

Laboratorium:
Reka Rupa Ruang

Dosen Pembimbing:
M. Galich Gunaguna S.T., M.Sc.

Divana Findy Aprilla
21512011

PERANCANGAN MUSEUM



DENGAN PENDEKATAN
NARATIF ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

R3
REKA
RUPA
RUANG

Laboratorium:
Reka Rupa Ruang

Dosen Pembimbing:
M. Galich Gunagama S.T., M.Sc.

Divana Findy Aprilla
21512011



DESIGN OF THE



WITH A NARRATIVE
ARCHITECTURAL APPROACH



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

R3 REKA
RUPA
RUANG

Perancangan **Museum Tembakau Temanggung** dengan
Pendekatan **Naratif Arsitektur**

Design of the **Temanggung Tobacco Museum** with a
Narrative Architectural Approach

Penulis

Divana Findy Aprilla

Pembimbing

M. Galieh Gunagama, S.T., M. Sc.

Penguji

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Desain Studio Entitled:

**Perancangan Museum Tembakau Temanggung dengan
Pendekatan Naratif Arsitektur
Design of the Temanggung Tobacco Museum with a Narrative
Architectural Approach**

Nama Lengkap Mahasiswa _____; Divana Findy Aprilla
Students's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : 21512011
Students's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada _____ : Yogyakarta, 16 Agustus 2025
Has been evaluated and agreed on

Pemimbing
Supervisor

M. Galieh Gunagama, S.T., M. Sc.

Penguji 1
1st Jury

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Penguji 2
2nd Jury

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

Diketahui oleh/acknowledge by
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Desain Arsitektur

Bachelor Final Project Report Book Assesment :

Perancangan Museum Tembakau Temanggung dengan Pendekatan Naratif Arsitektur Design of the Temanggung Tobacco Museum with a Narrative Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : Divana Findy Aprilla

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : 21512011

Students Identification

Kualitas buku laporan Studio Akhir Desain Arsitektur

(Kurang / Sedang / Baik / Baik Sekali *)

Sehingga,

(~~Direkomendasikan~~ / Tidak Direkomendasikan*)

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 16 Agustus 2025

Yogyakarta, August 6th 2025

Pembimbing
Supervisor

M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc

Lembar Pernyataan Keaslian

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 16 Agustus 2025



Divana Findy Aprilla

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan berkah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan berjudul “Perancangan Museum Tembakau Temanggung dengan Pendekatan Naratif Arsitektur”. Adanya Studio Akhir Desain Arsitektur ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan ridho serta memberikan kesehatan maupun kemudahan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Laporan Perancangan Studio Akhir Desain Arsitektur.
- Bapak M.Galieh Gunagama, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang sudah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
- Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.A. dan Bapak Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP. selaku dosen penguji yang telah memberi saran dan arahan untuk penulis, sehingga penulis dapat memahami kekurangan dan bisa memperbaikinya.
- Seluruh Dosen Program Studi Arsitektur yang telah membimbing penulis serta memberikan ilmu dan wawasan selama perkuliahan ini.
- Seluruh staff akademik Prodi Arsitektur FTSP UII, terutama Admin Sada (mba titis), yang telah banyak berperan membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
- Orangtua dan keluarga yang telah memberikan yang telah banyak membantu melalui doa, motivasi, cinta, kasih sayang, semangat, serta bantuan secara materil yaitu Endang safitri, Ariyani Sulianti dan tante retno budihatno, mas bagus setyawan yang hangatnya berarti untuk penulis.
- Pradipa Aryasetya, selaku musuh serasa kakak sejak awal masuk bimbingan yang selalu hadir memberikan bantuan, menjadikan hal-hal sulit terasa lebih mudah, dan kadang membuat yang mudah menjadi terasa sulit sebagai bentuk dinamika yang justru memperkaya proses perjalanan ini.
- Azka Al Athar, manusia pecinta alam yang selalu menemani dalam berbagai keadaan, menjadi tempat berbagi cerita, luapan emosi, serta dukungan moral yang tidak ternilai selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- Rumah kedua penulis, Barch Group yaitu aryak, azka leok, dika, adit, jek, aldi yang mewarnai kehidupan penulis selama perancangan ini ditulis hingga selesai.
- Rahma almira, Nathan, Duta, Ecak, Sabila Fatikha, Zalfa dan Wahyu Fadhil selaku tempat keluh kesah yang selalu mendukung hingga akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kelemahan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima masukan, saran, atau kritik sebagai peluang untuk belajar di masa depan. Penulis berharap bahwa karya tulis ini akan bermanfaat bagi semua pembaca.

Penulis,
Divana Findy Aprilla

Premis

Perancangan

Perancangan Museum Tembakau Temanggung bertujuan untuk menjadi pusat pendidikan, pelestarian, dan promosi yang lengkap. Museum ini akan menceritakan perjalanan sejarah dan budaya tembakau yang sudah menjadi bagian sangat penting dalam kehidupan masyarakat Temanggung. Kami akan mendokumentasikan peran tembakau, mulai dari cara menanam tradisional sampai pengolahan yang unik, serta menyoroti pengetahuan lokal dan semangat para petani tembakau yang sudah diwariskan dari generasi ke generasi.

Selanjutnya, museum ini diharapkan bisa menjadi pemicu atau penggerak bagi pengembangan pariwisata yang berkelanjutan dan industri kreatif di Temanggung. Melalui pameran yang interaktif, program edukasi, dan menunjukkan hal-hal baru terkait tembakau, museum akan menarik banyak pengunjung. Selain itu, museum juga akan memperkenalkan berbagai produk yang bisa dibuat dari tembakau, yang punya nilai ekonomi dan keindahan.



Design Premise

The planning for the Temanggung Tobacco Museum aims to be a comprehensive center for education, preservation, and promotion. It will tell the historical and cultural journey of tobacco, which has been the lifeblood of the Temanggung community. This museum will document tobacco's role, from traditional cultivation to its unique processing methods, highlighting local wisdom and the dedication of tobacco farmers passed down through generations.

Furthermore, the museum is expected to trigger or drive the development of sustainable tourism and creative industries in Temanggung. Through interactive exhibitions, educational programs, and displays of innovations related to tobacco, the museum will attract visitors from various backgrounds, while also introducing the potential of tobacco-derived products that possess both economic and aesthetic value.

Keywords: Temanggung Tobacco Museum, Narrative Architecture Approach



DAFTAR ISI

1. Halaman Judul	BAB V – HASIL PERANCANGAN
2. Abstrak	5.1 Site Plan
3. Kata Pengantar	5.2 Denah Lantai
4. Daftar Isi	5.3 Tampak dan Potongan
5. Daftar Gambar	5.4 Perspektif Eksterior dan Interior
 BAB I – PENDAHULUAN	 BAB VI – KESIMPULAN DAN SARAN
1.1 Latar Belakang	6.1 Kesimpulan
1.2 Rumusan Masalah	6.2 Saran
1.3 Tujuan Perancangan	Daftar Pustaka
1.4 Manfaat Perancangan	Lampiran
1.5 Batasan Masalah	
1.6 Metode Perancangan	
 BAB II – TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Museum	
2.2 Sejarah & Budaya Tembakau di Temanggung	
2.3 Konsep Museum Naratif	
2.4 Standar Perancangan Museum	
2.5 Studi Preseden Museum Tembakau dan Agrikultur	
 BAB III – ANALISIS TAPAK DAN KEBUTUHAN RUANG	
3.1 Lokasi dan Kondisi Tapak	
3.2 Analisis Lingkungan Sekitar	
3.3 Potensi dan Kendala Tapak	
3.4 Aksesibilitas dan Sirkulasi	
3.5 Kebutuhan dan Program Ruang	
 BAB IV – KONSEP PERANCANGAN	
4.1 Konsep Tapak dan Zoning	
4.2 Konsep Narasi dan Alur Kunjungan	
4.3 Konsep Bentuk dan Massa Bangunan	
4.4 Konsep Material dan Warna	
4.5 Konsep Pencahayaan dan Ventilasi	
4.6 Konsep Interior dan Eksterior	
 BAB V – HASIL PERANCANGAN	
5.1 Site Plan	
5.2 Denah Lantai	
5.3 Tampak dan Potongan	
5.4 Perspektif Eksterior dan Interior	



I



Gambar 1. Pertanian Tembakau Temanggung

Industri tembakau telah menjadi **isu global** yang kompleks. Di satu sisi, tembakau memiliki nilai ekonomi tinggi sebagai **komoditas ekspor** dan **sumber pendapatan** bagi jutaan petani. Di sisi lain, kebijakan kesehatan dunia yang semakin ketat, seperti **Konvensi Kerangka Kerja Pengendalian Tembakau (FCTC)** oleh **WHO**, membatasi promosi dan distribusi produk tembakau. Di Indonesia, regulasi terkait cukai rokok dan pembatasan iklan telah berdampak langsung pada sektor tembakau, termasuk di daerah penghasil utama seperti **Temanggung**.

Sebagai salah satu daerah penghasil tembakau terbaik di Indonesia, Temanggung memiliki sejarah panjang dalam budidaya tembakau, terutama **varietas Srintil** yang bernilai tinggi. Namun, perkembangan zaman dan kebijakan pemerintah yang semakin ketat telah mengubah dinamika industri ini. Generasi muda mulai **kehilangan minat dalam bertani tembakau**, dan banyak petani beralih ke komoditas lain.

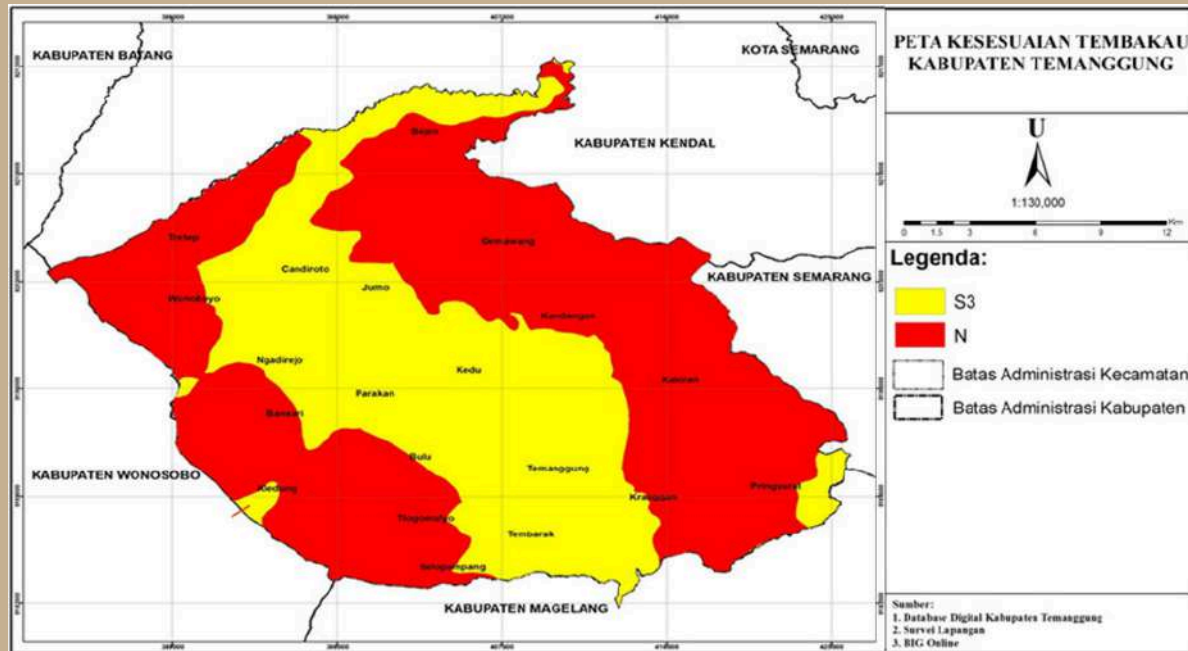
Selain itu, **sektor pariwisata** di Temanggung belum mampu **mengoptimalkan** potensi besar dari sejarah dan budaya tembakau sebagai daya tarik utama. Di tingkat lokal, belum ada destinasi wisata yang **mengintegrasikan aspek edukasi, sejarah, budaya, dan pengalaman langsung dalam industri tembakau Temanggung**. Wisatawan yang datang hanya mendapatkan pengalaman terbatas, seperti **mengunjungi kebun tembakau tanpa memahami proses pengolahan dan nilai historisnya**. Selain itu, arsitektur lokal yang mencerminkan identitas budaya tembakau belum banyak diangkat dalam desain destinasi wisata.

Pendekatan naratif dalam perancangan pusat pariwisata tembakau dapat menjadi solusi inovatif untuk menghidupkan kembali warisan budaya ini. Dengan **menghadirkan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif**, pengunjung dapat memahami perjalanan tembakau dari **masa ke masa** melalui desain arsitektur yang komunikatif. Selain itu, konsep ini juga harus mengakomodasi **keberlanjutan ekonomi** dan lingkungan agar manfaatnya dapat dirasakan oleh masyarakat lokal dalam jangka panjang.



Gambar 1.2 Tembakau Temanggung Zaman Dahulu

TEBKAU SEBAGAI SEKTOR UTAMA TEMANGGUNG



Gambar 1.3 Peta Tembakau Temanggung

Temanggung memiliki **potensi besar** sebagai pusat produksi tembakau di Indonesia, dengan luas lahan tanam yang signifikan dan produksi yang stabil setiap tahunnya. Pada tahun **2019**, luas lahan tembakau mencapai **18.519 hektare** dengan produksi berkisar antara **12.963 hingga 14.815 ton per tahun**, sedangkan pada tahun **2024**, luas lahan tanam diperkirakan mencapai **13.000 hingga 14.000 hektare**. Produktivitas tembakau di Temanggung mencapai **0,7 hingga 0,8 ton per hektare**, menjadikannya salah satu daerah penghasil tembakau terbesar di Indonesia. **Sentra produksi tembakau** tersebar di **14 kecamatan**, terutama di kawasan lereng Gunung Sindoro, Sumbing, dan Prau, yang memiliki tanah vulkanik subur dan iklim yang mendukung pertumbuhan tembakau berkualitas tinggi. Keunggulan ini menjadikan tembakau Temanggung, khususnya **varietas Srintil**, sebagai salah satu bahan baku utama dalam industri rokok kretek nasional, dengan banyak pabrik rokok besar seperti **Gudang Garam, Djarum, dan Sampoerna** yang bergantung pada pasokan tembakau dari daerah ini.

Hasil klasifikasi kesesuaian lahan ini menunjukkan bahwa secara alami **Kabupaten Temanggung cocok dengan perkebunan tembakau**, dimana **41,15% dari luasan wilayah Kabupaten Temanggung cocok untuk perkebunan tembakau**. Hasil klasifikasi kesesuaian lahan untuk tembakau kemudian di overlay kan dengan penggunaan lahan Kabupaten Temanggung Tahun 2012 untuk melihat apakah penggunaan lahan eksisiting di Kabupaten Temanggung sudah sesuai dengan kesesuaian lahan tembakau atau tidak. Berdasarkan Gambar 2. terlihat bahwa dari 242, 87 km² penggunaan lahan perkebunan di Kabupaten Temanggung sebesar 67,7 % atau seluas 164,63 km² hektar penggunaan lahan perkebunan di Kabupaten Temanggung sudah sesuai dengan kesesuaian perkebunan tembakau.

SEJARAH TEMBAKAU

Sejarah tembakau di Indonesia dimulai jauh sebelum kedatangan kolonial Belanda. Tanaman tembakau (*Nicotiana tabacum*) awalnya berasal dari **Amerika Selatan dan Tengah**, di mana suku-suku asli seperti suku Maya dan Aztec telah mengenal tanaman ini dan menggunakannya untuk berbagai keperluan, baik sebagai **obat**, dalam **ritual adat**, maupun untuk **konsumsi**. Setelah penemuan **benua Amerika** oleh Christopher Columbus pada **akhir abad ke-15**, tembakau mulai diperkenalkan ke **Eropa**.



Gambar 1.3 Pengenalan Tembakau ke Indonesia

Pada awal abad **ke-17**, **Belanda** sebagai penjajah di Indonesia mulai memperkenalkan tembakau di Nusantara. Mereka membawa tanaman ini dari **Amerika** untuk dijadikan komoditas perdagangan. Tembakau mulai dibudidayakan di beberapa wilayah tropis Indonesia, dengan tujuan untuk diekspor ke pasar Eropa, yang saat itu sedang mengalami permintaan tinggi terhadap produk tembakau.



Gambar 1.4 Pada abad ke-17 dan 18,

Belanda mulai mengembangkan perkebunan tembakau di beberapa daerah pesisir **di Jawa dan Sumatera**. Tembakau yang dihasilkan dari wilayah-wilayah ini, seperti di Batavia (sekarang Jakarta) dan Palembang, diekspor untuk memenuhi permintaan pasar Eropa, yang pada saat itu telah mengenal rokok dan cerutu.



Gambar 1.5 Tembakau dan Perkembangannya di Jawa

Seiring berjalannya waktu, tembakau mulai dibudidayakan di wilayah pedalaman **Jawa**, dan salah satu daerah yang mulai dikenal sebagai **penghasil tembakau** adalah **Temanggung**. Keunggulan **tanah vulkanik** di Temanggung, yang terletak di **kaki Gunung Sindoro dan Sumbing**, memberikan kondisi yang sangat baik untuk pertumbuhan tanaman tembakau.

Pada awal abad **ke-19**, wilayah Temanggung mulai mengembangkan perkebunan tembakau secara intensif. Dengan iklimnya yang sejuk dan curah hujan yang memadai, tanah Temanggung menjadi sangat cocok untuk jenis tembakau berkualitas tinggi, terutama jenis **Virginia**, yang dikenal dengan rasa yang lebih **ringan dan aroma yang khas**



Gambar 1.6 Masa Kolonial dan Perkembangan Industri Tembakau

Pada masa penjajahan Belanda, industri tembakau di Indonesia semakin berkembang. Pemerintah kolonial melihat potensi besar dalam komoditas ini, dan mulai mendorong budidaya tembakau di berbagai daerah, termasuk **Temanggung**. Belanda mengatur sistem perkebunan besar dan memperkenalkan **teknik-teknik modern** dalam budidaya tembakau, meskipun sebagian besar hasil tembakau ini **diekspor ke luar negeri**.

Namun, seiring dengan berkembangnya industri tembakau di Temanggung, masyarakat setempat juga mulai terlibat lebih dalam dalam produksi tembakau. Mereka **tidak hanya menjadi petani**, tetapi juga **pengolah tembakau**, mulai dari **pemetikan daun hingga proses pengeringan dan fermentasi**. Hal ini mengarah pada pengembangan tradisi dan budaya lokal yang berkaitan erat dengan tembakau, yang hingga kini menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Temanggung.

Tembakau Temanggung dan Kualitasnya

Temanggung mulai dikenal luas sebagai salah satu penghasil **tembakau terbaik di Indonesia** pada **awal abad ke-20**. Berkat **kondisi tanah dan iklim** yang mendukung, serta **keterampilan para petani** dalam mengolah tembakau, kualitas tembakau Temanggung mulai mendapat pengakuan. Tanaman tembakau yang tumbuh di Temanggung menghasilkan **daun yang lebih halus dan memiliki aroma yang lebih lembut** dibandingkan dengan tembakau dari daerah lain, seperti **Madura atau Sumatera**. Pada periode ini, banyak pabrik rokok mulai bermunculan di Temanggung, yang memanfaatkan hasil tembakau lokal untuk menghasilkan rokok yang berkualitas tinggi. Tembakau Temanggung pun semakin **dicari oleh perusahaan rokok besar**, baik di Indonesia maupun di luar negeri. Tak hanya itu, tembakau Temanggung juga mulai digunakan untuk pembuatan **rokok kretek**, yang khas dengan **campuran tembakau dan cengkeh**, yang kemudian menjadi sangat populer di Indonesia.



Gambar 1.7 Tembakau Temanggung

SEJARAH DAN LOKASI

Sejak masa kolonial Belanda pada **abad ke-19**, dataran tinggi di antara **Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing** telah menjadi **ladang subur** bagi pertumbuhan tembakau berkualitas tinggi. **Tanah vulkanik** yang kaya akan nutrisi dan iklim sejuk yang dihasilkan oleh kedua gunung ini menciptakan **kondisi ideal** untuk menghasilkan **daun tembakau dengan tekstur halus, aroma lembut, dan cita rasa khas**. Pada masa tanam paksa (**Cultuurstelsel**) yang diterapkan Belanda, penduduk lokal dipaksa untuk menanam tembakau demi kepentingan ekonomi kolonial. Namun, seiring berakhirnya era tersebut, masyarakat setempat mulai mengembangkan **teknik budidaya dan pengolahan tembakau mereka sendiri**. Dengan ketekunan dan keterampilan yang diwariskan turun-temurun, teknik pengolahan tradisional pun dipertahankan karena dianggap mampu menjaga **kualitas tembakau** yang dihasilkan.



Gambar 1.8 Stasiun Temanggung Zaman Dahulu



Gambar 1.9 Pekerja Tembakau Temanggung Zaman Dahulu

Salah satu daerah yang kemudian menjadi **pusat utama pengembangan tembakau di Temanggung adalah Kledung**. Wilayah ini tidak hanya mengandalkan potensi alamnya yang subur tetapi juga memiliki **nilai historis dan budaya yang terjaga kuat** dalam proses pengolahan tembakau. Identitas Kledung sebagai penghasil tembakau terbaik terus dibangun melalui keterampilan masyarakatnya dalam mengolah tembakau secara mandiri dan otentik. Pembangunan Pusat Pariwisata Tembakau Heritage Center di Kledung diharapkan dapat menghidupkan kembali sejarah panjang tersebut melalui pendekatan naratif arsitektur yang menggugah. Dengan konsep ‘Memutar’, pusat ini akan membawa pengunjung melalui perjalanan tembakau dari masa kolonial hingga modern, memperkenalkan nilai-nilai budaya serta teknik pengolahan tembakau yang khas. Selain menjadi destinasi wisata edukatif, pusat ini juga diharapkan dapat mengangkat perekonomian lokal dan melestarikan tradisi tembakau yang telah menjadi identitas Kledung selama berabad-abad.



Gambar 2. Tradisi Tembakau Temanggung

Tarian tradisional dalam wiwit tembakau di Temanggung merupakan **ungkapan rasa syukur atas panen yang akan datang**, sekaligus **penghormatan kepada leluhur** yang diyakini memberkati tanah pertanian. Gerakan tari mencerminkan perjuangan petani dalam merawat tembakau hingga siap dipanen, serta menjadi sarana pelestarian budaya lokal melalui pertunjukan seperti **Tari Topeng Ireng** atau **Tari Kubro Siswo**. Selain sebagai bagian dari ritual sakral, tarian ini juga mempererat kebersamaan masyarakat dan menambah kemeriahan acara sebelum memasuki masa panen yang penuh kerja keras.



Gambar 2.1 Tradisi Temanggung

1. Wiwit Tembakau

Tradisi wiwit adalah **upacara syukuran sebelum panen tembakau dimulai**. Masyarakat, terutama para petani tembakau, berkumpul untuk berdoa bersama sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan atas hasil panen yang akan mereka dapatkan. Dalam acara ini, biasanya disajikan makanan khas seperti tumpeng, dan diakhiri dengan ritual simbolis memetik daun tembakau pertama sebagai tanda dimulainya musim panen.



Gambar 2.2 Tradisi Tembakau Temanggung

2. Ngudum (Merokok Bersama)

Ngudum adalah kebiasaan masyarakat Temanggung menikmati tembakau lokal dalam suasana santai dan penuh kebersamaan.

Biasanya, aktivitas ini dilakukan setelah bekerja di ladang atau saat berkumpul dengan keluarga dan teman-teman. Ngudum bukan hanya soal merokok, tetapi juga menjadi sarana berbagi cerita, berdiskusi, dan mempererat hubungan sosial di komunitas.

3. Selamatan Pasca Panen

Setelah panen selesai, para petani biasanya mengadakan selamatan sebagai bentuk rasa syukur atas keberhasilan mereka dalam menanam dan mengolah tembakau. Acara ini melibatkan doa bersama, pembagian makanan, dan terkadang hiburan tradisional seperti wayang kulit atau kesenian lokal lainnya.



Gambar 2.3 Tradisi Temanggung

SEJARAH DAN KESENIAN

Temanggung, sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, memiliki kekayaan budaya yang tercermin dalam berbagai kesenian tradisional yang berkembang di wilayahnya. Berikut adalah beberapa kesenian tradisional Temanggung beserta asal usulnya:

1. Jaran Kepang

Jaran Kepang, atau sering disebut **Jathilan** atau **Kuda Lumping**, adalah **tarian tradisional yang menggunakan properti kuda tiruan yang terbuat dari anyaman bambu**. Tarian ini menggambarkan semangat dan keberanian prajurit berkuda. Meskipun asal usul pastinya tidak terdokumentasi dengan jelas, Jaran Kepang diyakini telah ada sejak lama dan menjadi bagian **integral dari budaya masyarakat Temanggung**. Kesenian ini sering ditampilkan dalam berbagai acara seperti **hajatan, pernikahan, dan festival lokal**.



Gambar 2.4 Tradisi Temanggung jaran kepan

2. Cengklungan

Cengklungan adalah **kesenian rakyat pedesaan** yang berasal dari permainan anak-anak gembala di Temanggung. Kesenian ini merupakan perpaduan antara instrumen musik, vokal, dan tari. Instrumen utama yang digunakan adalah 'cangklung', yaitu payung krudhuk yang bagian dalamnya diberi rentang tali kawat atau ijuk, menghasilkan bunyi khas saat dimainkan. Lagu-lagu yang dibawakan biasanya merupakan lagu daerah setempat, sementara tarian yang ditampilkan merupakan pengembangan ide baru berdasarkan tradisi.



Gambar 2.5 Tradisi Temanggung Cengklungan

PENGOLAHAN TEMBAKAU TEMANGGUNG

Pengolahan tembakau Temanggung memiliki keunikan tersendiri yang membuatnya berbeda dari daerah lain. Berikut adalah beberapa aspek yang membuat proses pengolahan tembakau Temanggung berbeda:

1. Teknik Pengeringan Tradisional (Dijemur Langsung di Bawah Sinar Matahari)



Gambar 3 Teknik Pengolahan Tembakau Temanggung

Berbeda dengan tembakau dari daerah lain yang sering dikeringkan menggunakan oven atau alat pemanas buatan, tembakau Temanggung dikeringkan secara alami dengan cara dijemur langsung di bawah sinar matahari. Proses ini dilakukan di atas para-para (anyaman bambu atau kayu yang dibentangkan) agar sirkulasi udara baik dan pengeringan lebih merata. Teknik ini menghasilkan daun tembakau dengan aroma yang lebih kaya dan rasa yang lebih lembut. Pengeringan alami dianggap penting untuk mempertahankan kualitas dan cita rasa khas dari tembakau Temanggung.

2. Proses Fermentasi Alami (Tanpa Bahan Kimia)

Proses fermentasi tembakau Temanggung umumnya dilakukan secara alami, tanpa tambahan bahan kimia. Daun-daun yang telah kering akan disimpan dalam kondisi tertentu selama 2-3 bulan agar terjadi proses fermentasi alami. Fermentasi ini bertujuan untuk menurunkan kadar nikotin, memperkaya aroma, serta menghaluskan cita rasa tembakau. Selain itu, metode ini dianggap lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan proses fermentasi industri yang sering menggunakan bahan kimia tambahan.



Gambar 3.1 Teknik Pengolahan Tembakau Temanggung

3. Campuran Daun Tembakau (Rajangan)

Tembakau Temanggung dikenal dengan kualitas rajangannya (daun yang telah dipotong kecil-kecil) yang khas. Masyarakat Temanggung memiliki teknik tertentu dalam merajang tembakau untuk memastikan setiap potong daun memiliki ukuran yang tepat dan konsisten. Keterampilan merajang ini umumnya dilakukan secara manual dengan alat tradisional yang sudah digunakan turun-temurun.



Gambar 3.2 Teknik Pengolahan Tembakau Temanggung

4. Penjemuran yang Berbeda Berdasarkan Varietas Daun

Di Temanggung, ada berbagai varietas tembakau yang ditanam, seperti Srintil dan Manilo. Proses pengolahan masing-masing varietas sedikit berbeda, khususnya dalam penjemuran dan fermentasi. Tembakau Srintil, misalnya, dikenal dengan aroma yang lebih kuat dan dianggap sebagai jenis tembakau premium. Penanganannya lebih hati-hati dan proses penjemurannya lebih lama dibandingkan dengan jenis lainnya.



PENINGGALAN

Temanggung, yang dikenal sebagai Kota Tembakau, memiliki beberapa peninggalan bersejarah terkait industri tembakau yang dapat diintegrasikan ke dalam narasi perancangan arsitektur. Berikut adalah beberapa contoh barang atau artefak dari masa lalu yang relevan:

1. **Rumah Indis Empire (1870):** Sebuah rumah bergaya Indis yang dibangun pada tahun 1870 oleh seorang juragan tembakau kaya bernama Lie Tiau Ing. Bangunan ini mencerminkan arsitektur kolonial yang terkait dengan kejayaan industri tembakau pada masa itu.



Gambar 4. Rumah Peninggalan Tembakau Temanggung

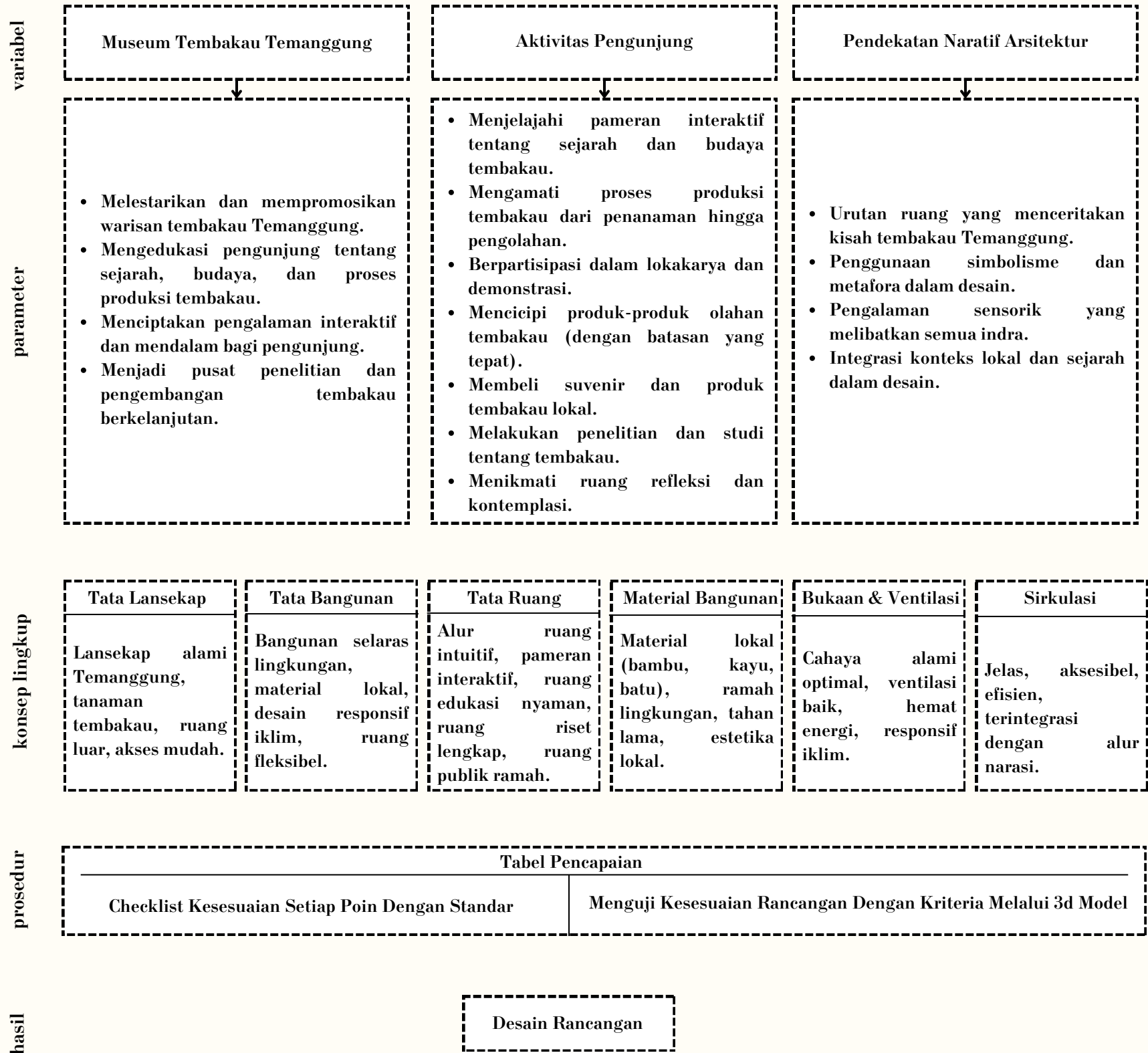
2. **Alat Tradisional Pertanian Tembakau:** Peralatan yang digunakan dalam budidaya tembakau, seperti cangkul, alat pemotong daun, dan alat pengering tradisional, dapat menjadi artefak yang menunjukkan proses pertanian tembakau dari masa ke masa.



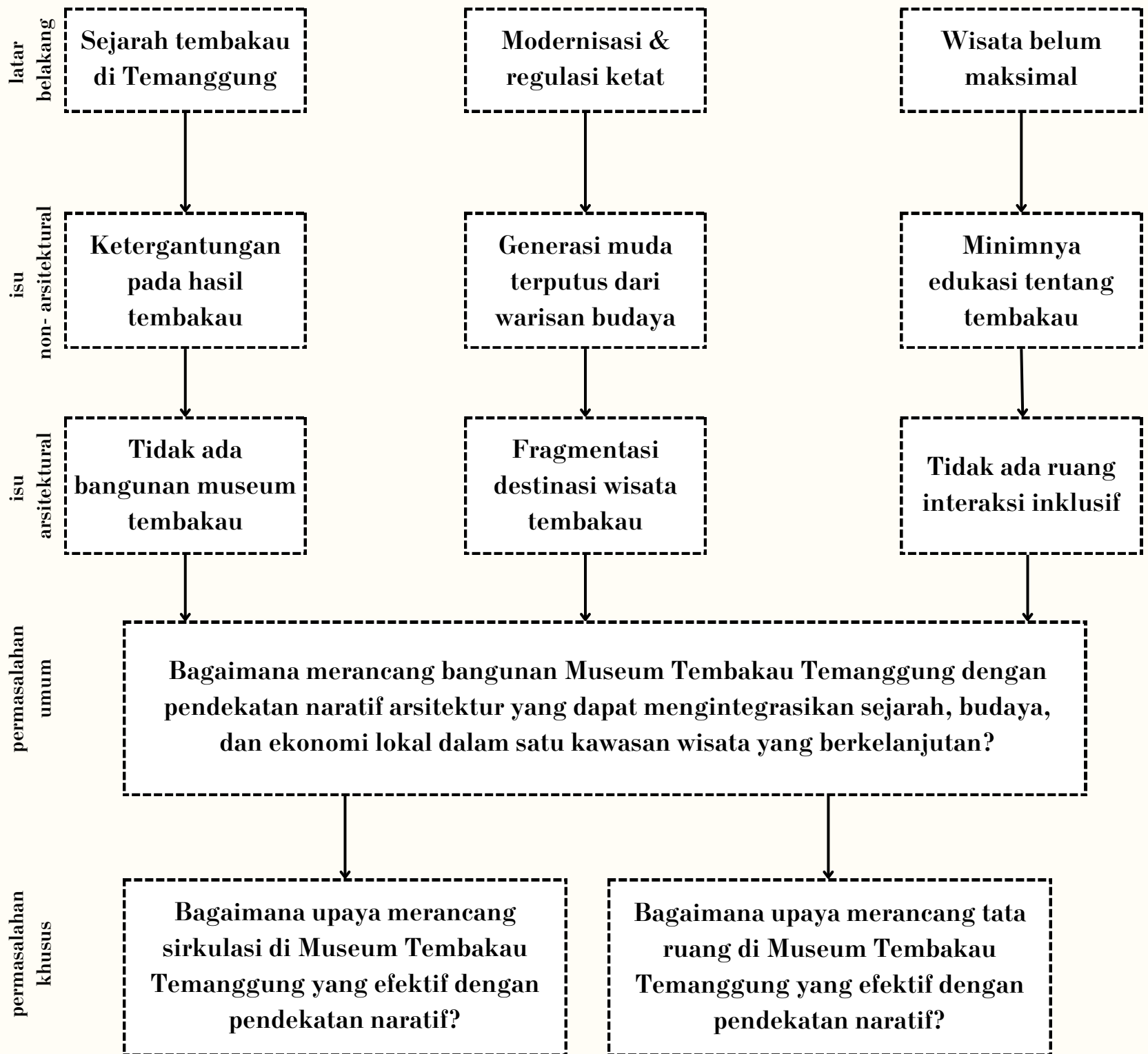
Gambar 4.1 Peninggalan Tembakau Temanggung

1. **Alat Rajang Tembakau Manual:** Video yang menunjukkan penggunaan alat rajang manual oleh petani Temanggung dapat dilihat di sini:
2. **Alat Rajang Tradisional:** Foto yang menampilkan pekerja merajang daun tembakau menggunakan alat rajang tradisional Cacak dan Gobang di Depok Harjo, Ngadirejo, Temanggung
3. **Keranjang Tembakau Tradisional:** Informasi mengenai keranjang tembakau yang biasa digunakan pascapanen di Kabupaten Temanggung sebagai alat penyimpanan hasil panen tembakau dapat ditemukan di situs Pemerintah Kabupaten Temanggung:

KERANGKA BERPIKIR



PETA PERMASALAHAN



PETA PERMASALAHAN

Latar Belakang

Peta permasalahan dibangun dari tiga konteks utama yang menjadi latar belakang:

1. Sejarah tembakau di Temanggung
2. Modernisasi & regulasi ketat
3. Wisata belum maksimal

Masing-masing melahirkan isu non-arsitektural dan arsitektural yang kemudian dirumuskan menjadi permasalahan umum dan khusus.

Isu Non-Arsitektural

- Sejarah tembakau → Ketergantungan pada hasil tembakau
- Menunjukkan bagaimana masyarakat Temanggung masih bergantung pada komoditas tembakau, namun belum memiliki sarana edukatif dan representatif seperti museum.
- Modernisasi & regulasi ketat → Generasi muda terputus dari warisan budaya
- Menggambarkan adanya jurang antar generasi karena pergeseran nilai akibat kebijakan dan gaya hidup modern yang menjauh dari budaya tembakau lokal.
- Wisata belum maksimal → Minimnya edukasi tentang tembakau
- Potensi wisata tembakau belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam penyampaian nilai sejarah dan budayanya.

Isu Arsitektural

- Ketergantungan pada hasil tembakau → Tidak ada bangunan museum tembakau
- Tidak tersedia wadah arsitektural untuk mendokumentasikan dan memamerkan kekayaan sejarah tembakau.
- Generasi muda terputus → Fragmentasi destinasi wisata tembakau Wisata tembakau belum terintegrasi, baik secara tema maupun ruang, sehingga pengalaman yang diberikan tidak naratif atau menyeluruh.

- Minimnya edukasi → Tidak ada ruang interaksi inklusif
- Kurangnya ruang partisipatif atau edukatif yang terbuka bagi semua kalangan, menyebabkan wisata tembakau menjadi kurang menarik dan eksklusif.

Permasalahan Umum

"Bagaimana merancang bangunan Museum Tembakau Temanggung dengan pendekatan naratif arsitektur yang dapat mengintegrasikan sejarah, budaya, dan ekonomi lokal dalam satu kawasan wisata yang berkelanjutan?"

Pertanyaan ini menjadi dasar dari seluruh rangkaian isu yang ingin dijawab melalui pendekatan arsitektur naratif yang bersifat tematik, imersif, dan edukatif.

Permasalahan Khusus

1. Sirkulasi

Bagaimana upaya merancang sirkulasi di Museum Tembakau Temanggung yang efektif dengan pendekatan naratif?

Fokus pada pengalaman pengunjung dalam mengikuti alur cerita sejarah dan budaya tembakau melalui tata gerak ruang.

2. Tata Ruang

Bagaimana upaya merancang tata ruang di Museum Tembakau Temanggung yang efektif dengan pendekatan naratif?

Menekankan pada pengelompokan ruang berdasarkan kronologi atau tematik narasi, agar mendukung penyampaian konten secara runtut dan mendalam.

RUMUSAN MASALAH

Latar Belakang

- Temanggung memiliki sejarah panjang dalam industri tembakau yang berperan sebagai identitas budaya dan sumber ekonomi masyarakat.
- Modernisasi dan regulasi ketat terhadap industri rokok menyebabkan perubahan besar dalam ekosistem tembakau, baik dari segi ekonomi maupun sosial.
- Wisata tembakau belum dikelola secara maksimal sebagai bagian dari penguatan budaya dan ekonomi lokal.

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang bangunan Museum Tembakau Temanggung dengan pendekatan naratif arsitektur yang dapat mengintegrasikan sejarah, budaya, dan ekonomi lokal dalam satu kawasan wisata yang berkelanjutan?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana upaya merancang sirkulasi di Museum Tembakau Temanggung yang efektif dengan pendekatan naratif?
- Bagaimana upaya merancang tata ruang di Museum Tembakau Temanggung yang efektif dengan pendekatan naratif?

Tujuan

Mewujudkan Museum Tembakau Temanggung sebagai kawasan wisata berkelanjutan yang mengintegrasikan sejarah, budaya, dan ekonomi lokal melalui rancangan bangunan, sirkulasi, dan tata ruang yang efektif dan naratif, sehingga pengunjung dapat mengalami narasi tembakau secara optimal.

Sasaran

- Merancang kawasan wisata yang dapat memperkenalkan dan menarasikan sejarah serta budaya tembakau kepada masyarakat dan wisatawan.
- Mengembangkan desain arsitektur yang mencerminkan identitas budaya lokal Temanggung yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas proses pengolahan tembakau dan standar yang berlaku.



KEASLIAN PENULISAN

NAMA AUTOR, TAHUN, INSTITUSI	JUDUL PERANCANGAN	TIPOLOGI BANGUNAN	PENDEKATAN	LOKASI/SITE	PERBEDAAN DG USULAN TOPIK PERANCANGAN ANDA
Putri, A. (2020), UI	Museum Kopi Nusantara	Museum	Arsitektur Vernakular	Jakarta	Hanya fokus pada kopi, tanpa wisata tembakau & ekonomi kreatif
Nugroho, Y. dkk (2023), UGM	Agrowisata Kopi Temanggung	Agrowisata	Ekowisata	Temanggung	Berbasis agrowisata kopi saja, belum mencakup pendekatan edukasi & wisata interaktif
Rachmawati, D. (2023), ITB	Pusat Edukasi Wisata Kuliner Nusantara	Pusat Wisata Kuliner	Arsitektur Modern Tematik	Bandung	Fokus wisata kuliner, tidak memiliki aspek agrowisata berbasis kopi & tembakau
Santoso, B. (2022), ITS	Perancangan Pusat Wisata Berbasis Keberlanjutan	Wisata Edukasi	Ekowisata & Arsitektur Hijau	Bali	Tidak spesifik pada komoditas kopi dan tembakau

1. Museum Kopi Nusantara

Aulia Putri / Universitas Indonesia / 2020

Konsep: Perancangan museum dengan pendekatan arsitektur vernakular yang menonjolkan budaya kopi Nusantara.

Persamaan: Sama-sama mengangkat komoditas lokal dan menampilkan elemen budaya dalam ruang pameran.

Perbedaan:

Fokus hanya pada kopi tanpa mengintegrasikan aspek ekonomi kreatif dan wisata tembakau; pendekatan desain masih bersifat umum tanpa narasi arsitektur spasial mendalam seperti pada Museum Tembakau.

2. Agrowisata Kopi Temanggung

Yudha Nugroho dkk / Universitas Gadjah Mada / 2023

Konsep:

Perancangan kawasan agrowisata berbasis kopi di Temanggung dengan pendekatan edukatif dan konservasi lingkungan.

Persamaan:

Sama-sama mengangkat kekayaan lokal Temanggung dan memadukan wisata serta edukasi.

Perbedaan:

Belum mencakup pendekatan naratif spasial; tidak fokus pada komoditas tembakau; pendekatan edukatif tidak terintegrasi dengan ruang ekonomi kreatif seperti UMKM dan pameran kontemporer.\

3. Pusat Wisata Edukasi Berbasis Keberlanjutan

Bima Santoso / Institut Teknologi Sepuluh Nopember / 2022

Konsep:

Perancangan kawasan wisata edukatif dengan pendekatan ekowisata dan arsitektur hijau.

Persamaan:

Sama-sama memiliki nilai edukatif dan keberlanjutan dalam pengembangan site.

Perbedaan:

Tidak spesifik mengangkat tema komoditas lokal seperti kopi atau tembakau; pendekatan naratif tidak menjadi landasan utama desain, serta tipologi bangunan berbeda karena berbasis kawasan, bukan museum tematik.



METODE PERANCANGAN

Menurut John Zeisel (1981), proses desain merupakan rangkaian sistematis yang dimulai dari pengumpulan data dan analisis masalah, hingga pencarian solusi melalui proses sintesis. Kerangka berpikir ini digunakan dalam proses perancangan Museum Tembakau Temanggung untuk menghasilkan rancangan berbasis naratif dan objek tembakau sebagai pusat gagasan ruang.

Tahap Analisis Latar Belakang Permasalahan Desain

Identifikasi permasalahan dilakukan secara makro dan mikro, meliputi pemilihan lokasi, potensi objek (tembakau), fungsi bangunan, serta konteks sosial budaya. Tahap ini menjadi dasar untuk menentukan arah naratif dan struktur museum yang akan dirancang.

Permasalahan dirumuskan berdasarkan:\n- Kurangnya media edukasi dan pelestarian sejarah tembakau.

- Belum adanya wadah representatif untuk menyimpan dan memamerkan perjalanan budaya tembakau Temanggung.
- Perlunya media interaktif yang menyampaikan narasi sejarah secara bertahap dan immersif.

Tahap Pengumpulan Data

Data dikumpulkan untuk mendukung pemahaman terhadap objek dan konteks perancangan.

Data Primer:

- Observasi langsung ke kawasan perkebunan tembakau dan pasar tembakau Temanggung.
- Wawancara dengan petani, pengepul, dan pengrajin tembakau.
- Dokumentasi visual proses pengolahan tembakau dan struktur spasial terkait.

Data Sekunder:

- Studi literatur tentang sejarah dan ekonomi tembakau di Temanggung.
- Referensi museum terkait (Tobacco & Salt Museum, dsb).
- Kajian arsitektur naratif dan museum by object.
- Studi regulasi dan peraturan tata ruang Temanggung.

Tahap Analisis Penyelesaian Persoalan Desain

Analisis ini digunakan untuk merumuskan pendekatan perancangan:

- Analisis Tapak: Kajian terhadap potensi lokasi, aksesibilitas, dan hubungan dengan komunitas lokal.
- Analisis Tipologi Museum & Preseden: Menentukan fungsi utama dan pola ruang berdasarkan museum sejenis.
- Analisis Naratif: Menyusun urutan pengalaman ruang berdasarkan perjalanan sejarah tembakau.
- Analisis Perilaku: Mengamati perilaku pengunjung, pelajar, peneliti, dan wisatawan terhadap ruang museum.
- Analisis Estetik Objek: Menelaah bagaimana estetika objek tembakau dapat menjadi inspirasi bentuk, material, dan tekstur bangunan.

Tahap Penyusunan Konsep Perancangan

Tahap ini merupakan sintesis dari analisis sebelumnya. Gagasan utama yang dihasilkan antara lain:

- Tembakau sebagai Objek Utama (Museum by Object).
- Pendekatan Naratif Arsitektur untuk menciptakan pengalaman bertahap.
- Konsep “Memutar” sebagai pola sirkulasi yang mengarahkan pengunjung melalui alur sejarah.
- Keterlibatan Konteks Lokal dari segi material, lanskap, dan pola ruang.

Tahap Pengembangan Desain

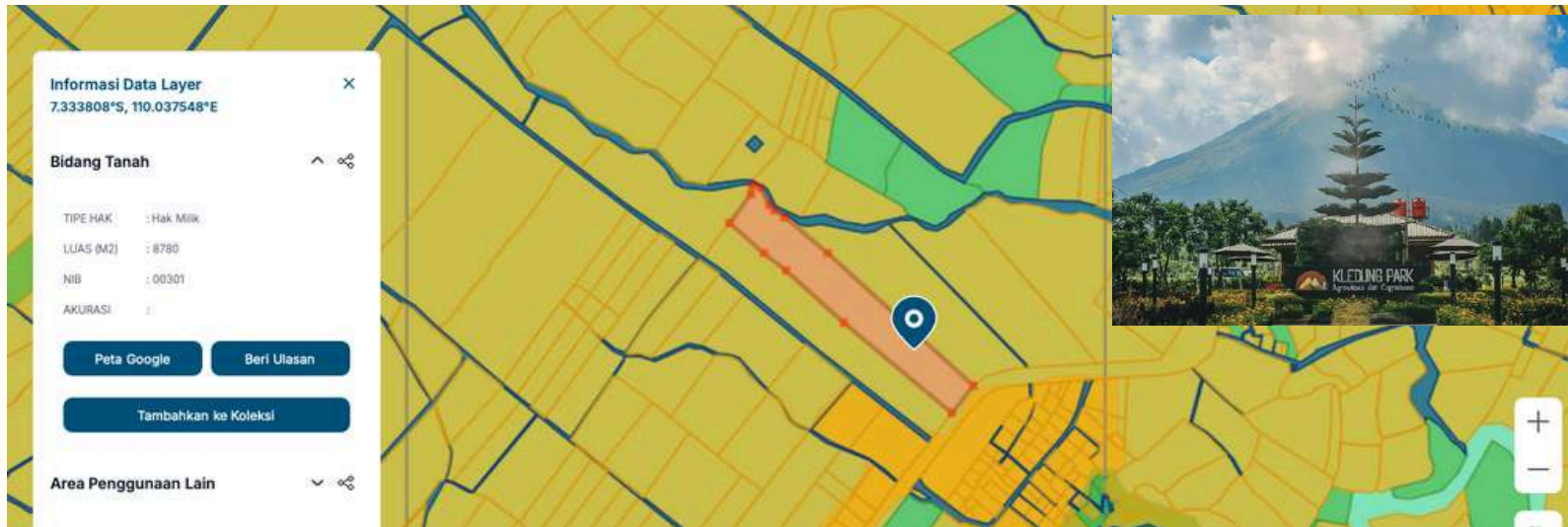
Konsep dikembangkan dalam bentuk skematik:\n- Zonasi ruang: sejarah, produksi, sosial budaya, interaktif, arsip.

- Studi bentuk arsitektur dan struktur naratif.
- Integrasi narasi dengan elemen ruang: cahaya, tekstur, ketinggian ruang, sirkulasi.

2



KAJIAN TEMA PERANCANGAN



Gambar 5. Lokasi Kledung Park

Lokasi dan Konteks Tapak

- **Lokasi:** Kledung Park terletak di Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah, di jalur utama yang menghubungkan Kabupaten Temanggung dan Wonosobo.
- **Koordinat:** 7.3274° LS dan 110.0514° BT.

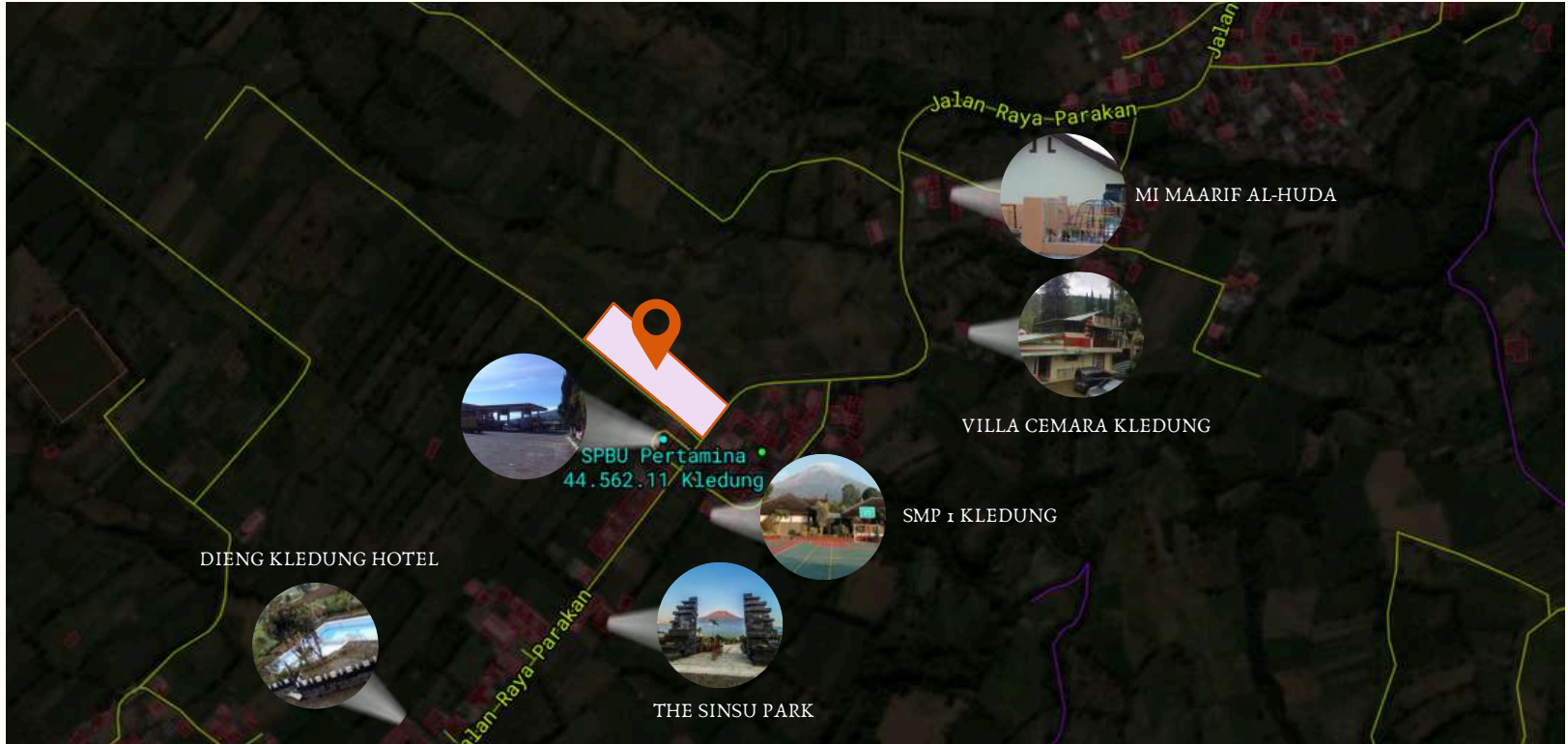
Kledung Park terletak di Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung, di jalur strategis yang menghubungkan Temanggung dan Wonosobo. Berada di ketinggian sekitar 1.500 meter di atas permukaan laut, kawasan ini menawarkan pemandangan spektakuler Gunung Sindoro dan Sumbing, udara sejuk, serta lanskap pertanian khas Temanggung yang didominasi oleh perkebunan kopi dan tembakau. Sebagai destinasi wisata yang sudah berkembang, Kledung Park menjadi lokasi ideal untuk pengembangan Tembakau Heritage Center, sebuah pusat pariwisata berbasis sejarah, budaya, dan agroekologi.

Kledung Research Park, sebelumnya dikenal sebagai Kledung Park, terletak di Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Lahan ini memiliki luas sekitar 35 hektar dan telah dihibahkan kepada Universitas Tidar (UNTIDAR) untuk mendukung proses penegerian universitas tersebut.



Gambar 5.1 Lokasi Kledung Park

EKSISTING



Gambar 6. Lokasi Kledung Park dan Eksisting

EKSISTING DAN SEKITAR

Kledung Park terletak di Kecamatan Kledung, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Area ini dikenal sebagai salah satu kawasan wisata yang menawarkan pemandangan ikonik antara dua gunung besar, yaitu Gunung Sumbing di sebelah barat dan Gunung Sindoro di sebelah timur. Lokasinya yang berada di jalur penghubung antara Temanggung dan Wonosobo menjadikan Kledung Park sebagai titik singgah strategis bagi wisatawan yang melintasi rute tersebut.

Secara eksisting, Kledung Park telah berkembang sebagai kawasan wisata dengan fasilitas dasar seperti spot foto, taman, warung makan, dan area parkir. Keberadaan gardu pandang dan latar belakang lanskap pegunungan menciptakan daya tarik visual yang kuat. Namun demikian, pengembangan fasilitas pendukung dan narasi wisata masih bersifat terbatas, sehingga membuka peluang untuk penambahan elemen edukatif dan interpretatif, seperti pusat informasi budaya atau heritage center.

Di sekitarnya, terdapat lahan pertanian tembakau yang membentang di lereng gunung, menjadi salah satu identitas visual dan ekonomi masyarakat lokal. Aktivitas pertanian tembakau ini tidak hanya menjadi penopang ekonomi, tetapi juga memiliki nilai historis dan budaya yang erat dengan kehidupan masyarakat Temanggung.

REGULASI

1. KDB (40%)

$0.4 \times 7.800 = 3.120 \text{ m}^2$ (maksimal luas tapak bangunan)
 $0.4 \times 7.800 = 3.120 \text{ m}^2$ (maksimal luas tapak bangunan)

2. KDH (30%)

$0.3 \times 7.800 = 2.340 \text{ m}^2$ (minimal luas ruang hijau alami)
 $0.3 \times 7.800 = 2.340 \text{ m}^2$ (minimal luas ruang hijau alami)

3. KLB (1.5)

$1.5 \times 7.800 = 11.700 \text{ m}^2$ (maksimal total luas lantai semua lantai)
 $1.5 \times 7.800 = 11.700 \text{ m}^2$ (maksimal total luas lantai semua lantai)

Komponen Luas Maksimum Keterangan

Tapak Bangunan

3.120 m²

Sesuai KDB (maks 40% dari 7.800 m²)

Ruang Terbuka Hijau

≥ 2.340 m²

Sesuai KDH (min 30% dari 7.800 m²)

Total luas lantai

= 3.120 m²

Sesuai KLB (maks 11.700 m² → tidak dilanggar)

Zona Estimasi Luas (m²)

Zona Penerimaan & Intro
300

Zona Sejarah & Budaya
500

Zona Budidaya & Produksi
450

Zona Industri & Perdagangan
450

Zona Inovasi Interaktif
500

Zona Reflektif (Indoor)
300

Sirkulasi, utilitas, toilet
300

Total
2.800 m²

DATA IKLIM SITE



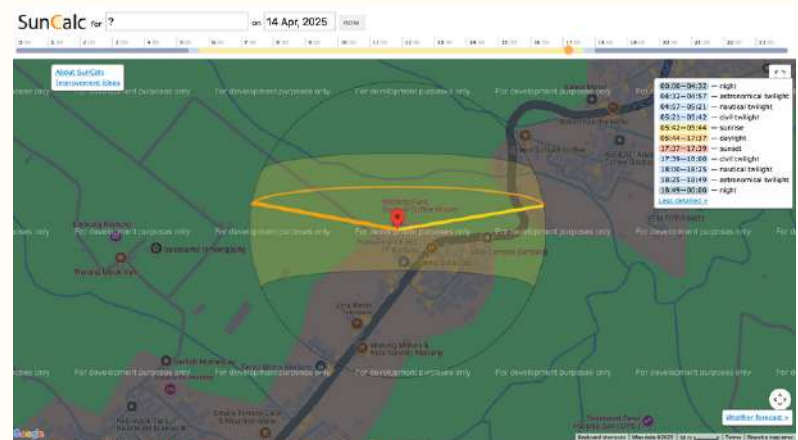
Gambar 6.1 Topografi Kledung Park

Topografi dan Lanskap

- Ketinggian: Terletak di ketinggian sekitar 1.200 meter di atas permukaan laut (mdpl), memberikan udara yang sejuk dengan suhu berkisar antara 15-25°C.
- Karakteristik Lahan: Lahan berbukit dengan vegetasi alami yang masih terjaga. Vegetasi dominan meliputi tanaman tembakau, pinus, dan tanaman perdu.

Iklim dan Kondisi Cuaca

- Iklim: Beriklim tropis pegunungan dengan curah hujan tinggi pada musim hujan (Oktober-Maret) dan rendah pada musim kemarau (April-September).
- Temperatur: Relatif sejuk sepanjang tahun (15-25°C), dengan kelembapan yang cukup tinggi.
- Arah Angin Dominan: Angin cenderung berhembus dari arah timur laut menuju barat daya.



Gambar 6.2 Pergerakan Matahari Kledung Park

Kledung Park berada di kawasan dataran tinggi Temanggung dengan orientasi yang terbuka ke arah timur dan barat, memanfaatkan pemandangan langsung ke Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing. Kajian terhadap pergerakan matahari menjadi aspek penting dalam perencanaan ruang luar dan penempatan massa bangunan, terutama untuk menciptakan kenyamanan termal serta memperkuat kualitas pencahayaan alami.

No.	Bulan Month	2021		2022		2023	
		Curah Hujan Rainfall	Hari Hujan Rainy day	Curah Hujan Rainfall	Hari Hujan Rainy day	Curah Hujan Rainfall	Hari Hujan Rainy day
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Januari / January	392	23	295	22	194	18
2	Februari / February	398	24	294	19	312	17
3	Maret / March	407	20	355	25	275	14
4	April / April	285	15	251	16	213	13
5	Mei / May	74	9	250	19	112	8
6	Juni / June	208	15	206	18	7	1
7	Juli / July	46	1	51	5	14	1
8	Agustus / August	82	9	48	6	0	0
9	September / September	151	10	257	13	0	0
10	Oktober / October	161	10	252	16	78	6
11	November / November	525	24	240	22	152	12
12	Desember / December	296	25	144	22	286	13

Gambar 6.3 Curah Hujan Kledung Park

-

- Kecepatan angin maksimum harian di Kledung berkisar antara 13–15 km/jam, tergolong dalam kategori angin ringan hingga sedang.
- Kecepatan angin rata-rata per jam di Temanggung meningkat selama musim dingin, dari 8,6 km/jam menjadi 10,7 km/jam.

- Arah angin di Kledung bervariasi sepanjang tahun:
- Maret – Juli: Dominan dari timur.
- Juli – Desember: Dominan dari selatan.
- Desember – Maret: Dominan dari barat.



- Suhu maksimum: $\pm 29^{\circ}\text{C}$
- Suhu minimum: $\pm 18^{\circ}\text{C}$
- Suhu rata-rata harian: $\pm 22^{\circ}\text{C}$

Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Temanggung, merujuk pada Peraturan Daerah Kabupaten Temanggung Nomor 1 Tahun 2024 tentang RTRW Kabupaten Temanggung Tahun 2024-2044. jdih.temanggungkab.go.id

Zona Wisata dan Konservasi: Kledung Park dapat terletak dalam zona yang didedikasikan untuk pariwisata atau konservasi alam. RTRW menetapkan kawasan ini sebagai area untuk pengembangan ekowisata, yang berarti ada kebijakan dan pedoman yang mengatur pengelolaan lingkungan, pembangunan fasilitas wisata, dan pemanfaatan lahan yang ramah lingkungan.

Pembangunan Infrastruktur Pariwisata: Infrastruktur pendukung Kledung Park, seperti jalan, fasilitas transportasi, dan fasilitas umum untuk wisatawan, harus sesuai dengan pedoman dalam RTRW. Pembangunan infrastruktur yang menghubungkan Kledung Park dengan kawasan lain di Kabupaten Temanggung, seperti rute jalan yang mengarah ke kawasan wisata, juga diatur dalam rencana tata ruang.

Pengelolaan Ruang dan Zonasi: Dalam RTRW, kawasan yang digunakan untuk pengembangan wisata seperti Kledung Park akan masuk ke dalam zonasi yang memungkinkan pengembangan pariwisata, namun tetap menjaga keseimbangan dengan fungsi lainnya, seperti konservasi alam dan pertanian. Hal ini memastikan bahwa pembangunan di kawasan tersebut tidak merusak lingkungan dan sejalan dengan rencana pengelolaan ruang yang telah ditetapkan.

Pemberdayaan Ekonomi Lokal: Pengembangan Kledung Park sebagai destinasi wisata dapat mendukung perekonomian lokal. Melalui RTRW, kawasan ini didorong untuk menjadi pusat kegiatan ekonomi yang berfokus pada pariwisata, yang akan membawa manfaat bagi masyarakat sekitar, seperti pembukaan lapangan pekerjaan dan pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM).



SALINAN

BUPATI TEMANGGUNG
PROVINSI JAWA TENGAH

PERATURAN DAERAH KABUPATEN TEMANGGUNG
NOMOR 1 TAHUN 2024

TENTANG

RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN TEMANGGUNG
TAHUN 2024-2044

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

BUPATI TEMANGGUNG,

Tahun

2024

Judul

Peraturan Daerah Kabupaten Temanggung Nomor 1 Tahun 2024 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Temanggung Tahun 2024-2044

Status

Berkas

Keterangan Status

Mencabut Perda No 1 Tahun 2012, Mencabut Pasal 7 Perda No 2 Tahun 2014, Mencabut Pasal 19 ayat (5) huruf a dan huruf b Perda No 9 Tahun 2023

Tempat Penetapan

Temanggung (Kabupaten)

Ditetapkan Tanggal

30 Mei 2024

Dibundukan Tanggal

30 Mei 2024

Bidang Hukum

Hukum Tata Negara

Sumber

LD Kabupaten Temanggung 2024 (1): 217 Nm, TLD Kabupaten Temanggung 2024 (162): 217 Nm

Subjek

RTRW

Pemaklaha

Pemerintah Kab. Temanggung

Pemendataran

Mury Agung Prabowo

T.E.U

Temanggung (Kabupaten)

Lokasi

Bagian Hukum Kab. Temanggung

Pengerang

Bagian Hukum Kab. Temanggung

Penerbit

Bagian Hukum Kab. Temanggung

Tempat Terbit

Temanggung (Kabupaten)

Gambar 6.6 Batas Administrasi Kledung Park

Batas Administrasi Kecamatan	Area Penggunaan Lain	Batas Administrasi Kabupaten
FID : 2748	KODE FUNGSI : 100700	FID : 506
NAMA_KECAM : Kledung	KAWASAN	NAMA_KABUP : Temanggung
NAMA_KABUP : Temanggung		NAMA_PROVI : Jawa Tengah
NAMA_PROVI : Jawa Tengah		

KAJIAN TEORI

Pengertian Museum

Secara etimologis kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu: “Muze” kumpulan semburan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Berdasarkan uraian diatas 4, maka pengertian museum adalah tempat untuk menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, museum memiliki makna yang sangat luas sesuai dengan pemikiran setiap individu maupun institusi.

Adapun beberapa pengertian kata Museum oleh sejumlah ahli permuseum mengemukakan :

- **Advanced Dictionary**

Museum ialah sebuah gedung dimana didalamnya dipamerkan benda- benda yang menggambarkan tentang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sebagainya.

- **Douglas A.Allan**

Museum dalam pengertian yang sederhana terdiri dari sebuah gedung yang menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan.

- **A. C. Parker (Ahli permuseuman Amerika)**

Sebuah museum dalam pengertian modern adalah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugas menjelaskan dunia, manusia dan alam.

Fungsi Museum

untuk melestarikan dan memanfaatkan bukti material manusia dan lingkungannya. Selain itu juga untuk ikut serta membina dan mengembangkan seni, ilmu, dan teknologi dalam rangka peningkatan penghayatan nilai budaya dan kecerdasan kehidupan bangsa.

Tugas Museum

mengumpulkan, merawat, dan memamerkan benda-benda bernilai sejarah, seni, dan budaya. Museum juga melakukan penelitian, edukasi, dan menyajikan informasi kepada masyarakat melalui pameran dan program-programnya.

Kegiatan Utama Museum:

- **Rekreasi:** Museum menawarkan benda-benda seni dan budaya yang indah dan unik sebagai sarana relaksasi.
- **Pendidikan:** Museum menjadi sumber ilmu pengetahuan dan informasi melalui koleksi dan penelitian.
- **Informasi:** Museum aktif menjelaskan sejarah dan budaya melalui pameran dan program edukasi.
- **Pendidikan Kebenaran:** Museum mendidik masyarakat dari berbagai latar belakang melalui koleksi dan interpretasi.

Klasifikasi Museum:

1. Berdasarkan Penyelenggara:

- Museum Pemerintah: Dibiayai oleh pemerintah.
- Museum Swasta: Dikelola oleh pihak swasta.

2. Berdasarkan Kedudukan:

- Museum Nasional: Koleksi berskala nasional.
- Museum Lokal: Koleksi berskala kabupaten/kota.
- Museum Provinsi: Koleksi berskala provinsi.

3. Berdasarkan Koleksi:

- Museum Umum: Koleksi beragam bidang seni, ilmu, dan teknologi.
- Museum Khusus: Koleksi fokus pada satu bidang tertentu.

Metode Penyajian Museum:

- **Intelektual:** Fokus pada informasi dan fungsi koleksi.
- **Romantik:** Menciptakan suasana terkait koleksi.
- **Estetik:** Menekankan nilai artistik koleksi.
- **Simbolik:** Menggunakan simbol untuk interpretasi.
- **Kontemplatif:** Mendorong imajinasi pengunjung.
- **Interaktif:** Pengunjung berinteraksi langsung dengan koleksi, sering dengan teknologi.
- **Object:** Mengangkat satu objek utama sebagai fokus eksplorasi dan edukasi, dalam hal ini tembakau.

PERILAKU KEGIATAN DIMUSEUM

1. Perilaku Pengunjung Museum

a. Observasi (Melihat & Membaca)

- Aktivitas utama pengunjung di museum adalah mengamati objek koleksi (artefak, foto, instalasi, dokumen) dan membaca informasi yang tersedia.
- Perlu adanya jarak pandang yang ideal, pencahayaan yang baik, serta tata letak koleksi yang memudahkan fokus.

b. Bergerak dan Menjelajah

- Pengunjung bergerak dari satu ruang ke ruang lain mengikuti alur sirkulasi yang dirancang.
- Perilaku ini dapat berbentuk:
 - Linear (lurus ke depan)
 - Spiral atau memutar (dari satu titik ke titik lainnya secara bertahap)
 - Fleksibel (bebas berpindah dari satu zona ke zona lain)

c. Berhenti dan Berinteraksi

- Di titik tertentu, pengunjung cenderung berhenti lebih lama untuk:
 - Mengamati koleksi yang menarik
 - Mengambil foto
 - Berinteraksi dengan media digital atau interaktif
 - Berdiskusi dengan teman/sekelompok

d. Beristirahat atau Merenung

- Museum juga menjadi tempat kontemplatif. Pengunjung kerap mencari tempat duduk atau ruang terbuka kecil untuk istirahat sejenak sambil merenungi pengalaman yang baru saja dialami.

e. Partisipasi Aktif

- Dalam museum modern, banyak pengunjung tertarik pada aktivitas seperti:
 - Workshop tematik
 - Simulasi interaktif

- Tur berpemandu
- Mengisi kuis digital atau berpartisipasi dalam voting iden.

f. Berbelanja dan Bersosialisasi

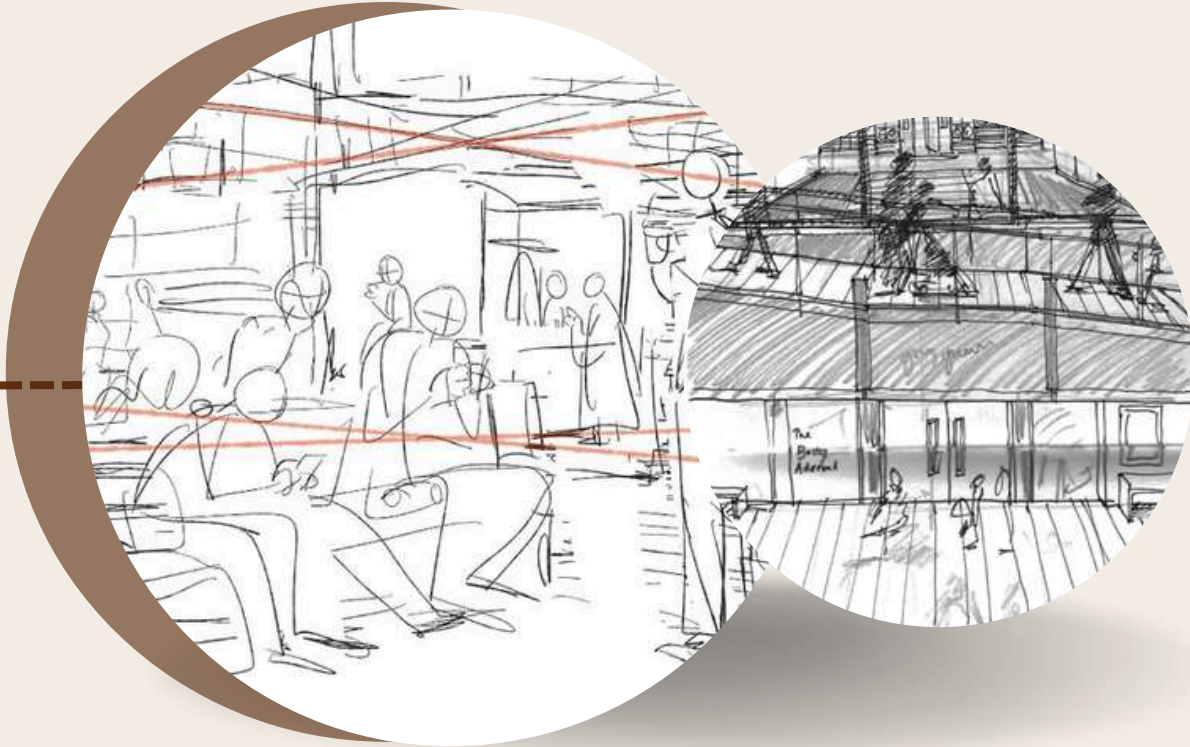
- Pengunjung juga tertarik pada fasilitas pendukung seperti toko suvenir, kafe, atau ruang duduk bersama. Aktivitas ini mendukung pengalaman museum yang lebih sosial dan menyenangkan.

Tujuan Pengunjung	Perilaku Dominan	Kebutuhan Ruang
Edukasi (pelajar/mahasiswa)	Mencatat, berdiskusi, mengamati dengan intens	Ruang pameran informatif, ruang baca, ruang diskusi
Wisata	Mengamati cepat, mengambil foto, mengeksplorasi visual	Ruang yang estetik, visual menarik, area santai
Riset	Menganalisis koleksi secara mendalam	Akses arsip, ruang kerja, tempat duduk yang tenang
Interaksi budaya	Mengikuti workshop, pertunjukan	Ruang komunitas, amphitheater, workshop area

2. Implikasi untuk Desain Museum

- **Sirkulasi Bertahap:** Merancang alur yang tidak terburu-buru, dengan ruang transisi di antara galeri untuk jeda psikologis.
- **Ruang Interaktif:** Menyediakan area dengan teknologi atau media sentuh untuk meningkatkan keterlibatan.
- **Fleksibilitas Aktivitas:** Memungkinkan ruang yang dapat digunakan secara multifungsi (misal: ruang galeri yang bisa dipakai untuk diskusi).
- **Human Scale:** Ketinggian panel, pencahayaan, dan arah pandang harus sesuai kenyamanan pengunjung dari berbagai kelompok usia.
- **Ruang Refleksi dan Sosial:** Menyediakan titik istirahat strategis yang tidak mengganggu alur utama tapi cukup menarik untuk berhenti.

NARATIF ARSITEKTUR SEBAGAI PENDEKATAN PERANCANGAN



Pendekatan naratif arsitektur bertujuan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu bercerita dan menyampaikan makna melalui desainnya. Dalam konteks Museum Tembakau Temanggung, pendekatan ini diharapkan dapat membimbing pengunjung melalui sejarah, budaya, dan ekonomi lokal terkait tembakau, menciptakan pengalaman yang mendalam dan berkesan.

Museum Tembakau Temanggung memiliki kebutuhan untuk merangkul sejarah panjang tembakau di wilayah tersebut, tidak hanya sebagai komoditas ekonomi, tetapi juga sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat. Sudah ada upaya untuk mendokumentasikan dan memamerkan warisan tembakau, namun kegiatan tersebut sebagian besar masih bersifat statis dan kurang interaktif. Dibutuhkan pendekatan arsitektur yang mampu menghidupkan kembali kisah tembakau Temanggung, sehingga lebih menarik dan berkesan bagi pengunjung.

Menurut Charles Jencks (1989) dalam bukunya "What is Post-Modernism?", arsitektur naratif merupakan suatu seni/gaya bangunan atau lingkungan binaan yang direncanakan dan dirancang berdasarkan alur cerita atau narasi, yang mampu mengungkapkan dan menjelaskan narasi yang disampaikan pada ruang-ruang di museum. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur naratif yang memungkinkan untuk merencanakan pengalaman-pengalaman yang bersifat naratif dalam pengembangan Museum Tembakau Temanggung, harapannya perancangan ini dapat memperbaiki Museum Tembakau Temanggung agar lebih fungsional, informatif, aman, menarik, dan efisien serta mampu membawa pengunjung lebih dekat dengan narasi tembakau melalui pengalaman baru yang lebih interaktif.

NARATIF ARSITEKTUR SEBAGAI PENDEKATAN PERANCANGAN

Pendekatan Naratif Arsitektur dalam Perancangan Museum Tembakau Temanggung

1. Pengertian Pendekatan Naratif Arsitektur

Pendekatan naratif arsitektur merupakan suatu metode perancangan yang memposisikan arsitektur sebagai medium penceritaan (storytelling). Dalam pendekatan ini, ruang tidak sekadar dipandang sebagai wadah aktivitas, tetapi sebagai bagian dari struktur naratif yang membawa pengunjung mengalami, memahami, dan meresapi makna-makna yang dikandung oleh sebuah tempat melalui perjalanan spasial.

Dengan pendekatan ini, arsitektur dipahami secara lebih dalam, bukan hanya sebagai produk fisik, melainkan sebagai pengalaman emosional dan intelektual yang dihadirkan secara bertahap dan terstruktur.

2. Landasan Teoritis

Beberapa tokoh dan referensi penting dalam pendekatan ini antara lain:

- Bernard Tschumi menyatakan bahwa arsitektur bukan hanya tentang bentuk dan fungsi, tetapi juga tentang peristiwa yang terjadi dalam ruang.
- Peter Zumthor menggarisbawahi pentingnya atmosfer arsitektur dalam menciptakan pengalaman ruang yang mendalam.
- Ricoeur dalam hermeneutika menyatakan bahwa narasi berfungsi untuk membangun pemahaman tentang waktu dan peristiwa secara berkesinambungan — konsep ini dapat ditranslasikan ke dalam urutan dan pengalaman ruang.

3. Prinsip-Prinsip Pendekatan Naratif

a. Ruang sebagai Narasi

Setiap ruang berperan sebagai bab dalam cerita. Susunan ruang mencerminkan struktur naratif: pembuka (introduksi), pengembangan (konflik/perjalanan), dan penutup (klimaks/resolusi).

b. Sirkulasi Sebagai Alur Cerita

Pengunjung dibimbing untuk bergerak mengikuti struktur naratif — secara linier, sirkular, spiral, atau episodik. Alur ini menentukan bagaimana informasi dan emosi diproses secara bertahap.

c. Fragmen dan Transisi

Pemisahan ruang berdasarkan tema atau waktu menciptakan fragmen narasi, sementara elemen transisi seperti koridor, tanjakan, atau pergantian cahaya berfungsi sebagai jeda antar bab.

d. Pengalaman Indrawi (Sensory Engagement)

Narasi diperkuat dengan stimulasi indera: pencahayaan dramatis, suara ambient, aroma khas, material lokal, dan tekstur yang mendukung atmosfer ruang.

e. Makna dan Representasi

Ruang merepresentasikan nilai, identitas, dan peristiwa yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Objek, instalasi, dan elemen visual digunakan sebagai simbol dalam cerita.

NARATIF ARSITEKTUR SEBAGAI PENDEKATAN PERANCANGAN

4. Implementasi dalam Museum Tembakau Temanggung

a. Konten Naratif

Narasi utama yang ingin disampaikan mencakup:

- Sejarah masuknya tembakau ke Temanggung
- Proses pertanian dan pengolahan tembakau
- Kehidupan sosial dan budaya petani tembakau
- Perubahan akibat modernisasi dan regulasi
- Pelestarian dan arah masa depan tembakau lokal

b. Pembagian Ruang Berdasarkan Alur Cerita

Tahapan Narasi	Representasi Ruang
Introduksi	Lobby, ruang prolog, artefak masa lampau
Pengembangan	Galeri interaktif budidaya & sejarah sosial
Klimaks	Zona refleksi & isu kontemporer tembakau
Resolusi/Harapan	Ruang partisipatif, workshop, dan ruang edukasi

Penguatan Atmosfer

- Material: Batu lokal, kayu tua, dan anyaman sebagai elemen budaya.
- Pencahayaan: Permainan cahaya gelap-terang untuk mendramatisasi cerita.
- Suara: Musik gamelan tembakau atau suara petani untuk menghidupkan ruang.
- Aroma: Aroma khas tembakau di ruang tertentu untuk pengalaman mendalam.

Tujuan Pendekatan Naratif

- Menghidupkan Kembali Narasi Lokal: Menyampaikan sejarah dan nilai budaya tembakau secara emosional dan informatif.
- Meningkatkan Keterlibatan Pengunjung: Membuat pengunjung tidak hanya melihat, tetapi merasakan cerita tembakau.
- Menciptakan Ruang Belajar yang Imersif: Edukasi yang tidak hanya melalui teks, tetapi melalui pengalaman ruang yang mendalam.
- Mendukung Pariwisata Berkelanjutan: Membentuk kawasan yang memiliki nilai edukatif, rekreatif, dan berdaya saing tinggi secara budaya.

STRUKTUR NARATIF RUANG

STRUKTUR NARATIF RUANG

(alur berdasarkan sirkulasi bertahap dan spiral di titik klimaks)

1. Zona Pra-Masuk (Pendahuluan / Pembuka Cerita)

Nama ruang: Gerbang Warisan

- Fungsi: Mempersiapkan pengunjung untuk masuk ke “alur cerita”.
- Elemen:
 - Relief tokoh-tokoh tembakau (petani, bangsawan, penjajah).
 - Timeline sejarah tembakau Temanggung (dalam bentuk ukiran batu).
 - Soundscape: suara ladang, angin, burung desa, aktivitas pasar tembakau.
- Desain: Hardscape alami dengan jalur batu seperti lintasan di kebun tembakau.

2. Zona 1: Asal Mula Tembakau

Nama ruang: Tembakau dan Leluhur Lereng

- Cerita: Dari alam, masyarakat desa, hingga pengenalan tembakau oleh penjajah.
- Elemen:
 - Diorama pertanian zaman kolonial.
 - Miniatur lanskap lereng Sumbing.
 - Koleksi alat pertanian, bibit, dan daun kering.
 - Peta (site plan historis) pengaruh tembakau di Temanggung.
- Desain ruang: Tanah padat, pencahayaan hangat, suasana desa.

3. Zona 2: Masa Keemasan dan Kekuasaan

Nama ruang: Kesultanan Daun Emas

- Cerita: Tembakau sebagai komoditas utama kerajaan dan penjajah.
- Elemen:
 - Replika kostum Sultan, Pangeran Jogja.
 - Tradisi istana dalam mengelola tembakau.
 - Tarian istana dan upacara panen.

- Desain: Kubah kecil, lampu gantung tradisional, langit-langit tinggi.

4. Zona 3: Tradisi Rakyat

Nama ruang: Ruang Kehidupan Petani

- Cerita: Kehidupan sehari-hari petani dan adat istiadat seputar tembakau.
- Elemen:
 - Replika rumah tradisional.
 - Aktivitas: Membuat tembakau, membuat dhakon, meronce tembakau.
 - Kegiatan adat nikah terkait tembakau.
- Interaktif: Workshop membuat & bermain dhakon.
- Desain ruang: Lantai kayu, jendela besar, kolom batu alami.

5. Zona 4: Spiritualitas dan Mitos

Nama ruang: Arca Daun dan Dewa

- Cerita: Kepercayaan, mitos, dan spiritualitas dalam budaya tembakau.
- Elemen:
 - Arca Dewa-Dewa (interpretasi lokal: Dewi Padi, Dewa Panen).
 - Tradisi Maulid, doa panen.
 - Simbol-simbol spiritual dari masyarakat Temanggung.
- Sirkulasi: Spiral, membawa kesan transendental.
- Desain: Cahaya difus, lantai batu gelap, aroma kemenyan ringan.

6. Zona 5: Modernisasi & Krisis

Nama ruang: Aroma Perubahan

- Cerita: Dampak modernisasi, regulasi pemerintah, penurunan produksi.
- Elemen:
 - Infografik interaktif: penurunan petani, data ekspor, UU Tembakau.
 - Video dokumenter wawancara petani masa kini.
 - Instalasi “tembok kritik” dari masyarakat.

PENERAPAN PRINSIP NARATIF ARSITEKTUR

1. Cerita Sebagai Struktur Ruang (Story-Driven Spatial Organization)

Prinsip: Bangunan disusun berdasarkan kronologi atau alur naratif, bukan sekadar fungsi.

Penerapan:

- Museum disusun mulai dari asal usul, kejayaan, krisis, hingga refleksi masa depan → sesuai alur sejarah tembakau di Temanggung.
- Setiap zona tidak berdiri sendiri, tetapi menyambung dan bertransisi dengan lembut, seperti bab dalam sebuah cerita.

2. Perjalanan sebagai Pengalaman (Journey-Based Design)

Prinsip: Ruang bukan hanya untuk dilihat, tapi dilalui. Sirkulasi menjadi media bercerita.

Penerapan:

- Kombinasi sirkulasi linear dan spiral menciptakan dinamika emosional:
 - Linear untuk edukasi → informatif & sistematis.
 - Spiral pada bagian spiritual → kontemplatif & immersif.
- Transisi ruang membawa pengunjung dalam pengalaman bertahap, dari dunia nyata menuju dunia simbolik dan kembali.

3. Ruang sebagai Tokoh (Space as Character)

Prinsip: Tiap ruang punya karakter, emosi, dan nilai yang dibangun melalui atmosfer, material, dan pencahayaan.

Penerapan:

- Zona petani → lantai tanah, suara alam → menggambarkan kesederhanaan dan akar budaya.
- Zona kesultanan → kubah tinggi, pencahayaan dramatis → menggambarkan kekuasaan dan kejayaan.
- Zona mitos → spiral gelap, suara hening → aura sakral dan spiritual.

4. Objek sebagai Narasi (Artifacts Tell the Story)

Prinsip: Koleksi bukan hanya dipajang, tapi disusun agar ‘bercerita’.

Penerapan:

- Koleksi seperti dhakon, arca, batik, dan relief diletakkan pada konteks ruang tematiknya.
- Replika rumah dan alat tani disusun seperti sedang ‘digunakan’, bukan hanya dipajang → menciptakan ruang yang hidup.

5. Interaktivitas sebagai Pengalaman Naratif

Prinsip: Pengunjung bukan hanya penonton, tapi bagian dari cerita.

Penerapan:

- Workshop membatik, menanam tembakau, main dhakon → pengunjung bisa merasakan langsung budaya.
- Tembok Harapan (digital) → pengunjung bisa menulis harapan mereka → berpartisipasi dalam ‘akhir cerita’.

6. Transisi Emosional dan Dramaturgi Ruang

Prinsip: Perubahan suasana antar ruang dirancang untuk membawa emosi: kagum, tenang, sedih, semangat.

Penerapan:

- Dari terang ke gelap → dari kenyataan ke mitos.
- Dari datar ke spiral → dari logis ke spiritual.
- Dari ruangan tertutup ke taman terbuka → simbol harapan dan masa depan.

KAJIAN TIPOLOGI

Tipologi Museum Tembakau Temanggung

Museum Tembakau Temanggung memiliki tipologi yang mencerminkan **perpaduan antara museum khusus, museum lokal, museum etnografi, museum pendidikan, dan destinasi wisata**. Tipologi ini diwujudkan melalui koleksi yang terfokus pada tembakau Temanggung, yang mencakup sejarah budidaya, teknik pengolahan, dan peran sosial-ekonomi tembakau dalam masyarakat lokal.

Museum ini berfungsi sebagai **museum khusus karena koleksinya secara spesifik berfokus pada tembakau, layaknya Museum Tembakau Jember** yang menampilkan komoditas tembakau secara mendalam. Sebagai museum lokal, koleksi yang dipamerkan merepresentasikan warisan budaya dan sejarah Kabupaten Temanggung, serupa dengan museum-museum daerah yang menyimpan artefak lokal.

Elemen etnografi diintegrasikan melalui penggambaran tradisi dan ritual terkait tembakau, seperti **tradisi penanaman dan ritual panen, yang mencerminkan budaya masyarakat Temanggung**. Fungsi edukatif museum ini diwujudkan melalui pameran, lokakarya, dan penelitian, menjadikannya museum pendidikan seperti pusat-pusat ilmu pengetahuan yang interaktif.

Selain itu, Museum Tembakau Temanggung dirancang sebagai **destinasi wisata yang menarik, menggabungkan elemen museum industri dan sejarah seperti House of Sampoerna di Surabaya**. Dengan demikian, museum ini tidak hanya melestarikan warisan budaya, tetapi juga menjadi sarana edukasi dan atraksi wisata yang komprehensif.



KAJIAN TIPOLOGI

Museum Etnografi:

- Secara konsep, Museum Temanggung dapat mengambil inspirasi dari museum-museum etnografi yang menampilkan aspek-aspek budaya masyarakat terkait dengan komoditas tertentu.
- Contohnya, museum-museum yang menampilkan tradisi pertanian, kerajinan, atau ritual-ritual adat.
- Museum Etnografi memberikan gambaran tentang bagaimana sebuah komoditas terintegrasi dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat.

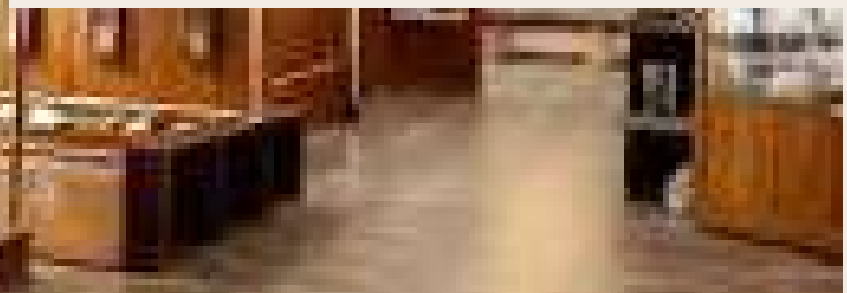


Gambar 7. Museum Etnografi



Museum Pertanian:

- Meskipun tidak secara spesifik tentang tembakau, museum-museum pertanian dapat memberikan inspirasi tentang bagaimana menampilkan proses produksi pertanian dan interaksi antara manusia dan alam.
- Museum ini akan memberikan gambaran tentang proses penanaman tembakau, alat-alat tradisional yang digunakan, dan interaksi antara petani dan tanaman tembakau.



Gambar 7.1 Museum Etnografi

KAJIAN TIPOLOGI



Gambar 7. 2 Museum Tembakau Jember

Museum Tembakau Jember:

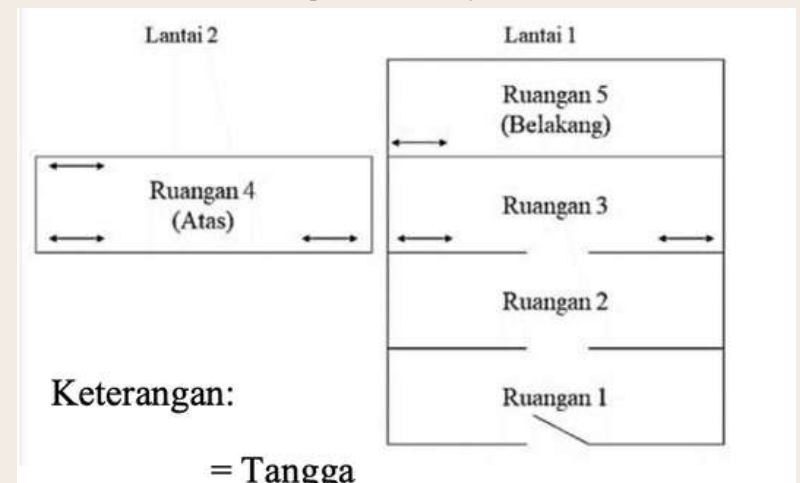
- Museum ini merupakan contoh museum khusus yang fokus pada komoditas tembakau.
- Museum ini berada di bawah tanggung jawab Unit Pelaksana Teknis Pengujian Sertifikasi Mutu Barang-Lembaga Tembakau Jember Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur.
- Museum ini memberikan edukasi tentang sejarah, proses produksi, dan produk-produk tembakau.
- Bangunannya memiliki desain interior yang unik, dengan sentuhan elemen tradisional dan modern.

House of Sampoerna (Surabaya):

- Meskipun fokus utamanya adalah sejarah perusahaan rokok Sampoerna, museum ini juga menampilkan aspek-aspek sejarah dan budaya tembakau.
- Museum ini menggabungkan elemen museum industri dan museum sejarah, dengan menampilkan proses produksi rokok dan artefak-artefak terkait.
- Bangunan museum ini merupakan bangunan bersejarah dengan arsitektur kolonial Belanda yang megah.



Gambar 7. 2 House of Sampoerna Surabaya



Gambar 7. 3 Denah House of Sampoerna Surabaya

KAJIAN TIPOLOGI

Tobacco & Salt Museum (Tokyo, Jepang)

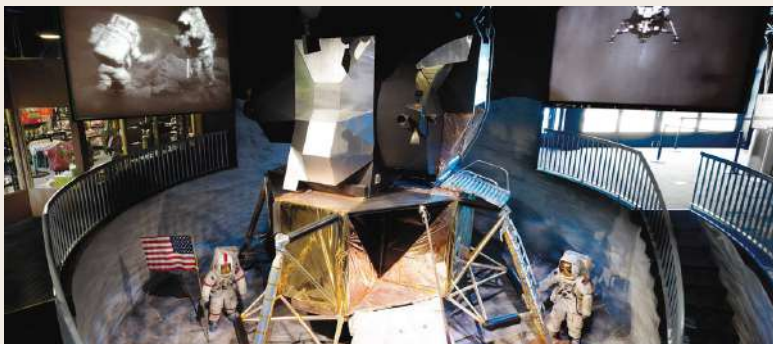
- Fokus Pameran: Museum ini menampilkan sejarah perdagangan dan penggunaan tembakau serta garam di Jepang dan dunia.
- Sirkulasi: Dirancang dengan alur naratif yang memudahkan pengunjung mengikuti perjalanan sejarah dari produksi hingga konsumsi.
- Relevansi: Struktur pameran dan pengalaman interaktif dari museum ini menjadi referensi dalam menyajikan informasi tembakau Temanggung secara menarik.



Gambar 7. 4 Tobacco & Salt Museum (Tokyo, Jepang)

Museum of Science and Industry (Chicago, AS)

- Konsep Interaktif: Menggabungkan teknologi multisensori untuk memperkaya pengalaman pengunjung.
- Sirkulasi: Menawarkan jalur eksplorasi fleksibel dengan berbagai titik interaksi.
- Relevansi: Penerapan elemen interaktif dapat menghidupkan museum tembakau dengan pengalaman yang lebih mendalam bagi pengunjung.



Gambar 7. 5 Museum of Science and Industry (Chicago, AS)

The British Museum (London, Inggris)

- Konsep Naratif: Menggunakan pendekatan pameran yang berlapis, memungkinkan pengunjung menggali sejarah secara bertahap.
- Sirkulasi: Menggunakan konsep sirkulasi looping, di mana pengunjung diarahkan dalam jalur eksplorasi bertahap berdasarkan periode sejarah dan geografis.
- Relevansi: Pendekatan ini dapat diterapkan dalam perancangan museum tembakau dengan membagi zona berdasarkan fase perjalanan tembakau dari tradisional hingga modern.



Gambar 7. 6 The British Museum (London, Inggris)

KONSEP MUSEUM TEMBAKAU TEMANGGUNG

Museum merupakan institusi yang berperan dalam pelestarian, edukasi, dan eksibisi berbagai bentuk warisan budaya serta sejarah. Dalam konteks Temanggung, yang dikenal sebagai "**Kota Tembakau**," diperlukan museum yang dapat merepresentasikan sejarah dan budaya tembakau sebagai komoditas utama yang telah membentuk identitas dan perekonomian masyarakat setempat.

Sebagai **museum by object**, perancangan museum ini berfokus pada tembakau sebagai objek utama yang menjadi pusat eksplorasi dan narasi ruang. Pemilihan konsep ini didasarkan pada beberapa pertimbangan:

1. Tembakau sebagai Identitas Budaya dan Ekonomi Temanggung

- Sejak zaman kolonial, tembakau telah menjadi komoditas unggulan yang mendukung perekonomian masyarakat Temanggung.
- Jenis tembakau khas seperti tembakau Srintil memiliki nilai tinggi dan menjadi ikon penting dalam industri tembakau nasional.
- Proses budidaya dan pengolahan tembakau telah menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat setempat, termasuk sistem kerja, ritual panen, hingga distribusinya.

2. Minimnya Sarana Edukasi dan Pelestarian Sejarah Tembakau

- Meskipun Temanggung dikenal sebagai produsen tembakau berkualitas, belum ada institusi yang secara khusus mengarsipkan dan menampilkan sejarah serta perkembangannya secara sistematis.
- Dengan adanya museum ini, dokumentasi sejarah tembakau dapat diabadikan dalam bentuk pameran fisik dan digital.

3. Museum sebagai Media Edukasi dan Pariwisata

- Konsep museum by object memungkinkan pengunjung memahami tembakau dari berbagai aspek, mulai dari budidaya hingga distribusi.

- Museum ini dapat menjadi daya tarik wisata edukatif yang memperkenalkan sejarah tembakau kepada masyarakat umum, peneliti, hingga wisatawan asing.
- Penggunaan pendekatan interaktif, seperti pengalaman multisensori dan simulasi proses produksi, akan meningkatkan daya tarik bagi berbagai kalangan.

4. Pendekatan Naratif dalam Perancangan

- Dengan pendekatan naratif arsitektur, museum ini akan dirancang agar pengunjung dapat mengalami perjalanan tembakau secara bertahap dan mendalam.
- Ruang-ruang yang disusun dengan sirkulasi memutar akan membawa pengunjung memahami kronologi perkembangan tembakau, mulai dari sejarah, proses pengolahan, hingga dampaknya terhadap masyarakat dan industri.

Dengan demikian, pemilihan museum by object ini tidak hanya bertujuan untuk melestarikan tembakau sebagai warisan budaya, tetapi juga menghadirkan pengalaman edukatif yang mendalam dan terstruktur. Setiap elemen desain akan mendukung eksplorasi makna, fungsi, serta perjalanan tembakau dalam kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat Temanggung.



KONSEP MUSEUM

Konsep Museum Berbasis Objek

Museum tembakau ini akan menitikberatkan pada perjalanan sejarah tembakau Temanggung, mulai dari fase budidaya, pengolahan, hingga distribusi ke pasar nasional maupun internasional. Konsep ini akan dituangkan dalam:

- **Pendekatan Naratif Arsitektur:** Menyusun ruang dengan alur cerita yang membawa pengunjung melewati berbagai fase perjalanan tembakau.
- **Pengalaman Bertahap (Sequential Experience):** Memanfaatkan desain sirkulasi yang memungkinkan pengalaman eksplorasi dari satu ruang ke ruang lain dengan urutan yang logis.
- **Elemen Interaktif:** Menghadirkan teknologi sensorik (aroma, tekstur, suara) serta multimedia untuk meningkatkan pemahaman pengunjung.
- **Fokus pada Objek:** Seluruh aspek perancangan diarahkan untuk mendukung eksplorasi objek utama, yaitu tembakau, baik dari segi sejarah, proses produksi, maupun dampaknya terhadap masyarakat.

Perancangan Arsitektural Museum Tembakau Temanggung

Konsep Makro

- **Lokasi dan Konteks:** Terletak di kawasan yang memiliki hubungan erat dengan perkebunan tembakau, baik di area pusat kota atau dekat dengan sentra produksi.
- **Sirkulasi dan Aksesibilitas:** Dirancang agar mudah diakses oleh berbagai kalangan, dengan jalur khusus bagi pejalan kaki, penyandang disabilitas, serta jalur kendaraan umum.
- **Konektivitas dengan Lanskap Sekitar:** Memanfaatkan potensi lanskap alami untuk mendukung suasana edukatif dan rekreatif museum.

Konsep Mikro

A. Fasad dan Entrance

- Desain fasad mencerminkan unsur tradisional rumah adat Jawa atau Indis yang memiliki kaitan erat dengan sejarah perkebunan kolonial di Temanggung.
- Penggunaan material lokal seperti kayu, batu bata ekspos, dan bambu untuk memperkuat identitas lokal.
- Penggunaan relief atau mural yang menceritakan perjalanan tembakau dari masa ke masa.

Zona Pameran dan Edukasi

1. Ruang Sejarah Tembakau

- Menampilkan artefak seperti alat pertanian tradisional, foto-foto lama, dan dokumen perdagangan.
- Diorama atau video interaktif mengenai perjalanan tembakau di Temanggung sejak era kolonial.

2. Ruang Budidaya dan Produksi

- Replika ladang tembakau dengan berbagai jenis tanaman tembakau khas Temanggung.
- Demonstrasi alat rajang tradisional "Gobang" dan metode pengolahan daun tembakau.
- Sensor aroma untuk mengenali perbedaan antara tembakau Srintil dan varietas lainnya.

3. Ruang Industri dan Perdagangan

- Koleksi dokumen perdagangan tembakau, termasuk catatan ekspor dan pajak kolonial.
- Simulasi interaktif proses jual beli tembakau.

4. Ruang Inovasi dan Eksperimen

- Area eksperimen bagi pengunjung untuk memahami kualitas tembakau melalui indra penciuman dan sentuhan.
- Workshop pembuatan produk turunannya seperti rokok kretek, cerutu, dan produk berbasis tembakau lainnya.

KONSEP SIRKULASI DAN PENGALAMAN RUANG

Konsep Sirkulasi Makro

Sirkulasi dalam museum ini didesain dengan pendekatan memutar yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman bertahap, di mana pengunjung akan merasakan perjalanan naratif yang terstruktur. Konsep ini **meniru siklus hidup tembakau dari awal hingga akhir**, menciptakan pemahaman yang mendalam terhadap objek utama yang diangkat.

- **Sirkulasi Linear Bertahap:** Memungkinkan pengunjung mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir tanpa kehilangan informasi.
- **Sirkulasi Interaktif:** Memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk mengeksplorasi beberapa titik dengan pengalaman interaktif di beberapa zona.
- **Sirkulasi Terpadu dengan Lingkungan:** Menghubungkan museum dengan elemen luar, seperti taman tembakau dan ruang reflektif.

Zona dan Pola Pergerakan

1. Zona Penerimaan dan Introductory Space

- Terletak di bagian depan museum sebagai area penyambutan.
- Memuat peta sejarah tembakau dan overview perjalanan yang akan dialami di dalam museum.
- Desain ruang yang terbuka dan mengundang untuk memudahkan pengunjung memahami alur eksplorasi.

2. Zona Sejarah dan Budaya Tembakau

- Ruang pameran statis dengan koleksi artefak dan dokumentasi perjalanan tembakau dari masa ke masa.
- Menggunakan diorama, panel interaktif, dan proyeksi digital untuk memperjelas informasi sejarah.
- Sirkulasi mengarah pada pengalaman yang lebih mendalam terhadap proses awal budidaya tembakau.

1. Zona Budidaya dan Proses Produksi

- Menampilkan simulasi lahan tembakau dengan model pertanian asli yang digunakan petani lokal.
- Memungkinkan interaksi langsung dengan objek pameran, seperti alat pengolahan dan replika daun tembakau.
- Jalur sirkulasi diarahkan agar pengunjung dapat melihat secara kronologis bagaimana tembakau diproses dari panen hingga siap digunakan.

2. Zona Industri dan Perdagangan

- Menceritakan evolusi industri tembakau di Temanggung, termasuk sistem distribusi dan ekspor.
- Dilengkapi dengan simulasi perdagangan tembakau dan dokumentasi kerja industri dalam berbagai era.
- Sirkulasi dalam zona ini bersifat interaktif, memungkinkan pengunjung mencoba aktivitas perdagangan virtual atau melihat model industri rokok kretek.

3. Zona Inovasi dan Interaktif

- Area eksplorasi yang berisi informasi terkait perkembangan riset dan inovasi produk berbasis tembakau.
- Pengunjung dapat mencoba langsung eksperimen dengan produk turunan tembakau.
- Sirkulasi dalam zona ini lebih fleksibel, membiarkan pengunjung bereksperimen dengan berbagai media yang disediakan.

4. Zona Reflektif dan Taman Tembakau

- Ruang terbuka hijau dengan lanskap yang mencerminkan suasana perkebunan tembakau di Temanggung.
- Menyediakan area duduk dan relaksasi yang memungkinkan pengunjung merenungkan pengalaman mereka di museum.
- Sirkulasi diarahkan menuju pintu keluar, menciptakan transisi alami dari ruang dalam ke ruang luar.

KONSEP SIRKULASI DAN PENGALAMAN RUANG

1. PENERIMAAN & INTRODUCTORY SPACE

Letak: Paling depan, sebagai pintu masuk utama

Fungsi: Penyambutan, orientasi awal pengunjung

Aktivitas:

- Orientasi pengunjung melalui peta & overview museum
- Penjelasan garis besar sejarah tembakau

Kebutuhan Barang:

- Peta tematik besar perjalanan tembakau (1–2 unit)
- Layar display overview video (1 unit)
- Panel naratif statis dan digital
- Meja informasi + petugas
- Rak brosur + koleksi miniatur

Ciri Desain:

- Ruang terbuka & welcoming
- Alur sirkulasi mengarah ke zona sejarah

2. ZONA 1 SEJARAH & BUDAYA TEMBAKAU

Letak: Setelah zona penyambutan

Fungsi: Menjelaskan sejarah dan budaya tembakau di Temanggung

Aktivitas:

- Edukasi sejarah awal mula tembakau
- Display budaya masyarakat dan artefak kuno

Kebutuhan Barang:

- Diorama 3D perjalanan sejarah (2–3 unit)
- Panel interaktif (layar sentuh / sensor gerak)
- Display artefak budaya tembakau (10–15 koleksi)
- Proyektor + layar presentasi sejarah

Ciri Desain:

- Lorong naratif / kronologis
- Pencahayaan fokus pada artefak
- Area cukup tenang untuk kontemplasi

3. ZONA 2 BUDIDAYA & PROSES PRODUKSI

Letak: Tengah museum, setelah zona sejarah

Fungsi: Menampilkan proses pengolahan tembakau secara nyata

Aktivitas:

- Simulasi lahan pertanian (interaktif)
- Display alat panen, rajang, pengeringan
- Pengunjung bisa mencoba alat atau melihat demonstrasi

Kebutuhan Barang:

- Replika lahan mini (1–2 unit)
- Alat pertanian asli / replika (10–20 jenis)
- Koleksi daun tembakau (kering & segar – awetan)
- Meja interaktif untuk simulasi pemrosesan

Ciri Desain:

- Kronologis: tanam → panen → pengolahan
- Ventilasi baik (untuk aroma & simulasi)

4. ZONA 3 INDUSTRI & PERDAGANGAN

Letak: Setelah zona produksi

Fungsi: Memperkenalkan industri dan perdagangan tembakau Temanggung

Aktivitas:

- Simulasi ekspor, industri, distribusi
- Edukasi mengenai sistem perdagangan dari masa ke masa

Kebutuhan Barang:

- Model pabrik rokok kretek (1 unit)
- Display dokumen dagang (arsip, koran lama, foto)
- Simulasi perdagangan digital (touchscreen)
- Koleksi kemasan rokok dari zaman ke zaman (15–30 koleksi)

Ciri Desain:

- Semi-interaktif
- Elemen visual modern + arsip klasik

KONSEP SIRKULASI DAN PENGALAMAN RUANG

5. ZONA 4 INOVASI & INTERAKTIF

Letak: Setelah zona industri

Fungsi: Memperkenalkan inovasi berbasis tembakau (biofarmaka, kosmetik, dll)

Aktivitas:

- Eksperimen langsung dengan bahan turunan tembakau
- Edukasi tentang riset dan inovasi teknologi

Kebutuhan Barang:

- Alat eksperimen interaktif (3–4 meja interaktif)
- Contoh produk turunan tembakau (10–15 koleksi)
- Panel digital mengenai riset
- Headset/VR (jika ada simulasi)

Ciri Desain:

- Zona dinamis & bebas
- Fleksibel: bisa ganti konten berdasarkan riset terbaru

6. ZONA 5 REFLEKTIF & TAMAN TEMBAKAU

Rooftop

Rooftop berfungsi sebagai ruang penutup narasi perjalanan tembakau yang mengajak pengunjung merasakan hubungan langsung antara cerita yang mereka lihat di dalam museum dan lanskap asli Temanggung. Setelah melalui rangkaian zona sejarah, budidaya, produksi, industri, dan inovasi, pengunjung tiba di titik ini sebagai momen klimaks—melihat panorama Gunung Sumbing dan hamparan perkebunan yang menjadi sumber kisah museum.

Cerita yang dibawa:

1. Panorama Autentik Temanggung – Menampilkan bentang alam dan hamparan tembakau sebagai latar asli narasi museum.
2. Refleksi Perjalanan – Area duduk dan jalur sirkulasi melingkar mengajak pengunjung merenungkan proses yang telah mereka ikuti dari rantai bawah.

Aktivitas Pengunjung & Pengaruhnya pada Desain

Aktivitas Pengunjung	Dampak pada Desain
Melihat panorama	Orientasi rooftop diarahkan ke Gunung Sumbing dan perkebunan. Railing Low
Berfoto	Disediakan <i>photo spot</i> dengan framing pemandangan alam + elemen arsitektur ikonik museum.
Duduk santai & menikmati udara	Area tempat duduk menghadap panorama, dengan kanopi ringan atau pergola untuk kenyamanan di siang hari.
Mengenali vegetasi tembakau	Penanaman tembakau hias dan tanaman lokal Temanggung sebagai elemen edukasi dan identitas.

Integrasi Sirkulasi dengan Pengalaman Ruang

- **Sirkulasi Fisik:** Dirancang untuk mendukung kenyamanan pengunjung, dengan jalur pejalan kaki yang lebar, aksesibilitas untuk disabilitas, serta signage yang informatif.
- **Sirkulasi Emosional:** Setiap zona memberikan pengalaman emosional yang berbeda, dari keingintahuan, keterlibatan aktif, hingga refleksi di akhir perjalanan.
- **Sirkulasi Multisensori:** Menggunakan teknologi sensorik (aroma, suara, dan tekstur) untuk memperkaya pengalaman eksplorasi museum.

Dengan pendekatan sirkulasi yang mengalir secara naratif dan logis, museum ini mampu menghadirkan pengalaman bertahap yang menggugah pemahaman pengunjung tentang perjalanan panjang tembakau di Temanggung. Hal ini sekaligus menguatkan konsep museum by object, di mana eksplorasi objek utama tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga aktif dan mendalam.

KONSEP FUNGSI DAN AKTIVITAS

Konsep fungsi dan aktivitas dalam perancangan museum tembakau dirancang untuk mendukung pengalaman naratif yang berkesinambungan melalui pola sirkulasi memutar.

- Fungsi utama museum dibagi menjadi beberapa zona yang saling terhubung secara tematis dan kronologis. Zona pertama adalah fungsi penerimaan dan orientasi, yang berperan sebagai titik awal narasi. Di ruang ini, pengunjung disambut dan diperkenalkan pada alur cerita yang akan diikuti melalui pembelian tiket, penerimaan informasi awal, serta pengarahan terhadap jalur eksplorasi.
- fungsi penyimpanan dan persiapan difasilitasi oleh ruang loker dan area transisi yang memungkinkan pengunjung menyimpan barang pribadi serta mempersiapkan diri sebelum menyelami pengalaman pameran. Fungsi utama lainnya adalah eksibisi edukatif yang bersifat naratif, di mana koleksi ditata secara berurutan mengikuti kronologi sejarah dan budaya tembakau. Aktivitas dalam ruang ini mencakup pengamatan artefak, pembacaan narasi visual, serta interaksi dengan instalasi edukatif yang mendukung pemahaman bertahap terhadap tema museum.



- Fungsi edukasi turut diperkuat melalui ruang interaktif dan audiovisual yang memungkinkan pengunjung menyaksikan dokumenter atau mengikuti simulasi dan workshop. Selain itu, ruang istirahat, kafe, dan taman dalam berfungsi sebagai titik jeda reflektif yang memberi ruang bagi pengunjung untuk mencerna informasi secara personal. Terakhir, fungsi pendukung seperti perpustakaan, toko suvenir, serta ruang kerja staf menjadi pelengkap dari keseluruhan sistem, menjadikan museum tidak hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran, pengalaman, dan pelestarian budaya.

AKTIVITAS PENGGUNA MUSEUM

Pengguna	Aktivitas	Nama Ruang	Jenis Ruang	Sifat Ruang
Pengunjung umum	Membeli tiket; Menerima informasi awal	Lobby / Ruang Penerima	Publik	Terbuka, informatif
Pengunjung umum	Menyimpan barang pribadi	Ruang Loker	Semi-publik	Aman, terkontrol
Pengunjung umum	Menjelajahi pameran; Membaca narasi; Mengamati koleksi	Ruang Pameran / Galeri Naratif	Publik	Edukatif, visual, naratif
Pengunjung umum	Menonton film pendek / dokumenter	Ruang Audio-Visual / Teater Mini	Publik	Redup, fokus, tertutup
Pengunjung umum	Mengikuti tur edukatif / interaktif	Ruang Interaktif / Edukasi	Publik	Partisipatif, dinamis
Pelajar / Peneliti	Membaca literatur; Studi mendalam	Perpustakaan / Pusat Informasi	Semi-publik	Tenang, fokus, informatif
Anak-anak / Keluarga	Aktivitas bermain edukatif	Zona Edukasi Anak / Workshop	Publik	Ceria, aman, partisipatif
Pengunjung umum	Beristirahat; Refleksi	Ruang Istirahat / Taman Dalam	Publik	Santai, terbuka, teduh
Pengunjung umum	Membeli suvenir / produk lokal	Toko Cenderamata / Merchandise Shop	Publik	Komersial, menarik, mudah akses
Pengunjung umum	Makan atau minum	Kafetaria / Kantin	Publik	Sosial, nyaman, santai
Staf museum	Administrasi; Pengelolaan harian	Ruang Administrasi / Kantor Pengelola	Privat	Formal, fungsional
Staf teknis / Kurator	Penyimpanan & perawatan koleksi	Gudang Koleksi / Ruang Konservasi	Privat	Aman, terkendali, terjaga
Staf edukator / guide	Persiapan materi; Koordinasi tur	Ruang Persiapan Edukator	Privat / Semi-publik	Fungsional, fleksibel

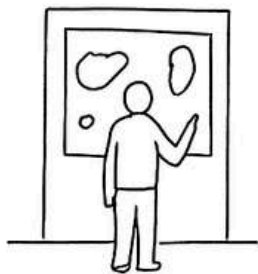
Kegiatan	Perilaku Pengguna	Karakteristik Ruang	Ukuran Standar	Catatan Tambahan
Penerimaan & Orientasi	Berhenti sejenak, mencari informasi, mengantri tiket	Terbuka, welcoming, aksesibel, informatif	2–3 m ² /pengunjung; Total: 40–60 m ²	Sediakan konter tiket, panel info, signage navigasi
Ruang Loker / Simpan Barang	Berdiri, membuka loker, menata barang	Aman, tertutup, ventilasi baik	0,5–0,8 m ² /loker; Total: 8–15 m ²	Tinggi loker ±180 cm; kedalaman ±45–50 cm
Ruang Pameran Utama	Berjalan perlahan, membaca, memperhatikan koleksi	Tenang, tata cahaya terkontrol, sirkulasi jelas	4–6 m ² /pengunjung; Total: 150–250 m ²	Jarak antar panel min. 120 cm; display ±120 cm
Ruang Audio Visual / Mini Teater	Duduk, menonton, mendengarkan	Redup, kursi berundak, tata suara baik	1,2–1,5 m ² /pengunjung; Total: 40–60 m ²	Jarak kursi ±90 cm; layar hadap pengunjung
Ruang Interaktif / Workshop	Berdiri, bereksperimen, berdiskusi	Fleksibel, lapang, sirkulasi bebas	3–4 m ² /pengguna aktif; Total: 50–80 m ²	Sediakan alat peraga, meja kerja, ruang fleksibel
Zona Anak / Edukasi Anak	Bermain, mencoba alat, berinteraksi	Aman, ceria, empuk, tinggi furnitur rendah	2–3 m ² /anak; Total: 40–60 m ²	Gunakan bahan aman; pencahayaan terang
Ruang Refleksi / Istirahat	Duduk, merenung, menikmati ruang	Tenang, teduh, suasana alam	1,5–2 m ² /pengunjung; Total: 30–50 m ²	Dapat berupa taman dalam atau lounge
Perpustakaan / Riset	Duduk, membaca, mencari literatur	Senyap, terang, sirkulasi udara baik	2 m ² /orang; Total: 40–60 m ²	Sediakan rak, meja baca, colokan
Toko Suvenir / UMKM	Melihat-lihat, memilih barang, bertransaksi	Terbuka, sirkulasi mudah, visual menarik	2 m ² /pengunjung; Total: 30–50 m ²	Sediakan kasir, rak display menarik
Kafetaria / Kantin	Duduk, makan minum, berbincang	Sosial, bersih, ventilasi baik	1,8–2 m ² /orang; Total: 40–60 m ²	Ada tempat cuci tangan, ventilasi baik
Ruang Administrasi	Duduk bekerja, mengetik, rapat internal	Privat, efisien, ergonomis	6–8 m ² /orang; Total: 20–40 m ²	Meja kerja, rak arsip, printer, lemari staf
Gudang Koleksi / Konservasi	Menyimpan, memperbaiki koleksi, kontrol iklim	Tertutup, suhu & kelembapan stabil	± 20–40 m ² ; rak tinggi max 220 cm	RH ±50–60%; suhu ±20°C; tidak kena sinar langsung
Ruang Edukator / Pemandu	Menyusun materi, koordinasi, briefing staf	Fleksibel, akses mudah ke ruang pameran	± 10–20 m ²	Dapat digabung ruang staf; akses ke pameran

Nama Ruang/Elemen	Fungsi Utama	Keterangan Teknis / Khusus
Gudang Koleksi	Penyimpanan koleksi cadangan & tidak dipamerkan	Butuh suhu dan kelembapan stabil (20°C, RH ± 50-60%), rak besi tinggi max 220 cm
Ruang Konservasi	Perawatan & restorasi koleksi	Ruang steril, pencahayaan minimal, exhaust system, meja kerja teknis
Ruang Server / IT	Mengontrol sistem jaringan digital museum	AC pendingin khusus, raised floor, sistem UPS, panel rack jaringan
Panel Listrik Utama	Distribusi kelistrikan museum	Perlu ruang tersendiri, akses teknisi, ventilasi cukup, sirkuit aman
Shaft Mekanikal / Elektrikal	Jalur vertikal kabel, pipa, ducting AC dan plumbing	Ukuran minimal 60x60 cm, akses antar lantai, pintu inspeksi
Shaft HVAC (AC / Exhaust)	Distribusi udara pendingin & ventilasi	Diletakkan tersembunyi, diakses teknisi, dikontrol dari ruang mekanik utama
Ruang Panel Fire Alarm	Kontrol sistem alarm & deteksi asap	Terhubung ke seluruh ruangan, harus mudah diakses petugas keamanan
Janitor Room / Ruang Cleaning	Penyimpanan alat kebersihan & bahan pembersih	Memiliki floor drain, rak cleaning, ventilasi, wastafel
Loading Dock / Area Bongkar Muat	Area keluar-masuk barang, koleksi, dan logistik	Butuh akses truk ringan, kanopi pelindung, terhubung ke gudang
Ruang Sampah / TPS Sementara	Penyimpanan sampah sebelum dibuang	Terpisah dari ruang publik, ada drainase dan ventilasi, bisa diakses kendaraan kebersihan
Lift Barang (Goods Lift)	Mengangkut koleksi, barang besar antar lantai	Kapasitas besar, tidak digunakan pengunjung, akses dari loading dock
Tangga Darurat	Jalur evakuasi dan keamanan	Sirkulasi vertikal tertutup, tahan api, dilengkapi fire door dan pencahayaan darurat
Ruang Genset / Backup Power	Catu daya darurat untuk koleksi dan keamanan	Terletak di luar utama bangunan, kedap suara, kontrol otomatis saat listrik padam
Ruang Mekanik / Utility Room	Menyimpan peralatan HVAC, plumbing, pompa	Akses teknisi, kedap suara, butuh ventilasi teknis dan pemisahan zona

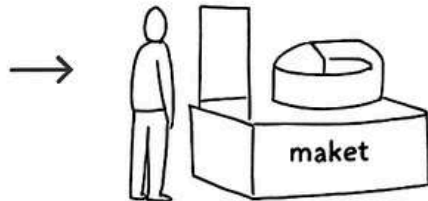
RESPON TERHADAP PERILAKU PENGUNJUNG MUSEUM TEMBAKAU

Perilaku Awal Pengunjung	Aktivitas di Museum	Respons Arsitektural & Programatik	Ukuran Khusus / Behavioral Design
Datang dalam kondisi tidak tahu-menahu tentang tembakau	Mencari informasi dasar tentang tembakau	Desain <i>foyer</i> atau <i>lobby</i> yang komunikatif, dengan panel informasi interaktif dan peta narasi yang memberi gambaran alur museum	Area foyer min. 5x8 m, display dinding 2,5 m tinggi, layar interaktif pada ketinggian mata (1,4 m)
Datang dalam kelompok (keluarga/pelajar)	Berdiskusi, berfoto, bergerombol di spot tertentu	Sirkulasi yang luas & fleksibel, area duduk komunal, zona interaksi seperti <i>photo booth</i> tematik	Koridor min. 2,5 m lebar, area duduk 3x3 m setiap 15 m, zona kumpul 5x5 m
Mengamati secara pasif	Berjalan perlahan, membaca teks kuratorial	Visualisasi informasi yang menarik: panel besar, pencahayaan fokus, narasi audio/visual yang hidup	Panel setinggi 2 m, teks pada ketinggian 1,2-1,5 m, pencahayaan 300-500 lux fokus spot
Cenderung hanya mengambil gambar tanpa membaca	Mengambil foto di beberapa spot ikonik	Penyediaan spot foto estetik yang tetap menyampaikan nilai edukatif, QR code untuk informasi tambahan	Zona foto 2x2 m, signage QR interaktif di bawah 1,2 m, backdrop 2,5 m tinggi
Bingung atau kehilangan arah	Terhenti, melihat ke sekeliling, mencari penunjuk arah	Sistem wayfinding jelas: signage bertingkat, pemilahan zona berdasarkan warna atau ikon	Penanda arah tiap 10 m, tinggi tulisan 15-20 cm, kontras warna tinggi
Tertarik pada artefak atau alat tradisional tembakau	Mendekat, mencoba memahami fungsinya, bertanya pada pemandu	Area pamer interaktif: replika alat yang bisa disentuh/dicoba, display multimedia, demo langsung dari staf	Showcase setinggi 80-100 cm, alat replika di atas meja interaktif 1x1 m
Lelah atau jenuh di tengah perjalanan	Duduk di sudut, tidak melanjutkan alur pameran	Penempatan <i>resting point</i> strategis dengan suasana nyaman, area terbuka hijau atau galeri ringan sebagai jeda naratif	Tempat duduk tiap 20 m, area 3x2 m, kursi ergonomis, dekat visual ringan (lukisan/video ringan)
Anak-anak cenderung cepat bosan	Berlari, menyentuh benda yang tidak boleh disentuh	Ruang edukasi anak dengan konten ramah anak, zona bermain edukatif, sistem proteksi non-verbal seperti sensor & visual barrier	Zona anak 4x4 m, dinding low panel 1,2 m, sensor jarak/touch alert
Pengunjung lanjut usia membutuhkan kenyamanan	Berjalan lambat, sering duduk, tidak mengikuti seluruh rute	Jalur landai, <i>ramp</i> , kursi istirahat dengan sandaran, pencahayaan lembut, ruang audio visual ber-AC dan akustik terkontrol	Jalur <8% kemiringan, <i>ramp</i> 1,5 m lebar, bangku tiap 15 m, pegangan tangan di ketinggian 90 cm
Pengunjung menunjukkan minat mendalam (peneliti, mahasiswa)	Mencatat, bertanya mendalam, ingin akses lebih detail	Ruang arsip atau perpustakaan mini, meja baca, akses data digital via terminal komputer atau aplikasi	Ruang arsip 4x6 m, meja baca 0,75 m tinggi, terminal komputer duduk (meja 0,7 m, kursi nyaman)

RESPON PENGGUNA MUSEUM



Pengunjung membaca peta dan informasi awal.



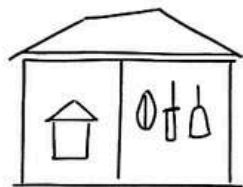
Area peta interaktif dan maket, ruang terbuka namun terarah.



Berhenti lama di depan display artefak.



Display kaca dengan pencahayaan fokus, kursi duduk santai.



Mengamati alat rajang dan penjemuran.



Area semi-terbuka untuk simulasi produksi, aman namun dekat pengalaman nyata.

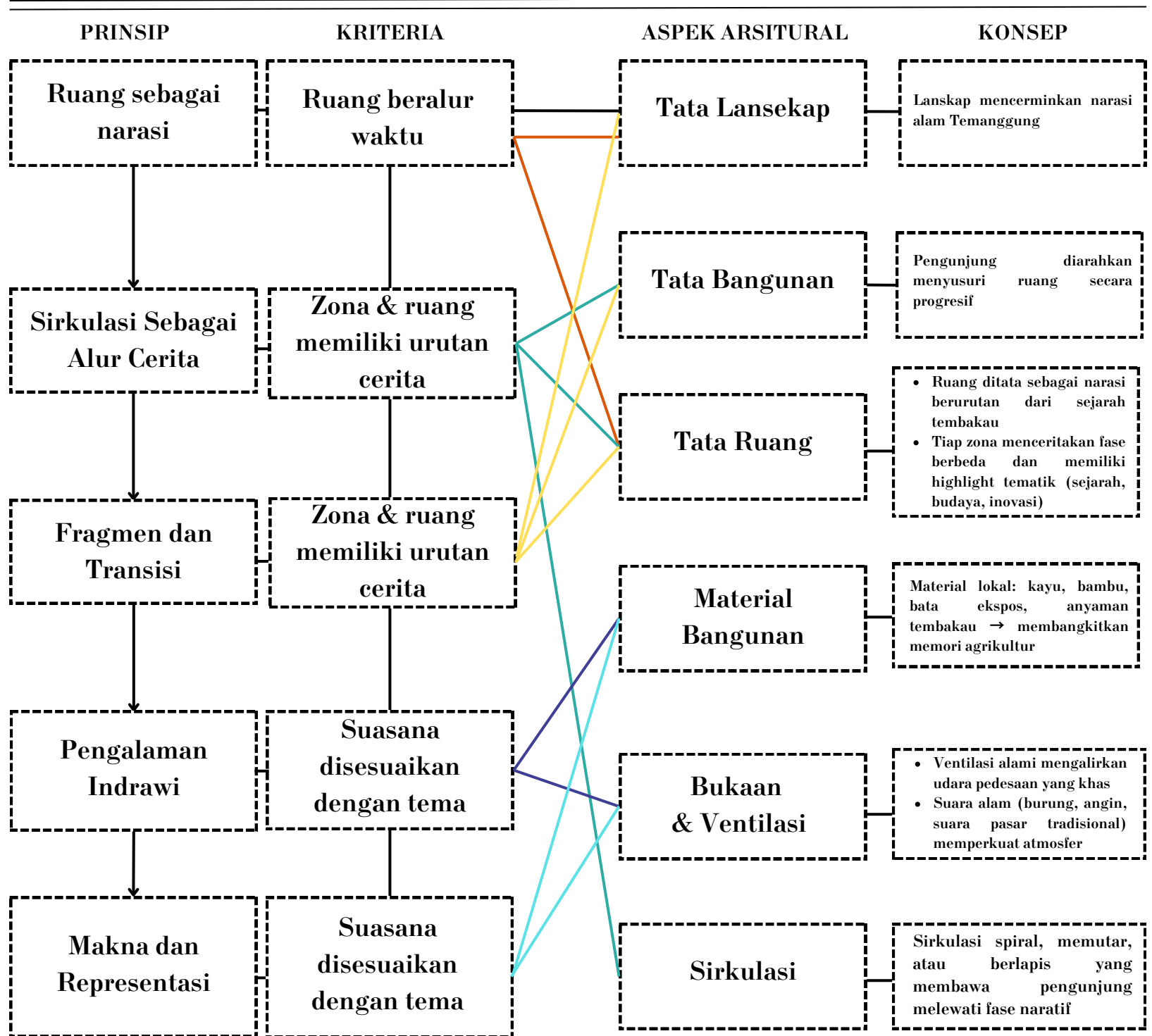


Mencoba membuat rajangan atau menguji aroma fermentasi.



Meja workshop, alat peraga interaktif, pengawasan pemandu.

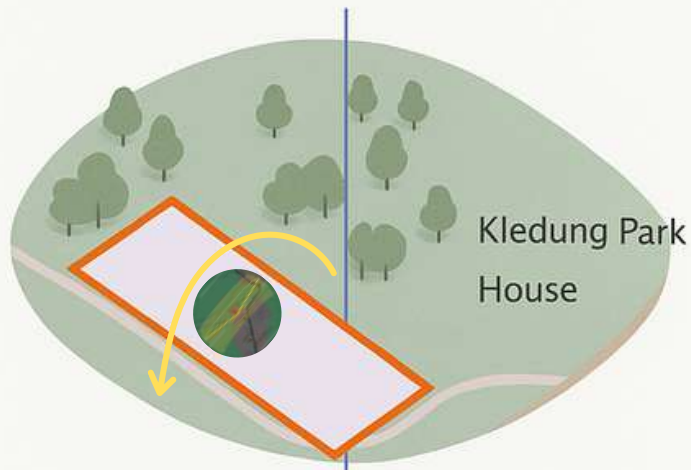
PETA PERSOALAN



3

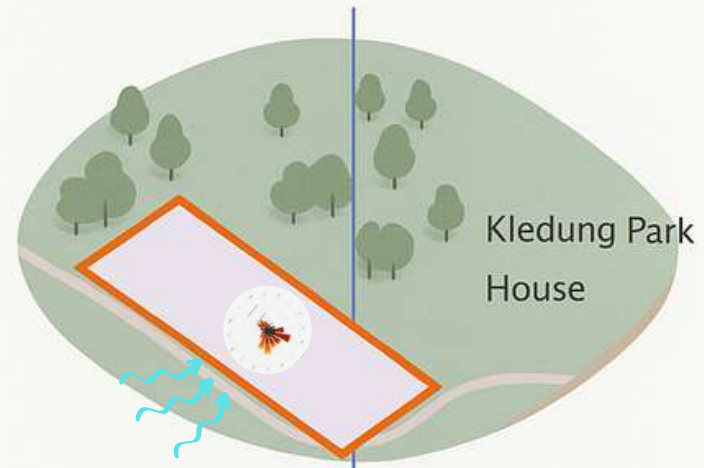


ANALISIS KONTEKS SITE



KAJIAN SITE TERHADAP MATAHARI

Kledung Park berada di kawasan dataran tinggi Temanggung dengan orientasi yang terbuka ke arah timur dan barat, memanfaatkan pemandangan langsung ke Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing. Kajian terhadap pergerakan matahari menjadi aspek penting dalam perencanaan ruang luar dan penempatan massa bangunan, terutama untuk menciptakan kenyamanan termal serta memperkuat kualitas pencahayaan alami.



DATA ANGIN

1. Kecepatan Angin

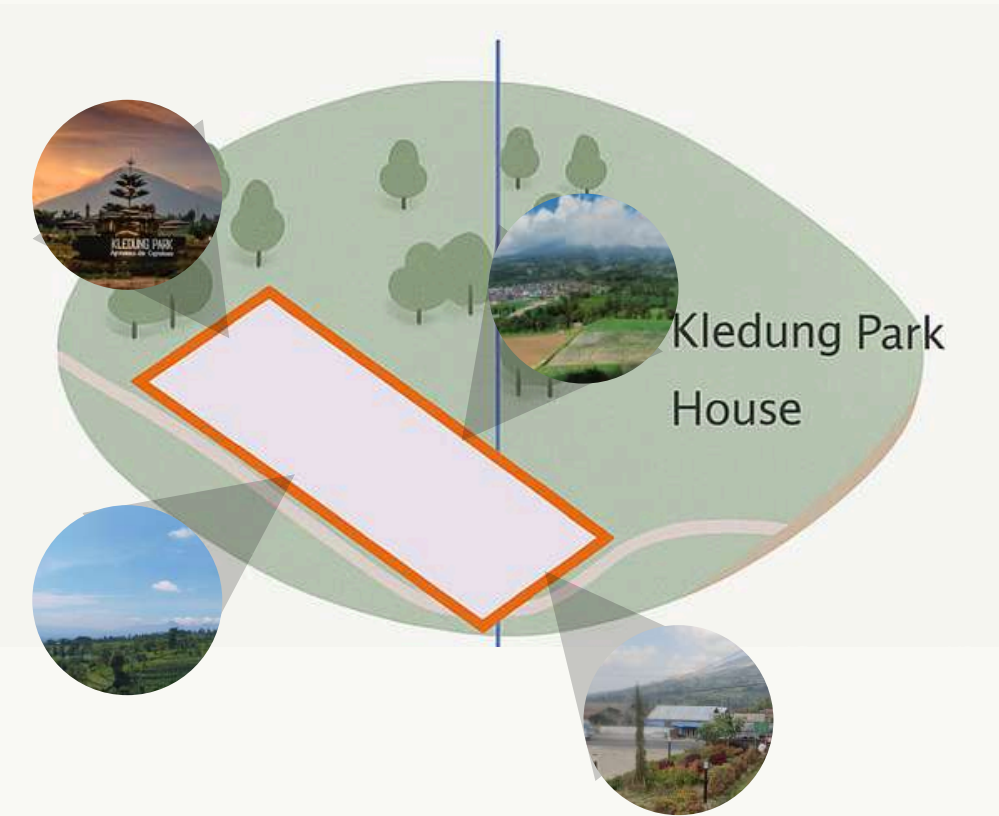
- Kecepatan angin maksimum harian di Kledung berkisar antara 13–15 km/jam, tergolong dalam kategori angin ringan hingga sedang.
- Kecepatan angin rata-rata per jam di Temanggung meningkat selama musim dingin, dari 8,6 km/jam menjadi 10,7 km/jam.

([Freemeteo+1BMKG+1Weather Spark](#))

2. Arah Angin Dominan

- Arah angin di Kledung bervariasi sepanjang tahun:
- Maret – Juli: Dominan dari timur.
- Juli – Desember: Dominan dari selatan.
- Desember – Maret: Dominan dari barat.

ANALISIS VIEW PADA SITE



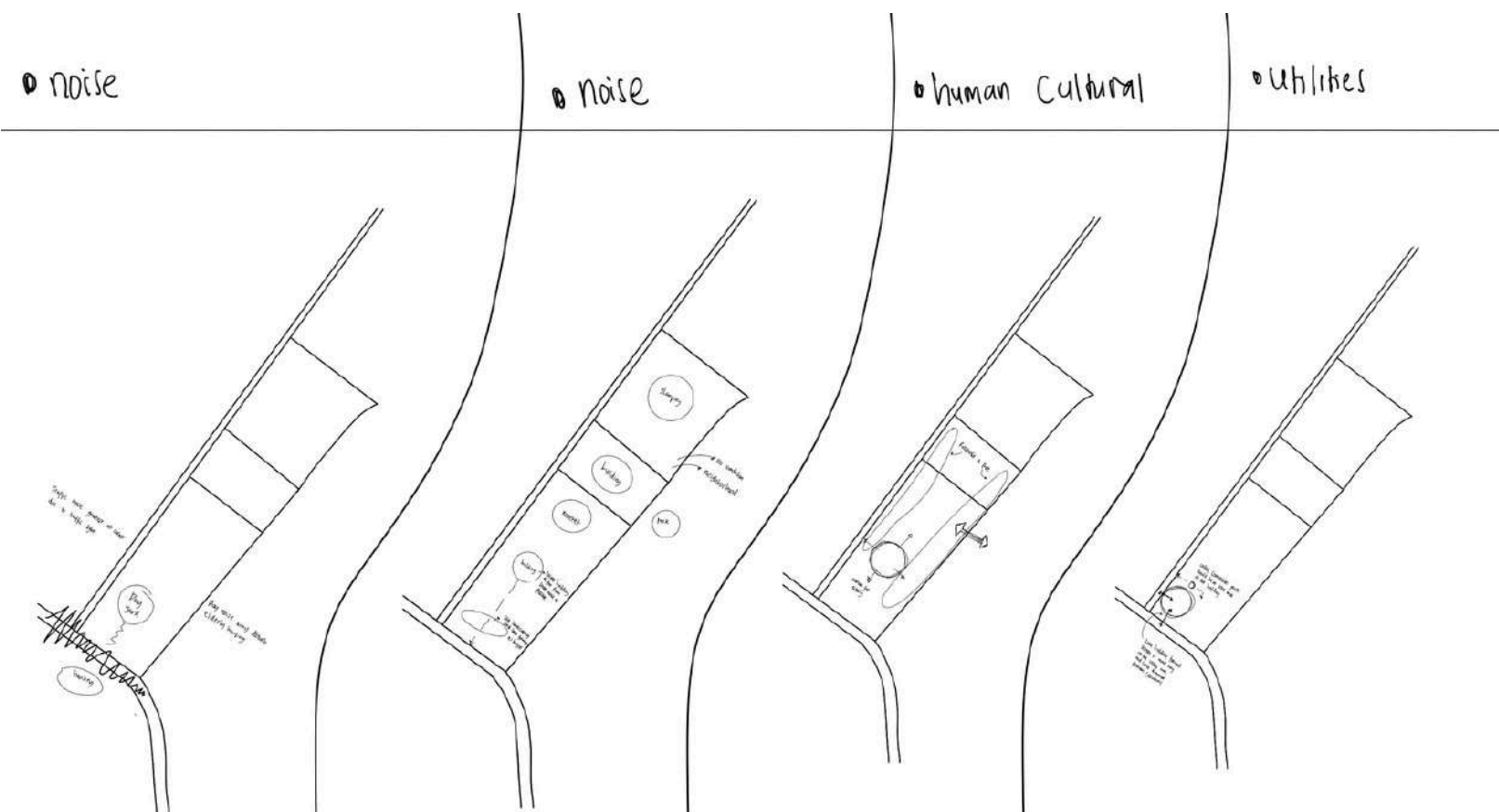
Gambar 8. View Kledung Park

VIEW KLEDUNG PARK

VIEW UTARA : JALAN RAYA WONOSOBO
VIEW TIMUR : LADANG TEMBAKAU

VIEW SELATAN : PEGUNUNGAN
VIEW BARAT : LADANG TEMBAKAU

RESPON RANCANGAN TERHADAP KONTEKS SITE

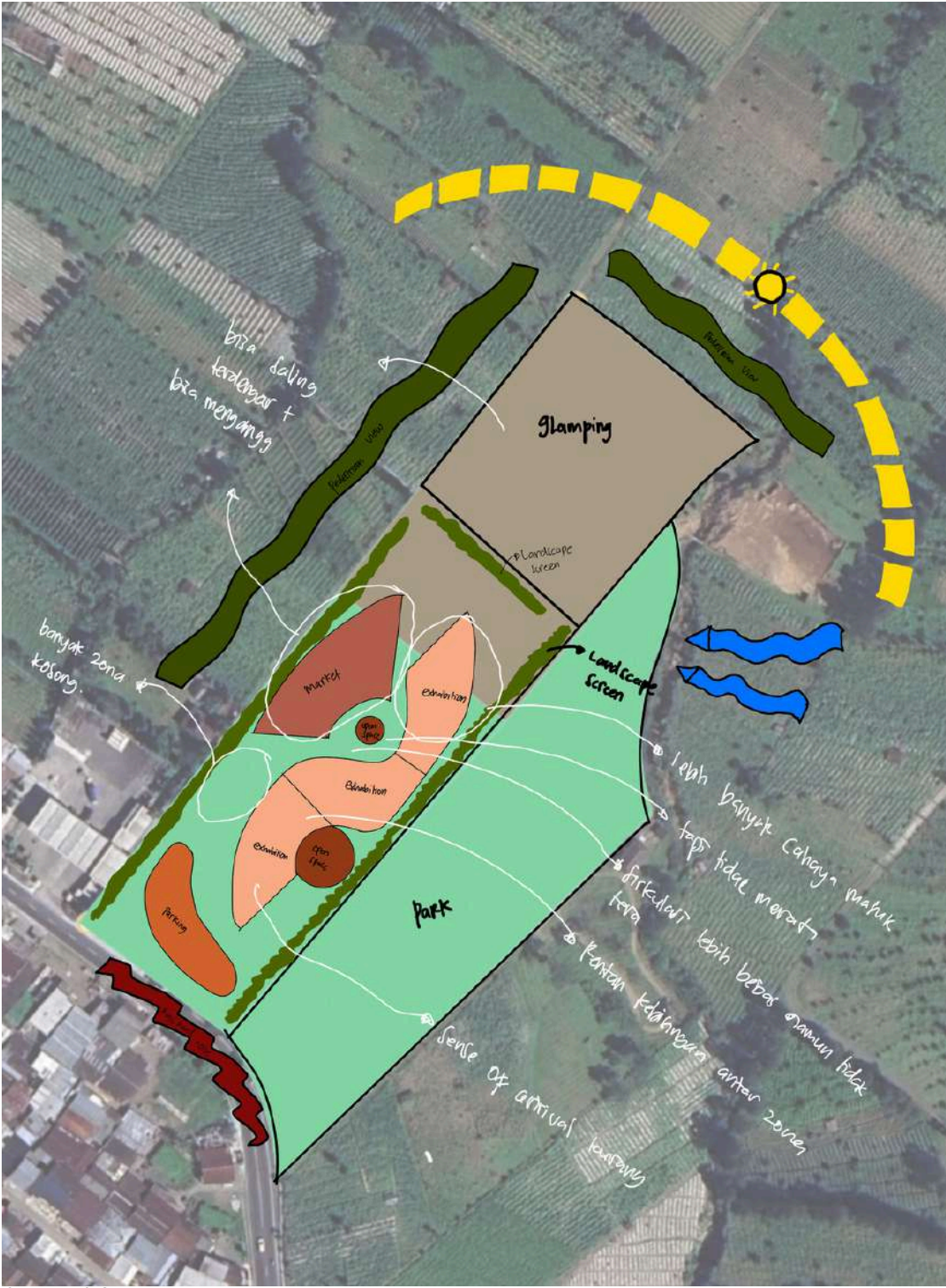


Gambar 8.1 Respon Rancangan Design

Pembangunan yang tetap menjaga keseimbangan ekologis dan keberlanjutan lingkungan. Rancangan museum merespons hal ini dengan hanya membangun pada sebagian kecil lahan (KDB rendah) dan menyisakan ruang terbuka hijau luas (KDH tinggi) yang tidak hanya berfungsi ekologis tetapi juga menjadi bagian dari sirkulasi luar dan ruang reflektif pengunjung. Area terbuka ini juga digunakan untuk menanam tembakau secara simbolik sebagai bagian dari narasi museum. Zonasi massa bangunan disusun secara terpecah (terfragmentasi) untuk menjaga poros angin alami dan menjaga kesegaran udara, sejalan dengan potensi penghawaan silang alami di kawasan kaki gunung.

Dari segi visual, tapak memiliki potensi view langsung ke Gunung Sindoro dan Sumbing yang dimanfaatkan sebagai elemen utama dalam komposisi ruang. Bukaan dan orientasi ruang diarahkan untuk menangkap momen visual tersebut, baik melalui framing langsung di ruang pameran maupun ruang transisi. Selain itu, area ini cenderung tenang namun berada di jalur wisata, sehingga pengendalian noise lebih difokuskan pada penyaringan suara dari kendaraan lewat lanskap buffer (vegetasi rapat) dan elemen peredam pasif di sisi tertentu bangunan. Material insulatif digunakan pada ruang-ruang pameran utama untuk memastikan kenyamanan akustik. Keseluruhan pendekatan ini menunjukkan bahwa museum tidak hanya dibangun untuk berdiri di atas tanah Kledung, tetapi tumbuh bersama konteksnya secara fungsional, ekologis, dan naratif.

RESPON RANCANGAN TERHADAP KONTEKS SITE

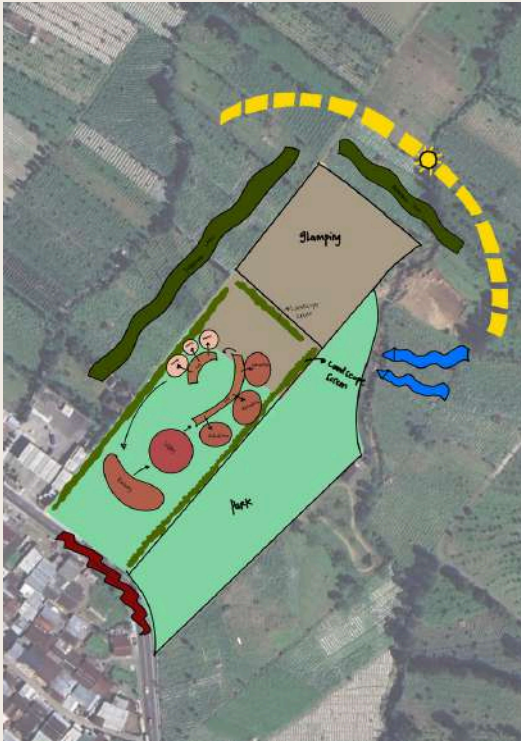
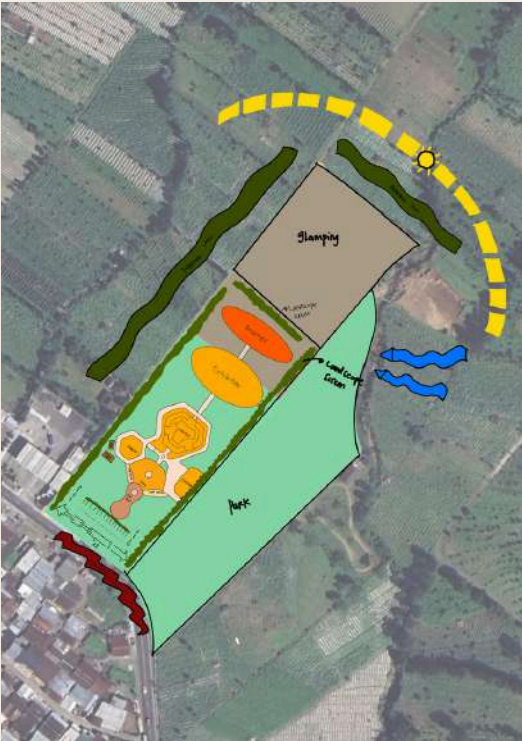
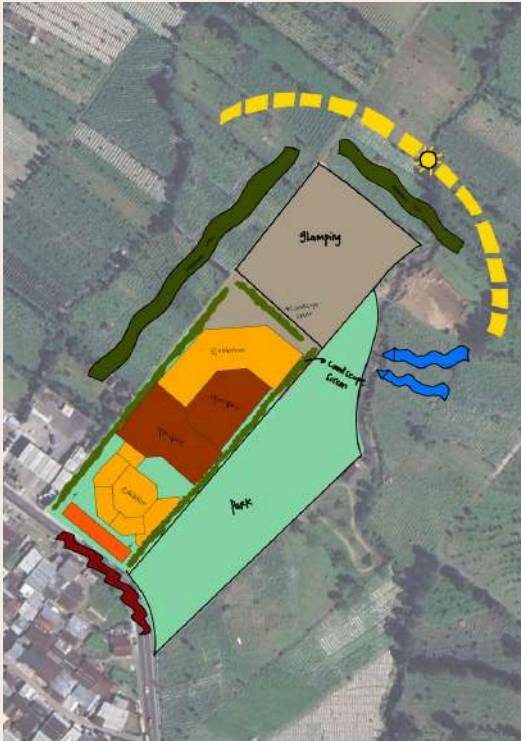
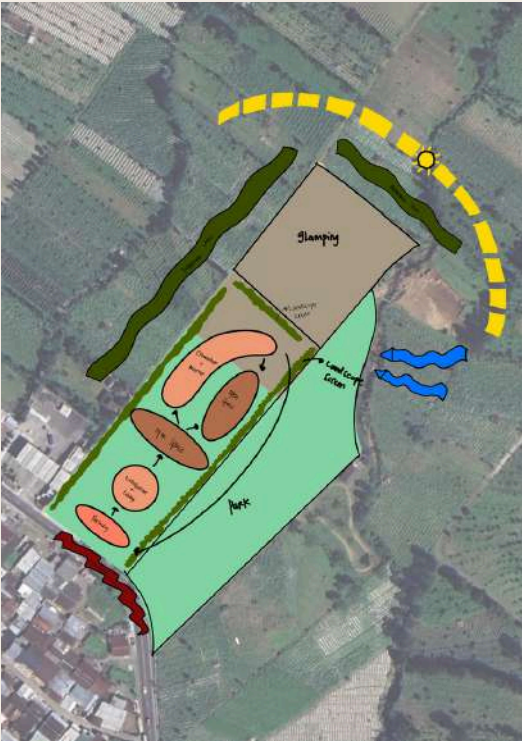


Gambar 8.2 Respon Rancangan Design

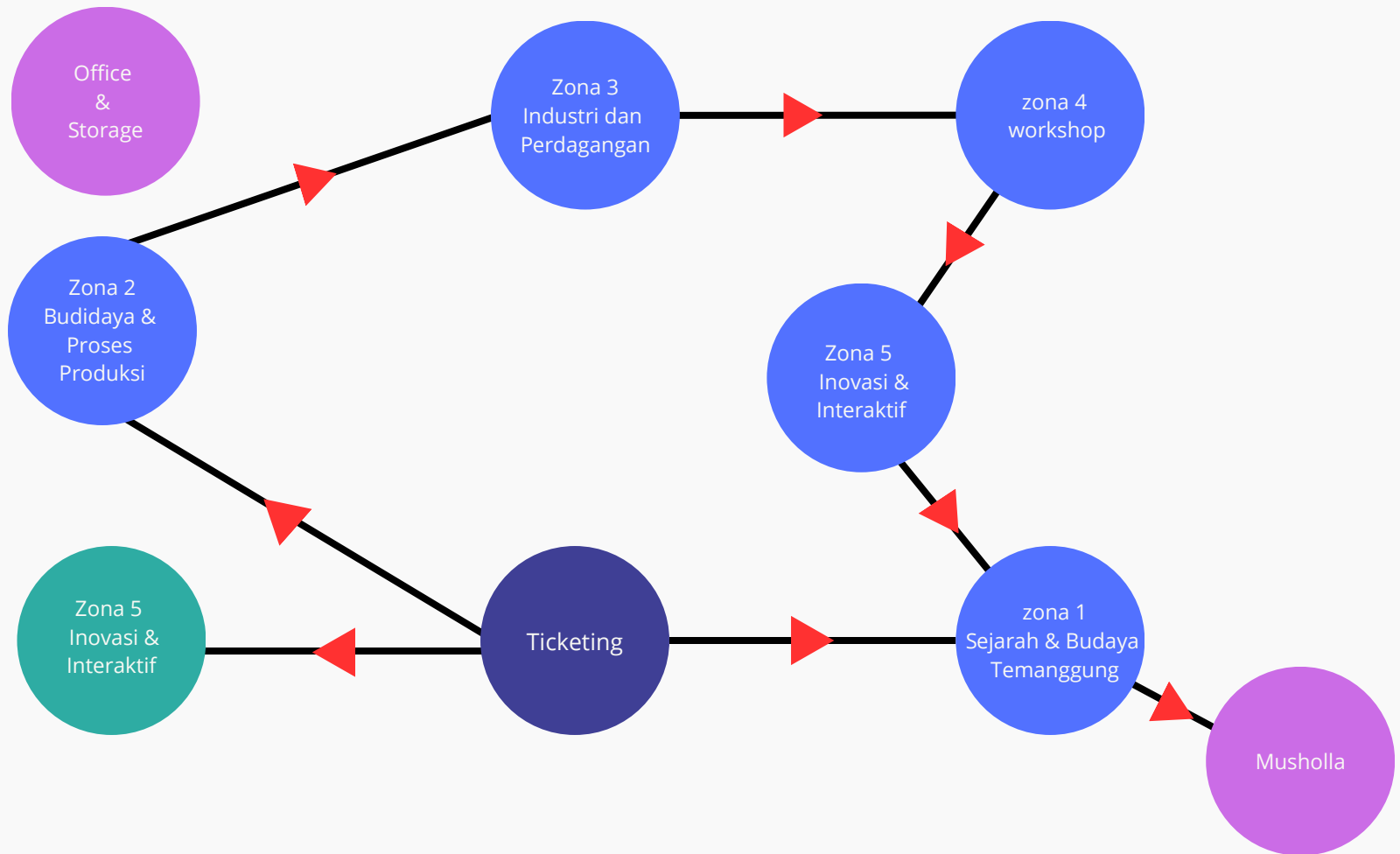
PENILAIAN ALTERNATIF DESAIN

No.	Kategori	Kriteria	Bobot
1	Tata Lanskap	• Lanskap menggambarkan alur sejarah tembakau • Zona hijau sebagai jeda naratif • Vegetasi lokal memperkuat identitas cerita • Site plan membentuk narasi	2
2	Tata Ruang	• Zona ruang memiliki urutan narasi • Transisi ruang mencerminkan perubahan cerita • Ruang bertema sesuai babak naratif (awal–konflik–puncak–akhir)	3
3	Material & Atmosfer	• Material lokal mendukung tema dan emosi • Pencahayaan alami menciptakan dramatik cerita • Soundscape memperkuat atmosfer naratif	2
4	Sirkulasi	• Sirkulasi spiral atau progresif mengikuti narasi • Gerak pengunjung dikontrol oleh desain • Transisi sirkulasi sebagai bagian dari cerita	3

RESPON RANCANGAN TERHADAP KONTEKS SITE



BUBBLE DIAGRAM



Bubble diagram ini menggambarkan alur ruang dalam museum tematik tembakau yang dirancang mengalir dari bagian depan hingga akhir kunjungan secara kronologis dan fungsional. Pengunjung memulai perjalanan di Zona Penerimaan & Introductory Space untuk orientasi awal, kemudian masuk ke Zona Sejarah & Budaya Tembakau yang menampilkan narasi sejarah dan artefak budaya. Alur dilanjutkan ke Zona Budidaya & Proses Produksi yang menunjukkan proses pertanian hingga pengeringan tembakau, lalu ke Zona Industri & Perdagangan yang membahas peran tembakau dalam ekonomi lokal. Setelah itu, pengunjung diajak mengeksplorasi Zona Inovasi & Interaktif untuk mencoba teknologi dan produk turunan tembakau secara langsung. Rangkaian kunjungan ditutup dengan

Zona Reflektif & Taman Tembakau sebagai ruang santai dan kontemplatif. Di luar jalur utama, terdapat Office Area dan Gudang Koleksi & Logistik yang saling terhubung secara internal dan mendukung operasional museum, serta fasilitas umum seperti toilet yang disebar di titik strategis. Diagram ini memastikan pengalaman yang edukatif, informatif, dan terstruktur.

Transformasi Desain Menyatu dengan Alam



Identifikasi Konteks Alam

Mengalir

bentuk mengikuti kontur dan pola pematang sawah



Abstraksi Pola Lahan

Hidup

ruang yang berinteraksi dengan musim tanam dan panen



Integrasi Ruang Terbuka

Berakar

material lokal sebagai bagian darinti temang menngung



Penyatuan Visual

Bertransformasi

mengikuti perubahan warna dan aroma sesuai siklus tembakau

Tahap 1 – Identifikasi Konteks Alam

- Site berada di tengah lanskap pertanian tembakau dan padi, dengan latar Gunung Sumbing.
- Pola lahan pertanian yang berundak dan terpetak menjadi inspirasi dasar bentuk massa.

Tahap 2 – Abstraksi Pola Lahan

- Garis batas petak sawah dan kebun tembakau diterjemahkan menjadi bentuk organik yang mengalir.
- Perbedaan ketinggian lahan menjadi terrace form pada bangunan dan atap hijau.

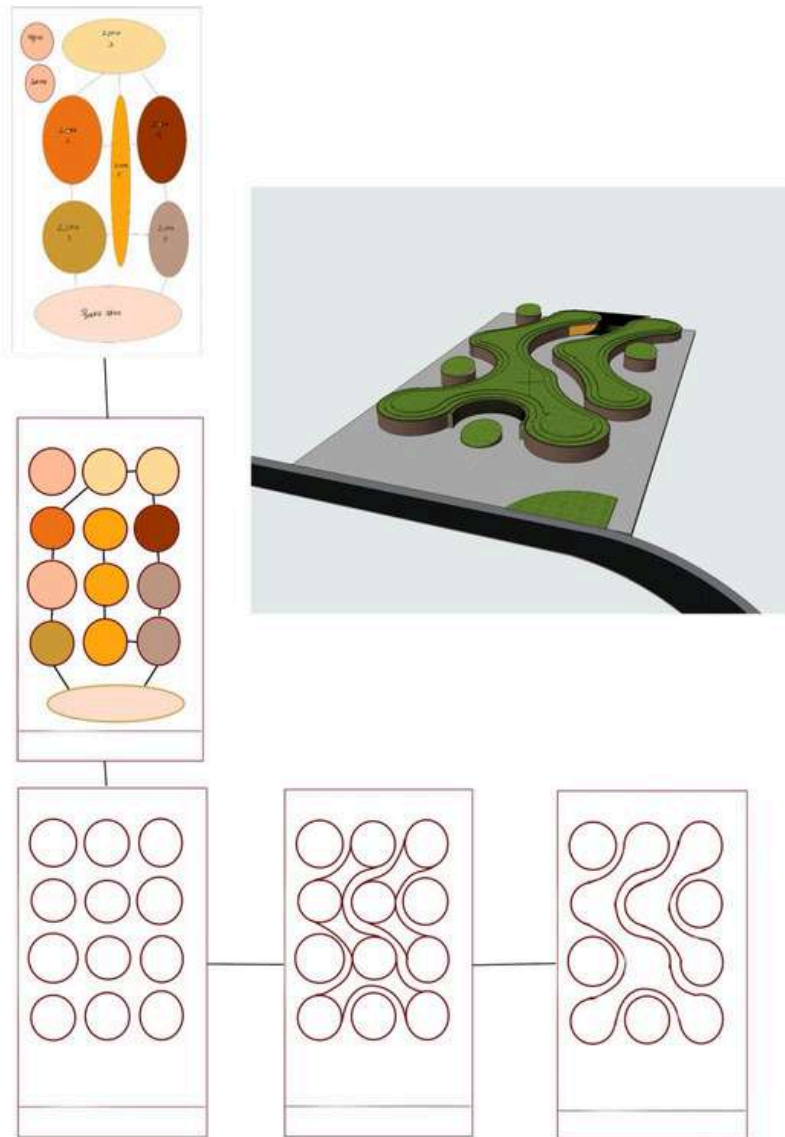
Tahap 3 – Integrasi Ruang Terbuka

- Jalur sirkulasi museum mengikuti pola pematang sawah, menghubungkan setiap zona dengan ruang luar yang terbuka ke hamparan lahan.
- Area rooftop menjadi “ladang edukasi” mini, menanam tembakau dan tanaman herbal yang bisa dirasakan pengunjung.

Tahap 4 – Penyatuan Visual

- Pemilihan material alami (rotan, kayu, bata) menyatu dengan warna dan tekstur alam sekitar.
- Pengunjung akan merasa bangunan “tumbuh” dari tanah yang sama dengan lahan pertanian di sekitarnya.

NARASI TRANSFORMASI VISUAL



1. Tahap Awal – Pemetaan Fungsi dan Zona

- Berangkat dari peta persoalan dan pembagian fungsi museum (zona penerimaan, sejarah, budidaya, industri, inovasi, edukasi).
- Bentuk dasar menggunakan lingkaran sebagai representasi kesatuan dan siklus hidup tembakau dari benih hingga produk akhir.
- Warna-warna di peta awal merepresentasikan gradasi warna daun tembakau—dari hijau muda saat tumbuh, kuning saat panen, hingga coklat saat pengeringan.

2. Tahap Interkoneksi – Hubungan Antar Zona

- Lingkaran-lingkaran mulai dihubungkan dengan jalur melengkung, melambangkan proses alami yang tidak kaku dan mengikuti alur organik.
- Sirkulasi mengalir seperti urat daun tembakau, memandu pengunjung tanpa memutus narasi.

3. Tahap Integrasi – Menyatu dengan Alam

- Massa bangunan mengikuti kontur organik, terinspirasi bentuk daun tembakau dan perbukitan Temanggung.
- Ruang terbuka hijau dimasukkan di antara zona untuk menciptakan jeda visual dan titik interaksi langsung dengan alam.

4. Tahap Final – Interpretasi Rooftop

- Rooftop menjadi ruang penutup narasi, menyatukan bangunan dengan bentang alam Gunung Sumbing dan hamparan perkebunan.
- Vegetasi di atap menghadirkan aroma tembakau yang menjadi penanda sensorik khas museum.

Tabel eksplorasi narasi konsep zona museum

proses penanaman tembakau	narasi keruangan konsep	konsep zonasi museum
1. Penanaman Tembakau (7 tahap: pembibitan, penanaman, perawatan, penyiangan, pemupukan, penyiraman, persiapan panen)	Penanaman adalah tahap awal, dimulai dari peletakan benih hingga menjadi tanaman siap panen. Ruang pameran menampilkan simulasi kebun dan bibit, pencahayaan alami, serta aroma khas tanah. Akhir narasi mengaitkan “benih” dengan pengetahuan awal pengunjung tentang tembakau.	Zona Sejarah & Budaya Tembakau – tempat wisatawan pertama kali mendapatkan “benih” pengetahuan tentang sejarah tembakau hingga masuk ke Indonesia.
2. Panen (Ngudum)	Panen dilakukan saat daun mencapai kematangan optimal. Ruang pameran memperlihatkan replika petani memetik daun, audio suara ladang, dan pencahayaan kuning keemasan seperti sinar matahari sore.	Zona Budidaya & Proses Produksi – awal perjalanan pengunjung melihat proses nyata pengambilan hasil dari kebun.
3. Rajangan	Daun tembakau dipotong tipis menggunakan pisau rajang tradisional. Ruang dibuat linear memanjang seperti meja rajang, dengan suara “crack” khas rajangan, memberi kesan repetitif dan ritmis.	Zona Budidaya & Proses Produksi – pengunjung memahami keterampilan manual yang diwariskan turun-temurun.
4. Penjemuran	Daun hasil rajangan dijemur di atas para-para atau tali. Ruang pameran memiliki bukaan lebar, pencahayaan alami kuat, dan permainan bayangan menyerupai sinar menembus jemuran.	Zona Budidaya & Proses Produksi – menggambarkan pentingnya iklim dan cahaya dalam kualitas tembakau Temanggung.

Tabel eksplorasi narasi konsep zona museum

proses penanaman tembakau	narasi keruangan konsep	konsep zonasi museum
5. Fermentasi & Penyimpanan	Daun kering difermentasi dalam ruang tertutup dengan suhu dan kelembaban tertentu. Ruang pameran dibuat redup, dengan aroma fermentasi buatan, menambah pengalaman inderawi pengunjung.	Zona Industri & Perdagangan – menunjukkan keterhubungan antara proses pengolahan dan kesiapan untuk masuk ke pasar.
6. Distribusi & Perdagangan	Tembakau dikemas dan didistribusikan ke berbagai wilayah, bahkan ekspor. Zona ini memamerkan karung, foto pelabuhan, dan peta jalur perdagangan.	Zona Industri & Perdagangan – memberi wawasan sistem distribusi dari masa kolonial hingga modern.
7. Inovasi & Produk Turunan	Tembakau diolah menjadi produk biofarmaka, kosmetik, dan riset ilmiah. Ruang pameran futuristik dengan layar interaktif, menampilkan visi masa depan tembakau.	Zona Inovasi & Interaktif – penutup narasi yang mengajak pengunjung memikirkan masa depan tembakau Temanggung.
8. Edukasi & Workshop	Ruang interaktif yang memungkinkan pengunjung belajar langsung mengolah tembakau, membuat rajangan, atau mencoba teknik fermentasi mini. Dilengkapi meja kerja, bahan baku, dan alat pengolahan.	Zona Workshop / Edukasi Museum – menjadi jembatan antara pengetahuan teoritis dan pengalaman praktis, relevan untuk pelajar, peneliti, dan masyarakat umum.

Tabel ini memperlihatkan bagaimana alur narasi tembakau—dari penanaman hingga produk turunan—diterjemahkan menjadi konsep ruang dalam museum. Setiap tahap budidaya tembakau, mulai dari pembibitan, panen, rajangan, hingga fermentasi, dipadukan dengan pengalaman ruang yang imersif: pencahayaan, aroma, suara, dan tata ruang. Dengan cara ini, pengunjung tidak hanya melihat koleksi, tetapi juga mengalami langsung atmosfer tiap proses.

Kesimpulan yang bisa ditarik dari tabel ini adalah bahwa alur keruangan museum dibangun berdasarkan narasi tembakau sebagai benang merah utama. Setiap zona bukan sekadar ruang display, tetapi medium untuk membangun pengalaman multisensori yang menanamkan pengetahuan baru kepada pengunjung.

Tabel ruang

Ruang / zonasi	koleksi/display	konsep aktivitas museum
Zona Sejarah & Budaya Tembakau	Maket topografi, peta persebaran tembakau, artefak kuno, foto dokumentasi, replika kapal dagang	Edukasi sejarah masuknya tembakau ke Indonesia dan Temanggung melalui narasi visual, interaktif timeline, dan peta perjalanan
Zona Budidaya & Proses Produksi – Tahap Panen	Replika kebun tembakau, patung petani memetik daun, audio suasana ladang	Pengunjung merasakan suasana panen tembakau, mengenal teknik panen dan waktu optimal pengambilan daun
Zona Budidaya & Proses Produksi – Rajangan	Meja rajang tradisional, pisau rajang, replika daun tembakau	Demonstrasi rajangan secara langsung, pengunjung dapat mencoba proses rajang dengan panduan pemandu
Zona Budidaya & Proses Produksi – Penjemuran	Replika jemuran para-para, tali jemuran, visual bayangan sinar matahari	Simulasi penjemuran dengan pencahayaan alami dan efek bayangan yang berubah mengikuti waktu
Zona Industri & Perdagangan – Fermentasi	Ruang fermentasi mini, karung tembakau, alat pengukur kelembaban	Edukasi proses fermentasi dan penyimpanan dengan pengalaman inderawi (aroma dan suhu ruang)
Zona Industri & Perdagangan – Distribusi	Miniatur pelabuhan, replika truk pengangkut, peta jalur distribusi	Edukasi perdagangan tembakau dari masa kolonial hingga modern, termasuk jalur ekspor
Zona Inovasi & Interaktif	Produk turunan tembakau (biofarmaka, kosmetik, penelitian), layar interaktif	Eksperimen langsung, edukasi riset, dan simulasi inovasi berbasis tembakau
Zona Workshop / Edukasi Museum	Peralatan pengolahan, media pembelajaran, bahan baku tembakau	Pelatihan, lokakarya, dan praktek pengolahan tembakau untuk pelajar dan pengunjung umum

Dari tabel ini dapat disimpulkan bahwa museum dirancang tidak hanya sebagai ruang pameran statis, tetapi juga ruang edukasi dan interaksi.

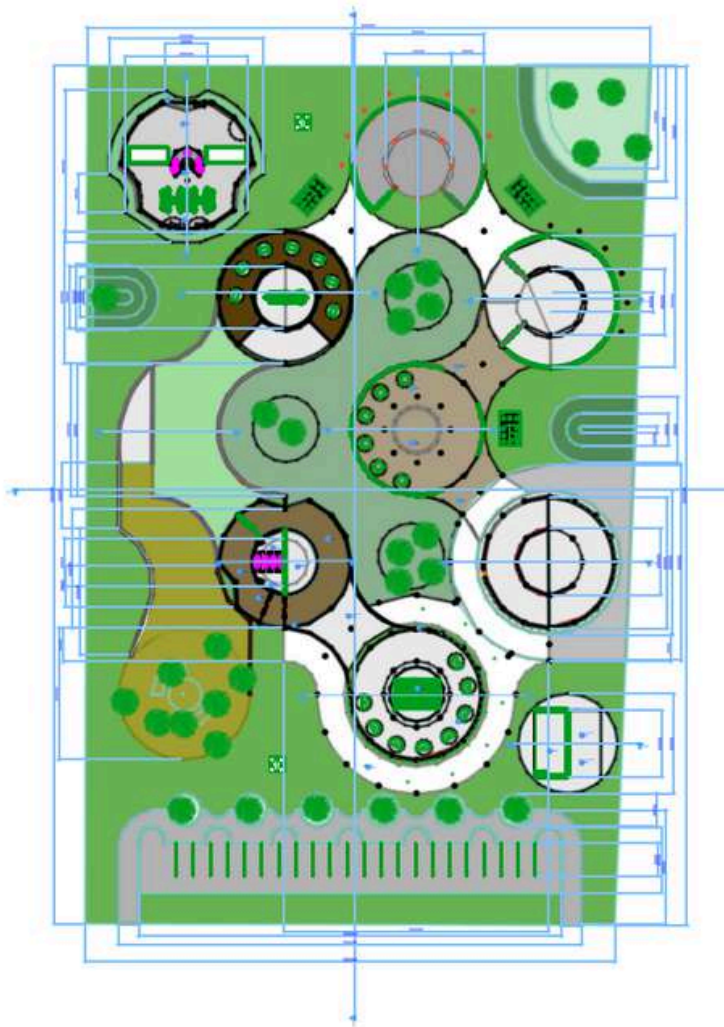
Koleksi, media display, dan aktivitas saling mendukung, sehingga pengunjung dapat memahami tembakau dari berbagai perspektif: sejarah, budaya, ekonomi, hingga inovasi masa depan.



4

SITE PLAN

Perancangan Museum Tembakau Temanggung dilakukan melalui pendekatan transformasi bentuk berdasarkan narasi konten dan alur pengalaman pengunjung. Proses desain dimulai dari pemetaan zona fungsi, kemudian berkembang menjadi skema massa yang mencerminkan dinamika budaya dan proses tembakau.



- Tahap awal menggunakan elemen dasar berupa lingkaran untuk menggambarkan ruang-ruang pameran individual.
- Tahap kedua, dilakukan penyambungan antar ruang menggunakan lengkung, menyesuaikan pola alur sirkulasi yang mengalir dan naratif.
- Tahap ketiga, bentuk disatukan dalam konfigurasi organik yang saling terhubung, mencerminkan alur pertumbuhan tanaman tembakau, serta alur produksi dari ladang ke distribusi.

Model 3D menunjukkan massa bangunan yang telah tertransformasi menjadi bentuk organik, menyatu dengan lansekap alam Temanggung. Bentuk lengkung dan kontur mengingatkan pada alur daun tembakau, sedangkan elevasi dan layering mencerminkan terasering ladang tembakau khas lereng Gunung Sumbing.

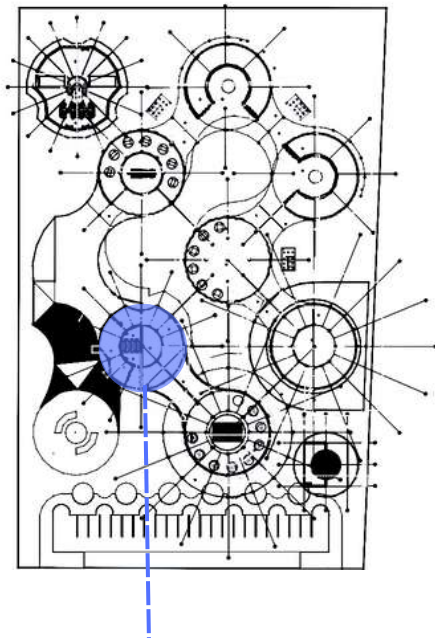
Museum ini dirancang sebagai narasi spasial yang hidup, di mana setiap lekuk dan volume bangunan mencerminkan perjalanan tembakau sebagai komoditas budaya dan kehidupan masyarakat Temanggung. Bentuk organik, jalur melingkar, dan ruang berlapis mengajak pengunjung tidak sekadar melihat, tetapi mengalami: dari sejarah, kehidupan petani, proses pengolahan, hingga masa depan tembakau.

Arsitektur menjadi media cerita yang tidak diceramahkan, tetapi dirasakan melalui gerak tubuh, penciuman, pencahayaan, dan suara.

SITE PLAN 3D



ZONASI



ZONA PENERIMAAN & INTRODUCTORY SPACE

Letak: Paling depan, sebagai pintu masuk utama

Fungsi: Penyambutan, orientasi awal pengunjung

Aktivitas:

- Orientasi pengunjung melalui peta & overview museum
- Penjelasan garis besar sejarah tembakau

Kebutuhan Barang:

- Peta tematik besar perjalanan tembakau (1–2 unit)
- Layar display overview video (1 unit)
- Panel naratif statis dan digital
- Meja informasi + petugas
- Rak brosur + koleksi miniatur

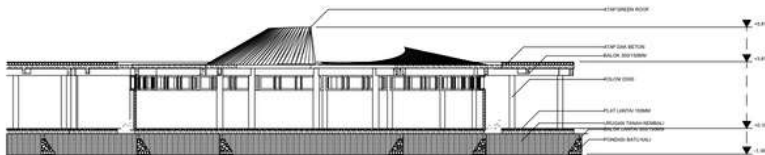
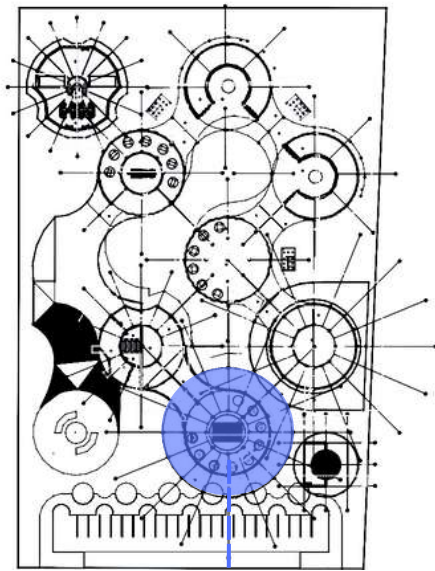
Ciri Desain:

- Ruang terbuka & welcoming
- Alur sirkulasi mengarah ke zona sejarah

Jenis Koleksi & Alat:

- Peta besar sejarah tembakau (1 buah) → Ukuran: $\pm 2 \times 3$ m
- Layar digital interaktif (2–3 unit) → Ukuran: $\pm 1 \times 1.5$ m/unit
- Display informasi umum (standing panel) → ± 5 unit @ 1×0.5 m

ZONASI



ZONA PENERIMAAN & INTRODUCTORY SPACE

Letak: Paling depan, sebagai pintu masuk utama

Fungsi: Penyambutan, orientasi awal pengunjung

Aktivitas:

- Orientasi pengunjung melalui peta & overview museum
- Penjelasan garis besar sejarah tembakau

Kebutuhan Barang:

- Peta tematik besar perjalanan tembakau (1–2 unit)
- Layar display overview video (1 unit)
- Panel naratif statis dan digital
- Meja informasi + petugas
- Rak brosur + koleksi miniatur

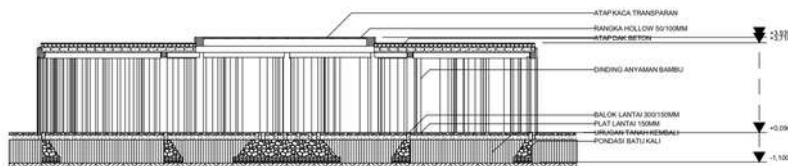
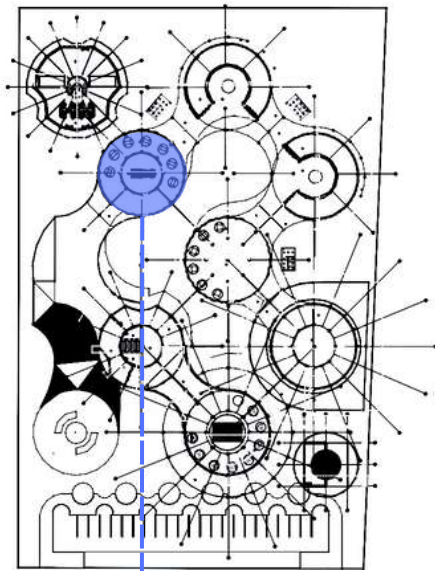
Ciri Desain:

- Ruang terbuka & welcoming
- Alur sirkulasi mengarah ke zona sejarah

Jenis Koleksi & Alat:

- Peta besar sejarah tembakau (1 buah) → Ukuran: $\pm 2 \times 3$ m
- Layar digital interaktif (2–3 unit) → Ukuran: $\pm 1 \times 1.5$ m/unit
- Display informasi umum (standing panel) → ± 5 unit @ 1×0.5 m

ZONASI



ZONA SEJARAH & BUDAYA TEMBAKAU

Letak: Setelah zona penyambutan

Fungsi: Menjelaskan sejarah dan budaya tembakau di Temanggung

Aktivitas:

- Edukasi sejarah awal mula tembakau
- Display budaya masyarakat dan artefak kuno

Kebutuhan Barang:

- Diorama 3D perjalanan sejarah (2–3 unit)
- Panel interaktif (layar sentuh / sensor gerak)
- Display artefak budaya tembakau (10–15 koleksi)
- Proyektor + layar presentasi sejarah

Ciri Desain:

- Lorong naratif / kronologis

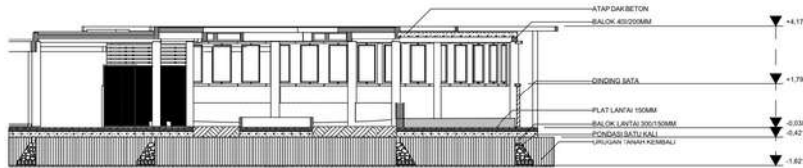
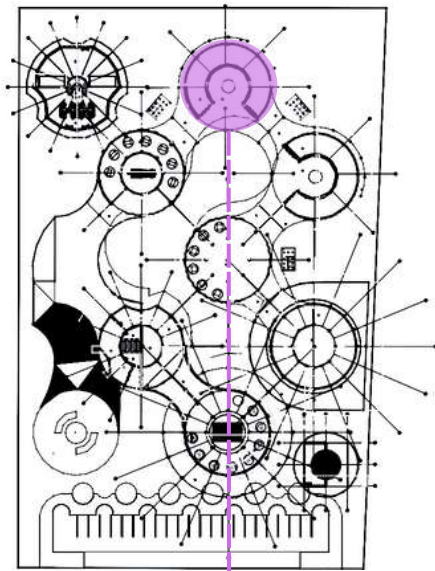
Pencahayaan fokus pada artefak

Area cukup tenang untuk kontemplasi

Jenis Koleksi & Alat:

- Diorama (3–5 unit) → Ukuran: $\pm 2 \times 2$ m/unit
- Artefak kecil (pipa, alat petik) → Vitrine @ 1×0.5 m, 5–10 unit
- Panel dinding timeline sejarah → ± 10 m panjang
- Proyektor multimedia → 1–2 unit dengan layar ± 2 m lebar

ZONASI



ZONA INDUSTRI & PERDAGANGAN

Letak: Setelah zona produksi

Fungsi: Memperkenalkan industri dan perdagangan tembakau Temanggung

Aktivitas:

- Simulasi ekspor, industri, distribusi
- Edukasi mengenai sistem perdagangan dari masa ke masa

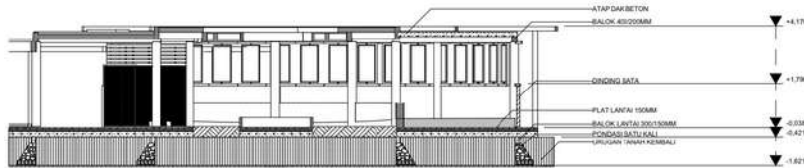
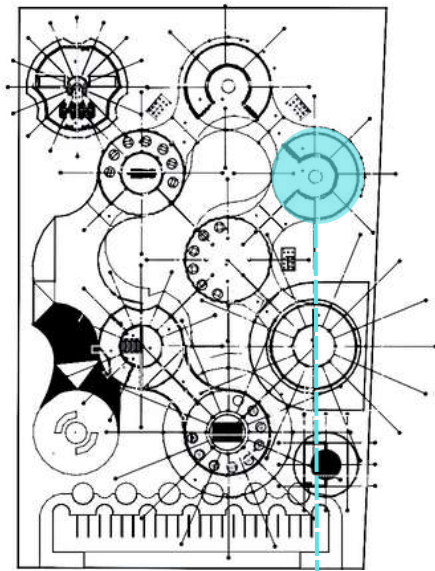
Kebutuhan Barang:

- Model pabrik rokok kretek (1 unit)
- Display dokumen dagang (arsip, koran lama, foto)
- Simulasi perdagangan digital (touchscreen)
- Koleksi kemasan rokok dari zaman ke zaman (15–30 koleksi)

Jenis Koleksi & Alat:

- Mesin penggulung rokok (replika/nyata) → ± 2 x 1 m
- Simulasi perdagangan digital (layar/tablet) → 3–5 unit
- Foto arsip distribusi → Panel dinding ± 5 m panjang
- Rak pajangan produk (rokok, tembakau) → 3–4 unit

ZONASI



RUANG WORKSHOP – ZONA EDUKASI MUSEUM

Letak:

Dekat dengan zona pameran dan ruang edukasi, mudah diakses oleh pengunjung umum dan pelajar.

Fungsi:

Sebagai ruang interaktif untuk pelatihan, lokakarya, dan praktik edukatif yang berkaitan dengan budaya dan pengolahan tembakau.

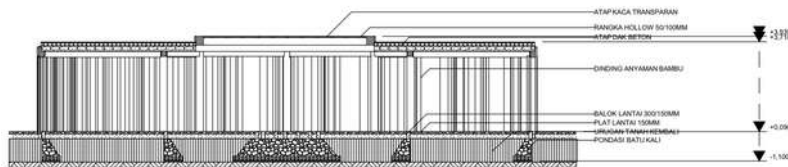
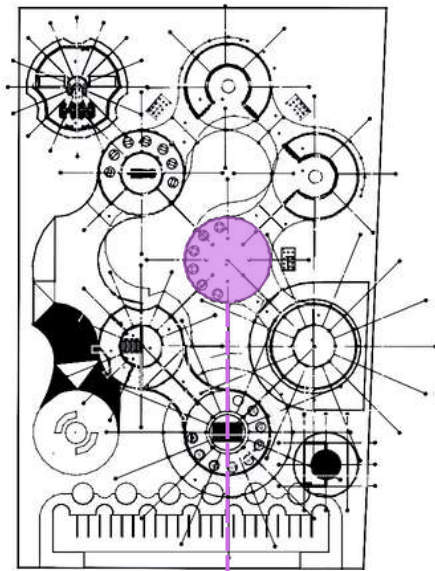
Aktivitas:

- Workshop kreatif (melinting tembakau, cetak kemasan tradisional, dll)
- Kelas singkat, diskusi tematik, atau praktik budaya lokal
- Program komunitas dan edukasi sekolah

Kebutuhan Ruang & Barang:

- Meja kerja besar: 2–3 unit @ 2 x 1 m
- Kursi peserta: 15–20 unit
- Lemari alat & rak pajang hasil workshop
- Proyektor / layar lipat (opsional)
- Wastafel cuci tangan / alat (opsional)

ZONASI



ZONA BUDIDAYA & PROSES PRODUKSI

Letak: Tengah museum, setelah zona sejarah

Fungsi: Menampilkan proses pengolahan tembakau secara nyata

Aktivitas:

- Simulasi lahan pertanian (interaktif)
- Display alat panen, rajang, pengeringan
- Pengunjung bisa mencoba alat atau melihat demonstrasi

Kebutuhan Barang:

- Replika lahan mini (1–2 unit)
- Alat pertanian asli / replika (10–20 jenis)
- Koleksi daun tembakau (kering & segar – awetan)
- Meja interaktif untuk simulasi pemrosesan

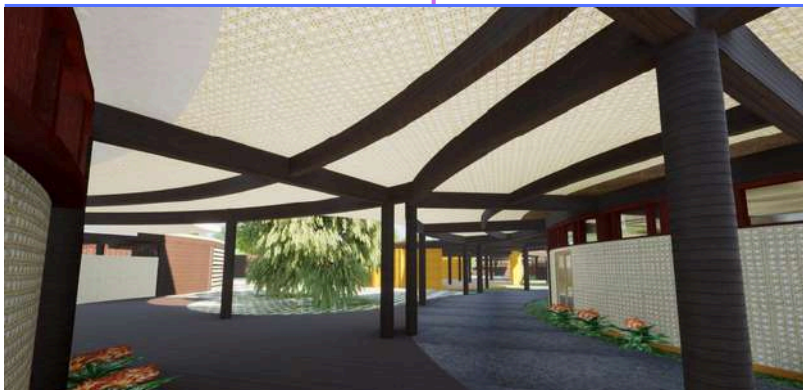
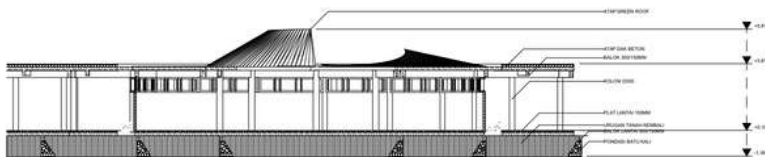
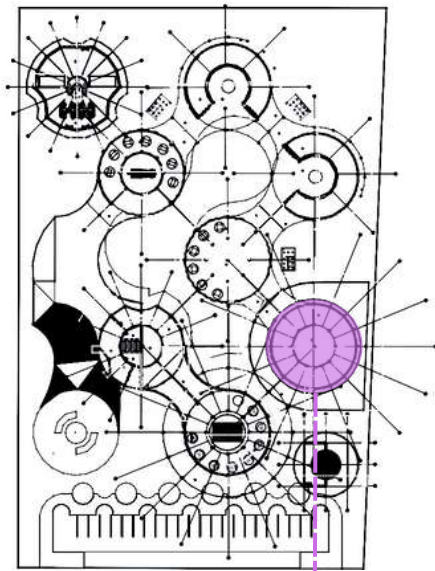
Ciri Desain:

- Kronologis: tanam → panen → pengolahan
- Ventilasi baik (untuk aroma & simulasi)

Zona Budidaya dan Proses Produksi

- Jenis Koleksi & Alat:
 - Replika lahan/bedeng tanaman → $\pm 4 \times 6$ m
 - Alat pertanian lokal (cangkul, keranjang) → $\pm 1-2$ m/unit
 - Replika daun tembakau gantung → $\pm 2 \times 3$ m ruang gantung
 - Area interaktif/experiential → $\pm 15-20$ m²

ZONASI



ZONA INOVASI & INTERAKTIF

Letak: Setelah zona industri

Fungsi: Memperkenalkan inovasi berbasis tembakau (biofarmaka, kosmetik, dll)

Aktivitas:

- Eksperimen langsung dengan bahan turunan tembakau
- Edukasi tentang riset dan inovasi teknologi

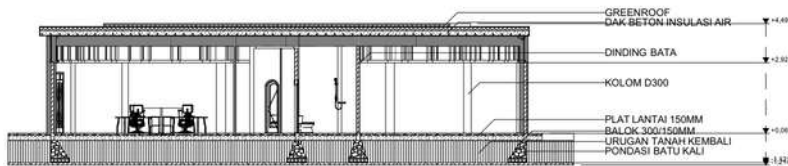
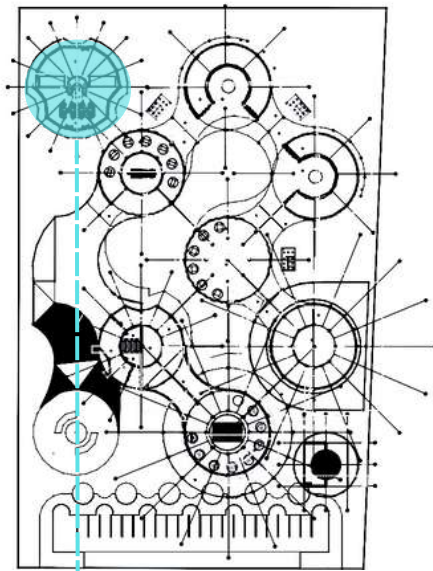
Kebutuhan Barang:

- Alat eksperimen interaktif (3–4 meja interaktif)
- Contoh produk turunan tembakau (10–15 koleksi)
- Panel digital mengenai riset
- Headset/VR (jika ada simulasi)

Jenis Koleksi & Alat:

- Station eksperimen (meja + alat) → 3–4 unit @ 2 x 2 m
- Informasi hasil riset → Panel + layar interaktif ± 1 x 2 m, 3–5 unit
- Showcase produk tembakau baru (patch, kosmetik, dll) → Rak pajang @ 1 x 0.5 m, 3–4 unit

ZONASI



Zona: Office Area (Kantor Pengelola Museum)

Letak: Terletak di area belakang museum, mudah diakses dari zona pameran dan servis.

Fungsi:

Sebagai pusat koordinasi dan pengelolaan kegiatan museum secara administratif, edukatif, dan operasional.

Aktivitas:

- Pengelolaan harian museum (keuangan, kuratorial, program edukasi)
- Rapat staf dan penyusunan program kegiatan
- Komunikasi internal dan eksternal lembaga

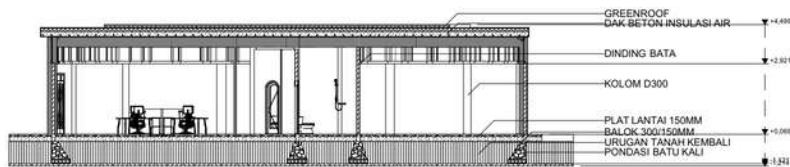
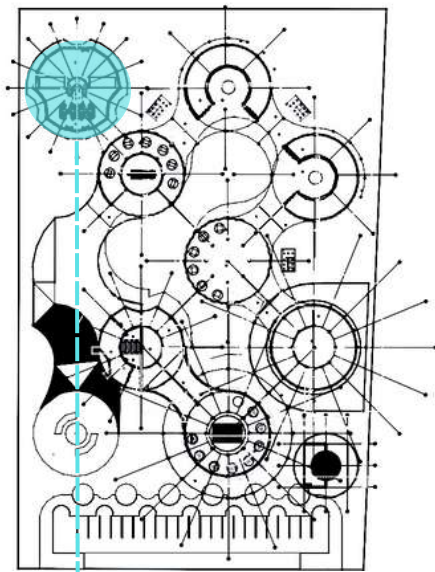
Kebutuhan Barang:

- Meja kerja staf (4–6 unit) + kursi kerja
- Komputer dan printer administrasi
- Lemari arsip dokumen
- Papan informasi atau pin board staf
- AC dan pencahayaan kerja

Jenis Koleksi & Alat:

- Meja kerja + komputer staf → 4–6 unit @ 1.2 x 0.6 m
- Filing cabinet arsip → 2–3 unit @ 1.8 x 0.5 x 2 m
- Meja rapat kecil (opsional) → 1 unit @ 2 x 1 m
- AC + lampu kerja untuk kenyamanan kerja

ZONASI



Zona: Gudang Koleksi dan Logistik

Letak: Terhubung langsung dengan Office Area dan jalur servis museum, dengan akses terbatas untuk publik.

Fungsi:

Sebagai ruang penyimpanan benda koleksi yang tidak dipamerkan, arsip penting, serta alat dan material pendukung kegiatan museum.

Aktivitas:

- Penyimpanan dan perawatan koleksi cadangan
- Penataan logistik pameran dan perlengkapan program
- Monitoring kondisi lingkungan penyimpanan (kelembaban, suhu)

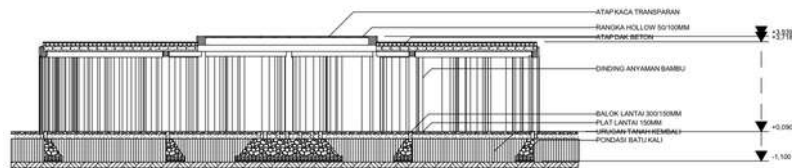
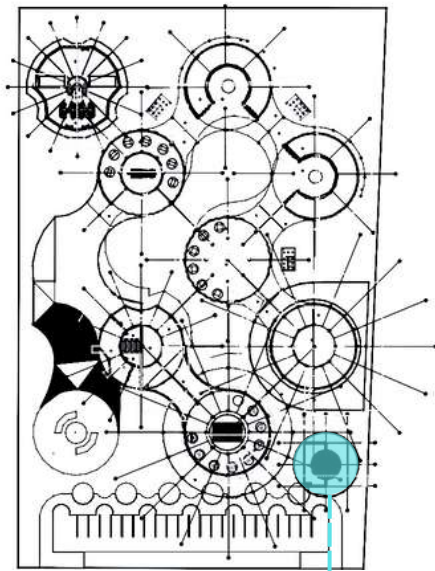
Kebutuhan Barang:

- Rak logistik dan koleksi (6–8 unit)
- Lemari kedap udara untuk benda sensitif
- Sistem keamanan (CCTV, alarm)
- Alat pengontrol suhu dan kelembaban (AC + dehumidifier)
- Peti penyimpanan barang pameran

Jenis Koleksi & Alat:

- Rak besi/metal gudang → 6–8 unit @ 2 x 0.5 x 2 m
- Lemari koleksi khusus (kaca/tertutup) → 2–3 unit
- Peti koleksi/peti logistik → ±4 unit
- Alat monitoring (thermo-hygrometer, CCTV, dehumidifier)

ZONASI



Fungsi:

Sebagai ruang ibadah harian bagi staf dan pengunjung internal museum.

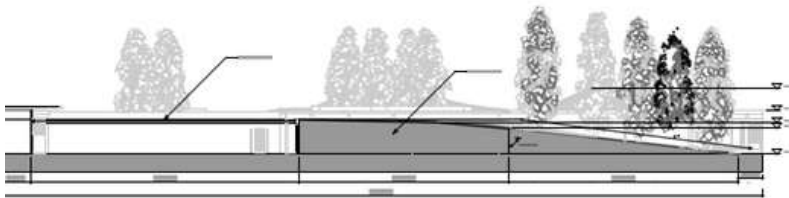
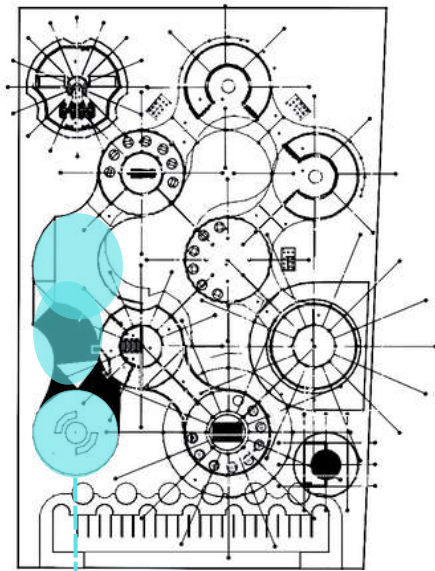
Aktivitas:

- Shalat harian
- Refleksi dan istirahat spiritual staf

Kebutuhan Ruang & Barang:

- Ruang ibadah $\pm 3 \times 5$ m (6–8 orang)
- Rak mukena/Al-Qur'an
- Tempat wudhu sederhana (2–3 kran)
- AC/exhaust fan, jam sholat, sajadah
- Sekat pembatas (opsional)

ZONASI



ZONA REFLEKTIF & TAMAN TEMBAKAU

Letak: Akhir rute, dekat pintu keluar

Fungsi: Ruang kontemplasi & penutup perjalanan museum

Aktivitas:

- Duduk santai, refleksi, foto-foto
- Edukasi pasif tentang lanskap dan ekosistem

Kebutuhan Barang:

Area lanskap taman (real atau semi-realistik)

Kursi taman & gazebo

Replika tanaman tembakau

- Signage naratif tentang siklus hidup tembakau

Jenis Koleksi & Alat:

- Tanaman tembakau nyata/pot → $\pm 10-15$ pot besar @ 1 m^2
- Area duduk & lanskap → $\pm 20 \text{ m}^2$
- Jalur pejalan kaki + taman → $\pm 50-70 \text{ m}^2$

1. RUANG SEBAGAI NARASI

- Prinsip: Ruang beralur waktu
- Aspek: Tata Lanskap, Tata Ruang
- Konsep: Lanskap mencerminkan narasi alam Temanggung; setiap zona mencerminkan fase sejarah tembakau
- Bentuk massa organik pada desain akhir menggambarkan lanskap pegunungan Temanggung yang natural dan berliku.
- narasi waktu di Museum Tembakau hadir dalam zonasi tematik berurutan, yang masing-masing memiliki karakter spasial berbeda.

2. SIRKULASI SEBAGAI ALUR CERITA

- Prinsip: Sirkulasi sebagai alur
- Aspek: Sirkulasi & Tata Bangunan
- Konsep: Spiral, memutar, membawa pengunjung menyusuri narasi
- sirkulasi berbentuk alur mengalir yang membuat pengunjung tidak langsung tahu “ujungnya” — menciptakan rasa penasaran dan mendorong eksplorasi narasi.
- Di Museum Tembakau, bentuk ini digunakan untuk narasi agraris → inovatif, tetapi prinsip alurnya sama: pengunjung menjadi “bagian” dari cerita.

3. FRAGMEN & TRANSISI

- Prinsip: Fragmen & Transisi
- Aspek: Tata Ruang
- Konsep: Tiap ruang mewakili highlight tematik (sejarah, budaya, inovasi)
- Transisi diperjelas dengan bentuk lengkung antar ruang, memungkinkan pengunjung mengalami perpindahan tema secara halus dan naratif.
- Di Museum Tembakau, transisinya bertema: dari tanah ke produk, dari lokal ke global — tetapi tetap membutuhkan elemen desain yang membedakan antar segmen (cahaya, material, bukaan, suasana).

4. PENGALAMAN INDRAWI

- Prinsip: Pengalaman indrawi
- Aspek: Material, Bukaan & Ventilasi
- Konsep: Material alami (kayu, bambu, anyaman tembakau), suara alam
- Lingkaran terbuka dan cekungan pada massa bisa menjadi ruang-ruang kontemplatif atau audio-sensorik, menguatkan atmosfer aroma tembakau atau suara pasar desa.
- Museum Tembakau dapat mengadaptasi ini untuk menciptakan “atmosfer” agrikultur dan kehidupan desa yang hidup, bukan hanya ditampilkan secara visual.

5. MAKNA & REPRESENTASI

- Prinsip: Representasi
- Aspek: Tata Lanskap, Material
- Konsep: Ruang mewakili ingatan agrikultur Temanggung
- Zona lingkaran di akhir jalur bisa menjadi zona refleksi atau inovasi — ruang untuk mewakili masa depan tembakau yang berkelanjutan.
- Keduanya menunjukkan bagaimana arsitektur menjadi “bahasa” yang mengartikulasikan memori.

Tahapan Narasi	Konsep Peta Persoalan	Bubble Diagram	Implementasi Massa
Awal (Masuk)	Ruang beralur waktu	Zona 1	Mulai dari ujung tapak (parkir → zona awal)
Tengah	Sirkulasi cerita	Zona 2–5	Spiral, berliku, naik-turun, dramatis
Akhir	Refleksi representatif	Zona 6	Zona reflektif atau kontemplatif terbuka

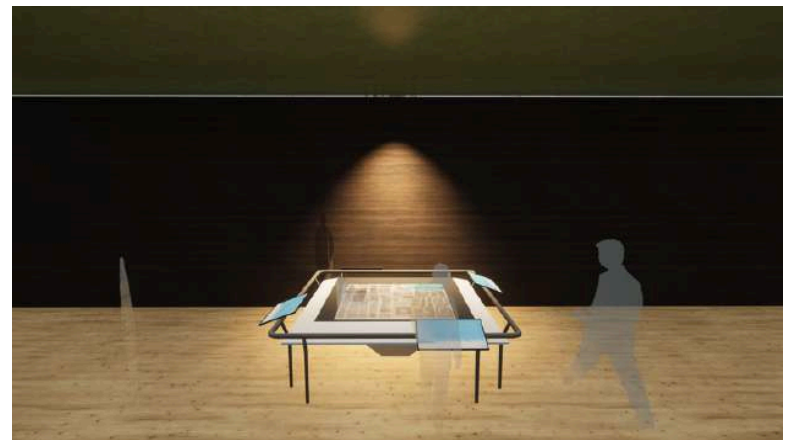
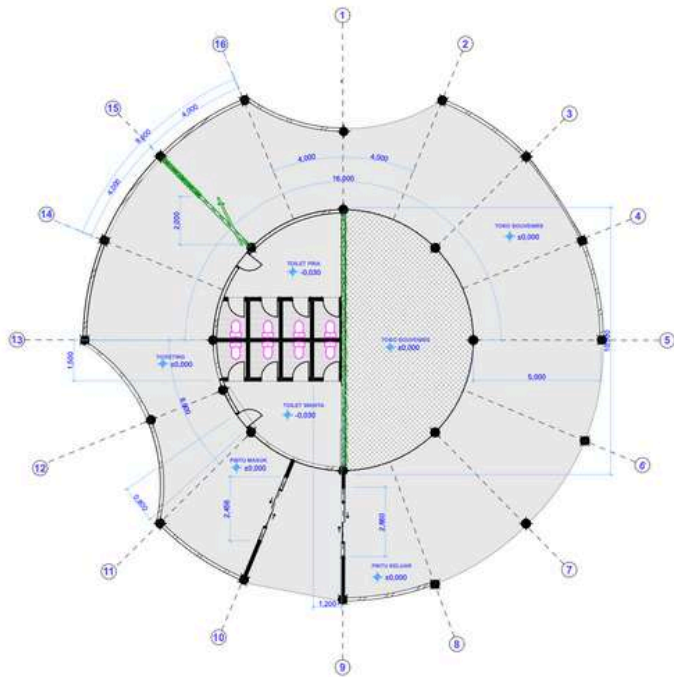
Penerimaan & Introductory Space

Tematik:

Zona ini menjadi pintu masuk pengalaman pengunjung. Konsepnya seperti “gerbang ke dunia tembakau Temanggung” yang menyapa dengan suasana hangat dan penuh rasa ingin tahu. Tema visual mengambil inspirasi dari warna emas kecokelatan daun tembakau kering—melambangkan sambutan hangat petani kepada tamunya.

Arsitektural:

- Bentuk: Massa terbuka dengan kanopi lebar, menyerupai open barn yang biasa digunakan untuk penyimpanan hasil panen.
- Material: Kayu komposit, anyaman rotan sebagai dinding semi-transparan, dan kaca Low-E untuk pencahayaan alami.
- Ruang: Area orientasi dengan peta besar museum, timeline sejarah singkat, dan vista visual ke arah Gunung Sumbing.



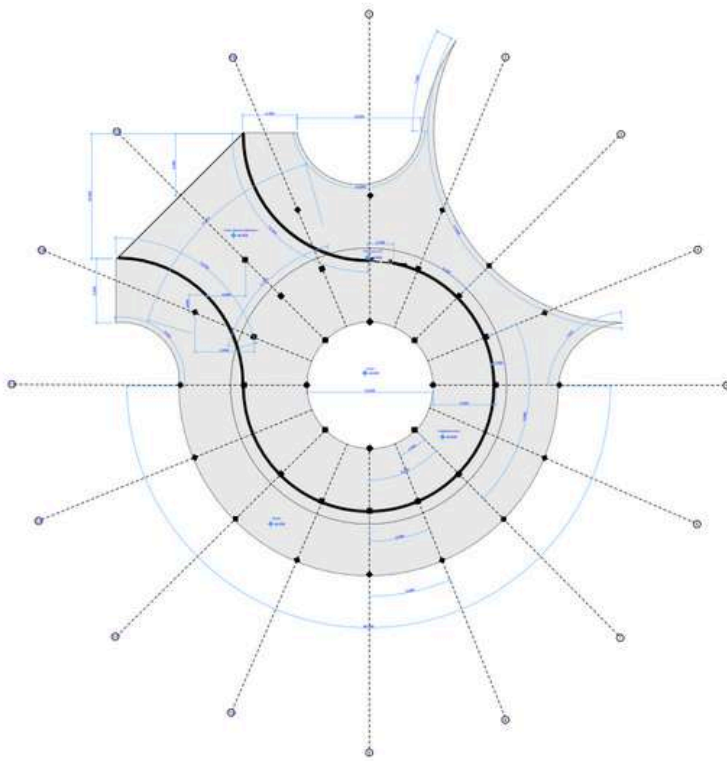
ZONA 1 — Zona Sejarah & Budaya Tembakau

Tematik:

Mengisahkan perjalanan tembakau dari masuknya ke Indonesia hingga menjadi identitas Temanggung. Ruang ini dirancang sebagai “ladang pengetahuan awal” yang menanamkan bibit informasi pada pengunjung.

Arsitektural:

- Bentuk: Ruang melingkar yang melambangkan siklus sejarah.
- Material: Bata ekspos (mewakili kekokohan sejarah) dan lantai granit dengan motif peta persebaran tembakau.
- Ruang: Display artefak kuno, foto sejarah, dan maket topografi Temanggung.



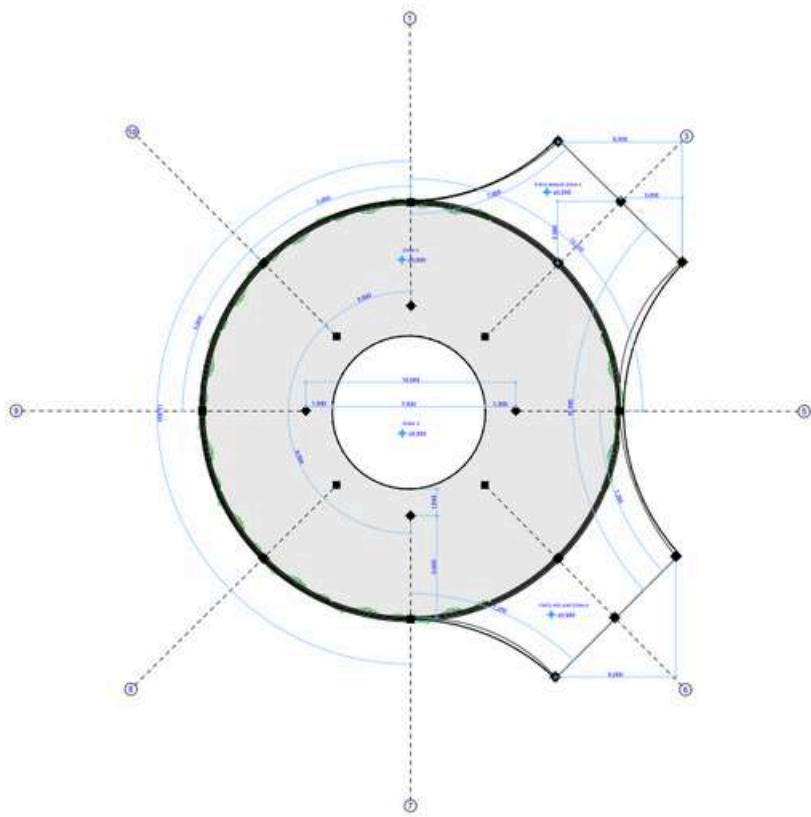
ZONA 2 — Zona Budidaya & Proses Produksi

Tematik:

Zona ini memperlihatkan seluruh proses dari penanaman, panen, rajang, hingga pengeringan tembakau. Didesain seperti berjalan di tengah lahan pertanian—pengunjung mengikuti jalur seperti pematang sawah yang membawa mereka melewati tiap proses.

Arsitektural:

- Bentuk: Ruang berundak seperti terasering sawah dengan pencahayaan alami dari skylight.
- Material: Lantai parket kayu, panel dinding dari bambu dan rotan yang memancarkan aroma alami.
- Ruang: Area simulasi interaktif, display alat panen, ruang peraga pengeringan daun.



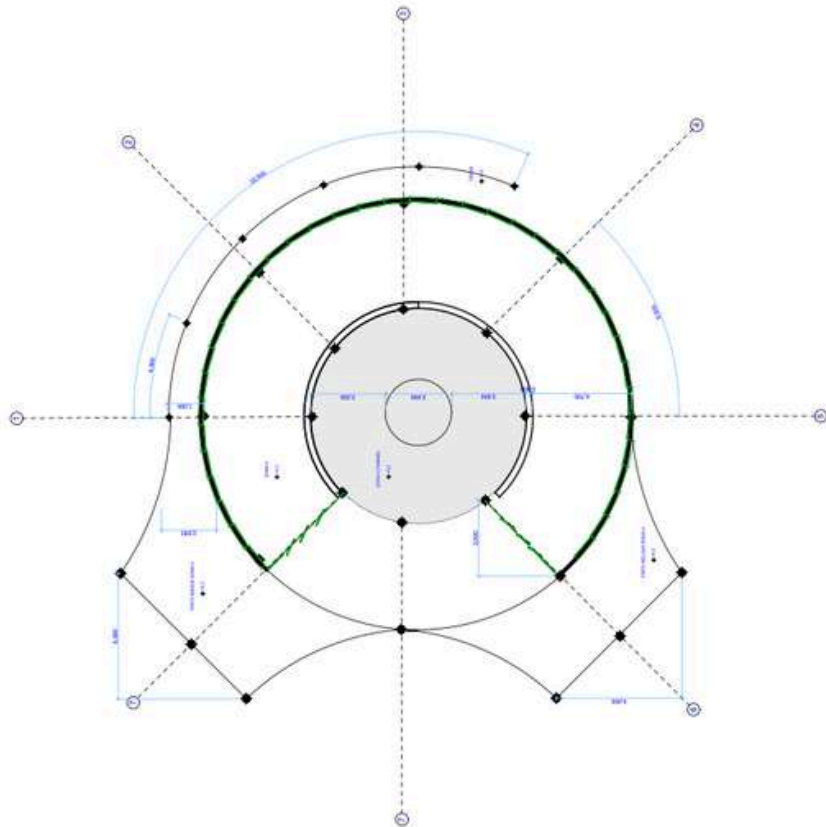
ZONA 3 — Zona Industri & Perdagangan

Tematik:

Menunjukkan bagaimana tembakau Temanggung diproses secara industri, dipasarkan, dan menjadi komoditas internasional. Suasana ruang mengarah ke kesan dinamis dan modern sebagai kontras dari zona sebelumnya yang alami.

Arsitektural:

- Bentuk: Massa linear dengan garis-garis tegas, melambangkan jalur distribusi.
- Material: Kombinasi panel logam perforated, kaca transparan, dan kayu untuk menjaga koneksi dengan identitas lokal.
- Ruang: Display perdagangan masa lalu dan modern, simulasi ekspor, pameran kemasan produk berbasis tembakau.



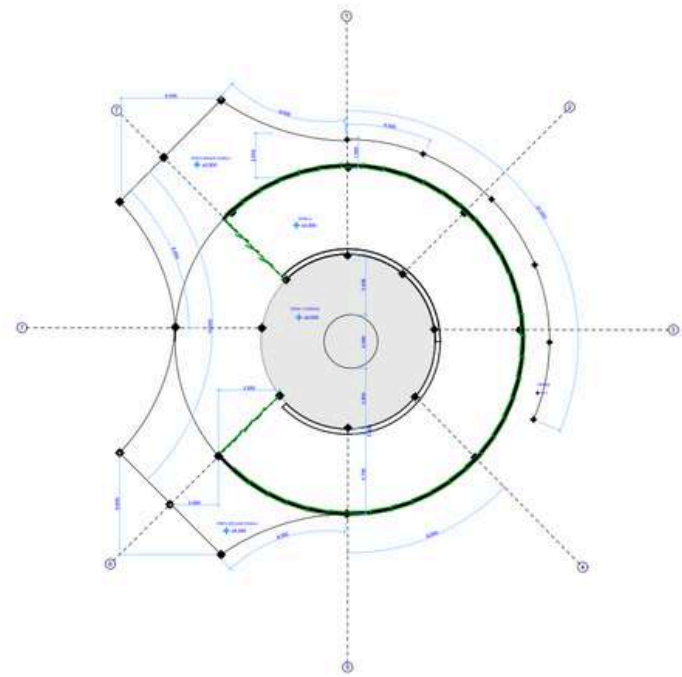
WORKSHOP

Tematik:

Zona ini menjadi ruang kreatif di mana pengunjung mempelajari seni membatik dengan motif khas tembakau. Batik Tembakau mengekspresikan bentuk daun, urat, bunga, dan proses pengolahan tembakau sebagai pola visual. Selain sebagai edukasi seni, zona ini menjadi jembatan antara budaya tekstil dan pertanian khas Temanggung.

Arsitektural:

- Bentuk: Ruang semi-terbuka dengan pencahayaan alami yang merata, memudahkan proses membatik. Jalur sirkulasi memisahkan area pengunjung, pemandu, dan area pengeringan kain.
- Material:
 - Lantai semen ekspos dengan lapisan anti noda.
 - Meja kerja kayu panjang.
 - Dinding panel kaca untuk koneksi visual ke taman tembakau.
 - Rak jemuran kain batik dari bambu.
- Ruang:
 - Area desain motif (dengan papan inspirasi motif tembakau).
 - Area canting dan pewarnaan alami (dengan pewarna dari daun atau batang tembakau).
 - Area pengeringan batik.
- Pengalaman Pengunjung:
 - Mendesain motif batik tembakau dengan panduan seniman lokal.
 - Mencanting, mewarnai, dan menjemur kain sendiri.
 - Membawa pulang karya batik sebagai kenang-kenangan.



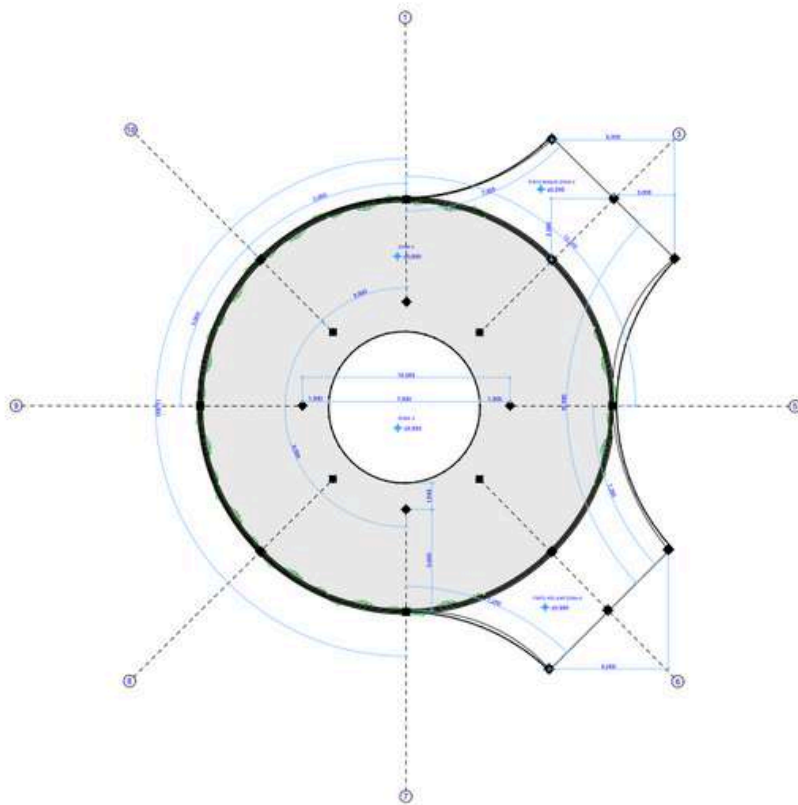
Zona 4 Inovasi & Interaktif

Tematik:

Menggambarkan pemanfaatan tembakau di bidang inovasi seperti biofarmaka, kosmetik, hingga riset teknologi. Pengunjung diundang untuk bereksperimen dan mencoba langsung.

Arsitektural:

- Bentuk: Ruang fleksibel berbentuk organik, mengalir seperti ide kreatif yang tidak terbatas.
- Material: Panel kaca besar untuk transparansi, permukaan meja kerja dari kayu, dan lantai resin untuk kemudahan perawatan.
- Ruang: Laboratorium mini, area eksperimen publik, dan display produk inovatif.



ZONA 5 — Zona Reflektif & Taman Tembakau

Tematik:

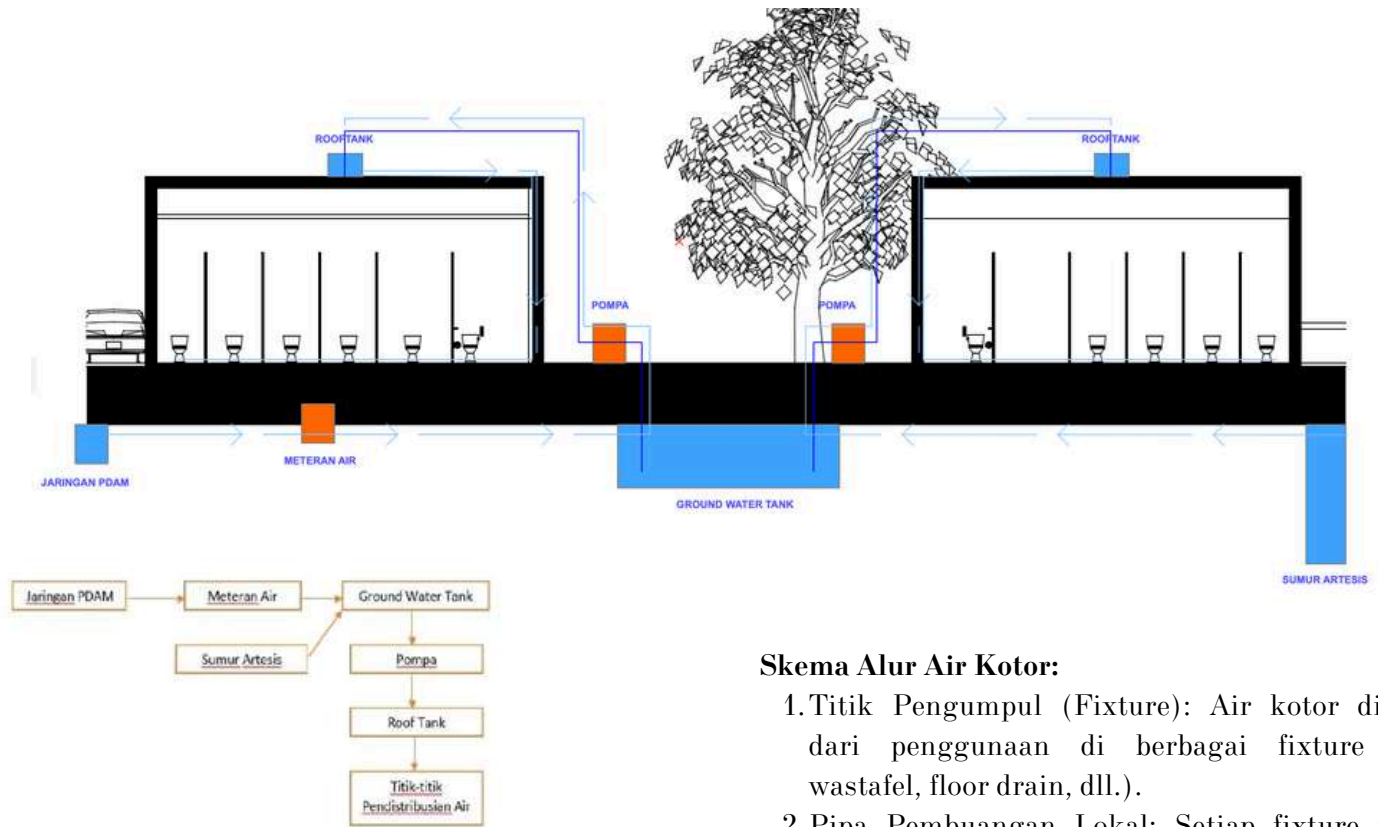
Zona ini menjadi penutup perjalanan pengunjung di museum, memberi ruang untuk merenung dan merasakan kedekatan dengan alam Temanggung. Taman tembakau di sini bukan hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga pengalaman multisensori—pengunjung bisa mencium aroma tembakau segar, merasakan tekstur daun, dan menyaksikan panorama alam di sekitar site.

Arsitektural:

- **Bentuk:** Lanskap organik dengan jalur meliuk menyerupai alur urat daun tembakau, membentuk sirkulasi santai.
- **Material:** Jalur batu alam, deck kayu untuk area duduk, serta pergola bambu sebagai peneduh alami.
- **Ruang:**
 - Kebun tembakau edukatif (berbagai varietas lokal Temanggung).
 - Area duduk teduh untuk refleksi dan diskusi.
 - Titik pandang (viewing deck) yang mengarah ke lahan pertanian dan Gunung Sumbing.
- **Pengalaman Pengunjung:** Menutup kunjungan dengan suasana tenang, membawa pulang rasa keterhubungan antara budaya tembakau dan lanskap asli Temanggung.



SKEMA UTILITAS BANGUNAN



Skema Alur Air Bersih:

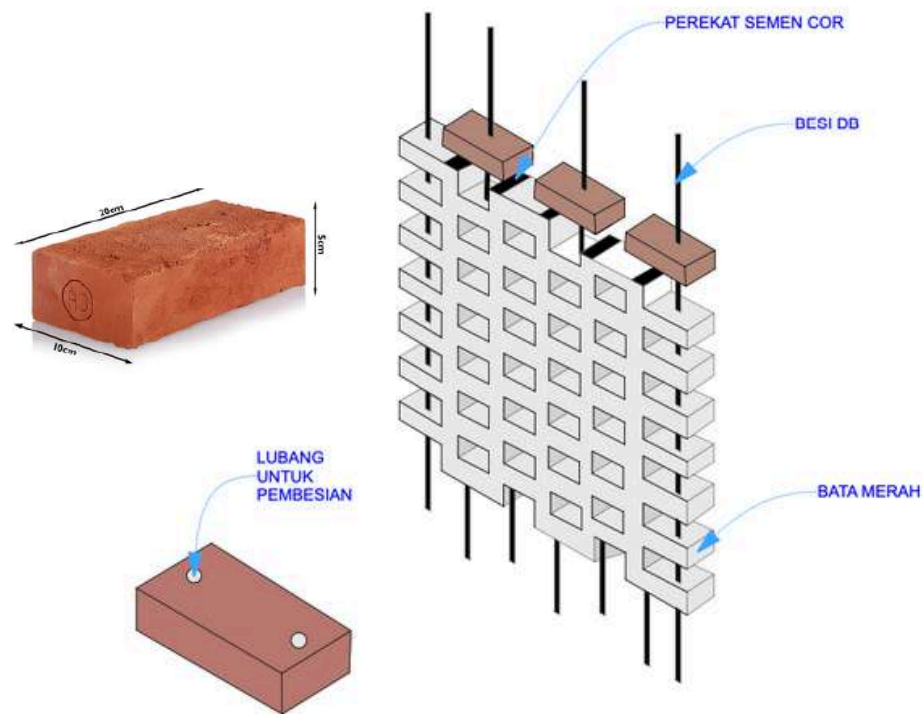
1. Sumber Air: Air bersih berasal dari sumur bor atau sambungan PDAM
2. Penampungan (Tandon Atas/Bawah): Air dari sumber dialirkan ke tandon air.
3. Pompa : tandon berada di bawah, pompa akan digunakan untuk menaikkan air ke tandon atas atau langsung mendistribusikannya ke seluruh bangunan dengan tekanan.
4. Distribusi: Air bersih kemudian didistribusikan melalui jaringan pipa ke berbagai titik penggunaan di seluruh bangunan (toilet, wastafel, pantry, area servis, dll.).
5. Penggunaan: Air digunakan untuk keperluan sanitasi, kebersihan, atau operasional museum lainnya.

Skema Alur Air Kotor:

1. Titik Pengumpul (Fixture): Air kotor dihasilkan dari penggunaan di berbagai fixture (kloset, wastafel, floor drain, dll.).
2. Pipa Pembuangan Lokal: Setiap fixture memiliki pipa pembuangan yang mengalirkan air kotor ke pipa pembuangan yang lebih besar.
3. Pipa Pembuangan Utama: Pipa-pipa pembuangan dari berbagai area akan berkumpul menjadi satu atau beberapa pipa pembuangan utama yang mengalirkan limbah ke luar bangunan.
4. Pengolahan Awal (Septic Tank/IPAL): Air kotor dari toilet (black water) dialirkan ke septic tank untuk pengolahan awal sebelum dibuang ke saluran umum atau sistem resapan. Air limbah non-feses (grey water dari wastafel, dll.) bisa dialirkan terpisah atau digabungkan.
5. Pembuangan Akhir: Setelah melalui pengolahan (jika ada), air limbah dibuang ke saluran pembuangan kota, sumur resapan (untuk air yang sudah diolah atau air hujan), atau sistem pembuangan lain yang legal dan aman bagi lingkungan.

DETAIL ARSITEKTURAL

Fasad menggunakan bata merah tanah liat Temanggung, sebagai representasi dari budaya agraris yang telah menjadi nadi kehidupan masyarakatnya. Tanah yang sama yang menumbuhkan tembakau terbaik Nusantara, kini membentuk dinding-dinding narasi di Museum Laku Tembakau Saka Bumi Temanggung.



DETAIL ARSITEKTURAL

Ruang dalam Museum Tembakau Temanggung dirancang dengan pendekatan kontekstual dan naratif, menghadirkan nuansa hangat dan alami melalui pemilihan bentuk lengkung serta material lokal dan ramah lingkungan. Berikut uraian elemen-elemen arsitekturalnya:



2. Material Lokal & Berkelanjutan

Seluruh material dipilih untuk menyesuaikan konteks geografis dan budaya Temanggung, dengan tetap memperhatikan aspek keberlanjutan dan kenyamanan termal:

- Panel Kaca Low-E
- Berfungsi sebagai bukaan pencahayaan alami sekaligus pengendali panas. Kaca Low-E membantu menjaga suhu dalam ruang tetap stabil tanpa mengurangi intensitas cahaya, sehingga mendukung efisiensi energi.
- Frame Kayu
- Struktur rangka utama menggunakan kayu lokal sebagai penegas estetika alami dan identitas arsitektur nusantara. Kayu memberikan kesan hangat dan menyatu dengan suasana pegunungan Temanggung.

- Anyaman Rotan
- Detail panel rotan yang disisipkan di antara kaca memberikan tekstur khas dan mengangkat elemen kerajinan lokal. Selain itu, anyaman ini juga membantu menyaring cahaya dan menambah karakter visual interior.
- Panel Kayu Komposit
- Digunakan sebagai pelapis dinding bagian bawah, panel ini menggabungkan serat kayu dengan resin daur ulang, menawarkan ketahanan tinggi terhadap cuaca dan rayap serta menjadi solusi material yang ramah lingkungan.
- Lantai Kayu Gelap
- Motif gelap pada lantai menciptakan kontras visual yang memperkuat arah sirkulasi, sekaligus mengangkat nilai kehangatan dan kenyamanan ruang.

3. Plafon Terbuka & Vegetasi

Bagian plafon yang terbuka memungkinkan pencahayaan alami dan penghawaan silang. Hadirnya elemen vegetasi pada ruang tengah juga menjadi simbol kehidupan tembakau serta memberikan suasana relaksasi bagi pengunjung.

5



KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Alur kunjungan membingungkan dan tidak naratif	Sirkulasi spiral, memutar atau berlapis	Sirkulasi sebagai alur cerita	Zona & ruang memiliki urutan cerita	Sirkulasi	Pengunjung diarahkan menyusuri ruang secara progresif	Tuan & Navrud (2008)
Informasi sejarah tidak runtut dan tidak utuh	Zona dibuat berurutan secara tematik: sejarah, budaya, inovasi	Ruang sebagai narasi	Ruang beralur waktu	Tata Ruang	Ruang ditata sebagai narasi bertahap dari sejarah tembakau	MacLeod, S. (2005)
Ruang antarzona kurang memberi jeda atau pemahaman	Zona transisi dengan karakter visual dan suasana berbeda	Fragmen dan Transisi	Zona & ruang memiliki urutan cerita	Tata Bangunan	Ruang antar zona punya elemen transisi visual dan atmosfer	Zeisel, J. (2006)
Suasana monoton dan kurang membangun kedekatan emosional	Material alami khas lokal (kayu, bambu, anyaman tembakau)	Pengalaman indrawi	Suasana sesuai dengan tema	Material Bangunan	Material membangkitkan memori agrikultur Temanggung	Pallasmaa, J. (2005)
Tidak terasa suasana khas Temanggung	Lanskap terbuka menyerupai lereng, kebun, rumah tembakau	Ruang sebagai narasi	Ruang beralur waktu	Tata Lanskap	Lanskap mencerminkan narasi alam Temanggung	Habraken, N.J. (1998)
Kurangnya elemen lokal dalam ekspresi arsitektur	Massa bangunan mengikuti bentuk rumah tembakau dengan pendekatan vernakular	Makna dan Representasi	Suasana sesuai dengan tema	Tata Bangunan	Bentuk bangunan adaptasi rumah tembakau Temanggung	Oliver, P. (1997)
Kurangnya stimulasi sensoris yang imersif	Tambahan elemen suara dan aroma khas (burung, pasar, tembakau kering)	Pengalaman indrawi	Suasana sesuai dengan tema	Bukaan & Ventilasi	Suara dan udara alami menguatkan atmosfer pedesaan	Davis, S. (2006)
Transisi ruang tidak mendukung kontinuitas cerita	Ruang jeda dibuat sebagai tempat reflektif: taman kecil, semi outdoor	Fragmen dan Transisi	Zona & ruang memiliki urutan cerita	Tata Ruang	Transisi membantu alur berpikir dan pemaknaan pengunjung	Ching, F. (2014)
Kurangnya dukungan kenyamanan visual dan iklim mikro	Bukaan alami besar, ventilasi silang, banyak ruang terbuka	Pengalaman indrawi	Suasana sesuai dengan tema	Bukaan & Ventilasi	Ventilasi alami menghadirkan suasana khas pedesaan	Day, C. (2002)

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Alur kunjungan membingungkan dan tidak naratif	Sirkulasi spiral, memutar atau berlapis	Sirkulasi sebagai alur cerita	Zona & ruang memiliki urutan cerita	Sirkulasi	Pengunjung diarahkan menyusuri ruang secara progresif	Tuan & Navrud (2008)

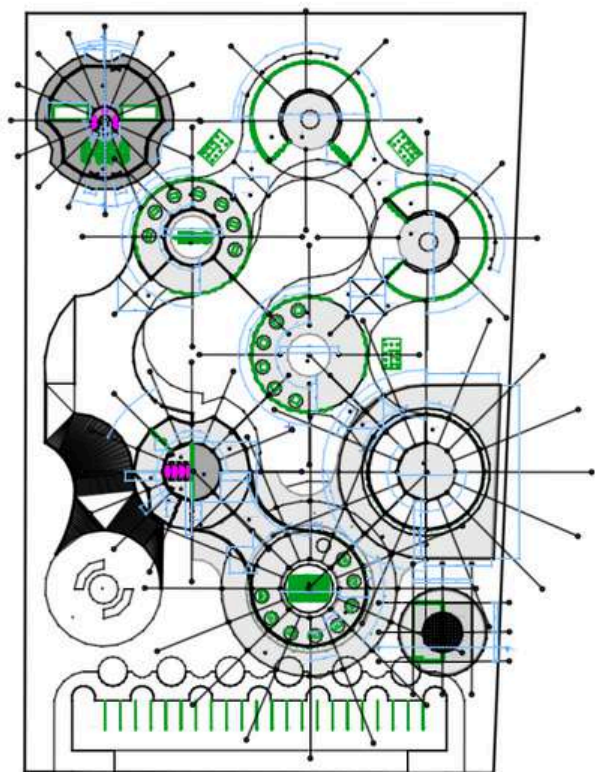


Konsep utama museum berangkat dari narasi perjalanan tembakau di Temanggung—dari proses budidaya, pengolahan, hingga peran sosial-budaya. Narasi ini diterjemahkan dalam urutan ruang, zoning, serta bentuk massa bangunan yang bersifat sekuensial dan berkesinambungan.

Dengan demikian, pengunjung tidak hanya melihat pameran, tetapi juga mengalami cerita secara menyeluruh.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Informasi sejarah tidak runtut dan tidak utuh	Zona dibuat berurutan secara tematik: sejarah, budaya, inovasi	Ruang sebagai narasi	Ruang beralur waktu	Tata Ruang	Ruang ditata sebagai narasi bertahap dari sejarah tembakau	MacLeod, S. (2005)



Tabel dan gambar yang ditampilkan menunjukkan bagaimana zoning museum—mulai dari area penerimaan, pameran, edukasi, hingga area pengelola—tersusun secara fungsional dan saling terhubung. Setiap zona mendukung aktivitas spesifik: ruang pamer sebagai pusat narasi, workshop sebagai wadah edukasi interaktif, dan ruang administrasi sebagai pusat pengelolaan.

Hal ini memastikan bahwa museum dapat berfungsi optimal sebagai ruang edukasi sekaligus rekreasi.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Ruang antarzona kurang memberi jeda atau pemahaman	Zona transisi dengan karakter visual dan suasana berbeda	Fragmen dan Transisi	Zona & ruang memiliki urutan cerita	Tata Bangunan	Ruang antar zona punya elemen transisi visual dan atmosfer	Zeisel, J. (2006)



Transformasi massa bangunan menggambarkan keterhubungan dengan konteks tapak dan karakter organik dari kawasan Kledung Park. Massa didesain dengan pendekatan futuristik namun tetap membumi melalui penggunaan material lokal seperti bata.

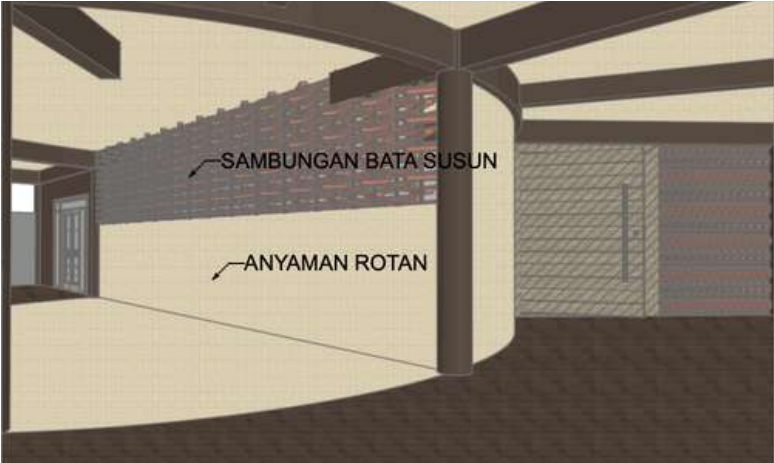
Bentuk yang dinamis juga merepresentasikan kelenturan perjalanan sejarah tembakau. Gambar-gambar yang ditampilkan pada bagian ini memperlihatkan tahapan transformasi dari massa sederhana menjadi wujud akhir yang kompleks dan naratif.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Suasana monoton dan kurang membangun kedekatan emosional	Material alami khas lokal (kayu, bambu, anyaman tembakau)	Pengalaman indrawi	Suasana sesuai dengan tema	Material Bangunan	Material membangkitkan memori agrikultur Temanggung	Pallasmaa, J. (2005)



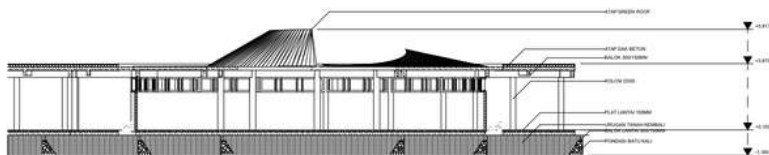
Penggunaan material batu bata pada fasad bukan hanya elemen estetika, tetapi juga narasi tentang kearifan lokal Temanggung. Bata sebagai material rakyat dihadirkan kembali dalam wujud baru, sehingga museum tidak tercerabut dari konteks budaya setempat



Dengan permainan pola dan bukaan, fasad juga berfungsi sebagai elemen pasif dalam pengendalian iklim tropis.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Tidak terasa suasana khas Temanggung	Lanskap terbuka menyerupai lereng, kebun, rumah tembakau	Ruang sebagai narasi	Ruang beralur waktu	Tata Lanskap	Lanskap mencerminkan narasi alam Temanggung	Habraken, N.J. (1998)



Interior ruang pameran didesain untuk mendukung pengalaman naratif, dengan sirkulasi yang mengalir dan pencahayaan terkontrol. Ruang workshop menjadi media edukasi aktif di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan budaya tembakau, termasuk batik tembakau.

Ruang doa (musholla) dan area servis ditempatkan strategis agar mendukung kenyamanan pengunjung tanpa mengganggu alur utama.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Kurangnya elemen lokal dalam ekspresi arsitektur	Massa bangunan mengikuti bentuk rumah tembakau dengan pendekatan vernakular	Makna dan Representasi	Suasana sesuai dengan tema	Tata Bangunan	Bentuk bangunan adaptasi rumah tembakau Temanggung	Oliver, P. (1997)



Desain museum juga memperhatikan hubungan dengan lanskap Kledung Park yang sejuk dan asri. Bukan, orientasi bangunan, serta pengolahan ruang luar diarahkan untuk menyatu dengan alam dan menciptakan pengalaman ruang yang reflektif.

Hal ini sejalan dengan filosofi masyarakat Temanggung yang hidup berdampingan dengan alam.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Kurangnya stimulasi sensorial yang imersif	Tambahan elemen suara dan aroma khas (burung, pasar, tembakau kering)	Pengalaman indrawi	Suasana sesuai dengan tema	Bukaan & Ventilasi	Suara dan udara alami menguatkan atmosfer pedesaan	Davis, S. (2006)



Keseluruhan desain ini pada akhirnya bertujuan bukan hanya sebagai wadah penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai media edukasi, ruang rekreasi, dan penguat identitas budaya.

Dengan demikian, Museum Tembakau Temanggung diharapkan dapat menjadi ikon daerah sekaligus sarana pelestarian warisan tembakau.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Transisi ruang tidak mendukung kontinuitas cerita	Ruang jeda dibuat sebagai tempat reflektif: taman kecil, semi outdoor	Fragmen dan Transisi	Zona & ruang memiliki urutan cerita	Tata Ruang	Transisi membantu alur berpikir dan pemaknaan pengunjung	Ching, F. (2014)

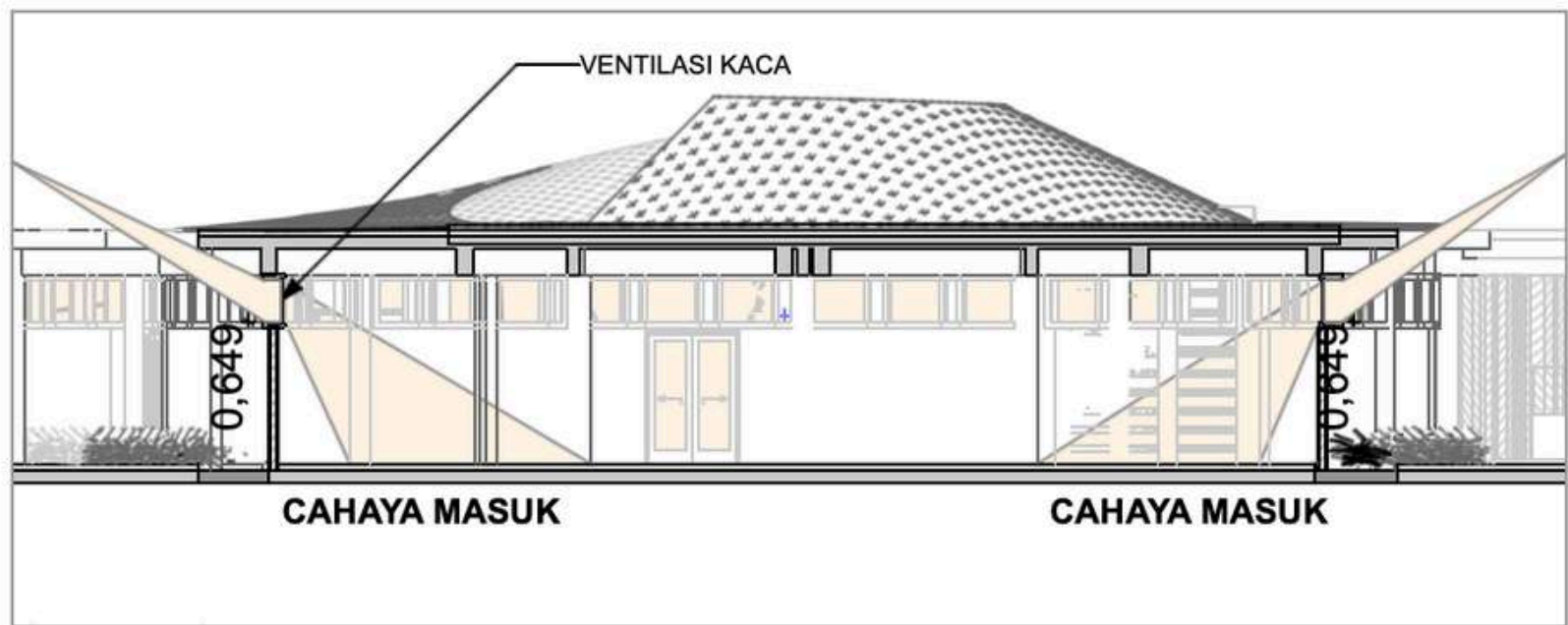


Semua aspek desain yang telah dibahas sebelumnya terintegrasi dalam satu kesatuan. Gambar di halaman ini menunjukkan bagaimana konsep, fungsi, bentuk, dan konteks menyatu secara konsisten.

Integrasi ini menegaskan bahwa desain tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga menghadirkan makna simbolis.

KETERCAPAIAN DESIGN

Permasalahan	Solusi Desain	Prinsip	Kriteria	Aspek Arsitektural	Konsep	Sumber
Kurangnya dukungan kenyamanan visual dan iklim mikro	Bukaan alami besar, ventilasi silang, banyak ruang terbuka	Pengalaman indrawi	Suasana sesuai dengan tema	Bukaan & Ventilasi	Ventilasi alami menghadirkan suasana khas pedesaan	Day, C. (2002)



ketercapaian desain menegaskan bahwa Museum Tembakau Dengan pendekatan naratif, museum diharapkan menjadi Temanggung berhasil merespons gagasan awal: ikon daerah, ruang pembelajaran lintas generasi, serta media menghadirkan ruang edukasi, rekreasi, dan refleksi budaya. pelestarian warisan tembakau yang membanggakan bagi masyarakat Temanggung.

3D



SKEMATIK BANGUNAN



SKEMATIK BANGUNAN





5

EVALUASI DESIGN

PERTANYAAN PENGUJI

1. Perbedaan museum dan pusat warisan?

Bangunan ini difinalkan sebagai Museum Tembakau Temanggung, yang secara khusus dirancang untuk mendokumentasikan, menampilkan, dan mengedukasi publik tentang sejarah, budaya, dan perkembangan industri tembakau khas Temanggung. Museum ini juga berperan sebagai pusat pelestarian warisan dan inovasi, menjadikannya bagian dari konsep living heritage yang kontekstual dengan kondisi sosial-budaya lokal.

2. Kosentrasi museum : produksi/proses produksi/ manajemen?



Narasi besar museum

- Urutan ruang/zona yang mengikuti life cycle tembakau: mulai dari sejarah → budidaya → proses produksi (panen, rajang, jemur, fermentasi) → industri dan perdagangan → inovasi → edukasi.

Fokus utamanya adalah memperlihatkan bagaimana tembakau Temanggung diolah dari hulu ke hilir, bukan semata aspek bisnisnya.

Fungsi edukatif

- Pengunjung diajak melihat, mencoba, dan memahami proses produksi secara langsung, misalnya lewat simulasi rajangan, jemur, fermentasi, dan inovasi produk turunan.
- Aspek manajemen dan bisnis memang ada, tapi sifatnya pendukung (misalnya di zona perdagangan).

Karakter Temanggung

- Temanggung dikenal karena kualitas tembakau rajangannya dan teknik produksi khasnya, bukan sekadar sebagai pusat perdagangan.
- Menonjolkan proses produksi berarti mengangkat ciri khas lokal yang menjadi daya tarik utama wisata edukasi.

3. Penjelasan area workshop



WORKSHOP

Tematik:

Zona ini menjadi ruang kreatif di mana pengunjung mempelajari seni membatik dengan motif khas tembakau. Batik Tembakau mengekspresikan bentuk daun, urat, bunga, dan proses pengolahan tembakau sebagai pola visual. Selain sebagai edukasi seni, zona ini menjadi jembatan antara budaya tekstil dan pertanian khas Temanggung.

EVALUASI DESIGN

Arsitektural:

- Bentuk: Ruang semi-terbuka dengan pencahayaan alami yang merata, memudahkan proses membatik. Jalur sirkulasi memisahkan area pengunjung, pemandu, dan area pengeringan kain.
- Material:
 - Lantai semen ekspos dengan lapisan anti noda.
 - Meja kerja kayu panjang.
 - Dinding panel kaca untuk koneksi visual ke taman tembakau.
 - Rak jemuran kain batik dari bambu.
- Ruang:
 - Area desain motif (dengan papan inspirasi motif tembakau).
 - Area canting dan pewarnaan alami (dengan pewarna dari daun atau batang tembakau).

Area pengeringan batik.

- Pengalaman Pengunjung:
 - Mendesain motif batik tembakau dengan panduan seniman lokal.
 - Mencanting, mewarnai, dan menjemur kain sendiri.
 - Membawa pulang karya batik sebagai kenang-kenangan.

4. Rancangan Rooftop dan bagaimana aktivitas pengunjung



ZONA 5 — Zona Reflektif & Taman Tembakau

Tematik:

Zona ini menjadi penutup perjalanan pengunjung di museum, memberi ruang untuk merenung dan merasakan kedekatan dengan alam Temanggung. Taman tembakau di sini bukan hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga pengalaman multisensori—pengunjung bisa mencium aroma tembakau segar, merasakan tekstur daun, dan menyaksikan panorama alam di sekitar site.

Arsitektural:

- Bentuk: Lanskap organik dengan jalur meliuk menyerupai alur urat daun tembakau, membentuk sirkulasi santai.
- Material: Jalur batu alam, deck kayu untuk area duduk, serta pergola bambu sebagai peneduh alami.
- Ruang:
 - Kebun tembakau edukatif (berbagai varietas lokal Temanggung).
 - Area duduk teduh untuk refleksi dan diskusi.
 - Titik pandang (viewing deck) yang mengarah ke lahan pertanian dan Gunung Sumbing.
- Pengalaman Pengunjung: Menutup kunjungan dengan suasana tenang, membawa pulang rasa keterhubungan antara budaya tembakau dan lanskap asli Temanggung.

EVALUASI DESIGN

5. Tranformasi secara visual



Tahap 1 – Identifikasi Konteks Alam

- Site berada di tengah lanskap pertanian tembakau dan padi, dengan latar Gunung Sumbing.
- Pola lahan pertanian yang berundak dan terpetak menjadi inspirasi dasar bentuk massa.

Tahap 2 – Abstraksi Pola Lahan

- Garis batas petak sawah dan kebun tembakau diterjemahkan menjadi bentuk organik yang mengalir.
- Perbedaan ketinggian lahan menjadi terrace form pada bangunan dan atap hijau.

Tahap 3 – Integrasi Ruang Terbuka

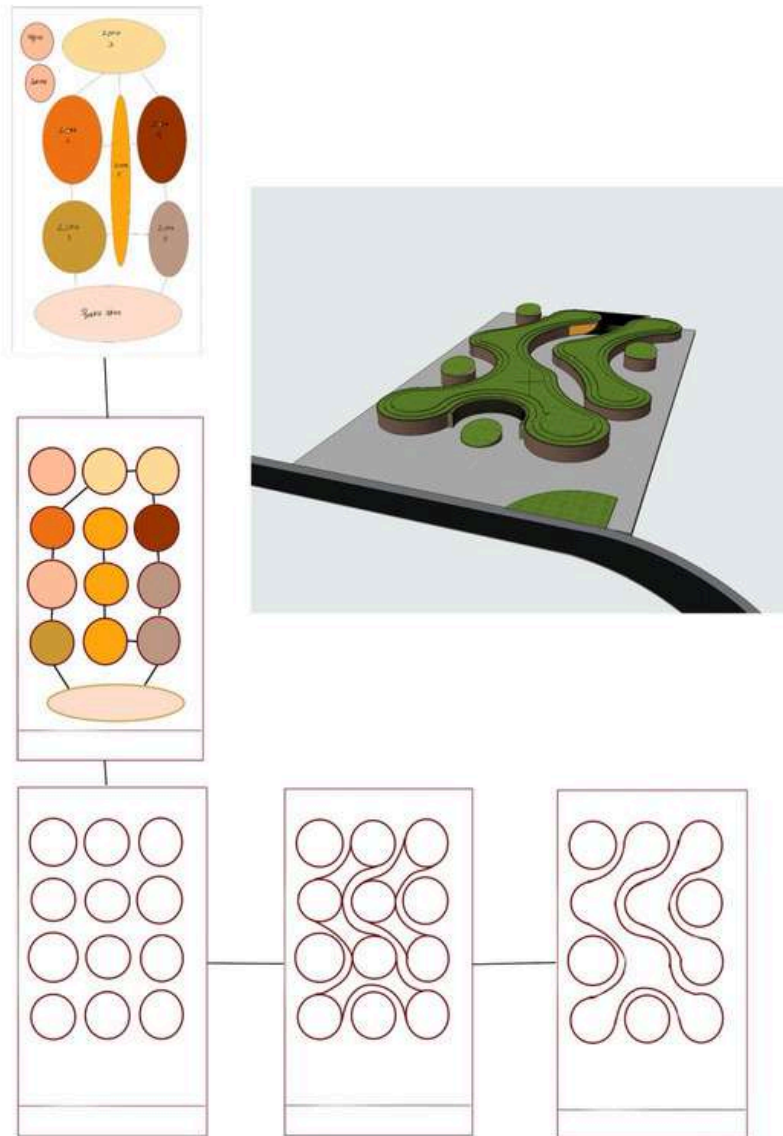
- Jalur sirkulasi museum mengikuti pola pematang sawah, menghubungkan setiap zona dengan ruang luar yang terbuka ke hamparan lahan.
- Area rooftop menjadi “ladang edukasi” mini, menanam tembakau dan tanaman herbal yang bisa dirasakan pengunjung.

Tahap 4 – Penyatuan Visual

- Pemilihan material alami (rotan, kayu, bata) menyatu dengan warna dan tekstur alam sekitar.
- Pengunjung akan merasa bangunan “tumbuh” dari tanah yang sama dengan lahan pertanian di sekitarnya.

EVALUASI DESIGN

5. Tranformasi secara visual



1. Tahap Awal – Pemetaan Fungsi dan Zona

- Berangkat dari peta persoalan dan pembagian fungsi museum (zona penerimaan, sejarah, budidaya, industri, inovasi, edukasi).
- Bentuk dasar menggunakan lingkaran sebagai representasi kesatuan dan siklus hidup tembakau dari benih hingga produk akhir.
- Warna-warna di peta awal merepresentasikan gradasi warna daun tembakau—dari hijau muda saat tumbuh, kuning saat panen, hingga coklat saat pengeringan.

2. Tahap Interkoneksi – Hubungan Antar Zona

- Lingkaran-lingkaran mulai dihubungkan dengan jalur melengkung, melambangkan proses alami yang tidak kaku dan mengikuti alur organik.
- Sirkulasi mengalir seperti urat daun tembakau, memandu pengunjung tanpa memutus narasi.

3. Tahap Integrasi – Menyatu dengan Alam

- Massa bangunan mengikuti kontur organik, terinspirasi bentuk daun tembakau dan perbukitan Temanggung.
- Ruang terbuka hijau dimasukkan di antara zona untuk menciptakan jeda visual dan titik interaksi langsung dengan alam.

4. Tahap Final – Interpretasi Rooftop

- Rooftop menjadi ruang penutup narasi, menyatukan bangunan dengan bentang alam Gunung Sumbing dan hamparan perkebunan.
- Vegetasi di atap menghadirkan aroma tembakau yang menjadi penanda sensorik khas museum.

EVALUASI DESIGN

6. Contoh ruang yang menjadi gambaran suasana museum



WORKSHOP

Tematik:

Zona ini menjadi ruang kreatif di mana pengunjung mempelajari seni membatik dengan motif khas tembakau. Batik Tembakau mengekspresikan bentuk daun, urat, bunga, dan proses pengolahan tembakau sebagai pola visual. Selain sebagai edukasi seni, zona ini menjadi jembatan antara budaya tekstil dan pertanian khas Temanggung.

Arsitektural:

- Bentuk: Ruang semi-terbuka dengan pencahayaan alami yang merata, memudahkan proses membatik. Jalur sirkulasi memisahkan area pengunjung, pemandu, dan area pengeringan kain.
- Material:
 - Lantai semen ekspos dengan lapisan anti noda.
 - Meja kerja kayu panjang.
 - Dinding panel kaca untuk koneksi visual ke taman tembakau.
 - Rak jemuran kain batik dari bambu.
- Ruang:
 - Area desain motif (dengan papan inspirasi motif tembakau).
 - Area canting dan pewarnaan alami (dengan pewarna dari daun atau batang tembakau).

Area pengeringan batik.

- Pengalaman Pengunjung:
 - Mendesain motif batik tembakau dengan panduan seniman lokal.
 - Mencanting, mewarnai, dan menjemur kain sendiri.
 - Membawa pulang karya batik sebagai kenang-kenangan.

DAFTAR REFERENSI

Buku & Jurnal

- Ardianto, F. (2019). Narasi dalam Perancangan Museum Tematik. Jakarta: Penerbit Arsitektur Nusantara.
- Direktorat Cagar Budaya dan Permuseuman. (2017). Pedoman Teknis Penyelenggaraan Museum. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Hidayat, M. (2015). Budaya Tembakau di Temanggung: Sejarah dan Dinamika Sosial Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Merapi.
- McLean, F. (2007). Marketing the Museum. London: Routledge.
- Smiraglia, R. P. (2014). Cultural Heritage Information: Access and Management. Berlin: Springer.

Website

- 6. Pemerintah Kabupaten Temanggung. (2024). Profil Kabupaten Temanggung. Diakses dari: <https://temanggungkab.go.id>
- 7. International Council of Museums (ICOM). (2024). Museum Definition. Diakses dari: <https://icom.museum>
- 8. Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta. (2023). Tembakau dan Identitas Temanggung. Diakses dari: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjogja>

Sumber Data Lapangan

- 9. Wawancara dengan petani tembakau Desa Kledung, Temanggung (Juni 2025).
- 10. Observasi Tapak Museum Tembakau Temanggung, Kledung Park (Mei–Juni 2025).

KELENGKAPAN LAMPIRAN

- Lampiran 1 — Peta Lokasi Tapak Museum Tembakau Temanggung
- Lampiran 2 — Foto Kondisi Eksisting Lahan dan Lingkungan Sekitar
- Lampiran 3 — Hasil Wawancara dengan Petani dan Pelaku Industri Tembakau
- Lampiran 4 — Sketsa Transformasi Desain Museum
- Lampiran 5 — Diagram Zonasi dan Alur Kunjungan
- Lampiran 6 — Rencana Denah, Tampak, dan Potongan Bangunan
- Lampiran 7 — Perspektif Eksterior dan Interior Museum
- Lampiran 8 — Detail Material dan Struktur (panel kaca Low-E, anyaman rotan, panel kayu komposit)
- Lampiran 9 — Hasil Analisis KDB, KLB, dan Peraturan Bangunan di Temanggung
- Lampiran 10 — Tabel Eksplorasi Narasi Konsep Zona Museum

CHECK PLAGIASI



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: 2718902928/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Divana Findy Aprilla
Nomor Mahasiswa : 21512011
Pembimbing : M. Galieh Gunagama, S.T., M. Sc.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Museum Tembakau Temanggung dengan Pendekatan Naratif Arsitektur

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **2 (Dua) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/22/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

POSTER



Site Location



Site View



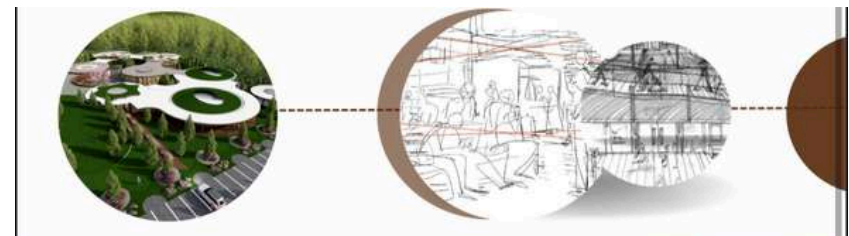
Project Brief

Pemrograman Museum Tenbelahe Temanggung bertujuan untuk menjadi pusat pendidikan, pelestarian, dan promosi yang lengkap. Museum ini akan menceritakan perjalanan sejarah dan budaya bendakoe yang sudah menjadi bagian sangat penting dalam kehidupan masyarakat Temanggung. Kami akan membukukan/menastakan peran tenbelahe, mulai dari era sebelum tradisional sampai pengetahuan yang unik, serta menyipil pengetahuan lokal dari berbagai para petani bendakoe yang sudah diwariskan dari generasi ke generasi.

Selanjutnya, museum ini diharapkan bisa menjadi pemacu atau penggerak lagi pengembangan pariwisata yang berkembang dan industri kreatif di Tenggung. Melalui pameran yang interaktif, program edukasi, dan menunjukkan hal-hal baru terkait tindakan, museum akan menarik banyak pengunjung. Selain itu, museum juga akan memperkenalkan berbagai profil yang bisa dilihat dari bukaan, yang punya nilai ekonomi dan keindahan.



Tobacco Temanggung

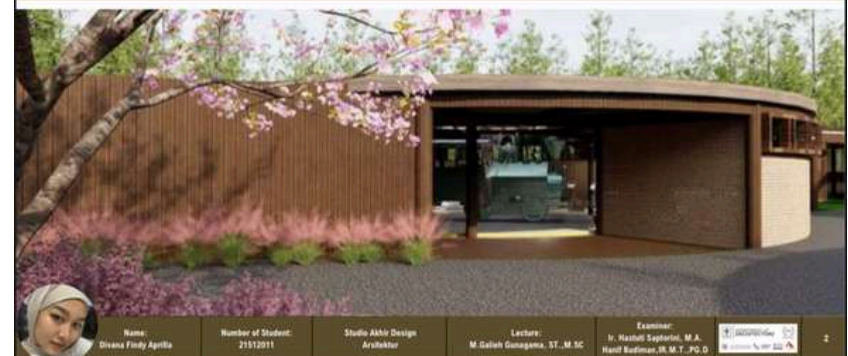
[illegible]

Pusat Warisan Budaya Temanggung memiliki kebutuhan untuk merangkai sejarah panjang tembakau di wilayah tersebut. Tidak hanya sebagai komoditas ekonomi, tetapi juga sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat. Sudah ada upaya untuk memertukaritasikan dan memertukar warisan tembakau, namun kegiatan tersebut sebagian besar masih bersifat statis dan kurang interaktif. Dibutuhkan pendekatan arsitektur yang mampu menghubungkan kembali kisah (tembakau Temanggung, sehingga lebih menarik dan berkesan bagi pengunjung.



Zonasi

Bulbul, diagram ini menggambarkan alur yang dalam museum tematik budaya yang dipimpin mengalir dari bagian dasar hingga ke puncak organisasi secara kronologis dan fungsional. Pengunjung memulai perjalanan di Zona Penemuan & Introductory Space untuk orientasi awal, kemudian masuk ke Zona Sejarah & Budaya Trabukhan yang menampilkan narasi sejarah dan artefak budaya. Alur dilanjutkan ke Zona Bilingual & Proses Produksi yang menunjukkan proses pertanian hingga pengolahan tradisional, lalu ke Zona Industri & Perdagangan yang membahas peran Trabukhan dalam ekonomi lokal. Setelah itu, pengunjung dapat mengeksplorasi Zona Inovasi & Interaktif untuk mencoba teknologi dan produk turunan berbasis secara langsung. Hangkapan kunjungan ditutup dengan Zona Refleksi & Tatanan Trabukhan sebagai ruang santai dan komersial. Di luar area utama, terdapat Office dan Gudang Koleksi & Logistik yang saling terhubung secara internal dan mendukung operasional museum, serta fasilitas umum seperti toilet yang tersebar di titik strategis. Diagram ini menormalkan pengalaman yang edukatif, informatif, dan berstruktur.



PLANNING

Number of Student:

Studio Akshir Design

Lecture: [Lecture 1](#)

Examiner:
Dr. Marshall Saperstein, M.A.

 WILEY

NAME: _____

Number of Students
in the Group

Studio Akhle Design

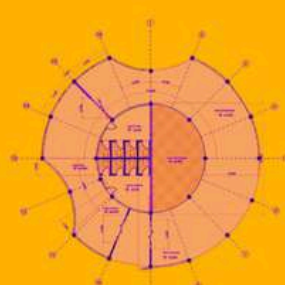
Lecture: 75 of 80

Examiner:
Ir. Nashuli Septorini, M.A.

† *Journal of Management Education* 32(1)

POSTER

Zonasi 1









ZONA PENERIMAAN & INTRODUCTORY SPACE

Letak: Paling depan, sebagai pintu masuk utama

Fungsi: Penyambutan, orientasi awal pengunjung

Aktivitas:

- Orientasi pengunjung melalui peta & overview museum
- Penjelasan garis besar sejarah tembakau



Name: Divana Findy Aprilia

Number of Student: 21512011

Studio Akhir Design
Arsitektur

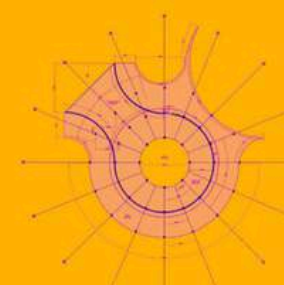
Lecture: M. Galih Gutagama, ST., M. SC

Examiner: Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Haniil Budiman, M. T., PG. D



3

Zonasi 2









ZONA SEJARAH & BUDAYA TEMBAKAU

Letak: Setelah zona penyambutan

Fungsi: Menjelaskan sejarah dan budaya tembakau di Temanggung

Aktivitas:

- Edukasi sejarah awal mula tembakau
- Display budaya masyarakat dan artefak kuno



Name: Divana Findy Aprilia

Number of Student: 21512011

Studio Akhir Design
Arsitektur

Lecture: M. Galih Gutagama, ST., M. SC

Examiner: Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Haniil Budiman, M. T., PG. D



4

Zonasi 3









ZONA INDUSTRI & PERDAGANGAN

Letak: Setelah zona produksi

Fungsi: Memperkenalkan industri dan perdagangan tembakau Temanggung

Aktivitas:

- Simulasi ekspor, industri, distribusi
- Edukasi mengenai sistem perdagangan dari masa ke masa



Name: Divana Findy Aprilia

Number of Student: 21512011

Studio Akhir Design
Arsitektur

Lecture: M. Galih Gutagama, ST., M. SC

Examiner: Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Haniil Budiman, M. T., PG. D



4

Zonasi 4









Ruang Workshop – Zona Edukasi Museum

Letak: Dekat dengan zona pameran dan ruang edukasi, mudah diakses oleh pengunjung umum dan pelajar.

Fungsi: Sebagai ruang interaktif untuk pelatihan, lokakarya, dan praktik edukatif yang berkaitan dengan budaya dan pengolahan tembakau.



Name: Divana Findy Aprilia

Number of Student: 21512011

Studio Akhir Design
Arsitektur

Lecture: M. Galih Gutagama, ST., M. SC

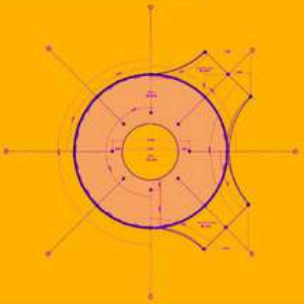
Examiner: Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Haniil Budiman, M. T., PG. D



4

POSTER

Zonasi 5









ZONA BUDIDAYA & PROSES PRODUKSI

Letak: Tengah museum, setelah zona sejarah

Fungsi: Menampilkan proses pengolahan tembakau secara nyata

Aktivitas:

- Simulasi lahan pertanian (interaktif)
- Display alat panen, rajang, pengeringan
- Pengunjung bisa mencoba alat atau melihat demonstrasi

Zonasi 6









ZONA INOVASI & INTERAKTIF

Letak: Setelah zona industri

Fungsi: Memperkenalkan inovasi berbasis tembakau (biofarmaka, kosmetik, dll)

Aktivitas:

- Eksperimen langsung dengan bahan turunan tembakau
- Edukasi tentang riset dan inovasi teknologi



Name: Divana Findy Aprilia

Number of Student: 21512011

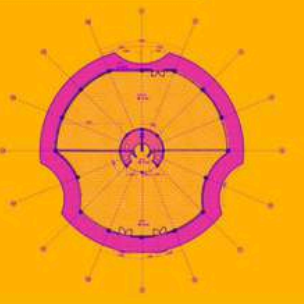
Studio Akhiv Design
Arsitektur

Lecture: M. Galih Gunagana, ST., M.Sc.

Examiner: Ir. Hastuti Saptarini, M.A.
Rafid Budiman, IR, M.T., PG.O

5

Zonasi Office









ZONA: OFFICE AREA (KANTOR PENGELOLA MUSEUM)

Letak: Terletak di area belakang museum, mudah diakses dari zona pameran dan servis.

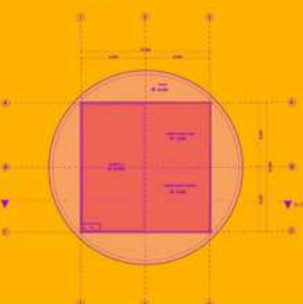
Fungsi:

Sebagai pusat koordinasi dan pengelolaan kegiatan museum secara administratif, edukatif, dan operasional.

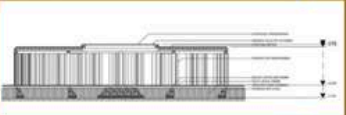
Aktivitas:

- Pengelolaan harian museum (keuangan, kuratorial, program edukasi)
- Rapat staf dan penyusunan program kegiatan
- Komunikasi internal dan eksternal lembaga

Zonasi Musholla









MUSHOLLA

Fungsi:

Sebagai ruang ibadah harian bagi staf dan pengunjung internal museum.

Aktivitas:

- Shalat harian
- Refleksi dan istirahat spiritual staf



Name: Divana Findy Aprilia

Number of Student: 21512011

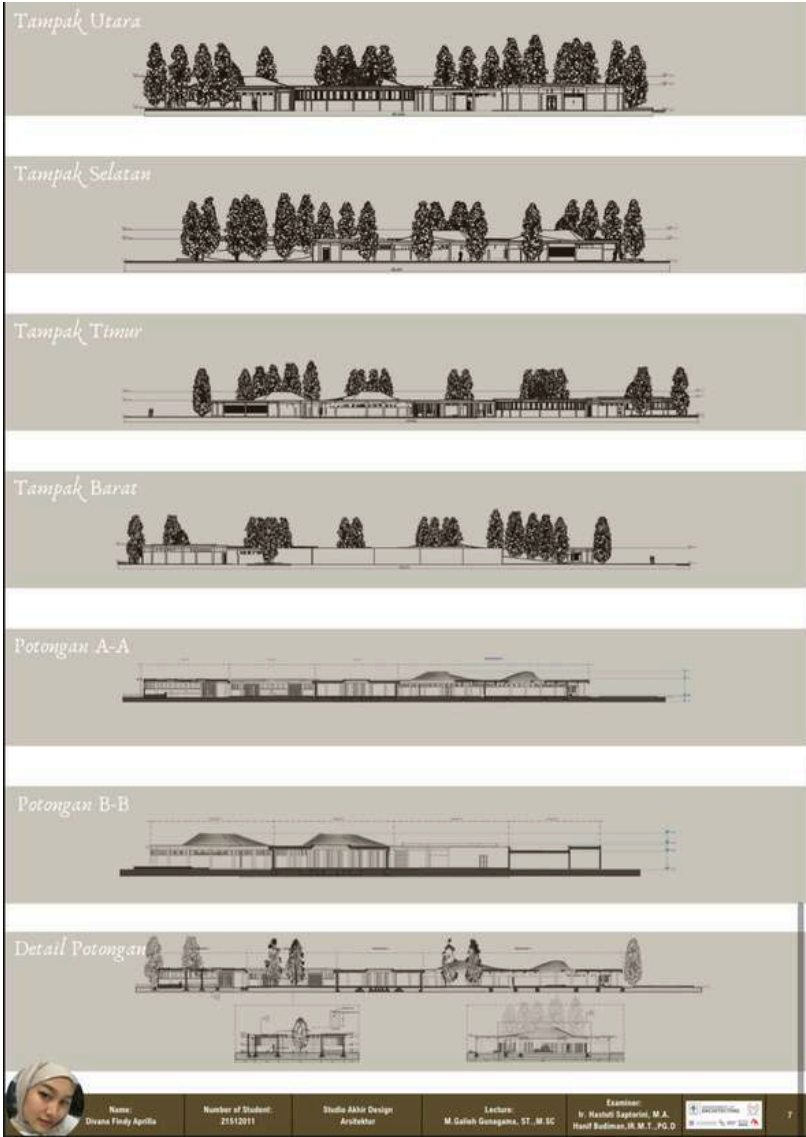
Studio Akhiv Design
Arsitektur

Lecture: M. Galih Gunagana, ST., M.Sc.

Examiner: Ir. Hastuti Saptarini, M.A.
Rafid Budiman, IR, M.T., PG.O

6

POSTER



GAMBAR PERANCANGAN



MAKET

