

TUGAS AKHIR

**MUSEUM SEJARAH KEBUDAYAAN KASUNANAN KUDUS
DAN PASAR SOUVENIR DI KUDUS**

**FILOSOFI MENARA KUDUS SEBAGAI FAKTOR PENENTU
CITRA BANGUNAN**



Disusun Oleh :

NOOR FAIQ

No. Mhs. : 92 340 099

NIRM : 920051013116120093

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

1997

TUGAS AKHIR

**MUSEUM SEJARAH KEBUDAYAAN KASUNANAN KUDUS
DAN PASAR SOUVENIR DI KUDUS**

**FILOSOFI MENARA KUDUS SEBAGAI FAKTOR PENENTU
CITRA BANGUNAN**

Disusun Oleh :

NOOR FAIQ

No. MHS : 92 340 099


Nirm : 920051013116120093

Yogyakarta, Januari 1998

Menyetujui

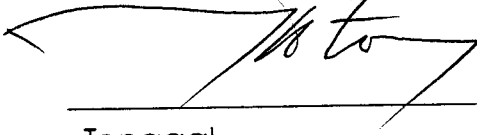
Ir. A. Saifullah MJ, MSi

Pembimbing I

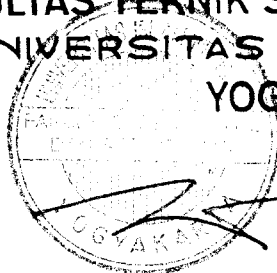

Tanggal,

Ir. Fajriyanto, MTP

Pembimbing II


Tanggal,

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




Ir. Wiryono Rahardjo, M. Arch

PENULISAN INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK

• **Yang terhormat Bapak dan Ibu**

Yang telah memberikan bimbingan secara langsung maupun tidak langsung serta curahan kasih sayang dan do'a-do'anya kepada penulis hingga terselesainya penulisan ini dengan lancar dan baik.

• **Kakakku dan adikku (Mas Arif, Mbak Yun, Faiz, Dik Ela dan Dik Aji)**

Yang banyak memberikan dorongan material maupun non material, masukan dan motifasinya kepada penulis.

• **Antik Indriastuti**

Atas dorongan, motifasi dan kesetiannya.

• **Yang terhormat keluarga Kepoh**

Yang telah mendo'akan dan memberikan dorongan serta motifasi

• **Saudara-saudaraku MITRO GROUP**

Atas dorongan, motifasi dan kebersamaan.

N O O R F A I Q . 9 2 3 4 0 0 9 9

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Adalah suatu kenikmatan yang diberikan oleh Allah SWT, tiada kata yang pantas diucapkan kecuali dengan memanjatkan puji dan syukur Alhamdulillah, atas limpahan rahmat, taufiq dan hidayah Nya, serta shalawat dan salam penyusun haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat beliau. Berkat Nya serta didorong oleh keinginan luhur penyusun dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir berjudul "*Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus dan Pasar Souvenir di Kudus*" dengan baik.

Penulisan ini ditujukan sebagai syarat akhir dalam penyelesaian pendidikan program stasa satu di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dalam kesempatan ini penyusun menyampaikan ungkapan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII.
2. Bapak Ir. A. Saifullah Malangyudo, M.Si, selaku Dosen Pembimbing Utama.
3. Bapak Ir. Fajriyanto, MTP, selaku Dosen Pembimbing Pembantu.
4. Seluruh staf perpustakaan Jurusan Arsitektur UII.
5. Seluruh staf perpustakaan Jurusan Arsitektur UGM.
6. Takmir Masjid Menara Kudus atas informasi yang diberikan oleh penyusun.
7. Bapak, Ibu, Mas Naqib, Mbak Yun, Faiz, Ela dan Dik Aji yang selalu memberi dorongan, motivasi, restu dan do'a - do'anya.
8. Antik Indriastuti atas kesetiannya, semangat dan dorongannya.
9. Yang terhormat keluarga Kepoh atas restu dan do'a - do'anya.
10. Rekan- rekanku MITRO GROUP atas motivasi dan kebersamaannya.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penyusun baik secara langsung maupun tidak langsung dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penyusun menyadari masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dan dilengkapi dalam penulisan ini, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penyusun harapkan. Besar harapan penyusun semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi arsitek maupun masyarakat luas pada umumnya.

Allah SWT bersama orang yang selalu melangkah di jalan NYA.

*Billahittaufiq Wal Hidayah
Wassalamu' alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Nopember 1997

Penyusun

(Noor Faiq)

ABSTRAKSI

Sunan Kudus seorang Ulama, Guru besar Agama yang telah mengajar serta menyiarkan agama Islam di daerah Kudus dan sekitarnya. Semasa hidupnya Sunan Kudus telah berjasa mendirikan sebuah Masjid Menara Kudus pada tahun 956 H.

Menara Kudus adalah sebuah monumen sejarah yang agung. Peninggalan zaman kewanian, yang memiliki gaya arsitektur pra Islam. Bentuk yang menyerupai sebuah candi, terbuat dari batu merah. Sekalipun telah berumur 350 tahun, namun Menara Kudus yang unik dan tua itu tetap berdiri dengan megah.

Museum adalah salah satu media yang efektif untuk mengenal dan mempelajari serta berkomunikasi dengan sejarah masa lampau, di mana di dalamnya terdapat tahap-tahap perjalanan sejarah Sunan Kudus dalam menyiarkan agama Islam di Kudus dan sekitarnya sehingga dapat meningkatkan pengetahuan kita tentang sejarah terbentuknya kota Kudus.

Museum adalah suatu lembaga tetap, yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangan terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenian. Peningkatan museum sebagai wadah untuk mengenal sejarah masa lampau antara lain dengan meningkatkan aspek rekreasi, penataan ruang pameran, penampilan bangunan yang berfilosofi Menara Kudus sehingga dapat mengkomunikasikan sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dengan komunikatif sesuai dengan klasifikasi tanpa meninggalkan citra bangunan.

Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus dan Pasar Souvenir di Kudus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu sebagai sumber ilmu pengetahuan, pendidikan, informal, rekreasi dan filosofi Menara Kudus sebagai faktor penentu citra bangunan sehingga pengunjung dapat merasakan sejarah pada masa Sunan Kudus menyiarkan agama Islam di Kudus dan juga pengaruh- pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat sekitarnya.

DAFTAR ISI

	Hal
Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiv

BAB I : PENDAHULUAN

1.1. Batasan dan Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang Permasalahan	
1.2.1. Kebutuhan Museum Sejarah Di Kudus.....	2
1.2.2. Keberadaan Pasar Souvenir Sebagai Faktor Penunjang Di Kawasan Menara Kudus	3
1.2.3. Keterpaduan Museum dan Pasar Souvenir	4
1.2.4. Perlunya Filosofi Menara Kudus Sebagai Faktor Penentu Ungkapan Citra Bangunan.....	4
1.3. Permasalahan	
1.3.1. Permasalahan Umum	5
1.3.2. Permasalahan Khusus.....	5
1.4. Tujuan dan Sasaran	
1.4.1. Tujuan	6
1.4.2. Sasaran	6
1.5. Lingkup Pembahasan	6
1.6. Metoda Pembahasan	7
1.7. Sistematika Pembahasan.....	7

1.8. Keaslian Penulisan	8
1.9. Kerangka Berpikir	9

BAB II

: TINJAUAN UMUM MUSEUM SEJARAH DAN PASAR SOUVENIR

2.1. Tinjauan Museum secara umum

2.1.1. Pengertian Museum	10
2.1.2. Fungsi dan Tugas Museum	11
2.1.3. Organisasi Museum	11
2.1.4. Koleksi Benda Bersejarah	12
2.1.5. Kegiatan Museum Sejarah	12

2.2. Tinjauan Pasar Souvenir

2.2.1. Pengertian Pasar Souvenir	13
2.2.2. Fungsi dan Tugas Pasar Souvenir	13
2.2.3. Motifasi Pengadaan Pasar Souvenir	13
2.2.4. Sifat Kegiatan Pasar Souvenir	14
2.2.5. Materi Perdagangan	14
2.2.5.1. Jenis Materi perdagangan	14
2.2.5.2. Cara Penyajian Materi Perdagangan	15
2.2.6. Tinjauan Kaki Lima Di Kawasan Menara Kudus	15
2.2.7. Kegiatan Pedagang Kaki Lima Di Kawasan Menara Kudus	16

2.3. Studi Kasus

2.3.1. Monumen Yogya Kembali	16
2.3.2. Kesimpulan dan Nilai Manfaat Studi Kasus dalam Kaitan Kajian Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus	18

2.4. Tinjauan Filosofi Menara Kudus

2.4.1. Sejarah Menara Kudus	19
2.4.2. Filosofi Bangunan Monumental	24

2.5. Tinjauan Citra Bangunan

2.5.1. Pengertian Citra	24
2.5.2. Bentuk Sebagai Citra	26
2.5.3. Citra Sebagai Alat Komunikasi	27
2.5.4. Citra Sebagai Ciri	28

2.6. Perkembangan Kota Kudus

2.6.1. Perkembangan Penduduk Kabupaten Kudus	32
2.6.2. Keadaan Perekonomian Kabupaten Kudus	32
2.6.3. Keadaan Pariwisata Kabupaten Kudus	33

BAB III : ANALISA DAN PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

3.1. Penentuan Skala Pelayanan

3.1.1. Penentuan Tipe Museum	36
3.1.2. Penentuan Klasifikasi Museum Sejarah dan Pasar Souvenir	36

3.2. Lokasi Museum Sejarah dan Pasar Souvenir

3.3. Analisa Site

3.3.1. Dasar Pertimbangan Pemilihan Site	38
3.3.2. Alternatif Site	39

3.4. Analisa Tapak dan Masa Bangunan Berlandaskan Filosofi Menara Kudus

3.4.1. Analisa Penataan Masa Bangunan	42
3.4.2. Analisa Pencapaian Pengunjung	43
3.4.3. Analisa Sirkulasi	44

3.5. Tinjauan Bangunan

3.5.1. Analisa Keterpaduan Museum Sejarah dan Pasar Souvenir	45
3.5.2. Analisa Bangunan	47

3.5.2.1. Kebutuhan dan Besaran Ruang	47
3.5.2.2. Tata Ruang Dalam Museum Sejarah	52
3.5.2.3. Tata Ruang Dalam Pasar Souvenir	60
3.5.2.4. Ruang Luar Sebagai Penyatu	61
3.5.3. Analisa Citra Bangunan yang Berlandaskan	
Filosofi Menara Kudus	64
3.5.3.1. Bentuk Sebagai Citra Bangunan	65
3.5.3.2. Citra Sebagai Simbol	66
3.5.3.3. Citra Sebagai Komunikasi	67
3.5.3.4. Elemen Pembentuk Citra Bangunan	68
3.5.3.5. Struktur sebagai Pendukung Citra Bangunan	
Berlandaskan Filosofi Menara Kudus	70

BAB IV : KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Dasar Perencanaan

4.1.1. Konsep Skala Pelayanan	72
4.1.2. Penentuan Lokasi dan Site	72
4.1.3. Konsep Perencanaan Tapak	74

4.2. Konsep Dasar Perencanaan

4.2.1. Konsep Tuntutan Kebutuhan Ruang	
dan Besaran Ruang	76
4.2.2. Organisasi Ruang	78
4.2.3. Konsep Ruang Dalam	78
4.2.4. Konsep Ruang Luar	81
4.2.5. Citra Bangunan Yang Berlandaskan	
Filosofi Menara Kudus	81
4.2.5.1. Bentuk pembentuk citra bangunan	
yang Berfilosofi Menara Kudus.....	81
4.2.5.2. Struktur sebagai Pendukung Citra	
yang Berfilosofi Menara Kudus.....	82
4.2.5.3. Simbol sebagai Pembentuk Citra	

yang Berfilosofi Menara Kudus.....	82
4.2.5.4. Elemen Pembentuk Citra Bangunan	82
4.2.6. Konsep Sistem Utilitas	84
4.2.7. Konsep Sistem Struktur	84

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 : Skema Organisasi Museum	11
Gambar 2.2 : Pedagang Kaki Lima di Kawasan Menara Kudus	15
Gambar 2.3 : Perspektif Monumen Yogya Kembali	18
Gambar 2.4 : Situasi Monumen Yogya Kembali	19
Gambar 2.5 : Denah Menara Kudus	21
Gambar 2.6 : Menara Kudus.....	22
Gambar 2.7 : Pendekatan Sufi Mengenai Pendekatan Kepada Allah.....	22
Gambar 2.8 : Filosofi Menara Kudus	23
Gambar 2.9 : Extension of the Guggenheim Museum, New York	26
Gambar 2.10 : German Architecture Museum, Frankfurt	27
Gambar 2.11 : German Maritime Museum, Bremerhaven	28
Gambar 2.12 : Peta Perkembangan Kota Kudus	31
Gambar 2.13 : Komplek Masjid Menara Kudus	34
Gambar 2.14 : Peta Kawasan Menara Kudus	34
Gambar 2.15 : Pawisata Di Kabupaten Kudus	35
Gambar 3.1 : Sirkulasi Pasar Souvenir	37
Gambar 3.2 : Lokasi Kawasan Menara Kudus	38
Gambar 3.3 : Site Museum sejarah dan Pasar Souvenir	40
Gambar 3.4 : Penataan Masa	42
Gambar 3.5 : Pencapaian Frontal	43
Gambar 3.6 : Pencapaian Tidak Langsung	43
Gambar 3.7 : Pencapaian Memutar	44
Gambar 3.8 : Sistem Parkir	45
Gambar 3.9 : Bentuk Penggabungan	46
Gambar 3.10 : Filosofi Ruang	53
Gambar 3.11 : Filosofi Ruang	54
Gambar 3.12 : Skema Sirkulasi Museum	55
Gambar 3.13 : Pandangan Pengamatan Terhadap Obyek	56
Gambar 3.14 : Garis	58

Gambar 3.15. : Bidang	58
Gambar 3.16. : Lingkaran	59
Gambar 3.17. : Segitiga	59
Gambar 3.18. : Tata Ruang dan Sirkulasi pada Pasar Souvenir	61
Gambar 3.19. : Hirarki Ruang Luar	62
Gambar 3.20. : Penurunan Lantai	62
Gambar 3.21. : Dinding Pembatas	63
Gambar 3.22. : Pohon sebagai Pembatas	63
Gambar 3.23. : Penaikan lantai	63
Gambar 3.24. : Filosofi Menara Kudus	64
Gambar 3.25. : Bentuk sebagai Citra Bangunan	65
Gambar 3.26. : Citra sebagai Simbol	66
Gambar 3.27. : Citra Sebagai Alat Komunikasi	67
Gambar 3.28. : Pola Geometri sebagai Tanda – tanda Kebesaran Allah	68
Gambar 3.29. : Empat Kolom Soko Guru	68
Gambar 3.30. : Bentuk Atap	69
Gambar 3.31. : Bukaan pada bangunan Museum Sejarah	69
Gambar 3.32. : Struktur sebagai Pendukung Citra Bangunan	70
Gambar 4.1. : Lokasi Museum Sejarah dan Pasar Souvenir	73
Gambar 4.2. : Site Museum sejarah dan Pasar Souvenir	73
Gambar 4.3. : Penzoningan	75
Gambar 4.4. : Sirkulasi Ruang Pamer	79
Gambar 4.5 : Sirkulasi Pasar souvenir	79
Gambar 4.6. : Bentuk Dasar	81
Gambar 4.7. : Struktur Pendukung Citra Bangunan	82
Gambar 4.8. : Elemen Pembentuk Citra Bangunan	83

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1. : Kenaikan Jumlah Penduduk Kabupaten Kudus	32
Tabel 2.2. : Prosentase Kenaikan PDRB Kabupaten Kudus	32
Tabel 2.3. : Prosentasi kenaikan wisatawan di Kabupaten Kudus	33
Tabel 3.1. : Penilaian Site	41
Tabel 3.2. : Kebutuhan Jenis Ruang Museum Sejarah	48
Tabel 3.3. : Kebutuhan Jenis Ruang Pasar souvenir	49
Tabel 3.4. : Pendekatan Besaran Ruang Museum Sejarah	50
Tabel 3.5. : Filosofi Menara Kudus sebagai Faktor Penentu Citra Bangunan	71
Tabel 4.1. : Konsep Dasar Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang Museum Sejarah	76
Tabel 4.2. : Konsep Dasar Kebutruhan Ruang dan Besaran Ruang Pasar Souvenir	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Batasan dan Pengertian Judul

Museum : Gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan bersejarah, seni dan ilmu-ilmu.¹

Sejarah : 1) Silsilah, asal-usul. 2) Kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau, riwayat dan lama. 3) Pengetahuan atau uraian tertentu peristiwa - peristiwa dan kejadian -kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau.²

Kasunanan : 1) Daerah Sunan. 2) Tempat tinggal Sunan.³

Pasar : 1) Tempat orang berjual beli.
2) Tempat penjual yang ingin menukar barang atau jasa dengan uang dan pembeli yang ingin menukar uang dengan barang atau jasa.⁴

Souvenir : Tanda mata atau kenang-kenangan.⁵

Citra : Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu *gambaran* (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra menunjukan pada tingkat kebudayaan.⁶

Filosofi Menara Kudus, Menara Kudus merupakan paduan antara seni Hindu dan Islam, dibawah menara ada dua sumber air yang kembar yang disebut banyu panguripan, yang ditutup dengan Menara Kudus itu, maka bahwa air itu adalah agama. Orang hidup perlu air. Sumbernya kembar, artinya agama Hindu dan Budha telah ditutup dengan pancaran Islam yang berbentuk sebuah Menara Kudus tempat muadzin

¹ Depart RI , Kamus Besar Bahasa Indonesia

² Ibid

³ Ibid

⁴ Ibid

⁵ Devid.S dan Steven .M , Kamus Inggris Indonesia, 1993, P : 522

⁶ Mangunwijaya YB, Wastu Citra, PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta 1995.

mengagungkan asma Allah s.w.t. Menara Kudus terdiri dari tiga bagian yaitu bagian kaki, bagian badan dan kepala.⁷

Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan dan Pasar Souvenir suatu wadah yang berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda bersejarah pada jaman Kasunanan Kudus dan adanya tempat penjualan souvenir, dengan tujuan agar keberadaan Museum dan Pasar souvenir dapat menunjang pariwisata di Kudus.

Penekanan pada **filosofi Menara Kudus sebagai faktor penentu ungkapan Citra bangunan**, adalah menekankan bentuk bangunan yang memberi kesan mendidik, rekreasi dan berbelanja dengan suasana bangunan pada masa sejarah Sunan Kudus bagi para pengunjung yang melihat museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan pasar souvenir.

1. 2 Latar Belakang Permasalahan

1. 2. 1 Kebutuhan Museum Sejarah Di Kudus

Kebudayaan perkembangan masyarakat Kudus dan sekitarnya memiliki keistimewaan tersendiri yang unik dan berkhariaisma karena mengandung nilai-nilai religiusitas yang dalam khususnya bagi umat beragama Islam dan pada masyarakat Jawa Tengah pada umumnya. Bagi masyarakat Jawa nama *Kudus* akan mengingat pada citra agung Wali Sanga yaitu para pemimpin kelompok mubaligh yang berjumlah sembilan orang yang bertugas menyebarkan agama Islam. Dua di antara sembilan Wali tersebut makamnya terdapat di kabupaten Kudus, yaitu Sunan Kudus dan Sunan Muria. Sunan Kudus yang melopori penyiaran agama Islam di sekitar Jawa Tengah sebelah utara. Sunan Kudus (Jafar Shodiq), hubungannya dengan Sunan Muria (R. Umar Said) adalah kakak Ipar, kakak kandung Sunan Kudus menikah dengan Sunan Muria. Dalam penyiaran agama Islam di Kudus bertemu seorang tokoh masyarakat yaitu Kyai Telingsing dan beliau seorang Tionghoa yang masuk Islam. Sedang singkatan Telingsing dari nama Tionghoa : The Ling Sing dan Kyai Telingsing seorang pemahat yang termasuk aliran *Sung Ging*. Dari nama Sung Ging inilah kemudian terjadi kata *Nyungging* artinya memahat dan mengukir. Dari nama ini sekarang dijadikan desa *Sungging*.⁸

⁷ Solichin Salam, JAFAR SHODIQ Menara Kudus, Menara Kudus 1986, P : 25

⁸ Solichin Salam, JAFAR SHADIQ SUNAN KUDUS, Menara Kudus, 1986, P: 11-12

Proses akulturasi ini memberikan makna pada sejarah perkembangan sosial dan budaya Kudus yang perlu direkonstruksi dan direkam dalam suatu wadah *museum daerah* dengan ditunjang adanya *pasar souvenir*. Pada prinsipnya museum daerah dan pasar souvenir ini menekankan pada proses terbentuknya pola sosial budaya lingkungan Kudus yang dapat dibuktikan dengan benda-benda peninggalan sejarah, terutama yang berhubungan dengan masa berkembangnya agama Islam atau yang berhubungan dengan Kasunanan Kudus.

1. 2. 2 Keberadaan Pasar Souvenir Sebagai Faktor Penunjang di Kawasan Menara Kudus.

Kepuasan menyangkut hasil dari suatu kejadian antara seorang dengan lingkungan. Karena kepuasan juga menyangkut interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, maka penilaian seseorang tentang kepuasan tergantung pada kondisi kehidupan dunia luar orang itu sendiri. Jadi kepuasan tergantung pada lingkungan yang sesungguhnya dan bagaimana lingkungan itu diterima oleh seseorang.⁹

Dari pengamatan, ternyata usaha perdagangan barang-barang souvenir di Menara Kudus sebagaimana besar masih berbentuk kaki lima dan kios-kios darurat, yang berderetan menempel dinding luar rumah, sebelah kiri dan kanan jalan menuju Menara Kudus. Kondisi seperti itu tidak mendukung kepariwisataan di Menara Kudus.

Dari proses akulturasi sejarah di Kudus memberikan makna pada sejarah perkembangan sosial budaya masyarakat Kudus. Ini ditandai dengan banyaknya mata pencaharian masyarakat Kudus dan sekitarnya sebagai pengrajin, antara lain pengrajin ukiran, pahatan, kain tenun dan makanan oleh-oleh khas Kudus. Dengan banyak pengrajin yang letak dan penjualannya yang tidak terpadu, keberadaan Pasar souvenir di Kudus perlu diwujudkan dengan perencanaan dan perancangan yang baik sehingga dapat menambah pendapatan daerah dan juga menambah kesempatan kerja bagi masyarakat Kudus dan sekitarnya. Sehubungan dengan dikembangkan dan dilestarikannya Menara Kudus sebagai salah satu kekayaan kebudayaan bangsa dan ajang pengenalan budaya negara kita sangat perlu dicari perwujudan baru, yaitu museum dan fasilitas pelayanan souvenir, sehingga keberadaannya menunjang

⁹ Suharyanto, mengutip Aldefer, 1972, P : 29

pariwisata Menara Kudus dan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitarnya.

1.2.3 Keterpaduan Museum dan Pasar Souvenir di Kudus

Dengan adanya dua kegiatan yang mempunyai perbedaan karakternya tetapi mempunyai fungsi yang berbeda, untuk *memadukan museum sejarah* dan *pasar souvenir* harus saling mendukung agar dapat berfungsi dengan baik. Sedangkan untuk menunjang dan menarik wisatawan agar mau berkunjung di *museum* bahkan di Menara Kudus perlu adanya penambahan komponen rekreasi yaitu *pasar souvenir* di lingkungan Museum.

Banyak wisatawan yang datang untuk berkunjung di Menara Kudus dan sebagian besar tidak tahu asal dan usul keberadaan Menara Kudus sementara untuk mengetahui tersebut hanya membaca buku atau dapat penerangan dari penjaga makam Sunan Kudus.

Sedangkan sebagian besar para wisatawan banyak dari luar kota dan keingintahuan cukup besar karena dengan besarnya nama Sunan Kudus dari sejarah penyebaran agama Islam dan benda peninggalan bersejarah Sunan Kudus di Pulau Jawa. Pengembangan kepariwisataan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Jawa Tengah menitik beratkan kepada Pariwisata Budaya dengan memanfaatkan benda-benda peninggalan sejarah.¹⁰

Dengan melihat kenyataan di kawasan Menara Kudus banyak pedagang souvenir yang menjajakan dagangannya tidak terencana dan ini merupakan keadaan yang tidak mendukung kepariwisataan di kawasan Menara Kudus. Untuk itu Museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan Pasar souvenir perlu di wujudkan dalam wadah yang terencana dan terpadu, agar keberadaannya dapat mendukung kepariwisataan di Kabupaten Kudus.

1.2.4 Perlunya Filosofi Menara Kudus Sebagai Faktor Penentu

Ungkapan Citra Bangunan

Dari sisi arsitektur, bentuk Menara Kudus tersebut adalah perpaduan antara seni arsitektur Islam dan Hindu, yang tingginya 17 meter dan di bangun sekitar tahun 956 H atau 1549 M. Menara Kudus yang terdiri dari tiga bagian yaitu kaki, badan dan

¹⁰ Analisa dan Evaluasi Hasil Karya Wisata Daerah Jawa Tengah dan D I Yogyakarta.

kepala, filosofi ini banyak berpengaruh pada masyarakat Kudus, ini bisa di lihat pada masyarakat sekitarnya yaitu atap rumah joglo terdiri tiga bagian antara lain kaki, badan dan kepala.

Menara Kudus yang bentuk bangunannya yang khas dan terletak di depan masjid maka menara ini menjadi trade mark di kota Kudus, karena dari nilai historisnya. Ada anggapan rasanya belum mengunjungi kota Kudus kalau belum melihat atau berkunjung ke Menara Kudus serta berbelanja masakan khas Kudus misalnya soto Kudus dan jenang Kudus. Dan di kota Kudus juga mempunyai objek wisata colo dengan air terjunnya yang sejuk di kaki gunung Muria. Dari sini keberadaan menara Kudus menjadi pintu gerbang wisata di kota Kudus dan wisata pesisir utara Jateng. Disamping itu di Kudus banyak bangunan yang menggunakan bahan yang hampir sama dengan Menara Kudus, misalnya tugu identitas Kudus, pintu gerbang kantor Pemda dan gelanggang olah raga.

Kondisi Menara Kudus pada saat sekarang perlu diadakan perbaikan- perbaikan dan dilestarikan, karena umurnya yang sudah lama. Menara Kudus dibangun Sunan Kudus sebagai simbolisasi mulainya agama Islam di Kudus.

1.3 Permasalahan

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana rancangan wadah *Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus dan Pasar Souvenir* yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan kegiatan menambah pengetahuan, rekreasi dan belanja.

1.3.2 Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana citra bangunan museum dan pasar souvenir yang berlandaskan filosofi Menara Kudus, sehingga mampu mendukung keberadaan dan fungsinya terhadap lingkungan.
- b) Bagaimana keterpaduan antara fungsi museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan fungsi pasar souvenir dalam pola tata ruang dalam dan tata ruang luar yang dapat saling mendukung.

1.4 Tujuan dan Sasaran Pembahasan

1.4.1 Tujuan

- a) Mengemukakan suatu konsep wadah fisik bangunan museum sejarah dan pasar souvenir yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan akan museum dan pasar souvenir.
- b) Mengemukakan suatu konsep perencanaan dan perancangan museum sejarah dan pasar souvenir yang memberikan ungkapan citra bangunan yang berlandaskan filosofi Menara Kudus, memadukan antara museum dan pasar souvenir serta penentuan site di kawasan Menara Kudus.

1.4.2 Sasaran

- a) Menentukan suatu wadah fisik bangunan dengan melihat kebutuhan ruang, macam ruang, dan besaran ruang.
- b) Menentukan lokasi site di kawasan Menara Kudus dengan melihat fungsi dan tata guna lahan yang ada di kawasan tersebut.
- c) Menentukan citra bangunan yang berlandaskan filosofi Menara Kudus dengan melihat ruang luar meliputi : penampilan bangunan, keterpaduan antara museum sejarah dengan pasar souvenir, sirkulasi luar, dan melihat ruang dalam meliputi : ruang sirkulasi dalam, sistem penyajian benda koleksi di museum dan barang souvenir di pasar souvenir, sistem penerangan dan penataan kelengkapan ruang, suasana ruang yang semuanya dipengaruhi oleh bentuk bangunan, struktur, bahan dan filosofi.

1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan secara teoritis, yaitu :

- a) Lingkup Non Arsitektural :
 - Ruang lingkup museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan pasar souvenir, filosofi Menara Kudus, mendidik dan rekreatif.
- b) Lingkup Arsitektural :
 - Ruang lingkup citra bangunan, kebutuhan ruang, macam ruang, besaran ruang, pola tata ruang dalam dan luar, suasana ruang, sistem display, sistem penerangan dan perabotan.

Lingkup pembahasan secara faktual, yaitu :

- a) Mikro : Ruang lingkup kawasan Menara Kudus.
- b) Makro : Ruang lingkup pendidikan dan pariwisata, yaitu potensi pendidikan dan pariwisata di kota Kudus.

1.6 Metoda Pembahasan

- a) Pada tahap awal adalah pencarian data dengan study literatur dan observasi, dengan data yang diperlukan : kawasan Menara Kudus, jumlah pengunjung di Menara Kudus dan data statistik kepariwisataan di Kudus. Mencari permasalahan, menetapkan tujuan dan sasaran.
- b) Pemecahan masalah melalui analisa kualitatif dan kuantitatif terhadap unsur-unsur permasalahan. Analisa kualitatif mencakup : analisa letak site yang baik sesuai dengan fungsi dan lingkungan pada kawasan Menara Kudus, analisa pola tata ruang dalam dan luar, analisa sirkulasi, analisa bentuk bangunan. Analisa kuantitatif mencakup : analisa besaran ruang, analisa jumlah ruang bagi museum sejarah dan pasar souvenir.
- c) Tahap akhir adalah kesimpulan dari hasil analisa permasalahan museum dan pasar souvenir ke dalam suatu konsep dasar perencanaan dan perancangan museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan pasar souvenir yang kemudian ditranformasikan menjadi suatu desain.

1.7 Sistematika Pembahasan

BAB. I : Pendahuluan

Berisikan latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB II : Tinjauan Umum Museum dan Pasar Souvenir

Berisikan tentang pengertian museum dan pasar souvenir, museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan pasar souvenir, ungkapan citra bangunan berlandaskan filosofi Menara Kudus.

BAB III : Tinjauan faktual

Berisikan tinjauan kebutuhan animo masyarakat terhadap museum dan pasar souvenir, tinjauan situasi dan kondisi, studi kasus museum dan pasar souvenir.

BAB IV : Analisa Museum dan pasar souvenir

Berisikan tentang analisa site meliputi : luas lahan, pencapaian dan sirkulasi, view. Analisa citra bangunan meliputi : bentuk dan penampilan bangunan, keterpaduan antara pola tata ruang dalam dan pola tata ruang luar yang saling mendukung.

BAB V : Konsep dasar perencanaan dan perancangan

Berisikan konsep perancangan dan perancangan museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan pasar souvenir.

1.8 Keaslian Penulisan

Maksud dari keaslian penulisan ini adalah untuk menghindari adanya kesamaan atau penjiplakan karya tulis yang mempunyai judul dan penekanan sama. Adapun Tugas Akhir yang digunakan sebagai literatur dalam thesis ini antara lain :

1. Pasar Souvenir Pada Taman Purbakala Nasional, oleh Andri Cahyono, No.Mhs. 10043/JTA UGM 1988.

Penekanan : Pada sirkulasi pasar untuk menunjang Taman Purbakal Nasional Prambanan.

2. Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus, oleh Lucas Djodi No.Mhs.12465/JTA UGM 1990.

Penekanan : Pada penampilan bangunan yang beridentitas arsitektur tradisional, tanpa mengurangi selera dan tidak membosankan masyarakat.

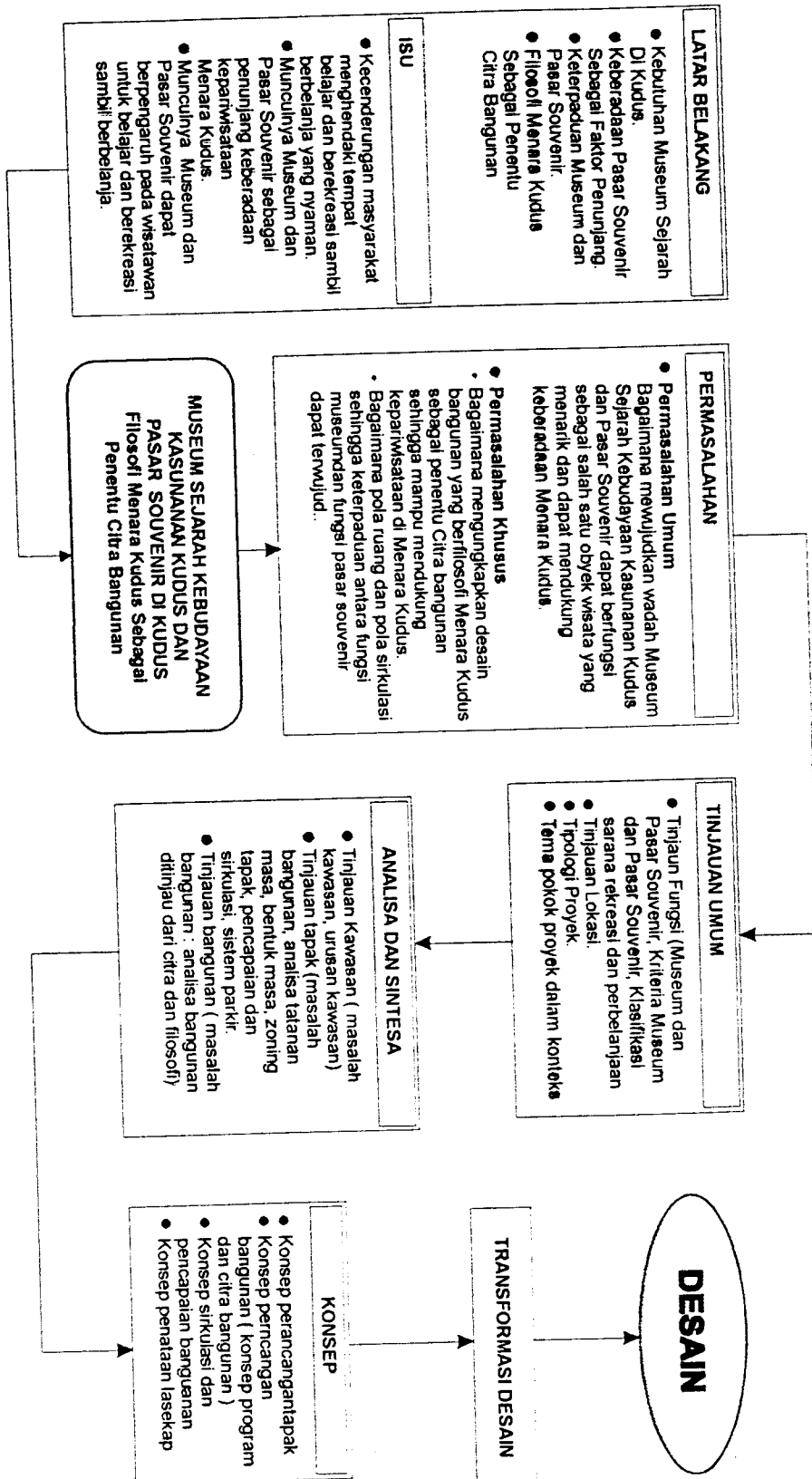
3. Shopping Mall di Bandung, oleh Endin Herdiana, No.Mhs. 92340035 / JUTA UII 1997

Penekanan : Pada Ungkapan citra modernitas sebagai salah satu faktor penentu daya tarik pasar.

4. Museum Seni Rupa Modern Di Yogyakarta, oleh Arief Budiarto, No Mhs. 89340055 / JUTA / UII 1994.

Penekanan : Pada flesibelitas ruang yang presentatif.

I. 9 KERANGKA BERPIKIR



BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM SEJARAH DAN PASAR SOUVENIR

2.1. Tinjauan Museum Secara Umum

2.1.1. Pengertian Museum

Museum berasal dari kata *mosei - on*, bahasa Yunani, yang artinya tempat muze. Muze- muze tersebut merupakan tempat dewi pelindung ilmu kesenian dan ilmu pengetahuan dalam mitos Yunani klasik.¹

Sesuai dengan perkembangan zaman, maka pengertian museum juga mengalami perkembangan / perubahan, sebagai berikut :

Menurut G. R. Hille, seorang ahli museum di Yunani berpendapat :²

- Museum bukan saja mengumpulkan barang-barang antik atau barang-barang bagi penyelidikan ilmu pengetahuan, tetapi barang itu adalah warisan kebudayaan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum.
- Museum bukan tempat atau ruang untuk kepentingan para peminat atau kaum sarjana saja, museum harus terbuka dan dapat menambah pengetahuan bagi semua orang.

Pengertian museum saat ini seperti yang terdapat dalam ICOM (Internasional Council of Museum), bagian dari UNESCO yang merupakan badan kerja sama profesional dalam bidang permuseuman. ICOM merumuskan pengertian sebagai berikut : museum adalah sebuah lembaga tetap , yang tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk kaum yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan studi pendidikan dan kesenangan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya.

Museum sejarah adalah suatu museum yang sarannya mengungkapkan kejadian sejarah urutan kurun waktu atau pada jaman tertentu sesuai dengan fakta yang ada. Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus merupakan pendataan arsip- arsip yang mengungkapkan sejarah kebudayaan, riwayat dan perjalanan sejarah hubungan sosial

¹ Biba (1976) dalam Arif Setio Laksono (TA / UGM, 1993) P : 15

² Ibid (Sutaroa Amir Moch, 1971)

kemasyarakatan dalam lingkup wawasan termasuk sebagai museum daerah yang di dalamnya menyimpan benda- benda yang berasal dari kota Kudus dan sekitarnya.

2.1.2. Fungsi dan Tugas Museum

Berdasarkan pengertian museum di atas maka museum mempunyai fungsi dan tugas sebagai berikut :

a) Fungsi museum

Fungsi museum adalah :

- Sebagai tempat penelitian
- Sebagai tempat sumber informasi dan studi
- Sebagai tempat rekreasi

b) Tugas museum

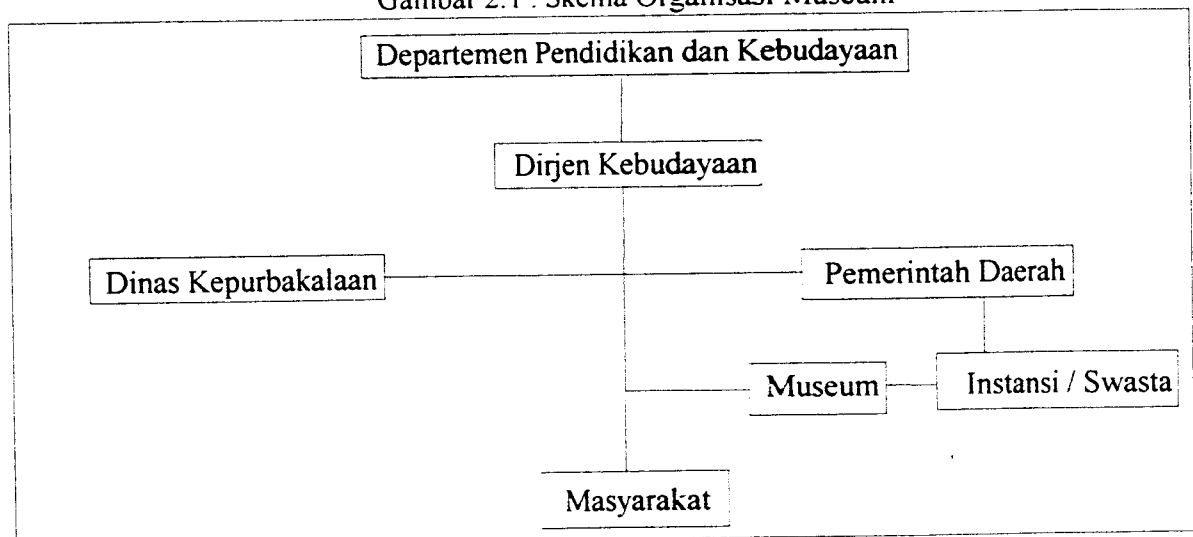
Tugas museum adalah :

- Mengumpulkan benda-benda koleksi
- Mendokumentasikan benda-benda koleksi
- Menyalurkan pengetahuan yang terkandung dalam benda-benda koleksi

2.1.3 Organisasi Museum

Pengelolaan museum ditangani oleh departemen pariwisata, termasuk di dalamnya Direktorat Museum, Direktorat Sejarah dan Purbakala dan juga unit-unit pembina teknis yang ditugaskan oleh Direktur Jendral Kebudayaan.

Gambar 2.1 : Skema Organisasi Museum



sumber : Status kelembagaan museum kretek Kudus

2.1.4 Koleksi Benda Bersejarah

Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus pada dasarnya masuk dalam klasifikasi museum daerah yang pengelolaannya ditangani oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Kudus dan materi yang dipamerkan merupakan sisa- sisa peninggalan kebudayaan kota Kudus pada masa lampau.

Materi benda yang dipamerkan dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a) Jaman Pra Islam

- Sisa purbakala, prasejarah (arkheologi)
- Sisa peninggalan China masuk Kudus

b) Jaman Islam Berkembang

- Al Quran Kuno
- Tasbih peninggalan Sunan Kudus
- Maket - maket masjid pada Sunan Kudus
- Ukiran Kaligrafi
- Keramik dan alat- alat makan

c) Jaman Kolonial

- Rumah tradisional Kudus
- Peralatan rumah tangga jaman dulu

2.1.5 Kegiatan Museum Sejarah

Macam dan jenis pengunjung adalah :

a) Berdasarkan Kebersamaan

- Pengunjung perseorangan
- Pengunjung rombongan
- Pengunjung keluarga

b) Berdasarkan latar belakang pengetahuan

- Pengunjung yang pertama kali mengenal pemeran sejarah
- Pengunjung yang berpengalaman, mempunyai bekal ilmu pengetahuan tentang obyek yang dipamerkan museum sejarah, untuk melakukan penelitian.

Biasanya pengunjung museum sejarah mempunyai tujuan :

- Mencari kesenangan, hiburan
- Mencari ilmu pengetahuan

2.2 Tinjauan Pasar Souvenir

2.2.1 Pengertian Pasar Souvenir

Souvenir bukanlah sekedar benda- benda yang menarik dn dapt dibeli disuatu tempat rekreasi, tetapi souvenir dapat menyimpan misi untuk diserap oleh orang yang mendapatkannya.

Pasar souvenir adalah suatu tempat atau wadah yang menjual- belikan benda yang menarik dan khas yang dapat digunakan untuk mengingat kembali kejadian atau sesuatu pada masa lampau dan disimpan untuk kenangan (a token remembrance) sesuatu yang diberikan untuk disimpan dan mengenang pemberi (keep sake).

Dalam hubungan dengan pariwisata, kata souveniur mengandung pengetahuan yang luas, sebab hal ini menyangkut soal yang erat hubungannya dengan kebudayaan suatu bangsa, ekonominya, kehidupan sosialnya dan promosi pariwisatanya.

Pasar souvenir mempunyai sifat yang khas dan menonjolkan mutu kebudayaan lewat benda- benda souvenir yang dipasarkan lewat wisata.

2.2.2 Fungsi dan Tugas Pasar Souvenir

Fungsi dan tugas Pasar Souvenir adalah :

- a) Sebagai wadah jual beli komoditi souvenir untuk pelayanan pariwisata.
- b) Sebagai tempat komunikasi antara seniman penghasil karya dengan konsumen.
- c) Sebagai wadah promosi hasil karya seni budaya agar lebih dikenal masyarakat serta wisatawan.
- d) Sebagai rekreasi yang menunjang museum sejarah dan kawasan Menara Kudus.

2.2.3 Motifasi Pengadaan Pasar Souvenir

Motifasi dengan adanya pasar souvenir yaitu :

- a) Motifasi Pariwisata : Meningkatkan daya tarik wisatawan sebagai penunjang pemasaran daya tarik museum sejarah dan Menara Kudus.
- b) Motifasi Ekonomi : Mempelancar peningkatan kondisi sosial ekonomi masyarakat, melalui bidang pelayanan pariwisata dalam hal ini penjualan barang souvenir.

2.2.4 Sifat Kegiatan Pasar Souvenir

Ada dua sifat kegiatan yang terjadi pada pasar souvenir, kegiatan jual beli dan aspek sosial budaya yaitu :

1) Sifat Kegiatan jual beli :

a) Dinamis.

Ramai, hidup karena berbagai kegiatan dan orang hilir mudik, berbicara, tawar-menawar.

b) Umum.

Semua orang tanpa melihat tempat, derajat dan kedudukan boleh masuk dalam kegiatan ini.

c) Terbuka.

Pengunjung dapat melihat langsung dan mencapai barang dagangan.

2) Sifat kegiatan dari aspek sosial budaya :

a) Luwes.

Tidak ada harga mati dalam sistem jual beli di pasar, harga ditentukan dengan kegiatan tawar menawar, sehingga sifat tersebut yang serba luwes.

b) Dinamis.

Dalam menawar dituntut keaktifan, ketelatenan pembeli dalam mendapatkan harga serendah-rendahnya, sehingga tercermin dinamika kegiatan ini.

c) Terbuka.

Tidak ada rasa segan dalam melakukan kegiatan pasar, semua serba bebas terbuka.

2.2.5 Materi Perdagangan

2.2.5.1 Jenis Materi Perdagangan

Berdasarkan tingkat kebutuhan, materi yang diperdagangkan di pasar souvenir antara lain barang-barang seni dan kerajinan banyak macamnya, sehingga untuk lebih mudahnya akan dikelompokkan menurut bahan bakunya, yaitu :

a) Bahan kulit, meliputi : tas, dompet, ikat pinggang.

b) Bahan benang, meliputi : sulam, bordir, pakaian, kaos.

c) Logam, meliputi : hiasan, fas bunga.

d) Bahan kayu, meliputi : tasbih, tempat lampu.

e) Gerabah, meliputi : pot bunga celengan.

2.2.5.2 Cara Penyajian Materi Perdagangan

Berdasarkan materi barangnya terdapat beberapa kemungkinan cara penyajian :

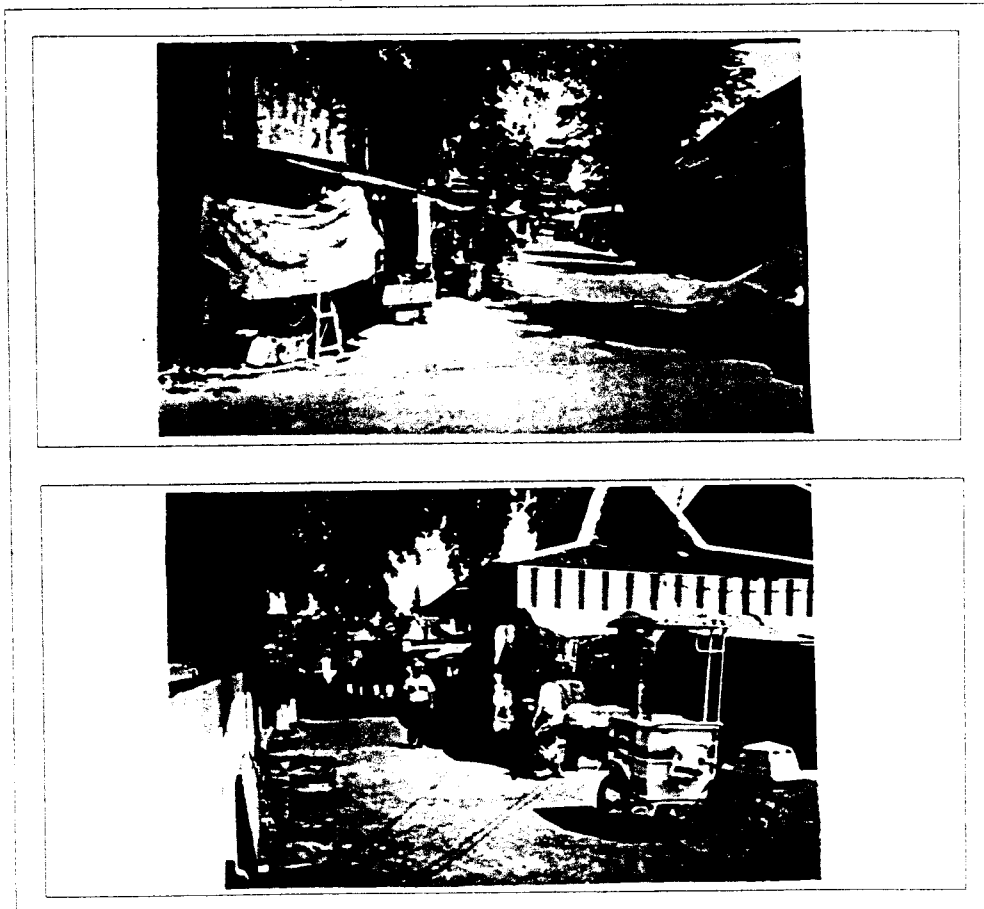
- 1) Penyajian dalam kotak terbuka.
- 2) Penyajian barang pada meja terbuka.
- 3) Penyajian barang dalam almari transparan.
- 4) Barang disajikan dilantai.

2.2.6 Tinjauan Usaha Kaki Lima di Kawasan Menara Kudus

Di pusat kota tersedia berbagai fasilitas perdagangan berupa pertokoan dan kios-kios pengecer, untuk menyalurkan barang komoditi pada masyarakat yang membutuhkan .

Di samping itu terdapat pedagang kecil ekonomi lemah, misalnya penjaja souvenir di kawasan Menara Kudus. Meskipun banyak keuntungan yang diserap dari usaha tersebut yang antara lain menyerap tenaga kerja, akan tetapi banyak hal yang ternyata sangat mengganggu terutama jika dikaitkan dengan kehadiran bangunan Menara Kudus.

Gambar 2.2 : Pedagang Kaki Lima di Kawasan Menara Kudus



sumber : observasi lapangan

2.2.7 Kegiatan Pedagang Kaki Lima di Kawasan Menara Kudus

Secara garis besar bangunan yang menjadi wadah kegiatan jual beli yang dapat dibedakan menjadi tiga jenis, berdasarkan sifat fisik bangunannya yang juga erat hubungannya dengan proses kegiatan adalah :

- 1) Bangunan darurat.
- 2) Kios semi permanen.
- 3) Kios rumah.

2.3 Studi Kasus

2.3.1 Monumen Yogya Kembali

Studi kasus yang saya lakukan pada monumen Yogya Kembali di Yogyakarta. Monumem Yogya Kembali merupakan penghormatan kepada para pelaku perjuangan, juga sebagai sarana pewaris nilai-nilai semangat juang 1945 yang patriotik dan hiroik kepada generasi penerus dalam memperjuangkan kemerdekaan dan mengisi kemerdekaan.

Monumen “ Yogya Kembali “ menagacu pada pada konsep gunung dan gunungan dengan berbagai kemungkinan pengembangan dan penampilannya, maka alternatif bentuk kerucut sebagai bentuk dasar dengan tidak mengesampingkan kriteria monumental, menarik, tahan lama, menyatu dengan alam dan komunikatif.

Monumen Yogya kembali yang terletak di tepi jalan arteri utara kota Yogyakarta berada di atas tanah hak bangunan seluas 50. 852 m² . Permukaan tanah yang semula berada lebih rendah dari jalan dan mengingat fungsi jaringan jalan tersebut maka penataan tata ruang dan penampilan bangunan perlu dicermati.

1) Tata Ruang.

Penataan ruang bangunan disusun sebagai berikut :

- a) Menciptakan batas lingkungan dengan membuat tanggul keliling monumen. Sati pihak berfungsi sebagai pembatas sedangkan fungsi yang lain sebagai arah menuju titik daya tarik.
- b) Menciptakan suasana lingkungan sekitar lingkungan agar mendukung salah satu fungsi monumen sebagai obyek wisata.
- c) Monumen dibangun di atas lapik, dikelilingi kolam sehingga menimbulkan kesan lebih megah dan monumental.
- d) Halaman depan monumen merupakan plaza tempat upacara resmi.

- e) Area parkir dan jalan masuk di sebelah timur dan barat serta plaza penghubung dan penataan taman diharapkan dapat memberikan pelayanan yang lebih komunikatif terhadap pengunjung.
- f) Tata taman lingkungan mengacu dan menggunakan bahan serta tumbuhan tradisional yang makin langka (sawo kecil, kepel, gayam dan lain-lain).
- 2) Bangunan Luar.

a) Rana

Antara halaman depan dengan halaman dalam dipisahkan dengan sebuah rana. Sisi depan dipasang logo, pada sisi dalam dituliskan nama-nama pahlawan yang dipahatkan pada batu granit.

b) Kolam

Menuju bangunan induk, harus meliwati kolam atau jagat sejenis parit yang mengelilingi bangunan. Dari segi fisik jagat berfungsi sebagai pengaman yang masa lalu diartikan sebagai simbol penolak sesuatu yang bersifat jahat.

3) Bangunan Utama.

Monumen Yogya Kembali dibangun dengan struktur beton pratekan pada bagian-bagian tertentu, di samping struktur beton konvensional. Untu lapisan luar dan lantai kedap air dilapisi dengan keramik.

Untuk mendukung fungsi monumen Yogya Kembali bangunan utama di bagi 3 lantai, yaitu :

a) Lantai I : luas lantai 4.562 m^2 , terdiri dari ruang-ruang :

- ruang pameran
- perpustakaan
- ruang serba guna
- ruang souvenir
- mushola
- ruang pengelola
- ruang penunjang

b) Lantai 2 : luas lantai 1.252 m^2 , terdiri dari :

- ruang diorama
- ruang penunjang
- lantai dan pagar langka

c) Lantai 3 : luas lantai 3 : 1.121 m² , yaitu :

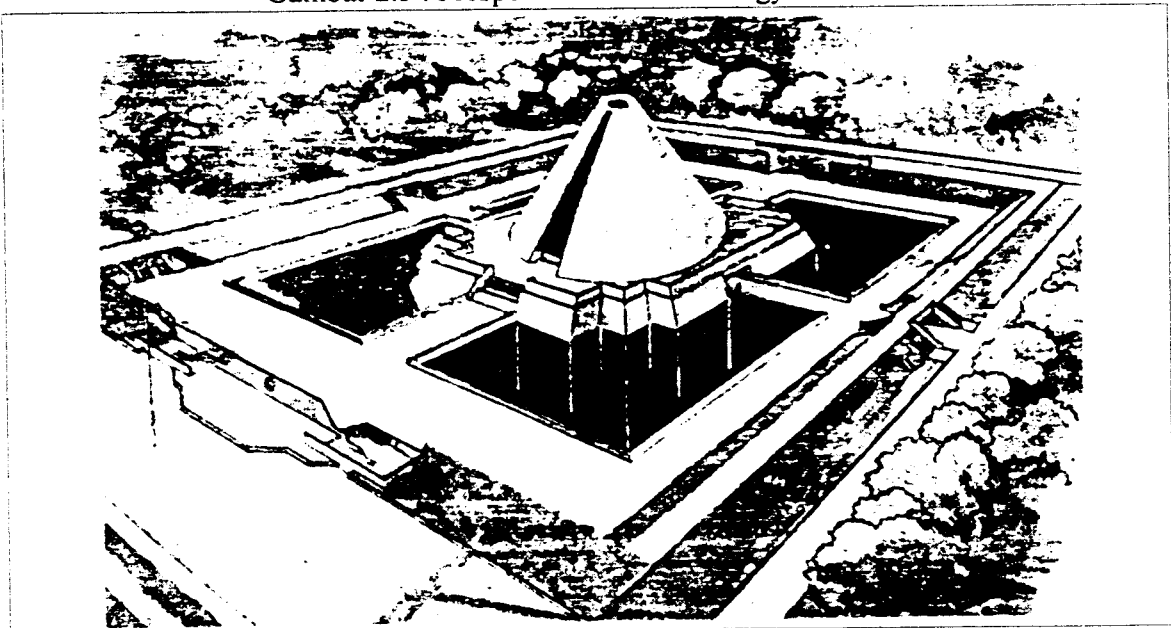
- ruang Garbha Graha, di dalam ruang ini :
 - Bendera Merah Putih dengan tiang kayu cendana yang berbau wangi.
 - Relief yang menggambarkan perjuangan fisik dan perjuangan diplomasi.
 - Kata mutiara yang disampaikan Bapak Soeharto sebagai pelaku.

2.3.2 Kesimpulan dan Nilai Manfaat Studi Kasus Dalam Kaitan Kajian Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus

Kesimpulan yang dapat diambil dari studi kasus di Monumen Yogya Kembali, yaitu:

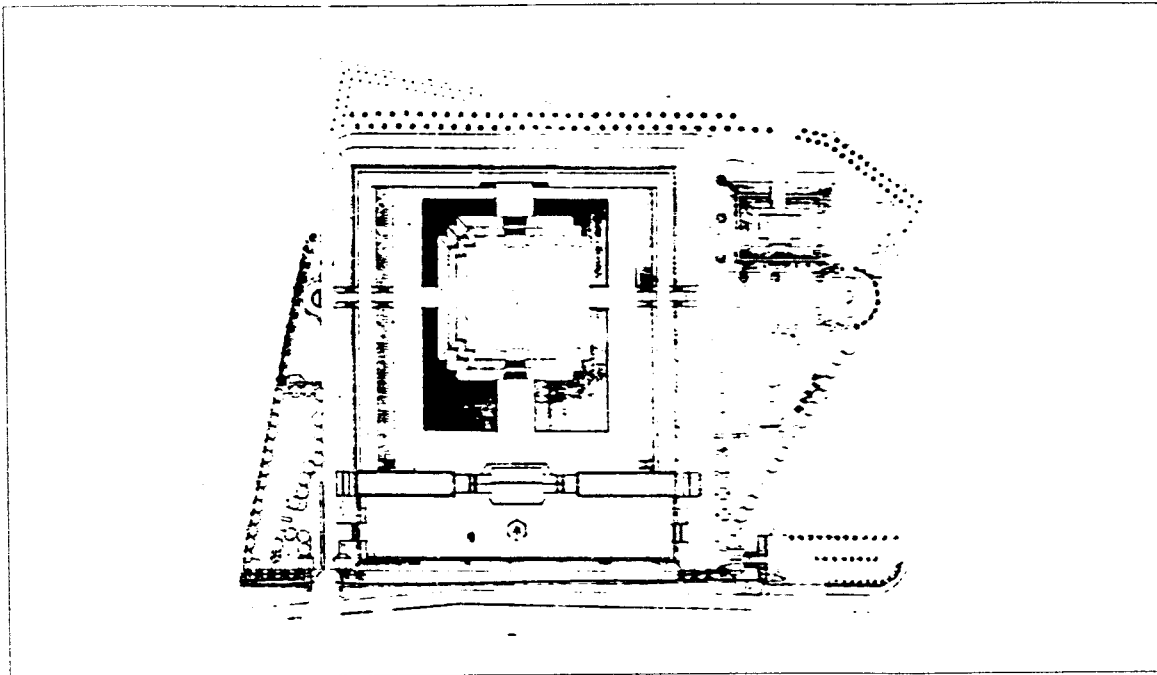
- 1) Lokasi dan site monumen Yogya Kembali terhadap Poros Makro Kosmos yaitu poros antara Gunung Merapi - Tugu Pal Putih - Kraton - Panggung Krapyak - laut Selatan yang merupakan sumbu imajier.
- 2) Monumen Yogya Kembali mengacu konsep gunung dan gunung dengan kreteria monumental, menarik, tahan lama dan menyatu dengan alam.
- 3) Penataan ruang bangunan monumen Yogya Kembali berdasarkan filosofi semangat perjuangan dengan menampilkan bangunan yang megah dan monumental.
- 4) Struktur yang digunakan monumen Yogya Kembali yaitu struktur beton pratekan pada bagian- bagian tertentu dan struktur beton konvensional.

Gambar 2.3 : Prespektif Monumen Yogya Kembali



sumber : Brosur monumen Yogya Kembali, 1989

Gambar 2.4 : Situasi Monumen Yogya Kembali



sumber : Brosur monumen Yogya Kembali, 1989

2.4 Tinjauan Filosofi Menara Kudus

2.4.1 Sejarah Menara Kudus

Kota Kudus mempunyai sebuah bangunan monumental yang unik dan spesifik yaitu bangunan Menara Kudus. Bentuk bangunannya mirip dengan gaya bangunan candi Jago dan candi Singosari di Malang, terbuat dari bata merah, tinggi dan langsing. Candi pada jaman Majapahit (1292 - 1478) pada umumnya terbuat dari bata merah. Menara Kudus bentuknya mirip dengan bentuk candi, sebab pada kerajaan Islam Demak itu adalah merupakan masa transisi dari jaman Majapahit kearah periode Demak. Sehingga wajar apabila masih terdapat pengaruh dari sisa-sisa jaman Majapahit.

Bangunan Menara Kudus belum diketahui dengan pasti, tetapi ditiang atap menara terdapat Candrasengkala yang berbunyi “ Gapura Rusak Awahing Jagat ”

Menurut Prof. Dr. R.M. Soetjipto Wirjosoeparto, angka tahun yang ditunjukkan oleh candrasengkala ini menunjukkan tahun Jawa 1609 atau bertepatan tahun Masehi 1685. Karena *Gapura (9)*, *Rusak(0)*, *Ewah (6)* dan *Jagat (1)* yang ditulis dengan bahasa Jawa, dibaca dari belakang sehingga 1609. Diperkirakan Menara Kudus berasal dari abad 16. Inskripsi di atas papan kayu tersebut rupanya untuk meringati ketika atap rusak. Sehingga pada tahun 1685 M perlu diperbaiki, dan perbaikan tersebut diperingati dengan candrasengkala tersebut.

Menara Kudus terdiri dari tiga bagian (1) Kaki, (2) Badan dan (3) Puncak bangunan, yang diiniasi dengan seni hias Hindu Jawa yang dalam ilmu pengetahuan disebut Antefix (hiasan yang menyerupai bukit kecil), yang dibikin dari batu bakar (terra cotta).

Sejarah Menara Kudus dibagi menjadi tiga segi yaitu segi arkheologis, segi historis dan segi filosofis.³

1) Segi Arkheologis

Dilihat dari segi Arkheologis sudah jelas, bahwa Menara Kudus merupakan panduan antara seni Hindu dan seni Islam, karena dilihat dari seni ukir-ukirannya sudah tampak adanya pengaruh Hindu. Dari tingkatan-tingkatan yang terdapat pada tubuh bangunan Menara Kudus menunjukkan sebagai bangunan yang dijiwahi oleh kebudayaan lama. Tingkatan tersebut biasanya lebih dari 3 atau 4, dan sedikitnya mempunyai 4 tingkatan yang kemudian dalam ilmu tasawuf di Jawa diartikan sebagai Syariat, Tariqat, Ma'rifat dan Hakekat.

2) Segi Historis

Dilihat dari segi Historisnya, bahwa kedatangan Islam di tanah Jawa didahului dengan kedatangan agama Budha dan Hindu. Agama Hindu yang dibawa ke Indonesia oleh Mulawarman pada tahun 400 M dan dapat mendirikan kerajaan Muarakaman di Kalimantan Timur kemudian berkembang ke Jawa Timur dan Jawa Tengah. Ketika ajaran Islam masuk ke Jawa masyarakat masih memegang teguh ajaran Hindu, karena itu menara dibuat demi untuk menyesuaikan (assimilasi) dengan kepercayaan lama dalam menjalankan dakwah Islam, maka dibuat bentuk menara tersebut mirip dengan candi orang Hindu. Sebab ketika itu adalah merupakan jaman peralihan dari kebudayaan Hindu Jawa kearah kebudayaan Islam.

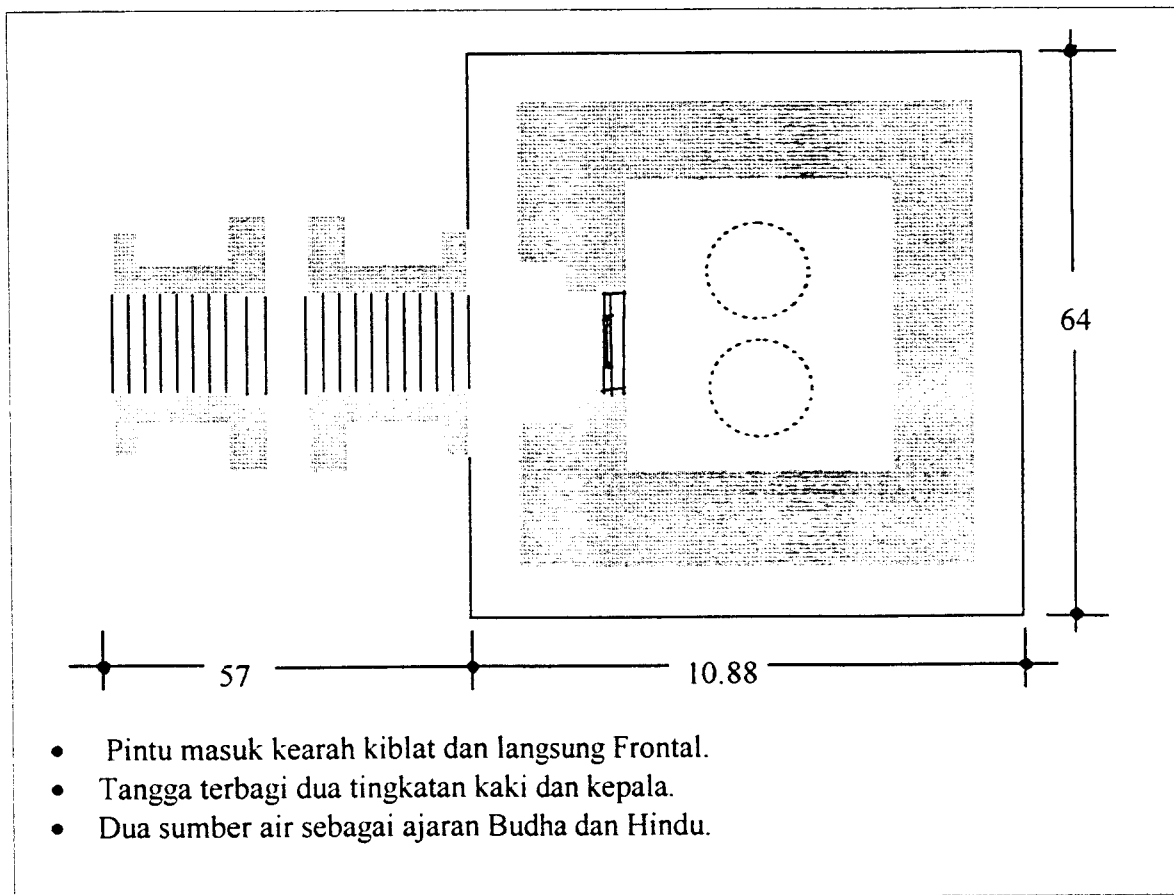
3) Segi Filosofis

Dengan berdirinya Menara Kudus dapat diartikan sebagai tanda untuk mematikan kepercayaan lama, mengakhiri masa mandewakan raja sebagai Tuhan, untuk digantikan dengan alam demokrasi, Di bawah Menara Kudus terdapat dua sumber mata air yang kembar yang disebut dengan *banyu penguripan*. Sumber air kembar artinya agama Budha dan Hindu telah ditutup dengan pancaran Islam yang berbentuk Menara Kudus. Dan di situlah tempat muadzin mangagungkan Asma Allah SWT serta menyerukan manusia kebenaran dan mengajak manusia untuk menegakkan sholat 5 waktu, kemudian

³ Solichin Salam, JAFAR SHODIQ, Menara Kudus 1986, P : 10 - 12

manusia diajak menyempurnakan hidupnya. Sebab di situlah pangkal kebahagiaan dan kemenangan bagi setiap manusia dalam hidupnya. Dua kepercayaan lama yang telah usang diganti dengan I'tikad baru, yaitu pancaran agama Islam. Maka menara itu kini benar-benar suci karena dipakai sebagai tempat untuk mendengarkan dan mengumandangkan ajakan suara yang suci (Kudus). Dan dipakai sebagai tempat untuk mengagungkan Asma Allah SWT dan di sanalah orang diserukan untuk sembahyang, menyembah, menghambakan diri, berbakti dan mengabdikan hanya kepada Tuhan Yang Satu, yaitu Tuhan Seru Sekalian Alam (Allah Rabbul Alamin). Bangunan Menara Kudus adalah terdiri dari tumpukan batu bata merah tanpa semen, tingginya kira-kira 17 meter, dikelilinginya dihias dengan piring yang bergambar dengan berjumlah 32 buah dan 20 buah di antaranya berwarna biru serta berlukiskan masjid, manusia dengan unta dan pohon kurma. Sedangkan 12 buah lainnya berwarna merah putih berlukiskan kembang. Dalam menara terdapat tangga yang dibikin dari kayu jati pada tahun 1313 H atau 1895M.

Gambar 2.5 : Denah Menara Kudus



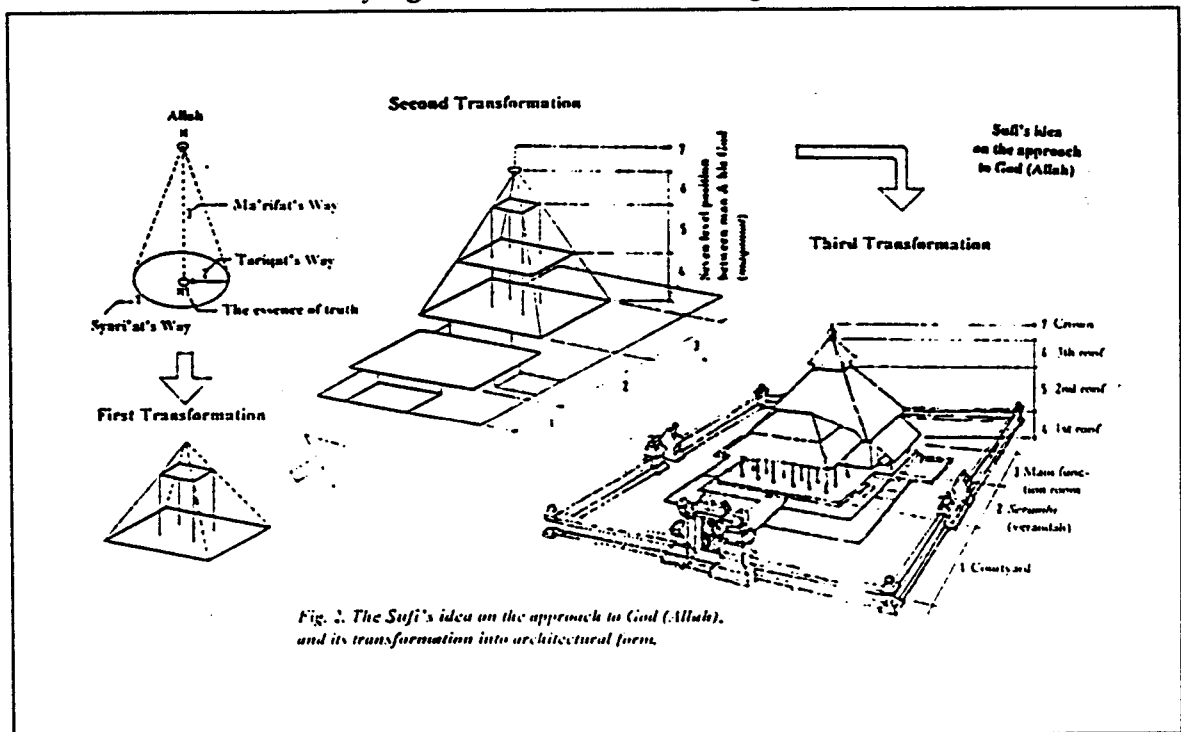
sumber : observasi lapangan

Gambar 2.6 : Menara Kudus



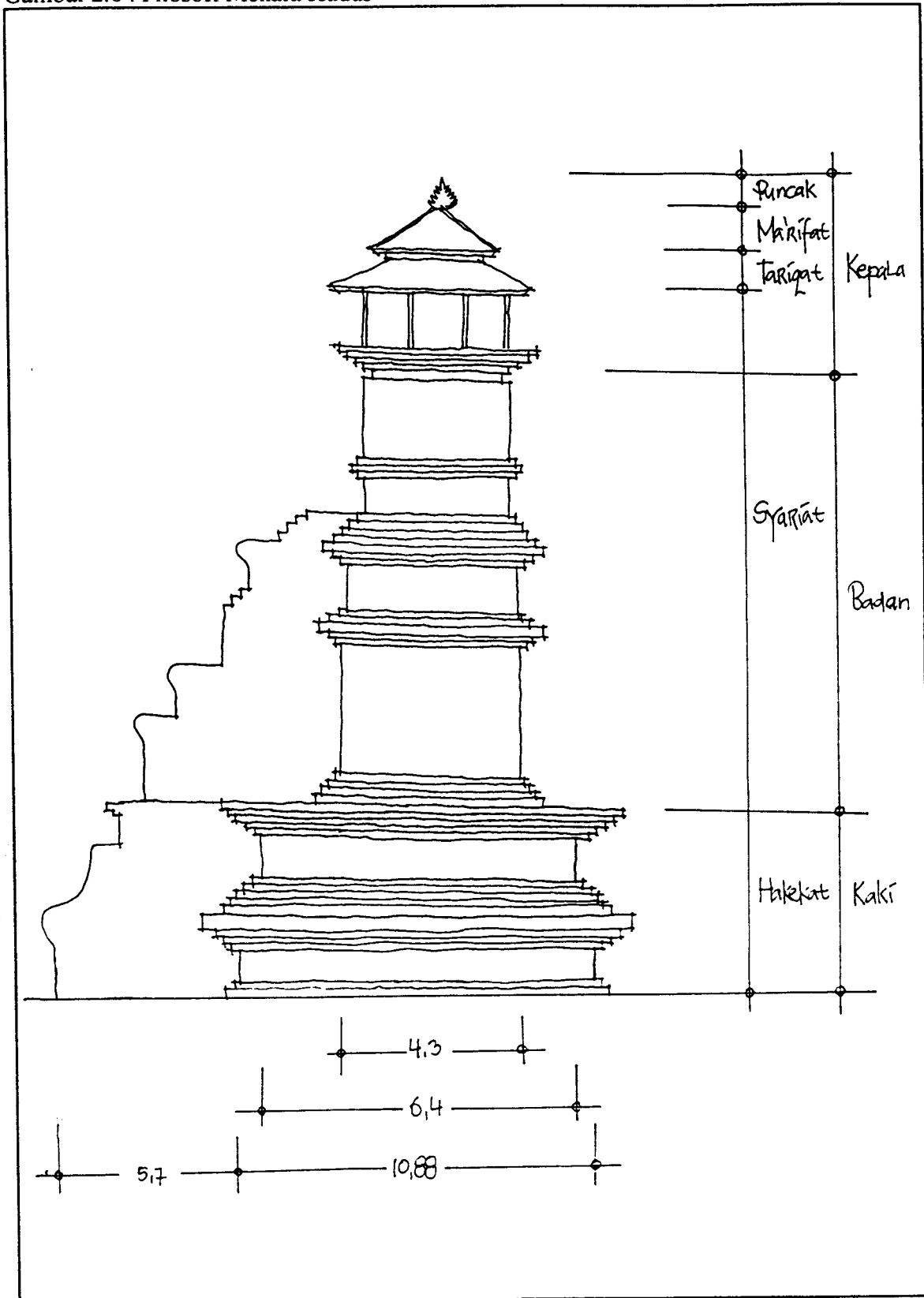
sumber : observasi lapangan

Gambar 2.7 : Pendekatan sufi mengenai pendekatan kepada Allah SWT yang ditransformasikan ke bangunan



sumber : Achmad Fanani, Perkembangan Komunitas Bangunan di Jawa, 1995

Gambar 2.8 : Filosofi Menara Kudus



sumber : Menara Kudus The minaret of Kudus, Solichin Salam, 1990

2.4.2 Filosofi Bangunan Monumental

Teori tentang konsep bangunan monumental lebih banyak dikembangkan oleh gerakan ekspresionis, di mana arsitektur ekspresionis sepenuhnya monumental. Monumental yang dicetuskan gerakan ini ditujukan lewat komposisi arsitektur yang terdiri dari sebuah masa sentral, dominal dan menjulang (vertikal).⁴

YB Mangunwijaya dalam bukunya *Wastu Citra* memberikan gambaran akan bangunan monumental dengan dasar citra gunung, oleh karena itu dalam wujud bentuk bangunan di manapun kita jumpai beberapa citra dasar yang selalu kembali dalam berbagai bentuk. Misalnya citra gunung yang sekian banyak kebudayaan selalu dihayati selaku tanah yang tinggi, tempat yang paling dekat dengan atas. Dalam arsitektur orang selalu spontan akan merasakan penghayatan dasar yang tinggi dengan lawan yang rendah. Yang tinggi selalu dihubungkan dengan yang mulia, yang ningrat, yang aman, yang menguasai sekitarnya.⁵

Dari uraian di atas menunjukkan adanya filosofi yang sama pada bangunan yang bercitra visual monumental, yaitu menuju suatu titik kehampaan yang tak tampak, menuju keheningan yang lepas dari tiupan maya, sebagaimana lawan yang rendah. Filosofi yang sama ini didukung dengan apa yang diungkapkan oleh Koentjaraningratan dalam buku "Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan" yaitu kebudayaan merupakan unsur-unsur universal, yang terdapat hampir diseluruh kebudayaan dunia, unsur-unsur terdapat yang paling tepat dan sesuai adalah sistem religi.

2.5 Tinjauan Citra Bangunan

2.5.1 Pengertian Citra

Citra sebenarnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti seseorang yang melihat suatu bangunan atau benda-benda lainnya. Citra juga menunjukkan tingkat kebudayaan pada suatu benda atau seseorang yang menggunakan suatu bahan / peralatan didirinya. Citra tidak jauh dari guna, tetapi lebih bertingkat spiritual, lebih menyangkut martabat dan derajat manusia. Maka citra

⁴ Cornelis van de ven, *Ruang Dalam Arsitektur*, terjemahan PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995.

⁵ YB Mangunwijaya, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta 1995

dapat menunjukkan pada tingkat kebudayaan dan guna menunjukkan pada segi ketrampilan atau kemampuan.⁶

Apabila kita melihat suatu bangunan, maka akan timbul beberapa macam pertanyaan, misalnya : bangunan apa itu? , bangunan ini seperti apa rupanya ?, dari apa dan bagaimana berdirinya?, untuk menjawab semua itu akan menyangkut aspek- aspek seperti fungsi dan guna, simbol- simbol khusus, skala dan proporsi, struktur dan bahan yang digunakan.⁷

Citra menurut Rubenstein terbentuk dari aspek- aspek sebagai berikut :

- Shape (wujud)
- Color (warna)
- Texture (tekstur)
- Arrangement (komposisi)
- Sensory Quality (kualitas panca indra)

Citra menurut Y. B. Mangunwijaya, citra merupakan image (gambaran) yang ditangkap oleh seseorang pada kesan dan pesan yang terdapat pada bangunan :

- Bentuk sebagai citra .
- Citra sebagai Bahasa / alat komunikasi
- Citra sebagai ekspresi / ungkapan jiwa.
- Citra sebagai simbol.
- Citra sebagai ciri / karakter.

⁶ Mangunwijaya, YB, Wastu Citra , 1995, P : 31

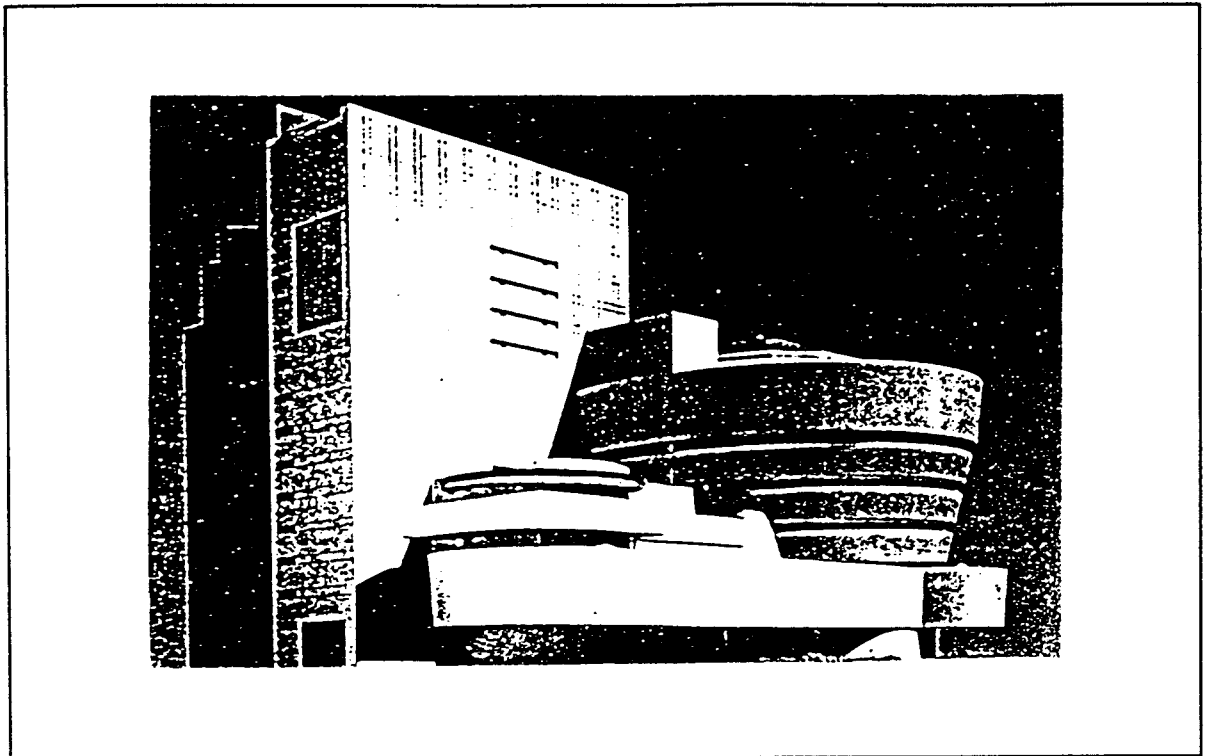
⁷ SetedjoSuwondo B. Dipl. Ing, PERAN KESAN DAN PESAN BENTUK-BENTUK ARSITEKTUR, 1985, P : 6

2.5.2 Bentuk sebagai Citra

Menurut Louis Khan, bentuk mengikuti fungsi. Hal ini karena kegiatan manusia yang akhirnya menghasilkan suatu fungsi yang terwujud dalam bentuk.⁸

Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai garis, lapisan, warna, tekstur. Selain itu bentuk dapat dirasakan melalui skala, proporsi, irama dan lain-lain.⁹

Gambar 2.9: Extension of the Guggenheim Museum, New York, USA



sumber : New Museum, Josep M.A Montaner 1990, P : 89

keterangan : Bentuk bangunan yang menggunakan bentuk lingkaran yang berfungsi sebagai ruang pameran dan bentuk persegi yang berfungsi sebagai ruang-ruang pendukung.

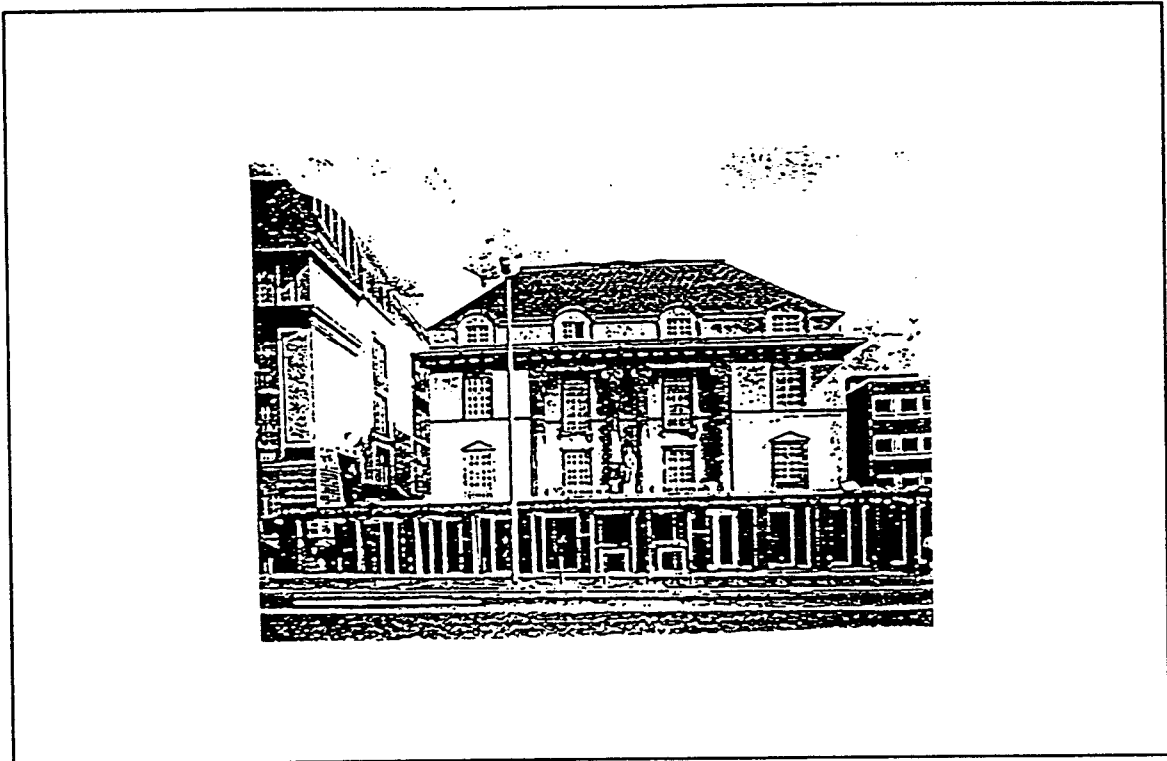
⁸ Christopher Alaxander, dalam Sutodjo Suwondo B, Dipl.Ing, PERAN KESAN ,DAN KESAN BENTUK - BENTUK ARSITEKTUR, 1985, P : 9

⁹ Ibid, P : 9

2.5.3 Citra sebagai Alat Komunikasi

Bentuk bangunan sebagai media komunikasi, hal ini disebabkan karena kebutuhan yang terlebih dulu dan langsung tampak pada mata, yang kemudian dianalisa dan dipahani.¹⁰

Gambar 2.10 : German Architecture Museum, Frankfrut



sumber : New Museum, Heirich Klozt / Waltraud Krase 1988, P : 80

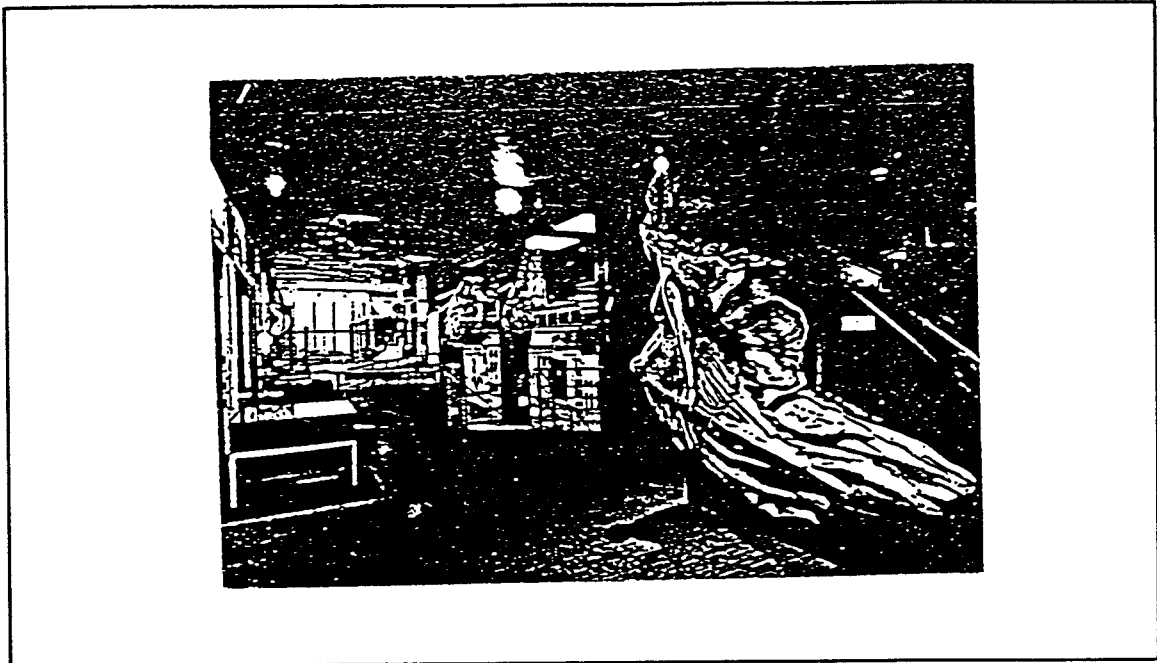
keterangan : Bentuk yang ditampilkan menimbulkan suatu kesan seperti rumah tinggal yang ada mengakibatkan bangunan tersebut mengakibatkan bangunan tersebut menimbulkan suatu kesan yang lebih formal.

¹⁰ Henri Russel Hitchcock, dalam Sutedjo Suwondo B. Dipl. Ing , PERAN KESAN DAN PESAN BENTUK-BENTUK ARSITEKTUR , 1985, P : 6

2.5.4 Citra sebagai Ciri

Citra pada museum sejarah dan pasar souvenir mencirikan suatu bangunan yang berfilosofi dan rekreatif hal ini dikarenakan museum pada umumnya menyimpan benda-benda koleksi yang berharga dan bersejarah serta pasar souvenir yang berfungsi tempat jual beli barang dengan tidak mengesampingkan faktor rekreasi yang dapat saling mendukung.

Gambar 2.11 : German maritime museum, Bremerhaven



sumber : New Museum, Heinrich / Waltraud

keterangan : Ruang pameran yang tenang, karena merupakan ruang yang bersifat formal, dengan menggunakan penerangan yang tidak terlalu terang.

Aspek- aspek yang mempengaruhi citra bangunan yaitu :

- 1) Kegiatan / aktifitas yang sering dilakukan oleh manusia merupakan pembentuk ruang yang akan mewadahi kegiatan itu sendiri. Hal- hal yang perlu diperhatikan pada kegiatan adalah pelaku kegiatan, macam kegiatan peralatan kegiatan, kapasitas kegiatan, urutan kegiatan, hubungan kegiatan, tuntutan kegiatan dan sifat kegiatan.
- 2) Ruang
Kelompok ruang- ruang yang terjadi akibat kegiatan tersebut akan membentuk suatu bentuk bangunan yang mencerminkan citra bangunan itu sendiri. Hal- hal yang perlu

diperhatikan dalam merencanakan ruang yaitu : macam ruang, besaran ruang, hubungan ruang, zoning ruang, organisasi ruang, persyaratan ruang, bentuk ruang dan suasana ruang.

Unsur- unsur yang mempengaruhi ruang : ¹¹

a) Unsur-unsur horisontal

- Bidang dasar
- Bidang dasar yang dipertinggikan
- Bidang dasar yang diperendahkan
- Bidang yang melayang

b) Unsur- unsur Vertikal

- Unsur vertikal linier dapat membentuk sisi- sisi vertikal dari suatu ruang
- Suatu bidang vertikal akan menegaskan ruang yang ada di depannya
- Konfigurasi L bidang-bidang
- Bidang- bidang sejajar
- Konfigurasi U bidang-bidang
- Empat bidang penutup

c) Kualitas ruang arsitektur

- Derajat ketertutupan
- Cahaya
- Pemandangan

d) Bukaan pada ruang

Ruang terdiri dari 2 macam , yaitu :

- 1) Ruang luar, merupakan ruang yang berada diluar bangunan (Landscape)
- 2) Ruang dalam, merupakan ruang- ruang yang ada di dalam bangunan. Ruang- ruang dalam ini merupakan pembentuk citra bangunan yang terkait dengan suasana ruang.
- 3) Bentuk

Salah satu pembentuk citra bangunan adalah bentuk penampilan bangunan, yang dipengaruhi oleh struktur, bahan, warna dan gaya bangunan.

Ciri- ciri visual bentuk adalah : ¹² wujud, dimensi, warna, tekstur, posisi, orientasi, inersia visual.

¹¹ Ching Francis DK, ARSITEKTUR ; BENTUK, RUANG DAN SUSUNANNYA, 1993, P : 8

¹² Ibid, P : 51

Pada kenyataannya semua ciri tersebut dipengaruhi oleh keadaan seseorang memandang :

- Perspektif atau sudut pandangan pengamat.
- Jarak pengamat terhadap bentuk tersebut.
- Keadaan pencahayaan.
- Lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut.

2.6 Perkembangan Kota Kudus

Pola dasar pengembangan Daerah Propinsi Dati I Jawa Tengah, Kabupaten Kudus ditetapkan sebagai pusat pengembangan Wilayah III yang meliputi Ex Wilayah Karesidenan Pati, dengan ini Kudus mempunyai konsekuensi logis untuk menjadi motor penggerak bagi daerah belakangnya.

Perkembangan Kota Kudus akan berhasil apabila didukung oleh potensi-potensi yang dimiliki atau pengembangan kota itu sendiri (potensi internal) dan potensi penunjang yang dimiliki oleh daerah belakang kota (hinterland) yang mendukung perkembangan kota (potensi eksternal).

a) Potensi sebagai pusat administrasi pemerintah

Berdasarkan UU no 13 tahun 1950, ditetapkannya kota Kudus sebagai sebagai Ibukota Kabupaten, maka praktis seluruh kegiatan pemerintahan dan khususnya pembangunan di dalam wilayah administrasi kabupaten Kudus dikendalikan dari kota Kudus. Dengan demikian fungsi pelayanan regional akan berkedudukan di kota Kudus.

b) Potensi fisik dasar

Letak kota Kudus bagi daerah hinterlandnya cukup menguntungkan, baik ditinjau dari centralized kota terhadap pusat sekunder maupun dilihat dari aspek lalulintas perekonomian terhadap pusat primer lainnya di Jawa Tengah bagian utara. Di samping itu daya dukung tanah akan menentukan bagi pembangunan fisik kota, yang apabila dilihat dari kondisinya :

- 1) Kondisi fisik geologis, di mana jenis tanah yang ada yaitu alluvial dengan tekstur tanah halus dan sedang, akan cukup bagi tujuan perkembangan kota.
- 2) Kondisi fisik topografi, yaitu dengan kemiringan tanah kota yang relatif datar dengan ketinggian 50 meter (bagian utara) sampai dengan 60 meter (bagian selatan) dari permukaan laut dengan kemiringan 4-7 per mil, ini akan memberikan kemudahan dalam tata atur pola bentuk kota

c) Potensi lahan yang tersedia

Luas lahan yang dibutuhkan untuk pengembangan kota Kudus dimasa mendatang, didapat perbandingan sebagai berikut :

1) Luas wilayah administrasi kelurahan di dalam kota Kudus adalah 6.610 Ha

- Luas daerah terbangun : 251,35 Ha
- Luas lahan yang belum terbangun : 3.831,57 Ha
- lain-lain : 268,08 Ha

2) Luas area rencana kota Kudus : 5.273,14 Ha

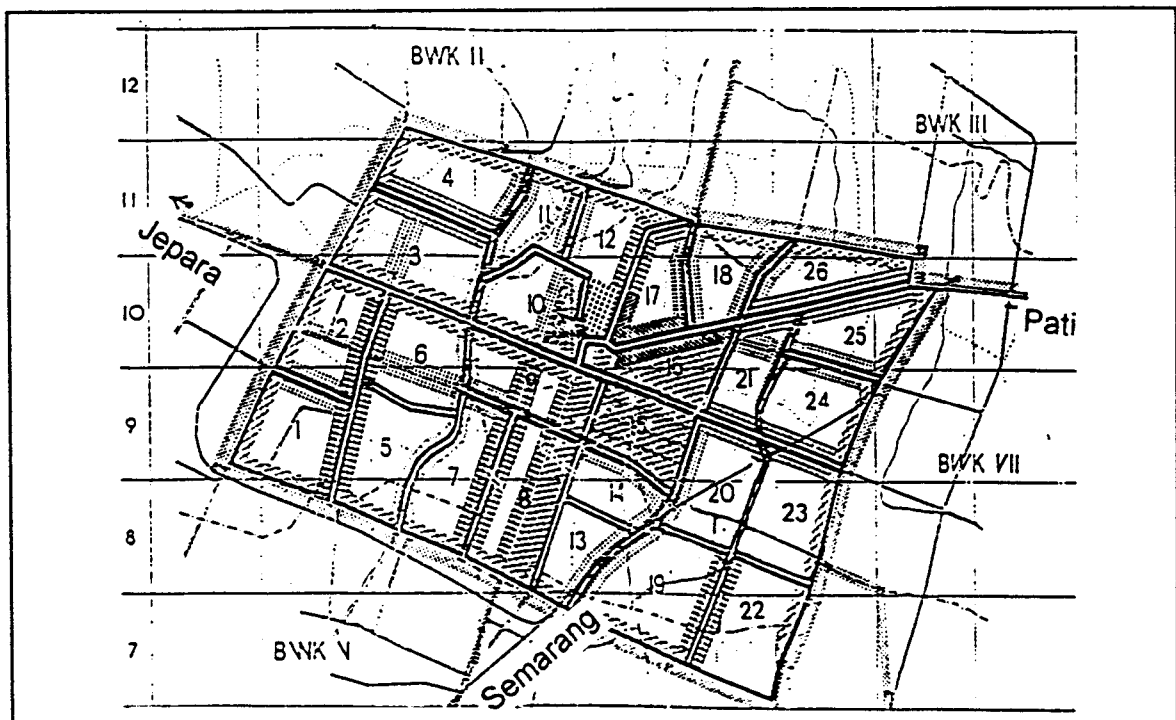
3) Kebutuhan luas untuk candangan perluasan kota,
yang diambil dari daerah yang belum terbangun : 1.336,86 Ha

d) Potensi perkembangan kota

Arah perkembangan kota Kudus yang sedang berlangsung adalah perkembangan linier sepanjang jalan raya yang menuju kota Kudus, yaitu :

- 1) dari selatan : jalan raya Semarang - Kudus
- 2) dari arah barat : jalan raya Jepara - Kudus
- 3) dari arah timur : jalan raya Pati - Kudus

Gambar 2.12 : Peta perkembangan kota Kudus



sumber : RDTRK Kabupaen Kudus

2.6.1 Perkembangan Penduduk Kabupaten Kudus

Jumlah penduduk Kabupaten Kudus mengalami peningkatan 1,2 % tiap tahun, naiknya jumlah penduduk mengakibatkan fasilitas yang harus disediakan tiap sektor juga meningkat, demikian juga dengan sektor pariwisata dan perdagangan, meningkatnya jumlah penduduk akan menuntut naiknya fasilitas pariwisata dan perdagangan yang merupakan :

- a) Sarana untuk menambah pengetahuan sambil rekreasi.
- b) Sarana untuk menjual barang - barang yang dihasilkan penduduk.

Tabel 2.1 : Kenaikan jumlah penduduk kabupaten Kudus

Tahun	Jumlah Penduduk	Kenaikan %
1991	619.577	1,28
1992	623.888	1,74
1993	631.200	0,74
1994	638.511	1,20
1995	645.822	1,20
1996	653.133	1,24
1997	660.440	1,25
1998	677.756	1,34

sumber : Biro statistik Kabupaten Kudus

2.6.2 Keadaan Perekonomian Kabupaten Kudus

Kabupaten Kudus merupakan daerah produktif dan makmur, kenyataan menunjukkan bahwa banyak industri yang tumbuh dan berkembang di sana, baik industri kecil maupun industri besar yang akan banyak memberi andil yang cukup besar dalam menaikkan taraf hidup masyarakat. Peningkatan pertumbuhan ekonomi suatu daerah akan mempengaruhi gaya hidup masyarakat, pada akhirnya akan menuntut fasilitas yang memadai sesuai dengan taraf hidup mereka. Untuk mengetahui tingkat pertumbuhan ekonomi daerah Kudus dapat kenaikan PDRB kabupaten Kudus tiap tahunnya, sebagai berikut :

Tabel 2.2 : Prosentase kenaikan PDRB Kabupaten Kudus

Tahun	Kenaikan%	
	Harga Berlaku	Harga Konstan
1994	24,18	13,43
1995	25,18	20,30
1996	20,30	2,65
1997	24,50	9,85
1998	14,30	4,50
rata-rata	19,47	10,15

sumber : RDTRK Kabupaten Kudus

2.6.3 Keadaan Pariwisata di Kabupaten Kudus

Kota Kudus merupakan kota tua yang mempunyai warisan budaya dan sejarah yang beragam, karena di sana banyak peninggalan bersejarah masa lampau. Bangunan monumental yang unik dan spesifik seperti bangunan Menara Kudus, tidak ada duanya baik di Indonesia maupun di dunia. Kota pesisir utara Jawa Tengah ini dikenal dalam sejarah masa silam, maupun dewasa ini. Karena nilai sejarah yang ditinggalkannya, juga disebabkan perkembangan kota itu dari abad keabad hingga dewasa ini, yang terus berkembang dan mengalami kemajuan sesuai dengan tuntutan jamannya. Kota Kudus termasuk kota wisata, kota budaya, kota sejarah dan kota kretek.

Kota Kudus terdapat makam Sunan Kudus dan Sunan Muria sedangkan makam Sunan Muria terletak di puncak Gunung Muria dengan jarak 18 km sebelah utara kota Kudus, dan di sana terdapat obyek wisata seperti hutan wisata dan air terjun. Dengan adanya makam Sunan di kota Kudus menyebabkan kegiatan pariwisata di kabupaten Kudus dari tahun ke tahun meningkat dan ditunjang dengan makanan Kudus yang khas yaitu soto daging kerbau yang khas atau jenang Kudus.

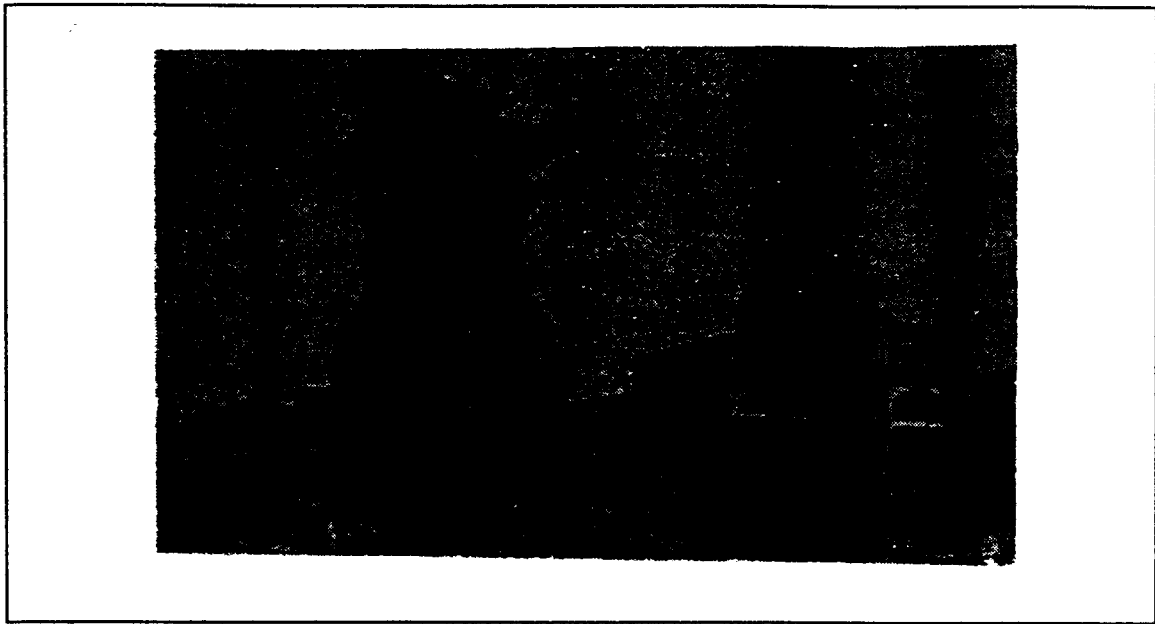
Berkaitan dengan terus meningkatnya jumlah pengunjung wisata ziarah, di lokasi wisata Menara Kudus, pada hari biasa pengunjung tetap ramai. Bahkan menurut juru kunci, sejak Hari Raya Idul Fitri jumlah pengujung lebu**h** banyak dibanding tahun-tahunyang sebelumnya. Hampir tiap hari pengunjung selalu ramai, rata-rata mencapai 500-1000 wisatawan.

Tabel 2.3 : Prosentase kenaikan wisatawan di Kabupaten Kudus

Tahun	Pengunjung	
	Domestik	Asing
1990	211.856	114
1991	231.582	655
1992	261.736	525
1993	280.029	424
1994	350.617	516
1995	387.319	385
1996	473.547	997
1997	308.259	633
rata-rata	313.118	531

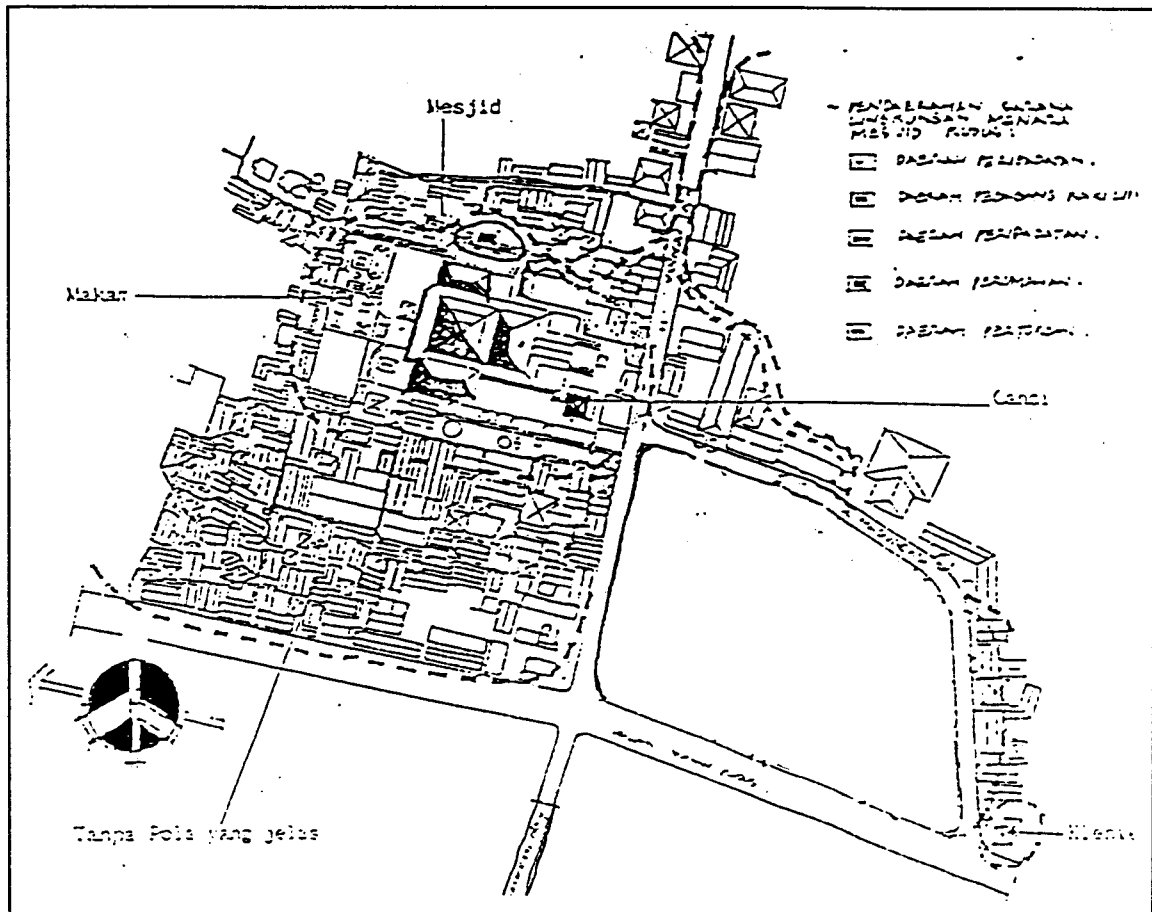
sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus

Gambar 2.13 : Komplek Masjid Menara Kudus suatu Kawasan Wisata



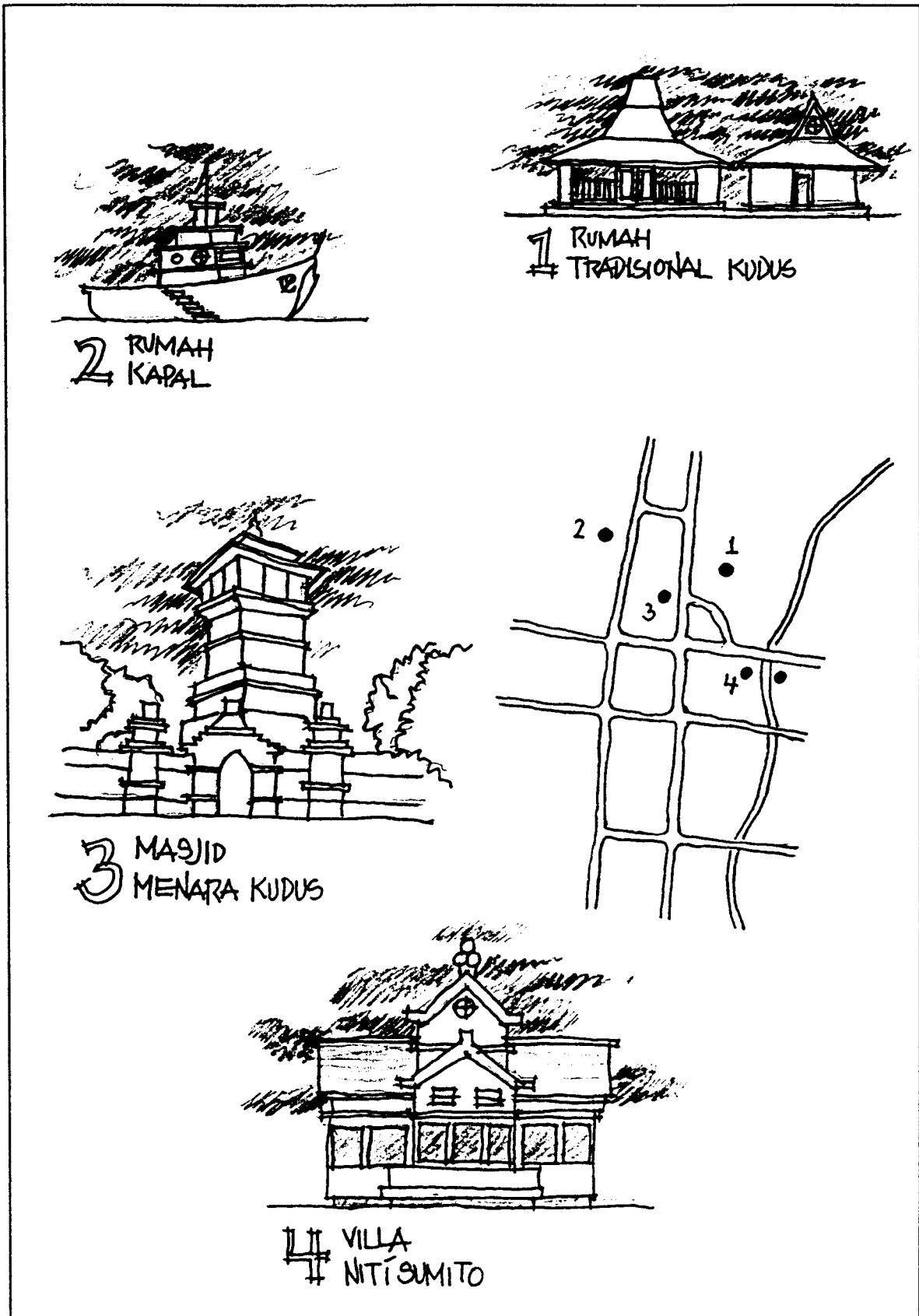
sumber : majalah Rindang 1997, P : 10

Gambar 2.14 : Peta Kawasan Menara Kudus



sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus

Gambar 2.15 : Pariwisata di Kawasan Masjid Menara Kudus



sumber : observasi lapangan

BAB III

ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

3.1. Penentuan Skala Pelayanan

3.1.1. Penentuan Tipe Museum

Standar lokasi dan luasan sebuah museum di Indonesia sudah ditetapkan dalam pedoman pembukuan museum umum, proyek pembangunan permuseuman di Jakarta, 1997 / 1980.

Berdasarkan luasan site yang diperlukan sebesar 5.500 m, sehingga museum sejarah di Kudus tergolong *museum regional*.

3.1.2. Penentuan Klasifikasi Museum Sejarah dan Pasar Souvenir

a) Penentuan klasifikasi museum sejarah berdasarkan pada :

1) Lingkup Pelayanan

Jumlah penduduk kota Kudus, asumsi 20 tahun dari tahun 1990 adalah 682.378 jiwa (tahun 2010), sedangkan jumlah wisatawan yang berkunjung atau berziarah ke Makam Sunan Kudus semakin meningkat, asumsi 7 tahun dari tahun 1990 adalah 308.892 jiwa (tahun 1997). Berdasarkan perbandingan keduanya maka jenis museum sejarah yang sesuai adalah Museum Regional, yaitu museum yang lingkup pelayanannya tingkat propinsi.

2) Obyek Koleksi

Museum sejarah merupakan museum yang menampilkan benda - benda sejarah peninggalan Sunan Kudus dan benda masyarakat sekitar pada masa lampau atau sebagai pusat ilmu pengetahuan tentang sejarah.

b) Penentuan Klasifikasi Pasar Souvenir

Pengklasifikasikan pasar souvenir ditinjau dari beberapa faktor yaitu :

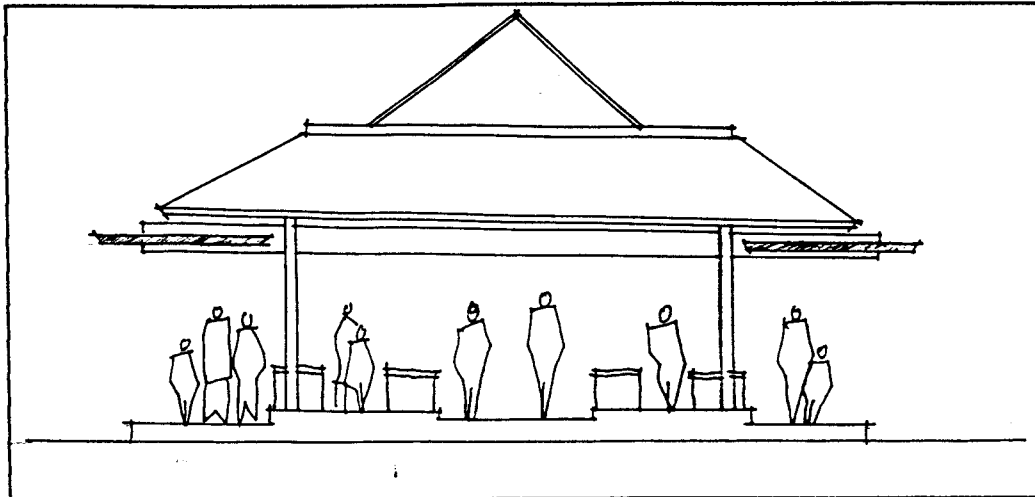
1) Skala Pelayanan

Penduduk Kota Kudus tahun 1997 (diasumsikan dari data 1995) sebesar 660.440 jiwa, sedangkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Menara Kudus, asumsi 7 tahun dari tahun 1995 adalah 308.892 jiwa (1997), pasar souvenir jangkauan pelayanannya adalah pasar regional yang berfungsi sebagai pendukung keberadaan museum sejarah dikawasan Menara Kudus.

2) Bentuk Fisik

Pasar souvenir diorientasikan untuk pejalan kaki karena selain meminimalkan konflik lalu lintas juga ditinjau dari keamanan, keselamatan dan kenyamanan lebih menguntungkan. Sistem perletakan *outlet* – nya dirancang sedemikian rupa sehingga setiap outlet mempunyai peluang sama terhadap pengunjung.

Gambar 3.1 : Sirkulasi pasar souvenir



sumber: pemikiran

3) Kuantitas Barang Yang Dijual

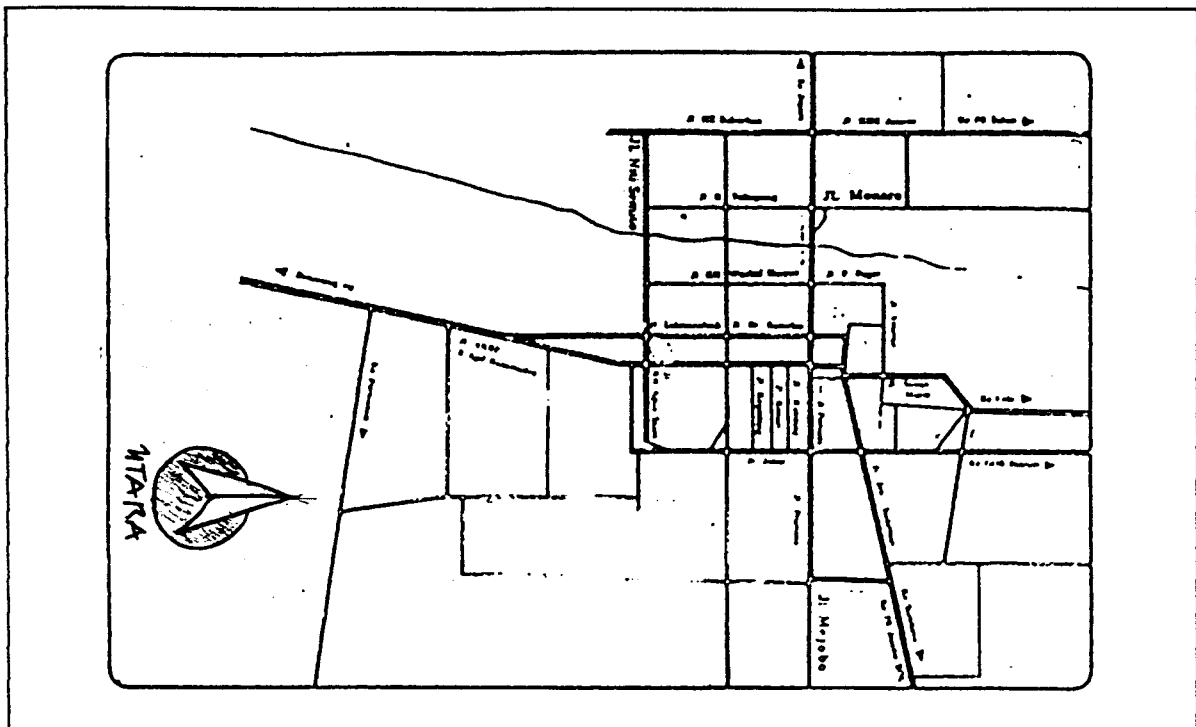
Diasumsikan kemungkinan pembelian secara eceran lebih tinggi dibanding dengan pembelian secara partai, karena kebanyakan wisatawan untuk membeli barang souvenir hanya satu persatu dari berbagai macam souvenir yang disajikan. Untuk itu penyajian barang pada pasar souvenir adalah kios- kios eceran (retail).

4) Jenis Barang.

Untuk menilai kualitas pasar souvenir maka harus mempertimbangkan kecenderungan pengunjung / wisatawan terhadap souvenir yang ada. Pengunjung / wisatawan yang berkunjung di Kawasan Menara Kudus cenderung untuk membeli souvenir yang disajikan dan mempunyai anggapan kalau tidak membeli barang tersebut berarti belum berkunjung ke Menara Kudus. Untuk itu animo tersebut maka jenis barang souvenir layak untuk disajikan dengan teratur dan terencana.

3.2. Lokasi Museum Sejarah dan Pasar Souvenir

Gambar 3.2 : Lokasi Kawasan Menara Kudus



sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus

3.3. Analisa Site

Pada analisa site di sesuaikan dengan lokasi yang telah terpilih yaitu pada site yang masih di kawasan Menara Kudus, berdasarkan data – data yang ada di lokasi dan data – data teoritikal yang terkait.

3.3.1. Dasar pertimbangan pemilihan site

1) Segi pencapaian

Sirkulasi dan pencapaian ke museum sejarah dan pasar souvenir dari pintu masuk Masjid Menara Kudus yang mudah di capai dan sirkulasinya mudah dimengerti.

2) Segi View

View yang mudah dilihat oleh pengunjung Menara Kudus, dengan tujuan agar pengunjung tertarik untuk berkunjung ke museum sejarah dan pasar souvenir.

3) Segi Sejarah / Historis

Sekitar Menara Kudus merupakan daerah / obyek wisata sejarah, untuk itu site yang dipilih diharapkan dapat mengembangkan potensi tersebut dengan

penambahan luas area wisata dan sejumlah fasilitas rekreasi, maka diharapkan kehidupan kota dapat bertambah.

4) Kondisi Environment

Bangunan museum ini harus dipertimbangkan dengan keadaan temperatur, kelembaban, terutama menyangkut kegiatan perawatan koleksi.

5) Uutilitas

Pelayanan utilitas yang primer harus dapat terwadahi dan dipergunakan misalnya : drainasi, listrik, telepon, air bersih dan lain- lain.

3.3.2. Alternatif Site

Berdasarkan pertimbangan di atas di pilih alternatif site sebagai berikut :

a. Site. I

Site terpilih diantara Jalan Sunan Kudus dan Jalan Menara Kudus.

b. Site. II

Site yang terpilih pada Jalan Kyai Telingsing.

Analisa Site :

a) Segi pencapaian

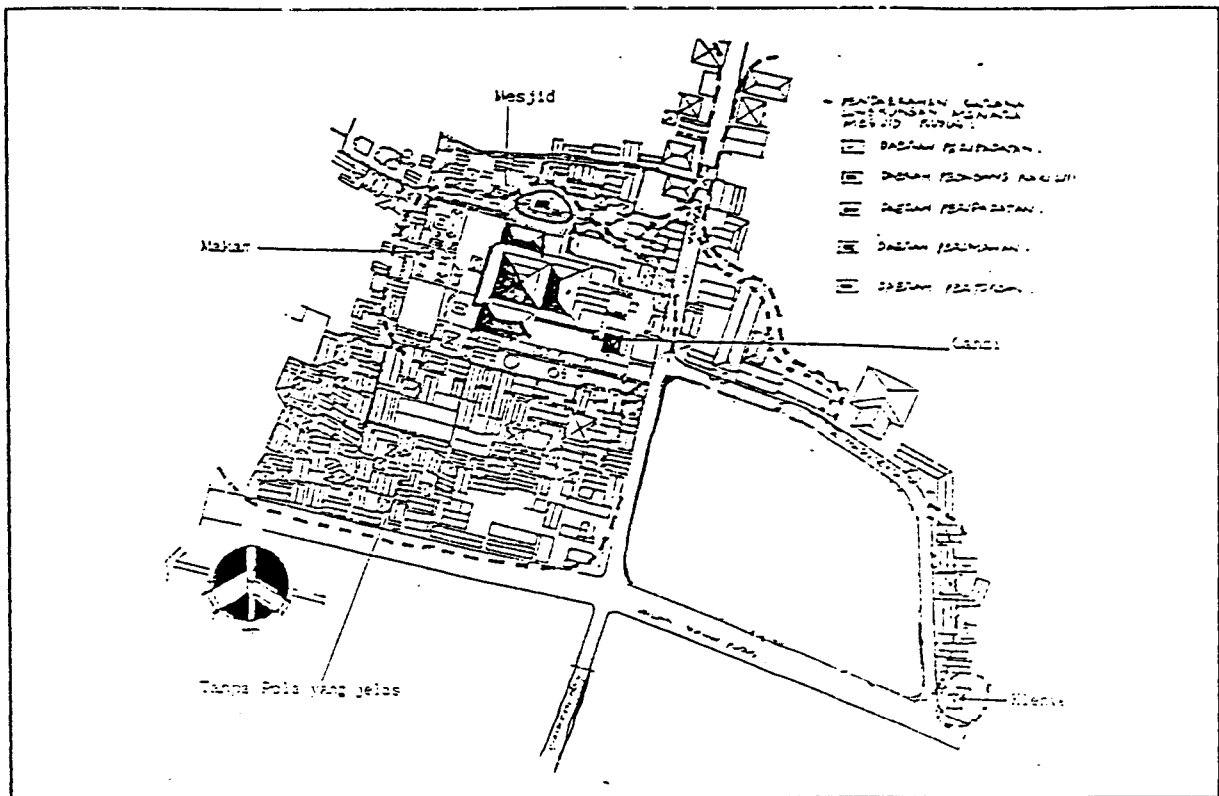
- Site. I

Pencapaian pada site I sangat strategis dan di samping masih di kawasan Menara Kudus lalu lintas nya tidak padat dan mudah.

- Site. II

Pencapaian pada site ini cukup strategis dan arus lalu lintasnya cukup padat karena lebar jalan yang relatif sempit mengakibatkan sering macet dan cross.

Gambar 3.3 : Site



sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus

b) Segi view

- Site. I

View site ini mudah dilihat karena dekat dengan keberadaan Menara Kudus dan pemanfaatan pariwisata Menara Kudus.

- Site. II

Site ini view cukup sulit karena daerah tersebut adalah kawasan perdagangan dan pertokoan.

c) Segi historis

- Site. I

Nilai historis yang dikandung pada site ini dengan berlandaskan filosofi Menara Kudus dan konteks bangunan museum sejarah sangata strategis dengan tidak mengesampingkan pengembangannya.

- Site. II

Nilai sejarah pada site ini kurang karena tidak sesuai dengan konteks bangunan museum sejarah dengan berlandaskan filosofi Menara Kudus.

d) Kondisi environment dan Utilitas

- Untuk site. I dan site. II hampir punya kesamaan karena letaknya sama- sama di kawasan Menara Kudus dan di kota.

Bobot penilaian :

A. Segi pencapaian	bobot 3
B. Segi View	bobot 3
C. Segi Historis	bobot 4
D. Kondisi environment	bobot 2
E. Utilitas	bobot 1

Keterangan :

- 4 : sangat menentukan
 3 : menentukan
 2 : cukup menentukan
 1 : kurang menentukan

Tabel 3.1 : Penilaian Site

Kriteria	Bobot kriteria	ALTERNATIF. I		ALTERNATIF. II	
		Nilai Site	Jml Nilai	Nilai Site	Jml Nilai
1. Segi Pencapaian	03	4	12	3	9
2. Segi View	03	4	12	3	9
3. Segi Historis	04	5	20	4	16
4. Kondisi Environment	02	3	6	3	3
5. Utilitas	02	3	6	3	3
total			56		40

Keterangan : 5 = baik sekali

3 = cukup

1 = jelek

4 = baik

2 = kurang

Dari analisa di atas maka site yang terpilih adalah **alternatif Site I** yaitu : *di antara Jalan Sunan Kudus dan Jalan Menara Kudus.*

3.4. Analisa Tapak dan Masa Bangunan Berlandaskan Filosofi Menara Kudus

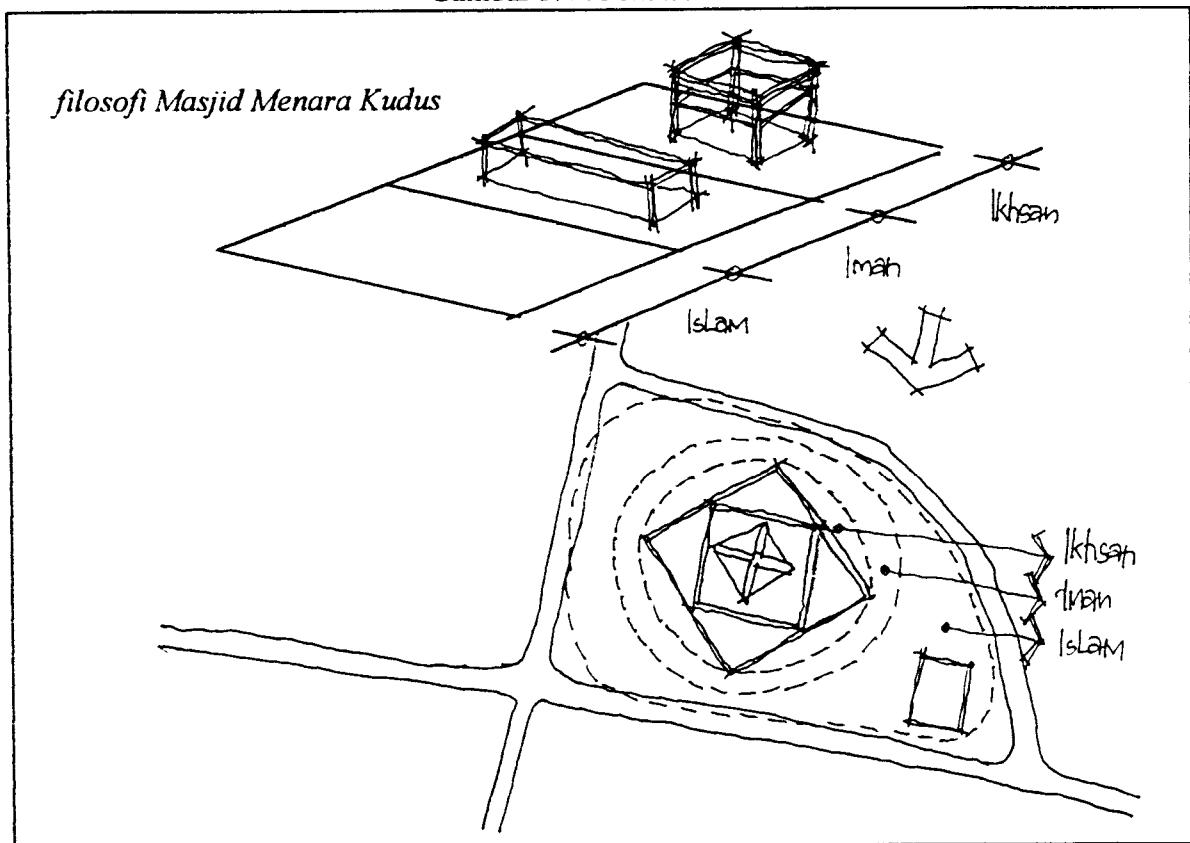
3.4.1. Analisa Penataan Masa Bangunan

Penataan masa berlandaskan pada filosofi Menara Kudus dan sesuai terhadap bentuk dan ukuran site. Site mempunyai 2 (dua) arah pintu masuk, sehingga masanya harus dapat mewadahi dari ke 2 (dua) arah pintu masuk tersebut, dengan mempertimbangkan hal – hal sebagai berikut :

- Penataan masa bangunan memperhatikan filosofi Masjid Menara Kudus yang terdiri dari 3 tingkatan yaitu Islam, Iman dan Ikhsan.
- Komposisi masa cenderung memusat, menyesuaikan dengan filosofi yang dikandung dalam Menara Kudus yaitu pemanfaatan unsur alam, misalnya penggunaan air yang menggambarkan suasana tenang, mempunyai sifat sebagai mata rantai alam, mempunyai kemampuan menimbulkan citra, gambaran tempat yang alami, meskipun disajikan dalam bentuk semi buatan.

Dari analisa di atas maka bentuk penataan masa museum sejarah dan pasar souvenir dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu berdasarkan filosofi 3 tingkatan yaitu Islam, Iman dan Ikhsan dengan memanfaatkan unsur alam.

Gambar 3.4 : Penataan masa



sumber : pemikiran

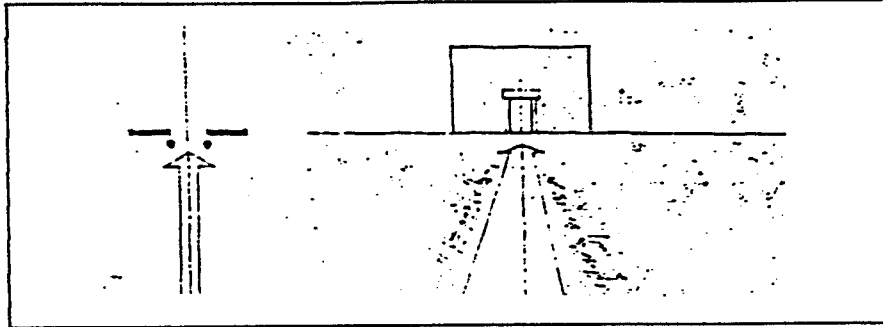
3.4.2. Analisa Pencapaian Pengunjung

Aspek yang terlihat dalam pencapaian pada site yang terdiri dari :

a) *Pencapaian Frontal* :

Adalah pencapaian ke entrance bangunan melalui perjalanan interval yang lurus, menghantarkan pengunjung ke suasana formal.

Gambar 3.5 : Pencapaian Frontal

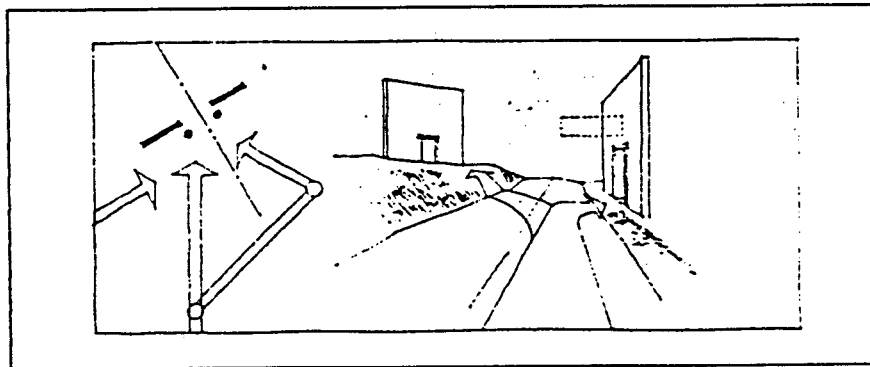


sumber : DK. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang & Susunannya, 1991

b) *Pencapaian tidak langsung*

Pencapaian menuju entrance secara tidak langsung membagi entrance secara simetri.

Gambar 3. 6 : Pencapaian Tidak Langsung



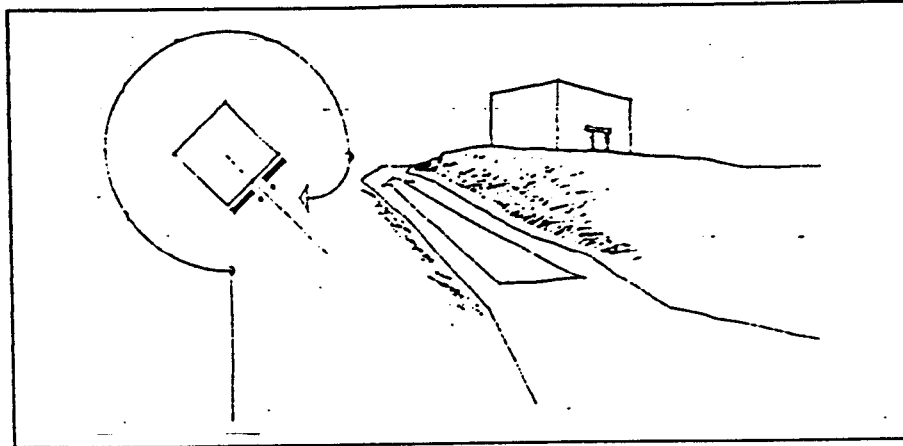
sumber : DK. Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang & Susunannya, 1991

Keterangan : menghantarkan pengunjung ke bentuk permukaan bangunan dan bersifat suasana tidak kaku dan tidak terlalu formal.

c) *Pencapaian memutar*

Pencapaian memutari bangunan, setelah itu baru menemukan entrance bangunan.]

Gambar 3.7 : Pencapaian memutar



sumber : DK. Ching, *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*, 1991

Keterangan : Memaksa pengunjung untuk melihat segala posisi bangunan.

Dari analisa diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang sesuai dengan filosofi Menara Kudus yaitu *pencapaian frontal atau langsung* karena *pencapaian frontal* menghantarkan emosi pengunjung ke suasana formal dan sakral.

3.4.3. Analisa Sirkulasi

1) Sirkulasi di dalam bangunan

Untuk menimbulkan kesan museum yang berfilosofi sesuai dengan konteks yang akan di capai yaitu dengan pengaturan sirkulasi dalam museum dengan tata atur pola ruangan. Museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus pengaturan sirkulasi pengunjung agar pengunjung dalam menikmati barang koleksi dan menghayati museum sejarah seperti dalam masa Sunan Kudus dalam menyiarkan agama Islam, dengan pengaturan sebagai berikut :

- Hakekat ditransformasikan ke dalam sirkulasi yaitu untuk pelayanan pengunjung.
- Syari'at ditransformasikan ke dalam sirkulasi bangunan yaitu ruang pameran untuk benda-benda peninggalan dari masyarakat sekitarnya.
- Tariqat tingkatannya lebih tinggi ditransformasikan ke dalam sirkulasi dalam bangunan yang berisikan benda-benda peninggalan Sunan Kudus.
- Ma'rifat ditransformasikan ke dalam sirkulasi dalam bangunan museum yang tingkatannya paling tinggi yaitu ruang untuk benda-benda pusaka peninggalan dan pesan Sunan Kudus.

2) Sirkulasi Luar Bangunan

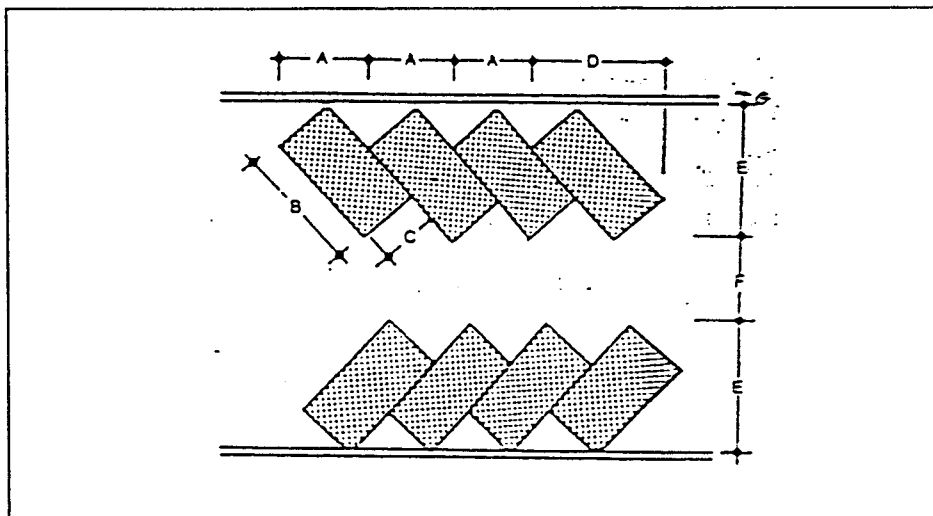
Dalam masalah pencapaian dan sirkulasi adalah perbedaan antara sirkulasi manusia, barang dan kendaraan. Dalam hal ini pengaturannya disesuaikan dengan kondisi site terhadap bangunan museum sejarah yang berfilosofi Menara Kudus yang dapat mencerminkan bahwa bangunan tersebut adalah bangunan museum sejarah.

Untuk dapat memwadhahi pengunjung maka sistem parkir pada museum sejarah dan pasar souvenir ditempatkan di sebelah timur. Pada zone parkir tersebut memungkinkan kendaraan dapat parkir dengan teratur. Pengaturan pada zone dikelompokkan berdasarkan sebagai berikut :

- a) Kendaraan roda empat pribadi
- b) Kendaraan roda empat umum (bis pariwisata)
- c) Kendaraan roda dua.

Sistem parkir yang digunakan adalah off street dan menurut penempatan lokasi parkir adalah outdoor parking (parkir diluar bangunan). Dengan melihat filosofi yang dikandung oleh bangunan museum sejarah yang sesuai dengan filosofi Menara Kudus.

Gambar 3.8 : Sistem parkir



sumber : pemikiran

3.5. Tinjauan Bangunan

3.5.1. Analisa Keterpaduan Museum Sejarah dan Pasar Souvenir

Museum sejarah dan pasar souvenir merupakan perpaduan kegiatan yang saling mendukung dan menunjang dalam satu kawasan Menara Kudus. Secara non fisik keterpaduan



antara museum sejarah dan pasar souvenir keduanya harus dapat dilihat dari kesesuaian klasifikasi terhadap faktor yaitu :

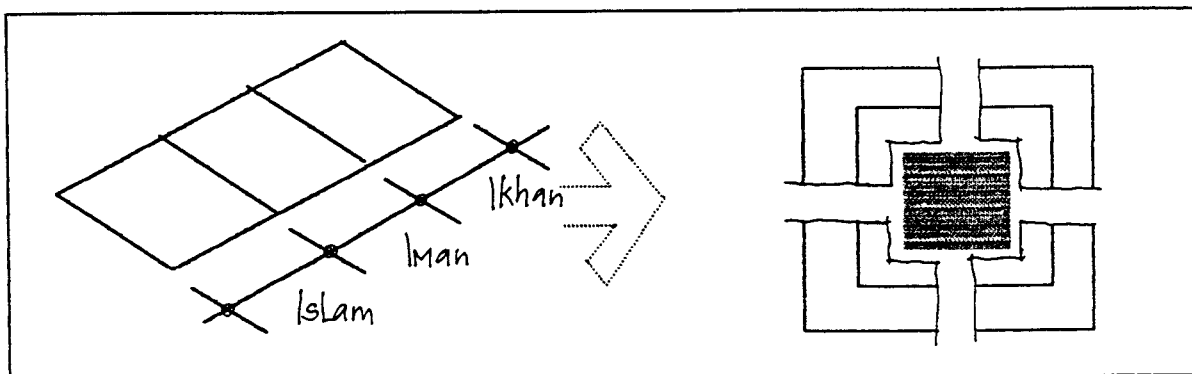
- Pengunjung (wisatawan yang dapat di Menara Kudus)
- Pelayanan

Penggabungan antara bangunan museum sejarah dan pasar souvenir harus dapat menyediakan kondisi yang baik untuk para pengunjung atau wisatawan. Dengan adanya pasar souvenir yang sifatnya sebagai pendukung museum sejarah dan keberadaannya sudah terencana dengan baik, maka pengunjung yang berkunjung ke Menara Kudus secara tidak langsung mengunjungi museum sejarah dan pasar souvenir yang berada di kawasan Menara Kudus.

a) Bentuk Penggabungan

Museum sejarah digabung dengan pasar souvenir, dengan menempatkan suatu ruang perantara sebagai ruang penyatu dengan pemanfaatan unsur alam air seperti yang dikandung dalam filosofi Menara Kudus yaitu unsur air yang diartikan sebagai air penguripan.

Gambar 3.9 : Penggabungan



sumber : pemikiran

Dari analisa di atas, penggabungan dengan membentuk ruang terbuka (open space) dan plaza yang dapat menyatukan masa bangunan yang berbeda fungsinya dengan digunakan sebagai open space dengan pemanfaatan unsur alam yaitu air.

b) Karakter Fisik Bangunan

1) Filosofi Menara Kudus

Sebagai Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus harus dapat menampilkan bangunan yang dapat membawa para pengunjung atau wisatawan merasakan dan menghayati pada jaman Sunan Kudus.

2) Dinamis

Museum sejarah dan pasar souvenir dapat memwadahi dan mengarahkan pergerakan pengunjung menurut tujuan yang mendidik sambil rekreasi sehingga menimbulkan rasa senang dan tidak menimbulkan kejenuhan.

3) Promotif

Mempunyai daya tarik dengan menampilkan bangunan museum sejarah dan pasar souvenir yang berlandaskan filosofi Menara Kudus, sehingga dapat menarik pengunjung atau wisatawan.

c) Persyaratan Ruang

Secara umum syarat umum yang harus terpenuhi agar tercipta kenyamanan bagi pengunjung museum sejarah dan pasar souvenir :

1) Untuk kenyamanan perasaan persyaratan :

- Penataan interior
- Olahan permukaan ruang
- Dimensi ruang

2) Untuk kenyamanan fisik terlihat :

- Lighting
- Penghawaan
- Dekorasi

3) Untuk menimbulkan kesan sejarah Sunan Kudus yaitu :

- Filosofi kaki, badan dan kepala
- Filosofi 4 tingkatan (syariat, tarikat, ma'rifat dan hakekat).

3.5.2. Analisa Bangunan

3.5.2.1. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Analisa di sini adalah pendekatan kebutuhan ruang dapat secara global dibagi menjadi:

1) Pengelompokan Ruang

Berdasarkan pengelompokan kegiatan sebagai berikut :

- a) Berdasarkan bentuk kegiatan
- b) Berdasarkan tujuan kegiatan
- c) Berdasarkan jenis pelaku kegiatan

Untuk menentukan kebutuhan jenis ruang maka diperlukan pendekatan sebagai berikut

Tabel 3.3 : Kebutuhan Jenis Ruang Museum Sejarah

Bentuk Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi informasi kepada pengunjung • Menyediakan buku • Menyediakan tempat pertemuan • Informasi dengan alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Informasi • Ruang Perpustakaan • Auditorium • Audio Visual
Pameran	<ul style="list-style-type: none"> • Memamerkan obyek koleksi 2 Dimensi • Memamerkan obyek koleksi 3 dimensi • Ruang Multi Fungsi • Memamerkan sejarah Sunan Kudus 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pamer 2 Dimensi • R. Pamer 3 Dimensi • R. Serba Guna • R. Pamer Sejarah Sunan Kudus
Kegiatan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memimpin Museum • Mendampingi Direktur • Membantu Direktur • Melayani Tamu • Mengadakan Rapat • Kegiatan Administrasi • Melaks. Pengawetan • Melaks. Perbaikan • Melaks. Penjelasan • Melaks. Penyajian 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Direktur • Ruang Wakil Direktur • R. Bend dan Sekret • Ruang Tamu • Ruang Rapat • Ruang Tata Usaha • Ruang Konservator • Ruang Preparator • Ruang Edukator • Ruang Kurator
Kegiatan Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan Sholat • Menjaga Keamanan • Membersihkan Ruang • Menyediakan Listrik • Buang Air besar /kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola • Ruang Satpam • Ruang Kebersihan • Ruang MEE • Lavatory

Tabel 3.4 : Kebutuhan Jenis Ruang Pasar Souvenir

Bentuk Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Pelayanan Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Menjual Benda Souvenir • Menampung Barang • Tempat Istirahat Sopir 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Jual Beli • Gudang • Ruang Tunggu Sopir
Kegiatan Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Memimpin Pasar • Membantu Direktur • Melayani Tamu • Mengadakan Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kepala Pasar • Ruang Administrasi • Ruang Tamu • Ruang Rapat
Kegiatan Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan Sholat • Menjaga Keamanan • Membersihkan Pasar • Menyediakan Listrik • Buang Air besar atau kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla • Ruang keamanan • Ruang Kebersihan • Genset • Lavatory

2) Perhitungan Kebutuhan Ruang

a) Besaran Ruang Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus

Jumlah pengunjung yang masuk ke museum sejarah dan pasar souvenir di asumsikan 20 % dari jumlah pengunjung Menara Kudus. Jumlah pengunjung Menara Kudus : 975.025 orang / tahun

Maka = $975.025 : 365 = 2.671$ orang / hari

$2.671 \times 20\% = 534.2$ orang

Museum buka : 09.00 - 16.00 = 7 jam

Lama kunjungan : 1 jam

Jadi = $534.2 : 7 = 76.31 = 76$ orang.

Dalam menentukan besaran ruang didasarkan atas :

- Asumsi berdasarkan kapasitas dan sirkulasi + peralatan (A)
- Neufert Architec's Data (N)

Tabel 3.5 : Pendekatan Besaran Ruang Museum Sejarah

Jenis Pelaku	R. Diperlukan	Kapasitas	Standart	Besaran Rg
Pengunjung	R. Informasi	2 orang	6m ² / org (A)	12 m ²
	R.P. Obyek 3d	100 orang	9,5m ² / org (A)	950 m ²
	R.P. Obyek 2d	100 orang	14m ² / org (A)	1400 m ²
	R. Perpustakaan	30 orang	2,25m ² / org(A)	67,5 m ²
	R. Audio Visual	30 orang	2,42m ² / org(A)	72,6 m ²
	Musholla	10 Orang	1m ² / org (A)	10 m ²
	Lavatory	5 orang	2,4m ² / org (A)	12 m ²
Pengelola	R. Direktur	1 org	18 m ² / org (A)	18 m ²
	R. Wakil Direktur	1 org	18 m ² / org (A)	18 m ²
	R. Bend & Sekre	2 org	18 m ² / org (A)	36 m ²
	R.S. Tata Usaha	8 org	4,5 m ² / org (A)	36 m ²
	R.S. Kurator	4 org	4,5 m ² / org (A)	18 m ²
	R.S. Konservasi	4 org	5 m ² / org (A)	20 m ²
	R.S. Preparator	4 org	5 m ² / org (A)	20 m ²
	R.S. Edukator	4 org	4,5 m ² / org (A)	18 m ²
	R. Staff Lab.	5 org	5 m ² / org (A)	25 m ²
	R. Rapat	17 org	4 m ² /org (A)	58 m ²
	R. Tamu	4 org	2,3 m ² / org (A)	9,2 m ²
	R. Serba Guna	200 org	2,1 m ² /org (A)	420 m ²
	Genset	-	-	32 m ²
	R. Staff Kebersihan	10 org	4,5 m ² / org (A)	45 m ²
	R. Satpam	2 org	9 m ² / org (A)	18 m ²
	Lavatory	5 org	2,4 m ² / org (A)	12 m ²
Parkir Roda 2	45 org	2 m ² / org (A)	90 m ²	
Parkir Roda 4	12 org	18 m ² / org (A)	216 m ²	
Benda koleksi	R. Penerimaan	2 Buah	5 m ² / buah (A)	10 m ²
	R. Perawatan	3 Buah	5 m ² / buah (A)	15 m ²
	R. Penyimpanan	-	-	40 m ²
	R. Pengawetan	3 Buah	5 m ² / buah (A)	15 m ²
Total				3713,3 m ²

b) Besaran Ruang Pasar Souvenir

1) Faktor penentu besaran ruang pasar souvenir

- Jumlah pedagang
- Luas unit – unit ruang perdagangan
- Jenis dan jumlah materi yang dipamerkan

2) Perhitungan besaran ruang pasar souvenir

a) *Kelompok Ruang Umum*

- Ruang penjaga 1,8 x 2,4 = 4,3 m²
- R. Istirahat (shelter)4 buah (3,6 x 3,6) = 52 m²
- Warung makan4 buah (3 x 4,5) = 54 m²

b) *Kelompok Ruang Perdagangan*

- Untuk kegiatan retail kuat : 20 pengusaha luas area kegiatan 18 m² terdiri dari : = 360 m²
- Untuk kegiatan sedang sedang 40 pengusaha luas area kegiatan 15 m² = 600 m²
- Untuk kegiatan retail kecil 50 pengusaha luas area kegiatan 7,5 m² = 375 m²

c) *Kelompok Ruang Pamer*

- Untuk kerajinan ukir- ukiran kayu, gerabah, kain songket dan kerajinan bambu (asumsi) = 68,5 m²
- Untuk program proses produksi (asumsi) = 137 m²

d) *Kelompok Ruang Pengelola*

- Ruang Kepala Pasar 3m x 3m = 9 m²
- Ruang administrasi 9 m² x 8 orang = 62 m²
- Gudang = 9 m²
- Lavatory = 12 m²

Total = 1742,8 m² +

3.5.2.2. Tata Ruang Dalam Museum Sejarah

Dasar pertimbangan antara lain :

- 1) Berlandaskan filosofi Menara Kudus
- 2) Kemungkinan dapat bergerak dengan leluasa bagi pengamat.
- 3) Adanya ketegasan arah sirkulasi sehingga tidak terjadi cross
- 4) Pengunjung dalam ruang pameran cenderung untuk mengetahui keseluruhan jalur yang akan dilalui sebelum bergerak melakukan sesuatu.
- 5) Adanya variasi yang menyadarkan pengunjung dari rasa kebosanan.

Analisa tata ruang dalam berlandaskan filosofi Menara Kudus

1) Filosofi kaki, badan dan kepala

Dalam ruang Menara Kudus dibagi menjadi tiga tingkat yaitu :

a) Kaki

- Dari segi makna :

Mengambil makna sebagai landasan dalam melakukan sesuatu kegiatan dengan benar dan kuat.

- Dari segi fungsi :

Ruang yang dibentuk mempunyai peran dalam mewadahi fungsi – fungsi aktifitas yang terdapat di Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus.

- Ekspresi :

Pengelolaan bentuk dasar segi empat dan segi tiga.

b) Badan

- Dari segi makna :

Mengambil makna *kesederhanaan yang mempunyai nilai* yang merupakan salah satu konsep yang ada ditubuh Menara Kudus.

- Dari segi fungsi :

Mewadahi fungsi – fungsi aktifitas kegiatan ruang pameran yang tenang.

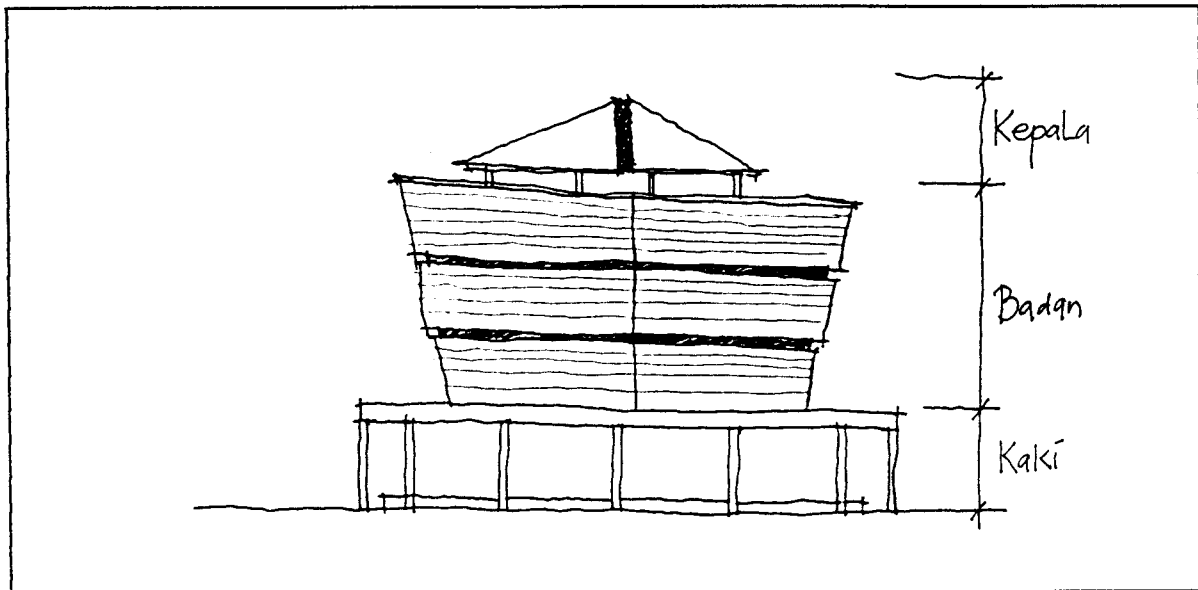
- Dari segi ekspresi :

Pengelolaan bentuk dasar segi empat dengan pemberian dengan pemberian ornamen yang dapat menunjang aktifitas yang diwadahi.

c) Kepala

- Segi makna :
Sebagai mahkota yang mempunyai makna untuk mengambil keputusan yang jelas, terang dan benar.
- Segi fungsi :
Ruang yang dibentuk yang mempunyai makna paling tinggi yaitu ruang pameran yang dapat menggambarkan perjuangan Sunan Kudus dalam menyiarkan agama Islam di Jawa dan di kota Kudus pada khususnya.
- Segi ekspresi :
Pengelolaan bentuk – bentuk dasar segi empat dan segi tiga yang menggambarkan makna yang dikandung pada Menara Kudus dengan memberi bukaan cahaya alami untuk mendukung menimbulkan suasana sakral.

Gambar 3.10 : Filosofi ruang



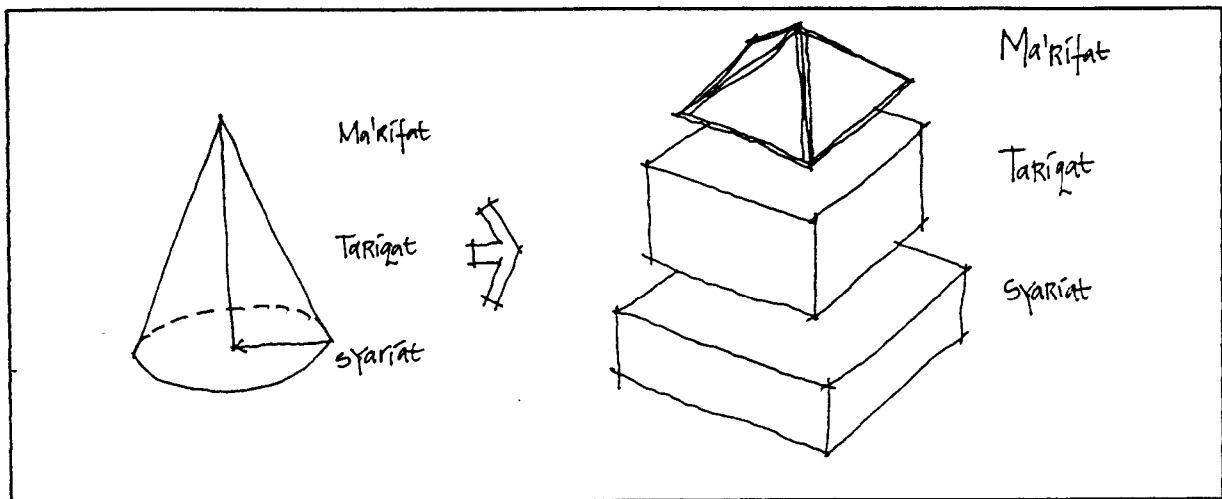
sumber : pemikiran

2) Filosofi 4 tingkatan yaitu : makrifat, tariqat, syari'at, dan hakekat.

- Segi makna :
Makna yang diambil dari proses pencapaian keimanan di mana kita ketahui bahwa untuk mencapai sebuah tingkat keimanan yang baik manusia harus melewati beberapa ujian yang diberikan oleh Allah s.w.t.

- Segi fungsi :
Ruang yang mewadahi semua aktifitas kegiatan pameran dan kegiatan sebagai penunjang kegiatan pameran.
- Segi ekspresi :
Pengolahan bentuk – bentuk dasar segi empat dan segi tiga yang merupakan tingkatan yang terkandung di tubuh Menara Kudus yaitu dari ruang terbuka, ruang semi sakral kemudian ke ruang sakral atau ruang yang paling tinggi maknanya.

Gambar 3.11: Filosofi ruang



sumber : pemikiran

Tahap – tahap pergerakan :

a) Gerak Stasioner

Adalah gerak pengunjung di satu tempat ketika mengamati obyek :

- Faktor yang mempengaruhi adalah sifat dan macam gerakanya, yaitu: mengamati obyek dengan sikap berdiri, sendiri atau berkelompok.
- Aspek penunjang
Keleluasaan gerak, kenyamanan, dan privat.

b) Gerak Mobiler / sirkulasi

Adalah gerak pengamat merupakan jalur pergerakan pengunjung dalam melakukan pengamatan obyek ada 2 macam sirkulasi :

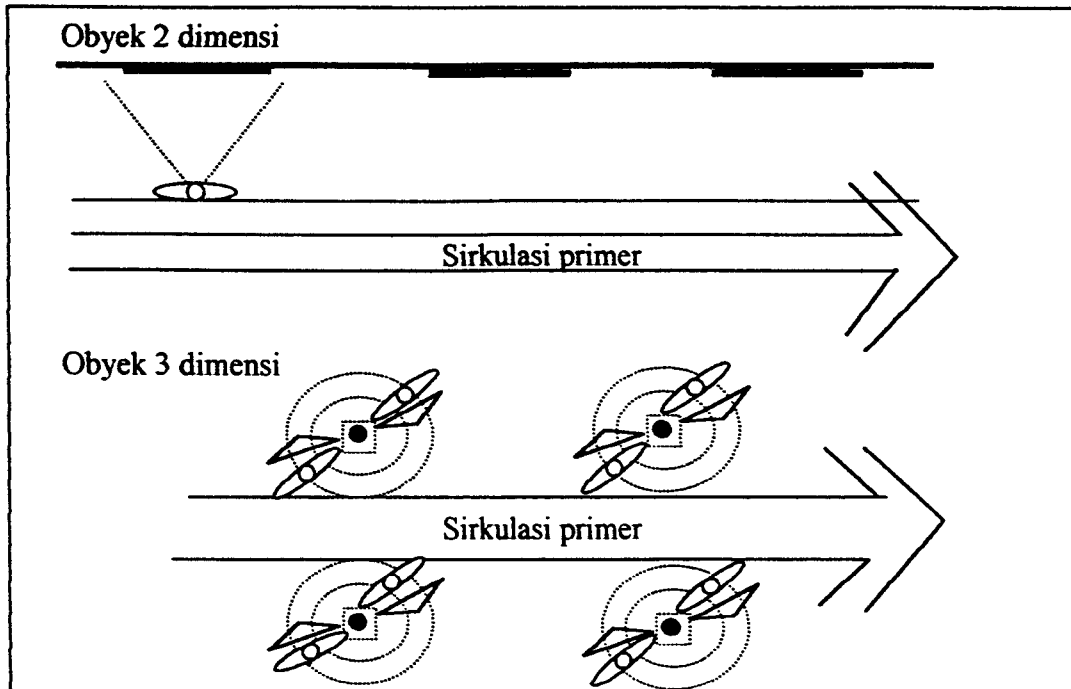
1) Sirkulasi primer

Sebagai jalur pemindahan pengunjung antar obyek dan antar ruang, sirkulasi ini menampung pengunjung dari sirkulasi sekunder.

2) Sirkulasi sekunder

Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan antar obyek yang satu dengan yang lain.

Gambar 3.12 : Skema sirkulasi museum



Dimensi Sirkulasi

Luasan sirkulasi diperhitungkan dengan asumsi 15 % dari luas ruang pameran.

a) Sirkulasi primer, jalur 1 arah

Sirkulasi primer memerlukan ruang yang cukup besar, diasumsikan 4 orang berjajar, dengan lebar badan 1 orang = 0,60 m², maka ruang sirkulasi primer minimum : 4 x 0,60 = 2,4 m².

b) Sirkulasi sekunder, jalur 2 jalur

Di asumsikan 2 orang berjajar, maka 2 x 0,60 m = 1,2 m².

1) Sistem Penyajian Obyek Koleksi

Sistem penyajian obyek koleksi dilakukan dengan 2 macam, yaitu pameran obyek 2 dimensi berupa foto dan gambar dan 3 dimensi berupa benda- benda bersejarah seperti : guci, miniatur masjid dan sebagainya.

a) Dasar Penglihatan.

- Batas standar pengamatan terhadap obyek kebawah adalah 40°, keatas 30°.
- Batas terjauh untuk pandangan kebawah adalah 70° dan ke atas 50°

b) Dasar Penglihatan Simetris.

- Batas standar pengamatan ke samping adalah 15° maksimum 30° untuk kepala diam.
- Batas terjauh pandangan mata bergerak ketepi 100° dan minimal 40°

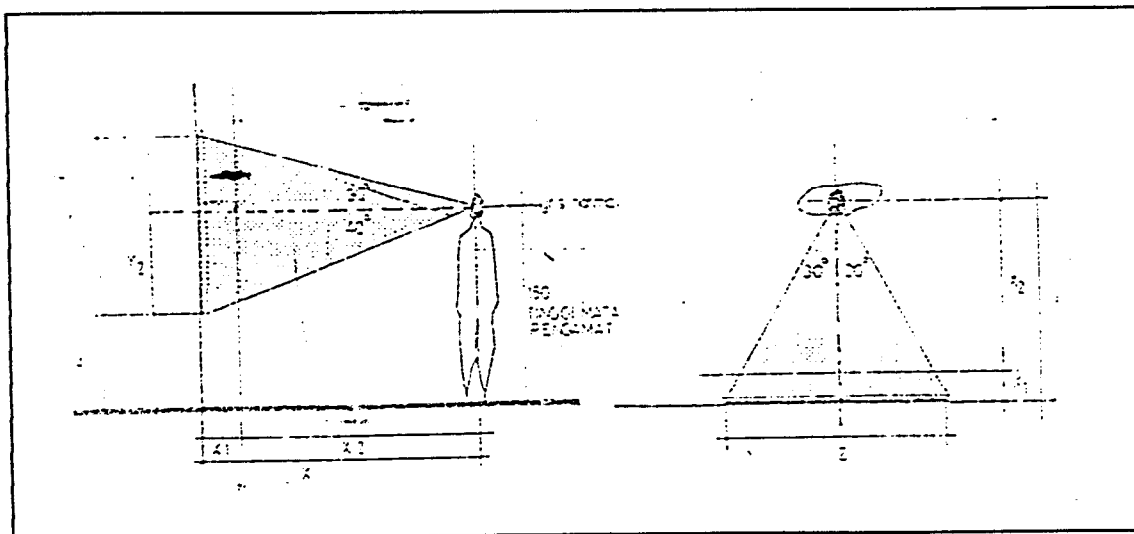
c) Dasar penglihatan dengan potensi mata simetris

- Batas standar pengamat terhadap obyek $30^\circ - 30^\circ$ (kepala diam)
- Batas pengamat terhadap obyek maksimum $62^\circ - 62^\circ$.

d) Kenyamanan gerak pengamat maksimal $45^\circ - 45^\circ$

e) Pengamat vertikal obyek 2 dimensi

Gambar 3.13 : Pandangan Pengamat Terhadap Obyek



sumber: Arif Budiarto, TA UII, 1994, P : 127

Keterangan : X = jarak obyek terhadap mata

X 1 = jarak pengamat detail

X 2 = area gerak horizontal

Y = area pengamat vertikal

Y1 = area pengamat vertikal di atas garis normal

Y2 = area pengamat vertikal di bawah garis normal

Tg \emptyset = Perbandingan sudut pengamat detail

Berdasarkan di atas untuk koleksi 2 dimensi ukuran besar 125 ukuran besar 125 x 200 cm dan kecil 50 x 100 cm , untuk obyek koleksi 3 dimensi diasumsikan ukuran yang besar (2,5 x 1,0) x 2,5 dan yang kecil (0,4 x 0,3) x 0,2

1) Suasana Ruang

Ruang yang berlandaskan filosofi Menara Kudus dan suasana itu sendiri dipengaruhi oleh kualitas ruang dan suasana ruang timbul dipengaruhi oleh

a) Unsur pembentuk ruang

Warna :

Dalam arsitektur warna membangkitkan perasaan melalui indera penglihatan dan disesuaikan dengan filosofi Menara Kudus.

Warna digolongkan menurut :

- panas dinginnya warna (hue)
untuk menunjukkan rasa dari suatu warna di mana warna panas / merah teracotta bersifat gembira, warna dingin / hijau bersifat kalem tenang.
- terang gelapnya warna (value)
mengenai gelap terangnya warna dari putih ke hitam.
- cerah suramnya warna (intensitas) adalah dimensi warna yang sesuatu warna yang memungkinkan suatu hue dibuat “berbicara”.

b) Tekstur

Membangkitkan perasaan lewat pandangan dan sentuhan. Selain menegaskan dan mengaburkan kualitas permukaan bentuk juga mengubah penampilan bentuk.

Tekstur berhubungan dengan jarak pandang tertentu, tingkat persepsi atas permukaan benda, bisa berbeda tergantung dari jarak pandang.

Sifat – sifatnya :

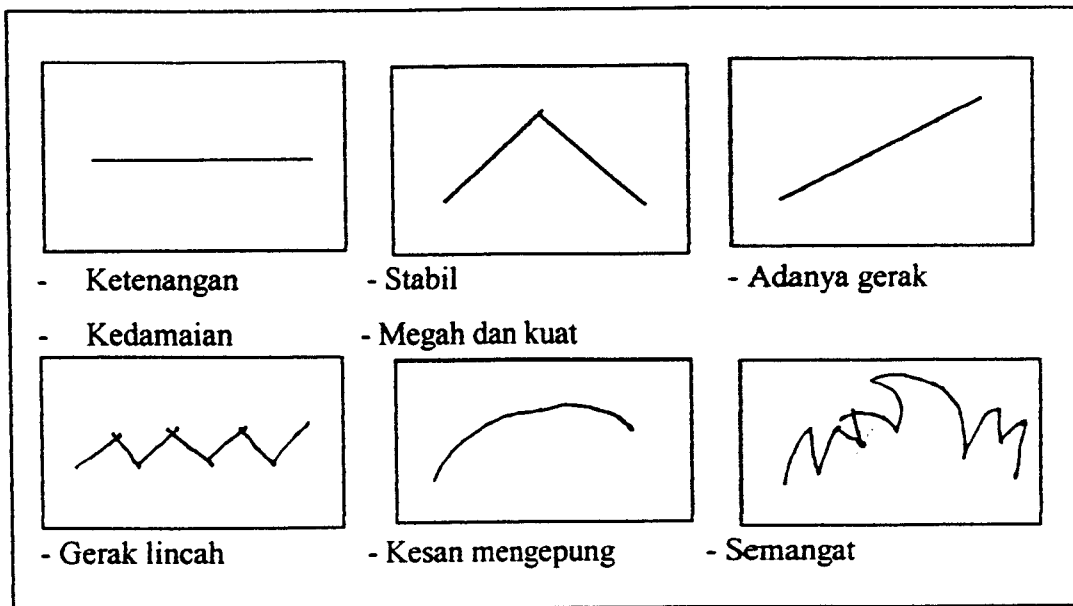
- Tekstur lembut :
Ekspresi menyenangkan, tidak mempengaruhi dominasi obyek pameran / ruang.
- Tekstur kasar :
Ekspresi keras, kuat dan dominasi penampilan bangunan.

c) Garis

Adalah jejak suatu titik yang bergerak, garis hanya mempunyai dimensi panjang dan arah.

Simbol itu terjadi sebagai unsur pengenalan (bentuk yang bisa dipakai) dan sebagai bentuk filosofi Menara Kudus.

Gambar 3.14 : Garis



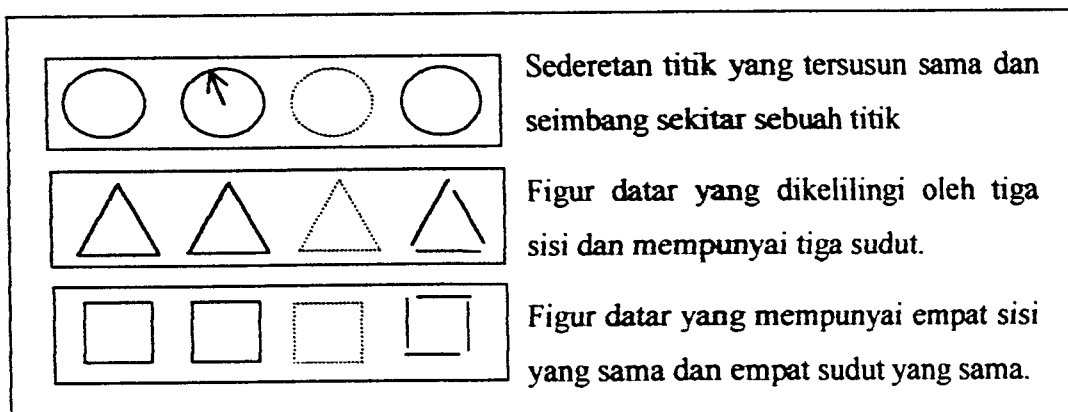
d) Bidang

Bidang adalah suatu figur datar yang dibatasi oleh garis sekelilingnya

Bidang mempunyai banyak ragam bentuknya, dan apabila disederhanakan maka ada 3 bentuk dasar yaitu :

- Lingkaran
- Segi tiga
- Segi empat

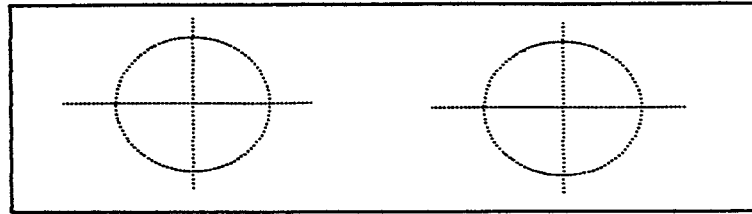
Gambar 3.15 : Bidang



Lingkaran :

Sebagai bentuk individu lingkaran merupakan eksistensi yang kuat terhadap lingkungannya, stabil dan sulit untuk didekati.

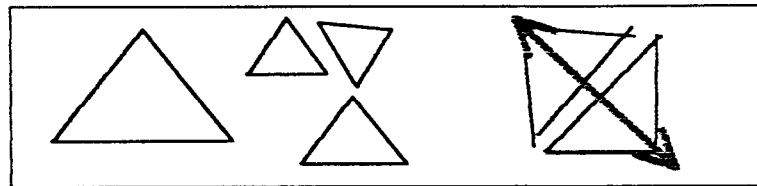
Gambar 3.16 : Lingkaran



Segi tiga :

Segitiga merupakan bentuk ekspresif, kuat, stabil, dan tidak dapat disederhanakan lagi dinamis dan eksperimentasi.

Gambar 3.17 : segi tiga



Segi empat :

Segi empat merupakan bentuk yang relatif netral, mudah menyesuaikan diri dan tidak ada ketentangan. Bentuk segi empat jika dilihat dan diperhatikan pada dasarnya merupakan penggabungan dari segi tiga atau sebaliknya.

3) Sistem Penerangan

Sistem penerangan mempengaruhi suasana ruang pameran yang dapat memberikan filosofi menara Kudus selain itu juga mempengaruhi perasaan dan jiwa seseorang.

Fungsi penerangan pada obyek pameran :

- Sebagai latar belakang dari benda koleksi akan menambah pesona dan memperindah obyek.
- Menambah nilai pameran dan estetika
- Warna penyorotan yang difokuskan pada obyek pameran
- Sinar yang dipantulkan sebagai obyek
- Penyorotan yang terang dan menyolok antara obyek dan latar belakang.

Ada 2 macam sumber cahaya yaitu :

1) Cahaya alami

Cahaya yang bersumber dari matahari.

Keuntungan :

- efisiensi biaya
- warna alamiah yang mengurangi kelelahan psikis

Kerugian :

- sinar ultra violet dapat merusak obyek pameran
- tidak bisa dikontrol (faktor cuaca)

2) Cahaya buatan

Cahaya buatan adalah cahaya yang diperoleh dari lampu dengan tenaga listrik / battery

Keuntungan :

- sinar yang dihasilkan tidak merusak dan dapat diatur intensitasnya.
- dapat diatur sinarnya dengan mudah.

Kerugiannya :

- biayanya sangat tinggi
- kadang intensitas / warna cahayanya membuat kelelahan psikis.

Alternatif pemecahan :

- a) Dihindari sinar matahari langsung, atau digunakan sistem pantulan.
- b) Dengan sinar buatan.
 - Dengan sudut 30° terhadap obyek pameran, dengan sistem penyaluran merata, terarah, setempat.
 - Menggunakan lampu spot dengan movable track untuk penerangan detail.
- c) Intensitas cahaya

Untuk benda yang peka (lukisan) : max 50 lux dan untuk benda kurang peka (non lukisan) max 150 lux, di mana 1 lux adalah 1 lumen / m².
- d) Unsur cahaya dalam mendukung suasana dapat menghindari kebosanan.

3.5.2.3. Tata ruang Dalam Pasar Souvenir

Sirkulasi ruang dalam dikelompokkan menjadi 2 (dua) yaitu :

1) Sirkulasi Manusia

Sirkulasi manusia terpisah dari sirkulasi barang dan harus menghindari crossing. Pengaturan sirkulasi harus mengarah aliran pengunjung yang cenderung linier sehingga mereka tidak lewat saja tetapi terdorong untuk melihat ke dalam toko atau kios souvenir.

2) Sirkulasi Barang

Tempat untuk penerimaan atau pengiriman barang biasanya terpisah dari sirkulasi pengunjung dan ditempatkan berdekatan dengan lapangan penumpukan atau

dihubungkan dengan ramp penerimaan / pengiriman barang. Sirkulasi pengiriman dan penerimaan barang ke toko dapat diatur jangan sampai pengunjung mengetahui.

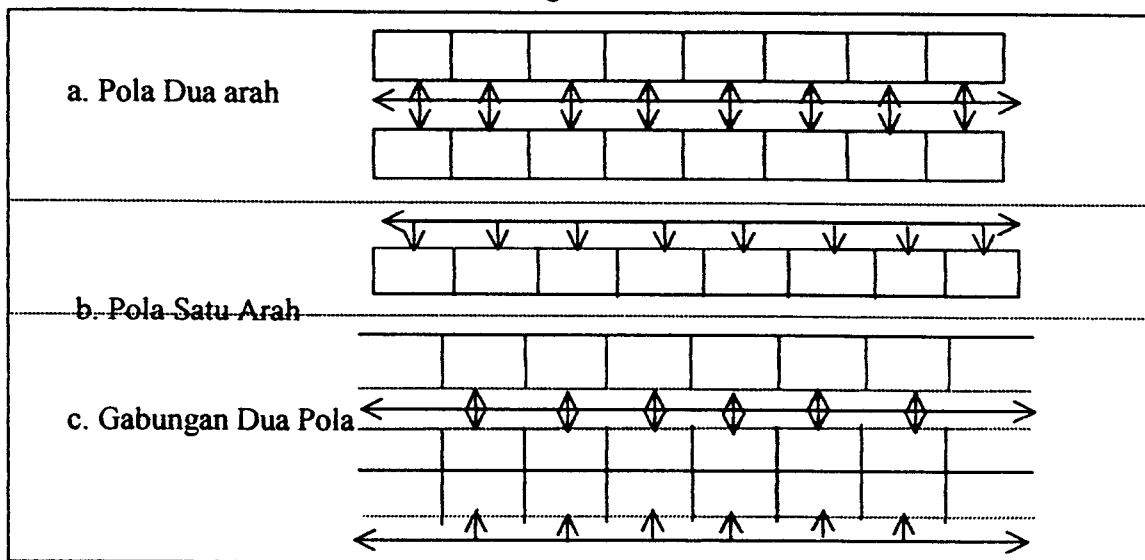
Ada cara pengaturannya :

- a) Pengaturan waktu perjalanan (round trip)
- b) Pengaturan sirkulasi.

Pada dasarnya pola sirkulasi yang terjadi di pasar souvenir dapat dikelompokkan menjadi :

- a) Pola dua arah, pada pola ini dalam jarak perbelanjaan sama mendapat banyak tujuan.
- b) Pola satu arah, pola ini biasanya dipakai untuk jalur tepi saja.

Gambar 3.18 : Tata Ruang dan Sirkulasi Pada Pasar Souvenir.



Lay out barang diatur sehingga pola sirkulasi dinamis dan tidak monoton, meskipun demikian diperhatikan juga orientasi yang jelas akan memudahkan pengunjung dalam melakukan kegiatan.

Secara global ruang sirkulasi yang diperlukan untuk pasar souvenir adalah ruang terbuka (open lay out) agar mudah dalam membuat suasana maupun lay out khusus.

3.5.2.4. Ruang Luar Sebagai Penyatu

Ruang luar merupakan penentu bagi terciptanya penggabungan antara museum sejarah dengan pasar souvenir dengan berlandaskan filosofi menara Kudus yaitu 4 (empat) tasawuf.

Ruang luar di sini berfungsi sebagai :

- 1) Ruang parkir.

Ruang parkir sebagai fasilitas penunjang museum sejarah dan pasar souvenir dan terutama pada kawasan Menara Kudus.

2) Plaza.

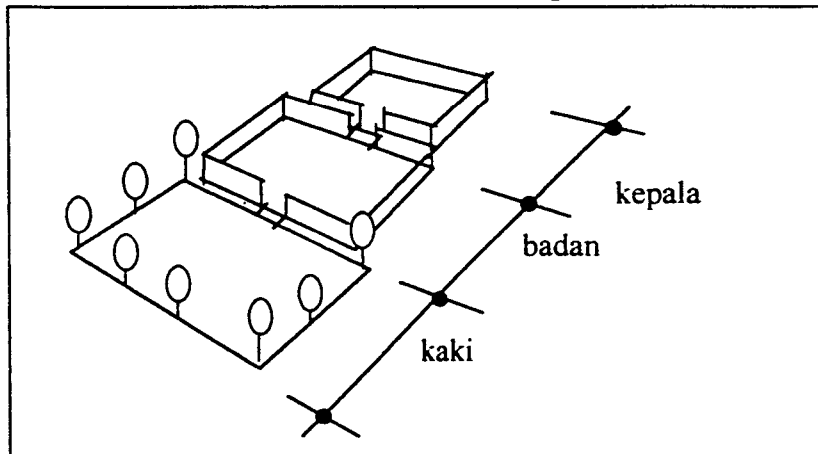
- a) Penyatu masa bangunan.
- b) Orientasi masa bangunan.
- c) Pengumpulan pengunjung dan pengenalan medan bagi pengunjung, akan mengunjungi museum sejarah dan belanja di pasar souvenir.

Ruang luar dapat dibagi menjadi dua jenis ruang pokok :

- 1) Untuk keperluan kendaraan
- 2) Untuk keperluan manusia berjalan kaki.

Dalam merencanakan ruang tersebut agar bisa mengarahkan pergerakan dari ruang yang bersifat umum (exterior) menuju ke semi umum (semi interior) yang kemudian menuju ke ruang privat (bangunan). Diperlukan perencanaan yang berbeda antara diruang – ruang tersebut, sesuai dengan hirarki ruang- ruang itu dan filosofi kaki, badan dan kepala.

Gambar 3.19: Hirarki Ruang Luar

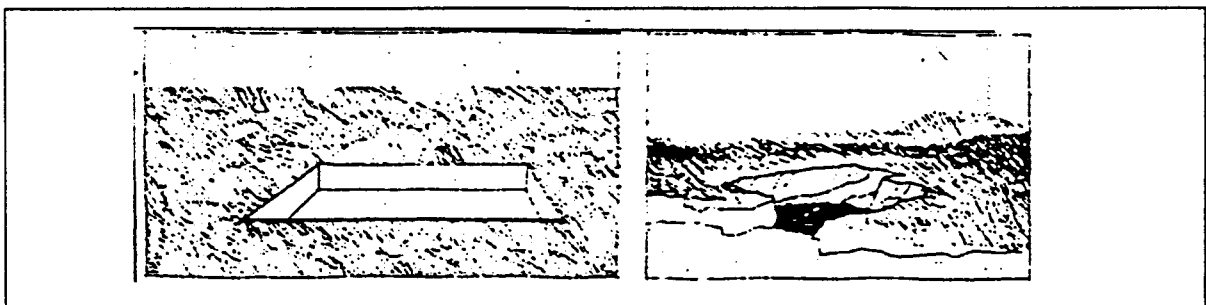


sumber : Merencana Ruang Luar

Untuk membatasi ruang luar diperlukan pembatas yang membatasi fisiknya saja namun tidak membatasi secara visual, misalnya :

- 1) Penurunan lantai, batas- batas bidangnya ditentukan oleh permukaan vertikal penurunan.

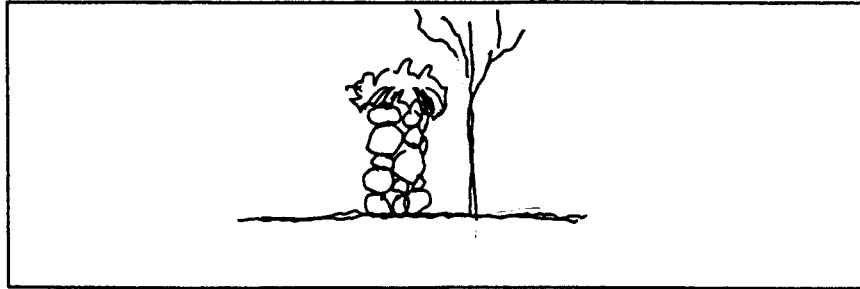
Gambar 3.20 : Penurunan lantai



sumber : Arsitektur : Bentuk , Ruang dan Susunannya, 1991

- 2) Membuat pagar transparan atau pagar masif kurang dari 60 cm hampir tidak mempunyai daya menahan meskipun dapat berfungsi sebagai pembatas suatu daerah, di samping dapat digunakan untuk duduk dan membaca.

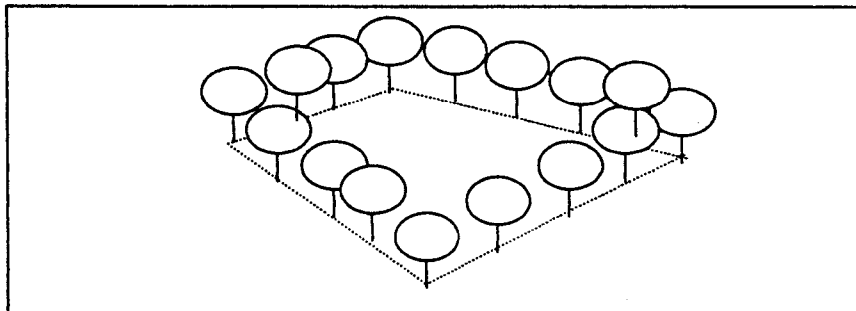
Gambar 3.21 : Dinding pembatas



sumber : pemikiran

- 2) Memagari ruang dengan pohon

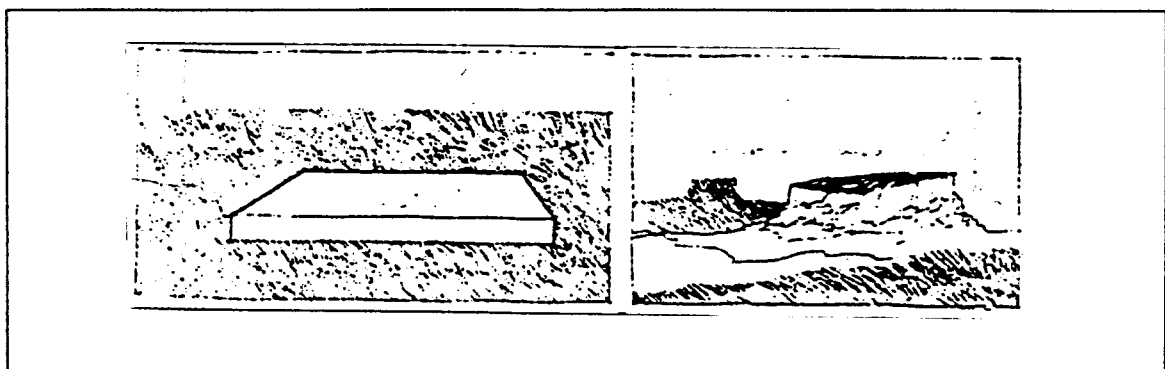
Gambar 3.22 : Pohon sebagai pembatas



sumber : pemikiran

- 3) Penaikan lantai, perubahan ketinggian sepanjang sisi bidang yang ditinggikan menentukan batas bidang dasar dan memutuskan kesatuan ruang yang melalui permukaannya, namun kesatuan dan hubungan ruang masih dipertahankan.¹

Gambar 3.23 : Penaikan lantai



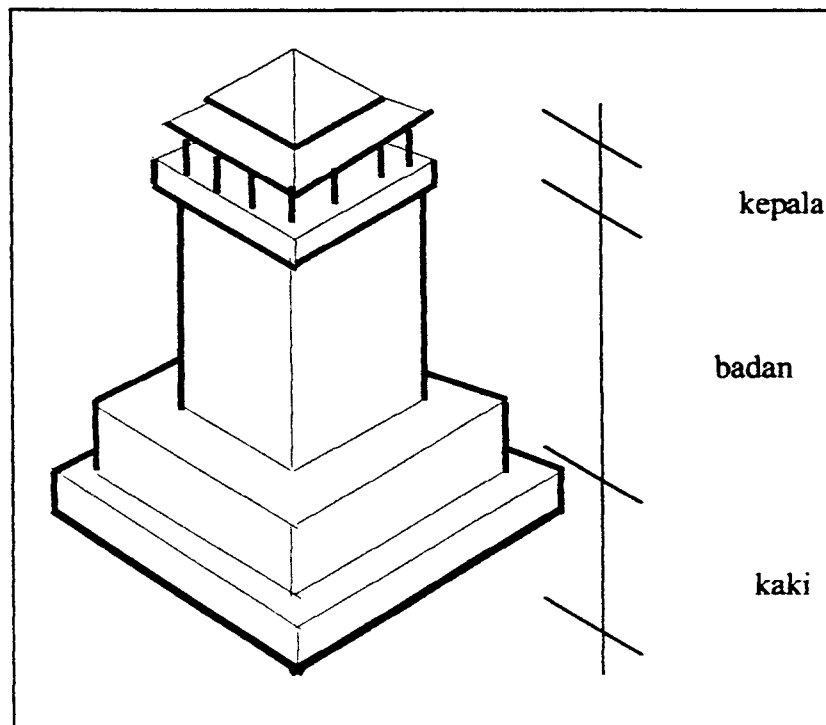
sumber : pemikiran

3.5.3. Analisa Citra Bangunan yang Berlandaskan Filosofi Menara Kudus

Menara Kudus adalah sebuah monumen sejarah yang agung, peninggalan jaman kewanian, yang memiliki gaya arsitektur pra Islam. Bentuk menyerupai sebuah candi, tersebut dari bata merah. Dan telah berumur 350 tahun, namun Menara Kudus yang unik dan tua itu tetap berdiri dengan megah.

Filosofi Menara Kudus dilihat dari bentuknya terdiri dari kaki, badan dan kepala ini terlihat dari besaran bangunan menara dari pengolahan bentuk segi empat, segi tiga, dan lingkaran dengan dimensi yang bervariasi dari bawah dimensinya besar dan ke atas semakin kecil dimensinya. Di samping itu terlihat trap tangga untuk naik ke atas menara.

Gambar 3.24 : filosofi Menara Kudus



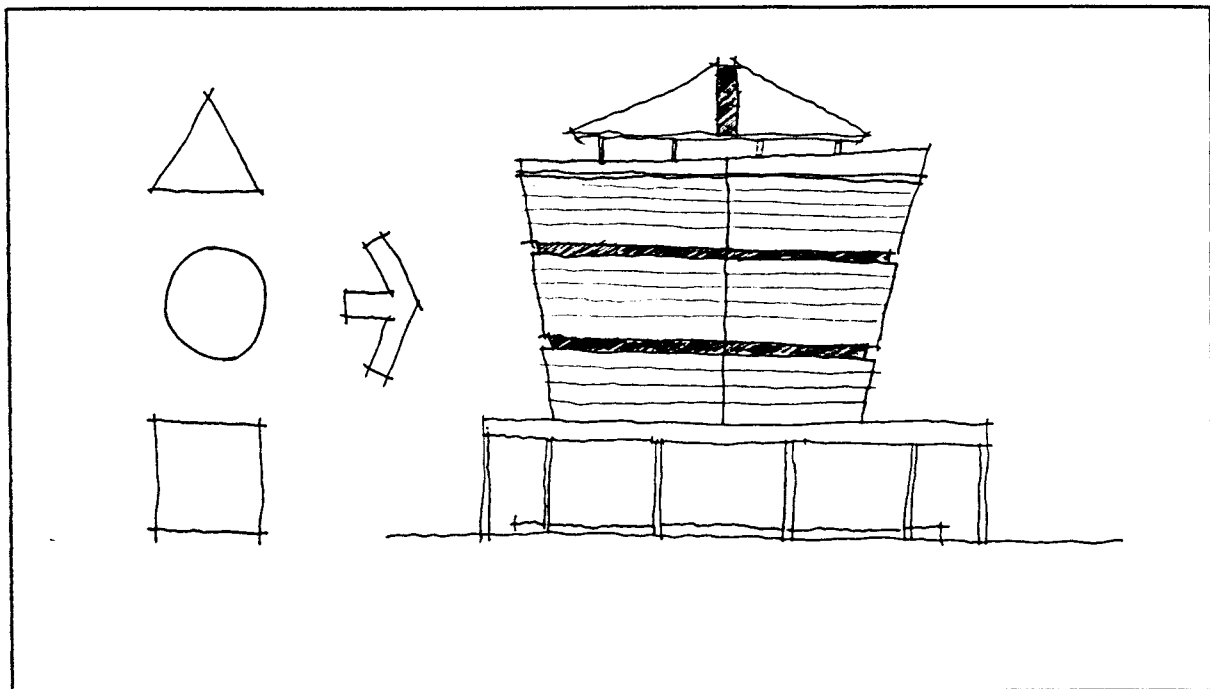
3.5.3.1. Bentuk Sebagai Citra Bangunan

Analisa bentuk sebagai pendukung citra yang berfilosofi Menara Kudus menyangkut pertimbangan terhadap skala, proporsi, irama dan warna.

Bentuk bangunan yang mempunyai citra yang berlandaskan filosofi Menara Kudus mempunyai bentuk dasar (formal) dan mempunyai bentuk pengembangan dari bentuk dasar (informal). Sedangkan fungsi utama museum sejarah adalah sebagai pusat ilmu pengetahuan sejarah dan fungsi pasar souvenir sebagai penunjang keberadaan museum sejarah dan obyek pariwisata Menara Kudus. Maka bentuk bangunan lebih dominan pada citra bangunan adalah yang berlandaskan filosofi Menara Kudus yaitu kaki, badan dan kepala.

Bentuk segi tiga, segi empat dan lingkaran yang berlandaskan dari bentuk Menara Kudus, yang mencirikan citra bangunan museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dengan faktor pendukung pasar souvenir.

Gambar 3.25 : Bentuk sebagai Citra Bangunan.



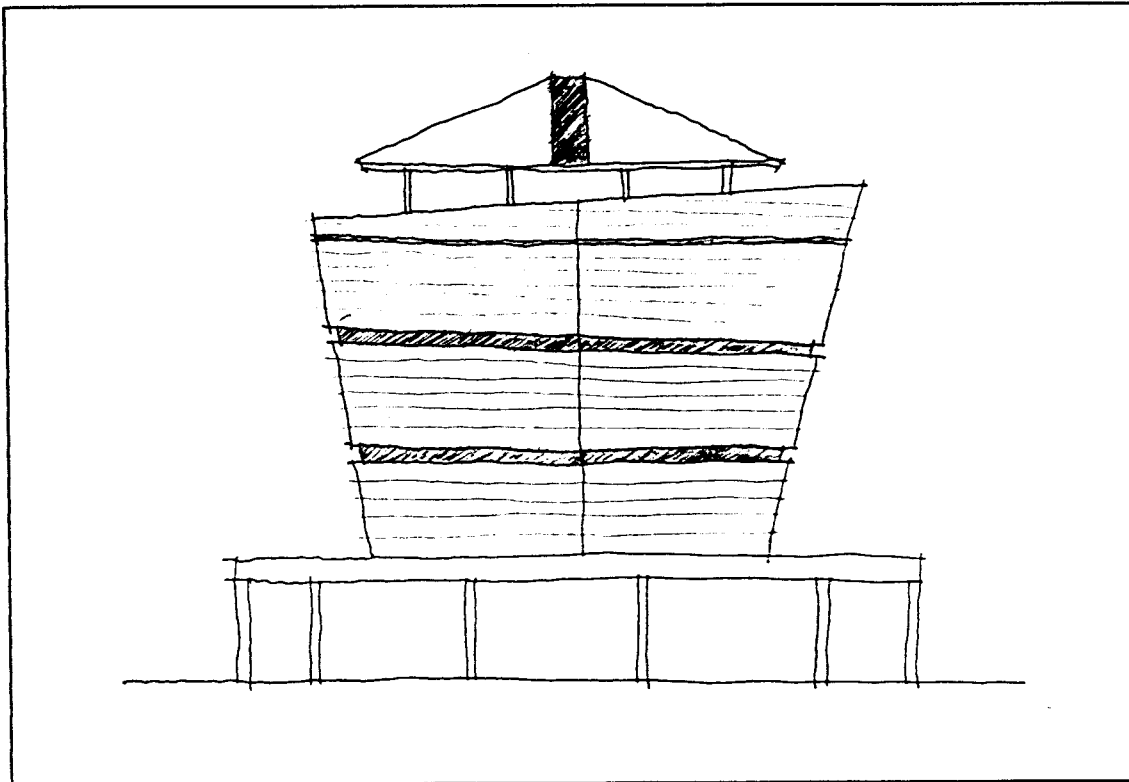
sumber : pemikiran

3.5.3.2. Citra Sebagai Simbol

Bentuk bangunan yang lebih bersifat menonjol dari pada bangunan utama dengan maksud sebagai simbol untuk bangunan utama. Dan ini dapat diwujudkan dengan memakai ornamen – ornamen yang ada di Menara Kudus pada entrance pada bangunan, agar dengan simbol tersebut pengunjung bisa mengetahui bahwa bangunan tersebut museum sejarah kebudayaan kasunanan Kudus dan pasar souvenir sebagai faktor penunjang.

Berdasarkan di atas maka keterkaitan antara filosofi Menara Kudus sebagai simbol dengan bangunan museum sejarah sedangkan untuk pasar souvenir menggunakan bentuk dasar dari perumahan masyarakat sekitar Menara Kudus sangat berhubungan saling timbal balik dalam hal komunikasi bangunan.

Gambar 3.26 : Citra sebagai simbol



sumber : pemikiran

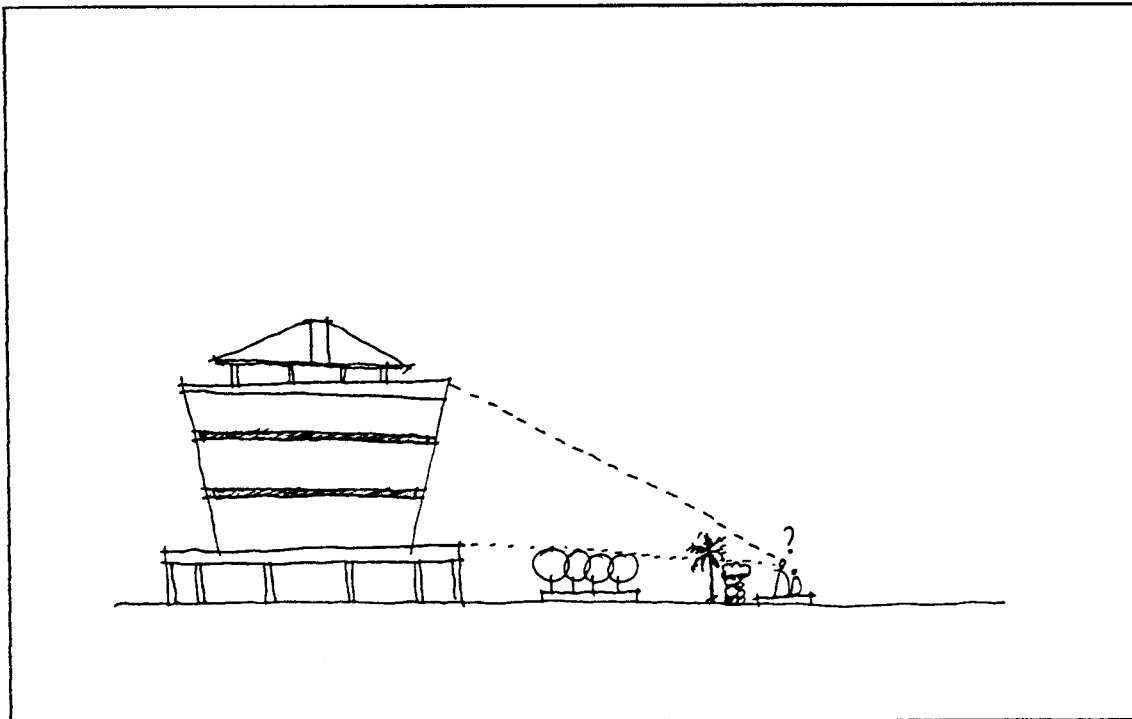
3.5.3.3. Citra sebagai Komunikasi

Citra sebagai alat komunikasi, museum sejarah merupakan tempat pameran bersejarah maka citranya bisa berlandaskan filosofi Menara Kudus yang berfungsi sebagai alat komunikasi bangunan tersebut terhadap pengunjung Menara Kudus.

Karya arsitektur dijadikan alat untuk berkomunikasi lewat bahasa perlambangan dalam ungkapan bentuk, ruang, bahan dan konstruksi. Lewat bahasa arsitektur mampu menyentuh emosi, menggugah kenangan, keceriaan, rasa ingin tahu, kekagetan bahkan tekanan rasa takut. (Gauldie, 1969 : I)

Berdasarkan di atas maka citra bangunan museum sejarah yang berlandaskan filosofi Menara Kudus. Dengan diwujudkan melalui pengolahan kreatif dan inovatif dari campuran bentuk dasar dari Menara Kudus dan bentuk pengembangan ditambah ornamen – ornamen yang ada di sekitar Menara Kudus yang berfungsi sebagai alat komunikasi.

Gambar 3.27 : Citra sebagai Alat Komunikasi



sumber : pemikiran

3.5.3.4. Elemen Pembentuk Citra

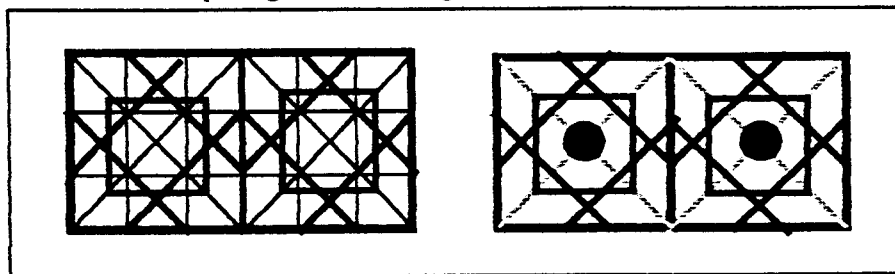
Elemen pembentuk citra bangunan dalam hal ini yang dimaksud adalah ornamen, kolom, atap serta bukaan dirasa akan mempunyai peran yang sangat besar dalam membentuk penampilan bangunan Museumsejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus dan pasar souvenir yang direncanakan.

a) Ornamen

Tinjauan yang dijadikan pendekatan dari penampilan ornamen yang akan digunakan sebagai berikut :

- Segi makna : tanda – tanda kebesaran Allah s.w.t. di muka bumi.
- Segi fungsi : menambah penampilan dan keindahan bangunan.
- Ekspresi : penerpan pola geometri dalam perulangan merupakan hal yang akan dilakukan dalam rangka perwujudan makna filosofi Menara Kudus.

Gambar 3.28 : pola geometri sebagai Tanda – Tanda kebesaran Allah

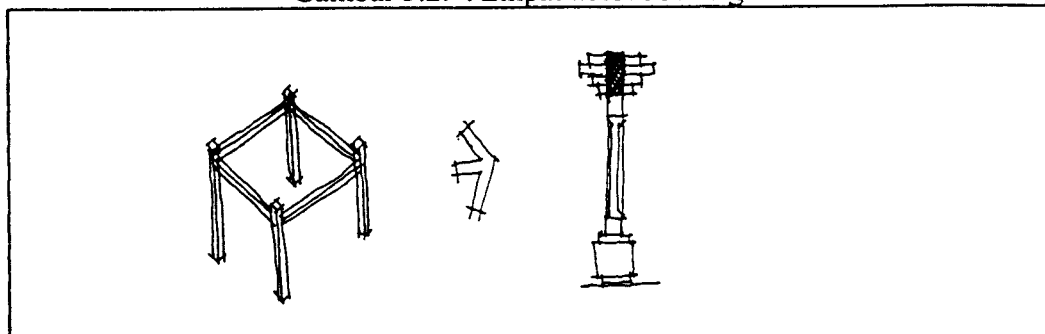


b) Kolom

Tinjauan yang akan dijadikan pendekatan dari penampilan kolom

- Segi makna : empat soko guru yang berarti sebagai khalifah di bumi.
- Segi fungsi : sebagai struktur penyangga.
- Ekspresi : manusia yang sedang mengangkat sebuah beban.

Gambar 3.29 : Empat kolom soko guru

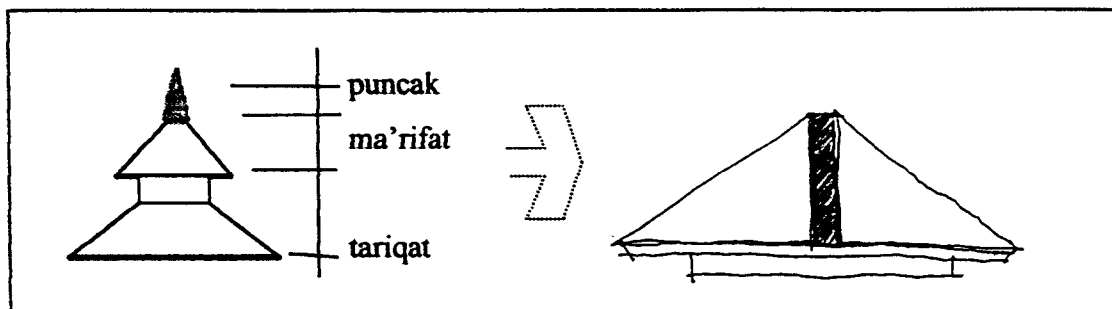


c) Atap

Tinjauan yang menjadi pendekatan dari penampilan atap bangunan museum sejarah dan pasar souvenir yang direncanakan

- Segi makna : makna yang terkandung yaitu proses pencapaian keimanan, manusia harus melampui 3 jenjang (Islam, Iman, Ihsan) dan melalui 4 jalan (syariat, tariqat, makrifat, hakekat).
- Segi fungsi : atap berfungsi untuk melindungi aktifitas kegiatan di bawahnya dari gangguan cuaca.
- Ekspresi : atap yang mempunyai dua lapisan seperti yang tercermin filosofi Menara Kudus.

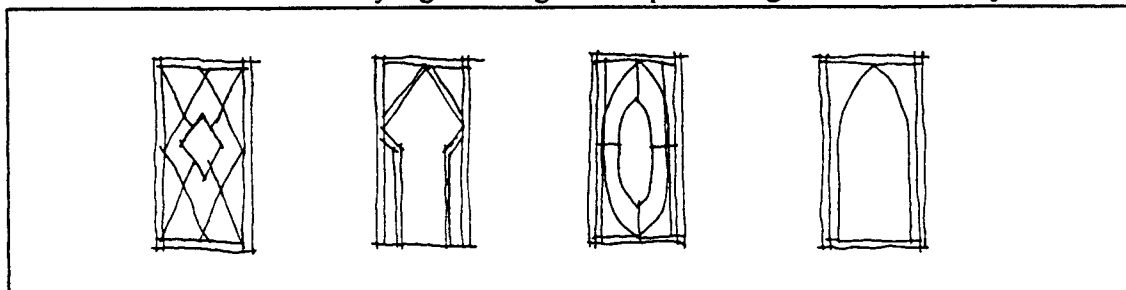
Gambar 3.30 : bentuk atap



d) Bukaannya

- Segi makna : makna yang dikandung adalah *Cahaya Illahi* atau cahaya Allah s.w.t yang dipancarkan di bumi.
- Segi fungsi : pada dasarnya fungsi sebagai pencahayaan alami dan sirkulasi.
- Ekspresi : bukaan seperti pintu, jendela dan kerawang dengan bentuk – bentuk yang beraneka ragam di harapkan akan memberikan cermin cahaya Illahi.

Gambar 3.31 : bukaan yang akan digunakan pada bangunan museum sejarah

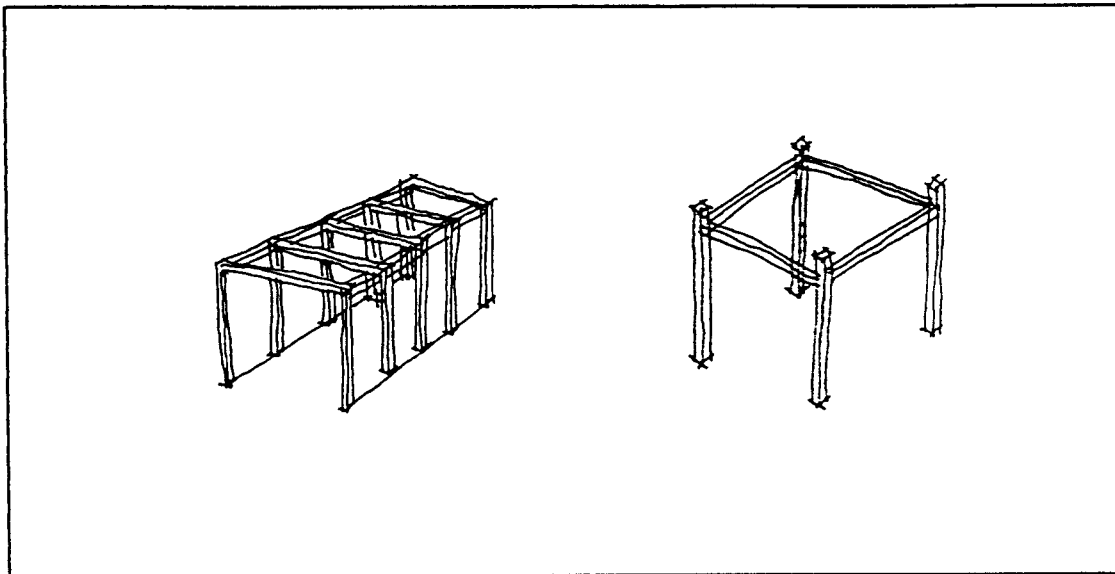


3.5.3.5. Struktur sebagai Pendukung Citra Bangunan Berlandaskan Filosofi Menara Kudus

Struktur bangunan museum sejarah dan pasar souvenir yang digunakan adalah struktur rangka. Struktur rangka pada suatu bangunan bisa diperlihatkan dan disembunyikan untuk memberi citra tersendiri pada bangunan tersebut . Apabila struktur rangka diperlihatkan akan menampilkan garis – garis struktur yang kokoh, sedangkan apabila disembunyikan akan memberikan kesan tersendiri.

Berdasarkan analisa di atas maka citra museum sejarah dan pasar souvenir yang berlandaskan filosofi Menara Kudus dapat diwujudkan melalui campuran struktur rangka yang dapat menjadi daya tarik tersendiri.

Gambar 3. 32 : Struktur sebagai pendukung citra bangunan



sumber : pemikiran

Tabel 3.6 : Filosofi Menara Kudus sebagai Faktor Penentu Citra Bangunan

FILOSOFI	ANALISA	PENDEKATAN
<p>a. Visual / bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filosofi kaki, badan, kepala. • Filosofi syariat, tariqat, makrifat, hakekat. 	<p><u>Bentuk sebagai citra</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Skala, proporsi, irama, warna. - Bentuk dasar. <p><u>Citra sebagai simbol</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ornamaen makna yang dikandung. <p><u>Citra sebagai komunikasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bentuk dasar. - Ornamen dan bahan. <p><u>Elemen pembentuk citra</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ornamen, kolom, atap, bukaan. <p><u>Struktur sebagai pendukung citra bangunan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Struktur rangka. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengolahan bentuk dasar segi empat, segi tiga, lingkaran. - Pemakaian ornamen sebagai simbol. - Pengolahan bentuk dasar dan pengembangan ditambah ornamen dan bahan. - Ornamen : penerapan pola geometri yang bermakna. - Kolom : struktur penyanggga. - Atap : atao dua trap. - Bukaan : pintu, jendela, kerawang. - Campuran struktur rangka.
<p>b. Spasial / ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filosofi Islam, Iman dan Ikhsan 	<p><u>Pengaturan masa bangunan sesuai dengan perzone</u></p>	<p>Pengelolaan bentuk memusat</p>

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Dasar Perencanaan

4.1.1. Konsep Skala Pelayanan

Penentuan tipe museum sejarah dan pasar souvenir dilakukan dengan berdasarkan Pedoman Pembukuan Museum Umum, proyek pembangunan permuseuman di Jakarta. Konsep pelayanannya regional dan pasar souvenir sebagai faktor penunjang, dengan menggunakan luas site $\pm 5500 \text{ m}^2$.

Klasifikasi museum sejarah dan pasar souvenir dengan berdasar pada :

a) Lingkup pelayanan

Maka konsepnya Museum Regional dan Pasar Souvenir serta keberadaannya dapat menunjang pariwisata di kawasan Menara Kudus.

b) Obyek koleksi

Konsepnya Museum Khusus Sejarah Kasunanan Kebudayaan Kudus dengan memamerkan benda- benda sejarah pada peninggalan Sunan Kudus dan hasil karya seni atau kerajinan masyarakat pada masa lalu dan Pasar Souvenir menjajakan benda- benda cendera mata yang menjadi ciri khas dimasyarakat Kudus.

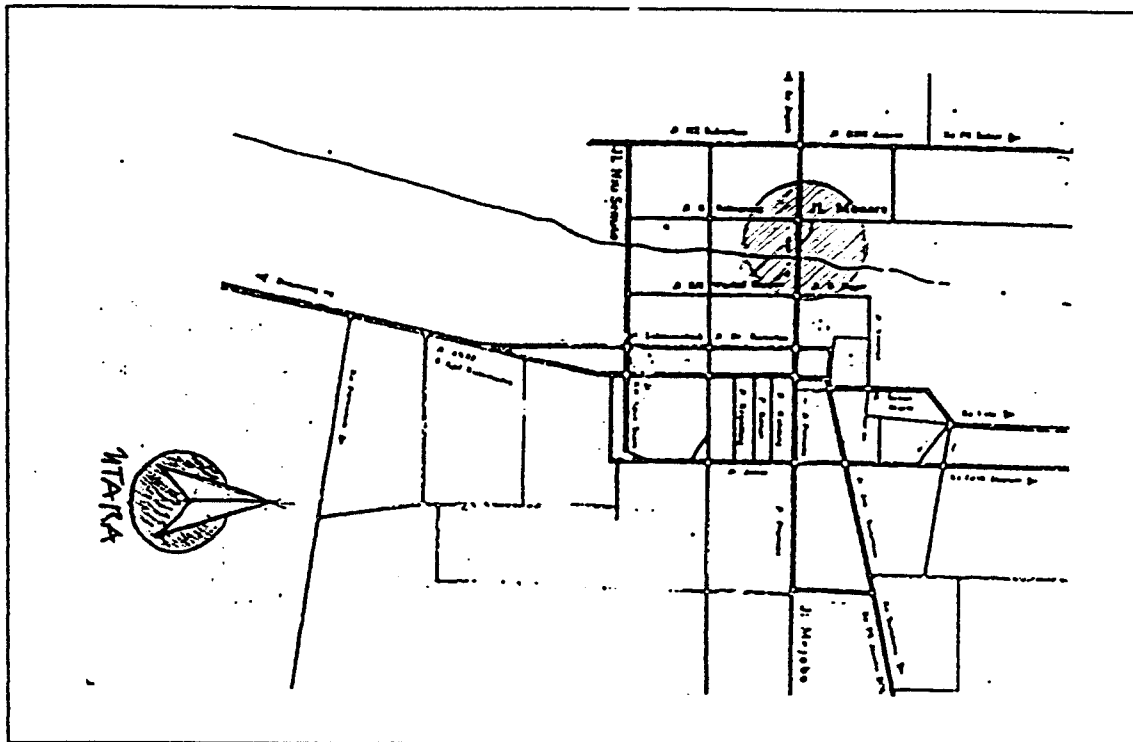
c) ICOM

Maka konsepnya Historical Museum, yaitu museum yang sarannya mengungkapkan kejadian sejarah dengan urutan – urutan kurun waktu tertentu diwujudkan dalam bentuk lukisan, maket miniatur, benda bersejarah tau dengan memberikan informasi dengan penerangan.

4.1.2. Penentuan Lokasi dan Site

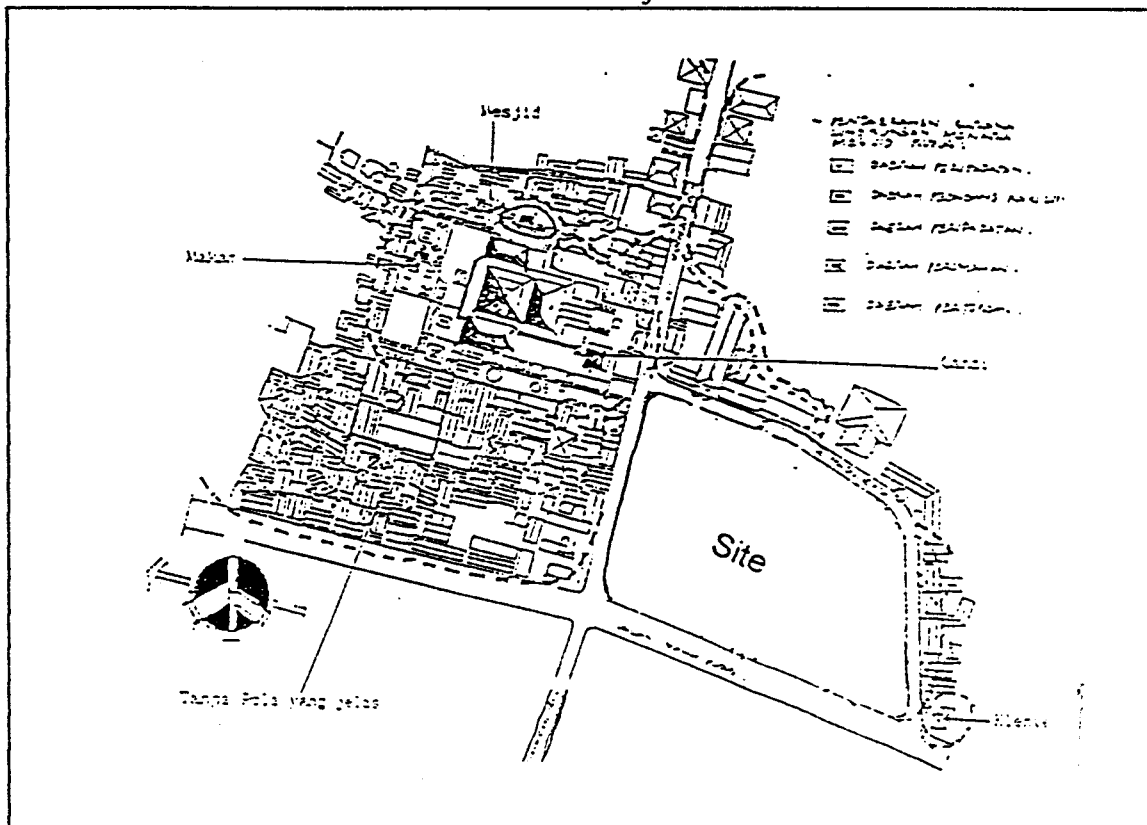
Berdasarkan analisa dan pendekatan pada bab III Lokasi dan site yang dipilih adalah kawasan Menara Kudus.

Gambar 4.1 : Lokasi Museum Sejarah dan Pasar Souvenir



sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus

Gambar 4.2 : Site Museum Sejarah dan Pasar Souvenir.



sumber : pengamatan lapangan

4.1.3. Konsep Perencanaan Tapak

1) *Pencapaian*

Konsep pemisahan pengunjung dengan arus pada pencapaian ke tapak dengan berlandaskan *filosofi Masjid Menara Kudus (Islam, Iman Ikhsan)*. Pengaturan ditekankan pada kendaraan dan pejalan kaki yang arah geraknya menentukan pengunjung menyeberang untuk berkunjung ke *museum sejarah dan pasar souvenir*.

Sirkulasi dalam tapak dipertimbangkan terhadap keamanan bagi pejalan kaki, kelancaran dan keamanan, maka ditentukan sebagai berikut :

- a) Sirkulasi dibedakan antara pejalan kaki dengan kendaraan bermotor.
- b) Parkir direncanakan di dalam dan di luar bangunan.
- c) Pola sirkulasi pejalan kaki untuk berkunjung ke Menara Kudus diperhatikan dengan tidak mengganggu alur kendaraan.

Konsep dasar pencapaian dan sirkulasi ke tapak dari arah adalah melalui pendekatan *filosofi Masjid Menara Kudus (Islam, Iman dan Ikhsan)* yaitu dengan menggunakan pintu masuk langsung atau frontal agar bangunan tersebut berkesan formal.

2) *Orientasi Bangunan*

Konsep orientasi bangunan dibagi menjadi 4 tingkatan sesuai dengan *filosofi Menara Kudus (syari'at, tariqat, ma'rifat, hakekat)* yaitu :

Kearah jalan utama dan orientasi kearah utara -selatan (tampak depan dengan menghadap ke kiblat) timur- barat sesuai dengan arah mata angin.

3) *Tatanan Masa*

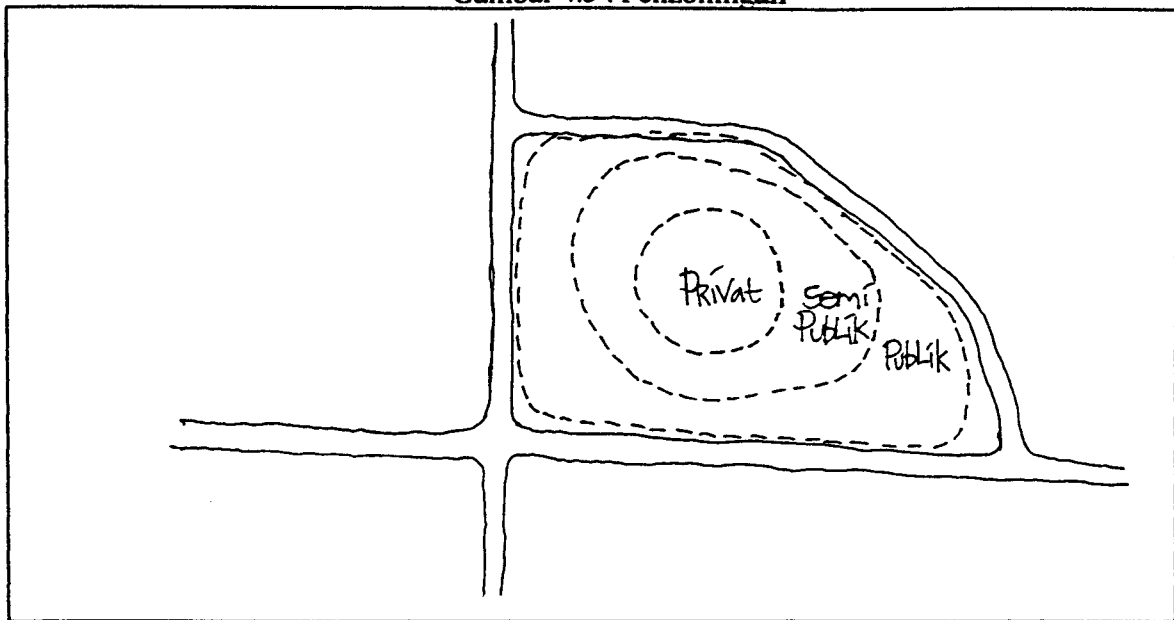
Konsep tatanan masa dan penzoningan bangunan terhadap lokasi site yang ada dan berdasarkan *filosofi Menara Kudus* yaitu ajaran 4 tingkatan (tarikah, syariat, makrifat dan hakekat) dengan tidak mengesampingkan pencapaian, view dan sifat ruang bangunan.

Tingkat keprivasian, pencapaian dalam kaitannya dengan kegiatan, pengelompokan ruang; keamanan terhadap barang- barang berharga maka zona dibagi berlandaskan *filosofi kaki, badan kepala* yang meliputi :

- Zona publik : pola aktifitas bersama- sama dan menimbulkan keramaian, meliputi plaza, hall, lobi, .
- Zona semi publik : pola aktifitas bersama tapi menampilkan kekhususan, seperti : ruang pameran, auditorium, perpustakaan.

- Zona privat : pola aktifitas pengelola, meliputi ruang – ruang pengelola

Gambar 4.3 : Penzoningan



sumber : pemikiran

4.2. Konsep Dasar Perancangan

4.2.1. Konsep Tuntutan Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

A. Konsep kebutuhan dan besaran ruang museum sejarah

Tabel 4.1 : Konsep dasar kebutuhan dan besaran ruang museum sejarah.

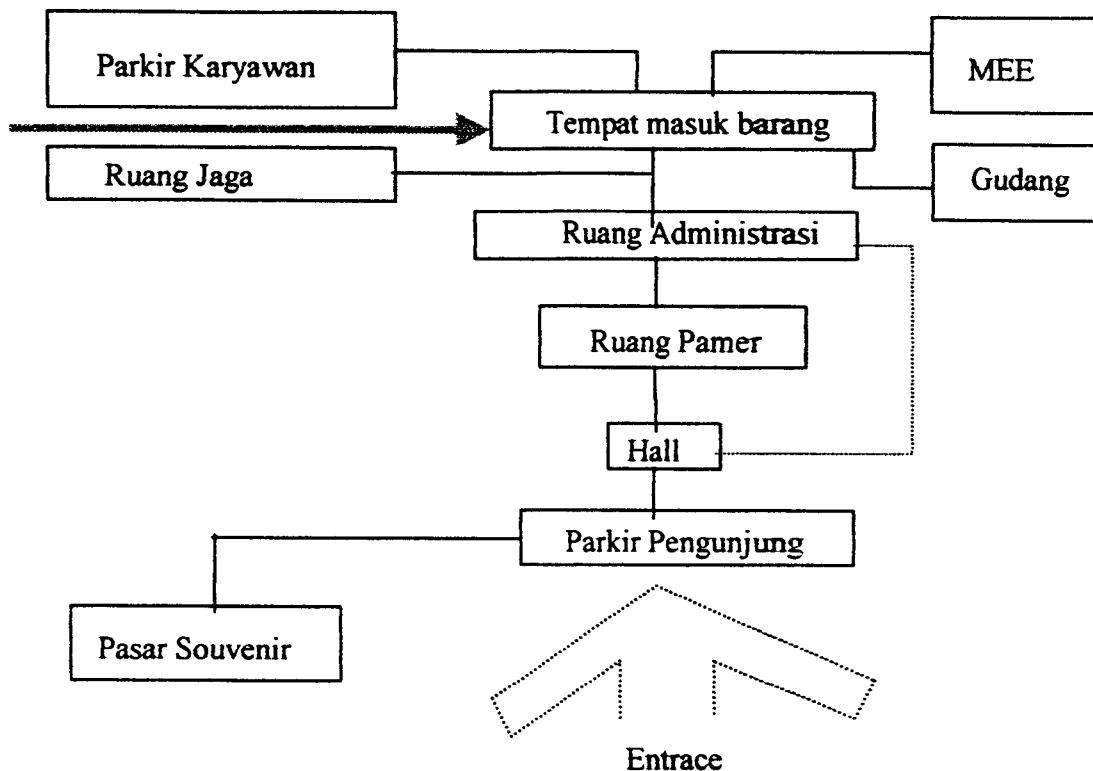
No	Unit Ruang	Perincian Ruang	Besaran Ruang
1	Ruang Pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Informasi • Ruang Serba Guna • Ruang Perpustakaan • Ruang Audio Visual 	<p>± 12 m²</p> <p>± 420 m²</p> <p>± 67,5 m²</p> <p>± 72,6 m²</p>
2	Ruang Pameran	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pamer 3 Dimensi • R. Pamer 2 Dimensi 	<p>± 1400 m²</p> <p>± 950 m²</p>
3	Ruang Khusus	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kurator • Ruang Konservasi • Ruang Preparator • Ruang Edukator • Ruang Penyimpanan • Ruang Pengawetan • Ruang Perawatan • Ruang Penerimaan • Laboratorium 	<p>± 18 m²</p> <p>± 20 m²</p> <p>± 20 m²</p> <p>± 18 m²</p> <p>± 40 m²</p> <p>± 15 m²</p> <p>± 15 m²</p> <p>± 10 m²</p> <p>± 25 m²</p>
4	Ruang Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Direktur • Ruang wakil Direktur • Ruang Bend dan Sekret • Ruang Tamu • Ruang Rapat • Tata Usaha 	<p>± 18 m²</p> <p>± 18 m²</p> <p>± 36 m²</p> <p>± 9,2 m²</p> <p>± 58 m²</p> <p>± 36 m²</p>
5	Ruang Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Musholla • Lavatory • Ruang satpam • Ruang Kebersihan • Genset 	<p>± 10 m²</p> <p>± 12 m²</p> <p>± 18 m²</p> <p>± 45 m²</p> <p>± 32 m²</p>
total			± 3386,2 m²

Tabel 4.2 : Konsep Dasar Kebutuhan dan Besaran Ruang Pasar Souvenir

No	Unit Ruang	Perincian Ruang	Besaran Ruang
1	Ruang Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Penjaga • Ruang Istirahat • Ruang Makan • Lavatory • Genset 	<p style="text-align: right;">± 4,3 m²</p> <p style="text-align: right;">± 52 m²</p> <p style="text-align: right;">± 54 m²</p> <p style="text-align: right;">± 12 m²</p> <p style="text-align: right;">± 32 m²</p>
2	Ruang Perdagangan	<ul style="list-style-type: none"> • Kios besar • Kios Sedang • Kios Kecil 	<p style="text-align: right;">± 360 m²</p> <p style="text-align: right;">± 600 m²</p> <p style="text-align: right;">± 375 m²</p>
3	Ruang Pamer	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kerajinan • Ruang Proses Produksi 	<p style="text-align: right;">± 68,5 m²</p> <p style="text-align: right;">± 137 m²</p>
4	Ruang Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kepala Pasar • Ruang Administrasi • Gudang • Lavatory 	<p style="text-align: right;">± 9 m²</p> <p style="text-align: right;">± 62 m²</p> <p style="text-align: right;">± 9 m²</p> <p style="text-align: right;">± 12 m²</p>
	total		± 1786,8 m ²

4.2.2. Organisasi Ruang

Organisasi ruang berdasarkan pengelompokan ruang yang dibutuhkan pada museum sejarah dan pasar souvenir



4.2.3. Konsep ruang dalam

Konsep ruang dalam yang tidak monoton dan berlandaskan filosofi Menara Kudus, yaitu :

1) Ruang sirkulasi

A) Ruang Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus

Ruang pameran merupakan ruang publik, faktor sirkulasi sangat menentukan keberhasilan dalam pengaturan dari suatu ruang. Pola sirkulasi menyebar dan melingkar dengan berlandaskan filosofi Menara Kudus (Kaki, Badan, Kepala) dengan pertimbangan :

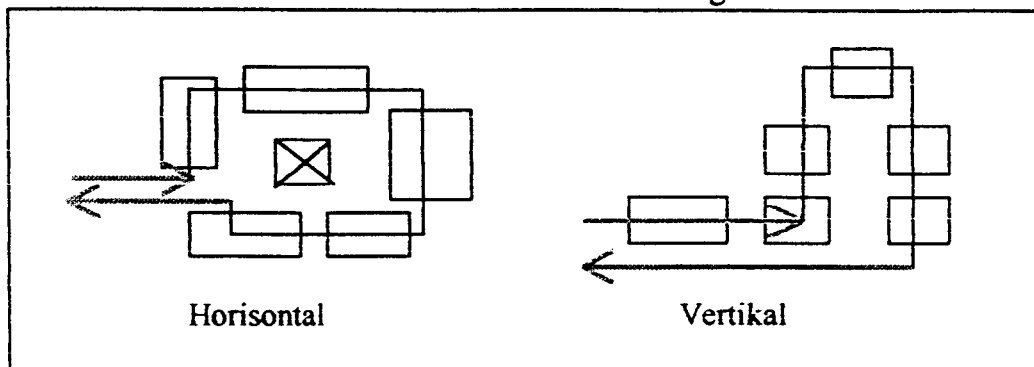
- a) Suasana ruang pameran dari suasana biasa ke suasana yang sakral.
- b) Kemungkinan pergantian koleksi dapat dilakukan
- c) Sirkulasi dapat digunakan oleh perseorangan atau kelompok.
- d) Kemudahan terhadap pengawasan pengunjung.

Pemecahannya :

- a) Arah sirkulasi seperti biasanya pada ruang pameran yaitu ke arah kiri terlebih dahulu dengan variasi tata letak panel.

- b) Arah sirkulasi berurutan sesuai tahap dan pengelompokan sejarah peninggalan kebudayaan di Kudus.
- c) Perubahan elemen ruang pameran berlandaskan filosofi Menara Kudus untuk mengurangi kebosanan pengunjung, yaitu :
- Permaian tinggi rendah lantai.
 - Adanya balkon atau mezanine
 - Adanya ruang sakral atau yang paling tinggi.
 - Adanya penataan warna, tekstur, skala sesuai dengan filosofi Menara Kudus untuk membentuk suasana ruang.

Gambar 4.4 : Sirkulasi Ruang Pamer



B) Konsep Ruang Dalam Pasar Souvenir

Sirkulasi ruang dalam pasar souvenir dikelompokkan menjadi dua:

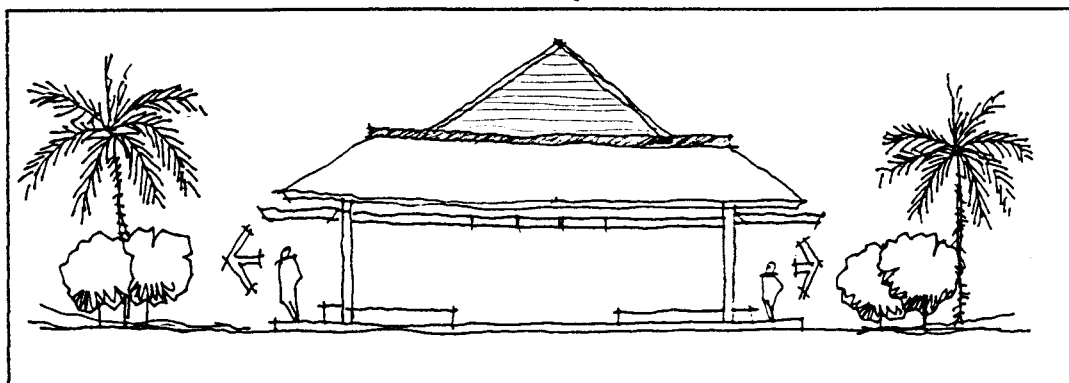
- 1) Sirkulasi manusia
- 2) Sirkulasi Barang.

Konsep dasar pola sirkualsi pasar souvenir dapat dikelompokkkkan menjadi :

- 1) Pola satu arah.
- 2) Pola dua arah.

Secara keseluruhan konsep dasar ruang sirkulasi yang diperlukan untuk pasar souvenir adalah ruang terbuka (open lay out).

Gambar 4.5 : sirkulasi pasar souvenir



2) *Pencahayaan*

Konsep dasar sistem pencahayaan untuk ruang pameran untuk ruang yaitu :

a) *Pencahayaan alami*

- Untuk ruang yang tidak khusus misalnya : Ruang pelayanan, Ruang administrasi dan ruang alami.
- Untuk ruang pameran, ruang kegiatan khusus perlu perlindungan dari cahaya alami ini perlu penanganan khusus.

Misalnya : penanaman pohon, kaca violet sebagai filter, arah orientasi bangunan.

b) *Cahaya buatan.*

Pencahayaan di pakai dengan pertimbangan :

- Pada pameran mutlak pameran mutlak digunakan dengan merata.
- Dipergunakan lampu TL dan lampu pijar dari berbagai type yang cocok.

3) *Penghawaan*

Penghawaan menggunakan sistem AC sedangkan untuk ruang khusus dengan menggunakan ventilasi alami dan bersifat cross ventilasi. Dengan memperhatikan persyaratan bagi perawatan benda koleksi, yaitu suhu dan kelembaban yang cocok dan konstan.

4) *Sistem Keamanan*

Pada prinsipnya digunakan sistem:

- a) Dengan menggunakan jarak antara pengunjung dan obyek, sehingga pengunjung tidak bisa menyentuh obyek.
- b) Dengan memberi tanda- tanda melalui desain , misalnya : elemen warna yang berbeda, menaikkan dan menurunkan lantai, diberi pembatas dan sebagainya.

5) *Suasana Ruang*

Suasana ruang pameran tetap berlandaskan pada filosofi Menara Kudus dan karakter materi pameran.

- a) Pameran urutan sejarah kebudayaan kesunanan Kudus sesuai dengan pengelompokan pada analisa.
- b) Pengelompokan ruang pameran yaitu :
 - Kelompok pertama : pameran kebudayaan masyarakat sekitar Kudus.
 - Kelompok kedua : pameran sejarah kebudayaan kesunanan Kudus.
 - Kelompok ketiga : pameran dengan suasana yang sakral.

Karakter ruang adalah :

- Karakter ruang I : bebas, tumbuh berkembang.
- Karakter ruang II : semangat, ekspresif.
- Karakter ruang III : sakral, sejuk..

4.2.4. Konsep Ruang luar

Konsep ruang luar dengan berlandaskan filosofi Menara Kudus yaitu :

a) Sirkulasi Landscape

Sirkulasi pada taman dan pencapaian bangunan berlandaskan filosofi dan bersifat rekreatif.

b) Elemen pendukung

Yang digunakan yaitu :

- Tempat duduk di taman.
- Lampu- lampu taman.

c) Elemen alam dan buatan

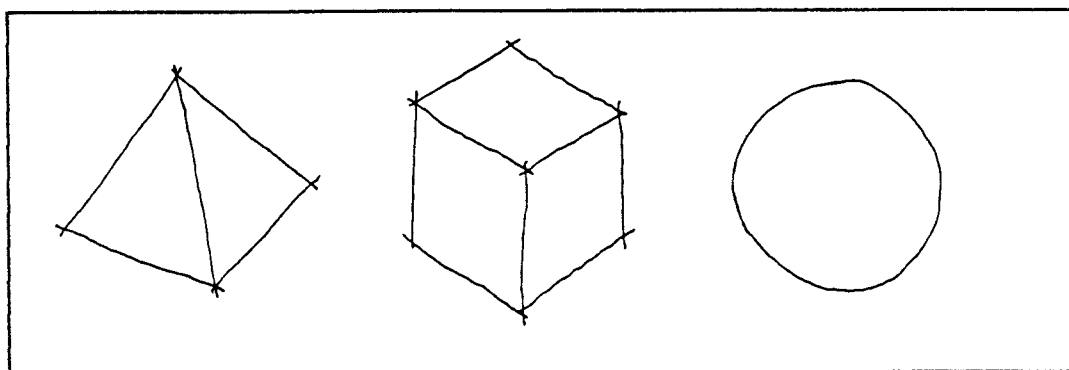
Penataan taman landscape menggunakan elemen alam seperti vegetasi, air, kontur.

4.2.5. Citra Bangunan Yang Berlandaskan Filosofi Menara Kudus

4.2.5.1 Bentuk sebagai pembentuk citra yang berlandaskan filosofi Menara Kudus

Konsep dasar untuk menimbulkan bentuk yang berlandaskan filosofi Menara Kudus yaitu dengan mengolah bentuk dasar dengan proses kreatif dan inovatif pada façade bangunan museum sejarah dan pasar souvenir dengan berlandaskan filosofi Menara Kudus. Unsur – unsur tersebut dapat berupa *pengolahan garis, lapisan, volume, tekstur dan warna*. Pengolahan unsur bentuk dibantu dengan hal– hal yang bersifat naluriah dan dikaitkan dengan berbagai unsur bentuk lainnya seperti *skala, proporsi, irama, datum, sumbu dan transformasi*.

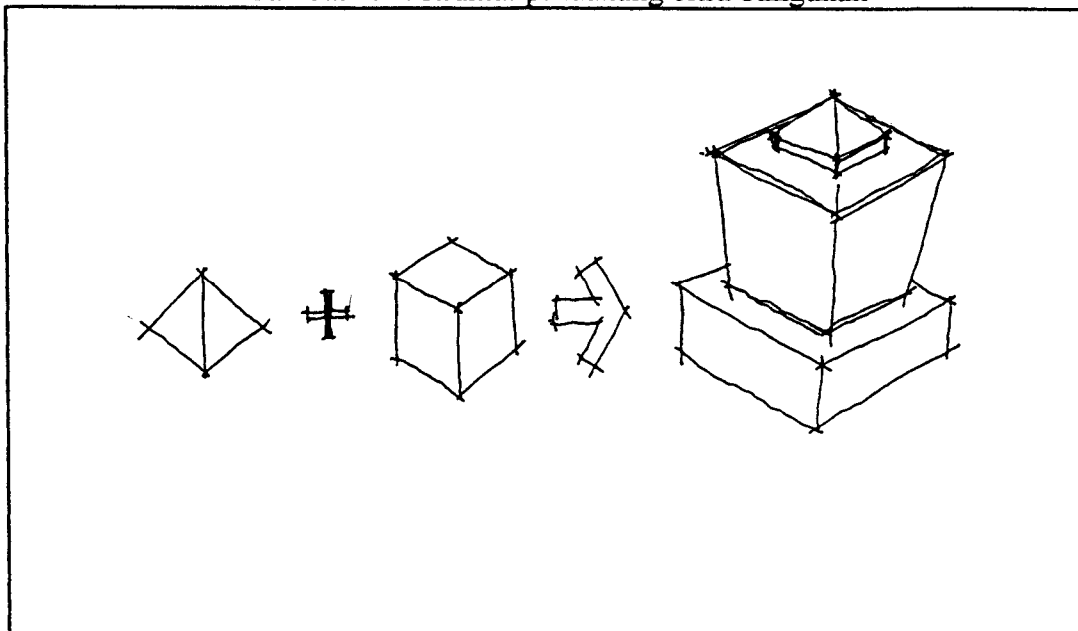
Gambar 4.6 : Bentuk Dasar



4.2.5.2 Struktur sebagai pendukung citra yang berlandaskan filosofi Menara Kudus

Konsep dasar struktur rangka sebagai pendukung citra bangunan yang berfilosofi Menara Kudus adalah kombinasi sistem struktur rangka pada bangunan dan lingkungan museum sejarah dan pasar souvenir yang alternatif penyelesaiannya dengan memanfaatkan kondisi arsitektural di kawasan Menara Kudus agar di dapat museum sejarah dan pasar souvenir berkesan benar- benar pada jaman kasunanan Kudus. Sistem struktur ini adalah sistem campuran struktur rangka.

Gambar 4.7 : struktur pendukung citra bangunan



4.2.5.3 Simbol sebagai pembentuk citra bangunan yang berlandaskan filosofi Menara Kudus

Konsep dasar pada bangunan museum sejarah dan pasar souvenir adalah melalui ekspresi bentuk yang berfilosofi menara Kudus dan berwawasan lingkungan sehingga keberadaan dapat menunjang ke pariwisata di kawasan Menara Kudus. Simbol dapat sebagai daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.

4.2.5.4 Elemen Pembentuk Citra Bangunan

Konsep dasar penciptaan kesan yang berlandaskan filosofi Menara Kudus pada olahan permukaan yang melalui bidang- bidang bukaan, masif, transparan, tesktur, warna dan penggunaan bahan.

a) Bidang bukaan

Bidang bukaan menggunakan bentuk yang berfilosofi Menara Kudus yang bermakna *Nur Illahi atau Cahaya Allah s. w. t yang di Pancarkan di Muka Bumi* yaitu dari bentuk dasar segi empat, segi tiga dan lingkaran.

b) Bidang masif

Bidang masif pada bangunan museum sejarah dan pasar souvenir menggunakan tembok bata merah, kayu dan batu alam.

c) Bidang transparan

Bidang transparan pada bangunan museum sejarah dan pasar souvenir menggunakan kaca, mika dan plastik.

d) Tekstur

Permukaan bangunan agar berkesan bangunan bersejarah dengan berlandaskan filosofi Menara Kudus yaitu bertekstur batu bata merah.

e) Warna

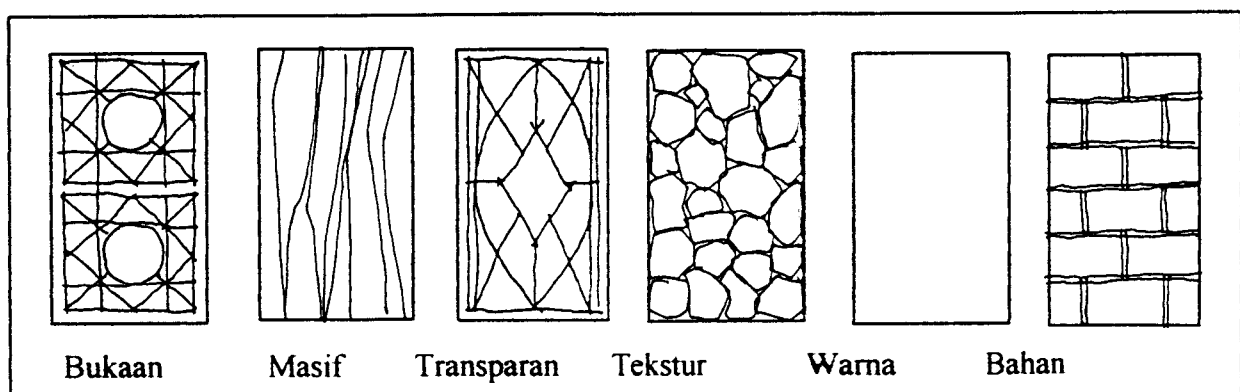
Warna yang digunakan pada bangunan Museum Sejarah adalah merah bata dengan kombinasi - kombinasi wana coklat, putih dan hitam agar kesan bangunan monumental.

f) Penggunaan Bahan Bangunan

Penggunaan bahan bangunan dapat dari kayu, beton, batu alam, teracotta, batu bata merah.

Sehingga keradaan Museum Sejarah Kebudayaan Kasunanan Kudus dan Pasar Souvenir di Kudus dapat menjadi faktor penunjang kepariwisataan di kawasan Menara Kudus khususnya dan pariwisata di kota Kudus.

Gambar 4.8 : Elemen pembentu citra bangunan



4.2.6. Konsep Sistem Utilitas

1) Jaringan Air

- Jaringan air bersih

Sumber air bersih di ambil dari sumur buatan dan PDAM. Distribusi air dilakukan dengan sistem downfeed.

- Jaringan air Kotor

Ada dua macam disposal air kotor : disposal padat dan disposal cair. Disposal padat dibuang di septictank dan disposal cair disalurkan melalui roil kota yang ada.

2) Jaringan listrik

Jaringan listrik menggunakan sumber dari PLN dan generator untuk penerangan buatan pada ruang pameran, ruang pengelola, ruang pelayanan dan lain- lain. Penerimaan alami, melalui skylight dan bukaan

3) Fire Protection

Jenis yang digunakan sistem pencegahan berupa alat-alat deteksi dan kontrol, sistem pemadam kebakaran berupa sprinkler dan tabung gas pemadam.

4) Penangkal petir

Menggunakan sistem sangkar faraday yang berupa tiang – tiang penangkal / spit 30 cm yang dipasang pada atap bangunan. Kemudian dihubungkan ke dalam tanah dengan lempeng baja.

4.2.7. Konsep Sistem Struktur

Kriteria untuk menentukan jenis struktur adalah :

- Mempunyai sifat fleksibilitas dalam bentang lebar.
- Kesan yang ditimbulkan dinamis dan ringan .
- Menimbulkan suasana yang berbeda dengan adanya perbedaan sistem struktur.
- Dapat mendukung citra bangunan yang berfilosofi Menara Kudus.

Bahan struktur yang dipakai yaitu :

- Kayu
- Beton
- Baja

DAFTAR PUSTAKA

- Admadi P, Sidharta, Suwondo Bismo Sutejo, Eko Budiharjo, *Perkembangan Arsitektur dan Pendidikan Arsitektur di Indonesia*, Gadjah Mada University Press, 1995.
- Brosur Monumen “Yogya Kembali” Yogyakarta, 1989.
- Budiarto Arif, *Museum Seni Rupa Modern di Yogyakarta*, TA UII 1994.
- Ching, Francis DK, *Arsitektur : Bentuk- Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991.
- Cornelis Van De Ven, *Ruang Dalam Arsitektur*, PT Gramedia, Jakarta 1995.
- Dinas Tata Ruang Kota Daerah Tingkat II Kabupaten Kudus, 1988.
- Ems Neufret, *Data Arsitek, Jilid I dan Jilid II*, Erlangga 1993.
- Heinrich Klotz / Waltraud Krase, *New Museum*, Academi Edition, London 1986.
- Josep.M.A. Montaner, *New Museum, Architecture Desain and Technology Press*, London, 1990.
- Kamus Bahasa Indonesia, J.W.S. Poerwadarminta, BP, Jakarta, 1984.
- Mangunwijaya. YB, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta, 1995
- Sutedjo.B.Suwondo. Dipl.Ing, *Peran Kesan dan Pesan Bentuk - Bentuk Arsitektur*, 1985.
- Solichin Salam, Jafar Shadiq Sunan Kudus, Penerbit Menara Kudus, 1986.