

Studio Akhir Desain Arsitektur

Perancangan

# MUSEUM PERDAGANGAN MAJAPAHIT

Di Mojokerto

Dengan Pendekatan Narrative Design sebagai Dasar Perancangan Pengalaman Ruang

**ALAN DARMA SAPUTRA**  
15512205

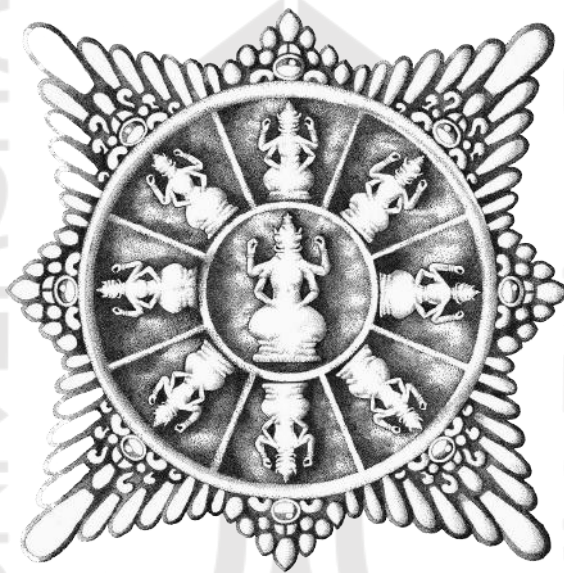
Dosen Pembimbing  
**Dr. Revianto Budi Santosa Ir., M.Arch., IAI**

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

ISLAM

Alan Darma Saputra 15512205



Museum Perdagangan  
Majapahit

جامعہ اسلامیہ اسلامیہ  
الاسلامیہ اسلامیہ  
الاسلامیہ اسلامیہ



# LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:**  
*Funal Architectural Design Studio Entitled :*

**Perancangan Museum Perdagangan Majapahit di Mojokerto dengan Pendekatan Desain Naratif sebagai Dasar Perancangan Pengalaman Ruang**

*Design of Majapahit Trade Museum In Mojokerto with Narrative Design Approach for Space Experience Design*

**Nama Lengkap Mahasiswa \_\_\_\_\_ :**  
*Student's Full Name*

Alan Darma Saputra

**Nomor Mahasiswa \_\_\_\_\_ :**  
*Student's Identification*

15512205

**Telah Diuji dan Disetujui pada \_\_\_\_\_ :**  
*Has been evaluated and agreed on*

Yogyakarta, 3 Juni 2022  
Yogyakarta, June 3<sup>rd</sup> 2022

**Pembimbing**  
*Supervisor*

Dr. Revianto Budi Santosa Ir.,  
M.Arch., IAI

**Penguji 1**  
*Jury*

Putu Ayu Pramanasari A. Dr.Ing.,  
S.T., M.A.

**Penguji 2**  
*Jury*

Prof. Noor Cholis Idham S.T.,  
M.Arch., Ph.D., IAI

**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr. Ac., IAI



# CATATAN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur

Nama : Alan Darma Saputra  
NIM : 15512205  
Judul :

**Perancangan Museum Perdagangan Majapahit di Mojokerto dengan Pendekatan Desain Naratif sebagai Dasar Perancangan Pengalaman Ruang**

*Design of Majapahit Trade Museum In Mojokerto with Narrative Design Approach for Space Experience Design*

Kualitas dari produk penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur ini adalah :


Sedang\* Baik\* **Baik Sekali\***

Sehingga

Direkomendasikan\*) ~~Tidak Direkomendasikan\*)~~

Untuk menjadi acuan Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, ..... Juli 2022  
Dosen Pembimbing



**Dr. Revianto Budi Santosa Ir., M.Arch., IAI**

\* Beri lingkaran pada pilihan/  
coret yang tidak perlu





# PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alan Darma Saputra  
NIM : 15512205  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan  
Judul Studio Akhir Desain Arsitektur : **Perancangan Museum Perdagangan Majapahit di Mojokerto dengan Pendekatan Desain Naratif sebagai Dasar Perancangan Pengalaman Ruang**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Studio Akhir Desain Arsitektur yang saya tulis ini benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Studio Akhir Desain Arsitektur ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Yogyakarta, 7 Juli 2022  
Yang Membuat Pernyataan,



**Alan Darma Saputra**  
15512205

# KATAPENGANTAR.

## *Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur dengan maksimal. Shalawat serta salam tercurah kepada Junjungan kami Nabi Muhammad SAW yang memberi syafa'at pada ummatnya kelak di Yaumul Akhir.

Selesainya SADA ini tidak terlepas dari adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih dengan penuh rasa hormat atas segala bantuan moril maupun materil secara langsung atau tidak langsung. Ucapan ditujukan kepada :

1. Allah SWT, atas karunia-Nya penulis dapat mengerjakan dengan lancar dan menyelesaikan SADA dengan halangan yang dapat terlewati.
2. Kedua orangtua tercinta, yang saya sayangi dan banggakan. Terima kasih atas doa dan dukungan yang tidak terhingga.
3. Bapak sekaligus kakak angkat **Dr. Revianto Budi Santosa Ir., M.Arch., IAI** selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan semangat dalam proses, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan mendapat pelajaran yang akan bermanfaat kedepan.
4. Ibu **Putu Ayu Pramanasari A, Dr.Ing.,S.T., M.A.** selaku dosen penguji 1 dan Bapak **Prof. Noor Cholis Idham ,S.T., M.Arch., Ph.D., IAI** selaku dosen penguji 2 yang telah membantu, membimbing serta menguji SADA dengan harapan agar rancangan menjadi lebih baik.
5. Ibu **Dyah Hendrawati, S.T., M. Sc., GP** serta Bapak **Sarjiman** selaku koordinator Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah banyak membantu penulis sehingga dapat mengejar dan melewati seluruh tahap SADA dengan lancar.

Ucapan terima kasih tak lupa diberikan kepada :

1. Teman-teman satu bimbingan Yusnaldi dan Sayyid yang selalu mendukung dan memberi semangat satu sama lain.
2. Sahabat-sahabat saya semasa perkuliahan Eko, Balqis, Elda, Wiyar, Anggun, Apoi, dan Nurul yang selalu memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan SADA. Serta sahabat-sahabat KTN Wisam, Vira, Winda, Reza, Aji, Habil, Laras, Fatchur, Yudha, Ady, Bella, dan Tia.
3. Partner satu angkatan saya Muhammad Faishal Labib dan Muhammad Reza Baharsyah yang tidak pernah lelah untuk saling mendukung satu sama lain dalam pengerjaan produk Studio Akhir Desain Arsitektur.
4. Pihak-pihak lain yang sudah membantu penulis selama mengenyam pendidikan dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, karena keterbatasan penulis tidak dapat menuliskannya satu persatu.
5. Keluarga besar Om Ismed, Tante Mery dan Akmal yang telah mengizinkan menginap di rumah mereka selama masa Studio Akhir Desain Arsitektur berlangsung.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Studio Akhir Desain Arsitektur ini Bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

## *Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Yogyakarta, 7 Juni 2022  
Penyusun,

Alan Darma Saputra  
15512205

# TABLE OF CONTENTS

## BAB 1 PENDAHULUAN

11

- Latar Belakang Sejarah Perdagangan Majapahit 10
- Peran Museum 14
- Rumusan Masalah 16
- Tujuan & Sasaran 18
- Keaslian Penulisan 19
- Kerangka Berpikir 21
- Pendekatan Perancangan 22
- Preseden 24

## BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

29

- Kajian Museum 28
- Jenis dan Klasifikasi 29
- Tata Ruang Naratif 34
- Kajian Pengalaman Ruang 36
- Penerapan Konsep Arsitektur Naratif Terhadap Tata Ruang Pameran pada Museum 40
- Pengaruh Cahaya dan Pola Tata Lampu 42
- Persyaratan Ruang pada Museum 44
- Perencanaan Bentuk Ruang 45
- Memahami Koleksi 56

## BAB 3 ANALISIS DESAIN

69

- Analisis Site 68
- Target Pengunjung Museum 70
- Narasi Membentuk Bangunan & Ruang 72
- Alur Gerak 78
- Narasi Membentuk Eksibisi 80
- Koleksi & Eksibisi 98

# TABLE OF CONTENTS

## BAB 4 HASIL PERANCANGAN 115

- Relokasi Site 116
- Pencapaian Lokasi 117
- Property Size Museum 118
- Kebutuhan & Besaran Ruang 119
- Situasi Museum 120
- Majapahit Workshop Garden 122
- Tampak Bangunan 124
- Gubahan Massa Baru 126
- Narasi Alur Gerak 128
- Perspektif Ruang Pameran 130
- Detail 136
- Barrier Free Design 141
- Skema Infrastruktur 142
- Perspektif Interior & Eksterior 150

## BAB 5 EVALUASI DESAIN 157

- kesimpulan Review 158
- Skema Penghawaan & Pencahayaan Alami 159
- Sisi Selubung Bangunan 160
- Workshop Garden sebagai Ruang Publik 171

## BAB 6 LAMPIRAN 163

- Plagiarism Check 164
- Daftar Pustaka 165
- Foto Model Maket 166
- Architectural Presentation Board (APREB) 168
- Portofolio 174



## ABSTRAK

**M**useum, dengan nilai seni dan fungsinya, adalah sebuah bangunan yang diciptakan untuk mempertahankan dan menceritakan kembali sebuah bukti bisu yang berkaitan dengan sejarah suatu bidang, tempat, dan bangsa. Keberadaan museum untuk suatu daerah sangatlah penting. Peradaban suatu bangsa dapat dilihat melalui museum yang dimilikinya.

Secara garis besar, diangkatnya tema perdagangan dalam Majapahit menjadi penting karena akulturasi budaya yang terjadi yang berakar dari adanya perdagangan Internasional antara Majapahit dengan para saudagar barat dan tiongkok, yang akan berpengaruh terhadap beberapa faktor kehidupan di masyarakat Majapahit kedepannya.

Perkembangan museum di Indonesia sendiri pada dasarnya cukup meningkat. Perhatian masyarakat pada museum adalah fenomena perkembangan yang cukup menarik untuk kita cermati, jumlah pengunjung yang memperlihatkan kecenderungan naik adalah bentuk perhatian yang kongkrit dari masyarakat. Meningkatnya perhatian masyarakat tersebut seiring dengan semakin meningkatnya tuntutan hidup di antaranya pengembangan dunia ilmu pengetahuan, kebudayaan dan interaksi antarnegara, museum menjadi alternatif bagi kepentingan pemenuhan kebutuhan estetis budaya. Dengan fenomena ini maka museum sebagai wadah untuk mempelajari, dan memperkenalkan perdagangan dinilai dapat menjadi alternatif yang tepat.

Sementara itu, penerapan konsep Narasi yang menarik dan baru bagi masyarakat awam dapat membantu meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari atau sekedar melihat tentang bagaimana gambaran perdagangan pada jaman kerajaan Majapahit. Dalam perancangan ini sebuah narasi akan menjadi dasar dalam menciptakan *layout* dan pengalaman ruang dengan menggunakan metode perancangan *Narrative Design*, dimana di dalam perencanaan ruang museum ini akan menampilkan 4 plot cerita, yaitu: Perdagangan Awal Mayapahit, Jaringan Dagang Internasional, Akulturasi Budaya, Dan Sungai Brantas sebagai Konektivitas Perdagangan.

**Keyword :** *Museum, Majapahit, Narasi, Pengalaman Ruang.*

## ABSTRACT

**M** with artistic value and functionality, is a building created to preserve and retell a silent piece of evidence relating to the history of a field, place, and nation. The existence of a museum for a region is very important. The civilization of a nation can be seen through its museum.

In general, the adoption of the trade theme in Majapahit is important because of the cultural acculturation that took place which was rooted in the existence of international trade between Majapahit and western and Chinese merchants, which would affect several factors of life in Majapahit society in the future.

The development of museums in Indonesia itself is basically quite increasing. Public attention to museums is a developmental phenomenon that is quite interesting for us to observe, the number of visitors showing an upward trend is a concrete form of public attention. The increasing attention of the public along with the increasing demands of life including the development of the world of science, culture and interaction between countries, museums become an alternative for the interests of fulfilling cultural aesthetic needs. With this phenomenon, the museum as a place to learn, and introduce trade is considered to be the right alternative.

Meanwhile, the application of the concept of Narrative which is interesting and new for ordinary people can help increase public interest in learning or just seeing how the trade picture in the era of the Majapahit kingdom was. In this design a narrative will be the basis for creating layouts and spatial experiences using the Narrative Design design method, where in the planning of this museum space will display 4 story plots, namely: Mayapahit Early Trade, International Trade Network, Cultural Acculturation, and the Brantas River. as Trade Connectivity.

**Keyword :** *Museum, Majapahit, Narration, spatial experience.*



1



# PENDAHULUAN

الجمعة الإسلامية الأندلسية



# LATAR BELAKANG.

## Majapahit sebagai Negara Agraris dan Maritim

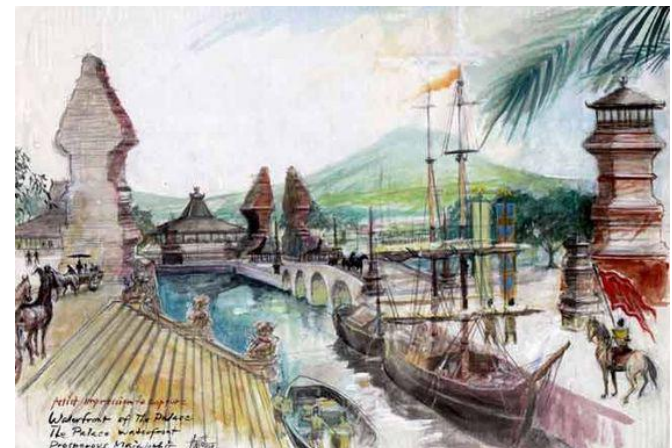


Kawasan inti Majapahit dan provinsinya (Mancanegara) di kawasan Jawa Timur dan Jawa Tengah, termasuk pulau Madura dan Bali.

Kerajaan Majapahit berdiri di tepi Sungai Brantas, Jawa Timur, pada akhir abad ke-13 Masehi setelah kehancuran Kerajaan Singasari. Sejarah mencatat, Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya yang merupakan menantu Kertanegara, raja terakhir Singasari. Dalam buku *Majapahit: Batas Kota dan Jejak Kekayaan di Luar Kota* (2012), Inajati Adrisijanti mengungkapkan, Raden Wijaya memulai Majapahit dari sebuah hutan di dekat Sungai Brantas, tepatnya di Trowulan, Mojokerto.

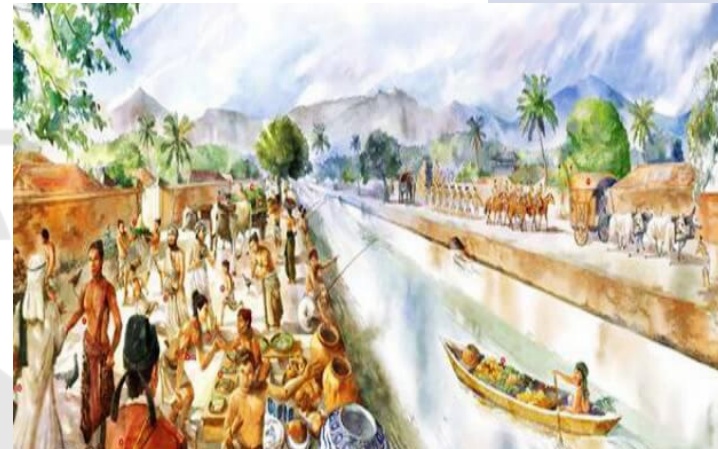
## Peran Sungai Brantas

Kerajaan Majapahit bisa dikatakan dikenal sebagai sebuah negara agraris dan maritim, sehingga kerajaan ini sangat bergantung kepada sungai sebagai penunjang kegiatan sehari-hari baik itu untuk sarana transportasi ataupun irigasi. Selain itu, adanya kegiatan produksi yang menghasilkan barang dan jasa juga tidak lepas dari peranan anak aliran Brantas. Yang mana anak aliran sungai tersebut sangat memudahkan masyarakat untuk mendistribusikan barang-barang secara cepat, yakni dengan menggunakan perahu atau rakit. Perlu diketahui sungai kedua yang terpanjang di pulau Jawa ini, memiliki hulu di desa Sumber Brantas, Bumiaji, kota Batu.



## Komoditas

komoditas ekspor Jawa pada saat itu yang paling besar adalah beras, diikuti lada, cengkeh, garam, kain, dan burung kakatua. Sedangkan komoditas impornya adalah mutiara, emas, perak, sutra, barang keramik, dan barang dari besi. Daerah-daerah pelabuhan seperti Canggü, Surabaya, Gresik, Sedayu, dan Tuban merupakan beberapa kota pesisir yang menjadi pusat perdagangan untuk mengangkut barang dagangan berupa hasil bumi dari daerah pedalaman.



## Perdagangan Internasional

Nagarakretagama menyebutkan bahwa kemashuran penguasa Majapahit telah menarik banyak pedagang asing, di antaranya pedagang dari India, Khmer, Siam, dan China. Pajak khusus dikenakan pada orang asing terutama yang menetap semi-permanen di Jawa dan melakukan pekerjaan selain perdagangan internasional. Sungai Brantas dan Bengawan Solo, selain memberikan kemakmuran untuk pertanian, juga memberikan manfaat untuk transportasi ke Kota Raja Majapahit dan ke pelabuhan di Tuban, Lamongan, atau Surabaya.

Jalur pelayaran ini berimbas kepada kemakmuran wilayah kekuasaan Majapahit. Pada masa ini, sudah terjadi perdagangan antar pulau bahkan perniagaan dengan luar seperti Cina, India, Siam (Thailand), Persia (Iran), dan negeri-negeri Melayu serta kawasan timur Nusantara.





## Akulturası Budaya

Perdagangan internasional yg berlangsung selama 3 abad lebih memiliki dampaknya sendiri bagi kehidupan masyarakat majapahit, dimana secara lambat laun mulai muncul fenomena akulturası budaya di dalam Majapahit itu sendiri. Baik dalam factor agama, budaya maupun system ekonomi.

## Perubahan Sistem Moneter Majapahit

Pada masa perdagangan tersebut, sebuah perubahan moneter penting terjadi di dalam Majapahit. Keping uang dalam negeri diganti dengan uang keping, yaitu keping uang tembaga dari China. Mata uang baru ini terutama terbuat dari tembaga dan digunakan terbatas pada akhir abad 10 M. Mata uang tembaga Tiongkok diimpor secara besar-besaran ke Jawa seiring meningkatnya perdagangan dengan Tiongkok pada abad 11 M dan awal abad 14 M. Picis punya nilai rendah seperti keping pada masa kemudian. Dalam prasasti, uang picis jumlahnya bisa mencapai ribuan. Berbeda dengan uang emas dan perak paling banyak hanya mencapai puluhan.

Meski begitu, pada awal picis kemungkinan belum diperlakukan sebagai mata uang. Berita Tiongkok yang ditulis Chau Ju-Kua pada awal abad 13 M menyebutkan mata uang tembaga Tiongkok ditukar dengan jumlah besar komoditas rempah-rempah.

“Ini menunjukkan mata uang tembaga pada saat itu adalah komoditas yang dapat diperoleh melalui barter, dimana kaum pribumi menawarkan rempah sebagai nilai tukar”



Celengan zaman Majapahit, abad 14-15 Masehi Trowulan, Jawa Timur. (Koleksi Museum Gajah, Jakarta)

Uang Gobog dari koleksi Museum Bank Indonesia

Sumber: Wikipedia



DEPAN



BELAKANG

## Perkembangan Islam di Majapahit karena Faktor Perdagangan

Dalam factor agama, mayoritas masyarakat majapahit yang semulanya memeluk agama siwa-buddha mulai banyak yang memeluk agama islam. Islam yang masuk ke nusantara dibawa oleh para pedagang dan para tokoh Muslim. Para tokoh dan pedagang Muslim tersebut dengan bebas dapat masuk dan tinggal di Majapahit karena penguasanya sangat toleran dengan datangnya berbagai kebudayaan dan kepercayaan dari luar, termasuk Islam. Namun, secara umum, masyarakat nusantara (khususnya Majapahit), yang telah masuk Islam, tidak meninggalkan kepercayaan-kepercayaan dan praktik keagamaan nenek moyangnya. Kebiasaan lama yang terjadi di masyarakat Jawa masih dilakukan, meski telah masuk agama Islam. Hal tersebut merupakan suatu proses berkembangnya agama Islam dan dapat diterima oleh masyarakat Jawa tanpa menggunakan kekerasan.



**Pelataran Makam  
Troloyo**, Desa  
Sentonorejo, Kecamatan  
Trowulan

Jejak hiruk-pikuk perdagangan internasional di Kerajaan Majapahit kini samar-samar. Desa Cangu di Kecamatan Jetis, Kabupaten Mojokerto, yang terletak di sepanjang aliran Sungai Kalimas (cabang Sungai Brantas), boleh jadi merupakan bukti eksistensi Pelabuhan Cangu pada masa silam. Terlebih jika ditelisik dari toponimi (penamaan peninggalan masa lampau) yang melekat pada Desa Cangu yang tidak berubah.



# LATAR BELAKANG.

---

## Peran Museum Dalam Menampilkan Sejarah Perdagangan Majapahit

**Akulturas budaya** yang terjadi selama masa keemasan perdagangan kerajaan Majapahit memiliki cerita atau narasi uniknya sendiri, bagaimana perdagangan sebagai core topik pembahasan, yang menjadi salah satu roda penggerak utama keberhasilan Majapahit mengalami implikasi kultural yang terjadi di dalam perdagangan itu sendiri, baik dalam faktor agama, budaya, maupun perekonomian Majapahit.

Terkait dengan museum, definisi museum adalah tempat penyimpanan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Warisan budaya tersebut adalah bukti peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial (Ardiwidjaja, 2013). Sebagai bagian dari wisata edukasi, pengelola museum tentunya harus memiliki kemampuan untuk mengelola koleksi yang ada di museum agar sesuai dengan maksud dan tujuan dari wisata edukasi. Pengelolaan yang dilakukan adalah dengan mengatur alur kunjungan serta menata koleksi museum sedemikian rupa sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung/wisatawan untuk memahami isi dan makna suatu museum. Pengaturan alur kunjungan dan penataan koleksi harus dilakukan dengan sistematis dan sejalan agar pengunjung dapat dengan mudah memaknai koleksi museum. Menurut Yunus (2011), langkah – langkah penyusunan tata ruang museum adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan alur cerita (storyline), yang dimaksud dengan alur cerita adalah sekumpulan dokumen atau
- b. blueprint yang menjadi acuan untuk menyusun materi museum agar dapat memiliki muatan
- c. pembelajaran dan pewarisan nilai.
- d. Menentukan alur pengunjung, Merupakan alur sirkulasi pengunjung mulai dari pintu masuk hingga pintu
- e. keluar dengan memperhatikan konsep besaran ruang.

**Peran museum** disini menjadi penting karena tidak hanya melindungi koleksi yang ada, tetapi juga bagaimana menunjukkan atau menggambarkan kembali dari narasi yang telah disusun melalui ruang dan fasilitas penunjang lainnya, yang diaplikasikan juga melalui pengalaman ruang tentang kehidupan dari perdagangan yang terjadi di era Majapahit hingga mengalami akulturas budaya yang akan berpengaruh terhadap sejarah Majapahit kedepannya.

Maka **Narasi** menjadi faktor utama dalam perencanaan dan perancangan Museum perdagangan Majapahit.

---

Perkembangan museum di Indonesia sendiri pada dasarnya cukup meningkat. Perhatian masyarakat pada museum adalah fenomena perkembangan yang cukup menarik untuk kita cermati, jumlah pengunjung yang memperlihatkan kecenderungan naik adalah bentuk perhatian yang kongkrit dari masyarakat. Secara kelembagaan kepedulian ditandai dengan munculnya keinginan yang kuat lembaga-lembaga pemerintah dan swasta untuk mendirikan sebuah museum. Meningkatnya perhatian masyarakat tersebut seiring dengan semakin meningkatnya tuntutan hidup di antaranya pengembangan dunia ilmu pengetahuan, kebudayaan dan interaksi antarnegara, museum menjadi alternatif bagi kepentingan pemenuhan kebutuhan estetis budaya (Sudharto, 2001:26). Dengan fenomena ini maka museum sebagai wadah untuk mempelajari, dan memperkenalkan perdagangan dinilai dapat menjadi alternatif yang tepat.

Sementara itu, penerapan konsep Naratif yang menarik dan baru bagi masyarakat awam dapat membantu meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari atau sekedar melihat tentang bagaimana gambaran perdagangan pada jaman kerajaan Majapahit.

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Mojokerto Tahun 2012 - 2032 Bab II Pasal 7 tentang Visi dan Misi Penataan RUang menjelaskan, bahwa Kabupaten Mojokerto memiliki Visi dan Misi untuk Menjadikan kawasan Mojokerto sebagai pusat tujuan wisata Budayandan religius di Jawa Timur sekaligus upaya untuk memperbaiki dan menyempurnakan pengelolaan dan pelestarian budaya dan situs-situs peninggalan Kerajaan Majapahit sehingga anggota masyarakat tertarik untuk mengunjunginya, serta mengintensifkan kegiatan untuk mempromosikan situs-situs peninggalan Kerajaan Majapahit kepada para murid Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah di Jawa Timur dan/atau Indonesia.

Tujuan utama dari pembangunan Museum Perdagangan Majapahit ini adalah sebagai sarana pendidikan dan penyebaran informasi tentang sejarah perdagangan yang memiliki pengaruh dari akulturasi budaya terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Majapahit pada masa tersebut.

# RUMUSAN MASALAH.

---

## PERMASALAHAN ARSITEKTURAL

Bagaimana Narasi mendasari rancangan bentuk bangunan Museum perdagangan Majapahit?

1

## PERMASALAHAN ARSITEKTURAL

2

Bagaimana Narasi mendasari rancangan dalam pengalaman ruang yang terintegrasi dengan koleksi dan eksibisi?

## PERMASALAHAN NON ARSITEKTURAL

Bagaimana menceritakan atau menggambarkan kembali tentang perdagangan yang terjadi pada masa Kerajaan Majapahit melalui koleksi yang ada?

1

## PERMASALAHAN NON ARSITEKTURAL

2

Bagaimana menciptakan sebuah Museum Perdagangan Majapahit yang dapat memberikan rasa nyaman & kemudahan bagi pengunjung/wisatawan untuk memahami isi dan makna suatu museum?



# TUJUAN & SASARAN.

---

## Tujuan Perancangan.

Tujuan utama dari perancangan Museum Perdagangan Majapahit ini adalah sebagai sarana pendidikan dan penyebaran informasi tentang sejarah perdagangan yang memiliki pengaruh dari akulturasi budaya terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Majapahit pada masa tersebut.

## Sasaran Perancangan.

Menghasilkan desain bangunan museum yang memaksimalkan segala potensi elemen-elemen baik arsitektural maupun non-arsitektural, dari tapak hingga ke bagian desain interiornya untuk membuat desain yang menarik berdasarkan narasi sejarah yang diangkat.

# KEASLIAN PENULISAN.

Judul	Konsep	Persamaan	Perbedaan
<p>Pendekatan Naratif dalam Perancangan Taman Penitipan anak</p> <p>(Aisyah Iman Maulidina dan Happy Ratna Sumartinah, 2015)</p>	<p>Penerapan Narrative Design sebagai pendekatan sekaligus metode perancangan Metode naratif adalah metoda yang berjalan seperti runtutan cerita di mana setiap proses di dalamnya terjadi secara runtut dan berhubungan.</p>	<p>Metode dan pendekatan perancangan yang digunakan, variabel narasi.</p>	<p>Fungsi bangunan, tipologi bangunan, pada perancangan ini fungsi Narrative Design lebih di fokuskan pada penerapan narasi untuk fungsi suatu ruang.</p>
<p>Museum Seni Kaligrafi Islam di Semarang: Pendekatan Ekspresi Kaligrafi Islam pada Karakteristik Ruang Display dan Penampilan Bangunan</p> <p>(Manik Narendro Jati, 2003)</p>	<p>Merancang museum yang mampu mewadahi seni aplikasi kaligrafi Islam nasional dan kegiatan pendidikan kaligrafi Islam di jaman modern, sekaligus sebagai pelestarian dan pengenalan salah satu kebudayaan Islam tersebut.</p>	<p>Fungsi bangunan dan urgensi perancangan dalam melindungi koleksi yang dipamerkan.</p>	<p>Pendekatan dan metode perancangan yang digunakan.</p>
<p>Design of Regional Museum of Bengkulu By Critical Regionalism Approach</p> <p>(Faizun Anugrah Pratama, 2020)</p>	<p>Museum sebagai fasilitas publik yang mampu memberikan daya tarik masyarakat untuk mengunjungi museum dengan pendekatan Critical Regionalism dalam merancang ruang pameran, bangunan museum dan lansekap.</p>	<p>Tipologi dan fungsi bangunan.</p>	<p>Metode dan pendekatan perancangan yang digunakan.</p>

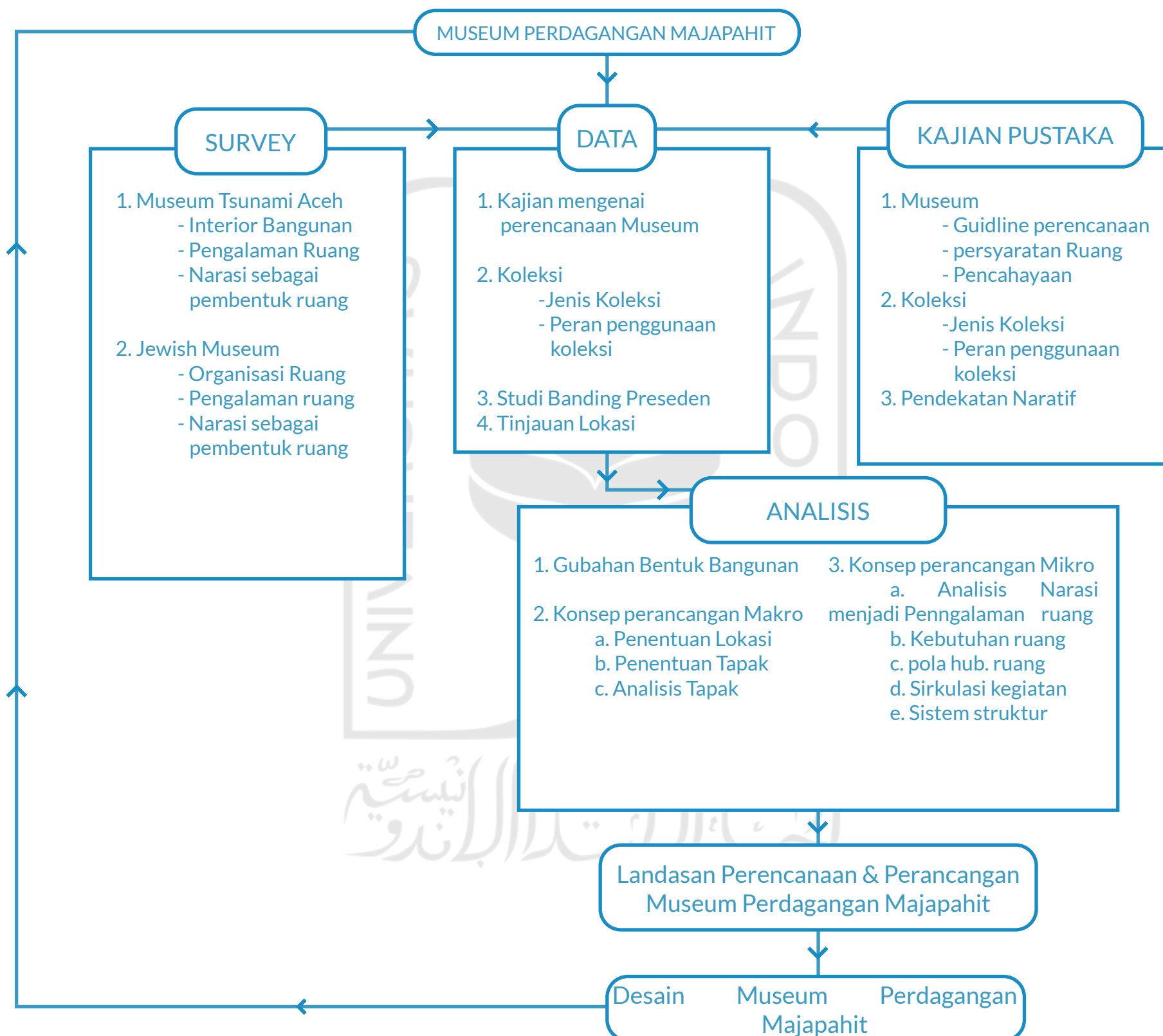
# KERANGKA BERPIKIR.

---

Indonesia sendiri perkembangan museum pada dasarnya cukup meningkat. Perhatian masyarakat pada museum adalah fenomena perkembangan yang cukup menarik untuk kita cermati, jumlah pengunjung yang memperlihatkan kecenderungan naik adalah bentuk perhatian yang kongkrit dari masyarakat. Secara kelembagaan kepedulian ditandai dengan munculnya keinginan yang kuat lembaga-lembaga pemerintah dan swasta untuk mendirikan sebuah museum. Meningkatnya perhatian masyarakat tersebut seiring dengan semakin meningkatnya tuntutan hidup di antaranya pengembangan dunia ilmu pengetahuan, kebudayaan dan interaksi antarnegara, museum menjadi alternatif bagi kepentingan pemenuhan kebutuhan estetis budaya (Sudharto, 2001:26). Dengan fenomena ini maka museum sebagai wadah untuk mempelajari, dan memperkenalkan perdagangan dinilai dapat menjadi alternatif yang tepat.

Sementara itu, penerapan konsep Naratif yang menarik dan baru bagi masyarakat awam dapat membantu meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari atau sekedar melihat tentang bagaimana gambaran perdagangan pada jaman kerajaan Majapahit.

Maka disusunlah kerangka berpikir dalam perencanaan dan perancangan museum yang bisa menjadi pedoman kedepannya.



# PENDEKATAN PERANCANGAN.

---

## Pendekatan Naratif.

---

Pendekatan ini biasanya dipilih berdasarkan pemahaman bahwa setiap bangunan memiliki narasinya masing-masing. Mulai dari keinginan untuk menciptakan suatu bangunan hingga realisasi, sampai saatnya bangunan tersebut diruntuhkan. Seperti kehidupan di alam yang memiliki siklus, begitupun arsitektur yang ada kalanya ia mati lalu memperbarui dirinya sendiri dalam suatu ekosistem budaya yang membangun suatu kota. Bila kita telaah lebih jauh sesungguhnya ada banyak hal yang dapat dibaca melalui suatu bangunan.

Dalam arsitektur, pendekatan naratif berhubungan dengan sensibilitas dan proses kerja yang berhubungan dengan sifat manusia. Ia lebih menekankan kepada makna arsitektur secara keseluruhan dibanding kulit luarnya saja. Ia membuat pengalaman dan kebutuhan manusia sebagai penggunaanya menjadi suatu cerita.

## Naratif Sebagai Metoda Perancangan

---

Pada proses perancangan ini, naratif tidak hanya digunakan sebagai pendekatan namun juga digunakan sebagai metoda. Metode naratif adalah metoda yang berjalan seperti runtutan cerita di mana setiap proses di dalamnya terjadi secara runtut dan berhubungan.

Dalam proses desain, naratif mempunyai fungsi, yaitu:

- 1) Membantu perancang mendapatkan pemahaman yang lebih dalam akan proyek rancangan dan kondisi tapak. Kunci dalam proses ini adalah:
  - a. Memori dari pengguna dan orang-orang sekitar
  - b. Pengalaman dari pengguna dan orang-orang sekitar
- 2) Bekerja sebagai proses desain dan alat eksplorasi untuk unsur-unsur yang menarik pada desain bangunan dan tapak.
- 3) Sebagai alat komunikasi yang lebih mudah dipahami antara perancang dan lainnya.

Dalam prosesnya, metoda naratif memiliki tiga proses desain, yaitu:

- 1) Proses desain biasanya berisi rangkaian kegiatan yang dimulai dari mencari masalah desain dan berakhir dengan mengembangkan suatu solusi desain
- 2) Narasi terbaik memberi bangunan tambahan makna dan mendorong penggunaannya untuk terlibat dengan bangunan tersebut serta menghargai karya arsitekturnya
- 3) Setiap desain didefinisikan sebagai narasi sosial dan perilaku dalam ruang desain berpengaruh terhadap pengembangan narasi sosial secara luas.



# PRESEDEN NARATIF.

## Museum Tsunami, Aceh.

Salah satu bangunan yang menggunakan pendekatan naratif adalah Museum Tsunami Aceh. Saat berkeliling di dalam museum tersebut pengunjung dapat merasakan suasana saat kejadian tsunami Aceh 2004 lalu, dari suasana tersebut mereka dapat mengingat kenangan akan tsunami Aceh. Pengalaman ruang menjadi daya tarik utama di dalam Museum ini.

Museum Gempa Tsunami Aceh memiliki banyak ruang-ruang pameran yang vital bahkan cenderung unik. Ada beberapa ruang pameran yang biasa, seperti ruang pameran tetap, moveble, dan temporer. Ada juga ruang-ruang yang unik, seperti lorong tsunami, memorial hall, sumur doa, dan atrium of hope.

*Lorong tsunami* merupakan ruang awal dimana ruang ini merupakan sumber ketakutan pada tsunami. Pada dinding terdapat aliran air seperti gelombang tsunami. Lorong ini begitu sempit dan panjang, serta gelap yang dapat membuat timbul rasa takut pada orang yang melewatinya.

*Memorial hall* merupakan ruang seperti studio, terdapat permainan elevasi lantai dan ceiling. Pada ruang ini terdapat 26 monitor yang di dalamnya menceritakan suasana pada saat tsunami Aceh silam. Jumlah monitor dikaitkan dengan tanggal terjadi tsunami tersebut yaitu pada 26 Desember.

*Sumur doa* merupakan ruang renungan yang menghubungkan manusia dengan Tuhan. Ruang ini berupa cerobong yang terdapat 2000 lebih nama-nama korban tsunami. Ruang ini melambangkan kuburan massal yang senantiasa menjadi peringatan untuk kita betapa dekatnya kita dengan kematian.

*Atrium of hope* merupakan ruang terbuka yang menjadikan jembatan sebagai sirkulasinya. Jembatan tersebut melintasi kolam yang melambangkan kelegaan hati. Ruang ini merupakan simbol dari harapan dan optimism menuju masa depan yang lebih cerah.



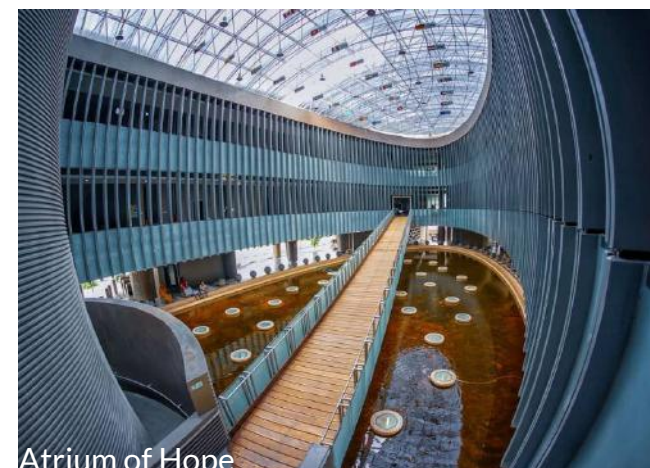
Alur Narasi Museum Tsunami



Lorong Tsunami



Sumur Doa



Atrium of Hope

# PRESEDEN NARATIF.

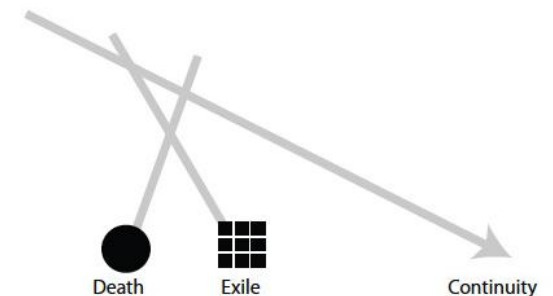
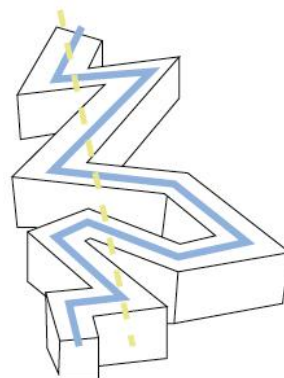
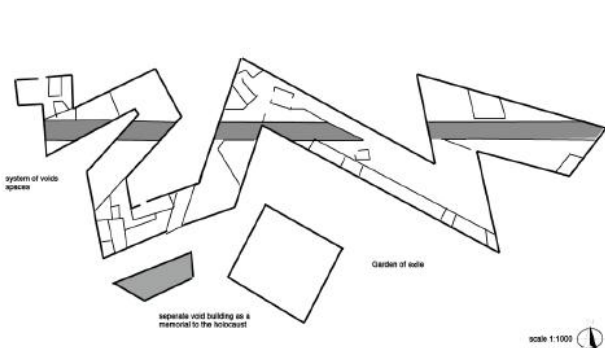
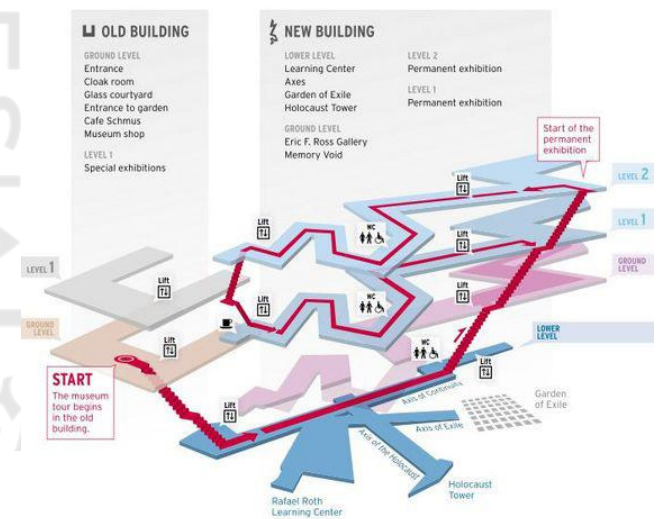
## Jewish Museum, Jerman.

Contoh lainnya adalah Jewish Museum di Berlin yang menggambarkan keadaan kaum Yahudi pada masa Perang Dunia ke-II. Dengan bentuknya yang menyerupai jalur pengunjung seakan dapat melihat langsung sejarah kaum Yahudi pada masa itu.

Bentuk museum didasarkan pada garis putus-putus dan garis berliku-liku terus menerus. Libeskind menyebut proyeknya “Antara Garis” karena kekosongan dan gagasan tidak adanya Yahudi di Jerman diwakili oleh ruang kosong yang diciptakan bukan oleh garis tetapi oleh ruang di antara garis. Dinding penting karena mereka adalah batas dari rongga-rongga itu dan inilah kekosongan “Antara Garis” Hal yang menarik adalah tidak ada orang yang memasuki gedung akan mengalaminya seperti zig-zag atau sambaran petir yang bergerigi. Hanya ada kemiripan tenggelam seperti yang terlihat dari atas dan hampir tidak ada hubungannya dengan volume ruang yang terletak di dalamnya”

Museum Yahudi memiliki bentuk tak kenal takut yang mewakili realitas telanjang dari sejarah lokasinya. Sudut-sudut tajam, garis-garis voilet, dan bentuk zigzag yang terluka mencerminkan sejarah kelam Yahudi yang kejam.

Akses gedung baru sangat dalam, sekitar 10 meter di bawah pondasi gedung Baroque. Ada akses pohon di dalamnya yaitu CONTINUITY, EXILE, dan DEATH. Hanya satu dari tiga jalur yang mengarah ke galeri mesuem yang terpanjang, kontinuitas. Kesenambungan ini merupakan sebuah metafora dari kelangsungan kehadiran Yahudi di Jerman. Koridor pengasingan mengarah ke taman yang entah bagaimana terlempar dari balace dan jalan kematian mengarah ke menara Holocaust yang tidak memiliki pintu masuk.





2

KAJIAN  
PUSTAKA

الكتاب  
العلم  
الاستاذ  
الابن  
الابن  
الابن



# KAJIAN TEORI.

---

## Kajian Tentang Museum.

### Definisi Museum.

Secara etimologi Museum berasal dari bahasa Yunani Klasik yaitu Mouseioun atau Muze yang berarti kuil atau tempat pemujaan 9 dewi yang melambangkan ilmu pengetahuan dan kesenian. Menurut arti bahasanya museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan atau tempat menyimpan barang kuno (Kamus Besar Bahasa Indonesia:2013)). Sedangkan menurut Advanced Dictionary Museum adalah sebuah gedung dimana didalamnya dipamerkan benda-benda yang menggambarkan tentang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sebagainya.

Menurut A. C. Parker (Ahli Permuseuman Amerika) adalah Sebuah Museum dalam pengertian modern adalah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugas menjelaskan dunia, manusia dan alam (Alison Key:1971). Douglas A. Allan museum dalam pengertian yang sederhana terdiri dari sebuah gedung yang menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan (Alexander Edward:2008).

Sedangkan Internasional Council of Museum (ICOM) menjelaskan museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan (Anne Razy:1979).

Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan museum adalah tempat atau gedung yang mengumpulkan, melestarikan, meneliti, memamerkan dan menjelaskan tentang benda-benda yang menggambarkan tentang ilmu pengetahuan, seni, atau sejarah untuk tujuan pendidikan, penelitian dan hiburan.

## Jenis dan Klasifikasi Museum.

Menurut *Internasional Council of Museum (ICOM)*, museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu

**a. Art Museum (Museum Seni)**

Museum seni adalah tempat atau gedung yang digunakan untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung.

**b. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)**

Museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari daerah lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak.

**c. Ethnographical Museum (Museum Nasional)**

Museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional

**d. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)**

Museum yang memamerkan berbagai macam specimen dari berbagai segmen sejarah alam.

**e. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)**

Museum yang membahas tentang seputar masalah scientific dan teknologi dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual

**f. Specialized Museum (Museum Khusus)**

Museum yang mengkhususkan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum musik, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini pada umumnya memberi edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.



## **Jenis dan Klasifikasi Museum.**

Sedangkan menurut Sutaarga (1989) museum dapat dibedakan menjadi beberapa kelompok, yaitu:

a. Museum menurut penyelenggaraannya dapat diklasifikasikan sebagai:

- 1) Museum Pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah.
- 2) Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan.

b. Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi 3, yaitu:

- 1) Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
- 2) Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
- 3) Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

c. Berdasarkan disiplin ilmunya, museum dibagi menjadi 2 yaitu:

- 1) Museum Umum adalah museum yang koleksi terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
- 2) Museum Khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

**Jadi museum yang akan direncanakan masuk dalam kategori museum sains dan teknologi yang sesuai dengan judul yaitu Museum Situs Canggal.**

## Jenis dan Klasifikasi Museum.

Menurut *Internasional Council of Museum (ICOM)*, museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu

**a. Art Museum (Museum Seni)**

Museum seni adalah tempat atau gedung yang digunakan untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung.

**b. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)**

Museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari daerah lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak.

**c. Ethnographical Museum (Museum Nasional)**

Museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional

**d. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)**

Museum yang memamerkan berbagai macam specimen dari berbagai segmen sejarah alam.

**e. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)**

Museum yang membahas tentang seputar masalah scientific dan teknologi dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual

**f. Specialized Museum (Museum Khusus)**

Museum yang mengkhususkan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum musik, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini pada umumnya memberi edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.

## **Fungsi dan Jenis Kegiatan pada Museum.**

Fungsi museum menurut Internasional Council of Museum (ICOM) adalah:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- c. Konservasi dan preservasi.
- d. Penyebaran dan perataan ilmu untuk umum.
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- f. Pengenalan kebudayaan antar-daerah dan antar-bangsa.
- g. Visualisasi warisan alam dan budaya.
- h. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- i. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Jenis kegiatan pada museum dapat dibedakan menjadi beberapa bagian tugas, yaitu:

### **a. Pengadaan**

Hanya beberapa benda yang dapat dimasukkan ke dalam museum, yaitu hanya benda-benda yang memiliki nilai budaya, artistic dan estetis. Serta benda yang dapat diidentifikasi menurut wujud, asal, tipe, gaya, dan hal-hal lainnya yang mendukung identifikasi.

### **b. Pemeliharaan**

Terbagi menjadi 2 aspek, yaitu:

#### 1) Aspek Teknis

Dijaga serta dirawat supaya tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.

#### 2) Aspek Administrasi

Benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang membuatnya bersifat monumental.

### **c. Konservasi**

Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris "Conservation" yang artinya pelestarian atau perlindungan.

### **d. Restorasi**

Restorasi merupakan pengembalian atau pemulihan kepada keadaan semula atau bisa disebut juga dengan pemugaran. Restorasi yang dilakukan berupa perbaikan ringan, yaitu mengganti bagian-bagian yang sudah usang/termakan usia.

#### **e. Penelitian**

Bentuk dari penelitian terdiri dari 2 macam, yaitu :

- 1) Penelitian Intern adalah penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.
- 2) Penelitian Ekstern adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti atau pihak luar, seperti pengunjung, mahasiswa, pelajar dan lain-lain untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi dan lain-lain.

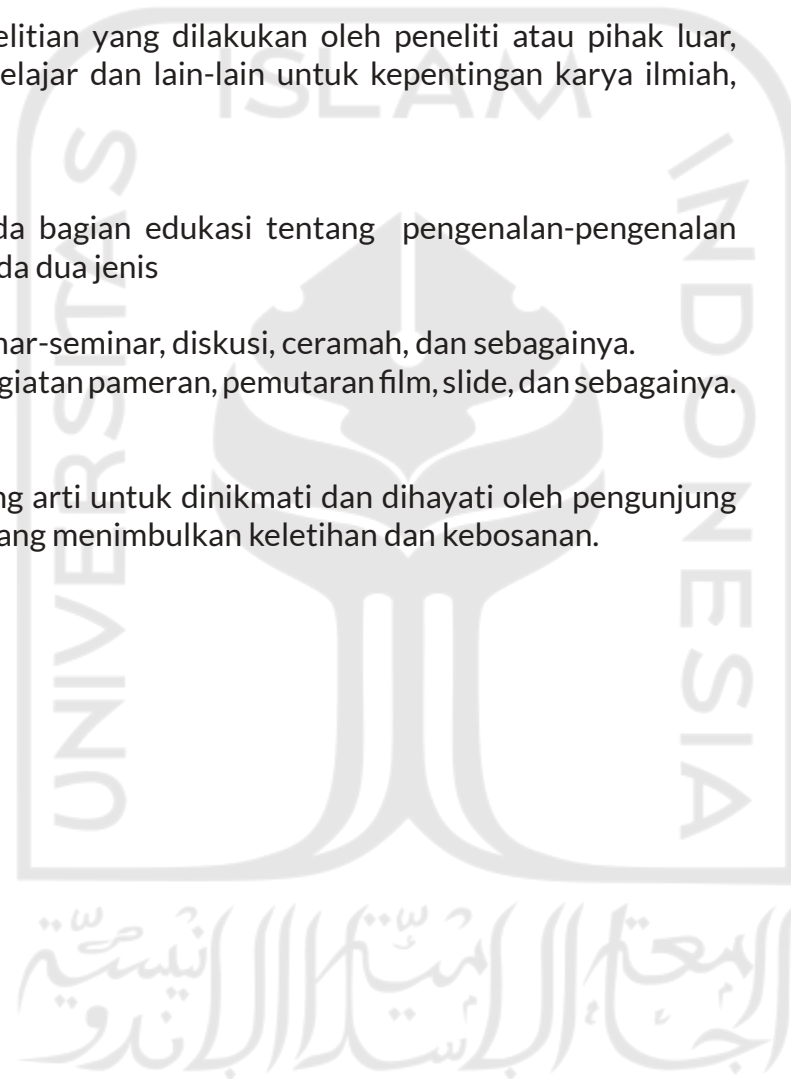
#### **f. Pendidikan**

Kegiatan ini lebih ditekankan pada bagian edukasi tentang pengenalan-pengenalan materi koleksi yang dipamerkan. Ada dua jenis cara memarkannya yaitu

- 1) Pendidikan formal berupa seminar-seminar, diskusi, ceramah, dan sebagainya.
- 2) Pendidikan nonformal berupa kegiatan pameran, pemutaran film, slide, dan sebagainya.

#### **g. Rekreasi**

Rekreasi yang bersifat mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati oleh pengunjung dan tidak diperlukan konsentrasi yang menimbulkan keletihan dan kebosanan.



# Tata Ruang Naratif

Sumber: Macleod, S., Hanks, L. H., & Hale, J. (Eds.). (2012): *Museum Making: narratives, architectures, exhibitions*. Routledge.

Narasi adalah sebuah bentuk interaksi timbal balik, seperti arsitektur yang membutuhkan arsitek dan pengguna. Dengan cara yang sama, arsitektur dan naratif bertemu. Arsitek merancang bentukan terhadap sebuah ruang dan naratif memberikan konteks / cerita yang berbeda – beda (Prastowo, dkk: 2019). Menurut Peponis, dkk (2003), dalam analisis pameran museum, penggunaan istilah narasi akan merujuk pada pengaturan pameran dan informasi yang tersusun secara berurutan, sehingga memudahkan pemahaman dalam mencerna wawasan yang lebih kompleks. Penggunaan narasi berfokus pada isi pameran agar dapat tersampaikan dan berhubungan secara konseptual. Maka, untuk mencapai fungsi museum yang sesuai dengan harapan pengunjung, arsitektur naratif menjadi pendekatan yang tepat yang dapat diterapkan pada ruang pameran museum.

Nicole Coates (2012), menjelaskan bahwa Arsitektur Naratif mendukung terjadinya ‘pemaknaan melalui pengalaman’ dalam ruang arsitektur. Karena notabennya narasi merupakan cerita, pada pendekatan naratif peran perancang seakan menjadi seorang narator. Sehingga, pengunjung pada akhirnya akan menyadari bahwa mereka digiring dalam suatu alur, berupa pengalaman akan ruang dan waktu. Maka, dengan pendekatan naratif secara bersamaan dapat memberikan kesan terhadap ruang pameran yang tidak hanya edukatif, tetapi juga kreatif. Menurut Suzanne Macleod, dkk (2012), pendekatan naratif dapat memberikan kesan terhadap desain ruang pameran yang dapat menimbulkan emosi pengunjung menuju pada perasaan yang belum pernah dirasakan secara nyata. Hal tersebut terjadi karena pameran dengan pendekatan naratif tersusun oleh alur yang jelas sehingga pengunjung dapat berperan sesuai konteks pada cerita pameran melalui alur, yang menambah suatu makna pada ruang pameran. Sehingga, dengan cara tersebut menghasilkan ruang yang linear dari cerita masa lalu hingga ke masa sekarang. Dalam menerapkan arsitektur naratif

pada ruang pameran, menurut Macleod, dkk (2012) meliputi beberapa hal, yaitu:

- *Plot dan Pace*

Secara umum dari kebanyakan pameran akan membawa pengunjung dalam perjalanan kronologis. Plot dalam pameran disusun sesuai dengan hukum sebab akibat hingga mencapai efek tertentu. Sedangkan pace merupakan perkiraan waktu seorang pengunjung dalam mengakses pameran.

- *Meta-narrative dan Metaphor*

*Meta-narrative* merupakan suatu ringkasan pengalaman yang melingkupi seluruhnya. Penyampaian cerita disampaikan secara lugas. Sedangkan *Metaphor*, menjabarkan suatu kisah namun secara tidak langsung sehingga interpretasi individu dibutuhkan.

- *A beginning, a middle, dan an end.*

Merupakan alur cerita yang akan selalu ada dalam sebuah pengalaman museum, mulai dari kedatangan hingga akhir, harus tetap dalam urutan dan tersusun dalam tiga tingkatan drama (*dramatic arc*).

Sophia Psarra melalui bukunya *Architecture and Narrative* (2009), memaparkan pentingnya narasi arsitektural sehingga berguna untuk diterapkan pada tempat dengan unsur budaya seperti museum. Dalam penyusunan ruang pameran naratif menurut Macleod, dkk (2012) terbagi dalam beberapa aspek, meliputi; fenomenologi, metaforik, *performance* dan *scenography*. Sedangkan untuk menyajikan ruang pameran dengan narasi arsitektural yang maksimal, perlu adanya media penyajian yang tepat. Media-media tersebut mencakup; media grafis (2D), 3D model (meliputi: tableau, diorama, people movers, room setting, dan model), serta audio visual (Ambrose, dkk: 2012). Selain itu media dengan penerapan teknologi juga akan menarik seperti; instalasi, media touch screen, digital game dan juga VR/AR (Danks: 2007; Macleod, dkk 2012; Roppola: 2013).





# IMPLEMENTASI PENGALAMAN RUANG DALAM DESAIN INTERIOR.

Sumber: Sriti Mayang Sari. (2005). Dosen Fakultas Seni dan Desain, Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya. <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>

*Adolf Hildebrand* dalam *Problem of Form* menjelaskan bahwa pengalaman dapat dicapai dengan dua cara persepsi. Pertama, melalui visi murni (pure vision), terjadi bila kedua mata sejajar dan tubuh tetap berada pada satu kedudukan dengan jarak tertentu. Dari objek tersebut ditangkap sebuah kesan yang menyatu (distant image). Kedua, melalui visi kinetik (kinetic vision), pada saat mata si pengamat konvergen dan berakomodasi, sedang tubuhnya dalam keadaan bergerak, melihat dari berbagai titik pandang atau mendekati objeknya. Tidak mungkin mendapatkan citra keseluruhan, hal ini terjadi pada saat mendekati atau memasuki suatu ruang arsitektural. Pada saat bergerak mengelilingi, menangkap objek dengan kedua mata, menangkap ide plastis, atau impresi dari bentuk tiga dimensi.

Semua pengalaman mengenai bentuk plastis dari objek-objek, berasal dari indera peraba juga, baik dengan tangan maupun mata. Persepsi bentuk tergantung pada faktor-faktor variabel, seperti **pencahayaan, lingkungan dan titik pandang si pengamat**. Ketiga hal tersebut, cahaya, skala dan sudut pandang hanya dapat ada dalam hubungan antara satu dengan lainnya. Rabaan dan setiap indera merupakan suatu syarat mutlak yang secara serempak bekerja bagi pengalaman spasial. Pengalaman ruang dapat dialami manusia di mana manusia membatasi ruang terbuka dan dengan demikian menciptakan ruang lingkup. Pengalaman ruang didapat dari batas-batas visual dan pengalaman kinetik, seperti sensasi dari gerakan-gerakan.

## Variabel-variabel Ruang yang Mempengaruhi Pengalaman Ruang

Ada banyak variabel ruang yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman ruang pada waktu manusia berada dalam sebuah ruang, berikut ini akan dibahas beberapa variabel ruang yang cukup berperan dalam proses terjadinya pengalaman ruang. Titik dapat membentuk bermacam-macam komposisi yang dinamis, tapi sebagai sebuah kesatuan atau dalam susunan yang teratur titik memiliki kecenderungan sebagai pusat untuk mengontrol dalam desain, hal ini mengarah pada 'focal point' yang direncanakan untuk menarik perhatian. Penggunaan titik khususnya dapat mengidentifikasi pusat dari sebuah komposisi, mengindikasikan parameter spasial dan langsung sebagai poros dari pandangan dan gerakan. Titik juga menggambarkan perasaan tenang dan keseimbangan yang sangat besar dan meniadakan kemungkinan perubahan mendadak. Titik digunakan sebagai perencanaan dalam interior untuk memberi kesan harmoni.

Kandinsky (1979) melihat titik sebagai sesuatu yang kompleks dan beraneka macam (multifaceted), sedangkan garis adalah puisi. Dia melihat garis sebagai kekuatan dari titik yang bergerak terus, karena itu garis dinamis. Kandinsky berpendapat bahwa garis memiliki 4 kualitas yang berbeda, **pertama arah (Direction)** menjadi 3 model yang ada, horizontal, vertikal dan diagonal. Ketiga hal tersebut memberi pengaruh psiko estetik, dari garis horizontal yang memberi pengaruh ketenangan sampai dengan garis diagonal memberi pengaruh aktivitas. **Kedua gerakan (Movement)**, garis mempunyai gerakan, kebiasaan membaca garis vertikal dan diagonal dari bawah ke atas mendasari pemikiran kognitif dan perspektif visual, garis-garis netral memberi indikasi spasial. **Ketiga dimensi (Dimension)**, arah dan gerakan dalam garis memberi beraneka definisi dimensi panjang bidang-bidang atau implikasinya. Dimensi ini terasa sekali saat garis dikombinasikan dengan berbagai alat yang digunakan dalam pandangan perspektif. Keempat, durasi atau waktu (Duration). Kandinsky percaya bahwa waktu dapat dibaca dalam garis, tentu saja bahwa “jarak adalah konsep waktu”. Waktu jelas dibutuhkan, untuk mengikuti garis lengkung lebih panjang dari pada garis lurus dan lebih berbelok-belok garis lebih banyak lagi waktu yang dibutuhkan untuk melaluinya. Hal itulah yang kemudian dipakai sebagai alasan bahwa garis dapat dipakai untuk merubah perasaan seseorang pada waktu melewati jalan dan hal ini secara fisik terwakilkan.

**Bentuk** cenderung mendominasi persepsi manusia karena dengan bentuk dapat lebih memahami rasa ruang. Bentuk-bentuk yang lebih mudah dipahami adalah bentuk-bentuk tetap dengan jumlah susunan yang tidak terlalu banyak. Kandinsky membagi bentuk menjadi dua, pertama regular (Geometric), bentuk geometri dalam desain memiliki rasa yang spesifik, seperti kebaikan, kekuatan untuk menyenangkan dan mengarah ke rasa Ketuhanan. Dengan demikian geometri disetujui sebagai bentuk dari arsitektur religius. Le Corbusier (1987) mengatakan bahwa : “Geometry is our greatest creation and we are enthralled by it”. Kedua bentuk lengkung tidak beraturan (Biomorphic) menimbulkan rasa dinamis, tidak stabil dan kadang-kadang aneh dalam kondisi tertentu, tapi bentuk biomorphic ini terlihat hidup, terutama dalam keelastisitasnya.

**Warna** memiliki kekuatan luar biasa untuk menggerakkan secara emosional. Studi tentang warna dimulai dengan interaksi antara cahaya dan warna, tanpa cahaya tidak dapat mengamati warna, bentuk atau ruang. Tetapi apresiasi terhadap cahaya lebih penting dari pada secara fisik, seperti dijelaskan oleh Arnheim (1954) bahwa secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia. Sedangkan Hazel Rossotti (1985) dalam Colour: Why the World Isn't Grey, menulis bahwa warna merupakan sebuah sensasi, yang dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata, dan bahwa sensasi dari komposisi warna khusus biasanya timbul dari komposisi cahaya khusus yang diterima mata kita, selain faktor-faktor fisik dan psikologi juga ikut berperan.

Faktor yang mengubah pengalaman tentang **cahaya dan warna** adalah **tekstur**. Rasa yang ditimbulkan penglihatan dalam sebuah ruang tidak secara langsung dirasakan, tetapi dengan melihat dapat dikatakan bagaimana rasa material-material dalam ruang bila disentuh, seperti diungkapkan oleh Kahn: "to see is only to touch more accurately". Tidak hanya terang dan gelap, tapi kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, penglihatan dan sentuhan merupakan satu kesatuan, secara visual maupun rabaan mendapat pengalaman.

Untuk memahami dan mendapat pengalaman ruang interior secara keseluruhan tidak hanya rasa yang ditimbulkan oleh penglihatan dan sentuhan tapi juga dari sesuatu yang sensitif seperti variabel **suara dan bau** dari ruang, dimana dapat memberikan informasi tentang interior. Bau tidak berhubungan dengan rasa-rasa yang lain tapi dibutuhkan untuk menghubungkan dengan konotasi dan asosiasi, sama dengan langsung memberi informasi, bau dapat mengenali sebuah interior. Sebuah toko pakaian tidak akan berbau bensin, atau toko roti berbau oli dan sebagainya. Bau hampir tidak pernah disebutkan sebagai suatu kebutuhan seperti kebutuhan penggunaan semua produk interior yang bebas dari ketidakmenyenangkan dan berbahaya.

Variabel **suara** dalam ruang dapat memberi suasana tertentu, seperti suara yang lembut memberi kesan ketenangan dalam sebuah ruang. Suara gema dapat memperkuat kesan. Proporsi dalam desain interior menyangkut hubungan-hubungan proporsi antara bagian-bagian elemen desain, antara beberapa elemen desain dan antara elemen-elemen dengan bentuk spasial maupun yang mengitarinya. Perbedaan dimensi relatif yang mencolok pada suatu benda adalah penting. Proporsi akan tampak benar pada situasi tertentu jika elemen-elemen atau karakteristik yang ada tidak terlalu sedikit atau terlalu banyak.

**Skala** berkaitan dengan proporsi. Baik proporsi maupun skala berkaitan dengan ukuran relatif dari benda-benda. Jika ada perbedaan, proporsi bertalian dengan hubungan antara bagian-bagian di dalam suatu komposisi, sedangkan skala mengarah khusus kepada ukuran sesuatu, relatif terhadap standar yang telah diketahui atau diakui.

Persepsi kita terhadap dimensi horizontal ruang sering mengalami distorsi karena efek perspektif yang memberi kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya untuk benda yang letaknya jauh, dapat merasakan dengan lebih akurat hubungan tinggi ruang dengan tinggi badan.

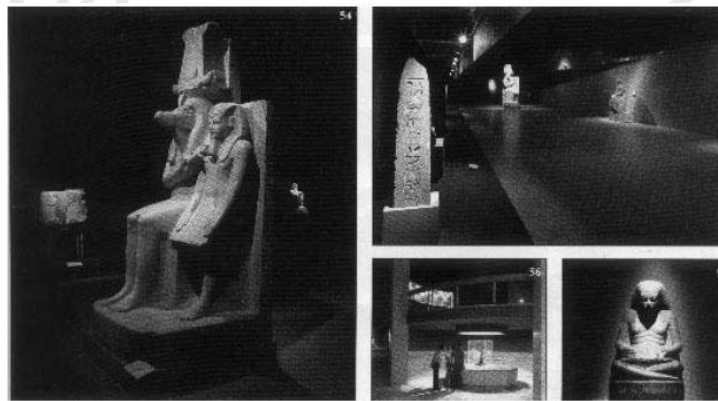
Persepsi terhadap skala ruang dipengaruhi tidak hanya oleh tingginya langit-langit saja, tetapi juga hubungannya dengan lebar dan panjang ruangnya. Ketinggian langit-langit sering diasosiasikan dengan timbulnya rasa lega dan mewah, sedangkan yang rendah mempunyai konotasi mirip gua dan bersifat intim.

## IMPLEMENTASI PENGALAMAN RUANG PADA FASILITAS RUANG BUDAYA

Museum sebagai fasilitas ruang budaya sangat terikat pada benda yang akan dipamerkan dan sistem pemajangannya, interior ruang mendukung objek pajang seperti pada gambar 3 diperlihatkan dua jenis museum yang sangat berbeda suasana ruang pamernya. Pengunjung mendapat pengalaman menambah pengetahuan dengan melihat langsung objek yang dapat dipegang maupun tidak boleh dipegang. Rasa yang ditimbulkan penglihatan dalam sebuah ruang tidak secara langsung dirasakan, tetapi dengan melihat dapat dikatakan bagaimana rasa material-material dalam ruang bila disentuh. Kualitas kelembutan, kedinginan, ketenangan, penglihatan dan sentuhan merupakan satu kesatuan, secara visual maupun rabaan mendapat pengalaman.



Museum Anatomi Jakarta



Museum Egyptian Art and History Luxor, Mesir

Dalam museum Egyptian Art and History yang memajang benda-benda seni pada masa Pharaoh, pengunjung mendapat pengalaman ruang efek dramatisasi variabel pencahayaan. Dengan memanfaatkan cahaya alami yang temaran masuk melalui dinding kaca dan didramatisasi dengan spotlight. Suasana ruang dibuat agak gelap dengan cahaya spotlight pada objek pameran, sehingga benda-benda yang dipajang terlihat menonjol dan seakan-akan keluar dari sesuatu yang gelap, efek dramatisasi. Keadaan tersebut memberi pengalaman tersendiri bagi pengunjung museum, seakan-akan mereka dibawa kemasa lalu, berada dalam makam raja-raja di lembah dan kuil di Luxor dan Darnak, Mesir. Suasana gelap dalam ruang menambah perasaan dingin, lembab, mendukung suasana mistis yang diciptakan dalam museum ini.

# PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR NARATIF TERHADAP TATA RUANG PAMERAN PADA MUSEUM

Sumber: Jurnal- Rizqi Muhammad Prastowo, Nurhikmah Budi Hartanti, Nuzuliar Rahmah  
Mahasiswa Prodi Sarjana Arsitektur – Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti (2019)

*Sophia Psarra* meneliti hubungan antara konsep dan pengalaman. Dalam bukunya *Architecture and Narrative* (2009), ia mempelajari bagaimana melalui narasi arsitektural dapat berguna pada lembaga budaya seperti museum dan galeri serta bangunan yang memiliki makna dan budaya. Narasi berasal dari kata *narratio*, yang berarti cerita. Hubungan antara cerita dan narasi dapat dibagi menjadi 2 aspek: 1) cerita itu sendiri, konten, dan percakapan, dan 2) ekspresi atau bagaimana hal itu diceritakan. Narasi adalah sebuah interaksi ganda, sama halnya seperti bagaimana arsitektur memerlukan seorang arsitek dan pengguna. Di sinilah arsitektur dan naratif bertemu. Arsitek memberikan bentuk terhadap sebuah ruang dengan konteks / cerita yang berbeda – beda. Ciri – ciri arsitektur naratif adalah sebagai berikut (Tissink, 2016:20-28):

## 1. Linking/ hubungan

Menghubungkan lingkungan dan identitas. Melalui narasi, cerita, kejadian dan memori, seseorang bisa merasakan koneksi terhadap lingkungan yang membentuk sebuah identitas.

Contoh: Di New Zealand, rumah suku Maori tidak hanya menjadi sebuah tempat bernaung, tetapi secara eksplisit merepresentasikan sejarah – sejarah dari para nenek moyang mereka dan gambaran tentang visi mereka di masa depan. Cerita – cerita tersebut diintegrasikan ke desain panel dinding dan struktur bangunan.

## 2. Framing/Pembingkaian

Pembingkaian merupakan upaya arsitektur naratif untuk memanipulasi persepsi seorang subjek dengan pembingkaian, seseorang akan diarahkan menuju perspektif tertentu, melalui rute yang telah ditetapkan, dan tertarik terhadap elemen tertentu yang bertahap yang dirancang oleh seorang arsitek.

Aspek – aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif (Clarke, 2012:15-18) :



Aspek-aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif(Clarke,2012:15-18) :

### **1. Spatial Intelligence**

Kaitan antara ruang arsitektural dan ruang spasial, adalah dihasilkannya ruang yang tergambar dalam pikiran kita: itu adalah kombinasi dari persepsi, pengalaman ruang, diubah atau direnungkan ke hal-hal seperti pengetahuan pribadi, memori dan keadaan pikiran kita.

### **2. Temporality / Memory & Sequence**

Arsitektur didefinisikan sebagai sesuatu yang bersifat permanen. Memori dan sekuens dapat membuat arsitektur seperti fantasi. Penceritaan ruang lewat setiap sekuens dapat memudahkan manusia untuk memahami apa yang disampaikan oleh sang arsitek.

Sirkulasi dapat menjadi penghubung antar ruang dengan beberapa cara berikut (Ching, 2007):

1. Melewati Ruang, integritas setiap ruang dipertahankan dan konfigurasi jalurnya fleksibel. Ruang yang menjadi perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya.
2. Lewat Menembus Ruang, jalur dapat melewati sebuah ruang secara aksial, miring, atau di sepanjang tepinya. Ketika menembus ruang, jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya.

# PENGARUH CAHAYA DAN POLA TATA LETAK LAMPU

Sumber: Ir. E. B. Handoko Sutanto, M. T. (2017). *PRINSIP-PRINSIP PENCAHAYAAN BUATAN DALAM ARSITEKTUR*. Bandung: PT KANISIUS.

## Pengaruh cahaya lampu Terhadap tingkah laku

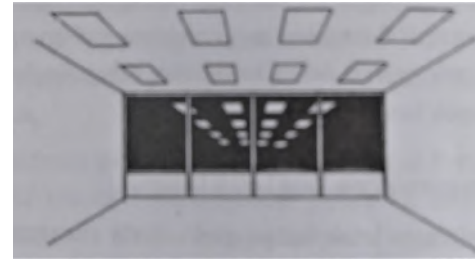
Cahaya lampu dapat mempengaruhi pola tingkah laku dari pengguna/penghuni suatu tempat

- Segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia (bahkan untuk berbicara/ngobrol sekalipun) juga memerlukan cahaya (lampu), dan aktivitas tersebut akan tampak semakin meningkat/menjadi makin seru seiring dengan makin tinggi/terangnya kuat pencahayaan. Berikut ini merupakan contoh dari hal tersebut.
  - Pada sebuah teater pertunjukan (sinema, drama atau sandiwara), suara bising dari audiens akan semakin meningkat ketika cahaya lampu dinyalakan makin terang dan ruangan akan menjadi makin senyap dengan makin menurun/meredupnya tingkat pencahayaan.
  - Perubahan aktivitas yang dilakukan oleh para pengunjung dari suatu pasar swalayan. Ketika cahaya lampu mulai dipadamkan sebagai bagian tanda bahwa kegiatan perdagangan sedang bersiap-siap untuk berhenti beroperasi (tutup) maka akan tampak bahwa semua pengunjung langsung cepat-cepat bergegas untuk segera menyelesaikan aktivitas belanjanya.
- Lalu lintas manusia pada suatu tempat juga dapat dikontrol oleh cahaya lampu. Cahaya lampu dapat menuntun aktivitas pergerakan manusia dari suatu tempat/spot tertentu ketempat yang lain dalam suatu tempat,
- Suatu eksperimen yang dilakukan (La guise dan Perney) terhadap murid-murid sekolah, menunjukkan pengaruh intensitas cahaya terhadap aktivitas. Ketika cahaya lampu menjadi makin terang, maka murid-murid sekolah menjadi makin meningkat perhatiannya dan dapat terpaku lebih lama untuk melihat kartu-kartu bergambar yang dipresentasikan,
- Manusia secara umum, lebih tertarik pada cahaya dan lingkungan yang diterangi, jika tidak untuk digunakan lain, paling tidak untuk tujuan keselamatan/safety. Para peserta pertemuan yang berkumpul bersama dalam suatu pertemuan akan lebih menyukai level pencahayaan yang sedikit kurang terang atau yang setara dengan tingkat pencahayaan rata-rata yang dibutuhkan.
- Kecenderungan untuk menikmati cahaya yang redup, dapat ditemukan pada suatu observasi terhadap tingkah laku para pengunjung di suatu tempat minum.

### 2.5.2 Pengaruh pola tata letak lampu

- Pola tata letak lampu pada suatu ruangan yang gelap atau berpermukaan dinding berwarna gelap, dapat memengaruhi suasana ruang yang timbul. Cahaya lampu yang berkas cahayanya terpusat (tanpa adanya sumber cahaya lain) pada suatu tugas visual/objek di ruangan tersebut, akan memberikan efek yang spesifik. Jika cahaya terfokustersebut ditimbulkan oleh lampu meja atau lampu gantung (yang berdiri sendiri/bukan berupa lampu pada bidang plafon) di areal tugas visual/objek yang dikerjakan, maka akan menampilkan suatu suasana yang menyeramkan /menakutkan. Efek ini terjadi karena adanya lingkungan yang gelap di luar tugas visual/objek tersebut. Efek ini disebut sebagai efek Goa (Cave Effect).

- Agak mirip dengan Efek Goa. Adanya bidang kaca pada salah satu sisi ruangan, akan merefleksikan lampu yang menyala di ruangan dengan latar belakang kaca gelap pada malam hari. Refleksi lampu pada bidang kaca gelap ini akan diasosiasikan sebagai suatu lubang hitam/lubang gelap di luar ruangan. Gejala ini juga merupakan salah satu bentuk polusi visual. Efek ini disebut efek lubang hitam (black hole effect).



**Pantulan lampu ruangan pada bidang kaca gelap, membentuk efek lubang hitam**

Sumber : Sorcar,1987:182

- Penggunaan bidang cermin pada salah satu dinding di suatu ruang dapat memberikan suatu efek repetisi/perulangan bidang dan lampu dan efek cahayanya dapat memberi efek meluaskan dimensi suatu ruangan.



**Pantulan cahaya lampu dalam bentuk repetisi, akan membuat ruangan menjadi terkesan luas.**

Sumber : [www.homedesign.com.sg](http://www.homedesign.com.sg)

- Pola tata letak lampu dapat membuat kesan bentuk ruangan menjadi memanjang/menyempit atau memendek/melebar.

**Pantulan cahaya lampu dalam bentuk repetisi, akan membuat ruangan menjadi terkesan luas.**

Sumber : [www.homedesign.com.sg](http://www.homedesign.com.sg)



**Pola tata lampu memanjang, memberi emphasis memanjang sehingga memberi kesan ruang menjadi lebih sempit dan panjang.**

Sumber : Sorcar,1987:160 dan [www.drawhome.com](http://www.drawhome.com)

# Persyaratan Ruang pada Museum

Sumber: De Chiara, J., Dan Callender, J., (1973), *Time-Saver Standards For Building Types*. Edisi Ke 2. New York: Mc Graw – Hill Book Company.

## Pola Sirkulasi

Menurut De Chiara dan Calladar (1990), tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

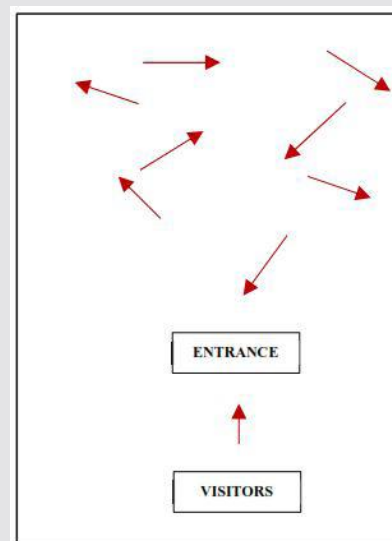
### a. Sequential Circulation

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalukan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat entrance area galeri.

---

#### Sequential Circulation

Sumber : *Time Saver Standard for Building Types* – De Chiara & Callender



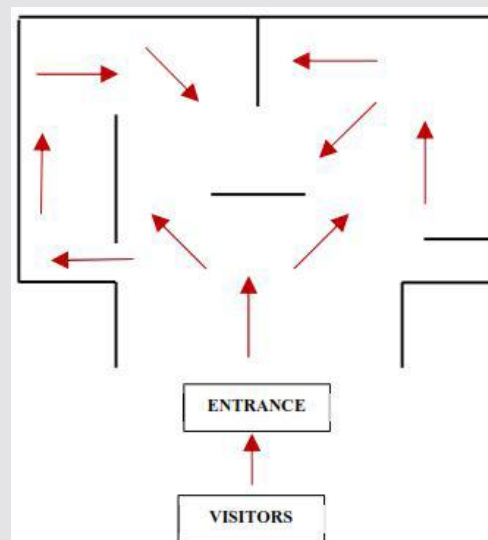
### b. Random Circulation

Sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi pada pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.

---

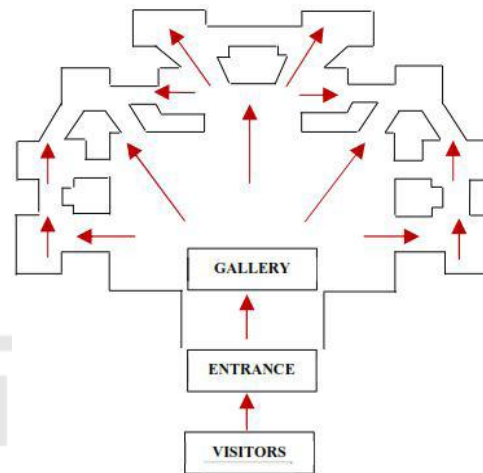
#### Random Circulation

Sumber : *Time Saver Standard for Building Types* – De Chiara & Callender



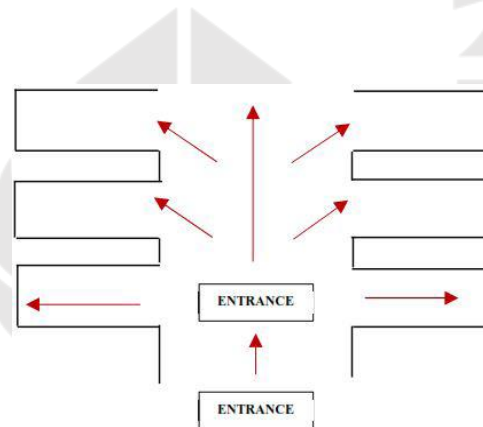
### c. Ring Circulation

Sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.



### d. Linier Bercabang

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.



## Perencanaan Bentuk Ruang

Sumber: Francis D.K. Ching (1996) *Aritektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*

### Wujud dasar ruang

Wujud dasar ruang menurut D.K. Ching (1996) terdiri dari 3 buah, yaitu :

#### Lingkaran

Merupakan susunan sederetan titik yang memiliki jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lengkungan. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar lingkaran :

1. Kendala dalam penataan pada bentuk lengkung.
2. Pengembangan bentuk relatif banyak.
3. Orientasi aktifitas cenderung memusat.
4. Flexibilitas ruang tepat untuk penataan organisasi ruang dengan pola memusat.
5. Karakter dinamis dengan orientasi yang banyak.

## Bujur sangkar

Merupakan sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar bujur sangkar:

1. Penataan dan pengembangan bentuk relatif mudah.
2. Kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi.
3. Karakter bentuk formal dan netral.
4. Flexibilitas tinggi dengan penataan perabot cenderung mudah.

## Segitiga

Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut. Pertimbangan dalam memilih wujud dasar segitiga:

1. Sering mempunyai ruang sisa dan pengembangan bentuk relatif terbatas.
2. Aktifitas kegiatan lebih mengutamakan pada satu orientasi.
3. Karakter kaku dan cenderung kurang formal.
4. Flexibilitas kurang serta perlu penataan yang lebih terencana untuk mengatasi ruang sisa.

## Organisasi Ruang

D.K. Ching (1996) menyebutkan bahwa organisasi ruang dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu :

### Organisasi terpusat

Sebuah ruang dominan yang terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder. Organisasi terpusat dengan bentuk yang relatif padat dan secara geometri teratur dapat digunakan untuk :

- 1). Menetapkan titik-titik yang menjadi point of interest dari suatu ruang.
- 2). Menghentikan kondisi-kondisi aksial
- 3). Berfungsi sebagai suatu bentuk obyek di dalam daerah atau volume ruang yang tetap.

### Organisasi linear

Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruang yang berulang. Bentuk organisasi linear bersifat fleksibel dan dapat menanggapi terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Bentuk ini dapat disesuaikan dengan adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu badan air atau sebatang pohon, atau mengarahkan ruang-ruangnya untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Dapat berbentuk lurus, bersegmen, atau melengkung. Konfigurasinya dapat berbentuk horizontal sepanjang tapaknya, diagonal menaiki suatu kemiringan atau berdiri tegak seperti sebuah menara.

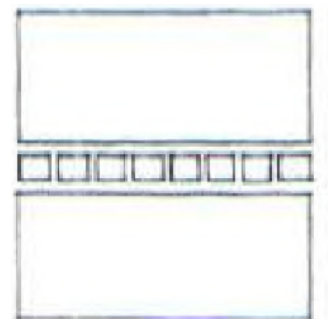
Bentuk organisasi linear dapat digunakan untuk :

- 1). Menghubungkan ruang-ruang yang memiliki ukuran, bentuk dan fungsi yang sama atau berbeda-beda.
- 2). Mengarahkan orang untuk menuju ke ruang-ruang tertentu.



Organisasi terpusat

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



Organisasi Linear

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996

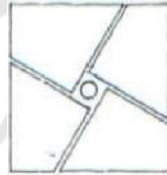


## Organisasi Radial

Organisasi radial adalah sebuah bentuk yang ekstrovert yang mengembangkan keluar lingkupnya serta memadukan unsur-unsur baik organisasi terpusat maupun linear. Variasi tertentu dari organisasi radial adalah pola baling-baling di mana lengan-lengan linearnya berkembang dari sisi sebuah ruang pusat berbentuk segi empat atau bujur sangkar. Susunan ini menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi pusatnya. Bentuk organisasi radial dapat digunakan untuk :

- 1). Membagi ruang yang dapat dipilih melalui entrance.
- 2). Memberi pilihan bagi orang untuk menuju ke ruang-ruang yang diinginkannya.

Organisasi Radial  
Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



### Organisasi Radial

Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi organisasi ruang linear berkembang menurut arah jari-jari.

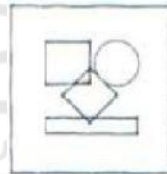
## Organisasi cluster

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri hubungan visual. Tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi berbentuk kelompok, maka tingkat kepentingan sebuah ruang harus ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk atau orientasi di dalam polanya.

Bentuk organisasi cluster dapat digunakan untuk :

1. Membentuk ruang dengan kontur yang berbeda-beda.
2. Mendapatkan view dari tapak dengan kualitas yang sama bagi masing-masing ruang.
3. Membentuk tatanan ruang yang memiliki bentuk, fungsi dan ukuran yang berbeda-beda.

Organisasi Cluster  
Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



### Organisasi Cluster

Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.

## Organisasi grid

Kekuatan yang mengorganisir suatu grid dihasilkan dari keteraturan dan kontinuitas pola-polanya yang meliputi unsur-unsur yang diorganisir. Sebuah grid dapat mengalami perubahan-perubahan bentuk yang lain. Pola grid dapat diputus untuk membentuk ruang utama atau menampung bentuk-bentuk alami tapaknya. Sebagian grid dapat dipisahkan dan diputar terhadap sebuah titik dalam pola dasarnya. Lewat dari daerahnya, grid dapat mengubah kesannya dari suatu pola titik ke garis, ke bidang dan akhirnya ke ruang.

Bentuk organisasi grid dapat digunakan untuk :

- 1). Mendapatkan kejelasan orientasi dalam sirkulasi.
- 2). Memberi kemudahan dalam penyusunan struktur dan konstruksi bangunan.

Organisasi Grid  
Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



## Skala ruang

Ching (1996) menyebutkan pada bentuk tiga dimensi sebuah ruang, tinggi mempunyai pengaruh terkuat pada skala ruang daripada lebar atau panjangnya. Jika dinding-dinding sebuah ruang memberikan batasan, maka tinggi langit-langit menentukan kualitas perlindungan dan kekerabatan.

## Ruang interior

White (1987) pada ruang interior membagi pengaruh skala ruang terhadap psikologis manusia di dalamnya menjadi empat bagian, yaitu :

- Intim

Skala ruang dengan dimensi atap yang sangat dekat dengan ukuran tubuh manusia sehingga menghasilkan efek keakraban dan suasana yang intim.

- Normal

Perbandingan dimensi ruang yang seimbang, tidak memberi kesan secara mendalam.

- Monumental

Skala dengan ketinggian plafond yang memberikan kesan agung pada pengunjung dalam sebuah ruang.

- Kejutan

Perbandingan ketinggian ruang yang sangat ekstrem. Memberi kesan yang menjauh bagi pengunjung di dalamnya. Tidak digunakan dalam desain ruang.

# Perencanaan Bentuk Ruang

Sumber: Francis D.K. Ching (1996) *Aritektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*

Sirkulasi mempunyai pengertian sebagai peredaran di satu tempat ke tempat lain. Sedang sirkulasi adalah suatu type gerakan melalui ruang. Ruang tempat kita bergerak / ruang sirkulasi diartikan sebagai tali pergerakan yang terlihat menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau bagian yang satu dengan yang lain di dalam maupun di luar bangunan.

## Macam Sistem Sirkulasi

### a. Sistem Sirkulasi Manusia

Aktivitas yang dilakukan oleh para pelaku di dalam hotel seperti tamu hotel baik yang menginap maupun yang menggunakan fasilitas umum di dalam hotel maupun pengelola hotel itu sendiri.

### b. Sistem Sirkulasi Kendaraan

Dimana aktivitas kendaraan pengunjung hotel yang menginap maupun yang menggunakan fasilitas hotel, dan kendaraan pengelola hotel juga termasuk kendaraan barang yang menyuplai kebutuhan rumah tangga.

## Unsur-unsur sirkulasi

Komponen-komponen prinsip suatu sistem sirkulasi bangunan sebagai unsur-unsur positif yang mempengaruhi persepsi kita tentang bentuk dan ruang-ruang bangunan serta arah pergerakannya adalah:

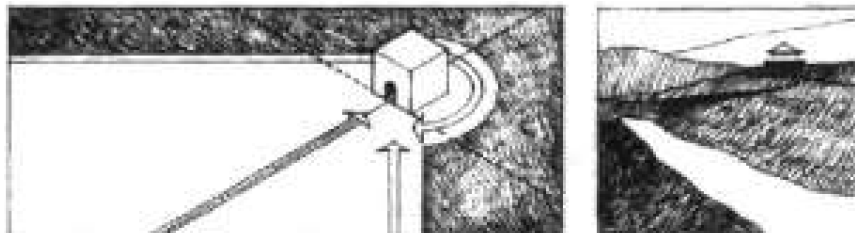
### a. Pencapaian Bangunan

Sebelum benar-benar memasuki ruang interior dari suatu bangunan, kita mendekati pintu masuk melalui sebuah jalur. Hal ini merupakan tahap pertama dari suatu sistem sirkulasi, dimana kita dipersiapkan untuk melihat mengalami dan menggunakan ruang-ruang di dalam bangunan tersebut.

Pendekatan sebuah bangunan dan jalan masuknya mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuh, dari beberapa langkah menuju ruang-ruang singkat hingga suatu jalur panjang dan berkelok-kelok.

#### Organisasi Cluster

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



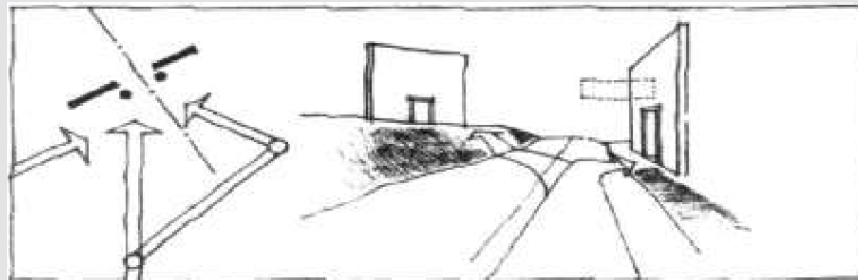
- **Tersamar**

- Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan dan bentuk suatu bangunan.
- Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian.
- Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksi apa yang ada di belakang fasade depan sehingga dapat terlihat lebih jelas.

---

**Pencapaian Bangunan secara Tersamar**

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



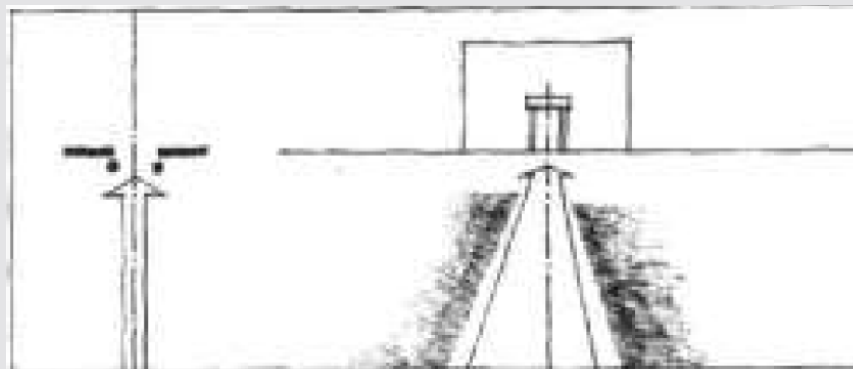
- **Langsung**

- suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan.
- tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk yang dipertegas.

---

**Pencapaian Bangunan secara Langsung**

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



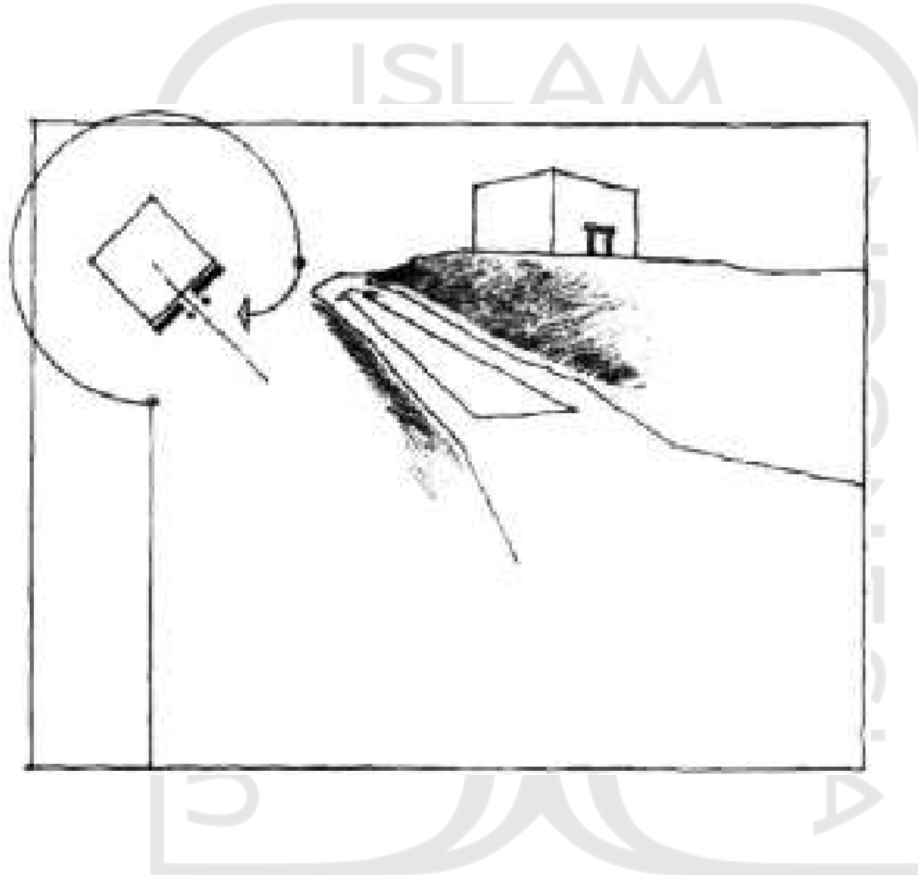
- **Berputar**

- Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.
- Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai di tempat kedatangan.

---

**Pencapaian Bangunan secara Memutar**

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



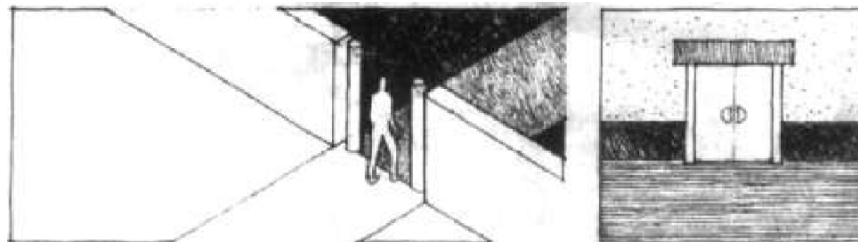
**b. Jalan Masuk ke dalam Bangunan**

Untuk memasuki sebuah bangunan, sebuah ruang dalam bangunan, atau suatu kawasan yang dibatasi ruang luar, melibatkan kegiatan menembus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dari lainnya, dan memisahkan keadaan “di sini” dan “di sana”.

---

**Jalan Masuk Kedalam Bangunan**

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



Jalan masuk ke dalam ruang paling baik ditandai dengan mendirikan sebuah bidang nyata ataupun tersamar, yang tegak lurus pada jalur pencapaian.

Pintu masuk dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Rata

Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaan dindinnya dan jika diinginkan dapat juga sengaja dibuat tersamar.

- Menjorok keluar

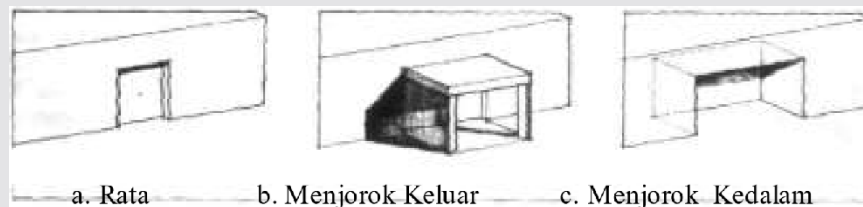
Jalan masuk yang menjorok ke luar menunjukkan fungsinya sebagai pencapaian dan memberikan pernaungan di atasnya.

- Menjorok kedalam

Jalan-jalan masuk yang menjorok ke dalam juga memberikan pernaungan dan menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari bangunan.

#### Pengelompokan pintu Masuk

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



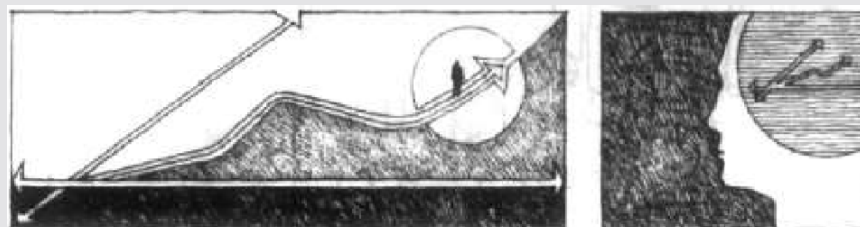
Sebenarnya kegiatan memasuki ruang pada dasarnya bukan hanya sekedar membuat lubang di dinding. Hal ini dapat merupakan perlintasan melalui sebuah budang tersamar yang tercipta dari dua buah kolom saja atau ditambahkan ambang atas. Pada situasi dimana dikehendaki kontinuitas visual atau kontinuitas ruang di antara dua ruang, maka perubahan ketinggian lantai dapat membentuk sebuah ambang pintu dan menandai jalan dari suatu tempat ke tempat lain.

### c. Konfigurasi Alur Gerak

Persimpangan atau perlintasan jalan selalu merupakan titik pengambilan putusan bagi orang yang mendekatinya. Kontinuitas dan skala dari masing-masing jalan pada sebuah persimpangan dapat menolong kita membedakan antara jalan utama menuju ruang-ruang utama dan jalan sekunder yang menuju ruang-ruang sekunder.

#### Konfigurasi Jalan

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996





Jika jalan-jalan pada suatu perlintasan adalah seimbang satu sama lain, harus disediakan ruang yang cukup agar memungkinkan orang berhenti sejenak dan mengarahkan dirinya.

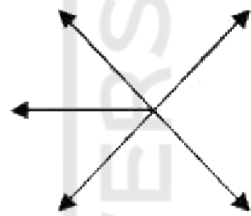
- Linier

Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kiasan (loop).



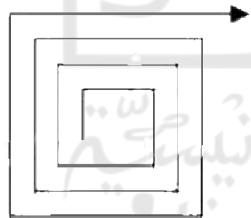
- Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada, sebuah pusat, titik bersama.



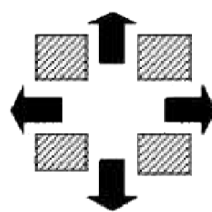
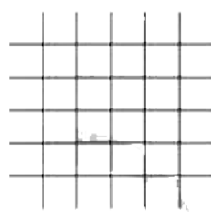
- Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.



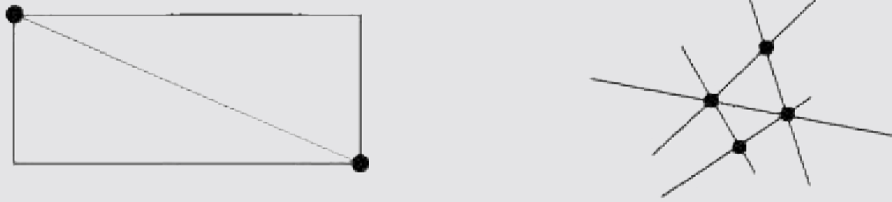
- Grid

Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segiempat.



- Network

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu didalam ruang.



- Komposit

Pada kenyataannya, sebuah bangunan umumnya mempunyai suatu kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindari terbentuknya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.

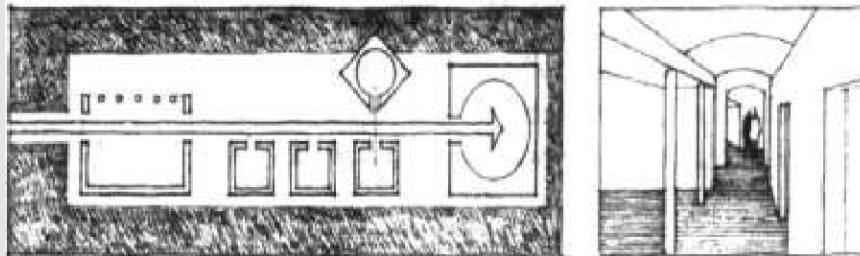
#### d. Hubungan Ruang dan Jalan

Untuk memasuki sebuah bangunan, sebuah ruang dalam bangunan, atau suatu kawasan yang dibatasi ruang luar, melibatkan kegiatan menembus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dari lainnya, dan memisahkan keadaan “di sini” dan “di sana”.

---

##### Hubungan Ruang dan Jalur

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dalam cara-cara berikut ini:

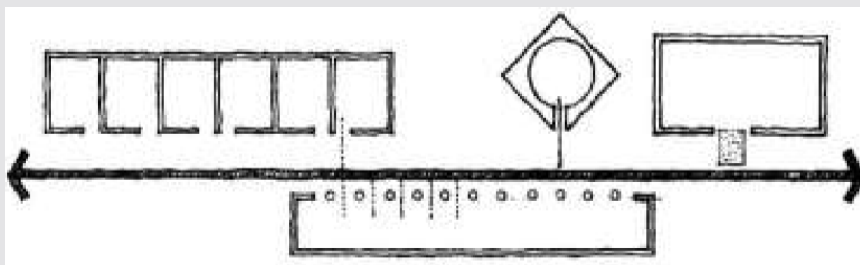
- **Melewati ruang-ruang**

- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan lurus
- Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya

---

##### Melewati Ruang

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996

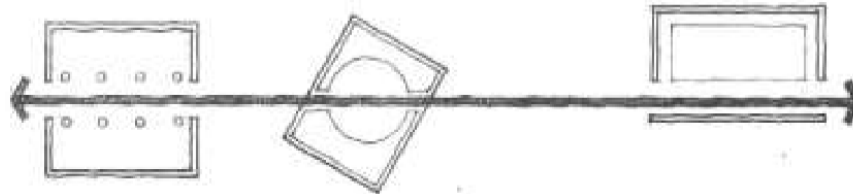


- **Menembus ruang-ruang**

- Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong sebuah ruang, jalan memimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya

**Menembus Ruang**

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



- **Berakhir dalam ruang**

- Lokasi yang menentukan jalan
- Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting

**Berakhir dalam Ruang**

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



### e. Bentuk dari Ruang Sirkulasi

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

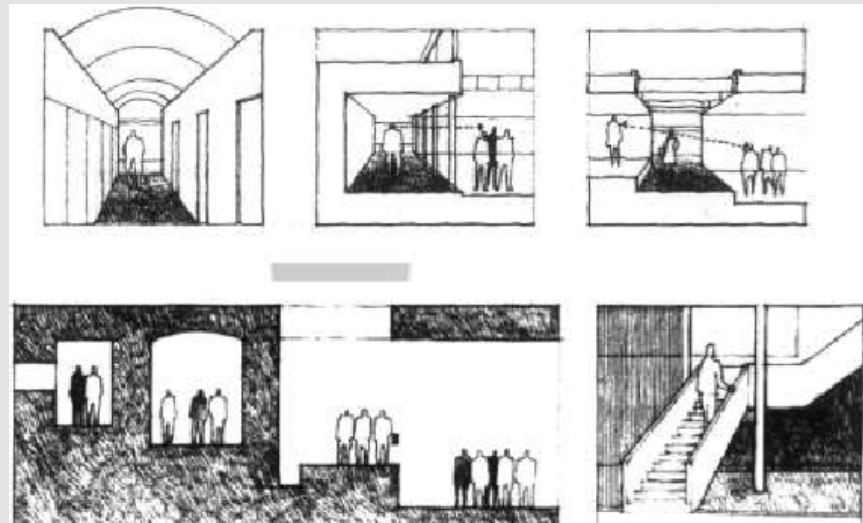
Ruang sirkulasi bisa berbentuk:

- Tertutup  
Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruangruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding
- Terbuka pada salah satu sisi  
Untuk memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya
- Terbuka pada kedua sisinya  
Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

---

### Bentuk Ruang Sirkulasi

Sumber : Francis D.K. Ching.  
Arsitektur bentuk, Ruang dan  
Tatanan, 1996



Lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang ditampungnya. Sebuah jalan yang sempit dan tertutup akan merangsang gerak. Sebuah jalan yang diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas, tetapi untuk menciptakan tempat-tempat perhentian, untuk beristirahat, atau menikmati pemandangan. Jalan dapat diperbesar dengan meleburkannya dengan ruang-ruang yang ditembusnya. Di dalam sebuah ruang yang luas, sebuah jalan dapat berbentuk bebas, tanpa bentuk atau batasan, dan ditentukan oleh aktivitas di dalam ruangnya.

## Memahami Koleksi

Sumber: Lord, Barry\_Lord, Gail Dexter\_Martin, Lindsay (2012) *Manual of museum planning sustainable space, facilities, and operations*

### DASAR-DASAR KOLEKSI.

Museum ada untuk melestarikan, mendokumentasikan, dan meneliti bukti material dunia kita, dan membuatnya dapat diakses oleh publik melalui program interpretasi, pendidikan, dan pameran. Tetapi definisi koleksi sedang berubah, jadi ada baiknya meninjau dengan tepat apa yang dimaksud ketika kita berbicara tentang koleksi di abad ke 21.

### Jenis Koleksi: Mengubah Definisi

Pengertian koleksi meliputi artefak, karya seni, spesimen, atau dokumen arsip. Dan dalam beberapa tahun terakhir, untuk semakin banyak institusi, definisi tersebut juga mencakup ekspresi budaya manusia yang tidak berwujud – cerita, lagu, tarian, folkways, dan bentuk ekspresi budaya lainnya – yang ditangkap melalui foto, audio, atau rekaman video. , dan disimpan dalam berbagai format. Berikut kami ulas berbagai jenis koleksi, mulai dari pengertian koleksi tradisional hingga pemahaman yang lebih baru.

## a. Koleksi Tiga Dimensi

Ini adalah kategori koleksi paling dasar, yang terdiri dari benda-benda, karya seni, dan spesimen sejarah alam. Ada banyak jenis koleksi tiga dimensi; mereka terdaftar di sini dengan mengacu pada kebutuhan penyimpanan dan konservasi khusus mereka.

**Koleksi Arkeologi:** Koleksi arkeologi memiliki persyaratan khusus dalam hal penyimpanan. Pecahan batu dan keramik mungkin lembam, tetapi tulang, kayu, dan bahan organik lainnya tidak. Program kerja lapangan arkeologi yang aktif akan terus memperluas persyaratan untuk ruang penyimpanan permanen untuk menampung koleksi yang terus bertambah, permintaan yang dapat diproyeksikan secara akurat hanya jika persyaratan kualitatif juga dipahami.

**Spesimen Sejarah Alam:** Sebagai bahan organik, spesimen sejarah alam memiliki persyaratan yang sama untuk perawatan dan penyimpanan kuratorial seperti beberapa koleksi arkeologi. Banyak koleksi biologis yang lebih tua, khususnya, menghadirkan tantangan konservasi yang serius. Persyaratan untuk perawatan yang memadai dan pengelolaan koleksi ini harus dipenuhi dalam setiap konstruksi baru.

**Koleksi Teknologi:** Koleksi teknologi, terutama yang akan digunakan untuk demonstrasi atau tujuan lain, akan membutuhkan ruang untuk pekerjaan pemeliharaan dan penyimpanan suku cadang. Mereka juga menghadirkan tantangan konservasi karena bahan campuran dan ukurannya – alasan mengapa mereka sering ditemukan di luar atau di toko berbiaya rendah tetapi tidak memadai.

**Kostum dan Tekstil:** Koleksi kostum dan tekstil memiliki kebutuhan lingkungan khusus dan memerlukan rotasi yang sering antara pameran dan penyimpanan untuk meminimalkan kerusakan akibat cahaya dan paparan. Untuk alasan ini, penyimpanan yang besar, terkontrol iklim, dan dapat diakses diperlukan untuk mendukung program pameran atau pendidikan. Tekstil besar biasanya digulung, dengan potongan yang lebih kecil di lemari logam dan kostum di dalam kotak atau di gantungan yang disesuaikan dengan hati-hati oleh para ahli untuk pengawetan jangka panjang.

**Seni Rupa dan Dekoratif:** Koleksi seni (dan koleksi langka lainnya dan objek mahal) menghadirkan masalah keamanan khusus, serta pertimbangan konservasi dan penyimpanan. Gambar berbingkai biasanya digantung di rak bergulir, yang dapat dipadatkan untuk mencapai kepadatan yang lebih besar, dan dapat digulung ke lorong tengah. Karya di atas kertas sering disimpan di lemari logam, disisipkan dengan kertas bebas asam, sementara seni dekoratif biasanya membutuhkan rak logam, yang sekali lagi dapat dipadatkan untuk menghemat ruang, atau diubah menjadi penyimpanan yang terlihat, seperti galeri penyimpanan kaca dan keramik di Museum Victoria & Albert di London.

**Sejarah Sosial dan Koleksi Kontemporer:** Koleksi sejarah sosial menyajikan berbagai macam bahan campuran, dengan barang yang lebih besar disimpan di rak, potongan yang lebih kecil di laci. Koleksi-koleksi yang mencakup artefak kontemporer menghadirkan tantangan terkait dengan pengendalian pertumbuhan dan pelestarian berbagai bahan baru dan terkadang tidak stabil. Pengumpulan sementara tidak boleh mengasumsikan komitmen museum untuk pelestarian tak terbatas artefak yang dikumpulkan sampai setelah peninjauan pada tanggal yang ditentukan di masa depan – katakanlah, dua puluh atau dua puluh lima tahun dari sekarang.

**Koleksi Etnografi:** Materi yang sangat beragam, terutama bahan organik, membuat pelestarian koleksi etnografi sangat menantang. Bulu, kulit, kulit, bulu, tulang, dan tekstil dari segala jenis hanyalah beberapa dari bahan-bahan yang menuntut pemeliharaan yang cermat terhadap kondisi lingkungan seperti yang dijelaskan dalam bab 8. Banyak dari bahan-bahan ini juga sangat peka terhadap cahaya.

## b. Koleksi Dua Dimensi

Sering ditemukan di perpustakaan dan arsip museum, koleksi dua dimensi terdiri dari catatan dokumenter pencapaian manusia—buku, surat, sertifikat, buku harian, foto, dan berbagai jenis ephemera dua dimensi juga dapat ditemukan di sini.

- **Koleksi Arsip:** Banyak koleksi berfokus pada pelestarian arsip artefak dalam keragaman bahan (rencana, gambar, gambar foto diam dan bergerak, kaset video, rekaman suara, media digital, dll.). Koleksi-koleksi ini, meskipun dalam konsep museologis, pada dasarnya bersifat arsip, mengandung bahan-bahan yang penting baik untuk informasi yang tercatat di dalamnya dan (dalam beberapa kasus) nilai intrinsiknya sebagai “objek museum.” Persyaratan ruang, fasilitas, dan pengelolaan bahan tersebut harus sesuai dengan standar praktik arsip dan museum.

- **Koleksi Buku, Surat Kabar, dan Berkala:** Selain memelihara perpustakaan penelitian dalam disiplin ilmunya masing-masing, banyak museum juga memelihara koleksi buku-buku sejarah, surat kabar, atau terbitan berkala lainnya. Koleksi jenis ini menawarkan masalah penyimpanan dan konservasi yang sulit—terutama jika koleksi tersebut telah diterbitkan di era modern ketika pengasaman kertas menjadi masalah. Untuk majalah dan surat kabar, ruang adalah isu utama dan sebagian besar institusi terpaksa beralih ke mikrofilm dan digitalisasi sebagai pengganti menjaga salinan kertas asli. Solusi-solusi ini bukannya tanpa masalah—dalam karyanya yang penuh semangat Juli 2000 *New Yorker* memuji manfaat pelestarian surat kabar, Nicholson Baker menunjukkan jebakan dan mungkin ekonomi palsu mikrofilm dan digitalisasi. Namun demikian, kemudahan akses yang diberikan oleh mikrofilm dan materi digital, lebih sering daripada tidak, mengatasi kekhawatiran tentang kerusakan mikrofilm dan keusangan teknologi, setidaknya untuk masa mendatang.



### c. Koleksi Tak Berwujud

Cakupan koleksi takbenda sangat luas dan mencakup ekspresi fana budaya manusia—sejarah lisan maupun warisan budaya takbenda—mitos dan cerita, lagu, tarian, metode dan teknik tradisional (cara melakukan dan membuat sesuatu) dan sejenisnya.

- **Sejarah Lisan:** Program sejarah lisan umum di museum, seperti juga koleksi sumber sejarah lisan. Ini mungkin merupakan jenis koleksi tak berwujud yang paling terkenal, dan selama beberapa dekade terakhir proses dan prosedur untuk pengumpulan sejarah lisan yang tepat telah dikembangkan dan tersedia secara luas. Karena ketersediaan alat perekam digital yang mudah, sebagian besar wawancara sejarah lisan sekarang bersifat audiovisual dan digital, berbeda dengan metode lama yang mengumpulkannya pada pita audio reel-to-reel atau kaset.

- **Warisan Budaya Takbenda:** Meskipun sulit untuk “mengumpulkan” benda-benda tak berwujud, museum tentu saja dapat memainkan peran dalam mendokumentasikan tradisi budaya dan warisan takbenda lainnya, mempertahankan database untuk pelestarian dan penggunaannya. Museum juga dapat berperan dalam melestarikan tradisi tersebut dan menyebarkannya melalui berbagai program yang bermitra dengan institusi lain.

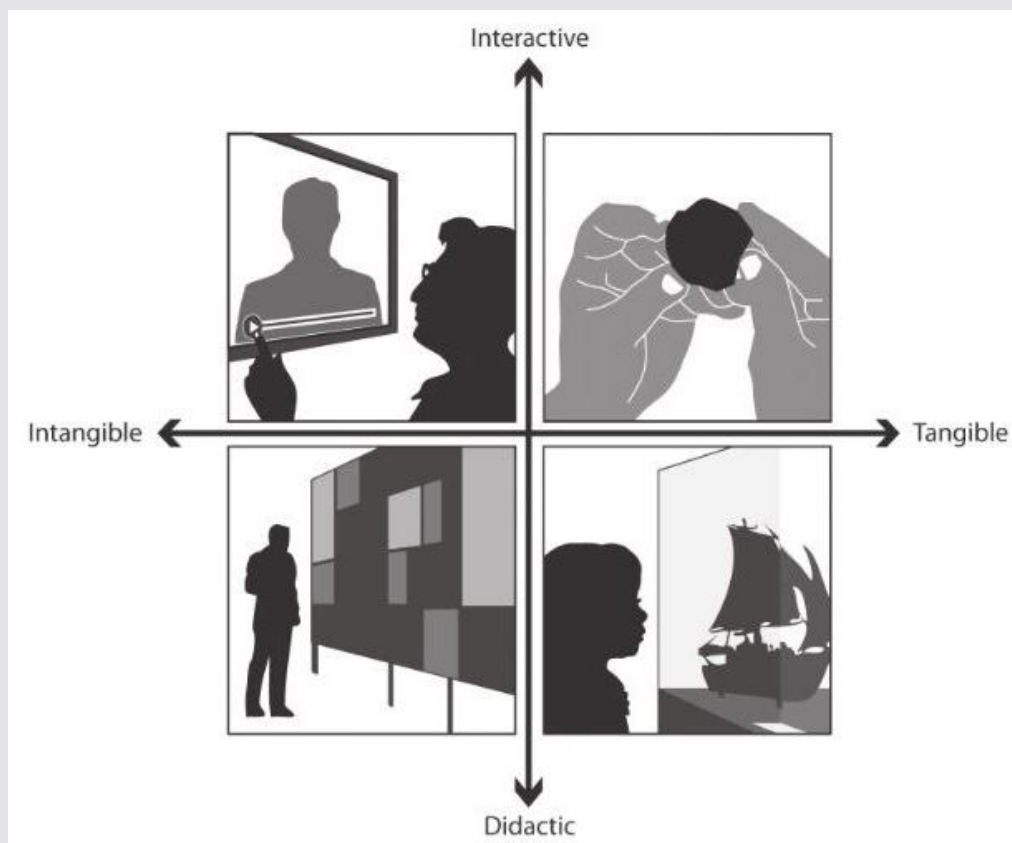
- **Koleksi “Born-Digital”:** Sumber daya “Born-digital” adalah koleksi yang dibuat secara digital – mereka adalah sumber daya “baru”, disusun dan dikelola dalam format digital, sebagai lawan dari versi digital dari surat, foto, atau buku harian yang ada, untuk menyebutkan beberapa contoh. Proses pengumpulan sejarah lisan di mana ingatan dan cerita ditangkap di media digital dapat diklasifikasikan sebagai sumber daya digital lahir, seperti halnya foto yang diambil dengan kamera digital atau dokumen yang dibuat menggunakan perangkat lunak pengolah kata dan disimpan sebagai file digital. Seni pertunjukan di museum seni kontemporer saat ini hampir seluruhnya terdiri dari koleksi digital.

Tantangan bagi para profesional museum dan arsip dengan jenis sumber daya ini dalam banyak hal adalah kebalikan dari sumber daya hard-copy. Dengan yang terakhir, upaya besar telah dan terus dilakukan dalam mendigitalkan hard copy untuk memperluas aksesibilitas dan untuk membuat catatan cadangan. Dengan lahir dari sumber daya digital, tantangannya adalah menciptakan sistem cadangan untuk mencegah masalah seperti file korup (“bit rot”) dan penyimpanan usang serta format perangkat lunak (misalnya, saat ini tidak ada komputer baru yang dilengkapi dengan floppy drive). Jenis sumber daya ini juga mewakili tantangan kebijakan—misalnya, apa definisi “asli” ketika tidak ada perbedaan kualitatif antara yang asli dan replika? Kapan itu penting? Sumber daya Born-digital adalah batas baru untuk manajemen koleksi museum; isu-isu yang terlibat cenderung menjadi semakin menonjol di tahun-tahun mendatang seiring dengan berkembangnya koleksi tak berwujud jenis ini.

#### d. Peran dan Penggunaan Koleksi

Sekarang kami telah menyusun spektrum koleksi dari yang berwujud hingga yang tidak berwujud, ada baiknya mempertimbangkan peran berbagai jenis koleksi ini di museum. Gambar di bawah mengilustrasikan berbagai pilihan, dengan satu sumbu mempertimbangkan berbagai pendekatan interpretatif, dan yang lainnya berbagai jenis koleksi dari tidak berwujud hingga berwujud. Metode yang lebih tradisional ditemukan di bagian kanan bawah, di mana interpretasi cenderung menekankan koleksi nyata yang digunakan dengan cara didaktik. Pendekatan yang lebih baru diwakili oleh sisi kiri atas diagram, di mana lebih banyak interaktivitas dan keterlibatan langsung dengan pengunjung dan kurang penekanan pada koleksi nyata adalah aturannya. Di mana museum masuk dalam skema ini dalam hal peran yang akan dimainkan koleksinya berdampak pada perencanaan. Misalnya, akan ada perbedaan kebutuhan ruang dan fasilitas antara koleksi di mana misi utamanya adalah untuk melayani program pendidikan dan yang akan digunakan terutama untuk tujuan lain. Demikian pula, museum yang membatasi kegiatan pengumpulannya terutama pada ekspresi budaya yang tidak berwujud—seperti Museum Hak Asasi Manusia Kanada di Winnipeg, misalnya—akan memiliki kebutuhan ruang penyimpanan yang jauh lebih sedikit daripada museum dengan koleksi artefak tiga dimensi yang besar. Perbedaan ini mencerminkan skala kegiatan pengumpulan serta cara pengelolaan dan penggunaan koleksi.

#### Spektrum Interpretasi Berbasis Koleksi



Prinsip penggunaan objek yang telah dikumpulkan menentukan kelas koleksi yang diaksesnya, dan sesuai dengan kebutuhan ruang dan fasilitasnya. Ada lima kelas utama:

• Koleksi Display (mungkin dipajang atau di akses terbuka atau terkontrol penyimpanan). Kegunaan utama dari koleksi tampilan adalah:

- tampilan estetika;
- pendidikan, tampilan tematik;
- tampilan penyimpanan yang terlihat;
- pinjaman ke museum lain.

• **Koleksi studi** (mungkin dipajang atau di akses yang terlihat atau terkontrol penyimpanan). Kegunaan utama dari koleksi studi adalah:

- penelitian (oleh staf kuratorial atau oleh mahasiswa luar, cendekiawan, atau publik);
- perbandingan contoh yang representatif;
- pemenuhan mandat museum.

• **Koleksi cadangan** (dalam penyimpanan akses terkontrol). Kegunaan utama dari koleksi cadangan adalah sebagai tempat penyimpanan untuk:

- item yang membutuhkan konservasi perbaikan sebelum memasuki tampilan atau koleksi studi;
- objek yang sedang dipertimbangkan untuk akses atau deaccessioning, tetapi tidak ada komitmen permanen untuk pelestarian tanpa batas telah dibuat;
- barang yang dimaksudkan untuk dipindahtangankan atau ditukar.

• **Koleksi demonstrasi atau pengajaran** (dipajang atau disimpan). Tujuan dari kategori koleksi ini adalah untuk memungkinkan benda-benda (duplikat, replika, peralatan, dan sejenisnya) yang mungkin dibiarkan rusak. melalui penggunaan terkontrol seperti:

- pameran interaktif;
- pendidikan “langsung”;
- demonstrasi; eksperimen ilmiah.

• **Koleksi perpustakaan dan arsip** (dalam penyimpanan terbuka atau dengan akses terkontrol). Koleksi ini digunakan untuk:

- menyediakan sumber daya tambahan bagi pengunjung untuk informasi dalam tampilan atau program;
- menjadi sumber kuratorial untuk pameran atau pengembangan program pendidikan;
- memfasilitasi penelitian dengan mengunjungi para sarjana atau mahasiswa

# 7 Things to remember when designing a Museum.

Sumber: <https://www.re-thinkingthefuture.com/>

Rencana perjalanan Anda tidak akan lengkap tanpa kunjungan ke bangunan publik ini untuk mengalami dan belajar tentang sejarah lokal. Apakah Anda merasa bosan atau ingin kunjungan kedua akan tergantung pada perencanaannya, menjadikan desain museum sebagai salah satu topik tesis favorit bagi mahasiswa arsitektur. Museum adalah gudang artefak tua yang menonjolkan keagungan memorabilia yang diawetkan dari berbagai tahap evolusi manusia. Banyak hal yang dilakukan dalam pembuatan struktur publik ini untuk menjadikannya jantung dan jiwa kota. Dari pelestarian hingga kepedulian lingkungan, ada banyak hal yang perlu diingat saat merancang museum.

Berikut adalah 7 Hal yang perlu diingat saat mendesain Museum:

## 1. Perspektif pengunjung: Apa yang mereka lihat/cari?

Selalu merupakan ide yang baik untuk menentukan publik yang akan mengunjungi museum anda. Setelah mempelajari demografi dan psikografis lokal dan jenis audiens yang dilayani pameran, Anda dapat menyesuaikan tampilan museum untuk menciptakan pengalaman yang memperkaya yang memastikan pembelajaran maksimal bagi audiens yang Anda targetkan. Saat Anda merencanakan museum Anda, Anda harus selalu menempatkan diri Anda pada posisi pengunjung untuk memahami bagaimana pembelajaran akan berlangsung dan memastikan bahwa desainnya memotivasi orang untuk berkunjung.

## 2. Menentukan Kategori

Akankah museum anda tentang kerajinan lokal atau akankah museum itu menyimpan garis waktu sejarah pesawat terbang? Apakah akan ada lukisan atau akankah model kerja digunakan? Penting untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini dan memahami genre museum Anda. Properti produk yang akan ditampilkan akan memandu desain Anda. Ini akan membantu Anda menentukan bagian dan mengembangkan program area sehingga tidak ada tampilan yang penuh sesak dan semua unit menciptakan dampak pada pengamat.



Louvre, Abu Dhabi adalah tujuan favorit untuk acara keluarga ©[www.arabnews.com](http://www.arabnews.com)



Layar besar untuk menciptakan pengalaman intim bagi pengunjung di Museum Hak Asasi Manusia Kanada © [segd.org](http://segd.org)



### 3. Menentukan jalan: Menceritakan sebuah kisah

Karena museum berurusan dengan sejarah, penting untuk mengikuti garis waktu dan memasukkannya ke dalam desain Anda. Dengan mengikuti urutan kronologis, memungkinkan pengunjung untuk berjalan melalui museum, mengambil informasi pameran demi pameran, cerita demi cerita. Ada baiknya untuk mendesain semua bagian sesuai dengan zamannya sehingga yang mempersepsikan dapat merasakan sepenuhnya dan dapat menyerap keseluruhan cerita.



Wisconsin Historical Society Museum

Machine tool Museum Timeline Display

### 4. Layering Pameran

Museum hari ini direstrukturisasi dari masa lalu. Tidak semua orang yang datang ke museum mencari dokumentasi yang mendalam dan detail. Dengan demikian, konsep panduan layering dapat digunakan. Lapisan pertama memfokuskan perhatian pada tema pameran dan mengidentifikasi periode; lapisan kedua memperkenalkan sejumlah informasi terbatas sebagai gambaran umum. Pada desain lapisan ketiga, terdapat pengetahuan mendalam yang diperkuat dan dirinci. Hal ini memastikan bahwa pengunjung museum dapat mengunjungi di waktu luang atau untuk memahami kompleksitas mata pelajaran.



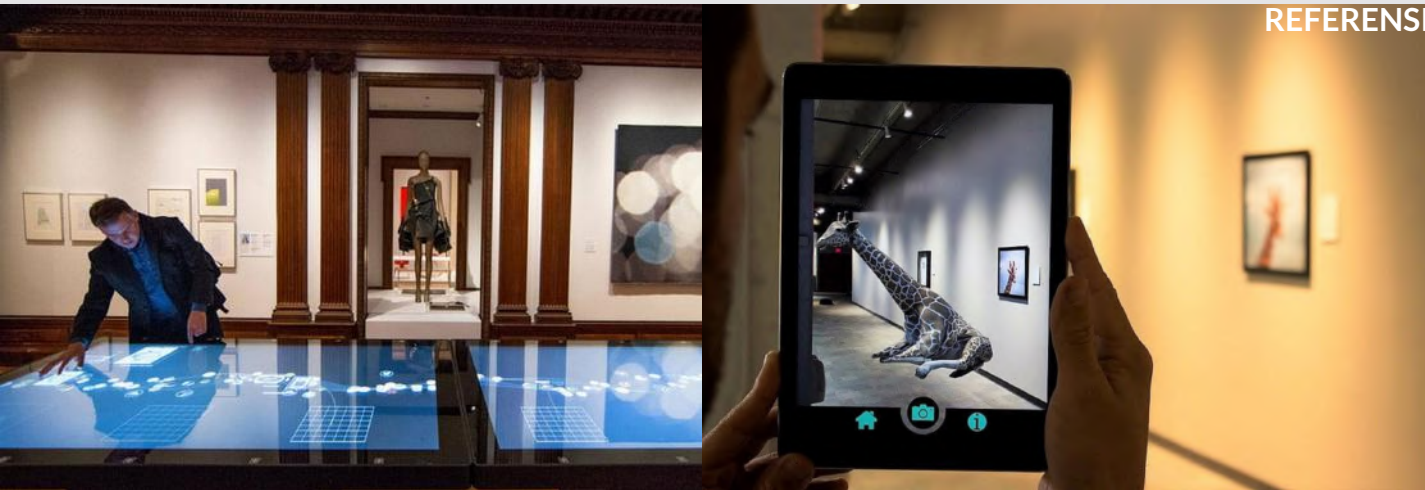
International Spy Museum, Washington DC

Hershey Story Museum



## 5. Membangun Koneksi: Tampilan Interaktif

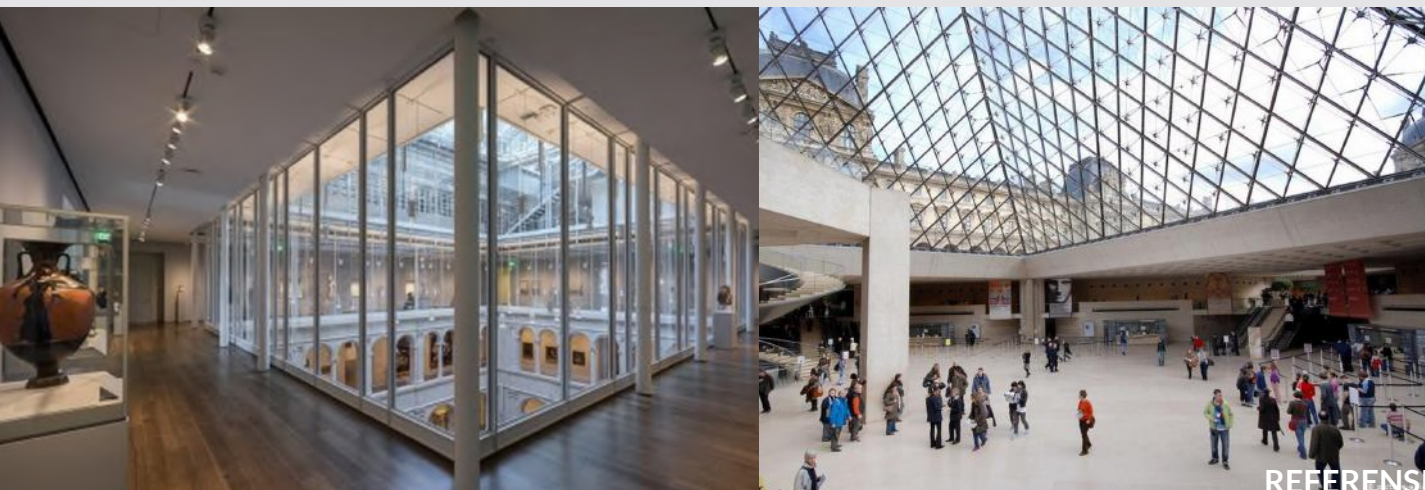
Setelah mempelajari genre, ada baiknya untuk memutuskan skala interaktivitas untuk museum Anda. Apakah Anda ingin pengunjung menyentuh unit tampilan atau Anda ingin menyimpan artefak Anda di balik kaca? Di sinilah terobosan teknologi juga membantu. Anda mungkin melarang menyentuh pameran tetapi Anda dapat membuat desain grafis Anda melalui tanda-tanda, layar video, atau sejauh menggabungkan augmented reality. Desain Anda harus menjadi koleksi seni dan drama kehidupan yang responsif dan dinamis.



Cooper-Hewitt Smithsonian Design Museum

## 6. Interaksi Cahaya

Cahaya memainkan peran yang sangat penting dalam sebuah museum. Ini mungkin diinginkan atau sangat tidak diinginkan dan desain anda akan dibentuk sesuai dengan pencahayaan. Beberapa pameran memburuk dari waktu ke waktu karena paparan langsung matahari. Karena pelestarian adalah motif utama, penting untuk menghilangkan cahaya alami dan memiliki pencahayaan buatan di sekitar pajangan ini. Dalam beberapa kasus lain seperti di negara-negara di mana iklimnya sangat dingin, pencahayaan alami mungkin paling cocok untuk mengurangi biaya HVAC.



Harvard Art Museums

Pei's Pyramid at Louvre

## 7. Layout

Seharusnya sangat mudah bagi pengunjung untuk bernavigasi di dalam museum. Lebih baik memiliki atrium pusat yang menghubungkan semua area bertema sehingga orang dapat memilih untuk mengunjungi bagian yang menangkap intrik mereka. Museum harus menjadi kota pemikiran yang hidup. Harus ada beberapa buku untuk memulai diskusi, mengadakan lokakarya, atau hanya untuk pengunjung merenungkan apa yang telah dilihatnya.



Collaborative Creative process  
yang terdapat pada The Fabric  
Workshop and Museum ©  
phillystampass.org

REFERENSI





# 3

# ANALISIS DESAIN

الجامعة الإسلامية  
بمكة المكرمة  
الهندسة المعمارية



# ANALISIS SITE.

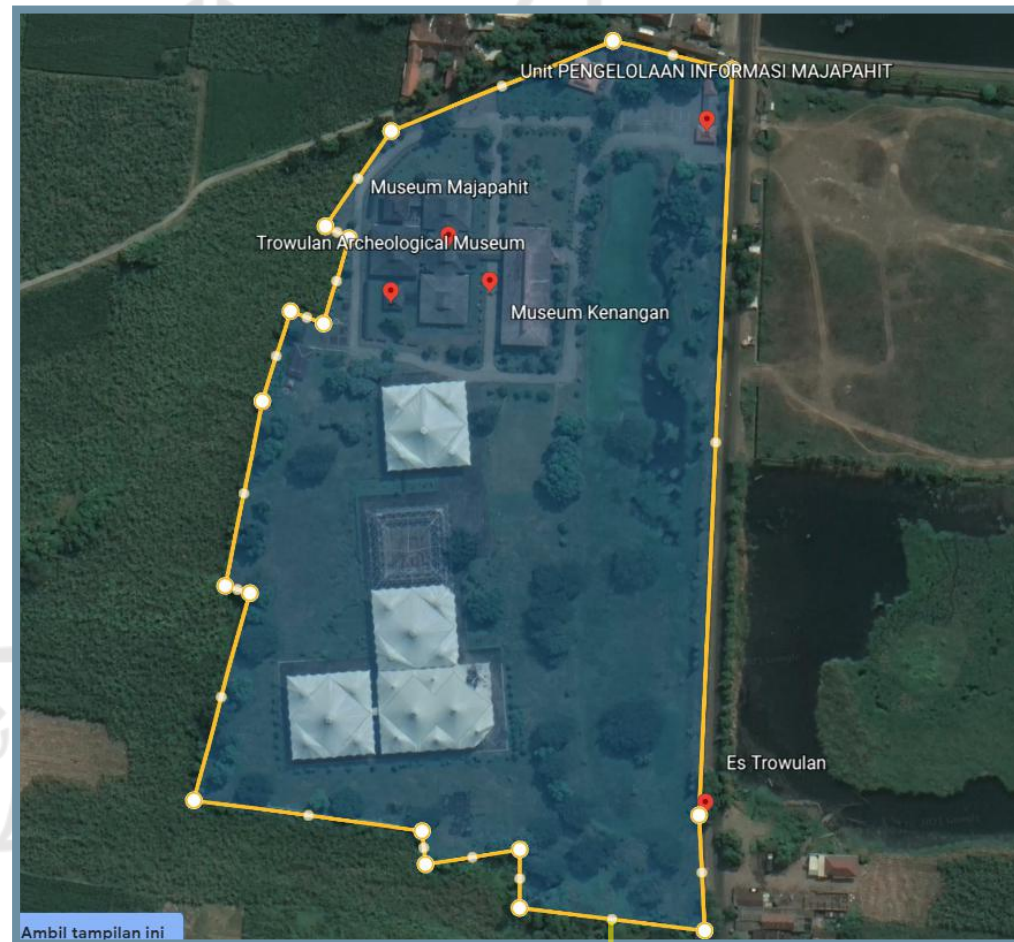
Lokasi Perancangan berada di Jl. Pendopo Agung, Ngelinguk, Trowulan, Kec. Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur. Adapun pertimbangan pemilihan lokasi perancangan Museum Perda ini terletak di kawasan Museum Majapahit sendiri agar berkesinambungan dengan fungsi museum tersebut dimana Museum Perdagangan Majapahit sebagai mediator penggambaran kehidupan perdagangan masyarakat Majapahit dan Museum Majapahit sebagai tempat perlindungan sebagian besar koleksi dan situs Majapahit tersebut.

Jumlah luas total site ini sekitar **55.490,66 m<sup>2</sup>**, dimana sekitar 24.382,37 m<sup>2</sup> telah digunakan sebagai fasilitas bangunan lain.

Dengan itu maka bangunan Museum Perdagangan Majapahit mengambil sisa lahan yang memiliki luasan sekitar **31.108 m<sup>2</sup>** dan nantinya akan memiliki orientasi ke arah Utara karena mengikuti orientasi bangunan lain yang sudah memiliki akses jalannya sendiri.

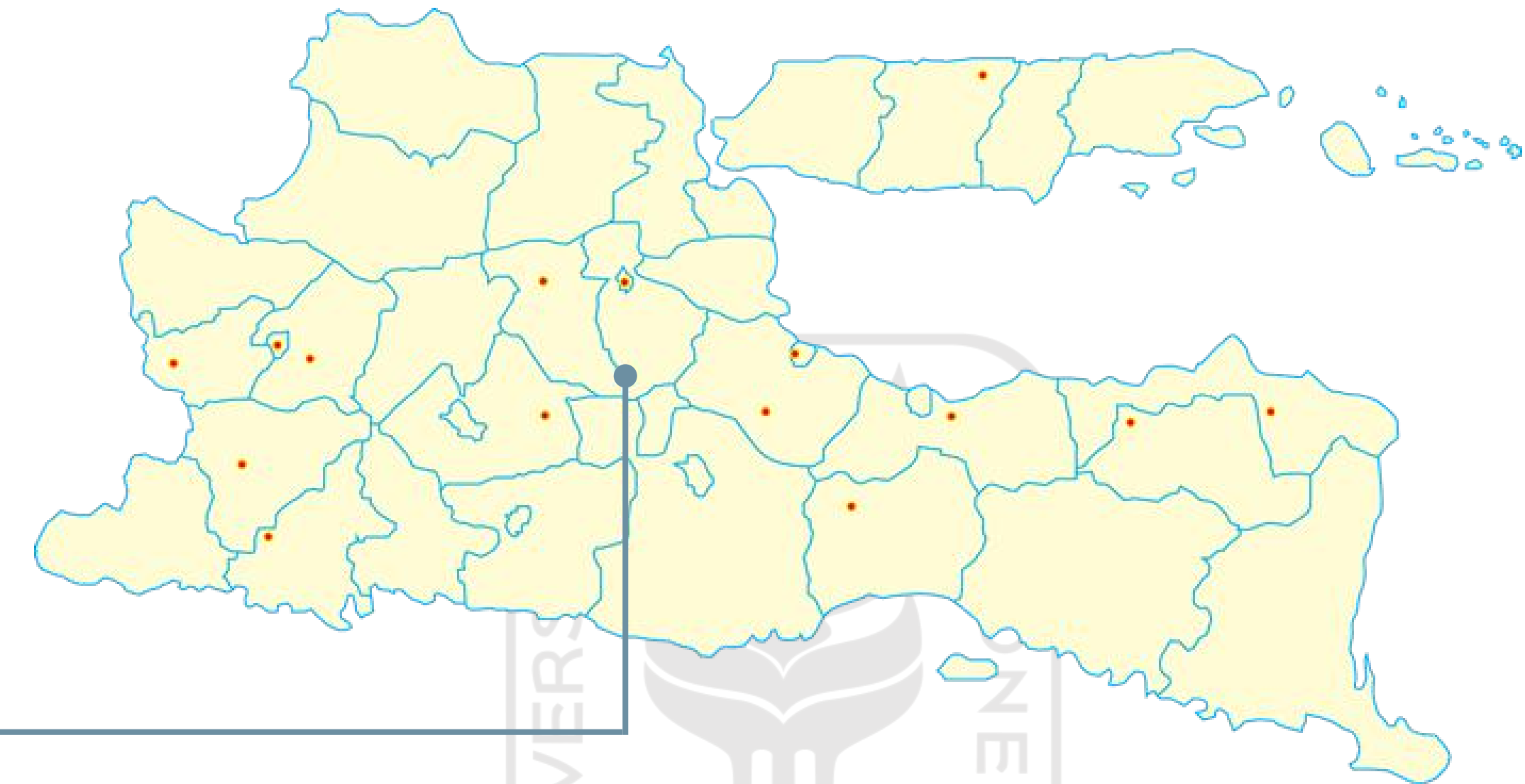
Adapun batasan-batasan di dalam site ini sebagai berikut:

- Utara : Parkiran Museum Majapahit
- Selatan : Perkebunan
- Barat : Perkebunan
- Timur : Jalan Pendopo Agung



**LOKASI PERANCANGAN**

Sumber: Google Earth.com



**KDB**  
**80%**

**KLB**  
**6**

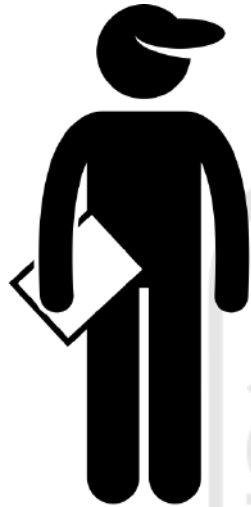
**KDH**  
**10%**

Sumber :  
RTRW Kab.  
Mojokerto  
2012-  
2032)



## Target Pengunjung Museum.

---



**Pengunjung yang bertujuan rekreasi**

Untuk melihat-lihat benda yang dipamerkan hanya sekedar untuk menambah pengetahuan dan mereka mengamati seluruh objek pameran dengan sekilas tanpa pengamatan yang lebih detail, dapat berupa rombongan/individu.



**Siswa atau Pelajar**

Dengan sifat pengamatan cukup teliti, pengamatan relatif agak lama, meliputi kegiatan pengamatan visual dan merekam beberapa keterangan yang ada, biasanya mengamati keseluruhan objek yang dipamerkan.



**Peneliti**

Mempunyai sifat kegiatan pengamatan yang cermat dan seksama, waktu pengamatan cukup lama, memandang dari berbagai arah sejauh memungkinkan, bekal pengetahuan akan benda koleksi cukup tinggi, jumlah yang datang sedikit



**Studi Banding**

Mempunyai sifat kegiatan pengamatan yang cermat dan seksama, waktu pengamatan cukup lama, memandang dari berbagai arah sejauh memungkinkan, bekal pengetahuan akan benda koleksi cukup tinggi, jumlah yang datang sedikit

Paling dominan dari kalangan siswa, pelajar dan instansi/lembaga terkait sehingga:

1. Perlu kebebasan untuk mengamati dengan menjadikan ruang-ruang yang cukup lega dan pengamanan benda koleksi.

2. Perlu direncanakan agar pengunjung yang kurang pengetahuan akan benda koleksi dapat memahami benda koleksi.

# NARASI MEMBENTUK BANGUNAN & RUANG.

## Analisis gubahan massa.

### *“Museum as Spectacle”*

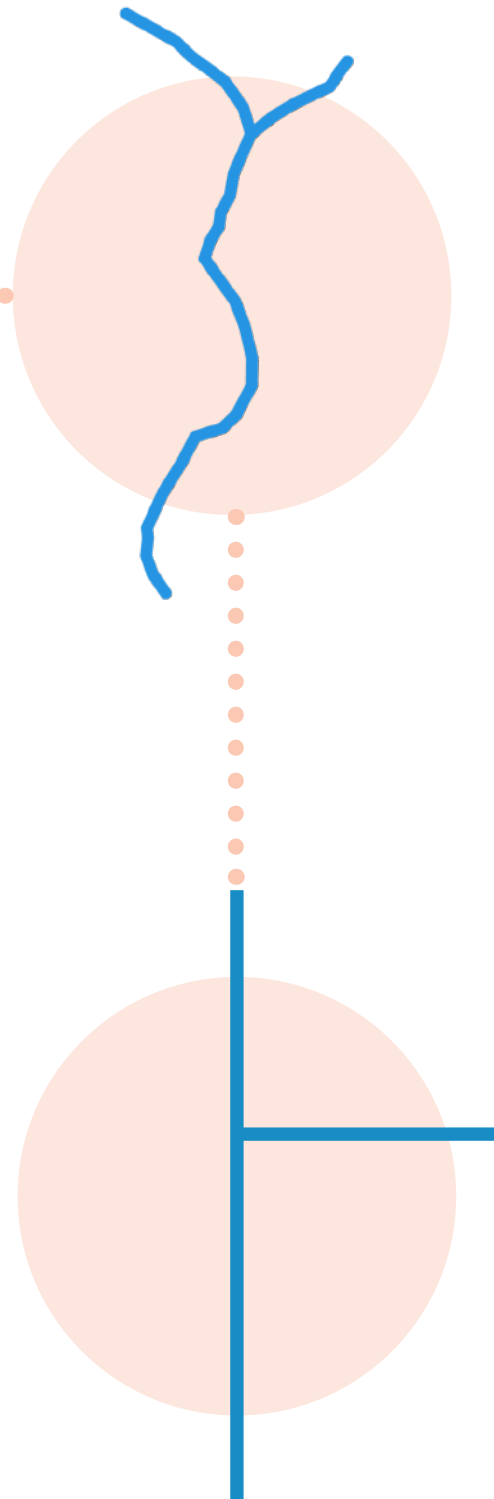
Tema memberikan arah rancangan sehingga menjadikan gubahan massa yang sesuai dengan konteks perancangan. *Museum as Spectacle* memiliki arti bahwa museum tersebut dapat dijadikan sebuah karya seni untuk dinikmati pengunjung sebagaimana koleksinya.

Adapun nilai simbolisme yang akan diterapkan pada rancangan yaitu mengambil dari topografi **Delta Sungai Brantas**. Delta sungai Brantas yang bercabang menjadi **Kali Mas** dan **Kali Porong**, memiliki peranan penting terhadap kerajaan Majapahit dalam hal mengatur atau mengendalikan jalur perdagangan lokal maupun Internasional.



# Analisis Gubahan Massa Bangunan.

Bentuk dasar bangunan dari bentuk yang menyerupai huruf Y mengadopsi dari bentuk Topografi Sungai Brantas.



**Opsi 1:  
Bentuk Dasar**

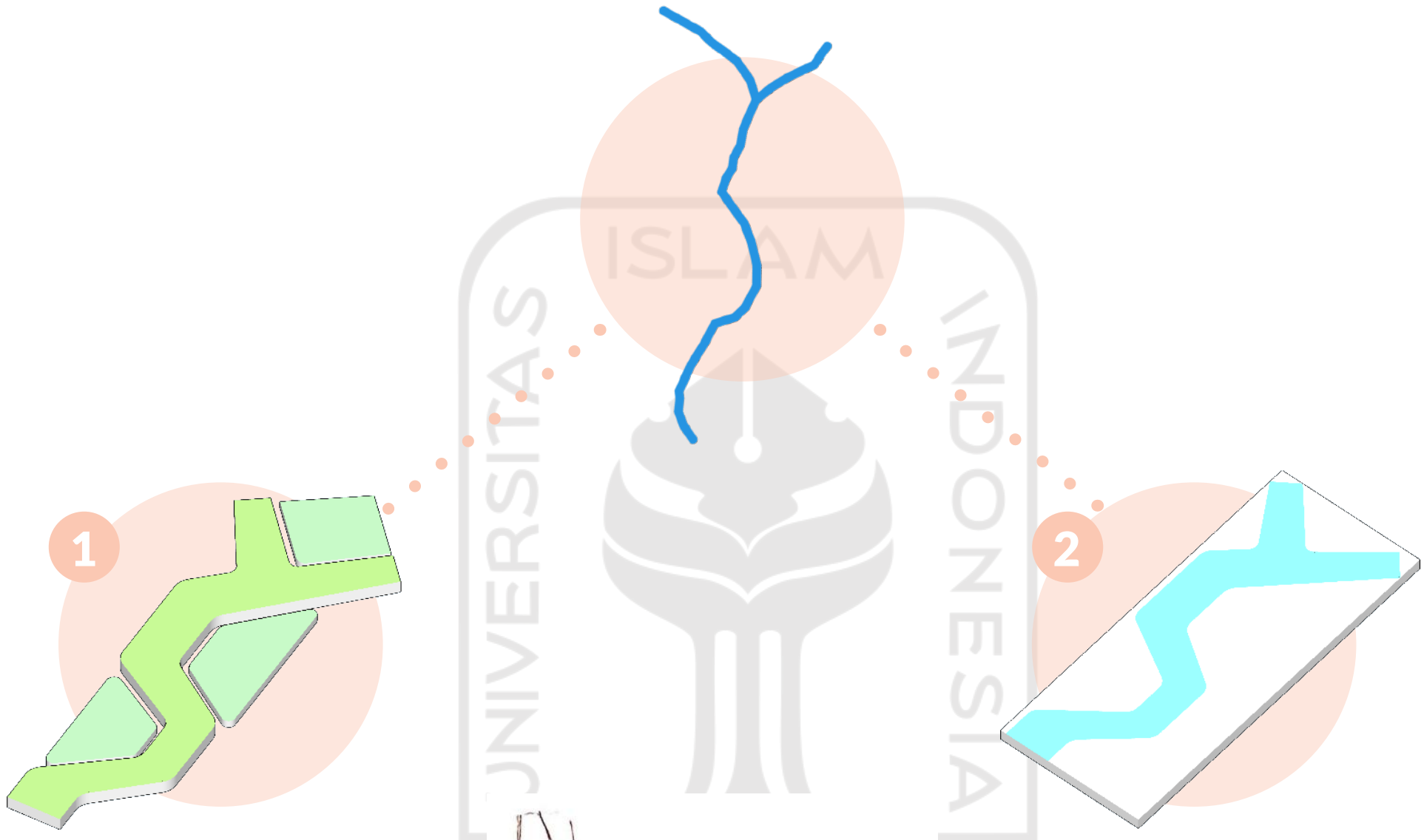
**Opsi 2:  
Simplifikasi**

Penataan masa berlandaskan pada bentuk topografi sungai Brantas akan memiliki **3 alternatif desain** gubahan massa, dimana akan menekankan **nilai simbolisme Sungai Brantas** itu sendiri yang dapat dinikmati oleh para pengunjung baik secara visual maupun aktivitas.

- Opsi 1 : Bentuk Dasar  
Dalam mengadaptasi bentuk dasar topografi akan memiliki 2 alternatif desain, yang akan memiliki kelebihan masing-masing dalam mewujudkan nilai simbolisme Sungai Brantas.
- Opsi 2 : Simplifikasi  
Simplifikasi menjadi salah satu opsi alternatif desain, karena dengan simplifikasi penyusunan ruang menjadi lebih mudah.

Dari analisa diatas maka bentuk masa Museum Perdagangan Majapahit dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu berdasarkan topografi delta sungai Brantas.

## Bentuk Dasar



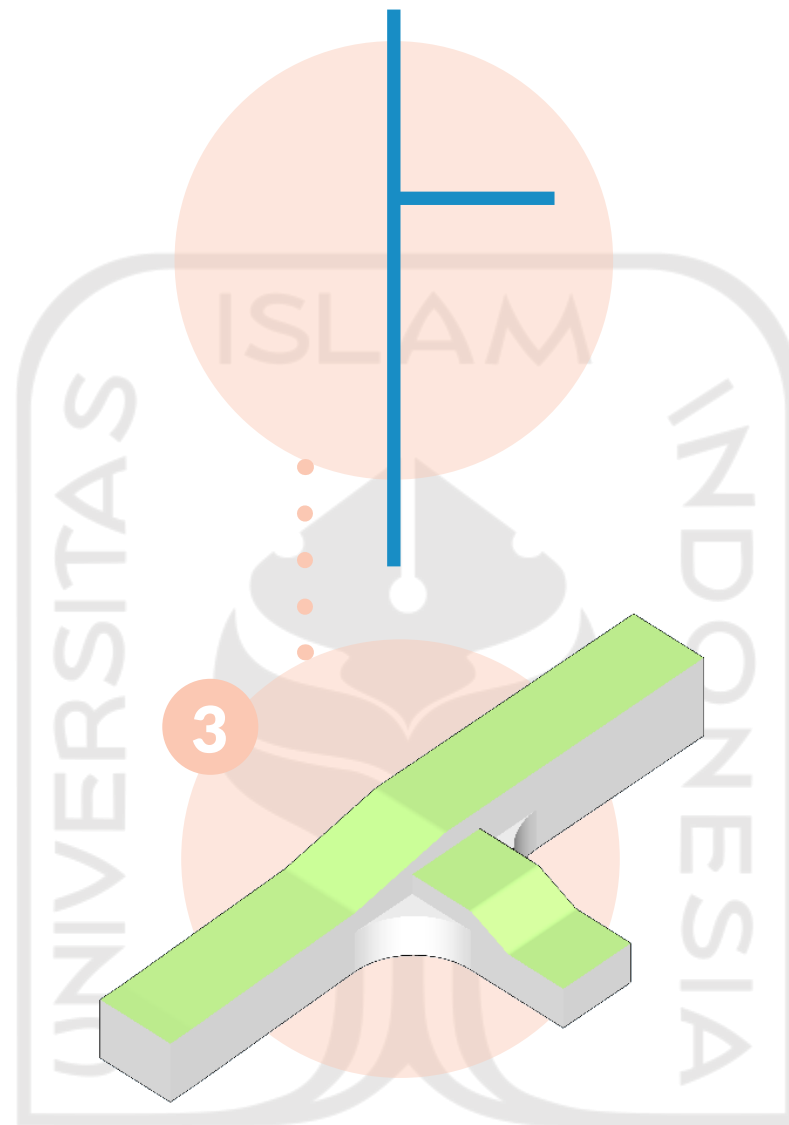
Simbolisasi sungai Brantas diwujudkan dengan menggunakan topografi Sungai Brantas sebagai bentuk dasar bangunan, dimana dapat dirasakan melalui:

- Eksterior :
  - Visual
  - Aktivitas (Roof Garden)
- Interior :
  - Visual

Simbolisasi sungai Brantas diwujudkan sebagai sebuah instalasi bukaan skylight, dimana dapat dirasakan melalui:

- Interior :
  - Visual

## Simplifikasi

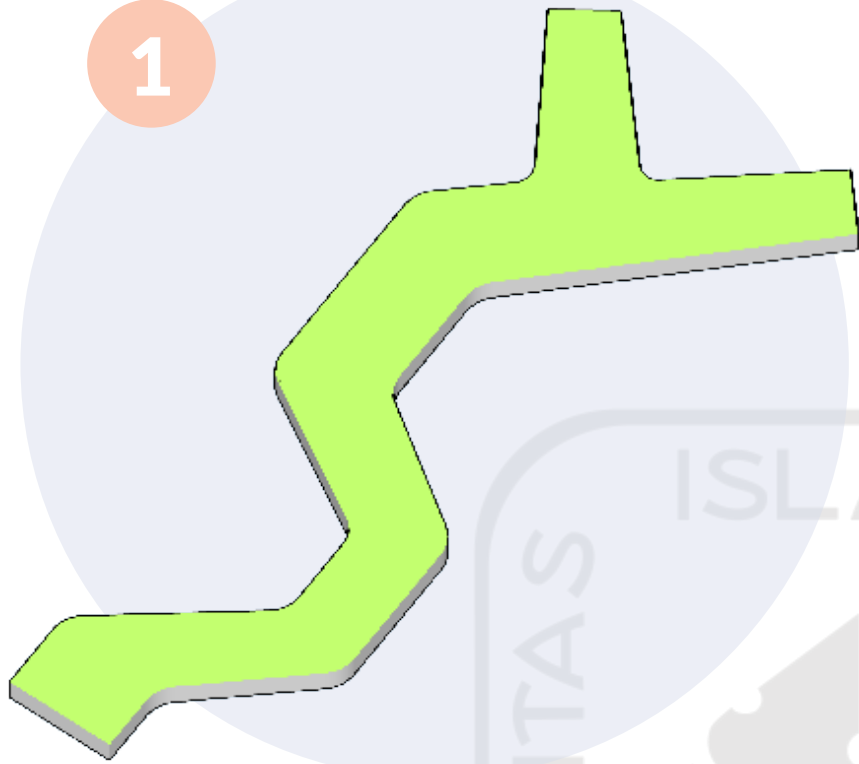


Simbolisasi sungai Brantas diwujudkan dengan menggunakan topografi delta Sungai Brantas sebagai bentuk dasar bangunan, yang kemudian di simplifikasi dimana dapat dirasakan melalui:

- Eksterior :
  - Visual

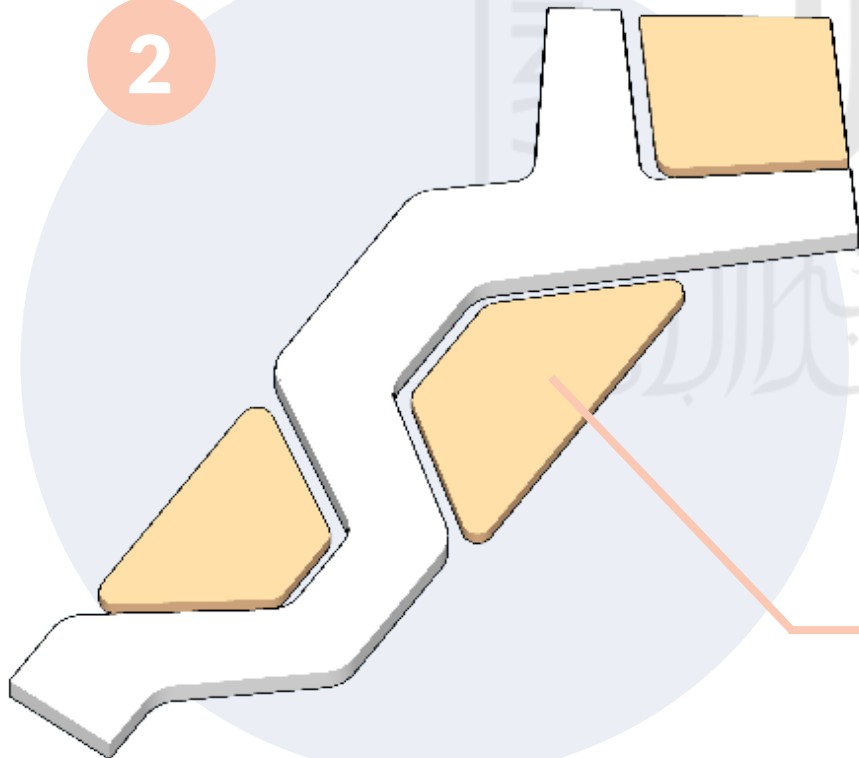


1



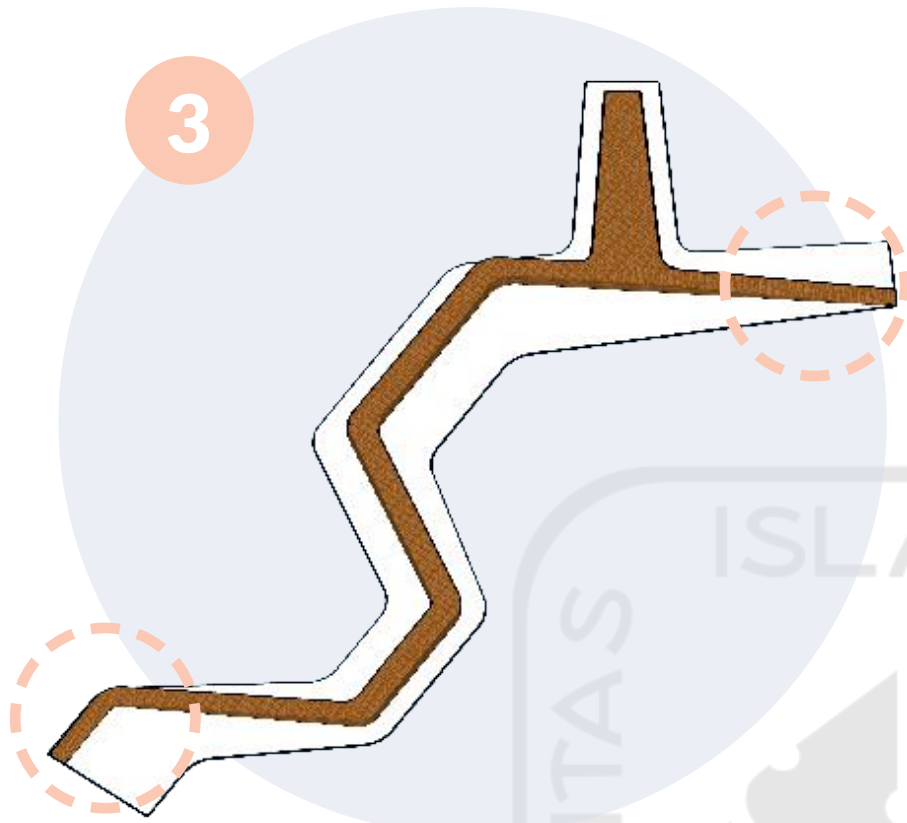
Pilihan jatuh pada **alternatif desain 1** karena dalam mewujudkan nilai **simbolisme** dari **delta sungai Brantas** dapat dirasakan pada Interior maupun eksterior, baik secara visual maupun aktivitas.

2



Penambahan massa bangunan baru didasarkan pada desa-desa yang berkembang berkat adanya peran sungai Brantas sebagai vital kehidupan masyarakat Majapahit. Masing-masing bangunan berperan sebagai ruang pameran dan akan menampilkan narasi & koleksi dengan plot cerita yang berbeda yang akan dijabarkan pada tahap berikutnya.





---

Untuk akses menuju *Roof garden* digunakan akses *ramp* yang memiliki 2 akses dari utara dan selatan. Ramp dipilih sebagai pertimbangan agar bisa diakses berbagai kalangan pengunjung.



---

Sawah di sepanjang Sungai Brantas yang menghasilkan komoditas utama Majapahit yaitu beras diwujudkan dalam penataan *roof garden* pada museum ini.



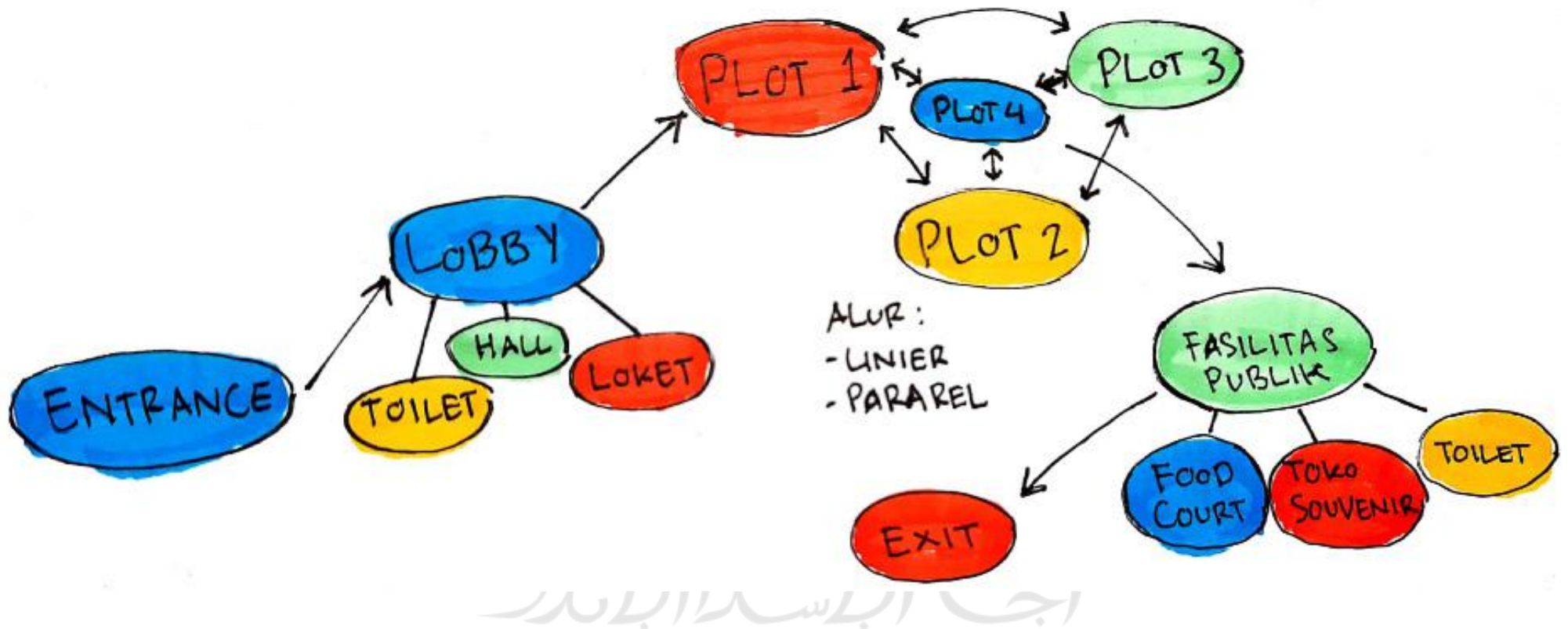
# ALUR GERAK.

---

Untuk proyek ini, perancang diminta untuk mengembangkan desain untuk pameran yang menceritakan perdagangan Majapahit. Berbagai teknik digunakan untuk mengatur narasi dan mengembangkan alur cerita yang jelas. Peta pikiran yang kompleks mengeksplorasi sejarah perdagangan Majapahit yang menarik, melihat sejarahnya, di mana ia tumbuh dan pentingnya perannya perdagangan. Pada tahap proyek ini, perancang harus secara mental menyulap sejumlah ide dan berkonsentrasi keras untuk tidak kehilangan utas penting.

Setelah alur cerita jelas, peta pikiran menjadi lebih sederhana. Sangat berguna untuk mulai memasukkannya ke dalam rencana sederhana sebagai rangkaian 'blob'. Yang menghubungkan cerita dengan ruang yang menandakan dimulainya desain fisik sehingga terbentuknya alur gerak secara general dari awal hingga akhir.

Maka untuk mengakomodasi dari dua alur gerak tersebut mulai pada masing-masing plot tidak dipisahkan oleh batas dinding, namun tetap di kelompokkan dengan masing-masing plot yang memiliki elevasi yang berbeda dengan tujuan untuk tetap mengelompokkan koleksi masing-masing plot.



= Saat alur cerita menjadi jelas, maka *mind map* menjadi lebih sederhana.

# NARATIF MEMBENTUK EKSIBISI.

---

## Penyusunan Plot Narasi

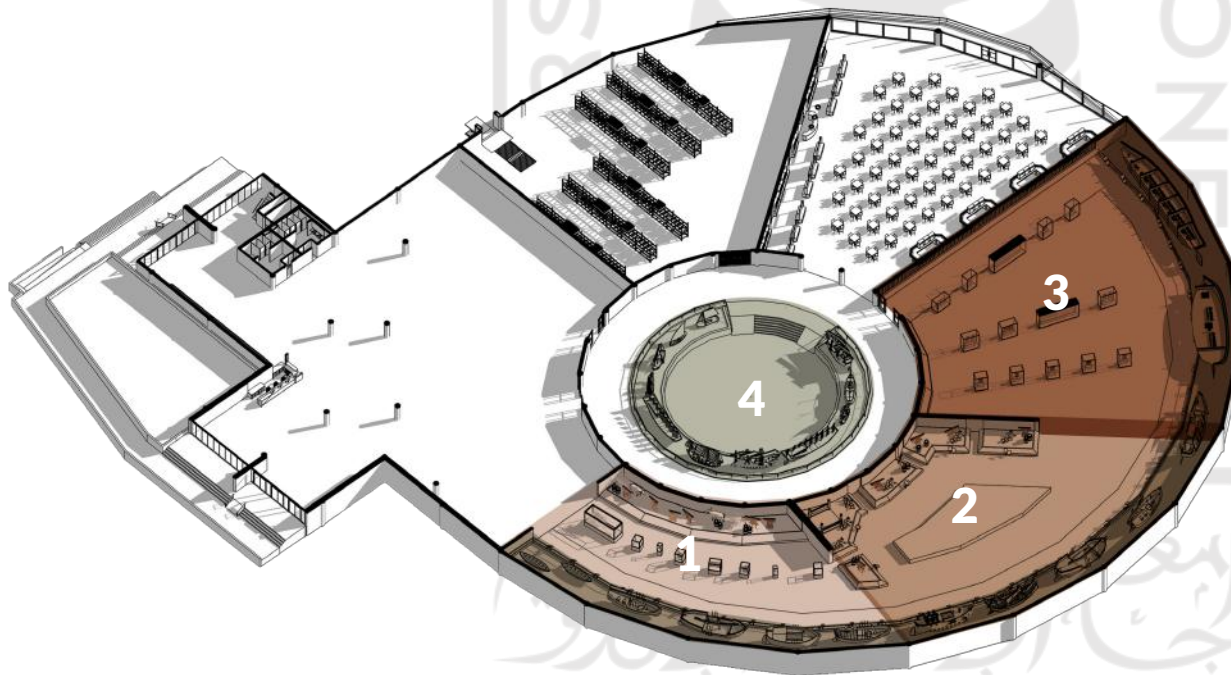
Pada tahap *Ideate* dalam menyusun tata ruang naratif yang optimal, maka perancangan ini akan memfokuskan ketiga elemen yang dapat membangun narasi ruang pameran (Macleod, 2012), yakni; penyusunan Plot dan Pace, penerapan *Dramatic Arc*, dan penentuan penyajiannya (*Metaphor dan Meta-Narrative*). Ketiga elemen ini akan dibongkar dan disusun kembali sesuai dengan urutan perancangan yang dilakukan.

Secara garis besar, narasi yang disusun menunjukkan bagaimana perkembangan perdagangan Majapahit yang awalnya berupa perdagangan lokal, hingga berkembang pesat dalam menguasai perdagangan Internasional. Seiring dengan berkembangnya perdagangan itu sendiri, muncul sebuah fenomena unik yang bernama akulturasi budaya, yang terjadi karena adanya hubungan multilateral perdagangan Majapahit dengan negeri-negeri lain.

Penyusunan plot dan pengelompokan chapter Merujuk pada *Nicole Coates* (2012) bahwa pendekatan naratif mendukung terjadinya pemaknaan ruang melalui pengalaman, maka konsep dasar pameran untuk membangun narasi pada Museum Perdagangan Majapahit akan mengusung "***Trading Chronology***". Dimana, pengunjung akan melihat **bagaimana perdagangan internasional tersebut dapat terjadi, dan merasakan bagaimana perdagangan berkembang hingga terjadi yang namanya akulturasi budaya**. Dalam tahap *Ideate*, untuk awal penyusunan plot konten museum, maka pengelompokan akan dibagi menjadi 4 plot utama, yaitu **Awal Perdagangan Majapahit, Perkembangan Jaringan Perdagangan Internasional, Akulturasi Budaya, dan Sungai Brantas sebagai Konektivitas Perdagangan**.



No.	PLOT	KEYWORD
1.	Perdagangan Awal Majapahit	<i>Hierarchy</i>
2.	Jaringan Dagang Internasional Majapahit	<i>Network, Linking</i>
3.	Akulturasi Budaya	<i>Impact</i>
4.	Sungai Brantas sebagai Konektivitas Perdagangan	<i>Connection</i>



Ketika runtutan plot narasi menjadi jelas, maka dapat ditarik **Keyword** yang dapat mewakili plot tersebut, yang mana *keyword* tersebut berguna sebagai wujud pengalaman ruang apa yang akan ditampilkan pada plot tersebut.



## PLOT

# 1

## PERDAGANGAN AWAL MAJAPAHIT.

---

Sejarah mencatat Majapahit pertama kali mulai berkembang sebagai kekuatan komersial dan pusat perdagangan internasional pada abad ketiga belas. Meningkatnya interaksi komersial antara penduduk pedalaman Jawa dan daerah pelabuhan di pantai utara Jawa tercermin dalam prasasti raja-raja yang berbasis di Jawa timur. Kitab Nagarahretagama mencatat bahwa beras merupakan komoditas utama Majapahit dalam hal ekspor karena jumlahnya yang sangat banyak, diikuti dengan komoditas lainnya seperti lada, cengkeh, garam, kain, dan burung kakatua. Dalam mendistribusikan komoditasnya, jalur jalan darat menjadi jalur utama pada masa itu. Selain kepentingan politik, jalan juga menjadi sarana transportasi beras dan barang dagangan lainnya. The Nagarakertagama berbicara tentang “kafilah dari gerobak” di sepanjang jalan Jawa dan jalan raya kerajaan yang ramai. Referensi khusus dibuat untuk para pedagang yang menemani perjalanan kerajaan dan yang berkemah di lapangan terbuka di dekat penginapan istana pada akhir perjalanan setiap hari. Gerobak dan pedagang ini terwakili dengan baik dalam relief candi era Majapahit. Tetapi penggunaan jaringan jalan bersifat musiman karena musim hujan. Pergerakan pada jaringan jalan terkonsentrasi pada musim kemarau dari bulan Maret sampai September. The Nagarakertagama menggambarkan perjalanan jalan di musim hujan:

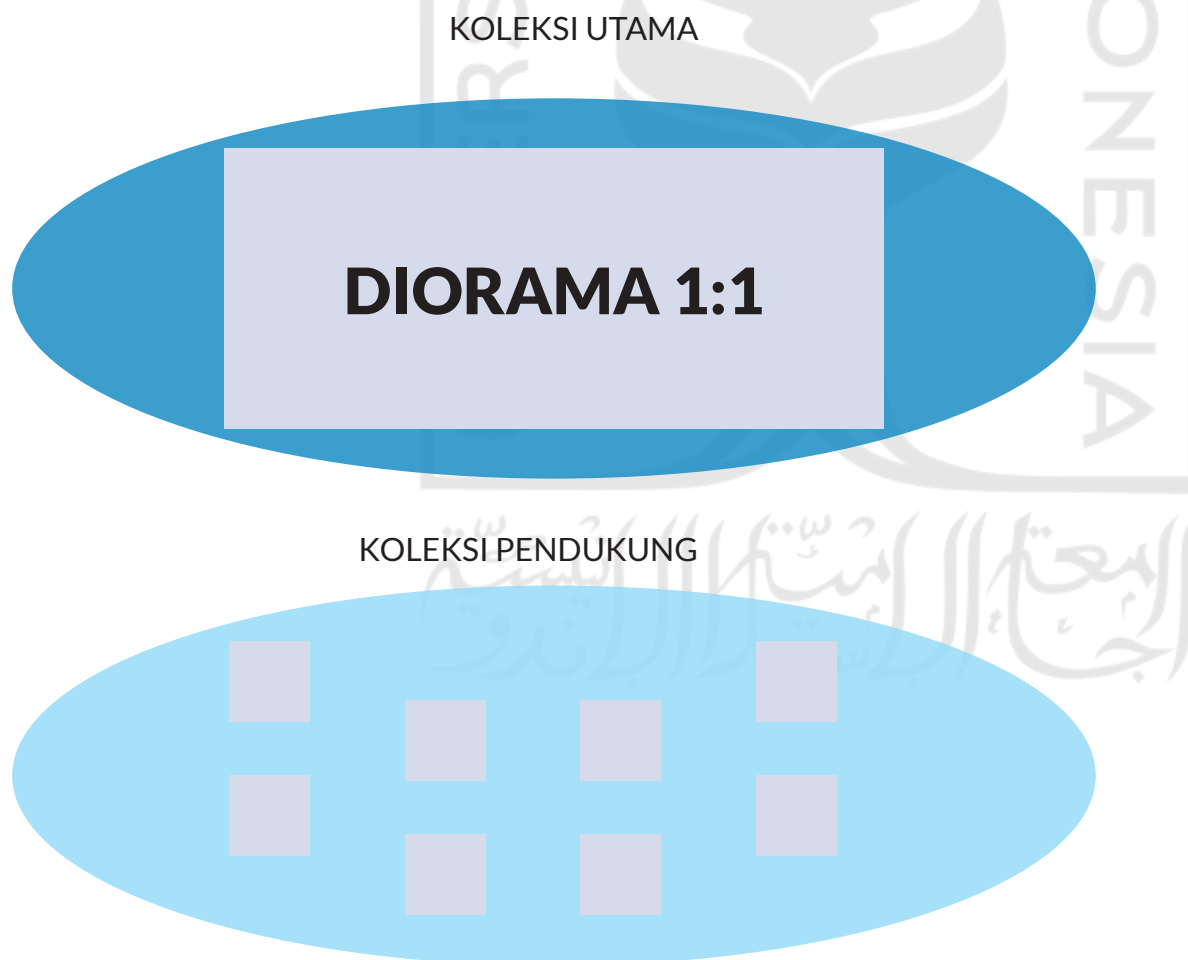
Karena sulitnya mengangkut komoditas di sepanjang jalan ini, maka mulai beralihlah sebagian besar komoditas diangkut menggunakan kapal melalui sungai dari pedalaman ke pantai, dan barang-barang asing dipindahkan ke hulu. Para pedagang melakukan perjalanan dengan gerobak barang di atas jalan-jalan Majapahit dan bahwa kapal penyeberangan di perlintasan sungai yang kritis di jaringan jalan setidaknya cukup besar untuk mengangkut gerobak para pedagang. Sekitar tujuh puluh sembilan feri penyeberangan “distrik” disebutkan dalam piagam. Pada masa itu, Sungai Brantas jauh lebih lebar daripada saat ini. Perahu tambang menghidupkan aktivitas perdagangan antardaerah. Pasar dan pusat pemerintahan di daerah biasanya tumbuh di sekitar lokasi tambangan.

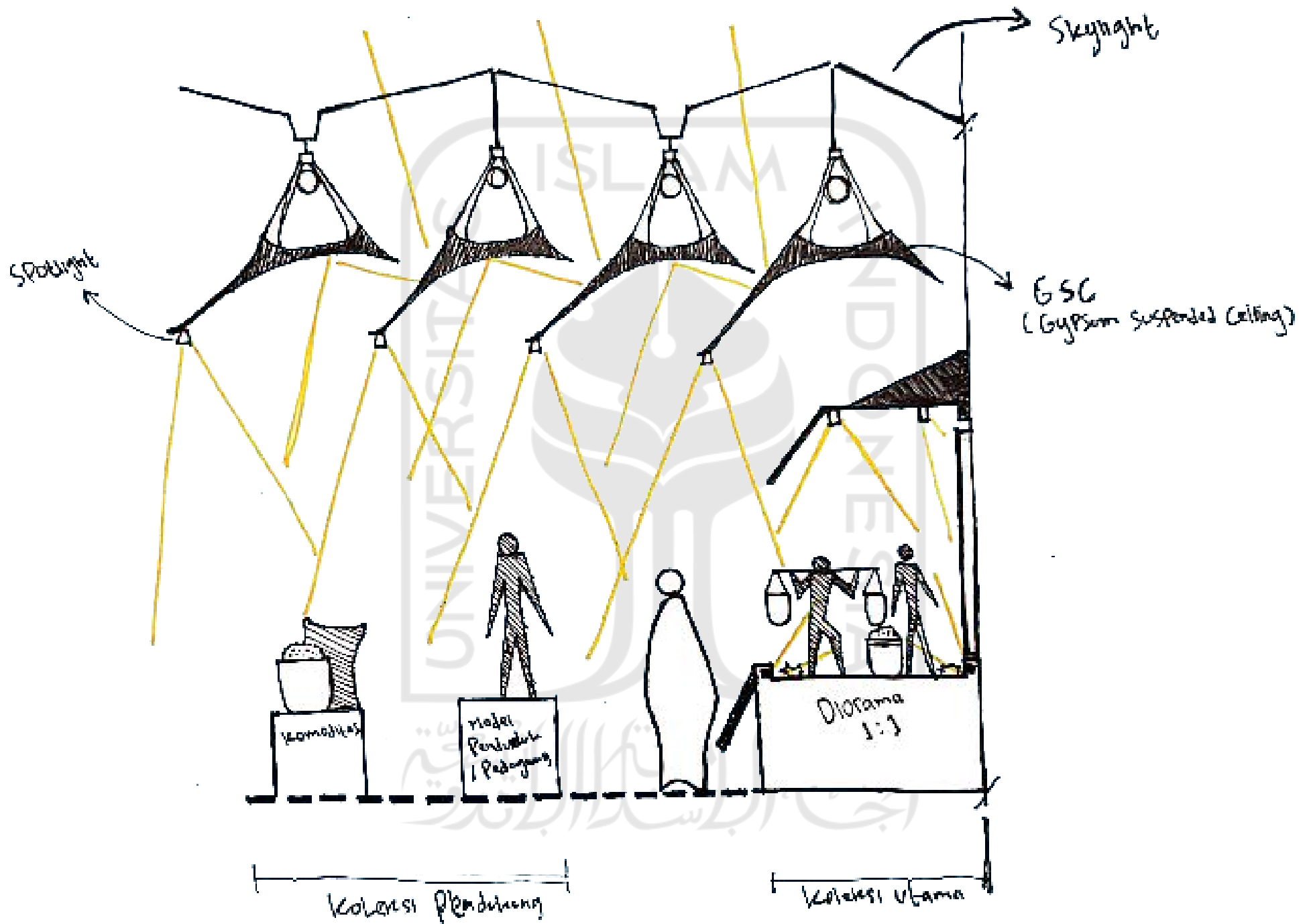
Beralih dalam perencanaan ruangya sendiri, pada plot ini akan menggunakan *keyword Hierarchy* sebagai wujud pengalaman ruangya.

Dalam konteks sebuah museum, **hirarki** dapat diartikan bahwa sebuah atau beberapa koleksi akan menjadi fokus utama dalam suatu plot, yang kemudian koleksi lainnya sebagai pendukung.

Koleksi utama merupakan sebuah diorama 1:1 yang akan memberikan gambaran berupa bagaimana sistem transaksi pada masa Majapahit awal (Barter), komoditas apa saja yang dijual, dan transportasi apa yang dipakai.

Sedangkan koleksi pendukung merupakan penjabaran atau pemberian informasi yang lebih detail mengenai masing-masing objek / koleksi yang dipamerkan.





Di dalam museum pencahayaan menentukan bagaimana pengunjung merasakan dan melihat sesuatu. Pencahayaan juga harus menyoroti atau meng-highlight sebuah koleksi yang dipamerkan. Maka pencahayaan dalam plot ini akan menggunakan 2 tipe pencahayaan yaitu Natural Lighting dan Artificial Lighting.

*Natural Lighting* yang bersumber dari matahari bersifat indirect lighting atau cahaya tidak langsung yang bertujuan untuk melindungi kualitas koleksi yang dipamerkan. Cahaya matahari masuk melalui skylight yang kemudian dipantulkan menggunakan instalasi GSC (*Gypsum Suspended Ceiling*) sehingga memberikan efek cahaya bias yang memberikan kesan tertentu di dalam plot 1 ini.

Artificial Lighting yang bersumber dari lampu-lampu akan memiliki 2 tipe instalasi yakni Direct Lighting dan Indirect Lighting. Direct lighting yang berfungsi meng-highlight koleksi menggunakan lampu tipe spotlight yang di aplikasikan pada instalasi ceiling. Indirect lighting yang berfungsi sebagai general lighting akan menggunakan lampu tipe cove/valence lighting dan fluorescent lamp.

# PLOT 2

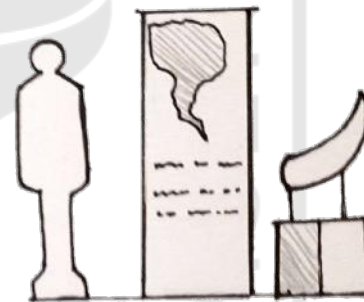
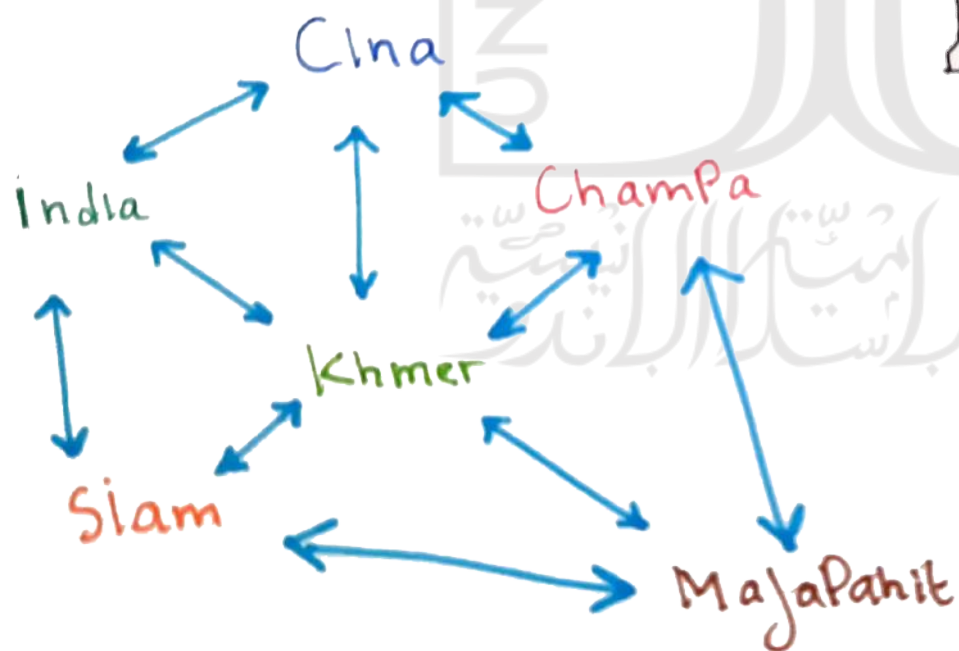
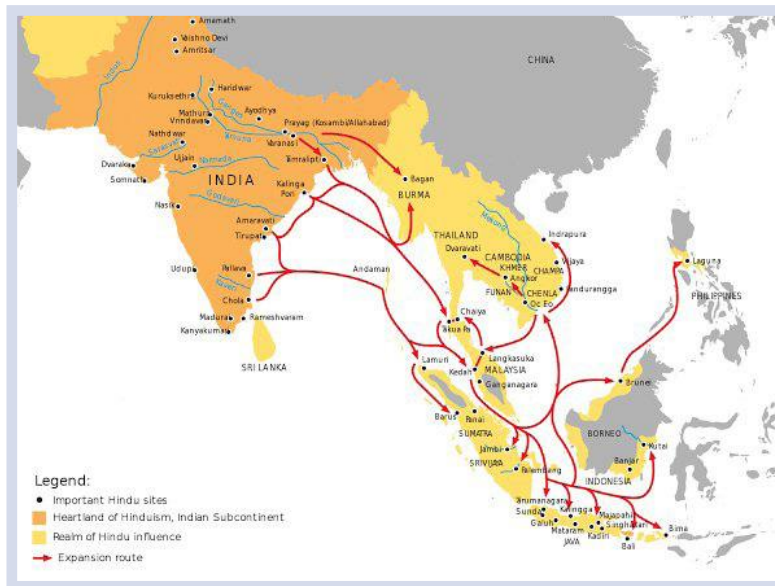
## JARINGAN DAGANG INTERNASIONAL MAJAPAHIT

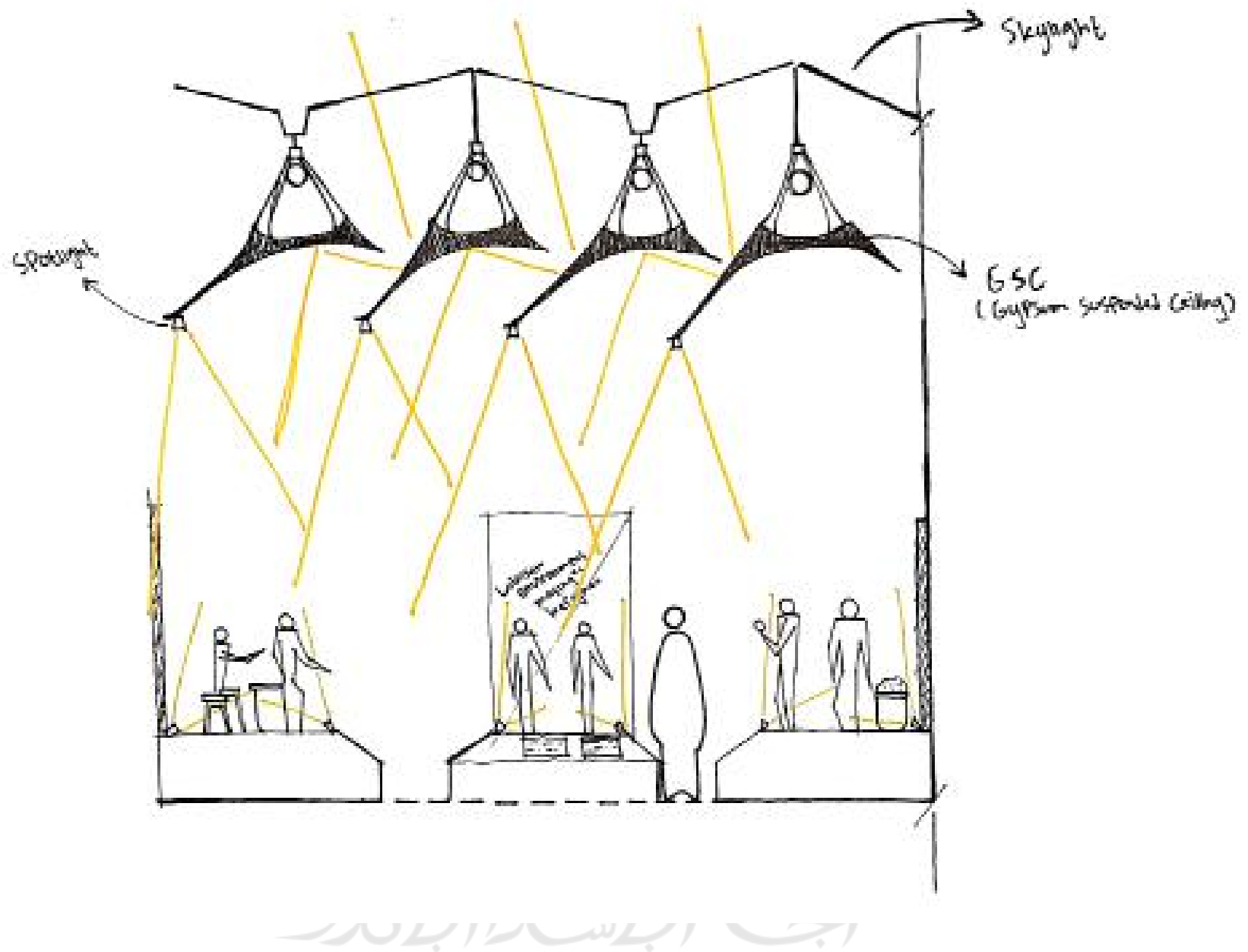
---

Dalam berkembangnya pada tahun 1365 sampai 1400an, perniagaan Majapahit berhasil dipandang banyak negeri atau kerajaan-kerajaan dari manca negara sebagai kerajaan perniagaan yang besar. Pada plot ini akan membahas tentang Hubungan Multilateral perdagangan kerajaan Majapahit dengan negeri-negeri lain pada masa yang sama di Asia Tenggara, India, dan Cina. Dengan narasi ini dapat disimpulkan, **Keyword** yang dapat mewakili sebagai wujud pengalaman ruang apa yang akan ditampilkan pada plot ini adalah **Network dan Linking**.

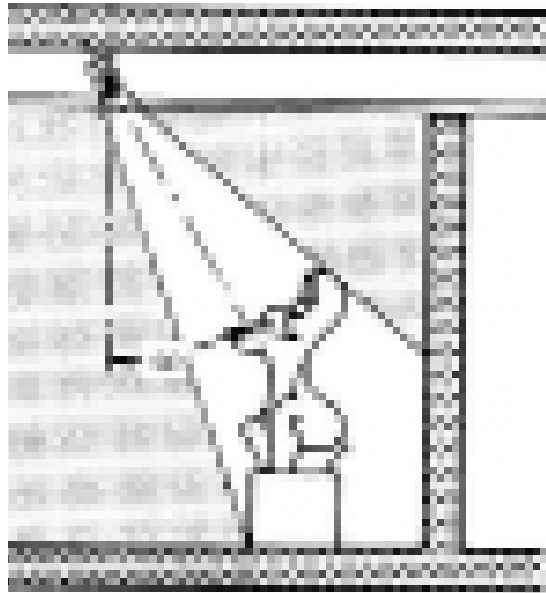
Untuk mewujudkan pengalaman ruang **Network dan Linking** maka dalam organisasi ruang pada plot 2 ini mengadaptasi dari peta jalur dagang internasional Majapahit sebagai dasar layout ruang pada plot 2 ini. Dimana kedudukan masing-masing kerajaan tersebut setara dan saling menjaling hubungan multilateral terutama dalam hal perdagangan.



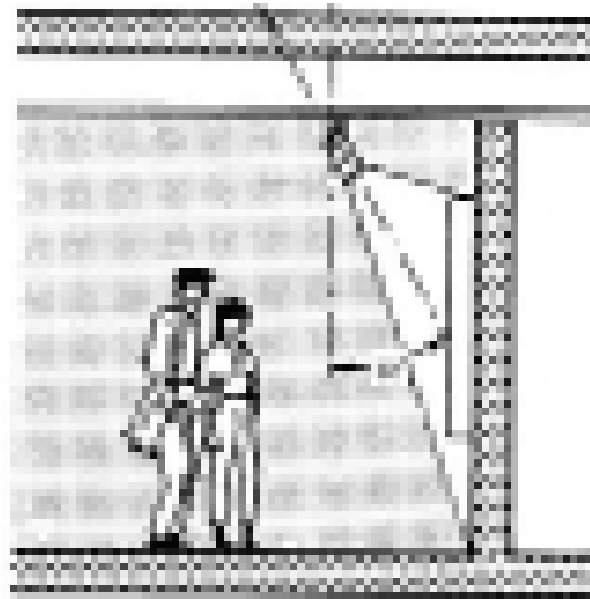




Secara general terdapat 3 jenis koleksi yang ditampilkan pada Plot ini yaitu model penduduk/pedagang, komoditas, sistem transaksi (kepeng) dan lukisan background tentang environment masing-masing kerajaan, yang kemudian disusun menjadi sebuah diorama 1:1 yang akan merepresentasikan masing-masing kerajaan.



**Illumination of objects**



**Wall illumination, spotlight**

Pada plot ke 2 akan memiliki sistem pencahayaan yang sama dengan Plot 1 dimana pencahayaan dalam plot ini akan menggunakan 2 tipe pencahayaan yaitu Natural Lighting dan Artificial Lighting.

Natural Lighting yang bersumber dari matahari bersifat indirect lighting atau cahaya tidak langsung yang bertujuan untuk melindungi kualitas koleksi yang dipamerkan. Cahaya matahari masuk melalui skylight yang kemudian dipantulkan menggunakan instalasi GSC (Gypsum Suspended Ceiling) sehingga memberikan efek cahaya bias yang memberikan kesan tertentu di dalam plot 1 ini.

*Artificial Lighting* yang bersumber dari lampu-lampu akan memiliki 2 tipe instalasi yakni Direct Lighting dan Indirect Lighting. Direct lighting yang berfungsi meng-highlight koleksi menggunakan lampu tipe spotlight yang di aplikasikan pada instalasi ceiling. Indirect lighting yang berfungsi sebagai general lighting akan menggunakan lampu tipe cove/valence lighting dan fluorescent lamp.

## PLOT

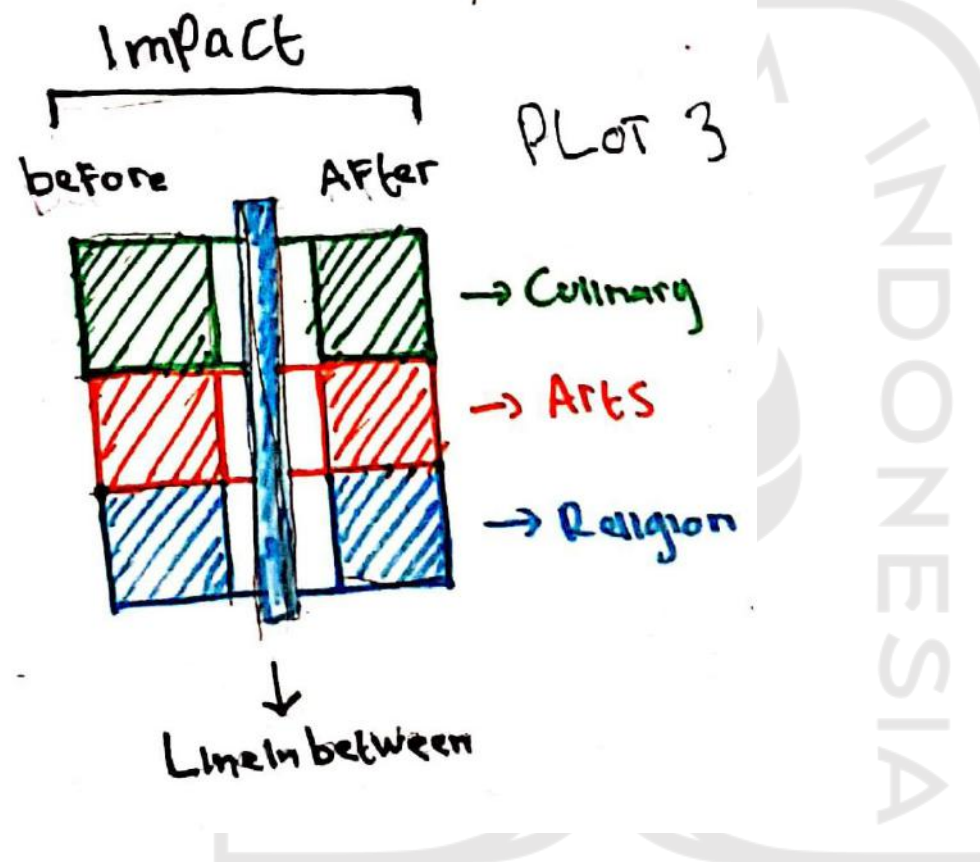
# 3

## AKULTURASI BUDAYA

---

**Akulturas** budaya sendiri terjadi Sebagai dampak dari terjalinnya hubungan multilateral dalam perdagangan antara Majapahit dengan kerajaan-kerajaan lain, dimana mempengaruhi beberapa faktor kehidupan bagi masyarakat Majapahit pada masa tersebut seperti faktor **kepercayaan, kuliner, dan kesenian / budaya**.

Dalam perencanaan ruangnya sendiri, kata **Impact** yang akan mendasari pengalaman ruang yang akan ditampilkan dalam plot ini, yaitu bagaimana pengunjung akan diperlihatkan bagaimana ketiga faktor tersebut (**kepercayaan, kuliner, dan kesenian / budaya**) sebelum dan sesudah dipengaruhi oleh implikasi kultural akibat dari perdagangan internasional di Majapahit.



**Line in between** sebagai jalur utama pengunjung yang berada diantara ketiga faktor kehidupan, dengan tujuan untuk melihat dan memahami bagaimana akulturasi budaya dapat merubah atau menambah keberagaman dalam suatu faktor kehidupan masyarakat Majapahit seperti agama, kesenian dan kuliner.

# PLOT 4

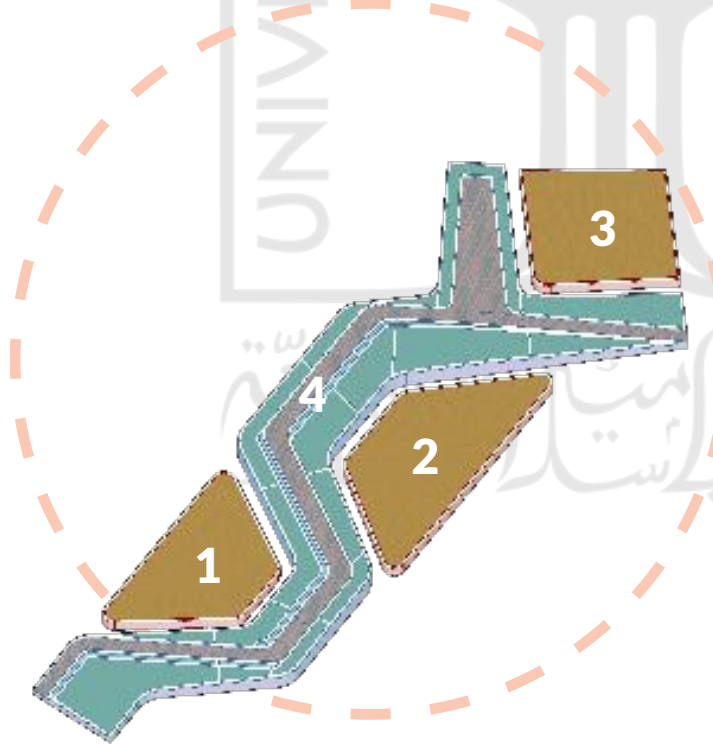
## SUNGAI BRANTAS SEBAGAI KONEKTIVITAS PERDAGANGAN

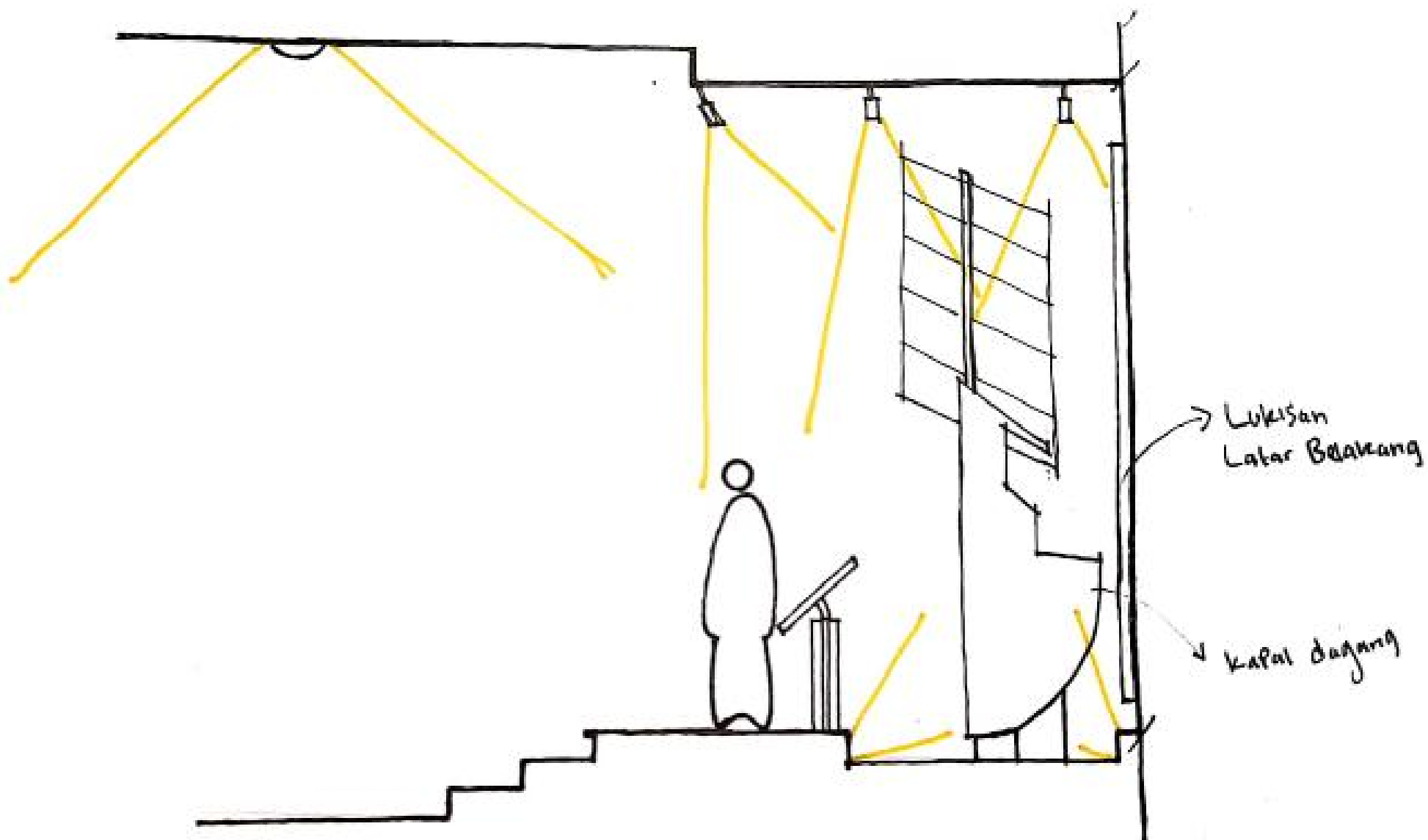
---

Bahwasanya Sungai Brantas sebagai gerbang utama Majapahit dalam menjalin hubungan perdagangan baik lokal maupun internasional. Bahwa Jalur perairan sungai Brantas sebagai jalur utama perdagangan Majapahit itu sendiri, dimana kapal-kapal sebagai media transportasi utama menjalin perdagangan lokal yang terus berkembang hingga pada tahap perdagangan internasional, yang kemudian berdampak pada implikasi kultural bagi masyarakat Majapahit. Dengan narasi ini dapat disimpulkan, **Keyword** yang dapat mewakili sebagai wujud pengalaman ruang yang akan ditampilkan pada plot ini adalah **Connecting**.

Untuk mewujudkan pengalaman ruang **Connecting** maka dalam organisasi ruang pada plot 4 ini, dalam perencanaan ruang, plot ini akan di konfigurasi sebagai akses utama museum, yang terhubung sepanjang plot 1 (Perdagangan Awal Majapahit) hingga plot 3 (Akulturasi Budaya). Selayaknya Sungai Brantas itu sendiri dimana berperan penting dalam terjadinya cerita dalam Plot 1 hingga Plot 3.

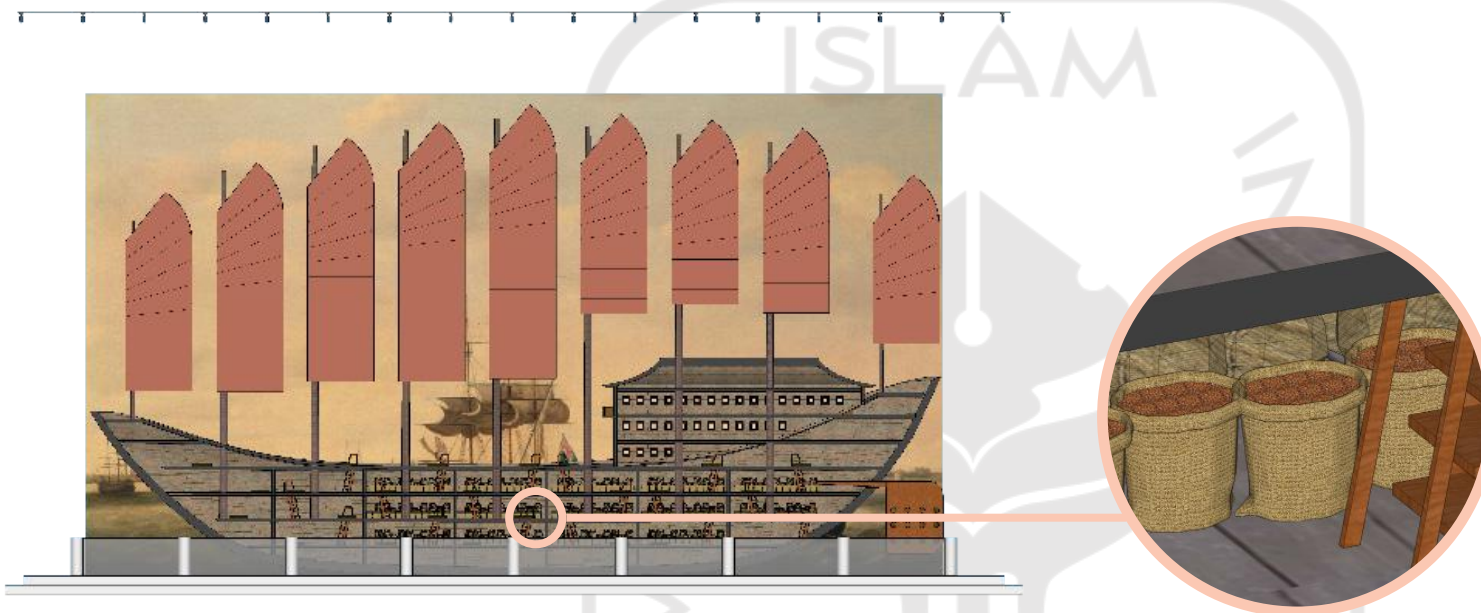




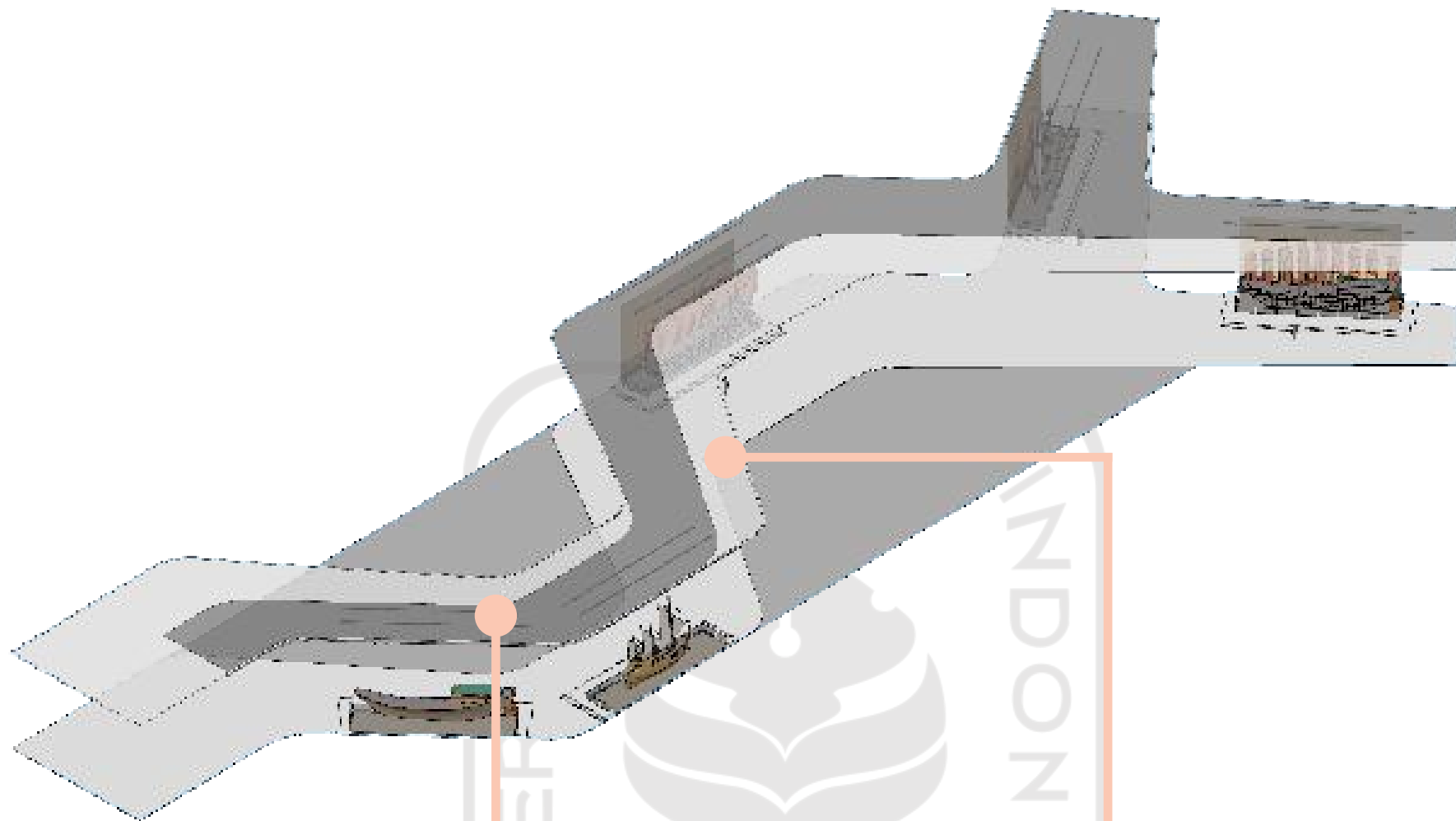


Berbeda dengan plot-plot sebelumnya, pada plot ke 4 akan memiliki sistem pencahayaan Artificial Lighting.

Artificial Lighting yang bersumber dari lampu-lampu akan memiliki 2 tipe instalasi yakni Direct Lighting dan Indirect Lighting. Direct lighting yang berfungsi meng-highlight koleksi menggunakan lampu tipe spotlight yang di aplikasikan pada instalasi ceiling. Indirect lighting yang berfungsi sebagai general lighting akan menggunakan lampu tipe cove/valence lighting dan flouroscent lamp.

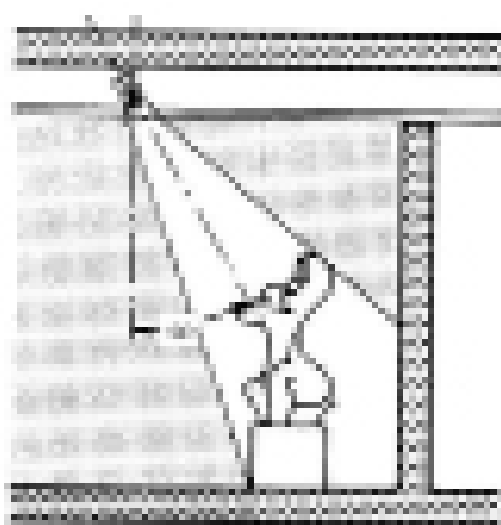


Koleksi yang ditampilkan pada Plot ke 4 ini adalah berupa kapal-kapal dagang yaang dipotong sehingga memperlihatkan bagian dalam masing-masing kapal. Tujuannya sendiri adalah untuk memperlihatkan bagaimana komoditas dagangan itu dibawa di dalam masing-masing kapal itu sendiri, termasuk beraapa kapasitas yang bisa dibawa.

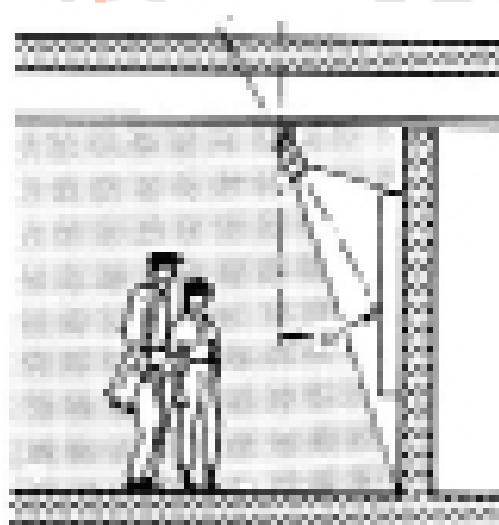


Spotlight Lamp

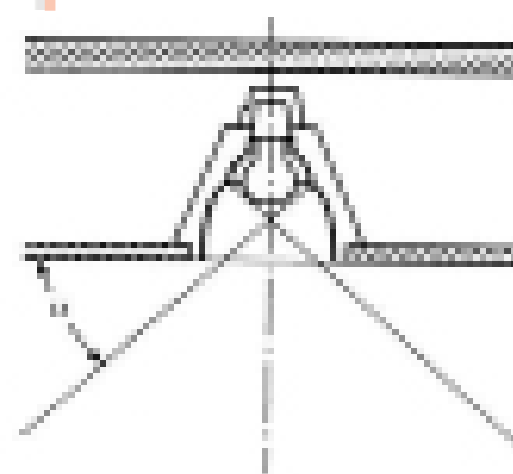
General Lamp



Illumination of objects



Wall illumination, spotlight



Shading angle 1- 30°/40°/60°



الجامعة الإسلامية  
الاستاذ الدكتور

# KOLEKSI & EKSIBISI.

---

## Plot 1 :

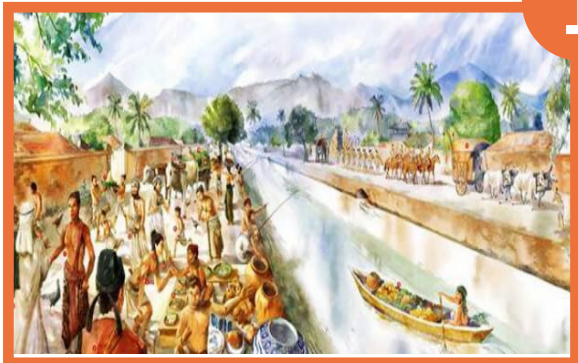
Koleksi Utama :

1. **Model diorama 1:1** yang menampilkan gambaran mengenai perdagangan lokal Majapahit, beserta sistem transaksinya (Barter).

Koleksi Pendukung :

2. **Model penduduk/pedagang Nusantara**
3. **Komoditas yang dijual**  
Majapahit : Beras, lada, cengkeh, garam, kain, dan burung kakatua.  
Nusantara Barat : Hasil Tambang seperti Emas, perak, Timah  
Nusantara Timur : Rempah-rempah
4. **Prasasti-prasasti yang mengatur tentang perdagangan Majapahit**  
Prasasti Canggal (1358 M): Berisi peraturan melintas di wilayah sekitar sungai Bengawan Solo dan Brantas.  
Prasasti Biluluk I (1366 M), Biluluk II (1393 M), Biluluk III (1395 M):  
Berisi peraturan tentang pajak serta hal lain yang menyangkut air asin.
5. **Transportasi Dagang di Daratan Majapahit**  
Gerobak & Pikulan  
Pedati (kereta sapi / kerbau)





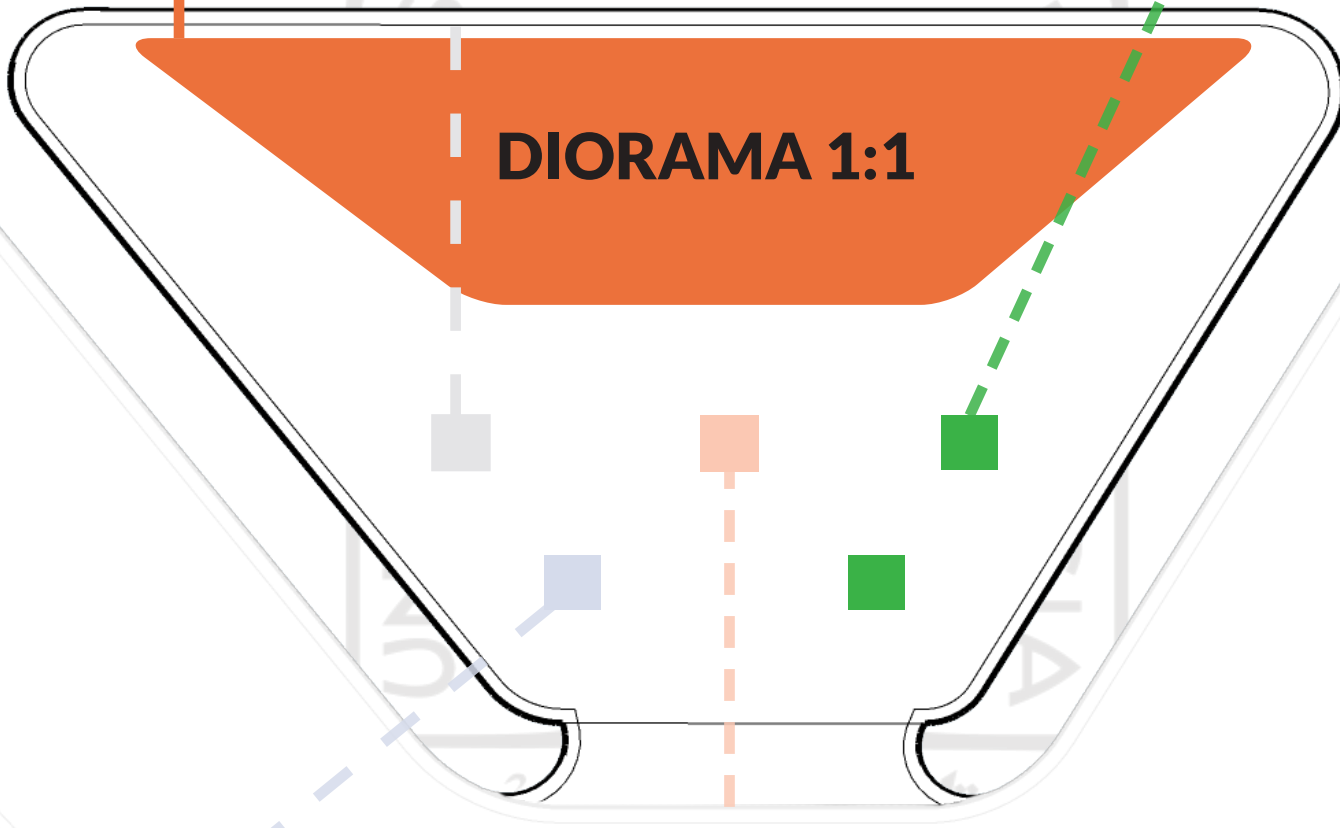
1



2



5



3



4

## Plot 2 :

Adapun yang akan dipamerkan didalam plot ini seperti:

### 1. Model penduduk/pedagang masing-masing kerajaan

#### 1.1. Champa (Vietnam)

Rajanya memakai mahkota emas dan kain panjang, pinggangnya disabuk kain sutera beraneka warna, raja tidak memakai alas kaki. Jika dia bepergian menaiki gajah atau menggunakan cikar yang dihela oleh dua ekor sapi. Kepala kampung (pemimpin/pejabat daerah) memakai topi kajang dengan sedikit perhiasan emas. Orang Campa kulitnya kehitam-hitaman, memakai kain hingga setinggi lutut, pinggangnya dililit kain sutera, mereka juga tidak memakai alas kaki.

#### 1.2. Khmer (Kamboja)

Mereka mengenakan baju lengan pendek, bagian bawah tubuh ditutup sarung, baik pria ataupun wanita disanggul, karena berambut panjang.

#### 1.3. Siam (Thailand Kuno)

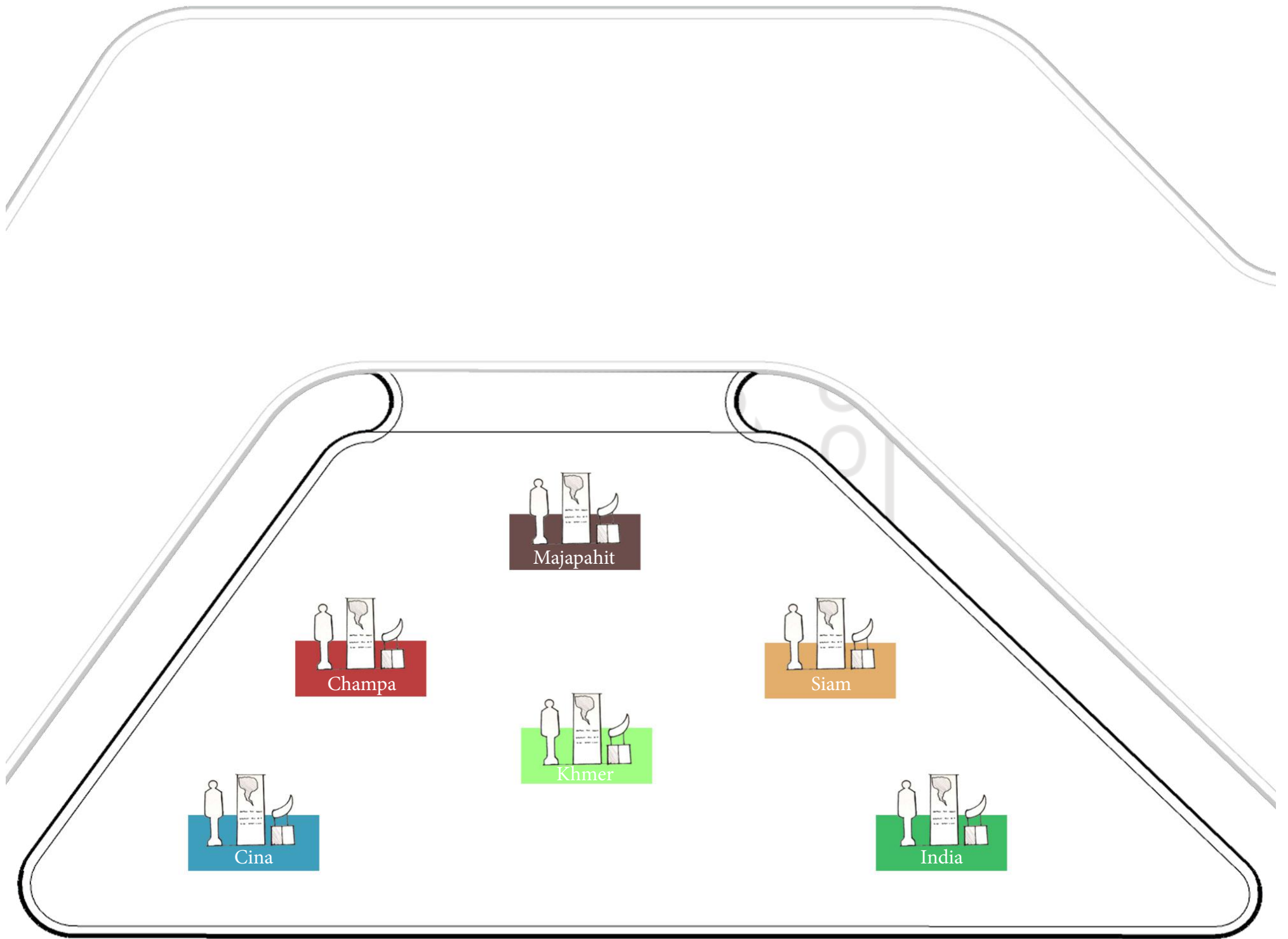
Raja menggunakan ikat kepala dari kain putih, bertelanjang dada, dan mengenakan kain sutera. Jika bepergian raja menaiki gajah atau naik tandu, salah seorang pengiringnya membawa payung kebesaran dari kain dengan tangkai payung panjang berlapis emas.

#### 1.4. Cina



#### 1.5. India dan Negara Timur Tengah (Bharatakhanda)







## **2. Komoditas dagangan masing-masing kerajaan**

### **2.1. Champa (Vietnam)**

cula badak, gading, dan wangi-wangian

### **2.2. Khmer (Kamboja)**

Barang-barang yang diperdagangkan adalah bulu burung merak, lilin kuning, kayu wangi dan wangi-wangian lainnya. Di Kamboja juga dihasilkan emas, perak, gim, dan kain sutera

### **2.3. Siam (Thailand Kuno)**

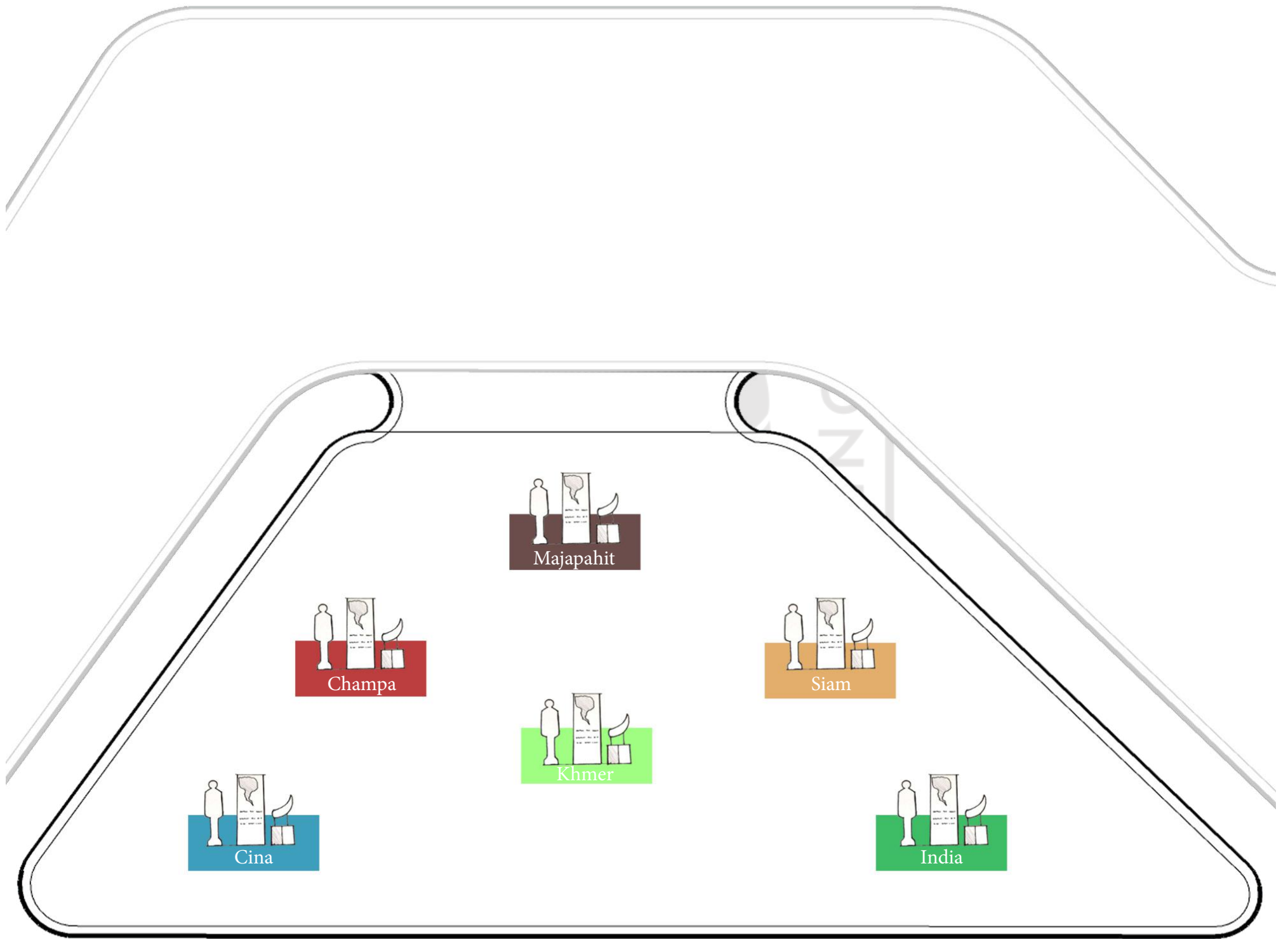
Hasil bumi negeri ini adalah kayu gaharu, kamper, timah dan sejenis kayu pewarna. Barang yang diimpor adalah emas, perak, sutera berwarna, kain Jawa (batik), tembaga, peralatan besi, gong Jawa, papan dan sebagainya.

### **2.4. Cina**

Sumber komoditi keramik, sutera, dan barang bagus dan mahal, disebutkan dalam berita Cina (Groeneveldt, 2009, hlm. 72-73). Proposisi tersebut didukung oleh temuan ribuan pecahan keramik Cina dari berbagai bentuk dan dari berbagai dinasti di situs Trowulan. Artinya memang barang-barang dari Cina itu dibeli oleh masyarakat Majapahit, mereka tahu mana barang keramik yang bagus dari Cina, lalu mereka membelinya.

### **2.5. India dan negara Timur Tengah**

Kain, Perhiasan, Bejana, Keramik, wangi-wangian.





### 3. Lukisan latar belakang masing-masing kerajaan

#### 3.1. Champa



#### 3.4. Cina



#### 3.2. Khmer



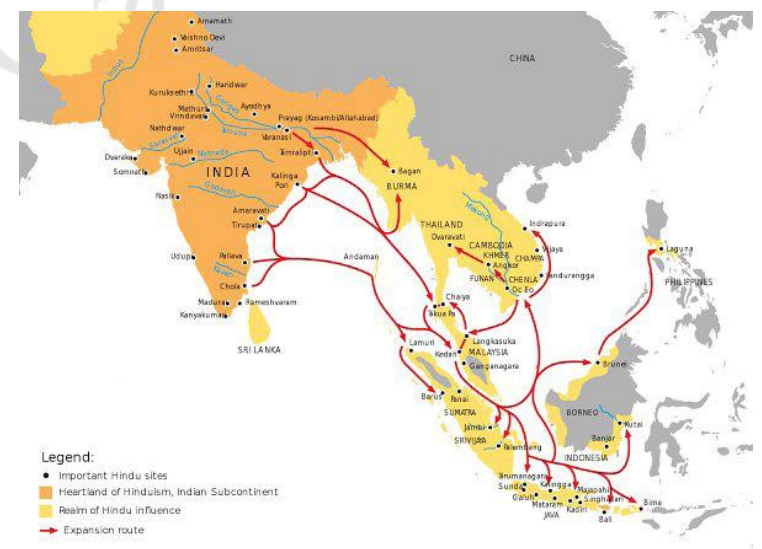
#### 3.5. India (Bharatakhanda)



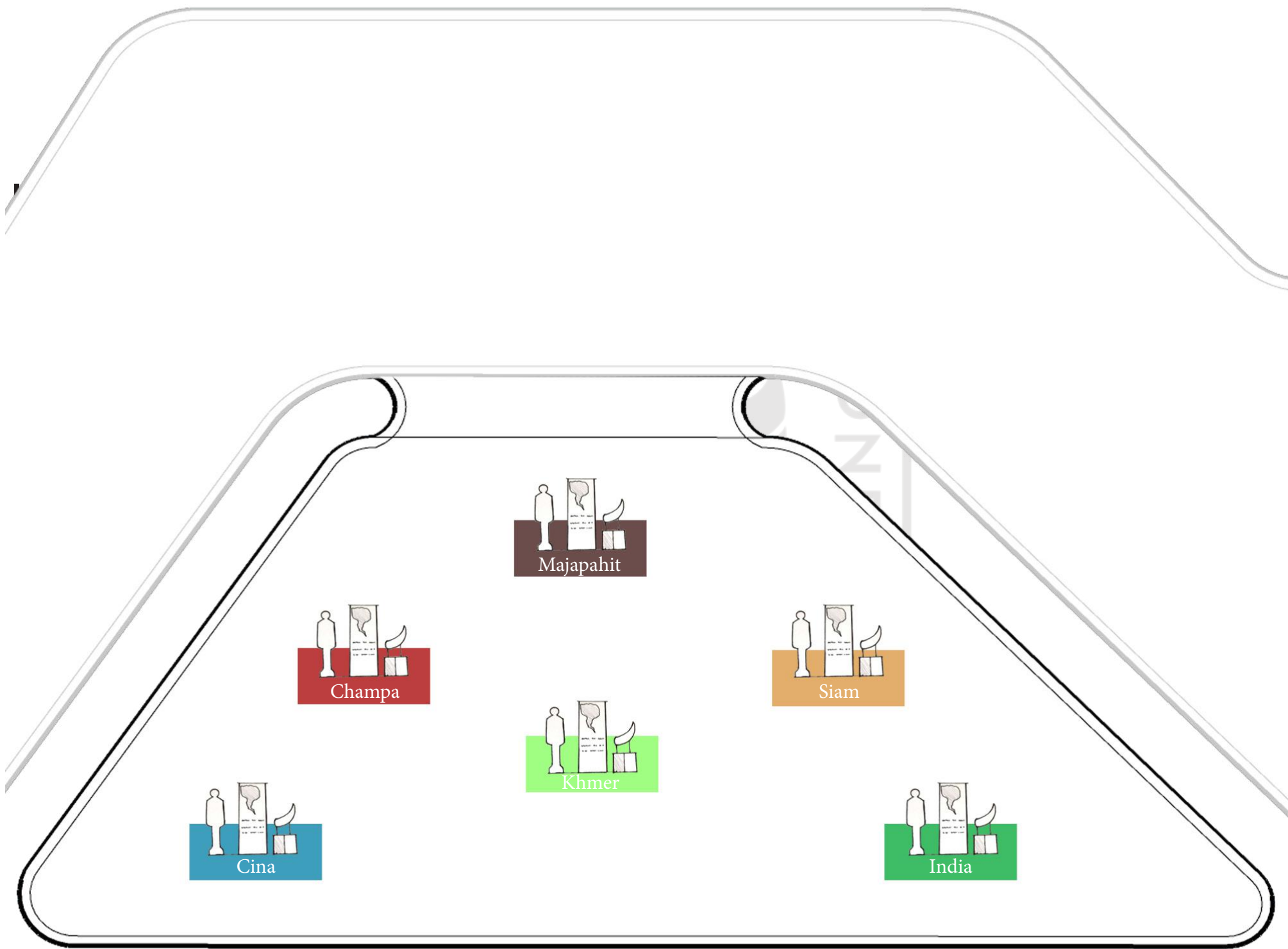
#### 3.3. Siam



#### 4. Peta Jalur Perdagangan Majapahit







## Plot 3 :

### Faktor Kepercayaan

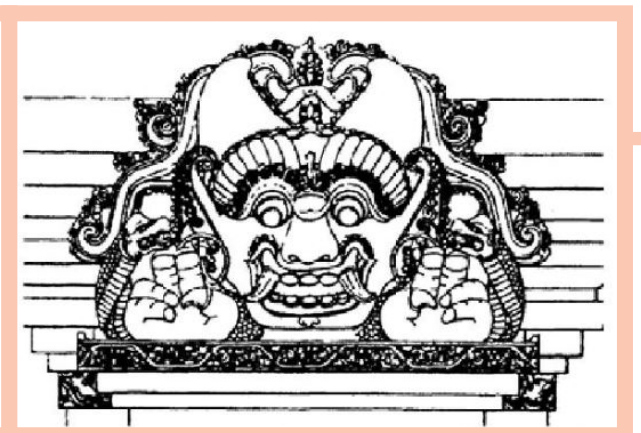
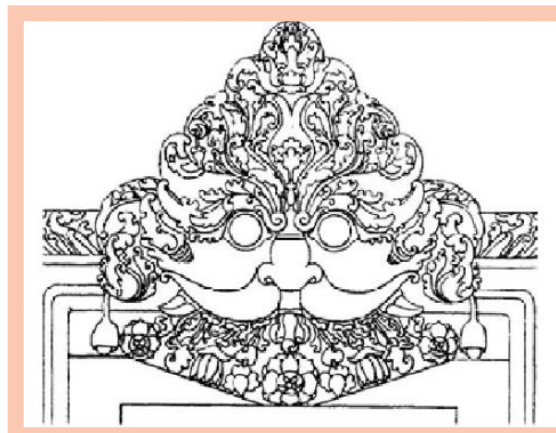
- 1.1. Kepercayaan atau agama yang dianut masyarakat majapahit sebelum akulturasi budaya (Siwa-Buddha)
- 1.2. Kepercayaan atau agama yang dianut masyarakat majapahit setelah akulturasi budaya (Islam)



### Faktor Kesenian

Pengaruh pada seni dan kebudayaan (sebelum dan sesudah dipengaruhi akulturasi budaya)

- 2.1. Ornamen-ornamen dinding candi
- 2.2. Perhiasan
- 2.3. Seni sastra & pertunjukkan







## Faktor Kuliner:

Berbeda dengan kedua faktor sebelumnya, dalam faktor kuliner akan diorientasikan sebagai ruang publik non koleksi yaitu Kantin dan souvenir. Hal ini untuk menunjukkan bahwa pengaruh akulturasi budaya dalam faktor kuliner masih dapat dirasakan hingga saat ini. Maka pada kantin sendiri akan menyajikan kuliner khas pada era Majapahit dan kuliner hasil dari akulturasi budaya, seperti :

Sebelum Akulturasi Budaya:

**Dawet** (kitab Kresnayana)  
**Serbat** (kitab Kidung Harsawijaya)  
**Wajik** (kitab Nawa Ruci)  
**Jadah** (kitab Nawa Ruci)  
**Rawon** (kitab Bomakawya)  
**Jurkut Harsyan**

Setelah Akulturasi Budaya:

**Kue Angku**  
**Onde-onde**  
**Bakso**  
**Bakmie**



## Plot 4 :

Karena pada museum ini mengadaptasi topografi delta sungai Brantas sebagai bentuk dasar bangunan, maka dalam penyusunan koleksi pada plot ke empat ini, menyesuaikan dengan jenis dari kapal-kapal tersebut dimulai dari kapal sungai - kapal peralihan - kapal samudra. Adapun yang akan dipamerkan didalam plot ini seperti:

### Kapal-kapal yang keluar masuk dalam perdagangan Majapahit

**1. Cina**

Kapal Longjiang / Djung Cina (kapal Samudra), panjang 137 m (450 kaki) dengan lebar 55 m (180 kaki)

**2. India dan Negeri Timur**

Kapal Dhow (kapal Samudra), panjang 40 m dan selebar 6 m

**3. Majapahit**

Kapal Jung (Kapal Samudra), Panjang 150 m

**4. Negeri - negeri Tetangga Majapahit (Lingkup Nusantara)**

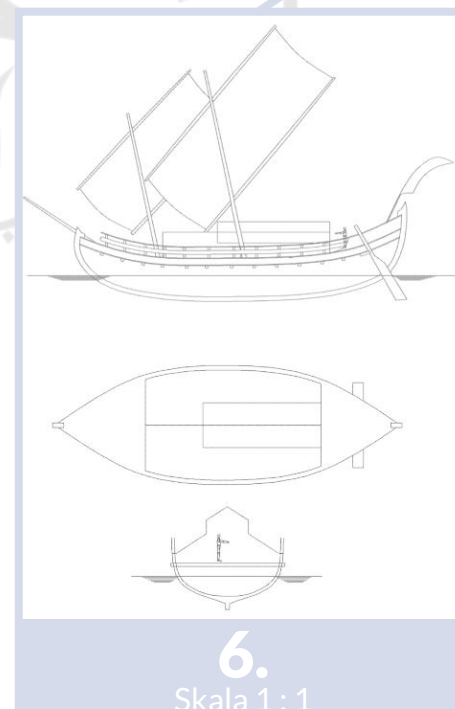
Kapal Mayang (Kapal Sungai)

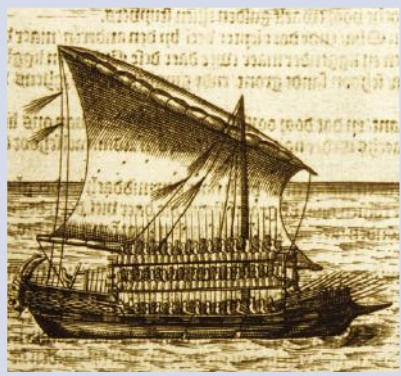
**5. Majapahit**

Kapal Lancaran (Kapal Peralihan) 33 meter

**6. Majapahit**

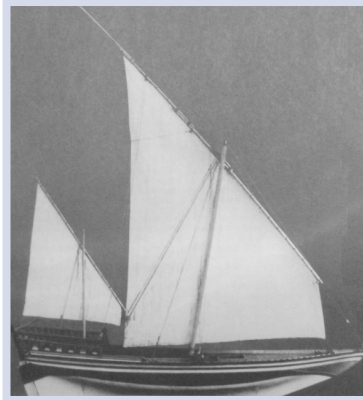
Kapal Jukung (Kapal Sungai)





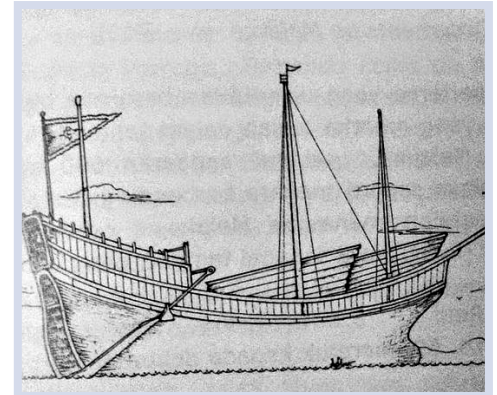
4.

Skala 1 : 20



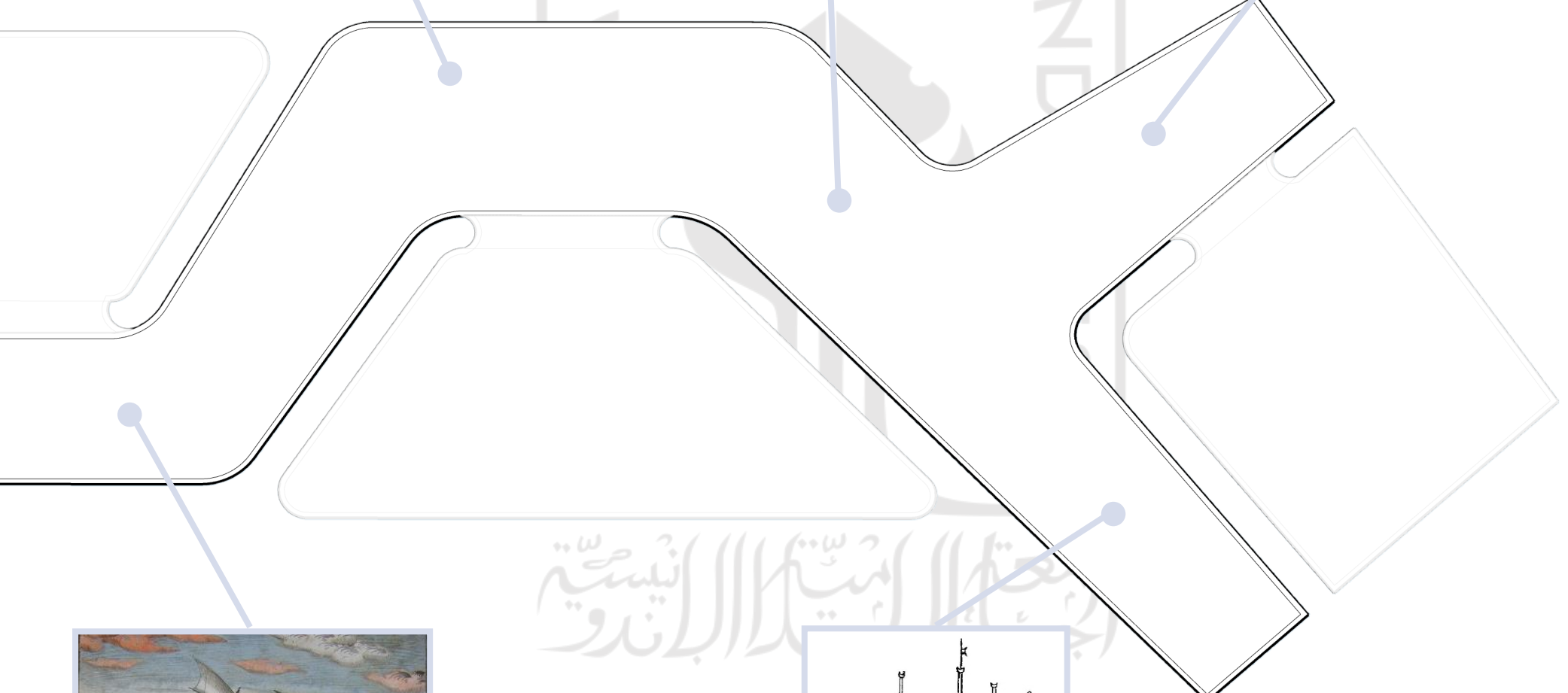
2.

Skala 1 : 20



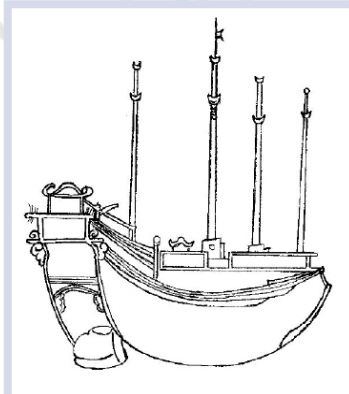
3.

Skala 1 : 20



5.

Skala 1 : 1



1.

Skala 1 : 20



4+

HASIL

PERANCANGAN



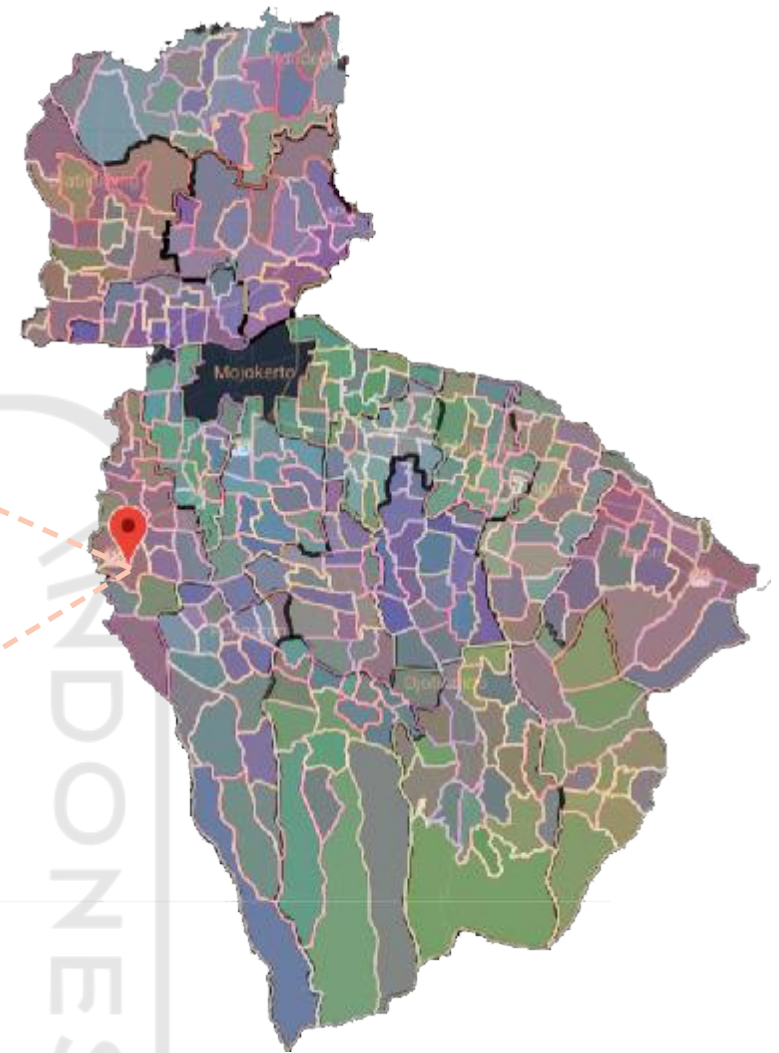
# RELOKASI SITE

## MUSEUM

---



Landuse Trowulan  
Sumber : <https://sipr.mojokertokab.go.id/>



Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Mojokerto Tahun 2012 - 2032 Bab II Pasal 7 tentang Visi dan Misi Penataan Ruang menjelaskan, bahwa Kabupaten Mojokerto memiliki Visi dan Misi untuk Menjadikan kawasan Mojokerto terutama di kawasan Trowulan sebagai pusat tujuan wisata Budaya dan religius di Jawa Timur sekaligus upaya untuk memperbaiki dan menyempurnakan pengelolaan dan pelestarian budaya dan situs-situs peninggalan Kerajaan Majapahit sehingga anggota masyarakat tertarik untuk mengunjunginya, serta mengintensifkan kegiatan untuk mempromosikan situs-situs peninggalan Kerajaan Majapahit kepada para murid Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah di Jawa Timur dan/atau Indonesia.

Penggunaan lahan di wilayah Kabupaten Mojokerto terutama di kawasan Trowulan ini dari tahun ke tahun mengalami peralihan fungsi, misalnya lahan pertanian yang berubah fungsi menjadi lahan pemukiman, pekarangan, bangunan dan lahan industri serta sebagian lagi dialihkan menjadi jalan. Dalam gambar memperlihatkan dimana area perencanaan berwarna coklat yang merupakan area kawasan pemukiman, sehingga bisa dijadikan acuan untuk perencanaan Museum Perdagangan Majapahit.

---

Lokasi Perancangan  
berada di Jl. Pendopo  
Agung, Ngelinguk,  
Trowulan, Kec. Trowulan,  
Mojokerto, Jawa Timur.

# PENCAPAIAN LOKASI



Sirkulasi bus study tour dari arah Surabaya

Sirkulasi bus study tour dari arah Jogjakarta

- Siteplan
- Komplek Museum Trowulan
- Kolam Segaran

Sirkulasi mempertimbangkan efek polusi dan getaran dari bus pariwisata atau study tour yang berpotensi merusak situs Kolam Segaran yang berada di sisi Utara site perencanaan museum.



# LUAS BANGUNAN MUSEUM

Property size merupakan perhitungan luasan perlantai dan permassa bangunan untuk mengetahui bangunan perancangan sudah memenuhi standar regulasi bangunan pada kawasan Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur.

## KDB

80%, atau sekitar 45.577,6 M<sup>2</sup> dari total luas site

## KLB

6

## KDH

10%, atau sekitar 5.697,2 M<sup>2</sup> dari total luas site



LUAS TOTAL  
LANTAI 1

8723,43 M<sup>2</sup>

TOTAL  
KESELURUHAN  
LANTAI

9.381,48 M<sup>2</sup>

TOTAL  
PERKERASAN

34.494,77 M<sup>2</sup>

LUAS TOTAL  
LANTAI 2

658,05 M<sup>2</sup>

TOTAL LAHAN  
HIJAU

16.932 M<sup>2</sup>

LUAS SITE

56.972,19 M<sup>2</sup>

# KEBUTUHAN RUANG & BESARAN RUANGAN

Pada Museum Perdagangan Majapahit ini kebutuhan ruang yang diperlukan adalah :

FUNGSI	ZONASI	KEBUTUHAN RUANG	STANDAR	KAPASITAS	BESAR RUANGAN
Ruang Museum	Publik	Area Lobby	4 m <sup>2</sup> /orang	50 orang	200 m <sup>2</sup>
		Ruang Informasi	6 m <sup>2</sup> /orang	2 orang	12 m <sup>2</sup>
	Semi-Publik	Ruang Loket Tiket	6 m <sup>2</sup> /orang	2 orang	12 m <sup>2</sup>
	Non-Publik	Ruang Kurator	4 m <sup>2</sup> /orang	2-3 Orang	12 m <sup>2</sup>
		Ruang Staff	4 m <sup>2</sup> /orang	5-10 Orang	40 m <sup>2</sup>
		Bengkel	6 m <sup>2</sup> /orang	5-10 Orang	40 m <sup>2</sup>
		Gudang	6 m <sup>2</sup> /orang	5-10 Orang	40 m <sup>2</sup>
Ruang Pameran	Semi-Publik	Ruang Pameran 1 (Obyek 3d & 2d)	10 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	200 m <sup>2</sup>
		Ruang Pameran 2 (Obyek 3d & 2d)	10 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	200 m <sup>2</sup>
		Ruang Pameran 3 (Obyek 3d & 2d)	10 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	200 m <sup>2</sup>
		Ruang Pameran 4 (Obyek 3d & 2d)	10 m <sup>2</sup> /orang	60 orang	600 m <sup>2</sup>
Fasilitas	Publik	Toko Souvenir	4 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	80 m <sup>2</sup>
		Food Court	4 m <sup>2</sup> /orang	20 orang	80 m <sup>2</sup>
		Toilet	2,4 m <sup>2</sup> /orang	5 orang	12 m <sup>2</sup>
	Non-Publik	Loading Dock			
		Ruang MEE	3 m <sup>2</sup> /orang	1-2 orang	18 m <sup>2</sup>
		Ruang Satpam	3 m <sup>2</sup> /orang	1-2 orang	6 m <sup>2</sup>
<b>Total Luasan</b>					<b>1.752 M<sup>2</sup></b>

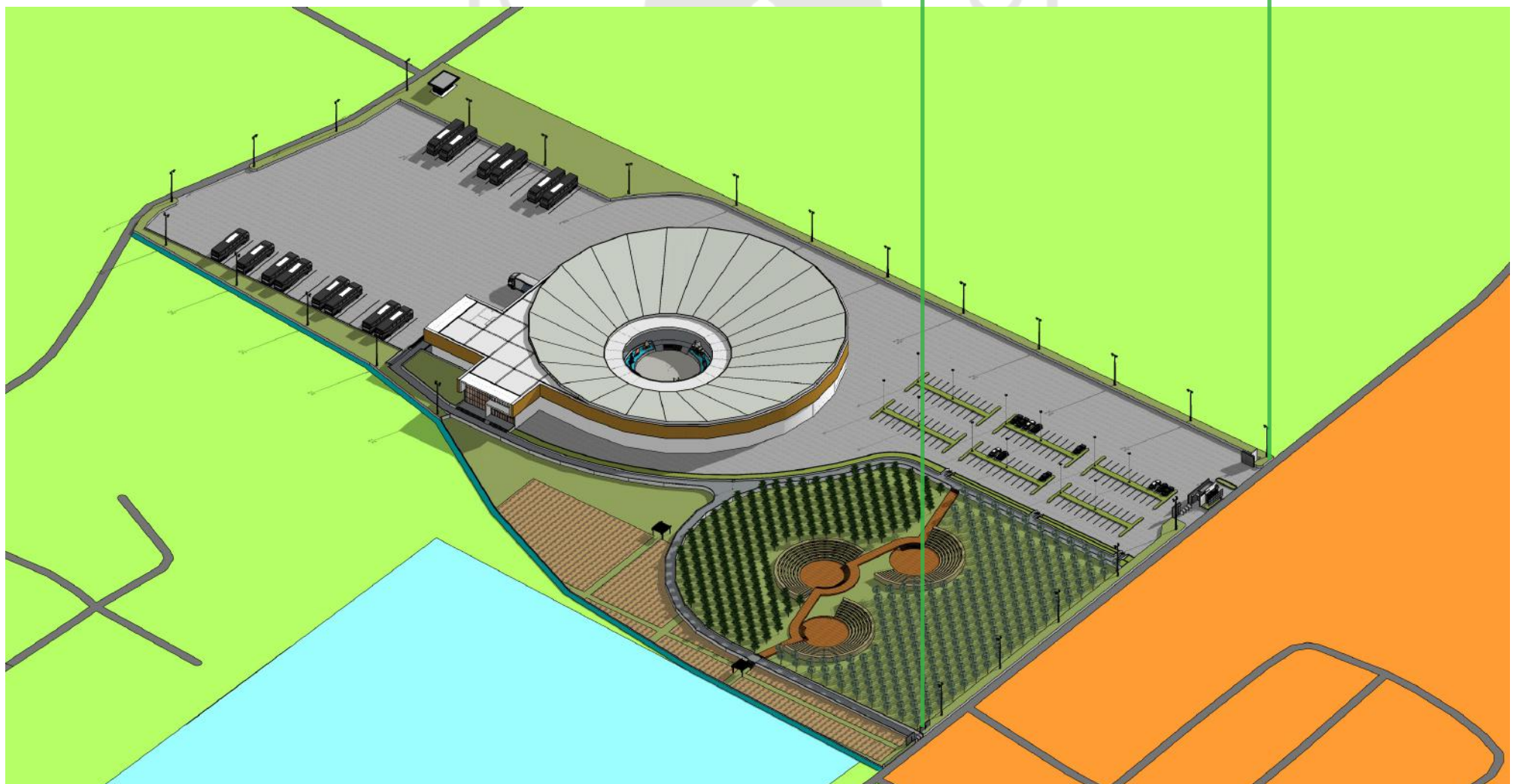
# SITUASI

## MUSEUM

Pada gambar dibawah memperlihatkan letak Kolam Segaran dan Komplek Museum Trowulan. Kedua tempat tersebut merupakan destinasi Wisata yang terbilang wajib ketika berada di kawasan Trowulan yang man kedua destinasi tersebut memiliki kaitan yang erat dengan sejarah Kerajaan Majapahit. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai keterhubungan dengan rancangan Siteplan museum Perdagangan Majapahit yang memiliki tema yang sama. Karena itu diberikan akses baik pedestrian maupun kendaraan.

AKSES PEDESTRIAN

AKSES KENDARAAN  
& PEDESTRIAN





**KETERANGAN**

1. Kolam Segaran
2. Komplek Museum Trowulan
3. Sawah & kebun
4. Siteplan



# MAJAPAHIT WORKSHOP GARDEN

Dalam perencanaan kebun workshop Majapahit ini sendiri didasarkan pada narasi yang sama dengan plot cerita yang disajikan di dalam ruang pameran museum, yang mana di bagi menjadi 3 plot narasi, yaitu :

1

## AWAL MAJAPAHIT

mengambil dari cerita asal usul dari nama kerajaan Majapahit yang dicetus oleh Raden Wijaya, maka yang ditanam pada area 1 adalah Pohon Maja.

Luas Area : 3931,62 m<sup>2</sup>

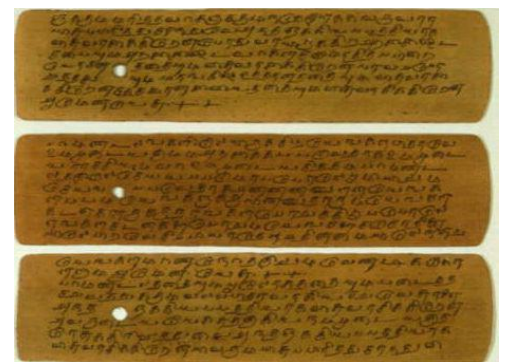


2

## PERDAGANGAN INTERNASIONAL

Kala sebelum adanya kertas, para saudagar pada abad ke 13 menggunakan daun lontar sebagai media dokumen mereka.

Luas Area : 5421,39 m<sup>2</sup>



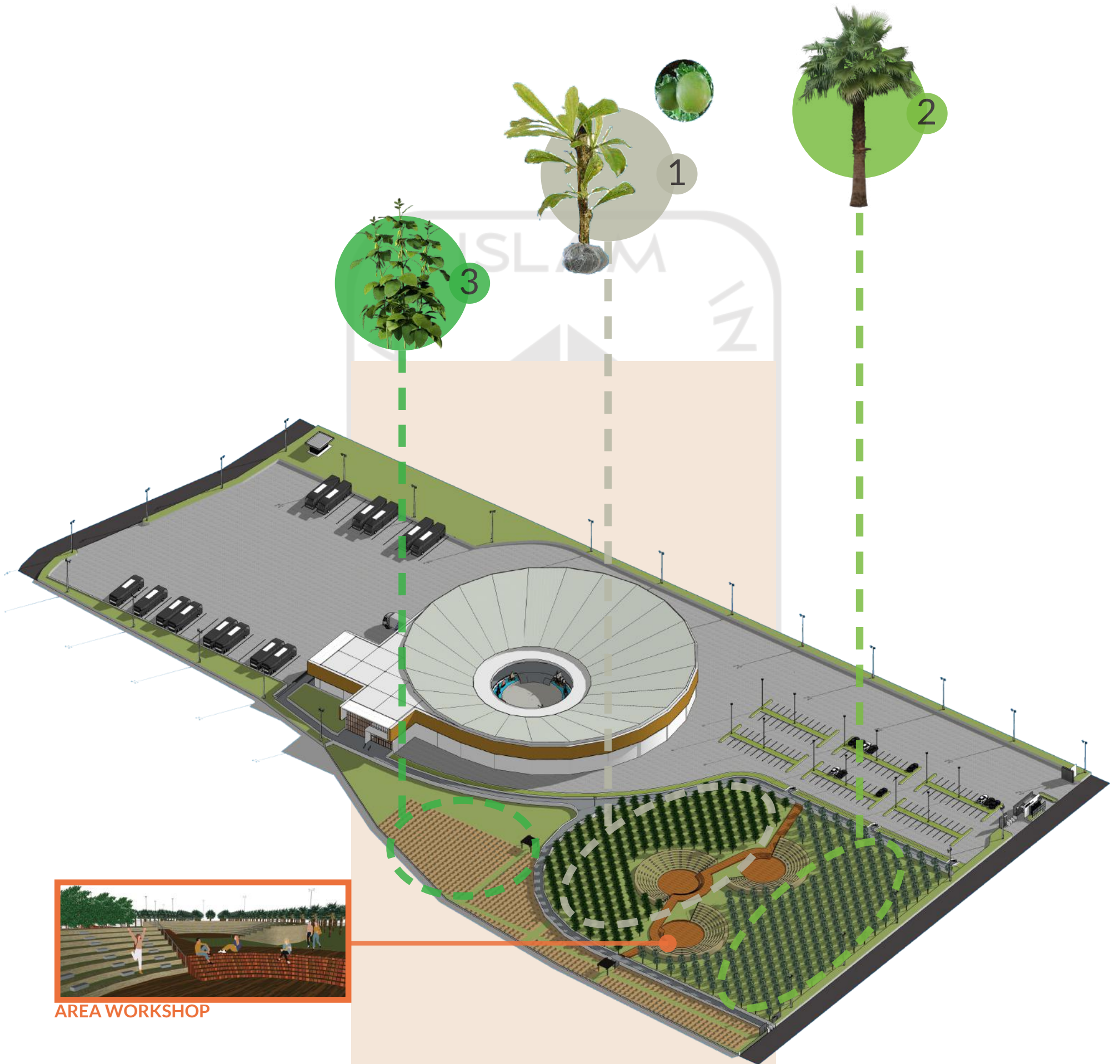
3

## AKULTURASI BUDAYA

Cina memiliki peranan besar dalam memberi pengaruh kuliner mereka kepada masyarakat Majapahit, seperti adanya tahu, kecap, dsb. Maka ditanam tanaman kedelai pada area ini.

Luas Area : 3244,38 m<sup>2</sup>

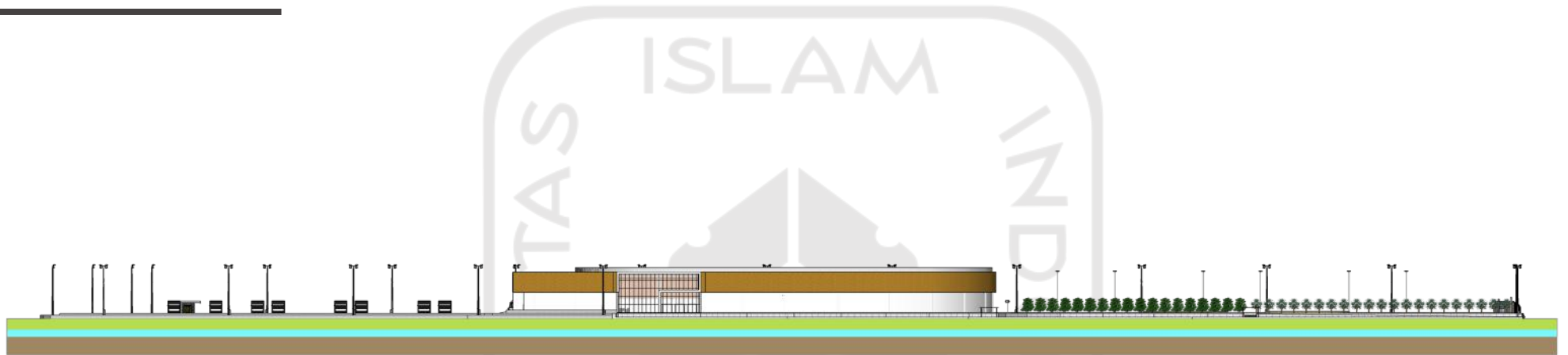




AREA WORKSHOP



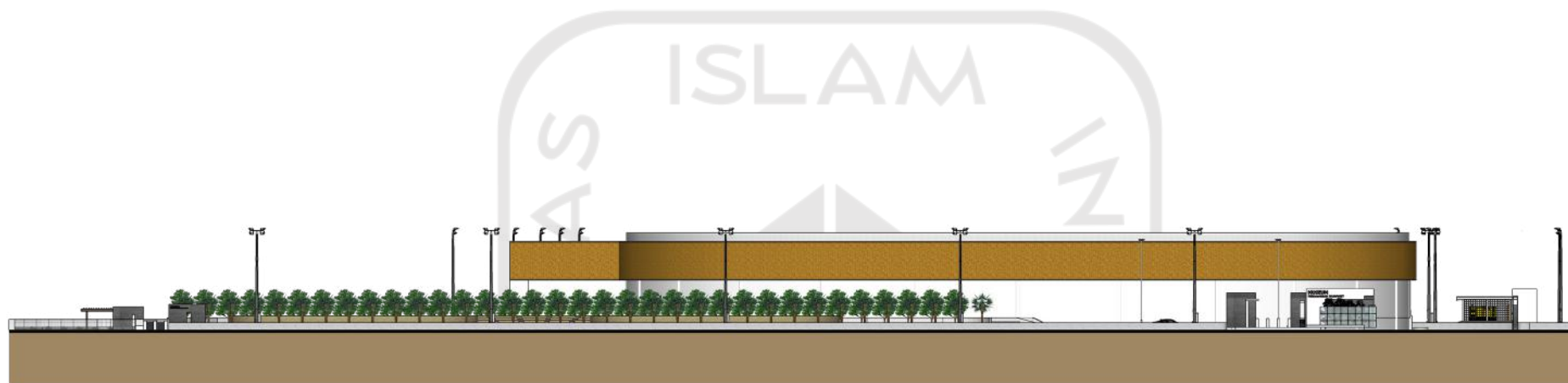
# TAMPAK BANGUNAN



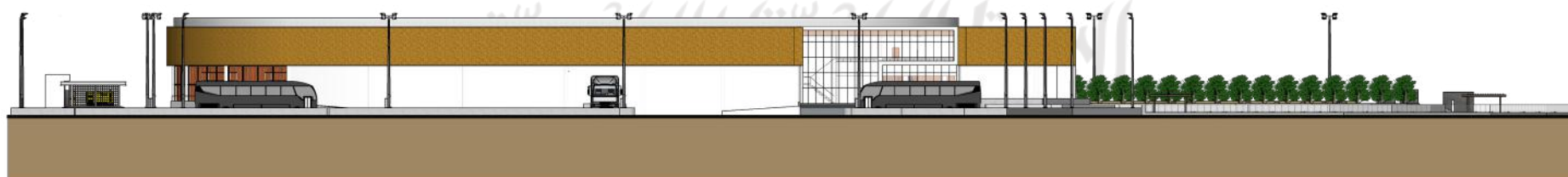
TAMPAK  
BARAT



TAMPAK  
SELATAN



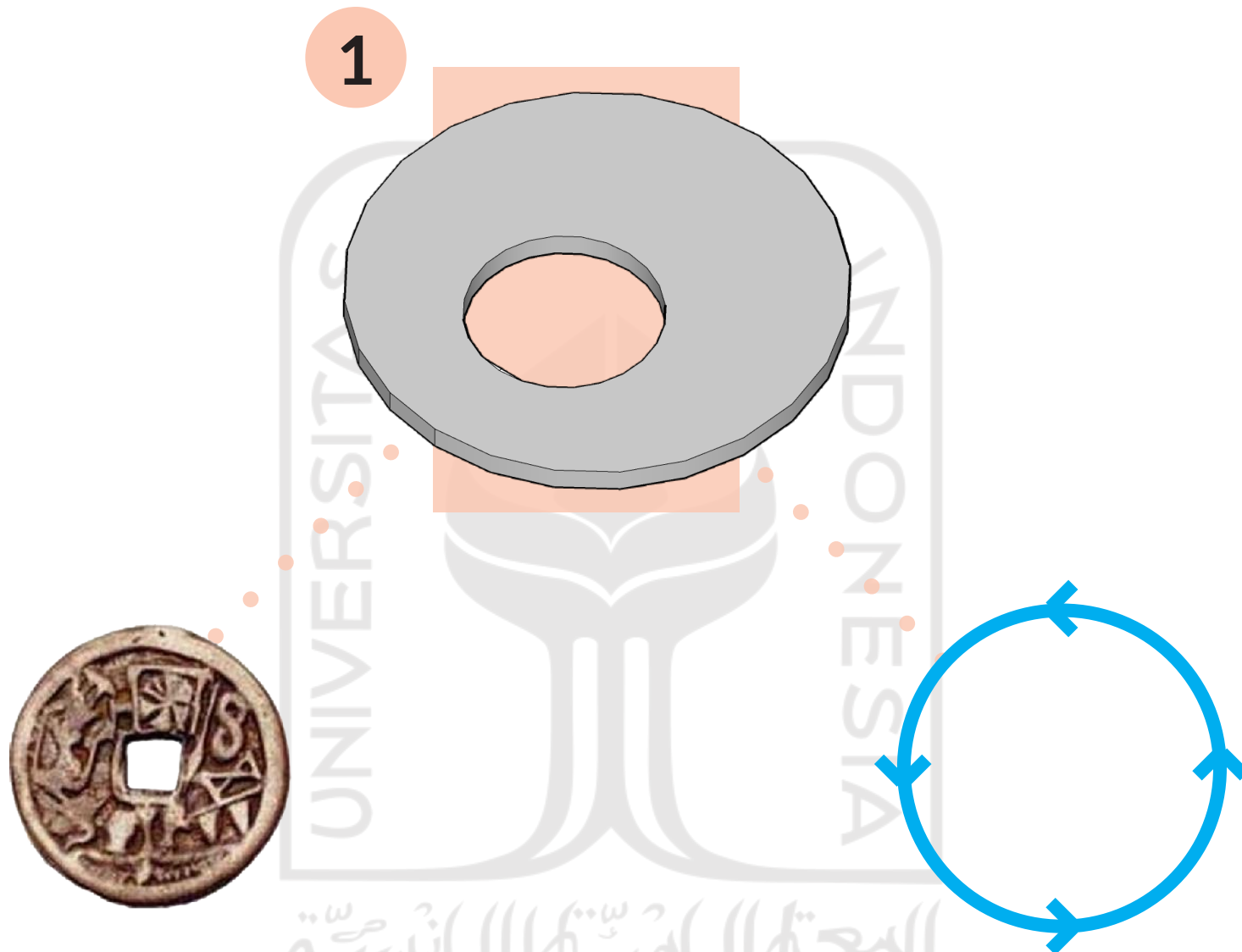
**TAMPAK**  
UTARA



**TAMPAK**  
TIMUR

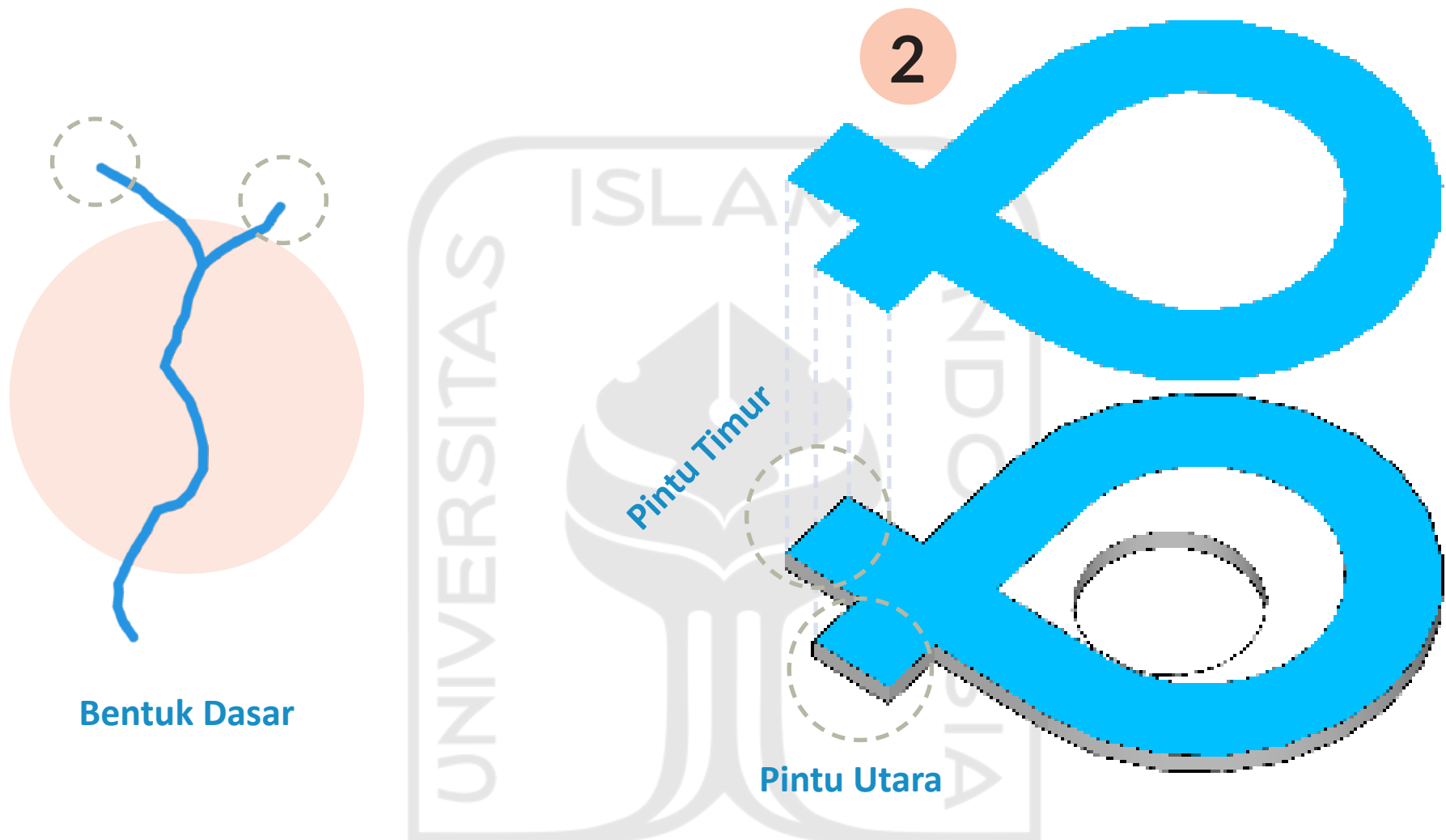
# GUBAHAN MASSA BARU

---



Mengadaptasi bentuk dasar dari uang kepeng, yang merupakan instrumen penting yang merupakan mata uang resmi sebagai nilai tukar dalam transaksi berdagang di Majapahit. Void atau lubang yang berada di tengah-tengah bangunan dapat difungsikan sebagai inner court.

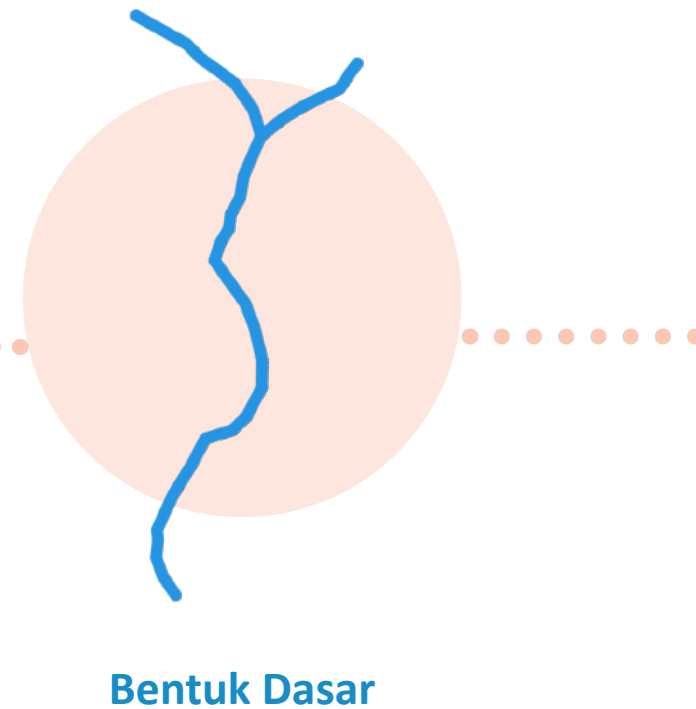
Selain itu urgensi dipilihnya bentuk melingkar dalam museum ini secara alur gerak dinilai lebih efisien karena dalam 1 alur gerak linear dapat pergi-sampai titik yang sama, sehingga pengunjung museum tidak kelelahan atau bingung untuk memahami alur gerak di dalam museum ini.



Lalu dari bentuk dasar melingkar kemudian ditentukan letak pintu masuk dari museum. Mengadaptasi dari bentuk dasar topografi **Delta Sungai Brantas** yang mana dalam sejarah diceritakan bahwa **Kali Mas dan Kali Porong** merupakan pintu gerbang utama baik pedagang lokal maupun internasional untuk masuk melakukan kegiatan berdagang di dalam kerajaan Majapahit.

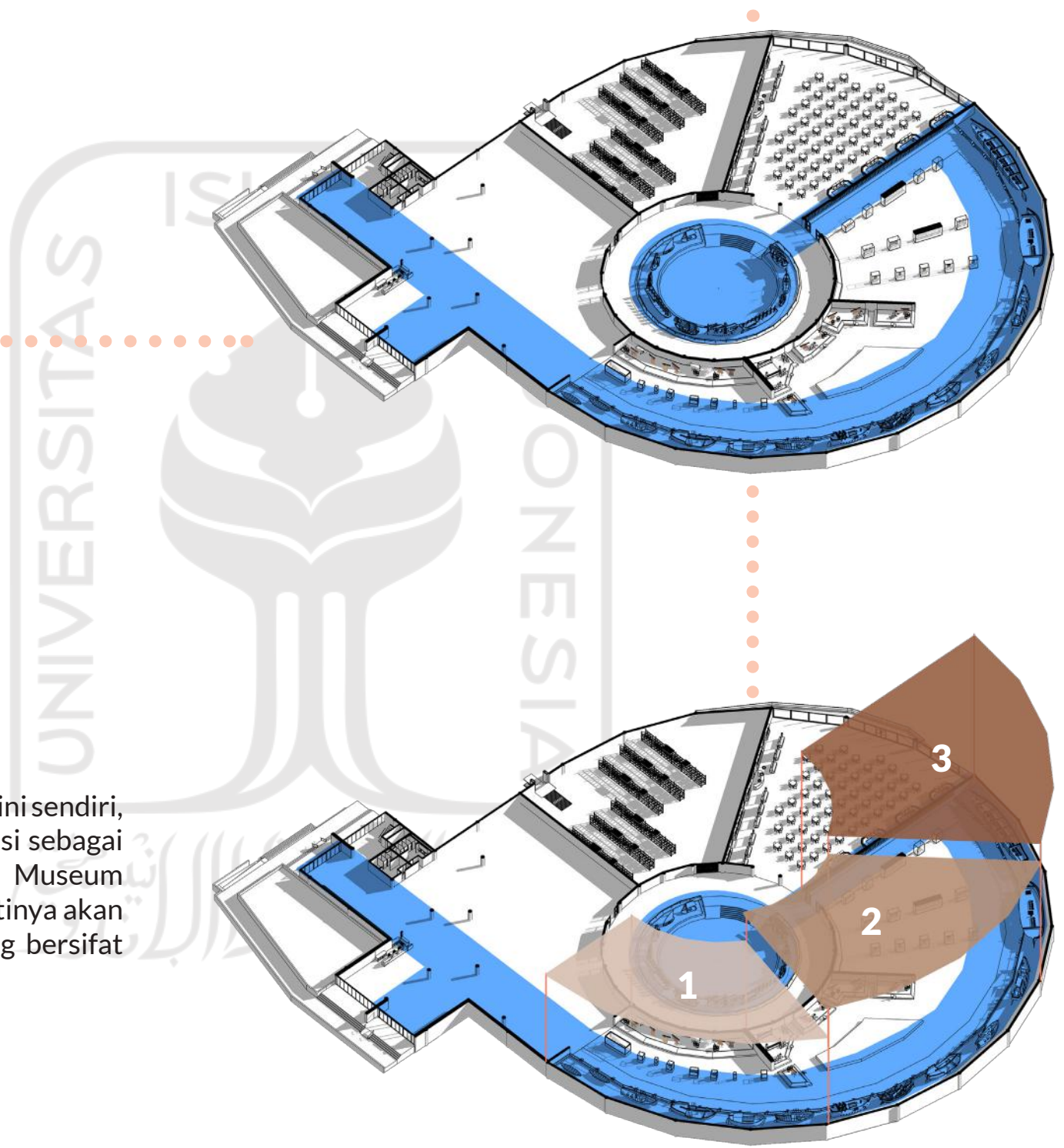
Dari narasi singkat tersebut, maka di fungsikan sebagai alur gerak pengunjung dari awal masuk hingga pintu keluar, sekaligus membantu dalam menentukan letak pintu utama. Pintu utara difungsikan sebagai akses utama pengunjung museum baik dari taman workshop dan parkir mobil & motor. Sedangkan pada sisi pintu timur untuk akses utama bagi pengunjung museum dari parkir bus.

# NARASI ALUR GERAK



Seperti yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya, untuk sirkulasi alur gerak mengambil dasar bentuk dari topografi **Delta Sungai Brantas**. **Delta sungai Brantas** yang bercabang menjadi **Kali Mas** dan **Kali Porong**, memiliki peranan penting Jalur utama untuk memasuki wilayah Majapahit agar terus terjadinya perdagangan didalamnya





Di dalam Bentuk bangunan yang baru ini sendiri, bentuk dasar Delta Brantas diadaptasi sebagai sebuah jalur / alur utama di dalam Museum Perdagangan Majapahit. Dimana nantinya akan melewati 3 Plot ruang Pameran yang bersifat kontinu dan berurutan.

## RUANG PAMERAN PLOT 1



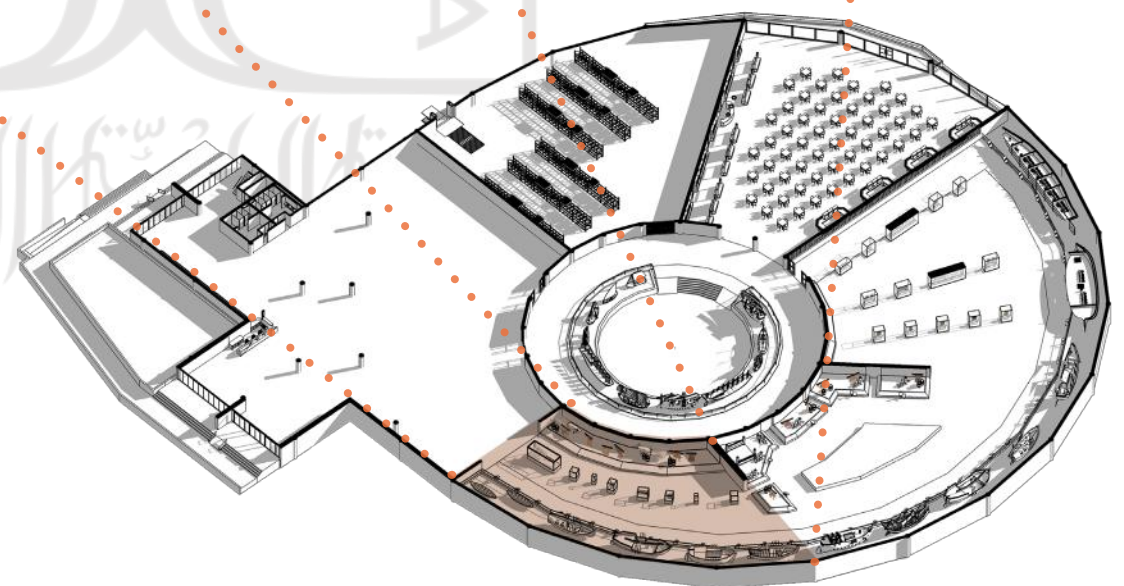
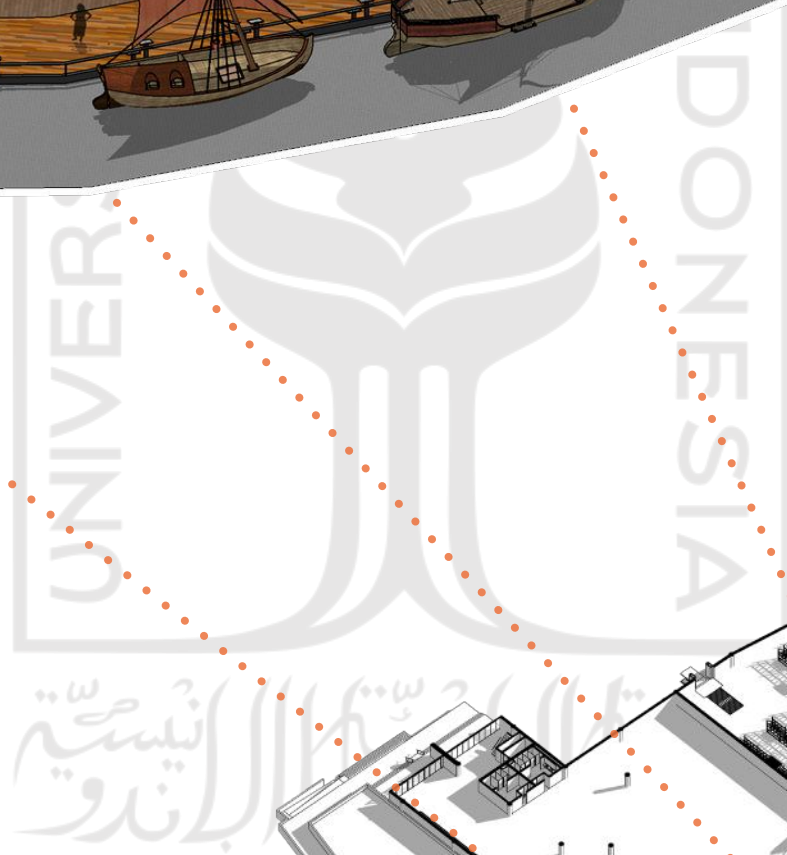
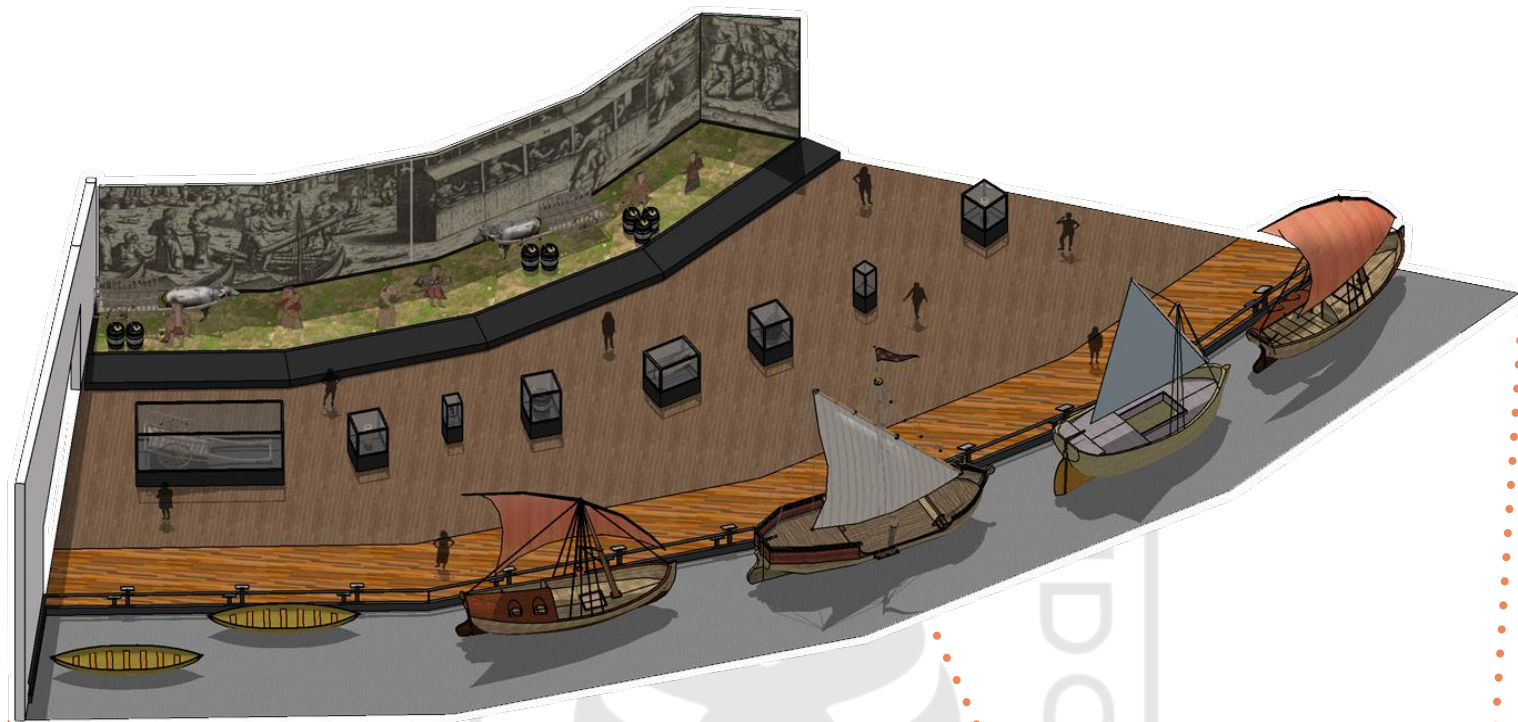
Di dalam ruang pameran plot 1 ini dibagi menjadi 2 tipe koleksi, yakni koleksi utama dan koleksi pendukung. Koleksi utama memiliki peranan untuk memberikan informasi yang mendalam terhadap suatu objek yang dipamerkan, sedangkan koleksi pendukung merupakan sebuah diorama 1:1 yang berfungsi sebagai alat peraga atau pemberi gambaran bagaimana masing-masing koleksi utama digunakan atau diaplikasikan di diorama yang dipamerkan.

Dalam penyusunannya sendiri koleksi utama ditempatkan ditengah ruang pameran yang akan menjadi pertama dilihat ketika memasuki ruang pameran. Dan untuk koleksi pendukung yang berupa diorama 1:1 ditempatkan disisi kiri ruang pameran. Hal ini bertujuan ketika Di dalam museum pencahayaan menentukan bagaimana pengunjung merasakan dan melihat sesuatu. Pencahayaan juga harus menyoroti atau meng-highlight sebuah koleksi yang dipamerkan.



Artificial Lighting yang bersumber dari lampu-lampu akan memiliki 2 tipe instalasi yakni Direct Lighting dan Indirect Lighting. Direct lighting yang berfungsi meng-highlight koleksi menggunakan lampu tipe spotlight yang di aplikasikan pada instalasi ceiling. Indirect lighting yang berfungsi sebagai general lighting akan menggunakan lampu tipe cove/valence lighting dan fluorescent lamp.







## RUANG PAMERAN PLOT 2

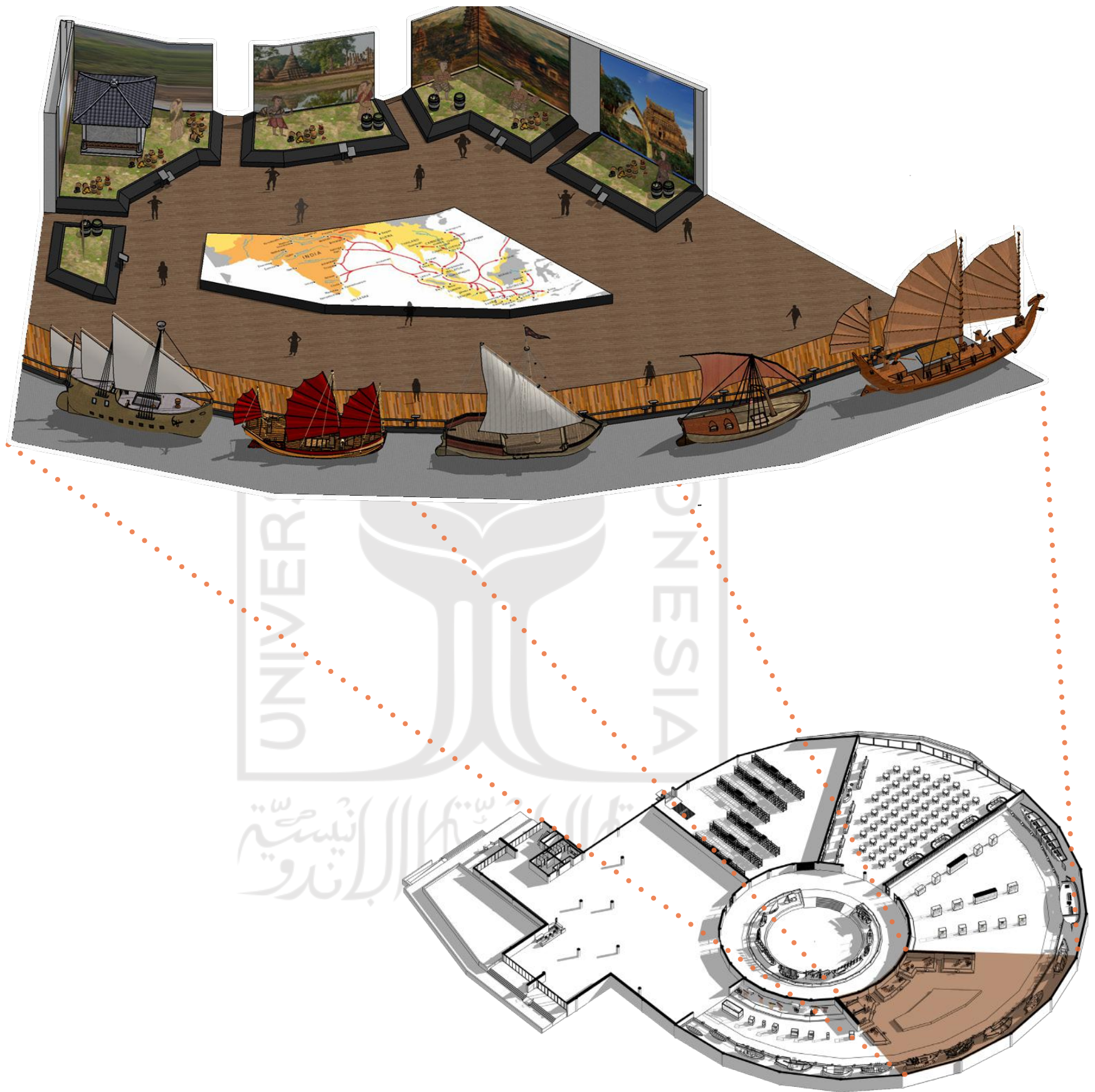


Secara general terdapat 3 jenis koleksi yang ditampilkan pada Plot ini yaitu model penduduk/pedagang, komoditas, sistem transaksi (kepeng) dan lukisan background tentang environment masing-masing kerajaan, yang kemudian disusun menjadi sebuah diorama 1:1 yang akan merepresentasikan masing-masing kerajaan. Untuk peletakan masing-masing kerajaan disusun berdasarkan letak atau posisi geografis dari masing-masing kerajaan di peta jalur dagang internasional.



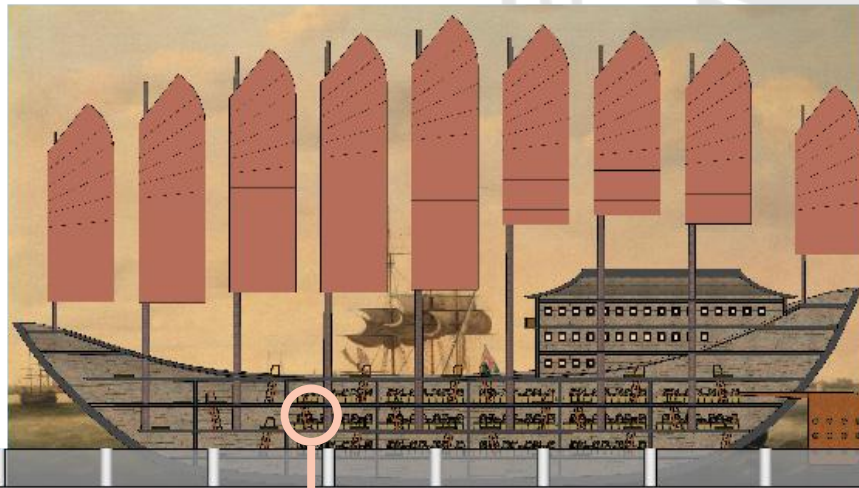
Pada plot ke 2 akan memiliki sistem pencahayaan yang sama dengan Plot 1 dimana pencahayaan dalam plot ini akan menggunakan *Artificial Lighting* yang bersumber dari lampu-lampu akan memiliki 2 tipe instalasi yakni Direct Lighting dan Indirect Lighting. Direct lighting yang berfungsi meng-highlight koleksi menggunakan lampu tipe spotlight yang di aplikasikan pada instalasi ceiling. Indirect lighting yang berfungsi sebagai general lighting akan menggunakan lampu tipe cove/valence lighting dan fluorescent lamp.







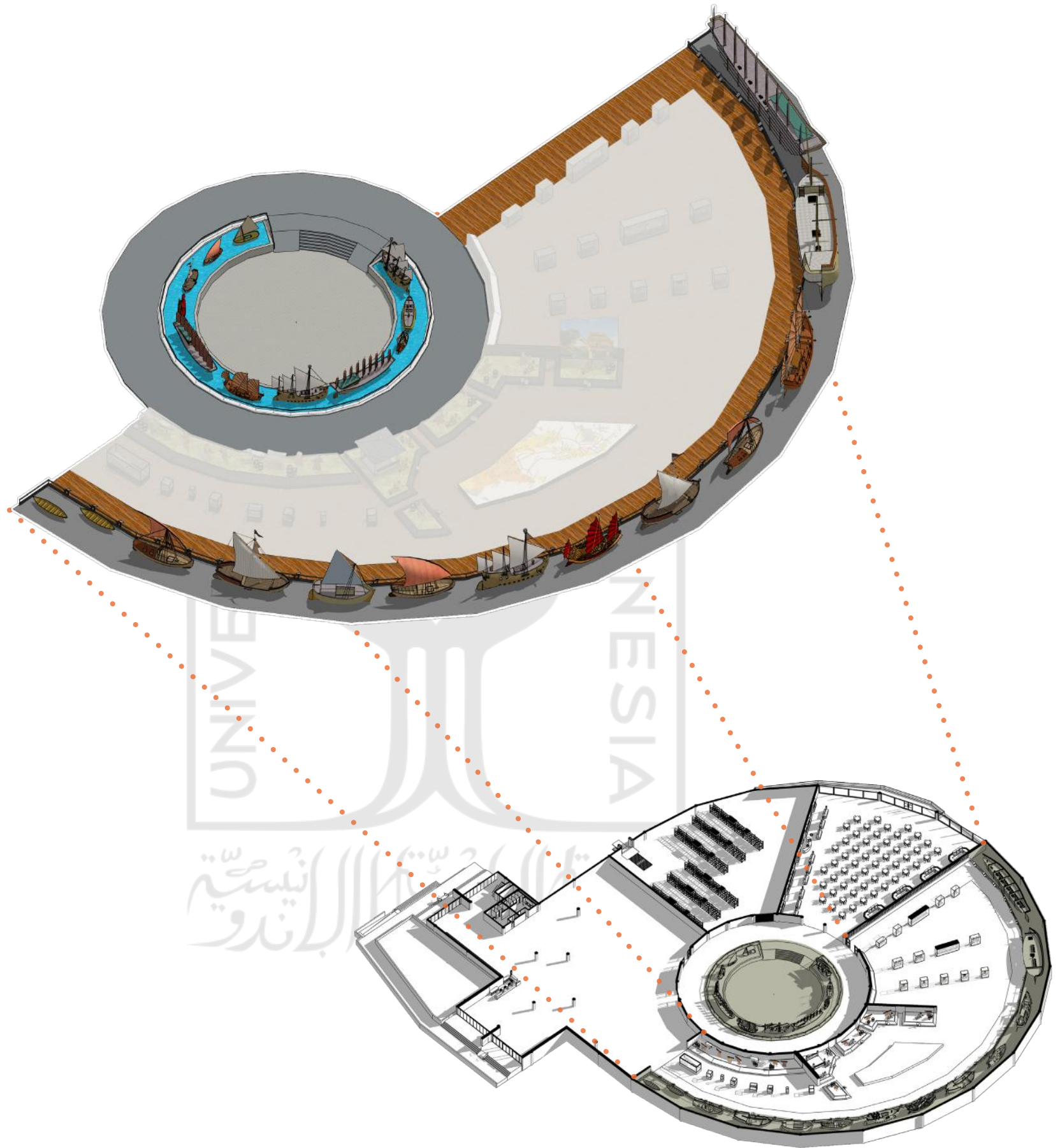
## RUANG-PAMERAN PLOT 4



Koleksi yang ditampilkan pada Plot ke 4 ini adalah berupa kapal-kapal dagang yang dipotong sehingga memperlihatkan bagian dalam masing-masing kapal. Tujuannya sendiri adalah untuk memperlihatkan bagaimana komoditas dagangan itu dibawa di dalam masing-masing kapal itu sendiri, termasuk berapa kapasitas yang bisa dibawa.

Berbeda dengan plot-plot sebelumnya, pada plot ke 4 akan memiliki sistem pencahayaan Artificial Lighting.

Artificial Lighting yang bersumber dari lampu-lampu akan memiliki 2 tipe instalasi yakni Direct Lighting dan Indirect Lighting. Direct lighting yang berfungsi meng-highlight koleksi menggunakan lampu tipe spotlight yang di aplikasikan pada instalasi ceiling. Indirect lighting yang berfungsi sebagai general lighting akan menggunakan lampu tipe cove/valence lighting dan fluorescent lamp.



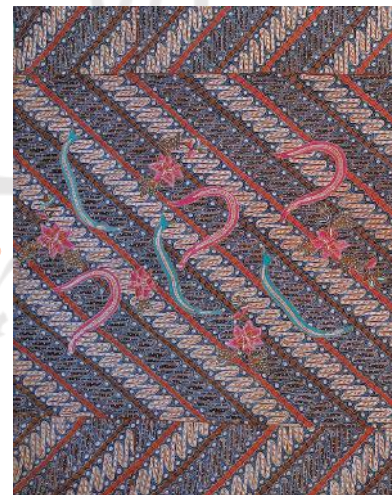
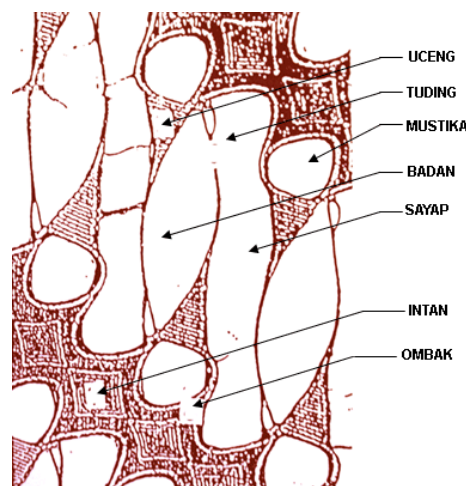


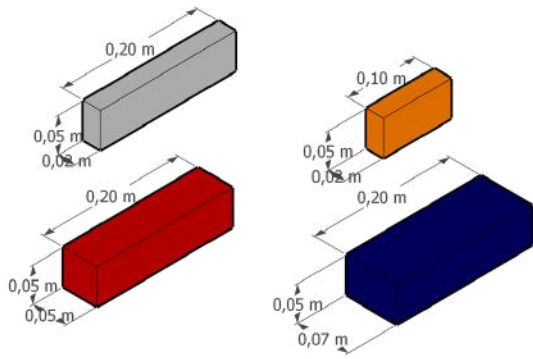
# DETAIL

## SELUBUNG BANGUNAN

---

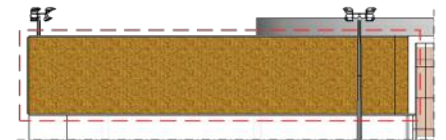
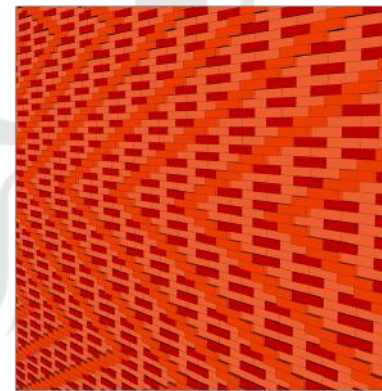
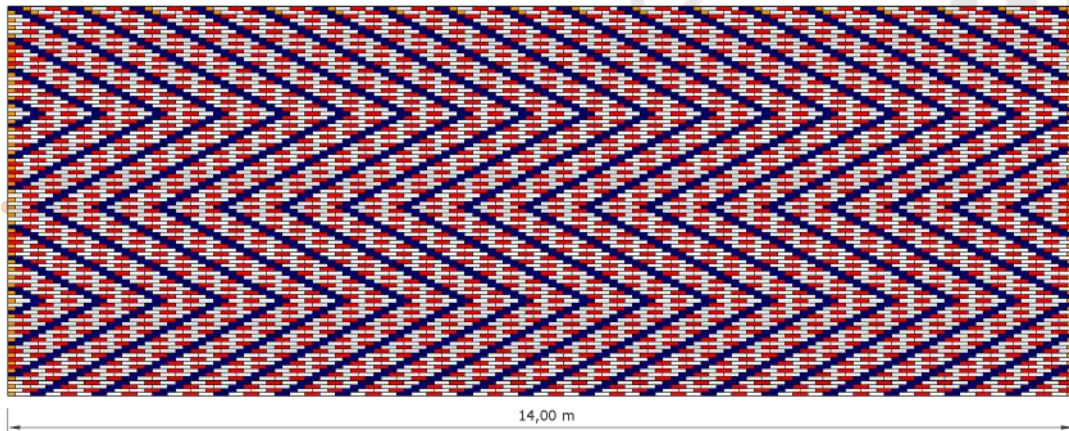
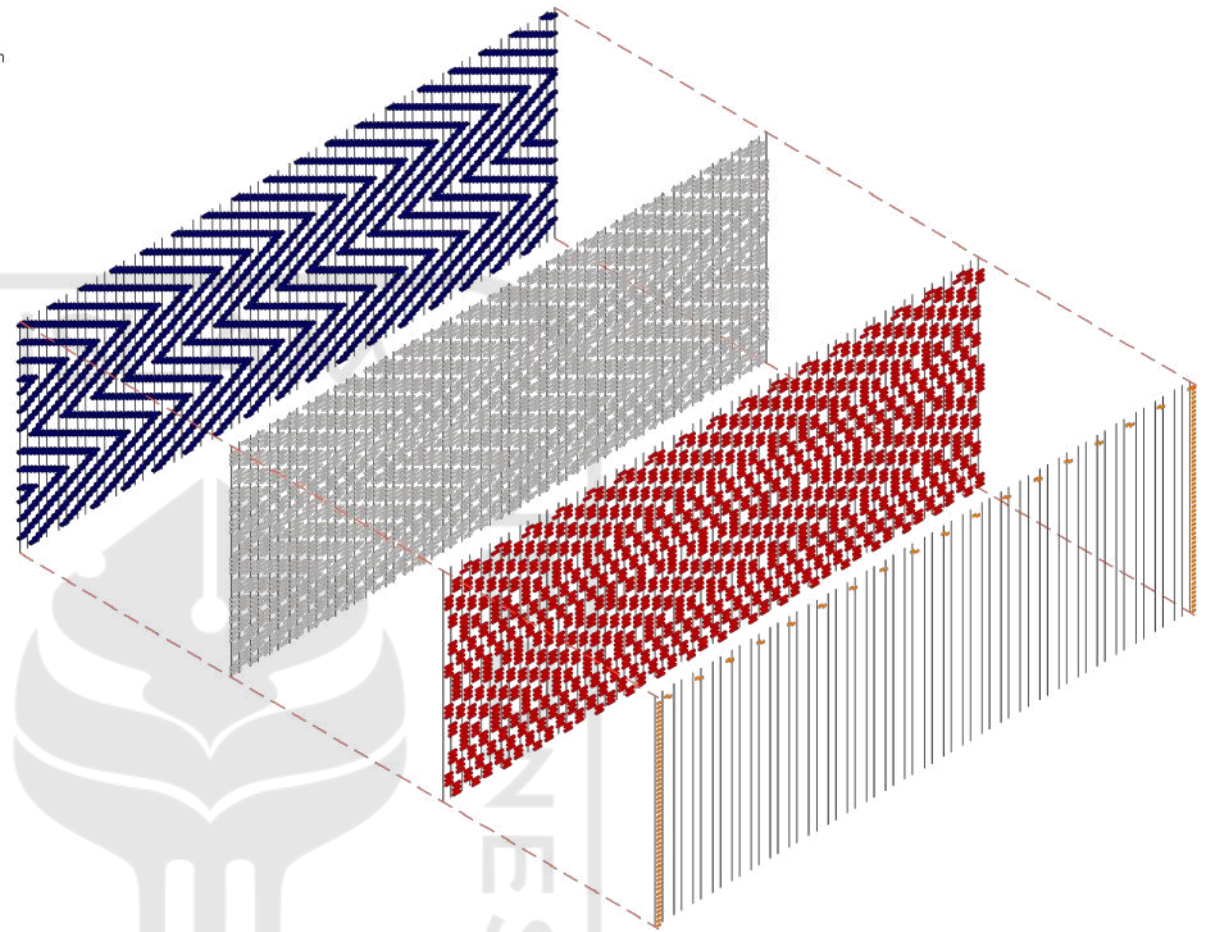
Terinspirasi dari Arsitek Andy Rahman dimana mengadaptasi motif batik menjadi sebuah susunan bata yang berfungsi sebagai nilai estetika terhadap selubung bangunan, di Museum Perdagangan Majapahit ini sendiri mengadaptasi motif salah satu batik paling tua yakni motif Batik Parang. Alasan dipilihnya motif ini sendiri karena motifnya sendiri yang terinspirasi dari gelombang ombak yang mana ombak sendiri digunakan oleh para saudagar untuk berdagang baik untuk pedagang lokal maupun perdagangan internasional.





**KETERANGAN**

- BATA MAJU 2,5 cm
- 1/2 BATA MAJU 2,5 cm
- BATA MAJU 5 cm
- BATA MAJU 7,5 cm





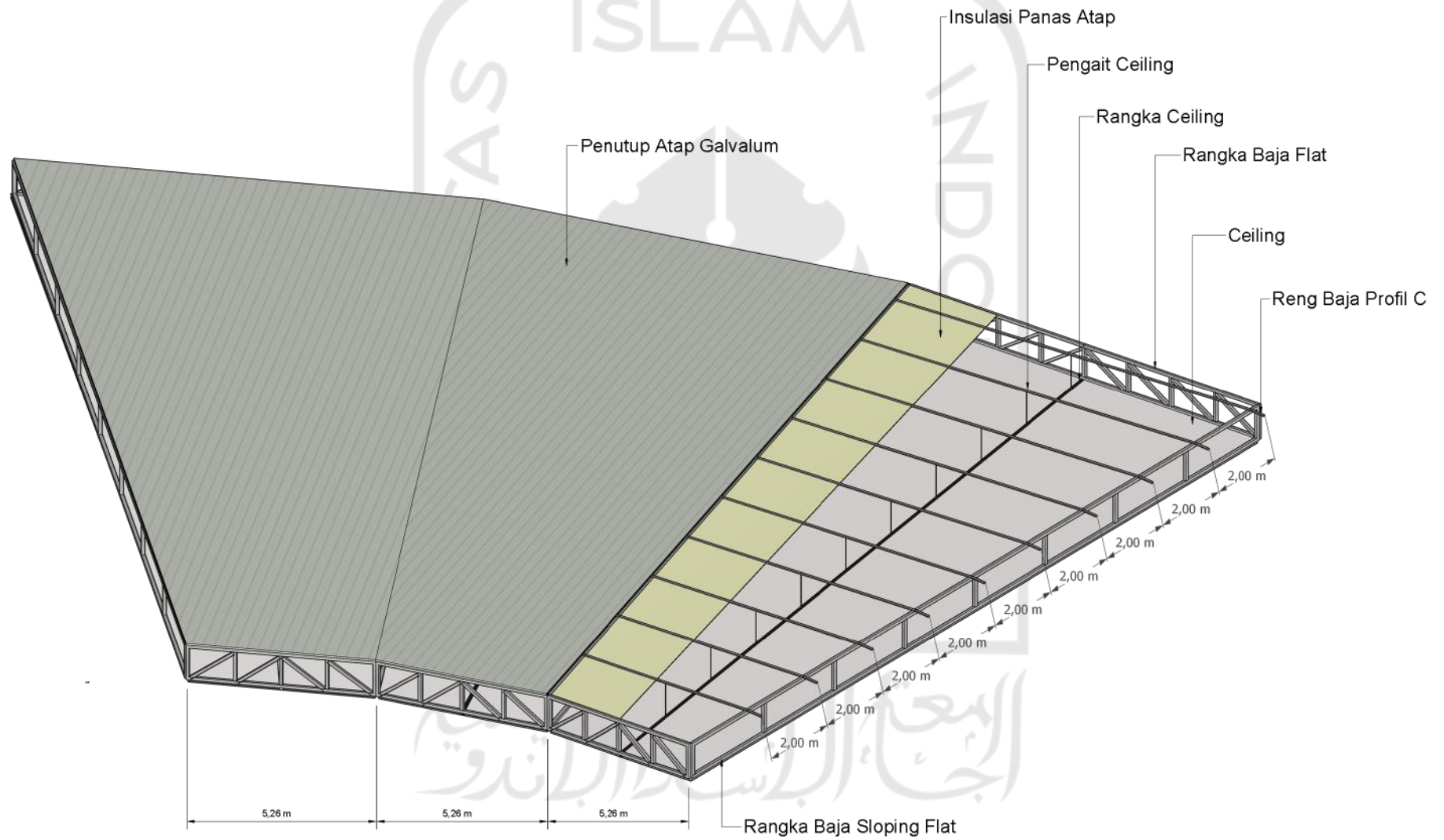




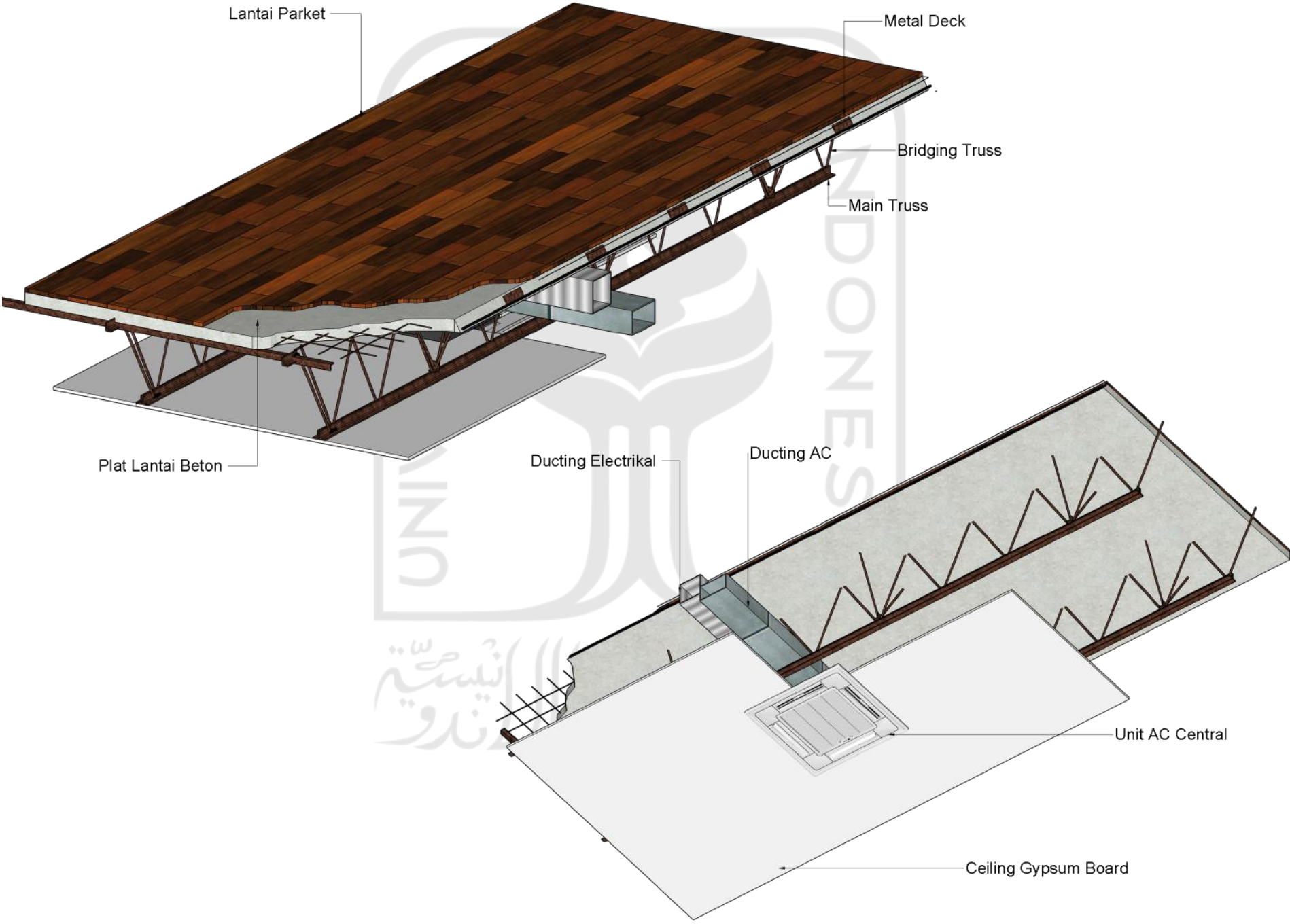
# DETAIL

## RANGKA ATAP

---



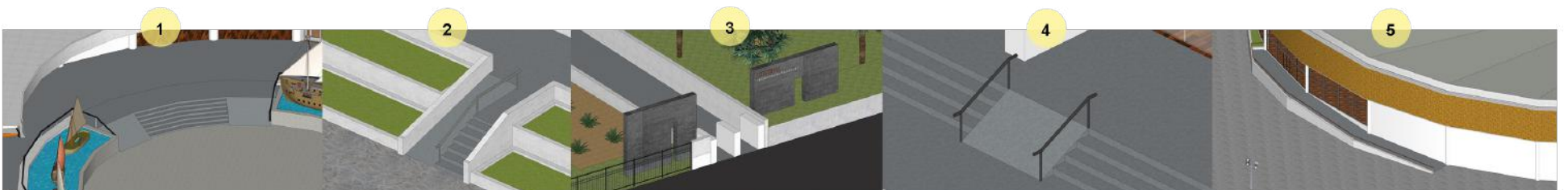
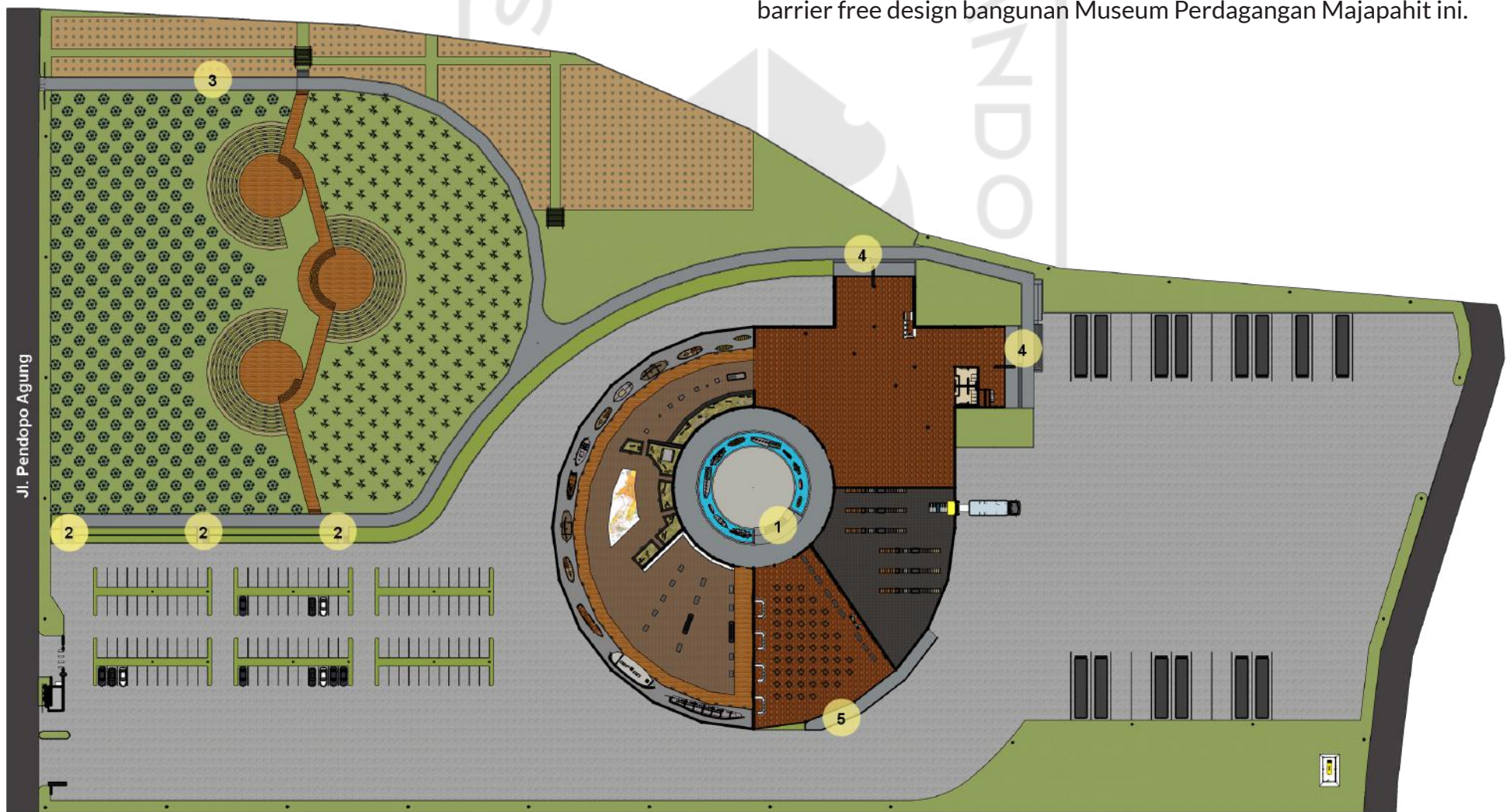
# DETAIL CEILING





# BARRIER FREE DESIGN

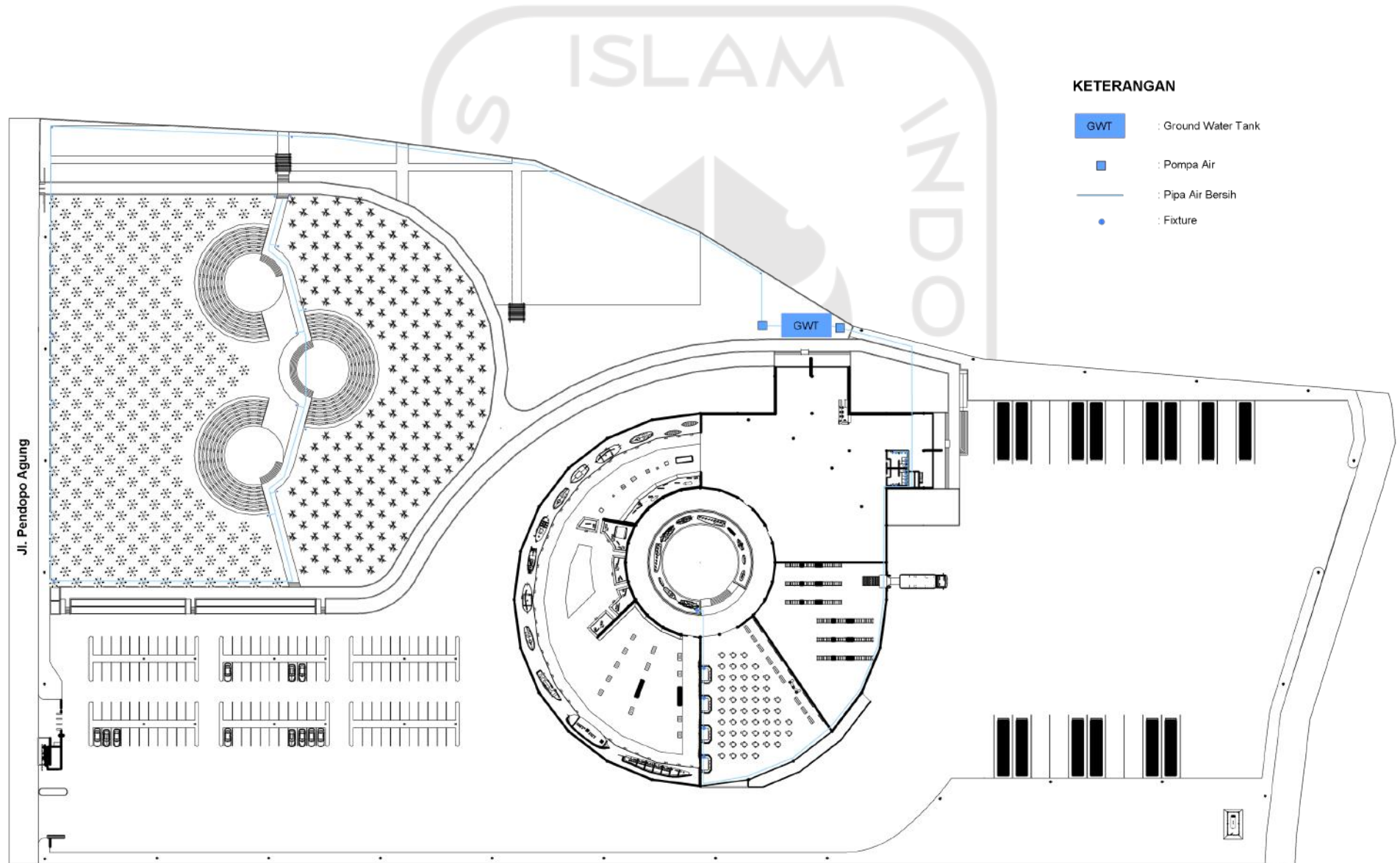
*Barrier free design* merupakan fasilitas bagi penyandang kaum difabel yang harus ada di setiap bangunan, khususnya bangunan publik seperti Museum Perdagangan Majapahit ini. Fungsi *barrier free design* adalah untuk memberi kenyamanan serta memudahkan aksesibilitas kaum difabel. Fasilitas *barrier free* yang ada pada kawasan Museum ini, yaitu ramp di dalam dan luar bangunan (Notasi warna kuning). Berikut rencana *barrier free design* bangunan Museum Perdagangan Majapahit ini.



# SKEMA

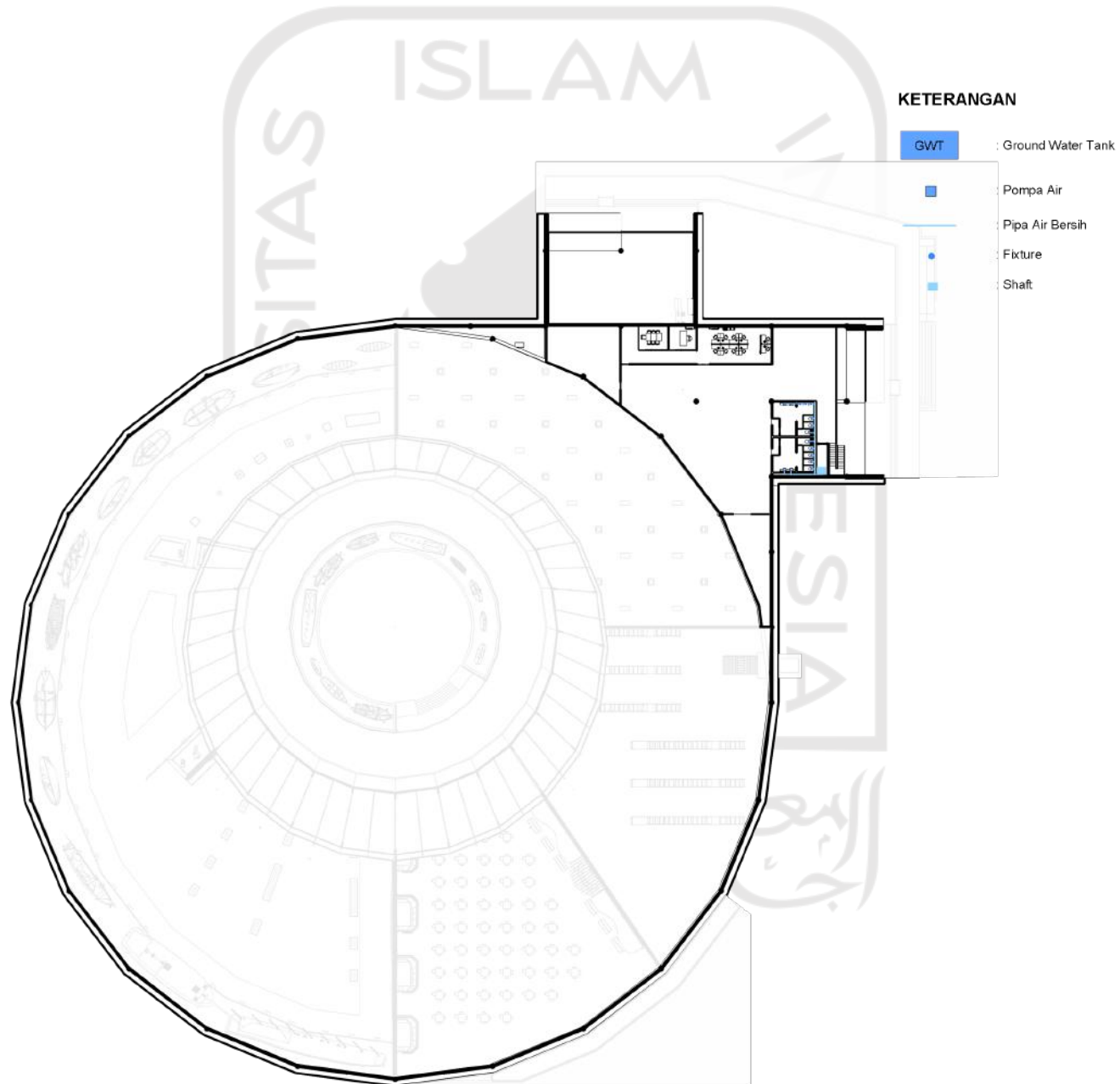
## AIR BERSIH

---





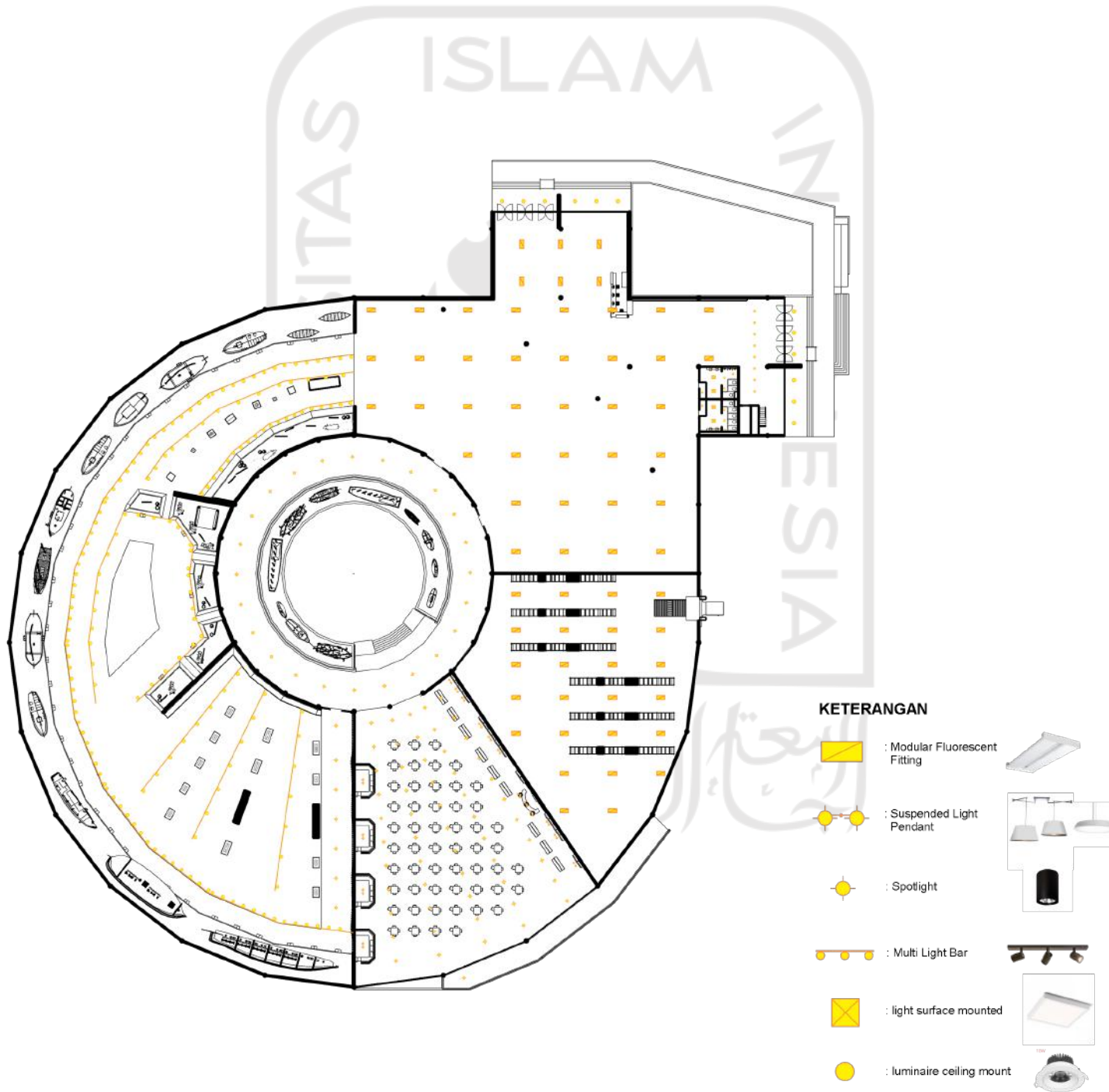
Sistem air bersih pada bangunan menggunakan sistem upfeed. Sumber air bersih berasal dari PDAM yang disimpan di *ground water tank* yang berada di sisi utara bangunan, kemudian dipompa menuju tiap *fixture* pada tiap ruang bangunan di lantai dasar dan lantai 1. Berikut skemanya:



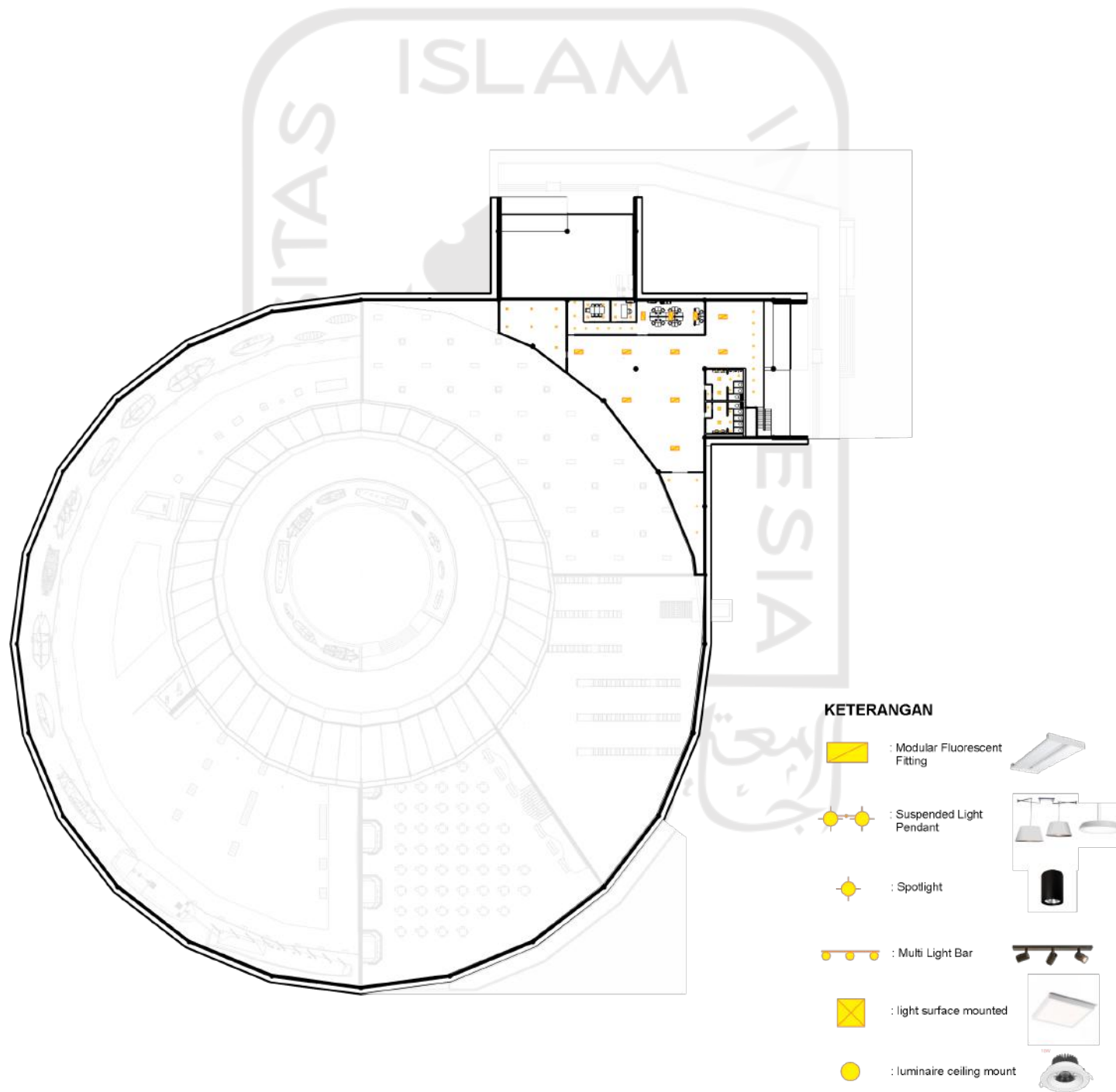


# SKEMA PENCAHAYAAN

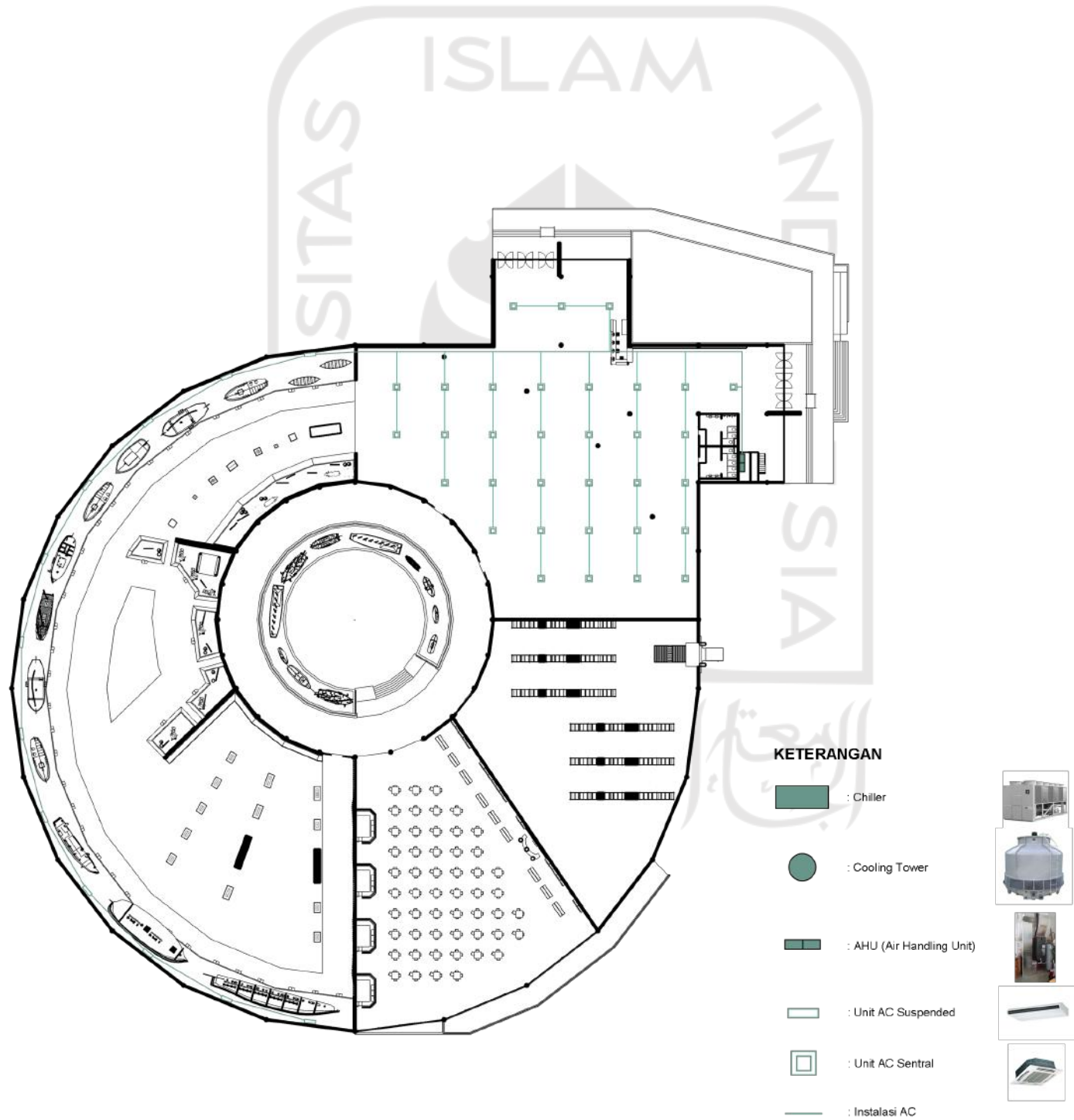
---



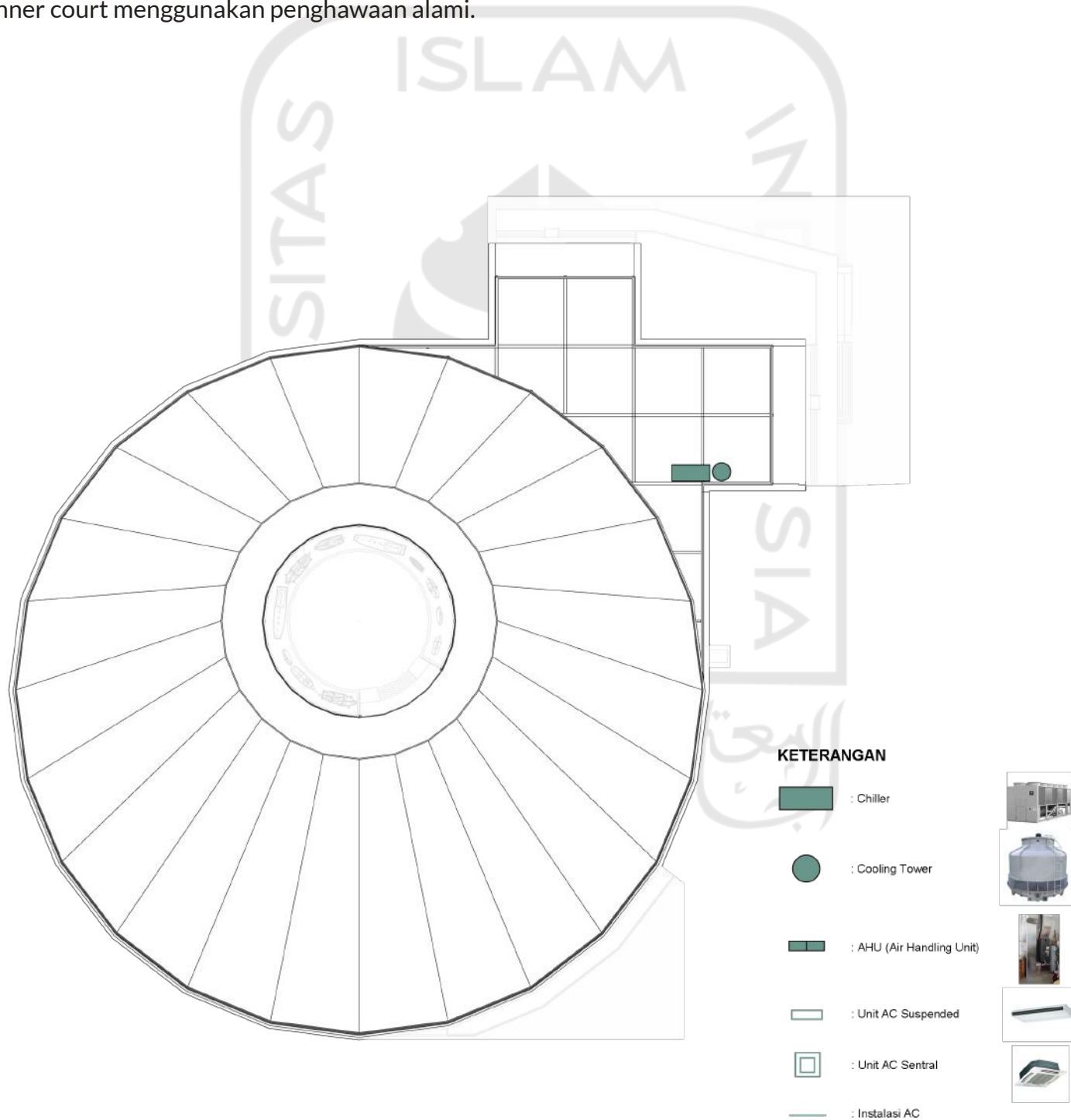
Pencahayaan merupakan salah satu instrumen penting di dalam museum karena mampu meng-highlight atau memfokuskan pandangan pengunjung kepada koleksi yang ditampilkan. Selain itu sebuah museum yang memiliki koleksi dilindungi diwajibkan untuk meminimalisir penggunaan pencahayaan alami karena akan merusak kondisi koleksi museum yang dipamerkan, kecuali pada ruang publik non koleksi seperti *Souvenir shop* dan *Food Court*.



# SKEMA PENGHAWAAN

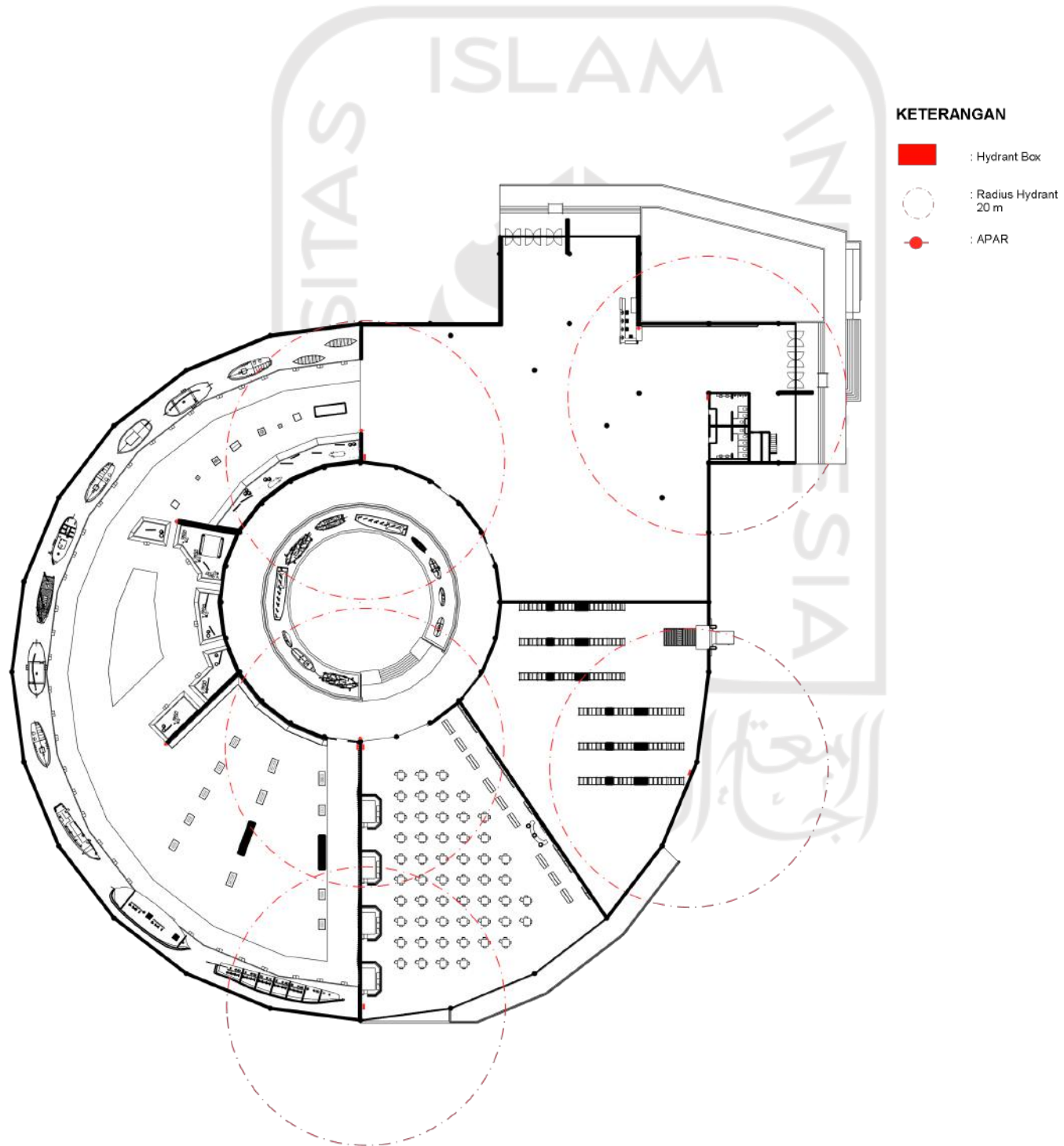


Sama halnya dengan skema pencahayaan, untuk skema penghawaan sendiri diwajibkan untuk meminimalisir penggunaan penghawaan alami di ruang pameran karena berpotensi besar mempengaruhi kondisi koleksi yang di tampilkan di ruang pameran museum. Maka penggunaan sistem AC sentral untuk di bagian lobby dan AC suspended untuk ruang pameran di nilai lebih tepat, sedangkan untuk ruang publik seperti *Food court*, *souvenir shop* dan *inner court* menggunakan penghawaan alami.



# SKEMA PEMADAMAN

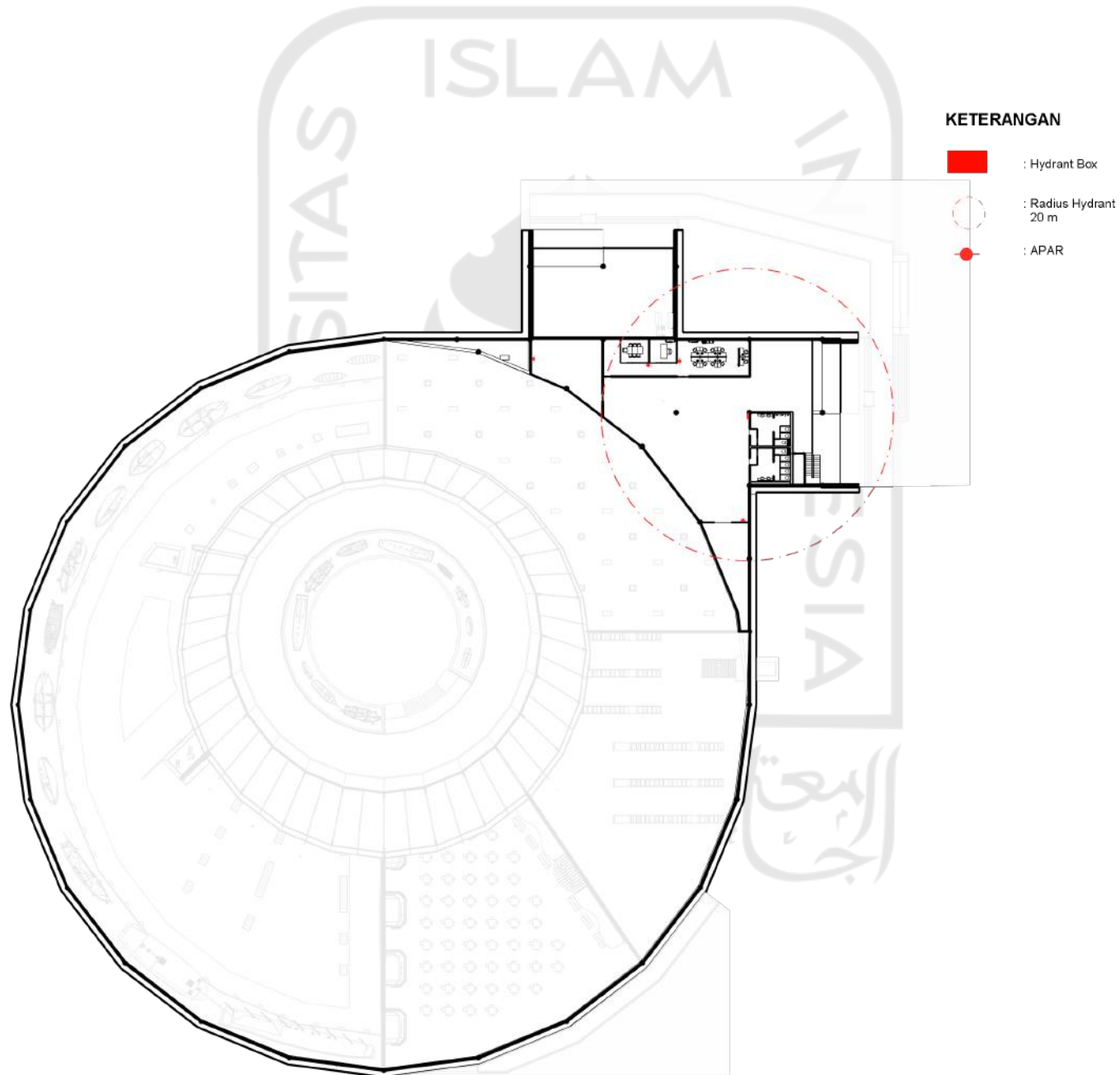
---





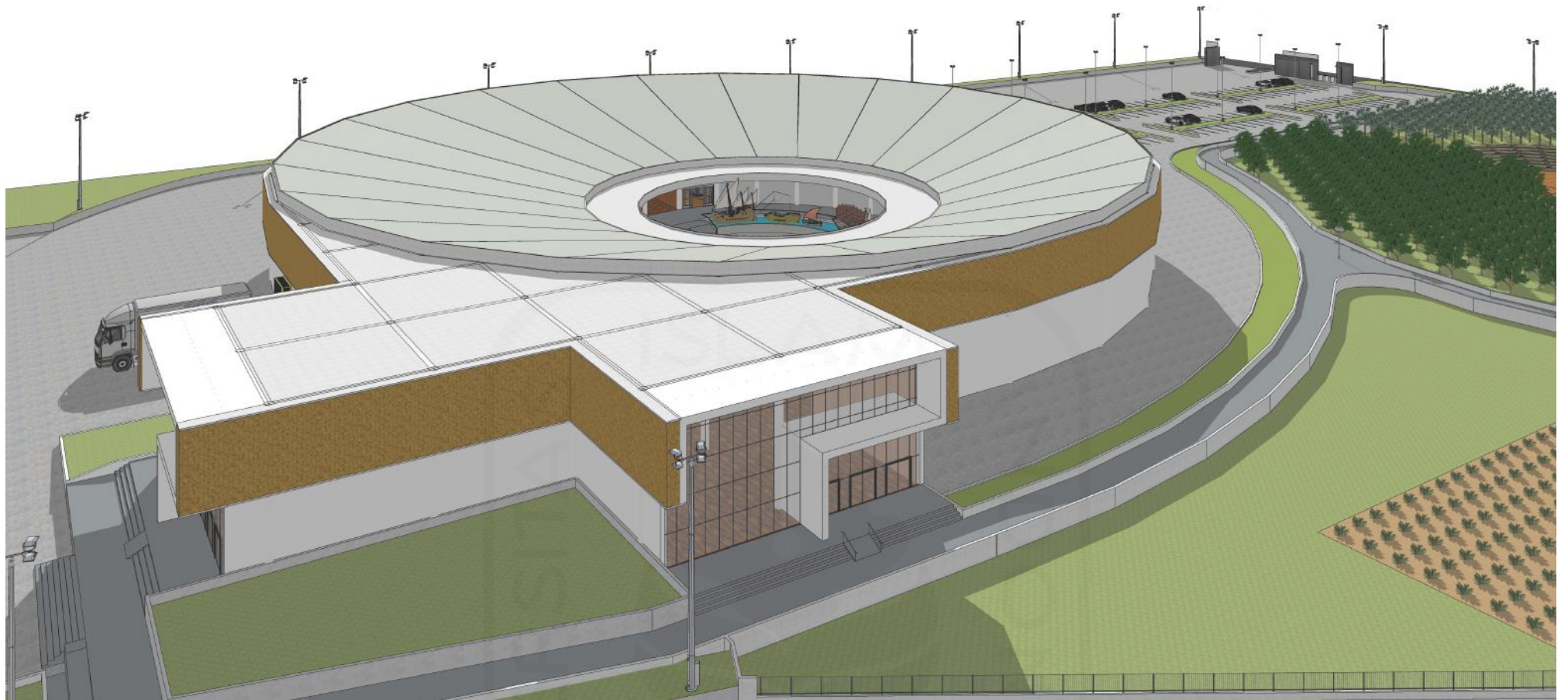
Pemasangan Hydrant Box dengan radius 20 m dan APAR dinilai lebih efektif terkait masalah pemadaman api di dalam Museum Perdagangan Majapahit.

Hydrant Box dan APAR disebar di titik-titik yang berpotensi sebagai sumber kebakaran seperti *Food court*, *souvenir shop*, gudang, ruang MEE dan ruang pameran.



















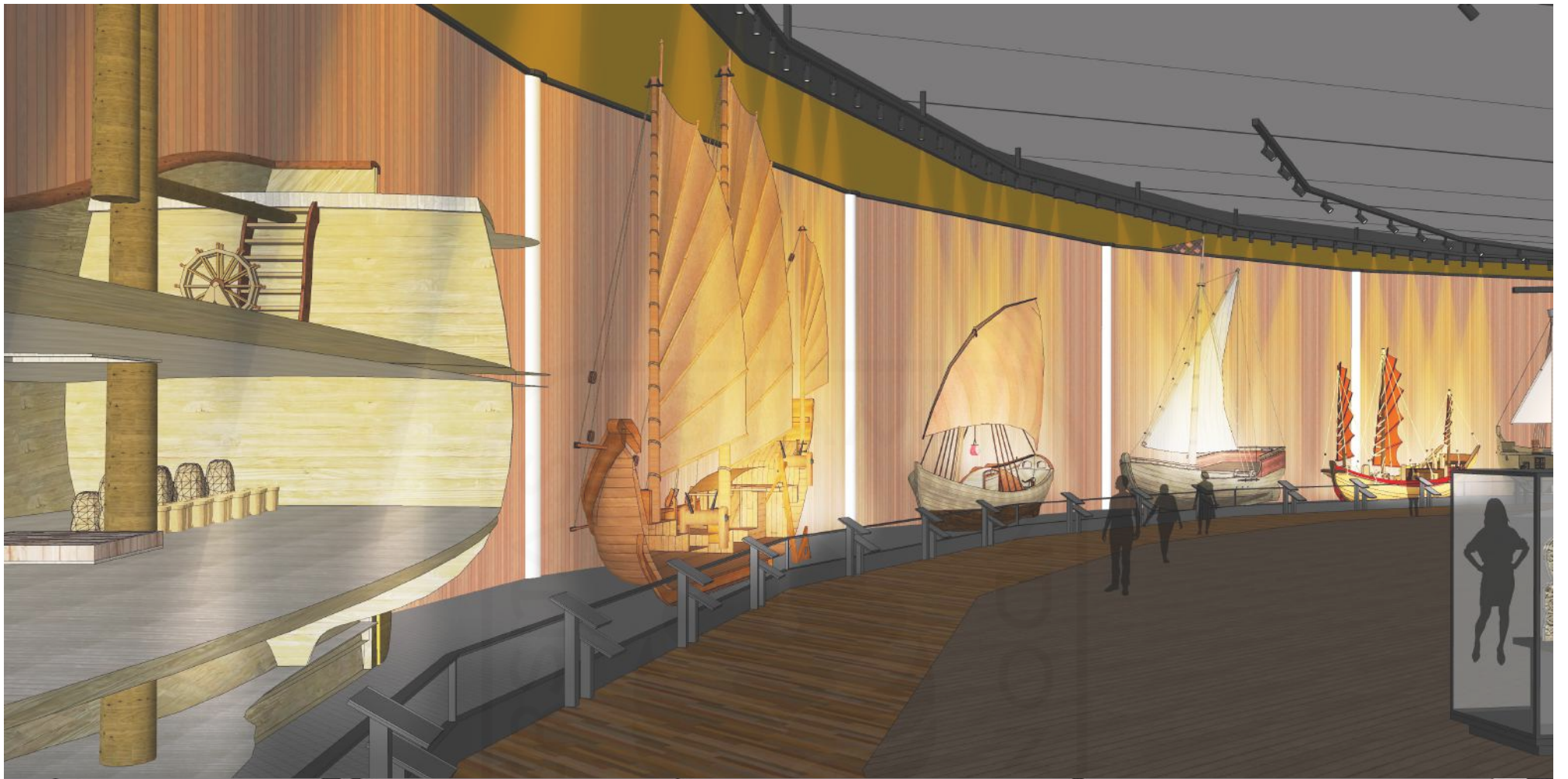








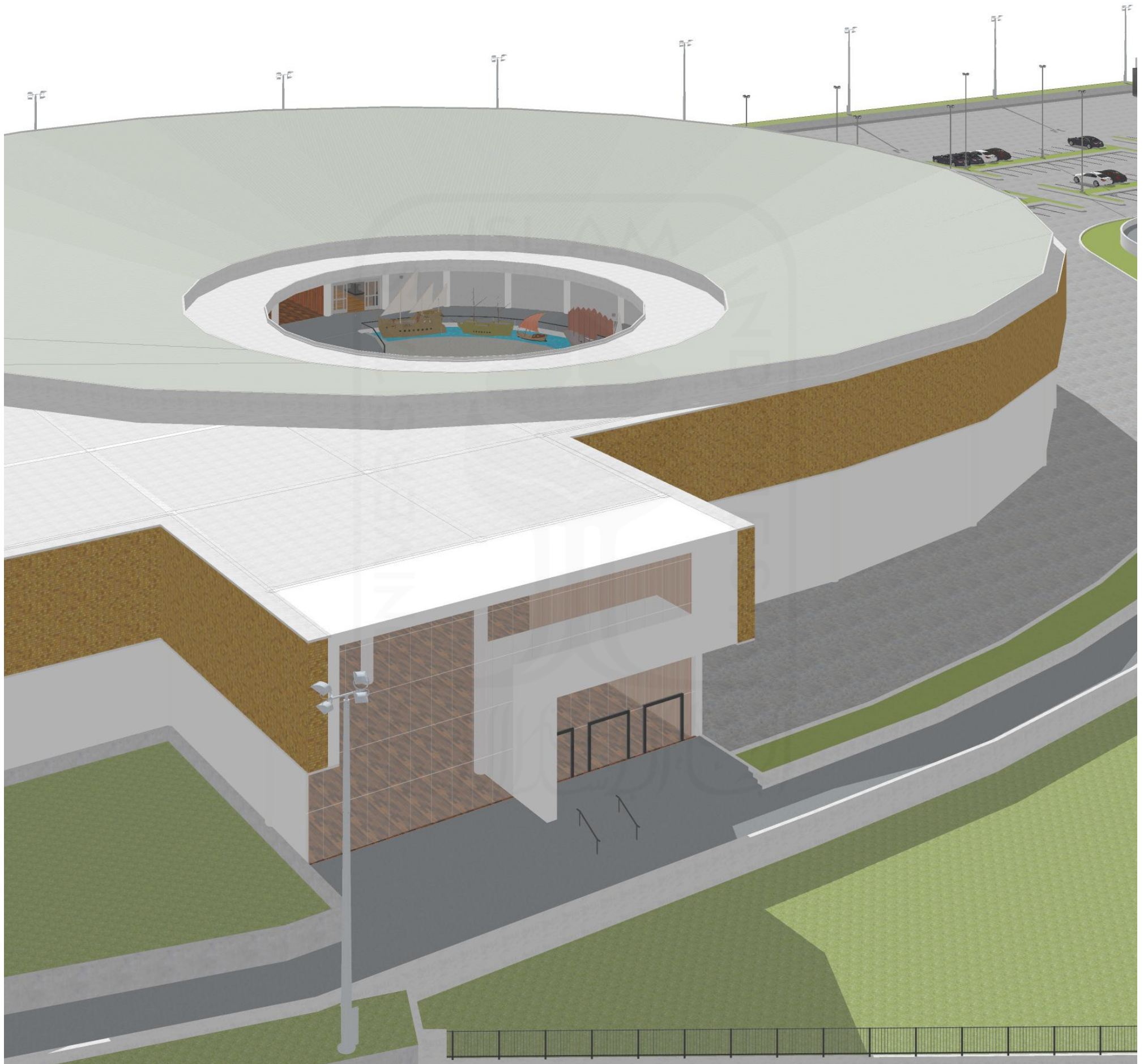














5

EVALUASI  
DESAIN



# EVALUASI DESAIN

## Kesimpulan

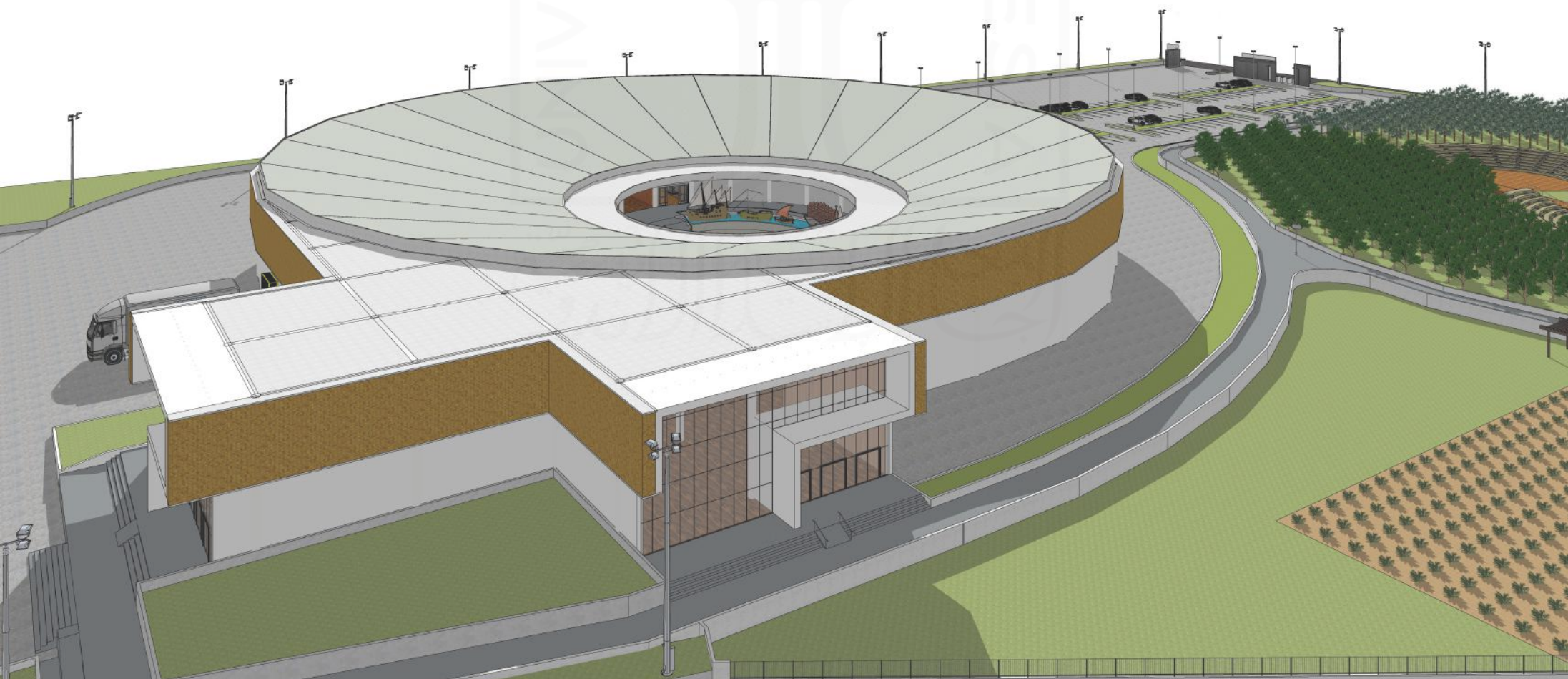
---

Dari diskusi yang telah dilaksanakan terdapat beberapa hal yang perlu diluruskan terkait desain dalam rancangan guna mendapatkan hasil rancangan yang lebih optimal.

Berikut hal-hal yang menjadi bahasan untuk dikaji dan di review ulang untuk memperjelas desain terkait, yang akan dijabarkan satu persatu :

### Komentar :

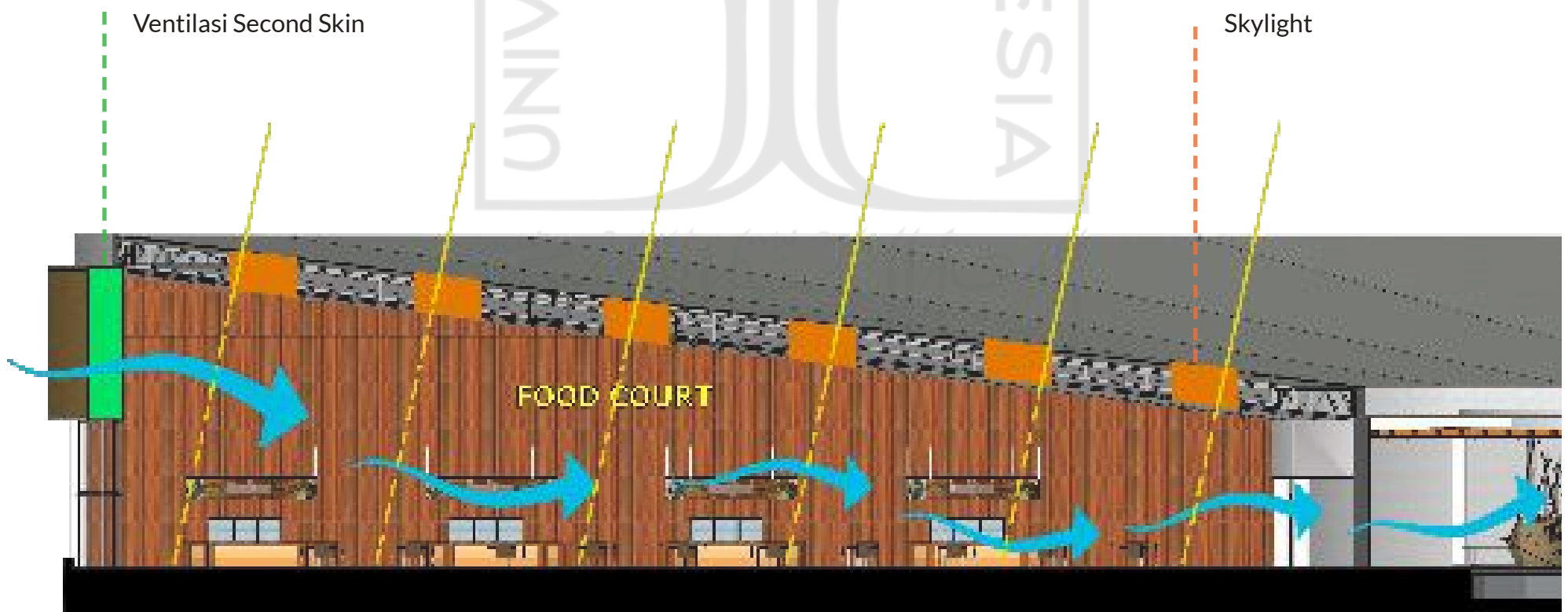
1. Skema penghawaan & Pencahayaan alami di ruang publik non koleksi
2. Sisi selubung bangunan
3. *Workshop garden* sebagai ruang publik



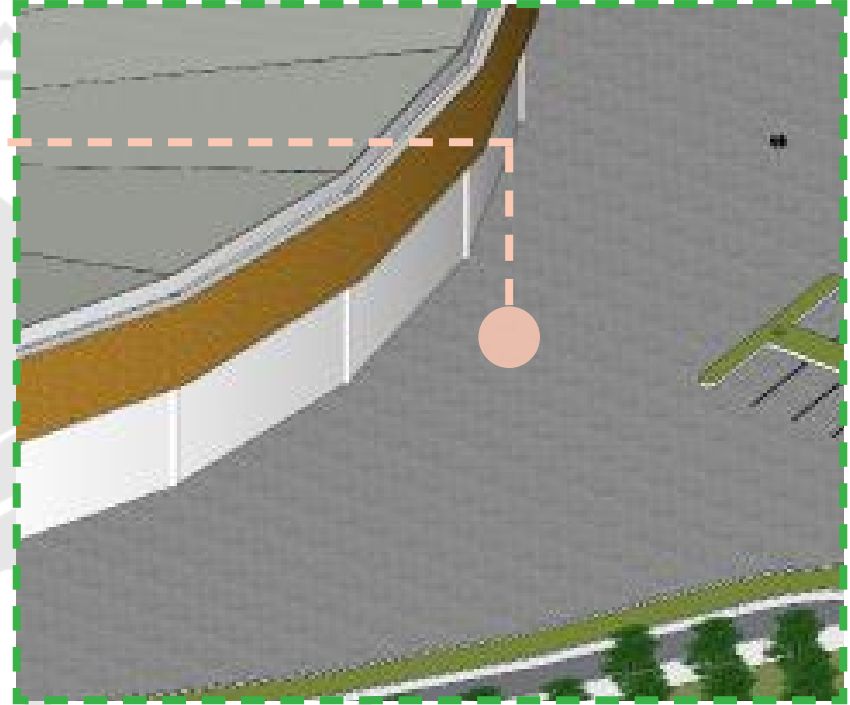
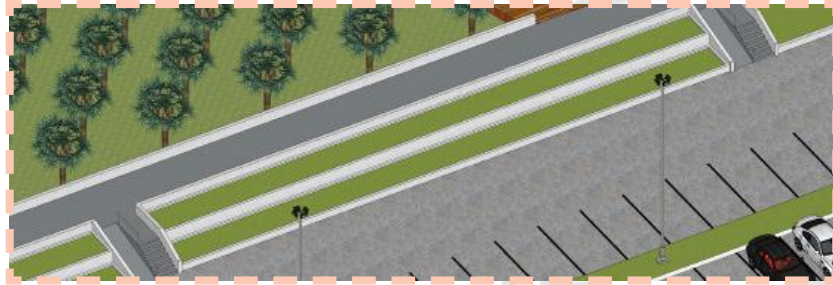
## 1. Skema Penghawaan & Pencahayaan Alami di Ruang Publik Non-koleksi

Terdapat masukan perihat skema penghawaan dan pencahayaan alami yang diterapkan di area publik non-koleksi yakni pada area *food court* dan *souvenir shop*. Dari penilaian Juri diperlukannya penerapan *Cross ventilation system* yang masuk melalui susunan *second skin* bata, kemudian aliran udara tersebut akan menyebar keseluruh ruangan dan keluar dari sisi *inner court*.

Lalu untuk pencahayaan alami diterapkan *skylight* yang berfungsi memasukkan *daylight* ke dalam area *food court* dan *souvenir shop*. Sistem *skylight* sendiri memiliki dua layer yang mana layer paling atas yaitu kaca *laminated* dan layer kedua menggunakan *polycarbonate*. Fungsi kaca laminated untuk memantulkan sinar matahari langsung sedangkan *polycarbonate* berfungsi untuk mereduksi panas dari layer kaca pertama. Dengan menerapkan prinsip layering tersebut panas yang dihasilkan akan berkurang pada bagian atas bangunan.



## 2. Sisi Selubung Bangunan



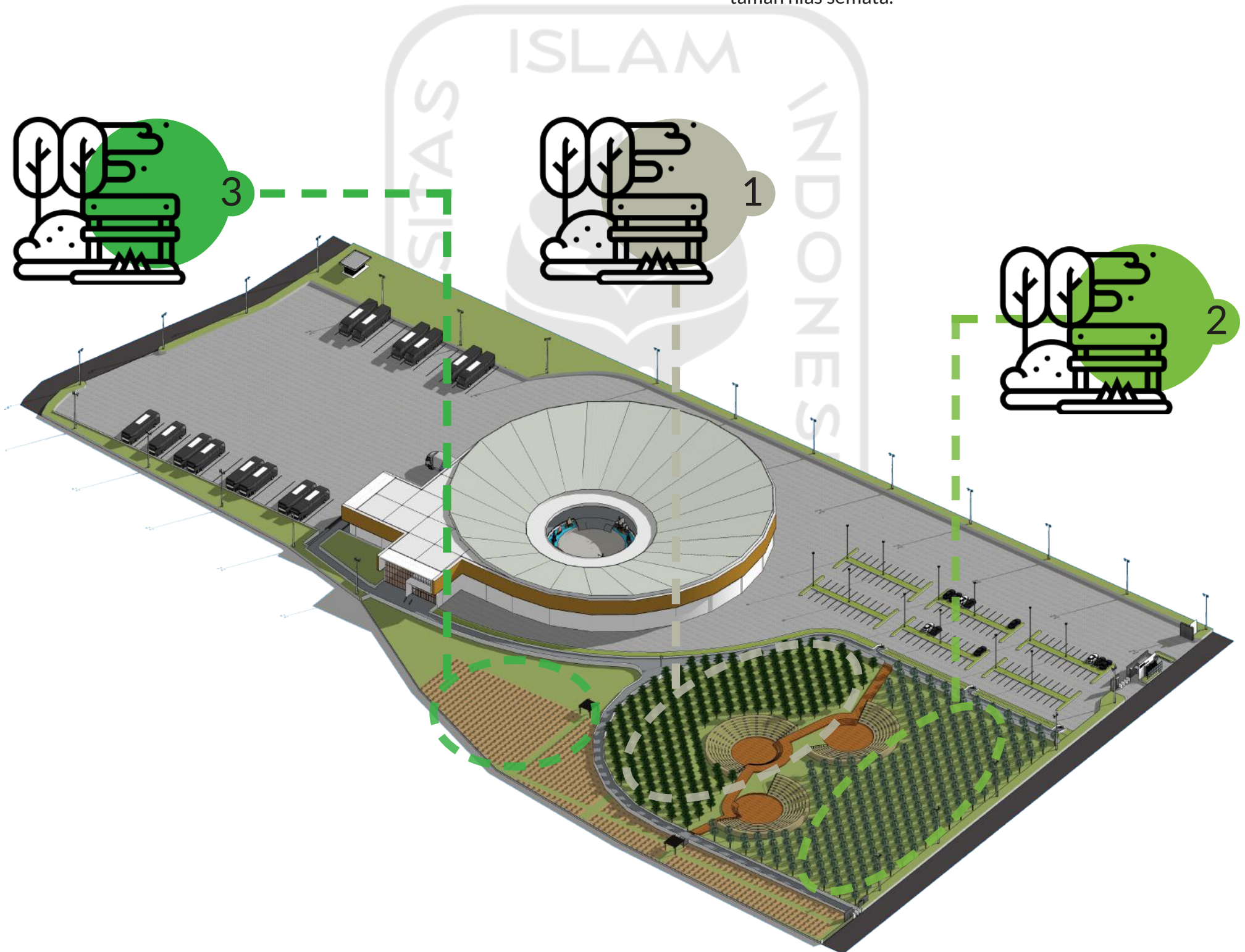
Pada bagian selubung bangunan terdapat masukan yaitu penekanan kesan *welcoming* bagi para pengunjung museum dari sisi area parkir mobil, agar tidak terkesan terlalu kaku sebagai sebuah fasilitas publik. Maka penerapan taman berundak dipilih menjadi solusi untuk memberi kesan *welcoming* dimana secara psikologis *sub-conscious movement* bentuk berundak dapat diartikan sebagai suatu tahap atau alur sirkulasi gerak menuju pintu masuk di sisi utara museum. Sebelumnya taman berundak telah diterapkan pada sisi kanan pedestrian sehingga nantinya akan memiliki keterhubungan elemen dalam menunjukkan arah





### 3. Workshop garden sebagai ruang publik

Penerapan tema perdagangan Majapahit pada taman workshop tidak hanya sebatas perwakilan vegetasi pada tiap petakan, tetapi juga difungsikan sebagai sarana publik yang menyesuaikan masing-masing plot yang disuguhkan untuk membuat suasana lebih hidup dan tidak hanya sebatas taman hias semata.







# 6

# LAMPIRAN

الجمهورية الإسلامية اندونيسية



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

### SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1838881713/Perpus./10/Dir.Perpus/IV/2022

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : ALAN DARMA SAPUTRA  
Nomor Mahasiswa : 15512205  
Pembimbing : IR. REVIANTO BUDI S. Dr. Ir., M.Arch., IAI  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : Design Of MAJAPAHIT PROGRAM STUDI SARJANA  
ARSITEKTUR Narrative as the Basic of Space Experience Design

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **20 (Dua Puluh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 5/18/2022

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

# Daftar Pustaka

## Buku

De Chiara, J., Dan Callender, J., (1973), *Time-Saver Standards For Building Types*. Edisi Ke 2. New York: Mc Graw – Hill Book Company

DIREKTORAT MUSEUM, DIREKTORAT JENDERAL SEJARAH DAAN PURBAKALA DEPARTEMEN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA. (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*.

Francis D.K, Ching. (2014) *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*.

H. W Dick. (2002). *The Emergence of a National Economy\_ an Economic History of Indonesia, 1800-2000*.

Ir. E. B. Handoko Sutanto, M. T. (2017). *PRINSIP-PRINSIP PENCAHAYAAN BUATAN DALAM ARSITEKTUR*. Bandung: PT KANISIUS.

Kenneth R. Hall. (2011). *A History of Early Southeast Asia\_ Maritime Trade and Societal Development, 100-1500*. Rowman & Littlefield Publishers.

Lord, Barry Lord, Gail Dexter Martin, Lindsay. (2012). *Manual of museum planning sustainable space, facilities, and operations*-AltaMira Press.

Macleod, S., Hanks, L. H., & Hale, J. (Eds.). (2012): *Museum Making: narratives, architectures, exhibitions*. Routledge.

Mariana Isa, Maganjeet Kaur. (2020). *Between the Bay of Bengal and the Java Sea, Trade Routes, Ancient Ports and Cultural Commonalities in Southeast Asia*. Marshall Cavendish International. Asia

## Jurnal

Aisyah iman Maulidina, Happy Ratna Sumartinah. (2015). *Jurnal Sains dan Seni ITS. Pendekatan Naratif dalam Perancangan Taman Penitipan Anak*. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Daniel M. Rosyid, Roger M. Johnson. (2012) *A Reconstruction of A Majaphit Ship*. Department of Ocean Engineering, ITS Surabaya, Indonesia

Rizqi Muhammad Prastowo, Nurhikmah Budi Hartanti, Nuzuliar Rahmah. (2019). *Mahasiswa Prodi Sarjana Arsitektur. PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR NARATIF TERHADAP TATA RUANG PAMERAN PADA MUSEUM*. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti.

Minadiah Purba, Gregorius Prasetyo Adhitama. (2021). *IMPLEMENTASI INTERIOR RUANG NARATIF DALAM UPAYA MEMBANGUN NARASI ETNISITAS PADA MUSEUM NEGERI PROVINSI SUMATRA UTARA*. Institut Teknologi Bandung (ITB)

Sriti Mayang Sari. (2005). *Implementasi Pengalaman Ruang dalam Desain Interior*. Dosen Fakultas Seni dan Desain, Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya. <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>

Widyasari Press. (2017). *PENGARUH KEBUDAYAAN INDIA (HINDU-BUDHA) TERHADAP KEBUDAYAAN INDONESIA*. <https://widyasari-press.com/pengaruh-kebudayaan-india-terhadap-kebudayaan-indonesia/>

## Website

<https://alfyahsejarah.wordpress.com/>

<https://archistudent.net/architectural-lighting-in-museums/>

<https://gees7.wordpress.com/2013/01/07/natural-lighting-artificial-lighting/>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan\\_internasional\\_zaman\\_Jawa\\_Kuno](https://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan_internasional_zaman_Jawa_Kuno)

<https://palembang.tribunnews.com/2018/05/30/islam-indonesia-datang-lewat-perdagangan>

<https://www.archdaily.com/960558/beyond-artificial-lighting-museums-exploring-the-benefits-of-daylight#>

<https://www.re-thinkingthefuture.com/>



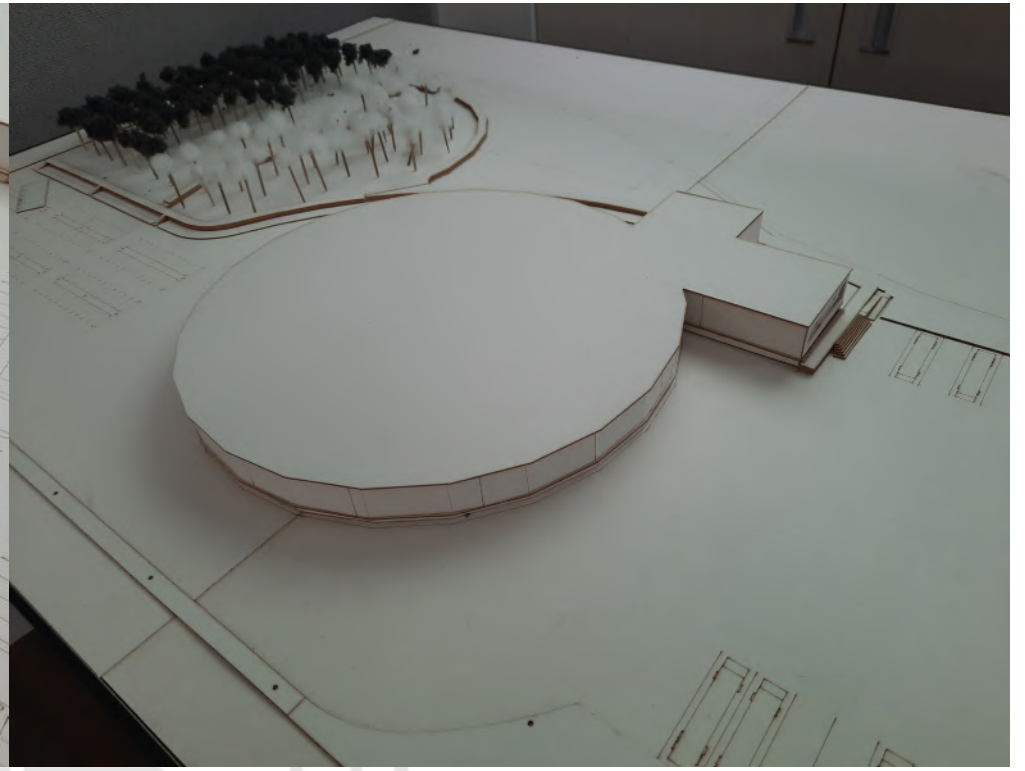
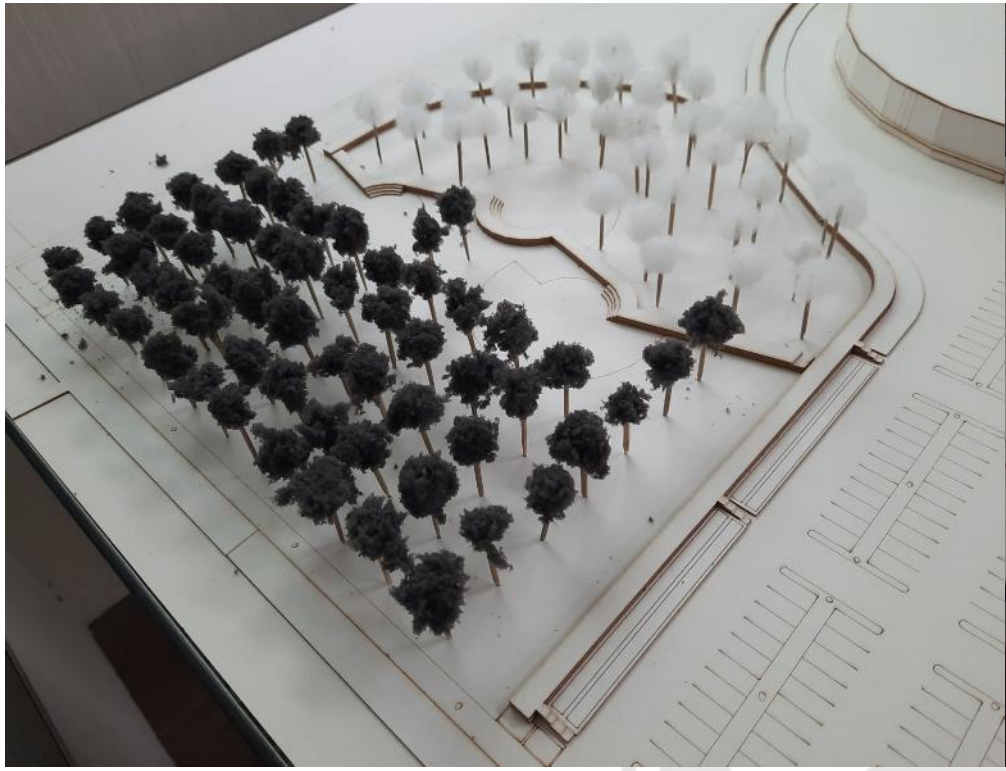
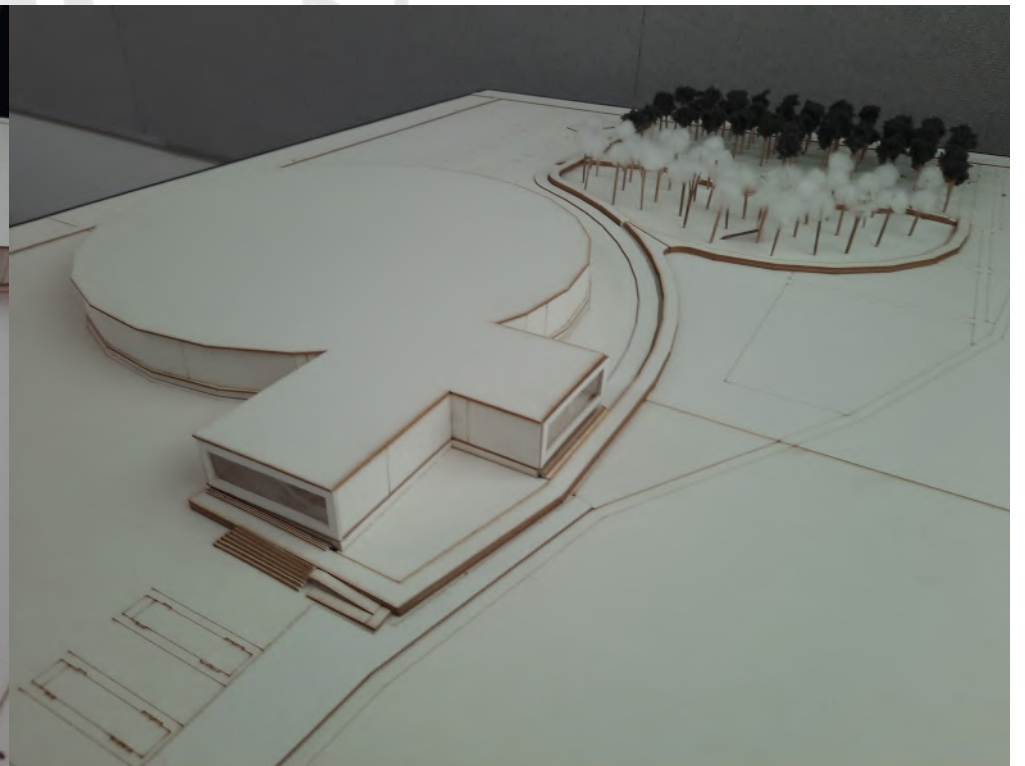
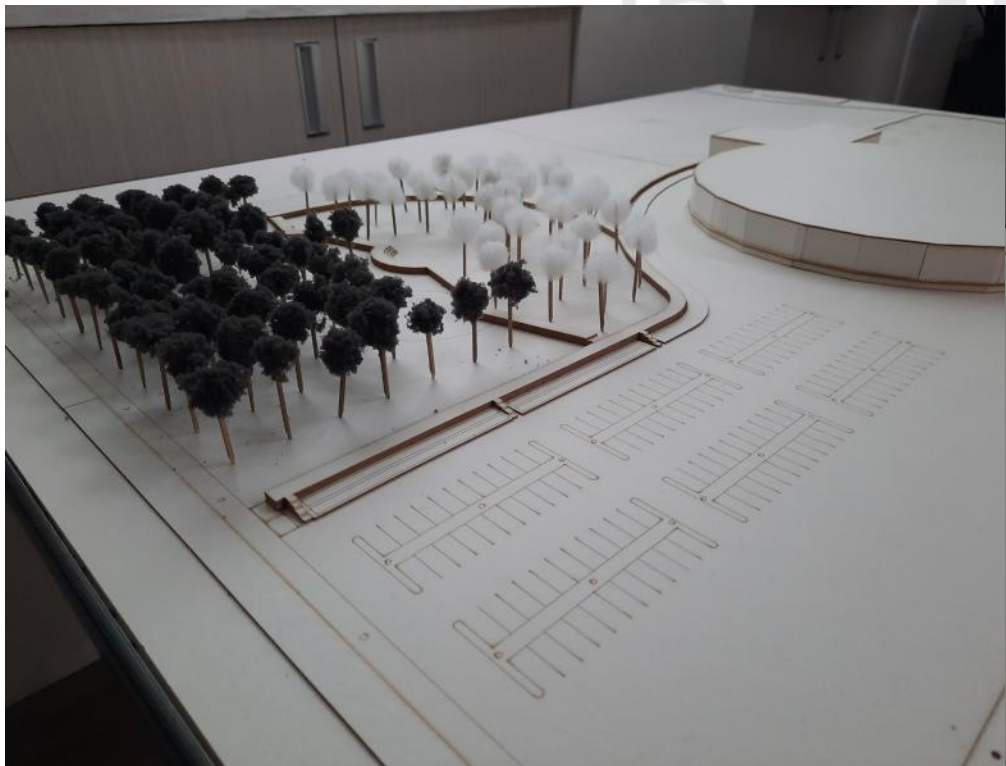
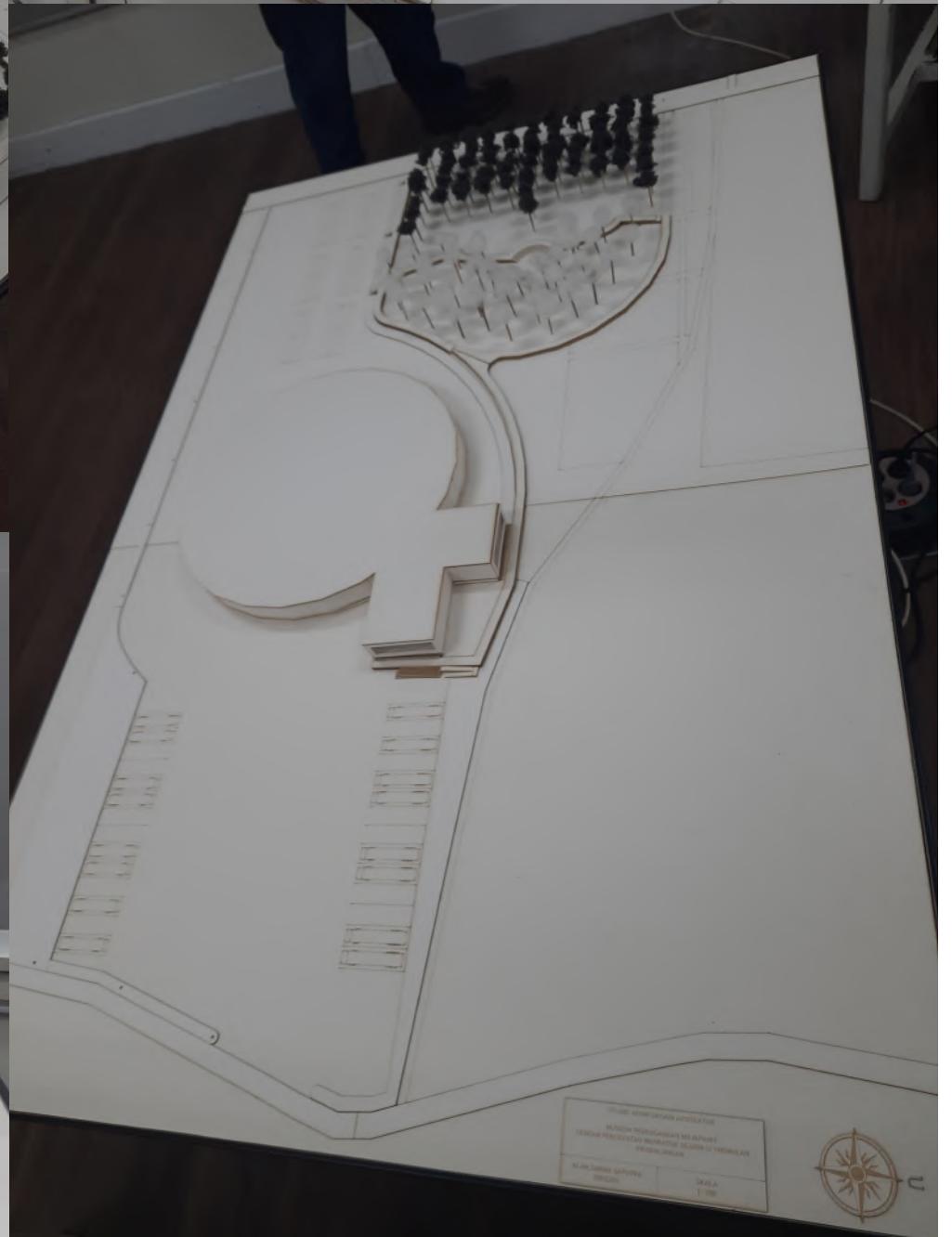
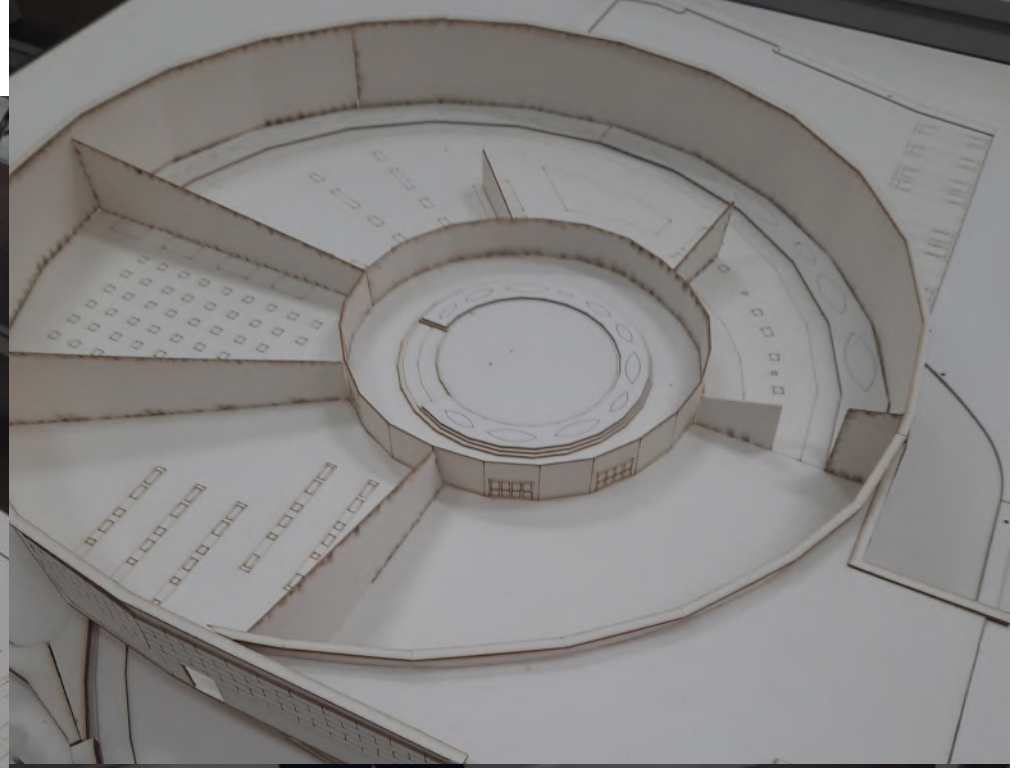
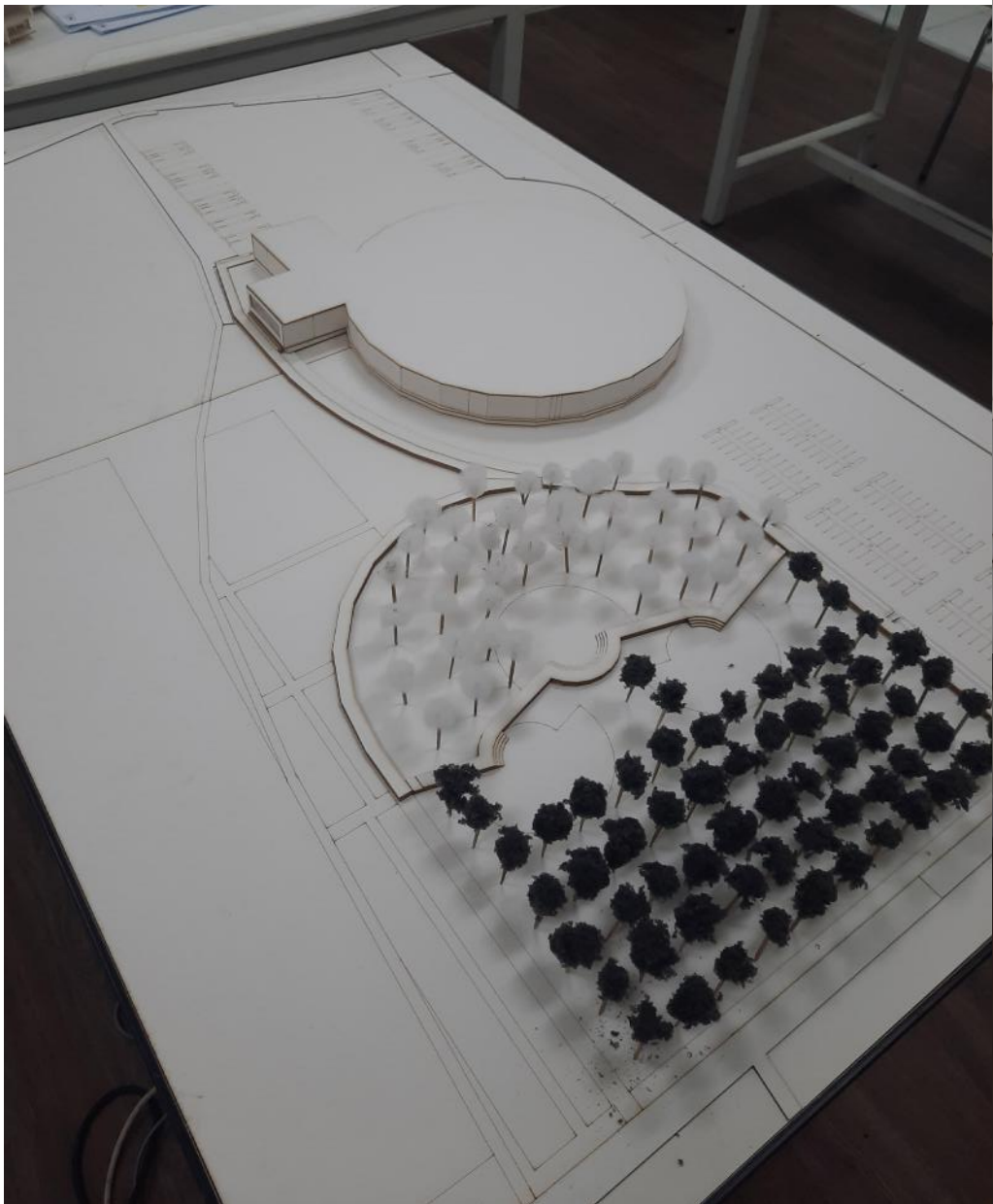


Foto Model Maket







# Design Of MAJAPAHIT TRADE MUSEUM

## Narrative as the Basic of Space Experience Design

Museum dengan nilai seni dan budaya, adalah sebuah bangunan yang diciptakan untuk mempertahankan dan mempromosikan kembali sebuah kota atau ruang yang telah hilang dengan sejarah, nilai, budaya, tempat, dan bangsa. Keberadaan museum untuk suatu daerah sangatlah penting. Peradaban suatu bangsa dapat dilihat melalui museum yang dimilikinya.

Sejarah yang terjadi, dimulainya perdagangan di Majapahit menjadi penting karena kebudayaan budaya yang terjadi yang berdasar dari adanya perdagangan internasional antara Majapahit dengan para pedagang dari luar Majapahit, yang akan berpengaruh terhadap kehidupan dalam kehidupan di masyarakat Majapahit kedepannya.

Dalam perancangannya, sebuah narasi akan menjadi dasar dalam membangun bentuk dan penempatan ruang dengan menggunakan metode perancangan Narrative Design dimana di dalam perancangan ruang museum ini akan memuatkan 4 plot cerita, yaitu: Perdagangan Awal Majapahit, sebagai Dampak Internasional, Akulturasi Budaya, dan muncul Bandar sebagai Komodifikasi Perdagangan.







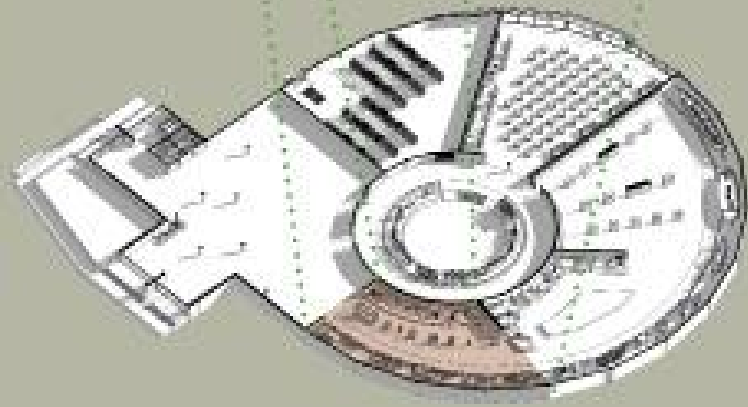
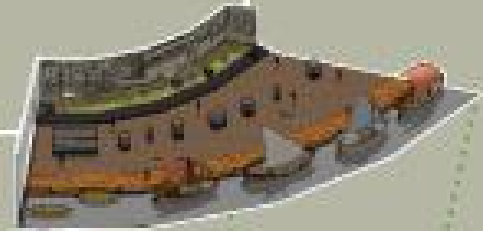
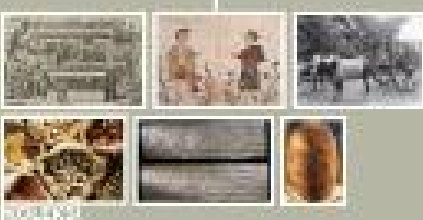
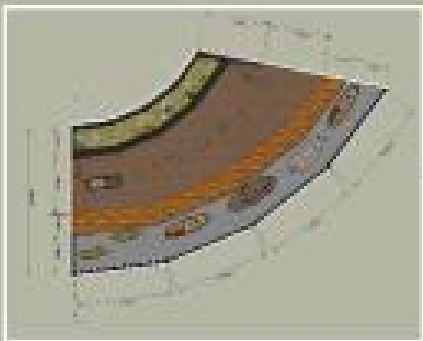
**PLOT**  
**1**

**PERDAGANGAN ANJAL MAJAPAHIT.**

Sejarah Anjalu Majapahit telah berlangsung selama lebih dari 600 tahun yang dimulai dengan berdirinya Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha terbesar dan terkuat di Nusantara. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Panji Jayabaya pada tahun 1293. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya pada abad ke-14. Kerajaan ini menguasai wilayah yang meliputi sebagian besar Nusantara.

Sejarah Anjalu Majapahit telah berlangsung selama lebih dari 600 tahun yang dimulai dengan berdirinya Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan Hindu-Buddha terbesar dan terkuat di Nusantara. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Panji Jayabaya pada tahun 1293. Kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya pada abad ke-14. Kerajaan ini menguasai wilayah yang meliputi sebagian besar Nusantara.

**KEYWORD :**  
**"HIERARCHY"**



**STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR**  
Jl. Raya Jakarta Selatan No. 1000, Jakarta Selatan, Indonesia

**ALAM DIBHĀ SAPUTĀ**  
081 5200 1111

**DESAIN INTERIOR**  
**DR. REVIANTO BUDI S., Dr. Ir., M. Arch., IAI**

**3**

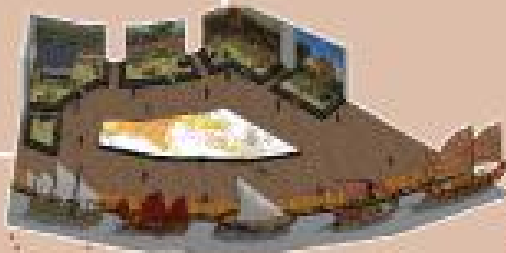
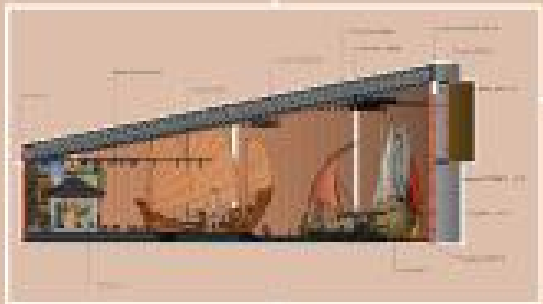
# PLOT 2

## JARINGAN DAGANG INTERNASIONAL MAJAPAHIT

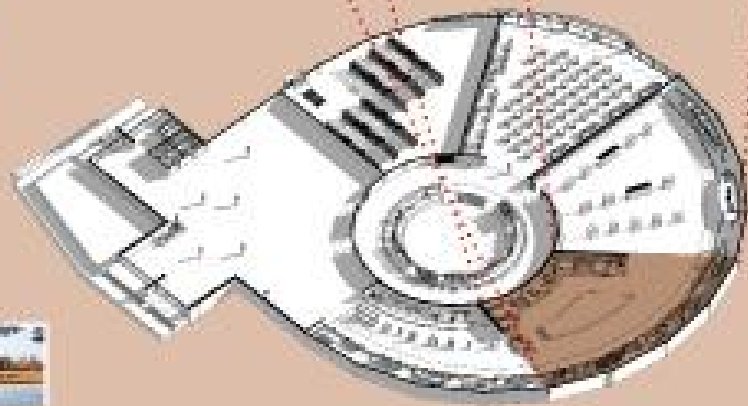
Sejarah kota Majapahit sebagai pelabuhan perdagangan internasional diawali dengan munculnya kerajaan Majapahit di bagian utara pulau Jawa pada tahun 1292. Pada masa ini, Majapahit berkembang sebagai salah satu kerajaan yang sangat maju dan kuat di Asia Tenggara. Majapahit memiliki pengaruh yang sangat luas di seluruh Asia Tenggara dan Asia Tenggara lainnya.

Kebudayaan dan peradaban yang berkembang di Majapahit juga berpengaruh terhadap kebudayaan di seluruh Asia Tenggara. Majapahit juga memiliki pengaruh yang sangat luas di seluruh Asia Tenggara dan Asia Tenggara lainnya.

**KEYWORD :**  
"NETWORKING"



PROCES



STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

KIAN DARMA SAPUTRA

STUDIO PENYUNTING  
M. REVIANTO BUDIS, DILL. M. AUCH, IAI

4

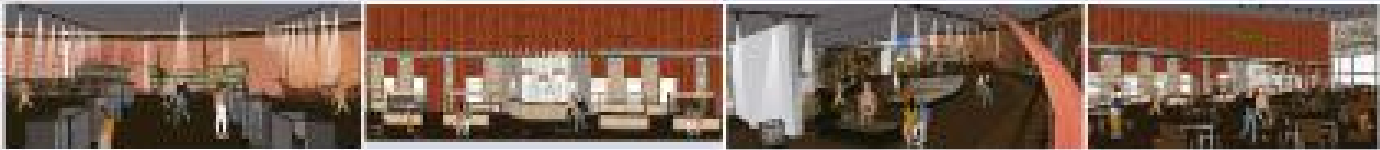
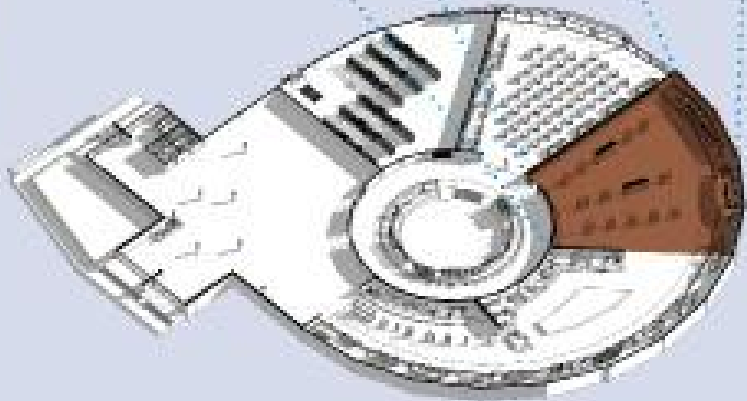
PILOT  
**3**

ARQUITECTURA BUDHA MAJAPAHIT

Maajapahit adalah salah satu kerajaan Hindu yang pernah berkuasa di Pulau Jawa dan sekitarnya. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Pakuwatih, putra Prabu Kertanegara, raja Singhasari. Kerajaan ini mencapai kejayaannya pada masa pemerintahan Prabu Hayam Wuruk, raja Majapahit yang memerintah selama 20 tahun. Kerajaan ini mencapai kejayaannya pada masa pemerintahan Prabu Hayam Wuruk, raja Majapahit yang memerintah selama 20 tahun.

Salah satu bangunan yang paling terkenal di Majapahit adalah Candi Panataran yang terletak di Desa Panataran, Kecamatan Panataran, Kabupaten Malang. Candi Panataran adalah salah satu candi Hindu yang paling indah dan megah di Majapahit. Candi Panataran memiliki 1000 arca yang menghiasi dinding-dindingnya. Candi Panataran adalah salah satu candi Hindu yang paling indah dan megah di Majapahit.

KEYWORD :  
"IMPACT"



STUDIO AKHIS DESAIN ARSITEKTUR

ILUSTRASI DAN GAMBAR ARSITEKTUR

REVISI DAN PERUBAHAN

**5**

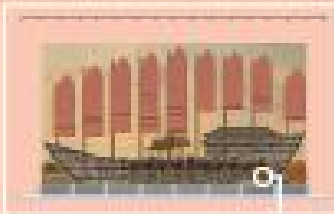
PILOT  
**4**

SUNGAI BRANTAS SEBAGAI KONEKTIVITAS  
PERDAGANGAN MASA DEPAN

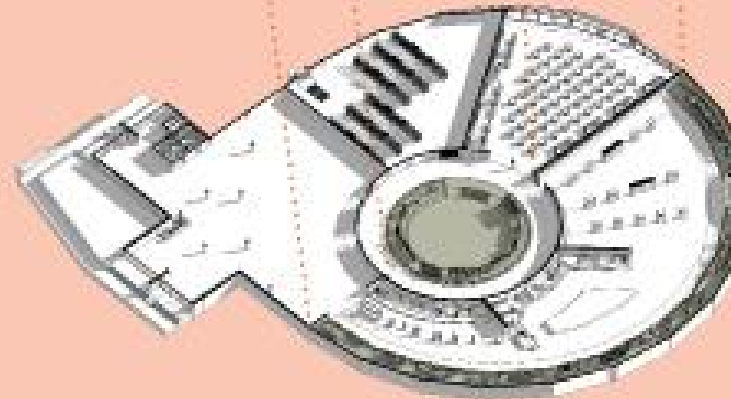
Salah satu tantangan terbesar dalam membangun kota yang berkelanjutan adalah bagaimana menghubungkan kawasan-kawasan yang terpisah-pisah. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan membangun infrastruktur yang menghubungkan kawasan-kawasan tersebut. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi peningkatan aktivitas ekonomi yang akan berdampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi kota.

Salah satu konsep yang dapat digunakan adalah konsep "Connecting". Konsep ini menekankan pada pentingnya menghubungkan kawasan-kawasan yang terpisah-pisah. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi peningkatan aktivitas ekonomi yang akan berdampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi kota.

KEYWORD :  
"Connecting"



Salah satu konsep yang dapat digunakan adalah konsep "Connecting". Konsep ini menekankan pada pentingnya menghubungkan kawasan-kawasan yang terpisah-pisah. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi peningkatan aktivitas ekonomi yang akan berdampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi kota.



STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR  
Jl. Raya Geger Mekar No. 100, Geger Mekar, Bandung, Jawa Barat

ILAN GADMA DIGITRA  
081225111111

2022 PERSEKUTUAN  
REVIARTO BUDIS, DUL, H. RIZKI, IM

6



# ALAN DARMA SAPUTRA

## PORTOFOLIO

### Exhibition

- Solo Sketch Show 2015 (Artist)
- Open Gallery Exhibition for Korean Accreditation Architecture Board Visit 2016 (Organizer)
- "AKU YOGESTALTEN" International Collaborative Photography Exhibition 2016 (Organizer)
- "HUBUNGI SAYA BILA...." Talent of Architecture UII 2015

### Competition

- Rusian International Competition for Architectural Drawing 2016

### Publishing

- ART BOX, Department of Architecture UII 2016 (Contributor)
- The Blue Lagoon Photography Book Department of Architecture uii 2016 (Contributor)
- Surreal Space Photography Book Department of Architecture UII 2016 (Contributor)
- Bamboo Shelter Book, Department of Architecture UII 2016 (Contributor)
- HOME BASE : A Place Where All Begin, Department of Architecture 2016 (Contributor)
- PANORAFOLLIES, Department of Architecture 2016 (Contributor)

### Contribution

- LOREM IPSUM : 2D-Art with Kartika Affandi, 2016 (Organizer Comitte/Painter)
- Melukis Bersama Sang Maestro, Kartika Affandi 2016 (Painter)



**Date of Birth**  
May, 7<sup>th</sup> 1997

**Address**  
Muntilan, Magelang  
Indonesia

**Phone**  
+62 812 2534 4407

**Email**  
saputraalan69@gmail.com

**Facebook**  
Alan Saputra

**Instagram**  
@alankailan