

PERANCANGAN MUSEUM ARKEOLOGI ACEH

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

MOH RYAN HIDAYAT

NIM. 160701117

**Mahasiswa Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-raniry**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM ARKEOLOGI ACEH**

TUGAS AKHIR

Oleh:

MOH RYAN HIDAYAT

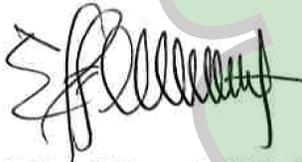
NIM. 160701117

Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Ir. Effendi Nurzal, S.T., M.T., IAL., IPM.
NIDN. 1306067801



Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch.
NIDN. 0022079306

A R - R A N I R Y

Mengetahui,
Ketua Prodi Arsitektur
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch.
NIDN. 2013078501

PENGESAHAN TIM PENGUJI
PERANCANGAN MUSEUM ARKEOLOGI ACEH

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Jum'at 28 Juli 2023
10 Muharam 1445 H

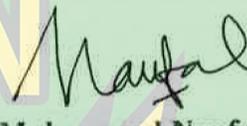
Panitia Ujian Munaqasah Tugas Akhir:

Ketua



Ir. Effendi Nurzal, S.T., M.T., IAI., IPM.
NIDN. 1306067801

Sekretaris



Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch.
NIDN. 0022079306

Penguji I



Henny Marlina, S.T., M.T
NIDN. 0111037303

Penguji II



T.Eka Panny Hadinata, S.T., M.T
NIDN. 1307088701

Mengetahui,

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



Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIDN. 0002106203

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Moh Ryan Hidayat
NIM : 160701117
Prodi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Perancangan Museum Arkeologi Aceh

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bertanggung jawab atas keaslian karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiarism dan indikasi ketidak jujuran dalam karya ini.

Banda Aceh, 10 Agustus 2023
Yang Menyatakan,



9AAKX580663463

Moh Ryan Hidayat
NIM. 160701117

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini untuk melengkapi syarat dalam menyelesaikan tugas akhir. Shalawat dan juga salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan penerangan kepada umat ini berupa ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat yang dapat dirasakan sampai pada saat ini.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch selaku ketua Prodi Arsitektur.
2. Bapak Ir. Effendi Nurzal, S.T.,M.T., IAI, IPM. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan pencerahan selama penulisan ini.
3. Bapak Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars.,M.Arch. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan pencerahan selama penulisan ini.
4. Ibu Henny Marlina, S.T.,M.T. Sebagai penguji I dan Bapak T. Eka Panny Hadinata, S.T.,M.T. Sebagai Penguji II dalam sidang munaqasyah saya yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang sangat bermanfaat kepada saya
5. Kepada kedua Orang Tua penulis yang telah mendukung dan mendoakan.
6. Kepada teman-teman dan sahabat yang telah membantu dukungan dalam penulisan ini.

Juga kepada semua pihak yang terlibat dalam melancarkan penyelesaian penulisan ini. Semoga mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu penulis berharap masukan dan saran agar bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Semoga penulisan ini dapat menjadi sebuah hal yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

**Banda Aceh
Penulis**

Moh Ryan Hidayat



ABSTRAK

Aceh merupakan daerah yang istimewa dan kaya akan sejarah dan juga kebudayaannya yang beragam. Peradaban di Aceh tak hanya tercatat dari masa kerajaan namun juga terdapat beberapa bukti peninggalan jauh sebelum masa kejayaan Islam di Aceh. Dewasa ini kepedulian dan kepekaan masyarakat terhadap sejarah kian menurun dikarenakan objek-objek sejarah ini kurang dapat perhatian dari masyarakat umum. Objek-objek sejarah yang memiliki nilai pembelajaran ataupun sebagai sebuah identitas daerah Aceh sangat banyak yang belum diketahui dan jauh dari jangkauan masyarakat umum.

Sebuah wadah atau tempat yang dikategorikan sebagai Museum yang dapat menampung sumber informasi sejarah dan kebudayaan sangat lah penting guna memberikan informasi dan ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum khususnya masyarakat Aceh. Di Banda Aceh tepatnya eksistensi sebuah museum arkeologi yang dapat menampung hal-hal yang mengandung unsur sejarah dari peradaban suku atau asal muasal masyarakat Aceh belum terwujud atau bisa juga dikatakan belum ada yang masuk ke dalam kategori museum arkeologi. Salah satu yang mendekati adalah Museum Aceh, namun hanya mencakup sejarah di masa kejayaan kerajaan Islam di Aceh

Dengan demikian hadirnya sebuah museum arkeologi yang nantinya dapat menampung atau memberi informasi akan sejarah dan kebudayaan menjadikan sebuah wajah baru dari sejarah Aceh, yang mana museum nantinya dapat menjadi referensi akurat tentang sejarah orang-orang Aceh yang mencakup informasi sejarah tidak hanya dari masa kejayaan Aceh namun juga dari masa-masa sebelum kerajaan Aceh berdiri.

Kata kunci : museum arkeologi, sejarah, kontemporer, Aceh

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Maksud Dan Tujuan	4
1.4 Batasan Perancangan	4
1.5 Kerangka Berfikir.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 DESKRIPSI OBJEK RANCANGANPERANCANGAN	7
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Pengertian Museum.....	7
2.1.2 Pengertian Museum Arkeologi	7
2.1.3 Definisi Museum.....	8
2.1.4 Klasifikasi Museum.....	8
2.1.5 Struktur Organisasi Museum	9
2.1.6 Tugas Dan Fungsi Museum	11
2.2 Permasalahan Museum	13
2.3 Prinsip Perancangan Ruang Museum	13
2.3.1 Persyaratan umum	13
2.3.2 Kegiatan-kegiatan pada museum	14
2.3.3 Tata cara display koleksi museum	15
2.3.4 Jarak display.....	16
2.3.5 Proses penyimpanan benda-benda koleksi pada museum	16
2.4 Museum Arkeologi Aceh.....	17
2.4.1 Tujuan Dan Sasaran Perancangan Museum Arkeologi.....	17
2.4.2 Fungsi Museum Arkeologi	18
2.4.3 Pengelompokan kegiatan-kegiatan museum arkeologi	18

2.4.4	Metode penyajian materi koleksi	19
2.4.5	Objek Khusus Arkeologi	19
2.4.6	Makna dan peranan benda arkeologi bagi masyarakat.....	20
2.4.7	Pembagian Unsur Arkeologi.....	20
2.5	Studi Banding Rancangan Sejenis.....	21
2.5.1	Museum nasional indonesia.....	21
2.5.2	Grand egyptian museum.....	23
2.5.3	Museum Arkeologi Nasional Athena.....	25
2.5.4	Kesimpulan studi banding museum	27
2.6	Tinjauan Khusus Objek Perancangan	29
2.6.1	Peraturan terkait zonasi lokasi	29
2.6.2	Lokasi perancangan.....	32
BAB 3	ELABORASI TEMA.....	35
3.1	Pengertian.....	35
3.1.1	Pengertian arsitektur kontemporer	35
3.1.2	Ciri-ciri arsitektur kontemporer	37
3.1.3	Penerapan arsitektur kontemporer.....	38
3.2	Studi banding tema sejenis.....	39
3.2.1	Etihad Museum	39
3.2.2	The Design Museum London, Inggris.....	40
3.2.3	Museum Of Tomorrow, Rio De Janeiro, Brasil.....	41
3.2.4	Kesimpulan studi banding tema sejenis.....	42
BAB 4	ANALISA.....	43
4.1	Analisa Lokasi Terpilih	43
4.1.1	Analisa penilaian lokasi.....	43
4.1.2	Deskripsi tapak.....	46
4.1.3	Eksisting	46
4.1.4	Analisa pencapaian.....	48
4.1.5	Analisa view.....	49
4.2	Analisa iklim	50
4.2.1	Analisa suhu.....	50
4.2.2	Analisa hujan.....	51

4.2.3	Analisa matahari.....	51
4.2.4	Analisa angin.....	52
4.2.5	Analisa kebisingan	54
4.3	Analisa Fungsional	55
4.3.1	Pengguna.....	55
4.3.2	Fasilitas	56
4.3.3	Alur kegiatan.....	57
4.3.4	Proses pengadaan barang koleksi.....	58
4.3.5	Hubungan ruang	60
4.3.6	Organisasi ruang.....	61
4.3.7	Kebutuhan ruang	62
4.3.8	Besaran ruang.....	63
BAB 5	KONSEP	67
5.1	Konsep Dasar	67
5.2	Konsep Penataan Ruang Luar	68
5.3	Konsep Bangunan.....	69
5.3.1	Zoning.....	69
5.3.2	Konsep tata masa.....	70
5.3.3	Konsep gubahan masa	70
5.4	Konsep Ruang Dalam	71
5.4.1	Konsep ruang pameran.....	71
5.4.2	Konsep pencahayaan	72
5.4.3	Penghawaan	73
5.4.4	Akustik.....	74
5.5	Konsep Utilitas	74
5.5.1	Distribusi air bersih	74
5.5.2	Sistem pembuangan limbah	75
5.5.3	Sistem jaringan listrik.....	75
5.5.4	Sistem pembuangan sampah.....	76
5.5.5	Sistem keamanan.....	76
BAB 6	GAMBAR HASIL RANCANGAN	78
6.1	Gambar Arsitektural	78

6.1.1	Site Plan	78
6.1.2	Layout Plan	78
6.1.3	Denah.....	79
6.1.4	Potongan	81
6.1.5	Tampak	82
6.1.6	Denah Rencana Kusen.....	84
6.1.7	Detail Kusen.....	86
6.2	Struktur	89
6.2.1	Denah dan Detail Pondasi.....	89
6.2.2	Denah Kolom	91
6.2.3	Denah Rencana <i>Sloof</i> dan Balok.....	92
6.2.4	Detail Pembesian.....	94
6.3	Utilitas.....	96
6.3.1	Denah Rencana Air Bersih	96
6.3.2	Rencana Air Bekas	97
6.3.3	Rencana Air Bekas	99
6.3.4	Detail Saluran Buang.....	100
6.3.5	Denah Rencana Elektrikal	101
6.3.6	Denah Rencana <i>Air Conditioner</i> (AC).....	102
6.3.7	Denah Rencana Sprinkler	104
6.4	Gambar 3D Perspektif	106
6.4.1	Perspektif Eksterior	106
6.4.2	Perspektif Interior.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....		108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Badan Organisasi Museum	9
Gambar 2.2	Badan Organisasi Museum	10
Gambar 2.3	Badan Organisasi Museum	10
Gambar 2.4	Bagan Operasional Museum	11
Gambar 2.5	Display Karya Dengan Skala Kecil.....	16
Gambar 2.6	Proses Penyimpanan Koleksi	17

Gambar 2.7Museum Nasional Indonesia	21
Gambar 2.8Ciri-Ciri Arsitektur Neoklasik Pada Museum Indonesia	22
Gambar 2.9Denah Museum Indonesia.....	23
Gambar 2.10Grand Egyptian Museum	24
Gambar 2.11Grand Egyptian Museum	24
Gambar 2.12Tampak Depan Museum Athena	25
Gambar 2.13Denah Athena Museum.....	26
Gambar 2.14 Lokasi Site Alternatif 1	33
Gambar 2.15 Alternatif 2	33
Gambar 2.16 Alternatif 3	34
Gambar 3.1Etihad museum	39
Gambar 3.2 The Design Museum.....	41
Gambar 3.3 Museum Of Tomorrow	41
Gambar 4.1Peta Lokasi Terpilh.....	45
Gambar 4.2Tampak Eksisting Di Area Site.....	46
Gambar 4.3Analisa Eksisting Di Area Site.....	47
Gambar 4.4AnalisaPencapaian.....	48
Gambar 4.5Analisa View Pada Area Site	49
Gambar 4.6Suhu Banda Aceh	50
Gambar 4.7Data Curah Hujan Banda Aceh.....	51
Gambar 4.8Data Sinar Matahari Banda Aceh.....	52
Gambar 4.9Data Analisa Kecepatan Angin Banda Aceh	52
Gambar 4.10Data Analisa Kondisi Angin Banda Aceh.....	53
Gambar 4.11Analisa Arah Angin Pada Site.....	54
Gambar 4.12Analisa Sumber Kebisingan Pada Site.....	54
Gambar 4.13Analisa Kebisingan Pada Site	55
Gambar 4.14Proses Penyimpanan dan Pengadaan Koleksi	58
Gambar 4.15Tata Ruang Penyimpanan Koleksi	59
Gambar 4.16Skema Hubungan Ruang.....	60
Gambar 4.17Organisasi Ruang.....	61
Gambar 5.1 Zoning.....	69

Gambar 5.2 Konsep Gubahan Masa	71
Gambar 5.3 Konsep Ruan Pamer	72
Gambar 6.1 Site Plan	78
Gambar 6.2 Layout Plan	78
Gambar 6.3 Denah Lantai 1	79
Gambar 6.4 Denah Lantai 2	79
Gambar 6.5 Denah Lantai 3	80
Gambar 6.6 Rooftop	80
Gambar 6.7 Potongan A-A	81
Gambar 6.8 Potongan B-B	81
Gambar 6.9 Potongan Site	82
Gambar 6.10 Tampak Depan	82
Gambar 6.11 Tampak Kanan	83
Gambar 6.12 Tampak Kiri	83
Gambar 6.13 Tampak Belakang	84
Gambar 6.14 Denah Kusen Lantai 1	84
Gambar 6.15 Denah Kusen Lantai 2	85
Gambar 6.16 Denah Kusen Lantai 3	85
Gambar 6.17 Detail Kusen P1	86
Gambar 6.18 Detail Kusen P2	86
Gambar 6.19 Detail Kusen P3	87
Gambar 6.20 Detail Kusen P4 dan P5	87
Gambar 6.21 Detail Kusen P6	88
Gambar 6.22 Detail Kusen P7	88
Gambar 6.23 Detail Kusen P8	89
Gambar 6.24 Denah Pondasi	89
Gambar 6.25 Detail Pondasi P1 dan P2	90
Gambar 6.26 Detail Pondasi P3	90
Gambar 6.27 Denah Kolom Lantai 1	91
Gambar 6.28 Denah Kolom Lantai 2	91
Gambar 6.29 Denah Kolom Lantai 3	92

Gambar 6.30 Denah Sloof.....	92
Gambar 6.31 Denah Balok Lantai 2	93
Gambar 6.32 Denah Balok Lantai 3	93
Gambar 6.33 Denah Balok Rooftop	94
Gambar 6.34 Detail Pembesian Balok.....	94
Gambar 6.35 Detail Pembesian Sloof.....	95
Gambar 6.36 Detail Pembesian Kolom	95
Gambar 6.37 Denah Air Bersih Lantai 1	96
Gambar 6.38 Denah Air Bersih Lantai 2	96
Gambar 6.39 Denah Air Bersih Lantai 3	97
Gambar 6.40 Denah Air Bekas Lantai 1	97
Gambar 6.41 Denah Air Bekas Lantai 2	98
Gambar 6.42 Denah Air Bekas Lantai 3	98
Gambar 6.43 Denah Air Kotor Lantai 1	99
Gambar 6.44 Denah Air Kotor Lantai 2	99
Gambar 6.45 Denah Air Kotor Lantai 3	100
Gambar 6.46 Detail Saluran Buang	100
Gambar 6.47 Denah Elektrikal Lantai 1	101
Gambar 6.48 Denah Elektrikal Lantai 2	101
Gambar 6.49 Denah Elektrikal Lantai 3	102
Gambar 6.50 Denah AC lantai 1.....	102
Gambar 6.51 Denah AC Lantai 2	103
Gambar 6.52 Denah AC Lantai 3	103
Gambar 6.53 Denah Sprinkler Lantai 1	104
Gambar 6.54 Denah Sprinkler Lantai 2	104
Gambar 6.55 Denah Sprinkler Lantai 3	105
Gambar 6.56 Perspektif Eksterior	106
Gambar 6.57 Perspektif Inteior	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sensus pengunjung museum tsunami.....	3
Tabel 2.1 Hasil Studi Banding museum.....	28
Tabel 2.2 KDB dan KLB Kota Banda Aceh.....	32
Tabel 2.3 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis.....	42
Tabel 4.1 Perbandingan Alternatif Site.....	43
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Museum Arkeologi.....	63
Tabel 4.3 Tabel Besaran Ruang Penerimaan.....	64
Tabel 4.4 Tabel Besaran Ruang pameran.....	65
Tabel 4.5 Tabel Besaran Ruang Edukasi.....	65
Tabel 4.6 Tabel Besaran Ruang Pengelola.....	66
Tabel 4.7 Tabel Besaran Ruang Pengunjung.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan perkembangan budaya yang beragam yang oleh itu semuanya berkaitan dengan peradaban terdahulu yang telah diwariskan secara turun-temurun oleh para leluhur bangsa Indonesia itu sendiri, berawal dari masa yang mana manusia belum mengenal yang namanya tulisan (prasejarah) sampai dengan masa dimana manusia telah mengenal tulisan dan juga pada masa-masa kejayaan kerajaan Hindu, Buddha dan juga kerajaan Islam. Seiring dengan berkembangnya proses peradaban ini banyak sekali terbentuknya atau terjadinya sebuah peninggalan atau warisan-warisan dari leluhur kita pada zaman dulu yang kemudian ditemukan pada era baru sekarang ini. Benda-benda prasejarah ini sangat memiliki nilai penting dan juga peranan penting untuk dipelajari dan sebagai saksi terjadinya sebuah sejarah pada masa lalu juga untuk memperkuat literatur kebudayaan di suatu tempat.

Benda-benda yang memiliki nilai sejarah atau arkeologis ini merupakan bukti utama sebagai sumber kebenaran ilmiah yang sangat perlu diperhatikan keberadaannya. Yang dalam hal ini dilandasi pada sebuah patokan teoritis sebagai pendidikan non formal mengenai rekam jejak peristiwa sejarah yang terjadi pada leluhur kita.

Seiring dengan perkembangan zaman dan juga kebudayaan yang semakin berkembang, masuknya budaya-budaya luar yang kian hari semakin pesat mempengaruhi pola-pola kehidupan dan gaya masyarakat Indonesia. Hal ini tentu sangat berbahaya bagi kebudayaan asli Indonesia, menggambarkan bahwa masyarakat mulai sedikit demi sedikit mulai melupakan kebudayaan atau warisan dari leluhur mereka, hal ini disebabkan salah satu faktor akan kelalaian dalam

menjaga atau memelihara fakta-fakta arkeologis dari hasil yang dibentuk oleh leluhur.

Berkurangnya kepedulian masyarakat akan hadirnya bukti peninggalan-peninggalan leluhur ini juga disebabkan oleh kurangnya sarana atau wadah yang dapat mengedukasikan hal tersebut, sebagai tempat edukasi dan juga sebagai tempat penyedia fakta paling akurat akan terjadinya sebuah peristiwa dalam hal ini hadirnya wadah yang dinamakan museum sangat dibutuhkan, agar keakuratan fakta dan juga sebagai sarana edukasi yang nantinya ikut menjaga, memelihara dan merawat peninggalan-peninggalan bersejarah.

Aceh adalah salahsatu wilayah yang dikenal dengan kerajaan islam pertama di indonesia, pada masa kejayaan kerajaan islam dahulunya Aceh dikenal dengan nama *seuramo meukah* (serambi mekah) dikarenakan hal itu yang membawa nama Aceh sampai ke berbagai penjuru dunia akibat kejayaan peradaban kerajaan islamnya dahulu. Akan tetapi peninggalan akan bukti kejayaan kerajaan islam dahulu di Aceh kian hari kian luput dari perhatian masyarakat setempat, sebagai contoh makam-makam pejuang masa kerajaan aceh terbengkalai bahkan lebih parahnya hilang dan rusak sehingga tidak dapat dikenali. Tak hanya itu berbagai manuskrip dan juga beberapa benda arkeolog rusak baik itu disebabkan oleh bencana alam atau kelalaian manusia.

Pentingnya pemerhatian akan benda-benda peninggalan bersejarah sama pentingnya seperti kita melestarikan kebudayaan, kerusakan atau bahkan kehilangan akan benda-benda arkeolog ini dapat berakibat fatal yang nantinya dapat mengurangi kepercayaan masyarakat akan sebuah autentikasi kebudayaan dan sejarah tersebut.

Sampai pada saat ini khususnya untuk daerah Aceh belum semuanya benda-benda arkeolog ini berada dalam naungan sebuah museum, terdapat juga beberapa LSM atau kepemilikan personal sehingga keamanan dan juga ketaha akan benda-benda arkeologi ini belum sepenuhnya terjamin.

Museum sebagai wadah atau sarana sebagai tempat edukasi bagi masyarakat menjadi salah satu faktor pendukung penting akan keberlangsungan artefak-artefak atau benda-benda arkeolog. Ketertarikan masyarakat akan hadirnya museum ini dapat dilihat pada sensus pengunjung yang mengunjungi museum sebagai contoh museum Tsunami adalah sebagai berikut :

Bulan Month	Pelajar Student	Mahasiswa Colleges	Umum General	
(1)	(2)	(3)	(4)	
Januari/January	-	-	3.185	
Februari/February	-	-	4.453	
Maret/March	-	-	2.085	
April/April	-	-	-	
Mei/May	-	-	-	
Juni/June	-	-	-	
Juli/July	-	-	-	
Agustus/August	-	-	-	
September/September	-	-	-	
Oktober/October	-	-	-	
November/November	-	-	-	
Desember/December	-	-	-	
Bulan Month	Peneliti Scientist	Asing Foreigners	Jumlah Total	
(1)	(5)	(6)	(7)	
Januari/January	4	889	4.078	
Februari/February	1	956	5.410	
Maret/March	-	404	2.489	
April/April	-	-	-	
Mei/May	-	-	-	
Juni/June	-	-	-	
Juli/July	-	-	-	
Agustus/August	-	-	-	
September/September	-	-	-	
Oktober/October	2	-	-	
November/November	-	-	-	
Desember/December	3	-	-	
Jumlah Total	2020	10	2.249	11.982
	2019	49	9.473	53.762
	2018	98	7.209	42.588

Tabel 1.1.1 Sensuspengunjung museum tsunami
Sumber : bandaacehkota.bps.go.id, 2021

Fitra Arda, Direktur PCBM, menyatakan, pentingnya museum bagi sebuah bangsa, dalam rangka untuk melestarikan kebudayaan dan juga memajukan sebuah kebudayaan, yang berpedoman pada Undang-undang Nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, peran museum juga sebagai pemeliharaan, pengembangan, perlindungan dan pembinaan kebudayaan.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana menghadirkan museum arkeolog sebagai tempat yang dapat menjadi sarana dan fasilitas masyarakat untuk melestarikan benda-benda bersejarah
- Bagaimana menciptakan suasana museum yang menjadi tempat untuk mengapresiasi akan benda-benda bersejarah.
- Bagaimana menghadirkan museum sebagai sarana edukasi dan rekreasi

1.3 Maksud Dan Tujuan

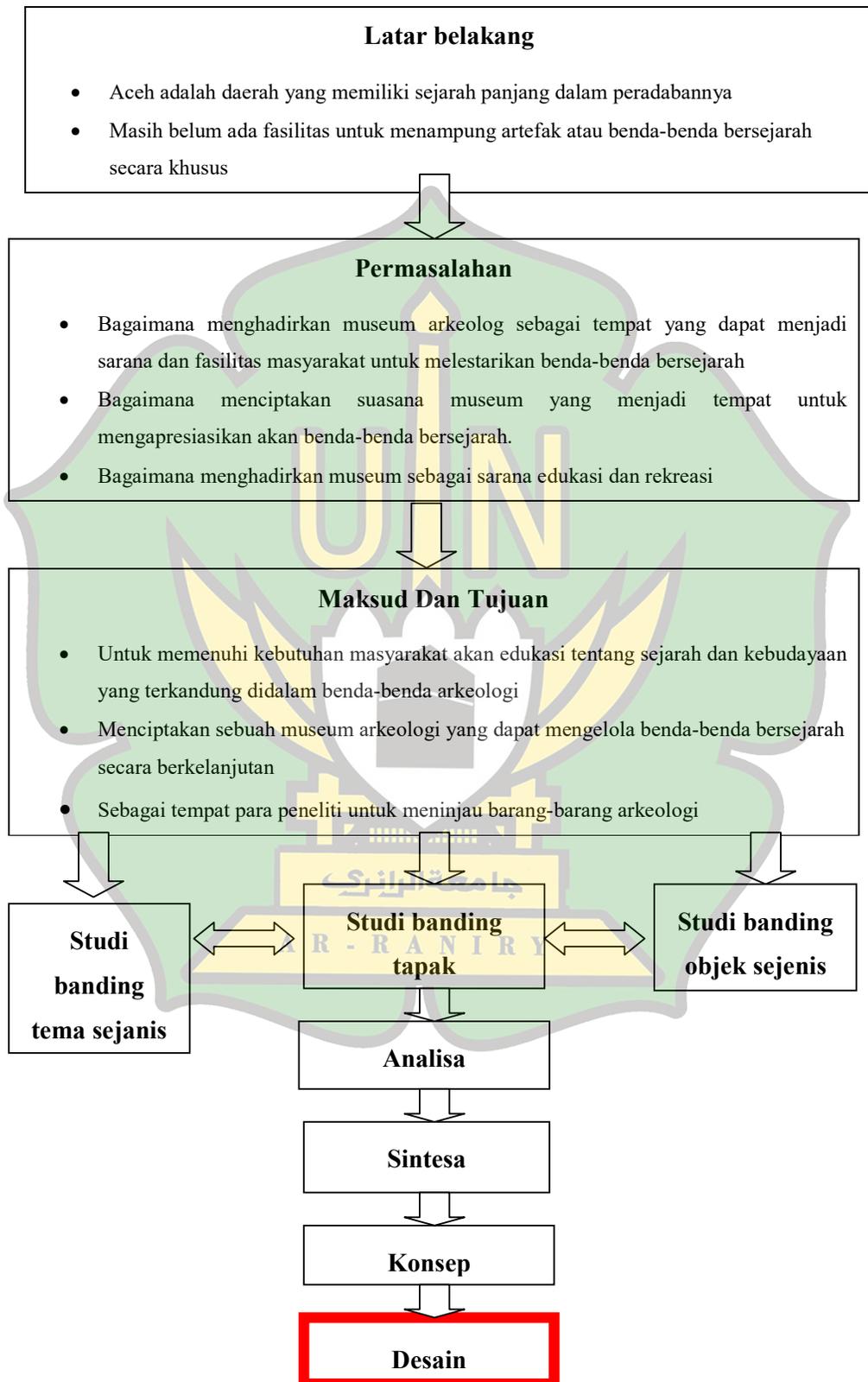
Adapun maksud dan tujuan dari museum arkeologi ini adalah :

1. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan edukasi tentang sejarah dan kebudayaan yang terkandung didalam benda-benda arkeologi
2. Menciptakan sebuah museum arkeologi yang dapat mengelola benda-benda bersejarah secara berkelanjutan
3. Sebagai tempat para peneliti untuk meninjau barang-barang arkeologi

1.4 Batasan Perancangan

Lebih berpedoman pada bidang ilmu Arsitektur yang dibentuk melalui tema, konsep dan Term of Reference (TOR) yang telah dipelajari dan ditetapkan.

1.5 Kerangka Berfikir



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang dari perancangan bangunan Museum Arkeologi Aceh, maksud dan tujuan, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan.

BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN

Berisi penjelasan, pengertian dan tinjauan tentang kasus perancangan, data lokasi perancangan dan KLB, KDB.

BAB III TEMA

Penjelasan mengenai latarbelakang pemilihan dan pengertian tema perancangan, studi banding bangunan dan tema sehingga mendapatkan kesimpulan tentang penjelasan tema yang dipilih.

BAB IV ANALISA

Menganalisa permasalahan yang telah terumuskan, mencakup analisis fungsional, analisis utilitas, analisis kondisi lingkungan dan struktur sehingga mendapatkan data faktual yang nantinya digunakan pada proses perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Tahap akhir penyelesaian yang telah dianalisa melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak, konsep perancangan bangunan.

BAB VI HASIL RANCANGAN

Berisi gambar kerja sebagai objek perancangan tugas akhir.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan

2.1.1 Pengertian Museum

Kata museum pertama berasal dari bahasa Yunani yaitu “*mouseion*” yang artinya rumah pemujaan. Sedangkan menurut KBBI museum *mu-se-um* berarti sebuah gedung atau sebuah tempat yang diperuntukkan sebagai pameran tetap terhadap benda-benda yang sepatutnya mendapatkan perhatian umum seperti peninggalan sejarah, karya seni dan ilmu pengetahuan.

Di Indonesia museum dikategorikan sebagai sebuah lembaga yang mana berfungsi sebagai sebuah tempat yang melindungi, melestarikan dan menjaga barang koleksi dan mengkoordinasikan kepada masyarakat umum, hal ini berpedoman pada peraturan pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum.

2.1.2 Pengertian Museum Arkeologi

Menurut Jolanda Srisusana Atmadjaja (2002); museum adalah sebuah bangunan publik yang berorientasi kebudayaan, baik dari aspek fungsi utama sebagai sarana dokumentasi benda-benda bersejarah dan objek penelitian lain, pusat penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, seni dan budaya, dan juga hal seperti kondisi lingkungan sosial, politik, budaya dan ekonomi.

Museum arkeologi secara klasifikasinya tergolong kedalam Historical museum yaitu sebuah museum yang bertujuan khusus untuk meninjau tentang sejarah merawat benda-benda peninggalan sejarah serta melestarikannya yang berguna untuk tujuan ilmu pengetahuan dan juga penelitian.

2.1.3 Definisi Museum

Definisi museum menurut para ahli :

- Menurut Douglas Allan, direktur Royal Scottish Museum di Edinburgh, museum dengan bentuk paling sederhana terdiri dari suatu rumah yang mengoleksi benda-benda untuk diperiksa dan untuk meneliti benda-benda koleksi tersebut (Alexander and Mary 2).
- Gertrud Rudolf Hille, ahli museum dari Jerman Barat, mengatakan sebuah museum bukan hanya mengumpulkan barang-barang koleksi dan meneliti akan tetapi juga memberikan kepada khalayak umum khususnya bagi para pemuda
- Museum ialah suatu badan atau lembaga yang tidak mencari keuntungan (lembaga nonprofit) yang bertugas menjaga, merawat serta melestarikan benda-benda sebagai sebuah pembuktian alam, manusia dan kebudayaan (Dinas Museum dan Pemugaran 4).

2.1.4 Klasifikasi Museum

Museum adalah sebuah bagian dari elemen penting dalam melestarikan sebuah sejarah dan budaya yang menghubungkan sebuah informasi dari masa lalu kemasa kini. Maksud dari warisan budaya ialah sebuah bukti dari peradaban manusia yang telah melewati proses sosial (Ardiwidjaja, 2013).

International Council Of Museum menyimpulkan ada beberapa jenis-jenis museum adalah sebagai berikut :

1. Historical Museum, yaitu museum yang tujuannya khusus untuk meninjau tentang sejarah menurut perkembangannya dan juga kurun waktu tertentu.
2. Art History Museum, yaitu museum yang tujuan khususnya mengungkap berkembang seni dari suatu daerah atau negara.
3. Natural History Museum, yaitu museum yang tujuan utamanya mengungkapkan tentang keadaan-keadaan alam. Didalamnya juga termasuk museum zoologi, biologi dan geologi.

4. Antropologi Dan Etmografi, yaitu museum yang tujuannya mengungkapkan tentang perkembangan lingkungan alam, sosial dan juga kebudayaan di suatu tempat atau disebuah negara.
5. Museum tecnology and industry, yaitu museum yang mengungkapkan tentang perkembangan teknologi dan industri. Juga termasuk didalamnya museum alutsita, penerbangan dan sejenisnya yang menyangkut dengan teknologi dan industri.

Menurut klasifikasi diatas museum Arkeologi termasuk kedalam jenis Historical museum yang mana hal ini merujuk pada fungsi daripada museum Arkeologi yaitu sebagai museum yang bertujuan khusus untuk meninjau tentang sejarah menurut perkembangannya.

2.1.5 Struktur Organisasi Museum

Di dalam pengelolaannya museum diharuskan memiliki struktur organisasi yang terarah dan jelas, agar museum dapat penanganan yang baik dan terstruktur. Maka penyelenggara museum harus berstatus badan hukum.



Gambar 2.1Badan Organisasi Museum
Sumber : Sutaarga,1998

Bagan diatas adalah bagan pengelola museum swasta.

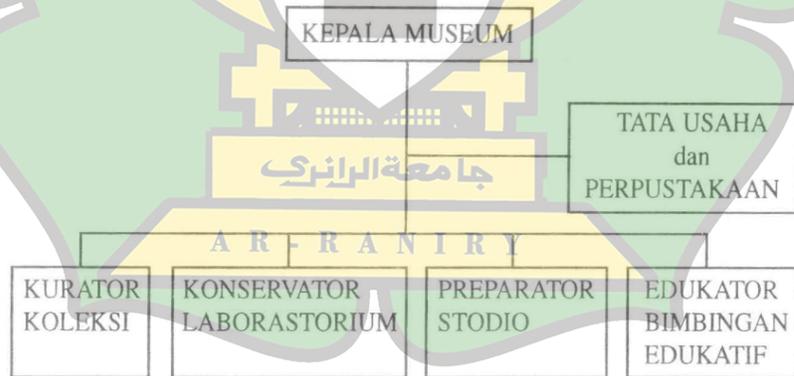
BAGAN B



Gambar 2.2 Badan Organisasi Museum sumber : Sutaarga,1990

Bagan B adalah struktur organisasi museum resmi.

BAGAN C:



Gambar 2.3 Badan Organisasi Museum sumber: Sutaarga,1998

Bagan C adalah bagan organisasi museum dengan skala medium.

BAGAN D:



Gambar 2.4 Bagan Operasional Museum
Sumber : Sutaarga,1998

Bagan D adalah sistem operasional museum dengan skala umum.

Dengan struktur organisasi diatas untuk jenis museum dengan skala besar atau skala kecil tentu diperlukan struktur organisasi yang disesuaikan dengan keperluan yang disesuaikan.

2.1.6 Tugas Dan Fungsi Museum

Adapun tugas yang wajib dan jadi tanggung jawab pihak museum adalah sebagai berikut :

1. Sebagai wadah penampung dan juga pengamanan benda-benda peninggalan sejarah dan juga kebudayaan
2. Sebagai tempat edukasi bagi masyarakat
3. Sebagai tempat konservasi
4. Sebagai tempat penelitian

5. Sebagai tempat ajang pengenalan sebuah kebudayaan
6. Sebagai tempat rekreasi.

Menurut kesimpulan tugas-tugas sebuah museum diatas maka dari itu sebuah museum sepatutnya memiliki standar untuk perancangannya :

1. Persyaratan preservasi dan konservasi

Museum harus memiliki tempat atau sebuah ruang khusus untuk kegiatan preservasi konservasi sebagai pendukung kegiatan perawatan dan juga backup barang koleksi.

2. Persyaratan sebagai tempat edukasi atau informasi studi

Museum harus memiliki ruangan yang mampu memenuhi kebutuhan sebagai sebuah tempat edukasi bagi para pengunjung yang berfungsi sebagai tempat penyampaian informasi tentang koleksi-koleksi yang ada di museum tersebut.

3. Persyaratan laboratorium

Sebuah museum juga harus memenuhi kebutuhan ruang sebagai tempat laboratorium yang berfungsi untuk pusat penelitian tentang benda-benda koleksi yang ada di museum.

4. persyaratan bagi pengelola atau organisasi

Museum juga harus memenuhi kebutuhan kerja bagi para pengelola museum yang meliputi :

- a. Ruang pengelola koleksi
- b. Ruang tata usaha
- c. Ruang pengelola informasi dan publikasi
- d. Ruang pengelola arsip atau perpustakaan
- e. Persyaratan ruang pameran

Museum harus memiliki ruang pameran yang tujuannya untuk memudahkan pengunjung dalam melihat dan memahami koleksi-koleksi yang ada didalam museum tersebut.

2.2 Permasalahan Museum

Adapun masalah yang ditemui dalam hal perancangan sebuah museum adalah sebagai berikut :

a) Permasalahan umum

Permasalahan umum biasanya timbul dari hal yang non arsitektural yang dapat berpengaruh pada proses perancangan

- Jumlah museum di Indonesia masih sangat sedikit dibandingkan jumlah populasi di Indonesia.
- Kurangnya minat masyarakat untuk mengunjungi museum dikarenakan kurangnya daya tarik dari sebuah museum baik itu dari segi informasi atau koleksi.
- Kondisi museum tidak mendukung dari segi perkembangannya.

b) Permasalahan khusus

Permasalahan khusus ini berkaitan dengan masalah dalam arsitektural diantaranya :

- Sirkulasi bangunan
- Penerangan dan penghawaan
- Penampilan atau *view* dari museum tersebut.

2.3 Prinsip Perancangan Ruang Museum

2.3.1 Persyaratan umum

Menurut Neufert (1996) ruang pameran pada galeri museum yang diperuntukkan untuk pameran harus memenuhi beberapa hal, yaitu terlindungi dari kerusakan, kelembapan, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Untuk memenuhi persyaratan tersebut dibutuhkan persyaratan ruang sebagai berikut :

1. Tampilan display haruslah dibuat semenarik mungkin agar dapat dilihat dengan mudah.
2. Pencahayaan harus mencukupi kebutuhan museum.
3. Memenuhi kriteria penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.

2.3.2 Kegiatan-kegiatan pada museum

Jenis-jenis kegiatan pada museum dapat dibedakan menjadi beberapa bagian :

1. Pengadaan

Hanya beberapa benda khusus yang dapat dimuat kedalam museum, yaitu benda-benda yang memiliki nilai *historical* atau memiliki makna sejarah serta benda-benda yang dapat diidentifikasi wujud, asal dan hal yang lainnya yang mendukung identifikasi dari benda-benda bersejarah.

2. Pemeliharaan

Dalam upaya pemeliharaan benda koleksi ada beberapa aspek terdapat didalamnya antara lain :

a) Aspek teknis

Dijaga juga dirawat agar tetap awet dan tercegah dari resiko kerusakan

b) Aspek administrasi

Benda-benda koleksi harus memiliki keterangan atau data tertulis yang membuat benda-benda koleksi memiliki nilai khusus.

c) Konservasi

Merupakan kegiatan melestarikan maupun melindungi objek atau benda-benda bersejarah yang memiliki nilai.

d) Restorasi

Merupakan kegiatan pengembalian atau pemeliharaan terhadap benda-benda bersejarah terhadap keadaan semula atau juga bisa disebut dengan pembaharuan.

e) Penelitian

Didalam sebuah museum terdapat dua jenis penelitian yang biasanya dilakukan diantaranya adalah :

- Penelitian *Intern*, adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk pengembangan ilmu pengetahuan
- Penelitian *Ekstern*, adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ataupun pihak luar seperti mahasiswa, pelajar, pengunjung dan pihak lainnya untuk kepentingan karya ilmiah, skripsi, journal penelitian dan lain sejenisnya.

f) Pendidikan

Kegiatan ini khusus diperuntukkan terhadap edukasi tentang pengenalan objek-objek koleksi yang dipamerkan.

g) Rekreasi

Hal ini diartikan dalam sebuah kegiatannya pengunjung dapat menikmati dan menghayati hal-hal yang diperoleh dari objek koleksi yang dipamerkan dan juga tidak menuntut untuk memfokuskan konsentrasi yang menyebabkan kebosanan.

2.3.3 Tata cara display koleksi museum

Pada umumnya didalam sebuah museum atau pameran-pameran koleksi lainnya terdapat tiga macam penataan atau display benda-benda koleksi, yaitu :

1. *Free standing on the floor or plinth or supports*

Benda-benda koleksi yang memiliki dimensi dengan skala yang besar diletakkan disuatu panggung atau pembuatan level lantai sebagai batas daripada display yang ada, contohnya patung dan benda-benda yang skalanya tergolong besar lainnya.

2. *On wall or panel*

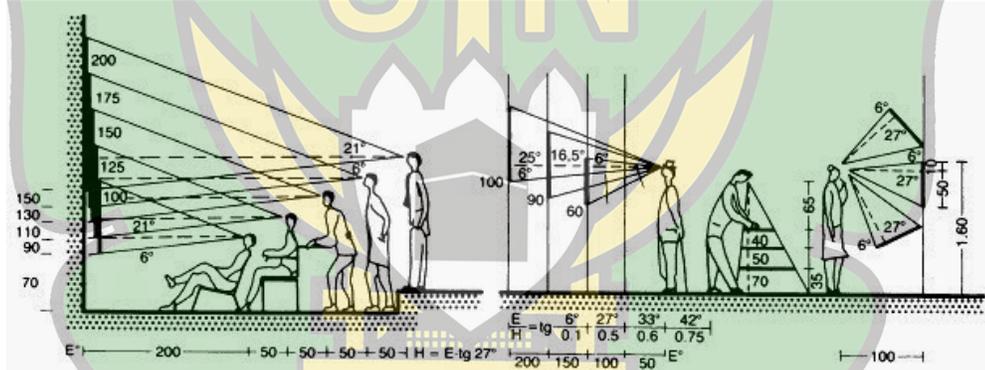
Adalah peletakan koleksi yang ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibuat agar membatasi ruang sehingga menjadi tempat gantungan koleksi yang di pameran.

3. *In show case*

Benda-benda koleksi yang berskala lebih kecil biasanya membutuhkan suatu tempat display berupa kotak kaca atau transparan, yang fungsinya untuk melindungi dan memperjelas agar dapat dilihat langsung oleh para pengunjung tanpa menyentuh benda-benda tersebut.

2.3.4 Jarak display

Menurut Neufert (1996) sudut pandang manusia normal dimulai dari 27° diukur dari ketinggian mata, untuk para pengunjung yang berdiri maka objek koleksi yang cukup besar harus berjarak 10 m dengan bagian atas tidak lebih dari 4,9 m diatas permukaan mata dan bagian bawah sekitar 70cm kebawah. Posisi display yang baik untuk objek yang lebih kecil skalanya adalah sejajar dengan jarak pandangan mata (Gambar 2.5).

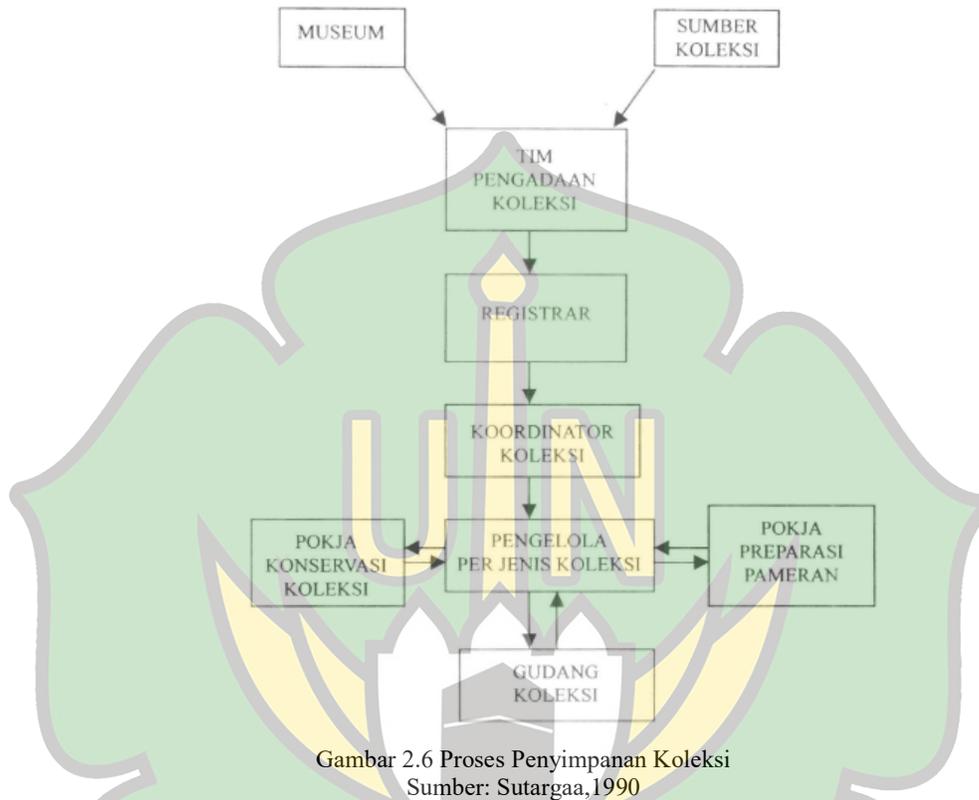


Gambar 2.5 Display Karya Dengan Skala Kecil
Sumber : Neufert,1996

2.3.5 Proses penyimpanan benda-benda koleksi pada museum

Penyimpanan benda-benda museum dilakukan dengan memperhatikan daya guna dan hasil guna daripada benda-benda tersebut, dan dapat dilakukan pada tempat ruang pameran atau gudang benda koleksi (Ps.5.PP.no.19 tahun 1995).

PROSES PENYIMPANAN KOLEKSI



Gambar 2.6 Proses Penyimpanan Koleksi
Sumber: Sutargaa,1990

2.4 Museum Arkeologi Aceh

Museum arkeologi Aceh adalah suatu tempat atau wadah yang bertujuan untuk merawat menyimpan serta melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah aceh khususnya dalam bidang arkeologis yang diperuntukkan bagi masyarakat, pelajar dan juga mahasiswa.

2.4.1 Tujuan Dan Sasaran Perancangan Museum Arkeologi

Tujuan perancangan museum arkeologi Aceh adalah sebagai bentuk kepedulian masyarakat Aceh umumnya terhadap peninggalan-peninggalan bersejarah dari leluhur khususnya benda-benda arkeologi.

Sasaran perancangan museum arkeologi Aceh adalah untuk melestarikan, merawat dan sebagai penyampaian informasi tentang benda-benda arkeologis peninggalan sejarah Aceh kepada masyarakat umum, khususnya masyarakat Aceh.

2.4.2 Fungsi Museum Arkeologi

Adapun fungsi daripada museum arkeologi adalah sebagai berikut :

1. Sebagai tempat kegiatan pameran, penyedia informasi tentang benda-benda peninggalan sejarah dan juga sebagai pusat studi benda-benda arkeologis
2. Sebagai tempat rekreasi yang menambah wawasan tentang benda-benda peninggalan sejarah
3. Sebagai tempat penelitian khususnya dibidang arkeologi.

2.4.3 Pengelompokan kegiatan-kegiatan museum arkeologi

1. Pengelompokan berdasarkan jenis kegiatan
 - Kegiatan pelayanan umum
 - Kegiatan berhubungan dengan konservasi
 - Kegiatan yang berkaitan dengan administrasi
 - Kegiatan mengedukasi
 - Kegiatan event atau pameran
 - Kegiatan servis
2. Pengelompokan berdasarkan bentuk kegiatan
 - Kegiatan pokok
Menyajikan koleksi sebagai media edukasi dan informatif antara pengunjung dan barang koleksi museum
 - Kegiatan pendukung
Kegiatan konservasi perawatan, penyegaran serta pengembangan objek museum
 - Kegiatan penunjang

Mencakup kegiatan yang berkaitan dengan pelayanan publik, administrasi dan servis.

2.4.4 Metode penyajian materi koleksi

1. Penyajian pameran koleksi

Kegiatan pokok pada sebuah museum umumnya dapat menyajikan dan memberi informasi dan menciptakan suasana ramah terhadap pengunjung yang dalam dunia arsitektur juga disebut dengan *respect for user*, agar pengunjung dapat dengan memahami makna dan nilai-nilai yang ada didalam benda-benda bersejarah.

2. Sifat pameran dimuseum

Museum arkeologi berfokus kepada benda-benda peninggalan bersejarah yang di tujukan pada pameran tetap.

- Pameran tetap

Benda-benda yang dipamerkan bersifat tetap dan dalam jangka waktu yang lama

- Pameran temporer

Benda-benda yang dipamerkan berbeda setiap waktunya dan dilaksanakan dalam waktu yang relatif lebih singkat daripada pameran temporer, hal ini untuk meningkatkan minat atau ketertarikan masyarakat akan benda-benda yang ada dalam museum.

2.4.5 Objek Khusus Arkeologi

Benda atau objek arkeologi adalah benda-benda peninggalan sejarah dan juga budaya yang juga dikenal sebagai artefak.

Adapun pengertian artefak dibagi mendadi dua yaitu :

1. Historical material

Adalah benda-benda peninggalan sejarah yang diperoleh dari zaman dimana sudah mengenal tulisan. Didalamnya termasuk :

- Prasasti
- Manuskrip (naskah kuno)
- Numismatik (mata uang)
- Sisa-sisa material
- Monument remain (senjata, perhiasan dan sejenisnya)

2. Prehistory material

Adalah benda-benda prasejarah dari zaman sebelum mengenal tulisan.

2.4.6 Makna dan peranan benda arkeologi bagi masyarakat

Benda-benda arkeologi memiliki makna penting bagi masyarakat yang mana benda-benda arkeologi ini menjadi bukti kebenaran sebuah peristiwa dan juga keautentikan sebuah kebudayaan

2.4.7 Pembagian Unsur Arkeologi

Pembagian unsur arkeologi di indonesia khususnya dibagi dari beberapa periode yang telah diteliti diantaranya adalah :

1. Arkeologi prasejarah

Arkeologi prasejarah sumbernya diperoleh dari zaman yang mana belum mengenal tulisan alat temuannya kebanyakan berupa alat-alat pertanian dan alat berburu.

2. Arkeologi klasik

Arkeologi klasik adalah bersumber pada zaman dimana umat manusia telah mengenal tulisan diperkirakan bersal dari awal abad ke V masehi. Salah satu contoh temuan benda dari arkeologi klasik ini adalah prasasti peninggalan kerajaan dan sejenisnya.

3. Arkeologi masa islam

Arkeologi islam bersumber kepada masa kejayaan kerajaan islam di indonesia. Benda-benda yang diperoleh dari masa ini berupa mesjid, makam, seni ukir, sastra dan sejenisnya.

4. Arkeologi dibidang epigrafi

Epigrafi adalah cabang dari bagian arkeologi yang mempelajari tentang naskah-naskah kuno atau manuskrip.

2.5 Studi Banding Rancangan Sejenis

2.5.1 Museum nasional indonesia

Menurut keterangan dari situs resmi Museum Nasional Indonesia terbentuknya museum nasional indonesia ini berawal dari berdirinya sebuah himpunan yang bernama Bataviaasch Genootschap Van Kunsten En Wetenschappen, yang didirikan oleh pemerintah belanda pada tahun 1778 pada tanggal 24 april.

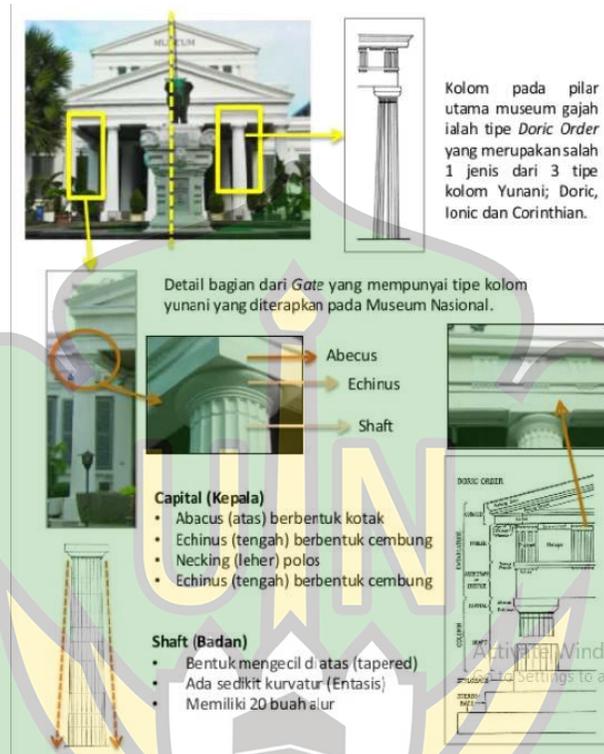
Bataviaasch Genootschap Van Kunsten En Wetenschappen (BG) adalah sebuah lembaga independen yang bertujuan memajukan penelitian pengetahuan didalam bidang seni dan ilmu pengetahuan terkhusus pada bidang biologi, fisika, arkeologi, sastra, etnologi dan juga sejarah. Lembaga yang didirikan oleh Belanda ini memiliki semboyan yang artinya “Untuk kepentingan masyarakat umum”.Museum nasional indonesia ini sekarang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan No.092/ 0/1979 tertanggal 28 Mei 1979.



Gambar 2.7Museum Nasional Indonesia
Sumber : google.com

Museum nasional indonesia ini didesain dengan gaya Neoklasik, arsitektur neoklasik ialah gaya arsitektur yang mengacu kepada gaya arsitektur masa

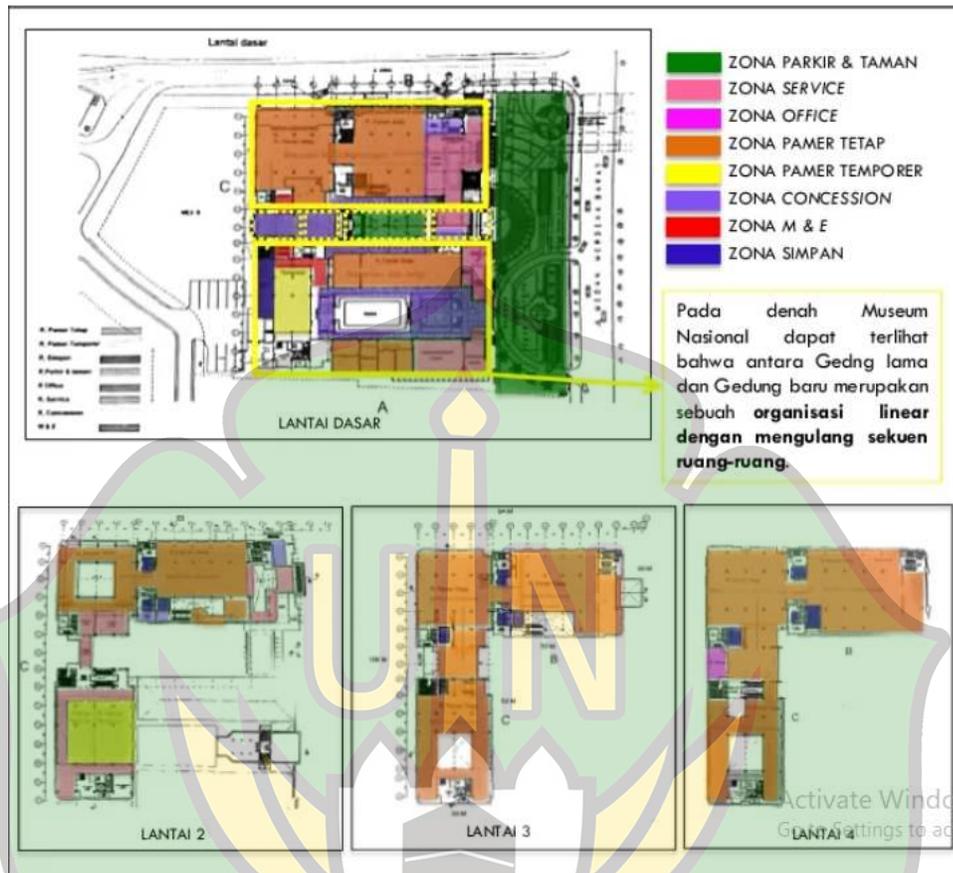
kejayaan Romawi dan Yunani klasik yang berkembang pada awal 1750 pada awal abad ke-18 sampai abad ke -19.



Gambar 2.8 Ciri-Ciri Arsitektur Neoklasik Pada Museum Indonesia
Sumber : Adawiyah, 2018

Arsitektur neoklasik memiliki ciri-ciri :

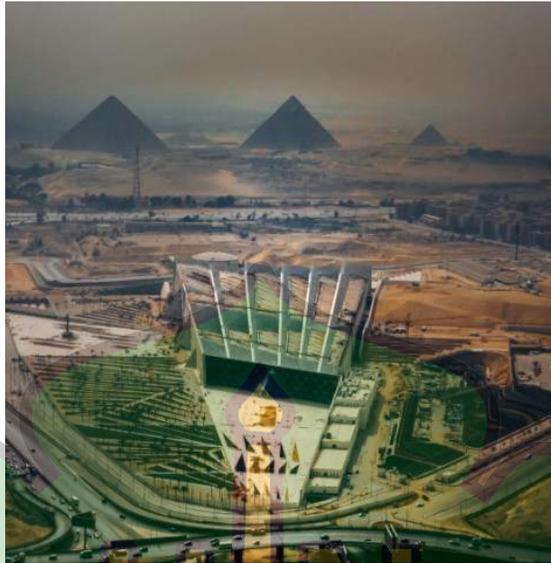
- Memiliki garis-garis bersih dengan penampilan yang rapi
- Penampilan elegan
- Ciri khas simetris (fasad, denah, pintu dan jendela)
- Kolom-kolom bangunan berdiri bebas sampai ke atap bangunan
- Pedimen segitiga
- Memiliki garis atap datar dan horizontal.



Gambar 2.9 Denah Museum Indonesia
 Sumber : Adawiyah, 2018

2.5.2 Grand Egyptian Museum

Grand Egyptian Museum (GEM) merupakan museum terbesar di Mesir yang juga digadangkan menjadi museum arkeolog terbesar di dunia terletak di tepi dataran tinggi Giza, lebih ukurannya 2 km dari letak piramida Giza Mesir. Grand Egyptian Museum didesai oleh biro Heneghan Pen Architects dengan gaya arsitektur modern. Dengan menerapkan gaya arsitektur modern sang arsitek mencoba untuk menghadirkan sebuah gaya arsitektur yang berkembang seiring perkembangan zaman yang mana hal ini mencerminkan proses dari sebuah peradaban.



Gambar 2.10 Grand Egyptian Museum
 Sumber : Archdaily.com, 2021

Gaya modern ini juga berpengaruh terhadap *point of interest* atau juga tampak fasad bangunan yang menarik sehingga tidak monoton juga tidak menyebabkan para pengunjung merasa bosan saat berada di area ataupun di dalam bangunan museum besar mesir ini.



Gambar 2.11 Grand Egyptian Museum
 sumber: Archdaily.com, 2021

Ciri-ciri gaya arsitektur modern :

- Meminimalisir ornamen dekorasi
- Memiliki ruang terbuka

- Berbentuk desain yang asimetris
- Memiliki koneksi atau hubungan dngan alam disekitar bangunannya
- Mengoptimalkan sistem pencahayaan alami atau natural dengan menerapkan jendela kaca
- Memaksimalkan fungsi ruangan
- Bentuk bangunan mengikuti fungsi dari bangunannya.

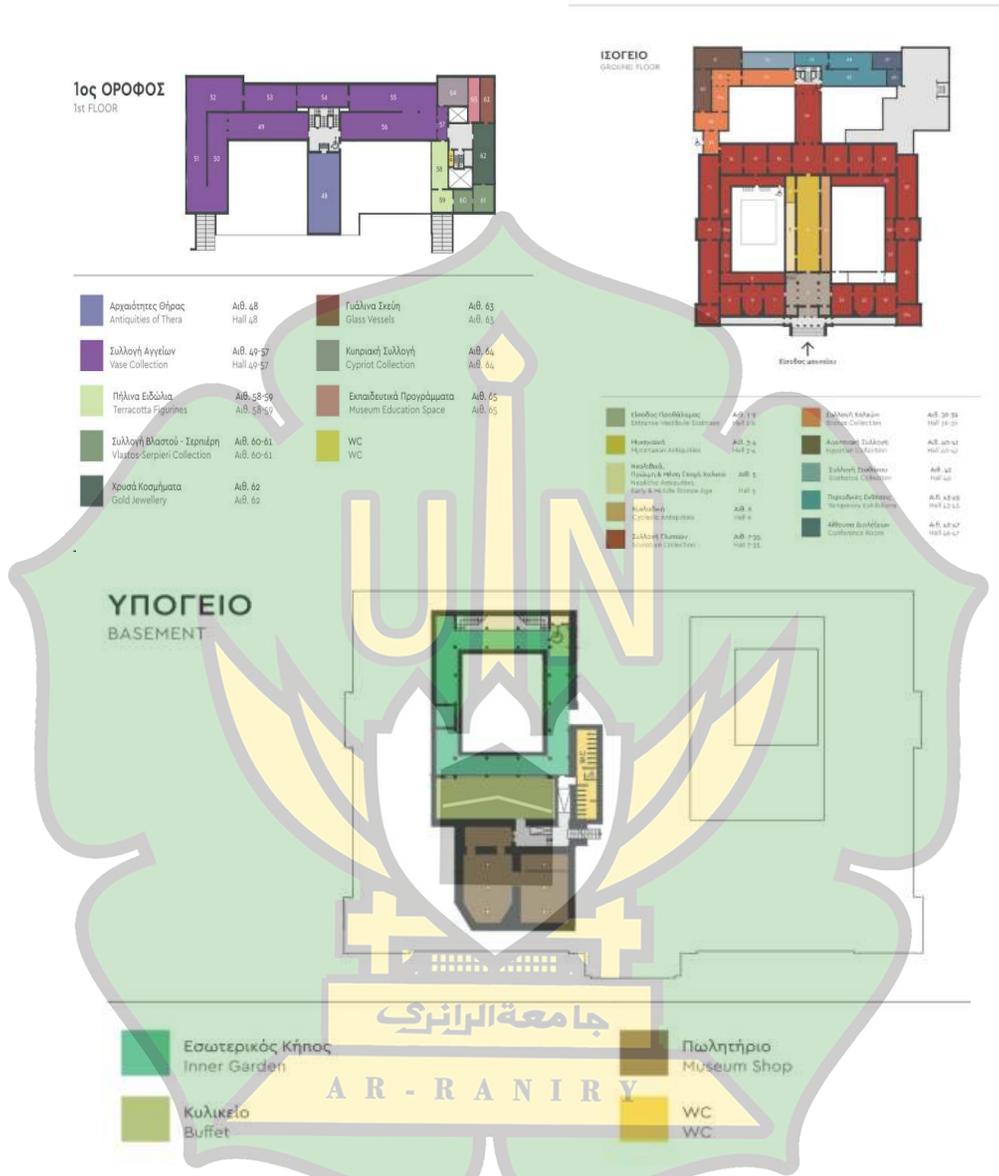
2.5.3 Museum Arkeologi Nasional Athena

Museum Arkeologi Athena merupakan museum terbesar di Yunani dan juga menjadi salah satu museum terbesar didunia. Tujuan awal dibangunnya museum athena ini adalah untuk mengamankan semua temuan dari peninggalan peradaban yunani kuno didalam dan disekitaran kota Athena.



Gambar 2.12Tampak Depan Museum Athena
Sumber : Channel-E.Id,2018

Museum ini didesain oleh L.lange dan direnofasi oleh Ernst Ziller pada tahun 1829. Museum Athena didesain dengan gaya arsitektur neoklasik yunani yang menjadi ciri khas dari kota Athena itu sendiri, dengan gaya arsitektur neoklasik ini sang perancang menawarkan panorama peradaban Yunani kuno bagi para pengunjung bangunan.



Gambar 2.13 Denah Athena Museum
Sumber : namuseum.gr, 2022

2.5.4 Kesimpulan studi banding museum

Keterangan	Museum Nasional Indonesia	Grand Egyptian Museum	Museum Arkeologi Athena
Fungsi	Sebagai pusat permuseuman indonesia dan juga sebagai museum dengan koleksi terbanyak di indonesia. Sebagai pusat pameran dengan koleksi yang beragam dari seluruh wilayah di indonesia	Sebagai museum dengan skala dunia yang menampung berbagai jenis artefak kuno khususnya mesir dari masa-kemasa	Sebagai salah satu museum dengan jumlah koleksi yang paling banyak di dunia. Pusat pameran benda-benda bersejarah yunani kuno
Style	Merupakan bangunan bekas gaya kolonial Belanda. Dengan gaya arsitektur neoklasik.	Eksterior bangunan ini bergaya modern dengan bentuk mengikuti fungsi atau juga “form follow function” sehingga para pengunjung merasakan langsung gaya khas modern dari bangunan Grand Egyptian Museum ini.	Menggunakan gaya arsitektur neoklasik yang menggambarkan ciri khas dari yunani dengan kolom-kolom besar dan ukiran pada setiap kolomnya. Bangunan Athena Museum ini sangat menggambarkan jati diri dari gaya arsitektur neoklasik yang juga menggambarkan gaya dari sebuah peradaban yang berasal dari tempat dimana bangunan ini berdiri.
	Pada bagian lobby museum indonesia didesain dengan konsep open plan yang merupakan solusi agar para pengunjung tidak merasa sesak ketika berada didalam bangunan.	Bentuk modernisme tak hanya terletak pada fasad bangunan grand egyptian museum saja, pada saat pengunjung masuk kedalam bangunan kesan	Bagian interior dari museum nasional athena ini menciptakan suasa bagi para pengunjung seakan-akan para pengunjung berada pada zaman yunani kuno, dengan

<p>Interior</p>	<p>Pada bagian pameran benda koleksi museum indonesia kita menemukan ornamen-ornamen dengan gaya kontemporer yang dikemas dengan nuansa kebudayaan indonesia. Namun pemaparan atau peletakan benda-benda koleksi pada museum indonesia kurang mengikuti alur dari benda-benda koleksi yang dipamerkan sehingga timbul sedikit kebingungan bagi pengunjung.</p>	<p>dari nuansa modern ini juga dapat dirasakan di dalam museum dengan interior yang menarik sehingga pengunjung pun tidak merasa bosan ketika berada didalam bangunan.</p> <p>Gaya arsitektur modern ini sangat cocok diterapkan pada museum dengan skla intenasional seperti egyptian museum ini sehingga menarik niat para wisatawan untuk mengunjungi museum.</p> <p>Penerapan gaya arsitektur modern ini tidak hanya untuk bentuk view dari bangunan ini saja, bentuk yang mengikuti fungsi sangat lah cocok untuk bangunan yang megah dan juga <i>respect for user</i> sehingga bangunan ini dirancang untuk sustainable building.</p>	<p>menerapkan konsep-konsep neoklasik pada fasad dan juga interior bangunannya museum nasional athena ini seakan menciptakan sebuah ruang waktu yang mengajak para pengunjung untuk ikut merasakan suasana yang diciptakan oleh gaya arsitektur neoklasik. Daya tarik dari bangunan museum ini bisa kita lihat dari penerapan interiornya yang sangat menggambarkan identitas dari banguna museum athena ini.</p>
------------------------	--	---	---

Tabel 2.1 Hasil studi banding museum
sumber : data pengamatan pribadi

2.6 Tinjauan Khusus Objek Perancangan

2.6.1 Peraturan terkait zonasi lokasi

Merujuk pada RTRW (Rencana Tata ruang Wilayah) Kota Banda Aceh pembangunan di Kota Banda Aceh perlu memanfaatkan ruang secara tepat guna, serasi, selaras, seimbang, terpadu dan berkelanjutan. Gempa dan tsunami pada 2004 silam mengakibatkan perubahan fungsi ruang dan perkembangan kota, sehingga perlu disusun RTRW Kota Banda Aceh sebagai suatu perencanaan yang bersifat umum. Dalam Sistem Perkotaan Nasional, Kota ditetapkan sebagai Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) dalam dua puluh tahunkedepan. Dalam hal ini RTRW yang digunakan sebagai pedoman yaitu RTRW Kota Banda Aceh tahun 2009-2029.

Di RTRW, pengembangan kawasan fungsional kota dapat dibagi menjadi empat bidang:

Kawasan pengembangan PK Lama yang meliputi Kecamatan :

- a. Baiturrahman, Kuta Alam dan Kuta Raja, berfungsi sebagai pusat kegiatan komersial dan pemerintahan di kawasan tersebut.
- b. Kawasan Terapung PK Bal meliputi Kecamatan Banda Aceh dan Ruembata yang berfungsi sebagai pusat kegiatan olahraga, terminal, perdagangan dan jasa, serta pergudangan.
- c. Kawasan pengembangan Keutapang meliputi kecamatan Meuraxa, Jaya Baru, dan beberapa kecamatan Banda Raya yang menjadi hub pelabuhan dan kegiatan pariwisata. Kawasan Pengembangan
- d. Ulee Kareng meliputi Shiite Kuala dan subdivisi Ulee Kareng, yang berfungsi sebagai pusat pelayanan pendidikan, kesehatan dan kegiatan lain yang sejalan dengan kedua kegiatan tersebut.

Perancangan ini termasuk kedalam kategori pendidikan dan kebudayaan yang dalam RTRW tersebut dijelaskan bahwa Pengembangan Kawasan Wisata Budaya bertujuan untuk mengembangkan ruang terbuka hijau untuk kegiatan

miniatur Aceh, pameran pembangunan, pasar seni, kawasan wisata budaya dan cekungan.Gsb, kdb dan klb

Pengaturan kekuatan ruang bertujuan untuk mengatur lingkungan agar tertib, aman dan sehat, serta memperhatikan kelestarian ekosistem. Tujuan dari perjanjian ini adalah untuk:

- a. Menjaga standar desain bangunan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan memenuhi unsur estetika lingkungan.
- b. Perlindungan lingkungan, terutama pemeliharaan daerah tangkapan air pada tingkat yang sesuai untuk tujuan konstruksi untuk menghindari banjir.
- c. Memelihara dan memelihara lapangan atau ruang terbuka untuk menjaga tingkat sirkulasi udara dan kesejukan lingkungan yang optimal.
- d. Memenuhi unsur keselamatan dan kenyamanan baik berupa keselamatan penyebaran api, kemudahan penanganan kebakaran, keselamatan visibilitas pengangkutan, dan kemudahan pergerakan sirkulasi.

Ketentuan GSB (Garis Sempadan Bangunan) berdasarkan hirarki jalan diatur sebagai berikut :

- a. Jalan arteri primer, GSB minimum 12 m.
- b. Jalan arteri sekunder, GSB minimum 10 m.
- c. Jalan kolektor, GSB minimum 6 m.
- d. Jalan lokal/lingkungan, GSB minimum 4 m.
- e. Jalan setapak, GSB minimum 2 m.
- f. Pada kawasan tertentu apabila lebar jalan lebih dari 8 m, maka GSB depan minimum dapat juga ditetapkan sebesar setengah lebar jalan ditambah satu meter ($1/2 \text{ Rumija} + 1$).

Ketentuan KDB dan KLB terdapat pada tabel 2.2 berikut.

TINGKAT KEPADATAN	Pusat Perdagangan	Diluar Pusat Perdagangan
PADA LINGKUNGAN DENGAN		

KEPADATAN TINGGI		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	70%	60%
Perdagangan dan jasa	80%	60%
Perkantoran dan pelayanan umum	80%	60%
• KLB (maksimum)		
Perumahan	2,0	1,2
Perdagangan dan jasa	4,5	3,5
Perkantoran dan pelayanan umum	4,5	3,5
• Ketinggian Bangunan maksimum *)	6 Lt	4 Lt
*) pada jarak radius 100 m dari pagar Masjid Raya Baiturrahman, ketinggian bangunan tidak diperkenankan melebihi ketinggian Masjid Raya Baiturrahman		
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN SEDANG		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60%	50%
Perdagangan dan jasa	70%	50%
Perkantoran dan pelayanan umum	70%	50%
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,8	1

Perdagangan dan jasa	3,5	2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,5	2
• Ketinggian Bangunan maksimum	5 Lt	4 Lt
PADA LINGKUNGAN DENGAN KEPADATAN RENDAH		
• KDB (maksimum)		
Perumahan	60%	30%
Perdagangan dan jasa	70%	40%
Perkantoran dan pelayanan umum	70%	40%
• KLB (maksimum)		
Perumahan	1,2	0,6
Perdagangan dan jasa	3,0	1,2
Perkantoran dan pelayanan umum	3,3	1,2
• Ketinggian Bangunan maksimum	3	2 Lt

Tabel 2.2 KDB dan KLB Kota Banda Aceh
 Sumber : Data RTRW Kota Banda Aceh

2.6.2 Lokasi perancangan

1. Alternatif 1



Gambar 2.14 Lokasi Site Alternatif 1
Sumber :Google Map

- Lokasi : Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh
- Luas : 13.722 m²
- GSB : 12 m
- KDB : 60%
- KLB : 3,5
- KB maksimum : 4 Lt.

2. Alternatif 2



Gambar 2.15 Alternatif 2
sumber : Google map

- Lokasi : Jl Teuku Umar, Suka Ramai, Kec. Baturrahman, Kota Banda Aceh
- Luas : 8.500 m²
- GSB : 12 m

- KDB : 60%
- KLB : 3,5
- KB maksimum : 4 Lt.

3. Alternatif 3



Gambar 2.16 Alternatif 3
sumber : Google map

- Lokasi : Jl Krueng Geudong, Kec. Kuta Raja, Kota Banda Aceh
- Luas : 17.700 m²
- GSB : 4 m
- KDB : 30%
- KLB : 0,6
- KB maksimum : 2 Lt.

جامعة الرانيري
A R - R A N I R Y

BAB III

ELABORASI TEMA

Dalam proses perancangan sebuah bangunan dibutuhkan sebuah tema agar dapat menjadi acuan sekaligus menjadi sebuah *problem solving* dari permasalahan yang ada pada perancangan bangunan tersebut. Sebuah tema juga dapat menjadi daya tarik bagi pengguna bangunan tersebut dan menjadi *point of interest* yang menggambarkan jati diri dari sebuah bangunan. Oleh sebab itu tema yang diusung untuk perancangan Museum Arkeologi Aceh adalah “*Arsitektur Kontemporer*” dengan penerapan juga perpaduan elemen-elemen yang menjadi ciri khas daerah Aceh. Dalam penerapan tema *Arsitektur Kontemporer* ini diharapkan dapat menjadi representatif sebuah museum yang terkesan tidak membosankan dan menyatu dengan lingkungannya juga dengan perkembangan zaman. Penerapan tema *Arsitektur kontemporer* juga diharapkan agar bangunan lebih fleksibel dan juga lebih terbarukan daripada konsep-konsep tema yang lainnya. Hal pendukung terpilihnya tema *Arsitektur kontemporer* ini diharapkan tema kontemporer ini menjadi sebuah gambaran daripada berkembangnya sebuah peradaban, yang mana hal ini berkaitan erat dengan unsur dari museum arkeologi.

3.1 Pengertian

3.1.1 Pengertian arsitektur kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan aliran arsitektur yang tidak monoton, tidak kaku atau juga bisa disebut sebuah aliran arsitektur yang fleksibel yang tidak terkait dengan aturan yang ada. Dalam aliran arsitektur kontemporer ini menerapkan konsep kebebasan berekspresi dalam penerapannya berhubungan atau menyatu dengan lingkungan sekitar dan memiliki karakter yang kuat didalam desainnya.

Pengertian kontemporer menurut KBBI berarti, pada waktu yang sama, semasa, sewaktu, maupun pada masa kini. Kata kontemporer sendiri berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu “*contemporary*” yang artinya mereka yang hidup bersamaan. Di dalam dunia arsitektur, arsitektur kontemporer adalah sebuah aliran yang terinspirasi dari perkembangan zaman dan gaya masa kini (Tandung, Jumawan, & Makkaraka, 2021). Perkembangan arsitektur kontemporer berawal sejak abad ke-21 atau yang dikembangkan oleh arsitek di *Bauhaus School of Design* di Jerman. Perkembangan arsitektur kontemporer tak terlepas dari tujuan awal dari lahirnya arsitektur kontemporer, yaitu untuk membuat desain yang masa kini dan tak terpengaruh oleh aturan-aturan masa lalu. Artinya gaya arsitektur kontemporer akan selalu berevolusi mengikuti perkembangan jaman dan kemajuan teknologi. Sifat arsitektur kontemporer ini pun lebih dinamis yang dapat mengkombinasikan gaya, seperti modern kontemporer, klasik kontemporer, rustic kontemporer, dan lainnya.

Arsitektur kontemporer sering disalahartikan dengan menyamakan gaya kontemporer dengan gaya modern. Maka berikut merupakan perbedaan antara arsitektur kontemporer dengan arsitektur modern (Tandung, Jumawan, & Makkaraka, 2021) :

1. Arsitektur Kontemporer
 - a. Mengacu pada perkembangan teknologi saat ini dan masa depan.
 - b. Tidak terikat suatu era atau jaman dan bersifat dinamis.
 - c. Tidak terikat aturan-aturan di masa lalu dan terus berevolusi dan berkembang.
 - d. Tidak terbatas pada suatu gaya, dan bisa mengadopsi beberapa gaya arsitektur.
2. Arsitektur Modern
 - a. Bertemakan modernis pada awal sampai pertengahan abad ke-20.
 - b. Statis dan berkembang pada masa pre-industrial.
 - c. Terikat dengan aturan-aturan lama dan dibuat sesuai eranya saja.
 - d. Lekat dengan gaya tradisional.

3.1.2 Ciri-ciri arsitektur kontemporer

Ciri-ciri arsitektur kontemporer menurut Tandung dkk (2021) sebagai berikut :

1. Bentuk penutup bangunan
Jika bangunan pada umumnya menggunakan bentuk atap perisai, plana, jurei dan lain-lain, maka pada desain kontemporer biasanya menggunakan bentuk atap datar atau bahkan melengkung.
2. Pencahayaan
Bangunan kontemporer memiliki bukaan jendela yang cukup besar sehingga dapat menangkap cahaya dari luar secara maksimal.
3. Ruang terbuka dan mengalir
Pada gaya kontemporer hubungan antar ruang akan terasa menjadi satu dengan minimalnya sekat atau dinding pemisah. Sehingga sirkulasi udara pun akan mengalir dengan baik.
4. Material anti mainstream
Tidak ada material khusus yang menjadi acuan gaya kontemporer. Eksplorasi material sering dilakukan oleh para perancang untuk menciptakan visual yang dinamis.
5. Sangat memperhatikan aspek lingkungan
Desain dan penggunaan material yang ramah akan lingkungan untuk menciptakan bangunan yang ergonomis ekologis sehingga antara bangunan dan alam sekitar bisa terintegrasi dengan baik.

Sedangkan Rasmi R., dkk (2015) menyimpulkan terdapat tiga sifat umum arsitektur kontemporer yaitu :

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif.
2. Kontras dengan bangunan sekitar.
3. Menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, dan atraktif.

Terdapat beberapa prinsip penerapan arsitektur kontemporer (Nuraini, 2019), diantaranya yaitu bangunan yang kokoh, gubahan yang ekspresif, konsep

ruang terkesan terbuka, harmonisasi ruang dalam dengan ruang luar, memiliki fasad terbuka/transparan, eksplorasi elemen lanskap.

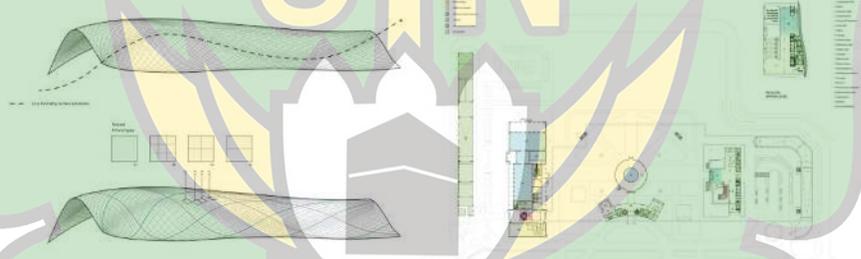
3.1.3 Penerapan arsitektur kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur yang memiliki makna luas sehingga perlu dikualifikasikan beberapa hal yang dapat menjadi terapan konsep pada bagian bangunan yang akan dirancang, diantaranya yaitu :

1. Gubahan Masa
Konsep gubahan masa dibuat secara dinamis agar tidak monoton yang terkesan formal.
2. Konsep Ruang
Penerapan dinding kaca dan pengoptimalan bukaan yang besar diharapkan dapat memberikan kesan luas dan lebih terbuka.
3. Harmonisasi Ruang
Penerapan courtyard sehingga memberikan suasana ruang terbuka di dalam bangunan dan juga pemisahan ruang luar dan dalam dengan menggunakan pola lantai.
4. Fasad
Fasad yang dimaksud dengan *second skin* dibuat dengan model yang tidak menutupi bangunan agar optimalisasi cahaya tetap masuk ke dalam ruangan.
5. Aksesibilitas
Aksesibilitas tidak terbatas bagi kaum difabel dengan penerapan ramp di tiap perbedaan level lantai.
6. Elemen Lanskap
Mempertahankan vegetasi yang dapat dipertahankan dan membuat pola vegetasi yang sesuai bagi lingkungan bangunan.
7. Struktur dan Konstruksi
Mengekspose sistem struktur yang kiranya dapat memberikan efek estetika pada bangunan.

3.2 Studi banding tema sejenis

3.2.1 Etihad Museum



Gambar 3.1 Etihad museum
sumber: Archdaily.com

Berlokasi di sebelah Union House ditepi laut Dubai Etihad Museum Menampilkan kekayaan budaya dan sejarah rakyatnya. Museum ini memiliki ruangan bawah tanah termasuk galeri, ruang pameran, teater dan ruang arsip. Gaya kontemporer pada bangunan Etihad Museum ini dapat dilihat dengan jelas pada fasad bangunannya dengan bentuk lengkungan yang didesain agar memiliki estetika dan daya tarik tersendiri dari bangunan Etihad Museum ini.

Bagian interior dari bangunan ini sangat terlihat luas dan tidak terkesan tertutup dikarenakan desainnya yang terbuka oleh bukaan yang besar dan penerapan jendela kaca. Pada bagian ruang-ruangnya pun banyak bagian yang dibuat open plan agar interiornya tidak berkesan kaku atau monoton oleh ruang

yang gelap dan tertutup rapat, sehingga kesan kontemporeranya sangat terlihat jelas.

3.2.2 The Design Museum London, Inggris

The design museum ini terletak di Kensington High Street kota London. Pada awalnya museum ini didirikan pada tahun 1989 oleh Sir Terence Conran dan Stephen Bayley. Museum design ini kemudian dikembangkan lagi oleh tim desain John Pawson.

Museum design London ini menjadi salah satu daya tarik di kota London bisa juga disebut menjadi salah satu *land mark* kota London, dikarenakan museum design ini menjadi pusat perhatian para pengunjung dengan gaya kontemporeranya menjadikan bangunan museum ini mempunyai ciri khas yang tersendiri. Tak hanya dari fasad bangunannya bagian dari interior bangunan ini juga tak kalah menarik dengan mengadakan pameran koleksi berbagai jenis desain mulai dari fashion, teknologi, seni dan arsitektur.

Ruang bagian lantai atas dijadikan sebagai tempat pameran permanen dan juga sebagai tempat benda-benda penting yang ada di dalam museum, hal ini juga dipertimbangkan dari segi keamanan benda-benda koleksi yang langka, sehingga pemilihan lantai atas sangatlah efektif untuk penempatan benda-benda berharga.

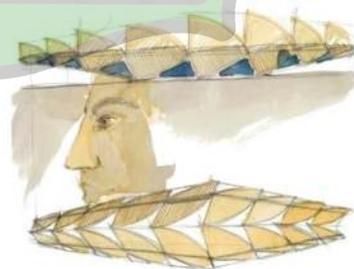
Pada lantai utama pihak desainer menjadikannya sebagai pusat edukasi dan juga informasi hal ini diterapkan agar pengunjung dapat mendapatkan info yang terarah apa saja yang ada didalam museum design ini. Kemudian pada lantai dua diperuntukkan untuk ruang seminar dan juga sebagai tempat pameran sementara.



Gambar 3.2 The Design Museum
Sumber:brilio.net

3.2.3 Museum Of Tomorrow, Rio De Janeiro, Brasil

Museum of tomorrow ini didesain oleh arsitek Santiago Calatrava. Ide desain museum ini terinspirasi dari budaya Carioca yang di implementasikan oleh sang arsitek kedalam desainnya dengan cara menggabungkan antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Museum ini memiliki luas sekitar 5.000 meter persegi. Ciri khas utama daribangunan ini adalah atap kantilevernya yang berbentuk sayap dan struktur fasad meluas hampir sepanjang dermaga yang memberikan kesan kepada pengunjung seakan-akan bangunan ini mengambang. Sang arsitek juga menjelaskan bahwa tujuannya dalam merancang museum ini adalah sebagai tempat pameran yang fungsional dan juga mampu menampung berbagai kegiatan seperti penelitian.



Gambar 3.3 Museum Of Tomorrow
Sumber:archdaily.com

3.2.4 Kesimpulan studi banding tema sejenis

Keterangan	Etihat Museum	Design museum	Museum of tomorrow
Fungsi	Sebagai museum sekaligus mendeskripsikan tentang terbentuknya negara uni emirat arab, dan juga memamerkan kebudayaan arab.	Sebagai museum yang berfokus tentang bidang desain	Merupakan tempat pameran benda koleksi dan juga tempat penelitian yang berkaitan dengan peradaban manusia.
Konsep	Penerapan konsep bentuk dari perkamen dan kuas kaligrafi sebagai selubung bangunan dan penerapan bukaan yang besar. Pengolahan fasad bangunan yang melengkung sehingga menimbulkan kesan kontemporer.	Penerapan konsep fasad yang berbentuk persegi kemudian dikombinasikan dengan bentuk atap yang unik sehingga bangunan menjadi mempunyai ciri khas tersendiri sebagai daya tarik pengunjung dan juga pengguna bangunan.	Penerapan ide desain museum ini terinspirasi dari budaya Carioca. Dengan menonjolkan fasad yang didominasi oleh bentuk sayap yang menggambarkan bangunan ini seakan-akan mengambang.

Tabel 2.3 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis
Sumber: Data Pengamatan Pribadi

BAB IV ANALISA

4.1 Analisa Lokasi Terpilih

4.1.1 Analisa penilaian lokasi

Pemilihan lokasi memerlukan beberapa pertimbangan agar nantinya tujuan dan fungsi dari pada museum arkeologi dapat terpenuhi. Dengan memprioritaskan fungsi museum sebagai tempat konservasi, edukasi dan juga rekreasi maka dari itu digunakan kriteria-kriteria site sebagai berikut :

1. Potensi site, tempat yang strategis sesuai dengan rencana pengembangan kawasan edukasi dan rekreasi dan memiliki unsur historis.
2. Pencapaian, tidak jauh dari pusat perkotaan. Hal ini memudahkan pengunjung nantinya untuk mengakses museum arkeologi.
3. Infrastruktur, tersedianya infrastruktur yang memadai di area maupun di dekat area site.
4. Luas lahan, tersedia luasan lahan yang memadai untuk dibangunnya museum arkeologi.
5. Fasilitas pendukung, terdapat fasilitas pendukung lainnya di area sekitaran site yang mampu mendukung kegiatan-kegiatan yang nantinya ada pada museum arkeologi.

Aspek Penilaian Site	Penilaian Alternatif 1	Penilaian Alternatif 2	Penilaian Alternatif 3
Pencapaian	3	3	1
Peruntukan lahan	3	2	2
Luas lahan	3	1	3
View kedalam	3	3	3
Infrastruktur	3	3	2
Total	15	12	11

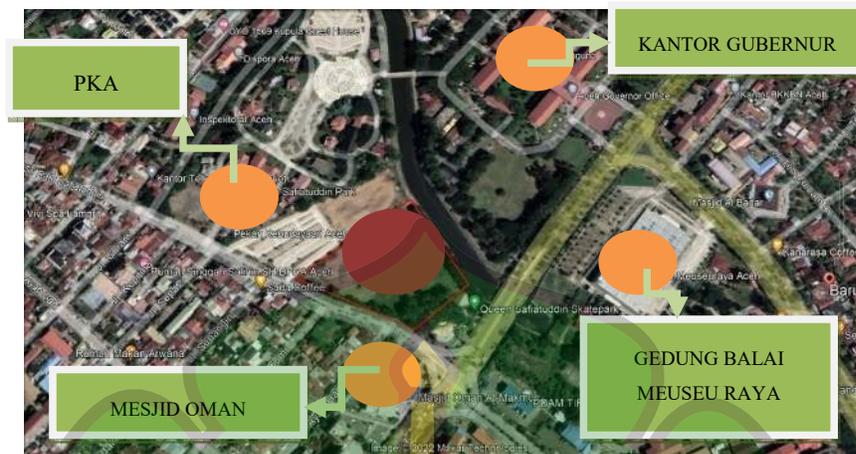
Tabel 4.1 Perbandingan Alternatif Site
Sumber : Analisa Pribadi

Keterangan penilaian site :

- Memadai : 3
- Kurang memadai : 2
- Tidak memadai : 1

Berdasarkan dari pertimbangan dan penilaian diatas maka terpilihlah site yang berada di Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kec. Kuta Alam, Kota Banda Aceh. Pemilihan lokasi ini karena akses yang mudah dan juga tidak terlalu jauh dari pusat kota Banda Aceh, sehingga memudahkan akses bagi pengguna nantinya. Di sekitaran area site juga terdapat bangunan PKA (Pekan Kebudayaan Aceh) yang digunakan sebagai pusat pameran kebudayaan, hal ini menjadi aspek pendukung bagi museum arkeologi jika dibangun di dekatnya.





Gambar 4.1Peta Lokasi Terpilih
Sumber : Google Map

Perancangan di area lokasi site terpilih sesuai dengan peraturan RT/RW zonasi Banda Aceh yang ada pada table 4.2 berikut :

KAWASAN	ARAHAN ZONASI		ARAHAN KEGIATAN		
	ARAHAN PENGEMBANGAN ZONA	TUJUAN PENGEMBANGAN ZONA	DIARAHKAN/ DIIZINKAN	DIKENDALIKAN / DIBATASI	DILARANG
KAWASAN PARIWISATA	Perumahan tipe tunggal dan deret	Menyediakan perumahan untuk penduduk disekitar kawasan pariwisata beserta fasilitas pendukungnya (sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana pendidikan dasar dan menengah)	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan hunian yang mendukung dan sejelas dengan pengembangan kegiatan pariwisata Home stay 	Kegiatan hunian yang tidak sejelas dengan pengembangan kegiatan pariwisata	Kegiatan kegiatan yang menimbulkan dampak negatif dan menimbulkan polusi lingkungan (polusi suara, udara, air dsb) yang dapat mengganggu berlangsungnya kegiatan hunian
	Perdagangan dan jasa tipe tunggal dan deret	Menyediakan ruang untuk perdagangan dan jasa yang berkaitan langsung dengan pengembangan sektor pariwisata	Penggunaan untuk perdagangan eceran, penyewaan, dan jasa komersial (jasa perjalanan, jasa telekomunikasi dan informasi, jasa keuangan, jasa penginapan, jasa pelayanan bisnis,	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan untuk, jasa hiburan/entertainmen Penggunaan perdagangan, Pasokan Bahan Bangunan, penggunaan yang menyediakan barang untuk menanam, memperbaiki, merawat, atau menambah nilai visual bangunan 	Perdagangan yang menghasilkan limbah dan dapat mencemari lingkungan.
	Senitra Industri	Menyediakan ruang untuk pengembangan sentra industri yang memproduksi cidera mata dalam rangka pendukung kegiatan pariwisata	Industri kecil makanan ringan, industri cinderamata yang memiliki karakter khas Aceh	Industri kecil yang menghasilkan limbah dan memerlukan instalasi pengolahan limbah	Industri sedang dan atau industri besar yang berpotensi mencemari lingkungan (air, udara, suara,)
	Ruang terbuka hijau	<ul style="list-style-type: none"> Melestarikan lahan/ lingkungan yang digunakan rekreasi di luar bangunan, sebagai 	<ul style="list-style-type: none"> Rekreasi Aktif, Fasilitas rekreasi untuk umum yang membutuhkan Pengembangan fasilitas, 		Penggunaan yang mengurangi besarnya ruang terbuka hijau

Tabel 4.2 Arahan Zonasi Kawasan Pariwisata
Sumber : RTRW Banda Aceh

4.1.2 Deskripsi tapak

Untuk ketentuan KDB dan KLB sebagai berikut :

- KDB : 70%
- KLB : 3.5

Maka diketahui :

- Luas lahan : 13000 m²
- Luas lantai dasar maksimum :
= Luas lahan x KDB
= 13000 m² x 70%
= 9100 m²
- Luas keseluruhan lantai maksimum :
= Luas lahan x KLB
= 13000 m² x 3,5
= 45.500 m²
- Ruang tanpa bangun minimum :
= Luas lahan – Luas lantai dasar maksimum
= 13000 m² – 9100 m²
= 3900 m²

4.1.3 Eksisting



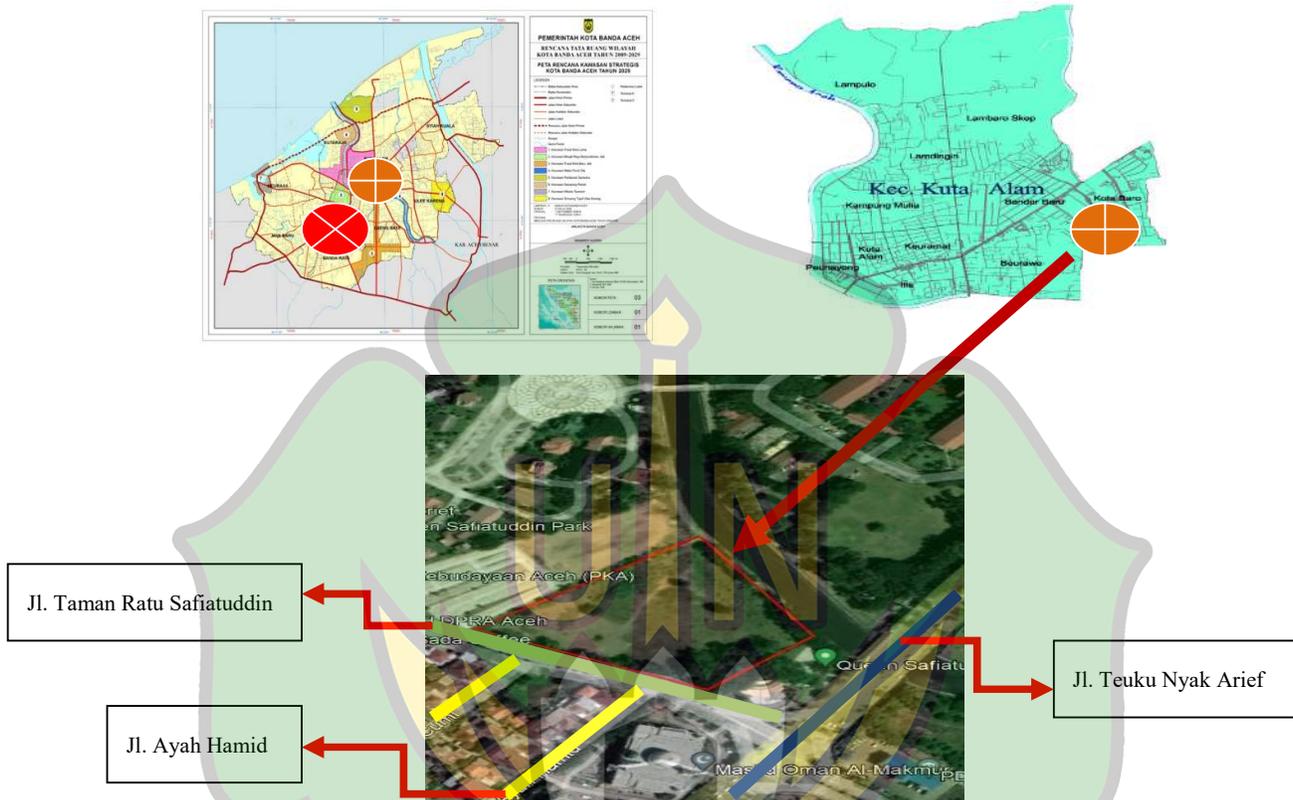
Gambar 4.2Tampak Eksisting Di Area Site
Sumber : Dokumen Pribadi

Menurut data analisis area sekitaran site ditumbuhi oleh tanaman liar seperti semak-semak belukar dan juga rumput liar, untuk kondisi kontur di area site memiliki kontur yang rata yang mana kontur ini tidak terbentuk secara alami melainkan didapatkan dari proses penimbunan yang telah terjadi sebelumnya. Disekeliling area site juga terdapat beberapa pepohonan yang sengaja ditanam untuk vegetasi agar sedikit memfiltrasi kebisingan dan juga angin yang berlebihan. Sedangkan untuk area sebelah timur dari lokasi site terdapat sebuah parit pembuangan yang berada tepat bersebelahan dengan kantor gubernur Aceh. Untuk vegetasi buatan seperti pepohonan yang ada disekitaran area site sebaiknya dipertahankan guna untuk faktor pendukung dalam masalah kebisingan dan arah angin yang berlebihan. Faktor pembuangan yang mendukung di area site juga menjadi nilai lebih yang nantinya bisa dimanfaatkan sebagai saluran pembuangan dari museum.



Gambar 4.3 Analisa Eksisting Di Area Site
Sumber : Dokumen Pribadi

4.1.4 Analisa pencapaian



Gambar 4.4 Analisa Pencapaian
Sumber : Dokumen Pribadi

ket :

-  = Pusat Kota
-  = Lokasi Site (Kecamatan Kuta Alam)
-  = Jalan Utama
-  = Jalan Menuju Lokasi Site
-  = Jalan Alternatif Menuju Lokasi Site

Pencapaian atau akses dari pusat kota Banda Aceh ke lokasi site kurang lebih memerlukan waktu sekitaran 7 menit sampai dengan 10 menit perjalanan dengan kendaraan. Kondisi jalan utama pada jam kerja tergolong kedalam

kategori padat dan rawan kemacetan namun akses menuju ke lokasi area site dapat ditempuh dengan mengakses jalan alternatif lainnya, jalan alternatif ini juga dapat menjadi point lebih untuk lokasi site yang mana nantinya para pengunjung atau pengguna tidak tergantung pada jalan utama saja dikarenakan untuk mengakses lokasi site terdapat beberapa jalan alternatif yang dapat digunakan.

4.1.5 Analisa view



Gambar 4.5 Analisa View Pada Area Site
Sumber : Dokumen Pribadi

View utama yang dapat dilihat dari area site ke arah keluar area site yaitu ke arah taman ratu Safiatuddin, area mesjid oman dan area PKA (Pekan Kebudayaan Aceh), sedangkan untuk area dari site ke area belakang site terdapat view dari kantor gubernur Aceh dan arah samping kiri site terdapat view langsung ke monumen Ratu Safiatuddin dan ke arah jalan utama.

Dari hasil analisa view diatas mendapatkan kesimpulan :

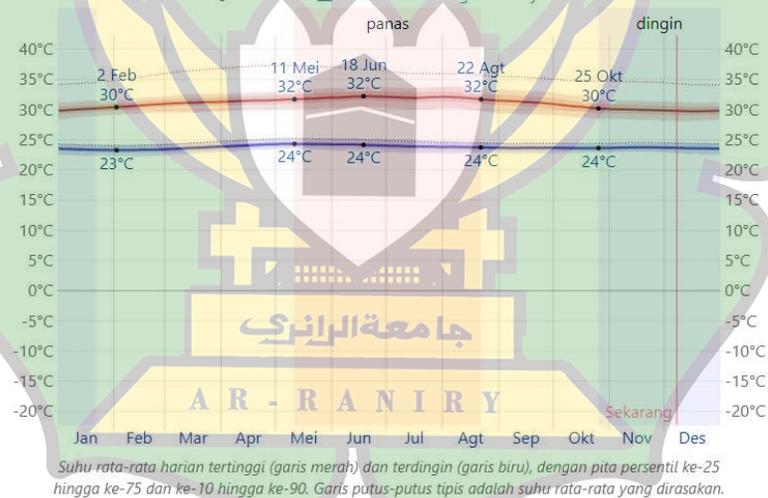
- Memaksimalkan area barat dan selatan area site yaitu area depan dan sisi kiri dari area site yang mana area ini yang menjadi point utama dari view area site
- Area utara atau area belakang dari site terdapat view ke arah parit atau sungai dan ke arah kantor Gubernur Aceh dapat dioptimalkan jika kondisi air dari sungai tersebut lebih bersih menjadi area waterfront yang menjadi daya tarik nantinya jika dapat dioptimalkan, namun permasalahannya kondisi perairan yang terdapat di sungai tersebut kurang jernih sehingga tidak cocok untuk dijadikan waterfront

- View area timur atau juga sisi kanan dari area site yang terdapat monumen Ratu Safiatuddin dapat digunakan sebagai pendukung yang nantinya jika digabungkan ke area museum arkeologi dikarenakan monumen tersebut menjadi bagian dari sejarah Aceh.

4.2 Analisa iklim

Dilansir dari weatherspark.com daerah Banda Aceh merupakan sebuah daerah yang pada musim panasnya memiliki kondisi panas dan berangin. Sedangkan musim dingin relatif berjangka lebih pendek daripada musim panasnya kondisi cuacanya hangat dan hujan dan mendung sepanjang musim. Terdapat suhu yang bervariasi di Banda Aceh dari suhu 23⁰C hingga 32⁰C dan sangat jarang bersuhu 22⁰C kebawah atau diatas 34⁰C.

4.2.1 Analisa suhu



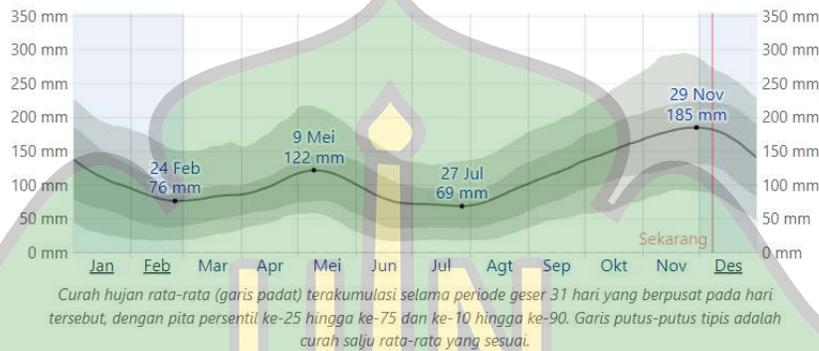
Gambar 4.6 Suhu Banda Aceh

Sumber : weatherspark.com

Musim panas yang terjadi di daerah banda aceh umumnya terjadi pada bulan Mei hingga Agustus dengan rata-rata suhu 32⁰C dan suhu terpanasnya terjadi pada bulan Mei dengan suhu melebihi 32⁰C. musim dingin umumnya terjadi pada bulan Oktober hingga Januari dengan suhu rata-rata 24⁰C dengan suhu paling rendah 23⁰C pada bulan Januari.

Dari permasalahan suhu diatas dapat diambil kesimpulan, pada bangunan nantinya agar dapat memanfaatkan ruang open space yang mana hal ini adalah salah satu faktor yang sangat efektif dalam menanggapi permasalahan suhu panas yang terjadi di wilayah Banda Aceh.

4.2.2 Analisa hujan



Gambar 4.7 Data Curah Hujan Banda Aceh
Sumber : weatherspark.com

Musim hujan dengan curah hujan paling tinggi terjadi di bulan November dan bulan dengan curah hujan terendah terjadi pada bulan Juli. Dengan demikian area sungai yang terdapat di area utara atau sisi belakang dari area site dapat dioptimalkan sebagai area pembuangan air hujan agar area site nantinya tidak tergenang air. Dan juga pemanfaatan air hujan dapat diatasi dengan menggunakan Ground water tank yang fungsinya menampung air hujan sebagai sumber air cadangan pada bangunan nantinya.

4.2.3 Analisa matahari



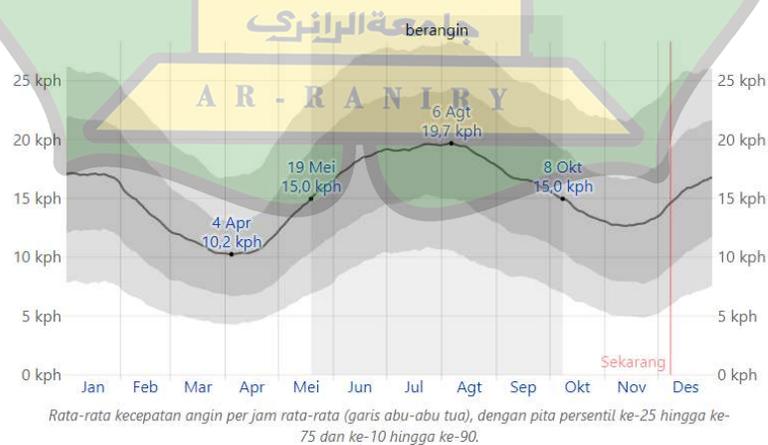
Gambar 4.8 Data Sinar Matahari Banda Aceh
Sumber : weatherspark.com

Durasi hari di Banda Aceh tidak berbeda setiap tahunnya, yaitu sekitar 12 jam 26 menit sepanjang harinya. Hari terpendek adalah pada tanggal 22 Desember dengan durasi 11 jam 48 menit, sedangkan hari terpanjang yaitu pada 21 Juni dengan 12 jam 27 menit. Matahari terbit paling awal berada pada tanggal 23 Mei pukul 06.23 WIB, dan matahari terbit paling lambat pada 2 Februari pukul 06.55 WIB. Sedangkan matahari terbenam paling telat adalah pada tanggal 17 Juli pukul 18.57.

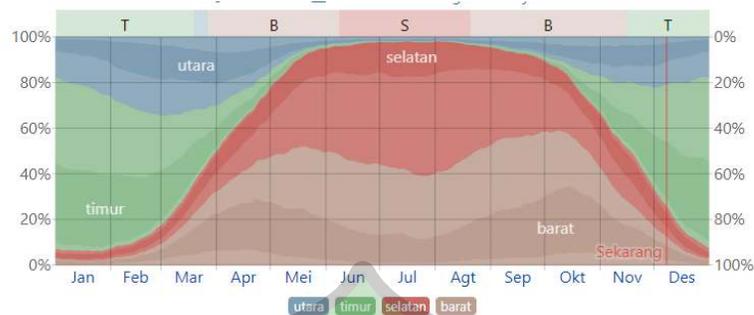
Tanggapan terhadap sinar matahari :

1. Dengan memanfaatkan sinar matahari semaksimal mungkin agar dapat masuk kedalam bangunan yaitu dengan penempatan ruang-ruang yang bersifat umum dan open space.
2. Penggunaan bukaan yang besar agar cahaya dapat masuk semaksimal mungkin.
3. Pemanfaatan secondary skin dan shading yang tidak menutupi kaca-kaca jendela bangunan sehingga cahaya matahari tidak masuk secara langsung.

4.2.4 Analisa angin



Gambar 4.9 Data Analisa Kecepatan Angin Banda Aceh
Sumber : weatherspark.com



Persentase jam saat arah angin rata-rata berasal dari masing-masing dari empat arah mata angin utama, tidak termasuk jam dengan kecepatan angin rata-rata kurang dari 1,6 kph. Area berwarna terang di perbatasan adalah persentase jam yang dihabiskan di arah tengah tersirat (timur laut, tenggara, barat daya, dan barat laut).

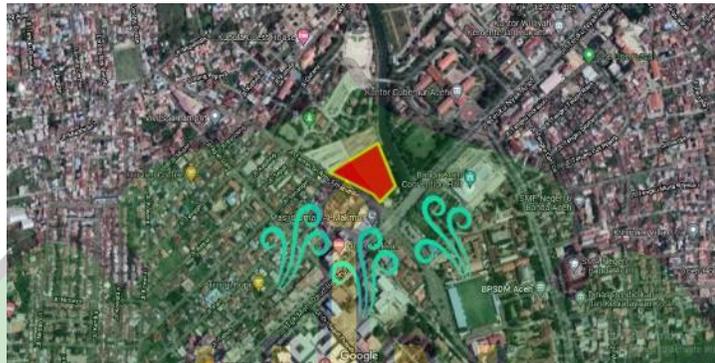
Gambar 4.10 Data Analisa Kondisi Angin Banda Aceh
Sumber : weatherspark.com

Dalam setahun angin yang lebih banyak berhembus berlangsung selama 4,6 bulan, yaitu dari 19 Mei sampai 8 Oktober, dengan kecepatan angin rata-rata lebih dari 15,0 kilometer per jam, dan Bulan paling berangin dalam setahun di Banda Aceh adalah Juli, dengan kecepatan angin rata-rata per jam yaitu 19,7 kilometer per jam. Masa angin lebih tenang dalam setahun berlangsung selama 7,4 bulan, dari 8 Oktober sampai 19 Mei. Bulan paling tidak berangin dalam setahun di Banda Aceh adalah April, dengan kecepatan angin rata-rata per jam 10,8 kilometer per jam.

Arah angin yang dilalui juga bervariasi yaitu dari arah barat selama 2,4 bulan pada Maret hingga Juni, dan 2,8 bulan dari Agustus hingga November dengan persentase paling tinggi yaitu 59% pada bulan Oktober. Angin yang bertiup dari arah selatan selama 2,4 bulan yaitu Juni hingga Agustus dengan persentase tertinggi yaitu 59% pada bulan Juli. Dan yang bertiup dari timur yaitu selama 4,1 bulan dari November hingga Maret dengan persentase 75% pada Januari.

Dari hasil analisa diatas dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan vegetasi alami maupun buatan setidaknya dapat meminimalisir terjadinya hembusan angin atau angin yang berlebihan. Bentuk dari pada bangunan nantinya juga dapat berpengaruh pada pemanfaatan arah angin nantinya, dengan demikian disarankan agar bentuk bangunan yang dirancang nantinya dapat memecahkan

permasalahan-permasalahan diatas salah satunya dengan tidak membangun bangunan yang menghalang dengan arah angin atau juga bisa dengan menggunakan bentuk bangunan bulat dengan pertimbangan ini diperkirakan masalah yang terjadi akibat arah angin dapat dioptimalkan atau teratasi.



Gambar 4.11 Analisa Arah Angin Pada Site
Sumber : Analisa Pribadi

4.2.5 Analisa kebisingan



Gambar 4.12 Analisa Sumber Kebisingan Pada Site
Sumber : Analisa Pribadi

Menurut Kepmeneg LH No.48 Tahun 1996 untk fasilitas pemerintahan dan rekreasi bangunan umum tingkat kebisingan maksimalnya yaitu 60 dB yang termasuk kedalam zona C. Untuk sumber kebisingan yang pada site tersebut sumber kebisingan utamanya adalah kendaraan yang lalu lalang pada jalan dengan tingkat kepadatan sedang. Maka arah sumber kebisingannya yaitu berasal dari sisi selatan dan barat site, dengan intensitas kebisingan rata-rata di ruas jalan arteri di Banda Aceh mencapai 71-75 dB (Abdi & Rahma, 2018).



Gambar 4.13 Analisa Kebisingan Pada Site
Sumber : Analisa Pribadi

Tanggapan terhadap suara bising dari luar yaitu :

1. Dengan pemanfaatan pohon rindang yang ada sebagai pereduksi kebisingan.
2. Pemanfaatan secondary skin yang dapat mereduksi suara
3. Penerapan zona yang membutuhkan ketenangan pada area yang jauh dari sumber kebisingan utama yaitu sebelah timur site.

4.3 Analisa Fungsional

Analisa fungsional adalah analisa yang berkaitan dengan berbagai fungsi ruang bangunan, diantaranya; pengguna, besaran ruang, organisasi ruang, dan persyaratan teknis.

4.3.1 Pengguna

Pengguna yang terdapat pada museum arkeologi Aceh diantaranya :

1. Pengunjung
Pengunjung pada museum biasanya datang dari berbagai kalangan tanpa batasan usia, hal yang perlu diperhatikan khususnya bagi pengunjung usia

dini atau anak-anak diperlukan perhatian atau pengawasan khusus agar tidak membahayakan benda-benda koleksi di dalam museum nantinya

2. Para peneliti/arkeolog

Suatu kelompok yang memiliki tujuan khusus untuk penelitian pada museum arkeologi.

3. Pengelola

Anggota yang bertugas untuk mengatur jalannya sistem pameran, koleksi arsip dan lainnya pada museum arkeologi.

4.3.2 Fasilitas

Berikut fasilitas-fasilitas yang terdapat pada sebuah museum arkeologi :

1. Pengunjung

- Ruang pameran
- Café
- Lavatory
- Mushalla
- Ruang perpustakaan

2. Para peneliti/arkeolog

- Ruang laboratorium/ruang penelitian
- Ruang pameran
- Mushalla
- Café
- Lavatory
- Ruang arsip
- Perpustakaan

3. Pengelola

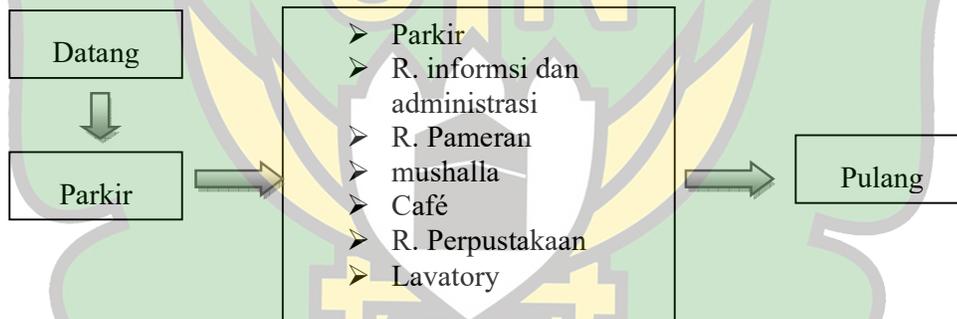
- Ruang informasi dan administrasi
- Ruang pameran
- Ruang staff

- Ruang rapat
- Café
- Ruang manager
- Gudang
- Ruang teknisi

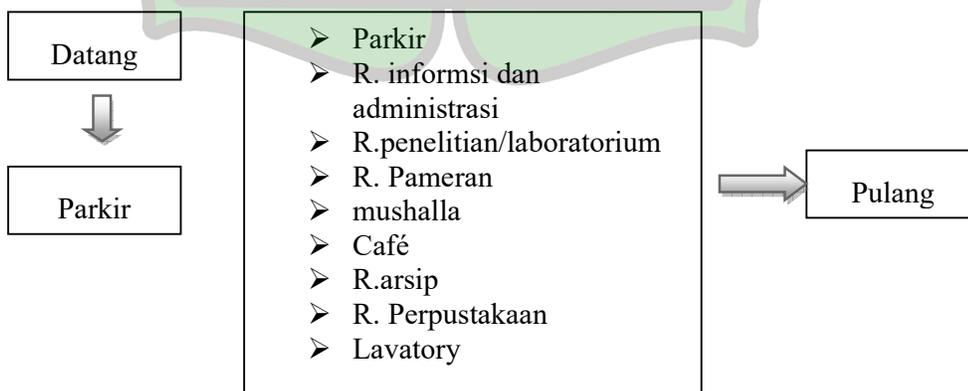
4.3.3 Alur kegiatan

Alur kegiatan yang terdapat pada sebuah museum arkeologi adalah sebagai berikut :

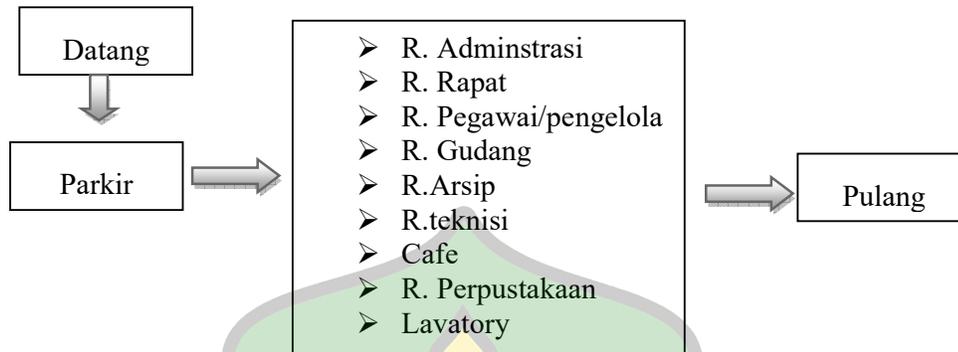
1. Pengunjung, terdiri dari berbagai kalangan yang bertujuan untuk melihat koleksi museum untuk tujuan pengetahuan sejarah, ilmu pengetahuan, penelitian dan rekreasi.



2. Arkeolog/peneliti, yang beranggotakan dari sebuah lembaga atau organisasi.

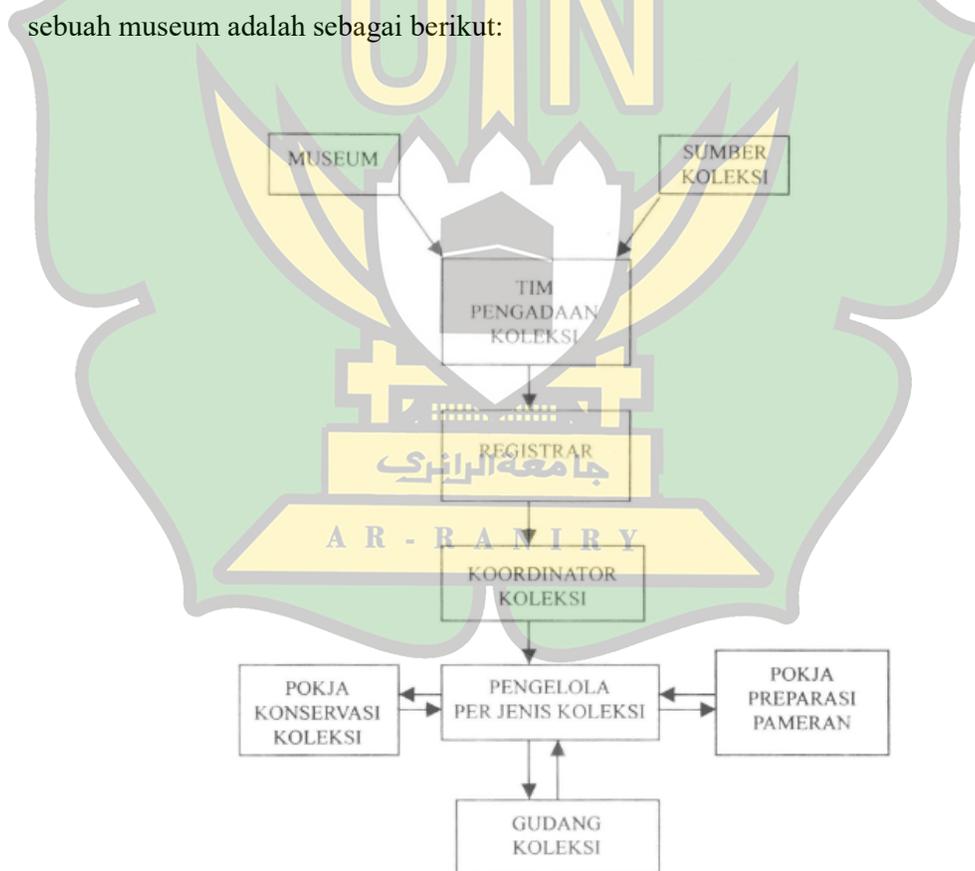


3. Pengelola, adalah kelompok yang bertugas mengurus museum arkeologi.



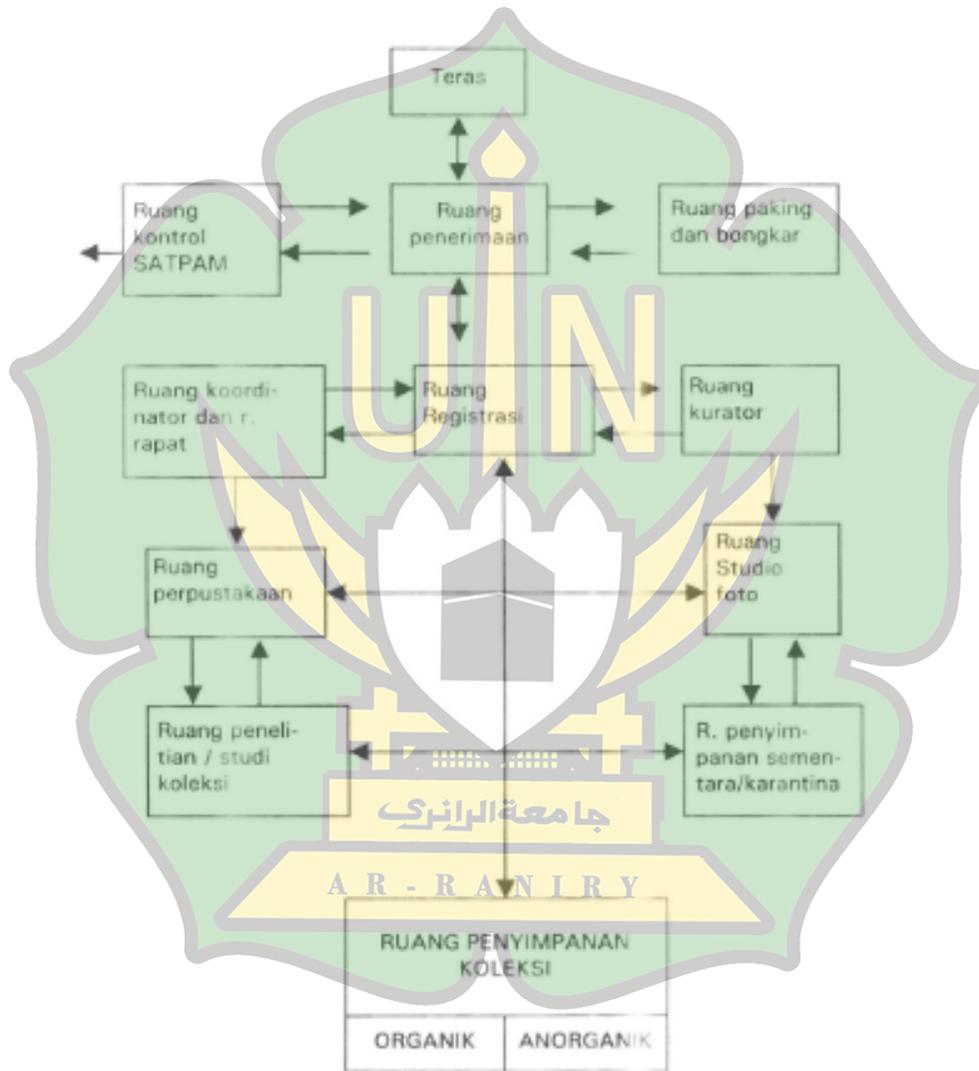
4.3.4 Proses pengadaan barang koleksi

Tahapan-tahapan dalam pengadaan atau penyediaan barang koleksi dalam sebuah museum adalah sebagai berikut:



Gambar 4.14 Proses Penyimpanan dan Pengadaan Koleksi
 Sumber : Sutargaa, 1990

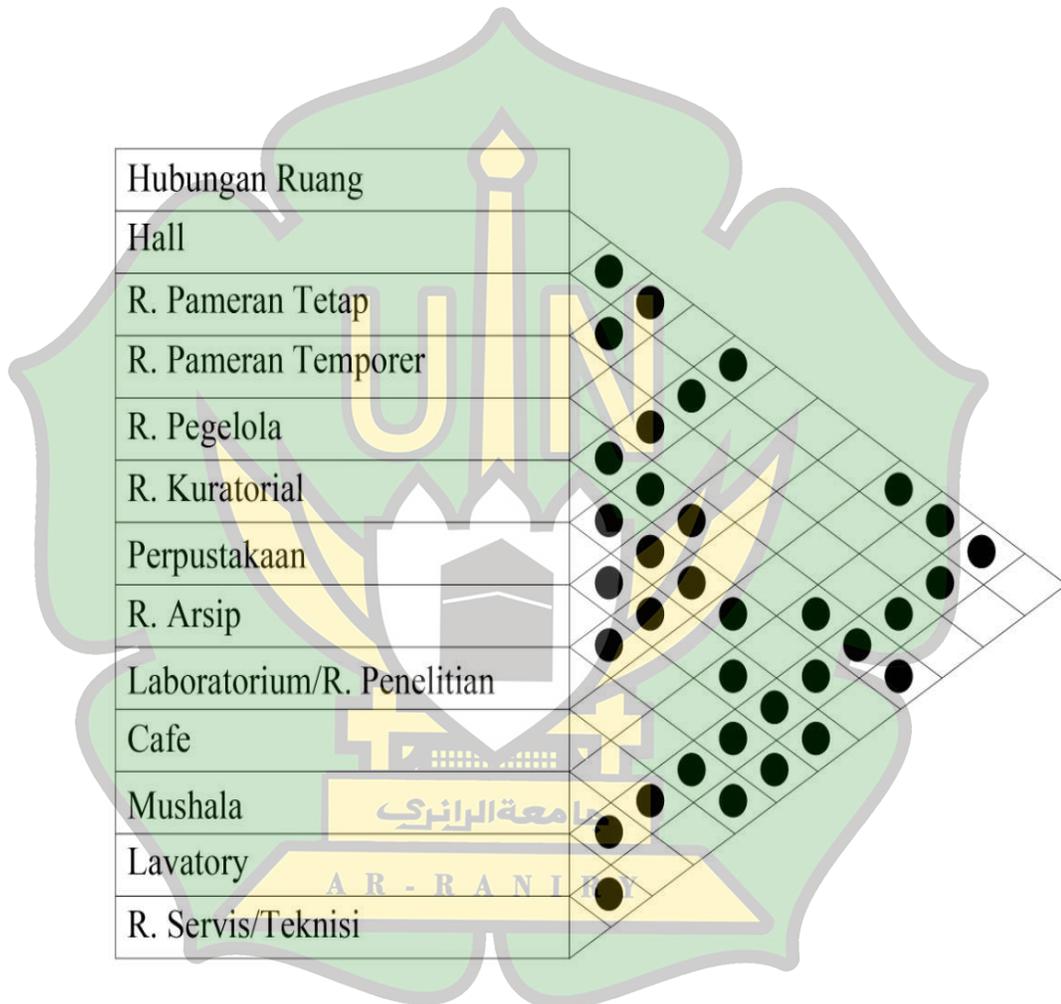
**TATA RUANG PENYIMPANAN KOLEKSI
(GUDANG)**



Gambar 4.15 Tata Ruang Penyimpanan Koleksi
Sumber : Sutargaa,1990

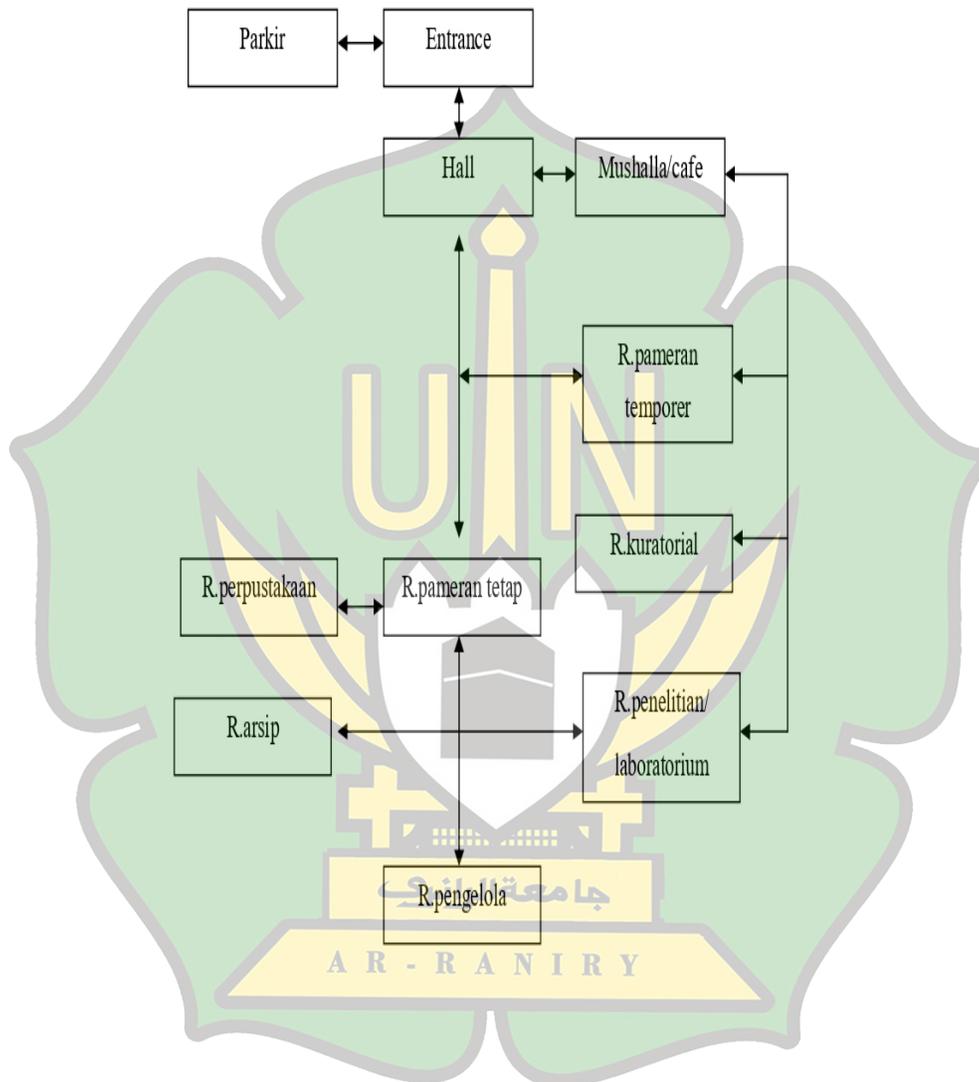
4.3.5 Hubungan ruang

Merupakan sebuah pola hubungan antar ruang guna untuk memperoleh data analisa sirkulasi dalam bangunan dan juga menentukan peletakan ruang antara ruang satu dengan ruang-ruang lainnya.



Gambar 4.16 Skema Hubungan Ruang
Sumber : Analisa Pribadi

4.3.6 Organisasi ruang



Gambar 4.17 Organisasi Ruang
Sumber : Analisa Pribadi

Gambar diatas merupakan analisa organisasi ruangan pada museum arkeologi aceh. Organisasi ruang dibuat guna mendapatkan pola tata-letak ruangan yang tepat dan memiliki pola-pola ruangan yang terstruktur nantinya.

4.3.7 Kebutuhan ruang

Untuk merealisasikan sebuah museum arkeologi membutuhkan kebutuhan ruang sebagai berikut:

Bentuk kegiatan	Kebutuhan runag
Unit pelayanan umum	Ruang terbuka : parkir pengunjung Rung penerima : R. informasi, Hall, Lobby, R. tiket, lavatory
Kelompok ruang pameran	Pameran tetap <ul style="list-style-type: none"> • R. pameran berupa maket • R. pameran manuskrip • R. pameran alat perang dan perlengkapan lainnya • R. dokumentasi • R. pameran gambar sejarah Ruang pameran Outdoor <ul style="list-style-type: none"> • Memamerkan peninggalan sejarah berupa batu nisan dan prasasti Pameran temporer <ul style="list-style-type: none"> • R. audiovisual
R. bimbingan edukasi	<ul style="list-style-type: none"> • R. kabag edukasi • R. urusan perpustakaan • R. dokumentasi • R. tamu • Lobby • perpustakaan
Unit penunjang pelayanan umum	<ul style="list-style-type: none"> • cavetaria • sourvenir shop • mushalla • gudang
Unit ruang administrasi	Ruang pimpinan museum <ul style="list-style-type: none"> • R. sekretaris • R. rapat • R. tamu • Lavatory Bagian umum <ul style="list-style-type: none"> • R. tata usaha • R. urusan logistik • R. tamu

	<ul style="list-style-type: none"> • Gudang • lavatory
Unit ruang koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • R. kabag koleksi • R. tamu • R. arsip dan gudang • lavatory
Unit pelayanan teknis	<ul style="list-style-type: none"> • R. kabag teknis • R. urusan laboratorium • R. penerimaan dan pengiriman koleksi • R. registrasi dan katalogisasi • R. penyimpanan sementara • R. penyimpanan tetap • R. laboratorium • R. pengolahan koleksi (restorasi, resparasi dll) • R. percetakan • gudang
Unit pelayanan servis	<ul style="list-style-type: none"> • R. kontrol elektrikal • R. mekanikal • Gudang umum

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Museum Arkeologi
Sumber : Analisis Pribadi

4.3.8 Besaran ruang

Data besaran ruang didapatkan atas dasar kebutuhan ruang guna memperoleh daya tampung atau kapasitas dan standar kebutuhan ruangan. Sumber data standar besaran ruang yang diterapkan adalah dari data Arsitek Ernest Neufert, Time Save Standar For Building dan data standar lainnya juga asumsi.

Data asumsi diperoleh dari data pengunjung Museum Aceh pada tahun 2018-2019. Menurut kepala UPTD Museum Aceh, Zul Chadijah tercatat mulai dari tahun 2018 jumlah pengunjung Museum Aceh tercatat 42.588 pengunjung, bertambah pada tahun 2019 menjadi 52.850 pengunjung. Yang mana jika ditotal jumlah pengunjung yang bertambah dari tahun 2018 hingga 2019 adalah 25% peningkatan dari tahun sebelumnya. Maka diasumsikan jumlah pengunjung perhari yaitu $52.850/365 \text{ hari} = 144 \text{ orang per hari}$. Untuk 10 tahun mendatang maka didapatkan dengan rumus $P_t = P_o (1+a)^n$ diketahui :

Pt : Prediksi jumlah kunjungan dimasa mendatang

Po : Jumlah kunjungan saat ini

a : rata-rata perkembangan pertahun

n : jangka prediksi (tahun)

Maka didapat :

$$\begin{aligned} Pt &= 144 (1+25\%)^{10} \\ &= 374 \text{ (dibulatkan menjadi 380)} \\ &= 380 \text{ orang per hari pada tahun 2032} \end{aligned}$$

Besaran ruang djabarkan sebagai berikut :

EN : Ernest Neufert

MH : Matric Handbook For Architect

AS : Asumsi

DJPD : Direktorat Jenderal Perhubungan Darat

Besaran ruang diuraikan dalam tabel berikut.

No.	Kebutuhan Ruang	Sumber	Unit	Kapasitas	Luas ruang gerak (m ²)	Perhitungan	Luas (m ²)
1.	Loket	AS	1	2 org+20% sirkulasi	1.2	(2x1.2)+20%	2.88
2.	Hall/Loby	EN	1	400 org+20% sirkulasi	0.77	(400x0.77)+20%	369.6
3.	Administrasi Penerimaan/Informasi	AS	1	4 org+20% sirkulasi	5.50	(4x5.50)+20%	26.4
4.	Tempat Penitipan Barang	EN	1	±20 barang+20% sirkulasi+5% lain-lain	1	(1x20)+25%	25
Total							423.88

Tabel 4.3 Tabel Besaran Ruang Penerimaan

1.	R. Pamer Tetap	AS	1	200 Barang+20% sirkulasi	2.25	$(200 \times 2.25) + 20\%$	540
2.	R. Pamer temporer	AS	1	30% luas ruang pameran tetap		$540 \times 30\%$	162
Total							702

Tabel 4.4 Tabel Besaran Ruang pameran

1.	R. penelitian/lab oratorium	AS	1	10 org+20% sirkulasi	1.5	$(10 \times 1.5) \times 10 + 20\%$	180
2.	Perpustakaan	EN	1	2000 buku+30% sirkulasi	15/1000 buku	$(2000 \times 15/1000) + 30\%$	39
Total							219

Tabel 4.5 Tabel Besaran Ruang Edukasi

1.	R. Kepala	EN	1	1 org+20% sirkulasi	35	$(1 \times 35) + 20\%$	42
2.	R. Staff	AS	6	5 org+20% sirkulasi	3	$(5 \times 3) \times 6 + 20\%$	108
3.	R. Kuratorial	AS	1	5 org+20% sirkulasi	7	$(5 \times 7) + 20\%$	42
4.	R. Reparasi/Restorasi	AS	1	3 org+20% sirkulasi	8	$(3 \times 8) + 20\%$	28.8
5.	R. penyimpanan /Stock room	AS	1	2 org+	8	$(2 \times 8) + 20\%$	19.2
6.	R. Rapat	EN	1	20 org+20% sirkulasi	1.5	$(20 \times 1.5) + 20\%$	36
7.	R. Arsip	AS	1	½ ruang rapat	36	$\frac{1}{2} \times 36$	18
8.	R. Keamanan	AS	1	3 org+20% sirkulasi	4	$(3 \times 4) + 20\%$	14.4

Total	308.4
--------------	--------------

Tabel 4.6 Tabel Besaran Ruang Pengelola

1.	Pos Keamanan	AS	1	2 org+20% sirkulasi	4	$(2 \times 4) + 20\%$	9.6
2.	R. Cleaning Servis	AS	1	10 +20% sirkulasi	2	$(10 \times 2) + 20\%$	24
3.	R. MEE	AS	1		20		20
4.	Gudang				20		20
5.	Lavatory	MH	8	6 pria/wanita +20% sirkulasi	2	$(6 \times 2) \times 8 + 20\%$	115.2
6.	Cafe	AS	1	100 org	2.25	$(100 \times 2.25) + 20\%$	270
7.	Mushalla	AS	1	100 org+20% sirkulasi	1.05	$(100 \times 1.05) + 20\%$	126
8.	ATM Center	AS	1	4 org +20% sirkulasi	1	$(4 \times 1) + 20\%$	9.6
Total							594.4
Total Keseluruhan							1.753,68
+30% workflow							2.280

Tabel 4.7 Tabel Besaran Ruang Pengunjung

*Standar Satuan Ruang Parkir (SRP) menurut Direktorat Jenderal Perhubungan Darat dengan peruntukan rekreasi/pendidikan dengan luas total bangunan/area $\pm 3200 \text{ m}^2$ adalah berjumlah **494 SRP**.

BAB V KONSEP

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar yang diterapkan pada museum arkeologi ini adalah menjadikan sebuah kawasan atau tempat yang menjadi sebuah cerminan peradaban atau sejarah dan juga kebudayaan Aceh dengan mengusung tema kontemporer. Dengan tema kontemporer yang diusung diharapkan bangunan museum arkeologi ini nantinya lebih fleksibel. yang mana tema kontemporer ini juga mencerminkan dari perkembangan peradaban atau kebudayaan, hal ini selaras dengan maksud dibangunnya museum arkeologi Aceh. Museum arkeologi Aceh diharapkan menjadi sebuah bangunan yang mengenalkan sejarah dan kebudayaan Aceh yang *iconic* yang mengenalkan wajah dari daerah Aceh nantinya. Pendekatan konsep yang diusung adalah *Cultural Identity* yang menerapkan unsur-unsur kebudayaan, adat istiadat serta unsur vernakular khas daerah Aceh. Berikut konsep-konsep yang diterapkan dalam perancangan museum arkeologi Aceh :

1. Konsep utama yang diterapkan adalah *Cultural Identity* dengan tujuan mengenalkan aspek-aspek kebudayaan yang diterapkan pada bangunan museum arkeologi Aceh.
2. Dengan tema kontemporer yang diterapkan diharapkan bangunan nantinya tidak menimbulkan kesan yang monoton dan menjadi menarik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan bagi pengunjung maupun pengguna bangunan.
3. Dengan konsep bangunan *open space* diharapkan bangunan dapat memaksimalkan cahaya dan penghawaan alami sehingga bangunan lebih terkesan *sustainable*
4. Penerapan alur sirkulasi sesuai dengan pola aktifitas yang ada pada bangunan guna mendapatkan pola tata ruang yang sesuai dengan kebutuhan museum arkeologi.

5. Penerapan desain interior yang mampu memenuhi kebutuhan visualisasi dan juga kenyamanan yang ada pada museum arkeologi.

5.2 Konsep Penataan Ruang Luar

1. Gerbang entrance

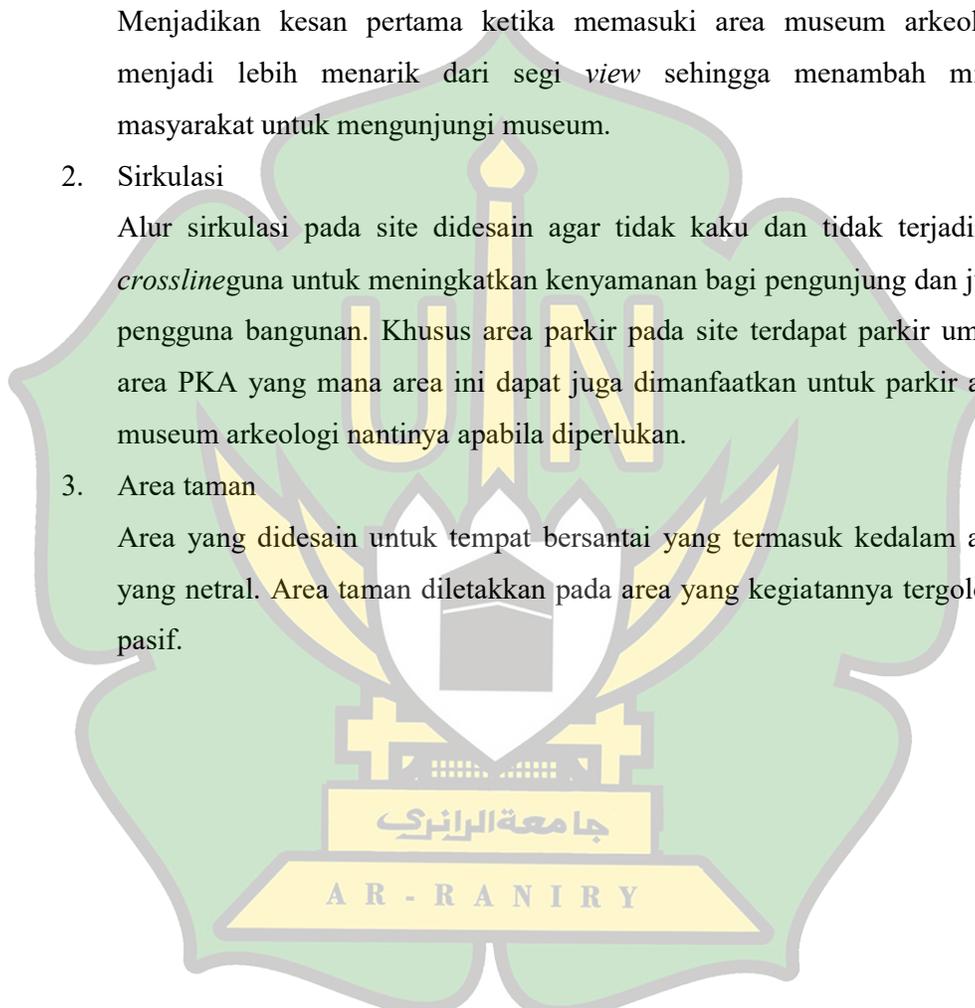
Menjadikan kesan pertama ketika memasuki area museum arkeologi menjadi lebih menarik dari segi *view* sehingga menambah minat masyarakat untuk mengunjungi museum.

2. Sirkulasi

Alur sirkulasi pada site didesain agar tidak kaku dan tidak terjadinya *crossline* guna untuk meningkatkan kenyamanan bagi pengunjung dan juga pengguna bangunan. Khusus area parkir pada site terdapat parkir umum area PKA yang mana area ini dapat juga dimanfaatkan untuk parkir area museum arkeologi nantinya apabila diperlukan.

3. Area taman

Area yang didesain untuk tempat bersantai yang termasuk kedalam area yang netral. Area taman diletakkan pada area yang kegiatannya tergolong pasif.



5.3 Konsep Bangunan

5.3.1 Zoning



Gambar 5.1 Zoning
Sumber: Analisa Pribadi

1. Zona utama yang terletak pada area sentral atau bagian tengah daripada site di rencanakan menjadi bagian dari ruang-ruang pameran dan juga sebagai pusat kegiatan yang ada pada museum arkeologi.
2. Zona komersial diletakkan pada pola zonasi yang mudah diakses sehingga pengunjung dapat mengaksesnya tanpa melalui bagian area lainnya pada museum arkeologi.
3. Zona penunjang terletak pada bagian timur site, zona ini diletakkan pada area semi publik yang berhubungan langsung dengan zona utama.
4. Zona pengelolaan, dikarenakan area ini membutuhkan tingkat privasi yang berbeda dengan zona lainnya area ini diletakkan pada sisi utara dari site agar tingkat privasinya lebih mendukung.
5. Zona servis, yang berfungsi sebagai area gudang dan area servis lainnya ditempatkan pada sisi timur yang berhubungan atau berdekatan dengan area pengelolaan

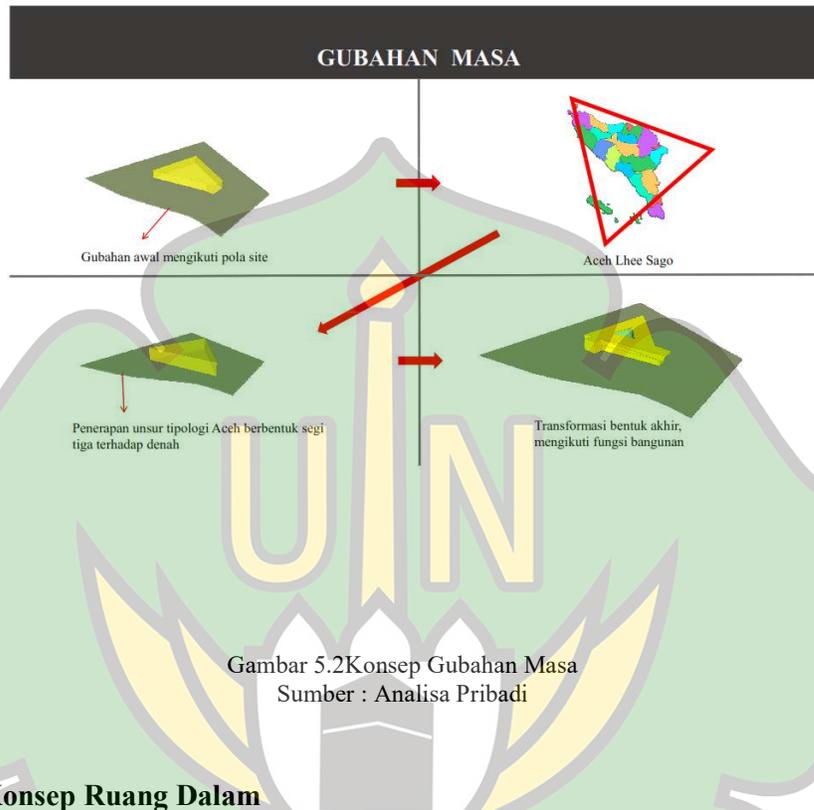
5.3.2 Konsep tata masa

Untuk mendapatkan konsep tata ruang yang sesuai dengan kebutuhan sebuah museum arkeologi maka didapatkan pertimbangan sebagai berikut :

1. Kondisi site atau area tapak yang mendukung untuk dibangunnya sebuah area museum arkeologi.
2. Zonasi ruang.
3. Zona sirkulasi yang mendukung pola aktifitas pada area museum.
4. Pola tata letak dan arah bangunan.

5.3.3 Konsep gubahan masa

Arsitektur memegang peranan penting dalam mengatur dan menjaga suatu kawasan baik dalam hal pariwisata maupun rekreasi dan juga edukasi agar tetap dapat memberikan citra visual yang indah (Mill dan Morrison, 1985). Karya-karya arsitektur terutama yang ikonik dapat dijadikan sebagai atraksi atau daya tarik dalam hal ini dan ada dua peran arsitektur yaitu Menjadikan karya arsitektur sebagai objek atraksi dan disain arsitektur untuk memwadahi kegiatan pariwisata juga meningkatkan daya tarik pengunjung. Gubahan masa pada museum arkeologi Aceh bentuk dasarnya menggunakan bentuk persegi yang mana hal ini terinspirasi atau gambaran dari Tipologi dari *Aceh Lhee Sagoe* atau bentuk dari daerah Nanggroe Aceh Darussalam. Museum arkeologi Aceh umumnya menerapkan bentuk-bentuk atau unsur-unsur dari budaya masyarakat Aceh, hal ini yang nantinya dapat menjadi gambaran dari sebuah bangunan yang menjadi ikonik dan simbolik dari daerah Aceh.



Gambar 5.2 Konsep Gubahan Masa
Sumber : Analisa Pribadi

5.4 Konsep Ruang Dalam

5.4.1 Konsep ruang pameran

1. Dikarenakan barang-barang yang dipamerkan berupa artefak, manuskrip dan barang bersejarah sejenisnya diperlukan ruangan dengan pertimbangan yang khusus, pertimbangan visualitas dan juga kenyamanan bagi pengguna bangunan juga di utamakan. Ruangan diperhitungkan dengan standar ketinggian 3 sampai dengan 7 meter dengan standar pertimbangan hal-hal yang telah disebutkan diatas.
2. Pembagian antara ruang pameran tetap dan pameran temporer juga di bedakan agar para pengunjung nantinya tidak kebingungan dalam hal penyajian materi yang ada pada museum arkeologi.



Gambar 5.3 Konsep Ruan Pamer
Sumber: expedia.co.id

3. Desain ruang pameran dibuat bervariasi guna mendapatkan *feel* dari materi yang disajikan yang berasal dari berbagai masa dari zaman ke zaman.
4. Pembagian ruang penyajian materi sejarah juga dibuat secara berurutan agar pengunjung tidak kebingungan terhadap materi yang disajikan, pembagian ruangan ini juga dimaksudkan untuk membedakan dari tahun berapa materi sejarah itu didapatkan.

5.4.2 Konsep pencahayaan

1. Pencahayaan alami

Rata-rata manusia membutuhkan cahaya didalam sebuah ruangan dengan standar 300 hingga 500 lux. Dan untuk pencahayaan alami pada bangunan dengan cara memanfaatkan cahaya matahari dengan optimal sehingga dapat memaksimalkan pencahayaan pada ruangan-ruangan yang memerlukan pencahayaan lebih. Dengan konsep *openspace* diharapkan bangunan nantinya mendapatkan pencahayaan yang cukup dan memenuhi standar.

2. Sistem pencahayaan buatan

Standar ruang yang diambil dari data Neufert dan Tutt yang bertujuan untuk kenyamanan visualisasi atau penglihatan adalah :

- Ruang pameran 300 sampai dengan 750 lux
- Lobby dan ruang tunggu 150 lux
- Tempat kegiatan pekerjaan umum 200 sampai dengan 750 lux

- Sirkulasi dan koridor dengan standar intensitas 100 lux.

3. Point of view

Pada sebuah museum memiliki benda-benda dengan sorotan khusus yang mengandung pesan *historical* khusus seperti *heihoglif*, manuskrip, prasasti dan sejenisnya. Benda-benda yang memiliki nilai sejarah yang penting ini biasanya peletakan serta pencahayaannya juga didesain dengan cara khusus. Berikut sumber pencahayaan khusus yang ada pada museum umumnya :

- a. *Worklight*, merupakan sumber dari pencahayaan yang biasanya dipakai pada area atau ruangan untuk bekerja.
- b. *House light*, adalah sumber pencahayaan standar pada ruangan umumnya.
- c. *Spot light*, adalah pencahayaan dengan fungsi khusus agar area atau objek yang disoroti terkesan kontras.
- d. Lampu darurat, bertujuan untuk menyoroti objek-objek yang bersifat penting khususnya area atau bagian evakuasi contohnya pintu darurat, tangga darurat, dan objek sejenisnya.

5.4.3 Penghawaan

Aspek penghawaan adalah hal yang sangat penting guna memperoleh kesan kenyamanan bagi pengguna bangunan nantinya. Dikarenakan setiap ruangan pada museum memiliki pola aktifitas yang beragam dan juga tipe ruangan yang berbeda-beda maka untuk segi penghawaan pada museum arkeologi ini dapat diterapkan:

1. Penghawaan alami

Sistem penghawaan alami dapat diterapkan pada ruang yang bersifat terbuka. Penerapan sistem bukaan pada ruangan museum juga dapat mengoptimalkan sistem penghawaan alami dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang dan juga besaran ruang yang ada pada museum nantinya.

2. Penghawaan buatan

Untuk pemanfaatan sistem penghawaan buatan pada museum arkeologi Aceh ini guna mendapatkan penghawaan yang cukup pada ruang-ruang yang bersifat tertutup seperti ruang rapat, ruang arsip dan ruang kerja lainnya, pada bangunan nantinya sistem yang dapat diterapkan diantaranya:

- *ACVRV(Variable Refrigerant Volume)*

Pendingin ruangan jenis *VRV* ini diterapkan agar mampu mengakomodir bangunan-bangunan bertingkat dan kapasitas pendingin yang berskala besar. Sistem kerja *AC VRV* ini mengedepankan kemudahan dan kenyamanan. Dengan menggunakan sistem '*Variable Refrigerant Volume (Flow)*' untuk mengatur jumlah *refrigerant* menggunakan sistem jalur pipa AC, guna memberikan tingkat efisien dan juga fleksibilitas dalam mengaplikasikan sistem pendingin tata udara.

5.4.4 Akustik

Sistem akustik pada bangunan museum arkeologi Aceh dapat diatasi dengan penerapan material dan pola ruangan yang kedap suara khususnya pada ruang-ruang yang memerlukan tingkat kebisingan rendah seperti ruang rapat, laboratorium penelitian dan ruangan sejenisnya. Untuk area *outdoor* penerapan vegetasi juga dapat memfiltrasi kebisingan yang berlebih.

5.5 Konsep Utilitas

5.5.1 Distribusi air bersih

Air bersih yang digunakan sebagai sumber penunjang utama dan juga digunakan sebagai sumber air hydrant kebakaran. Sumber air bersih utama didapatkan dari PDAM, dengan sistem penerapan sebagai berikut :

1. Sumber air utama berasal dari PAM atau juga bisa melalui sumur

2. Air yang diperoleh dari sumber PDAM dapat ditampung di dalam bak tampung sementara atau *reservoir*.
3. Air yang tertampung di dalam *reservoir* kemudian dialirkan ke bagian *reservoir* atas dan selanjutnya dialirkan ke setiap bagian bangunan yang diperlukan.

5.5.2 Sistem pembuangan limbah

Sistem pembuangan air kotor pada bangunan nantinya dapat dibagikan dalam beberapa bagian :

1. Pembuangan air hujan
Air yang diperoleh dari hujan yang bersifat alami dapat dimanfaatkan dengan menampung dan disalurkan melalui pipa-pipa ke bagian kanal yang ada pada museum nantinya.
2. Air bekas pakai
Sistem pembuangan air bekas pakai dapat langsung dialirkan ke instalasi pembuangan limbah atau IPAL dan tahap selanjutnya masuk ke riol kota.
3. Pembuangan air kotor
Untuk sistem pembuangan air kotor yang diperoleh dari WC dapat langsung diarahkan ke septic tank. Dan untuk air kotor yang mengandung bahan tertentu dapat diarahkan ke bagian bak kontrol yang selanjutnya diarahkan ke sistem riol kota.

5.5.3 Sistem jaringan listrik

Sumber listrik utama didapatkan dari PLN dan untuk sumber listrik cadangan menggunakan *generator sety* yang berfungsi untuk daya cadangan apabila terjadi pemadaman listrik. Penggunaan listrik tidak hanya digunakan untuk penerangan pada bangunan namun juga sebagai penunjang kegiatan-kegiatan lainnya pada museum arkeologi dan juga untuk kebutuhan utilitas bangunan.

5.5.4 Sistem pembuangan sampah

Dikarenakan gedung museum arkeologi Aceh ini tidak memiliki banyak lantai sehingga sistem pembuangan sampah dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Penyediaan tempat pembuangan pada area yang mudah dijangkau dan sampah kemudian dibawa ke tempat penampungan induk.
2. Dari tempat penampungan sampah kemudian dibawa ke tempat pembuangan akhir atau TPA.
- 3.

5.5.5 Sistem keamanan

Sistem keamanan adalah hal yang sangat penting pada sebuah bangunan guna menciptakan kenyamanan dan keamanan pada sebuah bangunan. Dalam upaya mewujudkan sebuah bangunan yang aman dan juga nyaman sistem penanggulangan keamanan juga harus direncanakan diantaranya adalah :

1. Sistem keamanan kejahatan

Dalam penerapan sistem keamanan dari hal-hal yang tidak diinginkan maka untuk itu diperlukan petugas keamanan yang mumpuni yaitu security atau satuan pengamanan atau satpam. Dan membutuhkan fasilitas pendukung diantaranya :

- Kamera pengawas atau CCTV
- Alarm keamanan
- Detektor logam atau detektor bahan peledak.

2. Alarm pendeteksi kebakaran

Alarm kebakaran yang berguna mendeteksi area bangunan yang berpotensi menimbulkan percikan api yang berakibat terjadinya kebakaran pada bangunan. Sebagai pendukung alarm kebakaran juga dibutuhkan detektor asap guna meminimalisir terjadinya kebakaran pada bangunan nantinya.

3. Sprinkler

Sprinkler diletakkan pada bagian plafon yang bekerja secara otomatis jika terjadinya kebakaran pada bangunan.

4. *Hydrant*

Adalah sistem jaringan air dengan tekanan tinggi yang diletakkan diluar bangunan guna memadamkan api jika terjadinya kebakaran pada bangunan.

5. *Fire extinguisher*

Alat yang mengandung bahan kimia yang berguna memadamkan api dengan skala yang kecil yang digunakan secara manual

6. *Smoke vestibule sistem*

Berguna untuk menyerap asap yang berlebihan pada sebuah ruangan jika terjadinya kebakaran hal ini dapat memudahkan proses evakuasi jika ada korban kebakaran yang masih tertinggal di dalam bangunan.

7. *Dry Chemical Powder*

Alat yang digunakan untuk memadamkan api dengan skala yang kecil yang dapat digunakan nantinya pada pemadaman api yang terjadi pada objek-objek museum yang tidak tahan api.

8. Jalur evakuasi dan tangga darurat

Dapat digunakan pada saat proses evakuasi jika terjadinya kebakaran atau bencana lainnya.

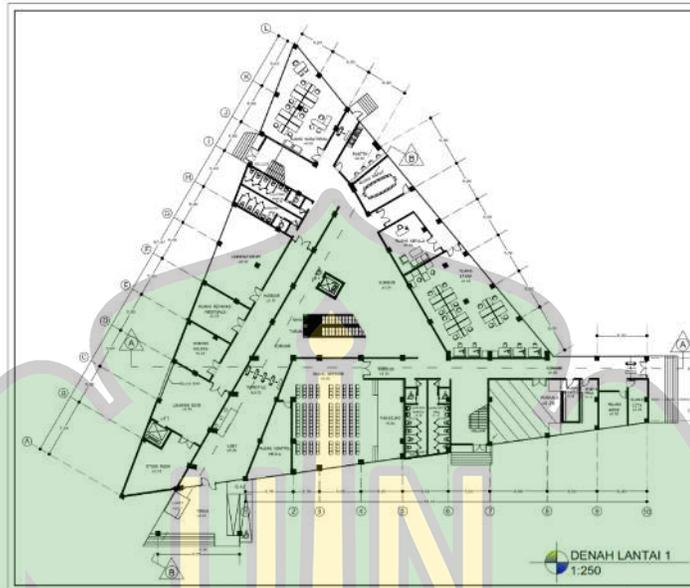
9. Material kabel elektrik

Diterapkan dengan menggunakan isolator yang tahan terhadap panas dan api guna meminimalisir terjadinya arus pendek yang dapat menimbulkan percikan api.

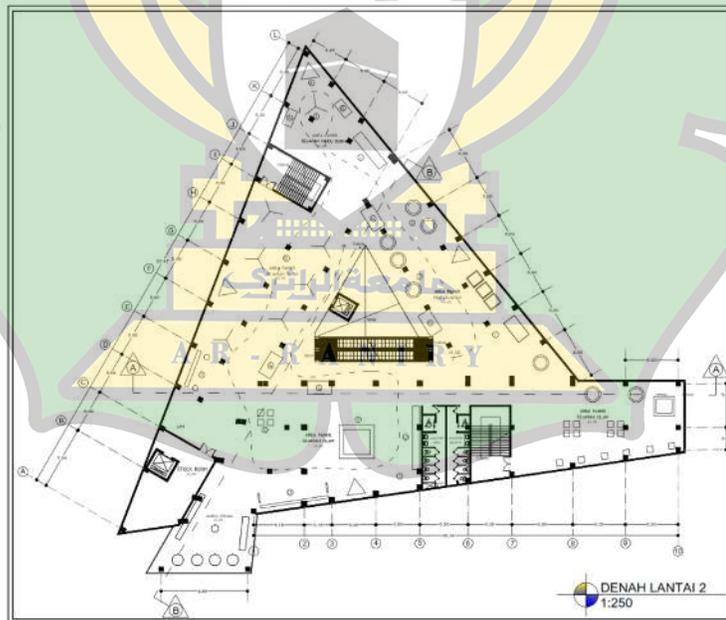
10. Sistem penangkal petir

Sistem penangkal petir juga harus diterapkan pada bangunan guna meminimalisir terjadi kerusakan pada bagian bangunan yang disebabkan oleh sambaran petir yang kuat.

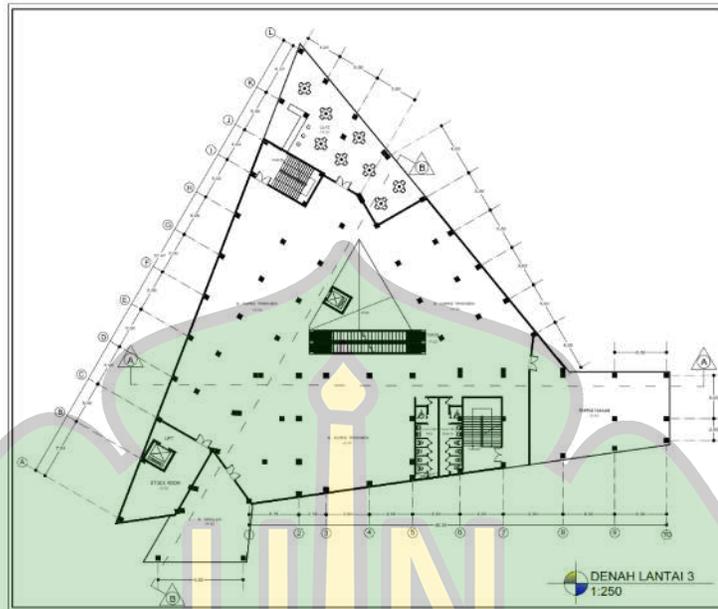
6.1.3 Denah



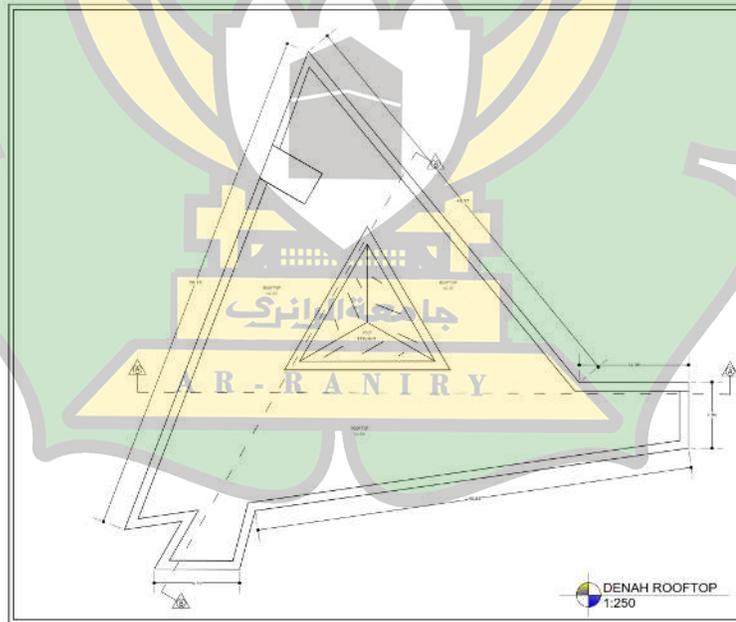
Gambar 6.3 Denah Lantai 1



Gambar 6.4 Denah Lantai 2

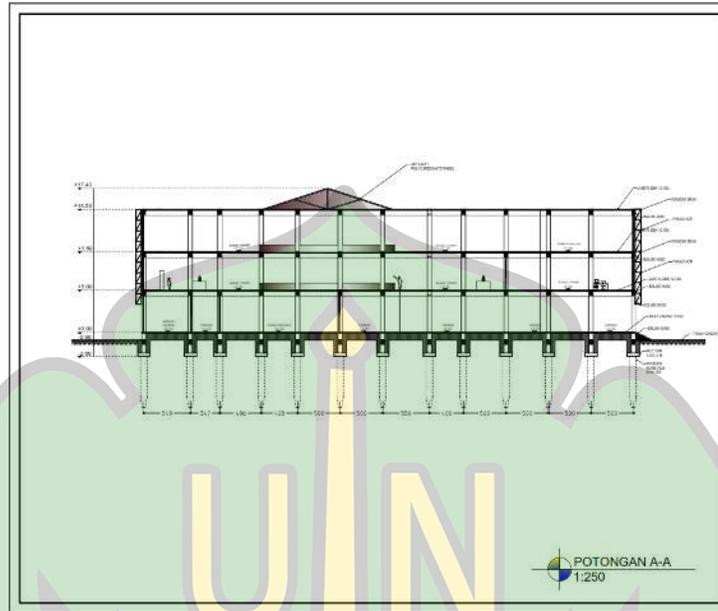


Gambar 6.5 Denah Lantai 3

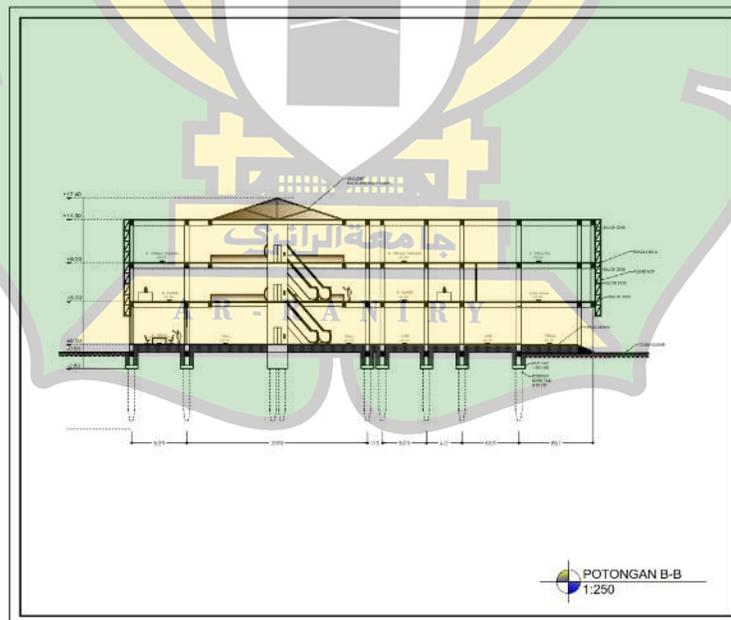


Gambar 6.6 Rooftop

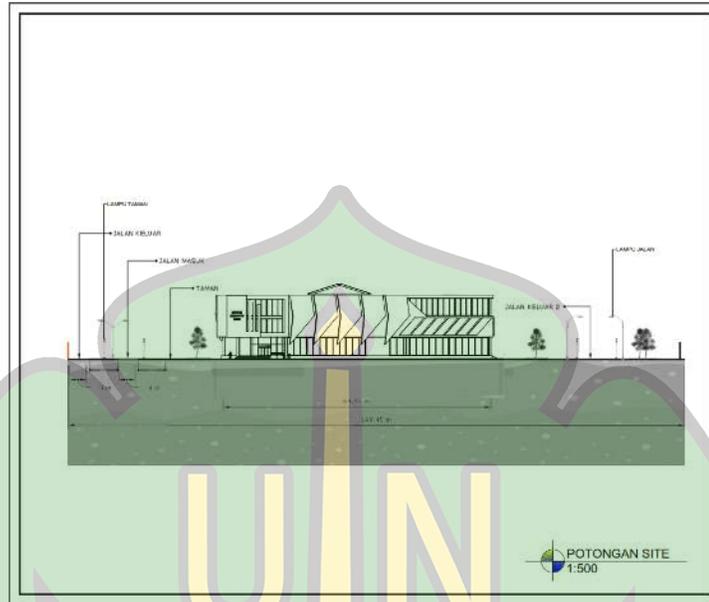
6.1.4 Potongan



Gambar 6.7 Potongan A-A

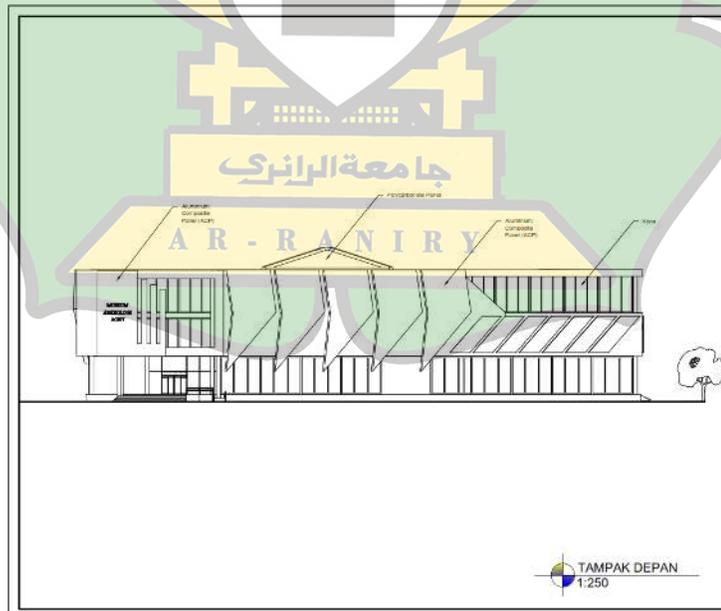


Gambar 6.8 Potongan B-B

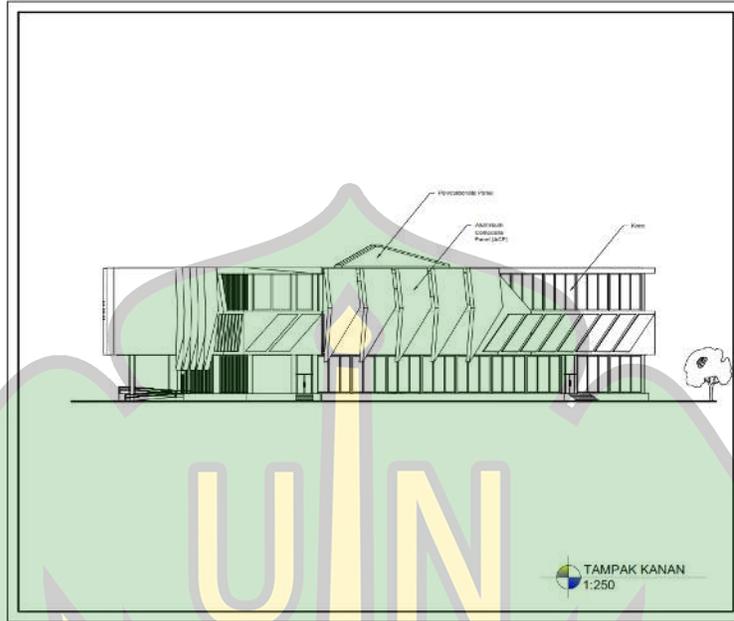


Gambar 6.9 Potongan Site

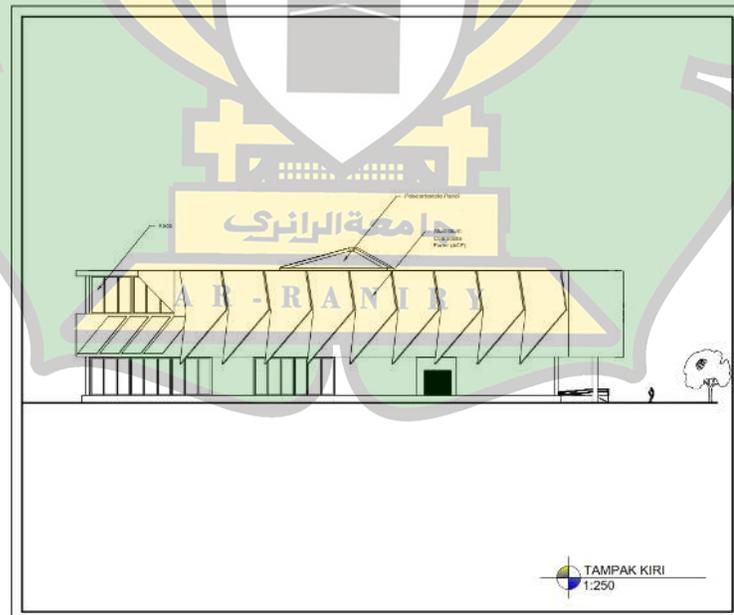
6.1.5 Tampak



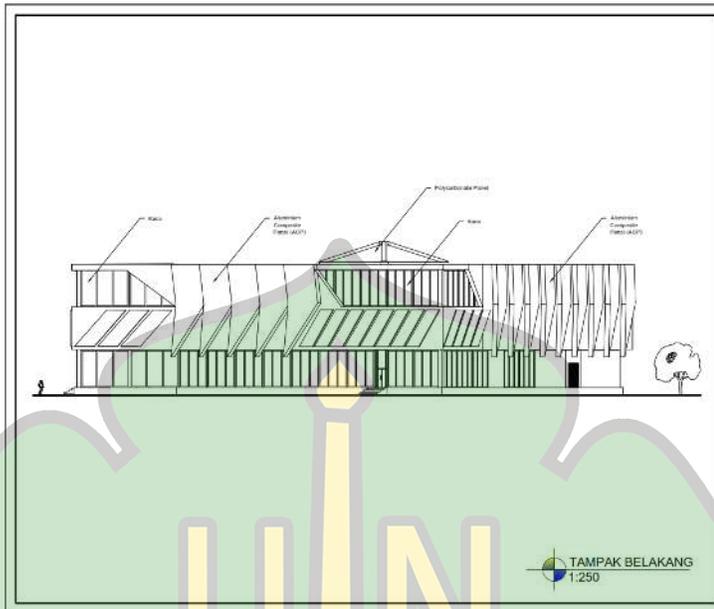
Gambar 6.10 Tampak Depan



Gambar 6.11 Tampak Kanan

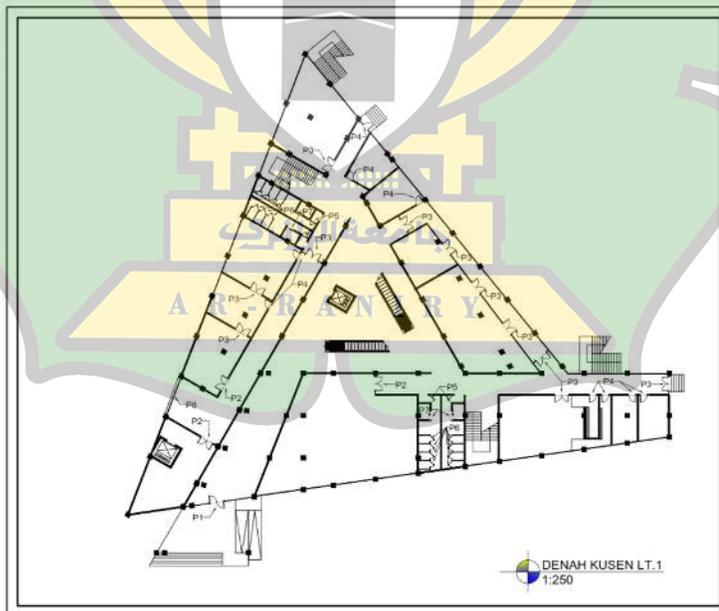


Gambar 6.12 Tampak Kiri

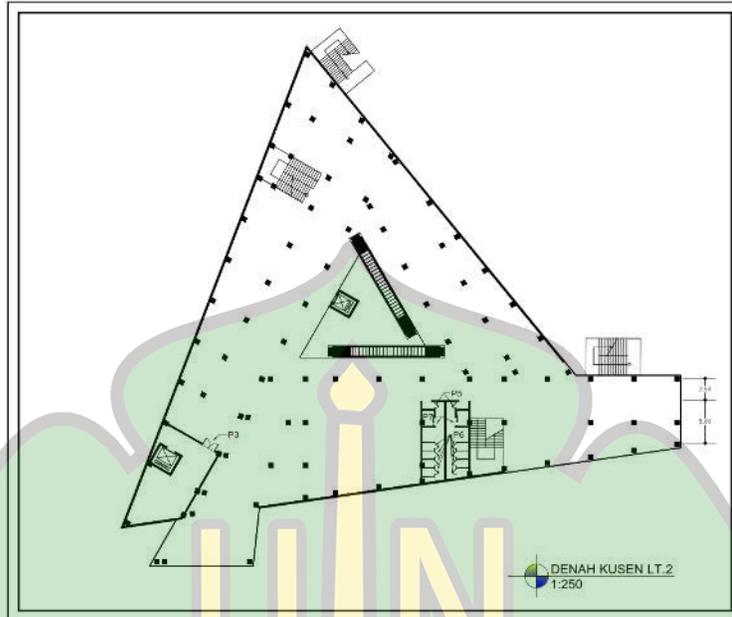


Gambar 6.13 Tampak Belakang

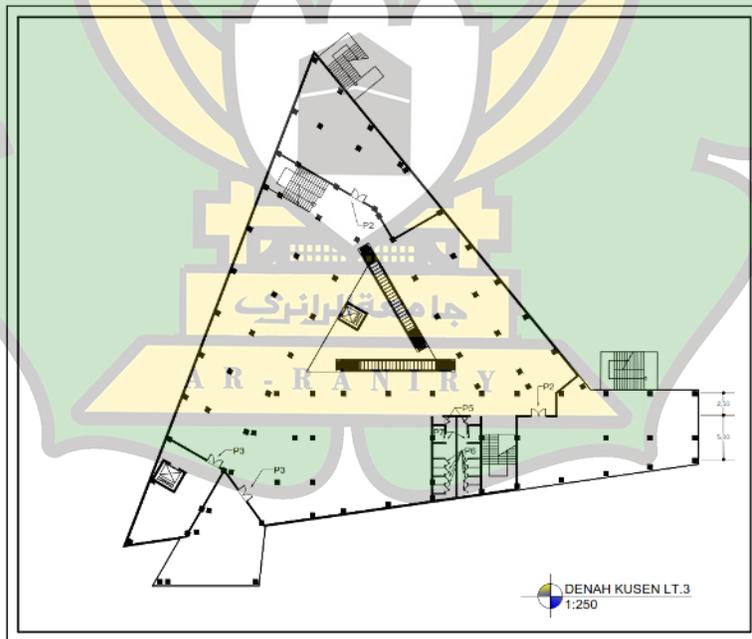
6.1.6 Denah Rencana Kusen



Gambar 6.14 Denah Kusen Lantai 1

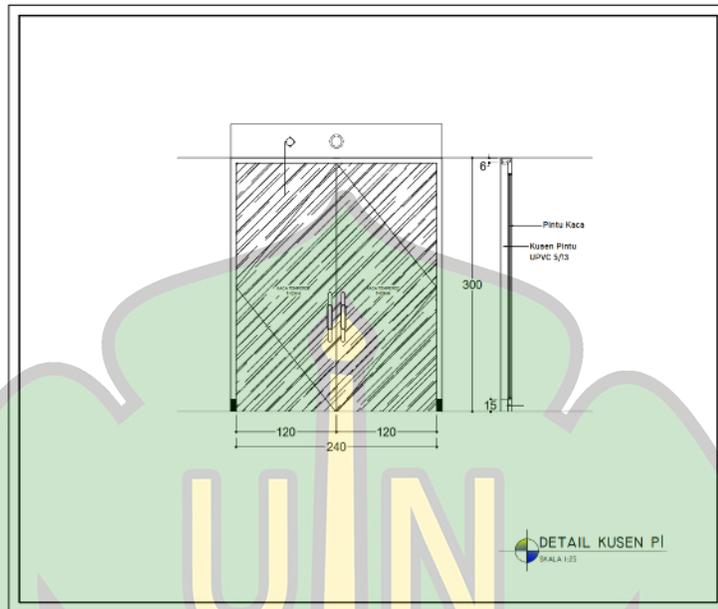


Gambar 6.15 Denah Kusen Lantai 2

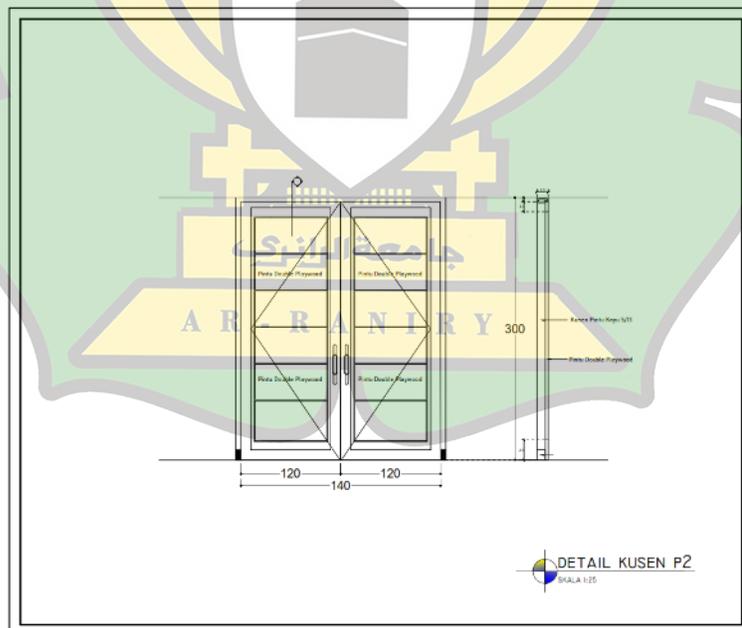


Gambar 6.16 Denah Kusen Lantai 3

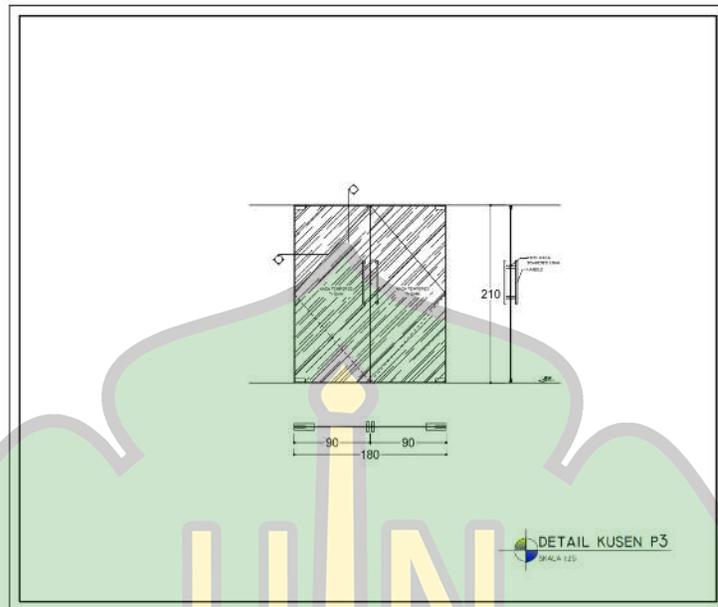
6.1.7 Detail Kusen



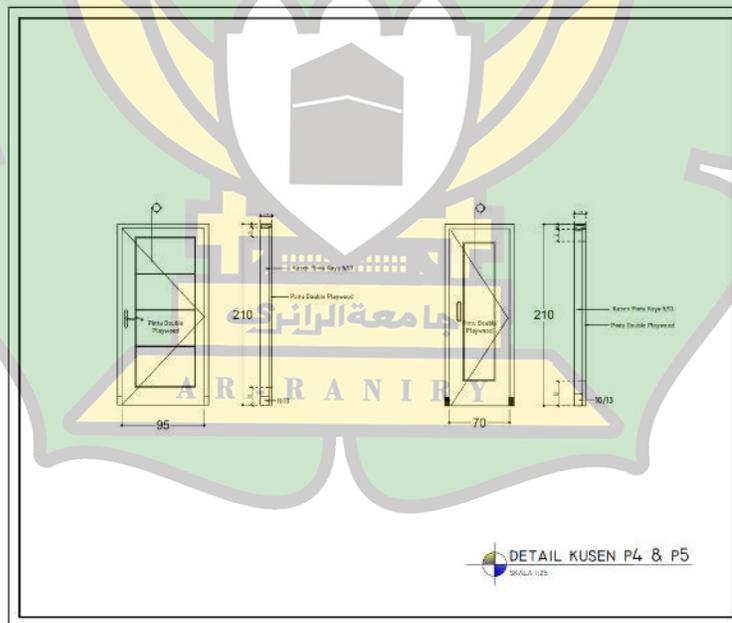
Gambar 6.17 Detail Kusen P1



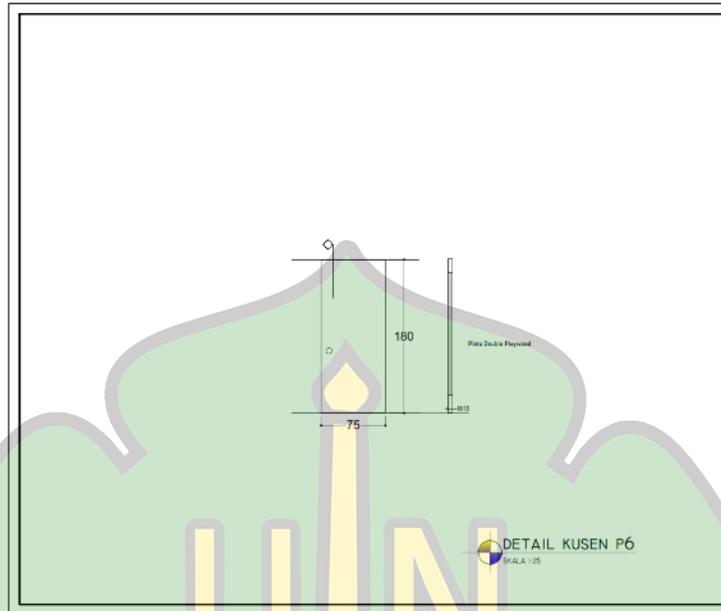
Gambar 6.18 Detail Kusen P2



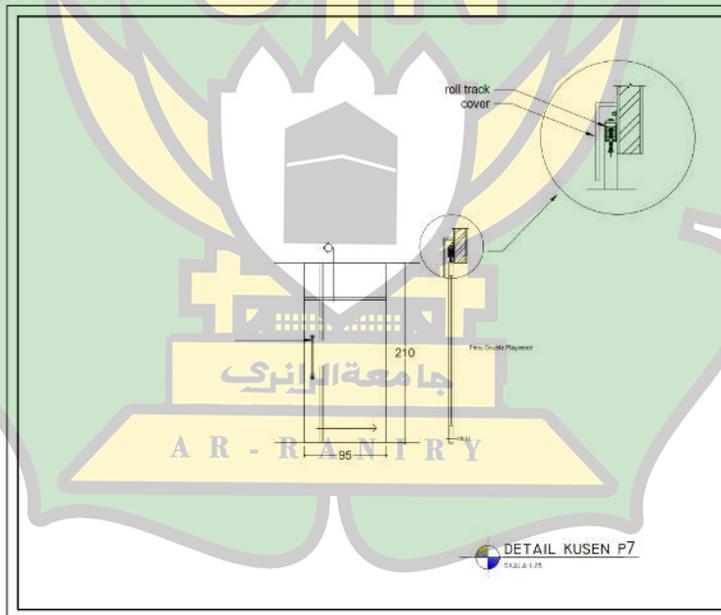
Gambar 6.19 Detail Kusen P3



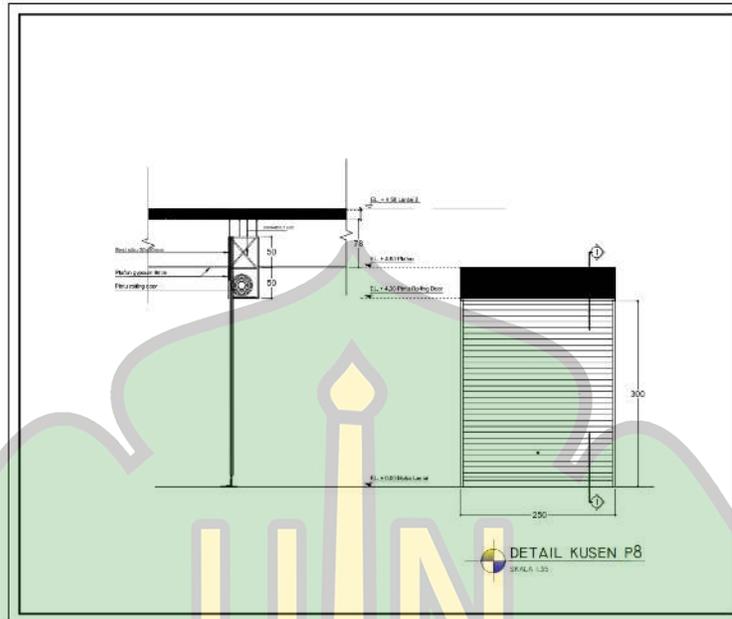
Gambar 6.20 Detail Kusen P4 dan P5



Gambar 6.21 Detail Kusen P6



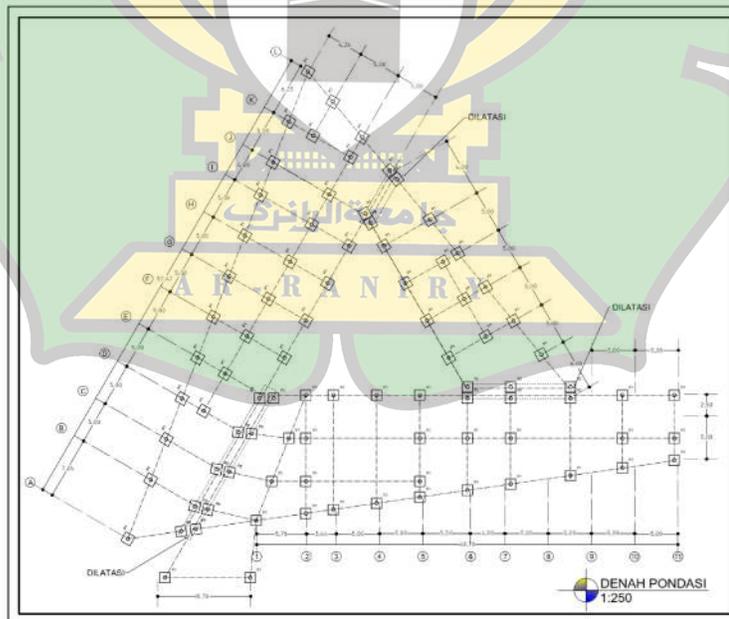
Gambar 6.22 Detail Kusen P7



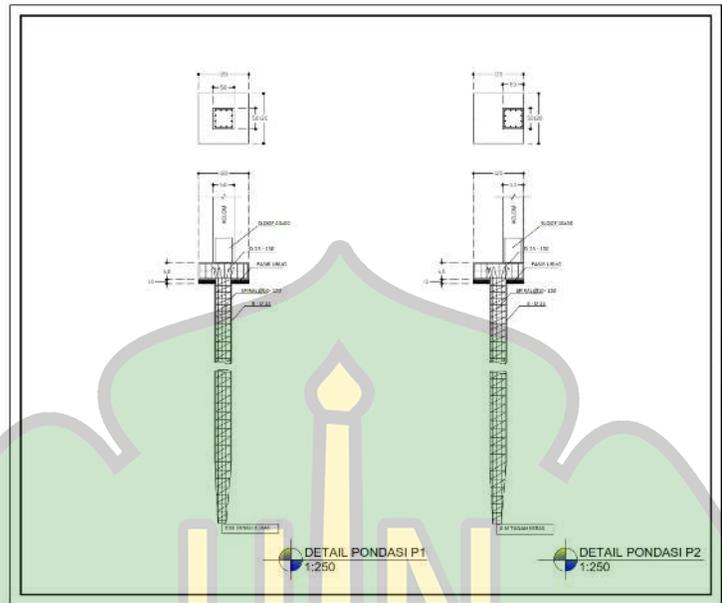
Gambar 6.23 Detail Kusen P8

6.2 Struktur

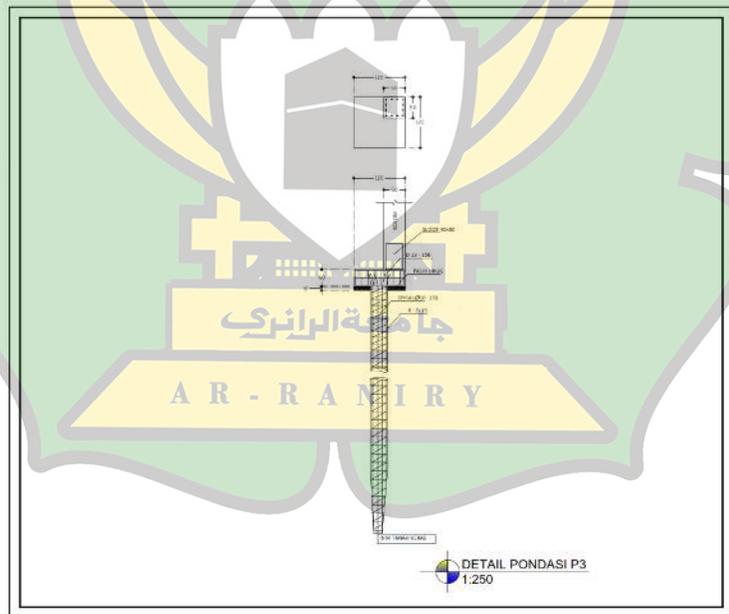
6.2.1 Denah dan Detail Pondasi



Gambar 6.24 Denah Pondasi

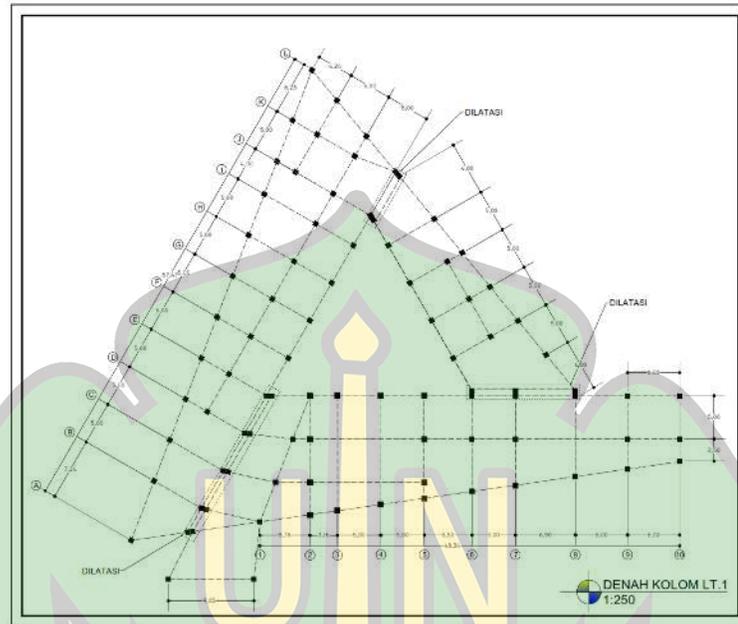


Gambar 6.25 Detail Pondasi P1 dan P2

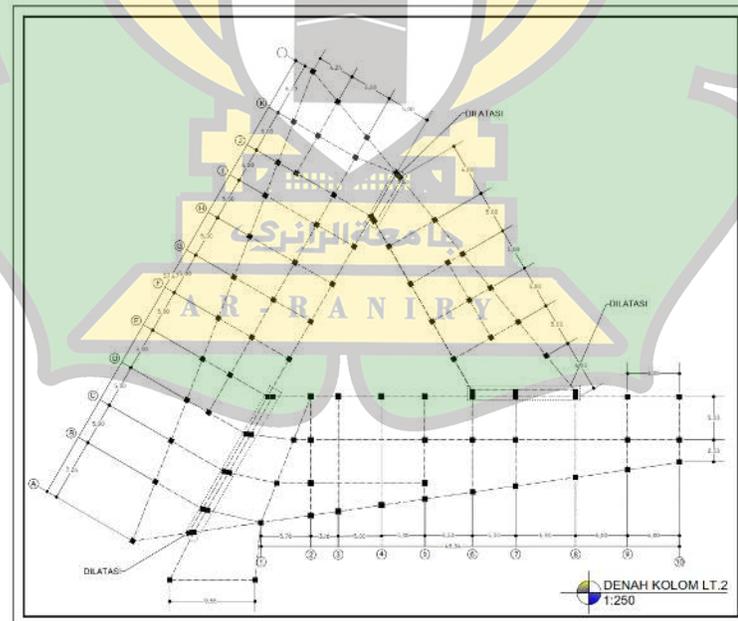


Gambar 6.26 Detail Pondasi P3

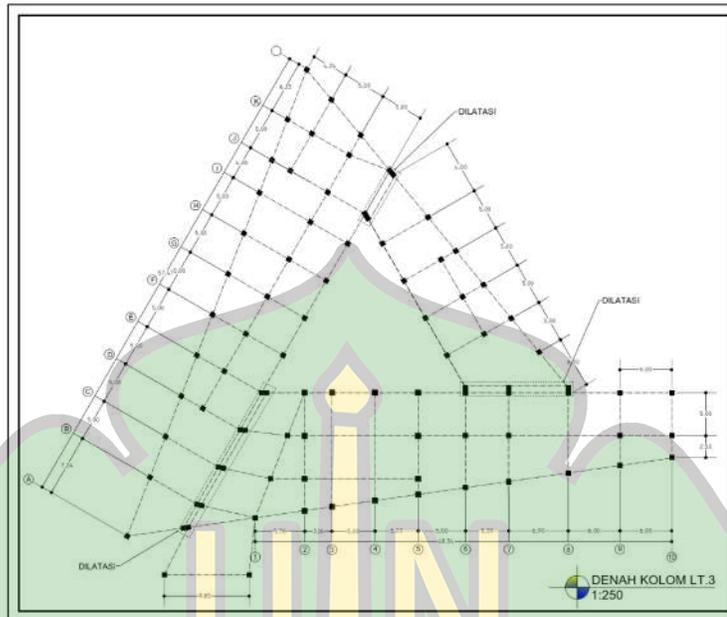
6.2.2 Denah Kolom



Gambar 6.27 Denah Kolom Lantai 1

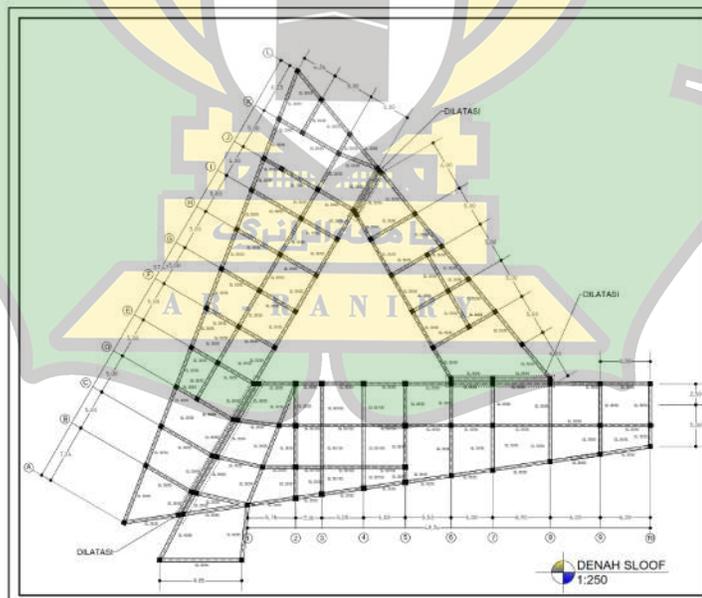


Gambar 6.28 Denah Kolom Lantai 2

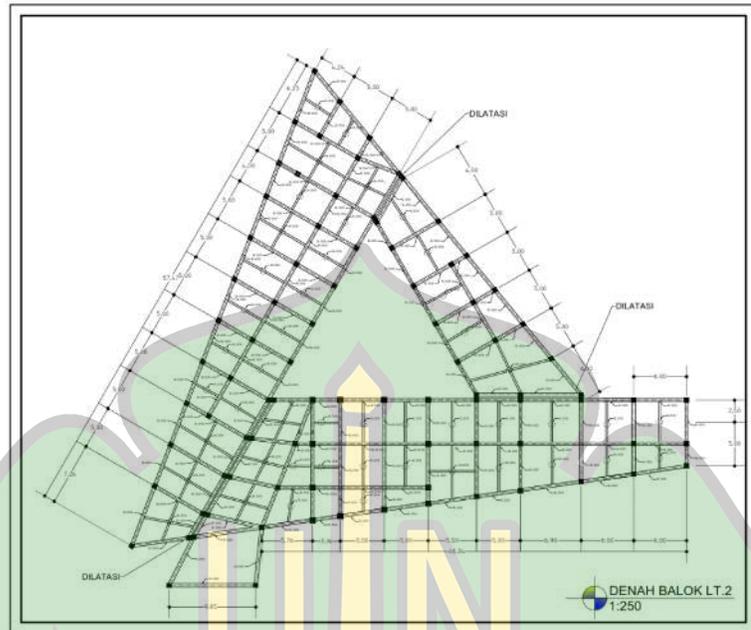


Gambar 6.29 Denah Kolom Lantai 3

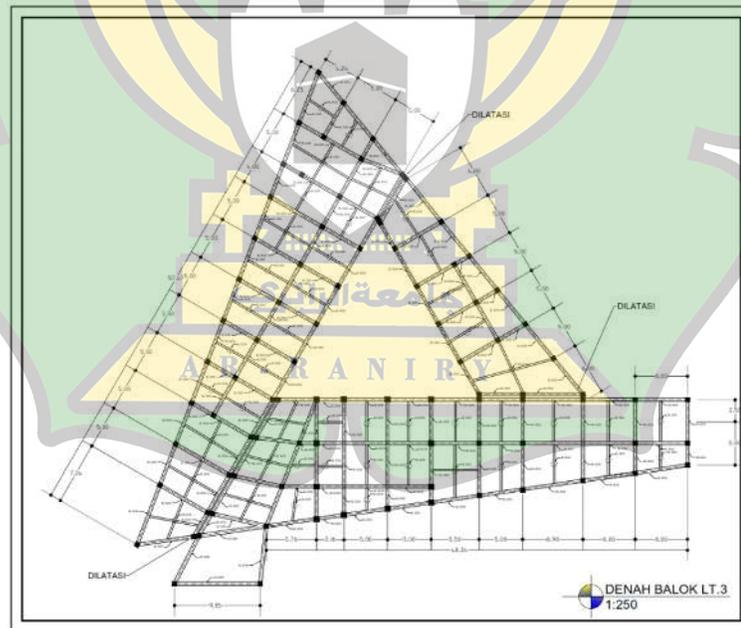
6.2.3 Denah Rencana Sloof dan Balok



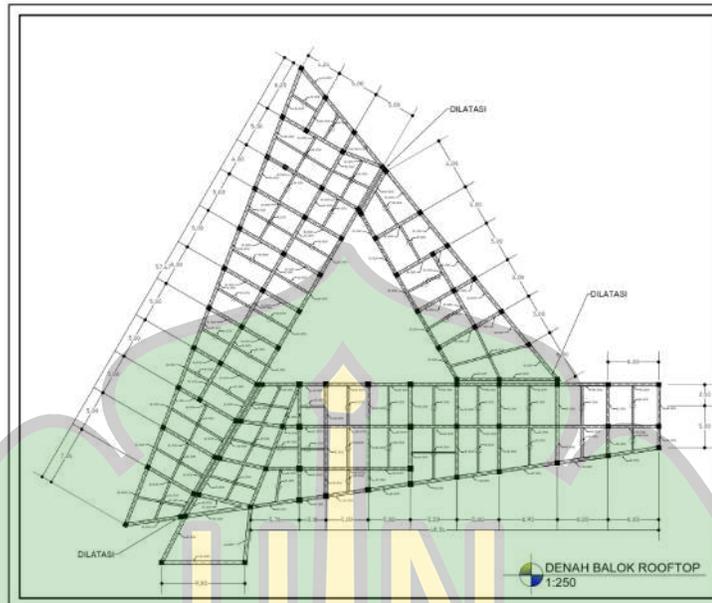
Gambar 6.30 Denah Sloof



Gambar 6.31 Denah Balok Lantai 2

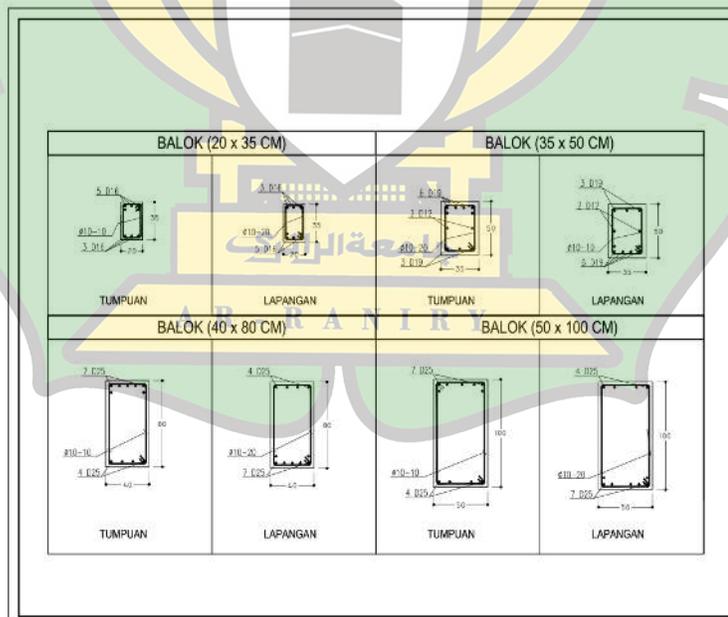


Gambar 6.32 Denah Balok Lantai 3

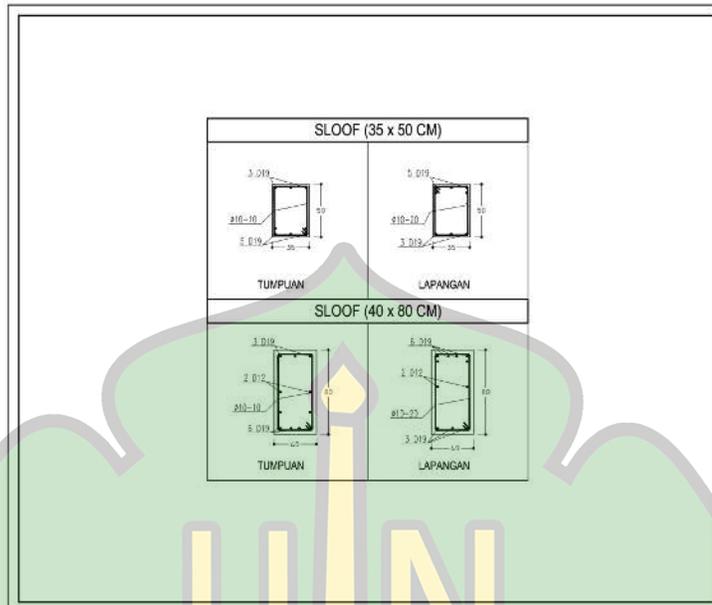


Gambar 6.33 Denah Balok Rooftop

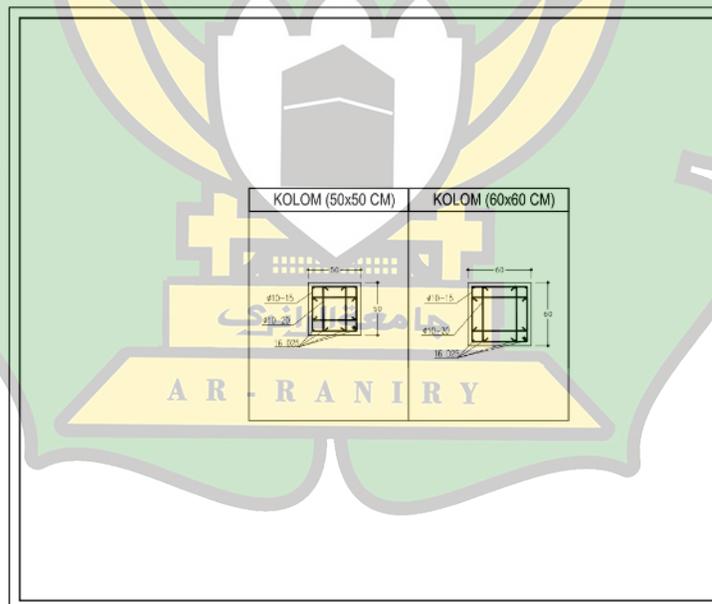
6.2.4 Detail Pembesian



Gambar 6.34 Detail Pembesian Balok



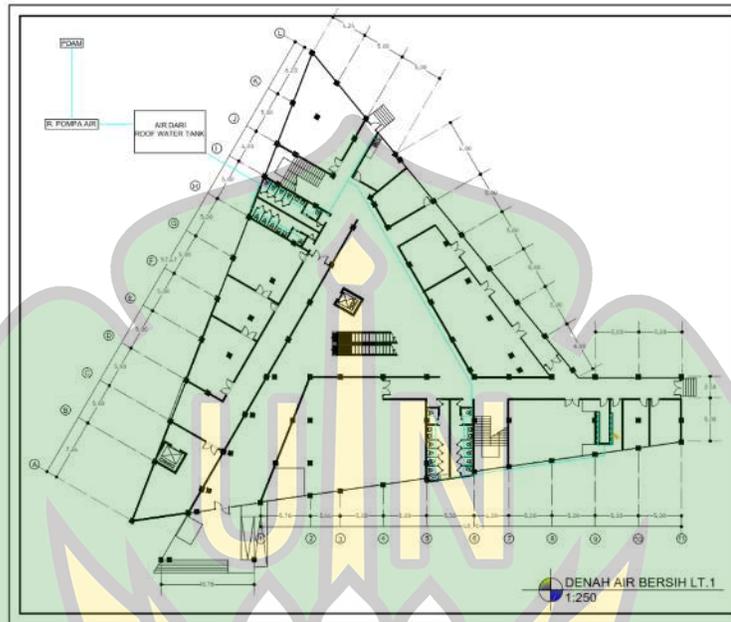
Gambar 6.35 Detail Pemasangan Sloof



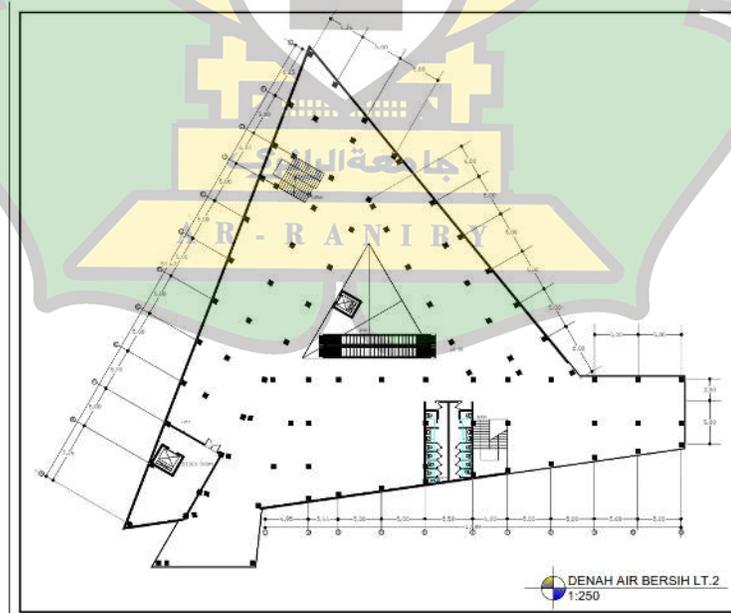
Gambar 6.36 Detail Pemasangan Kolom

6.3 Utilitas

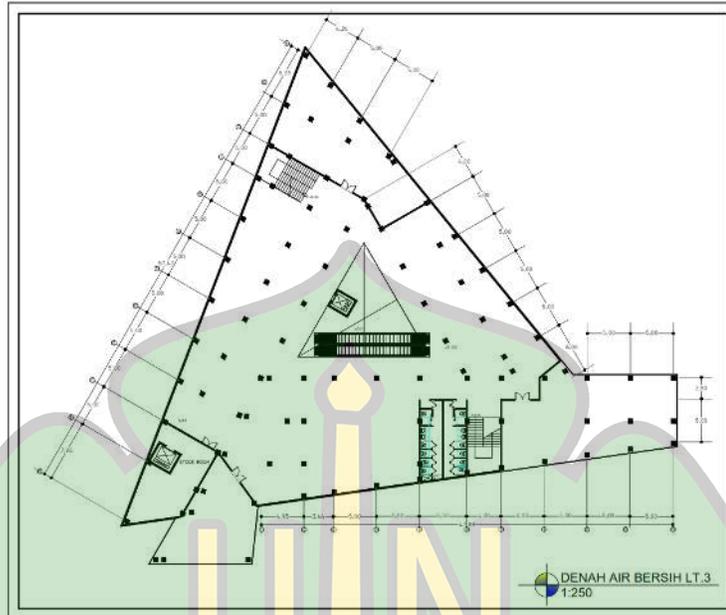
6.3.1 Denah Rencana Air Bersih



Gambar 6.37 Denah Air Bersih Lantai 1

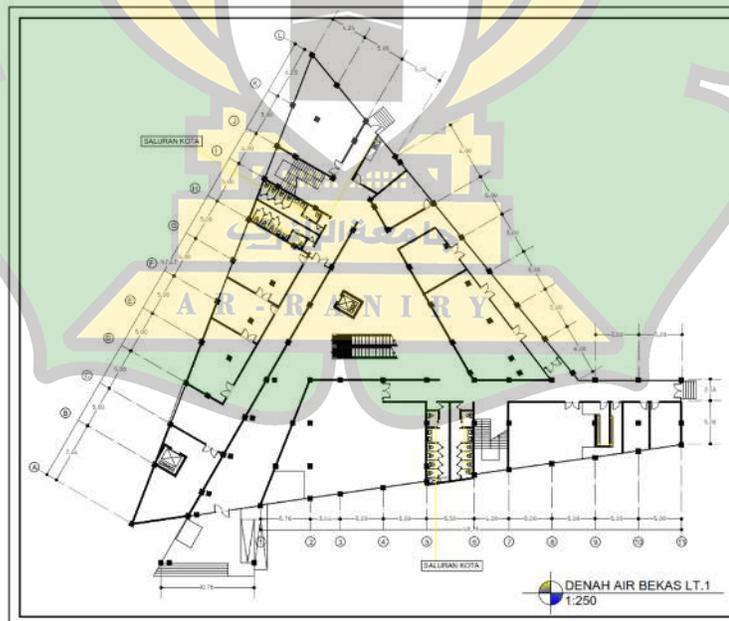


Gambar 6.38 Denah Air Bersih Lantai 2

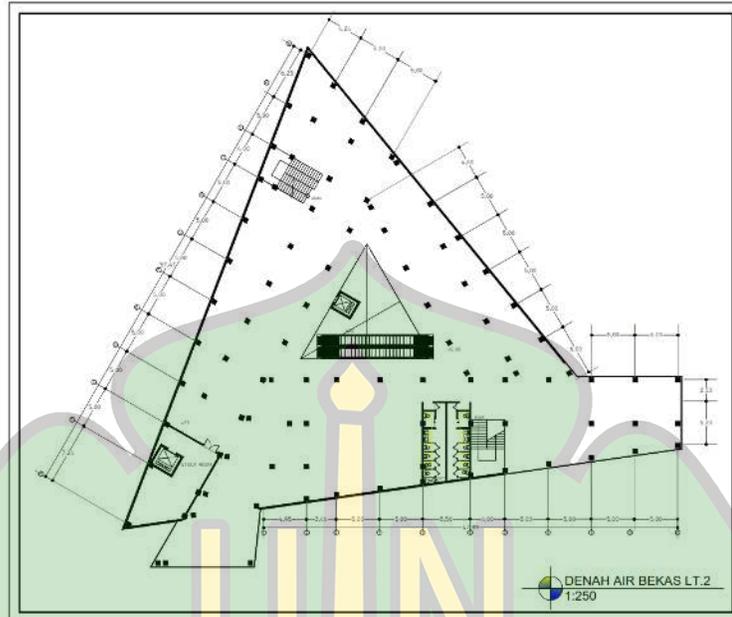


Gambar 6.39 Denah Air Bersih Lantai 3

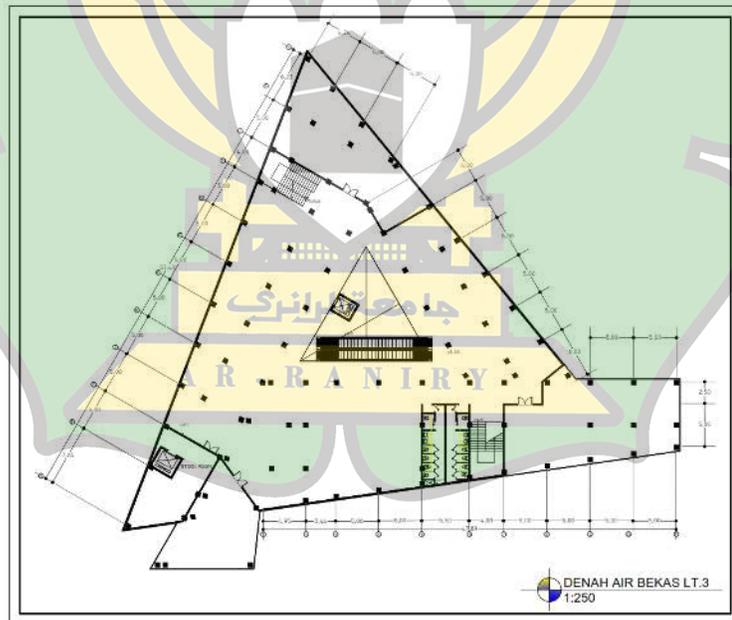
6.3.2 Rencana Air Bekas



Gambar 6.40 Denah Air Bekas Lantai 1

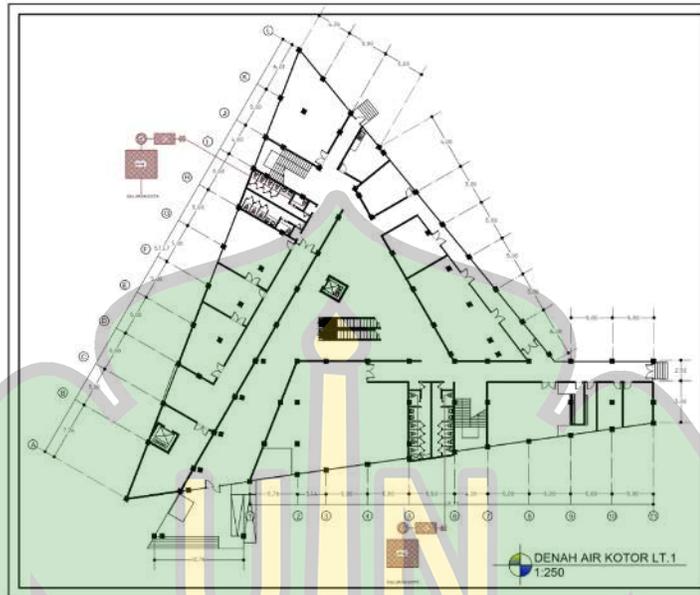


Gambar 6.41 Denah Air Bekas Lantai 2

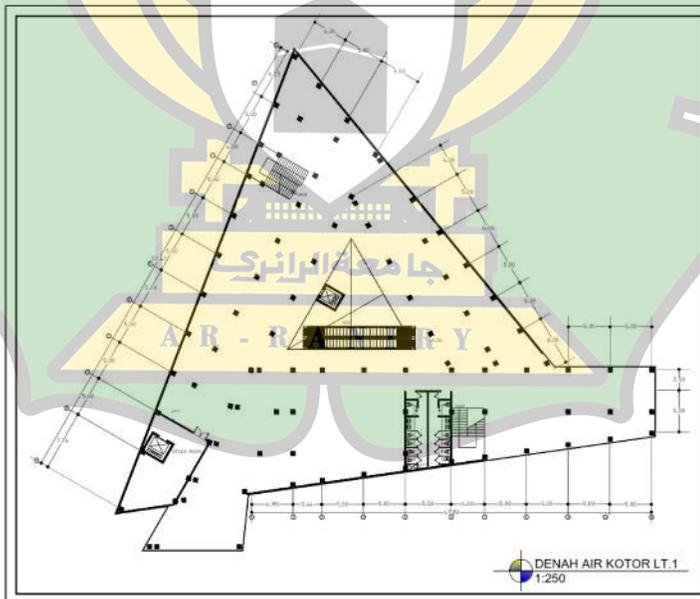


Gambar 6.42 Denah Air Bekas Lantai 3

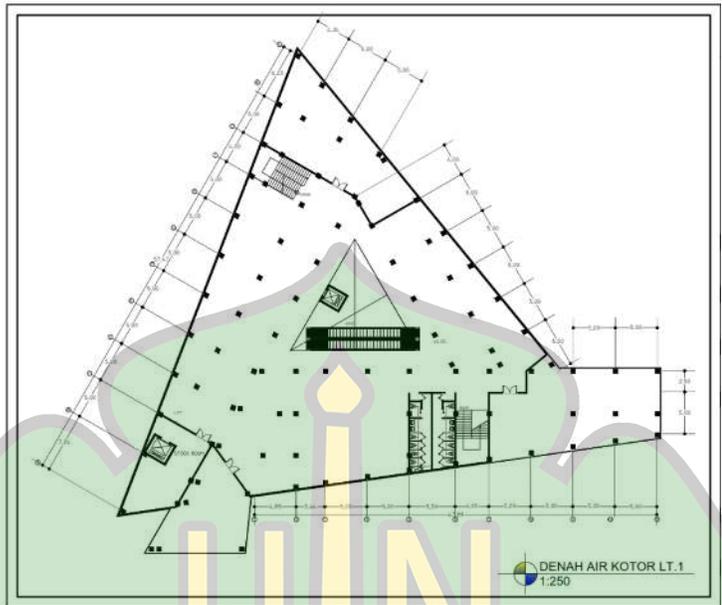
6.3.3 Rencana Air Bekas



Gambar 6.43 Denah Air Kotor Lantai 1

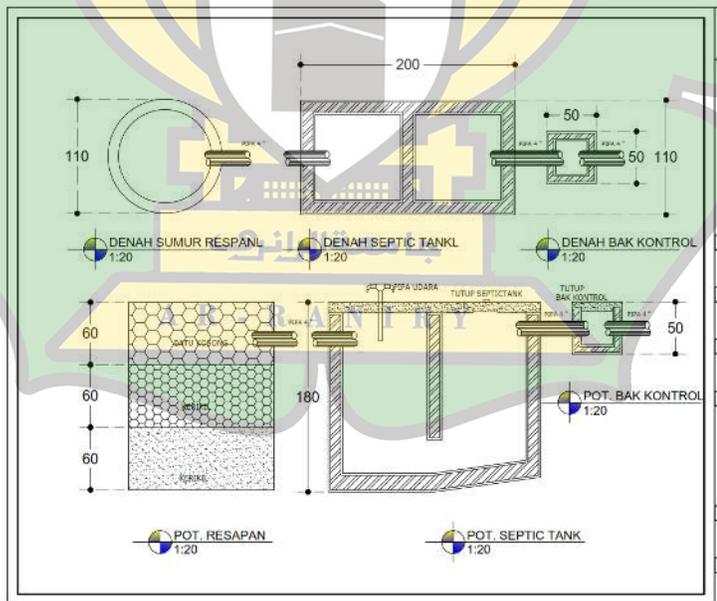


Gambar 6.44 Denah Air Kotor Lantai 2



Gambar 6.45 Denah Air Kotor Lantai 3

6.3.4 Detail Saluran Buang

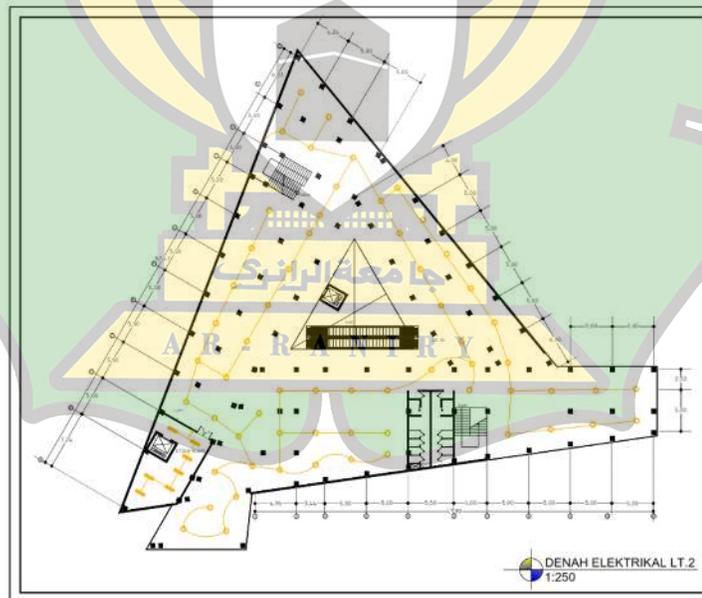


Gambar 6.46 Detail Saluran Buang

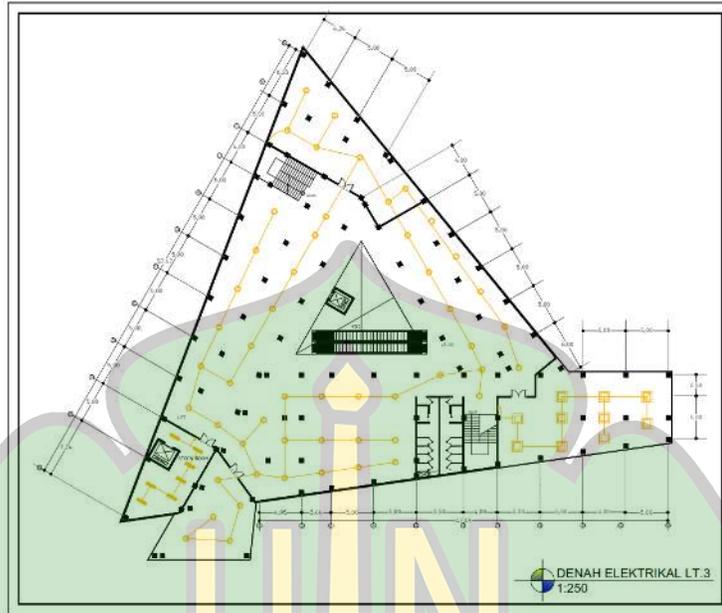
6.3.5 Denah Rencana Elektrikal



Gambar 6.47 Denah Elektrikal Lantai 1

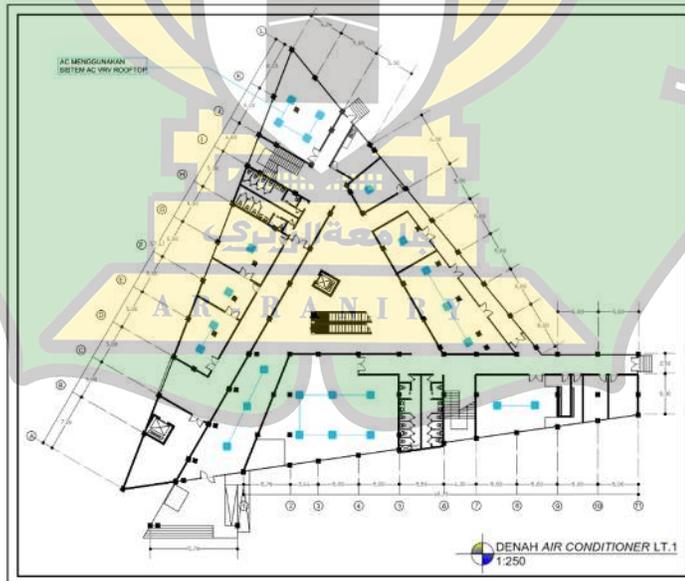


Gambar 6.48 Denah Elektrikal Lantai 2

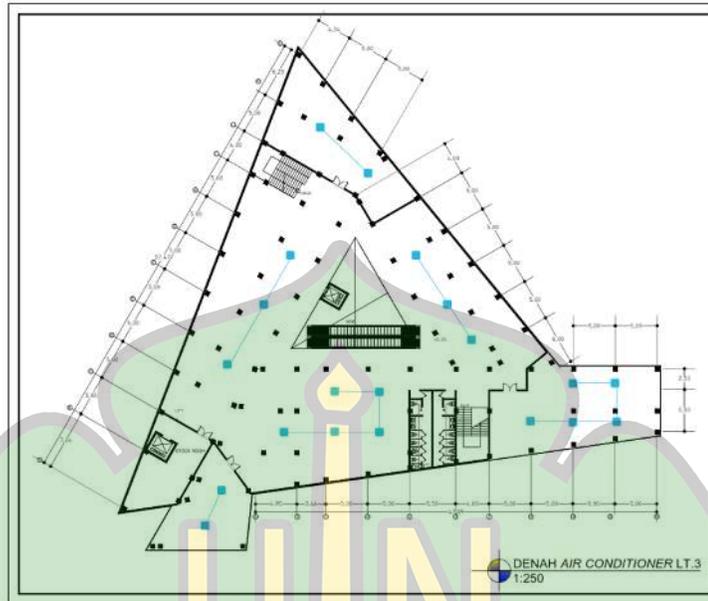


Gambar 6.49 Denah Elektrikal Lantai 3

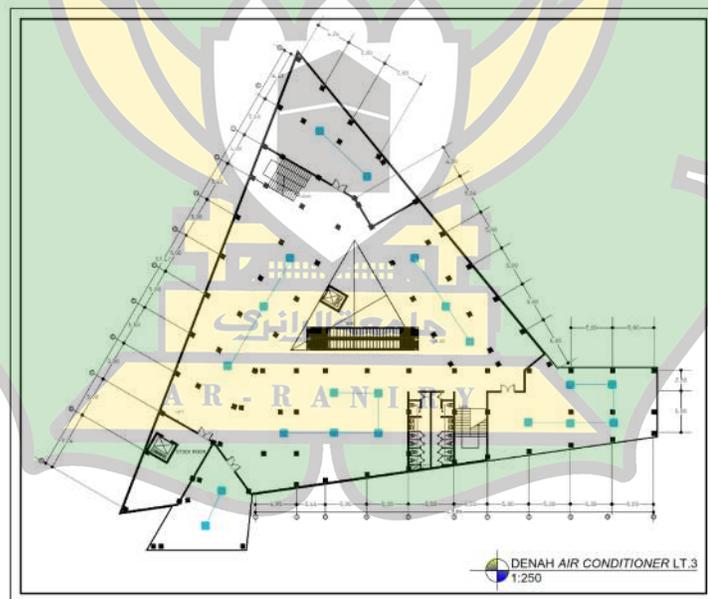
6.3.6 Denah Rncana Air Conditioner (AC)



Gambar 6.50 Denah AC lantai 1

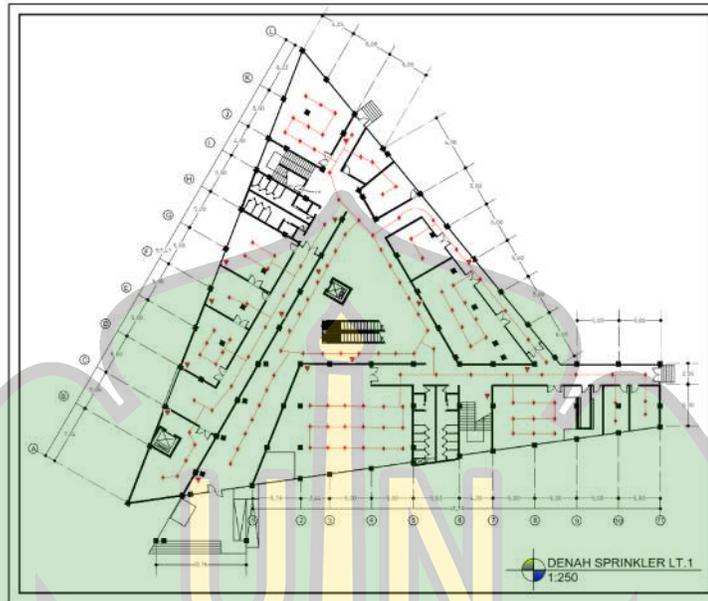


Gambar 6.51 Denah AC Lantai 2

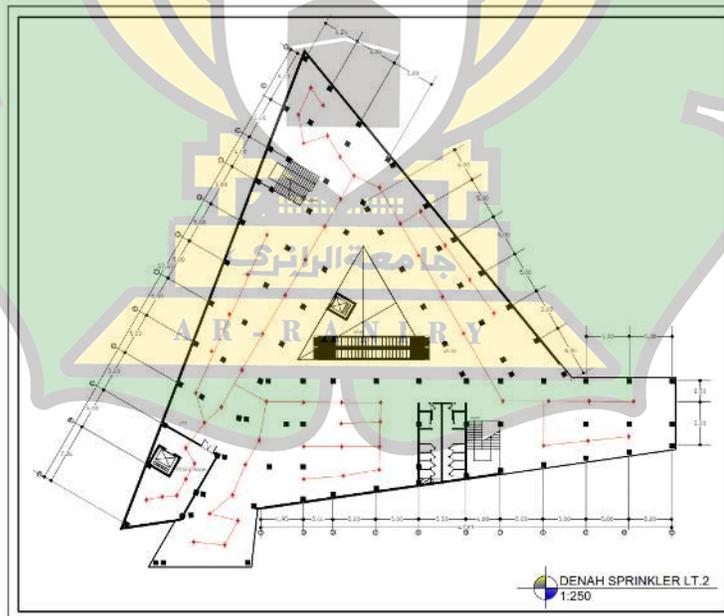


Gambar 6.52 Denah AC Lantai 3

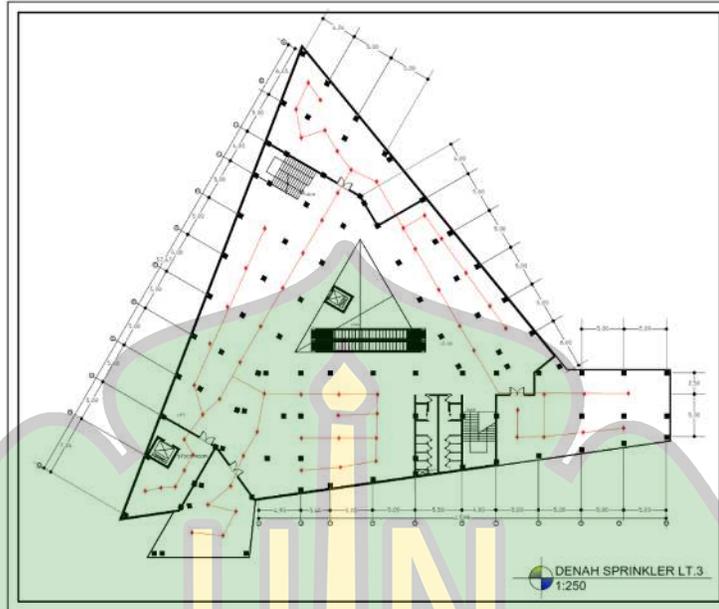
6.3.7 Denah Rencana Sprinkler



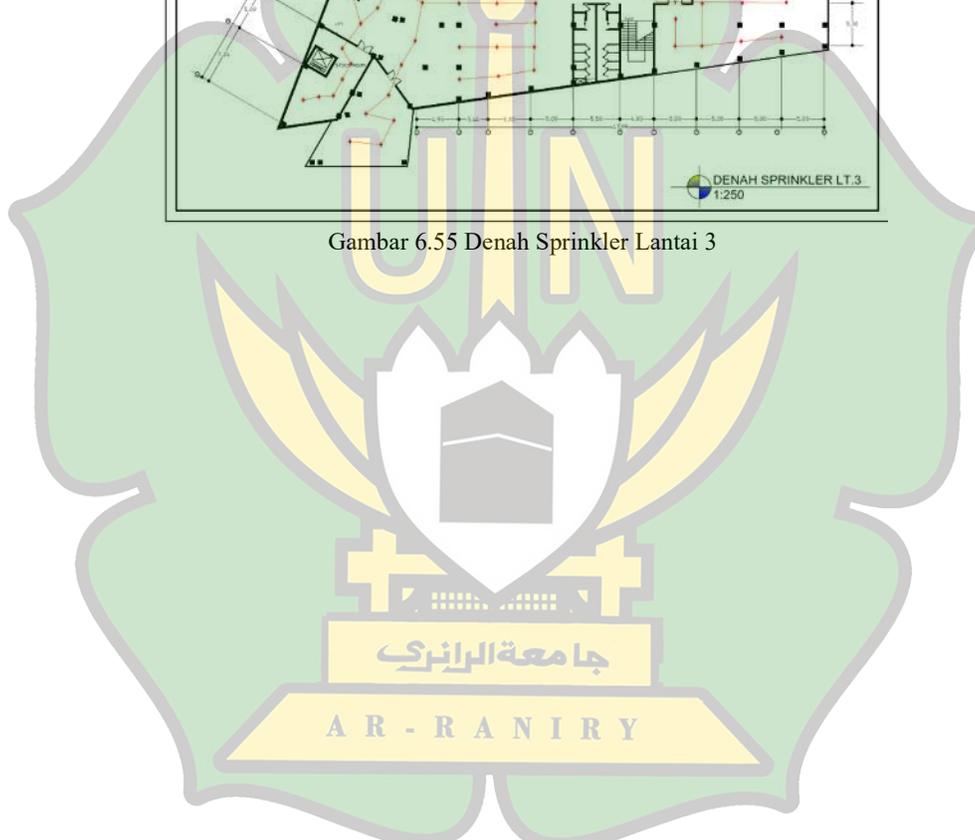
Gambar 6.53 Denah Sprinkler Lantai 1



Gambar 6.54 Denah Sprinkler Lantai 2



Gambar 6.55 Denah Sprinkler Lantai 3



6.4 Gambar 3D Perspektif

6.4.1 Perspektif Eksterior



Gambar 6.56 Perspektif Eksterior

6.4.2 Perspektif Interior



Gambar 6.57 Perspektif Interior

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A. W., & Rahma, F. (2018). Tingkat Kebisingan Suara Transportasi di Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Geografi* , 18 (1), 10-21.
- Admaja, Srisusana, J., & Dewi, S. (1999). *Estetika Bentuk*. Jakarta: Gunadarma.
- Ardiwidjaja, & Roby. (2013). *Pariwisata Berkelanjutan : Pengembangan Destinasi Pariwisata Berbasis Lingkungan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Cohen. (1985). *Museum and Children a Design Guide*.
- Neuvert, E. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Nuraini, S. D. (2019). Penerapan Arsitektur Kontemporer pada Perancangan The Orion Hotel and Resort. *Jurnal Tugas Akhir Arsitektur* , IV (2), 1-9.
- Peraturan pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*.
- Petunjuk Teknis Tata Ruang Gudang Koleksi Museum*. (2001). Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Rasmi, R., Ayuningdyah, A., Tsania, E., Zefanya, T., Rachmi, R., & Ardani, F. D. (2015). *Arsitektur Kontemporer*. Bandung: Institute Teknologi Bandung.
- Romalqos, M. (1997). *Perancangan Ulang Museum Arkeologi Prambanan*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Sutaarga. (1998). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 Tentang Pemajuan Kebudayaan.