

**PERANCANGAN MUSEUM SENI DAN BUDAYA ACEH
(PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBOLISME)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

**RAFLIYUN RAYZAL
NIM. 160701085**

**Mahasiswa Program studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR RANIRY
TAHUN 2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MUSEUM SENI DAN BUDAYA ACEH
TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam ilmu Arsitektur

Oleh:

RAFLIYUN RAYZAL

NIM. 160701085

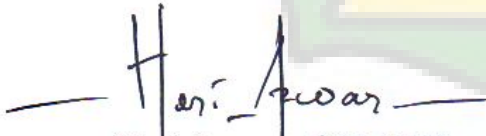
Program Studi Arsitektur

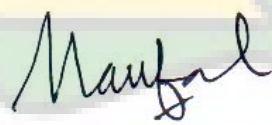
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Heri Azuwar, S.T., M.T


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

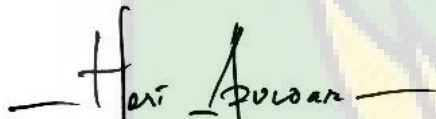
PENGESAHAN TIM PENGUJI
PERANCANGAN MUSEUM SENI DAN BUDAYA ACEH
TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu
Arsitektur

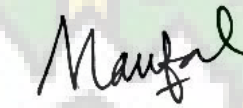
Pada Hari/Tanggal: Senin, 18 Januari 2021

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir:

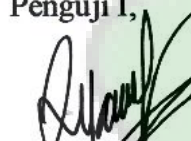
Ketua,


Heri Azuwar, S.T.,M.T

Sekretaris,

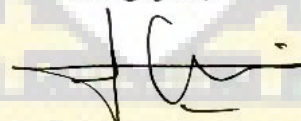

Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars.,M.Arch

Penguji I,


Zya Dyena Meutia, S.T.,M.T

NIP. 19870703 201903 2 0

Penguji II,


Nurul Fakriah, M.Arch

NIP. 19790220 201403 2 001

Mengetahui,

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


Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIP.19680601 199503 1 004

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rafliyun Rayzal
NIM : 160701085
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Perancangan Museum Seni dan Budaya Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

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

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

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

Banda Aceh, 19 Februari 2021

Yang Menyatakan,



Rafliyun Rayzal

ABSTRAK

Nama : Rafliyun Rayzal
NIM : 160701085
Program Studi/Fakultas : Arsitektur / Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Perancangan Museum Seni dan Budaya Aceh
Pembimbing I : Heri Azuwar, S.T.,M.T
Pembimbing II : Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars.,M.Arch
Kata Kunci : Museum Seni dan Budaya, Arsitektur Simbolisme

Aceh merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di ujung utara pulau Sumatera yang memiliki kekayaan berbentuk nilai sejarah serta budaya di nusantara yang begitu di pandang serta jadi salah satu simbol kebudayaan Asia Tenggara. Kebudayaan tersebut tersebar di setiap daerah, seperti suku Aceh, Gayo, Alas, Batak Pak-Pak, *Aneuk Jame*, Kluet, Devayan, Haloban, Lekon, Singkil, Sigulai, dan Tamiang. (Nurdin, 2019). Aceh mempunyai bakat yang sangat luar biasa terhadap seni rupa, akan tetapi mereka tidak mempunyai wadah untuk mempromosikan hasil karya anak muda Aceh.

Masyarakat dalam dan luar negeri terus berdatangan ke Aceh untuk mengetahui lebih dekat bagaimana masyarakat Aceh setelah bencana Tsunami, pernyataan ini tentu memberikan peluang untuk merancang Museum seni dan budaya di Banda Aceh sebagai wadah dalam memperkenalkan kembali kesenian dan kebudayaan Aceh sehingga memberikan peluang untuk lebih mengenal identitas masyarakat Aceh

Salah satu wadah untuk lebih mengenal seni dan budaya tersebut perlu adanya sebuah museum seni dan budaya yang representative, dimana didalamnya memperkenalkan hasil dari berbagai karya seni dan budaya Aceh. Gedung ini di tunjukkan bagi seluruh masyarakat Aceh, khususnya bagi masyarakat kota Banda Aceh dan juga bagi wisatawan yang berkunjung ke Aceh.

Perancangan Museum seni dan budaya ini mengangkat Tema “Arsitektur simbolisme”. Penerapan tema ini di dalam rancangan bertujuan untuk menguatkan citra Museum seni dan budaya sebagai sarana pelestarian dan promosi seni dan kebudayaan, serta menunjukkan konteks daerah melalui simbol sebagai ciri khas provinsi Aceh yang menjadi *landmark* baru kota Banda Aceh.

Kata kunci: Museum Seni dan Budaya Aceh, Arsitektur Simbolisme



ABSTRACT

Aceh is one of the provinces in Indonesia which is located at the northern tip of the island of Sumatra which has a wealth of historical and cultural values in the archipelago which is highly regarded and has become one of the symbols of Southeast Asian culture. The culture is spread in every area, such as the Aceh, Gayo, Alas, Pak-Pak Batak, Aneuk Jame, Kluet, Devayan, Haloban, Lekon, Singkil, Sigulai, and Tamiang.(Nurdin, 2019). Aceh has an extraordinary talent for arts, but they do not have a platform to promote the work of Aceh youth.

Domestic and foreign people continue to come to Aceh to find out more about the Aceh people after the Tsunami disaster, this statement certainly provides an opportunity to design the Art and Culture Museum in Banda Aceh as a forum for reintroducing Aceh arts and culture to provide opportunities to get to know their identity as Aceh people.

One of the places to get to know art and culture better is the need for a representative art and culture museum, which introduces the results of various Acehnese arts and culture. This building is shown for all Acehnese people, especially for the people of Banda Aceh and also for tourists visiting Aceh.

The design of this art and culture museum raised the theme “Architecture of symbolism” The application of this theme in the design aims to strengthen the image of the Museum of Art and Culture as a means of preserving and promoting arts and culture, as well as showing the regional context through symbols as a characteristic of the province of Aceh, which is the province of Aceh. landmarks the new city of Banda Aceh.

Keywords: Aceh Art and Culture Museum, Symbolism Architecture

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, selanjutnya salawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Seminar ini dengan judul **“PERANCANGAN MUSEUM SENI DAN BUDAYA ACEH DI BANDA ACEH”** yang dilaksanakan guna melengkapi syarat-syarat untuk lulus mata kuliah Seminar pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyampaikan penghargaan dan penghormatan yang setinggi-tingginya dan dengan ketulusan hati yang sedalam-dalamnya kepada Ayahanda Ermizal dan Ibunda Misraidah yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, kasih sayang, serta doa yang tentu takkan bisa penulis balas.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penulisan Seminar ini, terutama kepada:

1. Bapak Rusydi, S.T., M. Pd selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Maysarah Binti Bakri, ST., M.Arch. selaku Koordinator Seminar.
3. Bapak Heri Azuwar, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing, penulis berterimakasih atas segala ilmu, motivasi, nasehat, dan bantuan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Seminar ini.
4. Bapak/Ibu dosen beserta para stafnya pada Pogram Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,

5. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama angkatan 2016 terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan waktunya sehingga pengerjaan laporan ini bisa sedikit lebih cepat.

Akhirnya penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang tak terhingga, hanya kepada Allah SWT penulis bermohon semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dan menjadi amal untuk tabungan di akhir nantinya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan bagi kesempurnaan penulisan laporan ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan pembaca khususnya.

Banda Aceh, 19 Februari 2021
Penulis,

Rafliyun Rayzal
NIM. 160701085

DAFTAR ISI

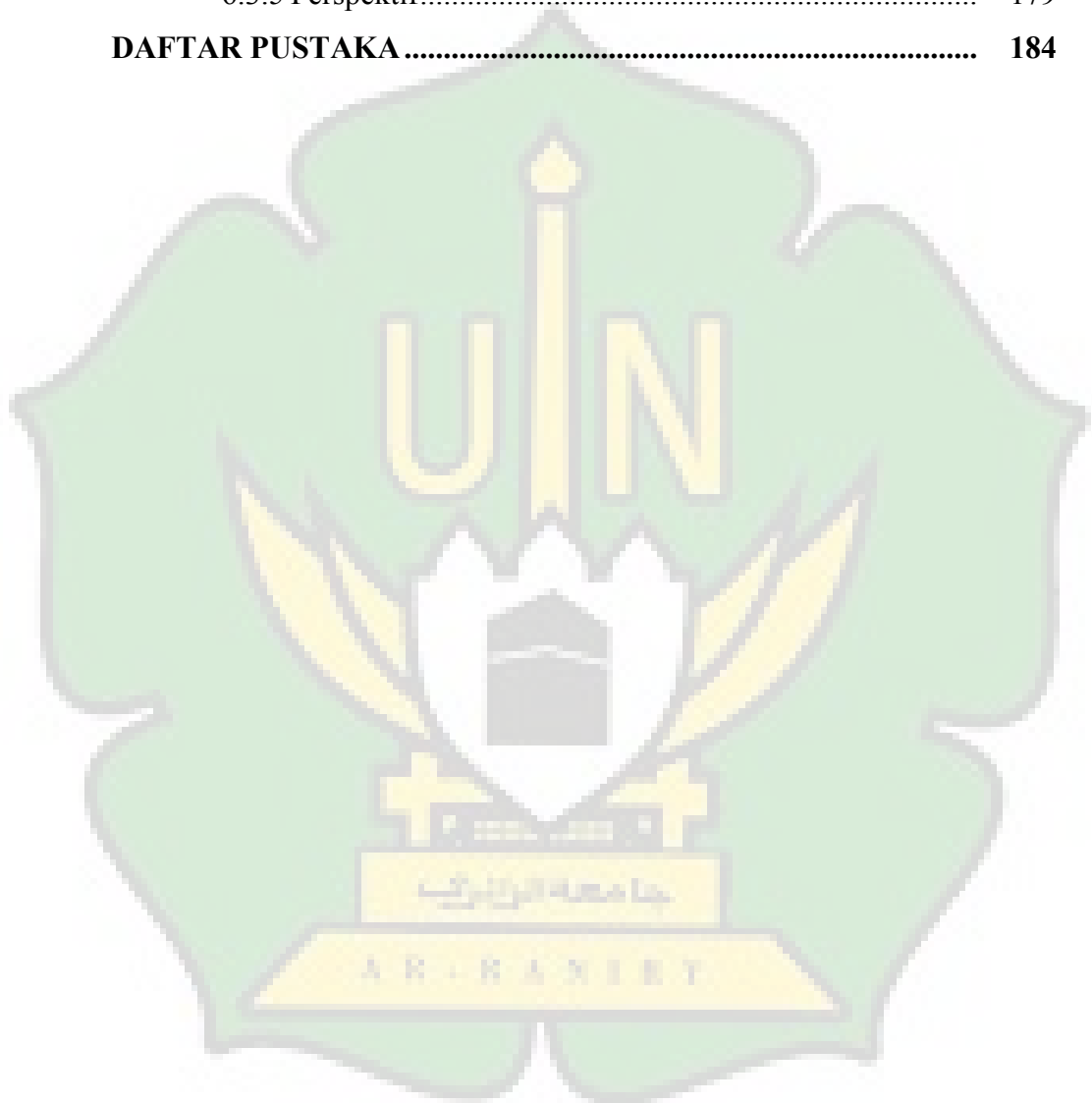
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xxiii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	3
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	3
1.4 PENDEKATAN	3
1.5 LINGKUP/BATASAN	3
1.6 KERANGKA PIKIR.....	4
1.7 SISTEMATIKA LAPORAN	5
BAB II	6
DESKRIPSI PERANCANGAN.....	6
2.1 TINJAUAN UMUM MUSEUM SENI DAN BUDAYA.....	6
2.1.1 Pengertian Museum.....	6
2.1.2 Fungsi Museum	6
2.1.3 Jenis dan Kedudukan Museum Di Indonesia	7
2.1.4 Pengertian Seni Budaya	8
2.1.5 Cabang – Cabang Seni	8
2.1.6 Pengertian Seni Rupa	10
2.1.7 Kesenian Seni Rupa di Aceh.....	11
2.2 PROGRAM ARSITEKTURAL.....	30

2.2.1 Struktur Organisasi Standar Pengelola Museum	30
2.2.2 Tata Ruang Luar Museum dan Arsitektural	31
2.2.3 Standar Organisasi ruang Museum	31
2.2.4 Standar Kebutuhan Ruang Museum	32
2.2.5 Tata Pameran Museum	33
2.2.6 Tata Cara Penyajian Koleksi Museum	33
2.3 ALTERNATIF LOKASI PERANCANGAN	39
2.3.1 Tinjauan Lokasi Site	39
2.3.2 Tinjauan Lokasi Alternatif Site	40
2.3.3 Alternatif Lokasi Site	40
2.3.4 Penilaian Terhadap Alternatif Lokasi Site	43
2.4 STUDI BANDING PERANCANGAN SEJENIS	44
2.4.1 Museum <i>Solomon R. Guggenheim, New York</i>	45
2.4.2 Museum Puri Lukisan Ubud	49
2.4.3 Sejarah Museum Puri Lukisan Ubud	49
2.4.4 National Gallery, Singapura	52
A. Sejarah National Gallery, Singapura	52
B. Fasilitas	53
2.5 KESIMPULAN STUDI BANDING PERANCANGAN SEJENIS	56
BAB III	57
ELABORASI TEMA	57
3.1 PENGERTIAN	57
3.1.1 Pengertian arsitektur simbolisme	57
3.1.2 Interpretasi Tema	59
3.2 STUDI BANDING	59
3.2.1 Studi Banding Tema Sejenis	59
BAB IV	70
ANALISA	70
4.1 ANALISA KONDISI LINGKUNGAN	70
4.1.1 Lokasi Site	70

4.1.2 Peraturan Pemerintah	72
4.1.3 Deskripsi Tapak.....	76
4.1.4 Potensi Tapak	76
4.2 ANALISA TAPAK.....	77
4.2.1 Analisa Matahari.....	77
4.2.2 Analisa Angin.....	79
4.2.3 Analisa View	80
4.2.4 Analisa Drainase dan Hujan	81
4.2.5 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian	83
4.2.6 Analisa Kebisingan	85
4.2.7 Analisa Vegetasi.....	86
4.2.8 Analisa Kontur	88
4.3 ANALISA FUNGSIONAL.....	88
4.3.1 Analisa Ruang.....	88
4.3.2 Analisa Kegiatan Pengguna	90
4.3.3 Organisasi Ruang	91
4.3.4 Analisa Besaran Ruang	93
BAB V.....	104
KONSEP PERANCANGAN.....	104
5.1 KONSEP DASAR.....	104
5.1.1 Bentuk Bangunan	104
5.1.2 Ornamen Bangunan.....	106
5.2 KONSEP PEMINTAKAN.....	106
5.3 KONSEP VIRTUAL REALITY (VR) DALAM MUSEUM	108
5.4 KONSEP PENYAJIAN OBJEK PAMER PADA MUSEUM	109
5.4.2 Konsep Pengamanan Dalam Museum.....	111
5.5 KONSEP PERZONINGAN.....	114
5.5.1 Konsep Perzoningan Skala Site.....	115
5.5.2 Konsep Penzoningan Vertikal	115
5.5.3 Konsep Penzoningan Skala Ruang.....	116

5.6 KONSEP RUANG DALAM/INTERIOR.....	121
5.7 KONSEP RUANG LUAR.....	123
5.7.1 Konsep Sirkulasi dan Parkiran.....	124
5.8 KONSEP STRUKTUR DAN KONTRUKSI.....	128
5.9 KONSEP SISTEM UTILITAS.....	129
5.10 KONSEP LANSKAP.....	134
BAB VI.....	139
APLIKASI DESAIN	139
6.1 GAMBAR ARSITEKTURAL.....	139
6.1.1 Layout Plan.....	139
6.1.2 Site Plan.....	140
6.1.3 Denah Bangunan.....	141
6.1.4 Tampak Bangunan.....	143
6.1.5 Potongan Bangunan.....	144
6.1.6 Denah Rencana Kusen.....	145
6.1.7 Detail Kusen.....	147
6.1.8 Denah Rencana Pola Lantai.....	151
6.1.9 Fasade.....	156
6.1.10 Rencana Lanskap.....	157
6.2 GAMBAR STRUKTURAL.....	160
6.2.1 Denah Rencana Pondasi.....	160
6.2.2 Denah Rencana <i>Sloof</i>	161
6.2.3 Rencana Balok Lantai.....	161
6.2.4 Denah Rencana Kolom.....	163
6.2.5 Denah Rencana Ring Balok.....	165
6.2.6 Denah Rencana Atap.....	166
6.2.7 Tabel Pembesian.....	167
6.2.8 Detail Pondasi.....	167
6.2.9 Denah Rencana Tangga dan Ramp.....	169
6.2.10 Detail <i>Lift</i>	171
6.3 GAMBAR UTILITAS.....	171

6.3.1 Denah Rencana Sanitasi.....	171
6.3.2 Denah Rencana AC	173
6.3.3 Denah Rencana Elektrikal.....	175
6.3.4 Denah Rencana <i>Sprinkler</i>	177
6.3.5 Perspektif.....	179
DAFTAR PUSTAKA	184



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Alat Musik Arbab.....	11
Gambar 2. 2	Alat Musik Bangi Alas.....	12
Gambar 2. 3	Alat Musik Canang	12
Gambar 2. 4	Alat Musik <i>Geundrang</i>	13
Gambar 2. 5	Alat Musik <i>Serune Kale</i>	13
Gambar 2. 6	<i>Taktok Trieng</i>	14
Gambar 2. 7	Alat Musik <i>Rapai</i>	15
Gambar 2. 8	Anyaman <i>Seuke</i>	16
Gambar 2. 9	Rencong.....	16
Gambar 2. 10	Sulaman Seuradi.....	19
Gambar 2. 11	Sulaman <i>Tiree</i>	20
Gambar 2. 12	Sulaman Berbentuk Caping.....	20
Gambar 2. 13	Sulaman Rangkok	20
Gambar 2. 14	Sulaman Kipas	21
Gambar 2. 15	Sulaman <i>Lapek duk</i> (lapisan tempat duduk)	21
Gambar 2. 16	Sulaman <i>lapek duk</i> (Lapisan Tempat Duduk).....	21
Gambar 2. 17	Sulaman Lapek Duk (Lapisan Tempat Duduk)	22
Gambar 2. 18	Sulaman <i>Lapek Duk</i> (Lapisan Tempat Duduk).....	22
Gambar 2. 19	Sulaman Lapek Duk (Lapisan Tempat Duduk)	22
Gambar 2. 20	Sulaman <i>Lapek Duk</i> (Lapisan Tempat Duduk).....	23
Gambar 2. 21	<i>Kupiah Meuketob</i>	23
Gambar 2. 22	Motif <i>Bungong Jeumpa</i>	24
Gambar 2. 23	Motif Pintu Aceh.....	24
Gambar 2. 24	Motif Rencong Aceh	25
Gambar 2. 25	<i>Pingan</i> (Piring).....	27
Gambar 2. 26	Guci <i>Peudena</i>	27
Gambar 2. 27	Guci <i>Peuleman</i>	27
Gambar 2. 28	Guci	28

Gambar 2. 29	Guci	28
Gambar 2. 30	<i>Kendi, Beulangong, Kanot, Peune, dan Pot Bungong</i>	28
Gambar 2. 31	<i>Panyot Culot</i>	29
Gambar 2. 32	Seni Ukir	30
Gambar 2. 33	Sudut Pandang dan Tata Letak Panel.....	35
Gambar 2. 34	Contoh Panel Pada Museum	35
Gambar 2. 35	Panel dan Ukurannya	35
Gambar 2. 36	Kontruksi Panel Yang Kokoh	36
Gambar 2. 37	Mengkobinasikan Panel Dengan Alas Kaki.....	36
Gambar 2. 38	Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda	37
Gambar 2. 39	Ukuran vitrin yang penting diperhatikan	37
Gambar 2. 40	Vitrin Tepi.....	37
Gambar 2. 41	Vitrin Sudut.....	38
Gambar 2. 42	Pedestal Beserta Benda Koleksi.....	38
Gambar 2. 43	Peta Banda Aceh	39
Gambar 2. 44	Lokasi tapak alternative 1	40
Gambar 2. 45	Lokasi tapak alternative 2	42
Gambar 2. 46	Lokasi site alternative 3	43
Gambar 2. 47	<i>Museum solomon R. Guggenheim</i>	45
Gambar 2. 48	Denah <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	46
Gambar 2. 49	Interior <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	46
Gambar 2. 50	Interior <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	46
Gambar 2. 51	Interior <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	47
Gambar 2. 52	Interior <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	47
Gambar 2. 53	Interior <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	47
Gambar 2. 54	Potongan <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	48
Gambar 2. 55	Perspektif <i>Museum Solomon R. Guggenheim</i>	48
Gambar 2. 56	Museum puri lukisan ubud.....	49
Gambar 2. 57	Museum puri lukisan ubud.....	50
Gambar 2. 58	Interior Museum puri lukisan ubud.....	50
Gambar 2. 59	Interior Museum puri lukisan ubud.....	51

Gambar 2. 60	Lukisan Museum puri lukisan ubud	51
Gambar 2. 61	Pintu Museum puri lukisan ubud	51
Gambar 2. 62	Gedung National Gallery Singapura	52
Gambar 2. 63	<i>Exhibition Area</i>	53
Gambar 2. 64	<i>Exhibition Area</i>	54
Gambar 2. 65	Layar interaktif national galeri singapura	55
Gambar 2. 66	Ruang workshop Anak-Anak	55
Gambar 2. 67	<i>Area Display</i>	55
Gambar 3. 1	Museum Tsunami Aceh	59
Gambar 3. 2	Penerapan Arsitektur symbol pada bangunan	60
Gambar 3. 3	Rumoh Aceh	60
Gambar 3. 4	Penerapan simbolisme gerakan para penai	61
Gambar 3. 5	Penerapan Arsitektur symbol pada bangunan	61
Gambar 3. 6	<i>Escape hill</i>	62
Gambar 3. 7	<i>Sea waves</i>	62
Gambar 3. 8	penerapan arsitektur simbolisme the light of god	62
Gambar 3. 9	Museum purna bhakti pertiwi	63
Gambar 3. 10	penerapan arsitektur simbolisme	63
Gambar 3. 11	Penerapan arsitektur simbolisme	64
Gambar 3. 12	Mesjid raya Sumatra barat	65
Gambar 3. 13	Mesjid raya Sumatra barat	65
Gambar 3. 14	Master Plan Masjid	66
Gambar 3. 15	Eksterior Masjid	67
Gambar 3. 16	Penerapan arsitektur simbolisme	67
Gambar 3. 17	Penerapan arsitektur simbolisme	68
Gambar 3. 18	Bentuk dalam kontstruksi bangunan	69
Gambar 4. 1	Peta kawasan Ulee Lheu	71
Gambar 4. 2	Peta kota Banda Aceh	71
Gambar 4. 3	Peta lokasi site	71
Gambar 4. 4	Batasan Tapak	72
Gambar 4. 5	Peta RT/RW Kota Banda Aceh Tahun 2009-2029	73

Gambar 4. 6	Peraturan KDB dan KLB	73
Gambar 4. 7	Analisa matahari.....	77
Gambar 4. 8	<i>Skylight</i>	78
Gambar 4. 9	Zona tapak berdasarkan analisa matahari	78
Gambar 4. 10	Analisa angin.....	79
Gambar 4. 11	Ventilasi silang.....	79
Gambar 4. 12	Penghawaan area public.....	80
Gambar 4. 13	Vegetasi sebagai pereduksi angina.....	80
Gambar 4. 14	View dari tapak ke luar	80
Gambar 4. 15	View dari luar ke tapak	81
Gambar 4. 16	Analisa drainase dan hujan.....	81
Gambar 4. 17	Sistem pemamfaatan air hujan	82
Gambar 4. 18	<i>Ground water tank</i>	82
Gambar 4. 19	Bentuk atap.....	83
Gambar 4. 20	Sirkulasi dan pencapaian.....	83
Gambar 4. 21	Pencapaian area parker.....	84
Gambar 4. 22	Pedestrian	84
Gambar 4. 23	Zonasi pintu masuk dan keluar	85
Gambar 4. 24	Situasi Kondisi Kebisingan Tapak.....	85
Gambar 4. 25	Ilustrasi secondary skin.....	86
Gambar 4. 26	Situasi Kondisi eksisting tapak	86
Gambar 4. 27	Vegetasi dalam bangunan	87
Gambar 4. 28	Vegetasi sebagai peneduh	87
Gambar 5. 1	Kelopak Bunga Jeumpa.....	105
Gambar 5. 2	Ilustrasi bentuk bangunan dari panggung rumah adat Aceh ..	105
Gambar 5. 3	Ilustrasi fasade bangunan dari panggung rumah adat Aceh...	106
Gambar 5. 4	Zona pemintakan.....	108
Gambar 5. 5	Ilustrasi Konsep <i>Virtual Reality</i>	108
Gambar 5. 6	Ditempel pada dinding.....	109
Gambar 5. 7	<i>System panel</i>	110
Gambar 5. 8	Disangga.....	110

Gambar 5. 9	Dimasukkan ke dalam kotak kaca.....	110
Gambar 5. 10	Spilit level	111
Gambar 5. 11	Diletakkan dilantai	111
Gambar 5. 12	Penzoningan Skala Site.....	115
Gambar 5. 13	Penzoningan Vertical	115
Gambar 5. 14	Penzoningan Lobby.....	116
Gambar 5. 15	Penzoningan <i>Cafee/Resto</i>	117
Gambar 5. 16	Penzoningan R. Pengelola.....	117
Gambar 5. 17	Penzoningan Lavatory.....	117
Gambar 5. 18	Penzoningan Pameran 2 dimensi	118
Gambar 5. 19	Penzoningan Pameran 3 dimensi	118
Gambar 5. 20	Penzoningan Aula	119
Gambar 5. 21	Penzoningan Ruang Koleksi	119
Gambar 5. 22	Penzoningan Ruang MEE	120
Gambar 5. 23	Penzoningan Ruang CCTV.....	120
Gambar 5. 24	Penzoningan Ruang Pos satpam.....	121
Gambar 5. 25	Penzoningan Ruang Souvenir	121
Gambar 5. 26	Ilustrasi <i>Lobby</i>	121
Gambar 5. 27	Ilustrasi ruang restoran.....	122
Gambar 5. 28	Ilustrasi Ruang pameran	122
Gambar 5. 29	Ilustrasi Mushalla.....	123
Gambar 5. 30	Konsep sirkulasi ruang luar.....	124
Gambar 5. 31	Ilustrasi Pejalan Kaki	125
Gambar 5. 32	Ilustrasi sirkulasi difabel	126
Gambar 5. 33	Ilustrasi konsep parkian.....	126
Gambar 5. 34	ukuran parkir mobil.....	127
Gambar 5. 35	ukuran parkir sepeda motor.....	127
Gambar 5. 36	ukuran parkir bus.....	127
Gambar 5. 37	Pondasi Tapak dan tiang pancang.....	128
Gambar 5. 38	Rigid frame.....	128
Gambar 5. 39	Atap dak	129

Gambar 5. 40	<i>Smoke detector</i>	132
Gambar 5. 41	Sistem kerja sprinkler.....	132
Gambar 5. 42	<i>Fire hydrant</i>	132
Gambar 5. 43	Penangkal petir pada bangunan.....	133
Gambar 5. 44	CCTV	133
Gambar 5. 45	<i>System internet</i>	134
Gambar 5. 46	Ketapang kaca	135
Gambar 5. 47	Palem Raja	135
Gambar 5. 48	Tanaman pagar	135
Gambar 5. 49	Palem hias	136
Gambar 5. 50	Bunga kertas.....	136
Gambar 5. 51	Kemboja	136
Gambar 5. 52	Lampu Taman	137
Gambar 5. 53	Bangku taman.....	138
Gambar 5. 54	Biopori.....	138
Gambar 6. 1	<i>Layout Plan</i>	140
Gambar 6. 2	<i>Site Plan</i>	141
Gambar 6. 3	Denah lantai 1	141
Gambar 6. 4	Denah lantai 2	142
Gambar 6. 5	Denah lantai 3	142
Gambar 6. 6	Denah Lantai 4	143
Gambar 6. 7	Denah Rooftop	143
Gambar 6. 8	Tampak Depan	143
Gambar 6. 9	Tampak Belakang	144
Gambar 6. 10	Tampak Samping Kanan	144
Gambar 6. 11	Tampak Samping Kiri	144
Gambar 6. 12	Potongan A-A.....	145
Gambar 6. 13	Potongan B-B.....	145
Gambar 6. 14	Denah Rencana Kusen Lantai 1	146
Gambar 6. 15	Denah Rencana Kusen lantai 2	146
Gambar 6. 16	Denah Rencana Kusen lantai 3	147

Gambar 6. 17	Denah Rencana Kusen lantai 4	147
Gambar 6. 18	Detail kusen P1-P2	148
Gambar 6. 19	Detail Kusen P3,P4	148
Gambar 6. 20	Detail Kusen P5,V1	149
Gambar 6. 21	Detail Kusen P6,J2	150
Gambar 6. 22	Detail Kusen P8,J3	151
Gambar 6. 23	Denah Pola Lantai 1	152
Gambar 6. 24	Denah Pola Lantai 2	153
Gambar 6. 25	Denah Pola Lantai 3	153
Gambar 6. 26	Denah Pola Lantai 4	154
Gambar 6. 27	Denah Planfond Lantai 1	154
Gambar 6. 28	Denah Planfond Lantai 2	155
Gambar 6. 29	Denah Planfond Lantai 3	155
Gambar 6. 30	Denah Planfond Lantai 4	156
Gambar 6. 31	Detail Fasade	156
Gambar 6. 32	Layout Lanskap	157
Gambar 6. 33	Detail Fasade	157
Gambar 6. 34	Layout Jenis Tanaman	158
Gambar 6. 35	Detail Lanskap	159
Gambar 6. 36	Denah Rencana Pondasi	160
Gambar 6. 37	Denah Rencana Sloof	161
Gambar 6. 38	Denah Rencana Balok Lantai 2	161
Gambar 6. 39	Denah Rencana Balok Lantai 3	162
Gambar 6. 40	Denah Rencana Balok Lantai 4	162
Gambar 6. 41	Denah Rencana Balok Lantai Rootop	163
Gambar 6. 42	Denah Rencana Kolom Lantai 1	163
Gambar 6. 43	Denah Rencana Kolom Lantai 2	164
Gambar 6. 44	Denah Rencana Kolom Lantai 3	164
Gambar 6. 45	Denah Rencana Kolom Lantai 4	165
Gambar 6. 46	Denah Rencana Ring Balok	165
Gambar 6. 47	Denah Rencana Atap	166

Gambar 6. 48	Detail Kuda-Kuda	166
Gambar 6. 49	Tabel Pembesian	167
Gambar 6. 50	Detail Pondasi	167
Gambar 6. 51	Detail Pondasi	168
Gambar 6. 52	Detail Pondasi	168
Gambar 6. 53	Denah Rencana Tangga dan <i>Ramp</i>	169
Gambar 6. 54	Denah Rencana Ramp	169
Gambar 6. 55	Detail <i>Ramp</i>	170
Gambar 6. 56	Detail Tangga	170
Gambar 6. 57	Detail Lift	171
Gambar 6. 58	Denah Rencana Sanitasi Lantai 1.....	171
Gambar 6. 59	Denah Rencana Sanitasi Lantai 2 Tipikal	172
Gambar 6. 60	Detail <i>Septictank</i>	172
Gambar 6. 61	Denah Rencana AC Lantai 1	173
Gambar 6. 62	Denah Rencana AC Lantai 2.....	173
Gambar 6. 63	Denah Rencana AC Lantai 3.....	174
Gambar 6. 64	Denah Rencana AC Lantai 4.....	174
Gambar 6. 65	Denah Rencana Elektrikal Lantai 1.....	175
Gambar 6. 66	Denah Rencana Elektrikal Lantai 2.....	175
Gambar 6. 67	Denah Rencana Elektrikal Lantai 3.....	176
Gambar 6. 68	Denah Rencana Elektrikal Lantai 4.....	176
Gambar 6. 69	Denah Rencana Sprinkler Lantai 1	177
Gambar 6. 70	Denah Rencana Sprinkler Lantai 2	177
Gambar 6. 71	Denah Rencana Sprinkler Lantai 3	178
Gambar 6. 72	Denah Rencana Sprinkler Lantai 4	178
Gambar 6. 73	Perspektif <i>Eksterior</i>	179
Gambar 6. 74	Perspektif <i>Eksterior</i>	179
Gambar 6. 75	Perspektif Gerbang Masuk.....	180
Gambar 6. 76	Perspektif <i>Amphitheater</i>	180
Gambar 6. 77	Perspektif Parkiran.....	181
Gambar 6. 78	Perspektif <i>Interior</i>	181

Gambar 6. 79	Perspektif <i>Interior</i>	182
Gambar 6. 80	Perspektif <i>Interior</i>	182
Gambar 6. 81	Perspektif <i>Cafetaria</i>	183
Gambar 6. 82	Perspektif Lobby	183



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Standar Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona	33
Tabel 2. 2	Penilaian pemilihan lokasi	44
Tabel 3. 1	Kesimpulan dari studi banding tema sejenis	70
Tabel 4. 1	Ketentuan umum kawasan pariwisata	74
Tabel 4. 2	Kebutuhan jenis ruang Museum seni dan budaya	91
Tabel 4. 3	Analisa Besaran Ruang Area pengelola	93
Tabel 4. 4	Analisa Besaran Ruang Area servis	95
Tabel 4. 5	Analisa Besaran Ruang Area Pengunjung	98
Tabel 4. 6	Analisa Besaran Ruang Area outdoor	100
Tabel 4. 7	Total besaran Ruang.....	102
Tabel 5. 1	Zona pemintakan.....	107

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aceh merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di ujung utara pulau Sumatera yang memiliki kekayaan berbentuk nilai sejarah serta budaya di nusantara yang begitu di pandang serta jadi salah satu simbol kebudayaan Asia Tenggara. Kebudayaan tersebut tersebar di setiap daerah, seperti suku Aceh, Gayo, Alas, Batak Pak-Pak, *Aneuk Jame*, Kluet, Devayan, Haloban, Lekon, Singkil, Sigulai, dan Tamiang. (Nurdin, 2019). Kebudayaan yang ada di Aceh dilatar belakangi dengan sejarah yang panjang seperti Putroe Phang, masuknya islam di Aceh, dan sejarah lainnya yang menjadikan Aceh menjadi sebagai kota serambi makkah. sebagai kota budayadan pariwisata Aceh mengalami perkembangan dalam dunia seni yang cukup pesat, sehingga membutuhkan sarana atau fasilitas guna menikmati keindahan seni yang beranekaragaman di Aceh.

Pada tahun 2019 terdapat 35 anak muda Aceh yang mengandrungi Seni rupa unjuk kebolehan lewat lukisan yang bertemakan “Seni Rupa Kotak Hitam” Mereka menggambarkan tentang kondisi kehidupan saat ini, sejarah, lingkungan, media social, bahkan kenangan tentang konflik. Karya mereka dipamerkan dilantai 3 (Tiga) museum tsunami Aceh, Banda Aceh. Hal ini sangat menakjubkan yakni anak muda Aceh mempunyai bakat yang sangat luar biasa terhadap seni rupa, akan tetapi mereka tidak mempunyai wadah untuk mempromosikan hasil karya anak muda Aceh. (Acehkini, 2019)

Teknologi memiliki bermacam-macam invoasi baru serta arus globalisasi yang semakin mempengaruhi dan mendorong masyarakat khususnya kaum milenial untuk mencari kesenangan lain diluar dari seni dan Budaya. Seni tidak lagi di jadikan sebagai hobi, namun hanya sebagai suatu tontonan yang semakin hilang oleh perkembangan zaman, Sehingga kebudayaan Aceh sedikit di lupakan, dan menjadi sasaran utama untuk menghidupkan kembali Seni kebudayaan dalam

pembangunan dan perencanaan Museum seni dan budayadi Aceh. (Sri suneki, 2012).

Dari data Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh pada tahun 2016 terdapat sanggar Seni di Banda Aceh berjumlah 56 sanggar Seni, yang merupakan tempat para Seniman-Seniman yang bisa menyalurkan aspirasi kegiatan para Seniman tersebut. jika di lihat dari data 5 tahun terakhir terjadi kenaikan jumlah Seniman, sastrawan, dan kebudayaan. (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banda Aceh, 2016)

Berdasarkan pernyataan Bapak Pahlevi sebagai perwakilan dinas Budayadan pariwisata Aceh berpendapat masyarakat dalam dan luar negeri terus berdatangan ke Aceh untuk mengetahui lebih dekat bagaimana masyarakat Aceh setelah bencana Tsunami, pernyataan ini tentu memberikan peluang untuk merancang Museum seni dan budaya di Banda Aceh sebagai wadah dalam memperkenalkan kembali kesenian dan kebudayaan Aceh sehingga memberikan peluang untuk lebih mengenal identitas masyarakat Aceh (Pemerintahan Aceh, 2016).

Salah satu wadah untuk lebih mengenal seni dan budaya tersebut perlu adanya sebuah museum seni dan budaya yang representative, dimana didalamnya memperkenalkan hasil dari berbagai karya seni dan budaya Aceh. Gedung ini di tunjukkan bagi seluruh masyarakat Aceh, khususnya bagi masyarakat kota Banda Aceh dan juga bagi wisatawan yang berkunjung ke Aceh.

Perancangan Museum seni dan budaya ini mengangkat Tema “Arsitektur simbolisme”. Penerapan tema ini di dalam rancangan bertujuan untuk menguatkan citra Museum seni dan budaya sebagai sarana pelestarian dan promosi seni dan kebudayaan, serta menunjukkan konteks daerah melalui simbol sebagai ciri khas provinsi Aceh yang menjadi *landmark* baru kota Banda Aceh.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana mewujudkan adanya bangunan museum seni dan budaya Aceh untuk menampung karya seni yang bersifat *tangible* seniman Aceh?
2. Bagaimana merancang museum seni dan budaya Aceh yang sesuai standar?
3. Bagaimana wujud perancangan museum seni dan budaya Aceh dengan pendekatan arsitektur simbolisme?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun rumusan permasalahan dari perancangan ini yaitu:

1. Menciptakan museum seni dan budaya Aceh yang dapat menjadi objek wisata dan pelestarian kesenian, serta tempat sarana pendidikan dalam hal kesenian.
2. Menciptakan museum seni dan budaya yang memenuhi standar.
3. Dengan terciptanya museum seni dan budayadengan pendekatan arsitektur simbolisme sehingga museum seni dan budaya ini dapat menjadi bangunan yang ikonik di kota Banda Aceh.

1.4 Pendekatan

Perancangan Museum seni dan budayaAceh dilakukan dengan menggunakan pendekatan arsitektur simbolisme, bertujuan untuk melestarikan unsur-unsur atau ciri khas arsitektur lokal, juga menguatkan citra Museum seni dan budaya sebagai sarana pelestarian dan promosi seni dan kebudayaan, serta menunjukkan konteks daerah melalui simbol sebagai ciri khas provinsi Aceh yang menjadi *landmark* baru kota Banda Aceh.

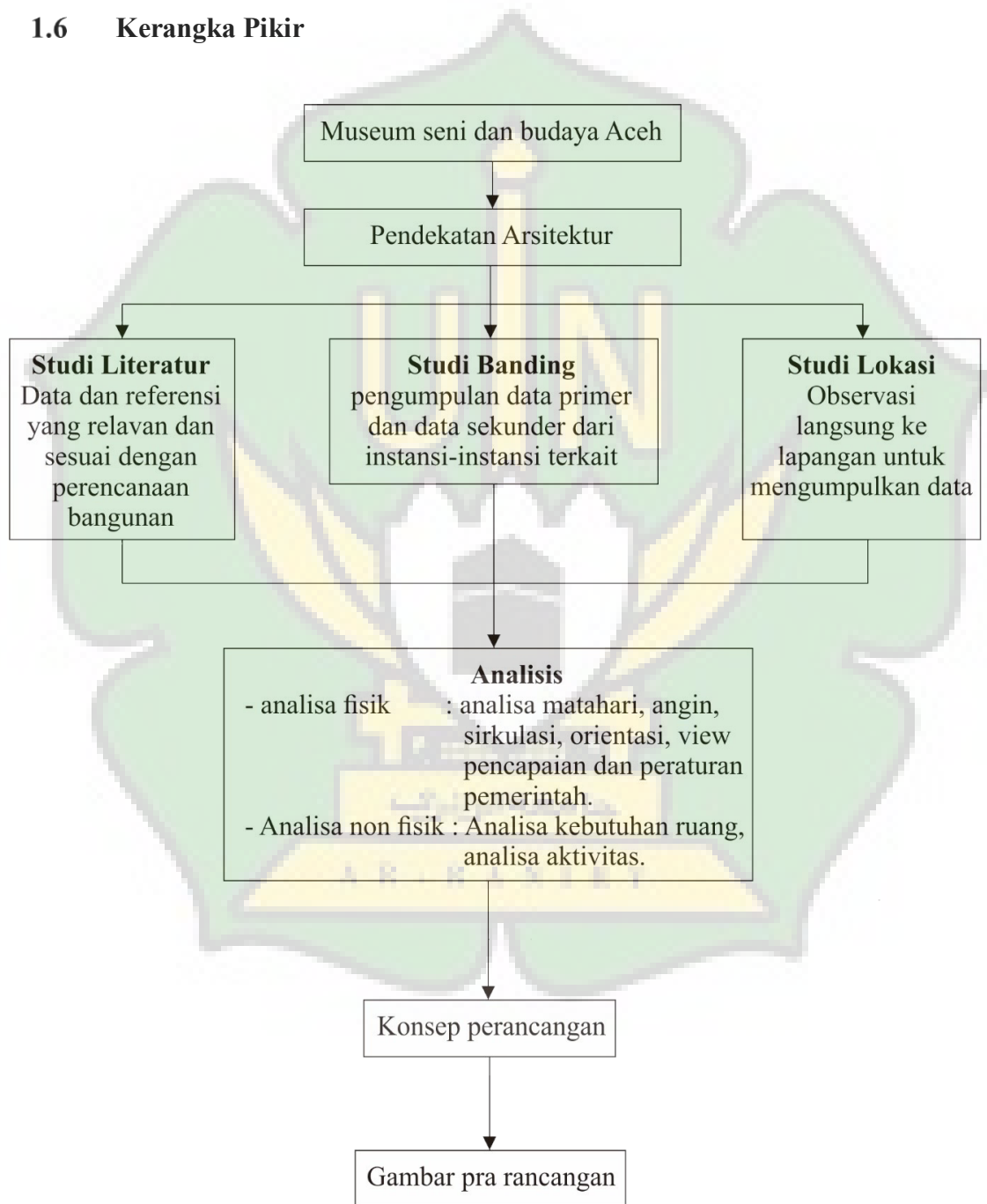
1.5 Lingkup/Batasan

Adapun batasan-batasan yang di buat dalam perancangan ini Museum seni dan budayaAceh sebagai berikut:

1. Massa bangunan pada perancangan Museum seni dan budaya Aceh akan dibangun bermassa tunggal.

2. Ide perancangan akan menonjolkan simbolisme kekhasan Aceh.
3. Kesenian yang akan di bahas adalah Kesenian seni rupa di Aceh.
4. Kebutuhan ruang Museum seni dan budaya Aceh sesuai dengan standar untuk bangunan Museum.

1.6 Kerangka Pikir



Skema 1.1 Kerangka berfikir objek rancangan
Sumber: Analisa pribadi

1.7 Sistematika Laporan

Pokok bahasan dalam Perencanaan dan Perancangan Museum seni dan budaya Aceh ini terdiri dari 5 bab, dimana dalam tiap-tiap bab dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan teori serta definisi-definisi tentang Museum, alternatif hiburan secara umum: Standar teknis serta factor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan Museum. Dalam bab ini membahas pemahaman atas apa yang di desain.

BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN

Menjelaskan latar belakang pemilihan tema, alasan pemilihan tema, interpretasi tema dan objek stubanding tema sejenis sehigga menghasilkan pedekatan tema.

BAB IV ANALISA

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari fungsional, analisis kondisi, sehingga menghasilkan analisis perancangan yng digunakan pada perancangan.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Tahap terakhir penyelesaian yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak dan konsep perancangan bangunan.

BAB II

DESKRIPSI PERANCANGAN

Museum ialah bangunan yang menyimpan koleksi peninggalan Budaya yang dikoleksi serta dilestarikan dengan keamanan khusus. Museum merupakan jenis bangunan pameran yang berperan sebagai sebuah wadah untuk objek riset sekaligus tempat hiburan.

2.1 Tinjauan Umum Museum seni dan budaya

2.1.1 Pengertian Museum

Definisi menurut Coleman, L, V (1950), Museum merupakan sebuah badan yang mengumpulkan, mendokumentasikan, melindungi, memamerkan dan menunjukkan materi bukti dan memberikan informasi demi kepentingan umum.

Jadi museum merupakan sebuah wadah permanen dalam hal memamerkan benda peninggalan sejarah yang nyata kepada masyarakat Aceh, untuk pendidikan dan hiburan. Museum sendiri merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, sehingga tidak mencari keuntungan dari pengunjung dan terbuka untuk masyarakat umum.

2.1.2 Fungsi Museum

Fungsi museum menurut Rozinah Nabihah (2017), Yaitu dalam Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, dijelaskan bahwa museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat.

Jadi fungsi dari museum dapat disimpulkan untuk mengkoleksi serta melestarikan koleksi - koleksi yang memiliki nilai sejarah dan memanfaatkan koleksi museum yang berbentuk barang cagar Budaya untuk dipamerkan ke masyarakat. Museum pula bisa membagikan inovasi dan memperkenalkan kepada masyarakat tentang keberadaan benda bersejarah serta memberikan semangat bagi

mereka untuk mencari ilmu lebih dalam tentang sejarah melalui riset serta kunjungan ke Museum.

2.1.3 Jenis dan Kedudukan Museum Di Indonesia

Berdasarkan jenis koleksi, Museum terbagi atas:

1. Museum Umum

Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan Seni, ilmu dan teknologi.

2. Museum Khusus

Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungan yang berkaitan dengan salah satu cabang disiplin ilmu dan teknologi.

Jadi jenis koleksi museum seni dan budaya Aceh ini cenderung lebih ke jenis koleksi museum umum, yang menyimpan koleksi peninggalan seni rupa masyarakat Aceh dan koleksi seni para seniman – seniman masyarakat aceh.

Berdasarkan kedudukannya, museum terbagi atas:

1. Museum Nasional

Koleksinya terdiri atas kumpulan benda bersejarah yang mewakili seluruh daerah di wilayah Indonesia.

2. Museum Provinsi

Koleksinya terdiri dari kumpulan-kumpulan benda bersejarah yang mewakili satu provinsi saja.

3. Museum Lokal

Koleksinya terdiri atas sekumpulan benda bersejarah yang mewakili satu wilayah atau kabupaten/kotamadya.

Berdasarkan kedudukannya, museum seni dan budaya Aceh ini cenderung lebih ke museum provinsi yang menyimpan koleksi atau benda – benda kesenian hasil dari masyarakat provinsi Aceh.

Berdasarkan pengelolanya, museum terbagi atas:

1. Museum Pemerintah

Museum yang dikelola oleh pemerintah

2. Museum swasta

Museum yang dikelola oleh pihak swasta.

Berdasarkan pengelolanya, jenis museum seni dan budaya Aceh ini dikelola dan dibiayai oleh pihak pemerintah.

2.1.4 Pengertian Seni Budaya

Menurut Lylian Ching Manjan (2015) kumpulan keterangan dari para ahli Seni Budaya tentang pengertian dan definisi Seni Budaya.

a. Harry Sulastianto

Dosen fakultas Seni rupa dari Universitas Pendidikan Indonesia ini menjelaskan, Seni Budaya adalah satu keahlian untuk mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan mengenai benda, suasana, atau karya sehingga mampu menimbulkan rasa indah yang menciptakan peradaban yang lebih modern.

b. Muhammad Thoyibi

Seorang filsuf yang cukup berpengaruh di Indonesia ia menjelaskan Seni Budaya merupakan penjelmaan rasa Seni yang sudah menjadi Budaya yang termasuk dalam aspek kebudayaan, yang dapat dirasakan oleh orang banyak dalam rentang perjalanan sejarah peradaban manusia.

c. Sartono Kartodirdjo

Sartono Kartodirdjo adalah seorang sejarawan yang dikenal sebagai pelopor dalam penulisan sejarah, ia menyebutkan Seni Budaya merupakan sistem yang komprehensif karena Seni Budaya dapat menjalankan komunikasi efektif, antara lain dengan melalui satu bagian saja dapat menunjukkan keseluruhannya

2.1.5 Cabang – Cabang Seni

Seiring dengan berkembangnya jaman, kebutuhan, serta pemahaman manusia, seni juga makin berkembang. Perihal ini diiringi dengan lahirnya seni-

seni baru di masyarakat. Menurut Mawar melati (2019), Cabang seni ini dapat dibagi menjadi 3 bagian:

1. Seni Audio (*Auditory Art*)

Seni audio merupakan seni yang dapat dinikmati melalui indra pendengaran, dalam perkembangannya seni audio atau *auditory art* dibagi kedalam tiga bagian, yaitu:

- Seni Musik: Seni musik merupakan seni yang bisa dinikmati lewat nada, misalnya musik instrumental dari perlengkapan tunggal semacam piano serta biola, ataupun pula musik instrumental dari gabungan dari sebagian perlengkapan musik semacam pada pertunjukan orkestra.
- Seni Sastra: Seni sastra merupakan seni yang bisa dinikmati lewat keelokan kata serta bahasa, misalnya pada pembacaan puisi ataupun pementasan drama.
- Seni Suara: Seni suara ialah seni yang bisa dinikmati lewat nada serta kata, misalnya pada karya lagu, musikalisasi puisi, ataupun tembang.
- Seni Sastra: Seni sastra adalah seni yang dapat dinikmati melalui keindahan kata dan bahasa, misalnya pada pembacaan puisi atau pementasan drama.
- Seni Suara: Seni suara merupakan seni yang dapat dinikmati melalui nada dan kata, misalnya pada karya lagu, musikalisasi puisi, atau tembang.

2. Seni Visual (*Visual Art*)

Seni visual atau visual art adalah seni yang dinikmati melalui indra penglihatan (mata). Seni visual dibagi menjadi dua, yaitu seni dua dimensi dan seni tiga dimensi.

- Seni 2 dimensi: Seni 2 dimensi meliputi seni 2 dimensi tanpa gerak semacam karya seni rupa (lukisan, foto), serta pula seni 2 dimensi dengan gerak semacam seni sinematografi.
- Seni 3 dimensi: Dalam seni 3 dimensi pula bisa dibedakan jadi seni 3 dimensi tanpa gerak semacam patung, pahatan. Serta seni 3 dimensi dengan gerak semacam seni tari serta pantomim.

3. Seni Audio Visual (*Auditory Visual Art*)

Seni audio visual atau auditory visual art merupakan seni yang dapat dinikmati oleh indra pendengaran sekaligus indra penglihatan. Seni audio visual dapat dibagi menjadi berikut :

- Seni tari, seni yang menampilkan keindahan perpaduan antara gerak dan nada
- Seni drama, yaitu seni yang menampilkan perpaduan gerak, kata, dan visual
- Seni opera, yaitu seni yang menampilkan perpaduan gerak, nada, dan visual

Melalui perkembangannya, cabang-cabang seni mulai dilihat berdasarkan penikmatnya, dibagi kedalam lima cabang yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, seni sastra, seni teater atau drama, dan seni kerajinan tangan.

Pada museum seni dan budaya aceh ini mengangkat seni rupa yang akan dipamerkan ke dalam museum sesuai dengan isu latar belakang terkait, yang mana di Aceh belum adanya wadah untuk memperkenalkan benda – benda peninggalan seni rupa masyarakat Aceh dan hasil karya para seniman – seniman masyarakat Aceh.

2.1.6 Pengertian Seni Rupa

Seni rupa merupakan seni 2 dimensi ataupun 3 ukuran yang bisa dinikmati dengan indra penglihatan serta indra peraba. Bersumber pada gunanya seni rupa dibagi menjadi 2 jenis ialah, seni rupa murni serta seni rupa terapan. Seni rupa murni terbuat cuma bertujuan buat dilihat kenindahannya, semacam misalnya dalam pembuatan karya berbentuk lukisan serta patung, sebaliknya seni rupa

terapan tidak hanya keelokan bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya meja ukir, kerajinan keramik, alat musik tradisional, dan lain – lain.

2.1.7 Kesenian Seni Rupa di Aceh

Seni rupa juga berkembang di Aceh, akan tetapi perkembangannya sekarang tidak menonjol sebagaimana keadaan pada masa lampau, seni rupa yang berkembang di Aceh adalah seni arsitektur, seni ukir, dan seni dalam membuat sulaman, anyaman, keramik, kopiah meukutop dan rencong, seni pahat dan seni lukis tidak berkembang pada masa lampau, dari keduanya hanya seni lukis yang mulai berkembang sekarang, sebab tidak berkembangnya seni pahat dan seni lukis pada masa lampau di Aceh juga karena ajaran Islam.

1. Alat Musik Tradisional Aceh

Aceh merupakan provinsi yang terletak paling barat dari Negara Indonesia. Kota yang dijuluki juga dengan Serambi Mekah karena merupakan jalur masuk dan menyebarnya agama Islam di Indonesia ini menyimpan kekayaan kebudayaan yang sangat mempesona. Diantara kebudayaan tersebut tentu saja alat musik tradisional Aceh juga salah satu seni rupa buatan masyarakat Aceh pada zaman dulu.

Berikut merupakan daftar alat musik tradisional Aceh:

A. Arbab



Gambar 2. 1 Alat Musik Arbab
Sumber: Acehprov, (2013)

Arbab merupakan alat musik tradisional Aceh yang terbuat dari alam. Alat musik arbab ini dibuat dari tempurung kelapa, kulit kambing, kayu dan dawai. Alat musik tradisional Aceh yang dibunyikan dengan cara digesek ini pernah

berkembang di daerah Pidie, Aceh Besar dan Aceh Barat. Diperkirakan alat musik Arbab ada pada jaman Belanda. Akan tetapi sayangnya, saat ini alat musik Arbab sudah jarang dan mungkin hampir punah dari Serambi Mekah.

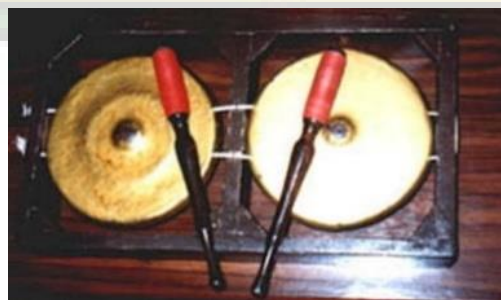
B. Bangsi Alas



Gambar 2. 2 Alat Musik Bangsi Alas
Sumber: Acehprov, (2013)

Alat musik tradisional Aceh yang bernama Bangsi Alas adalah merupakan instrumen tiup dari bambu yang dijumpai banyak dijumpai di daerah Alas, Kabupaten Aceh Tenggara. Secara tradisional pembuatan Bangsi dikaitkan dengan mistik, yaitu ketika ada orang meninggal dunia di kampung/desa tempat Bangsi dibuat. Apabila diketahui ada seorang meninggal dunia, Bangsi yang telah siap dibuat sengaja dihanyutkan disungai. Setelah diikuti terus sampai Bangsi tersebut diambil oleh anak-anak, kemudian Bangsi yang telah di ambil anak-anak tadi dirampas lagi oleh pembuatnya dari tangan anak-anak yang mengambilnya. Bangsi inilah nantinya yang akan dipakai sebagai Bangsi yang merdu suaranya.

C. Canang



Gambar 2. 3 Alat Musik Canang
Sumber: Acehprov, (2013)

Canang adalah alat musik tradisional dari Aceh yang sering dijumpai pada kelompok masyarakat Aceh, Gayo, Tamiang, dan Alas. Masyarakat Aceh menyebutnya “*Canang Trieng*“, di Gayo disebut “*Teganing*“, di Tamiang disebut “*Kecapi*” dan di Alas disebut dengan “*Kecapi Olah*”.

Fungsi canang secara umum sebagai penggiring tarian-tarian tradisional. Canang juga sebagai hiburan bagi anak-anak gadis yang sedang berkumpul. Biasanya dimainkan setelah menyelesaikan pekerjaan di sawah ataupun mengisi waktu senggang.

D. Geundrang



Gambar 2. 4 Alat Musik *Geundrang*
Sumber: Acehprov, (2013)

Geundrang merupakan salah satu unit alat musik tradisional Aceh yang merupakan bagian dari perangkatan musik Serune Kalee. Geundrang dijumpai di daerah Aceh Besar dan juga dijumpai di daerah pesisir Aceh seperti Pidie dan Aceh Utara. Fungsi Geundrang merupakan alat pelengkap tempo dari musik tradisional etnik Aceh.

E. Serune kale



Gambar 2. 5 Alat Musik *Serune Kale*
Sumber: Acehprov, (2013)

Serune Kalee adalah instrumen tiup tradisional Aceh yang dimainkan sejak jaman kesultanan Aceh. Instrumen ini populer di daerah Pidie, Aceh Utara, Aceh Besar dan Aceh Barat. Alat musik tradisional serune kalee ini biasanya dimainkan dalam hubungannya dengan Gendrang Rapai dan acara hiburan, tarian, penyambutan tamu kehormatan pada raja raja kerajaan zaman keemasan Aceh Darussalam. Serune Kalee bersama dengan geundrang dan Rapai merupakan suatu perangkatan musik sejak masa kejayaan kerajaan Aceh Darussalam sampai sekarang tetap menghiasi / warna musik dalam Budaya tradisional Aceh. Instrumen ini adalah salah satu alat musik layaknya seruling atau klarinet, tersebar di komunitas Melayu.

F. Taktok Trieng



Gambar 2. 6 *Taktok Trieng*
Sumber: Acehprov, (2013)

Taktok Trieng sejenis alat pukul yang terbuat dari bambu. Alat ini dijumpai di daerah Kabupaten Pidie, Aceh Besar dan beberapa kabupaten lainnya. Taktok Trieng dikenal ada 2 jenis: satu dipergunakan di Meunasah (langgar-langgar), dibalai-balai pertemuan dan di tempat-tempat lain yang dipandang wajar untuk diletakkan alat ini. Dan jenis yang dipergunakan di sawah-sawah berfungsi untuk mengusir burung ataupun serangga lain yang mengancam tanaman padi. Jenis ini biasanya diletakkan di tengah sawah dan dihubungkan dengan tali sampai ke dangau (gubuk tempat menunggu padi di sawah).

G. Rapai



Gambar 2. 7 Alat Musik *Rapai*
Sumber: Acehprov, (2013)

Alat musik tradisional Rapai merupakan alat musik yang dibunyikan dengan cara dipukul. Menurut Z.H Idris, alat musik rapai ini berasal dari Bahdad (Irak), dan dibawa ke Aceh oleh seorang penziar agama Islam bernama Syeh Rapi. Dalam pertunjukannya, alat musik rapai ini dimainkan oleh 8 sampai 12 orang pemain yang disebut awak rapai. Alat musik Rapai ini berfungsi untuk mengatur tempo dan tingkahan-tingkahan irama bersama Serune kalee maupun buloh perindu.

2. Seni Rupa di Aceh

Seni rupa juga berkembang di Aceh, akan tetapi perkembangannya sekarang tidak menonjol sebagaimana keadaan pada masa lampau. Seni rupa yang berkembang di Aceh adalah Seni arsitektur, Seni ukir, dan Seni dalam membuat sulaman, anyaman, kopiah meukutop dan rencong. Seni pahat dan Seni lukis tidak berkembang pada masa lampau, dari keduanya hanya Seni lukis yang mulai berkembang sekarang, sebab tidak berkembangnya Seni pahat dan Seni lukis pada masa lampau di Aceh juga karena ajaran Islam.

Berikut daftar Seni Rupa di Aceh antara lain sebagai berikut:

A. Anyaman Tikar dari *Oen Seukee*

Anyaman berkembang di Aceh sampai dengan sekarang, akan tetapi yang masih maju di daerah-daerah pedalaman, akan tetapi di daerah perkotaan anyaman tersebut sudah minim, anyaman tersebut dibuat dari daun lontar dan pandan dalam bahasa Aceh dinamakan “sikee”, anyaman yang biasa dibuat adalah tikar, diantaranya adalah tikar sembahyang dan tikar orang mati, tikar sembahyang

khusus dibuat untuk maksud itu (tikar sajadah) dan disamping itu bentuk juga memperlihatkan unsur Islam.

Berikut gambar – gambar sulaman yaitu antara lain:



Gambar 2. 8 Anyaman Seuke

Sumber: <https://halimyahyaakuntan.wordpress.com/>

B. Rencong



Gambar 2. 9 Rencong

Sumber: www.kaskus.com

Timbul Rencong di Aceh juga karena pengaruh Islam. Banyak simbol - simbol pada rencong yang memperlihatkan unsur Islam didalamnya. Didalam buku RENCONG karangan T. Syamsyuddin dan M. NurAbas (1981:5) dijelaskan arti dari simbol pada rencong sebagai berikut:

- Gagang Rencong
yang melekuk kemudian melebar pada bagian sikunya merupakan aksara arab BA
- Bujuran gagang
tempat gengaman merupakan aksara SIN
- Bentuk - bentuk lancip
yang menurun kebawah pada pangkal besi pada gagangnya merupakan aksara MIM
- Lajur-lajur besi
pada pangkal gagang hingga dekat ujungnya merupakan aksara LAM Ujung-ujung yang runcing dengan datar sebelah atas dan bagian bawah sedikit melekuk ke atas merupakan aksara HA. Rangkaian dari aksara BA, MIM, LAM, dan HA itu mewujudkan kata, dengan demikian jelas bahwa rencong merupakan perwujudan dari ayat al-quran yang dalam bentuk alat yang tajam dijadikan sebagai alat perang guna mempertahankan agama Islam dari serangang orang-orang yang anti Islam. Unsur Islam juga dapat ditelusuri dari cara membuatnya. untuk membuat sebuah rencong adakalanya dilakukan dengan cara ilmu ghaib yaitu dengan mengurutkan besi atau logam bahan rencong dengan jari tangan dengan membaca mantra-mantra dari ayat al-quran sehingga ia benar-benar ampuh sebagai senjata.

C. Sulaman

Sulaman merupakan kerajinan tangan masyarakat Aceh pada zaman dahulu, sulaman ini sudah berkembang sudah pesat. Berbagai alat dekorasi, alat tempat pengantin, hiasan dinding, tirai, langit – langit, bantal, seprei, tempat duduk,

angkin, ceradi dalong, kipas, baju/celana wanita/pria, dihiasi dengan sulaman yang bermacam bentuk dan motifnya.

Dibawah ini dijelaskan sebagian kegunaan/tempat dipergunakan barang – hasil sulaman:

➤ *Tampok bantal*

Tampok bantal ini ditempatkan di ujung bantal (bagian tampoknya) guling. Bentuknya bermacam – macam antara lain tiga segi, empat segi, empat segi panjang, bulat dan lain – lain.

➤ *Tiree*

Tiree dipergunakan antara lain untuk dekorasi, dinding, hiasan dinding, dan sebagainya, dibuat disesuaikan dengan ruang/ tempat pemakainnya. Motif yang disulam bentuknya bersama dengan motif dengan ukiran – ukiran pada rumah Aceh. Kalau kita memperhatikan *tiree*, kita dapat melihat bagian – bagiannya antara lain:

- *Talo ie*
- *Serimpie*
- *Cureng*
- *Pucok*
- *Bungong meulu*
- *Bungong laying* dan sebagainya.

➤ *Langet – langet*

Langet langet dipergunakan/digantung bagian atas dari ruangan baik ruangan tamu ataupun *jure*.

➤ *Lapek duek* (alas duduk)

Lapek duek dibuat dari anyaman daun pandan kemudian dilapisi dengan kain bersulam. Ada juga lapek duek dibuat dari kain, kedalamnya dimasuki kapas ataupun kain – kain peraca dan diatasnya dilapisi yang bersulam.

➤ *Angkin*

Angkin ini dipergunakan kepada kelambu ataupun di tempat dekorasi lainnya. Dia sebagai ganti tali untuk menyangkut kelambu, bentuknya bagian atas lebih kecil dan makin ke bawah makin lebih besar.

➤ *Kipah* (kipas)

Kipas adalah salah satu untuk mengipas dan biasanya dipergunakan pada upacara – upacara adat (perkawinan, *peusjuk*, dan sebagainya).

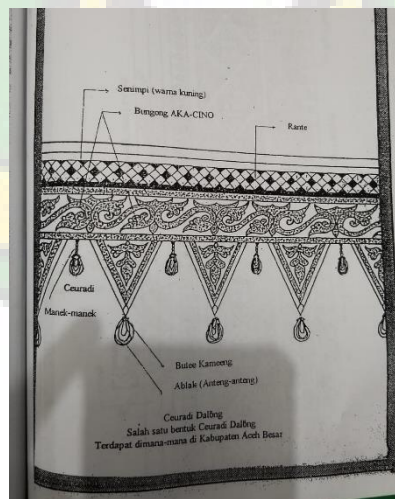
➤ *Rangkok*

Rangkok salah satu hasil sulaman yang dipergunakan pada *dalong* atau *lapek dalong*, dibuat dari kain bersulam bermacam-macam motif dan warna.

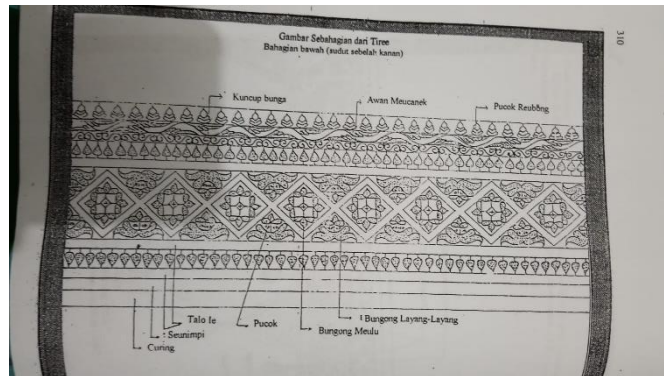
➤ Hiasan dinding

Hiasan dinding ialah salah satu hasil sulaman, pada kain yang bermacam-macam sesuai dengan keinginan pemakai dengan bermacam-macam motif dan warna-warna.

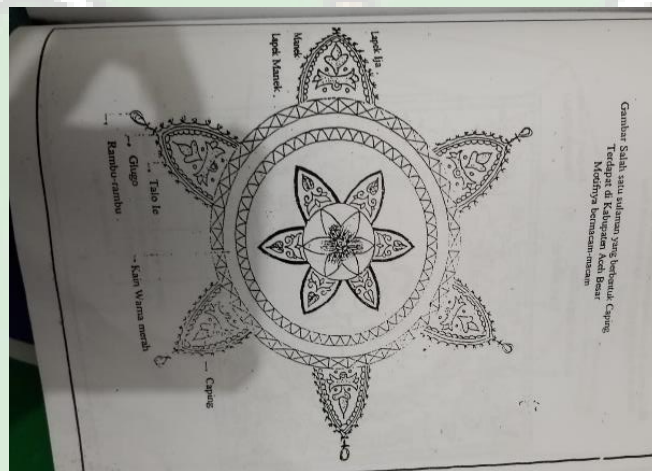
Berikut gambar – gambar sulaman yaitu antara lain:



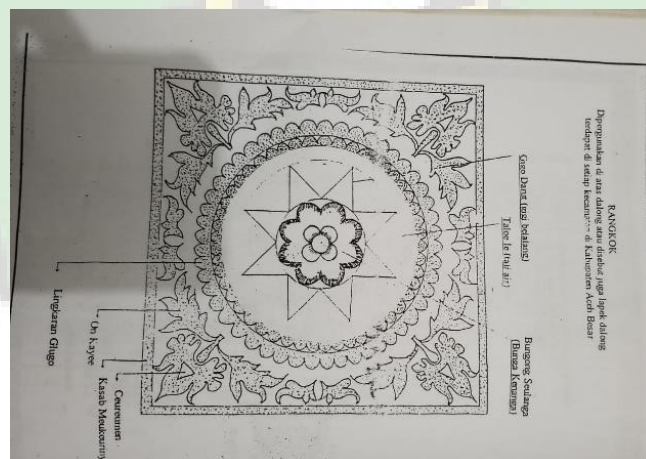
Gambar 2. 10 Sulaman Seuradi
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 309



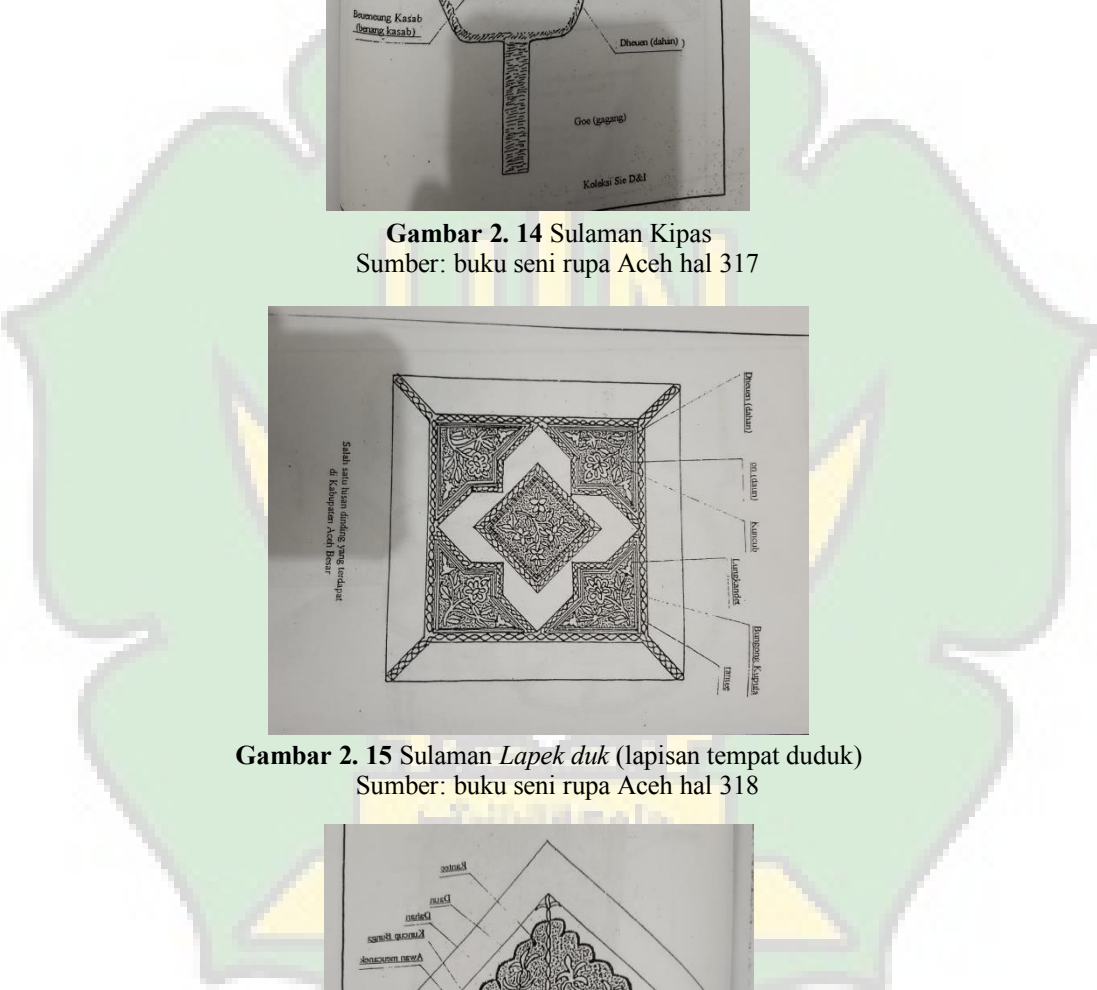
Gambar 2. 11 Sulaman Tiree
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 310



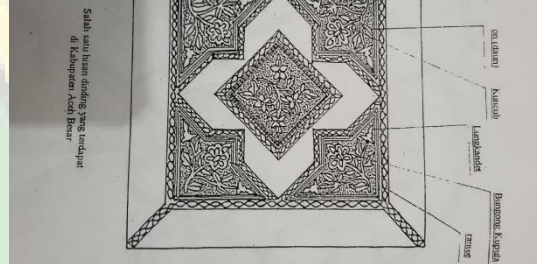
Gambar 2. 12 Sulaman Berbentuk Caping
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 311



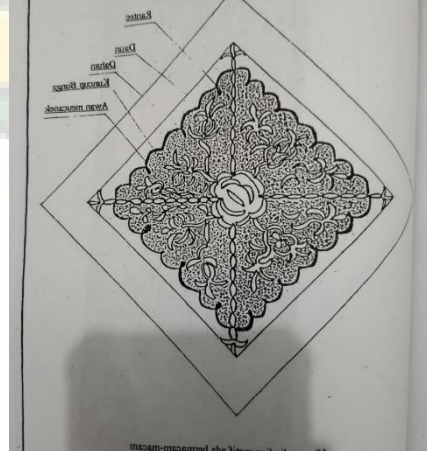
Gambar 2. 13 Sulaman Rangkok
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 312



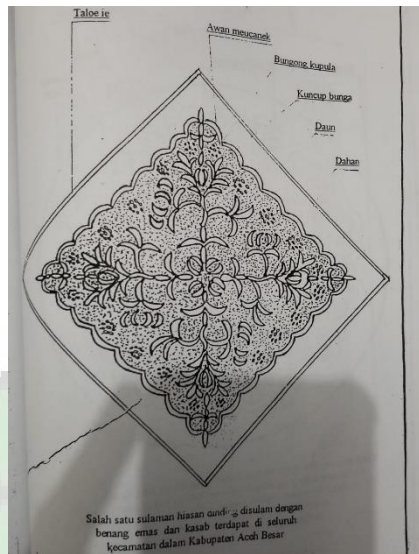
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 317



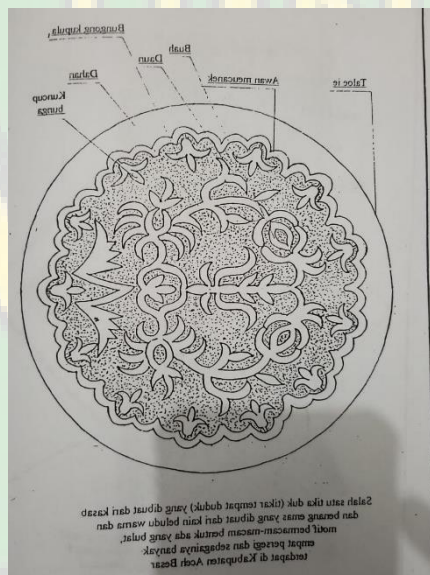
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 318



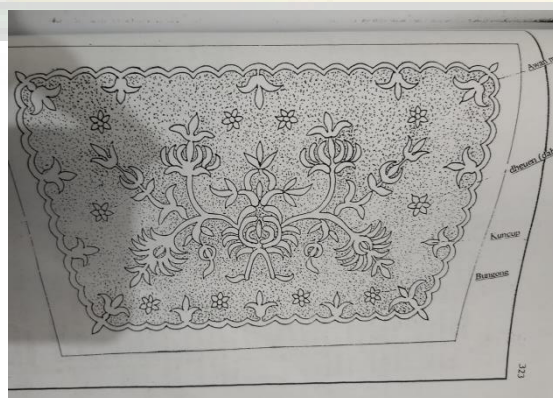
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 319



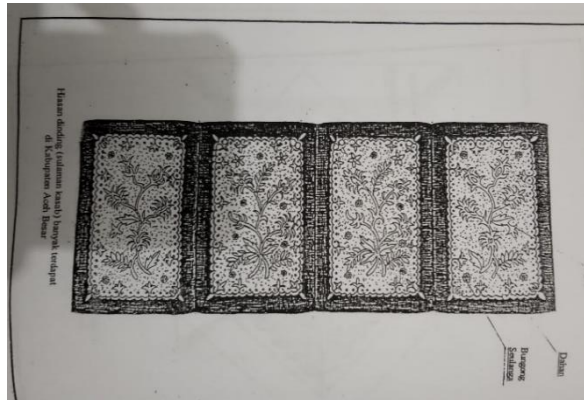
Gambar 2. 17 Sulaman Lapek Duk (Lapisan Tempat Duduk)
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 321



Gambar 2. 18 Sulaman *Lapek Duk* (Lapisan Tempat Duduk)
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 322

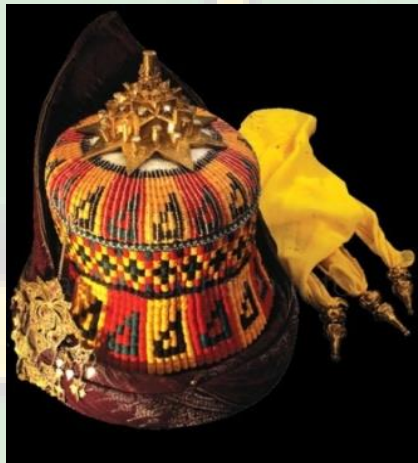


Gambar 2. 19 Sulaman Lapek Duk (Lapisan Tempat Duduk)
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 323



Gambar 2. 20 Sulaman *Lapek Duk* (Lapisan Tempat Duduk)
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 320

D. Kupiah Meukeutob



Gambar 2. 21 Kupiah Meuketob
Sumber: <http://beautiful-indonesia.umm.ac.id/>

Kupiah meukeutop ikon Kabupaten Aceh Barat. Topi tradisional adat Aceh ini biasanya digunakan sebagai pelengkap pakaian adat yang dikenakan kaum pria. Dipakai ketika upacara-upacara adat maupun seremonial lainnya.

Kupiah meukeutop terbuat dari kain berwarna dasar merah dan kuning. Kain dirajut jadi satu, berbentuk lingkaran. Pinggiran bawah kupiah, terdapat motif anyaman dikombinasikan warna hitam, hijau, merah dan kuning. Anyaman serupa terdapat di bagian tengah, yang dibatasi lingkaran kain hijau di atasnya dan kain hitam di bawah.

E. Batik Aceh

Batik Aceh memiliki motif yang menggunakan unsur alam dan Budaya sebagai perpaduannya. Perpaduan warna yang cukup berani yakni merah, hijau, kuning serta merah muda menjadi ciri tersendiri pada batik Aceh. Tidak hanya itu, motif yang digunakan pada batik Aceh juga mengandung makna falsafah hidup masyarakat Aceh.

Beberapa motif batik Aceh diantaranya motif pintu Aceh, motif tolak angin, motif batik *Bungong Jeumpa*, motif batik awan meucanek, motif batik rencong, motif batik awan berarak, motif gayo Aceh, dan motif batik pucok reubong.

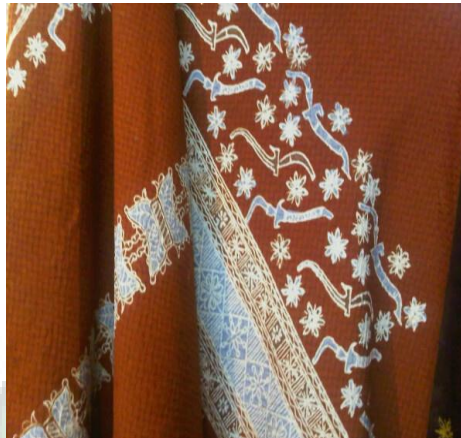
Berikut gambar – gambar motif batik Aceh:



Gambar 2. 22 Motif *Bungong Jeumpa*
Sumber: www.jnjbatik.com/



Gambar 2. 23 Motif Pintu Aceh
Sumber: www.jnjbatik.com/



Gambar 2. 24 Motif Rencong Aceh
Sumber: www.jnjbatic.com/

F. Keramik/tanah liat

keramik sudah lama berkembang di Aceh. Sejalan dengan perkembangan penduduk yang mendiami daerah Aceh. Penduduk yang mendiami pesisir Aceh, berasal dari daerah Asia tenggara. Mereka datang ke Aceh beserta kebudayaan yang dimilikinya.

Berikut benda – benda keramik yang dimiliki masyarakat Aceh:

1. Benda – benda dari *tanoh kliet* (Tanah liat)

➤ *Beulangong* (belanga)

Beulangong ini digunakan untuk memasak ikan ataupun sayur – sayuran, ikan yang dimasak dalam beulangong dari tanah liat ini bisa tahan lama dan rasanya lebih enak.

➤ *Kanot* (periuk)

Kanot ini untuk memasak nasi. Nasi yang ditanak dalam kanot ini berbeda sekali rasanya dengan ditanak dalam periuk aluminium dan lain – lain

➤ *Panyot* (lampu teplok)

Panyot adalah lampu yang dibuat dari tanah liat. *Panyot* ini bisa mempergunakan minyak tanah ataupun minyak kelapa.

➤ *Geutuyong*

Geutuyong ini dipergunakan untuk mengangkat air dari sumur ke rumah dan dipakai juga untuk keperluan lain seperti tempat penampungan air enau, tempat penyimpanan garam, asam sunti dan sebagainya.

➤ *Peune*

Peunee untuk piring makan ataupun keperluan lainnya yang serupa, juga bisa untuk menggiling Lombok, *asam sunti* dan sebagainya.

➤ *Pot bungong* (pot bunga)

Selain alat – alat tersebut di atas tanah liat juga dibuat bermacam – macam kebutuhan lain seperti *pot bungong* dan beberapa macam alat dekorasi.

2. Benda – benda keramik

➤ Guci

Guci ini dipergunakan untuk menampung air. Baik di dalam ataupun di dekat tangga naik ke rumah untuk cuci kaki.

➤ *Peudeuna*

Peudena sama dengan guci, tetapi lebih besar dari guci fungsi dan kegunaannya sama dengan guci.

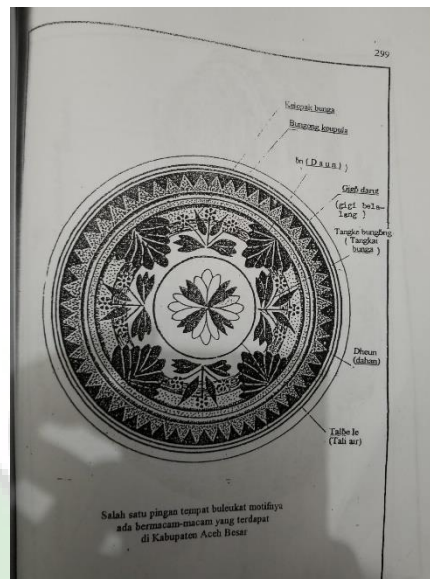
➤ *Pingan* (piring)

Pingan dipergunakan sama dengan *peunee*, bentuk bermacam – macam

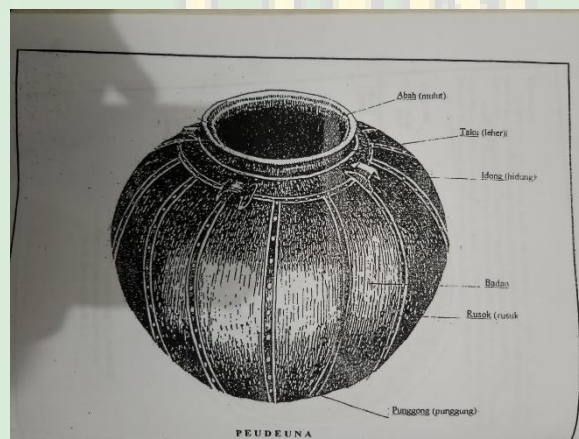
➤ *Peuleman*

Peuleman dipergunakan untuk tempat air ataupun tempat lain yang sesuai.

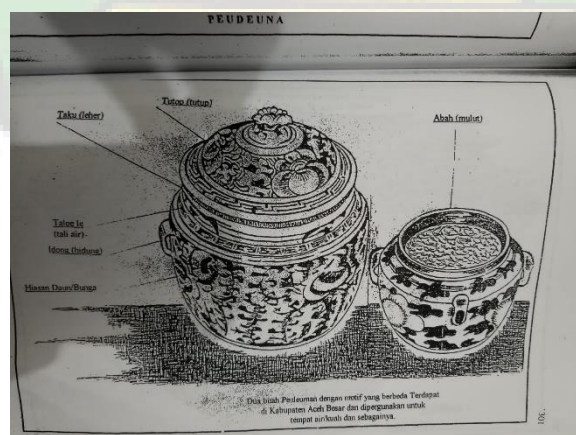
Berikut gambar – gambar keramik/tanah liat:



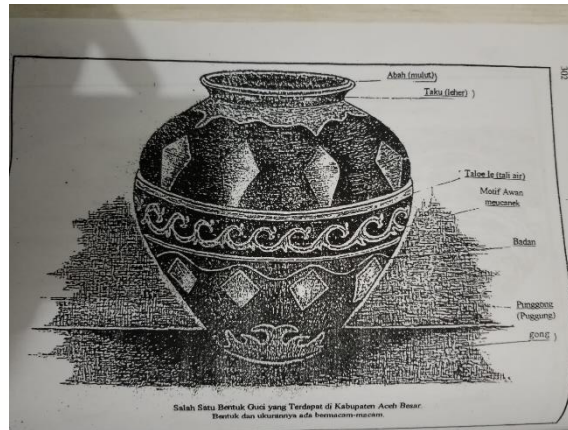
Gambar 2. 25 Piring (Piring)
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 299



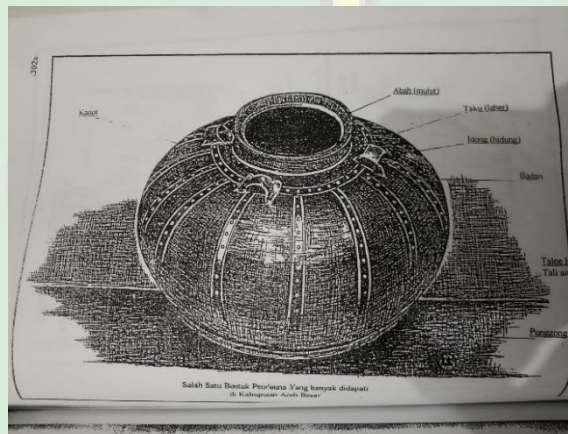
Gambar 2. 26 Guci Peudeuna
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 300



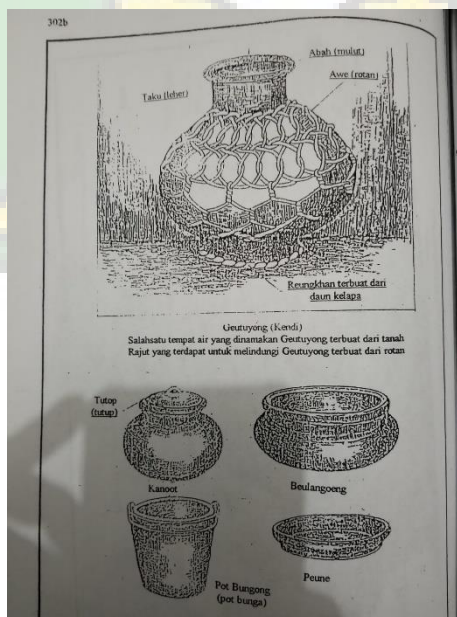
Gambar 2. 27 Guci Peuleman
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 301



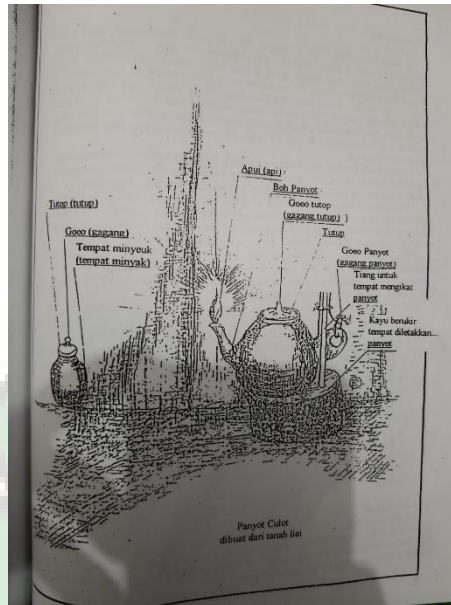
Gambar 2. 28 Guci
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 302



Gambar 2. 29 Guci
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 301



Gambar 2. 30 Kendi, Beulangong, Kanoor, Peune, dan Pot Bungong
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 302

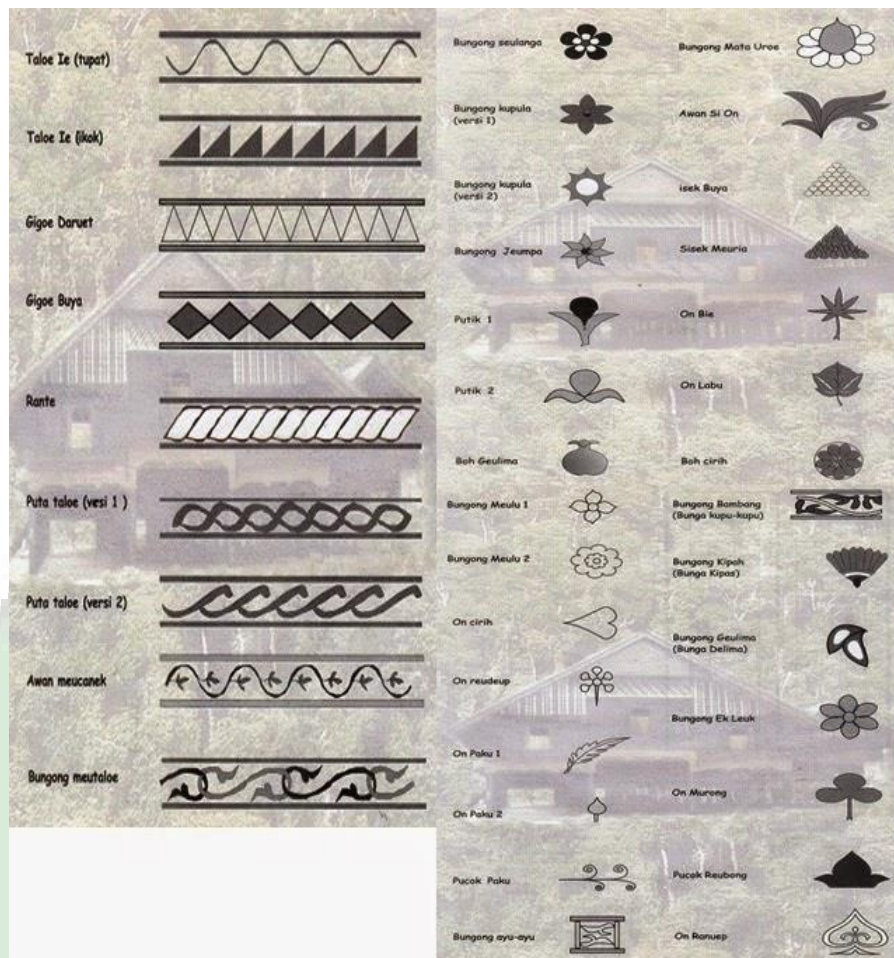


Gambar 2. 31 Panyot Culot
Sumber: buku seni rupa Aceh hal 302

3. Seni Ukir

Aceh memiliki Seni ukir yang biasa digunakan untuk hiasan dinding dan kayu pada tiang atau pendukung bangunan di rumah. Bahkan tak jarang hingga untuk atap dan dinding. Karena umumnya rumah atau rumah tradisional ini berbahan utama kayu dan keseluruhan ornamen dalam rumah adalah kayu.

Ciri dari ukir kayu yang digunakan oleh Aceh adalah motif yang berbau keislaman seperti motif flora dan menghindari motif fauna. Selain itu ukiran Aceh dibagi menjadi dua yaitu motif tembus dan tidak tembus. Sehingga motif Seni ukir nusantara ini banyak digunakan di rumah gadang dan rumah panggung ala daerah melayu. Motif paling favorit masyarakat Aceh adalah motif ‘tunas rebung’ yang banyak ditemui di Aceh dan bentuk ukirannya yang indah.



Gambar 2.33 Seni Ukir
 Gambar 2.48 Seni ukir
 Sumber: <http://www.kimcipta.com/>
 Sumber: <http://www.kimcipta.com/>

2.2 Program Arsitektural

2.2.1 Struktur Organisasi Standar Pengelola Museum



Diagram 2.1 Struktur Organisasi Pengelola Museum

2.2.2 Tata Ruang Luar Museum dan Arsitektural

Museum merupakan sebuah bangunan yang terletak ditengah kota, dipinggiran kota maupun dikompleks pusat Budayayang berfungsi sebagai wadah untuk memperkenalkan Seni dan Budaya setempat. Sebuah desain sangat berpengaruh dari kualitas site itu sendiri.

Jumlah pengunjung biasanya mwlonjak tinggi pada saat libur maupun pada saat terselenggaranya *event-event* tertentu. Maka museum harus menyediakan ukuran site yang luas untuk menampung transportasi pengunjung Museum.

2.2.3 Standar Oraganisasi ruang Museum

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

- Zona publik – Tanpa Koleksi
- Zona Publik – dengan Koleksi
- Zona non publik – tanpa Koleksi
- Zona non publik – dengan koleksi
- Zona Penyimpanan Koleksi

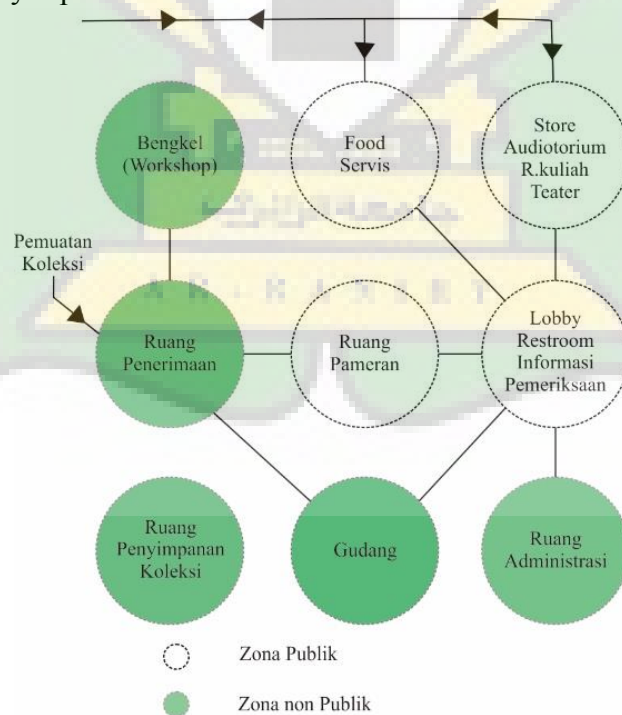


Diagram 2.2 Diagram Organisasi Ruang Museum
Sumber: Time saver standarts for Building Types

2.2.4 Standar Kebutuhan Ruang Museum

Berdasarkan pada pembagian zona publik dan zona non publik, ruang-ruang pada museum dapat dikelompokkan menjadi:

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	• R. pameran • R. Kuliah Umum • R.Orientasi
	Non koleksi	• R. pemeriksaan • Teater • Food Service • R. informasi • Toilet Umum • Lobby • Retail
Non-Publik	Koleksi	• Bengkel (Workshop) • Bongkar Muat • Lift barang • Loading Dock • R. Penerimaan
	Non koleksi	• Dapur Kering • R. Mekanikal • R. Elektrikal • Food Service (dapur) • Gudang • Kantor Retail • Kantor Pengelola • R.Konferensi • R.keamanan

	Keamanan Berlapis	• R. Penyimpanan Koleksi • R. Jaringan Komputer • R. Perlengkapan Keamanan
--	-------------------	--

Tabel 2. 1 Standar Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona
 Sumber: *Time saver standards for Building Types*

2.2.5 Tata Pameran Museum

Pameran di dalam museum merupakan salah satu wadah untuk bersosial dengan masyarakat guna menyampaikan ide dan informasi yang berkaitan dengan bukti kebudayaan manusia dan lingkungan melalui bantuan metode dimensi dan visual.

Berikut jenis pameran Museum:

1. Jenis pameran

Jenis pameran dapat di bagi 2 jenis, yaitu:

➤ Pameran tetap

Pameran tetap ialah pameran yang di selenggarakan dalam jangka waktu 5 tahun. Koleksi pameran yang ideal untuk disajikan adalah 25 sampai dengan 40 persen dari koleksi yang dimiliki museum tersebut.

➤ Pameran temporer

Pameran temporer ialah pameran koleksi yang dimiliki museum dalam jangka waktu yang sangat singkat. Pameran bertujuan untuk memberikan informasi dan dimensi tambahan kepada masyarakat dengan tema yang lebih khusus.

2.2.6 Tata Cara Penyajian Koleksi Museum

Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi dengan pengunjung, dimana benda koleksi yang dipamerkan dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya.

1. Prinsip- prinsip penyajian koleksi

Penataan koleksi di ruang pameran museum harus memiliki:

- Sistematika ataupun alur cerita pada pameran, sangat dibutuhkan dalam perihal penyajian koleksi di dalam ruang pameran, sebab akan memudahkan komunikasi dan penyampaian informasi koleksi museum kepada masyarakat.
- Koleksi mendukung alur cerita yang di sediakan di ruang pameran, wajib dipersiapkan semaksimal mungkin supaya penyajian koleksi terlihat berhubungan serta terdapat keterkaitan yang jelas antara objek dan materi pameran.

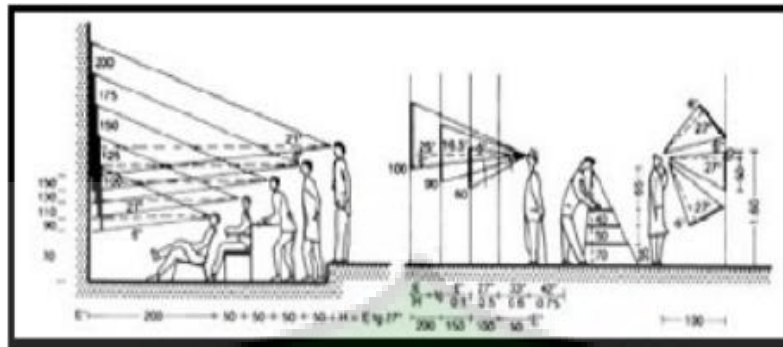
2. Penataan koleksi

Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan antara lain:

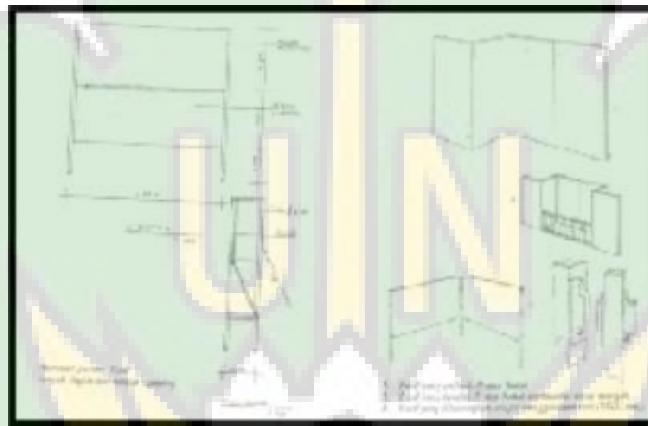
- Tematik, yaitu dengan cara menyusun materi pameran dengan tema dan subtema.
- Taksonomik, yaitu dengan cara menyajikan koleksi dengan kelompok atau *system* klasifikasi.
- Kronologis, yaitu dengan cara menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya, dari yang tertua hingga sekarang.

Penataan koleksi juga dapat dilakukan dengan menggunakan panel, panel secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu:

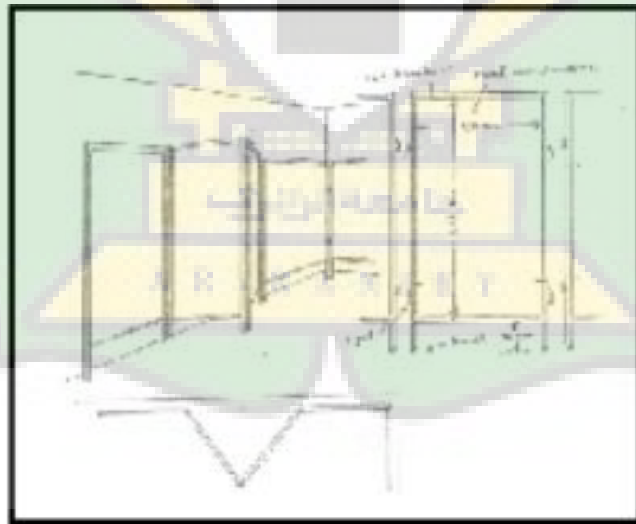
- Teks dinding yang memuat informasi tentang pengenalan pameran yang diselenggarakan.
- Label individu yang berisi nama serta keterangan secara singkat, guna menyampaikan informasi kepada pengunjung.



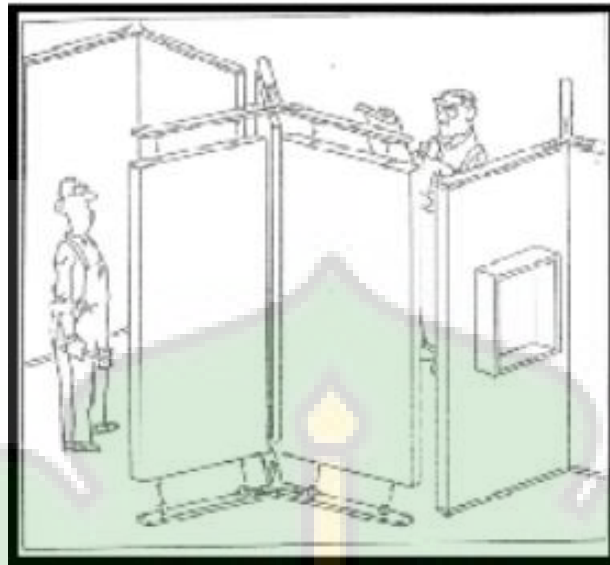
Gambar 2. 33 Sudut Pandang dan Tata Letak Panel
 Sumber: www.idntimes.com



Gambar 2. 34 Contoh Panel Pada Museum
 Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.20



Gambar 2. 35 Panel dan Ukurannya
 Sumber: *Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.23*

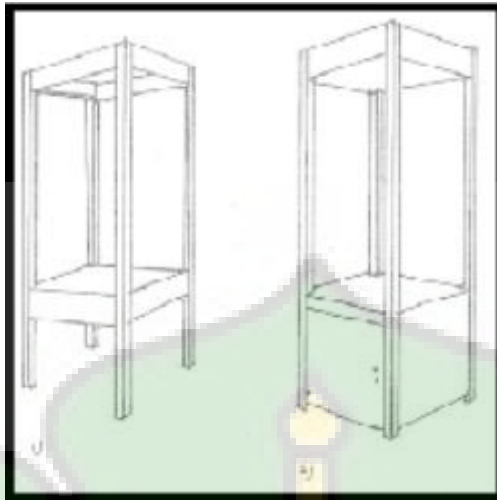


Gambar 2. 36 Kontruksi Panel Yang Kokoh
Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.31

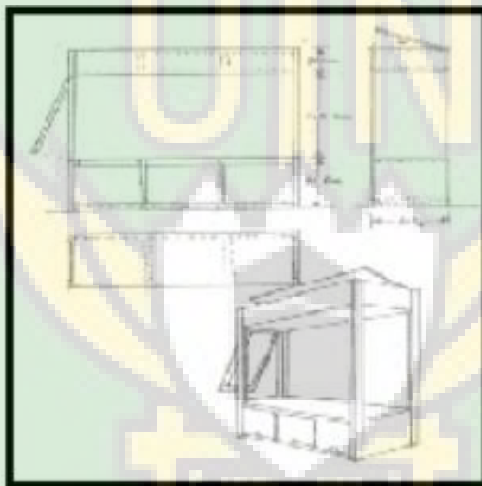


Gambar 2. 37 Mengkombinasikan Panel Dengan Alas Kaki
Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.32-35

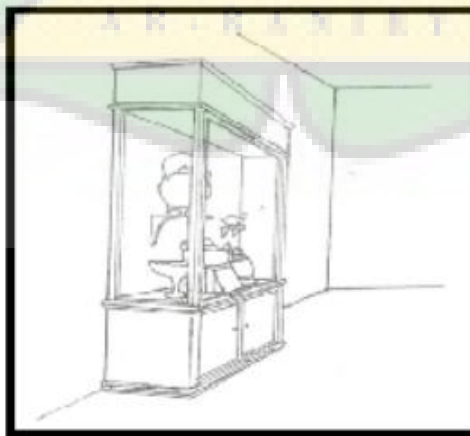
Pada gambar diatas Panel ini berfungsi untuk melekatkan ataupun menyimpan koleksi yang bisa di amati dari sisi depan ataupun belakang koleksinya yang bersifat 2 dimensi. Label pula digunakan untuk menempelkan label ataupun koleksi penunjang yang lain semacam peta, grafik dan sebagainya.



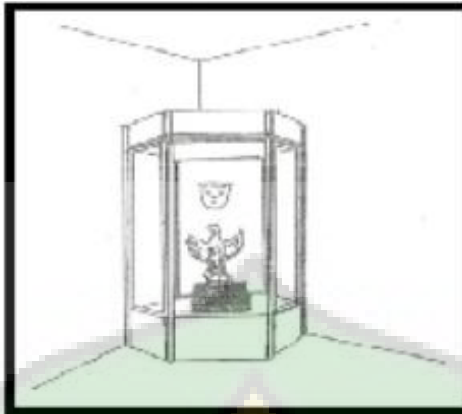
Gambar 2. 38 Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda
 Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.37



Gambar 2. 39 Ukuran vitrin yang penting diperhatikan
 Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.39



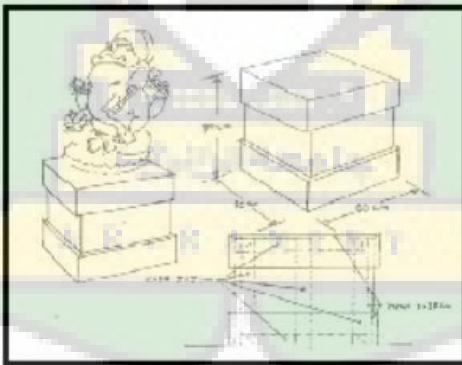
Gambar 2. 40 Vitrin Tepi
 Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.40



Gambar 2. 41 Vitrin Sudut

Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.45

Pada Gambar diatas berfungsi sebagai pelindung koleksi dari gangguan tangan manusia yang dapat menyebabkan kerusakan pada benda koleksi maupun dalam halnya kelembapan udara, faktor cahaya dan perubahan suhu bangunan. Penggunaan vitrin sangat diperlukan pada ruang museum untuk perletakan benda-benda koleksi yang pada umumnya. Vitrin mempunyai dua jenis, yaitu vitrin tunggal dan vitrin ganda. Vitrin tunggal berfungsi sebagai lemari untuk memajang saja, sedangkan vitrin ganda berfungsi sebagai lemari pajang dan tempat penyimpanan benda koleksi.



Gambar 2. 42 Pedestal Beserta Benda Koleksi

Sumber: Buku pedoman pembuatan sarana pameran hal.47

Pada Gambar diatas Pedestal atau di sebut juga alas koleksi, pedestal ini berfungsi meletakkan koleksi yang berbentuk tiga dimensi. Koleksi ini biasanya mempunyai nilai tinggi dan berukuran besar.

2.3 Alternatif Lokasi Perancangan

2.3.1 Tinjauan Lokasi Site

Letak geografis Kota Banda Aceh berada antara 05°30' – 05°35' LU dan 95°30' – 99°16' BT, yang terdiri dari 9 kecamatan, 70 desa dan 20 kelurahan dengan luas wilayah keseluruhan $\pm 61,36$ km, (www.wikipedia.com).



Gambar 2. 43 Peta Banda Aceh
Sumber: www.googlemaps.com

Kota Banda Aceh merupakan dataran rawan banjir dari luapan Sungai Krueng Aceh dan 70% wilayahnya berada pada ketinggian kurang dari 10 meter dari permukaan laut. Ke arah hulu dataran ini menyempit dan bergelombang dengan ketinggian hingga 50 m di atas permukaan laut. Dataran ini diapit oleh perbukitan terjal di sebelah Barat dan Timur dengan ketinggian lebih dari 500 m, sehingga mirip kerucut dengan mulut menghadap ke laut.

Pemilihan lokasi/tapak merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan. Faktor lokasi juga berpengaruh besar pada pemakaian bangunan tersebut serta pencapaian fungsi bangunan yang diinginkan. Pemilihan tapak dapat dilakukan dengan melakukan suatu analisis perbandingan pada beberapa tapak yang tersedia untuk program yang sama yang telah ditentukan sebelumnya. Analisa tapak dilakukan berdasarkan data-data tapak yang ada, mulai dari batas, bentuk, ukuran, dan sebagainya.

2.3.2 Tinjauan Lokasi Alternatif Site

Berdasarkan peraturan, maka didapatkan 3 opsi lokasi yang menjadi rancangan Museum seni dan budaya di kota Banda Aceh, yaitu:

1. Lokasi beralamat di: Jl. Sultan Iskandar Muda, Kec. Meuraxa, Ulee Lheue, Banda Aceh.
2. Lokasi beralamat di Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kuta Alam, Kota Banda Aceh.
3. Lokasi beralamat di Jln. Politeknik Aceh, Pango Raya, Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

2.3.3 Alternatif Lokasi Site

Berikut adalah alternatif pemilihan site untuk rencana pembangunan museum seni dan budaya Aceh di Banda Aceh yaitu:

1. Site Alternative 1



Gambar 2. 44 Lokasi tapak alternative 1

Sumber: www.googlemaps.com

- Deskripsi Site Alternatif 1

- 1) Lokasi Site : Jl. Sultan Iskandar Muda, Kec. Meuraxa, Ulee Lheue, Banda Aceh.
- 2) Luas Lahan : 2,2 Ha.
- 3) Lokasi tapak juga berdekatan dengan beberapa fasilitas umum seperti SPBU dan ATM. Lokasi tapak juga berdekatan dengan laut dan berada di pinggiran muara, sehingga sangat sesuai untuk

dibangunnya kawasan pariwisata dan rekreasi. Site dapat diakses dari Jln. Sultan Iskandar Muda yang merupakan jalan kolektor primer.

- Peraturan Pemerintah

Pada Peta RTRW Kota Banda Aceh lokasi tersebut berada pada peruntukan Pariwisata dan juga peruntukan Perdagangan dan Jasa. Peraturan KDB dan KLB Untuk lingkungan Dengan Kepadatan rendah yaitu (RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029).

- | | |
|---------------|---|
| 1) Lokasi | : Jl. Sultan Iskandar Muda, Kec. Meuraxa, Ulee Lheue, Banda Aceh. |
| 2) Luas Lahan | : 22.264 m ² / 2.2 Ha. |
| 3) KDB | : 70% x 22.264
: 15.572 m ² |
| 4) KLB | : 3.5 x 22.264
: 77.924 |

- Potensi Site

Lokasi Site berada pada pengembangan pusat kota pada peta RTRW kota Banda Aceh lokasi site berada pada kawasan peruntukan Pariwisata dan juga peruntukan perdagangan dan Jasa.

- 1) Site berada di pinggir jalan raya dan mudah di akses.
- 2) Site berada di dekat fasilitas umum (SPBU, ATM, Taman Wisata).
- 3) Site dapat di akses dengan kendaraan pribadi / kendaraan umum.
- 4) Sarana dan Prasarana yang mendukung (tersedia listrik, tersedia air bersih, terdapat drainase)

2. Site Alternative 2



Gambar 2. 45 Lokasi tapak alternative 2
Sumber: www.googlemaps.com

- Deskripsi Site Alternatif 2

- 1) Lokasi Site : Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin, Bandar Baru, Kuta Alam, Kota Banda Aceh
- 2) Luas Lahan : $\pm 2,42$ hektar
- 3) RTRW : Kawasan Pariwisata

- Lokasi alternatif 2 dengan pertimbangan:

- 1) Masih Termasuk kawasan yang mudah dijangkau dikarenakan Kuta Alam merupakan salah satu wilayah yang memiliki aksesibilitas yang mudah dan berada di jalan arteri sekunder (kepadatan yang sedang).
- 2) Mudah dijangkau dengan transportasi baik umum maupun pribadi
- 3) Berada di Kawasan wisata kebudayaan.
- 4) Disekitar site terdapat mesjid oman, kantor gubernur, Taman ratu safiatuddin dll.
- 5) Berada dekat dengan persimpangan lampu merah yang mana sering terjadi kemacetan dan ramai kendaraan pada saat jam jam tertentu.

3. Site Alternative 3



Gambar 2. 46 Lokasi site alternative 3
Sumber: www.googlemaps.com

- Deskripsi Site Alternatif 3
 - a) Lokasi Site : Jln. Politeknik Aceh, Pango Raya, Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.
 - b) Luas Lahan : $\pm 4,35$ hektar
 - c) RTRW : Kawasan Pariwisata
- Lokasi alternatif 3 dengan pertimbangan:
 1. Pada kawasan ini berdasarkan RTRW kota Banda Aceh merupakan kawasan pariwisata
 2. Sulit dijangkau dengan menggunakan transportasi umum namun dapat di akses oleh transportasi pribadi
 3. Berada di kawasan dengan kepadatan rendah
 4. Lokasi site memiliki view menarik yang pada sisi barat laut yaitu sungai

2.3.4 Penilaian Terhadap Alternatif Lokasi Site

No	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	Peraturan yang berlaku/RTRW			
	• Peruntukan lahan	3	3	1
	• Peraturan setempat	3	3	2
	• Kepadatan lahan	3	3	3

2	Aksesibilitas/Pencapaian • Sarana transportasi umum • Kedekatan dengan terminal/bandara • Kemudahan pencapaian dari pusat kota	3 3 3	2 3 3	2 3 3
3	Potensi lokasi • Dekat dengan kawasan pariwisata • Ketersediaan vegetasi • Terletak pada jalan arteri	3 3 3	3 2 3	2 2 3
4	Fasilitas lingkungan yang tersedia • Fasilitas kesehatan terdekat • Fasilitas peribadatan terdekat • Fasilitas perdagangan terdekat	3 2 3	3 3 3	3 2 2
5	Prasarana • Jaringan listrik negara induk • Jaringan air bersih induk • Drainase induk	3 3 3	3 3 3	3 2 3
	Jumlah	44	43	40

Tabel 2. 2 Penilaian pemilihan lokasi
Sumber: Analisa Pribadi

Kriteria bobot

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Berdasarkan penilaian di atas, maka lokasi yang paling sesuai untuk Museum seni dan budaya Aceh di Banda Aceh adalah lokasi alternatif tapak I, yaitu berada di Jl. Sultan Iskandar Muda, Kecamatan Meuraxa, Ulee Lheue, Banda Aceh., dengan luasan : $\pm 2,3$ hektar.

2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis

2.4.1 Museum Solomon R. Guggenheim, New York



Gambar 2. 47 Museum solomon R. Guggenheim
Sumber: www.archdaily.com

Arsitek : *Frank Lloyd Wright*

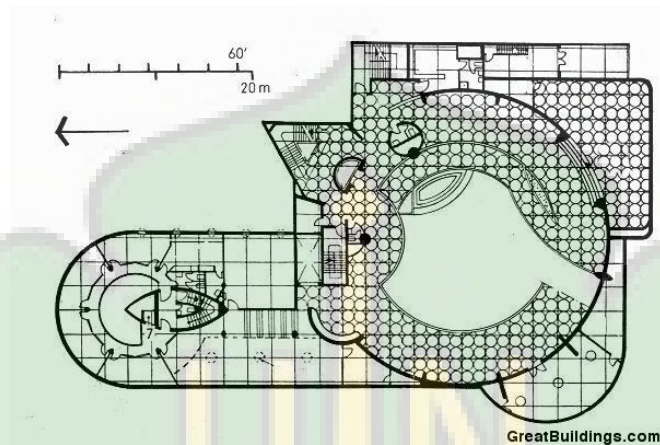
Lokasi : New York

Museum *Solomon R. Guggenheim* adalah proyek besar terakhir yang dirancang dan dibangun oleh *Frank Lloyd Wright* antara tahun 1943. Enam bulan setelah kematiannya, membuatnya menjadi salah satu karya terpanjangnya bersama dengan salah satu proyek terpopuler. Benar-benar kontras dengan jaringan kota Manhattan yang ketat, museum ini merupakan ciri khas para pencinta seni, pengunjung, dan pejalan kaki.

Bagian luar Museum Guggenheim adalah sebuah silinder putih dari beton penguat yang berputar-putar menuju langit. Akan tetapi, lekukan luar museum yang dramatis itu memiliki efek yang lebih memukau lagi di bagian dalamnya. Di dalam Frank Lloyd Wright mengusulkan "satu ruang besar di lantai yang terus menerus," dan konsepnya berhasil.

Masuk ke dalam perhentian pertama terdapat atrium besar, tingginya 92' hingga sebuah kubah kaca yang besar. Di sepanjang sisi atrium ini ada sebuah jalan yang berkesinambungan untuk mengungkap lebih dari seperempat mil ke atas, sehingga satu lantai dapat mengalir ke lantai lain. Jalan juga menciptakan sebuah prosesi di mana pengunjung pengalaman seni ditampilkan sepanjang dinding saat mereka memanjat ke atas menuju langit.

Museum ini dipenuhi dengan koleksi dari Impressionist, *Post-Impressionist*, awal Seni Modern dan Kontemporer yang menampilkan karya-karya seniman terkenal seperti Édouard Manet, Paul Gauguin, Kazimir Malevich, Pierre Bonnard, Pablo Picasso dan banyak lagi.



Gambar 2. 48 Denah Museum Solomon R. Guggenheim
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2. 49 Interior Museum Solomon R. Guggenheim
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2. 50 Interior Museum Solomon R. Guggenheim
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2. 51 *Interior Museum Solomon R. Guggenheim*
Sumber: www.archdaily.com

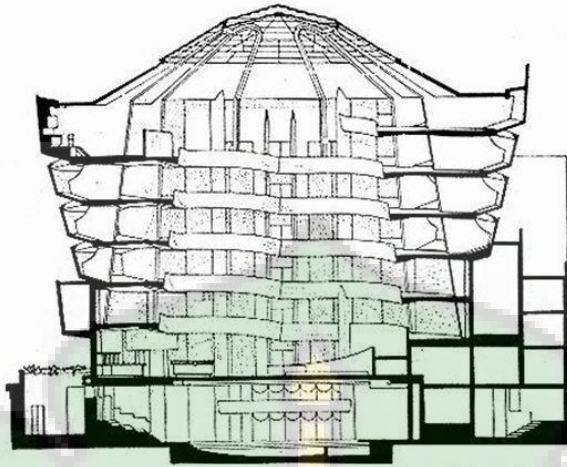


Gambar 2. 52 *Interior Museum Solomon R. Guggenheim*
Sumber: www.archdaily.com

Rancangan museum ini menjadi satu lantai yang berkesinambungan dengan tingkat lerengan yang menghadap ke atrium terbuka juga memungkinkan interaksi dengan orang-orang pada tingkat yang berbeda, sehingga meningkatkan desain pada bagian.



Gambar 2. 53 *Interior Museum Solomon R. Guggenheim*
Sumber: www.archdaily.com



Gambar 2. 54 Potongan *Museum Solomon R. Guggenheim*
 Sumber: www.archdaily.com

Meskipun ruang di dalam bangunan sangat megah dan bangunan itu terlihat monumental, hal itu tidak sempurna dalam hal fungsionalnya. Dimana Dinding interior yang melengkung, dimaksudkan agar lukisan harus dimiringkan ke belakang, "seperti pada gambar lukisan sang seniman". Hal ini tidak berhasil karena lukisan-lukisan itu masih sangat sulit untuk dipajang karena lekukan dinding, dan karena itu sebelum pembukaannya 21 seniman menandatangani surat untuk memprotes pertunjukan karya mereka dalam ruangan seperti itu.



Gambar 2. 55 Perspektif *Museum Solomon R. Guggenheim*
 Sumber: www.archdaily.com

2.4.2 Museum Puri Lukisan Ubud



Gambar 2. 56 Museum puri lukisan ubud
Sumber: <https://winnymarlina.com>

2.4.3 Sejarah Museum Puri Lukisan Ubud

Museum Puri lukisan adalah Museum Seni tertua di Ubud, yang terletak di pulau Dewata, Bali, sejak 1936 namun baru dibangun pada tahun 1953. Tujuan dibangunnya Museum ini ialah untuk melestarikan, mengembangkan, dan mendokumentasikan Seni tradisional Bali modern. Museum ini merupakan rumah bagi koleksi lukisan dan ukiran kayu terbaik di pulau Dewata, sekitar tahun 1930-1945 hingga saat ini. Koleksinya meliputi bagian-bagian penting dari semua gaya artistik di Bali, termasuk Sanur, Batuan, dan Ubud.

Museum Puri Lukisan merupakan gagasan dari Seniman Rudolf Bonnet, Ubud Tjokorda Gde Sukawati dan saudaranya Tjokorda Gde Raka Sukawati serta I Gusti Nyoman Lempad yang ingin melestarikan karya Seni bernilai tinggi sehingga menggagas sebuah organisasi bernama "Pitha Maha". Namun organisasi tersebut tidak berjalan sehingga pada tahun 1953 mulailah adanya Museum Puri Lukisan yang dirancang oleh Rudolf Bonnet. Setahun kemudian yaitu pada 1954 perdana menteri Indonesia Ali Sastroamidjojo melakukan peletakan batu pertama untuk Museum Puri Lukisan bersama Tjokorda Gde Agung Sukawati sebagai direktur Museum dan Rudolf Bonnet sebagai kurator. Dan kemudian Museum Puri Lukisan ini diresmikan pada tanggal 31 Januari 1956 oleh Menteri Pendidikan dan Budaya Indonesia, Muhammad Yamin.



Gambar 2. 57 Museum puri lukisan ubud
 Sumber: <https://winnymarlina.com>

Pada Museum Puri Lukisan terdapat 4 area bangunan yang dapat dikunjungi, yaitu:

1. *East Building* (bangunan bagian Timur) sebagai Wayang Galeri yang isinya koleksi lukisan wayang.
2. *North Building* (bangunan bagian Utara) sebagai Pitamaha Galeri yang berisikan lukisan tradisional-modern Bali pada masa sebelum perang (1930-1945) serta koleksi karya milik I Gusti Nyoman Lempad.
3. *West Building* (bangunan bagian Barat) sebagai Ida Bagus Galeri berisi lukisan tradisional-modern Bali dari tahun 1945 hingga sekarang.
4. *South Building* (bangunan bagian Selatan) sebagai Founder Galeri yang isinya informasi tentang sejarah Museum serta lokasi exhibition sementara.



Gambar 2. 58 interior Museum puri lukisan ubud
 Sumber: <https://winnymarlina.com>

Aktivitas pada Museum Puri lukisan Ubud berupa pameran karya Seni rupa dari Pulau Dewata Bali, preservasi, seminar keilmuan tentang karya Seni, diskusi ilmiah, penampilan karya Seni, festival, perlombaan karya Seni, dan hal-hal yang menyangkut tentang karya Seni, dengan tujuan pembelajaran, pendidikan dan pengenalan Budaya pada masyarakat luas.



Gambar 2. 59 interior Museum puri lukisan ubud
Sumber: <https://winnymarlina.com>



Gambar 2. 60 Lukisan Museum puri lukisan ubud
Sumber: <https://winnymarlina.com>



Gambar 2. 61 Pintu Museum puri lukisan ubud
Sumber: <https://winnymarlina.com>

2.4.4 National Gallery, Singapura



Gambar 2. 62 Gedung National Gallery Singapura
Sumber: *www.visitsingapore*

Galeri Nasional Singapura adalah institusi pemerintah seni visual dengan koleksi seni modern Singapura dan Asia Tenggara yang didedikasikan untuk mengumpulkan dan memamerkan koleksi yang akan memberi wawasan tentang seni yang unik.

A. Sejarah National Gallery, Singapura

Pada awalnya gedung Galeri Nasional Singapura adalah gedung bekas mahkamah Agung dan Balai Kota. Pada tanggal 2 september 2006, Dr. Lee Boon Yang, menteri informasi dan komunikasi Singapura mengumumkan secara resmi pendirian Galeri Nasional Singapura.

Galeri Nasional Singapura adalah galeri seni nasional yang terletak di Downtown Core, Singapura. Kemudian diresmikan dan dibuka ke publik yaitu pada tanggal 24 november 2015. Galeri Seni Singapura mengoleksi sekitar 8.000 (delapan ribu) karya seni. Galeri Seni Singapura tidak hanya menyimpan karya seni Singapura bahkan karya seni Asia Tenggara. Karya – karya seni penting dari seniman Singapura seperti Georgette Chen, Cheng Chong Swee, Chen Wen His, Cheong Soo Pieng, dan Liu Kang. Dan beberapa karya seni Asia Tenggara seperti Raden Saleh (Indonesia), Latiff Mohidin (Malaysia), Montien Boonma (Thailand), U Ba Nyan (Myanmar), Nguyen Gia Tri (Vietnam), Svay Ken (Kamboja), dan Fernando Cueto Amorsolo (Filifina).

Menyandang galeri seni terbesar di dunia, galeri Seni Nasional Singapura bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan terhadap masyarakat dan apresiasi seni dan budaya melalui berbagai media. Galeri Nasional Singapura memiliki luas 64.000 meter persegi atau 690.000 kaki persegi, sehingga menjadikan museum ini terbesar di Singapura.

B. Fasilitas

Ruangan pameran pada Galeri Nasional Singapura dibagi menjadi tiga (3) bagian, yaitu:

- bagian yang memamerkan karya – karya seni Asia Tenggara dan Singapura yang disebut dengan ruang Exhibition Area;
- kemudian area pembelanjaan kuliner khas singapura dan kerajinan – kerajinan khas Singapura yang sebut dengan Shopping & Dining Area;
- kemudian area atau ruang untuk workshop dan exhibisi seniman – seniman kecil (anak – anak) yang di sebut Keppel Centre for Art Education.

1. *Exhibition Area*



Gambar 2. 63 *Exhibition Area*
Sumber: www.visitsingapore



Gambar 2. 64 *Exhibition Area*
Sumber: www.visitsingapore

Pada ruang exhibition area, karya – karya yang di pajang berasal dari berbagai budaya dan era. Kebanyakan karya – karya seni yang di pajang pada ruangan ini adalah karya – karya yang bernilai sejarah dan berasal dari berbagai Negara di Asia Tenggara. Selain memajang karya – karya dari seniman ternama, ruang exhibition juga mempertontonkan suasana ruang persidangan pada pada lalu, serta dapat melihat dokumen – dokumen dan catatan di ruang arsip yang mirip perpustakaan dan adanya layar digital interaktif yang menampilkan berbagai karya – karya yang ada di Galeri Nasional Singapura.

2. *Shopping & Dining Area*



Gambar 2. 65 *Layar interaktif national galeri singapura*
Sumber: www.visitsingapore

Pada area ini pengunjung akan dipersilahkan untuk mencicipi dan menikmati makanan dan minuman khas Singapura, yang di anggap sebagai kuliner budaya Singapura.

3. Keppel Centre for Art Education



Gambar 2. 66 Ruang workshop Anak-Anak
Sumber: www.visitsingapore

Area ini dikhususkan untuk anak – anak menyajikan seni yang terpendam di dalam dirinya. Ruangan ini terbagi menjadi:

- ruang workshop tempat bagi anak – anak belajar dan membuat karya, kemudian adanya ruang.
- display tempat bagi anak – anak memajang karya – karya yang sudah di buatnya.



Gambar 2. 67 Area Display
Sumber: www.visitsingapore

2.5 Kesimpulan Studi Banding Perancangan Sejenis

Berdasarkan dari tiga (3) studi banding perancangan sejenis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor – faktor utama untuk mempermudah masyarakat atau pengunjung untuk konservasi sejarah maka haruslah membagi setiap ruang utama (pameran) yang tergabung menurut asal daerah. Dalam satu ruang hanya memamerkan karya – karya dengan satu jenis dan beragam. Faktor utama selanjutnya yaitu menetapkan satu ruang pameran umum yang permanen sebagai ikon suatu galeri dan Museum, penetapan tersebut haruslah menampilkan karya yang sama setiap harinya.

Faktor pendukung lainnya adalah ruangan khusus perawatan dan konservasi untuk karya – karya Seni agar awet dan tidak lapuk di makan masa. Bagian ini penting untuk menjaga kelestarian karya dan menjaga elektabilitas suatu badan atau instansi Museum.



BAB III

ELABORASI TEMA

Tema yang akan digunakan pada Bangunan museum seni dan budaya ini adalah Arsitektur simbolisme. Arsitektur simbolisme suatu karya arsitektur tidak hanya bertujuan pada aspek pemenuhan fungsi saja, tetapi juga memperhatikan citra/kesan dan makna yang ditampilkannya. Dengan penggunaan simbol juga salah satu cara menyampaikan citra/kesan dan makna pada objek pada bangunan tersebut. dengan adanya simbol juga dapat memudahkan pengamatan mengidentifikasi fungsi dari suatu bangunan.

Dalam arsitektur tradisional Aceh pun, penggunaan simbol rumah Aceh yang mengarah membujur dari Timur ke Barat. Arah bangunan ini melambangkan penghuninya beragama islam dan ber kiblat ke Ka'bah yang berada di arah barat.

Untuk mewujudkan hal tersebut, maka digunakan perancangan Museum seni dan budayadengan tema “Arsitektur simbolisme”. Sehingga, selain memenuhi aspek fungsional sebagai pelestarian kebudayaan, Museum seni dan budaya ini pun mampu menjadi kebudayaan daerah tersebut melalui simbol-simbol kebudayaan yang ada di Aceh.

3.1 Pengertian

3.1.1 Pengertian arsitektur simbolisme

Arsitektur simbolisme, terdiri dari dua kata yaitu Simbolisme dan arsitektur. Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pemahaman dari Arsitektur dan Simbolisme.

1. Arsitektur

Menurut Bapak Marcus Pollio Vitrovius adalah seorang arsitektur dunia yang dikenal lewat *De Architecture* ini menyatakan bahwa arsitektur adalah sebuah kekuatan/kekokohan, keindahan/estetika, dan kegunaan/fungsi. Selain itu, arsitektur juga merupakan ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya serta dilengkapi dengan proses belajar. Salah satu cabang ilmu yang mesti dipelajari dalam menelaah

arsitektur adalah ilmu filsafat, terutama rasionalisme, empirisme, fenomenologi strukturalisme, post-strukturalisme, dan dekonstruktivisme. Semua hasil karya yang dihasilkan arsitektur adalah suatu karya seni.

2. Simbolisme

Menurut (Keren E. Manaroinsong. Idrajaja makainas. Alvin J tinangon, 2017)

- simbol bersumber pada makna kata secara Bahasa merupakan 'lambang' ataupun suatu benda/ objek yang dipakai untuk mewakili suatu perihal lain, sesuatu benda nyata yang mewakili sesuatu benda lain yang sifatnya nyata serta tidak nyata. Sebaliknya simbolisme merupakan Mengenai pemakaian simbol (lambang) buat mengekspresikan ide- ide.
- Simbol ialah salah satu metode manusia berbicara dengan orang lain. Manusia memakai simbol untuk mengekspresikan dirinya serta menyampaikan pesan/ sesuatu tentang mereka secara non verbal kepada sesamanya
- Simbolisme dalam arsitektur, membagikan kepribadian wujud ataupun bangunan sesuai dengan konsep tentang perihal tertentu. Jadi ruang ataupun bangunan tersebut jadi simbolik apabila mempunyai arti maksud, pikiran ataupun konsep yang lebih dalam dari wujudnya serta simbol bukan bersifat umum, Jadi arsitektur simbolisme bisa jadi ikonik yang bisa diketahui serta dipahami oleh manusia.

Jadi arsitektur simbolisme adalah Seni dan ilmu keteknikan bangunan yang perencanaan dan perancangannya didasari oleh tanda dan lambang yang merupakan ekspresi yang langsung. Yang digunakan dalam rancangan arsitektur untuk memfokuskan perhatian pemakai bangunan dengan menyampaikan pemahaman fungsi bangunan atau ruang-ruang dalam bangunan. Simbolisme senantiasa merupakan teknik perancangan utama yang memberi bentuk dan teknik yang dapat diterapkan mengenai hal-hal fungsional dan berdasarkan

rencana untuk memperkuat suatu arti dan memberikan keutuhan pada komposisi secara menyeluruh.

3.1.2 Intepretasi Tema

Penerapan tema Arsitektur simbolisme sebagai tema dalam perancangan arsitektur merupakan salah satu cara untuk menunjukkan ci khas atau identitas suatu bangunan melalui penggunaan simbol budaya yang di tampilkan ke dalam bangunan. Arsitektur simbolisme berfungsi mewakili ide, gagasan, ataupun fenomena-fenomena kompleks yang berkembang di sekitar manusia dalam wujud yang lebih sederhana. Kekhasan dari simbolisme budaya adalah adanya kemungkinan penafsiran yang meluas. Dengan merumuskan suatu gagasan dan menerapkannya dalam bentuk simbolisme kebudayaan. karya arsitektur ini tidak hanya bertujuan pada aspek pemenuhan fungsi saja, tetapi juga memperhatikan citra/kesan dan makna yang ditampilkannya dengan penerapan simbol dari bunga jeumpan, rumah tradisional Aceh, dan kerajiann Aceh yang diimplemetasikan kedalam bentuk bangunan. Dengan penggunaan simbol juga salah satu cara menyampaikan citra/kesan dan makna pada objek pada bangunan tersebut.

3.2 Studi Banding

3.2.1 Studi Banding Tema Sejenis

A. Museum Tsunami Aceh



Gambar 3. 1 Museum Tsunami Aceh
Sumber: <https://issuu.com>

- Lokasi : Nanggroe Aceh Darussalam, Indonesia
- Arsitek : M. Ridwan Kamil., S.T., M.U.D.

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah Museum untuk mengenang kembali peristiwa tsunami yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2004 yang menelan korban kurang lebih 240.000 orang. Museum ini merupakan sebuah struktur empat lantai dengan luas 2.500 m² yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Selain sebagai simbolisme peringatan bagi korban tewas, Museum ini juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana pada masa depan, termasuk “bukit pengungsian” jika tsunami kembali lagi.

Beberapa konsep dasar yang mempengaruhi perancangan Museum Tsunami antara lain: rumah adat Aceh (rumoh Aceh), bukit penyelamatan (escape hill); gelombang laut (sea waves), cahaya Tuhan (the light of God), tarian khas Aceh (saman dance), dan taman untuk masyarakat (public park).



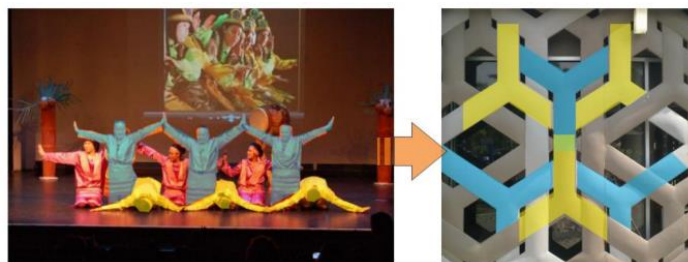
Gambar 3. 3 Rumoh Aceh
Sumber: womadecade.org/rumah-adat-aceh/



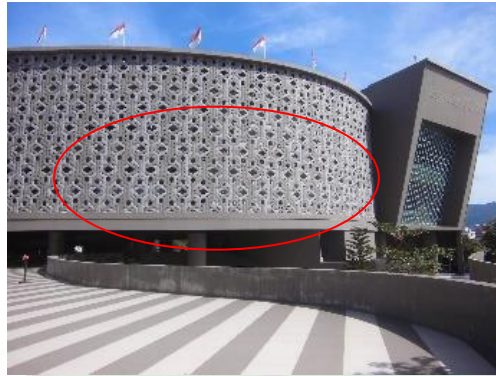
Gambar 3. 2 Penerapan Arsitektur symbol pada bangunan

Sumber: <https://airport.id/merasakan-tragedi-amarah-laut-dalam-museum/>

Design Museum Tsunami ini mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh (Rumoh Aceh) sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Konsep yang diterapkan adalah dengan penggunaan tiang tiang pada bagian bawah bangunan, yang kemudian berfungsi sebagai salah satu antisipasi bencana gempa dan tsunami yang terjadi dimasa yang akan datang.



Gambar 3. 4 Penerapan simbolisme gerakan para penari
Sumber: <https://issuu.com>



Gambar 3. 5 Penerapan Arsitektur symbol pada bangunan
Sumber: <https://issuu.com>

Penerapan konsep ini diambil dari gerakan para penari saman ketika sedang melakukan tarian menyilang. Tarian saman sebagai cerminan “Hablumminannas” (konsep hubungan antar manusia dalam Islam) diterapkan kedalam pola fasade bangunan. Tampilan eksterior yang mengekspresikan keberagaman Budaya Aceh melalui pemakaian ornamen dekoratif pada elemen kulit luar bangunan. Dan penerapan arsitektur simbolisme lainnya pada bangunan museum tsunami ini terdapat pada bentuk bangunannya yang mengikuti bentuk kapal, dan simbolisme dari panggung rumah tradisional Aceh yang di terapkan pada bangunan tersebut.

Untuk membangkitkan kenangan lama akan tragedi tsunami. Tata letak ruangan di dalam Museum dirancang secara khusus. Yaitu adanya urutan (sequence) ruang di bangunan yang harus dilalui pengunjung dirancang secara seksama. Hal ini untuk menghasilkan efek psikologis yang lengkap tentang persepsi manusia akan bencana tsunami.

Dalam mendesain Museum, perancang mencoba merespon beberapa aspek penting dalam perancangan seperti: memori terhadap peristiwa bencana tsunami, fungsionalitas sebuah bangunan Museum/memorial, identitas kultural masyarakat Aceh, estetika baru yang bersifat modern dan responsive.



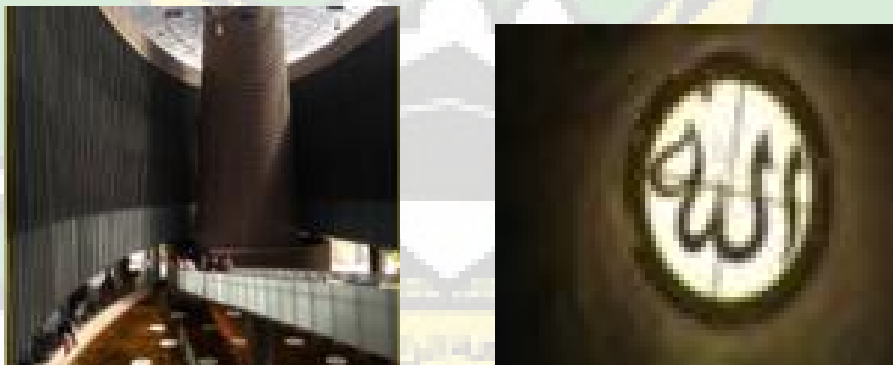
Gambar 3. 6 escape hill
Sumber: <https://issuu.com>

Pada bangunan ini terdapat fungsi khusus pada area rooftopnya yaitu untuk mengatasi kepanikan saat terjadi bencana gempa yang berpotensi tsunami dan juga mempermudah dalam hal evakuasi darurat.



Gambar 3. 7 *sea waves*
Sumber: <https://issuu.com>

Konsep *sea waves* ini merupakan konsep bentuk utama dari museum tsunami Aceh dan mampu membuat museum ini menjadi salah satu ikon pariwisata yang sangat diminati masyarakat lokal maupun mancanegara.



Gambar 3. 8 penerapan arsitektur simbolisme the light of god
Sumber: <https://issuu.com>

Didalam bangunan ini terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya keatas sebagai simbol hubungan manusia dengan tuhan.

B. Museum Purna Bhakti Pertiwi



Gambar 3. 9 Museum purna bhakti pertiwi
Sumber: <https://id.wikipedia.org>

- Lokasi : Jalan Taman Mini 1, Jakarta Timur
- Arsitek : Ir. Franky du Ville, IAI

Museum Purna Bhakti Pertiwi sebagai Wahana Rekreasi Edukatif didirikan pada area seluas 19,73 Ha, atas prakasa Ibu Tien Soeharto sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta ucapan terima kasih kepada seluruh masyarakat Indonesia yang telah memberi dukungan kepada Pak Harto selama pengabdianya pada bangsa Indonesia. Museum ini diresmikan pada 23 Agustus 1993, bertepatan dengan hari ulang tahun ke-70 Ibu Tien Soeharto.



Gambar 3. 10 penerapan arsitektur simbolisme
Sumber: <https://arighudul.wordpress.com>

Bentuk bangunan merupakan konsep yang bertumpu pada khasanah budaya Jawa, yaitu diadopsi dari bentuk nasi tumpeng pada acara syukuran, yang merupakan simbol rasa terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa. Bentuk

bangunan berupa tumpeng besar ini memiliki ketinggian 45 meter sampai puncak ornamen lidah api yang berwarna keemasan di atas kerucut terbesar, dan dikelilingi sembilan kerucut kecil, dengan luas total bangunan 25.095 m².

Selain bentuk eksterior bangunan, struktur utama bangunan pameran juga menyiratkan simbol tertentu, yaitu bentuk gunung dan pohon hayati. Simbol tersebut melambangkan keseimbangan alam semesta yang telah memberikan penghidupan pada manusia dan makhluk hidup lainnya.



Gambar 3. 11 Penerapan arsitektur simbolisme
Sumber: <https://arighudul.wordpress.com>

Penggunaan warna juga didasari atas beberapa filosofi, yakni warna putih melambangkan kemurniaan dan kejujuran, warna kuning meambangkan kemuliaan dan tanggung jawab, warna merah melambangkan keberanian dalam membela kebenaran, serta warna hijau melambangkan ketentraman dan kedamaian.

C. Masjid Raya mahligai, Padang



Gambar 3. 12 Mesjid raya Sumatra barat
Sumber: Ganaislam.ika.com

1. Sejarah Pembangunan

Masjid Raya Sumatera Barat atau juga dikenal dengan sebutan Masjid Mahligai Minang ini merupakan masjid terbesar di Sumatera Barat. Masjid ini merupakan hasil rancangan dari arsitek Rizal Muslimin, yaitu pemenang sayembara desain Masjid Raya Sumatera Barat yang diikuti oleh 323 peserta arsitek dari berbagai negara pada tahun 2007. Dibangun dengan struktur dan desain konstruksi yang kuat, anti guncangan sehingga diharapkan aman dari guncangan gempa hingga 10 skala richter

Masjid Raya ini fungsinya tidak sebatas rumah ibadah. Bangunan yang berada tak jauh dari Pantai Padang itu, dirancang mampu menahan guncangan gempa mencapai 10 SR dan dapat dijadikan sebagai shelter lokasi evakuasi tsunami, memanfaatkan lantai II dan lantai III masjid.



Gambar 3. 13 Mesjid raya Sumatra barat
Sumber: www.academia.edu

2. Konsep Fisik

Arsitektur masjid ini mengikuti tipologi arsitektur Minangkabau dengan ciri bangunan berbentuk gonjong, jika dilihat dari atas, masjid ini memiliki 4 sudut lancip yang mirip dengan desain atap rumah gadang, hingga ukiran Minang dan kaligrafi pada dinding bagian eksterior masjid. Selain untuk beribadah, Masjid Raya Padang yang memiliki kapasitas 20.000 jamaah ini juga dirancang sebagai shelter lokasi evakuasi korban tsunami yang ada di lantai 2 dan 3. Sedangkan lantai dasar memiliki daya tampung 15.000 jamaah, dan lantai 2 dan 3 berkapasitas 5000 jamaah.

- Masterplan Masjid



Gambar 3. 14 Master Plan Masjid
Sumber: www.academia.edu

Bentuk site plan masjid ini menyesuaikan dengan nuansa lokal masyarakat Minangkabau. Di situlah perpaduan antara Islam dan Minangkabau, dengan kelengkapan antara lain ada berbagai lembaga pendidikan, perpustakaan, tempat rekreasi keluarga, ruang serba guna yang menampung 3.000 orang yang bisa digunakan untuk seminar, pertunjukan kesenian, dan sebagainya. Mahligai Minang tidak semata-mata sebuah masjid, tetapi sebuah identitas yang akan menjadi pusat peradaban, di mana salah satunya adalah bangunan masjid. Dari penataan massa di atas memudahkan untuk pengoptimalan potensi lahan. Masjid sebagai sumbu dari bangunan sekitar memberikan kesan menyatu dengan alam dan terbuka sehingga masyarakat tidak terlalu sungkan memasuki kawasan masjid. Hal ini sesuai dengan karakter masyarakat Minangkabau yang setara. Penempatan kawasan juga sebagai bentuk antisipasi akan kepadatan Kota Padang yang terus berkembang.

- Eksterior Masjid

Eksterior pada atap bangunan Masjid Mahligai Minang, berbentuk seperti gonjong atau yang biasa dipakai dalam rumah tradisional adat Gadang dengan ciri khas atap runcing.

Pada bagian fasad eksterior masjid, terdapat ukiran nama-nama Allah SWT dan juga ukiran nama nabi Muhammad SAW yang mengadopsi pola songket budaya Minangkabau. Motif songket dari budaya Minangkabau ini diterapkan pada

dinding dengan ornamen kaligrafi yang melapisi seluruh dinding dari fasad masjid. Penerapan motif songket ini sebagai salah satu upaya untuk melestarikan budaya Minangkabau.



Gambar 3. 15 Eksterior Masjid

Sumber: <https://www.pegipegi.com/travel/gaya-arsitektur-khas-ala-rumah-gadang-di-masjid-raja-sumatera-barat/>

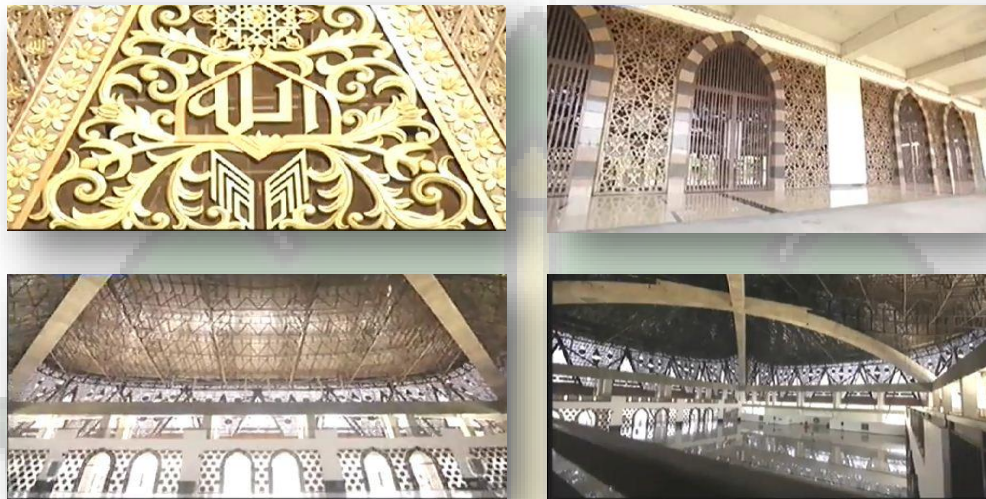
- Interior Masjid



Gambar 3. 16 Penerapan arsitektur simbolisme

Sumber: https://www.academia.edu/16462382/tipologi_langgam_masjid_mahligai_minang

Selain pada atap dan dinding eksterior, interior masjid juga menerapkan langgam ornamen budaya Minangkabau. Ornamentasi tersebut bukan hanya berubah estetika dari dinding interior, akan tetapi lebih kepada fungsionalitas, dalam artian sebagai sirkulasi udara atau penghawaan.



Gambar 3. 17 Penerapan arsitektur simbolisme

Sumber: https://www.academia.edu/16462382/tipologi_langgam_masjid_mahligai_minang

Selain sebagai penghawaan alami, ornamen pada dinding eksterior juga berfungsi sebagai pencahayaan alami. Rongga-rongga ornamentasi pada dinding menimbulkan penyebaran cahaya yang memberi efek dramatis ruang sholat yang dapat mengesankan akan kekhusukan dalam beribadah.

Pada struktur masjid juga mencerminkan bentuk “kujujuran” dimana dalam bentuk masjid sendiri merupakan konsekuensi logis dari kebutuhan strukturnya. Bentuk struktur masjid terinspirasi dari makna simbolik, yaitu dari *hajar aswad* dan juga adaptasi atap bagonjong rumah tradisional Gadang.



Gambar 3. 18 bentuk dalam kontstruksi bangunan

Sumber: https://www.academia.edu/16462382/tipologi_langgam_masjid_mahligai_minang

Nama Bangunan	Kesimpulan
Museum Tsunami Aceh	• Ide dasar pada bangunan Museum tsunami Aceh dari Rumah Tradisional Aceh. • Penerapan dari segi fasadenya di ambil dari gerakan Tarian Saman. • Tampilan eksterior yang mengekspresikan keberagaman Budaya Aceh melalui pemakaian ornamen dekoratif.
Museum purna Bhakri Pertiwi	• Berbentuk nasi tumpeng, yang memilki makna terimakasih kepada tuhan yang maha esa • Bangunan pamerannya mnyiratkan simbol dari gunung hayati, yang melambangkan keseimbangan alam semesta. • Memakai tema Simbolisme pada Arsitektur.
Masjid Raya Mahligai, Padang	• Memadukan unsur agama dan kebudayaan setempat. • Penerapan atap rumah tradisional minang. • Menjadi bangunan yang ikonik di Sumatra barat.

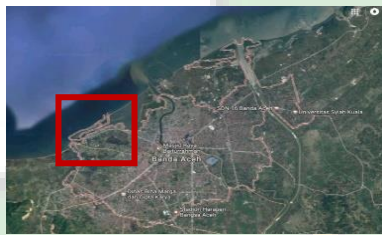
Tabel 3. 1 Kesimpulan dari studi banding tema sejenis
Sumber: Analisa Pribadi

BAB IV ANALISA

4.1 ANALISA KONDISI LINGKUNGAN

4.1.1 Lokasi Site

1. Lokasi Site



Gambar 4. 2 Peta kota Banda Aceh
Sumber: www.google maps.com



Gambar 4. 1 Peta kawasan Ulee Lheu
Sumber: www.google maps.com



Gambar 4. 3 Peta lokasi site
Sumber: www.googlemaps.com

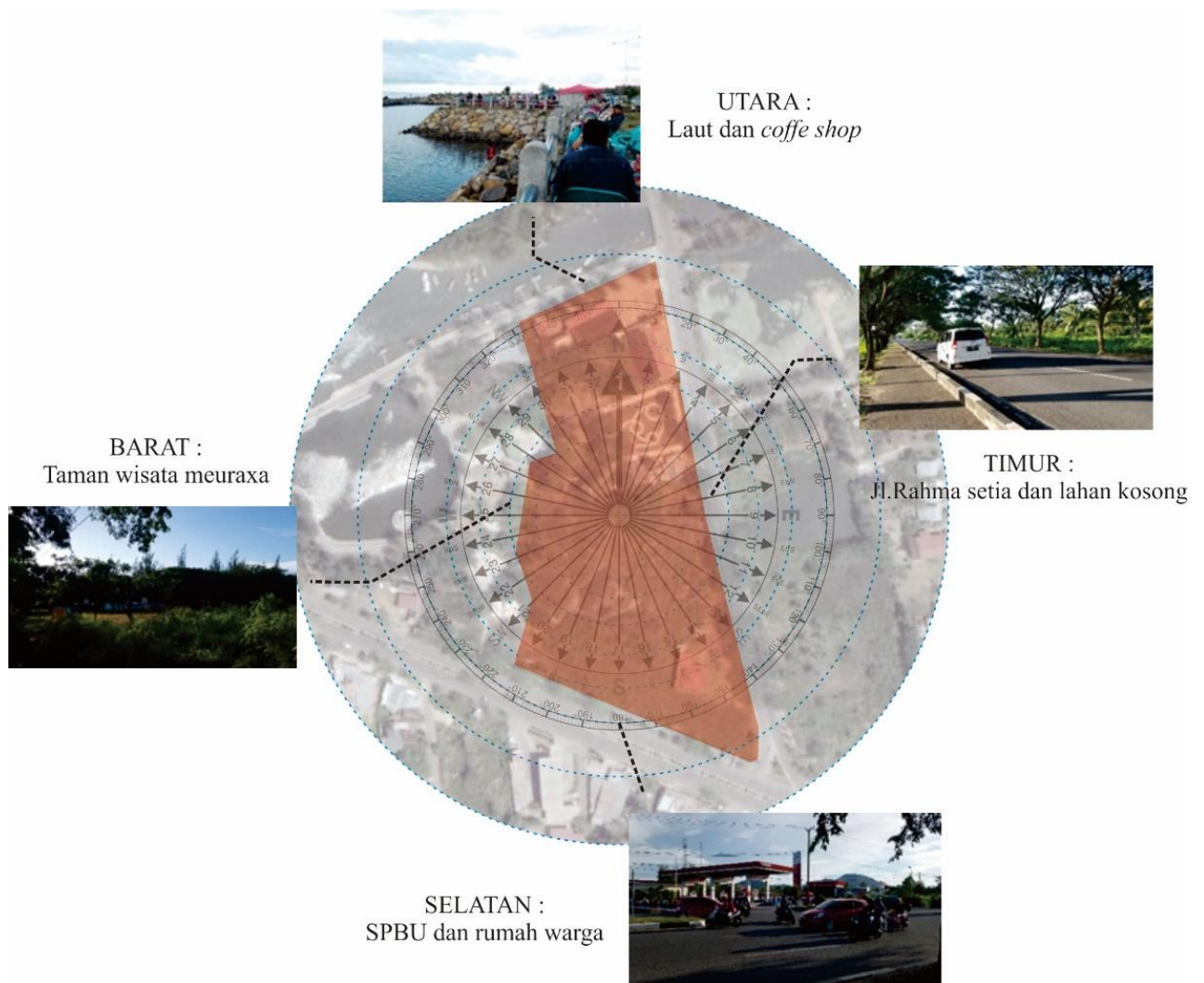
Luas lahan
2,2 Ha

Lokasi tapak berdekatan dengan beberapa fasilitas umum seperti SPBU dan ATM. Lokasi tapak juga berdekatan dengan laut dan berada di pinggiran muara, sehingga sangat sesuai untuk dibangunnya kawasan pariwisata dan rekreasi. Site dapat diakses dari Jln. Sultan Iskandar Muda yang merupakan jalan kolektor primer.

2. Batasan Tapak

- Sebelah utara berbatasan dengan laut dan beberapa *coffe shop*.
- Sebelah selatan berbatasan dengan jl. Sultan Iskandar muda, SPBU, dan rumah warga.
- Sebelah timur berbatsan dengan jl. Rama Setia dan lahan kosong.

d. Sebelah barat berbatasan dengan taman wisata meuraxa.



Gambar 4. 4 Batasan Tapak
Sumber: Analisa Pribadi

4.1.2 Peraturan Pemerintah

Berikut peraturan pemerintah setempat terkait tata kota Kecamatan Meuraxa, Ulee Lheue, Banda Aceh.

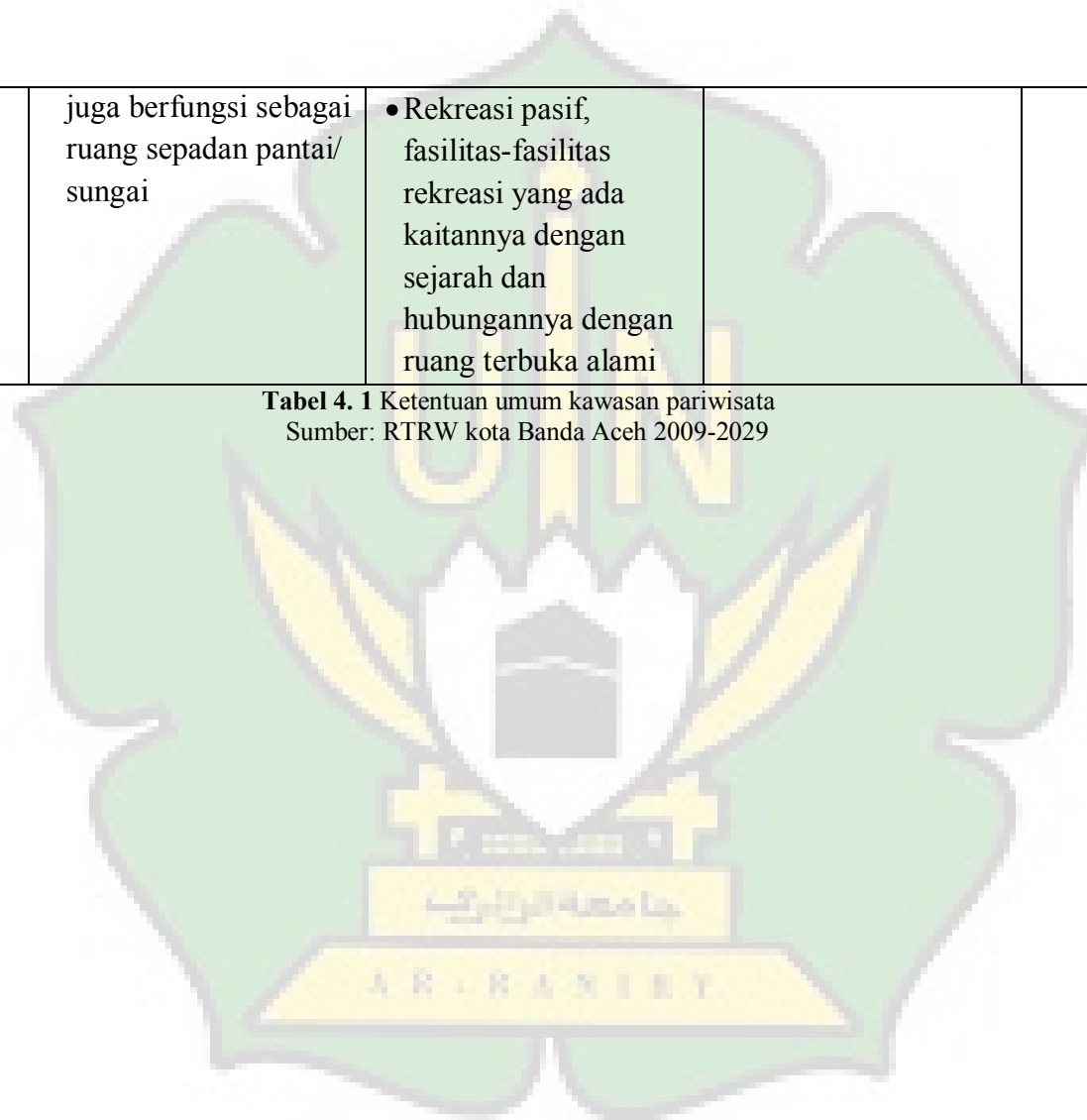
- Koefisien Dasar Bangunan : 70%
- Koefisien Lantai Bangunan : 3,5
- Ketinggian maksimal : 3,5 Lantai

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)	• Kegiatan hunian yang mendukung dan selaras dengan pengembangan kegiatan pariwisata • Home stay	Kegiatan hunian yang tidak sejalan 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 pengembangan 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	• Penggunaan untuk jasa hiburan/ entertainmen • Penggunaan perdagangan, pasokan bahan bangunan, penggunaan yang	Perdagangan yang menghasilkan limbah dan dapat mencemari lingkungan

			penginapan, jasa pelayanan bisnis.	menyediakan barang untuk menanam, memperbaiki, merawat atau menambah nilai visual bangunan.	
	Sentra industri	Menyediakan ruang untuk pengembangan sentra industri yang memproduksi cidera mata dalam rangka pendukung kegiatan pariwisata	Industri kecil makanan ringan, industri cidera mata yang memiliki karakter khas aceh	Industri kecil yang menghasilkan limbah dan memerlukan intalasi pengolahan limbah	Industri sedang atau industri besar yang berpotensi mencemari lingkungan (air, udara, suara.)
	Ruang terbuka hijau	• Melestarikan lahan/ lingkungan yang digunakan rekreasi di luar bangunan, sebagai sarana pendidikan, dan untuk dinikmati nilai-nilai keindahan visualnya. • Menyediakan ruang terbuka hijau sebagai fasilitas wisata yang	• Rekreasi aktif, fasilitas rekreasi untuk umum yang membutuhkan pengembangan fasilitas, membutuhkan tingkat pengelolaan, dan mengakomodasi orang dalam jumlah besar		Penggunaan yang mengurangi besarnya ruang terbuka hijau

		juga berfungsi sebagai ruang sepadan pantai/sungai	•Rekreasi pasif, fasilitas-fasilitas rekreasi yang ada kaitannya dengan sejarah dan hubungannya dengan ruang terbuka alami		
--	--	--	--	--	--

Tabel 4. 1 Ketentuan umum kawasan pariwisata
Sumber: RTRW kota Banda Aceh 2009-2029



4.1.3 Deskripsi Tapak

Merujuk pada Qanun Kota Banda Aceh No. 4 Tahun 2009, peraturan pembangunan yang menjadi salah satu acuan dalam perencanaan yaitu;

- Luas Lahan : 22.264.10 m² (2.2 Ha)
- RT/RW : Kawasan pariwisata
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 7 m
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 70% x 22.264 m²
: 15.572 m²
- Ketinggian Maksimum Bangunan : 5 maks
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 3.5 x 22.264
: 77,924 m²

4.1.4 Potensi Tapak

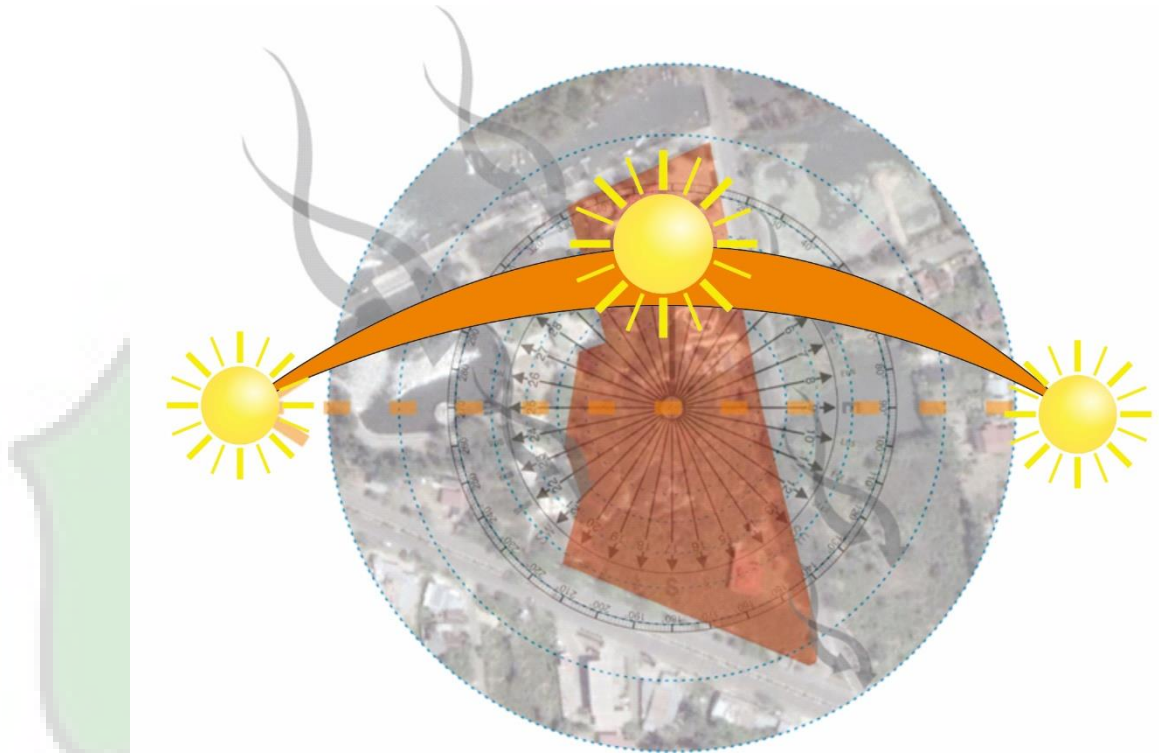
Lokasi tapak yang dipilih untuk perancangan memiliki berbagai potensi tapak, diantaranya yaitu;

- Lokasi tapak berada di pusat kota, yakni Ulee Lheue yang menjadi salah satu pusat perekonomian Kota Banda Aceh.
- Untuk menuju tapak, jalan yang bisa diakses adalah dari Jl. Sultan Iskandar muda atau Jl. Rahma setia.
- Dibawah kepemilikan atau kekuasaan pihak pemerintah daerah (RTRW Kota Banda Aceh) dan tapak terletak di kawasan pariwisata.
- Perhubungan antara lokasi site dan eksisting site mendapatkan potensi site.
- Lahan tidak memiliki kontur sehingga tidak memerlukan penanganan kontur lahan yang memakan biaya.

4.2 Analisa Tapak

4.2.1 Analisa Matahari

a. Kondisi *Existing*



Gambar 4. 7 Analisa matahari
Sumber: Analisa pribadi

Pada saat matahari terbit dari sebelah timur pukul 07:00 wib, tapak akan menerima matahari pagi secara menyeluruh karena tapak tidak tertutup dengan bangunan lainnya, Pada saat siang hari jam 12:00 maka tapak akan menerima matahari secara menyeluruh dan pada saat matahari sore dari sebelah barat pukul 17:00 wib, sinar matahari tidak masuk ke dalam tapak secara menyeluruh di karenakan sinar di tahan oleh perpohonan yang ada di taman wisata meuraxa.

b. Tanggapan untuk permasalahan sinar matahari

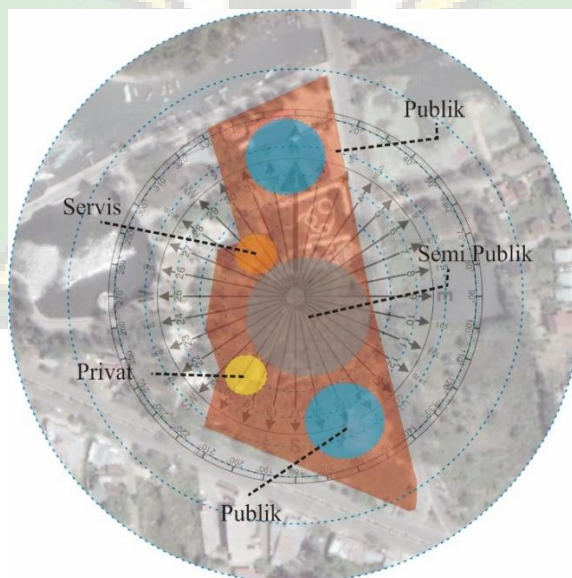
1. Mengatur arah orientasi bangunan kearah selatan dan utara untuk memaksimalkan sinar matahari masuk kedalam bangunan.

2. Membuat *sun shading* pada sisi timur dan barat yang terkena matahari langsung untuk memberikan pembayangan pada bukaan bangunan, sehingga pengunjung bangunan bisa menerima sinar matahari yang tidak berlebihan.
3. Memamfaatkan sinar matahari dengan menggunakan solar panel pada lampu taman untuk mengurangi penggunaan energy listrik dari PLN.
4. Mangatur system pencahayaan alami dari atas bangunan dengana penggunaan *skylight* untuk memasukan sinar matahari secara alami.



Gambar 4. 8 *skylight*
Sumber: www.adya-indonesia.com

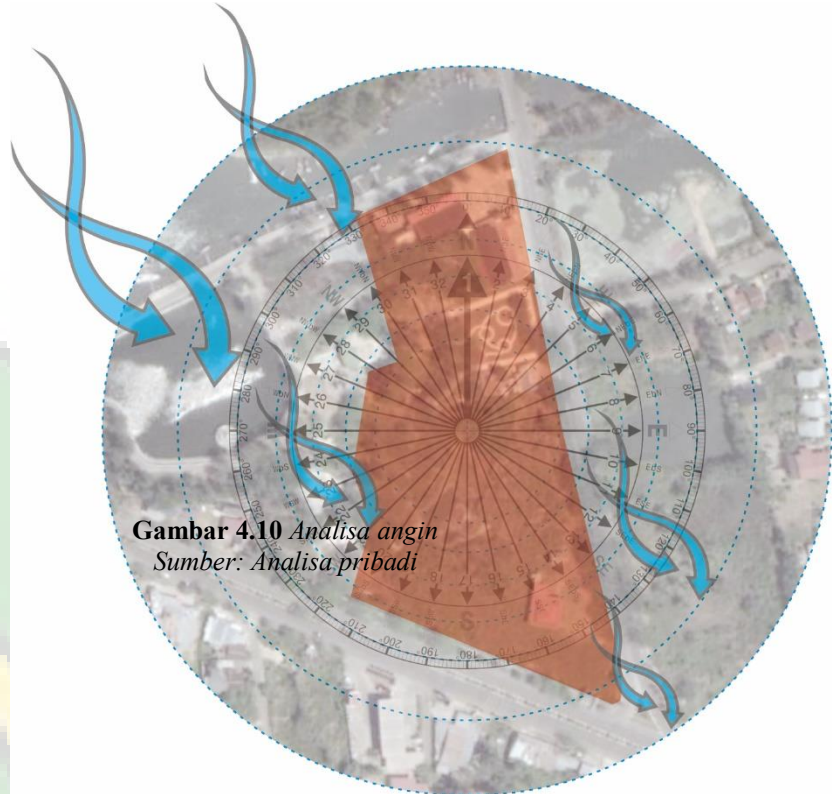
5. Zona tapak berdasarkan analisa matahari



Gambar 4. 9 Zona tapak berdasarkan analisa matahari
Sumber: *Analisa pribadi*

4.2.2 Analisa Angin

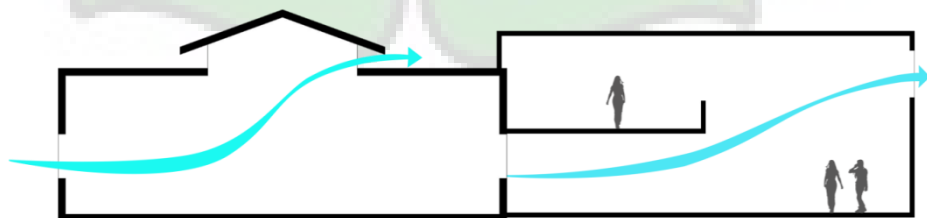
a. Kondisi eksisting



Gambar 4. 10 Analisa angin
Sumber: Analisa pribadi

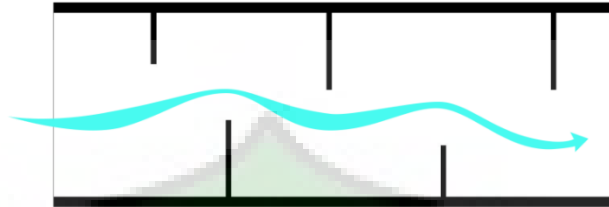
Dengan adanya laut yang berdekatan dengan lokasi site maka angin akan melaju dari segala arah, namun angin yang sangat kencang melaju dari arah tenggara, sehingga bangunan akan lebih mudah mendapatkan angin secara alami.

b. Tanggapan untuk permasalahan angin

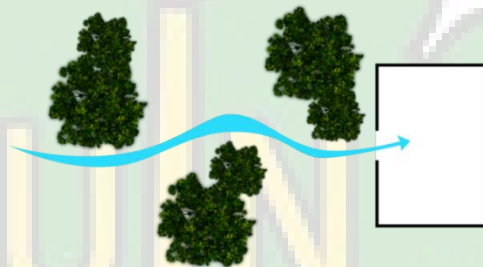


Gambar 4. 11 ventilasi silang
Sumber: Analisa Pribadi

1. Sistem ventilasi silang diterapkan agar udara bisa keluar masuk sebagai penghawaan alami pada beberapa ruang baik publik atau privat.



Gambar 4. 12 penghawaan area public
Sumber: Analisa pribadi

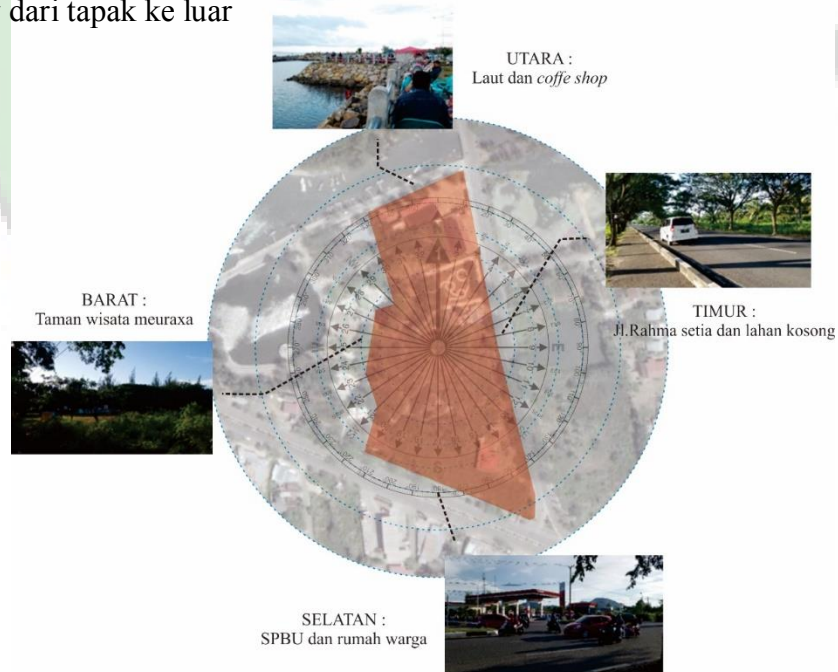


Gambar 4. 13 vegetasi sebagai pereduksi angin
Sumber: Analisa pribadi

2. Pemanfaatan pohon sebagai pereduksi angin langsung terhadap bangunan.

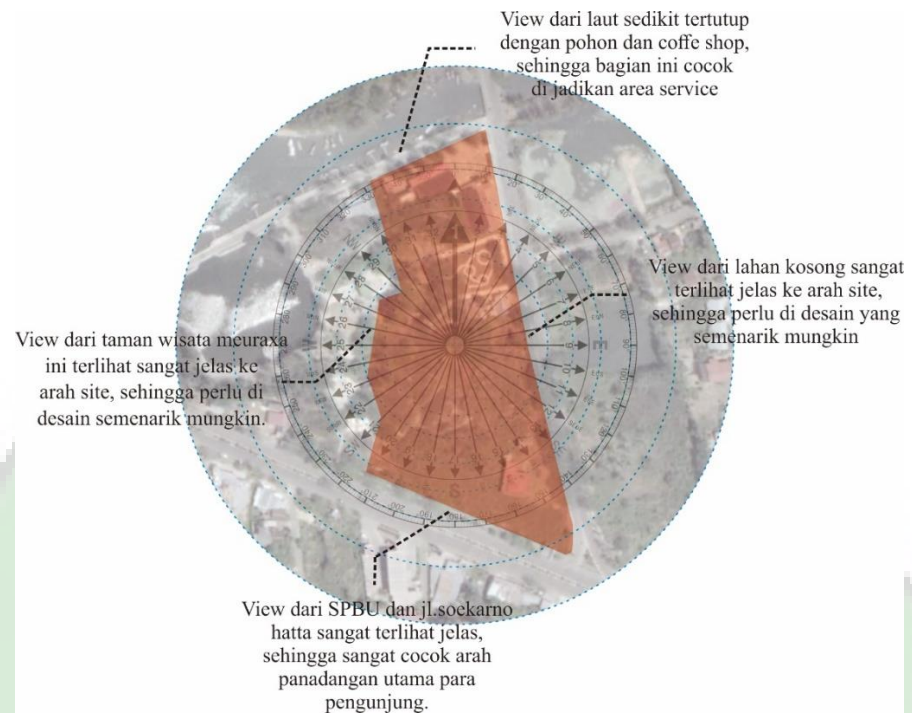
4.2.3 Analisa View

- a. View dari tapak ke luar



Gambar 4. 14 View dari tapak ke luar
Sumber: Analisa pribadi

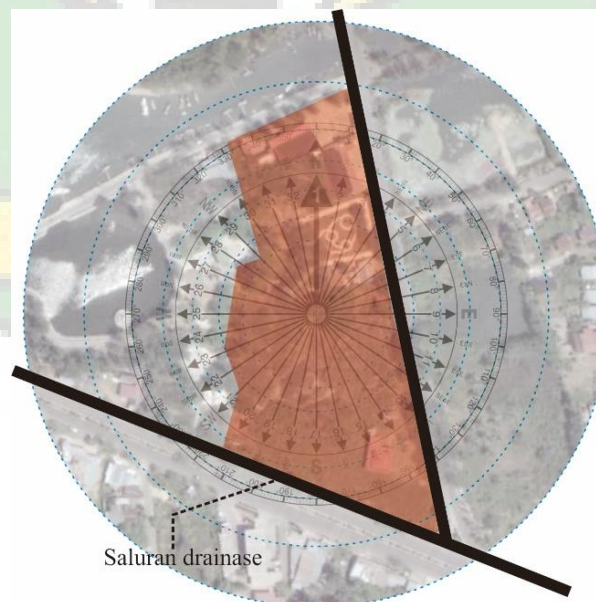
b. View dari luar ke tapak



Gambar 4. 15 View dari luar ke tapak
Sumber: Analisa pribadi

4.2.4 Analisa Drainase dan Hujan

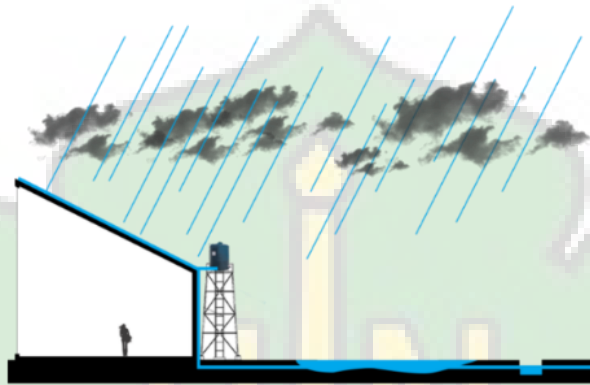
a. Kondisi eksisting



Gambar 4. 16 Analisa drainase dan hujan
Sumber: Analisa pribadi

Pada lokasi site telah tersedianya saluran pembuangan yang mengarah ke riol kota untuk pembuangan limbah dapur kamar dan mandi. Untuk air hujan yang berlebihan bisa dialiri ke laut Ulhe lhe yang berada di sebelah utara site.

b. Tanggapan untuk permasalahan air hujan.

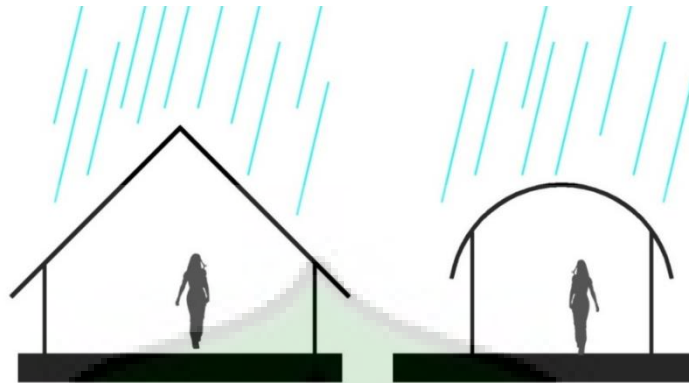


Gambar 4. 17 sistem pemamfaatan air hujan
Sumber: Analisa pribadi



Gambar 4. 18 Ground water tank
Sumber: www.ramdhanijaya.com

1. Pemanfaatan air hujan sebagai penyuplai air nonkonsumsi yang ditampung dalam tanki air dan dialiri ke kolam buatan. Pemanfaatan air kolam dalam keadaan darurat seperti pemadaman ketika terjadi kebakaran pada bangunan. Air hujan yang berlebihan akan dialiri ke laut Ulhe lhe.

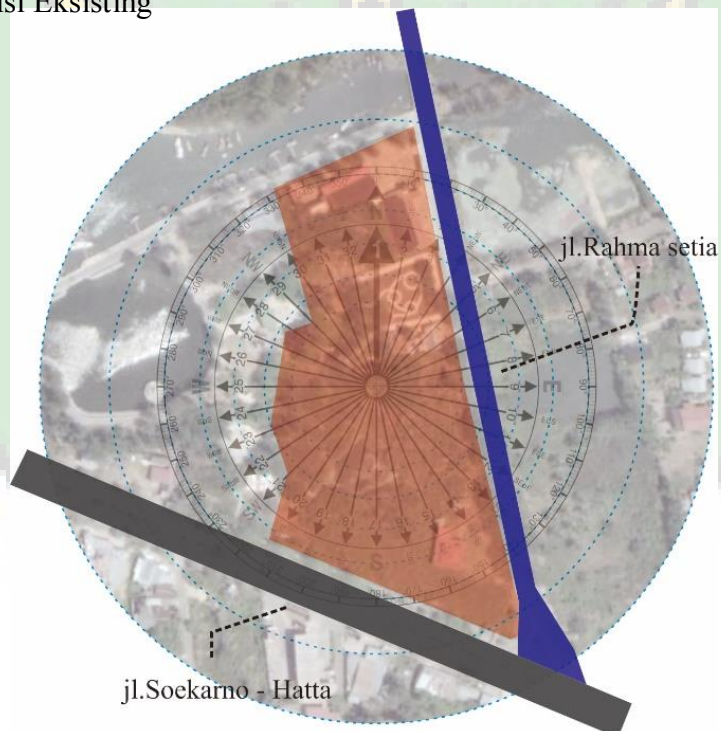


Gambar 4. 19 Bentuk atap
Sumber: Analisa pribadi

2. Desain bangunan yang tidak menghambat aliran air hujan.
Penggunaan talang dan pipa untuk mengaliri air ke bawah.

4.2.5 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian

- a. Kondisi Eksisting



Gambar 4. 20 Sirkulasi dan pencapaian
Sumber: Analisa pribadi

Pencapaian utama ke site melalui jl. Soekarno-Hatta dan jl. rahma setia, dan belum terdapat pintu masuk dan keluar.

- b. Tanggapan untuk permasalahan sirkulasi dan pencapaian



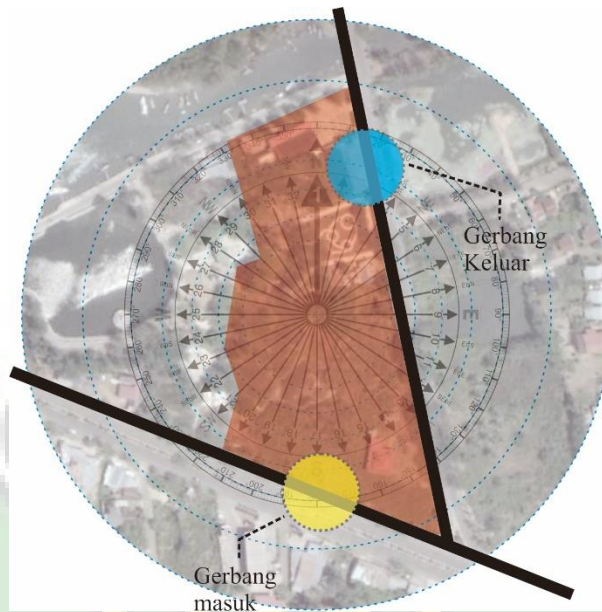
Gambar 4. 21 Pencapaian area parker
Sumber: Analisa pribadi

1. Pencapaian bagi pejalan kaki yang dapat diakses dari area parkir dibuat teduh dengan menempatkan vegetasi yang berfungsi sebagai penyaring suhu panas terhadap manusia dan kendaraan yang diparkirkan.



Gambar 4. 22 Pedestrian
Sumber: Analisa pribadi

2. Pedestrian ditanami pohon agar pengguna terasa nyaman ketika hendak ke bangunan atau sekedar mengelilingi site

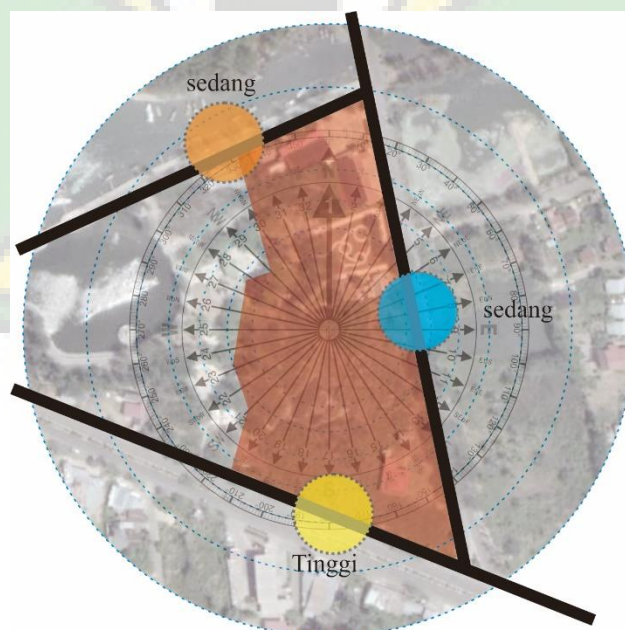


Gambar 4. 23 zonasi pintu masuk dan keluar
Sumber: Analisa pribadi

3. Pemisahan area masuk dan keluar ke dalam lokasi, agar tidak terjadi kemacetan

4.2.6 Analisa Kebisingan

- a. Kondisi Eksisting



Gambar 4. 24 Situasi Kondisi Kebisingan Tapak
Sumber: Analisa pribadi

Kebisingan yang terdapat pada tapak perancangan adalah Kebisingan yang ter kuat berada di zona merah, dikarenakan jalan raya menuju tempat wisata dan pelabuhan ulhe lhe.

b. Tanggapan untuk permasalahan Kebisingan

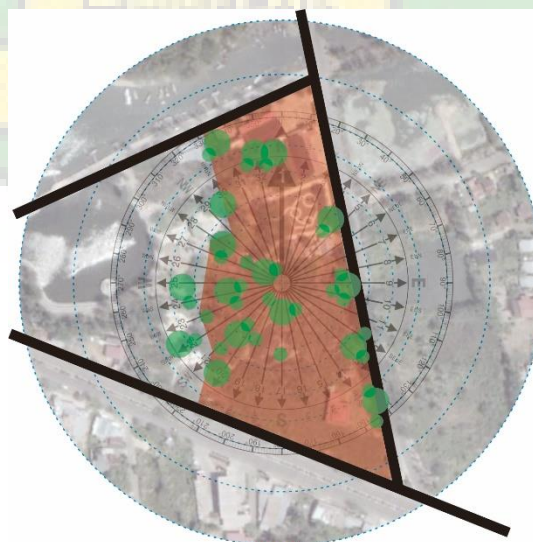


Gambar 4. 25 ilustrasi secondary skin
Sumber: www.andyrahmanarchitect

1. Membuat *secondary skin* berfungsi untuk penyaringan suara dan filter sinar matahari saat jam 12 ke atas.
2. Meletakkan jenis vegetasi yang dapat meredam kebisingan. Jenis vegetasi yang dapat meredamkan kebisingan adalah jenis pohon glodokan tiang, *Dracaena surculosa Lind* (bambu jepang), rumput dan beberapa vegetasi lainnya.

4.2.7 Analisa Vegetasi

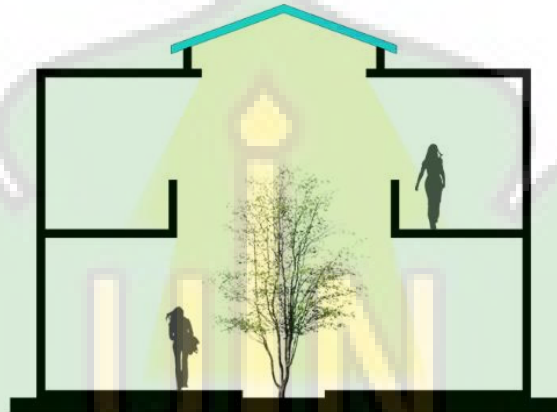
a. Kondisi Eksisting



Gambar 4. 26 Situasi Kondisi eksisting tapak
Sumber: Analisa pribadi

Pada kondisi eksisting, site ini telah tersedia beberapa vegetasi yang terletak di beberapa titik tepatnya di sepanjang jalan. Pemamfaatan vegetasi yang sudah ada tidak akan di tebang, dan di dalam site tersebut hanya terdapat semak belukar.

b. Tanggapan untuk permasalahan vegetasi



Gambar 4. 27 vegetasi dalam bangunan
Sumber: Analisa pribadi

1. Penempatan vegetasi di dalam bangunan sebagai penyelarasan antara ruang dalam dan area luar bangunan. menjadi suatu fokus pengguna bangunan terhadap taman di dalam bangunan.



Gambar 4. 28 vegetasi sebagai peneduh
Sumber: Analisa Pribadi

4.2.8 Analisa Kontur

Kontur yang terdapat pada tapak ini, memiliki ketinggian yang relatif rata tetapi ada beberapa bagian yang konturnya sedikit rendah dan berair. Oleh karena itu, solusi yang akan di rancang adalah:

1. Dilakukan fill pada lahan yang tergenang air, lahan rendah, untuk disama ratakan ketinggiannya.
2. Memakai pondasi tiang pancang untuk kekuatan struktur bawah.

4.3 Analisa Fungsional

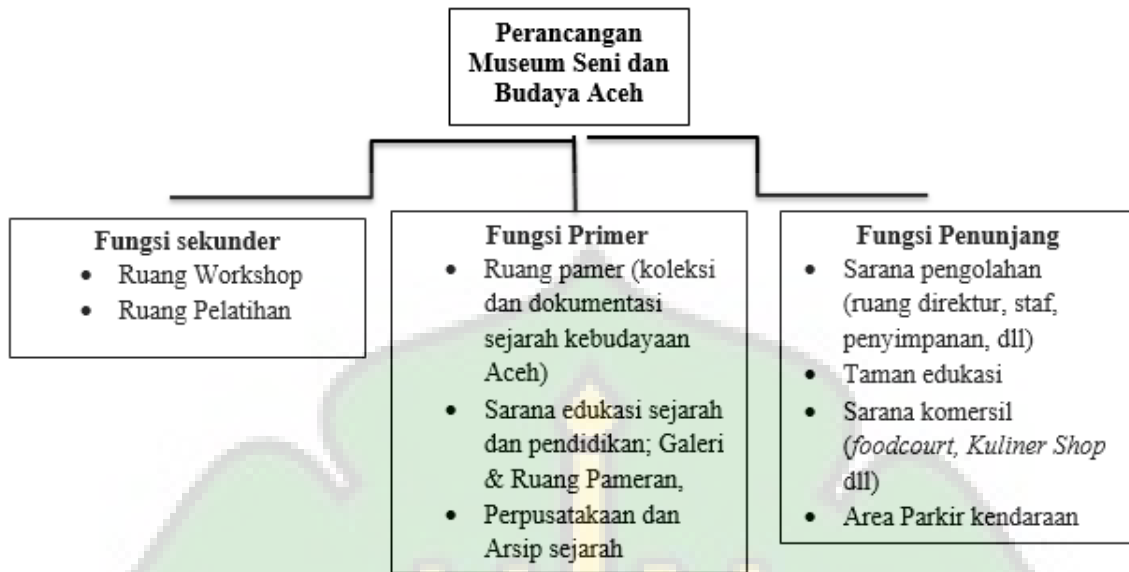
4.3.1 Analisa Ruang

Perancangan museum seni dan budaya Aceh ini memiliki fungsi yang dapat mewadahi segala aktifitas yang ada di dalam galeri ini, yaitu: fungsi primer, sekunder dan penunjang. Ketiga fungsi tersebut diharapkan dapat menjadikan museum seni dan budaya Aceh sebagai tempat yang mewadahi kegiatan masing – masing di bidang kesenian dan budaya, yang bersifat melestarikan dan pendidikan.

a. Analisa Fungsi

Penjabaran analisa fungsi tersebut meliputi fungsi primer sebagai fungsi utama pada Museum seni dan budaya Aceh. Kemudian analisis terhadap fungsi sekunder sebagai fungsi pendukung terhadap Museum seni dan budaya Aceh, dan fungsi penunjang yang akan menjadi penunjang terhadap Museum seni dan budaya Aceh.

Fungsi primer merupakan fungsi utama atas sebuah objek perancangan. Sedangkan sekunder adalah fungsi pokok yang menjadi pendukung dan tambahan fungsi utama. Dan fungsi penunjang adalah fungsi pendukung atas fungsi-fungsi lainnya. Adapun penjabarannya sebagai berikut:



Skema 4.1 Fungsi sekunder, primer, dan penunjang
Sumber: Analisa pribadi

a. Fungsi Primer

Fungsi primer adalah fungsi utama dalam perancangan pembangunan yang menjadi pusat dalam bangunan. Fungsi utama dari perancangan Museum seni dan budaya Aceh adalah wadah edukasi mengenai berbagai kebudayaan etnis di provinsi Aceh, mulai dari pembelajaran sejarah, kesenian, galeri, perpustakaan dan lain sebagainya.

b. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder adalah fungsi yang mendukung perancangan Museum seni dan budaya Aceh, dan bisa mejadikan wadah rekreatif untuk masyarakat, yaitu berupa pelatihan kerajinan Aceh hingga ukiran batik Aceh pada ruang *workshop*.

c. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang adalah fungsi yang mendukung terlaksananya setiap kegiatan pada fungsi-fungsi yang lain yaitu fungsi primer dan sekunder yang terjadi dalam Perancangan Museum seni dan budaya Aceh ini, dan menyediakan fasilitas komersial, taman, dan area parkir untuk kendaraan.

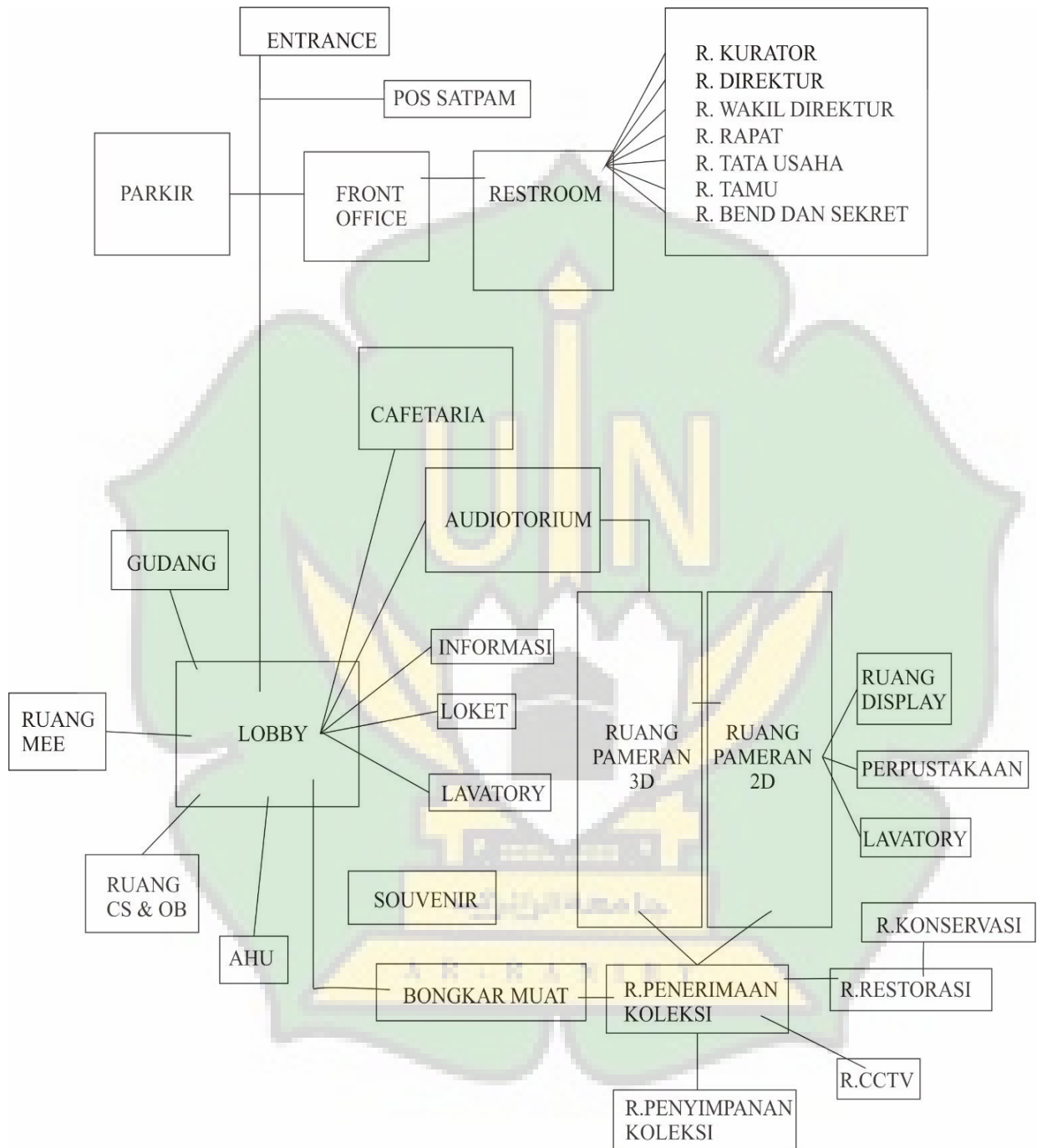
4.3.2 Analisa Kegiatan Pengguna

Bentuk kegiatan	Tujuan Kegiatan	Kebutuhan jenis ruang
Pelayanan	• Memberi informasi kepada pengunjung • Menyediakan buku • Menyediakan tempat pertemuan • Informasi dengan alat • Menyediakan makanan dan minuman • Gift/shop	• Ruang informasi/lobby • Ruang perpustakaan • Auditorium • Audio visual • Caffetaria • Toko <i>souvenir</i>
Pameran	• Memamerkan obyek koleksi 2 dimensi • Memamerkan obyek koleksi 3 dimensi • Pajangan hasil karya pengunjung • Pajangan seni kontemporer • Ruang multi fungsi • penyimpanan	• Ruang pameran 2 dimensi • Ruang pameran 3 dimensi • Ruang display • Ruang pameran kontemporer • Ruang serba guna • Ruang penyimpanan koleksi
Kegiatan administrasi	• Memimpin Museum • Mendampingi direktur • Membantu direktur	• Ruang direktur • Ruang wakil direktur

	• Melayani tamu • Mengadakan rapat • Kegiatan administrasi • Proses pengawetan • Proses perbaikan • Proses penyajian	• R. bendahara dan sekretaris • Ruang tamu • Ruang rapat • Ruang tata usaha • Ruang konservator • Ruang preparator • Ruang kurator
Kegiatan servis	• Melaksanakan sholat • Menjaga keamanan • Membersihkan ruang • Menyediakan listrik • Buang air kecil/besar • Memantau Museum dari jauh • penyimpanan	• Mushalla • Ruang satpam • Ruang kebersihan • Ruang MEE • Lavatory • Ruang CCTV • Ruang penyimpanan koleksi

Tabel 4. 2 Kebutuhan jenis ruang Museum seni dan budaya
Sumber: Analisa Pribadi

4.3.3 Organisasi Ruang



Bagan 4.1 Diagram Organisasi Ruang
Sumber: Analisa pribadi

4.3.4 Analisa Besaran Ruang

Tabel 4.3 Analisa Besaran Ruang Area pengelola
Sumber: Analisa Pribadi

No.	Jenis ruang/jumlah ruang	Kapasitas Ruang/standart gerak	perhitungan		Hasil	Sumber
Area pengelola						
1.	R.administrasi &informasi	4 orang/1.2m ²	4 orang x 1.2m ² 2 meja (0,5x1,2) m 4 kursi (0,5x0,5) m 2 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 7,72 m ² + (7,72 m ² x 30%)	=4,8 m ² =1,2 m ² =1 m ² =0,72 m ² =7,72 m ² =10 m ²	10 m ²	DA TSS ASUMSI
2.	Loket	2 orang/1.2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 3,86m ² + (3,86 m ² x 30%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ² =0,36 m ² =3,86 m ² = 5m ²	5 m ²	DA TSS ASUMSI
3.	R.tamu	4 orang/1,2 m ²	4 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 4 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah	=4,8 m =0,6 m ² =1 m =0,36 m ² =6,76 m	9 m	DA TSS ASUMSI

			$6,76 \text{ m} + (6,76 \text{ m} \times 30\%)$	$=8,7 \text{ m}$		
4.	R.rapat	10 orang/1,2 m ²	10 orang x 1,2m ² 1 meja (1,8x4.8) m 10 kursi (0,5x0.5) m Jumlah $23.1 \text{ m} + (23.1 \text{ m} \times 30\%)$	$=12 \text{ m}^2$ $=8,64 \text{ m}^2$ $=2,5 \text{ m}^2$ $=23,1 \text{ m}^2$ $=30 \text{ m}^2$	30 m	DA TSS ASUMSI
5.	R.direktur	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah $3,86 \text{ m}^2 + (3,86 \text{ m}^2 \times 30\%)$	$=2,4 \text{ m}^2$ $=0,6 \text{ m}^2$ $=0,5 \text{ m}^2$ $=0,36 \text{ m}^2$ $=3,86 \text{ m}^2$ $= 5 \text{ m}^2$	5 m ²	DA TSS ASUMSI
6.	R.wakil direktur	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah $3,86 \text{ m}^2 + (3,86 \text{ m}^2 \times 30\%)$	$=2,4 \text{ m}^2$ $=0,6 \text{ m}^2$ $=0,5 \text{ m}^2$ $=0,36 \text{ m}^2$ $=3,86 \text{ m}^2$ $= 5 \text{ m}^2$	5 m ²	DA TSS ASUMSI
7.	R. tata usaha	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah $3,86 \text{ m}^2 + (3,86 \text{ m}^2 \times 30\%)$	$=2,4 \text{ m}^2$ $=0,6 \text{ m}^2$ $=0,5 \text{ m}^2$ $=0,36 \text{ m}^2$ $=3,86 \text{ m}^2$ $= 5 \text{ m}^2$	5 m ²	DA TSS ASUMSI

8.	R.bendahara dan sekretaris	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 3,86m ² + (3,86 m ² x 30%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ² =0,36 m ² =3,86 m ² = 5m ²	5 m ²	DA TSS ASUMSI
9.	R.kurator	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 meja (0,5x1,2) m 2 kursi (0,5x0.5) m 1 lemari (0,3x1,2) m Jumlah 3,86m ² + (3,86 m ² x 30%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,5 m ² =0,36 m ² =3,86 m ² = 5m ²	5 m ²	DA TSS ASUMSI
Jumlah			Sirkulasi 30%	79 m	102.7 m²	ASUMSI

Tabel 4. 4 Analisa Besaran Ruang Area servis
Sumber: Analisa Pribadi

No.	Jenis ruang /jumlah ruang	Kapasitas Ruang/standart gerak	perhitungan		Hasil	Sumber
Area Servis						
1.	R.lavatory pria	10 orang/1,2 m ²	10 orang x 1,2m ² 4 wastafel (0,4x0,5) m 5 toilet (1,5x1,5) m Jumlah 26,3 m ² + (26,3 m x20%)	=12 m ² =0,8 m ² =13,5 m ² =26,3 m ² =31,5 m ²	31 m ²	DA TSS ASUMSI
2.	R.lavatory wanita	10 orang/1,2 m ²	10 orang x 1,2m ² 4 wastafel (0,4x0,5) m 5 toilet (1,5x1,5) m Jumlah 26,3 m ² + (26,3 m x20%)	=12 m ² =0,8 m ² =13,5 m ² =26,3 m ² =31,5 m ²	31 m	DA TSS ASUMSI
3.	Gudang	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
4.	R.konservasi	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI

5.	R.restorasi	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
6.	R.penerimaan barang	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
7.	R.penyimpanan koleksi	6 orang/1,2 m ²	6 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas 5x5 m Jumlah 32,2 m ² + (32,2x30%)	=7,2 m ² =25 m ² =32,2 m ² =42.86 m ²	43 m ²	DA ASUMSI
8.	R.kontrol/CCTV	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) m Jumlah 32,2 m ² + (32,2m x 20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA TSS ASUMSI
9.	R.MEE	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) m Jumlah 32,2 m ² + (32,2m x 20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
10.	R.cs dan ob	4 orang/1,2 m ²	4 orang x 1,2m ² 2 meja 0,5 x 1,2 4 kursi 0,5 x0,5 2 lemari 0,4x 1,5	=4,8 m ² =1,2 m ² =1 m ² =1,2 m ²	10 m ²	DA TSS ASUMSI

			Jumlah 8,2 m ² + (8,2 m x20%)	=8,2 m ² =9,84 m ²		
11.	R. panel induk	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) Jumlah 8,4 m ² +(8,4 mx20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
12.	R.AHU	1 orang/1,2 m	1 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (1,5x1,5) Jumlah 3,45 m ² + (3,45x10%)	=1,2 m ² =2,25 m ² =3,45 m ² =3,7 m ²	4 m ²	DA ASUMSI
13.	R.pompa	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) Jumlah 8,4 m ² +(8,4 mx20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
14.	R.trafo	2 orang/1,2 m ²	2 orang x 1,2m ² 1 ruang bebas (2x3) Jumlah 8,4 m ² +(8,4 mx20%)	=2,4 m ² =6 m ² =8,4 m ² =10 m ²	10 m ²	DA ASUMSI
Jumlah			Sirkulasi 30%	341 m²	443.3 m²	ASUMSI

Tabel 4. 5 Analisa Besaran Ruang Area Pengunjung
Sumber: Analisa pribadi

No.	Jenis ruang /jumlah ruang	Kapasitas Ruang/standart gerak	Perhitungan		Hasil	Sumber
Area Pengunjung						
1.	Lobby	100 orang/1,2 m	100 orang x 1,2m ² Jumlah 120 m ² + (120x70%)	=120 m ² =120 m ² =204 m ²	205 m ²	DA ASUMSI
2.	R.pameran 2d	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² Jumlah 160 m ² + (160 m x 40%)	=160 m ² =160 m ² =224 m ²	225 m ²	DA ASUMSI
3.	R.pameran 3d	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² Jumlah 160 m ² + (160 m x 30%)	=160 m ² =160 m ² =224 m ²	225 m ²	DA ASUMSI
4.	R.Display	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² Jumlah 160 m ² + (160 m x 30%)	=160 m ² =160 m ² =224 m ²	225 m ²	DA ASUMSI
5.	Cafeteria	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² 10 meja (0,8 x 1,8) 40 kursi (0,5x0,5) 1 dapur (3x4) 1 gudang (4x4) 1 meja kasir (0,6x1,2)	=60 m ² =14,4 m ² =10 m ² =12 m ² =16 m ² =0,72 m ²	147 m ²	DA TSS ASUMSI

			Jumlah 113 m ² + (113 m x30%)	=113 m ² =146.9 m ²		
6.	Mushalla	50 orang/1 m	50 orang x 1m ² T. wudhu pria (3x4) T. wudhu wanita (3x4) Jumlah 74 m ² + (74 m x 20%)	=50 m ² =12 m ² =12 m ² =74 m ² =88,8 m ²	88 m ²	DA TSS ASUMSI
7.	Souvenir	20 orang/1,2m	20 orang x 1,2 m 1 ruang bebas (5x5) 1 meja kasir (0,6x1,2) Jumlah 49,7 m ² + (49,7 m x30%)	=24 m ² =25 m ² =0,72 m ² =49,7m ² =64,6 m ²	65 m ²	DA ASUMSI
8.	Amphitheater	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² 1 panggung (3x6) 50 kursi (0,5x0,5) Jumlah 90,5 m ² + (90,5x40%)	=60 m ² =18 m ² =12,5 m ² =90,5 m ² =126,7 m ²	130 m ²	DA ASUMSI
9.	Workshop	50 orang/1,2 m	50 orang x 1,2m ² 50 kursi (0,5x0,5) Jumlah 72,5m ² + (72,5x40%)	=60 m ² =12,5 m ² =72,5 m ² =101,5 m ²	100m ²	ASUMSI
jumlah			Sirkulasi 30%	1.410 m²	1.833 m²	ASUMSI

Tabel 4. 6 Analisa Besaran Ruang Area outdoor
Sumber; Analisa pribadi

No.	Jenis ruang /jumlah ruang	Kapasitas Ruang/standart gerak	Perhitungan		Hasil	Sumber
Area Outdoor						
1.	Area parkir motor	100 motor	100 motor (1.2x2,2) m 264 m + (264 m x 20%)	=264 m ² =316 m ²	316 m ²	DA ASUMSI
2.	Area parkir mobil	50 mobil	50 mobil (3,8x5) 950 m + (950 m x 20%)	=950 m ² =1140 m ²	1140 m ²	DA ASUMSI
3.	R, gerbang penjaga	2 orang/1,2 m	2 orang x 1,2 m 1 meja x (0,5x1,2) m 2 kursi x(0,4x0,4) m Jumlah 3.32 m ² + (3,32 m x 20%)	=2,4 m ² =0,6 m ² =0,32 m ² =3,32 m ² =3,98 m ²	4 m ²	DA TSS ASUMSI
Jumlah			Sirkulasi 30%	1.460 m ²	1.898 m ²	ASUMSI

Tabel 4. 7 Total besaran Ruang
Sumber: Analisa pribadi

Kelompok ruang	Besaran Ruang
Area Pengelola	102 m
Area Servis	443 m
Area Pengunjung	1833 m
Area Outdoor	1898 m
Total	4.276 m
Sirkulasi antar Ruang	$4.276 \text{ m} + (4.146 \text{ m} \times \text{sirkulasi } 30\%) = 5.558.8 \text{ m}$
Total besaran ruang	5.558.8 m

Sumber data perhitungan besaran ruang perencanaan Museum seni dan budaya Aceh adalah sebagai berikut:

- a. Data Arsitek
- b. *Time-Saver Standart For Building Types 2*
- c. Asumsi Pribadi

Berdasarkan buku De Chiara, Joseph dan John Callender. "*Time-Saver Standart For Building Types 2*" (1987), standar kebutuhan sirkulasi adalah sebagai berikut:

- a. 10% : Kebutuhan sirkulasi minimum.
- b. 20% : Kebutuhan sirkulasi untuk keluasaan gerak.
- c. 30% : Kebutuhan sirkulasi untuk kenyamanan fisik.
- d. 40% : Kebutuhan sirkulasi untuk kenyamanan psikologi.
- e. 50% : Kebutuhan sirkulasi untuk spesifikasi kegiatan.
- f. 70-100% : Kebutuhan sirkulasi untuk kegiatan yang baik.

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Perancangan Museum seni dan budaya Aceh adalah “arsitektur simbolisme” yang mana perancangan ini merupakan sebuah wadah untuk melestarikan dan mempromosikan benda – benda kesenian Aceh. serta penerapan arsitektur simbolisme ini mengacu kepada nilai – nilai kebudayaan Aceh yang berfokus pada bentuk, ornamen, material, dan fungsi bangunan itu sendiri.

Konsep arsitektur simbolisme diharapkan menjadi salah satu bangunan yang ikonik, dan memfasilitasi potensi wisata baru dikota Banda Aceh.

5.1.1 Bentuk Bangunan

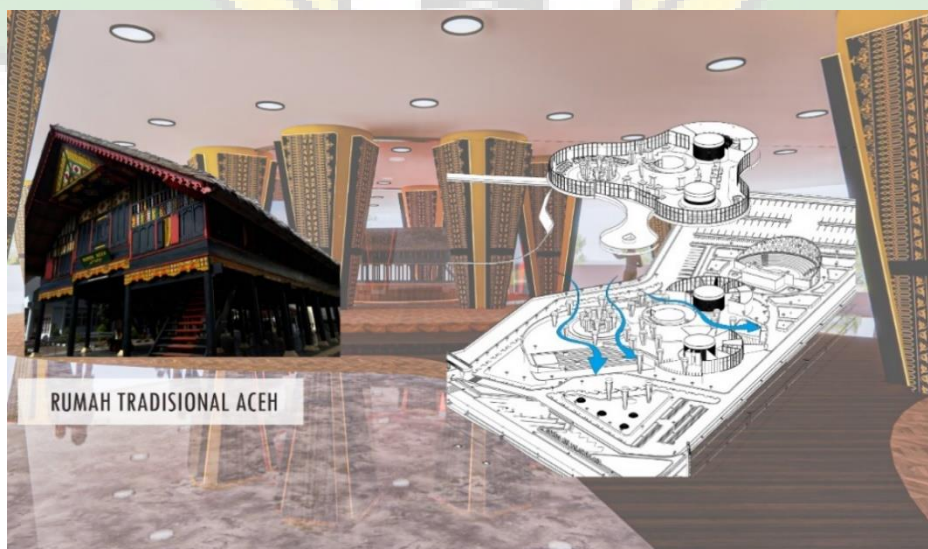
- a. Konsep bentuk dari pada perancangan Museum seni dan budaya Aceh ini mengambil tema “Arsitektur simbolisme” dari bungong Jeumpa, rumah tradisional Aceh, dan kerajinan Aceh. Tema Arsitektur simbolisme yang dipakai ialah implementasi dari bentukan kelopak *Bungong Jeumpa* yang mempresentasikan makna sebagai simbol kebanggaan masyarakat Aceh yang menggambarkan pola pergerakan bunga jeumpa yang sedang mekar/berkembang, makna ini di padukan kedalam museum seni dan budaya Aceh dikarenakan seni dan budaya terus memudar seiring dengan perkembangan zaman dan pengaruh teknologi. sehingga dari makna bunga jeumpa tersebut akan menjadi sebuah poses dimana seni dan budaya kembali aktif seperti dahulunya.

Implementasi dalam penerapan desain menggunakan alur penyederhanaan bentuk objek asli, identifikasi keabstrakan, explode sistem hingga konsep disederhanakan sehingga menyerupai simbolisme bungong Jeumpa. Konsep yang di hadirkan terbentuk dari bungong Jeumpa sendiri pada kelopak bunga jeumpa.



Gambar 5. 1 Kelopak Bunga Jeumpa
Sumber: Analisa pribadi

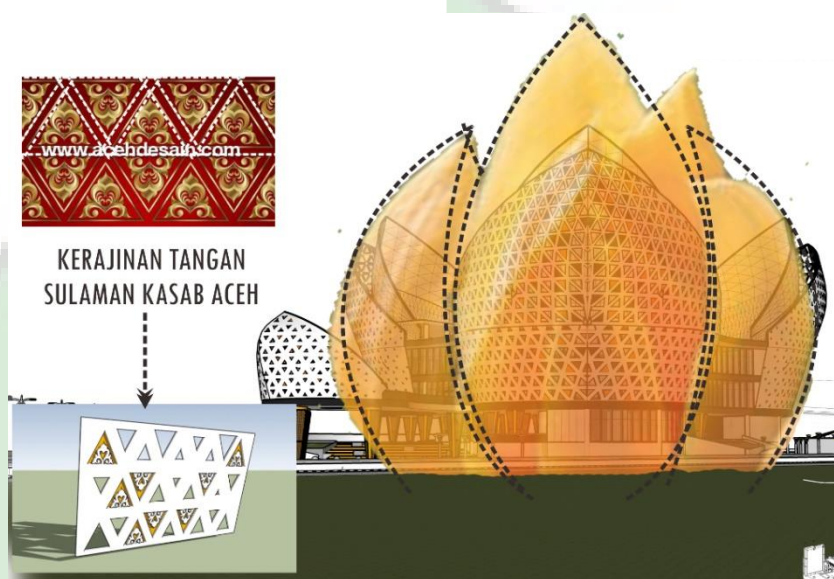
- b. Mengadopsi konsep panggung dari rumah tradisional Aceh, selain hanya melihat nilai estetika penggunaan bentuk panggung ini bisa difungsikan sebagai celah jika terjadi tsunami maka bangunan tersebut tidak secara langsung di hantam.



Gambar 5. 2 Ilustrasi bentuk bangunan dari panggung rumah adat Aceh
Sumber: Analisa pribadi

5.1.2 Ornamen Bangunan

- a. Ornamen dipakai ialah implementasi dari bentuk kasab Aceh yang bermotif ukiran bunga jeumpa dan simbol segitiga, yang di gunakan sebagai fasade pada bangunan untuk melindungi dari paparan sinar matahari langsung.



Gambar 5. 3 Ilustrasi fasade bangunan dari panggung rumah adat Aceh
Sumber: Analisa pribadi

5.2 Konsep Pemintakan

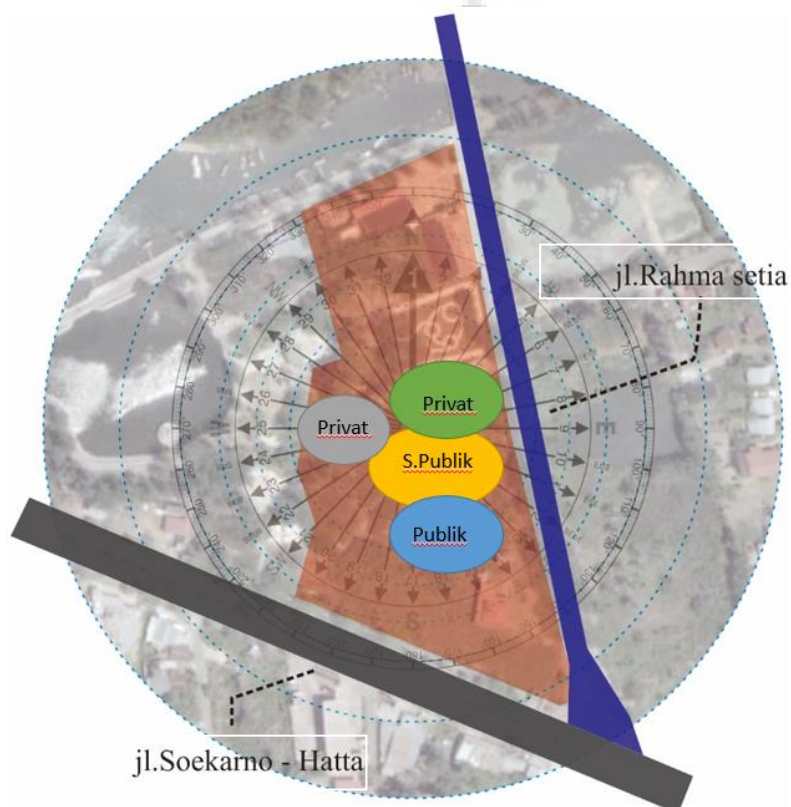
Pemintakatan adalah pengelompokan fungsi-fungsi dalam satu bangunan dan hubungannya yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang sehingga kegiatan berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur. Pemintakatan dibagi menjadi 4 zona, yaitu:

Zona Privat	Zona semi Publik	Zona Publik	Zona servis
Kegiatan Pelayanan			
-	-	Lobby	Lavatory
-	-	Perpustakaan	-
-	-	Audiotorium	-

-	-	Cafeteria	-
-	-	Toko souvenir	-
-	-		-
Kegiatan Pameran			
Ruang direktur	Ruang pameran 2D	-	Ruang penyimpanan koleksi
Ruang wakil direktur	Ruang pameran 3D	-	Lavatory
Ruang rapat	Ruang display	-	-
-	Ruang serba guna	-	-
-	Ruang pameran kontemporer	-	-
-	Ruang bend dan sekretaris	-	-
-	Ruang tamu	-	-
Kegiatan Pengelola			
-	Ruang tata usaha	-	-
-	Ruang konservator	-	-
-	Ruang preparator	-	-
-	Ruang kurator	-	-
Kegiatan Servis			
Ruang MEE	Ruang satpam	Mushalla	Lavatory
Ruang CCTV	Ruang kebersihan	-	-

Ruang penyimpanan koleksi	-	-	-
---------------------------	---	---	---

Tabel 5. 1 Zona pemintakan
Sumber: Analisa pribadi



Gambar 5. 4 Zona pemintakan
Sumber: Analisa pribadi

5.3 Konsep Virtual Reality (VR) Dalam Museum



Gambar 5. 5 Ilustrasi Konsep *Virtual Reality*
Sumber: <https://monsterar.net>

Museum Seni dan budaya Aceh adalah museum yang memperkenalkan koleksi seni rupa dari zaman dulu hingga ke seni rupa zaman sekarang yang mana koleksinya memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi, serta hasil karya seniman – seniman Aceh zaman sekarang yang akan dipamerkan didalam museum seni dan budaya Aceh. Seiring perkembangan zaman munculnya teknologi Virtual Reality (VR) dimana teknologi ini menghidupkan koleksi barang atau seni dan VR adalah sangat membantukan dalam museum ini agar pengunjung tidak hanya melihat koleksi – koleksi yang ada, tetapi juga bisa merasakan koleksi seni baik dari segi bentuknya maupun cara proses pembuatan seni itu sendiri.

Museum seni dan budaya Aceh ini mengikuti tren teknologi untuk membantu pengunjung lebih memahami koleksi. Hal ini dimaksudkan untuk membuat konsep di baliknya lebih mudah diakses. Mereka bertujuan untuk mengembangkan koleksi VR permanen mereka lebih lanjut di masa depan.

5.4 Konsep Penyajian Objek Pamer Pada Museum

a. Objek Pamer 2 dimensi

- Di tempel pada dinding.
- *System Panel*.



Gambar 5. 6 Ditempel pada dinding
Sumber: <http://www.artinfo.com/media>



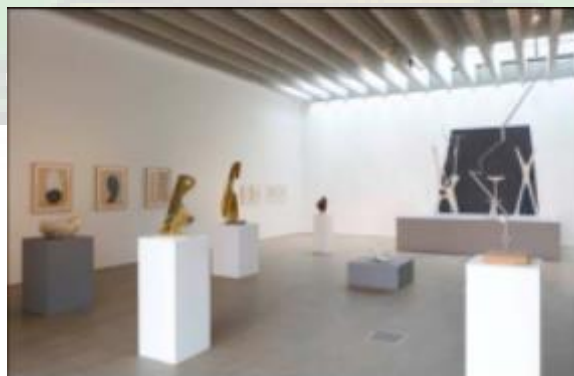
Gambar 5. 7 System panel
Sumber: <http://www.antarsumut.com/berita-sumut>

Objek pameran 3 dimensi

- Dimasukkan ke dalam kotak kaca.
- Disangga.
- Split level.
- Diletakkan dilantai.



Gambar 5. 8 Disangga
Sumber: www.id-mag.com



Gambar 5. 9 Dimasukkan ke dalam kotak kaca
Sumber: www.tribunews.com



Gambar 5. 10 Split level
Sumber: www.artinfo.com



Gambar 5. 11 Diletakkan dilantai
Sumber: <http://recollections.nma.gov.au>

5.4.2 Konsep Pengamanan Dalam Museum

A. Sistem Pengamanan Dalam Museum

Selain menggunakan pengamanan fisik, museum sebaiknya juga menggunakan perangkat elektronik (Pedoman Museum Indonesia, 2008). Perangkat elektronik yang digunakan dalam pengamanan museum meliputi:

- Control panel, sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu sistem pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang telah diatur sebelumnya.
- Kontak magnetik, alat ini akan bekerja jika jendela, pintu atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi.

- Kawat (wiring), aliran melalui kawat diletakkan di pintu atau penutup dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka.
- Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau vitrin memperoleh tingkat getaran yang tidak normal.
- Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela atau vitrin.
- Sensor infra merah pasif, sensor ini didesain untuk mendeteksi panas tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.
- Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran dan membunyikan alarm. Biasanya dilengkapi alat penyemprot air (water sprinkle) dan sistem prevensi gas.
- Sensor pendeteksi aktivitas, sensor gelombang mikro atau ultra sonic dapat mendeteksi gerakan di sekitar area deteksi. Alat ini dapat digunakan bersamaan dengan sensor infra merah pasif untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.
- *Dual tone sounder*, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi alarm.
- *Close circuit television* (CCTV) terdiri dari camera, video switcher, TV monitor, stabilizer, video recorder. Alat ini tidak dapat dijadikan sebagai petugas satpam, tetapi harus tetap dipantau secara kesinambungan, bila terjadi hal yang mencurigakan, pemantau harus segera menghubungi petugas satpam terdekat lokasi yang dicurigai.

B. Sistem Pemeliharaan Museum

Sistem pemeliharaan museum erat kaitannya dengan konservasi preventif, hendaknya dalam melakukan hal tersebut memperhatikan lingkungan makro (gedung museum dan ruangan) dan lingkungan mikro (vitrin dan lemari koleksi), selain itu penempatan juga perlu dipertimbangkan secara matang (Pedoman Museum Indonesia, 2008).

Penempatan koleksi di museum dapat berada di:

a. Ruang pamer (display)

Untuk koleksi yang dipamerkan, biasanya berada di dalam ruangan dan di luar ruangan, untuk koleksi di dalam ruangan biasanya ditempatkan di dalam vitrin dan di luar vitrin.

b. Ruang simpan (storage)

Koleksi di luar ruang simpan biasanya berada di dalam ruangan tertutup dan berada di dalam rak-rak atau diletakkan di lantai.

c. Keadaan transisi

Koleksi transisi adalah koleksi yang dipersiapkan untuk dipindahkan. Pemindahan koleksi dapat berupa pindah lokal (dari suatu ruangan ke ruangan lain), ataupun dipinjam oleh museum lain untuk di pameran di dalam kota, luar kota, dalam negeri dan luar negeri melalui transportasi darat, udara dan laut.

Cara konservasi preventif dalam mengatasi faktor penyebab kerusakan adalah:

A. Pengaturan letak koleksi

- Pengaturan posisi koleksi museum terhadap temperatur dan kelembaban. Misalnya pengaturan posisi koleksi museum terhadap sumber cahaya agar tidak terlalu dekat dengan lampu dan jendela. Terlebih koleksi organik jenis kertas, tekstil dan kayu. Begitu pula letak koleksi museum dari lantai harus lebih dari 20 cm.
- Pengaturan posisi antar koleksi museum. Misalnya posisi koleksi dalam penyimpanan tidak diperkenankan diletakkan dalam posisi bersinggungan, bertumpukan, menggantung atau terlipat. Bila terpaksa bersinggungan harus disekat. Khusus koleksi tekstil dan logam dibungkus dengan kertas bebas asam.

B. Pengendalian

- Kelembaban udara, pengendalian kelembaban relatif dapat dilakukan dengan alat dehumidifier untuk mengatur fluktuasi kelembaban.
- Temperatur udara, pengendalian udara dapat dilakukan dengan cara pengaturan fluktuasi suhu melalui penggunaan air conditioning (AC) dan

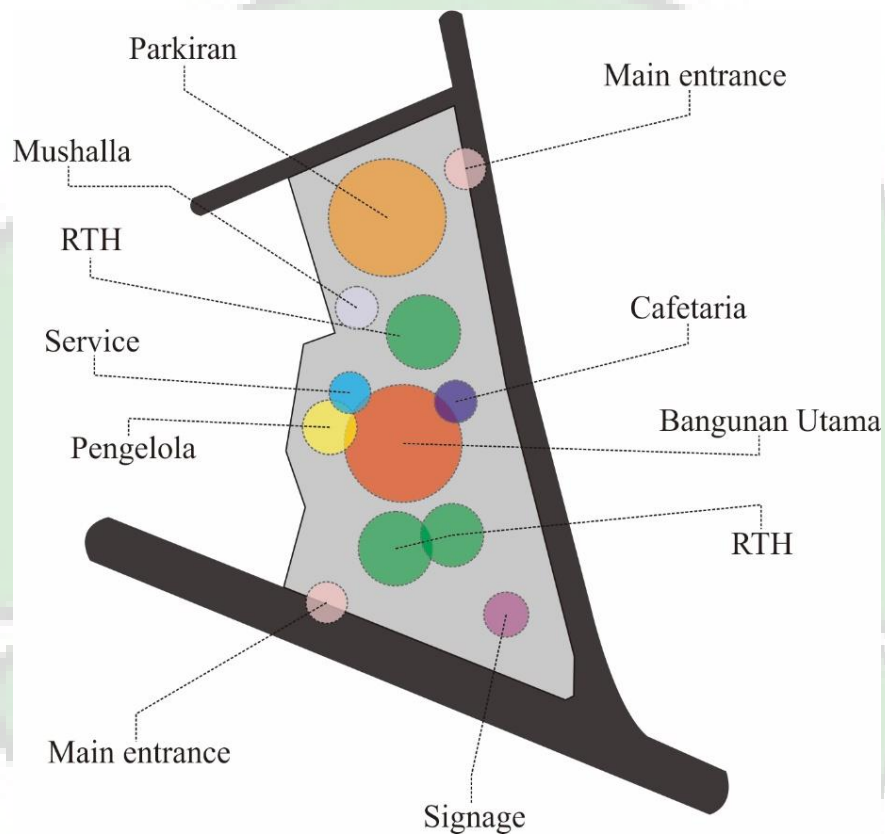
alat sirkulasi udara untuk membuat aliran udara dalam ruang penyimpanan koleksi dan ruang pameran.

- Pencahayaan, pengendalian pencahayaan dilakukan dengan cara pengaturan cahaya agar tidak langsung mengenai koleksi. Lampu yang digunakan dalam ruangan dan vitrin harus diberi filter untuk mencegah sinar ultra violet mengenai koleksi. Bagi koleksi yang sensitif, nilai intensitas cahaya yang diberikan adalah maksimum 30 luks dan untuk koleksi yang tidak sensitif maksimum 200 luks.
- Air, pengendalian air dilakukan dengan cara:
 - Meletakkan koleksi, yang berada di luar vitrin, tidak langsung terkena dinding atau lantai agar terhindar dari kapilaritas air tanah.
 - Memperhatikan tetesan air yang bocor yang berasal dari AC.
 - Menempatkan saluran pembuangan air tidak melewati ruang pameran.
- Api, pengendalian api dilakukan dengan cara:
 - Melengkapi museum dengan smoke detector, hydrant, tabung pemadam kebakaran.
 - Memberi tanda larangan merokok pada setiap ruangan.
- Kriminalitas, pengendalian kriminalitas di museum dilakukan dengan memenuhi persyaratan pembuatan vitrin. Yaitu:
 - Bobot yang sukar untuk dipindahkan.
 - Bahan yang tidak mudah rusak.
 - Terkunci dengan baik sehingga sukar untuk dibongkar.
 - Semua permukaan tertutup kaca sehingga tidak mudah dipecahkan.
 - Menempatkan koleksi jauh dari tangan pengunjung dan memberi penghalang fisik.
 - Pengamanan juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembatas psikologis.

5.5 Konsep Perzoningan

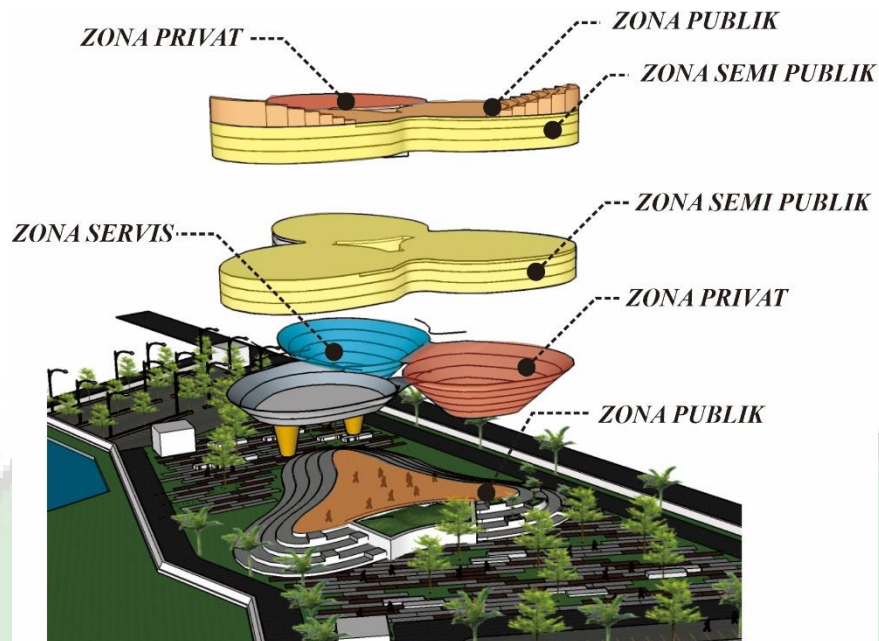
5.5.1 Konsep Perzoningan Skala Site

Penzoningan berperan sebagai acuan dalam pembuatan denah. penzoningan dihasilkan dari olah konsep terpaut ikatan ruang. penzoningan masih cuma sebatas cerminan secara universal terpaut perletakan ataupun tata massa pada desain rancangan.



Gambar 5. 12 Penzoningan Skala Site
Sumber: *Analisa Pribadi*

5.5.2 Konsep Penzoningan Vertikal

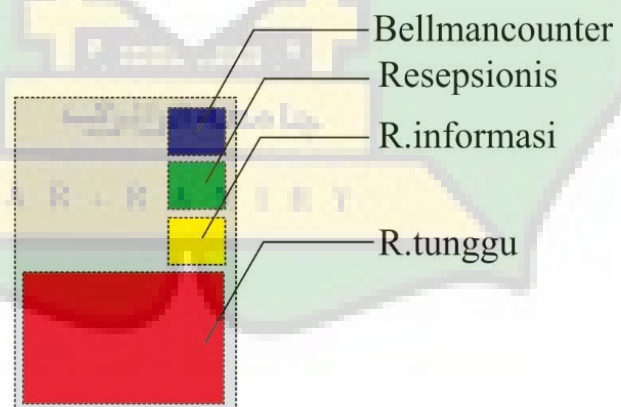


Gambar 5. 13 Penzoningan Vertical

Sumber: *Analisa Pribadi*

5.5.3 Konsep Penzoningan Skala Ruang

a. Zoning Lobby

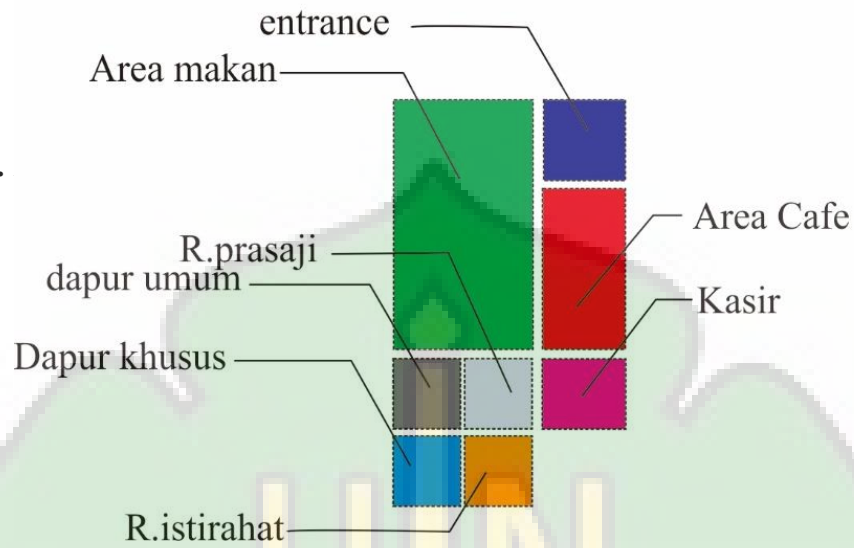


Gambar 5. 14 Penzoningan Lobby

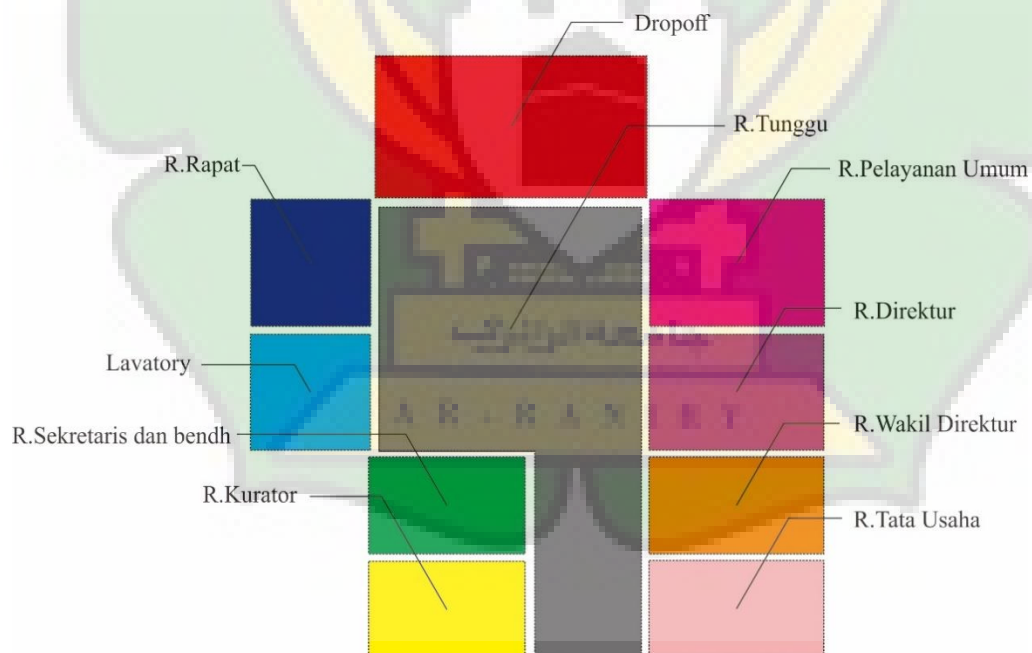
Sumber: *Analisa pribadi*

b. Zoning Cafee/Resto

c.

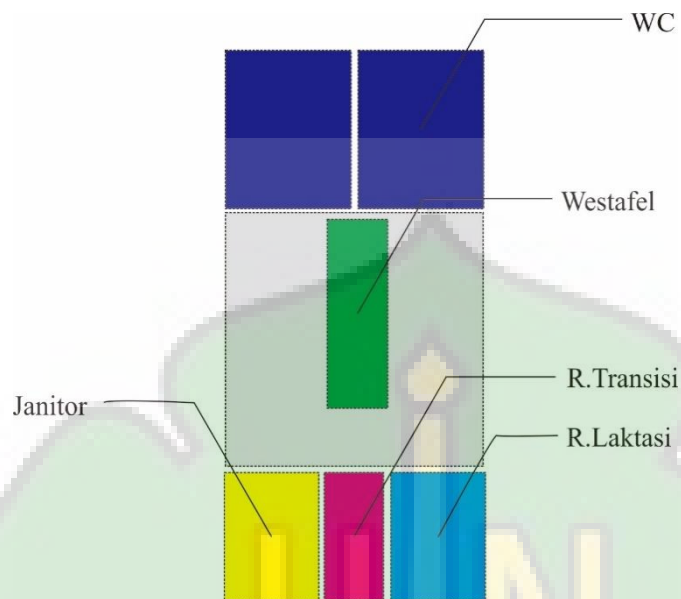


Gambar 5. 15 Penzoningan *Cafee/Resto*
Sumber: Analisa pribadi



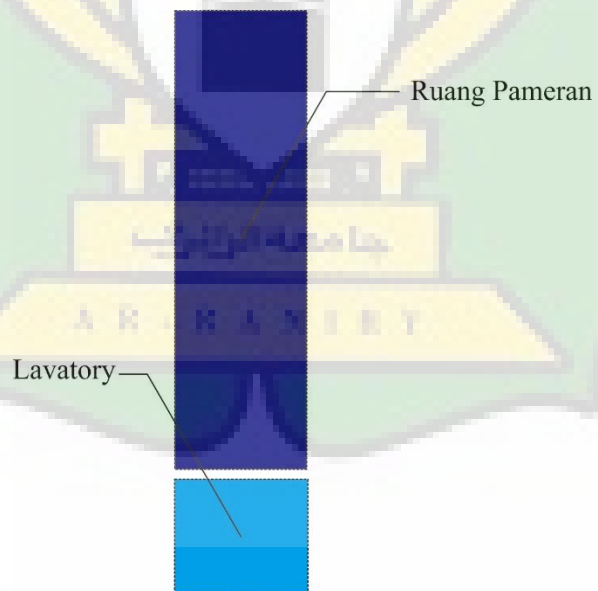
Gambar 5. 16 Penzoningan R. Pengelola
Sumber: Analisa pribadi

d. Zoning Lavatory



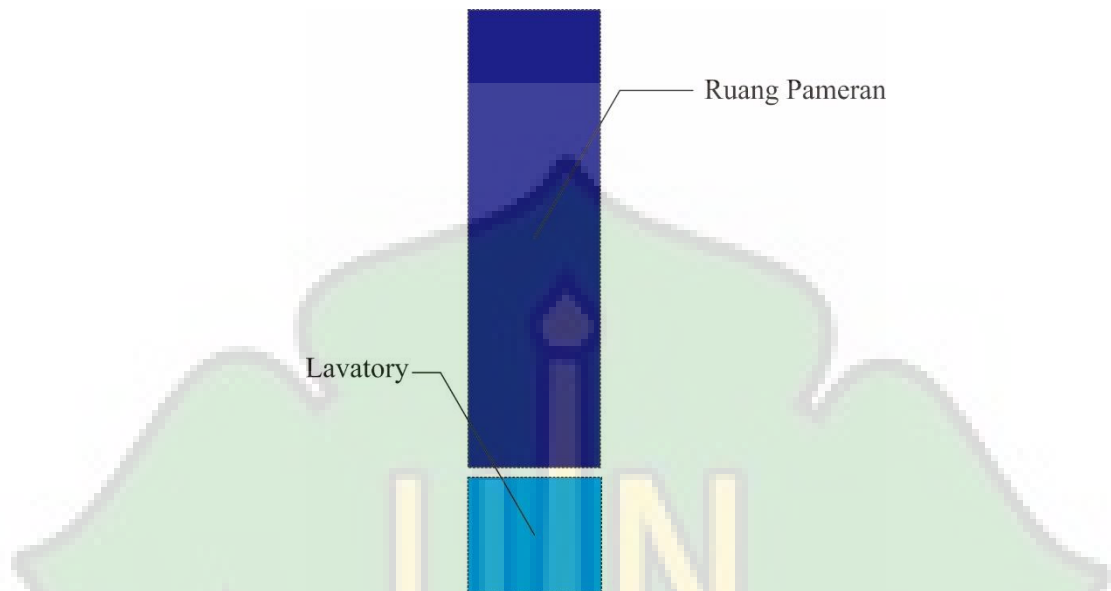
Gambar 5. 17 Penzoningan Lavatory
Sumber: Analisa pribadi

e. Zoning Ruang Pameran 2 Dimensi



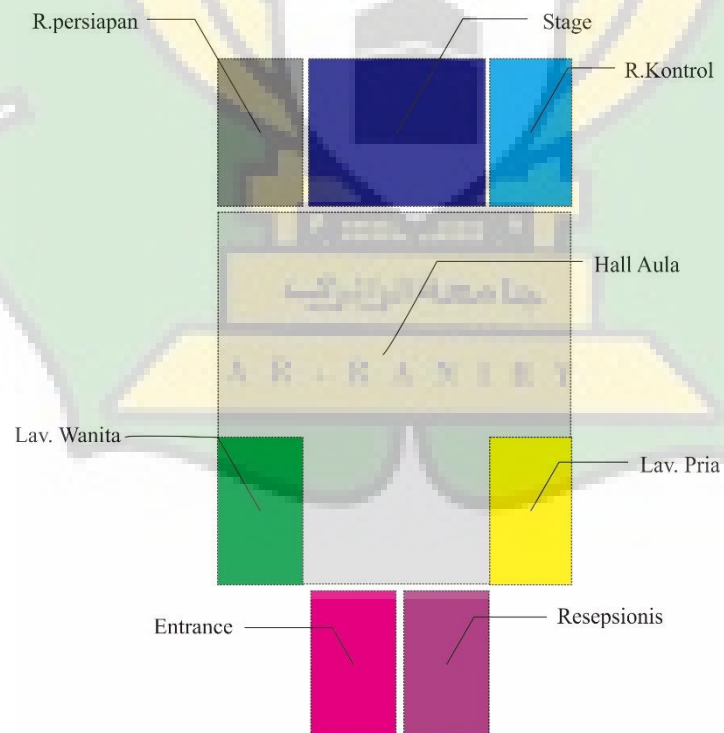
Gambar 5. 18 Penzoningan Pameran 2 dimensi
Sumber: Analisa pribadi

f. Zoning Ruang Pameran 3 Dimensi



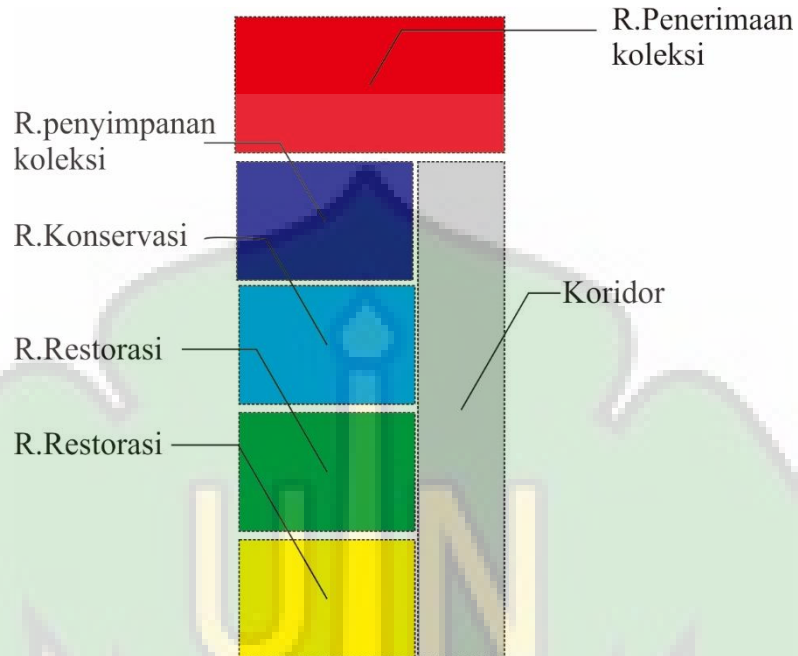
Gambar 5. 19 Penzoningan Pameran 3 dimensi
Sumber: Analisa pribadi

g. Zoning Aula



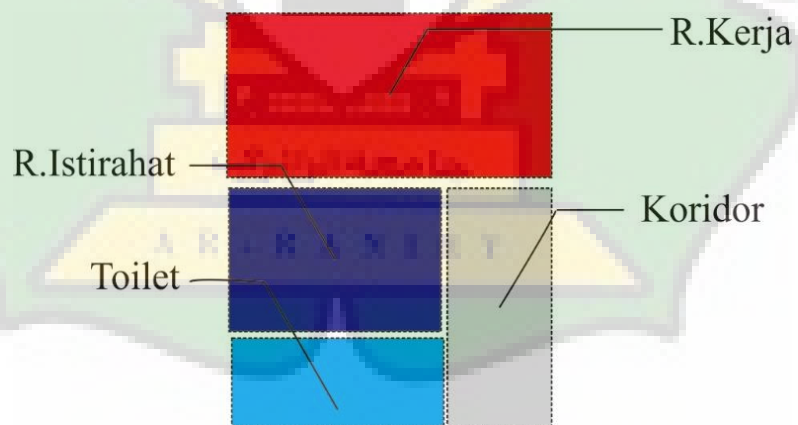
Gambar 5. 20 Penzoningan Aula
Sumber: Analisa pribadi

h. Zoning Ruang Koleksi



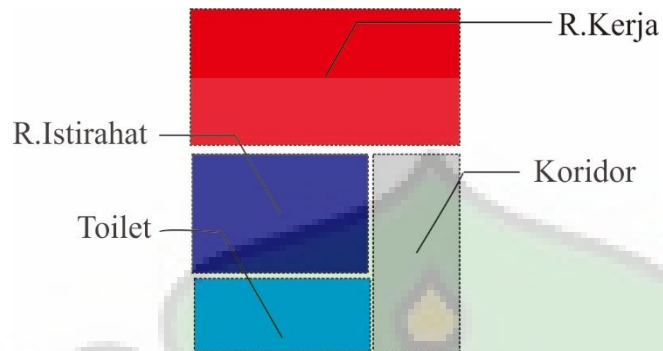
Gambar 5. 21 Penzoningan Ruang Koleksi
Sumber: Analisa pribadi

i. Zoning MEE



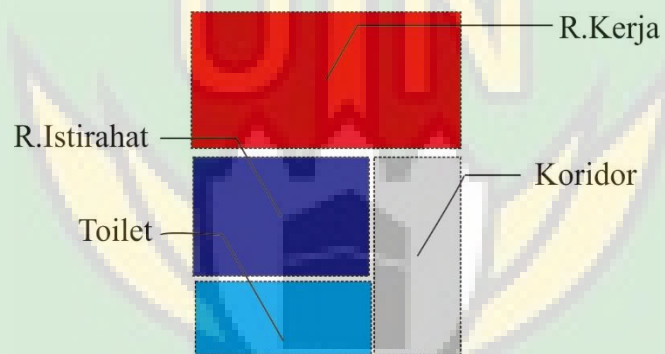
Gambar 5. 22 Penzoningan Ruang MEE
Sumber: Analisa pribadi

j. Zoning Ruang CCTV



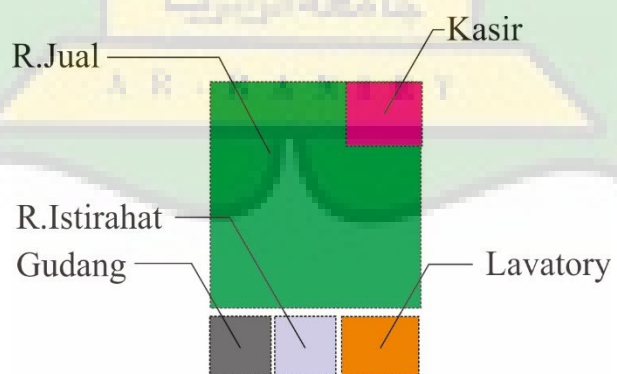
Gambar 5. 23 Penzoningan Ruang CCTV
Sumber: Analisa pribadi

k. Zoning Pos satpam



Gambar 5. 24 Penzoningan Ruang Pos satpam
Sumber: Analisa pribadi

l. Zoning Souvenir



Gambar 5. 25 Penzoningan Ruang Souvenir
Sumber: Analisa pribadi

5.6 Konsep Ruang dalam/Interior

- a. Lobby dikonsepsikan dominan menggunakan warna putih, dimana warna putih menghadirkan suasana yang luas. Pada area plafond dikonsepsikan garis horizontal yang melengkung dan pada lantai menggunakan material granit.



Gambar 5. 26 Ilustrasi Lobby
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

- b. Konsep Cafee dan restoran Penggunaan material dinding yang berpori agar penggunaan angin lebih maksimal, penggunaan warna dinding dominan warna putih sama halnya seperti lobby, penggunaan material lantai adalah granit.



Gambar 5. 27 Ilustrasi ruang restoran
Sumber: www.wisatakuliner

- c. Konsep Ruang Pamer 2 dimensi dan 3 Dimensi Konsep pada ruang pameran ialah dengan warna dominan warna putih dan terdapat beberapa titik ukuran khas Aceh yang ditranformasikan ke dalam bentuk modern.



Gambar 5. 28 Ilustrasi Ruang pameran
Sumber: www.sarasvati.co.id

d. Konsep Ruang Pengelola

Konsep Ruang pengelola cenderung sangat privasi, maka dari itu ruang pengelola lebih tertutup. Penggunaan warna dinding yaitu warna putih dan terdapat beberapa titik ukiran khas Aceh agar pengelola tidak bosan disaat bekerja.

e. Konsep Mushalla

Massa utama masjid dikonsepskan berbentuk persegi agar mudah ketika memaksimalkan ruang maupun area shalat untuk penggunaan material dinding menggunakan batu pracetak rooster maka dinding akan berpori dan memaksimalkan masuknya angin kedalam bangunan.



Gambar 5. 29 Ilustrasi Mushalla
Sumber: [Instagram @urbankaltim99](https://www.instagram.com/urbankaltim99)

5.7 Konsep Ruang Luar

5.7.1 Konsep Sirkulasi dan Parkiran

a. Konsep Sirkulasi

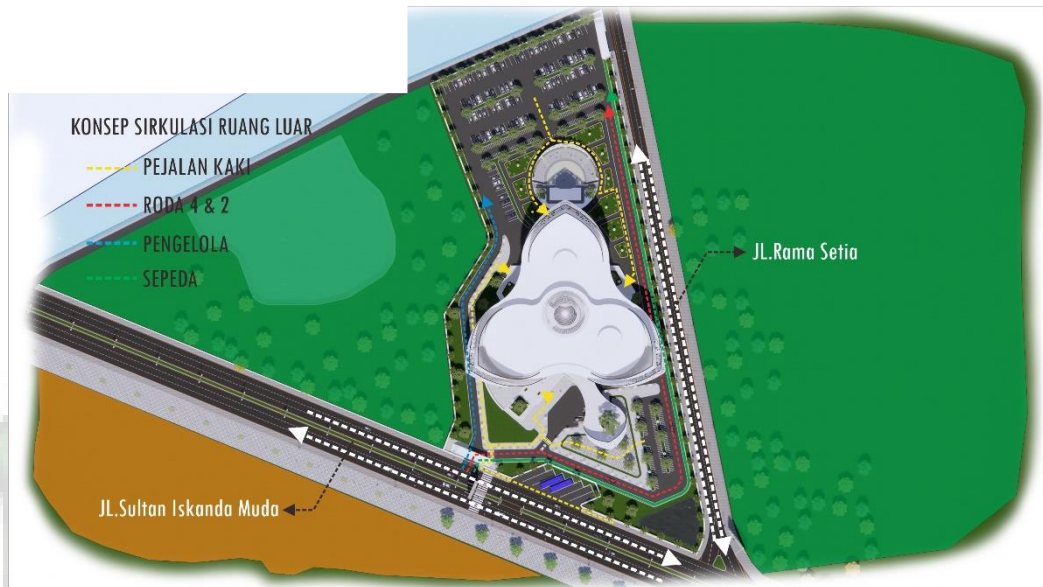
➤ Sirkulasi Kendaraan dikonsepskan langsung menuju ke arah drop off dan lanjut ke arah parkir berada di arah Utara site, sirkulasi kendaraan juga harus di bagi berdasarkan tipe pengguna kendaraan, yaitu:

- Pengguna kendaraan umum yang biasanya berhenti di area dropoff dan kemudian langsung keluar ke lokasi.
- Pengguna kendaraan pribadi yang biasanya langsung memarkirkan kendaraannya ke parkir.
- Pengguna kendaraan servis yang biasanya menuju bagian belakang bangunan untuk mengambil barang atau mengantar barang.



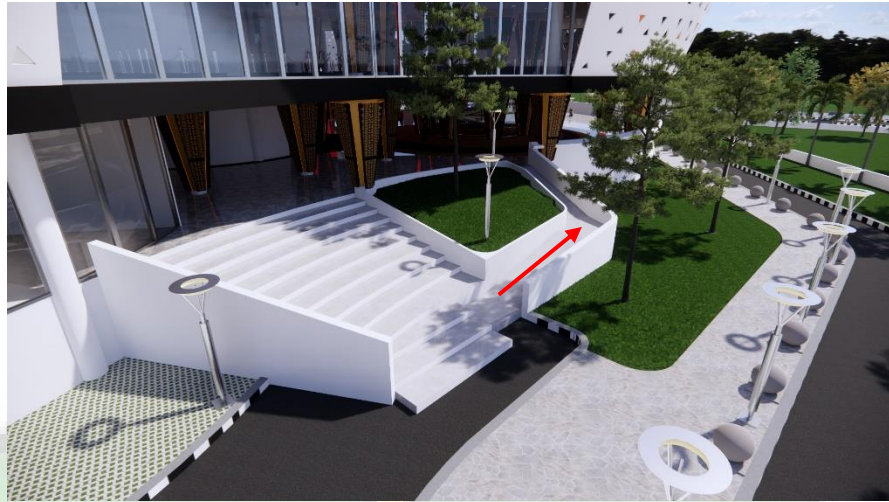
Gambar 5. 30 konsep sirkulasi ruang luar
Sumber: Analisa pribadi

- Sirkulasi Manusia disediakan untuk pejalan kaki, seperti sirkulasi bangunan, pedestrian, jalan setapak, dan ramp. Untuk meningkatkan kenyamanan pejalan kaki, maka diberi peneduh baik itu pepohonan, atap ataupun pergola.



Gambar 5. 31 Ilustrasi Pejalan Kaki
Sumber: Analisa pribadi

- Sirkulasi untuk penderita disabilitas



Gambar 5. 32 Ilustrasi sirkulasi difabel
Sumber: Analisa pribadi

b. Parkiran

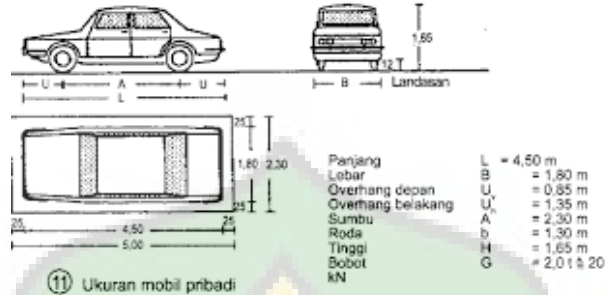
Parkiran bersifat teknis dan memiliki standar, sehingga konsep diaplikasikan lebih mengarah kepada kapasitas, jenis pengguna *parking lot*.



Gambar 5. 33 Ilustrasi konsep parkian
Sumber: Analisa pribadi

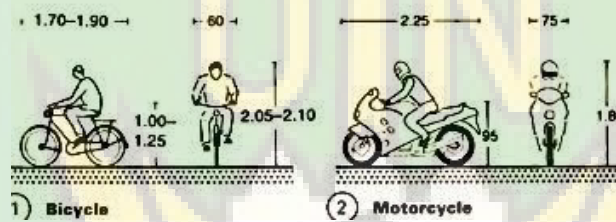
Besaran ruang satuan parker setiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut:

- Ruang parkir mobil.



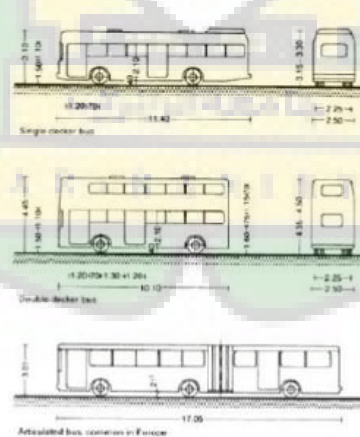
Gambar 5. 34 ukuran parkiran mobil
Sumber: *Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2*

- Ruang parkir sepeda motor



Gambar 5. 35 ukuran parkiran sepeda motor
Sumber: *Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2*

- Ruang parkir bus/Transportasi umum

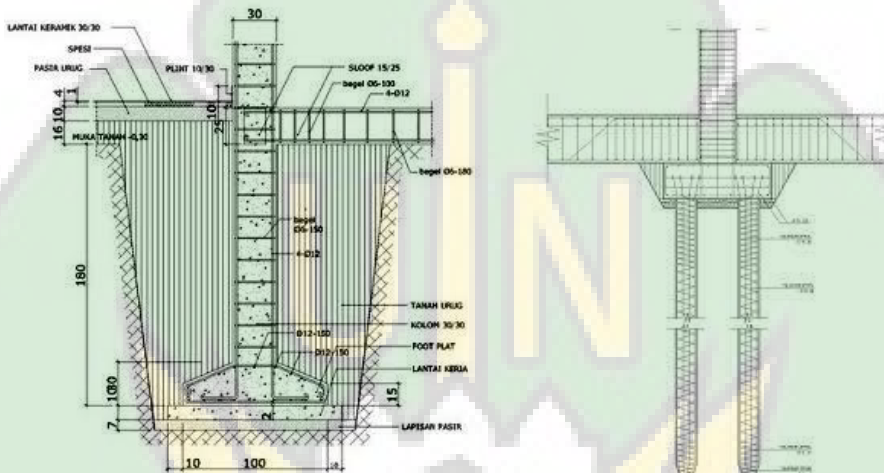


Gambar 5. 36 ukuran parkiran bus
Sumber: *Ernst Neufert, Data Arsitek, jilid 2*

5.8 Konsep Struktur dan Kontruksi

a. Struktur Pondasi

Struktur pondasi yang akan digunakan yaitu struktur pondasi tapak dan tiang pancang dikarenakan cocok untuk bangunan 1-4 lantai sesuai dengan rencana desain. Selain itu pondasi tapak lahan site memiliki tanah keras dan tidak berawa.

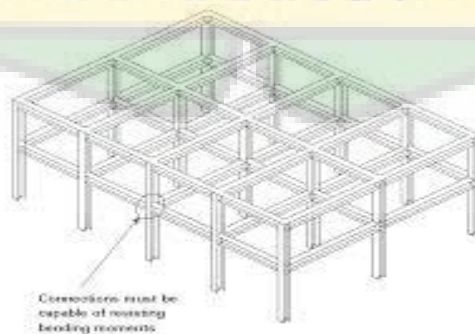


Gambar 5. 37 Pondasi Tapak dan tiang pancang

Sumber: <https://septiantoni.wordpress.com/>

b. Struktur Rangka Bangunan

Struktur rangka yang akan digunakan yaitu struktur *rigid frame*. Dengan Menggunakan sistem struktur ini beban yang ditahan oleh bangunan akan disalurkan melalui kolom dan balok.



Gambar 5. 38 Rigid frame

Sumber: <https://septiantoni.wordpress.com/>

c. Struktur atap

Struktur atap menggunakan struktur dak, karena atap bangunan akan difungsikan sebagai *escape building*.



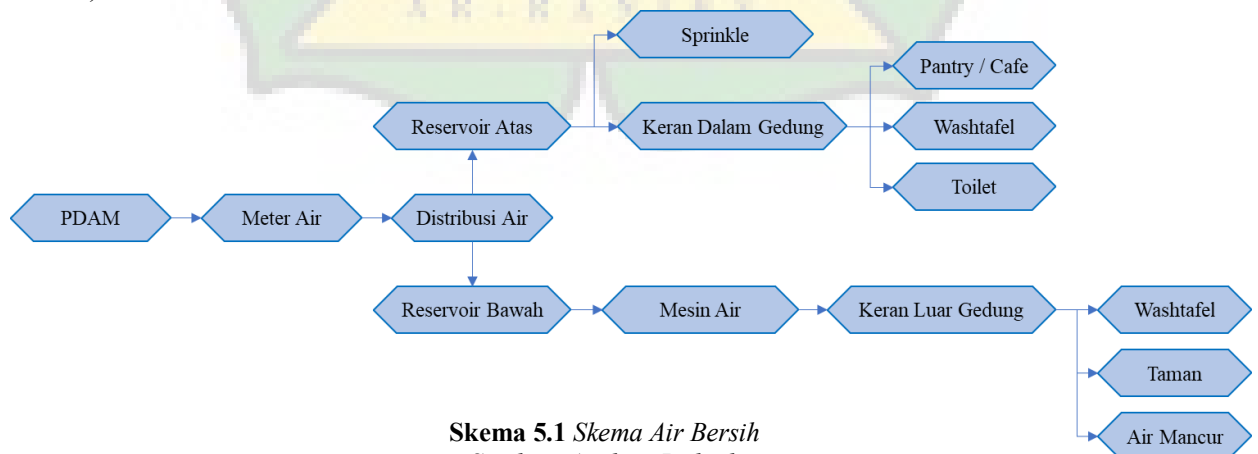
Gambar 5. 39 Atap dak
Sumber: www.dekoruma.com

5.9 Konsep Sistem Utilitas

Pada bagian ini akan menjelaskan sistem dan jenis instalasi utilitas pada perancangan Museum seni dan budaya Aceh.

a. Sistem Air Bersih

Kebutuhan air bersih pada perancangan Museum seni dan budaya Aceh bersumber dari PDAM (Industri Wilayah Air Minum), sebaliknya buat sumber air cadangan memakai sumur bor. Sistem distribusi air bersih yang digunakan merupakan sistem down feed (distribusi air dari atas ke dasar memakai gaya gravitasi bumi) serta up feed (distribusi air dari dasar ke atas memakai mesin pompa air)

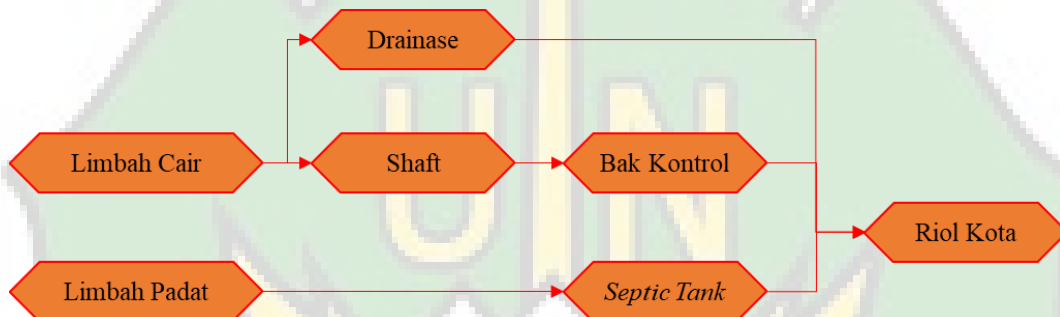


Skema 5.1 Skema Air Bersih
Sumber: Analisis Pribadi

b. Sistem Air Kotor Cair dan Padat

Air buangan dibagi dalam sebagian tipe, ialah air kotor cair serta air kotor padat. Air kotor padat bersumber dari air buangan manusia serta wajib dibuang ke septic tank kemudian dialirkan ke resapan yang berbentuk pipa ataupun sumur.

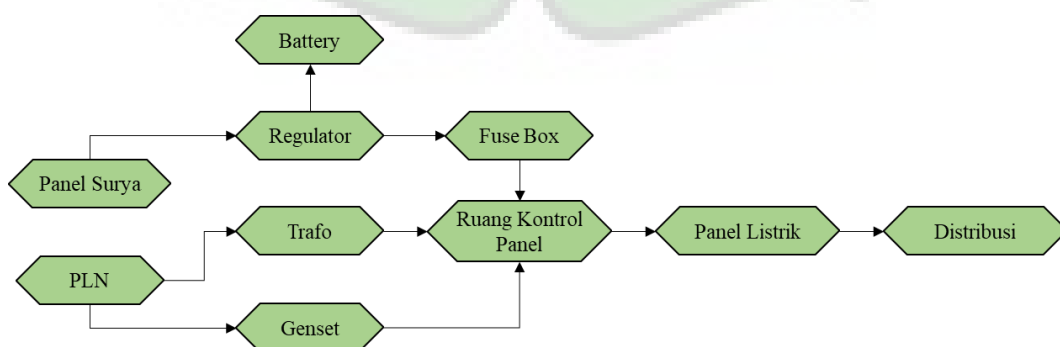
Air kotor cair berasal dari endapan air, washtafel, serta floor drain di kamar mandi bisa diolah kembali. Air buangan dari dapur/ pantry umumnya masih memiliki lemak, sebaliknya dari kamar mandi memiliki sabun. Pemecahan dari perihal ini merupakan pembuatan bak perangkap lemak buat menyaring serta menetralsisir air kotor cair saat sebelum disalurkan ke riol kota.



Skema 5.2 Skema Air Kotor
Sumber: Analisis Pribadi

c. Sistem Instalasi Listrik

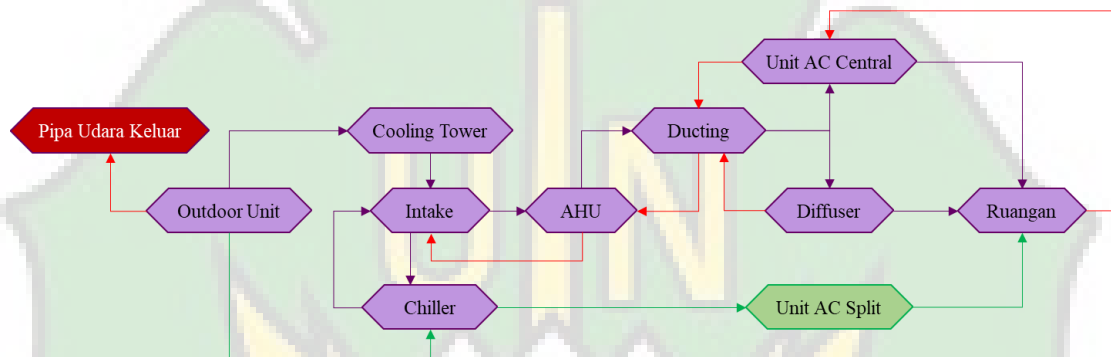
Sistem listrik utama pada perancangan Museum seni dan budaya Aceh ini bersumber dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) dengan instalasi yang dikelola oleh PLN dan disalurkan melalui jaringan-jaringan listrik ke pelanggan berdasarkan tegangan listrik yang dibutuhkan. Sumber listrik cadangan berasal dari Generator Set (Genset) dan panel surya yang berfungsi sebagai penyedia listrik cadangan ketika listrik dari PLN padam.



Skema 5.3 Skema system instalasi listrik
Sumber: Analisis Pribadi

d. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada perancangan ini adalah sistem penghawaan buatan, yaitu dengan menggunakan Air Conditioner (AC) yang terbagi dua, AC split dan AC sentral. Ruangan yang menggunakan AC sentral adalah ruangan dengan sifat semi-publik seperti retail dan fasilitas publik (auditorium, area pameran, *IMAX Cinema*, dsb). Sedangkan AC split digunakan pada ruangan dengan sifat yang lebih privat, seperti ruang pengelola, ruang edukasi dan hubungan, ruang privat lainnya yang membutuhkan penghawaan buatan.



Skema 5.4 Skema system penghawaan
Sumber: Analisis Pribadi

e. Sistem Deteksi dan penanggulangan kebakaran

Sistem Deteksi dan Penanggulangan

1. Alat Deteksi Asap (*Smoke Detector*)

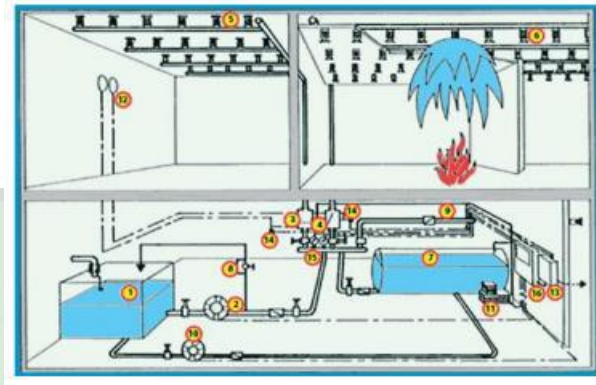
Alat ini diletakkan pada setiap titik bangunan dengan radius tertentu. Dengan tingkat sensitifitas pada asap yang tinggi, alat ini otomatis akan menghidupkan sprinkler saat kebakaran terjadi.



Gambar 5. 40 Smoke detector
Sumber: www.panasonic-fire-security.com

2. Alarm Kebakaran

Alarm ini akan terhubung dengan unit informasi pada bangunan dan juga pada pemadam kebakaran.



Gambar 5. 41 Sistem kerja sprinkler
Sumber: *Digilib.its.ac.id*

3. Fire Hydrant & Fire Extinguisher

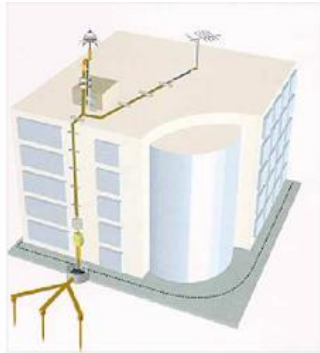
Hydrant adalah unit yang menyalurkan air pada bangunan saat kebakaran terjadi. *Hydrant* diletakkan dengan radius setiap 35 m. Sedangkan *fire extinguisher* adalah alat yang digunakan apabila hanya terjadi kebakaran ringan.



Gambar 5. 42 Fire hydrant
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Fire_hydrant

f. Sistem penangkal Petir

Sistem penangkal petir menyediakan jalur menerus dari logam yang menyalurkan petir ke dalam tanah pada saat terjadi sambaran petir pada bangunan. Sistem penangkal petir yang digunakan pada perancangan ini adalah penangkal petir elektrostatis, merupakan penangkal petir modern dengan system E.S.E (*Early Streamer Emission*).



Gambar 5. 43 Penangkal petir pada bangunan
Sumber: *antipetir.com*

g. sistem keamanan

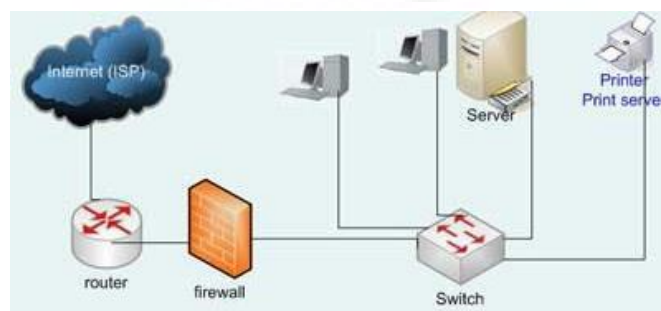
Sistem keamanan menggunakan sistem CCTV (Closed Circuit Television) pada unit bangunan dan juga entrance-entrance tiap kawasan hunian, sistem pengendali keamanan ini akan terhubung ke ruang monitoring.



Gambar 5. 44 CCTV
Sumber: */www.jakartanotebook.com*

h. Sistem Internet

Skema jaringan ini terdiri dari sebuah router (yang merupakan pelindung garis depan dari jaringan internal), sebuah firewall (yang juga merupakan pelindung jaringan dengan filter security) dan juga skema jaringan internal dengan beberapa computer desktop dan sebuah server.



Gambar 5. 45 *system internet*
Sumber: *www.pinterest.com*

5.10 Konsep Lanskap

Konsep penataan lansekap bangunan Museum seni dan budaya Aceh adalah sebagai berikut:

- a. Menghadirkan tanaman-tanaman yang berfungsi sebagai peneduh, pengarah serta penghias berdasarkan tanaman yang menjadi simbol di daerah Aceh. Seperti bungong jeumpa, jeumpan, dan sebagainya,
- b. Merancang *public space* yang nyaman untuk pengunjung berkomunikasi di area bangunan, dengan menghadirkan tempat duduk atau berkumpul yang listriknya dihasilkan oleh solar panel,

Penerapan konsep lansekap menggunakan 2 elemen material yaitu *soft material* dan *hard material*:

A. Soft material

Jenis-jenis soft material yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut:

- Tanaman Peneduh yang mampu menyerap polusi yang dihasilkan saat kendaraan melintas serta tanaman yang dapat menyerap air hujan.



Gambar 5. 46 Ketapang kencana
Sumber: <https://wahanataman.blogspot.com/>

- tanaman pengarah, yang biasa digunakan ialah tanaman yang bertajuk vertical, yang bisa memberi kesan memberi arah ke bangunan.



Gambar 5. 47 Palem Raja

Sumber: <https://palembang.tribunnews.com/>



Gambar 5. 48 Tanaman pagar

Sumber: <https://site.pictures/image/RCLsK>

- Tanaman Hias yang dapat memperindah dan menyejukkan lingkungan, serta dapat menyerap air hujan.



Gambar 5. 49 palem hias

Sumber: <https://fabelio.com/blog/jenis-palem-hias/>



Gambar 5. 50 bunga kertas
Sumber: www.99.com



Gambar 5. 51 kemboja
Sumber: www.pinterest.com

B. Hard material

Jenis-jenis hard material yang digunakan untuk tata ruang luar adalah sebagai berikut:

- Batu alam
 - Batu andhisitie, jenis batu ini mempunyai ciri-ciri tidak mudah terkena lumut, strukturnya padat dan tahan terhadap perubahan cuaca, jenis batu ini sangat cocok dijadikan pagar atau dinding rumah.
 - Batu koral sikat, jenis batu ini mempunyai cirikhas bulat dankecil yang biasanya digunakan untuk memperindah tampilan taman.
 - Batu marmer, jenis batu ini dapat memberikan kesan dingin, sejuk dan segar, pada umumnya jenis batu ini jenis batu ini sering digunakan dilantai.
 - Batu templek, jenis batu ini sangat cocok untuk kolam dan pagar rumah.

- Lampu Taman

Lampu taman adalah salah satu elemen penting didalam menciptakan suasana taman yang asri, indah dan sejuk. Lampu bukan hanya sarana penerangan namun sudah berkembang menjadi penambah nilai estetika.



Gambar 5. 52 Lampu Taman
Sumber: www.jakartanotebook.com

- Bangku taman



Gambar 5. 53 bangku taman
Sumber: www.pinterest.com

- Biopori

Biopori berguna sebagai penyerap air dengan cepat ketika terjadinya hujan, sehingga dapat mencegah site tergenang air.

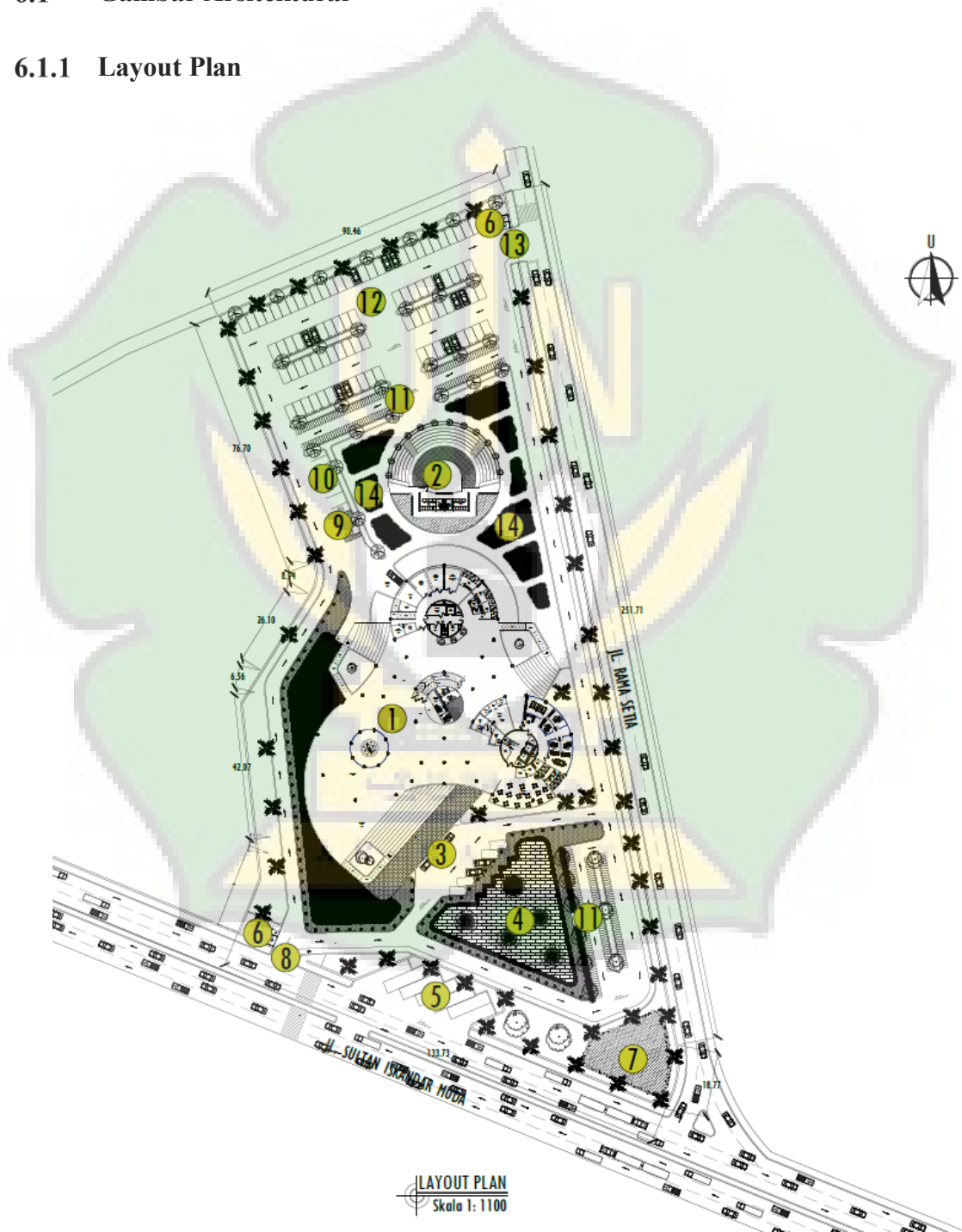


Gambar 5. 54 Biopori
Sumber: www.pinterest.com

BAB VI APLIKASI DESAIN

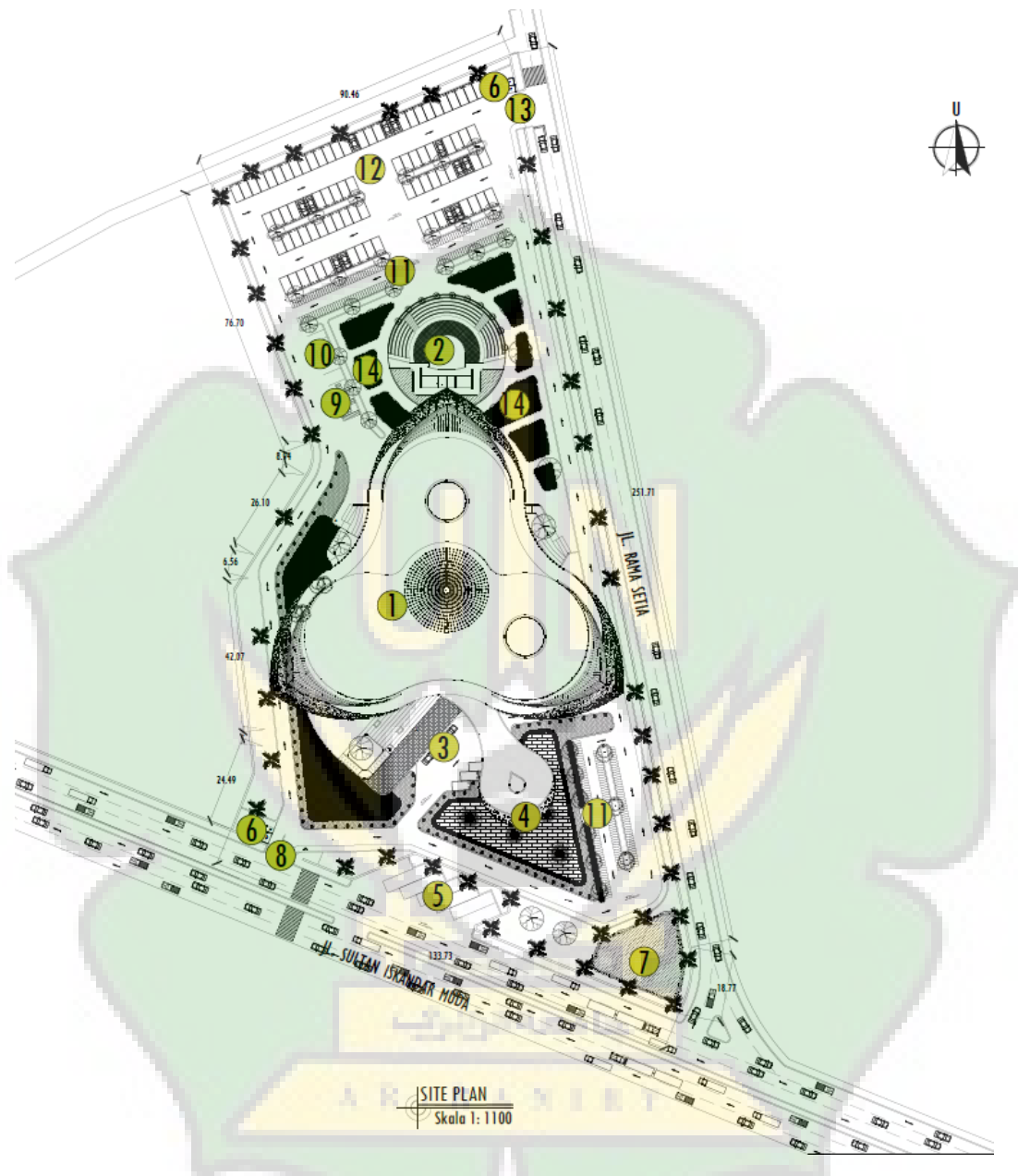
6.1 Gambar Arsitektural

6.1.1 Layout Plan



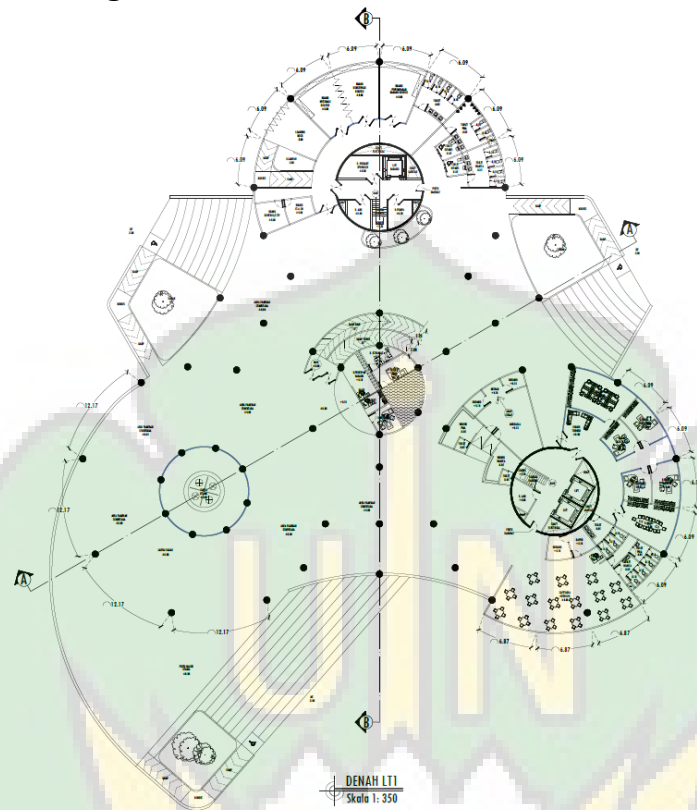
Gambar 6. 1 *Layout Plan*
Sumber: Dokumen Pribadi

6.1.2 Site Plan

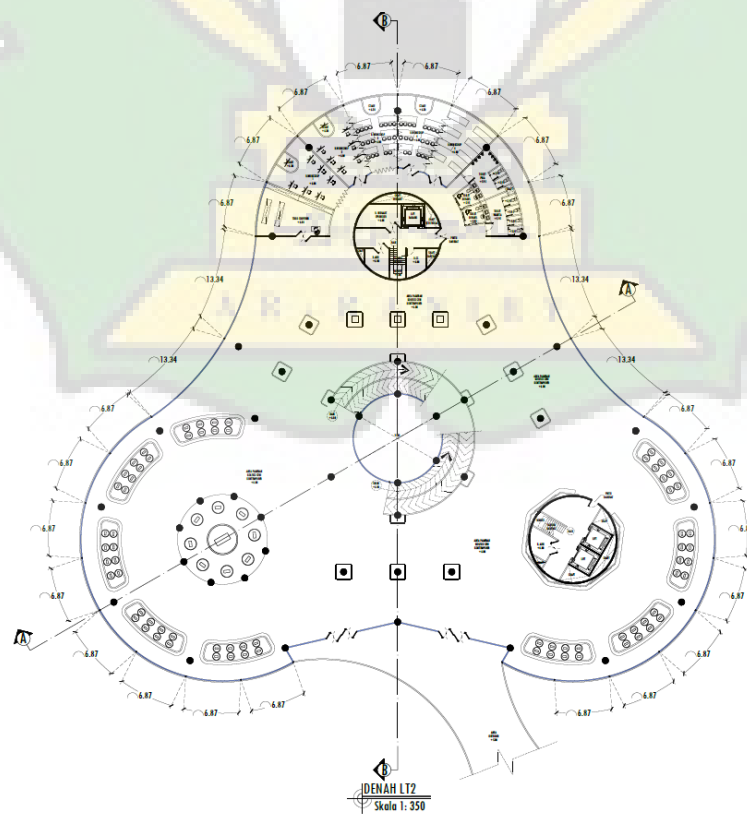


Gambar 6. 2 Site Plan
Sumber: Dokumen Pribadi

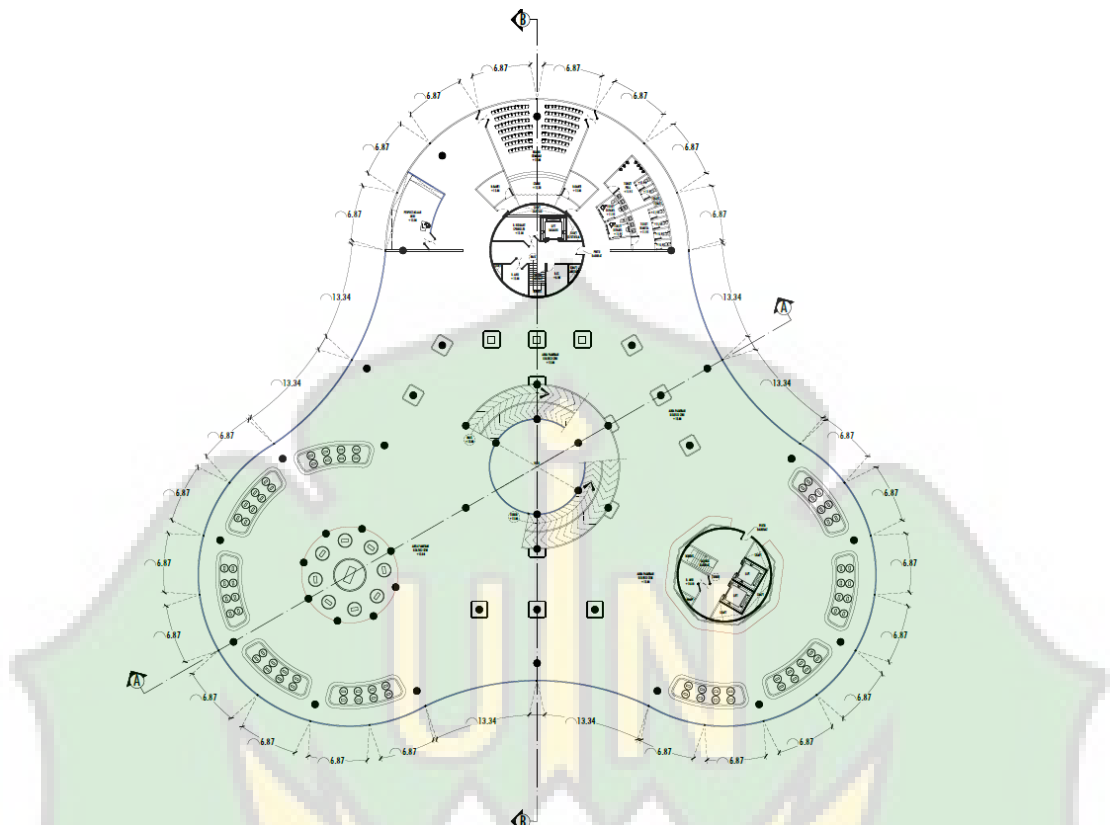
6.1.3 Denah Bangunan



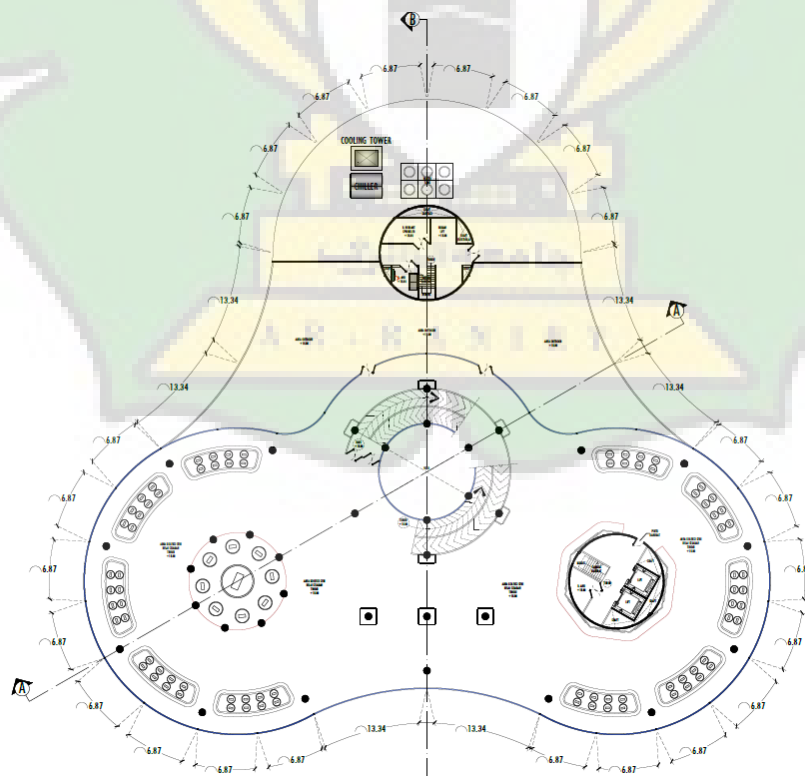
Gambar 6. 3 Denah lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



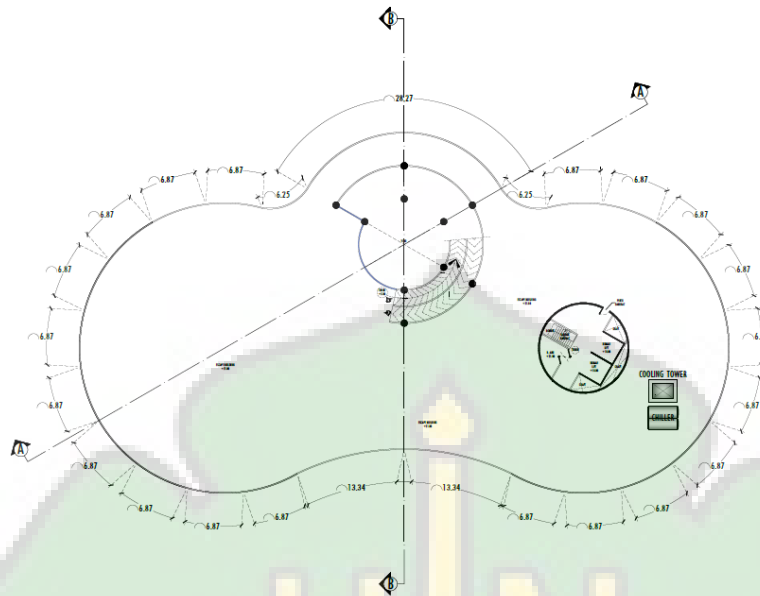
Gambar 6. 4 Denah lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 5 Denah lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 6 Denah Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

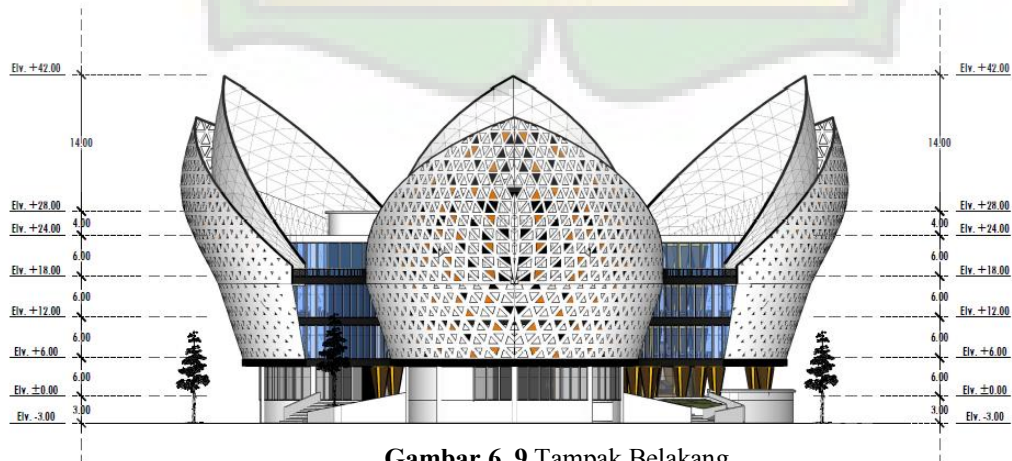


Gambar 6. 7 Denah Rooftop
Sumber: Dokumen Pribadi

6.1.4 Tampak Bangunan



Gambar 6. 8 Tampak Depan
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 9 Tampak Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi

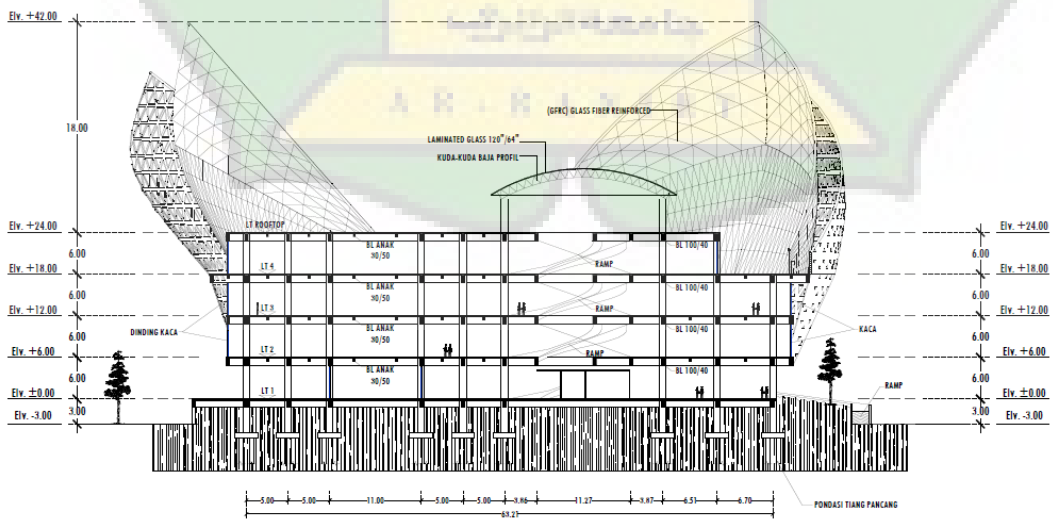


Gambar 6. 10 Tampak Samping Kanan
Sumber: Dokumen Pribadi

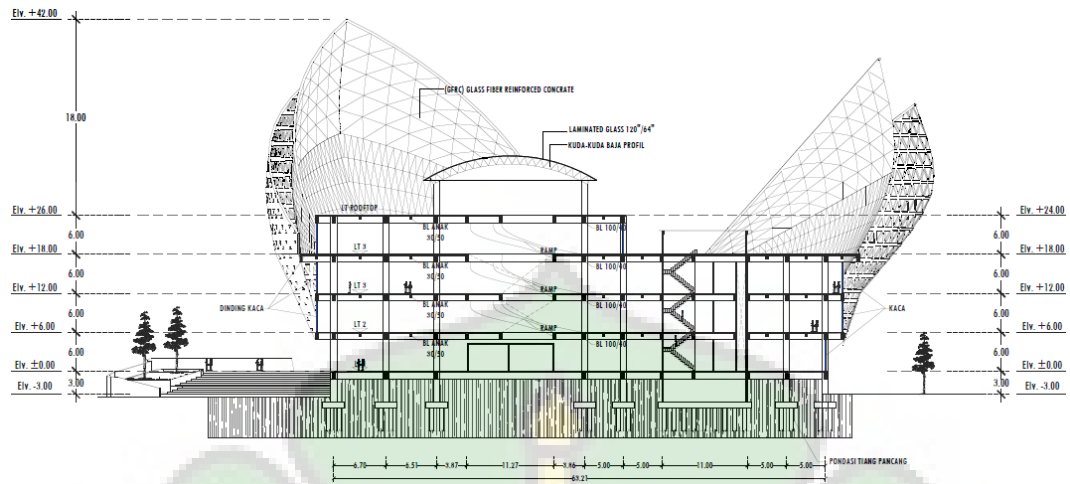


Gambar 6. 11 Tampak Samping Kiri
Sumber: Dokumen Pribadi

6.1.5 Potongan Bangunan

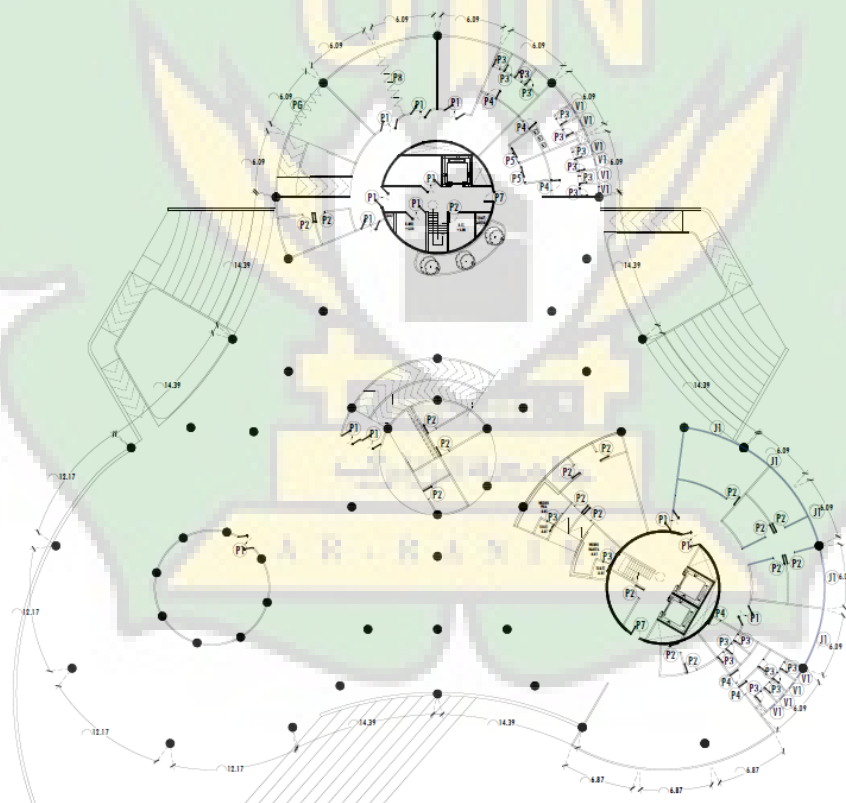


Gambar 6. 12 Potongan A-A
Sumber: Dokumen Pribadi

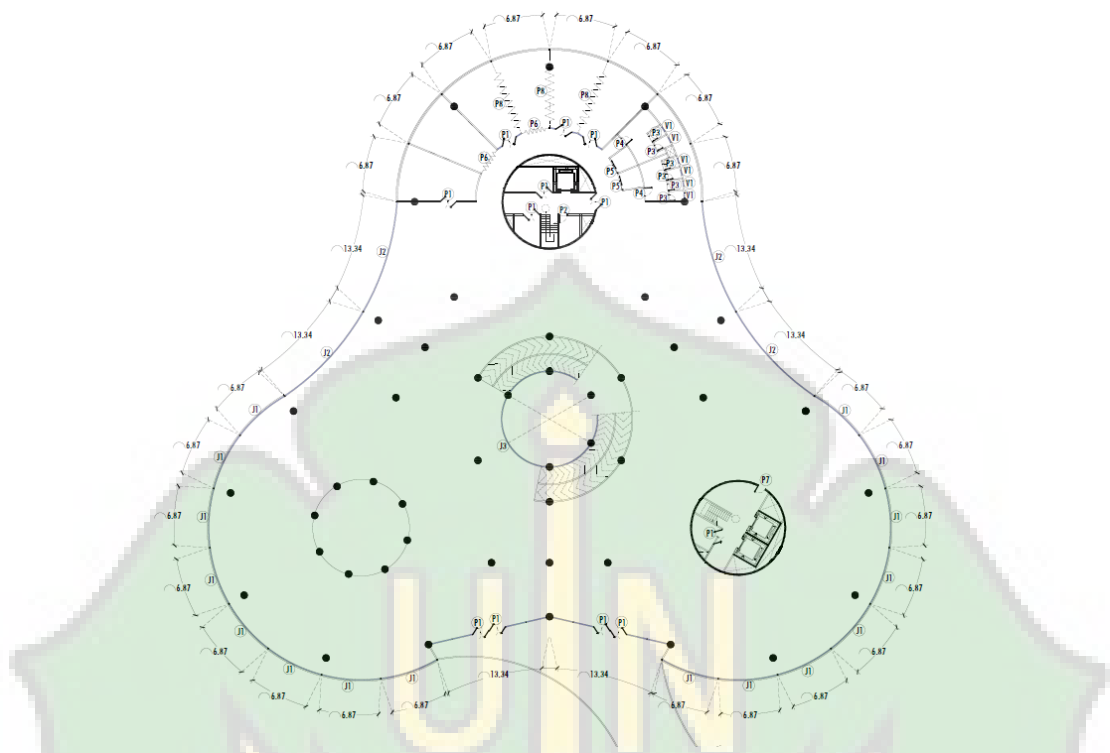


Gambar 6. 13 Potongan B-B
Sumber: Dokumen Pribadi

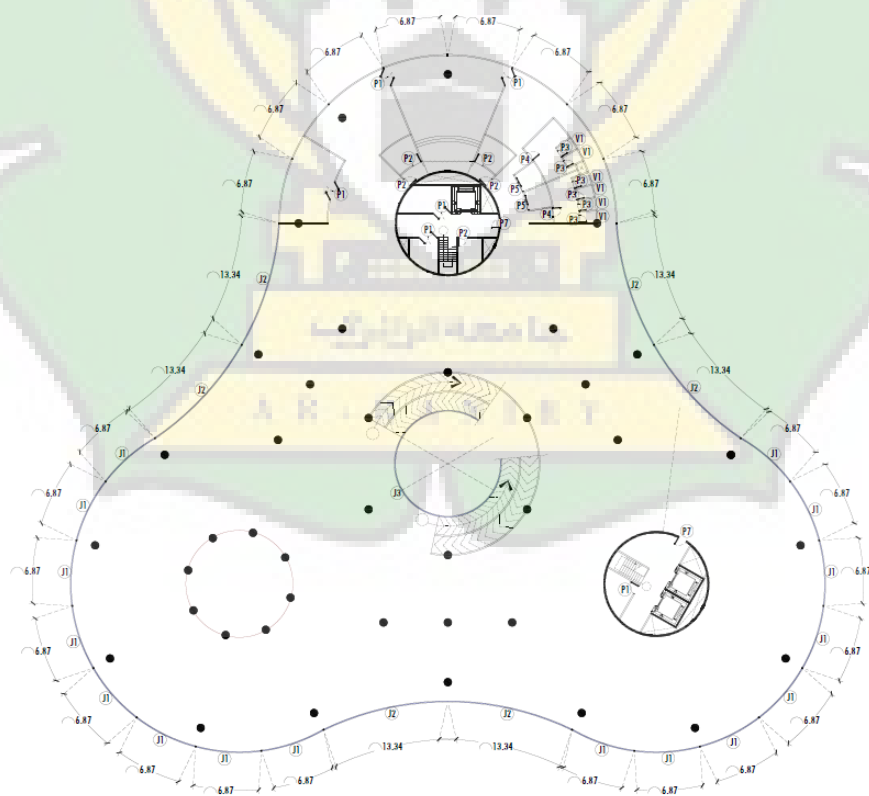
6.1.6 Denah Rencana Kusen



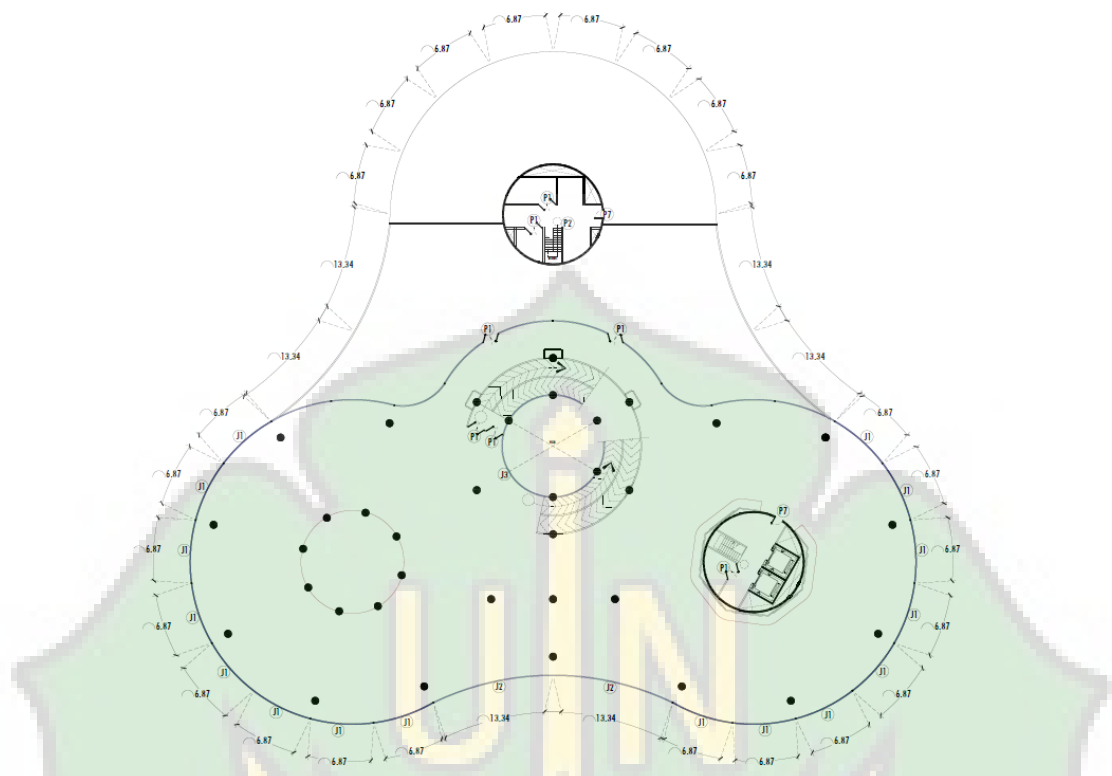
Gambar 6. 14 Denah Rencana Kusen Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.15 Denah Rencana Kusen lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi

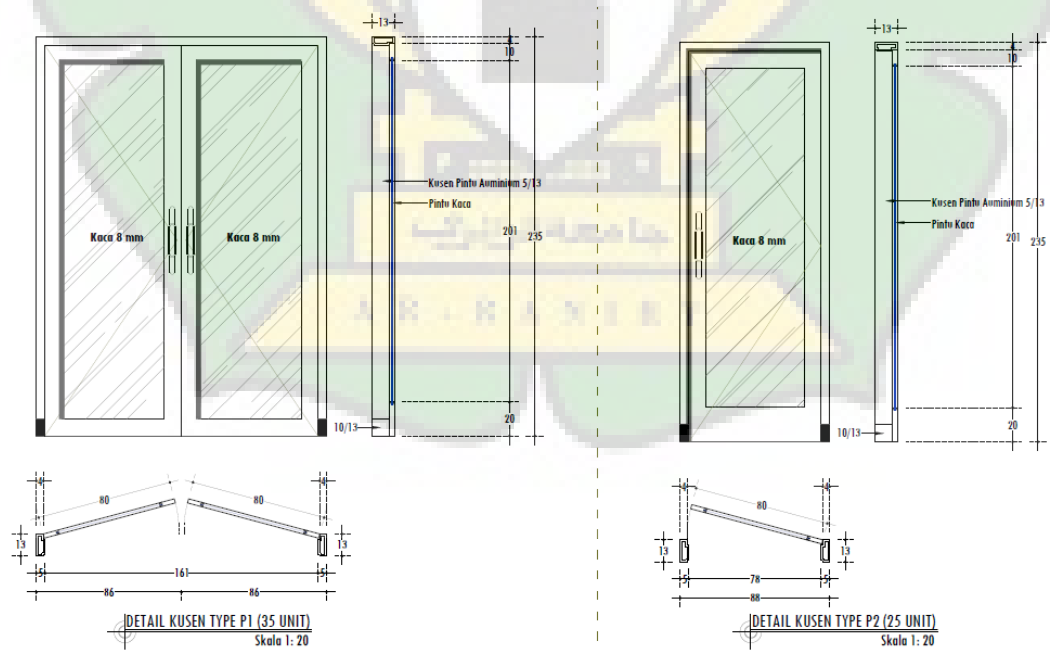


Gambar 6.16 Denah Rencana Kusen lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi

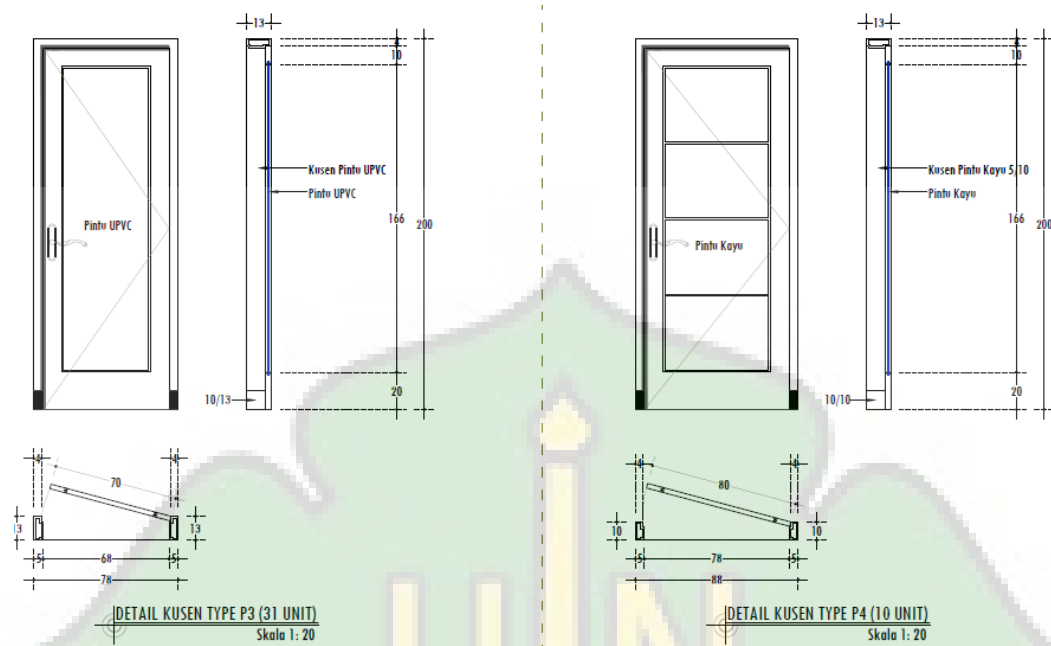


Gambar 6. 17 Denah Rencana Kusen lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

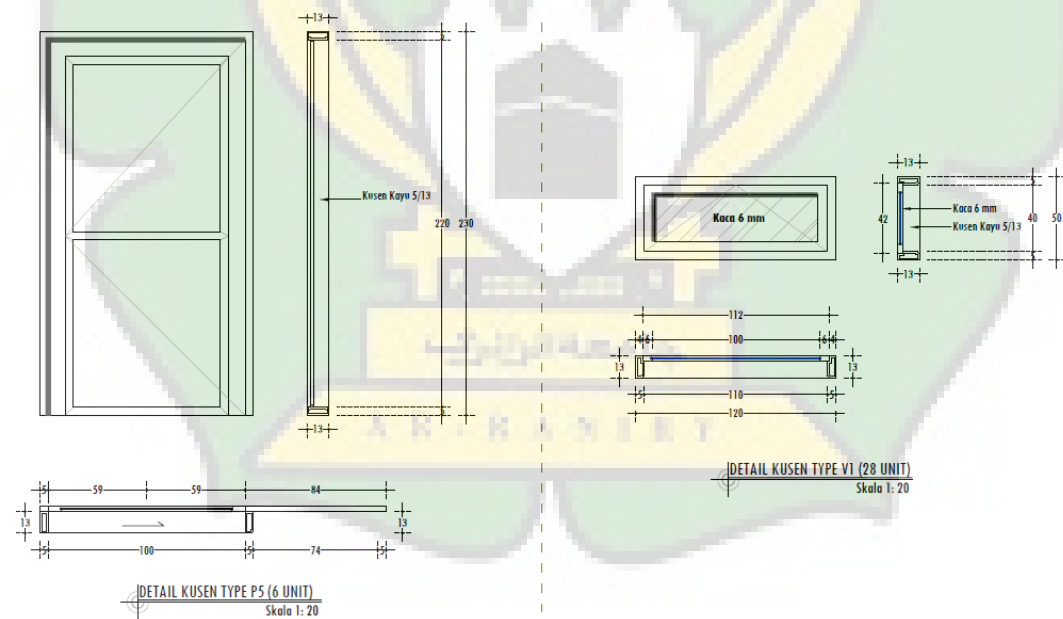
6.1.7 Detail Kusen



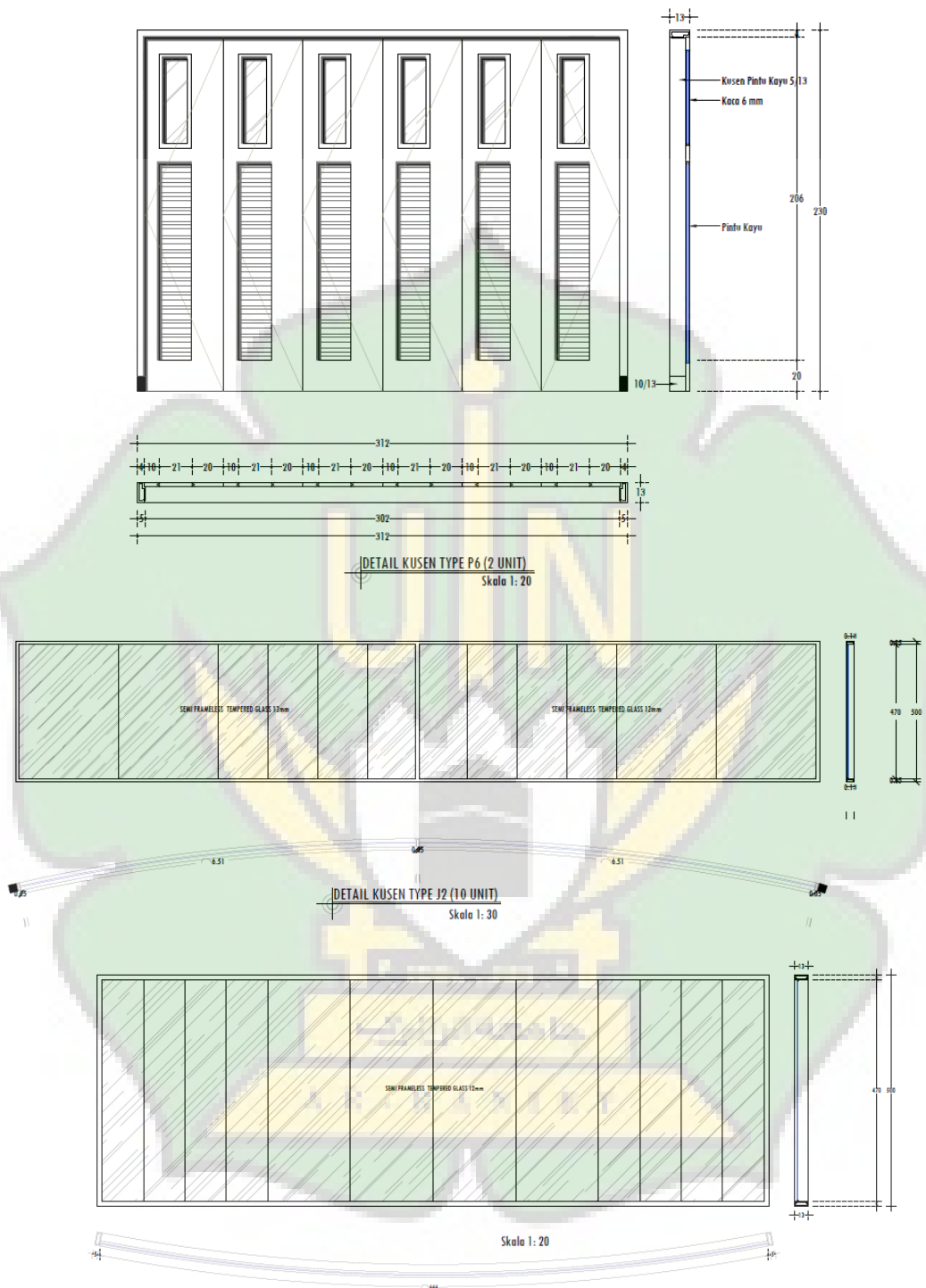
Gambar 6. 18 Detail kusen P1-P2
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 6. 19 Detail Kusen P3,P4
Sumber: Dokumen Pribadi

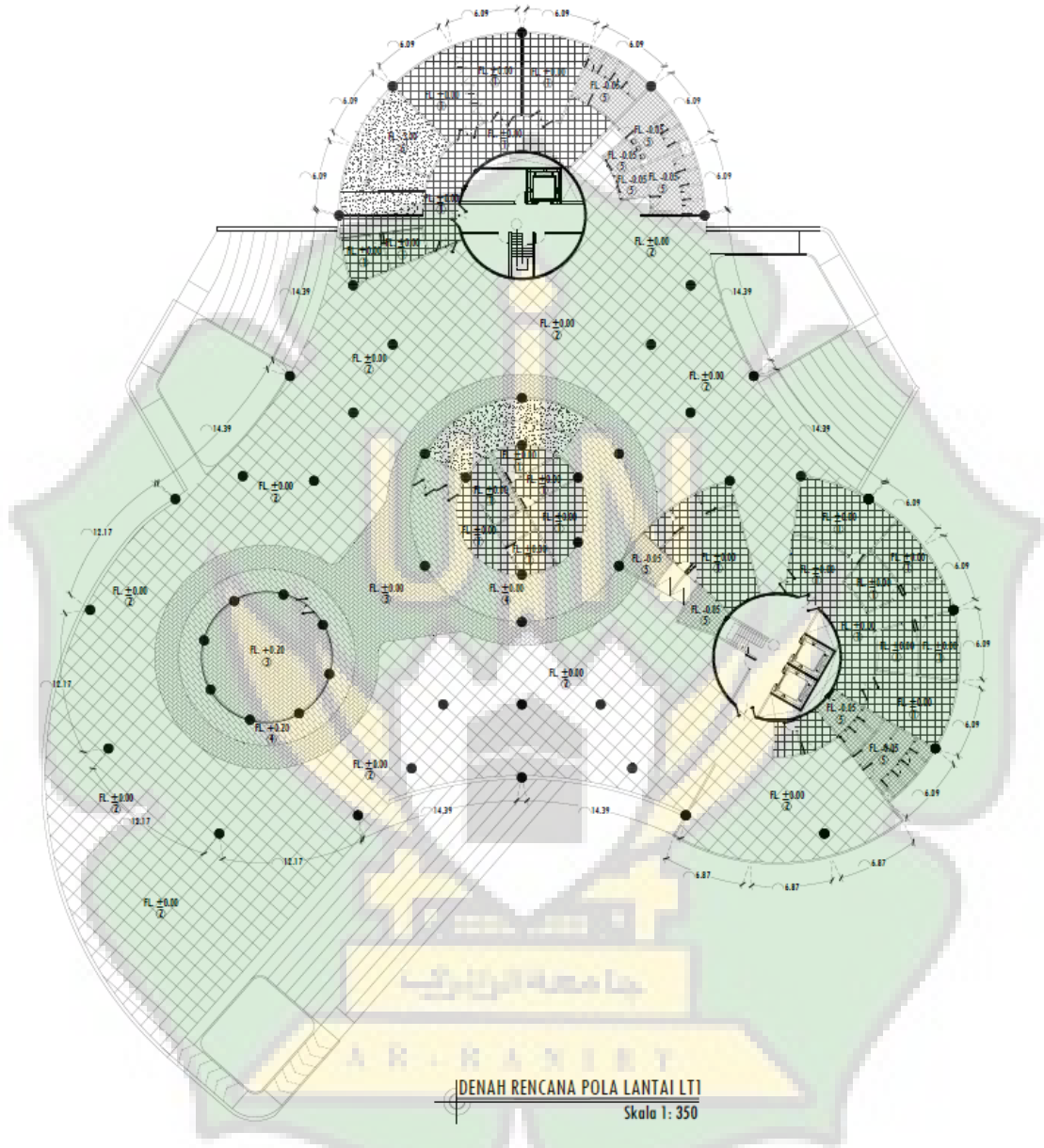


Gambar 6. 20 Detail Kusen P5,V1
Sumber: Dokumen Pribadi

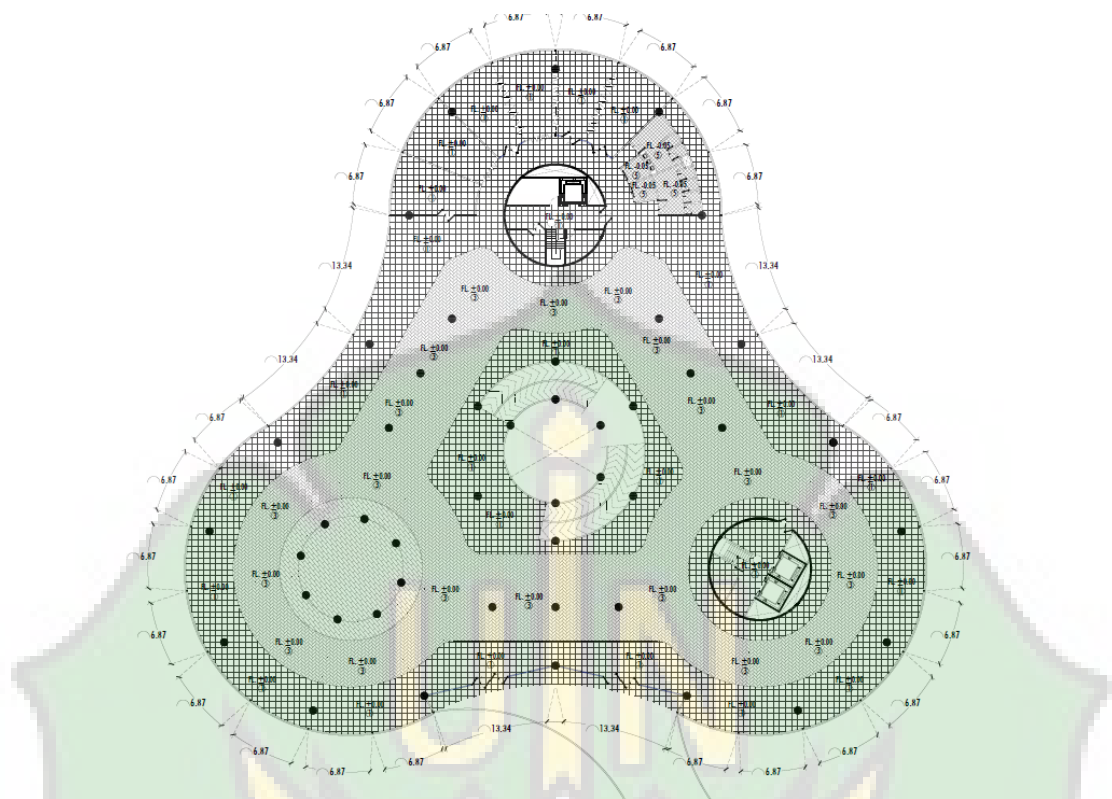


Gambar 6. 21 Detail Kusen P6,J2
Sumber: Dokumen Pribadi

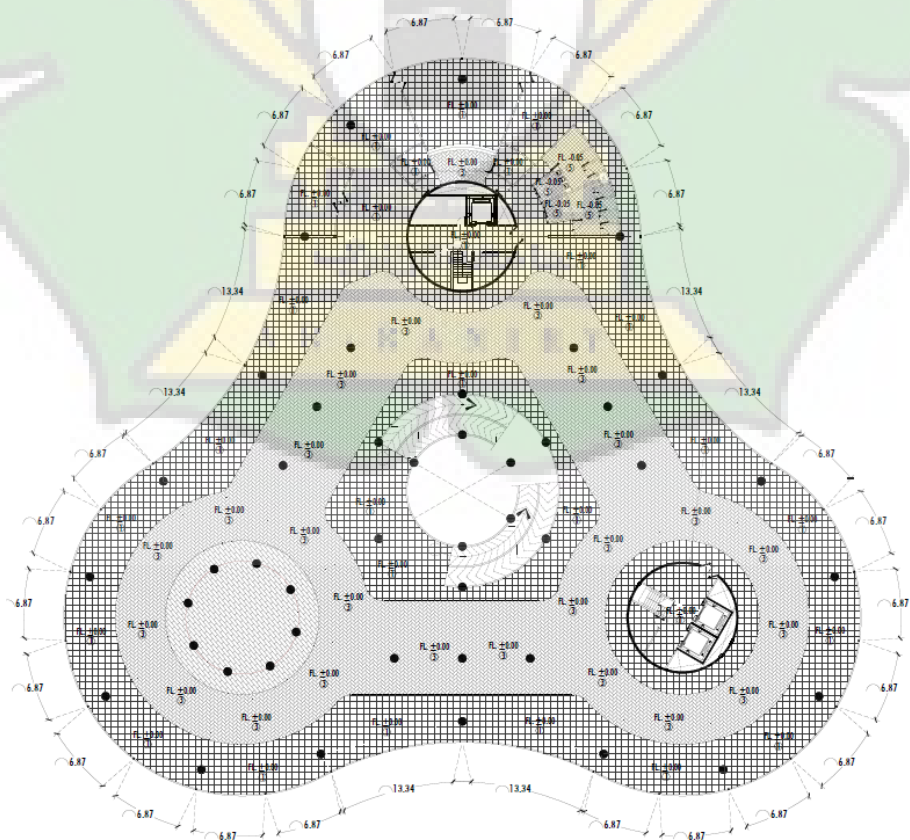
6.1.8 Denah Rencana Pola Lantai



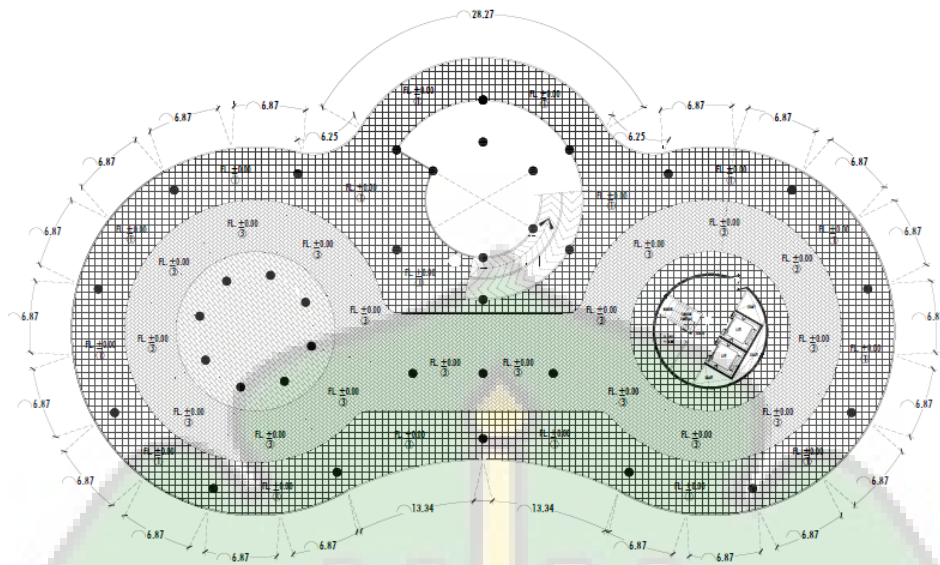
Gambar 6. 23 Denah Pola Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



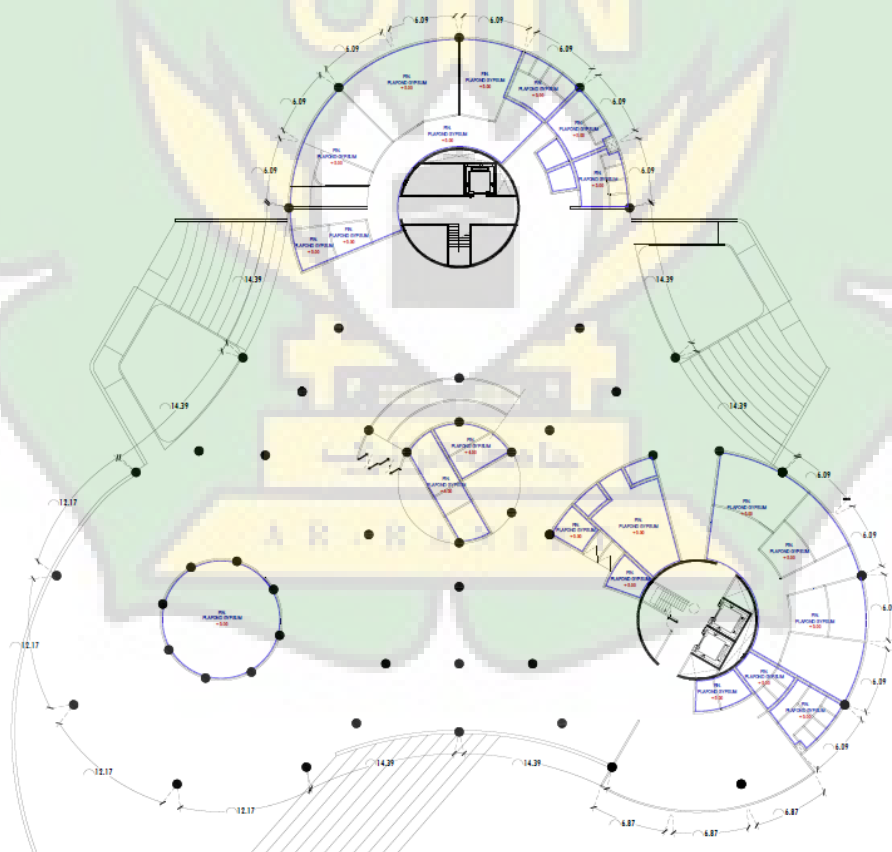
Gambar 6. 24 Denah Pola Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi



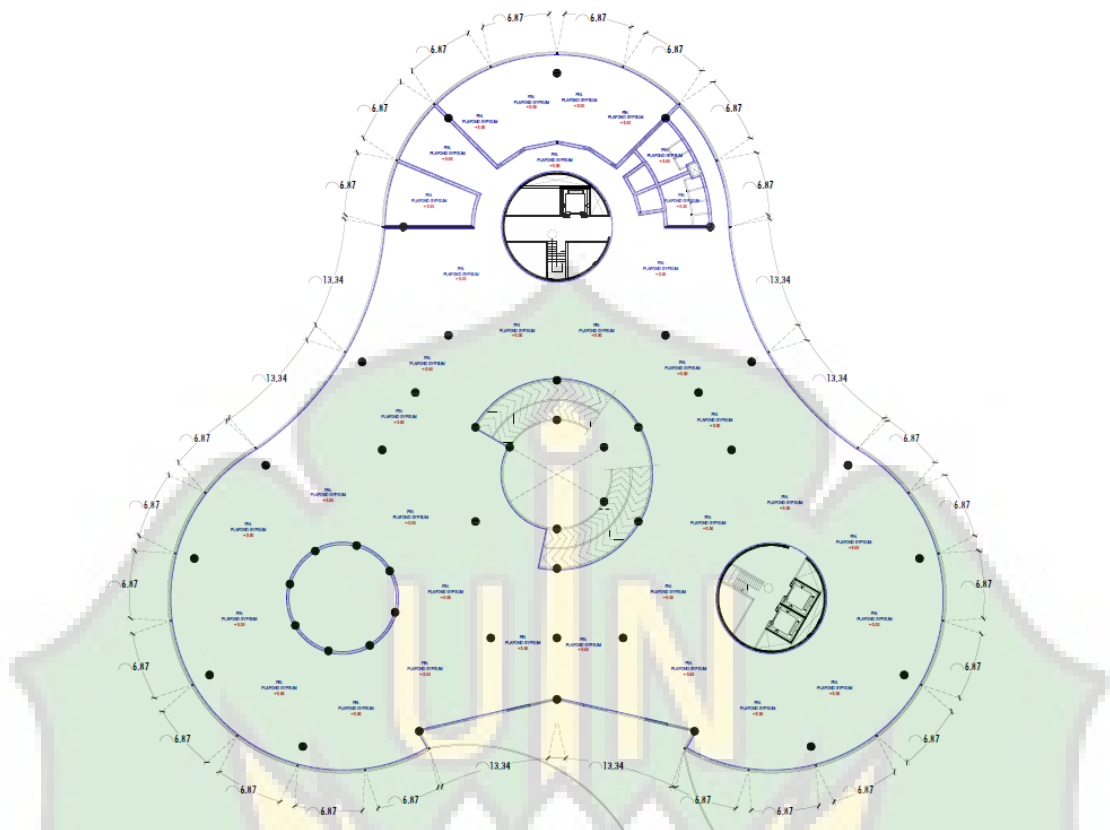
Gambar 6. 25 Denah Pola Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi



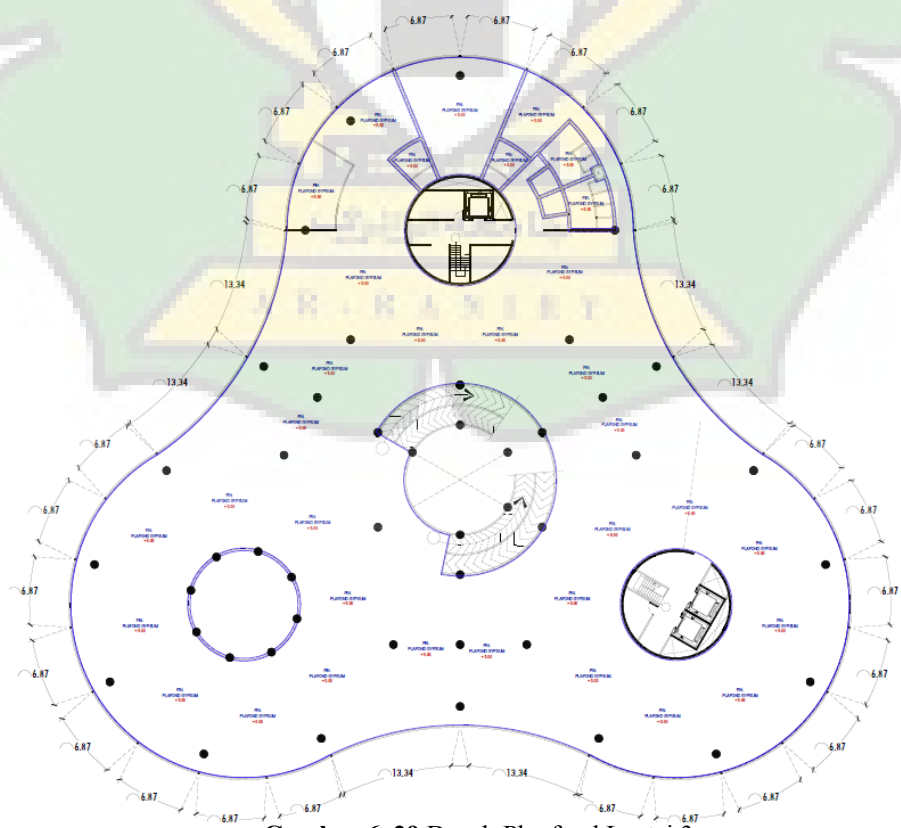
Gambar 6. 26 Denah Pola Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi



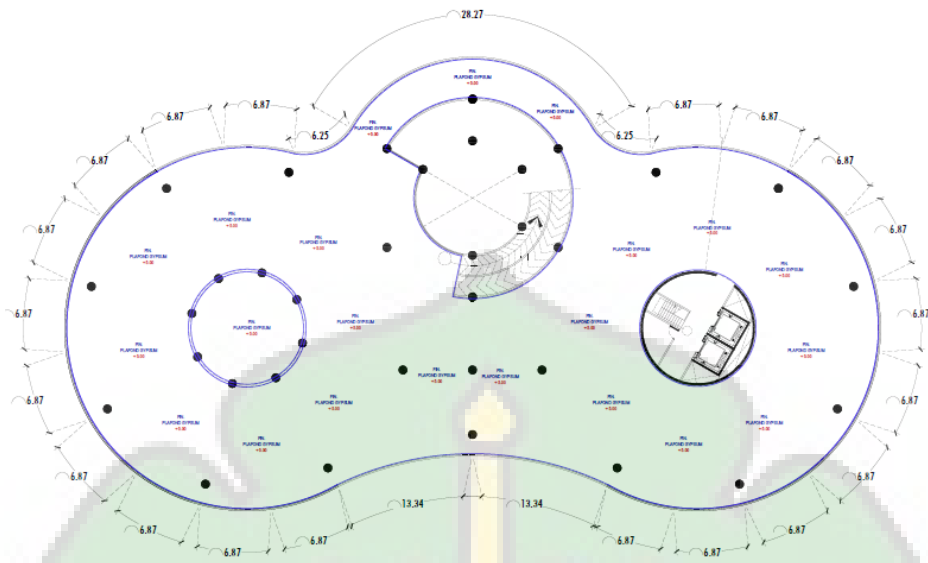
Gambar 6. 27 Denah Planfond Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 28 Denah Planfond Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi

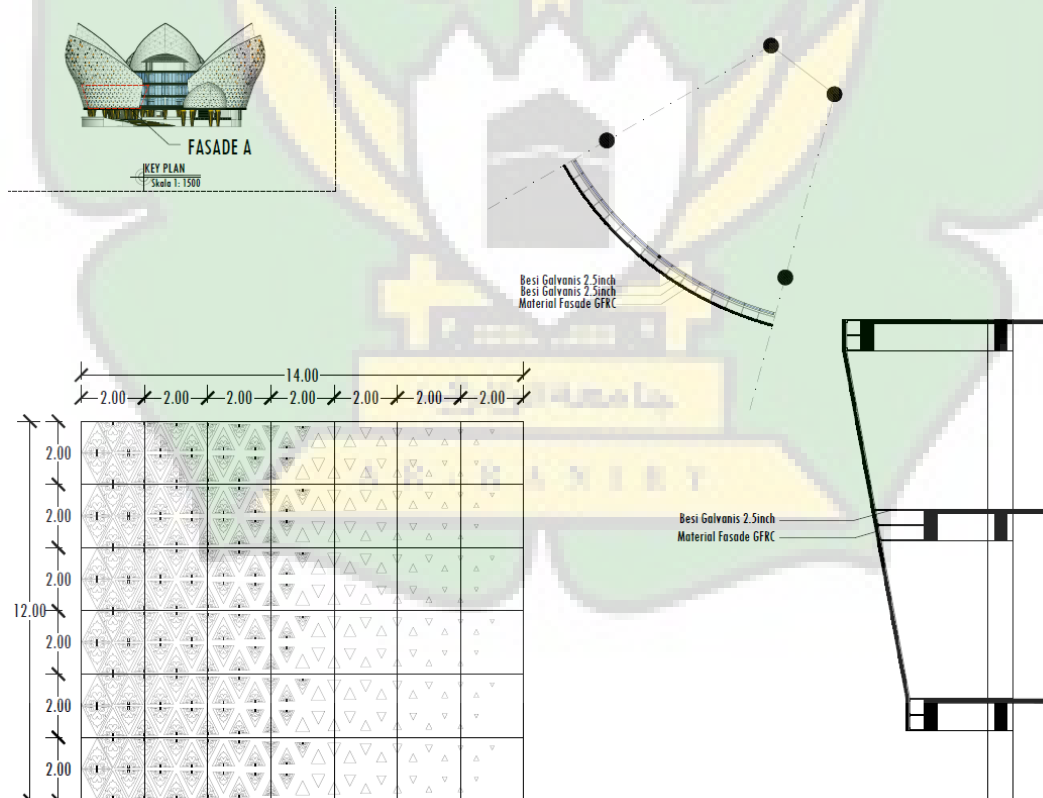


Gambar 6. 29 Denah Planfond Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi

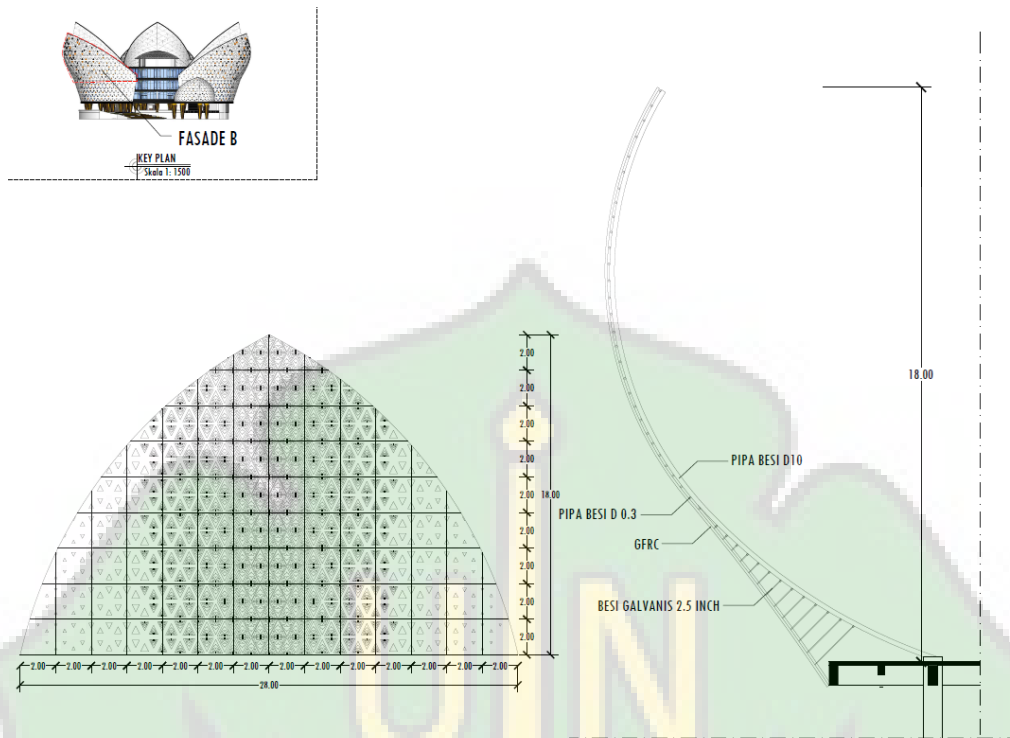


Gambar 6. 30 Denah Planfond Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

6.1.9 Fasade



Gambar 6. 31 Detail Fasade
Sumber: Dokumen Pribadi

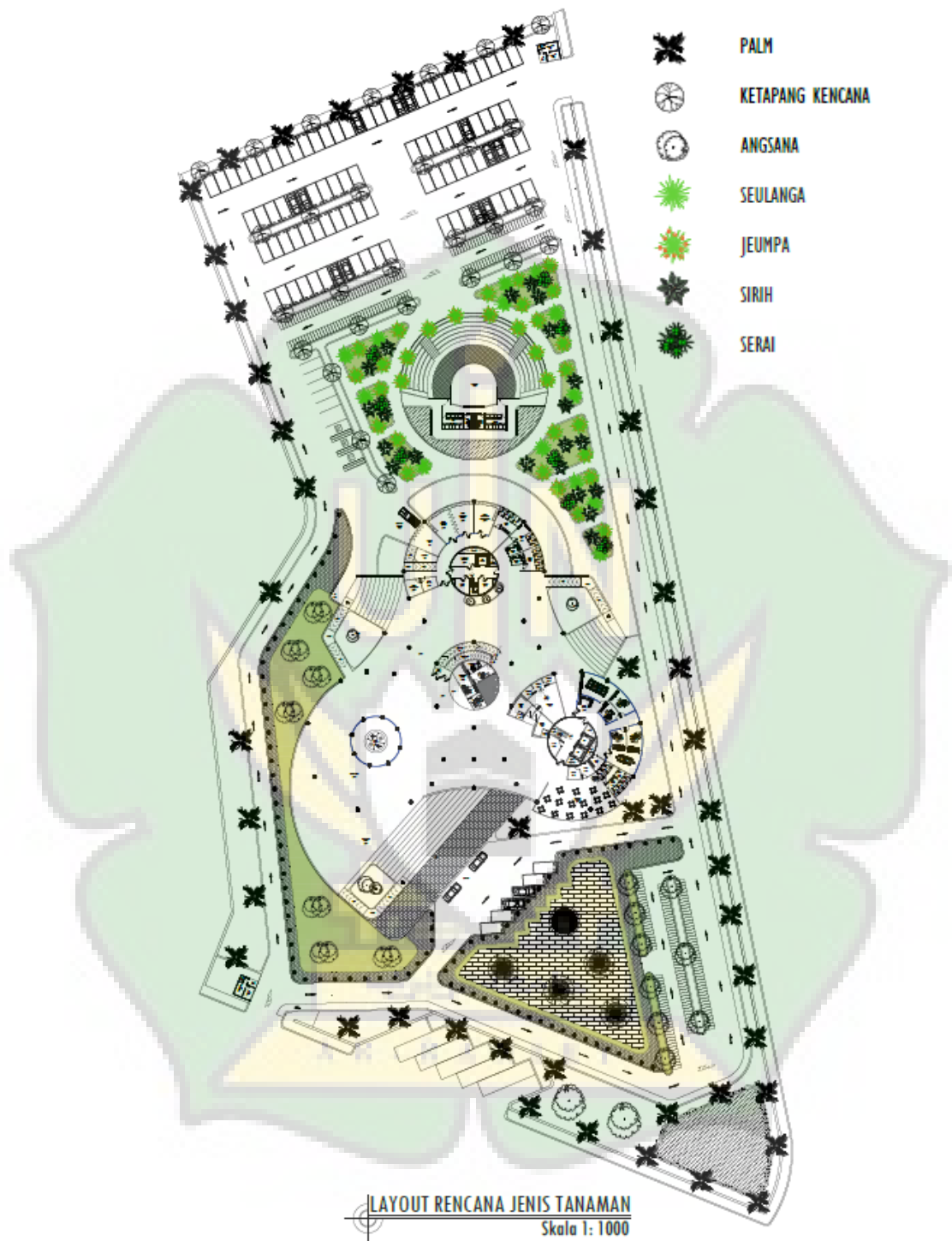


Gambar 6. 33 Detail Fasade
Sumber: Dokumen Pribadi

6.1.10 Rencana Lanskap



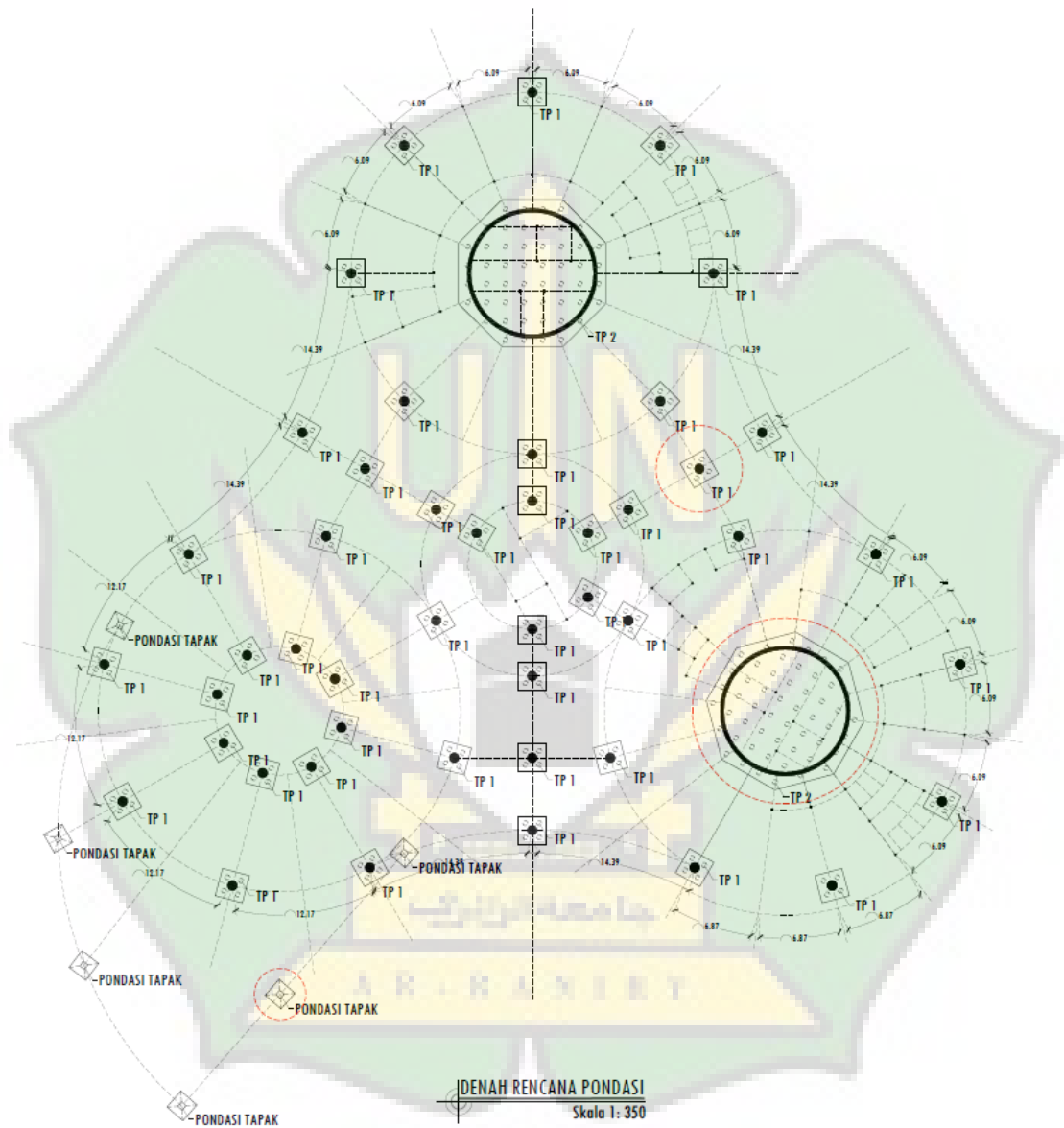
Gambar 6. 32 Layout Lanskap
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 34 Layout Jenis Tanaman
Sumber: Dokumen Pribadi

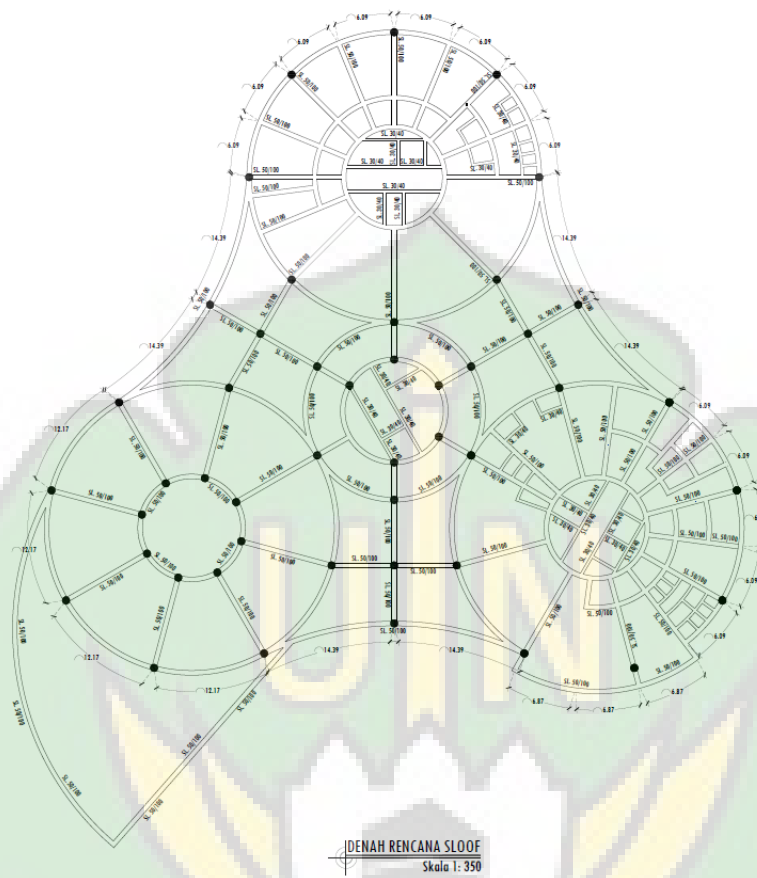
6.2 Gambar Struktural

6.2.1 Denah Rencana Pondasi



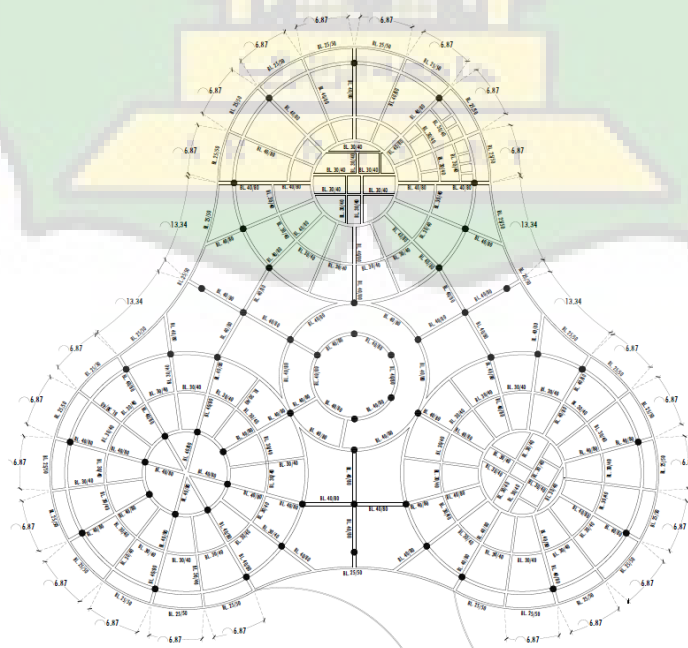
Gambar 6. 36 Denah Rencana Pondasi
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.2 Denah Rencana *Sloof*

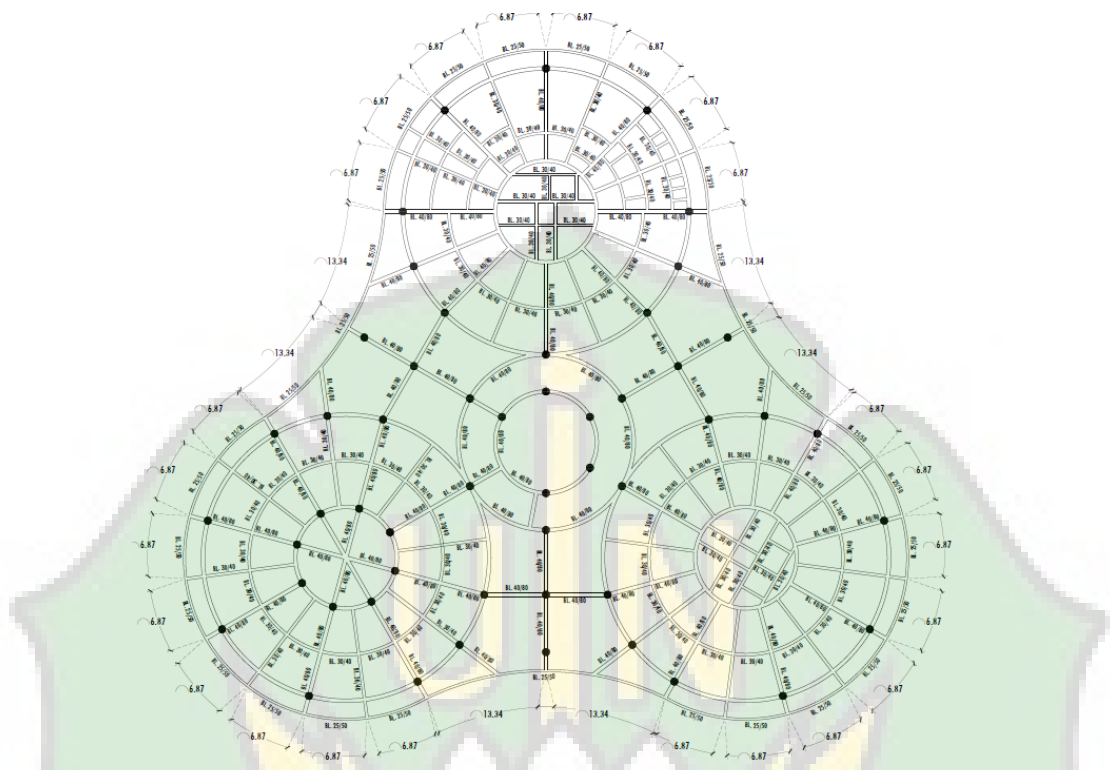


Gambar 6. 37 Denah Rencana Sloof
Sumber: Dokumen Pribadi

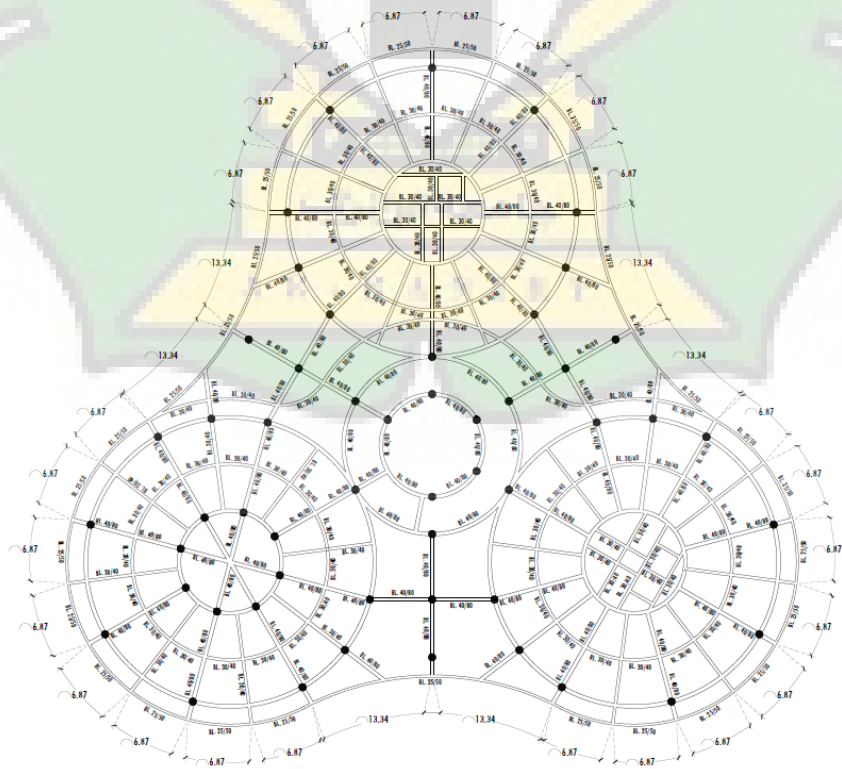
6.2.3 Rencana Balok Lantai



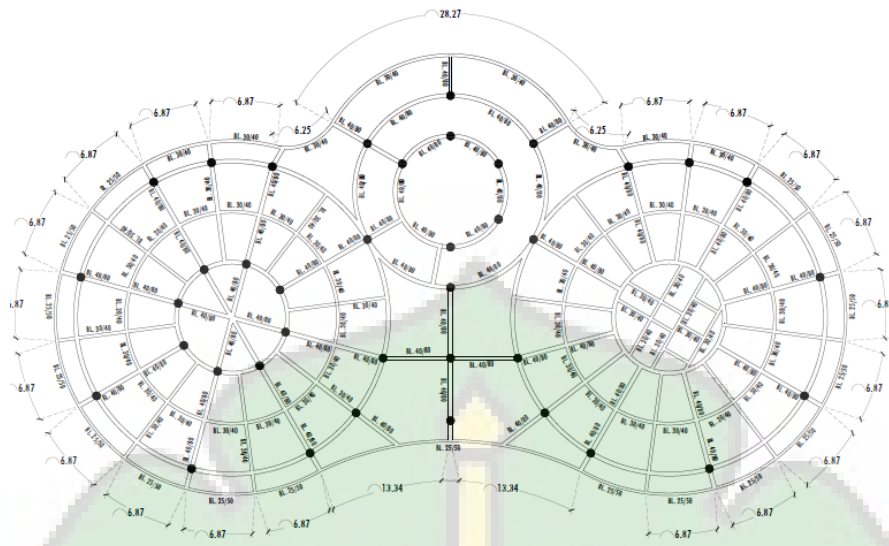
Gambar 6. 38 Denah Rencana Balok Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 39 Denah Rencana Balok Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi

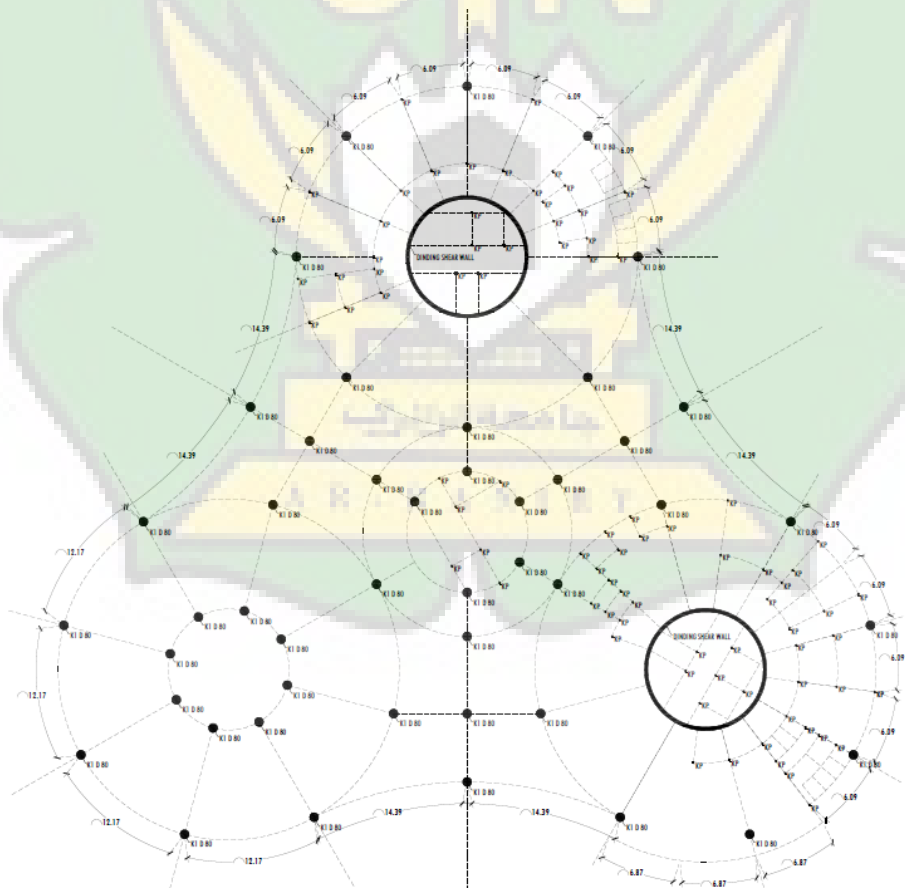


Gambar 6. 40 Denah Rencana Balok Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

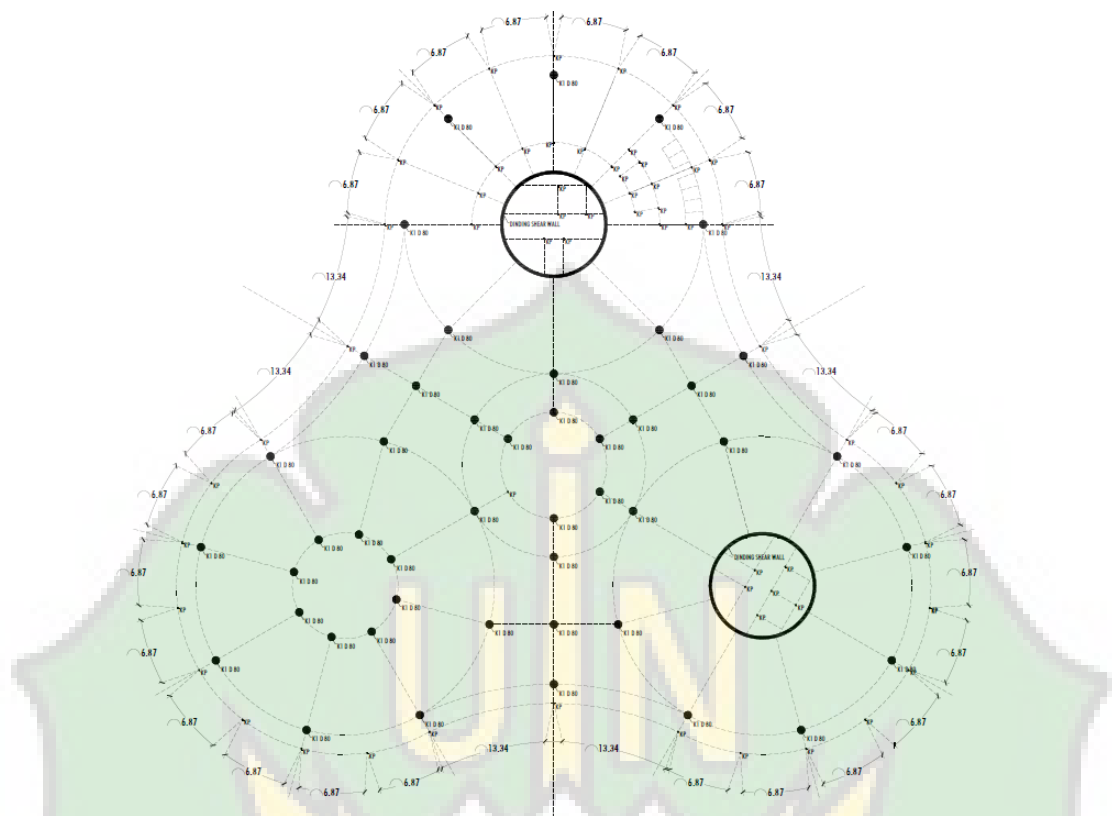


Gambar 6. 41 Denah Rencana Balok Lantai Rootop
Sumber: Dokumen Pribadi

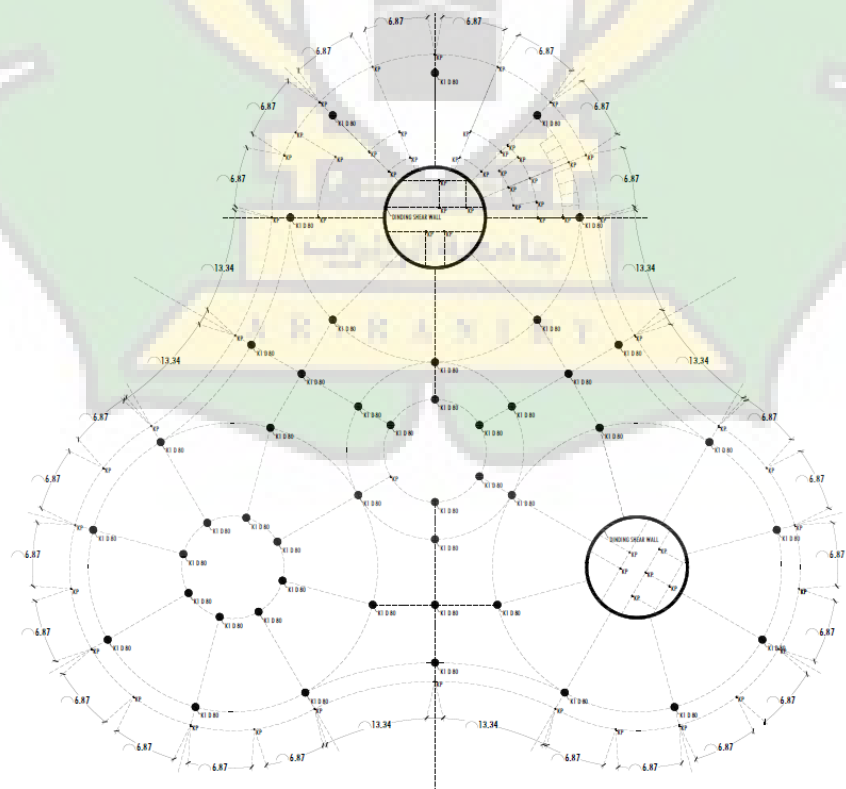
6.2.4 Denah Rencana Kolom



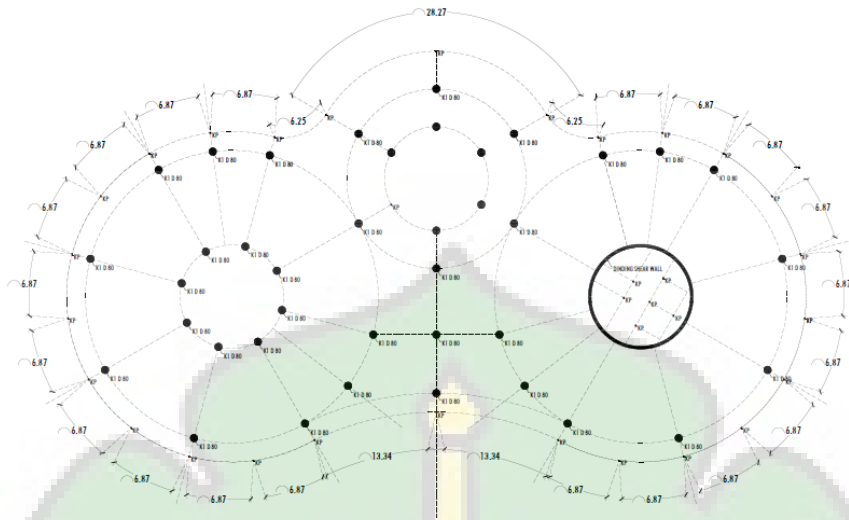
Gambar 6. 42 Denah Rencana Kolom Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 43 Denah Rencana Kolom Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi

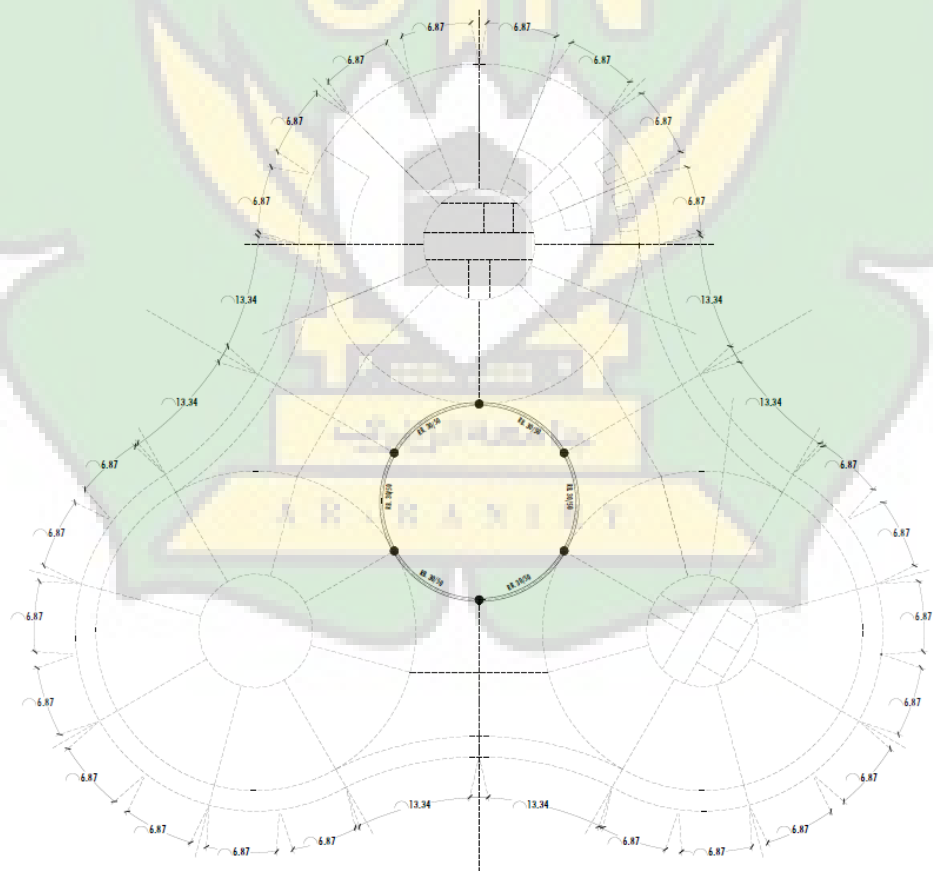


Gambar 6. 44 Denah Rencana Kolom Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi



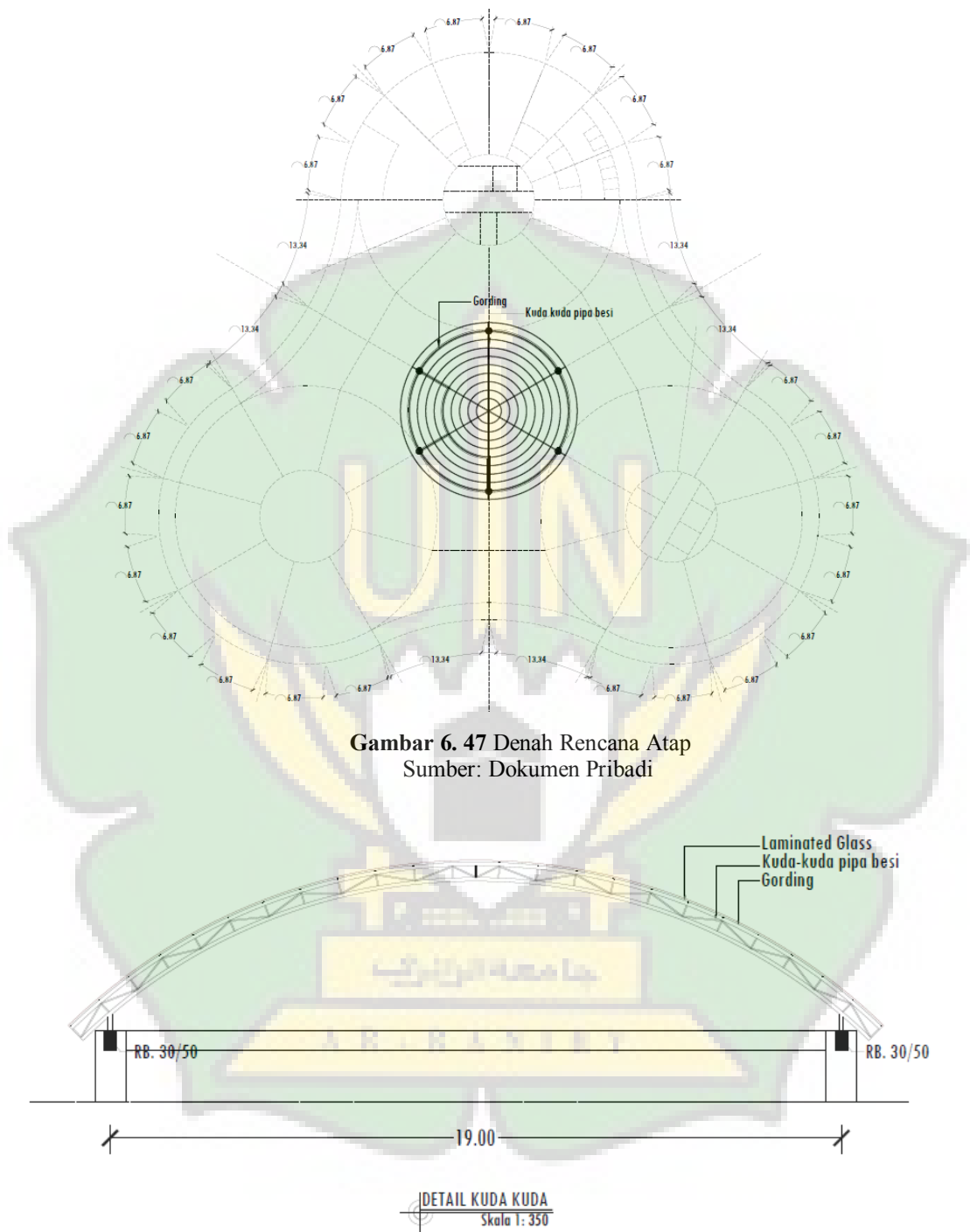
Gambar 6. 45 Denah Rencana Kolom Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.5 Denah Rencana Ring Balok



Gambar 6. 46 Denah Rencana Ring Balok
Sumber: Dokumen Pribadi

6.2.6 Denah Rencana Atap

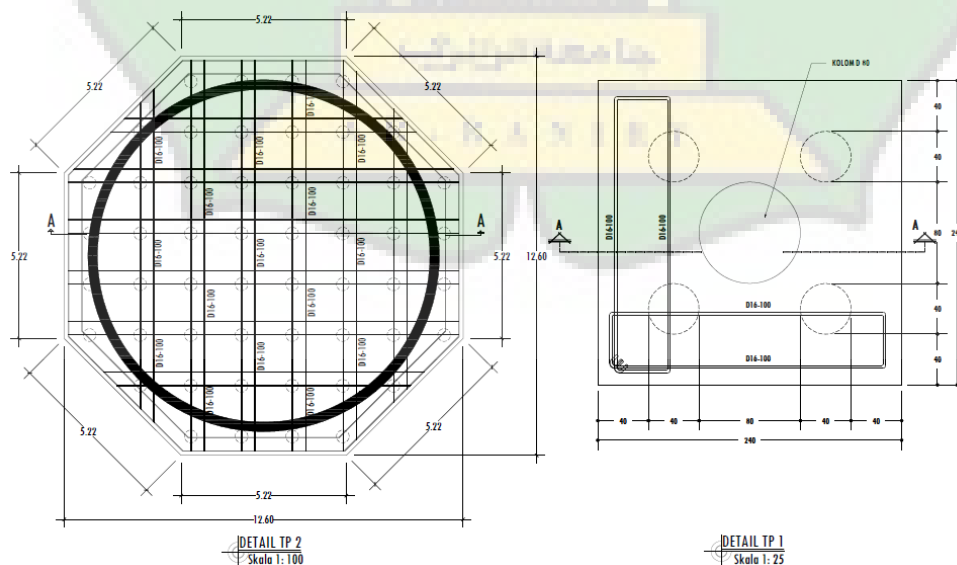


6.2.7 Tabel Pembesian

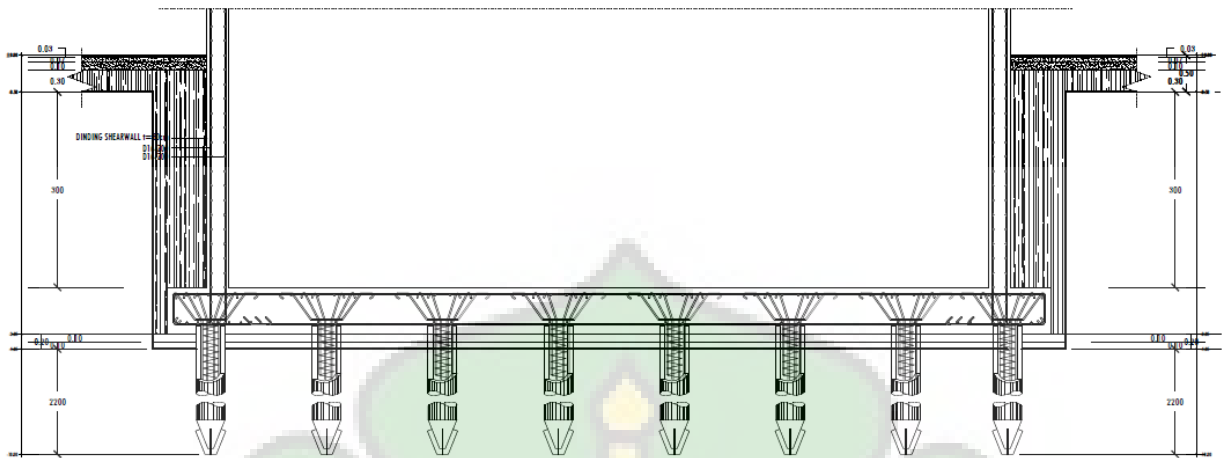
KETERANGAN K1 40/40 (KOLOM)		KETERANGAN KP 13/13 (KOLOM)		KETERANGAN SI 25/40 (SLOOF)			
				Tumpuan		Lapangan	
Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm	
Besi	1Ø D 19	Besi	4 Ø 10	Besi Atas	4 D 19	Besi Atas	6 D 19
Besi Tromol	-	Besi Tromol	-	Besi Tromol	-	Besi Tromol	-
Besi Tengah	-	Besi Tengah	-	Besi Tengah	4 D 16	Besi Tengah	4 D 16
Besi Bawah	-	Besi Bawah	-	Besi Bawah	6 D 19	Besi Bawah	4 D 19
Bengel	Ø 10-100	Bengel	Ø 6-150	Bengel	Ø 10-100	Bengel	Ø 10-150
KETERANGAN B1 40/80 (BALOK)		KETERANGAN B2 30/40 (BALOK)		KETERANGAN B3 25/50 (BALOK)		KETERANGAN B3 25/50 (BALOK)	
Tumpuan		Lapangan		Tumpuan		Lapangan	
Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm		Selimut Beton 3-4 cm	
Besi Atas	6 D 19	Besi Atas	4 D 19	Besi Atas	6 D 19	Besi Atas	6 D 19
Besi Tromol	-	Besi Tromol	-	Besi Tromol	-	Besi Tromol	-
Besi Tengah	2 D 16	Besi Tengah	2 D 16	Besi Tengah	2 D 16	Besi Tengah	2 D 16
Besi Bawah	4 D 19	Besi Bawah	6 D 19	Besi Bawah	6 D 19	Besi Bawah	4 D 19
Bengel	Ø 10-100	Bengel	Ø 10-100	Bengel	Ø 10-100	Bengel	Ø 10-100
KETERANGAN BL 15/20 (BALOK LATAI)							
Selimut Beton 3-4 cm							
Besi Atas	2 Ø 10						
Besi Tromol	-						
Besi Tengah	-						
Besi Bawah	2 Ø 10						
Bengel	Ø 6-150						

Gambar 6. 49 Tabel Pembesian
Sumber: Dokumen Pribadi

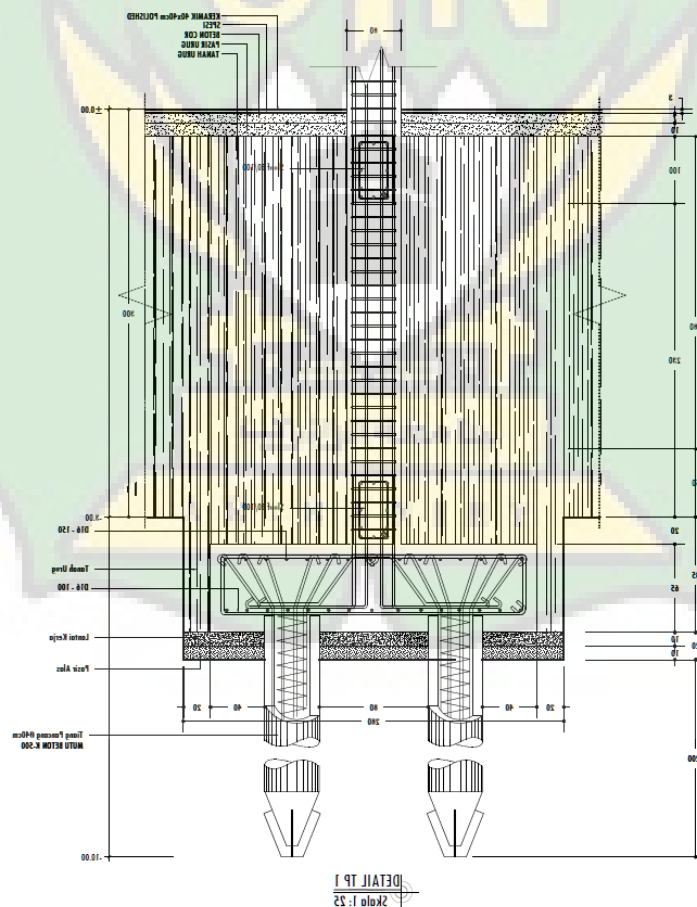
6.2.8 Detail Pondasi



Gambar 6. 50 Detail Pondasi
Sumber: Dokumen Pribadi

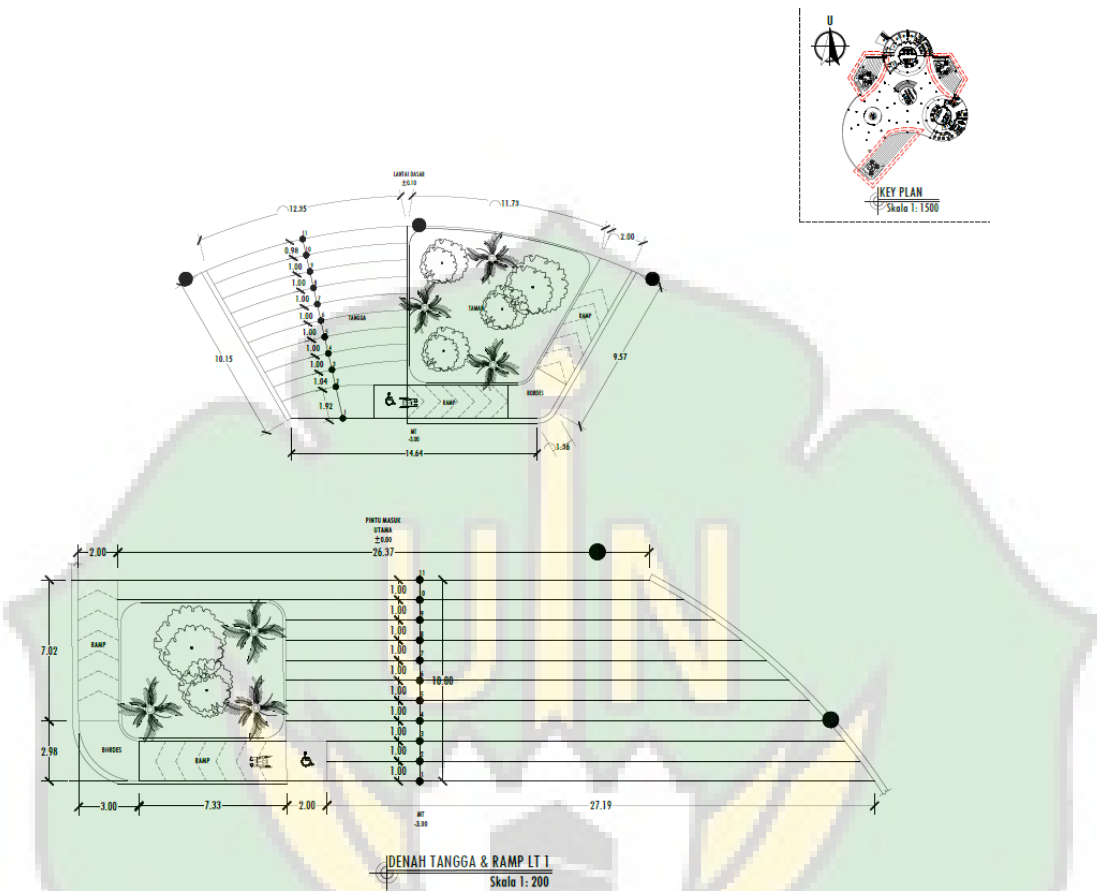


Gambar 6. 51 Detail Pondasi
Sumber: Dokumen Pribadi

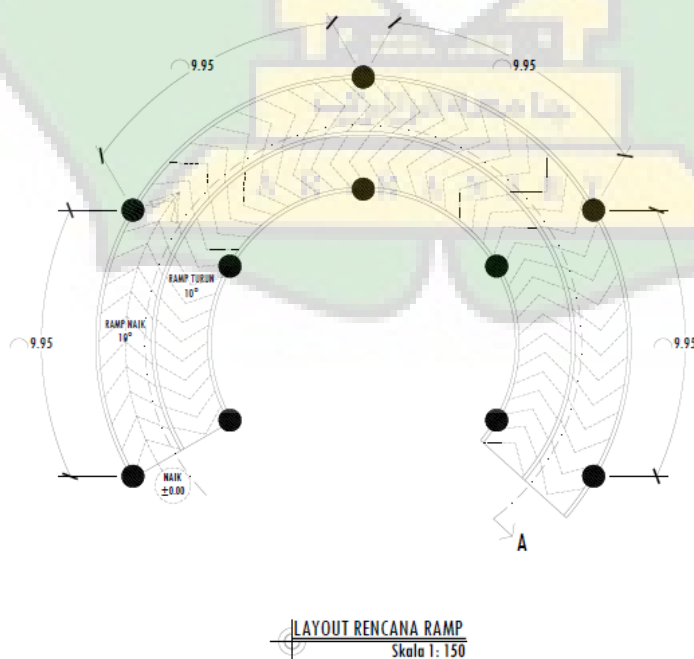


Gambar 6. 52 Detail Pondasi
Sumber: Dokumen Pribadi

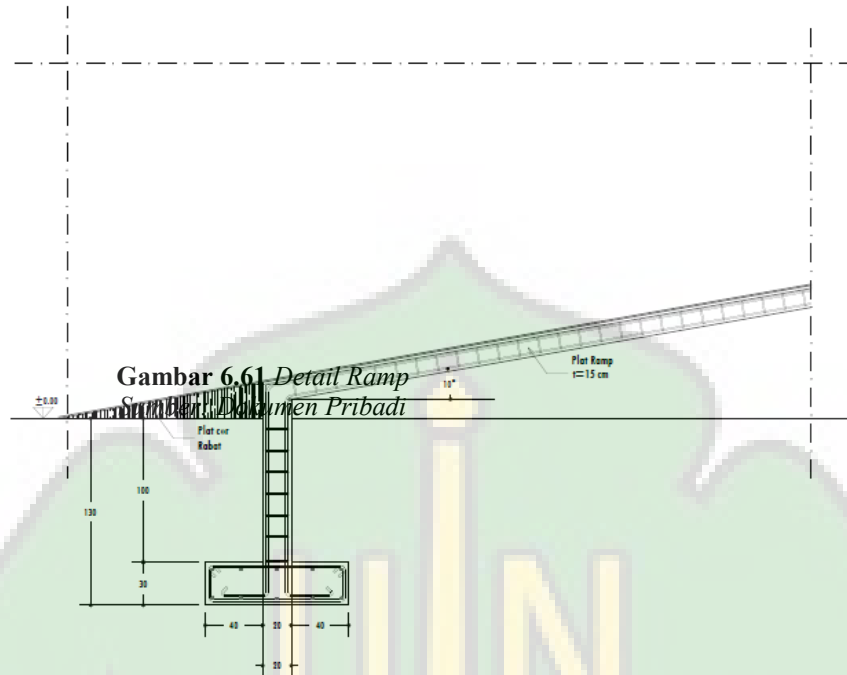
6.2.9 Denah Rencana Tangga dan Ramp



Gambar 6. 53 Denah Rencana Tangga dan Ramp
Sumber: Dokumen Pribadi

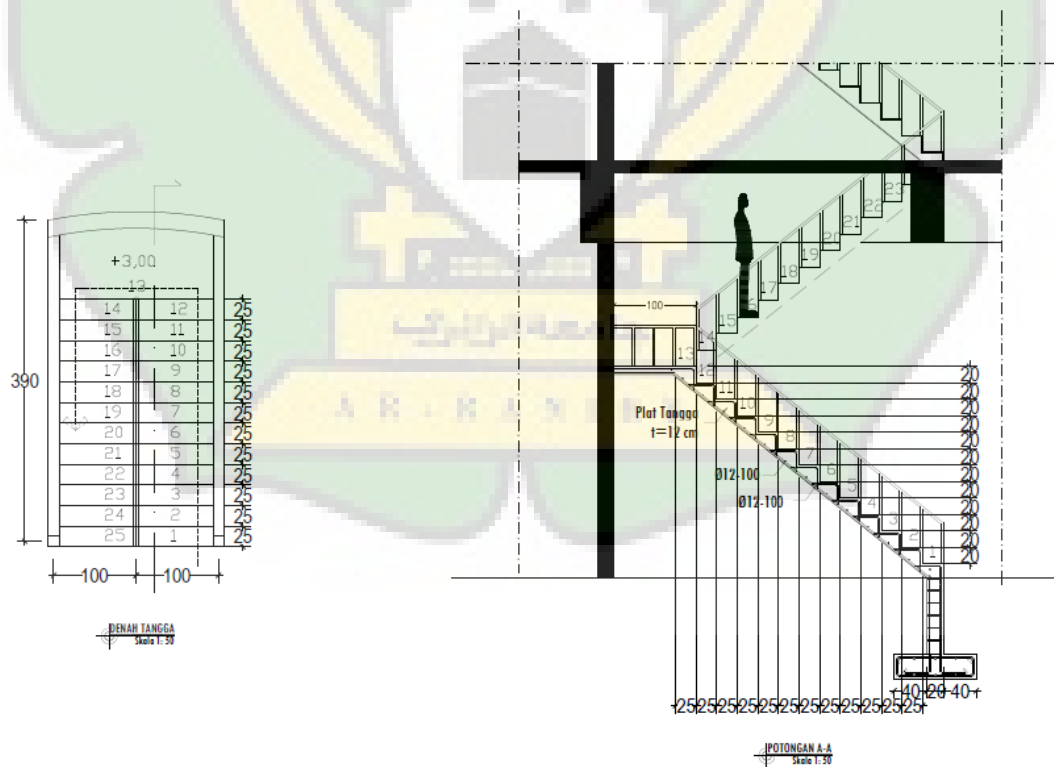


Gambar 6. 54 Denah Rencana Ramp
Sumber: Dokumen Pribadi



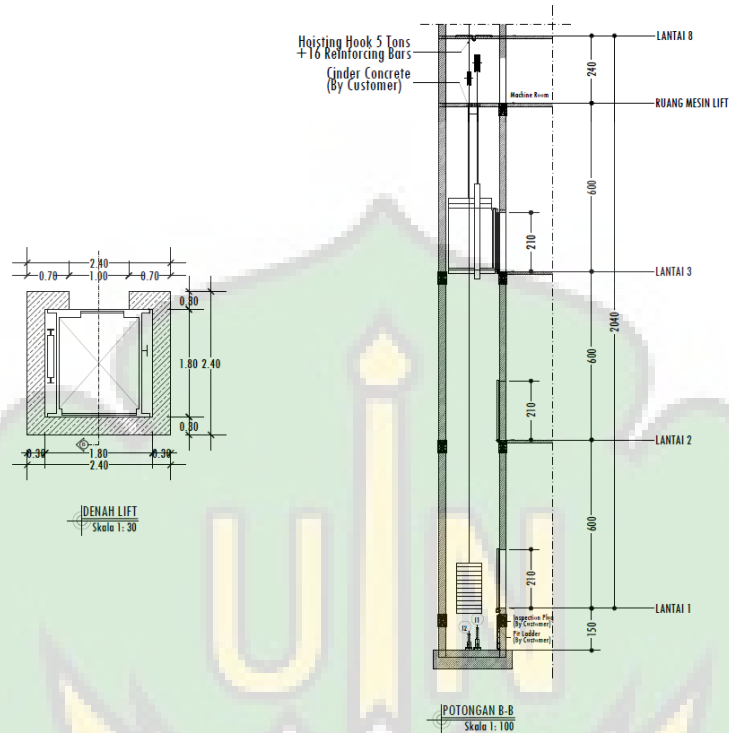
Gambar 6.61 Detail Ramp
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 6.55 Detail Ramp
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.56 Detail Tangga
Sumber: Dokumen Pribadi

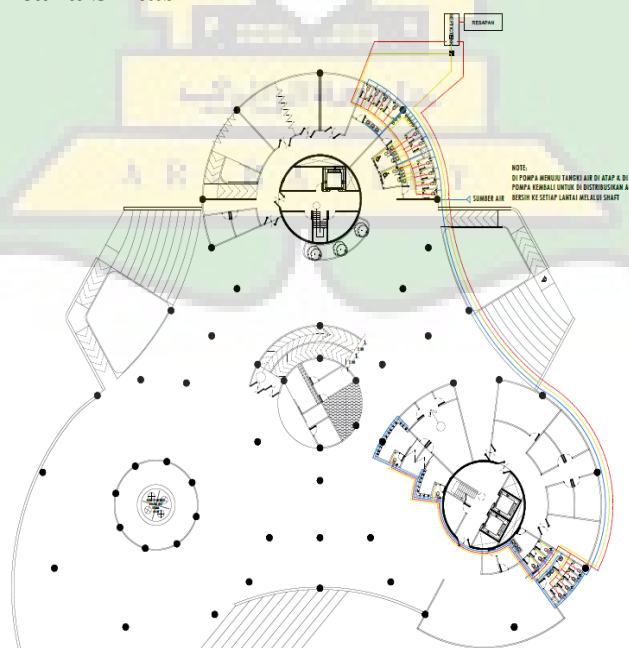
6.2.10 Detail Lift



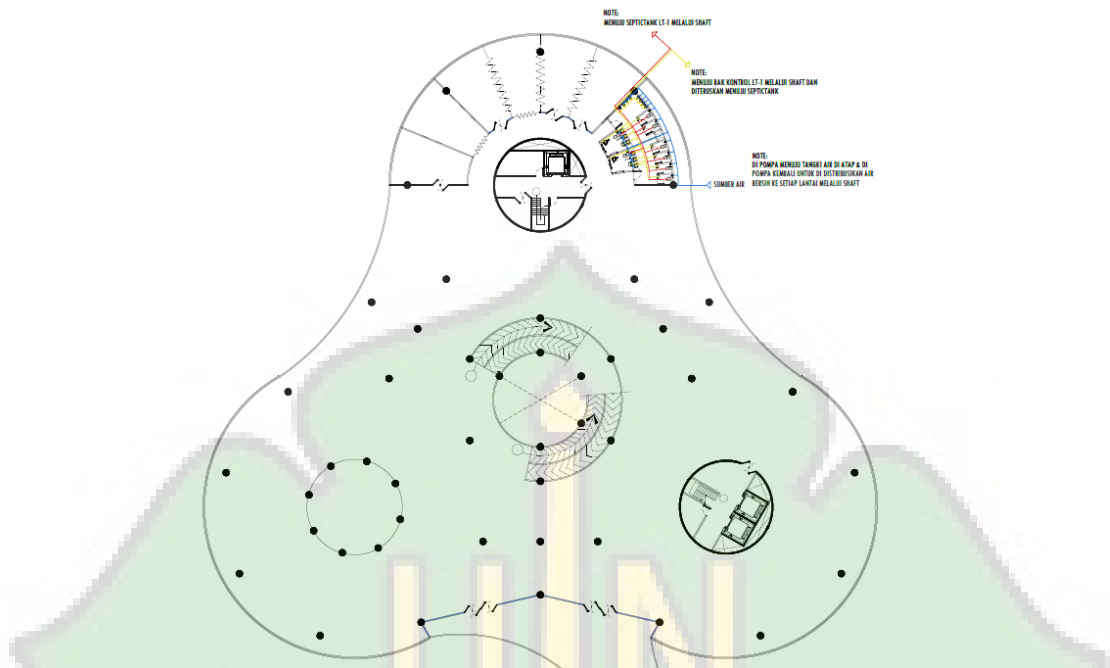
Gambar 6. 57 Detail Lift
Sumber: Dokumen Pribadi

6.3 Gambar Utilitas

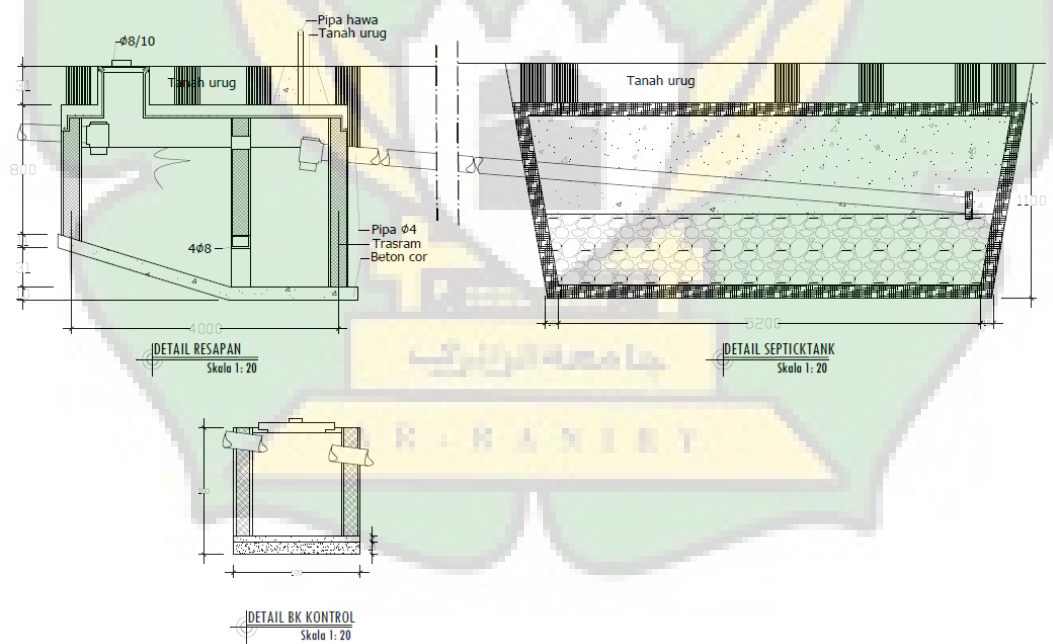
6.3.1 Denah Rencana Sanitasi



Gambar 6. 58 Denah Rencana Sanitasi Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi

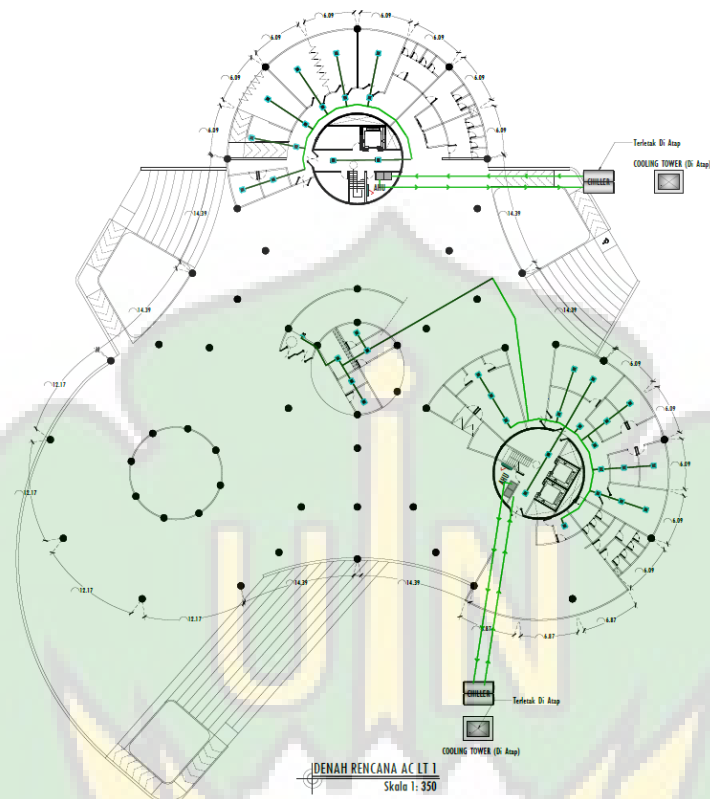


Gambar 6. 59 Denah Rencana Sanitasi Lantai 2 Tipikal
Sumber: Dokumen Pribadi

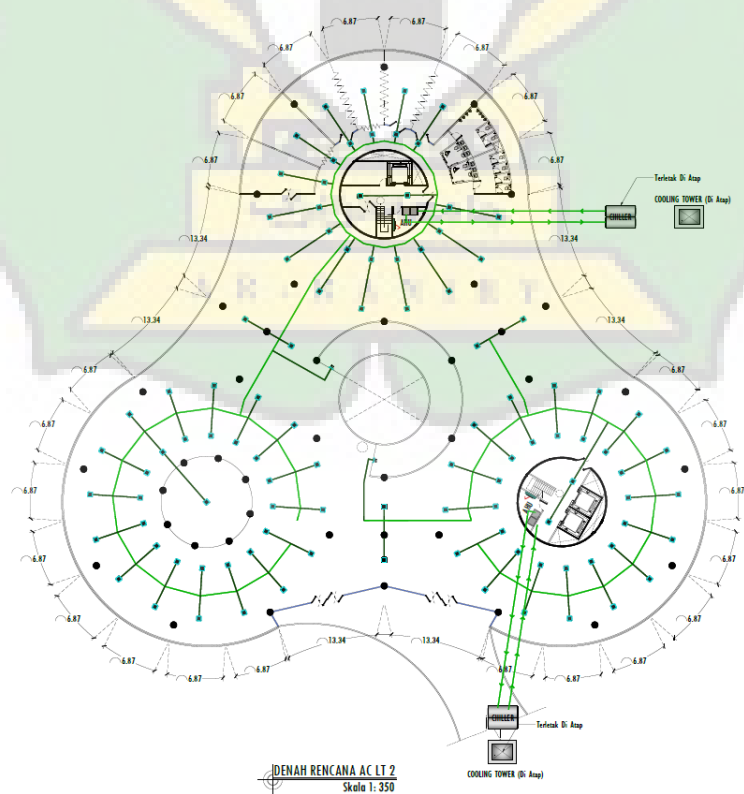


Gambar 6. 60 Detail Septictank
Sumber: Dokumen Pribadi

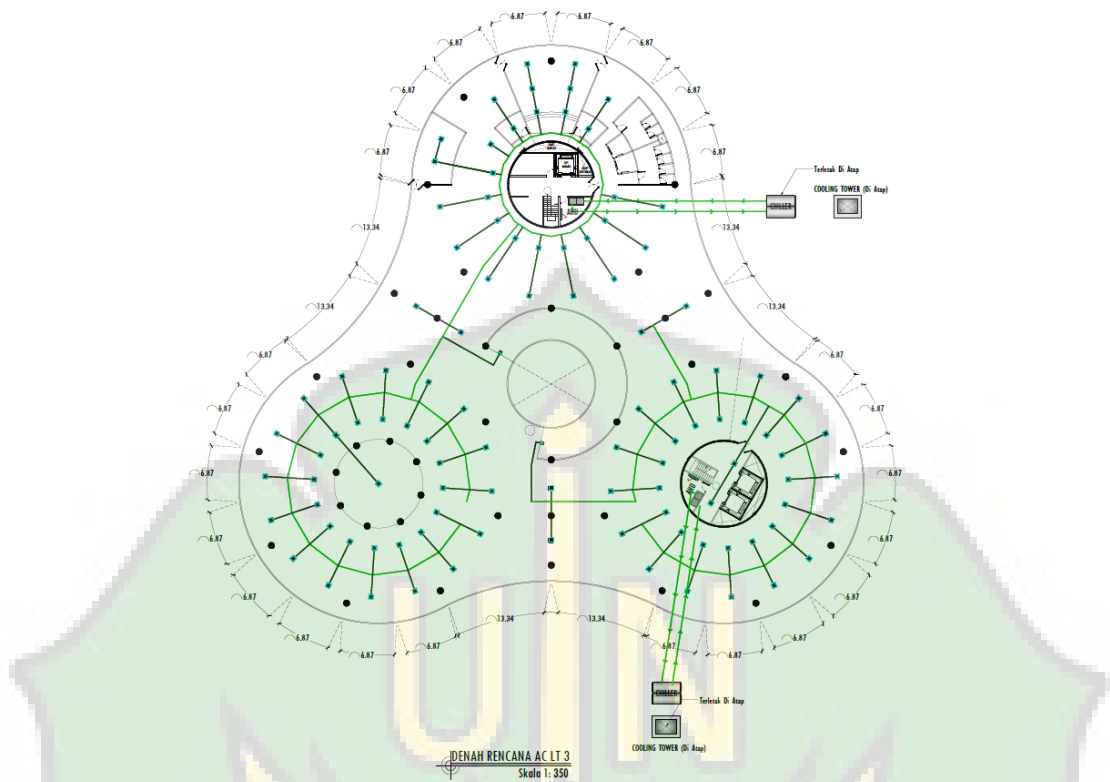
6.3.2 Denah Rencana AC



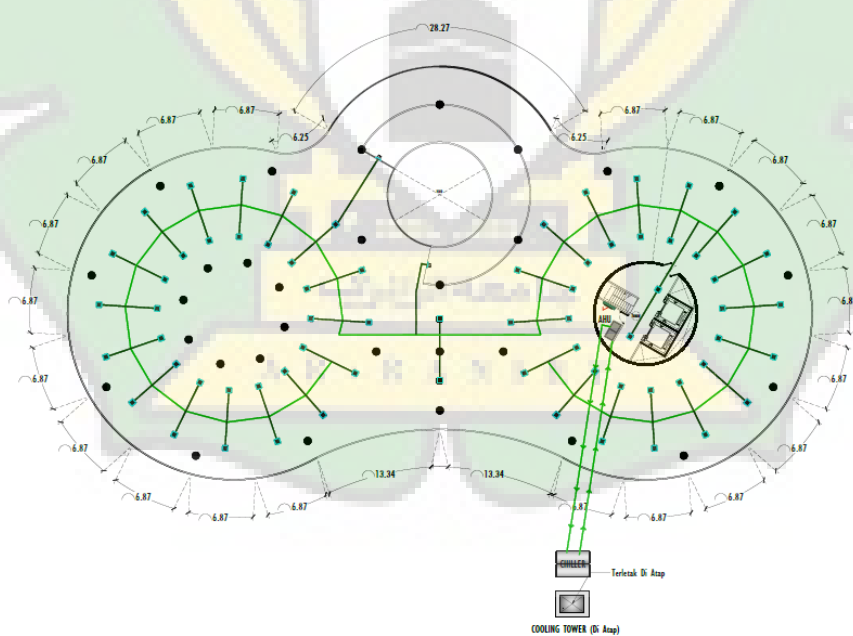
Gambar 6. 61 Denah Rencana AC Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 62 Denah Rencana AC Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi

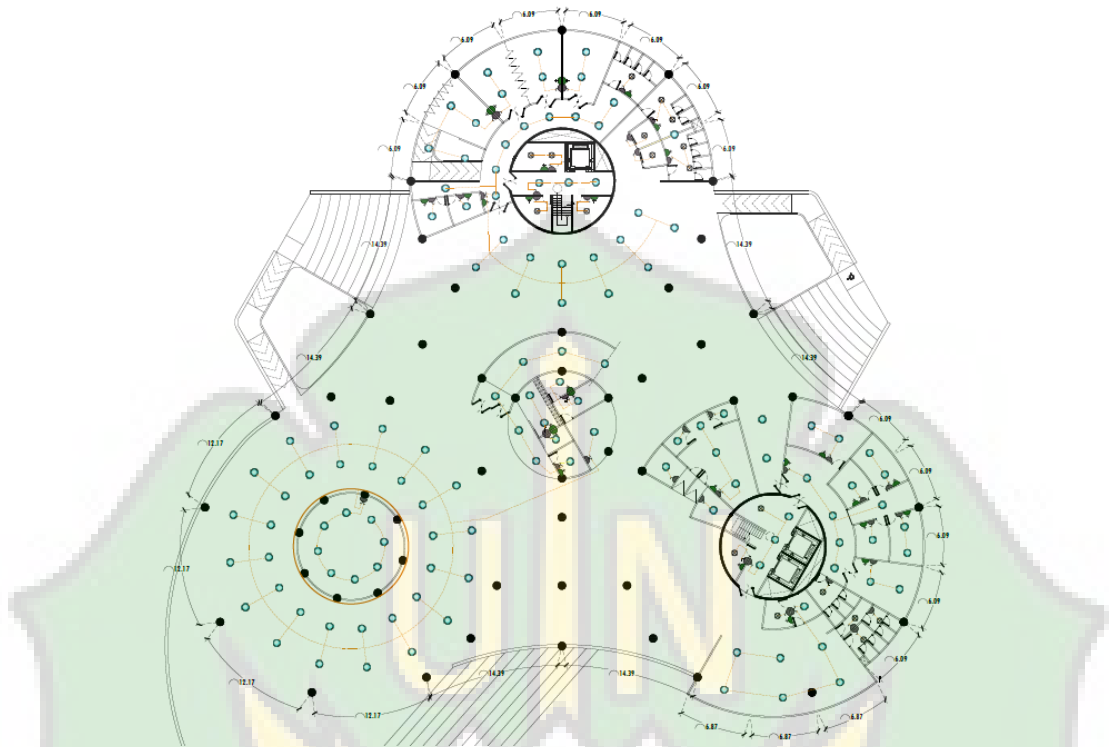


Gambar 6. 63 Denah Rencana AC Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi

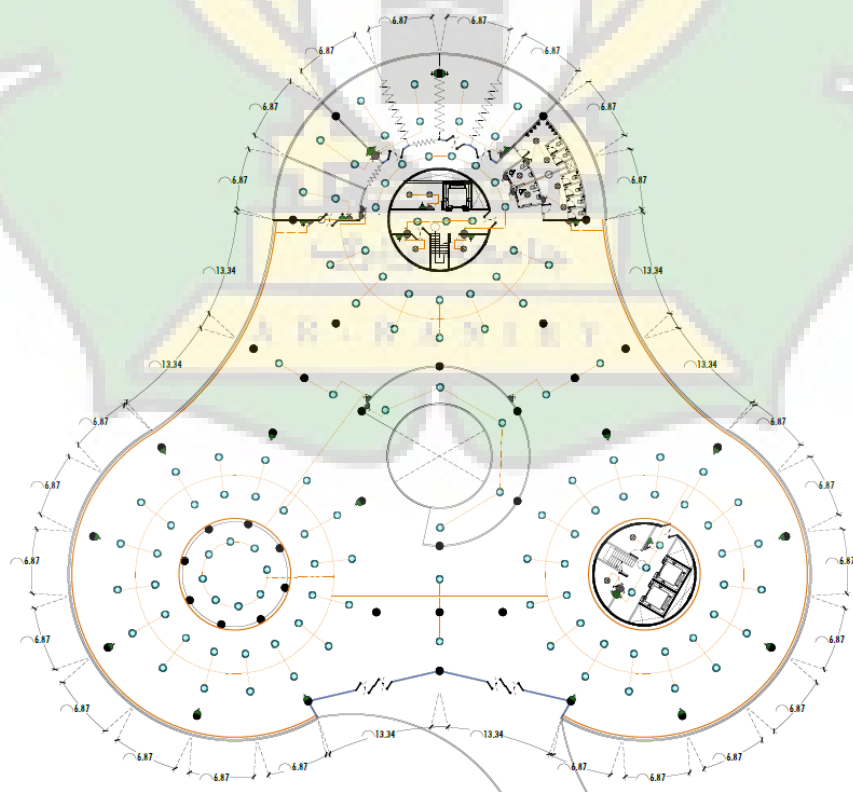


Gambar 6. 64 Denah Rencana AC Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

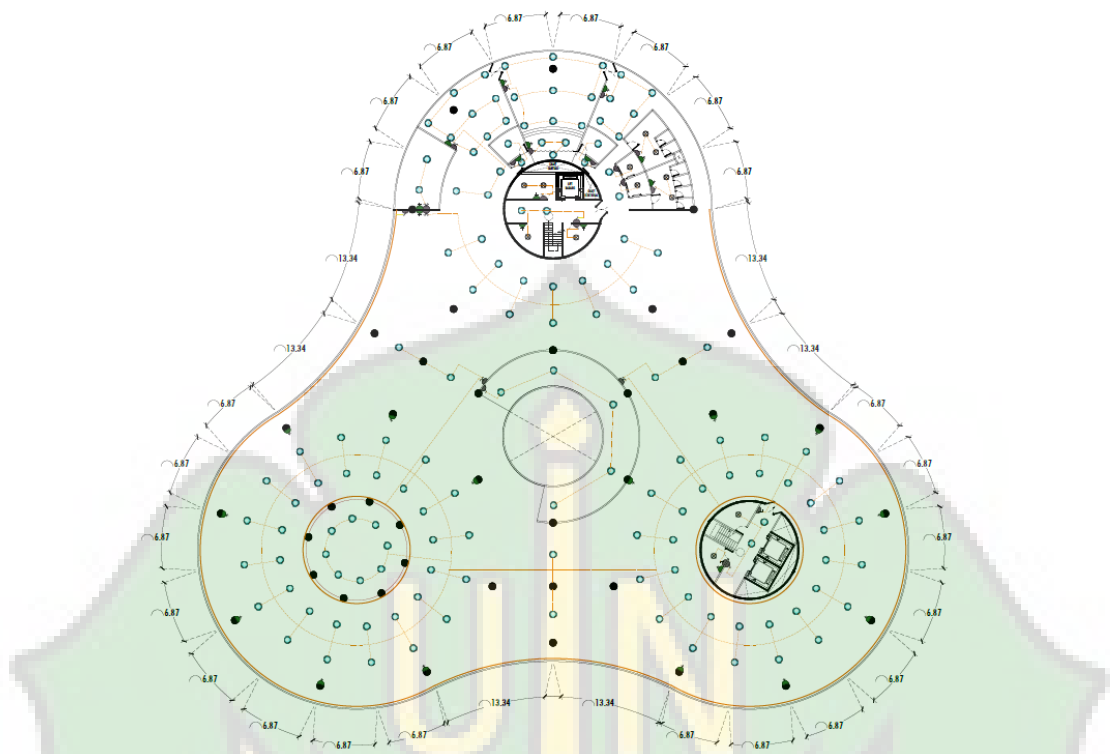
6.3.3 Denah Rencana Elektrikal



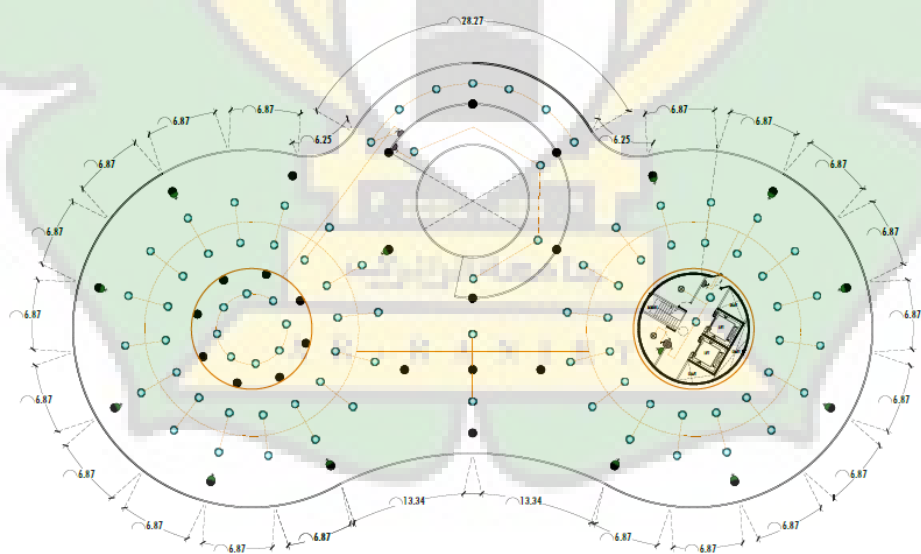
Gambar 6. 65 Denah Rencana Elektrikal Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 66 Denah Rencana Elektrikal Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi

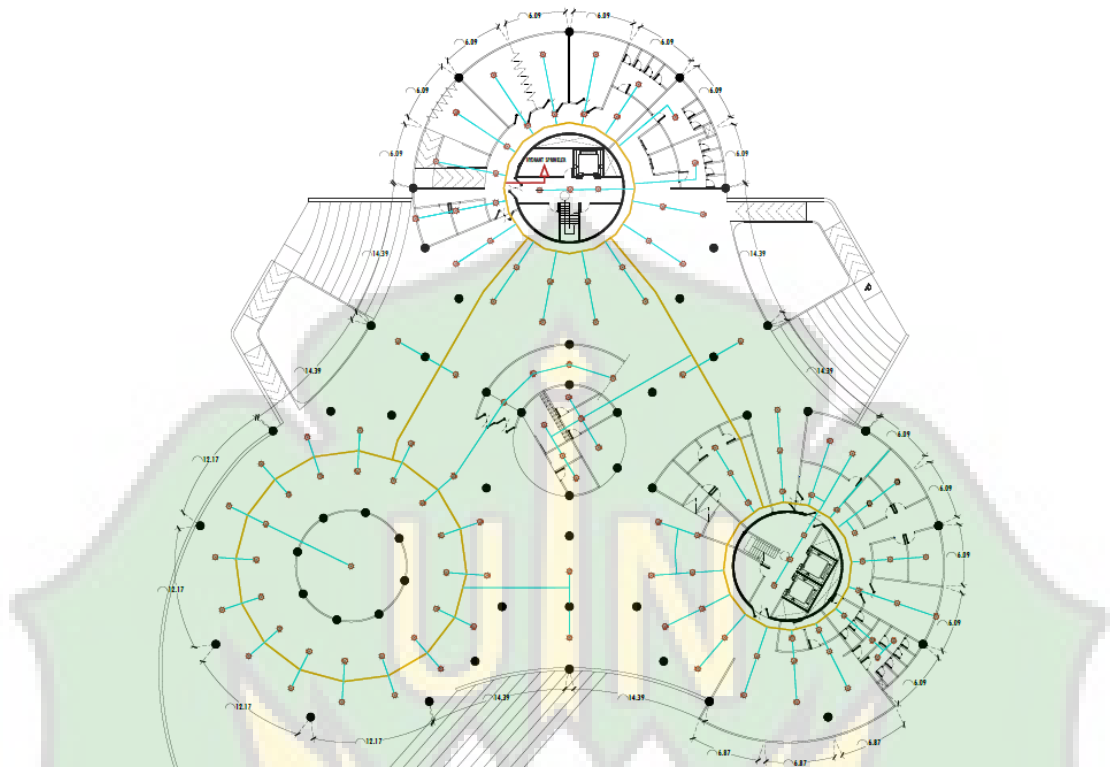


Gambar 6. 67 Denah Rencana Elektrikal Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi

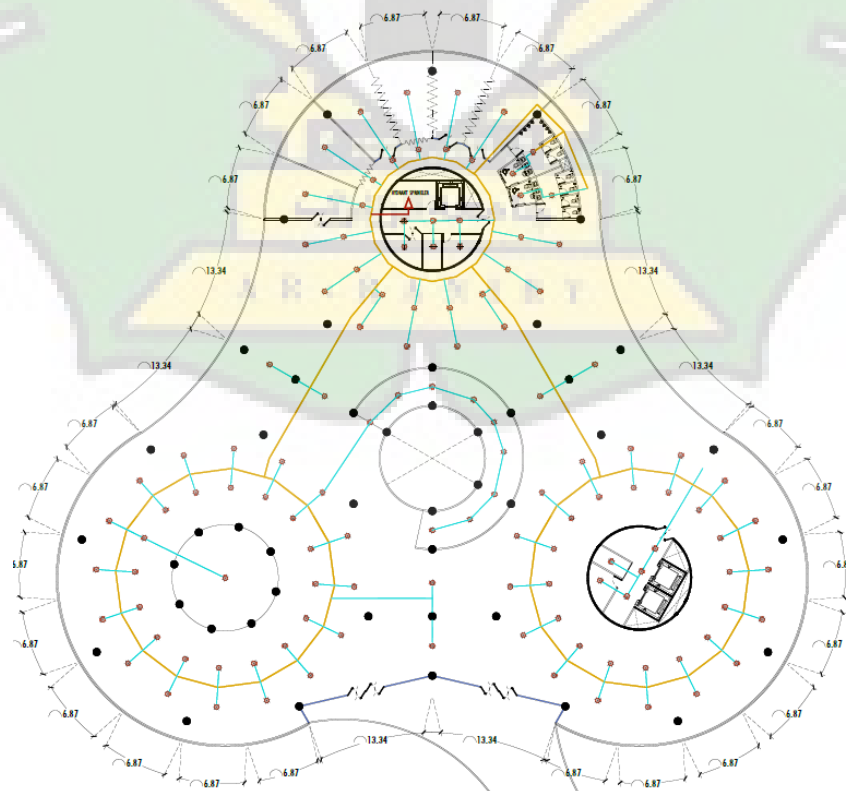


Gambar 6. 68 Denah Rencana Elektrikal Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

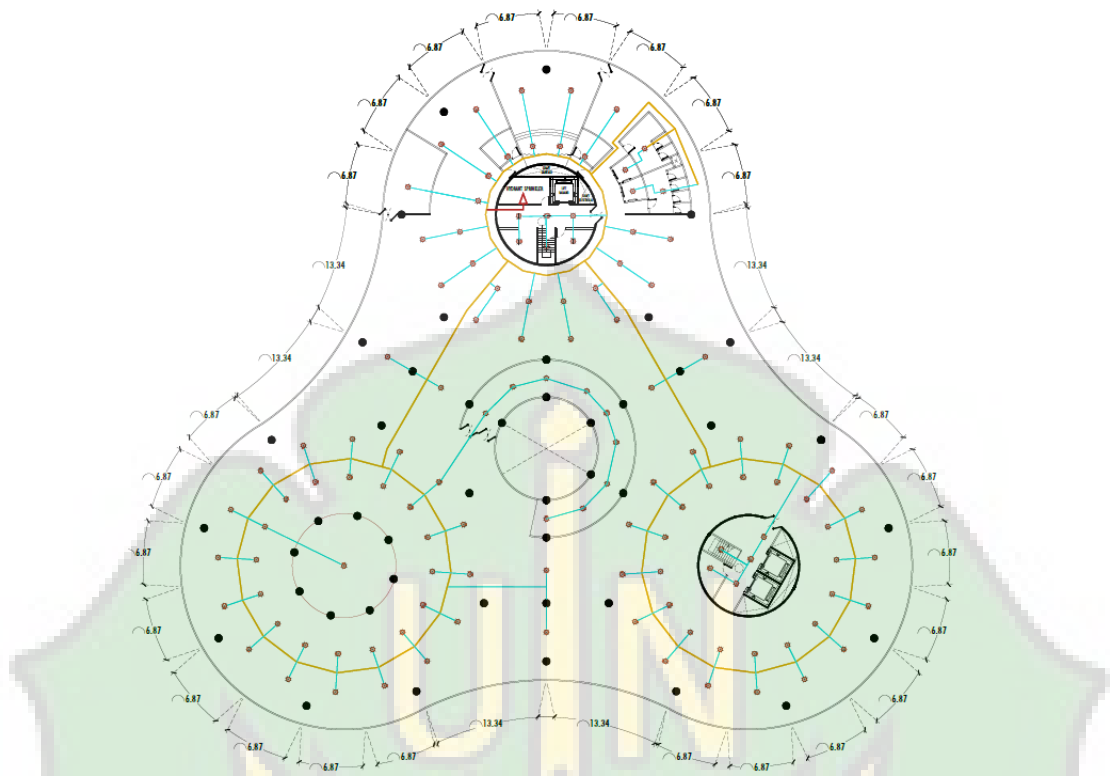
6.3.4 Denah Rencana *Sprinkler*



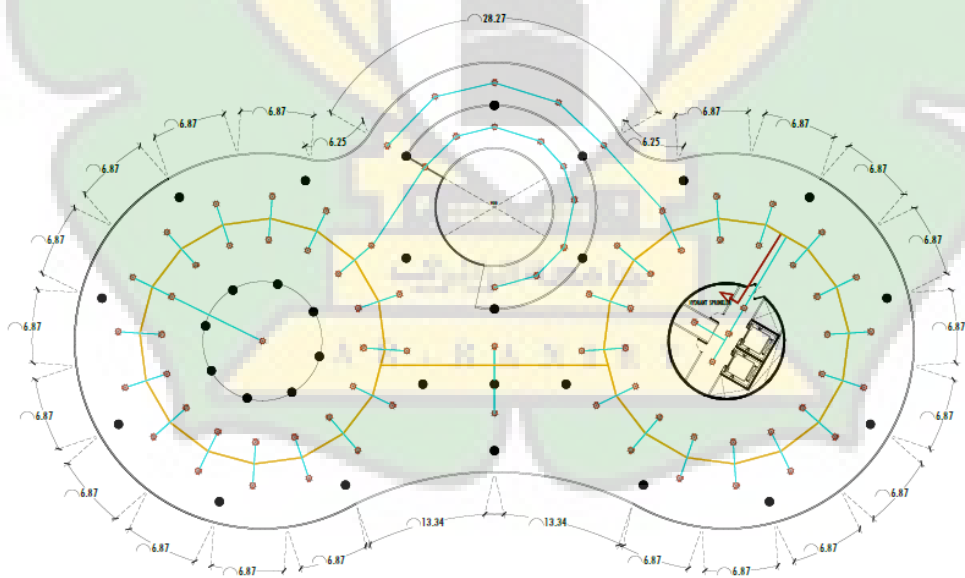
Gambar 6. 69 Denah Rencana Sprinkler Lantai 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 70 Denah Rencana Sprinkler Lantai 2
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 71 Denah Rencana Sprinkler Lantai 3
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 72 Denah Rencana Sprinkler Lantai 4
Sumber: Dokumen Pribadi

6.3.5 Perspektif



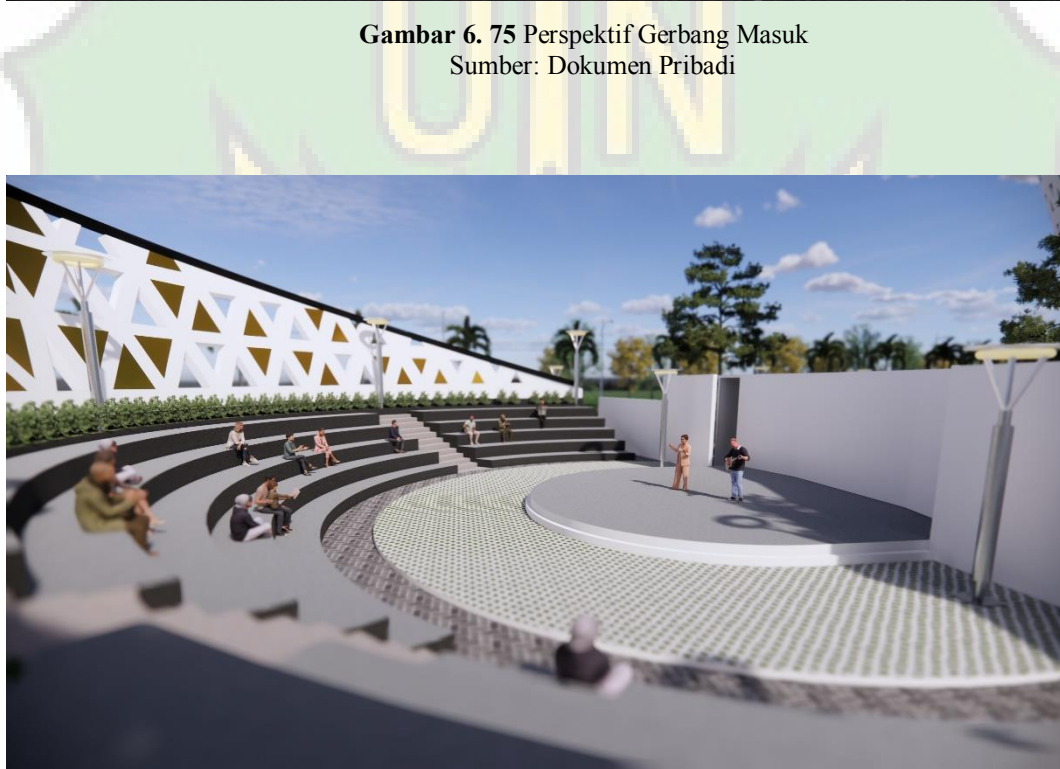
Gambar 6. 73 Perspektif *Eksterior*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 74 Perspektif *Eksterior*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.77 *Perspektif Gerbang Masuk*
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 76 *Perspektif Amphitheater*
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 77 Perspektif Parkiran
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 78 Perspektif Interior
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 79 Perspektif *Interior*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 80 Perspektif *Interior*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 81 Perspektif *Cafeteria*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. 82 Perspektif *Lobby*
Sumber: Dokumen Pribadi

DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbud, (2018), *Laporan Kinerja Direktorat Jenderal Kebudayaan 2018*. Jakarta: Kemendikbud.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banda Aceh. (2016), *Jumlah Seniman, Sastrawan, dan Budayawan di Kota Banda Aceh pada tahun 2011-2015*. Banda Aceh: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banda Aceh. (2018), *Jumlah Wisatawan Nusantara dan Mancanegara di Kota Banda Aceh pada tahun 2017*. Banda Aceh: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

Acehkini, (2019), Seni rupa kotak hitam pameran 35 karya milenial Aceh, *yakni kumparan.com/acehkini/foto-Seni-rupa-kotak-hitam-pamerkan-35-karya-milenial-aceh-lrbzloxowVt/full*, Diakses pada 12 juni 2020

Kementrian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal kebudayaan, 2017, Museum Khusus Di Indonesia, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/museum-khusus-di-indonesia/>, Diakses pada 14 april 2020.

Nurdin, (2019), Provinsi Aceh terdiri dari 23 Kabupaten, 13 suku dan memiliki 11 bahasa daerah, Kementrian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal kebudayaan, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbaceh/provinsi-aceh-terdiri-dari-23-kabupaten-13-suku-dan-memiliki-11-bahasa-daerah/>, Diakses pada 15 Mei 2020.

Sri Suneki, (2012), Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah, *Jurnal ilmiah civis*, volume II, No 1.

Coleman, L. V. (1950). Buku “*Museum Buildings*”, America: Washington. D, C.

Rozinah Nabiah, (2017), Museum Khusus Di Indonesia, Kementrian pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal kebudayaan, <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/museum-khusus-di-indonesia/>, Diakses pada 22 Mei 2020.

Lilian Ching Manjan, (2015), Pengertian Dan Definisi Seni Budaya Menurut Para Ahli, <https://www.scribd.com/doc/261235550/Pengertian-Dan-Definisi-Seni-Budaya-Menurut-Para-Ahli>, Diakses pada 25 Mei 2020.

MawarPmelati,P(2019),PCabangPSeni,Ph<https://www.scribd.com/document/420712253/Cabang-Seni>, Diakses pada 22 juni 2020.

Pemerintah Aceh, (2013), Alat Musik Tradisional Di Aceh, <https://www.Acehprov.go.id/alat-musik-tradisional-di-Aceh>, di akses pada 16 Maret 2020.

NegerikuPIndonesia,P(2015),PKesenianPDiPAceh,Ph<http://www.negerikuindonesia.com/kesenian-di-Aceh>, di akses pada 16 Maret 2020.

Mahmud Tammat, H. Muhammad ZZ, M. saleh kasim, Umar Alibasyah, (1996), Buku “Seni Rupa Aceh”, Banda Aceh.

Udansyah, D. (1978/1979). Pedoman Tata Pameran Di Museum. Jakarta: <http://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id>. Diakses Pada 19 Maret 2020.

Marlina, W. (2017, Novenber 22). Retrieved from <https://winnymarlina.com>, *Museum-puri-lukisan-ubud-Museum-Seni-rupa-tertua-di-pulau-dewata*, Di akses pada 14 Maret 2020.

Keren E. Manaroinsong. Idradjaja makainas. Alvin J. tinangon, (2017), ManadoPChristianPCommunityPCentre,PArsitekturPsimbolisme,Ph<https://www.neliti.com/publications/177970/manado-christian-community-center-arsitektur-simbolisme>, Diakses pada 02 Mei 2020.

Neufert, E. (2002). Buku Data Arsitek.Jakarta: Erlangga.

De Chiara, joseph dan john callender. (1987). Time sarver standart for building Types 2 Edition.Singapura: National Printers Ltd.