

**PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH DAN BUDAYA
ACEH TENGGARA
(PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

RIYANA CANIA

NIM. 150701007

**Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**



**PRODI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
2021 M / 1443 H**

**PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH DAN BUDAYA
ACEH TENGGARA
(PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Arsitektur

Oleh :

**RIYANA CANIA
NIM. 150701007**

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



(Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch)

Pembimbing II,



(Atika Aditya, S.T., M.UP)

**PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH DAN BUDAYA
ACEH TENGGARA
(PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR)**

TUGAS AKHIR

**Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur**

Pada Hari/Tanggal : Jumat, 23 April 2021
11 Ramadhan 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua,



Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch

Sekretaris,



Atika Aditya, S.T., M.UP

Penguji I,



Maysarah Binti Bakri, S.T., M. Arch

NIDN : 2013078501

Penguji II,



Astrid Annisa S.T., M.Arch

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh




Dr. Azhar Amsal, M.Pd

196806011995031004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riyana Cania

NIM : 150701007

Prodi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara
(Pendekatan Neo-vernakular)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 27 Agustus 2021

Pembuat pernyataan,



(Riyana Cania)

ABSTRAK

Nama : Riyana Cania
NIM : 150701007
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara
(Pendekatan Neo-Vernakular)
Tanggal Sidang : 23 April 2021
Tebal Skripsi : 208 Halaman
Pembimbing I : Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch
Pembimbing II : Atika Aditya, S.T., M.UP

Kutacane merupakan Ibu kota dari kabupaten Aceh Tenggara yang memiliki cerita sejarah dan kebudayaan yang unik. Sebagian masyarakat telah kehilangan jati dirinya dikarenakan hilangnya pemahaman dan perhatian masyarakat serta kurang sensitif untuk memperhatikan peninggalan budaya dan nilai sejarah yang terkandung di dalamnya. Maka, Aceh Tenggara membutuhkan media pembelajaran yang mampu mempresentasikan sejarah dan budaya kota beserta perkembangannya yang akan memacu masyarakat untuk lebih mencintai kotanya. Media yang paling tepat dibutuhkan oleh masyarakat dan pemerintah kota Aceh Tenggara adalah museum. Dengan terbangunnya museum sejarah dan budaya di Aceh Tenggara bertujuan untuk memfasilitasi guna menyimpan berbagai benda peninggalan bersejarah dan sebagai wahana konservasi kebudayaan masyarakat Aceh Tenggara. Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur (Neo-Vernakular) yang diterapkan pada perancangan museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara, sehingga terpacu terciptanya sebuah konsep *Culture of Alas* yaitu suatu konsep yang diperoleh dari karakteristik dengan mengambil nilai-nilai kearifan lokal setempat, baik nilai budaya, material lokal, maupun simbol-simbol secara arsitektural. Penerapan konsep ini agar museum menjadi Icon kota dengan ciri khas unsur budaya yang lebih menarik perhatian masyarakat setempat baik wisatawan Negara maupun Mancanegara.

Kata kunci : Museum Sejarah dan Budaya, Aceh Tenggara, Neo-vernakular, *Culture of Alas*.

ABSTRACT

Kutacane is the capital of Southeast Aceh district which has a unique historical and cultural story. Some people have lost their identity due to the loss of public understanding and attention and are less sensitive to pay attention to the cultural heritage and historical values contained in it. So, Southeast Aceh needs learning media that are able to present the history and culture of the city and its developments that will spur people to love their city more. The most appropriate media needed by the people and city government of Southeast Aceh is a museum. With the establishment of a historical and cultural museum in Southeast Aceh, it aims to facilitate the storage of various historical relics and as a vehicle for cultural conservation of the people of Southeast Aceh. By using an Architectural (Neo-Vernacular) approach which is applied to the design of the Southeast Aceh history and culture museum, so that the creation of a Culture of Alas concept is encouraged, which is a concept derived from characteristics by taking the values of local wisdom, both cultural values, local materials, , as well as architectural symbols. The application of this concept is expected to make the museum a city icon with characteristic cultural elements that are more attractive to local people and tourists.

Keywords: *Museum of history and culture, Southeast Aceh, Neo-vernacular, Culture of Alas.*



KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya yang tiada batas. Hanya dengan rahmat, hidayah dan ma'unah (pertolongan)-Nya, Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Museum Sejarah Dan Budaya Aceh Tenggara (Pendekatan Neo-Vernakular)”**. dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena perjuangannya yang telah menegakkan ajaran ajaran Islam sehingga umat islam terbebaskan dari kebodohan. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu, baik berupa pikiran dan tenaga serta dukungan demi terselesaikannya Tugas Akhir ini. Adapun pihak-pihak tersebut adalah :

1. Ibunda saya tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doanya untuk saya selama pembuatan Tugas Akhir ini;
2. Ucapan terima kasih penulis yang sebesar-besarnya kepada Bapak Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars, M.Arch sebagai pembimbing 1 dan Ibu Atika Aditya, S.T. M.UP sebagai pembimbing 2 yang telah banyak membantu, membimbing, mengarahkan, memberikan motivasi, dan dukungan dalam menyempurnakan Tugas Akhir ini;
3. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch sebagai penguji 1 dan Ibu Astrid Annisa S.T., M.Arch sebagai penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran yang membantu dalam sidang munaqasyah;
4. Koordinator Tugas Akhir Ibu Meutia, S.T, M.Sc yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, dan informasi kepada mahasiswa pelaksana tugas akhir;
5. Ketua Prodi Arsitektur Bapak Rusydi, ST. M.Pd dan seluruh dosen jurusan Arsitektur yang telah memberikan ilmu pengetahuan, serta seluruh staf akademik Prodi Arsitektur yang sudah membantu dalam melengkapi kelengkapan penyelesaian Tugas Akhir ini;

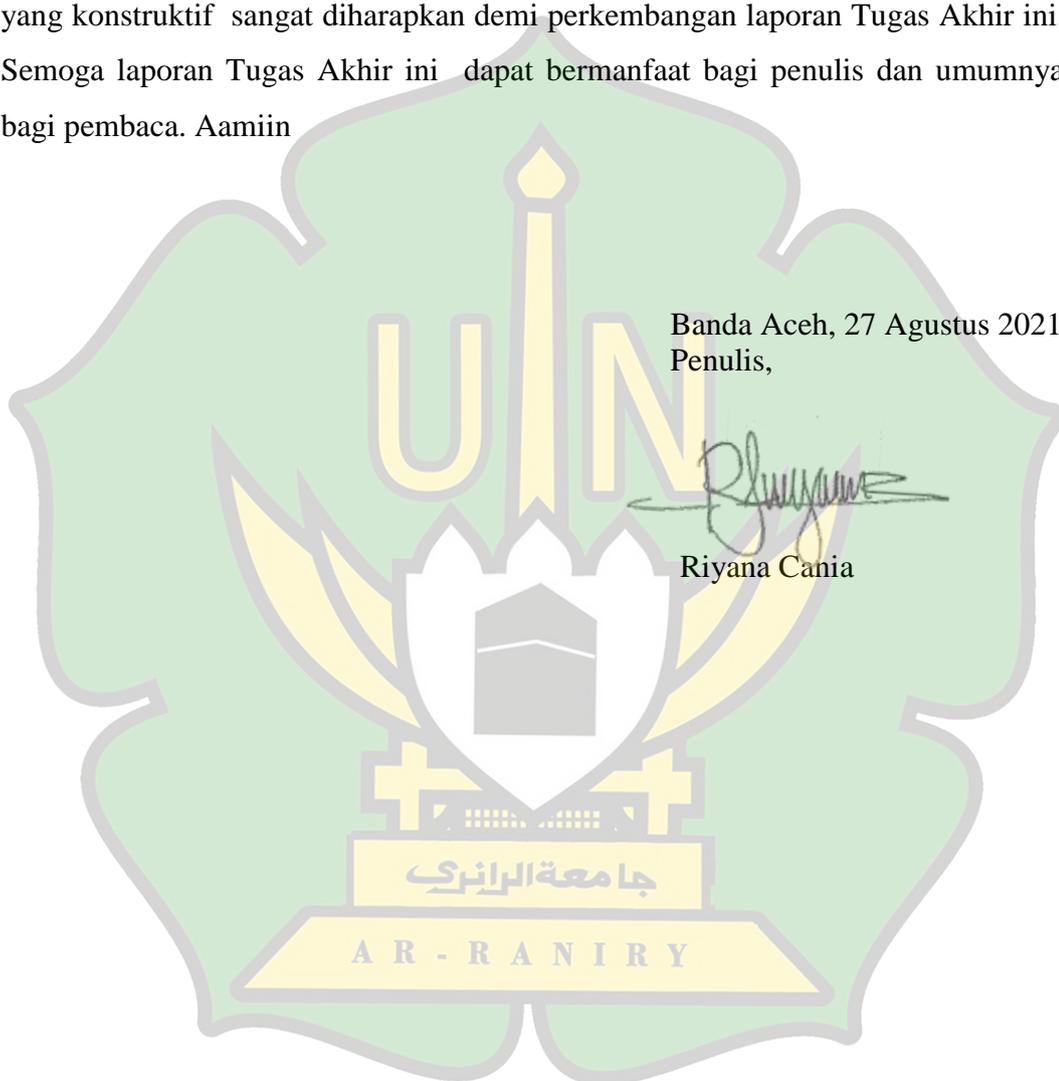
6. Terima kasih kepada seluruh teman-teman Jurusan Arsitektur khususnya angkatan 2015.

Segala usaha telah dilakukan untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini, segala bantuan, dukungan, pengorbanan, dan jasa-jasa yang telah diberikan semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal'alamin, keterbatasan penulis, masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini. Saran dan kritik yang konstruktif sangat diharapkan demi perkembangan laporan Tugas Akhir ini. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Aamiin

Banda Aceh, 27 Agustus 2021
Penulis,



Riyana Cania



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR SKEMA	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud Dan Tujuan	2
1.3 Identifikasi Masalah.....	3
1.4 Pendekatan	4
1.5 Batasan Dan Masalah Perancangan	5
1.6 Kerangka Berpikir.....	5
1.7 Sistematika Laporan.....	7
BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN MUSEUM.....	8
2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan.....	8
2.1.1 Museum	8
2.1.1.1 Pengertian Museum.	8
2.1.1.2 Penggolongan Museum.	9
2.1.1.3 Klasifikasi Museum.	9
2.1.1.4 Tugas Dan Fungsi Musuem.	13
2.1.1.5 Kegiatan Museum.	14
2.1.1.6 Akomodasi Museum.	14
2.1.1.7 Benda-Benda Koleksi Museum.	14
2.1.1.8 Persyaratan Museum.....	15
2.1.2 Standar Kebutuhan Bangunan Museum	16
2.1.2.1 Standar Kebutuhan Site	16
2.1.2.2 Standar Bangunan Museum.....	16
2.1.2.3 Standar Organisasi Ruang	17
2.1.2.4 Standar Kebutuhan Ruang.....	18
2.1.2.5 Standar Ruang Pamer	19
2.1.2.6 Standar Luas Ruang Objek Pamer.....	19
2.1.2.7 Standar Visual Objek Pamer.....	20
2.1.2.8 Tata Letak Ruang.....	21

2.1.2.9 Persyaratan Ruang	22
2.2 Tinjauan Rancangan Museum	23
2.2.1 Sejarah	23
2.2.1.1 Sejarah Aceh Tenggara.....	23
2.2.1.2 Geografi Kabupaten Aceh Tenggara	27
2.2.1.3 Bahasa	31
2.2.2 Budaya	31
2.2.2.1 Budaya Aceh Tenggara	32
2.2.2.2 Destinasi Wisata Budaya	40
2.2.2.3 Kunjungan Wisatawan.....	41
2.3 Tinjauan Khusus Objek Rancangan.....	42
2.3.1 Lokasi objek	42
2.3.1.1 Lokasi site 1	42
2.3.1.2 Lokasi site 2.....	43
2.3.1.3 Lokasi site 3.....	45
2.3.2 Kriteria Penilaian Untuk Pemilihan Lokasi	46
2.3.3 Lokasi Terpilih	47
2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis	49
2.4.1 Museum Zhuo Lu, Tiongkok.....	49
2.4.2 Changjiang Art Museum.....	57
2.4.3 Museum Sonobudoyo	62
2.4.4 Kesimpulan Studi Banding	64
BAB III ELABORASI TEMA	66
3.1 Pengertian Neo-vernakular	67
3.1.1. Prinsip Pendekatan Neo-vernakular	67
3.2 Interpretasi Tema	68
3.3 Bentuk dan makna rumah adat alas aceh tenggara	69
3.4 Studi Banding Tema Sejenis.....	72
3.3.1. Museum Tsunami Aceh.....	72
3.3.2. Masjid Raya Sumatra Barat.....	81
3.3.3. Galery Garanggula.....	83
3.3.4. Kesimpulan Studi Banding	85
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	86
4.1. Analisa Kondisi Lingkungan	86
4.1.1. Lokasi Site	86
4.1.2. Kondisi Eksisting Tapak	87
4.1.3. Potensi Tapak	88
4.1.4. Prasarana	92
4.1.4.1. Jaringan prasarana.....	93

4.1.4.2.Layanan prasarana.....	99
4.1.5. Karakter Lingkungan.....	94
4.1.6. Analisa Tapak.....	94
4.1.6.1. Analisa Matahari.....	94
4.1.6.2. Analisa Kebisingan.....	95
4.1.6.3. Analisa Angin.....	97
4.1.6.4. Analisa Vegetasi.....	98
4.1.6.5. Analisa Sirkulasi Dan Aksesibilitas.....	100
4.1.6.6. Analisa View.....	102
4.2. Analisa Fungsional.....	103
4.2.1. Pelaku Kegiatan.....	103
4.2.2. Pengelompokan Kegiatan.....	103
4.2.3. Hubungan Ruang.....	105
4.2.4. Organisasi Ruang.....	107
4.2.5. Besaran Ruang.....	109
4.2.6. Persyaratan Ruang.....	116
4.3. Analisa Perancangan.....	120
4.3.1. Analisa Struktur dan Konstruksi.....	120
4.3.2. Analisa Utilitas.....	121
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	126
5.1. Konsep Dasar.....	126
5.2. Rencana Tapak.....	127
5.2.1. Pemintakatan.....	127
5.2.2. Tata Letak.....	129
5.2.3. Pencapaian.....	130
5.2.4. Sirkulasi dan Parkir.....	131
5.3. Konsep Bangunan.....	133
5.3.1. Gubahan Massa.....	133
5.3.2. Konsep Fasad Bangunan.....	133
5.3.3. <i>Secondaryskin</i> Bangunan.....	133
5.3.4. Material Bangunan.....	134
5.4. Konsep Ruang Dalam.....	135
5.5. Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas.....	137
5.5.1. Struktur dan Konstruksi.....	137
5.5.2. Utilitas Bangunan.....	139
5.6. Konsep Lansekap.....	142
BAB VI HASIL PERANCANGAN.....	144
6.1. Site Kawasan.....	144
6.2. <i>Layout Plan</i>	145
6.3. <i>Site Plan</i>	146
6.4. Gambar Struktural Bangunan.....	156

6.5. Gambar Arsitektural Bangunan	165
6.6. Gambar Utilitas Bangunan.....	174
6.7. Gambar Eksterior Bangunan.....	198
6.8. Gambar Interior Bangunan	201

DAFTAR PUSTAKA.....	208
----------------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Organisasi Ruang Museum	17
Gambar 2.2 Jarak Pengamatan.....	20
Gambar 2.3 Gudang Penyimpanan Koleksi.....	21
Gambar 2.4 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping.....	21
Gambar 2.5 Ruang Pameran.....	22
Gambar 2.6 Asal Muasal Raja Laming.....	26
Gambar 2.7 Peta kabupaten Aceh Tenggara	27
Gambar 2.8 Alternatif Lokasi I.....	44
Gambar 2.9 Alternatif Lokasi 2	45
Gambar 2.10 Alternatif Lokasi 3.....	47
Gambar 2.11 Peta kabupaten Aceh Tenggara.....	50
Gambar 2.12 Lokasi Terpilih.....	50
Gambar 2.13 Tampak Bangunan Museum Zhuo Lu.....	52
Gambar 2.14 Tekstur Material Bangunan Museum Zhuo Lu.....	53
Gambar 2.15 Site plan Bangunan Museum Zhuo Lu.....	54
Gambar 2.16 Tampak Museum Zhuo Lu.....	54
Gambar 2.17 Tampak Belakang Museum Zhuo Lu.....	55
Gambar 2.18 Denah Bawah tanah Bangunan Museum Zhuo Lu.....	55
Gambar 2.19 Denah Lantai Dasar Bangunan Museum Zhuo Lu.....	56
Gambar 2.20 Denah Lantai 1 Bangunan Museum Zhuo Lu.....	56
Gambar 2.21 Fungsi denah perlantai museum Zhuo Lu.....	57
Gambar 2.22 Fungsi bangunan museum Zhuo Lu.....	58
Gambar 2.23 Exhibition Hall bangunan museum Zhuo Lu.....	58
Gambar 2.24 Overhead of underground bangunan museum Zhuo Lu.....	59
Gambar 2.25 <i>Free function</i> /Lobby bangunan museum Zhuo Lu.....	59
Gambar 2.26 Tampak Gallery Taiyuan,China.....	60
Gambar 2.27 Tampak beberapa sisi Gallery Taiyuan,China	61
Gambar 2.28 Tampak Gallery Taiyuan,China.....	61
Gambar 2.29 Interior Gallery Taiyuan,China.....	62
Gambar 2.30 Denah Lantai 1 Bangunan Gallery Taiyuan, China.....	62
Gambar 2.31 Denah Lantai 2 Bangunan Gallery Taiyuan, China.....	63
Gambar 2.32 Denah Lantai 3 Bangunan Gallery Taiyuan, China.....	63
Gambar 2.33 Denah Lantai 4 Bangunan Gallery Taiyuan, China.....	64
Gambar 2.34 Tampak Museum Sonobudoyo.....	65
Gambar 2.35 Denah Keseluruhan bangunan Museum Sonobudoyo.....	66
Gambar 2.36 Sembilan ruang koleksi Museum Sonobudoyo.....	67
Gambar 3.1 Rumah Adat Alas Aceh Tenggara.....	73
Gambar 3.2 Museum Tsunami Aceh.....	76
Gambar 3.3 Denah Museum Tsunami Aceh.....	78
Gambar 3.4 Tampak luar Museum Tsunami.....	79

Gambar 3.5 View Mata Burung Museum Tsunami Aceh.....	79
Gamabr 3.6 View Mata Manusia Museum Tsunami Aceh.....	80
Gambar 3.7 Interior Museum Tsunami Aceh.	80
Gambar 3.8 Atrium of Hope.	81
Gambar 3.9 Zona Spaces Of Memory.....	81
Gambar 3.10 Memorial Hall.	82
Gambar 3.11 Zona Spaces Of Hope.....	82
Gambar 3.12 Ruang Pameran Museum Tsunami	83
Gambar 3.13 Ruang Audio Visual.	83
Gambar 3.14 Zona Spaces Of Relief.....	83
Gambar 3.15 Tampak Utara.....	84
Gambar 3.16 Tampak Barat.	84
Gambar 3.17 Masjid Raya Sumatra Barat.....	85
Gambar 3.18 Tampak Galeri Garangula.....	88
Gambar 3.19 Eksterior Garangula.....	88
Gambar 4.1 Peta Provinsi Aceh	92
Gambar 4.2 Peta Kab.Aceh Tenggara.....	92
Gambar 4.3 Pembongkaran bekisting plat lantai.	92
Gambar 4.4 Zoom out Lokasi Terpilih.	92
Gambar 4.5 Rencana Struktur Ruang Wilayah Kab. Aceh Tenggara.....	94
Gambar 4.6 Rencana Pola Ruang Wilayah Kab. Aceh Tenggara.....	95
Gambar 4.7 Ketentuan Peraturan pembagian Zonasi Kawasan	95
Gambar 4.8 Jl. Raja Bintang	96
Gambar 4.9 Utilitas Drainase dan Jaringan Listrik.....	97
Gambar 4.10 Prasarana.	99
Gambar 4.11 Analisa Site Terhadap Arah Matahari.....	100
Gambar 4.12 Analisa Site Terhadap Kebisingan.....	102
Gambar 4.13 Analisa Site Terhadap Arah	103
Gambar 4.14 Analisa Site Terhadap Vegetasi.	104
Gambar 4.15 Analisa Site Terhadap Sirkulasi dan Aksesibilitas.....	105
Gambar 4.16 Analisa Site Terhadap View	108
Gambar 4.17 Sistem Jaringan Internet.....	123
Gambar 4.18 Jenis Ceiling Speaker.	123
Gambar 4.19 Jenis Hydrant Box.....	124
Gambar 4.20 Jenis Sprinkler.....	124
Gambar 5.1 Pemintakatan Tapak.	128
Gambar 5.2 Tata Letak.....	129
Gambar 5.3 Pencapaian.....	130
Gambar 5.4 Sirkulasi dan parkir	131
Gambar 5.5 Gubahan Massa	133
Gambar 5.6 Ornament Dieksturi	134
Gambar 5.7 Pondasi Strauss Pile	138

Gambar 5.8 Atap Dak Beton	139
Gambar 5.9 Tanaman Peneduh	143
Gambar 6.1 Layout Kawasan.	144
Gambar 6.2 Layout Plan	145
Gambar 6.3 Site Plan.....	146
Gambar 6.4 Denah Lantai 1	147
Gambar 6.5 Denah Lantai 2	148
Gambar 6.6 Denah Lantai 3	149
Gambar 6.7 Denah Lantai 4	150
Gambar 6.8 Denah Atap.....	151
Gambar 6.9 Tampak Depan dan Belakang	152
Gambar 6.10 Tampak Samping Kanan dan Kiri	153
Gambar 6.11 Potongan A-A.....	154
Gambar 6.12 Potongan B-B	155
Gambar 6.13 Denah Rencana Pondasi	156
Gambar 6.14 Denah Rencana Kolom Lantai 1.....	157
Gambar 6.15 Denah Rencana Kolom Lantai 2	158
Gambar 6.16 Denah Rencana Kolom Lantai 3	159
Gambar 6.17 Denah Rencana Kolom Lantai 4	160
Gambar 6.18 Denah Rencana Sloof	161
Gambar 6.19 Denah Rencana Balok lantai 2	162
Gambar 6.20 Denah Rencana Balok Lantai 3	163
Gambar 6.21 Denah Rencana Balok Lantai 4.....	164
Gambar 6.22 Detail Kolom	165
Gambar 6.23 Detail Sloof dan Balok	166
Gambar 6.24 Detail Bore Pile P1	167
Gambar 6.25 Detail Bore Pile P2	168
Gambar 6.26 Detail Pondasi Batu kali.....	169
Gambar 6.27 Detail Kuda-kuda.....	170
Gambar 6.28 Detail Tangga	171
Gambar 6.29 Detail Septitank	172
Gambar 6.30 Detail Fasad.....	173
Gambar 6.31 Denah Rencana Air Kotor & Arir Bersih Lantai 1.....	174
Gambar 6.32 Denah Rencana Air Kotor & Arir Bersih Lantai 2.....	175
Gambar 6.33 Denah Rencana Air Kotor & Arir Bersih Lantai 3.....	176
Gambar 6.34 Denah Rencana Air Kotor & Arir Bersih Lantai 4.....	177
Gambar 6.35 Denah Rencana Instalasi Listrik Lantai 1	178
Gambar 6.36 Denah Rencana Instalasi Listrik Lantai 2	179
Gambar 6.37 Denah Rencana Instalasi Listrik Lantai 3	180
Gambar 6.38 Denah Rencana Instalasi Listrik Lantai 4	181
Gambar 6.39 Denah Rencana Penghawaan Lantai 1	182
Gambar 6.40 Denah Rencana Penghawaan Lantai 2	183

Gambar 6.41	Denah Rencana Penghawaan Lantai 3	184
Gambar 6.42	Denah Rencana Penghawaan Lantai 4	185
Gambar 6.43	Denah Rencana Sprinkler Lantai 1.....	186
Gambar 6.44	Denah Rencana Sprinkler Lantai 2	187
Gambar 6.45	Denah Rencana Sprinkler Lantai 3	188
Gambar 6.46	Denah Rencana Sprinkler Lantai 4	189
Gambar 6.47	Denah Rencana CCTV Lantai 1	190
Gambar 6.48	Denah Rencana CCTV Lantai 2	191
Gambar 6.49	Denah Rencana CCTV Lantai 3	192
Gambar 6.50	Denah Rencana CCTV Lantai 4	193
Gambar 6.51	Denah Rencana Kusen Lantai 1	194
Gambar 6.52	Denah Rencana Kusen Lantai 2	195
Gambar 6.53	Denah Rencana Kusen Lantai 3	196
Gambar 6.54	Denah Rencana Kusen Lantai 4	197
Gambar 6.55	Site Kawasan.....	198
Gambar 6.56	Fasad Bangunan.....	199
Gambar 6.57	Amphiteater Outdoor.....	200
Gambar 6.58	Resepsionis.....	201
Gambar 6.59	Ruang Pamer Digital Lantai 1.....	201
Gambar 6.60	Ruang Pamer Lantai 1.....	202
Gambar 6.61	Ruang Pamer Lantai 2.....	203
Gambar 6.62	Ruang Pamer Sejarah Lantai 2.....	204
Gambar 6.63	Ruang Pamer Budaya Lantai 2.....	205
Gambar 6.64	Ruang Audio visual Lantai 2.....	205
Gambar 6.65	Ruang Mini Teater Lantai 3	206
Gambar 6.66	Ruang Galeri Anyam Lantai 3.....	207

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar luas bangunan museum.....	16
Tabel 2.2 Standar kebutuhan ruang museum berdasarkan pembagian zona.....	18
Table 2.3 Standar Luas Objek Pamer.....	19
Tabel 2.4 Letak Geografis Kabupaten Aceh Tenggara.....	28
Tabel 2.5 Wilayah Menurut Kecamatan.	29
Table 2.6 Data Populasi Pendudukan.....	29
Table 2.7 Jumlah penduduk dan rasio jenis kelamin.	30
Table 2.8 Kesenian tari tradisional suku Alas.....	33
Table 2.9 Motif ukiran suku Alas.	36
Table 2.10 Alat Musik Tradisional Suku Alas.....	39
Table 2.11 Kerajinan Tradisional Suku Alas.....	40
Table 2.12 Daftar objek wisata kabupaten Aceh Tenggara.	41
Table 2.13 Jumlah wisatawan kabupaten Aceh Tenggara.	43
Table 2.14 Fasilitas site perancangan lokasi 1.....	45
Table 2.15 Fasilitas site perancangan lokasi 2.....	46
Table 2.16 Fasilitas site perancangan lokasi 3.....	48
Table 2.17 Kriteria penilaian untuk pemilihan lokasi.....	49
Table 2.18 Kesimpulan Studi Banding.	68
Table 3.1 Ragam Hias adat Alas pada rumah Adat Alas.....	74
Table 3.2 Konsep Museum Tsunami Aceh	77
Table 3.3 Konsep Masjid Raya Sumatra Barat.....	86
Table 3.4 Konsep Galeri Garangula.....	89
Table 4.1 Tanggapan Analisa Site Terhadap Arah Matahari.....	101
Table 4.2 Tanggapan Analisa Site Terhadap Kebisingan.....	102
Table 4.3 Tanggapan Analisa Site Terhadap Angin.....	104
Table 4.4 Tanggapan Analisa Site Terhadap Vegetasi	105
Table 4.5 Tanggapan Analisa Site Terhadap Sirkulasi dan aksesibilitas.....	107
Table 4.6 Tanggapan Analisa Site Terhadap View.....	108
Table 4.7 Kelompok Pengguna Museum	109
Table 4.8 Besaran Ruang	117
Table 4.9 Persyaratan Ruang.....	122
Table 5.1 Pemintakatan Tapak.....	135
Table 5.2 Penentuan Satuan Ruang Parkir (Srp).....	139
Table 5.3 Jenis kolom yang digunakan.....	144

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Pola Kegiatan Pengunjung Museum.	110
Bagan 4.2 Pola Kegiatan Pengelola museum.....	111
Bagan 4.3 Pola Kegiatan Pengguna museum.	111
Bagan 4.4 Organisasi Ruang Exhibition secara mikro.....	114
Bagan 4.5 Organisasi Ruang Kantor Pengelola secara mikro.	114
Bagan 4.6 Organisasi Ruang Service secara mikro.	115
Bagan 4.7 Organisasi Ruang Exhibition Lantai 1 Secara Mikro.	115
Bagan 4.8 Organisasi Ruang Makro.	116
Bagan 5.1 Skema Konsep Perancangan.	133
Bagan 5.2 Konsep Sistem Penyediaan Air Bersih (PDAM).	145
Bagan 5.3 Konsep Sistem Drainase.	146
Bagan 5.4 Konsep Sistem Pembuangan Sampah.....	146
Bagan 5.5 Skema konsep Jaringan Listrik.	146
Bagan 5.6 Konsep Sistem Pemadam Kebakaran.	147
Bagan 5.7 Konsep Sistem Jaringan Komunikasi.	147

DAFTAR SKEMA

Skema 4.1 Hubungan Ruang Area Exhibition.....	112
Skema 4.2 Hubungan Ruang Area Kantor Pengelola.....	112
Skema 4.3 Hubungan Ruang Area Lobby.	113
Skema 4.4 Hubungan Ruang Area Service.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kabupaten Aceh Tenggara merupakan kabupaten yang terletak dibagian Tenggara Provinsi Aceh. Kabupaten ini memiliki Ibukota yaitu “Kutacane” yang berada di daerah pegunungan dengan ketinggian 1.000 meter diatas permukaan laut, yang berada di bagian pegunungan Bukit Barisan kabupaten Aceh Tenggara memiliki kekayaan dan keanekaragaman potensi wisata alam, seperti taman nasional gunung leuser (TNGL), taman wisata lawe gurah,lawe alas,sungai alas, pemandangan pegunungan, sumber mata air panas,gua alam, air terjun dan lain-lain. Suku Alas merupakan salah satu suku yang bermukim di Kabupaten Aceh Tenggara. *(BPS Aceh Tenggara 2011)*

Aceh tenggara merupakan salah satu kota yang mempunyai cerita sejarah dan kebudayaan yang unik, kebudayaan Aceh Tenggara juga sering di sebut dengan “Budaya Alas”. Dimana budaya tersebut sangat berbeda dengan kebudayaan Aceh pada umumnya. Budaya tersebut dapat di pamerkan dan sekaligus dilestarikan, upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan budayanya yaitu, menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya budaya sebagai jati diri bangsa, ikut melestarikan sejarah dan budaya dengan cara berpartisipasi dalam pelaksanaannya, mempelajari tentang sejarah dan budaya, mensosialisasikan kepada orang lain sehingga mereka tertarik untuk ikut menjaga atau melestarikannya.

Apresiasi masyarakat khususnya generasi muda saat ini mulai menurun terhadap budaya Aceh Tenggara. Globalisasi juga salah satu menjadi faktor kurangnya apresiasi terhadap budaya karena orang-orang lebih memilih mengikuti budaya asing yang lebih modern. Dampaknya adalah, kurangnya kepedulian dan penghargaan terhadap objek-objek bersejarah, dan juga kurangnya rasa ingin tahu tentang sejarah kotanya. hal tersebut bisa saja disebabkan oleh tidak adanya fasilitas atau sarana pendukung dengan pendekatan edukasi kepada masyarakat dan kurangnya informasi terhadap wisata asing yang ingin mengetahui sejarah dan budaya Alas. Sebagian dari kota-kota besar di dunia telah banyak kehilangan jati dirinya dikarenakan hilangnya pemahaman dan perhatian masyarakat serta kurang

sensitif untuk memperhatikan peninggalan budaya dan nilai sejarah yang terkandung di dalamnya. Agar Aceh Tenggara tidak kehilangan jati diri serta untuk memperkaya kepribadian, maka nilai sejarah maupun peninggalan-peninggalan yang terkandung di Aceh Tenggara perlu untuk digali, dipelihara, dilestarikan dan dikembangkan.

Dari kesimpulan diatas, maka Aceh Tenggara membutuhkan media pembelajaran yang mampu mempresentasikan Sejarah dan Budaya kota beserta perkembangannya yang akan memacu masyarakat untuk lebih mencintai kotanya. Media yang paling tepat dibutuhkan oleh masyarakat dan pemerintah kota Aceh Tenggara adalah Museum. Dengan terbangunnya museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara bertujuan untuk memfasilitasi guna menyimpan berbagai benda peninggalan bersejarah dan sebagai wahana konservasi kebudayaan masyarakat Aceh Tenggara. Selain itu, Museum ini juga menjadi media dokumentasi, apresiasi seni, edukasi dan rekreasi yang ditampilkan secara aktif dengan fasilitas penunjang sebagai media presentasi kesenian dan kebudayaan khas Aceh Tenggara.

1.2.Maksud dan Tujuan

Dalam perancangan museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara ini mempunyai maksud, sebagai berikut :

1. Untuk mengedukasi sejarah dan kebudayaan aceh tenggara agar masyarakat dapat memahami dan menghargai bahwa pentingnya mengetahui sejarah pada daerah tersebut.
2. Untuk menumbuhkan kembali rasa kecintaan terhadap Sejarah dan Kebudayaan Aceh Tenggara
3. Untuk pembelajaran di masa yang akan datang mengenai sejarah dan kebudayaan Aceh Tenggara, sehingga dapat mengambil intisari dari kejadian di masa lampau.

Dalam museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara ini mempunyai tujuan-tujuan perancangan, sebagai berikut :

1. Memberikan wadah yang dapat mengedukasi masyarakat dalam bidang sejarah dan kebudayaan Aceh Tenggara.
2. Sebagai media edukasi bagi semua kalangan masyarakat baik pelajar maupun mahasiswa yang hendak mempelajari sejarah dan budaya melalui media interaktif yang terdapat dalam museum.
3. Memperkenalkan sejarah, kebudayaan dan adat istiadat daerah Aceh Tenggara ke seluruh kalangan masyarakat baik di dalam negeri maupun luar negeri.
4. Sebagai objek wisata

1.3. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan Perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara. antara lain:

1. Belum adanya wadah yang khusus mengangkat sejarah dan kebudayaan Aceh Tenggara.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap sejarah dan kebudayaan tanah kelahirannya sendiri.
3. Menyediakan sebuah fasilitas untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah dan budaya Aceh Tenggara.
4. Menciptakan suatu konsep perancangan museum yang mampu menjadi objek wisata sekaligus sumber ilmu pengetahuan dan promosi budaya Aceh Tenggara.

1.4. Pendekatan

Pendekatan pada perancangan “Museun Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara” menggunakan pendekatan Neo-vernakular (kebudayaan Alas aceh tenggara). Neo-vernakular merupakan Adat dan budaya Aceh Tenggara, Neo-Vernakular merupakan suatu elemen yang menerapkan arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non-fisik (konsep, filosofi, tata ruang) yang bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian mengalami perubahan atau pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat (Nauw & Rengkung, 2013). Untuk mendapatkan unsur-unsur baru pada perancangan dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tetapi tetap mempertimbangkan unsur setempat.

Alasan pemilihan pendekatan Neo-vernakular penerapannya pada Museun Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan budaya dan adat istiadat Alas melalui media Museum.
2. Dengan menggunakan pendekatan Neo-vernakular ini bisa menjadi media ekspresi seni dalam mengembangkan budaya serta menjadi jembatan bagi masyarakat khususnya pemuda pemudi untuk menjaga tradisi kesenian dan kebudayaan Aceh Tenggara
3. Menciptakan bangunan yang memiliki budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.
4. Elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaharuan menuju suatu karya yang modern.
5. Bentuk desain lebih modern.
6. Tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tetapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain, sehingga menciptakan bangunan yang menarik antara perpaduan budaya dan modern yang menghasilkan desain yang unik.

1.5. Batasan dan Masalah Perancangan

Setelah mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat dalam merencanakan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara ini, maka batasan dan permasalahan dalam perancangan dapat diuraikan antara lain sebagai berikut :

Batasan masalah :

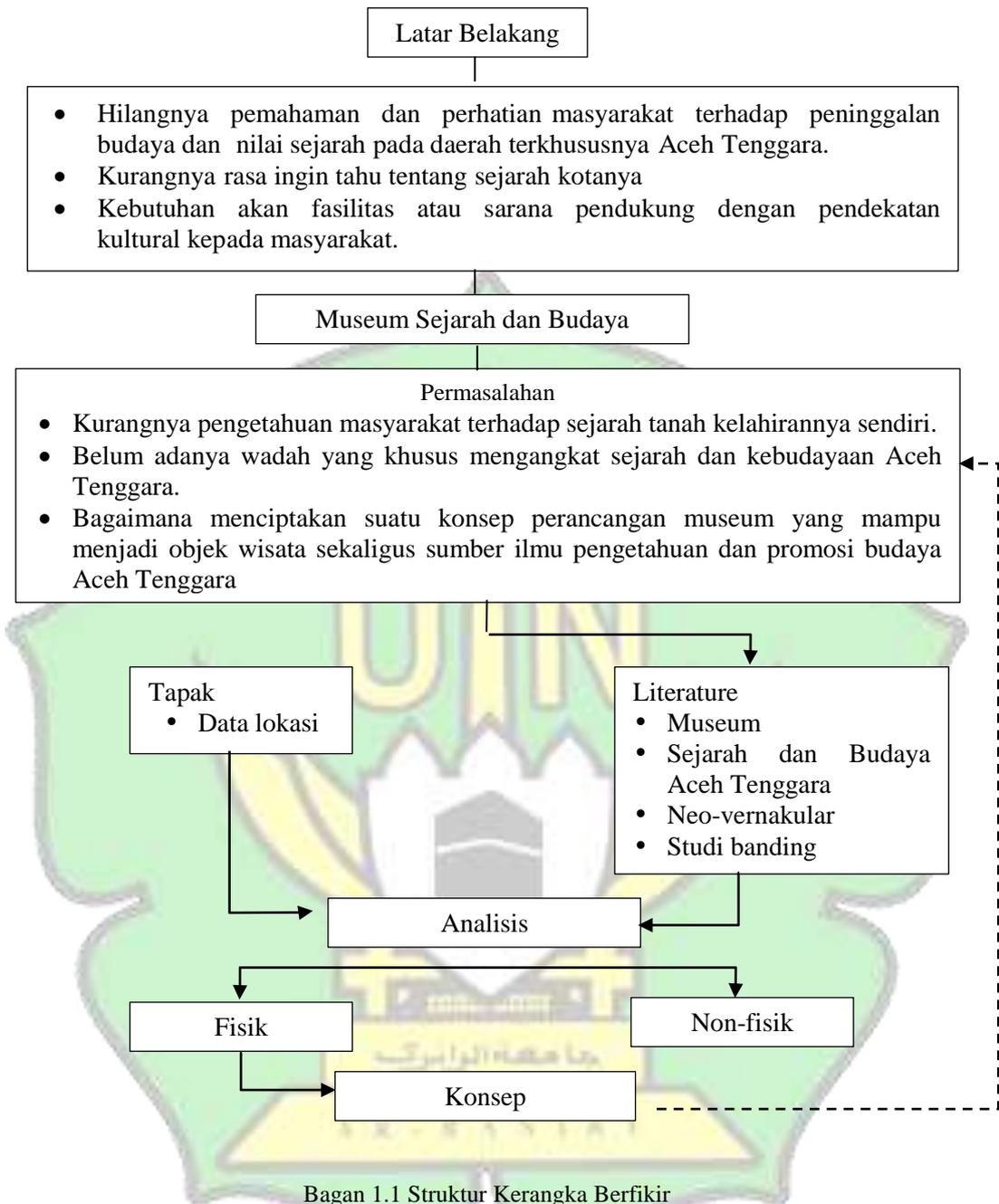
- Perancangan meliputi permasalahan secara arsitektural, yakni bagaimana menerjemahkan kasus kedalam bentuk ruang sehingga dapat mengedukasi sejarah dan kebudayaan kedalam bentuk ruang dengan memperhatikan aspek fungsionalitas sehingga dapat berfungsi secara maksimal.

Masalah perancangan :

- Merancang museum yang dapat menarik masyarakat untuk dapat mengunjungi Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara.
- Menginterpretasikan Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara ke dalam sebuah museum.
- Membuat solusi yang inovatif sehingga dapat menarik pengunjung museum untuk berkunjung ke museum.
- Mencampurkan antara wisata dan edukasi sehingga museum tidak terlihat membosankan.

1.6. Kerangka Berfikir

Bermula dari sebuah latar belakang yang menjadi permasalahan kemudian ditentukan jenis bangunan dan kasus yang sesuai dengan latar belakang masalah sehingga dapat menjawab permasalahan yang ada. Setelah itu maksud dan tujuan ditentukan. Lalu dilakukan studi literatur untuk dapat menentukan kriteria perancangan. Kemudian dilakukan tahap studi banding setelah mengetahui secara garis besar proyek yang dirancang. Setelah itu menentukan tapak berdasarkan persyaratan yang berlaku dari literatur yang sudah didapat, kemudian menganalisa data-data yang sudah didapatkan sebagai bahan perancangan untuk memasuki tahap perancangan. Berikut ini merupakan kerangka berpikir mengenai proses perencanaan dan perancangan museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara :



Bagan 1.1 Struktur Kerangka Berfikir

Sumber : Analisis Pribadi 2019

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I. Pendahuluan

Berisi latar belakang Perancangan, maksud dan tujuan perancangan, identifikasi masalah, pendekatan perancangan, batasan perancangan, kerangka pikir, dan sistematika laporan.

BAB II. Deskripsi Objek Rancangan

Berisi tinjauan umum objek rancangan, memuat studi literature mengenai objek rancangan, Tinjauan Khusus, terdiri dari minimal 3 alternatif site perancangan yang terdiri dari lokasi, luas lahan, dan potensi, serta pemilihan terhadap alternative tapak. Studi Banding Perancangan Sejenis, terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan fungsi yang sama.

BAB III. Elaborasi Tema

Berisi pengertian, Interpretasi tema, studi banding tema sejenis, terdiri dari minimal 3 deskripsi objek lain dengan tema yang sama.

BAB IV. Analisa

Berisi Analisa kondisi lingkungan; terdiri dari lokasi, kondisi dan potensi lahan, prasarana, karakter lingkungan, analisa tapak, analisa fungsional; terdiri dari jumlah pemakai, organisasi ruang, besaran ruang dan persyaratan teknis lainnya, Analisa Struktur, Konstruksi dan Utilitas

BAB V. Konsep Perancangan

Berisi konsep dasar, rencana Tapak; terdiri dari pemintakatan, tata letak, pencapaian, sirkulasi dan parker, konsep bangunan/gubahan massa, konsep ruang dalam, konsep struktur, konstruksi, utilitas, dan konsep lansekap.

BAB VI. Hasil Perancangan

Berisikan uraian ide serta penjelasan hasil perancangan secara rinci yang meliputi gambar kerja berupa siteplan, block plan, denah, potongan, tampak, bangunan serta visualisasi 3D dan detail – detail teknis dari rancangan tersebut.

Daftar Pustaka

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN MUSEUM

2.1. Tinjauan Umum Objek Rancangan

2.1.1. Museum

2.1.2.1. Pengertian Museum

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu “museum” (“musea”). Yang memiliki Asli kata dari bahasa Yunani yaitu mouseion merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), yang merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. (*Ayo Kita Mengenal Museum, 2009*)

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Sedangkan menurut *Intenasional Council of Museum (ICOM)* : dalam Pedoman Museum Indoneisa, 2008. museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Jadi, museum merupakan sebuah wadah yang didalamnya memiliki fungsi melayani masyarakat juga melindungi warisan budaya dengan cara penyimpanan, perawatan, perlindungan yang tujuannya untuk pendidikan dan rekreasi.

2.1.2.2. Penggolongan Museum

Menurut arti kata, Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara dapat di jelaskan sebagai berikut :

- Arti kata “Museum”

Wadah untuk menyimpan, melestarikan, menampilkan benda – benda peninggalan yang memiliki nilai sejarah dan seni yang tinggi.

- Arti kata “Sejarah”

Asal-usul, kejadian ataupun peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

- Arti kata “Budaya”

Hasil karya dan pola pemikiran warisan leluhur (bersifat material dan non material)

- Arti kata “Aceh Tenggara”

Merupakan nama salah satu kabupaten yang ada di Aceh yang ber Ibukota Kutacane.

Jadi Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara merupakan sebuah wadah yang akan menjadi pusat untuk menyimpan, melestarikan, menampilkan dan mempelajari segala bentuk warisan budaya suku pribumi Aceh Tenggara baik yang bersifat materil maupun non materil.

2.1.2.3. Klasifikasi Museum

Di Indonesia, museum yang pertama kali dibangun adalah Museum Radya Pustaka. Selain itu ada pula Museum Gajah yang dikenal sebagai museum dengan koleksi terlengkap di Indonesia. Museum yang khusus menyajikan koleksi seni rupa modern Indonesia yaitu Museum Wayang, Museum Persada Soekarno, Museum Tekstil, dan Galeri Nasional Indonesia

Menurut ICOM, museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu:

- a. Art Museum (Museum Seni)
- b. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)
- c. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
- d. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)

e. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)

f. Specialized Museum (Museum Khusus)

Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Museum Pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah.

b. Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan.

Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi 3, yaitu :

a. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.

b. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.

c. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

Tipe museum menurut *Josep Montaner (1990)* ditinjau secara bersama-sama dari segi program, bentuk, ukuran, dan kompleksitasnya adalah sebagai berikut :

a. Kompleks kebudayaan

Kompleks kebudayaan merupakan suatu wadah atau tempat yang di dalamnya terdapat museum dan ruang-ruang yang digunakan untuk kegiatan pameran. Di dalam kompleks kebudayaan tersebut kegiatan museum adalah bagian dari seluruh kegiatan yang ada. Selain itu, terdapat ruang-ruang seperti perpustakaan, auditorium, teater, pusat administrasi, lembaga kebudayaan, pusat kegiatan komersial seperti restoran, pertokoan, dan sebagainya.

b. Galeri Seni Nasional

Jenis galeri ini tergolong kedalam kelompok tipe museum yang di dalamnya mewadahi koleksi-koleksi berbagai macam seni. Jenis seni yang diwadahi berkaitan erat dengan kebudayaan wilayah setempat yang memiliki nilai historis.

c. Museum Seni Kontemporer

Museum ini difungsikan sebagai wadah koleksi benda-benda seni kontemporer. Benda-benda seni yang dipamerkan merupakan hasil perkembangan seni yang telah mulai meninggalkan kesan tradisionalnya. Contohnya aliran seni Dadaisme, Konstruktivisme, Surealisme dan lain sebagainya. Semuanya berpengaruh pada karakteristik ruang-ruang pamernya, yang menjadi lebih fleksibel dengan penekanan pada aspek-aspek kualitas pendukung visualisasi obyek-obyek yang dipamerkan.

d. Museum IPTEK dan Industri

Karakteristik museum ini terdapat pada koleksi benda yang berhubungan dengan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi serta hasil-hasil kemajuan industri. Museum ini juga berfungsi sebagai pusat pendidikan atau pusat penelitian. Secara umum ruang-ruang untuk kegiatan pameran dipergunakan juga sebagai ruang peraga, sehingga alat-alat yang digunakan sebagai sarana pameran biasanya berupa panel-panel, foto-foto, diorama, slide, presentasi secara audiovisual, perlengkapan alat demonstrasi, model, dan hasil-hasil reproduksinya.

e. Museum yang Bertemakan Sejarah dan Kebudayaan Suatu Kota

Pada jenis museum ini karakteristik ruang-ruang pameran berhubungan erat dengan obyek-obyek yang bernilai sejarah. Selain itu, hal-hal yang berkaitan dengan bidang etnologi, antropologi, seni, dan kerajinan tangan. Tiap-tiap jenis obyek pameran terpisah sesuai dengan tema ruang pamerannya sehingga pada museum ini pamerannya lebih bersifat heterogen, contohnya Whitechapel Art Gallery, London yang berada di tengah kota.

f. Galeri dan Pusat Seni Kontemporer

Pada prinsipnya Galeri dan Pusat Seni Kontemporer ini memiliki tipologi bangunan yang sama dengan Museum Seni Kontemporer. Perbedaan karakteristiknya terlihat dari masing-masing kegiatan. Galeri seni bersifat privat dari segi kepemilikan, sedangkan untuk Pusat Seni Kontemporer lebih bersifat

umum. Dapat dikatakan bahwa kedua tipe bangunan tersebut sebenarnya merupakan bagian dari kegiatan yang ada pada Museum Seni Kontemporer yang didasarkan pada kebebasan pengilahan ruang secara fleksibel untuk mewadahi kegiatan-kegiatan seni yang bersifat eksperimental. Sifat pamerannya lebih kearah non-permanen dan ada suatu kegiatan promosi dari sang seniman dalam menggelar karya-karya seninya. Dalam hal ini banyak pula berpengaruh campur tangan seniman terhadap penataan ruang pamerannya.

Jadi, pada pengelompokan klasifikasi museum berikut, kategori museum yang akan dirancangan yaitu specialized museum (museum khusus), menurut penyelenggaraannya tergolong pada museum pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah, berdasarkan tingkat koleksinya museum tersebut dikelompokkan sebagai museum lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut, dan untuk tipe museum ditinjau dari segi program, ukuran, bentuk, dan kompleksitasnya adalah museum yang bertemakan sejarah dan kebudayaan suatu kota.



2.1.2.4. Tugas dan Fungsi Museum

Museum mempunyai tugas dan fungsi sebagai berikut :

1. Diarahkan kepada kegiatan untuk menetapkan agar melalui benda, dokumentasi visual dan bahan-bahan pendukung tambahan lainnya, aspek-aspek kebutuhan, aspek-aspek lingkungan hidup/kombinasi diantara keduanya, yang menjadi bidang garapan museum tersebut, menjadi sumber informasi yang mantap.
2. Kegiatan yang berkaitan dengan penyerahan/penyampaian sumber-sumber informasi yang sudah mantap itu kepada pengunjung. Fungsi Museum: Oleh ICOM lebih ditegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yang biasa disebut *Nawa Darma* sebagai berikut:

1. Tempat pengumpulan dan pengaman warisan budaya dan alam.
2. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Media penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan budaya dan alam.
7. Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

Sedangkan fungsi utama (standar bangunan museum) yang harus dimiliki oleh sebuah museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (*Sumber : Majalah Ilmu Permuseum, 1988*) adalah :

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

2.1.2.5. Kegiatan Museum

1. Kegiatan Pendidikan: mampu memberikan pengetahuan tambahan mengenai koleksi-koleksi yang dipamerkan kepada masyarakat umum.
2. Kegiatan penelitian dan studi ilmiah: hasil penelitian akan digunakan sebagai bahan acuan tambahan pengetahuan tentang benda koleksi yang dipamerkan kepada publik pengunjung museum.
3. Kegiatan rekreasi: museum dapat menyajikan benda-benda koleksi yang dipamerkan secara menarik sehingga tidak membosankan bagi pengunjung bahkan dapat menjadi daya tarik untuk mengunjungi museum.

2.1.2.6. Akomodasi Museum

Akomodasi yang tersedia pada sebuah museum adalah memberikan kemudahan bagi pengunjung yang datang dan juga melengkapi sarana/prasarana bagi pengunjung museum berupa cafe, restaurant, bookshop, perpustakaan untuk umum, dan auditorium untuk ceramah ataupun seminar. (*building type basics for museums*)

2.1.2.7. Benda-Benda Koleksi Museum

Benda-benda koleksi yang terdapat dalam museum harus memenuhi kriteria atau persyaratan tertentu. Persyaratan untuk koleksi museum menurut (*Museografika. Ditjen kebudayaan Direktorat permuseuman, Depdikbud, 1988*) anataralain adalah :

- Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah termasuk nilai estetika.
- Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya, tipe, gaya, fungsi, makna dan asalnya secara historis, geografis, generasi maupun periodenya.
- Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti atas realita dan eksistensinya dengan penelitian tersebut.
- Dapat dijadikan monument atau dapat menjadi monument dalam sejarah alam dan kebudayaan.
- Benda asli, replica atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

2.1.2.8.Persyaratan Museum

Persyaratan Khusus Bangunan Museum Bangunan utama (ruang pameran tetap dan temporer serta peragaan) harus memenuhi standar keadaan ruang Museum (*environmental standard*). Menurut *Lord* (1991) persyaratan keadaan ruang pameran meliputi :

- Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan dengan spesifikasi desain yang baik.
- Memiliki sistem keamanan yang baik agar dapat melindungi benda koleksi dari kerusakan, bahaya kebakaran dan kriminalitas.
- Relative Humidity atau kelembaban relatif dengan standar yang direkomendasikan $50 \pm 3\%$ RH year-round.
- Air cleanliness atau kebersihan udara dengan standar yang direkomendasikan 90-95 % aman dari pengaruh partikel-partikel debu.
- Light Level atau level cahaya dengan standar yang direkomendasikan 50 lux untuk artefak yang besar dan tidak butuh kepekaan mata, 150-200 lux untuk artefak yang sedang, dan 300 lux untuk artefak kecil yang memerlukan kepekaan mata dalam menikmatinya.
- Temperature atau keadaan suhu ruang dengan standar yang direkomendasikan $21^{\circ}\text{C} \pm 0,5^{\circ}\text{C}$ ketika musim dingin naik hingga $24^{\circ}\text{C} \pm 0,5^{\circ}\text{C}$ di musim panas.

2.1.2. Standar Kebutuhan Bangunan Museum

2.1.2.1. Standar Kebutuhan Site

Menurut *Pedoman Pendirian Museum, Depdikbud, 1988*, persyaratan dalam perencanaan suatu museum adalah sebagai berikut :

Lokasi museum harus strategis, artinya harus mudah dijangkau oleh pengunjung dengan tersedianya sarana dan prasarana transportasi yang memadai.

Lokasi museum harus sehat atau tidak berada pada lokasi kawasan industri dengan iklim yang dapat mempengaruhi efisiensi kinerja museum dan mempengaruhi keawetan obyek koleksi museum.

2.1.2.2. Standar Bangunan Museum

Dalam pembangunan suatu gedung, memiliki standar-standar luasan yang akan di bangun, berikut adalah standar luasan untuk bangunan museum yang akan dijadikan pedoman perancangan museum.

Tabel 2.1. Standar Luas bangunan Museum

Populasi	Total Luas Area Museum
10.000 jiwa	650m ² -1300m ²
25.000 jiwa	1115m ² -2230m ²
50.000 jiwa	1800m ² -3600m ²
100.000 jiwa	2700m ² -5500m ²
250.000 jiwa	4830m ² -9800m ²
500.000 jiwa	7600m ² -15000m ²
>1.000.000 jiwa	12000m ² -23500m ²

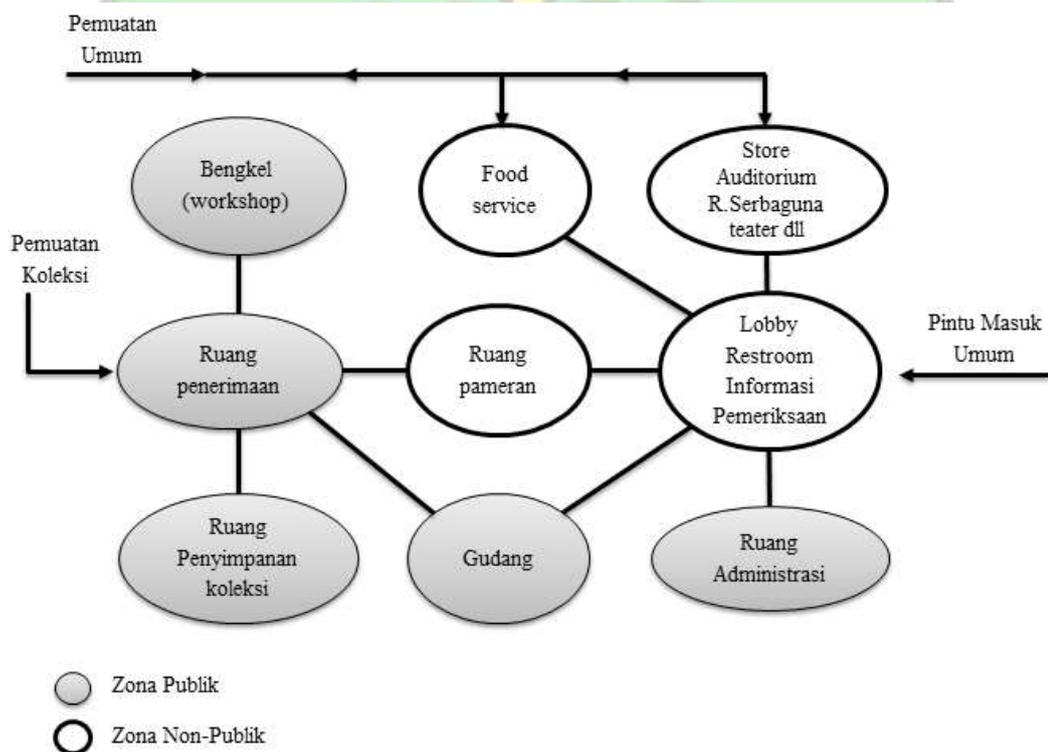
Sumber : Time Saver Standards for Building Types

2.1.2.3. Standar Organisasi Ruang

Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum terbagi menjadi lima zona/area berdasarkan kehadiran publik dan keberadaan koleksi/pajangan. Zona-zona tersebut antara lain :

- Zona Publik - Tanpa Koleksi
- Zona Publik - Dengan Koleksi
- Zona Non Publik – Tanpa Koleksi
- Zona Non Publik – Dengan Koleksi
- Zona Penyimpanan Koleksi-koleksi

Diagram organisasi ruang bangunan museum berdasarkan kelima zona tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Organisasi Ruang Museum

Sumber: Time saver standards for building types (de chiara & crosbie 2001 : p.679-680)

2.1.2.4. Standar Kebutuhan Ruang

Berdasarkan pada pembagian zona publik dan zona nonpublik, ruang-ruang pada bangunan museum dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Tabel 2. 2. Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R.Pameran • R.Kuliah Umum • R.Orientasi
	Non-Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R.Pemeriksaan • Teater • Food service • R.Informasi • Toilet Umum • Lobby • Retail
Non-Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Bengkel (workshop) • Bongkar –muat • Lift Barang • Loading Dock • R.Penerimaan
	Non-Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur Cathering • R.Mekanikal • R.Elektrikal • Food Service- Dapur • Gudang • Kantor Retail • Kantor pengelola • R.Keamanan • R.Konferensi
	Keamanan Berlapis	<ul style="list-style-type: none"> • R.Penyimpanan Koleksi • R.Jaringan Komputer • R.Pperlengkapan Keamanan

Sumber : *De Chiara & Crosbie*, 2001, pg. 679 – 680

2.1.2.5. Standar Ruang Pamer

Didalam perancangan sebuah museum memiliki beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri menurut (*Susilo tedjo, 1988*) antara lain :

- a. Menemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan
- b. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari :
 - Sistem menurut kronologis
 - Sistem menurut fungsi
 - Sistem menurut jenis koleksi
 - Sistem menurut bahan koleksi
 - Sistem menurut asal daerah
- c. Memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
 - Metoda pendekatan esteis
 - Metoda pendekatan /tematik/romantik
 - Metoda pendekatan intelektual

2.1.2.6. Standar Luas Ruang Objek Pamer

Dalam hal luas objek pameran akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900 di atas ketinggian mata dan kira – kira 700 di bawahnya.

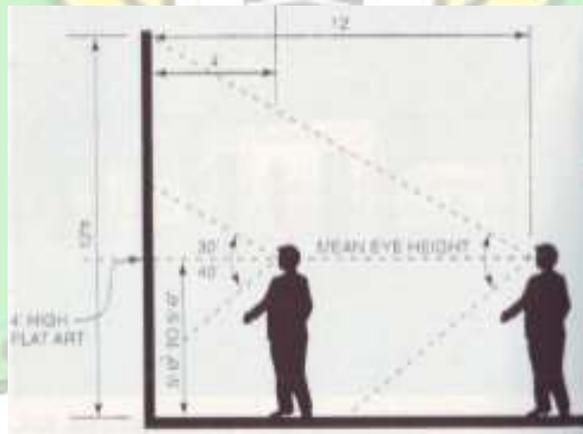
Tabel 2.3 Standar Luas Objek Pamer

Ruang yang dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3-5 m ² luas dinding
Patung	6-10m ² luas dinding
Patung Benda-benda Kecil/400 keping	1 m ² ruang lemari kabinet

Sumber : *Ernst Neufert*, 1997, pg.135

2.1.2.7. Standar Visual Objek Pamer

Galeri dan ruang pameran harus mengikuti sebuah lingkungan visual yang murni, tanpa kekacauan visual (termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll). Bahan permukaan display tidak boleh teridentifikasi (secara pola atau tekstur). Permukaannya harus mudah di cat, sehingga warnanya dapat diatur dan dapat disesuaikan di setiap pameran. Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri museum, namun museum yang didedikasikan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel.



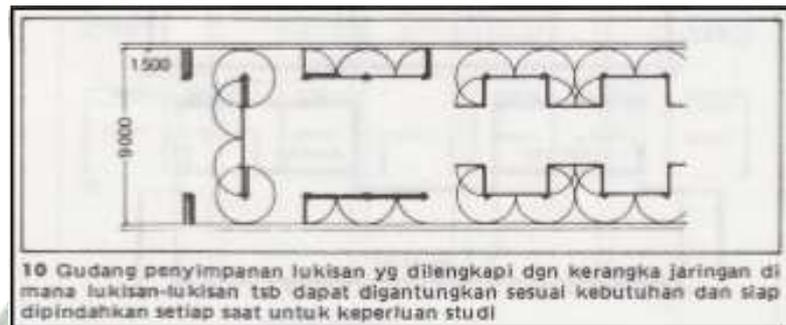
Gambar 2.2 Jarak Pengamatan

Sumber : *Ernst Neufert* 1977

2.1.2.8. Tata Letak Ruang

Teknik perletakan koleksi museum ada 2 jenis, yaitu :

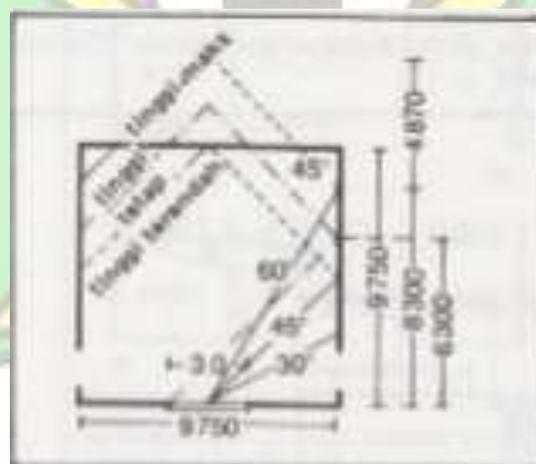
- a. Diaroma, yaitu menggambarkan suatu peristiwa tertentu yang dilengkapi dengan penunjang suasana serta background berupa lukisan atau poster.
- b. Sistem ruang terbuka



Gambar 2.3 Gudang Penyimpanan Koleksi

Sumber : Ernst Neufert 1977, pg.135

Ruang pameran dengan pencahayaan dari samping, tinggi tempat gantung yang baik antara 30° dan 60° , dengan ketinggian ruang 6700 dan tinggi ambang 2130 untuk lukisan atau 3040 – 3650 untuk meletakkan patung, hitungan ini berdasarkan di Boston.

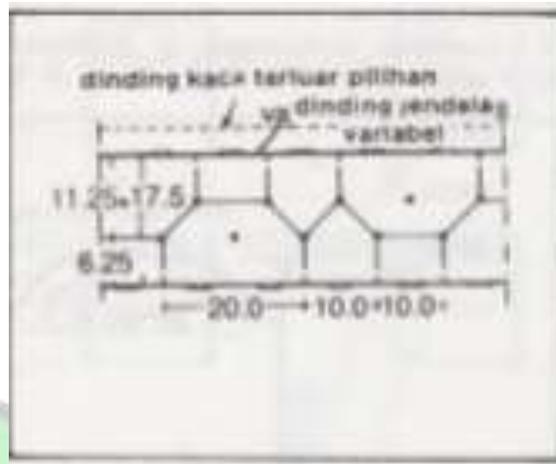


Gambar 2.4 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan Dari Samping

Sumber : Ernst Neufert 1977 pg.135

Ruang pameran dengan penggunaan ruang yang sangat tepat; penyekat ruang di antara tiang tengah dapat diatur kembali misalnya diletakkan di antara

penyangga; jika dinding bagian luar terbuat kaca, maka penataan jendela pada dinding dalam juga dapat bervariasi.



Gambar 2.5 Ruang Pameran

Sumber : Ernst Neufert 1977

2.1.3.9. Persyaratan Ruang

Ruang untuk menampilkan hasil karya seni, benda-benda budaya dan ilmu pengetahuan harus memenuhi persyaratan berikut :

- Benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu
- Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (untuk kedua bidang tersebut) biasanya dengan membagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada menurut :

Benda koleksi untuk studi (misal : mengukir, menggambar) diletakkan dalam kantong-kantongnya dan disimpan di dalam lemari yang dilengkapi laci-laci, kira-kira berukuran dalam 800 dan tinggi 1600. Benda koleksi untuk pajangan mis : lukisan, lukisan dinding, patung, keramik, furniture. (*Ernst Neufert*, hlm. 135)

2.2. Tinjauan Perancangan Museum

2.2.1. Sejarah

Menurut kamus umum Bahasa Indonesia, sejarah dapat diartikan sebagai silsilah, asal-usul (keturunan), atau kejadian yang terjadi pada masa lampau. Sedangkan para ahli mengemukakan definisi sejarah antara lain sebagai berikut. Sejarah Sartono Kartodirdjo adalah gambaran tentang masa lalu manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap. Meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian pemahaman tentang apa yang telah berlalu (*Sartono Kartodirdjo, 1982: 12*).

Jadi, Sejarah adalah ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian atau peristiwa pada masa lalu manusia serta merekonstruksi apa yang terjadi pada masa lalu. Dengan adanya pembelajaran sejarah pada siswa maka dapat membantu siswa dalam memahami perilaku manusia pada masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.

2.2.1.1. Sejarah Aceh Tenggara

Ukhang Alas atau khang Alas atau Kalak Alas telah bermukim di lembah Alas, jauh sebelum Pemerintah Kolonial Belanda masuk ke Indonesia dimana keadaan penduduk lembah Alas telah diabadikan dalam sebuah buku yang dikarang oleh seorang bangsa Belanda bernama *Radermacher* (1781:8), jika dilihat dari catatan sejarah masuknya Islam ke Tanah Alas, pada tahun 1325 (*Effendy, 1960:26*) maka jelas penduduk ini sudah ada walaupun masih bersifat nomaden dengan menganut kepercayaan animisme. Nama Alas diperuntukan bagi seorang atau kelompok etnis, sedangkan daerah Alas disebut dengan kata Tanah Alas. Menurut *Kreemer* (1922:64) kata "Alas" berasal dari nama seorang kepala etnis (cucu dari Raja Lambing), beliau bermukim di desa paling tua di Tanah Alas yaitu Desa Batumbulan.

Menurut *Iwabuchi* (1994:10) Sejarah raja yang pertama sekali bermukim di Tanah Alas terdapat di desa Batumbulan ialah Raja Lambing, yaitu keturunan dari Raja Lontung atau dikenal dengan cucu dari Guru Tatea Bulan dari Samosir,

Tanah Batak. Tatea Bulan adalah saudara kandung dari Raja Sumba atau Sumbaon. Guru Tatea Bulan mempunyai lima orang anak, yaitu Raja Uti, Saribu Raja, Limbong, Sagala, dan Silau Raja. Saribu Raja merupakan orang tua dari Raja Borbor dan Raja Lontung. Raja Lontung mempunyai tujuh orang anak yaitu, Sinaga, Situmorang, Pandiangan, Nainggolan, Simatupang, Aritonang, dan Siregar atau yang dikenal dengan siampudan atau payampulan. Pandiangan merupakan moyangnya Pande, Suhut Nihuta, Gultom, Samosir, Harianja, Pakpahan, Sitinjak, Solin di Dairi, Sebayang di Tanah Karo, dan Selian di Tanah Alas, Keluet di Aceh Selatan.

Raja Lambing adalah moyang dari merga Sebayang di Tanah Karo dan Selian di Tanah Alas. Raja Lambing merupakan anak yang paling bungsu dari tiga bersaudara yaitu abangnya tertua adalah Raja Patuha di Dairi, dan nomor dua adalah Raja Enggang yang hijrah ke Kluet Aceh Selatan, keturunan dan pengikutnya adalah merga Pinem atau Pinim. Kemudian Raja Lambing hijrah ke Tanah Karo dimana keturunan dan pengikutnya adalah merga Sebayang dengan wilayah dari Tigabinanga hingga ke perbesi dan Gugung Kabupaten Karo.

Diperkirakan pada abad ke 12 Raja Lambing hijrah dari Tanah Karo ke Tanah Alas, dan bermukim di Desa Batumbulan, keturunan dan pengikutnya adalah merga Selian. Di Tanah Alas Raja Lambing mempunyai tiga orang anak yaitu Raja Lelo (Raje Lele) keturunan dan pengikutnya ada di Ngkeran, kemudian Raja Adeh yang merupakan moyangnya dan pengikutnya orang Kertan, dan yang ketiga adalah Raje Kaye yang keturunannya bermukim di Batumbulan, termasuk Bathin. Keturuan Raje Lambing di Tanah Alas hingga tahun 2000, telah mempunyai keturunan ke 26 yang bermukim tersebar diwilayah Tanah Alas (*Effendy, 1960:36; sebayang 1986:17*)

Setelah Raja Lambing kemudian menyusul Raja Dewa yang istrinya merupakan putri dari Raja Lambing. Raja Lambing menyerahkan tampuk kepemimpinan Raja kepada Raja Dewa (menantunya). Yang dikenal dengan nama Malik Ibrahim, yaitu pembawa ajaran Islam yang termashur ke Tanah Alas. Bukti situs sejarah ini masih terdapat di Muara Lawe Sikap, desa Batumbulan. Malik Ibrahim mempunyai satu orang putera yang diberi nama Alas dan hingga tahun

2000 telah mempunyai keturunan ke 27 yang bermukim di wilayah Kabupaten Aceh Tenggara, Banda Aceh, Medan, Malaysia dan tempat lainnya.

Ada hal yang menarik perhatian kesepakatan antara putera Raja Lambing (Raja Adeh, Raja Kaye dan Raje Lele) dengan putra Raja Dewa (Raja Alas) bahwa syi'ar Islam yang dibawa oleh Raja Dewa diterima oleh seluruh kalangan masyarakat Alas, tetapi adat istiadat yang dipunyai oleh Raja Lambing tetap di pakai bersama, ringkasnya hidup dikandung adat mati dikandung hukum (Islam) oleh sebab itu jelas bahwa asimilasi antara adat istiadat dengan kebudayaan suku Alas telah berlangsung sejak ratusan tahun lalu.

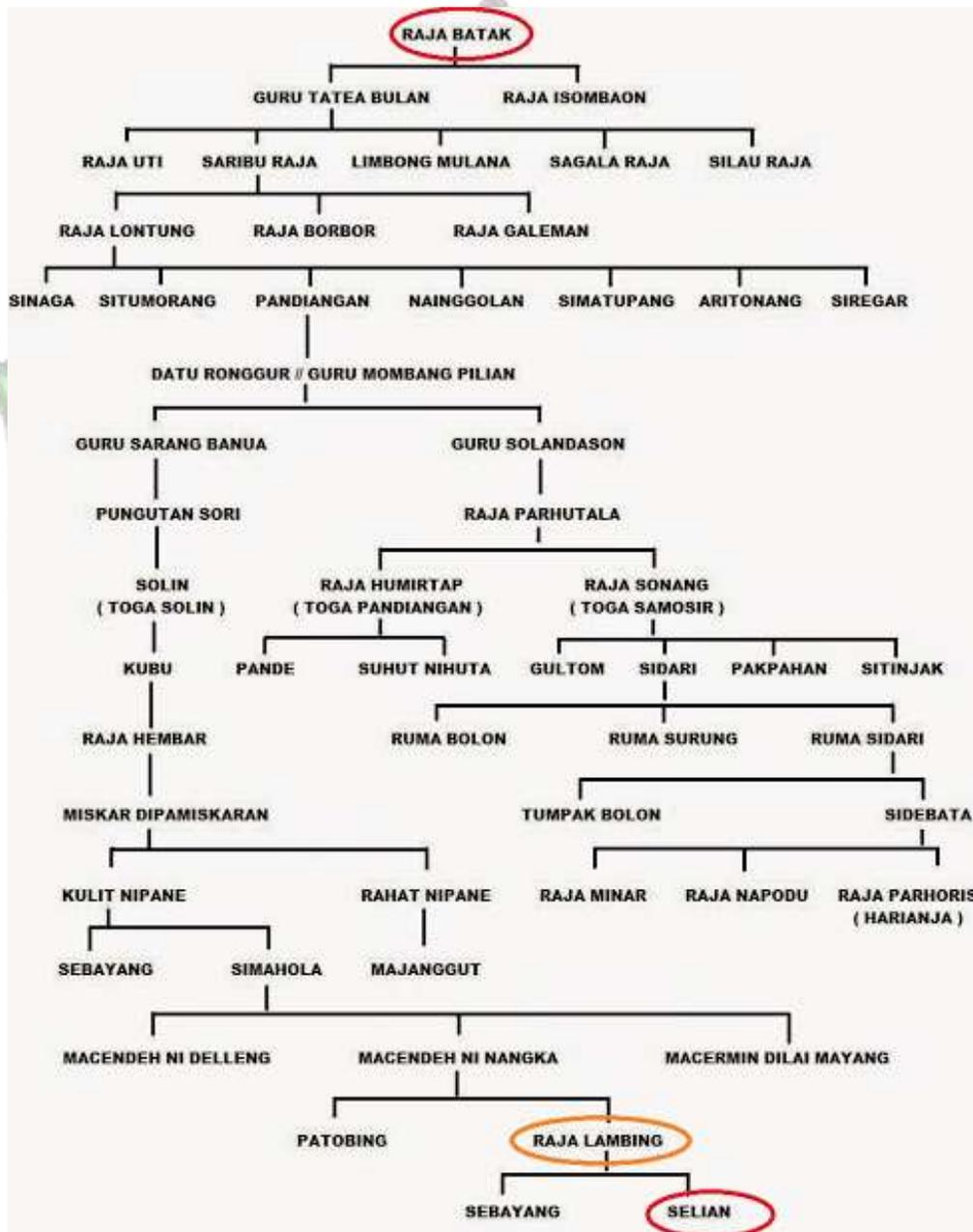
Pada awal kedatangannya Malik Ibrahim migrasi melalui pesisir bagian timur (Pasai) sebelum ada kesepakatan diatas, ia masih memegang budaya matrealistik dari minang kabau, sehingga puteranya Raja Alas sebagai pewaris kerajaan mengikuti garis keturunan dan merga pihak ibu yaitu Selian. Setelah Raja Alas menerima asimilasi dari Raja Lambing dengan ajaran Islam, maka sejak itulah mulai menetap keturunannya menetap garis keturunannya mengikuti garis Ayah. Raja Alas juga dikenal sebagai pewaris kerajaan, karena banyaknya harta warisan yang diwariskan oleh ayah dan kakeknya sejak itulah dikenal dengan sebutan Tanoh Alas.

Setelah kehadiran Selian di Batumbulan, muncul lagi kerajaan lain yang dikenal dengan Sekedang yang basis wilayahnya meliputi Babel hingga ke Lawe Sumur. Raja Sekedang menurut beberapa informasi pada awal kehadirannya di Tanah Alas adalah untuk mencari orang tuanya yaitu Raja Dewa yang migran ke Tanah Alas. Raja Sekedang yang merupakan pertama sekali datang ke Tanah Alas diperkirakan ada pertengahan abad ke 13 yang lalu yaitu bernama Nazarudin yang dikenal dengan panggilan Datuk Rambut yang datang dari Pasai. Pendatang berikutnya semasa Raja Alas yaitu kelompok Megit Ali dari Aceh pesisir dan keturunannya berkembang di Biak Muli yang dikenal dengan merga Beruh. Lalu terjadi migran berikutnya yang membentuk beberapa marga, namun mereka tetap merupakan pemekaran dari Batumbulan, penduduk.

Batu mbulan mempunyai beberapa kelompok atau marga yang meliputi Pale Dese yang bermukim dibagian barat laut Batumbulan yaitu terutung pedi,

lalu hadir kelompok Selian, datang kelompok Sinaga, Keruas dan Pagan disamping itu bergabung lagi marga Munthe, Pinim dan Karo-Karo. Marga Pale Dese merupakan penduduk yang pertama sekali menduduki Tanah Alas, namun tidak punya kerajaan yang tercatat dalam sejarah. Kemudian hadir pula Deski yang bermukim dikampong ujung barat.

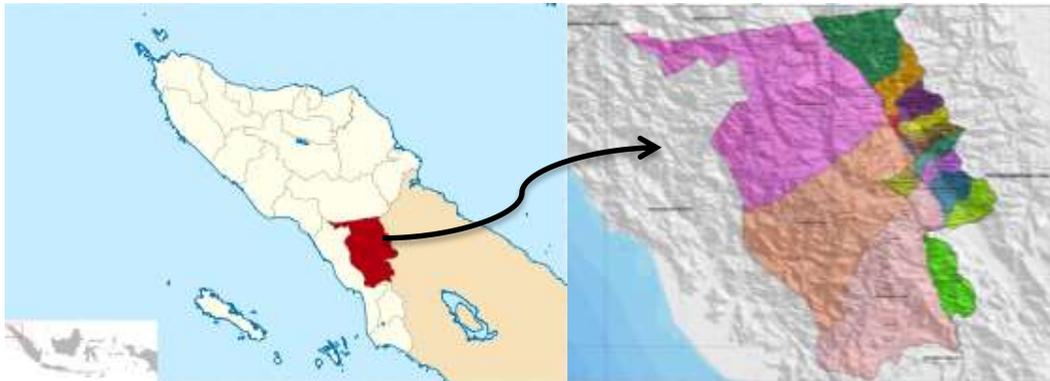
Berikut merupakan silsilah asal muasal Raja Lambing sebagai berikut :



Gambar 2.5 Asal Muasal Raja Lambing

Sumber: H.M. Ya'cob Pagan dkk, Tahun 2000

2.2.1.2. Geografi Kabupaten Aceh Tenggara



Gambar 2.7 Peta kabupaten Aceh Tenggara

Sumber: BPS Kabupaten Aceh Tenggara 2019

Aceh Tenggara adalah salah satu Kabupaten di Propinsi Aceh yang merupakan daerah cagar alam nasional terbesar yang terdapat di Aceh. Pada dasarnya, wilayah Kabupaten Aceh Tenggara ini kaya akan potensi alam, salah satu diantaranya adalah Sungai Alas. Kabupaten Aceh Tenggara dengan Ibukota Kutacane juga merupakan salah satu daerah tingkat dua dalam wilayah administrasi. Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Wilayah Kabupaten Aceh Tenggara yang dikelilingi oleh Kabupaten lainnya seperti Kabupaten Aceh Selatan, Kabupaten Aceh Barat, Sebagian Kabupaten Aceh Tenggara yang memiliki wilayah garis pantai bagian barat, sedangkan garis pantai sebelah timur dimiliki oleh Kabupaten Aceh Utara, Kabupaten Aceh Pidie dan sebagian wilayah Kabupaten Aceh Besar. (BPS Kabupaten Aceh Tenggara 2019)

Secara Geografis, Kabupaten Aceh Tenggara terletak 3055'23"– 4016'37" LU dan 96043'23'-98010'32" BT. Di sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Gayo Lues, di sebelah timur dengan Provinsi Sumatera Utara dan Kabupaten Aceh Timur, di sebelah selatan dengan Kabupaten Aceh Selatan, Kabupaten Aceh Singkil dan Provinsi Sumatera Utara, dan disebelah barat dengan Kabupaten Aceh Selatan. Kabupaten Aceh Tenggara merupakan bagian dari Provinsi Aceh dengan luasan wilayah seluas 4.165,63 km². Kecamatan yang terluas adalah Kecamatan Darul Hasanah 1.347,25 km², sedangkan wilayah yang terkecil adalah Kecamatan Babussalam 9,42 km². Dari jumlah luasan ini diperkirakan dua

pertiganya masuk kedalam kawasan Taman Nasional Gunung Leuser (TNGL).
(BPS Kabupaten Aceh Tenggara 2019)

Kabupaten Aceh Tenggara terdiri dari 16 Kecamatan dan 385 Desa serta 51 mukim. Kecamatan di Kabupaten Aceh Tenggara antara lain Kecamatan Lawe Alas, Babul Rahmah, Tanoh Alas, Lawe Sigala, Babul Makmur, Semadam, Leuser, Babel, Bukit Tusam, Lawe Sumur, Babussalam, Lawe Bulan, Badar, Darul Hasanah, Ketambe, dan Deleng Pokhison, yang mempunyai jumlah luas keseluruhan 4.165,63 Km. Jumlah penduduk Aceh Tenggara berdasarkan hasil proyeksi tahun 2018 adalah sebanyak 212.417 jiwa dengan 105.909 penduduk Laki-Laki dan 106.508 penduduk perempuan. Dari penjelasan diatas, dapat dilihat dari uraian tabel di bawah ini :

Tabel 2.4. Letak Geografis Kabupaten Aceh Tenggara

Nama Daerah	Kabupaten Aceh Tenggara
Letak	3°55'23"-4 16'37" Lintang Utara 960 43'23'-980 10'32" Bujur Timur
Luas Daerah	4242,04 Km ²
Batas-Batas Daerah	
Sebelah Utara	Kabupaten Gayo Lues (Aceh), Kabupaten Langkat (Sumatera Utara) Gayo Lues Regency (Aceh), Langkat (Sumatera Utara) Kota Subulussalam (Aceh), Kabupaten Aceh Selatan(Aceh)
Sebelah Selatan	Kabupaten Tanah Karo (Sumatera Utara) Subulussalam (Aceh), Aceh Selatan (Aceh), Tanah Karo (Sumatera Utara)
Sebelah Timur	Kabupaten Langkat, Kabupaten Tanah Karo (Sumatera Utara) Langkat Regency, Tanah Karo Regency (Sumatera Utara)
Sebelah Barat	Kabupaten Aceh Selatan, Kota Subulussalam (Aceh) Aceh Selatan, Subulussalam (Aceh)
Banyaknya Kecamatan	16 Kecamatan
Banyaknya Mukim	51 Mukim
Banyaknya Desa	385 Desa

Sumber: BPS Kabupaten Aceh Tenggara 2019

Tabel 2.5. Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Aceh Tenggara, 2018

No	Kecamatan	Luas/Area(Km2)	Persentase
1.	Lawe Alas	1 027,10	24,21
2.	Babul Rahmah	850,28	20,04
3.	Tanoh Alas	38,70	0,91
4.	Lawe Sigala-Gala	72,39	1,71
5.	Babul Makmur	83,49	1,97
6.	Semadam	42,98	1,01
7.	Leuser	212,93	5,02
8.	Bambel	23,30	0,55
9.	Bukit Tusam	40,32	0,95
10.	Lawe Sumur	36,88	0,87
11.	Babussalam	9,48	0,22
12.	Lawe Bulan	37,14	0,88
13.	Badar	93,18	2,20
14.	Darul Hasanah	1.346,72	31,75
15.	Ketambe	255,07	6,01
16.	Deleng Pokhkisen	72,08	1,70
Jumlah/Total		4.242,04	100,00

Sumber: Bappeda/Bappeda of Aceh Tenggara

Tabel 2.6 Data Populasi Pendudukan Aceh Tenggara

No	Kecamatan	2010	2016	2017	2018
1.	Lawe Alas	13.010	17.895	18.247	18.592
2.	Babul Rahmah	7.439	8.675	8.845	9.013
3.	Tanoh Alas	3.576	4.770	4.864	4.956
4.	Lawe Sigala-Gala	17.429	19.176	19.553	19.922
5.	Babul Makmur	12.580	14.494	14.778	15.058
6.	Semadam	10.702	12.140	12.378	12.611
7.	Leuser	4.876	7.272	7.415	7.555
8.	Bambel	15.090	16.422	16.744	17.060
9.	Bukit Tusam	9.238	8.733	8.904	9.072
10.	Lawe Sumur	6.696	7.707	7.858	8.006
11.	Babussalam	25.023	28.171	28.724	29.267

12.	Lawe Bulan	13.426	13.241	13.501	13.755
13.	Badar	12.119	14.844	15.135	15.421
14.	Darul Hasanah	11.488	13.448	13.711	13.971
15.	Ketambe	9.273	9.780	9.973	10.159
16.	Deleng Pokhkisen	7.045	7.700	7.851	7.999
Jumlah/Total		179.010	204.468	208.481	212.417

Sumber: BPS Kabupaten Aceh Tenggara 2019

Tabel 2.7. Jumlah Penduduk dan Rasio Jenis Kelamin di Kabupaten Aceh Tenggara 2018

No	Kecamatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah total	Rasio jenis kelamin
1.	Lawe Alas	9018	9574	18592	94.19
2.	Babul Rahmah	4275	4738	9013	90.23
3.	Tanoh Alas	2424	2532	4956	95.73
4.	Lawe Sigala-Gala	10047	9875	19922	101.74
5.	Babul Makmur	7137	7921	15058	90.10
6.	Semadam	6477	6134	12611	105.59
7.	Leuser	3654	3901	7555	93.67
8.	Bambel	8562	8498	17060	100.75
9.	Bukit Tusam	4632	4440	9072	104.32
10.	Lawe Sumur	4091	3915	8006	104.50
11.	Babussalam	14479	14788	29267	97.91
12.	Lawe Bulan	7067	6688	13755	105.67
13.	Badar	7716	7705	15421	100.14
14.	Darul Hasanah	6651	7320	13971	90.86
15.	Ketambe	5549	4610	10159	120.37
16.	Deleng Pokhkisen	4130	3869	7999	106.75
Jumlah/Total		105,909	106,508	212,417	99.44

Sumber: Bappeda/Bappeda of Aceh Tenggara 2019

2.2.1.3. Bahasa

Suku bangsa Alas memiliki bahasa sendiri yang disebut bahasa Alas. Bahasa Alas ini mendapat pengaruh dua bahasa, yaitu bahasa Gayo dan bahasa Singkil. Hal ini disebabkan tanah Alas terletak diantara kedua daerah tersebut. Disamping itu, kedua kelompok masyarakat tersebut merupakan kelompok yang paling dominan bermigrasi ke tanah Alas sehingga pemakaian bahasa disana hampir tidak dapat dibedakan, khususnya bahasa Gayo apabila tidak didengar dengan sungguh-sungguh dan diteliti secara cermat.

Disamping kedua bahasa tersebut yang mempengaruhi bahasa Alas, bahasa-bahasa dari etnis lainya juga ikut mempengaruhi bahasa Alas, seperti Aceh, Kluet dan lain-lain. Tulisan bahasa Alas menggunakan huruf Arab-Melayu. Pemakaian tulisan dengan huruf Arab-Melayu ini tidak lain disebabkan oleh adanya pengaruh kebudayaan Islam. Pengaruh kebudayaan Islam sudah begitu besar dan mendalam pada masyarakat Alas sebagaimana pada masyarakat Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Dalam pergaulan sehari-hari dengan etnis lainya, masyarakat Alas lebih banyak menggunakan bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia.

Bahasa Alas merupakan sistem lambang bunyi berartikulasi yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional, digunakan sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran dalam perkataan-perkataan yang dipakai sehari-hari untuk percakapan (perkataan) yang baik, mempunyai sopan santun, dengan mengedepankan prinsip pembicaraan tidak melanggar pantang dan kemali (pemali).

2.2.2. Budaya

Kata kebudayaan berasal dari kata budh dalam bahasa Sansekerta yang berarti akal, kemudian menjadi kata budhi (tunggal) dan budhaya (majemuk), sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Ada pendapat yang mengatakan bahwa kebudayaan berasal dari kata budi dan daya. Budi adalah akal yang merupakan unsur rohani dalam kebudayaan, sedangkan

daya berarti perbuatan atau ikhtiar sebagai unsur jasmani sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil dari akal dan ikhtiar manusia (Soekanto, 1982:150).

Kebudayaan = cultuur (bahasa belanda) = *culture* (bahasa inggris) = tsaqafah (bahasa arab), berasal dari perkataan latin : “colere” yang artinya mengolah, mengerjakan menyuburkan dan mengembangkan, terutama mengolah tanah atau bertani.

Budaya (culture) didefinisikan sebagai tingkah laku, atau pola keyakinan dan semua produk dari kelompok manusia tertentu yang diturunkan dari generasi (Santrock, 1998:289). Kim (dalam Santrock 1998:298) menyatakan bahwa kebudayaan merupakan “kumpulan pola-pola kehidupan” yang dipelajari oleh sekelompok manusia tertentu dari generasi-generasi sebelumnya dan akan diteruskan kepada generasi yang akan datang.

Jadi kebudayaan menunjuk pada berbagai aspek kehidupan, istilah ini meliputi cara- cara berlaku, kepercayaan- kepercayaan dan sikap- sikap dan juga hasil dari kegiatan manusia yang khas untuk suatu masyarakat atau kelompok penduduk tertentu.

2.2.2.1. Budaya Aceh Tenggara

Berdasarkan latar belakang suku Alas yang banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Islam, maka budaya yang terdapat pada suku Alas pun tidak terlepas dari pengaruhnya. Hampir seluruh budaya yang ada pada masyarakat suku Alas mencerminkan nafas-nafas dan sendi-sendi keIslaman. Aceh tenggara memiliki beberapa ragam kebudayaan, diantaranya sebagai berikut :

1. Budaya Seni

Seni dalam adat alas memiliki beberapa macam jenis seni di antaranya, yaitu seni tari, seni suara, seni rupa, sastra dan seni music (Selian, T. Djamaluddin. 1969). Seperti yang diuraikan dibawah ini :

a. Seni Tari

Kesenian tari tradisional suku Alas terdiri dari : Pelebat, Mesekat, Landok Alun, dan Vokal Suara Alas.

Tabel 2.8. Kesenian tari tradisional suku Alas

No	Gambar Tari	Keterangan
1.		Kata pelebat berasal dari kata Rubat, yaitu suatu perkelahian yang menunjukkan keperkasaan, memakai alat yang terbuat dari benda tajam seperti: pisau Mekhemu atau pedang dapat berbahaya terhadap sipelaku permainan, oleh karena itu maka dari sejak zaman penjajahan Belanda sudah dilarang memakai benda tajam dalam permainan. Dikarenakan benda tersebut oleh masyarakat suku Alas disepakati dalam permainan Pelebat digunakan alat sekeping bambu yang sudah diraut.
2.		Mesekat adalah tarian yang dibawakan oleh anak-anak sampai orang dewasa secara berkelompok dengan posisi berbaris seperti orang sholat saat membaca Tahayatul akhir.
3.		Landok Alun (Landok = Menari : Alun = Lambat). Landok Alun menari dengan gerakan lambat, atau dikenal juga dengan julukan tari Alas yang sangat sensitive. Landok Alun dimainkan dalam posisi berdiri dan pada saat inilah kita jumpai kata Alun (lambat). Alun bukan berarti gerakannya lambat bagai gerakan daun kering yang dihembus angin, melainkan ruang gerak tarian Landok Alun tidak jauh berpindah-pindah

Sumber: journal sejarah dan budaya aceh tenggara 2019

b. Seni Suara

Seni suara atau seni vokal masyarakat Alas terdiri dari dua macam : Melagam dan Tangis.

1. Melagam terbagi tiga bagian yaitu :

- Melagam ni Lepo

Melagam ni lepo biasanya dilakukan seorang pemuda yang sedang jatuh cinta. Biasanya waktu acara mepakhukh dimana isinya menyampaikan salam selamat datang, kata-kata sindirian dalam peribahasa Alas. Lagam dilantunkan

untuk seorang gadis yang menarik hati datang dalam begahen (menghadiri pesta perkawinan) atau sunat Rasul. Tempat melagam biasanya di belakang rumah yang suasananya agak sepi atau di lepau.

- Melagam ni Pido (Pekhmintaen)

Melagam nipidho (diminta atau diundang) ini tidak dibatasi usia, namun dalam pelantunannya terlebih dahulu disampaikan adat mohon maaf melalui lagam ditarik dua sekali sintak (tarik); pertama sekali adalah lagam sentabi (minta maaf), artinya pada saat diminta untuk melagam diberikan suatu kebebasan dalam melantunkan lagam, oleh karena itu mana tau di sekitar tempat itu kebetulan ada pehangkénéen (sungkan karena ada menantu atau mertua). Tujuannya jelas bahwa yang pembawa lagam itu mempunyai karakter moral adat ketimuran suku bangsa Alas yang santun. Kedua langsung masuk ke lagam pembukaan, inti, akhir dan penutup.

- Melagam ni Jalu (ni pekhtandingken)

Melagam nipidho (diminta atau diundang) ini tidak dibatasi usia, namun dalam pelantunannya terlebih dahulu disampaikan adat mohon maaf melalui lagam ditarik dua sekali sintak (tarik); pertama sekali adalah lagam sentabi (minta maaf), artinya pada saat diminta untuk melagam diberikan suatu kebebasan dalam melantunkan lagam, oleh karena itu mana tau di sekitar tempat itu kebetulan ada pehangkénéen (sungkan karena ada menantu atau mertua). Tujuannya jelas bahwa yang pembawa lagam itu mempunyai karakter moral adat ketimuran suku bangsa Alas yang santun. Kedua langsung masuk ke lagam pembukaan, inti, akhir dan penutup.

2. Seni Tangis

Tangis yang dimaksudkan dalam seni tangis dalam adat Alas adalah karena bersedih dan kegembiraan. Tangis sedih yang dimaksud adalah ungkapan perasaan seorang wanita melalui tangisan sedu-sedan yang berseni karena minta izin pergi ikut suami berumah tangga dan berpisah dengan ibu bapaknya.

Seni tangis dalam kehidupan adat dan adat istiadat suku bangsa Alas yang dikenal sebanyak 7 (tujuh) macam, yaitu:

- Tangis Mangékhi

Tata cara dalam tangis mangekhi (tangis tepung tawar) ini seorang penganten perempuan duduk memakai pakaian adat Alas menunggu orang tua, kerabat perempuan, famili, sanak saudara yang satu marga (satu iyut) yang hadir pada malam ini untuk mangekhi (pesejuk) orang kawin.

- Tangis Dhilo

Tangis dhilo merupakan tangis pengantin yang sering dilantunkan pada waktu sebelum subuh untuk membangunkan teman dan kerabatnya pengantin menceritakan riwayat hidup kepada teman atau sahabat dan kerabatnya.

- Tangis Nekhahken Mas Kawin

Tangis ini adalah untuk menyampaikan kata-kata yang menyangkut adat istiadat penyerahan sipenganten oleh pihak simetue kute (orang tua desa) kepada pihak simetue kute suami. Biasanya dalam suatu acara adat khusus antara saudara, pihak perempuan dengan saudara pengantin pihak laki-laki.

- Tangis Nohken Bekhas Seselup Lawe Sentabu

Tangis ini merupakan tangsi mohon maaf terakhir secara adat kepada sanak saudara atas kekhilapan dan kesalahan yang pernah diperbuat oleh pengantin wanita semasa gadisnya dan mohon do'a agar hidup di desa baru dengan suaminya dapat menempuh hidup bahagia.

- Tangis Tukhunen

Tangis ini adalah untuk menitipkan kedua orang tuanya kepada saudara laki-laki dan istri abang/adiknya.

- Tangis Ngehawinken

Tangis ini adalah jawaban dari seorang bibiknya, ibunya, dll terhadap seluruh permintaan yang ditangiskan di atas.

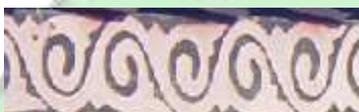
c. Seni Rupa

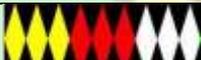
Masyarakat Alas mempunyai seni budaya yang kaya dengan motif ukiran merupakan ragam hias yang mempunyai nilai tinggi. Motif ukiran pada zaman dahulu hanya dibuat terletak pada benda-benda adat seperti Gagang Piso, Mekhemu, Limo Majekhuk, Sukul sadap, dan lan-lain. Lazim juga disebut pada

rumah adat dibagian tertentu seperti Pemimpinen, tile, cokhmin, tangge, tumpun khakhis buah butun dan lain-lainnya.

Dipekirakan sejak tahun 1910 setelah adanya mesin jahit dan kain maka motif ukiran Alas mulai dibuat diatas kain yang disebut Wis Mesikhat. Sejak tahun tersebut sampai dengan saat sekarang ini keberadaan motif-motif Alas berkembang pesat mengikuti zamanya. Berikut Motif ukiran dibawah ini :

Tabel 2.9. Motif ukiran suku Alas

No	Gambar motif	Keterangan
1.		Putekh Tali artinya melambangkan persatuan dan kesatuan masyarakat Alas tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya.
2.		Embun Bekhangkat artinya menggambarkan kehidupan manusia bagaimana embun dilangit berasal dari air menjadi embun ditiup angin berombang-ambing kesana kemari akhirnya dengan temperatur suhu rendah kembali mencair menjadi air.
3.		Pucut Khebung atrinya masyarakat Alas memiliki generasi penerus yang dapat mengikuti perkembangan zaman.
5.		Papan Catukh artinya melambangkan kehidupan yang semakin maju, persaingan semakin ketat, penduduk semakin padat, harus arif dan bijaksana pandai membawa hidup dalam percaturan hidup.
6.		Gaja Numpak artinya menggambar kehidupan masyarakat Alas saling membantu sama lain. Ringan sama dijinjing, berat sama dipikul.
7.		Lembang Ketan artinya motif pecahan putekh tali maknanya sama.
8.		Tupai Mekhindu artinya menggambarkan sifat binatang tidak bisa ceroboh terlalu cepat bertindak dan mengambil keputusan, pikiran secara matang. Sepandai – pandai tupai melompat sesekali jatuh juga
9.		Jekhjak Pantemken artinya melambangkan pagar pertahanan untuk dapat menyatukan kekuatan dalam menghadapi sesuatu.
10.		Gelombang anak artinya menggambar kehidupan pasang surut yang bergelombang ada masa jaya, adapula masa suram, ada senang , ada pasti.

11.		Mate Baning artinya melihat, meneliti, memperhatikan, mencermati pelan-pelan akan tetapi pasti.
12.		Pangkh Anak artinya pecahan dari ukiran jekhlak pantemken, pengertiannya juga sama.
13.		Tumpuk Gente artinya ukiran pecahan dari papan catukh, pengertiannya juga sama.
14.		Bunge mbako artinya maknanya tidak pandang bulu, tidak pilih kasih, Tuhan melihat hambanya sama bak pepatah mengatakan bunge tembakau pun dimakan ulat.
Motif selanjutnya pecahan dari di atas sebagai berikut :		
1.		Bunge Ketile
2.		Jalan Ular
3.		Tondan Cekhali
4.		Sisik Nage
5.		Bunge Walu
6.		Bunge Empat
7.		Bunge Jambu
8.		Khencangen
9.		<i>Khetape</i>

Sumber: Journal sejarah dan budaya Aceh Tenggara 2019

2. Seni Sastra

Seni sastra Kabupaten Aceh Tenggara menurut penelitian ada dua bentuk diantaranya, Sesukutten dan Ngerhane.

Sesukutten adalah sebuah cerita yang didongengkan saat ada sunatan rasul sebagai hiburan untuk yang sunat, dilakukan pada malam hari untuk menghibur

yang sunat dan juga untuk masyarakat setempat. Sesukutten ini menceritakan tentang cerita-cerita rakyat dan legenda daerah setempat. Sesukutten

ini dilakukan dari jam sembilan malam sampai pagi sekitar jam lima mau sholat subuh.

Ngerhane adalah berbalas pantun antara tokoh adat desa satu dan desa lain di dalam acara adat pemamanan, dalam pesta sunatan rasul. Dilakukan dalam penyerahan uang pelawat (sumbangan undangan kepada yang pesta) pesta kepada tuan rumah.

3. Seni musik

Alat-alat musik tradisional suku Alas Kabupaten Aceh Tenggara ada beberapa macam diantaranya :

Tabel 2.10. Alat Musik Tradisional Suku Alas

No	Gambar Alat Musik	Keterangan
1.		Canang situ merupakan alat musik/ instrumen tradisional yang cara memainkannya menggunakan stick/pemukul yang pukulkan pada sisi-sisi bulat yang menonjol pada permukaan canang situ itu sendiri. Canang ini terbuat dari bahan utama tembaga yang kokoh berwarna kuning emas dan jumlahnya dua/sepasang.
2.		Canang buluh adalah jenis instrumen tradisional yang terbuat dari buluh khegen (bambu). Instrument ini merupakan alat musik yang terdiri dari satu ruas bambu. Selain itu, alat musik instrumen tradisional ini memiliki bentuk seperti tabung yang terbuat dari bambu
3.		Bangsi adalah jenis alat musik/Instrumen tiup yang terbuat dari bambu tradisional. Bangsi sendiri lebih kurang memiliki panjang 41 cm dan berdiameter 2,8 cm. Bangsi memiliki berat sekitar 200gr-250gr.
4.		Genggong termasuk idiofon yang dimainkan dengan memetik dan di tiup. Genggong adalah alat musik yang terbuat dari bambu, daun palem, kayu, atau logam, berfungsi sebagai resonator.
5.		Olo-oloi merupakan alat musik tiup tradisional yang terbuat dari daun/pelelah kelapa baik yang masih muda (janur) ataupun yang sudah tua berwarna hijau pekat.

Sumber: journal sejarah dan budaya aceh tenggara 2019

2. Kerajinan Suku Alas

Berikut kerajinan tradisional dari etnis Alas :

Tabel 2.11. Kerajinan Tradisional Suku Alas

No	Nama	Gambar
1.	Nemet (mengayam daun rumbia)	
2.	Mbayu amak (tikar pandan)	
3.	Ngayam Bubu dan Tampi	
4.	Anyaman Buluh	
5.	Lisung Jingki	
6.	Bordir pakaian adat	
7.	Pande besi (pisau bekhemu)	
8.	Sumpit sebai (Tempat sirih)	

Sumber: journal sejarah dan budaya aceh tenggara 2019

2.2.2.2. Destinasi Wisata Budaya

Aceh tenggara secara administrative berdiri pada kawasan seluas 4.231 km² dengan diikuti sederet fakta unik dan sejarah menarik. Yaitu dijuluki sebagai sebutan kabupaten paling multicultural karena didiami banyak suku luar Provinsi Aceh. Berikut adalah daftar objek wisata kabupaten Aceh Tenggara :

Tabel 2.12. Daftar objek wisata kabupaten Aceh Tenggara

No	Nama Objek	Jenis Objek			Lokasi	Luas Area	Foto Objek
		Alam	Budaya	Buatan			
1.	Taman Nasional Gunung Leuser	√			Jln.Kutacane-Belangkejeren Desa.Ketambe Kec. Ketambe	2Ha	
2.	Pemandian Air Panas Lawe Gerger	√			Jln.Kutacane-Belangkejeren Desa.Jongar Kec. Ketambe	1Ha	
3.	Pantai Goyang	√			Jln.Mamas-Desa.Mamas Baru Kec. Darul Hasanah	2Hs	
4.	Air Terjun Lawe Dua	√			Jln.Medan-Kutacane Desa.lawe Dua Baru Kec. Bukit Tusam	1/5Ha	
5.	Gua Lawe Sikap	√			Jln.Mamas-Desa.Mamas Baru Kec. Darul Hasanah	1/5Ha	
6.	Jambur Mamang	√			Jln.Tanjung, Baru Kec. Darul Hasanah	2Hs	
7.	Pantai Barat	√			Jln.simpang lawe bekung Desasalang sigotom Kec. Badar	2Hs	
8.	Taman Kota Kutacane			√	Jln.Kutacane-Pasbel Kec. Babussalam	600 m ²	

9.	Pemandian Pantai Timur	√			Jln.Kelapa gading Desa.belang putung Kec. Belang putung	1/5Ha	
10.	Benteng Kutarih		√		Jln.Kutacane-Belangkejeren Desa.Kutarih Kec. Babussalam	1Ha	
11	Bukit Cinta Kutacane	√			Jln.Mamas-Desa.Mamas Baru Kec. Darul Hasanah	-	
12.	Masjid Agung At-Taqwa			√	Jln.Kutacane-Pasbel Kec. Babussalam	2Ha	
13.	Makam Datuk Raja Dewa (Syeh Maulana Malik Ibrahim)		√		Jln.Mbarung-kutacane, Desa. Mbarung Kec. Babussalam	800 m ²	

Sumber: Dinas pariwisata 2019

2.2.2.3. Kunjungan Wisatawan

Jumlah wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara kabupaten aceh tenggara tahun 5 tahun terakhir sebagai berikut :

Tabel 2.13. Jumlah wisatawan kabupaten Aceh Tenggara

Tahun	2015	2016	2017	2018	2019
AS	1.632	1.829	1.965	2.387	2.587
DM	4.924	5.073	5.192	5.635	5.905
Total	6.556	6.902	7.600	8.022	8.492

AS : Wisata Mancanegara

DM : Wisata Nusantara

Sumber: Dinas pariwisata 2019

2.3. Tinjauan Khusus Objek Rancangan Museum

Pemilihan lokasi perancangan museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara, dengan pendekatan *Culture of Alas* didasarkan pada beberapa alternative lokasi yang ada di daerah Aceh Tenggara sebagai berikut :

2.3.1. Lokasi Objek

2.3.1.1. Lokasi site 1

Jl. Melati, Desa Pulo Sanggar, Babussalam, Aceh Tenggara



Gambar 2.8 Alternatif Lokasi I

Sumber : Google Earth 2019

Luas Tapak	: 10.022.81 m ² (± 1 ha)
KDB maksimum	: 50%
KLB maksimum	: 1
GSB minimum	: 6 m
Ketinggian bangunan	: Maksimum 4 lantai
Peruntukan Lahan	: Kawasan pertahanan/keamanan dan permukiman

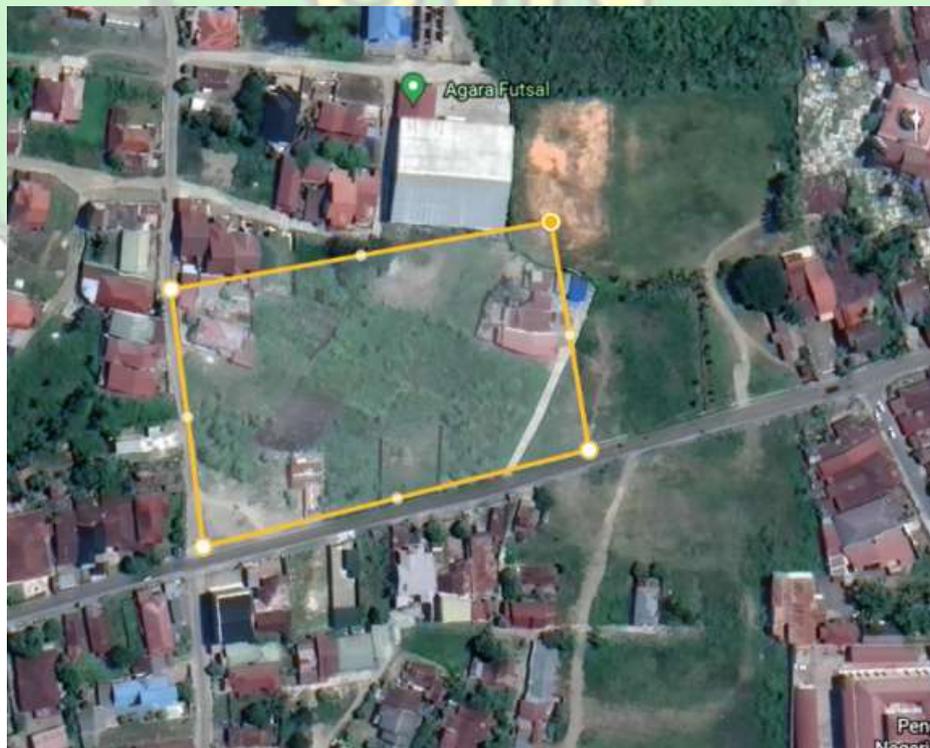
Tabel 2.14 Fasilitas site perancangan lokasi 1

No	Jenis Fasilitas Lingkungan	Fasilitas Yang Tersedia
1	Fasilitas Transportasi	Kendaraan roda 4, 3 dan 2
2	Fasilitas Pelayanan Umum	Polres Aceh Tenggara , Kodim 0108 Aceh Tenggara, ATM BRI unit Kutacane, Camp indicator agara , Hotel maroon, Hotel Bru Dihe, Taman kota kutacane
3	Fasilitas Niaga	Taman Kota
4	Fasilitas Peribadatan	Masjid agung at-taqwa
5.	Fasilitas Kesehatan	Puskesmas kota, Apotik berkah

Sumber: Analisa pribadi 2020

2.3.1.2. Lokasi site 2

Jl. Raja Bintang, Desa Mbarung, Babussalam, Aceh Tenggara



Gambar 2.9 Alternatif Lokasi 2

Sumber : Google Earth 2019

Luas Tapak	: ± 17.094.59 m2 (± 1.7 ha)
KDB maksimum	: 50%
KLB maksimum	: 2
GSB minimum	: 10 m
Ketinggian bangunan	: Maksimum 4 lantai
Peruntukan Lahan	: Kawasan perkotaan, pariwisata, perkantoran dan permukiman

Tabel 2.15 Fasilitas site perancangan lokasi 2

No	Jenis Fasilitas Lingkungan	Fasilitas Yang Tersedia
1	Fasilitas Transportasi	Kendaraan umum (angkot), Bus , Kendaraan roda 4, 3 dan 2
2	Fasilitas Pelayanan Umum	Stadion haji syahadat aceh tenggara, Perpustakaan daerah aceh tenggara, Pengadilan Negeri Kutacane , BANK Aceh cabang kutacane, Hotel sartika , Kantor BMCK Agara, Makam Raja Bintang, Kantor Dinas Kesehatan Aceh Tenggara, Kantor POS Kutacane, SPBU
3	Fasilitas Niaga	Warkop 99 Garuda yaksa nusantara Bakeri irhamna
4	Fasilitas Peribadatan	Masjid Agung At-Taqwa, Masjid Al-Huda, Mushola Al-Muntaha
5	Fasilitas Pendidikan	SMPN 4 Kutacane, SDN 1 Kutacane
6.	Fasilitas Kesehatan	Puskesmas kota Rumah Sakit Nurul Hasanah

Sumber: Analisa pribadi 2020

2.3.1.3.Lokasi site 3

Jl. Terminal Terpadu, Desa kutarih, Babussalam, Aceh Tenggara



Gambar 2.10 Alternatif Lokasi 3

Sumber : Google Earth 2019

Luas Tapak	: ± 10.053,59 m ² (± 1 ha)
KDB maksimum	: 50%
KLB maksimum	: 1,2
GSB minimum	: 10 m
Ketinggian bangunan	: Maksimum 4 lantai
Peruntukan Lahan	: Kawasan Permukiman dan perkantoran

Tabel 2.14 Fasilitas site perancangan lokasi 3

	Jenis Fasilitas Lingkungan	Fasilitas Yang Tersedia
1	Fasilitas Transportasi	Kendaraan umum (angkot), Bus , Kendaraan roda 4, 3 dan 2
2	Fasilitas Pelayanan Umum	Badan Pusat Statistik Aceh Tenggara, Dinas Perhubungan, Terminal Angkutan Umum Kutacane, Kantor camat babussalam, ATM BRI, Radio CBS 104.1 FM Kutacane
3	Fasilitas Niaga	Warung kopi dan nasi udin setia Fekado coffe, RF Cafe
4	Fasilitas Peribadatan	Masjid al-muttaqin
5.	Fasilitas Kesehatan	Bidan Sabarita Br.Selian Am.Keb

Sumber: Analisa pribadi 2020

2.3.2. Kriteria Penilaian Untuk Pemilihan Lokasi

Tabel 2.17 Kriteria penilaian untuk pemilihan lokasi

No	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	Peraturan yang berlaku/ PERDA			
	Peruntukan lahan	3	3	2
	Peraturan setempat	2	3	2
	Kepadatan Lahan	2	3	2
	ukuran site	3	3	3
2	Aksesibilitas/ Pencapaian			
	Sarana transportasi	1	3	2
	Kedekatan dengan terminal/ Bandara	2	2	3
	Kemudahan pencapaian dari pusat kota	3	3	3
3	Kondisi lingkungan sekitar			
	Polusi udara	3	1	2
	Kebisingan rendah	3	1	2
	Ketersediaan vegetasi	1	1	1
	Tidak rawan bencana	3	2	3
4	Fasilitas Penunjang Yang Tersedia			
	Fasilitas kesehatan terdekat	2	3	2
	Fasilitas peribadatan terdekat	3	3	2
	Fasilitas perdagangan terdekat	3	3	2
	Fasilitas pendidikan	1	2	1
5	Prasarana			
	Jaringan listrik negara induk	3	3	3
	Jaringan air bersih induk	2	3	2
	Drainase induk	2	3	2
Jumlah		42	45	39

Sumber: Analisa pribadi 2020

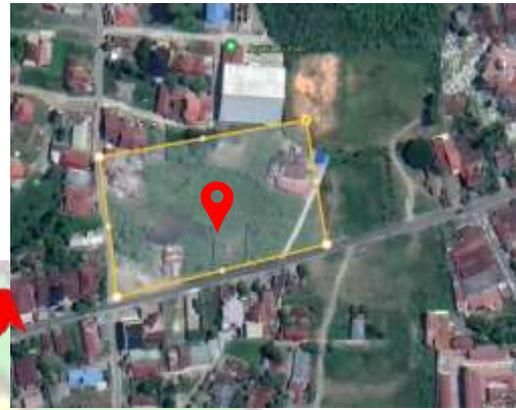
Keterangan : 3 (baik), 2 (cukup), 1 (kurang)

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, maka lokasi yang terpilih dengan nilai terbanyak adalah lokasi 1 dengan point 43, yaitu Bandar baru, Kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, Aceh

2.3.3. Lokasi Terpilih



Gambar 2.11 Peta kabupaten Aceh Tenggara
Sumber: bit.ly/2G5CTjb



Gambar 2.12 Lokasi Terpilih
Sumber: Google Earth, 2020

1. Lokasi

- Jalan : Jl. Raja Bintang
- Desa : Mbarung
- Kecamatan : Babussalam
- Kabupaten/Kota : Kutacane, Aceh Tenggara
- Provinsi : Aceh

2. Batasan

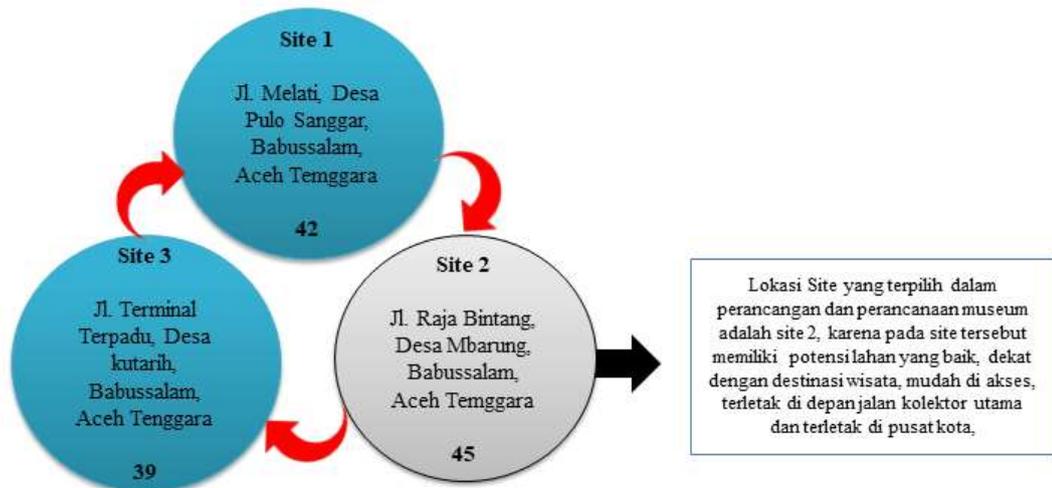
- Utara : GOR Agara Futsal, permukiman
- Selatan : Jl. Raja Bintang (kolektor), permukiman
- Timur : Lahan Kosong
- Barat : Jl. Batu Mbulan, Permukiman

3. Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun Kabupaten Aceh Tenggara Nomor 01 Tahun 2014 Tentang Bangunan Gedung, maka peraturan-peraturan setempat yang ada di kawasan perancangan adalah sebagai berikut :

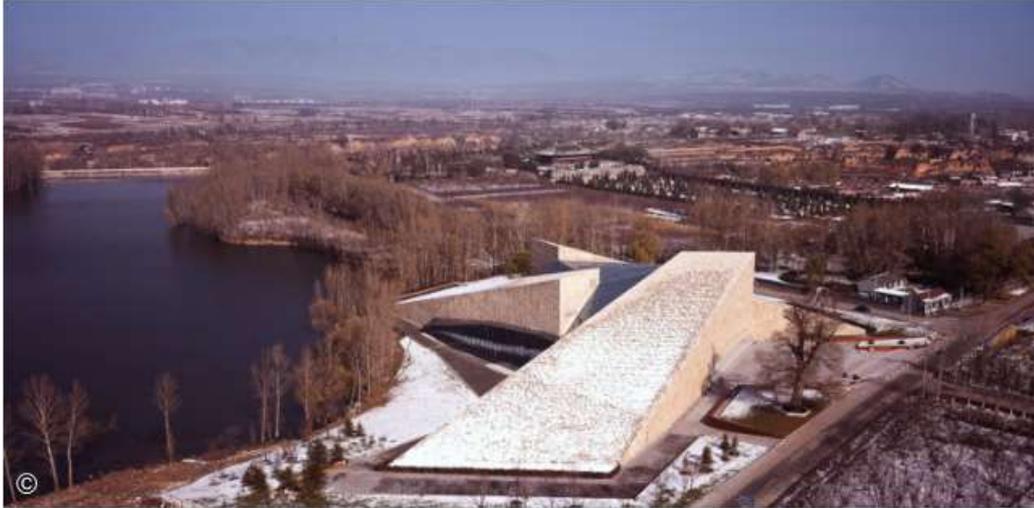
- Peruntukkan Lahan : Kawasan Permukiman Perkotaan
- Luas Tapak : $\pm 17.094.59 \text{ m}^2$ ($\pm 1.7 \text{ ha}$)
- KDB (maksimum) : 50%

- KLB (maksimum) : 1,8
- Ketinggian bangunan : Maksimum 4 Lantai.
- Kondisi Tapak : Datar dan Berawa.
- Luas lantai dasar bangunan : KDB x Luas Tapak
: $50\% \times 17.000 \text{ m}^2 = 8.500 \text{ m}^2$
- Luas bangunan maksimum : KLB x Luas Tapak
: $1,8 \times 10.000 \text{ m}^2 = 18.000 \text{ m}^2$
- Jumlah lantai : KLB x KDB
: $18.000 : 8.500 \text{ m}^2 = 3,6$ (4 lantai)
- GSB : Sesuai hirarki jalan (12 m)



2.4. Study Banding Perancangan Sejenis

2.4.1. Museum Zhuo Lu, Tiongkok



Gambar 2.13. Tampak Bangunan Museum Zhuo Lu

Sumber: bit.ly/2R5KVi6

Projek : Museum Budaya Zhuo Lu atau Museum Tiga Leluhur (sanzu)

Lokasi : Zuolu , Provinsi Hebei, di bagian utara Cina

Arsitek : Lembaga Penelitian Desain Arsitektur Universitas Teknologi Cina Selatan

Luasan : 9174.0 m²

Tahun : 2015

Skema Arsitektur berisi area untuk pameran eksperimental dan ruang kombinasi digunakan untuk kantor. Konstruksi yang bagus telah menjadi masa depan bagi wilayah Zhuolu. Berikut beberapa penerapan pada rancangan museum Budaya zhuo lu atau museum tiga leluhur (sanzu) :

- Sejarah Bentuk Bangunan

Zhuolu county adalah salah satu tempat lahirnya peradaban Cina, di mana merupakan melting pot untuk tiga leluhur legendaris Cina, Huangdi, Yandi, dan Chiyou. Tiga lapisan budaya Cina kolektif H ongshan, Y angshao dan H etao diintegrasikan dari sini. Terlebih lagi, tiga pertempuran penting dipicu oleh tabrakan budaya ini, yaitu pertempuran banquan, zhulu, dan hef u. Sejak itu, bangsa China pergi dari pemisahan diri menuju solidaritas. Sejalan dengan ini, Museum baru akan dibagi menjadi tiga bagian, dan secara fisik membentuk pola

konvergen, untuk melambangkan pertemuan tiga suku legendaris, serta peradaban Cina.

- Penggunaan Material

Dengan meniru bentuk fisik mentah batu alam, Museum baru ini diupayakan untuk menciptakan semangat yang kuat di tempat itu, dan untuk merumuskan bentuk, kekuatan, dan jiwa naga Cina - Ikon Cina. Dengan menggunakan batu kasar alami di permukaan bangunan, Museum barusedang menggemakan karakteristik lingkungan dari peradaban kuno, menyoroti tiga karakteristik dan pesona budaya leluhur. Sama seperti artefak batu yang digali, konstruksi baru ini akan membawa Anda ke penjelajahan peradaban kuno.

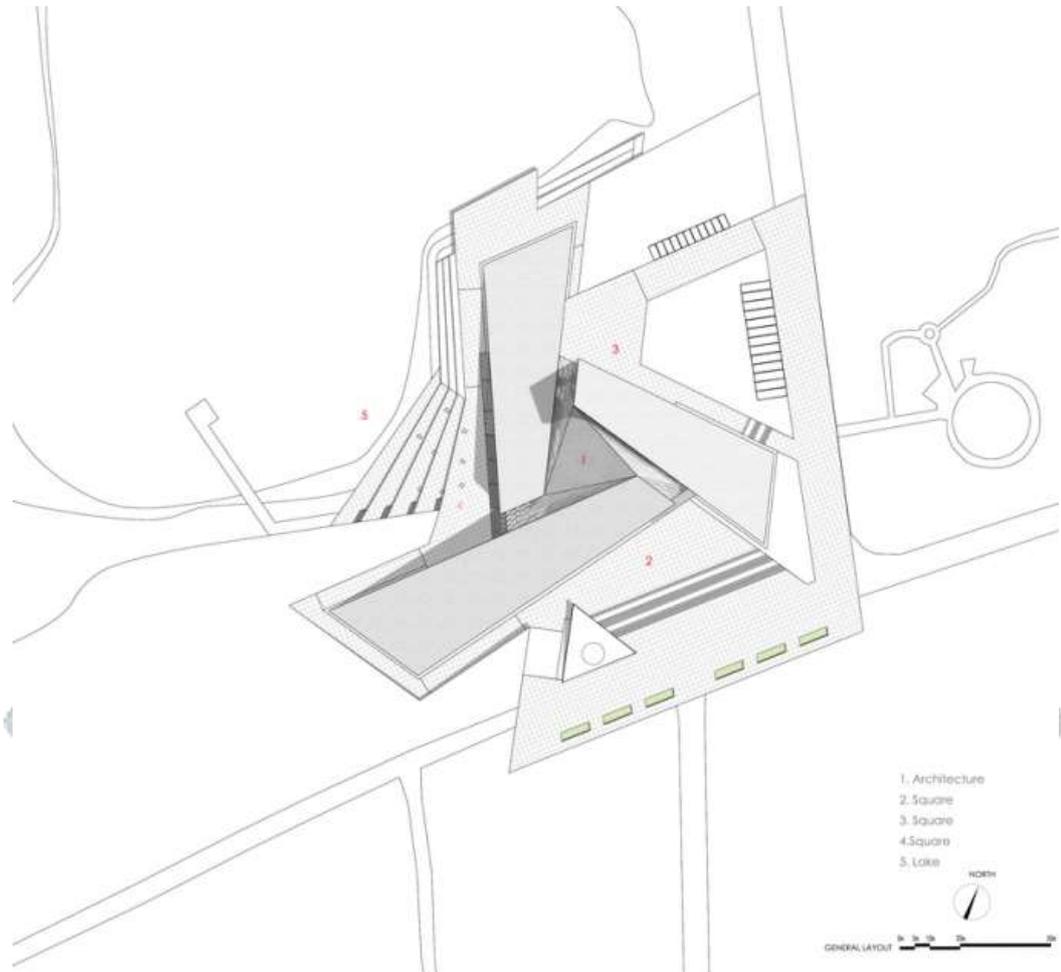


Gambar 2.14 Tekstur Material Bangunan Museum Zhuo Lu

(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

- Penataan massa

Bangunan Museum ini dibagi menjadi tiga bagian, dan secara fisik membentuk pola konvergen, untuk melambangkan pertemuan tiga suku legendaris, serta peradaban Cina.



Gambar 2.15 Site plan Bangunan Museum Zhuo Lu
 (Sumber: bit.ly/2R5KVi6)



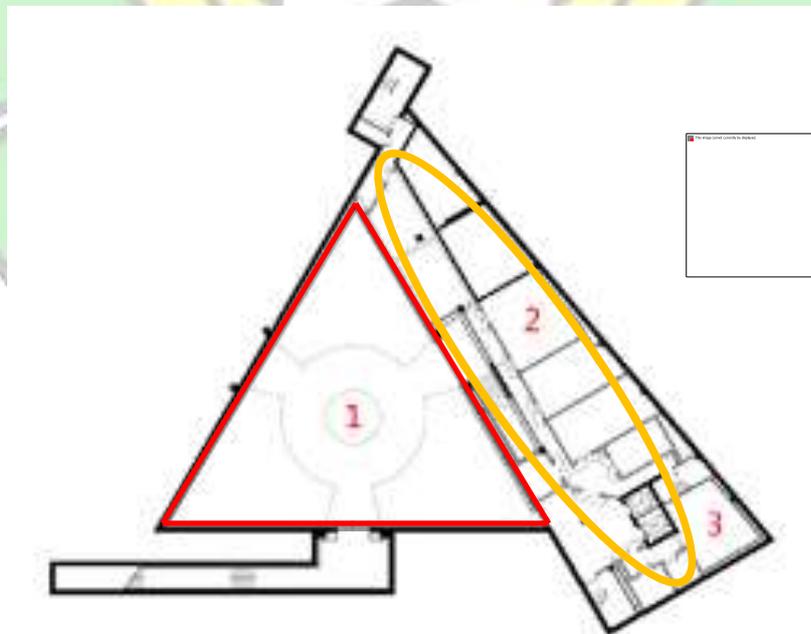
Gambar 2.16 Tampak Museum Zhuo Lu
 (Sumber: bit.ly/2R5KVi6)



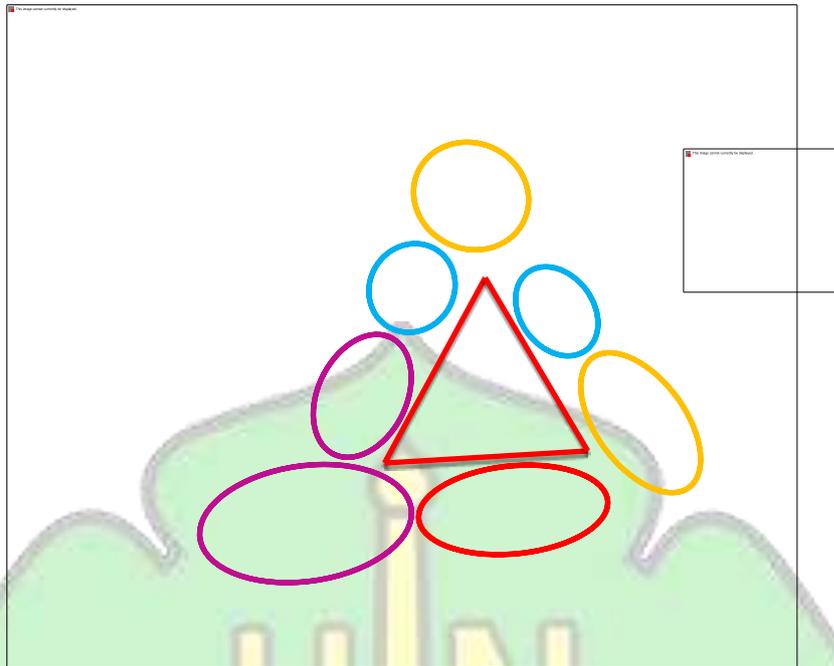
Gambar 2.17 Tampak Belakang Museum Zhuo Lu
(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

- Sirkulasi dan Zonasi

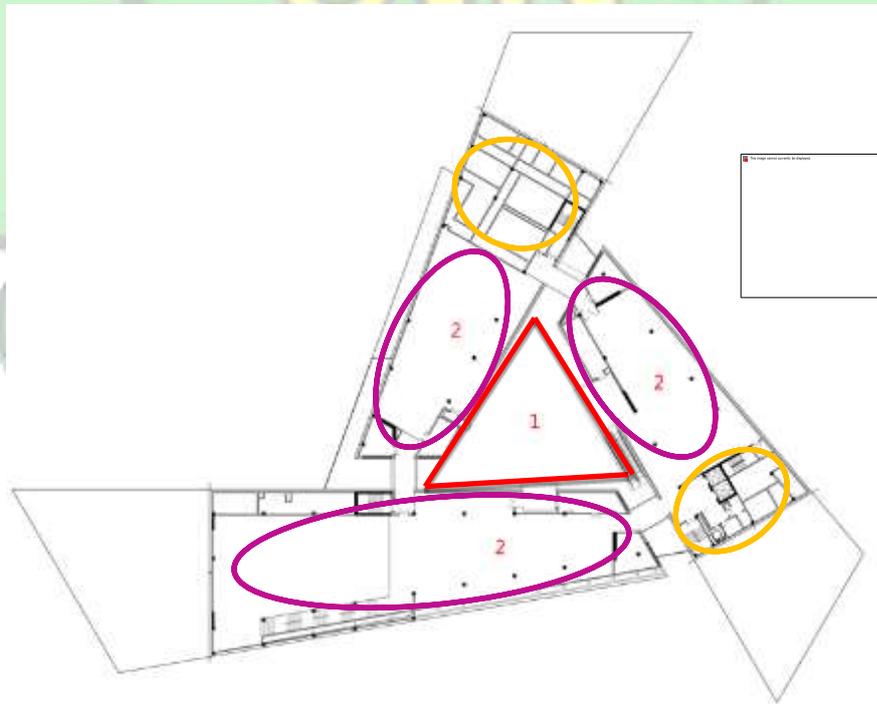
Bangunan ini memiliki sirkulasi memutar. Zonasi bangunan pada lantai Bawah tanah adalah ruang pameran, ruang peralatan dan ruang penyimpanan, lantai dasar adalah jembatan, ruang atas dan ruang bawah, pusat pengunjung, ruang rapat, ruang peralatan, ruang kantor, ruang serba guna, ruang penyimpanan, lobi, ruang pameran. lantai 1 adalah dan ruang pameran atau atap adalah ruang publik.



Gambar 2.18 Denah Bawah tanah Bangunan Museum Zhuo Lu
(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)



Gambar 2.19 Denah Lantai Dasar Bangunan Museum Zhuo Lu
 (Sumber: bit.ly/2R5KVi6)



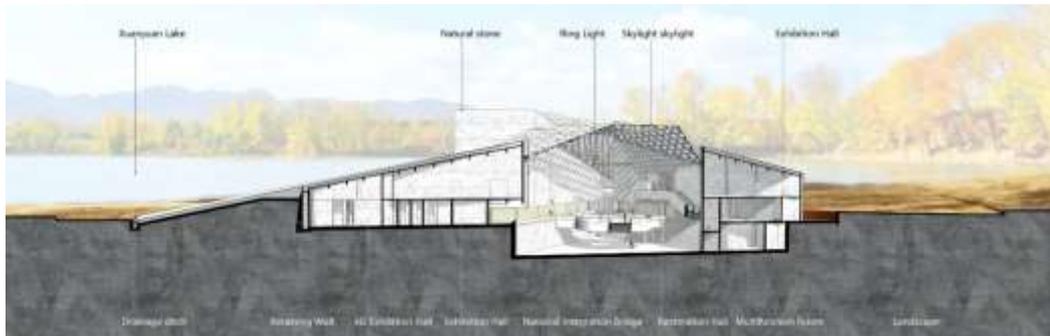
Gambar 2.20 Denah Lantai 1 Bangunan Museum Zhuo Lu
 (Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

- Fungsi

Fungsi bangunan dari Tiga blok individual dari Museum baru, membentuk konstruksi pengalaman waktu dan ruang. Halaman tengah yang dikelilingi oleh tiga blok melambangkan harmoni, vitalitas, serta kesatuan. Selain itu, dengan mengacu pada pola budaya naga Cina, tiga blok yang terpisah di lokasi pusat ruang angkasa atrium dihubungkan oleh tiga jembatan, yang menyiratkan proses peradaban Cina dari pemisahan diri menuju solidaritas. Lantai dasar yang lebih rendah dari pelataran tengah mensimulasikan periode kuno dari tiga leluhur, mengenai pengaturan, seperti ukiran batu di dinding dan interior patung, untuk membuat suasana bersejarah, lebih jauh membangun istana budaya dari tiga leluhur. Seluruh model arsitektur, termasuk tiga blok individu dan halaman tengah.



Gambar 2.21 Fungsi denah per lantai museum Zhuo Lu
(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)



Gambar 2.22 Fungsi bangunan museum Zhuo Lu

(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

- Kegiatan

Bangunan ini dapat melayani, kegiatan wisatawan yang ingin rekreasi, melayani sarana edukasi dan berkunjung

- Fasilitas

Fasilitas pada bangunan ini diantaranya, yaitu:

1. Exhibition hall



Gambar 2.23 Exhibition Hall bangunan museum Zhuo Lu

(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

2. Overhead of underground floor/ lantai bawah tanah



Gambar 2.24 Overhead of underground bangunan museum Zhuo Lu
(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

3. *Pre-function/lobby*



Gambar 2.25 *Free function /Lobby* bangunan museum Zhuo Lu
(Sumber: bit.ly/2R5KVi6)

4. *Bridge/jembatan*
5. *Office room/ Ruang kantor*
6. *Visitor central/ Pusat pengunjung*
7. *Meeting room/Ruang rapat*
8. *Equipment room/ Ruang perlengkapan*
9. *Multiple function room/ Ruang serba guna*
10. *Storage room/ Ruang penyimpanan*

2.4.2. Changjiang Art Museum



Gambar 2.26 Tampak Gallery Taiyuan,China

Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020

Project	: Gallery Taiyuan, China
Architects	: Vector Architects
Area	: 3932.0 M ²
Year	: 2019
Photographs	: Hao Chen

Museum Seni Changjiang terletak di desa Changjiang di sudut timur laut Taiyuan, Provinsi Shanxi. Mirip dengan desa-desa Cina lainnya, desa ini diruntuhkan pada tahun 2016 untuk memberi jalan bagi perkembangan perkotaan kecepatan penuh. Museum Seni Changjiang, sebagai ruang budaya dan ruang bersama yang akan melayani masyarakat di masa depan, berupaya membangun tanggapan kontemporer untuk memperingati jejak dan atmosfer konstruksi manusia yang pernah ada di bagian bumi ini.



Gambar 2.27 Tampak beberapa sisi Gallery Taiyuan,China
(Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)

Museum ini terletak di tepi selatan komunitas perumahan yang baru dibangun, berdekatan dengan sandang kota. Di tingkat bawah bangunan, kami mengukir ruang di sudut barat daya untuk tangga luar, mendarat ke tingkat jalan dan menuju museum melalui ke teras terbuka.



Gambar 2.28 Tampak Gallery Taiyuan,China
(Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)

Teras di tingkat kedua menjadi plaza yang ditinggikan dengan halaman pohon di tengahnya, memungkinkan untuk kegiatan publik dan lebih lanjut menghubungkan ke komunitas utara di seberang jalan melalui jembatan. Sirkulasi persimpangan eksterior ini bersifat publik dan independen dari rute di museum. Keduanya mengakomodasi penggunaan untuk pengunjung umum dan penduduk lokal.



Gambar 2.29 Interior Gallery Taiyuan,China

(Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)

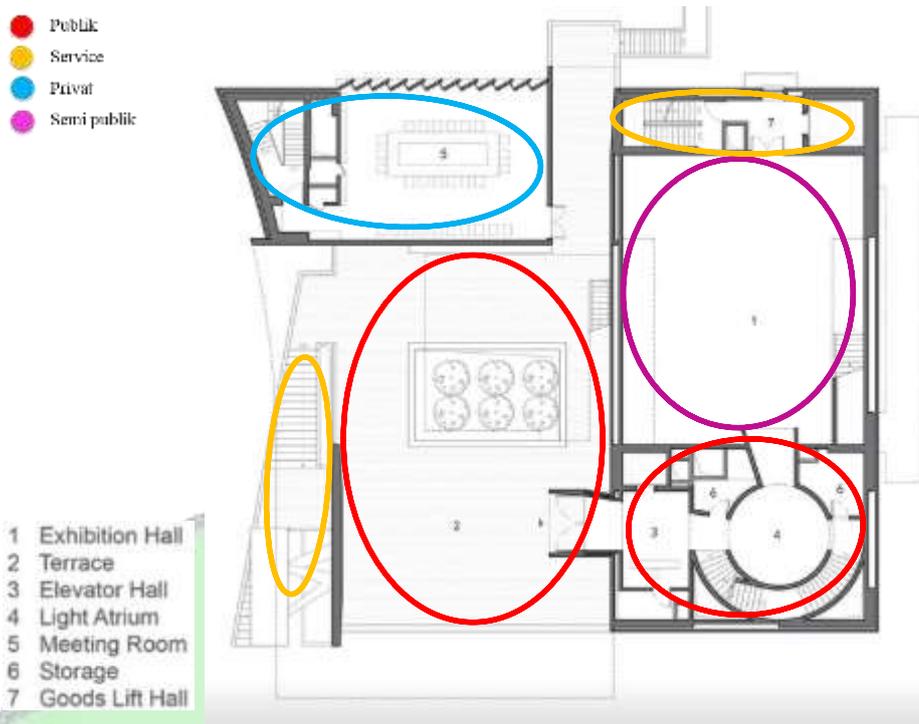
Selain itu, tangga eksterior yang menghubungkan lantai dua hingga empat, jendela sudut yang menonjol di lantai empat, dan jendela vertikal yang menghadap barat daya di lantai yang sama semuanya memberikan pengunjung sekilas pemandangan kota kontemporer Taiyuan.

- Zonasi ruang :

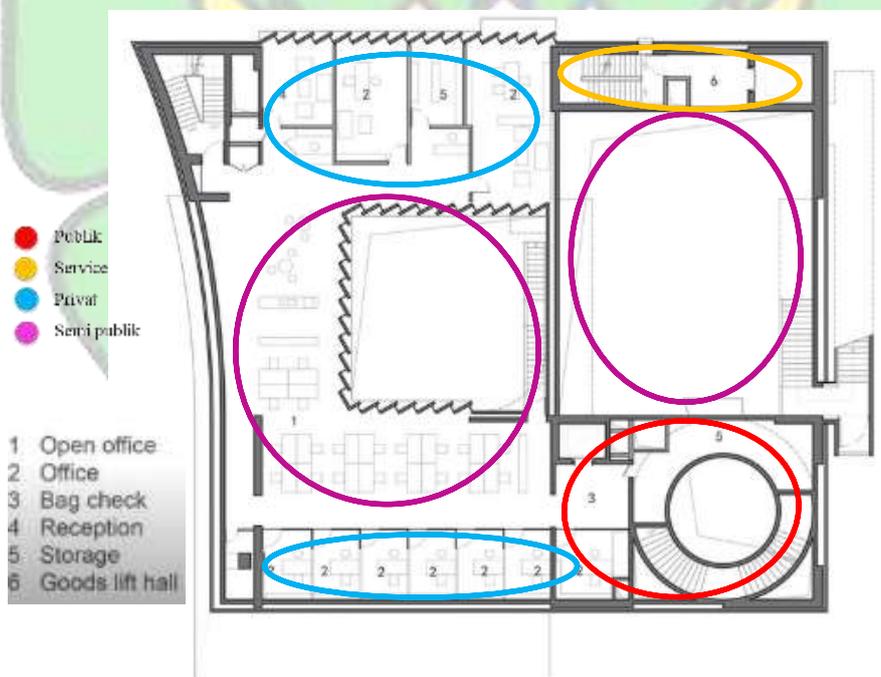


Gambar 2.30 Denah Lantai 1 Bangunan Gallery Taiyuan, China

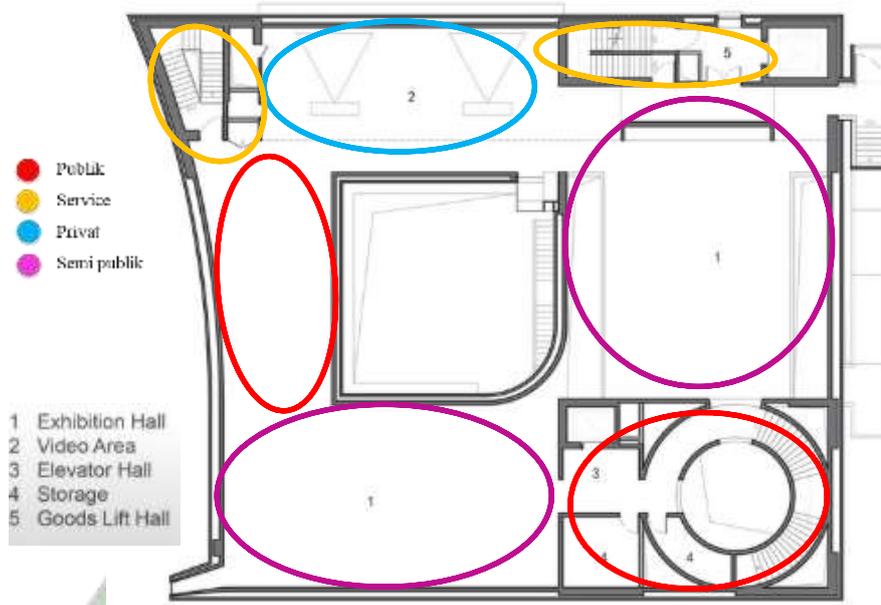
(Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)



Gambar 2.31 Denah Lantai 2 Bangunan Gallery Taiyuan, China
 (Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)



Gambar 2.32 Denah Lantai 3 Bangunan Gallery Taiyuan, China
 (Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)



Gambar 2.33 Denah Lantai 4 Bangunan Gallery Taiyuan, China
 (Sumber: bit.ly/3bkQ7GT 2020)

Seperti yang kita lihat, Museum Seni Changjiang seperti batu bata padat - menempati koordinat ruang-waktu tertentu, memberikan kesaksian dengan tenang dan penuh perhatian ke kota yang riuh dan selalu berubah di sekitarnya.

2.4.3. Museum Sonobudoyo (Sejarah dan Budaya)



Gambar 2.34 Tampak Museum Sonobudoyo

Sumber : Panduan Museum Sonobudoyo, 2001

Informasi umum

Gaya arsitektur	: Joglo Limasan, Jawa
Kota	: Jalan Pangurakan No. 6 , Yogyakarta
Negara	: Indonesia
Koordinat	: 7.802431°S 110.363953°E
Awal konstruksi	: 1934
Selesai	: 1935
Luasan	: 7.867 m ²
Arsitek	: Ir. Th. Karsten

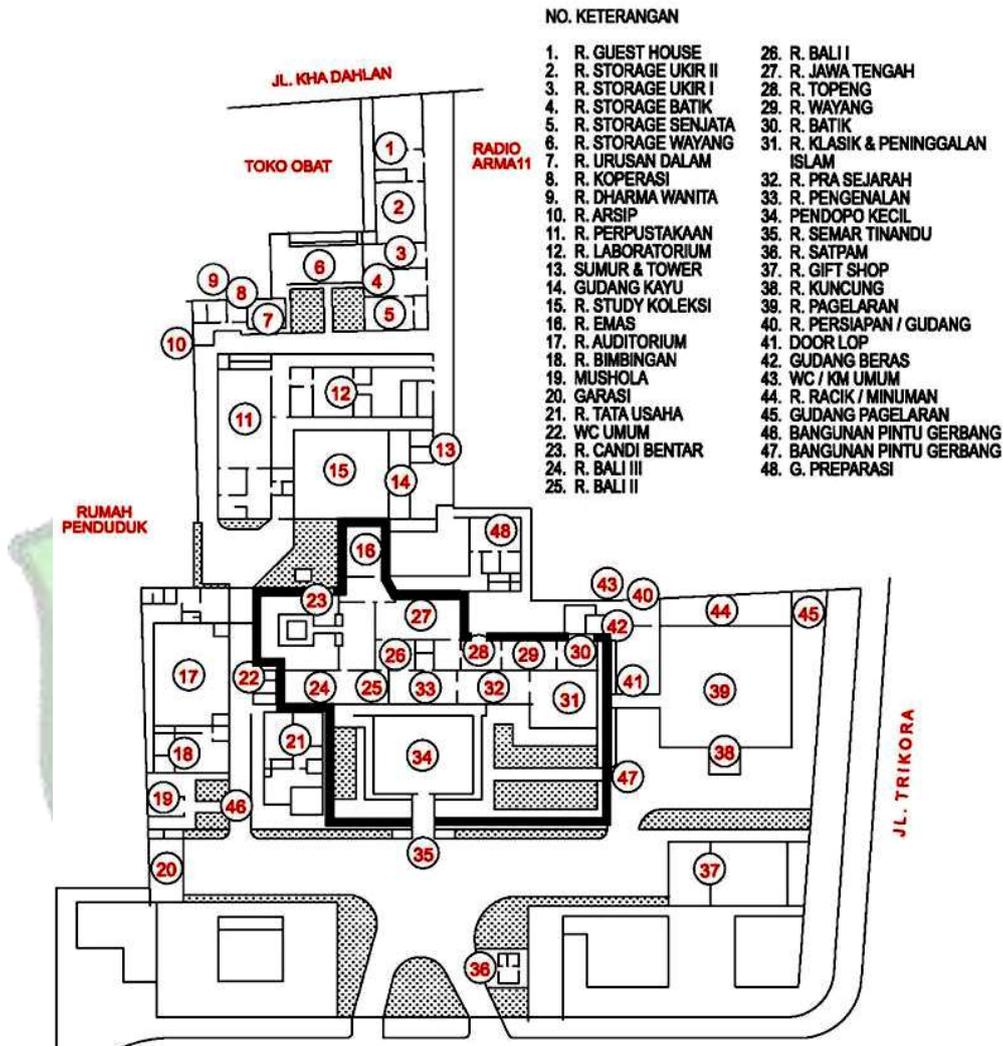
Museum Sonobudoyo adalah museum sejarah dan kebudayaan Jawa, termasuk bangunan arsitektur klasik Jawa. Museum ini menyimpan koleksi mengenai budaya dan sejarah Jawa yang dianggap paling lengkap setelah Museum Nasional Republik Indonesia di Jakarta. Selain keramik pada zaman Neolitik dan patung perunggu dari abad ke-8, museum ini juga menyimpan beberapa macam bentuk wayang kulit, berbagai senjata kuno (termasuk keris dan topeng Jawa).

- Bentuk bangunan

Pada prinsipnya bangunan museum berbentuk Jawa. Hal tersebut dapat terlihat antara halaman luar dengan halaman dalam dipisahkan dengan tembok

(cepuri) yang berhiaskan kuncup bunga melati dan gerbang utama berbentuk semar tinandu.

Denah keterangan massa bangunan



Gambar 2.35 Denah Keseluruhan bangunan Museum Sonobudoyo

(Sumber : Panduan Museum Sonobudoyo, 2001).

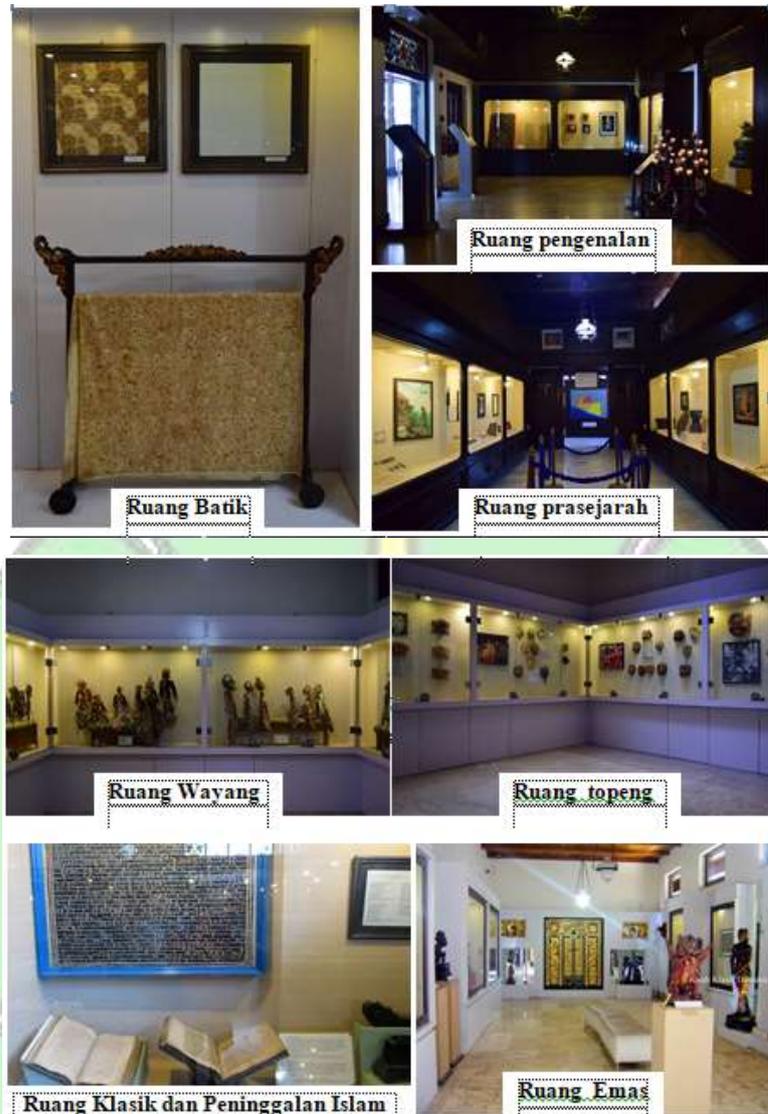
Museum Sonobudoyo memiliki 9 ruang koleksi yang dipamerkan yaitu:



Ruang pendopo



Ruang jawa tengah



Gambar 2.36. Sembilan ruang koleksi Museum Sonobudoyo

Sumber : Panduan Museum Sonobudoyo, 2001

2.4.4. Kesimpulan Studi Banding

Tabel 2.8 Kesimpulan Studi Banding

No	Analisa	Museum Zhuo Lu, Tiongkok	Changjiang Art Museum	Museum Sonobudoyo	Objek Perancangan
1.	Lokasi	Di Tengah Kota Cina	di sudut timur laut Taiyuan	Di Pusat Kota	Di daerah perkotaan
2.	Bentuk Bangunan,	Membentuk pola	Bentuk bangunan (segi	Joglo limasan, jawa	Menganbil Denah rumah adat alas dan mengikuti

	Jumlah Lantai dan Material fasad	konvergen tiga blok masa bangunan dengan Jumlah 3 lantai	empat) dengan massa bangunan tunggal bergaya arsitektur kontemporer Taiyuan. Jumlah lantai : 4 lantai.	Bangunan blok Jumlah lantai : 1 lantai	bentuk site Kaca, kayu, Beton dan Dinding Roster
3.	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Exhibition hall</i> • <i>Overhead of underground floor</i> • <i>Free function</i> • <i>Bridge</i> • <i>Office room</i> • <i>Visitor central</i> • <i>Meeting room</i> • <i>Equipment room</i> • <i>Multiple function room</i> • <i>Storage room</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lobby</i> • <i>Bag check</i> • <i>Restroom</i> • <i>VIP Room</i> • <i>Book store</i> • <i>Staff rest area</i> • <i>Courtyard</i> • <i>Open office</i> • <i>Office</i> • <i>Receptionist</i> • <i>Exhibition hall</i> • <i>Video area</i> • <i>Elevator hall</i> • <i>Storage</i> • <i>Goods lift hall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Guest house</i> • <i>Storage room</i> • <i>Laboraturium</i> • <i>Perpustakaan</i> • <i>Gudang</i> • <i>Mushola</i> • <i>Auditorium</i> • <i>Gift shop room</i> • <i>DOOR LOP</i> • <i>Office room</i> • <i>Lobby</i> • <i>Visitor central</i> • <i>Ruang Bali</i> • <i>R.Koleksi sejarah</i> • <i>R.Koleksi budaya</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lobby</i> • <i>Exhibition hall</i> • <i>Storage</i> • <i>Perpustakaan</i> • <i>Office room</i> • <i>Mushola</i> • <i>Receptionist</i> • <i>Retail</i> • <i>ATM Center</i> • <i>Store</i>
4.	Lansekap / Ruang Luar	Area Lansekap tidak luas	Area Lansekap tidak luas	Area Lansekap tidak luas	Lansekap outdoor dan indoor
5.	Skala Bangunan	Skala Manusia dan Monumentl	Skala Manusia dan skala Monumental	Skala Mannusia dan Skala Monumental	Skala Mannusia dan Skala Monumental

Sumber: Analisa Penulis, 2020

BAB III

ELABORASI TEMA

Tema yang digunakan pada perancangan *Museum Sejarah dan Budaya* di Aceh Tenggara ialah “Neo-vernakular” dimana tema tersebut senada dengan perancangan *Museum Sejarah dan Budaya* itu sendiri yaitu sebagai wadah penyimpanan berbagai benda peninggalan bersejarah dan sebagai wahana konservasi kebudayaan masyarakat Aceh Tenggara, juga menjadi media dokumentasi, apresiasi seni, edukasi dan rekreasi yang ditampilkan secara aktif dengan fasilitas penunjang sebagai media presentasi kesenian dan kebudayaan khas Aceh Tenggara.

Dalam suatu perancangan, salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan adalah pengaruh bangunan terhadap lingkungan sekitar. Setiap keputusan desain harus mampu mengakomodasi dan mengantisipasi segala hal positif maupun negatif terhadap lingkungan, khususnya budaya di suatu daerah terhadap lingkungan sekitar untuk menjadikan keselarasan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain, istilah ini untuk menyebut bentuk-bentuk yang menerapkan unsur-unsur budaya, lingkungan setempat, termasuk iklim setempat, diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian, ornamen, dan lain-lain).

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas maka pendekatan yang diambil oleh penulis adalah pendekatan “*Culture of Alas*” karena pendekatan tersebut berkaitan dengan perancangan bangunan *Museum Sejarah dan Budaya* di Aceh Tenggara itu sendiri, dimana dengan tema ini dapat menghidupkan kembali rasa kecintaan masyarakat untuk terus mengingat dan membayangkan kebudayaan dan sejarah Tanah Alas pada masa lampau yang akan terus di ingat ke masa yang akan datang.

3.1. Pengertian Neo-vernakular

Vernakular artinya bahasa setempat, dalam arsitektur istilah ini untuk menyebut bentuk-bentuk yang menerapkan unsur-unsur budaya, lingkungan setempat, termasuk iklim setempat yang diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian, ornamen, dan lain-lain). Dalam perkembangan Arsitektur Modern, ada suatu bentuk yang mengacu pada “bahasa setempat” dengan mengambil elemen-elemen arsitektur yang ada ke dalam bentuk modern yang disebut ‘Neo-vernakular’. Dalam arsitektur Neo-vernakular, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan pandangan terhadap ruang, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi atau kepercayaan dan lain-lain yang mengikat serta menjadi konsep dan kriteria perancangannya (*Sumalyo, 2005: 576*). Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsep dan prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Arsitektur Neo-Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non-fisik (konsep, filosofi, tata ruang) yang bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami perubahan atau pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat (*Nauw & Rengkung, 2013*) pada (*Muslikha, dkk, 2015*). Menurut *Arifin (2010)* yang harus diperhatikan dalam proses menerapkan pendekatan dalam Arsitektur Neo-Vernakular adalah interpretasi desain yaitu

3.1.1. Prinsip Pendekatan Neo-vernakular

1. Prinsip tradisi yaitu menampilkan nilai-nilai histori dan budaya yang nantinya akan menegaskan ciri bangunan
2. Kaidah tradisi setempat dapat dikombinasikan dengan penggunaan sistem teknologi yang ada pada saat ini.

3. Menganalisis tradisi dan budaya setempat (tidak hanya sisi arsitektur) yang kemudian diinterpretasikan dan dimodifikasi ke dalam wujud bentuk yang sedang berkembang pada zaman sekarang.
4. Menggunakan konsep *Culture of Alas* yang menyiratkan makna sebagai symbol kebudayaan setempat.
5. Tetap menjaga keselarasan antara bangunan dengan alam lingkungan.

Jadi, prinsip pendekatan yang akan diambil adalah menganalisis tradisi dan budaya setempat serta menjaga keselarasan antara bangunan dengan alam, karena keselarasan ini berkaitan dengan tradisi dan budaya adat istiadat Aceh Tenggara, yang akan dijadikan acuan dalam rancangan untuk dapat dimodifikasikan. Penulis membatasi untuk penerapan ornament, hanya menggunakan beberapa jenis ornament adat Alas Aceh Tenggara.

3.2. Interpretasi Tema

Pada perancangan bangunan Museum Sejarah dan Budaya di Aceh Tenggara menerapkan tema “Neo-vernakular”, dimana perancangan bangunan ini didasarkan pada tradisi adat dan budaya Alas, Budaya tersebut akan di kombinasikan dengan bentuk bangunan yang lebih modern. Penampilan dari bangunan tersebut dapat menghadirkan bentuk baru dalam pengertian unsur-unsur lama yang diperbaharui. Dengan kata lain penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit banyaknya mengalami pembaruan menjadi suatu desain yang lebih modren.

Penerapan tema Neo-Vernakular pada perancangan bangunan Museum Sejarah dan Budaya di Aceh Tenggara, diantaranya yaitu:

1. Mengadopsi bentuk (denah) Rumah Adat *Alas*.
2. Bentuk alam lingkungan sekitar, pegunungan/perbukitan.
3. Menggunakan material lokal seperti kayu dan tekstil *Alas* dalam balutan yang lebih Kekinian.
4. Penggunaan warna alami (kayu), dan warna netral seperti hitam,putih dan abu-abu. Karena warna tersebut dapat bersanding harmonis dengan warna apapun.

5. Menggunakan warna yang kontras sebagai kombinasi ornament/ motif *Alas* seperti warna-warna berikut merupakan warna simbolis adat alas, yang akan di terapkan pada bangunan yang akan di rancang, yaitu:
 - a. Warna hitam melambangkan perjuangan
 - b. Warna putih melambangkan suci, bersih
 - c. Warna kuning melambangkan kejayaan
 - d. Warna hijau melambangkan kesuburan kehidupan tanah dan tumbuhan
 - e. Warna merah melambangkan keberanian dan kepahlawanan.
6. Tradisi masyarakat dalam acara yaitu menggunakan seni tari sebagai sambutan yang akan dibuat outdoor pada public space untuk di setiap acara penyambutan.
7. Prinsip tradisi menampilkan nilai-nilai histori yaitu menyantumkan nama-nama pahlawan dan nama raja-raja terdahulu.
8. Membuat ornamen *Alas* melalui secondary skin dengan mengolah orientasi bangunan dan disalurkan ke ruang sebagai objek pameran.
9. Pengolahan landscape bangunan sebagian juga di fungsikan sebagai public space mengadopsi dari permainan adat alas.
10. Mendefinisikan Aceh tenggara yang dikelilingi oleh pegunungan ke dalam perancangan museum.

3.3. Bentuk dan Makna Rumah Adat Alas Aceh Tenggara

Rumah Adat Alas merupakan warisan dan peninggalan budaya dari nenek moyang yang mencerminkan peradaban, tata kerama, serta jati diri Suku Bangsa Alas yang ramah tamah dan bersahabat dengan suku bangsa manapun, kecuali penjajah. Rumah Adat Alas mempunyai ciri-ciri khas tersendiri, perencanaan tata ruang yang lengkap, sehingga didalamnya mudah untuk dilaksanakan pesta, kenduri, musyawarah dan peradilan adat Alas dan lain-lain yang biasa dilaksanakan. Rumah adat Alas adalah bangunan tempat-tempat tinggal (*Hadjah, 1985 pada Mirsa, 2013*), yang dibangun diwilayah Aceh, berbentuk panggung (1-5 M), berbahan kayu, dan berornamen maupun tidak.



Gambar 3.1 Rumah Adat Alas Aceh Tenggara

Sumber: Dokumentasi pribadi 2019

Unsur-unsur yang diserap pada Rumah adat Alas untuk diaplikasi ke dalam bangunan museum sejarah dan budaya, diantaranya yaitu:

1. Rumah adat Alas letaknya menghadap ke barat anjungannya dari utara (kenjulu) ke selatan (Kenjahe)
2. Rumah Adat Alas mempunyai dua anjungan dan satu rumah indung (induk). anjungan yang dua buah tersebut mempunyai rabung menunduk kerumah indung. Rumah indung lantainya lebih tinggi dari kedua anjungan, maknanya melambangkan rakyat harus patuh kepada pimpinan yang adil dan benar (bila pimpinan tidak adil dan tidak benar jarang bahkan tidak dipatuhi Suku Bangsa Alas.
3. Khambih tundun merupakan ruang public dari rumah adat alas yang di fungsikan sebagai tempat pelaksanaan musyawarah, mufakat atau sebagai tempat santai atau istirahat, bias dijadikan tempat kaum ibu mengayam tikar pandan. diperbolehkan sewaktu malam hari untuk tempat tidur orang yang tidak sempat pulang karena larut malam, syaratnya metaham (batuk) merupakan suatu syarat sewaktu pulang dipagi hari harus minta izin pada penghuni rumah.
4. Rumah Adat dibagian depan dekat dengan tangga dipajang tanduk kerbau jantan, maknanya melambangkan masyarakat Suku Alas mempunyai sifat ramah tamah dan tidak suka bermusuhan-musuhan.

5. Arsitektur rumah berbentuk panggung, struktur rumah berbentuk panggung memberikan kenyamanan tersendiri kepada penghuninya, memberikan nilai positif terhadap sistem kawalan sosial untuk menjamin keamanan, ketertiban, dan keselamatan warga.
6. Rumah adat Alas yang asli dibangun tidak memakai paku, hanya cukup dengan rotan sebagai pengikat, umumnya terbuat dari kayu pilihan menurut ketentuan adat Alas
7. RumahAdat Alas memiliki ornamen menurut status sosial penghuninya diantaranya.

Tabel 3.1 Ragam Hias adat Alas pada rumah Adat Alas

(Sumber: Saniman Andikafri 2016)

		
<i>Bunge Ketile</i>	Putekh Tali	<i>Embun Bekhangkat</i>
		
<i>Pucuk Khebung</i>	<i>Jekjek Pantemken</i>	<i>Mate Baning</i>
		
<i>Tumpuk Gente</i>	<i>Papan Catukh</i>	<i>Khetape</i>

Berdasarkan gambar pada tabel diatas, berikut merupakan ornament-ornamen yang ada pada rumah adat Alas Aceh Tenggara yang akan di gunakan pada perancangan museum, dari bentuk-bentuk diatas sehingga dapat dimodifikasikan ke dalam bentuk modern.

3.4. Studi Banding Tema Sejenis

Berikut merupakan salah satu proyek perancangan museum sebagai studi banding tema sejenis, yaitu :

3.4.1. Museum Tsunami Aceh



Gambar 3.2 Museum Tsunami Aceh

Sumber : Google 2019

Deskripsi Proyek

Arsitek : M. Ridwan Kamil., S.T., M.U.D., (PT.URBANE Indonesia)

Lokasi : Nanggroe Aceh Darussalam, Indonesia

Luas Area : 2.500 m²

Tahun Proyek : 2009

A. Konsep Museum Tsunami Aceh

Arsitek M Ridwan Kamil (PT Urbane Indonesia) Gambar & foto : PT Urbane Indonesia. Museum Tsunami Aceh memiliki 6 konsep dalam pembangunannya. Diantara konsep tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Konsep Museum Tsunami Aceh

<p>1. Rumah Aceh</p> <p>Design Museum Tsunami ini mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Design ini mengacu pada keadaan Aceh pada masa silam yang juga pernah dilanda bencana. Konsep ini merefleksikan keyakinan terhadap agama dan adaptasi terhadap alam.</p>	
<p>2. Escape Building</p> <p>Design Museum Tsunami ini berbentuk bukit penyelamatan sebagai antisipasi terhadap bahaya tsunami di masa yang akan datang.</p>	
<p>3. Sea Waves</p> <p>Denah bangunan merupakan analogi dari episenter sebuah gelombang laut sebagai pengingat akan tsunami.</p>	
<p>4. Saman Dance (Hablumminannas)</p> <p>Tarian khas Aceh yang melambangkan kekompakan dan kerjasama masyarakat Aceh, mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong-royong dan tolong-menolong, direfleksikan melalui kulit bangunan pada eksterior Museum Tsunami Aceh.</p>	
<p>5. The Light of God (Hablumminallah)</p> <p>Di dalam bangunan Museum Tsunami ini terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya ke atas sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhannya.</p>	
<p>6. Public Park</p> <p>Museum Tsunami ini juga merupakan taman terbuka publik yang dapat diakses dan difungsikan setiap saat oleh masyarakat, sebagai respon terhadap konteks urban.</p>	

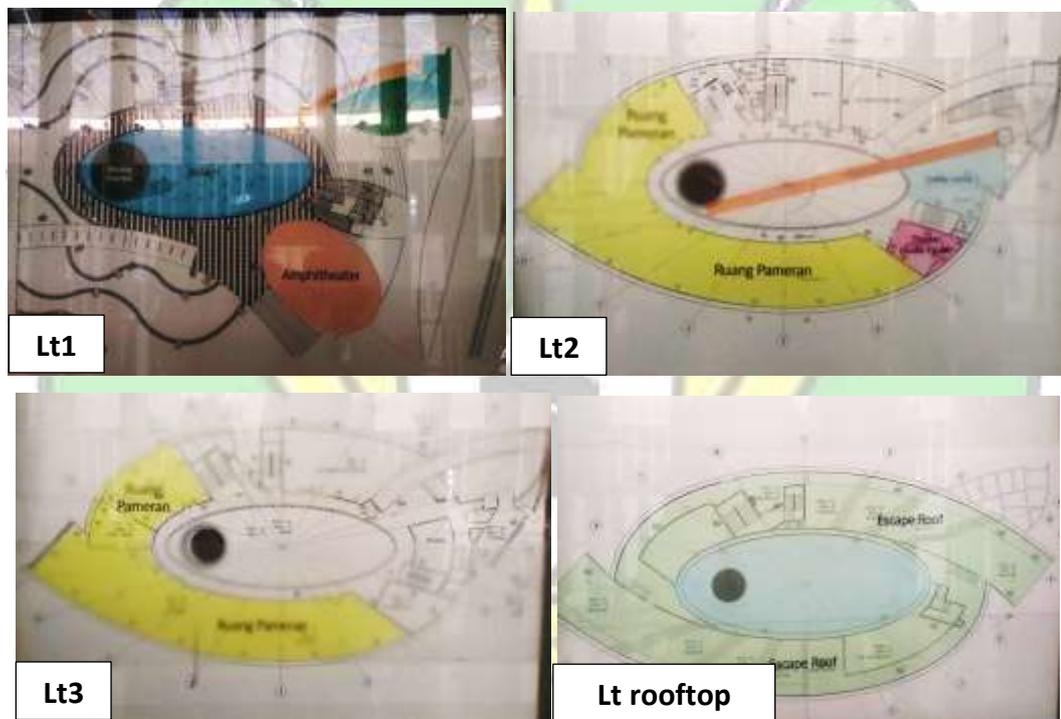
sumber : analias pribadi 2020

B. Desain Perancangan

Museum Tsunami Aceh tersebut. Menurut *M.Ridwan Kamil* sebagai arsitek, museum ini akan menjadi simbol struktur yang antitsunami, yakni berupa kombinasi antara bangunan panggung yang diangkat (elevated building) di atas sebuah bukit.

Museum juga menjadi tempat pendidikan sekaligus tempat perlindungan darurat jika terjadi tsunami kembali. Dalam mendesain bangunan museum ini memiliki beberapa aspek penting dalam perancangan seperti : memorial museum, identitas kultural, estetika bersifat modern dan responsif terhadap konteks urban.

Berikut denah per lantai museum tsunami aceh :



Gambar 3.3 Denah Museum Tsunami Aceh

Sumber : Dokumentasi pribadi 2020



Gambar 3.4 Tampak luar Museum Tsunami

Sumber : Dokumentasi pribadi 2019

Bangunan megah Museum Tsunami tampak dari luar seperti kapal besar yang sedang berlabuh. Sementara di bagian bawah terdapat kolam ikan. Museum ini merupakan satu-satunya di Indonesia dan tidak mustahil akan menjadi museum tsunami dunia.



Gambar 3.5 View Mata Burung Museum Tsunami Aceh

(Sumber : PT. Urbane Indonesia)

Escape roof merupakan atap bangunan yang dirancang berupa rooftop yang bisa ditanami rumput. Atap ini juga dirancang sebagai area evakuasi. Sedangkan mengenai bentuk denah bangunan yang menyerupai gelombang laut, itu merupakan analogi dan sekaligus sebagai pengingat akan bahaya tsunami. Sementara konsep tarian khas Aceh yang ada pada bangunan, menurut Emil sebagai lambang dari kekompakan dan kerjasama antar manusia yang kemudian diterjemahkan menjadi kulit bangunan eksterior.



Gambar 3.6 View Mata Manusia Museum Tsunami Aceh

Sumber : PT. Urbane Indonesia

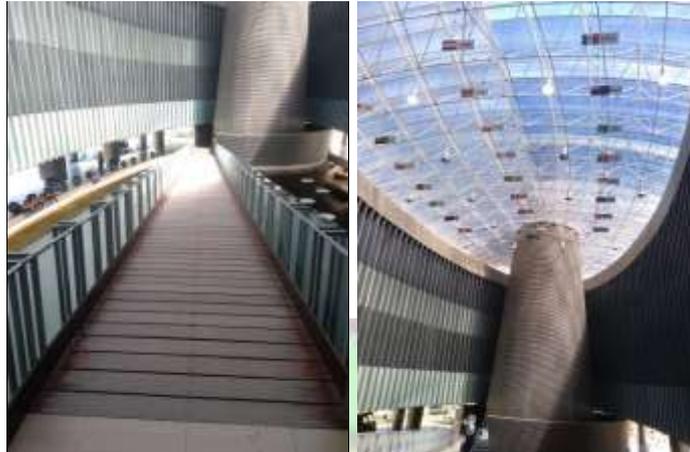
Pada desain bangunan museum ini memiliki pilihan terhadap bangunan panggung terinspirasi dari rumah panggung tradisional Aceh yang terbukti tahan terhadap bencana alam. Sedangkan konsep bukit diambil dari konsep bukit penyelamatan (escape hill) sebagai antisipasi jika terjadi tsunami di masa yang akan datang.



Gambar 3.7 Interior Museum Tsunami Aceh

(Sumber : Dokumentasi pribadi 2019)

Di dalam bangunan juga terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyortkan cahaya ke atas sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhannya. Tidak ketinggalan ia juga membangun sebuah taman terbuka bagi masyarakat yang bisa diakses dan dipergunakan setiap saat sebagai respon terhadap konteks urban.



Gambar 3.8 Atrium of Hope

Sumber : Dokumentasi pribadi 2019

Sementara atrium of hope berupa ruang atrium yang besar sebagai simbol dari harapan dan optimisme menuju masa depan yang lebih baik. Pengunjung akan menggunakan ramp melintasi kolam dan atrium untuk merasakan suasana hati yang lega. Atrium dengan refelecting pool ini bisa diakses secara visual kapan saja namun tidak bisa dilewati secara fisik



Gambar 3.9 Zona Spaces Of Memory

Sumber : Dokumentasi pribadi 2019

Pada zona spaces of memory direalisasikan dalam tsunami passage dan Memorial Hall. Area penerima tamu (tsunami passage) di museum ini berupa koridor sempit berdinding tinggi dengan air terjun yang bergemuruh untuk mengingatkan betapa menakutkannya suasana disaat terjadinya tsunami.



Gambar 3.10 Memorial Hall

Sumber : Dokumentasi pribadi 2019

Sedangkan Memorial Hall merupakan area di bawah tanah yang menjadi sarana interaktif untuk mengenang sejarah terjadinya tsunami. Pada Aceh Memorial Hall ini juga dilengkapi dengan pencahayaan dari lubang-lubang sebuah reflecting pool yang berada di atasnya.



Gambar 3.11 Zona Spaces Of Hope

Sumber : Dokumentasi pribadi 2019

Sedangkan pada zona spaces of hope diwujudkan dalam bentuk Blessing Chamber dan Atrium of Hope. Blessing Chamber merupakan ruang transisi sebelum memasuki ruang-ruang kegiatan non memorial. Ruang ini berupa sumur yang tinggi dengan ribuan nama-nama korban terpatri di dinding. Sumur ini diterangi oleh skylight berbentuk lingkaran dengan kaligrafi Allah SWT sebagai makna hadirnya harapan bagi masyarakat Aceh.



Gambar 3.12 Ruang Pameran Museum Tsunami
Sumber : Dokumentasi pribadi 2019



Gambar 3.13 Ruang Audio Visual
Sumber : Dokumentasi pribadi 2019



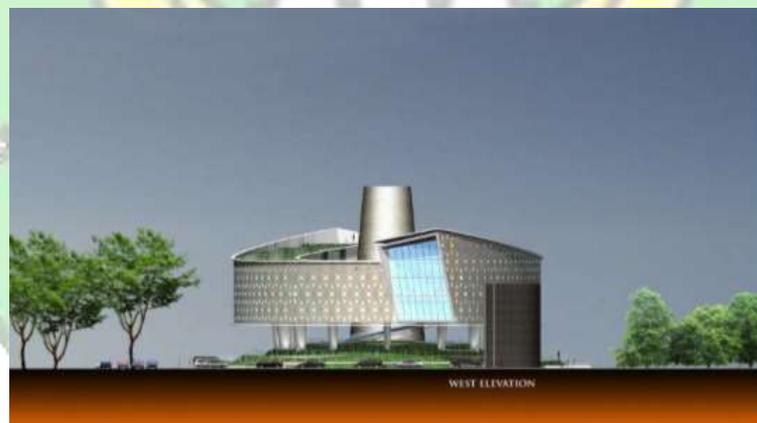
Gambar 3.14 Zona Spaces Of Relief
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Untuk zona spaces of relief diterjemahkan dalam the hill of light dan escape roof. The hill of light merupakan taman berupa bukit kecil sebagai sarana penyelamatan awal terhadap tsunami. Taman publik ini dilengkapi dengan ratusan tiang obor yang juga dirancang untuk meletakkan bunga dukacita sebagai tanda personal space.

Pada saat malam hari jika seluruh obor dinyalakan maka bukit ini akan dibanjiri oleh lautan cahaya. Sedang escape roof merupakan atap bangunan yang dirancang berupa rooftop yang bisa ditanami rumput atau lansekap. Atap ini juga dirancang sebagai area evakuasi bilamana di kemudian hari terjadi bencana banjir dan tsunami.



Gambar 3.15 Tampak Utara
Sumber : PT. Urbane Indonesia



Gambar 3.16 Tampak Barat
Sumber : PT. Urbane Indonesia

3.4.2. Masjid Raya Sumatra Barat



Gambar 3.17 Masjid Raya Sumatra Barat

Sumber : Ganaislamika.com 2020

Deskripsi Proyek

Arsitek : Rizal Muslimin

Lokasi : Jalan Khatib Sulaiman, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang

Luas Area : 40.000 m²

Luas bangunan : 18.000 m²

Tahun Proyek : 2007

Masjid Raya Sumatra Barat adalah masjid terbesar di Sumatra Barat yang terletak di Jalan Khatib Sulaiman, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang. Pada struktur konstruksi bangunan menunjukkan pola rumah gadang dengan pola segitiga ke bawah, bahan material kayu dan ornament pada passade masjid merupakan bentuk ukiran yang terdapat pada rumah gadang, gonjong yang dihadirkan berakar dari bentuk gonjong pada rumah gadang.

Konstruksi masjid terdiri dari tiga lantai. Ruang utama yang dipergunakan sebagai ruang salat terletak di lantai atas, memiliki teras yang melandai ke jalan. Denah masjid berbentuk persegi yang melancip di empat penjuruannya, mengingatkan bentuk bentangan kain ketika empat kabilah suku Quraisy di Mekkah berbagi kehormatan memindahkan batu Hajar Aswad. Bentuk sudut lancip sekaligus mewakili atap bergonjong pada rumah adat Minangkabau rumah gadang.

A. Konsep Masjid Raya Sumatra Barat

Dalam mendesign rancangan Masjid Raya Sumatra Barat oleh Arsitek Rizal Muslimin menggunakan konsep regionalism dengan pendekatan unsur budaya. Diantara konsep tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Konsep Masjid Raya Sumatra Barat

<p>Design bagian atap (kubah) pada Masjid Raya Sumatera Barat ini sangat ikonik, atap masjid ini terlihat seperti gonjong rumah gadang. Atap dari masjid ini mengikuti bentuk pola rumah gadang yang berpola segitiga ke bawah dan kembang ke atas, yang artinya berpegangan ke pada bumi. Selain itu atap bangunan juga menggambarkan bentuk bentangan kain yang digunakan untuk mengusung batu hajar aswad.</p>	
<p>Fasad bangunan terinspirasi dari songket khas minang kemudian diterapkan pada tampak fasad bangunan masjid</p>	
<p>Siriah gadang dan Pilar tiang Masjid Raya Sumbar. Pilar atau ting-ting berikut merupakan salah satu konsep perancangan tahan gempa pada masjid raya sumbar.</p>	
<p>Bentuk ukiran yang terdapat pada rumah gadang, gonjong yang dihadirkan berakar dari bentuk gonjong pada rumah gadang. Dan Mihrab nya menyerupai bentuk batu hajar aswad.</p>	
<p>Siriah gadang pada menara Masjid Raya Sumbar. Disetiap rancangan menggunakan unsur budaya.</p>	

Sumber : Ganaislamika.com 2020

3.4.3. Galeri Garangula



Gambar 3.18 Tampak Galeri Garangula

Sumber : Archdaily.com 2020

Projek : Pusat Kebudayaan

Lokasi : Pedalaman New South Wales, Australia

Arsitek : Arsitek Fender Katsalidis Mirams

Tahun : 2014

Foto : John Gollings

Awars : 2014 Desain Interior Australia



Gambar 3.19 Eksterior Garangula

Sumber : Archdaily.com 2020

Galeri Garangula terletak di pedalaman New South Wales. Museum ini menampung koleksi seni Aborigin yang luas dan melayani fungsi-fungsi besar.

Sebagaimana seni Aborigin menceritakan sebuah kisah, bangunan tersebut mengisahkan sebuah cerita melalui penggunaan bahan-bahan kerajinan, daur ulang, dan bersumber secara lokal. Material tersebut berupa kayu.

Kayu tersebut bersumber dari Jembatan Hornibrook, persimpangan Sungai Pine, yang dihancurkan pada tahun 2011. gambar ini memberi penghormatan kepada warisan ini dengan cara kontemporer dan inovatif, melengkapi maksud arsitektur secara keseluruhan.

Karya seni juga tertanam dalam arsitektur dan desain interior. Galeri Garangula ditempatkan untuk mengikuti topografi alami lanskap. Orientasi melindungi galeri dari matahari utara yang panas tetapi mengeksposnya ke sinar matahari selatan. Lima ruang galeri - mewakili waktu, tempat, materi, dan makna metafora sebagai gua tempat seni Aborigin pertama kali diciptakan.

Berikut konsep rancangan gallery garanggula dengan cara kontemporer:

Tabel 3.4 Konsep Galeri Garangula

(Sumber : *Ganaislamika.com* 2020)

<p>Menggambar inspirasi dari asalnya kayu daur ulang, desain interpretatif pada fasad eksternal menangkap belokan Sungai Pinus pada skala dramatis melintasi serangkaian panel kayu berbilah.</p>	
<p>Bermain pada bagian yang diekstrusi menciptakan bayangan dan kedalaman, yang dapat menambahkan efek estetika</p>	
<p>Dinding abu-abu arang surut untuk memamerkan karya seni dan dikombinasikan dengan lantai kayu bulat daur ulang dan langit-langit kayu akustik. Galeri-galeri diterangi secara alami dan diatur di sepanjang dinding tanah yang digali.</p>	

<p>Galeri-galeri itu terhubung dengan satu galeri artefak panjang menampilkan lantai beton yang dipoles, dan dinding veneer kayu dan kaca yang terselubung oleh layar eksternal baja tahan cuaca.</p>	
<p>Dinding antar galeri juga terbuka untuk mengubah galeri menjadi ruang makan tunggal.</p>	

1.1.1. Kesimpulan Studi Banding

Tabel 3.5 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis

No	Objek	Museum Tsunami Aceh	Masjid Raya Sumatra Barat	Galeri Seni Garangula
1	Fungsi	Museum	Masjid	Pusat kebudayaan
2	Konsep	Rumoh Aceh dan <i>on escape hill</i>	Regionalism dengan pendekatan unsur budaya	<i>Kontemporer</i>
3	Bentuk Bangunan	<i>Oval</i>	Persegi	Persegi
4	Skala	Monumental	Peribadatan dan Monumental	Monumental
5	Penerapan dalam perancangan	Mitigasi bencana gempa dan tsunami Aceh	Mitigasi bencana gempa dan tsunami di Sumbar	Bahan Kerajinan Daur Ulang/ local (kayu)

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Dari ketiga studi banding diatas, maka ada beberapa point yang akan di adopsi pada perancangan, yaitu:

- Penerapan konsep kontemporer dalam perancangan.
- Penerapan tema mengandung unsur budaya.
- Mengadopsi bentuk bangunan yang simetris, dinamis, dan ekspresif .
- Menggunakan material local seperti “kayu”
- Material beton bertulang
- Mengikuti Orientasi topografi alami lanskap, dengan bermain dengan bagian yang diekstrusi yang menciptakan bayangan.

BAB IV ANALISA

4.1. Analisa Kondisi Lingkungan

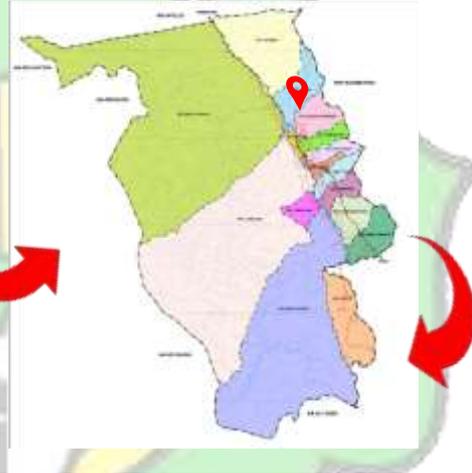
4.1.1. Lokasi Site

Berdasarkan Qanun Kabupaten Aceh Tenggara Nomor 01 Tahun 2014 Tentang Bangunan Gedung, untuk lokasi yang terpilih berada di kawasan zona yang berfungsi sebagai kawasan permukiman perkotaan atau permukiman kota kabupaten dengan kepadatan Bangunan tinggi.



Gambar 4.1 Peta Provinsi Aceh

Sumber: <https://www.romadecade.org/peta-aceh/>

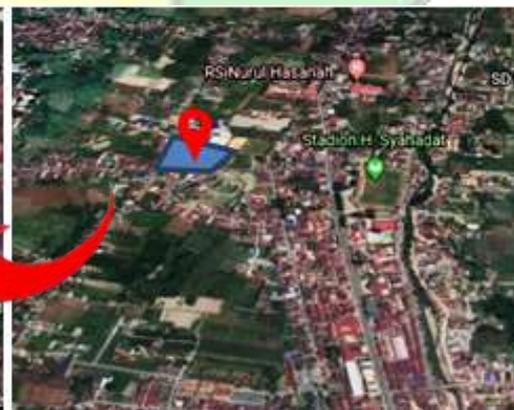


Gambar 4.2 Peta Kab.Aceh Tenggara

Sumber: bit.ly/2G5CTjb



Gambar 4.4 Lokasi Terpilih
Sumber: *Google Earth, 2020*



Gambar 4.3 Zoom out Lokasi Terpilih
Sumber: *Google Earth 2020*

4.1.2. Kondisi Eksisting Tapak

Tapak pada lokasi ini memiliki luas ± 1.7 hektar yang merupakan lahan kosong dengan permukaan tanah datar dan berawa. Lokasi perancangan yang telah terpilih berbatasan dengan :

1. Lokasi

- Jalan : Jl. Raja Bintang
- Desa : Mbarung
- Kecamatan : Babussalam
- Kabupaten/Kota: Kutacane, Aceh Tenggara
- Provinsi : Aceh

2. Batasan

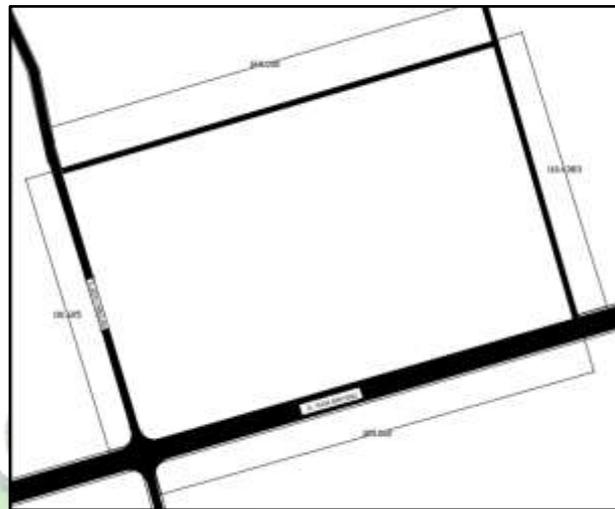
- Utara : GOR Agara Futsal, permukiman
- Selatan : Jl. Raja Bintang (kolektor), permukiman
- Timur : Lahan Kosong
- Barat : Jl. Batu Mbulan, Permukiman

3. Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun Kabupaten Aceh Tenggara pasal 12 Nomor 01 Tahun 2014 Tentang Bangunan Gedung, maka peraturan-peraturan setempat yang ada di kawasan perancangan adalah sebagai berikut :

- Peruntukkan Lahan : Kawasan Permukiman Perkotaan
- Luas Tapak : $\pm 17.094.59 \text{ m}^2$ ($\pm 1.7 \text{ ha}$)
- KDB (maksimum) : 50%
- KLB (maksimum) : 1,8
- Ketinggian bangunan : Maksimum 4 Lantai.
- Kondisi Tapak : Datar dan Berawa.
- Luas lantai dasar bangunan : $\text{KDB} \times \text{Luas Tapak}$
: $50\% \times 17.000 \text{ m}^2 = 8.500 \text{ m}^2$
- Luas bangunan maksimum : $\text{KLB} \times \text{Luas Tapak}$
: $1,8 \times 10.000 \text{ m}^2 = 18.000 \text{ m}^2$
- Jumlah lantai : $\text{KLB} \times \text{KDB}$
: $18.000 : 8.500 \text{ m}^2 = 3,6$ (4 lantai)
- GSB : Sesuai hirarki jalan (12 m)

Berikut adalah ukuran site, yaitu:



Gambar 4.4 Ukuran Site

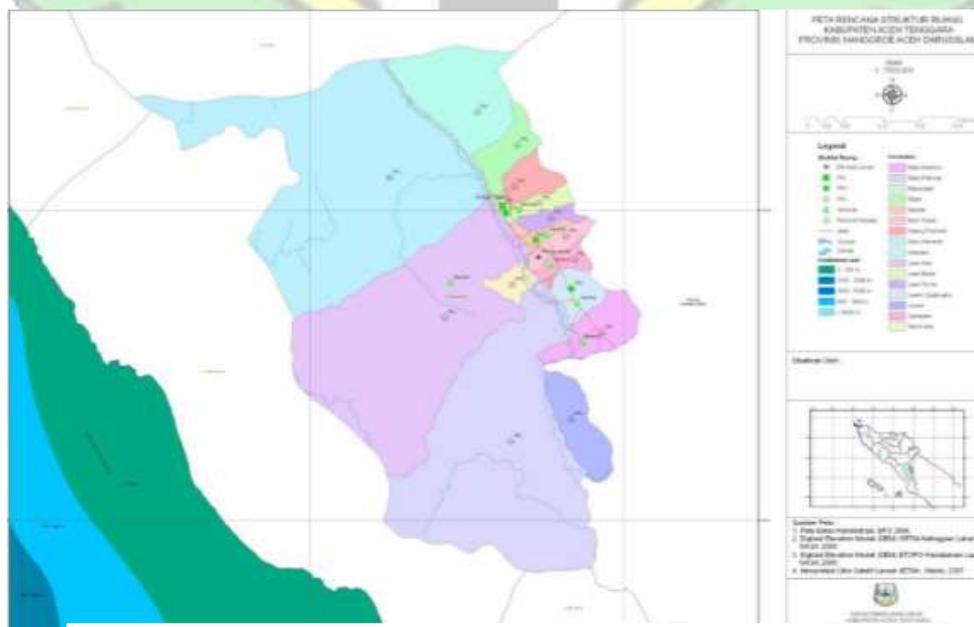
Sumber: Analisis Pribadi, 2020

4.1.3. Potensi Tapak

Berkut merupakan potensi-potensi yang dimiliki pada tapak yang terpilih :

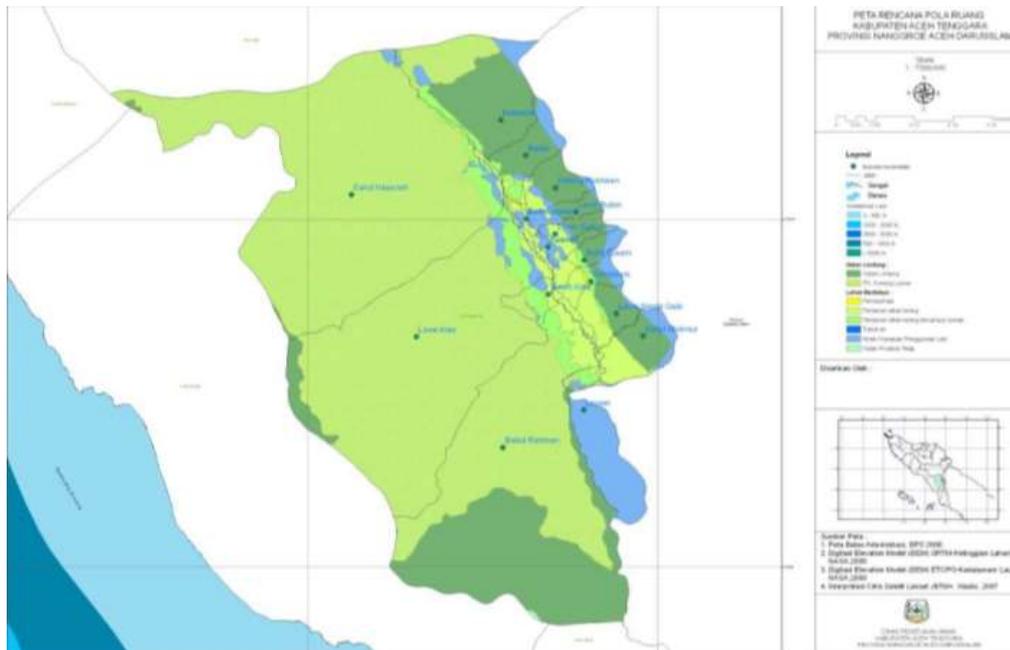
1. Land Use (Tata Guna Lahan)

Peruntukan lahan pada lokasi ini merupakan kawasan Lindung Taman Hutan Raya sebagai pengembangan pendidikan, rekreasi dan pariwisata serta menjaga kelestarian flora dan fauna.



Gambar 4.5 Rencana Struktur Ruang Wilayah Kab. Aceh Tenggara

Sumber: [BPS Aceh Tenggara 2011](#)



Gambar 4.6 Rencana Pola Ruang Wilayah Kab. Aceh Tenggara

Sumber: [BPS Aceh Tenggara 2011](#)

pada qanun kabupaten Aceh Tenggara Nomor 01 Tahun 2014. Bahwa lokasi site perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara terdapat pada zona IV, berikut adalah fungsi dari zona tersebut :

- d. Zona IV : Adalah zona yang berfungsi sebagai kawasan permukiman, perkotaan atau sebagai permukiman kota kabupaten, dengan arahan Kepadatan Bangunan Tinggi. Kute-kute yang termasuk zona ini adalah :
1. Kecamatan Babel : Desa Terutung Payung Hilir, Terutung Payung Hulu, Kuning 1 Terutung Megare Asli, Kute Antara, Lawe Kihing Dan Desa Babel.
 2. Kecamatan Babussalam : Desa Kuta Rih, Kutacane Lama, Perapat Hilir, Perapat Hulu, Pulo Latong, Kota Kutacane, Muara Lawe Bulan, Mbarung, Pulongas, Kampung Raja Dan Desa Gumpang Jaya.
 3. Kecamatan Lawe Bulan : Desa Pasir Penjengakan, Pasir Gala Gabungan Dan Desa Simpang Empat.

Gambar 4.7 Ketentuan Peraturan pembagian Zonasi Kawasan

Sumber: Qanun Kabupaten Aceh Tenggara Nomor 01 Tahun 2014

1. Aksesibilitas

Tapak berada di *landuse* pariwisata dan di daerah perkotaan yang dikelilingi oleh kawasan perkantoran dan perumahan sedangkan untuk akses sangat mudah dicapai karena berada di tengah kota Aceh Tenggara yang bisa dicapai oleh kendaraan umum maupun kendaraan pribadi, site dekat dengan makam Raja yang merupakan salah satu kawasan bersejarah di Aceh Tenggara (Tanah Alas).

- Lokasi tapak memiliki tingkat aksesibiliti mudah karena lokasi tepat berada di simpang 4 atau di perempatan jalan termasuk pada jalan kolektor menuju kawasan wisata pemandian Lawe Sikap dan Bukit Cinta.
- Jalan menuju lokasi tapak merupakan jalan kolektor dengan intensitas kendaraan tinggi hanya di jam dan di waktu tertentu. Tingkat intensitas kendaraan tinggi terjadi pada pagi, siang, sore dan pada waktu libur, hal tersebut dikarenakan siswa-siswi dan Pegawai Negri yang melintas pergi dan pulang sekolah atau kantor, dan untuk sore hari hanya beberapa pengunjung bukit cinta yang melintas di jalan tersebut, sedangkan di waktu libur banyak pengunjung yang mendatangi area rekreasi pemandian Lawe Sikap dan Bukit Cinta Agara. Maka, intensitas kendaraan rendah cuma pada malam hari.



Gambar 4.8 Jl. Raja Bintang
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

2. Utilitas

Di lokasi tapak tersedia beberapa utilitas yang menguntungkan bagi tapak, yaitu: utilitas jaringan listrik, saluran drainase, dan jaringan telepon.



Gambar 4.9 Utilitas Drainase dan Jaringan Listrik
Sumber: *Dokumen Pribadi, 2020*

3. Fasilitas Penunjang

Di sekitar tapak terdapat beberapa fasilitas penunjang perancangan “Museum Sejarah Dan Budaya Aceh Tenggara”. Seperti :

- Kantor Pengadilan Negeri Aceh Tenggara
- Masjid Al-Huda
- GOR Futsal Agara
- Stadion Haji Syahadat Aceh Tenggara
- Agara Community

Berikut adalah beberapa potensi yang menunjang perancangan “Museum Sejarah Dan Budaya Aceh Tenggara” yang berada di kawasan pariwisata dan Pusat kota, Memiliki view yang bagus, dapat dijadikan sebagai tempat rekreasi, memiliki potensi pada sektor pariwisata karena didukung oleh beberapa tempat wisata yang ada disekitar tapak, diantaranya adalah:

- Pemandian Lawe Sikap
- Bukit Cinta Agara
- DAS Lawe Alas
- Masjid Agung At-Taqwa
- Makam Raja Bintang
- Taman Kota Aceh Tenggara
- Hotel Sartika

4.1.4. Prasarana

4.1.4.1. Jaringan Prasarana

Kondisi fisik prasarana yang perlu ada pada kawasan perancangan ini adalah jaringan air bersih, jaringan komunikasi, saluran pembuangan air hujan atau drainase, dan sistem pembuangan sampah. Alokasi jaringan prasarana tersebut dilakukan secara terpadu untuk memudahkan dalam operasional dan perawatannya. Disamping itu juga harus diperhatikan perletakan kedudukan jaringan prasarana ini berdasarkan pada perkembangan dan peningkatan prasarana jalan dimasa yang akan mendatang.

Jaringan prasarana tersebut yaitu, sebagai berikut :

1. Jaringan air bersih

- Air tanah (sumur bor)
- PDAM dimana jaringannya mencakup seluruh jalan utama (saluran primer) dan jalan lingkungan atau permukiman (saluran sekunder)

2. Jaringan komunikasi

Jaringan komunikasi ini berupa tower yakni jaringan telepon yang banyak tersebar di kawasan ini.

3. Air limbah dan drainase

Air limbah dan drainase pada kawasan ini dibuang melalui saluran tertutup pada setiap jalan lingkungan dan di alirkan menuju Sungai Lawe Alas. Saluran drainase daerah ini ditutup dengan beton kemudian digunakan untuk pejalan kaki.

4. Jaringan listrik

Jaringan listrik di kawasan ini menggunakan saluran dari PLN yang mendapat supply dari sistem Sumatra yaitu Transmisi Seputih Banyak-Menggala. Jaringan listrik pada lokasi site ini menggunakan tiang yang berada di sepanjang Jl. Raja Bintang.

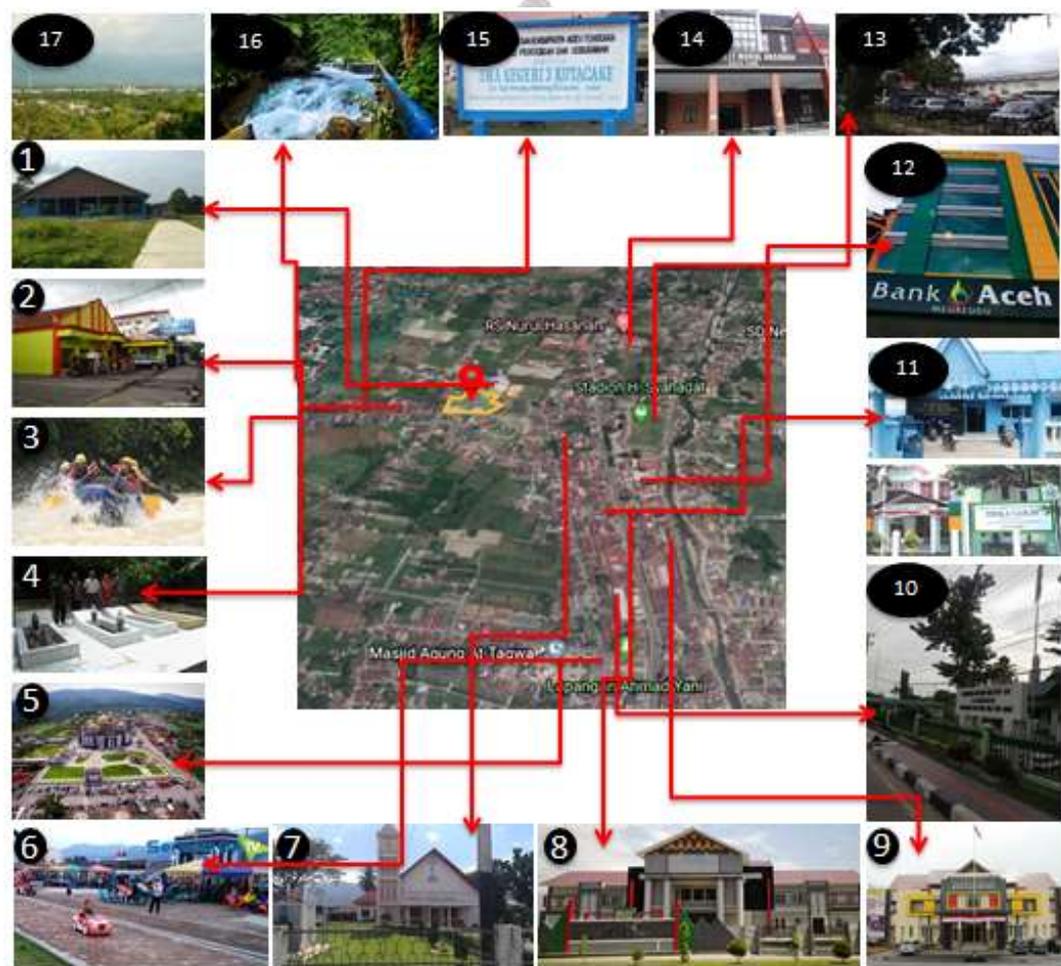
5. Pembuangan sampah

Pembuangan sampah di kawasan ini dilakukan secara rutin yang dilakukan oleh dinas kebersihan Kota Kutacane, Tempat Pembuangan Akhir berada di kecamatan Badar di Desa Batu Mberong dan memiliki luas total lahan ± 2 Ha,

Frekuensi angkutan sampah menuju TPA di Desa Batu Mberong dilakukan setiap hari pada pagi hari (4truk) dan siang hari (4truk).

4.1.4.2. Layanan Prasarana

Berikut adalah beberapa layanan prasarana yang letaknya tidak jauh dari tapak perancangan “Museum Sejarah Dan Budaya Aceh, diantaranya :



- | | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. GOR Futsal Agara | 7. Gereja HKBP Aceh Tenggara | 13. Stadion H.Syahadat Aceh Tenggara |
| 2. Hotel Sartika | 8. Kantor DPRK Aceh Tenggara | 14. RS.Nurul Hasanah Aceh Tenggara |
| 3. Wisata Sungai lawe alas | 9. Kapolres Aceh Tenggara | 15. SMAN 3 KUTACANE |
| 4. Makam raja Bintang | 10. Asrama Kodim 0108 aceh tenggara | 16. Wisata Pemandian Lawe Sikap |
| 5. Masjid agung at-taqwa | 11. PDAM Aceh Tenggara | 17. Bukit Cinta Agara |
| 6. Taman kota aceh tenggara | 12. Kantor Cabang BANK Aceh | |

Gambar 4.10 Prasarana

Sumber: *Dokumen Pribadi, 2020*

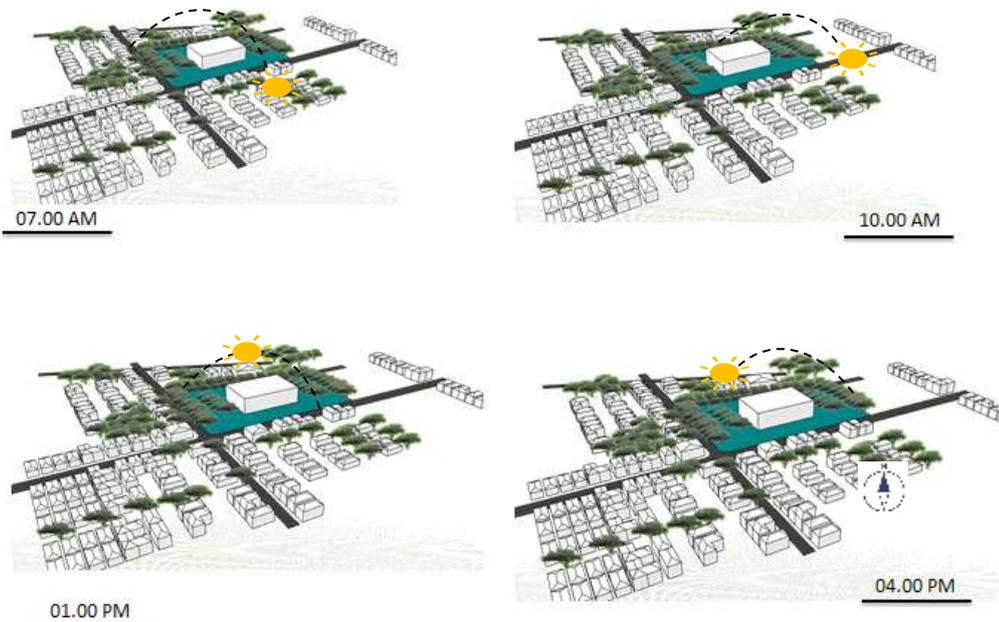
4.1.5. Karakter Lingkungan

Lokasi site terletak di Jl. Raja Bintang, Desa Mbarung, kecamatan Babussalam, kabupaten Aceh Tenggara. Di dalam Qanun Kabupaten Aceh Tenggara Nomor 01 Tahun 2014, kawasan ini termasuk ke dalam kawasan Lindung Taman Hutan Raya sebagai pengembangan Pendidikan, Rekreasi dan Pariwisata serta menjaga kelestarian flora dan fauna. kawasan ini termasuk kawasan bersejarah dan di sekitar lokasi site terdapat Makam Raja Bintang. Kawasan Mbarung termasuk dalam lingkungan dengan tingkat kepadatan sedang karena, masih banyak memiliki lahan kosong.

4.1.6. Analisa Tapak

4.1.6.1. Analisa Matahari

Berdasarkan pengamatan pada lokasi perancangan, suhu pada lokasi site terlalu panas dan gersang karena tidak adanya vegetasi, untuk bentukan arsitektur sebagai pemahaman terhadap iklim dan karakteristiknya yang mampu membantu terciptanya kenyamanan dalam menggunakan bangunan. Berikut adalah ilustrasi pergerakan matahari pada lokasi site :

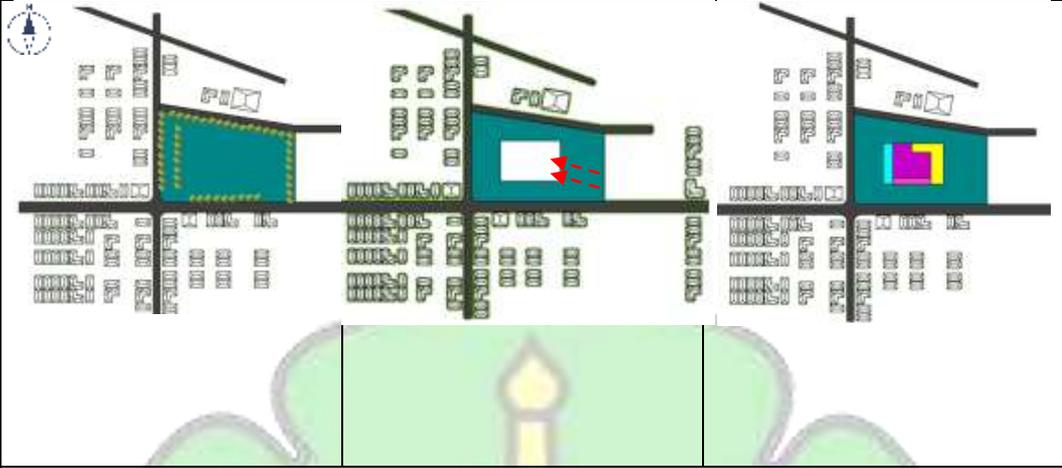


Gambar 4.11 Analisa Site Terhadap Arah Matahari

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

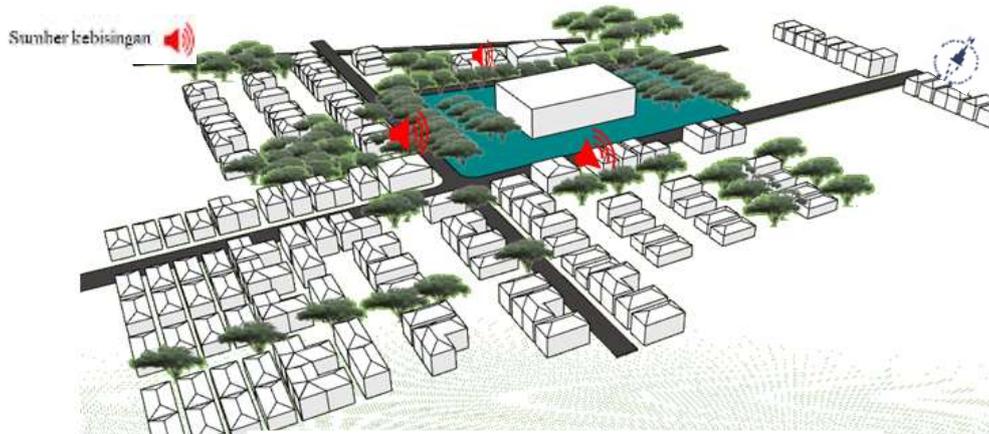
Tabel 4.1 Tanggapan Analisa Site Terhadap Matahari

(sumber : analisa pribadi 2020)

									
	<table border="1"><tr><td>Publik</td><td>●</td></tr><tr><td>Semi Publik</td><td>●</td></tr><tr><td>Privat</td><td>●</td></tr><tr><td>Service</td><td>●</td></tr></table>	Publik	●	Semi Publik	●	Privat	●	Service	●
Publik	●								
Semi Publik	●								
Privat	●								
Service	●								
<p>Tanggapan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Orientasi bangunan menghadap ke jalan skunder Raja Bintang• Membuat ruang public space (RTH) sebagai amphitheatre• Respon desain bangunan terhadap matahari dengan penataan posisi ruang-ruang yang membutuhkan cahaya maupun yang tidak membutuhkan cahaya matahari, sehingga dapat meminimalisir cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan.• Untuk Ruang yang membutuhkan cahaya alami dapat menggunakan material transparan agar dapat memasukkan cahaya matahari ke dalam ruangan dan untuk mereduksi panas dapat dilakukan dengan menggunakan <i>secondary skin</i>, selain dapat mereduksi panas, juga dapat membuat permainan cahaya sebagai estetika pada bangunan.• Solusi untuk meredam panas sinar matahari pada lokasi site dapat dilakukan dengan menanami vegetasi peneduh dan mengatur penataan posisi vegetasi.									

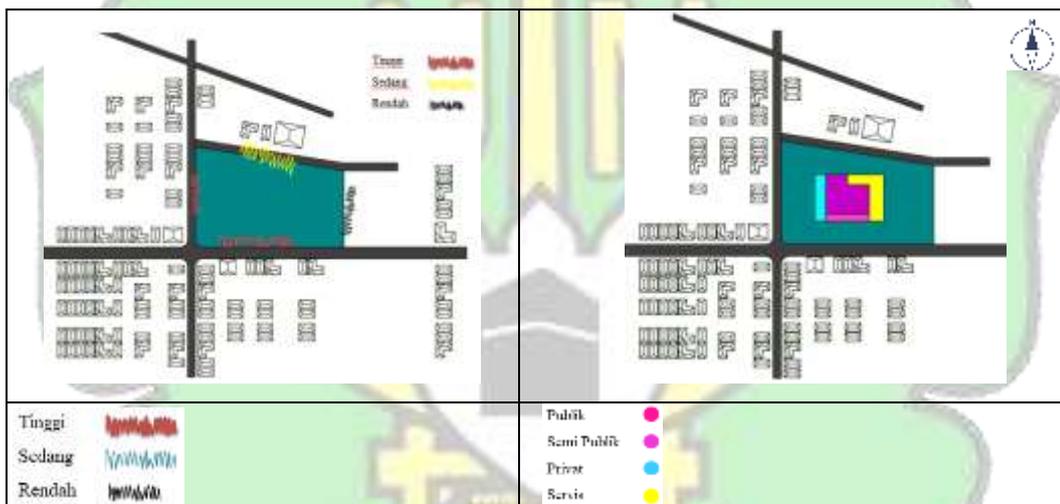
4.1.6.2. Analisa Kebisingan

Berdasarkan pengamatan pada lokasi perancangan, Kebisingan yang terjadi pada arah selatan yang berhadapan langsung dengan jalan kolektor(sekunder) yaitu jalan Raja Bintang dengan intensitas kendaraan yang cukup tinggi. Sedangkan pada jalan Batu Mbulan di samping arah barat hanya memiliki tingkat kebisingan rendah.



Gambar 4.12 Analisa Site Terhadap Kebisingan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Tabel 4.2 Tanggapan Analisa Site Terhadap Kebisingan
(sumber : analisa pribadi 2020)



Tanggapan:

- Berdasarkan analisa kebisingan diatas, maka untuk area bagian luar dengan kebisingan paling tinggi digunakan sebagai jalur sirkulasi dan area terbuka hijau. pada jalur sirkulasi ditanami vegetasi untuk meredam suara bising. Sedangkan pada area dengan kebisingan rendah dan sedang akan digunakan untuk bangunan utama.
- Dan untuk pembagian zonasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu zona publik yang diperuntukkan pada kebisingan yang tinggi, zona semi publik yang diperuntukkan pada kebisingan sedang, dan untuk zona privat diperuntukkan untuk kebisingan yang rendah.

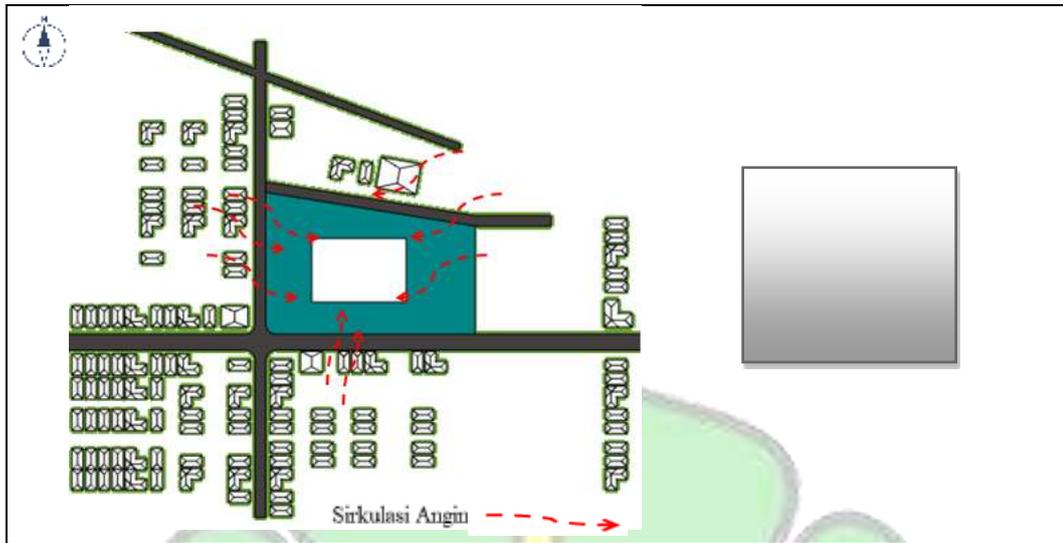
4.1.6.3. Analisa Angin



Gambar 4.13 Analisa Site Terhadap Arah Angin
Sumber: *Dokumen Pribadi, 2020*

Lokasi site berada di Kota Kutacane dengan iklim tropis merupakan angin terkencang yang datang dari arah barat. Kondisi site yang berada di daerah perkotaan dan diapit oleh area perumahan lahan kosong.

- Utara : Area perumahan, angin pada sisi ini relatif sedang.
- Barat : Pada sisi ini merupakan sisi angin terkencang yaitu angin barat, namun dapat diminimalisir oleh pohon dan perumahan penduduk.
- Timur : Lahan kosong dari arah timur dapat menjadi sumber kekuatan angin menuju ke bangunan, namun sudah tersedia beberapa vegetasi (kelapa) yang dapat meminimalisir kekuatan angin dari arah timur
- Selatan : Area perumahan, angin pada sisi ini relatif sedang.



Tanggapan:

- Bangunan mengikuti sirkulasi angin.
- Memanfaatkan arah sirkulasi angin dalam menata bukaan pada bangunan yang membutuhkan penghawaan alami.
- Menanamkan vegetasi berupa pohon yang besar juga sangat membantu menyejukan penghawaan pada bangunan.

Tabel 4.3 Tanggapan Analisa Site Terhadap Angin

(sumber : analisa pribadi 2020)

4.1.6.4. Analisa Vegetasi



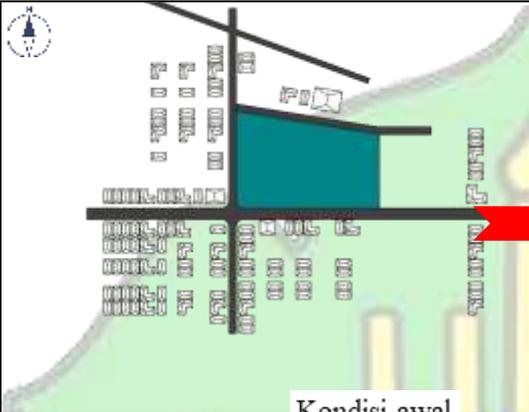
Gambar 4.14 Analisa Site Terhadap Vegetasi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

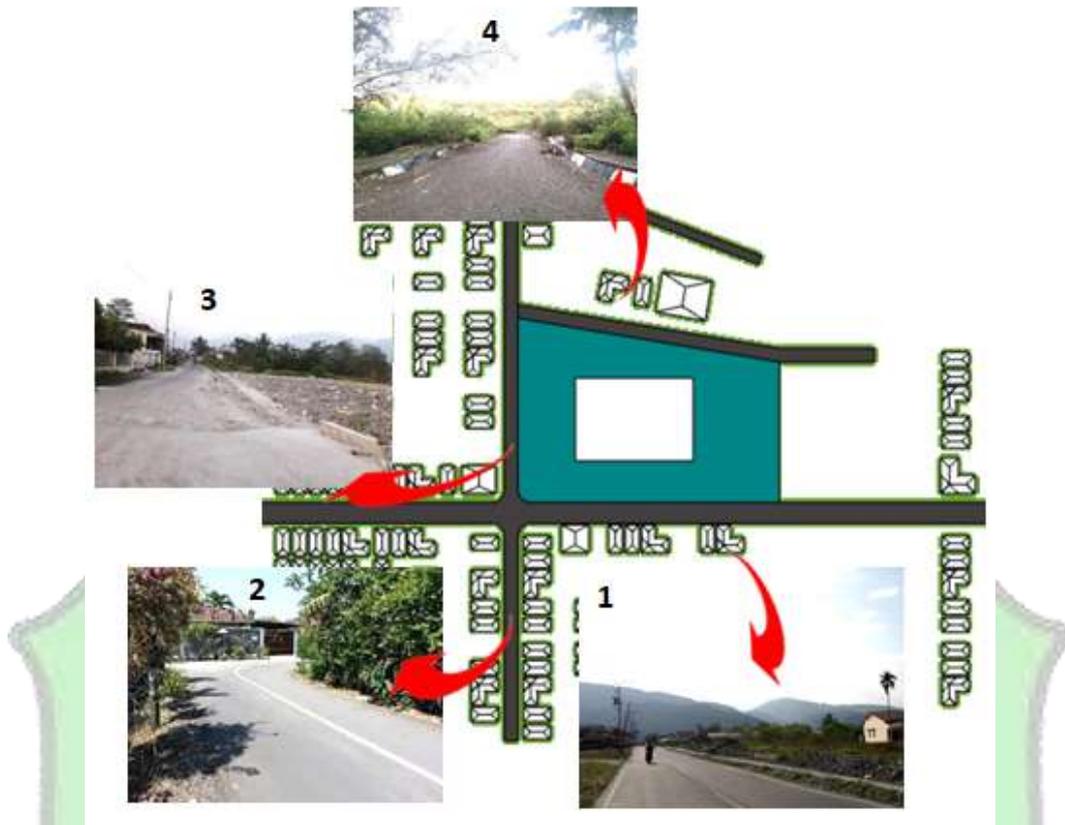
Lokasi site yang merupakan lahan kosong yang tidak produktif dan tidak digunakan dalam waktu yang lama menyebabkan di beberapa area site ditumbuhi semak blukar secara tidak terpola, maka diperlukan penanaman vegetasi pada lokasi site.

Tabel 4.4 Tanggapan Analisa Site Terhadap Vegetasi

Sumber : analisa pribadi 2020

	
<p>Kondisi awal</p>	<p>Penetapan vegetasi</p>
<p>Vegetasi peneduh ●</p> <p>Tanggapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penempatan vegetasi dapat mempengaruhi dari segi fungsi maupun estetika, sehingga penanaman vegetasi sangat dibutuhkan pada desain sebuah bangunan. Salah satunya, dapat meminimalisir angin kencang sekaligus mengurangi bising dari jalan Raja bintang (kolektor). • Vegetasi yang digunakan pada konsep ini adalah vegetasi pengarah, peneduh, penghias, pelindung, kenyamanan. Dimana vegetasi ini memiliki fungsi yang berbeda pada tiap ruang aktifitas dan zona sebagai perwujudan sejarah berupa urutan/Kronologis yang berdimensi sesuai dengan karakter fungsi masing masing serta nilai lokalitas 	

4.1.6.5. Analisa Sirkulasi dan Aksesibilitas

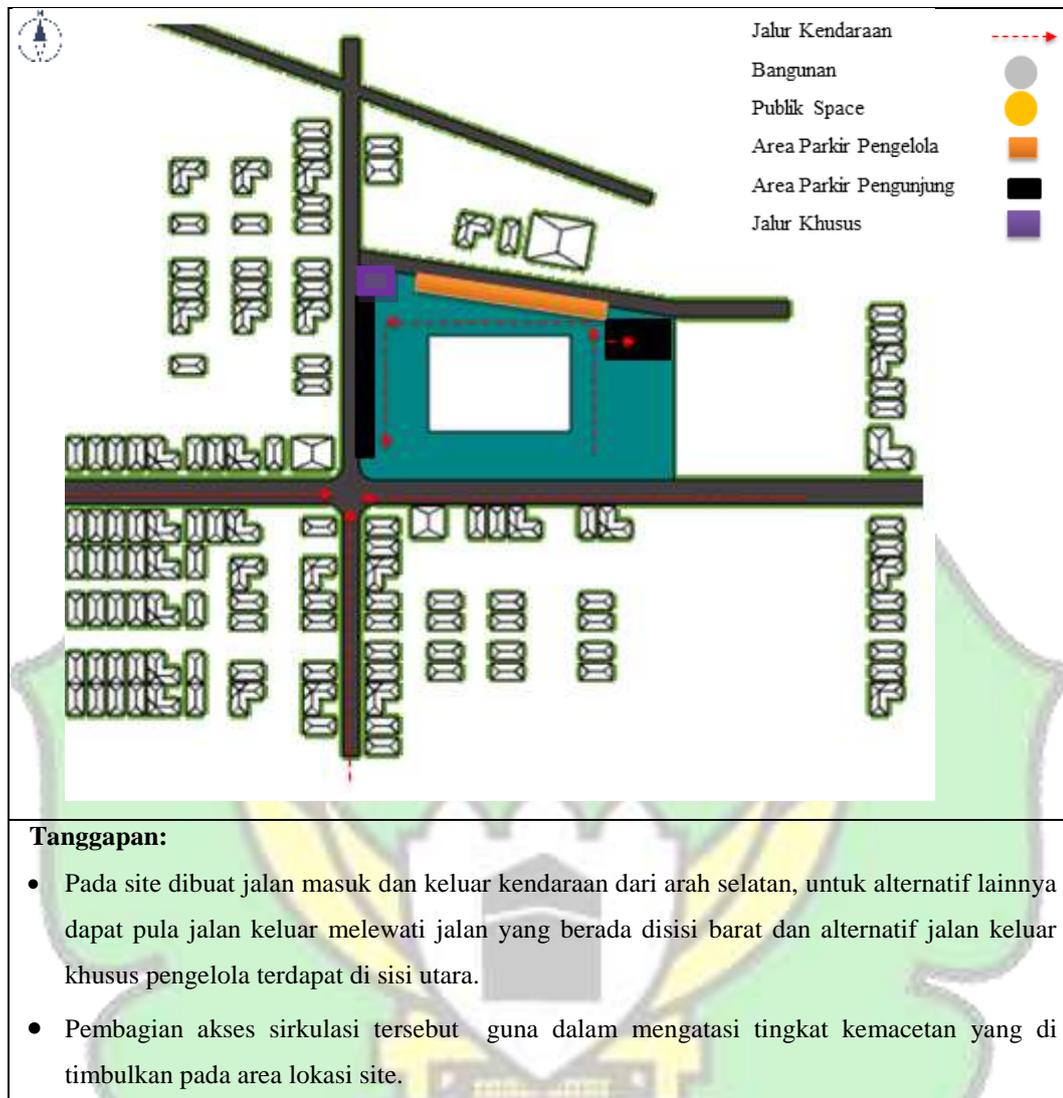


Gambar 4.15 Analisa Site Terhadap Sirkulasi dan Aksesibilitas
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Berdasarkan pengamatan pada lokasi perancangan, Akses ke lokasi dapat di tempuh melalui beberapa jalur, diantaranya:

1. Jalur Akses utama: Jalan Raja Bintang Mbarung
2. Jalur Akses kedua: Jalan Ban-ban
3. Jalur Akses ketiga : Jalan Batu Mbulan
4. Jalur Akses keluar untuk Pengelola Museum

Tabel 4.5 Tanggapan Analisa Site Terhadap Sirkulasi dan aksesibilitas



Sumber : analisa pribadi 2020

4.1.6.6. Analisa View



Gambar 4.16 Analisa Site Terhadap View
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Tabel 4.6 Tanggapan Analisa Site Terhadap View

<p>Tanggapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk bangunan nantinya dapat menjadi acuan titik fokus untuk mendapatkan view terbaik • Mengatur Orientasi bangunan yang dapat menarik perhatian pengunjung. • Memaksimalkan fasad semenarik mungkin, agar mengundang perhatian pengunjung untuk datang ke museum. Tepatnya pada sisi selatan yang mengarah ke Jl.Raja Bintang dan pada sisi barat dapat terlihat dari sudut persimpangan atau seperempatan jalan (simpang empat). • View pada lokasi site sangat baik karena keberadaan lokasi site Aceh tenggara yang di kelilingi oleh gunung dapat menjadikan bangunan memiliki view (+)

Sumber : analisa pribadi 2020

4.2. Analisa Fungsional

4.2.1. Pelaku Kegiatan

Pelaku dalam perancangan “Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara”, dibagi kedalam beberapa bagian, diantaranya :

Tabel 4.7 Kelompok Pengguna Museum

Kelompok Pengguna	Pengguna
Pengelola (Dewan Pimpinan)	<ul style="list-style-type: none">• Kurator/Kepala Museum (1 orang)• General Manager (1 orang)• Manajer personalia (1 orang)• Manajer operasional (1 orang)
Pengelola (Staf Ahli)	<ul style="list-style-type: none">• Staf kepala museum (3-5 orang)• Staf personalia (15 orang)• Staf operasional (3-5 orang)• Ahli Restorasi (2 orang)
Karyawan	<ul style="list-style-type: none">• Ticketing (3 orang)• Informasi (2 orang)• Tour-guide (4 orang)• Shop keeper (5 orang)• Waiters cafeteria(2 orang)• MEE service (1 orang)• Cleaning service (8 orang)• Office Boy (7 orang)• Satpam (5 orang)• Tukang kebun (4 orang)
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none">• Individu (1-4 orang)• Kelompok (5-40 orang)

Sumber : analisa pribadi 2020

4.2.2. Pengelompokan Kegiatan

Pada Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara, terdapat penerapan atau pelaksanaan yang terbagi menjadi 4 kelompok kegiatan yaitu :

a. Kegiatan Pameran

Merupakan kegiatan utama bangunan, memamerkan benda-benda sejarah dan hasil budaya.

b. Kegiatan Pendidikan

Melibatkan pengunjung agar lebih mengetahui dan mengenal sejarah dan budaya masyarakat Aceh Tenggara.

c. Kegiatan Dokumentasi

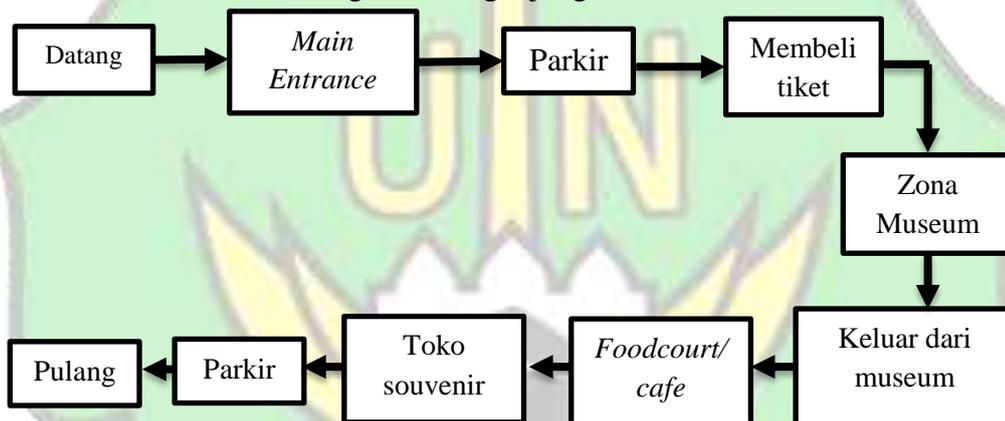
Usaha-usaha untuk mendokumentasikan benda-benda sejarah dan hasil kebudayaan dalam bentuk gambar(foto).

d. Kegiatan Pelestarian (Konservasi)

Merupakan usaha perawatan dan perbaikan benda-benda koleksi museum.

Berikut adalah pelaku kegiatan beserta pola kegiatan pada Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara:

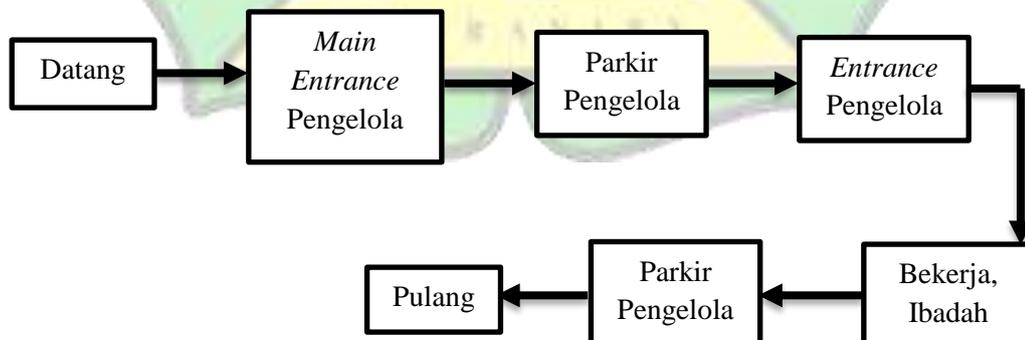
a. Pola Kegiatan Pengunjung:



Bagan 4.1 Pola Kegiatan Pengunjung Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara

Sumber: Analisis Penulis, 2020

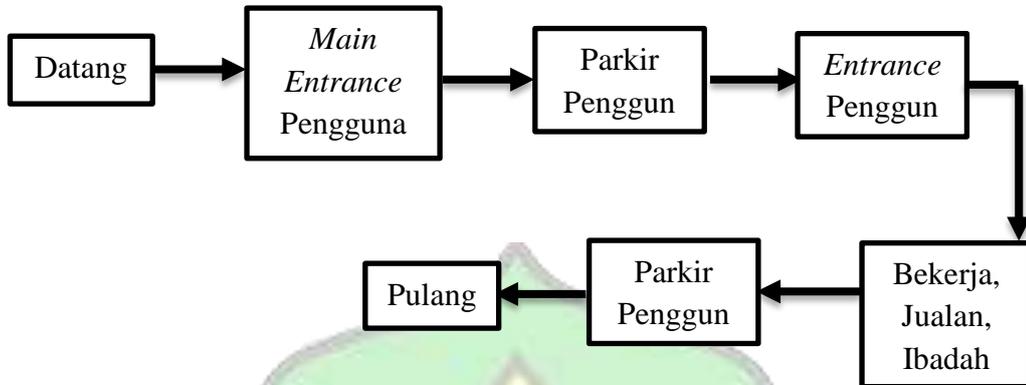
b. Pola Kegiatan Pengelola:



Bagan 4.2 Pola Kegiatan Pengelola museum sejarah dan budaya aceh tenggara

Sumber: Analisis Penulis, 2020

c. Pola Kegiatan Pengguna:

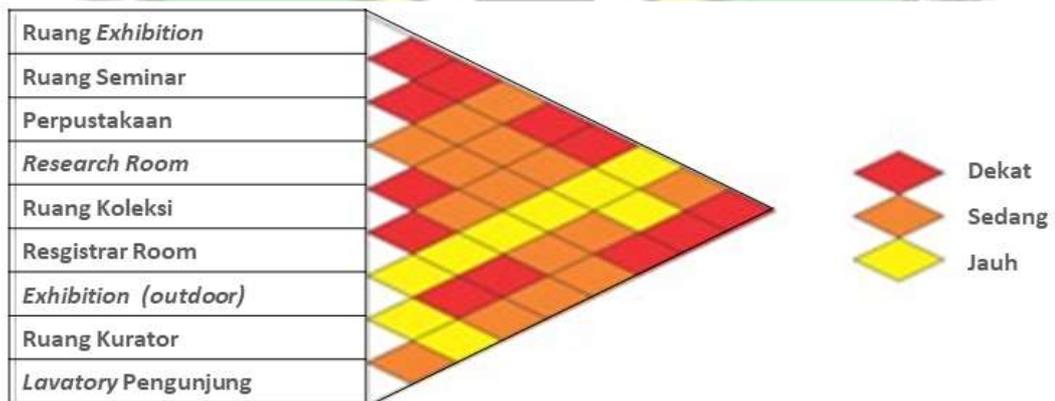


Bagan 4.3 Pola Kegiatan Pengguna museum sejarah dan budaya aceh tenggara
 Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.2.3. Hubungan Ruang

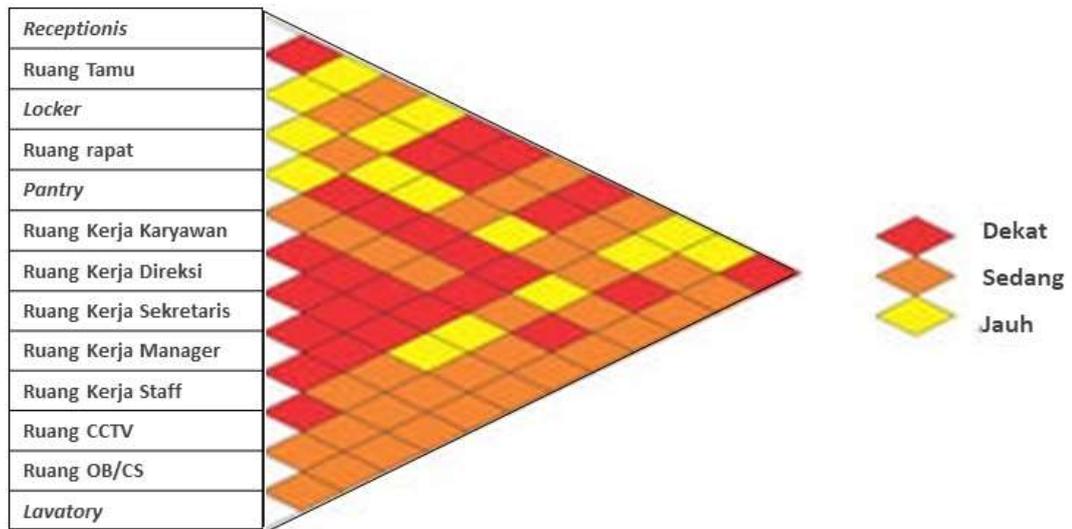
Secara fungsi, ruang dalam Museum Sejarah dan Budaya dapat tersusun dan membentuk ruang dalam yang saling berkaitan, ruang-ruang yang bersebelahan, maupun ruang bersama yang menghubungkan beberapa ruang. Hubungan ruang yang terjadi dalam Museum Sejarah dan Budaya, yaitu :

1. Hubungan Ruang Area Exhibition



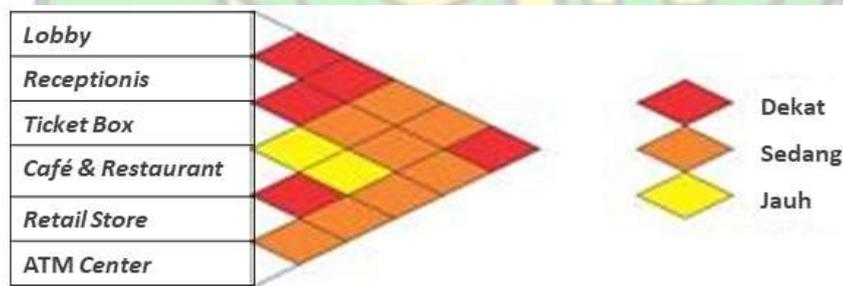
Skema 4.1. Hubungan Ruang Area Exhibition

2. Hubungan Ruang Kantor Pengelola



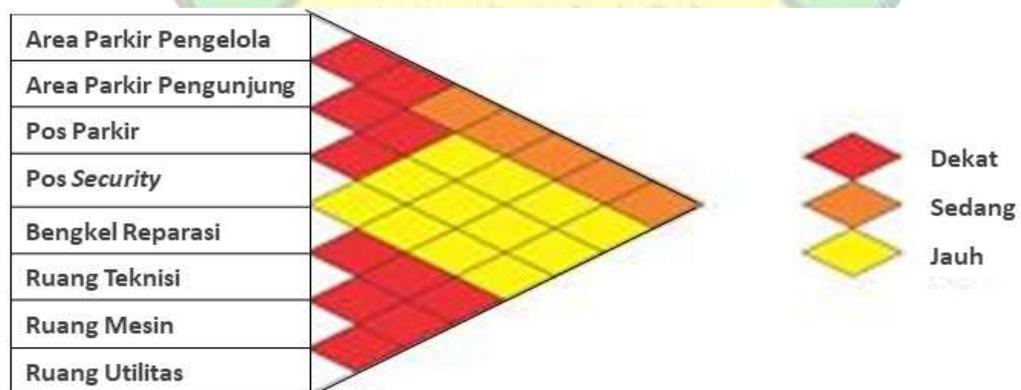
Skema 4.2. Hubungan Ruang Area Kantor Pengelola

3. Hubungan Ruang Lobby



Skema 4.3. Hubungan Ruang Area Lobby

4. Hubungan Area Service



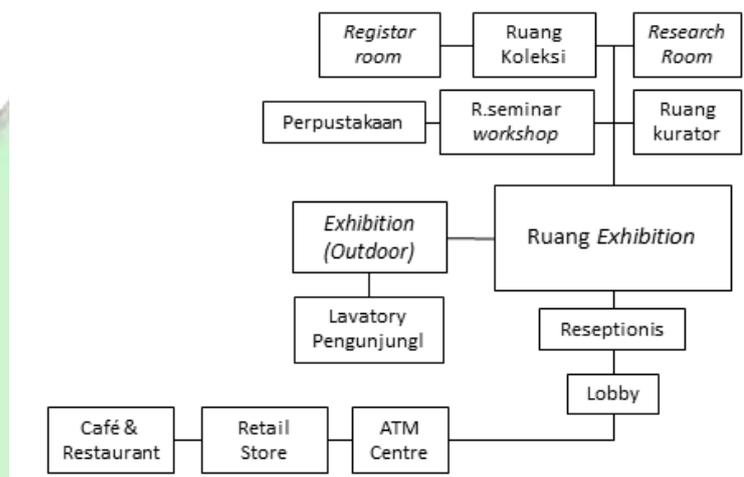
Skema 4.4. Hubungan Ruang Area Service

4.2.4. Organisasi Ruang

Ruang-ruang yang saling berhubungan satu sama lain, maka terbentuklah sebuah organisasi ruang yang kuat dalam perancangan Museum sejarah dan budaya di Aceh tenggara. Berikut adalah organisasi ruang dari museum sejarah dan budaya aceh tenggara :

4.2.4.1. Organisasi Ruang Mikro

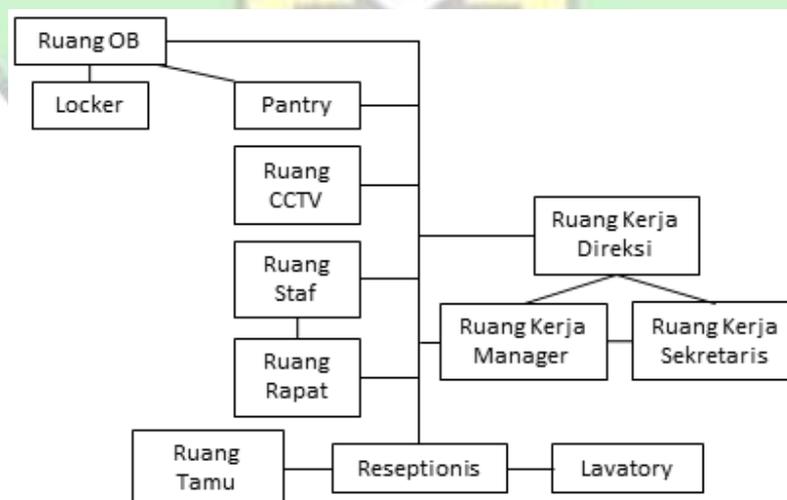
1. Organisasi Ruang Exhibition/pamera secara mikro



Bagan 4.4. Organisasi Ruang Exhibition secara mikro

Sumber: Analisis Penulis, 2020

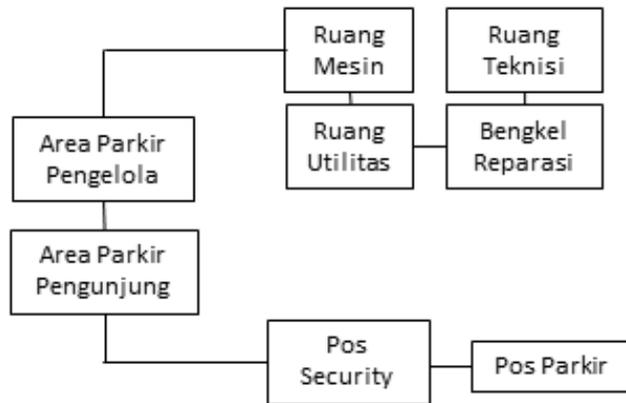
2. Organisasi Ruang Kantor Pengelola secara mikro



Bagan 4.5. Organisasi Ruang Kantor Pengelola secara mikro

Sumber: Analisis Penulis, 2020

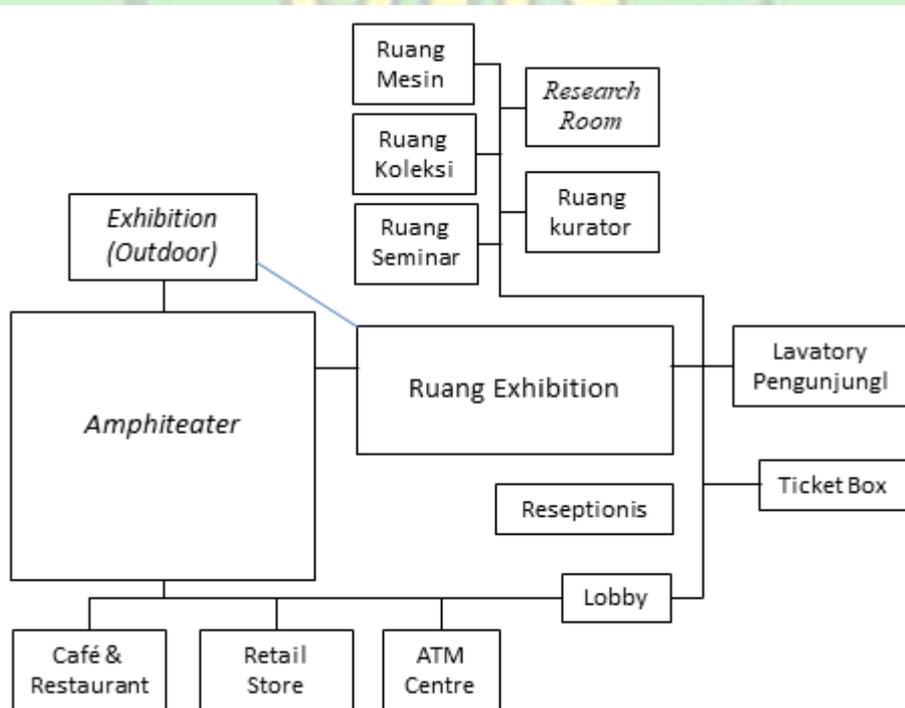
3. Organisasi Ruang Service secara mikro



Bagan 4.6. Organisasi Ruang Service secara mikro

Sumber: Analisis Penulis, 2020

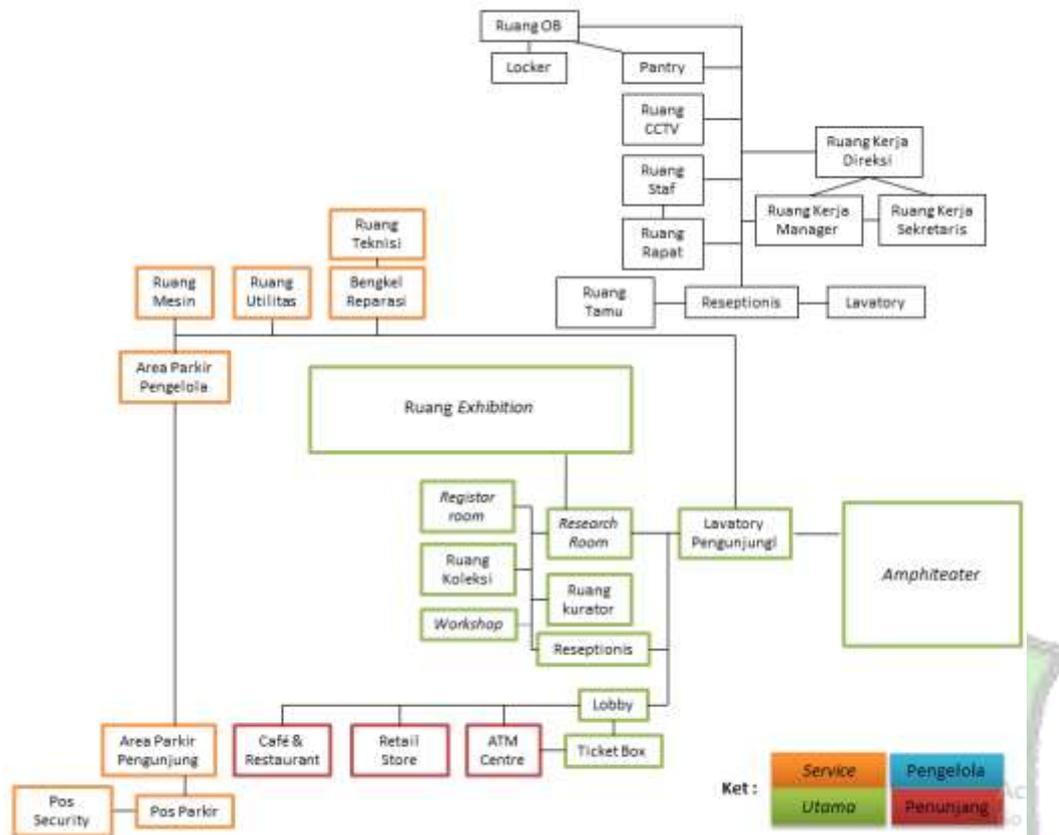
4. Organisasi Ruang Exhibition Lantai 1 Secara Mikro



Bagan 4.7. Organisasi Ruang Exhibition Lantai 1 Secara Mikro

Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.2.4.2. Organisasi Ruang Makro



Bagan 4.8 Organisasi Ruang Makro

Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.2.5. Besaran Ruang

Besaran ruang dihitung berdasarkan standar-standar perancangan, disesuaikan dengan jumlah pemakai ruang, kebutuhan ruang dari tiap pengguna, fasilitas dan perabot yang ada pada ruangan tersebut. Berdasarkan perhitungan sirkulasi pada ruangan dan bangunan menggunakan acuan pada buku *Time Saver Standart for Building Types 2nd Edition*, perhitungan ditetapkan sebagai berikut:

- 5-10 % : Sirkulasi Minimum
- 20% : Kebutuhan akan keleluasaan sirkulasi
- 30% : Kenyamanan Fisik
- 40% : Kenyamanan Psikologis
- 50% : Sirkulasi sesuai dengan spesifik kegiatan

- 70-100% : Sirkulasi dengan banyak kegiatan

Berikut penjabaran kebutuhan besaran ruang :

Tabel 4.8 Besaran Ruang

Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Dimensi Ruang	Standar	Luas Total
<i>Amphi-theatre</i>	1	30 orang (stage) 300/orang	30 x 2,23m ² = 66,9m ² 300 x 1,3 m ² =390m ² sirkulasi 70%	A	777m ²
Ruang <i>Exhibition/ Galery</i>	Lantai 1,2,3,4	500 org (450 org + 50 (25 difabel dan 25 berkursi roda)	500 orang (450 orang + 50 (25 difabel dan 25 berkursi roda) (3.66m x 0.93m x 2sisi =6.8m ²) (3.66m x 1m x 2sisi = 3.66) 6.8m ² x 475orang = 3230m ² 3.6m ² x 25orang = 90m ² 5m ² x 100koleksi = 500m ² (total: 3820m ² (Untuk10 ruang maka per ruang adalah 382m ²) sirkulasi 40%	A	10.530m ²
Ruang seminar/ <i>mini theater</i>	1	20 orang (stage) (2,23m ²) Penonton 150 orang (0,93m ²)	20 x 2,23m ² = 44.6m ² (20%) 150 x 0,93m ² =139,5m ² (40%)	NAD/ A	239m ²
<i>Workshop</i>	2	25 orang + perabotan (0,93m ² + 0.325m ² + 1.22m ² = 2,475m ²)	10 x 50 m ² = 61,875m ² sirkulasi 70%	NAD	1200m ²
<i>Research room</i>	1	4 orang 1 set meja kursi 1papan pengumumn	4 x 0,6m x 0,6m =1,44m ² 1 x 2,15m x 2,15m = 4,62m ² (1 set meja kursi kerja 7 x 7) 1 x 0,5m x 2m =1m ² 2 x 0,6m x 1,2m =1,44m ²	NAD	15m ²

		2 filecabinet 2 lemari alat 1 meja kecil	$2 \times 0,6\text{m} \times 1,2\text{m} = 1,44\text{m}^2$ $1 \times 1\text{m} \times 0,6\text{m} = 0,6\text{m}^2$		
Ruang Koleksi	1	1m ² /100 koleksi	$100 \times 1\text{m}^2 = 100\text{m}^2$ sirkulasi 40%	NAD	140m ²
Registrar room	1	2 orang 1 set meja kursi 1papan pengumumn 2 filecabinet 2 lemari alat 1 meja kecil	$2 \times 0,6\text{m} \times 0,6\text{m} = 0,72\text{m}^2$ $1 \times 2,15\text{m} \times 2,15\text{m} = 4,62\text{m}^2$ (1 set meja kursi kerja 7 x 7) $1 \times 0,5\text{m} \times 2\text{m} = 1\text{m}^2$ $2 \times 0,6\text{m} \times 1,2\text{m} = 1,44\text{m}^2$ $2 \times 0,6\text{m} \times 1,2\text{m} = 1,44\text{m}^2$ $1 \times 1\text{m} \times 0,6\text{m} = 0,6\text{m}^2$ sirkulasi 40%	NAD	14m ²
Ruang kurator	1	4 orang 1 set meja kursi 1 papan pengumumn 2 filecabinet 2 lemari alat 1 meja kecil	$4 \times 0,6\text{m} \times 0,6\text{m} = 1,44\text{m}^2$ $1 \times 2,15\text{m} \times 2,15\text{m} = 4,62\text{m}^2$ (1 set meja kursi kerja 7x7) 1 x $0,5\text{m} \times 2\text{m} = 1\text{m}^2$ $2 \times 0,6\text{m} \times 1,2\text{m} = 1,44\text{m}^2$ $2 \times 0,6\text{m} \times 1,2\text{m} = 1,44\text{m}^2$ $1 \times 1\text{m} \times 0,6\text{m} = 0,6\text{m}^2$ sirkulasi 40%	NAD	11m ²
Lavatory pengunjung	1	Lavatory pria =10 Closet =3 Urinal =3 Wastafel=2 Lavatory Wanita=10 Closet =3 Wastafel =2	$10 \times 0,6\text{m} \times 0,6\text{m} = 3,6\text{m}^2$ $3 \times 1,25\text{m} \times 1,6\text{m} = 6\text{m}^2$ $3 \times 0,8\text{m} \times 0,8\text{m} = 1,92\text{m}^2$ $2 \times 1,5\text{m} \times 0,9\text{m} = 2,7\text{m}^2$ $10 \times 0,6\text{m} \times 0,6\text{m} = 3,6\text{m}^2$ $3 \times 1,25\text{m} \times 1,6\text{m} = 6\text{m}^2$ $2 \times 1,5\text{m} \times 0,9\text{m} = 2,7\text{m}^2$ sirkulasi 30%	NAD	35m ²
Lobby	1	100 orang	$100 \times 0,93\text{m}^2 = 93\text{m}^2$ sirkulasi 30%	A	121m ²
Resepsionis	1	4 org (0,36m ²) 1 set meja resepsionis	$4 \times 0,36\text{m}^2 = 1,44\text{m}^2$ $2 \times 0,6\text{m} \times 0,8\text{m} = 0,96\text{m}^2$ $1 \times 0,8\text{m} \times 2,5\text{m} = 2\text{m}^2$ sirkulasi 40%	A	7m ²

<i>Ticket box</i>	4	4 orang 1 <i>ticket box</i> = 250 org, tiap <i>ticket box</i> : 1 org petugas 1 meja 1 kursi 25 org area antri	1 x 0,6m x 0,6m =0,36m ² 1 x 1,2m x 0,6m =0,72m ² 1 x 0,6m x 0,8m =0,48m ² 25 x 0,6m x 0,6m =9m ² sirkulasi 30%	A	14m ²
<i>Café & restaurant</i>	1 unit		60 orang =38.4m ² 15 set meja,kursi =38,4m ² 15 x 0.7225m ² = 10,8375m ² 2 wastafel =0,96m ² 1 counter makanan =1,75m ² 1 kasir =2,7m ² 1 dapur =43,75m ² 1 toilet dapur =2m ² 1 gudang =9m ² Ruang pegawai : 15 orang =5,4m ² 5 locker=1,6m ² 2 ruang ganti =3,6m ² 1 kursi panjang =1m ² Pengelola : 2 set meja,kursi =9,245m ² 2 kursi tambah =0,96m ² 1 file cabinet =0,9m ²	A	239m ²
<i>Souvenir store</i>	1 unit		30 orang = 19,2m ² 1 kasir =2,7m ² 1 gudang = 9m ² (asumsi) Area display diasumsikan 10m x 10m =100m ²	A	184m ²
Ruang pustaka	Ruang Baca	1,3m ² / orang	1,3 x 500	NAD	650 m ²
	Museum (Skala	100 orang	100x (0,6 mx 1,2m)Manusia 50x (1,4mx0,7m) Meja	NAD/ A	250 m ²

	Kecil)		50m ² Asumsi Ruang Pameran Sirkulasi 30 %		
Ruang pengelola	Ruang Direktur	3 org 1 set meja kursi kerja 2 kursi	8,525m ² Sirkulasi 40 %	A	12m ²
	Ruang Sekretaris	1 orang 1 set meja kursi kerja	3,35m ² Sirkulasi 40 %	A	40m ²
	Ruang Manager	1 orang 1 set meja kursi kerja	4,28m ² Sirkulasi 40 %	A	40m ²
	Ruang Rapat	-	5 x 5	A	25m ²
	Ruang Staff	1 orang 1 set meja kursi kerja 1 file cabinet	3,35m ² x 50 Sirkulasi 40 %	A	235m ²
	Ruang CCTV	1 unit	3 orang = 1,08m ² 1 meja panjang = 1,5m ² 2 set meja kursi = 9,25m ²	NAD	19m ²
	Toilet	2,52m ²	2,52 x 4 unit	NAD	10,08m ²
	Pantry	4m ²	-	A	4m ²
Parkir	Pengunjung	15m ²	Mobil 15m ² x 20	NAD	300m ²
		2.25m ²	Sepeda motor 2.25m ² x 40	NAD	90m ²
		1.02m ²	Sepeda 1.02m ² x 10	NAD	10,2m ²
		30m ²	Bus 30m ² x 5	NAD	150m ²
	Pengelola	15m ²	Mobil 15m ² x 10	NAD	150m ²
		2.25m ²	Sepeda motor 2.25m ² x 15	NAD	33,75m ²
		1.02m ²	Sepeda 1.02m ² x 10	NAD	10,2m ²
Mushola	Ruang Sholat Putra	70 orang	70 x (0,8 mx1,2m) Sajadah	NAD	67,2m ²
	Ruang Sholat Putri	50 orang	50 x (0,8 mx1,2m)Sajadah	NAD	48m ²
	Ruang Wudhu	100 orang	100 x (0,6 mx1,2m) Manusia 10x(2mx1,5m) Toilet	NAD/ A	201m ²

			100m ² Asumsi Ruang wudhu		
ATM Center	1 unit	2,25m ² /unit	4 mesin ATM =12m ² 8 orang = 2,88m ² Sirkulasi30%	NAD	15m ²
Pos keamanan	Pos parkir	1 unit	1 pos parkir@1,92m ² Alat portal mobil dan bus 1 x 0,8m x 2,25m =1,8m ² Alat portalmobil dan bus 1 x 0,8m x 1,25m =1m ² Sirkulasi 40 %	A	14m ²
	Pos security	1 unit	1 pos satpam 3,48m ² Sirkulasi 40 %	NAD	10m ²
Toilet umum	Pr/Lk	1-10 orang x 6 unit	10x(2mx1,5m) Toilet 4x(0,5mx0,8m) Westafel 6x(0,5mx0,3m) Urinoir Sirkulasi30%	NAD	90m ²
Ruang servis / ME	Bengkel reparasi	1	4 orang =1,44m ² 1 ruang penyimpanan =36m ²	A	60m ²
	Ruang Mesin	1 unit	3 orang =1,92m ² 2 set mesin genset=18m ² 1 set mesin water =18m ² 2 set mesin pompa =9m ² 2 set water groundtank= 42m ² 8 set AC outdoorunit =18m ² 1 set box hydrant0,5m ²	A	172m ²
	Ruang Teknisi	1 unit	2 orang =0,72m ² 1 set meja kursi = 4,62m ² 1 Papan pengumuman =1m ² 2 file cabinet =1,44m ² 2 lemari alat =1,44m ² 1 dispenser =0,25m ² 1 meja kecil =0,6m ² Sirkulasi 60%	A	10m ²
	Ruang Utilitas	1 unit	3 orang =2,56m ² 1 set trafo=2m ² 2 lemari inverter & aki=1,44m ²	A	17m ²

			2 lemari panel listrik =1,92m 1 panel fire alarm =1,2m2 1 panel jaringan telepon 0,96m2 1 set box hydrant0,5m2		
Jumlah Total					11.500m2

Sumber : analisa pribadi 2020

Sumber:

NAD : Neufert Architect Data

A : Asumsi

diperkirakan luasan Museum sejarah dan budaya

di Aceh Tenggara membutuhkan are seluas :

No	Area	Luas area
1	Exhibition	10.530m2
2	Pengelola	590m2
3	Lobby dan Pendukung	580m2
4	Service	283m2
Luas Lahan Bangunan		11.500m2
Sirkulasi indoor (selasar, koridor, dsb) = 20%		1076m2
5	Amphitheatre	1050m2
6	Parkir	745m2
Sirkulasi outdoor (selasar, koridor, dsb) = 20%		2593m2
Total area bangunan + area parker		23.674m2

4.2.6. Persyaratan Ruang

Untuk persyaratan ruang, mencakup kebutuhan yang diperlukan di setiap ruangnya dengan mengacu pada aktivitas beserta penggunanya.

Tabel 4.9 Persyaratan Ruang

Kebutuhan ruang	Karakteristik Ruang	Persyaratan Ruang	
		Fisik	Non-fisik
Ruang exhibition	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang dibuat sebagai wadah untuk pameran segala koleksi pameran baik permanen atau <i>contemporary</i>. • Bersifat tanpa batas, dinamis, dan tertata 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran harus terlindung dari gangguan, pencurian, kelembapan, kering, dan debu • Mendapatkan cahaya terang, merupakan bagian dari pameran yang baik • Sudut pandang normal adalah 27° atau 54° (30°-40°) <i>time saver standards</i>. • Jarak pandang tergantung seberapa besar objek yang dipamerkan (min 100-122 cm, semakin besar objek, maka semakin jauh jarak pandangnya) • Membutuhkan dinding yang tinggi (kurang lebih 12 feet = 365,76 cm, untuk mendapatkan fleksibel tinggi memakai ukuran 20 feet = 609.6 cm) • Pemakaian dinding permanen dan dinding tidak permanen sebagai ruang • Bentuk ruang yang flexible untuk museum adalah kotak • Terdapat rel lampu di plafon yang digunakan sebagai sumber pencahayaan buatan yang fleksibel untuk memberikan pencahayaan pada objek pameran (posisi pencahayaan tergantung dimensi objek) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan suasana nyaman baik visual maupun thermal • Memiliki kualitas visual dari objek terhadap pandangan pengunjung • Masing-masing ruang pameran dapat memberikan suasana pameran antara yang satudengan lainnya • Memiliki karakter dinamis, flexible, santai, bebas, teratur, atraktif, dan memiliki aksesibilitas yang tinggi
<i>Amphitheatre</i>	Sebuah teater terbuka yang berfungsi sebagai tempat pertunjukan seni	<ul style="list-style-type: none"> • Berbentuk lingkaran, dan memiliki tempat duduk mengikuti pola bentuk ruang 	Memiliki karakter dinamis, flexible, santai, dan bebas.
<i>workshop</i>	Ruang yang digunakan	Skala wajar dan Lebih privat	Menciptakan

	sebagai tempat edukasi para pengunjung		suasana edukatif, atraktif dan memberikan kenyamanan secara visual dan thermal
<i>Research room</i>	Ruang yang digunakan sebagai ruang bagi peneliti meneliti koleksi	Skala wajar dan Lebih privat	Memberikan kenyamanan thermal
Ruang Koleksi	Ruang yang digunakan sebagai gudang koleksi di museum	Skala wajar dan Lebih privat	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan kenyamanan thermal • Tertatadan teratur
Registrar room	Ruang yang digunakan sebagai tempat registrasi koleksi	Skala wajar, lebih privat dan Berada dekat dengan ruang koleksi	Memberikan kenyamanan thermal
<i>Exhibition (outdoor)</i>	Ruangan dibuat sebagai wadah untuk pameran segala koleksi pameran baik permanen atau contemporary. Bersifat tanpa batas, dinamis, dan tertata.	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang dibuat lebih bebas • Dapat menjadi <i>point of interest</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan suasana nyaman baik visual maupun thermal • Memiliki kualitas visual dari objek terhadappandangan pengunjung
Ruang kurator	Ruang yang digunakan kurator untuk memilih koleksi yang akan dipamerkan	Skala wajar dan Lebih privat	Memberikan kenyamanan thermal
<i>Lavatory</i> pengunjung	Fasilitas toilet bagi pengunjung	Mudah diakses	Bersih dan nyaman
Lobby	Ruang yang digunakan sebagai penentu orientasi pelaku	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki akses yang baik karena menghubungkan ke segala ruang • Berdekatan dengan resepsionis dan ticket box 	Memberikan kemudahan dalam menentukan orientas
<i>Resepsionis</i>	Ruang yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada para pengunjung	Memiliki akses yang baik karena menghubungkan ke segala ruang	Menjadi <i>point of interest</i> , Bersifat informatif dan interaktif
Ticket box	Ruang yang melayani jual-beli tiket	<ul style="list-style-type: none"> • Berada satu area dengan lobby dan resepsionis • hanya dapat diakses oleh pengelola 	Memiliki suasana yang interaktif, informative, dan teratur

Café & restaurant	Merupakan retail store yang mengkhususkan pada area makan, minum, tempat bersantai, nongkrong, dan sebagainya	Area berada menjadi satu dengan retail store lainnya	Bersifat terbuka agar selain berguna sebagai area makan, minum tetapi juga sebagai tempat yang santai untuk melihat pameran
Retail Store	Ruang digunakan sebagai area komersial yang melayani jual-beli segala barang dari museum	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi satu dengan retail store lainnya yaitu café & restaurant • Memiliki gudang penyimpanan dan memiliki letak yang sangat strategis di museum arsitektur 	Memberikan sebuah area yang interaktif dan atraktif agar menarik perhatian pengunjung
ATM Center	Merupakan fasilitas pendukung bagi museum arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> • Berada pada 1 ruang tertentu • Memiliki sekat antara 1 atm dengan atm lainnya 	Bersifat sangat privat dan harus dapat menjamin keamanan pengguna
Ruang tamu	Ruang yang digunakan sebagai tempat berdiskusi antara tamu dengan pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki skala ruang yang wajar • Berada dekat dengan resepsionis 	Bersifat privat, santai, dan nyaman
<i>locker</i>	Ruang yang dipergunakan untuk menyimpan barang pribadi sekaligus tempat presensi para staff	<ul style="list-style-type: none"> • Hanya dapat dimasuki oleh para staff • Skala ruang wajar 	Bersifat tertutup/privasi dan memberikan rasa nyaman
Ruang rapat	Ruang yang digunakan briefing dan evaluasi pada para staff, manager, dan direksi	<ul style="list-style-type: none"> • Berupa ruang tertutup • Skala ruang wajar 	Memberikan suasana formal, Interaktif dan komunikatif
Pantry	Sebagai ruang untuk melayani seluruh staff	Skala wajar dan mudah diakses	Suasana santai
Ruang direksi	Ruang yang digunakan sebagai area kerja para direksi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kerja khusus • Dibatasi oleh dinding/partisi 	Ruang bersifat privat, Ketenangan terjaga dan suasana kondusif
Ruang kerja sekretaris	Ruang yang digunakan sebagai asisten dari para direksi	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak harus berupa ruang tertutup • Berdekatan dengan ruang direksi 	Ruang bersifat privat, Ketenangan terjaga dan suasana kondusif
Ruang Manager	Ruang yang digunakan oleh para staff	Skala ruang wajar, Ruang kerja bersifat lebih tertutup	Ruang bersifat privat,

	(manager)	dan Mudah dalam pemantauan kerja.	Ketenangan terjaga dan suasana kondusif
Ruang Kerja staff	Ruang yang digunakan oleh para staff	Skala ruang wajar, Ruang kerja bersifat lebih terbuka dan mudah dalam pemantauan kerja	Ruang bersifat privat, ketenangan terjaga dan suasana kondusif
Ruang CCTV	Ruang yang digunakan untuk memantau keamanan dan ketertiban museum	Berupa ruang tertutup dan teratur	Ruang bersifat privat, ketenangan terjaga dan suasana kondusif
Ruang Cleaning service dan OB	Ruang digunakan oleh cs dan OB untuk area kerjanya	Skala ruang wajar dan Berdekatan dengan ruang pantry	Ruang bersifat privat, Ketenangan terjaga dan suasana kondusif
Lavatory kantor pengelola	Fasilitas toilet bagi pengelola	Mudah diakses	Bersih dan nyaman
Area parkir pengelola	Sebagai sirkulasi keluar masuk kendaraan dari luar dan dalam site	Berada dekat pada ruang koleksi	Terjamin keamanannya
Area parkir pengunjung	Sebagai sirkulasi keluar masuk kendaraan dari luar dan dalam <i>site</i>	Mudah diakses dari entrance	Terjamin keamanannya
Pos security	Area yang digunakan untuk para security dalam sistem keamanan di museum	Dapat secara jelas memantau seluruh area museum	Terlihat sebagai pusat di area outdoor
Bengkel reparasi	Ruang yang digunakan sebagai workshop pengelola dalam membuat peralatan untuk exhibition	Hanya dapat diakses oleh para pengelola Skala ruang wajar	Memberikan rasa nyaman dan santai
Ruang Teknisi	Berfungsi sebagai ruang yang digunakan oleh staf engineering	Mudah diakses Skala ruang wajar	Memberikan rasa nyaman dan aman bagi pengguna
Ruang Mesin	Ruang diperuntukkan bagi mengawasi segala alat pendukung pada museum	Struktur tahan api Tinggi ruangan 3m Bisa dicapai hidran/mobil pemadam kebakaran	Memberikan rasa nyaman dan aman bagi pengguna
Ruang Utilitas	Ruang control alat-alat utilitas	Bisa dicapai hidran/mobil pemadam kebakaran	Memberikan rasa nyaman dan aman bagi pengguna

Sumber : analisa pribadi 2020

4.3. Analisa Perancangan

4.3.1. Analisa Struktur dan Konstruksi

Struktur dalam bangunan Museum sejarah dan budaya ini dimaksudkan untuk menopang beban baik beban mati maupun beban hidup. Menurut pedoman perencanaan pembebanan untuk rumah dan gedung (PPURG) 1987, pengertian beban beban tersebut adalah sebagai berikut:

Beban mati ialah berat dari semua bagian dari suatu gedung yang bersifat tetap, termasuk segala unsur tambahan, penyelesaian-penyelesaian, mesin mesin serta peralatan tetap yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari gedung itu.

Beban hidup ialah semua beban yang terjadi akibat penghunian atau penggunaan suatu gedung, dan kedalamnya termasuk beban-beban pada lantai yang berasal dari barang-barang yang dapat berpindah, mesin-mesin serta peralatan yang tidak merupakan bagian yang tak terpisahkan dari gedung dan dapat diganti selama masa hidup dari gedung itu, sehingga mengakibatkan perubahan dalam pembebanan lantai dan atap tersebut.

Beban mati berupa beban dari bangunan itu sendiri sedangkan beban hidup lebih berorientasi pada beban manusia, perlengkapan dan peralatan yang digunakan. Museum pada dasarnya merupakan tempat penyimpanan, oleh karena itu beban yang dialirkan sebagian merupakan beban yang berasal dari benda koleksi yang disimpan. Sebagai fasilitas publik, maka sistem kekuatan struktur bangunan menjadi prioritas utama. Untuk pemilihan struktur terdiri dari 3 bagian yaitu struktur bagian atas, struktur bagian tengah, dan struktur bagian bawah.

Struktur bagian atas meliputi struktur atap dan komponen lainnya. Struktur atap diarahkan pada struktur atap bentuk datar dan pelana. Untuk atap datar terdapat dua struktur yang dapat digunakan yaitu dengan plat/dak beton dan penggunaan rangka baja ringan dengan penambahan penutup atap digunakan struktur atap dari plat beton yang lebih mampu untuk mendukung beban dari manusia.

Struktur bagian tengah meliputi struktur yang mendukung struktur atap sekaligus penyalur beban ke struktur bawah. Struktur ini terdapat 2 jenis alternatif yaitu sistem bearing wall dan sistem rangka (balok kolom). Museum membutuhkan ruang-ruang dalam dimensi yang lebar dengan sedikit penyekat yang bertujuan untuk memudahkan penyusunan dan pencarian koleksi yang ada, untuk itu struktur yang cocok ialah struktur rangka yang tidak menyita banyak ruang dan memudahkan penataan layout penataan koleksi dan ruang baca. Sistem bearing wall juga digunakan pada core bangunan sekaligus sebagai tempat perlindungan tangga darurat dan utilitas bangunan.

Struktur bagian bawah berfungsi sebagai penyalur beban dari struktur bangunan yang ada di atasnya untuk disalurkan ke tanah. Struktur bagian bawah berupa pondasi yang memiliki beberapa variasi bergantung pada jenis beban yang dipikul dan salurkan.

4.3.2. Analisa Utilitas

Analisa perancangan utilitas bangunan pada Museum Sejarah dan Budaya di Aceh Tenggara terdiri dari jaringan listrik, jaringan air bersih, jaringan air kotor, sistem jaringan telekomunikasi, fire protection, sistem tata suara, sistem penangkal petir, dan sistem keamanan.

1. Analisis Sistem Jaringan Listrik

Sistem jaringan listrik yang akan didapatkan pada Museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara memiliki dua sumber, yaitu :

- a. PLN (Perusahaan Listrik Negara) yang menjadi sumber utama dalam jaringan listrik di Museum ini.
- b. Generator atau genset yang diperlukan pada saat listrik sedang padam, genset ini akan menyala sendirinya untuk menyalakan listrik yang terdapat pada Museum ini.

Jaringan listrik yang berasal dari PLN yang merupakan pasokan listrik terbesar untuk bangunan Museum ini. Pasokan dari trafo inilah yang harus kembali masuk ke dalam bangunan dengan 2 sistem perkabelan yaitu dengan kabel bawah tanah dan kabel udara yaitu melalui atas plafon atau melalui dinding.

Genset diperlukan untuk mendapatkan kenyamanan dari pengunjung di saat listrik padam secara tiba-tiba. Penggunaan genset tersebut tidak akan langsung terjadi secara tiba-tiba karena membutuhkan waktu untuk memberikan pasokan listrik ke dalam bangunan.

2. Analisa Sistem Jaringan Air Bersih

Penggunaan air bersih dalam bangunan Museum Sejarah dan Budaya di Aceh Tenggara sangat diperlukan pada berbagai aktivitas yang terdapat di dalamnya. Untuk mendapatkan kelancaran dalam hal pendistribusian air bersih dalam bangunan, maka dalam Museum sejarah dan budaya ini menggunakan dua sumber air bersih yaitu :

- a. PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) merupakan sumber utama untuk mendistribusikan segala air bersih yang diperlukan dalam Museum sejarah dan budaya di Aceh Tenggara.
- b. Sumber lainnya yaitu sumur, dengan membuat sumur yang terdapat pada site, sumur menjadi sumber air bersih cadangan selain dari PDAM.

3. Analisa Sistem Jaringan Air Kotor

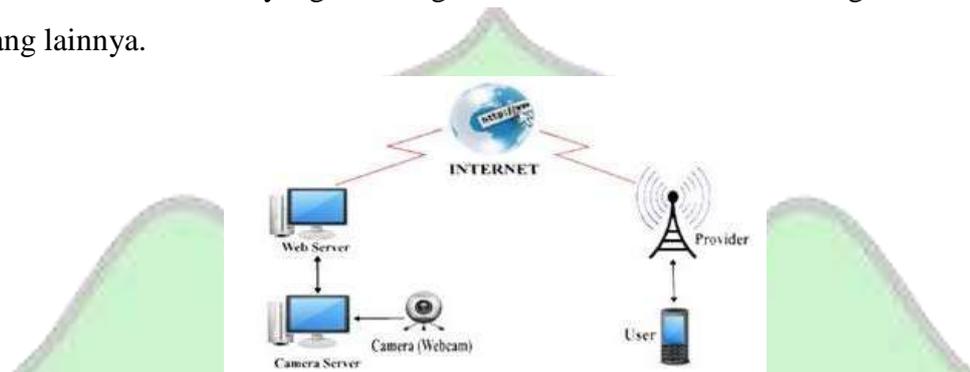
Pada sistem jaringan air kotor di Museum sejarah dan budaya Aceh tenggara setidaknya terdapat beberapa limbah air yang harus dikeluarkan dari dalam bangunan ini. Limbah air kotor tersebut yaitu :

- a. Air yang berasal dari kamar mandi yaitu kotoran dan air kotor dari pembuangan closet maupun urinoir.
- b. Air yang berasal dari wastafel dapur yang mengandung lemak.
- c. Air yang berasal dari air hujan.

Pada sistem drainase yang berada di atap dibuang melalui talang yang nantinya disalurkan ke sumur resapan yang berada di luar bangunan. Air tersebut akan disalurkan kembali dan terhubung pada riol kota atau bisa langsung ke DAS lawe Alas. Sedangkan pada air yang berasal dari kamar mandi dan wastafel diarahkan ke proses masing-masing yaitu septictack, bak air kontrol, dan bak penangkap lemak. Setelah itu akan disalurkan ke sumur peresapan.

4. Analisis Sistem Jaringan Telekomunikasi

Sistem jaringan telekomunikasi yang digunakan pada bangunan Museum sejarah dan budaya Aceh tenggara adalah jaringan telepon dan internet. Jaringan telepon yang dibuat pada Museum sejarah dan budaya Aceh tenggara ini menggunakan nomor telepon induk yang memungkinkan operator akan menjawab segala telepon yang masuk. Sedangkan pada Museum itu sendiri menggunakan nomor-nomor ekstansi yang memungkinkan komunikasi antara ruang satu dengan ruang lainnya.



Gambar 4.17 Sistem Jaringan Internet
Sumber: bit.ly/2Swknz3 2020

Sedangkan untuk jaringan internet, jaringan ini menggunakan server sebagai induk utama sumber daya internet yang nantinya akan terdapat router atau sinyal wi-fi pada Museum tersebut.

5. Analisa Sistem Jaringan Tata Suara

Sistem tata suara yang terdapat pada Museum sejarah dan budaya Aceh tenggara ini adalah tata suara yang digunakan untuk memberikan segala jenis informasi yang terdapat pada ruang pameran, ruang teater seni budaya dan ruang audio visual. Pada ruang-ruang tersebut akan diberikan speaker-speaker, dimana sistem tata suara ini digunakan untuk tanda bahaya andaikata terjadi bahaya di Museum ini. Perencanaan tata suara tidak terlepas pula dari persyaratan kebisingan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan, agar rasa nyaman penghuni/pengguna bangunan dapat tetap terpenuhi.



Gambar 4.18 Jenis Ceiling Speaker
Sumber: www.google.com 2020

6. Analisis Sistem jaringan Fire Protection

Pada sistem fire protection terdapat sebuah hydrant-box, sprinkler, portable fire extinguisher dan tangga darurat. Penanggulangan kebakaran yang terdapat pada Museum sejarah dan budaya ini mengingat karya-karya pameran yang rentan terhadap api. Untuk huserack diletakkan setiap 35m. Standar ini harus dilakukan untuk mempercepat proteksi bangunan dari bahaya kebakaran.



Gambar 4.18 Jenis Hydrant Box
Sumber: www.google.com 2020

Sprinkler sangat diperlukan pada Museum sejarah dan budaya apabila terjadi kebakaran pada bangunan tersebut. Pada dasarnya sprinkler memiliki dua tipe yaitu dengan tabung dan segel. Radius pancaran air yang dibuat oleh sprinkler biasanya 3,5m tetapi hal ini bukan merupakan standar. Karena, tergantung pada ketinggian lantai bangunan tersebut. Setidaknya terdapat beberapa sprinkler yang digunakan yaitu sprinkler berisikan air, busa, zat kimia kering, dan karbon dioksida. Pada Museum sejarah dan budaya ini sprinkler yang digunakan adalah yang berisikan air maupun zat kimia. Khusus dalam ruang pamer, sprinkler yang digunakan adalah sprinkler berisikan air karena karya pameran ditakutkan akan rusak jika terkena zat kimia.



Gambar 4.19 Jenis Sprinkler
Sumber: www.google.com 2020

7. Analisa Sistem Jaringan Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan pada Museum sejarah dan budaya Aceh tenggara ini adalah sistem Thomas. Hal tersebut karena sistem penangkal ini mempunyai jangkauan perlindungan yang lebih luas, dengan tiang penangkap petir dan pengebumiannya. Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan dan memasang sistem penangkal petir, yaitu :

- a. Keamanan secara teknis.
- b. Penampang hantara-hantaran pengebumian.
- c. Ketahanan mekanis.
- d. Ketahanan terhadap korosi.
- e. Bentuk dan ukuran bangunan yang dilindungi.
- f. Faktor ekonomis

8. Analisis Sistem keamanan

Sistem keamanan sangat penting dalam Museum sejarah dan budaya Aceh tenggara, karena ini dilakukan demi mendapatkan keamanan atas karya-karya pameran yang nantinya terpajang pada ruang pameran. Sehingga dibutuhkan sistem keamanan yang akan digunakan pada museum sejarah dan budaya Aceh Tenggara yaitu :

- a. Penggunaan CCTV sebagai kamera keamanan yang dapat mengawasi segala aktivitas yang terjadi di dalam Museum tersebut.
- b. Penggunaan keamanan seperti jendela anti-maling dan pintu berkode yang memungkinkan kasus pencurian.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar

Konsep perancangan Museum dan Budaya Aceh Tenggara ini merupakan hasil analisis pada bab sebelumnya yang kemudian disimpulkan. Kesimpulan diperoleh berdasarkan kesesuaian dengan tema perancangan yaitu Neo-vernakular. Pada penerapan perancangan Neo-vernakular diterapkan dalam mengsinkronisasikan berupa karakteristik bentuk bangunan yang menjadi ciri khas masa tersebut. Sedangkan secara nilai mengambil dari sisi kebudayaan yang bersifat statis, dinamis, adaptif dan universal. Konsep perancangan pada pembahasan kali ini menggunakan konsep “*Culture of Alas*” yaitu suatu konsep kebudayaan Tanah Alas. Maka tema tersebut yang akan digunakan sebagai tema perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara, penerapannya pada bangunan melalui unsur-unsur tradisi dan budaya, lingkungan setempat, termasuk iklim setempat, diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, struktur, detail-detail bagian, ornamen, dan lain-lain). Berikut ini merupakan skema dalam perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara :





Bagan 5.1 Skema Konsep Perancangan
Sumber : Analisis Penulis 2020

Dalam pengaplikasian konsep tentu akan mengikuti hasil analisa mulai dari bentuk site, iklim, potensi dan kekurangan dari site yang nanti nya akan mempengaruhi rancangan itu sendiri.

5.2. Rencana Tapak

5.2.1. Pemintakatan

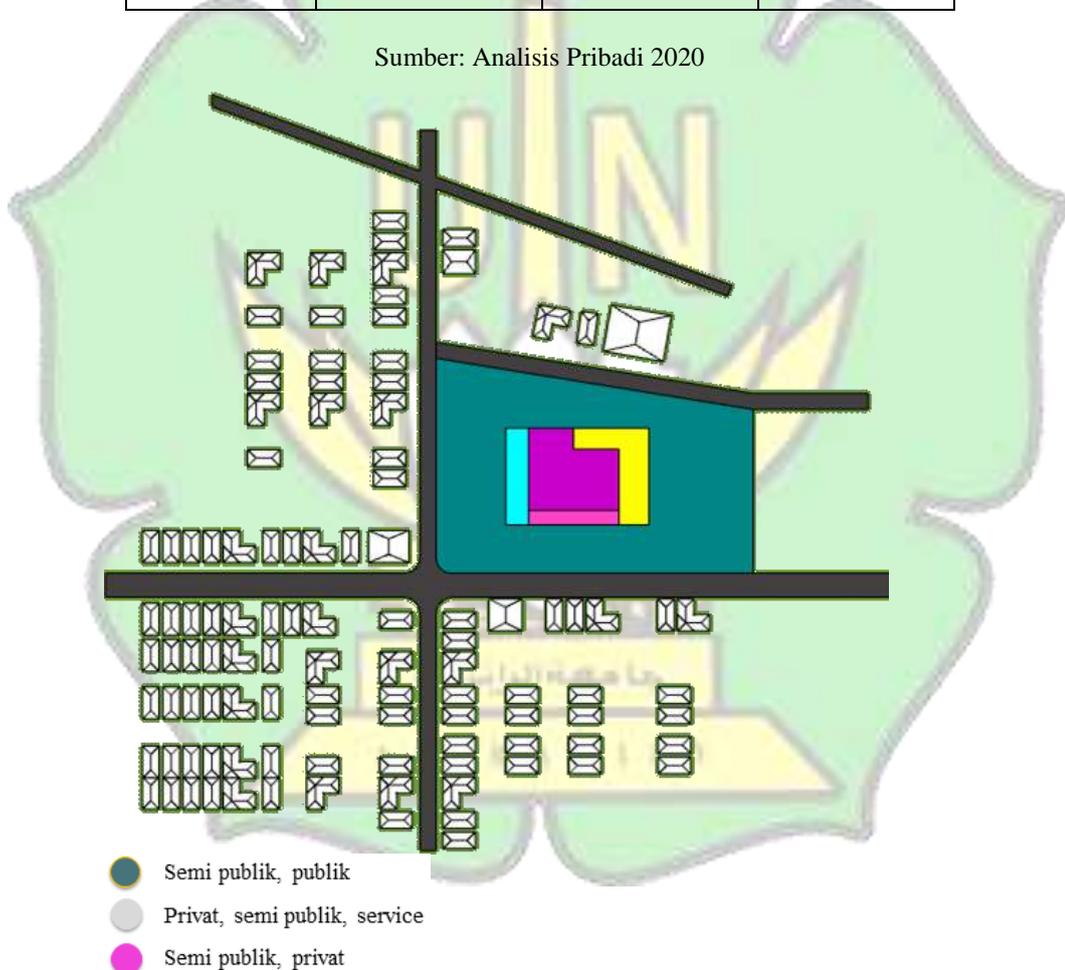
Pada perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara, pemintakatan atau penzoningan ruang berdasarkan jenis kegiatan dan sifat ruang hingga berlangsungnya kegiatan, dikelompokkan ke dalam 4 zona, yaitu :

Zona Publik, Zona Semi Publik, Zona Privat, dan Zona *Service*. Berikut adalah tabel pembagian zona tersebut :

Tabel 5.1 Pemintakatan Tapak

Publik	Semi Publik	Privat	Service
Café dan <i>Restaurant</i>	Exhibition/ R.pameran/Galery	R.Pengelolaan museum	R. Service/ME
Souvenir store	<i>Amphitheatre</i>	<i>Workshop</i>	
ATM Center	<i>Resepionis</i>	Registrar Room	
Parkir	Ruang Informasi		
Lobby	Parkir Pengelola		
Ticket Box	Pos Keamanan		
	Mushola		
	Perpustakaan		

Sumber: Analisis Pribadi 2020

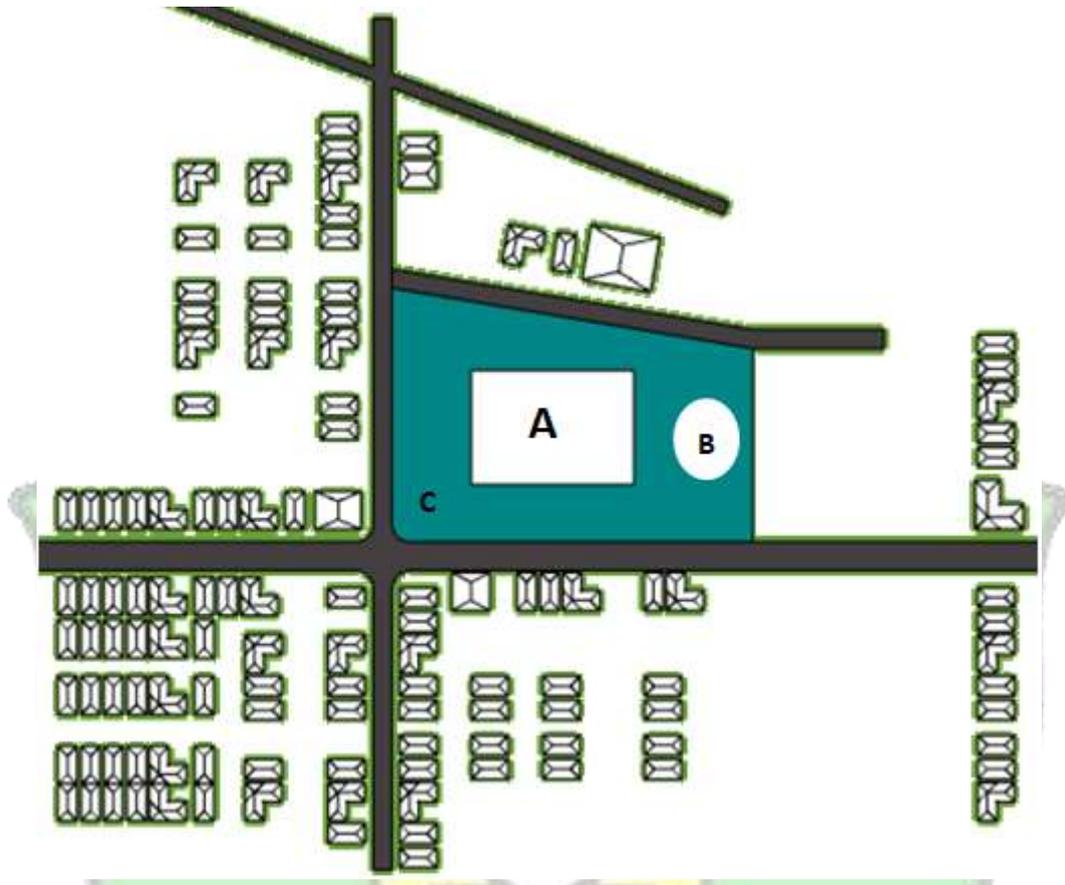


Gambar 5.1 Pemintakatan Tapak

Sumber: Analisis Pribadi 2020

5.2.2. Tata Letak

Konsep tata letak pada area lansekap merupakan hasil analisa makro dan mikro yang kemudian menghasilkan zonasi-zonasi serta pengelompokkan kegiatan, juga sirkulasi. Berikut adalah bebrap zona tersebut, yaitu:

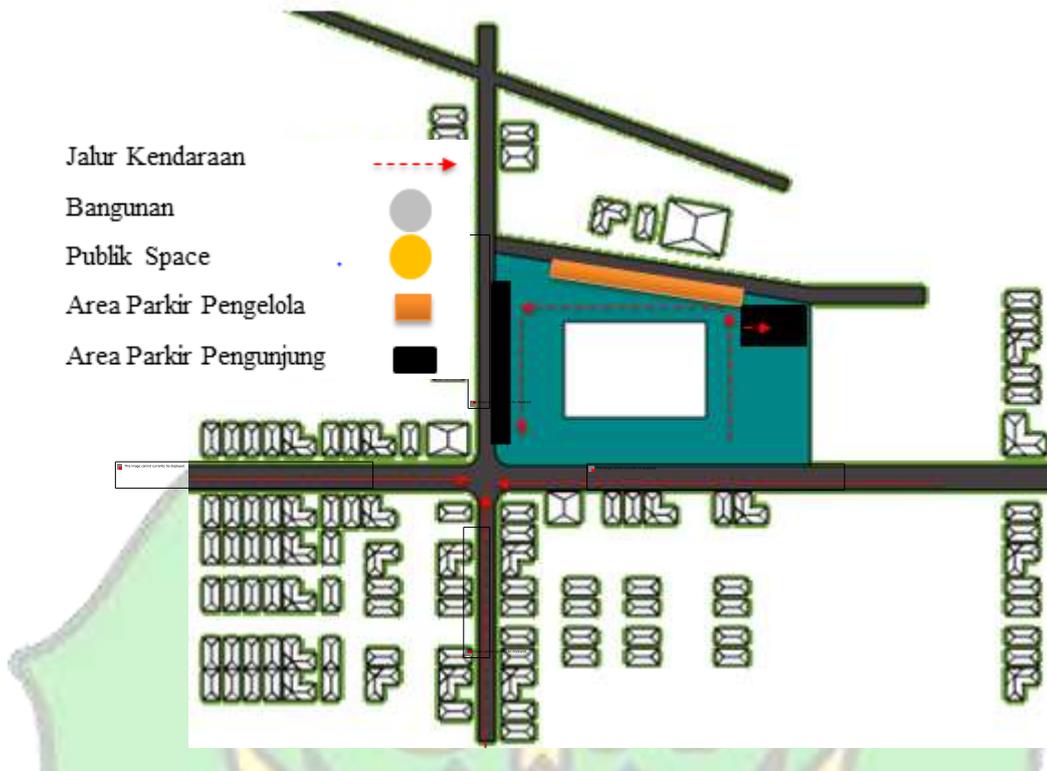


Gambar 5.2 Tata Letak

Sumber: Analisis Pribadi 2020

- a. Area A merupakan bangunan utama
- b. Area B merupakan Amphitheatre
- c. Area C merupakan area publik *landscape* dan area parkir

5.2.3. Pencapaian



Gambar 5.3 Pencapaian

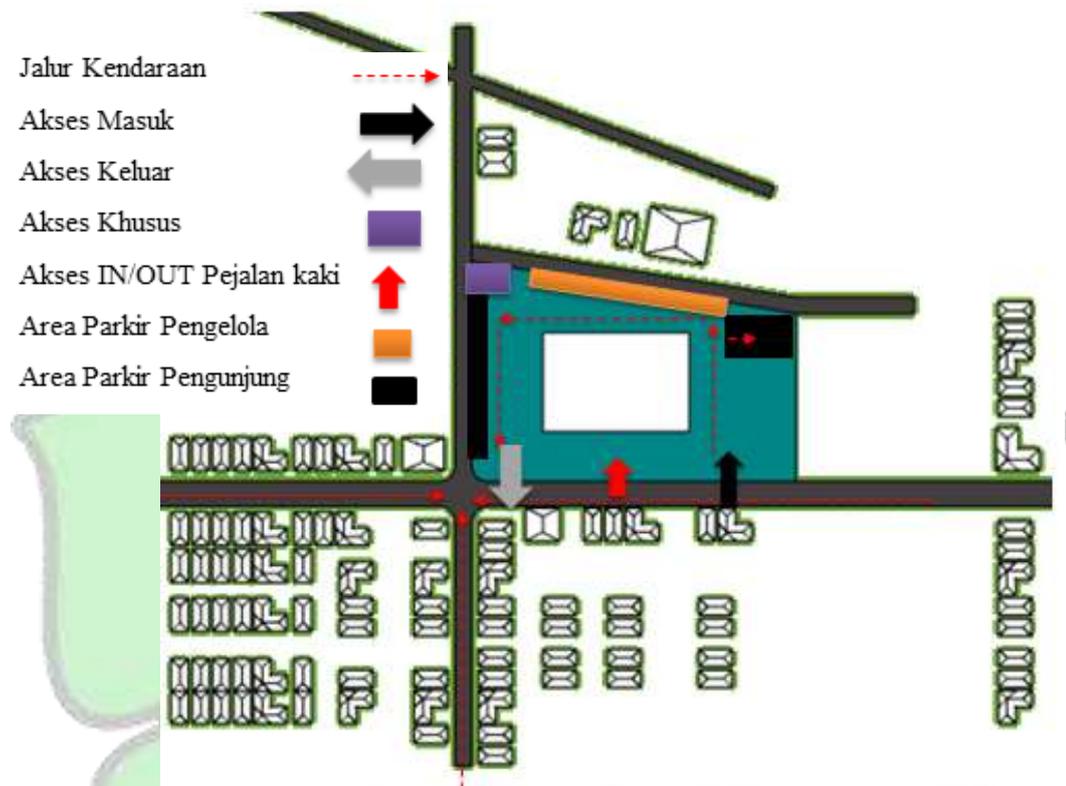
Sumber: Analisis Pribadi 2020

Berdasarkan hasil analisa pencapaian, maka dapat disimpulkan :

1. Jalur pencapaian pertama : Jalan utama untuk menuju lokasi site dari pusat kota yaitu Jl. Iskandar Muda kemudian untuk akses langsung menuju site melalui Jl. Raja Bintang dari arah selatan.
2. Jalur pencapaian kedua : Untuk menuju lokasi site juga dapat di akses dari Jl. Banban, tepat di perempatan jalan dari arah selatan.
3. Menurut Hasil analisa untuk masuk melalui satu akses sedangkan untuk keluar menggunakan 2 akses, 1 akses umum 1 akses khusus, hal ini untuk mengurai kepadatan kendaraan.
4. Untuk kebutuhan parkir kendaraan menggunakan dua titik parkir, yaitu di parkir pengelola di bagian belakang dan parkir pengunjung di bagian samping kiri bangunan.

5.2.4. Sirkulasi dan Parkir

Museum Sejarah dan Budaya adalah jenis bangunan Monumental, untuk itu diperlukan sirkulasi dan sistem parkir yang baik agar mendukung fungsi bangunan. Berikut adalah perencanaan tapak untuk sirkulasi dan parkir dalam perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara :



Gambar 5.4 Sirkulasi dan parkir

Sumber: Analisis Pribadi 2020

5.2.4.1. Sirkulasi

Sirkulasi dalam perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara didesain untuk memudahkan pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Jalur sirkulasi dibedakan menjadi beberapa jenis:

1. Pemisahan antara jalur masuk dan keluar lokasi perancangan.
2. Membuat jalur pedestrian yang nyaman untuk dilalui pengunjung bangunan dan masyarakat sekitar yang menggunakan kendaraan umum.
3. Area parkir terbagi menjadi dua yaitu 1 parkir pengelola dan 1 parkir pengunjung.

5.2.4.2.Parkir

Departemen Perhubungan Direktu Jenderal Perhubungan Darat tahun 1999 telah menetapkan aturan tentang ruang parkir, yaitu sebagai berikut :

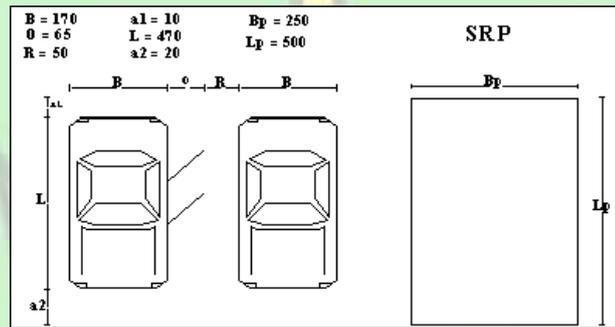
Tabel 5.2 Penentuan Satuan Ruang Parkir (Srp)

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m ²)
a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Sepeda motor	0,75 x 2,00

Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1999

Besaran satuan parkir untuk setiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut:

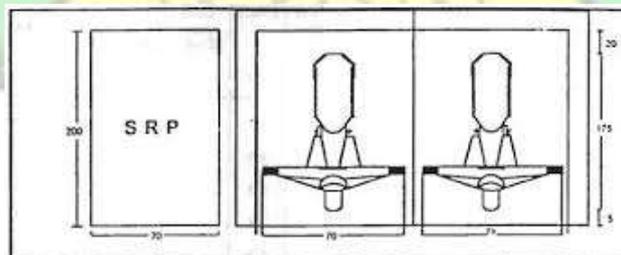
1. Ruang parkir Mobil



Keterangan :

Gol I B = 170 a1 = 10 Bp = 230 = B + O + R Lp = 500 = L + a1 + a2
 O = 55 L = 470
 R = 5 a2 = 20

2. Ruang parkir Sepeda Motor



Ruang Parkiran untuk satu sepeda motor adalah 200 x 70 cm.

5.3. Konsep Bangunan

5.3.1. Gubahan Massa



Gambar 5.5 Gubahan Massa

Sumber: Analisa Penulis, 2020

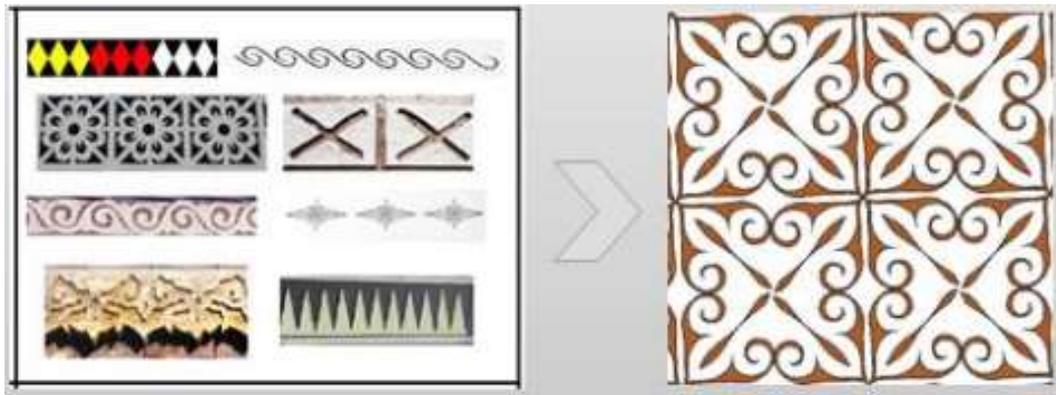
Konsep gubahan masa pada perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara, menggunakan bentuk penggabungan antara rumah adat alas dan keadaan alam Aceh Tenggara, dengan menggunakan konsep perancangan Neo-vernakular

5.3.2. Konsep Fasad Bangunan

Fasad bangunan merupakan hal yang sangat penting untuk di pertimbangkan. Karena fasad merupakan wajah dari sebuah bangunan yang berfungsi menarik perhatian pengunjung untuk mendatangi bangunan tersebut. Konsep fasade yang akan digunakan pada bangunan museum ini dengan menggunakan ukiran ornament Budaya Alas, penggunaan kaca, struktur dan utilitas yang di ekspos serta penggunaan warna alami pada bangunan.

5.3.3. *Secondary Skin* Bangunan

Konsep *secondary skin* bangunan terinspirasi dari Ornament Adat Alas yang di modifikasi ke bentuk dan material lebih modern, berikut adalah *secondary skin* motif adat alas dengan material GRC (Fiber Glass Reinforce Concret) sebagai berikut :



Gambar 5.6 *Secondaryskin* Ornament Adat Alas

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

5.3.4. Material Bangunan

Penggunaan material pada perancangan Museum ini mempunyai beberapa pertimbangan, diantaranya:

- a. Menggunakan material lokal (batu-bata)
- b. Material memiliki kualitas tahan lama
- c. Material memberikan kenyamanan dan keselamatan yang tinggi terhadap pengguna bangunan
- d. Memberi kesan estetika tanpa melupakan kebutuhan ruang dan jenis aktivitas

Dari pertimbangan-pertimbangan diatas, maka pada bangunan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara direncanakan menggunakan bahan lokal seperti batu-bata, beton ekspos, baja, bata berongga, kayu dan kaca sebagai material utama bangunan. Adapun material yang digunakan diantaranya meliputi :

- Material eksterior menggunakan beton ekspose, dinding roster
- Pengkerasan ruang luar menggunakan grass block, paving block dan top mix permeable
- Penutup lantai menggunakan material marmer, keramik, dan parket.
- Material dinding menggunakan beton, batu-bata, kaca dan lain-lain.
- Plafond menggunakan gypsum, pvc dan kayu yang dapat meredam suara.

5.4. Konsep Ruang Dalam

a. Konsep Warna

Konsep Warna Modern menggunakan warna-warna netral, simple seperti warna hitam, putih dan abu-abu. Dalam buku psikologi warna mempunyai arti sebagai berikut :

- ✓ Putih : Ketenteraman, kenyamanan, kepolosan, bersih, senang,netral.
- ✓ Hitam : Ketegasan, percaya diri, kecanggihan, berwibawa, misteri
- ✓ Abu-abu : Tenang
- ✓ Coklat : Alami

b. Konsep Warna Aceh Tenggara

Warna-warna khas Betawi terkenal dengan pewarnaan yang sedikit mencolok seperti putih,hitam,, merah, kuning, hijau. Filosofi dari warna-warna Aceh Tenggara :

- ✓ Warna hitam melambangkan perjuangan
- ✓ Warna putih melambangkan suci, bersih
- ✓ Warna kuning melambangkan kejayaan
- ✓ Warna hijau melambangkan kesuburan kehidupan tanah dan tumbuhan
- ✓ Warna merah melambangkan keberanian dan kepahlawanan.

c. Konsep Pencahayaan

✓ Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami didalam museum yaitu dengan memanfaatkan sinar matahari langsung yang menyinari seluruh bangunan. Sehingga dapat menghemat energi listrik tanpa harus menyalakan semua lampu yang ada pada bagian tertentu di dalam museum. Pencahayaan-analami dapat masuk melalui jendela atau bukaan-bukaan lainnya yang terdapat pada interior bangunan.

✓ Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan. Jenis lampu

yang digunakan dalam Museum Seni Rupa dan Keramik yaitu LED downlight, LED Tracklamp, Fluorescent, Hidden lamp

d. Konsep Penghawaan

✓ Sistem Penghawaan Alami

Sistem penghawaan alami pada museum berasal dari orientasi bangunan dan bukaan seperti jendela dan ventilasi yang disesuaikan terhadap kondisi ruang-ruang yang membutuhkan penghawaan alami, keberadaan taman yang banyak ditumbuhi tanaman di sekitar lokasi juga menjadi faktor utama yang mampu memberikan penghawaan alami pada bangunan.

✓ Sistem Penghawaan Buatan

Penghawaan merupakan aspek terpenting yang perlu diperhatikan untuk mengatur sirkulasi udara. Pada museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21 C 0 -26 C0 . Sistem penghawaan buatan didalam museum menggunakan Air Conditioner (AC) untuk penghawaan central dan exhaust fan untuk mengatur sirkulasi udara, dan humidifier untuk mengendalikan kelembaban dalam ruangan. (Naufert ernst.2002)Jenis penghawaan yang digunakan pada Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara adalah AC Central dan AC Split.

e. Konsep Material

Pada interior Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara menggunakan beberapa material yang diterapkan yaitu menggunakan material yang berkesan modern seperti pada lantai menggunakan material granit, marmer homogeneous tile, dan parket kayu. Pada bagian dinding menggunakan finishing cat tembok, dan menggunakan bamboo sebagai estetika sekat ruang interior. Pada ceiling menggunakan gypsum, lambersering, finishing cat.

Konsep ruang dalam terpenting pada perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara meliputi ruang pameran dan ruang pertunjukan, kedua ruang tersebut lebih dominan pada karakter interior dan sirkulasi pada interior.

f. Konsep Interior

Interior ruang pameran

- a. Material yang digunakan dalam interior adalah unsur alami yang estetis.
- b. Motif yang digunakan motif-motif budaya Alas pada interior
- c. Warna sangat berperan dalam pembentukan suasana ruang galeri, dimana melalui warna dapat mengekspresikan karakteristik tiap ruang dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Warna yang dipakai dalam interior adalah warna gelap atau warna natural sehingga dapat mengekspresikan nuansa museum itu sendiri.

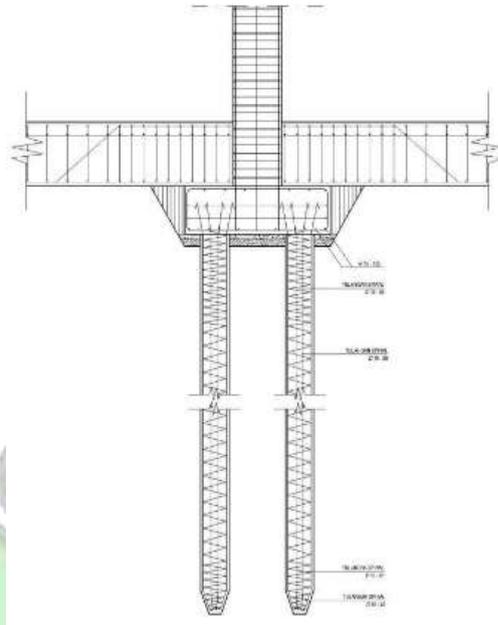
5.5. Konsep Struktur, Konstruksi dan Utilitas

5.5.1. Struktur Dan Konstruksi

1. Struktur Bawah

Berdasarkan analisa struktur dan pengamatan lokasi perancangan museum, Untuk struktur bawah yang dipakai ialah jenis Pondasi Strauss Pile. Jenis pondasi ini sering digunakan untuk pondasi bangunan 2 lantai sampai 4 lantai, dalam 3 tahun terakhir karena pondasi ini bertumpu di tanah dalam sehingga dianggap mampu menahan beban bangunan yang berdiri di atas tanah lunak, dari segi pembuatannya praktis dan efisien dari pada pondasi dalam lainnya (pondasi bored pile dan tiang pancang). Kelebihan pondasi strauss pile adalah:

- a. Alat sederhana dan praktis sehingga dapat mengerjakannya ditempat / lokasi padat perumahan bahkan di bekas bangunan yang belum dibongkar.
- b. Cara pembuatan pondasi strauss pile tidak membutuhkan waktu yang lama, kapasitas 1 set alat dapat dikerjakan kurang lebih 25 meter atau 4 s/d 5 titik perhari untuk kedalaman 6 meter.
- c. Pondasi bertumpu di tanah yang dalam, sehingga resiko penurunan pondasi mengakibatkan dinding retak dapat diminimalisir.



Gambar 5.8 Pondasi Strauss Pile

Sumber: <http://www.strausspile.info> 2020

2. Struktur Tengah Kolom

Struktur tengah bangunan adalah struktur yang menumpu beban dari struktur atas (atap) untuk diteruskan ke struktur sloof setelah perataan beban lalu disalurkan ke struktur bawah (pondasi). Pada perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara akan menggunakan beberapa jenis struktur kolom hal ini untuk menunjang fungsi dan kebutuhan rancangan museum. Berikut adalah jenis kolom yang akan digunakan.

Tabel 5.17 Jenis kolom yang digunakan

Sumber: www.infotekniksipil.com

<p>(a) Kolom sengkang persegi</p>	<p>(b) Kolom Spiral</p>	<p>(c) Kolom sengkang persegi</p>	<p>(d) Kolom Spiral</p>
<p>(e) Kolom Kragipit</p>	<p>(f) Kolom Kragipit</p>	<p>(g) Kolom Kragipit</p>	<p>(h) Kolom Kragipit</p>
<p>i. Kolom beton dengan tulangan spiral</p>		<p>ii. Kolom beton bertulang persegi</p>	

3. Struktur Atas (atap)

Struktur atap pada rancangan museum menggunakan jenis atap, seperti :

- a) Atap dak dengan struktur beton bertulang



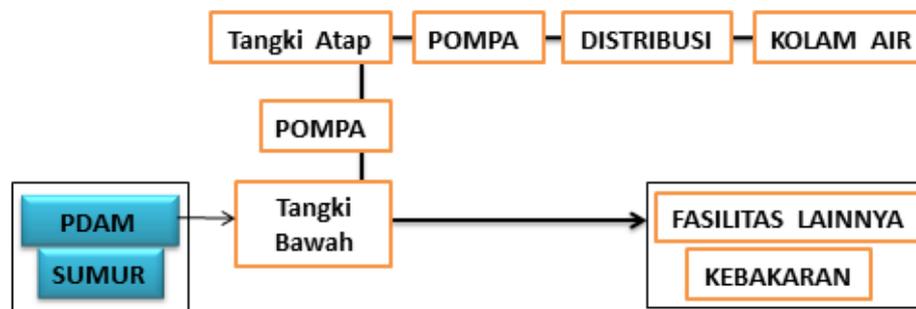
Gambar 5.8 Atap Dak Beton

Sumber: <https://static.dezeen.com>

5.5.2. Utilitas Bangunan

1. Sistem Penyediaan Air Bersih

Konsep sistem penyediaan air bersih pada bangunan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara dipisah antara kebutuhan primer dan sekunder, kebutuhan primer sebagai air minum, kamar mandi dan pemadam kebakaran, sedangkan kebutuhan sekunder yaitu kolam air pada taman dan interior. Sistem tersebut dipisahkan agar tidak mengganggu kebutuhan air sehari-hari pada fasilitas lainnya. Untuk mencukupinya maka digunakan sistem tangki air bawah tanah dan tangki air di luar bangunan. Penyediaan air bersih bersumber dari PDAM dan sumur.



Bagan 5.1 Konsep Sistem Penyediaan Air Bersih Bersumber dari PDAM dan Sumur

Sumber : Analisis Penulis 2020

2. Sistem Pembuangan air Kotor

Sistem pembuangan air kotor terbagi menjadi dua yaitu pembuangan air kotor pada kamar mandi dan pembuangan pada air hujan. Pembuangan air kotor kamar mandi menggunakan septic tank menuju sumur resapan, dan air hujan menuju drainase (gorong-gorong jalan). Sistem pembuangan air kamar mandi menggunakan septic tank tanam dan septic tank fabrikasi. Berikut adalah alur pembuangan air kotor kamar mandi dan air hujan.



Bagan 5.2. Konsep Sistem Drainase
(Sumber : Analisis Penulis 2020)

3. Sistem Pembuangan Sampah

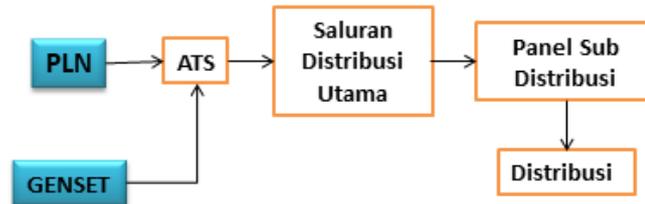
Sistem pembuangan sampah pada bangunan menggunakan tempat sampah yang diletakkan pada titik tertentu kemudian diangkut oleh truk sampah menuju tempat pembuangan sampah.



Bagan 5.3. Konsep Sistem Pembuangan Sampah
(Sumber : Analisis Penulis 2020)

4. Sistem Jaringan Listrik

Penggunaan energi listrik pada bangunan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara berasal dari PLN dan generator untuk mendukung supply listrik apabila terjadi pemadaman atau kekurangan energy.

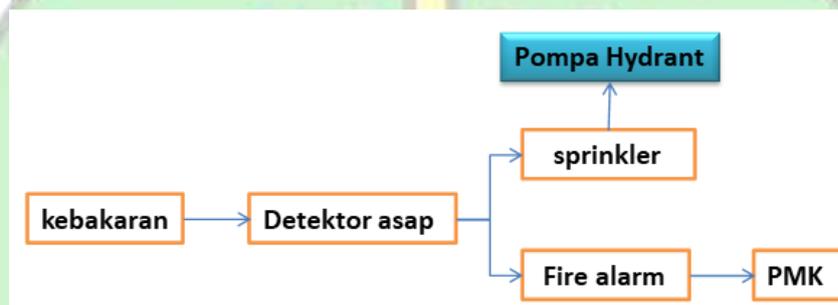


Bagan 5.4. Skema konsep Jaringan Listrik

(Sumber : Analisis Penulis 2020)

5. Pemadam kebakaran

Sistem pencegah kebakaran pada bangunan Museum Sejarah dan Budaya ini adalah fire alarm protection, pencegahan (portable estinguisher, fire hydrant, sprinkler), dan usaha evakuasi berupa penempatan fire escaping berupa tangga darurat, Halon gas, Fire damper, Smoke and Heating Ventilating,



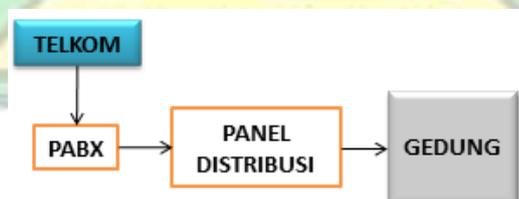
Bagan 5.5 Konsep Sistem Pemadam Kebakaran

Sumber: Analisis Penulis 2020

6. Jaringan Komunikasi

Berikut adalah beberapa alat komunikasi yang digunakan pada perancangan Museum Sejarah dan Budaya Aceh Tenggara:

- a. Telepon



Bagan 5.6 Konsep Sistem Jaringan Komunikasi

Sumber : Analisis Penulis 2020

- b. *Walkie Talkie* (HT)
- c. *Loud Speaker*
- d. *Intercom*

5.6. Konsep Lanskap

Perancangan museum sejarah dan budaya berlokasi di wilayah Kutacane yang merupakan ibu kota dari kabupaten Aceh Tenggara Provinsi Aceh yang berada di pusat kota. Dimana kutacane ini merupakan daerah berrmatapencapaian sumber penghasilan dari hasil perkebunan dan pertanian.

Dalam merancang sebuah taman atau public space secara maksimal dan estetis, perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail terhadap elemen-elemennya. Menurut *Ashihara (dalam Susanti, 2000)* di dalam bukunya membagi elemen lanskap ke dalam tiga bagian :

1. *Hard scape* : Perkerasan, beton, jalan, paving block, gazebo, pagar, dan pergola.
2. *Soft scape* : Tanaman dengan berbagai sifat dan karakternya.
3. *Street Furniture* : Elemen pelengkap dalam tapak, seperti bangku taman, lampu taman, kolam, dan sebagainya.

Penerapan konsep lanskap mengacu pada ketiga elemen tersebut, yang menjadikan lanskap memiliki elemen yang sesuai standar, berikut penerapannya:

1. *Hard scape* (buatan)
 - Pedestrian (jalur pejalan kaki), menggunakan grass block dengan menambah ketinggian level permukaan. Pada sisi-sisinya ditanami vegetasi pengarah dan selingi dengan vegetasi peneduh.
 - Pedestrian untuk diluar site menggunakan material keramik dengan tekstur kasar dan warna-warna netral seperti abu-abu muda dan abu-abu gelap untuk meminimalisir pantulan langsung dari matahari serta pemilihan vegetasi yang mempunyai nilai estetika sekaligus bisa memberi efek *shadow* kepada pengguna pedestrian.
2. *Soft scape*
 - Tanaman Peneduh

Tanaman peneduh adalah tanaman yang berdaun lebar dan cenderung berakar tunggang dan juga nyaman jika ingin berteduh. Tumbuhan peneduh

merupakan. Tanaman peneduh yang diterapkan pada perancangan adalah Pohon Trembesi dan Pohon Tanjung.



Gambar 5.9 Tanaman Peneduh
Sumber: Pinterest, 2019

- **Tanaman Pengarah**

Secara psikologis, tanaman dapat berfungsi sebagai pengarah jika ditanam pada jarak dan pola tertentu. Kriteria tanaman yang sering digunakan ialah tanaman bertajuk cenderung vertikal, dan kerucut, bisa memberi kesan ruang luas dan menjauh terutama jika tanaman ditanam tidak terlalu rapat. Untuk tanaman pengarah pada rancangan ini menggunakan Cemara Lilin dan Beringin Putih.

- **Tanaman Hias**

Tanaman hias merupakan tanaman yang ditanam diluar atau didalam ruangan untuk menciptakan keindahan serta daya tarik pada suatu objek dan bermanfaat untuk meningkatkan keindahan lingkungan dan meningkatkan penghijauan di lingkungan hidup.

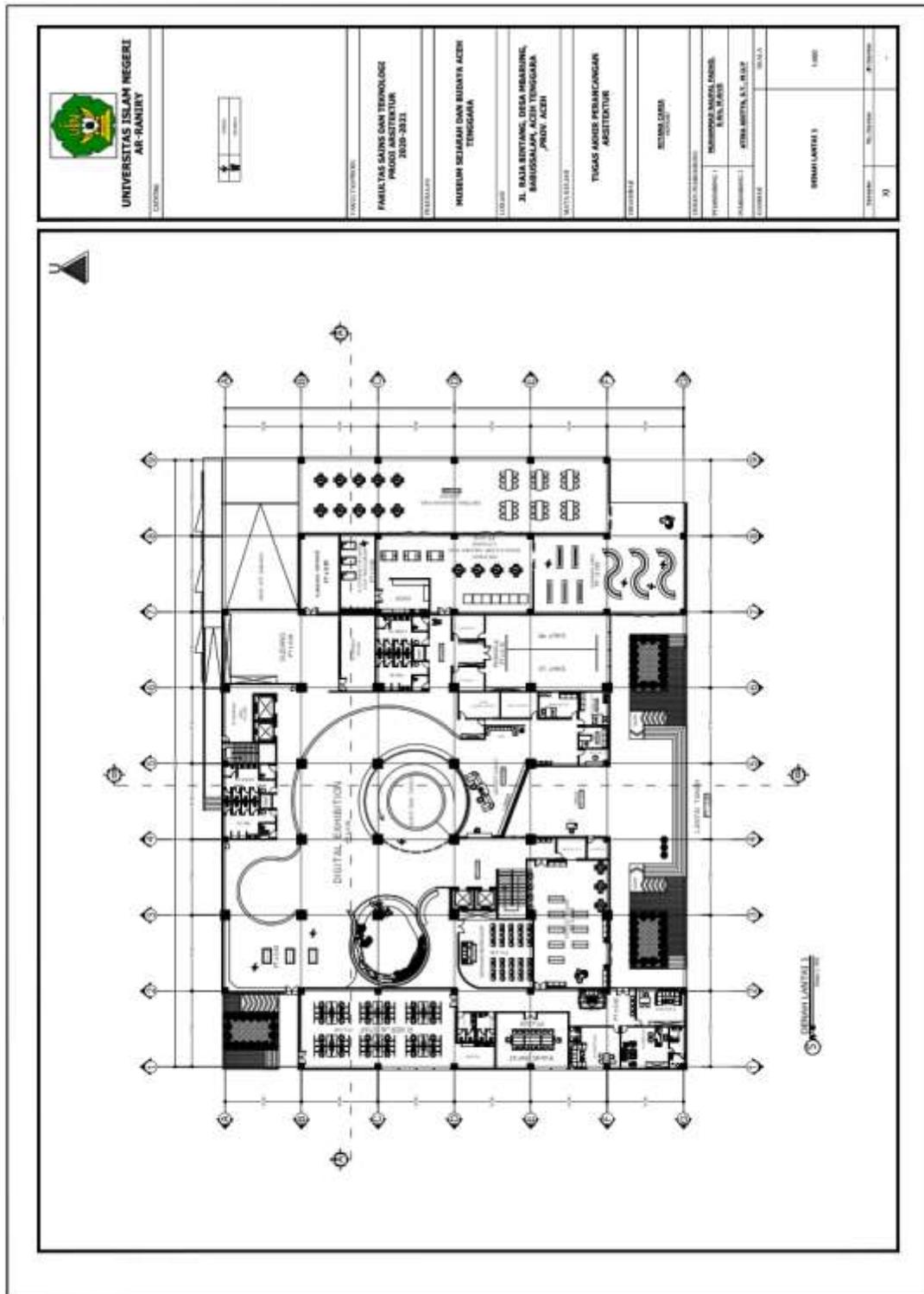
3. *Street Furniture*

- **Lampu Taman**

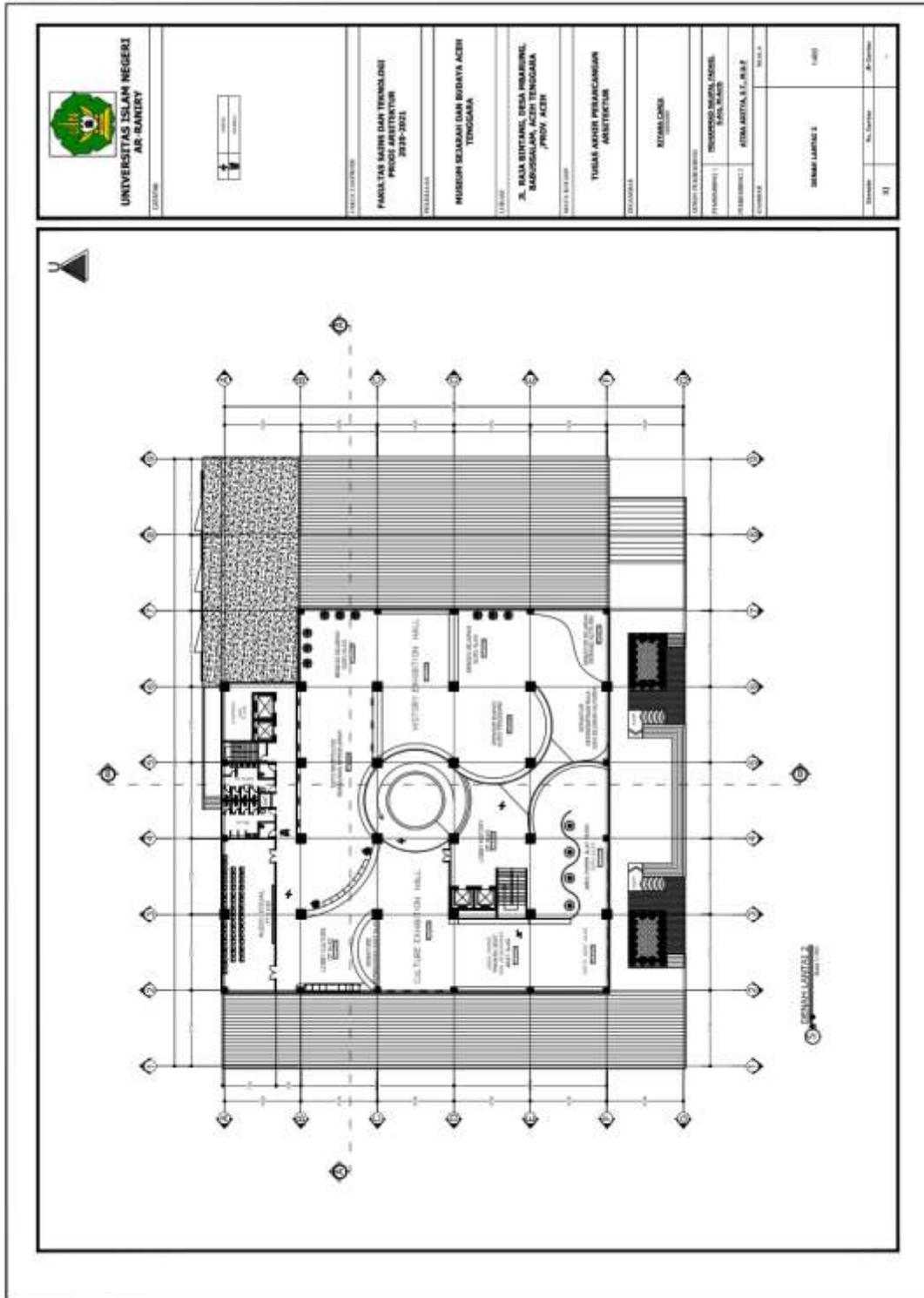
Lampu hias mampu membuat taman menjadi terlihat indah dan menarik dimalam hari. Kegunaan lampu hias/lampu taman adalah sebagai penerangan sekaligus dekorasi taman

- **Bangku Taman**

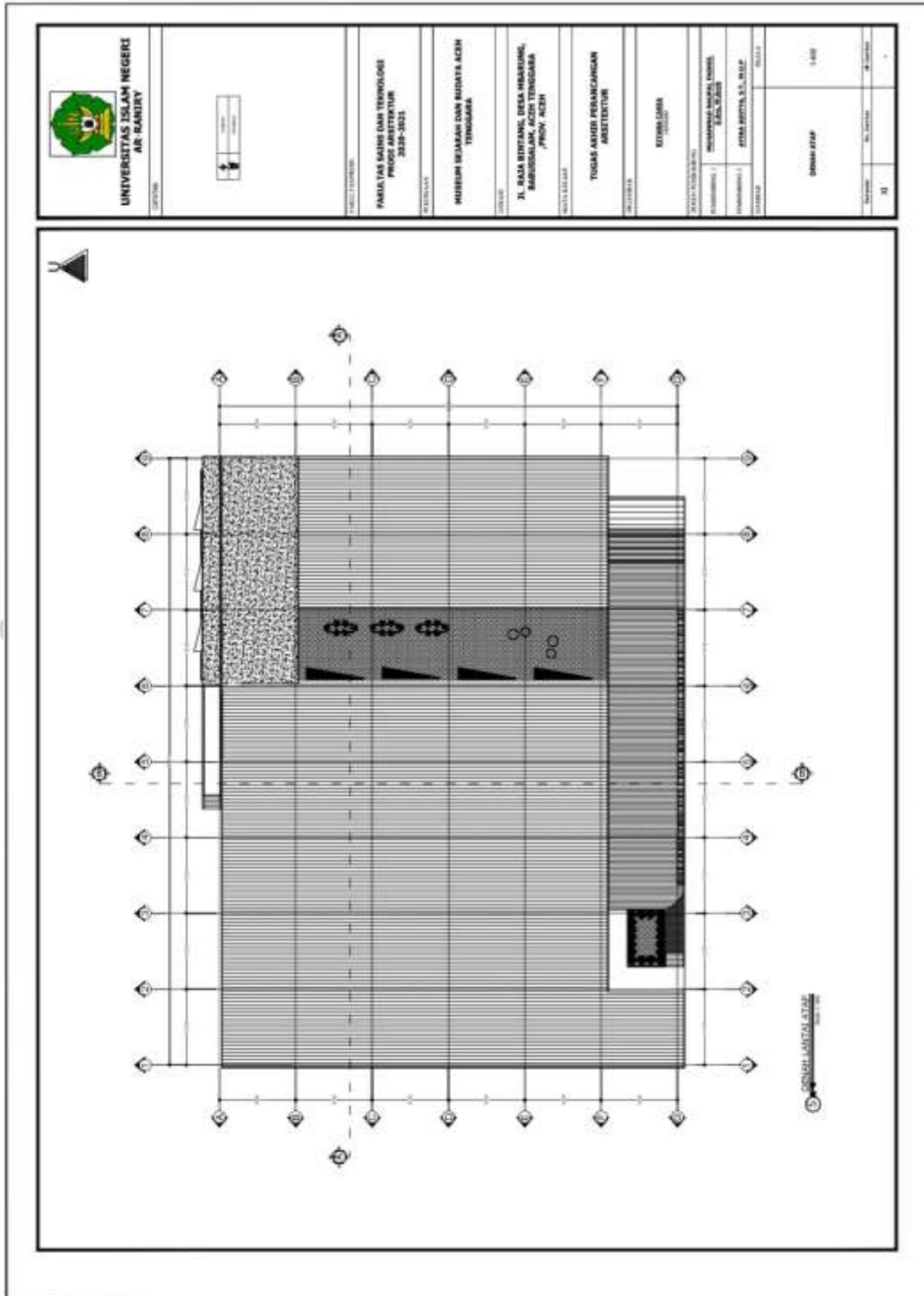
Perletakan bangku taman pada sisi pedestrian jalan pejalan kaki, bertujuan agar penggunaan area lansekap lainnya lebih optimal.



Gambar 6. 4 Denah Lantai 1
 Sumber: Analisis Pribadi

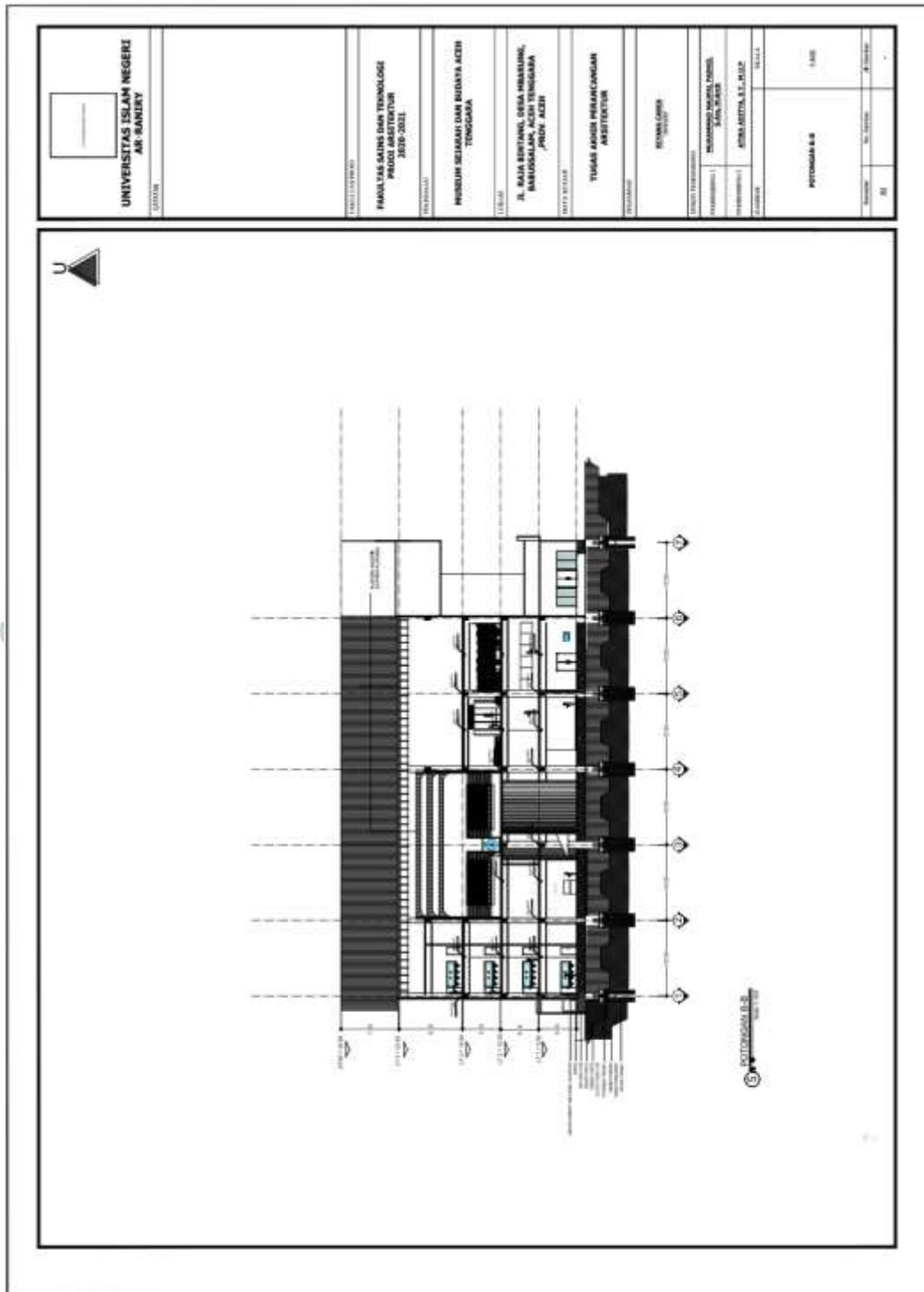


Gambar 6. 5 Denah Lantai 2
 Sumber: Analisis Pribadi

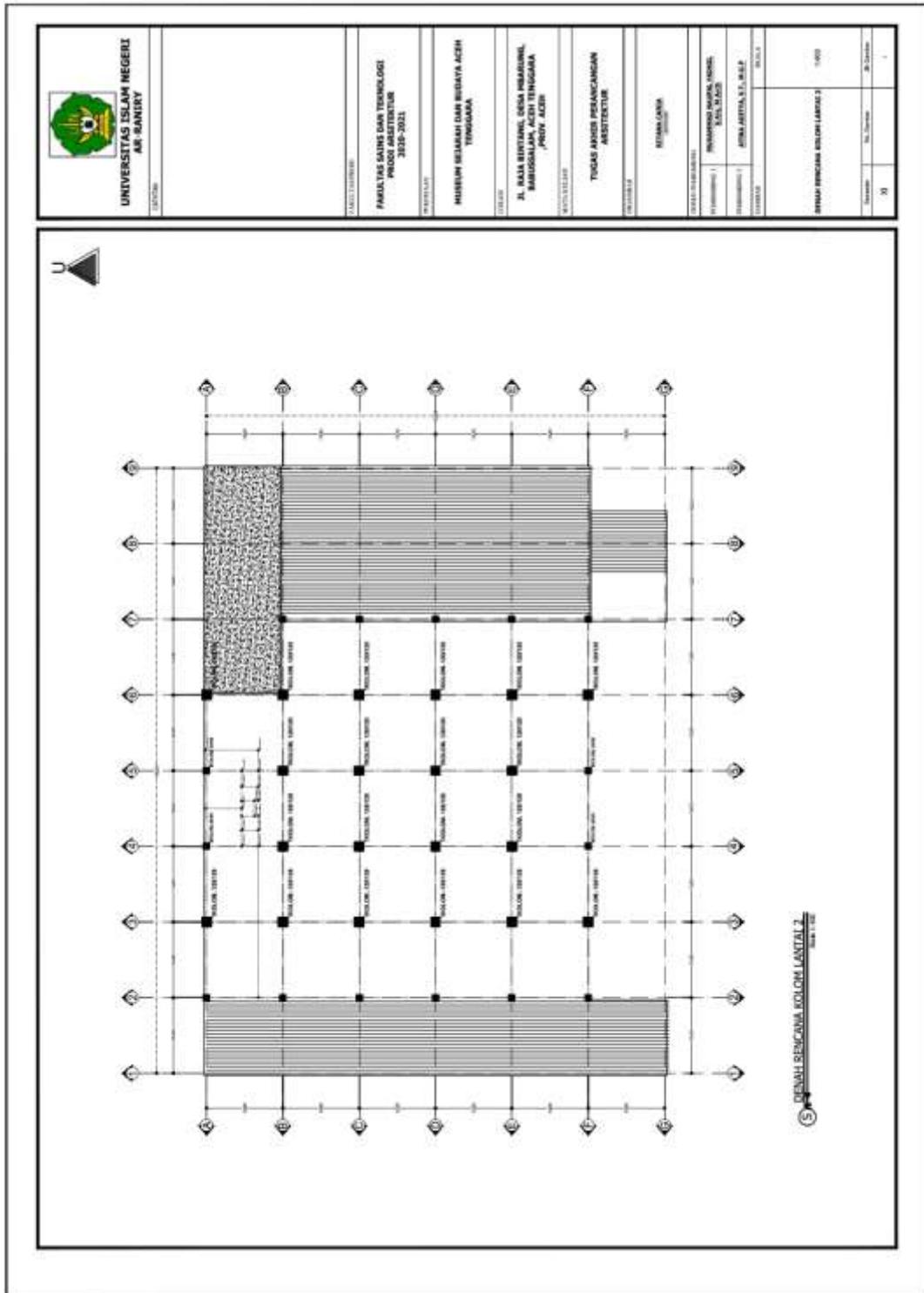


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
FAKULTAS SAHIB DAN TEKNOLOGI PROGRAM STUDI TEKNIK SIPIL 2020-2021	
MUSEUM ISLAMIAH DAN BIOGRAFI ACEH TENGGARA	
JL. SALA BINTANG, DEGA HARUNG, KABUPATEN LANGGAT, PROVINSI ACEH	
TOGA ARSITEK PERANCANGAN ARSITEKTUR	
KEMAS SUARA 2020	
MURAHANAH ANWAR, ENDAH SALS, SALS	
ALAM & BERTHA, S. HANIP	
DENAH LANTAI ATAP 1:100	
No. 101/2020	

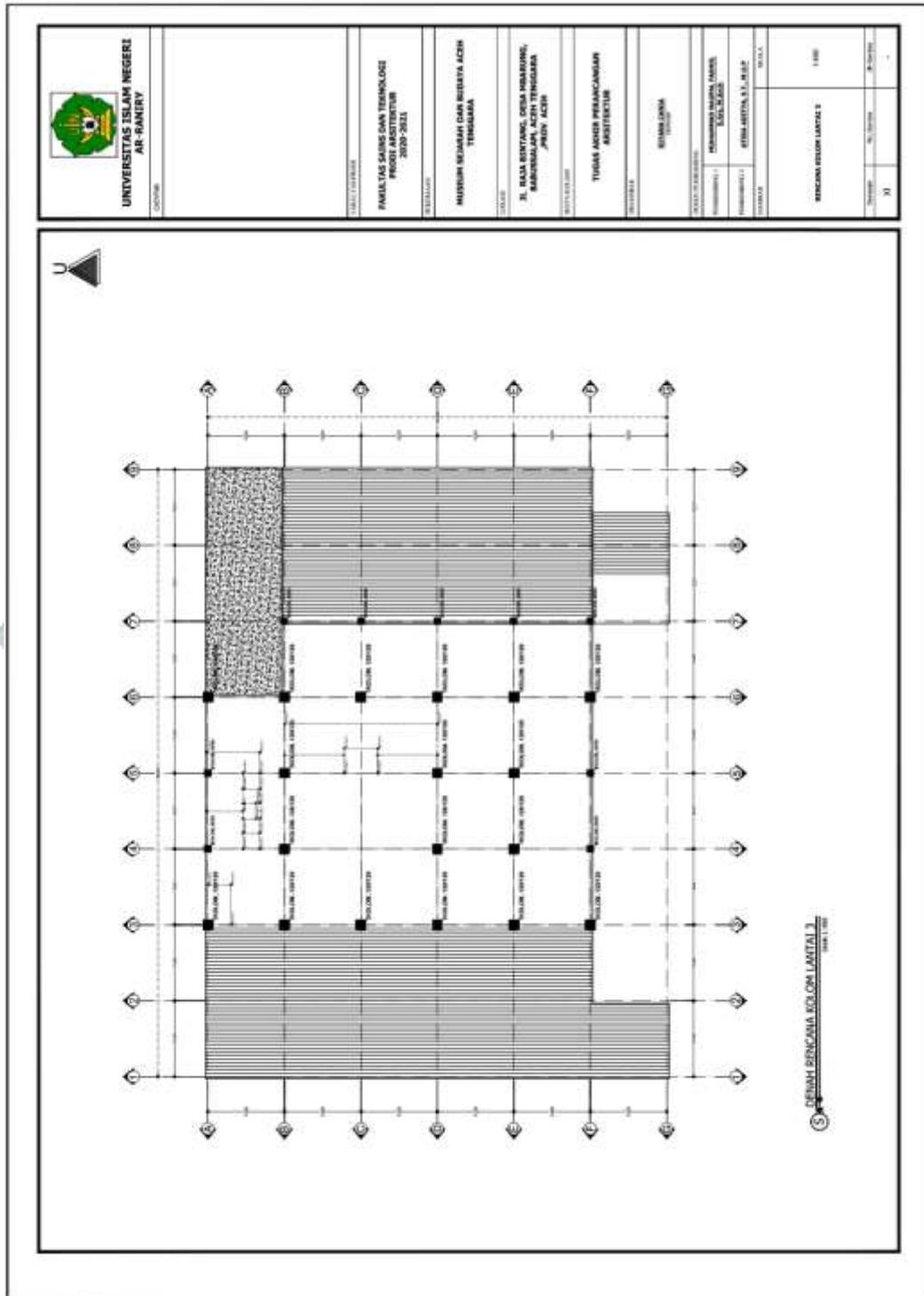
Gambar 6. 8 Denah Lantai Atap
 Sumber: Analisis Pribadi



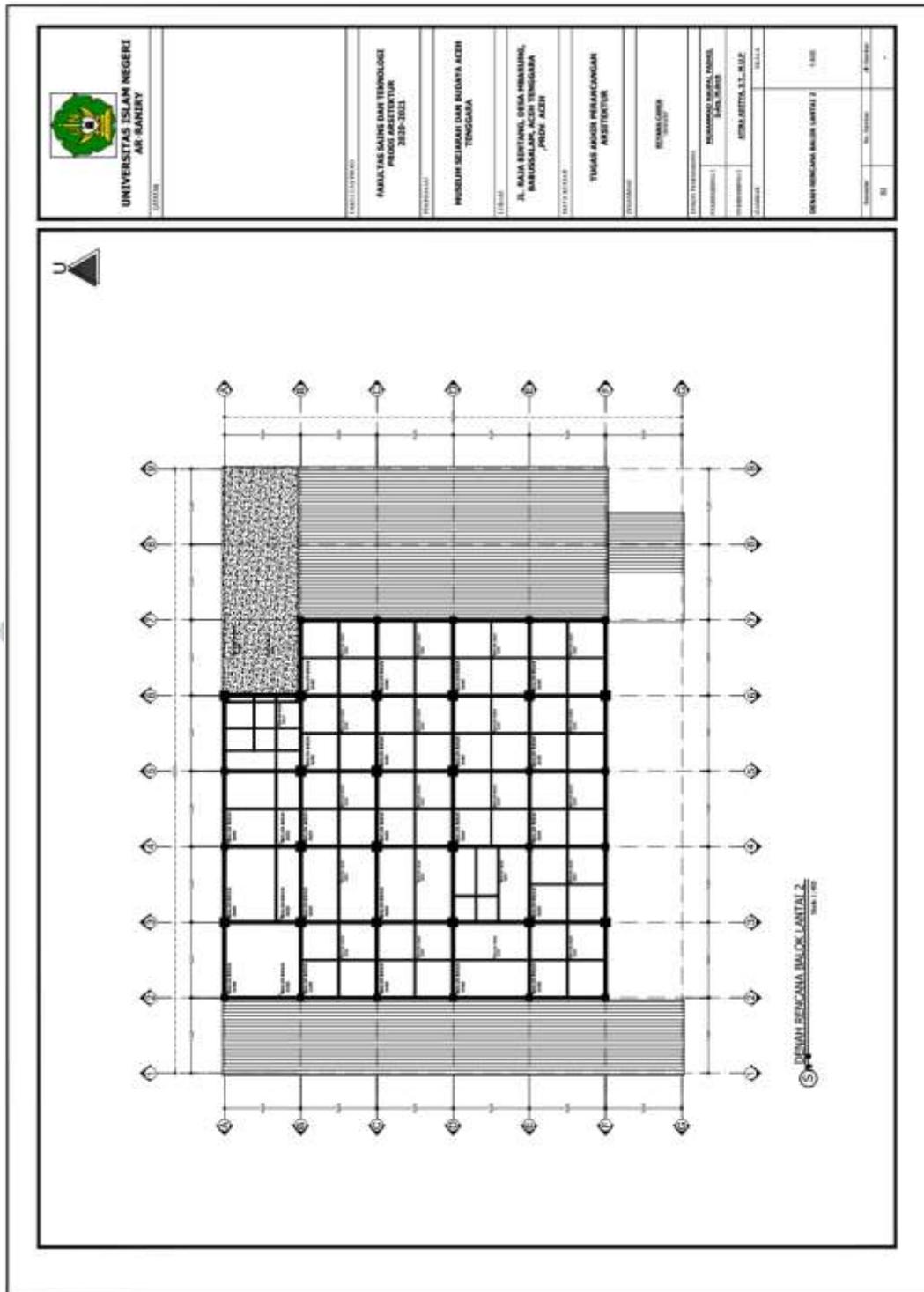
Gambar 6. 12 Potongan B-B
Sumber: Analisis Pribadi



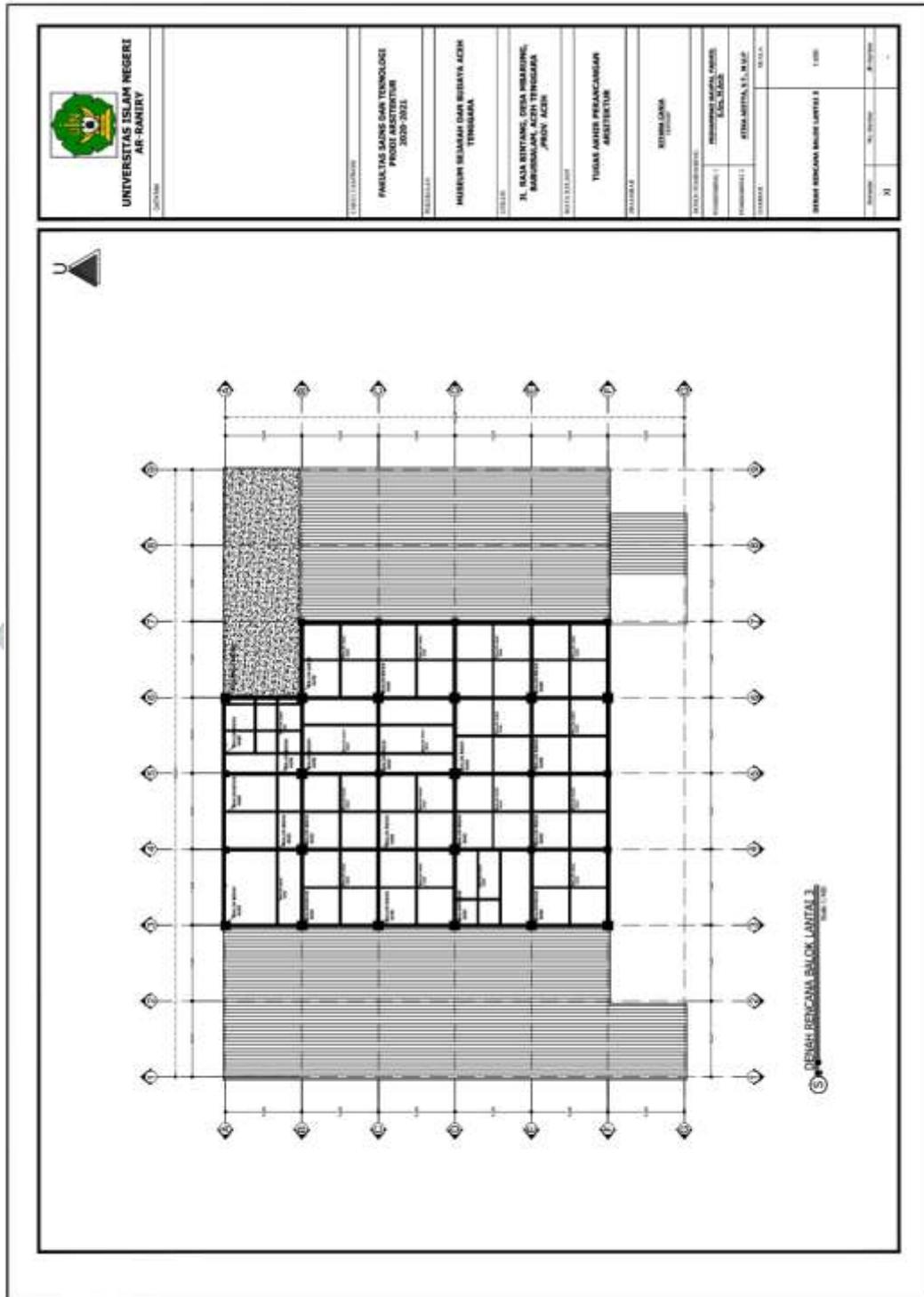
Gambar 6. 15 Denah Rencana Kolom Lantai 2
 Sumber: Analisis Pribadi



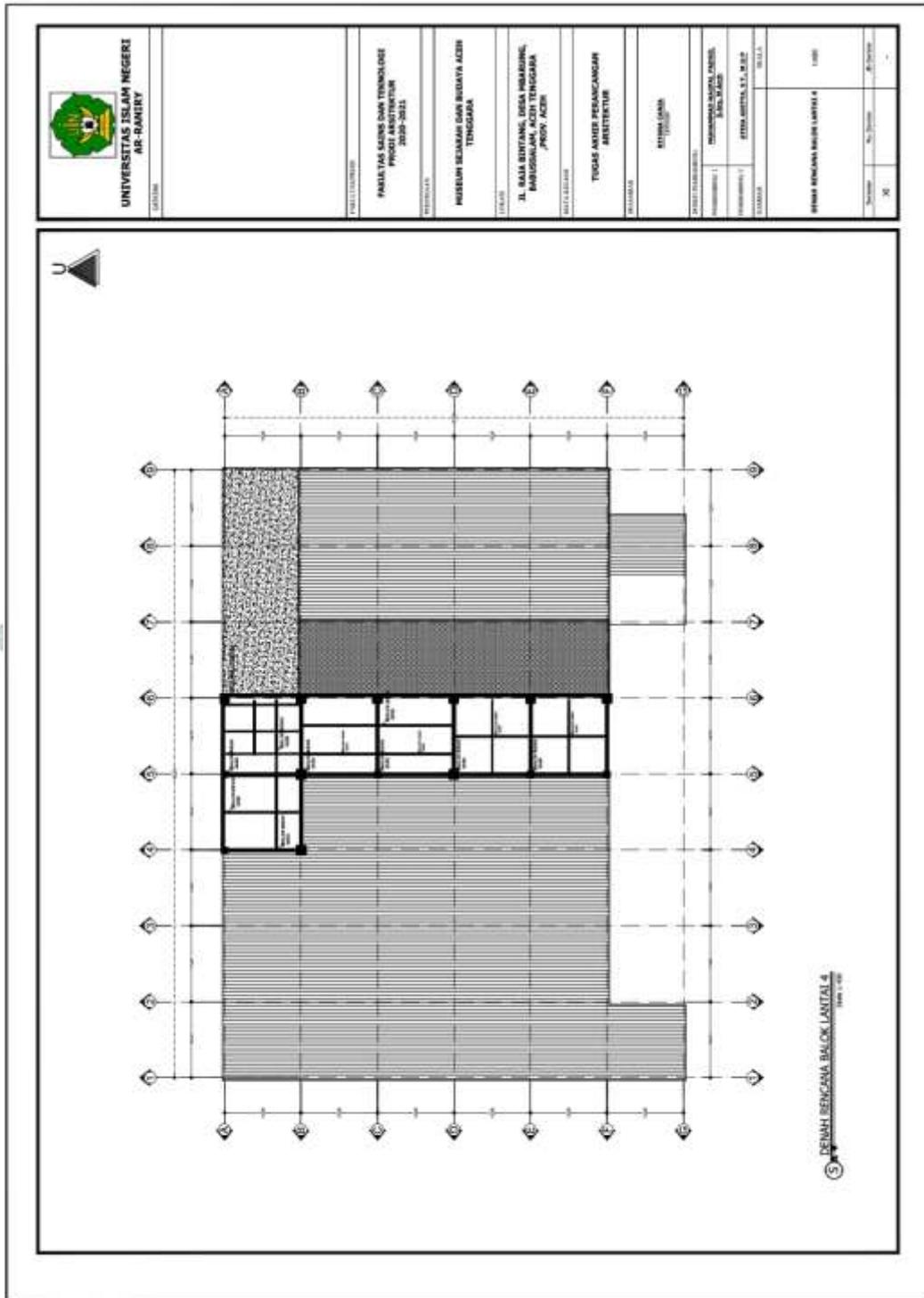
Gambar 6. 16 Denah Rencana Kolom Lantai 3
 Sumber: Analisis Pribadi



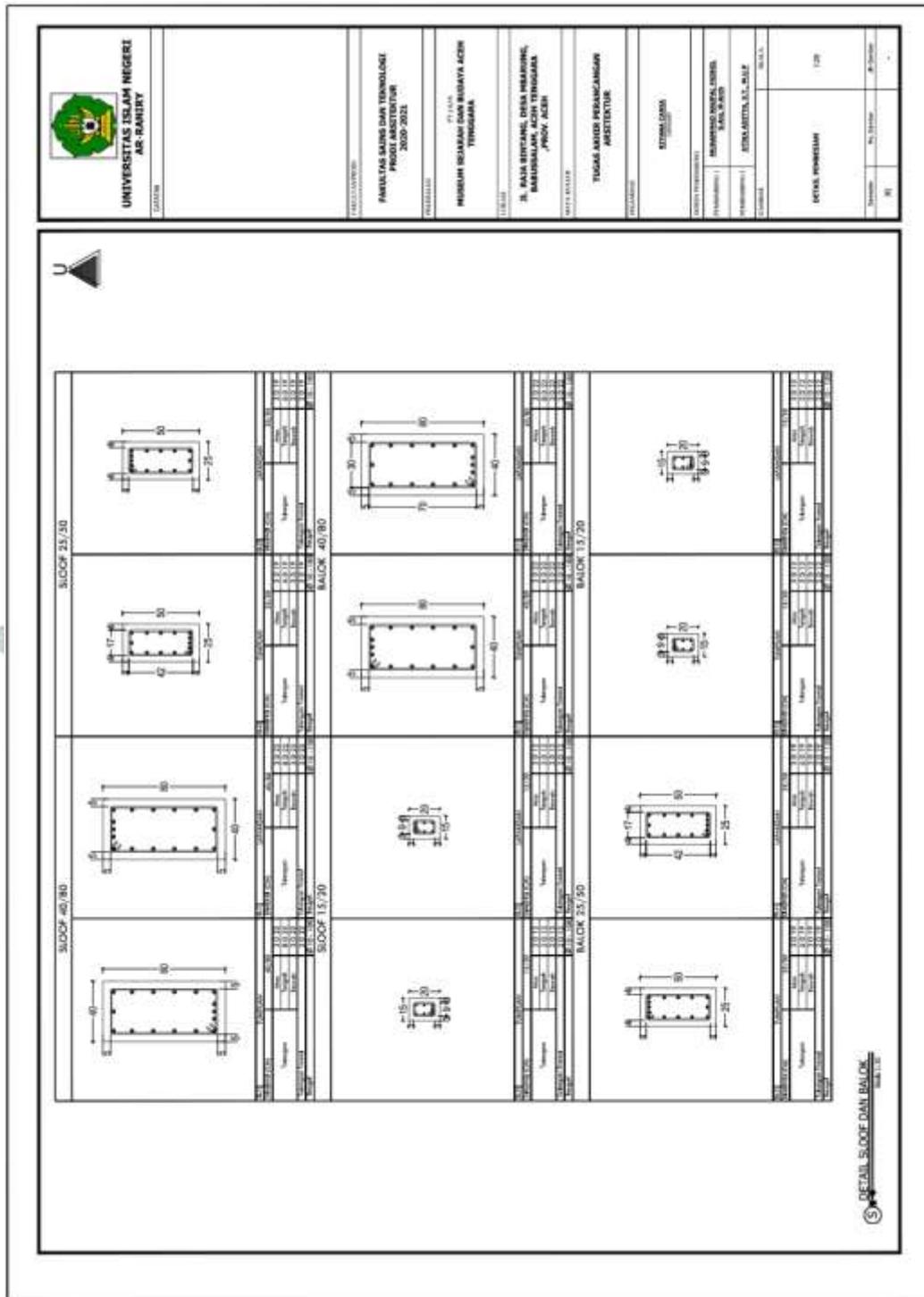
Gambar 6. 19 Denah Rencana Balok Lantai 2
 Sumber: Analisis Pribadi



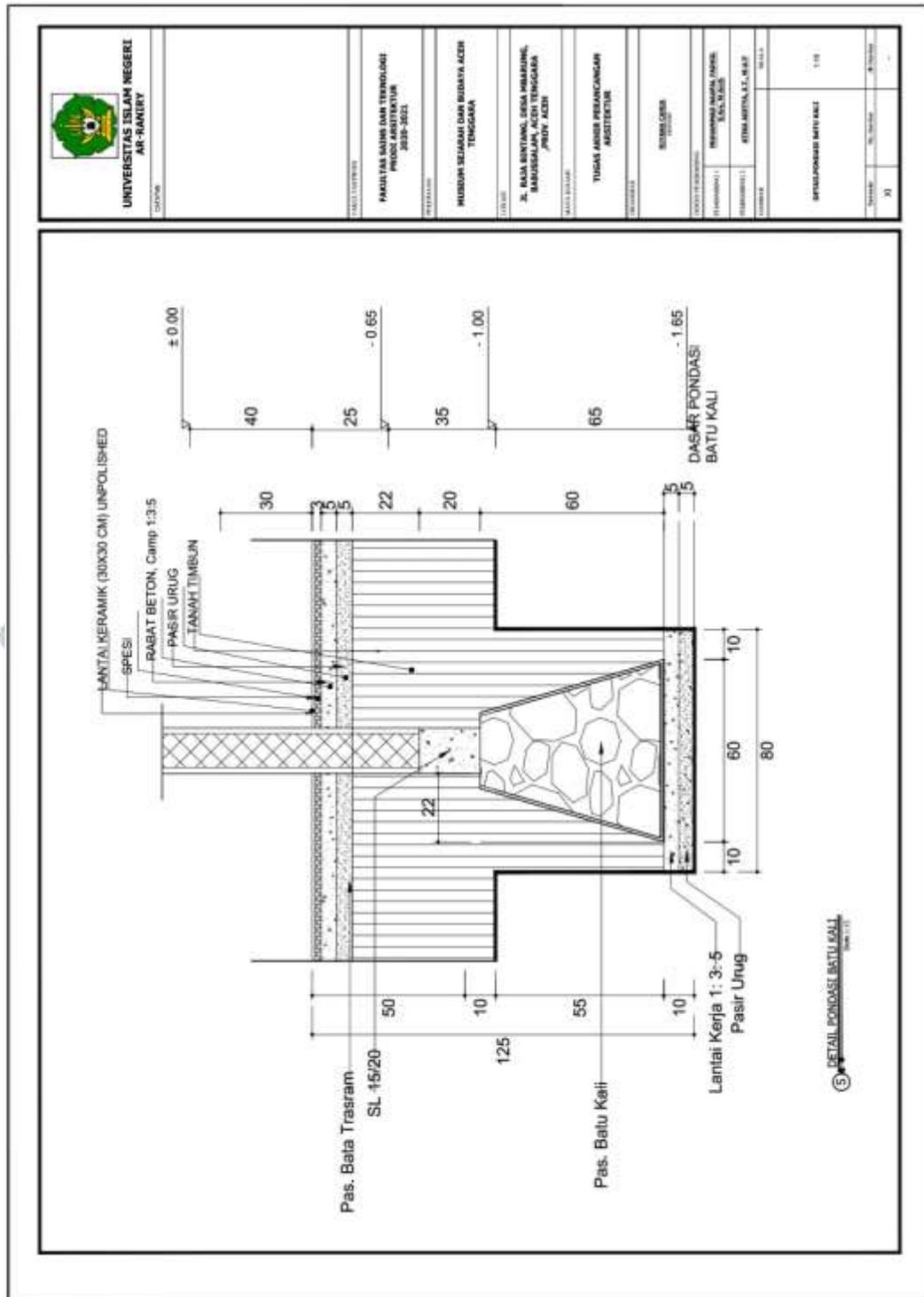
Gambar 6. 20 Denah Rencana Balok Lantai 3
 Sumber: Analisis Pribadi



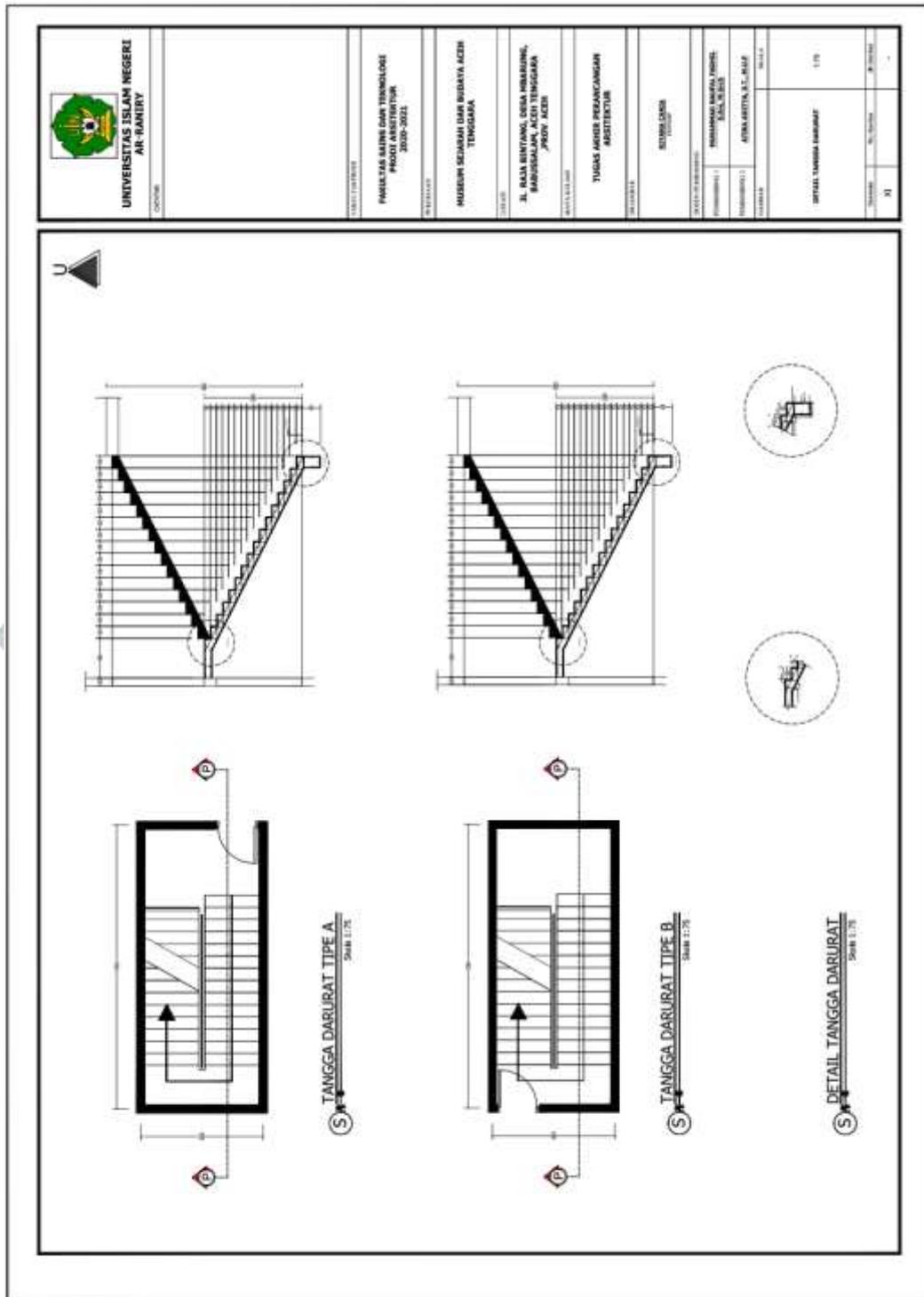
Gambar 6. 21 Denah Rencana Balok Lantai 4
Sumber: Analisis Pribadi



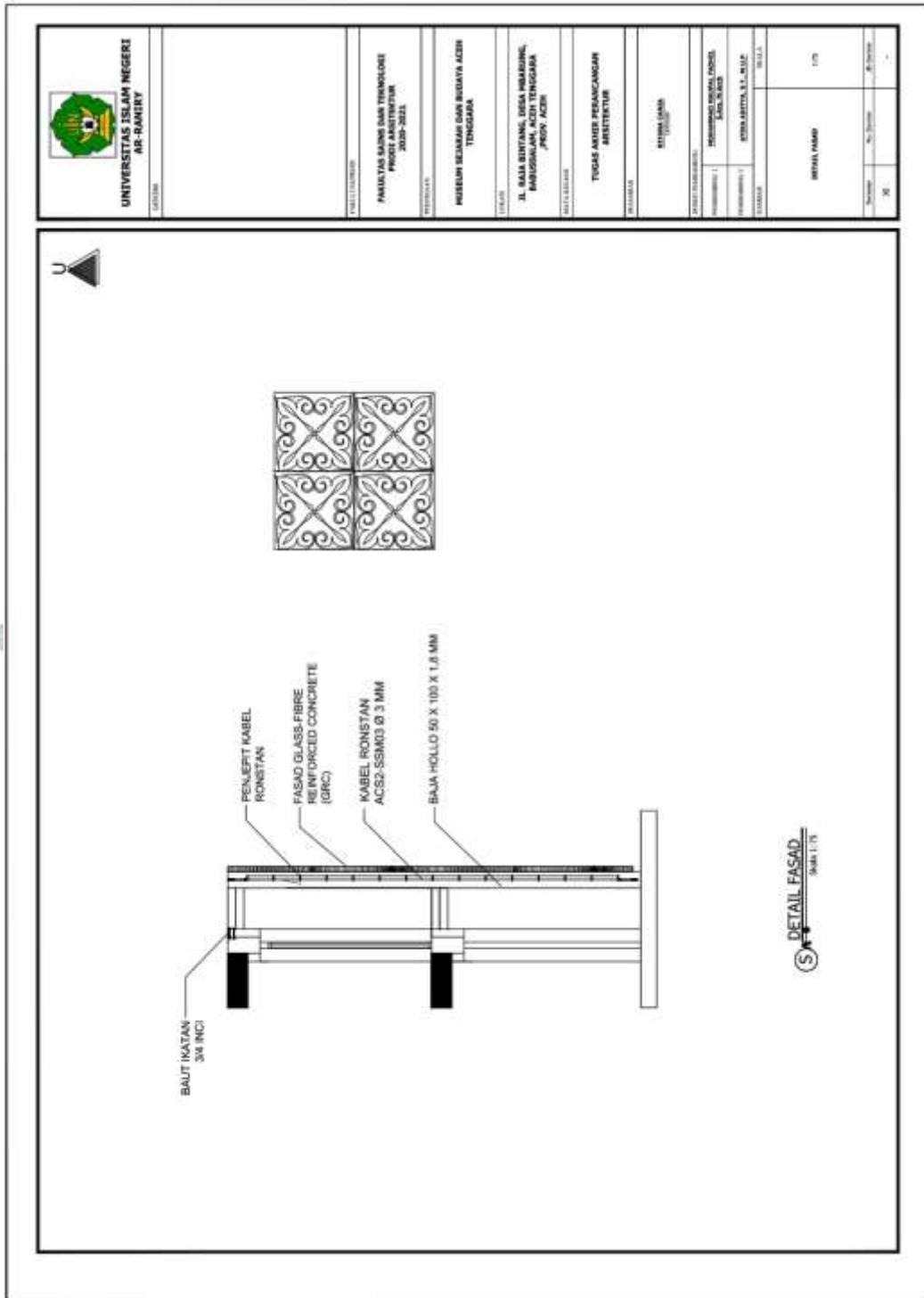
Gambar 6. 23 Detail Sloof dan Balok
Sumber: Analisis Pribadi



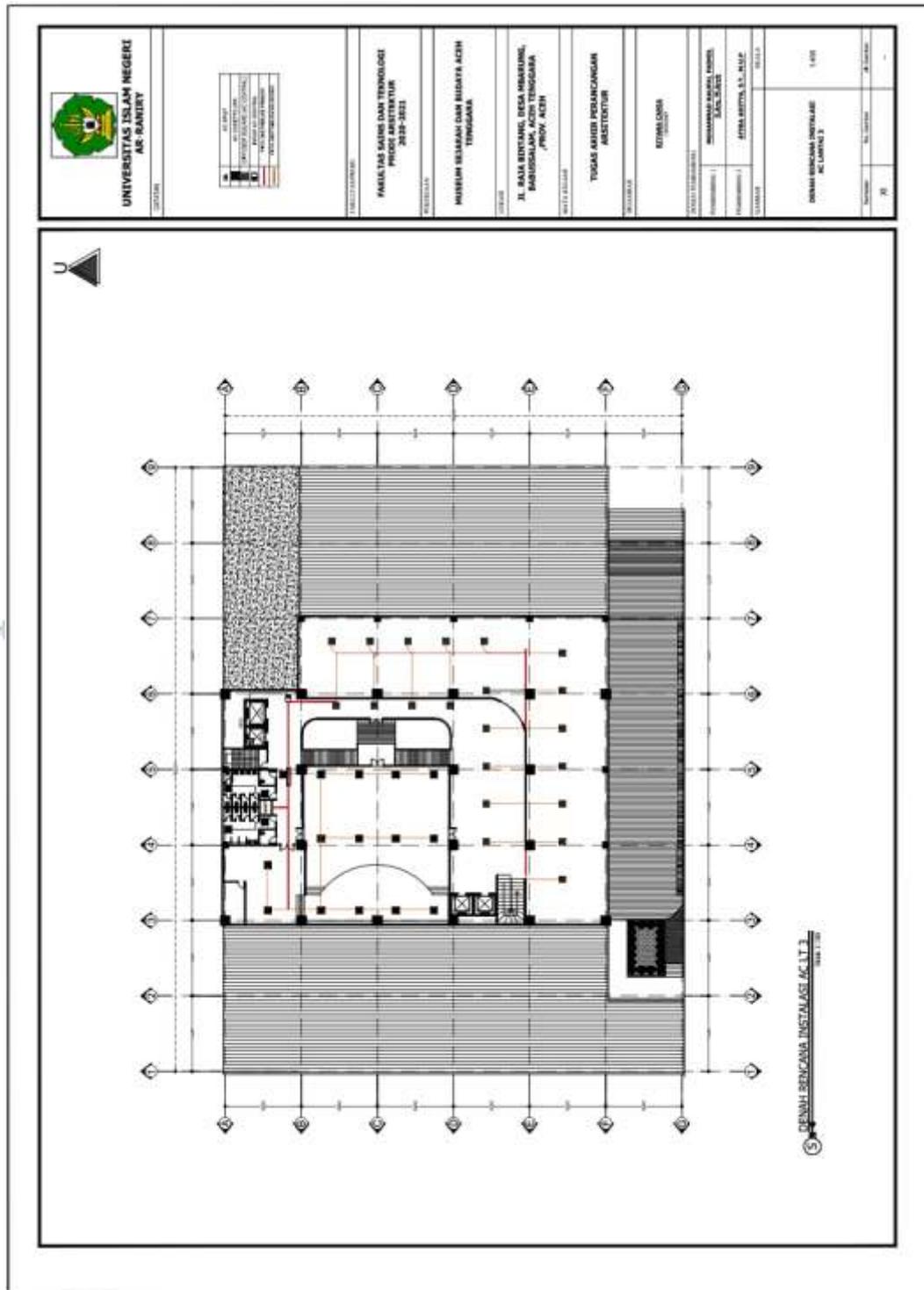
Gambar 6. 26 Detail Pondasi Batu kali
Sumber: Analisis Pribadi



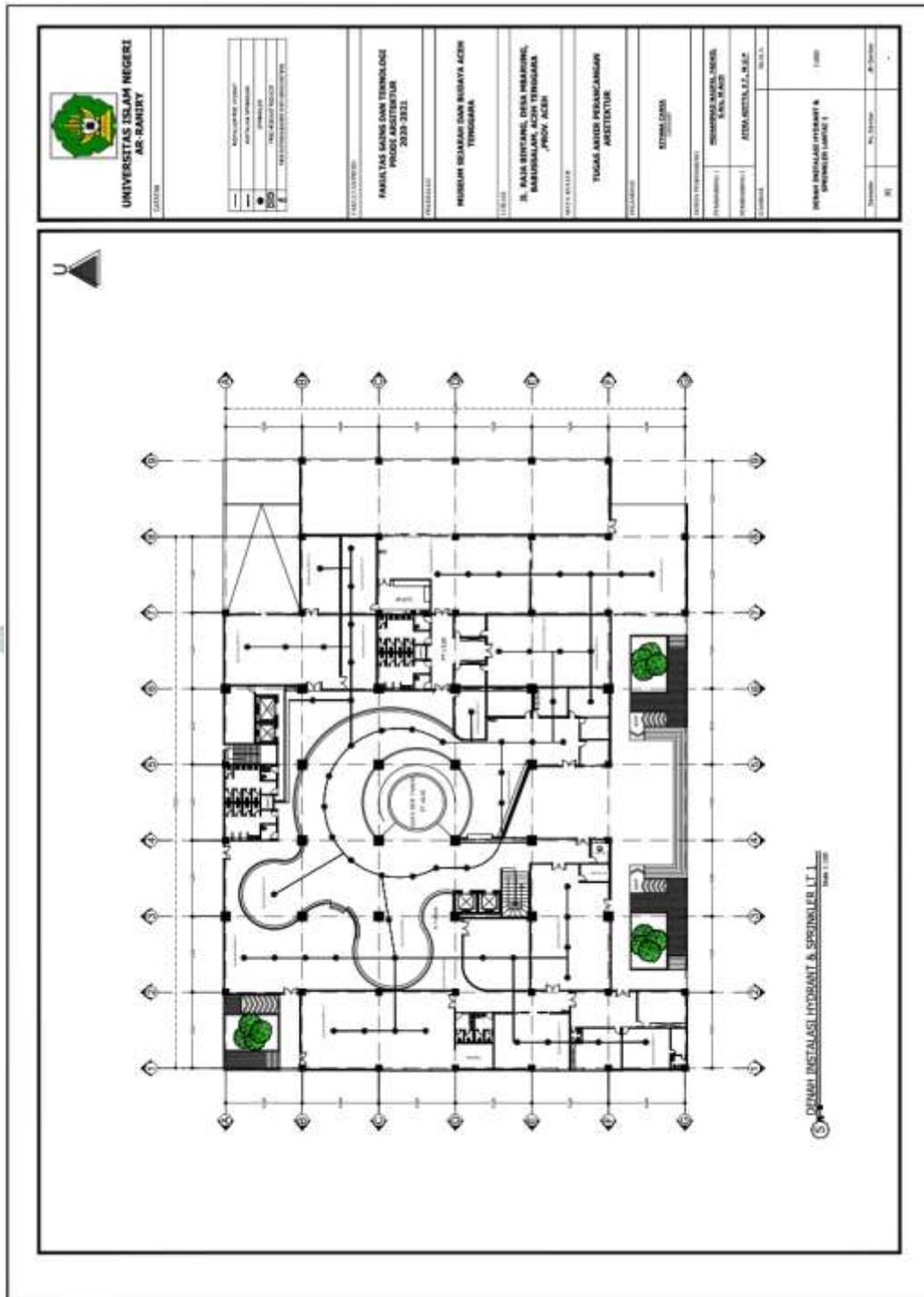
Gambar 6. 28 Detail Tangga Darurat
Sumber: Analisis Pribadi



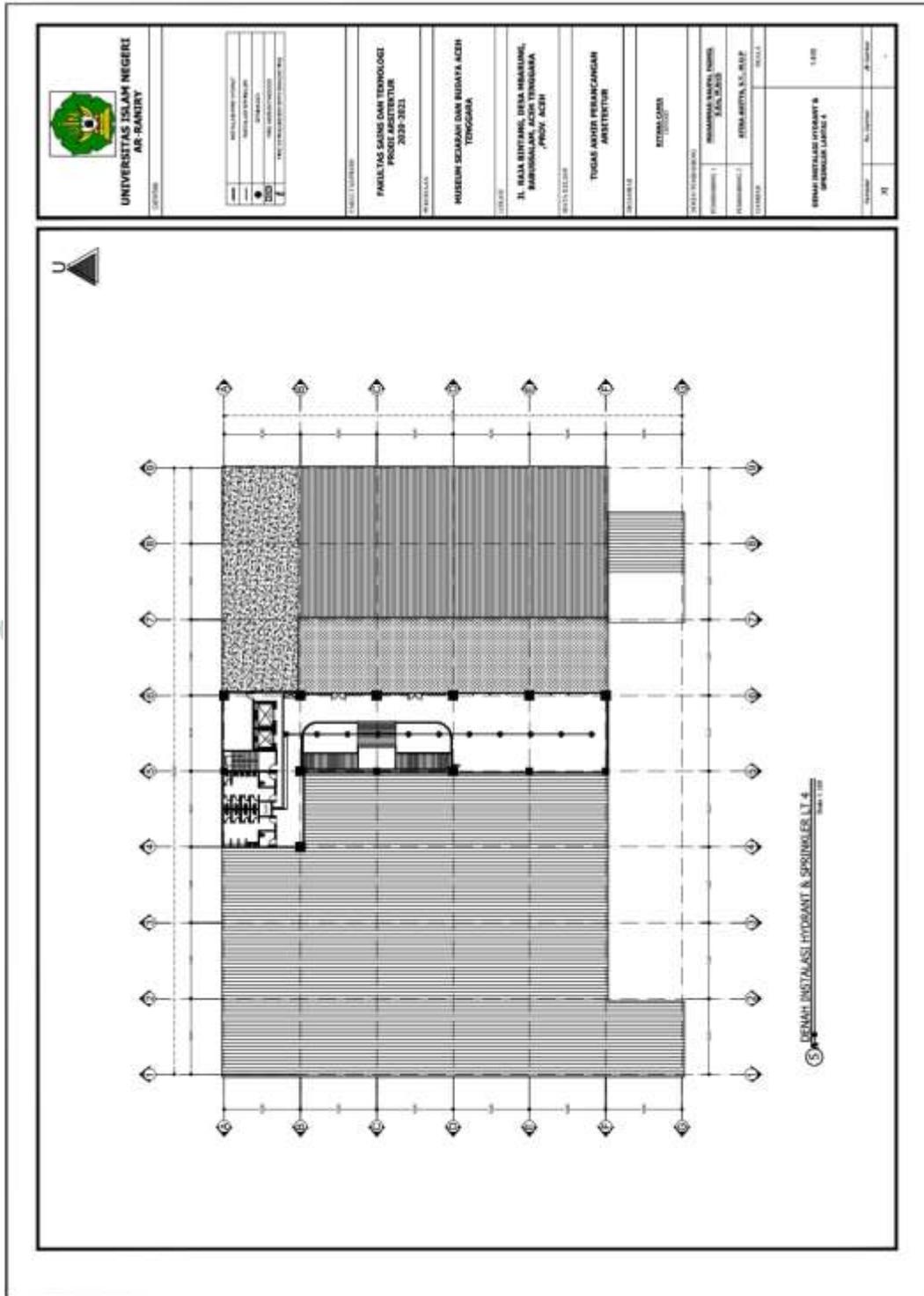
Gambar 6. 30 Detail Fasad Depan
 Sumber: Analisis Pribadi



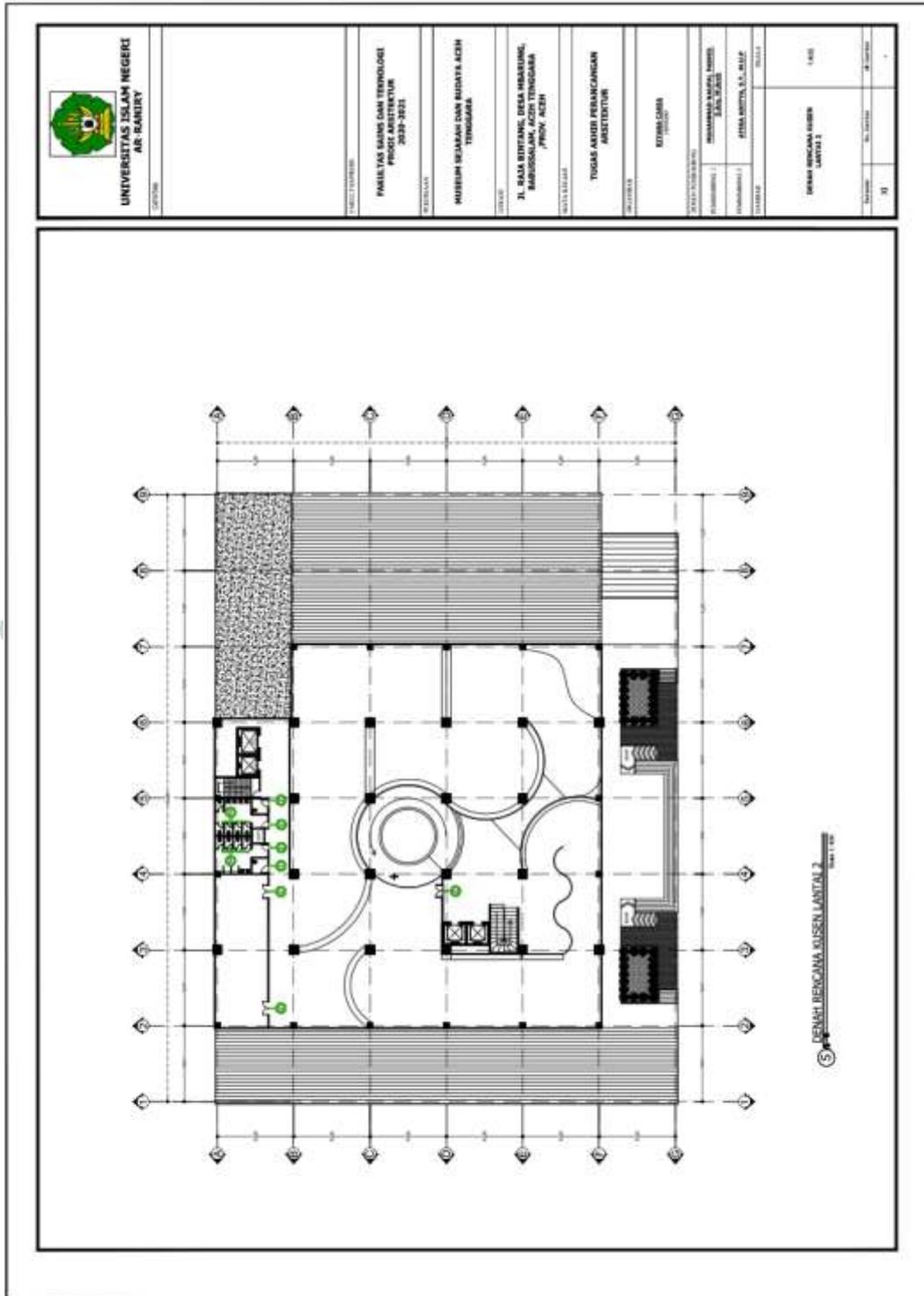
Gambar 6. 41 Denah Penghawaan Lantai 3
 Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 43 Denah Sprinkler Lantai 1
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 46 Denah Sprinkler Lantai 4
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 52 Denah Rencana Kusen Lantai 2
 Sumber: Analisis Pribadi

6.7 Gambar Eksterior Bangunan



Gambar 6. 55 Site Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 56 Fasad Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 57 Amphiteater Outdoor
Sumber: Analisis Pribadi

6.8 Gambar Interior Bangunan



Gambar 6. 58 Resepsionis Lantai 1
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 59 Ruang Pamer Digital Lantai 1
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 60 Ruang Pamer Digital Lantai 1
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 61 Ruang Pamer Lantai 1
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 62 Ruang Pamer Lantai 2
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 63 Ruang Pamer Sejarah Lantai 2
Sumber: Analisis Pribadi





Gambar 6. 64 Ruang Pamer Budaya Lantai 2
Sumber: Analisis Pribadi



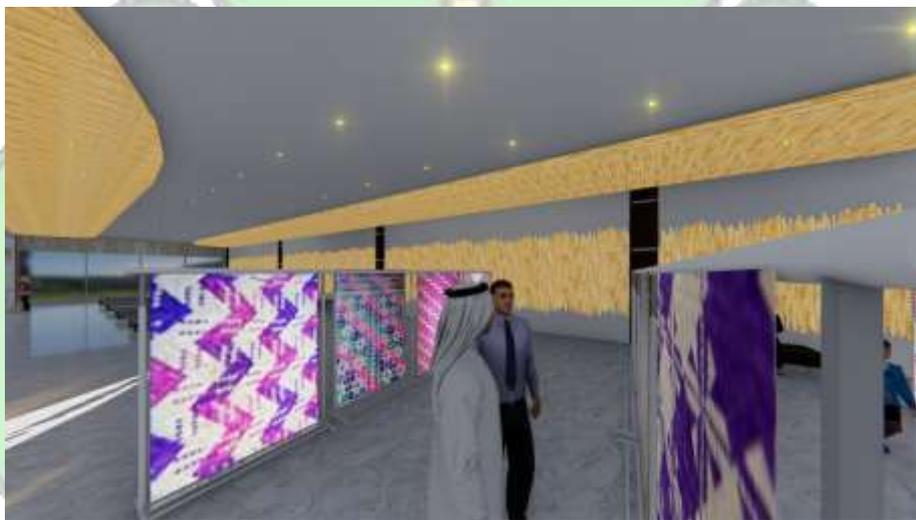
Gambar 6. 65 Ruang Audio visual Lantai 2
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 66 Ruang Mini Teater Lantai 3
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 67 Ruang Galeri Anyam Lantai 3
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 6. 68 Ruang Galeri Anyam Lantai 3
Sumber: Analisis Pribadi



DAFTAR PUSTAKA

- A Good Museum includes These Basic Fungtion*. Standar Bangunan Museum
Majalah Ilmu Permuseuman, 1988
- Akbar, Thalib, Dr., M.Sc. 2010-c. *Asal Mula Suku Batak Alas Dan Kedatangan Batak Toba Pada Zaman Kolonial Belanda*. Dipresentasikan Pada Seminar Nasional Peradaban/Budaya Bangsa Batak Dan Peringatan Hut Pertama Kesatuan Bangsa Batak Sedunia (Kbbd), Sabtu/Minggu, 16-17 Oktober 2010, Medan Sumatera Utara, pp. 1 – 28.
- Annonymous. 1968. *Kabupaten Atjeh Tenggara, Tanah Alas Gayo Luas, 1968*. Tanpa Penerbit, Tanpa halaman. Dokumen Daerah Aceh Tenggara
- DIKPARPORA (2019). *Destinasi pariwisata*
DIKPARPORA Aceh Tenggara 2019
- Effendy, Oesman. 1969. Asal Usul Suku Alas/Marga. Dalam: Risalah “Seminar Adat Alas”, Tanggal 28 November S/D 30 November 1969. Kutacane, pp. 19 – 42.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Solomon_R._Guggenheim_Museum
(diakses 16 januari 2020)
- Intenasional Council of Museum (ICOM) *Pedoman Museum Indoneisa,2008*
Montaner Josep (1990)
- KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* [Online].
Tersedia: [15 Januari 2020]
- Museografika. *Ditjen kebudayaan Direktorat permuseuman, Depdikbud, 1988*
Pedoman Pendirian Museum, Depdikbud, 1988
- Neufert, Ernest. 2002. *Data arsitek jilid 1*(Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, Trans).
Jakarta: Airlangga
- Neufert, Ernst,1994. *DataArsitek jilid 1*.
Jakarta: Erlangga.

Neufert, Ernst,1999. *DataArsitek jilid 2*.

Jakarta: Erlangga.

Peraturan Pemerintah. *Pengertian Museum*

Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995

Rosenbalt, Arthur,2001. *Building Type Basics For Museums*.

Canada:John Wiley & Sons, Inc

RTRW (2014). *Rencana tata ruang bangunan wilayah kabupaten Aceh Tenggara*

BPS Aceh Tenggara.[diakses 12 januari 2020]

Sufi, Rusdi dan Agus Budi Wibowo. 2008. *Sejarah dan Adat Istiadat*

Masyarakat Alas di Aceh Tenggara.

Badan Arsip dan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, Banda

Aceh, pp. iii -162.

Tangoro, Dwi,2006. *Utilitas Bangunan*.

Jakarta:UI-Press.



SKRIPSI

Arsana Tuba. 2016. *Perancangan Museum Budaya Wali Songo di Kabupaten Gresik (Tema: Extending tradition)*. (skripsi). Malang: Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

WEB REFERENSI

Maha Bhaskara Purnajaya. 2016. *Arsitektur Neo-Vernakular*. Di unduh dari situs <https://id.scribd.com/doc/311355809/Arsitektur-Neo-Vernakular>

[Bitly.ly/2r5KVi6](https://bitly.ly/2r5KVi6). Museum Zhoulu
Arcdaily.(diakses 20 januari 2020)

