

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Judul Proyek Akhir Sarjana

SRIWIJAYA ARCHEOLOGY MUSEUM DI KAWASAN CANDI MUARA  
TAKUS

*sebagai sarana aktivitas purbakala dengan konsep edukatif pada perancangan*

### 1.2 Deskripsi Judul

#### 1.2.1 Candi

Candi merupakan bangunan kuno yang dibuat dari batu (sebagai tempat pemujaan, penyimpanan abu jenazah raja-raja, pendeta-pendeta Hindu atau Buddha pada zaman dulu). (KBBI)

#### 1.2.2 Edukatif

Edukatif adalah bersifat mendidik, berkenaan dengan pendidikan. (KBBI)

#### 1.2.3 Archeology: arkeologi

Arkeologi memiliki pengertian ilmu tentang kehidupan dan kebudayaan zaman kuno berdasarkan benda peninggalannya, seperti patung dan perkakas rumah tangga; ilmu purbakala. (KBBI)

#### 1.2.4 Museum

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. (KBBI)

#### 1.2.5 Sarana

Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. (KBBI)

### 1.2.6 Aktivitas

Aktivitas adalah salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. (KBBI)

### 1.2.7 Purbakala

Purbakala adalah zaman kuno. (KBBI)

### 1.2.8 Kesimpulan Deskripsi Judul

**Berdasarkan pemaparan definisi judul di atas, disimpulkan bahwa Sriwijaya Archeology Museum di Kawasan Candi Muara Takus – sebagai sarana aktivitas purbakala dengan konsep edukatif pada perancangan adalah bangunan yang dirancang untuk memberikan edukasi mengenai sejarah Sriwijaya serta tempat aktivitas purbakala melalui perancangan museum di Kawasan Candi Muara Takus.**

## 1.3 Latar Belakang Persoalan Perancangan

### 1.3.1 Candi Muara Takus

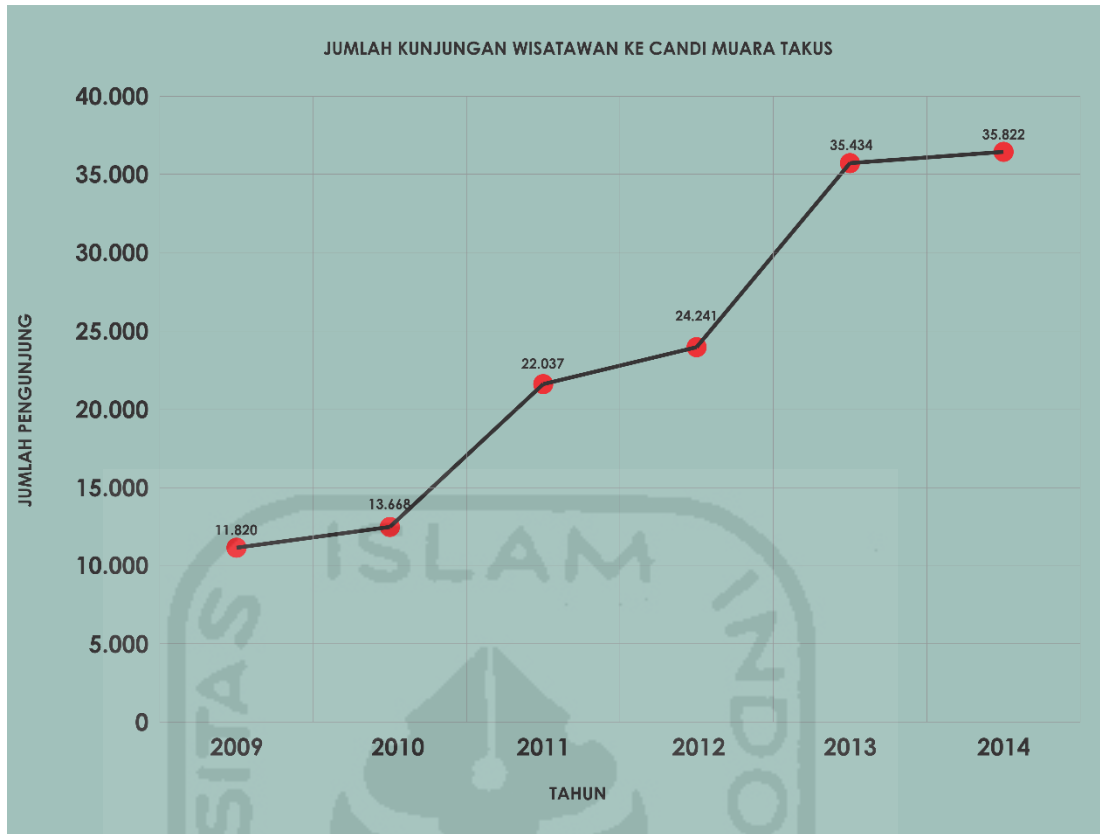
Dahulunya, Kerajaan Sriwijaya merupakan salah satu kerajaan Buddha yang pernah berjaya sekitar abad ke-7 di Pulau Sumatera (Wardaya: 2009). Kerajaan Sriwijaya didirikan oleh Dapunta Hyang. Selain pernah menjadi kerajaan terbesar di nusantara, Kerajaan Sriwijaya juga memiliki beberapa peninggalan warisan kebudayaan. Beberapa peninggalan Kerajaan Sriwijaya tersebut ditemukan di beberapa kota di Sumatera dalam bentuk candi. Candi Muara Takus merupakan salah satu peninggalan dari peradaban Kerajaan Sriwijaya. Situs Candi Muara Takus adalah salah satu dari situs candi Buddha yang terletak di desa Muara Takus, Kecamatan XIII Koto, Kabupaten Kampar, Riau, Indonesia. Situs ini berjarak kurang lebih 135 kilometer dari Kota Pekanbaru. Di dalam kompleks ini terdapat beberapa bangunan candi yang disebut dengan Candi sulung/tua, Candi Bungsu, Mahligai Stupa dan Palangka.



Figure 1. 1 Kondisi Candi Muara Takus

sumber: penulis, 2015

Jika dilihat dari kondisi fisiknya, Candi Muara Takus termasuk kedalam kawasan cagar budaya yang kondisinya semakin tidak diperhatikan. Hal tersebut didukung dengan adanya fakta mengenai hilangnya stupa-stupa candi yang diambil oleh pihak yang tidak bertanggung jawab (Kunni Masrohanti : 2013). Selain permasalahan stupa Candi Muara Takus yang hilang, pihak pemerintah juga masih dalam sebatas wacana mengenai perbaikan infrastruktur dalam kawasan. Akses menuju Candi Muara Takus dengan jalan yang berlubang-lubang kurang mendukung lancarnya kendaraan sehingga menyebabkan kawasan cagar budaya tersebut terbilang jarang didatangi pengunjung. Meski menurut catatan pengunjung jumlah pengunjung candi rata-rata mencapai 100 orang perharinya, hal tersebut tidak menghalangi keluhan masyarakat terhadap pemerintah mengenai perbaikan jalan menuju kawasan.



Grafik 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Candi Muara Takus

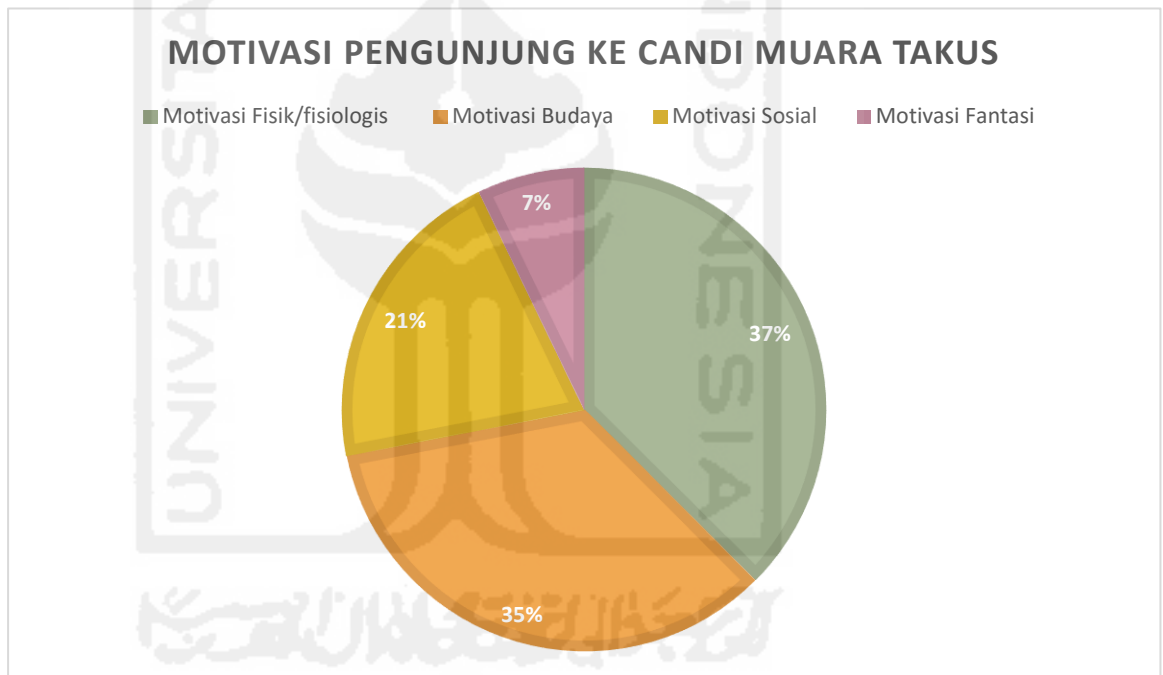
sumber: redraw analisa data oleh Emi Hayati, 2013

Dilihat dari grafik diatas, tampak bahwa pengunjung yang datang ke Candi Muara Takus mengalami peningkatan. Namun, dilihat dari akomodasi serta aksesibilitas yang belum mengalami peningkatan masih belum dapat dirasai oleh wisatawan yang berkunjung ke objek wisata tersebut. Selain dari faktor eksternal yang memengaruhi kunjungan wisatawan ke Candi Muara Takus, faktor internal seperti motivasi juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kunjungan tersebut. Motivasi menjadi salah satu faktor yang mendasari pengunjung untuk datang ke Candi Muara Takus. Seperti yang dikatakan Emi Hayati dalam McIntosh (1977), mengatakan bahwa motivasi-motivasi tersebut dapat dikelompokkan menjadi:

1. Motivasi fisik atau fisiologis; dimana seseorang melakukan perjalanan untuk relaksasi, kesehatan, dan kenyamanan.

2. Motivasi budaya; dimana seseorang melakukan perjalanan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi, dan kesenian daerah lain. Termasuk juga ketertarikan akan berbagai objek peninggalan bersejarah.
3. Motivasi yang bersifat sosial; dimana seseorang melakukan perjalanan seperti mengunjungi teman dan keluarga, menemui mitra kerja, melakukan hal-hal yang dianggap mendatangkan prestise.
4. Motivasi fantasi; dimana seseorang berfikir dengan mengunjungi suatu tempat mampu melepas kepenatan dari rutinitas keseharian yang menjemukan.

Dari keempat motivasi di atas, maka hasil penelitian terhadap motivasi yang terjadi pada wisatawan Candi Muara Takus yaitu:



Grafik 1. 2 Persentasi Motivasi Pengunjung ke Candi Muara Takus

sumber: redraw analisa data oleh Emi Hayati, 2013

Dari grafik diatas, motivasi fisik atau fisiologis serta motivasi budaya menjadi faktor terbesar yang memengaruhi wisatawan untuk datang ke Candi Muara Takus. Hal ini membuktikan bahwa Candi Muara Takus masih memiliki pengaruh besar sebagai objek wisata yang harusnya diperbaiki dari segi infrastruktur serta fasilitas penunjang lainnya agar semakin meningkatkan

kunjungan wisatawan untuk kesana. Berbeda dengan tabel yang ditampilkan pada situs Kabupaten Kampar, tampak bahwa Candi Muara Takus sudah direnovasi sebagai salah satu objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar. Namun dilihat dari kondisi yang ada, kawasan Candi Muara Takus baru direnovasi pada bagian zona intinya saja. Aksesibilitas menuju kawasan sama sekali belum dilakukan perbaikan dari pihak pemerintah.

**Tabel 8.3.2** Objek Wisata Menurut Kecamatan di Kabupaten Kampar  
*Tourism Object By District In Kampar Regency*

KECAMATAN/ <i>District</i>	Objek Wisata/ <i>Tourism Object</i>	Kondisi/ <i>Condition</i>
(1)	(2)	(3)
Kampar Kiri	Makam Syehk Burhanuddin	Telah Direnovasi
	Tugu Khatulistiwa ( <i>Equator</i> )	Telah Direnovasi
	Bendungan Sungai Paku	Telah Direnovasi
	Ex Gerbang Kereta Api	Alami
	Air terjun Kaboko	Alami
Kampar Kiri Hulu	Air Terjun Kebun Tinggi	Alami
	Arung Jeram Sungai Kampar Kiri Hulu	Alami
	Air Terjun Tanjung Belit	Alami
	Air Terjun Bertingkat	Alami
Gunung Sahilan	Istana Gunung Sahilan	Belum Direnovasi
	Makam Rajo Darah putih	Telah Direnovasi
	Makam Raja Gunung sahilan	Telah Direnovasi
XIII Koto Kampar	Candi Muara Takus	Telah Direnovasi
	Danau Rusa	Buatan
	Makam Syehk Abdul Gani Al-Kholidi	Telah Direnovasi
	Aquari Tepian Danau Rusa	Buatan
	Puncak Menara Telkom Tanjung Alai	Alami
	Panorama Tanjung Alai	Alami
	Air Terjun Sungai Osang Desa Binamang	Alami
	Masjid Kuno Tanjung	Alami
	Air Terjun Binamang	Alami
	Makam Syech Jaafar	Telah Direnovasi
Waduk PLTA Koto Panjang	Buatan	
Kuok	Kampung Melayu/ Desa Wisata	Alami
	Goa Alam Rantau Berangin	Alami
	Museum Kendil Kemilau Emas	Peninggalan Sejarah
	Anjungan Lokasi Pacu Tongkang	Telah Direnovasi
	Rumah Lontiok Melayu Kampar	Telah Direnovasi
	Pacu Tongkang	
	Mesjid Ikhsan Pulau Tarap	Telah Direnovasi
Makam Syech Abdul Samad Palambani	Telah Direnovasi	

Sumber/Source: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kampar

Tabel 1. 1 Kawasan Inti Candi Muara Takus yang Telah Direnovasi

sumber: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kampar (diakses 2016)

### **Peran Candi Muara Takus sebagai salah satu peninggalan peradaban kerajaan Sriwijaya menjadi sangat penting mengingat motivasi pengunjung**

yang datang kesana mayoritas dikarenakan faktor fisiologis serta motivasi budaya untuk mengetahui adat, tradisi maupun kebudayaan peradaban Sriwijaya. Oleh karena itu, kawasan Candi Muara Takus harus didukung dengan adanya fasilitas-fasilitas penunjang serta perbaikan infrastruktur menuju ke kawasan cagar budaya tersebut untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan kesana. Salah satu fasilitas penunjang yang harus dibangun demi meningkatkan jumlah wisatawan ke Candi Muara Takus adalah dengan dibangunnya museum pada kawasan cagar budaya tersebut. Selain meningkatkan jumlah wisatawan, museum juga dapat menjadi sarana dalam mengkonservasi Candi Muara Takus dalam pemugaran cagar budaya.

### 1.3.2 Peran Museum sebagai Sarana Konservasi Candi Muara Takus

Selain permasalahan Candi Muara Takus yang belum mendapat perhatian terkait fasilitas penunjang serta infrastrukturnya, Candi Muara Takus ternyata memiliki permasalahan terkait benda peninggalan. Berbicara mengenai benda peninggalan, kondisi fisik Candi Muara Takus yang sudah mulai berubah dari kondisi semula menjadikan isu tersebut penting untuk diselesaikan melalui perancangan museum. Dengan adanya perancangan museum di kawasan bersejarah tersebut difokuskan sebagai sarana dalam pemugaran Candi Muara Takus. Merujuk pada tabel yang dipaparkan pada sub bab sebelumnya mengenai kondisi Candi Muara Takus yang sudah direnovasi, hal ini dapat dikaitkan terhadap peran museum sebagai sarana konservasi. Sarana konservasi yang dilakukan pada tahap ini adalah



Figure 1. 2 Salah Satu Patung di Kawasan Candi Muara Takus tahun 1941-1953

sumber: media-kitlv.nl (diakses 2016)

kerusakan berulang kali.

dengan menggunakan proses preservasi. Proses preservasi memiliki pengertian yakni menjaga keadaan objek asli dan menjaga dari kerusakan (Alcal Modcoll : 2013). Dengan demikian, kondisi fisik Candi Muara Takus yang sudah direnovasi oleh pihak pemerintah seharusnya tetap dijaga agar tidak mengalami

### 1.3.3 Museum sebagai Tempat Penyimpanan

Selain kondisi fisik Candi Muara Takus, benda peninggalan peradaban Muara Takus telah keluar dari kawasan tersebut dan diletakkan di Batu Sangkar. Hal tersebut disebabkan karena tidak adanya pusat penyimpanan peninggalan-peninggalan Candi Muara Takus sebagai salah satu peninggalan peradaban kerajaan Sriwijaya. Kebutuhan adanya museum di kawasan Candi Muara Takus merupakan salah satu solusi dari beberapa isu permasalahan yang terjadi di kawasan cagar budaya tersebut. Didukung dengan adanya fakta bahwa pihak masyarakat setempat meminta dibangunnya museum di kawasan Candi Muara Takus, dibangunnya museum dapat menjadi tempat penyimpanan benda-benda peninggalan Candi Muara Takus. Seperti berita yang dilansir oleh pemerintah Riau pada tahun 2015, budayawan bernama Taufik Ikram Jamil memperkirakan tak kurang dari 300 item benda peradaban Muara Takus seperti senjata, patung-patung, peralatan rumah tangga, dan simbol kekuasaan dengan usia yang masih bisa ditelusuri sebelum masehi sudah keluar dari kawasan tersebut.



Figure 1. 3 Salah Satu Patung Candi Muara Takus tahun 1941-1953

sumber: [media-kitlv.nl](http://media-kitlv.nl) (diakses 2016)





Figure 1. 5 Lila, meriam kecil di Muara Takus tahun 1941-1953

sumber: media-kitlv.nl (diakses 2016)

Selain itu, dengan belum tersedianya museum di kawasan Candi Muara Takus menimbulkan ancaman dari masyarakat setempat yang tidak ingin melakukan aktivitas purbakala disana. Kegiatan purbakala yang dimaksud seperti penggalian terhadap benda-benda bersejarah

peradaban Muara Takus. Masih banyak beberapa peninggalan peradaban Candi Muara Takus yang semestinya disimpan sebagai bukti dari peninggalan peradaban kerajaan Sriwijaya di wilayah Sumatera. Dengan membangun museum sebagai salah satu fasilitas yang memberikan ruang tempat penyimpanan peninggalan tersebut, setidaknya dapat menjaga Candi Muara Takus sebagai salah satu objek wisata agar tidak tergerus waktu. Museum itu sendiri menurut pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Hal ini menjadi penyebab mengapa masih banyak pihak tidak bertanggung jawab berani melakukan intervensi pada kawasan dengan mencuri batu candi secara diam-diam,



Figure 1. 4 Ilustrasi Latar Belakang Persoalan

sumber: analisis penulis, 2016

dikarenakan belum adanya fasilitas penyimpanan benda kuno peninggalan candi Muara Takus.



Figure 1. 6 Tengkorak di Kawasan Candi Muara Takus tahun 1941-1953

sumber: media-kitlv.nl (diakses 2016)

**Dengan adanya museum di kawasan Candi Muara Takus, museum berperan sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno. Selain sebagai tempat penyimpanan, museum juga berfungsi sebagai tempat koleksi benda terkait sejarah Candi Muara Takus maupun sejarah Kerajaan Sriwijaya.**

#### 1.3.4 Museum Arkeologi sebagai Sarana Aktivitas Purbakala dengan Konsep Edukatif

Selain berperan sebagai tempat penyimpanan terkait benda-benda bersejarah peradaba, kawasan Candi Muara Takus memerlukan museum sebagai sarana aktivitas purbakala. Aktivitas purbakala yang dimaksud seperti kegiatan penelitian, penggalian terhadap penemuan-penemuan di kawasan candi, agar masyarakat memiliki ruang untuk melakukan aktivitas yang hingga kini fasilitasnya masih belum tersedia di kawasan tersebut. Dalam hal ini, sarana yang dimaksud adalah sebagai tempat para peneliti dalam melanjutkan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan di kawasan kompleks candi Muara Takus. Beberapa penemuan-penemuan baru seperti artefak-artefak akan dibawa ke dalam ruang untuk diteliti jenis dan berbagai informasi terkait. Perancangan museum arkeologi ini ditujukan sebagai jawaban dari ketidakterediaan tempat bagi para peneliti dalam melakukan kegiatan purbakala terhadap penggalian peradaban Muara Takus.

Selain berfungsi sebagai sarana aktivitas purbakala serta tempat koleksi benda-benda kuno, museum arkeologi dirancang dengan menggunakan konsep edukatif. Menurut KBBI, edukatif memiliki pengertian yang bersifat mendidik maupun berkenaan dengan pendidikan. Konsep edukatif tersebut nantinya diterapkan dalam perancangan untuk mendukung aktivitas didalam museum. Konsep ini ditujukan agar pengunjung yang datang ke dalam museum mendapatkan edukasi terkait sejarah tidak hanya melalui *display* koleksi, namun juga dengan konsep edukatif yang diterapkan dalam perancangan museum.

#### 1.3.5 Kesimpulan Latar Belakang Judul

**Berdasarkan isu permasalahan yang telah dielaborasikan mengenai Candi Muara Takus, disimpulkan bahwa kawasan Candi Muara Takus merupakan kawasan bersejarah yang seharusnya dijaga dari pihak yang tidak bertanggung jawab. Permasalahan mengenai benda-benda peninggalan candi yang sudah banyak keluar dari kawasan serta infrastruktur yang belum dibenahi menyebabkan banyak keluhan dari wisatawan maupun masyarakat setempat. Dengan adanya pembangunan museum di kawasan Candi Muara Takus, sekiranya akan memberikan dampak yang menguntungkan dari aspek edukasi, wisata, serta infrastruktur pada isu permasalahan tersebut. Sriwijaya**

**Archeology Museum dirancang tidak hanya sebagai tempat penyimpanan maupun dokumentasi benda peninggalan bersejarah, namun juga sebagai tempat aktivitas purbakala terhadap penemuan-penemuan baru. Selain itu, peran museum arkeologi juga sebagai sarana konservasi candi yang difokuskan dalam bentuk preservasi. Dengan adanya perancangan Sriwijaya Archeology Museum, aktivitas purbakala akan dapat dilakukan dalam mempermudah proses pemugaran serta penggalian peradaban Muara Takus.**

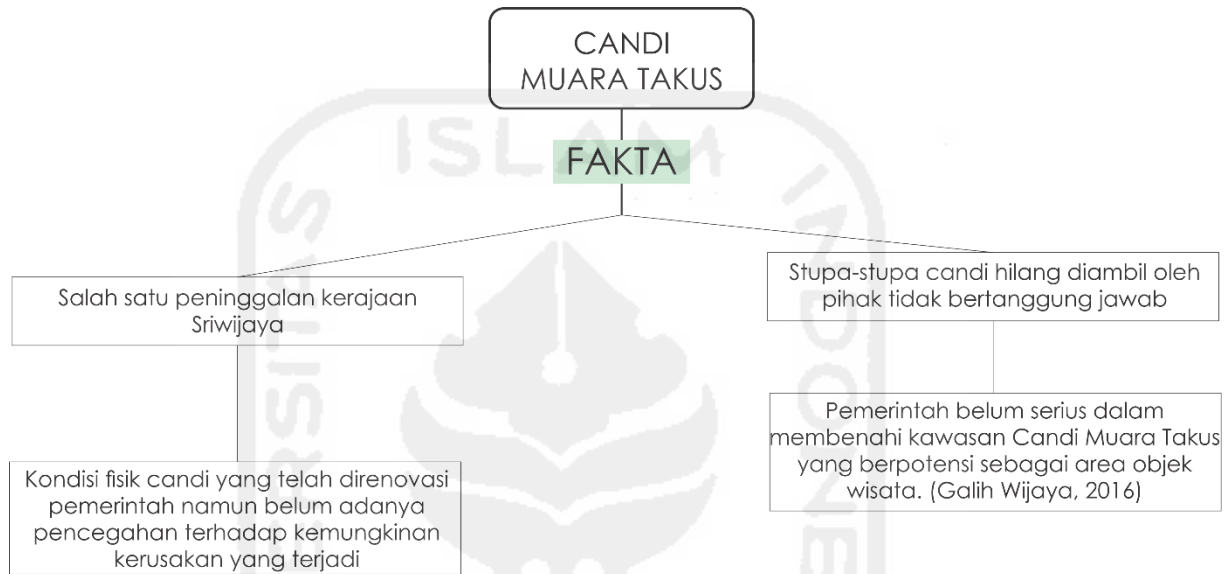


Figure 1. 7 Diagram Fakta Muara Takus

sumber: analisis penulis, 2016

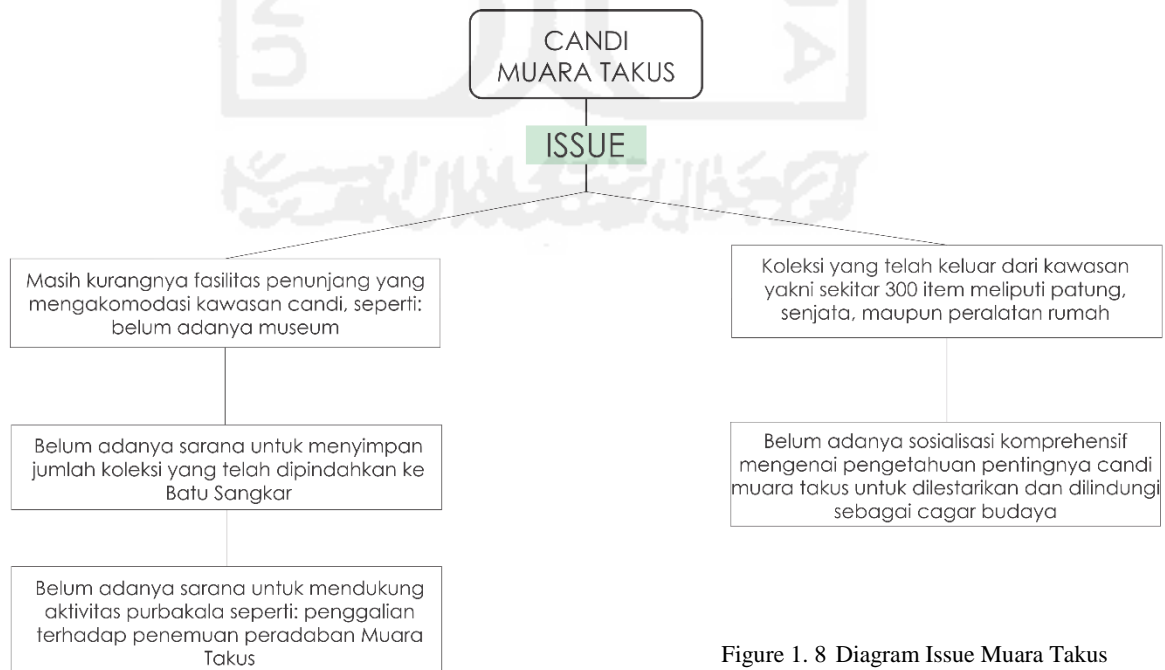


Figure 1. 8 Diagram Issue Muara Takus

sumber: analisis penulis, 2016

## 1.4 Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya

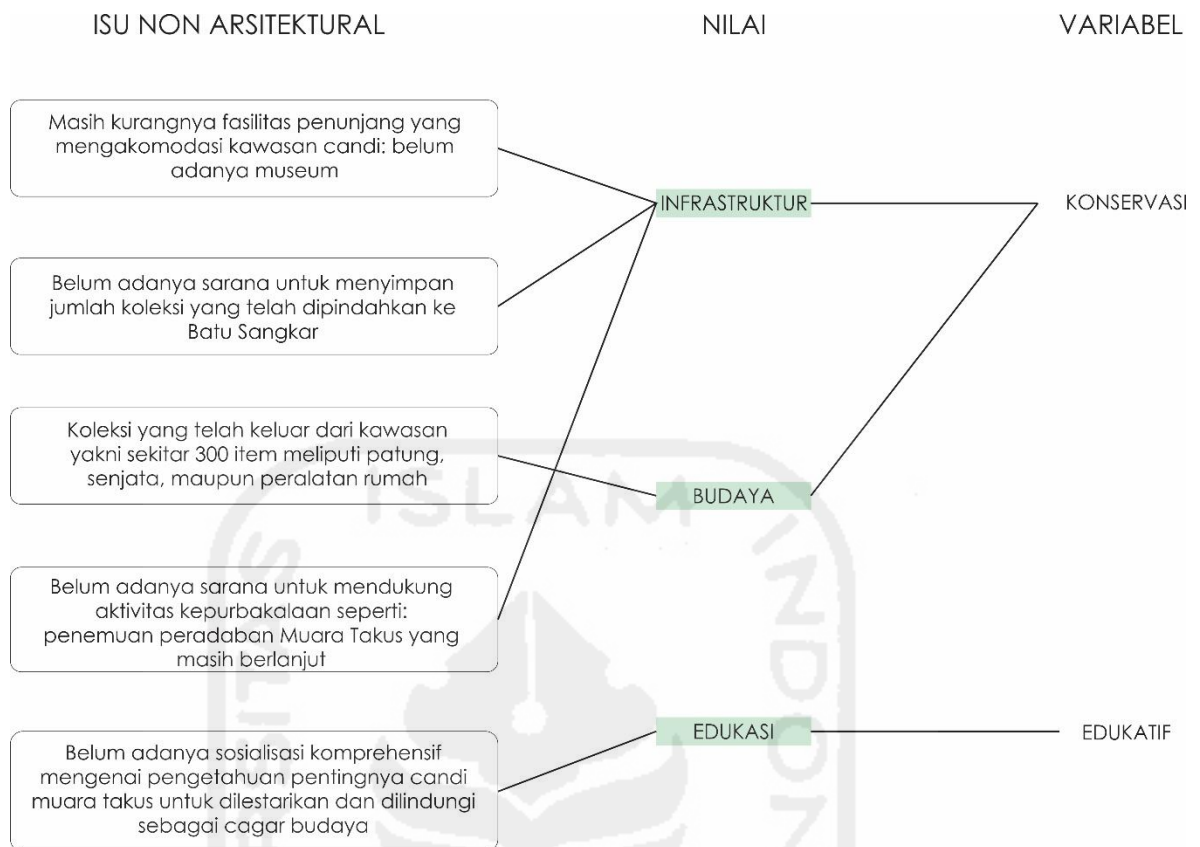


Figure 1. 9 Skema Isu Non Ars Perancangan

sumber: analisis penulis, 2016

### 1.4.1 Rumusan Masalah Umum:

Bagaimana merancang Sriwijaya Archeology Museum di Kawasan Candi Muara Takus sebagai sarana aktivitas purbakala dengan konsep edukatif pada perancangan?

### 1.4.2 Rumusan Masalah Khusus:

- i. Bagaimana merancang tata ruang dalam Sriwijaya Archeology Museum yang edukatif namun tetap menarik dan dapat menampilkan kronologi sejarah Sriwijaya dengan keterkaitan antar ruang?
- ii. Bagaimana merancang massa bangunan museum sebagai sarana aktivitas purbakala di dalamnya namun fungsi interiornya tetap dapat mengedukasi pengunjung museum?

- iii. Bagaimana penataan lansekap yang mendukung kegiatan edukatif bagi pengunjung namun tetap dapat menyatu dengan kawasan di sekitar bangunan?
- iv. Bagaimana merancang bentuk bangunan museum yang menarik namun dengan penggunaan material yang dapat mengedukasi masyarakat di dalamnya?

### 1.4.3 Batasan Permasalahan

Perancangan Sriwijaya Archeology Museum di Kawasan Candi Muara Takus ini difokuskan sebagai sarana aktivitas purbakala serta koleksi benda sejarah peradaban Muara Takus dan kerajaan Sriwijaya. Dengan menggunakan konsep edukatif pada perancangan, kriteria perancangan difokuskan pada perancangan tata ruang, interior bangunan serta penggunaan material yang dapat mengedukasi masyarakat. Penataan lansekap di sekitar perancangan bangunan juga perlu dilakukan sebagai aspek pendukung dari adanya kegiatan edukatif di dalam museum, namun tetap dapat menyatu dengan kawasan di sekitar bangunan.

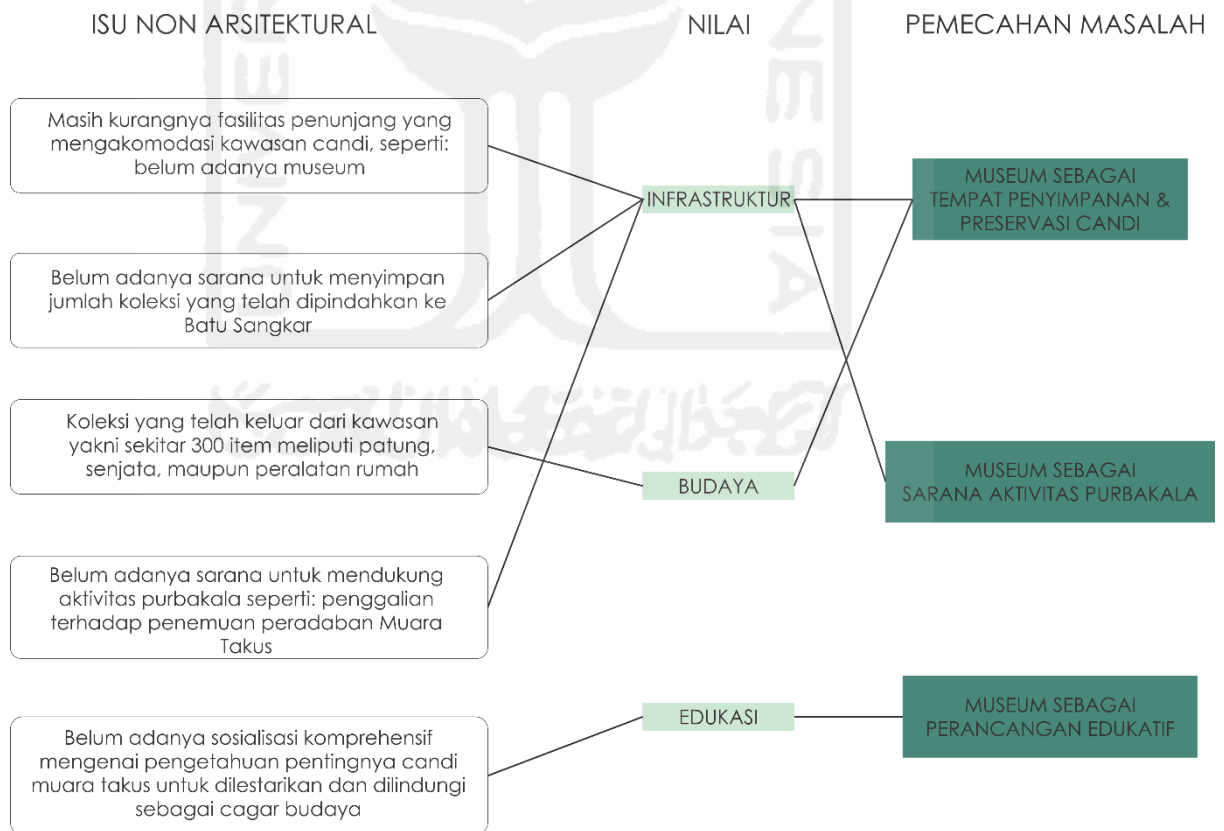


Figure 1. 10 Skema Hub. Isu Non Ars Perancangan

sumber: analisis penulis, 2016

## 1.5 Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan

### 1.5.1 Skema Metode Perancangan

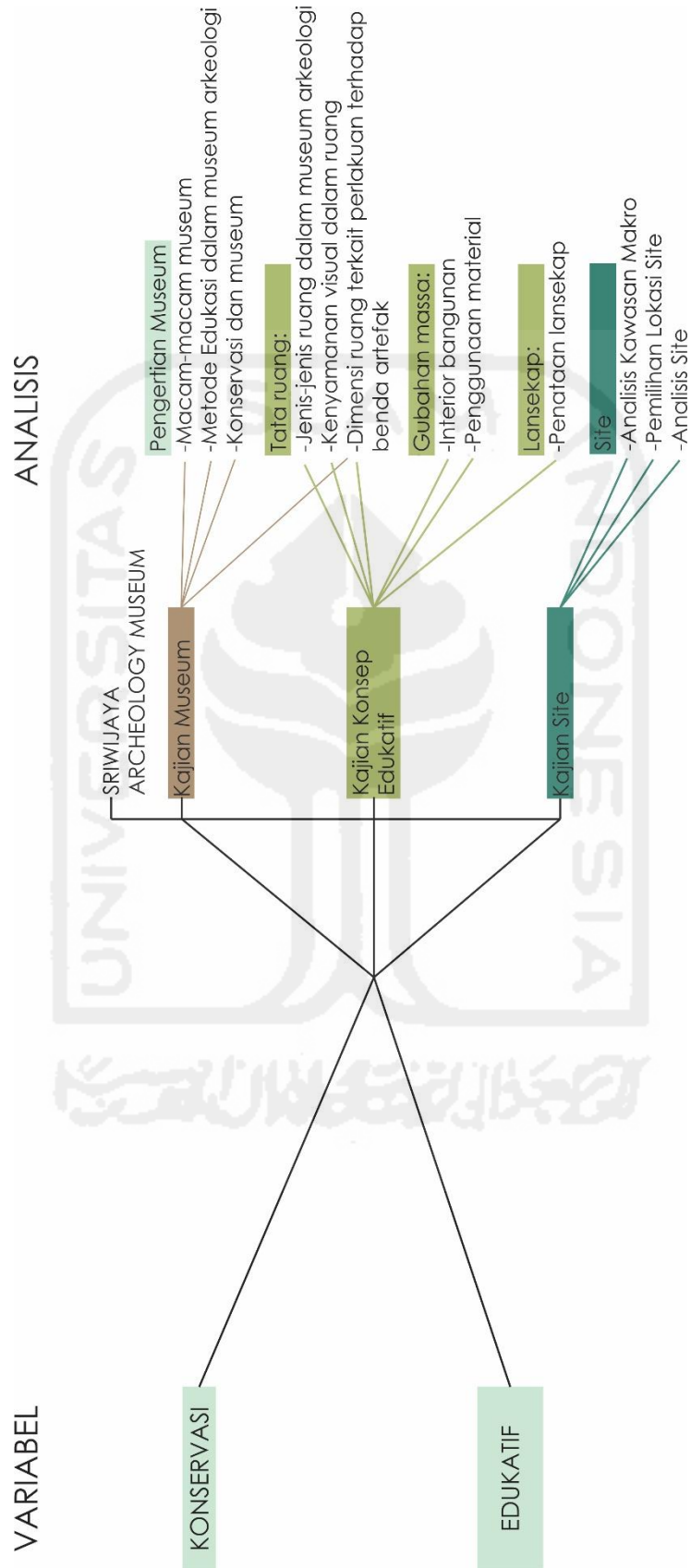


Figure 1. 11 Skema Metode Perancangan

sumber: analisis penulis, 2016

### 1.5.2 Skema Pemecahan Persoalan

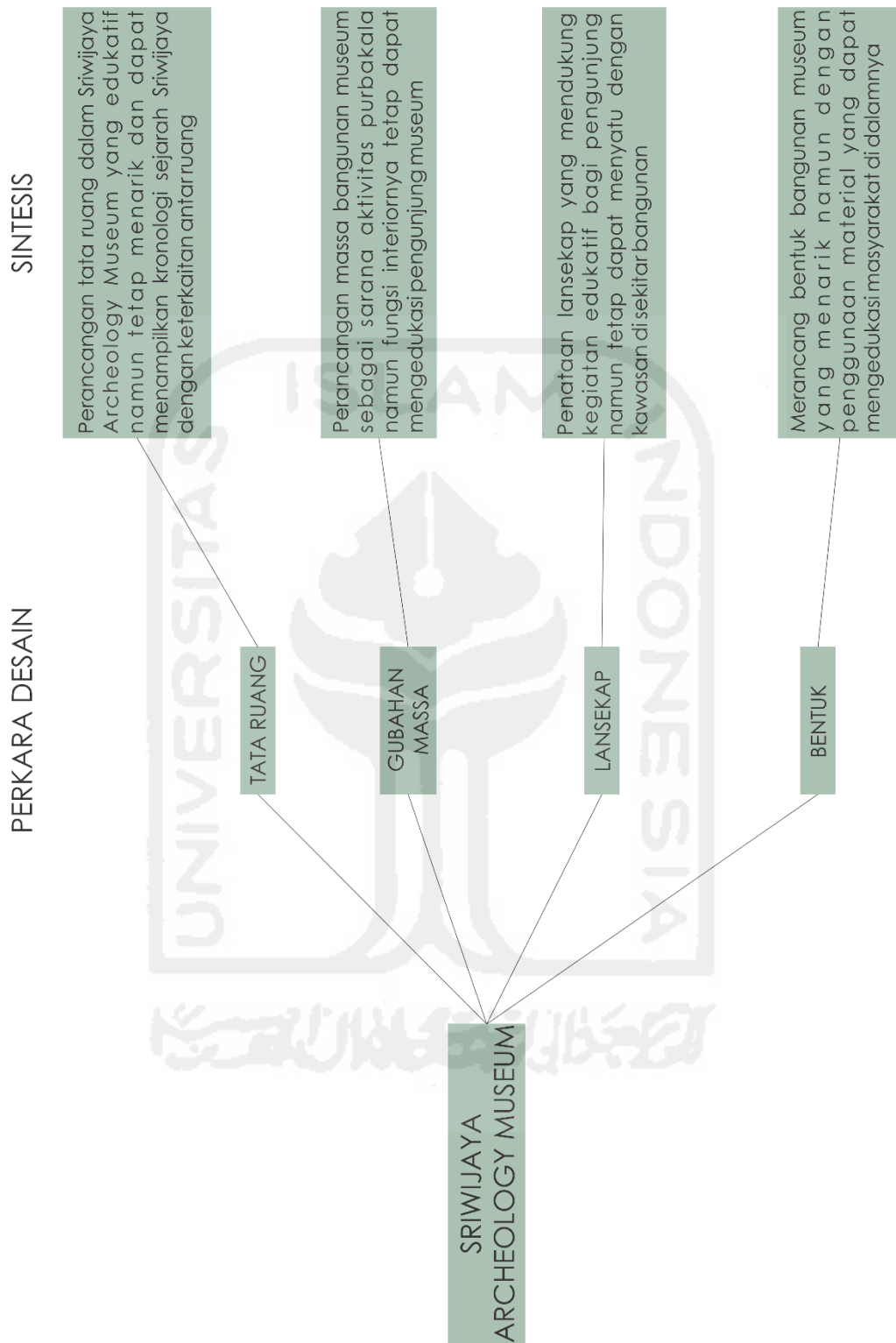


Figure 1. 12 Skema Pemecahan Persoalan

sumber: analisis penulis, 2016



### 1.5.3 Metode Pengumpulan Data

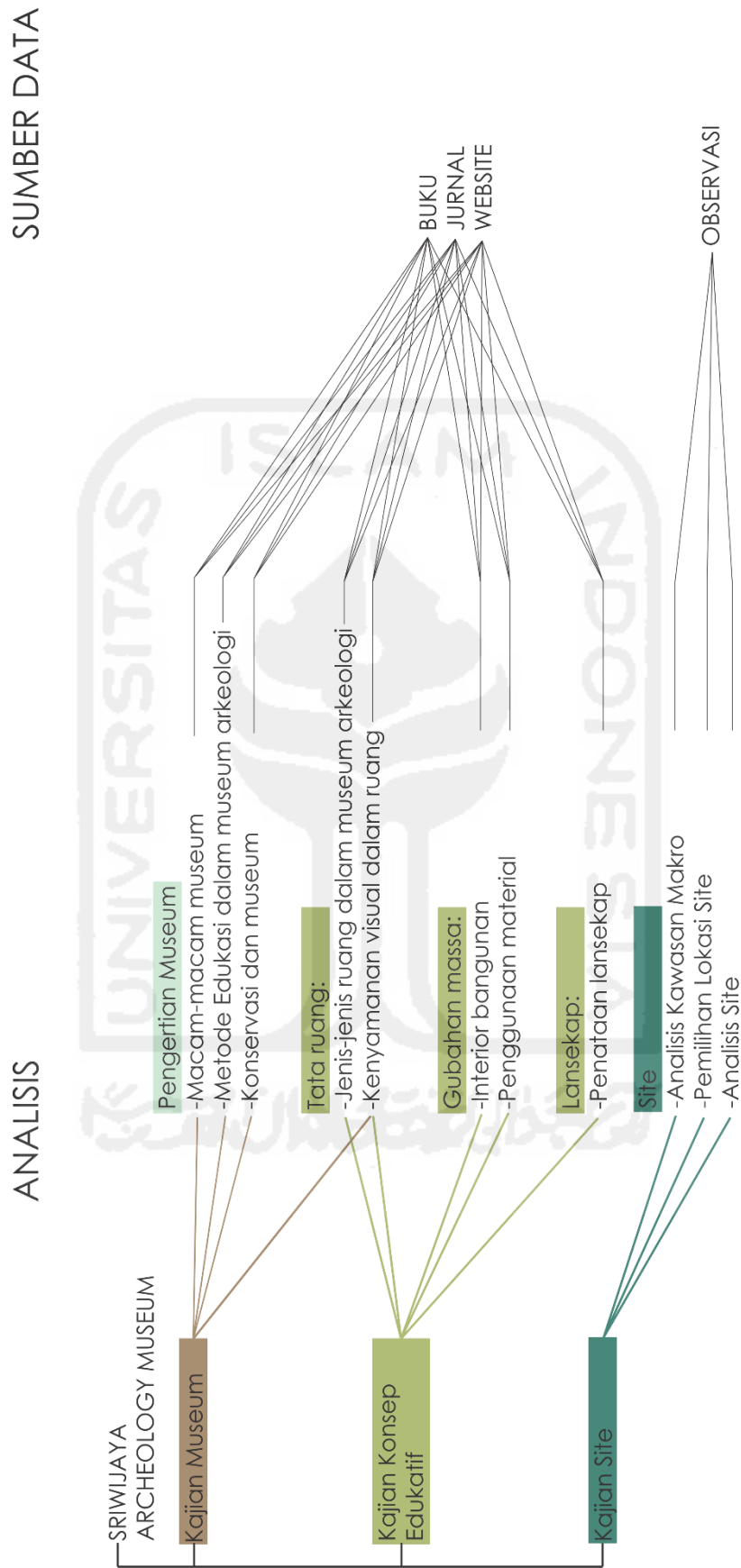


Figure 1. 13 Metode Pengumpulan Data

sumber: analisis penulis, 2016

## 1.6 Kerangka Berfikir

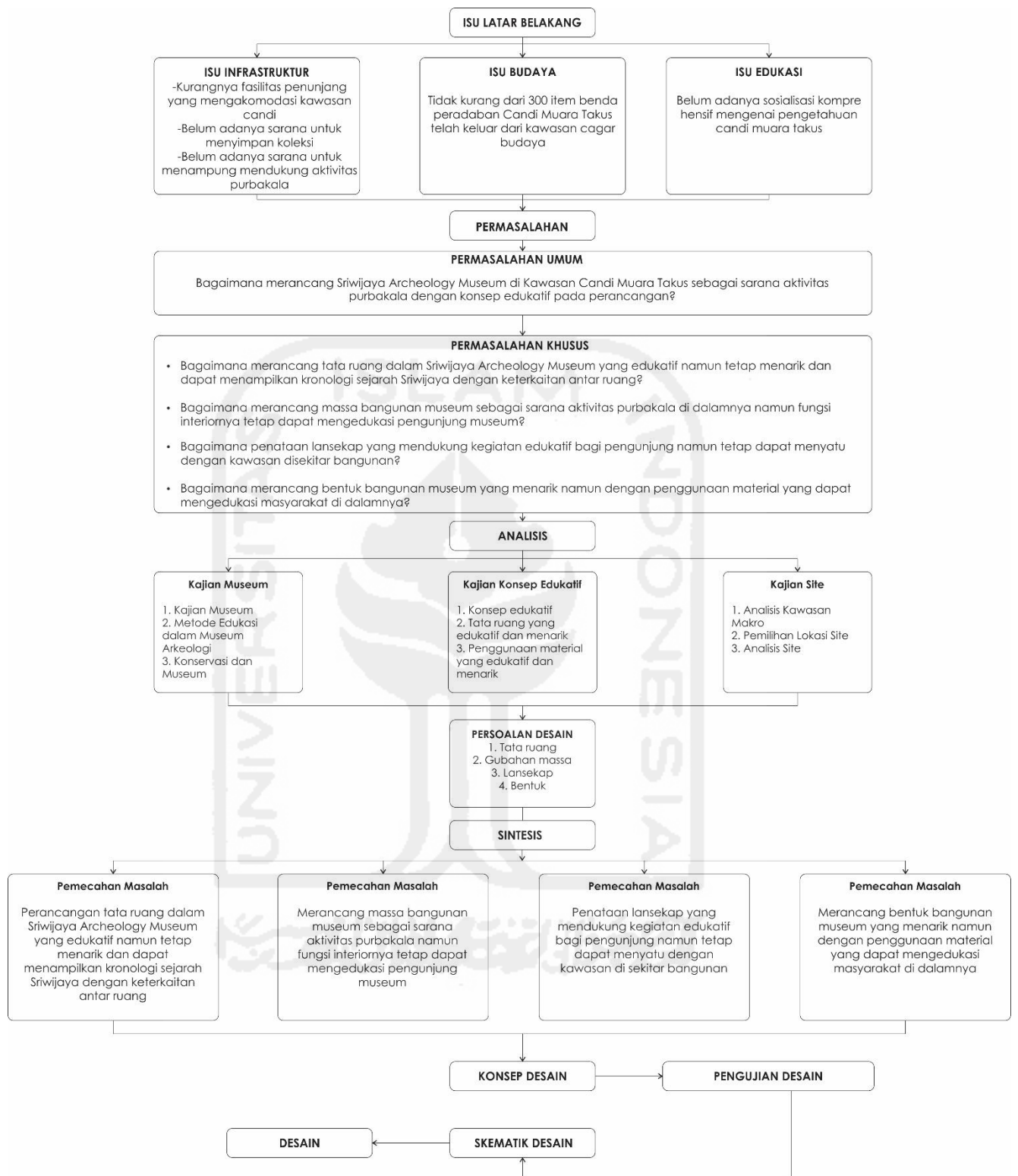


Figure 1. 14 Skema Kerangka Berfikir

sumber: analisis penulis, 2016

## 1.7 Keaslian Penulisan

- i. *Museum Perak Yogyakarta sebagai Sarana Edukasi yang Kreatif dan Dinamis* oleh Yogi Suwandaru

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII, 2010

Pada judul tugas akhir diatas terdapat persamaan tujuan perancangan yakni merancang museum. Namun perbedaan dengan judul Proyek Akhir Sarjana kali ini adalah fungsi dari perancangan museum yang dirancang. Yogi Suwandaru merancang Museum Perak sebagai museum seni yang bertujuan untuk mewadahi masyarakat dalam memahami proses pembelajaran pada seni kerajinan perak, sedangkan judul Proyek Akhir Sarjana merancang Sriwijaya Archeology Museum sebagai sarana aktivitas purbakala dan koleksi benda kuno peradaban Muara Takus dengan konsep edukatif.

- ii. *Museum Batik di Yogyakarta sebagai Pusat Edukasi Batik dengan Konsep One Stop Edutainment* oleh Juwita Kurnia

Program Studi Arsitektur UGM, 2013

Pada judul tugas akhir diatas terdapat persamaan tujuan perancangan yakni merancang museum yang terkait dengan edukasi. Namun perbedaan dengan judul Proyek Akhir Sarjana kali ini adalah fungsi dari perancangan museum yang dirancang serta konsep yang digunakan dalam perancangan museum. Juwita Kurnia merancang museum batik di Yogyakarta sebagai salah satu fasilitas yang berhubungan dengan batik atau menjembatani fasilitas-fasilitas yang sudah ada, sedangkan judul Proyek Akhir Sarjana merancang Sriwijaya Archeology Museum sebagai sarana aktivitas purbakala dengan konsep edukatif pada perancangan. Terdapat perbedaan fungsi bangunan dengan perbedaan konsep yang digunakan dalam perancangan.

- iii. *Redesain Museum Kayu Wanagama dengan Pendekatan Arsitektur Edu-Wisata* oleh Chandra Puspa Dietya

Program Studi Arsitektur UGM, 2015

Pada judul tugas akhir diatas terdapat persamaan tujuan perancangan yakni merancang museum. Namun perbedaan dengan judul Proyek Akhir Sarjana kali ini adalah fungsi dari perancangan museum yang dirancang serta pendekatan yang digunakan dalam perancangan museum. Chandra Puspa Dietya, merancang kembali museum kayu wanagama dengan melakukan pendekatan arsitektur edu-wisata, yakni merancang museum dengan konsep wisata dan edukasi agar dapat merubah paradigma museum dengan konsep yang lebih mernaik. Sedangkan judul Proyek Akhir Sarjana merancang Sriwijaya Archeology Museum dengan menggunakan konsep edukatif agar dapat memberikan pengetahuan mengenai sejarah peradaban Muara Takus melalui aktivitas purbakala maupun melalui perancangan.

- iv. *Gunung Sewu Natural Museum: Pusat Wisata Edukasi Geopark Gunung Sewu Gunungkidul* oleh Ardianti Savitri A  
Program Studi Arsitektur UGM, 2015

Pada judul tugas akhir diatas terdapat persamaan tujuan perancangan yakni merancang museum sebagai pusat edukasi. Namun perbedaan dengan judul Proyek Akhir Sarjana kali ini adalah fungsi dari perancangan museum yang dirancang serta pendekatan yang digunakan dalam perancangan museum. Perancangan museum yang didesain oleh Ardianti Savitri yaitu untuk mengedukasi masyarakat dalam menjaga Geopark Gunung Sewu sebagai warisan bumi. Berbeda dengan perancangan Sriwijaya Archeology Museum yang difokuskan untuk tempat penyimpanan benda peninggalan peradaban Candi Muara Takus serta untuk mengedukasi masyarakat dalam menjaga Candi Muara Takus sebagai warisan cagar budaya dari salah satu peninggalan penting peradaban kerajaan Sriwijaya. Dari dua hal tersebut tampak perbedaan subjek dalam judul diatas.

- v. *Desain Museum Fashion sebagai Edu-Wisata di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Pengalaman Ruang* oleh Yuni Sulistyowati  
Program Studi Arsitektur UGM, 2013

Pada judul tugas akhir diatas terdapat persamaan tujuan perancangan yakni merancang museum terkait edukasi. Namun perbedaan dengan judul Proyek Akhir Sarjana kali ini adalah fungsi dari perancangan museum yang dirancang serta pendekatan yang digunakan dalam perancangan. Yuni Sulistyowati merancang museum fashion demi melestarikan fashion Indonesia tanpa harus berkiblat pada negara tetangga. Sedangkan pada Proyek Akhir Sarjana kali ini, jelas terlihat perbedaan dalam subjek pelestarian yang akan dilakukan, yakni melestarikan Candi Muara Takus sebagai salah satu peninggalan kerajaan Sriwijaya yang harus dilestarikan melalui perancangan museum sebagai sarana aktivitas purbakala dengan konsep edukatif.

