

**REDESAIN MUSEUM AIRLANGGA
DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIK KERAJAAN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



MUHAMMAD SYAFRUDIN HILAL

NIM. 115060500111027

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK

2015

LEMBAR PENGESAHAN
REDESAIN MUSEUM AIRLANGGA
DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIK KERAJAAN KEDIRI

SKRIPSI

TEKNIK ARSITEKTUR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



MUHAMMAD SYAFRUDIN HILAL

NIM. 115060500111027

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 2 Februari 2016

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

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Agung Murti Nugroho, ST., MT., Ph.D
NIP. 19740915 200012 1 001

Teriring Ucapan Terima Kasih kepada :

Allah SWT yang telah memberikan keimanan, kesabaran dan kesehatan selama pengerjaan laporan ini

Bapak dan Ibu tercinta yang telah menjadi motivasi untuk terus maju dalam menyelesaikan laporan ini

Keempat kakak yang selalu menjadi pendamping dalam suka maupun duka

Kepada teman setia yang berjanji akan berjuang bersama nantinya untuk mewujudkan cita-cita bersama

Dan kepada seluruh teman-teman yang telah hadir dan membantu dalam keadaan lapang ataupun sempit



PERNYATAAN ORISINALITAS SKIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 2 Februari 2016

Mahasiswa,

Muhammad Syafrudin Hilal

NIM. 115060500111027



RINGKASAN

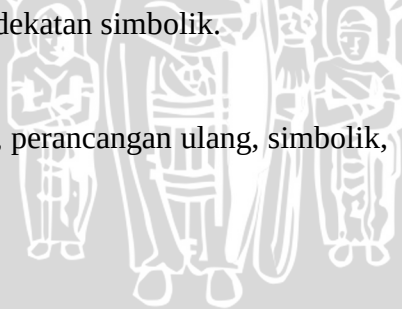
Muhammad Syafrudin Hilal, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Februari 2016, *Redesain Museum Airlangga dengan Pendekatan Simbolik Kerajaan Kediri*, Dosen Pembimbing : Herry Santosa dan Bambang Yatnawijaya S.

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 memprihatikan. 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,



SUMMARY

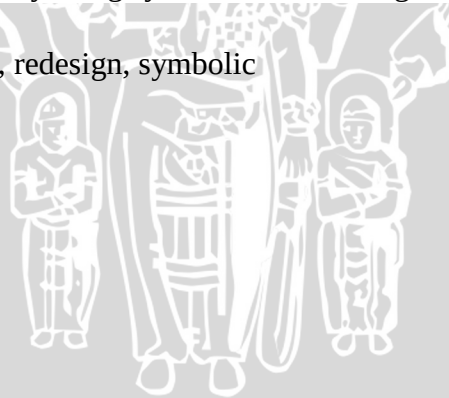
Muhammad Syafrudin Hilal, Departement of Architecture, Faculty of Engineering, University of Brawijaya, Februari 2016, *Redesign by Using Symbolic Methodological Approach in Airlangga Museum*, Supervisor : Herry Santosa and Bambang Yatnawijaya S.

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



PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan Laporan Skripsi dengan judul Redesain Museum Airlangga dengan Pendekatan Simbolik Kerajaan Kediri ini dapat saya selesaikan dengan baik. Laporan ini saya ajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik. Penyelesaian laporan ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Eng Herry Santosa ST., MT., selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan Laporan Skripsi.
2. Bapak Ir. Bambang Yatnawijaya S., selaku Dosen Pengampu sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dalam penyusunan laporan ini.
3. Seluruh Staff dan pengurus Museum Airlangga yang telah membantu kami dalam pelaksanaan penyusunan Laporan Skripsi.
4. Kedua orang tua, atas kasih sayang serta doa yang selalu mengiringi.

Saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kesalahan dalam penulisan laporan ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Malang, 2 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DARTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Museum Airlangga dan keadaannya	1
1.1.2 Perancangan Ulang Museum	5
1.1.3 Pendekatan Simbolik Metafora	6
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	9
1.7 Kerangka Pemikiran	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Sejarah Kerajaan Kediri	11
2.2 Telaah Perkembangan Kerajaan Kediri	13
2.3 Teori Mengenai Konsep Perancangan Ulang	14
2.4 Teori Mengenai Kemuseuman	16
2.5 Teori Mengenai Penataan Ruang Pamer	18
2.6 Teori Mengenai Tampilan Bangunan	31
2.7 Teori Mengenai Simbolik Dalam Ilmu Semiotika	33
2.7.1 Makna Semiotika dan Simbol Dalam Arsitektur	33
2.7.2 Metafora Secara Umum dan Pengaplikasian	35
2.8 Studi Komparasi	37
2.9 Studi Banding	40
2.10 Kerangka Teori Pustaka	43

BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN	44
3.1 Metode Umum	44
3.2 Pengumpulan Data	45
3.1.1 Data Primer	45
3.1.2 Data Sekunder	47
3.3 Analisis Data	48
3.4 Sintesa / Evaluasi	49
3.5 Hasil Desain dan Pembahasan	50
3.6 Feedback (Evaluasi hasil desain dengan keadaan museum)	50
3.7 Diagram Alur Perancangan	51
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Tinjauan Umum	52
4.1.1 Tinjauan Umum Kota Kediri	54
4.1.2 Tinjauan Mengenai Museum Airlangga	56
4.2 Tinjauan Eksisting Tapak	57
4.2.1 Tapak dan Kondisi Umum Lingkungan	57
4.2.2 Eksisting Tapak	60
4.3 Evaluasi Kondisi Bangunan	64
4.3.1 Teknis Bangunan	64
4.3.2 Evaluasi Fungsi dan Kebutuhan	80
4.3.3 Evaluasi Ruang Pamer dan Fasilitas Ruang	89
4.3.4 Evaluasi Tata Ruang Luar / Tampilan Bangunan	92
4.3.5 Keputusan Kebijakan Hasil Evaluasi	94
4.4 Analisa Tapak dan Bangunan Museum	116
4.4.1 Analisa Interior Ruang Pamer	116
4.4.1.1 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri Pada Ruang Pameran	116
4.4.1.2 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri Menjadi Tema Ruang	121
4.4.1.3 Analisa Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang	125
4.4.1.4 Analisa Keterkaitan Antar Ruang Pamer	129
4.4.2 Analisa Tapak	129
4.4.2.1 Analisa Potensi Tapak	129

4.4.2.2	Analisa Pemintakatan.....	130
4.4.2.3	Analisa Pencapaian dan Sirkulasi	131
4.4.2.4	Analisa View dan Orientasi	132
4.4.2.5	Analisa Kebisingan dan Vegetasi.....	133
4.4.2.6	Analisa Iklim.....	134
4.4.3	Analisa Bangunan	134
4.4.3.1	Analisa Penataan Massa	135
4.4.3.2	Analisa Bentuk	136
4.5	Konsep Perancangan.....	140
4.5.1	Konsep Interior Ruang Pamer.....	140
4.5.1.1	Konsep Elemen Visual.....	141
4.5.1.2	Konsep Keterkaitan Antar Ruang	156
4.5.1.3	Konsep Kesatuan Antar Ruang	156
4.5.2	Konsep Tapak	157
4.5.2.1	Konsep Pemintakatan.....	157
4.5.2.2	Konsep Pencapaian dan Sirkulasi	157
4.5.2.3	Konsep View dan Orientasi	158
4.5.2.4	Konsep Kebisingan dan Vegetasi.....	159
4.5.2.5	Konsep Tanggap Iklim.....	160
4.5.3	Konsep Bangunan	161
4.5.3.1	Konsep Penataan Massa.....	161
4.5.3.2	Konsep Bentuk.....	163
4.6	Pembahasan Hasil Perancangan	167
4.6.1	Hasil Interior Dengan Pendekatan Simbolik.....	167
4.5.1.4	Hasil Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang	169
4.5.1.5	Hasil Keterkaitan Antar Ruang Pamer.....	174
4.5.1.6	Hasil Kesatuan Antar Ruang Pamer.....	175
4.6.2	Hasil Tapak	175
4.6.3	Hasil Bangunan Dengan Pendekatan Simbolik	180
4.7	Pembahasan Terhadap Teori dan Keadaan Museum	187
BAB 5 PENUTUP		189
5.1	Kesimpulan	192
5.2	Saran	193

DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN	197



DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
Tabel 1.1	Grafik Pengunjung Bulan dari Januari Hingga September 2014	2
Tabel 2.1	Perbandingan Teknologi Situs Tondowongso dan Situs Penataran	13
Tabel 2.2	Perbandingan Museum Lama Dan Museum Baru	17
Tabel 2.3	Macam-macam garis dan kesan yang ditimbulkan	22
Tabel 2.4	Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Arsitektur	24
Tabel 2.5	Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Budaya	24
Tabel 2.6	Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Tekstur	25
Tabel 2.7	Perbandingan Antara <i>Museum Of Fruit</i> Dan <i>Arken Museum For Modern Art</i> ..	39
Tabel 4.1	Kota Kediri Secara Geografis.....	53
Tabel 4.2.	Museum Airlangga Secara Geografis dan Astronomis	60
Tabel 4.3	Bentuk dan Gaya Bangunan Dalam Museum Airlangga	65
Tabel 4.4	Kondisi Ruangan Yang Ada Di Dalam Museum Airlangga Beserta Keadaan Fungsi Dalam Ruangan.....	83
Tabel 4.5.	Perbandingan Fasilitas Museum Airlangga Dengan Museum Lain	88
Tabel 4.6	Hasil Analisa Evaluasi Museum Airlangga	95
Tabel 4.7	Fungsi Bangunan.....	99
Tabel 4.8	Aktifitas, Pelaku Dan Kebutuhan Ruang	100
Tabel 4.9	Jenis dan Kelompok Ruang	101
Tabel 4.10	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pameran Benda Arkeologi	102
Tabel 4.11	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pengelolaan	102
Tabel 4.12	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pendidikan	103
Tabel 4.13	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan	103
Tabel 4.14	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Fungsi Kebudayaan dan Wisata	104
Tabel 4.15	Perhitungan Rata-Rata Perkembangan Wisata Museum Airlangga.....	104

Tabel 4.16 Perhitungan Rata-Rata Perkembangan Wisata Museum Trowulan	105
Tabel 4.17 Perhitungan Luasan Ruang Pamer Museum Airlangga	107
Tabel 4.18 Analisa Besaran Ruang Fungsi Pameran Benda Arkeologi	111
Tabel 4.19 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pengelolaan	111
Tabel 4.20 Analisis Besaran Ruang Fungsi Pendidikan	112
Tabel 4.21 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan	113
Tabel 4.22 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Kebudayaan dan Wisata	113
Tabel 4.23 Analisis Besaran Ruang Museum Airlangga Secara Total	114
Tabel 4.24 Analisis Kapasitas Ruang Parkir	114
Tabel 4.25 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri pada Ruang Pameran	118
Tabel 4.26 Analisa Transformasi Makna Kejadian Menjadi Tema Ruang	122
Tabel 4.27 Analisa Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang Tiap Fase Ruang	125
Tabel 4.28 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Pertama	142
Tabel 4.29 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kedua	145
Tabel 4.30 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Ketiga	148
Tabel 4.31 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Keempat	151
Tabel 4.32 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kelima	154
Tabel 4.33 Perbandingan Secara Umum	187
Tabel 4.34 Perbandingan Dari Segi Ruang Pamer	188
Tabel 4.35 Perbandingan Dari Segi Bentuk	189

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Keadaan Museum Airlangga	2
Gambar 1.2	Keadaan benda-benda pameran	2
Gambar 1.3	Kondisi yang rusak parah	3
Gambar 1.4	Ruangan yang tidak berfungsi	4
Gambar 1.5	Ruang pameran museum	4
Gambar 1.6	Pos penjagaan tunggal	5
Gambar 1.7	Tampilan luar Museum Airlangga, Pura Penataran, Universitas Kadiri, dan Gerbang Kawasan Wisata Selomangleng.....	5
Gambar 1.8	Diagram kerangka pemikiran	10
Gambar 2.1	Diagram tahapan proses konservasi	16
Gambar 2.2	Sistem pembelajaran aktif pasif	16
Gambar 2.3	Alternatif pola sirkulasi menerus	19
Gambar 2.4	Alternatif pola sirkulasi tidak menerus mempunyai karakteristik.....	20
Gambar 2.5	Alternatif pola sirkulasi kombinasi mempunyai karakteristik.....	20
Gambar 2.6	Pola bukaan 1.....	21
Gambar 2.7	Pola bukaan 2	21
Gambar 2.8	Pola bukaan 3	21
Gambar 2.9	Pola bukaan 4	21
Gambar 2.10	Pola bukaan 5	21
Gambar 2.11	Standar peletakan koleksi	26
Gambar 2.12	<i>Free standing on the floor</i>	27
Gambar 2.13	<i>In showcase</i>	27
Gambar 2.14	<i>Vitrin</i>	27
Gambar 2.15	Atap gergaji pada bangunan pabrik	34

Gambar 2.16 Lapangan Udara TWA Building di Jepang	34
Gambar 2.17 Bentuk bibit yang seakan disebar pada tata lansekap massa bangunan	37
Gambar 2.18 Denah Arken Museum for Modern Art	39
Gambar 2.19 Tampak Bangunan Arken Museum for Modern Art seperti kapal.....	39
Gambar 2.20 Tampak Peta lokasi Museum Trowulan masa lalu.....	40
Gambar 2.21 Pendopo terbuka	42
Gambar 2.22 Pendopo C	42
Gambar 2.23 Kolam Segaran	42
Gambar 2.24 Denah Museum Mojopahit	42
Gambar 2.25 Ruang H.M. Pont.....	42
Gambar 2.26 Masjid An Nur	42
Gambar 2.27 Gedung utama museum	42
Gambar 2.28 Diagram Kerangka Teori Pustaka	43
Gambar 3.1 Diagram Alur Perancangan.....	51
Gambar 4.1 Replika Arca Airlangga.....	54
Gambar 4.2 Museum Tirtoyoso	55
Gambar 4.3 Museum Airlangga.....	55
Gambar 4.4 Lokasi tapak dengan kawasannya.....	57
Gambar 4.5 Keadaan sekitar Museum Airlangga.....	59
Gambar 4.6 Jalur pencapaian ke tapak alternatif pertama.....	62
Gambar 4.7 Jalur pencapaian ke tapak alternatif kedua	63
Gambar 4.8 Saluran pembuangan dalam museum	63
Gambar 4.9 Riol Kawasan Wisata Selomangleng.....	63
Gambar 4.10 Bentuk Ruang Pamer.....	65
Gambar 4.11 Tata letak ruang pameran dalam museum	65
Gambar 4.12 Bentuk ruang Etnografi Baru	66
Gambar 4.13 Tata letak ruang Etnografi Baru dalam museum	66

Gambar 4.14 Bentuk Ruang Kepala Museum dan Suba Bagian Tata Usaha	67
Gambar 4.15 Tata letak Ruang Kepala Museum dan Sub Bagian Tata Usaha dalam museum	67
Gambar 4.16 Bentuk gazebo	68
Gambar 4.17 Tata letak gazebo dalam museum	68
Gambar 4.18 Bentuk Sasana Goa Padedean	69
Gambar 4.19 Tata letak Sasana Goa Padedean dalam museum	69
Gambar 4.20 Bentuk Gudang	70
Gambar 4.21 Tata letak Gudang dalam museum	70
Gambar 4.22 Bentuk Area Parkir	71
Gambar 4.23 Tata letak Area Parkir dalam museum	71
Gambar 4.24 Bentuk Ruang Pemberdayaan	72
Gambar 4.25 Tata letak ruang Pemberdayaan dalam museum	72
Gambar 4.26 Bentuk Ruang Etnografi Lama	73
Gambar 4.27 Tata letak ruang Etnografi Lama dalam museum	73
Gambar 4.28 Bentuk Ruang Perencanaan	74
Gambar 4.29 Tata letak ruang Perencanaan dalam museum	74
Gambar 4.30 Bentuk Musholla	75
Gambar 4.31 Tata letak Musholla dalam museum	75
Gambar 4.32 Bentuk Pos Satpam	76
Gambar 4.33 Tata letak Pos Satpam dalam museum	76
Gambar 4.34 Bentuk Area Pameran Luar	77
Gambar 4.35 Tata letak Area Pameran Luar dalam museum	77
Gambar 4.36 Bentuk Ruang Istirahat	78
Gambar 4.37 Tata letak Ruang Istirahat dalam museum	78
Gambar 4.38 Bentuk Kamar Mandi	79
Gambar 4.39 Tata letak Kamar Mandi dalam museum	79

Gambar 4.40 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 1	81
Gambar 4.41 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 2	82
Gambar 4.42 Tata ruang luar dalam museum dan keadaan	93
Gambar 4.43 Organisasi dan hubungan ruang	115
Gambar 4.44 <i>Winconsin interactive wall</i>	129
Gambar 4.45 Material kayu parquet	131
Gambar 4.46 Eksisting tapak bangunan	130
Gambar 4.47 Tapak hasil penambahan	130
Gambar 4.48 Analisa potensi dan peraturan	130
Gambar 4.49 Zoning sesuai diagram organisasi ruang	130
Gambar 4.50 Zoning pada tapak museum.....	130
Gambar 4.51 Zoning sesuai konsep halaman	131
Gambar 4.52 Analisa sirkulasi dalam tapak	132
Gambar 4.53 Akses langsung pada tapak	132
Gambar 4.54 Pencapaian dalam bangunan	132
Gambar 4.55 Akses langsung pada tapak	133
Gambar 4.56 Letak vegetasi bawaan dan area bising	134
Gambar 4.57 Perubahan letak vegetasi dan penanggulangan bising	134
Gambar 4.58 Area aliran udara dan panas cahaya	134
Gambar 4.59 Analisa iklim dalam tapak	134
Gambar 4.60 Penataan tri mandala	135
Gambar 4.61 Bentuk denah penataran	136
Gambar 4.62 Pola konfigurasi penataran	136
Gambar 4.63 Pembentuk bangunan situs	137
Gambar 4.64 Kolam sebagai penyegar ruangan	137
Gambar 4.65 Kolam sebagai media perhelatan	137
Gambar 4.66 Bentuk gapura dan penempatannya	138
Gambar 4.67 Bentuk atap bangunan peninggalan kerajaan	138
Gambar 4.68 Material simbolik ubin, batu ekspose, bata ekspose, batu pahat dan ubin bata (baca kanan ke kiri)	139

Gambar 4.69 warna simbolik hitam, abu-abu, kuning, hijau (baca kanan ke kiri)	139
Gambar 4.70 Konsep sirkulasi ruang pameran 1	141
Gambar 4.71 Konsep kenaikan lantai 1	141
Gambar 4.72 Gambaran sirkulasi ruang pameran 1	141
Gambar 4.73 Konsep sirkulasi ruang pameran 2	144
Gambar 4.74 Konsep kenaikan lantai 2	144
Gambar 4.75 Gambaran sirkulasi ruang pameran 2	144
Gambar 4.76 Konsep sirkulasi ruang pameran 3	147
Gambar 4.77 Konsep kenaikan lantai 3	147
Gambar 4.78 Gambaran sirkulasi ruang pameran 4	147
Gambar 4.79 Konsep sirkulasi ruang pameran 4	150
Gambar 4.80 Konsep kenaikan lantai 4	150
Gambar 4.81 Gambaran sirkulasi ruang pameran 5	150
Gambar 4.82 Konsep sirkulasi ruang pameran 5	153
Gambar 4.83 Konsep kenaikan lantai 5	153
Gambar 4.84 Gambaran sirkulasi ruang pameran 1	153
Gambar 4.85 Area transisi	156
Gambar 4.86 Pemakaian multimedia	156
Gambar 4.87 Pintu dan gerbang transisi antar ruang	156
Gambar 4.88 Konsep pemintakatan	157
Gambar 4.89 Konsep sirkulasi dan pencapaian dalam tapak	158
Gambar 4.90 Konsep peletakan orientasi dan view	158
Gambar 4.91 Konsep view dan orientasi tapak	159
Gambar 4.92 Konsep penempatan vegetasi	160
Gambar 4.93 Konsep vegetasi dan penanggulangan kebisingan	160
Gambar 4.94 Konsep pengaturan bangunan terhadap iklim	160
Gambar 4.95 Konsep tanggap iklim	160
Gambar 4.96 Garis imajiner melintang	161
Gambar 4.97 Garis imajiner membujur	161
Gambar 4.98 Imposisi 2 garis imajiner	161

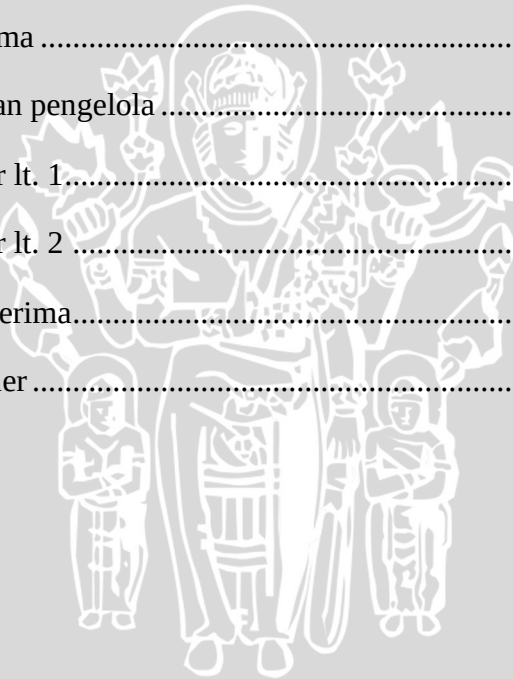
Gambar 4.99 Zoning halaman pada tapak	161
Gambar 4.100 Zoning ruang dalam tapak	161
Gambar 4.101 Bentuk denah museum	162
Gambar 4.102 Konfigurasi massa bangunan awal	163
Gambar 4.103 Konfigurasi massa bangunan pemecahan	163
Gambar 4.104 Tampak dan bentuk massa belakang	164
Gambar 4.105 Tampak dan bentuk massa tengah	164
Gambar 4.106 Tampak dan bentuk massa depan	164
Gambar 4.107 Penempatan kolam air dan bentuknya	165
Gambar 4.108 Peletakan gapura awal	165
Gambar 4.109 Proses desain gapura	165
Gambar 4.110 Gapura menyatu dengan massa	165
Gambar 4.111 Bentuk atap dan detail rencana	166
Gambar 4.112 Pola pewarnaan dan penempatan material	167
Gambar 4.113 Hasil desain ruang pameran fase pertama	169
Gambar 4.114 Hasil desain ruang pameran fase kedua	170
Gambar 4.115 Hasil desain ruang pameran fase ketiga	171
Gambar 4.116 Hasil desain ruang pameran fase keempat	172
Gambar 4.117 Hasil desain ruang pameran fase kelima	173
Gambar 4.118 Ruang transisi sebagai media istirahat	174
Gambar 4.119 Ruang transisi sebagai pemisah ruang	174
Gambar 4.120 Ruang transisi sebagai media edukasi	174
Gambar 4.121 Fasilitas dalam ruang transisi	174
Gambar 4.122 Material parquet ruang pameran	175
Gambar 4.123 Pintu transisi simbolik	175
Gambar 4.124 Site plan dan penjelasan pemintakatan	176
Gambar 4.125 Layoutplan dan area-area dalam sirkulasi dan pencapaian tapak	177
Gambar 4.126 Area spot melihat view ke luar maupun ke dalam tapak	178
Gambar 4.127 Area penempatan vegetasi dan penanggulangan kebisingan	179
Gambar 4.128 Penanggulangan aliran dan panas matahari	180

Gambar 4.129 Site plan dan penjelasan pemintakatan tri mandala	181
Gambar 4.130 Area yang terdapat perbedaan ketinggian dan undakan	181
Gambar 4.131 Layoutplan dan bentuk-bentuk denah massa	182
Gambar 4.132 Pola konfigurasi dan pemisahannya	182
Gambar 4.133 Bentuk dan tampak massa belakang	183
Gambar 4.134 Bentuk dan tampak massa tengah	183
Gambar 4.135 Bentuk dan tampak massa depan	183
Gambar 4.136 Penempatan kolam dalam tapak	183
Gambar 4.137 Penempatan gapura	184
Gambar 4.138 Letak atap dan bentuk atapnya	184
Gambar 4.139 Pola pewarnaan dan penempatan material	185



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
Lampiran 1	Daftar Pengunjung Museum Airlangga 2010-2014	197
Lampiran 2	Tata letak bangunan beserta kefungsiannya	199
Lampiran 3	Denah ruang pameran beserta peletakan benda arkeologi	200
Lampiran 4	Daftar Peninggalan di Museum Airlangga	201
Lampiran 5	Layout plan	203
Lampiran 6	Site plan	204
Lampiran 7	Tampak kawasan	205
Lampiran 8	Denah massa penerima	206
Lampiran 9	Denah massa café dan pengelola	207
Lampiran 10	Denah ruang pameran Lt. 1	208
Lampiran 11	Denah ruang pameran Lt. 2	209
Lampiran 12	Tampak massa penerima	210
Lampiran 13	Tampak ruang pameran	211



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Museum Airlangga dan Keadaannya

Museum merupakan lembaga yang mewadahi perlindungan terhadap benda-benda yang memiliki nilai sejarah. Benda-benda inilah kita pada zaman sekarang dapat mengetahui kejadian yang terjadi pada zaman dahulu dengan artefak-artefak yang tersisa. Kejadian masa lalu pasti mempunyai makna dan manfaat yang penting bagi kita terutama untuk mengambil pembelajaran dan keputusan yang penting salah satu contohnya di bidang pemerintahan ataupun keilmuan.

Zaman sekarang museum juga turut serta dalam membentuk dan menentukan kepribadian Bangsa Indonesia. Museum juga berperan penting dalam melestarikan warisan dunia yang penting bagi masa depan generasi penerus. Oleh karena itu, museum mempunyai sembilan dasar tugas yang ada dalam Nawa Dharma Museum. Menurut Direktorat Permuseuman Nawa Dharma Museum sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan dan pengamana warisan dunia dan alam
- 2) Dokumetasi dan penelitian ilmiah
- 3) Konservasi dan preparasi
- 4) Penyebaran dan perawatan ilmu untuk umum
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian
- 6) Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
- 7) Visualisasi warisan alam budaya
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
- 9) Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Salah satu museum yang mengelola benda - benda peninggalan masa lalu adalah Museum Airlangga di Kota Kediri. Museum ini mengelola benda-benda peninggalan dari Kerajaan Kediri mulai dari awal masa berdirinya kerajaan hingga berakhirnya masa Kerajaan Kediri. Museum Airlangga merupakan satu-satunya museum yang mengelola peninggalan Kerajaan Kediri. Museum Airlangga termasuk dalam jenis

museum arkeologi karena jenis peninggalan yang termasuk peninggalan sejarah masa lalu.

Museum Airlangga yang sekarang dijadikan satu-satunya fasilitas pemerintah kota untuk menampung, merawat, memelihara dan menjaga barang arkeologi peninggalan Kerajaan Kediri keadaannya memprihatinkan. Beberapa bagian bangunan rusak dan tidak terbenahi sejak bangunan ini dibangun. Hal ini yang sangat disayangkan oleh masyarakat sekitar. Museum ini kondisinya sangat memprihatinkan, sebab bagian bangunan di museum tersebut roboh dan tidak kunjung di perbaiki. Bahkan benda-benda pamer yang berada di sekitar museum kondisinya juga terlantar dan tidak terawat.



Gambar 1.1 Keadaan Museum Airlangga
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 1.2 Keadaan benda-benda pamer
Sumber : www.laurentiadewi.com

Hal ini di dukung pula dengan oleh pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kacung Maridjan dalam harian berita poskotanews.com yang diakses 18 mei 2013 mengatakan bahwa untuk membuat museum lebih menarik, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan berencana melakukan redesain pada seluruh bangunan museum di Indonesia. Redesain museum yang dimaksudkan oleh Kementerian akan lebih mengarah pada desain museum layaknya sebuah plaza sehingga pengunjung bisa menikmati wisata lainnya di lokasi seperti wisata kuliner, belanja dan lain sebagainya.

Tabel 1.1 Grafik Pengunjung Museum dari Januari Hingga September 2014



sumber : Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri (2014)

Museum Airlangga setiap bulannya mengalami fluktuatif dalam hal jumlah pengunjung yang berkunjung ke museum tersebut. Menurut data dari tabel 1.1 dan didasarkan pada data dari Pusat Pengelolaan Data dan Sistem Jaringan, Departemen Budaya dan Pariwisata (2009:5) dapat dilihat bahwa Museum Airlangga selama 9 bulan masa aktif, museum dikunjungi sebanyak 3661 pengunjung berarti dalam satu hari hanya terdapat 14 orang yang berkunjung. Hal ini berbeda jauh dengan Museum Trowulan yang mampu menarik sebanyak 61.405 pengunjung selama tahun 2008 atau sebanyak 170 orang perhari. (Daftar Pengunjung Museum Airlangga 2010-2014 dilihat pada Lampiran 1 hal 210).

Keadaan Museum Airlangga yang mengalami kemunduran peminat disebabkan oleh beberapa penyebab di dalam Museum Airlangga sendiri secara internal. Keadaan ini meliputi :

➤ Segi konstruksi

Pada segi ini bangunan Museum Airlangga dalam keadaan yang sudah tua yaitu mencapai umur 23 tahun. Bangunan museum ini dibangun pada awal 1991 sehingga dari segi kekuatan bangunan maka bisa terbilang bangunan yang rentan ataupun rusak. Hal ini tergambarkan pada keadaan bangunan utama yang mulai terjadi keropos, retak dan lubang di beberapa sisi bangunan. Menurut data dari Masyarakat Profesi Penilai Indonesia (MPPI), untuk bangunan khusus milik pemerintahan usia minimal bangunan adalah ± 20 tahun dan harus mengalami proses renovasi tiap 5 tahun sekali. Namun hal ini bertolak belakang dengan Museum Airlangga yang tidak melakukan renovasi semenjak bangunan ini dibangun.



Gambar 1.3 Kondisi yang rusak parah
Sumber : dokumentasi pribadi

➤ Segi fungsi bangunan

Fungsi bangunan yang diwadahi adalah ruang pameran dengan fasilitas pendukung yaitu kantor pengelolaan, galeri seni, ruang pertemuan dan area konservasi. Fungsi bangunan yang sampai sekarang masih aktif digunakan adalah fungsi ruang pameran, sebagian pengelolaan dan galeri seni. Fungsi bangunan hampir 70% yang tidak berfungsi, ini diakibatkan fungsi yang dipakai tidak lagi dibutuhkan dan fungsi yang lebih menunjang pada era sekarang. Peletakan fungsi pada bangunan juga masih acak tanpa ada hirarki keperluan yang mampu menunjang keberlangsungan kegiatan dalam museum (Tata letak bangunan beserta kefungsiannya dilihat pada Lampiran 2 halaman 212).



Gambar 1.4 Ruangan yang tidak berfungsi
Sumber : Dokumentasi pribadi

Sebagai media edukasi, museum kurang memberikan fasilitas edukasi masa kini yang lebih modern dengan pendekatan rekreatif sebagai faktor pemikat pengunjung datang ke museum. Fungsi untuk ruang pameran juga belum terpenuhi dari segi luasan ruang yang sesuai standar. Minimal untuk museum dengan jumlah koleksi 114 benda koleksi memiliki luasan $\pm 760 \text{ m}^2$ namun Museum Airlangga hanya memiliki luas ruang pameran 400 m^2 .

➤ Segi fungsi pameran

Ruang pameran di dalam museum hanya terdiri dari satu ruangan khusus besar dan ditempatkan benda arkeologi di sisi area dalam ruang pameran secara acak, padahal untuk ruang pameran perlu penataan khusus agar pengunjung mampu memahami isi peninggalan (Denah ruang pameran beserta peletakan benda arkeologi dilihat Lampiran 3 halaman 213).



Gambar 1.5 Ruang pameran museum
Sumber : dokumentasi pribadi

Penataan ini sangat berpengaruh dalam perancangan museum karena museum yang baik adalah museum yang mampu memberikan pesan dalam museum secara arsitektural pada pengunjung. Pesan dapat diwujudkan dengan pola penataan peninggalan, sirkulasi dan pemakaian material yang sesuai sehingga tercipta suasana yang diinginkan secara konseptual.

Selain penataan pada ruang pameran, luasannya juga tidak sesuai dengan standar seperti dijelaskan pada segi fungsi. Keamanan benda arkeologi juga tidak memenuhi persyaratan. Museum untuk segi pengamanan masih minim, hanya pos penjagaan tanpa pengamanan khusus.

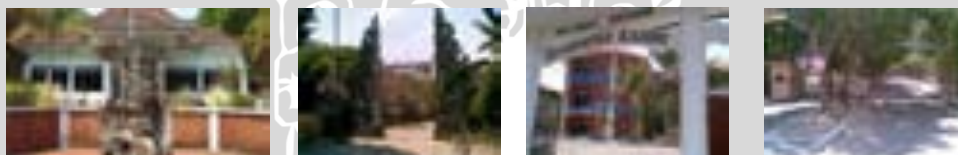


Gambar 1.6 Pos penjagaan tunggal
Sumber : dokumentasi pribadi

Terdapat pula kekurangan dari segi kualitas ruang tepatnya pada fasilitas perawatan benda arkeologi yang perlu untuk menjaga keawetan dan keutuhan benda peninggalan yang rentan.

➤ Segi tampilan luar bangunan

Bangunan museum mempunyai tampilan bangunan dengan gaya arsitektur cukup modern dengan ciri khas pemakaian atap limasan pada semua bangunan. Namun untuk tampilan bangunan tidak ada tampilan yang mampu memberi kesan bangunan museum merupakan museum yang mengurus peninggalan Kerajaan Kediri. Hal ini dikarenakan karena identitas bangunan yang kurang muncul terutama pada fasad bangunan. Fasad cenderung mengarah pada bangunan joglo dengan paduan dengan bangunan modern sehingga kurang terasa suasana Airlangga yang diharapkan.



Gambar 1.7 Tampilan luar Museum Airlangga, Pura Penataran, Universitas Kediri, dan Gerbang Kawasan Wisata Selomangleng
Sumber : dokumentasi pribadi

Museum kedepannya diharapkan mampu menjadi media yang informatif dalam memberikan edukasi yang menarik bagi masyarakat dan mampu memberikan suguhan yang berbeda dengan fungsi-fungsi yang baru dari museum-museum yang terdahulu sehingga mampu menarik peminat wisatawan dalam lingkup lokal hingga mancanegara.

1.1.2 Perancangan Ulang Museum

Keadaan museum yang dijelaskan pada subbab sebelumnya menunjukkan bahwa Museum Airlangga dalam keadaan yang memprihatinkan, mulai dari segi konstruksi yang sudah tua, fungsi yang banyak terbengkalai hingga dari tampilan bangunan yang tidak layak untuk bangunan era sekarang. Museum Airlangga

memiliki beberapa aspek yang perlu dikaji kembali kelayakan akan bangunan yang museum zaman sekarang sehingga mampu kembali bangkit dan bersaing dengan modernisasi museum era sekarang.

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

Desain ulang ataupun merancang kembali apabila diterapkan pada suatu bangunan dapat berarti menggunakan kembali yang disebabkan karena adanya perubahan fungsi bangunan tersebut, perubahan jumlah pemakai sehingga sudah tidak seimbang lagi dengan kapasitas yang ada. Bisa juga diartikan merencanakan bangunan baru pada suatu kawasan dengan mengganti bangunan lama namun tetap mempertahankan beberapa bagian bangunan yang sudah ada dalam kawasan tersebut karena masih layak pakai sesuai dengan fungsi dan dapat juga karena bangunan tersebut harus dikonservasi.

Keadaan yang memperhatikan dalam Museum Airlangga ini maka diperlukan langkah khusus untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan merancang ulang bangunan. Merancang ulang perlu beberapa hal yang perlu dikaji ulang dalam mengambil keputusan sebelum merancang ulang bangunan tersebut, antara lain :

- 1) Kondisi fisik bangunan (keadaan bahan, bentuk bangunan, tata letak, gaya dan teknologi).
- 2) Fungsi yang diwadahi.
- 3) Kualitas bangunan secara keamanan, kesehatan, kenyamanan dan kemudahan.

Museum dengan segala kondisi yang sedang dialami diharapkan mampu menjawab segala permasalahan yang ada dengan perancangan ulang. Perancangan ulang yang melalui tahapan selektif dan evaluatif mampu memberikan jawaban yang sesuai keadaan museum dengan konsekuensi minimal yang mampu diterima.

1.1.3 Pendekatan Simbolik Metafora

Museum Airlangga merupakan museum yang mengelola dan merawat segala peninggalan Kerajaan Kediri. Peninggalan ini membawa sejarah mengenai Kerajaan Kediri secara material, sehingga tempat yang mewadahnya memerlukan pula identitas yang memuat sejarah Kerajaan Kediri. Hal ini tidak tercerminkan pada bentuk bangunan museum. Karakter mengenai Kerajaan Kediri tidak terlihat pada

tampilan bangunan sehingga kurang identitas yang sesuai dengan peninggalan di dalamnya.

Selain bentuk bangunan, ruang pameran merupakan bagian yang penting di dalam perancangan sebuah museum. Ruang pameran harus pula mampu menceritakan isi dari peninggalan bersejarah di dalamnya melalui konsep arsitektural. Konsep ini dapat mengacu pada jalan cerita sejarah ataupun suasana kejadian yang berlangsung pada zaman kerajaan Kediri dahulu.

Museum Airlangga yang akan dirancang ulang merupakan salah satu ikon Kota Kediri karena Museum Airlangga merupakan salah satu museum arkeologi terbesar kedua di Jawa Timur. Peninggalan Kerajaan Kediri yang kental di dalam museum membawa filosofi yang kuat dalam museum sehingga mampu menjadi materi yang kuat dalam merancang ulang museum. Sejarah mengenai Kerajaan Kediri merupakan interpretasi dari keberadaan Kerajaan Kediri sehingga mampu dijadikan simbol yang tepat dalam merancang ulang museum dengan pendekatan simbolik.

Pendekatan simbolik cenderung memandang keberhasilan bangunan tidak hanya pada bentuk bangunan itu berfungsi tetapi ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. Pendekatan ini sesuai dengan perancangan museum karena terdapat makna yang tersimpan di dalamnya secara filosofis. Makna yang tersimpan dapat diwujudkan ke dalam desain bangunan secara bentuk maupun karakter dengan metode yang sesuai salah satunya yaitu metode metafora.

Metode metafora yang digunakan dalam perancangan ulang museum mentransferkan objek ke dalam beberapa kata kunci lalu ditransformasikan dalam bentuk desain dengan menggunakan metode *combine metaphor*. Metode metafora digunakan berdasarkan objek sejarah Kerajaan Kediri karena mampu memberikan kesan secara visual maupun makna dari peninggalan yang ada di dalam museum ke dalam desain bangunan.

Kajian ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang terdapat dalam Museum Airlangga saat ini dengan cara merancang ulang museum sesuai dengan keadaan museum dan tuntutan yang diharapkan masyarakat. Pendekatan simbolik ikonik metafora merupakan metode yang akan digunakan dalam perancangan ulang museum sehingga diharapkan mampu menghasilkan desain yang mampu menginterpretasikan Kerajaan Kediri ke dalam museum tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Kerajaan Kediri yang merupakan babad awal adanya Karisedanan Kediri dan sekitarnya perlu adanya apresiasi lebih terhadap peninggalan sejarah tersebut terutama pada benda arkeologi yang sangat berharga nilainya. Namun seiring perkembangan zaman, Museum Airlangga kurang adanya perhatian dari berbagai pihak dan masalah-masalah yang sering terjadi. Masalah-masalah yang dihadapi Museum Airlangga sekarang ini sebagai berikut :

- Keadaan Museum Airlangga yang memprihatinkan karena kurang adanya perhatian dari pemerintah dalam mengembangkan museum kedepannya.
- Fungsi ruang pameran yang penataan benda arkeologi kurang memberikan alur cerita di dalamnya dan penataan yang kurang tertata rapi sehingga pengunjung kurang memahami isi dalam museum dan memberikan kesan negatif.
- Beberapa bagian bangunan telah mengalami kerusakan dan tidak terbenahi sejak bangunan museum tersebut terbangun
- Beberapa fungsi bangunan yang tidak berfungsi lagi karena kurangnya pengelolaan didalamnya dan bangunan yang tidak mendukung fungsi kegiatan yang diperlukan.
- Bentuk bangunan yang hampir sama dengan bangunan sekitar sehingga kurang adanya kesan atau penanda khusus bahwa bangunan museum beda dengan bangunan yang lainnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Museum Airlangga dengan berbagai masalah yang dihadapi sekarang dibutuhkan solusi dalam menjaga keberlangsungan museum kelak. Masalah-masalah yang berkembang sekarang perlu dipilah dan dibatasi agar perancangan lebih fokus terhadap kebutuhan yang diperlukan sekarang. Batasan yang membatasi permasalahan Museum Airlangga antara lain :

- Batasan wilayah meliputi Museum Airlangga di Desa Pojok Kecamatan Mojoagung Kota Kediri dengan kondisi lahan yang disesuaikan dengan RDTRK yang diperuntukkan untuk fasilitas ini.
- Pembahasan mengenai penerapan perancangan ulang pada bangunan museum.

- Evaluasi pada Museum Airlangga terbatas pada sarana fisik bangunan, seluruh fungsi yang diwadahi, ruang pameran dan galeri museum serta tampilan visual museum dengan mengarah langsung pada perancangan ulang museum.
- Perancangan mengarah pada perancangan museum dari segi tata ruang pameran dan bentuk bangunan dengan metode simbolik metafora.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh Museum Airlangga setelah diidentifikasi dan dipilih sesuai kebutuhan sekarang ini akan menemukan satu rumusan masalah yang menjadi inti dalam keseluruhan masalah di Museum Airlangga. Rumusan masalah tersebut ialah :

- Bagaimana merancang ulang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada bentuk bangunan dan tata ruang pameran museum ?

1.5 Tujuan

Diharapkan dengan merancang ulang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada bentuk bangunan dan tata ruang pameran museum mampu menjawab permasalahan yang ada di Museum Airlangga.

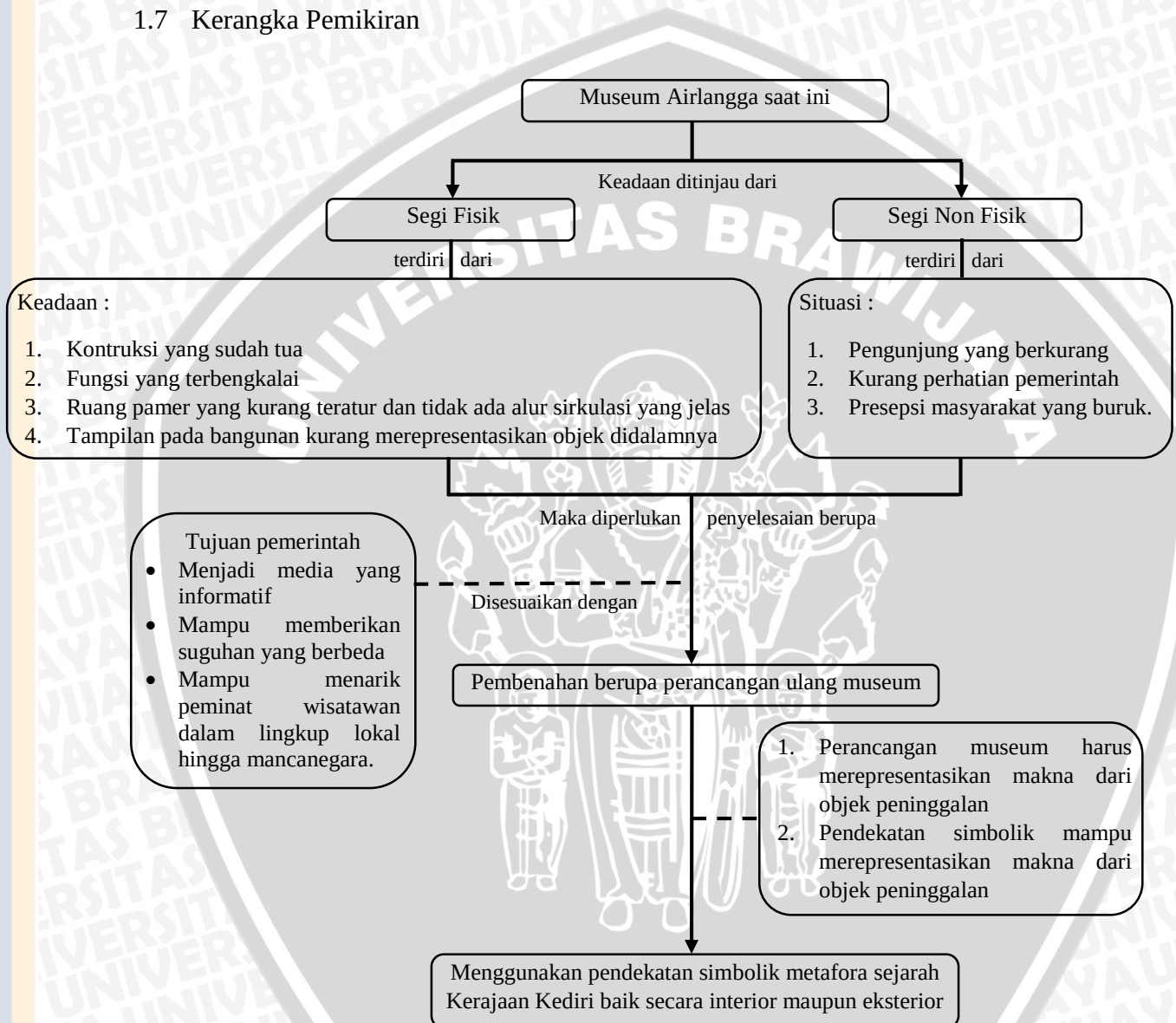
1.6 Manfaat

Perancangan ulang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada bentuk bangunan dan tata ruang pameran museum diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait antara lain :

- Bagi akademis
 - Memberikan masukan bagi perancang museum khususnya dalam hal merancang ulang bangunan museum secara umum.
- Bagi pemerintah
 - Membantu pemerintah dalam mewujudkan salah satu programnya yaitu mendesain ulang seluruh museum yang ada di Indonesia agar mampu lebih menarik pengunjung.
 - Keberadaan museum mampu menjadi wadah yang mampu melindungi dan memelihara benda-benda peninggalan bersejarah khususnya peninggalan Kerajaan Kediri.

- Bagi masyarakat
 - Keberadaan museum akan menjadi salah satu pusat rekreasi yang mendidik bagi masyarakat selain sebagai media pelindung dan pemelihara benda-benda peninggalan bersejarah.

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.8 Diagram kerangka pemikiran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri adalah kerajaan besar di Jawa Timur yang berdiri pada abad ke XI. Kerajaan ini merupakan bagian dari kerajaan Mataram Kuno. Pusat kerajaannya terletak pada tepi sungai Brantas yang pada masa itu merupakan jalur pelayaran dan perdagangan yang ramai.

Menurut Udjianto dalam bukunya *Banjaran Kadhiri* (2007) menyatakan bahwa urutan sejarah Kerajaan Kediri dari awal berdiri hingga masa keruntuhan adalah :

a. Masa berdirinya kerajaan

Kerajaan Kediri merupakan bagian dari kerajaan Mataram Kuno yang dulunya pernah ditaklukkan oleh kerajaan Mataram Kuno dengan nama kerajaan dahulu yaitu kerajaan Medang Kamulan. Karena terjadi keruntuhan kerajaan Mataram Kuno pada saat itu, Airlangga sebagai petinggi di kerajaan Medang Kamulan menobatkan dirinya sebagai raja dari Medang Kamulan. Saat sedang memerintah, Airlangga berhasil mengembalikan kewibawaan Medang Kamulan dan akhirnya memindahkan pusat pemerintahannya ke Kahuripan.

b. Masa pemerintahan Airlangga

Setelah dinobatkannya Airlangga menjadi raja Medang Kamulan, Airlangga berusaha memulihkan kembali kewibawaan Medang Kamulan, setelah kewibawaan kerajaan berhasil dipulihkan, Airlangga memindahkan pusat pemerintahan dari Medang Kamulan ke Kahuripan. Berkat jerih payahnya, Medang Kamulan mencapai masa kejayaan dan kemakmuran. Menjelang akhir hayatnya Airlangga memutuskan untuk mundur dari pemerintahan dan menjadi pertapa dengan sebutan Resi Gentayu. Karena keinginannya untuk mundur dari pemerintahan maka raja Airlangga membagi kerajaan menjadi dua bagian.

c. Pembagian kerajaan menjadi dua bagian

Pada tahun 1041 atau 963 M raja Airlangga memerintahkan membagi kerajaan menjadi dua bagian. Pembagian ini dilakukan karena keinginan raja

Airlangga untuk mundur dari pemerintahan, namun karena pewaris tahta adalah seorang putri maka sesuai adat tahta harus turun ke anak laki-laki raja dari selain permaisuri. Tujuan pembagian kerajaan menjadi dua bagian agar tidak terjadi pertikaian pembagian itu dilakukan oleh seorang brahmana yang terkenal akan kesaktiannya yaitu Empu Bharada. Kedua kerajaan tersebut dikenal dengan nama Jenggala (Kahuripan) dan Panjalu (Kediri) yang dibatasi oleh Gunung Kawi dan Sungai Brantas. Kerajaan Jenggala meliputi daerah Malang dan delta Sungai Brantas dengan pelabuhannya Surabaya, Rembang dan Pasuruan dengan ibukotanya Kahuripan dengan raja yang memimpin Mapanji Garasakan. Sedangkan Panjalu yang dikenal dengan nama Kediri meliputi Kediri, Madiun, dan ibukotanya Daha dengan raja yang memimpin Sri Samarawijaya. Berdasarkan prasasti-prasasti yang ditemukan masing-masing kerajaan saling merasa berhak atas seluruh tahta Airlangga sehingga terjadilah peperangan.

d. Pemberontakan dua kerajaan dan penyatuan kerajaan

Karena adanya perselisihan pendapat antara kedua putra Airlangga yaitu Mapanji Garasakan dengan Sri Samarawijaya maka terjadilah peperangan antara kedua kerajaan bagian yaitu kerajaan Panjalu dan kerajaan Jenggala. Pada awal perang saudara itu berlangsung, dimenangkan oleh Jenggala tetapi pada perkembangan selanjutnya Panjalu yang memenangkan peperangan dan menguasai seluruh tahta Airlangga dibawah kepemimpinan raja Jayabaya. Kemenangan Panjalu atas Jenggala seluruhnya menjadikannya satu-satunya kerajaan yang memerintah diseluruh wilayah Jawa Timur saat itu. Demikian akhirnya terbentuklah Kerajaan Kediri yang utuh.

e. Pembentukan Kerajaan Kediri yang utuh

Perkembangan Kerajaan Kediri mulai berkembang pesat dengan ibukota Kerajaan Kediri yaitu Daha. Kejayaan Kerajaan Kediri yang utuh sempat jatuh ketika raja Kertajaya (1185-1222) berselisih dengan golongan pendeta. Keadaan ini dimanfaatkan oleh Akuwu Tumapel Tunggal Ametung. Namun kemudian kedudukannya direbut oleh Ken Arok. Diatas bekas Kerajaan Kediri inilah Ken Arok mendirikan kerajaan Singosari dan Kediri berada dibawah kekuasaan Singosari. Ketika Singosari berada di bawah pemerintahan Kertanegara terjadilah pergolakan di dalam kerajaan. Jayakatwang, raja Kediri yang selama ini tunduk kepada Singosari bergabung dengan bupati Sumenep untuk menjatuhkan

Kertanegara. Akhirnya pada tahun 1292 Jayakatwang berhasil mengalahkan Kertanegara dan membangun kembali Kerajaan Kediri.

2.2 Telaah Perkembangan Kerajaan Kediri

Pada perkembangan kerajaannya, Kerajaan Kediri merupakan salah satu kerajaan yang berkembang pesat hingga hampir menguasai seluruh wilayah nusantara. Hal ini juga mendapatkan pengakuan dari kerajaan yang berkuasa pada zaman itu yaitu kerajaan sriwijaya dan kerajaan cina. Dalam perkembangan yang pesat ini pula memberikan pengaruh pada sektor teknologi dan bangunan yang ada di Kerajaan Kediri.

Perkembangan yang pesat ini mampu dilihat dari hasil penemuan-penemuan Kerajaan Kediri yang telah ditemukan sekarang, salah satunya adalah Situs Tondowongso di Dusun Tondowongso Kediri dan Situs Penataran di Blitar. Kedua situs ini memberikan informasi dan bukti yang jelas mengenai perkembangan teknologi dan bangunan pada zaman itu.

Tabel 2.1 Perbandingan Teknologi Situs Tondowongso dan Situs Penataran

Aspek penilaian	Situs Tondowongso	Situs Penataran
Tekstur	• Tekstur pada pahatan halus • Tekstur ini terkesan halus karena proses pemahatan yang rinci dan material yang mendukung (batu bata) sehingga pori-pori berkurang.	• Tekstur pada pahatan halus dan kasar pada bahan utama • Tekstur ini halus pada bahan batu bata dan kasar pada bahan batu andesit. • Proses segala pengerjakan pahatan halus dan rinci
Penunjang	• Ada 3 penunjang (sebelah timur) • Penunjang (perwara) ini membenuk garis lurus dari selatan ke utara	• Ada 4 penunjang (sebelah timur laut) • Penunjang (perwara) ini membentuk posisi cluster dengan 2 di depan induk dan 2 di sebelah selatan induk
Bentuk bangunan	• Denah : Persegi (bujur sangkar) • Tampak : Menyerupai gunung dengan anak gunungnya (yaitu candi perwara/penunjang) • Bentuk proporsi : ramping	• Denah : Persegi panjang • Tampak : Menyerupai gunung dengan anak gunungnya (yaitu candi perwara/penunjang) • Bentuk proporsi : ramping
Bentuk lahan	Persegi panjang	Persegi panjang
Material	• Batu bata • Batu pahat (andesit)	• Batu bata • Batu pahat (andesit)
Luas	$\pm 720 \text{ m}^2$	$\pm 12.946 \text{ m}^2$
Orientasi	Barat-timur	Barat daya – timur laut
Gapura	• Ada 1 (sebelah barat) • Terdapat dinding pelindung yang melingkupi lokasi situs	• Ada 3 (tiap menuju terdapat 1 gapura) • Tidak terdapat dinding pelindung yang melingkupi lokasi situs

Halaman	1 2 3	1 2 3 4
	Keterangan : 1. Gapura 2. Perwara (penunjang) 3. Induk (candi utama)	Keterangan : 1. Bale batu 2. Candi naga 3. Induk (candi utama) dan perwara (penunjang) 4. Kolam
Tahun penemuan	- Diperkirakan dibangun pada abad XI - Ditemukan pada tahun 2007	- Diperkirakan dibangun pada abad XII - Ditemukan pada tahun 1815 (1781 – 1826)
Kolam	Tidak ada	- Ada kolam pada belakang bangunan induk - Kolam candi berukuran 6 m x 3 m dengan kedalaman 2.5 dengan material batu bata pada bagian bawah dan material batu andesit dipahat pada bagian atasnya.
Atap	Berbentuk tingkatan	Berbentuk tingkatan
Warna	- Merah - Abu-abu - Hitam Warna ini diperoleh dari warna material yang ada pada situs	- Merah - Abu-abu - Hitam Warna ini diperoleh dari warna material yang ada pada situs
Konfigurasi bangunan	Cluster	Cluster
sirkulasi	Lurus menerus ke bangunan utama namun bercabang di bangunan penunjang	Lurus menerus ke bangunan utama namun bercabang di bangunan penunjang dengan adanya penghubung berupa gapura tiap halaman

Sumber : Hasil analisa

Selain itu dalam penemuan lain yang berada di Cina dalam kitab kerajaan Cina zaman dahulu yaitu pada kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari Kerajaan Cina menyatakan pada zaman dahulu masyarakat Kerajaan Kediri sudah menggunakan material ubin berwarna hijau dan kuning sebagai alas rumah. Dalam kitab tersebut, pemakaian ubin lebih cenderung digunakan oleh masyarakat pribumi.

2.3 Teori Mengenai Konsep Perancangan Ulang

Proses perancangan ulang bangunan hampir sama dengan proses rencana konservasi. Kedua proses ini mempunyai tahapan garis besar yang sama yaitu evaluasi bangunan yang akan menghasilkan gagasan terhadap hasil evaluasi berupa keputusan. Keputusan inilah yang menjadi jawaban atas keadaan bangunan yang dievaluasi.

Menurut Sidharta (1989:12) menyebutkan bahwa proses rencana konservasi adalah suatu proses konservasi mencakup masalah-masalah yang sangat luas dari suatu penyusunan data atas fakta-fakta, hingga pengendalian dan pengembangan serta pemeliharaan yang merupakan strategi dalam proses perencanaannya.

Tahapan dalam proses rencana konservasi dibagi menjadi 8 tahapan namun karena proses desain masuk dalam proses perancangan ulang maka proses hanya berlangsung 5 tahap dan dilanjutkan dengan proses desain. Proses rencana konservasi bangunan sebagai berikut :

a. Inventarisasi / pengumpulan data

Hal pertama yang dilakukan adalah mencoba mencari kebenaran dan bukti-bukti sejarah dalam hal ini kondisi bangunan yang dianalisis untuk mencari kelayakan suatu rencana kegiatan konservasi. Pendataan dimulai dengan survey lapangan sketsa-sketsa, dokumentasi, survey kondisi fisik hingga nilai-nilai fisik. Sesudah itu dilakukan observasi dan wawancara di lapangan kepada semua pihak yang terkait.

b. Penyusunan / pengolahan data dan analisa

Tahapan ini dilakukan terlebih dahulu penyusunan / pengolahan data secara sistematis untuk kemudian dilakukan analisis terhadap setiap objek konservasi. Dari seluruh data yang diperoleh dilakukan kategori kondisi fisik mulai skala ringan hingga berat.

c. Pengkajian

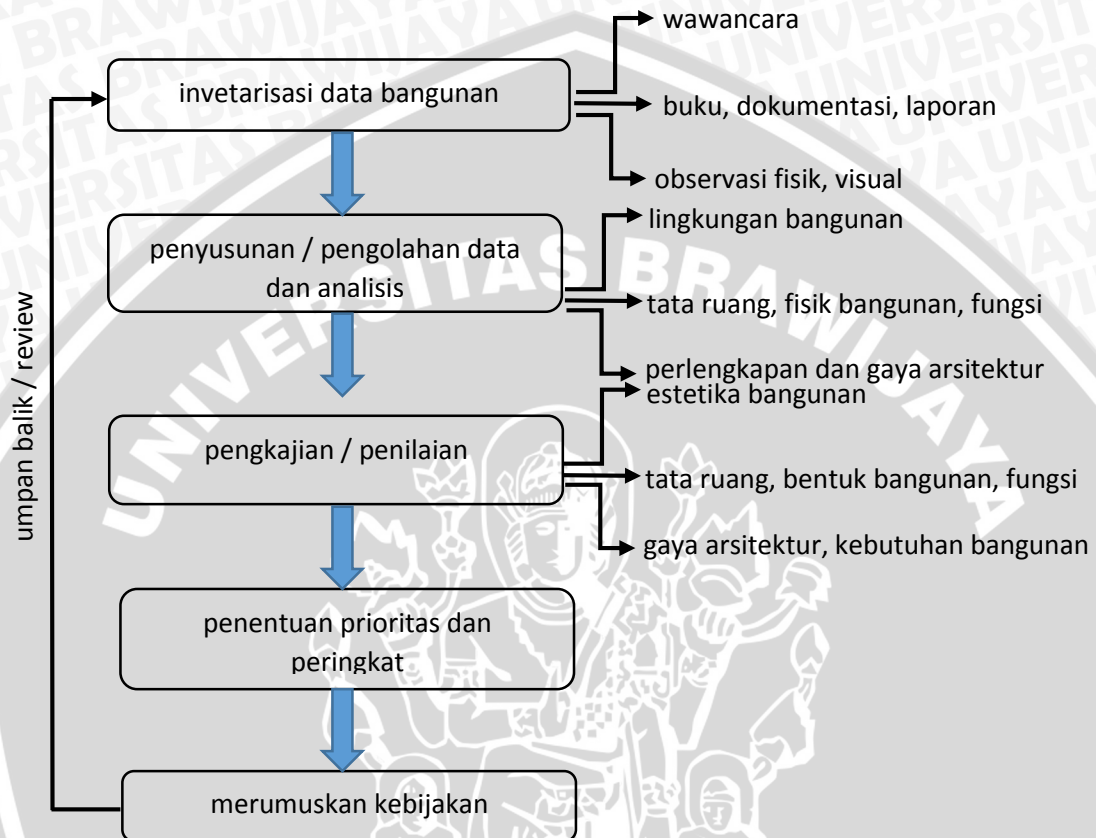
Dalam tahap ini dilakukan pengkajian dengan tolak ukur bangunan yang mempunyai fungsi yang sama dan kondisi yang dihadapi. Tahap ini sama seperti tahap objek komparasi bangunan yang sama dengan bangunan yang dikonservasi. Dari proses ini akan diperoleh data mengenai keutamaan dari bangunan secara fisik, fungsional ataupun kebutuhan yang dibutuhkan sekarang.

d. Penentuan prioritas dan peringkat

Dari hasil pengkajian dan analisis data, maka akan dilakukan pembobotan yang akan menghasilkan prioritas atau peringkat dari setiap objek mengenai kondisi dan hal yang akan dilakukan kelak. Dalam hal ini akan diperoleh usulan proses selanjutnya terhadap objek.

e. Merumuskan kebijakan

Usulan proses selanjutnya terhadap objek akan dirumuskan kembali menurut prioritas yang lebih spesifik hingga diperoleh keputusan kebijakan terhadap bangunan.



Gambar 2.1 Diagram tahapan proses konservasi
sumber : Sidharta

2.4 Teori Mengenai Kemuseuman

Museum adalah tempat yang paling ideal sebagai adah kegiatan pendidikan sekaligus sebagai wadah hiburan bagi pengunjung. Dalam hal pendidikan, seorang manusia mempunyai tingkatan pembelajaran yang bertahap. Berikut ini tahapan belajar manusia secara linier :



Gambar 2.2 Sistem pembelajaran aktif pasif
sumber : Tjiptono, 1996

Produk museum adalah berupa jasa informasi budaya. Maksud jasa disini menurut Kotler (2001) adalah setiap tindakan atau perbuatan yang dapat ditawarkan oleh pihak kepada pihak yang lain yang pada dasarnya bersifat intangible (tidak berwujud fisik) dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu. Dalam hal ini jasa museum termasuk kategori *for costumer (facilitating services)* yaitu jasa yang dimanfaatkan sebagai media untuk mencapai tujuan tertentu (Tjiptono : 1996). Museum harus memiliki perbedaan dalam skala waktu sehingga mampu dikembangkan lebih ke depannya. Berikut perbedaan museum lama dan museum baru :

Tabel 2.2 Perbandingan Museum Lama dan Museum Baru

Museum lama	Museum baru
Berorientasi pada koleksi	Berorientasi pada pengunjung
Kepemilikan pemerintah	Kepemilikan dapat bersifat pribadi
Koleksi massif	Koleksi selektif dan tematis
Mengandalkan label	Mengandalkan <i>tour guide</i>
Monumental	Bergerak dan fleksibel
Bangunan museum cenderung kuno	Bangunan museum dapat berupa bangunan modern

sumber : Kotler, 2012

Selain teori menurut Tjiptono, juga terdapat teori yang sering digunakan oleh perancang mancanegara yang digunakan untuk merancang museum. Teori tersebut adalah *seven trend museum* yang terdiri dari tujuh poin penting. dari semua poin dapat dipilih sesuai dengan kriteria dan kebutuhan yang diinginkan agar tidak mengganggu desain. poin-poin tersebut antara lain :

1. Museum sebagai karya seni dan penarik perhatian pengunjung
2. Penekanan yang lebih besar pada *restoran* dan *retail*
3. Penggunaan aula yang besar sebagai tempat perhelatan
4. Pemanfaatan galeri yang fleksibel
5. Penataan lansekap yang menarik dan berdaya seni
6. Penggunaan teknologi masa kini
7. Parkir yang menjadi prioritas utama

2.5 Teori Mengenai Penataan Ruang Pamer

Pameran merupakan salah satu bentuk penyajian informasi benda peninggalan yang paling efektif di dalam museum. Pameran mampu membuat pengunjung mengenali serta mengamati secara langsung benda peninggalan dengan baik. Untuk menginformasikan secara lebih, maka penataan ruang pameran menjadi suatu yang penting dalam perancangan museum. Ruang pameran yang baik adalah ruang pameran yang mampu berkomunikasi dengan pengunjung sehingga pengunjung dapat memahami isi museum.

Ruang pameran harus memperhatikan faktor penataan benda peninggalan. Sesuai dengan standar dan peraturan yang ada, terdapat suatu sistem yang mampu menjadi pedoman dalam menata ruang pameran. Hal ini tercantum dalam Pedoman Pendirian Permuseuman tahun 1993 yang menyatakan bahwa dalam penataan objek koleksi harus memperhatikan :

- a) Maksud dan tujuan museum
- b) Mampu memberikan rangsangan emosi kepada pengunjung
- c) Mudah dilihat dan dimengerti
- d) Mampu memberikan nilai lebih pada koleksi dan bisa dirasakan kehadiran atau keberadaan objek koleksi

Selain itu penataan koleksi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

- a) Faktor cerita
- b) Faktor koleksi
- c) Faktor sarana dan biaya
- d) Faktor teknik penyajian : meliputi ukuran vitrine dan panel sesuai, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamanan, tata suara, labelling dan dokumentasi penunjang

Dalam merancang ruang dalam di dalam museum, diperlukan elemen-elemen dasar dalam menciptakan suasana ruang yang mampu membawa pengunjung memahami kejadian di setiap ruang yang ditempati. Elemen-elemen ini merupakan elemen-elemen penataan interior ruang yang mampu menunjukkan visual ruang sesuai dengan yang diinginkan. Seperti dalam Ching (1998), yang menyatakan bahwa setiap ruang pasti mempunyai unsur yang memiliki hubungan visual dengan

ruangan lain. Jika ada unsur lain diletakkan dalam satu bidang akan terjadi hubungan majemuk antar unsur terhadap ruangan.

Pada tahapan ini elemen visual dianalisis berdasarkan tema ruang yang sudah dianalisa sebelumnya berdasarkan fase yang sudah ada. Terdapat beberapa elemen-elemen visual yang turut mempengaruhi terbentuknya suatu ruang. Elemen-elemen visual tersebut antara lain :

- A. Pola Bukaannya
- B. Bentuk dan Wujud
- C. Warna
- D. Tekstur dan bahan

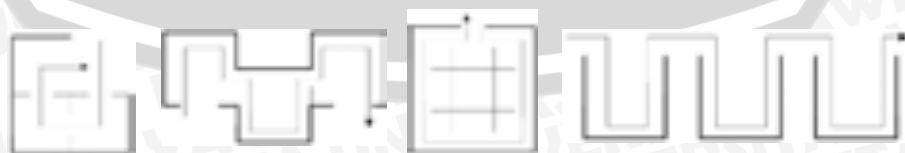
Selain elemen visual, ruang pameran tidak dapat dilepaskan dengan pengolahan sirkulasi, penataan objek ruang pameran, pencahayaan ruang dan penghawaan ruang. Hal ini bertujuan untuk membuat suasana dalam ruang pameran sebagai tempat memamerkan karya seni semakin kentara. Hal-hal ini merupakan persyaratan ruang pameran agar selaras dengan kualitas dan syarat dari ruang pameran sendiri. Elemen visual dan persyaratan ruang pada penelitian ini digunakan sebagai variabel desain. Variabel ruang yang cukup berperan dalam menciptakan suasana ruang dalam perancangan Museum Airlangga adalah :

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi ruang pameran museum hendaknya mampu mengarahkan pengunjung menikmati koleksi sehingga pengunjung mampu memperoleh pengetahuan. Berdasarkan alirannya, pola sirkulasi yang digunakan dalam ruang pameran museum dapat dibedakan menjadi tiga yaitu :

1. Pola sirkulasi menerus

Pola ini pengunjung diarahkan secara teratur sehingga benda koleksi tidak ada yang terlewatkan. Sirkulasi mampu diarahkan agar pengunjung mampu menikmati semua koleksi



Gambar 2.3 Alternatif pola sirkulasi menerus

2. Pola sirkulasi tidak menerus yang mempunyai karakteristik

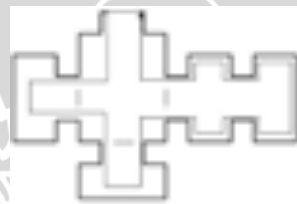
Pola ini pengunjung cenderung tidak teratur sehingga kemungkinan melewati beberapa benda koleksi. Pola ini perlu perhatian dalam pengaturan agar selalu berkesinambungan.



Gambar 2.4 Alternatif pola sirkulasi tidak menerus mempunyai karakteristik

3. Pola sirkulasi kombinasi yang mempunyai karakteristik

Pola ini benda koleksi tidak akan ada yang terlewatkan jika diberi ruang sebagai pusat perhatian. Pengunjung diberi kebebasan untuk memilih koleksi yang ingin dilihat.



Gambar 2.5 Alternatif pola sirkulasi kombinasi mempunyai karakteristik

Menurut Lakmiwati (1989). Untuk memperkuat sirkulasi ruang dalam, dapat dilakukan melalui beberapa cara, antara lain :

- Memainkan bentuk dan letak (tinggi – rendah) plafond
- Membedakan jenis pencahayaan dengan ruang lainnya
- Mengolah motif lantai dan ketinggian lantai
- Memberi “batas” dengan ruang lain

B. Pola bukaan

Konsep ruang ke dalam sistem bukaan dan pola penataannya menggunakan teori yang dikemukakan oleh Razali Razak dalam Interior (Tata Ruang Dalam, 1989). Teori ini menekankan pada pola bukaan yang dibentuk terhadap suasana dan keadaan psikis pengguna di dalam ruangan. Bukaan yang sudah ditentukan pola dan peletakannya akan langsung diterapkan pada bangun tiga dimensi yang sudah dibentuk sebelumnya. Berikut ini macam-macam pola bukaan pada ruang pameran museum :

1. Bila di dalam ruangan yang salah satu sisinya terbuka, perasaan orang yang ada didalamnya merasa ada hubungan dengan ruang luar cukup besar (contoh Gambar 2.6).
2. Bila terdapat pintu yang terbuka, perasaan orang yang berada di dalamnya merasa sudah ada hubungan dengan dunia luar sekitarnya walaupun hubungan itu tidak terlalu besar (contoh Gambar 2.7).
3. Bila kita berada di dalam ruang yang terdapat pintu, tetapi tertutup dan tidak bisa dibuka, hal ini menimbulkan perasaan orang yang berada di dalamnya sedikit lapang dari perasaan terisolir (contoh Gambar 2.8).
4. Bila kita berada di dalam sebuah ruangan yang tertutup, tidak ada bukaan untuk komunikasi dengan dunia luar, maka perasaan yang timbul adalah perasaan akan benar-benar merasakan terputus dari alam sekitarnya, benar-benar sendiri dan terkurung (contoh Gambar 2.9).
5. Bila di dalam ruang yang hanya ada satu bidang vertikal dan horisontal orang merasa di dalamnya akan merasa hampir 100 % dekat dengan alam sekitarnya (contoh Gambar 2.10).



Gambar 2.6 Pola bukaan 1



Gambar 2.7 Pola bukaan 2



Gambar 2.8 Pola bukaan 3



Gambar 2.9 Pola bukaan 4



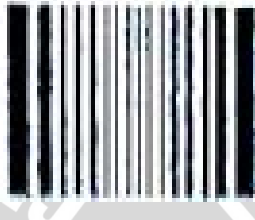
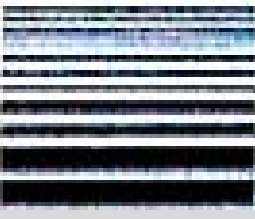
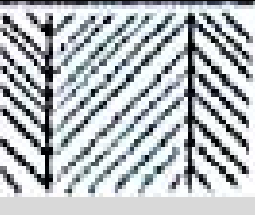
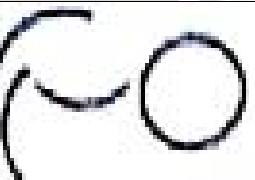
Gambar 2.10 Pola bukaan 5

C. Bentuk dan wujud

Merupakan karakter pokok yang menunjukkan bentuk. Wujud adalah hasil pembentukan yang tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk (Ching, 1979:50). Wujud dapat menawan perhatian kita, mengundang keingintahuan, memberikan sensasi yang menyenangkan ataupun menyedihkann dalam berbagai cara. Ada wujud-wujud yang memuat pesan khusus, mempengaruhi kita dengan cara yang mudah dimengerti, sementara yang lain dengan cara yang sulit dijelaskan.

Unsur garis sangat kuat dalam menuntun mata menuju suatu arah atau titik tertentu dalam ruang. Garis juga berperan penting dalam menciptakan suasana suatu ruang karena unsur garis dapat membangkitkan perasaan tertentu. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasaan yang berbeda pula (Laksmiwati, 2012).

Tabel 2.3 Macam-macam garis dan kesan yang ditimbulkan

Jenis garis	Makna	Kesan	Gambar
Garis lurus			
Garis vertikal	Kekuatan Keagungan Kejantanan / Maskulin Elegan Formal	Dapat memberikan kesan ketinggian ruang ketinggian ruangan, ruangan dengan plafond yang rendah dapat terlihat tinggi jika mampu mengolah garis vertikal dengan kuat dan dominan.	
Garis horisontal	Tenang Refleks Informal	Dapat memberikan kesan melebarkan ruang, bidang dinding ruangan yang sempit dapat terkesan lebar dengan adanya unsur garis horisontal yang membentuknya.	
Garis diagonal	Gerak Dinamis Sporty Atraktif	Garis diagonal dapat membuat mata serasa bergerak mengikuti arahnya jika diterapkan dalam ruangan.	
Garis lengkung			
Lingkar	Gembira Ceria		
Lengkung	Halus Manis Anggun Feminin Romantis	Dapat menarik perhatian namun jika penggunaannya terlalu berlebihan maka akan menimbulkan kesan yang ramai dan tidak tenang.	

Kombinasi penggunaan unsur garis dalam penataan ruangan harus secara cermat agar dapat menimbulkan kesan yang diinginkan. Komposisi garis yang terlalu banyak pada satu tipe tertentu akan membosankan dan tidak menarik. Suatu komposisi sebaiknya terdiri dari berbagai tipe garis dengan salah satu tipe garis tertentu yang mendominasi sehingga suasana yang diinginkan dapat

terlihat jelas. Perubahan kecil pada unsur garis dalam ruangan terkadang dapat menimbulkan suasana yang berbeda

D. Warna

Warna merupakan hal yang sangat vital dalam bangunan, baik dalam perancangan interior maupun eksterior bangunan. Warna merupakan unsur yang biasanya paling dahulu menarik perhatian selain unsur-unsur yang lain. Warna seringkali difungsikan sebagai alat untuk merekayasa suatu ruang sehingga ruangan tersebut dapat tampak luas maupun sempit. Peranan warna sangat berpengaruh dalam suasana ruang yang akan dibentuk sesuai dengan hal yang diinginkan.

Warna juga memiliki kekuatan yang besar untuk menggerakkan secara emosional. Warna selalu berhubungan dengan aspek psikologis yang dirasakan oleh pengguna bangunan. Warna yang dapat mempengaruhi bentuk, ukuran, berat hingga suhu. Warna sangat ekspresif karena membawa gagasan tentang simbol dan dapat mempengaruhi psikologis perasaan manusia.

Warna yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri berdasarkan material bangunannya hanya ada warna merah bata, warna abu-abu hingga hitam batu candi. Selain itu juga ada warna kuning dan hijau yang informasinya diperoleh dari kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari Kerajaan Cina yang menyatakan bahwa kerajaan jawa pada masa itu (Kerajaan Kediri) telah makmur dan bersih dengan pemakaian ubin-ubin pada seluruh bagian rumah.

Masyarakat jawa juga memiliki kekhususan warna dalam kehidupan berbudaya mereka. Mereka memiliki empat warna utama yang mewakili arah mata angin yaitu warna hitam sebelah utara, warna putih sebelah timur, warna merah sebelah selatan dan warna kuning sebelah barat. Setiap warna ini mempunyai makna tersendiri dalam budayanya.

Selain masyarakat, dalam ilmu arsitektur setiap warna juga membawa makna yang mendalam di bidang yang telah diwarnai. Warna dapat memberikan kesan yang mendalam terhadap objek yang diwarnai. Berikut kesan yang ditimbulkan oleh warna terhadap objek (Laksmiwati, 2012) antara lain:

Tabel 2.4 Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Arsitektur

Hijau	Memberikan kesan sejuk, segar, natural, harmonis, tenang, mengurangi ketegangan
Biru	Memberikan kesan sepi, tenang, dingin, sejuk, baik, tenang, melankolis, maskulin, dan meningkatkan konsentrasi.
Putih	Memberikan kesan ringan,
Merah	Gairah, berani, perkasa, dinamis, agresif, serta terkesan mewah
Hitam	Memberikan kesan murung, keras, berbobot, gelap dan lambang duka cita
Jingga	Dinamis, atraktif, gairah, menyemarakkan suasana ruang, dan menimbulkan rasa sakit dan jenuh
Kuning	Ekspresif, menarik perhatian, menyemarakkan suasana ruang yang terkesan kumal dan lembab
Ungu	Tenang, lembut, murung, duka, sendu, dan anggun. Mampu melambangkan kebijaksanaan dan kebesaran
Coklat	Berasa segar, tenang, hangat, natural, ksatria, suram dan akrab.

Sumber : Laksmiwati (2012)

Tabel 2.5 Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Budaya

Hijau	Alam, harapan, selaras, dan keluhuran
Putih	Suci dan kesuburan
Merah	Kemakmuran, popular, dan gagah berani
Hitam dan abu-abu	Kejahatan, kesetaraan, dan kebijaksanaan
Kuning	Kekayaan, kejayaan, dan kemakmuran

Berbagai macam makna dan kesan yang ada dalam warna baik secara arsitektural modern maupun secara kebudayaan mampu dijadikan pertimbangan dalam merancang ruang pameran yang mampu membawa pesan cerita.

E. Tekstur dan bahan

Hubungan antara jarak dan tekstur adalah hal yang penting dalam merancang ruang. Tampak suatu material pada bangunan bila dilihat pada jarak tertentu akan menjadi pengetahuan yang penting bagi perancang. Oleh karena itu, pemilihan material yang cocok mampu memperbaiki kualitas dari ruang. Tekstur merupakan titik-titik kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan.

Titik-titik ini berbeda dalam ukuran, warna, bentuk ataupun sifat dan karakternya. Dengan tekstur pada permukaan bidang-bidang pembentuk ruang, maka akan memberikan kesan tertentu pada ruang yang bersangkutan. Kesan yang ditimbulkan lebih bersifat psikologis daripada bersifat fisik.

Tekstur dapat memberikan kesan yang mendalam secara psikologis terhadap objek bidang yang bertekstur. Berikut kesan yang ditimbulkan oleh tekstur terhadap objek (Laksmiwati, 2012) antara lain :

Tabel 2.6 Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Tekstur

Tekstur	Kesan terhadap ruang		Pengaruh terhadap warna	contoh
Kasar	Kuat Akrab Hangat <i>Sporty</i> Maskulin Dinamis	Tekstur yang kasar dan tebal cenderung membuat ruangan berkesan sempit dan lebih kecil	Membuat intensitas warna terlihat lebih lemah dan redup	• Tenunan kasar • Permukaan susunan batu • Urat kayu
Putih	Ceria Anggun Feminim Romantis Formal Elegan	Tekstur yang halus cenderung membuat ruangan berkesan luas dan lebih tenang	Membuat intensitas warna terlihat lebih kuat dan cerah	• Kaca • <i>Chrome</i> • kayu polos dipelitur • satin • plastis • akrilik

Bahan atau material adalah sebuah masukan dalam produksi. Terdapat banyak pilihan bahan atau material yang digunakan sebagai pelapis maupun finishing untuk interior bangunan. Secara garis besar, bahan yang ada sering digunakan (Laksmiwati, 2012) antara lain :

- 1) Kayu-kayuan misalnya kayu, bambu, jerami dan lain-lain.

Bahan-bahan ini memberikan suasana yang natural, tidak menjemukan, dan informal karena teksturnya yang bebas dan berwarna-warni.

- 2) Tembok/batu-batuan misalnya bata, batu alam, coraltex, marmer dan lain-lain.

Bahan-bahan ini memiliki sifat keras, memiliki tekstur dan corak yang beragam serta berwarna-warni. Suasana yang ditimbulkan adalah suasana informal maupun formal. Marmer memberikan kesan mewah dan megah, beton memberikan kesan maskulin dan plester memberikan kesan feminisme.

3) Gelas dan keramik, misalnya kaca, cermin, keramik porselin, dan lain-lain. Bahan-bahan ini memberikan suasana keteduhan. Karena sifatnya yang bening, ringan, transparan dan terbuka, bahan ini sering digunakan untuk pembatas. Cermin mampu memberikan kesan luas.

4) Metal, misalnya besi, baja, aluminium, seng, tembaga, perunggu dan lain-lain.

Bahan-bahan ini memiliki sifat keras dan memiliki modul dan pola tertentu. Suasana yang ditimbulkan adalah suasana formal

5) Bahan plastic, misalnya palstik, formika, vinyl, dan lain-lain.

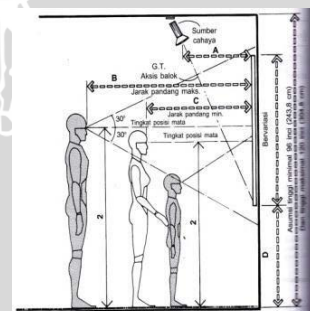
6) Bahan imitasi/produk fabrikasi, misalnya karpet, korden, dan lain-lain.

Pemilihan jenis tekstur pada bidang yang ingin dikelola dengan baik harus memiliki tujuan dan pemaknaan yang mendalam dalam memilihnya. Pemilihan tekstur sangat berpengaruh pada pemilihan bahan dan akan mempengaruhi tingkat warna yang akan digunakan.

F. Penataan objek

Tata letak objek koleksi ataupun alat peraga dalam museum sangat berperan penting dalam memudahkan pengunjung untuk melihat, mengapresiasi, menikmati bahkan memahami benda peninggalan yang dipamerkan. Setiap penataan objek mempunyai *standart* yang harus dijaga dan ditaati. Berikut ini aturan mengenai standart peletakan benda koleksi di dalam ruang pamer.

Aturan umum yang digunakan adalah aturan penglihatan optimal, garis pandang dari bagian atas hingga bagian bawah *display* pada mata seorang pengamat harus membentuk sudut tidak lebih dari 30° terhadap garis pandang horisontal *standart*. Jarak pandang maksimal adalah 152.4-198.1 cm sedangkan jarak minimal adalah 76.2-106.7 cm (Panero and Zelnik, 1979).



Gambar 2.11 Standar peletakan koleksi
Sumber : Panero and Zelnik (1979)

Untuk menjaga peninggalan dari potens kerusakan maka perlu dipertimbangkan dalam meletakkan objek pamer dengan pemberian *barrier* atau pagar penghalang. Hal ini bertujuan untuk mencegah tangan manusia menjangkau benda peninggalan secara langsung. Menurut *standart*, jarak

maksimal jangkauan tangan laki-laki dewasa adalah 68.7 cm dengan asumsi panjang tangan normal (panero and zelnik, 1979).

Benda pameran dalam museum dapat didisplay dari berbagai macam media penyajian benda pameran. Macam-macam cara mendisplay atau menata objek pameran di dalam ruang pameran antara lain :

1) *Free standing on the floor*

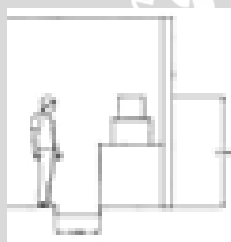
Penataan ini cenderung digunakan untuk mendisplay objek dengan ukuran yang cukup besar atau membutuhkan alat peraga sebagai media penunjang sistem display.

2) *In showcase*

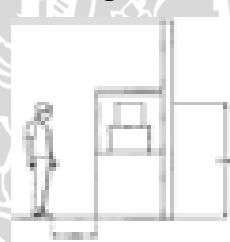
Tata objek ini membutuhkan showcase yang tembus pandang seperti kaca. Digunakan pada benda yang tidak terlalu besar

3) *On wall or panel or vitrin*

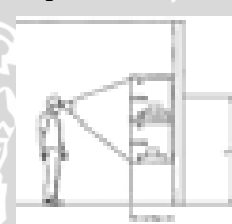
Pada penataan untuk benda pameran 2d yang *fragile*. Hal ini seperti sistem *in showcase* namun pada dinding dan terbingkai pada lemari



Gambar 2.12 Free standing on the floor



Gambar 2.13 In showcase



Gambar 2.14 Vitrin

G. Pencahayaan

Pencahayaan diatur agar tidak mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan cahaya buatan dapat lebih memberikan efek yang bagus jika dibandingkan dengan pencahayaan alami, namun efek pencahayaan alami dapat memberi kesan lebih hidup. Pemasangan lampu harus diperhatikan dan terlindung agar tidak ada sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung yang dapat menyilaukan mata pengunjung.

Pencahayaan mempunyai korelasi yang kuat dengan warna pada bidang. Tanpa adanya cahaya, warna tidak dapat untuk diamati dan dinikmati. Pencahayaan yang baik untuk bidang yang berwarna selain mampu menunjukkan warna secara kuat, juga pencahayaan harus mampu memberikan efek pada bidang tersebut.

Menurut Laksmiwati (2012), daerah yang diterangi pencahayaan buatan dapat dibedakan dalam tiga golongan yaitu :

1) Pencahayaan umum (*general lighting*)

Pencahayaan yang menerangi seluruh sudut ruangan secara merata. Pencahayaan ini digunakan untuk kegiatan-kegiatan umum dan tidak memerlukan ketelitian. Mampu menggunakan lampu *luminous ceiling* maupun lampu tunggal.

2) Pencahayaan khusus (*Spot lighting*)

Pencahayaan yang menyorot pada tempat tertentu. Digunakan pada area yang membutuhkan fokus lebih dan ketelitian ataupun tempat yang memiliki sesuatu yang menarik.

3) Gabungan pencahayaan umum dan khusus

Pencahayaan ini difungsikan karena kebutuhan ruangan akan pencahayaan umum dan pencahayaan khusus secara bersama seperti area *department store*.

Menurut Laksmiwati (2012), secara umum pencahayaan yang dihasilkan oleh pencahayaan suatu ruangan dapat digolongkan dalam lima macam pencahayaan yaitu :

1) Pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*)

Pola pencahayaan ini, cahaya hampir seluruhnya dipantulkan ke langit-langit dan dinding bagian atas sehingga bagian tersebut menjadi sumber cahaya dan bila koefisien pemantul permukaan baik maka pencahayaan yang tercipta adalah pencahayaan sebar dan tanpa bayangan.

2) Pencahayaan setengah tidak langsung (*semi indirect lighting*)

Pencahayaan ini selain cahaya dipancarkan keatas, juga terdapat pula cahaya yang dipancarkan kebagian bawah melalui elemen-elemen tembus cahaya yang terdapat ada *fixture* sumber cahaya.

3) Pencahayaan langsung tidak langsung (*direct - indirect lighting*)

Pencahayaan langsung tidak langsung, cahaya penerangan dipancarkan ke atas dan ke bawah dalam tingkat intensitas terang yang sebanding. Lampu tersebut menjadi sumber cahaya utama dan hanya bidang langit-langit dan lantai yang menjadi sumber cahaya pantul. Bidang tengah menjadi relatif gelap karena adanya bayangan dari *fixture* nya.

4) Pencahayaan setengah langsung (*semi direct lighting*)

Pada pencahayaan semi langsung ini, maka 60% - 90% cahaya dari sumber dipancarkan ke arah bawah dan sisanya dipancarkan ke bidang langit-langit. Bila koefisien pantul dari langit-langit baik, maka sinar pantul dari langit-langit akan mengurangi efek silau yang terjadi.

5) Pencahayaan langsung (*direct lighting*)

Pada pencahayaan langsung, semua cahaya dari sumber cahaya diarahkan ke bawah sehingga penerangan dari langit-langit pada permukaan benda dibawah dan daya pantul lantai. Bila langit-langit ingin diterangi maka diperlukan bidang lantai yang berwarna terang dan memiliki koefisien pantul yang tinggi.

Selain unsur desain dan persyaratan ruang, dalam menata ruang pameran yang baik diperlukan prinsip-prinsip desain ruang. Menurut Fritz (1987) dalam bukunya Tata Ruang terdapat tujuh prinsip desain yang saling terkait. Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

A. Urutan (*Sequence*)

Perubahan pengalaman saat seseorang mengamati suatu komposisi desain. Urutan akan bagus jika mengalir secara alami dan tanpa adanya kejutan.

B. Keseimbangan (*Balance*)

Cerminan kualitas yang tidak berat sebelah dan tampak mempunyai porsi yang sama. Penataan tidak harus simetris, asimetris pun dapat asalkan semua sudut terlihat sama dan seimbang.

C. Kesatuan (*Unity*)

Menyatunya seluruh unsur desain secara apik sehingga perlu adanya upaya untuk membuat semua unsur saling mendukung dan melengkapi.

D. Perulangan (*Rhythm*)

Kandungan irama erat kaitannya dengan urutan. Apabila urutan yang dibentuk bagus, maka akan dihasilkan irama yang bagus pula.

E. Skala (*Scale*)

Elemen-elemen skala merupakan aspek-aspek dari realistik fisik dari strukturnya atau benda lain yang tengah dirancang seperti garis, bentuk tekstur, pola, cahaya dan sebagainya. Sedangkan prinsip-prinsip skala dilain pihak melukiskan hubungan yang mungkin dimanipulasi atau pengekspresian elemen-elemen antara lain irama, perulangan, simetri, keseimbangan, proporsi

dan lain sebagainya. Elemen dan prinsip skala tersebut membentuk komposisi tertentu yang menghasilkan skala-skala yang baik yang berjenis antara lain :

1) Skala intim

Skala ini menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya (*standart*).

2) Skala manusiawi

Lebih bersifat alamiah. Skala ini dapat diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar (sesuai *standart*).

3) Skala monumental

Bersifat berlebihan, megah dan monumental. Objek yang dijadikan satuan berukuran jauh lebih besar dari manusia.

4) Skala kejutan

Skala yang mempunyai perbandingan jauh sekali perbedaannya dari manusia sehingga mengejutkan manusia yang merasakannya.

F. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi yang baik pada ruang dapat dihasilkan bila bagian-bagian dari ruang didasarkan dari perbandingan tertentu. Dalam hal ini perbandingan mampu didasarkan pada rasio angka perbandingan alur cerita yang telah dibahas sebelumnya.

Analisa proporsi ruang pameran di Museum Airlangga menerapkan proporsi yang didasarkan pada proporsi tinggi ruangan normal. Untuk ruangan yang normal, tinggi ruangan minimal setinggi 3 m sedangkan untuk melihat benda objek yang besar minimal tinggi ruangan adalah 7 m (Neufert, 2002).

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

G. Pusat perhatian (*Point of interest*)

Pusat perhatian mata ketika melihat suatu desain yang akan memerlukan tingkat pengolahan yang tinggi. Pusat perhatian dibagi menjadi dua yaitu pusat perhatian utama yang bersifat tunggal dan pusat perhatian umum yang bersifat jamak.

2.6 Teori Mengenai Tampilan Bangunan

Bentuk bangunan baik itu dilihat dari sisi luar ruang (fasad bangunan) ataupun ruang dalam yang spesifik juga sangat menentukan identitas bangunan. Seperti yang dikatakan oleh G.H. Broadbent dalam bukunya *Design In Architecture* yang mengutip dari pernyataan Henri Breuil menyatakan bahwa pelukis gua pada zaman es dahulu menggambar bentuk rekaan dari alam mereka seperti binatang atau kegiatan mereka untuk menunjukkan kemampuan meniru mereka dan sebagai tanda kecerdasan mereka.

Pernyataan ini dapat diketahui bahwa ruang dan bentuk sudah lama digunakan manusia sebagai identitas dan penanda arsitektur. Penanda ini dimulai dari masyarakat yang masih primitif hingga modern baik secara umum maupun dalam cakupan tertentu.

Menurut W.J. Gordon (1961) menyatakan bahwa kualitas kenampakan fisik (fasad bangunan) dalam arsitektur dapat digolongkan dalam beberapa kategori berdasarkan simetrik antara lain :

a) Analogi personal

Sang arsitek mengidentifikasi dirinya sendiri dari objek lewat aspek-aspek mikro dalam permasalahan desain.

b) Analogi langsung

Permasalahan yang teridentifikasi dibandingkan dengan fakta yang ada dan ilmu pengetahuan yang mencakupinya.

c) Analogi simbolik

Arsitek mencoba untuk masuk kedalam esensi yang lebih dalam dari sebuah arti khusus dalam rancangan untuk digabungkan dengan permasalahan desain yang diangkat.

Dapat disimpulkan bahwa dalam mengkaji tampilan bangunan, teori analogi bentuk secara simbolik sesuai untuk dijadikan acuan dalam perancangan sebagai penanda tertentu yang ada pada bangunan yang menjadi ciri khas. Simbol ataupun penanda yang dimaksud adalah kekhasan fisik baik itu dalam bentuk maupun elemen-elemen yang ada pada bangunan yang tidak ada pada bangunan lain.

Kualitas kenampakan fisik (fasad) bangunan juga dipengaruhi oleh faktor-faktor pembentuk wajah bangunan yaitu :

a) Tata letak (*lay out*)

Letak wajah bangunan pada bangunan sangat berpengaruh pada pengalaman visual orang yang melihatnya. Perbedaan visual yang terlihat jelas akan mendorong orang yang melihatnya untuk berpikir dan mengutarakan pendapatnya berdasarkan apa yang dirasakan.

b) Pembatas

Sekat pada bangunan dapat mempengaruhi kualitas visual tampilan bangunan. Pembatas itu bisa berupa benda mati seperti pagar ataupun benda hidup seperti pepohonan.

c) Bentuk

Dalam seni dan perancangan, seringkali digunakan untuk menggambarkan struktur secara formal suatu komposisi untuk menghasilkan gambaran visual tampilan bangunan. Elemen dasar yang membentuk bentuk adalah :

- **Wujud** adalah permukaan atau sisi luar bentuk tertentu. Wujud merupakan media identifikasi dan mengkategorikan bentuk
- **Dimensi** menentukan proporsi dari bentuk sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatif terhadap bentuk dalam konteksnya.
- **Warna** adalah atribut yang paling mencolok dalam membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna sangat mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
- **Tekstur** adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan. Tekstur menentukan permukaan bentuk.

Faktor yang mempengaruhi dalam mendefinisikan wajah bangunan sebagai identitas dan ciri khas bangunan dapat diklasifikasikan dalam beberapa aspek (Shannon, 1961) yaitu :

- a) Seberapa banyak informasi yang akan disampaikan oleh perancang dalam rancangannya.
- b) Kemampuan perancang untuk mengatur jenis dan jumlah informasi tentang bangunan yang akan ditampilkan
- c) Kemampuan perancang dalam mengungkapkan hasil pemikiran dan gagasan yang dimiliki berdasarkan pada teori ataupun hipotesis dalam bentuk bentuk fisik.

Pembentuk wajah bangunan memegang peranan penting untuk membentuk suatu ciri khas bangunan. Sehingga, pemilihan bahan dan bentuk dasar wajah

bangunan dan atau bangunan secara keseluruhan jika dirancang berdasarkan teori simbolik bentuk sangat ditentukan oleh kemampuan perancang memilih bahan yang tepat, digabungkan dengan kemampuan menerjemahkan bentuk berdasarkan simbol objek yang baik dan mudah diingat oleh pengguna maupun calon pengguna.

2.7 Teori Mengenai Simbolik Dalam Ilmu Semiotika

2.6.1 Makna Semiotika dan Simbol Dalam Arsitektur

Sebagian tanda dapat dipahami secara alami artinya terdapat hubungan yang alami (natural) antara tanda dan artinya seperti misalnya pada teriakan orang yang kesakitan. Namun sebagian besar dari tanda-tanda yang dimanfaatkan untuk komunikasi antara manusia perlu dipelajari dan berdasarkan pada konvensi, contoh yang paling jelas adalah penggunaan simbol.

Pierce (dalam Zoest, 1978) membedakan tanda dalam tiga jenis yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol/lambang (*symbol*)

a) Ikon

Adalah tanda yang menyerupai objek (benda) yang diwakilinya atau tanda yang menggunakan kesamaan ciri-ciri dengan yang dimaksudkan. Misalnya kesamaan peta dengan wilayah geografis yang digambarkan, foto dengan objek yang difoto dan lain sebagainya.

b) Indeks

Adalah tanda yang sifatnya tergantung pada keberadaan suatu denotatum (penanda). Tanda ini memiliki kaitan sebab-akibat dengan hal yang diwakili misalnya asap dan api, tidak akan ada asap kalau tidak ada api, maka asap adalah indeks.

c) Simbol/lambang

Adalah tanda yang menjelaskan hubungan tanda dengan denotatum (penanda) ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau kesepakatan bersama (konvensi). Tanda bahasa dan matematika merupakan contoh dari simbol. Simbol juga dapat menggambarkan suatu ide abstrak. Misalnya burung garuda pancasila umumnya hanya dikenal di Indonesia. Makna simbol ini akan hilang bila tidak dapat dipahami oleh masyarakat yang latar belakangnya berbeda.

Perancang akan menerapkan bentuk yang simbolik untuk menyajikan pengalaman indah yang mendalam sesuai daya ciptanya. Kesan yang akan

ditimbulkan oleh bentuk simbolik dengan pesan yang langsung disampaikan dalam beberapa bentuk tertentu. Ada beberapa jenis simbol yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri antara lain :

a) Simbol yang cukup tersamar

Menyatakan peran dari suatu bentuk sebagai contoh bangunan pabrik dengan bentuk atap gergaji yang didasarkan pada penggambaran peran sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam bangunan. Pemakaian bentuk yang berulang-ulang dengan tujuan sama pada pabrik menjadikan bentuk tersebut dikenal masyarakat sebagai bentuk simbolis pabrik.



Gambar 2.15 Atap gergaji pada bangunan pabrik
sumber : www.arcdaily.com

b) Simbol metaphor

Simbol yang didasarkan pada pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan baik keseluruhan maupun per bagian. Pandangan yang timbul didasari latar belakang tingkat kecerdasan dan pengalaman kelompok masyarakat tertentu dengan cara membandingkan bentuk bangunan yang diamati dengan bangunan atau benda lain. Ada pula simbol metaphor yang sengaja digunakan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu membuat perbandingan dengan menimbulkan asosiasi yang tepat sesuai melalui penerapan simbol tertentu.

Adapula perancang yang menerapkan metaphor ini untuk mencapai tujuan tertentu secara nyata dengan sebab perbandingan sehingga dapat menimbulkan asosiasi yang tepat pula simbol yang digunakan tepat pula. sebagai contoh pemakaian metaphor pada toko donat yang menggunakan donat sebagai simbol tokonya.

Simbol metaphor yang lebih rumit dan tidak langsung adalah dengan menerapkan simbol yang mewakili kegiatan dan pengertian fungsi seperti penerapan bentuk burung pada bangunan Lapangan Udara TWA Building yang masyarakat Jepang menganggap seperti sangkar burung.



Gambar 2.16 Lapangan Udara TWA Building di Jepang
sumber : www.arcdaily.com

c) Simbol sebagai unsur pengenalan

Penerapan bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai ciri fungsi suatu bangunan sehingga menjadi simbol bagi bangunan-bangunan tertentu seperti bentuk kubah pada masjid.

2.6.2 Metafora Secara Umum dan Pengaplikasian

Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang. Salah satu konsep atau tema yang bisa digunakan oleh perancang adalah tema Arsitektur Metafora.

Metafora adalah mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih abstrak daripada nyata serta mampu mengidentifikasi pola hubungan secara sejajar. Dengan konsep metafora dalam perancangan, perancang mampu berfikir kritis dan kreatif dalam mengaplikasikan sifat terhadap bentuk karya arsitektur.

Metafora dalam penerapannya selalu berdasarkan pada prinsip-prinsip metafora yaitu :

- Mencoba memindahkan keterangan berupa bentuk ataupun sifatnya dari satu subjek acuan ke dalam subjek yang lain.
- Mencoba melihat suatu subjek dengan sudut pandang yang lain dari biasanya dengan mengandaikan subjek tersebut.
- Mengganti fokus secara literal pada subjek dengan harapan mampu melihat dan membandingkan subjek dengan penjelasan yang baru.

Ada tiga kategori dalam metafora yaitu :

1. *Intangible methaphors* (metafora yang tidak dapat diraba)

Metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilainya seperti individualisme, naturalisme budaya, sifat, tradisi dan lain sebagainya.

2. *Tangible methaphors* (metafora yang nyata)

Metafora yang berasal dari hal-hal yang bersifat nyata secara visual serta mampu memperlihatkan karakter tertentu dari suatu benda seperti rumah yang pewujudannya menyerupai puri, istana, ataupun kastil.

3. *Combine methaphors* (metafora kombinasi)

Merupakan gabungan dari *tangible methaphors* dan *intangible methaphors* dengan membandingkan suatu objek visual dengan objek yang lain yang masih mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

Kebanyakan arsitek memiliki kecenderungan untuk menghindari *intangible metaphor* sebagai titik awal, dan banyak yang bisa lebih mudah terinspirasi oleh *tangible metaphor*, dengan kesuksesan yang berbeda-beda (Antoniades, 1992). Hal itu disebabkan karena *tangible metaphor* lebih mudah diaplikasikan daripada *intangible metaphor*. Begitu juga dengan *combine metaphor*. Kategori metafora ini juga tergolong sulit untuk dilakukan.

Intangible metaphor, dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bila seorang perancang ingin merancang bangunan *Music Center* dengan menggunakan kategori *intangible metaphor*, maka dia bisa menampilkan konsep dari unsur-unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya. Hal ini tentulah tidak mudah karena musik dan arsitektur merupakan dua jenis seni yang sangat berbeda, di mana musik merupakan unsur bunyi atau suara, sedangkan arsitektur lebih kepada visual. Hal inilah yang menyebabkan *intangible metaphor* sulit untuk diraba, terlebih lagi untuk diterapkan.

Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah *music center* seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema *tangible metaphor*. Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan, tapi arsitek harus berhati-hati karena dalam menggunakan tema ini bisa dengan mudah terjadi kerancuan dengan analogi dan mimesis.

Sementara *combine metaphor* merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. Contoh yang tepat untuk kategori ini adalah pada obyek kasus, yaitu *Museum of Fruit*. Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori *combine metaphor*. Bangunan *Museum of Fruit* menggunakan konsep penyebaran

bibit dalam menerapkan idenya sekaligus juga menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan.

Salah satu cara menggunakan metafora sebagai konsep desain adalah dengan mentransfer referensi dari satu subyek ke yang lain. Referensi yang dimaksud di sini bisa berupa sifat sifat yang terkandung dalam subyek tersebut atau bisa juga berupa bentuk, rupa, atau bangun dari subyek itu. Mentransfernya bisa secara literal atau secara tersembunyi tergantung dari keinginan si perancang, seperti yang telah disebutkan di atas bahwa metafora bisa menjadi rahasia perancang dan menghasilkan interpretasi yang berbeda bagi pengamat dan pengguna.

Pentransferan bentuk, rupa dan bangun dari satu subyek ke subyek yang lain secara literal adalah cara pentransferan yang paling mudah pada metafora. Lain daripada itu, pentransferan secara tersembunyi sulit untuk dijelaskan karena hal ini sangat tergantung pada perancang dan berbeda pada setiap perancang. Biasanya cara pentransferan yang tersembunyi ini adalah apabila yang ditransfer hanyalah sifat-sifat subyek lain tanpa mentransfer bentuk subyek tersebut.

2.8 Studi Komparasi

1. *Museum of Fruit*, Jepang (Itsuko Hasegawa)

lokasi	: kota Yamanashi berjarak 30 km dari gunung Fuji, Jepang
kegunaan	: museum buah-buahan dan juga <i>greenhouse</i> .
fungsi	: <i>fruit plaza</i> , <i>Dome</i> , <i>green house</i> dan <i>workshop</i> .
metode metafora	: <i>combine metaphor</i>
keadaan lingkungan	: radius dari daerah gempa bumi paling aktif di dunia

Konsep metafora pada bangunan ini terlihat pada konsepnya menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan. Bangunan ini terkesan bahwa bangunan yang merupakan perumpamaan dari arsitektur sebagai sebaran bibit dan buah. Dalam merancang, Itsuko tidak hanya menghadirkan bentuk buah dan bibit secara langsung, namun juga menghadirkan sifat-sifatnya.

Pada *Museum of Fruit*, perancang mentransfer sifat-sifat dan bentuk dari bibit dan buah-buahan serta tumbuh-tumbuhan yang lain. Itsuko Hasegawa berusaha menampilkan metafora dari kekuatan serta



Gambar 2.17 Bentuk bibit yang seakan disebar pada tata lansekap massa bangunan
sumber : www.greatbuildings.com

perbedaan buah-buahan, sebuah *landscape* purba yang tersembunyi dalam jiwa manusia.

Bentuk bibit-bibit yang berbeda yang disebar ke tanah dalam penampilan keseluruhan kompleks bangunannya, termasuk dalam menemukan bentuk denah dari tiga massa utama. Sisi inilah yang merupakan kategori *tangible metaphor*. Sedangkan kategori *intangible metaphor* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian tumbuh menjadi pohon yang besar yang ditampilkannya ke dalam salah satu massa yaitu *fruit plaza*. Kemudian dia menampilkan kenangan akan matahari tropis di mana bibit berkecambah pada *green house*. Dia juga menggambarkan dunia gen buah-buahan ke dalam rancangan *exhibition hall*. Kekuatan bibit digambarkan dalam *workshop*, cerita buah-buahan tampak pada museum, sementara kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah bisa disimbolkan dengan cara menyebarkan lahan bibit dan menjadi makmur. Tampilan keseluruhan bangunan merupakan “*new age village*”.

2. Arken Museum for Modern Art, Denmark (Soren Robert Lund)

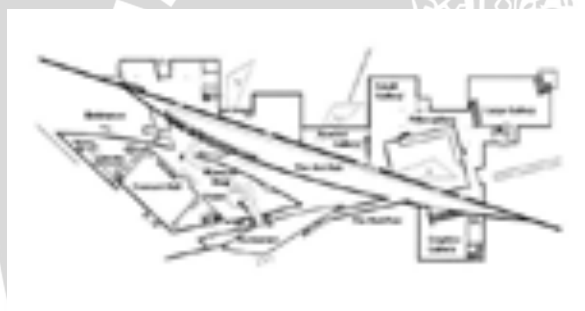
lokasi : Isho, Copenhagen, Denmark
 kegunaan : museum yang menggambarkan emprisme baru Alvar Alto
 fungsi : *Gallery (Red Axis and The Art Axis), Foyer, Café, The Cloakroom*
 metode metafora : *combine metaphor*
 keadaan lingkungan : terletak berdekatan dengan wilayah pantai.

Museum Arken merupakan sintesis dari dua kecenderungan yang dikembangkan di Scandinavia pada dekade tahun 1960, 1970, dan 1980. Sementara disatu sisi, proyek ini menggambarkan pengaruh “emprisme baru” dari Alvar Alto, mengejar spontanitas dan adaptabilitas dari bangunan kepada material tradisional dan lokasinya. Berusaha untuk menguatkan kesan kenyamanan domestik, tekstur dan warna. Soren Robert Lund adalah arsitek kontemporer yang karya-karyanya berangkat dari tema metafora yang berusaha untuk menceritakan sesuatu seperti cerita rongsoan kapal atau proses transformasi kertas pada surat kabar.

Konsep arsitektural Arken menggambarkan sebuah narasi. Narasi yang berulang dari museum tersebut adalah kapal. Baik diluar maupun didalamnya, potongan atau pecahan dari bagian-bagian dan elemen-elemen kapal menciptakan suasana bahari. Seperti pada kapal asli, semua konstruksi diperlihatkan bahkan beberapa ornamen seperti baut dan mur, dikopi dari arsitektur bahari. Bentuk luarnya,

tidaklah seperti bentuk kapal sesungguhnya. Bahkan seperti sebuah kapal yang terpisah. Namun dengan diletakkan pada suasana bahari disekelilingnya sehingga berkesan menyerupai kapal dan hanya terpisah beberapa meter dari bibir pantai. Soren Robert Lund menggambarkan tiga arahan prinsip pada visi arsitektural museumnya, antara lain :

- Museum tersebut haruslah sesuai tapak disekitarnya, dan lantai dasarnya haruslah berdasar dari karakteristik garis dari tapaknya.
- Museum haruslah merefleksikan sesuatu dekat dengan air dengan mengacu pada bentuk kapal. Lebih jauh, bentuk tersebut juga mengacu pada sejarah dari tapaknya. Pada kenyataannya museum tersebut berlokasi pada tanah buatan diatas air.
- Bentuk museum haruslah fleksibel, bertujuan untuk merangkul berbagai aktifitas budaya dan mampu mengakomodasi perubahan-perubahan pada pameran yang berbeda-beda.



Gambar 2.18 Denah Arken Museum for Modern Art
sumber : www.greatbuildings.com



Gambar 2.19 Tampak Bangunan Arken Museum for Modern Art seperti kapal
sumber : www.greatbuildings.com

Tabel 2.7 Perbandingan Antara *Museum of Fruit* dan *Arken Museum For Modern Art*

Dari segi	<i>museum of fruit</i>	<i>Arken Museum for Modern Art</i>
Teori yang digunakan	Teori <i>combine methafor</i> (<i>tangible metaphor</i> pada bentuk bangunan dan <i>intangible metaphor</i> fasad bangunan dan interior)	Teori <i>combine methafor</i> (<i>tangible metaphor</i> pada bentuk bangunan dan fasad sedangkan <i>intangible metaphor</i> interior bangunan)
Analogi yang mendasari	menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan	Narasi yang berulang dari museum tersebut adalah kapal.
Pandangan masyarakat	Seperti kumpulan buah yang salaing berjatuhan dan tertanam pada tanah	Sepert cerita rongsokan kapal atau proses transformasi kertas pada surat kabar.
Kesan yang ingin dicapai	hidup berdampingan dengan damai pada daerah yang bermacam-macam di dunia	sebuah kapal yang terpisah namun dengan diletakkan pada suasana bahari disekelilingnya

		sehingga berkesan menyerupai kapal.

Sumber : Hasil analisa

Dari beberapa perbandingan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan teori metafora yang kerap dipakai oleh arsitek zaman sekarang adalah teori *combine methafor* karena teori ini selain menghadirkan bentuk dari analogi yang dipakai juga sifat dari objek dengan diterapkan pada interior bangunan salah satunya.

2.9 Studi Banding (Museum Umum Trowulan, Mojokerto)

Untuk membantu dalam memecahkan masalah ini maka diperlukan adanya studi banding mengenai museum yang mempunyai kesamaan dalam jenis bangunan dan fungsi yang akan diwadahi Studi banding terhadap Museum Trowulan ditinjau dari aspek :

a) Lokasi

Museum Majapahit atau dulunya bernama *Oudheidkundige Vereeniging Majapahit (OVM)* menempati rumah di sekitar situs Trowulan yang terletak di jalan raya jurusan Mojokerto – Jombang km 13 tepatnya jalan raya Pendopo Agung Trowulan Jawa Timur.



Gambar 2.20 Peta lokasi Museum Trowulan masa lalu
Sumber : foto pribadi

b) Sejarah

Pada tanggal 24 April 1924, R.A.A. Kromodjojo Adinegoro, salah seorang Bupati Mojokerto bekerja sama dengan Ir. Henri Maclaine Pont seorang arsitek belanda mendirikan *Oudheidkundige Vereeniging Majapahit (OVM)* yaitu suatu perkumpulan yang bertujuan meneliti peninggalan-peninggalan Kerajaan Majapahit. Karena jumlah artefak yang dimabil dari penggalian arkeologis, survei maupun penemuan tidak sengaja sangat banyak maka direncanakanlah pembangunan sebuah Museum yang terealisasikan pada tahun 1926 dan dikenal dengan Museum Trowulan. Pada tahun 1942 Museum ditutup karena Ir. Henri Maclaine Pont ditawan oleh Jepang.

c) Koleksi

Koleksi dalam Museum Trowulan didominasi oleh benda cagar budaya peninggalan Kerajaan Majapahit sehingga peninggalan-peninggalan tersebut dapat

dikaji lebih lanjut seperti dalam bidang irigasi pertanian, asitektural, perdagangan, perindustrian, kepercayaan hingga seni budaya. berdasarkan bahan yang mewujudkannya, koleksi dalam Museum Trowulan terbagi dalam beberapa kelompok :

- Koleksi tanah liat (terakota)

Mencakup koleksi terakota manusia, alat-alat produksi, alat-alat rumah tangga, dan arsitektur.

- Koleksi keramik

Koleksi keramik yang dimiliki oleh Pusat Informasi Majapahit berasal dari beberapa negara asing seperti China, Thailand, dan Vietnam. Keramik-keramik tersebut pun memiliki berbagai bentuk dan fungsi, seperti guci, teko, piring, mangkuk, sendok, dan vas bunga.

- Koleksi logam

Koleksi benda cagar budaya berbahan logam yang dimiliki Pusat Informasi Majapahit dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, seperti koleksi mata uang kuno, koleksi alat-alat upacara seperti bokor, pedupaan, lampu, cermin, guci, genta, dan koleksi alat musik.

- Koleksi batu

Koleksi benda cagar budaya yang berbahan batu berdasarkan jenisnya dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: koleksi miniatur dan komponen candi, koleksi arca, koleksi relief, koleksi prasasti

d) Penempatan tata massa

Kompleks PIM terdiri dari 3 bagian yaitu bagian utama museum sebagai ruang pamer peninggalan-peninggalan dari gerabah (tanah liat) serta logam, bagian kedua adalah pendopo terbuka yang memamerkan koleksi patung. Bangunan ini berkonsep joglo tanpa dinding yang menyimpan arca-arca dan benda-benda peninggalan lainnya dari jaman Kerajaan Majapahit, Kahuripan, Kediri, dan juga Singasari. Koleksi benda kuno milik Henry Mclain Pont di ruangan besar Museum Trowulan yang berada di sebelah kiri, berupa kursi ukir motif dedaunan dan tumpal antik bergaya Jawa Eropa, lonceng pintu, patung orang tua, dan lampu duduk. Bangunan bagian ketiga adalah ruang terbuka yang masih menyisakan proses penggalian dengan bantuan pernaungan diatasnya. Pada bagian ketiga ini yang merupakan

bagian terbaru sejak PIM disahkan. Bangunan ini di bangunan oleh arsitek ternama yaitu Yori Antar dan timnya.



Gambar 2.21 Pendopo terbuka
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.22 Pendopo C
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.23 Kolam Segaran
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.24 Denah Museum
Majapahit
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.25 Ruang H.M. Pont
Sumber : www.trowulan.com



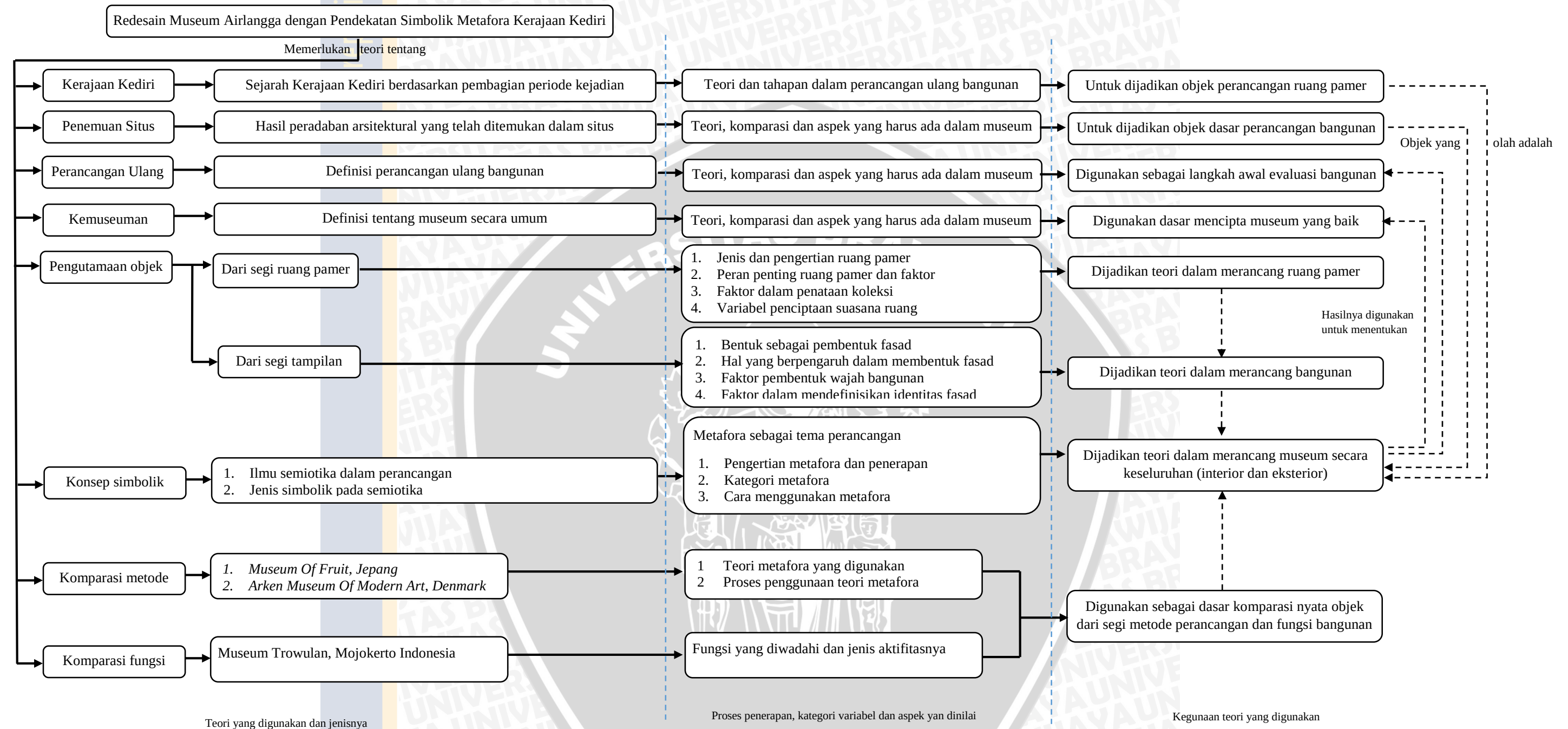
Gambar 2.26 Masjid An Nur
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.27 Gedung Utama Museum
Sumber : www.trowulan.com

Peninggalan di Museum Trowulan

2.10 Kerangka Teori Pustaka



Gambar 2.28 Diagram kerangka teori pustaka
Sumber : Hasil analisa

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Umum

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

Mencari kebenaran dan bukti-bukti sejarah dalam hal ini kondisi bangunan yang dianalisis untuk mencari kelayakan suatu rencana kegiatan konservasi. Pendataan dimulai dengan survei lapangan sketsa-sketsa, dokumentasi, survei kondisi fisik hingga nilai-nilai fisik. Sesudah itu dilakukan observasi dan wawancara lapangan kepada semua pihak yang terkait.

b. Evaluasi bangunan

Mengevaluasi bangunan bangunan dari segi fungsi, struktur, tampilan bentuk, dan utilitas. Penyusunan / pengolahan data dilakukan secara sistematis untuk kemudian dilakukan analisis terhadap setiap objek konservasi. Dari seluruh data yang diperoleh, dilakukan kategori kondisi fisik mulai skala ringan hingga berat.

c. Pemilihan aspek

Hasil evaluasi memberikan beberapa jawaban terhadap keputusan dalam mendesain. Dalam tahap ini dilakukan pengkajian dengan tolak ukur bangunan yang mempunyai fungsi yang sama dan kondisi yang dihadapi. Tahap ini sama seperti tahap objek komparasi bangunan yang sama dengan bangunan yang dikonservasi.

d. Desain bangunan

Analisis *site* dan bangunan dilanjutkan dengan proses pengambilan keputusan hasil analisis dan akan menghasilkan jawaban berupa desain akhir bangunan. Dalam hal ini analisa programatik terhadap aspek program ruang, pelaku dan aktifitas sehingga didapatkan program desain yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.



Terdapat dua metode umum yang digunakan dalam kajian ini yang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan, antara lain :

a. Metode Penulisan

Proses pengolahan yang dilakukan menggunakan pendekatan konsep dasar perancangan yaitu metode pendekatan deduktif dengan peninjauan pembahasan dimulai dari hal yang bersifat umum yang selanjutnya melangkah kepada hal yang spesifik. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Metode ini menampilkan berupa paparan, gambaran, atau deskripsi mengenai berbagai hal tentang perancangan ulang Museum Airlangga dan mengenai pendekatan simbolik metafora.

b. Metode Perancangan

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.

3.2 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menggunakan metode yaitu metode *problem solving* oleh William Pena dengan cara mengumpulkan terlebih dahulu data-data yang dibutuhkan dalam proses perancangan ulang. Data-data ini didapatkan sebuah garis besar masalah yang harus dihadapi dengan menguraikan latar belakang masalah lalu membandingkan dua kondisi yang berbeda yaitu antara fakta permasalahan yang ada di lapangan dengan kondisi yang diinginkan untuk menyelesaikan masalah. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan kemudian dipilih dan diklasifikasikan dalam dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder yang keduanya mempunyai kaitan yang berarti. Pengklasifikasian ini bertujuan untuk memberikan arah permasalahan yang dihadapi dengan tujuan yang ingin dicapai dan ruang lingkungannya.

Data-data yang didapatkan berupa fakta ataupun berita yang ada terdiri dari :

3.2.1 Data Primer

Data primer berupa data-data yang bersumber dari hasil interaksi langsung pengamat terhadap terhadap subjek pengamatan yang bisa berupa objek bergerak

ataupun objek mati dengan data yang masih mentah yang perlu dicari dan diolah terlebih dahulu. Data-data tersebut diperoleh dengan cara :

a. Survei lapangan / pengamatan langsung

Pengamatan langsung dilakukan pada dua objek yang berbeda yaitu objek kajian yaitu Museum Airlangga dan objek komparasi bangunan yang menerapkan sistem perancangan yang sama. Pengamatan langsung pada objek kajian meliputi :

- Pengamatan terhadap kondisi bangunan Museum Airlangga secara keseluruhan mulai dari keadaan bentuk bangunan, tata letak gaya dan teknologi dalam bangunan untuk dianalisis permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul untuk dibenahi dan dirancang kembali.
- Pengamatan terhadap aktivitas pengunjung dan pengelola Museum Airlangga untuk memperoleh pola dan karakter pengunjung dan pengelola museum pada periode tertentu.
- Pengamatan terhadap konsep bangunan Museum Airlangga dari segi tampilan bangunan dan penataan ruang pameran.
- Pengamatan terhadap potensi lingkungan sekitar Museum Airlangga yaitu Kawasan Wisata Selomangleng Kediri yang bisa mendukung perancangan bangunan sehingga bisa diketahui potensi yang dapat dikembangkan.

Pengamatan pada objek komparasi lebih cenderung pengamatan kearah bentuk, sifat, nilai dan historis bangunan yang memakai konsep simbolik metafora dalam perancangannya. Pengamatan langsung pada objek komparasi hanya terbatas pada kondisi fisik dan data mengenai proses desain bangunan terutama pada tata ruang pamer dan fasad bangunan.

Data-data ini digunakan untuk mengetahui jenis desain yang diharapkan mampu menjawab permasalahan di Museum Airlangga dengan penyusunan konsep perancangan agar hasil rancangan sesuai dengan kondisi lingkungan museum dan harapan perancang.

b. *Interview* / wawancara

Metode ini dilakukan kepada pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan Museum Airlangga yaitu pengunjung museum dan pengelola museum. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data-data yang objektif dan otentik tanpa ada rekayasa. Wawancara terhadap pengunjung bertujuan untuk mengetahui

tanggapan mereka mengenai kondisi museum sekarang ini dan harapan mereka terhadap Museum Airlangga kedepannya. Wawancara terhadap pengelola berkaitan dengan sejarah museum secara detail, kondisi museum sekarang ini dan rencana kedepan pihak pengelola terhadap keberlangsungan museum.

Pihak-pihak yang akan menjadi narasumber antara lain :

- a) Kepala Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan Museum Airlangga
- b) Arkeologi kepurbakalaan Kota Kediri
- c) kepala bidang Korpokja Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur
- d) Pengunjung Museum Airlangga dari beberapa jenis pengunjung

3.2.2 Data sekunder

Bentuk data sekunder adalah data peraturan ataupun berita/kasus yang mempunyai peran sebagai sumber acuan ataupun batasan dalam proses analisis. Data sekunder diperoleh dengan menggunakan metode :

a. Studi pustaka

Metode ini dilakukan untuk memperoleh teori-teori dan peraturan-peraturan yang berkaitan dalam proses. Data dapat diperoleh dari pencarian pustaka yang bersumber dari buku, majalah, internet, jurnal ataupun artikel ilmiah. Data yang diperlukan dalam studi pustaka :

- Data mengenai permasalahan-permasalahan yang muncul secara visual pada sumber-sumber berita seperti media cetak ataupun media elektronik. Data ini berguna untuk menguatkan latar belakang masalah dan menjadi acuan dalam menjalankan proses selanjutnya.
- Data mengenai gambaran umum kota Kediri terutama karakteristik dan sejarah kota Kediri dari Balai Pembangunan Daerah Kota Kediri.
- Data mengenai gambaran mendetail museum mulai dari sejarah, kondisi bangunan, jumlah benda arkelogi hingga proses perancangan museum sebelumnya dari Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri dan Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur.
- Data yang berkaitan dengan bangunan museum terutama mengenai pendirian museum yang diperoleh dari Dirjen Permuseuman yang digunakan sebagai acuan standart bangunan museum dan kebutuhannya.

- Data literatur mengenai proses perancangan bangunan secara simbolik metafora terutama pada literatur buku-buku yang membahas permasalahan fasade bangunan dan cara penerapannya.

b. Studi kasus

Studi ini dilakukan terhadap objek lain yang mempunyai korelasi pada objek museum terutama pada perancangan museum dengan konsep simbolik metafora. Metode ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang diangkat oleh objek tersebut dan proses pemecahan masalah yang dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai media informasi proses analisis selanjutnya.

3.3 Analisa Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data selanjutnya diolah sesuai urutan dan kebutuhan sehingga didapatkan pemecahannya. Pemecahan mengarah pada proses perancangan ulang museum dengan dengan konsep simbolik metafora terutama pada tampilan bangunan dan tata ruang pameran sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Analisis ini dilakukan dengan :

- Analisa perancangan ulang

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai keadaan sebenarnya dari Museum Airlangga yang meliputi kondisi tapak menyangkut daya dukung dan kekurangannya, tata ruang dalam, fasilitas penunjang, aspek utilitas dan kedudukan bangunan terhadap lingkungan sekitar. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan cara menggambarkan secara mendetail tentang kondisi Museum Airlangga.

- Analisa interior ruang pameran

Dalam proses analisa desain interior ruang pameran, konsep simbolik diterapkan dengan menggunakan metode metafora *intangible* untuk mendapatkan proses yang lebih objektif lewat pemaparan tiap-tiap tahapan yang terstruktur. Adapun tahapan-tahapan proses analisa interior ruang pameran sebagai berikut :

- a. Analisa transformasi makna sejarah Kerajaan Kediri

Penerjemahan dari cerita sejarah Kerajaan Kediri dalam lima fase yang berurutan sesuai dengan kesamaan kejadian dan periode yang dialami

- b. Analisa transformasi makna sejarah Kerajaan Kediri menjadi tema ruang

Menerjemahkan sejarah yang sudah diklasifikasikan menjadi beberapa tema ruang yang mewakili seluruh cerita (keadaan yang saat itu dialami)

- c. Analisa elemen visual ruang berdasarkan makna ruang

Sebelum melaksanakan analisa, terlebih dahulu dilakukan penetapan variabel yang digunakan untuk menganalisa ruang interior ruang pameran untuk mengkonsentrasikan kebutuhan yang ada dalam interior ruang pameran. Variabel tersebut meliputi sirkulasi, pula bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, tata objek, dan pencahayaan. Serta adanya prinsip desain ruang pameran yaitu urutan, keseimbangan, kesatuan, perulangan, skala, proporsi, dan pusat perhatian. Dalam menganalisa menggunakan metode metafora *intangible* sesuai dengan penafsiran dari makna ruang.

- Analisa tapak

Analisa terhadap faktor potensi yang ada di tapak ataupun lingkungan sekitar tapak beserta tautan-tautan yang terjadi di dalamnya dengan menggunakan metode analisa tautan. Metode ini meliputi analisa potensi tapak, analisa pemintakatan, analisa pencapaian dan sirkulasi, analisa view dan orientasi, analisa kebisingan dan vegetasi, dan analisa iklim

- Analisa bangunan

Analisa bangunan ini cenderung mengarah analisa bangunan dari segi bentuk dan tampilan bangunan menggunakan metode metafora *tangible* yang mentransformasi karakter dari bangunan peninggalan Kerajaan Kediri menjadi suatu bentuk yang baru namun bentuk dasarnya masih kelihatan. Pada tahap penafsiran bentuk dan tampilan bangunan ini dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Analisa bentuk dan penataan massa objek peninggalan (Candi Penataran dan Candi Tondowongso)

Pada tahap ini dilakukan analisa variabel yang mampu digunakan dalam museum dari kedua peninggalan Kerajaan Kediri yaitu Candi Penataran dan Candi Todowongso. Variabel yang diperoleh ini yang nantinya akan diolah kedalam bentuk arsitektur yang baru.

- b. Transformasi objek peninggalan dalam bentuk dan penataan massa

Pada tahap ini variabel yang diperoleh diolah untuk mendapatkan bentuk dan penataan massa yang mempunyai ciri Kerajaan Kediri. Analisa ini bertujuan untuk memperoleh bentuk dan penataan massa sehingga terjadi kontestual dengan peninggalan Kerajaan Kediri dengan metode metafora *tangible*.

3.4 Sintesa / Evaluasi

Sintesa yang dihasilkan berupa data konsep perancangan ulang bangunan yang sesuai dengan kebutuhan dari pihak pemerintah maupun dari pihak pengunjung dengan

tetap menerapkan pendekatan simbolik metafora pada bentuk bangunan dan penataan ruang pameran. Dalam tahap sintesa ini konsep-konsep yang akan dihasilkan berupa :

- a. Konsep perancangan ulang, yaitu konsep awal berupa konsep program ruang dan strategi perancangan museum.
- b. Konsep interior ruang pameran, meliputi kebutuhan perancangan ruang pameran secara simbolik mulai dari sirkulasi, pola bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, tata objek, dan pencahayaan.
- c. Konsep tapak, meliputi potensi tapak, pemintakatan, pencapaian dan sirkulasi, view dan orientasi, kebisingan dan vegetasi, dan iklim
- d. Konsep bangunan meliputi bentuk dan tampilan bangunan

Konsep yang didapatkan merupakan pedoman penting dalam perancangan ulang Museum Airlangga yang akan digunakan menentukan hasil desain keseluruhan dalam perancangan. Hasil ini berupa dapat berupa gambar skematik ataupun gambar kerja proyek.

3.5 Hasil desain dan pembahasan

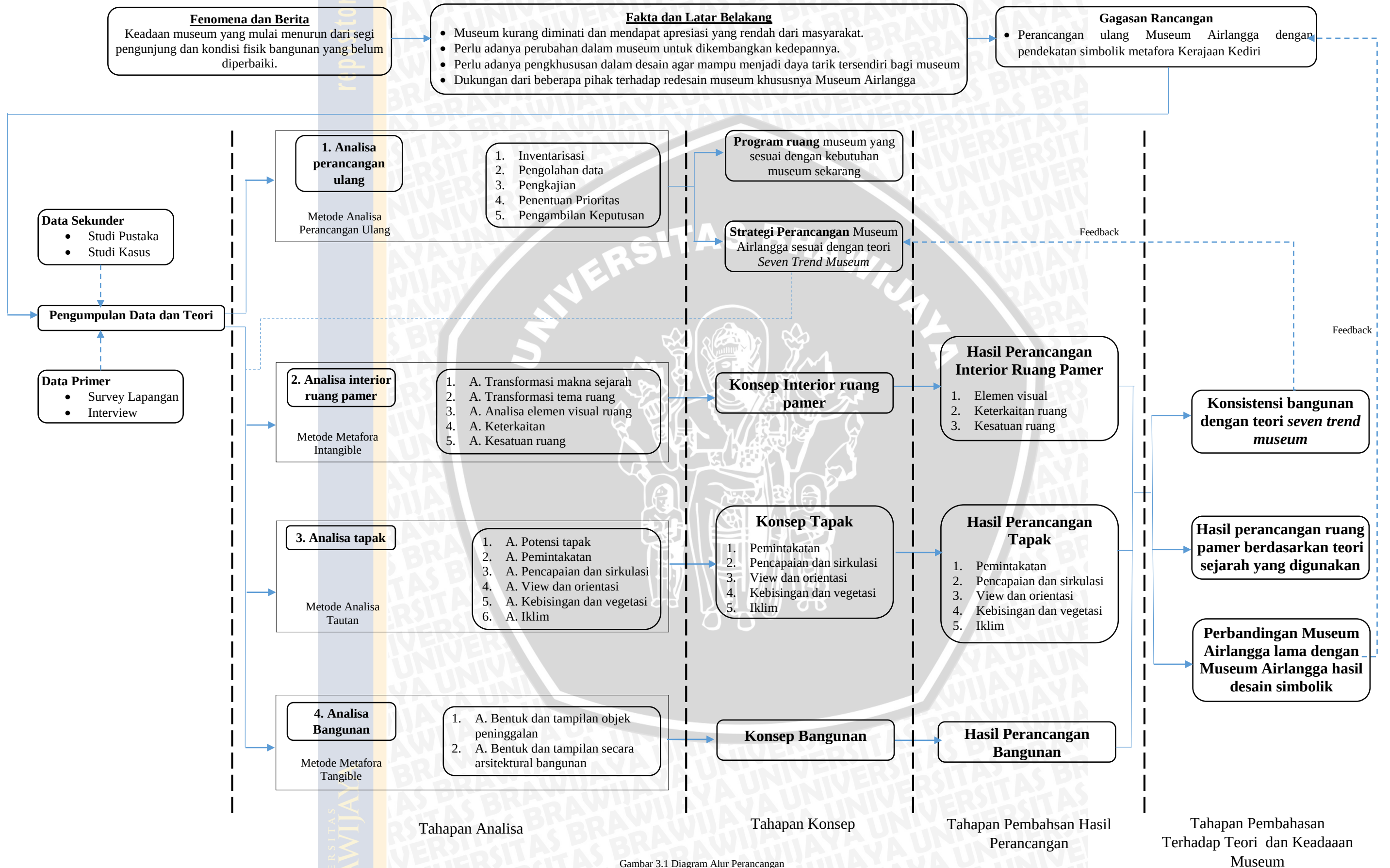
Hasil desain adalah gambar kerja berupa layoutplan, siteplan, denah, tampak, potongan dan gambar tiga dimensi sebagai rekomendasi. Gambar kerja bangunan dan ruangan yang menjadi pusat penjelasan pada tiap tahapan akan dipaparkan melalui sebuah deskripsi arsitektural atau penjelasan yang detail secara arsitektural.

3.6 *Feedback* (Evaluasi hasil desain dengan keadaan museum)

Proses *feedback* dilakukan pasca hasil pembahasan desain. Proses ini perlu dilakukan untuk menilai kesesuaian hasil desain dengan tujuan desain yang sudah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari kajian ini adalah merancang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada luar maupun dalam bangunan. Selain itu proses ini juga mampu digunakan untuk melihat perbandingan Museum Airlangga sebelumnya dengan Museum Airlangga hasil desain.

Untuk mempermudah proses *feedback*, maka dalam proses ini didasarkan pada variabel desain pada bangunan dan interior ruang pameran serta variabel perancangan museum masa kini menggunakan teori *seven trend museum*. Variabel ini dijadikan tolak ukur dalam mengetahui kesesuaian antara hasil desain dengan tujuan desain yang sudah ditetapkan.

1. Diagram Alur Perancangan



Gambar 3.1 Diagram Alur Perancangan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum

4.1.1 Tinjauan Umum Kota Kediri

Secara geografis wilayah Kota Kediri terletak diantara $111^{\circ}05'$ – $112^{\circ}03'$ Bujur Timur dan $7^{\circ}45'$ – $7^{\circ}55'$ Lintang Selatan, terbelah oleh Sungai Brantas yang mengalir sepanjang 7 Km dari selatan ke utara menjadi dua wilayah yaitu barat sungai dan timur sungai. Total daratan Kota Kediri seluas 63,40 Km².

Posisi Kota Kediri sangat strategis mengingat terletak di jalur lintasan Surabaya - Tulungagung, Blitar - Nganjuk dan Kabupaten Kediri - Nganjuk. Sehingga Kota Kediri dapat diibaratkan sebagai kuning telur pada telur ceplok, artinya Kota Kediri menjadi *point of interest* atau pusat pertumbuhan bagi daerah *hinterland*nya. Sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Banyakan dan Semen, sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Wates dan Gurah, sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Gampengrejo dan sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Kandat dan Ngadiluwih.

Kota Kediri merupakan satu dari 2 daerah di Provinsi Jawa Timur yang memiliki gunung, yaitu gunung Klotok dan Maskumambang. Berdasarkan ketinggiannya, Kota Kediri dapat dibagi menjadi :

- 1) Wilayah Tanah Usaha Utama I c (WTUU Ic), dengan ketinggian 63-100 m di atas permukaan laut seluas 5.083 Ha (80,17%).
- 2) Wilayah Tanah Usaha Utama I d (WTUU Id), dengan ketinggian 100–500 m dari permukaan laut seluas 1.257 Ha (18,83%).

Hal ini berarti mayoritas ketinggian wilayah Kota Kediri 80,17% berada pada ketinggian 63-100 m dari permukaan laut yang terletak sepanjang sisi kiri dan kanan Sungai Brantas. Sedangkan wilayah tanah usaha I d terdapat di ujung sebelah barat dan sebelah timur Kota Kediri yaitu di sebelah Kelurahan Pojok, Sukorame, dan Gayam sedang di sebelah timur adalah Kelurahan Tempurejo, Bawang dan Ketami.

Untuk kemiringan, sebagian besar wilayah Kota Kediri merupakan dataran rendah dengan lereng antara 0 – 2% seluas 5,737 Ha atau 90,49%. Kondisi topografi wilayah relatif datar, yaitu pada kelerengan antara 0 s/d 40%. Ketinggian antara 15–40% berada di kawasan Gunung Maskumambang dan Gunung Klotok di bagian barat Kecamatan Mojojoto. Untuk Kecamatan Kota kondisi topografinya mayoritas berada pada kelerengan 0-2%. Kecamatan Pesantren kondisi topografi wilayah relatif datar, yaitu pada kelerengan antara 0 s/d 15%. Walaupun wilayah Kota Kediri memiliki kontur berbukit, hampir seluruh wilayah Kecamatan Pesantren berada pada kelerengan 0–2% atau dengan kata lain berada pada wilayah lembah. Wilayah Kecamatan Pesantren berada pada ketinggian lebih kurang 67 meter dpl.

Ditinjau dari segi iklim, Kota Kediri memiliki curah hujan cukup tinggi dengan rata-rata 1000-2500 mm³/th dengan jumlah waktu hujan sekitar 97 hari per tahun. Dari segi temperatur termasuk sedang dengan suhu udara rata-rata 28°C dan suhu maksimal mencapai 34°C.

Tabel 4.1 Kota Kediri Secara Geografis
(Sumber : Badan Pembangunan Daerah Kota Kediri)

Kota Kediri secara geografis	
Letak	111°15' – 112°03' Bujur Timur dan 7°45' – 7°55' Lintang Selatan
Panjang sungai	7 km
Luas daratan	63,4 km ²
Posisi	Utara = Kecamatan Gampengrejo dan Grogol
	Selatan = Kecamatan Kandat dan Ngadiluwih
	Barat = Kecamatan Banyakan dan Semen
	Timur = Kecamatan Wates dan Gampengrejo
Jalur perdagangan	Jalur Surabaya – Tulungagung
	Jalur Blitar – Nganjuk
	Jalur Kab. Kediri – Nganjuk
Gunung yang ada	Gunung Maskumambang
	Gunung Klotok
Ketinggian	Wilayah Tanah Usaha Utama I c (WTUU Ic), dengan ketinggian 63-100 m di atas permukaan laut seluas 5.083 Ha (80,17%).
	Wilayah Tanah Usaha Utama I d (WTUU Id), dengan ketinggian 100–500 m dari permukaan laut seluas 1.257 Ha (18,83%).
Kemiringan	90,49 % di dataran rendah dengan lereng antara 0 - 2 %
	Derah lereng dengan kemiringan antara 0 -40 %
	Daerah kawasan gunung Klotok dan gunung Maskumambang antara 15 -40 %

4.1.2 Tinjauan Mengenai Museum Airlangga

Museum Airlangga berada di Desa Pojok, Kecamatan Mojoroto, Kotamadya Kediri, Jawa Timur dan letaknya berada di areal wisata andalan Kota Kediri yang masih satu kompleks dengan areal wisata Gua Selomangleng, *Waterpark* dan bersebelahan dengan Pura Penataran Agung Kilisuci.

Museum Airlangga sendiri mengambil nama dari Raja Airlangga, Pendiri Kerajaan Kahuripan dan ayah dari Dewi Kilisuci yang erat hubungannya dengan legenda maupun sejarah Gua Selomangleng. Demi mengukuhkan kesan Airlangga ini, di depan Museum dipajang Arca Garuda yang ditunggangi dewa Wisnu yang merupakan perwujudan dari Raja Airlangga. Tentu saja arca tersebut merupakan replika dan arca yang aslinya sekarang berada di PIM (Pusat Informasi Majapahit) serta aslinya berasal dari Candi Belahan.

a. Awal Mula Museum Tirtoyo

Bermula dengan dibongkarnya paseban di Alun-alun Kotamadya Kediri yang merupakan tempat penampungan benda-benda *archeologis* beserta isinya. Pada tahun 1951 maka diboyonglah benda-benda tersebut dari Alun-alun ke Kuwak,



Gambar 4.1 Replika Arca Airlangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi

lokasi pemandian sumber alami di tengah kota. Dibangunlah gedung persegi delapan dengan lantai bertingkat, beratap limas. Fungsi gedung tersebut sebagai gedung penyelamat dan pengaman benda-benda *archeologis*.

Sebagian besar benda-benda peninggalan purbakala tersebut dimasukkan di dalam gedung. Yang lain ditempatkan berpenjar-penjar sebagai hiasan Taman Hiburan Tirtoyo (sumber air yang dibudidayakan). Kasi Kebudayaan berpendapat bahwa potensi di Tirtoyo dapat upayakan pengembangannya. Maka berbagai cara ditempuh untuk mengundang berbagai pihak yang berperan penting di Kota Kediri agar dapat membantu berdirinya Museum Daerah.



Gambar 4.2 Museum Tirtoyoso
Sumber : <http://sebuah-dongeng.blogspot.com>

Bapak Walikotamadya menanggapi hal tersebut dan mendukung proses pendirian Museum. Terbitlah Surat Keputusan Walikotamadya Kepala Daerah Tingkat II Kediri tanggal 30 Agustus 1982 Nomer 188.45/119A/441-12/1982 tentang pengukuhan Museum

Daerah dengan Nama Museum Tirtoyoso (sesuai dengan lokasi tempat Museum). Dalam Surat Keputusan tersebut, dijabarkan Museum Tirtoyoso berstatus milik Pemerintah Daerah, dengan segala konsekuensinya. Sedangkan pengelolaan teknis diserahkan kepada Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kotamadya Kediri Seksi Kebudayaan.

b. Awal Mula Museum Airlangga

Berdasarkan RIK no. 211982 tahun 1991 tentang penyesuaian wilayah administrasi di Kota Kediri maka obyek pariwisata dikembangkan ke arah Barat Sungai Brantas. Didahului dengan peninjauan lapangan oleh pihak-pihak yang berkait secara terpadu dan melalui rapat terpadu, antara Pemerintah Daerah Tingkat



Gambar 4.3 Museum Airlangga
Sumber : foto pribadi

II Kodya Kediri, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kodya Kediri, Perhutani, Polresta 1041 dan PT Surya Wisata diputuskan lokasi baru yang akan digunakan membangun Museum adalah di kawasan Gunung Klotok, dekat Goa Selomangleng di Dukuh Boro Desa Pojok, Kecamatan Mojojoto, Kodya Kediri dengan luas area 6800 m².

Museum baru diberi nama Museum Airlangga Kotamadya Kediri yang diresmikan bulan Januari 1992. Dimulailah pemindahan benda-benda arkeologi dari Museum Tirtoyoso ke Museum Airlangga sejak tanggal 20 Nopember 1991 sampai dengan 31 Desember 1991, dengan sekaligus penataannya oleh sebuah Tim Pemindahan Museum atas kerja sama antara Pemerintah Daerah Tingkat II Kodya Kediri, Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jatim beserta UPT nya, PT Surya Wisata dan Instansi lain yang terkait.

Sebagai pengelola yang menangani kepengurusan Museum yang baru, ada beberapa tugas yang perlu dilakukan oleh pihak pengelola antara lain :

- Mengawali pemasaran di tempat baru
- Membenahi administrasi Museum
- Penyempumaan Status Museum
- Pertanggungjawaban kepada Pejabat dan instansi berwenang.

Museum Airlangga sendiri hanya terdiri dari satu ruangan besar dengan denah berbentuk bujur sangkar namun pada kompleks Museum terdapat beberapa bangunan penunjang bangunan utama dengan denah berbentuk persegi panjang. Bangunan utama merupakan bangunan yang menjadi pusat kegiatan dari bangunan sekelilingnya sehingga bangunan utama dikelilingi oleh taman purbakala, kantor museum, *auditorium*, ruang perencanaan, gedung etnografi dan lainnya. Tata massa ini mengikuti tata massa candi-candi yang ada di pulau Jawa yaitu dengan bangunan induk sebagai pusat yang dikelilingi bangunan penunjang lainnya.

Gaya bangunan pada Museum Airlangga mengikuti gaya bangunan yang digunakan pada bangunan tradisional Jawa. Hal ini dapat ditunjukkan pada bentuk bangunan utama yang menggunakan bentuk joglo dan bangunan pendukung menggunakan atap perisai. Fasade bangunan cenderung memakai ornamen dengan bentuk dasar vertikal pada bentuk bukaan namun memberikan kesan horisontal karena peletakan ornamen yang memanjang.

Koleksi Museum Airlangga sendiri lumayan banyak. Koleksi dalam Museum Airlangga sebagian besar merupakan benda-benda purbakala yang berupa arca, prasasti, patung dan benda-benda lainnya yang terbuat dari bahan batu andesit (batu kali). Koleksi benda-benda peninggalan Kerajaan Kediri sebenarnya tersebar di seluruh area wilayah Kerajaan Kediri bahkan hingga ke luar negeri. Menurut pengelola Museum Airlangga hal ini dikarenakan benda-benda tersebut telah dibawa dan dipindah tempatkan oleh belanda pada zaman penjajahan dahulu. Selain itu, hal ini dikarenakan masyarakat yang kurang berpartisipasi dalam pengembalian ataupun penyerahan kembali benda-benda purbakala kepada pihak Museum.

4.2 Tinjauan Eksisting Tapak

4.2.1 Tapak dan Kondisi Umum Lingkungan

Pemilihan lokasi tapak sesuai dengan rencana pemerintah Kota Kediri yang telah terbentuk pada kawasan wisata selomangleng yang terletak pada pinggiran Kota Kediri dan berbatasan dengan Area Wisata Gunung Klotok dan Gunung Maskumambang. Tapak merupakan area yang strategis di Kota Kediri karena lokasi yang berada di kawasan wisata dan memiliki banyak tempat dan fasilitas penunjang di sekitar tapak.



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 m² dengan bentuk jajar genjang. Bangunan terdiri dari bangunan utama 2 bangunan dan 14 bangunan sarana pendukung. Pada eksisiting 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 berkontur namun tidak terlalu curam karena lokasi yang dulunya sudah diolah menjadi datar pada saat awal membangun Museum Airlangga.

Lokasi Museum Airlangga sudah terdapat bangunan-bangunan lama yang sebagian besar kurang berfungsi secara maksimal bahkan adapula yang rusak berat dan tidak berfungsi sama sekali. Bangunan tersusun dari bangunan utama yaitu bangunan ruang pameran yang terletak ditengah lokasi dengan dikelilingi oleh bangunan pendukung lainnya. Bangunan pendukung pada tapak mempunyai fungsinya masing-masing yang mendukung keberlangsungan museum. Lokasi pengembangan pada sekitar lokasi tapak sangat mendukung karena masih tersedia lahan untuk area pengembangan dan sesuai peraturan pemerintah untuk dikembangkan sebagai area wisata sejarah dan budaya. (Tata letak bangunan beserta kefungsiannya dilihat pada Lampiran 1 halaman 212).

Di sekitar bangunan Museum Airlangga, banyak terdapat wisata yang saling terhubung dan mempunyai tujuan yaitu sebagai tempat wisata alam maupun kebudayaan namun dengan fungsi-fungsi yang berbeda dan saling mendukung satu dengan yang lainnya. Kawasan di sekitar tapak memang dikhususkan untuk kegiatan pariwisata namun ada pula fungsi lain yang berada di dekat kawasan wisata seperti Universitas Kadhiri dengan fungsi pendidikan. Berikut ini penunjukan gambar sekitar Museum Airlangga :



Tampak depan dari arah barat daya



Tampak depan dari arah selatan



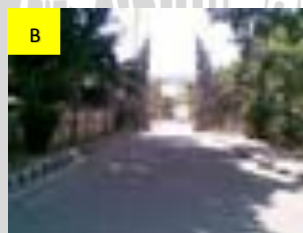
Tampak depan dari arah tenggara



Penunjukan arah pengambilan gambar



Tampak depan kawasan sekitar tapak sebelah barat daya



Tampak depan kawasan sekitar tapak sebelah tenggara



Tampak depan kawasan sekitar tapak sebelah selatan

Gambar 4.5 Keadaan sekitar Museum Airlangga
Sumber : <http://www.googleearth.com> dan dokumentasi pribadi

4.2.2 Eksisting Tapak

Museum Airlangga merupakan Museum yang berada di kawasan Pariwisata Selomangleng ini terletak di kaki Gunung Klotok dan dekat dengan kawasan konservasi alam dan budaya di daerah tersebut. Museum Airlangga memiliki lokasi yang mendukung serta kondisi alam yang baik sebagai tempat wisata alam dan budaya serta merupakan daerah pengembangan luasan ke belakang dengan prospek peningkatan yang menjanjikan.

Tabel 4.2. Museum Airlangga Secara Geografis dan Astronomis

Museum Airlangga secara geografis dan astronomis	
Letak	07°48'26.5''S 111°58'25.5''E
Luas lokasi	6917 m ²
Ukuran	Timur = 63.3 m Selatan = 108 m Barat = 65.4 m Utara = 121.8 m
Posisi	Utara = Parkiran dan Makan Bonolono
	Selatan = Taman Air Selomangleng
	Barat = Goa Selomangleng
	Timur = Pura Penataran Agung Kilisuci
Jalur ke tapak	Dari timur lewat Jalan Selomangleng
	Dari selatan lewat Jongging Track Lebak Tumpang
	Dari utara lewat Jalan Terusan Maskumambang
Gunung dan bukit yang ada	Bukit Bonolono
	Gunung Klotok
Ketinggian	Daerah timur ketinggian 63-100 m di atas permukaan laut
	Daerah barat ketinggian 100-500 m di atas permukaan laut
Suhu	Suhu antara 26° – 30° celcius
Kelembaban	Antara 50 – 80 %

(Sumber : Badan Pembangunan Daerah Kota Kediri)

Beberapa aspek yang dapat ditinjau dari lokasi tapak Museum Airlangga sekarang antara lain :

A. Bentuk bangunan

Tapak kawasan berbentuk jajaran genjang dengan ukuran dan bentuk sesuai dengan gambar lampiran 1. Karena terdiri dari beberapa massa bangunan (dengan total massa ada 14 massa dan 1 plaza) maka bentuk bangunan di Museum Airlangga terdapat kesamaan yang dapat diperhatikan. Organisasi antar massa bangunan merupakan cerminan dari tata massa candi-candi yang ada di pulau jawa. Tata massa ini meletakkan massa utama ditengah dan dikelilingi oleh massa penunjang. Gaya bangunannya pun sama satu sama lain yaitu gaya bangunan tradisional jawa dengan bentuk joglo. Untuk massa pendukung, menggunakan atap perisai yang juga merupakan salah satu ciri dari bangunan tradisional jawa. Bangunan ruang pameran mempunyai kesamaan bentuk atap dengan bangunan masjid, area penjagaan dan gazebo sedangkan bangunan yang lain memakai atap perisai dan atap datar. Semua bangunan di Museum Airlangga merupakan bangunan lama yang telah berusia 23 tahun namun ada satu bangunan yang masih baru dan berusia sekitar 8 tahun.

B. Fasilitas pendukung sekitar

Tapak merupakan kawasan wisata di Kota Kediri yaitu kawasan wisata selomangleng. Bangunan di sekitar tapak merupakan fasilitas umum yang difungsikan sebagai media rekreasi serta kantor pemerintah dan pendidikan. Bangunan tersebut antara lain bangunan Pemandian Selomangleng, Kampus Universitas Kediri, kantor BNN, Pura Kilisuci, Makam Bonolono dan Asrama Yonif Tentara. Bangunan di sekitar tapak rata-rata mempunyai ketinggian antara satu sampai tiga lantai dengan bentuk muka bangunan yang berbeda-beda. Bangunan yang paling baru adalah bangunan kantor BNN dan yang paling tinggi adalah bangunan Universitas Kediri.

C. Peraturan yang berlaku

Perancangan bangunan sebagai bangunan dengan fungsi public yaitu museum arkeologi milik pemerintah kota. Menurut PERDA RTRW Kota Kediri Tahun 2011-2030, penetapan KDB, KLB, TLB ditetapkan berdasarkan peruntukannya. Sebagai fasilitas umum dan sosial, bangunan ini mempunyai ketentuan-ketentuan yaitu KDB 60 – 80 % bagi fasilitas umum dengan KLB

yang berkisar 200 – 400 % dan ketinggian bangunan antara 1 – 4 lantai (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kediri Tahun 2011 – 2030) sehingga,

$$\begin{aligned}\text{Luas lantai keseluruhan maksimal} &= (\text{luas lantai dasar} \times \text{KDB}) \times \text{KLB} \\ &= (6917 \text{ m}^2 \times 60\%) \times 200\% \\ &= 6251 \text{ m}^2 \times 2 = 12502 \text{ m}^2\end{aligned}$$

D. Pencapaian

Pencapaian menuju ke lokasi tapak terbagi menjadi 2 arah yaitu :

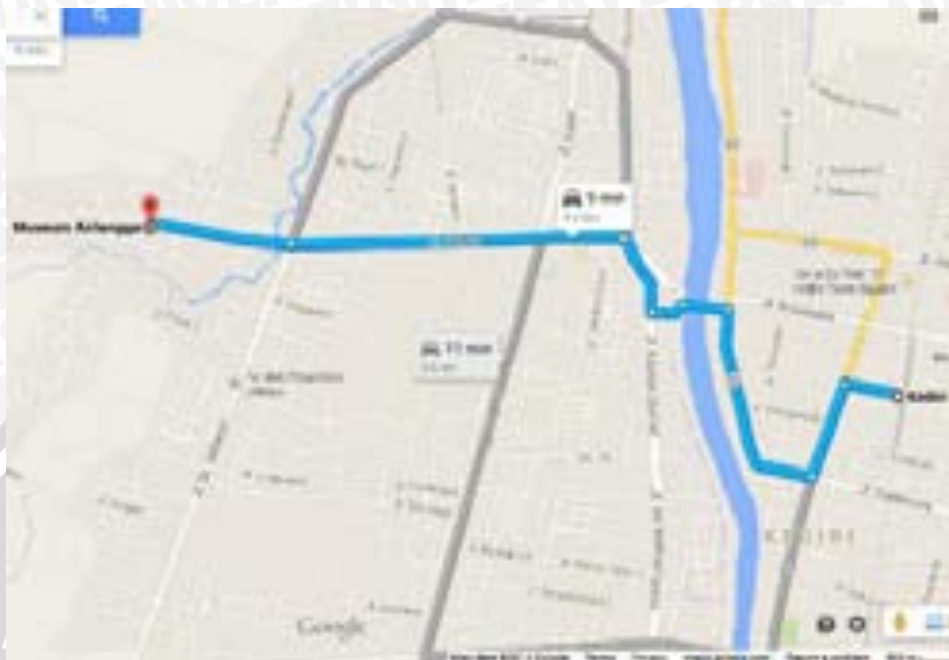
- 1) Berasal dari Jalan Veteran (jalan arteri sekunder) yang merupakan sentral dari daerah Kota Kediri bagian barat sungai. Jalan ini mempunyai lebar 12 m dan mempunyai 2 jalur kendaraan menerus. Dari Jalan Veteran akan diteruskan ke barat dan masuk ke Jalan Mastrip yang menerus ke Jalan Selomangleng (jalan kolektor) yang merupakan jalan menuju Kawasan Wisata Selomangleng. Kedua jalan ini mempunyai lebar 8 m dengan 2 jalur menerus. Setelah mencapai ujung jalan akan masuk ke dalam kawasan wisata. Pencapaian ke lokasi dapat menggunakan angkutan kota, kendaraan pribadi ataupun jalan kaki.



Gambar 4.6 Jalur pencapaian ke tapak alternatif pertama
Sumber : www.maps.google.com

- 2) Atapun bisa melalui jalan alternatif dengan melalui jalan yaitu dari arah Jalan Mastrip dan akan masuk Jalan Selomangleng, maka akan terdapat jalan belok kanan dan masuk ke Jalan Terusan Maskumambang (jalan kolektor) yang merupakan jalan militer namun sudah menjadi jalan umum. Jalan ini mempunyai lebar 8 m dan mempunyai 2 jalur kendaraan menerus.

Pencapaian ke lokasi dapat menggunakan angkutan kota, kendaraan pribadi ataupun jalan kaki.



Gambar 4.7 Jalur pencapaian ke tapak alternatif kedua
Sumber : www.maps.google.com

E. Utilitas

Jalur air kotor tepat berada di depan dan samping kiri bangunan tepatnya berada di selatan dan barat tapak. Saluran ini terbuka pada bagian barat tapak namun tertutup pada bagian selatan tapak. Saluran gorong-gorong pusat tepat berada di sepanjang Jalan Selomangleng dan mengarah ke riol kota yang berada di Jalan Veteran. Jaringan listrik, air dan telepon telah tersedia namun ketersediaan alat penangkal petir di dalam tapak tidak ada walaupun tapak berada di lokasi yang cukup tinggi (lereng gunung klotok).



Gambar 4.8 Saluran pembuangan dalam museum
Sumber : foto pribadi



Gambar 4.9 Riol Kawasan Wisata Selomangleng
Sumber : foto pribadi

4.3 Evaluasi Kondisi Bangunan

Evaluasi bangunan pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kerusakan dan keperluan bangunan di dalam tapak. Tahap ini akan mengevaluasi bangunan dari segi kondisi fisik bangunan (bentuk bangunan, tata letak, gaya, teknologi dan usia bangunan), kesesuaian fungsi yang diwadahi dengan kebutuhan sekarang dan kualitas bangunan (keamanan bangunan, kesehatan bangunan, kenyamanan, dan aksesibilitas).

Tahap setelah data diperoleh akan diolah berdasarkan presentase per aspek pada setiap bangunan dalam tapak. Pada tahap ini, analisa data yang diperoleh harus dikaji dengan sistematis. Setelah data yang diperoleh, dianalisis, dan dikaji ulang maka tahap selanjutnya akan diukur berdasarkan tolak ukur yang dipakai (bisa standart ataupun komparasi) sehingga dapat ditentukan prioritas pengerjaan dan dapat dilakukan kebijakan sesuai keadaan yang telah dikaji tersebut.

Menurut Rabinowitz (dalam Moore, 1994) terdapat beberapa aspek yang perlu dikaji dalam merancang ulang bangunan. Aspek tersebut adalah bentuk bangunan (teknis), kegunaan bangunan (fungsional) dan perilaku (behavioural). Selain ketiga aspek tersebut, evaluator dapat menghendaki aspek baru yang ingin diteliti ataupun memilih dari aspek yang ada. Aspek yang diteliti tersebut antara lain :

4.3.1 Teknis Bangunan

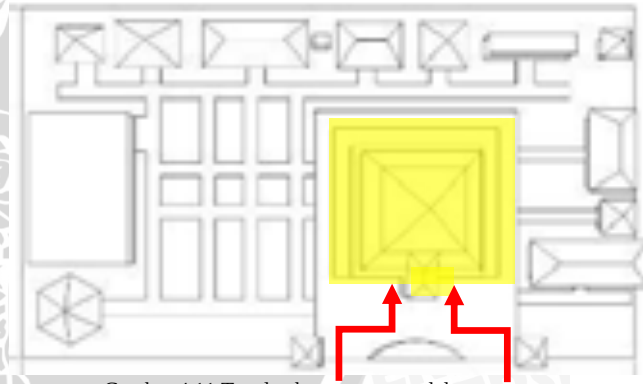
Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai keadaan sebenarnya dari Museum Airlangga yang meliputi bentuk bangunan-bangunan yang ada dalam museum. Setelah itu diperlukan perlakuan khusus yaitu mengevaluasi bangunan secara sistematis yang mendetail yaitu dari bentuk bangunan, gaya bangunan, tata letak bangunan, aksesibilitas menuju bangunan dalam tapak, serta bahan dan teknologi yang digunakan (Sudibyo, 1989). Penyusunan / pengolahan data dilakukan secara sistematis untuk kemudian dilakukan analisis terhadap setiap objek konservasi. Berikut ini bentuk dan gaya bangunan yang ada di dalam Museum Airlangga beserta aspek yang dinilai.

Tabel 4.3 Bentuk dan Gaya Bangunan Dalam Museum Airlangga

1. Ruang pameran	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran 20 m x 20 m. Karena bentuk yang persegi inilah yang menjadikan peletakan benda arkeologi tidak beraturan dan monoton. Bentuk bangunan disusun dengan persegi sentralis dengan sisi yang sama. Bahkan pada tengah bangunan juga terdapat undakan yang sisinya sama. Atap yang gunakan adalah atap limas segi empat dengan undakan atap sebanyak 3 undakan. Gaya bangunan yang dipakai merupakan gaya bangunan layaknya candi yang berundak dengan atap limas segi empat berundak pula. Gaya bangunan ini ditransformasikan ke dalam bangunan modern dengan bukaan yang maksimal pada seluruh sisi samping bangunan. Pada muka bangunan diletakkan teras dengan atap perisai berujung. Teras berada lebih rendah sekitar 1 m dari lantai bangunan sebagai simbol keagungan bangunan terhadap sekitar. Transformasi ini cukup mengena pada sebagian kalangan namun karena bentuk yang terlalu sederhana sehingga pengunjung kurang tertarik. <u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan untuk ruang pameran ini berada di tengah tapak tepat berhadapan dengan jalan kawasan namun masih dibatasi dengan taman bunga di depan tapak. Letak bangunan yang tepat di tengah sangatlah strategis sehingga akses pengunjung langsung ke ruang pameran. Namun hal ini merugikan pula karena pemanfaatan lahan yang kurang sehingga pengunjung hanya terfokus pada depan saja. Akses menuju ke ruang pameran sangat mudah karena berada di depan tapak sehingga pengunjung bisa langsung masuk ke ruang pameran. Karena akses yang dekat jalan inilah yang membuat banyak kendaraan yang parkir di depan ruang pameran sehingga terlihat berantakan dan kurang tertata. <u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan yang digunakan tergolong teknologi yang modern seperti pemakaian rangka plafon dari metal furing dan struktur utama konvensional pada struktur utama. Namun kualitas yang digunakan pada bangunan cukup buruk karena beberapa kondisi bangunan yang mulai menua. Teknologi dalam bangunan masih sederhana, tidak terdapat alat-alat canggih yang mendukung fasilitas.



Gambar 4.10 Bentuk Ruang Pamer
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.11 Tata letak ruang pameran dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Ruang
etnografi baru

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 23 m x 17 m dengan terdiri dari satu lantai bangunan. Pada bagian luar terdapat terasan yang lebar yang digunakan pengunjung untuk melihat koleksi di dalam bangunan. Bentuk bangunan yang berbentuk persegi panjang ini menjadikan pandangan pengunjung ke koleksi mampu meluas. Bentuk bangunan ini berbeda dengan bangunan lain di dalam museum karena bangunan ini bersifat modern sedangkan yang lain ada unsur tradisional. Bangunan terdapat perulangan tiang sebagai unsur vertikal dan adanya perulangan sekat jendela dari kayu sebagai unsur horisontal.



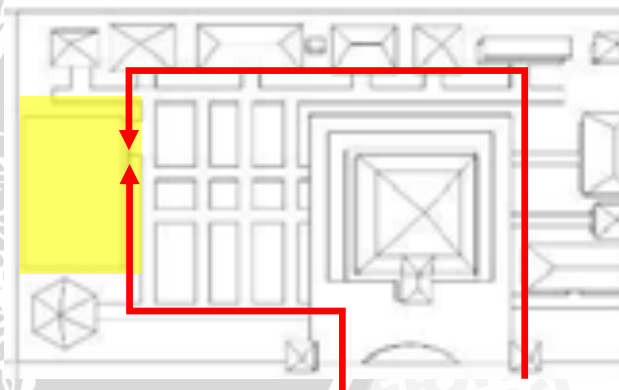
Gambar 4.12 Bentuk Ruang Etnografi Baru
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya bangunan pada bangunan ini adalah modern minimalis karena pemakaian bentukan yang sederhana dan pengolahan elemen garis yang hanya secara vertikal dan horisontal. Bangunan ini dibuat berbeda dengan bangunan yang lain dengan maksud untuk memberikan perbedaan yang jelas antara bangunan baru dengan yang lama, namun hal itu menjadikan bangunan ini yang tidak mampu menyatu dengan bangunan yang lain di dalam museum.

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan pada tapak berada bagian tengah paling barat pada tapak. Lokasi ini berseberangan dengan ruang pameran dan dibatasi dengan area pameran luar yang luas. Bangunan ini berdampingan dengan mushola dan kamar mandi sehingga bangunan ini juga sering digunakan pengunjung untuk istirahat sembari menunggu anak-anak mereka bermain.

Akses menuju bangunan ini cukup jauh jika dijangkau dari pintu masuk dengan memakai kendaraan karena harus memutar tapak dahulu namun cukup dekat jika dijangkau dengan berjalan kaki karena lokasinya yang berdekatan dengan pintu keluar. Disekitar bangunan juga tidak terdapat cukup ruang parkir untuk langsung menuju bangunan.



Gambar 4.13 Tata letak ruang etnografi baru dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan yang baru dan modern namun tetap memakai kesan tradisional pada pemakaian elemen kayu ekspos pada sekat jendela. Kualitas yang digunakan kurang baik karena bangunan sudah mengalami keretakan pada struktur utama bangunan. Teknologi dalam bangunan masih sederhana, tidak terdapat alat-canggih yang mendukung fasilitas.

3. Ruang kepala museum dan sub bagian tata usaha

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan ini mempunyai bentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan 18 m x 5 m yang terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini mempunyai sekat sebanyak 3 sekat dengan masing-masing mempunyai ukuran 6 m x 5 m. Karena bentuk yang mendukung fungsi pengelolaan, bangunan ini efektif untuk segala aktifitas perkantoran. Bangunan ini mempunyai bentuk yang sama dengan bangunan yang lain yaitu sasana goa padadean, ruang perencanaan, ruang pemberdayaan, ruang istirahat dan ruang etnografi lama. Bangunan ini mempunyai atap pelana dengan bentuk menyerupai joglo.

Gaya bangunan pada bangunan ini adalah tradisional kontemporer dengan unsur tradisional yang diusung adalah bangunan adat suku jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo. Bangunan ini mentrasferkan bentuk atap joglo secara samar dengan pemakaian atap pelana sehingga kesan tradisional jawa kurang terasa.

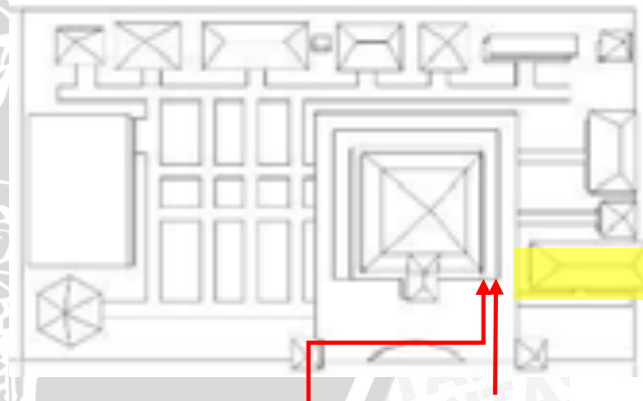


Gambar 4.14 Bentuk Ruang Kepala Museum dan Sub Bagian Tata Usaha
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan pada tapak berada pada area depan tapak sebelah timur tepatnya berada di sebelah kanan ruang pameran. Lokasi yang berada di depan memberikan keuntungan karena bangunan terlihat langsung dari arah pintu depan kawasan. Di depan bangunan juga terdapat taman bermain anak-anak sehingga keadaan di depan tapak cukup ramai. Penempatan lokasi yang berdekatan dengan taman bermain ini menjadikan tempat ini cukup tidak kondusif untuk diadakan kegiatan perkantoran.

Akses menuju lokasi sangat mudah karena lokasi yang berada di depan tapak dan dekat dengan pintu masuk museum. Namun karena lokasinya yang berada di depan mengakibatkan pengguna tidak memarkir kendaraan di tempat parkir yang berlokasi di tapak bagian belakang melainkan parkir di depan ruang pameran.



Gambar 4.15 Tata letak Ruang Kepala Museum dan Sub Bagian Tata Usaha dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun nomer dua setelah ruang pameran. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih.

4. Gazebo

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bentuk bangunan persegi dengan ukuran 3 m x 3 m. Bentuk ini merupakan bentuk yang wajar dari bentuk gazebo. Bentuk bangunan mengekspos rangka kayu mulai dari kolom hingga rangka atap. Bangunan yang berada diatas 60 cm dari atas tanah tidak diberikan *amping-amping* sehingga cukup bahaya untuk anak-anak balita.

Gaya bangunan yang digunakan adalah gaya bangunan tradisional jawa dengan menggunakan akses hiasan berupa ukiran batu berbentuk naga pada tangga dan bermotif Bungan pada kolom. pengeksposan strukur pada rangka membuat bangunan ini berbeda konsep dengan bangunan menyembunyikan strukturnya.

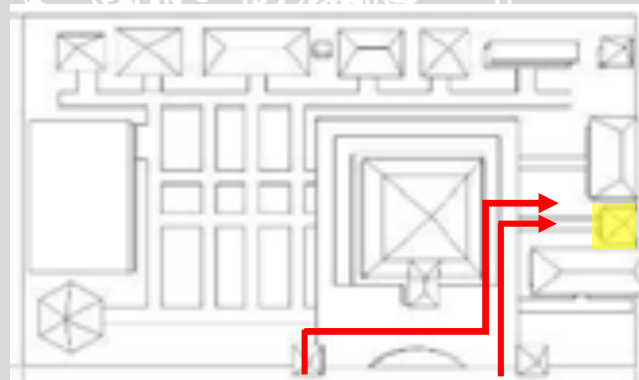


Gambar 4.16 Bentuk Gazebo
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berada belakang kantor pengelola sehingga kurang terlihat dari depan maupun samping. Di depan tapak juga taman dengan tajuk lebar dan tajuk tinggi sehingga menutupi gazebo dari depan.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan.



Gambar 4.17 Tata letak Gazebo dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

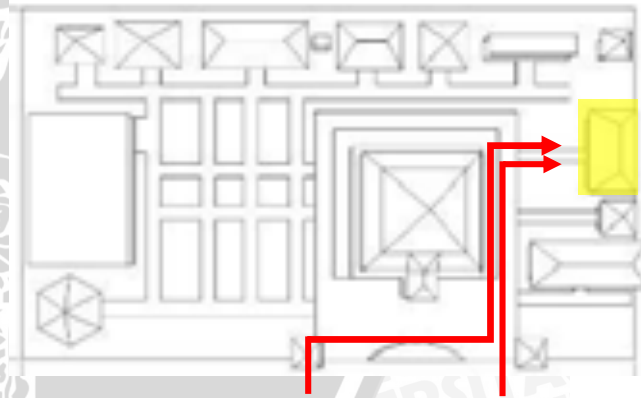
Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

5. Sasana goa padedean	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 12 m x 5 m yang terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini berbentuk aula yang cukup besar dengan tidak ada sekat di dalamnya. Karena fungsi yang digunakan sebagai area pertemuan dan perjamuan maka fungsi ini cukup memadai namun karena pengelola dan kegiatan yang tidak terlalu banyak maka bangunan ini jarang digunakan. Gaya bangunan sama dengan bangunan kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer dengan unsur yang adalah bangunan adat suku jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo. Bangunan ini mentrasferkan bentuk atap joglo secara samar dengan pemakaian atap pelana sehingga kesan tradisional jawa kurang terasa. Pada bangunan juga terlihat kurang menarik karena tidak ada pengolahan fasad bangunan secara lebih, terkesan seperti rumah biasa.
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan gazebo yaitu berada di belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha. Letak bangunan berada belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha sehingga kurang terlihat dari depan maupun samping. Di depan tapak juga taman dengan tajuk lebar dan tajuk tinggi sehingga menutupi sasana goa padedean dari depan. Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan.
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun nomer tiga setelah kantor pengelola. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih.



Gambar 4.18 Bentuk Sasana Goa Padedean
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.19 Tata letak Sasana Goa Padedean dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Ruang gudang

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran bangunan yaitu 3 m x 3 m yang terdiri dari satu lantai seperti studio mini dengan banyak bukaan pada bagian bawah bangunan. Karena fungsi yang digunakan sebagai penyimpanan barang ini cukup memadai namun gudang ini malah terkesan kotor dan tidak terawat. Pada bagian bawah bangunan yang digunakan sebagai angin-angin namun malah memuat air hujan masuk ke dalam bangunan dengan mudah sehingga bangunan tergenang dari dalam.



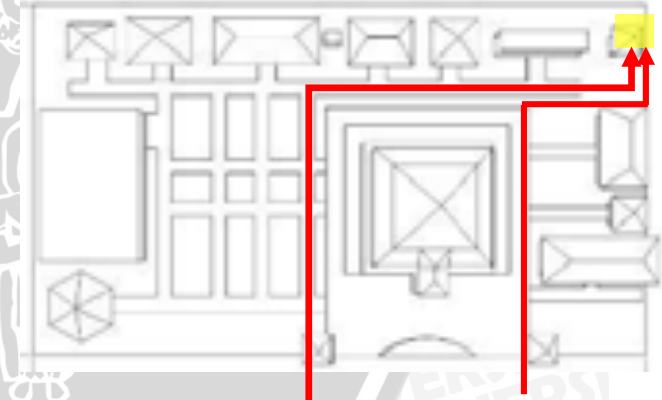
Gambar 4.20 Bentuk Gudang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya bangunan sama dengan bangunan kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer dengan unsur yang adalah bangunan adat suku Jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo. Bangunan ini mentransferkan bentuk atap joglo secara samar dengan pemakaian atap pelana sehingga kesan tradisional Jawa kurang terasa. Pada bangunan juga terlihat kurang menarik karena tidak ada pengolahan fasad bangunan secara lebih, terkesan seperti rumah biasa.

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berdekatan dengan sasana goa padedean yaitu berada di belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha. Letak bangunan berada belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha sehingga kurang terlihat dari depan maupun samping. Di depan tapak juga taman dengan tajuk lebar dan tajuk tinggi sehingga menutupi bangunan gudang dari depan.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan. Menuju gudang tidak ada perkerasan untuk menuju ke pintunya sehingga harus melewati taman dan rumput di depan gudang



Gambar 4.21 Tata letak Gudang dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. Teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

7. Area parkir

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 15 m x 3.5 m yang terdiri dari satu lantai. Karena fungsi yang digunakan sebagai area parkir ini cukup memadai namun tempur parkir ini malah terkesan kotor dan tidak terawat karena jarang digunakan dan kurang memadai untuk digunakan sebagai area parkir.

Bangunan seperti tidak mempunyai gaya karena kesan yang dapat diambil adalah area yang hanya digunakan sebagai pernaungan sehingga tidak ada pengolahan yang berarti dalam bangunan.

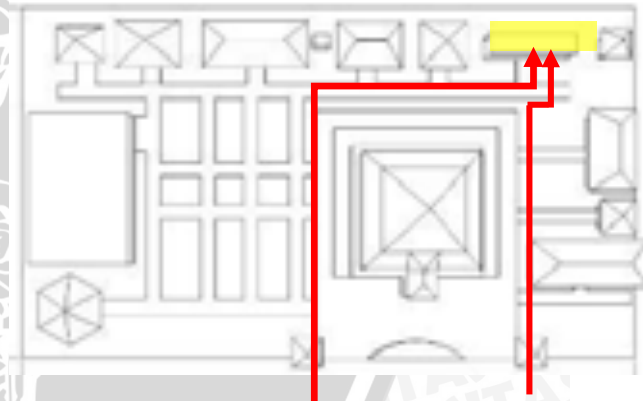


Gambar 4.22 Bentuk Area Parkir
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berada jauh di bagian belakang tapak dari berlokasi di pojok berdekatan dengan gudang. Letak bangunan yang berdekatan dengan gudang sehingga membuat area parkir juga difungsikan untuk gudang juga.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan. Menuju area parkir tidak ada perkerasan untuk menuju ke area parkir sehingga harus melewati taman dan rumput di depan area parkir



Gambar 4.23 Tata letak Area Parkir dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

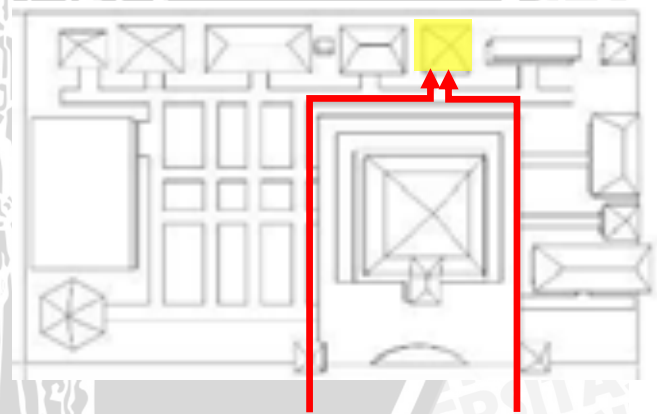
Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

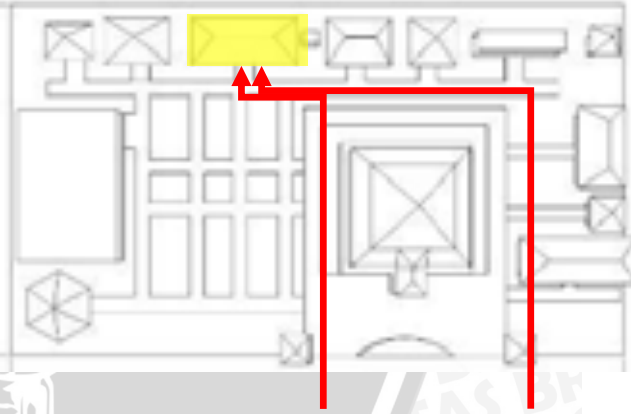
8. Ruang pemberdayaan	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran bangunan yaitu 6 m x 5 m ditambah teras 1 m dan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini terdapat sekat didalamnya yang membagi bangunan menjadi 2 ruang. Bentuk bangunan yang persegi membuat pembagian ruang mudah namun membuat ruang terkesan monoton dan sempit. Gaya bangunan sama dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan gemuk jika dilihat. Tidak adanya ornament ataupun pengolahan pada bentuk dan fasad bangunan membuat bangunan terkesan kurang memberikan identitasnya sebagai kantor pemberdayaan yang penting bagi museum. <u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan area parkir yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada pada tapak bagian belakang dan berada di belakang ruang pameran utama. Karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan yang kecil membuat bangunan kurang mengena untuk dikenali. Akses menuju bangunan cukup mudah namun akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau dengan kendaraan namun jika berpapasan langsung akan terjadi macet karena jalan yang sempit. <u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bentuk dan jenis bahan yang sama dengan bahan yang digunakan di bangunan yang lain. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih
9. Ruang	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u>



Gambar 4.24 Bentuk Ruang Pemberdayaan
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.25 Tata letak Ruang Pemberdayaan dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

etnografi lama	Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 16 m x 5 m ditambah teras 1 m dan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini berbentuk aula yang cukup besar dengan tidak ada sekat di dalamnya. Karena fungsi yang digunakan sebagai area pameran maka fungsi ini cukup memadai namun karena pengelola dan kegiatan yang tidak terlalu banyak dan dibangunnya ruang etnografi yang baru maka bangunan ini jarang digunakan. Gaya bangunan sama dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan lebar jika dilihat dari depan. Tidak adanya ornament ataupun pengolahan pada bentuk dan fasad bangunan membuat bangunan terkesan kurang memberikan identitasnya sebagai ruang etnografi/pameran yang penting bagi museum.	 Gambar 4.26 Bentuk Ruang Etnografi Lama Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan ruang perencanaan yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada belakang dan berada di belakang ruang pameran luar. Karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan terlihat jelas jika dilihat dari depan, namun karena keadaan yang memprihatinkan, maka terasa kurang nyaman untuk dipandang. Akses menuju bangunan cukup mudah namun akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau dengan kendaraan namun jika berpapasan langsung akan terjadi macet karena jalan yang sempit. Menuju ruang etnografi lama tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang etnografi lama.	 Gambar 4. 27 Tata letak Ruang Etnografi Lama dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun nomer empat setelah sasana goa padedean. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat cangkih	
10. Ruang	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u>	

perencanaan	Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 9 m x 5 m ditambah teras 1 m pada sisi sepanjang depan bangunan dan teras ukuran 3 m x 2 m pada depan tengah bangunan. Bangunan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini terdapat sekat didalamnya yang membagi bangunan menjadi 3 ruang sama besar. Bentuk bangunan yang persegi panjang dengan ukuran yang sama membuat pembagian ruang mudah namun membuat ruang terkesan monoton dan sempit. Gaya bangunan pada bangunan ini berbeda sekali bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan modern. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan rendah jika dilihat dari depan. Dalam bangunan ini terdapat permainan garis pada fasade bangunan sehingga bangunan mulai mempunyai wajah yang berbeda dengan bangunan yang lainnya. <u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan area pameran luar yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada pada tapak bagian belakang dan berada di belakang ruang etnografi baru karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan yang kecil membuat bangunan kurang mengena untuk dikenali namun masih mencolok karena bentuknya. Akses menuju bangunan cukup sulit karena akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau. Menuju ruang perencanaan tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang perencanaan. <u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini termasuk bangunan yang baru sebelum ruang etnografi baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat cangkih Gambar 4.28 Bentuk Ruang Perencanaan Sumber : Dokumentasi Pribadi Gambar 4.29Tata letak Ruang Perencanaan dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
11. Mushola	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u>

Bangunan berbentuk persegi enam dengan ukuran bangunan pada masing-masing sisi adalah 5 m ditambah teras 1,5 m pada sepanjang sisi bangunan dan teras ukuran 2 m x 2 m pada depan tengah bangunan. Bangunan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini tidak terdapat sekat didalamnya. Bentuk bangunan yang persegi enam dengan ukuran yang sama membuat bangunan ini cenderung terlihat berbeda dengan bangunan yang lainnya namun untuk fungsinya kurang terwadahi

Gaya bangunan pada bangunan ini berbeda sekali dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan modern. Bangunan ini menggunakan jenis atap limas segi enam dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan rendah jika dilihat dari depan. Dalam bangunan ini tidak terdapat permainan fasade bangunan sehingga bangunan kurang terlihat dominan. Permainan bukaan langsung (kaca) membuat bangunan ini mudah terlihat dari luar sehingga untuk sarana ibadah kurang privat.

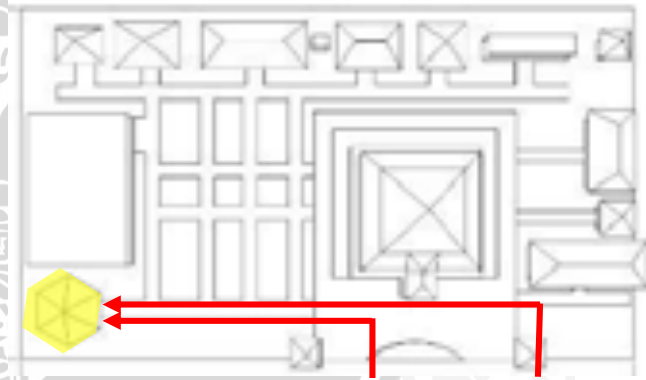


Gambar 4.30 Bentuk Musholla
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berdekatan dengan area pameran luar dan ruang etnografi baru yaitu berada di tapak bagian paling depan. Letak bangunan berada pada tapak bagian depan dan berada menutupi ruang etnografi baru karena letaknya yang berada didepannya, maka bangunan ini membuat bangunan etnografi kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan ini juga termasuk cukup tinggi untuk menutupi bangunan dibelakangnya. Hal ini didukung pula dengan adanya vegetasi di depan musholla

Akses menuju bangunan cukup mudah karena akses ini tidak terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau. Menuju musholla ini tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan bangunan. Selain itu bangunan ini sering dijadikan area utama yang dituju pengunjung yang ingin istirahat selepas berekreasi di kawasan wisata.



Gambar 4.31 Tata letak Musholla dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini termasuk bangunan yang baru sebelum ruang etnografi baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih

12. Pos satpam

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran bangunan yaitu 3 m x 3 m yang terdiri dari satu lantai seperti studio mini dengan banyak bukaan pada bagian bawah bangunan. Karena fungsi yang digunakan sebagai ruang penjagaan ini cukup memadai namun pos satpam ini malah terkesan kotor dan tidak terawat. Pada bagian bawah bangunan yang digunakan sebagai gudang alat pengeras suara namun tidak dilengkapi fasilitas keamanan sehingga hanya dijadikan ruangan kosong tidak digunakan.

Gaya bangunan sama dengan bangunan mushola yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer dengan unsur yang adalah bangunan adat suku jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo yaitu limas segi empat. Bangunan ini mentrasferkan bentuk atap joglo secara langsung dengan pemakaian atap limas segi empat sehingga kesan tradisional jawa terasa kuat. Pada bangunan juga terlihat kurang menarik karena tidak ada pengolahan fasad bangunan secara lebih, terkesan seperti ruang biasa.

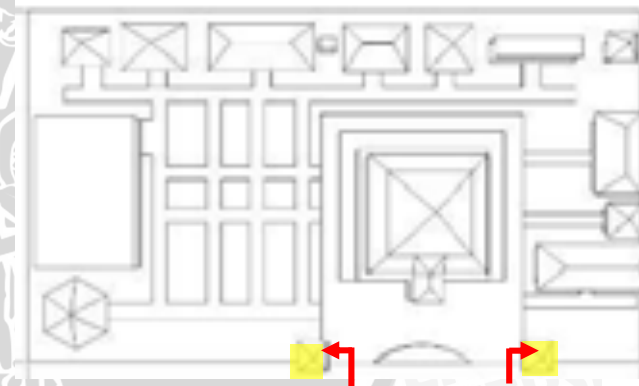


Gambar 4.32 Bentuk Pos Satpam
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan saling berdekatan satu sama lain yaitu berada di depan tapan dekat pintu masuk dan jalur sirkulasi kendaraan. Letak bangunan yang berada di depan sudah mendukung namun karena pemisahan fungsi terutama pada letak sehingga terkesan bukan seperti pos penjagaan namun seperti loket karcis pintu tol.

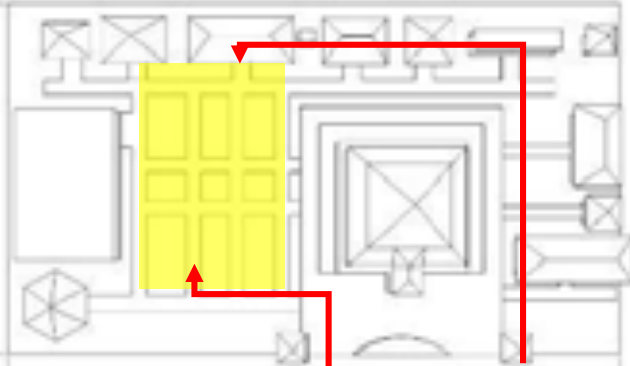
Akses menuju bangunan cukup mudah karena letaknya yang sangat strategis yaitu paling depan. Menuju pos ini sangat mudah namun pemakaian perkerasan jalan dan perkerasan menuju pos satpam sama yaitu aspal sehingga sering digunakan sebagai area penitipan kendaraan juga.



Gambar 4.33 Tata letak Pos Satpam dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. Teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

13. Area pameran luar	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Area ini berbentuk persegi panjang dengan banyak alur sirkulasi di dalam area ini sehingga terkesan membagi area ini menjadi Sembilan bagian dengan ukuran yang berbeda-beda. Area ini mempunyai luas 40,49 m x 20,27 m dengan lebar jalan yaitu 2.5 m. Setiap bagian area ditanami oleh vegetasi bertajuk lebar sehingga terkesan sebagai media atap dari area ini Gaya area ini terkesan seperti taman namun terdapat block anchor didalamnya karena fungsi sebagai area pameran namun diluar. Karena inilah area ini tidak digunakan lagi karena tidak ada peneduh untuk melindungi benda pamer.  Gambar 4.34 Bentuk Area Pameran Luar Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak areaa saling berdekatan satu sama lain pada bagian area pamernya yaitu berada di depan tapak dekat pintu keluar tapak dan bersebelahan dengan ruang etnografi dan ruang pamer. Letak bangunan yang berada di depan sudah mendukung namun karena vegetasi yang dan rindang ini membuat ruang ini terkesan gelap dan kurang terawat Akses menuju bangunan cukup mudah karena letaknya yang sangat strategis yaitu paling depan. Menuju area ini sangat mudah namun pemakaian perkerasan jalan hanya berakhir pada samping tapak, karena area ini menggunakan perkerasan paving saja dan rerumputan.  Gambar 4.35 Tata letak Area Pameran Luar dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. Teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

14. Ruang istirahat

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 9 m x 5 m ditambah teras 1 m dan teras depan 3,3 m x 2 m serta terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini mempunyai sekat sebanyak 3 sekat dengan masing-masing mempunyai ukuran 3 m x 5 m. Karena bentuk yang mendukung fungsi pengelolaan, bangunan ini efektif untuk segala aktifitas perkantoran khususnya area istirahat. Bangunan ini mempunyai bentuk yang sama dengan bangunan yang lain yaitu sasana goa padadean, ruang perencanaan, ruang pemberdayaan, ruang istirahat dan ruang etnografi lama. Bangunan ini mempunyai atap pelana dengan bentuk menyerupai joglo



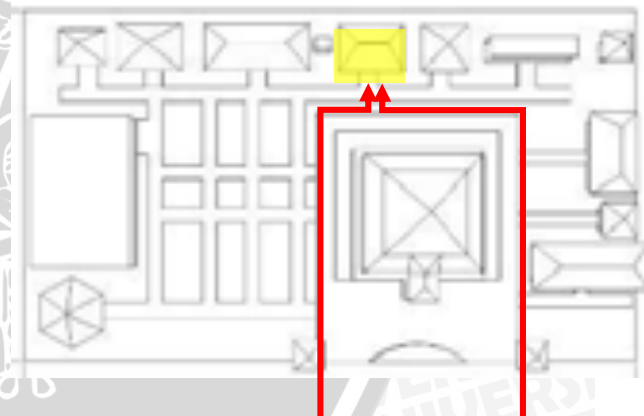
Gambar 4.36 Bentuk Ruang Istirahat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya bangunan sama dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan lebar jika dilihat dari depan. Tidak adanya ornament ataupun pengolahan pada bentuk dan fasad bangunan membuat bangunan terkesan kurang memberikan identitasnya sebagai salah satu fasilitas pendukung ruang kantor

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berdekatan dengan ruang perencanaan yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada belakang dan berada di belakang ruang pameran luar. Karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan terlihat jelas jika dilihat dari depan, namun karena keadaan yang memprihatinkan, maka terasa kurang nyaman untuk dipandang.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau dengan kendaraan namun jika berpapasan langsung akan terjadi macet karena jalan yang sempit. Menuju ruang istirahat tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang istirahat



Gambar 4.37 Tata letak Ruang Istirahat dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

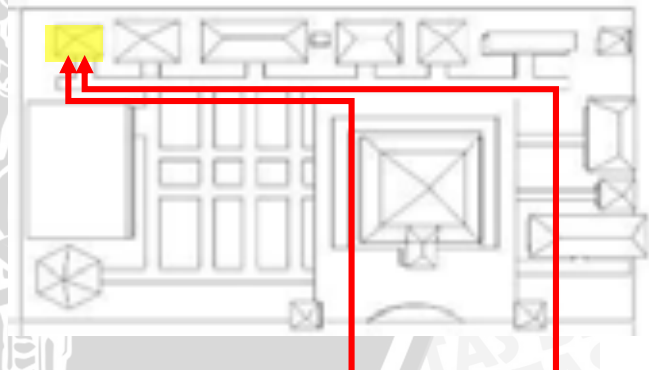
Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun cukup baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat

	canggih
15. Kamar mandi	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 6 m x 5 m ditambah teras 1 m pada sisi sepanjang depan bangunan. Bangunan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini terdapat sekat didalamnya yang membagi bangunan menjadi 2 ruang sama besar. Bentuk bangunan yang persegi panjang dengan ukuran yang sama membuat pembagian ruang mudah namun membuat ruang terkesan monoton dan sempit. Gaya bangunan pada bangunan ini berbeda sekali bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan modern. Bangunan ini menggunakan jenis atap miring hanya pada satu sisi dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan rendah jika dilihat dari depan. Tampilan bangunan terkesan suram karena bentukan yang cukup rendah dan warna yang kusam.
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan area pameran luar yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada pada tapak bagian belakang dan berada di belakang ruang etnografi baru karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan yang kecil membuat bangunan kurang mengena untuk dikenali namun masih mencolok karena bentuknya Akses menuju bangunan cukup sulit karena akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau. Menuju ruang perencanaan tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang perencanaan.
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini termasuk bangunan yang baru sebelum ruang etnografi baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih



Gambar 4.38 Bentuk Kamar Mandi
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.39 Tata letak Kamar Mandi dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.3.2 Evaluasi Fungsi dan Kebutuhan

Museum Airlangga yang merupakan fasilitas bagi masyarakat umum untuk menikmati peninggalan masa lampau dan sebagai yang wadah bagi benda arkeologi untuk dikonservasi secara layak dan seharusnya. Sebagai media yang memiliki fungsi informatif, edukatif dan rekreatif, Museum Airlangga seharusnya berperan secara nyata dalam kefungsian yang dimilikinya bagi kehidupan masyarakat. Dalam menjalankan kefungsian yang dimiliki diperlukan fasilitas-fasilitas yang mampu menunjang kebutuhan fungsi yang diharapkan. Namun Museum Airlangga hanya mewadahi beberapa fasilitas seperti ruang pameran (luar maupun dalam), ruang etnografi (lama dan baru), ruang perencanaan dan pemberdayaan, kantor, mushola, pos satpam, tempat parkir dan lain sebagainya. (Gambar 4.40 dan 4.41 halaman 83-84).

Fungsi yang begitu kompleks harusnya didukung dengan fasilitas yang lengkap dan memadai namun keadaan di dalam museum terbalik. Banyak fasilitas yang memprihatinkan, sehingga terdapat beberapa fungsi yang berubah ataupun tidak berfungsi sama sekali. Misalnya saja ruang perencanaan dan pemberdayaan yang tidak berfungsi sejak 3 tahun yang lalu dan ruang etnografi lama yang berubah menjadi gudang untuk menampung diorama lama bekas. Berikut ini kondisi ruangan yang ada di dalam Museum Airlangga beserta keadaan fungsi dalam ruangan (Tabel 4.4 halaman 85-88)

Museum Airlangga sebenarnya sudah terbagi dalam unit-unit pelayanan yang terdiri dari area publik, area privat dan area servis. Hal ini perlu dikaji mengenai kefungsian yang masih diperlukan lagi ataupun diganti dengan meninjau kualitas maupun kuantitas ruang. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan meninjau ruang yang ada di dalam museum dari segi kebutuhan ruang dengan membandingkan dengan objek dalam lingkup yang sama yaitu Museum Umum Negeri Propinsi, Museum Brawijaya Malang, dan Museum Trowulan Mojokerto (Tabel 4.5 halaman 89-90)



Ruang Pameran



Ruang Etnografi Baru



Ruang Kepala Museum dan Subbag Tata Usaha



Gazebo



Sasana Goa Padedean



Ruang Gudang



Ruang Parkir



Ruang Pemberdayaan

Gambar 4.40 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Ruang Etnografi Lama



Ruang Perencanaan



Musholla



Pos Satpam (Ruang Penjagaan)



Area Pameran Luar



Ruang Istirahat



Kamar Mandi

Gambar 4.41 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tabel 4.4 Kondisi ruangan yang ada di dalam Museum Airlangga beserta keadaan fungsi dalam ruangan

No	Jenis Ruang	Kondisi fungsi bangunan		Kebutuhan fungsi
1	Ruang pameran 	Dimensi	Ukuran bangunan 20 m x 20 m, teras 5 m x 5 m	Fungsi sudah sesuai dengan kebutuhan namun perlu dibedakan atau disendirikan dengan fungsi yang lain seperti loket atau lobby sehingga suasana dalam ruang pameran dapat kondusif
		Aktifitas	Pameran benda arkeologi, penerimaan tamu, pembelian karcis,	
		Keadaan	Keadaan fungsi masih aktif namun luasan yang diberikan dengan benda arkeologi yang diwadahi tidak memadai. selain itu, fungsi yang kompleks dalam satu ruangan membuat aktifitas dalam ruangan tidak beraturan dan tertata rapi.	
2	Ruang etnografi baru 	Dimensi	Ukuran bangunan 23 m x 17 m, teras 2 m pada bagian depan dan samping kanan	Fungsi sudah cukup terwadahi namun ada untuk jadwal pembukaan ruang harusnya tidak dibatasi. lebih cenderung di dekatkan terhadap fungsi hiburan sehingga etnografi lebih bisa dinikmati pengunjung
		Aktifitas	Sebagai media memamerkan benda-benda seni jaman dahulu dan sebagian benda arkeologi. kadang digunakan sebagai area pagelaran.	
		Keadaan	Pada bangunan ini masih baik dan masih digunakan namun hanya dibuka pada waktu ada pagelaran dan pementasan. Luasan bangunan juga tidak memadai dengan benda yang ada di dalamnya	
3	Ruang pengelola 	Dimensi	Ukuran bangunan 18 m x 5 m, teras 1.5 m pada bagian depan.	Fungsi ini cukup mewadahi aktifitas yang diperlukan pengelola. penambahan fungsi yang dikomplekskan akan lebih menunjang fungsi ini. penambahan fungsi disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan museum dan peraturan yang ada di dalam perancangan museum.
		Aktifitas	Pengelola dan pengatur manajemen museum. sebagai fungsi perencanaan seluruh kebutuhan dalam museum.	
		Keadaan	Fungsi ini masih aktif dan masih digunakan oleh pengelola museum namun hanya sebagian dan waktu tertentu karena sebagian pengelola dipindahkan ke DISBUDPARPORA. fungsi ini hanya aktif pada waktu hari kerja sedangkan pada waktu liburan (hari sabtu-minggu) yang merupakan waktu puncak pengunjung, fungsi tidak digunakan.	

4	Gazebo 	Dimensi	Ukuran bangunan 4 m x 4 m	Kebutuhan akan fungsi ini di dalam Museum Airlangga sangat diperlukan sebagai media refreshing dan istirahat pengunjung. penambahan jumlah ataupun luasan pada fungsi ini akan membantu dalam memfasilitasi pengunjung.
		Aktifitas	Ruang istirahat tamu dalam kawasan museum. selain sebagai ruang istirahat juga digunakan sebagai ruang penempatan patung dewi kilisucu dan arca naga.	
		Keadaan	Bangunan ini sudah sesuai dan peletakannya sudah tetap namun dari segi ukuran kurang memenuhi karena hanya berisi sekitar 10 orang padahal fasilitas ini merupakan satusatunya di Museum Airlangga.	
5	Sasana goa padedean 	Dimensi	Ukuran bangunan 12 m x 5 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi ini sesuai dengan kebutuhan namun bisa dijadikan satu dengan fungsi pengelolaan ataupun mampu didekatkan dengan fungsi pengelolaan. penambahan fungsi yaitu edukatif mampu menunjang fungsi ini pula.
		Aktifitas	Ruang pertemuan para tamu kunjungan. selain itu ruang ini juga digunakan sebagai ruang rapat para pengelola	
		Keadaan	Fungsi yang diwadahi ruang ini sudah sesuai namun keadaannya tidak demikian. fungsi ini hanya dipakai pada waktu tertentu sehingga sering tidak digunakan. selain itu fungsi ini sering terwakili dengan fungsi ruang pengelola	
6	Gudang 	Dimensi	Ukuran bangunan 3 m x 3 m	Fungsi ini sesuai dengan kebutuhan namun karena luasan dan alih fungsi maka lebih difokuskan pada fungsi yang diwadahi serta memberikan penambahan luasan pada ruangan sesuai dengan jumlah kebutuhan.
		Aktifitas	Ruang penyimpanan barang-barang yang sudah tidak terpakai ataupun yang masih dapat digunakan kembali.	
		Keadaan	Fungsi ini sudah tidak digunakan lagi karena luasan bangunan yang tidak mencukupi serta benda-benda yang diwadahi terlalu banyak. selain itu ruangan ini juga dialihkan sebagai tempat pembuangan.	
7	Area parkir 	Dimensi	Ukuran bangunan 3,5 m x 15 m	Fungsi ini sudah ada dan mampu dipertahankan tapi karena wadah yang tidak digunakan, fungsi bisa dialihkan ke fungsi yang lain.
		Aktifitas	Mamarkir kendaraan pengelola dan tamu yang hadir ke museum. tempat ini juga digunakan sebagai gudang untuk barang yang tidak digunakan kembali.	
		Keadaan	Fungsi ini selain digunakan untuk parkir juga digunakan sebagai gudang. fungsi ini tidak terlalu berfungsi karena adanya tempat parkir kawasan serta pengunjung dan pengelola yang sering parkir di depan ruang pameran.	

8	Ruang pemberdayaan 	Dimensi	Ukuran bangunan 5 m x 6 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi ini sangat diperlukan dalam museum dan dapat ditambahkan dengan fungsi teknis museum yang mengurus mengenai kegiatan museum, penyelenggaraan koleksi dan juga konservasi benda peninggalan.
		Aktifitas	Tempat pemberdayaan dan pengkayaan benda arkeologi. Selain itu ruang ini juga difungsikan sebagai ruang gudang tambahan	
		Keadaan	Karena pemerdayaan dipegang oleh DISBUDPARPORA, maka ruangan ini tidak difungsikan kembali bahkan berubah fungsi sebagai gudang.	
9	Ruang etnografi lama 	Dimensi	Ukuran bangunan 16 m x 5 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi karena sudah digantikan dengan bangunan yang baru, maka fungsi dapat digantikan dengan fungsi yang baru seperti fungsi multimedia (gabungan antara fungsi edukatif dan fungsi entertainment) sehingga fungsi pameran bisa lebih modern
		Aktifitas	Sebagai media memamerkan benda-benda seni jaman dahulu dan sebagian benda arkeologi. Selain itu juga difungsikan sebagai ruang gudang tambahan.	
		Keadaan	Sebagai fungsi yang penting, bangunan ini sudah digunakan sejak 3 tahun yang lalu karena digantikan dengan ruangan yang baru dan bangunan ini dialih fungsikan sebagai gudang tambahan untuk menyimpan diorama lama.	
10	Ruang perencanaan 	Dimensi	Ukuran bangunan 9 m x 5 m, teras 3.3 m pada bagian depan	Fungsi karena sudah digantikan dengan bangunan yang baru, maka fungsi dapat digantikan dengan fungsi yang baru seperti fungsi multimedia (gabungan antara fungsi edukatif dan fungsi entertainment) sehingga fungsi pameran bisa lebih modern
		Aktifitas	Tempat menyusun kegiatan museum dan memelihara benda arkeologi. Selain itu bangunan ini dulunya juga difungsikan sebagai kantor dinas kebudayaan	
		Keadaan	Fungsi yang sudah terwadahi dan dipindahkan ke tempat lain, bangunan ini sekarang kosong dan tidak difungsikan sama sekali.	
11	Mushola 	Dimensi	Ukuran bangunan segi enam dengan masing-masing 5 m	Fungsi ini harus tetap dipertahankan karena fungsi ini satu-satunya sarana ibadah di kawasan wisata sehingga perlu penambahan luasan agar mampu mewadahi minimal pengunjung museum.
		Aktifitas	Area dimana pengelola dan pengunjung dapat beribadah. Bangunan ini juga sering digunakan sebagai area istirahat pengunjung.	
		Keadaan	Bangunan ini masih aktif digunakan, namun luasan yang tidak memadai membuat bangunan ini tidak dapat berfungsi optimal serta fungsi yang bertambah dengan	

			fungsi istirahat.	
12	Pos satpam 	Dimensi	Ukuran bangunan 3 m x 3 m	Fungsi tetap dipertahankan bahkan lebih baik dikomplekskan karena fungsi pengawasan dan penjagaan museum yang minim serta dapat dijadikan sebagai area penerimaan museum juga
		Aktifitas	Ruang satpam menjaga kawasan museum, selain itu bangunan ini juga difungsikan sebagai pintu gerbang menuju dan keluar museum.	
		Keadaan	Bangunan ini sudah tidak difungsikan karena fungsi sudah diwadahi oleh area penjagaan kawasan wisata. Sebagai pintu gerbang pun bangunan ini kurang representatif.	
13	Area pameran luar 	Dimensi	Ukuran bangunan 30.49 m x 27.7 m dengan terbagi 6 zona.	Karena fungsi pameran yang sudah tidak difungsikan, maka menfokuskan area sebagai area refreshing taman bermain dan area tracking dalam museum memberikan manfaat lebih bagi area yang luas ini.
		Aktifitas	Area sebagai tempat benda arkeologi dipajang di luar. Selain itu, area ini juga difungsikan sebagai area refreshing taman bermain dan area tracking dalam museum.	
		Keadaan	Karena benda arkeologi yang sudah dipindahkan ke dalam ruang pamer, maka area ini tidak digunakan dan beralih fungsi sebagai taman bermain bagi pengunjung	
14	Ruang istirahat 	Dimensi	Ukuran bangunan 9 m x 5 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi dapat digantikan dengan fungsi yang lain seperti fungsi kebutuhan bangunan (Mechanical Electrical Equipment).
		Aktifitas	Ruang pengelola dapat beristirahat. Ruangan ini juga digunakan sebagai ruangan rapat kecil sebagian staff pengelola museum.	
		Keadaan	Ruangan ini berfungsi hanya pada hari kerja dan kurang dimanfaatkan kembali karena fungsi lebih dicenderungkan ke museum bagian depan	
15	Kamar mandi	Dimensi	Ukuran bangunan 6 m x 5 m, teras 1 m pada bagian depan	Fungsi harus tetap ada namun dengan lokasi dan dan kebutuhan yang disesuaikan dengan fungsi yang lainnya.
		Aktifitas	Ruangan ini difungsikan sebagai area kebutuhan akan buang air besar dan lainnya yang dikhususkan untuk pengunjung museum	

		Keadaan	Karena kondisi bangunan dan letak yang sangat jauh untuk dijangkau maka ruang ini tidak berfungsi dan terbengkalai begitu saja	



Tabel 4.5. Perbandingan fasilitas Museum Airlangga dengan museum lain

Fungsi	Fasilitas Ruang	SUNP	MB	MT	MA
		Standart			
Pameran utama	R. Pameran	√	√	√	√
	R. diorama statis	-	-	-	-
	R. diorama elektrik	-	-	-	-
	Lobby	√	√	√	-
	R. graha	-	-	-	√
	Penitipan barang	√	-	√	-
	R. Informasi	√	√	√	-
	R. Kebersihan	√	√	√	-
Pameran Kontemporer	R. Pameran	√	-	√	√
	Aula	√	√	√	-
	R Peralatan	√	-	-	-
	R. Bursa Buku	√	-	-	-
	Loket Karcis	√	-	√	-
	R. Edukator	√	-	√	-
	Plasa	√	-	√	√
	R. IPM	√	-	-	-
	R. Peragaan	√	-	-	-
	R. P3K	√	-	-	-
	Toilet	√	-	-	√
Pengelolaan museum	R. Kepala Museum	√	√	√	√
	R. Kepala TU	√			
	R. Kepegawaian	√			
	R. Keuangan	√			
	R. Rapat	√			
	R. Tamu	√			
	Dapur	√	-	-	-
	Musholla	√	√	√	√
	Toilet	√	√	-	-
Pengembangan dan Penunjang	R. Konservator	√	-	√	√
	R. Laboratorium	√	√	√	√
	R. Kurator	√	-	√	-
	Perpustakaan	√	√	-	-
	R. Buku	√	-	-	-
	R. Baca	√	-	√	√
	R. Registrasi dan Dokumentasi	√	-	√	√
	R. Penyimpanan Sementara	√	-	√	-
	R. Gudang Alat	√	√	√	√
	R. Peralatan bahan	√	√	√	-
	R. Preparasi	√	-	-	√
	R. Gambar	√	-	-	-
	R. Foto Studio	√	√	-	-
	R. Genset	√	√	√	-
penjagaan		√	√	√	√

an					
Sirkulasi		√	√	√	√
Taman		√	√	√	√
parkir		√	√	√	√

Sumber : Data Survei Museum Umum Propinsi, Museum Brawijaya, Museum Trowulan terhadap Museum Airlangga.

Keterangan : SUNP : Standart Umum Negeri Propinsi

MB : Museum Brawijaya

MT : Museum Trowulan

MA : Museum Airlangga

Setelah melihat standart yang ada, meninjau ke lapangan dan mengkomparasikan dengan museum yang memiliki kesamaan cakupan, dapat dilihat bahwa Museum Airlangga mempunyai fasilitas yang sangat jauh dari kebutuhan akan ruang bahkan dari segi ruang penunjang pun juga masih kurang dari standart. Banyak pula fasilitas yang keberadaannya sangat penting namun tidak terdapat dalam museum. Bahkan bangunan yang ada tidak digunakan sebagaimana mestinya dan dialihkan untuk fungsi yang lain.

Mengingat keberadaan Museum Airlangga yang menjadi satu-satunya wadah wisata budaya di wilayah Kota Kediri bahkan mampu meluas hingga dalam cangkupan satu propinsi, tidak menutup kemungkinan akan terjadi peningkatan jumlah pengunjung sehingga mengakibatkan semakin bertambahnya tuntutan akan kebutuhan fungsi yang semakin beragam dan kompleks. Dengan melihat kebutuhan dan keadaan yang ada dalam museum, maka dengan merancang ulang museum mampu mengatasi permasalahan kebutuhan fungsi dalam museum sesuai dengan keadaan.

4.3.3 Evaluasi Ruang Pamer dan Fasilitas Ruang

Museum Airlangga memiliki fasilitas ruang pamer yang terdiri dari 3 jenis ruang pamer. Pertama adalah ruang pamer permanen yang merupakan ruang pameran utama dalam Museum Airlangga. Ruang pamer ini mewadahi peninggalan yang berhubungan dengan benda arkeologi berupa batu, guci ataupun keramik. Ruang pamer ini merupakan satu-satunya ruang pamer yang benar-benar menunjukkan benda-benda peninggalan Kerajaan Kediri zaman dahulu khususnya peninggalan berupa prasasti ataupun arca.

Selanjutnya yang kedua adalah ruang pamer kontemporer yang merupakan ruang pamer kedua dalam Museum Airlangga. Ruang pamer ini disebut juga sebagai ruang etnografi. Ruangan ini berisikan benda peninggalan yang berukuran kecil terutama

logam hingga beberapa alat kesenian dan alat pekerjaan zaman dahulu yang berukuran besar. Yang ketiga adalah ruang pameran luar yang merupakan area terbuka hijau dengan pedestal beton sebagai media alas benda arkeologi. Area ini dulunya sebagai area pameran benda arkeologi yang terbuat dari batu. Area ini sekarang berfungsi sebagai taman bermain (Daftar Peninggalan di Museum Airlangga dapat dilihat pada Lampiran 4 halaman 214).

Luasan yang ada di dalam Museum Airlangga dirasa tidak dapat lagi menampung koleksi yang ada di dalam museum. Bahkan di dalam museum penempatan benda arkeologi sangat berhimpitan dan diletakkan tidak beraturan. Hal ini mengakibatkan penataan yang seharusnya mampu menarik minat pengunjung malah menjadi penyebab kurang menariknya Museum Airlangga. Oleh karena itu diperlukan kajian lebih mengenai pembenahan dan pengembangan Museum Airlangga agar mampu menyajikan suguhan yang menarik bagi para pengunjung museum. Kajian ini dapat dilihat pada Lampiran 3. (Denah ruang pameran beserta peletakan benda arkeologi dilihat Lampiran 3 halaman 213).

Pada Lampiran 3 menunjukkan bahwa penataan benda arkeologi dalam museum tidak didasarkan pada tahun penemuan ataupun kefungsiannya yang memiliki hirarki, melainkan didasarkan pada pengaturan benda sesuai dengan bentuk ataupun jenis. Hal ini didukung pula dengan tidak adanya informasi tambahan yang jelas dan mendetail mengenai sejarah benda terutama mengenai tahun penemuan dan kegunaannya pada masa lampau. Pola penataan yang demikian mampu membuat bingung pengunjung dan kurang pemahaman yang didapat oleh pengunjung terhadap koleksi dalam museum.

Penataan benda-benda peninggalan yang ada dalam ruang pameran Museum Airlangga terkesan formal dan monoton, hal ini dikarenakan tidak adanya unsur-unsur perancangan yang mampu membawa suasana yang hidup dan beredukasi di dalam ruang museum contohnya tidak ada pemakaian pencahayaan yang mampu menciptakan efek warna pada benda koleksi, pengaturan benda koleksi yang tidak dapat menceritakan sejarah, dan ruang pameran yang kurang nyaman untuk dikunjungi. Benda-benda peninggalan ini juga kurang informasi yang lebih untuk diketahui oleh pengunjung. Hal ini dapat dilihat dari pelabelan benda peninggalan yang kurang mendetail dan menarik.

Hal lain yang mempengaruhi kualitas Museum Airlangga adalah kualitas pamerannya yang dipengaruhi oleh kualitas ruang dan fasilitas ruang yang

mendukungnya. Selain itu pola sirkulasi yang ada dalam museum membuat jenuh dan bosan bagi pengunjung. Pola sirkulasi dalam ruang pameran museum tidak jelas dan tidak beraturan sehingga pengunjung seakan diarahkan untuk mengikuti alur sirkulasi tertentu tanpa ada makna. Hal ini juga dikarenakan tidak adanya pemisahan jalur keluar dan masuk pengunjung dalam ruang pameran. Ini mengakibatkan kemacetan atau bertumpuknya pengunjung di pintu utama apalagi hal ini didukung oleh adanya loket karcis di dalam ruang pameran tepatnya di pintu utama.

Berdasarkan penjelasan mengenai evaluasi tata ruang pameran dan fasilitas ruang yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Luasan yang ada di ruang pameran tidak dapat menampung koleksi yang ada sehingga membuat penataannya tidak dapat dinikmati secara nyaman oleh pengunjung.
- b. Penataan benda arkeologi pada museum tidak didasarkan pada tahun ataupun kefungsiannya berhirarki namun hanya pada jenis sehingga kurang dipahami oleh pengunjung.
- c. Tidak adanya informasi tambahan yang jelas dan mendetail dalam pelabelan mengenai benda arkeologi sehingga membuat pengunjung kurang informasi mengenai benda yang disajikan.
- d. Penataan ruang pameran terkesan formal dan monoton karena tidak adanya unsur perencanaan yang matang mengenai isi yang akan dibawa oleh museum kepada pengunjung.
- e. Pola sirkulasi yang ada dalam ruang pameran tidak jelas dan tidak beraturan sehingga pengunjung diarahkan ke alur tanpa makna.
- f. Sirkulasi yang kurang diatur sehingga pada pintu masuk terjadi penumpukan pengunjung akibat sirkulasi yang memutar dengan pintu masuk dan keluar dalam satu pintu.

Melihat kondisi tata ruang pameran dan fasilitas ruang yang ada, maka diperlukan perencanaan dan perancangan ulang yang khusus pada ruang pameran Museum Airlangga dengan mengembangkan ruang pameran secara kualitas dan kuantitas ruang agar mampu mendukung fungsi museum sebagai wadah bagi benda arkeologi Kerajaan Kediri dan wisata budaya di kota Kediri

4.3.4 Evaluasi Tata Ruang Luar dan Tampilan Bangunan

Dalam merancang bangunan yang bersifat publik, tata ruang luar merupakan salah satu faktor yang perlu untuk diperhitungkan dalam perancangan dan penataannya. Tata ruang pameran juga merupakan salah satu poin penting dalam merancang museum. Tata ruang yang baik adalah tata ruang yang mampu mendukung dan memberikan nilai lebih terutama nilai kesatuan tema dan tujuan yang ingin dicapai oleh bangunan yang dirancang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam merancang tata ruang memerlukan kreatifitas dan imajinasi yang mampu menarik pengunjung untuk berkunjung ke museum, karena tata ruang luar merupakan media awal yang dirasakan pengunjung.

Ruang luar yang ada di Museum Airlangga berada di sekeliling museum namun fokus untuk penataan ruang luar adalah dibagian depan dan area pameran luar. Area depan dibagi menjadi 4 bagian yaitu yang pertama adalah bagian depan ruang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha, yang kedua adalah bagian belakang ruang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha, yang ketiga adalah bagian depan ruang pameran museum, dan yang terakhir adalah bagian depan area pameran luar. Selain itu disetiap depan bangunan yang ada di museum mempunyai taman kecil dengan vegetasi hiasan. (Tata letak bangunan beserta kefungsiannya dilihat pada Lampiran 2 halaman 215).

Semua penataan tata ruang luar yang ada di dalam museum mempunyai banyak kekurangan yang perlu dikaji kembali penataannya. Taman-taman yang ada di museumnya pun juga tidak tertawat sehingga menimbulkan pandangan yang kurang menarik bagi pengunjung. Penyediaan fasilitas-fasilitas ruang luar yang mendukung kegiatan kreatifitas dan rekreasi dalam museum juga kurang terawat dengan baik dan tidak digunakan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa taman dengan alat bermainnya yang mulai menua dan berkarat. Bahkan patung-patung yang digunakan sebagai media hiburan juga berlubang bahkan roboh (gambar 4. 42)



Pada pola sirkulasi yang ada dalam museum, menggunakan akses pola sirkulasi melingkar dengan pusat sirkulasi adalah ruang pameran. Pintu akses yang ada di museum ada 2 pintu akses, yaitu pintu masuk di bagian timur dan pintu keluar di bagian barat. Pintu akses ini tidak aktif dan berfungsi sebagaimana semestinya. Pintu akses ini tidak dibedakan lagi bagian pintu masuk ataupun pintu keluar. Bahkan pos satpam yang seharusnya menjadi fasilitas pendukung fungsi pintu akses pun sebagai pengatur pengunjung yang masuk dan keluar museum tidak berfungsi sama sekali. Hal ini yang menyebabkan alur sirkulasi dalam museum menjadi tidak beraturan dan kacau sehingga pengunjung tidak dapat menikmati seluruh bagian museum sebagai sebuah *serial vision*.

Melihat dari keadaan dan kekurangan yang ada dalam penataan ruang luar museum, maka dapat diambil kesimpulan mengenai keadaan tata ruang luar museum sebagai berikut :

- a. Area bermain dan taman hijau dalam museum yang mendukung fungsi rekreatif pada ruang luar museum mempunyai banyak kekurangan, bahkan tidak memadai dan berfungsi sebagaimana mestinya sehingga perlu ditata kembali sesuai dengan tema yang akan diambil.

- b. Pola sirkulasi yang ada dalam museum kurang memberikan pengalaman ruang yang lebih bagi pengunjung terutama dalam hal serial vision sehingga pengunjung tidak dapat menikmati seluruh bagian museum
- c. Bentuk bangunan yang menyerupai bentuk bangunan sekitarnya kurang memberikan identitas yang tersendiri dari museum
- d. Tampilan bangunan dari depan kurang menarik karena adanya bangunan yang tertutupi vegetasi bertajuk tinggi dan lebar
- e. Bangunan yang asimetris dan berbeda-beda tiap massa memberikan kesan kurang adanya kesatuan konsep dalam museum.

Dengan pertimbangan dan keadaan yang ada dalam penataan ruang luar museum maka diperlukan penataan yang maksimal dan mampu membawakan tema yang diambil dalam perancangan sehingga mampu menjadi daya tarik pertama bagi pengunjung.

4.3.5 Keputusan Kebijakan Hasil Evaluasi

Keputusan hasil evaluasi merupakan ringkasan yang diperoleh dari evaluasi museum atas beberapa aspek yang dinilai. Keputusan ini yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam menentukan kebijakan terhadap Museum Airlangga dalam hal desain museum baik interior maupun eksterior. Hasil perancangan museum nantinya akan mendapat pengaruh yang banyak dari hasil evaluasi sehingga bangunan baru nantinya mampu menjawab kekurangan dari hasil evaluasi bangunan.

Hal yang perlu diingat bahwa dalam proses perancangan maka pengalaman empiris yang telah dipatenkan dalam hasil evaluasi dimanfaatkan sebagai acuan untuk melakukan kajian atas hasil rancangan. Dengan kata lain, hasil rancangan tersebut akan diuji ulang terhadap hasil evaluasi mengenai jawaban yang telah diberikan oleh hasil rancangan.

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

Tabel 4.6 Hasil Analisa Evaluasi Museum Airlangga

Hasil analisa evaluasi museum					
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	Ruang etnografi baru	0	Aktif	Diperbaharui	2. Penataan tidak berdasarkan kefungsian atau tahun penemuan
3	Ruang pengelola	-1	Aktif	Diperbaharui	3. Tidak ada informasi tambahan yang jelas dan detail
4	Gazebo	-1	Tidak aktif	Tidak diperlukan	4. Penataan terkesan formal dan monoton
5	Sasana goa padedean	-2	Jarang aktif	Diganti dengan lobby	5. Pola sirkulasi tidak jelas dan tidak beraturan
6	Gudang	-3	Tidak aktif	Diganti dengan storage	6. Area pintu masuk dan pintu keluar dalam satu tempat sehingga terjadi penumpukan pengunjung
7	Area parkir	-3	Beralih fungsi	Tidak diperlukan	Penataan ruang luar dan tampilan bangunan 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 pengelolaan	
9	Ruang etnografi lama	-3	Beralih fungsi	Gabung pengelolaan	
10	Ruang perencanaan	-3	Tidak aktif	Gabung pengelolaan	
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 berfungsi	

Keterangan : 3 = sangat baik, 2 = baik, 1 = cukup baik, 0 = normal, -1 = cukup buruk, -2 = buruk, -3 = sangat buruk

Sumber : hasil analisa

Dari tabel 4.6 dapat diketahui bahwa hampir seluruh bangunan yang ada dalam Museum Airlangga kurang memenuhi syarat museum yang sesuai standart dan kebutuhan sekarang. Ditinjau dari segi teori *seven trend museum*, Museum Airlangga kurang memenuhi kriteria yang telah ditentukan untuk dijadikan museum yang masa kini. Hal ini merupakan kekurangan yang ada dalam museum yang perlu untuk dijawab. Dari beberapa analisa telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa dalam Museum Airlangga diperlukan :

1. Pembenahan total museum dari segi teknis karena kondisi yang hampir 94 % mengalami kerusakan dan keadaan yang cukup buruk pada tiap bangunan.
2. Penggantian fungsi bangunan yang tidak berfungsi dan penggabungan fungsi yang dirasa mampu menampung fungsi yang lainnya dengan kesamaan aktifitas dan pelaku.
3. Pembentukan fungsi yang baru sehingga mampu menunjang fungsi museum yang semakin kompleks dan mampu dijadikan sebagai media penarik pengunjung
4. Penataan ruang pameran yang memerlukan pengkhususan sehingga mampu menjadi daya tarik bagi pengunjung dan mampu menginterpretasikan sejarah yang ada dalam peninggalan Kerajaan Kediri dengan sirkulasi yang menarik
5. Tampilan yang dibuat semenarik mungkin sehingga mampu menjadi daya tarik visual bagi pengunjung namun masih mempunyai nilai historis yang mampu menunjukkan keberadaan sejarah dari peninggalan museum (historis Kerajaan Kediri)

Acuan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka akan lebih mudah jika dibentuk suatu strategi atau rencana yang digunakan untuk menjawab kekurangan dari museum secara cermat dan terstruktur. Rencana ini yang akan digunakan sebagai media proses merancang museum yang mampu menjawab kekurangan tersebut. Rencana perencanaan ini terdiri dari dua rencana khusus yaitu dari segi pengutamaan (pengkhususan) tema dan dari segi kebutuhan (fungsi dan teknis). Rencana perencanaan tersebut antara lain :

1. Strategi perencanaan museum sesuai tema dan teori

Strategi ini akan membahas mengenai hal yang diperlukan dalam merancang museum yang mampu mempunyai daya tarik tersendiri terhadap bangunan museum yang lain. Dalam Museum Airlangga, terdapat peninggalan Kerajaan Kediri yang menjadi objek utama dalam museum. Hal ini mampu

menjadi salah satu media rancang museum yang menarik. Keberadaan peninggalan ini dapat diwujudkan pada bagian luar museum. Selain peninggalan Kerajaan Kediri, terdapat pula sejarah Kerajaan Kediri yang menarik untuk mampu diceritakan kepada pengunjung. Sejarah ini akan cocok jika diterapkan pada bagian dalam museum sehingga pengunjung selain bisa menikmati peninggalan Kerajaan Kediri juga dapat merasakan cerita yang tersirat dalam museum.

Selain tema yang menganut pada peninggalan dan sejarah Kerajaan Kediri, terdapat pula teori yang mampu dijadikan pedoman dalam merancang museum yang modern. Teori tersebut ialah *seven trend museum* yang mulai berkembang di Eropa dan Amerika. Dengan teori ini, maka akan lebih banyak pengkhususan yang dapat diambil dari ketujuh teori yang ada. Teori-teori yang ada dalam *seven trend museum* tersebut antara lain :

- a. Museum sebagai karya seni dan penarik perhatian pengunjung
- b. Penekanan yang lebih besar pada *restoran* dan *retail*
- c. Penggunaan aula yang besar sebagai tempat perhelatan
- d. Pemanfaatan galeri yang fleksibel
- e. Penataan lansekap yang menarik dan berdaya seni
- f. Penggunaan teknologi masa kini
- g. Parkir yang menjadi prioritas utama

Pada bagian ini akan lebih difokuskan pada poin a dan poin e karena poin tersebut yang mampu menjadi *point of interest* dari museum secara langsung. Poin-poin ini akan diolah dan dirancang melalui tahapan perancangan dengan tema simbolik Kerajaan Kediri pada bagian interior maupun eksterior museum. Pembahasan mengenai tahapan perancangan museum yang bertema simbolik Kerajaan Kediri ini akan dibahas pada subbab selanjutnya untuk mendetailkan proses perancangannya.

2. Program ruang museum sesuai kebutuhan

Program ruang pada museum merupakan jawaban dari banyaknya kekurangan dari segi teknis maupun fungsi yang ada dalam museum. Pembahasan ini merupakan langkah awal untuk mendesain ulang museum secara keseluruhan mulai dari segi teknis bangunan hingga fungsi yang harus diperbaiki dan diganti dalam museum.

Tahapan program ruang yang dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan ruang dan besaran ruang yang merupakan dasar dari perancangan bangunan khususnya pada bangunan Museum Airlangga. Tahapan awal yang dilakukan dalam program ruang secara berurutan adalah analisa fungsi dasar, analisa pelaku, analisa aktifitas, analisa kebutuhan ruang, analisa persyaratan ruang, analisa besaran ruang dan analisa organisasi ruang. Hasil program ruang ini berupa konsep bangunan museum yang menjawab kekurangan dalam museum dari hasil evaluasi bangunan.

A. Analisa Fungsi Dasar

Museum mempunyai fungsi yang kompleks yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan konservasi benda peninggalan masa lalu, selain itu juga sebagai media pendidikan dan rekreasi bagi pengunjung. Penentuan fungsi juga didasarkan dari hasil analisa evaluasi bangunan dan peraturan dari pemerintah daerah. Adapun fungsi secara garis besar yang diwadahi dalam Museum Airlangga antara lain :

1) Fungsi Pameran Barang Arkeologi

Melalui media museum, mengetahui dan meneliti kehidupan masa lampau dari benda arkeologi dapat terwujud karena museum sebagai media penyaji benda arkeologi tersebut dengan fungsinya sebagai fasilitas pameran barang arkeologi.

2) Fungsi Pemeliharaan

Usia benda-benda arkeologi yang begitu lama, maka diperlukan perlakuan khusus dalam pemeliharaan dan perawatan benda-benda arkeologi dengan adanya museum ini.

3) Fungsi Keamanan

Museum harus memberikan keamanan yang lebih dalam menjaga dan mengawasi benda-benda arkeologi terutama benda-benda yang mempunyai nilai historis yang tinggi karena nilai profit yang cukup tinggi.

4) Fungsi Pendidikan

Museum merupakan media pembelajaran yang baik bagi masyarakat. Tidak hanya pelajar, masyarakat umum juga memerlukan museum untuk memperoleh pelajaran hidup dari kehidupan zaman dahulu melalui proses penelitian ataupun pengkajian.

5) Fungsi Kebudayaan dan Wisata

Menjadikan museum yang dapat membawa kesan wisata sesuai misi Kota Kediri yang diuraikan dalam RTRW Kota Kediri Tahun 2011-2030 bab Visi dan Misi Kota.

6) Fungsi Administratif dan Servis

Segala kepentingan administrasi museum baik masalah keuangan, pengelolaan maupun pengembangan museum dapat terwadahi dalam area pengelola.

Tabel 4.7 Fungsi bangunan

	Fungsi Primer	Fungsi Sekunder	Fungsi Tersier
	Pameran Barang Arkeologi	Pendidikan	Kebudayaan dan Wisata
FRONT OF THE HOUSE	• Pameran • Mengadakan acara besar • Sarana informasi • <i>Reception area</i> • Pembayaran	• <i>Study Guide</i> • Tempat belajar • Tempat istirahat	• <i>Refreshing</i> • Pertunjukan kesenian • Area bersama alam
BACK OF THE HOUSE	Pengelolaan • Sirkulasi • Penyimpanan • Pelayanan tamu • Pelayanan karyawan-pegawai	Pemeliharaan dan Keamanan • Keamanan benda arkeologi • Pengelolaan-pemeliharaan bangunan dan benda arkeologi	

sumber : hasil analisa

B. Analisa Pelaku

Pelaku atau pemakai fasilitas yang ada dalam museum pada dasarnya terbagi dalam dua kategori secara umum yaitu :

1) Pengunjung

a) Umum

Berkunjung dari masyarakat umum yang terdiri dari wisatawan lokal, wisatawan dalam negeri hingga wisatawan mancanegara.

b) Khusus

Pengunjung ini terdiri dari peserta didik dari tingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar, menengah pertama, menengah lanjut, perguruan tinggi hingga peneliti / arkeolog.

2) Pengelola

a) Kepala museum dan wakil kepala museum

b) Bagian Operasional Teknis (Kepala. Sub Bagian dan Staff)

c) Bagian Administrasi Tata Usaha (Kepala. Sub Bagian dan Staff)

d) Bagian Pengembangan museum (Kepala, Sub Bagian dan Staff)

C. Analisa Aktifitas

Analisa fungsi dan pelaku didapatkan pengembangan yang lebih spesifik terhadap proses perancangan museum yaitu kearah analisa aktifitas yang menentukan kebutuhan ruang pelaku dalam beberapa golongan yaitu:

Tabel 4.8 Aktifitas, Pelaku dan Kebutuhan Ruang

Pelaku kegiatan		Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Perilaku
Pelaku	Jenis Pelaku			
Pengunjung	Umum (Wisatawan Asing dan Lokal)	- Melihat-lihat benda arkeologi - Shalat - Makan - Istirahat - Foto-foto - Bermain	R. Pamer - Mushola - Cafe and resto - Rest Area - Taman Bermain - Entrance hall	- Jalan-jalan - Foto-foto - Buang sampah - Makan - Komunikasi - Beribadah - bermain
	Peserta Didik (SD, SMP, SMA, dan mahasiswa)	- Melihat-lihat benda arkeologi dan buku - Shalat - Makan - Istirahat - Foto-foto - Bermain - Wawancara - Mencatat sejarah	R. Pamer - Mushola - Cafe and resto - Rest Area - Taman Bermain - Entrance hall R. Multimedia	- Jalan-jalan - Foto-foto - Buang sampah - Makan - Komunikasi - Beribadah - Bermain - Mencatat - Membaca - Bertanya
Pengelola	Pengelola kantor	- Bekerja - Shalat - Makan - Istirahat - Rapat - Menjamu tamu - Memberi info - Merencanakan kegiatan	- Kantor - Receptionist area - Sarana info R. Rapat - Toilet - Lobby R. Pameran - Mushola - Cafe and resto	- Duduk - Bertanya - Membaca - Makan - Buang sampah - Komunikasi - Beribadah
	Pengelola MEE dan Security Asset	- Bekerja - Memantau - Menjaga - Merencanakan pasokan - Memeriksa kondisi MEE - Merawat benda arkeologi - Mengecek - Merakit - Shalat - Makan - Istirahat - Rapat	R. MEE R. Perawatan R. Pengecekan R. Penyimpanan R. Perakitan R. Pemantauan - Kantor - Mushola - Cafe and resto - Rest Area	- Duduk - Bertanya - Membaca - Makan - Buang sampah - Komunikasi - Beribadah

sumber : hasil analisa

D. Analisa Kebutuhan Ruang

Kebutuhan akan ruang pada Museum Airlangga didasarkan pada penambahan fungsi dan meningkatnya kompleksitas fungsi yang dibutuhkan yang terwadahi dalam ruang. Ruang-ruang tersebut akan digolongkan dalam beberapa unit kebutuhan berdasarkan fungsi yang diwadahi sebagai berikut :

Tabel 4.9 Jenis dan Kelompok Ruang

	Fungsi	Jenis ruang
Fungsi primer	Pameran Benda Arkeologi • Pameran • Mengadakan acara besar • Sarana informasi • <i>Receptionist area</i> • Pembayaran	• Ruang pameran tetap • <i>Hall entrance</i> • Loket • Lobby • Ruang sarana informasi • <i>Resepsionist area</i> • Ruang penitipan barang
	Pengelolaan • Sirkulasi • Penyimpanan • Pelayanan tamu • Pelayanan karyawan-pegawai	• R. Kepala dan wakil kepala museum • R. Kepala sub bagian tata usaha • R. Sub bagian administrasi • R. Sub bagian perpustakaan • R. Sub bagian keuangan • R. Sub bagian rumah tangga • R. Kepala sub bagian tenaga teknis • R. Sub bagian kebudayaan • R. Sub bagian koleksi dan pameran • R. Sub bagian konservasi dan preparasi • R. Sub bagian bimbingan dan edukasi • R. Sub bagian pariwisata • R. Kepala sub bagian pengembangan museum • R. Sub bagian fasilitas penunjang • R. Arsip • R. Tamu / lobby • R. Pantry
Fungsi sekunder	Pendidikan • <i>Study Guide</i> • Tempat belajar • Tempat istirahat	• Ruang multimedia • Laboratorium • Ruang informasi • Perpustakaan
	Pemeliharaan dan Keamanan • Keamanan benda arkeologi • Pengelolaan-pemeliharaan bangunan dan benda arkeologi	• Ruang keamanan • Ruang <i>mechanical elektrical equipment</i> (pompa, boiler, PLN, genset, trafo, bahan bakar, GWT, AC, dan AHE) • Ruang perawatan dan penyimpanan (perawatan, kontrol alat, <i>assembling</i>, dan <i>archeology handling</i>)
Fungsi tersier	Kebudayaan dan Wisata • <i>Refreshing area</i> • Pertunjukan kesenian • Area bersama alam	• <i>Café and resto</i> • <i>Counter and storage</i> • Taman bermain • Mushola

sumber : hasil analisa

E. Analisa Persyaratan Ruang

Tingkat kenyamanan dalam ruang yang dibutuhkan oleh para pemakai ruangan seperti pengunjung ataupun pengelola sangat berhubungan dengan kualitas ruangan yang harus memenuhi persyaratan tertentu. Pada tabel 4. Sampai tabel 4. Berikut ini akan menunjukkan persyaratan kualitas ruang dalam museum.

Tabel 4.10 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pameran Benda Arkeologi

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
R. Pameran tetap	Publik	*	**	*	**	-	*	-	**
Hall entrance	Publik	**	*	**	*	*	*	**	*
Loket	Semi Publik	**	*	*	-	-	**	*	*
R. Sarana informasi	Semi publik	**	*	*	-	*	**	*	*
Lobby	Publik	**	*	**	*	**	*	**	*
Resepsionist area	Publik	**	*	*	-	*	**	*	*
R. Penitipan barang	Publik	-	*	*	-	-	*	*	**

Sumber : Hasil Analisia

Tabel 4.11 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pengelolaan

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
R. Kepala museum	Privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Wakil kepala museum	Privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. kepala sub bag tata usaha	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag administrasi	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag perpustakaan	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag keuangan	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag rumah tangga	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Kepala sub bag tenaga teknis	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag kebudayaan	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag koleksi dan pameran	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag konservasi dan preparasi	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag bimbingan dan edukasi	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag pariwisata	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Kepala sub bag	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*

pengembangan museum									
R. Sub bag fasilitas penunjang	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Arsip	Privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Tamu / lobby	Publik	**	*	*	*	*	*	*	*
R. Pantry	Semi publik	**	*	*	-	-	*	*	*

Sumber : Hasil Analisia

Tabel 4.12 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pendidikan

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
Ruang multimedia	Publik	-	*	*	**	-	-	-	**
Laboratorium	Privat	**	**	*	**	*	-	-	**
Ruang informasi	Semi publik	-	*	*	*	-	*	-	**
Perpustakaan	Privat	**	**	*	**	*	-	-	**

Sumber : Hasil Analisia

Tabel 4.13 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
R. Keamanan	Publik	-	*	-	*	-	**	*	*
R. Perawatan	Privat	-	*	-	*	-	-	*	*
R. Pengecekan	Privat	-	*	-	*	-	-	*	*
R. Penyimpanan	Privat	-	**	-	*	-	-	-	*
R. Kontrol alat	Privat	-	*	-	*	-	-	**	*
R. <i>Assembling</i>	Privat	-	**	-	*	-	-	**	*
R. <i>Arkeologi handling</i>	Privat	-	**	-	*	-	-	**	*
Ruang konsentrat	Privat	*	*	*	*	-	-	-	*
Ruang pompa	Privat	-	*	-	-	-	-	*	*
Ruang boiler	Privat	*	*	*	-	-	-	*	*
Ruang PLN	Privat	-	*	-	-	-	-	*	*
Ruang trafo	Privat	-	*	-	-	-	-	*	*
Ruang <i>genset</i>	Privat	*	*	*	-	-	-	*	*
Ruang bahan bakar	Privat	*	*	*	-	-	-	*	*
Ruang GWT	Privat	-	*	-	-	-	-	-	*
Ruang AC	Privat	-	*	-	-	-	-	-	*
Ruang AHE	Privat	-	*	-	*	-	-	*	*

Sumber : Hasil Analisis

Keterangan :

A1 = Cahaya Alami

A2 = Cahaya Buatan

B1 = Hawa Alami

B2 = Hawa Buatan

C1 = View keluar

C2 = View kedalam

D = Kebisingan

E = Keamanan

tidak butuh = (-), butuh = (*), sangat butuh = (**)

Tabel 4.14 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Kebudayaan dan Wisata

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
Café and resto	Publik	**	**	*	**	**	**	*	*
Counter	Publik	*	**	*	*	-	-	*	*
Pantry	Semi publik	-	**	*	*	-	-	*	*
Dapur	Semi publik	*	**	*	-	-	-	*	*
Gudang	Privat	-	*	*	-	-	-	*	*
Taman bermain	Publik	**	*	**	-	**	**	*	-
Mushola	Publik	*	**	*	*	*	*	-	**

Sumber : Hasil Analisa

F. Analisa Besaran Ruang

Berdasarkan analisa pelaku dan analisa aktifitas telah didapatkan jenis-jenis ruang yang dibutuhkan dalam museum, langkah selanjutnya adalah menentukan besaran tiap jenis ruang. Besar kecilnya ruangan ditentukan oleh kapasitasnya, yang terdiri dari penghuni (manusia), sirkulasi/aktivitas, perabot (Panero, 2003).

1) Penghuni

Asumsi pengunjung yang datang dihitung berdasarkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Museum Airlangga pada suatu waktu. Adapun jumlah wisatawan yang berkunjung ke Museum Airlangga dapat dilihat pada lampiran 1 (Lampiran 1 daftar pengunjung Museum Airlangga dalam kurun waktu 2010 – 2014 dapat dilihat pada halaman 212). Menurut data dari tabel daftar pengunjung dapat dilihat bahwa jumlah rata-rata perkembangan wisatawan dalam kurun waktu 2010 hingga 2014 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.15 Perhitungan Rata-rata Perkembangan Wisata Museum Airlangga

Tahun	Jumlah	Selisih jumlah	Prosentase perkembangan
2010	5257		
2011	5798	-541	-10.29 %
2012	4379	1419	24.47 %
2013	6141	-1762	-40.24 %
2014	5307	834	13.58 %

sumber : Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri, 2014

Perkembangan wisatawan per tahun =

$$10.29\% + 24.47\% + 40.24\% + 13.58\%$$

5

$$= 17.716 \text{ per tahun}$$

Jumlah wisatawan sampel objek komparasi sejenis yaitu “Museum Trowulan” sebagai berikut :

Tabel 4.16 Perhitungan Rata-rata Perkembangan Wisata Museum Trowulan

Tahun	Jumlah	Selisih jumlah	Prosentase perkembangan
2006	28825		
2007	22294	6531	22.66
2008	26799	-4505	-20.21

sumber : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan , 2008

Perkembangan wisatawan per tahun =

$$\frac{22.66\% + 20.21\%}{3} = 14.29 \% \text{ per tahun}$$

Prediksi jumlah pengunjung dalam kurun waktu 5 tahun mendatang

$$= 26799 + (17.716\% \times 26799 \times 5)$$

$$= 26799 + 23738.55$$

$$= 50537.550 \text{ Orang / tahun}$$

$$= 140 \text{ Orang / hari}$$

Setelah diketahui prediksi jumlah pengunjung Museum Airlangga dalam jangka waktu 5 tahun kedepan, maka akan dicari kembali luasan dari ruang pameran yang merupakan fungsi utama dari museum.

2) Perabot

Setiap museum menggunakan standart-standart tertentu dalam menentukan luasan ruang pamer. Salah satunya standart yang digunakan adalah standart menggunakan perabot sebagai media penentu luas ruangan dalam ruang pamer.

Standar ini diperoleh dengan studi banding terhadap objek sejenis yaitu Museum Arkeologi Trowulan dengan menggunakan dimensi perabot / media penyajian koleksi yang hanya mewadahi benda arkeologi. Karena setiap benda memiliki dimensi yang berbeda, sehingga perlu ada asumsi yang memperkuat pencarian luasan sesuai dengan benda arkeologi yang akan ditempatkan.

Media penyajian koleksi ada banyak jenisnya dan berikut jenis – jenis media koleksi yang digunakan di Museum Airlangga beserta luasannya :

a) *Block anchor*

Block anchor merupakan salah satu media untuk memamerkan benda koleksi arkeologi yang mempunyai ukuran yang besar. *Block anchor* sebenarnya adalah pedestal yang terbuat dari beton massif yang tidak dapat

dipindah. Ukuran *block anchor* hanya 2 m x 2 m namun terdapat luasan 12 m² hingga 15 m² yang termasuk jarak pandangnya.

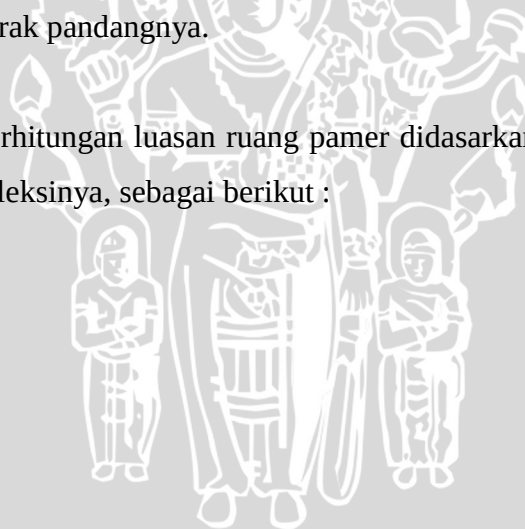
b) Pedestal

Pedestal digunakan untuk memamerkan benda koleksi tiga dimensi dengan bentuk kotak disesuaikan koleksinya. Koleksi yang diletakkan di pedestal biasanya koleksi yang bernilai tinggi sehingga untuk jarak antara koleksi dan pengunjung harus cukup aman. Didasarkan pada penelitian objek sejenis yaitu Museum Trowulan mengenai jarak pandang, pedestal mempunyai jarak pengamatan 4 sisi dengan membutuhkan luasan 9 m².

c) *Vitrin*

Vitrin merupakan salah satu media displa benda koleksi tiga dimensi yang tidak boleh disentuh karena ukurannya yang kecil ataupun benda yang sangat rentan kondisinya. *Vitrin* digunakan untuk melindungi koleksi dari gangguan manusia maupun lingkungan sekitar seperti kelembaban ataupun efek cahaya. Ukuran *vitrin* secara standart hampir sama dengan lemari yaitu 3 m² termasuk jarak pandangnya.

Adapun perhitungan luasan ruang pameran didasarkan pada ukuran dan jumlah benda koleksinya, sebagai berikut :



Tabel 4.17 Perhitungan Luasan Ruang Pamer Museum Airlangga

Jenis ilmu	Jenis pameran	Standard	Kebutuhan ruang	Benda arkeologi	Jumlah	Luas	Sirkulasi	Total	Perkiraan
Ilmu sejarah dan geologi	Ruang pameran benda arkeologi 1	SB : <i>Archeological Dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	Prasasti calcuta	1	12	47.7	206.	225
				Fragmen relief	1	9			
				Fragmen prasasti	1				
				Relief	1				
				Fragmen	18				
				Singga	1	12			
				Brahma	1	9			
				Yoni	2	18			
				Padmasana	1	9			
				Keben	1	9			
				Makara	1	9			
				Jaladrawa	1	9			
				Kala	2	18			
				Siva	1	9			
				Mahadewa	2	18			
				Batu angka tahun	2	18			
	Ruang pameran benda arkeologi 2	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus		1	12	85.5	370.5	380
				Guci cina	7	9			
				Talam	2				
				Mangkok cina	3				
				Piring	1				
				Waskom	2				

	benda arkeologi		Jambangan batu	1	12			
			Nandi	3	27			
			Patung nenek moyang	2	18			
			Brahma	1	9			
			Yoni	2	18			
			Keben	2	18			
			Makara	1	9			
			Jaladrawa	2	18			
			Kala	2	18			
			Sivanandi	1	9			
			Arca budhis	2	18			
			Ganesha	3	27			
			Batu angka tahun	2	18			
			Arca	1	9			
			Asana	2	18			
			Atap miniatur	1	9			
			Gentong batu	1	9			
Ruangan pameran benda arkeologi 3	Sb : archeological dimension - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	Prasasti turun hyang ii	1	12	63.9	276.9	280
			Anak timbangan	1	9			
			Pipisan gandik	3				
			Padupaan	3				
			Umpak	1	12			
			Patung nenek moyang	2	18			
			Brahma	1	9			
			Yoni	2	18			
			Makara	1	9			
			Jaladrawa	2	18			

				Kala	2	18			
				Ardhanari	1	9			
				Ganesha	2	18			
				Batu angka tahun	1	9			
				Gentong batu	1	9			
				Parwati	1	9			
				Kilin	1	9			
				Limas segi empat	1	9			
				Gentong batu	1	9			
				Dwarapala	1	9			
				Total : 213					
	Ruangan pameran benda arkeologi 4	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	prasasti banjaran	1	12	87.3	378.3	380
				Prasasti hantang	1	12			
				Gilingan tahu	1	3			
				Gilingan jagung	1				
				Jambangan	1	12			
				Patung nenek moyang	2	18			
				Brahma	2	18			
				Yoni	2	18			
				Keben	2	18			
				Miniatur rumah	2	18			
				Makara	2	18			
				Jaladrawa	2	18			
				Kala	2	18			
				Drawarapala	4	36			
				Ganesha	2	18			
				Batu angka tahun	1	9			
				Ghanta	1	9			

				Arca laki-laki	1	9			
				Lubang batu	1	9			
				Gentong batu	1	9			
				Dwarapala	1	9			
				Total : 291					
	Ruangan pameran benda arkeologi 5	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	Prasasti jepun	1	12	51.3	222.3	225
				Prasasti padelegan II	1	12			
				Lampu	1	3			
				Cermin perunggu	2				
				Patung nenek moyang	1	9			
				Brahma	2	18			
				Yoni	2	18			
				Keben	2	18			
				Makara	2	18			
				Jaladrawa	2	18			
				Ganesha	2	18			
				Batu angka tahun	1	9			
				Ghanta gantung	1	9			
				Lubang batu	1	9			
				Total : 171					

Sumber : hasil analisa

3) Aktivitas

Untuk menentukan besaran ruang yang dibutuhkan jumlah atau kapasitas pengguna ruang. Pengguna bangunan pada perancangan ini terdiri dari pengunjung dan pengelola. Setiap pengguna mempunyai aktivitas tertentu yang terwadahi dalam ruang. Hal ini yang akan dianalisa lebih lanjut sesuai standart ruang yang dibutuhkan.

Untuk jumlah pengunjung telah dibahas di bab sebelumnya dan ditemukan bahwa jumlah pengunjung tiap hari berkisar 140 pengunjung per hari. Sedangkan untuk pengelola dapat ditentukan dengan didasarkan pada asumsi ataupun studi banding. Berikut ini perhitungan besaran ruang pada Museum Airlangga.

Tabel 4.18 Analisa Besaran Ruang Pada Fungsi Pameran Benda Arkeologi

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luas (m ²)
Entrance hall	2 x rata-rata pengunjung = 280 orang	NAD	1-5 m ² / orang Waktu kedatangan 15 -30 menit	Jumlah pengunjung per 30 menit = 6 orang Jumlah pengunjung jam puncak = 40	100
Loket	1 ruang	NAD	5 m ² / loket	1 x 5	5
R. Sarana informasi	1 ruang	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	1 x 7.5	7.5
Lobby	30% x 140 =42	HS	0.14 – 0.19 /s	0.16 x 42	7
Resepionist area	2	NAD	0.03 / orang	0.15 x 140	21
Toilet	Asumsi : 50% pria = 140 50% wanita = 140	CCEF	0.06	0.06 x 140 0.06 x 140	8.4 8.4
R. Penitipan Barang	20 % dari 140 orang =	ASM	0,6 m ² /org pengunjung	0.6 x 28	16.8
Sirkulasi	30 % luas			30% x 174.1	52.23
jumlah luasan					226.33

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.19 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pengelolaan

Nama ruang	Kapasitas	Standar t	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
Kepala museum	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
Wakil kepala museum	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
Kepala subbag tata usaha	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
Staff tata usaha	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala administrasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12

Sekretaris administrasi	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
Staff administrasi	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala perpustakaan	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff perpustakaan	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala keuangan	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff keuangan	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala rumah tangga	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff rumah tangga	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala dokumentasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff dokumentasi	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
Kepala seksi tenaga teknis	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
• Kepala seksi kebudayaan	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Tim penyelenggara event	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff pengelola	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi koleksi dan pameran	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff akomodasi	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff pameran	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi konservasi dan preparasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff teknisi pengamanan	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff teknisi perawatan	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi bimbingan dan edukasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff teknisi	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff kurikulum	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi pariwisata	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff teknisi	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Pengelola café dan resto	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Kepala seksi pengembangan proyek	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
• Kepala fasilitas penunjang	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff pengembangan proyek	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Kebersihan	6	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 6	33
Toilet	50% pria = 50 50% wanita = 50	CCEF	0.06	0.12 x 50 0.12 x 50	6 6
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 402	120.6
Jumlah luasan					522.6

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.20 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pendidikan

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
Ruang multimedia	200 kursi	ASM	200 kursi / studio @ 15 x 19	15 x 19	285
Laboratorium	20 peserta (gudang	PMPN	2.4 m ² / peserta + 20	(2.4 x 20) +	68

	dan R. persiapan)		m ²	20	
Ruang informasi	1 ruang	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	1 x 7.5	7.5
Perpustakaan	Terdiri dai 10.000 buku (20% Rak buku, meja baca, kursi)	PDLB	10 m ² / 1000 volume	10.000/1000 x 10	100
Toilet	Asumsi : 50% pria = 50 50% wanita = 50	CCEF	0.06	0.12 x 50 0.12 x 50	6 6
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 472.5	141.75
Jumlah luasan					614.25

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.21 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
R. Keamanan	1	ASM	Berisi peralatan keamanan	3 x 4	12
R. Perawatan	1	ASM	Berisi peralatan perawatan	6 x 5	30
R. Pengecekan	1	ASM		6 x 4	24
R. Penyimpanan	1	ASM		6 x 5	30
R. Kontrol alat	1	ASM		4 x 6	24
R. Assembling	1	ASM	Berisi peralatan perakitan	6 x 4	24
R. Arkeologi handling	1	ASM	Berisi pengelola khusus benda arkeologi	6 x 4	24
Ruang pompa	1	ASM		3 x 4	12
Ruang boiler	1	ASM		6 x 4	24
Ruang PLN	1	ASM		3 x 2	6
Ruang trafo	1	ASM		3 x 2	6
Ruang genset	1	ASM		6 x 4	24
Ruang bahan bakar	1	ASM		3 x 4	12
Ruang konsentrat	1	ASM		6 x 4	24
Ruang GWT	1	ASM		5 x 6	30
Ruang AC	1	ASM		6 x 4	24
Ruang AHE	1	ASM		4 x 6	24
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 354	106.2
jumlah luasan					406.2

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.22 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Kebudayaan dan Wisata

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
Café and resto	Asumsi melayani 10 % pengunjung = 90	NAD	1.4 – 1.7 m ² / orang	1.7 x 90	153
Counter			12 % r. Duduk	12 % x 153	18.4
Pantry			15 % - 22% r. Duduk	20 % x 153	30.6

Dapur			40 % R. Duduk	40 % x 153	61.2
Storage			20 % bookstore	20 % x 200	40
Mushola	Menampung 40 orang	ASM	2 m ² @ orang	40 x 2	80
Toilet	Asumsi : 50% pria = 50 50% wanita = 50	CCEF	0.06	0.12 x 50 0.12 x 50	6 6
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 395.2	118.56
Jumlah luasan					513.76

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.23 Analisis Besaran Ruang Museum Airlangga Secara Total

No	Fungsi	Jumlah Luasan (m ²)
1	Fungsi Pameran Benda Arkeologi	1716.33
2	Fungsi Pengelolaan	522.6
3	Fungsi Pendidikan	614.25
4	Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan	406.25
5	Fungsi Kebudayaan dan Wisata	513.6
total		3773.03

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.24 Analisis Kapasitas Ruang Parkir

Jenis Kendaraan	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (M ²)
mobil	Asumsi : 25 % x 140 = 35 orang Asumsi : 1 mobil = 5 orang	1 mobil = 2.5 x 5 = 12.5 m ² (Perhitungan parkir SNI)	Jumlah mobil = 35 / 5 = 7 mobil 1 mobil = 12.5 m ²	87.5
motor	Asumsi : 30 % x 140 = 42 orang Asumsi : 1 motor = 2 orang	1 motor = 0.75 x 2 = 1.5 m ² (Perhitungan parkir SNI)	Jumlah motor = 42 / 2 = 21 motor 1 motor = 1.5 m ²	31.5
Bus	Asumsi : 45 % x 140 = 63 orang (plus supir dan kernet) Asumsi : 1 bus = 65 orang	1 mobil = 3.4 x 12.5 = 42.5 m ² (Perhitungan parkir SNI)	Jumlah bus = 65 / 65 = 1 bus 1 bus = 42.5 m ²	42.5
Jumlah luasan				161.5

Keterangan :

NAD : *Neufert Architect's Data*

ASM : Asumsi

PAH : *Planning The Architect's Handbook*

BAER : *Building for Administration Entertainment and Recreative*

HS : *Building Planning and Design Standart*

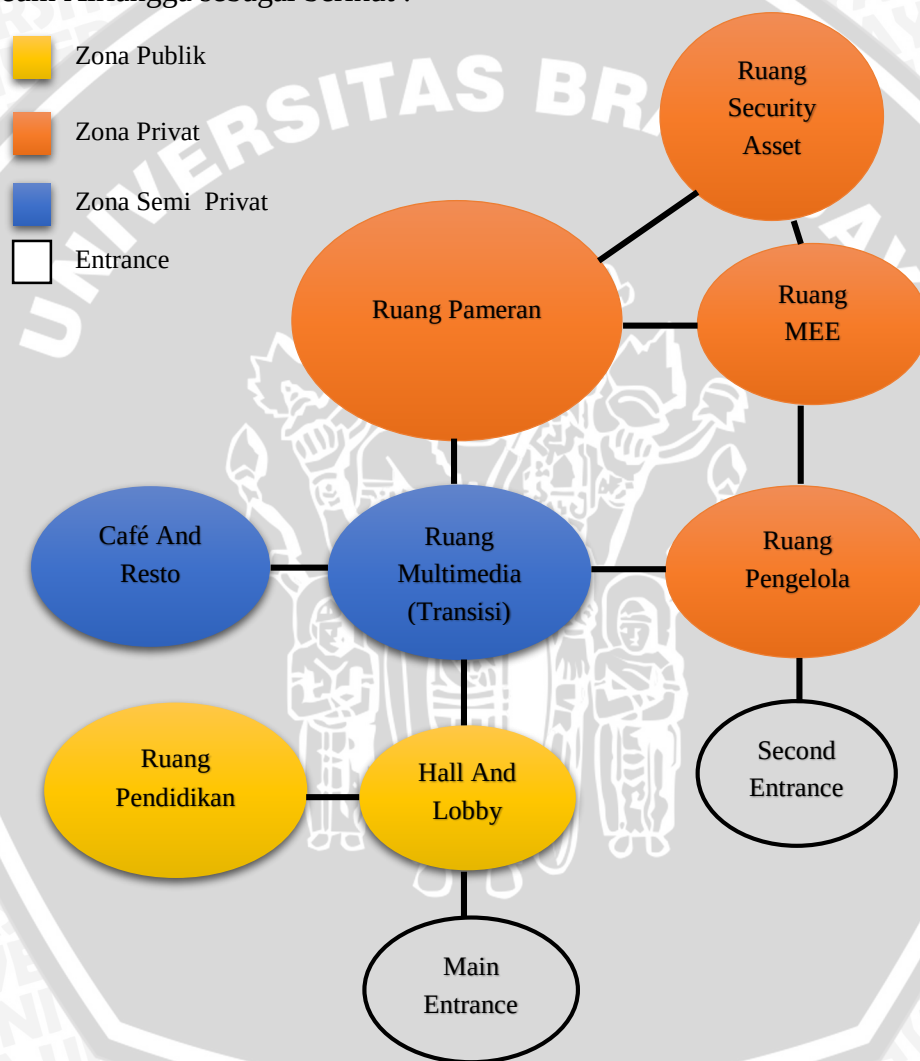
CCEF : *Conference Convention and Exhibition Facilities*

PDLB : *Planning and Design of Library Building*

PMPN : Peraturan Mentri Pendidikan Nasional no. 24 tahun 2007 tanggal 28 Juni 2007

G. Analisa Organisasi Ruang.

Setelah didapatkan kebutuhan ruang maka dapat disusun organisasi ruang secara makro untuk memperjelas sifat dan zonasi dalam bangunan. Hubungan ruang secara makro dan peletakan ruang ke dalam tapak. Dalam perancangan ini zonasi ruang dibedakan menjadi zona publik, zona semi publik, zona semi privat dan zona privat. Analisis organisasi ruang makro secara horizontal di dalam Museum Airlangga sebagai berikut :



Gambar 4.43 Organisasi dan hubungan ruang
Sumber : Hasil analisa

Program ruang yang telah dianalisis sesuai dengan kebutuhan fungsi dan teknis dalam museum merupakan jawaban atas kekurangan yang telah diuraikan dalam evaluasi bangunan. Fungsi-fungsi hasil analisa mampu dijadikan parameter untuk melihat fasilitas yang ada dengan hasil analisa

4.4 Analisa Tapak dan Bangunan Museum

Pembahasan awal adalah mengenai perancangan bangunan Museum Airlangga yang merupakan bangunan lokasi ruang pameran benda arkeologi peninggalan Kerajaan Kediri sebagai pembahasan inti penelitian ini berada. Tahap analisa ini akan terdiri dari tiga jenis analisa yaitu analisa interior ruang pameran, analisa tapak dan analisa bangunan.

4.4.1 Analisa Interior Ruang Pameran

Analisa interior ruang pameran merupakan salah satu tahap dalam mentransformasikan ide yang tertuang dalam objek kajian desain yaitu sejarah Kerajaan Kediri ke dalam ruang pameran. Dalam mentransformasikan objek kajian, diperlukan terlebih dahulu kajian yang mendalam mengenai objek kajian. Objek kajian perlu diterjemahkan kedalam makna kata ataupun makna sifat yang akan dijadikan sarana pembentukan ruang pameran.

Tahapan awal adalah dengan menganalisa makna sejarah dalam Kerajaan Kediri pada ruang pameran dalam beberapa fase sesuai dengan kejadian utama. Selanjutnya menganalisa makna sejarah menjadi tema ruang yang nantinya dijadikan acuan dalam merancang ruang pameran sesuai sejarah.

4.4.1.1 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri pada Ruang Pameran

Sebelum melakukan perancangan ruang pameran melalui pengolahan elemen ruang secara visual dan geometri dengan pemaknaan simbolik, sebelumnya akan dilakukan analisis tema ruang berdasarkan sejarah Kerajaan Kediri. Analisis ini bertujuan untuk mencapai keselarasan dalam ruang pameran terhadap sejarah Kerajaan Kediri menurut Marwati (2000) menyatakan bahwa keselarasan dapat dicapai melalui pemilihan, penggunaan, serta penyusunan objek yang didasarkan pada suatu ide yang sama dapat tercapai. Metode yang akan digunakan pada kajian awal ini adalah metode desain metafora *intangible* karena sesuai objek yang dikaji adalah sejarah kerajaan yang memiliki nilai makna dan historis.

Tahapan dalam perumusan tema ruang adalah sebagai berikut :

- a. Menganalisis kejadian sejarah Kerajaan Kediri dengan berdasarkan kejadian utama selama sejarah kerajaan.

- b. Mendasarkan waktu yang ada pada kejadian utama sejarah kerajaan dan memperiodisasikan sesuai urutan kejadian dalam bentuk fase kejadian.
- c. Analisis juga dilakukan bersamaan dengan pengelompokkan sejarah ke dalam lima kelompok sejarah utama.
- d. Analisis makna yang ada dalam kejadian yang ada dalam sejarah kerajaan dengan pendekatan simbolik yang didasarkan pada metode metafora *intangible* dari sejarah kejadian pada waktu itu.
- e. Perumusan tema dilakukan pada tiap kelompok sejarah utama dengan cara mengambil makna tersirat ataupun kata kunci dalam urutan kejadian yang paling dominan.
- f. Tahapan selanjutnya adalah dengan menerjemahkan sifat pada tiap kelompok sejarah utama menjadi tema ruang pameran karena dalam merumuskan tema ruang diusahakan tema tersebut mampu mudah diaplikasikan kedalam bentukan desain. Penerjemahan sifat menjadi tema ruang dapat dilakukan dengan penelusuran arti, sifat, atau penelusuran sinonim sifat.

Dengan tahapan yang ada diatas, maka fase yang masuk dalam fase pertama adalah poin a hingga poin e. dalam fase tersebut, sejarah yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri dipilih dalam periodisasi yang sesuai dengan kejadian utama dalam sejarah. Kemudian menentukan masa atau waktu yang dilalui dalam kejadian utama tersebut. hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam menempatkan benda koleksi sesuai kejadian pada masa tersebut. berikut ini merupakan periodisasi dari sejarah Kerajaan Kediri :

1. Fase pertama : Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru
2. Fase kedua : Kejayaan kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir
3. Fase ketiga : Pembagian kekuasaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian
4. Fase keempat: Pertempuran 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara
5. Fase kelima : Awal keruntuhan kerajaan dan berakhirnya Kerajaan Kediri.

Setelah memperoleh masa dan periodisasi dalam sejarah, maka akan dianalisa kejadian-kejadian dalam fase tersebut. dalam kejadian tersebut akan diperoleh makna kejadian yang sama dalam tiap-tiap kejadian. Tahapan ini dilalui dalam satu tahap analisa untuk mempermudah dalam menganalisa kejadian. Berikut ini analisa transformasi makna sejarah Kerajaan Kediri pada ruang pameran :

Tabel 4.25 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri pada Ruang Pameran

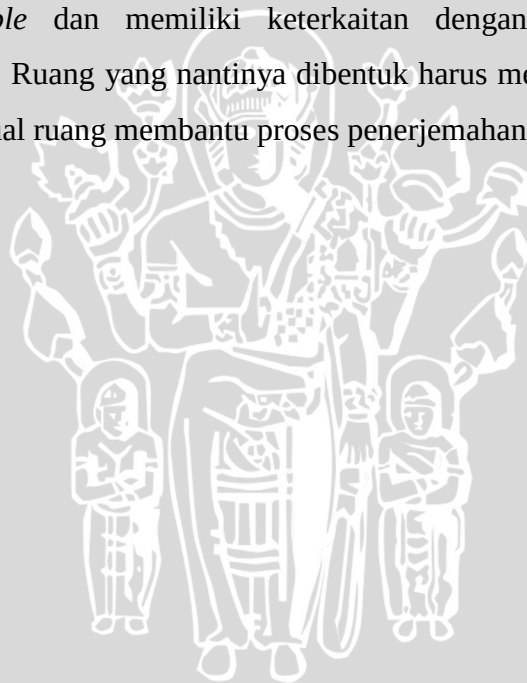
Periodisasi	Masa / waktu	Kejadian	Makna kejadian
Fase 1: Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru	Berlangsung pada tahun 1019 M – 1024 M	• Penikahan putri Mataram Kuno dengan putra dari Raja Bali yaitu Raden Airlangga. • Penyerangan Kerajaan Wora-wari terhadap Kerajaan Mataram Kuno saat pernikahan anak raja. • Kekalahan Kerajaan Mataram Kuno terhadap Kerajaan Wora-wari sehingga Airlangga pergi mundur ke hutan dengan istrinya. • Kematian istri Airlangga. • Pelarian Airlangga ke Wonogiri untuk berlatih dan menyusun kekuatan untuk merebut kembali kekuasaan Mataram Kuno. • Penyerangan ke Kerajaan Wora-wari dan kekalahan Kerajaan Wora-wari. • Pendudukan posisi Raja oleh Airlangga terhadap Kerajaan Mataram Kuno.	• Kesenangan sementara • Berjuang saat terjadi kehancuran • Usaha mempertahankan harga diri • Tegar dalam menghadapi masalah • Kesetiaan pada pendahulunya • Berani dalam mengambil tindakan • Pengkokohan kedudukan
Fase 2 : Kejayaan dan kemakmuran kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir	Berlangsung pada tahun 1025 M – 1041 M	• Pemulihan kewibawaan Mataram Galuh Watu oleh Raja Airlangga. • Pemindahan pusat pemerintahan Kerajaan dari Mataram Galuh Watu ke Kahuripan Kediri. • Penggantian mana Kerajaan yang dahulu bernama Kerajaan Mataram menjadi Kerajaan Kediri. • Kemakmuran dan kejayaan Kerajaan Kediri era Raja Airlangga. • Raja Airlangga yang memutuskan turun tahta menjelang akhir hayatnya sebagai Raja Kerajaan Kediri	• kewibawaan yang kembali • pemantapan wilayah pemerintahan • pengkokohan kerajaan • kejayaan dan kemakmuran dalam kerajaan • kekuasaan yang berakhir
Fase 3 : Pembagian kekuasaan	Berlangsung pada tahun 1041 M – 1044 M	• Pewaris tahta adalah seorang putri dan berkeinginan untuk menjadi seorang resi sehingga menolak menjadi seorang ratu. • Raja Airlangga berdiskusi dengan Emphu Bharada untuk menunjuk pewaris	• Mundur dari posisi • Bingung dengan pilihan yang ada • Pemecahan yang menyulitkan

kerajaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian yang baru		kerajaan. • Pembagian kerajaan menjadi 2 karena putra mahkota yang ada 2 orang dari 2 selir yang berbeda. • Perselisihan antara 2 raja karena perbedaan pendapat mengenai hak atas kekuasaan kerajaan.	(kebimbangan) • Kedengkian atas hak masing-masing • Perselisihan karena keinginan untuk memiliki
Fase 4 : Pertempuran antara 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara	Berlangsung pada tahun 1044 M – 1135 M	• Perselisihan pendapat antara 2 ahli waris yang saling memperebutkan hak atas kekuasaan kerajaan. • Terjadi peperangan antara 2 kerajaan bagian yang saling memperebutkan hak atas kekuasaan kerajaan. • Pada awal peperangan, Kerajaan Jenggala yang memenangkan peperangan namun peperangan masih tetap berlangsung. • Pada akhirnya Kerajaan Panjalu yang memenangkan peperangan oleh Raja Jayabaya dan menyatukan kerajaan jadi satu	• keirian atas apa yang dimiliki • kegengsian mengakui yang lain • kemarahan yang memuncak • Kekalahan satu pihak • Berakhirnya perang
Fase 5 : Awal mulainya keruntuhan dalam kerajaan dan berakhirnya masa pemerintahan Kerajaan Kediri.	Berlangsung pada tahun 1135 M – 1293 M	• Raja Jayabaya turun tahta dan digantikan oleh anaknya yaitu Raja Kertajaya. • Raja Kertajaya sangat sombong, hingga mengangkat dirinya sendiri sebagai dewa dan ditentang oleh para pendeta. • Penyerangan oleh Raja Tumapel dibantu oleh para pendeta yang tidak suka terhadap Raja Kertajaya. • Jatuhnya Kerajaan Kediri oleh Raja tumapel dan berada dibawah kekuasaan Kerajaan Singosari. • Penyerangan kembali Kerajaan Kediri oleh Raja jayakatwang dan mampu merebut kembali kekuasaan Kediri yang dulu diambil. • Pemerintahan Raja Jayakatwang di Kerajaan Kediri yang berlangsung	• Akhir dari pemerintahan • Penguasa yang lalim • kesombongan diri • kekuasaan yang berpindah • Keinginan untuk balas dendam • Awal kehancuran

	hanya selama 1 tahun.	
	• Penyerangan Kediri oleh Majapahit dan runtuhnya Kerajaan Kediri.	• berakhirnya pemerintahan

sumber : hasil analisa

Setelah makna yang diperoleh dari penerjemahan kejadian utama yang ditemukan, maka makna tersebut merupakan makna kejadian yang belum memiliki intisari dan keterkaitan dengan bidang kearsitekturalan. Makna ini akan diolah kembali kedalam makna yang lebih umum dengan pendekatan metafora *intangible* dan memiliki keterkaitan dengan bidang kearsitekturalan sehingga mampu diimplementasikan kedalam bentuk desain ruang. Ruang yang nantinya dibentuk harus mempunyai sifat dan tema sesuai dengan sejarah Kerajaan Kediri. Penggunaan elemen-elemen visual ruang membantu proses penerjemahan tema ruang ke dalam desain ruang.



4.4.1.2 Analisa Trasformasi Makna Kejadian Menjadi Tema Ruang

Analisa transformasi menjadi tema ruang dapat dilakukan dengan menafsirkan arti, sifat, kejadian ataupun penelusuran sinonim sifat kejadian. Kejadian yang berlangsung selama berdiri hingga berakhirnya masa pemerintahan Kediri diuraikan berdasarkan pada poin-poin kejadian utama (penting). Dari sifat tersebut akan diambil makna simbolik yang mewakili kejadian sebagai tema ruang.

Proses dalam analisa transformasi ini diurai sebagai urutan analisa sebagai berikut :

- a. Menyimpulkan kejadian utama dalam sejarah Kerajaan Kediri berdasarkan kejadian yang penting pada saat itu sesuai dengan fase yang dialami pada kejadian.
- b. Mengurutkan kejadian utama berdasarkan urutan waktu berlangsung kejadian dalam skala fase yang telah ditentukan sebelumnya sehingga mempunyai range waktu yang berbeda.
- c. Menentukan makna peristiwa yang ada dalam kejadian utama dengan mengambil kata sifat atau arti kejadian sesuai dengan keadaan (hal ini bisa ditemukan lebih dari satu makna kejadian dalam satu kejadian).
- d. Dari masing-masing kejadian utama akan dicari kata sifat atau kata yang mewakili keseluruhan kejadian pada fase tersebut
- e. Setelah kata sifat atau kata yang mewakili diperoleh maka akan diproses untuk mencari kesamaan sifat dan proses dalam kejadian
- f. Menentukan tema atau makna simbolik pada proses dengan satu atau dua kata yang mewakili keseluruhan kata sifat dan kata perwakilan untuk dijadikan acuan merancang ruang dalam museum

Berikut ini uraian hasil analisa transformasi makna kejadian menjadi tema ruang :

Tabel 4.26 Analisa Trasformasi Makna Kejadian Menjadi Tema Ruang

Fase	Makna kejadian	Sifat	proses	Tema ruang atau makna simbolik
1	• Kesenangan sementara • Berjuang saat terjadi kehancuran • Usaha mempertahankan harga diri • Tegar dalam menghadapi masalah • Kesetiaan pada pendahulunya • Berani dalam mengambil tindakan • Pengkokohan kedudukan	a) Senang b) Berjuang c) Usaha d) Tegar e) Setia f) Berani g) Kokoh	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase pertama yaitu keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru menunjukkan bahwa fase ini terjadi perjuangan yang sulit dan keberanian raja Airlangga untuk berusaha mengembalikan kembali hak yang seharusnya terima semenjak menjadi raja.	Perjuangan
2	• Kewibawaan yang kembali • Pemantapan wilayah pemerintahan • Pengkokohan kerajaan • Kejayaan dan kemakmuran dalam kerajaan • Kekuasaan yang berakhir	a) Wibawa b) Tegar c) Kokoh d) Jaya e) Makmur f) Purna	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase kedua yaitu kejayaan dan kemakmuran kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir menunjukkan bahwa fase ini terjadi keadaan yang bahagia atau senang dan mengalami masa keemasan (kejayaan) kerajaan selama dipimpin oleh raja Airlangga	Kejayaan
3	• Mundur dari posisi • Bingung dengan pilihan yang ada • Pemecahan yang menyulitkan (kebimbangan) • Kedengkian atas hak masing-masing • Perselisihan karena keinginan untuk memiliki	a) Menyerah b) Bingung c) Bimbang d) Iri Hati e) Dengki f) Gundah	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase ketiga yaitu pembagian kekuasaan kerajaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian yang baru menunjukkan bahwa fase ini mulai terjadi kebimbangan dalam mencari ahli waris selanjutnya namun setelah dibagi terjadi rasa saling iri hati terhadap bagian kekuasaan masing-masing	Kebimbangan

4	• Keirian atas apa yang dimiliki • Kegengsian mengakui yang lain • Kemarahan yang memuncak • Kekalahan satu pihak • Berakhirnya perang	a) Iri hati b) Egois c) Marah d) Seram e) Kalah f) Akhir	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase keempat yaitu pertempuran antara 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara menunjukkan bahwa fase ini memiliki keadaan yang menegangkan (seram) dengan rasa amarah yang tinggi antara kedua pihak yang berperang yang sebenarnya merupakan saudara.	Peperangan
5	• Akhir dari pemerintahan • Penguasa yang lalim • Kesombongan diri • Kekuasaan yang berpindah • Keinginan untuk balas dendam • Awal kehancuran • Berakhirnya pemerintahan	a) Akhir b) Kejam c) Sombong d) Lemah e) Dendam f) Hancur g) Mati	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase kelima yaitu awal mulainya keruntuhan dalam kerajaan dan berakhirnya masa pemerintahan Kerajaan Kediri menunjukkan bahwa fase ini kerajaan mulai mengalami kelemahan dalam diri kerajaan dan berakhirnya kerajaan karena serangan musuh dari dalam maupun dari luar kerajaan.	Keruntuhan

sumber : hasil analisa

Analisa pada tabel 4.26 menunjukkan bahwa sifat-sifat yang ada dalam kejadian sejarah Kerajaan Kediri mampu diuraikan dan dikelompokkan sesuai dengan kesamaan atau kesesuaian arti dari antar sifat. Sifat-sifat yang diperoleh ini akan dijadikan tema ruang ataupun makna simbolik dalam merancang ruang dari segi elemen visual ruang secara keseluruhan dengan membawa makna kejadian pada tiap fase.

4.4.1.3 Analisa Elemen Visual Berdasarkan Tema Ruang

Ruang pameran pada Museum Airlangga berada pada tapak bagian belakang. Ruang pameran ini terbagi dalam 5 ruang yang memiliki tema masing-masing. Dalam tiap fase juga memiliki koleksi yang berbeda pula sesuai dengan tahun dan temanya. Berikut ini isi dalam museum tiap ruang fasenya :

1) Ruang Pameran Fase 1

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1019 hingga 1024 masehi mulai dari prasasti calcuta hingga relief-relief yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 37 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam.

2) Ruang Pameran Fase 2

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1025 hingga 1041 masehi mulai dari prasasti pamwatan hingga guci-guci yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 45 buah dengan jenis yang berjumlah 23 macam.

3) Ruang Pameran Fase 3

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1041 hingga 1044 masehi mulai dari prasasti turun hyang II hingga umpak yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 29 buah dengan jenis yang berjumlah 20 macam.

4) Ruang Pameran Fase 4

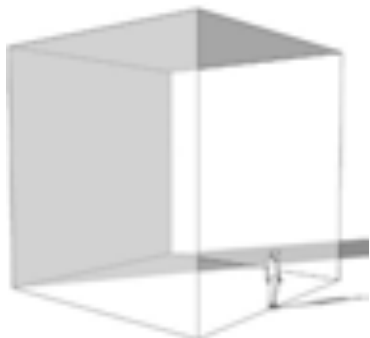
Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1044 hingga 1135 masehi mulai dari prasasti banjaran dan prasasti hantang hingga miniatur rumah yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 33 buah dengan jenis yang berjumlah 21 macam.

5) Ruang pameran fase 5

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1135 hingga 1293 masehi mulai dari prasasti jepun dan prasasti padelegan ii hingga batu berangka tahun yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 21 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam.

Berikut ini analisa elemen visual ruang berdasarkan tema ruang tiap fase ruang pameran museum :

Tabel 4.27 Analisa Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang Tiap Fase Ruang

Elemen visual	Ruang pameran fase 1	Ruang pameran fase 2	Ruang pameran fase 3	Ruang pameran fase 4	Ruang pameran fase 5
	Tema ruang : Perjuangan	Tema ruang : Kejayaan	Tema ruang : Kebimbangan	Tema ruang : Peperangan	Tema ruang : Keruntuhan
Rencana ruang	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan berani, kokoh dan	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan elegan, bahagia dan mulia	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan dinamis, tidak berarah dan simetris asimetris	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan seram, berani dan bersifat kaku	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan natural, sedih dan lembut
Variabel unsur desain ruang					
Sirkulasi	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi linier karena sifatnya yang mampu membawa pengunjung mengalir dengan bentuk sesuai ruang • Permainan ketinggian dengan tangga atau ramp • Permainan kolom sepanjang jalur sirkulasi untuk perluasan fisik ruang  Pola sirkulasi linier	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi linier karena sifatnya yang mampu membawa pengunjung mengalir dengan bentuk sesuai ruang • Permainan ketinggian lantai pada daerah pameran ataupun sirkulasi • Jenis sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi yang bebas dari kolom  Pola sirkulasi linier	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi tidak menerus karena sifatnya yang mampu membuat bingung pengunjung namun tetap ada pengaturan agar berkesinambungan • Sirkulasi dibuat sempit sehingga terkesan menghimpit atau tertekan dengan sifat yang  Pola sirkulasi tidak menerus	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi tidak menerus karena sifatnya yang mampu membuat bingung pengunjung namun tetap ada pengaturan agar berkesinambungan • Dibatasi ruangan khusus untuk memfokuskan benda koleksi yang akan dilihat • Sirkulasi dibuat sempit sehingga terkesan menghimpit dengan bentuk sirkulasi yang zig zag  Pola sirkulasi tidak menerus	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi kombinasi karena sifatnya yang fokus pada satu per satu koleksi namun pengunjung bebas memilih koleksi • Sirkulasi dibuat menurun dan meminimalisir kelokan • Sirkulasi ini dirancang tanpa kolom agar lebih luasa  Pola sirkulasi kombinasi
Pola bukaan	Karena tema yang digunakan adalah juang dan berani maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat semi terbuka. Pada suatu sisi bidang akan terbuka agar perasaan orang didalamnya mampu tersampaikan keluar ruangan walaupun masih dibatasi oleh penghalang tembus pandang. bukaan atas dan samping difokuskan pada area samping dan sinar dari bukaan sebagai penunjuk jalan menuju tempat berikutnya.  Pola yang salah satu sisinya	Karena tema yang digunakan adalah bahagia dan jaya maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat bukaan namun tidak pada posisi jangkauan pandang, karena fokus yang dipindahkan ke satu tempat khusus untuk mengenang raja. Banyak pula bukaan langsung ke ruangan yang lain secara leluasa karena keberadaannya yang dinamis. bukaan tidak langsung berada di atas agar pengunjung mendongak ke atas untuk bersyukur pada Allah SWT.  Pola pintu yang terbuka pada banyak sisi	Karena tema yang digunakan adalah iri hati dan bimbang maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat tertutup rapat namun masih terdapat bukaan-bukaan yang minim pada bagian atas agar masih ada penerangan walau sedikit. Bukaan yang terbentuk diusahakan ada tiap sisi dan bersifat tegas dengan fungsi memberikan harapan  Pola ruang yang terdapat pintu, tetapi tertutup dan tidak bisa dibuka	Karena tema yang digunakan adalah seram dan marah maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat tertutup total namun masih terdapat bukaan yang kecil dan terpisah dengan dunia luarnya sehingga menimbulkan keadaan yang gelap gulita. Masih menyisakan satu pintu dan bukaan kecil pada setiap bagian untuk mencapai keadaan yang terkesan  sendiri dan terisolir Pola ruangan yang tertutup, tidak ada bukaan untuk komunikasi dengan dunia luar	Karena tema yang digunakan adalah kontras, marah dan jaya maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat semi terbuka dengan pembatas hanya satu sisi horisontal dan satu sisi vertikal agar merasakan udara lingkungan luar secara bebas  Pola ruang yang hanya ada satu bidang vertikal dan horisontal
Bentuk dan Wujud	• Karena bentuk yang penuh perjuangan maka elemen vertikal lembut mendominasi pengolahan elemen visual. • Karena sifat yang maskulin dan tangguh maka penerapan bentuk-bentuk persegi kaku dengan orientasi horisontal mampu diterapkan pada makna simbolik ini.	• Karena sifat yang tenang maka penerapan bentuk-bentuk persegi lembut dengan orientasi vertikal mampu diterapkan pada makna simbolik ini. • Karena sifat yang gembira maka penerapan bentuk-bentuk melingkar dengan orientasi horisontal mampu diterapkan pada makna	• Karena bentuk yang penuh tekanan maka elemen horisontal kaku mendominasi pengolahan elemen visual. • Karena sifat yang kontras dan penuh ketidakseimbangan maka garis dengan bentukan persegi yang kaku dengan orientasi vertikal mampu diterapkan pada	• Karena bentuk yang penuh tekanan maka elemen horisontal kaku mendominasi pengolahan elemen visual. • Karena sifat yang keras dan mengerikan maka bentukan yang menyudut dan kaku ataupun berbentuk zigzag dengan orientasi vertikal mampu diterapkan	• Karena bentuk yang penuh kelemahan maka elemen horisontal lembut mendominasi pengolahan elemen visual • Karena sifat yang tenang maka penerapan bentuk-bentuk persegi dengan orientasi vertikal lembut mampu diterapkan pada makna simbolik ini.

	1. Garis vertikal lembut 2. persegi horisontal kaku	simbolik ini. 1. persegi vertikal lembut 2. melingkar horisontal	makna simbolik ini. 1. garis horisontal kaku 2. persegi vertikal kaku	dalam makna simbolik ini (www.oktagon.co.id). 1. garis horisontal kaku 2. garis menyudut, kaku dan zigzag	1. garis horisontal lembut 2. persegi vertikal
Warna	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema juang dan berani sebagai tema utama antara lain adalah warna merah. Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan berani dan juang lebih menonjol. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna putih karena merupakan lambang dari kesucian niat Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna coklat karena menunjukkan sifat ksatria. Skema warna Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik warna merah dengan penambahan kontras warna coklat Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema bahagia dan jaya sebagai tema utama antara lain adalah warna putih dan merah (swasty, 2012). Warna kuning emas juga dapat mencerminkan kejayaan Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang tinggi, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan keberagaman dan kemuliaan dalam kerajaan. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna hijau karena merupakan lambang keharmonisan Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna coklat karena fase ini merupakan fase yang paling berasa segar dan menyenangkan Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema analogus pada kuning, kuning hijau,dan hijau ataupun komplementer kuning ungu dan merah hijau.	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema iri hati dan bimbang sebagai tema utama antara lain adalah warna yang mampu mejadi kontras dari warna sebelumnya yaitu warna jingga karena fase ini awal dari rasa sakit. Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan bahwa fase ini merupakan awal dari masalah. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna abu-abu karena merupakan lambang dari kesetaraan dan kebijaksanaan Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna kuning Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema analogus warna merah, jingga dan kuning Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema seram dan marah sebagai tema utama antara lain adalah warna merah Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan seram dan mengerikan yang cenderung berkarakter tajam dan kuat. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna hitam karena mengesankan murung gelap dan juga keras. Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna abu-abu. Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik warna merah.	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema lemah dan akhir sebagai tema utama antara lain adalah warna coklat dan hijau yang melambangkan ketenangan. Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan lemah dan akhir yang bersifat tenang. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna kuning karena menarik perhatian. Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna merah karena fase ini merupakan dominasi dari keadaan yang runtuh secara gagah (melalui perang) Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik dari warna meraha ternag hingga merah muda kecoklatan		
Tekstur dan bahan	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur kasar dari permukaan benda-benda seperti batu-batuan, kayu-kayuan ataupun tenun kasar (karpet). Tekstur kasar akan memperkuat tema berani dan juang dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen kayu - Pemakaian elemen batu - Penerapan elemen tenun kasar	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur halus dari permukaan benda-benda seperti kaca, kayu berpelitur,dan permukaan benda yang difinishing dengan cat halus. Tekstur halus akan memperkuat tema bahagia dan jaya dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen keramik atau kaca - Pemakaian elemen akrilik atau plastic - Penerapan elemen kayu berplitur	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur kasar dari permukaan benda-benda seperti batu-batuan, kayu-kayuan ataupun tenun kasar (karpet). Namun dapat dikombinasi dengan tekstur halus pada ruangan. Tekstur kasar dan halus akan memperkuat tema bimbang dan iri hati dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen kaca dan plastik - Pemakaian elemen kayu kasar - Penerapan elemen batu	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur kasar dari permukaan benda-benda seperti batu-batuan, kayu-kayuan ataupun tenun kasar (karpet). Tekstur kasar akan memperkuat tema seram dan marah dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen kayu - Pemakaian elemen batu - Penerapan elemen bahan fabrikasi bertekstur kasar	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur halus dari permukaan benda-benda seperti kaca kayu berpelitur,dan permukaan benda yang difinishing dengan cat halus. Tekstur halus akan memperkuat tema lemah dan akhir (tenang) dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen keramik kaca - Pemakaian elemen akrilik atau plastic - Penerapan elemen kayu berplitur

Dominasi warna

Warna yang dapat mencerminkan tema iri hati dan bimbang sebagai tema utama antara lain adalah warna yang mampu mejadi kontras dari warna sebelumnya yaitu warna jingga karena fase ini awal dari rasa sakit.

Nada warna

Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan bahwa fase ini merupakan awal dari masalah.

Warna pendukung

Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna abu-abu karena merupakan lambang dari kesetaraan dan kebijaksanaan

Warna netral

Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna kuning

Skema wana

Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema analogus warna merah, jingga dan kuning

Dominasi warna

Warna yang dapat mencerminkan tema serem dan marah sebagai tema utama antara lain adalah warna merah

Nada warna

Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan serem dan mengerikan yang cenderung berkarakter tajam dan kuat.

Warna pendukung

Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna hitam karena mengesankan murung gelap dan juga keras.

Warna netral

Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna abu-abu.

Skema wana

Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik warna merah.

Dominasi warna

Warna yang dapat mencerminkan tema lemah dan akhir sebagai tema utama antara lain adalah warna coklat dan hijau yang melambangkan ketenangan.

Nada warna

Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan lemah dan akhir yang bersifat tenang.

Warna pendukung

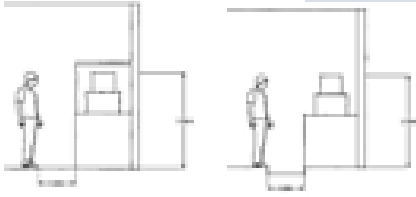
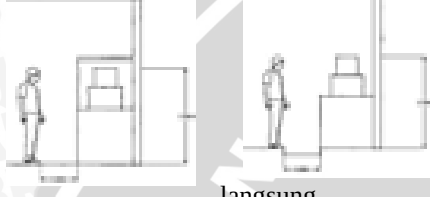
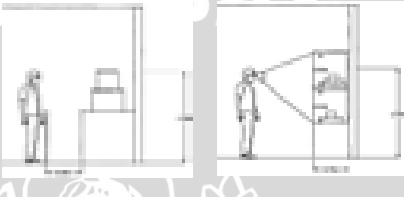
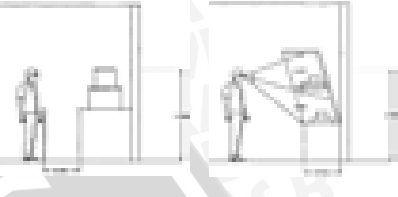
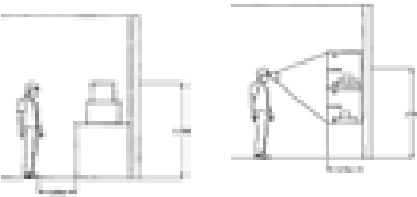
Warna pendukung yang dapat diambil adalah adalah warna kuning karena menarik perhatian.

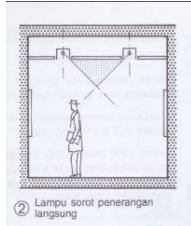
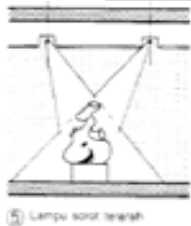
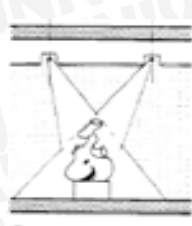
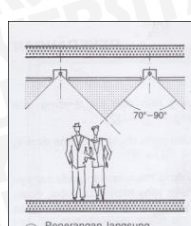
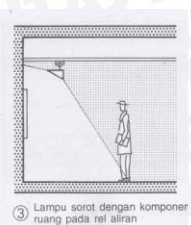
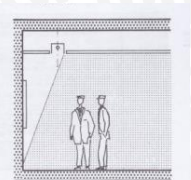
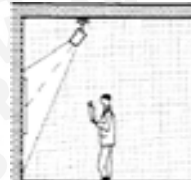
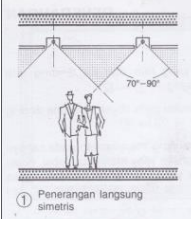
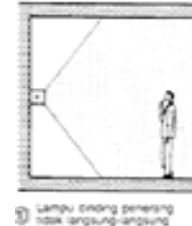
Warna netral

Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna merah karena fase ini merupakan dominasi dari keadaan yang runtuh secara gagah (melalui perang)

Skema wana

Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik dari warna meraha ternag hingga merah muda kecoklatan

Penataan objek	Tata objek yang dapat mendukung tema ruang adalah : • Penataan <i>in showcase</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm. • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung.  <i>in showcase dan free standing on the floor</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema ruang adalah : • Penataan <i>in showcase</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm. • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan  langsung. <i>in showcase dan free standing on the floor</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema adalah : • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung. • Penataan <i>vitrin</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm.  <i>free standing on the floor dan vitrin</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema adalah : • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung. • Penataan <i>vertical / lopsided vitrin</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm.  <i>free standing on the floor dan vertical / lopsided vitrin</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema adalah : • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung. • Penataan <i>vitrin</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm.  <i>free standing on the floor dan vitrin</i>
Pencahayaan	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. Penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan vertikal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema bahagia dan jaya dapat menggunakan lampu TL CWX (Cahaya putih dengan efek mewah dan netral), lampu TL WW (Cahaya putih kekuningan dan berefek hangat) dan lampu merkuri putih mewah (cahaya putih kekuningan dengan efek mewah dan hangat) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan horisontal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. Untuk memunculkan kesan seram, pencahayaan datur dari bawah untuk menyorot keatas. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan secara kontras (bentuk atau warna) akan mendukung tema ruang bahkan pusat perhatian pada ruangan terutama pada penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. untuk memunculkan kesan seram, pencahayaan datur dari bawah untuk menyorot keatas. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan vertikal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan vertikal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.

	     					Dapat pula ditata secara zigzag agar dapat menjadi titik berat pada ruangan.  	 
Variabel prinsip desain ruang							
Urutan	- Urutan yang digunakan adalah urutan yang bersifat hirarki makna yaitu pada tema antar ruan yang disesuaikan dengan jalan cerita sejarah Kerajaan Kediri - Urutan dalam tercapai dengan mengikuti alur sirkulasi dalam ruang yang menerus dari ruang fase pertama hingga fase terakhir - Urutan ini mampu memberikan kesan yang emosional makna karena perubahan tema pada tiap ruang fase						
Keseimbangan	- Keseimbangan dalam ruang dapat tercapai dengan penempatan bukaan pada bangunan pada satu sisi bangunan (asimetris) ataupun keempat sisinya (simetris) - Keseimbangan dapat pula diterapkan pada penataan unsur bentuk dan wujud pada ruang - Keseimbangan pula sisi kosong dan sisi yang diolah mampu menciptakan keseimbangan asimetris						
Kesatuan	- Kesatuan pada ruang mampu tercapai dengan adanya unsur penyatu, salah satunya penggunaan material yang sama. Material ini dapat digunakan dengan kesamaan jenis material, warna maupun tekstur pada material - Selain dengan material, penggunaan bukaan langsung pada ruang mampu digunakan sebagai penyatu dalam ruang dengan bentuk, motif, ukuran, warna dan tekstur yang sama.						
Perulangan	- Perulangan pada ruang mampu diterapkan pada penempatan wujud dan bentuk pada sisi ruang untuk menegaskan unsur tersebut - Perulangan bukaan pada ruang mampu dijadikan media perulangan secara langsung pada interior ruangan maupun eksterior bangunan						
Proporsi	Proporsi manusia - Penerapan proporsi ruang yang proporsional atau manusia - Penerapan pengulangan elemen vertikal ruang - Tinggi ruang disamakan yaitu 4 m.	Proporsi luar biasa - Memberi kedudukan yang lebih tinggi pada ruang dan objek - Meninggikan plafond dan lantai dengan pengulangan elemen vertikal - Proporsi 2 sampai 3 kali tinggi manusia	Proporsi manusia - Memberi kesan menghimpit - Memproporsikan ruang secara sama lebih sempit dan rendah - Tinggi ruang disamakan yaitu 4 m.	Proporsi minimal / rendah - Memberi kesan lebih menghimpit dan lebih dengan letak batas yang dekat - Memproporsikan ruang secara lebih rendah dari standart - Tinggi ruang lebih rendah dari standart yaitu 3 m	Proporsi manusia - Proporsi ruang yang proporsional atau manusia - Pengulangan elemen horisontal ruang dengan proporsi yang sama - Tinggi ruang disamakan yaitu 4 m		
skala	Skala Manusia/Normal - Besaran ukuran pintu dan jendela sesuai ukuran (standart) yang ada - Unsur-unsur yang berhubungan dengan kerja manusia distandarkan - Perbandingan $1 < D/H < 2$ - Bila $D/H = 1$ maka interaksi ruang terlall kuat - Bila $D/H = 2$ maka perasaan pelingkup tidak ada	Skala Monumental/Heroik - Menerapkan satuan-satuan yang lebih besar dari ukuran biasa/standart - Peletakan elemen yang berukuran kecil berdekatan dengan elemen yang berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya - Penerapan langit-langit yang tinggi dan elemen vertikal - perbandingan $D/H = 1$	Skala Intim - Pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standart - Pembagian-pembagian ruang yang lebih besar - Penerapan bentuk datar, rata dan horisontal - Perbandingan $D/H = 1$	Skala Menakutkan - Menerapkan satuan-satuan yang lebih besar dari ukuran biasa/standart bahkan 2 kali biasanya - Penempatan elemen pembatas pada jalur sehingga terkesan menghimpit - Penerapan langit-langit yang tampak jauh - Perbandingan $D/H < 1$	Skala Intim - Pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standart - Pembagian-pembagian ruang yang lebih besar - Penerapan bentuk datar, rata dan horisontal - Perbandingan $D/H = 1$		
Pusat perhatian	- Pusat perhatian pada ruang pamer terbagi menjadi dua bagian yaitu pusat perhatian utama dengan objek khusus sebagai pusatnya dan pusat perhatian umum dengan objek pamer biasa sebagai pusatnya. - Pusat perhatian khusus difokuskan pada objek pamer khusus berupa prasasti atau arca dengan cara memberikan latar berupa perbedaan material, warna ataupun pemberian elemen visual bentuk - Pusat perhatian umum difokuskan pada objek pamer secara umum dengan cara memberikan latar yang tidak kontras agar fokus tidak terpecah.						

4.4.1.4 Analisa Keterkaitan Antar Ruang

Karena alur sirkulasi antara kelima ruang pameran bersifat linier sehingga kemungkinan pengunjung akan merasakan lelah dan bosan sehingga membutuhkan area untuk beristirahat penempatan area transisi ini bisa ditambahkan di sela-sela antar ruang pameran. Area istirahat ini bisa ruang penunjang seperti ruang duduk-duduk ataupun ruangan menyaksikan sejarah secara multimedia. Ruangan ini selain sebagai area istirahat juga sebagai fasilitas edukasi, rekreasi maupun berbelanja. Ruangan ini berada diantara sela-sela antar ruang pameran per fase. Ruangan ini bisa dilengkapi dengan *winconsin interactive wall* yaitu media display elektronik yang berbasis multimedia masa kini.



Gambar 4.44 Winconsin interactive wall
Sumber : www.mutimax.com

4.4.2 Analisa Tapak

Analisa tapak merupakan suatu tahapan yang penting dalam perancangan untuk memperoleh sebuah desain massa bangunan yang tanggap terhadap tapak dan lingkungannya. Analisa tapak pada proses ini akan terdiri dari analisa potensi, analisa pemintakatan, analisa pencapaian dan sirkulasi, analisa view dan orientasi, analisa kebisingan dan vegetasi, analisa iklim.

4.4.2.1 Analisa Potensi Tapak

Tapak berbentuk trapesium siku dengan luas tapak 6917 m². Bentuk tanah untuk bangunan masih mengikuti bentukan tapak yaitu bentuk trapesium siku. Bentuk tapak yang kurang untuk pembangunan museum yang mencerminkan bangunan peninggalan Kerajaan Kediri maka diperlukan penambahan luasan. Oleh karena itu tapak akan ditambah luasan tanah kebelakang hingga luas tapak menjadi 12095 m². Peraturan garis sempadan ditentukan dalam tapak adalah 4 – 13 m dari area terluar tapak yang berhubungan dengan jalan. GSB yang akan digunakan adalah 4 m sehingga luas tapak yang dapat digunakan adalah 6251 m².

Gambar 4.46 Eksisting tapak bangunan
Sumber : Hasil survey

Gambar 4.47 Tapak hasil penambahan
Sumber : Hasil survey

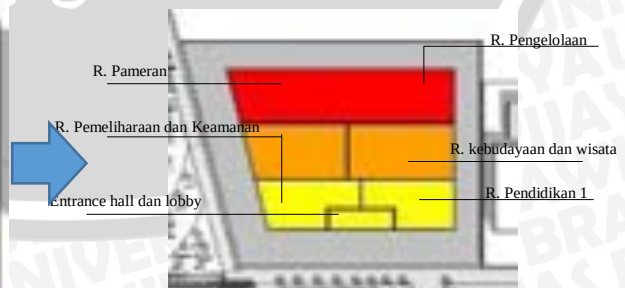
Gambar 4.48 Analisa potensi dan peraturan
Sumber : Hasil analisa

4.4.2.2 Analisa Pemintakatan

Pemintakan yang terbentuk dalam tapak mengalir dari publik (bagian depan) ke area yang lebih privat (bagian belakang) seiring dengan menjauhnya area tapak dari jalan utama dalam Kawasan Wisata Selomangleng (di depan tapak). Hal ini menyebabkan bangunan akan berorientasi kearah jalan yang merupakan akses utama menuju tapak bangunan sesuai dengan diagram organisasi dan hubungan ruang pada analisa sebelumnya.



Gambar 4.49 Zoning sesuai diagram organisasi ruang
Sumber : Hasil analisa

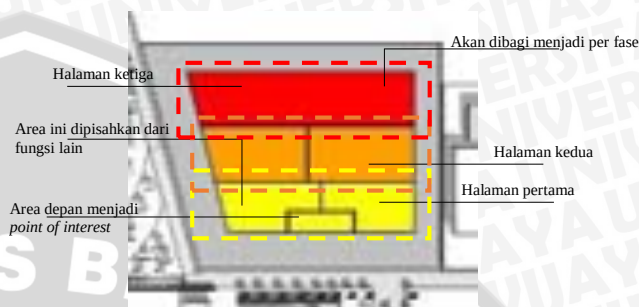


Gambar 4.50 Zoning pada tapak museum
Sumber : Hasil analisa

Konsep pemintakan yang digunakan pada museum tetap menerapkan *zoning* situs peninggalan Kerajaan Kediri dengan menggunakan sistem fungsi tiap halaman. Pada halaman pertama digunakan sebagai area publik sehingga ruang yang diwadahi bersifat terbuka ataupun bersama. Ruangan tersebut adalah *hall entance area*, *lobby*, ruang multimedia dan ruang-ruang pendidikan.

Pada halaman kedua digunakan sebagai area persiapan ataupun area istirahat sehingga ruang yang diwadahi bersifat pendukung fungsi lainnya. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang pemilihan dan keamanan serta ruang kebudayaan dan wisata.

Pada halaman ketiga digunakan sebagai area yang penting dan sakral sehingga ruangan bersifat privat (penting). Ruangan tersebut adalah ruangan pameran mulai bagian 1 hingga 5. Hal ini akan diperjelas pada subbab selanjutnya yang membahas penataan massa bangunan.



Gambar 4.51 Zoning sesuai konsep halaman
Sumber : Hasil analisa

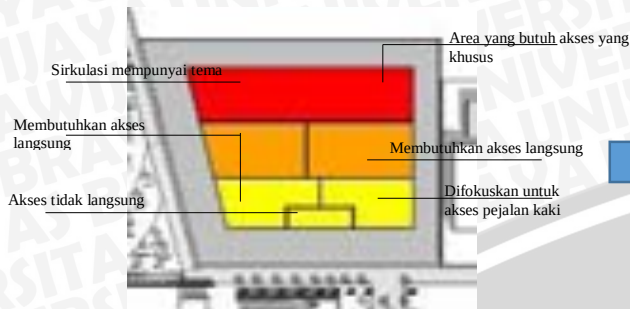
4.4.2.3 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi

Tapak memiliki aksesibilitas yang baik karena letak posisi tapak yang berada pada daerah tikungan jalan sehingga akses mampu ditempuh dari dua jalur sekaligus. Jalan yang melalui tapak adalah Jalan Selomangleng yang merupakan jalan kawasan wisata dan Jalan Maskumambang. Tapak juga berada pada lokasi kawasan wisata yang sangat strategis dari segi kawasan sehingga aktifitas di sekitar tapak ramai akan pengunjung terutama pengunjung pejalan kaki.

Analisa aksesibilitas pada tapak dapat dimulai dengan menentukan fungsi yang memerlukan akses secara langsung maupun tidak langsung pada tapak. Ruang yang membutuhkan aksesibilitas langsung adalah ruang penerima dan area pengelolaan.

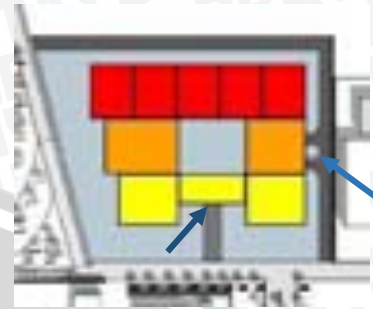
Pada bagian area penerima terutama *entrance hall* dan *lobby* membutuhkan aksesibilitas yang tinggi sehingga area ini diletakkan pada bagian dekat jalan utama yaitu Jalan Selomangleng di bagian selatan. Pada bagian kebudayaan dan wisata yang membutuhkan aksesibilitas yang tinggi pula terutama bagian *café and resto* untuk *loading dock* sehingga area ini membutuhkan akses yang mampu diakses pegawai dari luar ke dalam tanpa mengganggu aktifitas pengunjung. Sedangkan pada bagian pengelolaan terutama bagian MEE membutuhkan akses yang baik namun bisa

disembunyikan untuk menjaga privasi ruang. Akses pada kedua fungsi ini bisa diletakkan di akses dalam tapak dengan masuk dari selatan dan keluar bagian utara.



Gambar 4.52 Analisa sirkulasi dalam tapak
Sumber : Hasil analisa

■ Zona Publik (halaman 1) ■ Zona Semi Publik (halaman 2) ■ Zona Privat (halaman 3) → Second Entrance → First Entrance



Gambar 4.53 Akses langsung pada tapak
Sumber : Hasil analisa

Pada skala bangunan juga diperlukan akses tidak langsung. Salah satu contohnya adalah penghubung antara area pameran dengan area penerima ataupun pengelola dengan area *café dan resto*. Akses ini mampu memanfaatkan area terbuka hasil analisa akses langsung dalam bangunan sebagai penghubung antar ruang.

Sirkulasi untuk kendaraan hanya digunakan pada *entrance* bagian kedua karena kedua fungsi tersebut yang membutuhkan akses langsung kendaraan menuju ruang. Sedangkan untuk pintu utama (*first entrance*) dikhususkan untuk pejalan kaki dengan parkir di area parkir kawasan yang sudah disediakan pengelola kawasan. Akses untuk pejalan kaki akan terwadahi pada pintu masuk dengan dimensi yang berbeda tiap pintu masuk.



Gambar 4.54 Pencapaian dalam bangunan
Sumber : Hasil analisa

4.4.2.4 Analisa View dan Orientasi

Orientasi bangunan dalam tapak akan menghadap ke arah jalan (utara-selatan) sebagai orientasi utama untuk memudahkan akses pengunjung. Walaupun orientasi bangunan Kerajaan Kediri cenderung menghadap ke arah barat timur, Museum Airlangga tidak menggunakan orientasi tersebut karena lokasi yang sudah diatur namun orientasi ini digunakan sebagai arah perjalanan ruang pameran dalam museum.

Orientasi utara-selatan tetap digunakan untuk mengacu pada falsafah jawa yang beradaptasi dengan falsafah bali (perpaduan Kerajaan Kediri dan kerajaan bali). Falsafah tersebut menganggap laut (kala) yang berada di sebelah selatan sebagai

tempat buruk sedangkan menganggap gunung (kelod) yang berada di sebelah utara sebagai tempat baik (beruntung). Dalam hal ini bangunan tetap pada posisinya yaitu bagian pintu masuk berada di bagian selatan dan pintu keluar pada bagian selatan.

Bentukan bangunan yang bertingkat sehingga memiliki banyak area roofgarden dan adanya area terbuka ditengah tapak mampu memberikan area pandang yang nyaman bagi pengunjung. View juga akan diarahkan ke area gunung klotok karena merupakan bagian terpenting dan terindah dari kawasan wisata ini.

View dari luar bangunan juga perlu dilakukan dengan mengolah bentuk bangunan yang paling awal diamati pengunjung. Massa penerima merupakan massa yang paling depan sehingga pengolahan bentuk penanda pada bagian ini akan menjadi point of interest yang baik.



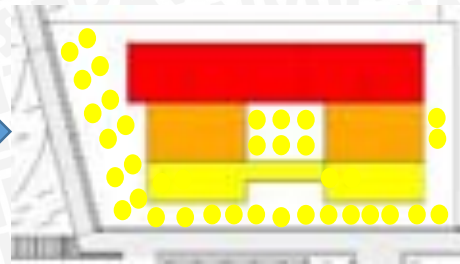
4.4.2.5 Analisa Kebisingan dan Vegetasi

Vegetasi dalam tapak eksisting sangatlah banyak dan beragam. Vegetasi ini didominasi dengan tumbuhan bertajuk tinggi. Vegetasi yang bertajuk tinggi lebih banyak terdapat pada areal tapak bagian sisi luar dengan tinggi mencapai 10 m hingga 15 m. Vegetasi ini masih bisa dipertahankan ataupun dipindahkan ke areal lain yang masih berpotensi untuk dijadikan areal hijau. Untuk vegetasi yang bertajuk lebar dan bertajuk rendah bisa dihilangkan ataupun dipindahkan ke lokasi lain yang berpotensi.

Area kebisingan pada tapak lebih banyak terdapat pada area depan. Area ini merupakan area sirkulasi utama pada kawasan wisata dan terdapat banyak wisata yaitu pemandian selomangleng dan goa selomangleng. Kebisingan hanya bersumber dari pengunjung karena keramaian di tempat wisata. Kebisingan dari kendaraan tidak terlalu mengganggu karena kendaraan lebih cenderung berhenti di daerah parkir wisata, tidak masuk hingga ke daerah museum. Kebisingan ini dapat berkurang dengan vegetasi di sekitar tapak yang sudah ada sejak dulu.



Gambar 4.56 Letak vegetasi bawaan dan area bising
Sumber : Hasil analisa

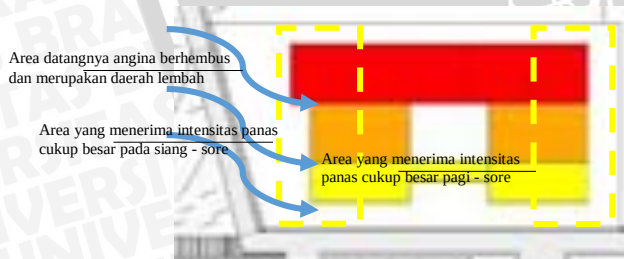


Gambar 4.57 Perubahan letak vegetasi dan penanggulangan bising
Sumber : Hasil analisa

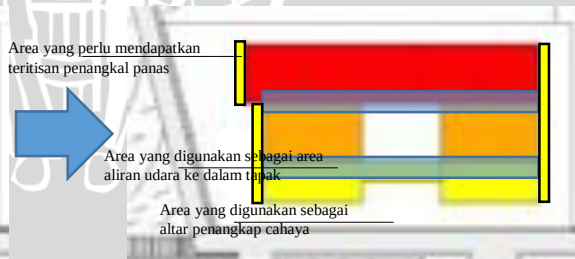
4.4.2.6 Analisa Iklim

Cahaya dapat masuk dengan baik namun panasnya mampu ditolak agar tidak memanaskan bangunan. Salah satu cara untuk menanggulangi masalah tersebut adalah dengan mengatur orientasi bangunan. Bangunan dengan luas permukaan yang terpapar ke sinar matahari harus lebih sempit luasnya. Oleh karena itu, bangunan diorientasikan memanjang timur barat, namun pada bangunan massa tengah tetap pada orientasinya namun terdapat penambahan tritisan. Pada museum pemakaian skylight sangat berarti untuk memasukkan cahaya dalam bangunan.

Aliran udara yang baik adalah aliran udara yang masuk ke dalam bangunan namun tidak mengganggu bangunan karena kuatnya aliran udara. Aliran udara ini perlu dikendalikan agar mampu mengalir dengan lancar tanpa membebani bangunan. Hal ini dapat ditanggulangi dengan memberikan ruang aliran angin yang menerus. Pemanfaatan area terbuka sangat penting untuk menanggulangi aliran udara yang ada.



Gambar 4.58 Area aliran udara dan panas cahaya
Sumber : Hasil analisa



Gambar 4.59 Analisa iklim dalam tapak
Sumber : Hasil analisa

4.4.3 Analisa Bangunan

Analisa Bentuk dan penataan massa mempunyai unsur arsitektural yang berhubungan dalam perancangan museum terhadap situs peninggalan Kerajaan Kediri. Dalam situs peninggalan Kediri terdapat 8 aspek yang dapat digunakan yaitu penataan massa (pemintakan, denah, konfigurasi) dan bentuk (tampak dan bentuk, kolam air, gapura, atap, material dan warna).

4.4.3.1 Analisa Penataan Massa

- Analisa pemintakatan simbolik

Bangunan Museum Airlangga harus mencerminkan keadaan dari peninggalan ataupun kebudayaan yang melekat pada keberadaannya yaitu Kerajaan Kediri. Hal ini juga akan diterapkan pada penataan massa secara simbolik yang memboyong bentuk pemintakatan yang mengacu pada peninggalan Kerajaan Kediri. Peninggalan yang digunakan komparasi untuk menyusun penataan massa ini adalah situs penataran dan situs tondowongso.

Pola pemintakatan pada kedua situs menggunakan sistem halaman yang digunakan dalam sistem bangunan yang ada di Bali. Zonasi terbagi dalam tiga halaman dengan tiap halaman terbagi lagi dalam 3 sub halaman. Tiap-tiap sub halaman ini akan memiliki fungsi yang berbeda dengan tingkat kepentingan yang berbeda. Konsep dengan menggunakan penataan massa dalam tiga halaman ini dinamakan dengan konsep tri mandala.

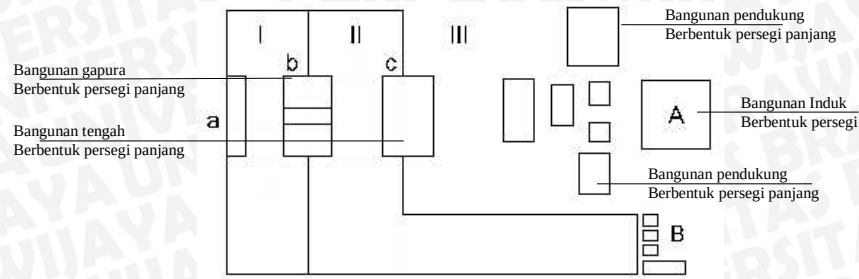


Gambar 4.60 Penataan tri mandala
Sumber : Hasil analisa

- Denah

Pada penempatannya, bangunan yang utama mempunyai bentuk denah yang cenderung persegi dengan penambahan beberapa aksan persegi panjang pada bagian pintu atau tangga. Hal ini dikarenakan bentuk persegi diyakini adalah bentuk yang paling sempurna dan seimbang daripada bentuk yang lainnya. Sedangkan bentuk persegi panjang digunakan untuk bangunan pendukung karena bentuknya yang diyakini mampu mendukung dan hampir memiliki kesamaan dengan bentuk denah bangunan utama.

Bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai denah bangunan yang sama antara satu dengan yang lainnya, yaitu berbentuk bujur sangkar dan persegi panjang. Bangunan induk (candi utama) mempunyai denah berbentuk bujur sangkar, untuk bangunan pendukung (candi perwara) menggunakan denah berbentuk persegi panjang sedangkan bentuk denah bangunan penerima (gapura) berbentuk gabungan antara bujur sangkar dan persegi panjang.

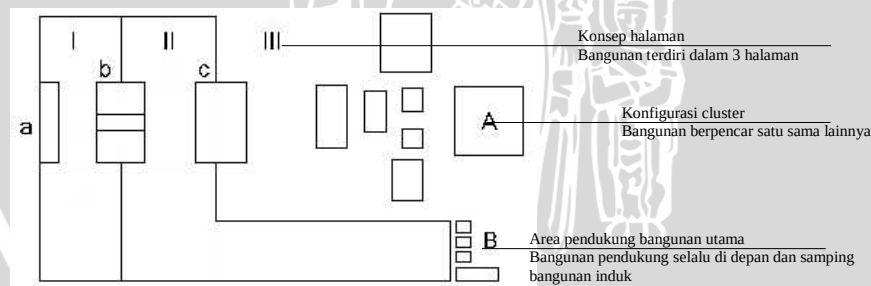


Gambar 4.61 Bentuk denah penataran
Sumber : Hasil analisa

- Konfigurasi Massa

Semua bangunan peninggalan Kerajaan Kediri adalah bangunan dengan massa banyak dalam satu kompleks bangunan. Dalam satu kompleks ini akan terdiri dari satu bangunan induk, beberapa bangunan pendukung (seperti candi perwara dan bangunan lainnya) dan gapura sebagai pintu masuk. Tiap massa ini akan saling terpisah satu sama lainnya. Namun penempatan massa bangunan tetap pada hirarki kepentingan yang ditetapkan dalam konsep tri mandala.

Jenis konfigurasi yang sesuai dengan penataan massa Kerajaan Kediri pada Museum Airlangga adalah konfigurasi cluster tersusun. Konfigurasi ini memberikan bentuk penataan massa yang berpecah satu sama lainnya namun tetap pada pembagian penempatan fungsi dan kepentingan tiap halaman. Konsep ini akan menjadikan bangunan tersusun secara sentralis simetris dengan fungsi yang disesuaikan dengan bentuk.



Gambar 4.62 Pola konfigurasi penataran
Sumber : Hasil analisa

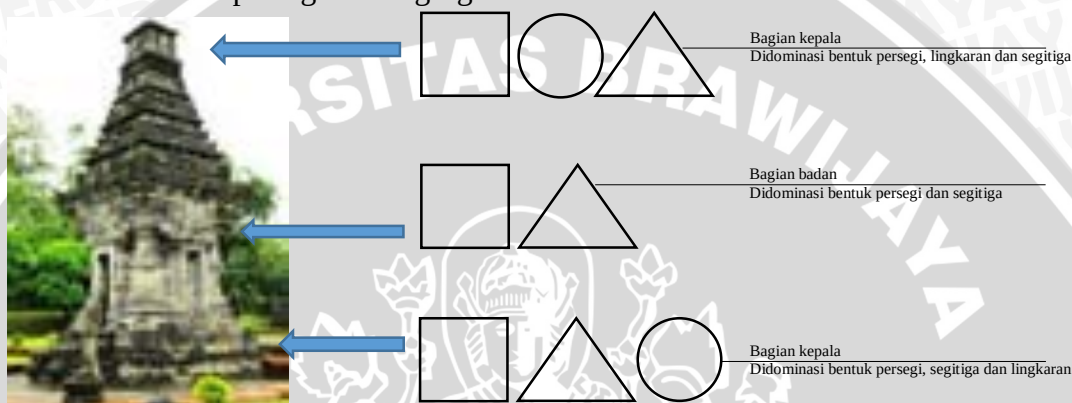
4.4.3.2 Analisa Bentuk

- Tampak dan Bentuk Bangunan

Peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai simbolisasi yang kuat terhadap bentuk gunung. Kerajaan Kediri mempunyai kepercayaan yang kuat bahwa gunung merupakan kediaman bagi para dewa mereka. Seluruh aktivitas keagamaan akan diarahkan ke gunung yang dianggap suci. Hal ini juga berpengaruh pada arsitektur bangunan yang mempunyai perwujudan gunung pada

bentuk tampilannya. Perwujudan gunung ini dibagi dalam 3 bagian yaitu kaki (bawah), badan (tengah) dan kepala (atas).

Menurut Nababan (2015), pada bagian kaki candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan segitiga dan lingkaran, pada bagian tertentu terdapat aditif bentuk persegi dan segitiga dan subtrakif lingkaran pada persegi. Pada bagian badan candi didominasi bentuk persegi dan hanya ada aditif bentuk persegi dan segitiga. Pada bagian kepala candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan lingkaran dan segitiga. Mahkota didominasi bentuk lingkaran. selain itu terdapat bentuk aditif dari persegi dan segitiga.



Gambar 4.63 Pembentuk bangunan situs

Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com dan hasil analisa

- Kolam Air

Peninggalan Kerajaan Kediri banyak terdapat adanya kolam air segaran yang difungsikan sebagai media pencucian diri ataupun pembersih badan bagi para anggota kerajaan yang berkunjung ke situs. Selain fungsi yang secara nyata digunakan oleh sebagai media penyegar tubuh, kolam juga digunakan untuk kegiatan yang lain. Kolam digunakan sebagai area pertunjukkan ataupun perhelatan. Hal ini karena peletakan air yang selalu berguna sebagai media pemantul ataupun latar dalam upacara-upacara keagamaan.

Kolam air juga secara tidak langsung mempunyai pengaruh terhadap kondisi thermal dari bangunan sekitar kolam. Kolam ini akan memberikan efek segar dan menyejukan pada lingkungannya. Kolam mampu membawa kondisi kelembaban yang sesuai dalam kondisi alam kawasan yang tropis.



Gambar 4.64 Kolam sebagai penyegar ruangan
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com

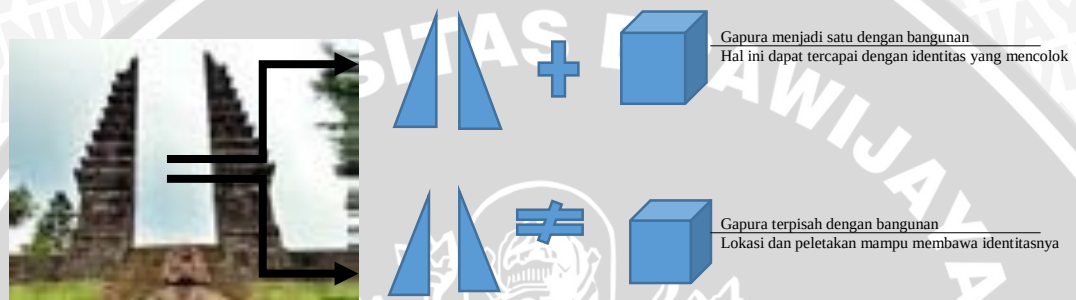


Gambar 4.65 Kolam sebagai media perhelatan
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com

- Pintu Masuk (Gapura)

Pintu masuk bangunan merupakan fungsi yang paling mencolok dan menentukan dalam bangunan percandian khususnya peninggalan Kerajaan Kediri. Pada situs penataran, gapura terdiri dari tiga gapura dengan masing-masing halaman terdapat satu gapura. Sedangkan untuk situs tondowongso, terdapat hanya satu gapura dalam kompleks situs.

Gapura akan menjadi identitas awal yang berada pada bagian depan tapak. Gapura ini dapat berupa bangunan tunggal ataupun bangunan yang mampu terwakilkan dengan fungsi gapura yaitu sebagai media penerima.

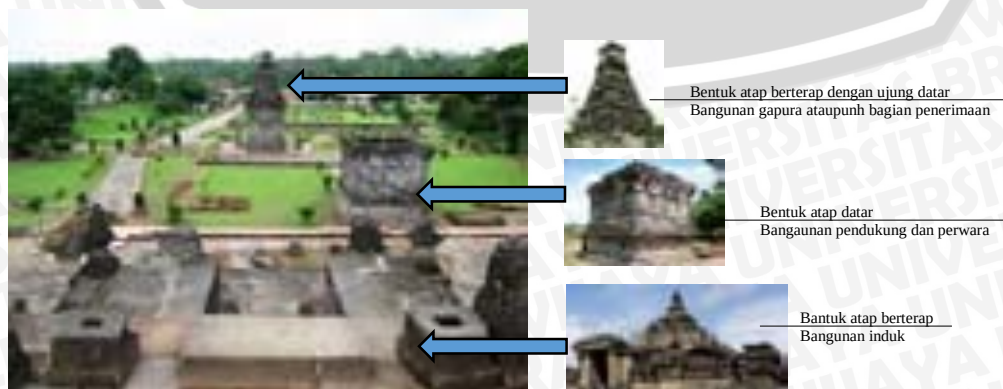


Gambar 4.66 Bentuk gapura dan penempatannya
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com dan hasil analisa

- Atap Bangunan

Bangunan pada situs peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai persamaan yaitu pada bentuk atap. Semua atap bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai atap terap yang berundak mengecil keatas. Hal ini didominasi mempunyai pada bangunan induk. Atap terap merupakan lambang dari vertikalitas yang dianut umat hindu dan simbolisasi gunung yang merupakan kepercayaan utama dalam merancang bangunan bersimbol Kerajaan Kediri.

Selain atap berterap, pada bangunan pendukung pada bangunan peninggalan Kerajaan Kediri, terdapat bangunan dengan atap datar yang saling membentuk bangunan menyerupai balok ataupun kubus. Sebenarnya masih terdapat terap namun tidak terlalu kentara dan hanya menjadi aksen pada ujung atap saja.



Gambar 4.67 Bentuk atap bangunan peninggalan kerajaan
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com dan hasil analisa

- Material dan Warna

Material yang digunakan pada peninggalan Kerajaan Kediri adalah batu bata yang berwarna merah tanah dan batu andesit (batu pahat) yang berwarna abu-abu hingga hitam. Selain dari peninggalan terdapat pula material ubin yang disebutkan dalam kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari kerajaan cina. Material ini digunakan pada seluruh Kerajaan Kediri sebagai alas rumah dengan warna hijau dan kuning.



Gambar 4.68 Material simbolik ubin, batu ekspose, bata ekspose, batu pahat dan ubin bata (baca kanan ke kiri)
Sumber : www.interlinkstone.net

Warna-warna yang mereka gunakan adalah warna-warna alami yang semuanya didapat dari hasil bumi rakyat setempat. Hal ini didasarkan pada penemuan situs tondowongso dan penataranyang menggunakan material alami batu pahat, bata merah dan ubin yang dijelaskan dalam kitab cina. Warna yang dominan pada material pada masa itu antara lain :

- a. Warna hijau dan kuning

Pemakaian warna ini terletak pada ubin lantai yang mereka gunakan. hal ini dijelaskan dalam kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari kerajaan cina yang menyatakan bahwa kerajaan jawa pada masa itu (Kerajaan Kediri) telah makmur dan bersih dengan pemakaian ubin-ubin pada seluruh bagian rumah masyarakatnya.

- b. Warna merah

Bata pada dinding batu bata bangunan. hal ini diperoleh dari kedua situs tersebut yang sebagian materialnya adalah bata merah. warna ini cenderung digunakan sebagai pendukung ataupun pelengkap dari warna abu-abu dan hitam yang merupakan warna material utama (penting) dalam bangunan.

- c. Warna abu-abu hingga hitam

Warna ini banyak dijumpai pada ukiran batu dalam bangunan, peralatan batu dan sebagainya. hampir seluruh bangunan pada masa itu menggunakan warna batu (abu-abu hingga hitam) sebagai warna utama untuk memperoleh makna spiritualitas yang dalam.



Gambar 4.69 warna simbolik hitam, abu-abu, kuning, hijau (baca kanan ke kiri)
Sumber : Hasil analisa

4.5 Konsep Perancangan

Peninggalan bersejarah merupakan warisan dunia yang mempunyai peranan yang penting dalam terbentuknya karakter bangsa yang mampu menghargai warisan. Namun keadaan wadah yang seharusnya mampu melindungi warisan tersebut kurang terawat dan kurang merepresentasikan keberadaan dari peninggalan yang diwadahi. Adapun keberadaan museum yang sekarang juga kurang perhatian terhadap aspek kebutuhan pengunjung yang lainnya akan fungsi dari museum yang lain.

Kota Kediri yang telah merancang museum arkeologi bertempat di kawasan wisata di daerah kaki gunung Klotok merupakan langkah yang tepat dalam keberlangsungan kegiatan museum. Sehingga bangunan yang nantinya akan dibangun haruslah mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung akan museum. Daya tarik ini mampu diwujudkan dalam bentuk eksterior bangunan museum maupun interior bangunan terutama ruang pameran museum.

Konsep perancangan Museum Airlangga akan membahas mengenai keputusan-keputusan desain dan penerapannya pada interior ruang pameran, tapak dan bangunan. Konsep mulai dituangkan secara grafis untuk mempermudah dalam proses penjabaran. Selain itu penuangan konsep secara grafis juga mempermudah pada tahap selanjutnya yaitu pembahasan hasil desain.

4.5.1 Konsep Interior Ruang Pameran

Runtutan pembahasan konsep-konsep perancangan interior ruang pameran Museum Airlangga adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan mengenai konsep pengolahan elemen visual ruang

Konsep ini mencakup sirkulasi dalam ruang, pola bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, penataan objek pameran dan pencahayaan. Keseluruhan hasil akan disesuaikan dengan prinsip desain ruang mencakup urutan, keseimbangan, perulangan, kesatuan, skala, proporsi, dan pusat perhatian. Dalam perancangan ini, ruang interior yang tercipta akan mampu membawa suasana cerita sejarah Kerajaan Kediri melalui tema-tema simbolik ruang yang telah didapatkan sebelumnya

2. Pembahasan mengenai konsep keterkaitan antar ruang

Konsep ini membahas mengenai hubungan antar ruang yang mampu membawa kenyamanan walaupun berbeda konsep namun tetap dalam satu keterkaitan.

4.5.1.1 Konsep Elemen Visual Ruang

A. Ruang pameran fase kesatu (tema atau makna simbolik : Perjuangan)

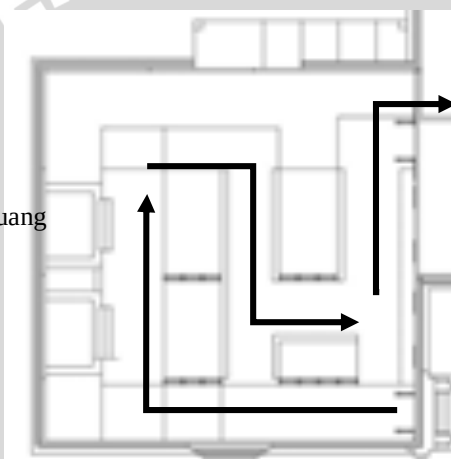
Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1019 hingga 1024 masehi mulai dari prasasti calcuta hingga relief-relief yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 37 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi radial. Sistem ini menggunakan linier menerus pada sirkulasi utama dengan sirkulasi mengitari ruang pameran

Keterangan

Tanda panah =
sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.70 Konsep sirkulasi ruang pameran 1
Sumber : hasil konsep



Gambar 4.71 Konsep kenaikan lantai 1
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran hingga ukuran ketinggian 60 cm per ketinggian sehingga terdapat 4 tangga yang masing-masing sisi terdapat 3 tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan menuju benda pameran. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar bervariasi. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

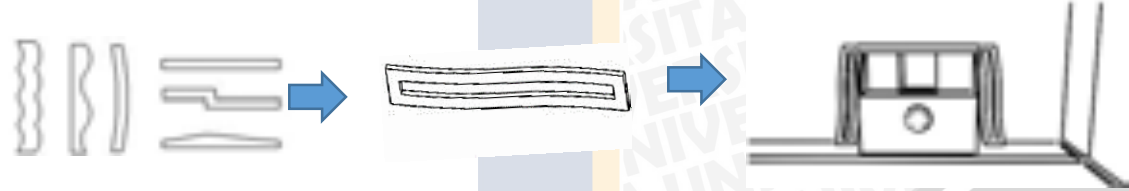
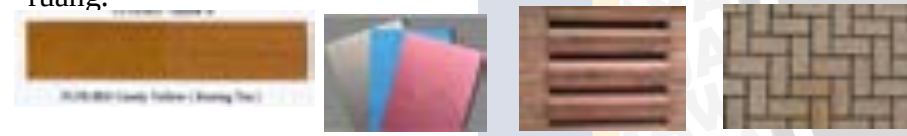
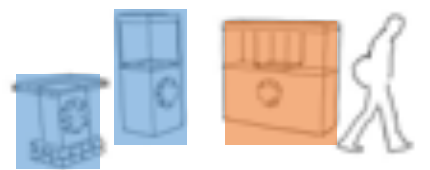
Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi semi terbuka agar pengunjung merasa terdapat perjuangan disaat berada dalam ruangan. dengan adanya permainan struktur bangunan yang diperlihatkan maka akan memperlihatkan adanya perjuangan dan kekokohan didalamnya.



Gambar 4.72 Gambaran sirkulasi ruang pameran 1
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.28 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Pertama

- Konsep bentuk dan wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pameran pertama adalah bentukan dari garis vertikal lembut (lengkung) pada area sirkulasi dan bentukan persegi horizontal kaku pada area pameran.  - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna merah untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah putih. Warna merah menyala digunakan untuk warna aksen yang mempengaruhi warna ruang warna netral yang mampu dipadukan adalah warna coklat yang menunjukkan sifat ksatria. Untuk menguatkan tema, skema monokromatik merah mampu memperkuat kesan.  - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur kasar dari pemakaian material dari kayu dan batu-batuan. Penggunaan material tenun bertekstur kasar pada bidang dinding mampu membawa kesan juang pada wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang. 	Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>in showcase</i> (biru) dan <i>free standing on the floor</i> (jingga) karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan.  - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan lampu TL WXX sesuai dengan tema juang dan berani yang diletakkan pada bagian plafond dengan sistem lampu mengarah ke bawah menyebar - Task lighting pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari dua sisi benda - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen vertikal ruang  - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu sisi dari bangunan terbuka namun tetap terbatas. Hal ini bertujuan agar memunculkan kesan orang yang ada didalamnya merasa masih ada hubungan dengan dunia luar 

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran pertama	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema perjuangan ➤ Sirkulasi mengalir berkelok menerus memutar semua sisi ruangan ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan berakhir pada pintu transisi bangunan.
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan pada dua sisi ruang sedangkan dua sisi ruangan lainnya tertutup. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada satu sisi ruang ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan bentuk bukaan pada ruangan pada sisi ruang pameran ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu warna merah suram dan batu-batuan dengan warna abu-abu hingga hitam ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase kelima) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Besar bukaan Bukaan yang lebar dan besar dengan dimensi hampir dua kali standar yaitu setinggi 4 m dan diletakkan pada belakang objek pameran ➤ Adanya perulangan bentuk dan wujud vertikal secara proporsional manusia 
Skala	➤ Jarak antar lantai Jarak antar lantai adalah 5.3 dan dikurangi plafond 1 m maka tinggal 4.3 m ➤ Ketinggian lantai Jarak ketinggian pada area peninggian adalah 15 cm tiap lantai dengan total 60 cm 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian utama juga dapat dilatari dengan penempatan unsur bentuk dan wujud secara vertikal ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose dengan bukaan di atasnya agar tidak mengganggu fokus pengunjung.

B. Ruang pameran fase kedua (tema atau makna simbolik : Kejayaan)

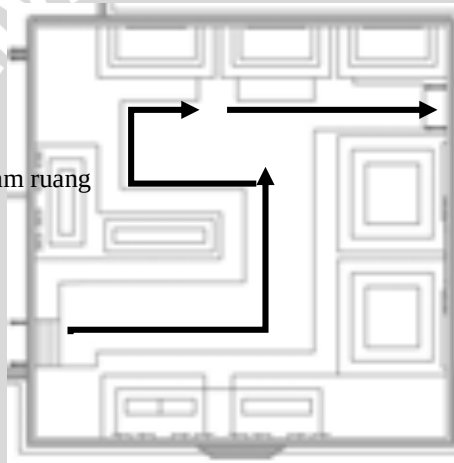
Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1025 hingga 1041 masehi mulai dari prasasti pamwatan hingga guci-guci yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 45 buah dengan jenis yang berjumlah 23 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi radial. Sistem ini menggunakan pusat linier pada sirkulasi utama sebagai poros dan menyebar ke area luar sirkulasi utama untuk memudahkan menikmati benda peninggalan.

Keterangan

Garis tebal =
sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.73 Konsep sirkulasi ruang pameran 2
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.74 Konsep kenaikan lantai 2
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 60 cm per ketinggian sehingga terdapat 4 tangga yang masing-masing sisi terdapat beberapa tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar bervariasi. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi terbuka agar pengunjung merasa lapang dan bebas saat berada dalam ruangan. penggunaan konstruksi tanpa kolom mampu membawa ruangan terasa lebih lega dan mudah dinikmati.



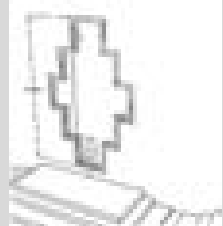
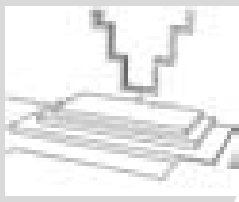
Gambar 4.75 Gambaran sirkulasi ruang pameran 2
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.29 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kedua

- Konsep wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pamer kedua adalah bentukan dari garis persegi vertikal lembut (lengkung) pada area sirkulasi dan bentukan melingkar horisontal pada area pamer - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna kuning dan putih untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna tinggi dengan warna pendukung adalah hijau. Warna hijau digunakan untuk warna latar yang mempengaruhi warna utama. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna merah yang menunjukkan sifat megah. Untuk menguat tema, skema analogus kuning ke hijau mampu memperkuat kesan - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur halus dari pemakaian material dari kaca dan kayu berpelitur. Penggunaan cat halus pada bidang dinding mampu membawa kesan lembut dan material akrilik untuk elemen wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>in showcase</i> (biru) dan <i>free standing on the floor</i> (jingga) karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan. - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan TL CWX, lampu TL WW dan lampu merkuri putih mewah sesuai dengan tema bahagia dan jaya yang diletakkan pada bagian plafond dengan sistem lampu mengarah ke bawah menyebar - Task lighting pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan dibawah untuk menyorot benda dari dua sisi benda - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen vertikal ruang - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa bila terdapat pintu yang terbuka, perasaan orang yang berada di dalamnya merasa sudah ada hubungan dengan dunia luar sekitarnya (walaupun hubungan itu tidak terlalu besar). Bukaan ini berada jauh dari benda pamer sehingga tidak mengganggu fokus dari pengunjung.

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran kedua	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema kejayaan ➤ Sirkulasi linier menyebar sesuai urutan benda. ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan berulang kembali hingga ke pintu transisi.
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan pada dua sisi ruang sedangkan dua sisi ruangan lainnya tertutup. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal kedua area pintu transisi ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu batu alam dan kayu-kayu berwarna cerah ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase keempat) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Besar bukaan - Bukaan yang lebar dan besar dengan dimensi hampir dua kali standar yaitu setinggi 4 m dan diletakkan pada belakang objek pameran ➤ Adanya perulangan bentuk dan wujud vertikal secara proporsional manusia 
Skala	➤ Ketinggian lantai - Peninggian lantai pada peletakan objek pameran dan bertingkat ➤ Jarak antar lantai - Tinggi ruangan adalah 6 dan dikurangi dengan plafond maka tinggal 5 m 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian dilatari dengan undakan dan area penempatan benda pameran yang diolah ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose pada latarnya.

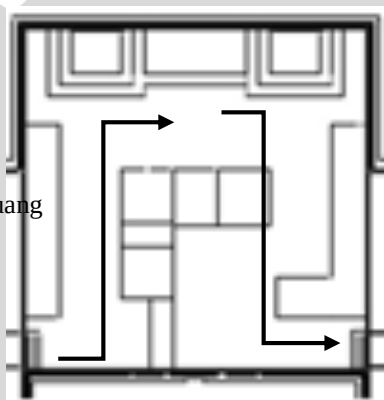
C. Ruang pameran fase ketiga (tema atau makna simbolik : Kebimbangan)

Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1041 hingga 1044 masehi mulai dari prasasti turun hyang II hingga umpak yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 29 buah dengan jenis yang berjumlah 20 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

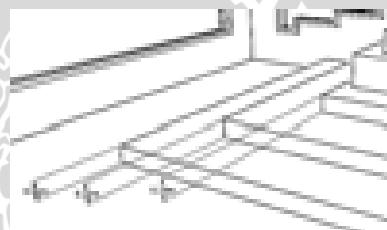
1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi memutar. Sistem ini menggunakan pusat linier pada sirkulasi utama sebagai poros dan memutar ruang yang berbentuk lingkaran untuk memudahkan menikmati benda peninggalan.

Keterangan
Garis tebal =
sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.76 Konsep sirkulasi ruang pameran 3
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.77 Konsep kenaikan lantai 3
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 45 cm per ketinggian sehingga terdapat 4 tangga yang masing-masing sisi terdapat 2 tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar 2,5 m. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

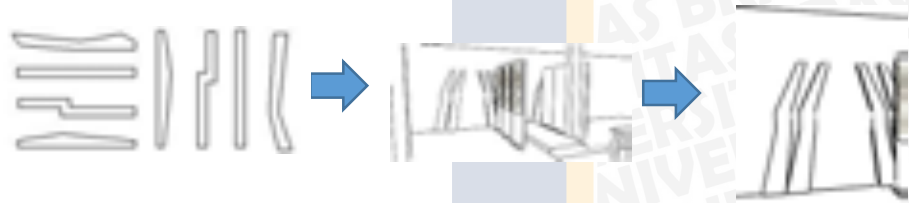
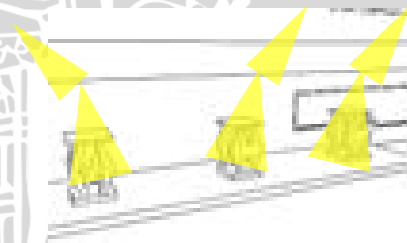
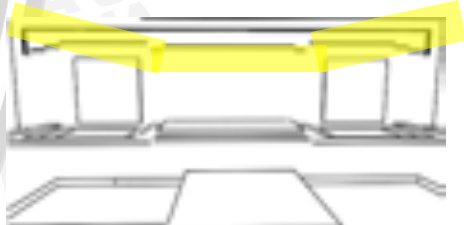
Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi tertutup dengan terdapat barrier pada masing-masing samping pada perbedaan lantai. Hal ini bertujuan untuk membatasi pengunjung bergerak untuk mendapatkan kesan yang menghimpit dan merasa tertekan sehingga dapat menciptakan suasana sesuai tema yang dibawahnya.



Gambar 4.78 Gambaran sirkulasi ruang pameran 3
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.30 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Ketiga

- Konsep wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pamer ketiga adalah bentukan dari garis horisontal kaku pada area sirkulasi dan bentukan persegi vertikal kaku pada area pamer  - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna jingga untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah abu-abu. Warna abu-abu digunakan untuk warna latar yang mempengaruhi warna utama. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna hijau. Untuk menguat tema, skema analogus warna merah, jingga dan kuning mampu memperkuat kesan  - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur kasar dan halus dari pemakaian material dari metal untuk tekstur halus dan kayu untuk tekstur kasar. Penggunaan material cat halus pada bidang dinding mampu membawa kesan nyaman namun dipadukan dengan kayu bertekstur kasar pada wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang.  - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa bila kita berada di dalam ruang yang terdapat pintu, tetapi tertutup dan tidak bisa dibuka, hal ini menimbulkan perasaan orang yang berada di dalamnya sedikit lapang dari perasaan terisolir 	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>vitrin</i> (jingga) dan <i>free standing on the floor</i> (biru) karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal dan horisontal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan.  - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan lampu TL WXX dan lampu merkuri putih sesuai dengan tema bimbang dan iri hati yang diletakkan pada bagian plafond dengan dengan aliran rel sehingga menimbulkan kesan terang hanya pada sisi tertentu - Task lighting Pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari dua sisi benda dan dipantulkan ke dinding. - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada area sirkulasi sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen horisontal ruang  

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran ketiga	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema keseimbangan ➤ Sirkulasi memutar dengan poros pusat dari benda pameran ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan kembali ke benda umum hingga pintu transisi
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan kecil pada dua sisi ruang sedangkan satu sisi ruangan lainnya dengan bukaan besar. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada area sisi kosong ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu bertekstur dan batu alam ➤ Merupakan satu-satunya ruang yang berbeda yang menyatukan semua ruang pameran
Proporsi	➤ Pembagian ruang Ruang yang dibagi dengan pemberian ketinggian lantai dan ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan bentuk latar lantai ➤ Pembatas penghimpit Penempatan pembatas penghimpit berupa elemen vertikal yang mengarah pada jalan 
Skala	➤ Ketinggian lantai Peninggian lantai pada peletakan objek pameran dan bertingkat ➤ Jarak antar lantai Jarak antar lantai adalah 4.3 dan dikurangi plafond 1 m maka tinggal 3.3 m 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian dilatari dengan undakan dan area penempatan benda pameran yang diolah ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose pada latarnya.

D. Ruang pameran fase keempat (tema atau makna simbolik : Peperangan)

Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1044 hingga 1135 masehi mulai dari prasasti banjaran dan prasasti hantang hingga miniatur rumah yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 33 buah dengan jenis yang berjumlah 21 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

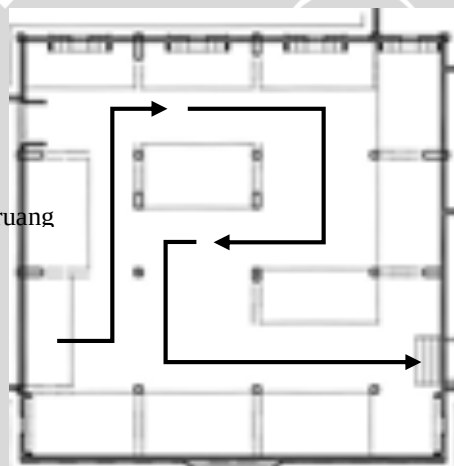
1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi zigzag. Sistem ini menggunakan sistem sirkulasi yang sebenarnya linier namun dibelok-belokkan membentuk zigzag untuk merasakan pengalaman sirkulasi sesuai kesan yang ingin ditimbulkan.

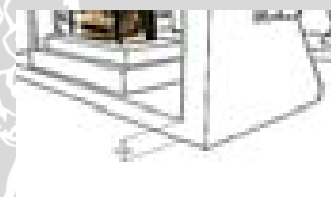
Keterangan

Garis tebal =

sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.79 Konsep sirkulasi ruang pameran 4
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.80 Konsep kenaikan lantai
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 20 cm sehingga terdapat hanya 1 anak tangga yang masing-masing sisi terdapat 2 tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 20 cm dengan lebar 2 m. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi sempit dan zigzag. Hal ini bertujuan untuk membuat pengunjung bergerak tidak berarah.



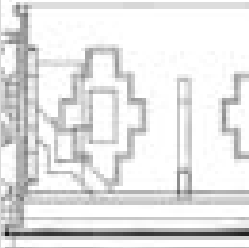
Gambar 4.81 Gambaran sirkulasi ruang pameran 4
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.31 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Keempat

- Konsep wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pamer keempat adalah bentukan dari garis horisontal kaku pada area sirkulasi dan bentukan garis menyudut, kaku dan zigzag pada area pamer dengan ukuran yang tidak besar dan mengganggu fokus pengunjung - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna merah untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah hitam. Warna hitam digunakan untuk warna latar yang mempengaruhi warna utama. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna abu-abu. Untuk menguat tema, skema monokromatik warna merah mampu memperkuat kesan. - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur kasar dari pemakaian material dari kayu dan batu-batuan. Penggunaan material metal bertekstur kasar pada bidang dinding mampu membawa kesan marah pada wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>in showcase</i> dan <i>free standing on the floor</i> karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan zigzag pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan. - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan lampu TL WWX dan lampu merkuri putih sesuai dengan tema bimbang dan iri hati yang diletakkan pada bagian plafond dengan mengarah ke bawah dengan mengarah hanya ke sisi dinding sehingga memanfaatkan pantulan cahaya - Task lighting Pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari satu sisi benda dan dipantulkan ke dinding. - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen horisontal ruang - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa kalau kita berada di dalam sebuah ruangan yang tertutup, tidak ada bukaan untuk komunikasi dengan dunia luar, maka perasaan yang timbul adalah perasaan akan benar-benar merasakan terputus dari alam sekitarnya, benar-benar sendiri dan terkurung

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran keempat	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema peperangan ➤ Sirkulasi zigzag namun linier dan berkelok-kelok ➤ Urutan berawal dari benda pameran khusus ke benda pameran umum dan kembali ke benda khusus hingga pintu transisi
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan benda pameran pada dua bagian tengah ruang dan terletak saling bersilangan. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada area sisi kosong ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu bertekstur dan batu alam ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase kedua) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Pembagian ruang Ruang yang dibagi dengan pemberian ketinggian lantai dan ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan bentuk latar lantai ➤ Pembatas penghimpit Penempatan pembatas penghimpit berupa elemen vertikal yang mengarah pada jalan 
Skala	➤ Ketinggian lantai Peninggian lantai pada peletakan objek pameran dan bertingkat ➤ Jarak antar lantai Tinggi ruangan adalah 5 dan dikurangi dengan plafond maka tinggal 3.5 m 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian dilatari dengan undakan dan area penempatan benda pameran yang diolah ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose pada latarnya.

E. Ruang pameran fase kelima (tema atau makna simbolik : Keruntuhan)

Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1135 hingga 1293 masehi mulai dari prasasti jepun dan prasasti padelegan ii hingga batu berangka tahun yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 21 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam. Pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

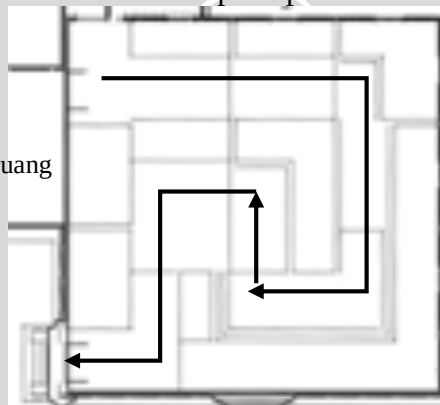
1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi linier memutar. Sistem ini menggunakan pusat linier pada sirkulasi utama sebagai poros dan menerus menuju objek pameran terakhir untuk memudahkan menikmati benda peninggalan dan berakhir pada pintu keluar.

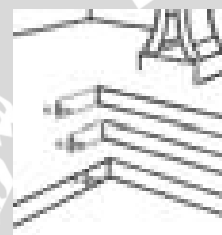
Keterangan

Garis tebal =

sirkulasi dalam ruang



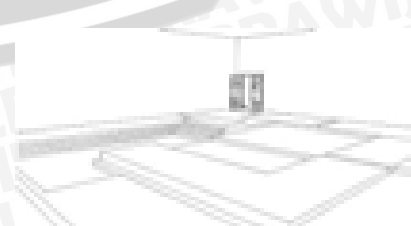
Gambar 4.82 Konsep sirkulasi ruang pameran 5
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.83 Konsep kenaikan lantai 5
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 45 cm per ketinggian sehingga terdapat 3 tangga yang masing-masing sisi terdapat beberapa anak tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar bervariasi. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi yang berakhir pada ruang. Hal ini bertujuan untuk membuat pengunjung menuju objek terakhir yang ditempatkan meruang pada lokasi tertentu dan merupakan tanda akhir dari perjalanan di dalam ruang pameran.



Gambar 4.84 Gambaran sirkulasi ruang pameran 5
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.32 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kelima

- Konsep wujud dan bentuk Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pameran keempat adalah bentukan dari garis horizontal lembut (lengkung) pada area media benda pameran dan bentukan garis vertikal lembut (lengkung) pada sirkulasi menuju pintu keluar. - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna coklat dan hijau untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah kuning yang mengontraskan ruang. Warna merah digunakan untuk warna aksen pada elemen penunjang. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna merah. Untuk menguatkan tema, skema analogus dari warna merah, merah muda hingga merah kecoklatan mampu memperkuat kesan. - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur halus dari pemakaian material dari kaca dan kayu berpelitur. Penggunaan cat halus pada bidang dinding mampu membawa kesan lembut dan material metal untuk elemen wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>vitrin</i> dan <i>free standing on the floor</i> karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal dan horizontal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan. - Konsep penerangan - General lighting - Penerangan menggunakan lampu TL WWX dan lampu merkuri putih sesuai dengan tema lemah dan akhir yang diletakkan pada bagian plafond dengan sistem lampu mengarah ke bawah menyebar menyeluruh - Task lighting - encahaya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari dua sisi benda - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen vertikal ruang - Pola Buka - Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa kalau salah satu konsep ruang menyatakan bahwa di dalam ruang yang hanya ada satu bidang vertikal dan horizontal orang merasa di dalamnya akan merasa hampir 100 % dekat dengan alam sekitarnya.

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran pertama	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema perjuangan ➤ Sirkulasi memutar dan berkelok-kelok lalu menerus. ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan kembali ke umum lalu berakhir pada pintu transisi bangunan.
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan pada dua sisi ruang sedangkan dua sisi ruangan lainnya tertutup. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada satu sisi ruang ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada area pintu keluar ➤ Perulangan bentuk bukaan pada ruangan pada sisi ruang pameran ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu warna merah suram dan batu-batuan dengan warna abu-abu hingga hitam ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase pertama) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Besar bukaan Bukaan yang lebar dan besar dengan dimensi hampir dua kali standar yaitu setinggi 4 m dan diletakkan pada belakang objek pameran ➤ Pembagian ruang Ruang yang dibagi dengan pemberian ketinggian lantai dan ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan bentuk latar lantai 
Skala	➤ Jarak antar lantai Jarak antar lantai adalah 5.3 dan dikurangi plafond 1 m maka tinggal 4.3 m ➤ Ketinggian lantai Jarak ketinggian pada area peninggian adalah 15 cm tiap lantai dengan total 60 cm 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian utama juga dapat dilatari dengan penempatan unsur bentuk dan wujud secara vertikal ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose dengan bukaan di atasnya agar tidak mengganggu fokus pengunjung.

4.5.1.2 Konsep Keterkaitan Antar Ruang

Pemanfaatan ruang transisi antar ruang pameran tiap fase mampu digunakan sebagai media tempat beristirahat. Ruang istirahat ini juga digunakan sebagai media pemisah antar fase ruang pameran namun tetap dapat menjadi penghubung jalan cerita dalam ruang pameran. Selain itu ruang transisi ini difasilitasi oleh fasilitas tempat duduk dan tempat istirahat.



Gambar 4.85 Area transisi
Sumber : Hasil konsep

Ruang transisi juga dimanfaatkan sebagai media edukasi pengantar antar fase ruang pameran dengan memberikan gambaran suasana pada ruang transisi. Ruangan ini akan difasilitasi dengan fasilitas multimedia. Fasilitas ini akan menyajikan pengetahuan awal mengenai sejarah dari ruang fase yang akan dituju. Media yang digunakan adalah *winconsin interactive wall* yaitu media display elektronik yang berbasis multimedia masa kini



Gambar 4.86 Pemakaian multimedia
Sumber : Hasil konsep

4.5.1.3 Konsep Kesatuan Antar Ruang

- Pengolahan pintu transisi

. Hubungan langsung antar ruang pameran perlu dilakukan pengolahan agar perbedaan antar ruang pameran mampu diinterpretasikan melalui pintu masuk sebelum masuk ke dalam ruang pameran selanjutnya. Salah satu cara untuk menyatukan antar ruang dengan pintu transisi ini adalah dengan penerapan gradasi warna pintu masuk.

Pintu ini merupakan perwujudan dari gerbang atau orang Jawa sering menyebutnya dengan gapura. Gapura merupakan pintu masuk untuk menuju satu ruangan ke ruangan lainnya. Pintu akan berberbentuk dari dua buah daun pintu dengan adanya ukiran matahari (pancaran) yang merupakan salah satu lencana yang ada dalam Kerajaan Kediri.



Gambar 4.87 Pintu dan gerbang transisi antar ruang
Sumber : Hasil konsep

4.5.2 Konsep Tapak

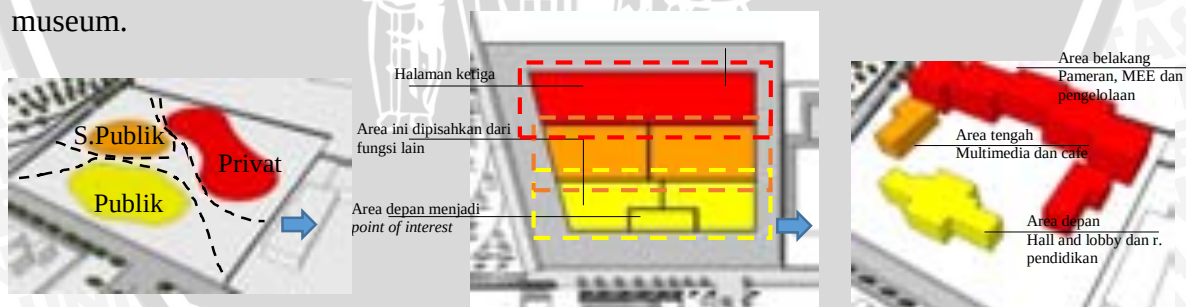
Konsep perancangan tapak akan membahas mengenai keputusan dalam desain dan pengaplikasiannya pada tapak museum. Konsep ini dituangkan secara grafis untuk memudahkan tahap selanjutnya yaitu tahapan desain. Konsep tapak ini meliputi konsep pemintakatan, konsep sirkulasi dan pencapaian, konsep orientasi dan view, konsep vegetasi dan konsep tanggap iklim.

4.5.2.1 Konsep Pemintakatan

Konsep ini berdasarkan dari hasil analisa zoning yang telah diketahui bahwa tapak mempunyai sifat fungsi yang terbagi menjadi 3 yaitu privat, semi privat dan publik. Dengan masing-masing fungsi sebagai berikut :

- Publik : *Hall and Lobby*, Ruang Pendidikan
- Semi privat : Ruang Multimedia, *Café and Resto*
- Privat : Ruang Pameran Ruang pengelola, ruang MEE dan Ruang *Security Asset*

Pada konsep pemintakatan ini zona bangunan dibagi menjadi 3 bagian / halaman yang saling terpisah satu sama lain. Zona depan ditempati oleh ruang fungsi publik, zona tengah ditempati ruang fungsi semi privat dan zona belakang ditempati oleh ruang fungsi privat. Fungsi publik ditempatkan pada bagian depan agar mudah diakses dari depan yang merupakan jalan utama dalam kawasan sekitar museum.



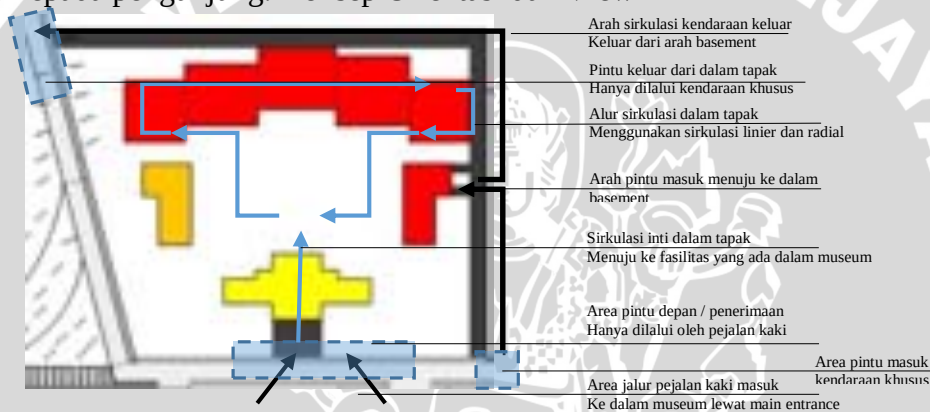
Gambar 4.88 Konsep pemintakatan
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.2 Konsep Sirkulasi dan Pencapaian

Letak main entrance terletak pada tapak sebelah utara. Hal ini disebabkan karena kapasitas wisatawan yang didominasi pada jalan depan yaitu jalan kawasan wisata. Main entrance dapat dicapai dengan berjalan kaki saja, hal ini untuk memberikan keseragaman alur perjalanan wisatawan dalam kawasan.

Second entrance hanya digunakan untuk bagian pengelola, MEE dan kebutuhan café and resto. Second entrance ini berada pada tapak bagian basement dengan jalur masuk dan keluar dari bagian timur tapak. Seluruh kendarannya akan keluar dari pintu keluar tapak pada bagian barat daya tapak.

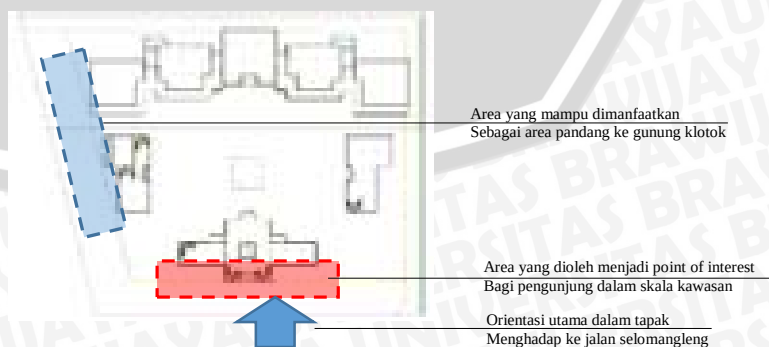
Sirkulasi yang baik dalam Museum Airlangga adalah sirkulasi yang mempunyai sifat menerus. Sirkulasi yang seperti ini akan lebih tepat menggunakan sirkulasi linier karena sifatnya yang tidak akan membingungkan pengunjung dalam menyusuri tiap ruang pameran dalam museum. Sirkulasi pada ruang pameran secara makro diawali dengan ruang transisi pertama (ruang multimedia) menuju ke ruang transisi kedua (pendapa) kemudian langsung menuju ke ruang pameran. Ruang transisi berfungsi sebagai bagian pengenalan sejarah Kerajaan Kediri secara garis besar kepada pengunjung. Konsep Orientasi dan View



Gambar 4.89 Konsep sirkulasi dan pencapaian dalam tapak
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.3 Konsep Orientasi dan View

Orientasi bangunan akan dihadapkan kearah arah jalan didepan tapak yaitu jalan selomangleng yang merupakan akses yang cukup luas dan baik bagi pengunjung. Pengunjung akan datang dari arah parkir dan pintu masuk kawasan sehingga orientasi bangunan akan menghadap ke selatan. Orientasi ini juga sesuai dengan konsep sirkulasi sebelumnya yang menerangkan bahwa pada area depan merupakan pintu masuk pengunjung bagi pejalan kaki maupun berkendara.



Gambar 4.90 Konsep peletakan orientasi dan view
Sumber : Hasil konsep

Dengan orientasi utama yang dihadapkan ke selatan / depan tapak maka, diperlukan perlakuan khusus pada bagian fasade bangunan bagian selatan. Bagian ini harus diolah dengan memberikan aksen / point tertentu yang mampu menjadi daya tarik pengunjung. Pengkhususan ini dapat berupa gerbang ataupun muka fasade yang diolah. Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada subbab selanjutnya pada bagian bentuk bangunan.

Selain itu bangunan juga akan dihadapkan ke arah barat yaitu menghadap kearah gunung klotok yang merupakan objek wisata utama dari kawasan wisata selomangleng. Orientasi ini bertujuan agar pengunjung dapat menikmati keindahan gunung klotok dari dekat sehingga dapat memaknai keindahan ciptaanNya.



Gunung Klotok yang menjadi point view dari arah barat dan view ke luar tapak

Area yang dimanfaatkan sebagai area pandang ke gunung klotok

Area pandang kedua yang mampu melihat ke dalam tapak atapun keluar tapak

Area yang menjadi point of interest untuk memberikan pengenalan akan museum

Gambar 4.91 Konsep view dan orientasi tapak
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.4 Konsep Kebisingan dan Vegetasi

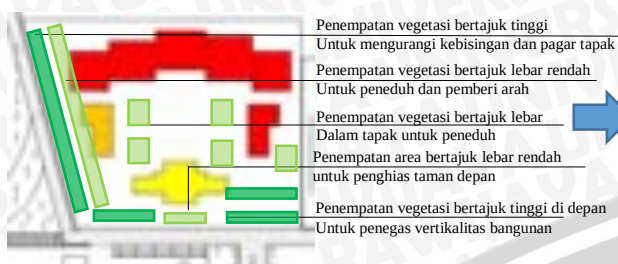
Konsep vegetasi dalam tapak adalah dengan memanfaatkan pohon-pohon ataupun tumbuhan-tumbuhan yang ada dalam tapak dengan mempertahankan ataupun memindahkan ke lokasi yang lain. Vegetasi yang dipindahkan akan disesuaikan peletakannya dengan massa bangunan yang suda terbentuk tanpa menghilangkan kesan bangunan yang ingin dicapai.

Vegetasi bertajuk tinggi akan diletakkan area depan tapak dan samping barat tapak. Hal ini bertujuan selain sebagai peneduh, vegetasi bertajuk tinggi tidak menutupi view bangunan dari luar. Vegetasi ini justru akan menambah kesan tinggi pada bangunan yang mengadaptasi bangunan Kerajaan Kediri.

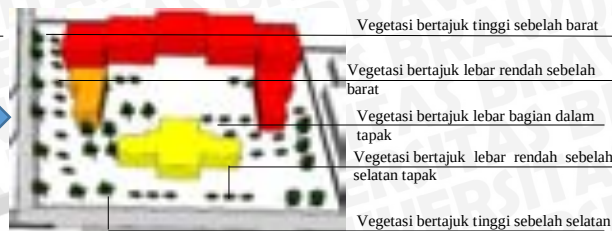
Vegetasi bertajuk lebar akan ditempatkan di timur dan di dalam tapak. Vegetasi ini bertujuan sebagai peneduh yang bersifat menyebar dan merata sehingga mampu meneduhi pengunjung yang berada dalam kawasan museum. Selain itu terdapat pula vegetasi penghias yang berada di sepanjang samping bangunan untuk memperindah bangunan.

Vegetasi akan lebih difokuskan pada area samping barat dan selatan bangunan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari area

tersebut. Vegetasi yang merapat mampu digunakan sebagai pengganti pagar selain sebagai media peredam suara



Gambar 4.92 Konsep penempatan vegetasi
Sumber : Hasil konsep



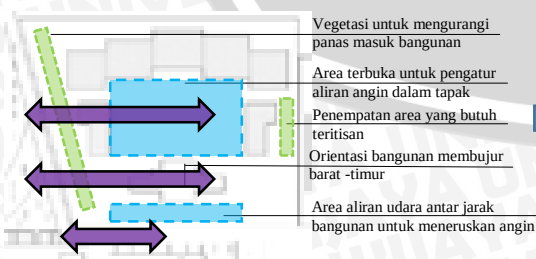
Gambar 4.93 Konsep vegetasi dan penanggulangan kebisingan
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.5 Konsep Tanggap Iklim

Konsep tanggap iklim akan difokuskan pada penanganan masalah panas matahari dan aliran angin dalam tapak. Konsep ini mengacu dari hasil analisa iklim pada subbab sebelumnya yang telah disesuaikan dengan kondisi iklim dalam tapak dan sekitarnya.

Konsep tanggap matahari pada tanggap adalah dengan menghindari panas matahari langsung dan memanfaatkan cahaya matahari. Menghindari panas matahari yang terik dengan cara mengorientasikan bangunan membujur barat – timur. Dengan mempersempit bidang paparan sinar maka akan mengurangi tingkat panas dalam bangunan. Selain itu memberikan teritisan yang sesuai standard dan penambahan vegetasi penghalang mampu memberikan dampak sejuk pada bangunan.

Konsep tanggap aliran angin dengan memperpendek aliran angin dalam tapak dan memperbanyak area terbuka yang mampu mengalirkan aliran secara bebas. Penempatan aliran angin di setiap jarak antar bangunan dan ruang terbuka dalam tapak mampu menjadi solusi yang mudah untuk mengatasi aliran angin ini.



Gambar 4.94 Konsep pengaturan bangunan terhadap iklim
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.95 Konsep tanggap iklim
Sumber : Hasil konsep

4.5.3 Konsep Bangunan

Konsep bentuk dan penataan massa merupakan hasil dari analisa bangunan yang telah dirumuskan dalam bentuk grafis. Konsep ini akan mengacu pada unsur-unsur arsitektural yang berhubungan dengan museum terhadap peninggalan Kerajaan Kediri yang masih ada. Konsep bangunan ini meliputi konsep penataan massa (pemintakatan simbolik, denah dan konfigurasi massa) dan konsep bentuk (tampak dan bentuk, kolam air, pintu masuk, atap bangunan, warna dan material)

4.5.3.1 Konsep Penataan Massa

- Konsep Pemintakatan Tri mandala

Dalam perancangan bangunan peninggalan Kerajaan Kediri (situs-situs yang ada) menggunakan halaman (area tertentu) yang membagi tapak dalam beberapa halaman. Hal itu juga diterapkan dalam merancang Museum Airlangga. Museum dibagi dalam 3 wilayah (tri mandala). Tri Mandala sendiri memiliki tingkat asosiasi yang cenderung kearah unsur bidang. Sehingga, metafora tangible diberlakukan pada proses ini, namun masih dalam batasan modular tapak.



Gambar 4.96 Garis imajiner melintang
Sumber : Hasil konsep



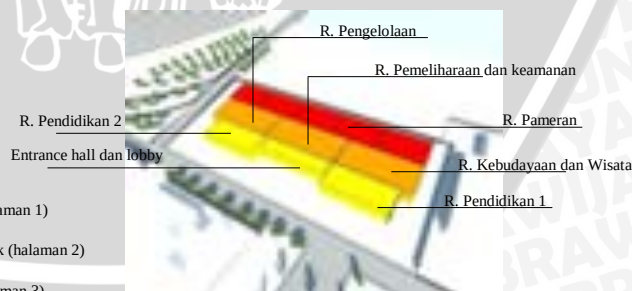
Gambar 4.97 Garis imajiner membujur
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.98 Imposisi 2 garis imajiner
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.99 Zoning halaman pada tapak
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.100 Zoning ruang dalam tapak
Sumber : Hasil konsep

Pada ilustrasi gambar 4. hingga 4. , dilakukan pembagian tapak menjadi 2 segmen sesuai orientasi, pertama dari bujur utara - selatan, kedua dari bujur timur – barat. Kemudian kedua segmen tersebut di *impose* membentuk grid pada tapak untuk

memproyeksikan zonasi ruang. Kedua segmen dikolaborasikan menjadi 9 segmen ruang lalu menentukan zonasi sesuai kebutuhan privat (penting) – publik (umum).

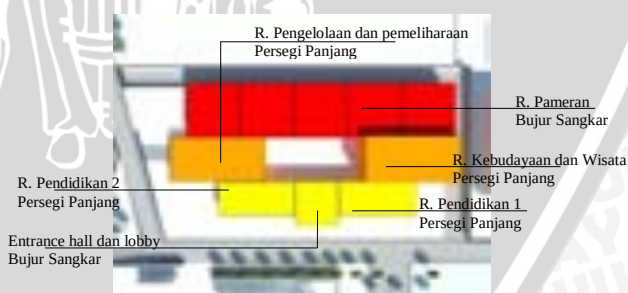
Konsep pemintakan yang digunakan pada museum tetap menerapkan zoning situs peninggalan Kerajaan Kediri dengan menggunakan sistem fungsi tiap halaman. Pada halaman pertama digunakan sebagai area publik sehingga ruang yang diwadahi bersifat terbuka ataupun bersama. Ruangan tersebut adalah *hall entance area*, *lobby*, ruang multimedia dan ruang-ruang pendidikan

Pada halaman kedua digunakan sebagai area persiapan ataupun area istirahat sehingga ruang yang diwadahi bersifat pendukung fungsi lainnya. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang pemilihan dan keamanan serta ruang kebudayaan dan wisata. Pada halaman ketiga digunakan sebagai area yang penting dan sakral sehingga ruangan bersifat privat (penting). Ruangan tersebut adalah ruangan pameran mulai bagian 1 hingga 5.

- Denah

Bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai denah bangunan yang sama antara satu dengan yang lainnya, yaitu berbentuk bujur sangkar dan persegi panjang. Bangunan induk (candi utama) mempunyai denah berbentuk bujur sangkar, untuk bangunan pendukung (candi perwara) menggunakan denah berbentuk persegi panjang sedangkan bentuk denah bangunan penerima (gapura) berbentuk gabungan antara bujur sangkar dan persegi panjang.

Susunan bentuk ruang dalam bangunan Museum Airlangga ditentukan bahwa ruang pameran merupakan area utama dengan denah berbentuk bujur sangkar. Area pengelola dan area kebudayaan dan wisata merupakan area pendukung dengan denah berbentuk persegi panjang. Area penerima dan area pendidikan merupakan area penerima dengan denah berbentuk bujur sangkar pada area penerima dan persegi panjang pada area pendidikan.



Gambar 4.101 Bentuk denah museum
Sumber : Hasil konsep

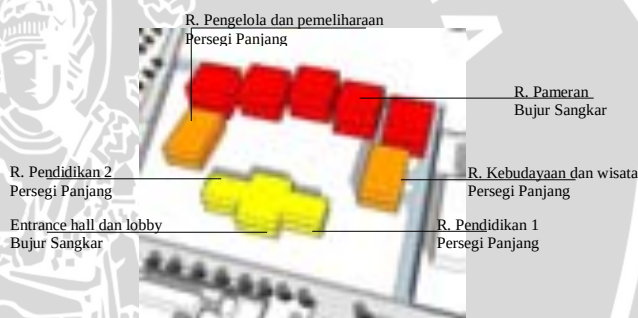
- Konfigurasi

Bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai konfigurasi massa yang sama yaitu mempunyai konfigurasi *cluster* dengan terbagi dalam 3 halaman (tri mandala). Konfigurasi ini mengharuskan bangunan terpecah dalam beberapa fungsi yang sesuai dengan kebutuhannya. Konfigurasi *cluster* mempunyai keuntungan yaitu bangunan mampu mempunyai tingkat privasi masing-masing sehingga mampu menimbulkan situasi yang tenang.



Gambar 4.102 Konfigurasi massa bangunan awal
Sumber : Hasil konsep

Pada bangunan museum setiap massa terdiri dari satu atau dua fungsi dengan kebutuhan yang sama. Untuk konfigurasi bangunan Museum Airlangga terdiri dari massa bagian depan (area penerima dan pendidikan), massa bagian samping kanan (area kebudayaan dan wisata), massa bagian samping kiri (area pengelolaan dan pemeliharaan) dan massa bagian belakang (satu massa pada tiap fase ruang pameran).



Gambar 4.103 Konfigurasi massa bangunan pemecahan
Sumber : Hasil konsep

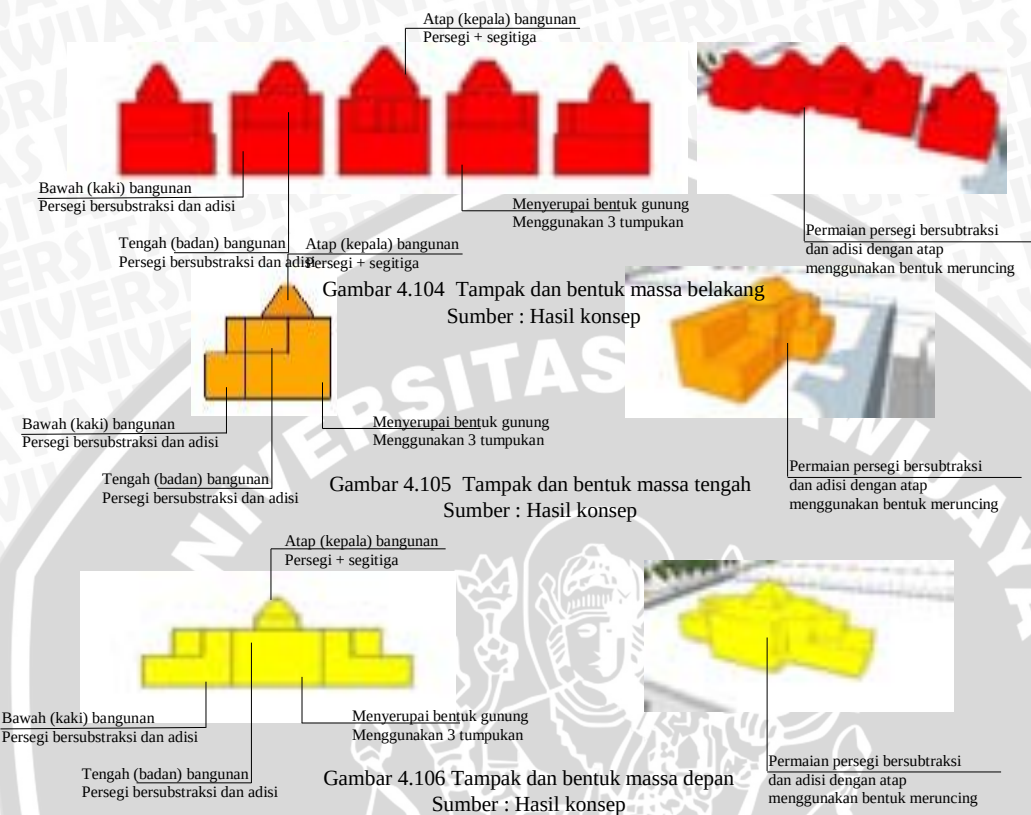
4.5.3.2 Konsep Bentuk

- Tampak dan Bentuk Bangunan

Perwujudan museum tetap mengacu pada bentukan yang sudah ada yaitu bentuk tampilan gunung sehingga bangunan berbentuk mengeruncing keatas. Bagian utama berbentuk meruncing ramping dengan penambahan ketinggian tanah. Bagian pendukung berbentuk meruncing dengan pelebaran bentuk. Bagian penerima berbentuk meruncing menyerupai bentuk gapura. Setiap bangunan akan terdiri dari dari 3 bagian yaitu kaki, badan dan kepala.

Menurut nababan (2015) pada bagian kaki candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan segitiga dan lingkaran, pada bagian tertentu terdapat aditif bentuk persegi dan segitiga dan subtrakif lingkaran pada persegi. Pada bagian badan candi didominasi bentuk persegi dan hanya ada aditif bentuk persegi dan segitiga. Pada bagian kepala candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan lingkaran dan

segitiga. Mahkota didominasi bentuk lingkaran. selain itu terdapat bentuk aditif dari persegi dan segitiga.

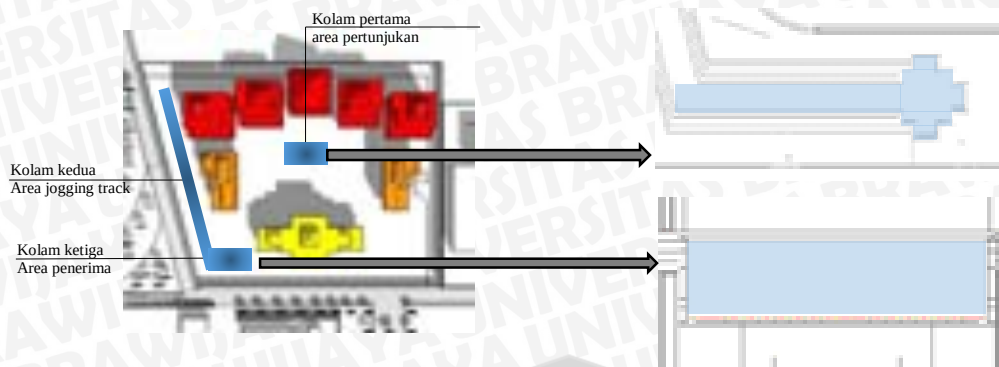


- Kolam Air

Pada peninggalan Kerajaan Kediri banyak terdapat area kolam air (segaran) yang digunakan pada zaman dahulu sebagai area pencucian diri dan pembersih badan. Kolam ini juga berfungsi sebagai area penyejuk lingkungan karena sifat kolam yang bergerak dan mengalir. Kolam pada zaman Kerajaan Kediri juga biasa digunakan sebagai area pertunjukkan / perhelatan.

Penggunaan kolam dalam Museum Airlangga difungsikan selain sebagai area penyejuk lingkungan, kolam juga digunakan sebagai area pertunjukan. Kolam ini akan dipadukan dengan area amphiteater ataupun pendopo sebagai area transisi dan panggung di belakang kolam dengan latar bangunan museum.

Selain kolam sebagai area perhelatan, kolam juga difungsikan sebagai area istirahat sementara dan relaksasi pada bagian barat museum. Lokasi ini sangat cocok karena area ini merupakan area jogging track kawasan sehingga mampu menarik wisatawan untuk istirahat di area museum.



Gambar 4.107 Penempatan kolam air dan bentuknya
Sumber : Hasil konsep

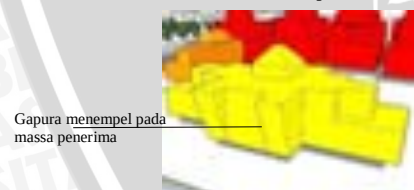
- Pintu Masuk (Gapura)

Penggunaan gapura dalam percandian peninggalan Kediri memiliki perbedaan pada tiap bangunan. Ada yang hanya memiliki satu gapura pada satu kompleks percandian, ada pula yang memiliki gapura pada tiap halamannya. Perbedaan ini dikarenakan perbedaan kepentingan ataupun keutamaan fungsi tiap bangunan.

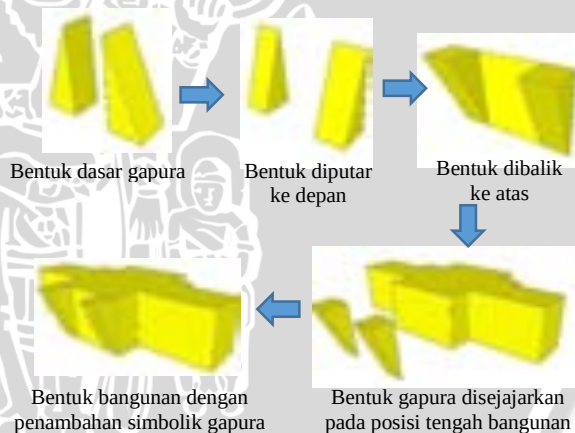
Museum Airlangga cenderung akan menggunakan tunggal gapura karena fungsi yang bukan sebagai tempat ibadah. Hal ini akan menjadikan fungsi lebih bersifat umum. Penempatan gapura akan tersamar dalam massa penerimaan sehingga fungsi ini mampu terwujud dari bentuknya yang menggambarkan gapura.



Gambar 4.108 Peletakan gapura awal
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.110 Gapura menyatu dengan massa
Sumber : Hasil konsep

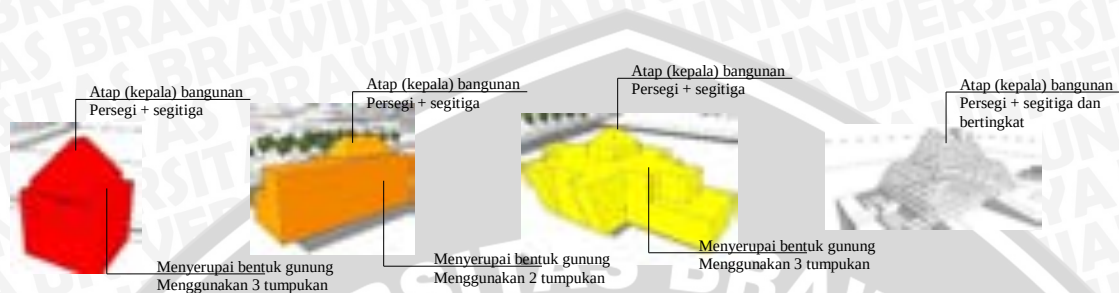


Gambar 4.109 Proses desain gapura
Sumber : Hasil konsep

- Atap bangunan

Bangunan percandian peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai kesamaan dalam bentuk atap yaitu berbentuk persegi bertingkat keatas dengan trap yang mengecil atau memendek setiap meninggi. Hal ini juga diterapkan pada tiap massa bangunan di Museum Airlangga.

Pada massa penerima akan diterapkan atap bertingkat dengan perpaduan persegi dan lingkaran. Bagian ini cenderung bersifat sentralis pada atap bangunan untuk mengesankan bentuk penerima (gapura). Pada massa penunjang (wisata dan pengelolaan) juga diterapkan atap bertingkat persegi namun lebih rendah untuk memunculkan kesan horisontal pada bangunan. Pada massa utama (pameran)



Gambar 4.111 Bentuk atap dan detail rencana
Sumber : Hasil konsep

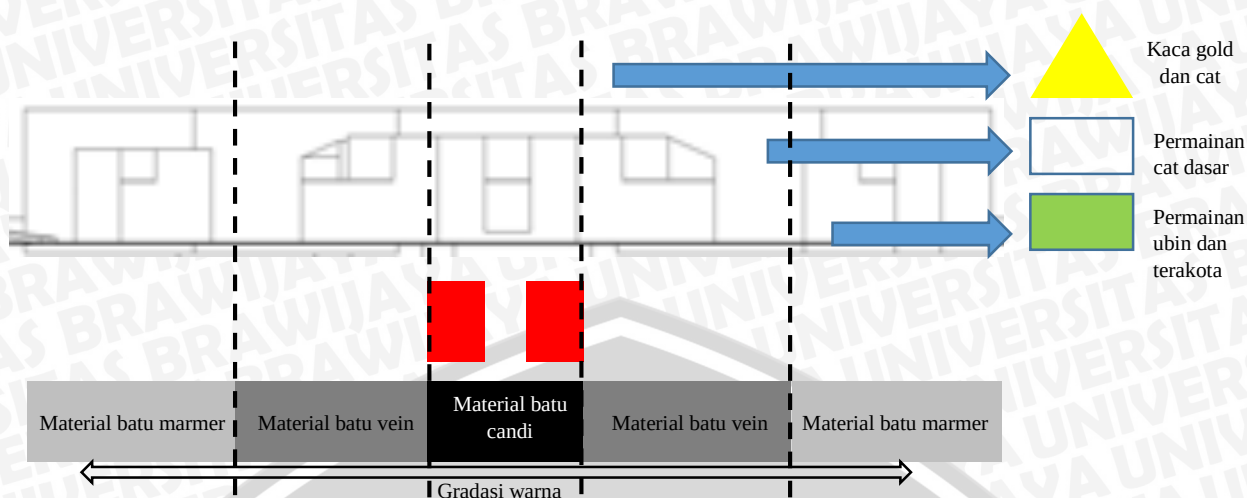
diterapkan atap bertingkat dengan persegi dan segitiga dengan orientasi vertikal.

- **Material dan Warna**

Semua material ini akan digunakan sebagai material finishing pada bangunan untuk memunculkan kesan Kerajaan Kediri dalam Museum Airlangga. Material batu pahat akan digunakan pada bagian kaki bangunan karena tingkat kelembababan yang kuat. Material batu yang digunakan antara lain. Material batu bata akan digunakan pada bagian badan bangunan dan sedikit pada bagian atap. Material bata yang digunakan adalah bata ekspos. Material ubin digunakan hanya pada massa utama untuk menguatkan kesan sakral pada bangunan tersebut.

Unsur warna dapat memberikan sebuah ciri pada bangunan khususnya bangunan museum dengan tampilan menggunakan karakter warna khas dari peninggalan Kerajaan Kediri dan juga material yang digunakannya. Warna hitam, abu-abu, putih, merah bata, hijau dan kuning merupakan perpaduan dari warna-warna peninggalan Kerajaan Kediri.

Warna tampilan bangunan akan didominasi warna hitam, putih dan abu-abu secara gradasi dengan warna merah bata sebagai dominan. Warna hijau digunakan pada bagian lantai dan pelataran dengan penambahan warna kuning dan merah. Warna kuning keemasan akan dikhususkan untuk pewarna atap bangunan agar terkesan megah dan berkilau.



Gambar 4.112 Pola pewarnaan dan penempatan material
Sumber : Hasil konsep

4.6 Pembahasan hasil perancangan

Pembahasan hasil perancangan merupakan merupakan cakupan hasil perancangan yang telah diperoleh dari hasil analisa dan hasil konsep secara sistematis dan berurutan. Hal ini berguna untuk memperjelas hasil keputusan konsep desain dan untuk mengetahui kesesuaian hasil desain terhadap konsep desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

Tahap pembahasan hasil desain ini terbagi dalam tiga bagian yang sama dalam tahap analisa dan tahap konsep sebelumnya yaitu :

1. Pembahasan hasil interior ruang pameran dengan pendekatan simbolik
2. Pembahasan hasil desain tapak
3. Pembahasan hasil bangunan dengan pendekatan simbolik

Hasil perancangan ini akan disajikan dalam bentuk grafis dengan keterangan yang menjelaskan gambar grafis. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pembahasan hasil desain namun tetap bisa menjelaskan bagian-bagian yang menjawab permasalahan desain. Selain itu proses grafis juga akan mempermudah proses penjelasan hasil konsep tiap variabel yang telah ditentukan sebelumnya dalam hasil desain. Berikut ini merupakan pembahasan hasil perancangan Museum Airlangga :

4.6.1 Hasil Interior Ruang Pamer Dengan Pendekatan Simbolik

Hasil perancangan interior dalam ruang pameran Museum Airlangga merupakan pembahasan yang menjawab keterkaitan dalam cerita sejarah Kerajaan Kediri dengan

implementasi pembentukan ruang pameran. Hal ini bertujuan untuk memperoleh ruang pameran museum yang mampu menceritakan suasana dan keadaan dalam sejarah Kerajaan Kediri melalui elemen-elemen visual dalam ruang pameran yang mampu membawa kesan dan suasana. Dengan menggunakan metode metafora intangible, akan didapatkan ruang-ruang yang membawa suasana dalam bentuk makna maupun tema ruang yang secara tersirat telah disusun dari rangkaian sejarah.

Dalam pembahasan hasil perancangan interior ruang pameran museum dengan pendekatan simbolik ini terdapat tiga tahapan dalam prosesnya. Tahapan tersebut antara lain :



4.6.1.1 Pembahasan Hasil Desain Mengenai Elemen Visual Ruang

Hasil dan pembahahasan Ruang Pamer Pertama dengan tema Perjuangan

Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru yang berlangsung pada tahun 1019 M – 1024 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Senang
- b) Berjuang
- c) Usaha
- d) Tegar
- e) Setia
- f) Berani
- g) Kokoh

Bentuk bukaan yang berbentuk menyerupai undakan menggunung dengan bagian yang terbuka hanya beberapa sisi bangunan saja. Jenis bukaan samar mampu membawa kesan cukup membatasi dalam ruang

Bahan yang digunakan adalah bahan-bahan alami yaitu material dari kayu pada dinding, lantai dan hiasan. Material batuan pada dinding bangunan

Memainkan **tekstur** mampu membawa kesan historis pada bagian dinding bangunan serta ukiran pedestal

Elemen wujud vertikal lembut diterapkan pada area yang menonjol dan elemen horisontal kaku diterapkan untuk area pameran membentuk area cekungan dalam ruang pameran

Warna yang digunakan adalah dominan warna merah pada lantai dan dinding dengan pendukung putih pada dinding. Warna coklat kayu bisa menjadi warna netral dalam ruang.

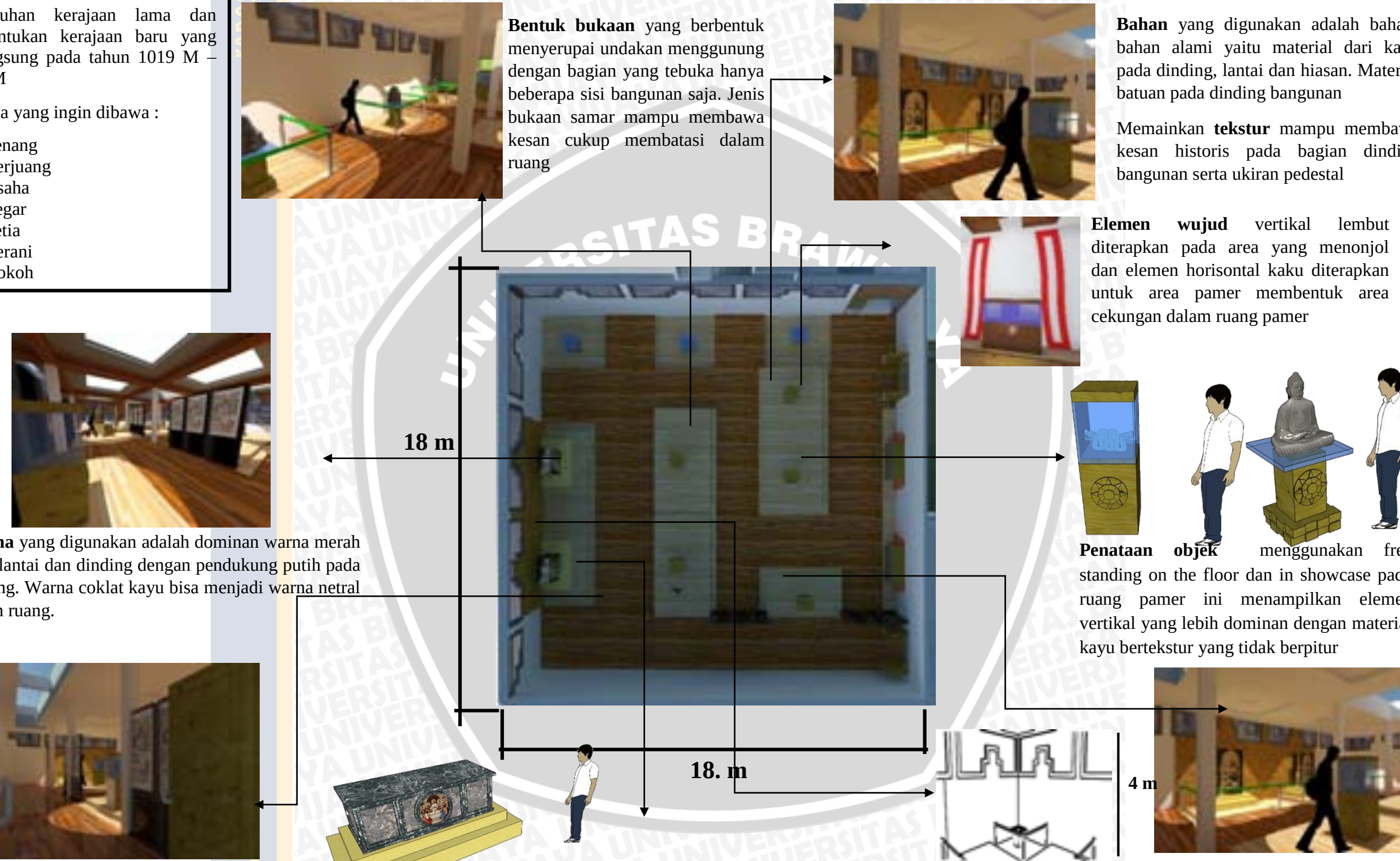
Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan in showcase pada ruang pameran ini menampilkan elemen vertikal yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur yang tidak berpitar

Sirkulasi pada ruangan yang bersifat linier mengitari ruang sepanjang jalur sirkulasi utama. Jalur ditandai dengan adanya perbedaan ketinggian per jalur sirkulasi

Proporsi dan skala dalam bangunan menggunakan proporsi manusia dengan tinggi bangunan mencapai 4 m antara lantai dan plafond. Ditambah dengan permainan ketinggian lantai.

Penataan objek menggunakan block anchor sebagai penempatan benda pameran utama (prasasti dan jambangan) mampu membawakan kesan sebagai point of interest dari ruang pameran

Pencahayaan ini menggunakan lampu menyebar pada bangunan. Untuk objek menggunakan pencahayaan spot light 2 titik dari atas. Penggunaan drop ceiling pada area sirkulasi dengan pemasangan



The diagram illustrates a gallery space with a central 18m x 18m area. It includes various views: a perspective of a wooden interior, a plan view with dimensions, a section view showing a 4m height, and several detail shots of architectural features like a staircase, a display case, and a pedestal. Annotations link these visual elements to descriptive text blocks on the left and right.

Gambar 4.113 Hasil desain ruang pameran fase pertama
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahasan **Ruang Pamer Kedua** dengan tema **Kejayaan**

Kejayaan dan kemakmuran kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir yang Berlangsung pada tahun 1025 M – 1041 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Wibawa
- b) Tegar
- c) Kokoh
- d) Jaya
- e) Makmur
- f) Purna

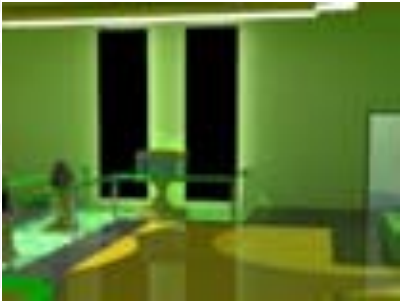


Bukaan pada bangunan bersifat terbuka namun terbatas dengan jumlah bukaan yang banyak.

Pemakaian bukaan yang berbentuk setengah wajik persegi ini mampu membawa kesan terbuka



Pemakaian lampu TL WW memanjang pada area lengkung dan memakai accent lighting berbentuk persegi pada area atas kotak sebagai penanda garis pada ruang dalam ruang pameran



Elemen wujud vertikal digunakan pada penempatan benda arkeologi utama sebagai latar membentuk bidang kontras pada dinding



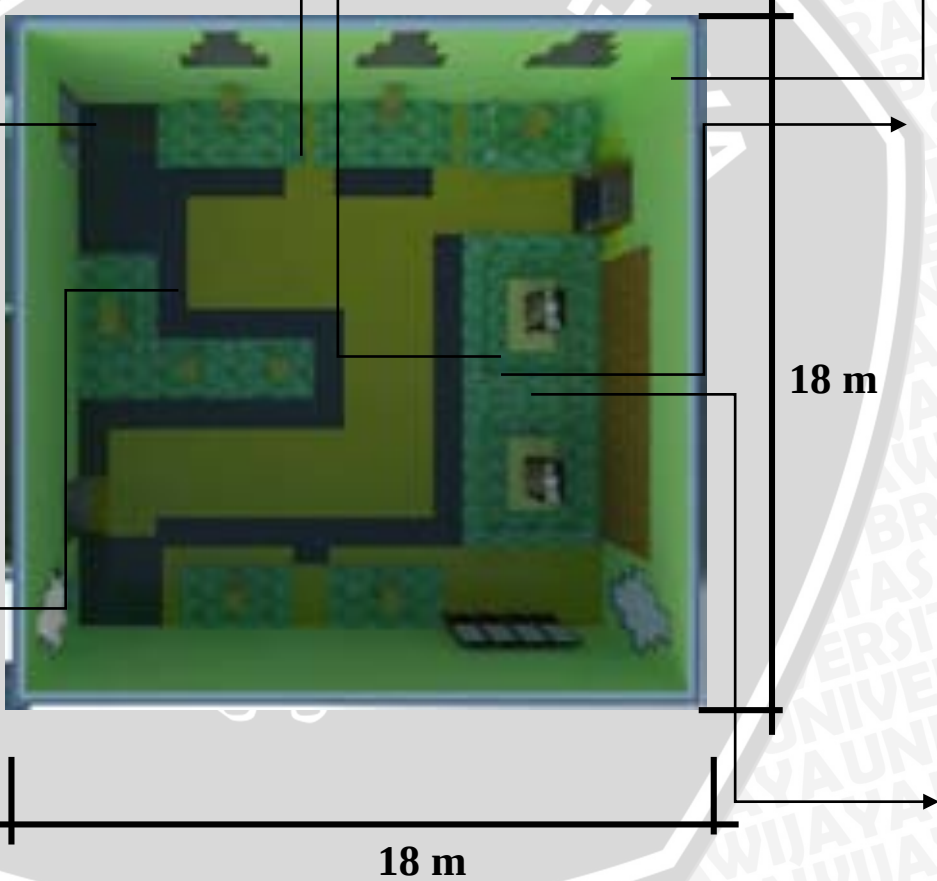
Material yang digunakan adalah material dengan tekstur yang halus. Material kayu berpelitur namun tetap memberikan kesan lama dengan menampilkan serat.

Pemakaian batu bata ekspos juga membantu memberi kesan lama. Penggunaan akrilik bermotif pada elemen vertikal mampu membawa hal yang historis.



Konsep warna analogus kuning ke hijau nampak dari pewarnaan dominan dalam ruang dengan aksent warna merah bata

Pemakaian warna hijau juga digunakan pada dinding dengan elemen garis yang berwarna cerah



18 m

18 m



Pemakaian bidang datar dengan latar berwarna merah menjadi terlebih menonjol dan membentuk bidang pengarah untuk menuju benda pameran



Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan in showcase pada ruang pameran dengan adanya barrier jalan

Proporsi dan skala setinggi 5 m dari lantai ke plafond dengan penataan benda yang lebih tinggi dari lantai dasar



Jalur sirkulasi utama dari ruang pameran kesatu ke ruang pameran kedua dengan pemakaian pengarah material yang berwarna gelap dan lampu yang diijarkan menuju ruang selanjutnya.

Gambar 4.114 Hasil desain ruang pameran fase kedua
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahahasan **Ruang Pamer Ketiga** dengan tema **Kebimbangan**

Pembagian kekuasaan kerajaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian yang baru yang Berlangsung pada tahun 1041 M – 1044 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Menyerah
- b) Bingung
- c) Bimbang
- d) Iri Hati
- e) Dengki
- f) Gundah

Pemakaian elemen wujud vertikal diletakkan pada area menuju ruangan. Elemen vertical ini teletak pada bidang dinding ataupun pada area pameran dekat media pameran untuk memperoleh kesan vertikalitas yang cukup pada benda objek pameran

Bahan yang digunakan adalah material metal yang bertekstur halus dengan adanya motif untuk menguatkan kesan historis.

Material kayu bertekstur kasar dengan finishing take oil mampu memperkuat motif kayu

Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan vitrin pada ruang pameran ini menampilkan elemen horizontal vitrin dan elemen vertikal pada free standing on the floor yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur dipelitur gelap

Konsep warna analogus merah, jingga dan kuning namun untuk spot ini warna hijau menjadi utama untuk menegaskan benda pameran pada ruang

Warna ungu dan jingga sangat dominan pada posisi ini karena ingin menyandingkan warna yang dingin dengan warna yang hangat.

Pola bukaan yang terbentuk menggunakan jendela yang kecil dan panjang yang telatak diatas. Hal ini bertujuan untuk mencapai suasana yang cukup terisolir

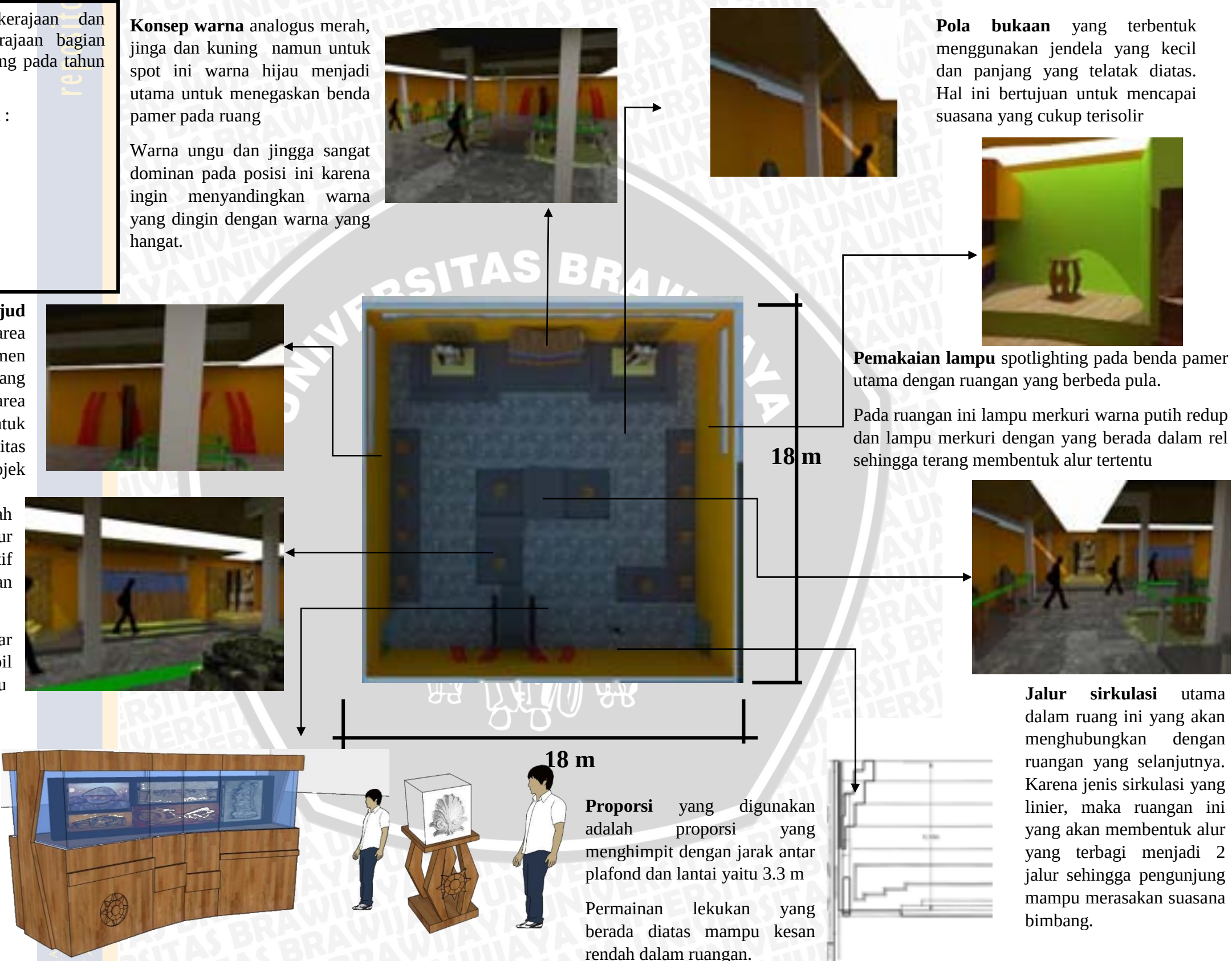
Pemakaian lampu spotlighting pada benda pameran utama dengan ruangan yang berbeda pula.

Pada ruangan ini lampu merkuri warna putih redup dan lampu merkuri dengan yang berada dalam rel sehingga terang membentuk alur tertentu

Jalur sirkulasi utama dalam ruang ini yang akan menghubungkan dengan ruangan yang selanjutnya. Karena jenis sirkulasi yang linier, maka ruangan ini yang akan membentuk alur yang terbagi menjadi 2 jalur sehingga pengunjung mampu merasakan suasana bimbang.

Proporsi yang digunakan adalah proporsi yang menghimpit dengan jarak antar plafond dan lantai yaitu 3.3 m

Permainan lekukan yang berada diatas mampu kesan rendah dalam ruangan.



Gambar 4.115 Hasil desain ruang pameran fase ketiga
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahasan **Ruang Pamer Keempat** dengan tema **Peperangan**

Pertempuran antara 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara yang Berlangsung pada tahun 1044 M – 1135 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Iri hati
- b) Egois
- c) Marah
- d) Seram
- e) Kalah
- f) Akhir

Penggunaan bukaan yang berbingkai besar dengan ukuran yang kecil mampu membawa kesan bahwa ruangan sangat dibatasi ditambah adanya penggunaan kaca gelap

Proporsi ruang yang besar dengan perbedaan antara plafond dan lantai mencapai 5 meter maka akan terkesan ruangan menjadi lebih seram dan mencekam.



Warna didominasi dengan warna monokromatik merah dengan aksent warna hitam. Warna merah digunakan pada area dinding dan cerobong langit-langit sedangkan warna merah digunakan untuk latar langit-langit sehingga menimbulkan kesan dalam dan gelap pada ruangan ini.

Area sirkulasi transisi antar ruang yang menghubungkan ruang pamer keempat ke ruang pamer kelima dengan material bata ekspos

Sirkulai yang bersifat mengarah dengan bentuk sirkulasi yang berbentuk zigzag mampu digunakan dalam mewujudkan sifat peperangan yang bersifat kacau dan egois



Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan vitrin pada ruang pamer ini menampilkan elemen horisontal pada vitrin dan elemen zigzag pada free standing on the floor yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur gelap



Pencahayaannya menggunakan lampu TL WXX warna merah sehingga terkesan gelap dan diletakkan pada plafond bagian dalam sedangkan spotlight menyorot benda pamer langsung dari atas sehingga hanya fokus satu sisi dan accent lighting pada area elemen pengarah jalan.



Pemakaian material dengan tekstur kasar terlihat dari pemakaian material kayu parket bertekstur dan dan batuan pada landasan free standing on the floor



Benda pamer utama diletakkan tersembunyi untuk menjadikan rahasia bagi pengunjung sehingga mampu membawa kesan tidak sabar saat mencarinya.



Penggunaan elemen vertical yang berbentuk menzigzag mampu membawa kesan peperangan yang bergejolak. Elemen diletakkan pada area pintu transisi.

Gambar 4.116 Hasil desain ruang pamer fase keempat
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahahasan **Ruang Pamer Kelima** dengan tema **Keruntuhan**

Awal mulainya keruntuhan dalam kerajaan dan berakhirnya masa pemerintahan Kerajaan Kediri.yang Berlangsung pada tahun 1135 M – 1293 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Akhir
- b) Kejam
- c) Sombong
- d) Lemah
- e) Dendam
- f) Hancur

Material yang digunakan adalah kayu yang berpelitur dengan tekstur yang masih dieprlihatkan

Penggunaan material kaca mampu digunakan pada area elemen vertikla dengan penambahan motif

Pewarnaan dalam ruangan ini menggunakan skema warna monokromatik dari merah ke merah muda dengan kontras lata warna kuning hijau

pada media pamer menggunakan warna coklat muda

Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan vitrin pada ruang pamer ini menampilkan elemen horisontal vitrin dan elemen vertikal pada pada free standing on the floor yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur dipelitur terang

Ruangan ini menggunakan **proporsi** yang tinggi dengan jarak antara lantai dengan plafond mencapai 4.3 m. selain itu pemakaian perbedaan ketinggian lantai mampu membawa kesan natural



Bukaan yang ingin dicapai ialah bukaan yang bersifat terbuka dan lapang. Penggunaan material kaca dengan bentuk yang besar dan banyak mampu mewujudkan suasana yang

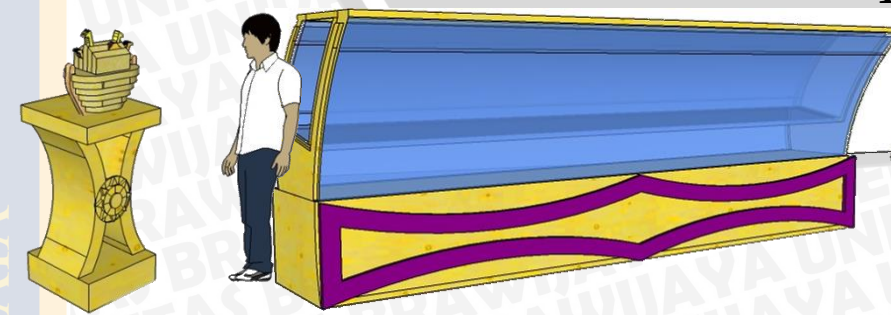


18 m



Area sirkulasi pada ruangan ini terkesan jelas dan mampu membawa keleluasaan pada orang yang ada di dalamnya dan media pamer yang menyebar ke pinggir

18 m



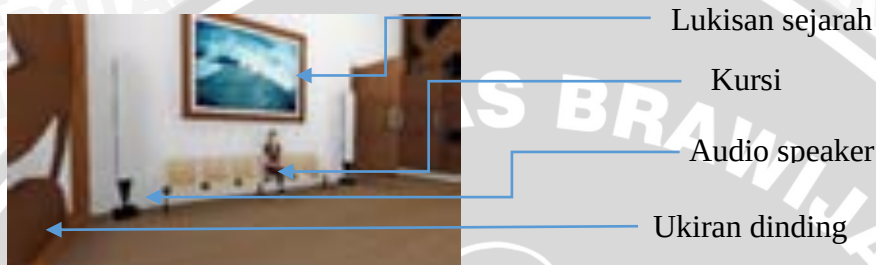
Penggunaan elemen vertical yang bentuk menyerupai bentuk rumput membawa kesan natural dan santai dalam ruangan serta elemen vertical yang mampu membawa kesan mengalir

Gambar 4.117 Hasil desain ruang pamer fase kelima
Sumber : Hasil desain

4.6.1.2 Pembahasan Hasil Desain Keterkaitan Antar Ruang

Pembahasan hasil desain dalam keterkaitan antar ruang ini akan menjawab mengenai kemungkinan pengunjung yang akan merasa lelah dan bosan terhadap sirkulasi yang panjang dalam ruang pameran museum. Selain itu, dalam pembahasan ini akan dibahas mengenai hasil desain ruang transisi sesuai fungsi yang dibutuhkan. Berikut ini pembahasan mengenai hasil desain keterkaitan antar ruang :

1. Ruang transisi sebagai media tempat istirahat



Gambar 4.118 Ruang transisi sebagai media istirahat
Sumber : Hasil desain

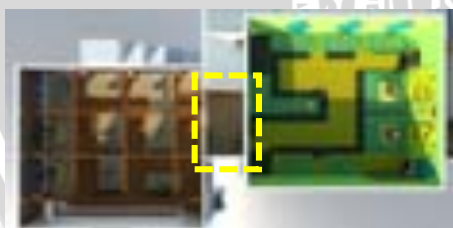
2. Ruang transisi sebagai media pemisah antar fase ruang pameran



Gambar 4.119 Ruang transisi sebagai pemisah ruang
Sumber : Hasil desain

Didalam ruangan ini juga terdapat ukiran pada dinding bagian depan dan belakang dengan motif sulur dan berombak yang merupakan simbol kehidupan (naturalitas)

3. Ruang transisi sebagai media edukasi



Gambar 4.120 Ruang transisi sebagai media edukasi
Sumber : Hasil desain

Ruangan transisi ini juga menjadi media penghubung antar ruang pameran yang berbeda tema sehingga mampu menjadi pengantar sebelum masuk ruang pameran selanjutnya

4. Fasilitas-fasilitas yang ada dalam ruang transisi



Ruangan ini juga mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang baik yaitu dengan pemberian fasilitas multimedia seperti media *wincostin media player* maupun *LCD proyektor*



Gambar 4.121 Fasilitas dalam ruang transisi
Sumber : Hasil desain

4.6.1.3 Pembahasan Hasil Desain Kesatuan Antar Ruang

Pembahasan hasil desain dalam kesatuan antar ruang ini akan menjawab mengenai penyatuan ruang pameran antar fase ruang pameran yang mempunyai perbedaan tema yang kental. Berikut ini pembahasan mengenai hasil desain kesatuan antar ruang :

1. Pengolahan material



1. Material kayu parquet ruang pameran fase 1
2. Material kayu parquet ruang transisi
3. Material kayu parquet ruang pameran fase 2
4. Material kayu parquet ruang pameran fase 3
5. Material kayu parquet ruang pameran fase 4
6. Material kayu parquet ruang pameran fase 5

Gambar 4.122 Material parquet ruang pameran
Sumber : Hasil desain

Material yang digunakan adalah material kayu parquet dari bahan kayu jati kualitas 2. Motif yang digunakan berbeda pada tiap fase ruang pameran dan berbeda warna coating juga untuk memperoleh tema yang diinginkan pada ruang pameran. Untuk warna dan motif pada ruang transisi disamakan. Hal ini bertujuan agar memperoleh persamaan dan kesatuan antar ruang transisi.

2. Pengolahan pintu transisi



Pintu yang digunakan adalah pintu kayu jati dengan kualitas 2. Pada pintu terdapat motif dari simbol Kerajaan Kediri yaitu bintang segi delapan dengan bingkai perisai segi enam. Pintu berdaun ganda. Pintu ini dipasang pada semua ruang di bangunan ruang pameran untuk menyatukan perbedaan antar ruang pameran yang bertema.

Gambar 4.123 Pintu transisi simbolik
Sumber : Hasil desain

4.6.2 Hasil Tapak

Hasil tapak merupakan pembahasan mengenai hasil pengolahan tapak dari beberapa aspek tapak. Hal ini bertujuan agar bangunan dalam tapak mampu merespon dan menanggapi keadaan tapak. Hasil ini menjawab mengenai tanggapan terhadap pemintakatan, pencapaian dan sirkulasi, view dan orientasi, kebisingan dan vegetasi, dan iklim. Berikut ini hasil pembahasan desain tapak pada Museum Airlangga :

1. Hasil desain tanggap pemintakatan

Museum Airlangga kota Kediri yang direncanakan terletak di jalan Selomangleng yang tepatnya berada dalam Kawasan Wisata Selomangleng ini dibagi atas 4 massa utama yaitu area penerimaan dan multimedia, area café and resto, area pengelolaan dan MEE serta area ruang pameran. dalam keempat massa ini terbagi juga dalam 3 sifat fungsi yang diwadahi yaitu :

- Publik : *Hall and Lobby*, Ruang Pendidikan
- Semi privat : Ruang Multimedia, *Café and Resto*
- Privat : Ruang Pameran Ruang pengelola, ruang MEE dan Ruang *Security Asset*



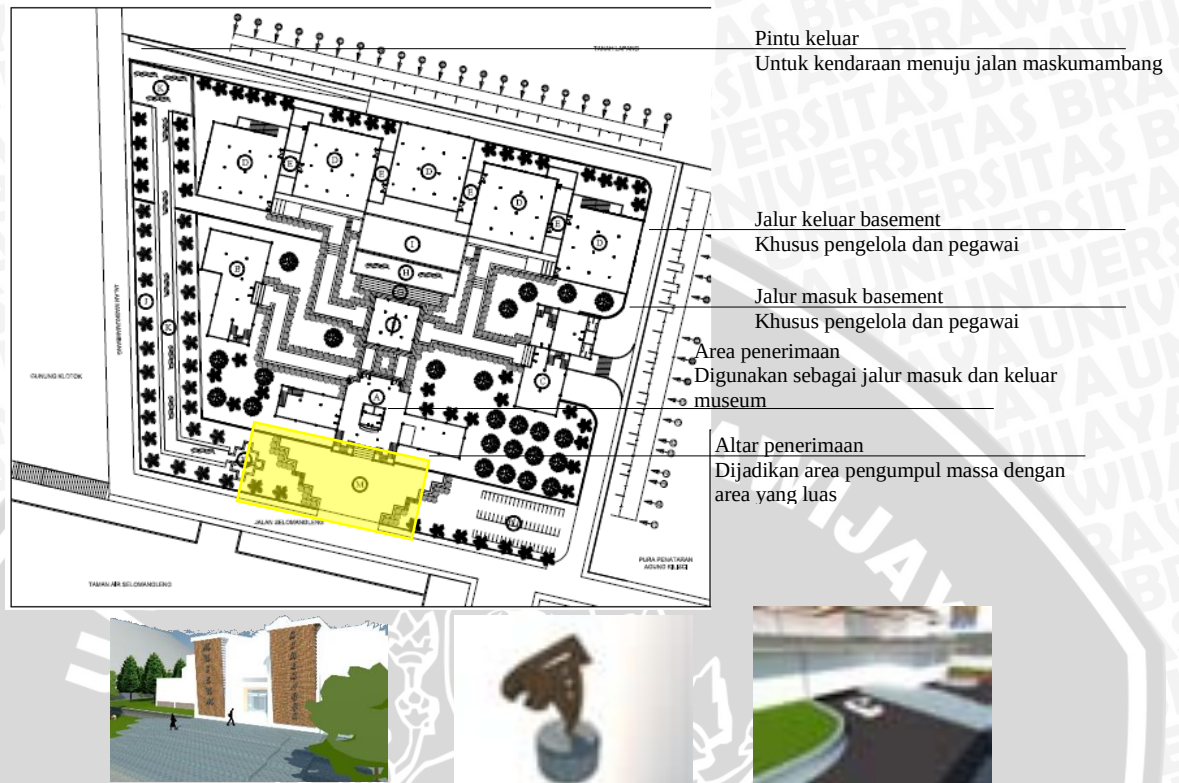
Gambar 4.124 Site plan dan penjelasan pemintakatan
Sumber : Hasil desain

2. Hasil desain tanggap pencapaian dan sirkulasi

Pada desain Museum Airlangga, akses menuju tapak dapat ditempuh dari dua cara yaitu dengan kendaraan ataupun dengan berjalan kaki. Untuk akses kendaraan, akses masuk dari arah selatan sebelah timur tapak. setelah masuk tapak, kendaraan akan diteruskan ke dalam basement. Di dalam basement inilah akses masuk menuju ruang yang membutuhkan akses kendaraan berada. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang MEE dan *security asset* serta ruangan *loading dock* café and resto.

Untuk akses pejalan kaki, dalam hal ini diperuntukkan untuk pengunjung akan masuk dari pintu depan museum yaitu dari arah selatan tapak bagian tengah.

Akses ini merupakan akses tunggal masuk dan keluar museum dengan entrance berupa bangunan penerima.



Gambar 4.126 Layoutplan dan area-area dalam sirkulasi dan pencapaian tapak
Sumber : Hasil desain

Pada sirkulasi dalam tapak, pengunjung masuk melalui area penerimaan dan diteruskan ke dalam tapak menuju ke area pendapa. Dari area pendapa, pengunjung diarahkan menuju ke area pameran. Untuk mengarahkan pengunjung, diberikan penunjuk berupa sculpture ataupun benda pengarah lainnya agar pengunjung menuju ke ruang pameran terlebih dahulu. Pada pendapa ini terdapat pengarah berupa sculpture burung garuda yang merupakan lambang dari Raja Jayabaya yang merupakan salah satu raja terkenal dari Kerajaan Kediri.

3. Hasil desain tanggap view dan orientasi

Orientasi pada bangunan terbagi dalam dua arah yaitu orientasi menghadap ke selatan yaitu ke arah jalan selomangleng dan orientasi yang mengarah ke barat yaitu ke gunung klotok. Hal ini bertujuan selain untuk menangkap pandangan orang banyak dari arah selatan, orientasi yang dihadapkan ke barat juga merupakan representatif dari penghormatan terhadap adanya gunung yang merupakan perwujudan dari rumah pada dewa.

View bangunan terbagi dalam dua kategori yaitu view ke dalam bangunan dan view ke luar bangunan. Untuk view ke dalam bangunan. Dapat terlihat dari tiga arah angin yaitu dari arah selatan, barat dan utara. Semua area ini mampu ditangkap langsung oleh pengunjung karena lokasi tapak yang berada di pojok persimpangan. Untuk view ke luar bangunan, terdapat empat spot lokasi yang mampu menangkap view yang menarik ke luar bangunan. Keempat spot tersebut adalah dari arah pintu masuk kendaraan, dari arah roof garden massa penerimaan, dari arah area bermain depan dan juga dari arah barat tapak yaitu tepatnya dari arah balkon café and resto dan area jogging track.



Gambar 4.127 Area spot melihat view ke luar maupun ke dalam tapak
Sumber : Hasil desain

4. Hasil desain tanggap kebisingan dan vegetasi

Peletakan vegetasi pada tapak diletakkan pada area sepanjang sekitar bangunan. Vegetasi bertajuk tinggi akan diletakkan area depan tapak dan samping barat tapak agar tidak menutupi view bangunan dari luar. Vegetasi ini justru akan menambah kesan tinggi pada bangunan yang mengadaptasi bangunan Kerajaan Kediri.

Vegetasi bertajuk lebar akan ditempatkan di timur dan di dalam tapak. Vegetasi ini bertujuan sebagai peneduh yang bersifat menyebar dan merata sehingga mampu meneduhi pengunjung yang berada dalam kawasan museum.

Vegetasi akan lebih difokuskan pada area samping barat dan selatan bangunan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari area tersebut. Vegetasi yang rapat mampu digunakan sebagai pengganti pagar selain sebagai media peredam suara



Gambar 4.127 Area penempatan vegetasi dan penanggulangan kebisingan
Sumber : Hasil desain

5. Hasil desain tanggap iklim

Penanganan tanggap matahari adalah dengan menghindari panas matahari langsung dan memanfaatkan cahaya matahari. Menghindari panas matahari yang terik dengan cara mengorientasikan bangunan membujur barat – timur. Dengan mempersempit bidang paparan sinar maka akan mengurangi tingkat panas dalam bangunan serta memberikan teritisan yang sesuai standard. Konsep tanggap aliran angin dengan memperpendek aliran angin dalam tapak dan memperbanyak area terbuka yang mampu mengalirkan aliran secara bebas.



Gambar 4.128 Penanggulangan aliran dan panas matahari
Sumber : Hasil desain

6. Konsistensi Bangunan Dengan Ketentuan Yang Berlaku

Ketentuan-ketentuan yang berlaku menurut perda RTRW kota Kediri tahun 2013 – 2030 antara lain tapak eksisting pada lokasi berbentuk trapesium siku dengan luas 6917 m² dengan ditambah luasan tanah kebelakang hingga luas tapak menjadi 12095 m². peraturan KDB maksimal 60% dengan sisa 40 % digunakan untuk area terbuka dan sirkulasi dalam tapak. Peraturan untuk garis sempadan dalam tapak adalah 4 – 13 m dari pinggir tanah tapak. Peraturan mengenai KLB telah ditentukan bahwa KLB mencapai 200 % dari luas total tanah hasil KDB.

Luasan maksimal didapatkan dengan menentukan area yang perlu diperhitungkan dalam GSB. Tapak hasil sisa perhitungan GSB merupakan tapak asli yang boleh dikelola untuk bangunan. GSB yang akan digunakan adalah GSB dengan jarak 14 m dari pinggir tanah tapak sehingga luas yang mampu diperoleh adalah 6758.55 m². Dengan peraturan mengenai KLB maka luasan bangunan total yang boleh digunakan adalah 13517.1 m². Ketinggian bangunan adalah 3 lantai sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku.

4.6.3 Hasil Bangunan Dengan Pendekatan Simbolik

Hasil desain bangunan ini terbagi dalam dua kategori yaitu hasil desain berupa penataan massa bangunan dan hasil desain bentuk bangunan. Pembahasan ini merupakan jawaban dari proses desain bangunan museum yang memiliki simbolisasi Kerajaan Kediri. Dengan menggunakan metode metafora tangible yang didasarkan pada bangunan situs penataran dan situs tondowongso, maka akan didapatkan bentuk dan penataan bangunan yang mampu merepresentasikan peninggalan Kerajaan Kediri ini.

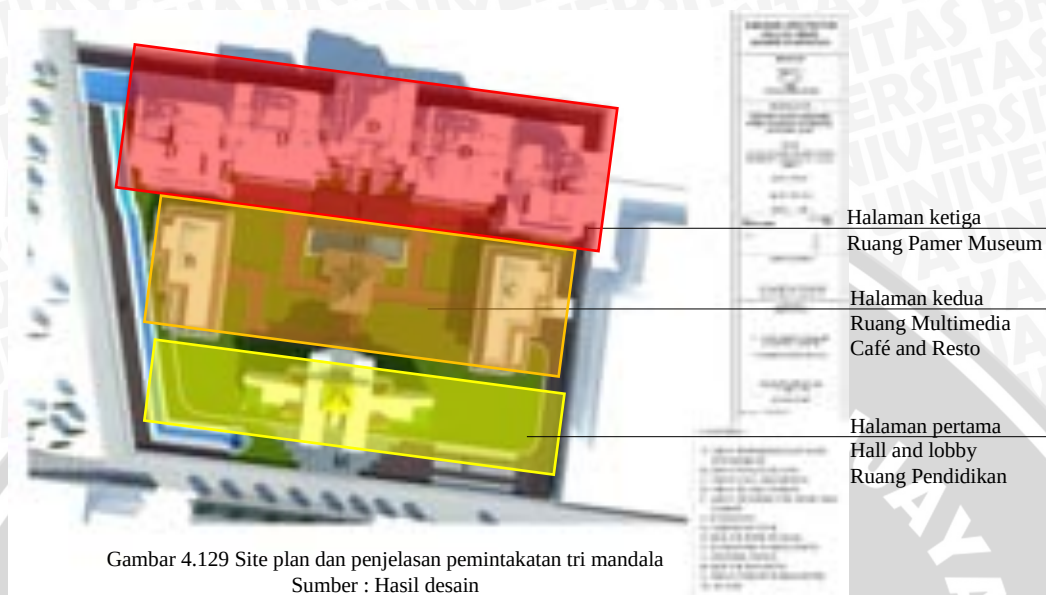
Pembahasan ini meliputi hasil desain pada bagian penataan massa (pemintakatan simbolik, denah dan konfigurasi massa) dan hasil desain bagian bentuk (tampak dan bentuk, kolam air, pintu masuk, atap bangunan, warna dan material). Selain itu juga hasil desain akan dikaji ulang terhadap teori bangunan museum yang ada. Tahapan-tahapan pada pembahasan ini antara lain :

1. Penataan massa
 - a. Pemintakatan tri mandala

Hasil desain pemintakan yang digunakan pada museum tetap menerapkan pemintakatan situs peninggalan Kerajaan Kediri dengan menggunakan sistem fungsi tiap halaman. Tiap halaman akan dibagi dengan perbedaan ketinggian sesuai dengan filosofi gunung berterap. Pada halaman pertama digunakan sebagai area publik sehingga ruang yang diwadahi bersifat terbuka ataupun bersama. Ruangan tersebut adalah *hall entance area*, *lobby*, ruang multimedia dan ruang-ruang pendidikan

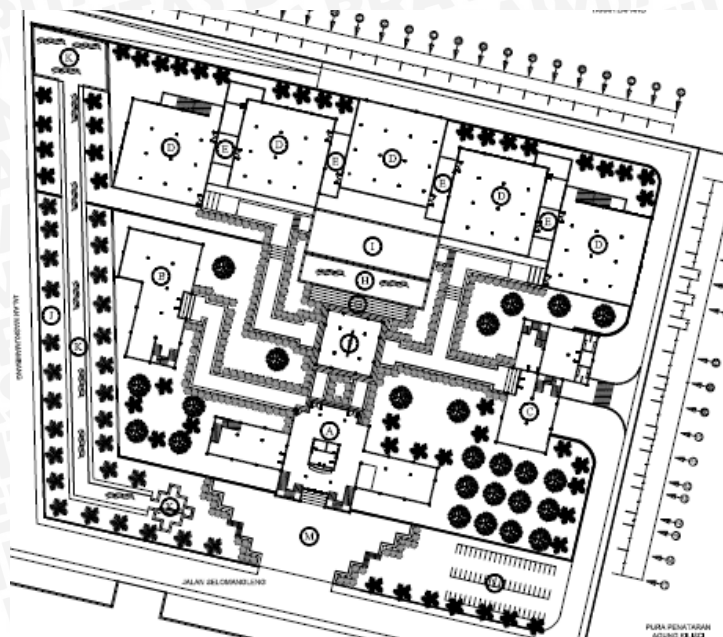
Pada halaman kedua digunakan sebagai area persiapan ataupun area istirahat sehingga ruang yang diwadahi bersifat pendukung fungsi lainnya. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang pemilihan dan keamanan serta ruang

kebudayaan dan wisata. Pada halaman ketiga digunakan sebagai area yang penting dan sakral sehingga ruangan bersifat privat (penting). Ruangan tersebut adalah ruangan pameran mulai bagian 1 hingga 5.



b. Denah

Susunan bentuk ruang dalam Museum Airlangga telah ditentukan bahwa ruang pameran merupakan area utama dengan denah berbentuk bujur sangkar. Area pengelola dan area kebudayaan dan wisata merupakan area pendukung dengan denah berbentuk persegi panjang. Area penerima dan area pendidikan merupakan area penerima dengan denah berbentuk bujur sangkar pada area penerima dan persegi panjang pada area pendidikan. Bentuk denah secara detail dapat dilihat pada lampiran gambar kerja museum.



Bentuk bujur sangkar
Area ruang pameran museum

Bentuk persegi panjang
Area pengelola dan area kebudayaan dan wisata

Bentuk bujur sangkar dan persegi panjang
Area penerimaan dan pendidikan

Gambar 4.131 Layoutplan dan bentuk-bentuk denah massa
Sumber : Hasil desain

c. Konfigurasi

Pada bangunan museum setiap massa terdiri dari satu atau dua fungsi dengan kebutuhan yang sama. Untuk konfigurasi bangunan Museum Airlangga terdiri dari massa bagian depan (area penerima dan pendidikan), massa bagian samping kanan (area pengelola dan pemeliharaan), massa bagian samping kanan (area kebudayaan dan wisata) dan massa bagian belakang (satu massa pada tiap fase ruang pameran). Bangunan museum ini mempunyai konfigurasi massa yang sama dengan peninggalan Kerajaan Kediri yaitu mempunyai konfigurasi *cluster*.



Massa belakang
Dipisahkan dengan kolam dan panggung

Massa tengah
Dipisahkan dengan joglo dan amphitheater

Massa depan
Dipisahkan dengan jalan dan area bermain

Gambar 4.133 Pola konfigurasi dan pemisahannya
Sumber : Hasil desain

2. Bentuk bangunan

a. Tampak dan bentuk bangunan

Perwujudan museum mengacu pada bentukan tampilan gunung sehingga bangunan berbentuk mengeruncing keatas. Bagian utama berbentuk meruncing

ramping dengan penambahan ketinggian tanah. Bagian pendukung berbentuk meruncing dengan pelebaran bentuk. Bagian penerima berbentuk meruncing menyerupai bentuk gapura. Setiap bangunan akan terdiri dari 3 bagian yaitu kaki, badan dan kepala.



Gambar 4.133 Bentuk dan tampak massa belakang
Sumber : Hasil desain



Gambar 4.134 Bentuk dan tampak massa tengah
Sumber : Hasil desain



Gambar 4.135 Bentuk dan tampak massa depan
Sumber : Hasil desain

b. Kolam air

Kolam pada bagian ini terbagi dalam tiga fungsi yaitu pertama sebagai area pertunjukkan dibagian depan area massa ruang pameran dengan latar ruang pameran. kolam yang kedua berada di area samping barat museum dekat gunung klotok dengan fungsi sebagai penyejuk badan sepanjang jogging track. Kolam yang ketiga diletakkan di depan tapak yang berfungsi sebagai media pembersih badan (untuk area rekreasi) dan relaksasi.



Gambar 4.136 Penempatan kolam dalam tapak
Sumber : Hasil desain

c. Pintu masuk (Gapura)

Museum Airlangga menggunakan tunggal gapura karena fungsi yang bukan sebagai tempat ibadah. Hal ini akan menjadikan fungsi lebih bersifat umum. Penempatan gapura akan tersamar dalam massa penerimaan sehingga fungsi ini mampu terwujud dari bentuknya yang menggambarkan gapura. Penunjukkan papan nama juga memperkuat kesan bangunan sebagai bangunan penunjuk identitas.



Gambar 4.137 Penempatan gapura
Sumber : Hasil desain

d. Atap

Massa penerima diterapkan atap bertingkat dengan perpaduan persegi dan lingkaran. Bagian ini bersifat sentralis pada atap bangunan untuk mengesankan bentuk penerima (gapura). Pada massa penunjang (wisata dan pengelolaan) atap bertingkat persegi namun lebih rendah sehingga terkesan horizontalitas pada bangunan. Pada massa utama (pameran) diterapkan atap bertingkat dengan persegi dan segitiga dengan orientasi vertikal.

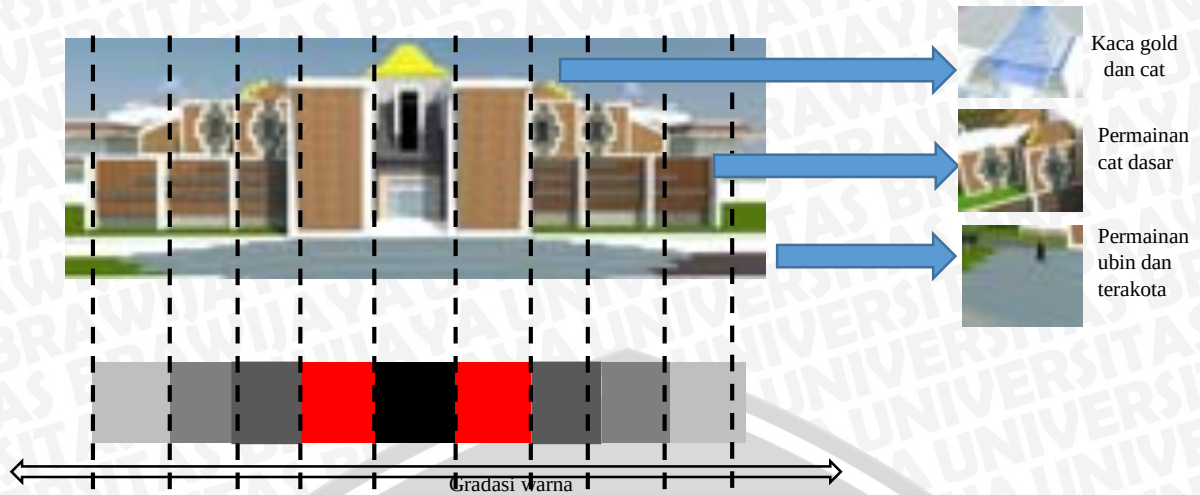


Gambar 4.138 Letak atap dan bentuk atapnya
Sumber : Hasil desain

e. Material dan warna

Semua material difinishing pada bangunan untuk memunculkan kesan Kerajaan Kediri dalam Museum Airlangga. Material batu pahat pada bagian kaki bangunan karena tingkat kelembababan yang kuat. Material batu bata akan digunakan pada bagian badan bangunan dan sedikit pada bagian atap. Material bata yang digunakan adalah bata ekspos. Material ubin digunakan pada massa utama untuk menguatkan kesan sakral pada bangunan tersebut.

Warna tampilan bangunan didominasi warna hitam, putih dan abu-abu secara gradasi dengan warna merah bata sebagai dominan. Warna hijau digunakan pada bagian lantai dan pelataran dengan penambahan warna kuning dan merah. Warna kuning keemasan dikhususkan untuk pewarna atap bangunan sehingga terkesan megah dan berkilau



Gambar 4.140 Pola pewarnaan dan penempatan material

Sumber : Hasil konsep

3. Konsistensi dengan teori *seven trend museum*

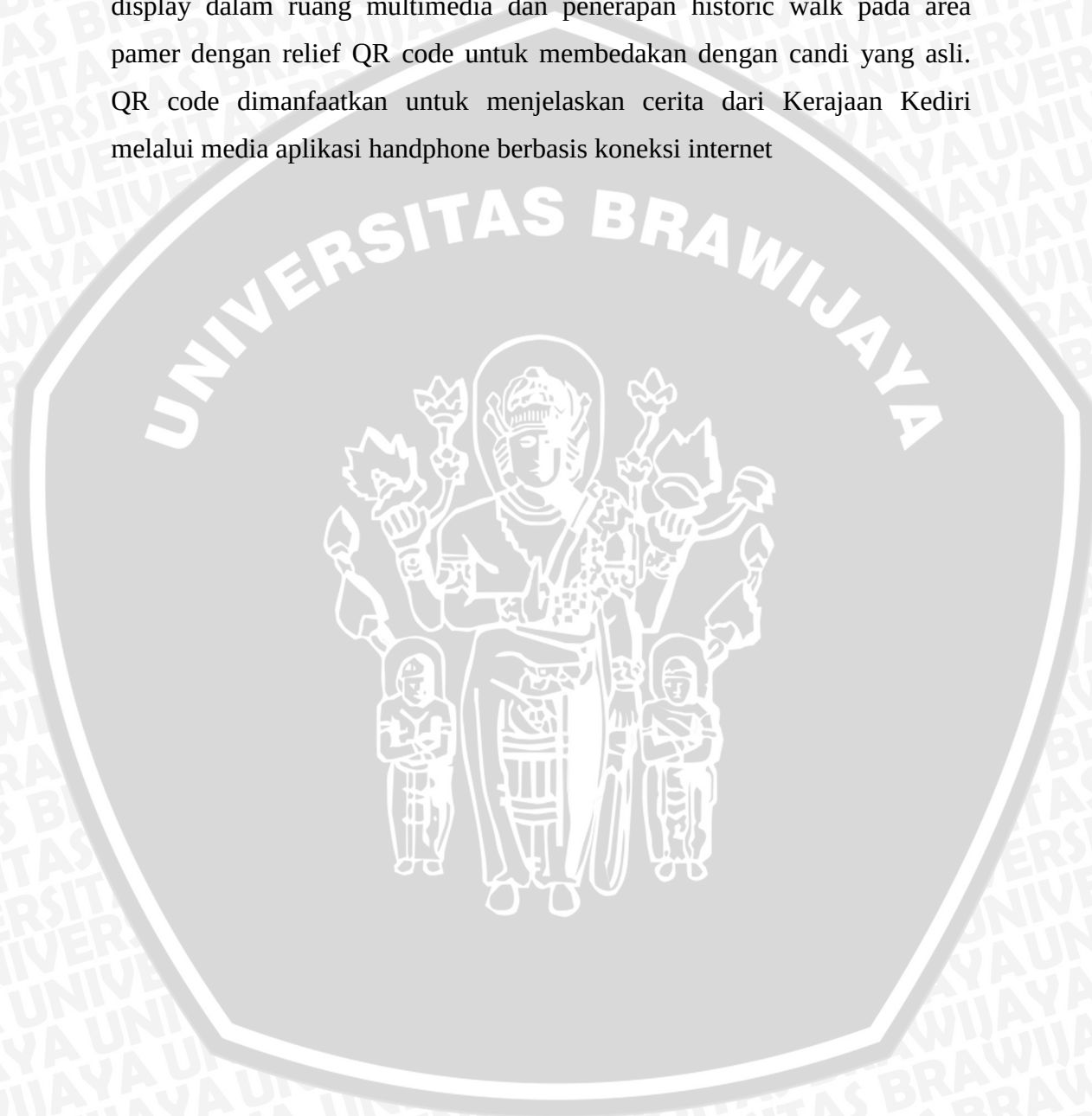
Konsistensi ini merupakan hasil pengkajian ulang antara hasil desain museum terhadap teori kemuseuman yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil desain yang mampu memberikan fasilitas dan fungsi publik yang dapat menarik pengunjung dan memberikan banyak manfaat kepadanya. Bangunan ini menggunakan beberapa prinsip yang ada di *seven trend museum* antara lain :

- Bangunan sebagai karya seni dan penarik perhatian
bangunan yang menyimbolkan Kerajaan Kediri mampu membawa nilai seni tersendiri dalam Museum Airlangga dan menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara.
- Penekanan pada retail dan restoran
Penambahan fungsi café and resto mampu membawa nilai tambah museum yang memiliki area yang cukup luas sebagai tempat istirahat
- Aula yang besar sebagai tempat acara
Aula dalam bangunan memiliki luasan yang lebih dari persyaratan yaitu 540 m² dan ruangan yang disediakan 560 m²
- Ruang galeri fleksibel
Area multimedia yang mampu digunakan sebagai area pameran kontemporer fleksibel dengan luasan yang cukup yaitu 285 m².
- Penataan lansekap yang memiliki seni

Penataan lansekap yang menyerupai lansekap penataran mampu membawa hal yang berbeda dalam kawasan wisata tersebut karena daya seni situs penataran yang kuat

- Menggunakan teknologi

Teknologi yang digunakan sebagai media display dalam ruang pameran, media display dalam ruang multimedia dan penerapan historic walk pada area pameran dengan relief QR code untuk membedakan dengan candi yang asli. QR code dimanfaatkan untuk menjelaskan cerita dari Kerajaan Kediri melalui media aplikasi handphone berbasis koneksi internet



4.7 Pembahasan Perbandingan Keadaan Museum Sekarang Terhadap Hasil Desain

Pembahasan ini membahas mengenai perbandingan antara hasil desain yang telah diperoleh terhadap keadaan museum sekarang ini dari beberapa sisi. Pembahasan ini didasarkan dari hasil evaluasi bangunan sebelumnya dan dibandingkan dengan hasil desain mengenai jawaban yang telah diperoleh dari hasil desain. Pembahasan ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang mampu dilihat dari keadaan dahulu dan keadaan hasil desain.

Pembahasan ini terbagi dalam tiga kategori. Masing-masing kategori merupakan strategi yang ditempuh dalam merencanakan museum yang baru. Ketiga kategori tersebut adalah :

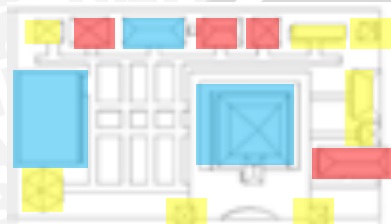
1. Perbandingan museum secara umum
2. Perbandingan museum dari segi penataan ruang pameran
3. Perbandingan museum dari segi bentuk bangunan

Dari hasil masing-masing pembahasan ini akan terlihat bagian-bagian yang telah dijawab dalam perancangan ulang museum ini. Berikut ini pembahasan mengenai ketiga kategori perbandingan museum lama dan hasil desain ini :

1. Perbandingan museum secara umum

Tabel 4.33 Perbandingan Secara Umum

Variabel	Keadaan museum sekarang	Hasil Desain
Bentuk dan gaya bangunan	- Bangunan museum tidak memiliki kesamaan bentuk dan gaya bangunan - Gaya bangunan joglo hanya terlihat pada bangunan induk saja - Bangunan yang masih dalam kondisi baik hanya sekitar 10%    Bentuk bangunan yang berbeda gaya Kondisi yang buruk	- Bangunan mempunyai ciri khas dan kesamaan antar massa sehingga bangunan mampu menyatu satu sama lain - Karena hasil redesain berupa perancangan total bangunan, maka kondisi bangunan yang dibangun kelak lebih baik.   Bentuk bangunan yang memiliki kesamaan wujud dan identitas (berupa atap)

Tata letak dan akses	- Akses yang kurang jelas membuat banyak fungsi yang sulit dijangkau - Penempatan fungsi yang acak membuat sirkulasi bangunan tidak jelas - Peletakan fungsi yang kurang terpusat membuat banyak fungsi dipindahkan,  Persebaran area fungsi. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi 	- Akses menuju ruangan terbagi dalam 4 zona yaitu area depan untuk penerimaan, area tengah kiri untuk wahana rekreasi, area tengah kanan untuk pengelolaan dan area belakang untuk ruang pameran - Sirkulasi yang digunakan menerus bercabang dengan bangunan joglo amphitheatre sebagai pembagi jalur ruang.  Persebaran area fungsi yang telah dijadikan dalam satu massa. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi   Sirkulasi dalam tapak menggunakan bangunan joglo sebagai pembagi jalur sirkulasi ke ruang fungsi
Bahan dan teknologi	- Bahan yang digunakan adalah bahan kontemporer namun keadaanya kurang terjamin - Bahan-bahan alami yang terkesan identitas museum kurang terlihat - Teknologi yang digunakan belum banyak, terutama teknologi display benda pameran	- Bahan yang digunakan adalah perpaduan bahan kontemporer dengan sentuhan klasik candi sehingga identitas masih muncul - Teknologi mulai mutakhir seperti pemakaian <i>winconsin display</i> 
Keadaan fungsi	- Banyak fungsi yang terbengkalai karena fungsi yang tidak dibutuhkan sehingga butuh penambahan fungsi yang sesuai. - Terdapat beberapa fungsi yang dialih fungsikan ke fungsi lain sehingga ruangan menjadi tidak terawat	- Penambahan banyak fungsi pengelolaan dengan mengkomplekskan pembagian pekerjaan pengembangan museum - Ada penambahan fungsi amphitheatre, panggung pementasan, café and resto, area pendidikan hingga jogging track

2. Perbandingan museum dari segi penataan ruang pameran

Tabel 4.34 Perbandingan Dari Segi Ruang Pamer

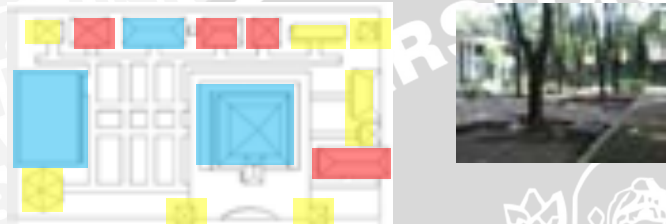
Variabel	Keadaan museum sekarang	Hasil Desain
Luasan	Luasan ruang pameran yang tersedia adalah 723 m2 dengan	Luasan ruang pameran yang tersedia adalah 190 m2 dengan benda

	benda pameran berjumlah 167 sehingga ruang tidak cukup	pameran berjumlah sama maka untuk menikmati benda pameran nyaman.
Tema dalam penataan	• Penataan ruang pameran dalam museum kurang adanya tema terutama yang memiliki kekhususan • Penataan ruang bersifat linier memutas namun tidak ada penunjuk arah	• Penataan benda pameran mempunyai kelebihan berupa jalan cerita sejarah kerajaan Kediri yang terbagi dalam 5 fase cerita dengan tema ruang yang berbeda-beda • Jalur sirkulasi linier namun ada ruang transisi untuk istirahat.
Informasi tambahan	• Hanya terdapat media cetak berupa poster untuk menunjukkan benda pameran yang berada di luar kawasan museum • Media informasi untuk benda pameran hanya ada namun tanpa adanya keterangan. • Media elektronik display belum digunakan dalam museum airlangga.	• Media display LCD dan winconsin display mampu memberi gambaran cerita dengan audiovisual • Semua media display dilegkapi keterangan digital memberikan gambaran ejarah benda pameran. • Menggunakan QC code untuk memberikan gambaran cerita sejarah kerajaan Kediri melalui Bluetooth media telepon genggam
Pola penataan	• Pola penataan tidak berdasarkan tema, tahun maupun isi/makna dari peninggalannya. • Pola penataan kurang adanya jalan cerita ataupun keutamaan yang mampu menceritakan kesejarahan benda pameran • Pola yang memutar tanpa adanya penunjuk jalan menjadikan ruang pameran menjadi acak dan kurang terarah.	• Pola penataan objek didasarkan pada tahun penemuan objek pameran yang dikelompokkan berdasarkan tahun jalan cerita • Pola penataan menggunakan jalan cerita dengan metode simbolik metafora itangible dari cerita sejarah kerajaan Kediri. • Pola sirkulasi disesuaikan dengan jalan cerita sehingga mampu memberikan kesan tema ruang yang dilalui pengunjung.
Area entrance dan exit	• Area pintu masuk dan pintu keluar terdapat dalam satu tempa sehingga sirkulasi dalam ruang pameran menjadi kacau. Tidak adanya media pengarah untuk mengalirkan pengunjung dalam menikmati ruang pameran.	• Area pintu masuk dalam museum terpisah dengan pintu keluar sehingga aliran pengunjung dalam menikmati jalan cerita dalam ruang pameran tidak terputus. • Media penunjuk jalan dalam museum adalah dengan pemakaian joglo tengah tapak yang mampu mengarahkan pengunjung ke pintu masuk ruang pameran

3. Perbandingan museum dari segi bentuk bangunan

Tabel 4.35 Perbandingan Dari Segi Bentuk

Variabel	Keadaan museum sekarang	Hasil Desain
Penataan massa dan ruang luar	• Akses yang kurang jelas membuat banyak fungsi yang sulit dijangkau	• Akses menuju ruangan terbagi dalam 4 zona yaitu area depan untuk penerimaan, area tengah kiri untuk wahana rekreasi, area tengah

	• Penempatan fungsi yang acak membuat sirkulasi bangunan tidak jelas • Peletakan fungsi yang kurang terpusat membuat banyak fungsi dipindahkan, • Ruang luar dalam bangunan kurang terawat dengan banyaknya fasilitas ang terbengkalai  Persebaran area fungsi. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi	kanan untuk pengelolaan dan area belakang untuk ruang pameran • Sirkulasi yang digunakan menerus bercabang dengan bangunan joglo amphiatre sebagai pembagi jalur ruang. • Ruang luar ditata sedemikian rupa dengan banyaknya fungsi penunjan yang mampu menjadi daya tarik dalam museum  Sirkulasi dalam tapak menggunakan bangunan joglo sebagai pembagi jalur sirkulasi ke ruang fungsi Persebaran area fungsi yang telah dijadikan dalam satu massa. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi
Fasilitas pendukung	• Fasilitas yang ada dalam museum area bermain anak dan taman kecil, namun dengan keadaan tidak terawat dan kurang adanya perhatian	• Banyak terdapat fasilitas penunjang ada dalam desain ini mulai dari jogging track, amphitheatre, panggung pentastan, RTH dan kolam segaran
Akses pintu masuk	• Akses pintu masuk dalam museum tidak jelas karena fungsi penjagaan yang non aktif • Akses pintu masuk juga tidak jelas karena museum tidak memberikan jalur ataupun bentuk pembeda dalam pintu masuk maupun pintu keluar	• Pintu masuk diakses dari arah depan museum • Pintu keluar kendaraan berada di bagian belakang tapak • Pintu masuk pejalan kaki dan kendaraan dibedakan 

Bentuk bangunan	- Bangunan museum tidak memiliki kesamaan bentuk dan gaya bangunan - Gaya bangunan joglo hanya terlihat pada bangunan induk saja - Bangunan yang masih dalam kondisi baik hanya sekitar 10% Bentuk bangunan yang berbeda gaya Kondisi yang buruk	- Bangunan mempunyai ciri khas dan kesamaan antar massa sehingga bangunan mampu menyatu satu sama lain - Karena hasil redesain berupa perancangan total bangunan, maka kondisi bangunan yang dibangun kelak lebih baik. Bentuk bangunan yang memiliki kesamaan wujud dan identitas (berupa atap)
Tampilan bangunan	- Tampilan bangunan tidak jelas area depan yang tertutupi oleh vegetasi yang besar - Bangunan induk menjadi satu-satunya massa yang mampu dilihat dari luar - Tampilan bangunan kurang memberikan gambaran mengenai identitas museum yang ingin disampaikan - Tampilan bangunan berbeda satu sama lain kurang memberikan point of interest dalam menarik pengunjung	- Bangunan area depan tidak ditutupi dengan adanya vegetasi - Bangunan secara keseluruhan mampu dilihat dari luar - Tampilan bangunan mampu mencerminkan peninggalan kerajaan Kediri - Tampilan bangunan disamakan satu dengan yang lainnya dalam hal simbolisasi Bentuk dan tampak massa depan Bentuk dan tampak massa tengah Bentuk dan tampak massa belakang



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Redesain Museum Airlangga dengan menggunakan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri merupakan proses perancangan kembali Museum Airlangga yang didasari dari hasil evaluasi bangunan museum secara keseluruhan mulai dari evaluasi dari segi teknis, dari segi fungsi hingga dari segi yang ditambahkan yaitu segi penataan ruang pameran dan segi tampilan bangunan museum. Dari hasil evaluasi ini akan diperoleh hasil berupa kesimpulan-kesimpulan terhadap hal yang perlu dilakukan dalam merancang kembali museum. Dalam hal ini terdapat dua hasil yaitu program ruang sesuai kebutuhan sekarang dan strategi perencanaan museum yang bertema. Pada perencanaan museum yang bertema ini meliputi perancangan interior ruang pameran museum dan perancangan bentuk bangunan museum.

Perancangan interior pada ruang pameran Museum Airlangga ini didasarkan pada fakta permasalahan pada potensi objek pameran museum, yaitu peninggalan Kerajaan Kediri yang masih ada dan terjaga sampai saat ini. Desain interior pada fasilitas ruang pameran menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam memamerkan potensi tersebut, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima secara maksimal. Perancangan interior ruang pameran ini mengangkat karakteristik kejadian sejarah Kerajaan Kediri pada setiap masa waktu kemudian dapat ditarik sebuah kata kunci atau tema simbolik dan diolah menjadi suatu tema ruang yang terbagi dalam lima fase ruang pameran yang berbeda yaitu :

1. Fase pertama: Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru
2. Fase kedua : Kejayaan kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir
3. Fase ketiga : Pembagian kekuasaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian
4. Fase keempat: Pertempuran 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara
5. Fase kelima: Awal keruntuhan kerajaan dan berakhirnya kerajaan Kediri.

Dalam proses perancangan interior, mengangkat isu tentang pembawaan keadaan sejarah Kerajaan Kediri dalam bentuk visual ruang pameran. Pembawaan

keadaan sejarah ini diperlukan agar suatu ruang pameran tidak mati dan dapat memberi kesan tersendiri kepada pengunjung sehingga informasi yang didapat akan maksimal khususnya mengenai sejarah keberlangsungan Kerajaan Kediri. Dalam pembentukan ruang pameran ini digunakan variabel-variabel visual ruang sebagai parameter dalam perancangan interior ruang pameran. Variabel yang digunakan adalah sirkulasi, pola bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, proporsi dan skala, penataan objek dan pencahayaan ruang.

Pada perancangan bentuk bangunan menggunakan pendekatan simbolik dari peninggalan Kerajaan Kediri yang saat ini masih ada yaitu Situs Penataran dan Situs Tondowongso yang merupakan peninggalan asli Kerajaan Kediri. Penggunaan metode tangible metafora sangat membantu dalam menerapkan ide gagasan dalam bentuk desain dengan acuan-acuan yang telah diperoleh dari hasil perbandingan dari kedua situs. Hasil perbandingan ini diperoleh kesamaan-kesamaan dalam bangunan situs peninggalan yang mampu digunakan sebagai landasan dalam merancang kembali museum yang mampu menyimbolkan Kerajaan Kediri. Acuan yang digunakan dalam merancang kembali bangunan museum sesuai dengan preseden bangunan peninggalan Kerajaan Kediri adalah pemintakatan tri mandala, bentuk denah, konfigurasi massa, tampak dan bentuk bangunan, kolam air, pintu masuk (gapura), atap bangunan, material dan warna.

Hasil dari perancangan ini kembali dibandingkan dengan keadaan Museum Airlangga yang sekarang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan keadaan Museum Airlangga sekarang dengan hasil perancangan ulang terkait dengan tema dan hasil evaluasi museum. Selain itu perbandingan ini juga disesuaikan dengan teori mengenai kemuseuman yang digunakan dalam merancang museum yang baru. Dari hasil perbandingan tersebut dapat dilihat bahwa keadaan museum setelah mengalami proses redesain memperoleh banyak perbaikan dan keunggulan ataupun potensi baru yang mampu menjadi daya tarik museum kedepannya.

5.2 Saran

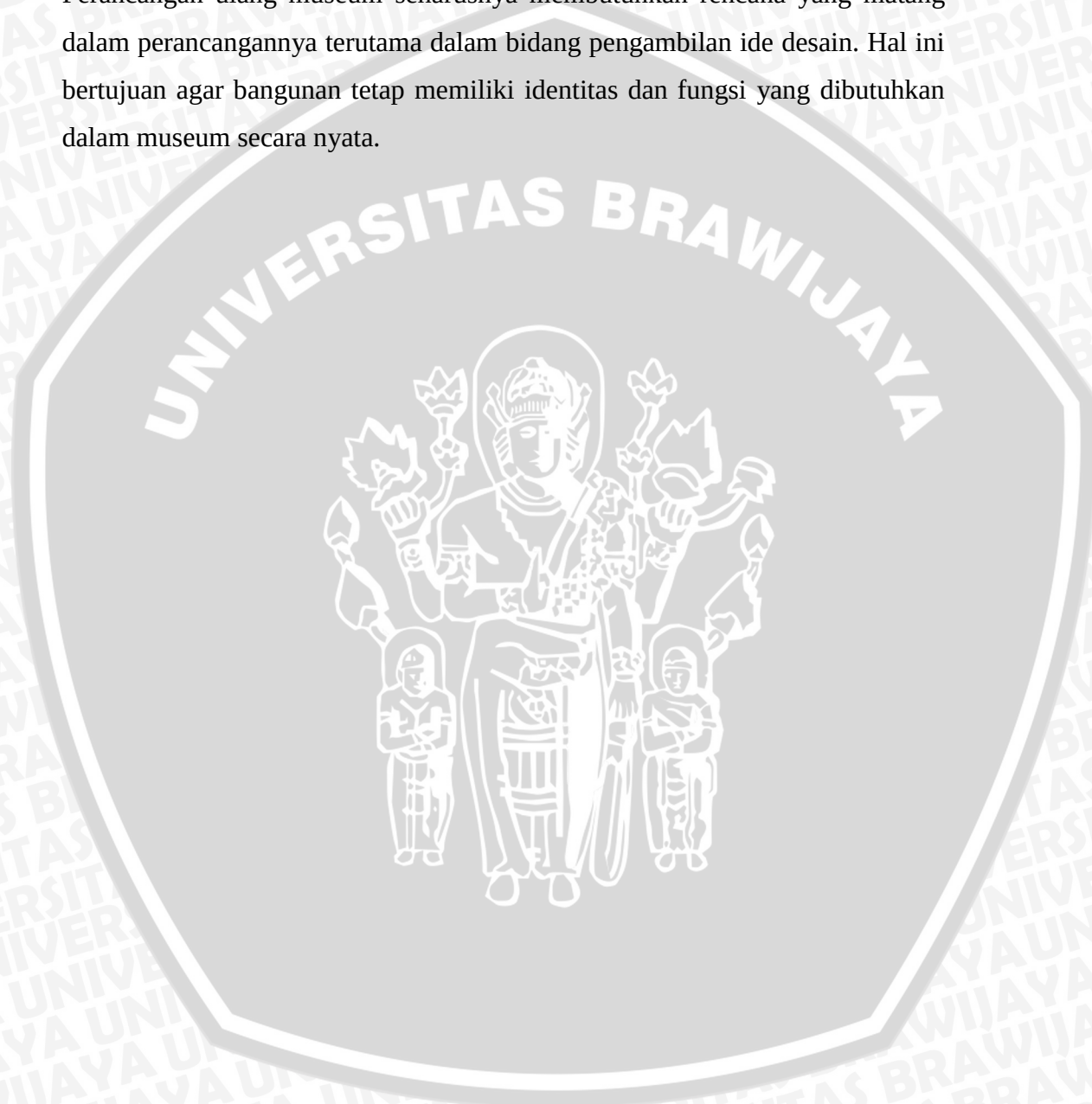
Perancangan ulang ini mampu membawa banyak perubahan dalam sistem perancangan museum Airlangga nantinya sehingga terdapat saran-saran yang dapat digunakan oleh beberapa pihak terkait museum ini :

1. Bagi perancang selanjutnya

Bagi perancang, diharapkan dalam segi pendekatan perancangan khususnya evaluasi bangunan perlu banyak perhitungan dan variabel yang digunakan untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih mendalam. Selain itu, dari segi pendekatan simbolik perlu adanya pendalaman sejarah yang lebih detail.

2. Bagi pihak / instansi terkait

Perancangan ulang museum seharusnya membutuhkan rencana yang matang dalam perancangannya terutama dalam bidang pengambilan ide desain. Hal ini bertujuan agar bangunan tetap memiliki identitas dan fungsi yang dibutuhkan dalam museum secara nyata.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, Boedi Farhad. 2014. *Museum Airlangga Tak Terawat di Kediri*. <http://www.memo.com/.html> (diakses pada tanggal 16 Mei 2014)
- Amir Sutarga. Moh. 1986. *Pedoman Penalaran aan Bimbingan Edukatif di Museum*. Jakarta : Proyek Pengembangan Permuseuman dan Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amir Sutarga. Moh. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta : Proyek Pengembangan Permuseuman dan Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Antoniades, Anthony C. 1990. *Poethic of Architecture : Theory of Design*. Michigan : Van Nostrand Reinhold.
- Broadbent, Geoffrey H. 1975. *Design In Architecture*. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Broadbent, Geoffrey H. 1985. *Sign, Symbols and Architecture*. New York : Hill and Wang Inc.
- Budiardjo, Eko. & Sidharta. 1989. *Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta*. Semarang : Gadjah Mada University Press.
- Ching, Francis D.K. 2000. *Architecture ; Form, Space and Order*. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1997. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Direktorat Permuseuman dan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Fitria, Nurika Maharani. 2011. *Sejarah Kerajaan Kediri*. <http://www.ranee.blog.com/.html> (diakses pada tanggal 3 Januari 2014)
- Hendraningsih (et.al). 1985. *pesan, kesan dan pesan bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta : Djambatan.
- Inung. 2013. *Kemendikbud Akan Desain Ulang Bangunan Museum*. <http://www.postkotanews.com/.html> (diakses pada tanggal 18 Mei 2014)
- Mangunwijaya. 1988. *Wastu Citra*. Jakarta : Gramedia.
- Udjianto, Budi. 2007. *Banjaran Kadhiri*. Kediri : Pemerintah Kota Kediri.

Zoest, Aart Van. *Semiotika, Pemakainnya, Isinya da Apa Yang Dikerjakan Dengannya.*

Bandung : Unpad.



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 Hilal¹, Herry Santosa², Bambang Yatnawijaya S.³

¹²³Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Jalan MT. Haryono 167, Malang 65141, Indonesia

Email : 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 pamer 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 pamer dan tampilan eksterior bangunan.

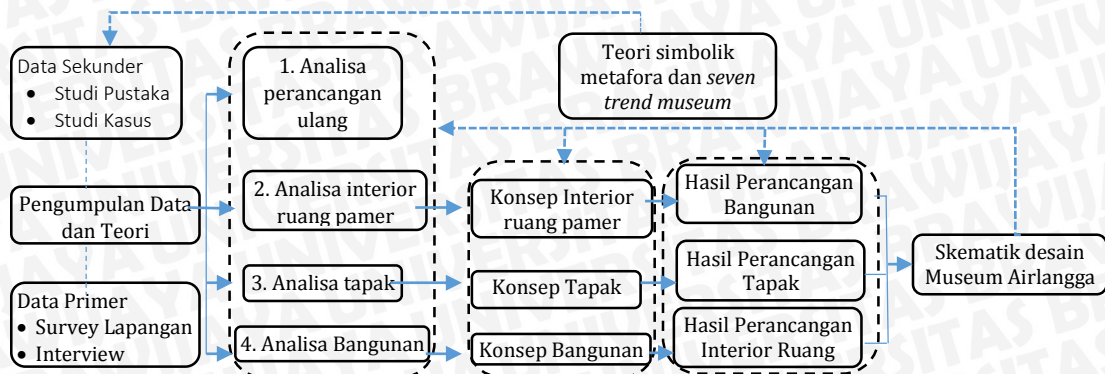
2. Metode

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 pamer 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 alir 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 m² 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 berkontur 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

Hasil analisa evaluasi museum					
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 padedean	-2	Jarang aktif	Diganti dengan lobby	
6	Gudang	-3	Tidak aktif	Diganti dengan storage	
7	Area parkir	-3	Beralih fungsi	Tidak diperlukan	Penataan ruang luar dan tampilan bangunan 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 pengelolaan	
9	Ruang etnografi lama	-3	Beralih fungsi	Gabung pengelolaan	
10	Ruang perencanaan	-3	Tidak aktif	Gabung pengelolaan	
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 perfungsinya	

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

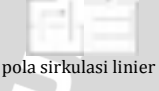
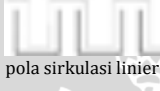
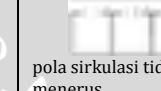
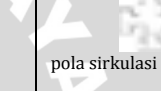
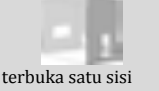
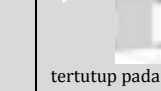
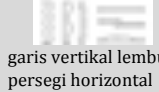
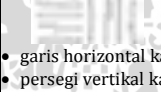
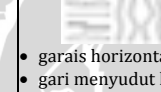
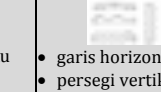
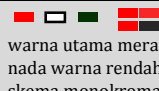
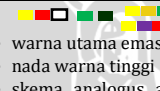
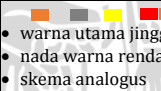
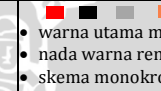
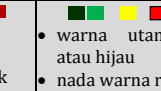
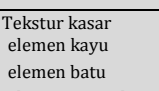
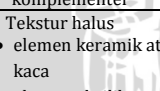
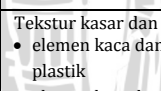
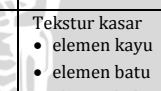
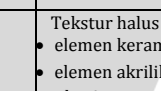
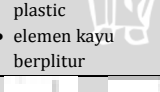
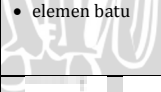
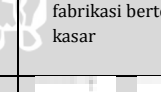
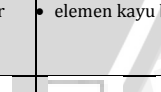
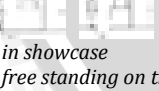
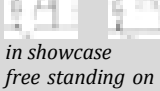
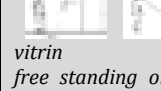
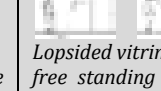
Dari tabel 1, maka museum bisa dikatakan kurang memenuhi syarat sebagai museum yang sesuai standar. Selain itu, jika ditinjau dari teori seven trend museum, maka museum Airlangga kurang memenuhi kriteria museum masa kini. Berikut kesimpulan keputusan dari hasil analisa museum :

1. Pembinaan total pada museum pada tiap massa 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 variabel desain ruang. Berikut ini analisa ruang pameran museum sesuai dengan tema ruangnya :

Tabel 2. Hasil Analisa Ruang Pameran 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	 • garis vertikal lembut • persegi horizontal kaku	 • persegi vertikal lembut • melingkar horizontal	 • garis horizontal kaku • persegi vertikal kaku	 • garis horizontal kaku • garis menyudut kaku dan zigzag	 • garis horizontal lembut • persegi vertikal
warna	 • warna utama merah • nada warna rendah • skema monokromatik	 • warna utama emas • nada warna tinggi • skema analogus atau komplementer	 • warna utama jingga • nada warna rendah • skema analogus	 • warna utama merah • nada warna rendah • skema monokromatik	 • warna utama coklat atau hijau • nada warna rendah • skema monokromatik
Tekstur dan bahan	 • Tekstur kasar • elemen kayu • elemen batu • elemen tenun kasar	 • Tekstur halus • elemen keramik atau kaca • elemen akrilik atau plastic • elemen kayu berplitur	 • Tekstur kasar dan halus • elemen kaca dan plastik • elemen kayu kasar • elemen batu	 • Tekstur kasar • elemen kayu • elemen batu • elemen bahan fabrikasi bertekstur kasar	 • Tekstur halus • elemen keramik kaca • elemen akrilik atau plastic • elemen kayu berplitur
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	 • spotlight dua sisi • general lighting menyeluruh	 • spotlight dua sisi • general lighting menyeluruh	 • spotlight satu sisi • general lighting sebagian	 • Spotlight satu sisi • General lighting sebagian	 • spotlight satu sisi • general lighting menyeluruh

(Sumber : hasil analisa, 2015)

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

3.3 Hasil analisa bangunan

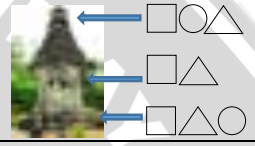
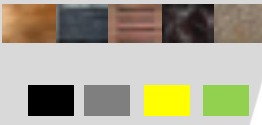
Analisa ini dibagi kedalam dua aspek yaitu segi penataan massa dan bentuk bangunan. Berikut hasil analisa bangunan museum Airlangga :

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	• Pola pemintakatan mencerminkan bangun peninggalan kerajaan Kediri masa lalu • Menggunakan konsep tri mandala • Sistem halangan yang digunakan adalah tiga halaman dengan rutan hirarki fungsi	
Denah	• Bentuk denah adalah persegi untuk bangunan yang utama (fungsi primer) • Bentuk dena persegi panjang untuk bangunan pendukung (fungsi sekunder dan tersier)	
Konfigurasi massa	• Menggunakan konfigurasi cluster sehingga tiap fungsi terdiri dari satu massa dan saling terpisah • Menggunakan sistem halaman yang simetris dan sentralis	
Tampak dan Bentuk bangunan	• Bagian kepala gabungan persegi, lingkaran dan segitiga • Bagian badan gabungan persegi dan segitiga • Bagian kaki gabungan persegi, segitga dan lingkaran.	
Kolam air	• Kolam segaran sebagai penyejuk lingkungan • Kolam sebagai latar pertunjukkan • Kolam sebagai area relaksasi	
Pintu gerbang	Gapura berupa bangunan tunggal dengan gabungan bentuk segitiga dan persegi	
Atap bangunan	• Menggunakan atap berterap / berundak • Menggunakan atap datar pada bangunan pendukung	
Material dan warna	Material • Menggunakan material alam yaitu batu alam, batu bata dan batu andesit • Menggunakan ubin pada lantainya Warna • Wana hijau dan kuning • Warna merah • Warna abu-abu hingga hitam	

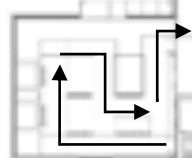
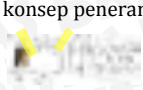
(Sumber : hasil analisa,2015)

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	1. konsep wujud Bentukan vertikal lembut pada area benda pamer utama 	2. konsep warna  Warna utama merah dengan skema monokromatik dipadukan warna coklat alami	7.konsep sirkulasi  Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi menerus terbuka agar pengunjung terkesan bebas. Sirkulasi radial yang menerus dan mengitari area ruang pamer
	3. konsep tekstur dan bahan  Tekstur kasar dari material kayu, vinil dan batu-batuan yang diolah	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 dan accent lighting pada drop ceiling.	6. pola bukaan Pola terbuka pda satu sisi bangunan. 	

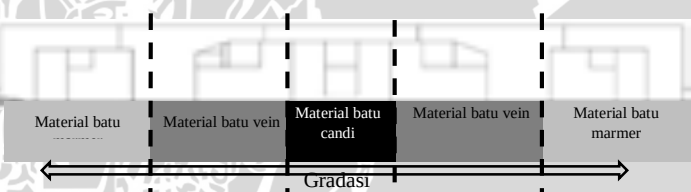
Ruang fase 2	1. konsep wujud Bentukan persegi vertikal melengkung pada area sirkulasi		2. konsep warna warna utama adalah kuning dan putih dengan skema warna analogus dipadukan warna hijau.	7.konsep sirkulasi Sirkulasi pada ruang pameran adalah radial dengan pusat linier pada sirkulasi utama sehingga 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 leluasa	

(Sumber : hasil analisa,2015)

B. Konsep bangunan

Tabel 5. Hasil Konsep Bangunan

Pemintakan simbolik	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.
Denah	- Bentuk denah persegi digunakan pada zona ruang pameran (warna merah) - Bentuk denah persegi panjang digunakan pada zona pengelolaan, pemeliharaan, wisata dan kebudayaan (warna jingga) - Bentuk denah gabungan antara persegi dan persegi panjang digunakan pada zona penerimaan dan pendidikan

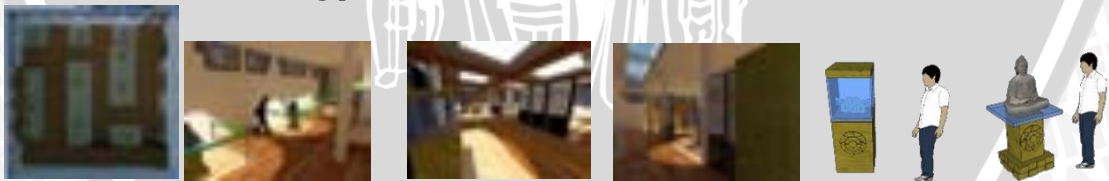
Konfigurasi massa	 - Menggunakan konfigurasi cluster sehingga tiap fungsi terdiri dari satu massa dan saling terpisah - Menggunakan sistem halaman yang simetris dan sentralis - Bagian belakang adalah ruang pameran, zona tengah adalah wisata dan pengelola sedangkan zona depan adalah penerima dan pendidikan.
Tampak dan Bentuk bangunan	- zona pameran gabungan antara persegi dengan atap segitiga bersubtraksi  - Zona pengelola dan wisata gabungan antara persegi panjang dan segitiga dengan subtraksi pada bagian depan dan samping - Zona penerima dan pendidikan gabungan antara persegi pada bagian tengah, persegi panjang pada bagian sayap dan segitiga pada bagian atap 
Kolam air	- Kolam segaran sebagai penyejuk lingkungan bagian depan - Kolam sebagai latar pertunjukkan pada bagian tengah tapak - Kolam sebagai area relaksasi pada bagian samping kanan, dekat jalan kawasan wisata 
Pintu gerbang	Gapura berupa bangunan tunggal dengan gabungan bentuk segitiga dan persegi 
Atap bangunan	- Menggunakan atap berterap / berundak - Menggunakan atap datar pada bangunan pendukung 
Material dan warna	Material - Menggunakan material alam yaitu batu alam, batu bata dan batu andesit - Menggunakan ubin pada lantainya Warna - Wana hijau dan kuning - Warna merah - Warna abu-abu hingga hitam 

(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



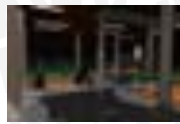
Gambar 2. Hasil desain ruang pameran pada fase pertama



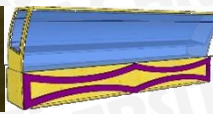
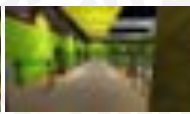
Gambar 3. Hasil desain ruang pameran pada fase kedua



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.

**REDESAIN MUSEUM AIRLANGGA
DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIK KERAJAAN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



MUHAMMAD SYAFRUDIN HILAL

NIM. 115060500111027

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK

2015

LEMBAR PENGESAHAN
REDESAIN MUSEUM AIRLANGGA
DENGAN PENDEKATAN SIMBOLIK KERAJAAN KEDIRI

SKRIPSI

TEKNIK ARSITEKTUR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



MUHAMMAD SYAFRUDIN HILAL

NIM. 115060500111027

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 2 Februari 2016

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

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Agung Murti Nugroho, ST., MT., Ph.D
NIP. 19740915 200012 1 001

Teriring Ucapan Terima Kasih kepada :

Allah SWT yang telah memberikan keimanan, kesabaran dan kesehatan selama pengerjaan laporan ini

Bapak dan Ibu tercinta yang telah menjadi motivasi untuk terus maju dalam menyelesaikan laporan ini

Keempat kakak yang selalu menjadi pendamping dalam suka maupun duka

Kepada teman setia yang berjanji akan berjuang bersama nantinya untuk mewujudkan cita-cita bersama

Dan kepada seluruh teman-teman yang telah hadir dan membantu dalam keadaan lapang ataupun sempit



PERNYATAAN ORISINALITAS SKIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur penjiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 2 Februari 2016

Mahasiswa,

Muhammad Syafrudin Hilal

NIM. 115060500111027



RINGKASAN

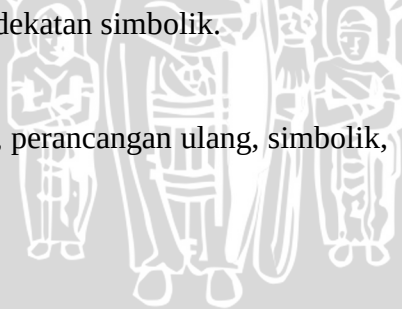
Muhammad Syafrudin Hilal, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Februari 2016, *Redesain Museum Airlangga dengan Pendekatan Simbolik Kerajaan Kediri*, Dosen Pembimbing : Herry Santosa dan Bambang Yatnawijaya S.

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 memprihatikan. 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,



SUMMARY

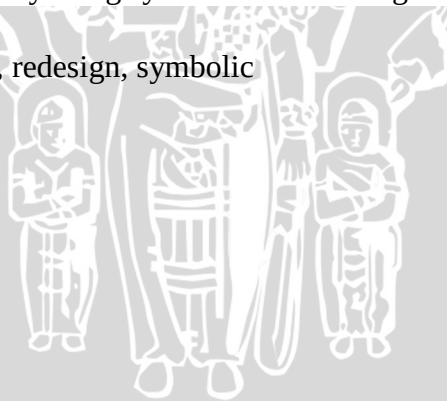
Muhammad Syafrudin Hilal, Departement of Architecture, Faculty of Engineering, University of Brawijaya, Februari 2016, *Redesign by Using Symbolic Methodological Approach in Airlangga Museum*, Supervisor : Herry Santosa and Bambang Yatnawijaya S.

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



PENGANTAR

Puji syukur Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan Laporan Skripsi dengan judul Redesain Museum Airlangga dengan Pendekatan Simbolik Kerajaan Kediri ini dapat saya selesaikan dengan baik. Laporan ini saya ajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik. Penyelesaian laporan ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Eng Herry Santosa ST., MT., selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan Laporan Skripsi.
2. Bapak Ir. Bambang Yatnawijaya S., selaku Dosen Pengampu sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dalam penyusunan laporan ini.
3. Seluruh Staff dan pengurus Museum Airlangga yang telah membantu kami dalam pelaksanaan penyusunan Laporan Skripsi.
4. Kedua orang tua, atas kasih sayang serta doa yang selalu mengiringi.

Saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kesalahan dalam penulisan laporan ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Malang, 2 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DARTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Museum Airlangga dan keadaannya	1
1.1.2 Perancangan Ulang Museum	5
1.1.3 Pendekatan Simbolik Metafora	6
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	9
1.7 Kerangka Pemikiran	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Sejarah Kerajaan Kediri	11
2.2 Telaah Perkembangan Kerajaan Kediri	13
2.3 Teori Mengenai Konsep Perancangan Ulang	14
2.4 Teori Mengenai Kemuseuman	16
2.5 Teori Mengenai Penataan Ruang Pamer	18
2.6 Teori Mengenai Tampilan Bangunan	31
2.7 Teori Mengenai Simbolik Dalam Ilmu Semiotika	33
2.7.1 Makna Semiotika dan Simbol Dalam Arsitektur	33
2.7.2 Metafora Secara Umum dan Pengaplikasian	35
2.8 Studi Komparasi	37
2.9 Studi Banding	40
2.10 Kerangka Teori Pustaka	43

BAB 3 METODOLOGI PERANCANGAN	44
3.1 Metode Umum	44
3.2 Pengumpulan Data	45
3.1.1 Data Primer	45
3.1.2 Data Sekunder	47
3.3 Analisis Data	48
3.4 Sintesa / Evaluasi	49
3.5 Hasil Desain dan Pembahasan	50
3.6 Feedback (Evaluasi hasil desain dengan keadaan museum)	50
3.7 Diagram Alur Perancangan	51
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Tinjauan Umum	52
4.1.1 Tinjauan Umum Kota Kediri	54
4.1.2 Tinjauan Mengenai Museum Airlangga	56
4.2 Tinjauan Eksisting Tapak	57
4.2.1 Tapak dan Kondisi Umum Lingkungan	57
4.2.2 Eksisting Tapak	60
4.3 Evaluasi Kondisi Bangunan	64
4.3.1 Teknis Bangunan	64
4.3.2 Evaluasi Fungsi dan Kebutuhan	80
4.3.3 Evaluasi Ruang Pamer dan Fasilitas Ruang	89
4.3.4 Evaluasi Tata Ruang Luar / Tampilan Bangunan	92
4.3.5 Keputusan Kebijakan Hasil Evaluasi	94
4.4 Analisa Tapak dan Bangunan Museum	116
4.4.1 Analisa Interior Ruang Pamer	116
4.4.1.1 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri Pada Ruang Pameran	116
4.4.1.2 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri Menjadi Tema Ruang	121
4.4.1.3 Analisa Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang	125
4.4.1.4 Analisa Keterkaitan Antar Ruang Pamer	129
4.4.2 Analisa Tapak	129
4.4.2.1 Analisa Potensi Tapak	129

4.4.2.2	Analisa Pemintakatan.....	130
4.4.2.3	Analisa Pencapaian dan Sirkulasi	131
4.4.2.4	Analisa View dan Orientasi	132
4.4.2.5	Analisa Kebisingan dan Vegetasi.....	133
4.4.2.6	Analisa Iklim.....	134
4.4.3	Analisa Bangunan	134
4.4.3.1	Analisa Penataan Massa	135
4.4.3.2	Analisa Bentuk	136
4.5	Konsep Perancangan.....	140
4.5.1	Konsep Interior Ruang Pamer.....	140
4.5.1.1	Konsep Elemen Visual.....	141
4.5.1.2	Konsep Keterkaitan Antar Ruang	156
4.5.1.3	Konsep Kesatuan Antar Ruang	156
4.5.2	Konsep Tapak	157
4.5.2.1	Konsep Pemintakatan.....	157
4.5.2.2	Konsep Pencapaian dan Sirkulasi	157
4.5.2.3	Konsep View dan Orientasi	158
4.5.2.4	Konsep Kebisingan dan Vegetasi.....	159
4.5.2.5	Konsep Tanggap Iklim.....	160
4.5.3	Konsep Bangunan	161
4.5.3.1	Konsep Penataan Massa.....	161
4.5.3.2	Konsep Bentuk.....	163
4.6	Pembahasan Hasil Perancangan	167
4.6.1	Hasil Interior Dengan Pendekatan Simbolik.....	167
4.5.1.4	Hasil Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang	169
4.5.1.5	Hasil Keterkaitan Antar Ruang Pamer.....	174
4.5.1.6	Hasil Kesatuan Antar Ruang Pamer.....	175
4.6.2	Hasil Tapak	175
4.6.3	Hasil Bangunan Dengan Pendekatan Simbolik	180
4.7	Pembahasan Terhadap Teori dan Keadaan Museum	187
BAB 5 PENUTUP		189
5.1	Kesimpulan	192
5.2	Saran	193

DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN	197



DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
Tabel 1.1	Grafik Pengunjung Bulan dari Januari Hingga September 2014	2
Tabel 2.1	Perbandingan Teknologi Situs Tondowongso dan Situs Penataran	13
Tabel 2.2	Perbandingan Museum Lama Dan Museum Baru	17
Tabel 2.3	Macam-macam garis dan kesan yang ditimbulkan	22
Tabel 2.4	Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Arsitektur	24
Tabel 2.5	Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Budaya	24
Tabel 2.6	Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Tekstur	25
Tabel 2.7	Perbandingan Antara <i>Museum Of Fruit</i> Dan <i>Arken Museum For Modern Art</i> ..	39
Tabel 4.1	Kota Kediri Secara Geografis.....	53
Tabel 4.2.	Museum Airlangga Secara Geografis dan Astronomis	60
Tabel 4.3	Bentuk dan Gaya Bangunan Dalam Museum Airlangga	65
Tabel 4.4	Kondisi Ruangan Yang Ada Di Dalam Museum Airlangga Beserta Keadaan Fungsi Dalam Ruangan.....	83
Tabel 4.5.	Perbandingan Fasilitas Museum Airlangga Dengan Museum Lain	88
Tabel 4.6	Hasil Analisa Evaluasi Museum Airlangga	95
Tabel 4.7	Fungsi Bangunan.....	99
Tabel 4.8	Aktifitas, Pelaku Dan Kebutuhan Ruang	100
Tabel 4.9	Jenis dan Kelompok Ruang	101
Tabel 4.10	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pameran Benda Arkeologi	102
Tabel 4.11	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pengelolaan	102
Tabel 4.12	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pendidikan	103
Tabel 4.13	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan	103
Tabel 4.14	Persyaratan Ruang Pada Fungsi Fungsi Kebudayaan dan Wisata	104
Tabel 4.15	Perhitungan Rata-Rata Perkembangan Wisata Museum Airlangga.....	104

Tabel 4.16 Perhitungan Rata-Rata Perkembangan Wisata Museum Trowulan	105
Tabel 4.17 Perhitungan Luasan Ruang Pamer Museum Airlangga	107
Tabel 4.18 Analisa Besaran Ruang Fungsi Pameran Benda Arkeologi	111
Tabel 4.19 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pengelolaan	111
Tabel 4.20 Analisis Besaran Ruang Fungsi Pendidikan	112
Tabel 4.21 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan	113
Tabel 4.22 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Kebudayaan dan Wisata	113
Tabel 4.23 Analisis Besaran Ruang Museum Airlangga Secara Total	114
Tabel 4.24 Analisis Kapasitas Ruang Parkir	114
Tabel 4.25 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri pada Ruang Pameran	118
Tabel 4.26 Analisa Transformasi Makna Kejadian Menjadi Tema Ruang	122
Tabel 4.27 Analisa Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang Tiap Fase Ruang	125
Tabel 4.28 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Pertama	142
Tabel 4.29 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kedua	145
Tabel 4.30 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Ketiga	148
Tabel 4.31 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Keempat	151
Tabel 4.32 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kelima	154
Tabel 4.33 Perbandingan Secara Umum	187
Tabel 4.34 Perbandingan Dari Segi Ruang Pamer	188
Tabel 4.35 Perbandingan Dari Segi Bentuk	189

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Keadaan Museum Airlangga	2
Gambar 1.2	Keadaan benda-benda pameran	2
Gambar 1.3	Kondisi yang rusak parah	3
Gambar 1.4	Ruangan yang tidak berfungsi	4
Gambar 1.5	Ruang pameran museum	4
Gambar 1.6	Pos penjagaan tunggal	5
Gambar 1.7	Tampilan luar Museum Airlangga, Pura Penataran, Universitas Kadiri, dan Gerbang Kawasan Wisata Selomangleng.....	5
Gambar 1.8	Diagram kerangka pemikiran	10
Gambar 2.1	Diagram tahapan proses konservasi	16
Gambar 2.2	Sistem pembelajaran aktif pasif	16
Gambar 2.3	Alternatif pola sirkulasi menerus	19
Gambar 2.4	Alternatif pola sirkulasi tidak menerus mempunyai karakteristik.....	20
Gambar 2.5	Alternatif pola sirkulasi kombinasi mempunyai karakteristik.....	20
Gambar 2.6	Pola bukaan 1.....	21
Gambar 2.7	Pola bukaan 2	21
Gambar 2.8	Pola bukaan 3	21
Gambar 2.9	Pola bukaan 4	21
Gambar 2.10	Pola bukaan 5	21
Gambar 2.11	Standar peletakan koleksi	26
Gambar 2.12	<i>Free standing on the floor</i>	27
Gambar 2.13	<i>In showcase</i>	27
Gambar 2.14	<i>Vitrin</i>	27
Gambar 2.15	Atap gergaji pada bangunan pabrik	34

Gambar 2.16 Lapangan Udara TWA Building di Jepang	34
Gambar 2.17 Bentuk bibit yang seakan disebar pada tata lansekap massa bangunan	37
Gambar 2.18 Denah Arken Museum for Modern Art	39
Gambar 2.19 Tampak Bangunan Arken Museum for Modern Art seperti kapal.....	39
Gambar 2.20 Tampak Peta lokasi Museum Trowulan masa lalu.....	40
Gambar 2.21 Pendopo terbuka	42
Gambar 2.22 Pendopo C	42
Gambar 2.23 Kolam Segaran	42
Gambar 2.24 Denah Museum Mojopahit	42
Gambar 2.25 Ruang H.M. Pont.....	42
Gambar 2.26 Masjid An Nur	42
Gambar 2.27 Gedung utama museum	42
Gambar 2.28 Diagram Kerangka Teori Pustaka	43
Gambar 3.1 Diagram Alur Perancangan.....	51
Gambar 4.1 Replika Arca Airlangga.....	54
Gambar 4.2 Museum Tirtoyoso	55
Gambar 4.3 Museum Airlangga.....	55
Gambar 4.4 Lokasi tapak dengan kawasannya.....	57
Gambar 4.5 Keadaan sekitar Museum Airlangga.....	59
Gambar 4.6 Jalur pencapaian ke tapak alternatif pertama.....	62
Gambar 4.7 Jalur pencapaian ke tapak alternatif kedua	63
Gambar 4.8 Saluran pembuangan dalam museum	63
Gambar 4.9 Riol Kawasan Wisata Selomangleng.....	63
Gambar 4.10 Bentuk Ruang Pamer.....	65
Gambar 4.11 Tata letak ruang pameran dalam museum	65
Gambar 4.12 Bentuk ruang Etnografi Baru	66
Gambar 4.13 Tata letak ruang Etnografi Baru dalam museum	66

Gambar 4.14 Bentuk Ruang Kepala Museum dan Suba Bagian Tata Usaha	67
Gambar 4.15 Tata letak Ruang Kepala Museum dan Sub Bagian Tata Usaha dalam museum	67
Gambar 4.16 Bentuk gazebo	68
Gambar 4.17 Tata letak gazebo dalam museum	68
Gambar 4.18 Bentuk Sasana Goa Padedean	69
Gambar 4.19 Tata letak Sasana Goa Padedean dalam museum	69
Gambar 4.20 Bentuk Gudang	70
Gambar 4.21 Tata letak Gudang dalam museum	70
Gambar 4.22 Bentuk Area Parkir	71
Gambar 4.23 Tata letak Area Parkir dalam museum	71
Gambar 4.24 Bentuk Ruang Pemberdayaan	72
Gambar 4.25 Tata letak ruang Pemberdayaan dalam museum	72
Gambar 4.26 Bentuk Ruang Etnografi Lama	73
Gambar 4.27 Tata letak ruang Etnografi Lama dalam museum	73
Gambar 4.28 Bentuk Ruang Perencanaan	74
Gambar 4.29 Tata letak ruang Perencanaan dalam museum	74
Gambar 4.30 Bentuk Musholla	75
Gambar 4.31 Tata letak Musholla dalam museum	75
Gambar 4.32 Bentuk Pos Satpam	76
Gambar 4.33 Tata letak Pos Satpam dalam museum	76
Gambar 4.34 Bentuk Area Pameran Luar	77
Gambar 4.35 Tata letak Area Pameran Luar dalam museum	77
Gambar 4.36 Bentuk Ruang Istirahat	78
Gambar 4.37 Tata letak Ruang Istirahat dalam museum	78
Gambar 4.38 Bentuk Kamar Mandi	79
Gambar 4.39 Tata letak Kamar Mandi dalam museum	79

Gambar 4.40 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 1	81
Gambar 4.41 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 2	82
Gambar 4.42 Tata ruang luar dalam museum dan keadaan	93
Gambar 4.43 Organisasi dan hubungan ruang	115
Gambar 4.44 <i>Winconsin interactive wall</i>	129
Gambar 4.45 Material kayu parquet	131
Gambar 4.46 Eksisting tapak bangunan	130
Gambar 4.47 Tapak hasil penambahan	130
Gambar 4.48 Analisa potensi dan peraturan	130
Gambar 4.49 Zoning sesuai diagram organisasi ruang	130
Gambar 4.50 Zoning pada tapak museum.....	130
Gambar 4.51 Zoning sesuai konsep halaman	131
Gambar 4.52 Analisa sirkulasi dalam tapak	132
Gambar 4.53 Akses langsung pada tapak	132
Gambar 4.54 Pencapaian dalam bangunan	132
Gambar 4.55 Akses langsung pada tapak	133
Gambar 4.56 Letak vegetasi bawaan dan area bising	134
Gambar 4.57 Perubahan letak vegetasi dan penanggulangan bising	134
Gambar 4.58 Area aliran udara dan panas cahaya	134
Gambar 4.59 Analisa iklim dalam tapak	134
Gambar 4.60 Penataan tri mandala	135
Gambar 4.61 Bentuk denah penataran	136
Gambar 4.62 Pola konfigurasi penataran	136
Gambar 4.63 Pembentuk bangunan situs	137
Gambar 4.64 Kolam sebagai penyegar ruangan	137
Gambar 4.65 Kolam sebagai media perhelatan	137
Gambar 4.66 Bentuk gapura dan penempatannya	138
Gambar 4.67 Bentuk atap bangunan peninggalan kerajaan	138
Gambar 4.68 Material simbolik ubin, batu ekspose, bata ekspose, batu pahat dan ubin bata (baca kanan ke kiri)	139

Gambar 4.69 warna simbolik hitam, abu-abu, kuning, hijau (baca kanan ke kiri)	139
Gambar 4.70 Konsep sirkulasi ruang pameran 1	141
Gambar 4.71 Konsep kenaikan lantai 1	141
Gambar 4.72 Gambaran sirkulasi ruang pameran 1	141
Gambar 4.73 Konsep sirkulasi ruang pameran 2	144
Gambar 4.74 Konsep kenaikan lantai 2	144
Gambar 4.75 Gambaran sirkulasi ruang pameran 2	144
Gambar 4.76 Konsep sirkulasi ruang pameran 3	147
Gambar 4.77 Konsep kenaikan lantai 3	147
Gambar 4.78 Gambaran sirkulasi ruang pameran 4	147
Gambar 4.79 Konsep sirkulasi ruang pameran 4	150
Gambar 4.80 Konsep kenaikan lantai 4	150
Gambar 4.81 Gambaran sirkulasi ruang pameran 5	150
Gambar 4.82 Konsep sirkulasi ruang pameran 5	153
Gambar 4.83 Konsep kenaikan lantai 5	153
Gambar 4.84 Gambaran sirkulasi ruang pameran 1	153
Gambar 4.85 Area transisi	156
Gambar 4.86 Pemakaian multimedia	156
Gambar 4.87 Pintu dan gerbang transisi antar ruang	156
Gambar 4.88 Konsep pemintakatan	157
Gambar 4.89 Konsep sirkulasi dan pencapaian dalam tapak	158
Gambar 4.90 Konsep peletakan orientasi dan view	158
Gambar 4.91 Konsep view dan orientasi tapak	159
Gambar 4.92 Konsep penempatan vegetasi	160
Gambar 4.93 Konsep vegetasi dan penanggulangan kebisingan	160
Gambar 4.94 Konsep pengaturan bangunan terhadap iklim	160
Gambar 4.95 Konsep tanggap iklim	160
Gambar 4.96 Garis imajiner melintang	161
Gambar 4.97 Garis imajiner membujur	161
Gambar 4.98 Imposisi 2 garis imajiner	161

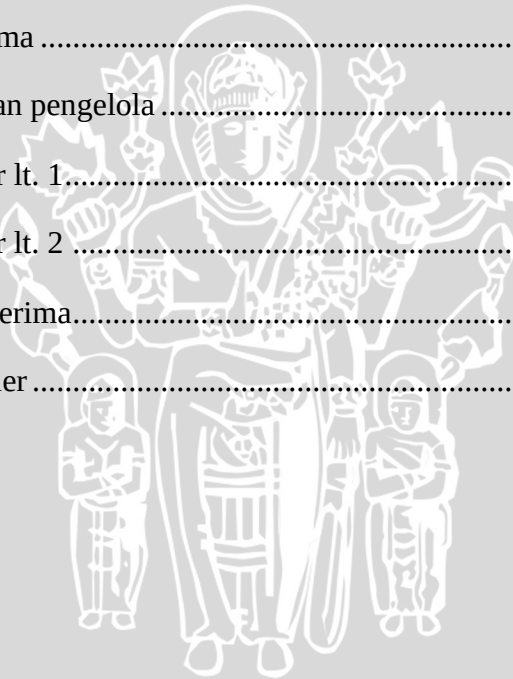
Gambar 4.99 Zoning halaman pada tapak	161
Gambar 4.100 Zoning ruang dalam tapak	161
Gambar 4.101 Bentuk denah museum	162
Gambar 4.102 Konfigurasi massa bangunan awal	163
Gambar 4.103 Konfigurasi massa bangunan pemecahan	163
Gambar 4.104 Tampak dan bentuk massa belakang	164
Gambar 4.105 Tampak dan bentuk massa tengah	164
Gambar 4.106 Tampak dan bentuk massa depan	164
Gambar 4.107 Penempatan kolam air dan bentuknya	165
Gambar 4.108 Peletakan gapura awal	165
Gambar 4.109 Proses desain gapura	165
Gambar 4.110 Gapura menyatu dengan massa	165
Gambar 4.111 Bentuk atap dan detail rencana	166
Gambar 4.112 Pola pewarnaan dan penempatan material	167
Gambar 4.113 Hasil desain ruang pameran fase pertama	169
Gambar 4.114 Hasil desain ruang pameran fase kedua	170
Gambar 4.115 Hasil desain ruang pameran fase ketiga	171
Gambar 4.116 Hasil desain ruang pameran fase keempat	172
Gambar 4.117 Hasil desain ruang pameran fase kelima	173
Gambar 4.118 Ruang transisi sebagai media istirahat	174
Gambar 4.119 Ruang transisi sebagai pemisah ruang	174
Gambar 4.120 Ruang transisi sebagai media edukasi	174
Gambar 4.121 Fasilitas dalam ruang transisi	174
Gambar 4.122 Material parquet ruang pameran	175
Gambar 4.123 Pintu transisi simbolik	175
Gambar 4.124 Site plan dan penjelasan pemintakatan	176
Gambar 4.125 Layoutplan dan area-area dalam sirkulasi dan pencapaian tapak	177
Gambar 4.126 Area spot melihat view ke luar maupun ke dalam tapak	178
Gambar 4.127 Area penempatan vegetasi dan penanggulangan kebisingan	179
Gambar 4.128 Penanggulangan aliran dan panas matahari	180

Gambar 4.129 Site plan dan penjelasan pemintakatan tri mandala	181
Gambar 4.130 Area yang terdapat perbedaan ketinggian dan undakan	181
Gambar 4.131 Layoutplan dan bentuk-bentuk denah massa	182
Gambar 4.132 Pola konfigurasi dan pemisahannya	182
Gambar 4.133 Bentuk dan tampak massa belakang	183
Gambar 4.134 Bentuk dan tampak massa tengah	183
Gambar 4.135 Bentuk dan tampak massa depan	183
Gambar 4.136 Penempatan kolam dalam tapak	183
Gambar 4.137 Penempatan gapura	184
Gambar 4.138 Letak atap dan bentuk atapnya	184
Gambar 4.139 Pola pewarnaan dan penempatan material	185



DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul	Halaman
Lampiran 1	Daftar Pengunjung Museum Airlangga 2010-2014	197
Lampiran 2	Tata letak bangunan beserta kefungsiannya	199
Lampiran 3	Denah ruang pameran beserta peletakan benda arkeologi	200
Lampiran 4	Daftar Peninggalan di Museum Airlangga	201
Lampiran 5	Layout plan	203
Lampiran 6	Site plan	204
Lampiran 7	Tampak kawasan	205
Lampiran 8	Denah massa penerima	206
Lampiran 9	Denah massa café dan pengelola	207
Lampiran 10	Denah ruang pameran Lt. 1	208
Lampiran 11	Denah ruang pameran Lt. 2	209
Lampiran 12	Tampak massa penerima	210
Lampiran 13	Tampak ruang pameran	211



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Museum Airlangga dan Keadaannya

Museum merupakan lembaga yang mewadahi perlindungan terhadap benda-benda yang memiliki nilai sejarah. Benda-benda inilah kita pada zaman sekarang dapat mengetahui kejadian yang terjadi pada zaman dahulu dengan artefak-artefak yang tersisa. Kejadian masa lalu pasti mempunyai makna dan manfaat yang penting bagi kita terutama untuk mengambil pembelajaran dan keputusan yang penting salah satu contohnya di bidang pemerintahan ataupun keilmuan.

Zaman sekarang museum juga turut serta dalam membentuk dan menentukan kepribadian Bangsa Indonesia. Museum juga berperan penting dalam melestarikan warisan dunia yang penting bagi masa depan generasi penerus. Oleh karena itu, museum mempunyai sembilan dasar tugas yang ada dalam Nawa Dharma Museum. Menurut Direktorat Permuseuman Nawa Dharma Museum sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan dan pengamana warisan dunia dan alam
- 2) Dokumetasi dan penelitian ilmiah
- 3) Konservasi dan preparasi
- 4) Penyebaran dan perawatan ilmu untuk umum
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian
- 6) Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
- 7) Visualisasi warisan alam budaya
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
- 9) Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Salah satu museum yang mengelola benda - benda peninggalan masa lalu adalah Museum Airlangga di Kota Kediri. Museum ini mengelola benda-benda peninggalan dari Kerajaan Kediri mulai dari awal masa berdirinya kerajaan hingga berakhirnya masa Kerajaan Kediri. Museum Airlangga merupakan satu-satunya museum yang mengelola peninggalan Kerajaan Kediri. Museum Airlangga termasuk dalam jenis

museum arkeologi karena jenis peninggalan yang termasuk peninggalan sejarah masa lalu.

Museum Airlangga yang sekarang dijadikan satu-satunya fasilitas pemerintah kota untuk menampung, merawat, memelihara dan menjaga barang arkeologi peninggalan Kerajaan Kediri keadaannya memprihatinkan. Beberapa bagian bangunan rusak dan tidak terbenahi sejak bangunan ini dibangun. Hal ini yang sangat disayangkan oleh masyarakat sekitar. Museum ini kondisinya sangat memprihatinkan, sebab bagian bangunan di museum tersebut roboh dan tidak kunjung di perbaiki. Bahkan benda-benda pamer yang berada di sekitar museum kondisinya juga terlantar dan tidak terawat.



Gambar 1.1 Keadaan Museum Airlangga
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 1.2 Keadaan benda-benda pamer
Sumber : www.laurentiadewi.com

Hal ini di dukung pula dengan oleh pernyataan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kacung Maridjan dalam harian berita poskotanews.com yang diakses 18 mei 2013 mengatakan bahwa untuk membuat museum lebih menarik, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan berencana melakukan redesain pada seluruh bangunan museum di Indonesia. Redesain museum yang dimaksudkan oleh Kementerian akan lebih mengarah pada desain museum layaknya sebuah plaza sehingga pengunjung bisa menikmati wisata lainnya di lokasi seperti wisata kuliner, belanja dan lain sebagainya.

Tabel 1.1 Grafik Pengunjung Museum dari Januari Hingga September 2014



sumber : Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri (2014)

Museum Airlangga setiap bulannya mengalami fluktuatif dalam hal jumlah pengunjung yang berkunjung ke museum tersebut. Menurut data dari tabel 1.1 dan didasarkan pada data dari Pusat Pengelolaan Data dan Sistem Jaringan, Departemen Budaya dan Pariwisata (2009:5) dapat dilihat bahwa Museum Airlangga selama 9 bulan masa aktif, museum dikunjungi sebanyak 3661 pengunjung berarti dalam satu hari hanya terdapat 14 orang yang berkunjung. Hal ini berbeda jauh dengan Museum Trowulan yang mampu menarik sebanyak 61.405 pengunjung selama tahun 2008 atau sebanyak 170 orang perhari. (Daftar Pengunjung Museum Airlangga 2010-2014 dilihat pada Lampiran 1 hal 210).

Keadaan Museum Airlangga yang mengalami kemunduran peminat disebabkan oleh beberapa penyebab di dalam Museum Airlangga sendiri secara internal. Keadaan ini meliputi :

➤ Segi konstruksi

Pada segi ini bangunan Museum Airlangga dalam keadaan yang sudah tua yaitu mencapai umur 23 tahun. Bangunan museum ini dibangun pada awal 1991 sehingga dari segi kekuatan bangunan maka bisa terbilang bangunan yang rentan ataupun rusak. Hal ini tergambarkan pada keadaan bangunan utama yang mulai terjadi keropos, retak dan lubang di beberapa sisi bangunan. Menurut data dari Masyarakat Profesi Penilai Indonesia (MPPI), untuk bangunan khusus milik pemerintahan usia minimal bangunan adalah ± 20 tahun dan harus mengalami proses renovasi tiap 5 tahun sekali. Namun hal ini bertolak belakang dengan Museum Airlangga yang tidak melakukan renovasi semenjak bangunan ini dibangun.



Gambar 1.3 Kondisi yang rusak parah
Sumber : dokumentasi pribadi

➤ Segi fungsi bangunan

Fungsi bangunan yang diwadahi adalah ruang pameran dengan fasilitas pendukung yaitu kantor pengelolaan, galeri seni, ruang pertemuan dan area konservasi. Fungsi bangunan yang sampai sekarang masih aktif digunakan adalah fungsi ruang pameran, sebagian pengelolaan dan galeri seni. Fungsi bangunan hampir 70% yang tidak berfungsi, ini diakibatkan fungsi yang dipakai tidak lagi dibutuhkan dan fungsi yang lebih menunjang pada era sekarang. Peletakan fungsi pada bangunan juga masih acak tanpa ada hirarki keperluan yang mampu menunjang keberlangsungan kegiatan dalam museum (Tata letak bangunan beserta kefungsiannya dilihat pada Lampiran 2 halaman 212).



Gambar 1.4 Ruangan yang tidak berfungsi
Sumber : Dokumentasi pribadi

Sebagai media edukasi, museum kurang memberikan fasilitas edukasi masa kini yang lebih modern dengan pendekatan rekreatif sebagai faktor pemikat pengunjung datang ke museum. Fungsi untuk ruang pameran juga belum terpenuhi dari segi luasan ruang yang sesuai standar. Minimal untuk museum dengan jumlah koleksi 114 benda koleksi memiliki luasan $\pm 760 \text{ m}^2$ namun Museum Airlangga hanya memiliki luas ruang pameran 400 m^2 .

➤ Segi fungsi pameran

Ruang pameran di dalam museum hanya terdiri dari satu ruangan khusus besar dan ditempatkan benda arkeologi di sisi area dalam ruang pameran secara acak, padahal untuk ruang pameran perlu penataan khusus agar pengunjung mampu memahami isi peninggalan (Denah ruang pameran beserta peletakan benda arkeologi dilihat Lampiran 3 halaman 213).



Gambar 1.5 Ruang pameran museum
Sumber : dokumentasi pribadi

Penataan ini sangat berpengaruh dalam perancangan museum karena museum yang baik adalah museum yang mampu memberikan pesan dalam museum secara arsitektural pada pengunjung. Pesan dapat diwujudkan dengan pola penataan peninggalan, sirkulasi dan pemakaian material yang sesuai sehingga tercipta suasana yang diinginkan secara konseptual.

Selain penataan pada ruang pameran, luasannya juga tidak sesuai dengan standar seperti dijelaskan pada segi fungsi. Keamanan benda arkeologi juga tidak memenuhi persyaratan. Museum untuk segi pengamanan masih minim, hanya pos penjagaan tanpa pengamanan khusus.

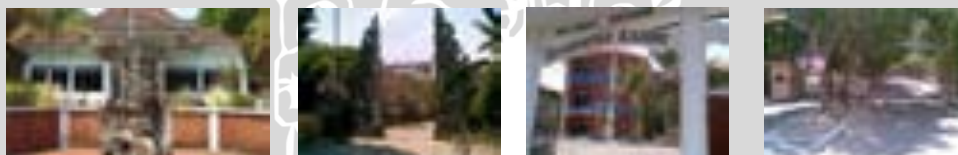


Gambar 1.6 Pos penjagaan tunggal
Sumber : dokumentasi pribadi

Terdapat pula kekurangan dari segi kualitas ruang tepatnya pada fasilitas perawatan benda arkeologi yang perlu untuk menjaga keawetan dan keutuhan benda peninggalan yang rentan.

➤ Segi tampilan luar bangunan

Bangunan museum mempunyai tampilan bangunan dengan gaya arsitektur cukup modern dengan ciri khas pemakaian atap limasan pada semua bangunan. Namun untuk tampilan bangunan tidak ada tampilan yang mampu memberi kesan bangunan museum merupakan museum yang mengurus peninggalan Kerajaan Kediri. Hal ini dikarenakan karena identitas bangunan yang kurang muncul terutama pada fasad bangunan. Fasad cenderung mengarah pada bangunan joglo dengan paduan dengan bangunan modern sehingga kurang terasa suasana Airlangga yang diharapkan.



Gambar 1.7 Tampilan luar Museum Airlangga, Pura Penataran, Universitas Kediri, dan Gerbang Kawasan Wisata Selomangleng
Sumber : dokumentasi pribadi

Museum kedepannya diharapkan mampu menjadi media yang informatif dalam memberikan edukasi yang menarik bagi masyarakat dan mampu memberikan suguhan yang berbeda dengan fungsi-fungsi yang baru dari museum-museum yang terdahulu sehingga mampu menarik peminat wisatawan dalam lingkup lokal hingga mancanegara.

1.1.2 Perancangan Ulang Museum

Keadaan museum yang dijelaskan pada subbab sebelumnya menunjukkan bahwa Museum Airlangga dalam keadaan yang memprihatinkan, mulai dari segi konstruksi yang sudah tua, fungsi yang banyak terbengkalai hingga dari tampilan bangunan yang tidak layak untuk bangunan era sekarang. Museum Airlangga

memiliki beberapa aspek yang perlu dikaji kembali kelayakan akan bangunan yang museum zaman sekarang sehingga mampu kembali bangkit dan bersaing dengan modernisasi museum era sekarang.

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

Desain ulang ataupun merancang kembali apabila diterapkan pada suatu bangunan dapat berarti menggunakan kembali yang disebabkan karena adanya perubahan fungsi bangunan tersebut, perubahan jumlah pemakai sehingga sudah tidak seimbang lagi dengan kapasitas yang ada. Bisa juga diartikan merencanakan bangunan baru pada suatu kawasan dengan mengganti bangunan lama namun tetap mempertahankan beberapa bagian bangunan yang sudah ada dalam kawasan tersebut karena masih layak pakai sesuai dengan fungsi dan dapat juga karena bangunan tersebut harus dikonservasi.

Keadaan yang memperhatikan dalam Museum Airlangga ini maka diperlukan langkah khusus untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan merancang ulang bangunan. Merancang ulang perlu beberapa hal yang perlu dikaji ulang dalam mengambil keputusan sebelum merancang ulang bangunan tersebut, antara lain :

- 1) Kondisi fisik bangunan (keadaan bahan, bentuk bangunan, tata letak, gaya dan teknologi).
- 2) Fungsi yang diwadahi.
- 3) Kualitas bangunan secara keamanan, kesehatan, kenyamanan dan kemudahan.

Museum dengan segala kondisi yang sedang dialami diharapkan mampu menjawab segala permasalahan yang ada dengan perancangan ulang. Perancangan ulang yang melalui tahapan selektif dan evaluatif mampu memberikan jawaban yang sesuai keadaan museum dengan konsekuensi minimal yang mampu diterima.

1.1.3 Pendekatan Simbolik Metafora

Museum Airlangga merupakan museum yang mengelola dan merawat segala peninggalan Kerajaan Kediri. Peninggalan ini membawa sejarah mengenai Kerajaan Kediri secara material, sehingga tempat yang mewadahnya memerlukan pula identitas yang memuat sejarah Kerajaan Kediri. Hal ini tidak tercerminkan pada bentuk bangunan museum. Karakter mengenai Kerajaan Kediri tidak terlihat pada

tampilan bangunan sehingga kurang identitas yang sesuai dengan peninggalan di dalamnya.

Selain bentuk bangunan, ruang pameran merupakan bagian yang penting di dalam perancangan sebuah museum. Ruang pameran harus pula mampu menceritakan isi dari peninggalan bersejarah di dalamnya melalui konsep arsitektural. Konsep ini dapat mengacu pada jalan cerita sejarah ataupun suasana kejadian yang berlangsung pada zaman kerajaan Kediri dahulu.

Museum Airlangga yang akan dirancang ulang merupakan salah satu ikon Kota Kediri karena Museum Airlangga merupakan salah satu museum arkeologi terbesar kedua di Jawa Timur. Peninggalan Kerajaan Kediri yang kental di dalam museum membawa filosofi yang kuat dalam museum sehingga mampu menjadi materi yang kuat dalam merancang ulang museum. Sejarah mengenai Kerajaan Kediri merupakan interpretasi dari keberadaan Kerajaan Kediri sehingga mampu dijadikan simbol yang tepat dalam merancang ulang museum dengan pendekatan simbolik.

Pendekatan simbolik cenderung memandang keberhasilan bangunan tidak hanya pada bentuk bangunan itu berfungsi tetapi ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. Pendekatan ini sesuai dengan perancangan museum karena terdapat makna yang tersimpan di dalamnya secara filosofis. Makna yang tersimpan dapat diwujudkan ke dalam desain bangunan secara bentuk maupun karakter dengan metode yang sesuai salah satunya yaitu metode metafora.

Metode metafora yang digunakan dalam perancangan ulang museum mentransferkan objek ke dalam beberapa kata kunci lalu ditransformasikan dalam bentuk desain dengan menggunakan metode *combine metaphor*. Metode metafora digunakan berdasarkan objek sejarah Kerajaan Kediri karena mampu memberikan kesan secara visual maupun makna dari peninggalan yang ada di dalam museum ke dalam desain bangunan.

Kajian ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang terdapat dalam Museum Airlangga saat ini dengan cara merancang ulang museum sesuai dengan keadaan museum dan tuntutan yang diharapkan masyarakat. Pendekatan simbolik ikonik metafora merupakan metode yang akan digunakan dalam perancangan ulang museum sehingga diharapkan mampu menghasilkan desain yang mampu menginterpretasikan Kerajaan Kediri ke dalam museum tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Kerajaan Kediri yang merupakan babad awal adanya Karisedanan Kediri dan sekitarnya perlu adanya apresiasi lebih terhadap peninggalan sejarah tersebut terutama pada benda arkeologi yang sangat berharga nilainya. Namun seiring perkembangan zaman, Museum Airlangga kurang adanya perhatian dari berbagai pihak dan masalah-masalah yang sering terjadi. Masalah-masalah yang dihadapi Museum Airlangga sekarang ini sebagai berikut :

- Keadaan Museum Airlangga yang memprihatinkan karena kurang adanya perhatian dari pemerintah dalam mengembangkan museum kedepannya.
- Fungsi ruang pameran yang penataan benda arkeologi kurang memberikan alur cerita di dalamnya dan penataan yang kurang tertata rapi sehingga pengunjung kurang memahami isi dalam museum dan memberikan kesan negatif.
- Beberapa bagian bangunan telah mengalami kerusakan dan tidak terbenahi sejak bangunan museum tersebut terbangun
- Beberapa fungsi bangunan yang tidak berfungsi lagi karena kurangnya pengelolaan didalamnya dan bangunan yang tidak mendukung fungsi kegiatan yang diperlukan.
- Bentuk bangunan yang hampir sama dengan bangunan sekitar sehingga kurang adanya kesan atau penanda khusus bahwa bangunan museum beda dengan bangunan yang lainnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Museum Airlangga dengan berbagai masalah yang dihadapi sekarang dibutuhkan solusi dalam menjaga keberlangsungan museum kelak. Masalah-masalah yang berkembang sekarang perlu dipilah dan dibatasi agar perancangan lebih fokus terhadap kebutuhan yang diperlukan sekarang. Batasan yang membatasi permasalahan Museum Airlangga antara lain :

- Batasan wilayah meliputi Museum Airlangga di Desa Pojok Kecamatan Mojoagung Kota Kediri dengan kondisi lahan yang disesuaikan dengan RDTRK yang diperuntukkan untuk fasilitas ini.
- Pembahasan mengenai penerapan perancangan ulang pada bangunan museum.

- Evaluasi pada Museum Airlangga terbatas pada sarana fisik bangunan, seluruh fungsi yang diwadahi, ruang pameran dan galeri museum serta tampilan visual museum dengan mengarah langsung pada perancangan ulang museum.
- Perancangan mengarah pada perancangan museum dari segi tata ruang pameran dan bentuk bangunan dengan metode simbolik metafora.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi oleh Museum Airlangga setelah diidentifikasi dan dipilih sesuai kebutuhan sekarang ini akan menemukan satu rumusan masalah yang menjadi inti dalam keseluruhan masalah di Museum Airlangga. Rumusan masalah tersebut ialah :

- Bagaimana merancang ulang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada bentuk bangunan dan tata ruang pameran museum ?

1.5 Tujuan

Diharapkan dengan merancang ulang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada bentuk bangunan dan tata ruang pameran museum mampu menjawab permasalahan yang ada di Museum Airlangga.

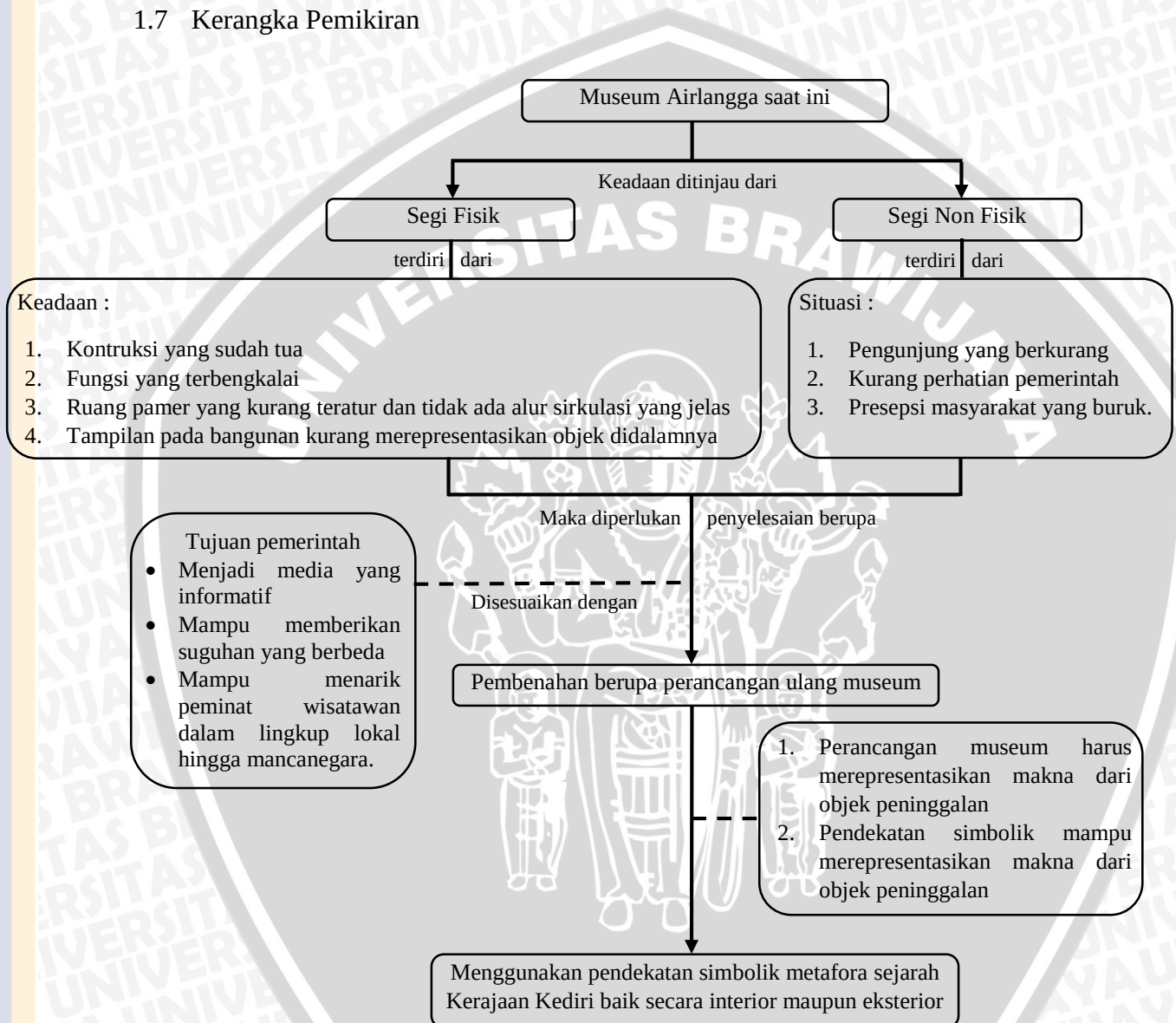
1.6 Manfaat

Perancangan ulang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada bentuk bangunan dan tata ruang pameran museum diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait antara lain :

- Bagi akademis
 - Memberikan masukan bagi perancang museum khususnya dalam hal merancang ulang bangunan museum secara umum.
- Bagi pemerintah
 - Membantu pemerintah dalam mewujudkan salah satu programnya yaitu mendesain ulang seluruh museum yang ada di Indonesia agar mampu lebih menarik pengunjung.
 - Keberadaan museum mampu menjadi wadah yang mampu melindungi dan memelihara benda-benda peninggalan bersejarah khususnya peninggalan Kerajaan Kediri.

- Bagi masyarakat
 - Keberadaan museum akan menjadi salah satu pusat rekreasi yang mendidik bagi masyarakat selain sebagai media pelindung dan pemelihara benda-benda peninggalan bersejarah.

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.8 Diagram kerangka pemikiran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Kerajaan Kediri

Kerajaan Kediri adalah kerajaan besar di Jawa Timur yang berdiri pada abad ke XI. Kerajaan ini merupakan bagian dari kerajaan Mataram Kuno. Pusat kerajaannya terletak pada tepi sungai Brantas yang pada masa itu merupakan jalur pelayaran dan perdagangan yang ramai.

Menurut Udjianto dalam bukunya *Banjaran Kadhiri* (2007) menyatakan bahwa urutan sejarah Kerajaan Kediri dari awal berdiri hingga masa keruntuhan adalah :

a. Masa berdirinya kerajaan

Kerajaan Kediri merupakan bagian dari kerajaan Mataram Kuno yang dulunya pernah ditaklukkan oleh kerajaan Mataram Kuno dengan nama kerajaan dahulu yaitu kerajaan Medang Kamulan. Karena terjadi keruntuhan kerajaan Mataram Kuno pada saat itu, Airlangga sebagai petinggi di kerajaan Medang Kamulan menobatkan dirinya sebagai raja dari Medang Kamulan. Saat sedang memerintah, Airlangga berhasil mengembalikan kewibawaan Medang Kamulan dan akhirnya memindahkan pusat pemerintahannya ke Kahuripan.

b. Masa pemerintahan Airlangga

Setelah dinobatkannya Airlangga menjadi raja Medang Kamulan, Airlangga berusaha memulihkan kembali kewibawaan Medang Kamulan, setelah kewibawaan kerajaan berhasil dipulihkan, Airlangga memindahkan pusat pemerintahan dari Medang Kamulan ke Kahuripan. Berkat jerih payahnya, Medang Kamulan mencapai masa kejayaan dan kemakmuran. Menjelang akhir hayatnya Airlangga memutuskan untuk mundur dari pemerintahan dan menjadi pertapa dengan sebutan Resi Gentayu. Karena keinginannya untuk mundur dari pemerintahan maka raja Airlangga membagi kerajaan menjadi dua bagian.

c. Pembagian kerajaan menjadi dua bagian

Pada tahun 1041 atau 963 M raja Airlangga memerintahkan membagi kerajaan menjadi dua bagian. Pembagian ini dilakukan karena keinginan raja

Airlangga untuk mundur dari pemerintahan, namun karena pewaris tahta adalah seorang putri maka sesuai adat tahta harus turun ke anak laki-laki raja dari selain permaisuri. Tujuan pembagian kerajaan menjadi dua bagian agar tidak terjadi pertikaian pembagian itu dilakukan oleh seorang brahmana yang terkenal akan kesaktiannya yaitu Empu Bharada. Kedua kerajaan tersebut dikenal dengan nama Jenggala (Kahuripan) dan Panjalu (Kediri) yang dibatasi oleh Gunung Kawi dan Sungai Brantas. Kerajaan Jenggala meliputi daerah Malang dan delta Sungai Brantas dengan pelabuhannya Surabaya, Rembang dan Pasuruan dengan ibukotanya Kahuripan dengan raja yang memimpin Mapanji Garasakan. Sedangkan Panjalu yang dikenal dengan nama Kediri meliputi Kediri, Madiun, dan ibukotanya Daha dengan raja yang memimpin Sri Samarawijaya. Berdasarkan prasasti-prasasti yang ditemukan masing-masing kerajaan saling merasa berhak atas seluruh tahta Airlangga sehingga terjadilah peperangan.

d. Pemberontakan dua kerajaan dan penyatuan kerajaan

Karena adanya perselisihan pendapat antara kedua putra Airlangga yaitu Mapanji Garasakan dengan Sri Samarawijaya maka terjadilah peperangan antara kedua kerajaan bagian yaitu kerajaan Panjalu dan kerajaan Jenggala. Pada awal perang saudara itu berlangsung, dimenangkan oleh Jenggala tetapi pada perkembangan selanjutnya Panjalu yang memenangkan peperangan dan menguasai seluruh tahta Airlangga dibawah kepemimpinan raja Jayabaya. Kemenangan Panjalu atas Jenggala seluruhnya menjadikannya satu-satunya kerajaan yang memerintah diseluruh wilayah Jawa Timur saat itu. Demikian akhirnya terbentuklah Kerajaan Kediri yang utuh.

e. Pembentukan Kerajaan Kediri yang utuh

Perkembangan Kerajaan Kediri mulai berkembang pesat dengan ibukota Kerajaan Kediri yaitu Daha. Kejayaan Kerajaan Kediri yang utuh sempat jatuh ketika raja Kertajaya (1185-1222) berselisih dengan golongan pendeta. Keadaan ini dimanfaatkan oleh Akuwu Tumapel Tunggal Ametung. Namun kemudian kedudukannya direbut oleh Ken Arok. Diatas bekas Kerajaan Kediri inilah Ken Arok mendirikan kerajaan Singosari dan Kediri berada dibawah kekuasaan Singosari. Ketika Singosari berada di bawah pemerintahan Kertanegara terjadilah pergolakan di dalam kerajaan. Jayakatwang, raja Kediri yang selama ini tunduk kepada Singosari bergabung dengan bupati Sumenep untuk menjatuhkan

Kertanegara. Akhirnya pada tahun 1292 Jayakatwang berhasil mengalahkan Kertanegara dan membangun kembali Kerajaan Kediri.

2.2 Telaah Perkembangan Kerajaan Kediri

Pada perkembangan kerajaannya, Kerajaan Kediri merupakan salah satu kerajaan yang berkembang pesat hingga hampir menguasai seluruh wilayah nusantara. Hal ini juga mendapatkan pengakuan dari kerajaan yang berkuasa pada zaman itu yaitu kerajaan sriwijaya dan kerajaan cina. Dalam perkembangan yang pesat ini pula memberikan pengaruh pada sektor teknologi dan bangunan yang ada di Kerajaan Kediri.

Perkembangan yang pesat ini mampu dilihat dari hasil penemuan-penemuan Kerajaan Kediri yang telah ditemukan sekarang, salah satunya adalah Situs Tondowongso di Dusun Tondowongso Kediri dan Situs Penataran di Blitar. Kedua situs ini memberikan informasi dan bukti yang jelas mengenai perkembangan teknologi dan bangunan pada zaman itu.

Tabel 2.1 Perbandingan Teknologi Situs Tondowongso dan Situs Penataran

Aspek penilaian	Situs Tondowongso	Situs Penataran
Tekstur	• Tekstur pada pahatan halus • Tekstur ini terkesan halus karena proses pemahatan yang rinci dan material yang mendukung (batu bata) sehingga pori-pori berkurang.	• Tekstur pada pahatan halus dan kasar pada bahan utama • Tekstur ini halus pada bahan batu bata dan kasar pada bahan batu andesit. • Proses segala pengerjakan pahatan halus dan rinci
Penunjang	• Ada 3 penunjang (sebelah timur) • Penunjang (perwara) ini membenuk garis lurus dari selatan ke utara	• Ada 4 penunjang (sebelah timur laut) • Penunjang (perwara) ini membentuk posisi cluster dengan 2 di depan induk dan 2 di sebelah selatan induk
Bentuk bangunan	• Denah : Persegi (bujur sangkar) • Tampak : Menyerupai gunung dengan anak gunungnya (yaitu candi perwara/penunjang) • Bentuk proporsi : ramping	• Denah : Persegi panjang • Tampak : Menyerupai gunung dengan anak gunungnya (yaitu candi perwara/penunjang) • Bentuk proporsi : ramping
Bentuk lahan	Persegi panjang	Persegi panjang
Material	• Batu bata • Batu pahat (andesit)	• Batu bata • Batu pahat (andesit)
Luas	± 720 m ²	± 12.946 m ²
Orientasi	Barat-timur	Barat daya – timur laut
Gapura	• Ada 1 (sebelah barat) • Terdapat dinding pelindung yang melingkupi lokasi situs	• Ada 3 (tiap menuju terdapat 1 gapura) • Tidak terdapat dinding pelindung yang melingkupi lokasi situs

Halaman	1 2 3	1 2 3 4
	Keterangan : 1. Gapura 2. Perwara (penunjang) 3. Induk (candi utama)	Keterangan : 1. Bale batu 2. Candi naga 3. Induk (candi utama) dan perwara (penunjang) 4. Kolam
Tahun penemuan	- Diperkirakan dibangun pada abad XI - Ditemukan pada tahun 2007	- Diperkirakan dibangun pada abad XII - Ditemukan pada tahun 1815 (1781 – 1826)
Kolam	Tidak ada	- Ada kolam pada belakang bangunan induk - Kolam candi berukuran 6 m x 3 m dengan kedalaman 2.5 dengan material batu bata pada bagian bawah dan material batu andesit dipahat pada bagian atasnya.
Atap	Berbentuk tingkatan	Berbentuk tingkatan
Warna	- Merah - Abu-abu - Hitam Warna ini diperoleh dari warna material yang ada pada situs	- Merah - Abu-abu - Hitam Warna ini diperoleh dari warna material yang ada pada situs
Konfigurasi bangunan	Cluster	Cluster
sirkulasi	Lurus menerus ke bangunan utama namun bercabang di bangunan penunjang	Lurus menerus ke bangunan utama namun bercabang di bangunan penunjang dengan adanya penghubung berupa gapura tiap halaman

Sumber : Hasil analisa

Selain itu dalam penemuan lain yang berada di Cina dalam kitab kerajaan Cina zaman dahulu yaitu pada kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari Kerajaan Cina menyatakan pada zaman dahulu masyarakat Kerajaan Kediri sudah menggunakan material ubin berwarna hijau dan kuning sebagai alas rumah. Dalam kitab tersebut, pemakaian ubin lebih cenderung digunakan oleh masyarakat pribumi.

2.3 Teori Mengenai Konsep Perancangan Ulang

Proses perancangan ulang bangunan hampir sama dengan proses rencana konservasi. Kedua proses ini mempunyai tahapan garis besar yang sama yaitu evaluasi bangunan yang akan menghasilkan gagasan terhadap hasil evaluasi berupa keputusan. Keputusan inilah yang menjadi jawaban atas keadaan bangunan yang dievaluasi.

Menurut Sidharta (1989:12) menyebutkan bahwa proses rencana konservasi adalah suatu proses konservasi mencakup masalah-masalah yang sangat luas dari suatu penyusunan data atas fakta-fakta, hingga pengendalian dan pengembangan serta pemeliharaan yang merupakan strategi dalam proses perencanaannya.

Tahapan dalam proses rencana konservasi dibagi menjadi 8 tahapan namun karena proses desain masuk dalam proses perancangan ulang maka proses hanya berlangsung 5 tahap dan dilanjutkan dengan proses desain. Proses rencana konservasi bangunan sebagai berikut :

a. Inventarisasi / pengumpulan data

Hal pertama yang dilakukan adalah mencoba mencari kebenaran dan bukti-bukti sejarah dalam hal ini kondisi bangunan yang dianalisis untuk mencari kelayakan suatu rencana kegiatan konservasi. Pendataan dimulai dengan survey lapangan sketsa-sketsa, dokumentasi, survey kondisi fisik hingga nilai-nilai fisik. Sesudah itu dilakukan observasi dan wawancara di lapangan kepada semua pihak yang terkait.

b. Penyusunan / pengolahan data dan analisa

Tahapan ini dilakukan terlebih dahulu penyusunan / pengolahan data secara sistematis untuk kemudian dilakukan analisis terhadap setiap objek konservasi. Dari seluruh data yang diperoleh dilakukan kategori kondisi fisik mulai skala ringan hingga berat.

c. Pengkajian

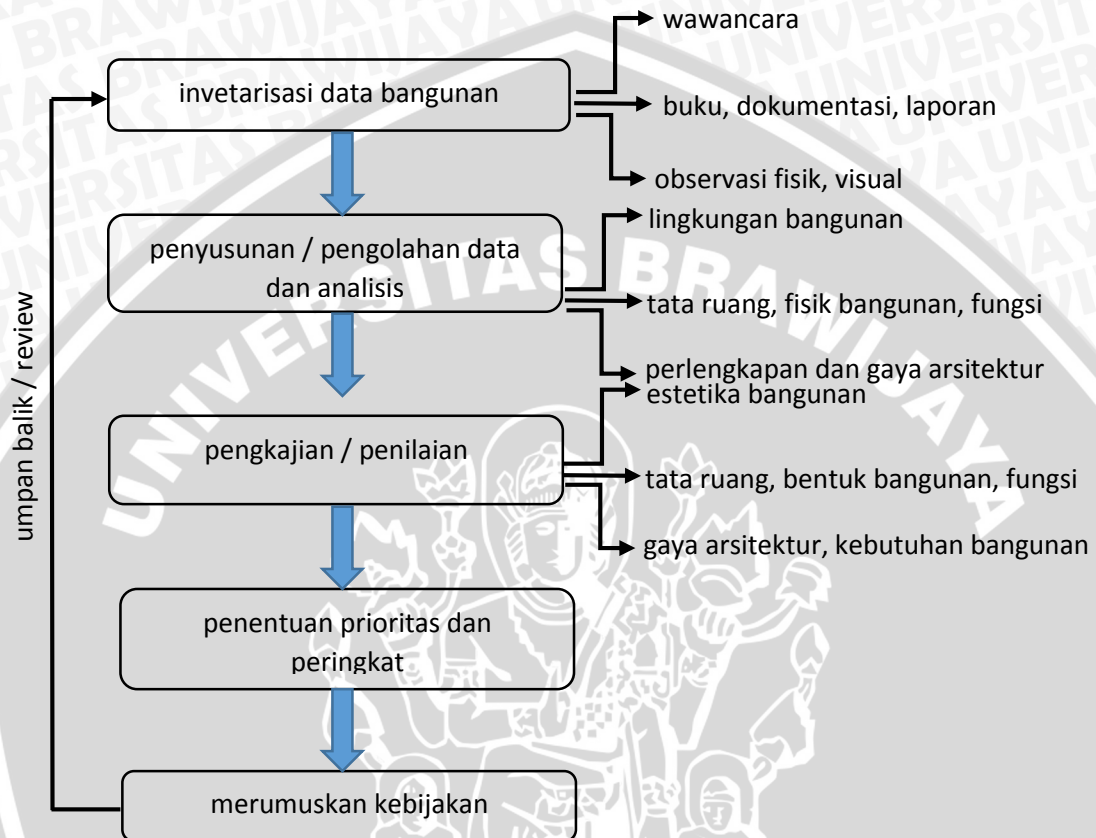
Dalam tahap ini dilakukan pengkajian dengan tolak ukur bangunan yang mempunyai fungsi yang sama dan kondisi yang dihadapi. Tahap ini sama seperti tahap objek komparasi bangunan yang sama dengan bangunan yang dikonservasi. Dari proses ini akan diperoleh data mengenai keutamaan dari bangunan secara fisik, fungsional ataupun kebutuhan yang dibutuhkan sekarang.

d. Penentuan prioritas dan peringkat

Dari hasil pengkajian dan analisis data, maka akan dilakukan pembobotan yang akan menghasilkan prioritas atau peringkat dari setiap objek mengenai kondisi dan hal yang akan dilakukan kelak. Dalam hal ini akan diperoleh usulan proses selanjutnya terhadap objek.

e. Merumuskan kebijakan

Usulan proses selanjutnya terhadap objek akan dirumuskan kembali menurut prioritas yang lebih spesifik hingga diperoleh keputusan kebijakan terhadap bangunan.



Gambar 2.1 Diagram tahapan proses konservasi
sumber : Sidharta

2.4 Teori Mengenai Kemuseuman

Museum adalah tempat yang paling ideal sebagai adah kegiatan pendidikan sekaligus sebagai wadah hiburan bagi pengunjung. Dalam hal pendidikan, seorang manusia mempunyai tingkatan pembelajaran yang bertahap. Berikut ini tahapan belajar manusia secara linier :



Gambar 2.2 Sistem pembelajaran aktif pasif
sumber : Tjiptono, 1996

Produk museum adalah berupa jasa informasi budaya. Maksud jasa disini menurut Kotler (2001) adalah setiap tindakan atau perbuatan yang dapat ditawarkan oleh pihak kepada pihak yang lain yang pada dasarnya bersifat intangible (tidak berwujud fisik) dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu. Dalam hal ini jasa museum termasuk kategori *for costumer (facilitating services)* yaitu jasa yang dimanfaatkan sebagai media untuk mencapai tujuan tertentu (Tjiptono : 1996). Museum harus memiliki perbedaan dalam skala waktu sehingga mampu dikembangkan lebih ke depannya. Berikut perbedaan museum lama dan museum baru :

Tabel 2.2 Perbandingan Museum Lama dan Museum Baru

Museum lama	Museum baru
Berorientasi pada koleksi	Berorientasi pada pengunjung
Kepemilikan pemerintah	Kepemilikan dapat bersifat pribadi
Koleksi massif	Koleksi selektif dan tematis
Mengandalkan label	Mengandalkan <i>tour guide</i>
Monumental	Bergerak dan fleksibel
Bangunan museum cenderung kuno	Bangunan museum dapat berupa bangunan modern

sumber : Kotler, 2012

Selain teori menurut Tjiptono, juga terdapat teori yang sering digunakan oleh perancang mancanegara yang digunakan untuk merancang museum. Teori tersebut adalah *seven trend museum* yang terdiri dari tujuh poin penting. dari semua poin dapat dipilih sesuai dengan kriteria dan kebutuhan yang diinginkan agar tidak mengganggu desain. poin-poin tersebut antara lain :

1. Museum sebagai karya seni dan penarik perhatian pengunjung
2. Penekanan yang lebih besar pada *restoran* dan *retail*
3. Penggunaan aula yang besar sebagai tempat perhelatan
4. Pemanfaatan galeri yang fleksibel
5. Penataan lansekap yang menarik dan berdaya seni
6. Penggunaan teknologi masa kini
7. Parkir yang menjadi prioritas utama

2.5 Teori Mengenai Penataan Ruang Pamer

Pameran merupakan salah satu bentuk penyajian informasi benda peninggalan yang paling efektif di dalam museum. Pameran mampu membuat pengunjung mengenali serta mengamati secara langsung benda peninggalan dengan baik. Untuk menginformasikan secara lebih, maka penataan ruang pameran menjadi suatu yang penting dalam perancangan museum. Ruang pameran yang baik adalah ruang pameran yang mampu berkomunikasi dengan pengunjung sehingga pengunjung dapat memahami isi museum.

Ruang pameran harus memperhatikan faktor penataan benda peninggalan. Sesuai dengan standar dan peraturan yang ada, terdapat suatu sistem yang mampu menjadi pedoman dalam menata ruang pameran. Hal ini tercantum dalam Pedoman Pendirian Permuseuman tahun 1993 yang menyatakan bahwa dalam penataan objek koleksi harus memperhatikan :

- a) Maksud dan tujuan museum
- b) Mampu memberikan rangsangan emosi kepada pengunjung
- c) Mudah dilihat dan dimengerti
- d) Mampu memberikan nilai lebih pada koleksi dan bisa dirasakan kehadiran atau keberadaan objek koleksi

Selain itu penataan koleksi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

- a) Faktor cerita
- b) Faktor koleksi
- c) Faktor sarana dan biaya
- d) Faktor teknik penyajian : meliputi ukuran vitrine dan panel sesuai, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamanan, tata suara, labelling dan dokumentasi penunjang

Dalam merancang ruang dalam di dalam museum, diperlukan elemen-elemen dasar dalam menciptakan suasana ruang yang mampu membawa pengunjung memahami kejadian di setiap ruang yang ditempati. Elemen-elemen ini merupakan elemen-elemen penataan interior ruang yang mampu menunjukkan visual ruang sesuai dengan yang diinginkan. Seperti dalam Ching (1998), yang menyatakan bahwa setiap ruang pasti mempunyai unsur yang memiliki hubungan visual dengan

ruangan lain. Jika ada unsur lain diletakkan dalam satu bidang akan terjadi hubungan majemuk antar unsur terhadap ruangan.

Pada tahapan ini elemen visual dianalisis berdasarkan tema ruang yang sudah dianalisa sebelumnya berdasarkan fase yang sudah ada. Terdapat beberapa elemen-elemen visual yang turut mempengaruhi terbentuknya suatu ruang. Elemen-elemen visual tersebut antara lain :

- A. Pola Bukaannya
- B. Bentuk dan Wujud
- C. Warna
- D. Tekstur dan bahan

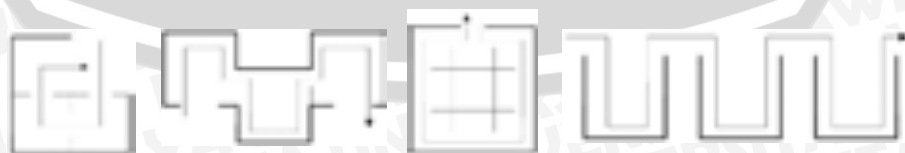
Selain elemen visual, ruang pameran tidak dapat dilepaskan dengan pengolahan sirkulasi, penataan objek ruang pameran, pencahayaan ruang dan penghawaan ruang. Hal ini bertujuan untuk membuat suasana dalam ruang pameran sebagai tempat memamerkan karya seni semakin kentara. Hal-hal ini merupakan persyaratan ruang pameran agar selaras dengan kualitas dan syarat dari ruang pameran sendiri. Elemen visual dan persyaratan ruang pada penelitian ini digunakan sebagai variabel desain. Variabel ruang yang cukup berperan dalam menciptakan suasana ruang dalam perancangan Museum Airlangga adalah :

A. Sirkulasi

Pola sirkulasi ruang pameran museum hendaknya mampu mengarahkan pengunjung menikmati koleksi sehingga pengunjung mampu memperoleh pengetahuan. Berdasarkan alirannya, pola sirkulasi yang digunakan dalam ruang pameran museum dapat dibedakan menjadi tiga yaitu :

1. Pola sirkulasi menerus

Pola ini pengunjung diarahkan secara teratur sehingga benda koleksi tidak ada yang terlewatkan. Sirkulasi mampu diarahkan agar pengunjung mampu menikmati semua koleksi



Gambar 2.3 Alternatif pola sirkulasi menerus

2. Pola sirkulasi tidak menerus yang mempunyai karakteristik

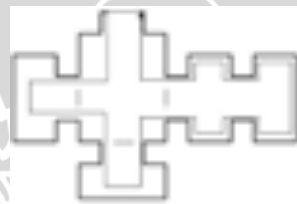
Pola ini pengunjung cenderung tidak teratur sehingga kemungkinan melewati beberapa benda koleksi. Pola ini perlu perhatian dalam pengaturan agar selalu berkesinambungan.



Gambar 2.4 Alternatif pola sirkulasi tidak menerus mempunyai karakteristik

3. Pola sirkulasi kombinasi yang mempunyai karakteristik

Pola ini benda koleksi tidak akan ada yang terlewatkan jika diberi ruang sebagai pusat perhatian. Pengunjung diberi kebebasan untuk memilih koleksi yang ingin dilihat.



Gambar 2.5 Alternatif pola sirkulasi kombinasi mempunyai karakteristik

Menurut Lakmiwati (1989). Untuk memperkuat sirkulasi ruang dalam, dapat dilakukan melalui beberapa cara, antara lain :

- Memainkan bentuk dan letak (tinggi – rendah) plafond
- Membedakan jenis pencahayaan dengan ruang lainnya
- Mengolah motif lantai dan ketinggian lantai
- Memberi “batas” dengan ruang lain

B. Pola bukaan

Konsep ruang ke dalam sistem bukaan dan pola penataannya menggunakan teori yang dikemukakan oleh Razali Razak dalam Interior (Tata Ruang Dalam, 1989). Teori ini menekankan pada pola bukaan yang dibentuk terhadap suasana dan keadaan psikis pengguna di dalam ruangan. Bukaan yang sudah ditentukan pola dan peletakannya akan langsung diterapkan pada bangun tiga dimensi yang sudah dibentuk sebelumnya. Berikut ini macam-macam pola bukaan pada ruang pameran museum :

1. Bila di dalam ruangan yang salah satu sisinya terbuka, perasaan orang yang ada didalamnya merasa ada hubungan dengan ruang luar cukup besar (contoh Gambar 2.6).
2. Bila terdapat pintu yang terbuka, perasaan orang yang berada di dalamnya merasa sudah ada hubungan dengan dunia luar sekitarnya walaupun hubungan itu tidak terlalu besar (contoh Gambar 2.7).
3. Bila kita berada di dalam ruang yang terdapat pintu, tetapi tertutup dan tidak bisa dibuka, hal ini menimbulkan perasaan orang yang berada di dalamnya sedikit lapang dari perasaan terisolir (contoh Gambar 2.8).
4. Bila kita berada di dalam sebuah ruangan yang tertutup, tidak ada bukaan untuk komunikasi dengan dunia luar, maka perasaan yang timbul adalah perasaan akan benar-benar merasakan terputus dari alam sekitarnya, benar-benar sendiri dan terkurung (contoh Gambar 2.9).
5. Bila di dalam ruang yang hanya ada satu bidang vertikal dan horisontal orang merasa di dalamnya akan merasa hampir 100 % dekat dengan alam sekitarnya (contoh Gambar 2.10).



Gambar 2.6 Pola bukaan 1



Gambar 2.7 Pola bukaan 2



Gambar 2.8 Pola bukaan 3



Gambar 2.9 Pola bukaan 4



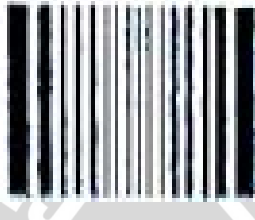
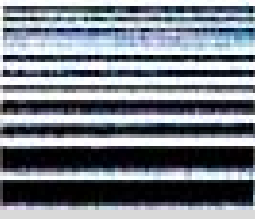
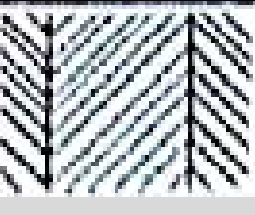
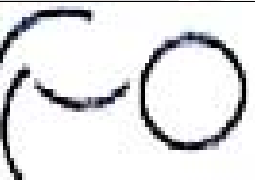
Gambar 2.10 Pola bukaan 5

C. Bentuk dan wujud

Merupakan karakter pokok yang menunjukkan bentuk. Wujud adalah hasil pembentukan yang tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk (Ching, 1979:50). Wujud dapat menawan perhatian kita, mengundang keingintahuan, memberikan sensasi yang menyenangkan ataupun menyedihkann dalam berbagai cara. Ada wujud-wujud yang memuat pesan khusus, mempengaruhi kita dengan cara yang mudah dimengerti, sementara yang lain dengan cara yang sulit dijelaskan.

Unsur garis sangat kuat dalam menuntun mata menuju suatu arah atau titik tertentu dalam ruang. Garis juga berperan penting dalam menciptakan suasana suatu ruang karena unsur garis dapat membangkitkan perasaan tertentu. Tipe garis yang berlainan menimbulkan perasaan yang berbeda pula (Laksmiwati, 2012).

Tabel 2.3 Macam-macam garis dan kesan yang ditimbulkan

Jenis garis	Makna	Kesan	Gambar
Garis lurus			
Garis vertikal	Kekuatan Keagungan Kejantanan / Maskulin Elegan Formal	Dapat memberikan kesan ketinggian ruang ketinggian ruangan, ruangan dengan plafond yang rendah dapat terlihat tinggi jika mampu mengolah garis vertikal dengan kuat dan dominan.	
Garis horisontal	Tenang Refleks Informal	Dapat memberikan kesan melebarkan ruang, bidang dinding ruangan yang sempit dapat terkesan lebar dengan adanya unsur garis horisontal yang membentuknya.	
Garis diagonal	Gerak Dinamis Sporty Atraktif	Garis diagonal dapat membuat mata serasa bergerak mengikuti arahnya jika diterapkan dalam ruangan.	
Garis lengkung			
Lingkar	Gembira Ceria		
Lengkung	Halus Manis Anggun Feminin Romantis	Dapat menarik perhatian namun jika penggunaannya terlalu berlebihan maka akan menimbulkan kesan yang ramai dan tidak tenang.	

Kombinasi penggunaan unsur garis dalam penataan ruangan harus secara cermat agar dapat menimbulkan kesan yang diinginkan. Komposisi garis yang terlalu banyak pada satu tipe tertentu akan membosankan dan tidak menarik. Suatu komposisi sebaiknya terdiri dari berbagai tipe garis dengan salah satu tipe garis tertentu yang mendominasi sehingga suasana yang diinginkan dapat

terlihat jelas. Perubahan kecil pada unsur garis dalam ruangan terkadang dapat menimbulkan suasana yang berbeda

D. Warna

Warna merupakan hal yang sangat vital dalam bangunan, baik dalam perancangan interior maupun eksterior bangunan. Warna merupakan unsur yang biasanya paling dahulu menarik perhatian selain unsur-unsur yang lain. Warna seringkali difungsikan sebagai alat untuk merekayasa suatu ruang sehingga ruangan tersebut dapat tampak luas maupun sempit. Peranan warna sangat berpengaruh dalam suasana ruang yang akan dibentuk sesuai dengan hal yang diinginkan.

Warna juga memiliki kekuatan yang besar untuk menggerakkan secara emosional. Warna selalu berhubungan dengan aspek psikologis yang dirasakan oleh pengguna bangunan. Warna yang dapat mempengaruhi bentuk, ukuran, berat hingga suhu. Warna sangat ekspresif karena membawa gagasan tentang simbol dan dapat mempengaruhi psikologis perasaan manusia.

Warna yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri berdasarkan material bangunannya hanya ada warna merah bata, warna abu-abu hingga hitam batu candi. Selain itu juga ada warna kuning dan hijau yang informasinya diperoleh dari kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari Kerajaan Cina yang menyatakan bahwa kerajaan jawa pada masa itu (Kerajaan Kediri) telah makmur dan bersih dengan pemakaian ubin-ubin pada seluruh bagian rumah.

Masyarakat jawa juga memiliki kekhususan warna dalam kehidupan berbudaya mereka. Mereka memiliki empat warna utama yang mewakili arah mata angin yaitu warna hitam sebelah utara, warna putih sebelah timur, warna merah sebelah selatan dan warna kuning sebelah barat. Setiap warna ini mempunyai makna tersendiri dalam budayanya.

Selain masyarakat, dalam ilmu arsitektur setiap warna juga membawa makna yang mendalam di bidang yang telah diwarnai. Warna dapat memberikan kesan yang mendalam terhadap objek yang diwarnai. Berikut kesan yang ditimbulkan oleh warna terhadap objek (Laksmiwati, 2012) antara lain:

Tabel 2.4 Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Arsitektur

Hijau	Memberikan kesan sejuk, segar, natural, harmonis, tenang, mengurangi ketegangan
Biru	Memberikan kesan sepi, tenang, dingin, sejuk, baik, tenang, melankolis, maskulin, dan meningkatkan konsentrasi.
Putih	Memberikan kesan ringan,
Merah	Gairah, berani, perkasa, dinamis, agresif, serta terkesan mewah
Hitam	Memberikan kesan murung, keras, berbobot, gelap dan lambang duka cita
Jingga	Dinamis, atraktif, gairah, menyemarakkan suasana ruang, dan menimbulkan rasa sakit dan jenuh
Kuning	Ekspresif, menarik perhatian, menyemarakkan suasana ruang yang terkesan kumal dan lembab
Ungu	Tenang, lembut, murung, duka, sendu, dan anggun. Mampu melambangkan kebijaksanaan dan kebesaran
Coklat	Berasa segar, tenang, hangat, natural, ksatria, suram dan akrab.

Sumber : Laksmiwati (2012)

Tabel 2.5 Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Warna Dalam Budaya

Hijau	Alam, harapan, selaras, dan keluhuran
Putih	Suci dan kesuburan
Merah	Kemakmuran, popular, dan gagah berani
Hitam dan abu-abu	Kejahatan, kesetaraan, dan kebijaksanaan
Kuning	Kekayaan, kejayaan, dan kemakmuran

Berbagai macam makna dan kesan yang ada dalam warna baik secara arsitektural modern maupun secara kebudayaan mampu dijadikan pertimbangan dalam merancang ruang pameran yang mampu membawa pesan cerita.

E. Tekstur dan bahan

Hubungan antara jarak dan tekstur adalah hal yang penting dalam merancang ruang. Tampak suatu material pada bangunan bila dilihat pada jarak tertentu akan menjadi pengetahuan yang penting bagi perancang. Oleh karena itu, pemilihan material yang cocok mampu memperbaiki kualitas dari ruang. Tekstur merupakan titik-titik kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan.

Titik-titik ini berbeda dalam ukuran, warna, bentuk ataupun sifat dan karakternya. Dengan tekstur pada permukaan bidang-bidang pembentuk ruang, maka akan memberikan kesan tertentu pada ruang yang bersangkutan. Kesan yang ditimbulkan lebih bersifat psikologis daripada bersifat fisik.

Tekstur dapat memberikan kesan yang mendalam secara psikologis terhadap objek bidang yang bertekstur. Berikut kesan yang ditimbulkan oleh tekstur terhadap objek (Laksmiwati, 2012) antara lain :

Tabel 2.6 Kesan Yang Ditimbulkan Oleh Tekstur

Tekstur	Kesan terhadap ruang		Pengaruh terhadap warna	contoh
Kasar	Kuat Akrab Hangat <i>Sporty</i> Maskulin Dinamis	Tekstur yang kasar dan tebal cenderung membuat ruangan berkesan sempit dan lebih kecil	Membuat intensitas warna terlihat lebih lemah dan redup	• Tenunan kasar • Permukaan susunan batu • Urat kayu
Putih	Ceria Anggun Feminim Romantis Formal Elegan	Tekstur yang halus cenderung membuat ruangan berkesan luas dan lebih tenang	Membuat intensitas warna terlihat lebih kuat dan cerah	• Kaca • <i>Chrome</i> • kayu polos dipelitur • satin • plastis • akrilik

Bahan atau material adalah sebuah masukan dalam produksi. Terdapat banyak pilihan bahan atau material yang digunakan sebagai pelapis maupun finishing untuk interior bangunan. Secara garis besar, bahan yang ada sering digunakan (Laksmiwati, 2012) antara lain :

- 1) Kayu-kayuan misalnya kayu, bambu, jerami dan lain-lain.

Bahan-bahan ini memberikan suasana yang natural, tidak menjemukan, dan informal karena teksturnya yang bebas dan berwarna-warni.

- 2) Tembok/batu-batuan misalnya bata, batu alam, coraltex, marmer dan lain-lain.

Bahan-bahan ini memiliki sifat keras, memiliki tekstur dan corak yang beragam serta berwarna-warni. Suasana yang ditimbulkan adalah suasana informal maupun formal. Marmer memberikan kesan mewah dan megah, beton memberikan kesan maskulin dan plester memberikan kesan feminisme.

3) Gelas dan keramik, misalnya kaca, cermin, keramik porselin, dan lain-lain. Bahan-bahan ini memberikan suasana keteduhan. Karena sifatnya yang bening, ringan, transparan dan terbuka, bahan ini sering digunakan untuk pembatas. Cermin mampu memberikan kesan luas.

4) Metal, misalnya besi, baja, aluminium, seng, tembaga, perunggu dan lain-lain.

Bahan-bahan ini memiliki sifat keras dan memiliki modul dan pola tertentu. Suasana yang ditimbulkan adalah suasana formal

5) Bahan plastic, misalnya palstik, formika, vinyl, dan lain-lain.

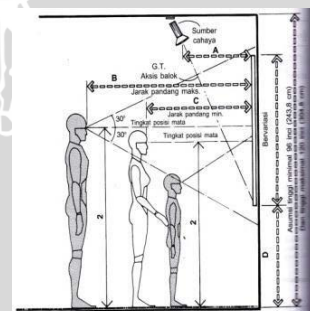
6) Bahan imitasi/produk fabrikasi, misalnya karpet, korden, dan lain-lain.

Pemilihan jenis tekstur pada bidang yang ingin dikelola dengan baik harus memiliki tujuan dan pemaknaan yang mendalam dalam memilihnya. Pemilihan tekstur sangat berpengaruh pada pemilihan bahan dan akan mempengaruhi tingkat warna yang akan digunakan.

F. Penataan objek

Tata letak objek koleksi ataupun alat peraga dalam museum sangat berperan penting dalam memudahkan pengunjung untuk melihat, mengapresiasi, menikmati bahkan memahami benda peninggalan yang dipamerkan. Setiap penataan objek mempunyai *standart* yang harus dijaga dan ditaati. Berikut ini aturan mengenai standart peletakan benda koleksi di dalam ruang pamer.

Aturan umum yang digunakan adalah aturan penglihatan optimal, garis pandang dari bagian atas hingga bagian bawah *display* pada mata seorang pengamat harus membentuk sudut tidak lebih dari 30° terhadap garis pandang horisontal *standart*. Jarak pandang maksimal adalah 152.4-198.1 cm sedangkan jarak minimal adalah 76.2-106.7 cm (Panero and Zelnik, 1979).



Gambar 2.11 Standar peletakan koleksi
Sumber : Panero and Zelnik (1979)

Untuk menjaga peninggalan dari potens kerusakan maka perlu dipertimbangkan dalam meletakkan objek pamer dengan pemberian *barrier* atau pagar penghalang. Hal ini bertujuan untuk mencegah tangan manusia menjangkau benda peninggalan secara langsung. Menurut *standart*, jarak

maksimal jangkauan tangan laki-laki dewasa adalah 68.7 cm dengan asumsi panjang tangan normal (panero and zelnik, 1979).

Benda pameran dalam museum dapat didisplay dari berbagai macam media penyajian benda pameran. Macam-macam cara mendisplay atau menata objek pameran di dalam ruang pameran antara lain :

1) *Free standing on the floor*

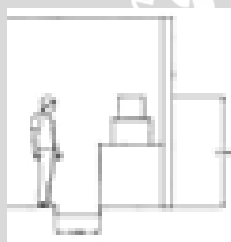
Penataan ini cenderung digunakan untuk mendisplay objek dengan ukuran yang cukup besar atau membutuhkan alat peraga sebagai media penunjang sistem display.

2) *In showcase*

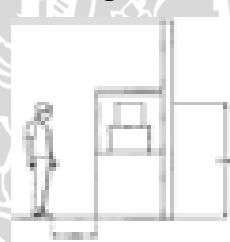
Tata objek ini membutuhkan showcase yang tembus pandang seperti kaca. Digunakan pada benda yang tidak terlalu besar

3) *On wall or panel or vitrin*

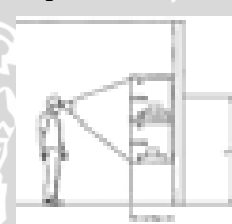
Pada penataan untuk benda pameran 2d yang *fragile*. Hal ini seperti sistem *in showcase* namun pada dinding dan terbingkai pada lemari



Gambar 2.12 *Free standing on the floor*



Gambar 2.13 *In showcase*



Gambar 2.14 *Vitrin*

G. Pencahayaan

Pencahayaan diatur agar tidak mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan cahaya buatan dapat lebih memberikan efek yang bagus jika dibandingkan dengan pencahayaan alami, namun efek pencahayaan alami dapat memberi kesan lebih hidup. Pemasangan lampu harus diperhatikan dan terlindung agar tidak ada sumber cahaya langsung yang terlihat oleh pengunjung yang dapat menyilaukan mata pengunjung.

Pencahayaan mempunyai korelasi yang kuat dengan warna pada bidang. Tanpa adanya cahaya, warna tidak dapat untuk diamati dan dinikmati. Pencahayaan yang baik untuk bidang yang berwarna selain mampu menunjukkan warna secara kuat, juga pencahayaan harus mampu memberikan efek pada bidang tersebut.

Menurut Laksmiwati (2012), daerah yang diterangi pencahayaan buatan dapat dibedakan dalam tiga golongan yaitu :

1) Pencahayaan umum (*general lighting*)

Pencahayaan yang menerangi seluruh sudut ruangan secara merata. Pencahayaan ini digunakan untuk kegiatan-kegiatan umum dan tidak memerlukan ketelitian. Mampu menggunakan lampu *luminous ceiling* maupun lampu tunggal.

2) Pencahayaan khusus (*Spot lighting*)

Pencahayaan yang menyorot pada tempat tertentu. Digunakan pada area yang membutuhkan fokus lebih dan ketelitian ataupun tempat yang memiliki sesuatu yang menarik.

3) Gabungan pencahayaan umum dan khusus

Pencahayaan ini difungsikan karena kebutuhan ruangan akan pencahayaan umum dan pencahayaan khusus secara bersama seperti area *department store*.

Menurut Laksmiwati (2012), secara umum pencahayaan yang dihasilkan oleh pencahayaan suatu ruangan dapat digolongkan dalam lima macam pencahayaan yaitu :

1) Pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*)

Pola pencahayaan ini, cahaya hampir seluruhnya dipantulkan ke langit-langit dan dinding bagian atas sehingga bagian tersebut menjadi sumber cahaya dan bila koefisien pemantul permukaan baik maka pencahayaan yang tercipta adalah pencahayaan sebar dan tanpa bayangan.

2) Pencahayaan setengah tidak langsung (*semi indirect lighting*)

Pencahayaan ini selain cahaya dipancarkan keatas, juga terdapat pula cahaya yang dipancarkan kebagian bawah melalui elemen-elemen tembus cahaya yang terdapat ada *fixture* sumber cahaya.

3) Pencahayaan langsung tidak langsung (*direct - indirect lighting*)

Pencahayaan langsung tidak langsung, cahaya penerangan dipancarkan ke atas dan ke bawah dalam tingkat intensitas terang yang sebanding. Lampu tersebut menjadi sumber cahaya utama dan hanya bidang langit-langit dan lantai yang menjadi sumber cahaya pantul. Bidang tengah menjadi relatif gelap karena adanya bayangan dari *fixture* nya.

4) Pencahayaan setengah langsung (*semi direct lighting*)

Pada pencahayaan semi langsung ini, maka 60% - 90% cahaya dari sumber dipancarkan ke arah bawah dan sisanya dipancarkan ke bidang langit-langit. Bila koefisien pantul dari langit-langit baik, maka sinar pantul dari langit-langit akan mengurangi efek silau yang terjadi.

5) Pencahayaan langsung (*direct lighting*)

Pada pencahayaan langsung, semua cahaya dari sumber cahaya diarahkan ke bawah sehingga penerangan dari langit-langit pada permukaan benda dibawah dan daya pantul lantai. Bila langit-langit ingin diterangi maka diperlukan bidang lantai yang berwarna terang dan memiliki koefisien pantul yang tinggi.

Selain unsur desain dan persyaratan ruang, dalam menata ruang pameran yang baik diperlukan prinsip-prinsip desain ruang. Menurut Fritz (1987) dalam bukunya Tata Ruang terdapat tujuh prinsip desain yang saling terkait. Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

A. Urutan (*Sequence*)

Perubahan pengalaman saat seseorang mengamati suatu komposisi desain. Urutan akan bagus jika mengalir secara alami dan tanpa adanya kejutan.

B. Keseimbangan (*Balance*)

Cerminan kualitas yang tidak berat sebelah dan tampak mempunyai porsi yang sama. Penataan tidak harus simetris, asimetris pun dapat asalkan semua sudut terlihat sama dan seimbang.

C. Kesatuan (*Unity*)

Menyatunya seluruh unsur desain secara apik sehingga perlu adanya upaya untuk membuat semua unsur saling mendukung dan melengkapi.

D. Perulangan (*Rhythm*)

Kandungan irama erat kaitannya dengan urutan. Apabila urutan yang dibentuk bagus, maka akan dihasilkan irama yang bagus pula.

E. Skala (*Scale*)

Elemen-elemen skala merupakan aspek-aspek dari realistik fisik dari strukturnya atau benda lain yang tengah dirancang seperti garis, bentuk tekstur, pola, cahaya dan sebagainya. Sedangkan prinsip-prinsip skala dilain pihak melukiskan hubungan yang mungkin dimanipulasi atau pengekspresian elemen-elemen antara lain irama, perulangan, simetri, keseimbangan, proporsi

dan lain sebagainya. Elemen dan prinsip skala tersebut membentuk komposisi tertentu yang menghasilkan skala-skala yang baik yang berjenis antara lain :

1) Skala intim

Skala ini menggunakan prinsip yang dapat menimbulkan kesan lebih kecil dari besaran yang sesungguhnya (*standart*).

2) Skala manusiawi

Lebih bersifat alamiah. Skala ini dapat diperoleh dengan pemecahan masalah fungsional secara wajar (sesuai *standart*).

3) Skala monumental

Bersifat berlebihan, megah dan monumental. Objek yang dijadikan satuan berukuran jauh lebih besar dari manusia.

4) Skala kejutan

Skala yang mempunyai perbandingan jauh sekali perbedaannya dari manusia sehingga mengejutkan manusia yang merasakannya.

F. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi yang baik pada ruang dapat dihasilkan bila bagian-bagian dari ruang didasarkan dari perbandingan tertentu. Dalam hal ini perbandingan mampu didasarkan pada rasio angka perbandingan alur cerita yang telah dibahas sebelumnya.

Analisa proporsi ruang pameran di Museum Airlangga menerapkan proporsi yang didasarkan pada proporsi tinggi ruangan normal. Untuk ruangan yang normal, tinggi ruangan minimal setinggi 3 m sedangkan untuk melihat benda objek yang besar minimal tinggi ruangan adalah 7 m (Neufert, 2002).

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

G. Pusat perhatian (*Point of interest*)

Pusat perhatian mata ketika melihat suatu desain yang akan memerlukan tingkat pengolahan yang tinggi. Pusat perhatian dibagi menjadi dua yaitu pusat perhatian utama yang bersifat tunggal dan pusat perhatian umum yang bersifat jamak.

2.6 Teori Mengenai Tampilan Bangunan

Bentuk bangunan baik itu dilihat dari sisi luar ruang (fasad bangunan) ataupun ruang dalam yang spesifik juga sangat menentukan identitas bangunan. Seperti yang dikatakan oleh G.H. Broadbent dalam bukunya *Design In Architecture* yang mengutip dari pernyataan Henri Breuil menyatakan bahwa pelukis gua pada zaman es dahulu menggambar bentuk rekaan dari alam mereka seperti binatang atau kegiatan mereka untuk menunjukkan kemampuan meniru mereka dan sebagai tanda kecerdasan mereka.

Pernyataan ini dapat diketahui bahwa ruang dan bentuk sudah lama digunakan manusia sebagai identitas dan penanda arsitektur. Penanda ini dimulai dari masyarakat yang masih primitif hingga modern baik secara umum maupun dalam cakupan tertentu.

Menurut W.J. Gordon (1961) menyatakan bahwa kualitas kenampakan fisik (fasad bangunan) dalam arsitektur dapat digolongkan dalam beberapa kategori berdasarkan simetrik antara lain :

a) Analogi personal

Sang arsitek mengidentifikasi dirinya sendiri dari objek lewat aspek-aspek mikro dalam permasalahan desain.

b) Analogi langsung

Permasalahan yang teridentifikasi dibandingkan dengan fakta yang ada dan ilmu pengetahuan yang mencakupinya.

c) Analogi simbolik

Arsitek mencoba untuk masuk kedalam esensi yang lebih dalam dari sebuah arti khusus dalam rancangan untuk digabungkan dengan permasalahan desain yang diangkat.

Dapat disimpulkan bahwa dalam mengkaji tampilan bangunan, teori analogi bentuk secara simbolik sesuai untuk dijadikan acuan dalam perancangan sebagai penanda tertentu yang ada pada bangunan yang menjadi ciri khas. Simbol ataupun penanda yang dimaksud adalah kekhasan fisik baik itu dalam bentuk maupun elemen-elemen yang ada pada bangunan yang tidak ada pada bangunan lain.

Kualitas kenampakan fisik (fasad) bangunan juga dipengaruhi oleh faktor-faktor pembentuk wajah bangunan yaitu :

a) Tata letak (*lay out*)

Letak wajah bangunan pada bangunan sangat berpengaruh pada pengalaman visual orang yang melihatnya. Perbedaan visual yang terlihat jelas akan mendorong orang yang melihatnya untuk berpikir dan mengutarakan pendapatnya berdasarkan apa yang dirasakan.

b) Pembatas

Sekat pada bangunan dapat mempengaruhi kualitas visual tampilan bangunan. Pembatas itu bisa berupa benda mati seperti pagar ataupun benda hidup seperti pepohonan.

c) Bentuk

Dalam seni dan perancangan, seringkali digunakan untuk menggambarkan struktur secara formal suatu komposisi untuk menghasilkan gambaran visual tampilan bangunan. Elemen dasar yang membentuk bentuk adalah :

- **Wujud** adalah permukaan atau sisi luar bentuk tertentu. Wujud merupakan media identifikasi dan mengkategorikan bentuk
- **Dimensi** menentukan proporsi dari bentuk sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatif terhadap bentuk dalam konteksnya.
- **Warna** adalah atribut yang paling mencolok dalam membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna sangat mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
- **Tekstur** adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan. Tekstur menentukan permukaan bentuk.

Faktor yang mempengaruhi dalam mendefinisikan wajah bangunan sebagai identitas dan ciri khas bangunan dapat diklasifikasikan dalam beberapa aspek (Shannon, 1961) yaitu :

- a) Seberapa banyak informasi yang akan disampaikan oleh perancang dalam rancangannya.
- b) Kemampuan perancang untuk mengatur jenis dan jumlah informasi tentang bangunan yang akan ditampilkan
- c) Kemampuan perancang dalam mengungkapkan hasil pemikiran dan gagasan yang dimiliki berdasarkan pada teori ataupun hipotesis dalam bentuk bentuk fisik.

Pembentuk wajah bangunan memegang peranan penting untuk membentuk suatu ciri khas bangunan. Sehingga, pemilihan bahan dan bentuk dasar wajah

bangunan dan atau bangunan secara keseluruhan jika dirancang berdasarkan teori simbolik bentuk sangat ditentukan oleh kemampuan perancang memilih bahan yang tepat, digabungkan dengan kemampuan menerjemahkan bentuk berdasarkan simbol objek yang baik dan mudah diingat oleh pengguna maupun calon pengguna.

2.7 Teori Mengenai Simbolik Dalam Ilmu Semiotika

2.6.1 Makna Semiotika dan Simbol Dalam Arsitektur

Sebagian tanda dapat dipahami secara alami artinya terdapat hubungan yang alami (natural) antara tanda dan artinya seperti misalnya pada teriakan orang yang kesakitan. Namun sebagian besar dari tanda-tanda yang dimanfaatkan untuk komunikasi antara manusia perlu dipelajari dan berdasarkan pada konvensi, contoh yang paling jelas adalah penggunaan simbol.

Pierce (dalam Zoest, 1978) membedakan tanda dalam tiga jenis yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol/lambang (*symbol*)

a) Ikon

Adalah tanda yang menyerupai objek (benda) yang diwakilinya atau tanda yang menggunakan kesamaan ciri-ciri dengan yang dimaksudkan. Misalnya kesamaan peta dengan wilayah geografis yang digambarkan, foto dengan objek yang difoto dan lain sebagainya.

b) Indeks

Adalah tanda yang sifatnya tergantung pada keberadaan suatu denotatum (penanda). Tanda ini memiliki kaitan sebab-akibat dengan hal yang diwakili misalnya asap dan api, tidak akan ada asap kalau tidak ada api, maka asap adalah indeks.

c) Simbol/lambang

Adalah tanda yang menjelaskan hubungan tanda dengan denotatum (penanda) ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau kesepakatan bersama (konvensi). Tanda bahasa dan matematika merupakan contoh dari simbol. Simbol juga dapat menggambarkan suatu ide abstrak. Misalnya burung garuda pancasila umumnya hanya dikenal di Indonesia. Makna simbol ini akan hilang bila tidak dapat dipahami oleh masyarakat yang latar belakangnya berbeda.

Perancang akan menerapkan bentuk yang simbolik untuk menyajikan pengalaman indah yang mendalam sesuai daya ciptanya. Kesan yang akan

ditimbulkan oleh bentuk simbolik dengan pesan yang langsung disampaikan dalam beberapa bentuk tertentu. Ada beberapa jenis simbol yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri antara lain :

a) Simbol yang cukup tersamar

Menyatakan peran dari suatu bentuk sebagai contoh bangunan pabrik dengan bentuk atap gergaji yang didasarkan pada penggambaran peran sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam bangunan. Pemakaian bentuk yang berulang-ulang dengan tujuan sama pada pabrik menjadikan bentuk tersebut dikenal masyarakat sebagai bentuk simbolis pabrik.



Gambar 2.15 Atap gergaji pada bangunan pabrik
sumber : www.arcdaily.com

b) Simbol metaphor

Simbol yang didasarkan pada pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan baik keseluruhan maupun per bagian. Pandangan yang timbul didasari latar belakang tingkat kecerdasan dan pengalaman kelompok masyarakat tertentu dengan cara membandingkan bentuk bangunan yang diamati dengan bangunan atau benda lain. Ada pula simbol metaphor yang sengaja digunakan untuk mencapai tujuan tertentu yaitu membuat perbandingan dengan menimbulkan asosiasi yang tepat sesuai melalui penerapan simbol tertentu.

Adapula perancang yang menerapkan metaphor ini untuk mencapai tujuan tertentu secara nyata dengan sebab perbandingan sehingga dapat menimbulkan asosiasi yang tepat pula simbol yang digunakan tepat pula. sebagai contoh pemakaian metaphor pada toko donat yang menggunakan donat sebagai simbol tokonya.

Simbol metaphor yang lebih rumit dan tidak langsung adalah dengan menerapkan simbol yang mewakili kegiatan dan pengertian fungsi seperti penerapan bentuk burung pada bangunan Lapangan Udara TWA Building yang masyarakat Jepang menganggap seperti sangkar burung.



Gambar 2.16 Lapangan Udara TWA Building di Jepang
sumber : www.arcdaily.com

c) Simbol sebagai unsur pengenalan

Penerapan bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai ciri fungsi suatu bangunan sehingga menjadi simbol bagi bangunan-bangunan tertentu seperti bentuk kubah pada masjid.

2.6.2 Metafora Secara Umum dan Pengaplikasian

Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang. Salah satu konsep atau tema yang bisa digunakan oleh perancang adalah tema Arsitektur Metafora.

Metafora adalah mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih abstrak daripada nyata serta mampu mengidentifikasi pola hubungan secara sejajar. Dengan konsep metafora dalam perancangan, perancang mampu berfikir kritis dan kreatif dalam mengaplikasikan sifat terhadap bentuk karya arsitektur.

Metafora dalam penerapannya selalu berdasarkan pada prinsip-prinsip metafora yaitu :

- Mencoba memindahkan keterangan berupa bentuk ataupun sifatnya dari satu subjek acuan ke dalam subjek yang lain.
- Mencoba melihat suatu subjek dengan sudut pandang yang lain dari biasanya dengan mengandaikan subjek tersebut.
- Mengganti fokus secara literal pada subjek dengan harapan mampu melihat dan membandingkan subjek dengan penjelasan yang baru.

Ada tiga kategori dalam metafora yaitu :

1. *Intangible methaphors* (metafora yang tidak dapat diraba)

Metafora yang berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilainya seperti individualisme, naturalisme budaya, sifat, tradisi dan lain sebagainya.

2. *Tangible methaphors* (metafora yang nyata)

Metafora yang berasal dari hal-hal yang bersifat nyata secara visual serta mampu memperlihatkan karakter tertentu dari suatu benda seperti rumah yang pewujudannya menyerupai puri, istana, ataupun kastil.

3. *Combine methaphors* (metafora kombinasi)

Merupakan gabungan dari *tangible methaphors* dan *intangible methaphors* dengan membandingkan suatu objek visual dengan objek yang lain yang masih mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

Kebanyakan arsitek memiliki kecenderungan untuk menghindari *intangible metaphor* sebagai titik awal, dan banyak yang bisa lebih mudah terinspirasi oleh *tangible metaphor*, dengan kesuksesan yang berbeda-beda (Antoniades, 1992). Hal itu disebabkan karena *tangible metaphor* lebih mudah diaplikasikan daripada *intangible metaphor*. Begitu juga dengan *combine metaphor*. Kategori metafora ini juga tergolong sulit untuk dilakukan.

Intangible metaphor, dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bila seorang perancang ingin merancang bangunan *Music Center* dengan menggunakan kategori *intangible metaphor*, maka dia bisa menampilkan konsep dari unsur-unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya. Hal ini tentulah tidak mudah karena musik dan arsitektur merupakan dua jenis seni yang sangat berbeda, di mana musik merupakan unsur bunyi atau suara, sedangkan arsitektur lebih kepada visual. Hal inilah yang menyebabkan *intangible metaphor* sulit untuk diraba, terlebih lagi untuk diterapkan.

Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah *music center* seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema *tangible metaphor*. Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan, tapi arsitek harus berhati-hati karena dalam menggunakan tema ini bisa dengan mudah terjadi kerancuan dengan analogi dan mimesis.

Sementara *combine metaphor* merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. Contoh yang tepat untuk kategori ini adalah pada obyek kasus, yaitu *Museum of Fruit*. Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori *combine metaphor*. Bangunan *Museum of Fruit* menggunakan konsep penyebaran

bibit dalam menerapkan idenya sekaligus juga menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan.

Salah satu cara menggunakan metafora sebagai konsep desain adalah dengan mentransfer referensi dari satu subyek ke yang lain. Referensi yang dimaksud di sini bisa berupa sifat sifat yang terkandung dalam subyek tersebut atau bisa juga berupa bentuk, rupa, atau bangun dari subyek itu. Mentransfernya bisa secara literal atau secara tersembunyi tergantung dari keinginan si perancang, seperti yang telah disebutkan di atas bahwa metafora bisa menjadi rahasia perancang dan menghasilkan interpretasi yang berbeda bagi pengamat dan pengguna.

Pentransferan bentuk, rupa dan bangun dari satu subyek ke subyek yang lain secara literal adalah cara pentransferan yang paling mudah pada metafora. Lain daripada itu, pentransferan secara tersembunyi sulit untuk dijelaskan karena hal ini sangat tergantung pada perancang dan berbeda pada setiap perancang. Biasanya cara pentransferan yang tersembunyi ini adalah apabila yang ditransfer hanyalah sifat-sifat subyek lain tanpa mentransfer bentuk subyek tersebut.

2.8 Studi Komparasi

1. *Museum of Fruit*, Jepang (Itsuko Hasegawa)

lokasi	: kota Yamanashi berjarak 30 km dari gunung Fuji, Jepang
kegunaan	: museum buah-buahan dan juga <i>greenhouse</i> .
fungsi	: <i>fruit plaza</i> , <i>Dome</i> , <i>green house</i> dan <i>workshop</i> .
metode metafora	: <i>combine metaphor</i>
keadaan lingkungan	: radius dari daerah gempa bumi paling aktif di dunia

Konsep metafora pada bangunan ini terlihat pada konsepnya menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan. Bangunan ini terkesan bahwa bangunan yang merupakan perumpamaan dari arsitektur sebagai sebaran bibit dan buah. Dalam merancang, Itsuko tidak hanya menghadirkan bentuk buah dan bibit secara langsung, namun juga menghadirkan sifat-sifatnya.

Pada *Museum of Fruit*, perancang mentransfer sifat-sifat dan bentuk dari bibit dan buah-buahan serta tumbuh-tumbuhan yang lain. Itsuko Hasegawa berusaha menampilkan metafora dari kekuatan serta



Gambar 2.17 Bentuk bibit yang seakan disebar pada tata lansekap massa bangunan
sumber : www.greatbuildings.com

perbedaan buah-buahan, sebuah *landscape* purba yang tersembunyi dalam jiwa manusia.

Bentuk bibit-bibit yang berbeda yang disebar ke tanah dalam penampilan keseluruhan kompleks bangunannya, termasuk dalam menemukan bentuk denah dari tiga massa utama. Sisi inilah yang merupakan kategori *tangible metaphor*. Sedangkan kategori *intangible metaphor* tampak pada gambaran sebuah bibit yang kemudian tumbuh menjadi pohon yang besar yang ditampilkannya ke dalam salah satu massa yaitu *fruit plaza*. Kemudian dia menampilkan kenangan akan matahari tropis di mana bibit berkecambah pada *green house*. Dia juga menggambarkan dunia gen buah-buahan ke dalam rancangan *exhibition hall*. Kekuatan bibit digambarkan dalam *workshop*, cerita buah-buahan tampak pada museum, sementara kekayaan hubungan budaya dan sejarah antara manusia dan buah bisa disimbolkan dengan cara menyebarkan lahan bibit dan menjadi makmur. Tampilan keseluruhan bangunan merupakan “*new age village*”.

2. Arken Museum for Modern Art, Denmark (Soren Robert Lund)

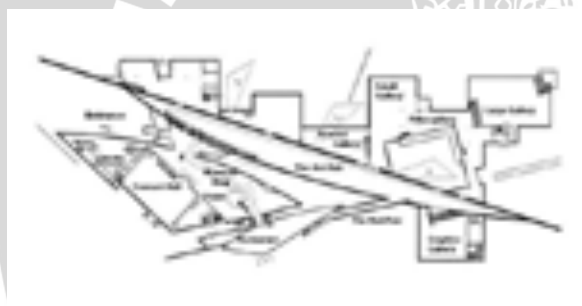
lokasi : Isho, Copenhagen, Denmark
 kegunaan : museum yang menggambarkan emprisme baru Alvar Alto
 fungsi : *Gallery (Red Axis and The Art Axis), Foyer, Café, The Cloakroom*
 metode metafora : *combine metaphor*
 keadaan lingkungan : terletak berdekatan dengan wilayah pantai.

Museum Arken merupakan sintesis dari dua kecenderungan yang dikembangkan di Scandinavia pada dekade tahun 1960, 1970, dan 1980. Sementara disatu sisi, proyek ini menggambarkan pengaruh “emprisme baru” dari Alvar Alto, mengejar spontanitas dan adaptabilitas dari bangunan kepada material tradisional dan lokasinya. Berusaha untuk menguatkan kesan kenyamanan domestik, tekstur dan warna. Soren Robert Lund adalah arsitek kontemporer yang karya-karyanya berangkat dari tema metafora yang berusaha untuk menceritakan sesuatu seperti cerita rongsoan kapal atau proses transformasi kertas pada surat kabar.

Konsep arsitektural Arken menggambarkan sebuah narasi. Narasi yang berulang dari museum tersebut adalah kapal. Baik diluar maupun didalamnya, potongan atau pecahan dari bagian-bagian dan elemen-elemen kapal menciptakan suasana bahari. Seperti pada kapal asli, semua konstruksi diperlihatkan bahkan beberapa ornamen seperti baut dan mur, dikopi dari arsitektur bahari. Bentuk luarnya,

tidaklah seperti bentuk kapal sesungguhnya. Bahkan seperti sebuah kapal yang terpisah. Namun dengan diletakkan pada suasana bahari disekelilingnya sehingga berkesan menyerupai kapal dan hanya terpisah beberapa meter dari bibir pantai. Soren Robert Lund menggambarkan tiga arahan prinsip pada visi arsitektural museumnya, antara lain :

- Museum tersebut haruslah sesuai tapak disekitarnya, dan lantai dasarnya haruslah berdasar dari karakteristik garis dari tapaknya.
- Museum haruslah merefleksikan sesuatu dekat dengan air dengan mengacu pada bentuk kapal. Lebih jauh, bentuk tersebut juga mengacu pada sejarah dari tapaknya. Pada kenyataannya museum tersebut berlokasi pada tanah buatan diatas air.
- Bentuk museum haruslah fleksibel, bertujuan untuk merangkul berbagai aktifitas budaya dan mampu mengakomodasi perubahan-perubahan pada pameran yang berbeda-beda.



Gambar 2.18 Denah Arken Museum for Modern Art
sumber : www.greatbuildings.com



Gambar 2.19 Tampak Bangunan Arken Museum for Modern Art seperti kapal
sumber : www.greatbuildings.com

Tabel 2.7 Perbandingan Antara *Museum of Fruit* dan *Arken Museum For Modern Art*

Dari segi	<i>museum of fruit</i>	<i>Arken Museum for Modern Art</i>
Teori yang digunakan	Teori <i>combine methafor</i> (<i>tangible metaphor</i> pada bentuk bangunan dan <i>intangible metaphor</i> fasad bangunan dan interior)	Teori <i>combine methafor</i> (<i>tangible metaphor</i> pada bentuk bangunan dan fasad sedangkan <i>intangible metaphor</i> interior bangunan)
Analogi yang mendasari	menghadirkan sifat-sifat buah dan bibit dalam bentuk bangunan	Narasi yang berulang dari museum tersebut adalah kapal.
Pandangan masyarakat	Seperti kumpulan buah yang salaing berjatuhan dan tertanam pada tanah	Sepert cerita rongsokan kapal atau proses transformasi kertas pada surat kabar.
Kesan yang ingin dicapai	hidup berdampingan dengan damai pada daerah yang bermacam-macam di dunia	sebuah kapal yang terpisah namun dengan diletakkan pada suasana bahari disekelilingnya

		sehingga berkesan menyerupai kapal.

Sumber : Hasil analisa

Dari beberapa perbandingan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan teori metafora yang kerap dipakai oleh arsitek zaman sekarang adalah teori *combine methafor* karena teori ini selain menghadirkan bentuk dari analogi yang dipakai juga sifat dari objek dengan diterapkan pada interior bangunan salah satunya.

2.9 Studi Banding (Museum Umum Trowulan, Mojokerto)

Untuk membantu dalam memecahkan masalah ini maka diperlukan adanya studi banding mengenai museum yang mempunyai kesamaan dalam jenis bangunan dan fungsi yang akan diwadahi Studi banding terhadap Museum Trowulan ditinjau dari aspek :

a) Lokasi

Museum Majapahit atau dulunya bernama *Oudheidkundige Vereeniging Majapahit (OVM)* menempati rumah di sekitar situs Trowulan yang terletak di jalan raya jurusan Mojokerto – Jombang km 13 tepatnya jalan raya Pendopo Agung Trowulan Jawa Timur.



Gambar 2.20 Peta lokasi Museum Trowulan masa lalu
Sumber : foto pribadi

b) Sejarah

Pada tanggal 24 April 1924, R.A.A. Kromodjojo Adinegoro, salah seorang Bupati Mojokerto bekerja sama dengan Ir. Henri Maclaine Pont seorang arsitek belanda mendirikan *Oudheidkundige Vereeniging Majapahit (OVM)* yaitu suatu perkumpulan yang bertujuan meneliti peninggalan-peninggalan Kerajaan Majapahit. Karena jumlah artefak yang dimabil dari penggalian arkeologis, survei maupun penemuan tidak sengaja sangat banyak maka direncanakanlah pembangunan sebuah Museum yang terealisasikan pada tahun 1926 dan dikenal dengan Museum Trowulan. Pada tahun 1942 Museum ditutup karena Ir. Henri Maclaine Pont ditawan oleh Jepang.

c) Koleksi

Koleksi dalam Museum Trowulan didominasi oleh benda cagar budaya peninggalan Kerajaan Majapahit sehingga peninggalan-peninggalan tersebut dapat

dikaji lebih lanjut seperti dalam bidang irigasi pertanian, asitektural, perdagangan, perindustrian, kepercayaan hingga seni budaya. berdasarkan bahan yang mewujudkannya, koleksi dalam Museum Trowulan terbagi dalam beberapa kelompok :

- Koleksi tanah liat (terakota)

Mencakup koleksi terakota manusia, alat-alat produksi, alat-alat rumah tangga, dan arsitektur.

- Koleksi keramik

Koleksi keramik yang dimiliki oleh Pusat Informasi Majapahit berasal dari beberapa negara asing seperti China, Thailand, dan Vietnam. Keramik-keramik tersebut pun memiliki berbagai bentuk dan fungsi, seperti guci, teko, piring, mangkuk, sendok, dan vas bunga.

- Koleksi logam

Koleksi benda cagar budaya berbahan logam yang dimiliki Pusat Informasi Majapahit dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok, seperti koleksi mata uang kuno, koleksi alat-alat upacara seperti bokor, pedupaan, lampu, cermin, guci, genta, dan koleksi alat musik.

- Koleksi batu

Koleksi benda cagar budaya yang berbahan batu berdasarkan jenisnya dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut: koleksi miniatur dan komponen candi, koleksi arca, koleksi relief, koleksi prasasti

d) Penempatan tata massa

Kompleks PIM terdiri dari 3 bagian yaitu bagian utama museum sebagai ruang pamer peninggalan-peninggalan dari gerabah (tanah liat) serta logam, bagian kedua adalah pendopo terbuka yang memamerkan koleksi patung. Bangunan ini berkonsep joglo tanpa dinding yang menyimpan arca-arca dan benda-benda peninggalan lainnya dari jaman Kerajaan Majapahit, Kahuripan, Kediri, dan juga Singasari. Koleksi benda kuno milik Henry Mclain Pont di ruangan besar Museum Trowulan yang berada di sebelah kiri, berupa kursi ukir motif dedaunan dan tumpal antik bergaya Jawa Eropa, lonceng pintu, patung orang tua, dan lampu duduk. Bangunan bagian ketiga adalah ruang terbuka yang masih menyisakan proses penggalian dengan bantuan pernaungan diatasnya. Pada bagian ketiga ini yang merupakan

bagian terbaru sejak PIM disahkan. Bangunan ini di bangunan oleh arsitek ternama yaitu Yori Antar dan timnya.



Gambar 2.21 Pendopo terbuka
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.22 Pendopo C
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.23 Kolam Segaran
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.24 Denah Museum
Majapahit
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.25 Ruang H.M. Pont
Sumber : www.trowulan.com



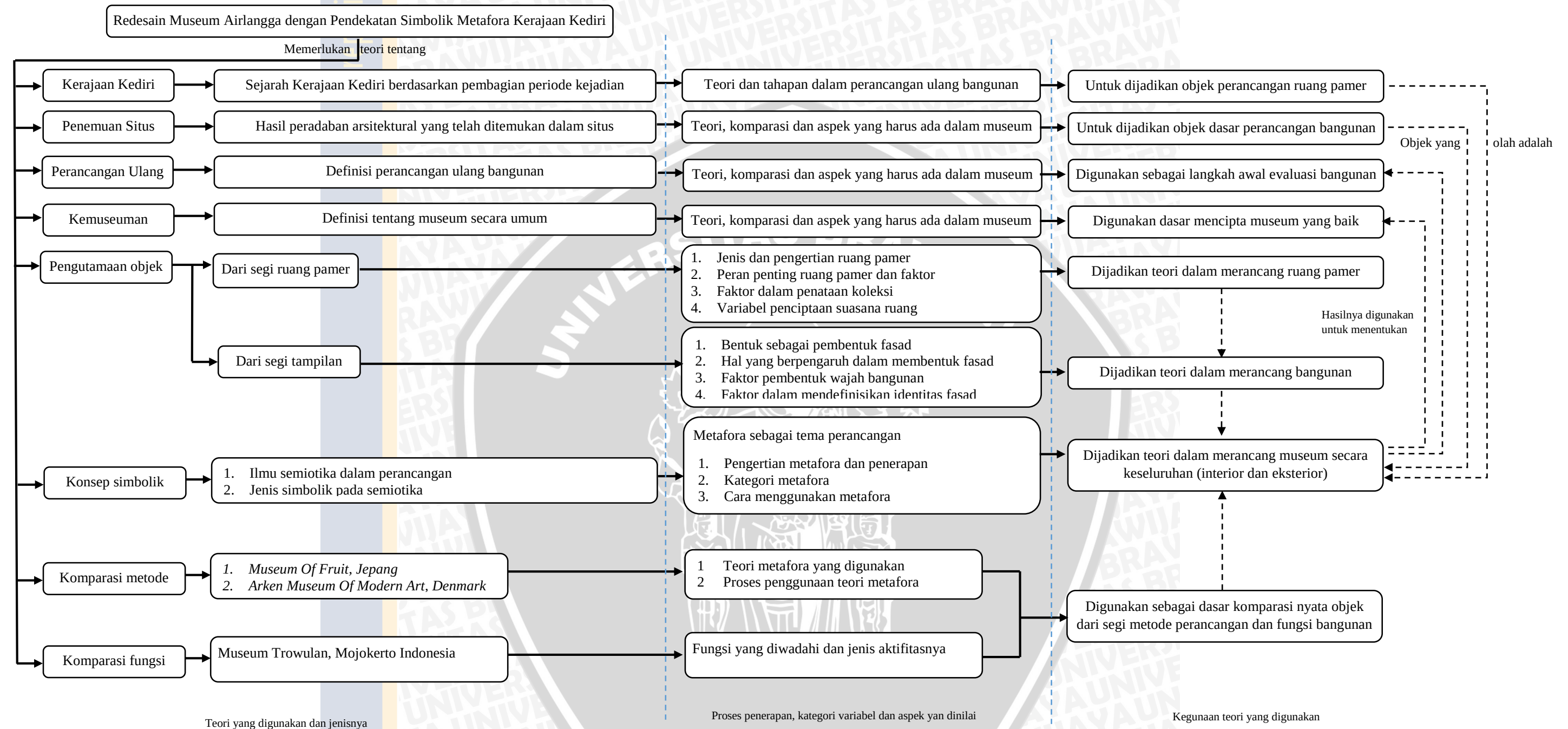
Gambar 2.26 Masjid An Nur
Sumber : www.trowulan.com



Gambar 2.27 Gedung Utama Museum
Sumber : www.trowulan.com

Peninggalan di Museum Trowulan

2.10 Kerangka Teori Pustaka



Gambar 2.28 Diagram kerangka teori pustaka
Sumber : Hasil analisa

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Umum

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

Mencari kebenaran dan bukti-bukti sejarah dalam hal ini kondisi bangunan yang dianalisis untuk mencari kelayakan suatu rencana kegiatan konservasi. Pendataan dimulai dengan survei lapangan sketsa-sketsa, dokumentasi, survei kondisi fisik hingga nilai-nilai fisik. Sesudah itu dilakukan observasi dan wawancara lapangan kepada semua pihak yang terkait.

b. Evaluasi bangunan

Mengevaluasi bangunan bangunan dari segi fungsi, struktur, tampilan bentuk, dan utilitas. Penyusunan / pengolahan data dilakukan secara sistematis untuk kemudian dilakukan analisis terhadap setiap objek konservasi. Dari seluruh data yang diperoleh, dilakukan kategori kondisi fisik mulai skala ringan hingga berat.

c. Pemilihan aspek

Hasil evaluasi memberikan beberapa jawaban terhadap keputusan dalam mendesain. Dalam tahap ini dilakukan pengkajian dengan tolak ukur bangunan yang mempunyai fungsi yang sama dan kondisi yang dihadapi. Tahap ini sama seperti tahap objek komparasi bangunan yang sama dengan bangunan yang dikonservasi.

d. Desain bangunan

Analisis *site* dan bangunan dilanjutkan dengan proses pengambilan keputusan hasil analisis dan akan menghasilkan jawaban berupa desain akhir bangunan. Dalam hal ini analisa programatik terhadap aspek program ruang, pelaku dan aktifitas sehingga didapatkan program desain yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.



Terdapat dua metode umum yang digunakan dalam kajian ini yang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan, antara lain :

a. Metode Penulisan

Proses pengolahan yang dilakukan menggunakan pendekatan konsep dasar perancangan yaitu metode pendekatan deduktif dengan peninjauan pembahasan dimulai dari hal yang bersifat umum yang selanjutnya melangkah kepada hal yang spesifik. Metode penulisan yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Metode ini menampilkan berupa paparan, gambaran, atau deskripsi mengenai berbagai hal tentang perancangan ulang Museum Airlangga dan mengenai pendekatan simbolik metafora.

b. Metode Perancangan

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.

3.2 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menggunakan metode yaitu metode *problem solving* oleh William Pena dengan cara mengumpulkan terlebih dahulu data-data yang dibutuhkan dalam proses perancangan ulang. Data-data ini didapatkan sebuah garis besar masalah yang harus dihadapi dengan menguraikan latar belakang masalah lalu membandingkan dua kondisi yang berbeda yaitu antara fakta permasalahan yang ada di lapangan dengan kondisi yang diinginkan untuk menyelesaikan masalah. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan kemudian dipilih dan diklasifikasikan dalam dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder yang keduanya mempunyai kaitan yang berarti. Pengklasifikasian ini bertujuan untuk memberikan arah permasalahan yang dihadapi dengan tujuan yang ingin dicapai dan ruang lingkungannya.

Data-data yang didapatkan berupa fakta ataupun berita yang ada terdiri dari :

3.2.1 Data Primer

Data primer berupa data-data yang bersumber dari hasil interaksi langsung pengamat terhadap terhadap subjek pengamatan yang bisa berupa objek bergerak

ataupun objek mati dengan data yang masih mentah yang perlu dicari dan diolah terlebih dahulu. Data-data tersebut diperoleh dengan cara :

a. Survei lapangan / pengamatan langsung

Pengamatan langsung dilakukan pada dua objek yang berbeda yaitu objek kajian yaitu Museum Airlangga dan objek komparasi bangunan yang menerapkan sistem perancangan yang sama. Pengamatan langsung pada objek kajian meliputi :

- Pengamatan terhadap kondisi bangunan Museum Airlangga secara keseluruhan mulai dari keadaan bentuk bangunan, tata letak gaya dan teknologi dalam bangunan untuk dianalisis permasalahan-permasalahan apa saja yang muncul untuk dibenahi dan dirancang kembali.
- Pengamatan terhadap aktivitas pengunjung dan pengelola Museum Airlangga untuk memperoleh pola dan karakter pengunjung dan pengelola museum pada periode tertentu.
- Pengamatan terhadap konsep bangunan Museum Airlangga dari segi tampilan bangunan dan penataan ruang pameran.
- Pengamatan terhadap potensi lingkungan sekitar Museum Airlangga yaitu Kawasan Wisata Selomangleng Kediri yang bisa mendukung perancangan bangunan sehingga bisa diketahui potensi yang dapat dikembangkan.

Pengamatan pada objek komparasi lebih cenderung pengamatan kearah bentuk, sifat, nilai dan historis bangunan yang memakai konsep simbolik metafora dalam perancangannya. Pengamatan langsung pada objek komparasi hanya terbatas pada kondisi fisik dan data mengenai proses desain bangunan terutama pada tata ruang pamer dan fasad bangunan.

Data-data ini digunakan untuk mengetahui jenis desain yang diharapkan mampu menjawab permasalahan di Museum Airlangga dengan penyusunan konsep perancangan agar hasil rancangan sesuai dengan kondisi lingkungan museum dan harapan perancang.

b. *Interview* / wawancara

Metode ini dilakukan kepada pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan Museum Airlangga yaitu pengunjung museum dan pengelola museum. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data-data yang objektif dan otentik tanpa ada rekayasa. Wawancara terhadap pengunjung bertujuan untuk mengetahui

tanggapan mereka mengenai kondisi museum sekarang ini dan harapan mereka terhadap Museum Airlangga kedepannya. Wawancara terhadap pengelola berkaitan dengan sejarah museum secara detail, kondisi museum sekarang ini dan rencana kedepan pihak pengelola terhadap keberlangsungan museum.

Pihak-pihak yang akan menjadi narasumber antara lain :

- a) Kepala Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan Museum Airlangga
- b) Arkeologi kepurbakalaan Kota Kediri
- c) kepala bidang Korpokja Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur
- d) Pengunjung Museum Airlangga dari beberapa jenis pengunjung

3.2.2 Data sekunder

Bentuk data sekunder adalah data peraturan ataupun berita/kasus yang mempunyai peran sebagai sumber acuan ataupun batasan dalam proses analisis. Data sekunder diperoleh dengan menggunakan metode :

a. Studi pustaka

Metode ini dilakukan untuk memperoleh teori-teori dan peraturan-peraturan yang berkaitan dalam proses. Data dapat diperoleh dari pencarian pustaka yang bersumber dari buku, majalah, internet, jurnal ataupun artikel ilmiah. Data yang diperlukan dalam studi pustaka :

- Data mengenai permasalahan-permasalahan yang muncul secara visual pada sumber-sumber berita seperti media cetak ataupun media elektronik. Data ini berguna untuk menguatkan latar belakang masalah dan menjadi acuan dalam menjalankan proses selanjutnya.
- Data mengenai gambaran umum kota Kediri terutama karakteristik dan sejarah kota Kediri dari Balai Pembangunan Daerah Kota Kediri.
- Data mengenai gambaran mendetail museum mulai dari sejarah, kondisi bangunan, jumlah benda arkelogi hingga proses perancangan museum sebelumnya dari Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri dan Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur.
- Data yang berkaitan dengan bangunan museum terutama mengenai pendirian museum yang diperoleh dari Dirjen Permuseuman yang digunakan sebagai acuan standart bangunan museum dan kebutuhannya.

- Data literatur mengenai proses perancangan bangunan secara simbolik metafora terutama pada literatur buku-buku yang membahas permasalahan fasade bangunan dan cara penerapannya.

b. Studi kasus

Studi ini dilakukan terhadap objek lain yang mempunyai korelasi pada objek museum terutama pada perancangan museum dengan konsep simbolik metafora. Metode ini bertujuan untuk melihat permasalahan yang diangkat oleh objek tersebut dan proses pemecahan masalah yang dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai media informasi proses analisis selanjutnya.

3.3 Analisa Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data selanjutnya diolah sesuai urutan dan kebutuhan sehingga didapatkan pemecahannya. Pemecahan mengarah pada proses perancangan ulang museum dengan dengan konsep simbolik metafora terutama pada tampilan bangunan dan tata ruang pameran sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Analisis ini dilakukan dengan :

- Analisa perancangan ulang

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai keadaan sebenarnya dari Museum Airlangga yang meliputi kondisi tapak menyangkut daya dukung dan kekurangannya, tata ruang dalam, fasilitas penunjang, aspek utilitas dan kedudukan bangunan terhadap lingkungan sekitar. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan cara menggambarkan secara mendetail tentang kondisi Museum Airlangga.

- Analisa interior ruang pameran

Dalam proses analisa desain interior ruang pameran, konsep simbolik diterapkan dengan menggunakan metode metafora *intangible* untuk mendapatkan proses yang lebih objektif lewat pemaparan tiap-tiap tahapan yang terstruktur. Adapun tahapan-tahapan proses analisa interior ruang pameran sebagai berikut :

- a. Analisa transformasi makna sejarah Kerajaan Kediri

Penerjemahan dari cerita sejarah Kerajaan Kediri dalam lima fase yang berurutan sesuai dengan kesamaan kejadian dan periode yang dialami

- b. Analisa transformasi makna sejarah Kerajaan Kediri menjadi tema ruang

Menerjemahkan sejarah yang sudah diklasifikasikan menjadi beberapa tema ruang yang mewakili seluruh cerita (keadaan yang saat itu dialami)

- c. Analisa elemen visual ruang berdasarkan makna ruang

Sebelum melaksanakan analisa, terlebih dahulu dilakukan penetapan variabel yang digunakan untuk menganalisa ruang interior ruang pameran untuk mengkonsentrasikan kebutuhan yang ada dalam interior ruang pameran. Variabel tersebut meliputi sirkulasi, pula bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, tata objek, dan pencahayaan. Serta adanya prinsip desain ruang pameran yaitu urutan, keseimbangan, kesatuan, perulangan, skala, proporsi, dan pusat perhatian. Dalam menganalisa menggunakan metode metafora *intangible* sesuai dengan penafsiran dari makna ruang.

- Analisa tapak

Analisa terhadap faktor potensi yang ada di tapak ataupun lingkungan sekitar tapak beserta tautan-tautan yang terjadi di dalamnya dengan menggunakan metode analisa tautan. Metode ini meliputi analisa potensi tapak, analisa pemintakatan, analisa pencapaian dan sirkulasi, analisa view dan orientasi, analisa kebisingan dan vegetasi, dan analisa iklim

- Analisa bangunan

Analisa bangunan ini cenderung mengarah analisa bangunan dari segi bentuk dan tampilan bangunan menggunakan metode metafora *tangible* yang mentransformasi karakter dari bangunan peninggalan Kerajaan Kediri menjadi suatu bentuk yang baru namun bentuk dasarnya masih kelihatan. Pada tahap penafsiran bentuk dan tampilan bangunan ini dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Analisa bentuk dan penataan massa objek peninggalan (Candi Penataran dan Candi Tondowongso)

Pada tahap ini dilakukan analisa variabel yang mampu digunakan dalam museum dari kedua peninggalan Kerajaan Kediri yaitu Candi Penataran dan Candi Todowongso. Variabel yang diperoleh ini yang nantinya akan diolah kedalam bentuk arsitektur yang baru.

- b. Transformasi objek peninggalan dalam bentuk dan penataan massa

Pada tahap ini variabel yang diperoleh diolah untuk mendapatkan bentuk dan penataan massa yang mempunyai ciri Kerajaan Kediri. Analisa ini bertujuan untuk memperoleh bentuk dan penataan massa sehingga terjadi kontestual dengan peninggalan Kerajaan Kediri dengan metode metafora *tangible*.

3.4 Sintesa / Evaluasi

Sintesa yang dihasilkan berupa data konsep perancangan ulang bangunan yang sesuai dengan kebutuhan dari pihak pemerintah maupun dari pihak pengunjung dengan

tetap menerapkan pendekatan simbolik metafora pada bentuk bangunan dan penataan ruang pameran. Dalam tahap sintesa ini konsep-konsep yang akan dihasilkan berupa :

- a. Konsep perancangan ulang, yaitu konsep awal berupa konsep program ruang dan strategi perancangan museum.
- b. Konsep interior ruang pameran, meliputi kebutuhan perancangan ruang pameran secara simbolik mulai dari sirkulasi, pula bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, tata objek, dan pencahayaan.
- c. Konsep tapak, meliputi potensi tapak, pemintakatan, pencapaian dan sirkulasi, view dan orientasi, kebisingan dan vegetasi, dan iklim
- d. Konsep bangunan meliputi bentuk dan tampilan bangunan

Konsep yang didapatkan merupakan pedoman penting dalam perancangan ulang Museum Airlangga yang akan digunakan menentukan hasil desain keseluruhan dalam perancangan. Hasil ini berupa dapat berupa gambar skematik ataupun gambar kerja proyek.

3.5 Hasil desain dan pembahasan

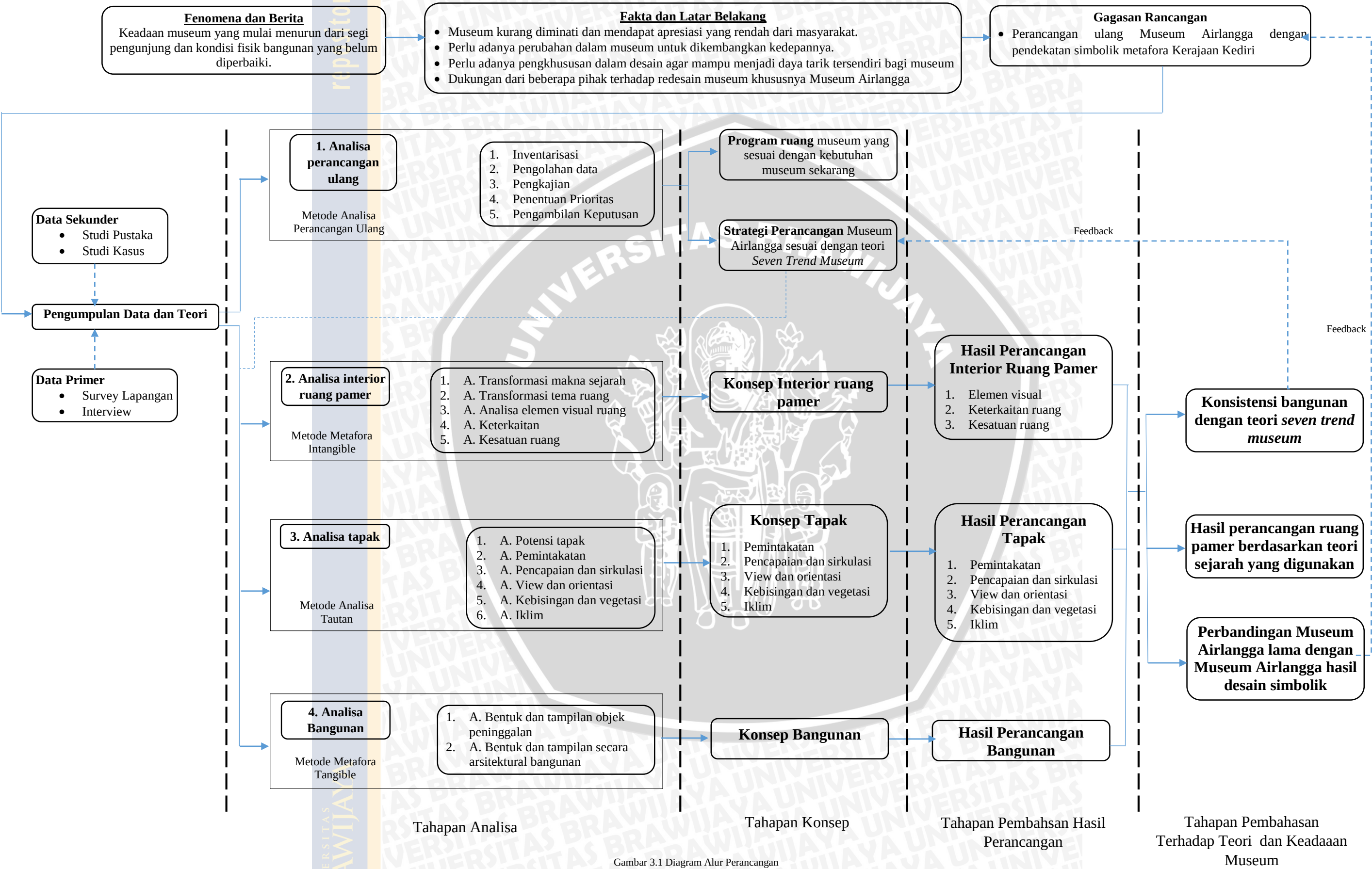
Hasil desain adalah gambar kerja berupa layoutplan, siteplan, denah, tampak, potongan dan gambar tiga dimensi sebagai rekomendasi. Gambar kerja bangunan dan ruangan yang menjadi pusat penjelasan pada tiap tahapan akan dipaparkan melalui sebuah deskripsi arsitektural atau penjelasan yang detail secara arsitektural.

3.6 *Feedback* (Evaluasi hasil desain dengan keadaan museum)

Proses *feedback* dilakukan pasca hasil pembahasan desain. Proses ini perlu dilakukan untuk menilai kesesuaian hasil desain dengan tujuan desain yang sudah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari kajian ini adalah merancang Museum Airlangga dengan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri pada luar maupun dalam bangunan. Selain itu proses ini juga mampu digunakan untuk melihat perbandingan Museum Airlangga sebelumnya dengan Museum Airlangga hasil desain.

Untuk mempermudah proses *feedback*, maka dalam proses ini didasarkan pada variabel desain pada bangunan dan interior ruang pameran serta variabel perancangan museum masa kini menggunakan teori *seven trend museum*. Variabel ini dijadikan tolak ukur dalam mengetahui kesesuaian antara hasil desain dengan tujuan desain yang sudah ditetapkan.

1. Diagram Alur Perancangan



Gambar 3.1 Diagram Alur Perancangan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum

4.1.1 Tinjauan Umum Kota Kediri

Secara geografis wilayah Kota Kediri terletak diantara $111^{\circ}05'$ – $112^{\circ}03'$ Bujur Timur dan $7^{\circ}45'$ – $7^{\circ}55'$ Lintang Selatan, terbelah oleh Sungai Brantas yang mengalir sepanjang 7 Km dari selatan ke utara menjadi dua wilayah yaitu barat sungai dan timur sungai. Total daratan Kota Kediri seluas 63,40 Km².

Posisi Kota Kediri sangat strategis mengingat terletak di jalur lintasan Surabaya - Tulungagung, Blitar - Nganjuk dan Kabupaten Kediri - Nganjuk. Sehingga Kota Kediri dapat diibaratkan sebagai kuning telur pada telur ceplok, artinya Kota Kediri menjadi *point of interest* atau pusat pertumbuhan bagi daerah *hinterland*nya. Sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Banyakan dan Semen, sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Wates dan Gurah, sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Gampengrejo dan sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Kandat dan Ngadiluwih.

Kota Kediri merupakan satu dari 2 daerah di Provinsi Jawa Timur yang memiliki gunung, yaitu gunung Klotok dan Maskumambang. Berdasarkan ketinggiannya, Kota Kediri dapat dibagi menjadi :

- 1) Wilayah Tanah Usaha Utama I c (WTUU Ic), dengan ketinggian 63-100 m di atas permukaan laut seluas 5.083 Ha (80,17%).
- 2) Wilayah Tanah Usaha Utama I d (WTUU Id), dengan ketinggian 100–500 m dari permukaan laut seluas 1.257 Ha (18,83%).

Hal ini berarti mayoritas ketinggian wilayah Kota Kediri 80,17% berada pada ketinggian 63-100 m dari permukaan laut yang terletak sepanjang sisi kiri dan kanan Sungai Brantas. Sedangkan wilayah tanah usaha I d terdapat di ujung sebelah barat dan sebelah timur Kota Kediri yaitu di sebelah Kelurahan Pojok, Sukorame, dan Gayam sedang di sebelah timur adalah Kelurahan Tempurejo, Bawang dan Ketami.

Untuk kemiringan, sebagian besar wilayah Kota Kediri merupakan dataran rendah dengan lereng antara 0 – 2% seluas 5,737 Ha atau 90,49%. Kondisi topografi wilayah relatif datar, yaitu pada kelerengan antara 0 s/d 40%. Ketinggian antara 15–40% berada di kawasan Gunung Maskumambang dan Gunung Klotok di bagian barat Kecamatan Mojojoto. Untuk Kecamatan Kota kondisi topografinya mayoritas berada pada kelerengan 0-2%. Kecamatan Pesantren kondisi topografi wilayah relatif datar, yaitu pada kelerengan antara 0 s/d 15%. Walaupun wilayah Kota Kediri memiliki kontur berbukit, hampir seluruh wilayah Kecamatan Pesantren berada pada kelerengan 0–2% atau dengan kata lain berada pada wilayah lembah. Wilayah Kecamatan Pesantren berada pada ketinggian lebih kurang 67 meter dpl.

Ditinjau dari segi iklim, Kota Kediri memiliki curah hujan cukup tinggi dengan rata-rata 1000-2500 mm³/th dengan jumlah waktu hujan sekitar 97 hari per tahun. Dari segi temperatur termasuk sedang dengan suhu udara rata-rata 28°C dan suhu maksimal mencapai 34°C.

Tabel 4.1 Kota Kediri Secara Geografis
(Sumber : Badan Pembangunan Daerah Kota Kediri)

Kota Kediri secara geografis	
Letak	111°15' – 112°03' Bujur Timur dan 7°45' – 7°55' Lintang Selatan
Panjang sungai	7 km
Luas daratan	63,4 km ²
Posisi	Utara = Kecamatan Gampengrejo dan Grogol
	Selatan = Kecamatan Kandat dan Ngadiluwih
	Barat = Kecamatan Banyakan dan Semen
	Timur = Kecamatan Wates dan Gampengrejo
Jalur perdagangan	Jalur Surabaya – Tulungagung
	Jalur Blitar – Nganjuk
	Jalur Kab. Kediri – Nganjuk
Gunung yang ada	Gunung Maskumambang
	Gunung Klotok
Ketinggian	Wilayah Tanah Usaha Utama I c (WTUU Ic), dengan ketinggian 63-100 m di atas permukaan laut seluas 5.083 Ha (80,17%).
	Wilayah Tanah Usaha Utama I d (WTUU Id), dengan ketinggian 100–500 m dari permukaan laut seluas 1.257 Ha (18,83%).
Kemiringan	90,49 % di dataran rendah dengan lereng antara 0 - 2 %
	Derah lereng dengan kemiringan antara 0 -40 %
	Daerah kawasan gunung Klotok dan gunung Maskumambang antara 15 -40 %

4.1.2 Tinjauan Mengenai Museum Airlangga

Museum Airlangga berada di Desa Pojok, Kecamatan Mojoroto, Kotamadya Kediri, Jawa Timur dan letaknya berada di areal wisata andalan Kota Kediri yang masih satu kompleks dengan areal wisata Gua Selomangleng, *Waterpark* dan bersebelahan dengan Pura Penataran Agung Kilisuci.

Museum Airlangga sendiri mengambil nama dari Raja Airlangga, Pendiri Kerajaan Kahuripan dan ayah dari Dewi Kilisuci yang erat hubungannya dengan legenda maupun sejarah Gua Selomangleng. Demi mengukuhkan kesan Airlangga ini, di depan Museum dipajang Arca Garuda yang ditunggangi dewa Wisnu yang merupakan perwujudan dari Raja Airlangga. Tentu saja arca tersebut merupakan replika dan arca yang aslinya sekarang berada di PIM (Pusat Informasi Majapahit) serta aslinya berasal dari Candi Belahan.

a. Awal Mula Museum Tirtoyo

Bermula dengan dibongkarnya paseban di Alun-alun Kotamadya Kediri yang merupakan tempat penampungan benda-benda *archeologis* beserta isinya. Pada tahun 1951 maka diboyonglah benda-benda tersebut dari Alun-alun ke Kuwak,



Gambar 4.1 Replika Arca Airlangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi

lokasi pemandian sumber alami di tengah kota. Dibangunlah gedung persegi delapan dengan lantai bertingkat, beratap limas. Fungsi gedung tersebut sebagai gedung penyelamat dan pengaman benda-benda *archeologis*.

Sebagian besar benda-benda peninggalan purbakala tersebut dimasukkan di dalam gedung. Yang lain ditempatkan berpenjar-penjar sebagai hiasan Taman Hiburan Tirtoyo (sumber air yang dibudidayakan). Kasi Kebudayaan berpendapat bahwa potensi di Tirtoyo dapat upayakan pengembangannya. Maka berbagai cara ditempuh untuk mengundang berbagai pihak yang berperan penting di Kota Kediri agar dapat membantu berdirinya Museum Daerah.



Gambar 4.2 Museum Tirtoyoso
Sumber : <http://sebuah-dongeng.blogspot.com>

Bapak Walikotamadya menanggapi hal tersebut dan mendukung proses pendirian Museum. Terbitlah Surat Keputusan Walikotamadya Kepala Daerah Tingkat II Kediri tanggal 30 Agustus 1982 Nomer 188.45/119A/441-12/1982 tentang pengukuhan Museum

Daerah dengan Nama Museum Tirtoyoso (sesuai dengan lokasi tempat Museum). Dalam Surat Keputusan tersebut, dijabarkan Museum Tirtoyoso berstatus milik Pemerintah Daerah, dengan segala konsekuensinya. Sedangkan pengelolaan teknis diserahkan kepada Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kotamadya Kediri Seksi Kebudayaan.

b. Awal Mula Museum Airlangga

Berdasarkan RIK no. 211982 tahun 1991 tentang penyesuaian wilayah administrasi di Kota Kediri maka obyek pariwisata dikembangkan ke arah Barat Sungai Brantas. Didahului dengan peninjauan lapangan oleh pihak-pihak yang berkait secara terpadu dan melalui rapat terpadu, antara Pemerintah Daerah Tingkat



Gambar 4.3 Museum Airlangga
Sumber : foto pribadi

II Kodya Kediri, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kodya Kediri, Perhutani, Polresta 1041 dan PT Surya Wisata diputuskan lokasi baru yang akan digunakan membangun Museum adalah di kawasan Gunung Klotok, dekat Goa Selomangleng di Dukuh Boro Desa Pojok, Kecamatan Mojojoto, Kodya Kediri dengan luas area 6800 m².

Museum baru diberi nama Museum Airlangga Kotamadya Kediri yang diresmikan bulan Januari 1992. Dimulailah pemindahan benda-benda arkeologi dari Museum Tirtoyoso ke Museum Airlangga sejak tanggal 20 Nopember 1991 sampai dengan 31 Desember 1991, dengan sekaligus penataannya oleh sebuah Tim Pemindahan Museum atas kerja sama antara Pemerintah Daerah Tingkat II Kodya Kediri, Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jatim beserta UPT nya, PT Surya Wisata dan Instansi lain yang terkait.

Sebagai pengelola yang menangani kepengurusan Museum yang baru, ada beberapa tugas yang perlu dilakukan oleh pihak pengelola antara lain :

- Mengawali pemasaran di tempat baru
- Membenahi administrasi Museum
- Penyempumaan Status Museum
- Pertanggungjawaban kepada Pejabat dan instansi berwenang.

Museum Airlangga sendiri hanya terdiri dari satu ruangan besar dengan denah berbentuk bujur sangkar namun pada kompleks Museum terdapat beberapa bangunan penunjang bangunan utama dengan denah berbentuk persegi panjang. Bangunan utama merupakan bangunan yang menjadi pusat kegiatan dari bangunan sekelilingnya sehingga bangunan utama dikelilingi oleh taman purbakala, kantor museum, *auditorium*, ruang perencanaan, gedung etnografi dan lainnya. Tata massa ini mengikuti tata massa candi-candi yang ada di pulau Jawa yaitu dengan bangunan induk sebagai pusat yang dikelilingi bangunan penunjang lainnya.

Gaya bangunan pada Museum Airlangga mengikuti gaya bangunan yang digunakan pada bangunan tradisional Jawa. Hal ini dapat ditunjukkan pada bentuk bangunan utama yang menggunakan bentuk joglo dan bangunan pendukung menggunakan atap perisai. Fasade bangunan cenderung memakai ornamen dengan bentuk dasar vertikal pada bentuk bukaan namun memberikan kesan horisontal karena peletakan ornamen yang memanjang.

Koleksi Museum Airlangga sendiri lumayan banyak. Koleksi dalam Museum Airlangga sebagian besar merupakan benda-benda purbakala yang berupa arca, prasasti, patung dan benda-benda lainnya yang terbuat dari bahan batu andesit (batu kali). Koleksi benda-benda peninggalan Kerajaan Kediri sebenarnya tersebar di seluruh area wilayah Kerajaan Kediri bahkan hingga ke luar negeri. Menurut pengelola Museum Airlangga hal ini dikarenakan benda-benda tersebut telah dibawa dan dipindah tempatkan oleh belanda pada zaman penjajahan dahulu. Selain itu, hal ini dikarenakan masyarakat yang kurang berpartisipasi dalam pengembalian ataupun penyerahan kembali benda-benda purbakala kepada pihak Museum.

4.2 Tinjauan Eksisting Tapak

4.2.1 Tapak dan Kondisi Umum Lingkungan

Pemilihan lokasi tapak sesuai dengan rencana pemerintah Kota Kediri yang telah terbentuk pada kawasan wisata selomangleng yang terletak pada pinggiran Kota Kediri dan berbatasan dengan Area Wisata Gunung Klotok dan Gunung Maskumambang. Tapak merupakan area yang strategis di Kota Kediri karena lokasi yang berada di kawasan wisata dan memiliki banyak tempat dan fasilitas penunjang di sekitar tapak.



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 m² dengan bentuk jajar genjang. Bangunan terdiri dari bangunan utama 2 bangunan dan 14 bangunan sarana pendukung. Pada eksisiting 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 berkontur namun tidak terlalu curam karena lokasi yang dulunya sudah diolah menjadi datar pada saat awal membangun Museum Airlangga.

Lokasi Museum Airlangga sudah terdapat bangunan-bangunan lama yang sebagian besar kurang berfungsi secara maksimal bahkan adapula yang rusak berat dan tidak berfungsi sama sekali. Bangunan tersusun dari bangunan utama yaitu bangunan ruang pameran yang terletak ditengah lokasi dengan dikelilingi oleh bangunan pendukung lainnya. Bangunan pendukung pada tapak mempunyai fungsinya masing-masing yang mendukung keberlangsungan museum. Lokasi pengembangan pada sekitar lokasi tapak sangat mendukung karena masih tersedia lahan untuk area pengembangan dan sesuai peraturan pemerintah untuk dikembangkan sebagai area wisata sejarah dan budaya. (Tata letak bangunan beserta kefungsiannya dilihat pada Lampiran 1 halaman 212).

Di sekitar bangunan Museum Airlangga, banyak terdapat wisata yang saling terhubung dan mempunyai tujuan yaitu sebagai tempat wisata alam maupun kebudayaan namun dengan fungsi-fungsi yang berbeda dan saling mendukung satu dengan yang lainnya. Kawasan di sekitar tapak memang dikhususkan untuk kegiatan pariwisata namun ada pula fungsi lain yang berada di dekat kawasan wisata seperti Universitas Kadhiri dengan fungsi pendidikan. Berikut ini penunjukan gambar sekitar Museum Airlangga :



Tampak depan dari arah barat daya



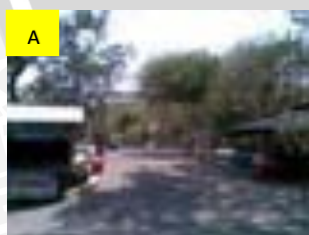
Tampak depan dari arah selatan



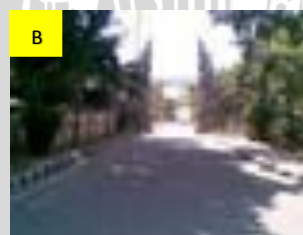
Tampak depan dari arah tenggara



Penunjukan arah pengambilan gambar



Tampak depan kawasan sekitar tapak sebelah barat daya



Tampak depan kawasan sekitar tapak sebelah tenggara



Tampak depan kawasan sekitar tapak sebelah selatan

Gambar 4.5 Keadaan sekitar Museum Airlangga

Sumber : <http://www.googleearth.com> dan dokumentasi pribadi

4.2.2 Eksisting Tapak

Museum Airlangga merupakan Museum yang berada di kawasan Pariwisata Selomangleng ini terletak di kaki Gunung Klotok dan dekat dengan kawasan konservasi alam dan budaya di daerah tersebut. Museum Airlangga memiliki lokasi yang mendukung serta kondisi alam yang baik sebagai tempat wisata alam dan budaya serta merupakan daerah pengembangan luasan ke belakang dengan prospek peningkatan yang menjanjikan.

Tabel 4.2. Museum Airlangga Secara Geografis dan Astronomis

Museum Airlangga secara geografis dan astronomis	
Letak	07°48'26.5''S 111°58'25.5''E
Luas lokasi	6917 m ²
Ukuran	Timur = 63.3 m Selatan = 108 m Barat = 65.4 m Utara = 121.8 m
Posisi	Utara = Parkiran dan Makan Bonolono Selatan = Taman Air Selomangleng Barat = Goa Selomangleng Timur = Pura Penataran Agung Kilisuci
Jalur ke tapak	Dari timur lewat Jalan Selomangleng Dari selatan lewat Jongging Track Lebak Tumpang Dari utara lewat Jalan Terusan Maskumambang
Gunung dan bukit yang ada	Bukit Bonolono Gunung Klotok
Ketinggian	Daerah timur ketinggian 63-100 m di atas permukaan laut Daerah barat ketinggian 100-500 m di atas permukaan laut
Suhu	Suhu antara 26° – 30° celcius
Kelembaban	Antara 50 – 80 %

(Sumber : Badan Pembangunan Daerah Kota Kediri)

Beberapa aspek yang dapat ditinjau dari lokasi tapak Museum Airlangga sekarang antara lain :

A. Bentuk bangunan

Tapak kawasan berbentuk jajaran genjang dengan ukuran dan bentuk sesuai dengan gambar lampiran 1. Karena terdiri dari beberapa massa bangunan (dengan total massa ada 14 massa dan 1 plaza) maka bentuk bangunan di Museum Airlangga terdapat kesamaan yang dapat diperhatikan. Organisasi antar massa bangunan merupakan cerminan dari tata massa candi-candi yang ada di pulau jawa. Tata massa ini meletakkan massa utama ditengah dan dikelilingi oleh massa penunjang. Gaya bangunannya pun sama satu sama lain yaitu gaya bangunan tradisional jawa dengan bentuk joglo. Untuk massa pendukung, menggunakan atap perisai yang juga merupakan salah satu ciri dari bangunan tradisional jawa. Bangunan ruang pameran mempunyai kesamaan bentuk atap dengan bangunan masjid, area penjagaan dan gazebo sedangkan bangunan yang lain memakai atap perisai dan atap datar. Semua bangunan di Museum Airlangga merupakan bangunan lama yang telah berusia 23 tahun namun ada satu bangunan yang masih baru dan berusia sekitar 8 tahun.

B. Fasilitas pendukung sekitar

Tapak merupakan kawasan wisata di Kota Kediri yaitu kawasan wisata selomangleng. Bangunan di sekitar tapak merupakan fasilitas umum yang difungsikan sebagai media rekreasi serta kantor pemerintah dan pendidikan. Bangunan tersebut antara lain bangunan Pemandian Selomangleng, Kampus Universitas Kediri, kantor BNN, Pura Kilisuci, Makam Bonolono dan Asrama Yonif Tentara. Bangunan di sekitar tapak rata-rata mempunyai ketinggian antara satu sampai tiga lantai dengan bentuk muka bangunan yang berbeda-beda. Bangunan yang paling baru adalah bangunan kantor BNN dan yang paling tinggi adalah bangunan Universitas Kediri.

C. Peraturan yang berlaku

Perancangan bangunan sebagai bangunan dengan fungsi public yaitu museum arkeologi milik pemerintah kota. Menurut PERDA RTRW Kota Kediri Tahun 2011-2030, penetapan KDB, KLB, TLB ditetapkan berdasarkan peruntukannya. Sebagai fasilitas umum dan sosial, bangunan ini mempunyai ketentuan-ketentuan yaitu KDB 60 – 80 % bagi fasilitas umum dengan KLB

yang berkisar 200 – 400 % dan ketinggian bangunan antara 1 – 4 lantai (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kediri Tahun 2011 – 2030) sehingga,

$$\begin{aligned}\text{Luas lantai keseluruhan maksimal} &= (\text{luas lantai dasar} \times \text{KDB}) \times \text{KLB} \\ &= (6917 \text{ m}^2 \times 60\%) \times 200\% \\ &= 6251 \text{ m}^2 \times 2 = 12502 \text{ m}^2\end{aligned}$$

D. Pencapaian

Pencapaian menuju ke lokasi tapak terbagi menjadi 2 arah yaitu :

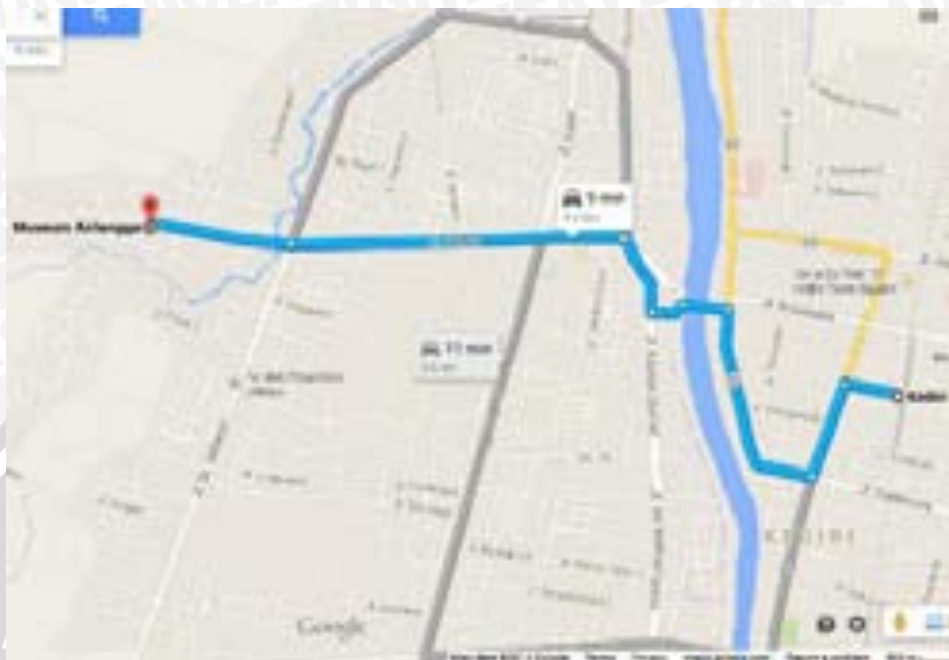
- 1) Berasal dari Jalan Veteran (jalan arteri sekunder) yang merupakan sentral dari daerah Kota Kediri bagian barat sungai. Jalan ini mempunyai lebar 12 m dan mempunyai 2 jalur kendaraan menerus. Dari Jalan Veteran akan diteruskan ke barat dan masuk ke Jalan Mastrip yang menerus ke Jalan Selomangleng (jalan kolektor) yang merupakan jalan menuju Kawasan Wisata Selomangleng. Kedua jalan ini mempunyai lebar 8 m dengan 2 jalur menerus. Setelah mencapai ujung jalan akan masuk ke dalam kawasan wisata. Pencapaian ke lokasi dapat menggunakan angkutan kota, kendaraan pribadi ataupun jalan kaki.



Gambar 4.6 Jalur pencapaian ke tapak alternatif pertama
Sumber : www.maps.google.com

- 2) Atapun bisa melalui jalan alternatif dengan melalui jalan yaitu dari arah Jalan Mastrip dan akan masuk Jalan Selomangleng, maka akan terdapat jalan belok kanan dan masuk ke Jalan Terusan Maskumambang (jalan kolektor) yang merupakan jalan militer namun sudah menjadi jalan umum. Jalan ini mempunyai lebar 8 m dan mempunyai 2 jalur kendaraan menerus.

Pencapaian ke lokasi dapat menggunakan angkutan kota, kendaraan pribadi ataupun jalan kaki.



Gambar 4.7 Jalur pencapaian ke tapak alternatif kedua
Sumber : www.maps.google.com

E. Utilitas

Jalur air kotor tepat berada di depan dan samping kiri bangunan tepatnya berada di selatan dan barat tapak. Saluran ini terbuka pada bagian barat tapak namun tertutup pada bagian selatan tapak. Saluran gorong-gorong pusat tepat berada di sepanjang Jalan Selomangleng dan mengarah ke riol kota yang berada di Jalan Veteran. Jaringan listrik, air dan telepon telah tersedia namun ketersediaan alat penangkal petir di dalam tapak tidak ada walaupun tapak berada di lokasi yang cukup tinggi (lereng gunung klotok).



Gambar 4.8 Saluran pembuangan dalam museum
Sumber : foto pribadi



Gambar 4.9 Riol Kawasan Wisata Selomangleng
Sumber : foto pribadi

4.3 Evaluasi Kondisi Bangunan

Evaluasi bangunan pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kerusakan dan keperluan bangunan di dalam tapak. Tahap ini akan mengevaluasi bangunan dari segi kondisi fisik bangunan (bentuk bangunan, tata letak, gaya, teknologi dan usia bangunan), kesesuaian fungsi yang diwadahi dengan kebutuhan sekarang dan kualitas bangunan (keamanan bangunan, kesehatan bangunan, kenyamanan, dan aksesibilitas).

Tahap setelah data diperoleh akan diolah berdasarkan presentase per aspek pada setiap bangunan dalam tapak. Pada tahap ini, analisa data yang diperoleh harus dikaji dengan sistematis. Setelah data yang diperoleh, dianalisis, dan dikaji ulang maka tahap selanjutnya akan diukur berdasarkan tolak ukur yang dipakai (bisa standart ataupun komparasi) sehingga dapat ditentukan prioritas pengerjaan dan dapat dilakukan kebijakan sesuai keadaan yang telah dikaji tersebut.

Menurut Rabinowitz (dalam Moore, 1994) terdapat beberapa aspek yang perlu dikaji dalam merancang ulang bangunan. Aspek tersebut adalah bentuk bangunan (teknis), kegunaan bangunan (fungsional) dan perilaku (behavioural). Selain ketiga aspek tersebut, evaluator dapat menghendaki aspek baru yang ingin diteliti ataupun memilih dari aspek yang ada. Aspek yang diteliti tersebut antara lain :

4.3.1 Teknis Bangunan

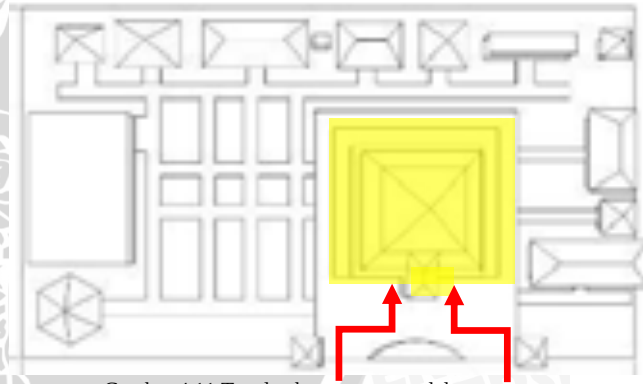
Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data-data mengenai keadaan sebenarnya dari Museum Airlangga yang meliputi bentuk bangunan-bangunan yang ada dalam museum. Setelah itu diperlukan perlakuan khusus yaitu mengevaluasi bangunan secara sistematis yang mendetail yaitu dari bentuk bangunan, gaya bangunan, tata letak bangunan, aksesibilitas menuju bangunan dalam tapak, serta bahan dan teknologi yang digunakan (Sudibyo, 1989). Penyusunan / pengolahan data dilakukan secara sistematis untuk kemudian dilakukan analisis terhadap setiap objek konservasi. Berikut ini bentuk dan gaya bangunan yang ada di dalam Museum Airlangga beserta aspek yang dinilai.

Tabel 4.3 Bentuk dan Gaya Bangunan Dalam Museum Airlangga

1. Ruang pameran	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran 20 m x 20 m. Karena bentuk yang persegi inilah yang menjadikan peletakan benda arkeologi tidak beraturan dan monoton. Bentuk bangunan disusun dengan persegi sentralis dengan sisi yang sama. Bahkan pada tengah bangunan juga terdapat undakan yang sisinya sama. Atap yang gunakan adalah atap limas segi empat dengan undakan atap sebanyak 3 undakan. Gaya bangunan yang dipakai merupakan gaya bangunan layaknya candi yang berundak dengan atap limas segi empat berundak pula. Gaya bangunan ini ditransformasikan ke dalam bangunan modern dengan bukaan yang maksimal pada seluruh sisi samping bangunan. Pada muka bangunan diletakkan teras dengan atap perisai berujung. Teras berada lebih rendah sekitar 1 m dari lantai bangunan sebagai simbol keagungan bangunan terhadap sekitar. Transformasi ini cukup mengena pada sebagian kalangan namun karena bentuk yang terlalu sederhana sehingga pengunjung kurang tertarik. <u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan untuk ruang pameran ini berada di tengah tapak tepat berhadapan dengan jalan kawasan namun masih dibatasi dengan taman bunga di depan tapak. Letak bangunan yang tepat di tengah sangatlah strategis sehingga akses pengunjung langsung ke ruang pameran. Namun hal ini merugikan pula karena pemanfaatan lahan yang kurang sehingga pengunjung hanya terfokus pada depan saja. Akses menuju ke ruang pameran sangat mudah karena berada di depan tapak sehingga pengunjung bisa langsung masuk ke ruang pameran. Karena akses yang dekat jalan inilah yang membuat banyak kendaraan yang parkir di depan ruang pameran sehingga terlihat berantakan dan kurang tertata. <u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan yang digunakan tergolong teknologi yang modern seperti pemakaian rangka plafon dari metal furing dan struktur utama konvensional pada struktur utama. Namun kualitas yang digunakan pada bangunan cukup buruk karena beberapa kondisi bangunan yang mulai menua. Teknologi dalam bangunan masih sederhana, tidak terdapat alat-alat canggih yang mendukung fasilitas.



Gambar 4.10 Bentuk Ruang Pamer
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.11 Tata letak ruang pameran dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. Ruang
etnografi baru

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan ini berbentuk persegi panjang dengan ukuran 23 m x 17 m dengan terdiri dari satu lantai bangunan. Pada bagian luar terdapat terasan yang lebar yang digunakan pengunjung untuk melihat koleksi di dalam bangunan. Bentuk bangunan yang berbentuk persegi panjang ini menjadikan pandangan pengunjung ke koleksi mampu meluas. Bentuk bangunan ini berbeda dengan bangunan lain di dalam museum karena bangunan ini bersifat modern sedangkan yang lain ada unsur tradisional. Bangunan terdapat perulangan tiang sebagai unsur vertikal dan adanya perulangan sekat jendela dari kayu sebagai unsur horisontal.



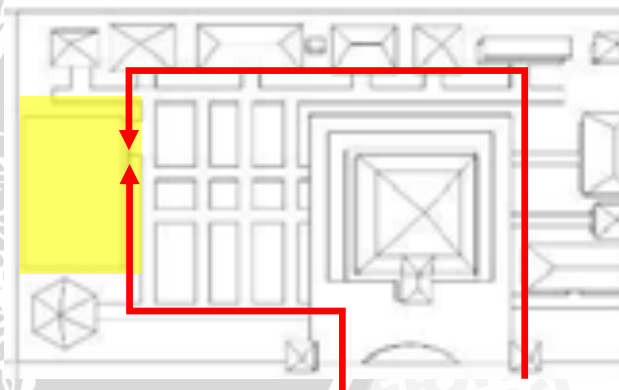
Gambar 4.12 Bentuk Ruang Etnografi Baru
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya bangunan pada bangunan ini adalah modern minimalis karena pemakaian bentukan yang sederhana dan pengolahan elemen garis yang hanya secara vertikal dan horisontal. Bangunan ini dibuat berbeda dengan bangunan yang lain dengan maksud untuk memberikan perbedaan yang jelas antara bangunan baru dengan yang lama, namun hal itu menjadikan bangunan ini yang tidak mampu menyatu dengan bangunan yang lain di dalam museum.

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan pada tapak berada bagian tengah paling barat pada tapak. Lokasi ini berseberangan dengan ruang pameran dan dibatasi dengan area pameran luar yang luas. Bangunan ini berdampingan dengan mushola dan kamar mandi sehingga bangunan ini juga sering digunakan pengunjung untuk istirahat sembari menunggu anak-anak mereka bermain.

Akses menuju bangunan ini cukup jauh jika dijangkau dari pintu masuk dengan memakai kendaraan karena harus memutar tapak dahulu namun cukup dekat jika dijangkau dengan berjalan kaki karena lokasinya yang berdekatan dengan pintu keluar. Disekitar bangunan juga tidak terdapat cukup ruang parkir untuk langsung menuju bangunan.



Gambar 4.13 Tata letak ruang etnografi baru dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan yang baru dan modern namun tetap memakai kesan tradisional pada pemakaian elemen kayu ekspos pada sekat jendela. Kualitas yang digunakan kurang baik karena bangunan sudah mengalami keretakan pada struktur utama bangunan. Teknologi dalam bangunan masih sederhana, tidak terdapat alat-canggih yang mendukung fasilitas.

3. Ruang kepala museum dan sub bagian tata usaha

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan ini mempunyai bentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan 18 m x 5 m yang terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini mempunyai sekat sebanyak 3 sekat dengan masing-masing mempunyai ukuran 6 m x 5 m. Karena bentuk yang mendukung fungsi pengelolaan, bangunan ini efektif untuk segala aktifitas perkantoran. Bangunan ini mempunyai bentuk yang sama dengan bangunan yang lain yaitu sasana goa padadean, ruang perencanaan, ruang pemberdayaan, ruang istirahat dan ruang etnografi lama. Bangunan ini mempunyai atap pelana dengan bentuk menyerupai joglo.

Gaya bangunan pada bangunan ini adalah tradisional kontemporer dengan unsur tradisional yang diusung adalah bangunan adat suku jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo. Bangunan ini mentrasferkan bentuk atap joglo secara samar dengan pemakaian atap pelana sehingga kesan tradisional jawa kurang terasa.

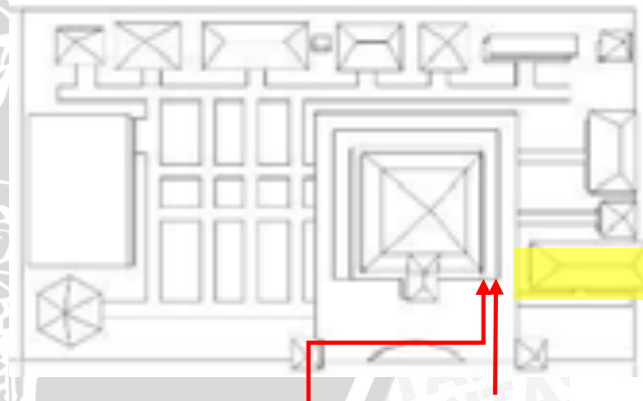


Gambar 4.14 Bentuk Ruang Kepala Museum dan Sub Bagian Tata Usaha
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan pada tapak berada pada area depan tapak sebelah timur tepatnya berada di sebelah kanan ruang pameran. Lokasi yang berada di depan memberikan keuntungan karena bangunan terlihat langsung dari arah pintu depan kawasan. Di depan bangunan juga terdapat taman bermain anak-anak sehingga keadaan di depan tapak cukup ramai. Penempatan lokasi yang berdekatan dengan taman bermain ini menjadikan tempat ini cukup tidak kondusif untuk diadakan kegiatan perkantoran.

Akses menuju lokasi sangat mudah karena lokasi yang berada di depan tapak dan dekat dengan pintu masuk museum. Namun karena lokasinya yang berada di depan mengakibatkan pengguna tidak memarkir kendaraan di tempat parkir yang berlokasi di tapak bagian belakang melainkan parkir di depan ruang pameran.



Gambar 4.15 Tata letak Ruang Kepala Museum dan Sub Bagian Tata Usaha dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun nomer dua setelah ruang pameran. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih.

4. Gazebo

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bentuk bangunan persegi dengan ukuran 3 m x 3 m. Bentuk ini merupakan bentuk yang wajar dari bentuk gazebo. Bentuk bangunan mengekspos rangka kayu mulai dari kolom hingga rangka atap. Bangunan yang berada diatas 60 cm dari atas tanah tidak diberikan *amping-amping* sehingga cukup bahaya untuk anak-anak balita.

Gaya bangunan yang digunakan adalah gaya bangunan tradisional jawa dengan menggunakan akses hiasan berupa ukiran batu berbentuk naga pada tangga dan bermotif Bungan pada kolom. pengeksposan strukur pada rangka membuat bangunan ini berbeda konsep dengan bangunan menyembunyikan strukturnya.

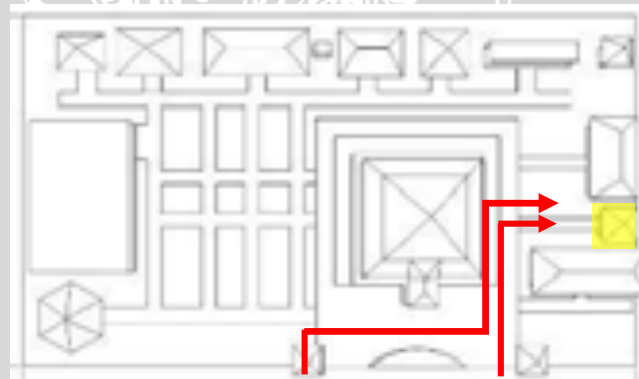


Gambar 4.16 Bentuk Gazebo
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berada belakang kantor pengelola sehingga kurang terlihat dari depan maupun samping. Di depan tapak juga taman dengan tajuk lebar dan tajuk tinggi sehingga menutupi gazebo dari depan.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan.



Gambar 4.17 Tata letak Gazebo dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

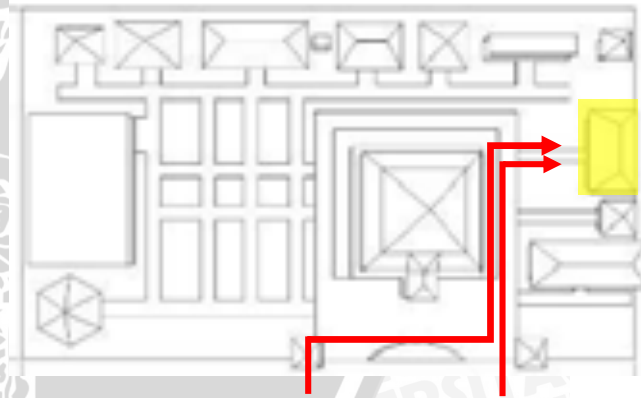
Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

5. Sasana goa padedean	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 12 m x 5 m yang terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini berbentuk aula yang cukup besar dengan tidak ada sekat di dalamnya. Karena fungsi yang digunakan sebagai area pertemuan dan perjamuan maka fungsi ini cukup memadai namun karena pengelola dan kegiatan yang tidak terlalu banyak maka bangunan ini jarang digunakan. Gaya bangunan sama dengan bangunan kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer dengan unsur yang adalah bangunan adat suku jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo. Bangunan ini mentransferkan bentuk atap joglo secara samar dengan pemakaian atap pelana sehingga kesan tradisional jawa kurang terasa. Pada bangunan juga terlihat kurang menarik karena tidak ada pengolahan fasad bangunan secara lebih, terkesan seperti rumah biasa.
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan gazebo yaitu berada di belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha. Letak bangunan berada belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha sehingga kurang terlihat dari depan maupun samping. Di depan tapak juga taman dengan tajuk lebar dan tajuk tinggi sehingga menutupi sasana goa padedean dari depan. Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan.
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun nomer tiga setelah kantor pengelola. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih.



Gambar 4.18 Bentuk Sasana Goa Padedean
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.19 Tata letak Sasana Goa Padedean dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. Ruang gudang

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran bangunan yaitu 3 m x 3 m yang terdiri dari satu lantai seperti studio mini dengan banyak bukaan pada bagian bawah bangunan. Karena fungsi yang digunakan sebagai penyimpanan barang ini cukup memadai namun gudang ini malah terkesan kotor dan tidak terawat. Pada bagian bawah bangunan yang digunakan sebagai angin-angin namun malah memuat air hujan masuk ke dalam bangunan dengan mudah sehingga bangunan tergenang dari dalam.



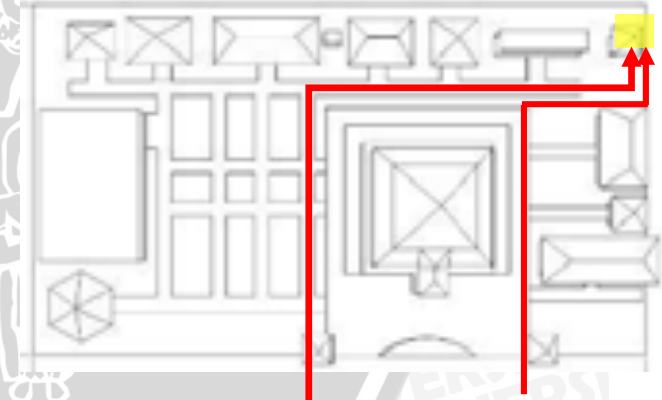
Gambar 4.20 Bentuk Gudang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya bangunan sama dengan bangunan kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer dengan unsur yang adalah bangunan adat suku Jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo. Bangunan ini mentransferkan bentuk atap joglo secara samar dengan pemakaian atap pelana sehingga kesan tradisional Jawa kurang terasa. Pada bangunan juga terlihat kurang menarik karena tidak ada pengolahan fasad bangunan secara lebih, terkesan seperti rumah biasa.

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berdekatan dengan sasana goa padedean yaitu berada di belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha. Letak bangunan berada belakang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha sehingga kurang terlihat dari depan maupun samping. Di depan tapak juga taman dengan tajuk lebar dan tajuk tinggi sehingga menutupi bangunan gudang dari depan.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan. Menuju gudang tidak ada perkerasan untuk menuju ke pintunya sehingga harus melewati taman dan rumput di depan gudang



Gambar 4.21 Tata letak Gudang dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. Teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

7. Area parkir

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 15 m x 3.5 m yang terdiri dari satu lantai. Karena fungsi yang digunakan sebagai area parkir ini cukup memadai namun tempur parkir ini malah terkesan kotor dan tidak terawat karena jarang digunakan dan kurang memadai untuk digunakan sebagai area parkir.

Bangunan seperti tidak mempunyai gaya karena kesan yang dapat diambil adalah area yang hanya digunakan sebagai pernaungan sehingga tidak ada pengolahan yang berarti dalam bangunan.

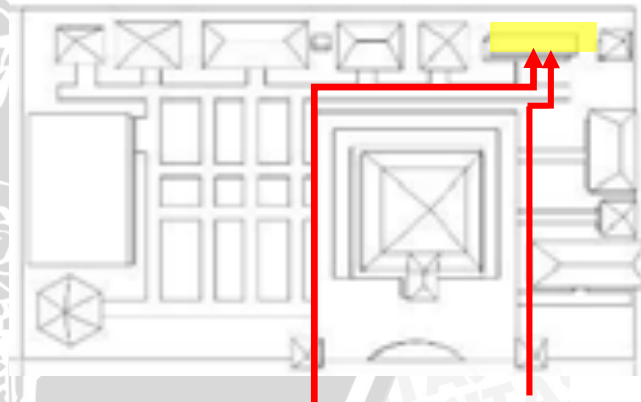


Gambar 4.22 Bentuk Area Parkir
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berada jauh di bagian belakang tapak dari berlokasi di pojok berdekatan dengan gudang. Letak bangunan yang berdekatan dengan gudang sehingga membuat area parkir juga difungsikan untuk gudang juga.

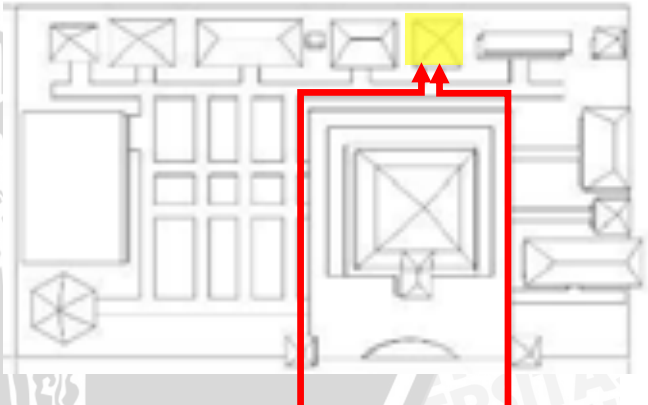
Akses menuju bangunan cukup mudah namun untuk mengetahui bangunan cukup sulit karena akses yang tertutupi oleh vegetasi sehingga cukup sulit untuk ditemukan. Menuju area parkir tidak ada perkerasan untuk menuju ke area parkir sehingga harus melewati taman dan rumput di depan area parkir

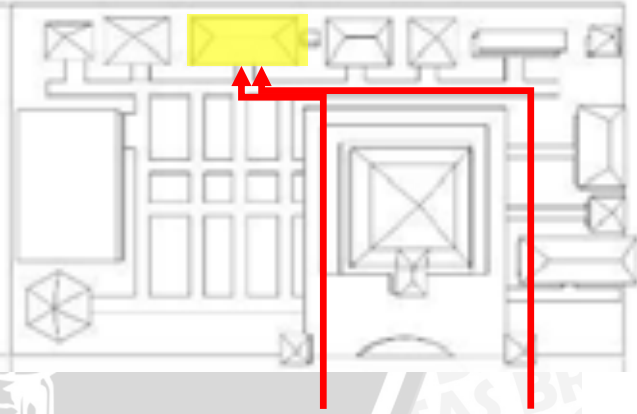


Gambar 4.23 Tata letak Area Parkir dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

8. Ruang pemberdayaan	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran bangunan yaitu 6 m x 5 m ditambah teras 1 m dan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini terdapat sekat didalamnya yang membagi bangunan menjadi 2 ruang. Bentuk bangunan yang persegi membuat pembagian ruang mudah namun membuat ruang terkesan monoton dan sempit. Gaya bangunan sama dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan gemuk jika dilihat. Tidak adanya ornament ataupun pengolahan pada bentuk dan fasad bangunan membuat bangunan terkesan kurang memberikan identitasnya sebagai kantor pemberdayaan yang penting bagi museum. <u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan area parkir yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada pada tapak bagian belakang dan berada di belakang ruang pameran utama. Karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan yang kecil membuat bangunan kurang mengena untuk dikenali. Akses menuju bangunan cukup mudah namun akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau dengan kendaraan namun jika berpapasan langsung akan terjadi macet karena jalan yang sempit. <u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bentuk dan jenis bahan yang sama dengan bahan yang digunakan di bangunan yang lain. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih  Gambar 4.24 Bentuk Ruang Pemberdayaan Sumber : Dokumentasi Pribadi  Gambar 4.25 Tata letak Ruang Pemberdayaan dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
9. Ruang	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u>

etnografi lama	Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 16 m x 5 m ditambah teras 1 m dan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini berbentuk aula yang cukup besar dengan tidak ada sekat di dalamnya. Karena fungsi yang digunakan sebagai area pameran maka fungsi ini cukup memadai namun karena pengelola dan kegiatan yang tidak terlalu banyak dan dibangunnya ruang etnografi yang baru maka bangunan ini jarang digunakan. Gaya bangunan sama dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan lebar jika dilihat dari depan. Tidak adanya ornament ataupun pengolahan pada bentuk dan fasad bangunan membuat bangunan terkesan kurang memberikan identitasnya sebagai ruang etnografi/pameran yang penting bagi museum.	 Gambar 4.26 Bentuk Ruang Etnografi Lama Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan ruang perencanaan yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada belakang dan berada di belakang ruang pameran luar. Karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan terlihat jelas jika dilihat dari depan, namun karena keadaan yang memprihatinkan, maka terasa kurang nyaman untuk dipandang. Akses menuju bangunan cukup mudah namun akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau dengan kendaraan namun jika berpapasan langsung akan terjadi macet karena jalan yang sempit. Menuju ruang etnografi lama tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang etnografi lama.	 Gambar 4. 27 Tata letak Ruang Etnografi Lama dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun nomer empat setelah sasana goa padedean. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat cangkih	
10. Ruang	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u>	

perencanaan	Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 9 m x 5 m ditambah teras 1 m pada sisi sepanjang depan bangunan dan teras ukuran 3 m x 2 m pada depan tengah bangunan. Bangunan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini terdapat sekat didalamnya yang membagi bangunan menjadi 3 ruang sama besar. Bentuk bangunan yang persegi panjang dengan ukuran yang sama membuat pembagian ruang mudah namun membuat ruang terkesan monoton dan sempit. Gaya bangunan pada bangunan ini berbeda sekali bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan modern. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan rendah jika dilihat dari depan. Dalam bangunan ini terdapat permainan garis pada fasade bangunan sehingga bangunan mulai mempunyai wajah yang berbeda dengan bangunan yang lainnya. <u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan area pameran luar yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada pada tapak bagian belakang dan berada di belakang ruang etnografi baru karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan yang kecil membuat bangunan kurang mengena untuk dikenali namun masih mencolok karena bentuknya. Akses menuju bangunan cukup sulit karena akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau. Menuju ruang perencanaan tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang perencanaan. <u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini termasuk bangunan yang baru sebelum ruang etnografi baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat cangkih Gambar 4.28 Bentuk Ruang Perencanaan Sumber : Dokumentasi Pribadi Gambar 4.29Tata letak Ruang Perencanaan dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
11. Mushola	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u>

Bangunan berbentuk persegi enam dengan ukuran bangunan pada masing-masing sisi adalah 5 m ditambah teras 1,5 m pada sepanjang sisi bangunan dan teras ukuran 2 m x 2 m pada depan tengah bangunan. Bangunan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini tidak terdapat sekat didalamnya. Bentuk bangunan yang persegi enam dengan ukuran yang sama membuat bangunan ini cenderung terlihat berbeda dengan bangunan yang lainnya namun untuk fungsinya kurang terwadahi

Gaya bangunan pada bangunan ini berbeda sekali bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan modern. Bangunan ini menggunakan jenis atap limas segi enam dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan rendah jika dilihat dari depan. Dalam bangunan ini tidak terdapat permainan fasade bangunan sehingga bangunan kurang terlihat dominan. Permainan bukaan langsung (kaca) membuat bangunan ini mudah terlihat dari luar sehingga untuk sarana ibadah kurang privat.

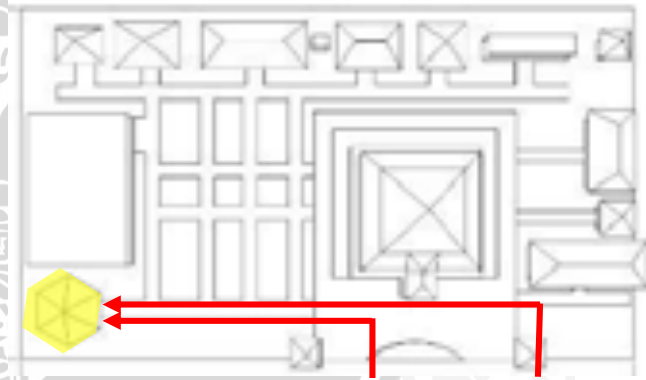


Gambar 4.30 Bentuk Musholla
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berdekatan dengan area pameran luar dan ruang etnografi baru yaitu berada di tapak bagian paling depan. Letak bangunan berada pada tapak bagian depan dan berada menutupi ruang etnografi baru karena letaknya yang berada didepannya, maka bangunan ini membuat bangunan etnografi kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan ini juga termasuk cukup tinggi untuk menutupi bangunan dibelakangnya. Hal ini didukung pula dengan adanya vegetasi di depan musholla

Akses menuju bangunan cukup mudah karena akses ini tidak terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau. Menuju musholla ini tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan bangunan. Selain itu bangunan ini sering dijadikan area utama yang dituju pengunjung yang ingin istirahat selepas berekreasi di kawasan wisata.



Gambar 4.31 Tata letak Musholla dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini termasuk bangunan yang baru sebelum ruang etnografi baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat cangkih

12. Pos satpam

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi dengan ukuran bangunan yaitu 3 m x 3 m yang terdiri dari satu lantai seperti studio mini dengan banyak bukaan pada bagian bawah bangunan. Karena fungsi yang digunakan sebagai ruang penjagaan ini cukup memadai namun pos satpam ini malah terkesan kotor dan tidak terawat. Pada bagian bawah bangunan yang digunakan sebagai gudang alat pengeras suara namun tidak dilengkapi fasilitas keamanan sehingga hanya dijadikan ruangan kosong tidak digunakan.

Gaya bangunan sama dengan bangunan mushola yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer dengan unsur yang adalah bangunan adat suku jawa yaitu joglo. Hal ini diperlihatkan pada atap bangunan dengan bentuk atap joglo yaitu limas segi empat. Bangunan ini mentrasferkan bentuk atap joglo secara langsung dengan pemakaian atap limas segi empat sehingga kesan tradisional jawa terasa kuat. Pada bangunan juga terlihat kurang menarik karena tidak ada pengolahan fasad bangunan secara lebih, terkesan seperti ruang biasa.

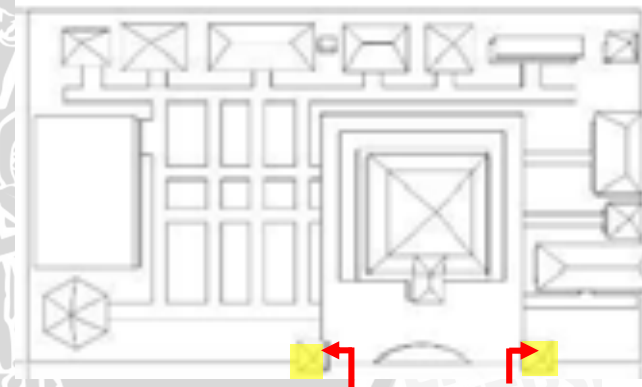


Gambar 4.32 Bentuk Pos Satpam
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan saling berdekatan satu sama lain yaitu berada di depan tapan dekat pintu masuk dan jalur sirkulasi kendaraan. Letak bangunan yang berada di depan sudah mendukung namun karena pemisahan fungsi terutama pada letak sehingga terkesan bukan seperti pos penjagaan namun seperti loket karcis pintu tol.

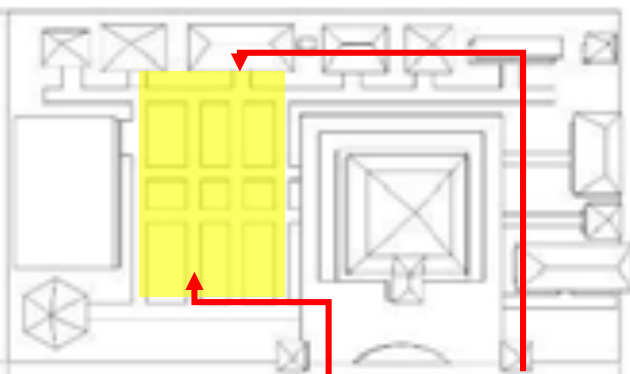
Akses menuju bangunan cukup mudah karena letaknya yang sangat strategis yaitu paling depan. Menuju pos ini sangat mudah namun pemakaian perkerasan jalan dan perkerasan menuju pos satpam sama yaitu aspal sehingga sering digunakan sebagai area penitipan kendaraan juga.



Gambar 4.33 Tata letak Pos Satpam dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. Teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

13. Area pameran luar	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Area ini berbentuk persegi panjang dengan banyak alur sirkulasi di dalam area ini sehingga terkesan membagi area ini menjadi Sembilan bagian dengan ukuran yang berbeda-beda. Area ini mempunyai luas 40,49 m x 20,27 m dengan lebar jalan yaitu 2.5 m. Setiap bagian area ditanami oleh vegetasi bertajuk lebar sehingga terkesan sebagai media atap dari area ini Gaya area ini terkesan seperti taman namun terdapat block anchor didalamnya karena fungsi sebagai area pameran namun diluar. Karena inilah area ini tidak digunakan lagi karena tidak ada peneduh untuk melindungi benda pameran.  Gambar 4.34 Bentuk Area Pameran Luar Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak area saling berdekatan satu sama lain pada bagian area pamernya yaitu berada di depan tapak dekat pintu keluar tapak dan bersebelahan dengan ruang etnografi dan ruang pameran. Letak bangunan yang berada di depan sudah mendukung namun karena vegetasi yang rindang ini membuat ruang ini terkesan gelap dan kurang terawat Akses menuju bangunan cukup mudah karena letaknya yang sangat strategis yaitu paling depan. Menuju area ini sangat mudah namun pemakaian perkerasan jalan hanya berakhir pada samping tapak, karena area ini menggunakan perkerasan paving saja dan rerumputan.  Gambar 4.35 Tata letak Area Pameran Luar dalam museum Sumber : Dokumentasi Pribadi
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan digunakan bahan konvensional dengan kesan tradisional. Teknologi belum ada yang digunakan dalam bangunan.

14. Ruang istirahat

Bentuk dan Gaya Bangunan

Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 9 m x 5 m ditambah teras 1 m dan teras depan 3,3 m x 2 m serta terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini mempunyai sekat sebanyak 3 sekat dengan masing-masing mempunyai ukuran 3 m x 5 m. Karena bentuk yang mendukung fungsi pengelolaan, bangunan ini efektif untuk segala aktifitas perkantoran khususnya area istirahat. Bangunan ini mempunyai bentuk yang sama dengan bangunan yang lain yaitu sasana goa padadean, ruang perencanaan, ruang pemberdayaan, ruang istirahat dan ruang etnografi lama. Bangunan ini mempunyai atap pelana dengan bentuk menyerupai joglo



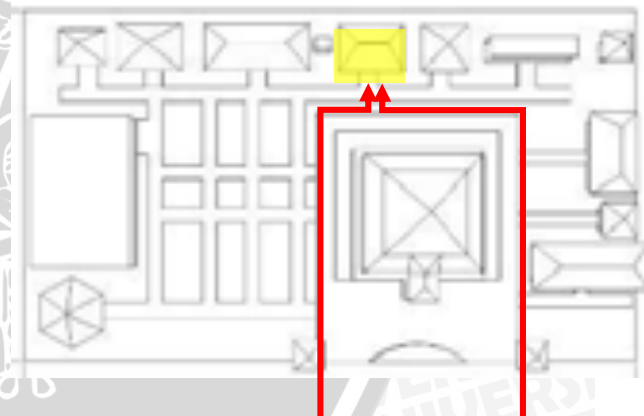
Gambar 4.36 Bentuk Ruang Istirahat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gaya bangunan sama dengan bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan tradisional kontemporer. Bangunan ini menggunakan jenis atap perisai dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan lebar jika dilihat dari depan. Tidak adanya ornament ataupun pengolahan pada bentuk dan fasad bangunan membuat bangunan terkesan kurang memberikan identitasnya sebagai salah satu fasilitas pendukung ruang kantor

Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas

Letak bangunan berdekatan dengan ruang perencanaan yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada belakang dan berada di belakang ruang pameran luar. Karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan terlihat jelas jika dilihat dari depan, namun karena keadaan yang memprihatinkan, maka terasa kurang nyaman untuk dipandang.

Akses menuju bangunan cukup mudah namun akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau dengan kendaraan namun jika berpapasan langsung akan terjadi macet karena jalan yang sempit. Menuju ruang istirahat tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang istirahat



Gambar 4.37 Tata letak Ruang Istirahat dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

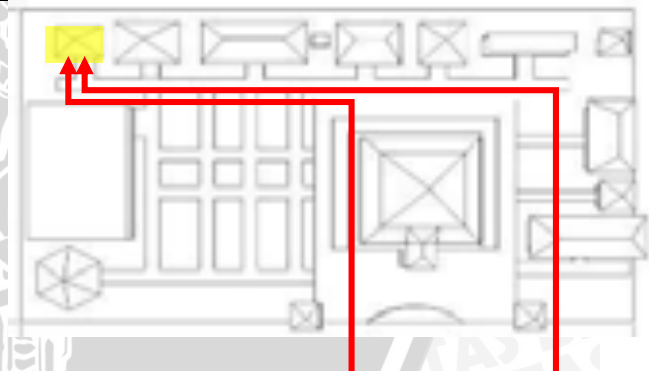
Bahan dan Teknologi yang digunakan

Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini yang dibangun cukup baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat

	canggih
15. Kamar mandi	<u>Bentuk dan Gaya Bangunan</u> Bangunan berbentuk persegi panjang dengan ukuran bangunan yaitu 6 m x 5 m ditambah teras 1 m pada sisi sepanjang depan bangunan. Bangunan terdiri dari satu lantai bangunan. Bangunan ini terdapat sekat didalamnya yang membagi bangunan menjadi 2 ruang sama besar. Bentuk bangunan yang persegi panjang dengan ukuran yang sama membuat pembagian ruang mudah namun membuat ruang terkesan monoton dan sempit. Gaya bangunan pada bangunan ini berbeda sekali bangunan yang lain pada kebanyakan bangunan di tapak yaitu bangunan dengan gaya bangunan modern. Bangunan ini menggunakan jenis atap miring hanya pada satu sisi dengan kemiringan yang cukup landai sehingga bangunan terkesan rendah dan rendah jika dilihat dari depan. Tampilan bangunan terkesan suram karena bentukan yang cukup rendah dan warna yang kusam.
	<u>Tata Letak Bangunan dan Aksesibilitas</u> Letak bangunan berdekatan dengan area pameran luar yaitu berada di tapak bagian paling belakang. Letak bangunan berada pada tapak bagian belakang dan berada di belakang ruang etnografi baru karena letaknya yang berada dibelakang, maka bangunan kurang bahkan tidak terlihat dari depan. Selain itu bangunan yang kecil membuat bangunan kurang mengena untuk dikenali namun masih mencolok karena bentuknya Akses menuju bangunan cukup sulit karena akses ini akan terasa jauh jika ditempuh dengan berjalan kaki. Selain itu akses menuju ke bangunan yang mampu ditempuh dari 2 jalur sehingga membuat akses mudah dijangkau. Menuju ruang perencanaan tidak ada perkerasan untuk menuju kesana sehingga harus melewati taman dan rumput di depan ruang perencanaan.
	<u>Bahan dan Teknologi yang digunakan</u> Bahan bangunan yang digunakan tergolong bahan bangunan yang konvensional karena bangunan ini termasuk bangunan yang baru sebelum ruang etnografi baru. Bahan yang lama terutama pada bagian atap bangunan membuat mudah terjadi lapuk. Di ruangan ini juga tidak terdapat alat canggih



Gambar 4.38 Bentuk Kamar Mandi
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.39 Tata letak Kamar Mandi dalam museum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.3.2 Evaluasi Fungsi dan Kebutuhan

Museum Airlangga yang merupakan fasilitas bagi masyarakat umum untuk menikmati peninggalan masa lampau dan sebagai yang wadah bagi benda arkeologi untuk dikonservasi secara layak dan seharusnya. Sebagai media yang memiliki fungsi informatif, edukatif dan rekreatif, Museum Airlangga seharusnya berperan secara nyata dalam kefungsian yang dimilikinya bagi kehidupan masyarakat. Dalam menjalankan kefungsian yang dimiliki diperlukan fasilitas-fasilitas yang mampu menunjang kebutuhan fungsi yang diharapkan. Namun Museum Airlangga hanya mewadahi beberapa fasilitas seperti ruang pameran (luar maupun dalam), ruang etnografi (lama dan baru), ruang perencanaan dan pemberdayaan, kantor, mushola, pos satpam, tempat parkir dan lain sebagainya. (Gambar 4.40 dan 4.41 halaman 83-84).

Fungsi yang begitu kompleks harusnya didukung dengan fasilitas yang lengkap dan memadai namun keadaan di dalam museum terbalik. Banyak fasilitas yang memprihatinkan, sehingga terdapat beberapa fungsi yang berubah ataupun tidak berfungsi sama sekali. Misalnya saja ruang perencanaan dan pemberdayaan yang tidak berfungsi sejak 3 tahun yang lalu dan ruang etnografi lama yang berubah menjadi gudang untuk menampung diorama lama bekas. Berikut ini kondisi ruangan yang ada di dalam Museum Airlangga beserta keadaan fungsi dalam ruangan (Tabel 4.4 halaman 85-88)

Museum Airlangga sebenarnya sudah terbagi dalam unit-unit pelayanan yang terdiri dari area publik, area privat dan area servis. Hal ini perlu dikaji mengenai kefungsian yang masih diperlukan lagi ataupun diganti dengan meninjau kualitas maupun kuantitas ruang. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan meninjau ruang yang ada di dalam museum dari segi kebutuhan ruang dengan membandingkan dengan objek dalam lingkup yang sama yaitu Museum Umum Negeri Propinsi, Museum Brawijaya Malang, dan Museum Trowulan Mojokerto (Tabel 4.5 halaman 89-90)



Ruang Pameran



Ruang Etnografi Baru



Ruang Kepala Museum dan Subbag Tata Usaha



Gazebo



Sasana Goa Padedean



Ruang Gudang



Ruang Parkir



Ruang Pemberdayaan

Gambar 4.40 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Ruang Etnografi Lama



Ruang Perencanaan



Musholla



Pos Satpam (Ruang Penjagaan)



Area Pameran Luar



Ruang Istirahat



Kamar Mandi

Gambar 4.41 Fasilitas-fasilitas dalam Museum Airlangga 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tabel 4.4 Kondisi ruangan yang ada di dalam Museum Airlangga beserta keadaan fungsi dalam ruangan

No	Jenis Ruang	Kondisi fungsi bangunan		Kebutuhan fungsi
1	Ruang pameran 	Dimensi	Ukuran bangunan 20 m x 20 m, teras 5 m x 5 m	Fungsi sudah sesuai dengan kebutuhan namun perlu dibedakan atau disendirikan dengan fungsi yang lain seperti loket atau lobby sehingga suasana dalam ruang pameran dapat kondusif
		Aktifitas	Pameran benda arkeologi, penerimaan tamu, pembelian karcis,	
		Keadaan	Keadaan fungsi masih aktif namun luasan yang diberikan dengan benda arkeologi yang diwadahi tidak memadai. selain itu, fungsi yang kompleks dalam satu ruangan membuat aktifitas dalam ruangan tidak beraturan dan tertata rapi.	
2	Ruang etnografi baru 	Dimensi	Ukuran bangunan 23 m x 17 m, teras 2 m pada bagian depan dan samping kanan	Fungsi sudah cukup terwadahi namun ada untuk jadwal pembukaan ruang harusnya tidak dibatasi. lebih cenderung di dekatkan terhadap fungsi hiburan sehingga etnografi lebih bisa dinikmati pengunjung
		Aktifitas	Sebagai media memamerkan benda-benda seni jaman dahulu dan sebagian benda arkeologi. kadang digunakan sebagai area pagelaran.	
		Keadaan	Pada bangunan ini masih baik dan masih digunakan namun hanya dibuka pada waktu ada pagelaran dan pementasan. Luasan bangunan juga tidak memadai dengan benda yang ada di dalamnya	
3	Ruang pengelola 	Dimensi	Ukuran bangunan 18 m x 5 m, teras 1.5 m pada bagian depan.	Fungsi ini cukup mewadahi aktifitas yang diperlukan pengelola. penambahan fungsi yang dikomplekskan akan lebih menunjang fungsi ini. penambahan fungsi disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan museum dan peraturan yang ada di dalam perancangan museum.
		Aktifitas	Pengelola dan pengatur manajemen museum. sebagai fungsi perencanaan seluruh kebutuhan dalam museum.	
		Keadaan	Fungsi ini masih aktif dan masih digunakan oleh pengelola museum namun hanya sebagian dan waktu tertentu karena sebagian pengelola dipindahkan ke DISBUDPARPORA. fungsi ini hanya aktif pada waktu hari kerja sedangkan pada waktu liburan (hari sabtu-minggu) yang merupakan waktu puncak pengunjung, fungsi tidak digunakan.	

4	Gazebo 	Dimensi	Ukuran bangunan 4 m x 4 m	Kebutuhan akan fungsi ini di dalam Museum Airlangga sangat diperlukan sebagai media refreshing dan istirahat pengunjung. penambahan jumlah ataupun luasan pada fungsi ini akan membantu dalam memfasilitasi pengunjung.
		Aktifitas	Ruang istirahat tamu dalam kawasan museum. selain sebagai ruang istirahat juga digunakan sebagai ruang penempatan patung dewi kilisucu dan arca naga.	
		Keadaan	Bangunan ini sudah sesuai dan peletakannya sudah tetap namun dari segi ukuran kurang memenuhi karena hanya berisi sekitar 10 orang padahal fasilitas ini merupakan satusatunya di Museum Airlangga.	
5	Sasana goa padedean 	Dimensi	Ukuran bangunan 12 m x 5 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi ini sesuai dengan kebutuhan namun bisa dijadikan satu dengan fungsi pengelolaan ataupun mampu didekatkan dengan fungsi pengelolaan. penambahan fungsi yaitu edukatif mampu menunjang fungsi ini pula.
		Aktifitas	Ruang pertemuan para tamu kunjungan. selain itu ruang ini juga digunakan sebagai ruang rapat para pengelola	
		Keadaan	Fungsi yang diwadahi ruang ini sudah sesuai namun keadaannya tidak demikian. fungsi ini hanya dipakai pada waktu tertentu sehingga sering tidak digunakan. selain itu fungsi ini sering terwakili dengan fungsi ruang pengelola	
6	Gudang 	Dimensi	Ukuran bangunan 3 m x 3 m	Fungsi ini sesuai dengan kebutuhan namun karena luasan dan alih fungsi maka lebih difokuskan pada fungsi yang diwadahi serta memberikan penambahan luasan pada ruangan sesuai dengan jumlah kebutuhan.
		Aktifitas	Ruang penyimpanan barang-barang yang sudah tidak terpakai ataupun yang masih dapat digunakan kembali.	
		Keadaan	Fungsi ini sudah tidak digunakan lagi karena luasan bangunan yang tidak mencukupi serta benda-benda yang diwadahi terlalu banyak. selain itu ruangan ini juga dialihkan sebagai tempat pembuangan.	
7	Area parkir 	Dimensi	Ukuran bangunan 3,5 m x 15 m	Fungsi ini sudah ada dan mampu dipertahankan tapi karena wadah yang tidak digunakan, fungsi bisa dialihkan ke fungsi yang lain.
		Aktifitas	Mamarkir kendaraan pengelola dan tamu yang hadir ke museum. tempat ini juga digunakan sebagai gudang untuk barang yang tidak digunakan kembali.	
		Keadaan	Fungsi ini selain digunakan untuk parkir juga digunakan sebagai gudang. fungsi ini tidak terlalu berfungsi karena adanya tempat parkir kawasan serta pengunjung dan pengelola yang sering parkir di depan ruang pameran.	

8	Ruang pemberdayaan 	Dimensi	Ukuran bangunan 5 m x 6 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi ini sangat diperlukan dalam museum dan dapat ditambahkan dengan fungsi teknis museum yang mengurus mengenai kegiatan museum, penyelenggaraan koleksi dan juga konservasi benda peninggalan.
		Aktifitas	Tempat pemberdayaan dan pengkayaan benda arkeologi. Selain itu ruang ini juga difungsikan sebagai ruang gudang tambahan	
		Keadaan	Karena pemerdayaan dipegang oleh DISBUDPARPORA, maka ruangan ini tidak difungsikan kembali bahkan berubah fungsi sebagai gudang.	
9	Ruang etnografi lama 	Dimensi	Ukuran bangunan 16 m x 5 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi karena sudah digantikan dengan bangunan yang baru, maka fungsi dapat digantikan dengan fungsi yang baru seperti fungsi multimedia (gabungan antara fungsi edukatif dan fungsi entertainment) sehingga fungsi pameran bisa lebih modern
		Aktifitas	Sebagai media memamerkan benda-benda seni jaman dahulu dan sebagian benda arkeologi. Selain itu juga difungsikan sebagai ruang gudang tambahan.	
		Keadaan	Sebagai fungsi yang penting, bangunan ini sudah digunakan sejak 3 tahun yang lalu karena digantikan dengan ruangan yang baru dan bangunan ini dialih fungsikan sebagai gudang tambahan untuk menyimpan diorama lama.	
10	Ruang perencanaan 	Dimensi	Ukuran bangunan 9 m x 5 m, teras 3.3 m pada bagian depan	Fungsi karena sudah digantikan dengan bangunan yang baru, maka fungsi dapat digantikan dengan fungsi yang baru seperti fungsi multimedia (gabungan antara fungsi edukatif dan fungsi entertainment) sehingga fungsi pameran bisa lebih modern
		Aktifitas	Tempat menyusun kegiatan museum dan memelihara benda arkeologi. Selain itu bangunan ini dulunya juga difungsikan sebagai kantor dinas kebudayaan	
		Keadaan	Fungsi yang sudah terwadahi dan dipindahkan ke tempat lain, bangunan ini sekarang kosong dan tidak difungsikan sama sekali.	
11	Mushola 	Dimensi	Ukuran bangunan segi enam dengan masing-masing 5 m	Fungsi ini harus tetap dipertahankan karena fungsi ini satu-satunya sarana ibadah di kawasan wisata sehingga perlu penambahan luasan agar mampu mewadahi minimal pengunjung museum.
		Aktifitas	Area dimana pengelola dan pengunjung dapat beribadah. Bangunan ini juga sering digunakan sebagai area istirahat pengunjung.	
		Keadaan	Bangunan ini masih aktif digunakan, namun luasan yang tidak memadai membuat bangunan ini tidak dapat berfungsi optimal serta fungsi yang bertambah dengan	

			fungsi istirahat.	
12	Pos satpam 	Dimensi	Ukuran bangunan 3 m x 3 m	Fungsi tetap dipertahankan bahkan lebih baik dikomplekskan karena fungsi pengawasan dan penjagaan museum yang minim serta dapat dijadikan sebagai area penerimaan museum juga
		Aktifitas	Ruang satpam menjaga kawasan museum, selain itu bangunan ini juga difungsikan sebagai pintu gerbang menuju dan keluar museum.	
		Keadaan	Bangunan ini sudah tidak difungsikan karena fungsi sudah diwadahi oleh area penjagaan kawasan wisata. Sebagai pintu gerbang pun bangunan ini kurang representatif.	
13	Area pameran luar 	Dimensi	Ukuran bangunan 30.49 m x 27.7 m dengan terbagi 6 zona.	Karena fungsi pameran yang sudah tidak difungsikan, maka menfokuskan area sebagai area refreshing taman bermain dan area tracking dalam museum memberikan manfaat lebih bagi area yang luas ini.
		Aktifitas	Area sebagai tempat benda arkeologi dipajang di luar. Selain itu, area ini juga difungsikan sebagai area refreshing taman bermain dan area tracking dalam museum.	
		Keadaan	Karena benda arkeologi yang sudah dipindahkan ke dalam ruang pamer, maka area ini tidak digunakan dan beralih fungsi sebagai taman bermain bagi pengunjung	
14	Ruang istirahat 	Dimensi	Ukuran bangunan 9 m x 5 m, teras 2 m pada bagian depan	Fungsi dapat digantikan dengan fungsi yang lain seperti fungsi kebutuhan bangunan (Mechanical Electrical Equipment).
		Aktifitas	Ruang pengelola dapat beristirahat. Ruangan ini juga digunakan sebagai ruangan rapat kecil sebagian staff pengelola museum.	
		Keadaan	Ruangan ini berfungsi hanya pada hari kerja dan kurang dimanfaatkan kembali karena fungsi lebih dicenderungkan ke museum bagian depan	
15	Kamar mandi	Dimensi	Ukuran bangunan 6 m x 5 m, teras 1 m pada bagian depan	Fungsi harus tetap ada namun dengan lokasi dan dan kebutuhan yang disesuaikan dengan fungsi yang lainnya.
		Aktifitas	Ruangan ini difungsikan sebagai area kebutuhan akan buang air besar dan lainnya yang dikhususkan untuk pengunjung museum	

		Keadaan	Karena kondisi bangunan dan letak yang sangat jauh untuk dijangkau maka ruang ini tidak berfungsi dan terbengkalai begitu saja	



Tabel 4.5. Perbandingan fasilitas Museum Airlangga dengan museum lain

Fungsi	Fasilitas Ruang	SUNP	MB	MT	MA
		Standart			
Pameran utama	R. Pameran	√	√	√	√
	R. diorama statis	-	-	-	-
	R. diorama elektrik	-	-	-	-
	Lobby	√	√	√	-
	R. graha	-	-	-	√
	Penitipan barang	√	-	√	-
	R. Informasi	√	√	√	-
	R. Kebersihan	√	√	√	-
Pameran Kontemporer	R. Pameran	√	-	√	√
	Aula	√	√	√	-
	R Peralatan	√	-	-	-
	R. Bursa Buku	√	-	-	-
	Loket Karcis	√	-	√	-
	R. Edukator	√	-	√	-
	Plasa	√	-	√	√
	R. IPM	√	-	-	-
	R. Peragaan	√	-	-	-
	R. P3K	√	-	-	-
	Toilet	√	-	-	√
Pengelolaan museum	R. Kepala Museum	√	√	√	√
	R. Kepala TU	√			
	R. Kepegawaian	√			
	R. Keuangan	√			
	R. Rapat	√			
	R. Tamu	√			
	Dapur	√	-	-	-
	Musholla	√	√	√	√
	Toilet	√	√	-	-
Pengembangan dan Penunjang	R. Konservator	√	-	√	√
	R. Laboratorium	√	√	√	√
	R. Kurator	√	-	√	-
	Perpustakaan	√	√	-	-
	R. Buku	√	-	-	-
	R. Baca	√	-	√	√
	R. Registrasi dan Dokumentasi	√	-	√	√
	R. Penyimpanan Sementara	√	-	√	-
	R. Gudang Alat	√	√	√	√
	R. Peralatan bahan	√	√	√	-
	R. Preparasi	√	-	-	√
	R. Gambar	√	-	-	-
	R. Foto Studio	√	√	-	-
	R. Genset	√	√	√	-
penjagaa		√	√	√	√

an					
Sirkulasi		√	√	√	√
Taman		√	√	√	√
parkir		√	√	√	√

Sumber : Data Survei Museum Umum Propinsi, Museum Brawijaya, Museum Trowulan terhadap Museum Airlangga.

Keterangan : SUNP : Standart Umum Negeri Propinsi
 MB : Museum Brawijaya
 MT : Museum Trowulan
 MA : Museum Airlangga

Setelah melihat standart yang ada, meninjau ke lapangan dan mengkomparasikan dengan museum yang memiliki kesamaan cakupan, dapat dilihat bahwa Museum Airlangga mempunyai fasilitas yang sangat jauh dari kebutuhan akan ruang bahkan dari segi ruang penunjang pun juga masih kurang dari standart. Banyak pula fasilitas yang keberadaannya sangat penting namun tidak terdapat dalam museum. Bahkan bangunan yang ada tidak digunakan sebagaimana mestinya dan dialihkan untuk fungsi yang lain.

Mengingat keberadaan Museum Airlangga yang menjadi satu-satunya wadah wisata budaya di wilayah Kota Kediri bahkan mampu meluas hingga dalam cangkupan satu propinsi, tidak menutup kemungkinan akan terjadi peningkatan jumlah pengunjung sehingga mengakibatkan semakin bertambahnya tuntutan akan kebutuhan fungsi yang semakin beragam dan kompleks. Dengan melihat kebutuhan dan keadaan yang ada dalam museum, maka dengan merancang ulang museum mampu mengatasi permasalahan kebutuhan fungsi dalam museum sesuai dengan keadaan.

4.3.3 Evaluasi Ruang Pamer dan Fasilitas Ruang

Museum Airlangga memiliki fasilitas ruang pamer yang terdiri dari 3 jenis ruang pamer. Pertama adalah ruang pamer permanen yang merupakan ruang pameran utama dalam Museum Airlangga. Ruang pamer ini mewadahi peninggalan yang berhubungan dengan benda arkeologi berupa batu, guci ataupun keramik. Ruang pamer ini merupakan satu-satunya ruang pamer yang benar-benar menunjukkan benda-benda peninggalan Kerajaan Kediri zaman dahulu khususnya peninggalan berupa prasasti ataupun arca.

Selanjutnya yang kedua adalah ruang pamer kontemporer yang merupakan ruang pamer kedua dalam Museum Airlangga. Ruang pamer ini disebut juga sebagai ruang etnografi. Ruangan ini berisikan benda peninggalan yang berukuran kecil terutama

logam hingga beberapa alat kesenian dan alat pekerjaan zaman dahulu yang berukuran besar. Yang ketiga adalah ruang pameran luar yang merupakan area terbuka hijau dengan pedestal beton sebagai media alas benda arkeologi. Area ini dulunya sebagai area pameran benda arkeologi yang terbuat dari batu. Area ini sekarang berfungsi sebagai taman bermain (Daftar Peninggalan di Museum Airlangga dapat dilihat pada Lampiran 4 halaman 214).

Luasan yang ada di dalam Museum Airlangga dirasa tidak dapat lagi menampung koleksi yang ada di dalam museum. Bahkan di dalam museum penempatan benda arkeologi sangat berhimpitan dan diletakkan tidak beraturan. Hal ini mengakibatkan penataan yang seharusnya mampu menarik minat pengunjung malah menjadi penyebab kurang menariknya Museum Airlangga. Oleh karena itu diperlukan kajian lebih mengenai pembenahan dan pengembangan Museum Airlangga agar mampu menyajikan suguhan yang menarik bagi para pengunjung museum. Kajian ini dapat dilihat pada Lampiran 3. (Denah ruang pameran beserta peletakan benda arkeologi dilihat Lampiran 3 halaman 213).

Pada Lampiran 3 menunjukkan bahwa penataan benda arkeologi dalam museum tidak didasarkan pada tahun penemuan ataupun kefungsiannya yang memiliki hirarki, melainkan didasarkan pada pengaturan benda sesuai dengan bentuk ataupun jenis. Hal ini didukung pula dengan tidak adanya informasi tambahan yang jelas dan mendetail mengenai sejarah benda terutama mengenai tahun penemuan dan kegunaannya pada masa lampau. Pola penataan yang demikian mampu membuat bingung pengunjung dan kurang pemahaman yang didapat oleh pengunjung terhadap koleksi dalam museum.

Penataan benda-benda peninggalan yang ada dalam ruang pameran Museum Airlangga terkesan formal dan monoton, hal ini dikarenakan tidak adanya unsur-unsur perancangan yang mampu membawa suasana yang hidup dan beredukasi di dalam ruang museum contohnya tidak ada pemakaian pencahayaan yang mampu menciptakan efek warna pada benda koleksi, pengaturan benda koleksi yang tidak dapat menceritakan sejarah, dan ruang pameran yang kurang nyaman untuk dikunjungi. Benda-benda peninggalan ini juga kurang informasi yang lebih untuk diketahui oleh pengunjung. Hal ini dapat dilihat dari pelabelan benda peninggalan yang kurang mendetail dan menarik.

Hal lain yang mempengaruhi kualitas Museum Airlangga adalah kualitas pamerannya yang dipengaruhi oleh kualitas ruang dan fasilitas ruang yang

mendukungnya. Selain itu pola sirkulasi yang ada dalam museum membuat jenuh dan bosan bagi pengunjung. Pola sirkulasi dalam ruang pameran museum tidak jelas dan tidak beraturan sehingga pengunjung seakan diarahkan untuk mengikuti alur sirkulasi tertentu tanpa ada makna. Hal ini juga dikarenakan tidak adanya pemisahan jalur keluar dan masuk pengunjung dalam ruang pameran. Ini mengakibatkan kemacetan atau bertumpuknya pengunjung di pintu utama apalagi hal ini didukung oleh adanya loket karcis di dalam ruang pameran tepatnya di pintu utama.

Berdasarkan penjelasan mengenai evaluasi tata ruang pameran dan fasilitas ruang yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Luasan yang ada di ruang pameran tidak dapat menampung koleksi yang ada sehingga membuat penataannya tidak dapat dinikmati secara nyaman oleh pengunjung.
- b. Penataan benda arkeologi pada museum tidak didasarkan pada tahun ataupun kefungsiannya berhirarki namun hanya pada jenis sehingga kurang dipahami oleh pengunjung.
- c. Tidak adanya informasi tambahan yang jelas dan mendetail dalam pelabelan mengenai benda arkeologi sehingga membuat pengunjung kurang informasi mengenai benda yang disajikan.
- d. Penataan ruang pameran terkesan formal dan monoton karena tidak adanya unsur perencanaan yang matang mengenai isi yang akan dibawa oleh museum kepada pengunjung.
- e. Pola sirkulasi yang ada dalam ruang pameran tidak jelas dan tidak beraturan sehingga pengunjung diarahkan ke alur tanpa makna.
- f. Sirkulasi yang kurang diatur sehingga pada pintu masuk terjadi penumpukan pengunjung akibat sirkulasi yang memutar dengan pintu masuk dan keluar dalam satu pintu.

Melihat kondisi tata ruang pameran dan fasilitas ruang yang ada, maka diperlukan perencanaan dan perancangan ulang yang khusus pada ruang pameran Museum Airlangga dengan mengembangkan ruang pameran secara kualitas dan kuantitas ruang agar mampu mendukung fungsi museum sebagai wadah bagi benda arkeologi Kerajaan Kediri dan wisata budaya di kota Kediri

4.3.4 Evaluasi Tata Ruang Luar dan Tampilan Bangunan

Dalam merancang bangunan yang bersifat publik, tata ruang luar merupakan salah satu faktor yang perlu untuk diperhitungkan dalam perancangan dan penataannya. Tata ruang pameran juga merupakan salah satu poin penting dalam merancang museum. Tata ruang yang baik adalah tata ruang yang mampu mendukung dan memberikan nilai lebih terutama nilai kesatuan tema dan tujuan yang ingin dicapai oleh bangunan yang dirancang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam merancang tata ruang memerlukan kreatifitas dan imajinasi yang mampu menarik pengunjung untuk berkunjung ke museum, karena tata ruang luar merupakan media awal yang dirasakan pengunjung.

Ruang luar yang ada di Museum Airlangga berada di sekeliling museum namun fokus untuk penataan ruang luar adalah dibagian depan dan area pameran luar. Area depan dibagi menjadi 4 bagian yaitu yang pertama adalah bagian depan ruang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha, yang kedua adalah bagian belakang ruang kantor kepala museum dan sub bagian tata usaha, yang ketiga adalah bagian depan ruang pameran museum, dan yang terakhir adalah bagian depan area pameran luar. Selain itu disetiap depan bangunan yang ada di museum mempunyai taman kecil dengan vegetasi hiasan. (Tata letak bangunan beserta kefungsiannya dilihat pada Lampiran 2 halaman 215).

Semua penataan tata ruang luar yang ada di dalam museum mempunyai banyak kekurangan yang perlu dikaji kembali penataannya. Taman-taman yang ada di museumnya pun juga tidak tertawat sehingga menimbulkan pandangan yang kurang menarik bagi pengunjung. Penyediaan fasilitas-fasilitas ruang luar yang mendukung kegiatan kreatifitas dan rekreasi dalam museum juga kurang terawat dengan baik dan tidak digunakan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa taman dengan alat bermainnya yang mulai menua dan berkarat. Bahkan patung-patung yang digunakan sebagai media hiburan juga berlubang bahkan roboh (gambar 4. 42)



Pada pola sirkulasi yang ada dalam museum, menggunakan akses pola sirkulasi melingkar dengan pusat sirkulasi adalah ruang pameran. Pintu akses yang ada di museum ada 2 pintu akses, yaitu pintu masuk di bagian timur dan pintu keluar di bagian barat. Pintu akses ini tidak aktif dan berfungsi sebagaimana semestinya. Pintu akses ini tidak dibedakan lagi bagian pintu masuk ataupun pintu keluar. Bahkan pos satpam yang seharusnya menjadi fasilitas pendukung fungsi pintu akses pun sebagai pengatur pengunjung yang masuk dan keluar museum tidak berfungsi sama sekali. Hal ini yang menyebabkan alur sirkulasi dalam museum menjadi tidak beraturan dan kacau sehingga pengunjung tidak dapat menikmati seluruh bagian museum sebagai sebuah *serial vision*.

Melihat dari keadaan dan kekurangan yang ada dalam penataan ruang luar museum, maka dapat diambil kesimpulan mengenai keadaan tata ruang luar museum sebagai berikut :

- a. Area bermain dan taman hijau dalam museum yang mendukung fungsi rekreatif pada ruang luar museum mempunyai banyak kekurangan, bahkan tidak memadai dan berfungsi sebagaimana mestinya sehingga perlu ditata kembali sesuai dengan tema yang akan diambil.

- b. Pola sirkulasi yang ada dalam museum kurang memberikan pengalaman ruang yang lebih bagi pengunjung terutama dalam hal serial vision sehingga pengunjung tidak dapat menikmati seluruh bagian museum
- c. Bentuk bangunan yang menyerupai bentuk bangunan sekitarnya kurang memberikan identitas yang tersendiri dari museum
- d. Tampilan bangunan dari depan kurang menarik karena adanya bangunan yang tertutupi vegetasi bertajuk tinggi dan lebar
- e. Bangunan yang asimetris dan berbeda-beda tiap massa memberikan kesan kurang adanya kesatuan konsep dalam museum.

Dengan pertimbangan dan keadaan yang ada dalam penataan ruang luar museum maka diperlukan penataan yang maksimal dan mampu membawakan tema yang diambil dalam perancangan sehingga mampu menjadi daya tarik pertama bagi pengunjung.

4.3.5 Keputusan Kebijakan Hasil Evaluasi

Keputusan hasil evaluasi merupakan ringkasan yang diperoleh dari evaluasi museum atas beberapa aspek yang dinilai. Keputusan ini yang nantinya akan digunakan sebagai acuan dalam menentukan kebijakan terhadap Museum Airlangga dalam hal desain museum baik interior maupun eksterior. Hasil perancangan museum nantinya akan mendapat pengaruh yang banyak dari hasil evaluasi sehingga bangunan baru nantinya mampu menjawab kekurangan dari hasil evaluasi bangunan.

Hal yang perlu diingat bahwa dalam proses perancangan maka pengalaman empiris yang telah dipatenkan dalam hasil evaluasi dimanfaatkan sebagai acuan untuk melakukan kajian atas hasil rancangan. Dengan kata lain, hasil rancangan tersebut akan diuji ulang terhadap hasil evaluasi mengenai jawaban yang telah diberikan oleh hasil rancangan.

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

Tabel 4.6 Hasil Analisa Evaluasi Museum Airlangga

Hasil analisa evaluasi museum					
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	Ruang etnografi baru	0	Aktif	Diperbaharui	2. Penataan tidak berdasarkan kefungsian atau tahun penemuan
3	Ruang pengelola	-1	Aktif	Diperbaharui	3. Tidak ada informasi tambahan yang jelas dan detail
4	Gazebo	-1	Tidak aktif	Tidak diperlukan	4. Penataan terkesan formal dan monoton
5	Sasana goa padedean	-2	Jarang aktif	Diganti dengan lobby	5. Pola sirkulasi tidak jelas dan tidak beraturan
6	Gudang	-3	Tidak aktif	Diganti dengan storage	6. Area pintu masuk dan pintu keluar dalam satu tempat sehingga terjadi penumpukan pengunjung
7	Area parkir	-3	Beralih fungsi	Tidak diperlukan	Penataan ruang luar dan tampilan bangunan 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 pengelolaan	
9	Ruang etnografi lama	-3	Beralih fungsi	Gabung pengelolaan	
10	Ruang perencanaan	-3	Tidak aktif	Gabung pengelolaan	
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 berfungsi	

Keterangan : 3 = sangat baik, 2 = baik, 1 = cukup baik, 0 = normal, -1 = cukup buruk, -2 = buruk, -3 = sangat buruk

Sumber : hasil analisa

Dari tabel 4.6 dapat diketahui bahwa hampir seluruh bangunan yang ada dalam Museum Airlangga kurang memenuhi syarat museum yang sesuai standart dan kebutuhan sekarang. Ditinjau dari segi teori *seven trend museum*, Museum Airlangga kurang memenuhi kriteria yang telah ditentukan untuk dijadikan museum yang masa kini. Hal ini merupakan kekurangan yang ada dalam museum yang perlu untuk dijawab. Dari beberapa analisa telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa dalam Museum Airlangga diperlukan :

1. Pembenahan total museum dari segi teknis karena kondisi yang hampir 94 % mengalami kerusakan dan keadaan yang cukup buruk pada tiap bangunan.
2. Penggantian fungsi bangunan yang tidak berfungsi dan penggabungan fungsi yang dirasa mampu menampung fungsi yang lainnya dengan kesamaan aktifitas dan pelaku.
3. Pembentukan fungsi yang baru sehingga mampu menunjang fungsi museum yang semakin kompleks dan mampu dijadikan sebagai media penarik pengunjung
4. Penataan ruang pameran yang memerlukan pengkhususan sehingga mampu menjadi daya tarik bagi pengunjung dan mampu menginterpretasikan sejarah yang ada dalam peninggalan Kerajaan Kediri dengan sirkulasi yang menarik
5. Tampilan yang dibuat semenarik mungkin sehingga mampu menjadi daya tarik visual bagi pengunjung namun masih mempunyai nilai historis yang mampu menunjukkan keberadaan sejarah dari peninggalan museum (historis Kerajaan Kediri)

Acuan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka akan lebih mudah jika dibentuk suatu strategi atau rencana yang digunakan untuk menjawab kekurangan dari museum secara cermat dan terstruktur. Rencana ini yang akan digunakan sebagai media proses merancang museum yang mampu menjawab kekurangan tersebut. Rencana perencanaan ini terdiri dari dua rencana khusus yaitu dari segi pengutamaan (pengkhususan) tema dan dari segi kebutuhan (fungsi dan teknis). Rencana perencanaan tersebut antara lain :

1. Strategi perencanaan museum sesuai tema dan teori

Strategi ini akan membahas mengenai hal yang diperlukan dalam merancang museum yang mampu mempunyai daya tarik tersendiri terhadap bangunan museum yang lain. Dalam Museum Airlangga, terdapat peninggalan Kerajaan Kediri yang menjadi objek utama dalam museum. Hal ini mampu

menjadi salah satu media rancang museum yang menarik. Keberadaan peninggalan ini dapat diwujudkan pada bagian luar museum. Selain peninggalan Kerajaan Kediri, terdapat pula sejarah Kerajaan Kediri yang menarik untuk mampu diceritakan kepada pengunjung. Sejarah ini akan cocok jika diterapkan pada bagian dalam museum sehingga pengunjung selain bisa menikmati peninggalan Kerajaan Kediri juga dapat merasakan cerita yang tersirat dalam museum.

Selain tema yang menganut pada peninggalan dan sejarah Kerajaan Kediri, terdapat pula teori yang mampu dijadikan pedoman dalam merancang museum yang modern. Teori tersebut ialah *seven trend museum* yang mulai berkembang di Eropa dan Amerika. Dengan teori ini, maka akan lebih banyak pengkhususan yang dapat diambil dari ketujuh teori yang ada. Teori-teori yang ada dalam *seven trend museum* tersebut antara lain :

- a. Museum sebagai karya seni dan penarik perhatian pengunjung
- b. Penekanan yang lebih besar pada *restoran* dan *retail*
- c. Penggunaan aula yang besar sebagai tempat perhelatan
- d. Pemanfaatan galeri yang fleksibel
- e. Penataan lansekap yang menarik dan berdaya seni
- f. Penggunaan teknologi masa kini
- g. Parkir yang menjadi prioritas utama

Pada bagian ini akan lebih difokuskan pada poin a dan poin e karena poin tersebut yang mampu menjadi *point of interest* dari museum secara langsung. Poin-poin ini akan diolah dan dirancang melalui tahapan perancangan dengan tema simbolik Kerajaan Kediri pada bagian interior maupun eksterior museum. Pembahasan mengenai tahapan perancangan museum yang bertema simbolik Kerajaan Kediri ini akan dibahas pada subbab selanjutnya untuk mendetailkan proses perancangannya.

2. Program ruang museum sesuai kebutuhan

Program ruang pada museum merupakan jawaban dari banyaknya kekurangan dari segi teknis maupun fungsi yang ada dalam museum. Pembahasan ini merupakan langkah awal untuk mendesain ulang museum secara keseluruhan mulai dari segi teknis bangunan hingga fungsi yang harus diperbaiki dan diganti dalam museum.

Tahapan program ruang yang dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan ruang dan besaran ruang yang merupakan dasar dari perancangan bangunan khususnya pada bangunan Museum Airlangga. Tahapan awal yang dilakukan dalam program ruang secara berurutan adalah analisa fungsi dasar, analisa pelaku, analisa aktifitas, analisa kebutuhan ruang, analisa persyaratan ruang, analisa besaran ruang dan analisa organisasi ruang. Hasil program ruang ini berupa konsep bangunan museum yang menjawab kekurangan dalam museum dari hasil evaluasi bangunan.

A. Analisa Fungsi Dasar

Museum mempunyai fungsi yang kompleks yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan konservasi benda peninggalan masa lalu, selain itu juga sebagai media pendidikan dan rekreasi bagi pengunjung. Penentuan fungsi juga didasarkan dari hasil analisa evaluasi bangunan dan peraturan dari pemerintah daerah. Adapun fungsi secara garis besar yang diwadahi dalam Museum Airlangga antara lain :

1) Fungsi Pameran Barang Arkeologi

Melalui media museum, mengetahui dan meneliti kehidupan masa lampau dari benda arkeologi dapat terwujud karena museum sebagai media penyaji benda arkeologi tersebut dengan fungsinya sebagai fasilitas pameran barang arkeologi.

2) Fungsi Pemeliharaan

Usia benda-benda arkeologi yang begitu lama, maka diperlukan perlakuan khusus dalam pemeliharaan dan perawatan benda-benda arkeologi dengan adanya museum ini.

3) Fungsi Keamanan

Museum harus memberikan keamanan yang lebih dalam menjaga dan mengawasi benda-benda arkeologi terutama benda-benda yang mempunyai nilai historis yang tinggi karena nilai profit yang cukup tinggi.

4) Fungsi Pendidikan

Museum merupakan media pembelajaran yang baik bagi masyarakat. Tidak hanya pelajar, masyarakat umum juga memerlukan museum untuk memperoleh pelajaran hidup dari kehidupan zaman dahulu melalui proses penelitian ataupun pengkajian.

5) Fungsi Kebudayaan dan Wisata

Menjadikan museum yang dapat membawa kesan wisata sesuai misi Kota Kediri yang diuraikan dalam RTRW Kota Kediri Tahun 2011-2030 bab Visi dan Misi Kota.

6) Fungsi Administratif dan Servis

Segala kepentingan administrasi museum baik masalah keuangan, pengelolaan maupun pengembangan museum dapat terwadahi dalam area pengelola.

Tabel 4.7 Fungsi bangunan

	Fungsi Primer	Fungsi Sekunder	Fungsi Tersier
	Pameran Barang Arkeologi	Pendidikan	Kebudayaan dan Wisata
FRONT OF THE HOUSE	• Pameran • Mengadakan acara besar • Sarana informasi • <i>Reception area</i> • Pembayaran	• <i>Study Guide</i> • Tempat belajar • Tempat istirahat	• <i>Refreshing</i> • Pertunjukan kesenian • Area bersama alam
BACK OF THE HOUSE	Pengelolaan • Sirkulasi • Penyimpanan • Pelayanan tamu • Pelayanan karyawan-pegawai	Pemeliharaan dan Keamanan • Keamanan benda arkeologi • Pengelolaan-pemeliharaan bangunan dan benda arkeologi	

sumber : hasil analisa

B. Analisa Pelaku

Pelaku atau pemakai fasilitas yang ada dalam museum pada dasarnya terbagi dalam dua kategori secara umum yaitu :

1) Pengunjung

a) Umum

Berkunjung dari masyarakat umum yang terdiri dari wisatawan lokal, wisatawan dalam negeri hingga wisatawan mancanegara.

b) Khusus

Pengunjung ini terdiri dari peserta didik dari tingkat taman kanak-kanak, sekolah dasar, menengah pertama, menengah lanjut, perguruan tinggi hingga peneliti / arkeolog.

2) Pengelola

a) Kepala museum dan wakil kepala museum

b) Bagian Operasional Teknis (Kepala. Sub Bagian dan Staff)

c) Bagian Administrasi Tata Usaha (Kepala. Sub Bagian dan Staff)

d) Bagian Pengembangan museum (Kepala, Sub Bagian dan Staff)

C. Analisa Aktifitas

Analisa fungsi dan pelaku didapatkan pengembangan yang lebih spesifik terhadap proses perancangan museum yaitu kearah analisa aktifitas yang menentukan kebutuhan ruang pelaku dalam beberapa golongan yaitu:

Tabel 4.8 Aktifitas, Pelaku dan Kebutuhan Ruang

Pelaku kegiatan		Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Perilaku
Pelaku	Jenis Pelaku			
Pengunjung	Umum (Wisatawan Asing dan Lokal)	- Melihat-lihat benda arkeologi - Shalat - Makan - Istirahat - Foto-foto - Bermain	R. Pamer - Mushola - Cafe and resto - Rest Area - Taman Bermain - Entrance hall	- Jalan-jalan - Foto-foto - Buang sampah - Makan - Komunikasi - Beribadah - bermain
	Peserta Didik (SD, SMP, SMA, dan mahasiswa)	- Melihat-lihat benda arkeologi dan buku - Shalat - Makan - Istirahat - Foto-foto - Bermain - Wawancara - Mencatat sejarah	R. Pamer - Mushola - Cafe and resto - Rest Area - Taman Bermain - Entrance hall R. Multimedia	- Jalan-jalan - Foto-foto - Buang sampah - Makan - Komunikasi - Beribadah - Bermain - Mencatat - Membaca - Bertanya
Pengelola	Pengelola kantor	- Bekerja - Shalat - Makan - Istirahat - Rapat - Menjamu tamu - Memberi info - Merencanakan kegiatan	- Kantor - Receptionist area - Sarana info R. Rapat - Toilet - Lobby R. Pameran - Mushola - Cafe and resto	- Duduk - Bertanya - Membaca - Makan - Buang sampah - Komunikasi - Beribadah
	Pengelola MEE dan Security Asset	- Bekerja - Memantau - Menjaga - Merencanakan pasokan - Memeriksa kondisi MEE - Merawat benda arkeologi - Mengecek - Merakit - Shalat - Makan - Istirahat - Rapat	R. MEE R. Perawatan R. Pengecekan R. Penyimpanan R. Perakitan R. Pemantauan - Kantor - Mushola - Cafe and resto - Rest Area	- Duduk - Bertanya - Membaca - Makan - Buang sampah - Komunikasi - Beribadah

sumber : hasil analisa

D. Analisa Kebutuhan Ruang

Kebutuhan akan ruang pada Museum Airlangga didasarkan pada penambahan fungsi dan meningkatnya kompleksitas fungsi yang dibutuhkan yang terwadahi dalam ruang. Ruang-ruang tersebut akan digolongkan dalam beberapa unit kebutuhan berdasarkan fungsi yang diwadahi sebagai berikut :

Tabel 4.9 Jenis dan Kelompok Ruang

	Fungsi	Jenis ruang
Fungsi primer	Pameran Benda Arkeologi • Pameran • Mengadakan acara besar • Sarana informasi • <i>Receptionist area</i> • Pembayaran	• Ruang pameran tetap • <i>Hall entrance</i> • Loket • Lobby • Ruang sarana informasi • <i>Resepsionist area</i> • Ruang penitipan barang
	Pengelolaan • Sirkulasi • Penyimpanan • Pelayanan tamu • Pelayanan karyawan-pegawai	• R. Kepala dan wakil kepala museum • R. Kepala sub bagian tata usaha • R. Sub bagian administrasi • R. Sub bagian perpustakaan • R. Sub bagian keuangan • R. Sub bagian rumah tangga • R. Kepala sub bagian tenaga teknis • R. Sub bagian kebudayaan • R. Sub bagian koleksi dan pameran • R. Sub bagian konservasi dan preparasi • R. Sub bagian bimbingan dan edukasi • R. Sub bagian pariwisata • R. Kepala sub bagian pengembangan museum • R. Sub bagian fasilitas penunjang • R. Arsip • R. Tamu / <i>lobby</i> • R. Pantry
Fungsi sekunder	Pendidikan • <i>Study Guide</i> • Tempat belajar • Tempat istirahat	• Ruang multimedia • Laboratorium • Ruang informasi • Perpustakaan
	Pemeliharaan dan Keamanan • Keamanan benda arkeologi • Pengelolaan-pemeliharaan bangunan dan benda arkeologi	• Ruang keamanan • Ruang <i>mechanical elektrical equipment</i> (pompa, boiler, PLN, <i>genset</i>, trafo, bahan bakar, GWT, AC, dan AHE) • Ruang perawatan dan penyimpanan (perawatan, kontrol alat, <i>assembling</i>, dan <i>archeology handling</i>)
Fungsi tersier	Kebudayaan dan Wisata • <i>Refreshing area</i> • Pertunjukan kesenian • Area bersama alam	• <i>Café and resto</i> • <i>Counter and storage</i> • Taman bermain • Mushola

sumber : hasil analisa

E. Analisa Persyaratan Ruang

Tingkat kenyamanan dalam ruang yang dibutuhkan oleh para pemakai ruangan seperti pengunjung ataupun pengelola sangat berhubungan dengan kualitas ruangan yang harus memenuhi persyaratan tertentu. Pada tabel 4. Sampai tabel 4. Berikut ini akan menunjukkan persyaratan kualitas ruang dalam museum.

Tabel 4.10 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pameran Benda Arkeologi

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
R. Pameran tetap	Publik	*	**	*	**	-	*	-	**
Hall entrance	Publik	**	*	**	*	*	*	**	*
Loket	Semi Publik	**	*	*	-	-	**	*	*
R. Sarana informasi	Semi publik	**	*	*	-	*	**	*	*
Lobby	Publik	**	*	**	*	**	*	**	*
Resepsionist area	Publik	**	*	*	-	*	**	*	*
R. Penitipan barang	Publik	-	*	*	-	-	*	*	**

Sumber : Hasil Analisia

Tabel 4.11 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pengelolaan

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
R. Kepala museum	Privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Wakil kepala museum	Privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. kepala sub bag tata usaha	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag administrasi	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag perpustakaan	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag keuangan	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag rumah tangga	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Kepala sub bag tenaga teknis	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag kebudayaan	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag koleksi dan pameran	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag konservasi dan preparasi	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag bimbingan dan edukasi	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Sub bag pariwisata	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Kepala sub bag	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*

pengembangan museum									
R. Sub bag fasilitas penunjang	Semi privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Arsip	Privat	**	*	*	*	-	*	*	*
R. Tamu / lobby	Publik	**	*	*	*	*	*	*	*
R. Pantry	Semi publik	**	*	*	-	-	*	*	*

Sumber : Hasil Analisia

Tabel 4.12 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pendidikan

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
Ruang multimedia	Publik	-	*	*	**	-	-	-	**
Laboratorium	Privat	**	**	*	**	*	-	-	**
Ruang informasi	Semi publik	-	*	*	*	-	*	-	**
Perpustakaan	Privat	**	**	*	**	*	-	-	**

Sumber : Hasil Analisia

Tabel 4.13 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
R. Keamanan	Publik	-	*	-	*	-	**	*	*
R. Perawatan	Privat	-	*	-	*	-	-	*	*
R. Pengecekan	Privat	-	*	-	*	-	-	*	*
R. Penyimpanan	Privat	-	**	-	*	-	-	-	*
R. Kontrol alat	Privat	-	*	-	*	-	-	**	*
R. <i>Assembling</i>	Privat	-	**	-	*	-	-	**	*
R. <i>Arkeologi handling</i>	Privat	-	**	-	*	-	-	**	*
Ruang konsentrat	Privat	*	*	*	*	-	-	-	*
Ruang pompa	Privat	-	*	-	-	-	-	*	*
Ruang boiler	Privat	*	*	*	-	-	-	*	*
Ruang PLN	Privat	-	*	-	-	-	-	*	*
Ruang trafo	Privat	-	*	-	-	-	-	*	*
Ruang <i>genset</i>	Privat	*	*	*	-	-	-	*	*
Ruang bahan bakar	Privat	*	*	*	-	-	-	*	*
Ruang GWT	Privat	-	*	-	-	-	-	-	*
Ruang AC	Privat	-	*	-	-	-	-	-	*
Ruang AHE	Privat	-	*	-	*	-	-	*	*

Sumber : Hasil Analis

Keterangan :

A1 = Cahaya Alami

A2 = Cahaya Buatan

B1 = Hawa Alami

B2 = Hawa Buatan

C1 = View keluar

C2 = View kedalam

D = Kebisingan

E = Keamanan

tidak butuh = (-), butuh = (*), sangat butuh = (**)

Tabel 4.14 Persyaratan Ruang Pada Fungsi Kebudayaan dan Wisata

Ruang	Sifat	Persyaratan ruang							
		A		B		C		D	E
		1	2	1	2	1	2		
Café and resto	Publik	**	**	*	**	**	**	*	*
Counter	Publik	*	**	*	*	-	-	*	*
Pantry	Semi publik	-	**	*	*	-	-	*	*
Dapur	Semi publik	*	**	*	-	-	-	*	*
Gudang	Privat	-	*	*	-	-	-	*	*
Taman bermain	Publik	**	*	**	-	**	**	*	-
Mushola	Publik	*	**	*	*	*	*	-	**

Sumber : Hasil Analisa

F. Analisa Besaran Ruang

Berdasarkan analisa pelaku dan analisa aktifitas telah didapatkan jenis-jenis ruang yang dibutuhkan dalam museum, langkah selanjutnya adalah menentukan besaran tiap jenis ruang. Besar kecilnya ruangan ditentukan oleh kapasitasnya, yang terdiri dari penghuni (manusia), sirkulasi/aktivitas, perabot (Panero, 2003).

1) Penghuni

Asumsi pengunjung yang datang dihitung berdasarkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Museum Airlangga pada suatu waktu. Adapun jumlah wisatawan yang berkunjung ke Museum Airlangga dapat dilihat pada lampiran 1 (Lampiran 1 daftar pengunjung Museum Airlangga dalam kurun waktu 2010 – 2014 dapat dilihat pada halaman 212). Menurut data dari tabel daftar pengunjung dapat dilihat bahwa jumlah rata-rata perkembangan wisatawan dalam kurun waktu 2010 hingga 2014 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.15 Perhitungan Rata-rata Perkembangan Wisata Museum Airlangga

Tahun	Jumlah	Selisih jumlah	Prosentase perkembangan
2010	5257		
2011	5798	-541	-10.29 %
2012	4379	1419	24.47 %
2013	6141	-1762	-40.24 %
2014	5307	834	13.58 %

sumber : Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri, 2014

Perkembangan wisatawan per tahun =

$$10.29\% + 24.47\% + 40.24\% + 13.58\%$$

5

= 17.716 per tahun

Jumlah wisatawan sampel objek komparasi sejenis yaitu “Museum Trowulan” sebagai berikut :

Tabel 4.16 Perhitungan Rata-rata Perkembangan Wisata Museum Trowulan

Tahun	Jumlah	Selisih jumlah	Prosentase perkembangan
2006	28825		
2007	22294	6531	22.66
2008	26799	-4505	-20.21

sumber : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan , 2008

Perkembangan wisatawan per tahun =

$$\frac{22.66\% + 20.21\%}{3} = 14.29 \% \text{ per tahun}$$

Prediksi jumlah pengunjung dalam kurun waktu 5 tahun mendatang

$$= 26799 + (17.716\% \times 26799 \times 5)$$

$$= 26799 + 23738.55$$

$$= 50537.550 \text{ Orang / tahun}$$

$$= 140 \text{ Orang / hari}$$

Setelah diketahui prediksi jumlah pengunjung Museum Airlangga dalam jangka waktu 5 tahun kedepan, maka akan dicari kembali luasan dari ruang pameran yang merupakan fungsi utama dari museum.

2) Perabot

Setiap museum menggunakan standart-standart tertentu dalam menentukan luasan ruang pamer. Salah satunya standart yang digunakan adalah standart menggunakan perabot sebagai media penentu luas ruangan dalam ruang pamer.

Standar ini diperoleh dengan studi banding terhadap objek sejenis yaitu Museum Arkeologi Trowulan dengan menggunakan dimensi perabot / media penyajian koleksi yang hanya mewadahi benda arkeologi. Karena setiap benda memiliki dimensi yang berbeda, sehingga perlu ada asumsi yang memperkuat pencarian luasan sesuai dengan benda arkeologi yang akan ditempatkan.

Media penyajian koleksi ada banyak jenisnya dan berikut jenis – jenis media koleksi yang digunakan di Museum Airlangga beserta luasannya :

a) *Block anchor*

Block anchor merupakan salah satu media untuk memamerkan benda koleksi arkeologi yang mempunyai ukuran yang besar. *Block anchor* sebenarnya adalah pedestal yang terbuat dari beton massif yang tidak dapat

dipindah. Ukuran *block anchor* hanya 2 m x 2 m namun terdapat luasan 12 m² hingga 15 m² yang termasuk jarak pandangnya.

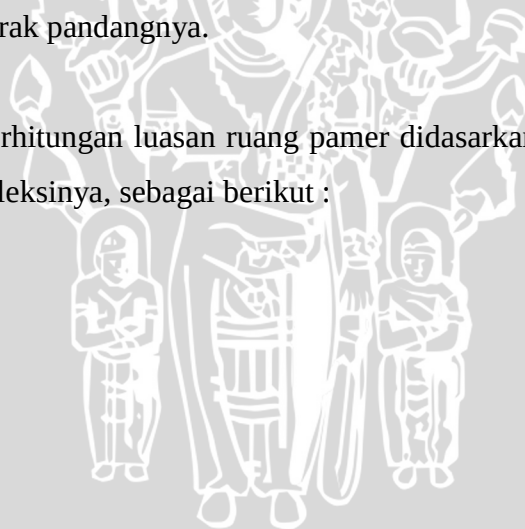
b) Pedestal

Pedestal digunakan untuk memamerkan benda koleksi tiga dimensi dengan bentuk kotak disesuaikan koleksinya. Koleksi yang diletakkan di pedestal biasanya koleksi yang bernilai tinggi sehingga untuk jarak antara koleksi dan pengunjung harus cukup aman. Didasarkan pada penelitian objek sejenis yaitu Museum Trowulan mengenai jarak pandang, pedestal mempunyai jarak pengamatan 4 sisi dengan membutuhkan luasan 9 m².

c) *Vitrin*

Vitrin merupakan salah satu media displa benda koleksi tiga dimensi yang tidak boleh disentuh karena ukurannya yang kecil ataupun benda yang sangat rentan kondisinya. *Vitrin* digunakan untuk melindungi koleksi dari gangguan manusia maupun lingkungan sekitar seperti kelembaban ataupun efek cahaya. Ukuran *vitrin* secara standart hampir sama dengan lemari yaitu 3 m² termasuk jarak pandangnya.

Adapun perhitungan luasan ruang pameran didasarkan pada ukuran dan jumlah benda koleksinya, sebagai berikut :



Tabel 4.17 Perhitungan Luasan Ruang Pamer Museum Airlangga

Jenis ilmu	Jenis pameran	Standard	Kebutuhan ruang	Benda arkeologi	Jumlah	Luas	Sirkulasi	Total	Perkiraan
Ilmu sejarah dan geologi	Ruang pameran benda arkeologi 1	SB : <i>Archeological Dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	Prasasti calcuta	1	12	47.7	206.	225
				Fragmen relief	1	9			
				Fragmen prasasti	1				
				Relief	1				
				Fragmen	18				
				Singga	1	12			
				Brahma	1	9			
				Yoni	2	18			
				Padmasana	1	9			
				Keben	1	9			
				Makara	1	9			
				Jaladrawa	1	9			
				Kala	2	18			
				Siva	1	9			
				Mahadewa	2	18			
				Batu angka tahun	2	18			
	Ruang pameran benda arkeologi 2	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus		1	12	85.5	370.5	380
				Guci cina	7	9			
				Talam	2				
				Mangkok cina	3				
				Piring	1				
				Waskom	2				

	benda arkeologi		Jambangan batu	1	12						
			Nandi	3	27						
			Patung nenek moyang	2	18						
			Brahma	1	9						
			Yoni	2	18						
			Keben	2	18						
			Makara	1	9						
			Jaladrawa	2	18						
			Kala	2	18						
			Sivanandi	1	9						
			Arca budhis	2	18						
			Ganesha	3	27						
			Batu angka tahun	2	18						
			Arca	1	9						
			Asana	2	18						
			Atap miniatur	1	9						
			Gentong batu	1	9						
									Total : 285		
Ruangan pameran benda arkeologi 3	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	Prasasti turun hyang ii	1	12	63.9	276.9	280			
			Anak timbangan	1	9						
			Pipisan gandik	3							
			Padupaan	3							
			Umpak	1	12						
			Patung nenek moyang	2	18						
			Brahma	1	9						
			Yoni	2	18						
			Makara	1	9						
			Jaladrawa	2	18						

				Kala	2	18			
				Ardhanari	1	9			
				Ganesha	2	18			
				Batu angka tahun	1	9			
				Gentong batu	1	9			
				Parwati	1	9			
				Kilin	1	9			
				Limas segi empat	1	9			
				Gentong batu	1	9			
				Dwarapala	1	9			
				Total : 213					
	Ruangan pameran benda arkeologi 4	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	prasasti banjaran	1	12	87.3	378.3	380
				Prasasti hantang	1	12			
				Gilingan tahu	1	3			
				Gilingan jagung	1				
				Jambangan	1	12			
				Patung nenek moyang	2	18			
				Brahma	2	18			
				Yoni	2	18			
				Keben	2	18			
				Miniatur rumah	2	18			
				Makara	2	18			
				Jaladrawa	2	18			
				Kala	2	18			
				Drawarapala	4	36			
				Ganesha	2	18			
				Batu angka tahun	1	9			
				Ghanta	1	9			

				Arca laki-laki	1	9			
				Lubang batu	1	9			
				Gentong batu	1	9			
				Dwarapala	1	9			
				Total : 291					
	Ruangan pameran benda arkeologi 5	Sb : <i>archeological dimension</i> - Block anchor - Pedestal - Vitrin Ukuran didasarkan standart dan ukuran benda arkeologi	Pengamatan 1 sisi @ 3m ² Pengamatan 4 sisi @ 9m ² Benda khusus	Prasasti jepun	1	12	51.3	222.3	225
				Prasasti padelegan II	1	12			
				Lampu	1	3			
				Cermin perunggu	2				
				Patung nenek moyang	1	9			
				Brahma	2	18			
				Yoni	2	18			
				Keben	2	18			
				Makara	2	18			
				Jaladrawa	2	18			
				Ganesha	2	18			
				Batu angka tahun	1	9			
				Ghanta gantung	1	9			
				Lubang batu	1	9			
				Total : 171					

Sumber : hasil analisa

3) Aktivitas

Untuk menentukan besaran ruang yang dibutuhkan jumlah atau kapasitas pengguna ruang. Pengguna bangunan pada perancangan ini terdiri dari pengunjung dan pengelola. Setiap pengguna mempunyai aktivitas tertentu yang terwadahi dalam ruang. Hal ini yang akan dianalisa lebih lanjut sesuai standart ruang yang dibutuhkan.

Untuk jumlah pengunjung telah dibahas di bab sebelumnya dan ditemukan bahwa jumlah pengunjung tiap hari berkisar 140 pengunjung per hari. Sedangkan untuk pengelola dapat ditentukan dengan didasarkan pada asumsi ataupun studi banding. Berikut ini perhitungan besaran ruang pada Museum Airlangga.

Tabel 4.18 Analisa Besaran Ruang Pada Fungsi Pameran Benda Arkeologi

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luas (m ²)
Entrance hall	2 x rata-rata pengunjung = 280 orang	NAD	1-5 m ² / orang Waktu kedatangan 15 -30 menit	Jumlah pengunjung per 30 menit = 6 orang Jumlah pengunjung jam puncak = 40	100
Loket	1 ruang	NAD	5 m ² / loket	1 x 5	5
R. Sarana informasi	1 ruang	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	1 x 7.5	7.5
Lobby	30% x 140 =42	HS	0.14 – 0.19 /s	0.16 x 42	7
Resepionist area	2	NAD	0.03 / orang	0.15 x 140	21
Toilet	Asumsi : 50% pria = 140 50% wanita = 140	CCEF	0.06	0.06 x 140 0.06 x 140	8.4 8.4
R. Penitipan Barang	20 % dari 140 orang =	ASM	0,6 m ² /org pengunjung	0.6 x 28	16.8
Sirkulasi	30 % luas			30% x 174.1	52.23
jumlah luasan					226.33

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.19 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pengelolaan

Nama ruang	Kapasitas	Standar t	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
Kepala museum	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
Wakil kepala museum	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
Kepala subbag tata usaha	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
Staff tata usaha	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala administrasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12

Sekretaris administrasi	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
Staff administrasi	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala perpustakaan	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff perpustakaan	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala keuangan	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff keuangan	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
• Kepala rumah tangga	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff rumah tangga	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala dokumentasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff dokumentasi	1	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang		5.5
Kepala seksi tenaga teknis	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
• Kepala seksi kebudayaan	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Tim penyelenggara event	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff pengelola	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi koleksi dan pameran	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff akomodasi	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff pameran	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi konservasi dan preparasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff teknisi pengamanan	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff teknisi perawatan	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi bimbingan dan edukasi	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff teknisi	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Staff kurikulum	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
• Kepala seksi pariwisata	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff teknisi	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Pengelola café dan resto	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Kepala seksi pengembangan proyek	1	BAER	12 -20 m ² / orang		12
• Kepala fasilitas penunjang	1	PAH	12 -15 m ² / orang		12
Staff pengembangan proyek	2	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 2	11
Kebersihan	6	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	5.5 x 6	33
Toilet	50% pria = 50 50% wanita = 50	CCEF	0.06	0.12 x 50 0.12 x 50	6 6
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 402	120.6
Jumlah luasan					522.6

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.20 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pendidikan

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
Ruang multimedia	200 kursi	ASM	200 kursi / studio @ 15 x 19	15 x 19	285
Laboratorium	20 peserta (gudang	PMPN	2.4 m ² / peserta + 20	(2.4 x 20) +	68

	dan R. persiapan)		m ²	20	
Ruang informasi	1 ruang	NAD	5.5 -7.5 m ² / orang	1 x 7.5	7.5
Perpustakaan	Terdiri dai 10.000 buku (20% Rak buku, meja baca, kursi)	PDLB	10 m ² / 1000 volume	10.000/1000 x 10	100
Toilet	Asumsi : 50% pria = 50 50% wanita = 50	CCEF	0.06	0.12 x 50 0.12 x 50	6 6
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 472.5	141.75
Jumlah luasan					614.25

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.21 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
R. Keamanan	1	ASM	Berisi peralatan keamanan	3 x 4	12
R. Perawatan	1	ASM	Berisi peralatan perawatan	6 x 5	30
R. Pengecekan	1	ASM		6 x 4	24
R. Penyimpanan	1	ASM		6 x 5	30
R. Kontrol alat	1	ASM		4 x 6	24
R. <i>Assembling</i>	1	ASM	Berisi peralatan perakitan	6 x 4	24
R. <i>Arkeologi handling</i>	1	ASM	Berisi pengelola khusus benda arkeologi	6 x 4	24
Ruang pompa	1	ASM		3 x 4	12
Ruang boiler	1	ASM		6 x 4	24
Ruang PLN	1	ASM		3 x 2	6
Ruang trafo	1	ASM		3 x 2	6
Ruang genset	1	ASM		6 x 4	24
Ruang bahan bakar	1	ASM		3 x 4	12
Ruang konsentrat	1	ASM		6 x 4	24
Ruang GWT	1	ASM		5 x 6	30
Ruang AC	1	ASM		6 x 4	24
Ruang AHE	1	ASM		4 x 6	24
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 354	106.2
jumlah luasan					406.2

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.22 Analisis Besaran Ruang Pada Fungsi Kebudayaan dan Wisata

Nama ruang	Kapasitas	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (m ²)
<i>Café and resto</i>	Asumsi melayani 10 % pengunjung = 90	NAD	1.4 – 1.7 m ² / orang	1.7 x 90	153
<i>Counter</i>			12 % r. Duduk	12 % x 153	18.4
<i>Pantry</i>			15 % - 22% r. Duduk	20 % x 153	30.6

Dapur			40 % R. Duduk	40 % x 153	61.2
Storage			20 % bookstore	20 % x 200	40
Mushola	Menampung 40 orang	ASM	2 m ² @ orang	40 x 2	80
Toilet	Asumsi : 50% pria = 50 50% wanita = 50	CCEF	0.06	0.12 x 50 0.12 x 50	6 6
Sirkulasi	30 % luas			30 % x 395.2	118.56
Jumlah luasan					513.76

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.23 Analisis Besaran Ruang Museum Airlangga Secara Total

No	Fungsi	Jumlah Luasan (m ²)
1	Fungsi Pameran Benda Arkeologi	1716.33
2	Fungsi Pengelolaan	522.6
3	Fungsi Pendidikan	614.25
4	Fungsi Pemeliharaan dan Keamanan	406.25
5	Fungsi Kebudayaan dan Wisata	513.6
total		3773.03

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.24 Analisis Kapasitas Ruang Parkir

Jenis Kendaraan	Standart	Keterangan	Perhitungan	Luasan (M ²)
mobil	Asumsi : 25 % x 140 = 35 orang Asumsi : 1 mobil = 5 orang	1 mobil = 2.5 x 5 = 12.5 m ² (Perhitungan parkir SNI)	Jumlah mobil = 35 / 5 = 7 mobil 1 mobil = 12.5 m ²	87.5
motor	Asumsi : 30 % x 140 = 42 orang Asumsi : 1 motor = 2 orang	1 motor = 0.75 x 2 = 1.5 m ² (Perhitungan parkir SNI)	Jumlah motor = 42 / 2 = 21 motor 1 motor = 1.5 m ²	31.5
Bus	Asumsi : 45 % x 140 = 63 orang (plus supir dan kernet) Asumsi : 1 bus = 65 orang	1 mobil = 3.4 x 12.5 = 42.5 m ² (Perhitungan parkir SNI)	Jumlah bus = 65 / 65 = 1 bus 1 bus = 42.5 m ²	42.5
Jumlah luasan				161.5

Keterangan :

NAD : *Neufert Architect's Data*

ASM : Asumsi

PAH : *Planning The Architect's Handbook*

BAER : *Building for Administration Entertainment and Recreative*

HS : *Building Planning and Design Standart*

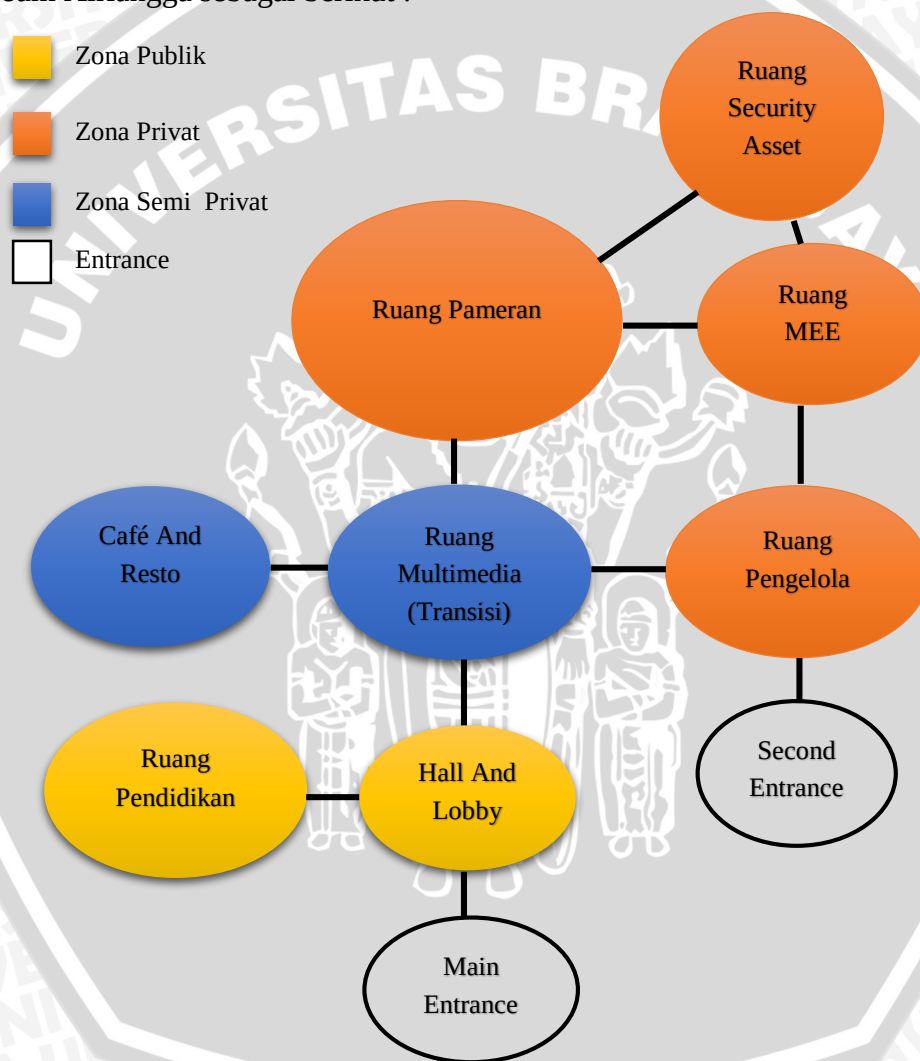
CCEF : *Conference Convention and Exhibition Facilities*

PDLB : *Planning and Design of Library Building*

PMPN : Peraturan Mentri Pendidikan Nasional no. 24 tahun 2007 tanggal 28 Juni 2007

G. Analisa Organisasi Ruang.

Setelah didapatkan kebutuhan ruang maka dapat disusun organisasi ruang secara makro untuk memperjelas sifat dan zonasi dalam bangunan. Hubungan ruang secara makro dan peletakan ruang ke dalam tapak. Dalam perancangan ini zonasi ruang dibedakan menjadi zona publik, zona semi publik, zona semi privat dan zona privat. Analisis organisasi ruang makro secara horizontal di dalam Museum Airlangga sebagai berikut :



Gambar 4.43 Organisasi dan hubungan ruang
Sumber : Hasil analisa

Program ruang yang telah dianalisis sesuai dengan kebutuhan fungsi dan teknis dalam museum merupakan jawaban atas kekurangan yang telah diuraikan dalam evaluasi bangunan. Fungsi-fungsi hasil analisa mampu dijadikan parameter untuk melihat fasilitas yang ada dengan hasil analisa

4.4 Analisa Tapak dan Bangunan Museum

Pembahasan awal adalah mengenai perancangan bangunan Museum Airlangga yang merupakan bangunan lokasi ruang pameran benda arkeologi peninggalan Kerajaan Kediri sebagai pembahasan inti penelitian ini berada. Tahap analisa ini akan terdiri dari tiga jenis analisa yaitu analisa interior ruang pameran, analisa tapak dan analisa bangunan.

4.4.1 Analisa Interior Ruang Pameran

Analisa interior ruang pameran merupakan salah satu tahap dalam mentransformasikan ide yang tertuang dalam objek kajian desain yaitu sejarah Kerajaan Kediri ke dalam ruang pameran. Dalam mentransformasikan objek kajian, diperlukan terlebih dahulu kajian yang mendalam mengenai objek kajian. Objek kajian perlu diterjemahkan kedalam makna kata ataupun makna sifat yang akan dijadikan sarana pembentukan ruang pameran.

Tahapan awal adalah dengan menganalisa makna sejarah dalam Kerajaan Kediri pada ruang pameran dalam beberapa fase sesuai dengan kejadian utama. Selanjutnya menganalisa makna sejarah menjadi tema ruang yang nantinya dijadikan acuan dalam merancang ruang pameran sesuai sejarah.

4.4.1.1 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri pada Ruang Pameran

Sebelum melakukan perancangan ruang pameran melalui pengolahan elemen ruang secara visual dan geometri dengan pemaknaan simbolik, sebelumnya akan dilakukan analisis tema ruang berdasarkan sejarah Kerajaan Kediri. Analisis ini bertujuan untuk mencapai keselarasan dalam ruang pameran terhadap sejarah Kerajaan Kediri menurut Marwati (2000) menyatakan bahwa keselarasan dapat dicapai melalui pemilihan, penggunaan, serta penyusunan objek yang didasarkan pada suatu ide yang sama dapat tercapai. Metode yang akan digunakan pada kajian awal ini adalah metode desain metafora *intangible* karena sesuai objek yang dikaji adalah sejarah kerajaan yang memiliki nilai makna dan historis.

Tahapan dalam perumusan tema ruang adalah sebagai berikut :

- a. Menganalisis kejadian sejarah Kerajaan Kediri dengan berdasarkan kejadian utama selama sejarah kerajaan.

- b. Mendasarkan waktu yang ada pada kejadian utama sejarah kerajaan dan memperiodisasikan sesuai urutan kejadian dalam bentuk fase kejadian.
- c. Analisis juga dilakukan bersamaan dengan pengelompokkan sejarah ke dalam lima kelompok sejarah utama.
- d. Analisis makna yang ada dalam kejadian yang ada dalam sejarah kerajaan dengan pendekatan simbolik yang didasarkan pada metode metafora *intangible* dari sejarah kejadian pada waktu itu.
- e. Perumusan tema dilakukan pada tiap kelompok sejarah utama dengan cara mengambil makna tersirat ataupun kata kunci dalam urutan kejadian yang paling dominan.
- f. Tahapan selanjutnya adalah dengan menerjemahkan sifat pada tiap kelompok sejarah utama menjadi tema ruang pameran karena dalam merumuskan tema ruang diusahakan tema tersebut mampu mudah diaplikasikan kedalam bentukan desain. Penerjemahan sifat menjadi tema ruang dapat dilakukan dengan penelusuran arti, sifat, atau penelusuran sinonim sifat.

Dengan tahapan yang ada diatas, maka fase yang masuk dalam fase pertama adalah poin a hingga poin e. dalam fase tersebut, sejarah yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri dipilih dalam periodisasi yang sesuai dengan kejadian utama dalam sejarah. Kemudian menentukan masa atau waktu yang dilalui dalam kejadian utama tersebut. hal ini bertujuan untuk memudahkan dalam menempatkan benda koleksi sesuai kejadian pada masa tersebut. berikut ini merupakan periodisasi dari sejarah Kerajaan Kediri :

1. Fase pertama : Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru
2. Fase kedua : Kejayaan kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir
3. Fase ketiga : Pembagian kekuasaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian
4. Fase keempat: Pertempuran 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara
5. Fase kelima : Awal keruntuhan kerajaan dan berakhirnya Kerajaan Kediri.

Setelah memperoleh masa dan periodisasi dalam sejarah, maka akan dianalisa kejadian-kejadian dalam fase tersebut. dalam kejadian tersebut akan diperoleh makna kejadian yang sama dalam tiap-tiap kejadian. Tahapan ini dilalui dalam satu tahap analisa untuk mempermudah dalam menganalisa kejadian. Berikut ini analisa transformasi makna sejarah Kerajaan Kediri pada ruang pameran :

Tabel 4.25 Analisa Transformasi Makna Sejarah Kerajaan Kediri pada Ruang Pameran

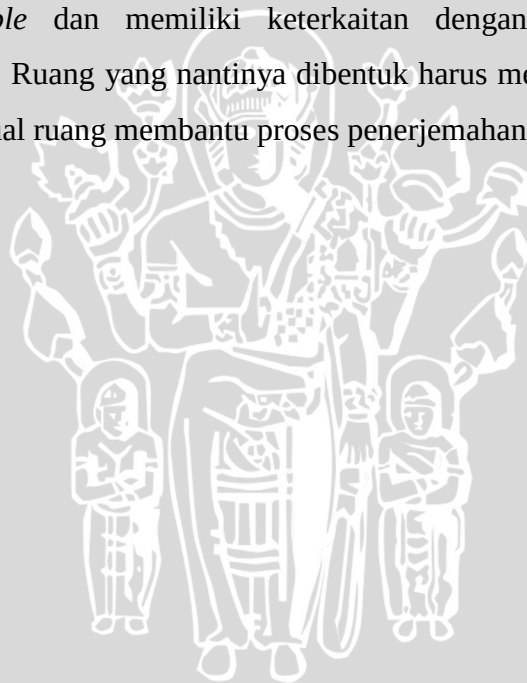
Periodesasi	Masa / waktu	Kejadian	Makna kejadian
Fase 1: Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru	Berlangsung pada tahun 1019 M – 1024 M	• Penikahan putri Mataram Kuno dengan putra dari Raja Bali yaitu Raden Airlangga. • Penyerangan Kerajaan Wora-wari terhadap Kerajaan Mataram Kuno saat pernikahan anak raja. • Kekalahan Kerajaan Mataram Kuno terhadap Kerajaan Wora-wari sehingga Airlangga pergi mundur ke hutan dengan istrinya. • Kematian istri Airlangga. • Pelarian Airlangga ke Wonogiri untuk berlatih dan menyusun kekuatan untuk merebut kembali kekuasaan Mataram Kuno. • Penyerangan ke Kerajaan Wora-wari dan kekalahan Kerajaan Wora-wari. • Pendudukan posisi Raja oleh Airlangga terhadap Kerajaan Mataram Kuno.	• Kesenangan sementara • Berjuang saat terjadi kehancuran • Usaha mempertahankan harga diri • Tegar dalam menghadapi masalah • Kesetiaan pada pendahulunya • Berani dalam mengambil tindakan • Pengkokohan kedudukan
Fase 2 : Kejayaan dan kemakmuran kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir	Berlangsung pada tahun 1025 M – 1041 M	• Pemulihan kewibawaan Mataram Galuh Watu oleh Raja Airlangga. • Pemindahan pusat pemerintahan Kerajaan dari Mataram Galuh Watu ke Kahuripan Kediri. • Penggantian mana Kerajaan yang dahulu bernama Kerajaan Mataram menjadi Kerajaan Kediri. • Kemakmuran dan kejayaan Kerajaan Kediri era Raja Airlangga. • Raja Airlangga yang memutuskan turun tahta menjelang akhir hayatnya sebagai Raja Kerajaan Kediri	• kewibawaan yang kembali • pemantapan wilayah pemerintahan • pengkokohan kerajaan • kejayaan dan kemakmuran dalam kerajaan • kekuasaan yang berakhir
Fase 3 : Pembagian kekuasaan	Berlangsung pada tahun 1041 M – 1044 M	• Pewaris tahta adalah seorang putri dan berkeinginan untuk menjadi seorang resi sehingga menolak menjadi seorang ratu. • Raja Airlangga berdiskusi dengan Emphu Bharada untuk menunjuk pewaris	• Mundur dari posisi • Bingung dengan pilihan yang ada • Pemecahan yang menyulitkan

kerajaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian yang baru		kerajaan. • Pembagian kerajaan menjadi 2 karena putra mahkota yang ada 2 orang dari 2 selir yang berbeda. • Perselisihan antara 2 raja karena perbedaan pendapat mengenai hak atas kekuasaan kerajaan.	(kebimbangan) • Kedengkian atas hak masing-masing • Perselisihan karena keinginan untuk memiliki
Fase 4 : Pertempuran antara 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara	Berlangsung pada tahun 1044 M – 1135 M	• Perselisihan pendapat antara 2 ahli waris yang saling memperebutkan hak atas kekuasaan kerajaan. • Terjadi peperangan antara 2 kerajaan bagian yang saling memperebutkan hak atas kekuasaan kerajaan. • Pada awal peperangan, Kerajaan Jenggala yang memenangkan peperangan namun peperangan masih tetap berlangsung. • Pada akhirnya Kerajaan Panjalu yang memenangkan peperangan oleh Raja Jayabaya dan menyatukan kerajaan jadi satu	• keirian atas apa yang dimiliki • kegengsian mengakui yang lain • kemarahan yang memuncak • Kekalahan satu pihak • Berakhirnya perang
Fase 5 : Awal mulainya keruntuhan dalam kerajaan dan berakhirnya masa pemerintahan Kerajaan Kediri.	Berlangsung pada tahun 1135 M – 1293 M	• Raja Jayabaya turun tahta dan digantikan oleh anaknya yaitu Raja Kertajaya. • Raja Kertajaya sangat sombong, hingga mengangkat dirinya sendiri sebagai dewa dan ditentang oleh para pendeta. • Penyerangan oleh Raja Tumapel dibantu oleh para pendeta yang tidak suka terhadap Raja Kertajaya. • Jatuhnya Kerajaan Kediri oleh Raja tumapel dan berada dibawah kekuasaan Kerajaan Singosari. • Penyerangan kembali Kerajaan Kediri oleh Raja Jayakatwang dan mampu merebut kembali kekuasaan Kediri yang dulu diambil. • Pemerintahan Raja Jayakatwang di Kerajaan Kediri yang berlangsung	• Akhir dari pemerintahan • Penguasa yang lalim • kesombongan diri • kekuasaan yang berpindah • Keinginan untuk balas dendam • Awal kehancuran

	hanya selama 1 tahun.	
	• Penyerangan Kediri oleh Majapahit dan runtuhnya Kerajaan Kediri.	• berakhirnya pemerintahan

sumber : hasil analisa

Setelah makna yang diperoleh dari penerjemahan kejadian utama yang ditemukan, maka makna tersebut merupakan makna kejadian yang belum memiliki intisari dan keterkaitan dengan bidang kearsitekturalan. Makna ini akan diolah kembali kedalam makna yang lebih umum dengan pendekatan metafora *intangible* dan memiliki keterkaitan dengan bidang kearsitekturalan sehingga mampu diimplementasikan kedalam bentuk desain ruang. Ruang yang nantinya dibentuk harus mempunyai sifat dan tema sesuai dengan sejarah Kerajaan Kediri. Penggunaan elemen-elemen visual ruang membantu proses penerjemahan tema ruang ke dalam desain ruang.



4.4.1.2 Analisa Trasformasi Makna Kejadian Menjadi Tema Ruang

Analisa transformasi menjadi tema ruang dapat dilakukan dengan menafsirkan arti, sifat, kejadian ataupun penelusuran sinonim sifat kejadian. Kejadian yang berlangsung selama berdiri hingga berakhirnya masa pemerintahan Kediri diuraikan berdasarkan pada poin-poin kejadian utama (penting). Dari sifat tersebut akan diambil makna simbolik yang mewakili kejadian sebagai tema ruang.

Proses dalam analisa transformasi ini diurai sebagai urutan analisa sebagai berikut :

- a. Menyimpulkan kejadian utama dalam sejarah Kerajaan Kediri berdasarkan kejadian yang penting pada saat itu sesuai dengan fase yang dialami pada kejadian.
- b. Mengurutkan kejadian utama berdasarkan urutan waktu berlangsung kejadian dalam skala fase yang telah ditentukan sebelumnya sehingga mempunyai range waktu yang berbeda.
- c. Menentukan makna peristiwa yang ada dalam kejadian utama dengan mengambil kata sifat atau arti kejadian sesuai dengan keadaan (hal ini bisa ditemukan lebih dari satu makna kejadian dalam satu kejadian).
- d. Dari masing-masing kejadian utama akan dicari kata sifat atau kata yang mewakili keseluruhan kejadian pada fase tersebut
- e. Setelah kata sifat atau kata yang mewakili diperoleh maka akan diproses untuk mencari kesamaan sifat dan proses dalam kejadian
- f. Menentukan tema atau makna simbolik pada proses dengan satu atau dua kata yang mewakili keseluruhan kata sifat dan kata perwakilan untuk dijadikan acuan merancang ruang dalam museum

Berikut ini uraian hasil analisa transformasi makna kejadian menjadi tema ruang :

Tabel 4.26 Analisa Trasformasi Makna Kejadian Menjadi Tema Ruang

Fase	Makna kejadian	Sifat	proses	Tema ruang atau makna simbolik
1	• Kesenangan sementara • Berjuang saat terjadi kehancuran • Usaha mempertahankan harga diri • Tegar dalam menghadapi masalah • Kesetiaan pada pendahulunya • Berani dalam mengambil tindakan • Pengkokohan kedudukan	a) Senang b) Berjuang c) Usaha d) Tegar e) Setia f) Berani g) Kokoh	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase pertama yaitu keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru menunjukkan bahwa fase ini terjadi perjuangan yang sulit dan keberanian raja Airlangga untuk berusaha mengembalikan kembali hak yang seharusnya terima semenjak menjadi raja.	Perjuangan
2	• Kewibawaan yang kembali • Pemantapan wilayah pemerintahan • Pengkokohan kerajaan • Kejayaan dan kemakmuran dalam kerajaan • Kekuasaan yang berakhir	a) Wibawa b) Tegar c) Kokoh d) Jaya e) Makmur f) Purna	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase kedua yaitu kejayaan dan kemakmuran kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir menunjukkan bahwa fase ini terjadi keadaan yang bahagia atau senang dan mengalami masa keemasan (kejayaan) kerajaan selama dipimpin oleh raja Airlangga	Kejayaan
3	• Mundur dari posisi • Bingung dengan pilihan yang ada • Pemecahan yang menyulitkan (kebimbangan) • Kedengkian atas hak masing-masing • Perselisihan karena keinginan untuk memiliki	a) Menyerah b) Bingung c) Bimbang d) Iri Hati e) Dengki f) Gundah	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase ketiga yaitu pembagian kekuasaan kerajaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian yang baru menunjukkan bahwa fase ini mulai terjadi kebimbangan dalam mencari ahli waris selanjutnya namun setelah dibagi terjadi rasa saling iri hati terhadap bagian kekuasaan masing-masing	Kebimbangan

4	• Keirian atas apa yang dimiliki • Kegengsian mengakui yang lain • Kemarahan yang memuncak • Kekalahan satu pihak • Berakhirnya perang	a) Iri hati b) Egois c) Marah d) Seram e) Kalah f) Akhir	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase keempat yaitu pertempuran antara 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara menunjukkan bahwa fase ini memiliki keadaan yang menegangkan (seram) dengan rasa amarah yang tinggi antara kedua pihak yang berperang yang sebenarnya merupakan saudara.	Peperangan
5	• Akhir dari pemerintahan • Penguasa yang lalim • Kesombongan diri • Kekuasaan yang berpindah • Keinginan untuk balas dendam • Awal kehancuran • Berakhirnya pemerintahan	a) Akhir b) Kejam c) Sombong d) Lemah e) Dendam f) Hancur g) Mati	Semua sifat yang ada dalam sejarah Kerajaan Kediri pada fase kelima yaitu awal mulainya keruntuhan dalam kerajaan dan berakhirnya masa pemerintahan Kerajaan Kediri menunjukkan bahwa fase ini kerajaan mulai mengalami kelemahan dalam diri kerajaan dan berakhirnya kerajaan karena serangan musuh dari dalam maupun dari luar kerajaan.	Keruntuhan

sumber : hasil analisa

Analisa pada tabel 4.26 menunjukkan bahwa sifat-sifat yang ada dalam kejadian sejarah Kerajaan Kediri mampu diuraikan dan dikelompokkan sesuai dengan kesamaan atau kesesuaian arti dari antar sifat. Sifat-sifat yang diperoleh ini akan dijadikan tema ruang ataupun makna simbolik dalam merancang ruang dari segi elemen visual ruang secara keseluruhan dengan membawa makna kejadian pada tiap fase.

4.4.1.3 Analisa Elemen Visual Berdasarkan Tema Ruang

Ruang pameran pada Museum Airlangga berada pada tapak bagian belakang. Ruang pameran ini terbagi dalam 5 ruang yang memiliki tema masing-masing. Dalam tiap fase juga memiliki koleksi yang berbeda pula sesuai dengan tahun dan temanya. Berikut ini isi dalam museum tiap ruang fasenya :

1) Ruang Pameran Fase 1

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1019 hingga 1024 masehi mulai dari prasasti calcuta hingga relief-relief yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 37 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam.

2) Ruang Pameran Fase 2

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1025 hingga 1041 masehi mulai dari prasasti pamwatan hingga guci-guci yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 45 buah dengan jenis yang berjumlah 23 macam.

3) Ruang Pameran Fase 3

Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1041 hingga 1044 masehi mulai dari prasasti turun hyang II hingga umpak yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 29 buah dengan jenis yang berjumlah 20 macam.

4) Ruang Pameran Fase 4

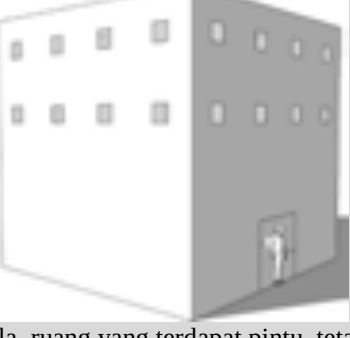
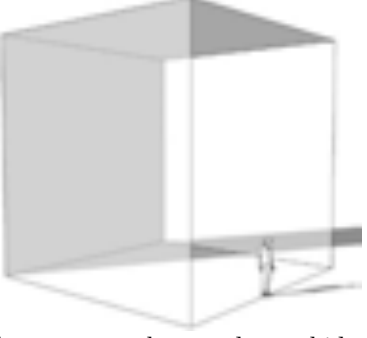
Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1044 hingga 1135 masehi mulai dari prasasti banjaran dan prasasti hantang hingga miniatur rumah yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 33 buah dengan jenis yang berjumlah 21 macam.

5) Ruang pameran fase 5

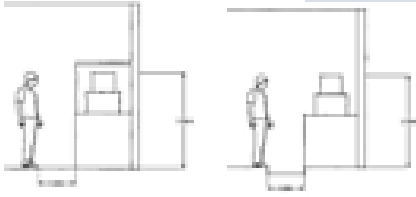
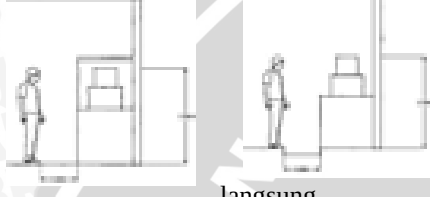
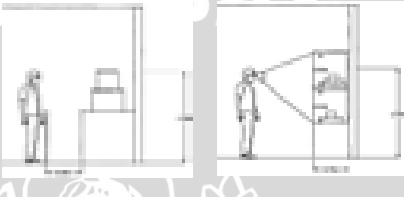
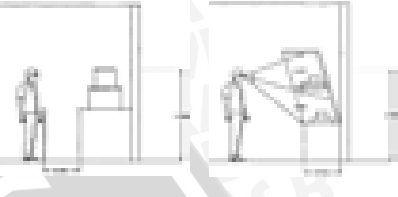
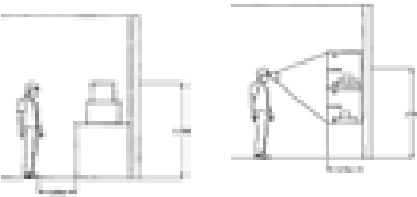
Berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1135 hingga 1293 masehi mulai dari prasasti jepun dan prasasti padelegan ii hingga batu berangka tahun yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 21 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam.

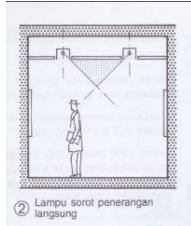
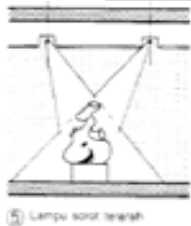
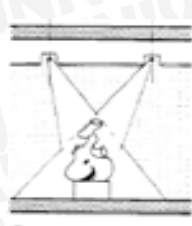
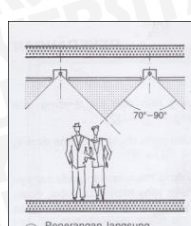
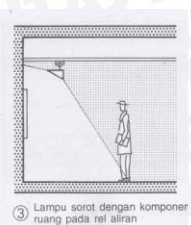
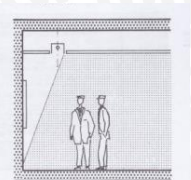
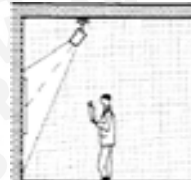
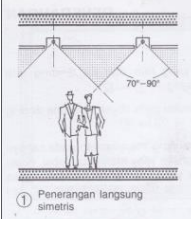
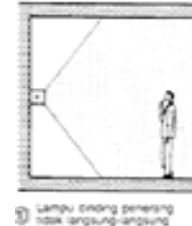
Berikut ini analisa elemen visual ruang berdasarkan tema ruang tiap fase ruang pameran museum :

Tabel 4.27 Analisa Elemen Visual Ruang Berdasarkan Tema Ruang Tiap Fase Ruang

Elemen visual	Ruang pameran fase 1	Ruang pameran fase 2	Ruang pameran fase 3	Ruang pameran fase 4	Ruang pameran fase 5
	Tema ruang : Perjuangan	Tema ruang : Kejayaan	Tema ruang : Kebimbangan	Tema ruang : Peperangan	Tema ruang : Keruntuhan
Rencana ruang	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan berani, kokoh dan	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan elegan, bahagia dan mulia	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan dinamis, tidak berarah dan simetris asimetris	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan seram, berani dan bersifat kaku	Karakter suasana yang dicapai adalah suasana yang terkesan natural, sedih dan lembut
Variabel unsur desain ruang					
Sirkulasi	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi linier karena sifatnya yang mampu membawa pengunjung mengalir dengan bentuk sesuai ruang • Permainan ketinggian dengan tangga atau ramp • Permainan kolom sepanjang jalur sirkulasi untuk perluasan fisik ruang  Pola sirkulasi linier	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi linier karena sifatnya yang mampu membawa pengunjung mengalir dengan bentuk sesuai ruang • Permainan ketinggian lantai pada daerah pameran ataupun sirkulasi • Jenis sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi yang bebas dari kolom  Pola sirkulasi linier	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi tidak menerus karena sifatnya yang mampu membuat bingung pengunjung namun tetap ada pengaturan agar berkesinambungan • Sirkulasi dibuat sempit sehingga terkesan menghimpit atau tertekan dengan sifat yang  Pola sirkulasi tidak menerus	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi tidak menerus karena sifatnya yang mampu membuat bingung pengunjung namun tetap ada pengaturan agar berkesinambungan • Dibatasi ruangan khusus untuk memfokuskan benda koleksi yang akan dilihat • Sirkulasi dibuat sempit sehingga terkesan menghimpit dengan bentuk sirkulasi yang zig zag  Pola sirkulasi tidak menerus	• Sirkulasi yang sesuai untuk fase ini adalah sirkulasi kombinasi karena sifatnya yang fokus pada satu per satu koleksi namun pengunjung bebas memilih koleksi • Sirkulasi dibuat menurun dan meminimalisir kelokan • Sirkulasi ini dirancang tanpa kolom agar lebih luasa  Pola sirkulasi kombinasi
Pola bukaan	Karena tema yang digunakan adalah juang dan berani maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat semi terbuka. Pada suatu sisi bidang akan terbuka agar perasaan orang didalamnya mampu tersampaikan keluar ruangan walaupun masih dibatasi oleh penghalang tembus pandang. bukaan atas dan samping difokuskan pada area samping dan sinar dari bukaan sebagai penunjuk jalan menuju tempat berikutnya.  Pola yang salah satu sisinya	Karena tema yang digunakan adalah bahagia dan jaya maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat bukaan namun tidak pada posisi jangkauan pandang, karena fokus yang dipindahkan ke satu tempat khusus untuk mengenang raja. Banyak pula bukaan langsung ke ruangan yang lain secara leluasa karena keberadaannya yang dinamis. bukaan tidak langsung berada di atas agar pengunjung mendongak ke atas untuk bersyukur pada Allah SWT.  Pola pintu yang terbuka pada banyak sisi	Karena tema yang digunakan adalah iri hati dan bimbang maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat tertutup rapat namun masih terdapat bukaan-bukaan yang minim pada bagian atas agar masih ada penerangan walau sedikit. Bukaan yang terbentuk diusahakan ada tiap sisi dan bersifat tegas dengan fungsi memberikan harapan  Pola ruang yang terdapat pintu, tetapi tertutup dan tidak bisa dibuka	Karena tema yang digunakan adalah seram dan marah maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat tertutup total namun masih terdapat bukaan yang kecil dan terpisah dengan dunia luarnya sehingga menimbulkan keadaan yang gelap gulita. Masih menyisakan satu pintu dan bukaan kecil pada setiap bagian untuk mencapai keadaan yang terkesan  sendiri dan terisolir Pola ruangan yang tertutup, tidak ada bukaan untuk komunikasi dengan dunia luar	Karena tema yang digunakan adalah kontras, marah dan jaya maka ruangan yang akan dibentuk adalah ruangan yang akan bersifat semi terbuka dengan pembatas hanya satu sisi horisontal dan satu sisi vertikal agar merasakan udara lingkungan luar secara bebas  Pola ruang yang hanya ada satu bidang vertikal dan horisontal
Bentuk dan Wujud	• Karena bentuk yang penuh perjuangan maka elemen vertikal lembut mendominasi pengolahan elemen visual. • Karena sifat yang maskulin dan tangguh maka penerapan bentuk-bentuk persegi kaku dengan orientasi horisontal mampu diterapkan pada makna simbolik ini.	• Karena sifat yang tenang maka penerapan bentuk-bentuk persegi lembut dengan orientasi vertikal mampu diterapkan pada makna simbolik ini. • Karena sifat yang gembira maka penerapan bentuk-bentuk melingkar dengan orientasi horisontal mampu diterapkan pada makna	• Karena bentuk yang penuh tekanan maka elemen horisontal kaku mendominasi pengolahan elemen visual. • Karena sifat yang kontras dan penuh ketidakseimbangan maka garis dengan bentukan persegi yang kaku dengan orientasi vertikal mampu diterapkan pada	• Karena bentuk yang penuh tekanan maka elemen horisontal kaku mendominasi pengolahan elemen visual. • Karena sifat yang keras dan mengerikan maka bentukan yang menyudut dan kaku ataupun berbentuk zigzag dengan orientasi vertikal mampu diterapkan	• Karena bentuk yang penuh kelemahan maka elemen horisontal lembut mendominasi pengolahan elemen visual • Karena sifat yang tenang maka penerapan bentuk-bentuk persegi dengan orientasi vertikal lembut mampu diterapkan pada makna simbolik ini.

	1. Garis vertikal lembut 2. persegi horisontal kaku	simbolik ini. 1. persegi vertikal lembut 2. melingkar horisontal	makna simbolik ini. 1. garis horisontal kaku 2. persegi vertikal kaku	dalam makna simbolik ini (www.oktagon.co.id). 1. garis horisontal kaku 2. garis menyudut, kaku dan zigzag	1. garis horisontal lembut 2. persegi vertikal
Warna	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema juang dan berani sebagai tema utama antara lain adalah warna merah. Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan berani dan juang lebih menonjol. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah warna putih karena merupakan lambang dari kesucian niat Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna coklat karena menunjukkan sifat ksatria. Skema warna Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik warna merah dengan penambahan kontras warna coklat	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema bahagia dan jaya sebagai tema utama antara lain adalah warna putih dan merah (swasty, 2012). Warna kuning emas juga dapat mencerminkan kejayaan Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang tinggi, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan keberagaman dan kemuliaan dalam kerajaan. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah warna hijau karena merupakan lambang keharmonisan Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna coklat karena fase ini merupakan fase yang paling berasa segar dan menyenangkan Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema analogus pada kuning, kuning hijau,dan hijau ataupun komplementer kuning ungu dan merah hijau.	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema iri hati dan bimbang sebagai tema utama antara lain adalah warna yang mampu mejadi kontras dari warna sebelumnya yaitu warna jingga karena fase ini awal dari rasa sakit. Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan bahwa fase ini merupakan awal dari masalah. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah warna abu-abu karena merupakan lambang dari kesetaraan dan kebijaksanaan Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna kuning Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema analogus warna merah, jingga dan kuning	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema seram dan marah sebagai tema utama antara lain adalah warna merah Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan seram dan mengerikan yang cenderung berkarakter tajam dan kuat. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah warna hitam karena mengesankan murung gelap dan juga keras. Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna abu-abu. Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik warna merah.	Dominasi warna Warna yang dapat mencerminkan tema lemah dan akhir sebagai tema utama antara lain adalah warna coklat dan hijau yang melambangkan ketenangan. Nada warna Nada warna yang dimunculkan adalah nada warna yang rendah, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan lemah dan akhir yang bersifat tenang. Warna pendukung Warna pendukung yang dapat diambil adalah warna kuning karena menarik perhatian. Warna netral Warna netral yang dapat digunakan diaplikasikan adalah warna merah karena fase ini merupakan dominasi dari keadaan yang runtuh secara gagah (melalui perang) Skema wana Skema warna yang mampu menyelaraskan warna-warna diatas adalah skema monokromatik dari warna meraha ternag hingga merah muda kecoklatan
Tekstur dan bahan	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur kasar dari permukaan benda-benda seperti batu-batuan, kayu-kayuan ataupun tenun kasar (karpet). Tekstur kasar akan memperkuat tema berani dan juang dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen kayu - Pemakaian elemen batu - Penerapan elemen tenun kasar	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur halus dari permukaan benda-benda seperti kaca, kayu berpelitur,dan permukaan benda yang difinishing dengan cat halus. Tekstur halus akan memperkuat tema bahagia dan jaya dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen keramik atau kaca - Pemakaian elemen akrilik atau plastic - Penerapan elemen kayu berplitur	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur kasar dari permukaan benda-benda seperti batu-batuan, kayu-kayuan ataupun tenun kasar (karpet). Namun dapat dikombinasi dengan tekstur halus pada ruangan. Tekstur kasar dan halus akan memperkuat tema bimbang dan iri hati dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen kaca dan plastik - Pemakaian elemen kayu kasar - Penerapan elemen batu	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur kasar dari permukaan benda-benda seperti batu-batuan, kayu-kayuan ataupun tenun kasar (karpet). Tekstur kasar akan memperkuat tema seram dan marah dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen kayu - Pemakaian elemen batu - Penerapan elemen bahan fabrikasi bertekstur kasar	1. Dominasi tekstur yang dapat digunakan adalah tekstur halus dari permukaan benda-benda seperti kaca kayu berpelitur,dan permukaan benda yang difinishing dengan cat halus. Tekstur halus akan memperkuat tema lemah dan akhir (tenang) dalam ruang 2. Penerapan tekstur dalam ruang pamer dapat dicapai melalui : - Pemakaian elemen keramik kaca - Pemakaian elemen akrilik atau plastic - Penerapan elemen kayu berplitur

Penataan objek	Tata objek yang dapat mendukung tema ruang adalah : • Penataan <i>in showcase</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm. • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung.  <i>in showcase dan free standing on the floor</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema ruang adalah : • Penataan <i>in showcase</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm. • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan  langsung. <i>in showcase dan free standing on the floor</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema adalah : • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung. • Penataan <i>vitrin</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm.  <i>free standing on the floor dan vitrin</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema adalah : • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung. • Penataan <i>vertical / lopsided vitrin</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm.  <i>free standing on the floor dan vertical / lopsided vitrin</i>	Tata objek yang dapat mendukung tema adalah : • Penataan <i>free standing on the floor</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm dengan jarak minimal 68,7 cm (dapat berupa barrier ataupun wall partition) untuk menghindari kerusakan langsung. • Penataan <i>vitrin</i> Dalam penataan ini yang harus diperhatikan adalah kenyamanan pengamatan standart yaitu setinggi manusia maksimal 175 cm.  <i>free standing on the floor dan vitrin</i>
Pencahayaan	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. Penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan vertikal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema bahagia dan jaya dapat menggunakan lampu TL CWX (Cahaya putih dengan efek mewah dan netral), lampu TL WW (Cahaya putih kekuningan dan berefek hangat) dan lampu merkuri putih mewah (cahaya putih kekuningan dengan efek mewah dan hangat) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan horisontal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. Untuk memunculkan kesan seram, pencahayaan datur dari bawah untuk menyorot keatas. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan secara kontras (bentuk atau warna) akan mendukung tema ruang bahkan pusat perhatian pada ruangan terutama pada penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. untuk memunculkan kesan seram, pencahayaan datur dari bawah untuk menyorot keatas. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan vertikal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.	• <i>General lighting</i> Penerangan umum dapat menggunakan lampu dari berbagai tipe. penerangan yang sesuai dengan tema juang dan berani dapat menggunakan lampu TL WWX (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan memperkuat warna merah) • <i>Task lighting</i> Untuk menerangi objek pameran agar terlihat menonjol dari dalam ruangan, dapat menggunakan pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i>. • <i>Accent lighting</i> Dengan penataan vertikal akan mendukung tema ruang pada ruangan terutama penataan pada <i>drop ceiling</i>, lantai ataupun dinding.

	      Dapat pula ditata secara zigzag agar dapat menjadi titik berat pada ruangan.    				
Variabel prinsip desain ruang					
Urutan	- Urutan yang digunakan adalah urutan yang bersifat hirarki makna yaitu pada tema antar ruan yang disesuaikan dengan jalan cerita sejarah Kerajaan Kediri - Urutan dalam tercapai dengan mengikuti alur sirkulasi dalam ruang yang menerus dari ruang fase pertama hingga fase terakhir - Urutan ini mampu memberikan kesan yang emosional makna karena perubahan tema pada tiap ruang fase				
Keseimbangan	- Keseimbangan dalam ruang dapat tercapai dengan penempatan bukaan pada bangunan pada satu sisi bangunan (asimetris) ataupun keempat sisinya (simetris) - Keseimbangan dapat pula diterapkan pada penataan unsur bentuk dan wujud pada ruang - Keseimbangan pula sisi kosong dan sisi yang diolah mampu menciptakan keseimbangan asimetris				
Kesatuan	- Kesatuan pada ruang mampu tercapai dengan adanya unsur penyatu, salah satunya penggunaan material yang sama. Material ini dapat digunakan dengan kesamaan jenis material, warna maupun tekstur pada material - Selain dengan material, penggunaan bukaan langsung pada ruang mampu digunakan sebagai penyatu dalam ruang dengan bentuk, motif, ukuran, warna dan tekstur yang sama.				
Perulangan	- Perulangan pada ruang mampu diterapkan pada penempatan wujud dan bentuk pada sisi ruang untuk menegaskan unsur tersebut - Perulangan bukaan pada ruang mampu dijadikan media perulangan secara langsung pada interior ruangan maupun eksterior bangunan				
Proporsi	Proporsi manusia - Penerapan proporsi ruang yang proporsional atau manusia - Penerapan pengulangan elemen vertikal ruang - Tinggi ruang disamakan yaitu 4 m.	Proporsi luar biasa - Memberi kedudukan yang lebih tinggi pada ruang dan objek - Meninggikan plafond dan lantai dengan pengulangan elemen vertikal - Proporsi 2 sampai 3 kali tinggi manusia	Proporsi manusia - Memberi kesan menghimpit - Memproporsikan ruang secara sama lebih sempit dan rendah - Tinggi ruang disamakan yaitu 4 m.	Proporsi minimal / rendah - Memberi kesan lebih menghimpit dan lebih dengan letak batas yang dekat - Memproporsikan ruang secara lebih rendah dari standart - Tinggi ruang lebih rendah dari standart yaitu 3 m	Proporsi manusia - Proporsi ruang yang proporsional atau manusia - Pengulangan elemen horisontal ruang dengan proporsi yang sama - Tinggi ruang disamakan yaitu 4 m
skala	Skala Manusia/Normal - Besaran ukuran pintu dan jendela sesuai ukuran (standart) yang ada - Unsur-unsur yang berhubungan dengan kerja manusia distandarkan - Perbandingan $1 < D/H < 2$ - Bila $D/H = 1$ maka interaksi ruang terlall kuat - Bila $D/H = 2$ maka perasaan pelingkup tidak ada	Skala Monumental/Heroik - Menerapkan satuan-satuan yang lebih besar dari ukuran biasa/standart - Peletakan elemen yang berukuran kecil berdekatan dengan elemen yang berukuran besar sehingga tampak perbedaan ukuran besarnya - Penerapan langit-langit yang tinggi dan elemen vertikal - perbandingan $D/H = 1$	Skala Intim - Pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standart - Pembagian-pembagian ruang yang lebih besar - Penerapan bentuk datar, rata dan horisontal - Perbandingan $D/H = 1$	Skala Menakutkan - Menerapkan satuan-satuan yang lebih besar dari ukuran biasa/standart bahkan 2 kali biasanya - Penempatan elemen pembatas pada jalur sehingga terkesan menghimpit - Penerapan langit-langit yang tampak jauh - Perbandingan $D/H < 1$	Skala Intim - Pemakaian ornamen yang lebih besar dari ukuran standart - Pembagian-pembagian ruang yang lebih besar - Penerapan bentuk datar, rata dan horisontal - Perbandingan $D/H = 1$
Pusat perhatian	- Pusat perhatian pada ruang pamer terbagi menjadi dua bagian yaitu pusat perhatian utama dengan objek khusus sebagai pusatnya dan pusat perhatian umum dengan objek pamer biasa sebagai pusatnya. - Pusat perhatian khusus difokuskan pada objek pamer khusus berupa prasasti atau arca dengan cara memberikan latar berupa perbedaan material, warna ataupun pemberian elemen visual bentuk - Pusat perhatian umum difokuskan pada objek pamer secara umum dengan cara memberikan latar yang tidak kontras agar fokus tidak terpecah.				

4.4.1.4 Analisa Keterkaitan Antar Ruang

Karena alur sirkulasi antara kelima ruang pameran bersifat linier sehingga kemungkinan pengunjung akan merasakan lelah dan bosan sehingga membutuhkan area untuk beristirahat penempatan area transisi ini bisa ditambahkan di sela-sela antar ruang pameran. Area istirahat ini bisa ruang penunjang seperti ruang duduk-duduk ataupun ruangan menyaksikan sejarah secara multimedia. Ruangan ini selain sebagai area istirahat juga sebagai fasilitas edukasi, rekreasi maupun berbelanja. Ruangan ini berada diantara sela-sela antar ruang pameran per fase. Ruangan ini bisa dilengkapi dengan *winconsin interactive wall* yaitu media display elektronik yang berbasis multimedia masa kini.



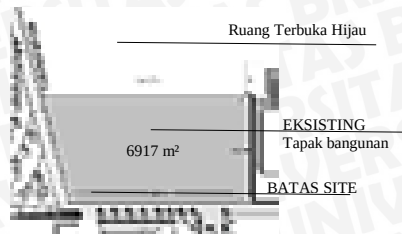
Gambar 4.44 Winconsin interactive wall
Sumber : www.mutimax.com

4.4.2 Analisa Tapak

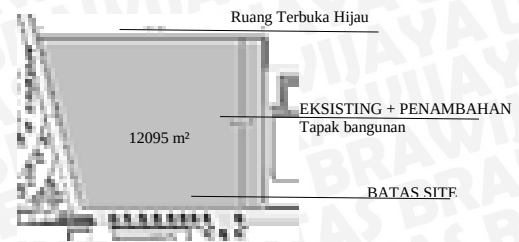
Analisa tapak merupakan suatu tahapan yang penting dalam perancangan untuk memperoleh sebuah desain massa bangunan yang tanggap terhadap tapak dan lingkungannya. Analisa tapak pada proses ini akan terdiri dari analisa potensi, analisa pemintakatan, analisa pencapaian dan sirkulasi, analisa view dan orientasi, analisa kebisingan dan vegetasi, analisa iklim.

4.4.2.1 Analisa Potensi Tapak

Tapak berbentuk trapesium siku dengan luas tapak 6917 m². Bentuk tanah untuk bangunan masih mengikuti bentukan tapak yaitu bentuk trapesium siku. Bentuk tapak yang kurang untuk pembangunan museum yang mencerminkan bangunan peninggalan Kerajaan Kediri maka diperlukan penambahan luasan. Oleh karena itu tapak akan ditambah luasan tanah kebelakang hingga luas tapak menjadi 12095 m². Peraturan garis sempadan ditentukan dalam tapak adalah 4 – 13 m dari area terluar tapak yang berhubungan dengan jalan. GSB yang akan digunakan adalah 4 m sehingga luas tapak yang dapat digunakan adalah 6251 m².

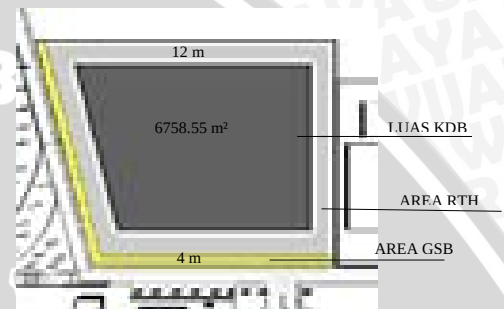


Gambar 4.46 Eksisting tapak bangunan
Sumber : Hasil survey



Gambar 4.47 Tapak hasil penambahan
Sumber : Hasil survey

Peraturan mengenai KDB maksimal 60 % untuk bangunan dan sisanya digunakan sebagai area terbuka (RTH, sirkulasi maupun parkir). Luas KDB yang boleh digunakan adalah 6758.55 m². Peraturan mengenai KLB yang boleh digunakan adalah 200 % dari luar total tanah hasil KDB. Dari peraturan tersebut maka akan diperoleh luasan bangunan yang akan terbangun maksimal seluas 13517.1 m². Dilihat dari hasil program ruang, maka luasan tanah dengan peraturan yang ada mencukupi untuk mewadahi luasan ruang yang dibutuhkan bangunan Museum Airlangga.



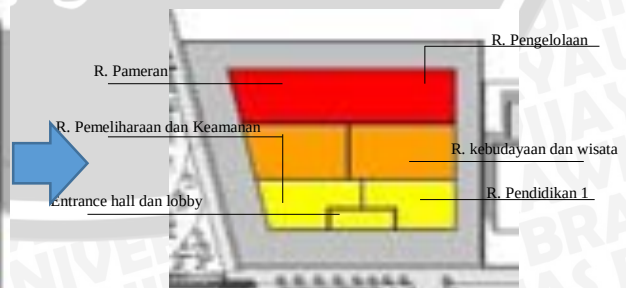
Gambar 4.48 Analisa potensi dan peraturan
Sumber : Hasil analisa

4.4.2.2 Analisa Pemintakatan

Pemintakan yang terbentuk dalam tapak mengalir dari publik (bagian depan) ke area yang lebih privat (bagian belakang) seiring dengan menjauhnya area tapak dari jalan utama dalam Kawasan Wisata Selomangleng (di depan tapak). Hal ini menyebabkan bangunan akan berorientasi kearah jalan yang merupakan akses utama menuju tapak bangunan sesuai dengan diagram organisasi dan hubungan ruang pada analisa sebelumnya.



Gambar 4.49 Zoning sesuai diagram organisasi ruang
Sumber : Hasil analisa

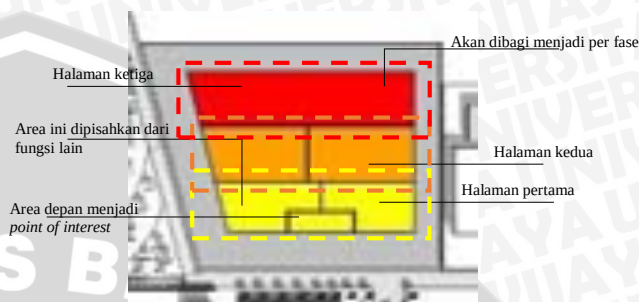


Gambar 4.50 Zoning pada tapak museum
Sumber : Hasil analisa

Konsep pemintakan yang digunakan pada museum tetap menerapkan *zoning* situs peninggalan Kerajaan Kediri dengan menggunakan sistem fungsi tiap halaman. Pada halaman pertama digunakan sebagai area publik sehingga ruang yang diwadahi bersifat terbuka ataupun bersama. Ruangan tersebut adalah *hall entance area*, *lobby*, ruang multimedia dan ruang-ruang pendidikan.

Pada halaman kedua digunakan sebagai area persiapan ataupun area istirahat sehingga ruang yang diwadahi bersifat pendukung fungsi lainnya. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang pemilihan dan keamanan serta ruang kebudayaan dan wisata.

Pada halaman ketiga digunakan sebagai area yang penting dan sakral sehingga ruangan bersifat privat (penting). Ruangan tersebut adalah ruangan pameran mulai bagian 1 hingga 5. Hal ini akan diperjelas pada subbab selanjutnya yang membahas penataan massa bangunan.



Gambar 4.51 Zoning sesuai konsep halaman
Sumber : Hasil analisa

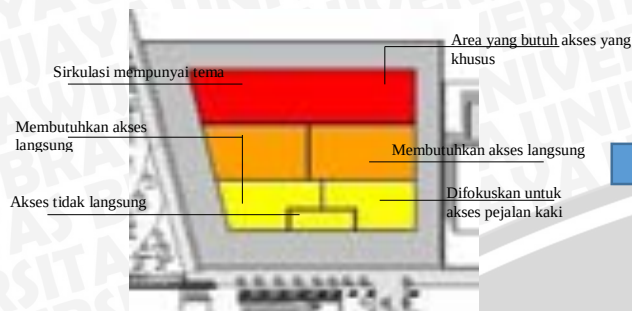
4.4.2.3 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi

Tapak memiliki aksesibilitas yang baik karena letak posisi tapak yang berada pada daerah tikungan jalan sehingga akses mampu ditempuh dari dua jalur sekaligus. Jalan yang melalui tapak adalah Jalan Selomangleng yang merupakan jalan kawasan wisata dan Jalan Maskumambang. Tapak juga berada pada lokasi kawasan wisata yang sangat strategis dari segi kawasan sehingga aktifitas di sekitar tapak ramai akan pengunjung terutama pengunjung pejalan kaki.

Analisa aksesibilitas pada tapak dapat dimulai dengan menentukan fungsi yang memerlukan akses secara langsung maupun tidak langsung pada tapak. Ruang yang membutuhkan aksesibilitas langsung adalah ruang penerima dan area pengelolaan.

Pada bagian area penerima terutama *entrance hall* dan *lobby* membutuhkan aksesibilitas yang tinggi sehingga area ini diletakkan pada bagian dekat jalan utama yaitu Jalan Selomangleng di bagian selatan. Pada bagian kebudayaan dan wisata yang membutuhkan aksesibilitas yang tinggi pula terutama bagian *café and resto* untuk *loading dock* sehingga area ini membutuhkan akses yang mampu diakses pegawai dari luar ke dalam tanpa mengganggu aktifitas pengunjung. Sedangkan pada bagian pengelolaan terutama bagian MEE membutuhkan akses yang baik namun bisa

disembunyikan untuk menjaga privasi ruang. Akses pada kedua fungsi ini bisa diletakkan di akses dalam tapak dengan masuk dari selatan dan keluar bagian utara.



Gambar 4.52 Analisa sirkulasi dalam tapak
Sumber : Hasil analisa

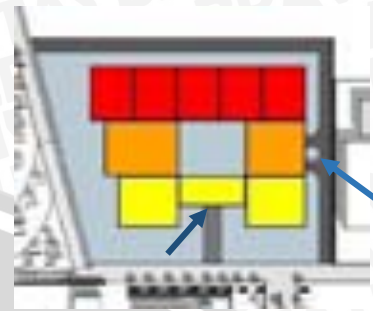
■ Zona Publik (halaman 1)

■ Zona Semi Publik (halaman 2)

■ Zona Privat (halaman 3)

➡ Second Entrance

➡ First Entrance



Gambar 4.53 Akses langsung pada tapak
Sumber : Hasil analisa

Pada skala bangunan juga diperlukan akses tidak langsung. Salah satu contohnya adalah penghubung antara area pameran dengan area penerima ataupun pengelola dengan area *café dan resto*. Akses ini mampu memanfaatkan area terbuka hasil analisa akses langsung dalam bangunan sebagai penghubung antar ruang.

Sirkulasi untuk kendaraan hanya digunakan pada *entrance* bagian kedua karena kedua fungsi tersebut yang membutuhkan akses langsung kendaraan menuju ruang. Sedangkan untuk pintu utama (*first entrance*) dikhususkan untuk pejalan kaki dengan parkir di area parkir kawasan yang sudah disediakan pengelola kawasan. Akses untuk pejalan kaki akan terwadahi pada pintu masuk dengan dimensi yang berbeda tiap pintu masuk.



Gambar 4.54 Pencapaian dalam bangunan
Sumber : Hasil analisa

4.4.2.4 Analisa View dan Orientasi

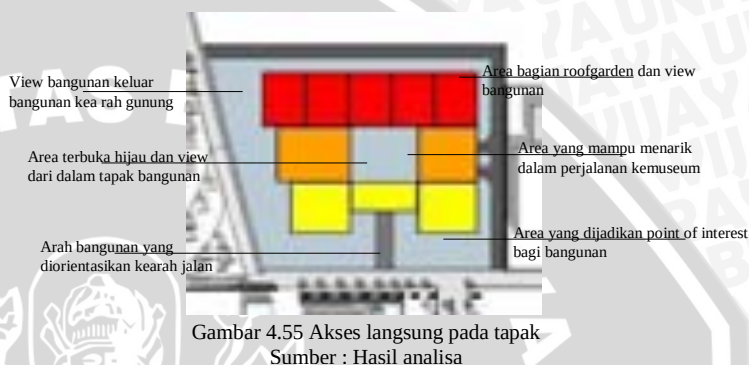
Orientasi bangunan dalam tapak akan menghadap ke arah jalan (utara-selatan) sebagai orientasi utama untuk memudahkan akses pengunjung. Walaupun orientasi bangunan Kerajaan Kediri cenderung menghadap ke arah barat timur, Museum Airlangga tidak menggunakan orientasi tersebut karena lokasi yang sudah diatur namun orientasi ini digunakan sebagai arah perjalanan ruang pameran dalam museum.

Orientasi utara-selatan tetap digunakan untuk mengacu pada falsafah jawa yang beradaptasi dengan falsafah bali (perpaduan Kerajaan Kediri dan kerajaan bali). Falsafah tersebut menganggap laut (kala) yang berada di sebelah selatan sebagai

tempat buruk sedangkan menganggap gunung (kelod) yang berada di sebelah utara sebagai tempat baik (beruntung). Dalam hal ini bangunan tetap pada posisinya yaitu bagian pintu masuk berada di bagian selatan dan pintu keluar pada bagian selatan.

Bentukan bangunan yang bertingkat sehingga memiliki banyak area roofgarden dan adanya area terbuka ditengah tapak mampu memberikan area pandang yang nyaman bagi pengunjung. View juga akan diarahkan ke area gunung klotok karena merupakan bagian terpenting dan terindah dari kawasan wisata ini.

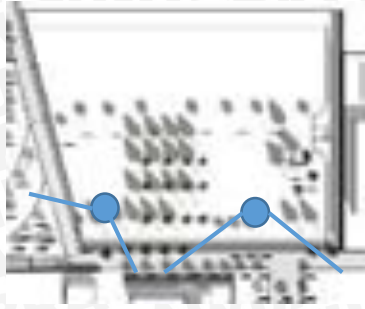
View dari luar bangunan juga perlu dilakukan dengan mengolah bentuk bangunan yang paling awal diamati pengunjung. Massa penerima merupakan massa yang paling depan sehingga pengolahan bentuk penanda pada bagian ini akan menjadi point of interest yang baik.



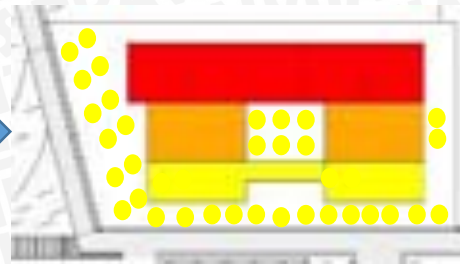
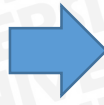
4.4.2.5 Analisa Kebisingan dan Vegetasi

Vegetasi dalam tapak eksisting sangatlah banyak dan beragam. Vegetasi ini didominasi dengan tumbuhan bertajuk tinggi. Vegetasi yang bertajuk tinggi lebih banyak terdapat pada areal tapak bagian sisi luar dengan tinggi mencapai 10 m hingga 15 m. Vegetasi ini masih bisa dipertahankan ataupun dipindahkan ke areal lain yang masih berpotensi untuk dijadikan areal hijau. Untuk vegetasi yang bertajuk lebar dan bertajuk rendah bisa dihilangkan ataupun dipindahkan ke lokasi lain yang berpotensi.

Area kebisingan pada tapak lebih banyak terdapat pada area depan. Area ini merupakan area sirkulasi utama pada kawasan wisata dan terdapat banyak wisata yaitu pemandian selomangleng dan goa selomangleng. Kebisingan hanya bersumber dari pengunjung karena keramaian di tempat wisata. Kebisingan dari kendaraan tidak terlalu mengganggu karena kendaraan lebih cenderung berhenti di daerah parkir wisata, tidak masuk hingga ke daerah museum. Kebisingan ini dapat berkurang dengan vegetasi di sekitar tapak yang sudah ada sejak dulu.



Gambar 4.56 Letak vegetasi bawaan dan area bising
Sumber : Hasil analisa

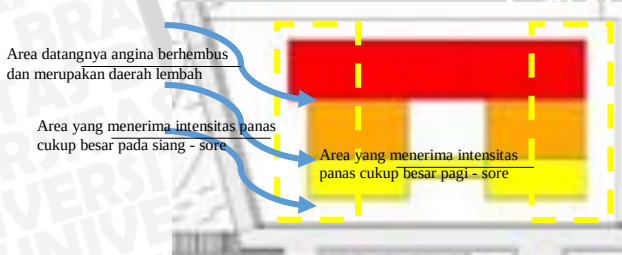


Gambar 4.57 Perubahan letak vegetasi dan penanggulangan bising
Sumber : Hasil analisa

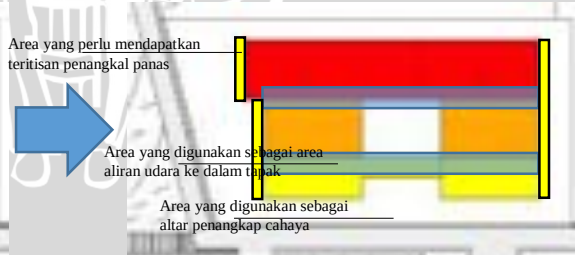
4.4.2.6 Analisa Iklim

Cahaya dapat masuk dengan baik namun panasnya mampu ditolak agar tidak memanaskan bangunan. Salah satu cara untuk menanggulangi masalah tersebut adalah dengan mengatur orientasi bangunan. Bangunan dengan luas permukaan yang terpapar ke sinar matahari harus lebih sempit luasnya. Oleh karena itu, bangunan diorientasikan memanjang timur barat, namun pada bangunan massa tengah tetap pada orientasinya namun terdapat penambahan tritisan. Pada museum pemakaian skylight sangat berarti untuk memasukkan cahaya dalam bangunan.

Aliran udara yang baik adalah aliran udara yang masuk ke dalam bangunan namun tidak mengganggu bangunan karena kuatnya aliran udara. Aliran udara ini perlu dikendalikan agar mampu mengalir dengan lancar tanpa membebani bangunan. Hal ini dapat ditanggulangi dengan memberikan ruang aliran angin yang menerus. Pemanfaatan area terbuka sangat penting untuk menanggulangi aliran udara yang ada.



Gambar 4.58 Area aliran udara dan panas cahaya
Sumber : Hasil analisa



Gambar 4.59 Analisa iklim dalam tapak
Sumber : Hasil analisa

4.4.3 Analisa Bangunan

Analisa Bentuk dan penataan massa mempunyai unsur arsitektural yang berhubungan dalam perancangan museum terhadap situs peninggalan Kerajaan Kediri. Dalam situs peninggalan Kediri terdapat 8 aspek yang dapat digunakan yaitu penataan massa (pemintakan, denah, konfigurasi) dan bentuk (tampak dan bentuk, kolam air, gapura, atap, material dan warna).

4.4.3.1 Analisa Penataan Massa

- Analisa pemintakatan simbolik

Bangunan Museum Airlangga harus mencerminkan keadaan dari peninggalan ataupun kebudayaan yang melekat pada keberadaannya yaitu Kerajaan Kediri. Hal ini juga akan diterapkan pada penataan massa secara simbolik yang memboyong bentuk pemintakatan yang mengacu pada peninggalan Kerajaan Kediri. Peninggalan yang digunakan komparasi untuk menyusun penataan massa ini adalah situs penataran dan situs tondowongso.

Pola pemintakatan pada kedua situs menggunakan sistem halaman yang digunakan dalam sistem bangunan yang ada di bali. Zonasi terbagi dalam tiga halaman dengan tiap halaman terbagi lagi dalam 3 sub halaman. Tiap-tiap sub halaman ini akan memiliki fungsi yang berbeda dengan tingkat kepentingan yang berbeda. Konsep dengan menggunakan penataan massa dalam tiga halaman ini dinamakan dengan konsep tri mandala.

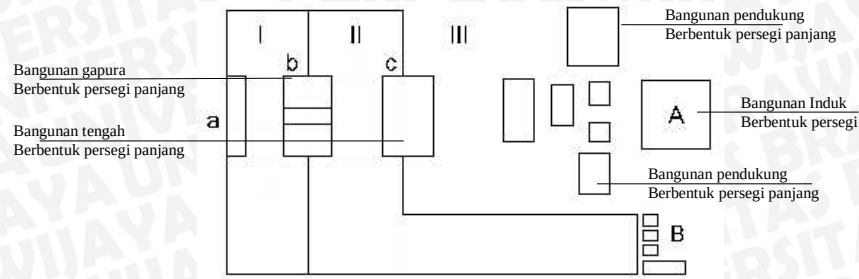


Gambar 4.60 Penataan tri mandala
Sumber : Hasil analisa

- Denah

Pada penempatannya, bangunan yang utama mempunyai bentuk denah yang cenderung persegi dengan penambahan beberapa aksan persegi panjang pada bagian pintu atau tangga. Hal ini dikarenakan bentuk persegi diyakini adalah bentuk yang paling sempurna dan seimbang daripada bentuk yang lainnya. Sedangkan bentuk persegi panjang digunakan untuk bangunan pendukung karena bentuknya yang diyakini mampu mendukung dan hampir memiliki kesamaan dengan bentuk denah bangunan utama.

Bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai denah bangunan yang sama antara satu dengan yang lainnya, yaitu berbentuk bujur sangkar dan persegi panjang. Bangunan induk (candi utama) mempunyai denah berbentuk bujur sangkar, untuk bangunan pendukung (candi perwara) menggunakan denah berbentuk persegi panjang sedangkan bentuk denah bangunan penerima (gapura) berbentuk gabungan antara bujur sangkar dan persegi panjang.

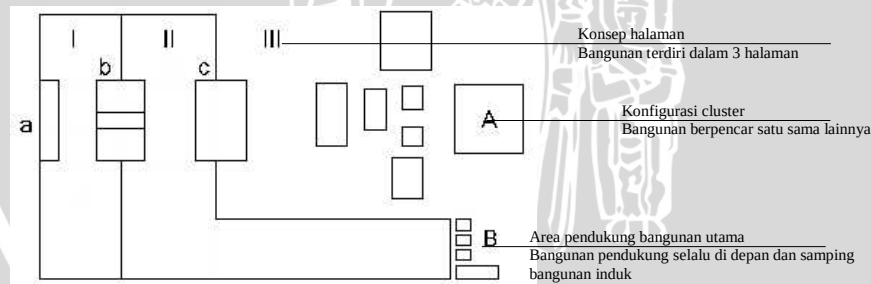


Gambar 4.61 Bentuk denah penataran
Sumber : Hasil analisa

- Konfigurasi Massa

Semua bangunan peninggalan Kerajaan Kediri adalah bangunan dengan massa banyak dalam satu kompleks bangunan. Dalam satu kompleks ini akan terdiri dari satu bangunan induk, beberapa bangunan pendukung (seperti candi perwara dan bangunan lainnya) dan gapura sebagai pintu masuk. Tiap massa ini akan saling terpisah satu sama lainnya. Namun penempatan massa bangunan tetap pada hirarki kepentingan yang ditetapkan dalam konsep tri mandala.

Jenis konfigurasi yang sesuai dengan penataan massa Kerajaan Kediri pada Museum Airlangga adalah konfigurasi cluster tersusun. Konfigurasi ini memberikan bentuk penataan massa yang berpecah satu sama lainnya namun tetap pada pembagian penempatan fungsi dan kepentingan tiap halaman. Konsep ini akan menjadikan bangunan tersusun secara sentralis simetris dengan fungsi yang disesuaikan dengan bentuk.



Gambar 4.62 Pola konfigurasi penataran
Sumber : Hasil analisa

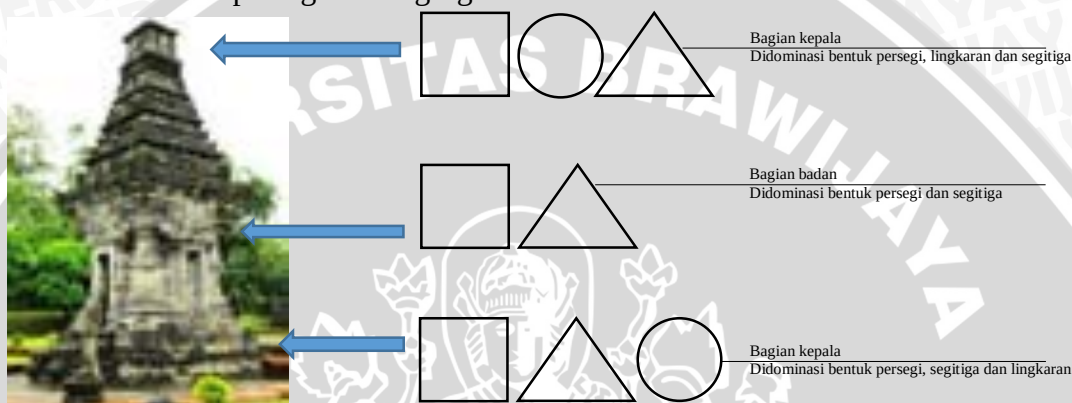
4.4.3.2 Analisa Bentuk

- Tampak dan Bentuk Bangunan

Peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai simbolisasi yang kuat terhadap bentuk gunung. Kerajaan Kediri mempunyai kepercayaan yang kuat bahwa gunung merupakan kediaman bagi para dewa mereka. Seluruh aktivitas keagamaan akan diarahkan ke gunung yang dianggap suci. Hal ini juga berpengaruh pada arsitektur bangunan yang mempunyai perwujudan gunung pada

bentuk tampilannya. Perwujudan gunung ini dibagi dalam 3 bagian yaitu kaki (bawah), badan (tengah) dan kepala (atas).

Menurut Nababan (2015), pada bagian kaki candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan segitiga dan lingkaran, pada bagian tertentu terdapat aditif bentuk persegi dan segitiga dan subtrakif lingkaran pada persegi. Pada bagian badan candi didominasi bentuk persegi dan hanya ada aditif bentuk persegi dan segitiga. Pada bagian kepala candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan lingkaran dan segitiga. Mahkota didominasi bentuk lingkaran. selain itu terdapat bentuk aditif dari persegi dan segitiga.



Gambar 4.63 Pembentuk bangunan situs

Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com dan hasil analisa

- Kolam Air

Peninggalan Kerajaan Kediri banyak terdapat adanya kolam air segaran yang difungsikan sebagai media pencucian diri ataupun pembersih badan bagi para anggota kerajaan yang berkunjung ke situs. Selain fungsi yang secara nyata digunakan oleh sebagai media penyegar tubuh, kolam juga digunakan untuk kegiatan yang lain. Kolam digunakan sebagai area pertunjukkan ataupun perhelatan. Hal ini karena peletakan air yang selalu berguna sebagai media pemantul ataupun latar dalam upacara-upacara keagamaan.

Kolam air juga secara tidak langsung mempunyai pengaruh terhadap kondisi thermal dari bangunan sekitar kolam. Kolam ini akan memberikan efek segar dan menyejukan pada lingkungannya. Kolam mampu membawa kondisi kelembaban yang sesuai dalam kondisi alam kawasan yang tropis.



Gambar 4.64 Kolam sebagai penyegar ruangan
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com

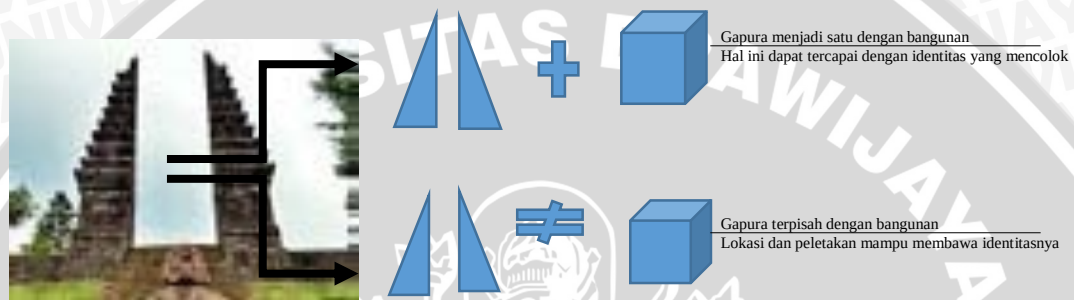


Gambar 4.65 Kolam sebagai media perhelatan
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com

- Pintu Masuk (Gapura)

Pintu masuk bangunan merupakan fungsi yang paling mencolok dan menentukan dalam bangunan percandian khususnya peninggalan Kerajaan Kediri. Pada situs penataran, gapura terdiri dari tiga gapura dengan masing-masing halaman terdapat satu gapura. Sedangkan untuk situs tondowongso, terdapat hanya satu gapura dalam kompleks situs.

Gapura akan menjadi identitas awal yang berada pada bagian depan tapak. Gapura ini dapat berupa bangunan tunggal ataupun bangunan yang mampu terwakilkan dengan fungsi gapura yaitu sebagai media penerima.

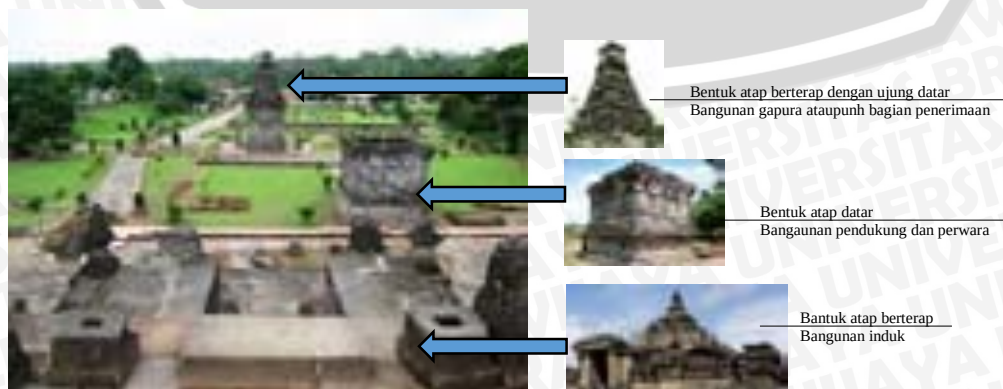


Gambar 4.66 Bentuk gapura dan penempatannya
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com dan hasil analisa

- Atap Bangunan

Bangunan pada situs peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai persamaan yaitu pada bentuk atap. Semua atap bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai atap terap yang berundak mengecil keatas. Hal ini didominasi mempunyai pada bangunan induk. Atap terap merupakan lambang dari vertikalitas yang dianut umat hindu dan simbolisasi gunung yang merupakan kepercayaan utama dalam merancang bangunan bersimbol Kerajaan Kediri.

Selain atap berterap, pada bangunan pendukung pada bangunan peninggalan Kerajaan Kediri, terdapat bangunan dengan atap datar yang saling membentuk bangunan menyerupai balok ataupun kubus. Sebenarnya masih terdapat terap namun tidak terlalu kentara dan hanya menjadi aksen pada ujung atap saja.



Gambar 4.67 Bentuk atap bangunan peninggalan kerajaan
Sumber : www.warungilmudancheat.blog.com dan hasil analisa

- Material dan Warna

Material yang digunakan pada peninggalan Kerajaan Kediri adalah batu bata yang berwarna merah tanah dan batu andesit (batu pahat) yang berwarna abu-abu hingga hitam. Selain dari peninggalan terdapat pula material ubin yang disebutkan dalam kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari kerajaan cina. Material ini digunakan pada seluruh Kerajaan Kediri sebagai alas rumah dengan warna hijau dan kuning.



Gambar 4.68 Material simbolik ubin, batu ekspose, bata ekspose, batu pahat dan ubin bata (baca kanan ke kiri)
Sumber : www.interlinkstone.net

Warna-warna yang mereka gunakan adalah warna-warna alami yang semuanya didapat dari hasil bumi rakyat setempat. Hal ini didasarkan pada penemuan situs tondowongso dan penataranyang menggunakan material alami batu pahat, bata merah dan ubin yang dijelaskan dalam kitab cina. Warna yang dominan pada material pada masa itu antara lain :

- a. Warna hijau dan kuning

Pemakaian warna ini terletak pada ubin lantai yang mereka gunakan. hal ini dijelaskan dalam kitab Ling Wai Tai Ta oleh Chou Ku fei dari kerajaan cina yang menyatakan bahwa kerajaan jawa pada masa itu (Kerajaan Kediri) telah makmur dan bersih dengan pemakaian ubin-ubin pada seluruh bagian rumah masyarakatnya.

- b. Warna merah

Bata pada dinding batu bata bangunan. hal ini diperoleh dari kedua situs tersebut yang sebagian materialnya adalah bata merah. warna ini cenderung digunakan sebagai pendukung ataupun pelengkap dari warna abu-abu dan hitam yang merupakan warna material utama (penting) dalam bangunan.

- c. Warna abu-abu hingga hitam

Warna ini banyak dijumpai pada ukiran batu dalam bangunan, peralatan batu dan sebagainya. hampir seluruh bangunan pada masa itu menggunakan warna batu (abu-abu hingga hitam) sebagai warna utama untuk memperoleh makna spiritualitas yang dalam.



Gambar 4.69 warna simbolik hitam, abu-abu, kuning, hijau (baca kanan ke kiri)
Sumber : Hasil analisa

4.5 Konsep Perancangan

Peninggalan bersejarah merupakan warisan dunia yang mempunyai peranan yang penting dalam terbentuknya karakter bangsa yang mampu menghargai warisan. Namun keadaan wadah yang seharusnya mampu melindungi warisan tersebut kurang terawat dan kurang merepresentasikan keberadaan dari peninggalan yang diwadahi. Adapun keberadaan museum yang sekarang juga kurang perhatian terhadap aspek kebutuhan pengunjung yang lainnya akan fungsi dari museum yang lain.

Kota Kediri yang telah merancang museum arkeologi bertempat di kawasan wisata di daerah kaki gunung Klotok merupakan langkah yang tepat dalam keberlangsungan kegiatan museum. Sehingga bangunan yang nantinya akan dibangun haruslah mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung akan museum. Daya tarik ini mampu diwujudkan dalam bentuk eksterior bangunan museum maupun interior bangunan terutama ruang pameran museum.

Konsep perancangan Museum Airlangga akan membahas mengenai keputusan-keputusan desain dan penerapannya pada interior ruang pameran, tapak dan bangunan. Konsep mulai dituangkan secara grafis untuk mempermudah dalam proses penjabaran. Selain itu penuangan konsep secara grafis juga mempermudah pada tahap selanjutnya yaitu pembahasan hasil desain.

4.5.1 Konsep Interior Ruang Pamer

Runtutan pembahasan konsep-konsep perancangan interior ruang pameran Museum Airlangga adalah sebagai berikut :

1. Pembahasan mengenai konsep pengolahan elemen visual ruang

Konsep ini mencakup sirkulasi dalam ruang, pola bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, penataan objek pameran dan pencahayaan. Keseluruhan hasil akan disesuaikan dengan prinsip desain ruang mencakup urutan, keseimbangan, perulangan, kesatuan, skala, proporsi, dan pusat perhatian. Dalam perancangan ini, ruang interior yang tercipta akan mampu membawa suasana cerita sejarah Kerajaan Kediri melalui tema-tema simbolik ruang yang telah didapatkan sebelumnya

2. Pembahasan mengenai konsep keterkaitan antar ruang

Konsep ini membahas mengenai hubungan antar ruang yang mampu membawa kenyamanan walaupun berbeda konsep namun tetap dalam satu keterkaitan.

4.5.1.1 Konsep Elemen Visual Ruang

A. Ruang pameran fase kesatu (tema atau makna simbolik : Perjuangan)

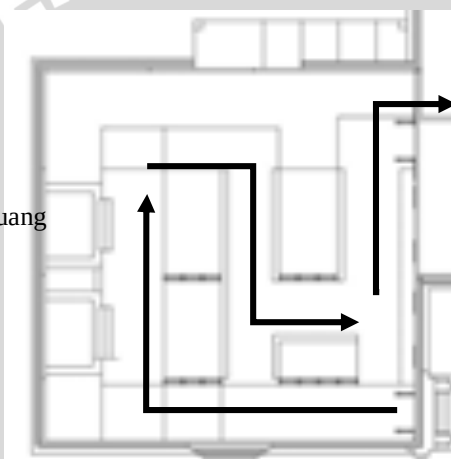
Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1019 hingga 1024 masehi mulai dari prasasti calcuta hingga relief-relief yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 37 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi radial. Sistem ini menggunakan linier menerus pada sirkulasi utama dengan sirkulasi mengitari ruang pameran

Keterangan

Tanda panah =
sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.70 Konsep sirkulasi ruang pameran 1
Sumber : hasil konsep



Gambar 4.71 Konsep kenaikan lantai 1
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran hingga ukuran ketinggian 60 cm per ketinggian sehingga terdapat 4 tangga yang masing-masing sisi terdapat 3 tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan menuju benda pameran. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar bervariasi. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi semi terbuka agar pengunjung merasa terdapat perjuangan disaat berada dalam ruangan. dengan adanya permainan struktur bangunan yang diperlihatkan maka akan memperlihatkan adanya perjuangan dan kekokohan didalamnya.



Gambar 4.72 Gambaran sirkulasi ruang pameran 1
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.28 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Pertama

- Konsep bentuk dan wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pameran pertama adalah bentukan dari garis vertikal lembut (lengkung) pada area sirkulasi dan bentukan persegi horizontal kaku pada area pameran. - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna merah untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah putih. Warna merah menyala digunakan untuk warna aksen yang mempengaruhi warna ruang warna netral yang mampu dipadukan adalah warna coklat yang menunjukkan sifat ksatria. Untuk menguat tema, skema monokromatik merah mampu memperkuat kesan. - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur kasar dari pemakaian material dari kayu dan batu-batuan. Penggunaan material tenun bertekstur kasar pada bidang dinding mampu membawa kesan juang pada wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang.	Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>in showcase</i> (biru) dan <i>free standing on the floor</i> (jingga) karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan. Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan lampu TL WWX sesuai dengan tema juang dan berani yang diletakkan pada bagian plafond dengan sistem lampu mengarah ke bawah menyebar - Task lighting pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari dua sisi benda - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen vertikal ruang Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu sisi dari bangunan terbuka namun tetap terbatas. hal ini bertujuan agar memunculkan kesan orang yang ada didalamnya merasa masih ada hubungan dengan dunia luar

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran pertama	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema perjuangan ➤ Sirkulasi mengalir berkelok menerus memutar semua sisi ruangan ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan berakhir pada pintu transisi bangunan.
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan pada dua sisi ruang sedangkan dua sisi ruangan lainnya tertutup. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada satu sisi ruang ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan bentuk bukaan pada ruangan pada sisi ruang pameran ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu warna merah suram dan batu-batuan dengan warna abu-abu hingga hitam ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase kelima) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Besar bukaan Bukaan yang lebar dan besar dengan dimensi hampir dua kali standar yaitu setinggi 4 m dan diletakkan pada belakang objek pameran ➤ Adanya perulangan bentuk dan wujud vertikal secara proporsional manusia 
Skala	➤ Jarak antar lantai Jarak antar lantai adalah 5.3 dan dikurangi plafond 1 m maka tinggal 4.3 m ➤ Ketinggian lantai Jarak ketinggian pada area peninggian adalah 15 cm tiap lantai dengan total 60 cm 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian utama juga dapat dilatari dengan penempatan unsur bentuk dan wujud secara vertikal ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose dengan bukaan di atasnya agar tidak mengganggu fokus pengunjung.

B. Ruang pameran fase kedua (tema atau makna simbolik : Kejayaan)

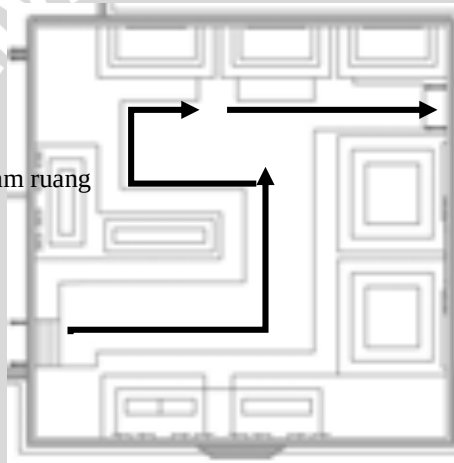
Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1025 hingga 1041 masehi mulai dari prasasti pamwatan hingga guci-guci yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase ini berjumlah 45 buah dengan jenis yang berjumlah 23 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi radial. Sistem ini menggunakan pusat linier pada sirkulasi utama sebagai poros dan menyebar ke area luar sirkulasi utama untuk memudahkan menikmati benda peninggalan.

Keterangan

Garis tebal =
sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.73 Konsep sirkulasi ruang pameran 2
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.74 Konsep kenaikan lantai 2
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 60 cm per ketinggian sehingga terdapat 4 tangga yang masing-masing sisi terdapat beberapa tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar bervariasi. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi terbuka agar pengunjung merasa lapang dan bebas saat berada dalam ruangan. penggunaan konstruksi tanpa kolom mampu membawa ruangan serasa lebih lega dan mudah dinikmati.



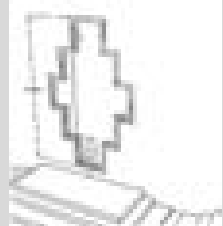
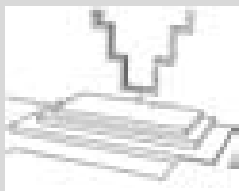
Gambar 4.75 Gambaran sirkulasi ruang pameran 2
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.29 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kedua

- Konsep wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pamer kedua adalah bentukan dari garis persegi vertikal lembut (lengkung) pada area sirkulasi dan bentukan melingkar horisontal pada area pamer - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna kuning dan putih untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna tinggi dengan warna pendukung adalah hijau. Warna hijau digunakan untuk warna latar yang mempengaruhi warna utama. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna merah yang menunjukkan sifat megah. Untuk menguat tema, skema analogus kuning ke hijau mampu memperkuat kesan - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur halus dari pemakaian material dari kaca dan kayu berpelitur. Penggunaan cat halus pada bidang dinding mampu membawa kesan lembut dan material akrilik untuk elemen wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>in showcase</i> (biru) dan <i>free standing on the floor</i> (jingga) karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan. - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan TL CWX, lampu TL WW dan lampu merkuri putih mewah sesuai dengan tema bahagia dan jaya yang diletakkan pada bagian plafond dengan sistem lampu mengarah ke bawah menyebar - Task lighting pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan dibawah untuk menyorot benda dari dua sisi benda - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen vertikal ruang - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa bila terdapat pintu yang terbuka, perasaan orang yang berada di dalamnya merasa sudah ada hubungan dengan dunia luar sekitarnya (walaupun hubungan itu tidak terlalu besar). Bukaan ini berada jauh dari benda pamer sehingga tidak mengganggu fokus dari pengunjung.

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran kedua	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema kejayaan ➤ Sirkulasi linier menyebar sesuai urutan benda. ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan berulang kembali hingga ke pintu transisi.
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan pada dua sisi ruang sedangkan dua sisi ruangan lainnya tertutup. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal kedua area pintu transisi ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu batu alam dan kayu-kayu berwarna cerah ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase keempat) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Besar bukaan - Bukaan yang lebar dan besar dengan dimensi hampir dua kali standar yaitu setinggi 4 m dan diletakkan pada belakang objek pameran ➤ Adanya perulangan bentuk dan wujud vertikal secara proporsional manusia 
Skala	➤ Ketinggian lantai - Peninggian lantai pada peletakan objek pameran dan bertingkat ➤ Jarak antar lantai - Tinggi ruangan adalah 6 dan dikurangi dengan plafond maka tinggal 5 m 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian dilatari dengan undakan dan area penempatan benda pameran yang diolah ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose pada latarnya.

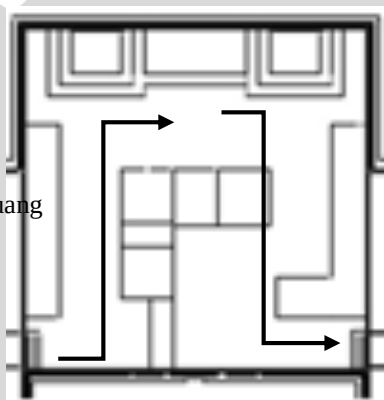
C. Ruang pameran fase ketiga (tema atau makna simbolik : Kebimbangan)

Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1041 hingga 1044 masehi mulai dari prasasti turun hyang II hingga umpak yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 29 buah dengan jenis yang berjumlah 20 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

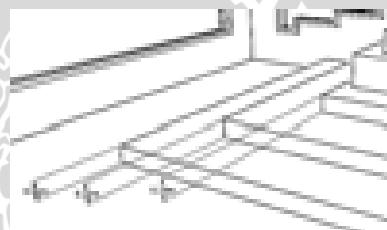
1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi memutar. Sistem ini menggunakan pusat linier pada sirkulasi utama sebagai poros dan memutar ruang yang berbentuk lingkaran untuk memudahkan menikmati benda peninggalan.

Keterangan
Garis tebal =
sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.76 Konsep sirkulasi ruang pameran 3
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.77 Konsep kenaikan lantai 3
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 45 cm per ketinggian sehingga terdapat 4 tangga yang masing-masing sisi terdapat 2 tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar 2,5 m. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

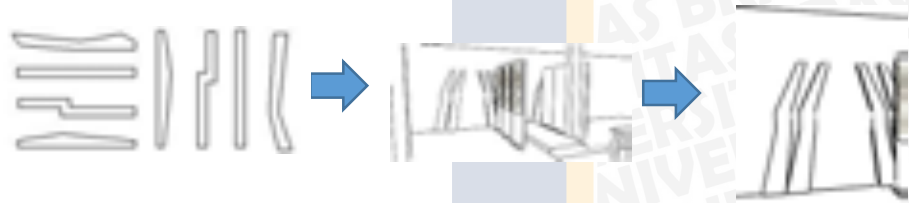
Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi tertutup dengan terdapat barrier pada masing-masing samping pada perbedaan lantai. Hal ini bertujuan untuk membatasi pengunjung bergerak untuk mendapatkan kesan yang menghimpit dan merasa tertekan sehingga dapat menciptakan suasana sesuai tema yang dibawahnya.



Gambar 4.78 Gambaran sirkulasi ruang pameran 3
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.30 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Ketiga

- Konsep wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pamer ketiga adalah bentukan dari garis horisontal kaku pada area sirkulasi dan bentukan persegi vertikal kaku pada area pamer  - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna jingga untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah abu-abu. Warna abu-abu digunakan untuk warna latar yang mempengaruhi warna utama. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna hijau. Untuk menguat tema, skema analogus warna merah, jingga dan kuning mampu memperkuat kesan  - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur kasar dan halus dari pemakaian material dari metal untuk tekstur halus dan kayu untuk tekstur kasar. Penggunaan material cat halus pada bidang dinding mampu membawa kesan nyaman namun dipadukan dengan kayu bertekstur kasar pada wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang.  - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa bila kita berada di dalam ruang yang terdapat pintu, tetapi tertutup dan tidak bisa dibuka, hal ini menimbulkan perasaan orang yang berada di dalamnya sedikit lapang dari perasaan terisolir 	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>vitrin</i> (jingga) dan <i>free standing on the floor</i> (biru) karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal dan horisontal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan.  - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan lampu TL WXX dan lampu merkuri putih sesuai dengan tema bimbang dan iri hati yang diletakkan pada bagian plafond dengan dengan aliran rel sehingga menimbulkan kesan terang hanya pada sisi tertentu - Task lighting Pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari dua sisi benda dan dipantulkan ke dinding. - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada area sirkulasi sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen horisontal ruang 

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran ketiga	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema keseimbangan ➤ Sirkulasi memutar dengan poros pusat dari benda pameran ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan kembali ke benda umum hingga pintu transisi
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan kecil pada dua sisi ruang sedangkan satu sisi ruangan lainnya dengan bukaan besar. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada area sisi kosong ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu bertekstur dan batu alam ➤ Merupakan satu-satunya ruang yang berbeda yang menyatukan semua ruang pameran
Proporsi	➤ Pembagian ruang Ruang yang dibagi dengan pemberian ketinggian lantai dan ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan bentuk latar lantai ➤ Pembatas penghimpit Penempatan pembatas penghimpit berupa elemen vertikal yang mengarah pada jalan 
Skala	➤ Ketinggian lantai Peninggian lantai pada peletakan objek pameran dan bertingkat ➤ Jarak antar lantai Jarak antar lantai adalah 4.3 dan dikurangi plafond 1 m maka tinggal 3.3 m 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian dilatari dengan undakan dan area penempatan benda pameran yang diolah ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose pada latarnya.

D. Ruang pameran fase keempat (tema atau makna simbolik : Peperangan)

Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1044 hingga 1135 masehi mulai dari prasasti banjaran dan prasasti hantang hingga miniatur rumah yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 33 buah dengan jenis yang berjumlah 21 macam. pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

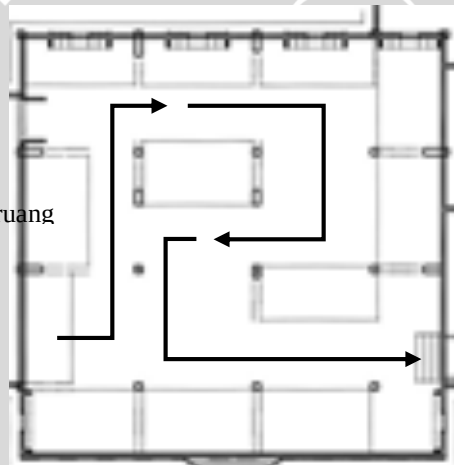
1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi zigzag. Sistem ini menggunakan sistem sirkulasi yang sebenarnya linier namun dibelok-belokkan membentuk zigzag untuk merasakan pengalaman sirkulasi sesuai kesan yang ingin ditimbulkan.

Keterangan

Garis tebal =

sirkulasi dalam ruang



Gambar 4.79 Konsep sirkulasi ruang pameran 4
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.80 Konsep kenaikan lantai
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 20 cm sehingga terdapat hanya 1 anak tangga yang masing-masing sisi terdapat 2 tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 20 cm dengan lebar 2 m. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

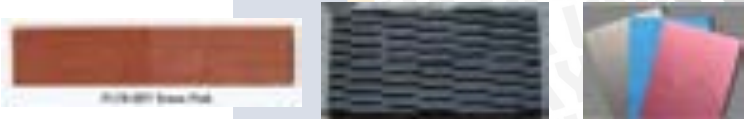
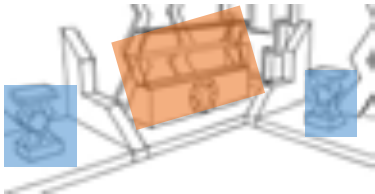
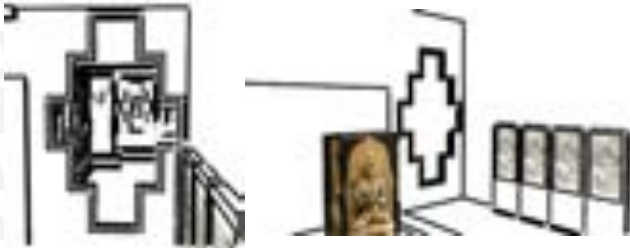
Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi sempit dan zigzag. Hal ini bertujuan untuk membuat pengunjung bergerak tidak berarah.



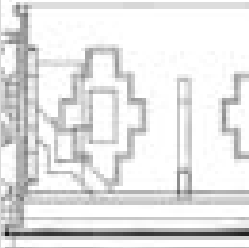
Gambar 4.81 Gambaran sirkulasi ruang pameran 4
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.31 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Keempat

Konsep wujud Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pameran keempat adalah bentukan dari garis horizontal kaku pada area sirkulasi dan bentukan garis menyudut, kaku dan zigzag pada area pameran dengan ukuran yang tidak besar dan mengganggu fokus pengunjung  Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna merah untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah hitam. Warna hitam digunakan untuk warna latar yang mempengaruhi warna utama. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna abu-abu. Untuk menguat tema, skema monokromatik warna merah mampu memperkuat kesan.  Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur kasar dari pemakaian material dari kayu dan batu-batuan. Penggunaan material metal bertekstur kasar pada bidang dinding mampu membawa kesan marah pada wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang 	Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah <i>in showcase</i> dan <i>free standing on the floor</i> karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan zigzag pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan.  Konsep penerangan ➤ <i>General lighting</i> Penerangan menggunakan lampu TL WWX dan lampu merkuri putih sesuai dengan tema bimbang dan iri hati yang diletakkan pada bagian plafond dengan mengarah ke bawah dengan mengarah hanya ke sisi dinding sehingga memanfaatkan pantulan cahaya ➤ <i>Task lighting</i> Pencahayaannya yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari satu sisi benda dan dipantulkan ke dinding. ➤ <i>Accent lighting</i> <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen horisontal ruang  Pola Buka Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa kalau kita berada di dalam sebuah ruangan yang tertutup, tidak ada bukaan untuk komunikasi dengan dunia luar, maka perasaan yang timbul adalah perasaan akan benar-benar merasakan terputus dari alam sekitarnya, benar-benar sendiri dan terkurung 

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran keempat	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema peperangan ➤ Sirkulasi zigzag namun linier dan berkelok-kelok ➤ Urutan berawal dari benda pameran khusus ke benda pameran umum dan kembali ke benda khusus hingga pintu transisi
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan benda pameran pada dua bagian tengah ruang dan terletak saling bersilangan. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada area sisi kosong ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada salah satu sisi ruang ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu bertekstur dan batu alam ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase kedua) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Pembagian ruang Ruang yang dibagi dengan pemberian ketinggian lantai dan ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan bentuk latar lantai ➤ Pembatas penghimpit Penempatan pembatas penghimpit berupa elemen vertikal yang mengarah pada jalan 
Skala	➤ Ketinggian lantai Peninggian lantai pada peletakan objek pameran dan bertingkat ➤ Jarak antar lantai Tinggi ruangan adalah 5 dan dikurangi dengan plafond maka tinggal 3.5 m 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian dilatari dengan undakan dan area penempatan benda pameran yang diolah ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose pada latarnya.

E. Ruang pameran fase kelima (tema atau makna simbolik : Keruntuhan)

Pada ruang pameran ini berisikan benda-benda peninggalan pada masa pemerintahan dari tahun 1135 hingga 1293 masehi mulai dari prasasti jepun dan prasasti padelegan ii hingga batu berangka tahun yang ada dalam masa itu. Jumlah peninggalan yang ada dalam fase itu berjumlah 21 buah dengan jenis yang berjumlah 14 macam. Pada tiap benda pameran akan dicantumkan keterangan nama, tahun benda peninggalan dan sejarah mengenai benda peninggalan.

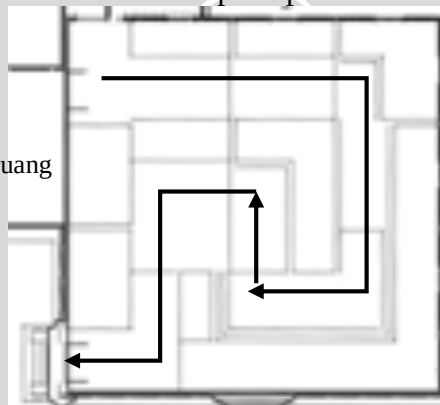
1) Sirkulasi dalam ruang

Pada ruang pameran ini menggunakan sistem sirkulasi linier memutar. Sistem ini menggunakan pusat linier pada sirkulasi utama sebagai poros dan menerus menuju objek pameran terakhir untuk memudahkan menikmati benda peninggalan dan berakhir pada pintu keluar.

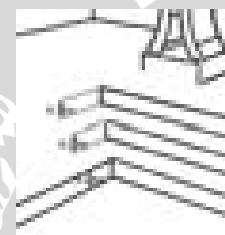
Keterangan

Garis tebal =

sirkulasi dalam ruang



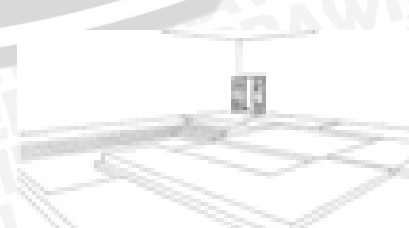
Gambar 4.82 Konsep sirkulasi ruang pameran 5
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.83 Konsep kenaikan lantai 5
Sumber : Hasil konsep

Pada sirkulasi ini akan ada permainan ketinggian lantai pada ruang pameran dengan ukuran ketinggian 45 cm per ketinggian sehingga terdapat 3 tangga yang masing-masing sisi terdapat beberapa anak tangga pada sirkulasi utama yang berada di tengah ruangan. Kenaikan tiap tangga adalah 15 cm dengan lebar bervariasi. Ketinggian ini digunakan pada area peletakan benda pameran.

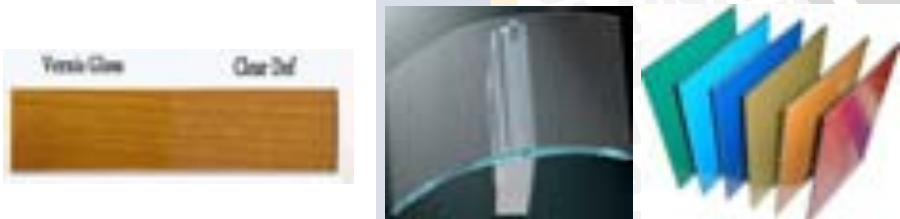
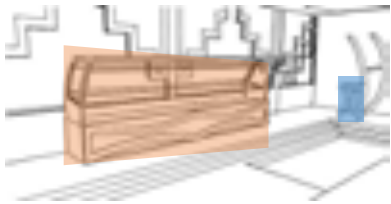
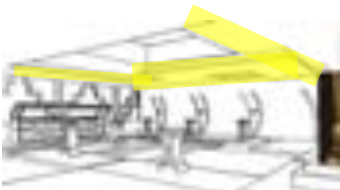
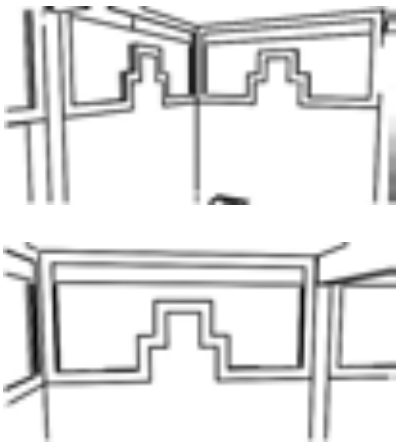
Jenis sirkulasi yang digunakan adalah jenis sirkulasi yang berakhir pada ruang. Hal ini bertujuan untuk membuat pengunjung menuju objek terakhir yang ditempatkan meruang pada lokasi tertentu dan merupakan tanda akhir dari perjalanan di dalam ruang pameran.



Gambar 4.84 Gambaran sirkulasi ruang pameran 5
Sumber : hasil konsep

2) Elemen visual ruang

Tabel 4.32 Konsep Elemen Visual Ruang Pamer Kelima

- Konsep wujud dan bentuk Bentuk dan wujud yang digunakan pada ruang pameran keempat adalah bentukan dari garis horizontal lembut (lengkung) pada area media benda pameran dan bentukan garis vertikal lembut (lengkung) pada sirkulasi menuju pintu keluar.  - Konsep warna Warna yang digunakan adalah warna coklat dan hijau untuk memperkuat tema ruang. Semua warna menggunakan nada warna rendah dengan warna pendukung adalah kuning yang mengontraskan ruang. Warna merah digunakan untuk warna aksen pada elemen penunjang. Warna netral yang mampu dipadukan adalah warna merah. Untuk menguatkan tema, skema analogus dari warna merah, merah muda hingga merah kecoklatan mampu memperkuat kesan.  - Konsep tekstur dan bahan Dominasi tekstur yang digunakan adalah tekstur halus dari pemakaian material dari kaca dan kayu berpelitur. Penggunaan cat halus pada bidang dinding mampu membawa kesan lembut dan material metal untuk elemen wujud. Permainan motif mampu membawa kesan historis pada ruang 	- Konsep tata objek Tata objek yang digunakan adalah vitrin dan <i>free standing on the floor</i> karena kedua tata objek ini mampu memberikan kesan vertikal dan horizontal pada ruang sehingga mampu mendukung tema ruang. Barrier dibuat dari perbedaan lantai sehingga memberikan batasan kepada pengunjung terhadap benda peninggalan.  - Konsep penerangan - General lighting Penerangan menggunakan lampu TL WXX dan lampu merkuri putih sesuai dengan tema lemah dan akhir yang diletakkan pada bagian plafond dengan sistem lampu mengarah ke bawah menyebar menyeluruh  - Task lighting pencahayaan yang berfokus pada objek dengan tipe lampu standart maupun tipe <i>spotlight</i> diletakkan diatas untuk menyorot benda dari dua sisi benda  - Accent lighting <i>Accent lighting</i> diletakkan pada <i>drop ceiling</i> sebagai pengarah jalan dan juga diletakkan pada elemen vertikal ruang  - Pola Bukaannya Pola bukaan yang digunakan adalah pola yang salah satu konsep ruang menyatakan bahwa kalau salah satu konsep ruang menyatakan bahwa di dalam ruang yang hanya ada satu bidang vertikal dan horizontal orang merasa di dalamnya akan merasa hampir 100 % dekat dengan alam sekitarnya. 

Sumber : Hasil konsep

Konsep penerapan prinsip-prinsip desain ruang pameran pertama	
Urutan	➤ Hirarki yang digunakan adalah tema ruang yaitu tema perjuangan ➤ Sirkulasi memutar dan berkelok-kelok lalu menerus. ➤ Urutan berawal dari benda pameran umum ke benda pameran khusus dan kembali ke umum lalu berakhir pada pintu transisi bangunan.
Keseimbangan	➤ Keseimbangan dicapai dengan menempatkan bukaan pada dua sisi ruang sedangkan dua sisi ruangan lainnya tertutup. ➤ Penerapan unsur bentuk dan wujud vertikal pada satu sisi ruang ➤ Keseimbangan yang diperoleh bersifat keseimbangan simetris dan asimetris
Perulangan	➤ Perulangan wujud dan bentuk vertikal pada area pintu keluar ➤ Perulangan bentuk bukaan pada ruangan pada sisi ruang pameran ➤ Perulangan media pameran berupa <i>free standing on the floor</i> pada penataan benda pameran
Kesatuan	➤ Penggunaan kesamaan material yaitu kayu warna merah suram dan batu-batuan dengan warna abu-abu hingga hitam ➤ Bukaan mempunyai kesamaan dengan ruang pameran lainnya (fase pertama) untuk memberikan kesatuan yang bersifat tidak langsung.
Proporsi	➤ Besar bukaan Bukaan yang lebar dan besar dengan dimensi hampir dua kali standar yaitu setinggi 4 m dan diletakkan pada belakang objek pameran ➤ Pembagian ruang Ruang yang dibagi dengan pemberian ketinggian lantai dan ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan bentuk latar lantai 
Skala	➤ Jarak antar lantai Jarak antar lantai adalah 5.3 dan dikurangi plafond 1 m maka tinggal 4.3 m ➤ Ketinggian lantai Jarak ketinggian pada area peninggian adalah 15 cm tiap lantai dengan total 60 cm 
Pusat perhatian	➤ Pusat perhatian utama dilatari dengan latar batu-bata non ekspose agar tidak mengganggu fokus pengunjung ➤ Pusat perhatian utama juga dapat dilatari dengan penempatan unsur bentuk dan wujud secara vertikal ➤ Pusat perhatian umum dilatari dengan latar biasa tanpa ekspose dengan bukaan di atasnya agar tidak mengganggu fokus pengunjung.

4.5.1.2 Konsep Keterkaitan Antar Ruang

Pemanfaatan ruang transisi antar ruang pameran tiap fase mampu digunakan sebagai media tempat beristirahat. Ruang istirahat ini juga digunakan sebagai media pemisah antar fase ruang pameran namun tetap dapat menjadi penghubung jalan cerita dalam ruang pameran. Selain itu ruang transisi ini difasilitasi oleh fasilitas tempat duduk dan tempat istirahat.



Gambar 4.85 Area transisi
Sumber : Hasil konsep

Ruang transisi juga dimanfaatkan sebagai media edukasi pengantar antar fase ruang pameran dengan memberikan gambaran suasana pada ruang transisi. Ruangan ini akan difasilitasi dengan fasilitas multimedia. Fasilitas ini akan menyajikan pengetahuan awal mengenai sejarah dari ruang fase yang akan dituju. Media yang digunakan adalah *winconsin interactive wall* yaitu media display elektronik yang berbasis multimedia masa kini



Gambar 4.86 Pemakaian multimedia
Sumber : Hasil konsep

4.5.1.3 Konsep Kesatuan Antar Ruang

- Pengolahan pintu transisi

. Hubungan langsung antar ruang pameran perlu dilakukan pengolahan agar perbedaan antar ruang pameran mampu diinterpretasikan melalui pintu masuk sebelum masuk ke dalam ruang pameran selanjutnya. Salah satu cara untuk menyatukan antar ruang dengan pintu transisi ini adalah dengan penerapan gradasi warna pintu masuk.

Pintu ini merupakan perwujudan dari gerbang atau orang Jawa sering menyebutnya dengan gapura. Gapura merupakan pintu masuk untuk menuju satu ruangan ke ruangan lainnya. Pintu akan berberbentuk dari dua buah daun pintu dengan adanya ukiran matahari (pancaran) yang merupakan salah satu lencana yang ada dalam Kerajaan Kediri.



Gambar 4.87 Pintu dan gerbang transisi antar ruang
Sumber : Hasil konsep

4.5.2 Konsep Tapak

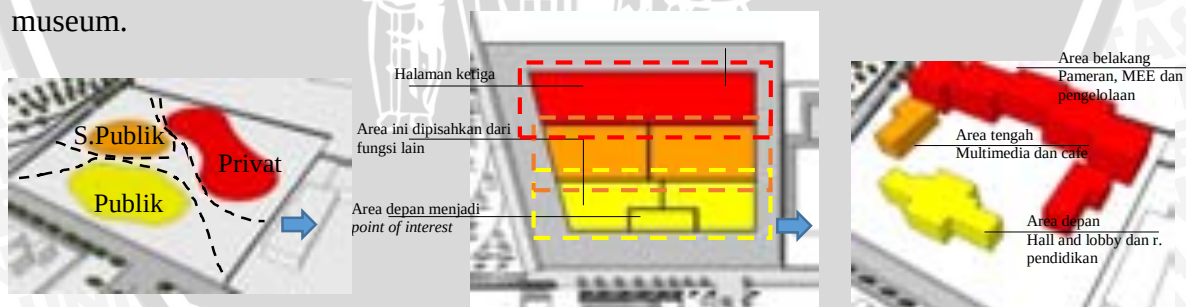
Konsep perancangan tapak akan membahas mengenai keputusan dalam desain dan pengaplikasiannya pada tapak museum. Konsep ini dituangkan secara grafis untuk memudahkan tahap selanjutnya yaitu tahapan desain. Konsep tapak ini meliputi konsep pemintakatan, konsep sirkulasi dan pencapaian, konsep orientasi dan view, konsep vegetasi dan konsep tanggap iklim.

4.5.2.1 Konsep Pemintakatan

Konsep ini berdasarkan dari hasil analisa zoning yang telah diketahui bahwa tapak mempunyai sifat fungsi yang terbagi menjadi 3 yaitu privat, semi privat dan publik. Dengan masing-masing fungsi sebagai berikut :

- Publik : *Hall and Lobby*, Ruang Pendidikan
- Semi privat : Ruang Multimedia, *Café and Resto*
- Privat : Ruang Pameran Ruang pengelola, ruang MEE dan Ruang *Security Asset*

Pada konsep pemintakatan ini zona bangunan dibagi menjadi 3 bagian / halaman yang saling terpisah satu sama lain. Zona depan ditempati oleh ruang fungsi publik, zona tengah ditempati ruang fungsi semi privat dan zona belakang ditempati oleh ruang fungsi privat. Fungsi publik ditempatkan pada bagian depan agar mudah diakses dari depan yang merupakan jalan utama dalam kawasan sekitar museum.



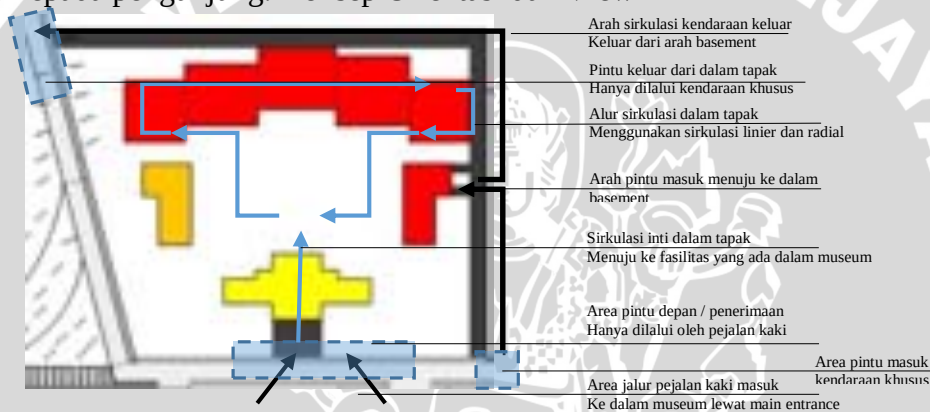
Gambar 4.88 Konsep pemintakatan
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.2 Konsep Sirkulasi dan Pencapaian

Letak main entrance terletak pada tapak sebelah utara. Hal ini disebabkan karena kapasitas wisatawan yang didominasi pada jalan depan yaitu jalan kawasan wisata. Main entrance dapat dicapai dengan berjalan kaki saja, hal ini untuk memberikan keseragaman alur perjalanan wisatawan dalam kawasan.

Second entrance hanya digunakan untuk bagian pengelola, MEE dan kebutuhan café and resto. Second entrance ini berada pada tapak bagian basement dengan jalur masuk dan keluar dari bagian timur tapak. Seluruh kendarannya akan keluar dari pintu keluar tapak pada bagian barat daya tapak.

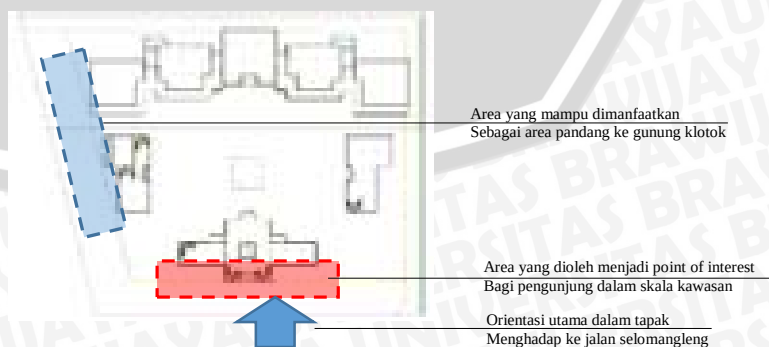
Sirkulasi yang baik dalam Museum Airlangga adalah sirkulasi yang mempunyai sifat menerus. Sirkulasi yang seperti ini akan lebih tepat menggunakan sirkulasi linier karena sifatnya yang tidak akan membingungkan pengunjung dalam menyusuri tiap ruang pameran dalam museum. Sirkulasi pada ruang pameran secara makro diawali dengan ruang transisi pertama (ruang multimedia) menuju ke ruang transisi kedua (pendapa) kemudian langsung menuju ke ruang pameran. Ruang transisi berfungsi sebagai bagian pengenalan sejarah Kerajaan Kediri secara garis besar kepada pengunjung. Konsep Orientasi dan View



Gambar 4.89 Konsep sirkulasi dan pencapaian dalam tapak
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.3 Konsep Orientasi dan View

Orientasi bangunan akan dihadapkan ke arah jalan didepan tapak yaitu jalan selomangleng yang merupakan akses yang cukup luas dan baik bagi pengunjung. Pengunjung akan datang dari arah parkir dan pintu masuk kawasan sehingga orientasi bangunan akan menghadap ke selatan. Orientasi ini juga sesuai dengan konsep sirkulasi sebelumnya yang menerangkan bahwa pada area depan merupakan pintu masuk pengunjung bagi pejalan kaki maupun berkendara.



Gambar 4.90 Konsep peletakan orientasi dan view
Sumber : Hasil konsep

Dengan orientasi utama yang dihadapkan ke selatan / depan tapak maka, diperlukan perlakuan khusus pada bagian fasade bangunan bagian selatan. Bagian ini harus diolah dengan memberikan aksen / point tertentu yang mampu menjadi daya tarik pengunjung. Pengkhususan ini dapat berupa gerbang ataupun muka fasade yang diolah. Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada subbab selanjutnya pada bagian bentuk bangunan.

Selain itu bangunan juga akan dihadapkan ke arah barat yaitu menghadap kearah gunung klotok yang merupakan objek wisata utama dari kawasan wisata selomangleng. Orientasi ini bertujuan agar pengunjung dapat menikmati keindahan gunung klotok dari dekat sehingga dapat memaknai keindahan ciptaanNya.



Gunung Klotok yang menjadi point view dari arah barat dan view ke luar tapak

Area yang dimanfaatkan sebagai area pandang ke gunung klotok

Area pandang kedua yang mampu melihat ke dalam tapak ataupun keluar tapak

Area yang menjadi point of interest untuk memberikan pengenalan akan museum

Gambar 4.91 Konsep view dan orientasi tapak
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.4 Konsep Kebisingan dan Vegetasi

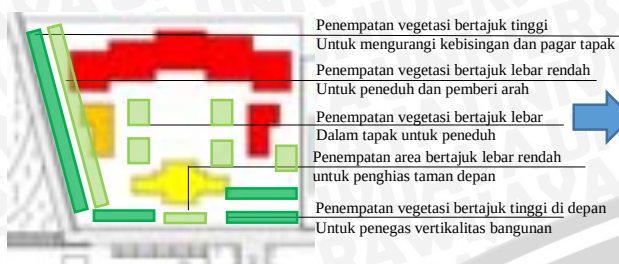
Konsep vegetasi dalam tapak adalah dengan memanfaatkan pohon-pohon ataupun tumbuhan-tumbuhan yang ada dalam tapak dengan mempertahankan ataupun memindahkan ke lokasi yang lain. Vegetasi yang dipindahkan akan disesuaikan peletakannya dengan massa bangunan yang suda terbentuk tanpa menghilangkan kesan bangunan yang ingin dicapai.

Vegetasi bertajuk tinggi akan diletakkan area depan tapak dan samping barat tapak. Hal ini bertujuan selain sebagai peneduh, vegetasi bertajuk tinggi tidak menutupi view bangunan dari luar. Vegetasi ini justru akan menambah kesan tinggi pada bangunan yang mengadaptasi bangunan Kerajaan Kediri.

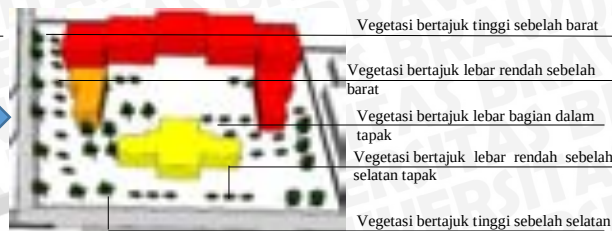
Vegetasi bertajuk lebar akan ditempatkan di timur dan di dalam tapak. Vegetasi ini bertujuan sebagai peneduh yang bersifat menyebar dan merata sehingga mampu meneduhi pengunjung yang berada dalam kawasan museum. Selain itu terdapat pula vegetasi penghias yang berada di sepanjang samping bangunan untuk memperindah bangunan.

Vegetasi akan lebih difokuskan pada area samping barat dan selatan bangunan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari area

tersebut. Vegetasi yang merapat mampu digunakan sebagai pengganti pagar selain sebagai media peredam suara



Gambar 4.92 Konsep penempatan vegetasi
Sumber : Hasil konsep



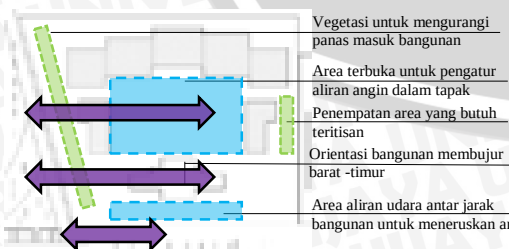
Gambar 4.93 Konsep vegetasi dan penanggulangan kebisingan
Sumber : Hasil konsep

4.5.2.5 Konsep Tanggap Iklim

Konsep tanggap iklim akan difokuskan pada penanganan masalah panas matahari dan aliran angin dalam tapak. Konsep ini mengacu dari hasil analisa iklim pada subbab sebelumnya yang telah disesuaikan dengan kondisi iklim dalam tapak dan sekitarnya.

Konsep tanggap matahari pada tanggap adalah dengan menghindari panas matahari langsung dan memanfaatkan cahaya matahari. Menghindari panas matahari yang terik dengan cara mengorientasikan bangunan membujur barat – timur. Dengan mempersempit bidang paparan sinar maka akan mengurangi tingkat panas dalam bangunan. Selain itu memberikan teritisan yang sesuai standard dan penambahan vegetasi penghalang mampu memberikan dampak sejuk pada bangunan.

Konsep tanggap aliran angin dengan memperpendek aliran angin dalam tapak dan memperbanyak area terbuka yang mampu mengalirkan aliran secara bebas. Penempatan aliran angin di setiap jarak antar bangunan dan ruang terbuka dalam tapak mampu menjadi solusi yang mudah untuk mengatasi aliran angin ini.



Gambar 4.94 Konsep pengaturan bangunan terhadap iklim
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.95 Konsep tanggap iklim
Sumber : Hasil konsep

4.5.3 Konsep Bangunan

Konsep bentuk dan penataan massa merupakan hasil dari analisa bangunan yang telah dirumuskan dalam bentuk grafis. Konsep ini akan mengacu pada unsur-unsur arsitektural yang berhubungan dengan museum terhadap peninggalan Kerajaan Kediri yang masih ada. Konsep bangunan ini meliputi konsep penataan massa (pemintakatan simbolik, denah dan konfigurasi massa) dan konsep bentuk (tampak dan bentuk, kolam air, pintu masuk, atap bangunan, warna dan material)

4.5.3.1 Konsep Penataan Massa

- Konsep Pemintakatan Tri mandala

Dalam perancangan bangunan peninggalan Kerajaan Kediri (situs-situs yang ada) menggunakan halaman (area tertentu) yang membagi tapak dalam beberapa halaman. Hal itu juga diterapkan dalam merancang Museum Airlangga. Museum dibagi dalam 3 wilayah (tri mandala). Tri Mandala sendiri memiliki tingkat asosiasi yang cenderung kearah unsur bidang. Sehingga, metafora tangible diberlakukan pada proses ini, namun masih dalam batasan modular tapak.



Gambar 4.96 Garis imajiner melintang
Sumber : Hasil konsep



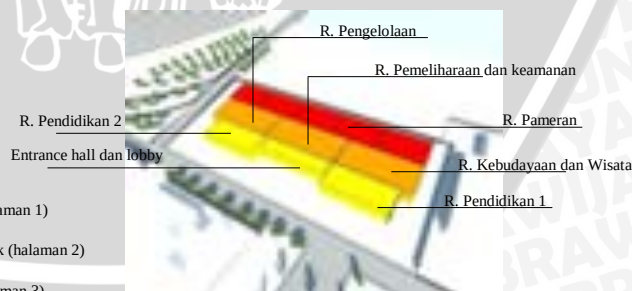
Gambar 4.97 Garis imajiner membujur
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.98 Imposisi 2 garis imajiner
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.99 Zoning halaman pada tapak
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.100 Zoning ruang dalam tapak
Sumber : Hasil konsep

Pada ilustrasi gambar 4. hingga 4. , dilakukan pembagian tapak menjadi 2 segmen sesuai orientasi, pertama dari bujur utara - selatan, kedua dari bujur timur – barat. Kemudian kedua segmen tersebut di *impose* membentuk grid pada tapak untuk

memproyeksikan zonasi ruang. Kedua segmen dikolaborasikan menjadi 9 segmen ruang lalu menentukan zonasi sesuai kebutuhan privat (penting) – publik (umum).

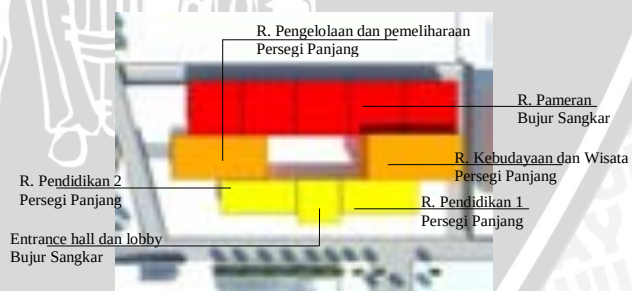
Konsep pemintakan yang digunakan pada museum tetap menerapkan zoning situs peninggalan Kerajaan Kediri dengan menggunakan sistem fungsi tiap halaman. Pada halaman pertama digunakan sebagai area publik sehingga ruang yang diwadahi bersifat terbuka ataupun bersama. Ruangan tersebut adalah *hall entance area*, *lobby*, ruang multimedia dan ruang-ruang pendidikan

Pada halaman kedua digunakan sebagai area persiapan ataupun area istirahat sehingga ruang yang diwadahi bersifat pendukung fungsi lainnya. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang pemilihan dan keamanan serta ruang kebudayaan dan wisata. Pada halaman ketiga digunakan sebagai area yang penting dan sakral sehingga ruangan bersifat privat (penting). Ruangan tersebut adalah ruangan pameran mulai bagian 1 hingga 5.

- Denah

Bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai denah bangunan yang sama antara satu dengan yang lainnya, yaitu berbentuk bujur sangkar dan persegi panjang. Bangunan induk (candi utama) mempunyai denah berbentuk bujur sangkar, untuk bangunan pendukung (candi perwara) menggunakan denah berbentuk persegi panjang sedangkan bentuk denah bangunan penerima (gapura) berbentuk gabungan antara bujur sangkar dan persegi panjang.

Susunan bentuk ruang dalam bangunan Museum Airlangga ditentukan bahwa ruang pameran merupakan area utama dengan denah berbentuk bujur sangkar. Area pengelola dan area kebudayaan dan wisata merupakan area pendukung dengan denah berbentuk persegi panjang. Area penerima dan area pendidikan merupakan area penerima dengan denah berbentuk bujur sangkar pada area penerima dan persegi panjang pada area pendidikan.



Gambar 4.101 Bentuk denah museum
Sumber : Hasil konsep

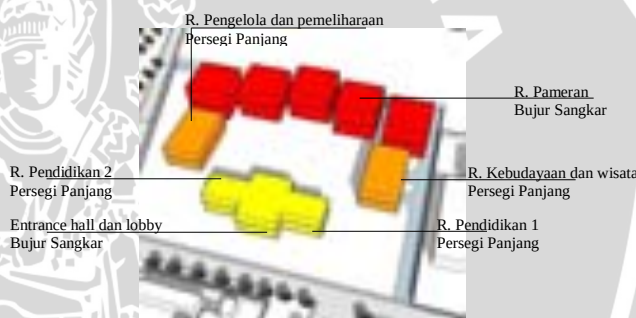
- Konfigurasi

Bangunan peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai konfigurasi massa yang sama yaitu mempunyai konfigurasi *cluster* dengan terbagi dalam 3 halaman (tri mandala). Konfigurasi ini mengharuskan bangunan terpecah dalam beberapa fungsi yang sesuai dengan kebutuhannya. Konfigurasi *cluster* mempunyai keuntungan yaitu bangunan mampu mempunyai tingkat privasi masing-masing sehingga mampu menimbulkan situasi yang tenang.



Gambar 4.102 Konfigurasi massa bangunan awal
Sumber : Hasil konsep

Pada bangunan museum setiap massa terdiri dari satu atau dua fungsi dengan kebutuhan yang sama. Untuk konfigurasi bangunan Museum Airlangga terdiri dari massa bagian depan (area penerima dan pendidikan), massa bagian samping kanan (area kebudayaan dan wisata), massa bagian samping kiri (area pengelolaan dan pemeliharaan) dan massa bagian belakang (satu massa pada tiap fase ruang pameran).



Gambar 4.103 Konfigurasi massa bangunan pemecahan
Sumber : Hasil konsep

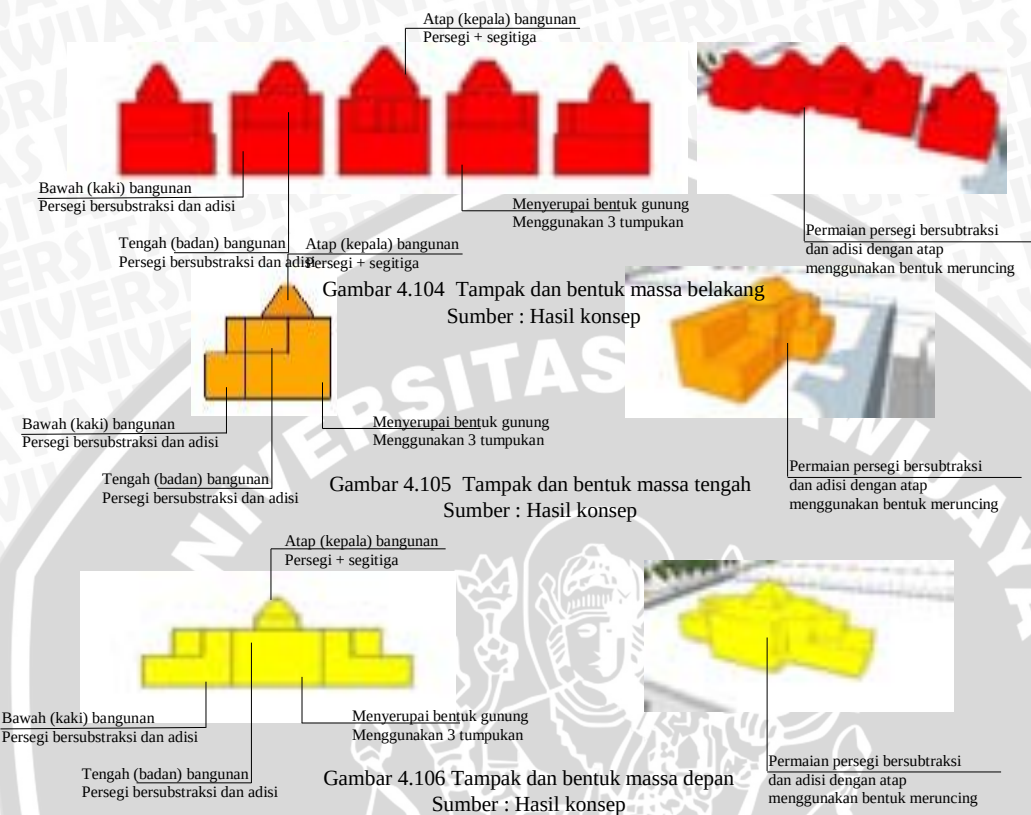
4.5.3.2 Konsep Bentuk

- Tampak dan Bentuk Bangunan

Perwujudan museum tetap mengacu pada bentukan yang sudah ada yaitu bentuk tampilan gunung sehingga bangunan berbentuk mengeruncing keatas. Bagian utama berbentuk meruncing ramping dengan penambahan ketinggian tanah. Bagian pendukung berbentuk meruncing dengan pelebaran bentuk. Bagian penerima berbentuk meruncing menyerupai bentuk gapura. Setiap bangunan akan terdiri dari dari 3 bagian yaitu kaki, badan dan kepala.

Menurut nababan (2015) pada bagian kaki candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan segitiga dan lingkaran, pada bagian tertentu terdapat aditif bentuk persegi dan segitiga dan subtrakif lingkaran pada persegi. Pada bagian badan candi didominasi bentuk persegi dan hanya ada aditif bentuk persegi dan segitiga. Pada bagian kepala candi didominasi bentuk persegi dengan perpaduan lingkaran dan

segitiga. Mahkota didominasi bentuk lingkaran. selain itu terdapat bentuk aditif dari persegi dan segitiga.

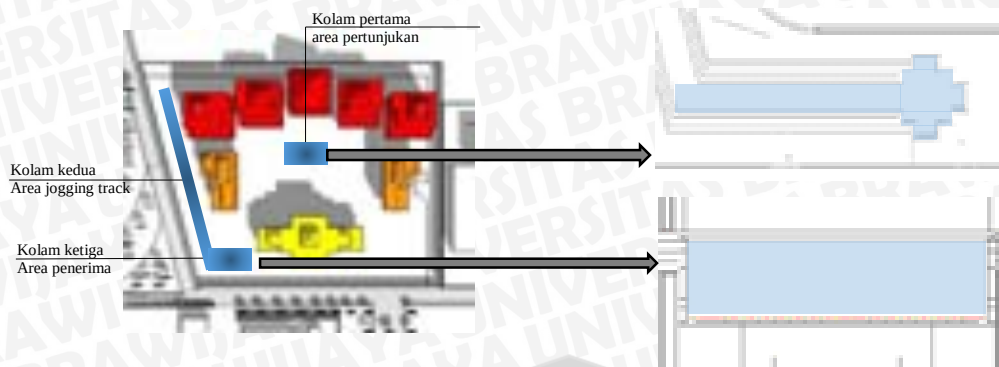


- Kolam Air

Pada peninggalan Kerajaan Kediri banyak terdapat area kolam air (segaran) yang digunakan pada zaman dahulu sebagai area pencucian diri dan pembersih badan. Kolam ini juga berfungsi sebagai area penyejuk lingkungan karena sifat kolam yang bergerak dan mengalir. Kolam pada zaman Kerajaan Kediri juga biasa digunakan sebagai area pertunjukkan / perhelatan.

Penggunaan kolam dalam Museum Airlangga difungsikan selain sebagai area penyejuk lingkungan, kolam juga digunakan sebagai area pertunjukan. Kolam ini akan dipadukan dengan area amphiteater ataupun pendopo sebagai area transisi dan panggung di belakang kolam dengan latar bangunan museum.

Selain kolam sebagai area perhelatan, kolam juga difungsikan sebagai area istirahat sementara dan relaksasi pada bagian barat museum. Lokasi ini sangat cocok karena area ini merupakan area jogging track kawasan sehingga mampu menarik wisatawan untuk istirahat di area museum.



Gambar 4.107 Penempatan kolam air dan bentuknya
Sumber : Hasil konsep

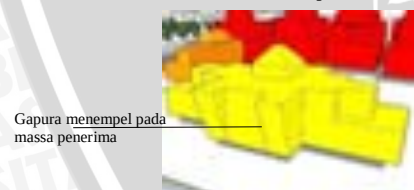
- Pintu Masuk (Gapura)

Penggunaan gapura dalam percandian peninggalan Kediri memiliki perbedaan pada tiap bangunan. Ada yang hanya memiliki satu gapura pada satu kompleks percandian, ada pula yang memiliki gapura pada tiap halamannya. Perbedaan ini dikarenakan perbedaan kepentingan ataupun keutamaan fungsi tiap bangunan.

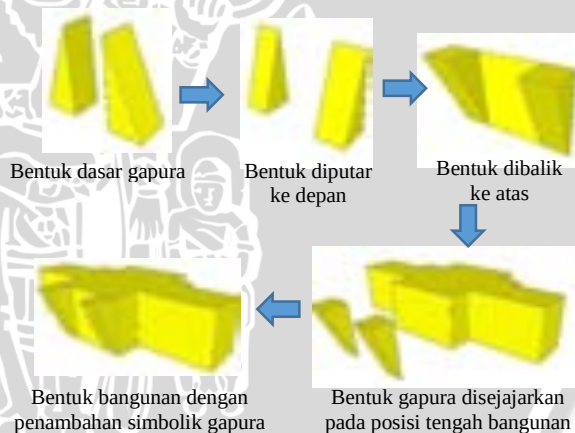
Museum Airlangga cenderung akan menggunakan tunggal gapura karena fungsi yang bukan sebagai tempat ibadah. Hal ini akan menjadikan fungsi lebih bersifat umum. Penempatan gapura akan tersamar dalam massa penerimaan sehingga fungsi ini mampu terwujud dari bentuknya yang menggambarkan gapura.



Gambar 4.108 Peletakan gapura awal
Sumber : Hasil konsep



Gambar 4.110 Gapura menyatu dengan massa
Sumber : Hasil konsep

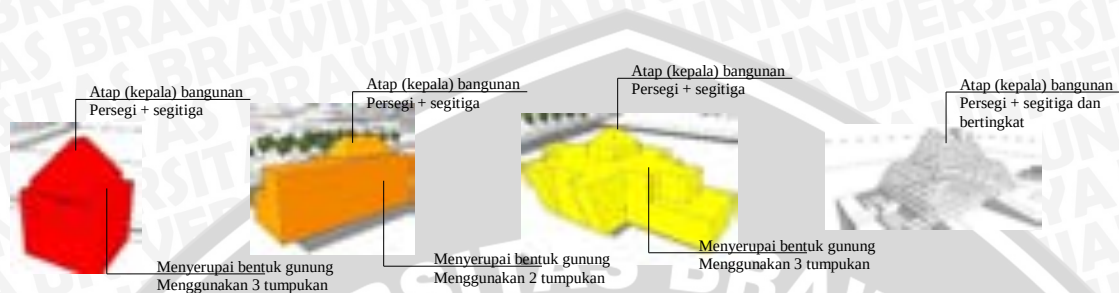


Gambar 4.109 Proses desain gapura
Sumber : Hasil konsep

- Atap bangunan

Bangunan percandian peninggalan Kerajaan Kediri mempunyai kesamaan dalam bentuk atap yaitu berbentuk persegi bertingkat keatas dengan trap yang mengecil atau memendek setiap meninggi. Hal ini juga diterapkan pada tiap massa bangunan di Museum Airlangga.

Pada massa penerima akan diterapkan atap bertingkat dengan perpaduan persegi dan lingkaran. Bagian ini cenderung bersifat sentralis pada atap bangunan untuk mengesankan bentuk penerima (gapura). Pada massa penunjang (wisata dan pengelolaan) juga diterapkan atap bertingkat persegi namun lebih rendah untuk memunculkan kesan horisontal pada bangunan. Pada massa utama (pameran)



Gambar 4.111 Bentuk atap dan detail rencana
Sumber : Hasil konsep

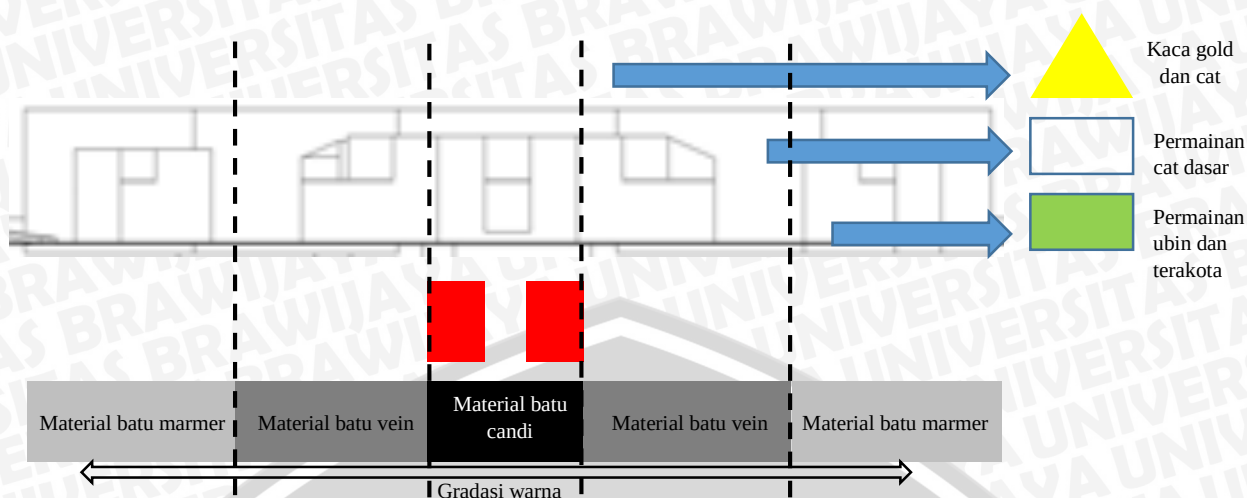
diterapkan atap bertingkat dengan persegi dan segitiga dengan orientasi vertikal.

- **Material dan Warna**

Semua material ini akan digunakan sebagai material finishing pada bangunan untuk memunculkan kesan Kerajaan Kediri dalam Museum Airlangga. Material batu pahat akan digunakan pada bagian kaki bangunan karena tingkat kelembababan yang kuat. Material batu yang digunakan antara lain. Material batu bata akan digunakan pada bagian badan bangunan dan sedikit pada bagian atap. Material bata yang digunakan adalah bata ekspos. Material ubin digunakan hanya pada massa utama untuk menguatkan kesan sakral pada bangunan tersebut.

Unsur warna dapat memberikan sebuah ciri pada bangunan khususnya bangunan museum dengan tampilan menggunakan karakter warna khas dari peninggalan Kerajaan Kediri dan juga material yang digunakannya. Warna hitam, abu-abu, putih, merah bata, hijau dan kuning merupakan perpaduan dari warna-warna peninggalan Kerajaan Kediri.

Warna tampilan bangunan akan didominasi warna hitam, putih dan abu-abu secara gradasi dengan warna merah bata sebagai dominan. Warna hijau digunakan pada bagian lantai dan pelataran dengan penambahan warna kuning dan merah. Warna kuning keemasan akan dikhususkan untuk pewarna atap bangunan agar terkesan megah dan berkilau.



Gambar 4.112 Pola pewarnaan dan penempatan material
Sumber : Hasil konsep

4.6 Pembahasan hasil perancangan

Pembahasan hasil perancangan merupakan merupakan cakupan hasil perancangan yang telah diperoleh dari hasil analisa dan hasil konsep secara sistematis dan berurutan. Hal ini berguna untuk memperjelas hasil keputusan konsep desain dan untuk mengetahui kesesuaian hasil desain terhadap konsep desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya.

Tahap pembahasan hasil desain ini terbagi dalam tiga bagian yang sama dalam tahap analisa dan tahap konsep sebelumnya yaitu :

1. Pembahasan hasil interior ruang pameran dengan pendekatan simbolik
2. Pembahasan hasil desain tapak
3. Pembahasan hasil bangunan dengan pendekatan simbolik

Hasil perancangan ini akan disajikan dalam bentuk grafis dengan keterangan yang menjelaskan gambar grafis. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pembahasan hasil desain namun tetap bisa menjelaskan bagian-bagian yang menjawab permasalahan desain. Selain itu proses grafis juga akan mempermudah proses penjelasan hasil konsep tiap variabel yang telah ditentukan sebelumnya dalam hasil desain. Berikut ini merupakan pembahasan hasil perancangan Museum Airlangga :

4.6.1 Hasil Interior Ruang Pamer Dengan Pendekatan Simbolik

Hasil perancangan interior dalam ruang pameran Museum Airlangga merupakan pembahasan yang menjawab keterkaitan dalam cerita sejarah Kerajaan Kediri dengan

implementasi pembentukan ruang pameran. Hal ini bertujuan untuk memperoleh ruang pameran museum yang mampu menceritakan suasana dan keadaan dalam sejarah Kerajaan Kediri melalui elemen-elemen visual dalam ruang pameran yang mampu membawa kesan dan suasana. Dengan menggunakan metode metafora intangible, akan didapatkan ruang-ruang yang membawa suasana dalam bentuk makna maupun tema ruang yang secara tersirat telah disusun dari rangkaian sejarah.

Dalam pembahasan hasil perancangan interior ruang pameran museum dengan pendekatan simbolik ini terdapat tiga tahapan dalam prosesnya. Tahapan tersebut antara lain :



4.6.1.1 Pembahasan Hasil Desain Mengenai Elemen Visual Ruang

Hasil dan pembahahasan Ruang Pamer Pertama dengan tema Perjuangan

Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru yang berlangsung pada tahun 1019 M – 1024 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Senang
- b) Berjuang
- c) Usaha
- d) Tegar
- e) Setia
- f) Berani
- g) Kokoh

Bentuk bukaan yang berbentuk menyerupai undakan menggunung dengan bagian yang terbuka hanya beberapa sisi bangunan saja. Jenis bukaan samar mampu membawa kesan cukup membatasi dalam ruang

Bahan yang digunakan adalah bahan-bahan alami yaitu material dari kayu pada dinding, lantai dan hiasan. Material batuan pada dinding bangunan

Memainkan **tekstur** mampu membawa kesan historis pada bagian dinding bangunan serta ukiran pedestal

Elemen wujud vertikal lembut diterapkan pada area yang menonjol dan elemen horisontal kaku diterapkan untuk area pameran membentuk area cekungan dalam ruang pameran

Warna yang digunakan adalah dominan warna merah pada lantai dan dinding dengan pendukung putih pada dinding. Warna coklat kayu bisa menjadi warna netral dalam ruang.

Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan in showcase pada ruang pameran ini menampilkan elemen vertikal yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur yang tidak berpitar

Sirkulasi pada ruangan yang bersifat linier mengitari ruang sepanjang jalur sirkulasi utama. Jalur ditandai dengan adanya perbedaan ketinggian per jalur sirkulasi

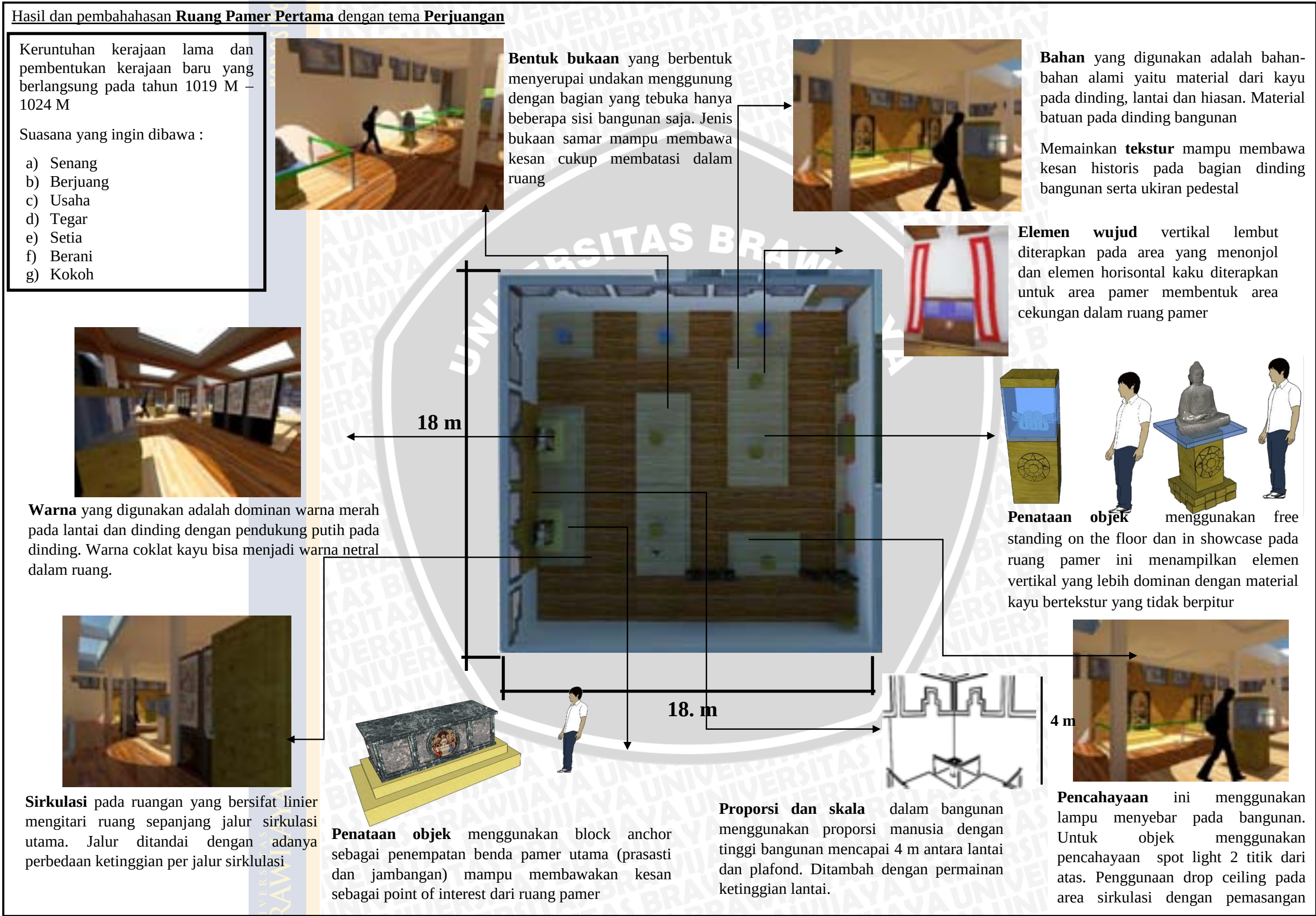
Proporsi dan skala dalam bangunan menggunakan proporsi manusia dengan tinggi bangunan mencapai 4 m antara lantai dan plafond. Ditambah dengan permainan ketinggian lantai.

Pencahayaan ini menggunakan lampu menyebar pada bangunan. Untuk objek menggunakan pencahayaan spot light 2 titik dari atas. Penggunaan drop ceiling pada area sirkulasi dengan pemasangan

18 m

18. m

4 m



The diagram illustrates a gallery space design with a central 18m x 18m square area. A 4m high section is indicated on the right. Various images show interior details: a wooden floor with a red wall, a staircase with a wooden railing, a display case, and a person walking. Annotations describe the design elements, materials, and circulation.

Gambar 4.113 Hasil desain ruang pameran fase pertama
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahasan **Ruang Pamer Kedua** dengan tema **Kejayaan**

Kejayaan dan kemakmuran kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir yang Berlangsung pada tahun 1025 M – 1041 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Wibawa
- b) Tegar
- c) Kokoh
- d) Jaya
- e) Makmur
- f) Purna

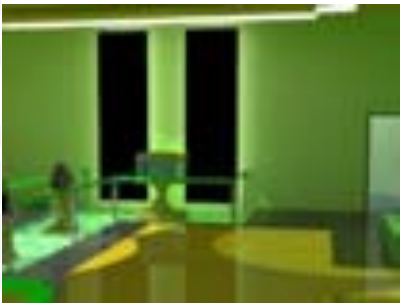


Bukaan pada bangunan bersifat terbuka namun terbatas dengan jumlah bukaan yang banyak.

Pemakaian bukaan yang berbentuk setengah wajik persegi ini mampu membawa kesan terbuka



Pemakaian lampu TL WW memanjang pada area lengkung dan memakai accent lighting berbentuk persegi pada area atas kotak sebagai penanda garis pada ruang dalam ruang pameran



Elemen wujud vertikal digunakan pada penempatan benda arkeologi utama sebagai latar membentuk bidang kontras pada dinding



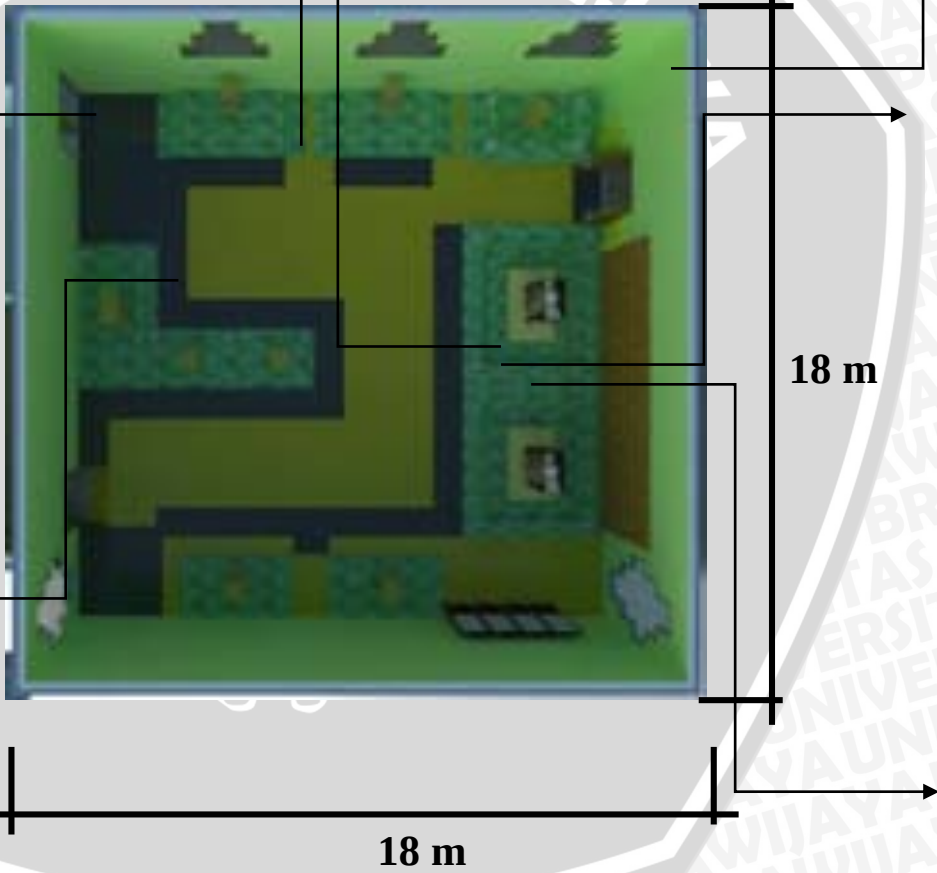
Material yang digunakan adalah material dengan tekstur yang halus. Material kayu berpelitur namun tetap memberikan kesan lama dengan menampilkan serat.

Pemakaian batu bata ekspos juga membantu memberi kesan lama. Penggunaan akrilik bermotif pada elemen vertikal mampu membawa hal yang historis.



Konsep warna analogus kuning ke hijau nampak dari pewarnaan dominan dalam ruang dengan aksent warna merah bata

Pemakaian warna hijau juga digunakan pada dinding dengan elemen garis yang berwarna cerah



Pemakaian bidang datar dengan latar berwarna merah menjadi terlebih menonjol dan membentuk bidang pengarah untuk menuju benda pameran



Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan in showcase pada ruang pameran dengan adanya barrier jalan

Proporsi dan skala setinggi 5 m dari lantai ke plafond dengan penataan benda yang lebih tinggi dari lantai dasar



Jalur sirkulasi utama dari ruang pameran kesatu ke ruang pameran kedua dengan pemakaian pengarah material yang berwarna gelap dan lampu yang diijarkan menuju ruang selanjutnya.

Gambar 4.114 Hasil desain ruang pameran fase kedua
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahahasan **Ruang Pamer Ketiga** dengan tema **Kebimbangan**

Pembagian kekuasaan kerajaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian yang baru yang Berlangsung pada tahun 1041 M – 1044 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Menyerah
- b) Bingung
- c) Bimbang
- d) Iri Hati
- e) Dengki
- f) Gundah

Pemakaian elemen wujud vertikal diletakkan pada area menuju ruangan. Elemen vertical ini teletak pada bidang dinding ataupun pada area pameran dekat media pameran untuk memperoleh kesan vertikalitas yang cukup pada benda objek pameran

Bahan yang digunakan adalah material metal yang bertekstur halus dengan adanya motif untuk menguatkan kesan historis.

Material kayu bertekstur kasar dengan finishing take oil mampu memperkuat motif kayu

Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan vitrin pada ruang pameran ini menampilkan elemen horizontal vitrin dan elemen vertikal pada free standing on the floor yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur dipelitur gelap

Konsep warna analogus merah, jingga dan kuning namun untuk spot ini warna hijau menjadi utama untuk menegaskan benda pameran pada ruang

Warna ungu dan jingga sangat dominan pada posisi ini karena ingin menyandingkan warna yang dingin dengan warna yang hangat.



Pola bukaan yang terbentuk menggunakan jendela yang kecil dan panjang yang telatak diatas. Hal ini bertujuan untuk mencapai suasana yang cukup terisolir

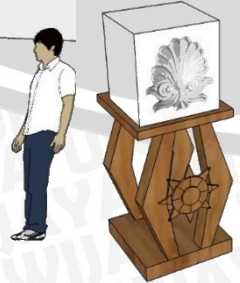
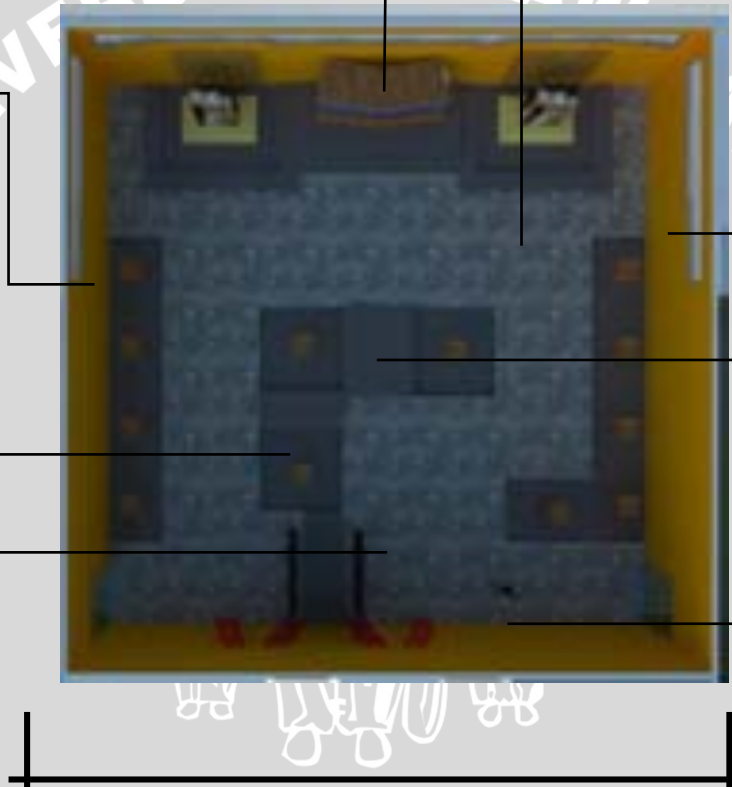


Pemakaian lampu spotlighting pada benda pameran utama dengan ruangan yang berbeda pula.

Pada ruangan ini lampu merkuri warna putih redup dan lampu merkuri dengan yang berada dalam rel sehingga terang membentuk alur tertentu



Jalur sirkulasi utama dalam ruang ini yang akan menghubungkan dengan ruangan yang selanjutnya. Karena jenis sirkulasi yang linier, maka ruangan ini yang akan membentuk alur yang terbagi menjadi 2 jalur sehingga pengunjung mampu merasakan suasana bimbang.



Proporsi yang digunakan adalah proporsi yang menghimpit dengan jarak antar plafond dan lantai yaitu 3.3 m

Permainan lekukan yang berada diatas mampu kesan rendah dalam ruangan.

Gambar 4.115 Hasil desain ruang pameran fase ketiga
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahasan **Ruang Pamer Keempat** dengan tema **Peperangan**

Pertempuran antara 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara yang Berlangsung pada tahun 1044 M – 1135 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Iri hati
- b) Egois
- c) Marah
- d) Seram
- e) Kalah
- f) Akhir

Penggunaan bukaan yang berbingkai besar dengan ukuran yang kecil mampu membawa kesan bahwa ruangan sangat dibatasi ditambah adanya penggunaan kaca gelap

Proporsi ruang yang besar dengan perbedaan antara plafond dan lantai mencapai 5 meter maka akan terkesan ruangan menjadi lebih seram dan mencekam.



Warna didominasi dengan warna monokromatik merah dengan aksent warna hitam. Warna merah digunakan pada area dinding dan cerobong langit-langit sedangkan warna merah digunakan untuk latar langit-langit sehingga menimbulkan kesan dalam dan gelap pada ruangan ini.

Area sirkulasi transisi antar ruang yang menghubungkan ruang pamer keempat ke ruang pamer kelima dengan material bata ekspos

Sirkulai yang bersifat mengarah dengan bentuk sirkulasi yang berbentuk zigzag mampu digunakan dalam mewujudkan sifat peperangan yang bersifat kacau dan egois



Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan vitrin pada ruang pamer ini menampilkan elemen horisontal pada vitrin dan elemen zigzag pada free standing on the floor yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur gelap



Pemakaian material dengan tekstur kasar terlihat dari pemakaian material kayu parket bertekstur dan dan batuan pada landasan free standing on the floor



Benda pamer utama diletakkan tersembunyi untuk menjadikan rahasia bagi pengunjung sehingga mampu membawa kesan tidak sabar saat mencarinya.



Penggunaan elemen vertical yang berbentuk menzigzag mampu membawa kesan peperangan yang bergejolak. Elemen diletakkan pada area pintu transisi.

Gambar 4.116 Hasil desain ruang pamer fase keempat
Sumber : Hasil desain

Hasil dan pembahahasan **Ruang Pamer Kelima** dengan tema **Keruntuhan**

Awal mulainya keruntuhan dalam kerajaan dan berakhirnya masa pemerintahan Kerajaan Kediri.yang Berlangsung pada tahun 1135 M – 1293 M

Suasana yang ingin dibawa :

- a) Akhir
- b) Kejam
- c) Sombong
- d) Lemah
- e) Dendam
- f) Hancur

Material yang digunakan adalah kayu yang berpelitur dengan tekstur yang masih dieprlihatkan

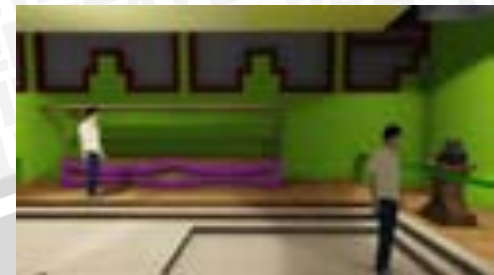
Penggunaan material kaca mampu digunakan pada area elemen vertikla dengan penambahan motif

Pewarnaan dalam ruangan ini menggunakan skema warna monokromatik dari merah ke merah muda dengan kontras lata warna kuning hijau

pada media pamer menggunakan warna coklat muda

Penataan objek menggunakan free standing on the floor dan vitrin pada ruang pamer ini menampilkan elemen horisontal vitrin dan elemen vertikal pada pada free standing on the floor yang lebih dominan dengan material kayu bertekstur dipelitur terang

Ruangan ini menggunakan **proporsi** yang tinggi dengan jarak antara lantai dengan plafond mencapai 4.3 m. selain itu pemakaian perbedaan ketinggian lantai mampu membawa kesan natural



Bukaan yang ingin dicapai ialah bukaan yang bersifat terbuka dan lapang. Penggunaan material kaca dengan bentuk yang besar dan banyak mampu mewujudkan suasana yang



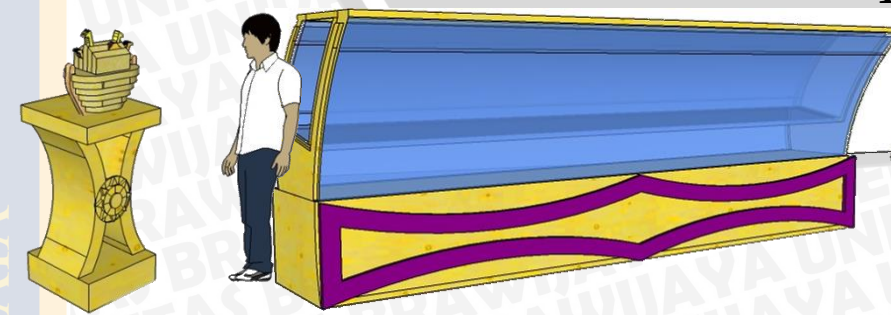
18 m



Area sirkulasi pada ruangan ini terkesan jelas dan mampu membawa keleluasaan pada orang yang ada di dalamnya dan media pamer yang menyebar ke pinggir



18 m



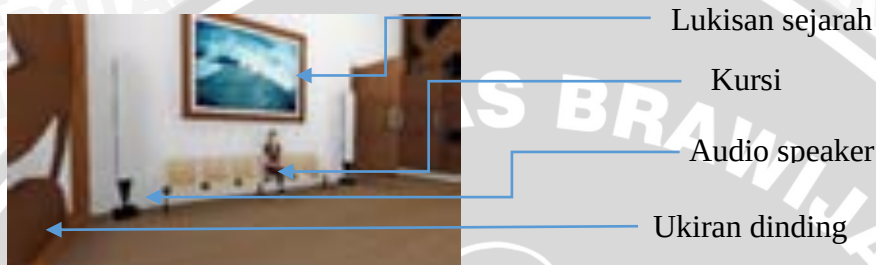
Penggunaan elemen vertical yang bentuk menyerupai bentuk rumput membawa kesan natural dan santai dalam ruangan serta elemen vertical yang mampu membawa kesan mengalir

Gambar 4.117 Hasil desain ruang pamer fase kelima
Sumber : Hasil desain

4.6.1.2 Pembahasan Hasil Desain Keterkaitan Antar Ruang

Pembahasan hasil desain dalam keterkaitan antar ruang ini akan menjawab mengenai kemungkinan pengunjung yang akan merasa lelah dan bosan terhadap sirkulasi yang panjang dalam ruang pameran museum. Selain itu, dalam pembahasan ini akan dibahas mengenai hasil desain ruang transisi sesuai fungsi yang dibutuhkan. Berikut ini pembahasan mengenai hasil desain keterkaitan antar ruang :

1. Ruang transisi sebagai media tempat istirahat



Gambar 4.118 Ruang transisi sebagai media istirahat
Sumber : Hasil desain

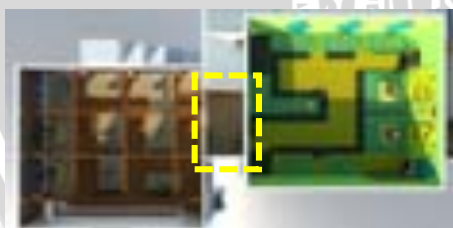
2. Ruang transisi sebagai media pemisah antar fase ruang pameran



Gambar 4.119 Ruang transisi sebagai pemisah ruang
Sumber : Hasil desain

Didalam ruangan ini juga terdapat ukiran pada dinding bagian depan dan belakang dengan motif sulur dan berombak yang merupakan simbol kehidupan (naturalitas)

3. Ruang transisi sebagai media edukasi



Gambar 4.120 Ruang transisi sebagai media edukasi
Sumber : Hasil desain

Ruangan transisi ini juga menjadi media penghubung antar ruang pameran yang berbeda tema sehingga mampu menjadi pengantar sebelum masuk ruang pameran selanjutnya

4. Fasilitas-fasilitas yang ada dalam ruang transisi



Ruangan ini juga mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang baik yaitu dengan pemberian fasilitas multimedia seperti media *wincostin media player* maupun *LCD proyektor*



Gambar 4.121 Fasilitas dalam ruang transisi
Sumber : Hasil desain

4.6.1.3 Pembahasan Hasil Desain Kesatuan Antar Ruang

Pembahasan hasil desain dalam kesatuan antar ruang ini akan menjawab mengenai penyatuan ruang pameran antar fase ruang pameran yang mempunyai perbedaan tema yang kental. Berikut ini pembahasan mengenai hasil desain kesatuan antar ruang :

1. Pengolahan material



1. Material kayu parquet ruang pameran fase 1
2. Material kayu parquet ruang transisi
3. Material kayu parquet ruang pameran fase 2
4. Material kayu parquet ruang pameran fase 3
5. Material kayu parquet ruang pameran fase 4
6. Material kayu parquet ruang pameran fase 5

Gambar 4.122 Material parquet ruang pameran
Sumber : Hasil desain

Material yang digunakan adalah material kayu parquet dari bahan kayu jati kualitas 2. Motif yang digunakan berbeda pada tiap fase ruang pameran dan berbeda warna coating juga untuk memperoleh tema yang diinginkan pada ruang pameran. Untuk warna dan motif pada ruang transisi disamakan. Hal ini bertujuan agar memperoleh persamaan dan kesatuan antar ruang transisi.

2. Pengolahan pintu transisi



Pintu yang digunakan adalah pintu kayu jati dengan kualitas 2. Pada pintu terdapat motif dari simbol Kerajaan Kediri yaitu bintang segi delapan dengan bingkai perisai segi enam. Pintu berdaun ganda. Pintu ini dipasang pada semua ruang di bangunan ruang pameran untuk menyatukan perbedaan antar ruang pameran yang bertema.

Gambar 4.123 Pintu transisi simbolik
Sumber : Hasil desain

4.6.2 Hasil Tapak

Hasil tapak merupakan pembahasan mengenai hasil pengolahan tapak dari beberapa aspek tapak. Hal ini bertujuan agar bangunan dalam tapak mampu merespon dan menanggapi keadaan tapak. Hasil ini menjawab mengenai tanggapan terhadap pemintakatan, pencapaian dan sirkulasi, view dan orientasi, kebisingan dan vegetasi, dan iklim. Berikut ini hasil pembahasan desain tapak pada Museum Airlangga :

1. Hasil desain tanggap pemintakatan

Museum Airlangga kota Kediri yang direncanakan terletak di jalan Selomangleng yang tepatnya berada dalam Kawasan Wisata Selomangleng ini dibagi atas 4 massa utama yaitu area penerimaan dan multimedia, area café and resto, area pengelolaan dan MEE serta area ruang pameran. dalam keempat massa ini terbagi juga dalam 3 sifat fungsi yang diwadahi yaitu :

- Publik : *Hall and Lobby*, Ruang Pendidikan
- Semi privat : Ruang Multimedia, *Café and Resto*
- Privat : Ruang Pameran Ruang pengelola, ruang MEE dan Ruang *Security Asset*



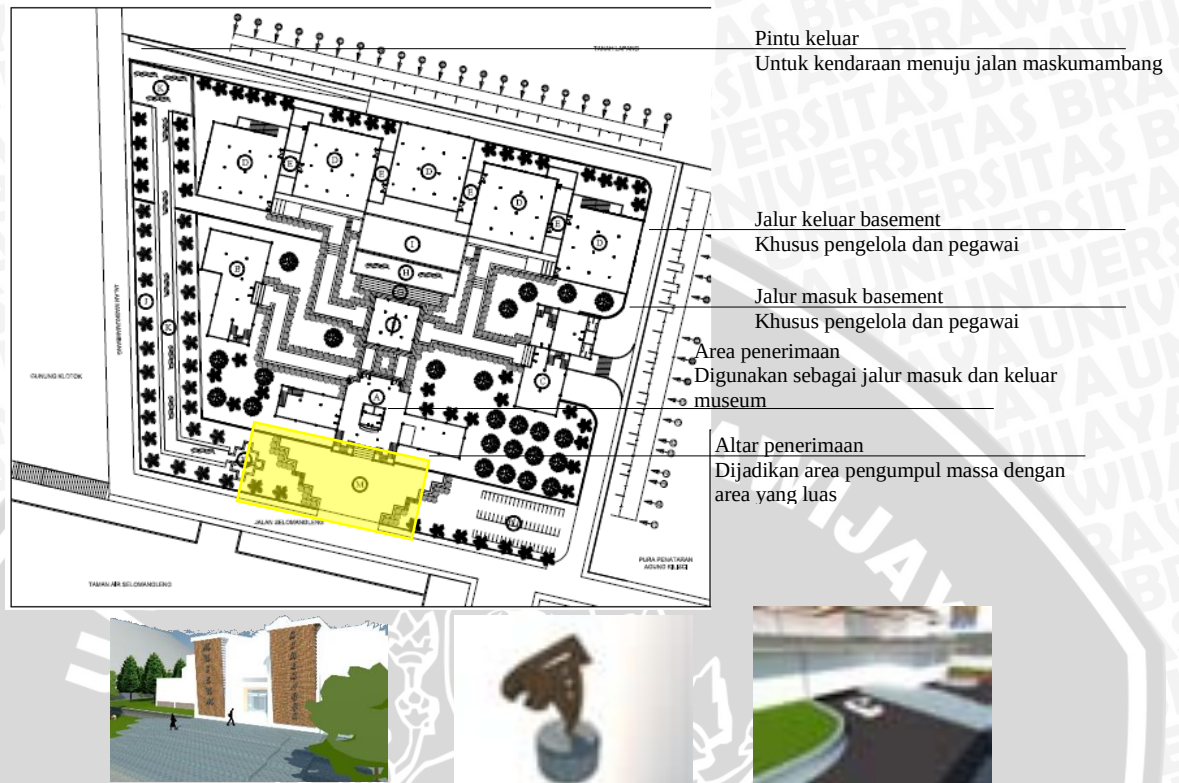
Gambar 4.124 Site plan dan penjelasan pemintakatan
Sumber : Hasil desain

2. Hasil desain tanggap pencapaian dan sirkulasi

Pada desain Museum Airlangga, akses menuju tapak dapat ditempuh dari dua cara yaitu dengan kendaraan ataupun dengan berjalan kaki. Untuk akses kendaraan, akses masuk dari arah selatan sebelah timur tapak. setelah masuk tapak, kendaraan akan diteruskan ke dalam basement. Di dalam basement inilah akses masuk menuju ruang yang membutuhkan akses kendaraan berada. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang MEE dan *security asset* serta ruangan *loading dock* café and resto.

Untuk akses pejalan kaki, dalam hal ini diperuntukkan untuk pengunjung akan masuk dari pintu depan museum yaitu dari arah selatan tapak bagian tengah.

Akses ini merupakan akses tunggal masuk dan keluar museum dengan entrance berupa bangunan penerima.



Gambar 4.126 Layoutplan dan area-area dalam sirkulasi dan pencapaian tapak
Sumber : Hasil desain

Pada sirkulasi dalam tapak, pengunjung masuk melalui area penerimaan dan diteruskan ke dalam tapak menuju ke area pendapa. Dari area pendapa, pengunjung diarahkan menuju ke area pameran. Untuk mengarahkan pengunjung, diberikan penunjuk berupa sculpture ataupun benda pengarah lainnya agar pengunjung menuju ke ruang pameran terlebih dahulu. Pada pendapa ini terdapat pengarah berupa sculpture burung Garuda yang merupakan lambang dari Raja Jayabaya yang merupakan salah satu raja terkenal dari Kerajaan Kediri.

3. Hasil desain tanggap view dan orientasi

Orientasi pada bangunan terbagi dalam dua arah yaitu orientasi menghadap ke selatan yaitu ke arah jalan selomangleng dan orientasi yang mengarah ke barat yaitu ke gunung klotok. Hal ini bertujuan selain untuk menangkap pandangan orang banyak dari arah selatan, orientasi yang dihadapkan ke barat juga merupakan representatif dari penghormatan terhadap adanya gunung yang merupakan perwujudan dari rumah pada dewa.

View bangunan terbagi dalam dua kategori yaitu view ke dalam bangunan dan view ke luar bangunan. Untuk view ke dalam bangunan. Dapat terlihat dari tiga arah angin yaitu dari arah selatan, barat dan utara. Semua area ini mampu ditangkap langsung oleh pengunjung karena lokasi tapak yang berada di pojok persimpangan. Untuk view ke luar bangunan, terdapat empat spot lokasi yang mampu menangkap view yang menarik ke luar bangunan. Keempat spot tersebut adalah dari arah pintu masuk kendaraan, dari arah roof garden massa penerimaan, dari arah area bermain depan dan juga dari arah barat tapak yaitu tepatnya dari arah balkon café and resto dan area jogging track.



Gambar 4.127 Area spot melihat view ke luar maupun ke dalam tapak
Sumber : Hasil desain

4. Hasil desain tanggap kebisingan dan vegetasi

Peletakan vegetasi pada tapak diletakkan pada area sepanjang sekitar bangunan. Vegetasi bertajuk tinggi akan diletakkan area depan tapak dan samping barat tapak agar tidak menutupi view bangunan dari luar. Vegetasi ini justru akan menambah kesan tinggi pada bangunan yang mengadaptasi bangunan Kerajaan Kediri.

Vegetasi bertajuk lebar akan ditempatkan di timur dan di dalam tapak. Vegetasi ini bertujuan sebagai peneduh yang bersifat menyebar dan merata sehingga mampu meneduhi pengunjung yang berada dalam kawasan museum.

Vegetasi akan lebih difokuskan pada area samping barat dan selatan bangunan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kebisingan yang berasal dari area tersebut. Vegetasi yang rapat mampu digunakan sebagai pengganti pagar selain sebagai media peredam suara



Gambar 4.127 Area penempatan vegetasi dan penanggulangan kebisingan
Sumber : Hasil desain

5. Hasil desain tanggap iklim

Penanganan tanggap matahari adalah dengan menghindari panas matahari langsung dan memanfaatkan cahaya matahari. Menghindari panas matahari yang terik dengan cara mengorientasikan bangunan membujur barat – timur. Dengan mempersempit bidang paparan sinar maka akan mengurangi tingkat panas dalam bangunan serta memberikan teritisan yang sesuai standard. Konsep tanggap aliran angin dengan memperpendek aliran angin dalam tapak dan memperbanyak area terbuka yang mampu mengalirkan aliran secara bebas.



Gambar 4.128 Penanggulangan aliran dan panas matahari
Sumber : Hasil desain

6. Konsistensi Bangunan Dengan Ketentuan Yang Berlaku

Ketentuan-ketentuan yang berlaku menurut perda RTRW kota Kediri tahun 2013 – 2030 antara lain tapak eksisting pada lokasi berbentuk trapesium siku dengan luas 6917 m² dengan ditambah luasan tanah kebelakang hingga luas tapak menjadi 12095 m². peraturan KDB maksimal 60% dengan sisa 40 % digunakan untuk area terbuka dan sirkulasi dalam tapak. Peraturan untuk garis sempadan dalam tapak adalah 4 – 13 m dari pinggir tanah tapak. Peraturan mengenai KLB telah ditentukan bahwa KLB mencapai 200 % dari luas total tanah hasil KDB.

Luasan maksimal didapatkan dengan menentukan area yang perlu diperhitungkan dalam GSB. Tapak hasil sisa perhitungan GSB merupakan tapak asli yang boleh dikelola untuk bangunan. GSB yang akan digunakan adalah GSB dengan jarak 14 m dari pinggir tanah tapak sehingga luas yang mampu diperoleh adalah 6758.55 m². Dengan peraturan mengenai KLB maka luasan bangunan total yang boleh digunakan adalah 13517.1 m². Ketinggian bangunan adalah 3 lantai sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku.

4.6.3 Hasil Bangunan Dengan Pendekatan Simbolik

Hasil desain bangunan ini terbagi dalam dua kategori yaitu hasil desain berupa penataan massa bangunan dan hasil desain bentuk bangunan. Pembahasan ini merupakan jawaban dari proses desain bangunan museum yang memiliki simbolisasi Kerajaan Kediri. Dengan menggunakan metode metafora tangible yang didasarkan pada bangunan situs penataran dan situs tondowongso, maka akan didapatkan bentuk dan penataan bangunan yang mampu merepresentasikan peninggalan Kerajaan Kediri ini.

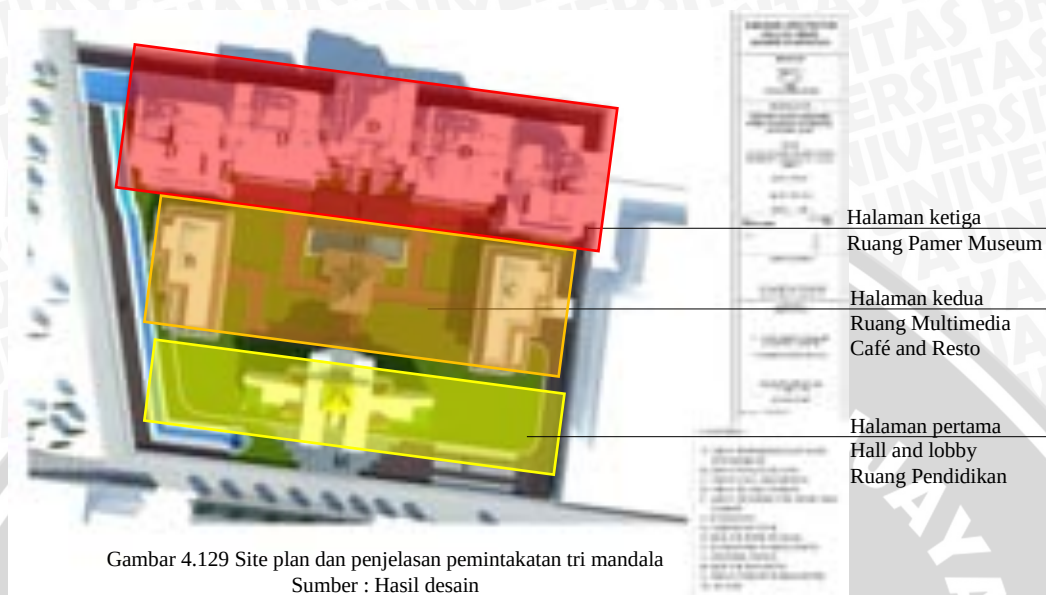
Pembahasan ini meliputi hasil desain pada bagian penataan massa (pemintakatan simbolik, denah dan konfigurasi massa) dan hasil desain bagian bentuk (tampak dan bentuk, kolam air, pintu masuk, atap bangunan, warna dan material). Selain itu juga hasil desain akan dikaji ulang terhadap teori bangunan museum yang ada. Tahapan-tahapan pada pembahasan ini antara lain :

1. Penataan massa
 - a. Pemintakatan tri mandala

Hasil desain pemintakan yang digunakan pada museum tetap menerapkan pemintakatan situs peninggalan Kerajaan Kediri dengan menggunakan sistem fungsi tiap halaman. Tiap halaman akan dibagi dengan perbedaan ketinggian sesuai dengan filosofi gunung berterap. Pada halaman pertama digunakan sebagai area publik sehingga ruang yang diwadahi bersifat terbuka ataupun bersama. Ruangan tersebut adalah *hall entance area*, *lobby*, ruang multimedia dan ruang-ruang pendidikan

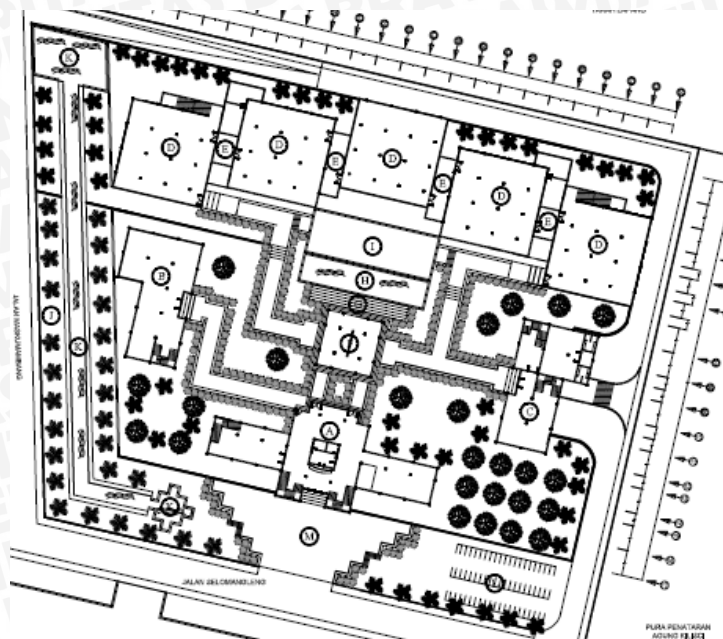
Pada halaman kedua digunakan sebagai area persiapan ataupun area istirahat sehingga ruang yang diwadahi bersifat pendukung fungsi lainnya. Ruangan tersebut adalah ruang pengelolaan, ruang pemilihan dan keamanan serta ruang

kebudayaan dan wisata. Pada halaman ketiga digunakan sebagai area yang penting dan sakral sehingga ruangan bersifat privat (penting). Ruangan tersebut adalah ruangan pameran mulai bagian 1 hingga 5.



b. Denah

Susunan bentuk ruang dalam Museum Airlangga telah ditentukan bahwa ruang pameran merupakan area utama dengan denah berbentuk bujur sangkar. Area pengelola dan area kebudayaan dan wisata merupakan area pendukung dengan denah berbentuk persegi panjang. Area penerima dan area pendidikan merupakan area penerima dengan denah berbentuk bujur sangkar pada area penerima dan persegi panjang pada area pendidikan. Bentuk denah secara detail dapat dilihat pada lampiran gambar kerja museum.



Bentuk bujur sangkar
Area ruang pameran museum

Bentuk persegi panjang
Area pengelola dan area kebudayaan dan wisata

Bentuk bujur sangkar dan persegi panjang
Area penerimaan dan pendidikan

Gambar 4.131 Layoutplan dan bentuk-bentuk denah massa
Sumber : Hasil desain

c. Konfigurasi

Pada bangunan museum setiap massa terdiri dari satu atau dua fungsi dengan kebutuhan yang sama. Untuk konfigurasi bangunan Museum Airlangga terdiri dari massa bagian depan (area penerima dan pendidikan), massa bagian samping kanan (area pengelola dan pemeliharaan), massa bagian samping kanan (area kebudayaan dan wisata) dan massa bagian belakang (satu massa pada tiap fase ruang pameran). Bangunan museum ini mempunyai konfigurasi massa yang sama dengan peninggalan Kerajaan Kediri yaitu mempunyai konfigurasi *cluster*.



Massa belakang
Dipisahkan dengan kolam dan panggung

Massa tengah
Dipisahkan dengan joglo dan amphitheater

Massa depan
Dipisahkan dengan jalan dan area bermain

Gambar 4.133 Pola konfigurasi dan pemisahannya
Sumber : Hasil desain

2. Bentuk bangunan

a. Tampak dan bentuk bangunan

Perwujudan museum mengacu pada bentukan tampilan gunung sehingga bangunan berbentuk mengeruncing keatas. Bagian utama berbentuk meruncing

ramping dengan penambahan ketinggian tanah. Bagian pendukung berbentuk meruncing dengan pelebaran bentuk. Bagian penerima berbentuk meruncing menyerupai bentuk gapura. Setiap bangunan akan terdiri dari 3 bagian yaitu kaki, badan dan kepala.



Gambar 4.133 Bentuk dan tampak massa belakang
Sumber : Hasil desain



Gambar 4.134 Bentuk dan tampak massa tengah
Sumber : Hasil desain



Gambar 4.135 Bentuk dan tampak massa depan
Sumber : Hasil desain

b. Kolam air

Kolam pada bagian ini terbagi dalam tiga fungsi yaitu pertama sebagai area pertunjukkan dibagian depan area massa ruang pameran dengan latar ruang pameran. kolam yang kedua berada di area samping barat museum dekat gunung klotok dengan fungsi sebagai penyejuk badan sepanjang jogging track. Kolam yang ketiga diletakkan di depan tapak yang berfungsi sebagai media pembersih badan (untuk area rekreasi) dan relaksasi.



Gambar 4.136 Penempatan kolam dalam tapak
Sumber : Hasil desain

c. Pintu masuk (Gapura)

Museum Airlangga menggunakan tunggal gapura karena fungsi yang bukan sebagai tempat ibadah. Hal ini akan menjadikan fungsi lebih bersifat umum. Penempatan gapura akan tersamar dalam massa penerimaan sehingga fungsi ini mampu terwujud dari bentuknya yang menggambarkan gapura. Penunjukkan papan nama juga memperkuat kesan bangunan sebagai bangunan penunjuk identitas.



Gambar 4.137 Penempatan gapura
Sumber : Hasil desain

d. Atap

Massa penerima diterapkan atap bertingkat dengan perpaduan persegi dan lingkaran. Bagian ini bersifat sentralis pada atap bangunan untuk mengesankan bentuk penerima (gapura). Pada massa penunjang (wisata dan pengelolaan) atap bertingkat persegi namun lebih rendah sehingga terkesan horizontalitas pada bangunan. Pada massa utama (pameran) diterapkan atap bertingkat dengan persegi dan segitiga dengan orientasi vertikal.

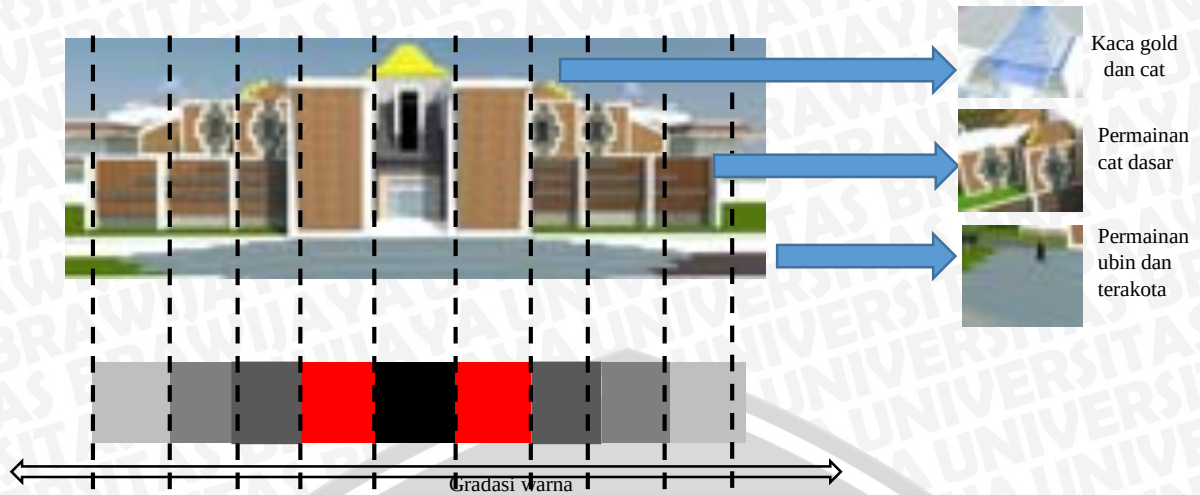


Gambar 4.138 Letak atap dan bentuk atapnya
Sumber : Hasil desain

e. Material dan warna

Semua material difinishing pada bangunan untuk memunculkan kesan Kerajaan Kediri dalam Museum Airlangga. Material batu pahat pada bagian kaki bangunan karena tingkat kelembababan yang kuat. Material batu bata akan digunakan pada bagian badan bangunan dan sedikit pada bagian atap. Material bata yang digunakan adalah bata ekspos. Material ubin digunakan pada massa utama untuk menguatkan kesan sakral pada bangunan tersebut.

Warna tampilan bangunan didominasi warna hitam, putih dan abu-abu secara gradasi dengan warna merah bata sebagai dominan. Warna hijau digunakan pada bagian lantai dan pelataran dengan penambahan warna kuning dan merah. Warna kuning keemasan dikhususkan untuk pewarna atap bangunan sehingga terkesan megah dan berkilau



Gambar 4.140 Pola pewarnaan dan penempatan material

Sumber : Hasil konsep

3. Konsistensi dengan teori *seven trend museum*

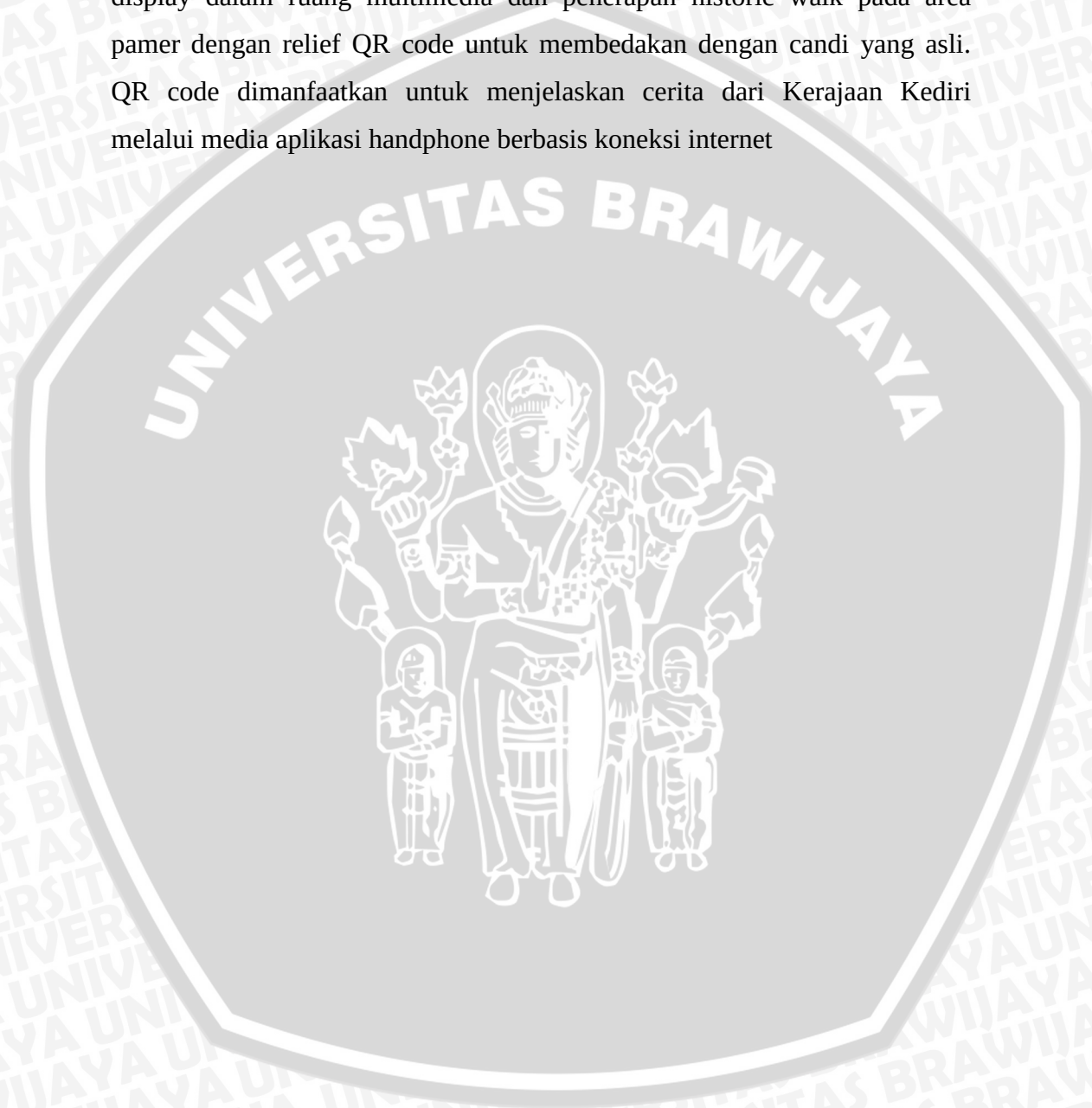
Konsistensi ini merupakan hasil pengkajian ulang antara hasil desain museum terhadap teori kemuseuman yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil desain yang mampu memberikan fasilitas dan fungsi publik yang dapat menarik pengunjung dan memberikan banyak manfaat kepadanya. Bangunan ini menggunakan beberapa prinsip yang ada di *seven trend museum* antara lain :

- Bangunan sebagai karya seni dan penarik perhatian
bangunan yang menyimbolkan Kerajaan Kediri mampu membawa nilai seni tersendiri dalam Museum Airlangga dan menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara.
- Penekanan pada retail dan restoran
Penambahan fungsi café and resto mampu membawa nilai tambah museum yang memiliki area yang cukup luas sebagai tempat istirahat
- Aula yang besar sebagai tempat acara
Aula dalam bangunan memiliki luasan yang lebih dari persyaratan yaitu 540 m² dan ruangan yang disediakan 560 m²
- Ruang galeri fleksibel
Area multimedia yang mampu digunakan sebagai area pameran kontemporer fleksibel dengan luasan yang cukup yaitu 285 m².
- Penataan lansekap yang memiliki seni

Penataan lansekap yang menyerupai lansekap penataran mampu membawa hal yang berbeda dalam kawasan wisata tersebut karena daya seni situs penataran yang kuat

- Menggunakan teknologi

Teknologi yang digunakan sebagai media display dalam ruang pameran, media display dalam ruang multimedia dan penerapan historic walk pada area pameran dengan relief QR code untuk membedakan dengan candi yang asli. QR code dimanfaatkan untuk menjelaskan cerita dari Kerajaan Kediri melalui media aplikasi handphone berbasis koneksi internet



4.7 Pembahasan Perbandingan Keadaan Museum Sekarang Terhadap Hasil Desain

Pembahasan ini membahas mengenai perbandingan antara hasil desain yang telah diperoleh terhadap keadaan museum sekarang ini dari beberapa sisi. Pembahasan ini didasarkan dari hasil evaluasi bangunan sebelumnya dan dibandingkan dengan hasil desain mengenai jawaban yang telah diperoleh dari hasil desain. Pembahasan ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang mampu dilihat dari keadaan dahulu dan keadaan hasil desain.

Pembahasan ini terbagi dalam tiga kategori. Masing-masing kategori merupakan strategi yang ditempuh dalam merencanakan museum yang baru. Ketiga kategori tersebut adalah :

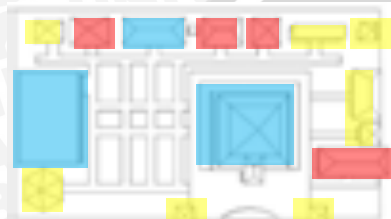
1. Perbandingan museum secara umum
2. Perbandingan museum dari segi penataan ruang pameran
3. Perbandingan museum dari segi bentuk bangunan

Dari hasil masing-masing pembahasan ini akan terlihat bagian-bagian yang telah dijawab dalam perancangan ulang museum ini. Berikut ini pembahasan mengenai ketiga kategori perbandingan museum lama dan hasil desain ini :

1. Perbandingan museum secara umum

Tabel 4.33 Perbandingan Secara Umum

Variabel	Keadaan museum sekarang	Hasil Desain
Bentuk dan gaya bangunan	- Bangunan museum tidak memiliki kesamaan bentuk dan gaya bangunan - Gaya bangunan joglo hanya terlihat pada bangunan induk saja - Bangunan yang masih dalam kondisi baik hanya sekitar 10%  Bentuk bangunan yang berbeda gaya Kondisi yang buruk	- Bangunan mempunyai ciri khas dan kesamaan antar massa sehingga bangunan mampu menyatu satu sama lain - Karena hasil redesain berupa perancangan total bangunan, maka kondisi bangunan yang dibangun kelak lebih baik.  Bentuk bangunan yang memiliki kesamaan wujud dan identitas (berupa atap)

Tata letak dan akses	- Akses yang kurang jelas membuat banyak fungsi yang sulit dijangkau - Penempatan fungsi yang acak membuat sirkulasi bangunan tidak jelas - Peletakan fungsi yang kurang terpusat membuat banyak fungsi dipindahkan,  Persebaran area fungsi. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi 	- Akses menuju ruangan terbagi dalam 4 zona yaitu area depan untuk penerimaan, area tengah kiri untuk wahana rekreasi, area tengah kanan untuk pengelolaan dan area belakang untuk ruang pameran - Sirkulasi yang digunakan menerus bercabang dengan bangunan joglo amphitheatre sebagai pembagi jalur ruang.  Persebaran area fungsi yang telah dijadikan dalam satu massa. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi   Sirkulasi dalam tapak menggunakan bangunan joglo sebagai pembagi jalur sirkulasi ke ruang fungsi
Bahan dan teknologi	- Bahan yang digunakan adalah bahan kontemporer namun keadaanya kurang terjamin - Bahan-bahan alami yang terkesan identitas museum kurang terlihat - Teknologi yang digunakan belum banyak, terutama teknologi display benda pameran	- Bahan yang digunakan adalah perpaduan bahan kontemporer dengan sentuhan klasik candi sehingga identitas masih muncul - Teknologi mulai mutakhir seperti pemakaian <i>winconsin display</i> 
Keadaan fungsi	- Banyak fungsi yang terbengkalai karena fungsi yang tidak dibutuhkan sehingga butuh penambahan fungsi yang sesuai. - Terdapat beberapa fungsi yang dialih fungsikan ke fungsi lain sehingga ruangan menjadi tidak terawat	- Penambahan banyak fungsi pengelolaan dengan mengkomplekskan pembagian pekerjaan pengembangan museum - Ada penambahan fungsi amphitheatre, panggung pementasan, café and resto, area pendidikan hingga jogging track

2. Perbandingan museum dari segi penataan ruang pameran

Tabel 4.34 Perbandingan Dari Segi Ruang Pamer

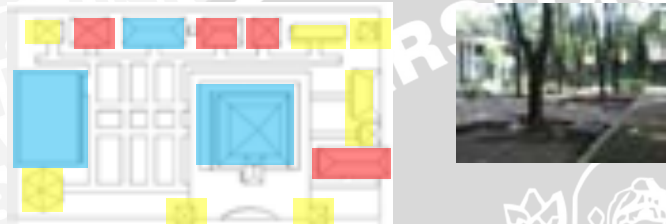
Variabel	Keadaan museum sekarang	Hasil Desain
Luasan	Luasan ruang pameran yang tersedia adalah 723 m2 dengan	Luasan ruang pameran yang tersedia adalah 190 m2 dengan benda

	benda pameran berjumlah 167 sehingga ruang tidak cukup	pameran berjumlah sama maka untuk menikmati benda pameran nyaman.
Tema dalam penataan	• Penataan ruang pameran dalam museum kurang adanya tema terutama yang memiliki kekhususan • Penataan ruang bersifat linier memutas namun tidak ada penunjuk arah	• Penataan benda pameran mempunyai kelebihan berupa jalan cerita sejarah kerajaan Kediri yang terbagi dalam 5 fase cerita dengan tema ruang yang berbeda-beda • Jalur sirkulasi linier namun ada ruang transisi untuk istirahat.
Informasi tambahan	• Hanya terdapat media cetak berupa poster untuk menunjukkan benda pameran yang berada di luar kawasan museum • Media informasi untuk benda pameran hanya ada namun tanpa adanya keterangan. • Media elektronik display belum digunakan dalam museum airlangga.	• Media display LCD dan winconsin display mampu memberi gambaran cerita dengan audiovisual • Semua media display dilegkapi keterangan digital memberikan gambaran ejarah benda pameran. • Menggunakan QC code untuk memberikan gambaran cerita sejarah kerajaan Kediri melalui Bluetooth media telepon genggam
Pola penataan	• Pola penataan tidak berdasarkan tema, tahun maupun isi/makna dari peninggalannya. • Pola penataan kurang adanya jalan cerita ataupun keutamaan yang mampu menceritakan kesejarahan benda pameran • Pola yang memutar tanpa adanya penunjuk jalan menjadikan ruang pameran menjadi acak dan kurang terarah.	• Pola penataan objek didasarkan pada tahun penemuan objek pameran yang dikelompokkan berdasarkan tahun jalan cerita • Pola penataan menggunakan jalan cerita dengan metode simbolik metafora itangible dari cerita sejarah kerajaan Kediri. • Pola sirkulasi disesuaikan dengan jalan cerita sehingga mampu memberikan kesan tema ruang yang dilalui pengunjung.
Area entrance dan exit	• Area pintu masuk dan pintu keluar terdapat dalam satu tempat sehingga sirkulasi dalam ruang pameran menjadi kacau. Tidak adanya media pengarah untuk mengalirkan pengunjung dalam menikmati ruang pameran.	• Area pintu masuk dalam museum terpisah dengan pintu keluar sehingga aliran pengunjung dalam menikmati jalan cerita dalam ruang pameran tidak terputus. • Media penunjuk jalan dalam museum adalah dengan pemakaian joglo tengah tapak yang mampu mengarahkan pengunjung ke pintu masuk ruang pameran

3. Perbandingan museum dari segi bentuk bangunan

Tabel 4.35 Perbandingan Dari Segi Bentuk

Variabel	Keadaan museum sekarang	Hasil Desain
Penataan massa dan ruang luar	• Akses yang kurang jelas membuat banyak fungsi yang sulit dijangkau	• Akses menuju ruangan terbagi dalam 4 zona yaitu area depan untuk penerimaan, area tengah kiri untuk wahana rekreasi, area tengah

	• Penempatan fungsi yang acak membuat sirkulasi bangunan tidak jelas • Peletakan fungsi yang kurang terpusat membuat banyak fungsi dipindahkan, • Ruang luar dalam bangunan kurang terawat dengan banyaknya fasilitas ang terbengkalai  Persebaran area fungsi. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi	kanan untuk pengelolaan dan area belakang untuk ruang pameran • Sirkulasi yang digunakan menerus bercabang dengan bangunan joglo amphiatre sebagai pembagi jalur ruang. • Ruang luar ditata sedemikian rupa dengan banyaknya fungsi penunjan yang mampu menjadi daya tarik dalam museum  Sirkulasi dalam tapak menggunakan bangunan joglo sebagai pembagi jalur sirkulasi ke ruang fungsi Persebaran area fungsi yang telah dijadikan dalam satu massa. Area yang berwarna sama memiliki kesamaan fungsi
Fasilitas pendukung	• Fasilitas yang ada dalam museum area bermain anak dan taman kecil, namun dengan keadaan tidak terawat dan kurang adanya perhatian	• Banyak terdapat fasilitas penunjang ada dalam desain ini mulai dari jogging track, amphitheatre, panggung pentastan, RTH dan kolam segaran
Akses pintu masuk	• Akses pintu masuk dalam museum tidak jelas karena fungsi penjagaan yang non aktif • Akses pintu masuk juga tidak jelas karena museum tidak memberikan jalur ataupun bentuk pembeda dalam pintu masuk maupun pintu keluar	• Pintu masuk diakses dari arah depan museum • Pintu keluar kendaraan berada di bagian belakang tapak • Pintu masuk pejalan kaki dan kendaraan dibedakan 

Bentuk bangunan	- Bangunan museum tidak memiliki kesamaan bentuk dan gaya bangunan - Gaya bangunan joglo hanya terlihat pada bangunan induk saja - Bangunan yang masih dalam kondisi baik hanya sekitar 10% Bentuk bangunan yang berbeda gaya Kondisi yang buruk	- Bangunan mempunyai ciri khas dan kesamaan antar massa sehingga bangunan mampu menyatu satu sama lain - Karena hasil redesain berupa perancangan total bangunan, maka kondisi bangunan yang dibangun kelak lebih baik. Bentuk bangunan yang memiliki kesamaan wujud dan identitas (berupa atap)
Tampilan bangunan	- Tampilan bangunan tidak jelas area depan yang tertutupi oleh vegetasi yang besar - Bangunan induk menjadi satu-satunya massa yang mampu dilihat dari luar - Tampilan bangunan kurang memberikan gambaran mengenai identitas museum yang ingin disampaikan - Tampilan bangunan berbeda satu sama lain kurang memberikan point of interest dalam menarik pengunjung	- Bangunan area depan tidak ditutupi dengan adanya vegetasi - Bangunan secara keseluruhan mampu dilihat dari luar - Tampilan bangunan mampu mencerminkan peninggalan kerajaan Kediri - Tampilan bangunan disamakan satu dengan yang lainnya dalam hal simbolisasi Bentuk dan tampak massa depan Bentuk dan tampak massa tengah Bentuk dan tampak massa belakang



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Redesain Museum Airlangga dengan menggunakan pendekatan simbolik Kerajaan Kediri merupakan proses perancangan kembali Museum Airlangga yang didasari dari hasil evaluasi bangunan museum secara keseluruhan mulai dari evaluasi dari segi teknis, dari segi fungsi hingga dari segi yang ditambahkan yaitu segi penataan ruang pameran dan segi tampilan bangunan museum. Dari hasil evaluasi ini akan diperoleh hasil berupa kesimpulan-kesimpulan terhadap hal yang perlu dilakukan dalam merancang kembali museum. Dalam hal ini terdapat dua hasil yaitu program ruang sesuai kebutuhan sekarang dan strategi perencanaan museum yang bertema. Pada perencanaan museum yang bertema ini meliputi perancangan interior ruang pameran museum dan perancangan bentuk bangunan museum.

Perancangan interior pada ruang pameran Museum Airlangga ini didasarkan pada fakta permasalahan pada potensi objek pameran museum, yaitu peninggalan Kerajaan Kediri yang masih ada dan terjaga sampai saat ini. Desain interior pada fasilitas ruang pameran menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam memamerkan potensi tersebut, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima secara maksimal. Perancangan interior ruang pameran ini mengangkat karakteristik kejadian sejarah Kerajaan Kediri pada setiap masa waktu kemudian dapat ditarik sebuah kata kunci atau tema simbolik dan diolah menjadi suatu tema ruang yang terbagi dalam lima fase ruang pameran yang berbeda yaitu :

1. Fase pertama: Keruntuhan kerajaan lama dan pembentukan kerajaan baru
2. Fase kedua : Kejayaan kerajaan serta kepemilikan kerajaan yang akan berakhir
3. Fase ketiga : Pembagian kekuasaan dan perselisihan antara 2 kerajaan bagian
4. Fase keempat: Pertempuran 2 kerajaan bagian dan berakhirnya perang saudara
5. Fase kelima: Awal keruntuhan kerajaan dan berakhirnya kerajaan Kediri.

Dalam proses perancangan interior, mengangkat isu tentang pembawaan keadaan sejarah Kerajaan Kediri dalam bentuk visual ruang pameran. Pembawaan

keadaan sejarah ini diperlukan agar suatu ruang pameran tidak mati dan dapat memberi kesan tersendiri kepada pengunjung sehingga informasi yang didapat akan maksimal khususnya mengenai sejarah keberlangsungan Kerajaan Kediri. Dalam pembentukan ruang pameran ini digunakan variabel-variabel visual ruang sebagai parameter dalam perancangan interior ruang pameran. Variabel yang digunakan adalah sirkulasi, pola bukaan, bentuk dan wujud, warna, tekstur dan bahan, proporsi dan skala, penataan objek dan pencahayaan ruang.

Pada perancangan bentuk bangunan menggunakan pendekatan simbolik dari peninggalan Kerajaan Kediri yang saat ini masih ada yaitu Situs Penataran dan Situs Tondowongso yang merupakan peninggalan asli Kerajaan Kediri. Penggunaan metode tangible metafora sangat membantu dalam menerapkan ide gagasan dalam bentuk desain dengan acuan-acuan yang telah diperoleh dari hasil perbandingan dari kedua situs. Hasil perbandingan ini diperoleh kesamaan-kesamaan dalam bangunan situs peninggalan yang mampu digunakan sebagai landasan dalam merancang kembali museum yang mampu menyimbolkan Kerajaan Kediri. Acuan yang digunakan dalam merancang kembali bangunan museum sesuai dengan preseden bangunan peninggalan Kerajaan Kediri adalah pemintakatan tri mandala, bentuk denah, konfigurasi massa, tampak dan bentuk bangunan, kolam air, pintu masuk (gapura), atap bangunan, material dan warna.

Hasil dari perancangan ini kembali dibandingkan dengan keadaan Museum Airlangga yang sekarang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan keadaan Museum Airlangga sekarang dengan hasil perancangan ulang terkait dengan tema dan hasil evaluasi museum. Selain itu perbandingan ini juga disesuaikan dengan teori mengenai kemuseuman yang digunakan dalam merancang museum yang baru. Dari hasil perbandingan tersebut dapat dilihat bahwa keadaan museum setelah mengalami proses redesain memperoleh banyak perbaikan dan keunggulan ataupun potensi baru yang mampu menjadi daya tarik museum kedepannya.

5.2 Saran

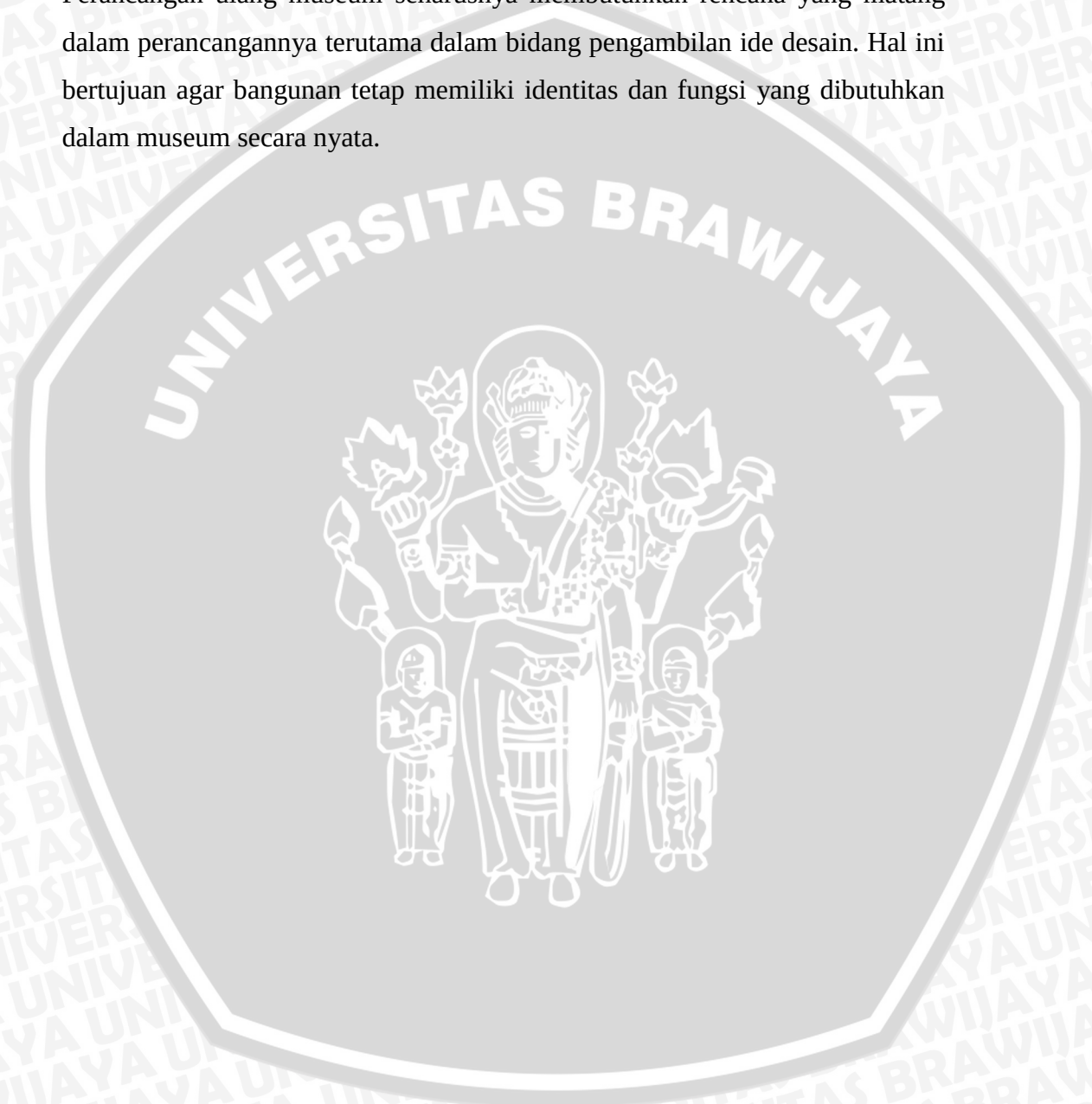
Perancangan ulang ini mampu membawa banyak perubahan dalam sistem perancangan museum Airlangga nantinya sehingga terdapat saran-saran yang dapat digunakan oleh beberapa pihak terkait museum ini :

1. Bagi perancang selanjutnya

Bagi perancang, diharapkan dalam segi pendekatan perancangan khususnya evaluasi bangunan perlu banyak perhitungan dan variabel yang digunakan untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih mendalam. Selain itu, dari segi pendekatan simbolik perlu adanya pendalaman sejarah yang lebih detail.

2. Bagi pihak / instansi terkait

Perancangan ulang museum seharusnya membutuhkan rencana yang matang dalam perancangannya terutama dalam bidang pengambilan ide desain. Hal ini bertujuan agar bangunan tetap memiliki identitas dan fungsi yang dibutuhkan dalam museum secara nyata.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, Boedi Farhad. 2014. *Museum Airlangga Tak Terawat di Kediri*. <http://www.memo.com/.html> (diakses pada tanggal 16 Mei 2014)
- Amir Sutarga. Moh. 1986. *Pedoman Penalaran aan Bimbingan Edukatif di Museum*. Jakarta : Proyek Pengembangan Permuseuman dan Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Amir Sutarga. Moh. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta : Proyek Pengembangan Permuseuman dan Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Antoniades, Anthony C. 1990. *Poethic of Architecture : Theory of Design*. Michigan : Van Nostrand Reinhold.
- Broadbent, Geoffrey H. 1975. *Design In Architecture*. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Broadbent, Geoffrey H. 1985. *Sign, Symbols and Architecture*. New York : Hill and Wang Inc.
- Budiardjo, Eko. & Sidharta. 1989. *Konservasi Lingkungan dan Bangunan Kuno Bersejarah di Surakarta*. Semarang : Gadjah Mada University Press.
- Ching, Francis D.K. 2000. *Architecture ; Form, Space and Order*. New York : John Wiley and Sons Inc.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 1997. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Direktorat Permuseuman dan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Fitria, Nurika Maharani. 2011. *Sejarah Kerajaan Kediri*. <http://www.ranee.blog.com/.html> (diakses pada tanggal 3 Januari 2014)
- Hendraningsih (et.al). 1985. *pesan, kesan dan pesan bentuk-bentuk Arsitektur*. Jakarta : Djambatan.
- Inung. 2013. *Kemendikbud Akan Desain Ulang Bangunan Museum*. <http://www.postkotanews.com/.html> (diakses pada tanggal 18 Mei 2014)
- Mangunwijaya. 1988. *Wastu Citra*. Jakarta : Gramedia.
- Udjianto, Budi. 2007. *Banjaran Kadhiri*. Kediri : Pemerintah Kota Kediri.

Zoest, Aart Van. *Semiotika, Pemakainnya, Isinya da Apa Yang Dikerjakan Dengannya.*

Bandung : Unpad.

