

BAB 3

ANALISIS

Dari beberapa data yang terkumpul, maka tahap selanjutnya dalam Perancangan Museum Sejarah adalah menganalisis data mentah yang telah terkumpul dengan menggunakan teori-teori dalam perancangan arsitektur yang disesuaikan dengan objek Perancangan Museum Sejarah Lemahwungkuk dengan pendekatan adaptive reuse dan infill desain yaitu

3.1 Analisis Heritage

Langkah pertama dalam perancangan ini yaitu dengan mengunmpulkan teori teori dengan konservasi bangunan cagar budaya. Analisa ini meliputi:

- **Kondisi Eksisting Bangunan**

Tabel 3.1. Kondisi Eksisting Bangunan

Sumber : Penulis

Gedung Cipta Niaga	Keterangan
	Gedung Cipta Niaga memiliki ciri khas yaitu Menara yang di himpit dua bangunan.



Menurut wawancara dengan Ibu Tuti yang telah bekerja di gedung ini selama 32 tahun kanopi dan pintu kaca ini bukan merupakan bagian yang sudah diperbaiki.

Menara / Balkon



Balkon ini berfungsi untuk melihat pelabuhan karena bangunan ini dulunya merupakan kantor perdagangan. Tangga untuk menaiki menara masih menggunakan kayu jati masih asli belum di ganti dari dulu.



Arsitektural

Jendela



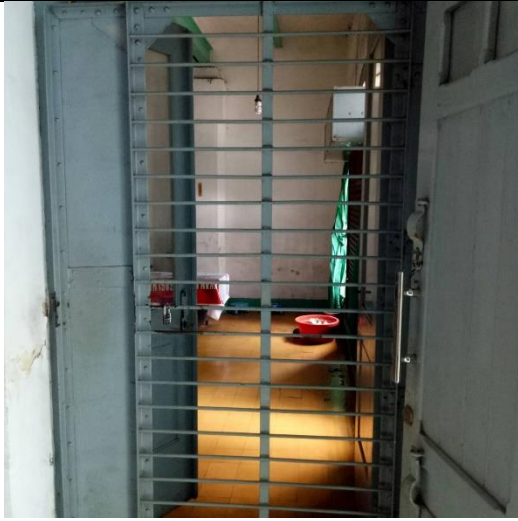
Jendela-jendela yang ada masih belum mengalami perubahan. Pada gedung ini banyak ditemukan pola jendela yang sederhana yang merupakan ciri-ciri artdeco.



Pintu



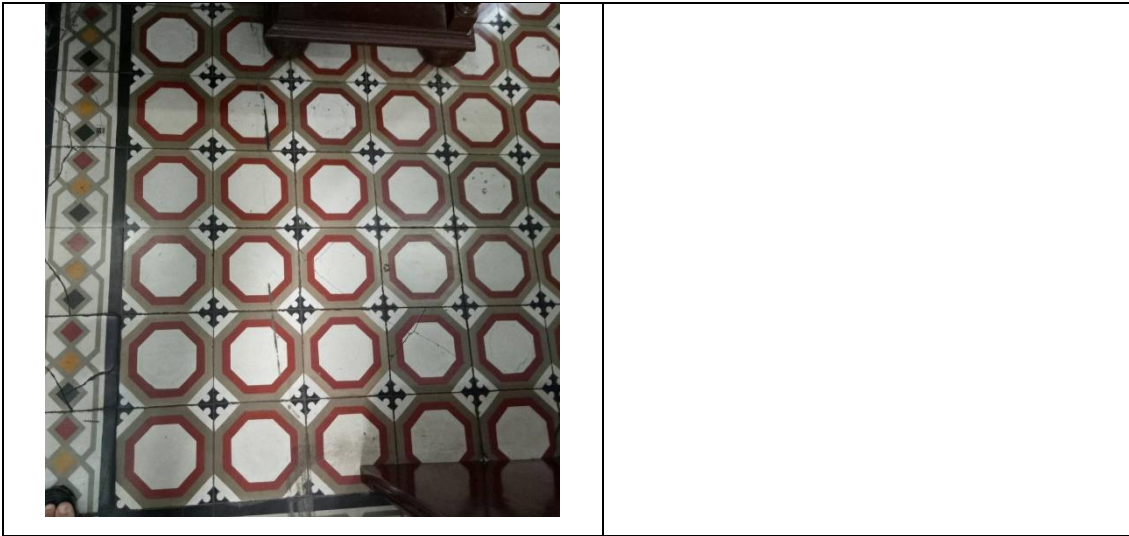
Selain pintu yang berada paling depan bangunan. Pintu-pintu lain nya masih asli belum ada perubahan. Material dari pintu pintu ini juga masih terbuat dari besi baja.



Lantai

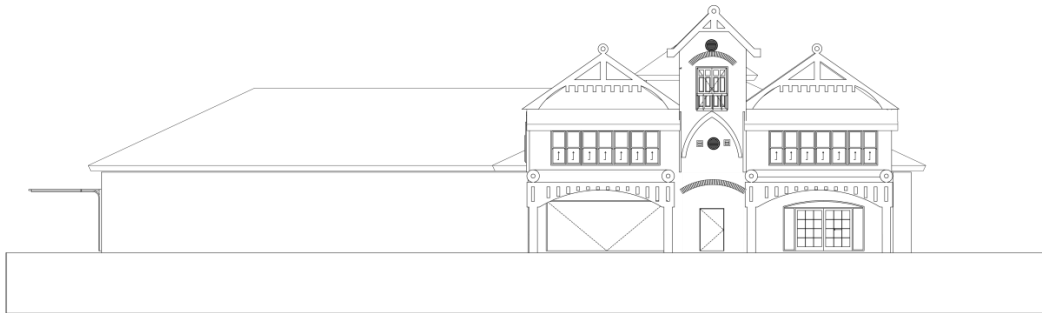


Pattern lantai yang ada pada bangunan ini masih belum mengalami perubahan.



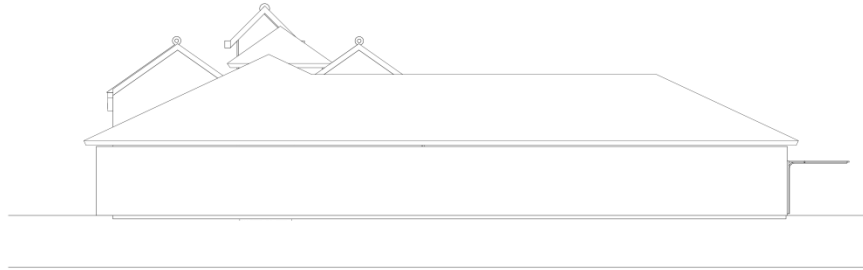
- **Gambar Eksisting Gedung Cipta Niaga**

Pada kondisi eksisting Gedung Cipta Niaga dara beberapa tampak yang ada hanya sisi utara yang memiliki nilai arsitekturr sisi utara ini merupakan fasad utama dari bangunan ini



Gambar 3.1. Tampak Utara Gedung Cipta Niaga

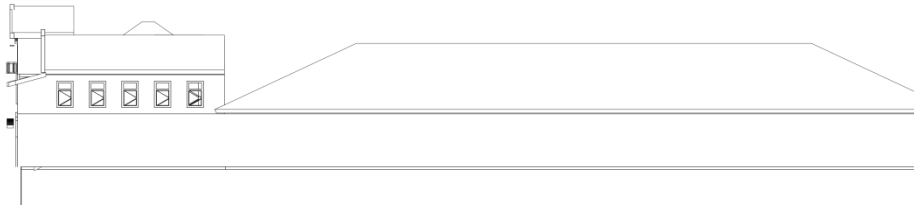
Sumber : Penulis



Gambar 3.2. Tampak Selatan Gedung Cipta Niaga

Sumber : Penulis

Pada Tampak selatan fasad pada kondisi aslinya terhalangi bangunan Grapari telkomsel.



W-21

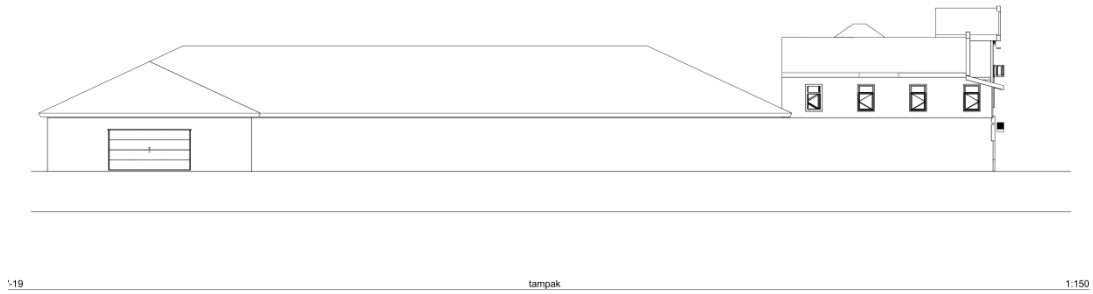
tampak

1:150

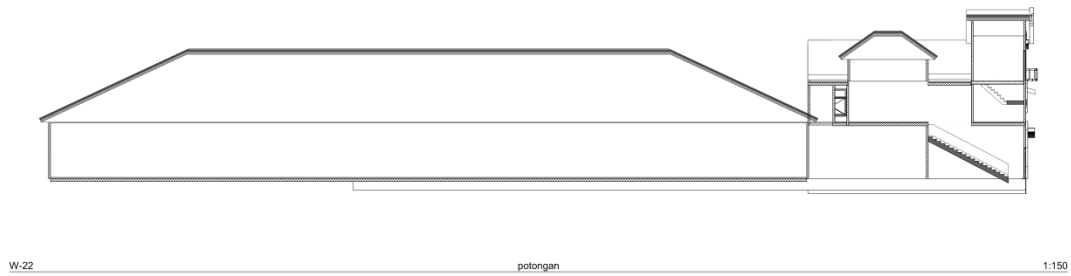
Gambar 3.3. Tampak Timur Gedung Cipta Niaga

Sumber : Penulis

Sisi Timur Bangunan merupakan sisi yang akan bersampingan dengan area yang disisipi bangunan baru. Sisi timur dan barat bangunan Gedung Cipta Niaga ini cenderung tidak memiliki nilai arsitektur.



Gambar 3.4. Tampak Barat Gedung Cipta Niaga
Sumber : Penulis

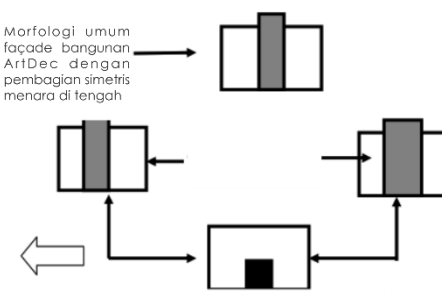




Gambar 3.5. Potongan Gedung Cipta Niaga
Sumber : Penulis

- **Bentuk Gaya Bangunan**

Tabel 3.2. Analisis Morfologi Bangunan

Sumber : Ringkasan Penulis

Saryanto (2011)	Gedung Cipta Niaga
<p>Morfologi Bangunan</p>  <p>Morfologi umum façade bangunan ArtDeco dengan pembagian simetris menara di tengah</p>	 <p>Pada Gedung Cipta Niaga terdapat kecocokan dengan ciri ciri morfologi bangunan art deco yaitu adanya Menara pada bagian tengah bangunan.</p>
<p>Ornament</p> <p>Hampir seluruh bangunan yang memiliki ciri Art Deco menggunakan ornament sebagai identitasnya. Dari penggunaan ornament yang kompleks hingga bentuk dasar sederhana dan plastis</p>	 <p>Ornament yang terdapat pada bangunan Gedung Cipta Niaga adalah bentuk bentuk geometris tanpa warna yang merupakan ciri khas bangunan bergaya artdeco.</p>

Signage Bangunan

Sebagai bangunan yang memiliki ciri umum diberbagai belahan dunia, Art Deco memiliki penanda khusus yang erat kaitannya dengan keragaman etnik setempat.

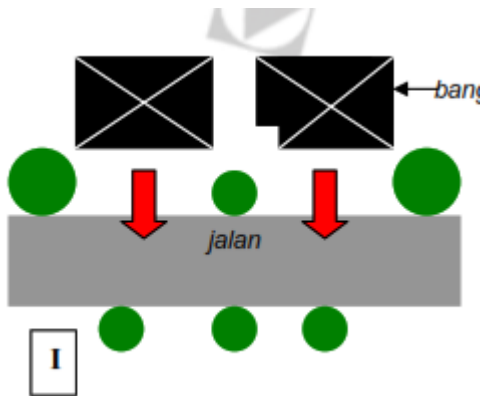


Signage pada bangunan ini berupa Menara ditengah ditambah dengan ornament balkon, semakin mempertegas bahwa bentuk ini merupakan signage pada bangunn ini.

Tata Letak Bangunan

Ciri peletakan bangunan art deco dibagi dua yaitu:

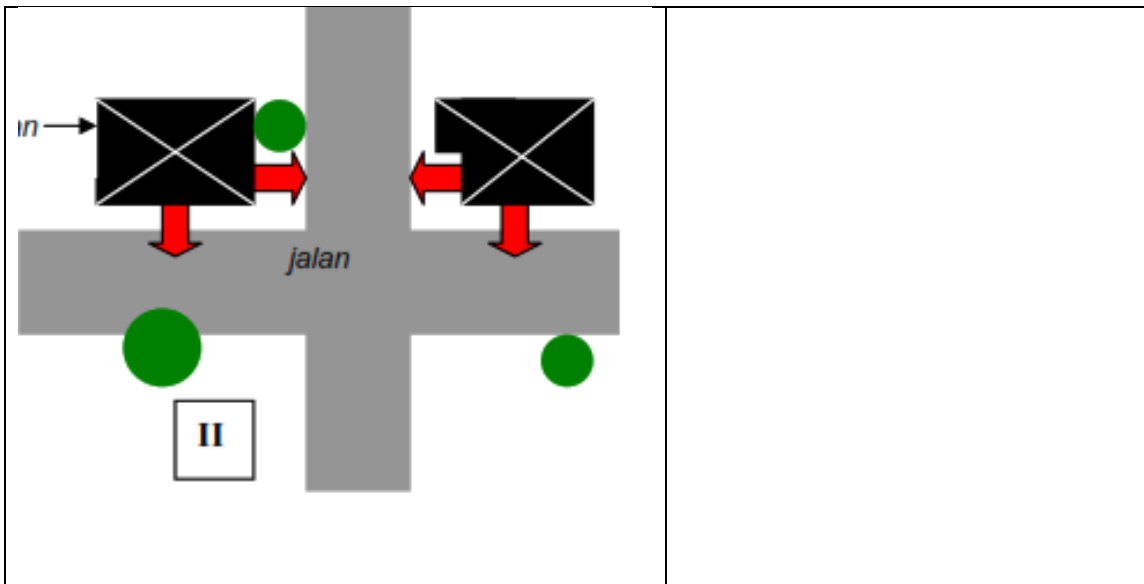
1. Bangunan menghadap jalan



2. Bangunan sudut



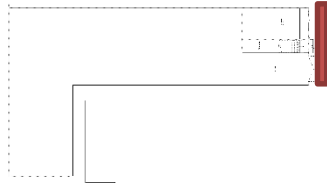

Peletakan Gedung Cipta Niaga yaitu bangunan yang menghadap jalan karena dilihat dari fungsi awal hingga sekarang memerlukan akses langsung ke jalan

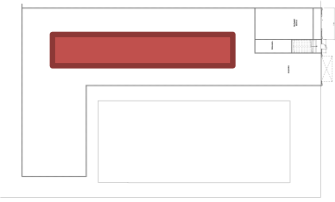

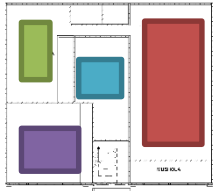





- **Analisis Kerusakan Bangunan**

Tabel 3.3. Kerusakan Bangunan

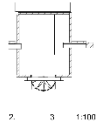
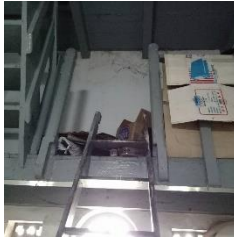

Sumber : Penulis

Gambar Kunci	Bagian Kerusakan	Analisis	Penerapan pada Bangunan
<p>Kerusakan di bagian fasade bangunan</p> 		<p>Kondisi fasade bangunan masih baik akan tetapi pada fasade cat bangunan sudah banyak yang terlepas dan terdapat banyak lumut.</p>	<p>Fasade akan di cat ulang dengan warna yang sama dan juga akan menghilangkan kanopi yang sekarang untuk digantikan dengan bentuk shading awal bangunan ini.</p>

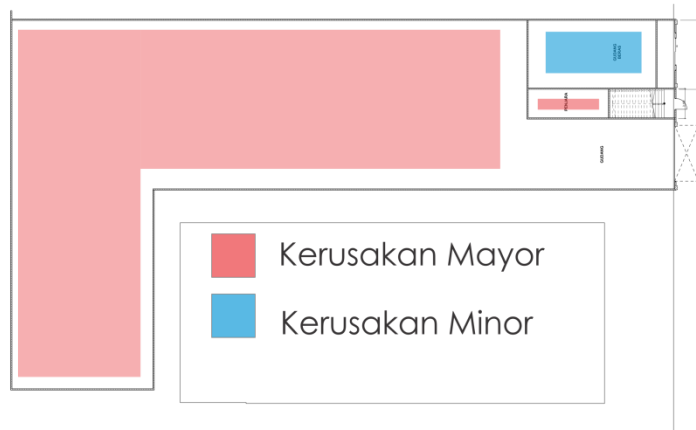
<p>Kerusakan di bagian gudang bangunan.</p> 		<p>Kondisi gudang bagian depan banyak cat yang lepas dan dinding pada bagian gudang banyak di tumbuhi jamur.</p>	<p>perlu diadakan pembersihan dan pengecatan ulang.</p>
<p>Kerusakan pada lantai 2 bangunan.</p> 	<p>Kondisi R.kantor.</p>  <p>R. Komunal</p>  <p>R.Rapat</p>  <p>R. Serbaguna</p>	<p>Kondisi ruangan ini cenderung terawat. Hanya sedikit kerusakan pada ruangan ini, karena ruangnya sendiri sampai sekarang masih di gunakan. Kerusakannya sendiri meliputi</p>	

		<p>dinding yang rusak</p>	
	<p>Dinding</p>   	<p>Kondisi dinding pada ruangan kantor teradapat beberapa spot pada dinding ditumbuhi oleh jamur dan ada juga dinding yang rontok.</p>	<p>Perlu diadakan perbaikan dinding dan pengecatan ulang dinding.</p>
	<p>Plafon</p> 	<p>Plafond pada ruangan ini masih baik karenan sudah mengalami perbaikan.</p>	<p>Perlu di lakukan perawatan untuk plafond.</p>

	<p>Lantai</p> 	<p>Lantai pada bangunan ini masih banyak yang masih menggunakan lantai asli belum mengalami perubahan. Akan tetapi ada beberapa bagian sudah di ganti karena sudah rusak.</p>	<p>Perlu di lakukan perawatan dan pembersihan secara berkala.</p>
	<p>Jendela</p> 	<p>Kondisi jendela masih utuh ada beberapa bagian yang cat nya sudah terkelupas</p>	<p>Perlu di lakukan perawatan dan pengecatan ulang.</p>

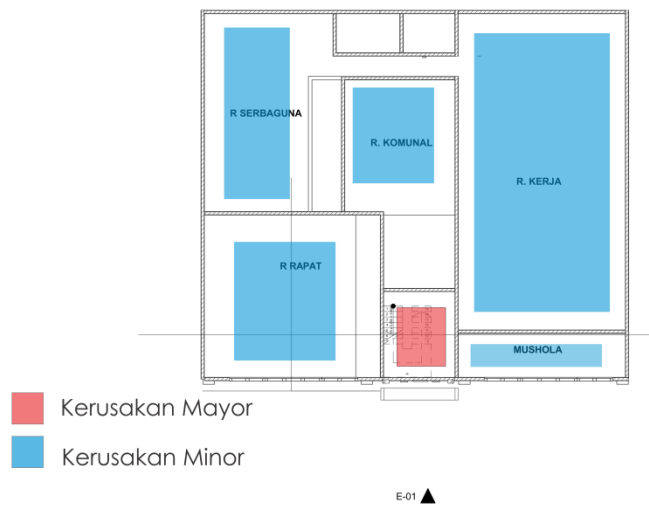
	<p>R. antara balkon dan dapur</p>  	<p>ruangan ini cenderung kotor dan tidak terawat.</p>	<p>Perlu dilakukan perawatan dan pengembalian fungsi ruang sebenarnya dan menyesuaikan agar sesuai dengan museum sejarah.</p>
---	--	---	---

- **Analisis Kerusakan Bangunan**



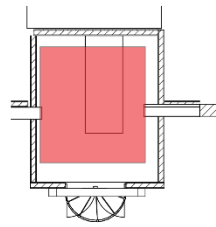
Gambar 3.6. Gambar Denah Lantai 1

Sumber : Penulis



Gambar 3.7. Gambar Denah Lantai 2

Sumber : Penulis



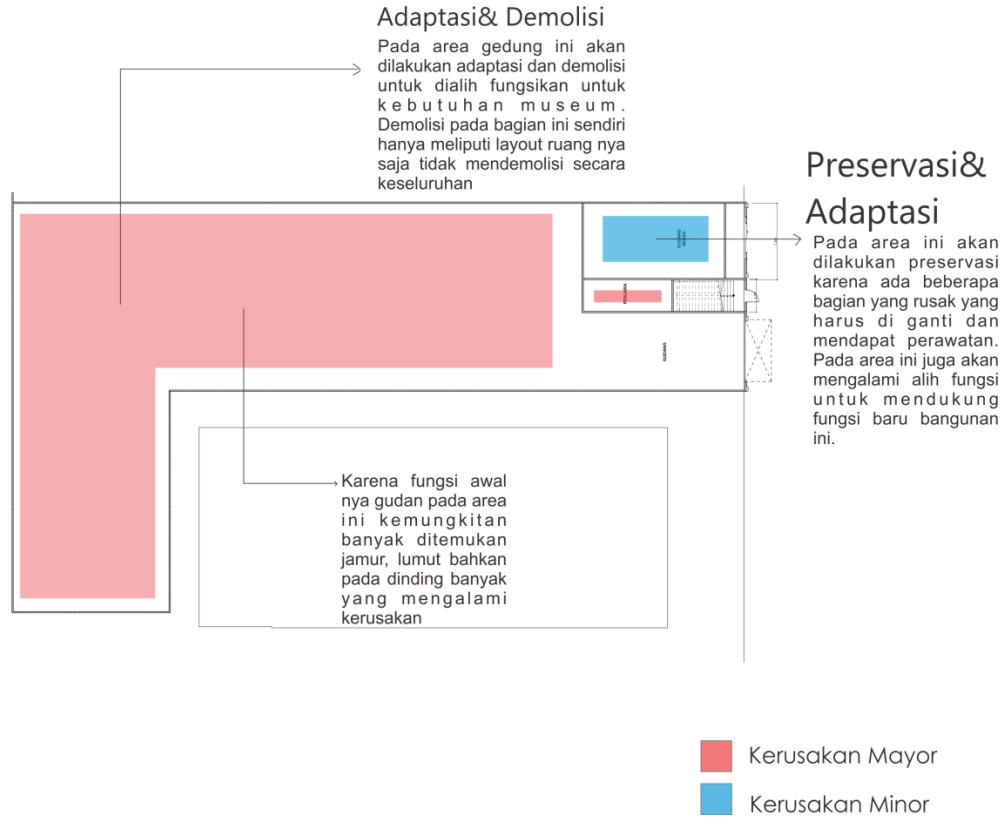
2. 3 1:100

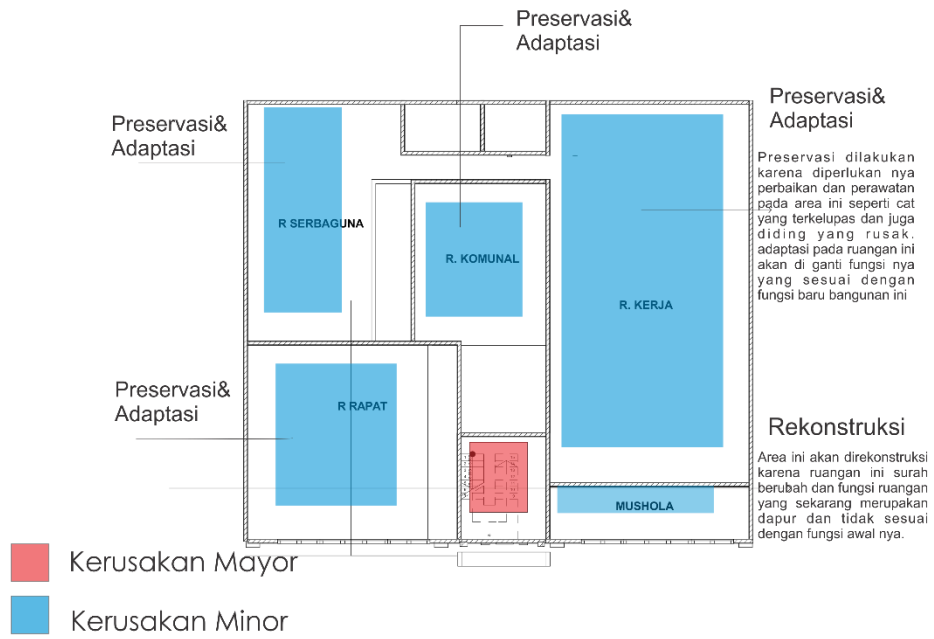
- Kerusakan Mayor
- Kerusakan Minor

Gambar 3.8. Gambar Denah Lantai 3

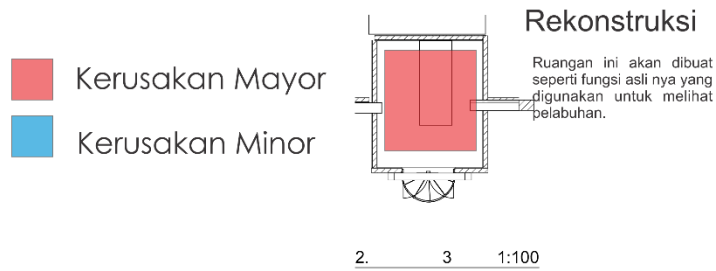
Sumber : Penulis

- **Analisis Keputusan Konservasi**

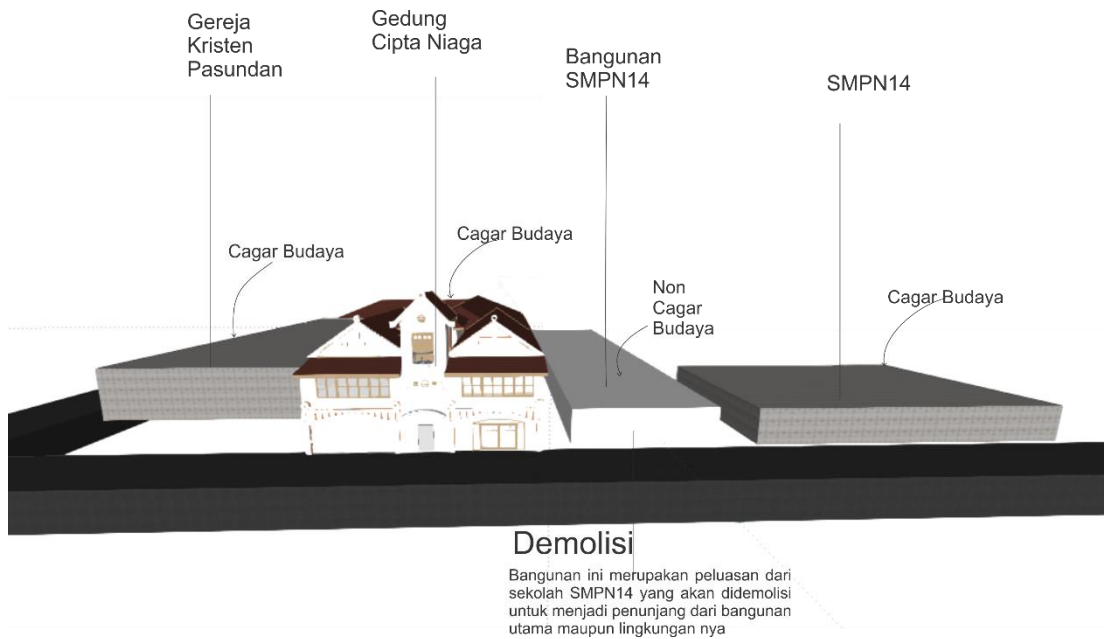


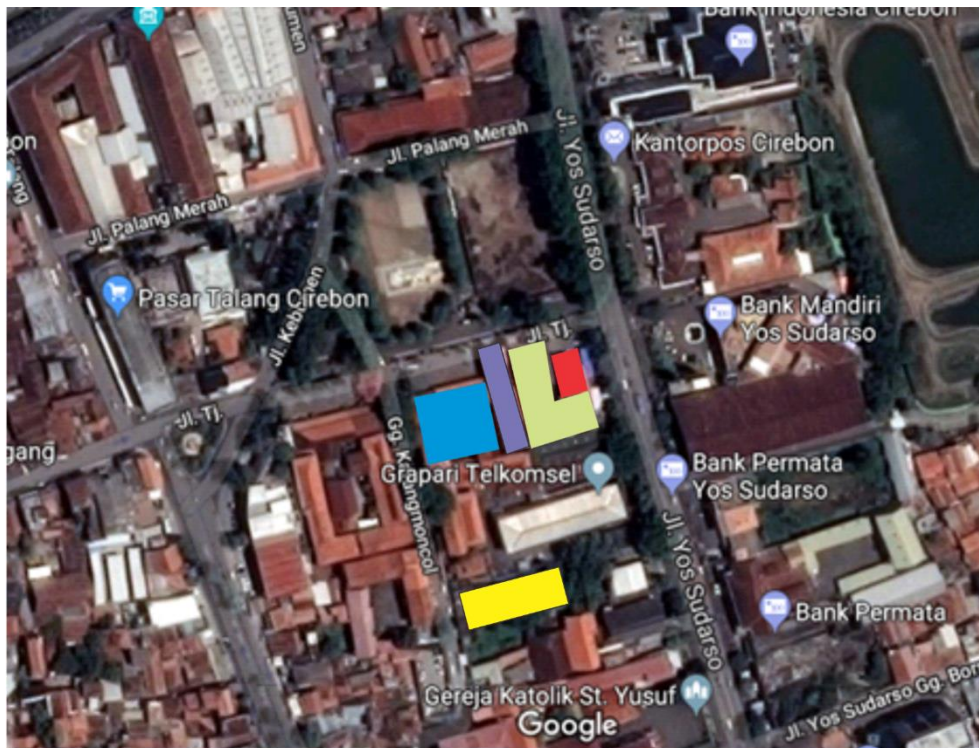


E-01 ▲



Analisis Infill Desain





- Gereja Kristen Pasundan
- Gedung Cipta Niaga
- Bangunan Infill
- SMPN 14
- Rencana alokasi Bangunan Sekolah

Norman Tyler menjelaskan 4 prinsip infill desain didalam bukunya yang berjudul Historic Preservation. 4 prinsip yang dijelaskan adalah matching, contrasting, compatible laras, compatible kontras. Dalam perancangan museum sejarah kota Cirebon dipilih dua pendekatan yang paling memungkinkan di terapkan pada rancangan museum ini, yaitu compatible dan contrast. Mekan dilakukan analisis SWOT dari kedua prinsip desain tersebut.

Tabel 3.4. Analisis Pendekatan Desain

Sumber : Penulis

Metode	Strengths	Weaknesses	Opportunities	Threats
Compatible	- Dapat menciptakan	- Susah untuk membedakan	- Dapat memberi citra	Dapat menimbulkan

	kesan ruang yang unik - Adanya keseragaman bentuk kawasan	mana bangunan baru atau pun bangunan lama - Eksplorasi bentuk yang tidak maksimal.	kawasan yang kuat.	kesan membosankan dilingkungannya
Contrast	- Memberi kesan baru terhadap kawasan - Bentuk bangunan bebas sehingga lebih bisa eksplorasi bentuk	Bentuk yang berbeda dengan kawasan sehingga merusak citra kawasan.	Dapat menonjol di kawasan tersebut sehingga menimbulkan ketertarikan untuk di kunjungi.	- Dapat merusak eksistensi bangunan lama - Dapat merusak citra kawasan

Dari analisis SWOT yang telah dibuat didapat hasil prinsip infill yang paling cocok diterapkan pada kasus perancangan museum sejarah kota Cirebon adalah “Contrast”.

3.2 Analisis Kawasan

Analisis Makro

Kota Cirebon secara geografis terletak pada posisi yang sangat strategis karena menjadi simpul pergerakan antar kota/ wilayah seperti DKI Jakarta – Jawa Barat dan Jawa Tengah. Cirebon juga merupakan pusat di wilayah 3 Cirebon yang mengakibatkan Cirebon sebagai

pusat aktifitas yang sifat nya regional. Posisi strategis yang didukung oleh kelengkapan sarana dan prasarana kota telah menjadikan daya tarik bagi tumbuh dan berkembang nya berbagai macam kegiatan pembangunan.



Gambar 3.9. Lokasi Cirebon

Sumber : mapsofworld.com

Dalam wilayah III yang meliputi Kab Indramayu, Kab Majalengka, dan Kab. Kuningan, Cirebon adalah sebagai pusat informasi perkembangan dan kemajuan di segala bidang dalam wilayah III, serta kemudahan transportasi dan komunikasi antar wilayah.



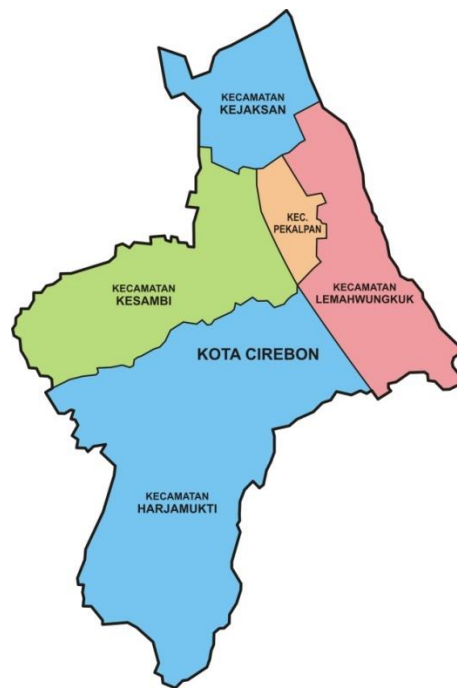
Gambar 3.10. Wilayah III Cirebon

Sumber : Google.com

Analisis Meso

Lokasi site ditentukan di kawasan Lemahwungkuk, Cirebon dengan dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a. Ditinjau dari sejarah kota Cirebon kawasan lemahwungkuk merupakan kawasan awal mula kota Cirebon
- b. Kawasan Lemawungkuk merupakan pusat kebudayaan di kota Cirebon karena di kawasan ini terdapat Keraton Kesepuhan, Keraton kanoman dan Keraton kecirebonan.
- c. Pada kawasan Lemahwungkuk memiliki banyak bangunan cagar budaya yang cenderung tidak dirawat bahkan ada yang digunakan untuk gudang



Gambar 3.11. Lokasi Lemahwungkuk

Sumber : HRPKBIJABAR

Analisis Mikro

Pemilihan tapak ditentukan di Gedung Cipta Niaga, Cirebon dengan dasar pertimbangan sebagai berikut:

- a) Bangunan Gedung Cipta Niaga Memiliki nilai sejarah yang tinggi di kota Cirebon
- b) Bangunan Gedung Cipta Niaga yang cenderung tidak terawat
- c) Dari beberapa bangunan kolonial yang berada di kawasan Lemahwungkuk Bangunan Cipta Niaga memiliki akses masuk yang lebih mudah
- d) Akses sirkulasi jalan pada lokasi bangunan yang mudah

Kriteria Pemilihan Site

Kondisi Gedung Cipta Niaga yang memiliki gaya arsitektur kolonial, fungsi bangunan sebagai kantor sekaligus gudang dan kondisi fisik yang tidak terawat. Untuk menilai bangunan yang ada, sesuai atau tidak dengan perencanaan kawasan, diambil dengan penilaian dengan kriteria pokok yakni:

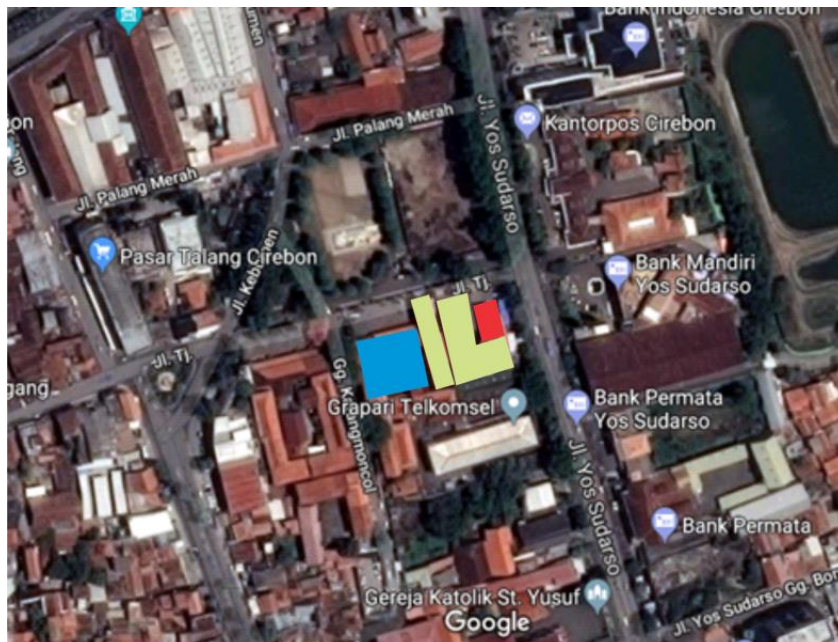
1. Pelestarian bangunan ditinjau dari segi sejarah dan nilai arsitektur.
2. fungsi bangunan.
3. Kondisi bangunan.
4. Ketinggian bangunan.

Dari kriteria tersebut, ada tiga kemungkinan tindakan penanganan bangunan yang dapat diambil:

- a. Bangunan tersebut dipertahankan keberadaanya.
- b. Bangunan tersebut perlu di renovasi.
- c. Menyisipkan bangunan baru

Lokasi Site

Dalam perancangan Museum Sejarah site berada Jl. Yos Sudarso No.10, Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat. Menggunakan bangunan Gedung Cipta Niaga yang berada di kawasan kota tua Lemahwungkuk dengan luasan site sekitar 4800 m^2 .



- Gedung Cipta Niaga
- Gereja Kristen Pasundan
- SMPN 14 Kota Cirebon



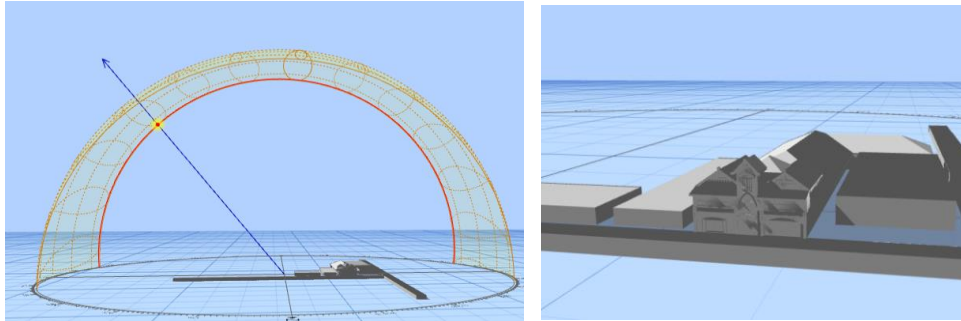
Gambar 3.2. Lokasi Site
Sumber : Googlemaps.com

Site memiliki batasan- batasan seperti berikut :

- Sebelah Utara : Jl. Tj Lemahwungkuk
 Pada batasan utara site di hadapkan dengan lahan kosong
- Sebelah Timur : Gereja Kristen Pasundan
 Pada batasan timur site di hadapkan dengan bangunan Gereja Pasundan, bangunan ini di bangun pada tahun 1788 M lebih dulu dari pada bangunan yang menjadi site Museum Sejarah
- Sebelah Selatan : Gedung Grapari Telkomsel
- Sebelah Barat : Gedung Sekolah SMPN 14 Kota Cirebon
 Pada batas barat site bersebelahan langsung dengan gedung sekolahan yang masih memiliki gaya bangunan colonial.

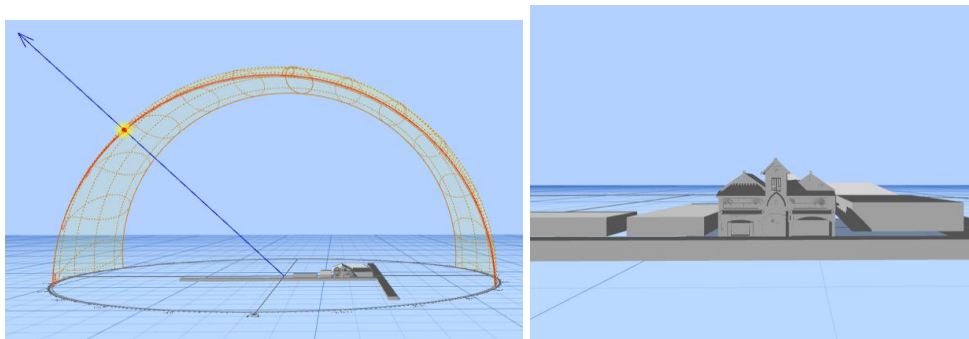
- **Analisis Sun Path**

Bulan Januari dipilih dikarenakan di lokasi site bulan Januari dan bulan Juni merupakan titik ekstreme dari matahari pada bulan Januari Matahari berada dititik paling dekat sedangkan pada bulan Juni matahari berada dititik paling jauhnya.



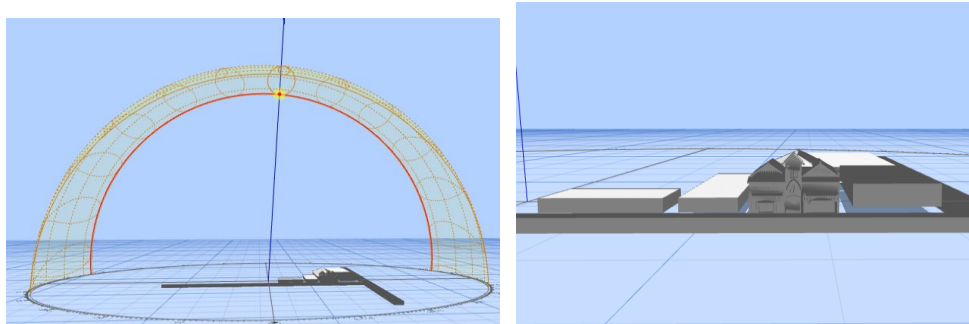
Gambar 3.3. *Sun Path Bulan January Jam 09.00*

Sumber : andrewmarsh.com



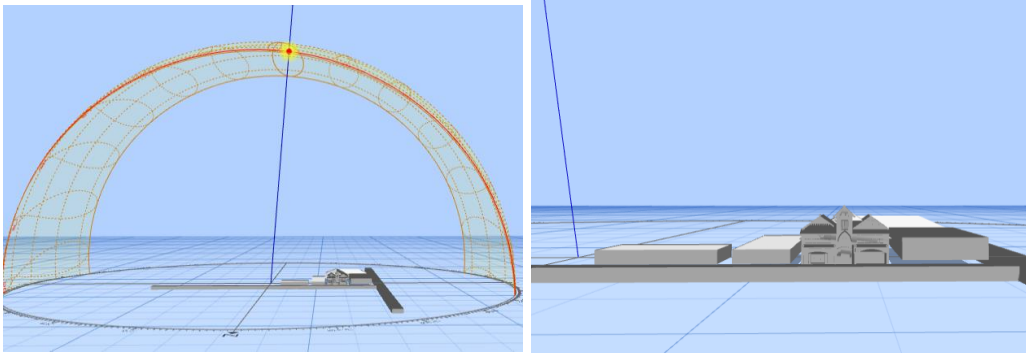
Gambar 3.3. *Sun Path Bulan Juni Jam 09.00*

Sumber : andrewmarsh.com



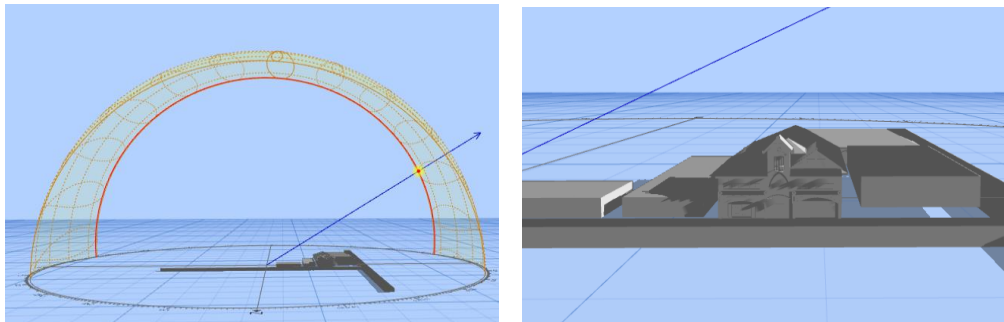
Gambar 3.3. *Sun Path Bulan Januari Jam 12.00*

Sumber : andrewmarsh.com



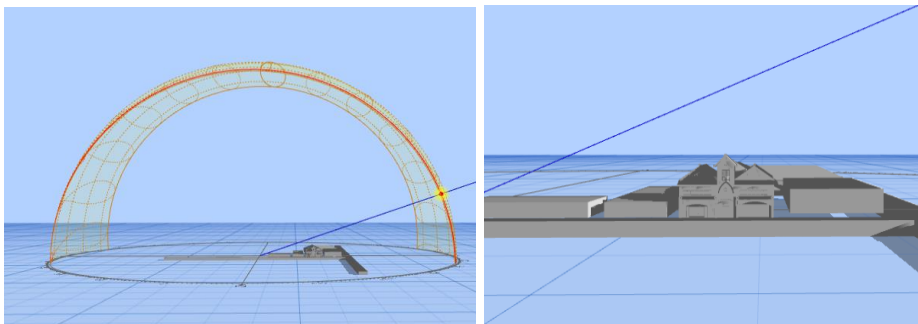
Gambar 3.3. *Sun Path Bulan Juni Jam 12.00*

Sumber : andrewmarsh.com



Gambar 3.3. *Sun Path Bulan Januari Jam 16.00*

Sumber : andrewmarsh.com



Gambar 3.3. Sun Path Bulan Juni Jam 16.00

Sumber : *andrewmarsh.com*

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengolahan sunpath ini adalah gubahan massa yang dipilih harus memperhitungkan sisi sebelah timur dan barat karena pada kondisi eksisting sisi tersebut memiliki bidang yang lebar.

Eksisting Bangunan Pada Tapak

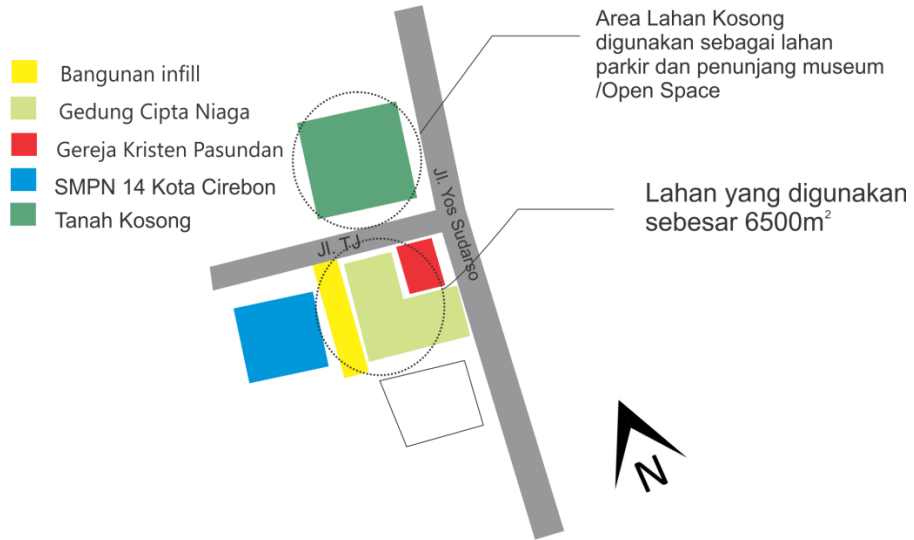




Gambar 3.12. Kondisi Eksisting Bangunan Sekitar

Sumber : Googlemaps.com

Tanggapan Desain





Alur Sirkulasi Pada Tapak



3.3 Analisis Fungsi Aspek Fungsi

Aspek fungsi Museum Sejarah kota Cirebon sebagai berikut:

- Ruang Pameran

Ruang tempat mendisplay barang koleksi

Pada Museum Sejarah kota Cirebon ini akan mendisplay barang koleksi tentang kota Cirebon sebagai melting pot, dan juga ada beberapa barang koleksi yang meminjam dan keraton yang ada di Cirebon. Barang-barang koleksi di museum sejarah ini di bagi menjadi 4 bagian yaitu:

- 1) Keturunan Tionghoa

Pada bagian bangsa tionghoa barang yang akan di display merupakan bukti sejarah keturuan tionghoa dating ke Cirebon meliputi keramik, porcelen, dan ragam hias.

- 2) Keturunan Arab

Pada bagian bangsa arab barang yang akan di display berupa seni kaligrafi dan kitab kesusastraan, Kesenian Grabah

- 3) Keturunan Lokal

Pada bagian warga lokal barang barang akan di ambil dari keraton kesepuhan, Keraton Kecirebonan dan Keraton kanoman.

- 4) Peninggalan bangsa Eropa

Pada bagian bangsa eropa akan di display berupa diorama dan ragam hias dari gaya bangunan kolonial

- Auditorium

Sarana untuk memperkenalkan ataupun tempat pertunjukan kebudayaan kota Cirebon.

- Penunjang

Sarana ini meliputi food corner/kantin dan juga art shop yang menjual cinderamata.

3.4 Analisis Aktivitas dan Fasilitas

Fasilitas yang disediakan untuk mewadahi aktifitas yang terjadi di Museum Sejarah kota Cirebon adalah:

- 1) Aktifitas Utama

- Kegiatan pameran membutuhkan area untuk mesdisplay barang barang pameran yang ada.
 - Kegiatan belajar kebudayaan Cirebon meliputi belajar membuat dan belajar menari membutuhkan fasilitas workshop
- 2) Aktifitas Pendukung
- Kegiatan membeli cinderamata diperlukan fasilitas art shop
 - Kegiatan membaca buku diperlukan perpustakaan
 - Kegiatan Kuliner diperlukan food corner/kantin
- 3) Aktifitas Pengelola
- Membutuhkan ruang untuk mengelola museum meliputi ruang administrasi sampai ruang perawatan barang pamer.
- 4) Aktifitas Servis
- Membutuhkan ruang service meliputi ruang cctv sampai dapur.

3.5 Analisis Pengguna

A. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan pada bangunan Museum Sejarah kota Cirebon ini di bagi menjadi 2 yaitu:

1. Kelompok Pengunjung Utama

Kelompok utama ini meliputi masyarakat awam, Pelajar serta golongan lainnya yang memilik ketertarikan dengan sejarah kota Cirebon seperti kolektor, komunitas tertentu maupun seniman.

2. Kelompok Pengelola

Kelompok pengelola museum terdiri dari tiga bagian yaitu bagian administrasi, teknis dan servis, ketiga bagian kelompok tersebut bekerja sama dalam pengadaan Museum Sejarah kota Cirebon.

3.6 Analisis Kebutuhan Ruang

Analisa ruang adalah analisa fisik yang berhubungan dengan persyaratan ruang, sirkulasi ruang, besaran ruang, pezoningan ruang dan pola hubungan antar ruang.

- **Kebutuhan ruang**

Kebutuhan ruang pada Museum Sejarah kota Cirebon dikelompokkan berdasarkan zona publik dan zona non-publik.

1. Ruang Luar (Publik Non-Koleksi)

Tabel 3.5. Kebutuhan Ruang Luar

Sumber : Penulis

Kebutuhan Ruang
Parkir pengguna - Mobil
Parkir pengguna - Motor
Parkir pengelola - Mobil
Parkir pengelola - Motor
Parkir servis - Truk
Pos jaga
Open Space
Ruang Antri Tiket
Loket Tiket
Total
Sirkulasi
Jumlah Total + Sirkulasi

2. Ruang Pameran (Publik Koleksi)

Tabel 3.6. Kebutuhan Ruang Pameran

Sumber : Penulis

Kebutuhan Ruang
Ruang pamer Kebudayaan Lokal
Ruang pamer Keturunan Tionghoa
Ruang pamer Keturunan Arab
Ruang pamer Eropa

Ruang pameran sementara
Total
Sirkulasi
Jumlah Total + Sirkulasi

3. Ruang Publik (Publik Non-Koleksi)

Tabel 3.7. Kebutuhan Ruang Publik

Sumber : Penulis

Kebutuhan Ruang
Lobby
Ruang informasi
Penitipan barang
Ruang teater
Ruang artshop
Ruang seminar
Ruang workshop
Ruang istirahat
Retail
Km/wc
Musholla
Ruang wudhu
Jumlah
Sirkulasi
Jumlah Total

4. Ruang Administrasi (Non-Publik Non Koleksi)

Tabel 3.8 Kebutuhan Ruang Administrasi

Sumber : Penulis

Kebutuhan Ruang

Ruang restorasi
Ruang perawatan
Studio preparasi
Ruang penerimaan koleksi
Ruang registrasi koleksi
Ruang Penyimpanan
Ruang penyimpanan
Ruang penyimpanan
Ruang studi koleksi
Ruang staff teknis
Gudang peralatan
Loading dock
Jumlah
Sirkulasi
Jumlah Total

5. Ruang Penunjang (Publik Koleksi)

Tabel 3.9 Kebutuhan Ruang Penunjang

Sumber : Penulis

Kebutuhan Ruang
Perpustakaan
Ruang arsip koleksi
Penitipan barang
Jumlah
Sirkulasi
Jumlah Total

6. Ruang Service (Non-Publik Keamanan Berlapis)

Tabel 3.10. Kebutuhan Ruang Service

Sumber : Penulis

Kebutuhan Ruang


Ruang CCTV
Ruang Penyimpanan
Ruang panel MEE
Ruang mesin AC
Ruang Genset
Kantin pengelola
Dapur kantin pengelola
Jumlah
Sirkulasi
Jumlah Total

3.7 Analisis Preseden

Dari beberapa Preseden yang di dapat dilakukan analisis beberapa strategi dari preseden dalam perancangan museum. Strategi itu akan di terapkan ke dalam kasus Museum Sejarah Kota Cirebon

Tabel 3.11. Analisis Preseden

Sumber : Ringkasan Penulis

Preseden	Hasil Analisis
 <p data-bbox="277 1493 808 1560">Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desain elemen struktural dan konstruksi yang digunakan terinspirasi oleh bentuk-bentuk alam.
	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan material yang disesuaikan dengan latar dan tipologi lingkungan



Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum



Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum



Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

- Bentuk fasade yang representatif yang terinspirasi dari hewan yang berada di lingkungan sekitar museum.

- Pada pameran museum ini memainkan ketinggian sehingga pengunjung bisa merasakan atmosfer yang tidak membosankan.

- Penggunaan Skala dari barang Pamer sampai menciptakan



Cabañeros National Park Visitors Center and Interactive Museum

suasana kapan dan dimana momen yang dipamerkan terjadi





Medieval Mile Museum Kilkenny Ireland

- Penggunaan lorong untuk memberi impresi ruang tertentu didukung penggunaan material yang menunjukkan suasana



Museum Fatahilla Jakarta

- Ruang pameran disetting dengan pengelompokan sesuai jenis dari benda yang akan didisplaykan.

 <p data-bbox="363 741 721 772">Historial Charles De Gaulle</p>	<ul data-bbox="873 233 1308 344" style="list-style-type: none"> • Permainan artificial lightning dapat menunjang gambar gambar yang sudah usang
 <p data-bbox="363 1173 721 1205">Historial Charles De Gaulle</p>	<ul data-bbox="873 812 1333 995" style="list-style-type: none"> • Dinding bisa digunakan sebagai display pameran • Dinding bisa digunankan untuk menceritakan alur kronologis zama

Dari analisis yang sudah dilakukan didapat beberapa stratragi untuk membuat museum yang dapat memberi impresi ruang dan museum interaktif.