

**DESIGN OF AN ARTS AND CULTURE MUSEUM
WITH A MODERN ARCHITECTURAL APPROACH
IN THE CITY OF SEMARANG
PERANCANGAN MUSEUM SENI DAN BUDAYA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN
DI KOTA SEMARANG**

Desthania Puspitasari^{1*)}, Adi Sasmito²⁾, Anityas Dian Susanti³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran^{1), 2), 3)}

desthaniapuspitasi99@gmail.com¹⁾, adisas@unpand.ac.id²⁾, tyas@unpand.ac.id³⁾

Abstrak

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan, yang memiliki banyak sekali ragam budaya serta kekayaan seninya. Banyak peninggalan-peninggalan berharga yang harus dirawat serta dilestarikan, seperti peninggalan dari zaman purba, kekayaan budaya, dan lain sebagainya. Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia sekaligus menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian dari Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Di Semarang belum ada museum seni dan budaya yang dirancang dengan pendekatan arsitektur modern sehingga perlu kiranya perancangan bangunan museum ini sebagai wadah seni dan budaya yang ada di Jawa Tengah.

Kata Kunci: Perancangan, Museum Seni dan Budaya, Arsitektur Modern

Abstract

Indonesia is an archipelagic country, which has a wide variety of cultures and artistic riches. There are many valuable relics that must be cared for and preserved, such as relics from ancient times, cultural riches, and so on. Museums are institutions whose function is to protect, develop, utilize collections and communicate them to the public. Semarang City is the capital of Central Java Province, Indonesia as well as the center of government and economy of Central Java Province, Indonesia. In Semarang there is no art and culture museum designed with a modern architectural approach, so it is necessary to design this museum building as a place for art and culture in Central Java.

Keywords: Design, An Arts and Culture Museum, Modern Architecture

1. PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan, yang memiliki banyak sekali ragam budaya serta kekayaan alamnya. Banyak peninggalan-peninggalan berharga yang harus dirawat serta dilestarikan, seperti peninggalan dari zaman purba, kekayaan budaya, dan juga Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi,

mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Menurut KBBI, museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang layak untuk kepentingan umum, seperti warisan sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan; tempat penyimpanan benda-benda kuno. Kota Semarang merupakan ibu kota

Provinsi Jawa Tengah, Indonesia sekaligus menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian dari Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Banyaknya Seni dan budaya yang ada di pulau Jawa, khususnya di Jawa tengah perlu untuk dilestarikan, dijaga, dan juga dibudayakan. Hal ini juga yang mendasari pengambilan judul Museum Seni dan Budaya Di Kota Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Modern, selain itu belum adanya Museum Seni dan Budaya di Semarang, belum ada Museum Seni dan Budaya yang memiliki Arsitektur Modern, tak hanya dari segi bangunan yang memiliki fasad modern tetapi dalam penyajian museum juga akan menggunakan teknologi yang modern. Penyajian pameran tari dengan teknologi AI, ruang pameran Hologram, ruang edukasi interaktif. Museum ini sangat dibutuhkan sebagai wadah Seni dan Budaya yang terdapat di Jawa Tengah akan dikemas secara modern baik segi bangunan maupun fungsionalnya.

2. TINJAUAN TEORI

Konsep bangunan Museum Seni dan Budaya Jawa Tengah yang digunakan yaitu pendekatan arsitektur modern yang diaplikasikan atau diterapkan pada desain bangunan museum. Arsitektur dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia diartikan sebagai gaya atau bentuk bangunan, seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, metode dan gaya konstruksi bangunan (Penelitian et al., n.d.). Arsitektur Modern adalah konsep ataupun gaya konstruksi bangunan yang mengedepankan aspek bentuk bangunan daripada ornamen hias. Arsitektur modern lebih menyederhanakan bentuk bangunan, dengan desain yang menggunakan material tertentu yang lebih membantu menciptakan bangunan yang sederhana dan fungsional.

3. METODOLOGI PERANCANGAN

a. Pendekatan Pelaku Kegiatan

Pembagian kelompok pelaku kegiatan yang berdasarkan pada tujuan yang sama yaitu rekreasi dan edukasi terkait aspek seni serta

budaya yang ada di Jawa Tengah. Yang mana pembagian kelompok pelaku kegiatan sangat berpengaruh dalam perencanaan dan perancangan museum seni dan budaya.

b. Pendekatan Aspek Teknis

Mencakup analisa struktur dan konstruksi, karakteristik pada setiap ruang persyaratan sifat pada masing-masing ruang yang ada dan analisa tema konsep yang diaplikasikan pada eksterior dan interior Museum Seni dan Budaya.

c. Pendekatan Aspek Konstektual



Gambar 1. Pemilihan lokasi terpilih

Lokasi tapak berada di Jl. Pemuda, Semarang. Di Lingkungan Kawasan Pendidikan yang meliputi SMA, SMP, Balai Pemerintahan, Apartemen, Hotel, Pusat Perbelanjaan, dan Tempat Wisata, tersedia jaringan utilitas (seperti air, penerangan jalan/tiang listrik, dan jalan selebar 8 meter) dapat dicapai baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum, lokasi cukup dekat shelter transportasi umum.

Kondisi geografis:

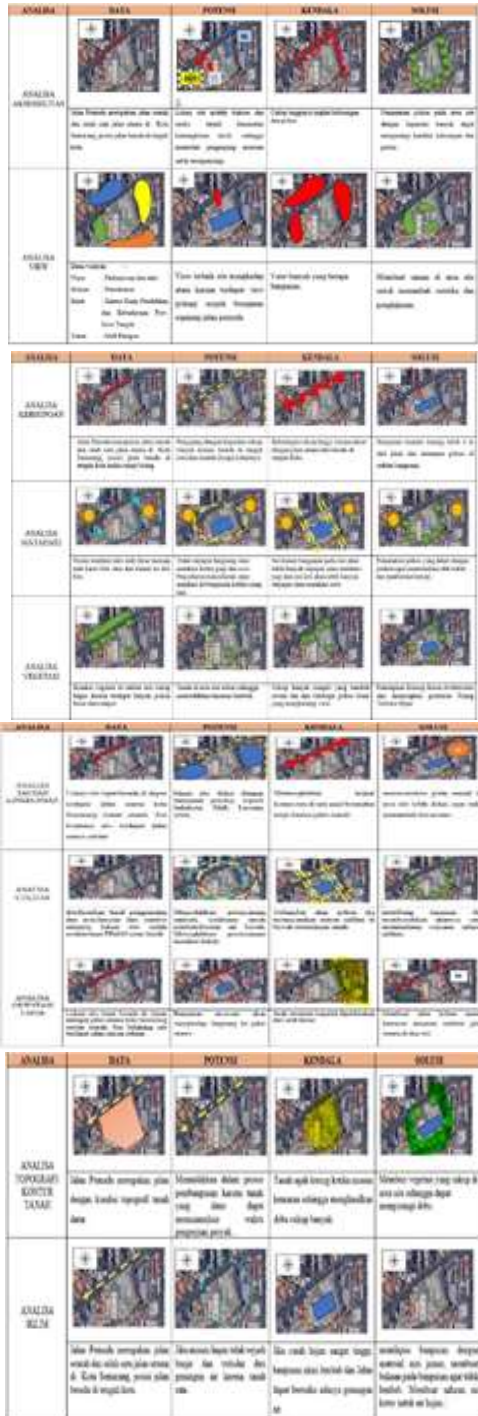
Luas site = 30.000 m²

Batas wilayah:

- Utara : Perkantoran dan ruko
- Selatan : Pemukiman
- Barat : Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Prov. Jawa Tengah
- Timur : Mall Paragon

- KDB 60% : 18.000 m²
- KDH : 12.000 m²
- KLB : 5 Lantai
- GSB : 4 m

d. Analisa Site (Analisa Fisik)



Gambar 2. Analisa tapak

e. Program Aktivitas Pelaku

- 1) Kelompok sebagai Pengunjung
- 2) Kelompok sebagai Pengelola

f. Program Kebutuhan Ruang

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Luasan
1.	Ruang Kepala museum	HD	3 m ² /org	1 orang	3 m ²
2.	Ruang wakil kepala museum	HD	3 m ² /org	1 orang	3 m ²
3.	Ruang sekretaris	HD	3 m ² /org	4 orang	12 m ²
4.	Ruang tamu	Studi	3 m ² /org	10 orang	30 m ²
5.	Ruang rapat	Studi	2 m ² /org	50 orang	100 m ²
6.	Ruang staff museum	HD	3 m ² /org	5 orang	15 m ²
7.	Ruang staff operator harian	HD	3 m ² /org	5 orang	15 m ²
8.	Ruang staff administrasi	HD	3 m ² /org	2 orang	6 m ²
9.	Ruang kurator	NDA	4 m ² /org	6 orang	24 m ²
10.	Ruang cleaning servis	HD	3 m ² /org	15 orang	45 m ²
11.	Ruang istirahat staff	NDA	3 m ² /org	10 orang	30 m ²
12.	Ruang konservasi	NDA	3 m ² /org	50 orang	150 m ²
13.	Ruang reparasi	NDA	3 m ² /org	20 orang	60 m ²
14.	Ruang simpan koleksi	NDA	3 m ² /org	50 orang	150 m ²
15.	Gudang	NDA	1,5 m ² /org	20 orang	30 m ²
16.	Panti	NDA	3 m ² /org	10 orang	30 m ²
17.	Toilet pengelola	NDA	1,5 m ² /org	20 orang	30 m ²
Jumlah					755 m ²
+ Flow 50 %					250 m ²
Jumlah Total					955 m ²

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Luasan
1.	Lobby	Studi	1,5 m ² /org	600 orang	900 m ²
2.	Loket tiket	Studi	1,5 m ² /org	100 orang	150 m ²
3.	Pemutaran barang	NDA	1 m ² /org	50 orang	50 m ²
4.	Ruang Informan	Studi	1,5 m ² /org	10 orang	30 m ²
5.	Ruang Pameran Tetap	Studi	5 m ² /org	500 orang	2.500 m ²
6.	Ruang Pameran Temporer	Studi	5 m ² /org	250 orang	1.250 m ²
7.	Ruang Seminar	Studi	1,5 m ² /org	300 orang	450 m ²
8.	Toilet	NDA	1,5 m ² /org	10 orang	15 m ²
9.	Perpustakaan	NDA	1,5 m ² /org	130 orang	225 m ²
10.	Theater Outdoor	NDA	1,5 m ² /org	230 orang	375 m ²
11.	Theater Indoor	NDA	1,5 m ² /org	230 orang	375 m ²
12.	Kafetaria	Studi	1,5 m ² /org	100 orang	150 m ²
13.	Coffeshop	Studi	1,5 m ² /org	100 orang	150 m ²
14.	Souvenir store	Studi	1,5 m ² /org	100 orang	150 m ²
15.	Pendopo	Studi	1,5 m ² /org	100 orang	150 m ²
Jumlah					6.920 m ²
+ Flow 40 %					2.768 m ²
Jumlah Total					9.688 m ²

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Luasan
1.	Loading Dock	AS	30 m ² / truk	3 unit truk	90 m ²
2.	Masjid	NDA	1,5 m ² / org	200 orang	300 m ²
3.	Ruang Keamanan	AS	9 m ² / org	4 orang	36 m ²
4.	Ruang Genset	MEE	3 m ² / org	4 orang	12 m ²
5.	Ruang Panel	MEE	3 m ² / org	4 orang	12 m ²
6.	Ruang Trade	MEE	3 m ² / org	4 orang	12 m ²
7.	Ruang Pompa	MEE	3 m ² / org	4 orang	12 m ²
8.	Ruang AHU	MEE	3 m ² / org	4 orang	12 m ²
9.	Ruang CCTV	MEE	3 m ² / org	4 orang	12 m ²
10.	Gudang	NDA	9 m ²	20 orang	180 m ²
11.	Toilet	NDA	1,5 m ² org	10 orang	150 m ²
Jumlah					828 m ²
+ Flow 50 %					248,4 m ²
Jumlah Total					1.076,4 m ²

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Luasan
1.	Parkir Bus	NDA	30 m ² / bus	3 unit bus	90 m ²
2.	Parkir Mobil	NDA	12,5 m ² / mobil	60 mobil	750 m ²
3.	Parkir Motor	NDA	2 m ² / motor	100 motor	200 m ²
4.	Parkir pengelola	NDA	12,5 m ² / mobil	30 mobil	375 m ²
5.		NDA	2 m ² / motor	50 motor	100 m ²
Jumlah					1.515 m ²
+ Flow 100 %					1.515 m ²
Jumlah Total					3.030 m ²

No.	Nama Ruang	Sumber	Standar	Kapasitas	Luasan
1.	Loading Dock	NDA	30 m ² / bus	3 unit truk	90 m ²
2.	Ruang Admin Koleksi	NDA	3 m ² / orang	4 orang	12 m ²
3.	Ruang Transit Koleksi	NDA	3 m ² / orang	100 orang	300 m ²
4.	Ruang Arsip Koleksi	NDA	3 m ² / orang	100 orang	300 m ²
5.	Ruang Kurator	NDA	3 m ² / orang	6 orang	18 m ²
6.	Ruang Display	Anumai	1,5 m ² / benda	10 benda	15 m ²
Jumlah					735 m ²
+ Flow 50 %					220,5 m ²
Jumlah Total					955,5 m ²

No.	Nama Bangunan	Jumlah Lahan
1.	Bagian Administrasi	953 m ²
2.	Bagian Pengunjung	9.688 m ²
3.	Bagian Service	1076,4 m ²
4.	Bagian Area Parkir	3.030 m ²
5.	Bagian Benda Koleksi Museum	955,5 m ²
Jumlah		15.702,9 m ²
Total Lahan yang Terbangun (Dibulatkan)		15.703 m ²

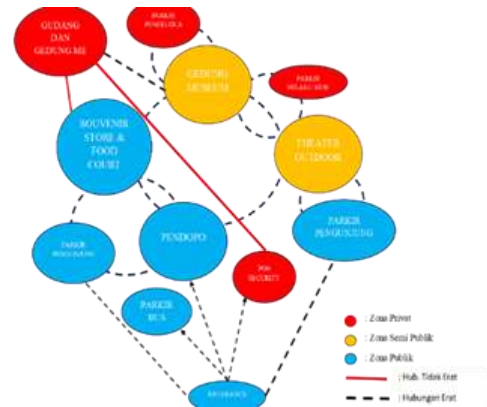


Diagram 1. Hubungan ruang makro kawasan museum

2) Hubungan Ruang Mikro



Diagram 2. Hubungan ruang mikro Kawasan souvenir store dan resto

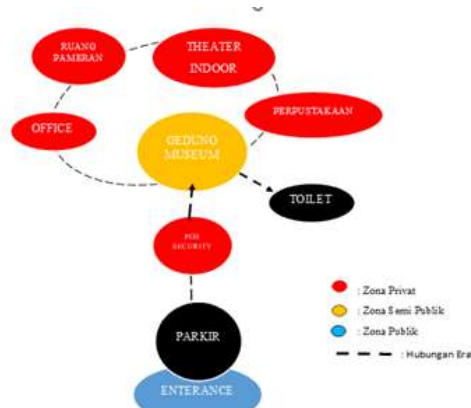


Diagram 3. Hubungan ruang mikro Museum

g. Program Sirkulasi dan Hubungan Ruang

1) Hubungan Ruang Makro

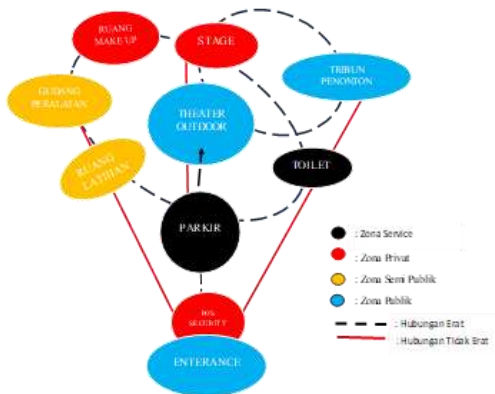


Diagram 4. Hubungan ruang mikro Theater Outdoor

3) Program Aktivitas

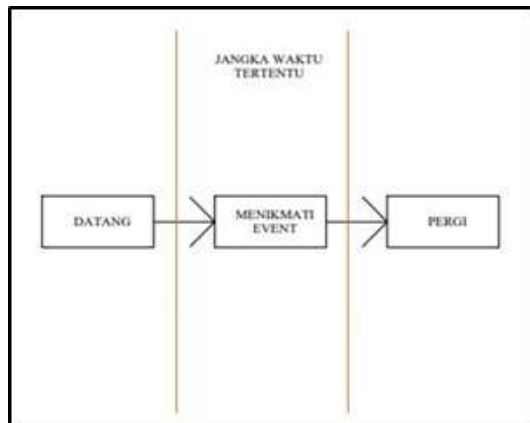


Diagram 5. Aktivitas Dalam Museum

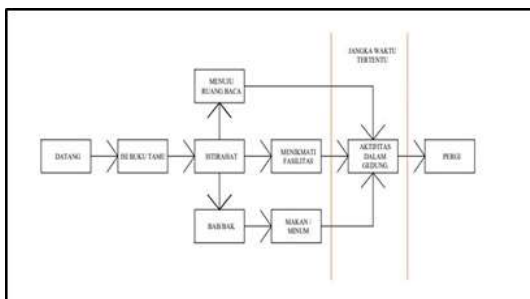


Diagram 6. Aktivitas Dalam Perpustakaan

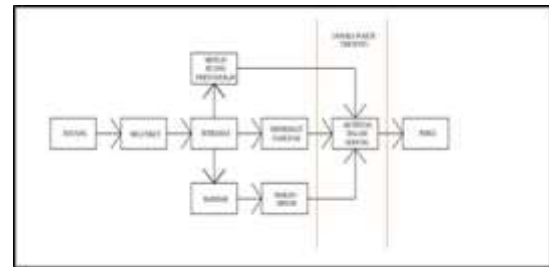


Diagram 7. Aktivitas Dalam Theater Indoor

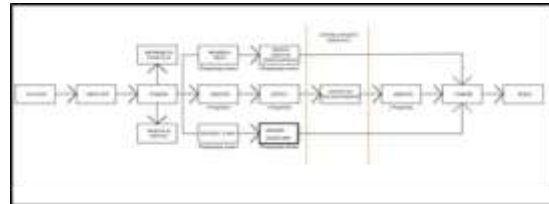


Diagram 8. Aktivitas Pengelola

4. HASIL PEMBAHASAN

a. Konsep Tapak

Konsep Perencanaan Tata Letak lokasi situs dikembangkan sebagai tanggapan terhadap analisis situs yang dibahas sebelumnya. Susunan bangunannya akan menghadap utara dan berada di tengah, menurut penelitian.



Gambar 3. Konsep Tapak Museum

b. Konsep Pencapaian

- 1) ME terletak di bagian dekat jalan utama, agar lokasi museum dan fasilitas penunjang lainnya mudah dijangkau oleh pengunjung. Terdapat petunjuk untuk memudahkan akses pengguna ke area Museum.

- 2) Jalur untuk servis / karyawan dipisahkan, untuk memastikan operasional pelayanan tidak mengganggu kenyamanan tamu.
- 3) Kedua jalan tersebut dipisahkan untuk mencegah masyarakat harus saling berpapasan saat mendekati atau keluar museum dan bangunan di sekitar lingkungan Museum Seni dan Budaya.



Gambar 4. Konsep Pencapaian

c. Konsep View

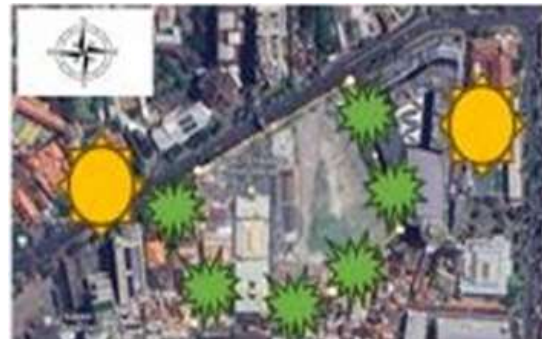
- 1) Konsep view yang diterapkan berdasarkan pada analisa view yang dianalisa situs. View dari jalan utama dapat terlihat dari berbagai arah sehingga bangunan Museum terlihat lebih menonjol.
- 2) Untuk view dari site keluar memiliki orientasi ke arah utara, barat dan timur.



Gambar 5. Konsep View

d. Konsep Kebisingan

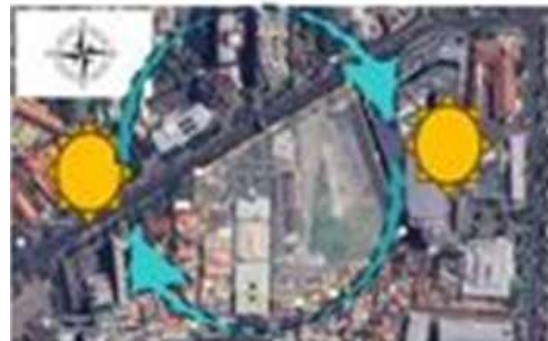
- 1) Lokasi site dekat dengan jalan utama sehingga kebisingan dari kendaraan tinggi.
- 2) Bangunan utama diposisikan di tengah, sekeliling kawasan ditanami pohon sehingga kebisingan dari arah timur dan barat dapat ter-minimalisir.



Gambar 6. Konsep Kebisingan

e. Konsep Pencahayaan

Sisi kanan pada rencana bangunan terpapar sinar matahari secara langsung jika pagi hari. Sedangkan sebelah kiri akan terpapar sinar matahari lebih ketika sore hari. Nantinya akan diberi penghalang seperti kanopi dan juga penghijauan di area yang beresiko terkena sinar matahari secara langsung.



Gambar 7. Konsep Pencahayaan

f. Konsep Zoning

- 1) Pemisahan atau bagi antara zona private, service dan zona publik.
- 2) Zona publik terletak dibagian dekat dengan pintu keluar masuk/ entrance pada site dan bangunan.

- 3) sedangkan Zona private terletak pada bagian pusat atau tengah kawasan.

g. Konsep Gubahan Massa

- 1) Bentuk Dasar Bentuk site ini seperti kotak di dalamnya terdapat zona-zona ruang tercipta dari aktivitas yang dilakukan pengguna.
- 2) Kesan Ruang yang akan dicapai pada bangunan museum seni dan budaya adalah :
 - a) Persepsi visual. bereaksi terhadap material pada lantai, dinding, dan langit-langit serta pencahayaan dan intensitas rona cahaya
 - b) Persepsi pendengaran. memiliki kemampuan bereaksi terhadap audiovisual
 - c) Persepsi bau. berfungsi sebagai respons terhadap konten nyata.

h. Konsep Orientasi Bangunan

Analisis terhadap sudut pandang saat ini merupakan landasan gagasan “pandangan dari luar”. Agar strukturnya menonjol, tampilan eksterior harus dapat dilihat dari berbagai sudut. Perspektif lokasi keluar menghadap jalan besar ke arah barat.



Gambar 8. Konsep Orientasi

i. Konsep Gubahan Massa

Konsep pada gubahan massa ini terinspirasi dari anyaman gerabah yang merupakan salah satu kerajinan di Jawa Tengah.

Anyaman memiliki filosofi menyatukan atau mempererat, diharapkan nantinya museum ini dapat menyatukan serta melestarikan seni dan kebudayaan yang ada di Jawa Tengah.



Gambar 9. Motif anyam/ tembikar

j. Pendekatan Arsitektural

- 1) Arsitektur Modern adalah sebuah konsep dengan prinsip yang menimbang serta memikirkan keselarasan, kesederhanaan, kesimpelan dari bentuk dan lebih mengutamakan nilai fungsi bangunannya.
- 2) Bentuk gubahan massa bangunan juga terinspirasi dari motif anyam. Setiap jenis motif tenun membawa nilai-nilai yang menyampaikan sentimen dan aspirasi positif. bagi pengunjung sebagai perwujudan untuk mempersatukan seni dan budaya yang ada, dalam kata lain melestarikan.
- 3) Arsitektur modern yang dituangkan pada desain museum seni terlihat pada penggunaan material dan juga penyuguhan pameran yang memanfaatkan teknologi modern seperti AI, hologram, ruang interaktif yang ada dalam museum. identitas budaya juga diperlihatkan dengan gapura candi. penggunaan ornament – ornament yang berunsur

budaya jawa tengah agar identitas dari museum 3 terlihat dan menjadi ikonik dari bangunan – bangunan tersebut. seperti ukiran – ukiran batik solo yang bisa menjadi hiasan dinding di area museum sebagai background bahwa Jawa Tengah memiliki banyak cerita yang memiliki banyak filosofi terkait seni budaya, dan gunung wayang terlihat sebagai ornamen pada gapura masuk keluar serta pada atap souvenir store dan food court. Makna sementara ornament arsitektur jawa menjadi ikon dari pintu masuk menuju ruang pameran museum pada lobby.



Gambar 10. Penggunaan teknologi IA



Gambar 11. Bentuk Gunungan



Gambar 12. Corak Batik

k. Konsep Penghijauan / *Lanscaping*

Pohon peneduh sangat diperlukan untuk kondisi site yang berlokasi di Kota. Selain berguna untuk peneduh kawasan, bisa juga untuk mengurangi kebisingan dan mengurangi tekanan angin. Berikut Konsep penghijauan :

- 1) Lahan hijau baik di area depan kawasan yang cukup luas, samping dan juga belakang agar tercapainya lingkungan yang nyaman dan kondusif.
- 2) Pada perancangan ini menggunakan ruang terbuka atau taman sebagai area penghubung dari area satu ke area lainnya, hal tersebut yang mendasari perlunya penataan taman yang tepat agar terlihat nyaman serta indah dapat dinikmati. Konsep lansekap pada kawasan museum ini menggunakan konsep tropikal, yang mana memanfaatkan tanaman tropis sesuai iklim di Jawa Tengah. Untuk setapak jalan akan menggunakan material paving blok, ketika musim penghujan air hujan tidak menjadi genangan sehingga meresap ke tanah guna untuk menjaga ekologi kawasan Museum Seni dan Budaya.



Gambar 13. Konsep Penghijauan

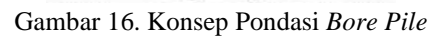
Tempat parkir yang tersedia dikategorikan berdasarkan jenis penggunaannya, antara lain pengelola, staf, dan kendaraan besar seperti bus dan roda dua dan empat. Berbagai jenis pohon untuk peneduh dan kendaraan hijau.



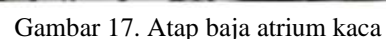
Struktur rangka lebih kaku dan lebih tahan terhadap gempa karena seluruh rangka yang terbuat dari kolom, balok, dan pelat berperan sebagai satu kesatuan.

[illegible]

Pemilihan struktur bawah didasarkan kondisi tanah yang stabil, sehingga pondasi yang diterapkan bore pile pada bangunan utama yaitu museum.



Struktur upper atau disebut juga dengan atap, menerapkan material beton dan juga kombinasi kaca, rangka atap baja. Menggunakan struktur atap baja atriium kaca yang diterapkan pada bangunan utama yaitu Museum dan juga pada bangunan pendukung souvenir & foodcourt.



34

pendukung tempat teater luar ruangan akan menggunakan konstruksi atap jenis ini.



Gambar 18. Atap pelat beton

n. Konsep Utilitas

Konsep Penghawaan yang digunakan pada perancangan museum seni dan budaya , seperti berikut :

- 1) *AC central*.
- 2) Sejenis *AC* di mana udara dingin gedung disebarkan melalui saluran dan pipa *AC* setelah sistem pendingin terkonsentrasi di satu lokasi.
- 3) *AC split*.
- 4) *Exhaust*.



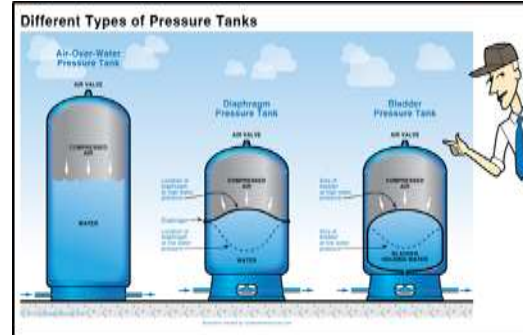
Gambar 19. *Ac central*

o. Konsep Utilitas Sanitasi

- 1) Air Bersih

Sistem Tangki Tekan Cara kerja dasar sistem adalah sebagai berikut: air dari tangki bawah dipompa ke dalam bejana tertutup (tangki), yang menyebabkan udara di dalamnya

dikompresi. Sistem distribusi bangunan menerima air dari tangki.

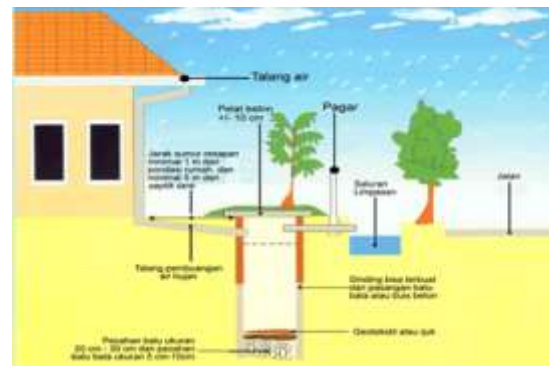


Gambar 20. Tangki Tekan

- 2) Air kotor

Air limbah dari toilet, urinal, bidet, dan perlengkapan pipa lainnya yang mengandung kotoran manusia dibuang menggunakan sistem pembuangan air kotor atau dikenal dengan black water.

Air limbah dari bak mandi, wastafel, wastafel dapur, dan sumber lainnya dibuang menggunakan sistem pembuangan air bekas (gray water). Dapat digabungkan/dimix dengan instalasi air limbah/kotor terlebih dahulu untuk lokasi yang tidak memiliki sistem saluran pembuangan umum yang dapat menangani air bekas.



Gambar 21. Konsep utilitas air kotor

- 3) Pembuangan Limbah

Pengelolaan sampah meliputi pengumpulan, pemindahan, pengolahan, daur ulang, dan pembuangan barang-barang sampah. tindakan membuang sampah yang sudah diletakkan di tempat penampungan sementara

hingga dibawa oleh polisi dengan truk sampah ke tempat pembuangan akhir.



Gambar 22. Pembuangan limbah

4) Sistem Pemadam Kebakaran

a) *Fire Sprinkler System*

Fire sprinkler termasuk salah satu alat yang digunakan untuk memadamkan kebakaran gedung. Penyiram api dapat mulai beroperasi secara otomatis segera setelah suhu di dalam ruangan berubah, membuat alat ini efektif dalam mendeteksi api sebelum menyebar.

b) *Fire hydrant system*

Pipa, katup, penampung air, dan tentunya hidran itu sendiri semuanya disimpan di dalam kotak hidran kebakaran.



Gambar 23. Fire Sprinkle System

5) Sistem Jaringan Listrik

Sistem distribusi elektrikal adalah sistem yang dikembangkan dan direncanakan untuk

menyediakan listrik ke beberapa beban; sistem ini cukup kompleks mulai dari instalasi sumber hingga instalasi beban. bangunan dengan sumber PLN untuk tegangan menengah (TM) dan sumber pembangkit cadangan

6) Sistem Penangkal Petir

Sistem proteksi petir adalah gadget langsung yang terbuat dari kabel dan batang logam tajam berbentuk tombak. Splitzen atau batang, kabel konduktor, dan tempat pentanahan atau pentanahan adalah tiga bagian komponen utama perangkat ini.

7) Keamanan

Pos keamanan 24 jam merupakan bentuk awal pengamanan. Sebuah gedung harus memiliki petugas keamanan yang bekerja secara bergiliran. Terdapat juga alarm kebakaran terutama berfungsi sebagai peringatan bagi orang-orang terdekat bahwa ada api dan mereka harus mencari keselamatan dan meninggalkan area tersebut. Adanya kamera CCTV, sering dikenal sebagai kamera pengintai, digunakan untuk meningkatkan keamanan dan mencegah aktivitas kriminal.



Gambar 24. CCTV

8) Sistem komunikasi

Sistem jaringan internet dan telepon digunakan sebagai salah satu bentuk upaya meningkatkan pelayanan museum. Jaringan berupa LAN sehingga memudahkan mengakses data Internet. Pelayanan penunjang tersedia Wi-Fi bagi pengunjung museum.

9) Sistem transportasi

Tangga adalah sistem transportasi vertikal yang digunakan untuk mengangkut orang dan/atau barang dari satu lantai ke lantai lainnya. Koridor yang berjalan secara horizontal melalui kamar-kamar di satu lantai. Jenis sirkulasi ini memiliki persentase kemiringan maksimal 10%. Konveyor dan koridor berfungsi sebagai alat transformasional untuk jenis sirkulasi horizontal ini.



Gambar 25. Tangga

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan perancangan bangunan ini menggunakan pendekatan arsitektur modern dengan dasar perkembangan teknologi yang semakin maju dipadukan dengan budaya yang ada di Jawa Tengah.



Gambar 26. Master Plan



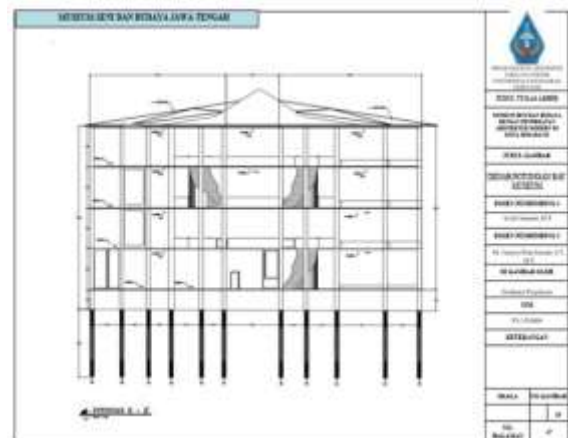
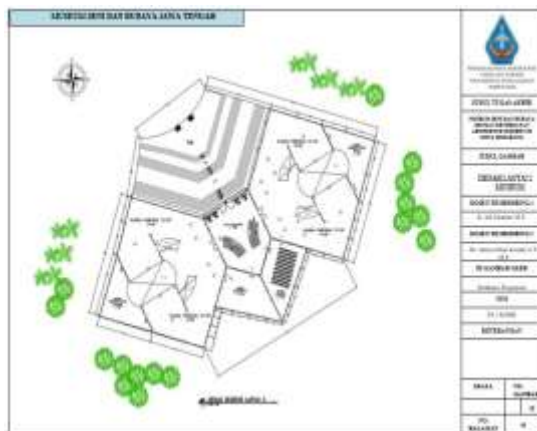
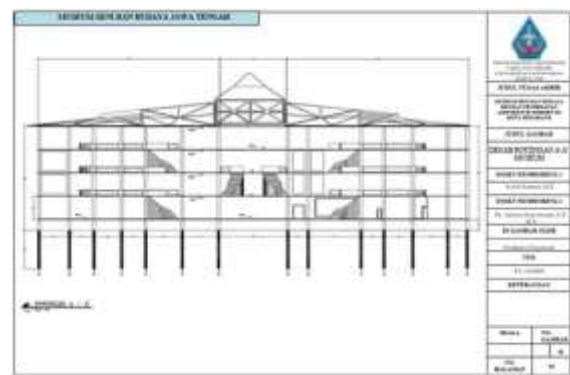
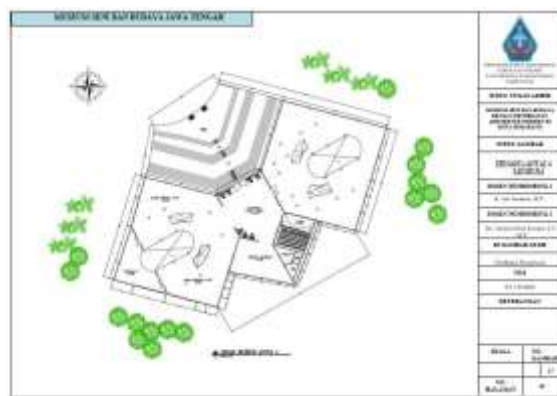
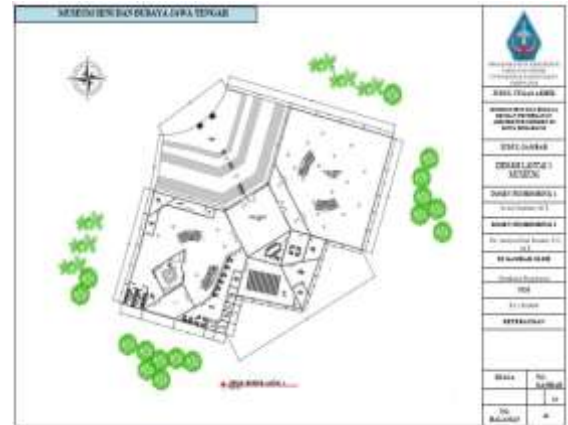
Gambar 27. Denah Utilitas Air Bersih

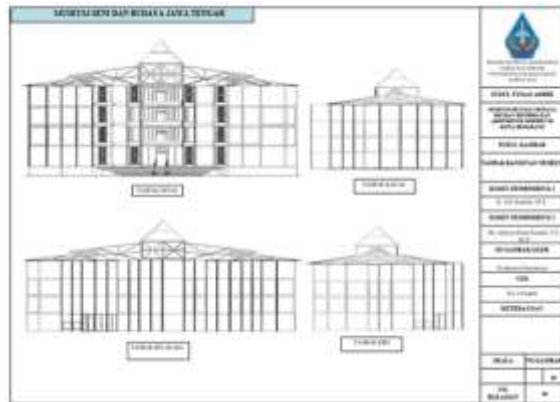


Gambar 28. Denah Utilitas Air Kotor

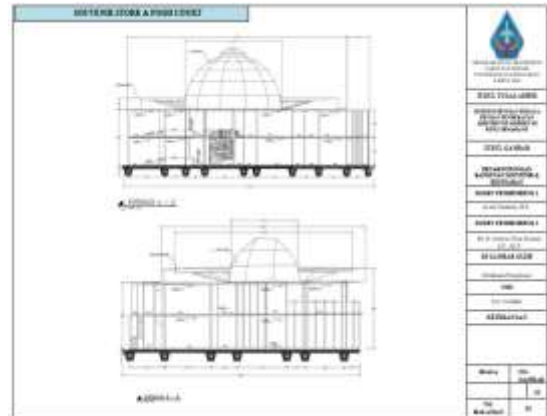


Gambar 29. Denah Rencana Hidrant





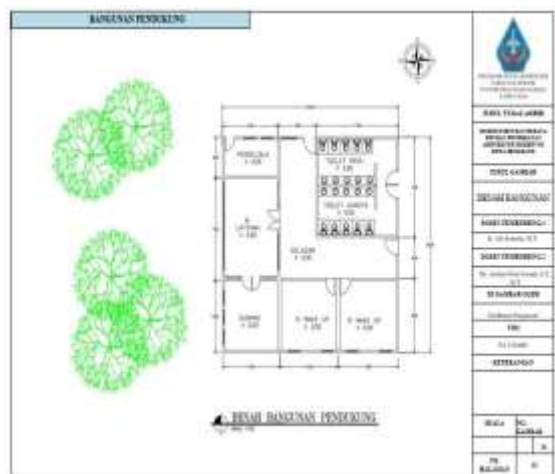
Gambar 36. Tampak Museum



Gambar 39. Denah Potongan *Souvenir & Restaurant*



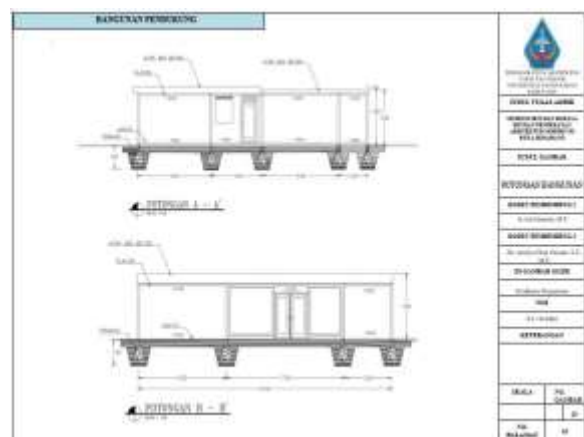
Gambar 37. Denah *Souvenir Store*



Gambar 40. Denah Bangunan Pendukung



Gambar 38. Denah Restaurant



Gambar 41. Denah Potongan Bangunan Pendukung



Gambar 42. Perspektif Mata Manusia



Gambar 45. Pendopo Joglo



Gambar 43. Perspektif Mata Burung



Gambar 46. Interior Lobby Museum



Gambar 44. Perspektif Mata Burung



Gambar 47. Ruang Pameran Temporer



Gambar 48. Ruang Pemeran Tetap



Gambar 51. *Theater Indoor*



Gambar 49. Ruang Pemeran Patung



Gambar 52. *Restaurant*



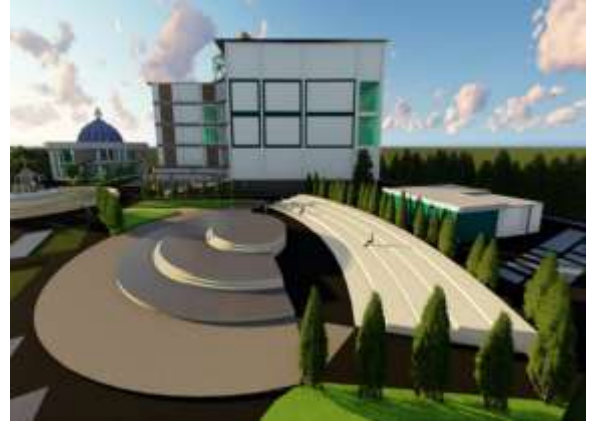
Gambar 50. Ruang Perpustakaan



Gambar 53. *Souvenir Store*



Gambar 54. Kasir



Gambar 57. Theater Outdoor



Gambar 55. Museum



Gambar 58. Bangunan Pendukung



Gambar 56. Souvenir store & Restaurant



Gambar 59. Ruang Make Up



Gambar 60. Toilet

Pariwisata, K. K. (2010). Undang-Undang republik indonesia nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya. Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.

Universitas Islam Indonesia (2019). *Museum Seni Rupa Modern di Yogyakarta*

DAFTAR PUSTAKA

- Arsitur Studio. (2020). *Pengertian Arsitektur Modern Menurut para Ahli*. Diakses pada 11 Maret 2024, dari <https://www.arsitur.com/2015/10/pengertian-arsitektur-modern-menurut.html>
- C. Molloy, J. 2013. *Centre Le Corbusier (Heidi Weber Museum) / Le Corbusier*. Diakses pada 12 Maret 2024, dari <https://www.archdaily.com/322782/ad-classics-centre-le-corbusier-heidi-webermuseum-le-corbusier>.
- Ching, Francis D.K (1993). *Teori Arsitektur: Ruang, Bentuk dan Susunannya*. Jakarta. Erlangga
- Abdul Aziz Arsyid, Samsudi, Ummul Mustaqimah (2016).
- Direktorat Museum. (2006). *Pedoman Museum Situs Cagar Budaya*. Jakarta: Direktorat Museum.
- Krenz, J. (2007). *Rain in Architecture and Urban Design*. V: Water for urban Strategies, Lucyna Nyka (ed.), Verlag der BauhausUniversität, 12-19
- Mudra Jurnal Seni Rizki Muhammad (2016). *Galeri Seni dan Budaya di Surakarta Dengan Penekatan Desain Green Architecture*. <http://jogjagallery.net/>. Diakses pada 2 Maret 2024.
- Museum Songket Palembang Dengan Pendekatan Arsitektur NeoVernakular UNS Heru Budi Kusuma S.Sn,M.Ds (2018).