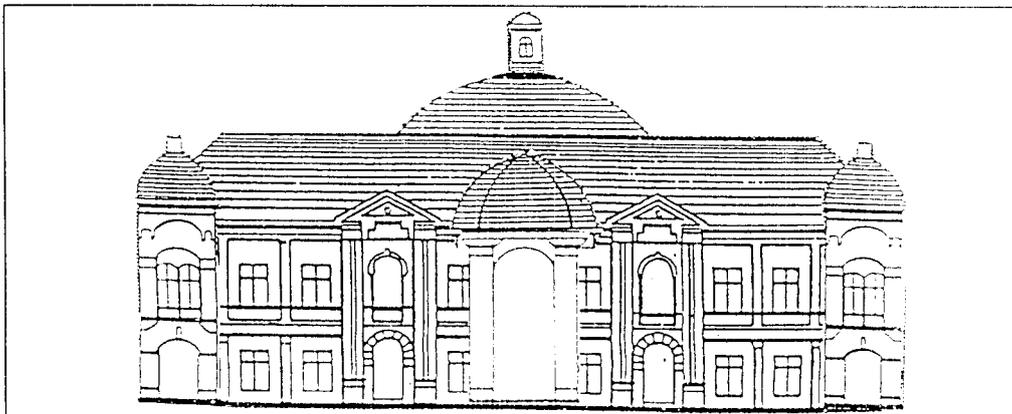
## 4.2 Perancangan.

### 4.2.1 Konsep Citra Fasad Bangunan

Penerapan citra pada bangunan baru menggunakan konsep dari analisa beberapa bangunan yang telah diseleksi yaitu menggunakan pendekatan konsep bangunan, simetri [tower], ornamentasi [detail], datum [pengikat], proporsi vertical–horisontal.

#### 1. Tower.

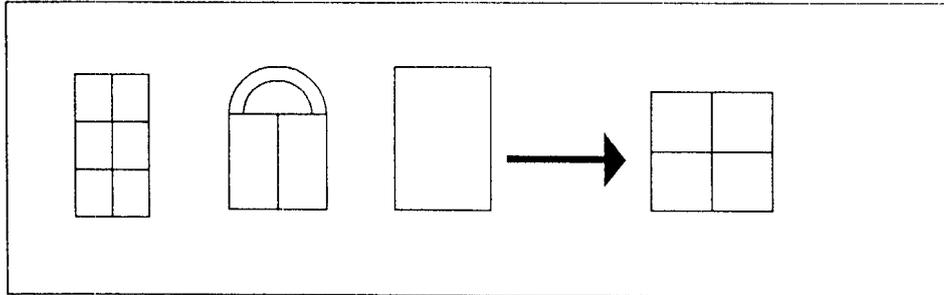
Dalam hal ini perbedaan tower yang berbeda baik tower yang berkarakter corner maupun center diambil bagian sesuatu dari tower tersebut yang menjadikan ciri khas tower tersebut, kemudian diterapkan pada fasad bangunan yang akan direncanakan.



Gambar 4.4 : Pengolahan Tower.  
Sumber : Analisa.

2. Jendela.

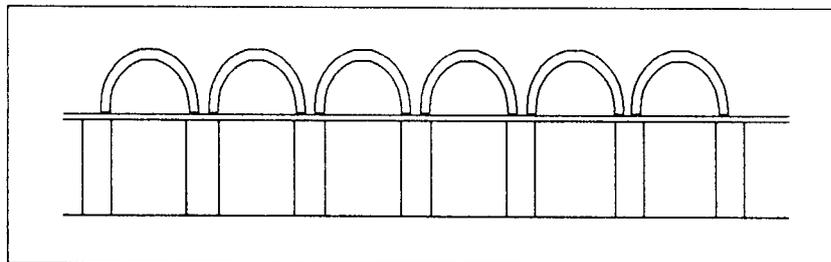
Beraneka bentuk bukaan pada setiap bangunan pada intinya memiliki kesamaan bentuk proporsi yaitu bentuk segiempat, yang mana bentuk inilah yang akan menjadikan suatu pengikat antara fasad tower yang berbeda.



Gambar 4.5 : Jendela Sebagai Pengikat.  
Sumber : Analisa.

3. Arcade

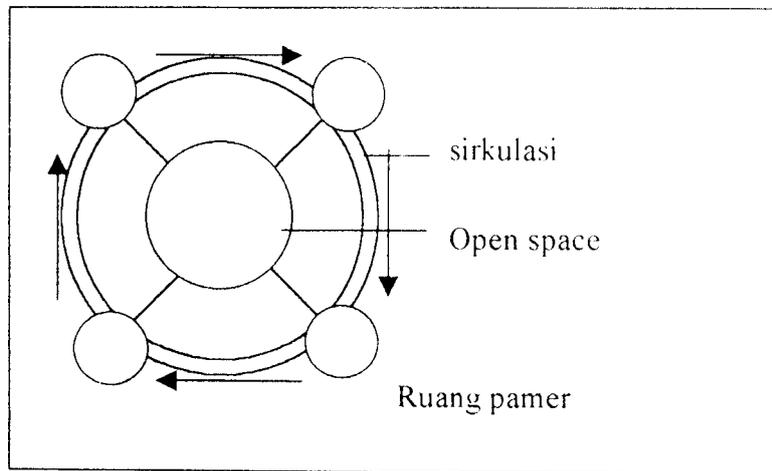
Bentuk-bentuk arcade yang ada juga diambil untuk mempersatukan tower-tower yang ada menjadi satu kesatuan yang utuh walaupun memiliki perbedaan.



Gambar 4.6 : Arcade Sebagai Pengikat.  
Sumber : Analisa.

**4.2.2 Konsep Sirkulasi**

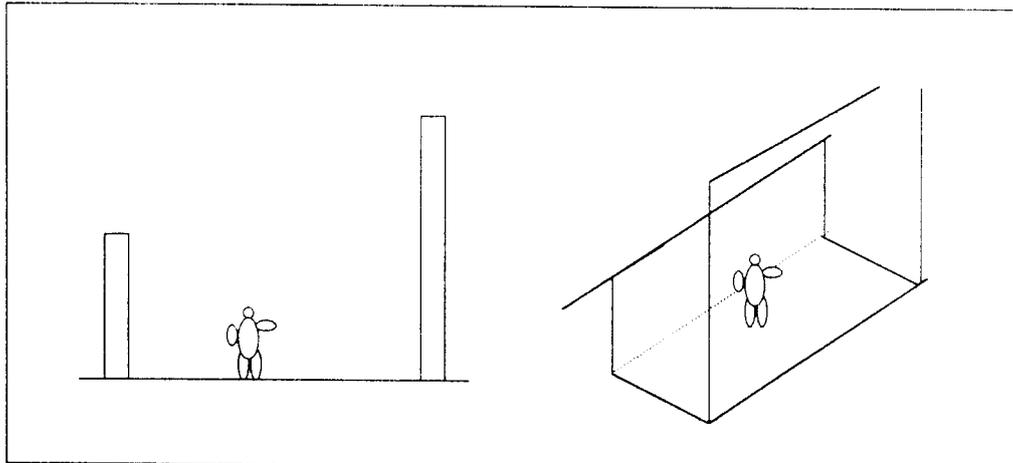
Dalam konsep sirkulasi ini adalah bagaimana pengunjung akan dapat merasakan suatu pengalaman dalam menelusuri kota benteng dengan pemanfaatan sudut-sudut benteng sebagai ruang pameran.



Gambar 4.7 : Konsep Sirkulasi.  
Sumber : Analisa.

#### 4.2.3 Sirkulasi Luar “Benteng”(Lorong)

Sirkulasi yang menghubungkan antar ruang pameran adalah sirkulasi yang mana bentuknya menyerupai bentuk lorong yang ada di “Kota Lama” sebagai perancangan

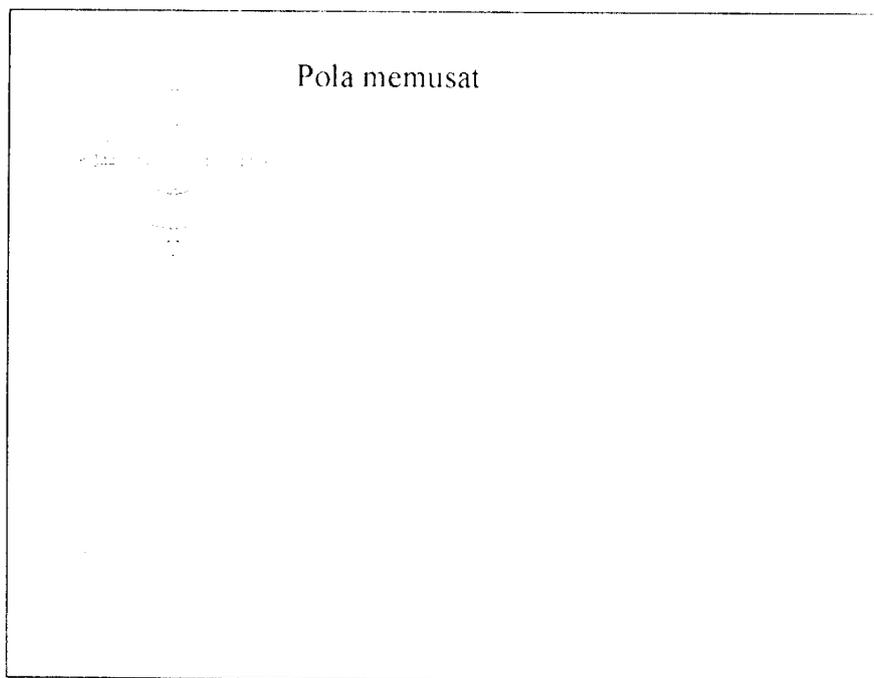


Gambar 4.8 : Lorong Sebagai Sirkulasi.  
Sumber : Analisa.

#### 4.2.4 Sirkulasi Dalam “Benteng” (ruang pameran)

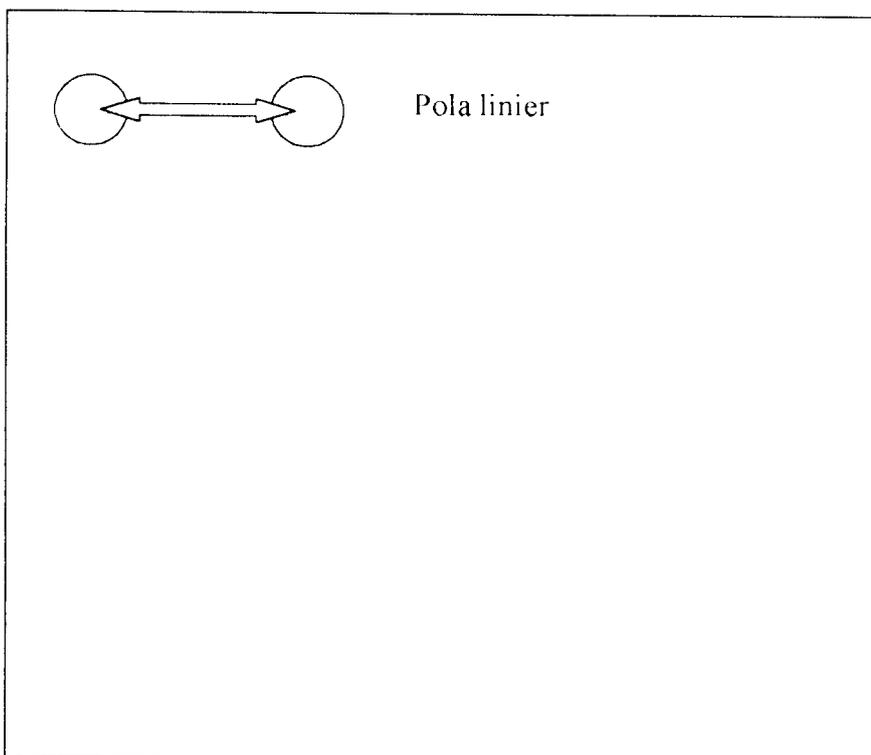
Penerapan konsep sirkulasi pada ruang pameran dalam menggunakan konsep pertumbuhan Kota Semarang berdasarkan periodisasi yaitu:

1. Masa Embrional.



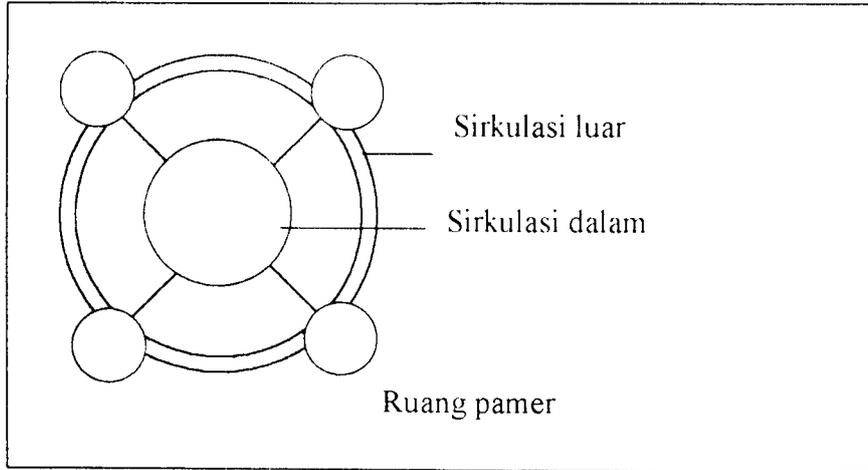
Gambar 4.9 : Pola Sirkulasi Masa Embrional.  
Sumber : Analisa.

2. Masa Kolonial



Gambar 4.10 : Pola Sirkulasi Masa Kolonial.  
Sumber : Analisa.

**4.2.5 Penerapan pola sirkulasi (ruang pameran maupun sirkulasi antar ruang pameran) pada Museum**



Gambar 4.13 : Pola Sirkulasi Museum.  
Sumber : Analisa.

**4.2.6 Tata ruang**

Tata ruang dalam museum sejarah ini dibentuk berdasarkan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Sifat kegiatan pameran, dalam museum sejarah ini mempunyai dua buah bentuk kegiatan pameran yaitu pameran tetap yang diadakan setiap hari kerja, serta pameran temporer (tidak tetap) yang diadakan secara berkala dan mempunyai limit waktu. Untuk pameran tetap museum ini menggunakan dua jenis pameran yaitu pameran indoor dan outdoor.
2. Metode penyajian benda koleksi: sesuai tujuan dan sasaran yang akan dicapai yaitu melindungi, merawat dan melestarikan benda-benda sejarah yaitu sejak masa embriologi sampai masa moderenistik, maka museum sejarah ini akan menyajikan benda koleksi berdasarkan periodisasi.

Masa embrional

Masa pertumbuhan

Masa kolonial

Masa Kota modernistik

3. Jenis ruang pameran : karena metode yang akan dipakai berdasarkan perkembangan periodisasi sejarah kota lama yang mengutamakan fase-fase dalam setiap periode sehingga diperlukan ruang pameran

yang berupa ruang-ruang atau kamar yang saling bersebelahan yang dapat berhubungan secara langsung maupun tidak langsung.

4. Ruang istirahat: museum harus mempunyai ruang istirahat bagi pengunjung setelah lelah melewati pameran, ruang ini harus mempunyai view yang baik bagi kesegaran pandangan mata. Ruang istirahat ini dapat diletakkan berseling atau bersebelahan dengan ruang pameran atau juga dapat berupa ruang terbuka yang khusus. Agar tampak menyatu dengan ruang pameran, pada ruang istirahat yang berupa open space dapat diakhiri dengan karya seni.

#### 4.2.7 Jenis kebutuhan ruang

Tabel 4.1 : Jenis Kebutuhan Ruang

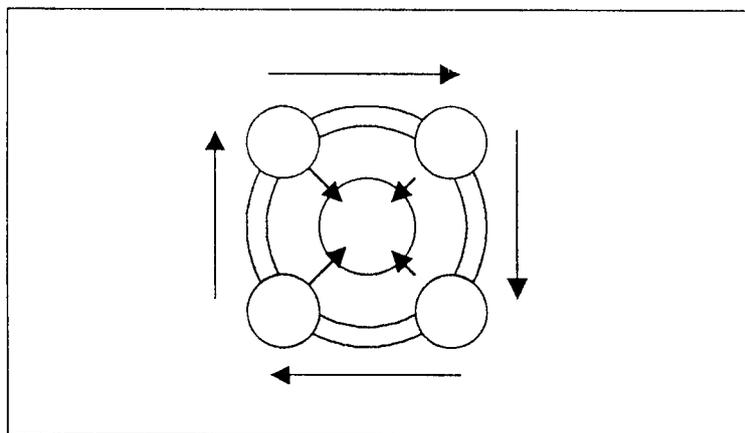
Jenis ruang	Asumsi standar m <sup>2</sup> /orang	Asumsi pengguna	Besaran m <sup>2</sup>
<b>A. Ruang utama</b>			
1. Ruang penerima	1,5	60	90
- ruang informasi	2	2	4
- ruang keamanan	2	2	8
2. Ruang pameran			
- pameran tetap	-	240	
- pameran tak tetap	-	240	
3. Auditorium	1,5	50	75
4. Ruang penelitian	4	20	80
5. Ruang kurator	4	10	40
6. Ruang perpustakaan	4	30	120
7. Ruang laboratorium	4	20	80
<b>B. Kegiatan penunjang</b>			
1. Parkir			
- bus	30/kendaraan	3	90
- mobil	15/kendaraan	40	600
- motor	2/kendaraan	60	120
2. Lavatori	1,5	20	30
<b>C. Ruang pengelola</b>			
- ruang kepala	3	4	12
- ruang rapat	3	20	60
- ruang staf	3	15	45
- ruang penerima tamu	1,5	40	60
<b>D. Ruang servis</b>			
- parkir pengelola	15	8	120

- ruang keamanan	2	4	8
- ruang ME	-	-	120
- gudang	-	-	30
- ruang penerima tamu	1.5	40	60

**4.2.8 Sirkulasi**

Selain tata ruang pameran, sirkulasi dalam museum yang diharapkan dapat berfungsi sebagai media komunikasi maksudnya dalam melakukan sirkulasi pengunjung dapat mengembangkan imajinasi dan daya pikirnya sendiri untuk menangkap pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh objek pameran dan ruang. Agar tercipta kondisi yang akan diharapkan ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan: Sirkulasi utama.

Sirkulasi pengunjung dalam menikmati objek pameran dari satu ruang ke ruang lainnya, karena jenis ruang pameran yang digunakan berupa kamar-kamar yang saling bersebelahan maka diambil alternatif menggunakan sirkulasi antar ruang yaitu penggabungan antara sirkulasi dari ruang ke ruang, ruang pusat ke ruang lain dan sirkulasi dari koridor ke ruang pameran.



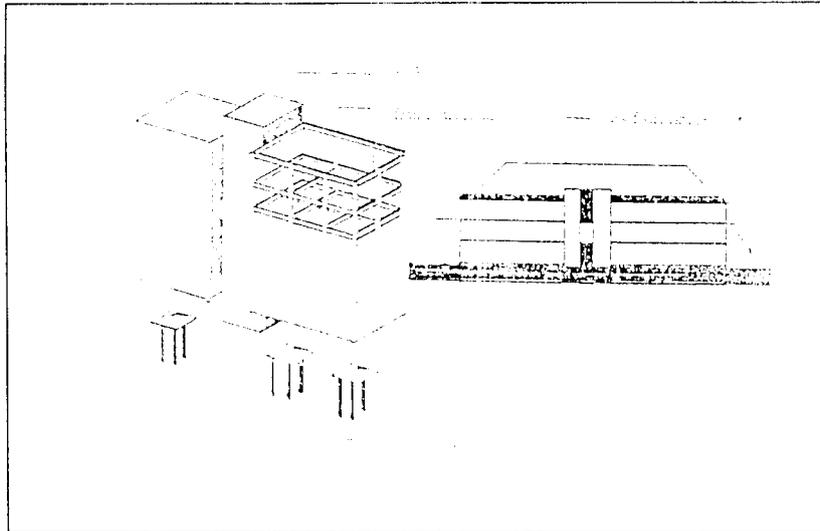
Gambar 4.14 : Pola Sirkulasi Museum.  
Sumber : Analisa.

**4.2 Konsep Struktur.**

Digunakan system struktur rangka dengan spesifikasi:

1. Sub struktur: kombinasi footplate dan tiang pancang.

2. Super struktur : kombinasi core(struktur inti) dan kolom beton untuk struktur vertical, serta balok beton untuk struktur pengaku horizontal.
3. Struktur atap : gabungan rangka baja dan penutup atap genteng beton. Pada bagian tertentu dimungkinkan pemakaian plat beton



Gambar 4.15 : Jenis Struktur yang Digunakan.  
Sumber : Analisa.

Daftar Pustaka

1. Bappeda TK II. Kotamadya Semarang, **Rencana Detail Tata Ruang Kota Semarang**, kecamatan Smg Tengah, Utara, Barat tahun 1989/1990 -- 2014/2015, Semarang.
2. Bappeda TK II Kotamadya Semarang, **Inventarisasi dan Konservasi Bangunan Tua dan Lingkungan**, Semarang 1987.
3. Edward T White, **Buku Sumber Konsep**, Intermatra, Bandung, 1987.
4. Ernest Neufert, **Data Arsitek**, Erlangga, Jakarta, 1995.
5. F.DK.Ching, **Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya**, Erlangga, Jakarta, 1991.
6. **Kamus Umum Bahasa Indonesia**.
7. L.V.Colemen, *Museum Buildings*, **The American Assosiation of Museum**, Wangshington D.C, 1950.
8. Mangun Wijaya. YB ; **Wastu Citra**, Gramedia, Jakarta 1988.
9. Sidarta, Prof, Irdan Budihardjo, Eko, Arch. Msc. **Konservasi Lingkungan dan bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta**, Gajah Mada University Press, Yogyakarta 1989.
10. Sutaarga, Muhamad Amir, Drs; **Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum**, Proyek Peningkatan dan Pengembangan Permuseuman, Jakarta 1978.
11. Sutaarga, Muhamad Amir, Drs; **Persoalan Museum di Indonesia**, Direktorat Museum, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1971.