

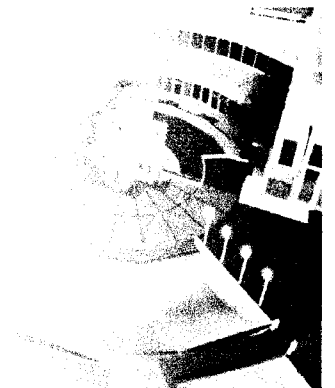


BAB 3

ANALISA PERMASALAHAN

MUSEUM OF SEMARANG HISTORY

AS A FACILITY TO SUPPORT TOURISM IN SEMARANG OLD QUARTERS



BAB III

ANALISA PERMASALAHAN

III.1 TINJAUAN UMUM MUSEUM

III.1.1 Pengertian Museum

Museum berasal dari Yunani .Muosai yang berarti rumah 9 dewi Yunani yang menguasai seni murni dan ilmu pengetahuan.

Definisi Museum yang resmi adalah definisi dari internasional Council of Museum (ICOM) pasal II yaitu *suatu Badan tetap yang di usahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan memelihara ,menyelidiki,dan memperbanyak umumnya,khususnya mememerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan serta pendidikan,kumpulan objek-objek dan barang-barang berharga dari bagian kebudayaan: koleksi barang-barang kesenian,sejarah, ilmiah,dan teknologi, kebun raya.Perpustakaan dan lembaga-lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruang tetap akan di anggap sebai museum pula.*

Departemen Pendidikan Dan kebudayaan dalam SK mendikbud No.09301973 menegaskan bahwa: *museum adalah suatu lembaga untuk menyelenggarakan pengumpulan,pengawatan,penyajian,perawatan,penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif dan kultural tentang benda yang bernilai budaya dan ilmiah*

Museum menurut Moch. Amir Sutarga dalam pedoman Penyelenggaraan Pengelolaan *museum dadalah suatu badan tetap yang tidak mencari keuntungan,melayani masyarakat dan perkembanganya terbuka untuk umum yang memperoleh dan merawat,menghubungkan,memamerkan untuk tujuan study,pendidikan dan keseniuian,barang-barang pembuktian manusia dan lingkunganya.*

Dalam pengertian Modern Museum bukan suatu tempat atau ruang untuk kepentingan mengumpulkan barang-barang antik atau barang-barang

bagi penyelidikan ilmu pengetahuan saja tetapi hasil karya seni pameran adalah cara yang khas bagi pekerjaan setiap museum.

Menurut jenisnya Museum di bagi menjadi:

- a. Museum Umum: Dengan koleksi penunjang cabang-cabang ilmu pengetahuan, teknologi, dan sosial.
- b. Museum Khusus: dengan koleksi penunjang satu cabang saja misal: Etnografi, Arsitektur, Antropologi dll.

III.1.2 Fungsi, peranan dan kegiatan museum

Seperti pengertian yang telah disebutkan diatas bahwa Museum mempunyai peran dalam Mengumpulkan, Merawat, Mencatat, Meneliti, Memamerkan dan Menertibkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan dan fungsi museum adalah:

1. Tempat Pameran sebagai sumber informasi dan belajar
2. Tempat kegiatan konservasi dan Preservasi
3. Tempat kegiatan penelitian dan pendidikan bersifat informal
4. Tempat kegiatan rekreasi pendidikan

Namun sering kita jumpai mengaenai fungsi museum hanya sebagai tempat penyimpanan dan memamerkan koleksinya namun sesungguhnya museum masih mempunyai kontribusi terhadap pembangunan budaya serta peradaban Masyarakat pada umumnya.

Untuk dapat mempertahankan dan memperhatikan eksistensinya museum haruslah dapat menjadi tempat untuk memamerkan koleksi juga dapat menjadi perhatian umum dan pendidikan.

III.1.3. kegiatan museum antara lain:

- kegiatan pameran merupakan kegiatan memamerkan benda koleksi terhadap pengunjung di harapkan dapat menimbulkan minat ,apresiasi positif terhadap sejarah yang bersifat komunikatif dan edukatif.
- kegiatan konservasi dan preservasi

- merupakan kegiatan perawatan dan pelestarian terhadap benda koleksi adapun kegiatannya sebagai berikut :
 - a. registrasi atau pendataan benda koleksi
 - b. penelitian koleksi
 - c. dokumentasi

- kegiatan penelitian

kegiatan yang di lakukan oleh peneliti atau ahli guna mengetahui dan mengembangkan benda koleksi ataupun kegiatan identifikasi koleksi guna menggali sejarah benda untuk pengetahuan

- kegiatan rekreasi

kegiatan pengunjung dalam melihat ,menikmati dan memahami benda koleksi dapat memberikan hiburan maupun pengetahuan.

III.1.4.persyaratan Museum

secara arsitektur atau teknis museum mempunyai persyaratan sebagai berikut:

- 1) Museum harus mempunyai ruang tetap untuk memamerkan koleksi yang nantinya dapat memberikan kemungkinan cara pameran yang instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat keindahan.
- 2) Museum harus mempunyai ruang kegiatan pameran yang bersifat temporer yang dapat digunakan sewaktu-waktu.
- 3) Museum harus mempunyai ruang studio dengan perlengkapan pemotretan dan pembuatan alat alat studio guna membuat reproduksi barang-barang koleksi untuk memperbaiki atau merawat koleksi yang rusak
- 4) Museum harus mempunyai ruangan untuk kegiatan penyelidikan koleksi
- 5) Museum harus mempunyai ruang kerja bagi konservatornya di bantu oleh perpustakaan dan staf administrasi.
- 6) Museum harus di lengkapi dengan laboratorium guna mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang koleksi
- 7) Museum harus mempunyai ruangan untuk kerja para staf ilmiah untuk menyusun acara-acara kunjungan ceramah, ruangan untuk menggambar baik pelajar maupun mahasiswa maupun pengunjung.

- 8) Perpustakaan museum di lengkapi alat-alat audio visual

III.2. TINJAUAN MUSEUM SEJARAH SEMARANG

III.2.1 Pengertian museum sejarah semarang

Perkembangan kota tidak terlepas dari sejarah kota itu sendiri kota merupakan hasil budaya manusia, kota tidak secara-tiba tiba terbentuk namun kota merupakan suatu proses yang panjang dan perencanaan yang lama sehingga kota dapat di katakan merupakan produk budaya dan hasil budaya tersebut di pengaruhi banyak faktor antara lain adalah budaya Masyarakatnya ,serta faktor Geografisnya namun untuk dapat memahami dan mempelajari perkembangan sebuah peradaban Kota kita perlu adanya sejarah masa lalu sehingga kita dapat mengambil makna yang dapat kita pakai inspirasi masa mendatang

Museum Sejarah Semarang adalah museum yang bertujuan untuk mengungkap kembali mengenai cerita sejarah perkembangan Semarang yang seperti di bahas pada Bab I, Mengenai perkembangan Kota Semarang tidak terlepas dari cerita-cerita mengenai peristiwa penting yang berpengaruh terhadap Semarang dan juga pengaruh Etnis yang menghuninya dan Museum Sejarah Semarang merupakan museum yang memberikan informasi perkembangan melalui cerita Sejarah sebagai alur Kronologi dan hasil-hasil kebudayaan masing Etnis yang nantinya dapat berakulturasi kedalam perkembangan Kota Semarang.

Untuk menggali Nilai Sejarah, Keunikan rancang kota, dan Potensi serta permasalahan perlu di adakan studi khusus,keberadaan bangunan kuno pada dasarnya mencerminkan kisah Sejarah, tata cara hidup dan warisan budaya dan peradaban masa lalu, kesinambunan masa lampau,sekarang dan mendatang yang terenjawantahkan dalam karya karya arsitektur setempat merupakan factor kunci dalam meningkatkan rasa harga diri dan percaya diri warga dan jati diri kawasan, seperti yang di ungkapkan Soekarno “ bangsa yang besar adalah bangsa yang mampu menghargai sejarahnya bangsa sendiri”

III.2.2 Tinjauan tema museum

III.2.2.1.Preservasi Bangunan Sebagai Pengungkapan Sejarah

Perkembangan Kota Semarang tidak terlepas dari masa kolonial dimana Kota Semarang di jadikan kota perwakilan dagang VOC yang pindah dari Jepara sehingga Semarang menjadi kota pelabuhan, pada awalnya belanda membangun benteng sebagai awal dari pemukiman warga belanda dan menjadi pusat perdagangan oleh VOC dan selanjutnya karena ada konflik dalam pemerintahan tradisional Jawa Pajang dan Demak yang sebelumnya Semarang merupakan wilayah kabupaten maka Semarang jatuh ketangan Belanda dan merubah struktur pemerintahan dan memisahkan wilayah antara Belanda dan Tradisional Jawa.dan pada awalnya belanda menempati kawasan benteng untuk mendukung perdagangannya belanda membangun kawasan pelabuhan dengan membangun terusan sungai Semarang hingga ke kawasan Benteng dengan membangun pelabuhan di kawasan Sleko atau di kenal dengan sebutan Boom Lama lengkap dengan bangunan mercusuaranya yang hingga saat ini masih dapat di lihat bentuk mercusuaranya. yang kemudian dengan kebijakan pemerintahan Belanda maka kawasan kota di perluas dengan merubuhkan benteng dan menjadikan kota modern dan arah perkembangannya ke daerah Candi.

Melihat dari segi fisik bangunan pada kawasan Sleko dapat di rasakan mengenai perkembangan masa lalu yang ramai yang menjadi titik awal yang mendukung perkembangan kota Semarang sehingga pada kawasan tersebut perlu di jaga dan bangkitkan kembali mengenai makna dan peran dalam sejarah perkembangan kota Semarang

Kawasan Sleko atau boom lama merupakan kawasan yang penting dalam letak serta sejarahnya dimana pada masa lalu kawasan tersebut sebagai pelabuhan dan dan letaknya berada pada pintu masuk ke kawasan benteng dan sekarang kawasan tersebut berada pada bangunan-bangunan konservasi antara lain bangunan yang di rancang oleh Thomas Karsten.dan berada pada bagian depan kawasan kota lama Semarang.

Museum sebagai ruang publik yang mendukung dalam pengembangan kawasan pariwisata kota lama dengan menjadikan museum sebagai *introductory* kawasan kota lama yang merupakan *open air museum* yang komprehensif .

III.3. Citra simbolik ruang sebagai pengungkapan multi etnis

Pada perkembangan kota Semarang secara Geografi merupakan kawasan dari pulau Jawa dan merupakan wilayah kerajaan Demak dan Mataram namun pada perkembangan Semarang banyak di pengaruhi baerbagai etnis mulanya kawasan semarang atau bagian utara Jawa merupakan daerah pelabuhan kerajaan hindu Mataram dan merupakan wilayah anjar-anjar ritus hindu sehingga perkembangan wilayah pun di pengaruhi oleh budaya hindu . dan karna merupakan pelabuhan tidak menutup kemungkinan adanya bangsa lain yang mengunjungi termasuk Etnis Tionghoa yang sejak lama sudah masuk ke wilayah ini. Dan selanjutnya wilayah Semarang berada di bawah kekuasaan kerajaan Islam Demak dan Semarang merupakan wilayah siar Islam karena sebelumnya banyak penganut hindu yang tinggal di Semarang, dan Semarang di bangun kembali oleh *Raden Made Pandan* yang selanjutnya menjadi Bupati Pertama dan beliau membangun pelabuhan serta pemerintahan sehingga pada perkembangan menjadi kota yang di pengaruhi Islam dan menjadi Bandar utama Demak maka sangat banyak pedagang yang akhirnya memilih menetap dan dengan sendirinya pada masa berdirinya telah terbentuk koloni-koloni yaitu bangsa Arab, Melayu bermukim di muara sungai Semarang .orang cina berda di Bubakan dan orang Jawa di sepanjang kali Semarang dan Kali gawe yang selanjutnya daerah ini menjadi ramai karena banyak etnis yang kemudian datang VOC dan membangun Kota Benteng sebagai tempat hunian bangsa Eropa yang selanjutnya menjadi kota praja di bawah pemerintah kolonial belanda dan menjadi kota kedua setelah Batavia yang kemudian Semarang di bangun dan di rancang menjadi kota modern.

Sehingga perkembangan Semarang sampai saat ini masih dapat di rasakan mengenai keberadaan etnis tersebut walaupun sebagian hanya sisa fisiknya saja.

III.4 STRATEGI PENYAJIAN

Dalam penyajian koleksi maupun rencana pengembangan ruang museum yang telah di uraikan pada Bab-bab di awal saya kan membaginya kedalam beberapa kategori:

- a. Sejarah perkembangan sebagai penjelas cerita
- b. Simbolik multi etnis dan kemajemukan etnis sebagai penunjang citra ruang bangunan
- c. Hasil dari peradaban sebagai penunjang pagelaran

Ketiga kategori tersebut akan di pakai kedalam penyajian maupun perancangan ruang museum hal tersebut di lakukan untuk dapat mencapai dan memberi pemahaman terhadap perjalanan sejarah serta bagian-bagian peristiwa penting yang mempengaruhi sejarah dan perkembangan kota semarang.

III.4.1. Sejarah perkembangan sebagai alur kronologis cerita

Dalam hal ini di harapkan pengunjung dapat memahami dan mengerti mengenai apa yang akan di tampilkan pada museum semarang dengan mengikuti perjalanan sejarah. Untuk itu penyajian secara kronologis perlu di di lakukan strategi pembagian atau kelompok menjadi beberapa episode atau masa: di sini saya membaginya kedalam 4 masa yaitu masa pra Semarang yaitu masa sebelum Semarang muncul, yang kedua adalah masa pembentukan kabupaten Semarang dan ketiga adalah masa Kolonial, ke empat masa pasca kolonial dan masa kemerdekaan dan mdatang.

Pada bagian pertama yaitu pembagian masa atau jaman pra Semarang yaitu masa kerajaan Mataram. dan dalam pengungkapan pada masa ini mempunyai sedikit bukti maupun cerita sehingga dalam penyajian tersebut strateginya menggunakan ungkapan simbolik mengenai masa sediment kwarter yaitu masa pendangkalan laut

. Dengan maksud merekonstruksi cerita mengenai awal dari perkembangan tersebut pengunjung sudah di arahkan untuk dapat memahami dengan penyajian air pada entrance menuju museum

Pada bagian kedua adalah cerita mengenai masa embrio atau masa pembentukan awal kota di mulai dari cerita mengenai kisah *Pandan Arang* pada awal berada di *Tirang Amper*. Pada masa ini yang perlu di perhatikan adalah masih kurangnya bukti atau benda yang ada sehingga pada masa tersebut akan di tampilkan mengenai macam-macam manuskrip mengenai cerita penggambaran Pandan Arang serta dengan strategi penataan ruang dengan simbolik Pulau Tirang yang berada di antara air. Yang kemudian berangkat cerita mengenai pemerintahan Ki Pandan Arang dan pembentukan awal kota Semarang

Pada bagian ketiga adalah masa mengenai penggambaran mengenai sejarah kolonial mempunyai sedikit agak berbeda di mana pada masa tersebut telah terjadi banyak hal mengenai perkembangan Semarang dan banyak peristiwa-peristiwa penting yaitu antara lain:

- Mulai bermukimnya penduduk asing
- Peristiwa jatuhnya Semarang ke tangan VOC.
- Pengembangan kota Benteng
- Peristiwa pemberontakan oleh etnis Tionghoa
- Peristiwa pengembangan kota
- Peristiwa colonial exhibition 1914
- Pengembangan transportasi
- Pengembangan pelabuhan

Pada ruang pameran tersebut akan memberikan informasi mengenai sejarah serta perkembangan masa kolonial diantaranya dengan penampilan foto-foto dan poster serta diorama.

Dan pada bagian ke tiga tersebut mempunyai makna kultural dimana nantinya akan di sajikan pameran mengenai budaya masing-masing etnis yang ada di Semarang dan pada bagian tersebut di golongkan menjadi tiga etnis yaitu etnis Tionghoa, etnis Jawa, dan etnis Belanda.

pada bagian keempat adalah masa pasca kolonial dan kemerdekaan pada masa tersebut dapat di ceritakan mengenai kejadian dan peristiwa-peristiwa setelah penjajahan belanda adapun peristiwa tersebut adalah peristiwa mengenai perang perjuangan dan jaman Jepang

III.4.2 Analisa obyek display

Pada setiap pembangian masa kronologis perlu adanya obyek atau artefak untuk mendukung penceritaan sejarah tadi sehingga penataan dan kehadiran obyek perlu di hadirkan adapun obyek-obyek obyek tersebut di bagi ke dalam dua jenis yaitu:

- Benda 2 dimensi
- Benda 3 dimnesi

Pada bagian 2 dimensi yaitu merupakan obyek yang dapat di nikmati dengan frontal atau satu sisi: adapun dimensinya bermacam-macam.

Pada obyek tiga dimensi yaitu yaitu obyek yang mempunyai bentuk masa dan volume bersifat tiga dimensional adapun obyek tersebut dapat di nikmati secara bebas dan bentuk obyek tiga dimensi di bagi lagi kedalam 2 kelompok:

- obyek berupa benda seutuhnya
- obyek berupa diorama

Adapun pembagian obyek tiga di mensi nantinya akan lebih khusus pada bagian ruang display ke tiga pada ruang etnis yaitu berpengaruh terhadap mengenai cara penyajian pada ruang display ke tiga :

Seperti yang telah di uraikan di atas mengenai ruang etnis adalah menampilkan hasil-hasil kebudayaan setiap etnis serta adanya ruang rekontruksi kehidupan sehari-hari.

Uraian obyek display pada ruang etnis:

- Benda dua dimensi berupa: dokumen-dokumen arsip, fotografi, lukisan
- Benda 3 dimensi berupa:
 - budaya hidup, antara lain: Peralatan rumah tangga, alat-alat kesehatan, pakaian, senjata,
 - kendaraan, dll
 - kesenian: alat-alat kesenian dan alat permainan.
- Ruang rekonstruksi yang menampilkan kegiatan keseharian

Pada penampilan obyek tersebut akan mempengaruhi ruang sirkulasi dan penataan obyek serta besaran ruang, adapun bentuk serta obyek yang kurang jelas maka ruang di sediakan dengan luasan dengan asumsi

III.4.3. Orientasi pandangan sebagai upaya menjalin Museum dengan kota Lama

Selain fungsi museum Semarang hanya sebagai ruang pameran obyek hasil kebudayaan maka museum Semarang dapat memanfaatkan potensi-potensi yang ada di kota lama terutama adanya artefak bangunan di Jl. Mpu Tantular serta bangunan lain di Kota lama.

Adapun arah orientasi tersebut adalah:

- Arah selatan (Sungai Semarang, Mercusuar, dll)
- Arah Timur (bangunan Kota lama)

Kedua arah tersebut menjadi pertimbangan dalam penjalinan ke luar bangunan serta ke dalam obyek sehingga dapat memberi orientasi serta menjadi area atau ruang istirahat atau ruang jeda.

III.5. Analisa sirkulasi museum

Sirkulasi cukup menentukan dalam fungsi bangunan sehingga sirkulasi mempunyai peran dalam mengintegrasikan seluruh ruang sehingga bangunan dapat berfungsi dengan baik.

Sirkulasi pada Museum Sejarah Semarang dapat menjadi pengikat atau ruang agar kronologis cerita dapat dinikmati secara utuh namun sirkulasi juga dapat memberikan interaksi antara obyek display di dalam ruang display maupun dengan ruang luar atau kota lama.

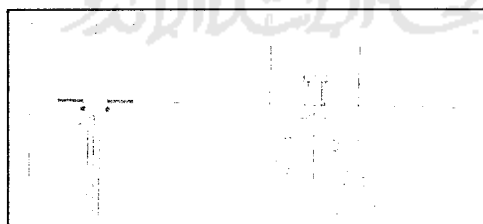
Arti sirkulasi dapat diartikan sebagai tali mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar menjadi saling berhubungan, oleh karena itu kita bergerak dalam melalui waktu tahapan ruang (Frank D.K Ching bentuk ruang dan susunannya)

Letak site yang berada pada lokasi dekat kota lama yang mempunyai akses langsung dengan Jl. Mpu Tantular serta site berada pada tepian sungai yang mempunyai arah orientasi ke selatan yaitu sungai Semarang dan Jl. Kol. Sugiyono serta orientasi ke arah barat yaitu kota lama dan Jl. Mpu Tantular. Sehingga pencapaian bangunan nantinya dapat memakai bentuk antara lain:

III.5.1 Pencapaian bangunan

Pencapaian bangunan antara lain dengan:

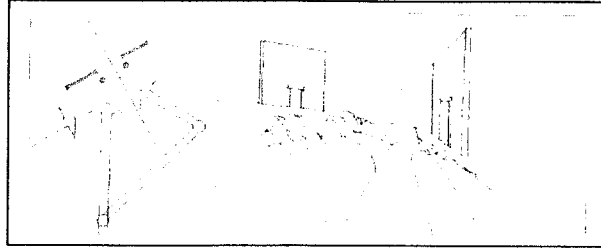
Langsung



Gambar III.5.a: pencapaian bangunan
Sumber: DK.ching

Adalah bentuk cara pencapaian yang dapat dilakukan yaitu pencapaian dari arah selatan yaitu dari jalan Mpu Tantular

Tersamar



Gambar III.5.b: pencapaian Bangunan
Sumber: DK ching

Adalah bentuk pencapaian dari arah timur yaitu dari Jl. Kol.soegiyono dan jl. Pemuda.

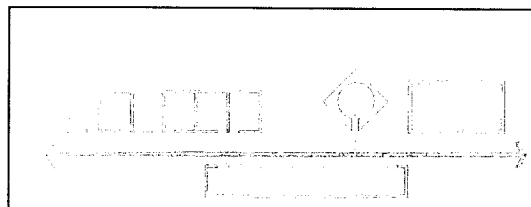
III.5.2.Ruang museum serta sirkulasinya

Museum semarang adalah museum yang akan memberikan mengenai informasi mengenai sejarah dan kebudayaan Semarang yang nantinya akan mendisplay obyek sebagai isi dari museum serta di dukung dengan alur cerita sebagai pendukung cerita dan kesejarahan Semarang namun museum juga dapat berinteraksi dengan ruang luar atau Kota Lama yang dapat menjadi obyek luar pula, sehingga sirkulasi serta ruang dapat di arahkan untuk dapat berorintasi ke arah ruang dalam dan Obyek display sendiri serta berorintasi ka arah luar.

1. Hubungan jalan dan ruang:

Melewati ruang-ruang:

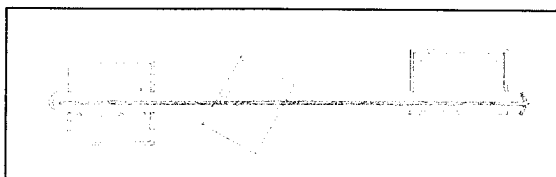
- Integritas ruang di pertahankan
- Konfigurasi jalan luwes
- Ruang-ruang perantara dapat di pergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.



Gambar III.5.c.Hubungan Jalan Dan Ruang
Sumber: DK ching

Menembus ruang-ruang

- Jalan dapat dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya ,miring atau sapanjang sisinya.
- Dalam memotong sebuah ruang,jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak didalamnya.



Gambar III.5.d.Hubungan Jalan Dan Ruang
Sumber: DK ching

Museum Sejarah Semarang yang mempunyai fungsi sebagai museum yang menyajikan Obyek benda sebagai obyek pameran serta adanya Kota Lama dan bangunanya serta utijk “mercusuar” sebagai artefak.dan bagaimana museum dapat dengan baik mengemas ketiga faktor tadi maka sirkulasi sangat di perhatikan.

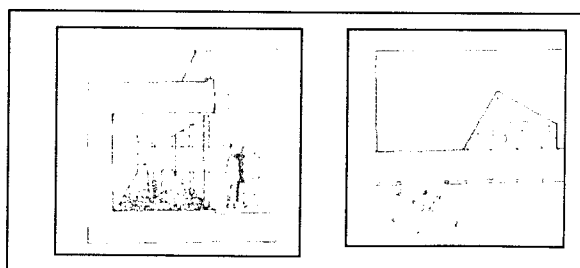
2. Bentuk dari ruang sirkulasi:

1. TERTUTUP,membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang lainnya yang di hubungkan melalui pintu-pintu masuk pada



bidang dinding.

2. TERBUKA SALAH SATU SISI,untuk memnerikan kontinuitas visual/ruang dengan ruang-ruang yang

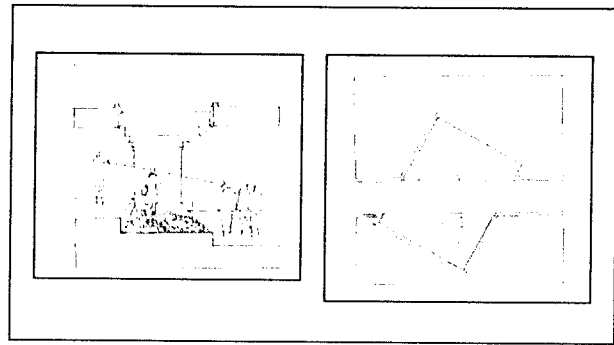


Gambar III.5.f.bentuk ruang dan Sirkulasi
Sumber: DK Ching



di hubungkan.

3. TERBUKA KEDUA
SISI menjadi perluasan
fisik ruang yang di
tembusnya.



Sirkulasi pada ruang pameran museum mempunyai arti yang penting dimana nantinya pengunjung diarahkan untuk menikmati objek secara utuh maka bentuk dari sirkulasi diarahkan untuk dapat menikmati keluar dan menikmati objek di dalam serta sirkulasi

III.5.3. Sirkulasi dalam ruang pameran:

Tipe primer:

Tipe sirkulasi pengunjung dalam menikmati objek pameran dalam ruang maupun antar ruang pameran:

1. Sirkulasi dalam satu ruang:

Sirkulasi harus jelas pintu masuk dan keluar agar tidak terjadi pertemuan arus masuk dan keluar dilakukan pemisahan, pintu keluar sebaiknya di letakkan sebelah kiri jalur pergerakan apabila seluruh dinding di jadikan tempat display maka letak pintu sirkulasi sebaiknya berada di pertengahan.

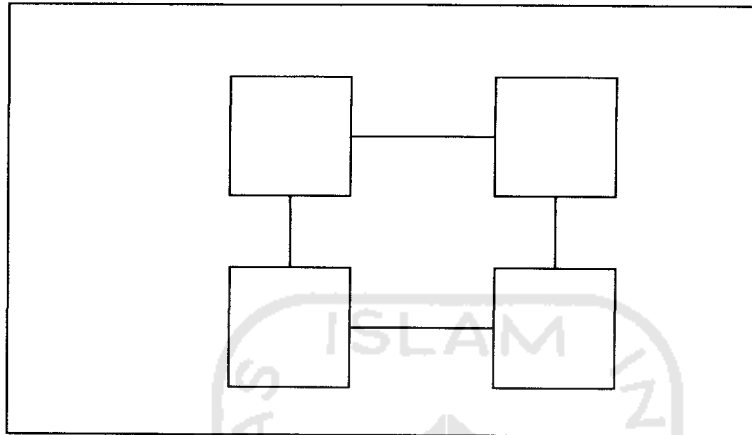
2. Sirkulasi antar ruang:

- Sirkulasi ruang-ke ruang (room to room)

Sirkulasi dari satu ruang ke ruang lain secara berurutan dan berkesinambungan susunan tersebut di arahkan agar pengunjung dapat

melihat pameran secara berurutan tidak memilih ruang pamer, kerugiannya adalah apabila salah satu ruang tertutup maka akan mengganggu pencapaian ruang serta jika adanya kepadatan maka akan menjadi masalah kapasitasnya.

kriteria sirkulasi ini memungkinkan penjangkauan ruang serta penikmatan obyek secara berlanjut dan utuh.

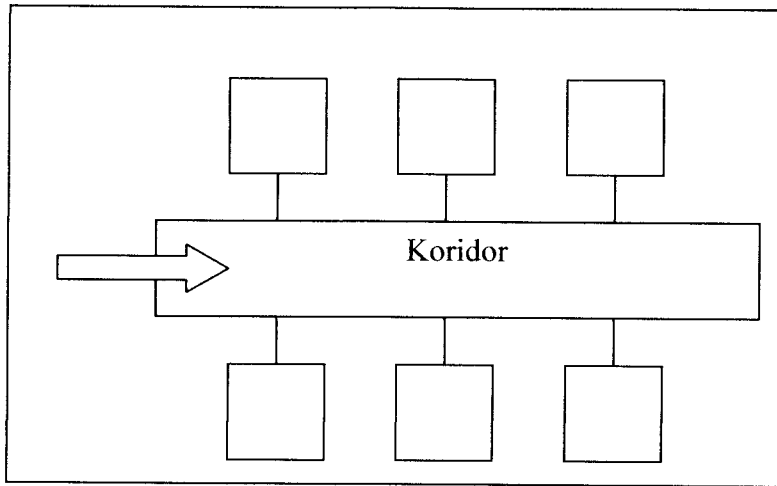


Gambar III.5.h: sirkulasi antar Ruang
Sumber: Survey

- Sirkulasi dari korido ke ruang pamer

Susunan ruang ini akan memungkinkan setiap ruang dengan mudah akan dicapai dengan koridor, keuntungannya adalah setiap ruang dapat di capai secara langsung sehingga apabila salah satu ruang terganggu tidak akan mempengaruhi ruang lain, akibat tipe tersebut adalah ruang koridor memerlukan luasan yang cukup.

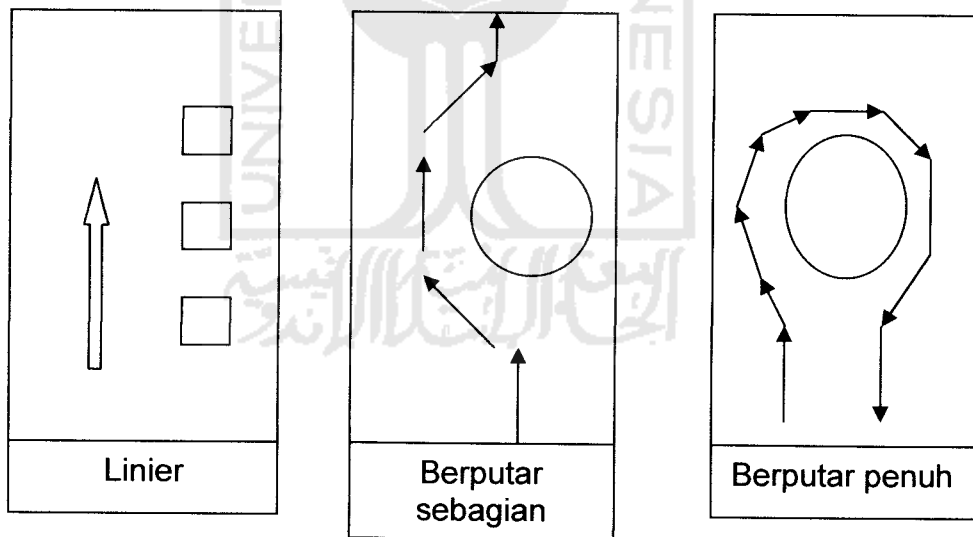
Pada bentuk ini memungkinkan pengunjung akan leluasa menikmati obyek .



Gambar III.5.i: Sirkulasi antar Ruang
sumber: analisa

Tipe skunder

Merupakan jalur gerak antara obyek pemeran, sirkulasi skunder harus mampu menunjang yang di lewatinya atau menjadikan susunan obyek yang di lewatinya dapat dimengerti dan mudah di kenal, bentuk sirkulasi dapat berupa linier, berputar sebagian ,berputar penuh tipe sirkulasi ini berkaitan dengan bentuk dan dimensi obyek yang diamati.



Gambar III.5.j: tipe sirkulasi dalam ruang
Sumber: M. Belcher "orientation an Environment"

III.6. Analisa pasar

Pada bab sebelumnya telah di ungkapkan mengenai fungsi dari museum semarang dengan mengacu pada pendidikan serta pada pariwisata maka pengunjung utama pada museum dapat kita bagi berdasarkan skala pengunjung.

Secara umum fungsi dari museum adalah terbuka bagi umum dan dapat di akses semua tingkatan masyarakat karena museum adalah sebagai wadah atau tempat dalam menegembangkan wawasan dan meningkatkan pengetahuan dalam membangun masyarakat sehingga museum sangat penting dalam mengembangkan potensi masyarakat namun perlu di perhatikan mengenai pasar pengunjung dalam kasus bangunan tersebut saya membagi pasar lebh sederhana yang nantinya dalam pembagian skala berdampak pada besaran ruang dan kapasitas tampung museum

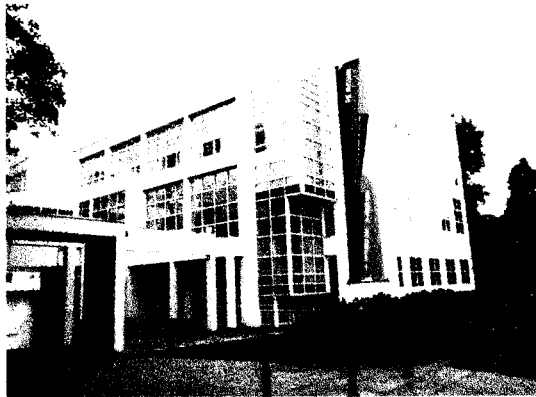
Saya membaginya dalam kelompok:

- **kelompok rombongan** yaitu merupakan kelompok secara bersamaan melakukan kegiatan pengunjungan di museum dan ini perlu di perhatikan kedalam kapasitas masing-masing ruang
- **kelompok sendiri atau kecil** yaitu kelompok tersebut melakukan pengunjungan secara skala kecil dan ini juga memberikan perhatian mengenai bagaimana dalam melakukan penikmatan obyek .

III.7.ANALISA PRESEDEN

1.Museum fur Angewandte Kunst

(Frankfurt am Main, Richard Meier)



Gambar III.7.a museum Fur Angenwandte Kunst
Sumber: Internet

Museum fur Angenwandte kunst merupakan salah satu museum di kota fankfurt dimana museum mendukung dalam kegiatan pariwisata dimana banyak museum di bangun di kota Frankfurt terutama di pinggiran sungai Main.

Museum fur angewandte tersebut merupakan museum karya Richard Meier Dimana museum tersebut di rancang dengan banyak memperhatikan aspek antara lain museum berada pada pinggiran kota Romen (kota tua)di



Gambar III.7.b:Museum Fur Angenwandte kunst
Sumber : Internet

Frankfurt.dalam perancanganya meier berusaha mendialogkan antara kota di seberang dengan museum. Kedua, museum berada pada daerah tepian sungai dimana sungai merupakan urat nadi dari kota Frankfurt dan kembali museum di hadapkan dengan intaraksi dengan sungai .dan pada site museum sendiri telah ada bangunan lama yaitu villa metzler.



Gambar III. 7.d:interior Museum Fur Angenwandte kunst
Sumber : Internet

Pada pengalaman ruang Meier berusaha merancang agar selain keselarasan bentuk pula pengunjung juga di arahkan untuk dapat berinteraksi secara visual dimana pada Museum ini Ramp menjadi elemen yang penting dalam mengintegrasikan visual antara pengunjung dengan elemen lingkungan kota dan sungai.

III.8 simbolik etnis sebagai penunjang ruang pameran

▪ Bentuk morfologi bangunan sebagai simbolik multi etnis

Seperti yang telah di jelaskan di awal bahwa perkembangan Semarang tidak terlepas dari peran dari kota pelabuhan di mana pada peran kota sebagai kota terbuka tidak memungkinkan adanya pengaruh terhadap budaya masyarakat di mana masyarakat Semarang adalah masyarakat yang terbagi ke dalam kelompok-kelompok etnis namun justru hal tersebut merupakan bentuk dari perkotaan yang heterogen. Namun masing etnis mempunyai peran dan yang signifikan adapun etnis-etnis tersebut adalah:

- Etnis Jawa atau Pribumi

- Etnis Tionghoa
- Etnis Belanda
- Etnis lain Banjar, Melayu, Arab dll.

ANALISIS BENTUK ARSITEKTUR ETNIK

Perkembangan kota Semarang tidak lepas dari peran kehidupan masyarakat yang multi etnis sehingga dari segi Arsitektural akan beragam pula dan dari semua etnis yang ada mempunyai bentuk Arsitektural yang khas pula, dari kekhasan tersebutlah akan dapat menjadi bentuk dasar dari perancangan interior museum sejarah Semarang sehingga di harapkan akan dapat memperkuat dari produk budaya masing-masing etnis, adapun bentuk arsitektur etnis yang banyak di Semarang antara lain:

- Etnis Cina
- Etnis Jawa
- Etnis Eropa
- Etnis Arab

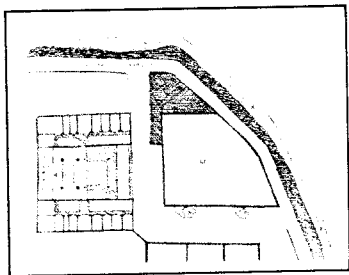
Bentuk arsitektur Etnis

Etnis Cina

Bangunan klenteng Tay kak Sie Gang Lombok:

Bangunan Klenteng ini di dirikan sejak tahun 1771 yang merupakan tempat ibadah dari umat tionghoa, menggantikan Klenteng Kwan Im (Kwan Im Ting) yang semula terletak di gang belakang.

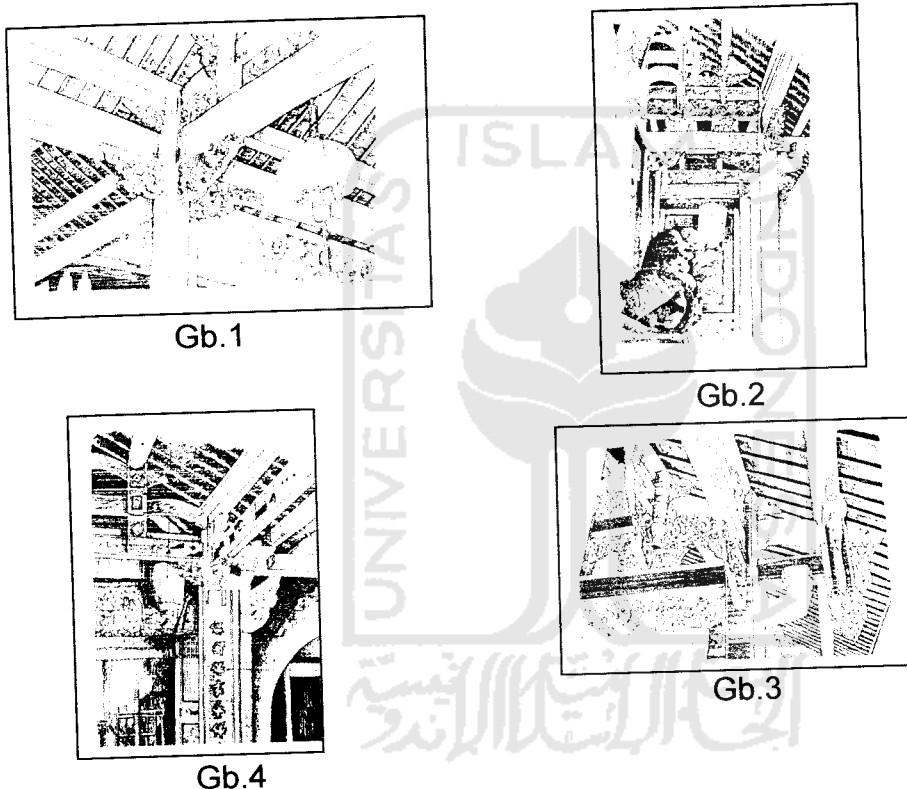
Klenteng ini sebenarnya bernama "Tay Kak Sie" yang terletak di pinggir sungai (Kang Kie) menghadap ke sebuah gang bernama gang Lombok.



Gambar III.8.e.: klenteng Tai Kak sie
Sumber: Bappeda Kota Semarang

Bangunan tempat sembahyang tua dengan interior yang dominant merah ini mempunyai ornamen-ornamen yang "grawit" berupa ukiran, patung, tulisan-tulisan dan lampion khas Cina. pencahayaan ruang tengah di bentuk dari lingkaran ruang beratap di tengah ruang utama. stuktur bangunan berupa tiang-tiang kayu dengan dinding pemikul dari batu bata, penutup atap dengan genting dengan kerpusbbeton yang penuh hiasan patung naga.

Detil-detil yang ada pada bangunan klenteng:



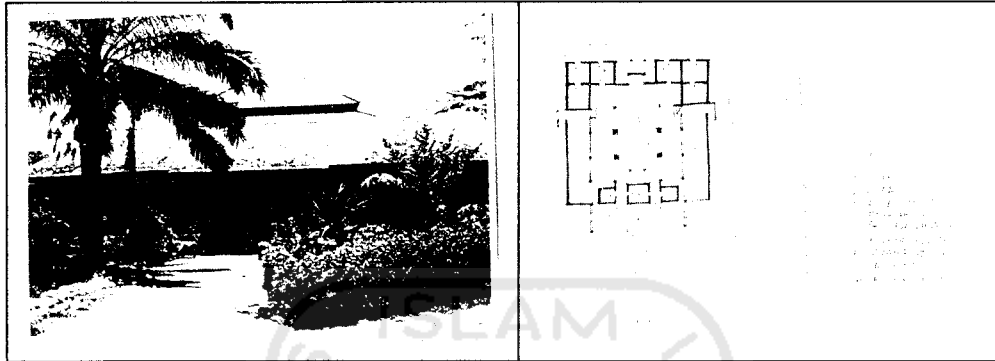
Gambar III.8. f: Detil kontruksi Klenteng Tai Kak Sie
Sumber: Bappeda Kota Semarang

Detil pertemuan atap dengan bagian dalam dengan balok dengan ukir-ukiran kayu (Gb.1) dan pada teras di penuh ornamen ukir-ukiran, lampion dan lukisan dan patung singa, detil konsul (Gb.3) dan pada seluruhnya detil pada bangunan ini terlihat adanya pengeksposan terhadap sambungan dan struktur bangunan, yaitu genteng, gording, schoor, balok berornamen, konsul pendukung tritisan serta kolom dengan pahatan tulisan serta adanya hiasan lampion dan kain bergambar serta finising dengan cat merah (Gb.4)

Bangunan Etnis Jawa

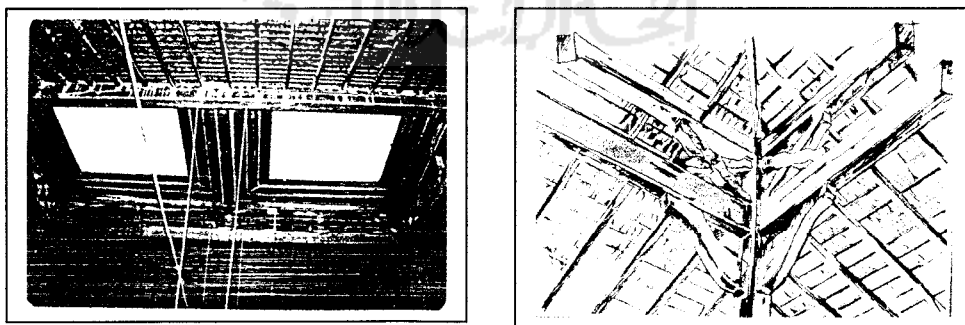
Gedung kesenian Sobokarti

Bangunan ini berfungsi sebagai bangunan pentas seni atau teater tradisional tempo dulu seperti pertunjukan wayang kulit dan ketopak. Pembangunan dilaksanakan pada tahun 1917 an :



Gambar III.8. g :gedung Sobokarti
Sumber: Bapeda Kota Semarang

Pada bangunan ini terlihat ciri tradisional Jawa dengan atap bertingkat dengan genting sirap dan strukturnya yang didominasi dengan Kayu dengan dinding rendah berbahan batu bata di sekeliling bangunan serta lantai dengan plesteran sederhana. Dengan penerangan alami dari bukaan pada dinding sebelah samping dan bovenlight antara atap yang bertingkat.



Gambar III.8. g: Detil konstruksi gedung sobokarti
Sumber: Bapeda kota Semarang

bentuk plafon di bagian tengah bangunan dengan celah antara kedua tingkat atap dan detil pertemuan antara kolom utama dengan dua buah balok penopang atap

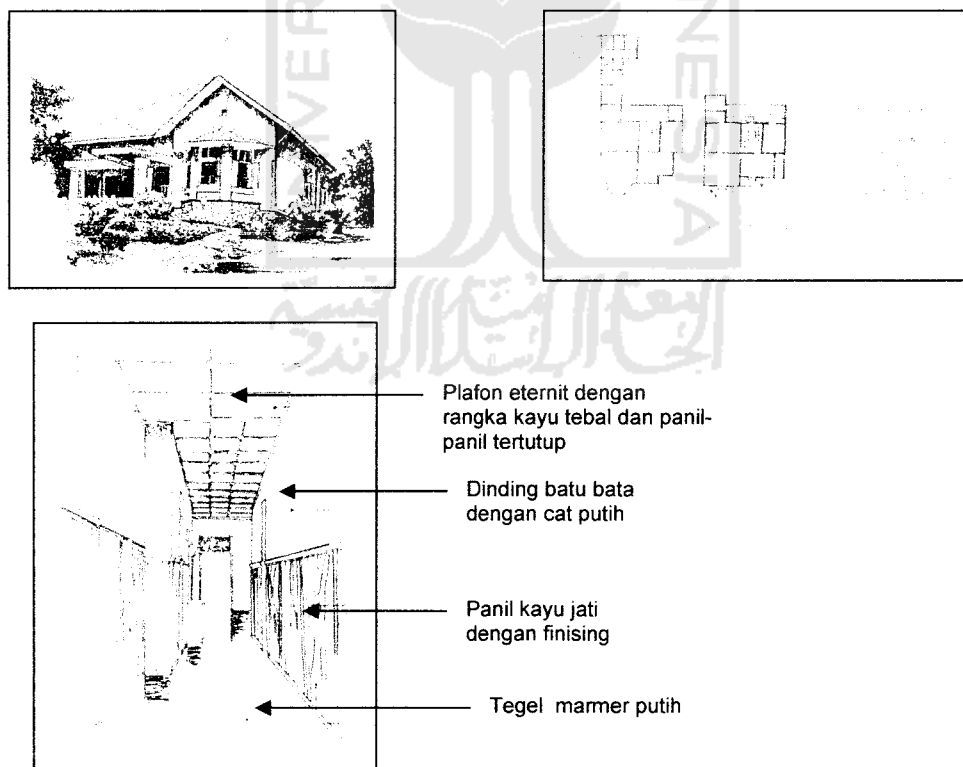
dari segi ornamen bangunan lebih sederhana dan finishing yang mellihatkan warna alami kayu.

Arsitektur kolonial

Bangunan rumah tinggal di jalan S.parkan.

Bangunan ini merupakan bangunan rumah tinggal milik bangsa Belanda di bangun pada tahun 1924 ,mulanya bangunan rumah ini di peruntukan pegawai perusahaan asing bergerak dalam usaha bahan bangunan,

Struktur bangunan berupa dinding bata dengan separuh dinding setinggi lantai merupakan pondasi talut batu alam.rangka dan kuda-kuda dari kayu jati dengan penutup atap genting cetak,tegel marmmer di pasang secara diagonal,kontruksi lantai dua (loteng) dari kayu pada dinding bagian dalam terlihat dilapis dengan kayu berpolitur.



Gambar III.8. h :Bangunan Tempat Tinggal Kolonial
Sumber: Bapeda Kota Semarang

Pada bentuk bangunan dapat di lihat bentuk bangunan yang memperhatikan iklim tropis dengan bentuk bukaan jendela yang lebar dan tinggi serta bentuk ruang dalam yang tinggi dan penggunaan bahan bangunan yang kokoh serta mewah dengan finising pengecatan pada dinding dengan warna-warna pastel terutama warna putih, serta warna-warna alami seperti coklat kayu

Dengan keberagaman etnis tersebut nantinya dapat melengkapi koleksi serta menjangkau dari pada cerita kronologis sejarah.

Pada pencitraan bangunan bentuk simbolik tersebut akan di ambil dari bentuk morfologi bangunan dimana dengan pertimbangan tersebut sekiranya dapat lebih mudah menegenai penangkapan makna simbolik etnis tersebut di mana pada morfologi tersebut telah menjadi simbolik mengenai kebudayaan masing-masing etnis

Bentuk khas dasar arsitektur

Seperti yang kita lihat dan kita jumpai dengan melihat gaya atau bentuk tertentu dengan mudah kita dapat mengetahui mengenai latar belakang bangunan tersebut

III.9. Museum sebagai pendukung pariwisata

Museum mempunyai peranan yang penting dalam layanan wisata terutama adalah wisata budaya di mana museum merupakan tempat tujuan wisata atau tempat dalam mendukung pariwisata suatu daerah keberadaan museum dan museum dapat di jadikan sebagai sarana rekresai dan sekaligus belajar dengan mengunjungi museum wawasan dan ilmu pengetahuan semakin luas. Keberadaan museum di Indonesia telah di lindungi oleh hukum berupa undang-undang,peraturan pemerintah,Keputusan Menteri maupun Perdahukum yang melindungi tersebut adalah UU nomior 05/1992,PP nomor 10/1993 dan PP nomor 19/1993.

Dan di harapkan keberadaan musum sejarah dapat mengungkap mengenai kesejaraah kota Semarang sehingga dapat menambah aset wisata kota lama.adapun untuk menunjang kegiatan Museum sebagai sarana pendidikan dan wisata museum dapat berperan sebagai ruang budaya di mana pada fungsi tersebut pengunjung dapat melihat dan berinterksi langsung dengan hasil budaya tersebut.

Untuk dapat mendukung museum dapat di nikmati Pengunjung dalam melihat dan memahami obyek (teknik penyajian obyek) maka yang terpenting adalah memperhatikan pengunjungnya yaitu:

- Kenyamanan pengunjung dalam menelusuri ruang(sirkulasi yang tidak membosankan)
- Museum dapat menjadi tempat yang santai dan menyenangkan.

III.9.1 Hasil kesenian dan lain-lain sebagai pagelaran:

Bahwa dalam perkembangan budaya dan perkembangan suatu suku maupun etnis tersebut kadang tidak luput juga menampilkan dalam hasil budaya pada beberapa etnis tersebut nantinya dapat memberikan atau menunjukkan mengenai hasil dari kebudayaan masing-masing dintarannya adalah:

- Etnis Jawa dapat diarahkan menikmati mengenali alunan serta penampilan alat kesenian yaitu berupa Gamelan serta permainan-permainan tradisional
- Etnis Cina di sini dapat pula ditampilkan mengenai bentuk kesenian-kesenian etnis Cina
- Etnis Belanda di mana pengunjung dapat menikmati mengenai kesenian klasik
- Etnis lainnya dapat dimasukkan ke dalam pagelaran umum atau bersama.

III.9. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

Besaran ruang pada museum sejarah Semarang ditentukan beberapa faktor yaitu:

- Obyek yang akan ditampilkan
- Kegiatan-kegiatan yang diwadahi
- Jumlah pemakai
- Standar besaran ruang

Dalam perencanaan museum tersebut besaran ruang-ruang akan dilakukan berdasarkan asumsi-asumsi dan standar jenis obyek yang akan diwadahi.

Tabel III.a kebutuhan ruang

No	Keb.ruang	unit	Asumsi perhitungan jumlah orang	Luas (m ²)	analisis	Jumlah (m ²)
1	Hall	1	Pengunjung	0.8	120X0.8+20%	115

Ru

			maksimal kunjungan 150 Orang Standard 0,8 m ² /orang 150 x 0,8			
2	tiketing	4	1 orang	2	6x1x2	12
3	Informasi	1	3 oarang	0.8	3x2x0.8	4.8
4	Penitipan barang	1				9
5	keamanan	1	2 orang	0.8	2x0.8+20%	3

R. DISPLAY

1	Hall distribusi	1		100		100
2	Ruang display 1	1	Merupakan ruang display rekonstruktif	400		400
2	Ruang display 2	1		720		720
3	r.display 3	1		720		720
4	Ruang display etnis	3		360	3x360	1080
5	Display diorama	1		480		480
6	Ruang display temporer	1		450		450

Kel

Ruang pengelola

	Ruang direktur		1 orang	16	16x1x1	16
	R.sekretaris		1 orang	6	1x2x3	6
	R.kabag		1.orang	9	1x1x9	9
	R.Tamu		6 orang	2.5	1x6x2,5	15
	R.staf		25 oarang	3	1x25x3	75
	R rapat		20 orang	3	1x20x3	60
	R.kurator		5 orang staf Ditambah ruang kerja	6	1x6x5 270	30 300
	R preservasii		6 orang Di tambah ruang kerja	6	1x5x6 220	30 250
	R.konservasii		6 orang Ditambah R kerja	6	 220	30 250
	R.penelitian		6.orang Ditambah ruang kerja	6	 220	 250
	lavatory		8 orang	3	(2x8x3) +48x20%	57.6

Kelompok servis

	R.utilitas	2		25	2x25	50
	R.MEE	3		25	3x25	75
	R.AHU	2			3X6.4	19.5
	gudang	1		30	1x30	30
	R.karyawan	1	20 orang	2.5	2.5x20	50
	R security	1	8 orang	2.5	2.5x8	20
	R.makan	1	6 meja dengan 4	4	(2x2x6)	28.8

			orang+sirkulasi 20%		+24x20%	
	pantry	1		9	1x9	9
	R.istirahat	1		64	1x64	64
	R.Parkir Basement	1	35 mobil	12.5	35x12.5x 20%	524
	R parkir	1	17 mobil	12.5	17x12.5x 20%	255
	R.parkir selatan	1	22 mobil		22x12.5	330
			5 bus	35	5x35	175

Keb Ruang pendukung

	R audio visual	1	50 30%	pengunjung+sirkulasi	0.8	(50x0.8)+ 40x30%	600
	perpustakaan	1			1		500
	R.pagelaran	1	70 orang		0.8	(70x0.8)+ 56x30%	
	cafeteria	1	50% 30%	pengunjung+dapur+sirkulasi	1.4	(1.4x75)+16 (105x30%)	152.5
	Total luas lantai						8236.2m2

Diagram organisasi ruang

