BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Redesain Bangunan Museum Purba Sangiran Melalui Pendekatan Arsitektur Naratif adalah judul Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menuntaskan kewajiban sebagai mahasiswa jurusan arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta. Judul tersebut mengarah pada perancangan ulang bangunan museum yang berada di situs manusia purba Sangiran dengan menerapkan pendekatan arsitektur naratif dalam perencanaan perancangannya.

(1) Redesain

rancangan ulang: *produk ini semacam -- dari produk sebelumnya* (Pusat Bahasa, 2008). Redesain yang berasal dari kata *redesign*, terdiri dari dua kata yaitu re- dan design. Dalam bahasa inggris penggunaan kata re mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga redesain dapat diartikan sebagai desain ulang.

(2) Bangunan Museum

Berasal dari kata "Museion" yaitu Bahasa Yunani Kuno yang memiliki arti rumah dari 9 dewa Yunani (mouse) yang menguasai seni murni ilmu pengetahuan. Museum menurut ICOM (International Council of Museum, 1974) pasal 3 ayat 4 "Museum merupakan Lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan pada kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak sebagi pencarian leuntungan semata, merawat, meneliti, dan memamerkan benda yang berupa tanda bukti evolusi alam serta manusia sebagai sarana studi, Pendidikan, juga hiburan.

(3) Museum Purba Sangiran

Museum Sangiran adalah museum arkeologi berada di Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Museum berdiri di area situs fosil purbakala Sangiran yang dimana merupakan Situs Warisan Budaya Dunia (Kemendikbud, 2017)

(4) Arsitektur Naratif

adalah sebuah cara pendekatan untuk membangun suatu bangunan dengan menggunakan sebuah alur cerita. Alur cerita dapat berasal dari berbagai sumber seperti sifat benda, pengalaman atau peristiwa, cerita rakyat, dan atau sebuah pesan yang ingin dikemukakan oleh sang arsitek atau pemilik bangunan tersebut (Ananta, 2019).

Jadi pengertian dari *Redesain Bangunan Museum Purba Sangiran Melalui Pendekatan Arsitektur Naratif* adalah melakukan rancangan ulang atau medesain ulang Museum Purba Sangiran dengan pendekatan arsitektur naratif yang memiliki banyak fungsi seperti pengunjung suatu bangunan dapat merasakan suasana atau cerita yang dulunya pernah ada, atau agar suatu cerita tersebut mampu mendorong pengguna ruang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

1.2 Latar Belakang

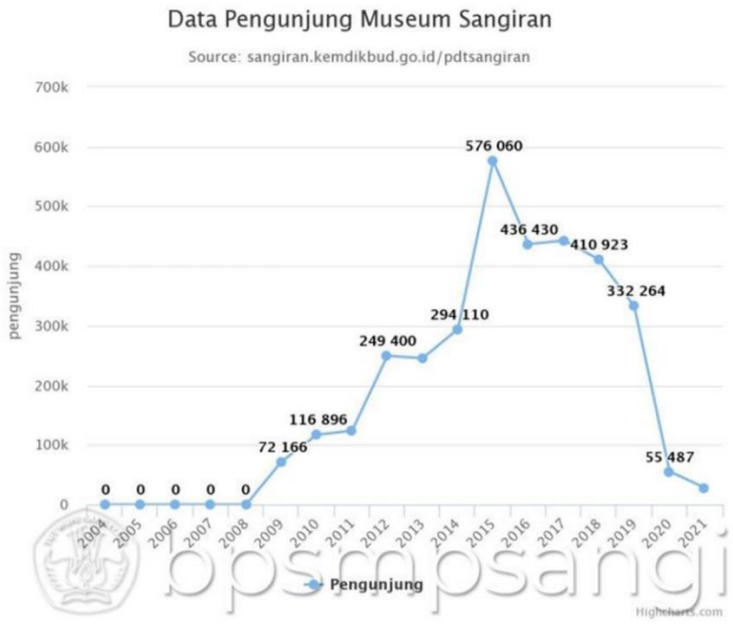
Aspek kebudayaan masyarakat bisa dicermati kehadirannya di setiap khalayak masyarakat secara universal. Kebudayaan yaitu wujud daya cipta, rasa, dan karsa manusia. Kebudayaan

yaitu hal – hal penting yang menyatukan manusia dengan lingkungan yang ada. Kebudayaan menjadi salah satu catatan sejarah atau pegangan umat manusia. Terdapat beberapa cara kita bisa mengetahui kebudayaan masyarakat. Salah satu caranya dilakukannya mengetahui gambaran kebudayaan masyarakat setempat baik perorangan maupun kelompok dengan datang langsung ke museum. Dikarenakan museum kitab isa menjumpai gambaran mengenai adanya peradaban budaya daerah, baik di zaman purbakala dan juga di zaman modern ini.

Perkembangan yang ada di museum Indonesia bisa dibilang cukup baik, akan tetapi memerlukan adanya peningkatan sehingga Indonesia sebagai bangsa yang menghargai beberapa hasil karya para pendahulunya dan tentunya melesyarikan warisan budaya leluhur kita agar bisa terwujud. Namun pada umumnya musem di Indonesia belum mampu menghadapi tantangan global dimana perkembangan terus bergerak. Museum dianggap belum mampu menyajikan model edukasi atau alih pengetahuan secara informatif, menarik, dan atraktif pada masyarakat (Svarijati, 2009). Image segmented yang kuno dan antic melekat mengakibatkan masyarakat kurang tertarik untuk mengunjungi museum.

Salah satu museum yang ada di Indonesia adalah Museum Purba Sangiran. Meseum Sangiran merupakan museum arkeologi yang terletak di Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Museum ini berada di area situs fosil purbakala Sangiran yang menjadi salah satu bagian dari situs warisan budaya dunia oleh UNESCO. Museum Sangiran beserta situs arkeologinya, selain menjadi obyek wisata yang menarik juga merupakan arena penelitian tentang kehidupan pra sejarah terpenting dan terlengkap di Asia, bahkan dunia. Dalam museum ini dapat diperoleh informasi lengkap tentang pola kehidupan manusia purba di Jawa yang menyumbang perkembangan ilmu pengetahuan seperti Antropologi, Arkeologi, Geologi, Paleoanthropologi. Lebih menarik lagi, di area situs Sangiran ini pula jejak tinggalan berumur 2 juta tahun hingga 200.000 tahun masih dapat ditemukan hingga kini, sehingga para ahli dapat merangkai sebuah benang merah sebuah sejarah yang pernah terjadi di Sangiran secara berurutan.

Melihat potensi yang begitu besar pada Museum Purba Sangiran akan tetapi museum belum mampu menarik atensi dari masyarkat luas. Dilihat dari data pengunjung yang terus mengalami penurunan. Minat masyarakat untuk mengunjung museum ini masih rendah. Pada tahun 2015-2016 terjadi kelonjakan pengunjung, hal tersebut dikarnakan museum purba Sangiran telah melakukan revitalisasi ke 3 Klaster museum. Akan tetapi di tahun berikutnya grafik pengunjung menurun. Hal ini disebabkan karna pandemic dan juga kurangnya inovasi dari pihak museum dalam melakukan pengelolaan. Salah satu yang menjadi sorotan yaitu kurangnya kesinambungan antara materi dengan tata ruang pemer. Tidak ada suasana yang tercipta pada ruangan-ruangan sehingga terkesan kaku dan monoton. Benda koleksi tidak diletakan begitu saja, namun perlu adanya penataan agar informasi dapat tersampaikan dengan baik ke pengunjung museum.



Gambar 1 Grafik Kurva Pengunjung Museum Sangiran
sumber : https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/pengunjung-museum-manusia-purba-sangiran-di-kala-pandemi/

Salah satu pendekatan arsitektural yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebeut yaitu dengan arsitektur naratif. Arsitektur naratif adalah suatu cara pendekatan untuk merancang bangunan menggunakan sebuah alur cerita. Alur cerita atau peristiwa dapat berasal dari berbagai sumber seperti sifat benda, pengalaman atau peristiwa, legenda, dan atau sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

Narasi yang ingin diterapkan dapat masuk ke dalam bentuk ruang, alur sirkulasi, besaran ruang, atau apapun yang berhubungan dengan bangunan tersebut dalam bentuk suasana dan penampakan bangunan tersebut. Cara mencari suatu narasi yang nantinya akan diplotkan ke dalam bangunan dapat melalui beberapa cara yaitu, dari pengguna bangunan, jenis bangunan, site bangunan, issue site, tipologi bagunan, dan lain—lain. Dengan adanya narasi perancangan bangunan dapat lebih menkan nilai budaya atau suatu nilai yang ingin diberikan. Karena dengan adanya nilai tersebut bangunan yang dibangun lebih dapat mengekspresikan berbagai hal.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menentukan kegiatan dan kebutuhan besaran ruang bangunan Museum Purba Sangiran?
2. Bagaimana membangkitkan Kembali citra museum dengan menampilkan konsep arsitektur naratif?

1.4 Tujuan dan sasaran

1.4.1 Tujuan

1. Menghidupkan kembali minat berkunjung pada museum-museum sejarah di Indonesia kepada masyarakat luas sesuai dengan fungsi dan tujuan museum sebagai sarana studi, pendidikan, dan rekreasi.
2. Merencanakan dan menata ulang Museum Purba Sangiran sesuai dengan variable prinsip arsitektur naratif sehingga dapat memberikan bentuk terhadap ruang dengan konteks atau cerita
3. Memaksimalkan pengaruh Museum Purba Sangiran pada kehidupan lingkungan sekitar

1.4.2 Sasaran

1. Redesain bangunan Museum Sangiran dengan menggunakan konsep arsitektur naratif yang menerapkan variable beruba alur, zonasi, sirkulasi, suasana dan tata ruang.
2. Menjadikan Museum Sangiran menjadi kawasan wisata edukasi yang mampu mempengaruhi keadaan lingkungan keadaan sekitar.

1.5 Lingkup Pembahasan

Berisi tentang pembahasan mengenai konsep redesain pembangunan "Museum Purba Sangiran" yang akan diaplikasikan pada perancangan dan perencanaan fasad, tata ruang, fungsi ruang, dan pola hubungan ruang melalui pendekatan arsitektur naratif. Dalam pembahasan tentang proses redesain perencanaan dan perancangan, pembahasan dilakukan dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur yang mana diluar hal tersebut dibahas dalam batasan sebagai penunjang atau pendukung.

1.6 Metodologi Pembahasan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data :

1) **Data Primer,** yaitu data yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang terjadi atau sudah ada sebelumnya (tempat dan peristiwa) yang digunakan sebagai sarana dalam merancang redesain bangunan, data primer antara lain :
   a. Observasi, melakukan studi lapangan di lokasi secara langsung untuk mengetahui keadaan fisik, sehingga mendapat data yang dikaji.Penijauan ini dilakukan untuk memantau keadaan lapangan, mengukur, mencatat, dan dokumentasi berupa gambar atau video.
   b. Wawancara dilakukan kepada narasumber terkait yang mendukung proses observasi.
2) **Data Sekunder**, yaitu data pelengkap untuk melakukan analisis dan pemantapan konsep terkait judul yang ditulis. Data sekunder antara lain :
   a. Literatur, adalah metode memanfaatkan berbagai sumber- sumber diantaranya buku, artikel, media cetak, dokumen priadi, media elektronik, dan lain sebagainya. Metode literatur dilakukan secara tidak langsung. Metode ini digunakan untuk memperoleh, meperkuat, dan mendukung kosep perencanaan dan perancangan.

b. Studi Komparasi, yaitu metode membandingkan variabel-variabel yang terkait satu sama lain dengan mengungkapkan perbedaan atau persamaan antara satu kebijakan dengan kebijakan lainnya.

1.6.2 Metode Analisa Data

Pengelolaan untuk mengetahui dan identifikasi masalah yang muncul dari hasil data primer dan sekunder, setelah itu di analisis sesuai dengan masalah dan persoalan yang ada. Kemudian dengan metode sintesa untuk mendapatkan bahan dan solusi untuk merancang konsep perencanaan redesain Museum Purba Sangiran Kalster Krikilan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan teragi menjadi beberapa bab, yaitu seagaiberiku :

BAB I **PENDAHULUAN**

Berisi tentang penjabaran pengertian judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran pemahasan, luaran desain, metodologi pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tentang tinjauan-tinjauan yang berkaitan dengan literatur *"Redesain Bangunan Museum Purba Sangiran"* , standar bangunan museum, teori arsitektur naratif, preseden/contoh karya.

BAB III **TINJAUAN LOKASI**

Penjelasan dan penjabaran secara rinci mengenai lokasi perencanaan, aspek fisik, kebijakan pembangunan, dan sebagainya yang berupa data guna analisa perencanaan desain, dan dagasan perencanaan dan perancangan.

BAB IV **ANALISA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Memaparkan gagasan dan ide perencanaan, analisa konsep makro atau kawasan, analisa konsep mikro yang meliputi analisa site, ruang, massa, konsep tampilan arsitektur, konsep penekanan arsitektur naratif, struktur utilitas, sirkulasi, serta vegetasi.