

## LEMBAR PERSETUJUAN

### REDESAIN MUSEUM AIRLANGGA DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIK KERAJAAN KEDIRI

#### ARTIKEL ILMIAH

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun Oleh :

**Muhammad Syafrudin Hilal**  
**NIM. 115060500111027**

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

**Dr. Eng. Herry Santosa ST., MT.**  
**NIP. 19730525 200003 1 004**

**Ir. Bambang Yatnawijaya S.**  
**NIP. 19530620 198303 1 002**

# REDESAIN MUSEUM AIRLANGGA DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIK KERAJAAN KEDIRI

Muhammad Syafrudin Hilal<sup>1</sup>, Herry Santosa<sup>2</sup>, Bambang Yatnawijaya S.<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Jalan MT. Haryono 167, Malang 65141, Indonesia

Email : [hilalpermana@gmail.com](mailto:hilalpermana@gmail.com)

## ABSTRAK

Museum Airlangga merupakan museum yang mengelola benda peninggalan masa lalu di Kota Kediri. Museum ini mengelola benda peninggalan dari Kerajaan Kediri mulai awal masa berdiri hingga berakhir pemerintahan Kerajaan Kediri. Museum Airlangga termasuk jenis museum arkeologi karena jenis peninggalan yang termasuk peninggalan sejarah masa lampau. Museum Airlangga yang sekarang dijadikan satu-satunya fasilitas pemerintah kota untuk menampung, memelihara dan menjaga barang arkeologi peninggalan Kerajaan Kediri. Museum Airlangga keadaannya memprihatinkan. Kondisi Museum Airlangga memprihatinkan, sebab bagian bangunan di museum tersebut roboh dan tidak kunjung diperbaiki. Museum Airlangga kurang mencerminkan museum kekinian jika ditinjau dari teori *seven trend museum*. Menjawab permasalahan tersebut, perancangan ulang merupakan salah satu pemecahan yang solutif untuk memecahkan masalah dalam museum. Pengkajian yang mendalam dan hasil evaluasi yang selektif mampu memberikan jawaban sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan museum zaman sekarang. Museum Airlangga yang akan dirancang ulang merupakan salah satu ikon Kota Kediri karena merupakan salah satu museum arkeologi terbesar kedua di Jawa Timur. Peninggalan Kerajaan Kediri yang kental di dalam museum membawa filosofi yang kuat sehingga mampu menjadi materi yang kuat dalam merancang ulang museum. Sejarah Kerajaan Kediri merupakan interpretasi dari keberadaan Kerajaan Kediri sehingga mampu dijadikan simbol yang tepat dalam merancang ulang dengan pendekatan simbolik.

Kata Kunci : museum, sejarah, perancangan ulang, simbolik,

## ABSTRACT

Airlangga Museum is a museum that manages relics of the past in Kediri. The museum manages relics of the kingdom of Kediri started from the early years of domination till end years. Airlangga museum came under the types of archaeological museums because the type of relics that it has possess valuable heritage recently. Now, Airlangga Museum is the only one facility of city to accommodate, maintain and protect the archaeological relics of the kingdom Kediri. Airlangga museum is in uncare situation. Some part of the building were damaged even collapsed and it doesn't get repaired. Airlangga museum doesn't refer to modern museum if considered from seven trend museum's theory. Answering these problems, the redesign is the best solution to solve problems. In-depth and selective evaluation can provide answers to meet today's museum needs and requirements. Airlangga museum is the landmark of Kediri and is the one of the largest

archaeological museum in eastern Java. Kediri kingdom strong heritage in the museum brings a strong philosophy so that they can become strong concept in redesigning the museum. Interpretation of the Kediri kingdom's history is existence of the kingdom of Kediri so that they can be used as an appropriate symbol to redesign by using symbolic methodological approach.

Keywords: museum, history, redesign, symbolic

## 1. Pendahuluan

Museum Airlangga merupakan museum yang mengelola benda peninggalan masa lalu di Kota Kediri. Museum ini mengelola benda peninggalan dari Kerajaan Kediri mulai awal masa berdiri hingga berakhir pemerintahan Kerajaan Kediri. Museum Airlangga termasuk jenis museum arkeologi karena jenis peninggalan yang termasuk peninggalan sejarah masa lampau.

Museum Airlangga yang sekarang dijadikan satu-satunya fasilitas pemerintah kota untuk menampung, memelihara dan menjaga barang arkeologi peninggalan Kerajaan Kediri keadaannya memprihatikan. Dari segi fisik bangunan, kondisi konstruksi bangunan sudah tua, banyak fungsi yang terbengkalai. Selain itu ruang pameran kurang teratur dan tampilan bangunan kurang representatif. Hal ini berdampak pada jumlah pengunjung dan persepsi masyarakat terhadap museum.

Menjawab permasalahan tersebut, perancangan ulang merupakan salah satu pemecahan yang solutif untuk memecahkan masalah dalam museum. Pengkajian yang mendalam dan hasil evaluasi yang selektif mampu memberikan jawaban sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan museum zaman sekarang.

Museum Airlangga yang akan dirancang ulang merupakan salah satu ikon Kota Kediri karena merupakan satu-satunya museum arkeologi terbesar kedua di Jawa Timur. Peninggalan Kerajaan Kediri yang kental di dalam museum membawa filosofi yang kuat sehingga mampu menjadi materi yang kuat dalam merancang ulang museum. Sejarah Kerajaan Kediri merupakan interpretasi dari keberadaan Kerajaan Kediri sehingga mampu dijadikan simbol yang tepat dalam merancang ulang dengan pendekatan simbolik. Pendekatan simbolik metafora diterapkan pada interior ruang pameran dan tampilan eksterior bangunan.

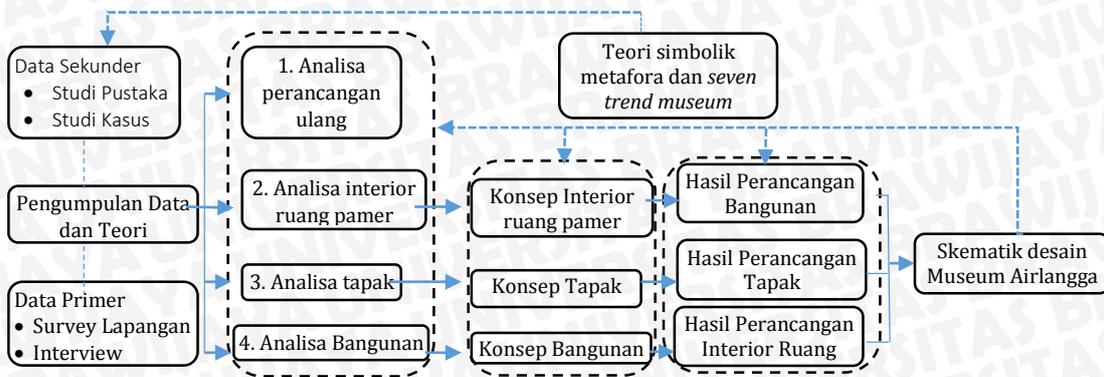
## 2. Metode

Metode perancangan menggunakan konsep redesain

Metode perancangan ulang yaitu merancang ulang bangunan secara parsial ataupun menyeluruh karena adanya kekurangan dalam perancangan terdahulu. Proses ini merupakan proses awal kajian ini, dimulai dari tahapan :

- a. Pengumpulan data
- b. Evaluasi bangunan
- c. Pemilihan aspek
- d. Desain bangunan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode konsep simbolik dengan metode metafora. Fase konsep simbolik menggunakan metafora Kerajaan Kediri dalam memvisualisasikan area ruang pameran dan bangunan yang diawali dengan pemilihan aspek yang dikaji dari segi bentuk, sifat, nilai dan historis dengan dukungan data-data mengenai teori metafora dan disandingkan dengan data komparasi dari objek sejenis yang mewakili keberadaan Kerajaan Kediri.



Gambar 1. Diagram alur perancangan

### 3. Hasil dan Pembahasan

Lokasi tapak berada padat 07'48'26.5"S 111'58'25.5"E dan berdampingan dengan daerah pariwisata selomangleng Kota Kediri yang merupakan salah satu wisata andalan di kota tersebut. Luas lahan ini berkisar sekitar 6917 m<sup>2</sup> dengan bentuk jajargenjang. Bangunan terdiri dari bangunan utama 2 bangunan dan 14 bangunan sarana pendukung. Pada eksisting tapak, sudah terdapat bangunan lama beserta sarana prasarana di dalamnya namun kondisinya kurang terawat.

Tapak berada di kawasan Wisata Selomangleng tepatnya berada di antara lereng Gunung Klotok dan Bukit Maskumambang. Tapak juga berada di daerah berkонтur namun tidak terlalu curam karena lokasi yang dulunya sudah diolah menjadi datar pada saat awal membangun Museum Airlangga.

#### 3.1 Evaluasi kondisi bangunan

Evaluasi bangunan dinilai/dianalisa dari empat aspek yang berbeda. Hasil keempat aspek yang dianalisa mulai teknis bangunan, fungsi bangunan, penataan ruang pameran dan tampilan bangunan, akan digabungkan dalam rangkuman hasil evaluasi sehingga mampu ditemukan solusi dari hasil evaluasi. Berikut ini hasil dari analisa evaluasi museum dari beberapa aspek :

Tabel 1. Hasil Analisa Evaluasi Museum Airlangga

No	Ruangan museum	Teknis bangunan	Fungsi bangunan		Penataan ruang pameran
			Kondisi fungsi	Kebutuhan fungsi	
1	Ruang pameran	-2	Aktif	Diperbaharui	1. Luasan yang ada tidak dapat menampung luasan yang ada 2. Penataan tidak berdasarkan kefungsiannya atau tahun penemuan 3. Tidak ada informasi tambahan yang jelas dan detail 4. Penataan terkesan formal dan monoton 5. Pola sirkulasi tidak jelas dan tidak beraturan 6. Area pintu masuk dan pintu keluar dalam satu tempat sehingga terjadi penumpukan pengunjung
2	Ruang etnografi baru	0	Aktif	Diperbaharui	
3	Ruang pengelola	-1	Aktif	Diperbaharui	
4	Gazebo	-1	Tidak aktif	Tidak diperlukan	
5	Sasana goa padedeaan	-2	Jarang aktif	Diganti dengan lobby	
6	Gudang	-3	Tidak aktif	Diganti dengan storage	
7	Area parkir	-3	Beralih fungsi	Tidak diperlukan	<b>Penataan ruang luar dan tampilan bangunan</b> 1. Taman-taman yang tidak terawat sehingga menimbulkan pandangan yang kurang menarik 2. Fasilitas pendukung yang kurang terawat baik 3. Penunjukan pintu akses yang tidak terlihat 4. Bentuk bangunan yang masih menyerupai bangunan sekitarnya 5. Tampilan yang kurang menarik karena terhalang vegetasi 6. Bangunan yang asimetris dan beda tiap massa
8	Ruang pemberdayaan	-3	Tidak aktif	Gabung pengelola	
9	Ruang etnografi lama	-3	Beralih fungsi	Gabung pengelola	
10	Ruang perencanaan	-3	Tidak aktif	Gabung pengelola	
11	Mushola	-2	Aktif	Diperlukan	
12	Pos satpam	-3	Tidak aktif	Diperlukan	
13	Area pameran luar	-1	Beralih fungsi	Tidak diperlukan	
14	Ruang istirahat	-3	Tidak aktif	Diganti dengan amphitheatre	
15	Kamar mandi	-3	Tidak aktif	Diperlukan perfungsi	

Keterangan : 3 = sangat baik, 2 = baik, 1 = cukup baik, 0 = normal, -1 = cukup buruk, -2 = buruk, -3 = sangat buruk  
(Sumber : hasil analisa, 2015)

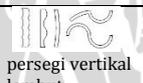
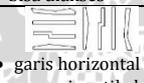
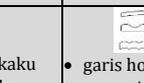
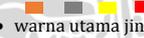
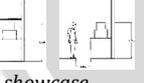
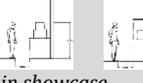
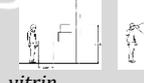
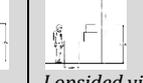
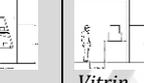
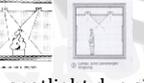
Dari tabel 1, maka museum bisa dikatakan kurang memenuhi syarat sebagai museum yang sesuai standart. Selain itu, jika ditinjau dari teori seven trend museum, maka museum airlangga kurang memenuhi kriteria museum masa kini. Berikut kesimpulan keputusan dari hasil analisa museum :

1. Pembinaan total pada museum pada tiap masa bangunan
2. Penggantian fungsi dan penggabungan fungsi yang dirasa diperlukan
3. Penataan ruang pameran yang perlu adanya pengkhususan tema agar menjadi daya tarik
4. Tampilan bangunan dibuat semenarik mungkin untuk menarik pengunjung.

### 3.2 Hasil analisa interior

Pada tahap ini pemaknaan sejarah kerajaan Kediri menjadi tema ruang sangat diperlukan. Setelah tema didapatkan akan diolah menjadi ruang pada tiap fasenya dengan variable desain ruang. Berikut ini analisa ruang pameran museum sesuai dengan tema ruangnya :

Tabel 2. Hasil Analisa Ruang Pamer Museum

Elemen visual	Ruang pameran 1	Ruang pameran 2	Ruang pameran 3	Ruang pameran 4	Ruang pameran 5
Sirkulasi	 pola sirkulasi linier	 pola sirkulasi linier	 Pola sirkulasi tidak menerus	 pola sirkulasi tidak menerus	 pola sirkulasi kombinasi
Pola bukaan	 terbuka satu sisi	 terbuka banyak sisi	 tertutup namun masih bisa diakses	 tertutup rapat tanpa bukaan	 tertutup pada dua sisi
Bentuk dan wujud	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis vertikal lembut</li> <li>• persegi horizontal kaku</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• persegi vertikal lembut</li> <li>• melingkar horizontal</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis horizontal kaku</li> <li>• persegi vertikal kaku</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis horizontal kaku</li> <li>• garis menyudut kaku dan zigzag</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• garis horizontal lembut</li> <li>• persegi vertikal</li> </ul>
warna	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• warna utama merah</li> <li>• nada warna rendah</li> <li>• skema monokromatik</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• warna utama emas</li> <li>• nada warna tinggi</li> <li>• skema analogus atau komplementer</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• warna utama jingga</li> <li>• nada warna rendah</li> <li>• skema analogus</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• warna utama merah</li> <li>• nada warna rendah</li> <li>• skema monokromatik</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• warna utama coklat atau hijau</li> <li>• nada warna rendah</li> <li>• skema monokromatik</li> </ul>
Tekstur dan bahan	Tekstur kasar <ul style="list-style-type: none"> <li>• elemen kayu</li> <li>• elemen batu</li> <li>• elemen tenun kasar</li> </ul>	Tekstur halus <ul style="list-style-type: none"> <li>• elemen keramik atau kaca</li> <li>• elemen akrilik atau plastic</li> <li>• elemen kayu berplitur</li> </ul>	Tekstur kasar dan halus <ul style="list-style-type: none"> <li>• elemen kaca dan plastik</li> <li>• elemen kayu kasar</li> <li>• elemen batu</li> </ul>	Tekstur kasar <ul style="list-style-type: none"> <li>• elemen kayu</li> <li>• elemen batu</li> <li>• elemen bahan fabrikasi bertekstur kasar</li> </ul>	Tekstur halus <ul style="list-style-type: none"> <li>• elemen keramik kaca</li> <li>• elemen akrilik atau plastic</li> <li>• elemen kayu berplitur</li> </ul>
Penataan objek	 <i>in showcase free standing on the floor</i>	 <i>in showcase free standing on the floor</i>	 <i>vitrin free standing on the floor</i>	 <i>Lopsided vitrin free standing on the floor</i>	 <i>Vitrin free standing on the floor</i>
pencahayaannya	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• spotlight dua sisi</li> <li>• general lighting menyeluruh</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• spotlight dua sisi</li> <li>• general lighting menyeluruh</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• spotlight satu sisi</li> <li>• general lighting sebagian</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spotlight satu sisi</li> <li>• General lighting sebagian</li> </ul>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• spotlight satu sisi</li> <li>• general lighting menyeluruh</li> </ul>

(Sumber : hasil analisa, 2015)

Untuk keterikatan antar ruang menggunakan ruang transisi tiap fase sebagai media penghubung ruangan fase.

### 3.3 Hasil analisa bangunan

Analisa ini dibagi kedalam dua aspek yaitu segi penataan massa dan bentuk bangunan. Berikut hasil analisa bangunan museum airlangga :

1. Analisa penataan massa

- Dari segi pemintakatan menggunakan konsep trimandala dengan tiga sub halaman
- Dari segi denah, menggunakan bentukan persegi pada bangunan induk dan persegi panjang pada bangunan pendukung
- Dari segi konfigurasi, menggunakan konfigurasi cluster tersusun simetris

2. Analisa bentuk bangunan

Tabel 3. Hasil Analisa Bangunan

Pemintakan simbolik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola pemintakatan mencerminkan bangun peninggalan kerajaan Kediri masa lalu</li> <li>• Menggunakan konsep tri mandala</li> <li>• Sistem halangan yang digunakan adalah tiga halaman dengan rutan hirarki fungsi</li> </ul>	
Denah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk denah adalah persegi untuk bangunan yang utama (fungsi primer)</li> <li>• Bentuk dena persegi panjang untuk bangunan pendukung (fungsi sekunder dan tersier)</li> </ul>	
Konfigurasi massa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan konfigurasi cluster sehingga tiap fungsi terdiri dari satu massa dan saling terpisah</li> <li>• Menggunakan sistem halaman yang simetris dan sentralis</li> </ul>	
Tampak dan Bentuk bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian kepala gabungan persegi, lingkaran dan segitiga</li> <li>• Bagian badan gabungan persegi dan segitiga</li> <li>• Bagian kaki gabungan persegi, segitga dan lingkaran.</li> </ul>	
Kolam air	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolam segaran sebagai penyejuk lingkungan</li> <li>• Kolam sebagai latar pertunjukkan</li> <li>• Kolam sebagai area relaksasi</li> </ul>	
Pintu gerbang	Gapura berupa bangunan tunggal dengan gabungan bentuk segitiga dan persegi	
Atap bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan atap berterap / berundak</li> <li>• Menggunakan atap datar pada bangunan pendukung</li> </ul>	
Material dan warna	<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan material alam yaitu batu alam, batu bata dan batu andesit</li> <li>• Menggunakan ubin pada lantainya</li> </ul> <p>Warna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wana hijau dan kuning</li> <li>• Warna merah</li> <li>• Warna abu-abu hingga hitam</li> </ul>	

(Sumber : hasil analisa,2015)

3.4 Konsep perancangan

Pada tahap ini, keputusan hasil analisa dirancang dalam bentuk desain skematik dengan penjelasan yang ringkas dan jelas. Konsep ini jugadibagi kedalam dua bagian, yaitu konsep tata ruang pamer dan konsep bangunan.

A. Konsep tata ruang pamer

Tabel 4. Hasil Konsep Ruang Pamer

Ruang pamer	Elemen visual		
Ruang fase 1	<p>1. konsep wujud</p> <p>Bentukan vertikal lembut pada area benda pamer utama</p>	<p>2. konsep warna</p> <p>Warna utama merah dengan skema monokromatik dipadukan warna coklat alami</p>	<p>7.konsep sirkulasi</p> <p>Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi menerus terbuka agar pengunjung terkesan bebas. Sirkulasi radial yang menerus dan mengitari area ruang pamer</p>
	<p>3. konsep tekstur dan bahan</p> <p>Tekstur kasar dari material kayu, vinil dan batu-batuan yang diolah</p>	<p>4. konsep tata objek penataan dengan <i>in showcase</i> dan <i>free standing on the floor</i></p>	
	<p>5. konsep penerangan</p> <p>Spotlight menyorot dari dua sisi dan accent lighting pada drop ceiling.</p>	<p>6. pola bukaan</p> <p>Pola terbuka pada satu sisi bangunan.</p>	

Ruang fase 2	1. konsep wujud Bentukan persegi vertikal melengkung pada area sirkulasi		2. konsep warna Warna utama adalah kuning dan putih dengan skema warna analogus dipadukan warna hijau.	7.konsep sirkulasi Sirkulasi pada ruang pameran adalah radial dengan pusat linier pada sirkulasi utama sehingga semua area terlewati
	3. konsep tekstur dan bahan Tekstur halus dari material kaca dan kayu berplitur dipadu batu alam asah		4. konsep tata objek penataan dengan <i>in showcase</i> dan <i>free standing on the floor</i>	
	5. konsep penerangan Spotlight menyorot dari dua sisi pada bagian bawah dengan accent lighting pada area sirkulasi		6. pola bukaan Pola terbuka pada dua sisi ruang dengan ukuran yang besar	
Ruang fase 3	1. konsep wujud Garis horizontal kaku pada area sirkulasi		2. konsep warna warna utama jingga dengan skema analogus dan dipadukan dengan warna abu-abu	7.konsep sirkulasi Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi memutar menggunakan pusat linier dengan porosnya dan memutar ruangan
	3. konsep tekstur dan bahan Tekstur kasar dan halus dari material metal dan kayu berekstur		4. konsep tata objek Penataan dengan <i>vitrin</i> dan <i>free standing on the floor</i>	
	5. konsep penerangan Spotlight diatas menyorot dengan dari dua sisi dan memantul		6. pola bukaan Pola tertutup namun masih bisa diakses secara tidak langsung.	
Ruang fase 4	1. konsep wujud Penggunaan horizontal kaku menyudut dan zigzag pada area pameran berukuran kecil		2. konsep warna warna utama adalah merah dengan skema monokromatik dipadukan warna abu-abu.	7.konsep sirkulasi Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi zigzag namun tetap menerus namun berkelok-kelok
	3. konsep tekstur dan bahan tekstur kasar dari material kayu, batu-batuan dengan metal kasar		4. konsep tata objek Penataan dengan <i>in showcase</i> dan <i>free standing on the floor</i>	
	5. konsep penerangan Spotlight menyorot dari satu sisi atas dan accent lighting pada drop ceiling		6. pola bukaan Pola tertutup rapat dan terisolir dari area luar ruang	
Ruang fase 5	1. konsep wujud Garis horizontal lengkung dan vertikal lengkung pada area pintu keluar		2. konsep warna Warna utama adalah coklat dan hijau dengan skema analogus dipadu merah	7.konsep sirkulasi Sistem sirkulasi linier memutar dengan poros berupa benda utama
	3. konsep tekstur dan bahan tekstur halus dari material kayu dan kaca		4. konsep tata objek Penataan dengan <i>vitrin</i> dan <i>free standing on the floor</i>	
	5. konsep penerangan Spotlight menyorot dari dua sisi dengan accent lighting pada drop ceiling.		6. pola bukaan Pola terbuka dari dua sisi ruang dan lebih luasa	

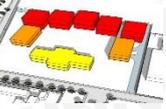
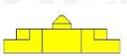
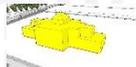
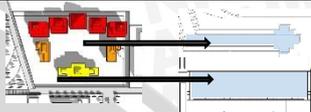
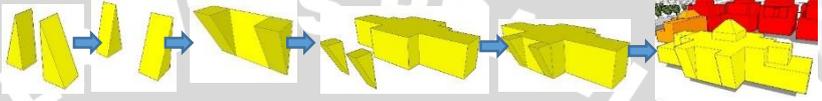
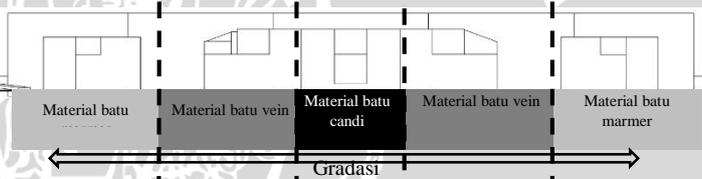
(Sumber : hasil analisa,2015)

### B. Konsep bangunan

Tabel 5. Hasil Konsep Bangunan

Pemintakan simbolik	<p>tapak dipotong melintang, lalu diteruskan membujur sehingga terbentuk menjadi 3 halaman dengan masing-masing halaman terdapat 3 zona. Zona ini akan mewakili tiap fungsi dalam museum.</p>
Denah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bentuk denah persegi digunakan pada zona ruang pameran (warna merah)</li> <li>Bentuk denah persegi panjang digunakan pada zona pengelolaan, pemeliharaan, wisata dan kebudayaan (warna jingga)</li> <li>Bentuk denah gabungan antara persegi dan persegi panjang digunakan pada zona penerimaan dan pendidikan</li> </ul>



<p>Konfigurasi massa</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan konfigurasi cluster sehingga tiap fungsi terdiri dari satu massa dan saling terpisah</li> <li>Menggunakan sistem halaman yang simetris dan sentralis</li> <li>Bagian belakang adalah ruang pameran, zona tengah adalah wisata dan pengelola sedangkan zona depan adalah penerima dan pendidikan.</li> </ul>
<p>Tampak dan Bentuk bangunan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zona pameran gabungan antara persegi dengan atap segitiga bersubtraksi </li> <li>Zona pengelola dan wisata gabungan antara persegi panjang dan segitiga dengan subtraksi pada bagian depan dan samping </li> <li>Zona penerima dan pendidikan gabungan antara persegi pada bagian tengah, persegi panjang pada bagian sayap dan segitiga pada bagian atap </li> </ul>  
<p>Kolam air</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kolam segaran sebagai penyejuk lingkungan bagian depan</li> <li>Kolam sebagai latar pertunjukkan pada bagian tengah tapak</li> <li>Kolam sebagai area relaksasi pada bagian samping kanan, dekat jalan kawasan wisata</li> </ul> 
<p>Pintu gerbang</p>	<p>Gapura berupa bangunan tunggal dengan gabungan bentuk segitiga dan persegi</p> 
<p>Atap bangunan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan atap berterap / berundak</li> <li>Menggunakan atap datar pada bangunan pendukung</li> </ul> 
<p>Material dan warna</p>	<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan material alam yaitu batu alam, batu bata dan batu andesit</li> <li>Menggunakan ubin pada lantainya</li> </ul> <p>Warna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wana hijau dan kuning</li> <li>Warna merah</li> <li>Warna abu-abu hingga hitam</li> </ul> 

(Sumber : hasil analisa,2015)

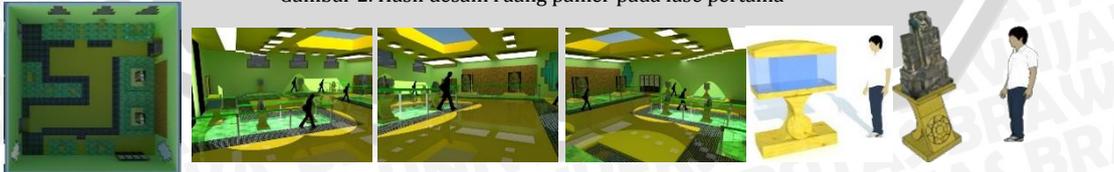
### 3.5 Pembahasan hasil perancangan

Pada tahap ini, hasil desain dalam bentuk desain ringkas dan jelas. Pembahasan ini juga dibagi kedalam dua bagian, yaitu pembahasan tata ruang pameran dan pembahasan bangunan.

#### A. Pembahasan tata ruang pameran



Gambar 2. Hasil desain ruang pameran pada fase pertama



Gambar 3. Hasil desain ruang pameran pada fase kedua



Gambar 4. Hasil desain ruang pameran pada fase ketiga



Gambar 5. Hasil desain ruang pameran pada fase keempat



Gambar 6. Hasil desain ruang pameran pada fase kelima

## B. Pembahasan bangunan



Gambar 7. Layout tata letak massa dalam tapak



Gambar 8. Massa penerimaan dan massa samping (pengelolaan dan wisata)



Gambar . Massa penerimaan dengan adanya gerbang berupa bidang massif pada tengah depan bangunan

Dari hasil desain ini akan dibandingkan dengan museum airlangga sekarang dan didapatkan bahwa museum lebih memenuhi persyaratan sebagai museum modern daripada keadaan museum yang lama

### 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari perancangan ulang museum airlangga dengan pendekatan simbolik kerajaan Kediri adalah :

- Evaluasi bangunan pada museum akan menghasilkan program ruang baru dan strategi perencanaan museum yang bertema
- Perancangan interior ruang pameran museum menggunakan alur sejarah dengan metode simbolik metafora intangible dengan variabel tertentu.
- Pendekatan simbolik kerajaan Kediri pada tampilan bangunan menggunakan preseden peninggalan kerajaan Kediri yang masih ada dengan variabel tertentu
- Hasil redesain dibandingkan dengan keadaan museum sekarang sehingga terlihat hasil evaluasi dan jawaban yang ingin dicapai

### 5. Daftar Pustaka

- Alfarizi, Boedi Farhad. 2014. *Museum Airlangga Tak Terawat di Kediri*. <http://www.memo.com/html> (diakses pada tanggal 16 Mei 2014)
- Broadbent, Geoffrey H. 1985. *Sign, Symbols and Architecture*. New York : Hill and Wang Inc.
- Ching, Francis D.K. 2000. *Architecture ; Form, Space and Order*. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Udjianto, Budi. 2007. *Banjaran Kadhiri*. Kediri : Pemerintah Kota Kediri.