

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

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

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

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

1.1.1 Arsitektur “Kota Lama” dan Permasalahannya

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

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

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

Tabel 1.1 : Pengunjung Objek Wisata Budaya Di Semarang

Objek wisata Budaya	Jml Wisatawan	Kenaikan/tahun
1. Museum	124.223	9,02 %
2. Bangunan Bersejarah	569.883	8,32 %
3. Peninggalan purbakala	460.606	9,10 %
Jumlah total : 1.154.712		

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

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

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

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

perkembangannya. Lebih-lebih dengan adanya kebijaksanaan pembangunan yang cenderung terkonsentrasi di dalam kota.

Sejumlah fungsi kegiatan dominan yang masih tersisa antara lain: kegiatan perkantoran/jasa atau *business service* (kantor-kantor perwakilan dagang, lembaga keuangan dan perbankan), kantor pemerintahan, gudang, bangunan asrama, fasilitas jasa transportasi dan distribusi barang yaitu: Stasiun Tawang. Tipologi kegiatan yang dominan pada satu fungsi dan hanya mempunyai aktifitas dan kehidupan kawasan pada jam kerja yang terbatas, mengakibatkan kawasan tersebut tidak aktif. Hal ini disebabkan tidak adanya kegiatan yang memberi aktifitas dan kehidupan kawasan. Pola pemanfaatan lahan dan fasilitas menunjukkan frekuensi dan intensitas yang tidak optimal.

Belajar dari fenomena permasalahan diatas dan dengan melihat adanya komponen inti berupa asset kesejarahan yang tertinggal pada sejumlah warisan budaya di "Kota Lama" Semarang, maka diperlukan adanya antisipasi pengembangan kawasan bersejarah yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan masyarakat masa kini.

Namun usaha pengembangan ini juga perlu memperhatikan jati diri kawasan yang tercermin dalam kegiatan dan wadah yang melingkupinya. Artinya komponen inti perlu dipertahankan untuk jangka waktu yang panjang, sehingga berbagai nilai yang dimiliki dapat diturunkan ke generasi mendatang dan identitas tetap terpelihara.

Oleh karena itu ditawarkan suatu alternatif pengembangan kawasan dengan konsep pelestarian yang menyandang perubahan (*konservasi*) yang diterapkan pada bangunan-bangunan kuno di Semarang. Karena disanalah terletak kaitan yang sesuai dari proses sejarah.

Namun dewasa ini terdapat kecenderungan perubahan bangunan-bangunan kuno di kawasan tersebut akan mengurangi satu persatu benda-benda saksi sejarah. Permasalahan lain adalah terjadinya perubahan *fasade/wajah* bangunan-bangunan kuno untuk kepentingan komersial, sehingga sulit untuk melihat bentuk aslinya. Kecenderungan tersebut

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

1.1.2 Kebutuhan Museum Sejarah Arsitektur

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

1.1.3 Tinjauan Museum secara Umum

Pengertian Museum:

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

sejarah, ilmiah dan teknologi, kebun raya. Perpustakaan Umum dan lembaga-lembaga arsip untuk umum yang mempunyai ruang tetap akan dianggap sebagai museum pula.

Dalam pengertian modern, Museum bukanlah suatu tempat atau ruangan-ruangan untuk kepentingan mengumpulkan barang-barang antik atau barang-barang bagi penyelidikan ilmu pengetahuan saja tetapi juga hasil karya seni.

Cara penyaluran ilmu pengetahuan dengan pameran ialah cara yang khas bagi pekerjaan setiap museum.

Menurut jenisnya Museum dibagi menjadi:

1. Museum Umum: Dengan koleksi penunjang cabang-cabang ilmu pengetahuan, teknologi dan social.
2. Museum Khusus: Dengan koleksi penunjang satu cabang saja misal Ilmu arsitektur, ilmu hayat, ilmu antropologi, etnografi dll.

Sedangkan Museum Sejarah Arsitektur Kota Lama termasuk merupakan Museum Khusus.

1.1.4 Arti Penting Sirkulasi Dalam Museum Sejarah Arsitektur

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

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

Sirkulasi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pemakai yang terlibat didalam museum.

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

1.2 PERMASALAHAN.

Umum.

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

Khusus.

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

1.3 TUJUAN.

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

1.4 SASARAN.

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

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN.

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

1.6 METHODE PEMBAHASAN.

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

1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN.

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