

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah yang berusaha meningkatkan pariwisata dan budayanya. Hal tersebut tercermin dari visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang yaitu “Semarang Sebagai Kota Tujuan Wisata yang Berdaya Saing”. Beberapa isu strategis 2010-2015 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang yaitu pelestarian Cagar Budaya dan bangunan bersejarah untuk aspek kebudayaan dan pengembangan destinasi pariwisata, peningkatan kuantitas kunjungan wisatawan, kualitas serta kuantitas sarana dan prasarana pariwisata untuk aspek pariwisata.

Salah satu bangunan bersejarah yang ada di Kota Semarang adalah Museum Perjuangan Mandala Bhakti. Museum ini terletak di Jalan Soegijopranoto dan berada dalam kawasan Tugu Muda. Bangunan ini dirancang oleh arsitek Belanda I. Kuhr E. dari Firma Ooiman dan van Leeuwen. Pada tahun 1908 digunakan untuk Road Van Justitie ( Pengadilan Tinggi) bagi golongan rakyat Eropa di Semarang. Lalu pada 1950 digunakan sebagai Markas besar Komando Wilayah Pertahanan II oleh Kodam IV/Diponegoro, dan 1985 sampai sekarang digunakan sebagai museum.

Museum ini menyimpan beberapa koleksi tentang data, dokumentasi, persenjataan TNI baik yang tradisional hingga senjata yang modern, serta alat-alat yang digunakan untuk mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia wilayah territorial Jawa Tengah. Museum ini berada di kawasan cagar budaya dan dikelilingi bangunan penting seperti Lawang sewu, Wisma Perdamaian, Gedung Pandanaran, Gereja Katedral, serta Pasar Bulu. Berada di lokasi strategis tidak membuat Museum Perjuangan Mandala Bhakti ramai pengunjung. Pada tahun 2012 pengunjung berjumlah 8037 orang, pada tahun 2013 pengunjung menurun menjadi 7282 orang, dan pada tahun 2014 pengunjung semakin menurun menjadi 5910 orang.

Museum Perjuangan Mandala Bhakti merupakan museum militer untuk koleksi wilayah territorial Jawa Tengah. Untuk meningkatkan Museum Perjuangan Mandala Bhakti dalam aspek kualitas museum dan kuantitas pengunjung, penulis bermaksud untuk membuat desain pengembangan Museum Perjuangan Mandala Bhakti yang dapat mawadahi aktivitas dan kebutuhannya sebagai museum yang aksesibel sehingga penyandang difabilitas dapat mengakses dan menikmati museum. Maka dengan begitu, angka pengunjung yang menikmati dan mempelajari sejarah akan meningkat dan dapat menjadi salah satu destinasi wisata sejarah Kota Semarang yang unik dan menarik.

### 1.2 Tujuan dan Sasaran

#### 1.2.1 Tujuan

Tujuan pembahasan adalah berusaha memperoleh desain pengembangan Museum Perjuangan Mandala Bhakti Semarang yang dapat mawadahi aktivitas yang dibutuhkan dalam perannya sebagai museum.

#### 1.2.2 Sasaran



- Terciptanya suatu kajian konservasi sederhana mengenai bangunan Museum Perjuangan Mandala Bhakti berdasarkan panduan.
- Terciptanya desain rancangan pengembangan museum yang tanggap terhadap keadaan serta nilai eksisting gedung dan kawasan.

### 1.3 Manfaat

#### 1.3.1 Secara Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNDIP Semarang dan sebagai acuan dalam pembuatan desain pengembangan Museum Perjuangan Mandala Bhakti Semarang.

#### 1.3.2 Secara Objektif

Bagi Mahasiswa :

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan Proposal Tugas Akhir.

Bagi pihak pengelola museum maupun dinas terkait :

Diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam mengembangkan Museum Perjuangan Mandala Bhakti Semarang.

### 1.4 Ruang Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan diutamakan pada pemahaman kegiatan dan kebutuhan eksisting Museum Perjuangan Mandala Bhakti serta fasilitas yang ada pada museum untuk kegiatan pameran permanen, pemutaran film, festival, serta perlakuan preservasi. Museum ini diharapkan juga dapat diakses oleh segala pengunjung. Dari pemahaman tersebut akan memperoleh karakteristik khusus dalam mengembangkan Museum Perjuangan Mandala Bhakti Semarang dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal di luar ilmu arsitektur dibahas seperlunya sepanjang masih berkaitan dan mendukung masalah utama.

### 1.5 Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, menganalisa dan menyimpulkan data sehingga diperoleh kesimpulan, batasan dan anggapan mengenai spesifikasi bangunan yang akan dirancang serta permasalahan yang perlu diselesaikan lebih lanjut.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Studi Literatur, dilakukan untuk memperoleh landasan teori, standar perancangan dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, katalog dan bahan-bahan tertulis lain yang bisa dipertanggungjawabkan.
- b. Studi Preseden, dilakukan untuk mengetahui tipologi dan karakteristik tiap bangunan yang sudah ada yang disesuaikan dengan tipe, klasifikasi dan tata ruang rental office.
- c. Analisa, dilakukan dengan melakukan analisa terhadap studi literature yang kemudian dirumuskan sebagai problem seeking yang akan diselesaikan di tahap berikutnya.

### 1.6 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

#### BAB I PENDAHULUAN



Berisi pembahasan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup bahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir pembahasan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI BANDING**

Berisi studi pustaka untuk mengkaji aspek-aspek museum, aspek universal design dan konservasi. Juga memaparkan tentang pembandingan sebagai referensi pandangan desain kedepannya.

## **BAB III TINJAUAN LOKASI**

Berisi data-data fisik dan non-fisik terkait dengan lokasi Tugas Akhir.

## **BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi kajian terhadap elemen pelestarian arsitekur, aspek-aspek perencanaan yaitu analisa aspek fungsional, aspek kontekstual, aspek arsitektural, aspek teknis dan aspek kinerja pada pengembangan Museum Perjuangan Mandala Bhakti, dan kajian sederhana mengenai bangunan yang dikaitkan dengan Museum Perjuangan Mandala Bhakti dengan aspek wisata dan ekonomi.

## **BAB V KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang hasil pembahasan analisa program perencanaan dan konsep perancangan pengembangan Museum Perjuangan Mandala Bhakti yang akan digunakan sebagai acuan dalam tahap desain grafis.



## 1.7 ALUR PIKIR

