

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kota Semarang memiliki peninggalan sejarah dari berbagai corak, seperti Eropa, China, dan Arab. Aspek sejarah ini sedang menjadi fokus pemerintah dalam pembangunan infrastruktur Kota Semarang. Pada tahun 2015, Kota Semarang termasuk kota yang berpartisipasi pada P3KP atau Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka. Kota Pusaka adalah kota yang di dalamnya terdapat kawasan dan/atau bangunan cagar budaya yang memiliki nilai-nilai penting bagi kota, menempatkan kegiatan penataan dan pelestarian pusaka sebagai strategi utama pengembangan kotanya (*sim.ciptakarya.pu.go.id*). Pembangunan infrastruktur sejarah dan budaya ini dapat dilihat dari revitalisasi Kota Lama Semarang, pembangunan Radjawali Cultural Center, dan pembangunan Museum Bubakan di tahun 2020. Selain itu, dalam Peraturan Daerah Kota Semarang no. 5 tahun 2015, Pemerintah Kota Semarang memiliki sasaran peningkatan daya saing pariwisata, yaitu penguatan jati diri Kota Semarang melalui penguatan budaya setempat dan terpeliharanya nilai-nilai lokal.

Pembangunan sarana publik tentang sejarah dan budaya ini belum didukung dengan adanya edukasi sejarah Kota Semarang. Dalam Permendikbud no. 37 tahun 2018 tentang kompetensi kurikulum 2013 untuk siswa SD-SMA, pembelajaran sejarah daerah setempat hanya terdapat di kurikulum SD kelas IV, dan hanya membahas tentang provinsi setempat. Kurikulum pelajaran sejarah lebih berfokus pada sejarah umum Indonesia, seperti zaman kerajaan, penjajahan, dan kemerdekaan. Kurangnya edukasi sejarah ini dapat menyebabkan masyarakat melupakan sejarahnya sendiri, terutama anak muda yang cenderung jauh dari tradisi budaya setempat.

Adanya sarana edukatif sejarah sangat penting untuk menumbuhkan pengetahuan tentang Kota Semarang. Salah satu sarana publik edukasi sejarah adalah museum. Museum berisi koleksi peninggalan sejarah serta edukasi dengan fungsi rekreatif sehingga memberi pengalaman belajar yang menarik bagi pengunjungnya. Sebagai studi banding, di kota lain telah terdapat beberapa museum yang bercerita tentang sejarah kota, seperti Museum Kota Bandung dan Museum Fatahillah Jakarta. Museum kota ini menjadi dokumentasi sejarah dan perkembangan kota, sekaligus sebagai tempat mempelajari nilai-nilai sejarah kota tersebut.

Berdasarkan survey yang dilakukan pada 80 orang di Kota Semarang, sebanyak 40% orang di Kota Semarang menjadikan museum sebagai pilihan

untuk wisata atau liburan, baik bersama keluarga, teman, maupun ketika ada event khusus. Ini menjadikan museum sebagai tempat potensial untuk dikunjungi masyarakat Kota Semarang. Sebanyak 28% responden tidak pernah pergi ke museum yang berada di Kota Semarang, 32% responden pergi ke museum ketika ada tugas sekolah saja. Namun, sebagian besar responden hanya pernah mengunjungi museum Ranggawarsita, museum Lawang Sewu, dan museum Mandala Bhakti saja, walaupun di Kota Semarang terdapat kurang lebih 8 museum. Dari survey tersebut, sebagian responden menganggap bahwa desain museum belum memberi kesan istimewa. 48,2% masyarakat menganggap bahwa museum di Semarang biasa saja, bahkan 15,3% menganggap museum tidak menarik.

Setelah dilakukan pengamatan pada beberapa museum di Kota Semarang, yaitu museum Ranggawarsita dan museum Mandala Bhakti, ada beberapa aspek interior museum yang memengaruhi kesan negatif pengunjung. Pada Museum Ranggawarsita yang memiliki 59.784 koleksi, penjelasan displaynya memiliki kata-kata yang panjang, huruf kecil, dan membuat pengunjung lelah. Pencahayaan kurang merata pada beberapa tempat. Jumlah pengunjung pada tahun 2016-2018 cenderung menurun, pada tahun 2016 memiliki sekitar 100.000 orang, tahun 2017 menurun menjadi 75.000 orang, dan tahun 2018 menjadi 61.426 orang (*solopos.com*). Pada Museum Mandala Bhakti, terdapat ruang yang memiliki sirkulasi yang sempit, sedikit bukaan, dan gelap. Beberapa display tidak diberi penjelasan tulisan maupun media lain sehingga harus disertai guide dari pengelola museum. Terdapat display yang terkesan hanya diletakkan begitu saja, sehingga pengunjung hanya melihat sebentar, tanpa mendapat esensi lebih dalam dari pameran tersebut. Dari tahun 2012 hingga 2014, pengunjung museum ini pun cenderung menurun, yaitu sebanyak 8.037 orang pada tahun 2012, 7.282 orang pada 2013, dan 5.910 pada tahun 2014 (Kusumastuti, 2015).

Selain permasalahan display, pada beberapa museum, fasilitas belum dirancang untuk pengunjung dewasa dengan fisik mampu. Beberapa museum belum merancang fasilitas untuk pengunjung difabel, seperti kurangnya ramps, display hanya berorientasi terhadap bacaan sehingga tidak memfasilitasi pengunjung tunanetra. Pada Museum Mandala Bhakti, pengunjung menuju ke pameran melalui tangga dan tidak terdapat ramps maupun lift. Kebutuhan ruang laktasi bagi ibu menyusui pun masih belum terdapat pada beberapa museum..

Denah perancangan yang digunakan berlokasi di Jl. Sriwijaya di Kota Semarang. Denah ini bersifat fiktif dan belum dibangun. Pada denah ini, bangunan berbentuk elips dengan kolom-kolom terdapat di bagian tengah ruang pameran, sehingga harus didesain dengan treatment khusus dan unik untuk merespon denah tersebut. Ruang pameran satu dan yang lain terpisah oleh *hall* dalam, sehingga menjadi tantangan dalam penyampaian pameran yang bersifat kronologis.

Perancangan Museum Sejarah Kota Semarang ini dirancang sebagai sarana mempelajari tentang Kota Semarang. Koleksi yang berada di dalamnya berupa

yang berdimensi fisik (*tangible*) seperti benda bersejarah, replika, dan miniatur, maupun yang non-fisik (*intangible*) seperti cerita kejadian sejarah. Dengan memfasilitasi kegiatan dalam museum, seperti film, display interaksi, dan display bagi pengunjung difabel, maka minat terhadap museum dapat meningkat, sehingga wawasan tentang sejarah dapat bertambah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berikut merupakan masalah tentang kebutuhan museum sejarah kota Semarang, serta fenomena yang berkaitan dengan interior.

1. Terdapat kebutuhan edukasi sejarah tentang Kota Semarang sebagai Kota Pusaka, serta sasaran pemerintah dalam mengenai penguatan jati diri Kota Semarang melalui budaya, sarana pariwisata, dan nilai lokal.
2. Pada beberapa museum di Kota Semarang, perancangannya masih terdapat masalah display seperti menggunakan tulisan kecil yang melelahkan pengunjung, dimensi tidak ramah pengunjung difabel, tidak interaktif, serta perancangan interior kurang tepat seperti pencahayaan tidak merata dan sirkulasi sempit.
3. Desain dalam beberapa museum di Kota Semarang kurang ramah bagi pengunjung difabel dari sirkulasi dan display, belum adanya sarana interaktif bagi pengunjung terutama anak, dan belum ada sarana bagi ibu menyusui seperti ruang laktasi.
4. Pada denah perancangan yang digunakan berbentuk elips sehingga desain memerlukan treatment khusus dan unik untuk meresponnya. Selain itu antar ruang pameran terpisah oleh hall sehingga menjadi tantangan dalam penyampaian storyline yang bersifat kronologis.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berikut poin dari perumusan masalah dalam museum anak secara umum dan secara khusus kaitannya dengan kota Semarang:

1. Bagaimana mendesain museum yang dapat mendisplay sejarah Kota Semarang dari berbagai aspek?
2. Bagaimana mendesain display museum sejarah yang interaktif, menarik, dan tidak melelahkan untuk dipelajari bagi pengunjung?
3. Bagaimana mendesain museum sejarah yang menjadi sarana edukatif ramah bagi anak?
4. Bagaimana mendesain museum dalam denah bangunan berbentuk elips dan ruang pameran yang terpisah hall sehingga dapat merespon bentuk tersebut dengan menarik dan efektif?

#### **1.4 Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Perancangan**

1. Tujuan Perancangan  
Tujuan perancangan Museum Sejarah Kota Semarang ini adalah merancang museum berisi edukasi sejarah Kota Semarang dengan pameran yang informatif dan simulasi interaktif, serta menjadikan museum sebagai tempat edukasi yang rekreatif.
2. Sasaran Perancangan  
Sasaran dari perancangan ini adalah mengembangkan museum sebagai ruang publik dimana pengunjung dapat tertarik untuk belajar sejarah, ramah bagi segala jenis pengunjung, dan interaktif.
3. Manfaat Perancangan
  - a. Manfaat bagi pengguna  
Memberikan referensi rancangan bagi museum sejarah kota Semarang yang interaktif dan informatif
  - a. Manfaat bagi pemerintah  
Memberikan referensi dan saran untuk dapat memajukan kota Semarang, khususnya dalam Program Perencanaan dan Penataan Kota Pusaka atau P3KP.
  - b. Manfaat bagi keilmuan Desain Interior  
Memberikan referensi dan saran untuk pengembangan interior museum sejarah kota di Indonesia, khususnya museum sejarah kota di Semarang.

#### **1.5 Batasan Perancangan**

Batasan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Proyek  
Jenis proyek adalah museum sejarah, dengan status proyek fiktif.
2. Luas dan Lokasi  
Luas bangunan yang akan dirancang  $\pm 13.000 \text{ m}^2$ , dan lokasi site terletak pada Jl. Sriwijaya, kota Semarang, Jawa Tengah.
3. Fasilitas Perancangan
  - a. Primer
    - Hall/Lobby
    - Ruang pameran
    - Ruang penyimpanan
    - Ruang perawatan
    - Ruang auditorium

- b. Sekunder
  - Perpustakaan
  - Toko Souvenir
  - Toilet
- 4. Pengguna  
Pengguna utama dari proyek ini adalah masyarakat umum dari segala usia dan kalangan ekonomi, serta memfasilitasi pengguna dengan fisik mampu hingga difabel.

## 1.6 Metode Perancangan

- a. Pengumpulan Data Primer dan Sekunder
  - 1. Data primer  
Mengumpulkan data primer dilakukan dengan studi banding dengan museum sejenis di Indonesia, dan mengambil data dari kuesioner.
  - 2. Data sekunder  
Mengumpulkan data sekunder yaitu referensi tentang museum anak yang didapat dari jurnal penelitian, tugas akhir mengenai proyek sejenis, buku-buku terkait, artikel berita, dan dokumentasi foto dan video yang diunggah di internet. Data denah ruangan didapatkan dari proyek tugas akhir arsitektur.
- b. Konsep dan Skematik Desain  
Menganalisis data yang didapat secara lanjut dengan hasil berupa pola aktivitas, besaran ruang, kebutuhan ruang, *zoning* dan *blocking, bubble diagram*, dan sebagainya.
- c. Pengaplikasian Konsep pada Perancangan  
Mengaplikasikan hasil analisis dari konsep dan skematik desain ke dalam perancangan.
- d. Desain Akhir  
Merupakan tahap akhir dari desain yang menghasilkan *output* berupa gambar kerja teknik, perspektif ruang, animasi, dan sebagainya.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I – Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang perancangan, identifikasi permasalahan yang ingin dipecahkan, tujuan dan manfaat perancangan, sasaran perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

## **BAB II – Kajian Literatur**

Bab ini memaparkan data-data kajian dari literatur yang diperoleh, teori, definisi, standar dimensi, dan pendekatan yang digunakan. Data ini diperoleh dari buku, jurnal, serta artikel.

## **BAB III – Analisis Data dan Deskripsi Proyek**

Bab ini menguraikan analisis data seperti studi banding, analisis site dan denah, serta deskripsi proyek yang akan dirancang.

## **BAB IV – Konsep Perancangan**

Bab ini menjelaskan tema konsep serta hasil perancangan yang berupa pemecahan masalah yang ada.

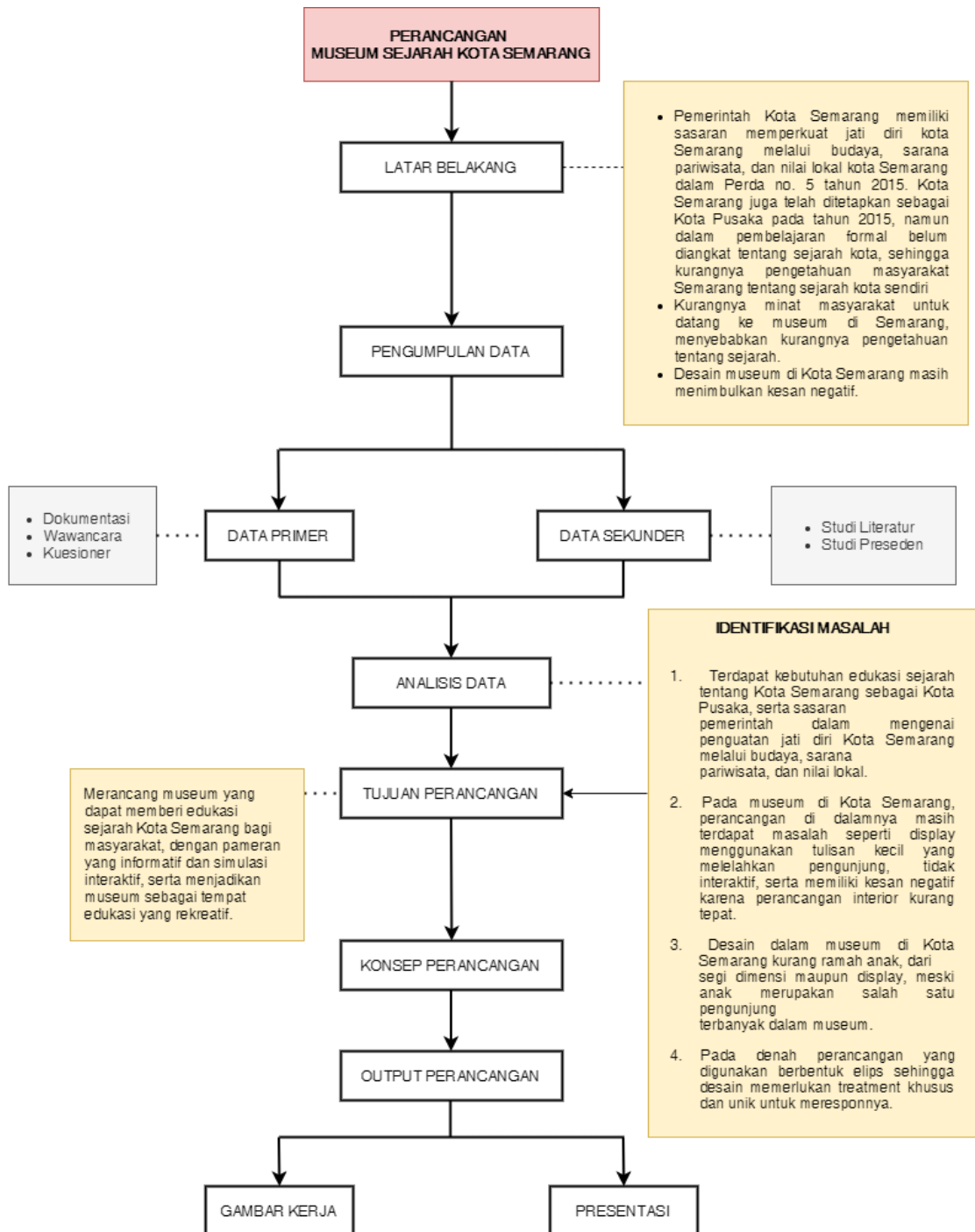
## **BAB V – Kesimpulan**

Bab ini menyimpulkan aplikasi dari perancangan, kontribusi perancangan, wacana dan keterbatasan mengenai perancangan lebih lanjut.

## **Daftar Pustaka**

Bagian ini memuat sumber-sumber data dan informasi yang digunakan dalam pembahasan, baik literatur kepustakaan maupun literatur elektronik.

## 1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1  
Kerangka Berpikir