



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR**

MUSEUM SEMARANG

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

diajukan oleh :
Robby Murindra
L2B 099 266

Periode 86
Maret – Juni 2004

Kepada

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2004**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

“Langkah demi langkah, manusia –kita –membuat sejarah, dan dengan sejarah kita maju terarah, dari masa lalu, lewat masa kini, menuju masa depan “(Fuad Hassan, 5juli 1989).

Sejarah panjang telah merubah wajah kota semarang. Aahiruk pikuk manusia seolah telah menjadi denyut kehidupan kota. Hal ini menunjukkan bahwa kota Semarang mengalami kemajuan yang cukup pesat. Namun demikian, kota tua nan cantik ini tetap kaya akan warisan sejarah dan budaya yang potensial, sungguh sayng jika kota Semarang kehilangan warisan budaya sebagai bagian dari jati dirinya.

Semarang telah mengalami rangkaian kejadian yang meninggalkan banyak cerita dan peninggalan bersejarah. Jika tidak ada yang peduli, tentunya akan hilang ditelan zaman. Tingginya kepentingan ekonomi serta kurangnya penghargaan akan warisan budaya mengakibatkan hilangnya potensi-potensi histories dan budaya kota. Sebagian dari kota-kota besar di dunia telah banyak kehilangan jatidirinya dikarenakan hilangnya pemahaman dan perhatian masyarakat serta kurang sensitive untuk memperhatikan peninggalan budaya dan nilai sejarah yang terkandung didalamnya. Agar Semarang tidak kehilangan jatidiri serta untuk memperkaya kepribadian, maka nilai sejarah maupun peninggalan artefak yang terkandung di kota Semarang perlu untuk digali, dipelihara, dilestarikan dan dikembangkan.

Untuk melangkah menuju Semarang yang memiliki jatidiri, aspirasi masyarakat terhadap peninggalan sejarah dan budaya Semarang yang berada pada kondisi kritis, Sehingga Semarang membutuhkan media pembelajaran yang mampu mempresentasikan sejarah dan budaya kota beserta perkembangannya yang akan memacu masyarakat untuk lebih mencintai kotanya dengan segala kekayaan yang akan mengangkat potensi dan kepribadian kota sebagai wujud jati diri permasalahan di atas, maka setiap potensi harus digali, diselamatkan, diangkat, diperbaiki, untuk kemudian diintegrasikan dalam suatu mata rantai yang solid dan dipromosikan.

Yang mampu menampung kegiatan tersebut, salah satu dari sekian banyak pilihan adalah museum.

Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya.terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan pendidikan dan hiburan, benda- benda bukti material manusia dan lingkungannya (Pedoman pendirian Museum, Depdiknas, Dirjen Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman, Jakarta halaman 15)

Keberadaan museum ini di dukung dengan pertumbuhan kota Semarang sebagai kota industri dan kota transit, serta Ibukota Propinsi sehingga membutuhkan penanganan tersendiri untuk menarik minat wisatawan agar lebih sering datang ke Semarang. Ditunjang dengan adanya otonomi daerah yang memaksimalkan potensi kota, Semarang dituntut untuk lebih representative dalam menggali kekayaan yang tidak dimiliki kota lainnya.

Berdasarkan Museum Buildings by Laurence Vail Coleman, untuk setiap satu juta populasi manusia dalam sebuah kota, membutuhkan luas minimal museum sebesar $\pm 2,5$ Ha. Bila dibandingkan dengan populasi penduduk kota Semarang yang berjumlah \pm juta jiwa, dengan museum-museum yang sudah ada seluas ± 3 Ha, maka kebutuhan kota Semarang akan museum belum memenuhi kapasitas yang seharusnya seluas ± 4 Ha.

Museum Semarang merupakan media pembelajaan masyarakat agar mengerti sejarah kota dan budaya beserta sisi historiknya, namun tetap menampilkan cirri khas Semarang dalam kebudayaannya. Museum ini menjadi media dokumentasi, apresiasi seni Semarang, edukasi dan rekreasi yang ditampilkan secara aktif dengan fasilitas penunjang sebagai media presentasi kesenian dan kebudayaan khas Semarang.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Memperoleh suatu judul Tugas akhir yang layak, suatu penekanan desain yang spesifik sesuai dengan originalitas/karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan, yaitu Museum Semarang.

2. Sasaran

Tersusnya uulan dasar-dsar perencanaan dan perancangan museum Semarang berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan.

1.3. Manfaat

1. Secara Subyektif

- Memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang
- Sebagai pedoman dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan perancangan Arsitektur (LP3A)

2. Secara Obyektif

- Sebagai sumbangan terhadap perencanaan pembangunan Museum Semarang, sehingga dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya semarang.
- Sebagai sumbangan perkembangan ilmu pada umumnya dan pengetahuan arsitektur pada khususnya.

1.4. Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup meliputi factor yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan Museum Semarang dengan pembahasan diarahkan pada permasalahan yang berorientasi pada disiplin ilmu arsitektur. Pembahasan dari luar bidang tersebut dimaksudkan untuk mempertajam dan melempkapi pembahasan utama.

Penekanan pembahasan ditekankan dan dibatasi pada masalah-masalah yang berkaitan dengan ilmu arsitektur. Antara lain

1. Fungsi bangunan sebagai fasilitas edukatif, rekreatif dan atraktif dengan berbagai sarana penunjang yang berkaitan dengan fungsi tersebut.
2. Sebagai museum yang berisi sejarah dan budaya kota, fasilitas ini akan mengambil studi kasus dari beberapa museum sejenis yang sudah ada, materi yang ditampung hanya yang hal-hal yang berkaitan dengan sejarah dan perkembangan Semarang dengan menampilkan kekayaan budaya khas Semarangan.

3. Materi pengembangan terhadap objek koleksi diprediksikan untuk masa depan dalam jangka waktu prediksi perencanaan 10 tahun yang akan datang.

1.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang diterapkan adalah metode deskriptif analitis, yaitu metode pembahasan dengan memaparkan, baik data literature, wawancara, maupun data lapangan, yang digabungkan dan untuk memperoleh rumusan yang mendukung tujuan pembahasan.

Untuk mendapatkan data-data, baik data primer maupun data sekunder yang mendukung dan relevan untuk penyusunan perencanaan dan perancangan Museum Semarang ini, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Studi literature / kepustakaa, yaitu metode pengumpulan data maupun peta dari sumber-sumber yang terkait dan tertulis.
- Survei dan dokumentasi, yaitu metode pengumpulan data dengan pengambilan gambar-gambar dan pengamatan secara langsung di lapangan.
- Wawancara, dilakukan dengan nara sumber terkait.
- Pendokumentasian sejarah dan budaya kota Semarang, sebagai parameter materi koleksi yang bias ditampilkan dalam Museum Semarang.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan perancangan Museum Semarang ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pembahasan, tujuan dan sasaran pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Berisi teori-teori dan tinjauan mengenai museum, sejarah dan budaya Semarang, tinjauan arsitektur Richard Meier, serta studi banding museum.

BAB III MUSEUM SEMARANG

Berisi data mengenai kota Semarang, data pengunjung museum di Semarang, dan Gambaran tentang Museum Semarang yang akan direncanakan sebagai kesimpulan dari tinjauan pustaka, studi banding, dan data.

BAB IV BATASAN DAN ANGGAPAN

Berisi tentang batasan dan anggapan dalam perencanaan dan perancangan Museum Semarang.

BAB V Pendekatan program PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang pendekatan dalam program perencanaan dan perancangan, meliputi pendekatan aspek fungsional kontekstual, kinerja, teknis, dan arsitektural, program ruang, serta pendekatan lokasi dan tapak.

BAB VI LANDASAN KONSEPTUAL DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan, program ruang lokasi dan tapak.serta penentuan lokasi dan tapak.