

<b>PERPUSTAKAAN FTSP UII</b>	
<b>HADIAH/BELI</b>	
TGL. TERIMA :	18 Maret 2006
NO. JUDUL :	001818
NO. INV. :	520000818001
NO. INDUK :	

**TUGAS AKHIR**

**MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO**

Transformasi Spirit Kejuangan Gajah Mada ke dalam Citra Visual Bangunan

**"GAJAH MADA" HISTORY MUSEUM IN SIDOARJO**

Transformation of Gajah Mada Fighting Spirit in to the Building Visual Image

R  
7.11.07  
med  
m  
7



**DIBACA DI TEMPAT  
TIDAK DIBAWA PULANG**

Disusun Oleh :

**KUMALASARI BHEKTI INDRIYANI  
01512076**

Dosen :

**IR. H. FAJRIYANTO, MT**

Dear ...  
for ...  
Museum Gajah Mada  
Sidoarjo

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA**

**2005**

# LEMBAR PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**MUSEUM SEJARAH “GAJAH MADA” SIDOARJO**  
Transformasi Spirit Kejuangan Gajah Mada ke dalam Citra Visual Bangunan

**“GAJAH MADA” HISTORY MUSEUM IN SIDOARJO**  
Transformation of Gajah Mada Fighting Spirit in to the Building Visual Image

Disusun oleh :

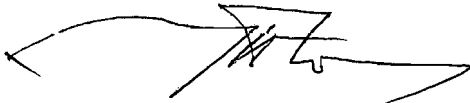
NAMA : KUMALASARI BHEKTI INDRIYANI  
NO. MHS : 01512076

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Jogjakarta, SEPTEMBER 2005



Ir.H. Revianto Budi Santoso, M. Arch  
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Ir. H. Fajriyanto, MT  
Dosen Pembimbing

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad saw, keluarga dan sahabatnya serta kepada para ulama dan para pengikutnya hingga akhir jaman, bahwa atas ijin-Nya maka penyusunan Tugas Akhir dengan judul “ **MUSEUM SEJARAH ”GAJAH MADA” SIDOARJO Transformasi Spirit Kejuangan Gajah Mada ke dalam Citra Visual Bangunan** “ ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai hasil refleksi tatanan keilmuan yang telah diraih.

Tugas Akhir ini bertujuan untuk menggugah semangat dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya sebuah kebudayaan, baik kepada generasi tua maupun generasi muda agar muncul ketertarikan dan kepedulian terhadap budaya warisan nenek moyang dan mampu melestarikan kebudayaan tersebut melalui perancangan Museum Sejarah Gajah Mada Sidoarjo sehingga tidak hilang oleh perkembangan jaman.

Dalam proses penyusunan dan pelaksanaan Tugas Akhir ini banyak bantuan, arahan dan bimbingan maupun perhatian dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pantas kiranya jika pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Ir. H. Widodo, MSCE, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia,
2. Bapak Ir. H. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur ,Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia,
3. Bapak Ir. H. Fajriyanto,MT selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah sangat banyak membantu kelancaran pelaksanaan tugas akhir

## بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

penulis. Terima kasih banyak atas bimbingan, dukungan moral dan spiritualnya,

4. Bapak Ir. Handoyotomo MSA, selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan, kritik dan sarannya untuk tugas akhir ini,
5. Bapak dan ibu dosen Jurusan Arsitektur atas ilmu-ilmu yang telah diberikan kepada saya,
6. Bapak “*Sudwiyarto. MS*” dan Ibunda tercinta “*Siti Handayani, Spd*” yang telah merawat dan memberikan aku bekal hidup yang tidak ternilai, juga atas kasih sayang yang telah diberikan yang tak lekang oleh waktu,
7. Kakak “*Mas Arief*” dan kedua adikku “*Kiki dan Via*” yang selalu memberiku dorongan agar selalu lebih baik,
8. Buat keluarga besar Madyosusastro dan Totosusastro, makasih atas doanya,
9. Teman-teman club “**CERIWIS**” Thiwuk, Pj, Dewi, Birul, Nina, Ari, Nita, Silvia, Urny, Putut terima kasih atas pinjaman **scanner dan kameranya**. “*Akhirnya kita bisa wisuda bareng dab*”, makasih banget atas kerjasama dan kehebohannya selama ini, kalian memang teman terbaikku,
10. **Bayu Andhika**, yang selalu rame, selalu ceria dan selalu membahagiakan kami semua. Makasih banget atas semua keceriaan yang telah diberikan pada saat apapun. Jujur aja kamu ke *pede-an*
11. Teman-teman bimbingan : Andis, Fani, Dian statistik’01 makasih banget atas kekompakan kita selama bimbingan dan kritiknya,
12. Teman-teman Arsitektur 2001, “Kakek, Dedi, Mona, Kibo, Bangun, Ridho, Hendra”. Serta teman-teman lainnya yang gak mungkin saya sebutkan satu-persatu. Untuk Adib makasih dah bantuin bikin maket,
13. Teman-teman Studio periode III / 2004-2005, yang tidak bisa aku sebut satu-persatu,
14. Kakak-kakak angkatan arsitek 97 dan 98 yang telah bantu aku khususnya ( Mas Endy, Mas Yuyun, Mas Ari, Mas Teddy, Mas Iyan), dan juga adik-adik angkatan 2002, 2003, 2004,

15. Makasih banget buat Ratna, Ruri, Okta, Yanti, Lina yang sudah bantu aku cari data selama di Surabaya ,dan makasih banget sudah jadi temanku mulai dari SMP sampai sekarang,
16. Makasih juga buat Dwi, Mas Widya, Andri yang dah ngarahin aku selama aku TA, makasih atas sarannya,
17. Teman-teman "**Kost Ijo**", ( Rahmi, Ria, Bety, Migma, Rina, Tutik, Anik ) makasih dah nemenin aku jalan-jalan waktu aku lagi suntuk dan makasih juga atas dukungan kalian,
18. Teman-teman KKN SL-116 "Alex, Mico, Maki, Adi, Lano, Iwan, Putri, Nita, Lia, Amel, makasih ya atas dukungannya,
19. Rekan-rekan yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan kepada penyusun, serta semua pihak yang telah banyak membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini, yang tidak mungkin penyusun sebutkan satu persatu.

Atas segala budi dan amal baik yang telah diberikan, penyusun hanya dapat memanjatkan do'a, semoga segala amal dan kebajikannya mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT, Amien.

Penyusun menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini belum dapat dikatakan sempurna karena masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengaharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Penyusun berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalamu ' alaikum Wr. Wb.*

Jogjakarta, September 2005

Penyusun

## ABSTRAKSI MUSEUM SEJARAH

Museum Mpu Tantular adalah kelanjutan dari Stedelijk Historich Museum Surabaya, yang didirikan oleh Von Vaber berkebangsaan Jerman yang sudah menjadi warga Surabaya. Lembaga kebudayaan ini didirikan pada tahun 1933, namun baru diresmikan pada tanggal 25 Juli 1937 di gedung sendiri di Jalan Pemuda 33 Surabaya. Sebelum Von Vaber sampai pada ide untuk mendirikan sebuah museum, terdapat ide-ide dan pemikiran pokoknya yaitu:

1. Mengungkapkan sejarah kota Surabaya sebagai kota kelahiran
2. Mempersiapkan suatu Lembaga Kebudayaan yang pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk museum

Usaha-usaha ini dirintis oleh Von Vaber dimulai dengan mengumpulkan data secara sistematis sebagai bahan penulisan buku "OLD SURABAYA" (Surabaya Lama). Setelah buku tersebut dapat diterbitkan, langkah berikutnya adalah penulisan buku "NEW SURABAYA" (Surabaya Baru) yang diterbitkan tahun 1933.

Museum yang dirintis oleh Von Vaber dimulaid dengan wujud yang sangat kecil dalam suatu ruangan Readhuis Ketabang. Kemudian muncul tawaran dari Nyonya Janda Han Tjiong untuk menempatkan museum ini dalam suatu ruangan di Tegal Sari yang luasnya lima kali dari luas semula.

Karena perkembangannya maka ruangan tadi juga dirasakan kurang memadai lagi, untuk itu diusahakan agar mendapat ruangan yang lebih luas dan memadai untuk museum. Usaha tersebut terlaksana berkat diperolehnya sebuah bangunan baru di Jalan Simping yang sekarang disebut sebagai Jalan Pemuda Surabaya, dan dibiayai oleh masyarakat.

Von Vaber meninggal dunia pada tanggal 30 September 1955. Sepeninggal Von Vaber, museum tersebut tidak terawat, koleksinya banyak yang rusak atau hilang. Kemudian museum ditempatkan dibawah yayasan Pendidikan Umum yang menjaga kelangsungan hidup museum. Selanjutnya timbul inisiatif untuk menyerahkan museum ini kepada Pemerintah Daerah Propinsi Jawa Timur. Peresmian dilakukan pada tanggal 1 Nopember 1974. Selanjutnya Museum Negeri Jawa Timur ini diberi nama Mpu Tantular dengan lokasi awalnya dijalan Pemuda 3 Surabaya. Karena penambahan koleksinya maka pada pertengahan bulan September - Oktober 1975 museum ini dipindahkan ke jalan Taman Mayangkara no.6 Surabaya.

## DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vii
Daftar Isi.....	viii

### BAB I PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan	
1.1.2.1 Pentingnya Museum Sebagai Wadah Pelestarian Budaya.....	4
1.1.2.2 Tinjauan Jawa Timur.....	5
1.1.2.3 Tinjauan Kerajaan Majapahit.....	5
1.1.2.4 Spirit kejuangan Gajah Mada Sebagai Citra Visual Bangunan.....	6

#### 1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum.....	7
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	7

#### 1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan .....	7
1.3.2 Sasaran.....	8

#### 1.4 Keaslian Penulisan..... 8 |

#### 1.5 Pola Pikir Penyelesaian Masalah..... 9 |

#### 1.6 Kerangka Analisis

1.6.1 Kerangka Analisis Citra Visual Bangunan.....	10
--	----

#### 1.7 Sistematika Penulisan..... 10 |

#### 1.8 Metode Transformasi yang Digunakan..... 11 |

### BAB II TINJAUAN MUSEUM SEJARAH GAJAH MADA SIDOARJO DAN CITRA BANGUNAN

<b>2.1 Pengertian dan Karakteristik Museum Sejarah</b>	
2.1.1 Pengertian.....	13
2.1.2 Karakteristik Museum Sejarah	
2.1.2.1 Kegiatan Publik ( Extern ) .....	13
2.1.2.2 Kegiatan Privat ( Intern ) .....	13
2.1.3 Karakteristik Gajah Mada.....	14
2.1.4 Citra Visual Bangunan.....	16
2.1.5 Bentuk / Wujud.....	18
2.1.6 Warna .....	19
2.1.7 Tekstur .....	20
2.1.8 Komposisi.....	20
<b>2.2 Fungsi Museum Sejarah.....</b>	<b>21</b>
<b>2.3 Standar Bangunan Museum</b>	
2.3.1 Cara dan Persyaratan Preservasi.....	21
2.3.2 Penataan.....	23
2.3.3 Lingkup Pelaku	
2.3.3.1 Pengelola.....	23
2.3.3.2 Pengunjung.....	24
2.3.4 Lingkup Kegiatan.....	25
2.3.5 Sistem Sirkulasi.....	26
2.3.6 Sistematika Pameran	
2.3.6.1 Jenis Pameran.....	28
2.3.6.2 Sistem penyajian koleksi.....	29
2.3.7 Sistem Pencahayaan.....	31
2.3.8 Sistem Keamanan.....	33
<b>2.4 Kesimpulan.....</b>	<b>35</b>
<b>2.5 Studi Literatur</b>	
2.5.1 Studi Preseden.....	37
2.5.2 Studi Banding.....	39

## **BAB III SPESIFIKASI UMUM PROYEK DAN ANALISIS PERMASALAHAN**

### **3.1 Karakteristik Pelaku dan Kegiatan**

3.1.1 Pengelola.....	41
----------------------	----



3.1.2	Pengunjung.....	41
<b>3.2</b>	<b>Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....</b>	<b>42</b>
<b>3.3</b>	<b>Pengelompokan Ruang dan Organisasi ruang.....</b>	<b>47</b>
<b>3.4</b>	<b>Lokasi dan Site</b>	
3.4.1	Analisis Lokasi.....	50
3.4.2	Analisis Site.....	51
<b>3.5</b>	<b>Analisis Permasalahan.....</b>	<b>52</b>
<b>3.5.1</b>	<b>Berani</b>	
3.5.1.1	Bentuk dan Komposisi.....	53
1.5.1.1.1	Wujud.....	56
1.5.1.1.2	Dimensi.....	56
1.5.1.1.3	Orientasi.....	56
1.5.1.1.4	Inersia visual.....	57
3.5.1.2	Tekstur.....	57
3.5.1.1.1	Bentuk.....	57
3.5.1.1.2	Pengaturan.....	58
3.5.1.1.3	Proporsi .....	58
3.5.1.3	Warna .....	58
3.5.1.4	Struktur .....	59
<b>3.5.2</b>	<b>Visioner</b>	
3.5.1.2	Karakter Hightect.....	59

## **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

<b>4.1</b>	<b>Analisis Terhadap Site.....</b>	<b>60</b>
4.1.1	Penyesuaian Akses Masuk Terhadap Lokasi.....	60
4.1.2	Penyesuaian Bangunan Terhadap Lokasi.....	61
<b>4.2</b>	<b>Konsep Komposisi Massa.....</b>	<b>62</b>
<b>4.3</b>	<b>Konsep Penampilan Bangunan.....</b>	<b>63</b>
4.3.1	Konsep Tampak.....	63
4.3.2	Konsep Denah.....	65
<b>4.4</b>	<b>Konsep Pembagian Letak Ruang Display dan Sirkulasi.....</b>	<b>66</b>

## **BAB V PENGEMBANGAN DESAIN**

## **5.1 Kriteria Desain**

5.1.1 Fungsi .....	68
5.1.2 Konsep Citra Visual Bangunan .....	68

## **5.2 Transformasi Konsep SpiritKejuangan Gajah Mada**

5.2.1 Perencanaan Tapak .....	69
5.2.2 Tata Ruang Bangunan .....	71
5.2.3 Bentuk Massa Bangunan dan Bentuk Fasad Bangunan .....	74
5.2.4 Sistem Struktur dan Konstruksi	
5.2.4.1 Rencana Struktur .....	76
5.2.5 Rencana MEE .....	78

## **SCHEMATIC DESIGN**

### **Lampiran Gambar**

1. Situasi
2. Site plan
3. Rencana Lansekap
4. Denah
5. Tampak
6. Potongan
7. Rencana Pola Lantai
8. Potongan Lingkungan
9. Rencana Lay Out Ruang
10. Rencana Pondasi
11. Rencana Balok
12. Rencana Titik Lampu
13. Detail

### **Daftar Pustaka**

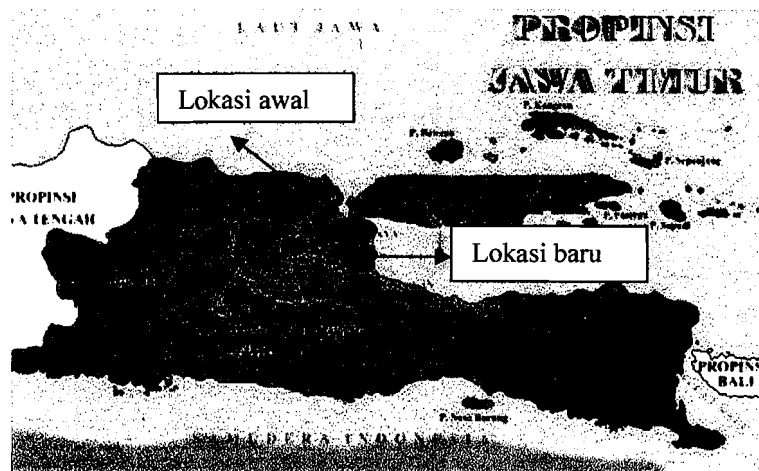
## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Latar Belakang Proyek

Dalam sejarah, Jawa Timur pernah menjadi pusat kekuasaan dan pemerintahan raja - raja dari abad X sampai abad XIII atau dalam periode Raja Kediri, Singosari dan Majapahit. Kerajaan Majapahit yang berdiri tahun 1292 berhasil mencapai puncak kejayaan dengan mempersatukan Nusantara.

Pentingnya arti benda-benda purbakala tersebut di dalam mengungkapkan kebudayaan di masa lalu, yang merupakan ilmu pengetahuan sejarah peradaban manusia, melandasi tindakan untuk melestarikan peninggalan-peninggalannya. Untuk melestarikan benda-benda arkeologi tersebut maka dibutuhkan suatu wadah. Wadah yang paling relevan dengan tuntutan ilmu yang mempelajari tentang benda-benda purbakala dan kebudayaan manusia tersebut yaitu museum.



*Peta Jawa Timur*

Di Surabaya terdapat sebuah Museum Sejarah Mpu Tantular yang berada di jalan Taman Mayangkara no.6 Surabaya yang memiliki kondisi eksisting yang kurang memadai, baik dari site museum maupun kapasitas ruang yang ada di dalam Museum Sejarah Mpu Tantular.

Dengan adanya perkembangan jumlah koleksi maka Museum Sejarah Mpu Tantular yang berlokasi di Surabaya juga dirasakan kurang memadai lagi, untuk itu diusahakan agar mendapat ruangan yang lebih luas dan memadai untuk

sebuah museum., maka pemerintah Jawa Timur berinisiatif memindahkan Museum Sejarah Mpu Tantular ke wilayah Sidoarjo.

Sebagai sebuah objek pariwisata di Jawa Timur yang cukup dikenal dan diminati pengunjung, hal ini dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang datang baik domestik maupun mancanegara yang datang ke Museum Sejarah Mpu Tantular.

**Daftar Pengunjung  
Museum Negeri Propinsi Jawa Timur Mpu Tantular  
Januari s/d Desember 2003  
Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

Bulan	TK/SD	SLTP	SLTA	Univ/PT	Jumlah
Januari	1162	673	306	27	2132
Pebruari	727	212	330	-	1269
Maret	1406	989	279	-	2674
April	5128	3383	490	37	9038
Mei	2997	1707	1904	105	6713
Juni	3220	1859	307	23	5409
Juli	12740	5021	2382	32	20175
Agustus	3542	1221	1406	464	6633
September	2746	562	538	12	3858
Oktober	8657	5748	3583	90	18078
November	135	78	45	-	258
Desember	1415	3153	194	-	4762
<b>JUMLAH</b>	<b>43875</b>	<b>24606</b>	<b>11764</b>	<b>790</b>	<b>81035</b>

Dilihat dari tabel diatas bahwa jumlah pengunjung Museum Sejarah Mpu Tantular dilihat berdasarkan tingkat pendidikan paling banyak terjadi pada bulan juli, hal tersebut disebabkan karena adanya liburan sekolah. Pengunjung yang paling banyak datang ke museum terjadi pada usia TK/SD.

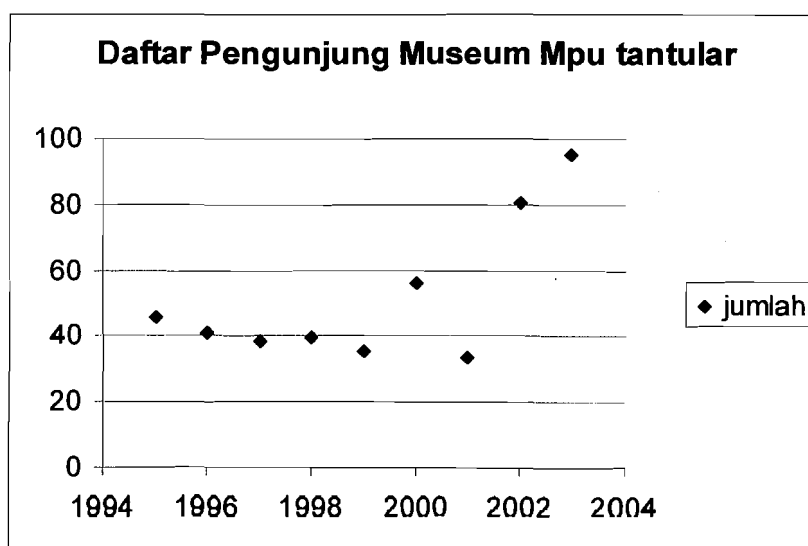
**Daftar Pengunjung  
Museum Negeri Propinsi Jawa Timur Mpu Tantular  
Januari s/d Desember 2003  
Berdasarkan Status Sosial**

Bulan	Org.Sos	Tamu Kh	Umum	Asing	Jumlah
Januari	-	-	387	35	422
Pebruari	-	-	180	28	208
Maret	-	-	543	30	573
April	34	-	547	15	596
Mei	121	-	1719	34	1874

Juni	-	-	366	20	386
Juli	424	-	3037	17	3478
Agustus	185	-	1759	31	1975
September	-	-	571	27	598
Oktober	-	-	3680	33	3713
November	-	-	46	27	73
Desember	-	-	131	14	145
JUMLAH	764	-	12966	311	14044

Dilihat dari tabel diatas bahwa jumlah pengunjung Museum Sejarah Mpu Tantular paling banyak terjadi pada bulan oktober. Pengunjung yang paling banyak datang ke museum terjadi pada golongan umum.

**Daftar Pengunjung Museum Mpu Tantular  
Tahun 1995 s/d 2003**



Dilihat dari grafik daftar pengunjung museum, maka museum tersebut layak untuk dikembangkan, karena hingga saat ini Museum Sejarah Mpu Tantular masih menjadi salah satu tujuan pariwisata di Jawa Timur yang banyak diminati dilihat dari kenaikan jumlah pengunjung yang terjadi pada tahun 2001 s/d 2003.

Dengan adanya alasan pergantian nama Museum Mpu Tantular Sidoarjo menjadi Museum Gajah Mada Sidoarjo, karena nama Gajah Mada lebih relevan, dan memiliki "greget" yang paling kuat dibandingkan dengan nama Mpu Tantular, hal tersebut dapat dilihat dari semangat perjuangan Gajah

Mada dalam mempersatukan wilayah nusantara dan keberanian Gajah Mada dalam melawan pemberontakan yang terjadi pada masa itu.

Sedangkan Mpu Tantular adalah penyair di Kerajaan Majapahit pada abad 14, dia berhasil menulis puisi religius yaitu Sutasoma. Mpu Tantuular Adalah penyair Majapahit abad 14th, Mpu Tantular, dikatakan kepada sudah melakukan ungkapan untuk menulis untuk pertama kali. Di dalam syair/puisi yang religius nya Sutasoma, Mpu Tantular menguraikan terinci suatu doktrin perdamaian atau rekonsiliasi antara Hindu dan Budha.

### **1.1.2 Latar Belakang Permasalahan**

#### **1.1.2.1 Pentingnya Museum Sebagai Wadah Pelestarian Budaya**

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan sangat luas dan memiliki banyak sekali perbedaan di pada tiap daerahnya. Mulai dari suku, pola hidup, agama dan hasil seni budayanya juga bervariasi. Dengan adanya variasi kebudayaan inilah yang menjadikan bangsa Indonesia menjadi salah satu negara tujuan wisata yang cukup diminati wisatawan asing. Namun setelah adanya krisis multi dimensional yang dialami oleh bangsa Indonesia menjadikan aspek wisata menjadi kurang mendapat perhatian dari pemerintah. Kebutuhan masyarakat yang terus berkembang dan berubah juga berdampak pada kurangnya minat masyarakat untuk lebih memperhatikan dan melestarikan budaya sendiri. Dengan adanya rencana dibukanya pasar bebas di Indonesia akan membawa banyak dampak dalam perkembangan kesenian dan kebudayaan. Kebudayaan khas bangsa 'timur' yang sangat terbiasa dengan kebersamaan, dan saling toleransi satu sama lain akan terpengaruh kebudayaan yang datang dari 'Barat' yang lebih mengedepankan individualisme dan kebebasan.

Dengan kondisi tersebut akan mengakibatkan tergesernya kebudayaan lokal, sehingga lambat laun akan menghilangkan jati diri bangsa Indonesia sendiri sebagai bangsa yang memiliki nilai kebudayaan tinggi dan luhur yang merupakan warisan dari nenek moyang. Untuk mengantisipasi hal itu, perlu adanya upaya membentuk kesadaran baru di kalangan masyarakat untuk memelihara, melestarikan kebudayaan sendiri dan mengangkat serta memperkenalkannya kepada para pemuda dengan harapan agar mereka

mampu tetap menjaganya dan membuat kebudayaan tersebut terkenal di dunia.

Salah satu jalan untuk mewartakan pelestarian kebudayaan ini yang sejalan dengan program pemerintah untuk menjadi sarana pelestarian, pengenalan, pusat informasi kebudayaan adalah melalui perancangan sebuah museum.

#### 1.1.2.2 Tinjauan Jawa Timur

Dalam sejarah, Jawa Timur pernah menjadi pusat kekuasaan dan pemerintahan raja - raja dari abad X sampai abad XIII atau dalam periode Raja Kediri, Singosari dan Majapahit. Kerajaan Majapahit yang berdiri tahun 1292 berhasil mencapai puncak kejayaan dengan mempersatukan Nusantara. Kemudian dalam perkembangannya, pusat kekuasaan berpindah ke Jakarta dan Jawa Timur menjadi pusat Pertanian, Industri, Pendidikan dan kegiatan Keuangan.

Jawa Timur merupakan salah satu daerah tujuan wisata yang potensial, hampir disetiap Kabupaten/Kota yang memiliki daerah tujuan wisata yang menarik. Daerah tujuan wisata di Jawa Timur meliputi wisata budaya dan wisata alam. Wisata budaya berupa peninggalan peninggalan Sitos candi-candi yang paling terkenal di Jawa Timur adalah peninggalan-peninggalan kerajaan Majapahit yang saat ini banyak terdapat di daerah Trowulan kabupaten Mojokerto, Kerapan Sapi di Madura. Sedangkan wisata alam di Jawa Timur yang paling banyak dikunjungi adalah : Gunung Bromo di Kabupaten Pasuruan, Gua Gong di Kabupaten Pacitan, Pantai Grajagan di Kabupaten Banyuwangi dan Hutan Wisata Suaka Alam Taman Nasional Baluran di Kabupaten Banyuwangi, Kebun Raya Purwodadi di Kabupaten Pasuruan. Monumen bersejarah antara lain, Tugu Pahlawan di Surabaya, dan makam Bung Karno , Presiden Pertama RI di Blitar dan Makam Bung Tomo di Surabaya.

#### 1.1.2.3 Tinjauan Kerajaan Majapahit

Kerajaan di Jawa Timur (1293-1520), didirikan oleh Raden Wijaya, dinamakan menurut ibu kotanya (tidak jauh dari Mojokerto). Kerajaan ini

mengalami masa keemasan di masa pemerintahan Hayam Wuruk Rajasanagara (1350-1389) yang didampingi Maha Patih Gajah mada. Wilayah kekuasaan majapahit merupakan cikal bakal berdirinya wilayah negara kesatuan Indonesia dewasa ini. Setelah tahun 1389 kerajaannya mengalami kemunduran, antara lain karena berbagai pertentangan dalam lingkungan keluarga kerajaan<sup>1</sup>.

#### 1.1.2.4 Spirit Kejuangan Gajah Mada Sebagai Citra Visual Bangunan Museum

Tokoh Gajah Mada dibahas pada bab ini karena dia akan menjadi inspirasi pada rancangan bangunan museum Sejarah Gajah Mada ini. Dengan adanya sifat berani yang dimilikinya, dia mampu memadukan banyak aspek dalam satu jiwa dan tubuh. Bentuk bangunan museum sampai suasana interior museum merupakan transformasi beberapa ekspresi yang dimiliki oleh Gajah Mada

Gajah Mada adalah tokoh yang sangat penting di dalam Kerajaan Majapahit. Di Kerajaan Majapahit, Gajah Mada dipilih untuk menjadi patih mangkubumi (perdana menteri) yang berhasil membawa Majapahit ke puncak kejayaannya. Dengan politik ekspansinya, kekuasaan majapahit meliputi hampir seluruh Kepulauan Indonesia ditambah beberapa daerah lain di Asia Tenggara. Ia muncul sebagai salah seorang pemuka kerajaan sejak masa pemerintahan Jayanegara, pengganti Raden Wijaya, pendiri kerajaan. Karirnya dimulai dengan menjadi anggota pasukan pengawal raja (bhayangkari), lalu naik menjadi bekel bhayangkari, dan terus melonjak pada masa Kerajaan Majapahit dilanda berbagai pemberontakan.

Pada tahun 1331 terjadi pemberontakan Sadeng, Tribhuwanattunggadewi berhasil memadamkan pemberontakan tersebut. Gajah mada, salah seorang yang dianggap berjasa memadamkan pemberontakan ini, dianugerahi gelar Angabehi. Dan tahun 1334 diangkat menjadi Patih Mangkubumi Kerajaan majapahit. Gajah Mada bersumpah akan mempersatukan nusantara. " Jika telah berhasil menundukkan nusantara, saya baru akan istirahat. Jika Gurun, Serau, Tanjung Pura, Haru, Pahang, Dampo, Bali, Sunda, Palembang, Tumasik telah tunduk, saya baru

<sup>1</sup> Indonesia ensiklopedia (edisi khusus), PT Ichtiar Baru Van Hoeven, 1987, Jakarta



akan istirahat." Sumpah Gajah Mada inilah yang kemudian dikenal sebagai *Sumpah Palapa*.

Gajah Mada merupakan pahlawan terbesar di Indonesia. Dari waktu ketika ia bersumpah kesetiaan terkenal nya, Sumpah Palapa, sampai kematian pada tahun 1364, pada umur 28 tahun, ia berhasil menggantikan dan menyebar luaskan kekuasaan dan pengaruh Majapahit sepanjang kepulauan, dan bahkan di luar batasan-batasan dari negara Republik Indonesia<sup>2</sup>.

Pentingnya spirit kejuangan Gajah Mada dalam penampilan bangunan museum sejarah karena diharapkan dapat menumbuhkan semangat kejuangan dalam diri generasi muda dan sebagai sumber informasi yang diambil dari sifat abstrak Gajah Mada yang berani dan visioner. Sifat visioner diwujudkan dengan karakter hightect dalam bangunan. Dan sifat abstrak berani diwujudkan dalam bentuk, komposisi, tekstur, warna.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang museum sejarah Gajah Mada yang dapat berfungsi sebagai tempat penelitian, sumber informasi, tempat konservasi, tempat rekreasi dan dapat menjadi sarana komunikatif, edukatif dan rekreatif bagi pengunjung.

### **1.2.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana merancang museum sejarah yang dapat menampilkan spirit kejuangan Gajah Mada ke dalam citra visual bangunan.

## **1.3 Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

Merancang Museum Sejarah Gajah Mada yang memiliki fungsi ruang dan citra yang mensimbolkan spirit kejuangan Gajah Mada, sehingga dapat memberikan karakteristik ruang yang komunikatif, edukatif dan rekreatif pada ruang-ruang pameran.

---

<sup>2</sup> Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

### 1.3.2 Sasaran

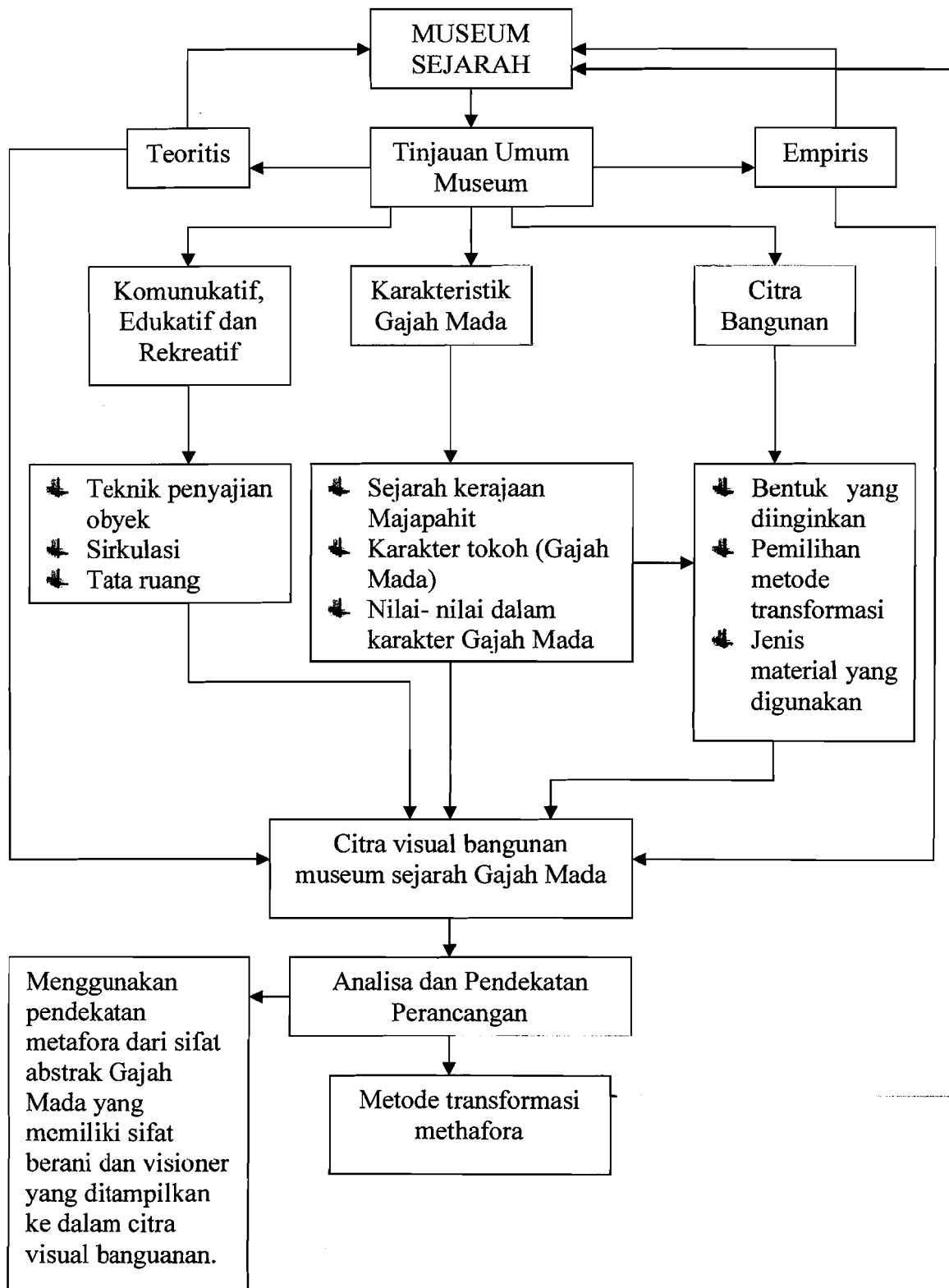
Sasaran–sasaran yang di inginkan dalam merancang Museum Sejarah Gajah Mada ini adalah :

1. Adanya fasilitas–fasilitas pendukung sebagai bagian dari penyampaian misi Museum Sejarah Gajah Mada, yaitu sebagai tempat penelitian, sumber informasi, tempat konservasi, tempat rekreasi dan dapat menjadi sarana komunikatif, edukatif dan rekreatif bagi pengunjung.
2. Museum mampu mengungkapkan karakteristik Gajah Mada pada bentuk luar dan ruang dalam bangunan melalui gradasi ke abstraksi sifat Gajah Mada.
3. Pengunjung dapat menikmati ekspresi objek secara baik dengan permainan kontras antara karakteristik objek dan interior ruang.
4. Membentuk sistem sirkulasi yang sesuai dengan periodisasi sejarah sehingga dapat memudahkan penyampaian informasi ke pengunjung.

### 1.4 Keaslian Penulisan

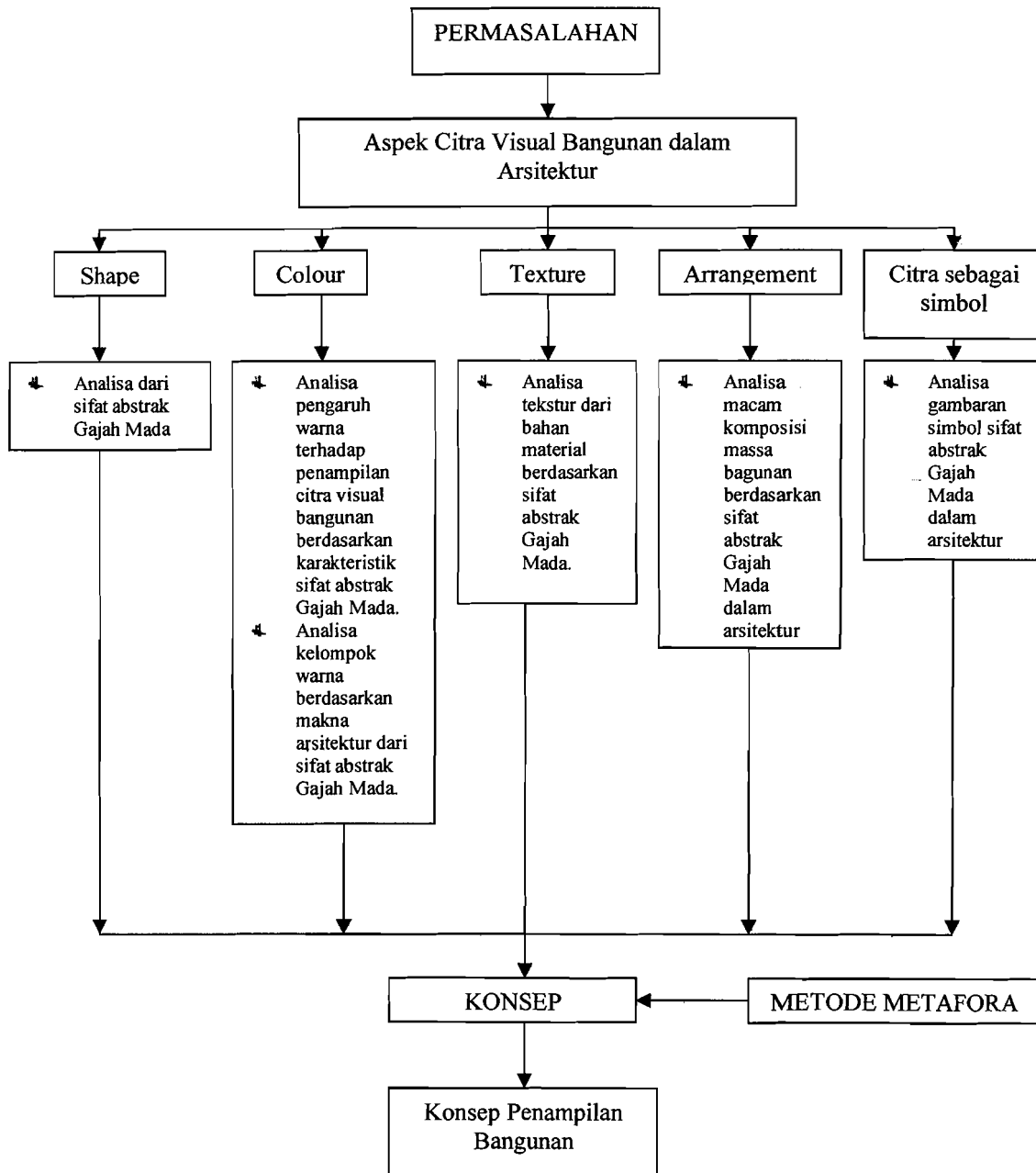
1. Museum Wayang Purwo di Jogjakarta  
Oleh : Dwi Bagas Kumiadi 00512013 ( UII Jogjakarta )  
Ekspresi semar pada tata ruang dan penampilan bangunan.
2. Museum Merapi  
Oleh : Dinna Kumalawati 00512002 ( UII Jogjakarta )  
Citra visual dan pengalaman ruang yang mampu menciptakan penghayatan terhadap objek.
3. Museum Arkeologi Prasejarah Trinil  
Oleh : ( UII Jogjakarta )  
Pendekatan citra evolusi ekologis prasejarah.

1.5 Pola Pikir Penyelesaian Masalah



## 1.6 Kerangka Analisis

### 1.6.1 Kerangka Analisis Citra Visual Bangunan



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan akan dikelompokkan menjadi empat bagian pokok yang saling berkesinambungan dan mengarah kedalam suatu kesimpulan akhir yang lengkap dan mendalam. Keempat bagian ini disusun dalam bab-bab sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang mendasari pemilihan judul, permasalahan yang diangkat, tujuan dan sasaran, lingkup permasalahan, metode pemecahan masalah, sistematik pembahasan, dan kerangka pola pikir.

## Bab II TINJAUAN MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO DAN CITRA VISUAL BANGUNAN

Bab ini berisi tentang teori-teori pengertian dan karakteristik museum sejarah, fungsi museum, standar bangunan museum, kesimpulan, studi literatur.

## Bab III SPESIFIKASI UMUM PROYEK DAN ANALISIS PERMASALAHAN

Bab ini berisi tentang teori-teori tinjauan khusus dan umum tentang museum, analisa site, serta analisa permasalahan yang dikaitkan dengan literatur untuk menjadi dasar perencanaan dan perancangan museum sejarah Gajah Mada sebagai wadah pelestarian budaya.

## Bab IV KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan museum sejarah Gajah Mada Sidoarjo sesuai dengan hasil analisa, meliputi analisa terhadap site, komposisi massa, penampilan bangunan, pembagian letak ruang display dan sirkulasi.

### 1.3 Metode Transformasi yang Digunakan

Ide-ide Transformasi ke Desain<sup>3</sup> :

#### 1. Intangible Channels to Architecture Creativity

##### a. Methaphor : Menyerupai

Seperti analogi, metafora (kiasan) mengidentifikasikan hubungan di antara benda-benda. Tetapi hubungan-hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaimana" untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan perumpamaan

---

<sup>3</sup> Antoniacles, Anthony, Poetics of Architecture theory of Design.

mengidentifikasi pola hubungan sejajar sedangkan analogi mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin<sup>4</sup>.

b. Poetry

2. Tangible Channels to Architecture Creativity

a. Mimesis

b. Arts : Music

Metode yang digunakan dalam merancang museum sejarah "Gajah Mada" adalah metode transformasi metafora, dengan sifat abstrak yang dimiliki Gajah Mada yaitu sifat berani dan visioner yang di transformasikan ke dalam bentuk bangunan.

---

<sup>4</sup> Snyder, c. James and Anthony J. Catanese, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Jakarta, 1989

---

**BAB II**  
**TINJAUAN MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO**  
**DAN CITRA BANGUNAN**

**2.1 Pengertian dan Karakteristik Museum Sejarah**

**2.1.1 Pengertian**

Museum : Gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu : tempat menyimpan barang kuno.

Sejarah : - Asal-usul ( keturunan ), Silsilah  
- Kejadian dan Peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

Jadi Museum Sejarah Gajah Mada adalah suatu wadah yang diusahakan untuk memelihara dan memamerkan hasil budaya masyarakat dalam hal ini adalah benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Dengan adanya hal tersebut diharapkan akan terjadi interaksi yang baik antara pengunjung, pengelola, dan unsur – unsur yang terlibat di dalamnya, yang kemudian akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap keberadaan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini.

**2.1.2 Karakteristik Museum Sejarah**

Karakteristik kegiatan yang ada terdapat pada Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini, dikaitkan dengan dan fungsinya yang terbagi dalam 2 jenis kegiatan yaitu :

**2.1.2.1 Kegiatan Publik ( Extern )**

1. Pameran tetap
2. Pameran temporer
3. Fasilitas Pendukung

**2.1.2.2 Kegiatan Privat ( Intern )**

1. Manajemen Pengelola
2. Administrasi
3. Koleksi

4. Konservasi / Preservasi
5. Service

### 2.1.3 Karakteristik Gajah Mada

Manusia tidak hanya berbahasa dengan cakap lidah, tetapi dengan lambaian tangan juga, angguk kepala, kerling mata, lari menyambut, sayang mendekap, jengkel membelakangi, dengki meninju, dan sebagainya- dan seterusnya. Tanpa ucapan mulut sepele pun, perulah serta gerak kita sudah berbahasa, sudah membiasakan diri. Artinya : mengungkapkan isi batin yang tersimpan, agar diketahui orang lain. Tubuh manusialah yang menghubungkan yang serba dalam batin dengan alam semesta yang diluar diri kita, khususnya yang berciri materi. Fungsi-fungsi fisik dan biologik manusia ber-satu-alam dan ber-satu-hukum dengan dunia semesta fisik di keliling kita, ya bahkan dengan seluruh dunia materi angkasa raya juga<sup>5</sup>.

Ekspresi simbolis yang dimiliki Gajah Mada memiliki peranan penting dalam sejarah kerajaan Majapahit. Gajah Mada selalu menjadi pemimpin dalam melawan pemberontakan yang ada di Nusantara.

Adapun karakteristik yang terdapat dalam diri Gajah Mada antara lain :

1. Berani : Memiliki hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dsb ; tidak takut ( gentar, kecut ).  
Pemberani : 1. Orang yang sangat berani; 2. yang mempunyai sifat berani.

Gajah Mada selalu menjadi pemimpin dalam melawan pemberontakan yang terjadi di Nusantara. Pada tahun 1331, pemberontakan Sadeng meletus, Ratu Majapahit pada waktu itu, Tribhuwanattunggadewi, berhasil memadamkan pemberontakan tersebut Gajah Mada, salah seorang yang dianggap berjasa memadamkan pemberontakan ini, dan dianugerahi gelar Angabehi<sup>6</sup>.

2. Tegass : 1. jelas dan terang benar ; 2. tentu dan pasti ( tidak ragu-ragu lagi, tidak samar-samar ) ; 3. tandas.

<sup>5</sup> Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra , 1992, h : 1

<sup>6</sup> Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta



Kuat :1. banyak tenaganya ; 2.tahan (tidak mudah patah, rusak, putus, dsb) ; 3. tidak mudah goyah (terpengaruh); teguh (iman, pendirian, kemauan, penjagaan) ;4. mampu dan kuasa ; 5. mempunyai keunggulan.

Gajah Mada tidak mudah putus asa dalam usahanya untuk menyatukan nusantara. Meskipun pada tahun 1334, wilayah kekuasaan Majapahit masih kecil. Setelah tahun 1357, wilayah kekuasaan Majapahit jauh lebih besar daripada wilayah yang disebutkan dalam sumpah palapa yang diucapkan oleh Gajah Mada<sup>7</sup>.

3. Visioner (memiliki visi ke depan)

Arti : orang yang memiliki khayalan atau wawasan kedepan.

Gajah Mada memiliki visi kedepan yaitu untuk menyatukan wilayah nusantara di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit.

4. Tangguh

Arti : 1. sukar dikalahkan ; kuat, andal

Gajah Mada tangguh dalam menghadapi serentetan pemberontakan, seperti pemberontakan Ranga Lawe, Kuti, Lembu Sura, Juru Demung, Gajah Biru, Nambi, dan pemberontakan kecil lainnya<sup>8</sup>.

5. Ahli dalam menyusun strategi perang

Dibuktikan dengan keikutsertaan Gajah Mada dalam memimpin perang dalam menghadapi pemberontakan yang terjadi di wilayah nusantara.

**Kesimpulan Dari Karakteristik Gajah Mada :**

1. Gajah Mada memiliki sifat pemberani

2. Gajah Mada memiliki sifat visioner

Sifat abstrak yang paling menonjol yang ada dalam diri Gajah Mada adalah sifat berani dan sifat visioner. Sifat berani ditunjukkan dalam mengambil resiko dalam berperang melawan pemberontak yang ada di wilayah nusantara dan mengarahkan., Gajah Mada adalah seorang Patih Mangkubumi kerajaan majapahit. Para ahli sejarah berpendapat, semasa menjabat Patih Mangkubumi, Gajah Mada lah yang sebenarnya paling berperan dalam menjalankan pemerintahan Kerajaan bukan Raja. Gajah

---

<sup>7</sup> Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

<sup>8</sup> Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

Mada bukan hanya sebagai panglima perang dan pemimpin negara yang ulung, tetapi juga sebagai ahli dibidang hukum. Dan bahkan hasilnya selalu membawa keberhasilan dalam melakukan sesuatu<sup>9</sup>.

Sifat visioner yang dimiliki Gajah Mada ditunjukkan dengan adanya keinginan Gajah Mada untuk menyatukan wilayah nusantara dibawah kwrajaan majapahit. Hal tersebut didukung dengan adanya politik ekspansi yang diterapkan Gajah Mada di Kerajaan Majapahit.

*Pemberani* dalam bahasa arsitektur :

1. Keluar dari sistem konvensional
2. Merusak sistem grid yang ada
3. Merusak sistem komposisi massa
4. Bentuk massa yang tidak statis (dinamis)

#### 2.1.4 Citra Visual Bangunan

Bangunan, biar benda mati namun tidak berarti tak "berjiwa". Rumah yang kita bangun ialah rumah manusia. Oleh karena itu merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia; oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh napsu dan cita-citanya. Rumah selalu adalah *citra* sang manusia pembangunnya<sup>10</sup>.

Semua itu sangat bertalian dengan citra rumah. Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu "gambaran" (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra gedung istana yang megah besar tentulah melambangkan kemegahan juga, kewibawaan seseorang kepala negara misalnya. Dan gubug reyot adalah citra yang langsung menggambarkan keadaan penghuni miskin yang serba reyot juga keberadaannya. Tetapi semua itu belum mengungkapkan dan menyinarkan sesuatu yang paling menjadi ciri kemanusiawian manusia yang diam dalam rumah. Yakni, segi kebudayaannya, segi spiritualnya. Rumah memang bisa dianggap sebagai mesin, alat pergandaan produksi. Tetapi lebih dari itu, rumah atau bangunan lain adalah citra, cahaya pantulan jiwa dan cita-cita kita. Ia adalah lambang yang membahasakan segala yang manusiawi, indah

<sup>9</sup> Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

<sup>10</sup> Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h : 25

dan agung dari dia yang membangunnya, kesederhanaan dan kewajarannya yang memperteguh hati setiap manusia<sup>11</sup>.

Oleh karena itu, bila kita berarsitektur, artinya berbahasa ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat, sudah sewajarnya kita berarsitektur secara budayawan dengan nurani dan bertanggung jawab penggunaan bahasa arsitektural yang baik. Bahkan kalau mungkin, walaupun tentu saja tidak setiap orang mampu dengan *puisi*. Berarsitektur adalah berbahasa manusiawi dalam arti Merleau-Ponty tadi : dengan citra unsur-unsurnya, baik dengan bahan material maupun dengan bentuk serta komposisinya. Dari sebab itu, hakekat bahasa arsitektur yang bagus dan cita-citra penghayatannya bukan pertama-tama harus dihubungkan dengan persyaratan kemewahan, biaya mahal dan sebagainya, sedangkan arsitektur yang sedikit biayanya, bagaimana lagi, pasti akan bermutu rendah juga dan sebagainya, arsitektur yang baik juga tidak harus mengikuti mode mutahir, gaya yang sedang laku dan sebagainya. "A thing of beauty is a joy for ever" kata orang-orang inggris<sup>12</sup>.

Sejumlah telaah penelitian arsitektur yang menarik telah menunjukkan bahwa bangunan tidak teringat dengan cara yang sering kita pikirkan sebagaimana adanya bangunan tersebut. Orang teringat akan bangunan pertama-tama dan terutama dari segi pentingnya untuk digunakan, bukan karena kekhususan-kekhususan arsitekturnya. Dan orang mengingatnya lebih mudah bila mereka dapat menyelamatkan suatu label linguistik kepadanya. Orang juga lebih mengingat bangunan atas dasar visibilitas pertimbangan-pertimbangan tapak bangunan) daripada atas dasar bentuk fisik (kontur, ukuran, rupa)<sup>13</sup>.

Bentuk memiliki ciri-ciri visual seperti:<sup>14</sup>

#### 1. Wujud

<sup>11</sup> Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h : 31-32

<sup>12</sup> Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h : 7 dan 9

<sup>13</sup> S. carr dan D. schissler, "koda sebagai suatu lawata: pilihan cerapan dan Ingatan dalam pemandangan dari jalan," Environment and Behaviour 1 (1969):7-35:Appleyard, "mengapa bangunan-bangunan diketahui". PENGANTAR ARSITEKTUR.

<sup>14</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

Sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama di mana bentuk-bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan.

2. Dimensi

Dimensi fisik suatu bentuk berupa panjang, lebar dan tebal. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsi dan bentuk, sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain dalam konteksnya.

3. Warna

Merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang paling mencolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempunyai bobot visual suatu bentuk.

4. Tekstur

Kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang.

5. Posisi

Letak dari sebuah bentuk adalah relatif terhadap lingkungannya atau lingkungan visual dimana bentuk tersebut terlihat.

6. Orientasi

Arah dari sebuah bentuk relatif terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk-bentuk benda lain, atau terhadap seseorang yang melihatnya.

7. Inersia Visual

Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk, inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasinya relatif terhadap bidang dasar, gaya tarik bumi, garis pandangan manusia.

### **2.1.5 Bentuk / Wujud**

Wujud memperlihatkan sisi luar karakteristik suatu bidang atau konfigurasi permukaan suatu bentuk ruang. Wujud merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal, mengidentifikasi dan mengkategorikan

gambar-gambar dan bentuk-bentuk tertentu. Persepsi kita terhadap suatu wujud sangat tergantung pada tingkat ketajaman visual yang terlihat sepanjang kontur yang memisahkan suatu gambar dari latar belakangnya atau antara suatu bentuk dan daerahnya.<sup>15</sup>

Dalam arsitektur, kita berkonsentrasi dengan wujud-wujud dari :

1. Bidang lantai, dinding dan langit-langit yang membatasi ruang
2. Buka-bukaan jendela dan pintu di dalam ruang tertutup
3. Bayang-bayang (silhouette) dan kontur bentuk-bentuk bangunan.

Komposisi bentuk dasar terbagi 3 bagian besar, yaitu lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.<sup>16</sup>

### 2.1.6 Warna

Pemilihan Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari pengunjung. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seorang pengunjung. Sehingga hal tersebut akan memberikan kesan sendiri dari pengunjung, dalam hal ini adalah kesan yang dibentuk oleh pengunjung terhadap bangunan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo. Tabel dibawah, adalah korelasi secara umum secara psikologis antara warna dan orang yang mampu di tangkap oleh manusia.

<b>Merah</b>	Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya
<b>Biru</b>	Kepercayaan, Konservatif, Keamanan, Tehnologi, Kebersihan, Keteraturan
<b>Hijau</b>	Alami, Sehat, Keberuntungan, Pembaharuan
<b>Yellow</b>	Optimis, Harapan, Filosofi, Ketidak jujuran, Pengecut (untuk budaya Barat), pengkhianatan.
<b>Ungu/Jingga</b>	Spiritual, Misteri, Kebangsawanan, Transformasi, Kekasaran, Keangkuhan
<b>Coklat</b>	Energy, Keseimbangan, Kehangantan
<b>Coklat</b>	Tanah/Bumi, Reliability, Comfort, Daya Tahan.
<b>Abu Abu</b>	Intelek, Masa Depan (kayak warna Milenium), Kesederhanaan, Kesedihan
<b>Putih</b>	Kesucian, Kebersihan, Ketepatan, Ketidak bersalahan, Setril, Kematian

<sup>15</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

<sup>16</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

Hitam

Power, Seksualitas, Kecanggihan, Kematian, Misteri,  
Ketakutan, Kesedihan, Keanggunan

Sumber : [www.finitesite.com/prasetyo/warna.htm](http://www.finitesite.com/prasetyo/warna.htm)

### 2.1.7 Tekstur

Kesan yang mampu diciptakan dengan adanya tekstur adalah adanya kesan yang tercipta baik dari permukaan bidang halus, maupun kasar.

Kesan yang mampu ditampilkan dari karakter Gajah Mada yaitu dilihat dari sifat berani dan tegas.

### 2.1.8 Komposisi

Komposisi dalam suatu penampilan bangunan dapat berupa susunan dari serangkaian bentuk atau bidang yang bertransformasi atau berulang atau repetisi di sepanjang sumbunya.

Beberapa komentar Le Corbusier mengenai<sup>17</sup> :

1. Komposisi kumulatif
  - bentuk dengan penambahan
  - jenis yang agak mudah
  - indah dipandang, penuh gerak
  - dapat sepenuhnya mengikuti penggolongan dan penjenjangan/hirarki
2. Komposisi kubus
  - sangat sulit (untuk memuaskan jiwa)
  - sangat mudah (mudah untuk dipadukan)
3. Bentuk yang dikurangi
  - sangat mudah dikenali
  - di bagian luar (eksterior) cita-cita arsitektur terasa dengan pasti
  - di bagian dalam (interior) semua kebutuhan fungsi dipenuhi pencahayaan, kontinuitas, sirkulasi).

<sup>17</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

## 2.2 Fungsi Museum Sejarah

Menurut pengertian museum berdasarkan pedoman pendirian museum dan museografi yang merupakan lembaga tetap dan melayani masyarakat umum, maka museum mempunyai fungsi dan tugas sebagai berikut :

- a. Fungsi Museum
  1. Sebagai tempat penelitian
  2. Sebagai tempat sumber informasi
  3. Sebagai tempat konservasi
  4. Sebagai tempat rekreasi
- b. Tugas Museum
  1. Mengumpulkan benda-benda koleksi
  2. Memamerkan benda-benda koleksi
  3. Menyalurkan Pengetahuan yang terkandung dalam benda-benda koleksi
  4. Mendokumentasikan benda-benda koleksi

Fungsi dan tugas tersebut diatas sesuai dengan rumusan yang dikeluarkan oleh *International Council of Museum* sebagai berikut :

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam budaya bangsa
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
3. Konservasi dan Preservasi
4. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Cermin pertumbuhan peradaban manusia
6. Pembangkit rasa taqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

## 2.3 Standar Bangunan Museum

### 2.3.1 Cara dan Persyaratan Preservasi<sup>18</sup>.

	Cara dan Persyaratan Preservasi			
Jenis Koleksi	Suhu dan Kelembaban	Sinar	Unsur Polutan	Serangga dan Mikroorganisme
Benda Organik	18-24 C	Cahaya buatan	Benda di	Benda di isolasi dan

<sup>18</sup> Lestari, Sri Budi, JUTA UGM

a. Benda yang sangat peka	45%-60% RH ideal 55 % RH	Sistem Refleksi dilengkapi filter ultraviolet dan inframerah. Intensitas cahaya maksimal 50 lux	isolasi dan tertutup dari pengaruh udara luar (di dalam Kaca Vitrin)	diawetkan dengan bahan kimia tertentu.
b. Benda yang cukup peka	18-24 C 45%-60% RH	Cahaya buatan Sistem diffusii dilengkapi filter ultraviolet dan inframerah. Intensitas cahaya maksimal 150 lux	Diisolasi dalam vitrin	Diisolasi dan diawetkan dalam vitrin
Benda an-organik a. Benda tergolong peka (logam dan batu lunak)	18-24 C 45%-60% RH	Cahaya buatan dan alami dilengkapi filter ultraviolet dan inframerah. Intensitas cahaya 150-250 lux	Diisolasi dalam vitrin	Diisolasi dan diawetkan
b. Benda tergolong kurang peka (selain logam dan batu lunak)	Suhu dan kelembaban pada standar optimal dengan suhu kamar. Sirkulasi udara alami pada standar kecepatan angin 0,5-1 m/det	Dihindari penggunaan sinar yang menghasilkan panas dengan intensitas cahaya 250 lux	Dengan penjagaan kebersihan udara secara alami (sirkulasi udara alami)	Benda di awetkan dan sedapat mungkin dihindari dari kemungkinan serangga atau mikro-organisme

Standar Ketentuan Preservasi Koleksi Arkeologi



### 2.3.2 Penataan

Beberapa alternatif penataan materi koleksi dalam museum adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan pengelompokan dimensi koleksi  
Keuntungannya yaitu memudahkan petugas museum dalam mengatur atau menempatkan obyek pameran, karena mempunyai dimensi yang rata-rata sama dalam satu ruangan. Adapun kelemahan yaitu pengunjung tidak dapat mengetahui tahap-tahap perkembangan sejarah dan sistem peragaannya akan terasa monoton sebab semua dimensi rata-rata sama.
2. Berdasarkan pengelompokan jenis benda koleksi  
koleksi dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, misalnya kelompok benda organik dan benda non-organik. Keuntungan sistem ini akan memudahkan dalam membentuk suasana tiap-tiap ruang pameran sesuai dengan macam obyek yang dipamerkan. Kerugiannya pengunjung tidak dapat mengetahui secara jelas kaitan dan periodisasi perkembangan sejarahnya sehingga memerlukan penjelasan khusus dari petugas museum.
2. Berdasarkan periodisasi sejarah  
Keuntungan sistem ini akan dapat menggambarkan sejarah dan poses perubahan sejarah secara kronologis. Kerugiannya penataan dengan cara ini sulit dilakukan apabila koleksi tidak lengkap.

Materi koleksi pameran perlu ditampilkan sebaik mungkin untuk menjadikan penyajian yang menarik, atraktif dan komunikatif, sehingga letak materi tersebut mampu mendukung proses apresiasi dan edukasi.

Metode yang digunakan harus sesuai dengan benda pameran yaitu koleksi museum, yaitu dengan metode yang bersifat konservatif sekaligus komunikatif dengan cara penyajian yang mengutamakan segi keamanan dan kejelasan dari benda-benda yang dipamerkan.

### 2.3.3 Lingkup Pelaku

#### 2.3.3.1 Pengelola

pengelola merupakan pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola museum agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pengelolaan seluruh kegiatan dalam museum dikordnir oleh seorang Direktur sebagai pimpinan museum. Dalam menjalankan tugasnya pimpinan museum dibantu oleh tenaga ahli sebagai staf pengelola.

Pengelola dan penyelenggara museum sebagai berikut<sup>19</sup> :

- a. Direktur museum adalah seorang pengemudi penyelenggara museum.
- b. Kurator adalah seorang akademikus yang memimpin bagian ilmiah (koleksi) museum.
- c. Pustakawan adalah pengurus perpustakaan museum.
- d. Instruktur atau kurator edukasi sebagai penghubung staf ilmiah dengan pengunjung.
- e. Preparator adalah seorang teknikus yang merencanakan dan menyelenggarakan pameran obyek museum Preservasi.
- f. Bagian Konservasi dan Preservasi.

#### 2.3.3.2 Pengunjung

Studi terhadap perilaku pengunjung museum sangat penting untuk mengetahui apakah museum tersebut berhasil atau tidak dalam menarik pengunjung. Studi ini sangat membantu dalam proses perencanaan dan perancangan suatu museum, terutama dalam merancang sistem penyajian koleksi dan sirkulasi museum.<sup>20</sup>

- a. Jenis pengunjung museum
  - Apresiator, adalah pengunjung serius yang biasanya melihat koleksi secara menyeluruh.
  - Rekreatif, adalah pengunjung rekreasi yang memilih obyek koleksi yang dilihat.
- b. Perilaku pengunjung museum<sup>21</sup>;

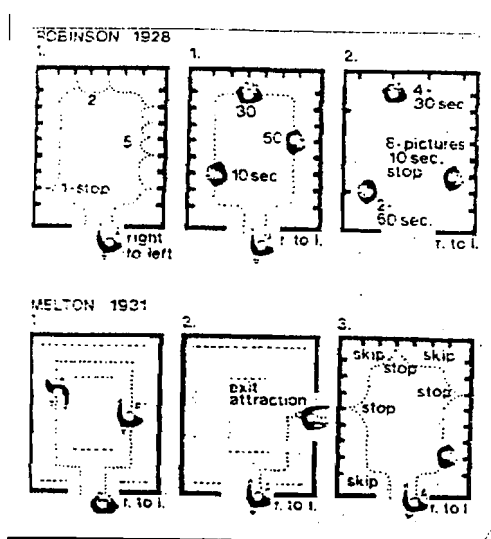
---

<sup>19</sup> David A. Robillard, 1982, *Public Space Design in Museum*, h: 2-3

<sup>20</sup> David A. Robillard, 1982, *Public Space Design in Museum*, h: 2-3

<sup>21</sup> David A. Robillard, 1982, *Public Space Design in Museum*, h: 2-3

1. Pengunjung cenderung memilih jalur sirkulasi yang pendek antara pintu masuk sebuah ruang pameran dengan pintu keluarnya
  2. Pengunjung cenderung bergerak dari sisi kanan ruangan menuju ke sisi kiri ruangan
  3. Posisi pintu keluar terhadap pintu masuk mempengaruhi lama pergerakan dan pengamatan pengunjung. Pintu keluar yang berada pada sisi kanan ruangan dan berdekatan dengan pintu keluar mempercepat pengunjung meninggalkan ruang pameran, demikian juga pintu pameran yang lebih dari satu. *Pengunjung tidak tertarik untuk masuk ruangan yang hanya memiliki satu pintu masuk*
  3. Pengunjung tertarik mengikuti jalur sirkulasi yang mempunyai landmark di ujungnya.
- c. Penempatan benda pameran atau tempat duduk dan sejenisnya di tengah jalur pergerakan sangat mengganggu proses sirkulasi dan mengurangi kenyamanan visual
- d. Jalur sirkulasi yang mempunyai banyak percabangan akan membingungkan pengunjung dalam memilih jalur yang akan dilalui



Kebiasaan pengunjung dalam pergerakannya

Sumber : Public Space Design in Museum

### 2.3.4 Lingkup Kegiatan

- a. Kegiatan utama

yaitu pameran arkeologis yang merupakan kegiatan komunikasi visual antara koleksi museum sebagai obyek dan pengunjung sebagai museum

b. Kegiatan penunjang

yaitu kegiatan perpustakaan, yang merupakan kegiatan pencarian informasi mengenai sejarah arkeologi dan informasi kepariwisataan setempat melalui kegiatan baca dan audiovisual.

c. Kegiatan pengelola

yaitu kegiatan yang bersifat pengelolaan, kegiatan administrasi, kegiatan teknis, kegiatan kerumahtanggaan.

d. Kegiatan konservasi dan preservasi

merupakan kegiatan yang bersifat konservasi dan preservasi, meliputi : pengadaan koleksi, penentuan dan pencatatan koleksi, penyimpanan obyek, perawatan dan perlindungan obyek, pendokumentasian obyek, penelitian obyek.

e. Kegiatan service

meliputi kegiatan mekanikal elektrik, keamanan, service.

### 2.3.5 Sistem Sirkulasi

Pola sirkulasi adalah pengikat ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang dalam maupun ruang luar menjadi saling berhubungan.

Pada bangunan museum sirkulasi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pemakai, terutama pengunjung museum.

1. Sirkulasi Pengelola

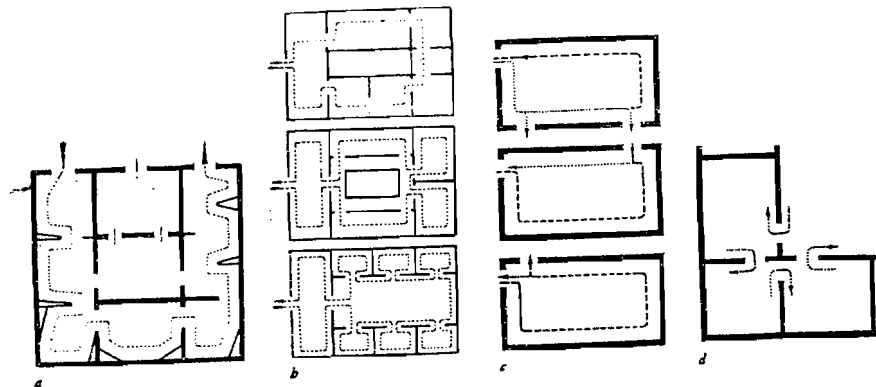
Adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengelola museum, aktifitasnya berlangsung setiap hari kerja. Para pelaku sirkulasi sudah mengetahui arah yang akan dilaluinya.

2. Sirkulasi Pengunjung

Adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengunjung museum, baik sewaktu pengunjung melakukan pergerakan antar ruang pameran maupun pergerakan dalam menikmati obyek pameran koleksi museum.

3. Sirkulasi Benda Pamer

Yaitu proses distribusi benda pameran dalam museum. Sirkulasi ini memiliki frekuensi kecil karena tidak dilakukan setiap hari.



Pola sirkulasi museum

Sumber : Time Sever Standart Architecture

Ruang-ruang pergerakan membentuk suatu kesatuan bagian dari setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Jika dilihat sebagai alat penghubung fungsional, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bagaimanapun juga, bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. Bentuk ruang sirkulasi dapat bermacam-macam berdasarkan<sup>22</sup> :

- Batas-batas yang ditetapkan
- Bentuk yang berkaitan dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkannya.
- Kualitas, skala, proporsi, cahaya dan pemandangan yang dipertegas
- Terbukanya jalan masuk ke dalam
- Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan landaian.

Ruang sirkulasi dapat membentuk<sup>23</sup> :

<sup>22</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

<sup>23</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

1. Tertutup

Membentuk galeri umum atau koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.

2. Terbuka pada salah satu sisinya

Membentuk balkon atau galeri yang memberikan kontinuitas visual dan kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.

3. Terbuka pada kedua sisinya

Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Hubungan ruang dengan jalur sirkulasi :

1. Sirkulasi Primer

sirkulasi pengunjung dalam menikmati koleksi dari satu ruang ke ruang lainnya. Hal tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam ruang-ruang yang mampu menghibur pengunjung.

2. Sirkulasi Sekunder

sirkulasi gerak pengunjung dalam mengikuti koleksi di ruang pameran. Sirkulasi sekunder terkait dengan penataan materi koleksi berupa obyek dwimatra dan trimatra.

✦ Obyek dwimatra : dapat dinikmati dari arah depan dan frontal. Obyek dwimatra mampu mengarahkan gerak pengunjung searah dengan tempat obyek.

✦ Obyek trimatra : mampu membentuk ruang dan mengarahkan gerak pengunjung sesuai perletakannya obyek yang berukuran besar dapat berfungsi sebagai landmark.

### 2.3.6 Sistematika Pameran

#### 2.3.6.1 Jenis Pameran

a. Pameran tetap

Pameran tetap dilaksanakan dalam jangka waktu lama, subyek yang ditampilkan tetap, tetapi cenderung bertambah, perubahan dilakukan pada sarana pameran untuk meningkatkan daya tarik dan kualitas pameran.

Materi yang dipamerkan adalah benda-benda temuan, replika, proses rekonstruksi dalam arkeologi. Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dalam sebuah museum. Ruang pameran tetap diperhitungkan dan disesuaikan dengan kebutuhan obyek dan pengunjung.

b. Pameran temporer

Merupakan kegiatan pendukung dalam suatu museum untuk menarik minat masyarakat mengunjungi museum dan sebagai kegiatan dalam meningkatkan apresiasi masyarakat. Pameran ini diselenggarakan secara rutin atau menerus setiap hari dengan materi benda temuan dan hasil rekonstruksi terbaru. Pameran dilaksanakan dalam variasi waktu yang singkat antara 1 minggu hingga 1 tahun. Materi diganti setiap jangka waktu tertentu, yang ditentukan oleh pengelola museum, kurator, edukator berdasarkan pada tema tertentu. Pameran ini dapat bersifat edukatif atau eksibisi yang berupa workshop.

### 2.3.6.2 Sistem penyajian koleksi

Teknik-teknik pameran yang berkembang pada museum-museum modern<sup>24</sup> :

1. Teknik Partisipasi

konsepnya pengunjung diajak untuk terlibat langsung dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau keduanya, dengan cara :

a. *Activation*

Pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik hendel, dsb.

b. *Question and Answer Games*

Pengunjung museum dapat bermain dan mengasah intelektual dan keingintahuan.

c. *Physical Involvement*

---

<sup>24</sup> David A. Robillard, 1982, Public Space Design in Museum, h: 2-3

Pengunjung diajak secara aktif menggunakan fisik, misalnya diajak melihat benda kecil dengan mikroskop.

d. *Live Demonstration*

Dengan menggunakan demonstrasi langsung.

e. *Intellectual Stimulation*

Pengunjung diajak aktif secara intelektual.

2. Teknik yang berdasarkan pada obyek

Teknik-teknik dasar untuk memamerkan dapat digolongkan menjadi:

1. *Open Storage*

Meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.

2. *Selective Display*

Menampilkan hanya sebagian koleksi museum.

3. *Thematic Grouping*

Menampilkan benda-benda koleksi dalam suatu topik tertentu.

Sedangkan bentuk penanganannya dalam memamerkan adalah sebagai berikut :

a. *Unsecured Object*, dipakai untuk benda-benda yang cukup aman karena benda pamernya cukup besar dan diam.

b. *Fastened Object*, benda diikat agar tidak dapat diambil atau berpindah tempat.

c. *Enclosed Object*, benda yang dipamerkan dilindungi oleh pagar atau kaca.

d. *Hanging Object*, benda koleksi dipamerkan dengan cara digantung.

e. *Animed object*, benda pamer digerakkan sehingga menimbulkan atraksi bagi pengunjung.

f. *Dioramas*, menggunakan miniatur maupun seukuran obyek aslinya.

g. *Recreated Stress and Villages*, digunakan dengan cara membuat artefak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah.

3. Teknik panel



Panel berfungsi untuk membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.

#### 4. Teknik Model

Beberapa jenis teknik model :

- a. *Replicas*, suatu tiruan benda asli dengan skala 1 : 1.
- b. *Miniatures*, suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dari ukuran aslinya.
- c. *Erlargement*, suatu jenis model yang ukurannya lebih besar dari ukuran aslinya.

#### 5. Teknik Simulasi

Dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.

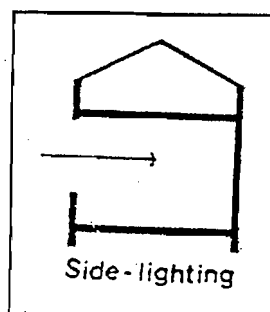
### 2.3.7 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem pencahayaan buatan dan pemanfaatan sinar matahari. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber cahaya akan meminimumkan biaya overhead.

#### 1. Pencahayaan alami

##### a. Pencahayaan dari bukaan bidang atas

Keuntungannya, orientasinya bebas, tidak terpengaruh oleh rimbunnya pohon atau halangan dari bangunan di sekitarnya, mudah disesuaikan (langit-langit lamella), pantulan cahaya sedikit, cahaya lebih disebarluaskan pada seluruh ruang pameran. Kekurangannya, mudah menimbulkan panas, resiko kerusakan akibat air dan kelembaban, hanya menyebarkan cahaya.

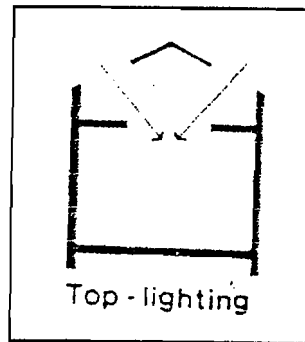


Pencahayaan dari bukaan atas

Sumber : Public Space Design In Museum

b. Pencahayaan dari jendela

Mudah melihat keluar (memberi suasana santai), ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya, pencahayaan lebih baik untuk pameran dalam kelompok maupun sendiri-sendiri, pencahayaan rak-rak peraga dari arah belakang.



Pencahayaan dari jendela

Sumber : Public Space Design In Museum

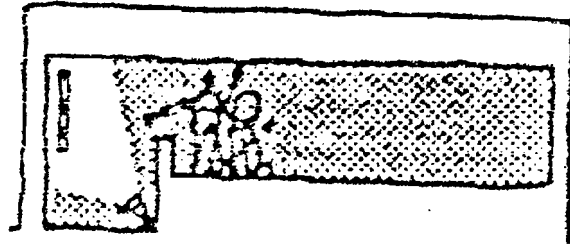
2. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan merupakan usaha untuk menampilkan obyek dengan cahaya buatan untuk menampilkan suatu efek pada obyek pameran. Cahaya buatan meliputi :

- a. Fluorescent lamp di belakang translucent ceiling memiliki efek sebagai berikut :
  - sinar rata
  - sinar monoton
- b. Cahaya tidak langsung memiliki efek :
  - sinar lembut
  - kurang cukup memberikan tekanan
- c. Spot ligh dalam ceiling
- d. Cahaya di atas obyek

Sedangkan dari sumbernya dapat dibedakan :

- a. Dari satu sumber cahaya

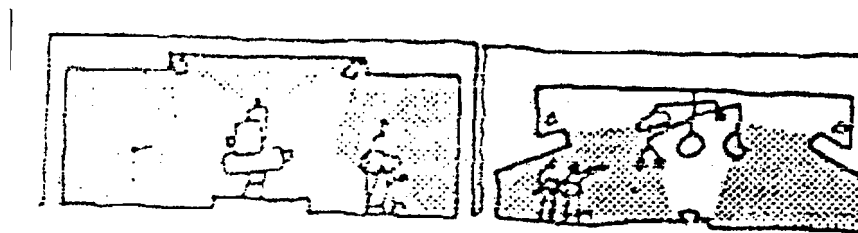


Satu sumber

Pencahayaan dari satu sumber cahaya

Sumber : Public Space Design In Museum

b. Dari dua sumber cahaya atau lebih



Dua sumber

lebih dari dua sumber

Pencahayaan dari satu sumber cahaya

Sumber : Public Space Design In Museum

Dari pencahayaan dia atas, terdapat beberapa efek yang dapat ditimbulkan, yaitu :

- timbul glare
- timbul bayangan
- timbul pantulan yang mengganggu

### 2.3.8 Sistem Keamanan

a. Keamanan terhadap keawetan benda koleksi

Berhubungan dengan kondisi iklim dan cuaca yang ada di Indonesia. Benda koleksi yang terbuat dari logam maupun non logam umumnya terpengaruh dengan kondisi udara yang meliputi suhu dan kelembaban udara. Suhu ruang normal ( $25-27^{\circ}$ ) dan kelembaban udara (30-40%). Dengan adanya hal tersebut maka dilakukan upaya pencegahan dengan memberikan pelindung pada benda koleksi.

b. Keamanan terhadap bahaya kebakaran

Kebakaran merupakan hal utama yang perlu diperhatikan. Benda-benda non-logam yang rentan terhadap bahaya kebakaran, hal tersebut memerlukan penanganan yang khusus, misalnya :

1. Preventif

Penggunaan peralatan deteksi kebakaran, detektor pemanas (heat detector), detektor asap (smoke detector), serta pemanfaatan bahan dan material yang tahan terhadap api.

2. Resesif

Sebagai pencegahan meluasnya area kebakaran, dengan penyediaan fire hydrant, hydrant box, sprinkler system dan portable extinguisher.

c. Keamanan terhadap pencurian dan kehilangan

Pencegahan ini dilakukan dengan sistem perangkat sistem infra merah dan penjagaan secara manual (orang). Terhadap perilaku pengunjung dilakukan perlindungan dengan menggunakan kaca pelindung, pembatas rantai, tali, perbedaan ketinggian lantai, akan tetapi hal tersebut masih dalam batas kenyamanan pengunjung. Sistem keamanan otomatis deteksi dini sebagai pendukung keamanan ini seperti sistem alarm dan CCTV (close circuit television).

## 2.4 Kesimpulan

Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu : tempat menyimpan barang kuno.

Museum Sejarah Gajah Mada adalah suatu wadah yang diusahakan untuk memelihara dan memamerkan hasil budaya masyarakat dalam hal ini adalah benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Dengan adanya hal tersebut diharapkan akan terjadi interaksi yang baik antara pengunjung, pengelola, dan unsur – unsur yang terlibat di dalamnya, yang kemudian akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap keberadaan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini.

Hal-hal penting dalam merancang Museum Sejarah :

1. Sirkulasi pada museum sejarah ditentukan oleh alur (periode sejarah) atau tema yang akan ditampilkan. Sirkulasi yang digunakan pada ruang pameran yaitu sirkulasi linear menerus sepanjang ruang pameran, agar pengunjung dapat mengikuti dan mengerti tentang semua informasi dari benda koleksi yang ada dalam museum.
2. Pameran merupakan kegiatan yang utama dalam museum sejarah, sehingga hal tersebut di tuntut untuk dapat menginformasikan koleksi pada pengunjung. Sistem pameran ditentukan oleh teknik, jenis, macam dan sifat benda koleksi. Museum sejarah harus mampu menampilkan rekonstruksi kehidupan masa lalu dalam suatu alur.
3. Sistem kenyamanan pada museum sejarah meliputi aspek pencahayaan, penghawaan, akustik.  
Sistem pencahayaan untuk mengolah eksterior ruangan dan interior ruangan. Sistem penghawaan meliputi penghawaan alami dan penghawaan buatan, hal tersebut disebabkan karena setiap koleksi memerlukan sistem penghawaan yang berbeda, dan tergantung dari jenis material koleksi. Sistem akustik digunakan untuk membangun suasana ruang dalam museum serta mencegah gangguan suara yang tidak diinginkan.
4. Keamanan dalam museum sejarah meliputi :

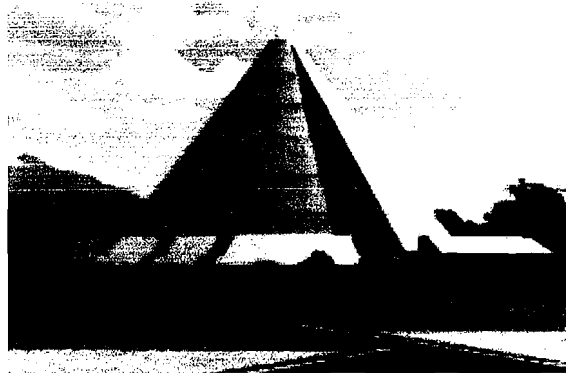
- a. Keamanan terhadap keawetan benda koleksi
  - b. Keamanan terhadap bahaya kebakaran
  - c. Keamanan terhadap pencurian dan kehilangan
5. Organisasi ruang pada museum sejarah sangat penting untuk mendukung tema atau alur yang akan diinginkan, karena menghubungkan ruang yang saling berkaitan.
6. Sebagai bangunan publik, maka museum sejarah harus mempunyai citra bangunan dan pengolahan ruang luar maupun ruang dalam yang mampu menarik perhatian pengunjung.

## 2.5 Studi Literatur

### 2.5.1 Studi Preseden

#### **Museum Monumen Jogja Kembali**

Studi preseden dilakukan terhadap bangunan sejenis yaitu Museum Monumen Jogja Kembali dengan menggunakan metode transformasi dari bangunan tersebut.



*Museum Monumen Jogja Kembali*

Monumen Jogja Kembali didirikan di ring road sebelah utara Jogjakarta. Monumen ini didirikan untuk memperingati bahwa kota Jogjakarta pernah kembali menjadi ibu kota negara Republik Indonesia pada tanggal 6 Juli 1966. Monumen dengan tinggi 31 m ini melambangkan gunung surgawi, bermula dari Istana Sultan sebagai poros ke arah utara menuju monumen Tugu (ujung jalan Malioboro) kemudian menuju Monumen Jogja Kembali, berakhir pada puncak gunung Merapi. Monumen ini terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama berisi museum, perpustakaan, auditorium dan kafetaria. Lantai 2 terdapat 10 diorama menggambarkan garis besar perjuangan Jogjakarta untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia dari penjajahan bangsa Belanda mulai dari Desember 1948 hingga Juli 1949. Bentuk dari bangunan Monumen Jogja Kembali merupakan sebuah simbol kultural transformasi dari *tumpeng* yang merupakan adat masyarakat Jawa untuk menyimbolkan suatu perayaan kemenangan dan bersyukur atas suatu peristiwa atau kejadian yang dialami.

Di sepanjang sisi tangga terdapat 40 relief yang menggambarkan sejarah orang-orang Indonesia berjuang melawan penjajahan Belanda pada tanggal

17 Agustus 1945 hingga mendapat pengakuan internasional sebagai Republik pada tanggal 27 Desember 1949. Tulisan pada lantai ini adalah tulisan tentang bendera nasional Merah Putih. Pada sisi luar bangunan ini terdapat halaman yang luas untuk panggung pertunjukan atau acara-acara tertentu, serta dinding bertuliskan lebih dari 400 nama pahlawan Indonesia. Lokasi Museum Monumen Jogja Kembali dekat dengan jalan menuju candi Borobudur.

### **Guggenheim Museum Bilbao**



Arus sungai Nervión yang telah menghidupi kota ini diwujudkan dalam sosok museum yang menyimbolkan kebangkitan kota lewat ungkapan aliran dan pusaran air. Permukaan yang melengkung di ujung menjadi liukan dahsyat ketika mendekati pusarannya.

Melintasi pintu masuk yang berupa celah di sela "pusaran air" tersebut kiat akan dihantarkan menuju ke hall yang dengan voidnya menjulang yang menjangkau tiga lantai ruang pameran. Energi pusaran yang menjadi kebangkitan terungkap lewat sosok kaca yang meliuk dan pembatas ruang yang menggeliat dengan bukaan skylight di atas yang membiakan cahaya matahari dapat langsung masuk kedalam ruang yang berkelok-kelok ini.

Sebenarnya bangunan museum ini memiliki dua sisi yang sangat kontras, sisi yang menghadap ke sungai membentuk bayang-bayangnya pada air bening itu juga menggelorakan arus aliran airnya dengan segala likunya pada permukaan bangunan yang diselubungi dengan logam titanium, sementara sisi yang di sebaliknya menyajikan keteraturan geometris



bentukan-bentukan kota dengan material batu alami dan kaca yang lebih konvensional.

### 2.5.2 Studi Banding

#### **Guggenheim Museum, New York**

Studi banding dilakukan terhadap bangunan sejenis yaitu Museum Guggenheim, New York dengan menggunakan metode transformasi dari bangunan tersebut.



*Museum Guggenheim, New York*

Obyek pada ruang display ( ruang pameran ) di museum ini menempel pada dinding dengan sudut kemiringan tertentu. Karena objek pada wall display biasanya menempel pada dinding maka keselarasan antara kedua sosok tersebut sangat perlu untuk diwujudkan.

Gallery display paling mengesankan dapat kita jumpai di MUSEUM GUGGENHEIM, New York. Ruang pameran utama museum ini berupa galeri spiral setinggi enam lantai melingkari void yang dinaungi skylight kaca timah di atasnya. Meski museum ini menampilkan integrasi ruang yang hebat, para kritikus sering memandang sosok ruangan ini begitu kuat sehingga mengalahkan koleksi yang terpajang, serta dinding melengkung ini membuat kesenjangan dengan lukisan datar yang digantungkan di atasnya.

Dengan alur tunggal yang melingkar yang mencolok baik dari dalam maupun dari luar bangunan hal tersebut mengintegrasikan keseluruhan ruang pameran museum ke dalam satu urutan ruang yang merayakan kemajuan dan perkembangan serta keberanian yang ditunjukkan dalam bentuk bangunan dan jalur sirkulasi yang ada pada museum tersebut.

Pola sirkulasi yang digunakan menerus sesuai dengan bentuk ruang pameran pada bangunan museum itu sendiri yaitu spiral. Sehingga pengunjung dipaksa untuk terus melewati ruang pameran sampai selesai. Sarana penghubung dalam ruang pameran adalah tangga elevator dan ramp yang berfungsi juga sebagai ruang pameran.

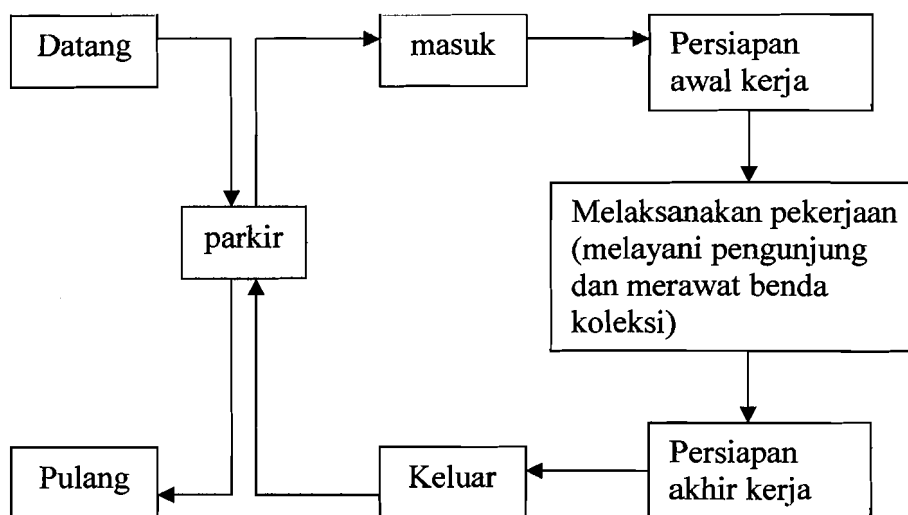
### BAB III

## SPEKIFIKASI UMUM PROYEK DAN ANALISIS PERMASALAHAN

### 3.1 Karakteristik Pelaku dan Kegiatan

#### 3.1.1 Pengelola

Aktivitas pengelola museum berlangsung setiap hari kerja pada semua ruangan yang ada sesuai dengan tugas masing-masing. Dan kegiatan ini memiliki alur yang terarah dan jelas.



*Diagram pola kegiatan pengelola*

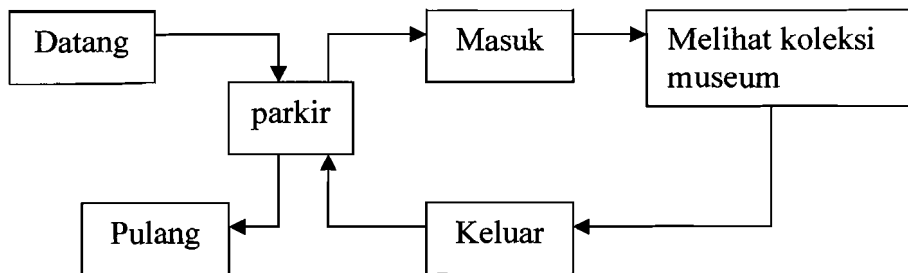
*Sumber : Penulis*

#### 3.1.2 Pengunjung

Pengunjung merupakan komunitas yang terdiri dari masyarakat yang kurang maupun sudah mengetahui sejarah dengan baik. Kelompok ini, yang utama ditujukan kepada para pelajar dari TK sampai SMA. Pada kelompok ini, museum hanya bersifat sebagai sarana untuk memperkenalkan sejarah bangsa Indonesia dari masa kerajaan. Sedangkan sarana untuk meningkatkan minat dan kreatifitas komunitas ini dilakukan demonstrasi langsung dengan bimbingan pengelola museum.

Mengingat sasaran pengunjung utama berasal dari kunjungan-kunjungan sekolah, maka perhitungan besar kapasitas maksimal museum dihitung berdasarkan banyaknya anak rata-rata di satu sekolah. Jumlah maksimal untuk menampung pengunjung yang datang ke museum adalah 80

anak. Hal ini didapat dari asumsi jumlah anak pada satu kelas adalah 40, sedangkan pada SD biasanya jumlah kelas pada satu angkatan adalah 2 kelas. Sedangkan untuk tingkat SLTP dan SLTA, kunjungan-kunjungan seperti itu biasanya hanya dilaksanakan oleh satu kelompok studi atau ekstra kulikuler yang jumlahnya lebih kecil. Karena ada pertimbangan jumlah pengunjung yang besar dari kunjungan suatu sekolah, maka pengelolaan pola sirkulasi dan hubungan ruang untuk memecah konsentrasi massa menjadi sesuatu hal yang sangat penting.



*Diagram pola kegiatan pengunjung*

*Sumber : Penulis*

### 3.2 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Besaran ruang pada Museum Sejarah Gajah Mada Sidoarjo ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Kegiatan yang diwadahi akan diwadahi dalam museum tersebut.
2. Jumlah pemakai museum.
3. Standar besaran ruang (*Neufert Architect's Data*).

**Tabel Kebutuhan Ruang**

NO	KEBUTUHAN RUANG	UNIT	ASUMSI PERHITUNGAN DARI JUMLAH ORANG	LUAS (m <sup>2</sup> )	ANALISIS	JUMLAH (m <sup>2</sup> )
A	Hall / Lobby	1	Asumsi jumlah pengunjung maksimal dalam 1 waktu adalah 80 orang	0,8	80 x 0,8 m <sup>2</sup>	64

			Standar 0,8 m <sup>2</sup> / orang 80 x 0,8 m <sup>2</sup>			
B	Loket	4	1 orang	2	4 x 1 x 2	8
C	Informasi	1	4 orang	0,8	1 x 4 x 0,8	3.2
D	Penitipan barang	1				10
E	Pos security	1				4
<b>Jumlah</b>						<b>89.2</b>
F	Ruang Display					
1	Hall distribusi	1		80		80
2	Ruang bimbingan edukasi	1	Poster 2 buah	4	2 x 6	12
			Miniatur candi prambanan 1 buah	4	1 x 4	4
			Miniatur candi borobudur 1 buah	4	1 x 4	4
			Patung Praja Paramita	4	1 x 4	4
			Patung Brahma	4	1 x 4	4
			Patung wisnu	4	1 x 4	4
			Patung Siwa	4	1 x 4	4
			Patung durga Mahisasuramardhini	4	1 x 4	4
	Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang bimbingan edukasi				35% x 40	14
3	Ruang koleksi Pra Sejarah	1	Koleksi batuan metamorf	8	1 x 8	8
			Koleksi fosil binatang	8	1 x 8	8
			Koleksi fosil kayu	8	1 x 8	8
			Koleksi batuan endapan	8	1 x 8	8
			Koleksi batuan beku	8	1 x 8	8
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi Pra Sejarah			
4	Ruang koleksi Arkeologi	1	Nekara dan moko	3	1 x 3	3
			Kapak	3	1 x 3	3
			Tombak	3	1 x 3	3
			Benda-benda bekal kubur	4	1 x 4	4
			Surya stambha	4	1 x 4	4
			Prasasti	8	1 x 8	8

			Alat upacara	4	1 x 4	4
		69	Patung	1	1 x 69	69
		1	Alat-alat pada masa bercocok tanam	4	1 x 4	4
			Alat-alat jaman pra sejarah dari pacitan	4	1 x 4	4
			Relief budha	4	1 x 4	4
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi Arkeologi		35% x 110	38.5
5	Ruang koleksi senjata	1	Senapan	4	1 x 4	4
			Sangkur	4	1 x 4	4
			Topi inggris dan pedang	4	1 x 4	4
			pistol	4	1 x 4	4
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi senjata		35% x 16	5.6
6	Ruang koleksi ukiran	1	Ukiran	4	1 x 4	4
			Almari	2	1 x 2	2
			Sketsel/Ukiran Jawa	2	1 x 2	2
			Kursi	2	1 x 2	2
			Jodang	4	1 x 4	4
			Kap lampu	1	1 x 2	2
			Haluan perahu	2	1 x 2	2
			Cermin hias	4	1 x 4	4
			Dakon	2	1 x 2	2
			Hiasan pintu	2	1 x 2	2
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi ukiran		35% x 26	9.1
7	Ruang koleksi alat upacara	1	Pakinangan	4	1 x 4	4
			Tempat tidur petanen	4	1 x 4	4
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi alat upacara		35% x 8	2.8
8	Ruang koleksi kesenian	1	Topeng	4	1 x 4	4
			Kleles dan Tuk-tuk	4	1 x 4	4
			Angklung	1	1 x 2	2



			Gamelan	4	1 x 4	4
			Gramaphon	4	1 x 4	4
			Shymphonion instrumen	4	1 x 4	4
			Wayang 25 buah	0.8	0.8 x 25	20
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi kesenian		35% x 42	14.7
9	Ruang koleksi transportasi dan komunikasi	1	Kentongan	1	1 x 2	2
			Pesawat telepon	1	1 x 2	2
			Miniatur perahu 2 buah	4	1 x 4	4
			Miniatur pedati dan kereta	4	1 x 4	4
			Sepeda 3 buah	6	1 x 6	6
			Sirkulasi 30%, lain-lain 5% dari kebutuhan ruang koleksi transportasi dan komunikasi		35% x 18	6.3
10	Lavatory	2	12 orang	3	(2 x 12 x 3) + (72 x 20%)	86.4
<b>Jumlah</b>						573.4
<b>G</b>	<b>Kebutuhan ruang pendukung</b>					
1	Hall	1		25	1 x 25	25
2	R. Seminar	1	40 pengunjung, sirkulasi 30%	0,8	(40 x 0,8) + (24 x 30%)	42
3	R. Audiovisual	1	40 pengunjung, sirkulasi 30%	0,8	(40 x 0,8) + (24 x 30%)	42
4	Perpustakaan	1	40 pengunjung, sirkulasi 30%	0,8	(40 x 0,8) + (24 x 30%)	42
5	R. Preparasi	1	3 orang	4	1 x 3 x 4	12
6	Lavatory	2	8 orang, sirkulasi 20%	3	(2 x 8 x 3) + (48 x 20%)	57,6
7	Souvenir shop	1	-	40	-	40
8	Cafetaria	1	50% dari pengunjung, dapur 25%, sirkulasi 20%	1,4	(1,4 x 40) + (56x25%) + (56x20%)	82
9	Musholla	1	20 orang, sirkulasi 20%	0,72	(1 x 20 x 0,72) +	15,84

					(2,70 x 20%)	
<b>Jumlah</b>						358.44
H	R. Kegiatan Pengelola					
1	Hall (plaza)	1		20	1 x 20	20
2	R. Direktur	1	1 orang,	9	1 x 1 x 9	9
3	R. Sekretaris	1	1 orang	9	1 x 1 x 9	9
4	R. Kabag	1	1 orang	9	1 x 1 x 9	9
5	R. Tamu	1	5 orang	3	1 x 1 x 3	15
6	R. Staf	1	25 orang	3	1 x 25 x 3	75
7	R. Rapat	1	25 orang	3	1 x 25 x 3	75
8	R. Kurator	1	3 orang	6	1 x 3 x 6	18
9	R. Preservasi & Konservasi	1	3 orang	6	1 x 3 x 6	18
10	R. Perbaikan / Restorasi	1		36		36
11	Lavatory	2	8 orang, sirkulasi 20%	3	(2 x 8 x 3) + (48 x 20%)	57,6
<b>Jumlah</b>						341.6
I	R. Servis					
1	Hall (plaza)	1		20	1 x 20	20
2	R. Utilitas	2		25	2 x 25	50
3	R. MEE	3		25	3 x 25	75
4	Gudang	1		25	1 x 25	25
5	Dapur	1		9	1 x 9	9
6	R. Karyawan	1	25 orang	2,5	25 x 2,5	62,5
7	R. Security	1	15 orang	2,5	1 x 15 x 2,5	37,5
8	Lavatory	2	5 orang	3	(2 x 5 x 3) + (15 x 20%)	33
<b>Jumlah</b>						312
J	Parkir pengelola					
1	Motor	1	25 buah sepeda motor	2,25	25 x 2,25	56.25
2	Mobil	1	10 buah mobil	22,5	10 x 22,5	225
<b>Jumlah</b>						78.75
K	Parkir pengunjung					
1	Motor		Asumsi 75 motor, standar 1 motor 2,25 m <sup>2</sup>	2,25	75 x 2,25	168.75
2	Mobil		Asumsi 25 mobil, standar	22,5	25 x 22,5	562,5



			1 mobil 22,5 m <sup>2</sup>			
3	Bus		Asumsi 2 bis, standar 1 bus 33 m <sup>2</sup>	44	2 x 33	66
<b>Jumlah</b>						797.25
<b>Jumlah Total</b>						<b>2550.64</b>

$$\begin{aligned} \text{BCR} &= \frac{\text{Luas lantai dasar}}{\text{Luas site}} \times 100\% \\ &= \frac{2550,64}{11.300} \times 100\% \\ &= 22,6\% \end{aligned}$$

$$\text{FAR} = \frac{\text{Luas seluruh lantai bangunan}}{\text{Luas lantai dasar}}$$

Pengelompokan ruang-ruang dalam Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini diperoleh dari asumsi dan standar yang ada serta berdasarkan jenis materi yang akan diwadahi sehingga dapat menentukan besaran ruangan sekaligus jenis ruang yang dibutuhkan seperti yang dijelaskan pada table diatas. Kemudian kronologi ruangan khususnya ruang *display* yang akan membentuk suatu narasi supaya pemahaman terhadap obyek dapat runtut dan informasi yang didapat lebih mudah dipahami dan dimengerti lebih mendalam oleh pengunjung akan menentukan kualitas dari ruangan tersebut, seperti yang dijelaskan dalam pembahasan sebelumnya.

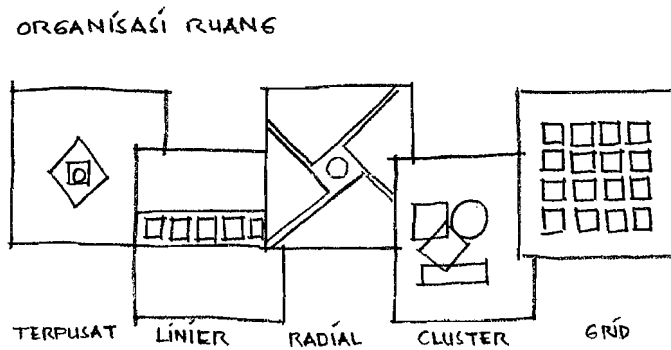
### 3.3 Pengelompokan Ruang dan Organisasi ruang

Perancangan organisasi ruang memudahkan pergerakan dan kejelasan alur pergerakan di dalam bangunan. Ruang-ruang disusun berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan atau alur sirkulasi. Sebuah ruang yang lebih luas dapat melingkupi dan memuat sebuah ruang lain yang lebih kecil di dalamnya.

Kontinuitas visual dan kontinuitas ruang diantara kedua ruang tersebut dengan mudah dapat dipenuhi, tetapi hubungan terhadap ruang luar dari ruang yang dimuat tergantung kepada ruang penutupnya yang lebih besar.

Ruang-ruang yang saling berkaitan dapat membentuk suatu ruang yang dapat berfungsi sebagai ruang bersama oleh ke dua ruang, melebur bersama salah satu ruang atau menjadi ruang penghubung. Tingkat kontinuitas visual maupun ruang pada ruang-ruang yang bersebelahan tergantung pada bidang

yang membatasi kedua ruang tersebut. Konfigurasi bentuk yang dapat dimanipulasi untuk membentuk suatu daerah atau volume ruang tersendiri, dan bagaimana pola-pola bentuk pejal dan kosong mempengaruhi kualitas visual dari ruang-ruang yang terbentuk<sup>25</sup>.

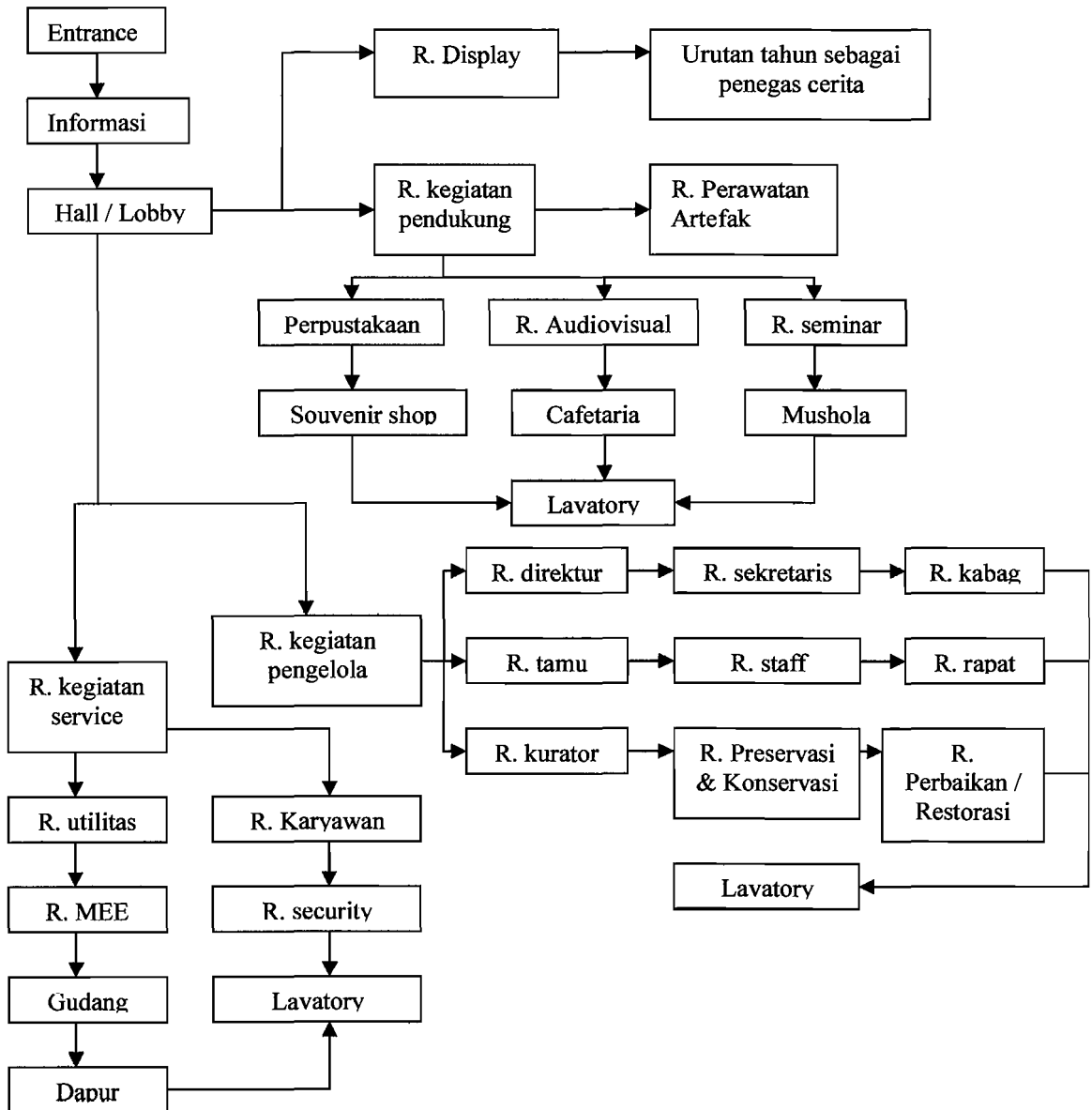


Organisasi Ruang

Sumber : ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

<sup>25</sup> Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

**Diagram Organisasi Ruang**

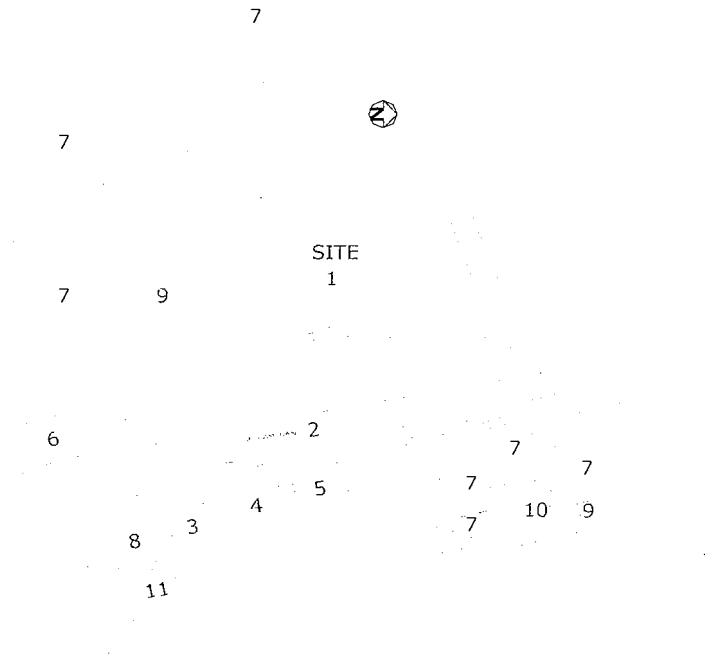


*Diagram Organisasi Ruang*

*Sumber : Penults*

### 3.4 Lokasi dan Site

#### 3.4.1 Analisis Lokasi



**Keterangan :**

1. Site
2. Jembatan layang
3. SMA Negeri 1 SDA
4. STM Perkapalan SDA
5. SMEAN 1 SDA
6. SPBU
7. Area permukiman
8. Stadion Jenggala
9. Persawahan
10. SMA Antartika SDA
11. SMA MAN SDA

Mengingat pentingnya lokasi pada perancangan sebuah fasilitas umum, maka ada beberapa aspek yang akan menjadi perhatian utama. Museum sejarah adalah suatu objek display yang tidak cukup kuat untuk mengundang pengunjung ke museum, yang harus dilakukan pertama kali adalah, dengan

melihat sasaran utamanya, yaitu pelajar. Maka lokasi menjadi penting untuk didekatkan pada pusat-pusat kegiatan pelajar tersebut. Dan lokasi yang dipilih terletak di jalan Jenggala Sidoarjo.

Pertimbangan pemilihan site ini, ditinjau dari banyaknya jumlah sekolah mulai dari TK sampai SMA dengan mutu yang cukup baik. TK yang ada di sekitar lokasi adalah TK Dharma Wanita, TK Trisula, SD yang ada disekitar lokasi adalah SD Pucang I, II, III, IV, V, SD Muhammadiyah. Pada tingkat SLTP sekolah yang dekat SLTPN 1, 2, 5 SLTP PGRI 5, 8, SLTP Untung Suropati sedangkan untuk tingkat SLTA terdapat SMU 1, SMU Antartika, SMU MAN, SMEA 1, STM PAL, SMU PGRI 8, SMU Untung Suropati. Selain itu site ini juga cukup dekat dengan sekolah-sekolah lain. Kedekatan lokasi akan pusat kegiatan dari para pelajar diharapkan dapat memudahkan pihak museum untuk menarik pasar dari kelas ini. Ditinjau dari aksesnya site ini relatif terletak di pusat kota, sehingga calon pengunjung mudah untuk mencapainya.

### 3.4.2 Analisis Site

Adapun pertimbangan pemilihan site tersebut antara lain:

1. Lokasi berada pada jalur arteri  
Hal ini merupakan keuntungan yang baik bagi kemudahan dalam hal pencapaian (akses) pada bangunan museum sejarah ini, sehingga dapat dijangkau dengan mudah dari dalam maupun luar kota. Sidoarjo merupakan kota yang berbatasan dengan ibukota provinsi Jawa Timur, yaitu Surabaya, dimana Surabaya merupakan pusat pendidikan di Jawa Timur.
2. Lokasi berada pada jalur perlintasan antar kota  
Keadaan ini memungkinkan museum sejarah dapat terlihat dengan mudah bagi pengendara (baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum) dari daerah lain yang melintas untuk mengetahui keberadaan museum tersebut.
3. Lokasi berada pada wilayah pendidikan  
Letak lokasi yang dilingkupi dengan area pendidikan dari tingkat TK sampai tingkat SMA, merupakan tempat yang strategis dalam menjaring

komunitas terpelajar, khususnya yang sebagian besar pendatang untuk memanfaatkan fasilitas museum selain sebagai sumber informasi dan pengetahuan juga sebagai sumber informasi.

4. Lokasi memiliki sistem utilitas yang baik

Keberadaan lokasi yang sudah memiliki sistem utilitas yang baik, maka akan mendukung pemenuhan kebutuhan dari fasilitas yang ada dari bangunan museum sejarah tersebut. Hal tersebut dilihat dengan sudah tersedianya fasilitas telepon, listrik dan riol kota yang ada.

5. Lokasi tidak jauh dari obyek wisata

Pilihan bagi para pengunjung (wisatawan, baik domestik maupun mancanegara) yang ingin melihat berbagai obyek wisata lainnya yang ada di Sidoarjo dapat dengan mudah dicapai dari lokasi ini, baik obyek wisata yang berada didalam kota Sidoarjo maupun diluar kota Sidoarjo. Perjalanan ke luar kota dapat dijangkau, karena hal tersebut didukung dengan adanya jalan tol yang jaraknya sekitar 5 km dari lokasi museum sejarah.

6. Lokasi berada dekat pada pusat kota

Keberadaan museum sejarah ini berada tidak jauh dari pusat kota Sidoarjo yang penuh dengan aktifitas perdagangan, pendidikan, perkantoran dan industri.

### 3.5 Analisis Permasalahan

Diambil dari permasalahan khusus, yaitu bagaimana merancang museum sejarah yang dapat menampilkan spirit kejuangan Gajah Mada ke dalam citra bangunan, sehingga mampu menstransformasikan spirit kejuangan Gajah Mada. Karakteristik sifat Gajah Mada yang paling menonjol yaitu sifat berani dan visioner.

Lingkup	Aspek
<b>Berani</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Bentuk dan komposisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wujud</li> <li>Dimensi</li> <li>Posisi</li> <li>Orientasi</li> <li>Inersia visual</li> </ul>

✦ Tekstur	Material / bahan yang digunakan	Ukuran Bentuk Pengaturan Proporsi
✦ Warna	Jenis/karakteristik warna yang digunakan.	Menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada Terang-gelap
✦ Struktur	Sistem struktur yang dipakai.	
<b>Visioner</b>		
✦ Karakter hightect	Hightect	Sistem struktur dan konstruksi yang digunakan. Penggunaan unsur warna.

*Analisa Permasalahan*  
*Sumber : Analisa*

### 3.5.1 Berani

#### 3.5.1.1 Bentuk dan Komposisi

Desain Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini ingin mewujudkan bentuk bangunan yang serupa dengan karakteristik spirit kejuangan Gajah Mada. Dia merupakan tokoh yang berkarakter dengan sifat dan nilai-nilai penting yang ada pada diri Gajah Mada yang sudah diceritakan pada bab-bab sebelumnya. Gajah Mada memiliki spirit kejuangan berupa sifat keberanian dan sifat visioner. Konsep bentuk dari museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo diambil dari tahap-tahap perjuangan Gajah Mada antara lain:

1. Tahap tidak teratur (Pemberontakan)

Tahap dimana terjadi beberapa pemberontakan di wilayah nusantara, terjadi pada tahun 1309-1319, pada waktu itu Gajah mada sebagai anggota pasukan pengawal raja (bayangkari), pemberontakan itu antara lain:

- Pemberontakan Ranga Lawe
- Pemberontakan Lembu Sura
- Pemberontakan Juru Demung
- Pemberontakan Gajah Biru

- Pemberontakan Nambi
- Pemberontakan Kuti
- Dan pemberontakan kecil lainnya

Pada tahun 1331 terjadi pemberontakan antara lain :

- Pemberontakan Sadeng

## 2. Tahap Penumpasan ( Gajah Mada )

Tahap ini Gajah Mada mulai muncul dan mulai mengatur strategi peperangan untuk melawan pemberontakan yang ada di nusantara. Hal tersebut di buktikan dengan ikutnya Gajah Mada pada tahun 1331 dalam pemberontakan Sadeng, dan Gajah mada dianggap berjasa memadamkan pemberontakan ini dan di anugerahi gelar Angabehi. Pada tahun 1334 Gajah Mada diangkat menjadi patih Mangkubumi di kerajaan majapahit. Pada waktu pengangkatan, Gajah Mada bersumpah di hadapan Ratu Tribhuwanattunggadewi dan menteri-menteri kerajaan bahwa ia akan mempersatukan nusantara, yang dikenal dengan *Sumpah Palapa*. Di bawah patih mangkubumi Gajah Mada, Kerajaan Majapahit mulai menerapkan politik ekspansi.

## 3. Tahap Ekspansi

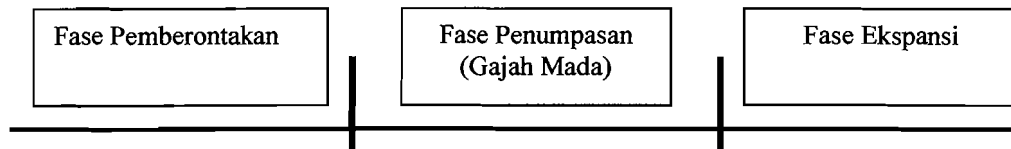
Pada tahun 1365 Kekuasaan Majapahit luas, meliputi wilayah sebagai berikut :

- Di Sumatra meliputi Jambi, Palembang, Dharmasraya, Kandis, Kahwas, Siak, Rokan, Mandailing, Panai, Kampe, Haru, Temiang, Perlak, Samudra, Lamuri, Barus, Batan, dan Lampung.
- Di kalimantan meliputi Kapuas, Katingan, Sampit, Kota Lingga, Kota Waringin, Sambas, Lawai, Kandangan, Singkawang, Tirem, Landa, Sedu, Barune, Sukadana, Seludung, Solot, Pasir, Barito, Sawaku, Tabalung, Tanjung Kutai, Malano.



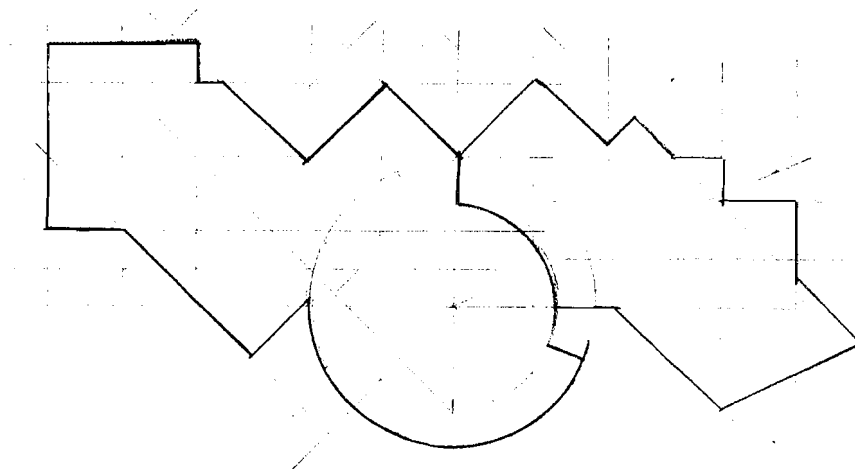
- Di Semenajung Melayu (hujung madini) meliputi Pahang, Langkasuka, Kelantan, Saiwang, Nagor, Paka, Muar, Dungu, Tumasik, kelang, Kedah dan Jerai.
- Di daerah timur Jawa meliputi Bali, Badahulu, Lo Gajah, Gurun Sukun, Taliwung, Dampo, Sapi, Gunung Api, Seram, Hutan Kadali, Sasak, Bantayang, Luwuk, Makasar, Buton, Banggawi, Kunir, Galian, Salaya, sumba, Muar (Saparua), Solor, Bima, Wandan (Banda), Maluku, Seram, Tomor, dan Wanim di Irian Barat.

Pada tahap ini sudah tidak terjadi pemberontakan dan kekuasaan Majapahit sudah luas.



*fase-fase perjuangan Gajah Mada*

Tahap tidak teratur ditunjukkan dengan adanya suatu grid yang tidak teratur, untuk tahap Gajah Mada ditunjukkan dengan grid gabungan (teratur & tidak teratur), untuk tahap ekspansi menggunakan grid acak (tidak teratur).



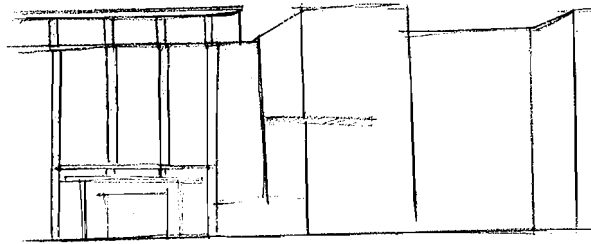
*Sumber : Analisa*

Untuk bentuk fasad bangunan museum ini memiliki dua sisi yang sangat kontras, sisi yang pertama menggunakan bentukan yang tidak

konvensional, sementara sisi yang di sebaliknya menyajikan keteraturan geometris bentukan-bentukan kotak dengan material batu alami dan kaca yang lebih konvensional. Semua hal tersebut merupakan methapor yang diambil dari fase perjuangan Gajah Mada.

#### 3.5.1.1.1 Wujud

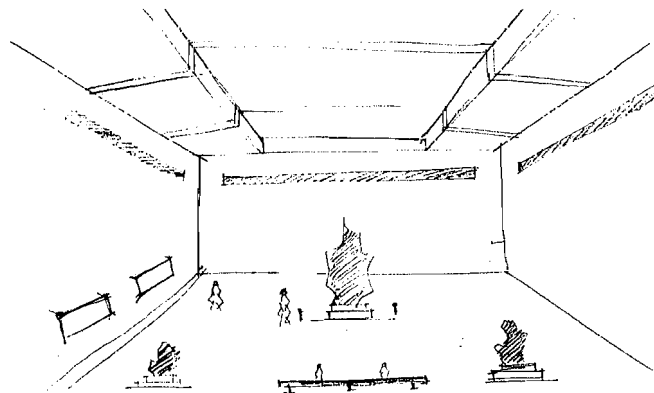
Wujud memperlihatkan sisi luar karakteristik suatu bidang atau konfigurasi permukaan suatu bentuk ruang. Wujud bangunan museum sejarah yang menggambarkan karakteristik berani, misalnya meng-ekspose struktur bangunan yang digunakan dan menggunakan bentuk-bentuk yang kaku.



*Sumber : Analisa*

#### 3.5.1.1.2 Dimensi

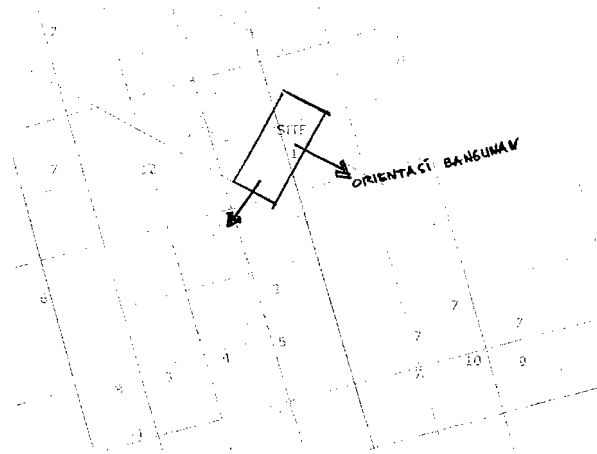
Menggunakan dimensi ruang (skala ruang) yang agung, karena mensimbolkan suatu keberanian dari karakteristik Gajah Mada. Menggunakan dimensi ruang yang besar dan bebas kolom yang dapat berfungsi sebagai ruang sirkulasi bagi ruang pameran. Dimensi bentang bangunan yang lebar.



*Sumber : Analisa*

#### 3.5.1.1.3 Orientasi

Orientasi bangunan melawan grid yang sudah ada pada grid kota dari suatu kawasan museum tersebut.



*Sumber ; Analisa*

#### 3.5.1.1.4 Inersia visual

Inersia visual tergantung pada geometri dan orientasinya relatif terhadap bidang dasar, gaya tarik bumi, dan garis pandangan manusia.

#### 3.5.1.2 Tekstur

Tekstur akan mempengaruhi adanya suatu persepsi dari seseorang kepada bentuk. Dalam konsep desain bangunan museum sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini akan menggunakan tekstur yang diambil dari methafor fase-fase perjuangan Gajah Mada yang menunjukkan karakter berani dan visioner.

Pada fasad bangunan museum menggunakan bahan material yang berbeda sesuai dengan karakter yang akan ditampilkan dalam fasad bangunan museum. Bentuk material kasar diwujudkan dalam suatu ketidakteraturan dan material halus diwujudkan dalam suatu keteraturan.

##### 3.5.1.2.1 Bentuk

Bentuk dari tekstur memiliki suatu ketegasan, misalnya menggunakan unsur garis lurus.

---

*Sumber : Analisa*

#### 3.5.1.2.2 Pengaturan

Menggunakan pengaturan tekstur yang acak, tetapi masih memiliki kesatuan atau seirama.

#### 3.5.1.2.3 Proporsi

Tekstur yang digunakan memiliki proporsi berdasarkan bentuk material yang akan digunakan, misalnya bentuk material kasar diwujudkan dalam suatu ketidakteraturan dan material halus diwujudkan dalam suatu keteraturan.

#### 3.5.1.3 Warna

Bangunan museum menggunakan warna yang sesuai dengan karakter Gajah Mada yang berani dan visioner, warna-warna yang menggambarkan hal tersebut antara lain :

- Merah : karena mensimbolkan suatu Power, energi, kehangatan, agresi, bahaya.

Warna merah yang akan diambil sebagai dasar yang menunjukkan sifat berani adalah warna merah terang, karena warna merah terang melambangkan kekuatan, kemauan atau cita-cita dan bersifat agresif, aktif, eksentrik.

- Hitam : mensimbolkan adanya sesuatu kekuatan yang dahsyat yang dimiliki oleh Gajah Mada.

- Biru : mensimbolkan Kepercayaan, Tehnologi, Keteraturan. Dimana sifat visioner disimbolkan dengan warna ini, karena visioner merupakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang.

Warna biru yang akan diambil sebagai dasar yang menunjukkan sifat visioner adalah warna biru tua, karena warna biru tua melambangkan perasaan yang mendalam dan memiliki sifat konsentrasi, kooperatif, cerdas, perasa, integratif dan memiliki pengaruh tenang.

- Abu-abu : mensimbolkan Intelek, Masa Depan (seperti warna Milenium), Kesederhanaan. Abu-abu disajikan melalui material batuan dengan mempertahankan warna yang natural.

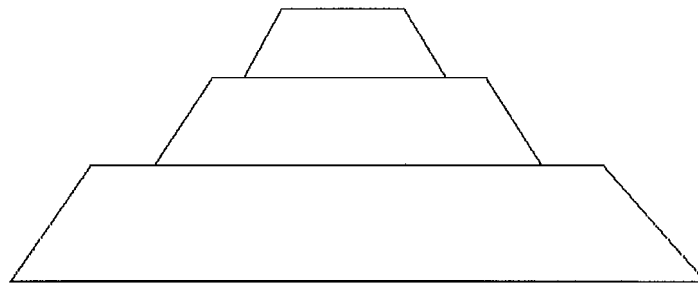
#### 3.5.1.4 Struktur

Karakter berani ditunjukkan dengan adanya struktur bangunan yang diekpose dan struktur bangunan bentang lebar.

### 3.5.2 Visioner

#### 3.5.2.1 Karakter Hightect

Konsep karakter hightect yang memiliki visi visioner yaitu adanya suatu pergerakan. Pergerakan ini dimulai dari bawah ke atas. Pergerakan ilmu pengetahuan disimbolkan dengan sesuatu hal yang bertingkat, dan tingkat teratas merupakan keberhasilan dari suatu visi.



*Sumber : Analisa*

Bangunan museum sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini menggunakan struktur dan konstruksi yang menggunakan teknologi *hightect* (tidak konvensional) sesuai dengan sifat visioner yang dimiliki Gajah Mada yang memiliki visi ke depan dalam menyatukan Nusantara.

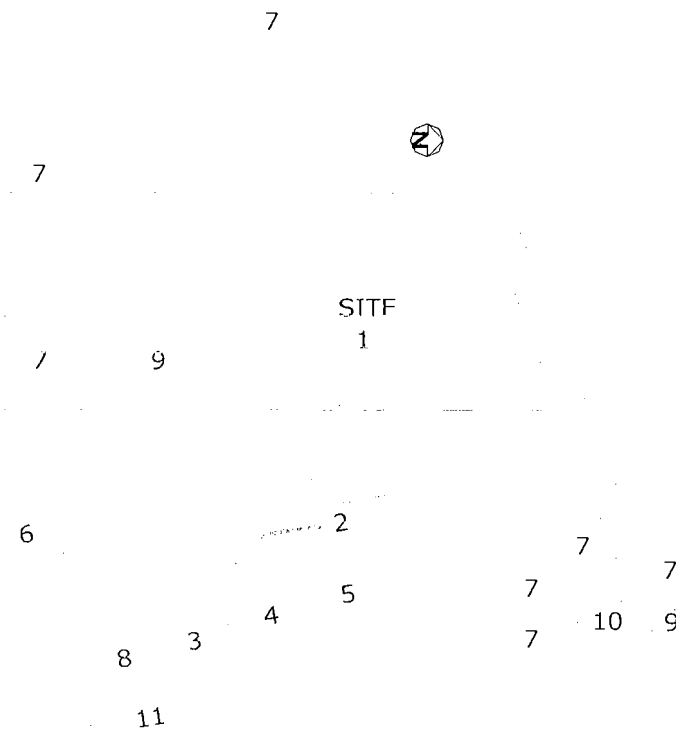
Selain dari sistem struktur yang digunakan karakter hightect dapat juga ditunjukkan menggunakan warna abu-abu atau warna milenium (yang menggambarkan masa depan).

## BAB IV KONSEP PERANCANGAN

### 4.1 Analisis Terhadap Site

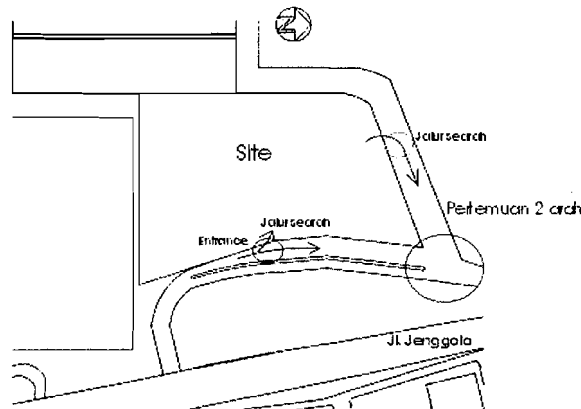
Lokasi site yang terletak pada daerah yang sudah disebutkan pada bab analisis lokasi dan site memiliki banyak kelebihan. Luas site yang diambil untuk museum sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini memiliki luas  $\pm 12000 \text{ m}^2$  atau sekitar 1,2 Ha. Selain kedekatannya dengan fasilitas-fasilitas pendidikan, fasilitas umum dan kemudahan dalam mengaksesnya, site ini memiliki nilai tanah yang tinggi. Oleh karena itu, site ini harus diolah dengan tepat. Pengolahan site ini memperhatikan 2 hal, yaitu :

1. bangunan
2. akses menuju site



#### 4.1.1 Penyesuaian Akses Masuk Terhadap Lokasi

Mengingat lokasi site berada pada pertigaan jalan dan di bawah jembatan layang Sidoarjo, maka perlu dipertimbangkan adalah letak pintu masuk utama menuju museum ini. Pada daerah ini, jumlah kendaraan kendaraan terpadat adalah dari arah jl. Jenggala. Namun jl. Jenggala yang di sebelah timur site terlalu padat dan jalan ini merupakan jalan dua arah. Selain itu di tengah jalan tersebut terdapat pembatas jalan yang membuatnya makin sempit. Sedangkan dari arah selatan-utara di jl. Jenggala tidak dapat mencapai bangunan secara langsung karena terhalang oleh pembatas jalan ketika akan menyabrang, tetapi secara visual bangunan akan terlihat lebih utuh dari arah tersebut.



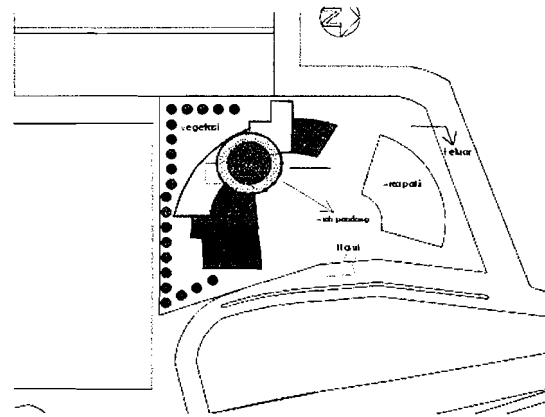
*Penyesuaian akses masuk site*

*Sumber : Analisa*

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, akses utama menuju site melalui sisi sebelah barat dan selatan.

#### 4.1.2 Penyesuaian Bangunan Terhadap Lokasi

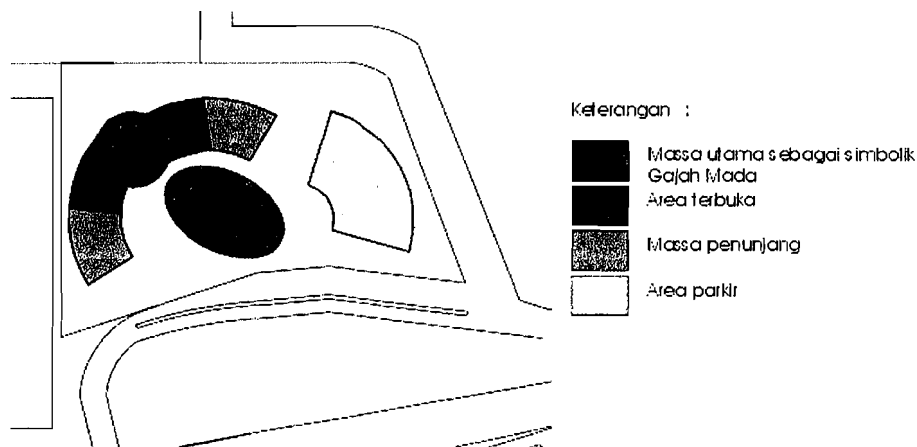
Lingkungan lokasi site merupakan kawasan pendidikan Untuk tetap dapat mengungkapkan ekspresi Gajah Mada yang memiliki sifat berani yang di metaforakan dari tahap perjuangan Gajah Mada dalam meluaskan kekuasaan Kerajaan Majapahit.



*Penyesuaian Bangunan Terhadap Lokasi  
Sumber : Analisa*

**4.2 Konsep Komposisi Massa**

Penyusunan massa (gubahan massa) pada museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini disusun berdasarkan pola terpusat dan seimbang. Komposisi tersebut berpusat pada massa utama. Massa utama ini berfungsi sebagai museum itu sendiri, yang terdiri dari fungsi-fungsi ruangan, yaitu : main entrance, hall dan ruang display. Sedangkan massa-massa yang mengelilinginya adalah massa-massa yang memiliki fungsi penunjang kegiatan museum, yaitu : ruang-ruang pengelola, ruang rapat, cafetaria, dan souvenir shop. Selain itu ruang-ruang terbuka yang berada di antara massa-massa tersebut digunakan sebagai, out door cafe, parkir dan taman.



*Konsep Komposisi Massa*

Penyusunan yang seperti itu didasarkan atas karakteristik Gajah Mada yang memiliki sifat berani dan visioner. Sifat-sifat Gajah Mada yang mampu mengikat atau merangkul berbagai macam hal dalam satu tubuh. Dalam hal ini seolah-olah bangunan utama menjadi pengikat dari berbagai macam kegiatan yang terdapat pada massa-massa penunjang.



Selain itu secara fungsional, gubahan massa yang seperti itu memungkinkan para pengunjung untuk melihat bentuk massa utama yang atraktif ketika mereka berada di ruang-ruang terbuka atau area-area penunjang yang mengelilingi massa utama tersebut.

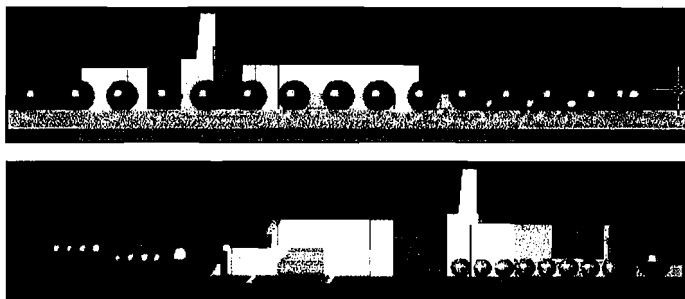
#### 4.3 Konsep Penampilan Bangunan

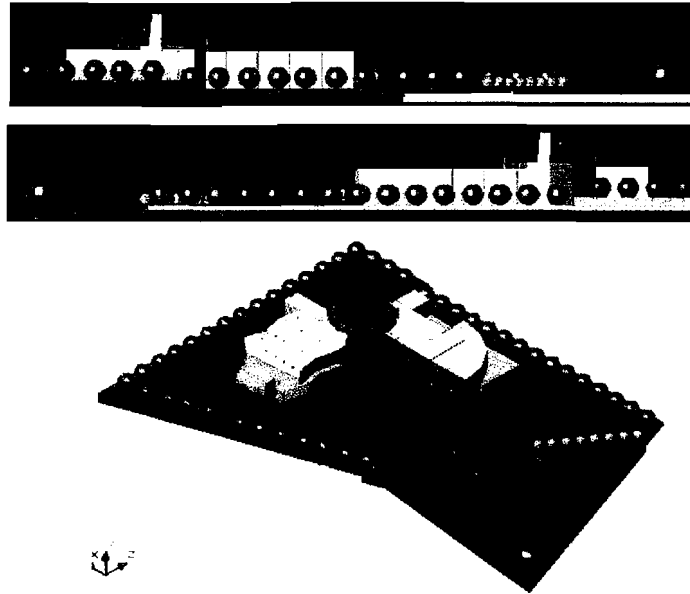
Penampilan bangunan museum ini terinspirasi oleh karakteristik Gajah Mada yang memiliki sifat berani dan Visioner. Dia merupakan tokoh yang memiliki karakter dan nilai-nilai pentingnya sudah diceritakan pada bab-bab sebelumnya. Dan pada sub bab ini menceritakan tentang bentuk sosok karakteristik Gajah Mada pada rancangan museum ini. Pengaplikasian karakteristik Gajah Mada ini muncul pada :

1. tampak
2. denah

##### 4.3.1 Konsep Tampak

Pada tampak bangunan museum sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini, bentuk dari sifat karakteristik Gajah Mada ditunjukkan melalui warna, tekstur, bentuk dan dimensi dari bangunan museum sejarah Gajah Mada yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, yakni pada analisa permasalahan. Hal tersebut juga ditampilkan dalam skala horisontal. Bentuk visioner tersebut ditunjukkan dalam bentuk yang melingkar dan menggunakan warna biru, karena mensimbolkan Kepercayaan, Tehnologi, Keteraturan. Dimana sifat visioner disimbolkan dengan warna ini, karena visioner merupakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Sedangkan sifat visioner dilambangkan dengan warna abu-abu (warna milenium), yang berarti berwawasan ke depan, berilmu pengetahuan. Dan keberanian gajah mada ditampilkan dengan warna merah.





### *Artikulasi Gajah Mada pada Tampak*

Pada tampilan bentuk luar bangunan, juga menunjukkan beberapa elemen khusus yang menunjukkan perbedaan dari tiap karakter sifat abstrak yang dimiliki Gajah Mada, misalnya elemen struktural yang di ekpose. Fasad bangunan juga menampilkan suatu keteraturan dan tidak keteraturan yang diambil dari perjalanan Kerajaan Majapahit sebelum dan sesudah adanya Gajah Mada.

Pada fasad bangunan museum menggunakan bahan material yang berbeda sesuai dengan karakter yang akan ditampilkan dalam fasad bangunan museum. Bentuk material kasar diwujudkan dalam suatu ketidakteraturan dan material halus diwujudkan dalam suatu keteraturan.

Dimensi ruang (skala ruang) yang agung, karena mensimbolkan suatu kebcranian dari karakteristik Gajah Mada. Menggunakan dimensi ruang yang besar dan bebas kolom yang dapat berfungsi sebagai ruang sirkulasi bagi ruang pameran.

Dan dari kedua kriteria tersebut, sifat gajah mada dimunculkan dalam bentuk fasad bangunan. Pada bangunan terdiri dari 3 massa utama yang yang diambil dari fase-fase perjuangan Gajah Mada berupa :

#### 1. Dari fase tidak teratur

Massa bangunan pada fase ditunjukkan dengan bentukan fasad bangunan yang tidak teratur.

#### 2. Dari fase Gajah Mada

Massa bangunan mensimbolkan suatu semangat yang tinggi dilihat dari sifat abstraksi Gajah Mada, yaitu berani dan visioner. Bentuk massa bangunan ini ditunjukkan dengan massa melingkar dan tinggi.

3. Dari fase ekspansi (teratur)

Dimana massa bangunan ini memiliki bentuk yang teratur yang dapat dilihat dari sistem struktur yang digunakan.

4.3.2. Konsep Denah

Denah bangunan ini terdiri dari 2 jenis kriteria yaitu : bangunan utama dan serana penunjang. Dan dari kedua kriteria tersebut, sifat gajah mada dimunculkan dalam semua bangunan baik pada bangunan utama dan bangunan penunjang. Pada bangunan terdiri dari 3 massa utama yang berupa :

1. Dari fase tidak teratur

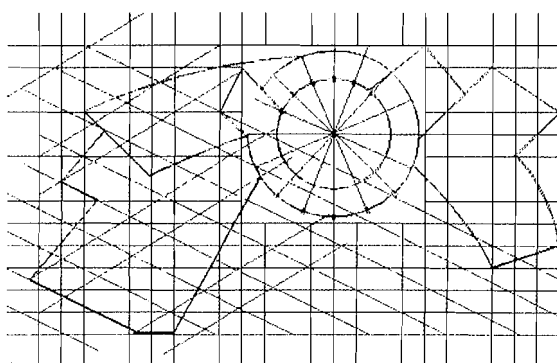
Massa bangunan pada fase ini memiliki ketidakteraturan yang dapat dilihat dari bentuk massa yang digunakan.

2. Dari fase Gajah Mada

Massa bangunan mensimbolkan suatu semangat yang tinggi dilihat dari sifat abstraksi Gajah Mada, yaitu berani dan visioner

3. Dari fase ekspansi (teratur)

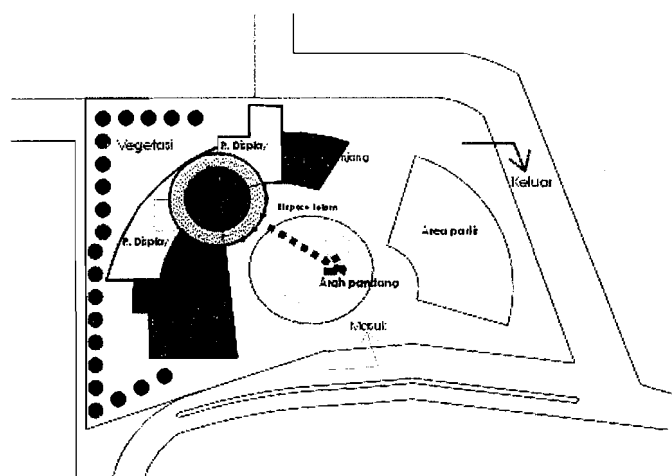
Dimana massa bangunan ini memiliki keteraturan grid yang jelas dilihat dari denah bangunan.



*Fase Perjuangan Gajah Mada Sebagai Konsep Denah*

Sifat visioner pada denah dapat ditunjukkan dengan bentuk yang melingkar dan lingkaran tersebut merupakan inti dari ilmu yang dimiliki Gajah Mada, sehingga pada denah dapat difungsikan sebagai ruang-ruang display yang juga merupakan inti kandungan dari sebuah museum.

Antara ruang-ruang display dengan ruang-ruang yang lain dihubungkan dengan hall. Dan masing masing hall memiliki peranan yang berbeda. Hall yang pertama adalah hall yang berfungsi sebagai hall penerima. Dari hall ini diharapkan para pengunjung mampu merasakan spirit kejuangan Gajah Mada. Hall ini diletakkan di ruang display utama. Sedangkan hall yang kedua adalah hall distribusi. Hall ini berfungsi untuk mendistribusikan pengunjung untuk menuju ruang display lainnya. Selain itu hall ini juga berfungsi sebagai foyer yang menghubungkan bangunan utama dengan massa-massa penunjang yang lain.



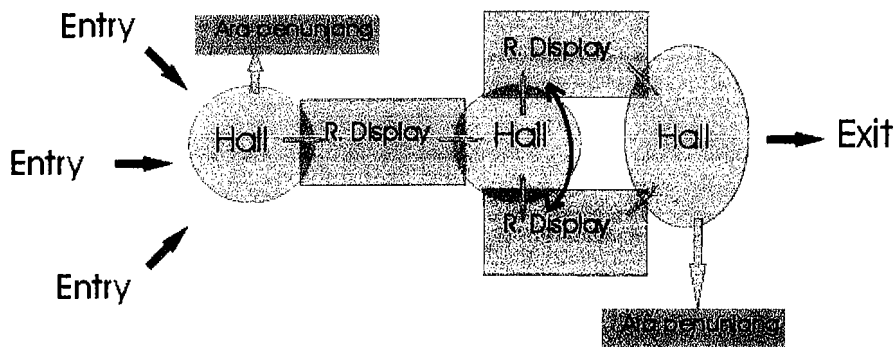
*Komposisi Massa Bangunan*

Sedangkan untuk massa-massa yang lain adalah massa yang netral, tidak mengungkapkan apapun. Hal itu dikarenakan sebagai massa penunjang, derajat kepentingannya berada di bawah ruang display.

#### **4.4 Konsep Pembagian Letak Ruang Display dan Sirkulasi**

Perletakan ruang display diurutkan berdasarkan periodisasi sejarah mulai yang tertua sampai yang termuda, hal tersebut dimaksudkan agar pengunjung dapat memahami dan mengerti perjalanan sejarah yang ada. Dalam hal pembagian ruang display terdapat beberapa ruang display yang dibagi berdasarkan kelompok koleksi yang ada, sehingga apabila pengunjung datang secara bersamaan dan dalam posisi yang banyak, maka akan dilakukan pemecahan massa yang dipecah menjadi kelompok kecil-kecil. Sehingga untuk menghubungkan antar ruang display perlu ada hall yang berfungsi untuk menghubungkan pengunjung dengan ruang display lainnya dan ruang-ruang selanjutnya.

Dari hal itu, pola ruang yang disusun pada museum ini sangat mempengaruhi sistem sirkulasi. Sistem sirkulasi yang linier sangat dituntut pada ruang display yang pertama. Setelah keluar dari ruang display yang pertama, sirkulasi cenderung memberikan pilihan untuk memasuki ruang-ruang display secara bebas atau tidak harus berurutan. Agar dalam membagi pengunjung dapat berjalan dengan baik, maka letak hall yang berfungsi untuk mendistribusikan pengunjung harus berada di tengah-tengah antara ruang display.



*Pembagian Ruang Display dan Sirkulasi*

## **BAB V**

### **PENGEMBANGAN DESAIN**

#### **5.1 KRITERIA DESAIN**

##### **5.1.1 Fungsi**

Bangunan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo memiliki fungsi sebagai suatu wadah yang diusahakan untuk memelihara dan memamerkan hasil budaya masyarakat dalam hal ini adalah benda-benda bersejarah peninggalan Kcrajaan Majapahit. Dengan adanya hal tersebut diharapkan akan terjadi interaksi yang baik antara pengunjung, pengelola, dan unsur – unsur yang terlibat di dalamnya, yang kemudian akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap keberadaan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini. Selain itu fungsi museum sendiri sebagai tempat penelitian, sumber informasi, tempat konservasi, tempat rekreasi.

Untuk proses pembelajaran kepada pengunjung, maka Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo dilengkapi dengan perpustakaan dan ruang audio visual. Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini juga dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya seperti : kantin dan musholla.

##### **5.1.2 Konsep Citra Visual Bangunan**

Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu "gambaran" (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra merupakan simbol atau karakter untuk mengungkapkan kepada pengguna mengenai fungsi yang diwadahi oleh bangunan itu sendiri sehingga bangunan tersebut memiliki ciri yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia. Konsep citra visual bangunan pada Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ditekankan pada karakteristik yang dimiliki Gajah Mada. Citra dari karakteristik Gajah Mada pada bangunan dapat diketahui dengan :

- Dengan penggunaan warna yang dapat mensimbolkan dari karakteristik Gajah Mada yang memiliki sifat berani dan visioner, misalnya sifat berani disimbolkan dengan warna merah, visioner disimbolkan dengan warna biru dan abu-abu.

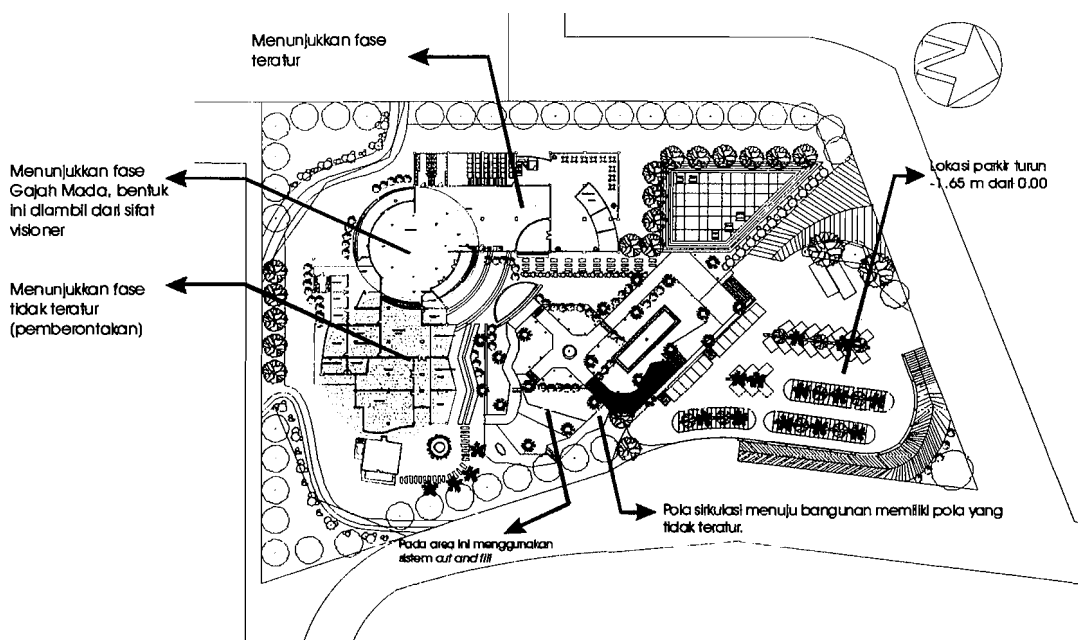
- Dengan bentuk massa bangunan yang menggambarkan keadaan kerajaan Majapahit sebelum sampai dengan sesudah adanya Gajah Mada (ketidakteraturan s.d teratur)

## 5.2 TRASFORMASI KONSEP SPIRIT KEJUANGAN GAJAH MADA

### 5.2.1 Perencanaan Tapak

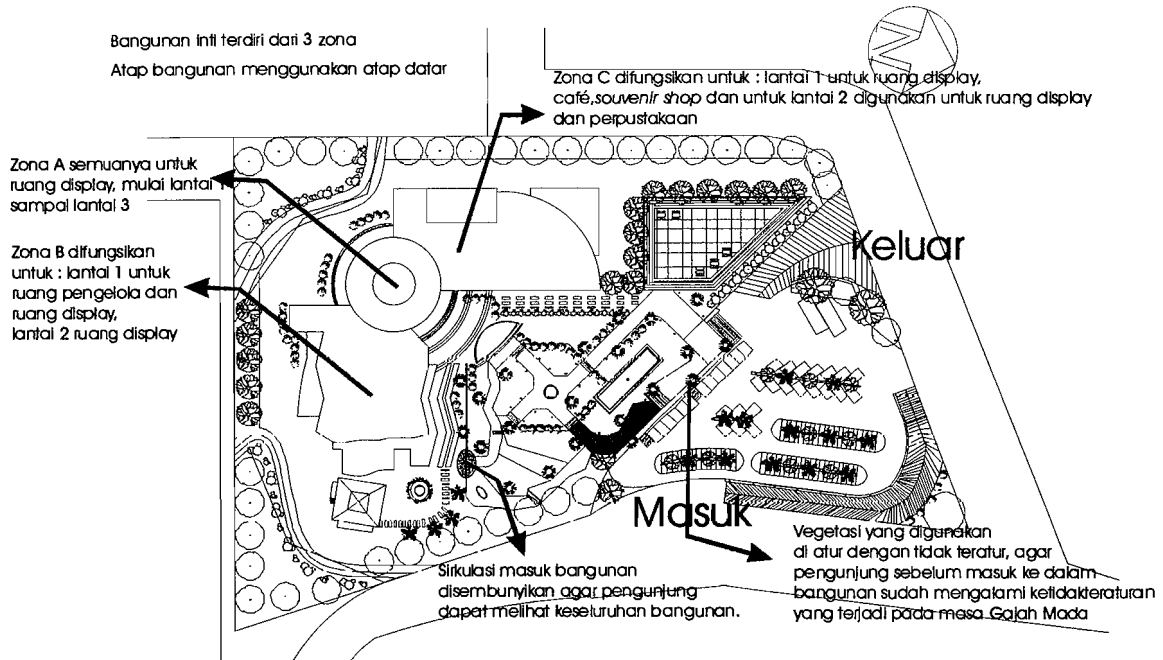
Penzoningan serta perencanaan dalam menentukan kebutuhan dan besaran ruang yang baik dapat menjadikan bangunan ini lbih efisien dan fungsional. Pola hubungan antar ruang yang berkonsep pada karakteristik sifat abstrak yang dimiliki Gajah Mada sehingga menghasilkan bentuk dasar denah dari bentuk yang tidak teratur ke bentuk yang teratur.

#### SITE PLAN

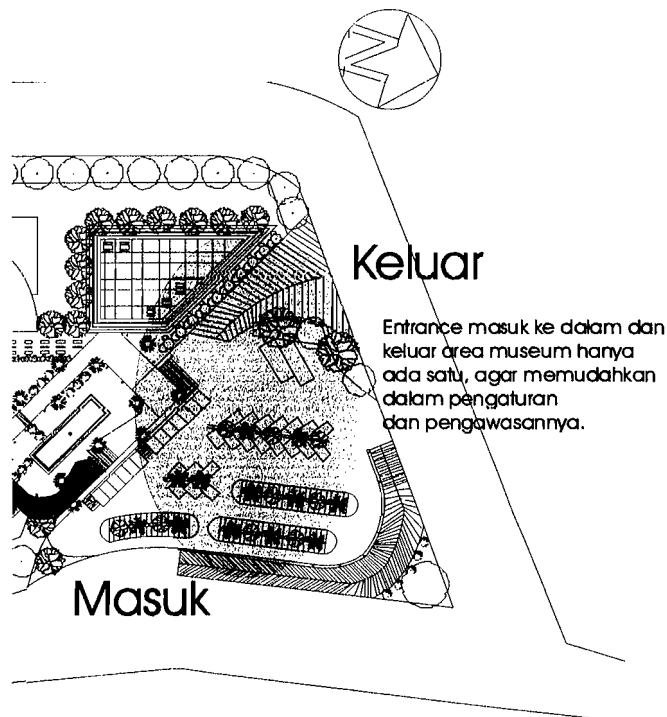


Jalur sirkulasi untuk pengunjung menuju bangunan memiliki pola tidak teratur, hal tersebut didukung dengan bentuk jalur sirkulasi itu sendiri dan penataan vegetasi yang digunakan. Penggunaan vegetasi pada area sirkulasi menggunakan vegetasi beranting sederhana dan daunnya berpola menyebar. Pada bagian belakang bangunan menggunakan vegetasi berdaun lebat, yang bertujuan untuk kerindangan, kesejukan dan filter dari kebisingan yang ditimbulkan dari jalan.

### SITUASI



### SIRKULASI KENDARAAN



Pola sirkulasi kendaraan dibuat memutar dan keluar dengan jalan satu arah yaitu pintu keluar. Area parkir dibuat lebih turun dengan tujuan agar

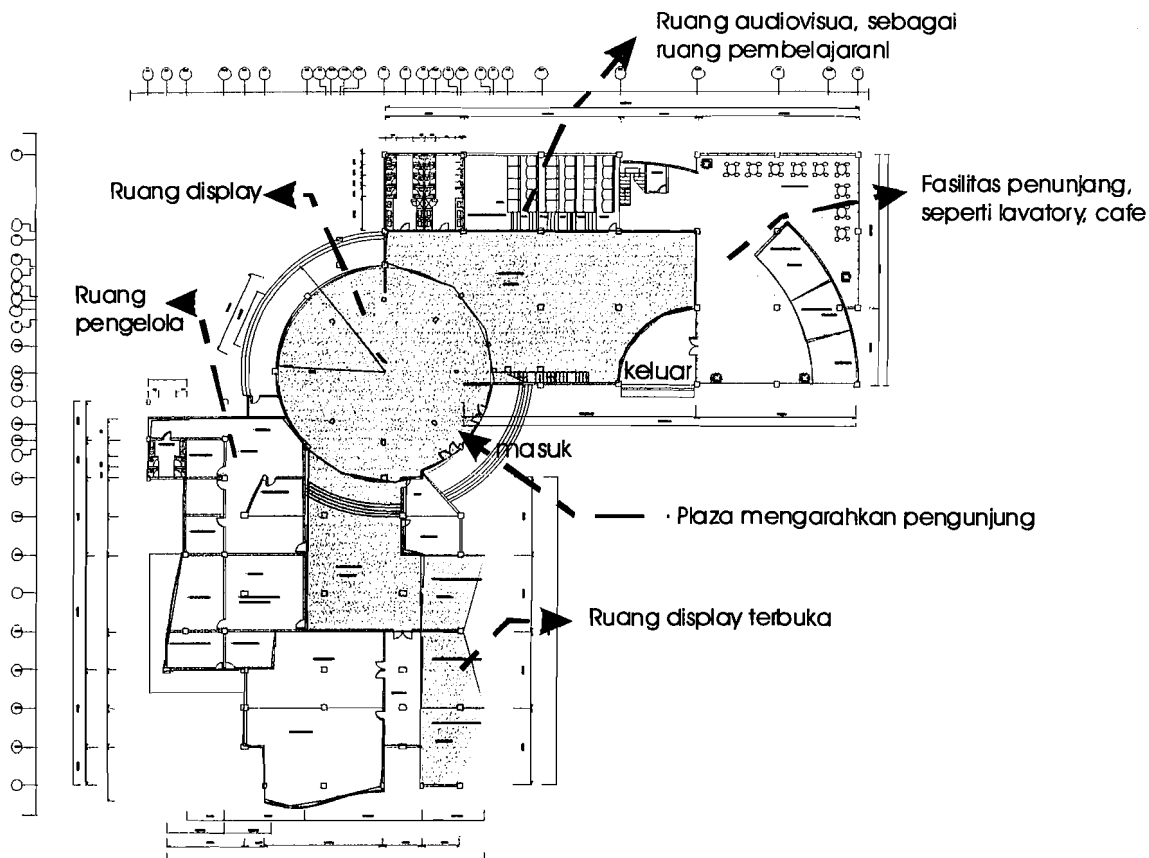


masyarakat dapat melihat fasad bangunan museum secara utuh dari JL. Jenggala tanpa terhalang oleh kendaraan yang parkir. Area parkir dijadikan dalam satu lokasi yang dapat menampung 34 mobil, 70 sepeda motor dan 2 bus.

### 5.2.2 Tata Ruang Bangunan

Penzoningan ruang pada lantai 1 berpola memusat dengan plaza sebagai sentral akses menuju ruang fasilitas utama lainnya (ruang display). Plaza sebagai ruang entrance utama yang ditujukan untuk menampung pengunjung supaya dapat dengan mudah melihat ke segala arah sehingga tujuan dapat terlihat dengan jelas. Pada plaza juga terdapat ruang display yang letaknya di sebelah selatan, ruang display ini di khususkan untuk lukisan dengan cara pendisplayan digantung pada panel dinding.

#### DENAH LANTAI 1



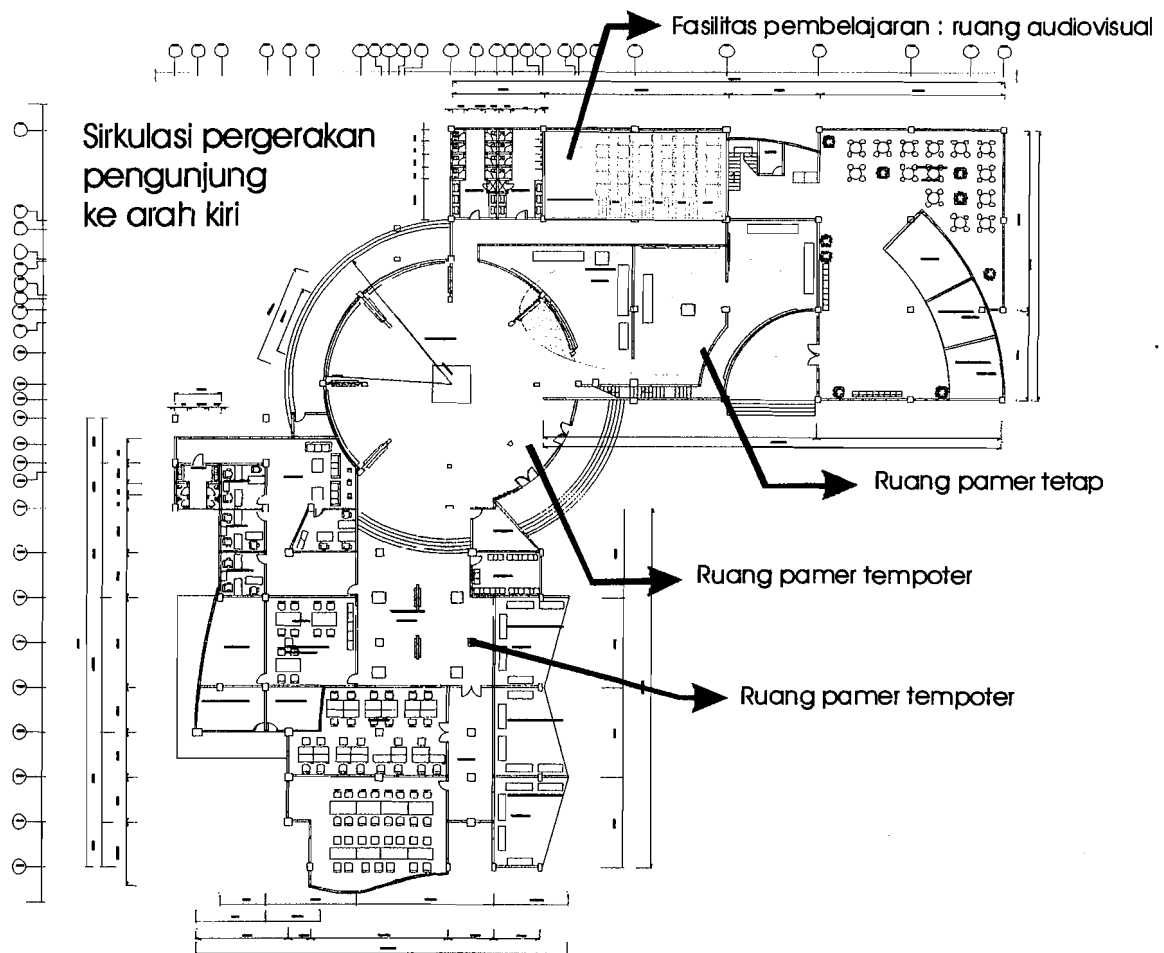
Denah lantai 1 terdiri dari kelompok fasilitas utama yaitu ruang display, ruang display ini terdiri dari ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer serta

terdapat pusat ruang pengelola, cafe, ruang audiovisual. Untuk ruang audiovisual merupakan fasilitas pembelajaran .

Ruang audiovisual adalah ruang yang memiliki fungsi sebagai ruang yang memamerkan hasil kebudayaan dalam bentuk 2 dimensi yang di desain dengan teknologi komputer yaitu dengan cara pemutaran film.

Karena ruang ini melayani pengunjung dengan kuantitas maupun frekuensi serta tingkat publikasi yang cukup besar, maka bangunan museum ini memiliki hall atau plaza yang cukup besar. ruang pameran ini digunakan untuk ruang pamer tetap dan ruang pamer temporer, untuk koleksi temporer dalam penanganannya menggunakan tali sebagai pelindung dari benda koleksi.

**LAY OUT RUANG LANTAI 1**





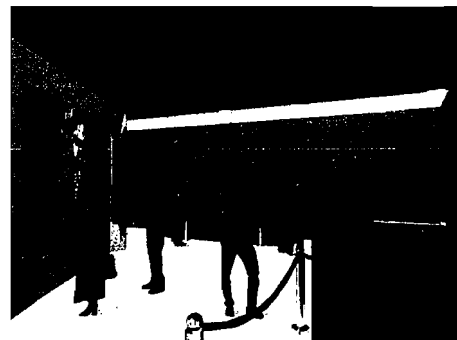
Penanganan benda koleksi  
ruang display temporer



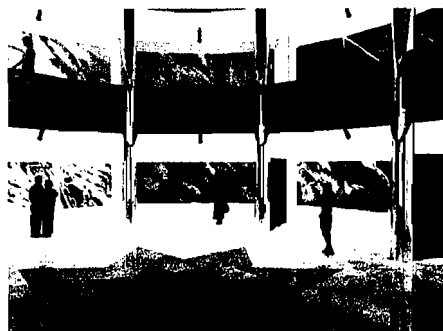
Penanganan benda koleksi  
ruang display utama (melingkar)



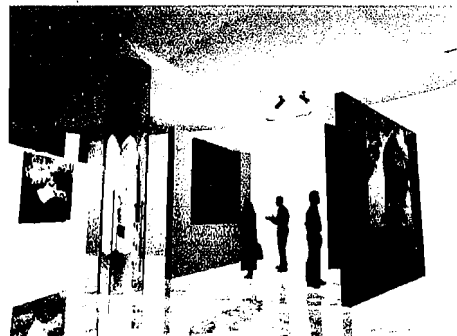
Penanganan benda koleksi  
ruang display temporer



Penanganan benda koleksi  
ruang display temporer



Penanganan benda koleksi  
ruang display melingkar



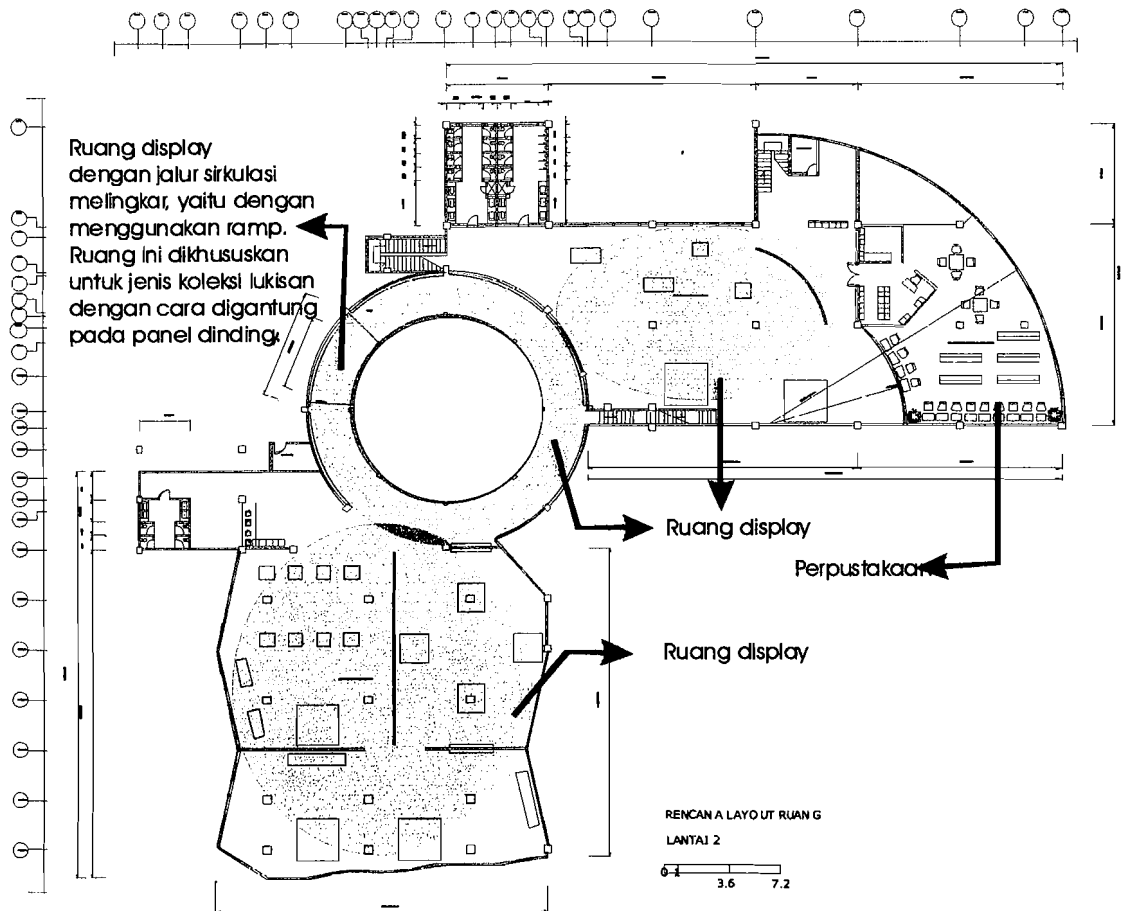
Penanganan benda koleksi  
ruang display temporer

Untuk lantai 2 dikhususkan untuk ruang display dan perpustakaan .  
untuk jenis pameran yang akan disajikan menggunakan pameran temporer  
dimana obyek pamernya digantung untuk lukisan dan menggunakan pelindung  
tali sebagai pembatas antara pengunjung dengan benda koleksi.

Benda koleksi menggunakan pencahayaan buatan dengan sistem spot  
light, dimana hanya benda obyek saja yang mendapatkan penyinaran dan sinar  
yang didapat di terima obyek dapat fokus. Untuk ruang lantai 3 dikhususkan

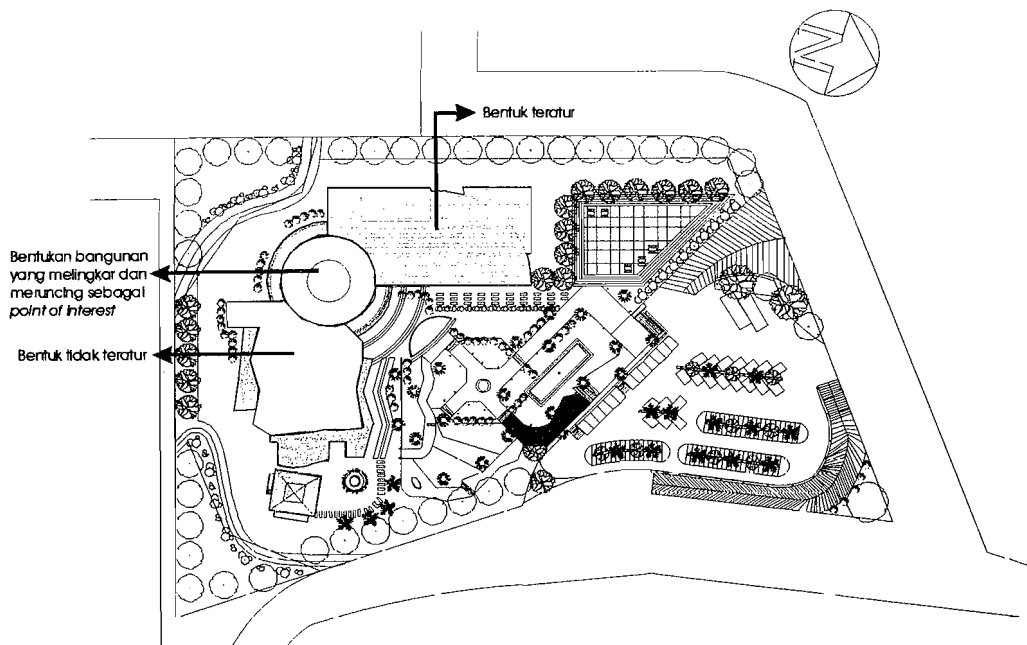
intuk jenis pameran temporer yaitu lukisan dengan cara digantung pada panel dinding.

**LAY OUT RUANG LANTAI 2**

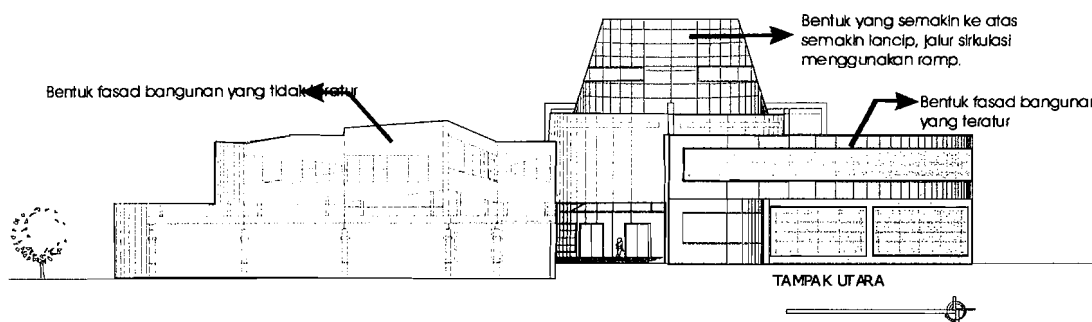


**5.2.3 Bentuk Massa Bangunan dan Bentuk Fasad Bangunan**

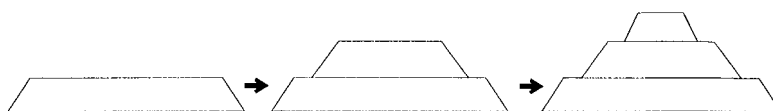
Penerapan konsep transformasi spirit kejuangan Gajah Mada ke dalam citra visual bangunan dapat diketahui dengan mengkaji sifat abstrak yang dimiliki Gajah Mada pada masa kerajaan Majapahit. Sifat paling menonjol yang dimiliki Gajah Mada yaitu sifat berani dan visioner. Dimana hal tersebut dapat diamati pada faad bangunan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo.



**TAMPAK UTARA**

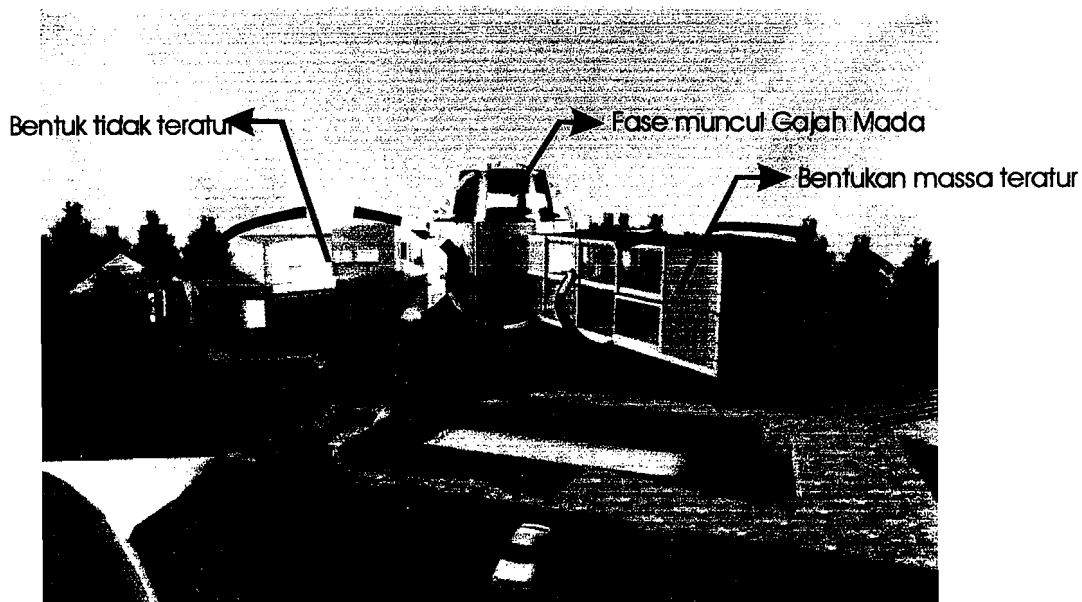


Fasad bangunan yang menstransformasikan spirit kejuangan Gajah Mada terlihat pada bentukan massa bangunan dari yang tidak teratur sampai teratur. Bentukan massa bangunan yang tidak teratur ditunjukkan juga dengan pola bukaan jendela dan fasad bangunan itu sendiri. bentukan yang meruncing ke atas merupakan abstraksi dari sifat visioner Gajah Mada. Bentuk yang teratur tersebut dapat dilihat dari bentuk massa bangunan dan pola jendela yang digunakan. Bentuk estetika massa bangunan ini juga di dukung oleh penataan rencana siteplan, baik dari penataan maupun jenis vegetasi yang digunakan. **Bentukan massa** yang melingkar diambil dari sifat visioner dan berani yang dimiliki Gajah Mada, dimana sifat visioner ini terus berkembang.



Pola Pergerakan

Bentuk tidak teratur diambil dari konsep pada fase pemberontakan, dimana belum munculnya Gajah Mada untuk menumpas pemberontakan. Sedangkan fase teratur diambil dari fase ekspansi, dimana sudah adanya Gajah Mada dalam pemerintahan kerajaan Majapahit, dimana sudah tidak ada pemberontakan dan keadaan di kerajaan sudah stabil.



Fasad bangunan dari arah utara

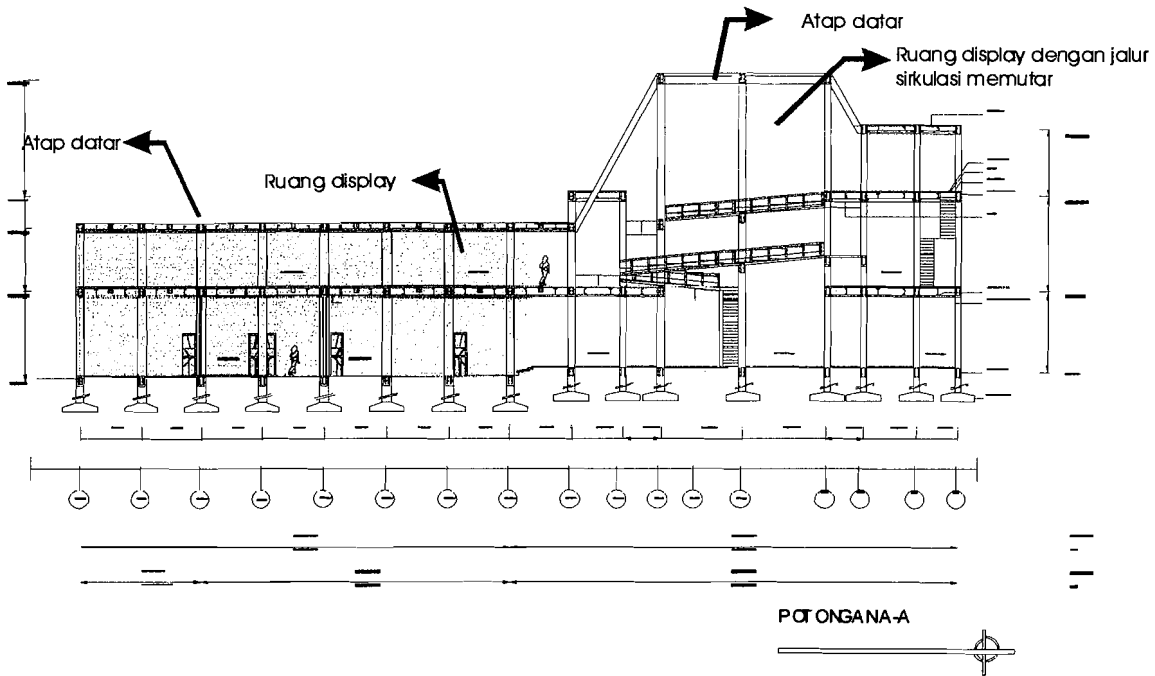
## 5.2.4 Sistem Struktur dan Konstruksi

### 5.2.4.1 Rencana Struktur

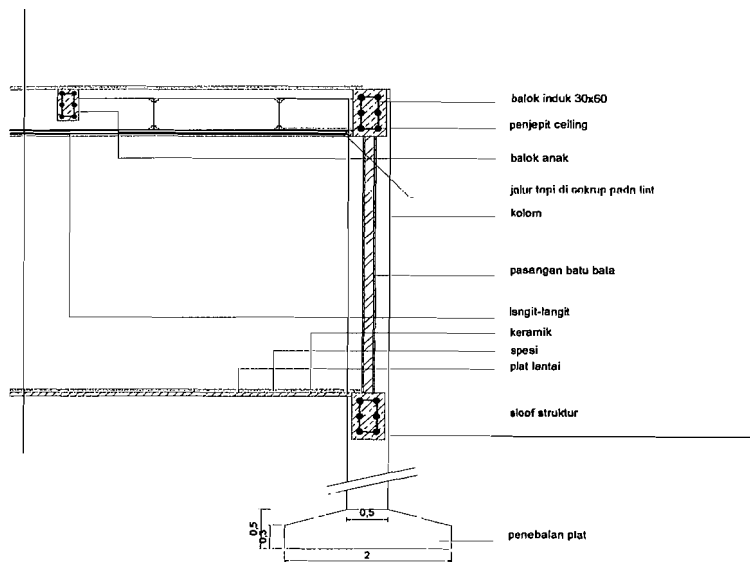
Secara umum rencana struktur menjelaskan mengenai struktur yang akan digunakan, bagian-bagian struktur, ukuran dan potongan. Pemilihan dalam pemakaian bahan beton bertulang sangat menguntungkan dari segi perawatan, efektifitas dalam pencarian bahan dan sistem pengerjaannya juga mudah.

Rencana kolom dan balok pada bangunan museum sejarah ini menggunakan sistem struktur konvensional, yaitu kolom beton dengan rangka balok beton pada seluruh bangunan. Besaran kolom dengan bentang 3.6 m menggunakan kolom dengan ukuran 40 x 50 cm, sedangkan besaran kolom dengan bentang 7.2 m menggunakan kolom dengan ukuran 50 x 50 cm dan 60 x 40 cm dan Pada bagian jalur sirkulasi yang melingkar menggunakan ramp dengan sistem kantilever. Besaran balok yang digunakan 40 x 60 cm dan 25 x 40 cm. Pada bagian atap seluruh bangunan museum sejarah "Gajah Mada"

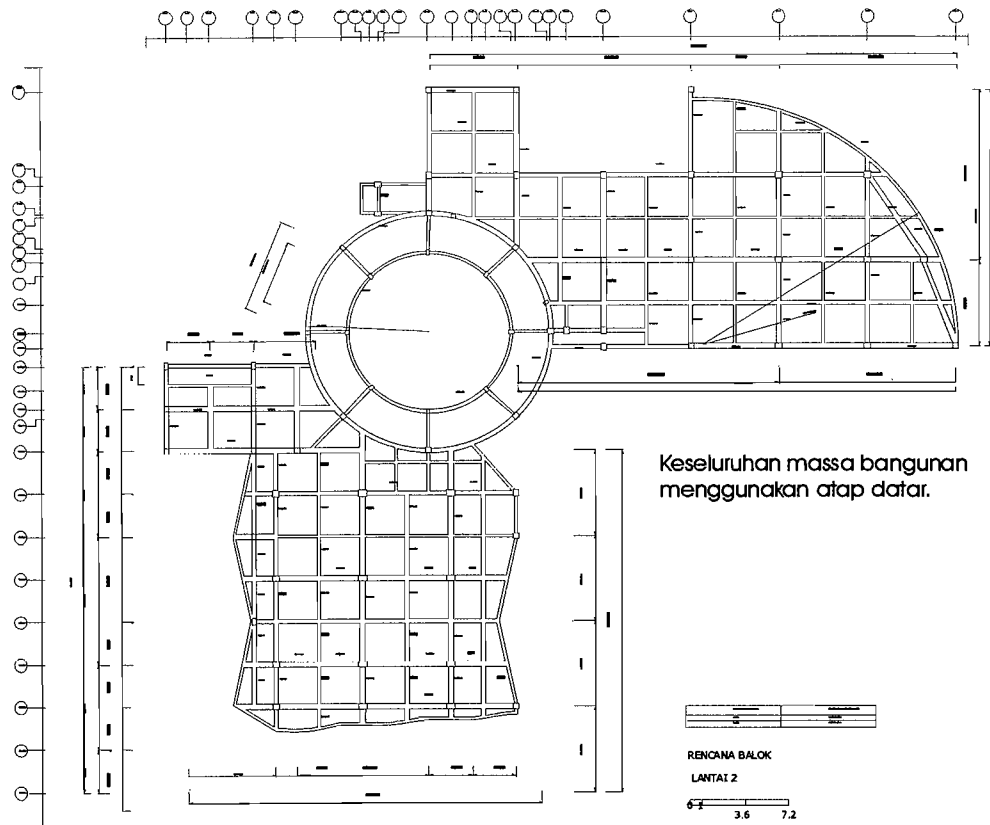
Sidoarjo menggunakan atap datar. Pada bagian pondasi menggunakan pondasi plat.



Potongan A-A



detail konstruksi



Rencana balok lantai 2

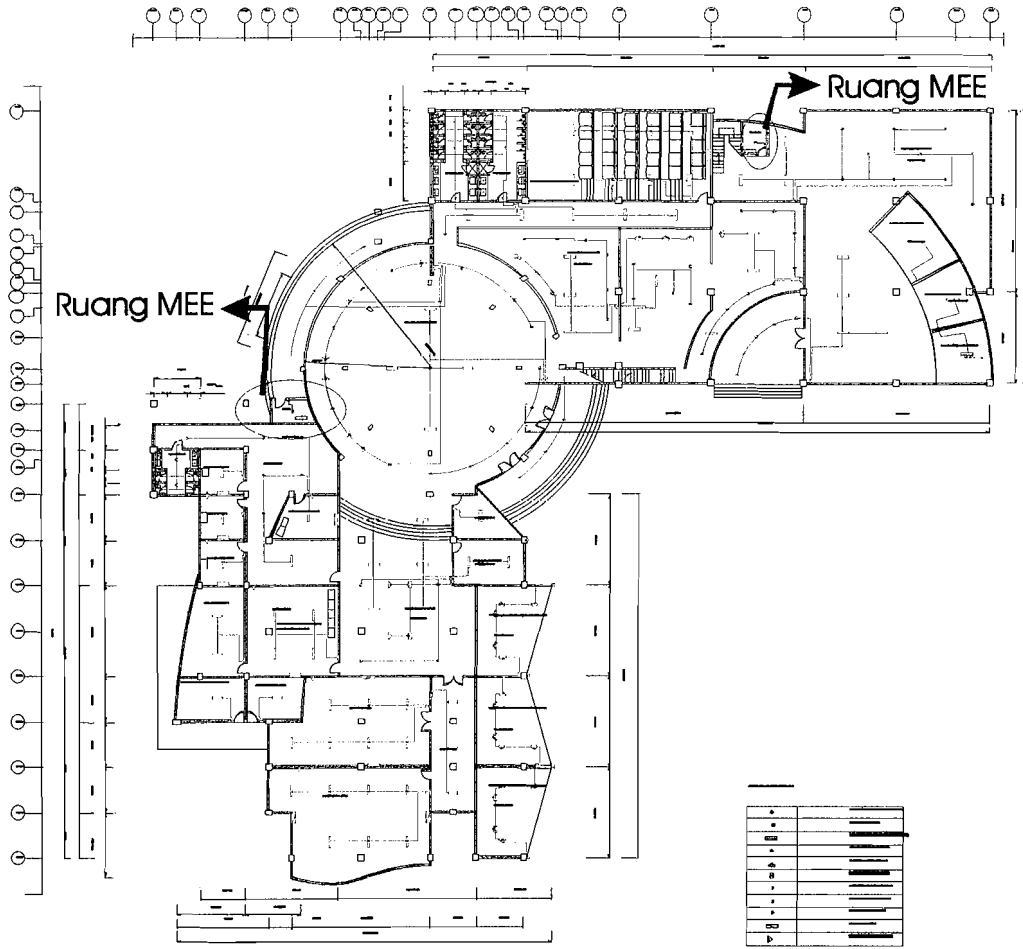
### 5.2.5 Rencana MEE

Penggunaan dinding kaca dan bentang ruangan yang besar membutuhkan sistem pencahayaan yang baik agar benda koleksi yang ada didalam pelingkup kaca dapat terlihat dengan jelas dan dapat menambah nilai estetika. Oleh karena itu jenis dan pola penataan titik lampu merupakan faktor penting dalam proses pendisplayan benda koleksi museum. Sistem pencahayaan pada museum ini lebih diutamakan untuk ruang display.

Sistem elektrikal didapat dari PLN dan genset sebagai cadangan apabila listrik dari PLN padam. Didalam setiap lantai terdapat dua panel listrik (MEE) yang mensuplay seluruh sistem elektrikal yang digunakan pada bangunan museum sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo tersebut.

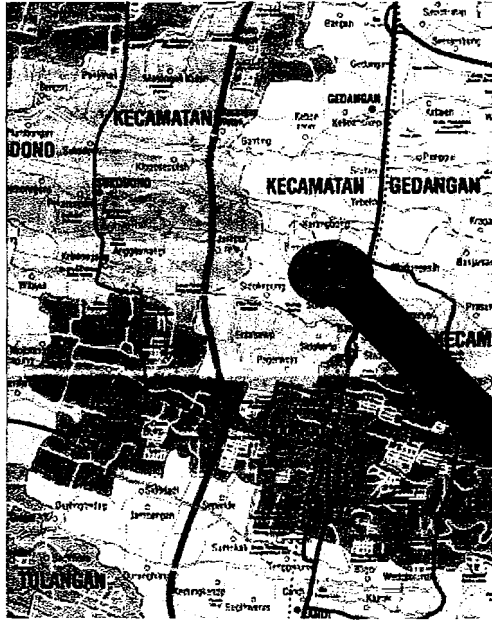


**Rencana titik lampu lantai 1**



## Konsep Pemilihan site

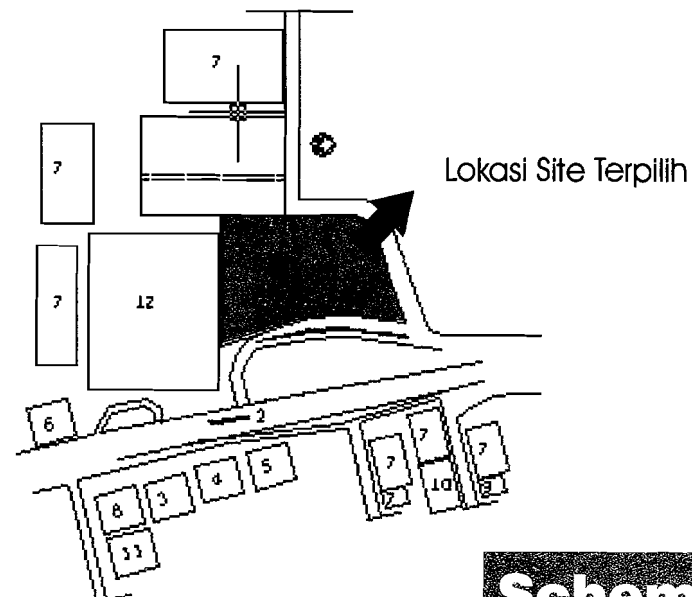
## Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo



Kabupaten Sidoarjo merupakan kota yang berbatasan langsung dengan kota Surabaya yang merupakan ibukota provinsi Jawa Timur. Site terpilih terletak di kawasan Buduran, Sidoarjo yang tepatnya terletak di Jalan Jenggala. Jalan Jenggala ini merupakan jalan utama yang menghubungkan kota Sidoarjo dengan kota Surabaya.

Memiliki kelengkapan sarana infrastruktur yang baik, berupa jaringan listrik, jaringan telpon, air bersih, jalan beraspal dengan sarana drainase yang baik.

Site ini terletak di kawasan pendidikan.




**Schematic design**



# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo

## Konsep Sirkulasi Area Parkir

## & Sirkulasi Pengunjung

 Jalur sirkulasi parkir

### Konsep Sirkulasi Area Parkir

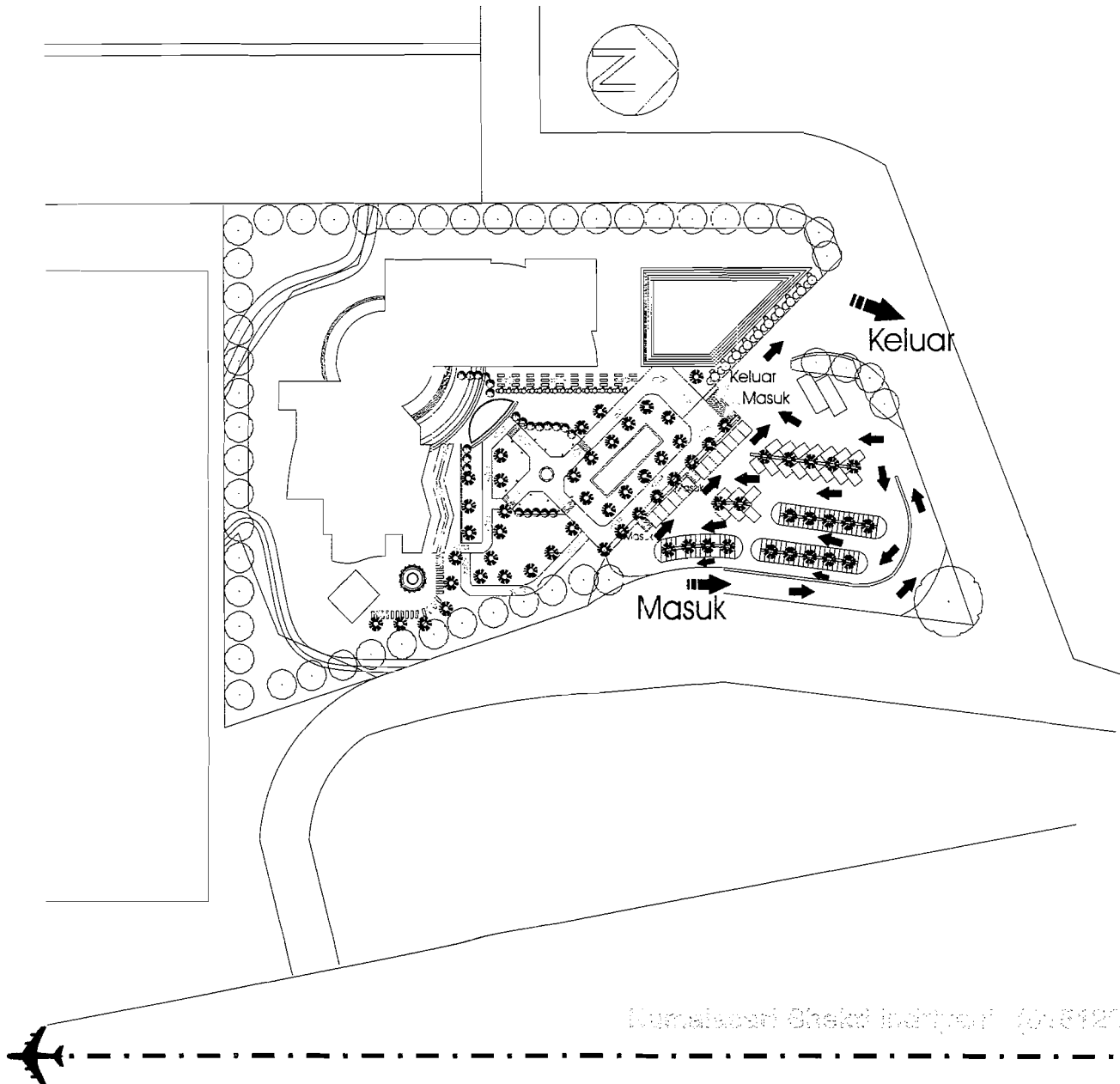
Sirkulasi area parkir dibuat dengan massa acak (tempat parkir) dan menggunakan jalur sirkulasi yang terarah, yang menggambarkan pada jaman kerajaan Majapahit yang kacau akibat adanya pemberontakan.

Sirkulasi area parkir dibuat dengan sistem sirkulasi memutar, dengan alasan memudahkan pengaturan area parkir dan memudahkan dalam pencapaian area parkir dibuat turun ( kurang lebih 1,5 m dari +0.00 ) dengan alasan agar bangunan museum terlihat jelas dari arah jalan utama (JL. Jenggala)

 Jalur sirkulasi pengunjung

### Konsep Sirkulasi Pengunjung

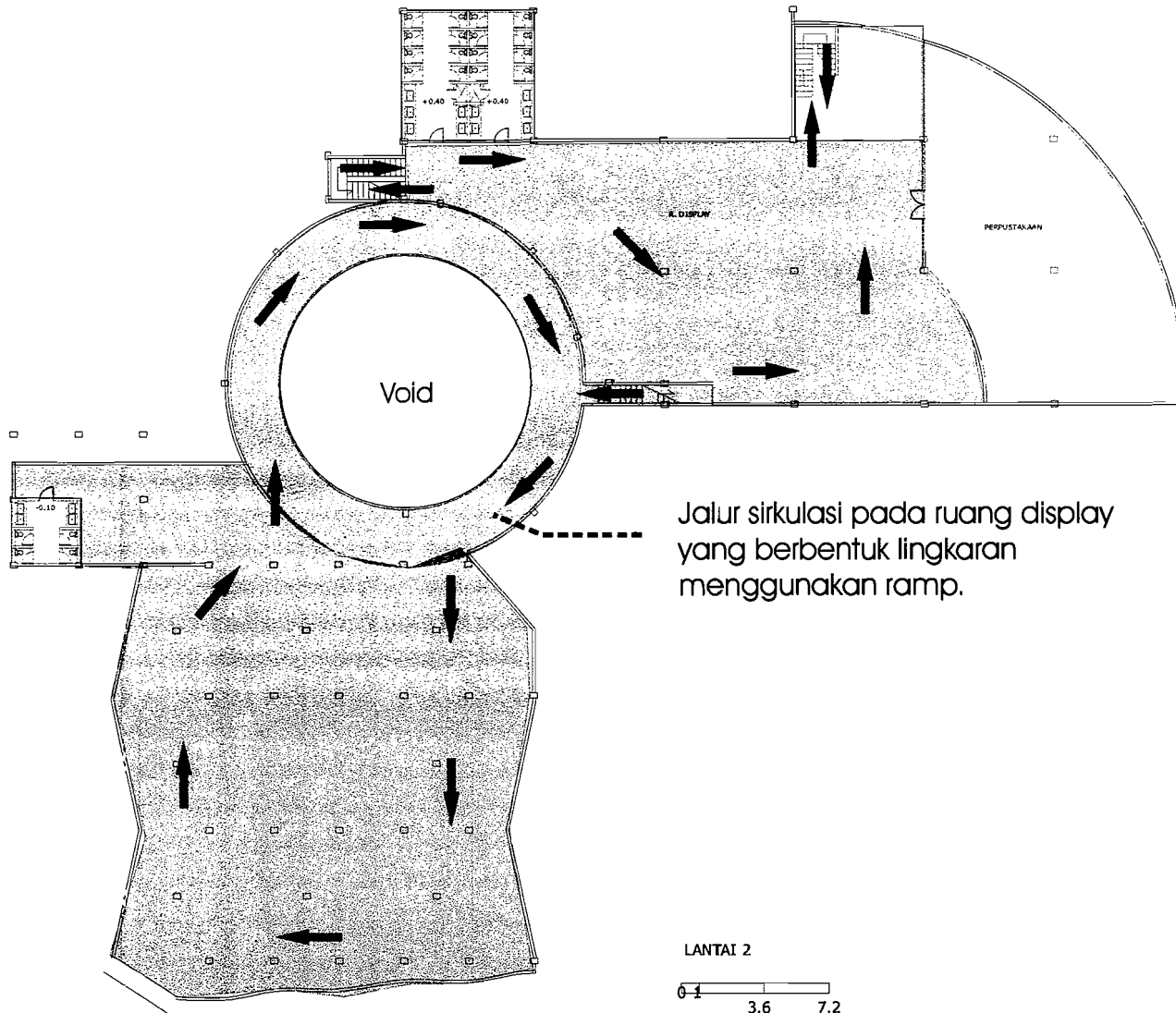
Sirkulasi pengunjung dibuat dengan jalur panjang dan berbelok-belok, dengan pendekatan tersamarkan, tapi memiliki satu tujuan yang sama.





# Konsep Sirkulasi

# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo



Jalur sirkulasi pada ruang display yang berbentuk lingkaran menggunakan ramp.

### Keterangan

- Ruang pengelola
- Ruang pendukung
- Ruang audiovisual
- Ruang Display
- Jalur sirkulasi

Konsep jalur sirkulasi ruang display museum menggunakan jalur sirkulasi spiral (berputar). Dengan alasan :

- bangunan memiliki bentuk yang memusat
- kemudahan dalam urutan (koleksi)
- kemudahan dalam pencapaian
- kemudahan dalam pemberian informasi

Alur sirkulasi urutan yang pertama dari pintu masuk berputar ke arah kiri, hal tersebut dibuat dengan alasan bahwa kebiasaan orang Indonesia, yang selalu berputar ke arah kiri dahulu.

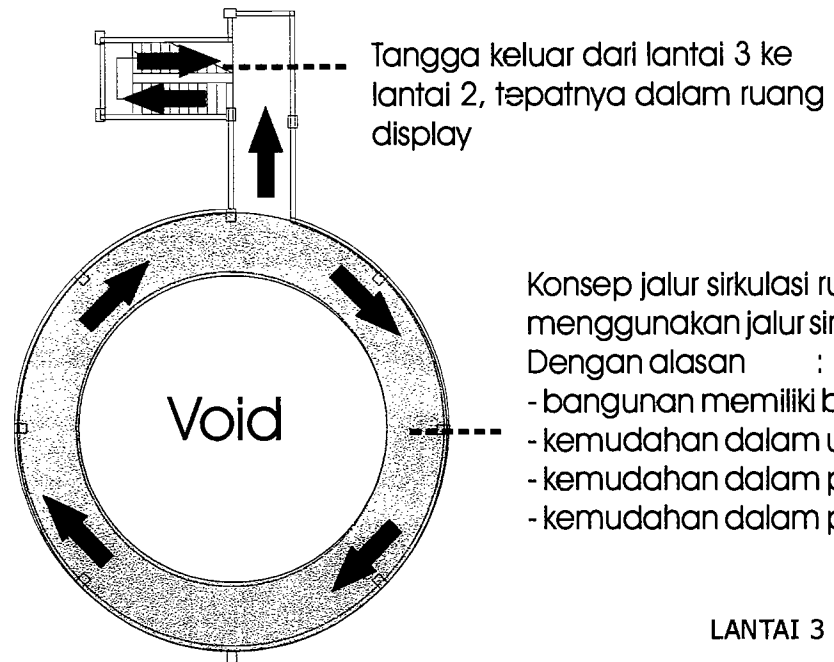
LANTAI 2  
0 3.6 7.2

**Schematic design**








# Konsep Sirkulasi

# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo



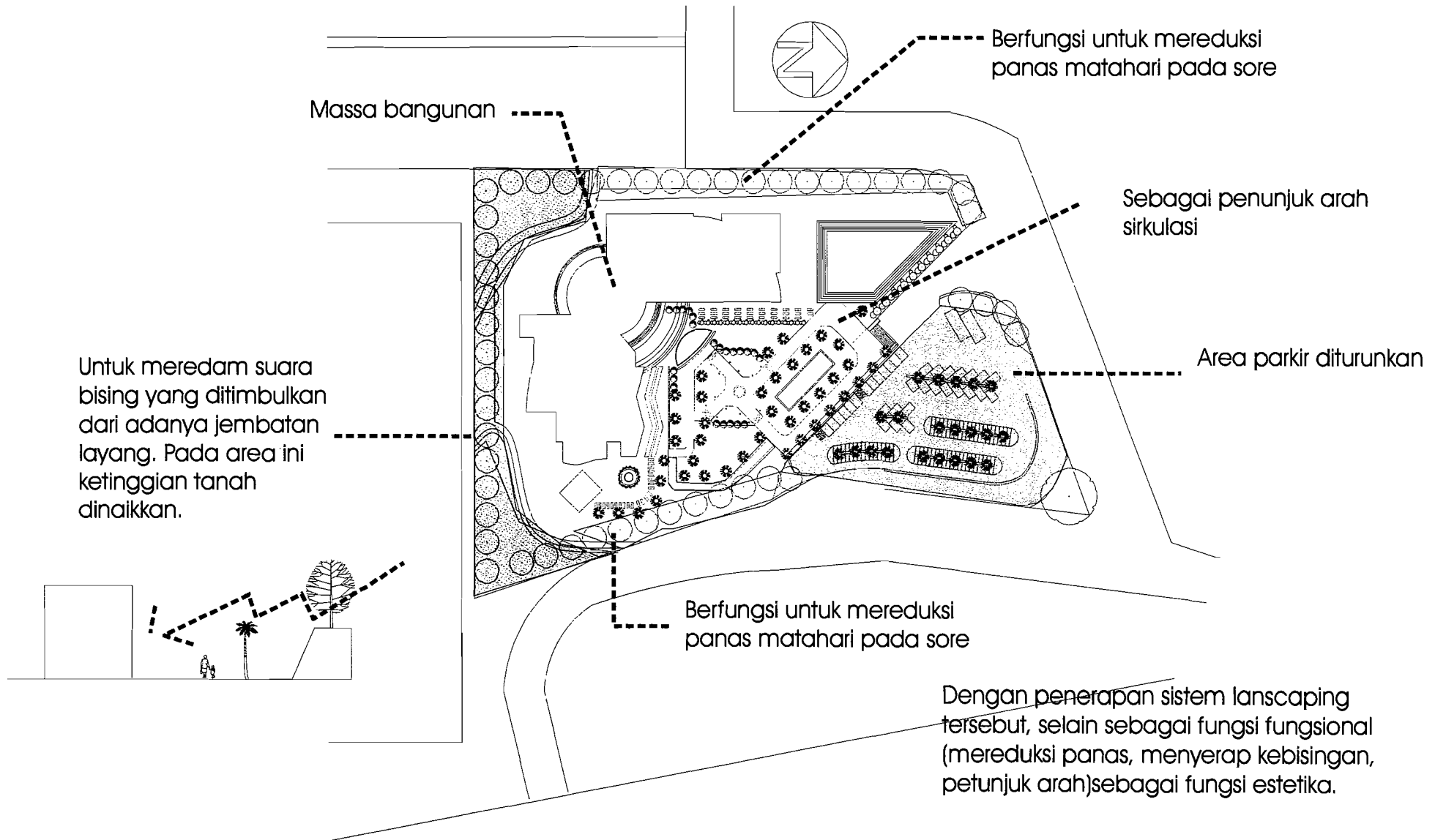
### Keterangan

-  Ruang pengelola
-  Ruang pendukung
-  Ruang audiovisual
-  Ruang Display
-  Jalur sirkulasi



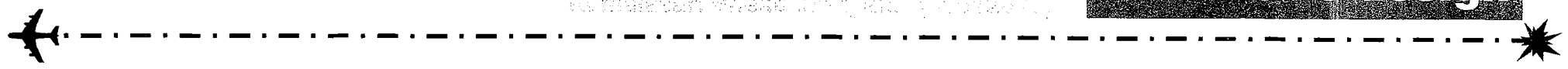
# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo

## Konsep Landscape



**Schematic design**

Universitas Wahid Hidayat (UWHD)

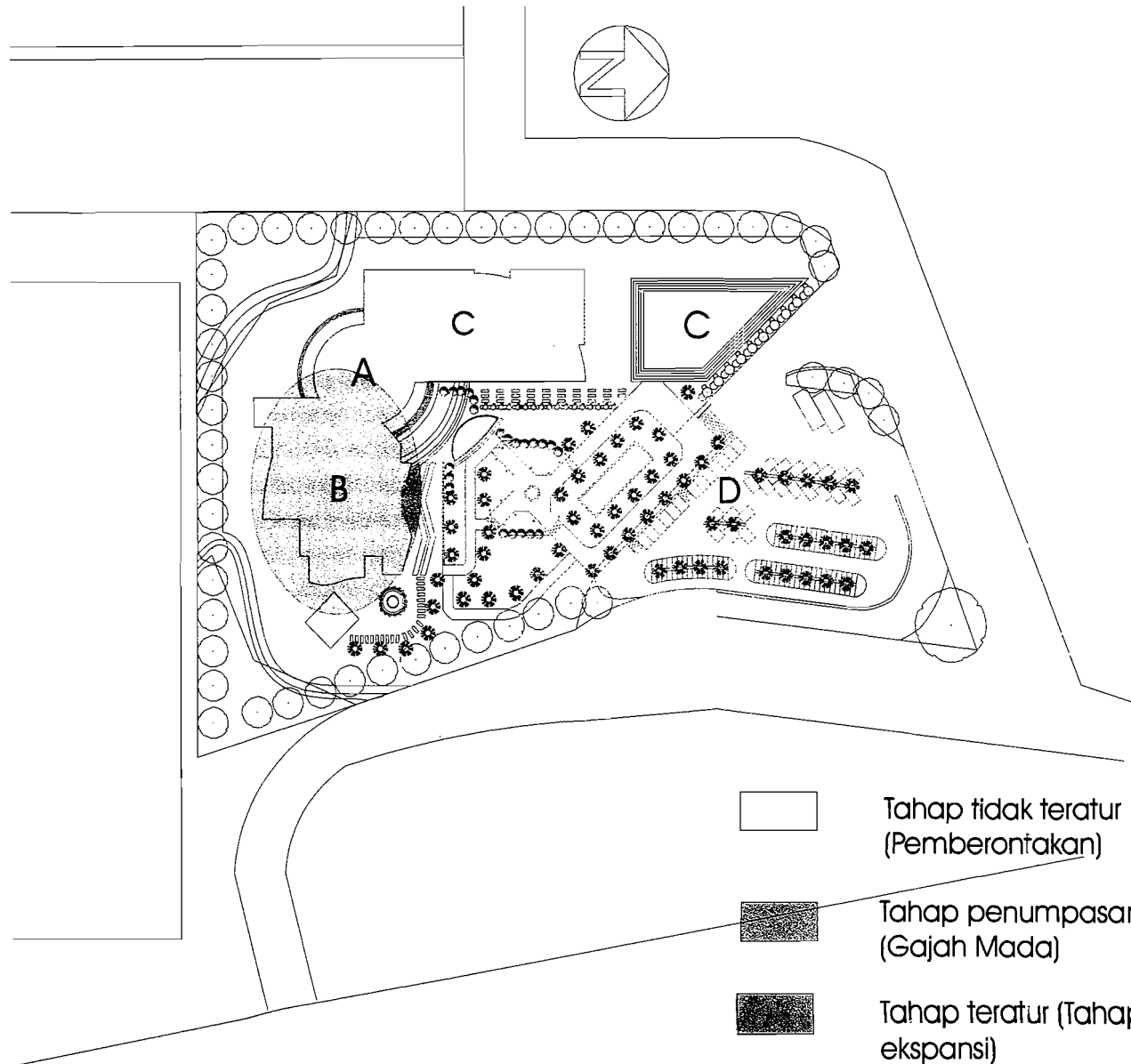


## Konsep Gubahan Massa

## Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo

### KETERANGAN :

- A. Merupakan ruang display 1
- B. Merupakan ruang display 2 dan area penunjang ( ruang pengelola )
- C. Merupakan ruang display 3 dan area penunjang ( Cafeteria, r . Audiovisual, perpustakaan )
- D. Area bermain
- E. Area parkir



Area parkir ini dibuat dengan massa acak, tetapi sirkulasi yang digunakan terarah, hal tersebut menunjukkan suatu gambaran pada jaman kerajaan majapahit yang kacau akibat adanya pemberontakan. Sirkulasi yang digunakan terarah disimbolkan oleh adanya perpindahan jaman akan munculnya Gajah Mada. Massa bangunan apabila dilihat dari area parkir tertutup, karena pada masa ini Gajah Mada masih belum dapat terlibat langsung dalam melebarkan kekuasaan Majapahit. Dapat dilihat dari pola sirkulasi area parkir menuju bangunan museum. Pada zaman ini terjadi perpindahan dari masa tidak teratur ke masa teratur yang disimbolkan dari bentuk alur sirkulasi pengunjung yang membingungkan tapi masih memiliki arah yang jelas.

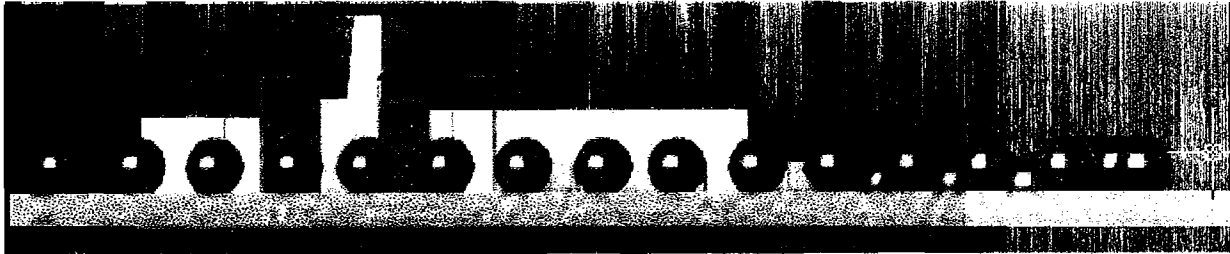
**Schematic design**



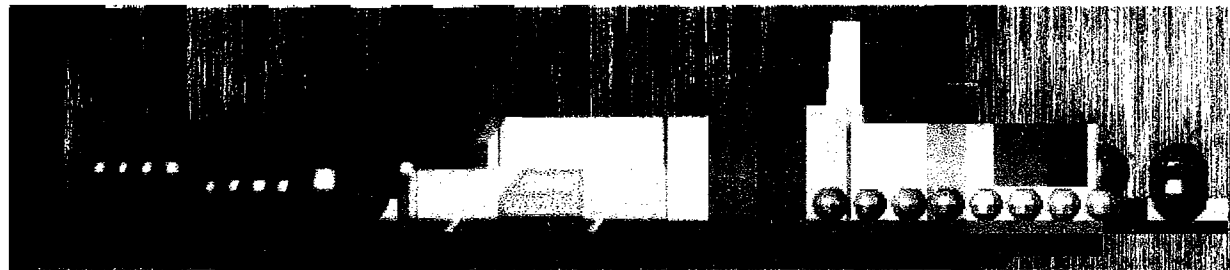


# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo

## Gubahan Massa



Bentuk dilihat dari sisi utara



Bentuk dilihat dari sisi selatant



Bentuk dilihat dari sisi timur



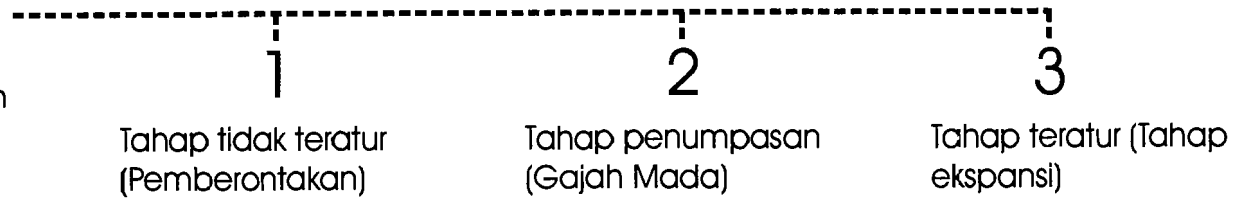
Bentuk dilihat dari sisi barat



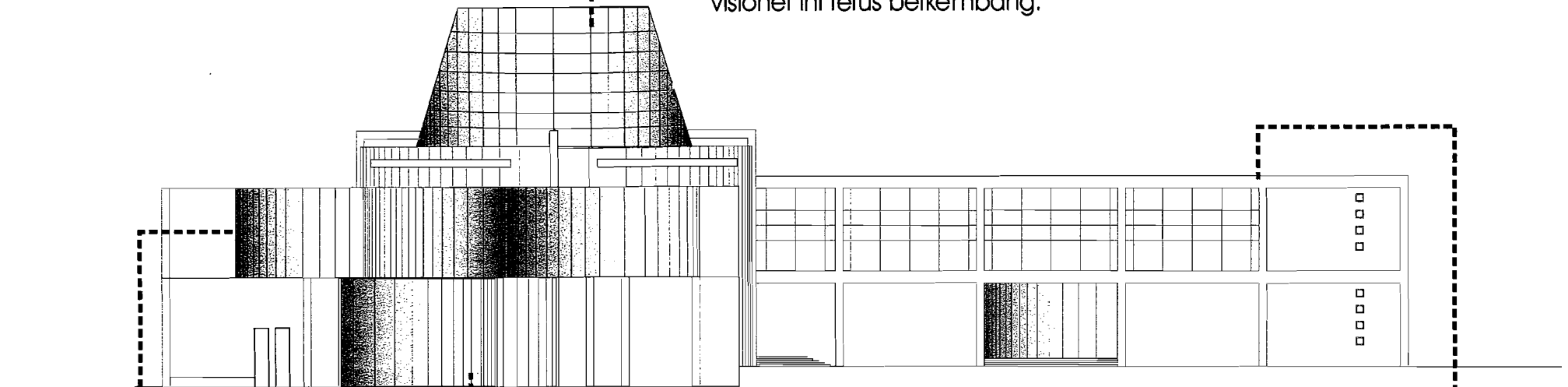
# Konsep Citra Visual bangunan

# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo

Konsep bentuk dari museum Gajah Mada diambil dari tahap-tahap perjuangan Gajah Mada :



Bentukan yang semakin ke atas semakin tinggi yaitu menggambarkan sifat visioner Gajah Mada dalam menyatukan nusantara dan sifat visioner ini terus berkembang.



Bentukan yang bergelombang menggambarkan keadaan yang kacau pada masa pemberontakan, hal tersebut menggambarkan tahap tidak teratur

Struktur rangka yang diekpose menunjukkan keberanian Gajah Mada dan keteraturan yang sudah dimiliki Majapahit

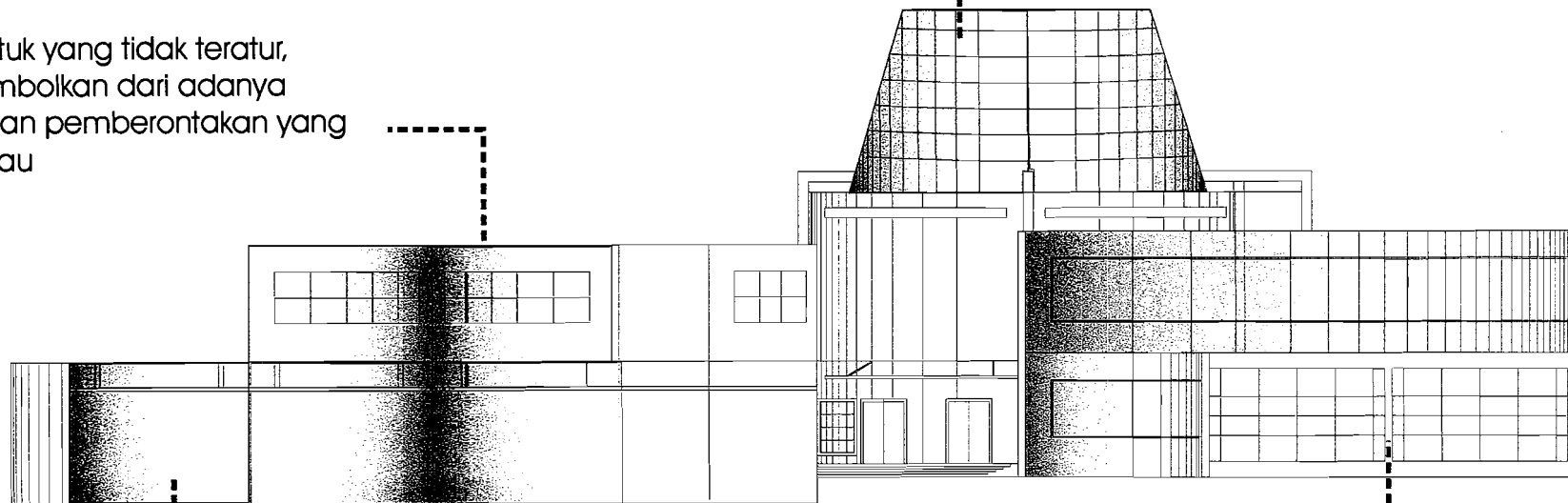
Tampak timur museum sejarah "Gajah Mada"



Konsep Citra Visual bangunan

Bentuk yang tidak teratur,  
disimbolkan dari adanya  
jaman pemberontakan yang  
kacau

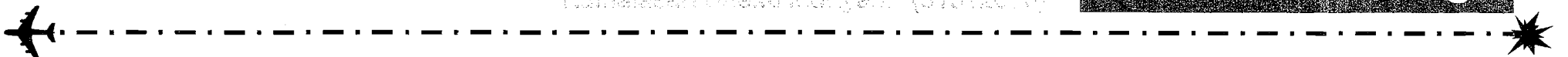
Bentukan yang semakin ke atas semakin tinggi  
yaitu menggambarkan sifat visioner Gajah  
Mada dalam menyatukan nusantara dan sifat  
visioner ini terus berkembang



Ruang display terbuka

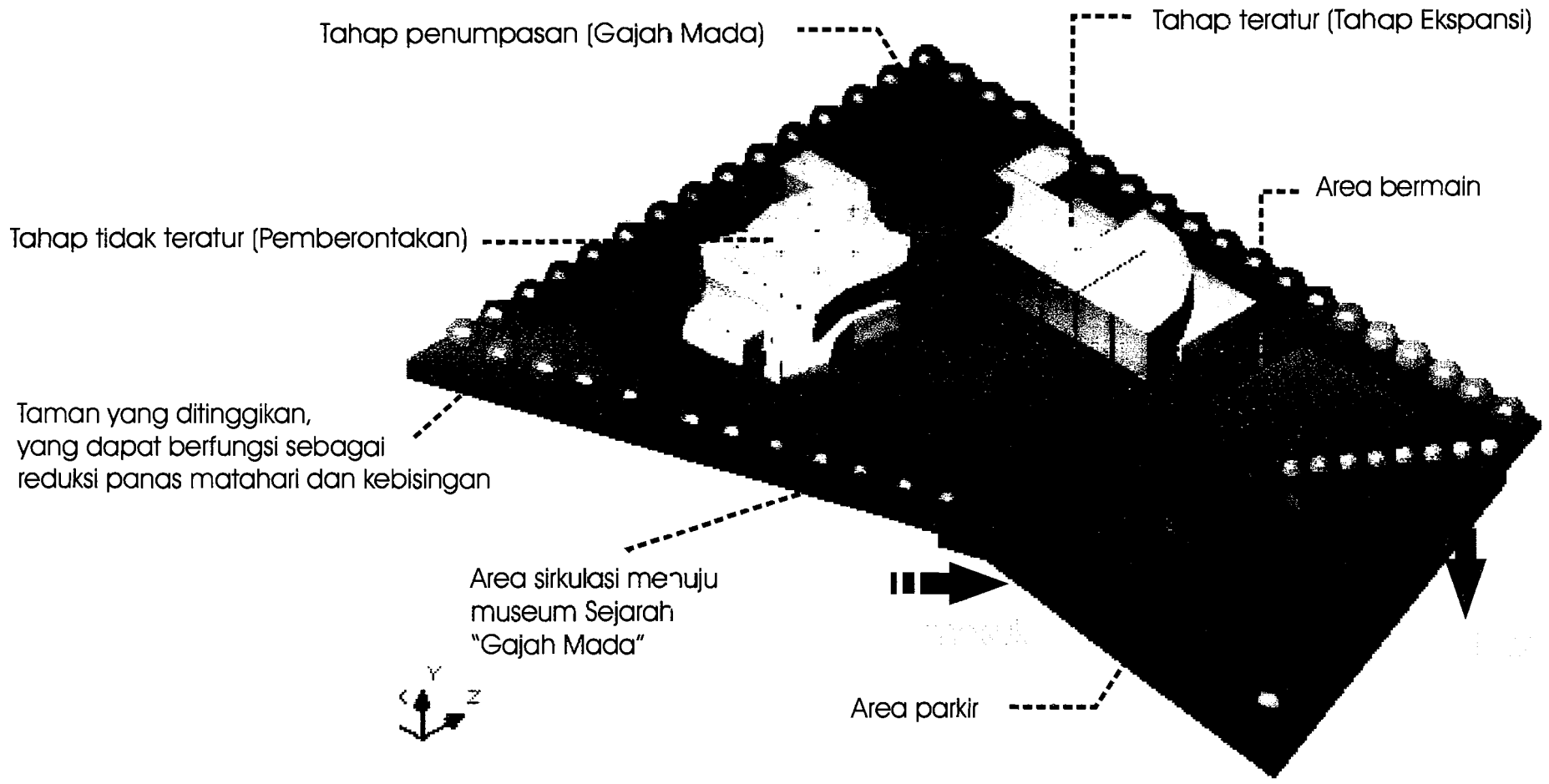
Struktur kolom yang  
menunjukkan suatu  
keteraturan

Tampak selatan museum sejarah "Gajah Mada"



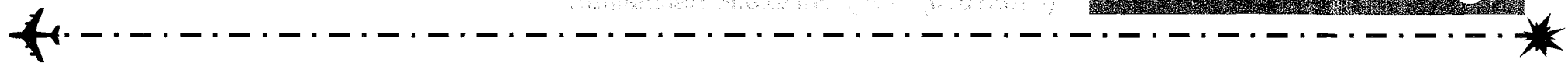
# Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo

## Gubahan Massa



Danarwan (Phuket Institute of Design) (2017/2018)

**Schematic design**





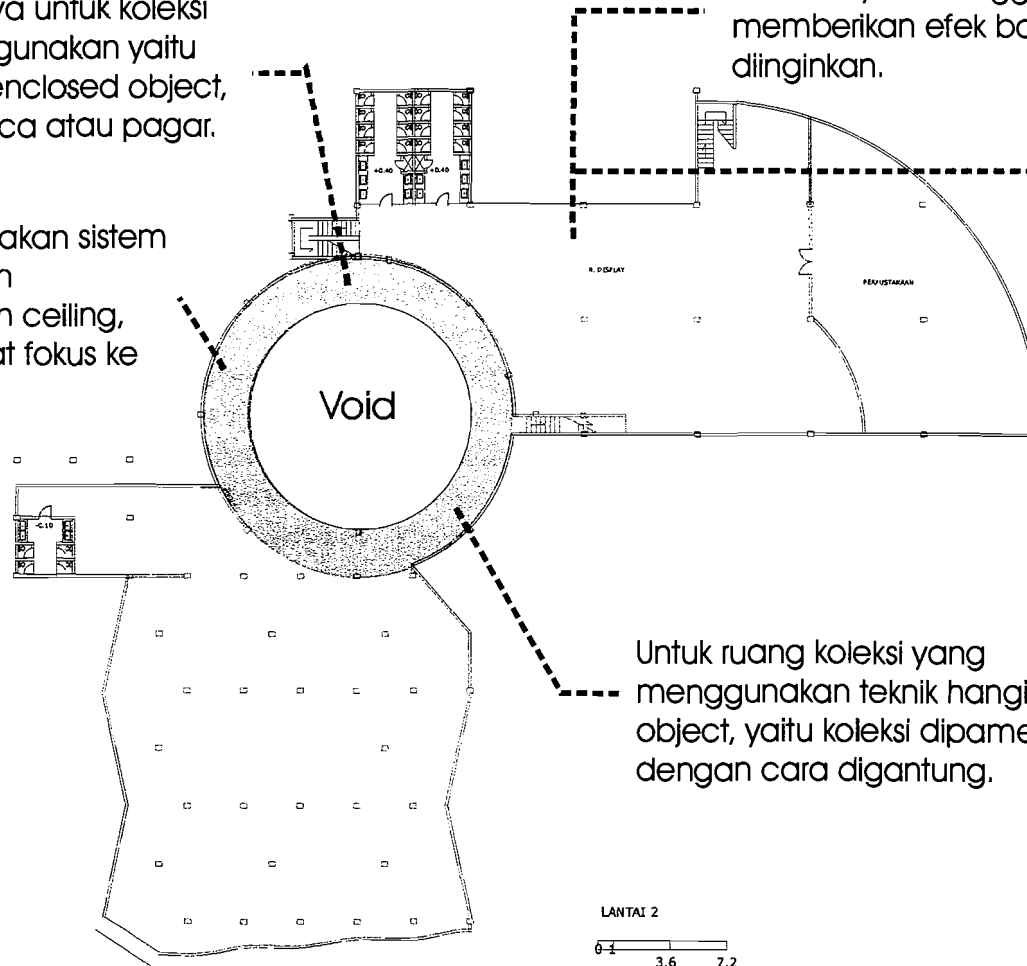
## Penataan ruangan (interior)

Jenis koleksi yang dipamerkan merupakan jenis koleksi temporer, khususnya untuk koleksi lukisan. Sistem sirkulasi yang digunakan yaitu ramp. Dengan penanganan enclosed object, yaitu benda dilindungi oleh kaca atau pagar.

Untuk benda koleksi menggunakan sistem pencahayaan buatan dengan menggunakan spot light dalam ceiling, sehingga pencahayaan dapat fokus ke benda koleksi.

Teknik pencahayaan menggunakan buatan dengan teknik cahaya diatasobyek sehingga dapat memberikan efek bayangan yang diinginkan.

Untuk ruang pameran tetap. Teknik yang digunakan dikelompokkan berdasarkan *thematic Grouping*, dimana benda koleksi ditampilkan dalam suatu tema / topik tertentu. Sedangkan bentuk penanganan dalam memamerkan dengan teknik dioramas, miniatur maupun seukuran objek aslinya.

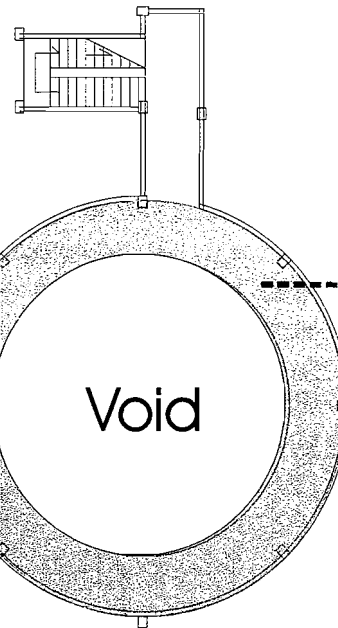


Untuk ruang koleksi yang menggunakan teknik hanging object, yaitu koleksi dipamerkan dengan cara digantung.

**Schematic design**

Penataan ruangan (interior)

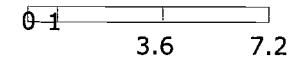
Jenis koleksi yang dipamerkan merupakan jenis koleksi temporer, khususnya untuk koleksi lukisan. Sistem sirkulasi yang digunakan yaitu ramp. Dengan penanganan enclosed object, yaitu benda dilindungi oleh kaca atau pagar.

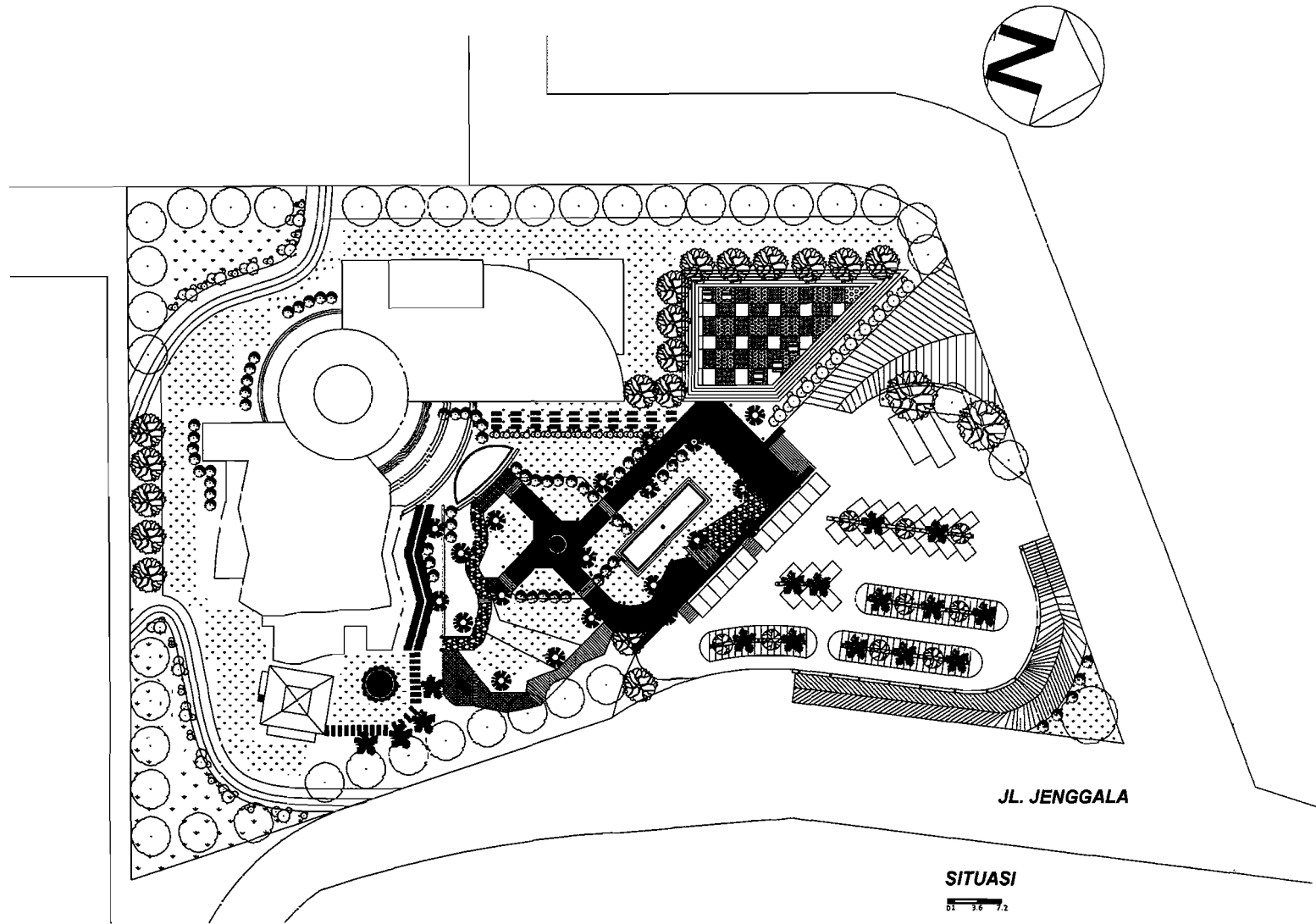


Untuk benda koleksi menggunakan sistem pencahayaan buatan dengan menggunakan spot light dalam ceiling, sehingga pencahayaan dapat fokus ke benda koleksi.

Untuk ruang koleksi yang menggunakan teknik hanging object, yaitu koleksi dipamerkan dengan cara digantung.

LANTAI 3





**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01612076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

SITUASI

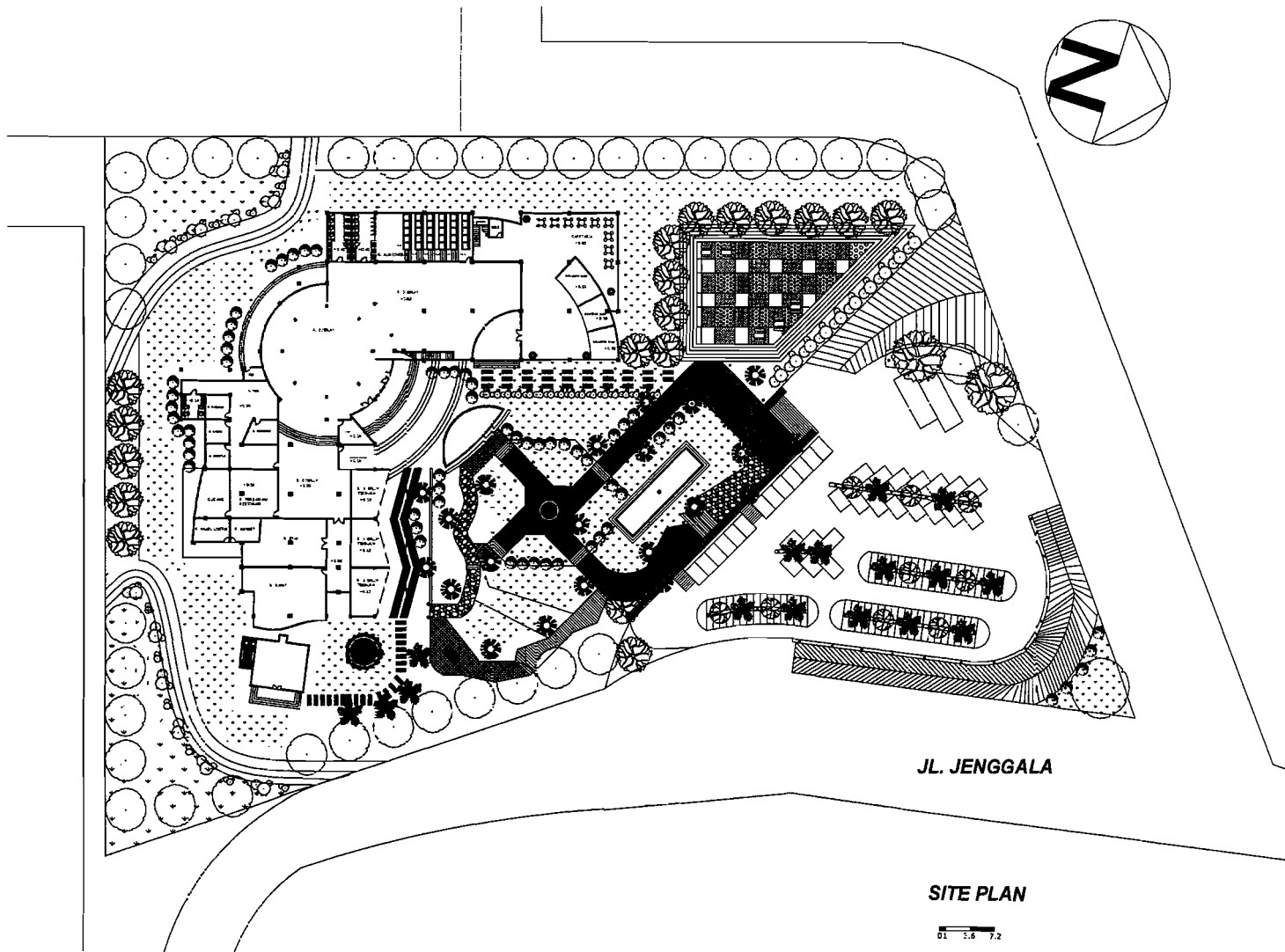
**SKALA**

**NÓ. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**





JL. JENGALA

SITE PLAN

01 5.6 7.2



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

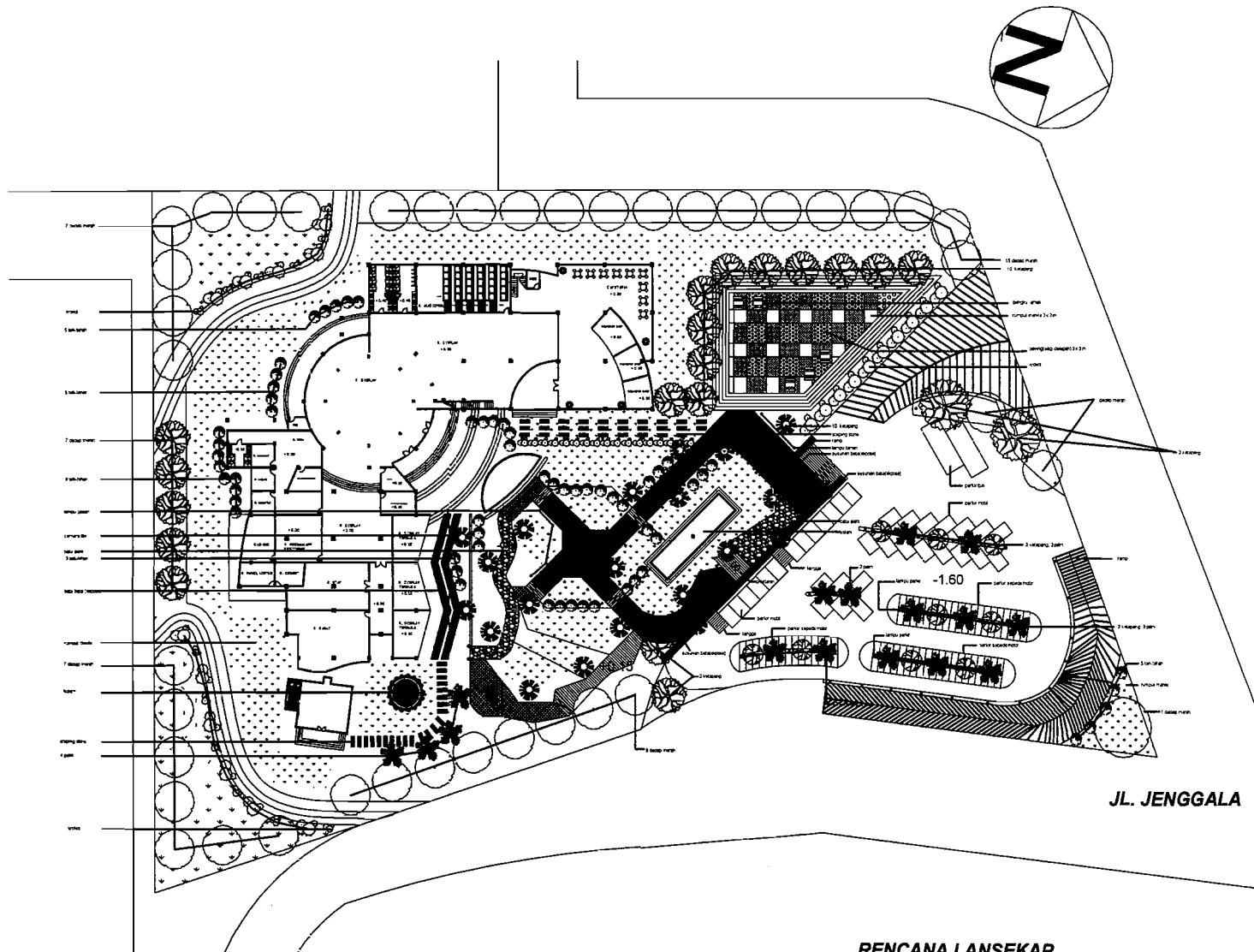
SITE PLAN

**SKALA**

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**RENCANA LANSEKAP**

0 1 3 6 7.2



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

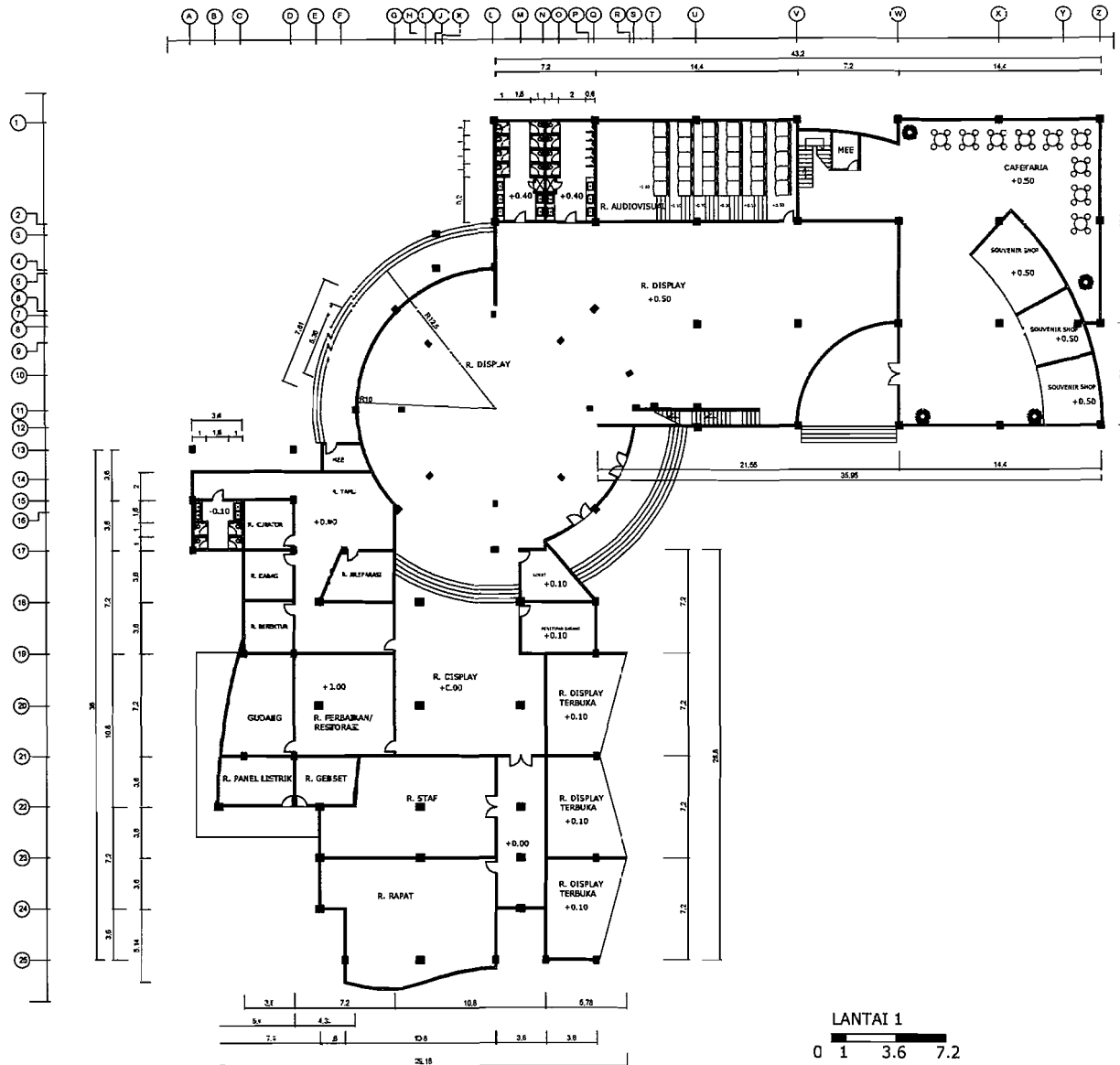
RENCANA LANSEKAP

**SKALA**

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01812076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

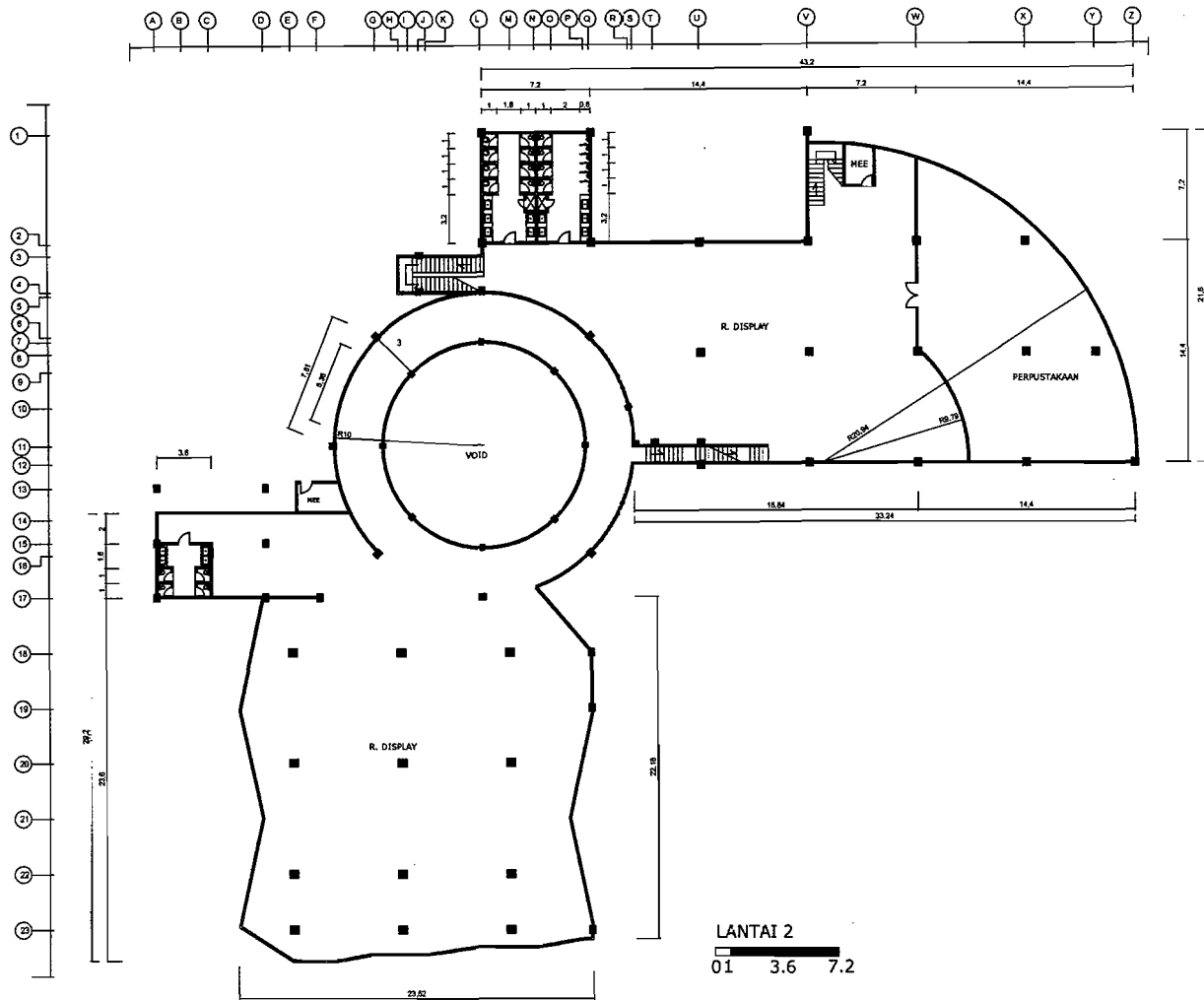
DENAH

**SKALA**

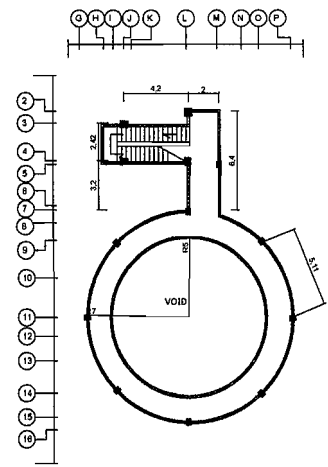
**NO. LBR**

**JML LBR**

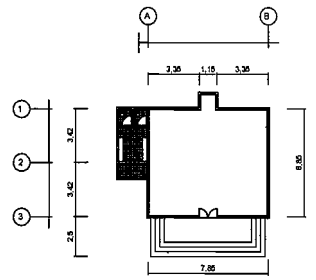
**PENGESAHAN**



LANTAI 2  
01 3.6 7.2



LANTAI 3  
01 3.6 7.2



MUSHOLLA  
01 3.6 7.2



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

DOSEN PEMBIMBING  
IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

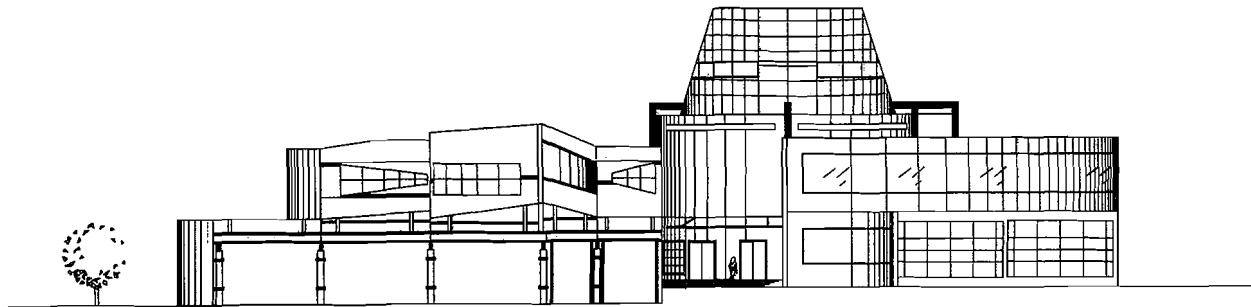
DENAH

**SKALA**

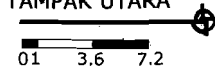
**NO. LBR**

**JML LBR**

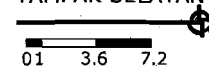
**PENGESAHAN**



TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

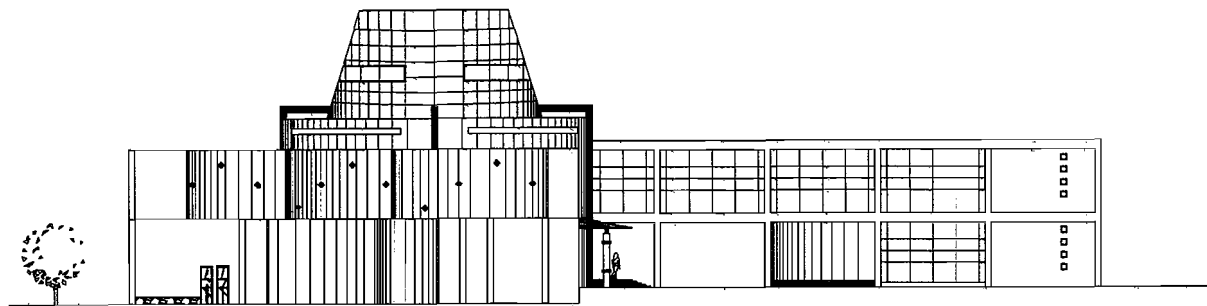
TAMPAK


**SKALA**

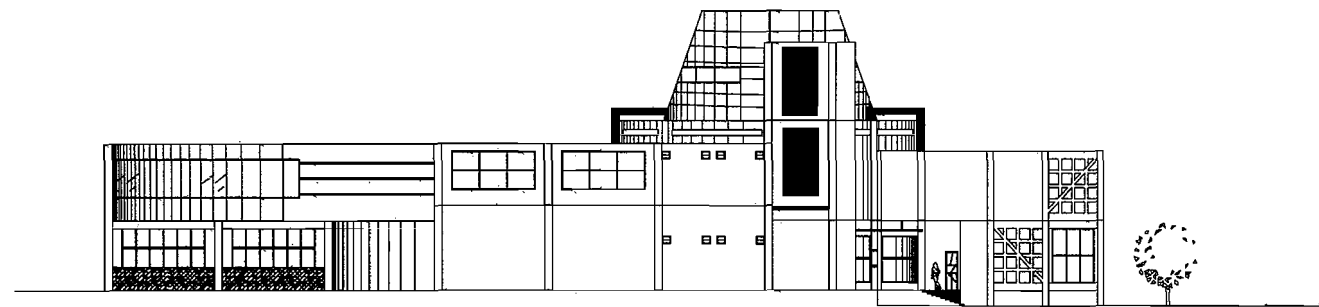
**NÖ. LBR**


**JML LBR**


**PENGESAHAN**

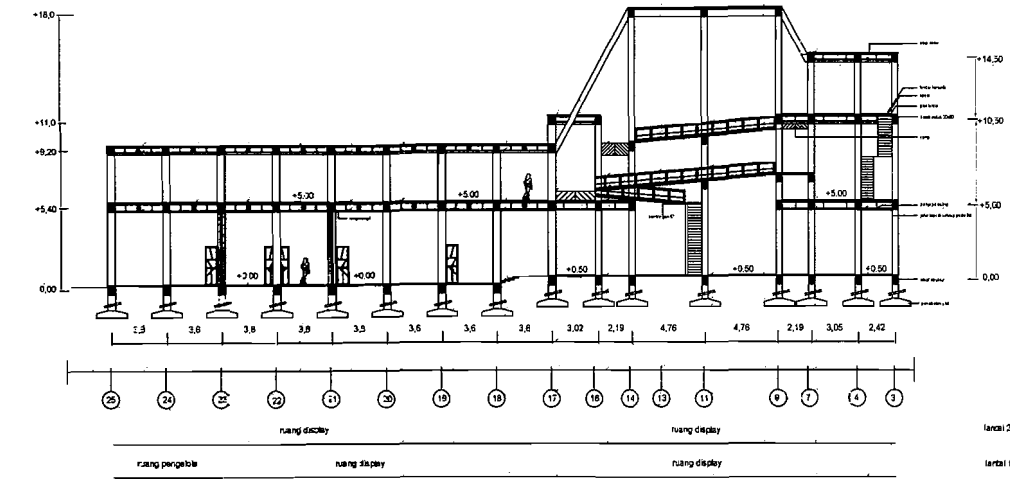


TAMPAK TIMUR   
 01 3.6 7.2

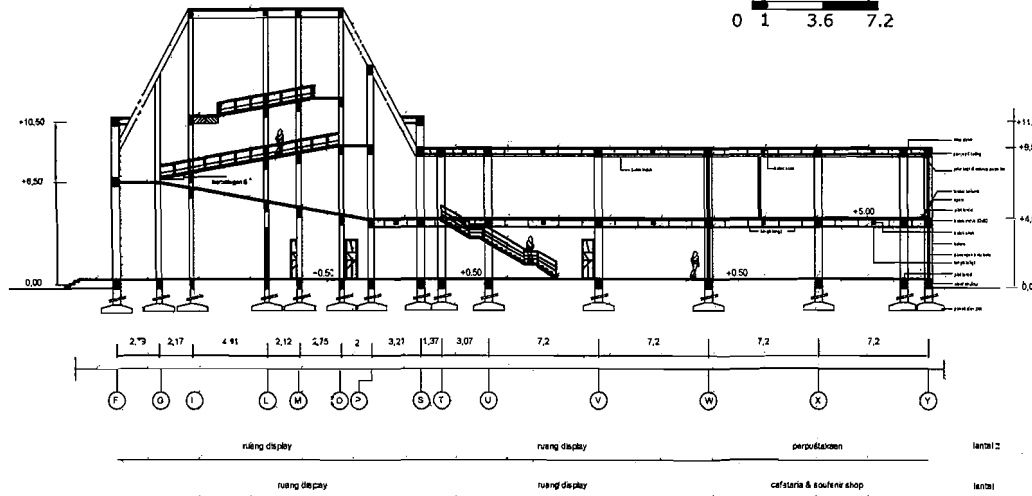


TAMPAK BARAT   
 01 3.6 7.2

 <p><b>TUGAS AKHIR</b>          JURUSAN ARSITEKTUR          FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN          UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p><b>PERIODE III          SEMESTER GENAP          TH. 2004/2005</b></p>	<p><b>MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJIC</b></p>	<p><b>DOSEN PEMBIMBING</b>          IR. H. FAJRIYANTO, MT</p>	<p><b>IDENTITAS MAHASISWA</b></p>		<p><b>NAMA GAMBAR</b>          TAMPAK</p>	<p><b>SKALA</b></p>	<p><b>NO. LBR</b></p>	<p><b>JML LBR</b></p>	<p><b>PENGESAHAN</b></p>
				<p>NAMA          KUMALASARI BHEKTI I</p>	<p>NO. MHS          01512078</p>					
				<p>TANDA TANGAN</p>						



POTONGAN A-A



POTONGAN B-B



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

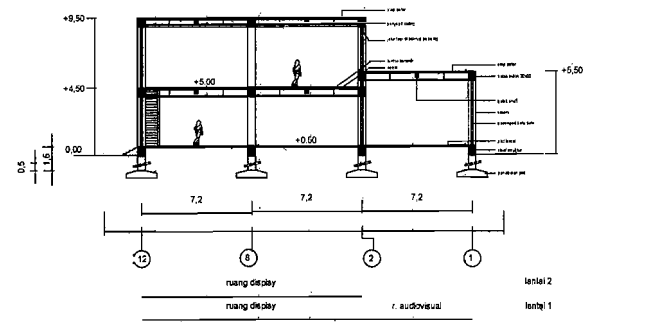
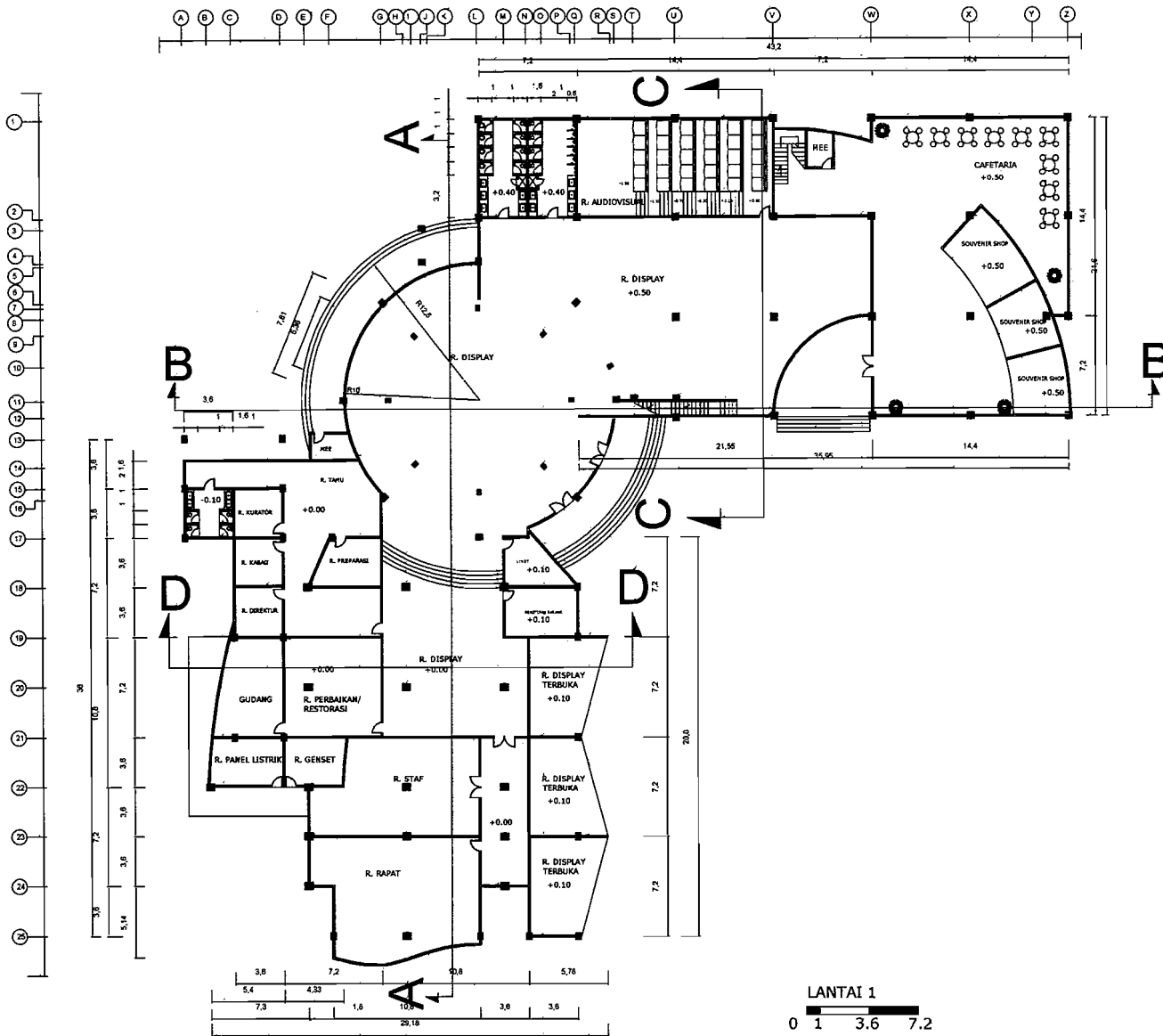
POTONGAN

**SKALA**

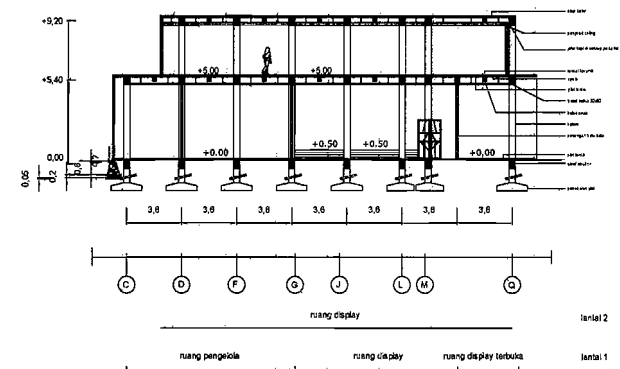
**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**




POTONGAN C-C  
0 1 3.6 7.2



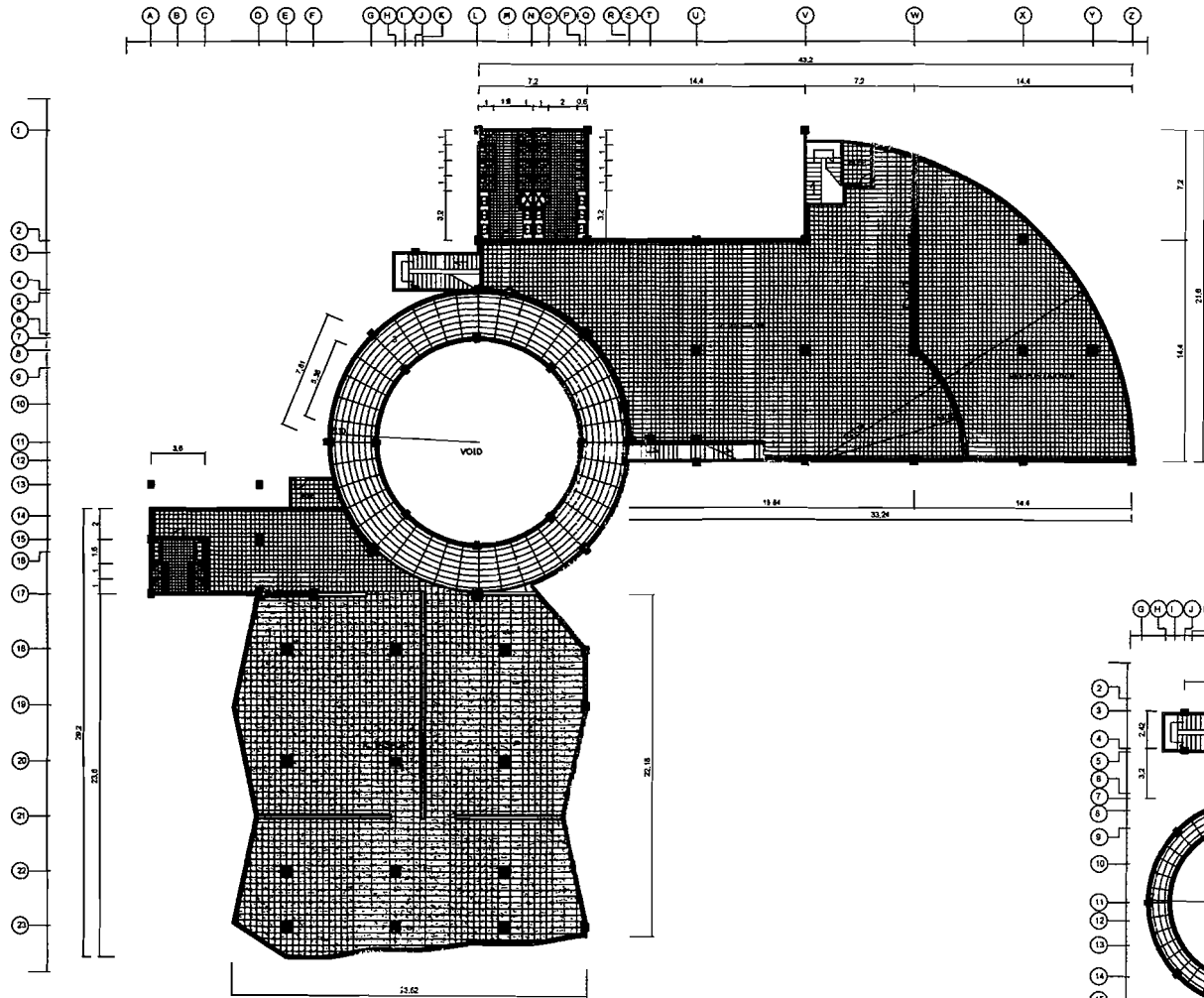
POTONGAN D-D  
0 1 3.6 7.2

LANTAI 1  
0 1 3.6 7.2

 <p><b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005</p>	<p>MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR. H. FAJRIYANTO, MT		NAMA	KUMALASARI BHEKTI I					
					NO. MHS	01512076					
		TANDA TANGAN				POTONGAN					

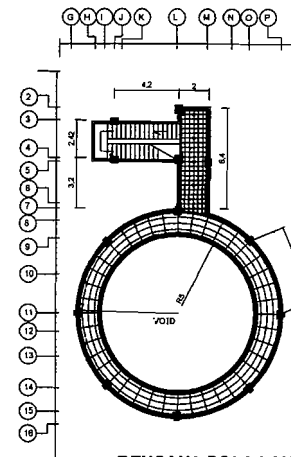






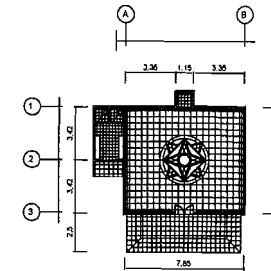
RENCANA POLA LANTAI  
LANTAI 2

01 3.6 7.2



RENCANA POLA LANTAI  
LANTAI 3

01 3.6 7.2



RENCANA POLA LANTAI  
MUSHOLA

01 3.6 7.2



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01612076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

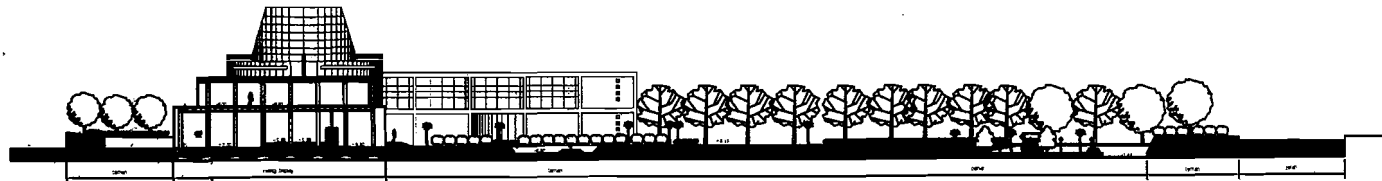
RENCANA POLA LANTAI

**SKALA**

**NO. LBR**

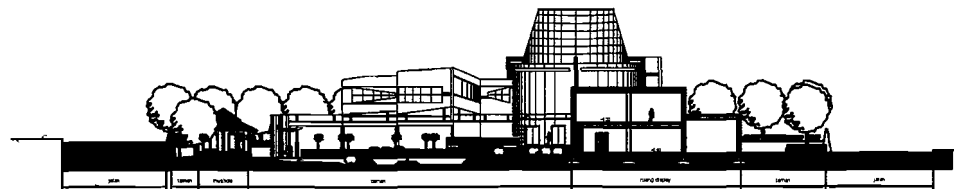
**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**POTONGAN LINGKUNGAN  
A - A**

01 3.6 7.2



**POTONGAN LINGKUNGAN  
B - B**

01 3.6 7.2



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01612078
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

POTONGAN LINGKUNGAN

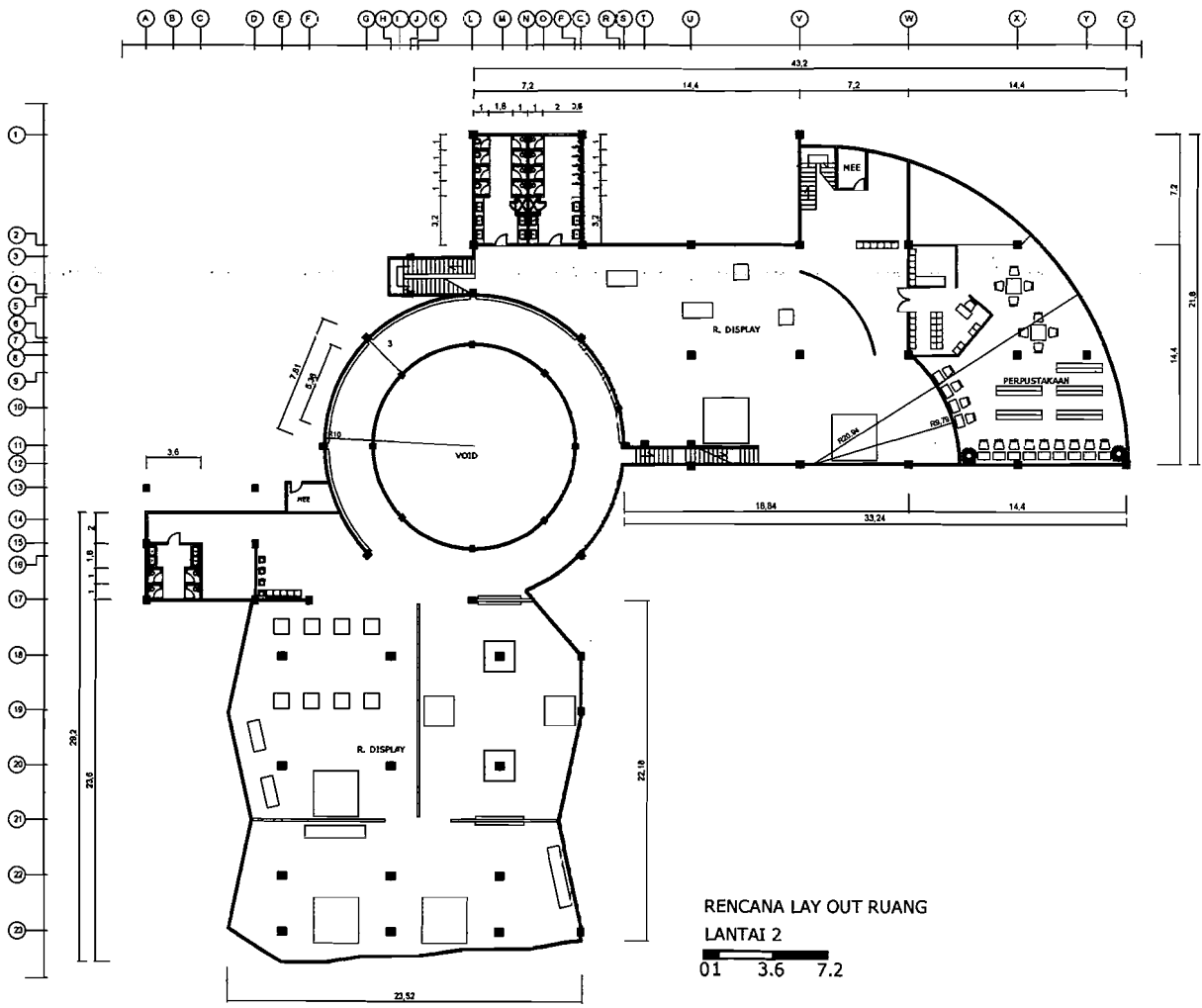
**SKALA**

**NO. LBR**

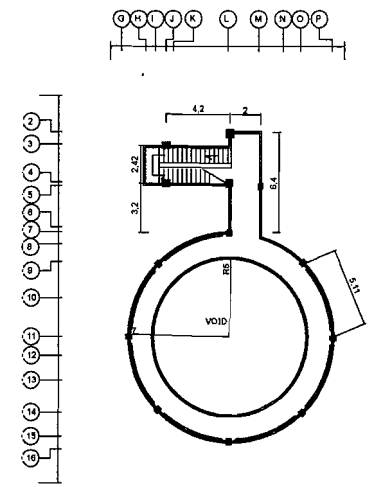
**JML LBR**

**PENGESAHAN**





RENCANA LAY OUT RUANG  
LANTAI 2  
01 3.6 7.2



RENCANA LAY OUT RUANG  
LANTAI 3  
01 3.6 7.2



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

RENCANA LAY OUT RUANG

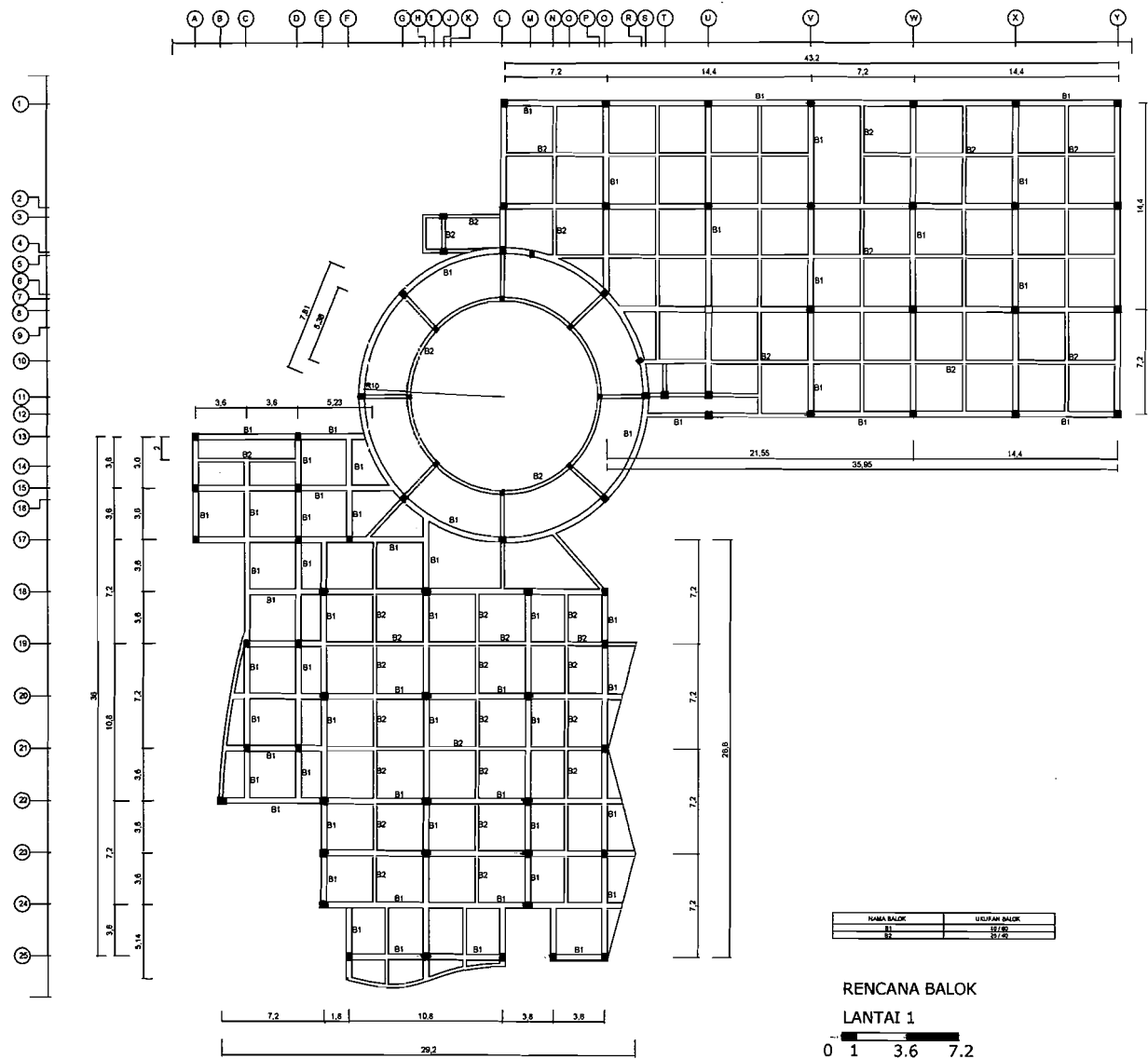
**SKALA**

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**





**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA KUMALASARI BHEKTI I  
NO. MHS 01512076  
TANDA TANGAN

**NAMA GAMBAR**

RENCANA BALOK

**SKALA**

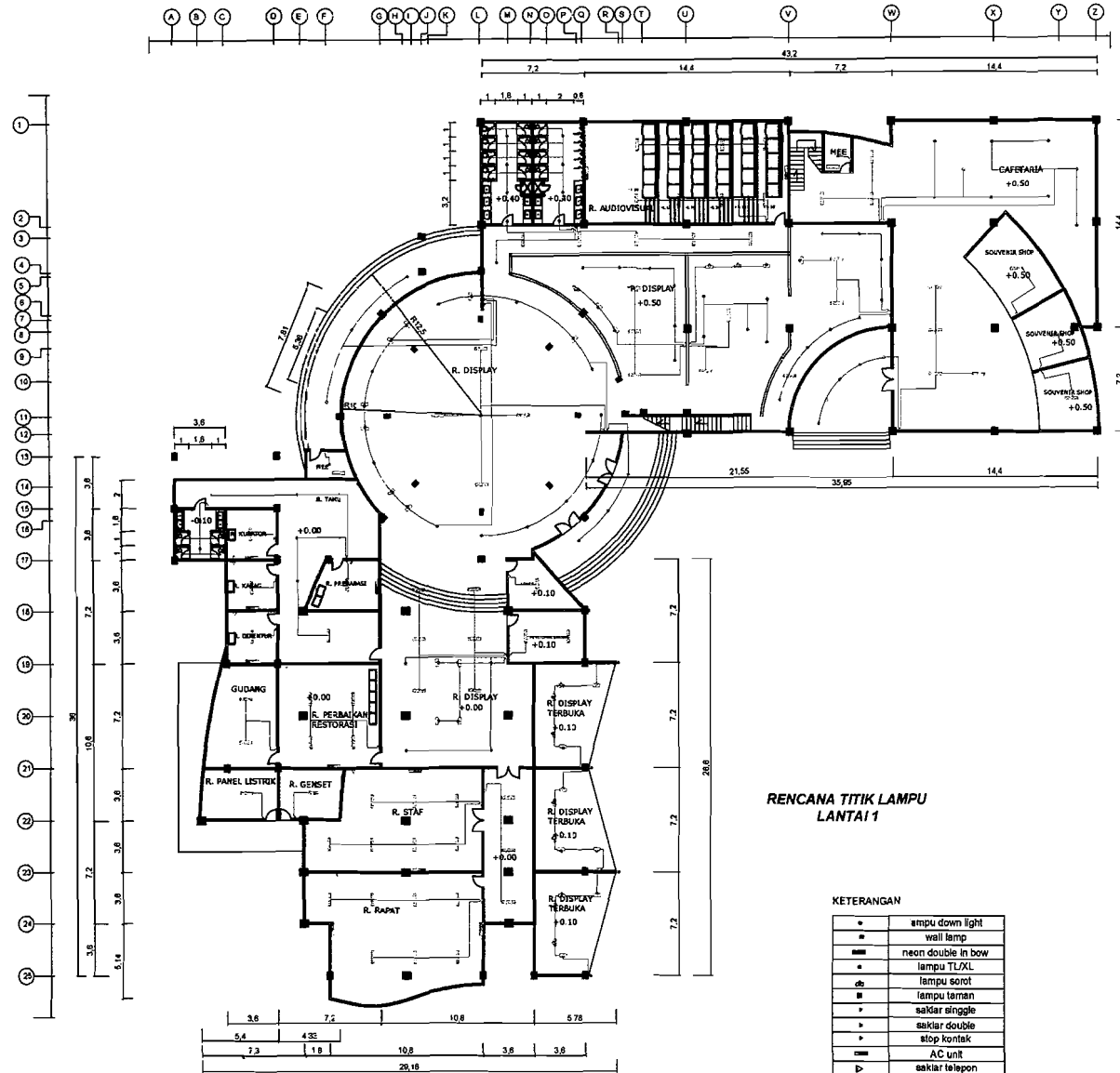
**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**







**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

DOSEN PEMBIMBING

IR. H. FAJRIYANTO, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

KUMALASARI BHEKTI I

NO. MHS

01512076

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

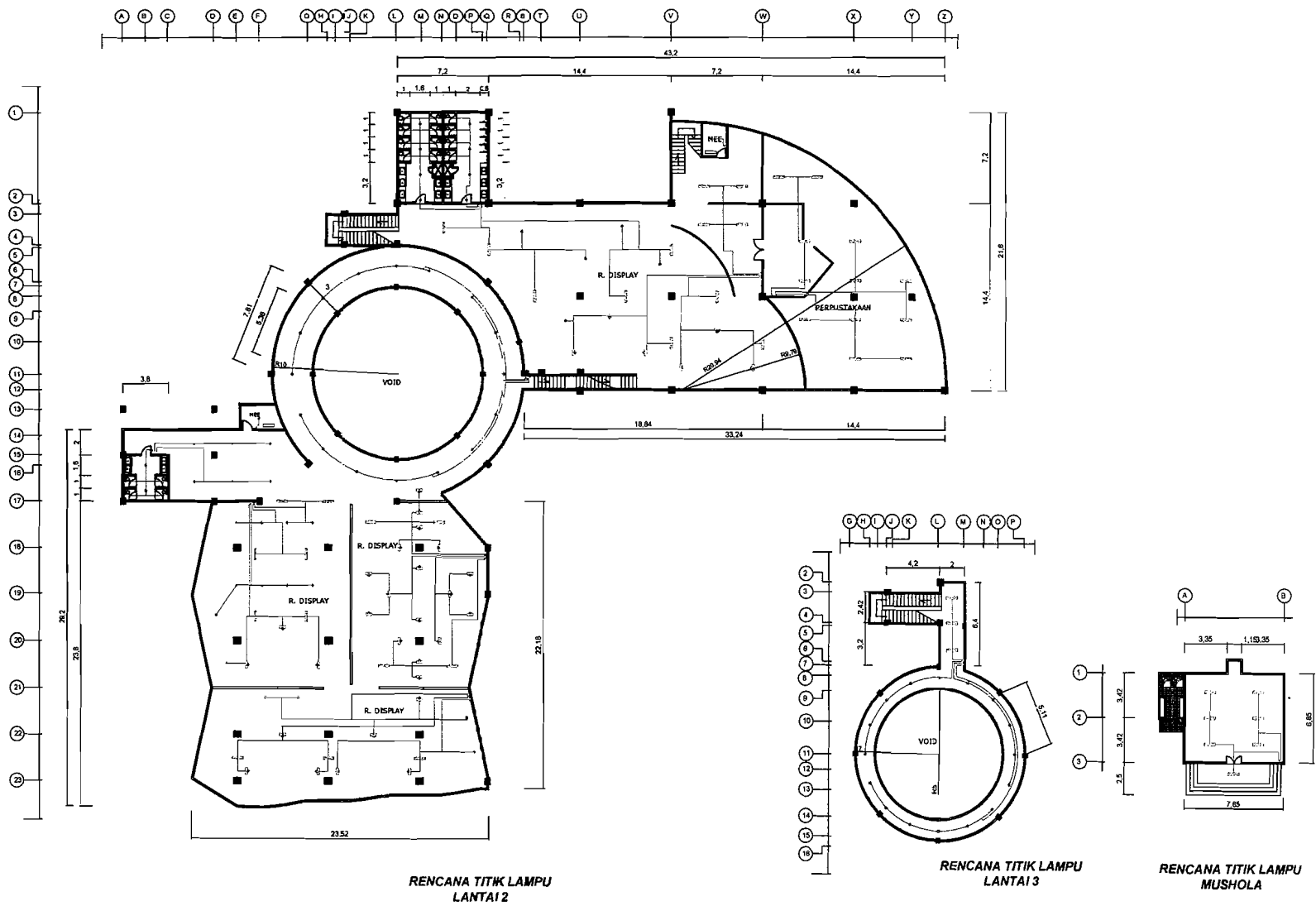
RENCANA TITIK LAMPU

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01512076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

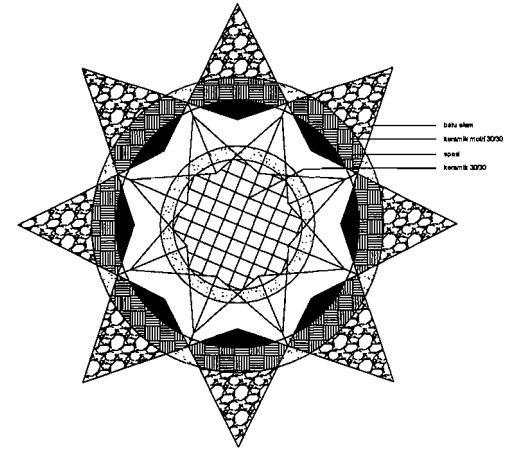
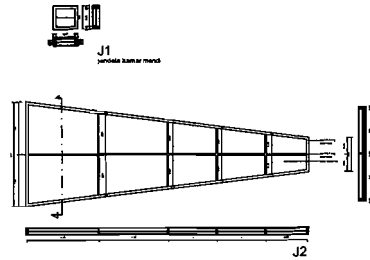
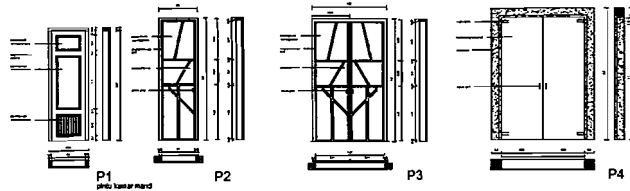
RENCANA TITIK LAMPU

**SKALA**

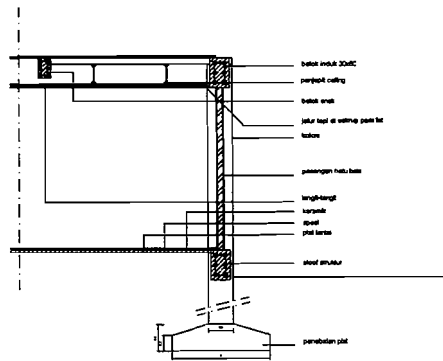
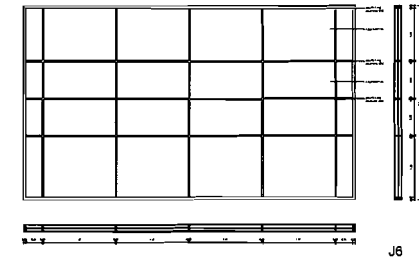
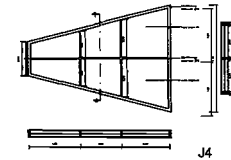
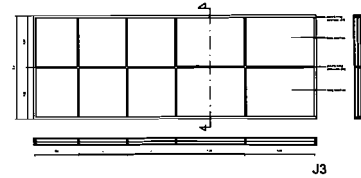
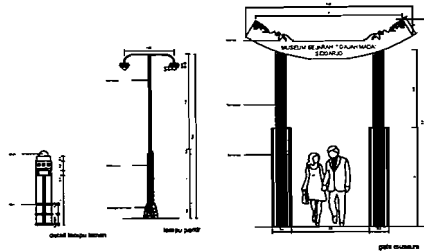
**NO. LBR**

**JML LBR**

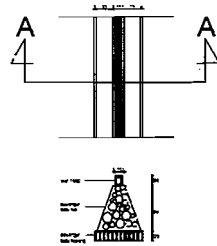
**PENGESAHAN**



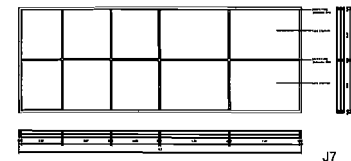
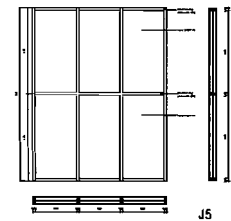
detail pola lantai  
(ruang display utama)



detail konstruksi



detail kondisi



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDGARJO  
Transformasi Spirit Kejayaan Gajah Mada ke dalam  
Citra Visual Bangunan

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. H. FAJRIYANTO, MT

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	KUMALASARI BHEKTI I
NO. MHS	01812076
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

DETAIL

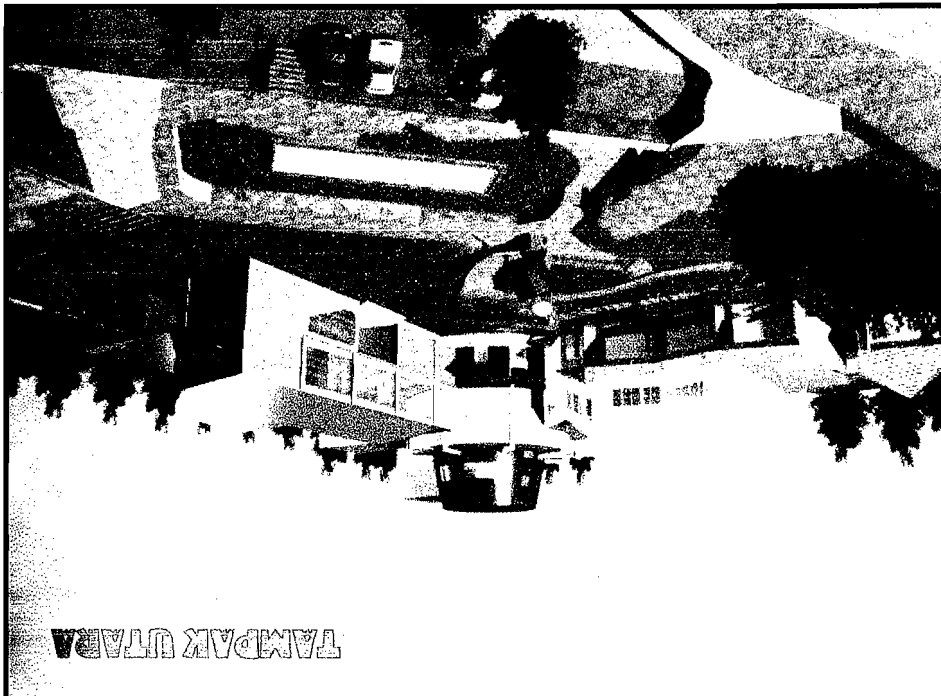
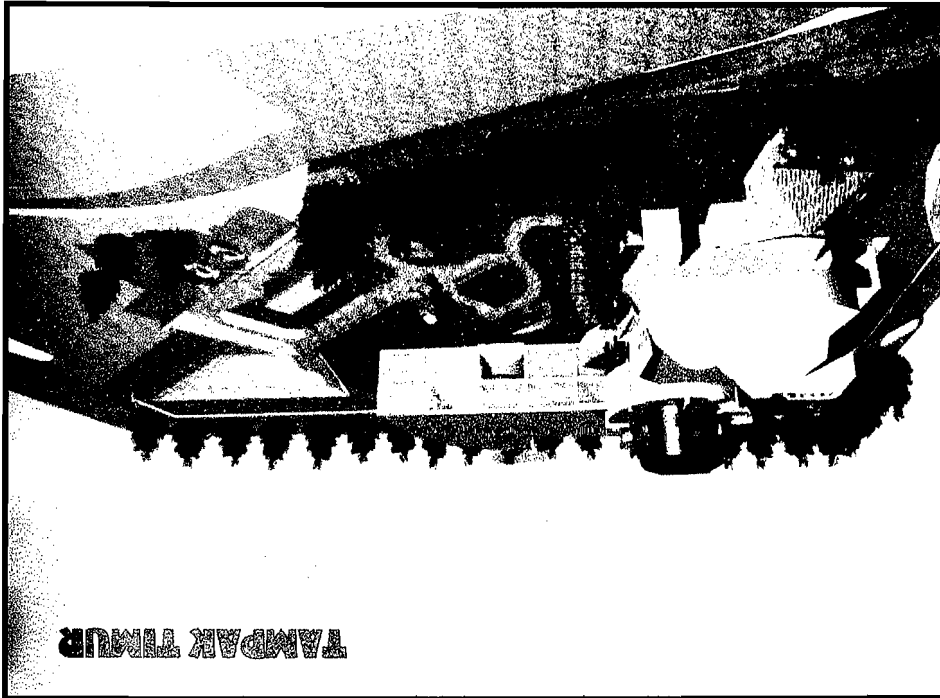
**SKALA**

**NO. LBR**

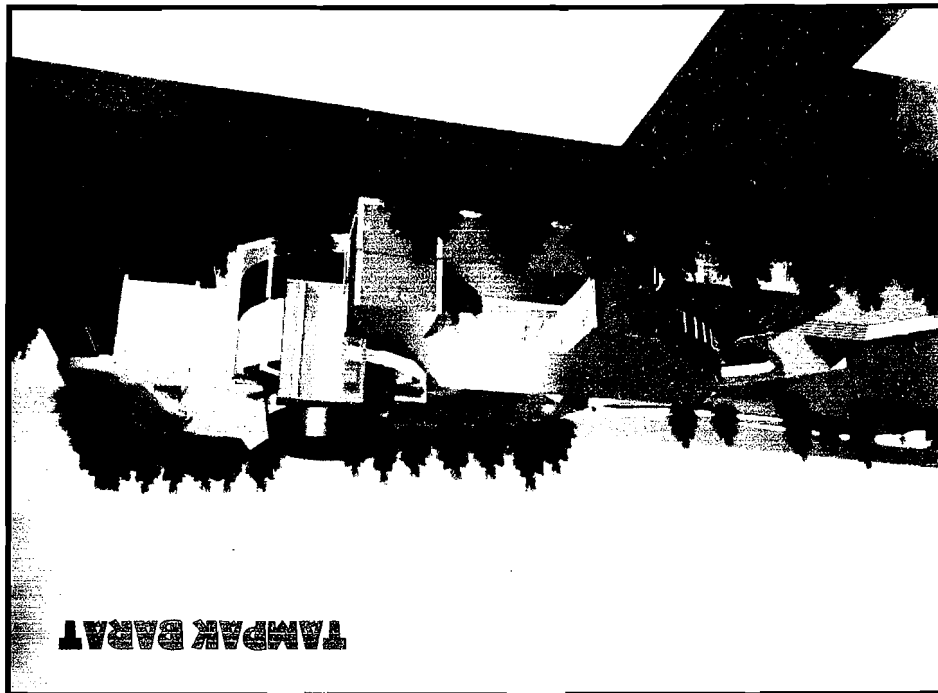
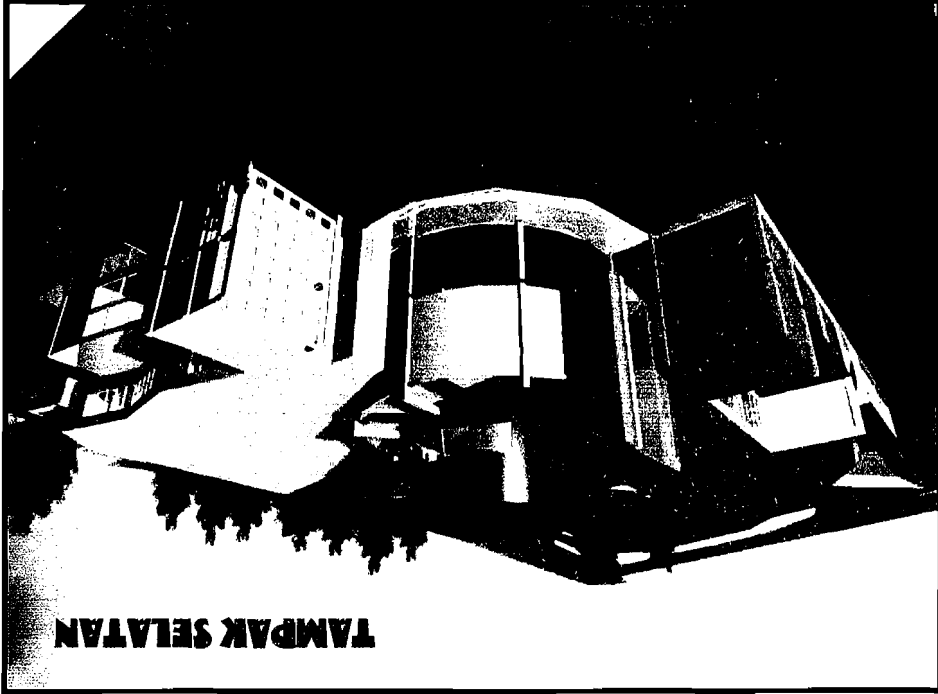
**JML LBR**

**PENGESAHAN**

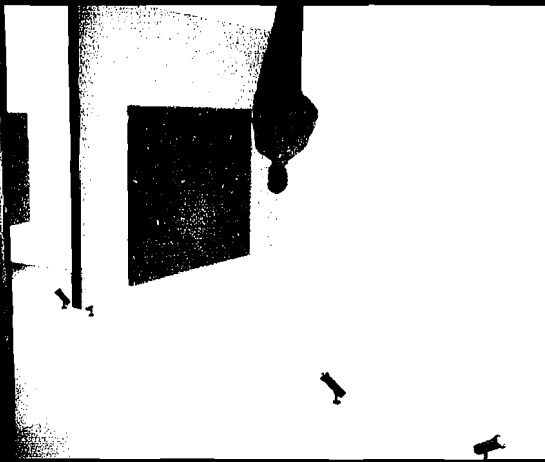
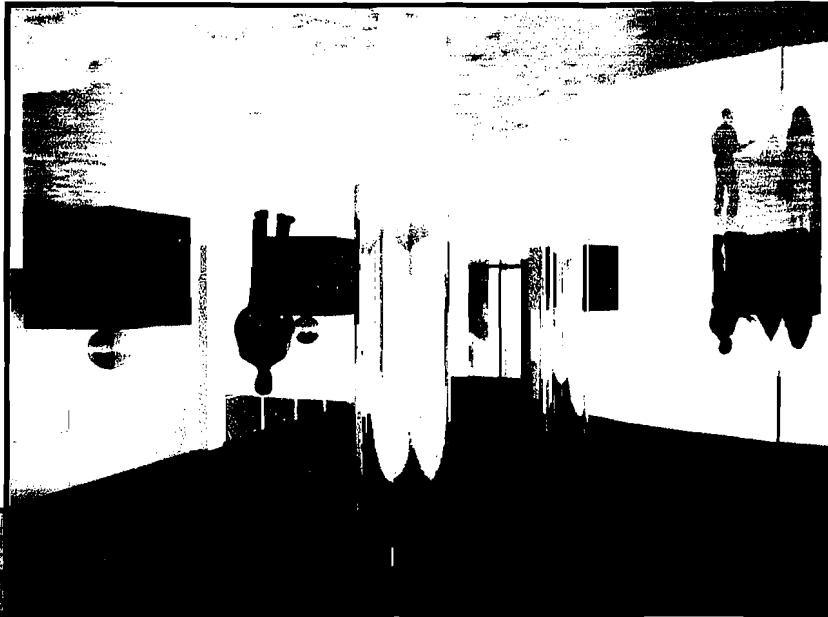
MUSEUM SEJARAH "GALAH MADA" SIDOARJO



MUSIUM BANGSA MALAYA, SIBONGARJO

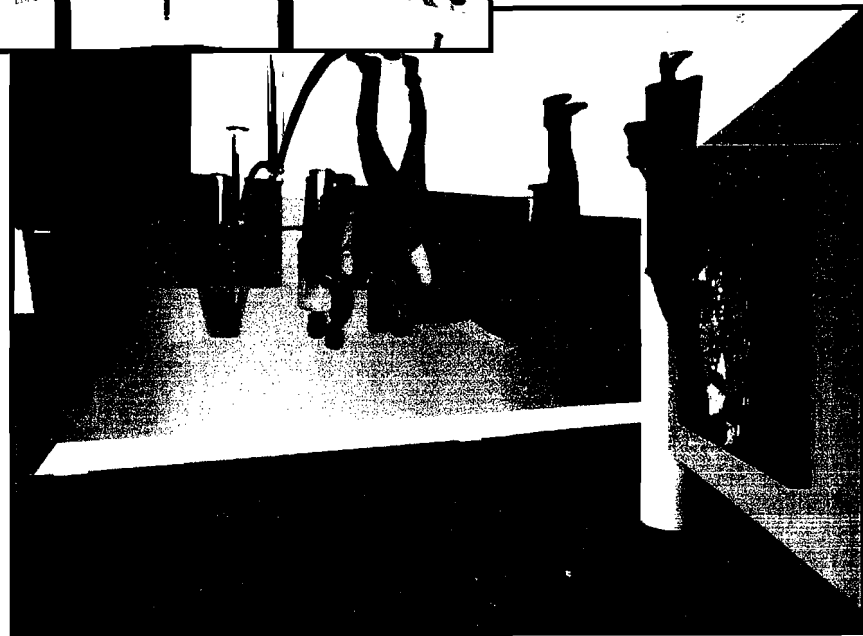
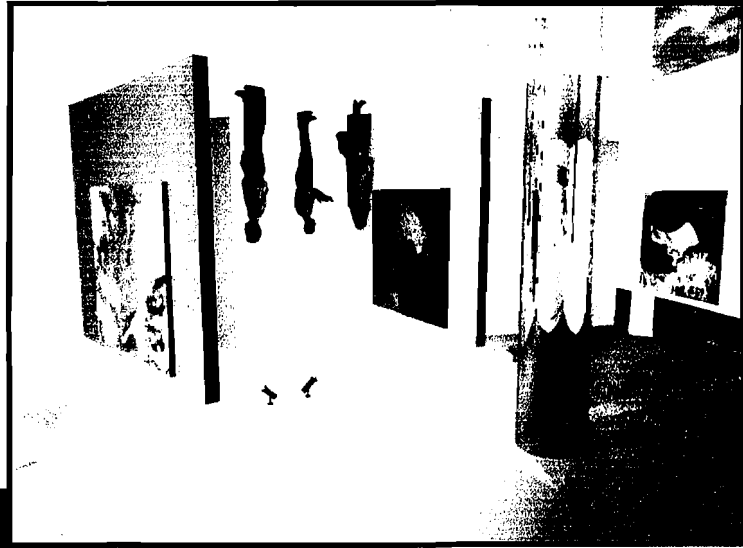


# MUSEUM SEALS THE DOOR



# INTERIOR VIEWING DISPLAY

MUSEUM SEJARAH "GALANG MADA" SIDARJO



INTERIOR RUANG DISPLAY

## DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia ensiklopedia (edisi khusus), PT Ichtiar Baru Van Hoeven, 1987, Jakarta
- Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta
- Antoniacles, Anthony, Poetics of Architecture theory of Design.
- Snyder, c. James and Anthony J. Catanese, Pengantar Arsitektur, Erlangga, jakarta, 1989
- Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra , 1992
- S. carr dan D. schissler, "kota sebagai suatu lawata: pilihan cerapan dan Ingatan dalam pemandangan dari jalan," Environment and Behaviour 1 (1969):7-35:Appleyard, "mengapa bangunan-bangunan diketahui".PENGANTAR ARSITEKTUR.
- Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1999
- [www.finitesite.com/prasetyo/warna.htm](http://www.finitesite.com/prasetyo/warna.htm)
- David A. Robillard, 1982, Public Space Design in Museum
- Museum Wayang Purwo di Jogjakarta  
Oleh : Dwi Bagas Kurniadi 00512013 ( UII Jogjakarta )  
Ekspresi semar pada tata ruang dan penampilan bangunan.
- Museum Merapi  
Oleh : Dinna Kumalawati 00512002 ( UII Jogjakarta )  
Citra visual dan pengalaman ruang yang mampu menciptakan penghayatan terhadap objek.
- Museum Arkeologi Prasejarah Trinil  
Oleh : ( UII Jogjakarta )  
Pendekatan citra evolusi ekologis prasejarah.