



**PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH SULTAN LANGKAT
DI TANJUNG PURA DENGAN TEMA
ARSITEKTUR MELAYU**

**Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik dari Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Pembangunan Panca Budi**

SKRIPSI

OLEH

**NAMA : RIFATUL MAHMUDAH
NIM : 1414310041
PROGRAM STUDI : TEKNIK ARSITEKTUR
PEMINATAN : ARSITEKTUR**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2019**

Perancangan Museum Sejarah Sultan Langkat Di Tanjung Pura dengan Tema Arsitektur Melayu

Rifatul Mahmudah*

Ir. Ramayana, M.Si**

Ir. Frans D. Lumbantoruan, M.T**

Universitas Pembangunan Panca Budi

ABSTRAK

Rasa bangga dan kepedulian melestarikan budaya kurang tertanam di generasi muda Indonesia saat ini. Minat mereka untuk mempelajarinya sangat kurang, mereka lebih tertarik belajar kebudayaan asing. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan budaya yang dimiliki secara visual padahal Indonesia memiliki banyak kebudayaan yang tersebar diseluruh nusantara salah satunya adalah budaya Melayu. Agar kebudayaan tersebut dapat dilestarikan dan terus dipelajari maka di rancanglah sebuah wadah yang dapat memberikan informasi terkait sejarah dan kebudayaan tersebut yakni Perancangan Museum Sejarah. Museum adalah tempat dan sarana pembelajaran yang berisi ribuan koleksi peninggal bersejarah. Metodologi yang digunakan adalah membuat perancangan museum sejarah dengan tema Arsitektur Melayu secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa desain dan perancangan museum sejarah sultan Langkat. Luaran yang akan dihasilkan berupa konsep dan gambar desain dalam bentuk sklamatis.

Kata kunci: Sejarah Melayu, Museum Sejarah, Arsitektur Melayu

* Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur

** Dosen Program Studi Teknik Arsitektur

Design of the Sultan's History Museum Langkat in Tanjung Pura with the theme of Malay Architecture

**Rifatul Mahmudahjix
Ir. Ramayana, M.Si
Ir. Frans D. Lumbantoruan, M.T
Universitas Pembangunan Panca Budi**

ABSTRAK

A sense of pride and concern for preserving culture is less embedded in Indonesia's young generation today. Their interest in learning is lacking, they are more interested in learning foreign cultures. One of the contributing factors is the lack of information on visually owned cultural wealth even though Indonesia has many cultures scattered throughout the archipelago, one of which is Malay culture. In order for this culture to be preserved and continue to be studied, a container is designed that can provide information related to history and culture, namely the Design of the History Museum The museum is a place and means of learning that contains thousands of historic collection of deceased. The methodology used is to design a historical museum with thje theme of Malay Architecture in a qualitative descriptive manner. The results of this study are the design and design of the historical museum of the Langkat Sultan. Output that will be generated in the form of concepts and design drawings in the form of schalamatis.

Keywords: Malay History, History Museum, Malay Architecture

** Student of architectural Techinique Program : mahmudahrifatul23@gmail.com*

*** Lecturer in Architectural Engineering Study Program*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH**

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR TABEL..... xi

DAFTAR BAGAN..... xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Penelitian 1

1.2. Rumusan Masalah 2

1.3. Batasan Masalah 3

1.4. Tujuan Penelitian 3

1.5. Manfaat Penelitian 4

1.6. Metode Penelitian 4

1.7. Sistematika Penulisan 6

1.8. Kerangka Berfikir 7

BAB II STUDI LITERATUR

2.1. Perancangan.....	8
2.2. Museum	9
2.2.1 Pengertian Museum	9
2.2.2 Klasifikasi Museum	9
2.2.3 Jenis-Jenis Museum	10
2.2.4 Tugas dan Fungsi Museum	11
2.2.5 Benda- Benda Koleksi Museum	12
2.2.6 Persyaratan Perancangan Bangunan Museum	12
2.3. Standar Kebutuhan Bangunan Museum	13
2.3.1 Persyaratan Lokasi Museum.....	13
2.3.2 Standar Organisasi Ruang	15
2.3.3 Standar Kebutuhan Ruang.....	16
2.3.4 Standar Ruang Pameran.....	17
2.3.5 Standar Ruang Objek Pameran.....	18
2.3.6 Standar Visual Objek Pamer.....	18
2.3.7 Tata Letak Ruang.....	19
2.3.8 Persyaratan Ruang	20
2.3.9 Teknik Peletakan Koleksi.....	21
2.3.10 Metode Penyajian	21
2.4. Persyaratan Elemen Pendukung Museum	23
2.4.1 Pencahayaan	23
2.4.2 Temperatur/Kelembaban	26
2.4.3 Penghawaan	27
2.4.4 Akustik	27
2.4.5 Keamanan	28
2.4.6 <i>Fire Protection</i>	29
2.4.7 <i>Plumbing/Pemipaan</i>	29
2.5. Sejarah Singkat Sultan Langkat Tanjung Pura	30
2.6. Arsitektur Melayu	32
2.6.1 Pengertian Arsitektur Melayu.....	32

2.6.2	Bentuk Arsitektur Melayu	33
2.6.3	Rumah Melayu	34
2.6.4	Topi Tanjak Melayu	45
2.7.	Studi Banding	46
2.7.1	Museum Negara Malaysia	46
2.7.2	Museum Negeri Riau (Sang Nila Utama)	47

BAB III DESKRIPSI PROYEK

3.1	Lokasi Proyek	52
3.2	Deskripsi Kondisi Eksisting Lokasi Sebagai Tapak Perancangan	54
3.3	Batas Site	54
3.4	Kriteria Pemilihan Lokasi.....	55
3.5	Potensi disekitar Lahan.....	56
3.6	Perkembangan Kota	59
3.7	Tinjauan Terhadap Struktur Kota	60
3.8	Iklim	61
3.9	Peta Kabupaten Langkat	62
3.10	Profil Kecamatan Tanjung Pura	62
3.11	Kondisi Alam dan Geografis Kota Tanjung Pura.....	63

BAB IV ANALISA

4.1	Analisa Kondisi Lingkungan/Tapak.....	65
4.1.1	Pemilihan Lokasi Site.....	65
4.1.2	Analisa Sarana-Prasarana	67
4.1.3	Analisa Pencapaian Tapak.....	67
4.1.4	Analisa Lalu Lintas.....	69
4.1.5	Analisa Batasan Tapak	70
4.1.6	Analisa Penzoningan	71
4.1.7	Analisa Sirkulasi.....	73
4.1.8	Analisa Angin	75
4.1.9	Analisa Hujan	76
4.1.10	Analisa Matahari	78

4.1.11	Analisa Kebisingan.....	79
4.1.12	Analisa vegetasi.....	81
4.2	Analisa Bangunan	81
4.2.1	Analisa Pengguna	83
4.2.2	Analisa Alur Kegiatan	83
4.2.3	Analisa Kebutuhan Ruang & Program Ruang.....	89
4.2.4	Analisa Hubungan Ruang.....	89
4.2.5	Analisa Sirkulasi Dalam Bangunan	89
4.2.6	Analisa Utilitas Pada Tapak.....	90
4.2.7	Analisa Jaringan Listrik.....	92
4.2.8	Analisa Thermal	92
4.2.9	Analisa Sistem Jaringan Komunikasi	93
4.2.10	Sistem Keamanan	94
4.2.11	Jaringan Sampah.....	94
4.2.12	<i>Hydran</i>	95

BAB V KONSEP

5.1	Konsep Zoning	98
5.2	Konsep Batasan Tapak	99
5.3	Konsep Sirkulasi.....	100
5.4	Konsep Parkir	100
5.5	Konsep Massa Bangunan	102
5.6	Konsep Terhadap Arah Angin.....	104
5.7	Konsep Air Hujan.....	105
5.8	Konsep Terhadap Matahari	106
5.9	Konsep Terhadap Kebisingan.....	108
5.10	Konsep Terhadap Vegetasi.....	109
5.11	Konsep Utilitas	110
5.12	Konsep Ruang Pameran	111
5.13	Konsep Penempatan Warna Pada Bangunan.....	112
5.14	Perspektif.....	113

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan.....	114
6.2 Saran.....	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Organisasi Ruang Museum	15
Gambar 2.2	Jarak Pengamatan	19
Gambar 2.3	Gudang Penyimpanan Koleksi	19
Gambar 2.4	Ruang Pameran dengan Pencahayaan dari Samping.....	20
Gambar 2.5	Ruang Pameran	20
Gambar 2.6	Teknik untuk Pencahayaan Alami	24
Gambar 2.7	Teknik untuk Pencahayaan Buatan	26
Gambar 2.8	Rumah Adat Melayu	34
Gambar 2.9	Atap Rumah Melayu	36
Gambar 2.10	Tanjak Melayu	45
Gambar 2.11	Museum Negara Malaysia	46
Gambar 2.12	Museum Nila Utama Riau	48
Gambar 2.13	Salah satu Koleksi Museum Nila Utama	49
Gambar 2.15	Ruang Pameran.....	50
Gambar 3.1	Peta Kabupaten Langkat	51
Gambar 3.2	Lokasi Site.....	52
Gambar 3.3	Batasan Site	53
Gambar 3.4	Mesjid Azizi	54
Gambar 3.5	Pasar Tradisional Tanjung Pura	56
Gambar 3.6	Kota Tua	57
Gambar 3.7	Taman	57
Gambar 3.8	Kota Syariat Islam Bessilam	57
Gambar 3.9	Kolam Raja.....	58
Gambar 3.10	Kota Belanda	58
Gambar 3.11	Kota Pecinaan	59
Gambar 3.12	Peta Kabupaten Langkat.....	62
Gambar 3.13	Peta Wilayah Administrasi Kabupaten Langkat	64
Gambar 4.1	Site Lokasi.....	65
Gambar 4.2	Analisa Sarana-Prasarana	67
Gambar 4.3	Pencapaian Tapak	68
Gambar 4.4	Analisa Lalu Lintas.....	69
Gambar 4.5	Analisa Batasan Tapak	71
Gambar 4.6	Analisa Penzoningan	72

Gambar 4.7	Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki	73
Gambar 4.8	Analisa Sirkulasi Kendaraan.....	74
Gambar 4.9	Analisa Sirkulasi Parkir	75
Gambar 4.10	Analisa Angin.....	75
Gambar 4.11	Solusi Sirkulasi Udara	76
Gambar 4.12	Analisa Hujan	77
Gambar 4.13	Solusi-1 terhadap Angin	77
Gambar 4.14	Lubang Bioporisi	78
Gambar 4.15	Analisa Matahari	78
Gambar 4.16	Solusi-1 Terhadap Matahari.....	78
Gambar 4.17	Solusi-2 Terhadap Matahari.....	79
Gambar 4.18	Analisa Kebisingan.....	79
Gambar 4.19	Analisa Vegetasi	81
Gambar 4.20	Hubungan Antar Ruang	89
Gambar 4.21	Solusi Sirkulasi di dalam Bangunan	89
Gambar 4.22	Analisa Utilitas Tapak	90
Gambar 4.23	Solusi Pencahayaan Alami	92
Gambar 4.24	Penghawaan Alami	93
Gambar 4.25	<i>Hydran</i>	95
Gambar 5.1	Konsep Zoning	98
Gambar 5.2	Konsep Batasan Tapak	99
Gambar 5.3	Konsep Sirkulasi.....	100
Gambar 5.4	Konsep Parkir	101
Gambar 5.5	Konsep Terhadap Transformasi Bentuk.....	102
Gambar 5.6	Konsep Massa Bangunan.....	103
Gambar 5.7	Kon Terhadap Angin	104
Gambar 5.8	Konsep Terhadap Hujan	105
Gambar 5.9	Konsep Terhadap Matahari.....	106
Gambar 5.10	Konsep Pencahayaan	107
Gambar 5.11	Konsep Terhadap Kebisingan	108
Gambar 5.12	Konsep Terhadap Vegetasi	109
Gambar 5.13	Konsep Utilitas	110
Gambar 5.14	Konsep Interior Gedung Pameran.....	111
Gambar 5.15	Konsep Penataan Warna	112
Gambar 5.16	Perspektif.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona	16
Tabel 2.2	Satndar Luas Objek PAmer	18
Tabel 2.3	Tingkat Cahaya Ruang Museum	25
Tabel 2.4	Satnadar Luasan Ruang Museum	31
Tabel 3.1	Pemilihan Lokasi.....	60
Tabel 4.1	Pemilihan Lokasi.....	66
Tabel 4.2	Analisa Lalu Lintas	70
Tabel 4.3	Analisa Angin.....	76
Tabel 4.4	Analisa Hujan.....	77
Tabel 4.5	Analisa Matahari	78
Tabel 4.6	Banalisa Kebisingan.....	80
Tabel 4.7	Program Ruang Dalam Museum	85
Tabel 4.8	Penelitian dan Data Umum	86
Tabel 4.9	Area Pengelola.....	86
Tabel 4.10	<i>Souvenir dan Restaurant</i>	86
Tabel 4.11	Servis dan Utilitas	87
Tabel 4.12	Program Ruang Luar	88
Tabel 4.13	Analisa Sirkulasi Dalam Bangunan	90
Tabel 4.14	Sistem Pencegah Bahaya Kebakaran	96
Tabel 5.1	Sifat Bentuk.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1	Alur Pemikiran	7
Bagan 4.1	Alur Kegiatan Pengelola	83
Bagan 4.2	Alur Kegiatan Pengunjung.....	83
Bagan 4.3	Skema Jaringan Air Kotor	91
Bagan 4.4	Skema Jaringan Air Bersih	91
Bagan 4.5	Skema Jaringan Listrik	92
Bagan 4.6	Skema Jaringan Komunikasi.....	94
Bagan 4.7	Skema Jaringan Keamanan	94

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap kota pastinya memiliki nilai sejarah tersendiri, dimana nilai sejarah ini yang menjadi kebanggaan dari kota tersebut. Peristiwa - peristiwa yang telah terjadi di masa lalu patutlah dikenang agar dapat menjadi pelajaran bagi suatu kota. Pelajaran - pelajaran yang berharga inilah yang dapat membuat kota belajar dari masa lalu dan berkembang menjadi lebih baik lagi.

Indonesia merupakan Negara yang paling banyak memiliki corak dan ragam budayaserta tradisi yang berasal dari keragaman suku bangsa yang tersebar di 34 (Tiga Puluh Empat) Provinsi di Indonesia. Tiap suku bangsa memiliki adat dan kebudayaannya masing-masing, salah satunya yaitu budaya melayu langkat.

Tanjung Pura adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Berlokasi sekitar 60 km dari Kota Medan. Tanjung Pura merupakan salah satu titik yang dilewati oleh Jalan Raya Lintas Sumatera menuju Provinsi Aceh, merupakan sebuah kota kecil yang juga merupakan kota penuh kenangan bagi sebagian orang yang pernah tinggal di sana, selain terkenal sebagai kota pendidikan, sejak zaman dahulu Tanjung Pura juga dikenal sebagai kota budaya. Kesemuanya itu terbukti dengan adanya pahlawan nasional republik Indonesia, seorang Pujangga besar, dari tanah melayu dengan sastranya yang memaknai arti cinta dan ketuhanan. Bermula dari tanah bertuah ini lah ia mulai mengukir bait-bait goresan pena emasnya, Dialah Pahlawan kita yang dikenal dengan nama Tengku Amir Hamzah. Tengku Amir

Hamzah merupakan penyair handal nan sederhana yang kini pun telah dimakamkan Di Kompleks Pemakaman Umum Masjid Azizi Tanjung Pura.

Menurut Peraturan Pemerintahan Nomor 19 mengeluarkan perda gedung museum ini masuk dalam cagar budaya , bahwasanya bangunan ini tidak boleh di rusak apalgi di robohkan. Akan tetapi boleh dipakai atau di peruntukan untuk acara dan seizin pemerintah setempat atau pun kerapatan adat.

Banyaknya destinasi dikota tanjung pura seperti makan-makam raja sekolah tinggi dengan motif bangunan lama, mesjid azizi serta kota pecinaan dan masih banyak lagi yang menarik lainnya, membuat saya lebih memperhatikan Gedung Museum sultan Langkat yang telah hilang untuk dibangun kembali guna untuk memotivasi masyarakat sekitar khususnya anak generasi muda zaman sekarang agar lebih memperhatikan bangunan bersejarah dan tidak meninggalkan identitas atok andong kita tentang nantinya lebih menghargai dan melestarikan budaya melayu di langkat. Dan karna tidak adanya bangunan Gedung Museum yang baru penulis memiliki keterkaitan terhadap permasalahan ini dapat disimpulkan **Perancangan Museum Sejarah Sultan Langkat Di Tanjung Pura Dengan Tema Arsitektur Melayu** ini menjadi solusi yang baik sebagai wujud peduli dalam peningkatan apresiasi seni masyarakat bagi generasi muda kini .

1.1 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir arsitektur dengan judul “**Perancangan Museum Sejarah Sultan Langkat Di Tanjung Pura Dengan Tema Arsitektur Melayu**” antara lain :

1. Bagaimana mendesain atau merancang Gedung Museum Sultan Langkat menjadi objek wisata yang akan datang serta rancangan ini nantinya memiliki sarana prasarana yang memadai sehingga memberikan rasa aman bagi pengunjung.
2. Bagaimana cara memotivasi atau pun mendorong masyarakat sekitar baik anak muda khususnya masyarakat Tanjung Pura Kabupaten Langkat bisa terjaga dengan baik dalam aspek infrastrukturnya, maupun sejarahnya.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka penulisan penelitian ini dibatasi agar pembahasannya terarah dan tidak meluas serta menyimpang dari tujuan yang diinginkan. Dengan demikian penulis membatasi masalahnya hanya terdapat pada gedung pameran museum.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengangkatan judul Tugas Akhir ini secara umum adalah untuk meningkatkan wawasan serta menambah pengalaman keprofesian dibidang Arsitektur. Secara khusus tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan gedung museum sultan langkat yang bisa menarik minat masyarakat dan menjadi sarana edukasi.
2. Bagaimana mendesain atau merancang gedung museum sultan langkat kembali dengan sarana prasarana yang memadai dan memberikan rasa aman dan nyaman pada pengunjung semua kalangan agar dapat

menumbuhkan nilai edukasi maupun dapat berkembang dimasyarakat sekitar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Memperluas wawasan kebudayaan Sumatera utara
2. Menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti dan sekaligus pengetahuan empiris mengenai perancangan yang menarik dan baik untuk Museum yang menjadi pusaka atau ikon kebudayaan suatu daerah dan untuk sarana edukasi mengenai nilai-nilai kebudayaan melayu
3. Menubuhkan rasa cinta pada kebudayaan lokal, dan bisa membuka lapangan pekerjaan pada masyarakat sekitar, sehingga dapat mengurangi angka pengangguran dan tidak mudah terpengaruh budaya barat yang semakin menunturkan nilai-nilai kecintannya pada budayanya.

1.5 Metode Penelitian

a. Studi Pustaka

Studi ini mencakup pemahaman kebutuhan dan kelayakan akan lokasi, pola aktifitas yang terjadi di dalamnya dan kebutuhan akan ruang-ruang dan bentuknya.

b. Wawancara

Melakukan tanya jawab mengenai fungsi dan harapan yang ingin dicapai dengan pengelola ataupun masyarakat pecinta seni untuk membantu

memperlengkap data sehingga menunjang perencanaan dan perancangan.

c. Studi Literatur

Studi literatur merupakan suatu pendekatan masalah secara deskriptis dengan mempelajari pemahaman tentang arsitektur dan pengalamannya melalui studi dan tinjauan pustaka. Hal yang dilakukan selama studi literatur antara lain :

- Mempelajari dan memahami kebutuhan dan persyaratan yang dibutuhkan terkait dengan perencanaan dan perancangan,
- Mempelajari karakter bentuk, material, warna, tekstur, dan skala yang dapat merangsang kreatifitas,
- Mempelajari karakter para pecinta seni pada umumnya,
- Mempelajari dasar-dasar teoritis melalui studi pustaka dan asistensi sebagai panduan kelayakan program yang sesuai dengan judul perancangan.

d. Survey Lapangan

Survey lapangan yang dilakukan berfungsi untuk :

- Mendapatkan data-data mengenai kondisi, potensi, lokasi, dan hal-hal yang dapat mempengaruhi proses perancangan,
- Mempelajari kondisi dan karakter lokasi.

e. Mengolah Data

- Menganalisa data yang sudah didapat untuk menjadi suatu perbandingan dengan kawasan museum sejarah lainnya

- Mendeskripsikan Hasil dari Penelitian : Mengkonsep dan menyajikan secara lugas.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang garis besar yang menjadi dasar perumusan dasar perancangan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

Bab II Studi Literatur

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dan literatur yang berkaitan dengan perancangan secara umum.

Bab III Deskripsi Proyek

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan mengenai kondisi fisik dan nonfisik dari lokasi terhadap tapak perancangan.

Bab IV Analisa

Bab ini berisi mengenai tentang penjabaran analisa situasi secara fisik dan non fisik terhadap tapak perancangan.

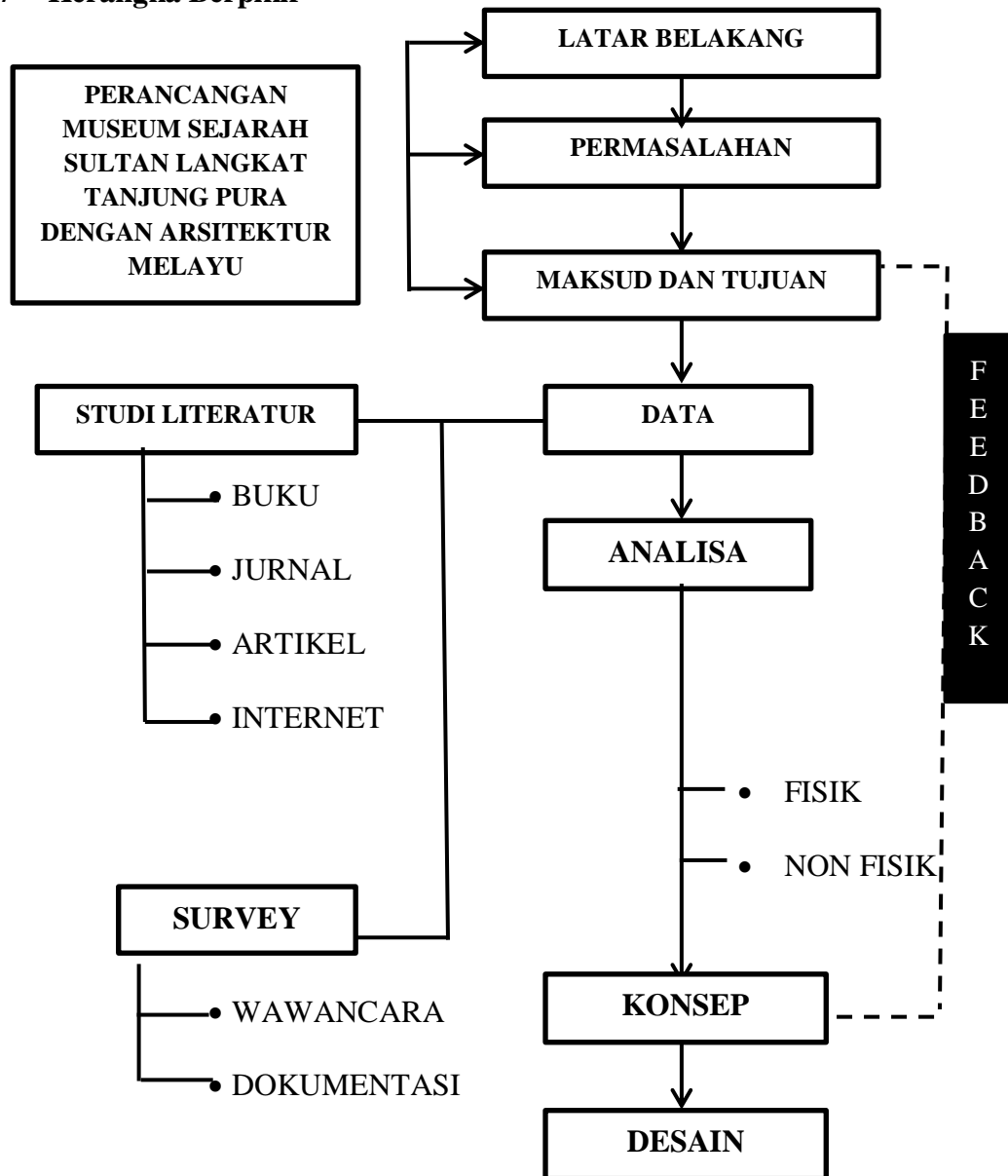
Bab V Konsep

Bab ini berisi tentang konsep redesai taman budaya sumatera utara

Bab VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil dari penelitian yang dipaparkan dalam laporan perancangan serta saran yang dianjurkan dalam penelitian selanjutnya

1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 : Kerangka Berpikir

Sumber : Hasil Olah Data Primer

BAB II

STUDI LITERATUR

2.1. Perancangan

Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Beberapa pengertian Perancangan dari beberapa sumber:

1. Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

2. John Buch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh.

2.2. Museum

2.2.1 Pengertian Museum

Kata museum berasal dari bahasa Yunani kuno “*Museion*” yang berarti rumah dari sembilan dewi Yunani (*Mouse*) yang menguasai seni murni ilmu pengetahuan. Pengertian museum menurut ICOM (*International Council of Museum*) pasal tiga dan empat yang berbunyi “Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi.

2.2.2 Klasifikasi Museum

Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga, museum dapat diklasifikasikan berdasarkan 5 jenis, yaitu:

1. Berdasarkan Tingkat Wilayah dan Sumber Lokasi:
 - a. Museum Internasional
 - b. Museum Nasional
 - c. Museum Regional
 - d. Museum Lokal
2. Berdasarkan Jenis Koleksi:
 - a. Museum Umum, koleksi mencakup beberapa bidang/disiplin
 - b. Museum Khusus, koleksi terbatas pada bidang/ disiplin tertentu
3. Berdasarkan Penyelenggaraannya:

- a. Museum Pemerintah
 - b. Museum Yayasan
 - c. Museum Pribadi
4. Berdasarkan Golongan Ilmu Pengetahuan Yang Tersirat Dalam Museum:
 - a. Museum Ilmu Alam dan Teknologi, misalnya: Museum Zoologi, Museum Geologi, Museum Industri, dan lain-lain.
 - b. Museum Ilmu Sejarah dan Kebudayaan, Misalnya: Museum Seni Rupa, Museum Ethnografi, Museum Arkeologi, dan lain-lain.
 5. Berdasarkan Sifat Pelayanannya:
 - a. Museum Berjalan/Keliling
 - b. Museum Umum
 - c. Museum Lapangan
 - d. Museum Terbuka

2.2.3 Jenis-jenis Museum

Berdasarkan pada bidang kajiannya, museum dapat di kelompokkan menjadi 4 kelas, yaitu:

1. Museum Seni (*Art Museum*)

Yang termasuk di dalamnya antara lain: Museum seni kontemporer, seni modern, seni klasik, seni dekoratif, seni grabah, seni daerah, seni tenun, museum kerajinan, dan sebagainya.

2. Museum Ilmu Pengetahuan

Kelompok museum ini dalam bentuk: taman biologi, kelompok flora dan fauna, Planetarium, Observatorium, kedirgantaraan (aeronautica), akuarium, sejarah kehidupan alam, dan sebagainya.

3. Museum Sejarah

Yang termasuk di dalamnya antara lain: rumah kuno, desa wisata, daerah preservasi dan konservasi, monumen nasional, benteng sejarah, museum antropologi dan arkeologi, museum terbuka.

4. Museum Khusus

Yang termasuk di dalamnya adalah etnik, alat transport, alat industry, militer, dan sebagainya.

2.2.4 Tugas dan Fungsi Museum

Museum mempunyai tugas dan fungsi sebagai berikut:

1. Pusat Dokumentasi dan Penelitian Ilmiah
2. Pusat penyaluran ilmu untuk umum
3. Pusat penikmatan karya seni
4. Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Obyek wisata
6. Media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan
7. Suaka alam dan suaka budaya
8. Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan
9. Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2.2.5 Benda-Benda Koleksi Museum

Benda-benda koleksi yang terdapat dalam museum harus memenuhi kriteria atau persyaratan tertentu (Museografika. Ditjen kebudayaan Direktorat permuseuman. Depdikbud, tahun 1988). Persyaratan untuk koleksi museum antara lain sebagai berikut:

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

2.2.6 Persyaratan Perancangan Bangunan Museum

Di dalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan, yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain:

- Karakter dan perilaku pengunjung, kaitannya dengan penyediaan fasilitas.
- Jumlah pengunjung yang akan di tampung dan rute-rute pergerakan pengunjung di dalam ruang untuk menghindari kesemrawutan di ruangan terutama ruang pameran.
- Aktivitas ruang pameran museum dikaitkan dengan cara penyajian koleksi.
- Segi-segi konservasi pameran yang perlu ditekankan

- Ruang atau area pusat yang besar sehingga pengunjung dapat mencapai seluruh pandangan terhadap museum dan rute yang memberikan kesan khusus. Area “*receptionist*” adalah ruang penting sebagai ruang untuk mencapai ke berbagai ruang lain.
- Area pameran mempunyai pendekatan rancangan atau model.

2.3. Standar Kebutuhan Bangunan Museum

2.3.1 Persyaratan Lokasi Museum

Syarat-syarat pokok penelitian lokasi museum adalah sebagai berikut:

- a. Lokasi museum harus mudah dijangkau dan tidak jauh dari pusat kota.
- b. Lokasi museum harus sehat, maksudnya:
 - Lokasi tidak terletak pada daerah industri yang udaranya berpolusi.
 - Bukan daerah yang tanahnya berlumpur atau tanah rawa atau tanah berpasir serta kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan antara 55-65%.

Lokasi museum bervariasi, mulai dari pusat kota sampai ke pinggiran kota. Beberapa museum berlokasi di kampus, yang tingkat pendidikannya tinggi atau di pusat kebudayaan kota atau wilayah. Kualitas pemilihan site berpengaruh besar terhadap desain museum dan keberhasilan museum di masa yang akan datang.

Desain museum yang baik adalah yang memiliki pintu masuk utama yang mudah terlihat, ramah dan nyaman terhadap area publik. Pada umumnya, museum harus menyediakan area parkir untuk pengunjung dan pengelola museum, baik itu di site maupun di lokasi di luar yang berdekatan dengan site.

Site seharusnya cukup luas untuk oprasional yang efektif. Site juga sebaiknya dapat dikembangkan untuk kegiatan tertentu seperti ruang luar untuk patung dan event-event. Idealnya, site (desain) museum cukup luas untuk menampung pemanjangan secara horizontal.

Ruang luar museum dapat digunakan untuk berbagai fungsi dan aktivitas, biasanya untuk perkumpulan sosial, perayaan event tertentu, pertunjukan seni dan pameran. Lokasi dan pencapaian, sirkulasi kendaraan dan elemen-elemen mekanis seperti jalur barang, penerimaan makanan, pembuangan sampah dan cooling tower harus direncanakan segan seksama agar terpisah dari ruang luar publik ini.

Rancangan luar museum biasanya memiliki *focal point visual* atau elemen-elemen yang memiliki ciri sama dengan bagian dalam museum. Ruang luar seharusnya memiliki elemen visual dan fungsional yang berkaitan dengan ruang-ruang yang mirip, yang berada di dalam museum seperti sirkulasi publik, lobby, ruang makan publik, toko-toko dan dalam beberapa kasus, ruang-ruang pameran.

Siteplan juga memiliki kemungkinan untuk pengembangan, baik yang sudah, sedang dan akan terjadi. Museum akan berfungsi baik dengan desain yang sederhana dan jelas. Diagram organisasi utamanya didasarkan pada lima zona dasar, mempertimbangkan kedekatan publik dan keberadaan barang-barang koleksi (*De Chiara & Crosbie, 2001, hlm 679*), yaitu:

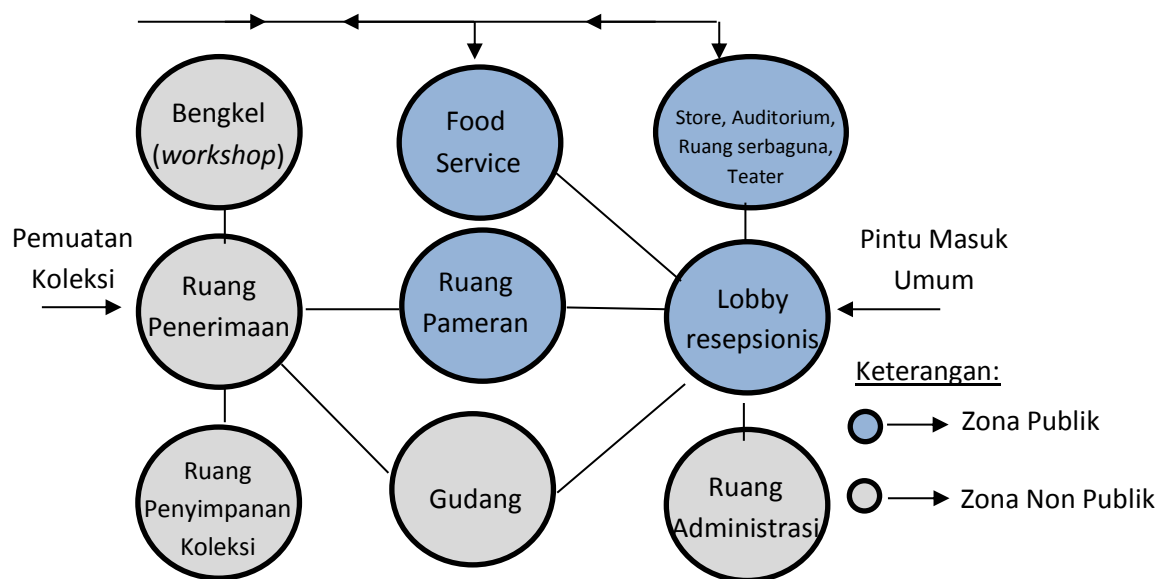
1. Publik/ Non Koleksi
2. Publik/Koleksi
3. Non Publik/Non Koleksi
4. Non Publik/Koleksi
5. Penyimpanan Barang Koleksi

2.3.2 Standar Organisasi Ruang

Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum terbagi menjadi lima zona/area berdasarkan kehadiran publik dan keberadaan koleksi/ pajangan (*De Chiara & Crosbie, 2001, hlm 679*). 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 organisasi ruang bangunan museum berdasarkan kelima zona tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Diagram Organisasi Ruang Museum
(Sumber : *Time Saver Standards for Building*)

2.3.3 Standar Kebutuhan Ruang

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

Tabel 2.1 Standar Kebutuhan Ruang Museum Berdasarkan Pembagian Zona

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

(Sumber : Time Saver Standards for Building Types)

2.3.4 Standar Ruang Pamer

Di dalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain:

- a. Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan
- b. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari:
 - Sistem menurut kronologis
 - Sistem menurut fungsi
 - Sistem menurut jenis koleksi
 - Sistem menurut bahan koleksi
 - Sistem menurut asal daerah
- c. Menurut metode penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
 - Metode pendekatan estetik, yaitu meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistik dari warisan budaya yang tersedia.
 - Metode pendekatan tematik dan intelektual, yaitu berupa penyebaran mengenai arti, fungsi dan guna koleksi museum.
 - Metode romantis, yaitu dengan mengubah suasana penuh dengan pengertian dan harmoni pengunjung mengenai suasana dan kenyataan-kenyataan sosial budaya diantara berbagai suku bangsa (Susilo Tedjo, 1988)

2.3.5 Standar Luas Ruang Objek Pamer

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

Tabel 2.2 Standar Luas Objek Pamer

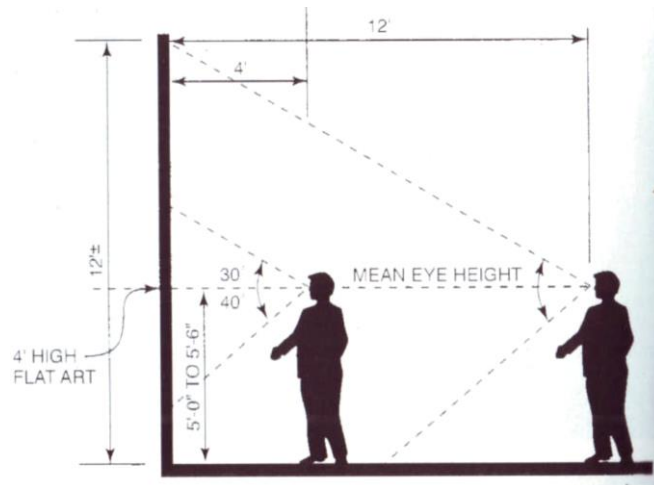
Ruang yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3-5 m ² luas dinding
Patung	6-10 m ² luas lantai
Benda-benda kecil/ 400 keping	1 m ² ruang lemari kabinet

(Sumber: Ernst Neufert, 1997, hal.135)

2.3.6 Standar Visual Objek Pamer

Galeri dan ruang pameran harus merupakan sebuah lingkungan visual yang murni, tanpa kekacauan visual (termostat, alat pengukur suhu/ kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, signage, dll). Bahan permukaan display tidak boleh dapat teridentifikasi (secara pola atau tekstur). Permukaannya harus dapat dengan mudah di cat, sehingga warna dapat diatur menyesuaikan setiap pameran.

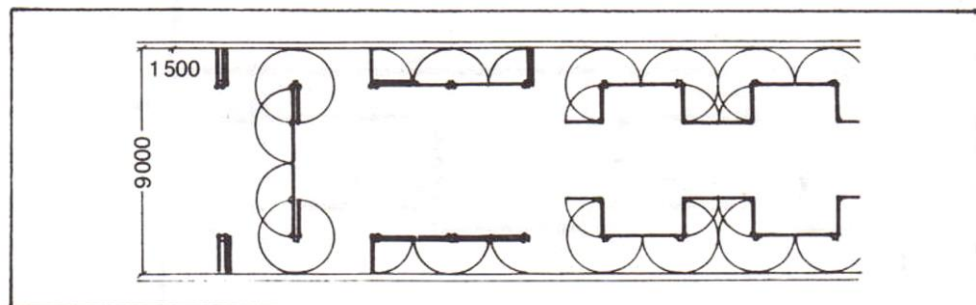
Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri museum seni baru, namun museum yang didedikasikan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel.



Gambar 2.2 Jarak Pengamatan
(Sumber : Ernst Neufert)

2.3.7 Tata Letak Ruang

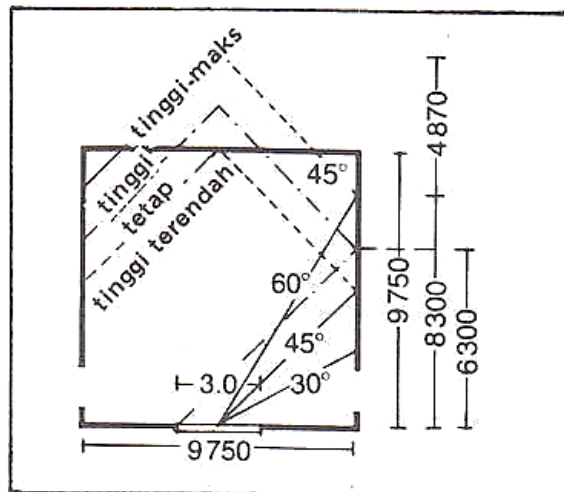
Tidak selamanya denah jalur sirkulasi yang sinambung dimana bentuk sayap bangunan dari ruang masuk menuju keluar. Ruang – ruang samping biasanya digunakan untuk ruang pengepakan, pengiriman, bagian untuk bahan – bahan tembus pandang (transparan), bengkel kerja untuk pemugaran, serta ruang kuliah.



10 Gudang penyimpanan lukisan yg dilengkapi dgn kerangka jaringan di mana lukisan-lukisan tsb dapat digantungkan sesuai kebutuhan dan siap dipindahkan setiap saat untuk keperluan studi

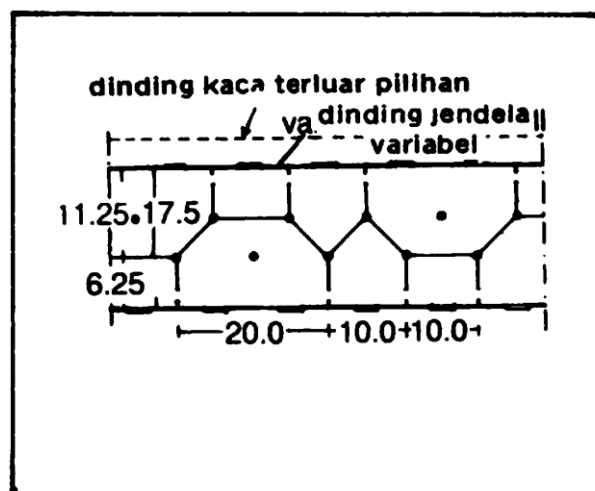
Gambar 2.3 Gudang Penyimpanan Koleksi
(Sumber : Ernst Neufert)

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



Gambar 2.4 Ruang Pameran dengan Pencahayaan dari Samping
(Sumber : Ernst Neufert)

Ruang pameran dengan penggunaan ruang yang sangat tepat; penyekat ruang di antara tiang tengah dapat diatur kembali misalnya diletakkan di antara penyangga; jika dinding bagian luar terbuat kaca, maka penataan jendela pada dinding dalam juga dapat bervariasi.



Gambar 2.5 Ruang Pameran
(Sumber : Ernst Neufert)

2.3.8 Persyaratan Ruang

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

- a. Benar-benar terlindung dari pengerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
- b. Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (untuk kedua bidang tersebut), biasanya dengan membagi ruang sesuai dengan koleksi yang ada menurut:
 - Benda koleksi untuk studi (misalnya; mengukir, menggambar) diletakkan dalam kantong-kantongnya dan disimpan di dalam lemari (dilengkapi laci-laci) kira-kira berukuran dalam 800 dan tinggi 1600.
 - Benda koleksi untuk pajangan misalnya: lukisan dinding, patung, keramik, furniture. (*Ernst Neufert*, hlm.135)

2.3.9 Teknik Peletakan Koleksi

Teknik peletakan koleksi museum ada 2 jenis, yaitu:

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

2.3.10 Metode Penyajian

Standard teknis penyajian sangat mengikat sehingga tidak tergantung pada selera atau orang saja. Standard teknik penyajian ini meliputi: Ukuran minimal Vitrin dan Panil, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamanan, tata suara, lebeling dan foto penunjang.

Pemeran dalam museum harus mempunyai daya tarik tertentu untuk sedikitnya dalam jangka waktu 5 tahun, maka sebuah pameran harus di buat dengan menggunakan suatu metode. Metode yang dianggap baik sampai saat ini adal

metode berdasarkan motivasi pengunjung museum. Metode ini merupakan hasil penelitian beberapa museum di eropa dan sampai sekarang digunakan. Penelitian ini memakan waktu beberapa tahun, sehingga dapat diketahui ada 3 kelompok besar motivasi pengunjung museum, yaitu:

- a. Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan koleksikoleksi yang dipamerkan
- b. Motivasi pengunjung untuk menambah pengetahuan setelah meliahat koleksi-koleksi yang dipamerkan
- c. Motivasi pengunjung untuk melihat serta merasakan suatu suasana tertentu pada pameran tertentu.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka untuk dapat memuaskan ke 3 motivasi tersebut, metode-metode yang dimaksud adalah:

- a. Metode penyajian artistik, yaitu memamerkan koleksi-koleksi terutama yang mengandung unsur keindahan
- b. Metode penyajian intelektual atau edukatif, yaitu tidak hanya memamerkan koleksi bendanya saja, tetapi juga semua hal yang berkaitan dengan benda tersebut, misalnya : cerita mengenai asal usulnya, cara pembuatannya sampai fungsinya.
- c. Metode penyajian Romantik atau evokatif, yaitu memamerkan koleksi-koleksi disertai semua unsur lingkungan dan koleksi tersebut berada.

2.4. Persyaratan Elemen Pendukung Museum

2.4.1 Pencahayaan

Kebutuhan dan sistem pencahayaan akan berbeda menyesuaikan fungsi ruang dan jenis *display*. Sebagai contoh, sebuah museum sejarah alam mungkin hanya perlu distribusi umum minimal sementara pada kasus pameran diberikan pencahayaan pada *display*. Pada ruang eksterior pencahayaan ruang luar dapat dimanfaatkan untuk mendramatisir dan memperlihatkan tampilan museum.

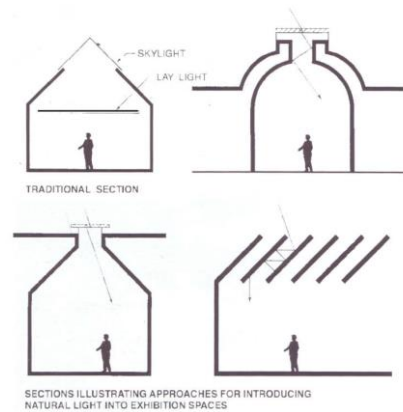
Kerusakan akibat cahaya bersifat kumulatif dan tak terhindarkan. Energi dari cahaya mempercepat kerusakan. Energi ini dapat menaikkan suhu permukaan benda dan dengan demikian menciptakan iklim-mikro dengan berbagai tingkat kelembaban relatif dan reaktivitas kimia. Pencahayaan dapat menyebabkan koleksi memudar, gelap, dan mempercepat penuaan.

Cahaya yang terlihat adalah kombinasi dari berkas cahaya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Panjang gelombang cahaya ini adalah 400-700 nanometer (nm). Rentang ultraviolet adalah 300-400 nm. Cahaya di kisaran biru hingga akhir dari spektrum ultraviolet memiliki energi lebih dan dapat lebih merusak objek.

Karena tidak satupun sinar ultraviolet (UV) atau inframerah (IR) yang boleh mempengaruhi tampilan, keduanya harus dihilangkan sepenuhnya dari area pameran, area penyimpanan koleksi, dan area penanganan. Dua sumber utama sinar UV adalah sinar matahari (pencahayaan alami) dan lampu neon (pencahayaan buatan).

1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai pengaruh besar untuk mendramatisir dan meramaikan desain dari sebuah bangunan. Beberapa arsitek menggunakan cahaya alami sebagai pembentukan desain bangunan.



Gambar 2.6 Teknik untuk Pencahayaan Alami

Sumber : Time Saver Standard

Pencahayaan alami dapat mengakibatkan kerusakan pada berbagai bahan koleksi, batu, logam, keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya, tetapi bahan organik lainnya, seperti tekstil, kertas, koleksi ilmu hayati adalah bahan yang peka terhadap cahaya.

Perancangan museum harus memahami dan menerima bahwa museum yang paling profesional lebih menghargai penyajian dan pelestarian koleksi mereka di atas segala manfaat arsitektural pencahayaan alami yang melimpah pada area koleksi. Terlalu banyak cahaya dan panjang gelombang tertentu mampu menyebabkan kerusakan yang nyata pada koleksi-koleksi yang tidak dapat tergantikan.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan lebih baik dari pada pencahayaan alami supaya tidak merusak, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan *Illumination Engineers Society Of North Amerika (Lighting Handbook For General Use)*. Pada area pameran, tingkat pencahayaan paling dominan di permukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas (seperti hasil print dan foto), tingkat pencahayaan tidak boleh lebih dari 5 *Footcandles (Fc)*.

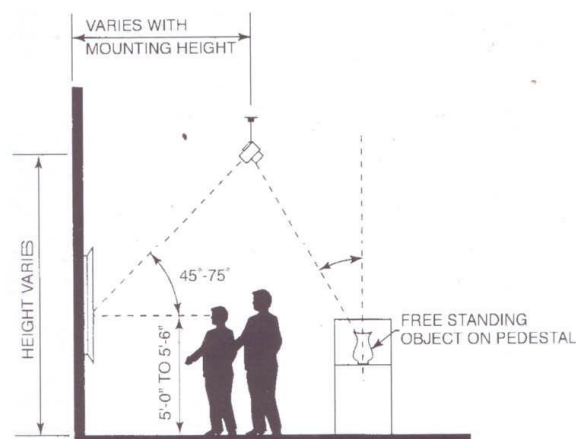
Kebutuhan pencahayaan eksibisi akan berbeda sesuai jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran. Tujuannya mungkin untuk menerangi objek individu, bukan seluruh ruang.

Tabel 2.3 Tingkat Cahaya Ruang Museum

Ruang	Material	Tingkatan Cahaya (FC)
Pameran(sangat sensitif)	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit, berwarna	5-10
Pameran (sensitif)	Lukisan cat minyak, dan tempera, kayu	15-20
Pameran (kurang sensitif)	Kaca, batu, keramik, logam	30-50
Penyimpanan barang koleksi		5
Penanganan barang koleksi		20-50

Ruang pameran biasanya memiliki susunan track lighting berkualitas tinggi yang fleksibel. Tata letak akhir harus mempertimbangkan lokasi dinding non-permanen. Tata letak *track lighting* harus mengakomodasi letak dinding permanen dan dinding non-permanen:

- Sudut yang diukur mulai dari titik di dinding dan 5 inci di atas lantai (yang merupakan rata-rata orang dewasa) harus antara 45 dan 75 derajat (ke atas) dari bidang horizontal ke posisi lampu (Gambar 2.7)
- Untuk dinding permanen, sudut yang ideal biasanya antara 65-75 derajat.
- Semakin sensitif material koleksi, semakin sedikit pencahayaan yang perlu disediakan.



Gambar 2.7 Teknik untuk Pencahayaan Buatan
(Sumber: *Time Saver Standard*)

2.4.2 Temperatur/Kelembaban

Kondisi tempat yang terlalu kering atau terlalu lembab dapat berpengaruh buruk dan merusak benda koleksi. Oleh karena itu, beberapa benda koleksi harus diperhitungkan dan dijaga kelembabannya, bahkan perlu juga diperhitungkan intensitas panas yang ditimbulkan dari pencahayaan buatan (*lighting*). Suhu dan

kelembaban yang optimum tidak hanya diterapkan pada ruang pameran saja, melainkan juga pada ruang Storage (penyimpanan koleksi) dan ruang konservasi (New Metric Hand Book, Museum and Galleries).

2.4.3 Penghawaan

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bias melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (*Cross Ventilation*). Sedangkan untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC karena dapat mengatur temperature dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tentunya tergantung oleh bahan objek pameran tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak (Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications, hal 34.)

2.4.4 Akustik

Akustik bervariasi pada setiap museum. Akustik pada tiap ruang haruslah nyaman bagi perorangan maupun kelompok. Sangat penting bagi pembimbing tur agar dapat didengar oleh kelompoknya tanpa mengganggu pengunjung lainnya. Beberapa ruangan untuk fungsi tertentu seperti ruang pertemuan, orientasi, auditorium (atau teater) harus dirancang oleh ahlinya. Ruang lainnya, seperti area sirkulasi utama dan ruang pameran memerlukan penataan akustik tertentu untuk mencegahnya menjadi terlalu “hidup“ sehingga merusak pengalaman yang ingin diciptakan museum.

2.4.5 Keamanan

Operasi museum harus dibuat aman seluruhnya, bukan hanya oleh sistem para penjaga aktif dan sistem elektronik, tetapi juga oleh rancangan dan tata letak yang sesuai. Semua aspek dari museum harus di rancang untuk menjaga keamanan koleksi. Koleksi harus dilindungi dari kerusakan, pencurian, dan penyalahgunaan. Ini berlaku bagi pengunjung, staf penanganan, dan staf keamanan.

Museum hanya boleh memiliki satu pintu masuk umum dan biasanya pintu masuk staf yang terpisah (meskipun hal ini tergantung pada ukuran museum). Prioritasnya adalah koleksi keamanan, yang berbeda dari standar keamanan gedung-gedung pada umumnya.

Lima zona keamanan yang harus dipikirkan:

- Zona 1 : Keamanan Tertinggi Penyimpanan Koleksi
- Zona 2 : Keamanan Tinggi Koleksi tanpa akses publik
- Zona 3 : Keamanan Tinggi Koleksi dengan akses publik
- Zona 4 : Aman Tanpa koleksi /akses publik
- Zona 5 : Aman Akses publik tanpa koleksi

Rancangan arsitektur harus menyediakan sebuah organisasi yang mengabungkan zona-zona keamanan ini dan operasi yang efisien. Berbagai aspek dari desain bangunan dan konstruksi juga terlibat dalam memuaskan kebutuhan keamanan. Ini termasuk desain HVAC, pintu, dan perangkat keras, konstruksi dinding, dan konstruksi atap dan skylight.

2.4.6 Fire Protection

Pelestarian dan pengelolaan koleksi museum dari bahaya api memerlukan sistem deteksi kebakaran dan sistem penekanan yang memanfaatkan alat deteksi peringatan dini untuk perlindungan yang maksimal. Perlindungan dan pelestarian tersebut sangat penting untuk misi museum.

Sistem ini harus diintegrasikan dengan sistem keamanan untuk melaporan alarm serta kondisi yang dapat menyebabkan alarm pada waktunya untuk tindakan korektif oleh staf terlatih. Perlindungan paling efektif adalah proteksi kebakaran otomatis (sprinkler) di seluruh sistem. Namun, banyak profesional museum yang tidak menggunakan sistem seperti itu, karena takut kerusakan akibat air yang disebabkan oleh mesin digerakkan, kebocoran, dan alarm palsu.

2.4.7 Plumbing/Pemipaan

Sistem *plumbing*/perpipaan, termasuk letak arsitektural toilet, harus menghindari kerusakan koleksi yang disebabkan oleh kebocoran dan penguapan. Semua sistem perpipaan harus diarahkan naik dan mengalir melalui dan di atas koridor layanan atau daerah non-koleksi saja. Tidak boleh ada pipa saluran air apapun, dan drainase atap harus dialihkan melalui atau di atas area yang mengandung koleksi atau area pameran. Tidak boleh ada pipa saluran air atau drainase perpipaan di setiap tempat penyimpanan koleksi.

2.5. Sejarah Singkat Sultan Langkat Tanjung Pura

Kesultanan Langkat yang berpusat di Negeri Langkat dulunya, sekarang adalah kota Tanjung Pura merupakan salah satu negara yang tertua di daerah pesisir utara-timur Sumatera. Meskipun telah ada pada masa sebelum masuknya Islam, meninggalkan jejak sejarah. Rumah Royal menjabat sebagai wakil atau penguasa lokal atas nama Sultan Aceh sampai tahun-tahun awal abad kesembilan belas.

Kedatangan orang Eropa selama belasan dan dua puluhan tahun, juga melemahnya sumberdaya Aceh di belakang mereka, mendorong Raja-Raja Langkat untuk mencari untuk membangun kemandirian mereka sendiri. Kota ini terkenal akan sejarah dan peninggalan sejarahnya baik itu berupa cerita mau pun benda peninggalannya.

Secara Geografis Tanjung Pura Kabupaten Langkat terletak pada posisi 3o14' LU (Lintang Utara) s.d 4o13' LU (Lintang Utara) dan 97o 52' BT (Bujur Timur) s.d. 98o 45' BT (Bujur Timur). Tanjung Pura yang terletak di pesisir pantai Timur Provinsi Sumatera Utara, berbatasan dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Provinsi Aceh (Kabupaten Aceh Tamiang) dan Selat Malaka.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Karo.
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Deliserdang dan Kota Binjai.
- Sebelah Barat berbatasan dengan Provinsi Aceh (Kabupaten Aceh Tenggara).

Pada tahun 2013 wilayah administratif Kabupaten Langkat meliputi 23 Kecamatan, 240 desa dan 37 kelurahan dengan total area seluas 6.263,29 Km² atau sekitar 8,74% dari luas Provinsi Sumatera Utara yang mencapai 71.680,00 Km².

Persyaratan *Museum Sejarah dan Kriteria Ruangan*

Museum merupakan bangunan publik. Oleh karena itu luasan museum diukur dari banyaknya penduduk lokal daerah tersebut. Pendistribusian luas areal museum baru harus sesuai dengan pembagian yang merata, dimana luas areal untuk kuratorial ditambah administrasi dan servis harus seluas areal pameran. Sebagai berikut :

Tabel 2.4. Standar Luasan Musuem

Populasi	Total Luas Areal Museum (M2)
10.000	650 – 1300
25.000	1115 – 2230
50.000	1800 – 3600
100.000	2700 – 5500
250.000	4830 – 9800
500.000	7600 – 15.000
> 1.000.000	12.000 – 23.500

(Sumber: Coleman, Laurence Vail. Museum Buildings)

Dalam perancangan museum, harus dipikirkan pembagian ruang, jumlah ruang, ukuran ruang, faktor elemen iklim, sirkulasi udara yang baik, juga masalah sistem penggunaan cahaya. Persyaratan minimal bangunan terdiri dari dua komponen yaitu bangunan pokok dan penunjang. Secara umum gedung museum harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- Bangunan dikelompokkan berdasarkan fungsi dan aktivitasnya, ketenangan dan keramaian serta keamanan.
- Pintu masuk dibedakan atas pintu masuk utama dan pintu masuk khusus.

- Area publik terdiri dari bangunan umum (pameran tetap dan temporer) serta bangunan auditorium meliputi seluruh ruang pendukungnya.
- Area semi publik terdiri dari bangunan administrasi (perpustakaan dan ruang rapat).
- Area privat terdiri dari laboratorium, studio serta daerah servis lainnya.

Menurut J. De Chiara dan J.H. Callendar dalam *Time Saver Standards for Building Types* (1983), persyaratan untuk sebuah museum harus mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut : Peneliti, pengamat budaya, seniman.

2.6. Arsitektur Melayu

Melayu merupakan salah satu etnis atau suku dari sekian banyak suku yang ada di Indonesia, khususnya di wilayah Sumatera. Di Sumatera melayu telah ada pada abad ke-7, masyarakat yang bermukim di hilir Sungai Batang Hari, Jambi membentuk Kerajaan Melayu. Di Sumatera Utara peradaban Melayu telah ada pada masa kerajaan Aru. Aru merupakan kerajaan Melayu yang besar yang pernah menguasai dan mengontrol jalur perdagangan Internasional di Selat Malaka. Pada awal abad 16, Aru diserbu Pasai (Aceh).(Fachri 2016)

2.6.1 Pengertian Arsitektur Melayu

Menurut Julaihi Wahid dan Bhakti Alamsyah (2013:18), arsitektur Melayu merupakan bangunan yang dirancang berbentuk rumah tempat kediaman atau rumah tinggal. Rumah merupakan hasil cara hidup masyarakat Melayu yang berpegang pada nilai keluarga, adat, agama dan masyarakat banyak. Karena itu

konsep bangunan Melayu harus dirujukkan kepada rancang bangun yang diamalkan oleh masyarakat penggunanya.

Umri 2010 mengatakan bahwa dalam mendirikan rumah masyarakat Melayu juga mempunyai kaidah-kaidah yang berlandaskan pada adat, iklim dan syariat islam sehingga segalanya harus diperhatikan, misalnya dalam segi religious, kesehatan, rezeki, dan lain-lain.

Pengaruh iklim dimanifestasikan dalam bentuk rumah berkolong panggung dan bertiang tinggi dengan banyak jendela yang ukurannya hampir sama tinggi dengan pintu, banyaknya jendela dan lubang angin tujuannya untuk memberi udara dan cahaya yang cukup bagi penghuninya. Hal itu juga di ungkapkan oleh Amanati 2010, semua bangunan Melayu selalu memiliki tiang panggung, memiliki atap miring yang lebar atapnya selalu lebih besar dari luas bangunan sehingga interior menjadi lebih teduh dan nyaman, memiliki beranda atau teras, dan bukaan besar di hampir seluruh dinding.

2.6.2 Bentuk Arsitektur Melayu

Menurut Umri 2010 mengatakan bahwa bentuk arsitektur Melayu adalah rumah yang memakai kolong. Rumah seperti ini menurut Umri 2010 rumah panggung. Pembangunan model rumah seperti ini, dapatlah dipahami bahwa rumah suku Melayu biasanya terletak di tepi pantai yang tidak jauh dari laut. Menurut Umri 2010 mengatakan bahwa rumah Melayu pada umumnya mempunyai bentuk yang sama. Seandainya ada perbedaan, hanyalah dalam hal besar kecilnya rumah tersebut, sesuai dengan kedudukan dan martabat siempunya.

Umri 2010 menambahkan bahwa fungsi dari kolong rumah tersebut yang pertama adalah penyelamat dari air pasang dan bahaya banjir. Di samping itu sebagai pengaman dari ancaman binatang buas, sebagai tempat penyimpanan perkakas-perkakas untuk bekerja. Menurut Wahid dan Alamsyah 2013 rumah tinggal Melayu biasanya terdiri dari tiga bagian yaitu lantai, dinding, dan atap.

2.6.3 Rumah Melayu



Gambar 2.8 Rumah Adat Melayu
(Sumber: <https://www.google.co.id>)

Rumah melayu pada umumnya terdiri atas tiga jenis, yaitu rumah tiang enam, rumah tiang enam berserambi, dan rumah tiang dua belas, atau rumah serambi. Rumah tiang dua belas atau rumah serambi merupakan rumah besar dengan tiang induk sebanyak dua belas buah. Rumah melayu adalah rumah panggung berkolong, dan memiliki tiang-tiang tinggi (Fachri 2016).

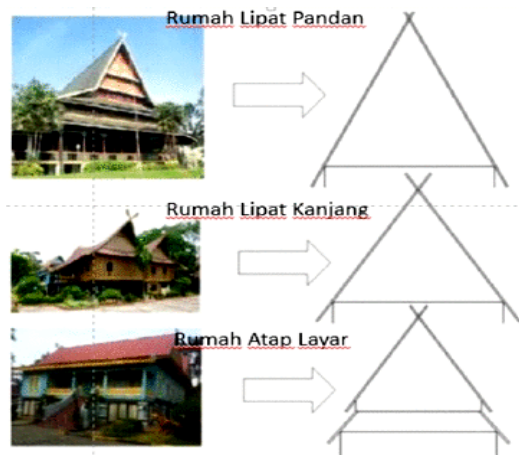
Setiap ruangan pada rumah melayu memiliki nama dan fungsi tertentu. Selang depan berfungsi sebagai tempat meletakkan barang-barang tamu, yang tidak dibawa ke dalam ruangan. Ruang serambi depan berfungsi sebagai tempat menerima tamu pria, tetangga dekat, orang-orang terhormat, dan yang dituakan. Ruang serambi tengah atau ruang induk berfungsi sebagai tempat menerima tamu agung dan yang sangat di hormati.

Ruang selang samping berfungsi sebagai tempat meletakkan barang yang tidak dibawa ke dalam ruang serambi belakang. Tempat ini merupakan jalan masuk bagi tamu perempuan. Ruang dapur dipergunakan untuk memasak dan menyimpan barang-barang keperluan dapur. Ruangan kolong rumah biasanya digunakan sebagai tempat berkeja sehari-hari dan menyimpan alat-alat rumah. Sedangkan wc dan kandang ternak (kambing atau ayam) letaknya agak di belakang rumah.

Rumah melayu adalah rumah kayu atau rumah kampung pada suatu masa dulu boleh dikatakan tidak asing bagi orang Melayu. Tetapi dengan urbanisasi penduduk kini, ramai anak-anak Melayu yang tidak lagi mengenal apakah ciri bentuk sebenarnya rumah kayu tradisional maupun caranya dibangun tanpa paku. Rumah Melayu merupakan sebuah rumah yang dibangun dan dihuni oleh orang Melayu (Fachri, 2016). Rumah Melayu terbagi atas beberapa bagian adalah sebagai berikut.

1. Jenis Rumah Berdasarkan Bentuk Atap

- Rumah yang atapnya curam disebut juga Rumah Lipat Pandan.
- Kalau atapnya agak mendatar disebut Rumah Lipat Kanjang.
- Bila atapnya diberi tambahan bawah (kaki atap) dengan atap lain maka disebut juga Rumah Atap Layat atau Rumah Ampar Labu.



Gambar 2.9 Atap Rumah Melayu

Sumber: <https://dokumen.tips/documents/ragam-ornamen-pada-arsitektur-tradisional-riau-567bcbc5d60db.html>

2. Jenis Rumah Berdasarkan Perabung yang Atapnya Sejajar dengan Jalan Raya

- Rumah yang dibuat dengan perabung atapnya sejajar dengan jalan raya dimana rumah itu terletak, disebut “Rumah Perabung Panjang”
- Rumah yang dibuat perabung atapnya tidak sejajar dengan raya dimana rumah itu terletak, disebut “Rumah Perabung Melintang”.

3. Typologi Bangunan

Rumah didirikan diatas tiang yang tingginya rata-rata antara 1,05- 2,40m, sehingga disebut juga tipe Rumah Panggung.

4. Denah

Rumah induk termasuk bangunan persegi panjang yang ukurannya tidak ditentukan karena besar kecilnya bangunan tergantung kepada kemampuan pemiliknya. Tetapi yang menjadi ketentuannya adalah

bagaimana cara mengukur rumah, sehingga ukuran itu serasi bagi pemiliknya.

5. Bagian- bagian rumah yang berfilosofi

a. Tiang

- **Aspek Agama:**

- Segi empat : Melambangkan empat penjuru mata angin. Dengan demikian rumah itu mendatangkan rezeki dari penjuru mata angin tersebut.
- Segi Enam : Melambangkan rukun iman dalam ajaran Islam. Dengan demikian diharapkan pemilik rumah dapat tetap taat dan beriman kepada Tuhan-Nya, sesuai ajaran Islam.
- Segi Tujuh: Melambangkan delapan arah mata angin. Maksudnya sama seperti segi empat.
- Segi sembilan: Melambangkan bahwa pemilik rumah itu adalah dari golongan orang berada dan mampu. Tetapi ini tidak mutlak, karena banyak pula orang yang berada dan mampu tapi tidak membuat tiang rumahnya bersegi sembilan.

- **Aspek Adat:**

- Tiang Utama/Tiang Tuo: Tiang yang terletak pada deretan kedua pintu masuk (muka) sebelah kiri dan kanan. Tiang ini tidak boleh bersambung. Bahan yang sering digunakan biasanya adalah kulim, tembesu, resak dan punak.

- Tiang Gantung: Tiang yang menggantung yang biasanya diberi ukiran berupa rakukan dengan motif daun dan bunga yang bermakna bahwa masyarakat Riau hidup di alam dan harus menjaga kelangsungan alam.
- **Bagian-Bagian yang Terhubung Langsung dengan Tiang:**
 - Rasuk: balok persegi empat yang terbuat dari kayu keras seperti tembusu, resak, dan kulim. Biasanya rasuk dibuat ganda. Rasuk ganda disebut rasuk induk dan rasuk anak. Rasuk induk sebelah bawah dan rasuk anak sebelah atas.
 - Tutup Tiang: berbentuk persegi empat, ukurannya tergantung kepada besarnya tiang, tutup tiang menghubungkan tiang-tiang sudut bangunan disebut tutup tiang panjang, sedangkan yang menghubungkan antara tiang dengan tiang lainnya disebut tutup tiang pendek.

b. Tangga

- **Aspek Kepercayaan/Religi**

Anak tangga dibuat lima tingkat, jumlah ini ada kaitannya dengan ajaran Islam, yakni lima rukun Islam.

- **Aspek Adat**

Tangga terbuat dari kayu keras, dan diberi ukiran pada kaki dan anak tangga. Ukiran khusus dibuat dikepala anak tangga. Tiang dan

anak tangga pipih, biasanya dibuat dari papan tebal. Di pangkal tangga dibuat alas dari kayu keras atau batu, dan terletak disebelah kanan arah naik.

c. Kolong Rumah

- **Aspek Kepercayaan/Religi**

Kolong rumah biasanya digunakan oleh penduduk untuk mengumpulkan kayu bakar guna persiapan bulan puasa.

- **Aspek Kebudayaan**

Umumnya dipergunakan untuk tempat bertukang perahu, menyimpan perahu (berukuran kecil), tempat menyimpan kayu api atau kayu bakar, tempat kandang ternak. Kolong rumah tidak ada pembagian ruangnya, kecuali kolong di bawah dapur. Contohnya tempat untuk buang air cuci piring yang biasanya disebut pelimbahan.

d. Lantai

- **Aspek Adat**

Terbuat dari kayu meranti, medang atau punak. Untuk bagian rumah induk lantainya dapat dibuat dari nibung yang dibelah-belah. Susunan lantai sejajar dengan rasuk, dan melintang di atas gelegar, dimana ujungnya dibatasi oleh bandul. Ketinggian lantai

tergantung kepada ketinggian tiang rumah. Umumnya selisih ketinggian itu antara 20-60 Cm.

- **Aspek Kebudayaan**

Dirumah induk lantainya harus selalu disusun rapatm bahkan diberi berlidah yang disebut “Pian”, sedangkan diruangan dapur lantainya disusun jarang atau agak jarang. Lantai yang terbuat dari belahan nibung, biasanya ditempatkan diruang belakang, atau ditempat yang selalu kena air, seperti telodan dapur. Lantai nibung ini tidak dipaku, tetapi dijalin dengan rotan dan lebarnya antara 5-10 Cm.

e. Dinding

- **Aspek Adat**

Didalam bangunan modern disebut purus. Jadi dalam merapatkan dinding yang satu dengan yang lainnya, bagian yang menonjol itu dimasukkan sebagian yang cekung sehingga papan-papan itu benar-benar rapat tidak tembus air atau tembus cahaya. Dinding lidak pian biasanya dipasang bagi rumah orang-orang yang mampu, karena untuk membuat pian memerlukan tukang yang ahli dan kayu keras yang tidak berserabut.

- **Aspek Kebudayaan**

Dinding rumah lontik bentuknya khusus yaitu sebelah luar seluruhnya miring keluar, sedangkan dinding dalam tegak lurus.

Dinding seluruhnya tidak memakai rangka dinding, tetapi dilekatkan kepada balok yang dipurus dimana dinding ditanamkan. Balok tersebut berfungsi sebagai rangka dinding, juga sekaligus menjadi penemu antara papan satu dengan papan yang lainnya. Balok kaki dinding sebelah muka melengkung ke atas, dan kalau disambung dengan ukiran sudut-sudut dinding, kelihatan seperti bentuk perahu.

- **Ukiran**

Gandoari (Terletak pada kaki dinding, membentuk pencalang atau lancang): melambangkan bahtera kehidupan, bahwa selama manusia itu hidup, mereka seakan ada dalam pelayaran, mengarungi lautan yang luas. Adalah wajar kalau dalam pelayaran itu ditimpa badai dan topan atau mendapat keselamatan sampai seberang.

f. Pintu

- **Aspek Adat**

Pintu disebut juga ambang dan lawang. Pintu yang berada diruangan tengah kalau rumah itu berbilik, pintu yang menghubungkan bilik dengan bilik disebut juga pintu malim atau pintu curi. Pintu ini khusus keluarga perempuan, keluarga terdekat atau untuk anak gadis, yang dibuat terutama untuk menjaga supaya penghuni rumah kalau ada keperluan dari satu bilik ke bilik lainnya

tidak melewati tuangan tengah, apalagi bila diruangan itu sedang ada tamu. Sebab menjadi adat pula bahwa berlalu-lalang didepan tamu merupakan perbuatan yang tercela, tidak sopan dan tidak beradab.

- **Aspek Kepercayaan/Religi**

Pintu malim mengandung makna bahwa pemiliknya adalah orang alim, yakni orang yang tahu adat dan agama, sehingga tidak melanggar sopan santun. Sedangkan pintu curi bermakna bahwa keluarga masuk pintu itu seperti pencuri yang berjalan hati-hati dan tidak berisik seperti pencuri.

- **Aspek Kebudayaan**

Disamping itu pula ada pintu yang dibuat khusus yang disebut bulak. Nama bulak berasal dari perkataan “Burak”, yakni istilah setempat yang berarti bual, bersenda gurau, bermain-main. Daun pintu dibuat berbentuk panel. Bahannya terbuat dari kayu pilihan. Pada bagian atas pintu diberi hiasan sebagai ventilasi dengan ukiran tertentu seperti bunga-bunga. Sedangkan pada bagian bawah biasanya diberi kisi-kisi atau papan panel. Biasanya berguna terutama untuk menjaga agar anak kecil jangan terjatuh.

- **Ukiran**

Lambai-lambai (Terletak di atas pintu atau jendela) berbentuk hiasan-hiasan yang melambangkan: Luasnya alam semesta, manusia akan merenungi alam yang maha luas, akan merasakan betapa kecilnya mereka, dan akan menyadari bahwa yang Maha Pencipta adalah tempat mereka meminta tolong.

g. Jendela

- **Aspek Adat**

Jendela lazim disebut “Pelinguk” perbedaan ketinggian letak jendela ada kalanya disebabkan oleh perbedaan dengan ketinggian lantai dan ada pula berkaitan dengan adat istiadat. Salah satu adat penduduk daerah ini adalah memingit anak gadisnya. Ia tidak boleh berkeliaran diluar rumah, atau tidak pula untuk melongok di jendela atau bermain-main di pintu. Untuk menjaga supaya anak gadis ini tidak kelihatan dari luar, dan tidak bermain di jendela, maka jendela rumah dibuat tinggi. Biasanya seukuran orang berdiri dari lantai.

h. Loteng

- **Aspek Adat**

Loteng disebut langa. Loteng yang terletak diatas bagian belakang rumah disebut paran, namun tidak banyak rumah yang memakai loteng. Banyak pula loteng yang dibuat tidak menutupi seluruh

bagian atas ruangan, tetapi hanya sebagian saja atau berbentuk huruf 'L' sebab kalau diadakan pesta pernikahan pada bagian yang tidak berloteng dapat dibuat pelaminan yang tinggi, kemudian di atasnya dipasang langit-langit. Kalau seluruh ruangan di atasnya dipasang atau diberi loteng, maka ruangan itu tingginya terbatas. Karena itulah walaupun tidak ada larangan bagi penduduk biasa untuk membuat loteng seperti ini yang banyak membuatnya adalah kaum bangsawan.

i. Atap

- **Aspek Adat**

Atap bentuknya melengkung keatas pada kedua ujung perabungnya. Kaki atap juga melengkung ke atas, tetapi tidaklah sekuat lengkungan bubungannya. Bahan utama atap dahulu adalah ijuk, rumbai, tetapi beberapa waktu terakhir ini sudah banyak yang menggunakan beberapa seng. Pada kedua ujung puncak atap diberi hiasan khusus yang disebut selobayung, pada keempat sudut cucuran atap diberi pula hiasan yang disebut sayok layangan, contohnya ada yang menyerupai bulan sabit, yang menggambarkan memberikan penerangan kepada seisi rumah. Tanduk hewan kerbau (melambangkan bahwa kerbau adalah hewan yang banyak membantuk penduduk dalam mata pencahariannya) dan sayap layang-layang. Umumnya ukiran itu melengkung ke atas. Makna ukiran pada kedua puncak ujung atap adalah: pengakuan terhadap

Tuhan Yang Maha Esa, bahwa manusia akan menghadap kembali dengan penuh penyerahan.

- **Aspek Religi**

Bentuk atap lontik (melengkung keatas pada kedua ujungnya) mengandung makna, bahwa pada awal dan akhir hidup manusia akan kembali kepada Yang Maha Tinggi, yakni Tuhan pencipta sekalian alam. Didalam kehidupannya manusia memasuki lembah yang dalam, yang kadang-kadang penuh penderitaan dan cobaan. bila ia selamat dalam mengarungi lembah, maka akhirnya akan kembali ketempat asalnya dengan selamat.

2.6.4 Topi Tanjak Melayu

Tanjak adalah sebuah kehormatan yang patut dijaga karena bertaut marwah dan harga diri. Tanjak adalah sebuah amanah. Tanjak adalah sebuah kekuatan. Tanjak adalah sebuah kehormatan. Dan tanjak adalah sebuah tameng dalam menyisir debu dan ranting pepohonan.



Gambar 2.10 Tanjak Melayu

Sumber: <https://shopee.co.id/TANJAK-TENGGOKOK-MELAYU-POLOS-i.8800239.769398532>

Melilitka kain di kepala menjadi ciri khas kaum adam di daratan Melayu. Bentuk kain bisa beragam, seni melilitkannya juga cukup variatif. Kain yang

dililitkan di kepala itu dinamakan tanjak. Ibarat kaum pria Jawa memakai blangkon, sebagai simbol adat Jawa, yang sudah sangat populer di Indonesia. Keberadaan tanjak di daratan Melayu juga sebagai ciri khas sejak bumi terbentang.

Tanjak dianggap lambang kewibawaan dikalangan masyarakat Melayu. Semakin tinggi dan kompleks bentuknya, menunjukkan semakin tinggi pula status sosial si pemakainya. Begitu seorang pria meninggalkan rumah, biasanya ia mengenakan tanjak. Fungsinya sebagai penutup kepala dari gangguan udara maupun reranting kayu.

2.7. Studi Banding

2.6.1 Museum Negara Malaysia

Museum Negara Malaysia (Muzium Negara Malaysia) adalah museum nasional Malaysia yang terletak di luar Taman Tasik Perdana, Kuala Lumpur, Malaysia.

Bangunan museum bercirikan istana Melayu tradisional negara bagian Terengganu. Desain gedung dipilih sendiri oleh Tunku Abdul Rahman. Pada bagian depan museum dipasang dinding mosaik yang menceritakan kegiatan ekonomi, adat istiadat, dan budaya Malaysia.



Gambar 2.11 Museum Negara Malaysia

(Sumber: <http://journeymart.com/de/malaysia/kuala-lumpur/muzium-negara.aspx>)

Museum menempati bangunan bertingkat tiga. Sebagian besar koleksi mengenai sejarah Malaysia. Di dalamnya terdapat empat galeri utama yang memamerkan kebudayaan Cina, kebudayaan India, tembikar, flora dan fauna Malaysia, dan cara hidup orang Malaysia, seperti bangsawan Melayu.

Museum ini menempati bekas lokasi Museum Selangor yang dibangun pada tahun 1899. Pada tanggal 10 Maret 1945, sayap kanan museum dan sebagian besar artefak hancur akibat serangan udara Angkatan Udara Tentara Sekutu.

Setelah kemerdekaan Federasi Malaya, pemerintah federal memutuskan untuk membangun sebuah museum nasional di bekas lokasi Museum Selangor. Pembangunan gedung dimulai tahun 1961, dan selesai tahun 1965. Museum Negara secara resmi dibuka oleh Tuanku Syed Putra ibni Almarhum Syed Hassan Jamalullail pada 31 Agustus 1963.

Penulis mengambil museum ini sebagai studi banding dikarenakan museum ini sangat erat kaitannya dengan konsep arsitektur Melayu yang penulis ambil. Yang paling menonjol adalah pada bagian atap.

2.6.2 Museum Negeri Riau (Sang Nila Utama)

Museum Negeri Riau, atau yang lebih dikenal dengan museum Sang Nila Utama mempunyai Peranan Penting sebagai pusat studi sejarah Melayu di Sumatera Karena Riau adalah pusatnya Budaya Melayu di Indonesia. Museum Negeri Riau Merupakan Objek Wisata yang harus dikunjungi jika anda berkunjung di Ibu Kota Pekanbaru.

Museum Sang Nila Utama dibangun awal 1990, memiliki 5000-an koleksi yang terdiri dari 10 jenis koleksi yakni geologika (benda yang berupa objek ilmu

geologi), biologi (benda yang dipelajari oleh disiplin ilmu biologi termasuk hewan-hewan yang diawetkan), etnografika (hasil kerajinan tangan suatu etnis), arkeologi (benda dari zaman prasejarah), historika (koleksi yang terkait sejarah), numismatika/heraldika (mata uang dan stempel), filologika (naskah kuno tulisan tangan), Kramalogika (benda dari tanah liat).



Gambar 2.12 Museum Nila Utama Riau

(Sumber: <https://www.wisatago.com/museum-negeri-riau/>)

Museum ini terletak di jln. Jendral Sudirman Pekanbaru. Tidak jauh dari Museum ini juga terdapat satu bangunan khas dengan arsitektur Melayu yang kental yaitu Gedung Taman Budaya Riau, di mana gedung ini digunakan sebagai tempat untuk Pagelaran Berbagai Kegiatan Budaya dan seni melayu Riau dan kegiatan-kegiatan lainnya yang bersifat edukatif.

Salah satu yang menjadi dasar berdirinya Museum Daerah Riau adalah banyaknya benda-benda bercorak budaya maupun benda yang menjadi sumber daya alam yang patut dilestarikan. Apalagi Riau dahulunya merupakan pusat kebudayaan dan pernah berada di puncak kejayaan sebagai kerajaan besar di Indonesia.



Gambar 2.13 Interior Museum Nila Utama

(Sumber: <https://www.wisatago.com/museum-negeri-riau/>)

Usaha penyelamatan itu dimulai pada tahun anggaran 1977/1978 dengan secara bertahap mengumpulkan benda-benda ‘bernilai museum’ setelah melalui perjuangan yang panjang, maka pada tahun anggaran 1984/1985 dimulailah pembangunan gedung museum.

Museum Daerah Riau diresmikan oleh Direktur Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Edi Sedyawati tanggal 9 Juli 1994. Pada saat itu pula nama Museum Sang Nila Utama diresmikan. Nama ‘Sang Nila Utama’ berasal dari nama seorang Raja Bintan yang berkuasa sekitar abad XIII di Pulau Bintan.

- **Koleksi**

Jumlah koleksi yang dimiliki oleh Museum Daerah Riau sampai tahun 2010 adalah 3.886 koleksi. Koleksi ini terdiri dari berbagai jenis yang keseluruhannya dapat diklasifikasikan menjadi 10 jenis yaitu geologika/geografika (koleksi yang berhubungan dengan geologi dan geografi), biologika (koleksi yang berhubungan dengan biologi), etnografika (koleksi yang berhubungan dengan suku bangsa), arkeologi (koleksi yang berhubungan dengan kepurbakalaan), historika (koleksi yang berhubungan

dengan sejarah), numismatika dan heraldika (koleksi yang berhubungan dengan mata uang, stempel, dan tanda jasa), filologika (koleksi yang berhubungan dengan naskah kuno), keramologika (koleksi yang berhubungan dengan gerabah dan keramik), senirupa (koleksi yang berhubungan dengan seni lukis, seni kerajinan, dan seni patung), teknologika/modern (koleksi yang berhubungan dengan teknologi dan rekayasa).



Gambar 2.14 Salah Satu Koleksi Museum Nila Utama
(Sumber: <https://www.wisatago.com/museum-negeri-riau/>)

- **Kegiatan Museum**

Kegiatan yang dilaksanakan di Museum secara garis besar dapat dibagi menjadi dua yaitu kegiatan yang berhubungan dengan pembinaan museum ke dalam dan kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat. Kegiatan yang berhubungan dengan pembinaan museum ke dalam adalah kegiatan-kegiatan peningkatan sarana dan prasarana museum, sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat adalah interaksi dengan masyarakat umum, seperti pameran, ceramah-ceramah, penyuluhan dan lomba yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap museum.

- Fasilitas yang dimiliki Museum Nila Utama

Selain ruang pameran tetap yang menjadi pusat kunjungan masyarakat, Museum Daerah juga memiliki fasilitas lain sebagai penunjang fungsi museum. Fasilitas tersebut antara lain taman yang dilengkapi sarana bermain, gedung auditorium yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum, perpustakaan, dan lain-lain. Ruang pameran tetap Museum Daerah Riau memiliki luas 1.123 meter persegi dengan bentuk arsitektur tradisional Riau. Ruang pameran terdiri dari dua lantai.



Gambar 2.15 Ruang Pameran

(Sumber: <https://www.wisatago.com/museum-negeri-riau/>)

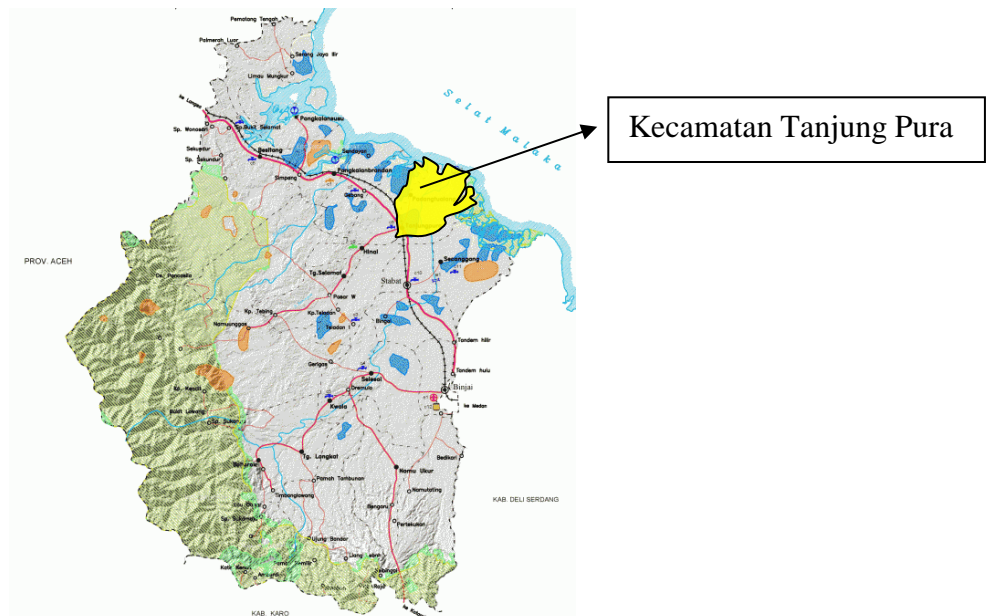
BAB III

DESKRIPSI PROYEK

3.1 Lokasi Proyek

Lokasi proyek terletak di jalan Jl. Tengku Amir Hamzah No.9 Kecamatan Pekan Tanjung Pura Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, Indonesia. Tanjung Pura merupakan Kecamatan yang mempunyai luas sekitar 165,78 km² dengan jumlah penduduk 66.113 jiwa.

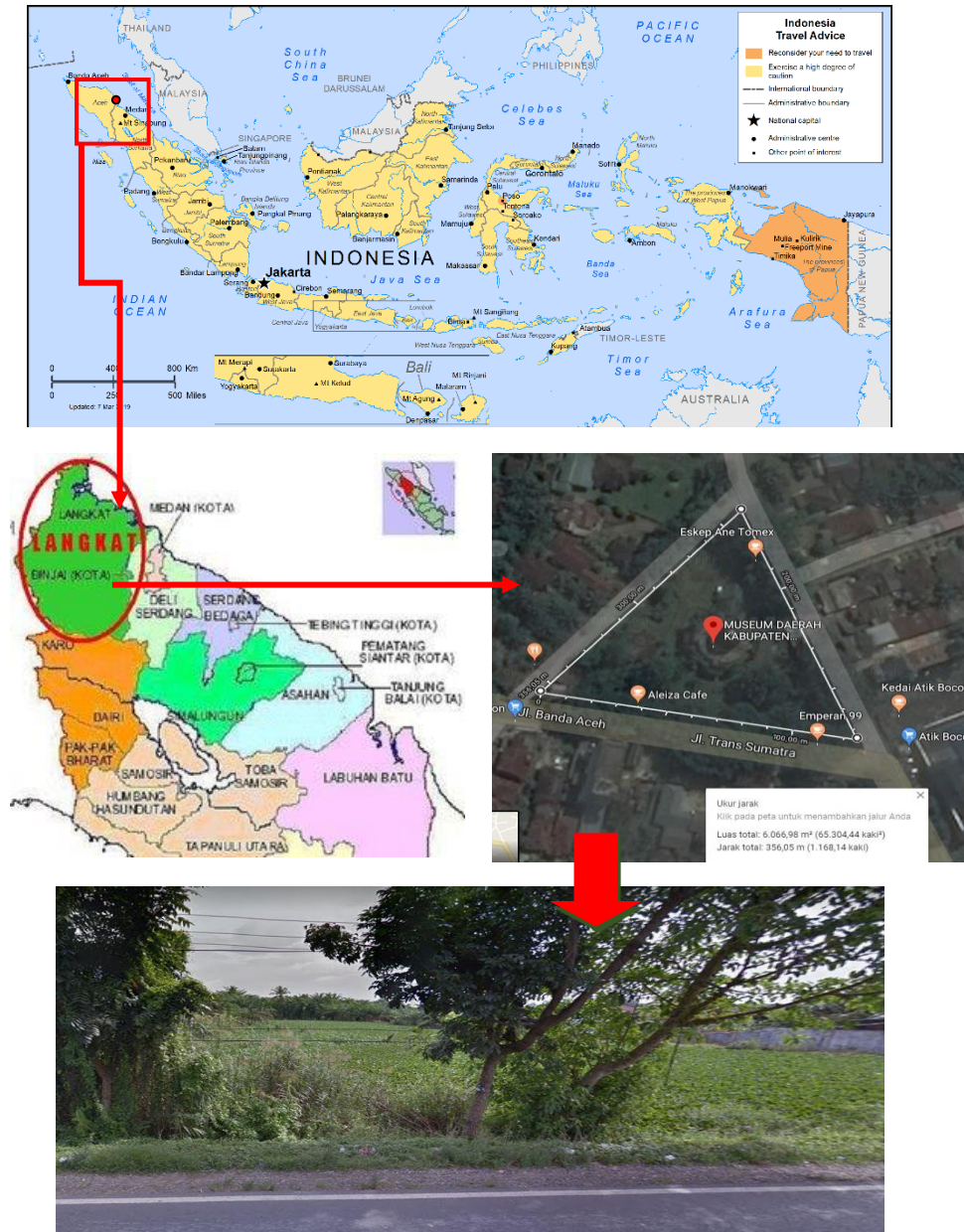
Letak Geografis Kecamatan Tanjung Pura Kabupaten Langkat terletak pada posisi 3°14' LU (Lintang Utara) s.d. 4°13' LU (Lintang Utara) dan 97°52' BT (Bujur Timur) s.d. 98°45' BT (Bujur Timur). Sementara letak administrasi Kecamatan Tanjung Balai dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 3.1. Peta Kabupaten Langkat

Sumber: <http://peta-kota.blogspot.com/2017/01/peta-kabupaten-langkat.html>

Dari peta administrasi Kabupaten Langkat di atas, dapat dilihat bahwa sebelah utara berbatasan dengan Selat Malaka, sebelah Timur berbatasan dengan Selotong, sebelah Selatan berbatasan dengan Stabat, dan sebelah Barat berbatasan dengan Dogang.



Gambar 3.2 : Lokasi Site
Sumber : Google Map

3.2 Deskripsi Kondisi Existing Lokasi Sebagai Tapak Rancangan

Kondisi existing tapak rancangan pada saat sekarang ini merupakan lahan kosong.

- Luas Lahan : 15.000 m² atau 1,5 Ha
- Kontur : Kondisi lahan relative datar dan tidak berkontur
- KLB : 5
- KDB : 50% - 75%
- GSB : $(1/2n) + 1$ (n = lebar jalan)
- Bangunan existing : Perumahan Penduduk
- Keistimewaan site : Site berada di dekat Mesjid azizi.

3.3 Batas Site



Gambar 3.3 Batas Site

Sumber : Dokumentasi Pribadi , 2018

Dari gambar 3.3 di atas merupakan hasil dari gambaran batasan disekitar site. Dimana dibagian sebelah Utara berbatasan dengan simpang 3, sebelah Timur, berbatasan dengan pemukiman warga dan wisata kuliner, sebelah Selatan berbatasan dengan Pemukiman warga dan masjid, dan sebelah Barat berbatasan dengan sekolah.

Kawasan sekitar lokasi perancangan memiliki tata guna lahan yang didominasi oleh pergudangan, permukiman, dan bangunan komersil. Tidak ada tersedia ruang terbuka hijau yang diperuntukkan bagi masyarakat sekitar. Perancangan ruang terbuka hijau sangat diperlukan di kawasan bersejarah Langkat tersebut.

3.4 Kriteria Pemilihan Lokasi

Syarat lokasi strategis berdirinya museum adalah sebagai berikut :

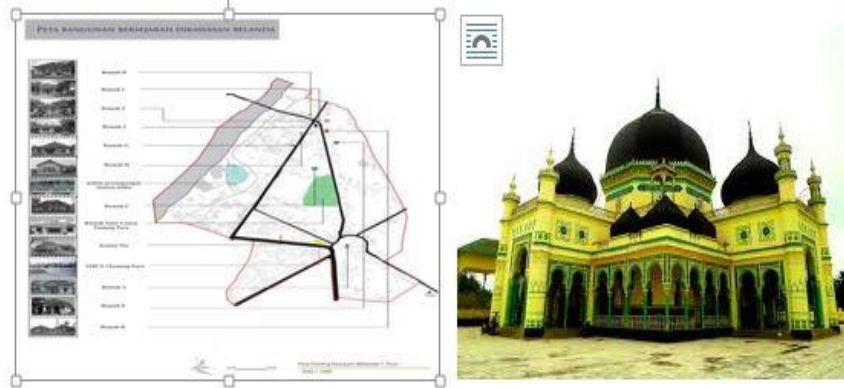
Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan dan masyarakat umum lainnya.

Lokasi yang tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara, bukan daerah yang berawa atau tanah pasi, elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain: kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai netral, yaitu 55-65 %.

3.5 Potensi disekitar Lahan

a. Mesjid Azizi

Destinasi tanjung pura ini tak jauh dari lahan sekitar 10menit



Gambar 3.4 Masjid Azizi
Sumber : Dokumentasi Pribadi , 2018

b. Pasar Tradisional Tanjung Pura

Hanya bersekitar 15 menit dari Lahan



Gambar 3.5 Pasar Tradisional Tanjung Pura
Sumber : Dokumentasi Pribadi , 2018

c. Kota tua

Sekitar 15 menit dari Lahan



Gambar 3.6 Kota Tua

Sumber : Dokumentasi Pribadi , 2018

d. Taman

Bersekitar 10 menit dari lahan



Gambar 3.7. Taman

Sumber : Dokumentasi Pribadi , 2018

e. Kota Syariat Islam di Bassilam

Sekitar 60menit dari lahan



Gambar 3.8. Kota Syariat Islam di Bassilam

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Dalam Hal ini difokuskan dalam kondisi fisik untuk mengetahui seberapa besar potensi yang ada pada lahan tapak:

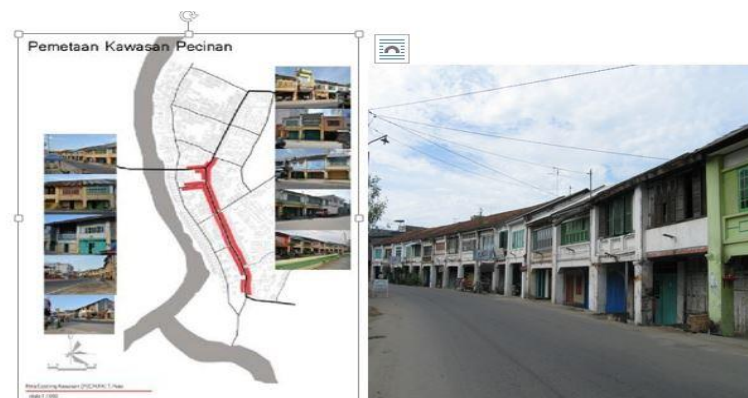
- Tapak betada di jalur lintas
- Berada pada area pusat kota
- Akses segala kendaraan
- Dapat meningkatkan minat anak-anak

f. Kolam Raja



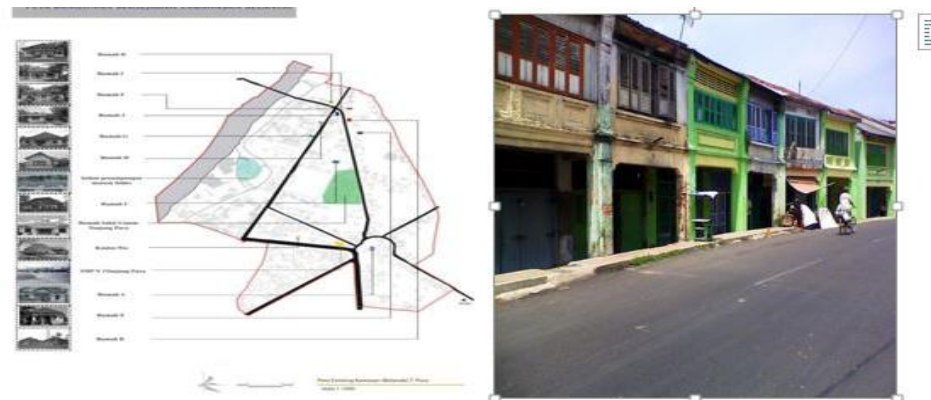
Gambar 3.9. Kolam Raja
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

g. Kawasan Kota Belanda



Gambar 3.10. Kota Belanda
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

h. Kota Pecinaan



Gambar 3.11 Kota Pecinaan
Sumber: Penulis, 2018

3.6 Perkembangan Kota

"Terciptanya wilayah Kota Tanjung Pura yang aman, nyaman, produktif dan berkelanjutan serta mempunyai daya saing dan daya tarik sebagai daerah tujuan investasi". Untuk mewujudkan tujuan pembangunan tersebut, maka melalui RTRW Kota Tanjung Pura Tahun 2008-2028

- Terwujudnya pemanfaatan ruang Tanjung Pura yang sesuai dengan fungsi Tanjung Pura sebagai Pusat Kegiatan Nasional (PKN) dan Kota Metropolitan serta tanggap terhadap dinamika perkembangan kota yang pesat;
- Merangsang dan mendorong pengembangan sektor-sektor kegiatan ekonomi di kawasan utara dan pusat kota yang diperkirakan mempunyai skala pelayanan lokal, regional dan Internasional, sehingga diharapkan terbina hubungan saling ketergantungan yang saling menguntungkan antar kawasan utara Medan dengan kawasan pusat Kota maupun daerah belakangnya;

- Penataan Ruang Tanjung Pura harus berwawasan lingkungan dengan mengikuti kaidah-kaidah dan norma-norma perencanaan yang tepat.

3.7 Tinjauan Terhadap Struktur Kota

Dalam pemilihan lokasi perancangan Museum Sejarah Kota Tanjung Pura, perlu untuk memperhatikan Rencana Umum Tata Ruang Kota Tanjung Pura (RUTRK). Fungsi perancangan harus sesuai dengan lokasi yang terdapat di dalam kebijakan pemerintah.

Tabel 3.1. Pemilihan Lokasi

No	Kawasan	Pusat Kegiatan
1	Kawasan Perkotaan Inti Stabat-tanjung pura	a. Pusat pemerintahan provinsi; b. Pusat pemerintahan kota dan/atau kecamatan; c. Pusat perdagangan dan jasa skala internasional, nasional dan regional; d. Pusat pelayanan pendidikan tinggi e. Pusat pelayanan olah raga skala internasional, nasional dan regional; f. Pusat pelayanan kesehatan skala internasional, nasional dan regional; g. Pusat kegiatan industri kreatif h. Pusat kegiatan industri manufaktur; i. Pusat kegiatan industri hilir pengelolaan hasil sektor unggulan perkebunan, perikanan dan kehutanan; j. Pusat pelayanan sistem angkutan umum penumpang dan angkutan barang regional; k. Pusat pelayanan transportasi laut internasional dan nasional; l. Pusat kegiatan pertahanan dan keamanan negara; m. Pusat kegiatan pariwisata; dan n. Pusat kegiatan pertemuan, pameran dan sosial budaya.

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

3.8 Iklim

Dari segi klimatologi, wilayah Kabupaten Langkat tergolong beriklim subtropis dengan suhu berkisar $17^{\circ} - 24^{\circ}\text{C}$ dan intensitas hujan yang sangat variatif antara 2.000 – 5.000 mm/tahun dengan rata-rata hari hujan 126 hari/tahun. Tipe iklim didasarkan atas intensitas bulan basah (curah hujan > 100 mm/bulan) dalam setahun, diklasifikasikan menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu:

- Iklim B1

Bulan basah antara 7 – 9 bulan dan bulan kering $<$ dari 2 bulan dalam setahun. Tipe iklim ini berada di Kecamatan Bahorok sekitarnya.

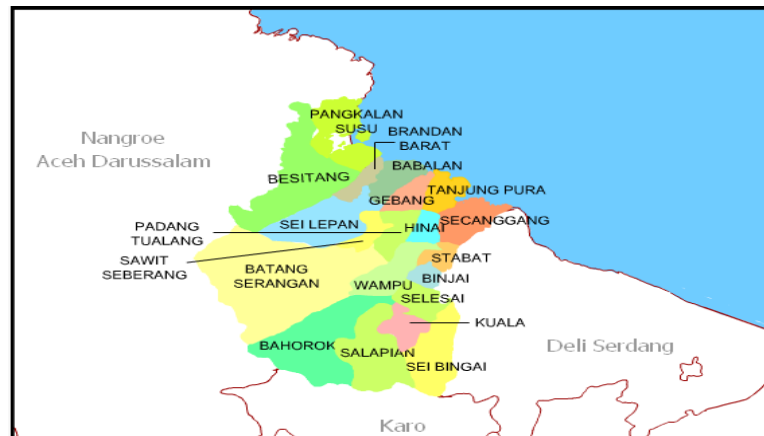
- Iklim C1

Bulan basah antara 5 – 6 bulan dan bulan kering $<$ dari 2 bulan dalam setahun. Tipe iklim ini berada di Kecamatan Kuala, Selesai, Brandan Barat dan Pangkalan Susu.

- Iklim D1

Bulan basah antara 3 – 4 bulan dan bulan kering $<$ dari 2 bulan dalam setahun. Tipe iklim ini berada di Kecamatan Sei Bingai, Padang Tualang, Batang Serangan, Babalan, dan Besitang.

3.9 Peta Kabupaten Langkat



Gambar 3.12 : Peta Kabupaten

Sumber: Google Map

3.10 Profil Kecamatan Tanjung Pura

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Berlokasi sekitar 60 km dari Kota Medan. Luas Kecamatan Tanjung Pura adalah 165.78 km², dengan jumlah kelurahan sebanyak 5 kelurahan yaitu:

- (1) Kelurahan Lalang
- (2) Kelurahan Paya Perupuk
- (3) Kelurahan Pekan Tanjung Pura
- (4) Kelurahan Pekubuan
- (5) Kelurahan Pematang Tengah dan jumlah desa sebanyak 14 yaitu
 - Desa Baja Kuning
 - Desa Bubun
 - Desa Karya Maju
 - Desa Kwala Langkat
 - Desa Kwala Serapuh
 - Desa Pantai Cermin

- Desa Pematang Cengal
- Desa Pematang Cengal Barat
- Desa Pematang Serai
- Desa Pulau Banyak
- Desa Serapuh Asli
- Desa Suka Maju
- Desa Tapak Kuda
- Desa Teluk Bakung.

Jumlah penduduk sebanyak 64.342 jiwa dengan jumlah laki-laki 32.507 jiwa dan jumlah penduduk perempuan lebih sedikit yaitu 31.835 jiwa, kepadatan penduduknya 358 jiwa/km² .

3.11 Kondisi Alam dan Geografis Kota Tanjung Pura

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Berlokasi sekitar 60 km dari Kota Medan. Luas Kecamatan Tanjung Pura adalah 165,78 km², dengan jumlah kelurahan sebanyak 5 kelurahan .

Secara Geografis Kabupaten Langkat terletak pada posisi 3o 14' LU (Lintang Utara) s.d. 4o 13' LU (Lintang Utara) dan 97o 52' BT (Bujur Timur) s.d. 98o 45' BT (Bujur Timur).

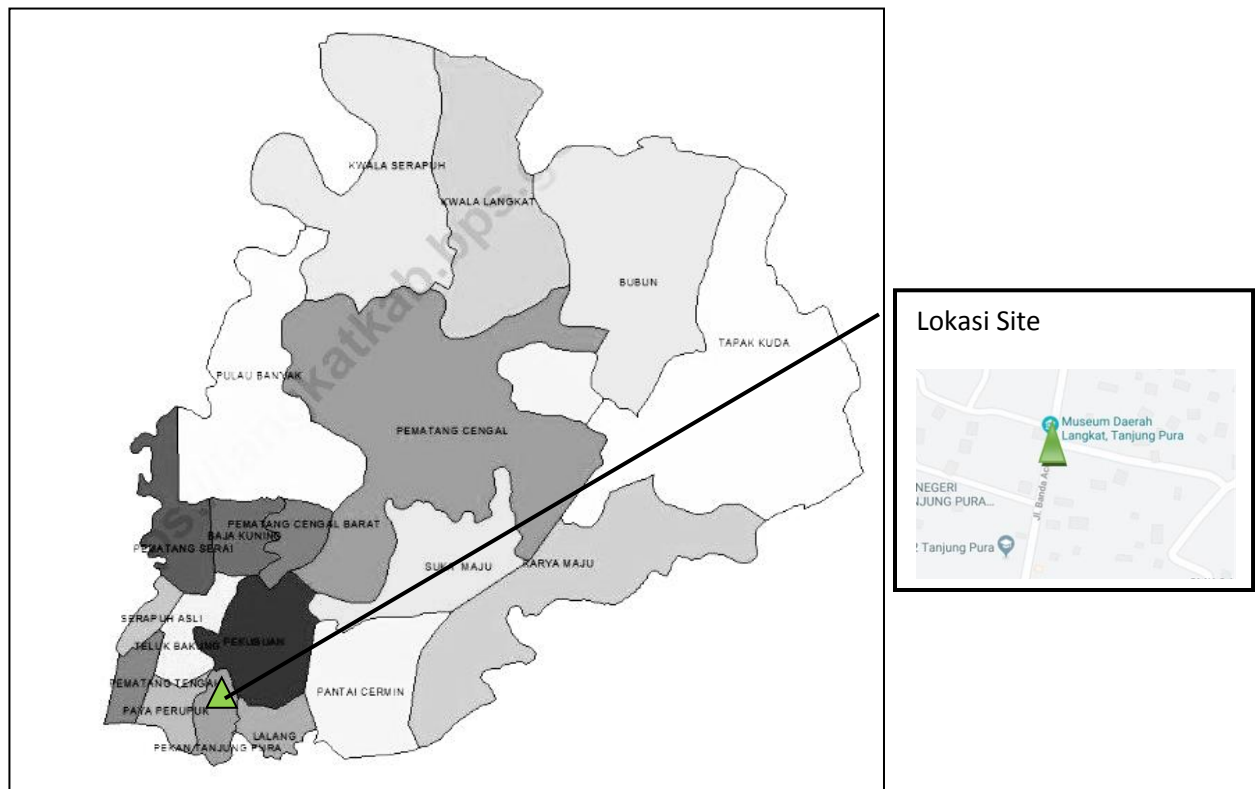
BAB IV

ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan/ Tapak

4.1.1 Pemilihan Lokasi Site

Lokasi proyek terletak di jalan Jl. Tengku Amir Hamzah No.9 Kecamatan Pekan Tanjung Pura Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, Indonesia. Dimana tapak ini berada dekat dengan pergudangan, pemukiman dan bangunan komersial.



Gambar 4.1 Site Lokasi
Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 4.1. Pemilihan Lokasi

No.	Kriteria Lokasi	LAHAN (Jalan Agus Salim kec. Tanjung Pura)
1.	RUTRK	Sesuai (5)
2.	Eksisting Lahan	Lahan kosong. Kondisi kontur datar. (5)
3.	Akses Pencapaian	Mudah diakses dengan kendaraan pribadi maupun angkutan umum. (5)
4.	Ketersediaan Utilitas	Lengkap dengan adanya listrik, air bersih, dan jaringan telkom. (5)
5.	Sarana Pendukung	Perkantoran, hotel, rumah sakit, supermarket, dan pusat pendidikan. (5)
6.	Jangkauan Ke Pusat Kota	Sangat dekat dengan pusat kota. (5)
Total nilai		30

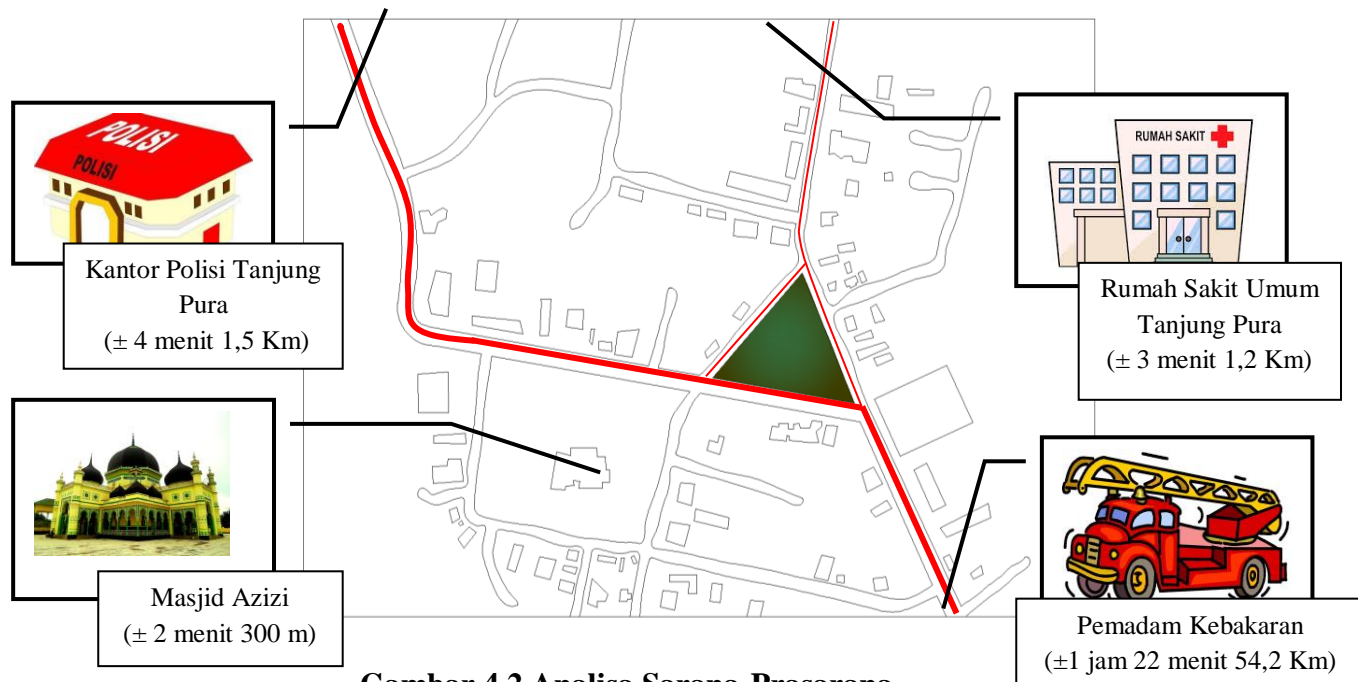
Sumber : Analisis Pribadi, 2018

Keterangan :

1. Kurang Sekali 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik

4.1.2 Analisa Sarana- Prasarana

Lokasi berada di kawasan fasilitas umum. Kawasan ini juga merupakan kawasan yang sangat potensial untuk perkembangan fasilitas rekreasi, edukasi dan fasilitas umum lainnya.



Gambar 4.2 Analisa Sarana-Prasarana

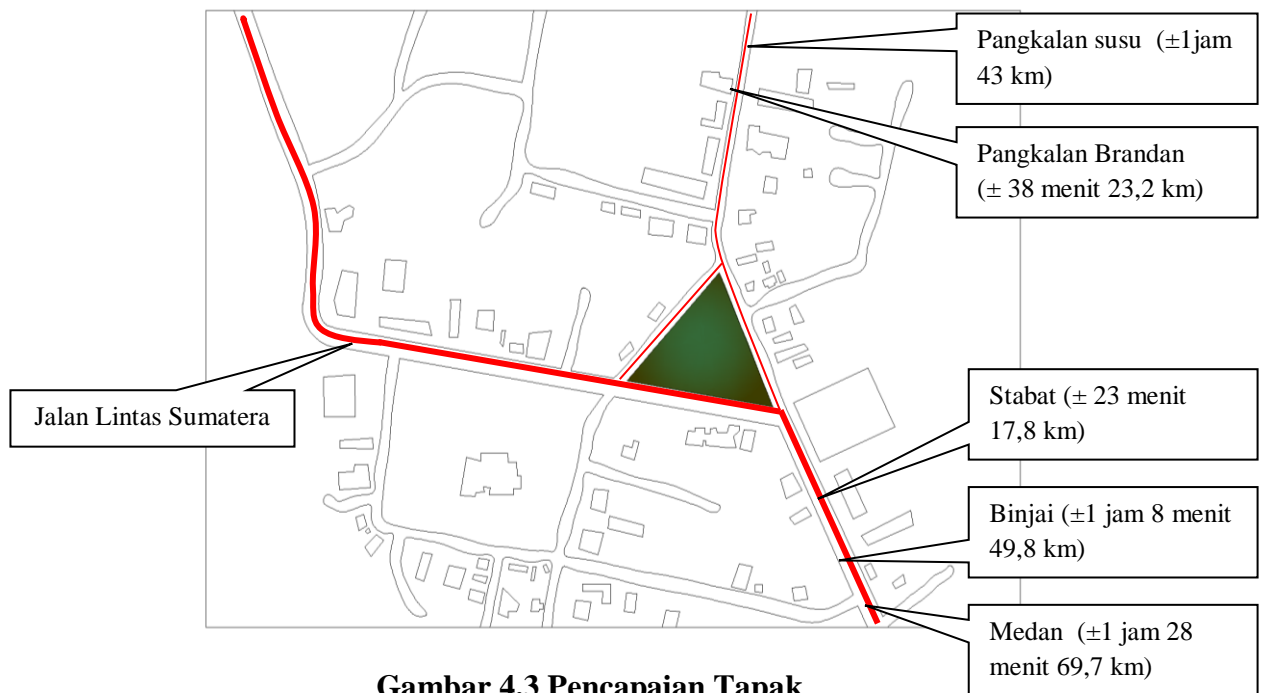
Sumber: Analisa Pribadi

4.1.3 Analisa Pencapaian Tapak

Bangunan museum merupakan sebuah bangunan rekreasi yang bertujuan untuk mendatangkan banyak pengunjung. Untuk itu harus diperhatikan beberapa hal untuk pencapaian, antara lain:

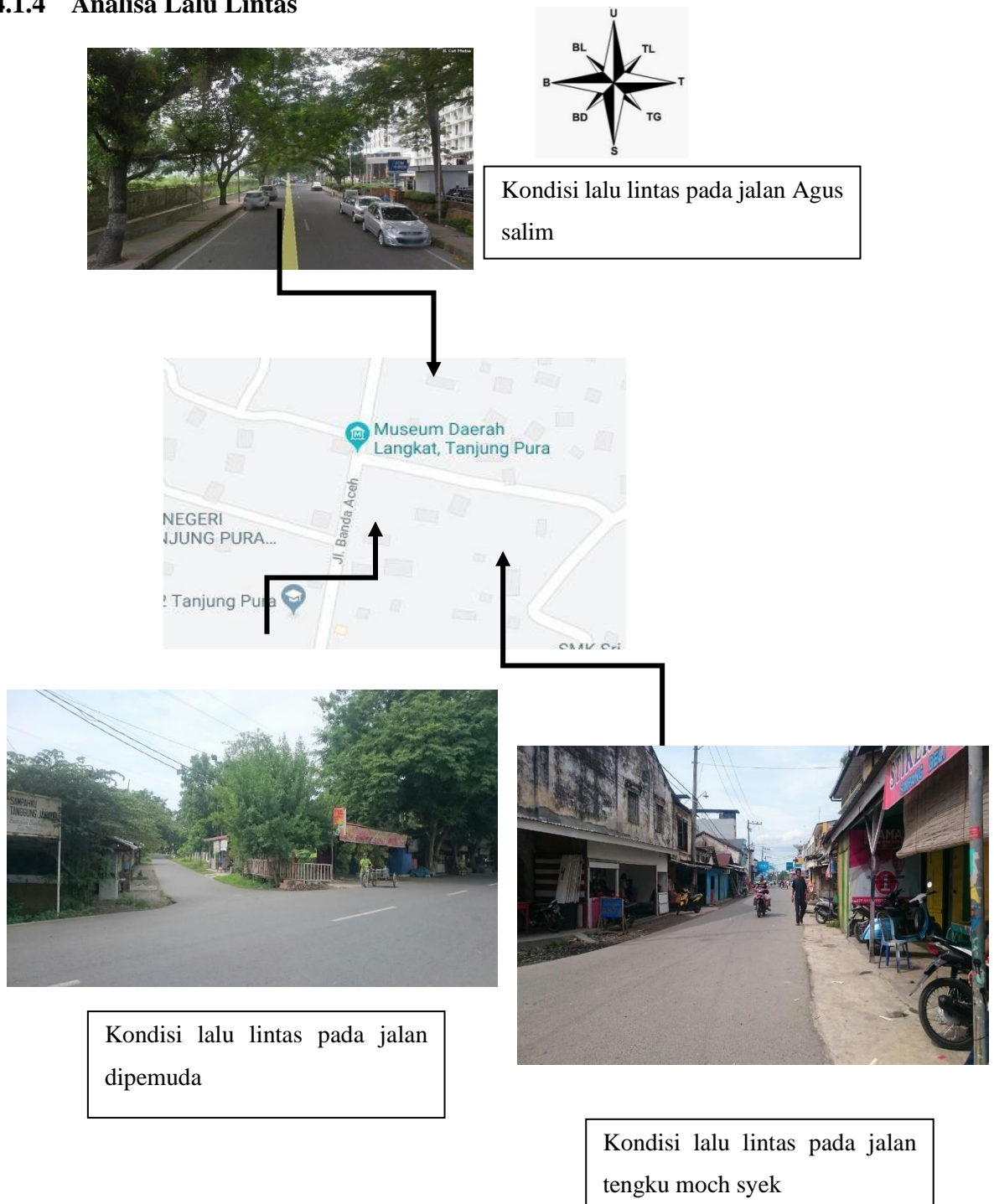
- Berada di lokasi strategis yang dapat diakses banyak jalan, karena museum merupakan bangunan publik yang diperuntukkan bagi masyarakat.
- Dapat dicapai melalui berbagai jenis kendaraan, baik itu kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

Sangat diprioritaskan untuk dapat dicapai dengan berjalan kaki, oleh karena itu dibutuhkan fasilitas – fasilitas untuk pejalan kaki.



Gambar 4.3 Pencapaian Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi)

4.1.4 Analisa Lalu Lintas



Gambar 4.4 : Analisa Lalu Lintas
Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4.2 analisa Lalu Lintas

Potensi	Masalah
- Dijalan pemuda tidak cukup ramai	- Kondisi lalu lintas disekitar site cukup ramai dikarenakan lokasi site yang berada di tengah kota dan berada di kawasan pemerintahan dan jasa komersil.

Solusi 1

Entrance dibuat terpisah menjadi satu pintu masuk dan satu pintu keluar. Dapat mencegah terjadinya kemacetan karena sirkulasi masuk dan keluar berbeda.

Kesimpulan;

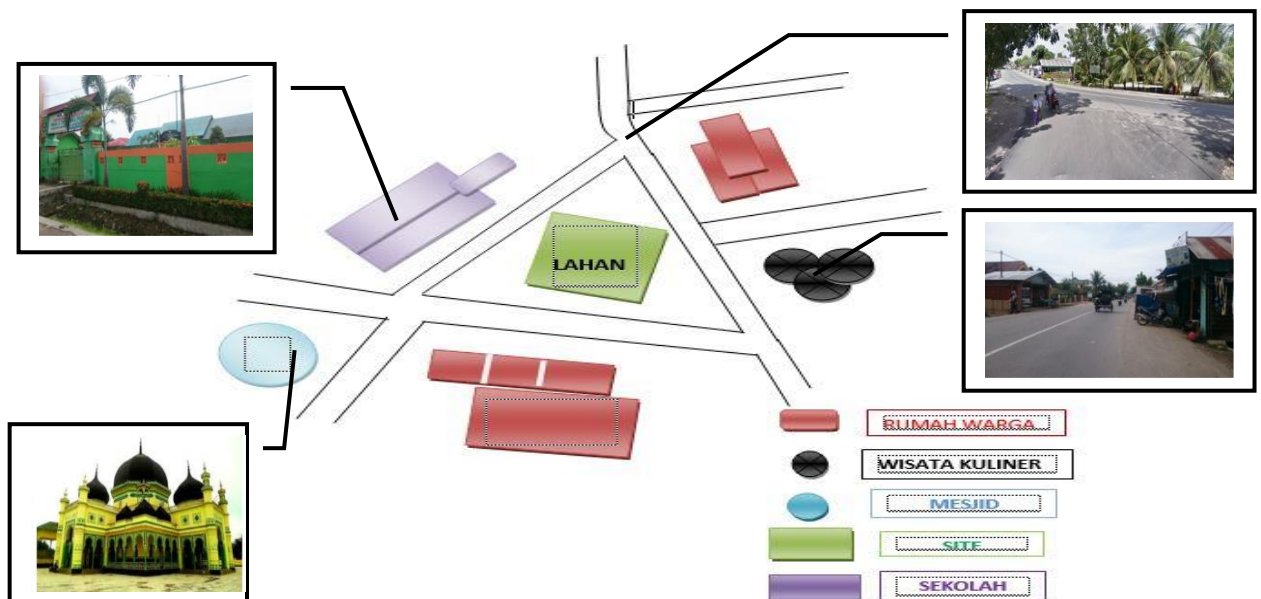
Dalam penentuan jalur entrance yang akan digunakan adalah Solusi 1 karena lebih efisien di terapkan dan bisa mencegah terjadinya kemacetan.

4.1.5 Analisa Batasan Tapak

Menampilkan lingkungan sekitar tapak yang memiliki pengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap perancangan Museum Sejarah. Berikut adalah gambaran dari batasan-batasan tersebut:

- Sebelah Utara merupakan persimpangan jalan T. Amir Hamjah. Jalan ini salah satu jalan yang mendukung tapak karena dapat meningkatkan pengunjung yang berasal dari luar kota.

- Sebelah Timur merupakan area wisata kuliner, area ini juga sangat mendukung tapak, dikarenakan pengunjung juga dapat mengunjungi tempat ini sebagai solusi saat mereka lapar.
- Sebelah Selatan merupakan pemukiman warga dan juga terdapat mesjid Azizi yang sering di datangi orang untuk shalat, istirahat dan berziara. Ini juga sebagai area yang dapat mendukung tapak.
- Sebelah Barat, merupakan area pendidikan yakni sekolah. Dimana sekolah ini juga mendukung tapak karena sekolah tersebut bisa melakukan pembelajaran langsung di museum tersebut dan menghemat biaya transportasi.



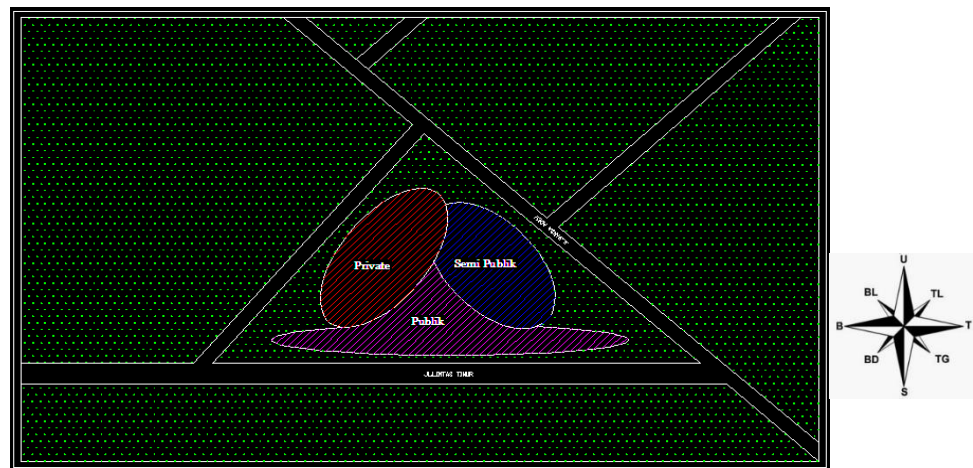
Gambar 4.5 Analisa Batasan Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi)

4.1.6 Analisa Penzoningan

Analisa ini bertujuan untuk menentukan letak bangunan yang sesuai dengan kondisi tapak yang sebenarnya. Penzoningan ini dilakukan dengan

mengelompokkan kegiatan yang sama terhadap kondisi tapak. Penzoningan tersebut terdiri dari:

- Area Publik, yang merupakan zona yang dapat di akses langsung oleh pengunjung tanpa adanya batasan.
- Area Semi publik, yaitu merupakan zona yang dapat diakses oleh pengunjung yang khusus dan pengelola.
- Area privat, yaitu area yang digunakan untuk kepentingan pengelola aja, pengunjung lain tidak dapat masuk ke area tersebut.



Keterangan:

 : Publik  : Semi Publik  : Private

Gambar 4.6 Analisa Penzoningan

(Sumber: Analisa Pribadi)

Dari gambar diatas dapat dapat dilihat bahwa area publik berada di depan dekat dengan jalan raya, yang nantinya area tersebut akan dijadikan pintu masuk ke site. Area semi publik ini nantinya diperuntukkan untuk pengunjung yang berkegiatan didalam museum tersebut dan ditempatkan disebelah kanan bangunan. Nantinya area private ditempatkan sebelah kiri agar lebih aman dan beraturan. Penzoningan ini yang akan digunakan dalam meletakkan bangunan. Bangunan

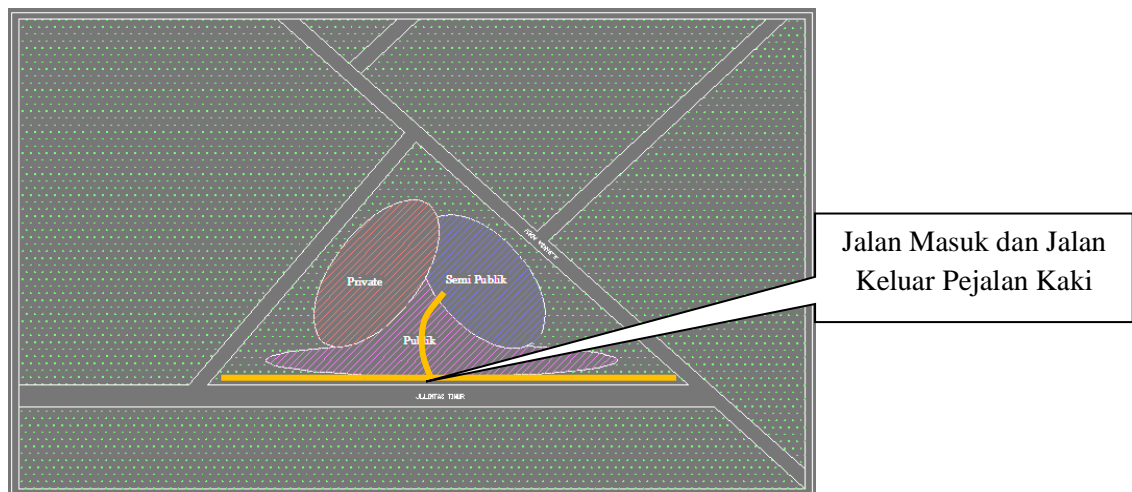
diletakkan di tengah agar sisi antara kanan dan kiri seimbang, karena bangunan pada arsitektur Melayu konsepnya adalah bangunan Simetris.

4.1.7 Analisa Sirkulasi

Analisa ini bertujuan untuk menentukan sirkulasi yang nantinya sesuai untuk diterapkan di dalam perancangan. Ada beberapa hal yang harus direncanakan dalam mengatur sirkulasi di dalam Museum ataupun area disekitarnya, yakni:

1. Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi pejalan kaki pada perancangan ini nantinya akan lebih dipermudah karena jalurnya yang tidak terlalu berputar-putar.



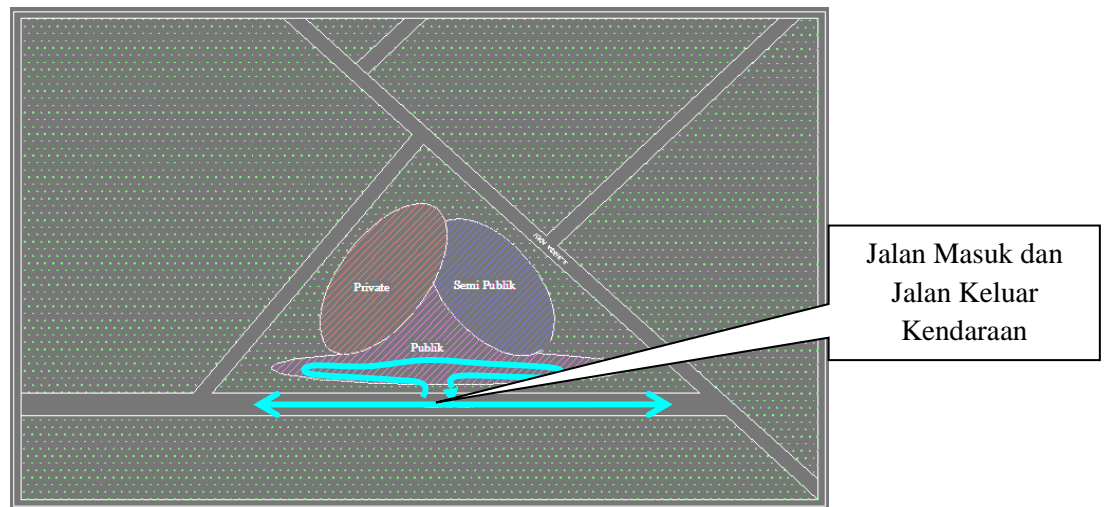
Gambar 4.7 Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki

Sumber: Analisis Pribadi

2. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan dapat dibagi 2, yaitu sirkulasi mobil dan sirkulasi sepeda motor, dimana keduanya dalam jalur yang sama. Hal ini bertujuan agar dapat menghemat lahan. Lebar jalan masuk kendaraan disediakan 20 meter yang disesuaikan untuk 2 arah. Sementara di dalam site untuk

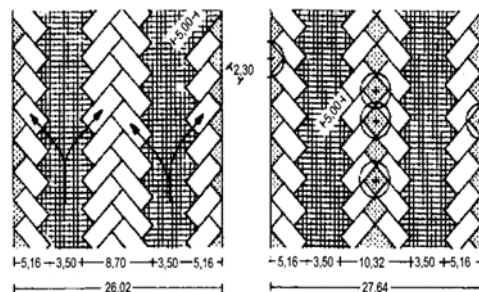
kendaraan mobil dan bus disediakan 8 meter dan untuk motor disediakan 5 meter.

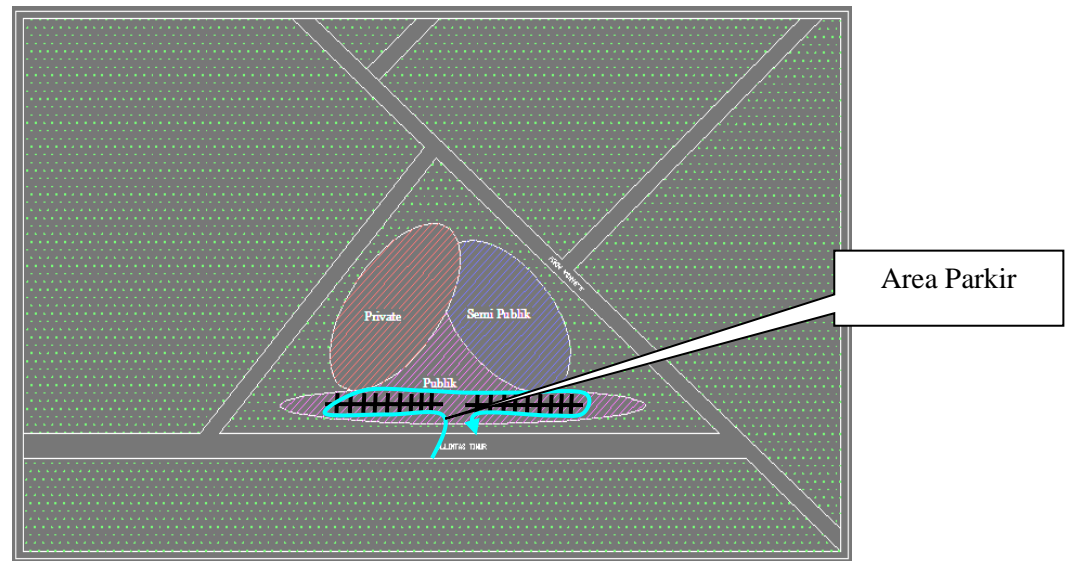


Gambar 4.8 Analisa Sirkulasi Kendaraan
Sumber: Analisis Pribadi

3. Sirkulasi Parkir

Perancangan area parkir merupakan kegiatan yang dapat mendukung perencanaan ruang luar, sehingga kegiatan-kegiatan yang akan ditampung di dalam bangunan tidak terganggu. Area parkir ini nantinya akan direncanakan di dekat pintu masuk dan pintu keluar site. hal ini lebih memudahkan dalam memantau keamanan parkir. Model sirkulasi parkir yang digunakan adalah sirkulasi parkir 45°.



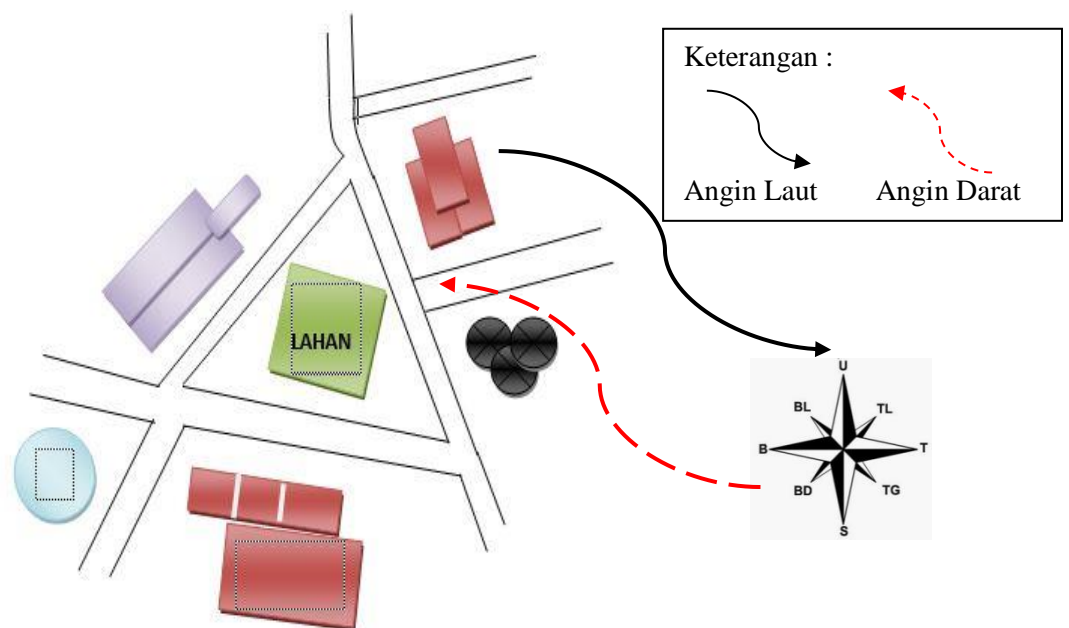


Gambar 4.9 Analisa Sirkulasi Parkir

Sumber: Analisis Pribadi

4.1.8 Analisa Angin

Untuk kota Tanjung Pura, pada pagi hari angin berhembus dari arah utara ke selatan menuju (angin laut). Dan pada sore hari dan malam hari angin berhembus dari selatan menuju utara (angin darat).



Gambar 4.10 : Analisa Angin

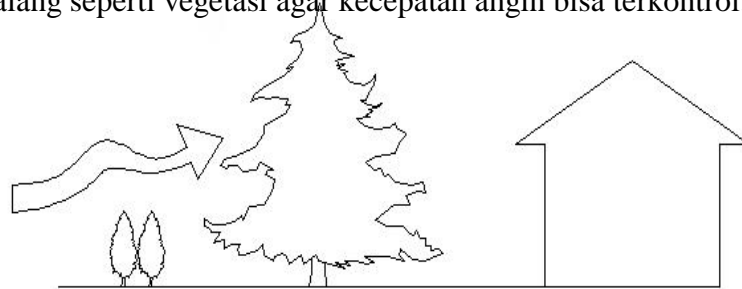
Sumber: Hasil Olah Data Primer

Tabel 4.3. Analisa Angin

Potensi	Masalah
-Memanfaatkan sirkulasi angin sebagai sumber penghawaan didalam bangunan	-Hembusan angin dapat mempengaruhi beban lateral pada bangunan

Solusi

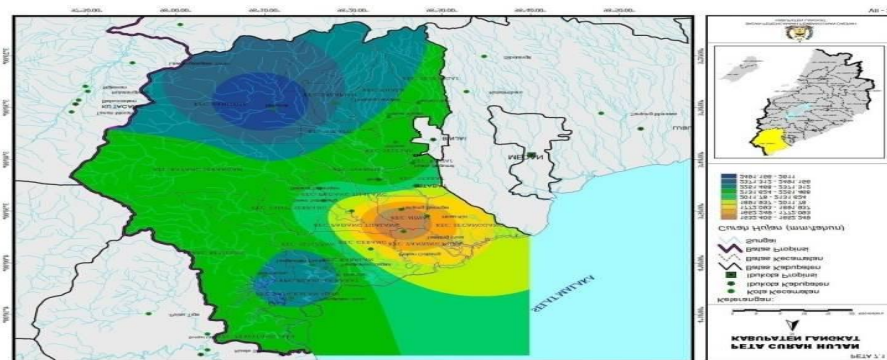
Sebaiknya untuk menghindari hembusan angin yang berlebihan diberi penghalang seperti vegetasi agar kecepatan angin bisa terkontrol.

**Gambar 4.11 : Solusi- Sirkulasi udara**

Sumber: Analisis pribadi

Tanggapan Terhadap Analisa Angin :

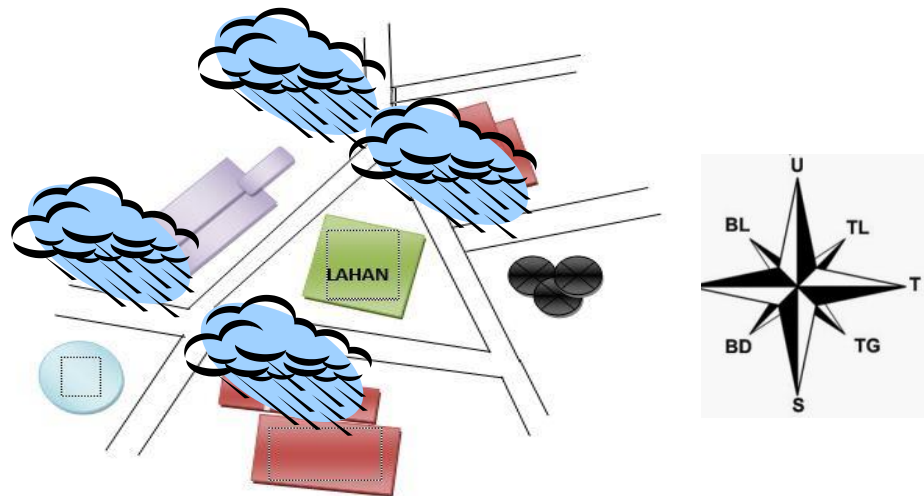
Untuk solusi dapat digunakan dalam perancangan museum di tanjung pura ini yaitu area yang terkena hembusan angin langsung dapat menggunakan vegetasi agar dapat meredam hembusan angin yang berlebihan.

4.1.9 Analisa Hujan

Iklm : Tropis Basah

Curah Hujan : 207.5 mm pertahun

Suhu Udara : Maksimal 32°C dan minimal 24° C



Gambar 4.12 : Analisa Hujan

Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4.4. analisa hujan

Potensi	Masalah
-Memanfaatkan air hujan dan membuat saluran drenasi dan biopori	-Hembusan angin dapat mempengaruhi beban lateral pada bangunan dan mengingatkan siklus hujan yang tidak menentu sesuai siklusnya.

Solusi 1

Untuk mengantisipasi hujan yang berlebihan sebaiknya dibuat jalur resapan air dan drainase yang baik di sekitar site.

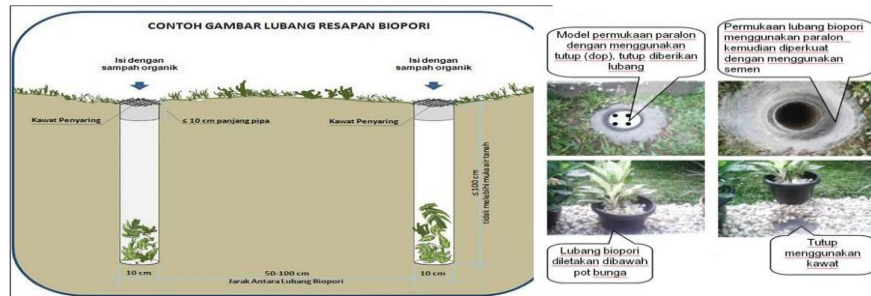


Gambar 4.13 : Solusi-1 terhadap hujan

Sumber: Analisis Pribadi

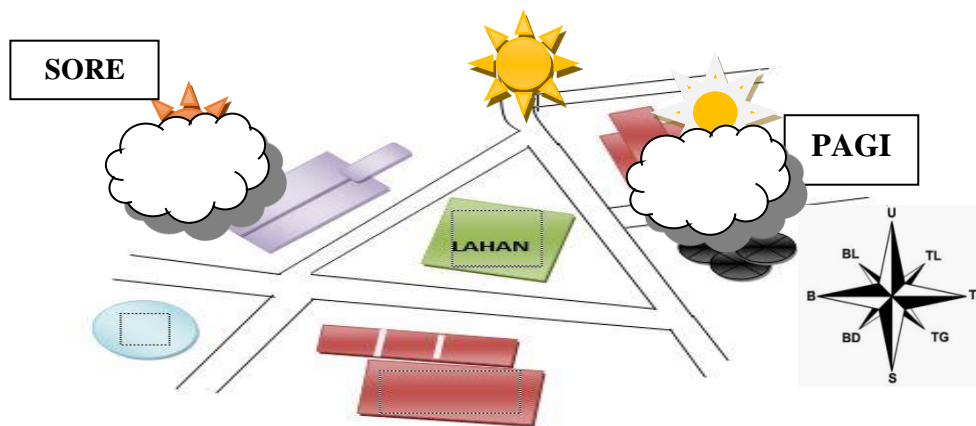
Solusi 2

Hanya membuat saluran drainase saja tidak memaksimal , tentunya akan dibuat saluran biopori sebagai sumber resapan air .



Gambar 4.14 : Lubang Biopori
 Sumber: Analisis Pribadi

4.1.10 Analisa Matahari



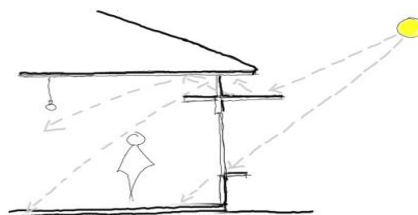
Gambar 4.15: Analisa Matahari
 Sumber: Analisis Pribadi

Tabel 4.5. analisa matahari

Potensi	Masalah
- Memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber penerangan didalam bangunan	-Panas matahari dapat mengganggu kenyamanan di dalam bangunan.

Solusi 1

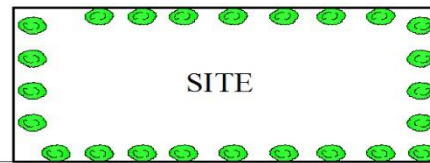
Agar dapat memanfaatkan pencahayaan alami dari matahari sebaiknya diberi bukaan yang cukup pada bangunan.



Gambar 4.16 : Solusi -1 terhadap matahari
 Sumber: Analisis Pribadi

Solusi 2

Untuk mencegah panas matahari secara langsung disekitar bangunan sebaiknya diberi vegetasi yang cukup.



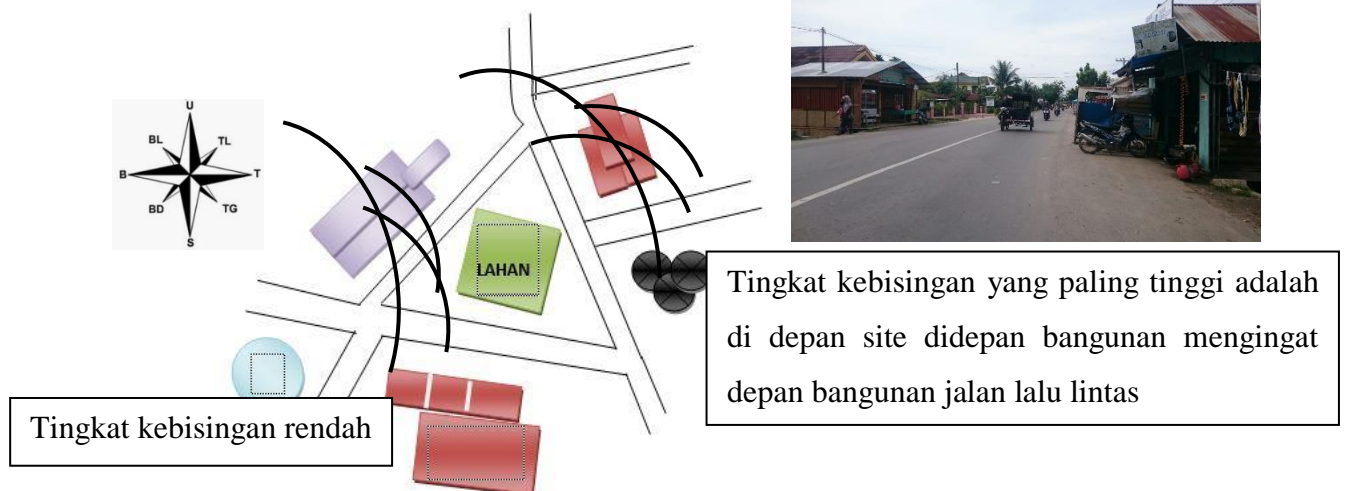
Gambar 4.17 : Solusi -2 terhadap matahari

Sumber: Analisis Pribadi

Kesimpulan:

Baiknya dalam bangunan nanti dibuat kedua solusi tersebut untuk meredam dan memaksimalkan panas yang ada diatas karena dalam rancangan bangunan karena sangat efektif untuk memanfaatkan pencahayaan alami dari matahari.

4.1.11 Analisa Kebisingan



Gambar 4.18: Analisa Kebisingan

Sumber: Analisis Pribadi

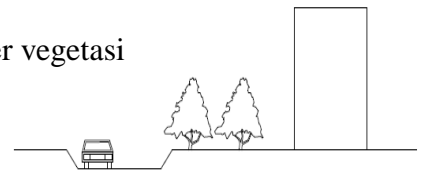
Tabel 4.6 analisa kebisingan

Potensi	Masalah
Bagian timur dan selatan site memiliki tingkat kebisingan yang rendah	-Tingkat kebisingan paling besar berasal dari jalan raya

Kebisingan merupakan faktor penting dalam perancangan, karena dapat mengganggu kenyamanan di dalam bangunan. Oleh karena itu analisa kebisingan harus dilakukan agar dapat mengetahui sumber kebisingan tersebut.

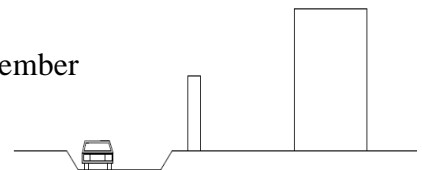
• **Solusi 1**

Untuk mengantisipasi kebisingan dengan member vegetasi di bagian depan bangunan.



• **Solusi 2**

Untuk mengantisipasi kebisingan bisa dengan member pagar yang tinggi di depan bangunan.

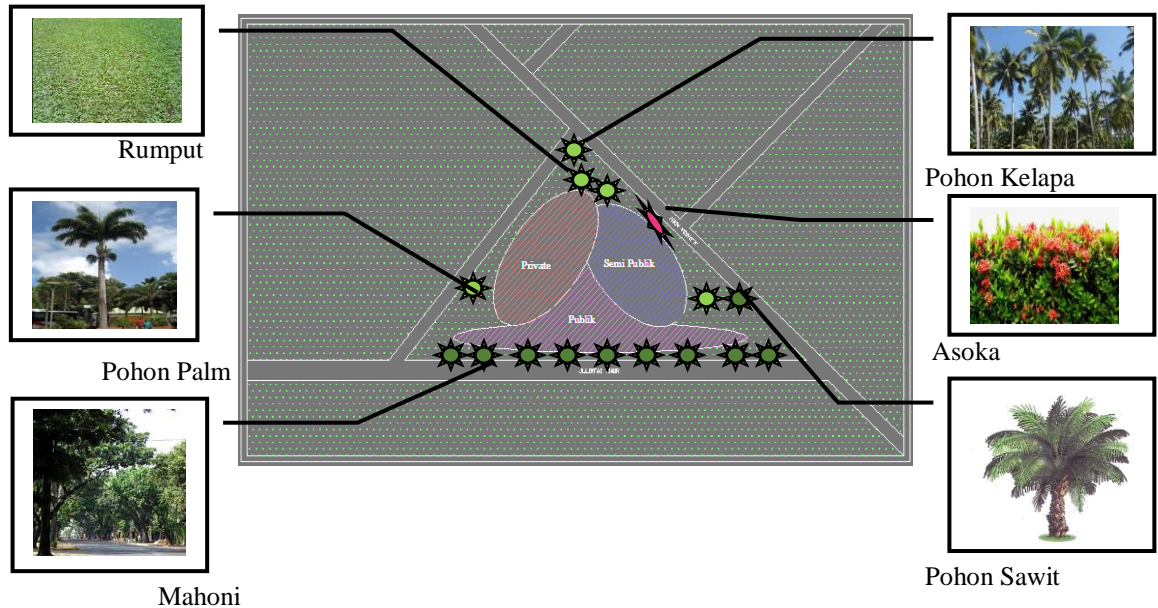


Kesimpulan:

Solusi yang akan digunakan pada perencanaan adalah solusi 1 dan 2 karena lebih efisien diterapkan.

4.1.12 Analisa Vegetasi

Ada beberapa jenis tumbuhan yang berada di tapak maupun sekitar tapak, diantaranya adalah pohon palm, pohon mahoni, pohon tanjung, rumput, pohon kelapa, sawit, semak liar, dan asoka. Yang nantinya ada beberapa jenis tumbuhan yang tidak digunakan lagi dan diganti dengan tumbuhan baru.



Gambar 4.19: Analisa Vegetasi

Sumber: Analisis Pribadi

Vegetasi yang nantinya masih digunakan pada perancangan adalah rumput sebagai ground cover, pohon palm, dan asoka. Untuk penambahan vegetasi akan ditambahkan bunga lily, bunga teratai, dan pohon tanjung.

4.2 Analisa Bangunan

4.2.1 Analisa Pengguna

Para pelaku kegiatan yang akan dirtampung dalam fasilitas Museum Sejarah Sultan Langkat ini terdiri dari beberapa kelompok yang dibagi berdasarkan jenis kegiatannya diantaranya adalah:

a. Pengelola

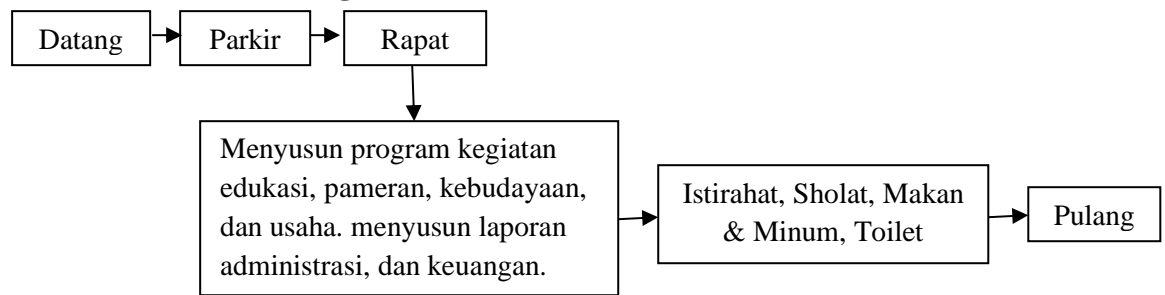
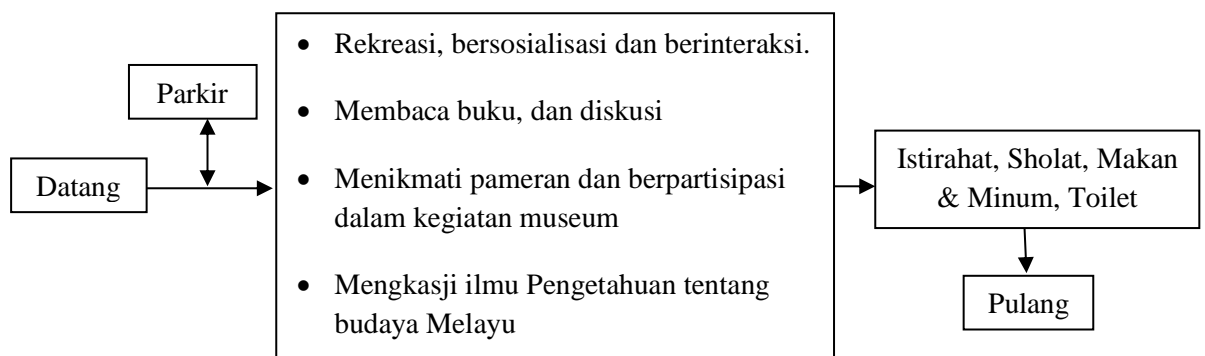
Pengelola merupakan pengurus yang bertanggung jawab penuh atas seluruh kegiatan yang ada di dalam fasilitas Museum Sejarah Sultan Langkat tersebut, bagi dalam kegiatan yang formal maupun yang non formal seperti kegiatan pengelolaan administrasi, pengelolaan kegiatan edukasi, kegiatan keamanan dan kegiatan pelayanan.

b. Pengunjung

Pengunjung adalah pelaku utama dalam fasilitas museum sejarah Sultan Langkat dengan budaya Melayu ini sebagai tempat pembelajaran tentang peninggalan-peninggalan bersejarah budaya Melayu dan asal mula kerajaan-kerajaan Melayu. Pengunjung dalam Museum ini dibagi dalam beberapa macam yaitu:

- Pengunjung umum yang menggunakan fasilitas sebagai wisata rekreasi keluarga dari mulai usia balita hingga manula.
- Pengunjung umum yang menggunakan fasilitas museum sebagai media edukasi.
- Pengunjung umum yang datang untuk membeli souvenir dan oleh-oleh.

4.2.2

Analisa Alur Kegiatan**Bagan 4.1 Alur Kegiatan Pengelola***(Sumber: Analisis Penulis)***Bagan 4.2 Alur Kegiatan Pengunjung***(Sumber: Analisis Penulis)*

4.2.3

Analisa Kebutuhan Ruang & Program Ruang

Kebutuhan ruang yang ada timbul dari aktivitas yang berlangsung di dalam bangunan. Fungsi yang terdapat pada bangunan ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu fasilitas utama dan pendukung. Kebutuhan ruang dari museum sejarah dan seni ini adalah :

1. Ruang Pameran

Ruang untuk meletakkan benda-benda sejarah dan seni untuk dipamerkan. Beberapa ruang yang dibutuhkan adalah :

- Ruang galeri
- Ruang simpan

- Ruang pembersihan dan perawatan

2. Ruang Pengelola

Ruang pengelola adalah area tempat kerja buat pengawas, karyawan yang bekerja di museum tersebut. Beberapa ruang yang dibutuhkan adalah :

- Ruang Manager
- Ruang Sekretaris Manager
- Ruang Karyawan
- Ruang Rapat
- Loker

Ruang untuk melakukan diskusi, workshop, dan pembahasan materi yang didiskusikan. Ruang yang dibutuhkan adalah:

- Ruang diskusi
- Ruang workshop
- Ruang penyimpanan bahan materi

3. Ruang Penelitian Umum dan Pusat Data

Ruang penelitian umum untuk meneliti benda-benda yang berkaitan dengan bahan materi ilmiah yang didiskusikan sehingga .Beberapa ruang yang dibutuhkan adalah :

- Kamar mandi
- Toilet
- Ruang Penyimpanan alat

4. Ruang Keamanan

Ruang keamanan untuk membantu keamanan museum. Beberapa ruang yang dibutuhkan adalah :

- Ruang security
- Ruang istirahat
- Ruang cctv
- Ruang alat keamanan

a. Program Ruang Dalam Museum

Tabel 4.7 Program Ruang Dalam Museum

Jenis ruang	Pemakai	Kegiatan	Kapasitas	Standard	Dimensi	Sumber
Loket	pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Ticketing • Tempat informasi 	4 org	1.5 m ²	6 m ²	NAD
Penitipan barang	pengunjung	Tempat menitip barang	150	0.78m ²	117 m ²	NAD
Lobby	pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Menunggu • berkumpul 	300	0.8 m ²	240 m ²	NAD
Ruang pameran sejarah	pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat pameran • Galeri 	150 org	6-10 m ²	900 m ²	NAD
Ruang pameran seni	pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat pameran • Galeri 	150 org	6-10 m ²	900 m ²	NAD
Mini auditorium	pengunjung	Diskusi informasi	300 org	1.05 m ²	315 m ²	NAD
Ruang simpan	pengelola				100 m ²	ASS
Sirkulasi 20 %				2590 x 20%		
Total				3108		

Tabel 4.8 Area Penelitian dan Data Umum

Jenis ruang	Pemakai	Kegiatan	Kapasitas	Standard	Dimensi	Sumber
Perpustakaan	Pengunjung Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Studi • Melihat Buku 	50 org	2 m2	100 m2	NAD
Ruang Workshop dan Bengkel	Peneliti	Studi Literatur	20 org	6-10 m2	200 m2	NAD
Ruang Penyimpanan	Service peneliti	menyimpan benda	-	-	50 m2	SP
Sirkulasi 20 %				400 x 20%		
Total				1092		

Tabel 4.9 Area Pengelola

Jenis ruang	Pemakai	Kegiatan	Kapasitas	Standard	Dimensi	Sumber
R.Kepala Museum	pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Kerja 	4 org	2-5 m2	20 m2	NAD
Ruang sekretaris	pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Kerja 	4 org	2-5 m2	20 m2	NAD
Ruang Rapat	pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Rapat 	30 org	1.5-2 m2	60 m2	NAD
Ruang Karyawan	pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Kerja 	50 org	1.2 m2	60 m2	NAD
Loker Karyawan	pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Ganti Pakaian • Simpan Barang 	-	-	40 m2	ASS
Ruang Istirahat	pengelola	istirahat	30 org	1.2 m2	60 m2	NAD
Sirkulasi 20 %				314 x 20%		
Total				376.8		

Tabel 4.10 Souvenir dan Restorant

Jenis ruang	Pemakai	Kegiatan	Kapasitas	Standard	Dimensi	Sumber
Bar counter	<input type="checkbox"/> Pengunjung <input type="checkbox"/> Pelayan	<ul style="list-style-type: none"> • Memesan Makanan & minuman 	150 org	0.65m2 /org	24,4m2	NAD
R.Penyimpanan	pegawai	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan Bahan Makanan 	5 org	3 m2	15 m2	ASS

Toilet Pria	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pegawai • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Buang Air • Membersihkan WC 		0,9m ² /unit 0,72m ² /unit 0,4m ² /unit	1,8 m ² 1,44 m ² 2,08 m ²	NAD NAD NAD
Toilet Pria	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pegawai • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Buang Air • Membersihkan WC 		0,9m ² /unit 0,72m ² /unit 0,4m ² /unit	1,8 m ² 1,44 m ² 2,08 m ²	NAD NAD NAD
Kasir	<ul style="list-style-type: none"> • Kasir • Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Membayar Makanan • Melayani pembayaran 		2m ² /unit	4m ²	SP
Dapur	<ul style="list-style-type: none"> • Pelayan • Pegawai 	<ul style="list-style-type: none"> • Memasak • Menyiapkan Makanan • Mencuci 	-	-	100 m ²	ASS
Souvenir	<ul style="list-style-type: none"> • Pegawai • Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Beli barang 			300m ²	ASS
Sirkulasi 20 %				701 x 20%		
Total				840		

Tabel 4.11 Servis Dan Utilitas

Jenis ruang	Pemakai	Kegiatan	Kapasitas	Standard	Dimensi	Sumber
Ruang Security	Pegawai	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga Gedung 	6 org	2-5 m ²	30 m ²	NAD
Ruang Kontrol	Pegawai servis	<ul style="list-style-type: none"> • Mengontrol Gedung 	5 org	2-5 m ²	25 m ²	NAD
Ruang cctv	Pegawai Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga Gedung 	3 orang	2-5 m ²	15 m ²	NAD
Ruang alat dan keamanan	Pegawai Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga gedung 	-	-	25 m ²	ASS
Sirkulasi 20 %				120 x 20%		
Total				134		

Keterangan Sumber:

- NAD : Neufret, Ernest.1992.Data Arsitek,jilid 1 dan 2.Erlangga.Jakarta
- TS : De Chiara.Joseph,and John

Calender.1981.Time Saver Standart for Building□ Types.Mcgraw
Hill Book Company.New York.

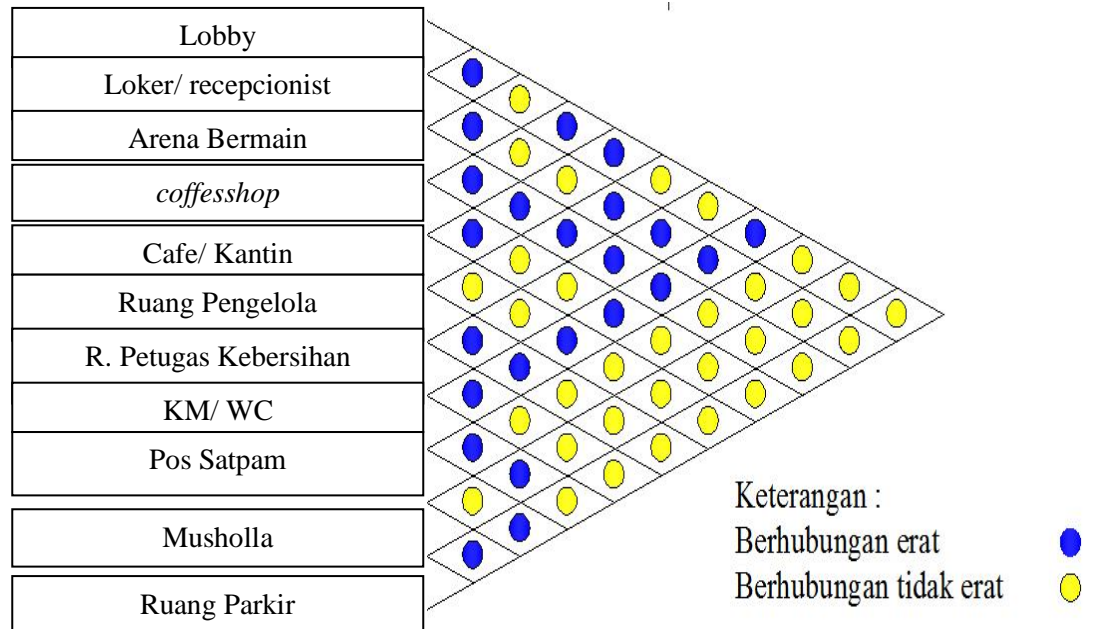
- SP : Studi Pengamatan
- Ass : Asumsi

b. Program Ruang Luar Museum

Tabel 4.12 Program Ruang Luar

Kelompok Pengguna	Kapasitas	Asumsi	Standar (m ²)	Besaran Ruang	Sumber
Pengelola	1 manager 2 asisten manager 5 sekretaris 2 tata usaha 5 teknisi 5 office boy Jumlah = 20	80% mobil @ 1 orang 20% roda 2 @ 1 orang	1 mobil 2,5x 5 = 12,5 1 kereta 1x2.5=2.5	Mobil 80%x20=16 16x12.5=200m ² Sepeda Motor 20%x20=4 4x2.5=10m ²	NAD
Tour Tourist	60 orang (peak time)	Akomodasi bus 100% @4 orang	1 bus: 3x8=24	Bus 60/40=2 2x24 = 48 m	NAD
Pengunjung	300 orang	40% mobil @ 1 orang 30% Sepeda Motor @ 1 orang	1 mobil: 2.5x5=12.5 1 Sepeda Motor: 1x2.5=2.5	Mobil 40%x300=120 120x12.5=1500 m ² Sepeda Motor 30%x300=90 90x2.5=225 m	NAD
30% berjalan kaki dan naik kendaraan umum					

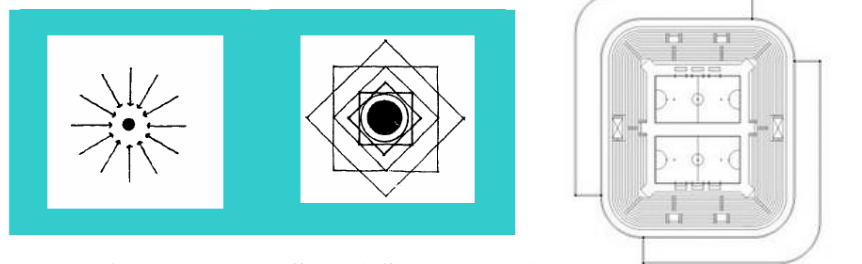
4.2.4 Analisa Hubungan Ruang



Gambar 4.20. Hubungan Antar Ruang

Sumber: analisi Pribadi

4.2.5 Analisa Sirkulasi Dalam Bangunan



Gambar 4.21 Solusi Sirkulasi di dalam bangunan

Sumber: analisi Pribadi

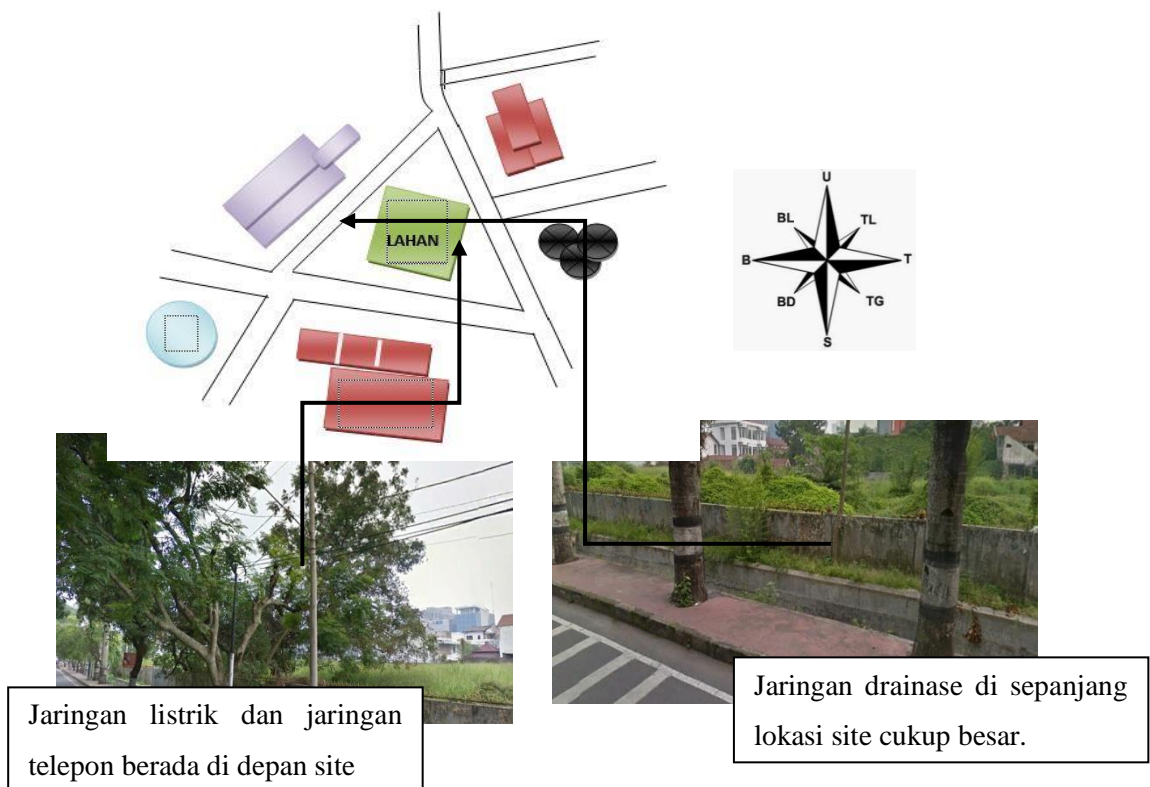
Organisasi terpusat merupakan komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder, dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan.

Tabel 4.13. analisa sirkulasi dalam bangunan

Potensi	Masalah
-Gerakan yang mengarah langsung ke titik pusat	. Sirkulasi akan padat apabila jalan tidak lebar
-Sirkulasi yang mudah dipahami	-Memberi kesan monoton pada sirkul
-Cocok untuk kebutuhan yang bersifat terpusat	

Kesimpulan :

Pola sirkulasi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah (terpusat), karena lebih cocok untuk di terapkan pada bangunan yang bersifat terpusat.

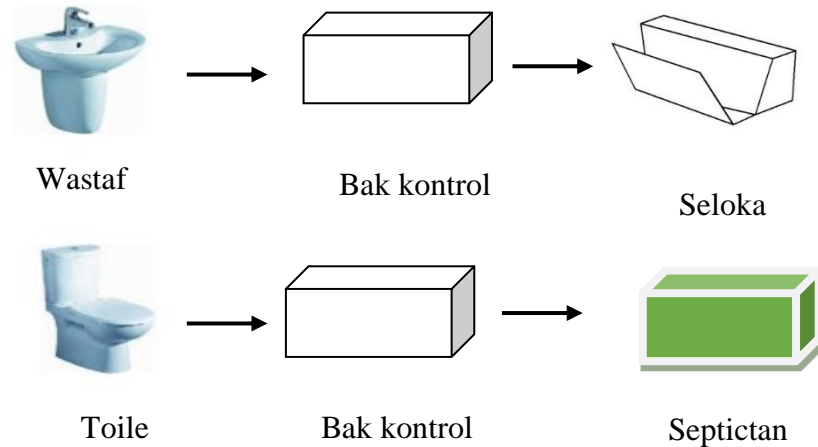
4.2.6 Analisa Utilitas Pada Tapak**Gambar 4.22 :Analisa Utilitas Tapak**

Sumber: analisis Pribadi

Kesimpulan :

Untuk jaringan utilitas yang tersedia dilokasi tapak cukup lengkap yaitu ada jaringan listrik, telepon, drainase, dan air bersih. Dan untuk masalah persampahan dapat dibuat di dalam lokasi perencanaan nantinya.

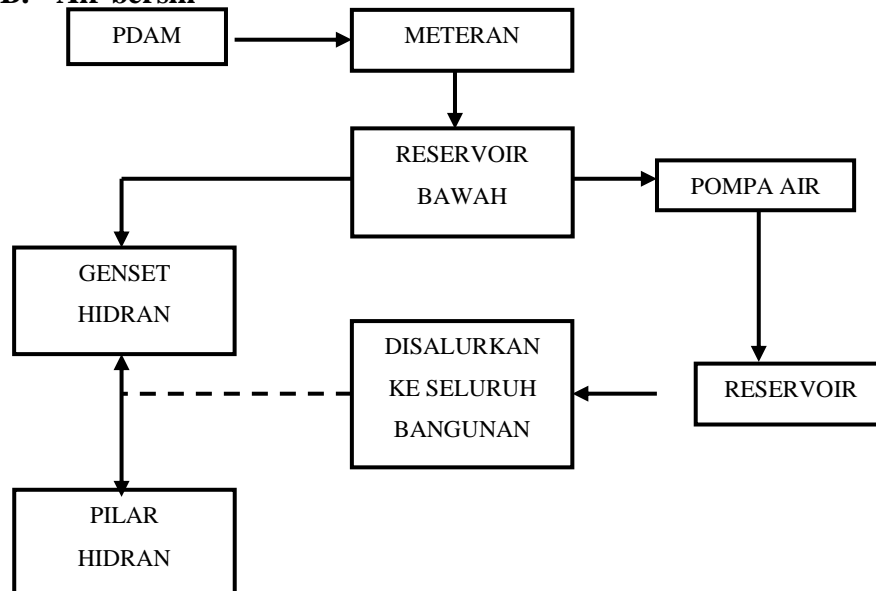
A. Air kotor



Bagan 4.3 Skema jaringan Air Kotor

Sumber : Analisis Pribadi

B. Air bersih

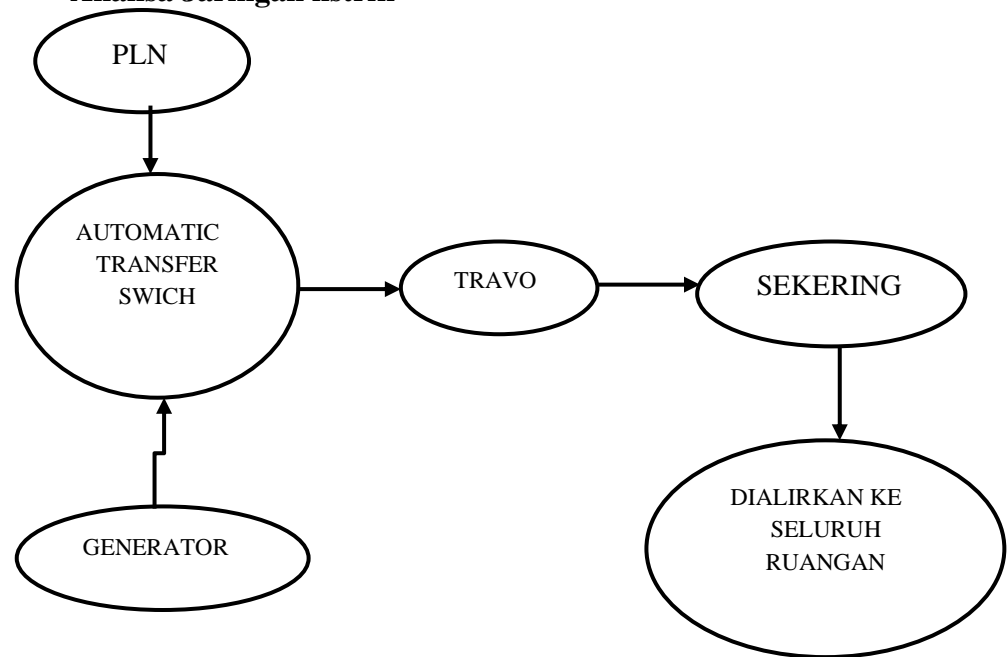


Bagan 4.4 Skema jaringan Air Bersih

Sumber : Analisis Pribadi

4.2.7

Analisa Jaringan listrik



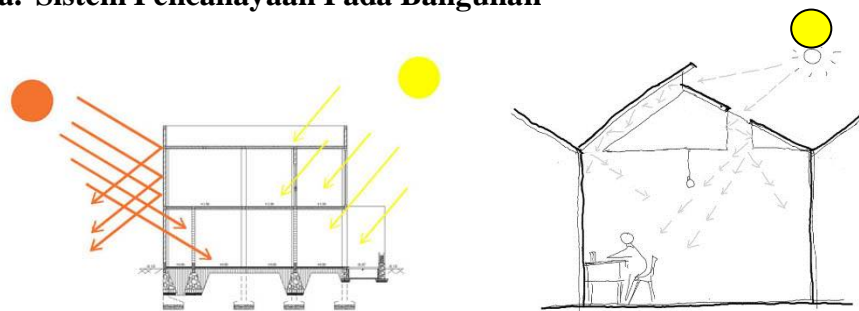
Bagan 4.5 Skema jaringan Listrik

Sumber : Analisis Pribadi

4.2.8

Analisa Thermal

a. Sistem Pencahayaan Pada Bangunan



pencahayaan alami

Gambar 4.23 :Solusi Pencahayaan Alami

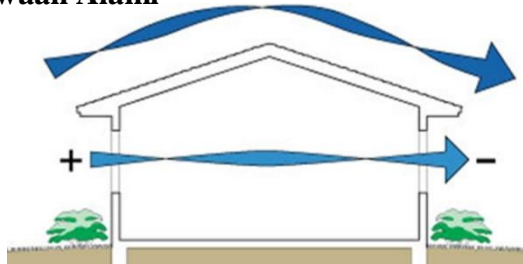
Sumber: analisi Pribadi

Sistem pencahayaan alami yaitu dengan memanfaatkan sinar matahari pada siang hari sebagai sumber pencahayaan dalam bangunan. Pencahayaan alami membuat suasana ruang lebih dinamis, namun sangat tergantung

dengan cuaca dan waktu. Kurangnya lagi pencahayaan alami hanya dapat digunakan pada saat siang hari saja.

b. Sistem Penghawaan Pada Bangunan

Penghawaan Alami



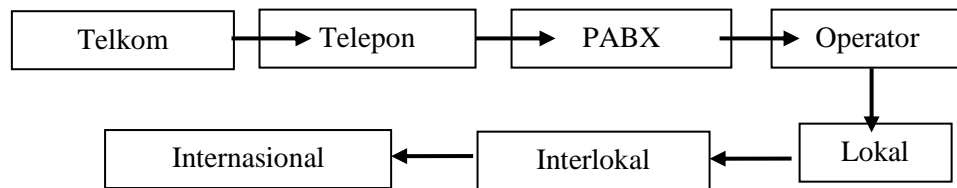
Gambar 4.24 :Penghawaan alami
Sumber: analisi Pribadi

Sistem penghawaan alami yaitu dengan memanfaatkan angin sebagai sistem penghawaan. Sistem penghawaan alami dapat dihasilkan dengan menerapkan ventilasi silang (*cross ventilation*), bukaan jendela yang besar, dan orientasi penempatan jendela yang sesuai dengan arah angin.

4.2.9 Sistem Jaringan Komunikasi

Komunikasi antar komponen sangat penting bagi kelancaran aktivitas yang ada. Sarana komunikasi itu antara lain :

- Pabx (private automatic branch exchange), alat komunikasi internal dan eksternal.
- Intercom, alat komunikasi internal untuk mendukung pabx
- Telex faximile, sebagai alat penerima dokumen.
- Audio system, disalurkan ke bagian penting bangunan pada tiap area untuk memberikan informasi.
- Internet, komunikasi digital untuk mengirim dokumen dan mencari informasi terbaru.



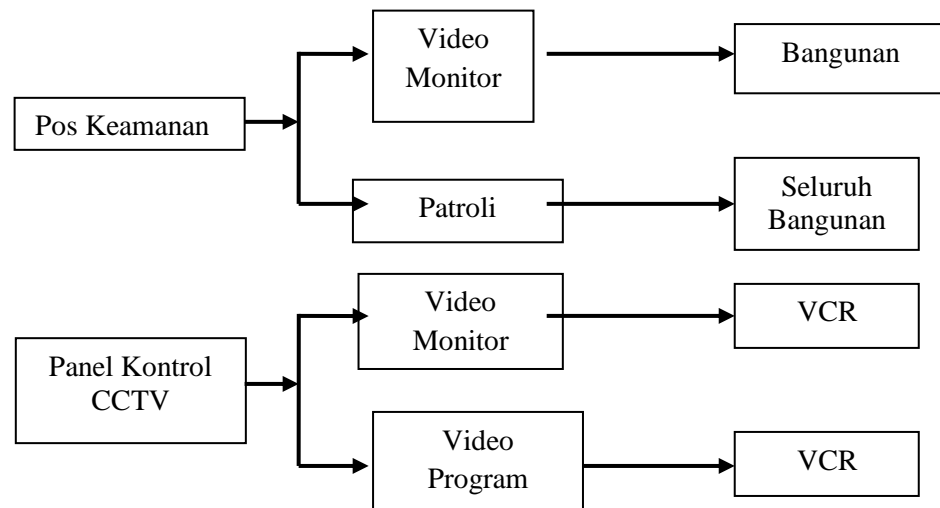
Bagan 4.6 Skema jaringan Komunikasi

Sumber : Analisis Ptibadi

4.2.10 Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang diterapkan pada bangunan ini terbagi dua yaitu:

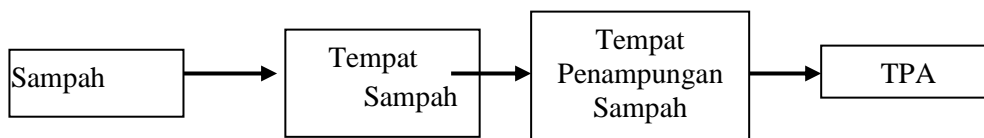
- a. Pengawasan manual (satpam)
- b. CCTV (kamera pengawas)



Bagan 4.7 Skema jaringan Keamanan

(Sumber : Analisis Pribadi)

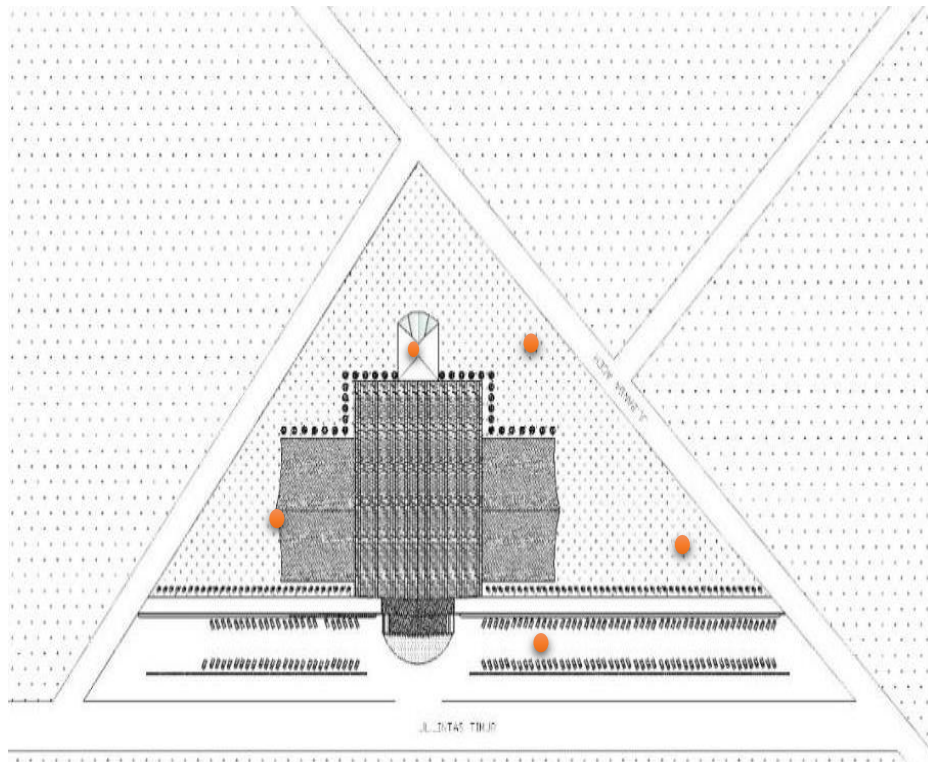
4.2.11 Jaringan Sampah



Bagan 4.8 Skema jaringan sampah

(Sumber : Analisis Pribadi)

4.2.12 Hydrant



Gambar : 4.25 Hydrant
Sumber Analisis Pribadi

Bahaya kebakaran adalah bahaya yang ditimbulkan oleh nyala api yang tidak terkendali, sehingga dapat mengancam jiwa manusia maupun harta benda. Upaya untuk menanggulangi bahaya kebakaran antara lain:

1. Sistem deteksi awal, terdiri dari:

- Deteksi asap (*smoke detector*)

Deteksi asap mempunyai kepekaan yang tinggi dan akan memberikan alarm bila terjadi asap di ruang

- Deteksi nyala api (*flame detector*)

Dapat mendeteksi nyala api yang tidak terkendali dengan cara menangkap sinar ultraviolet yang dipancarkan nyala api tersebut.

2. Penanggulangan saat kebakaran terdiri dari:

- *Sprinkler*, yaitu alat semacam penyemprot yang dapat memancarkan air dan bekerja secara otomatis.
- *Fire hydrant*, yaitu sistem pipa-pipa air bertekanan yang dihubungkan dengan pompa-pompa air tekanan tinggi atau tangki dibagian atas. Pada setiap lantai sistem sistem ini mempunyai konekto-konektor yang dapat disambungkan dengan selang-selang *hydrant* di samping.
- *Fire Extinguisher*
 - Padat, alat pemadam yang berisi bubuk kimia
 - Gas, yang berisi gas asam arang(CO_2)
 - Busa, lebih efektif untuk menanggulangi kebakaran yang disebabkan benda cair atau arus listrik.

Tabel 4.14 : Sistem pencegah bahaya kebakaran

Nama Alat	Luasan Layanan	Keterangan
Springkler	Jarak maksimum 6 – 9 meter	Digunakan pada pemadaman tingkat awal yang bekerja otomatis pada suhu $135^\circ\text{-}160^\circ$
Heat and smoke detector	Luasan layanan 75 m ²	Sebagai alarm untuk mendeteksi adanya panas api dan asap
Pylar Hydrant	Jarak maksimum 30 meter	Harus dapat dicapai dengan mudah oleh

		mobil pemadam kebakaran
Fire Hydrant	-Jarak maksimum 30 meter -luas layanan 800 m ²	Ditempatkan ditempat yang tidak jauh dari bangunan
Fire extinguiser	-Jarak maksimum 25 meter -luas layanan 200 m ²	Diletakkan didalam bangunan pada titik tertentu

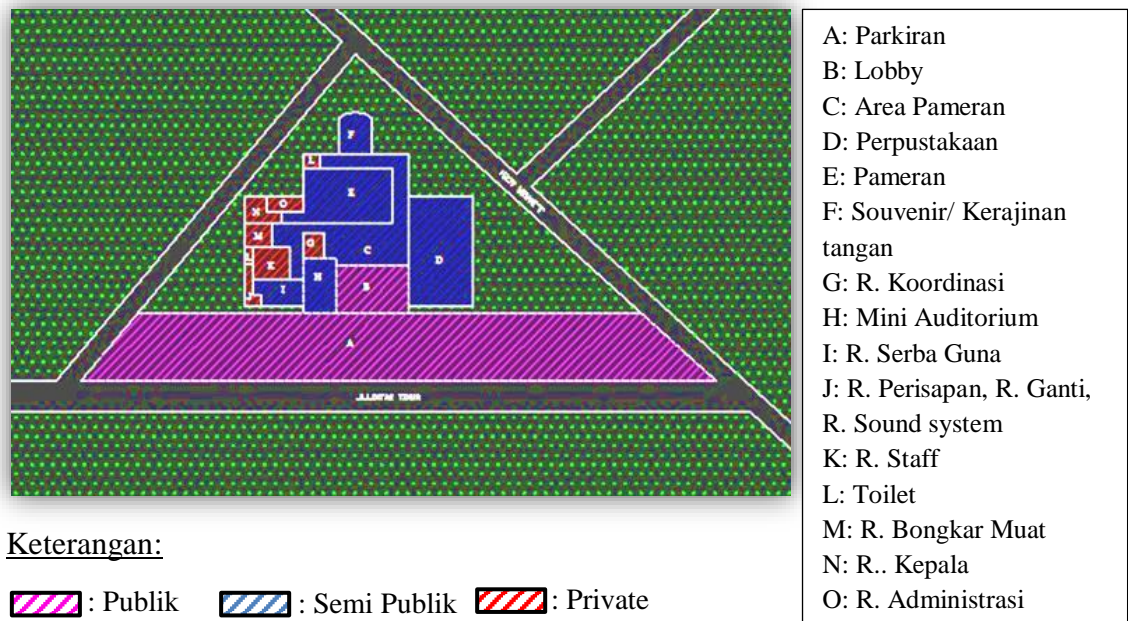
Sumber : Buku Utilitas Bangunan

BAB V

KONSEP PERANCANGAN MUSEUM SEJARAH SULTAN LANGKAT DI TANJUNG PURA DENGAN TEMA ARSITEKTUR MELAYU

5.1 Konsep Zoning

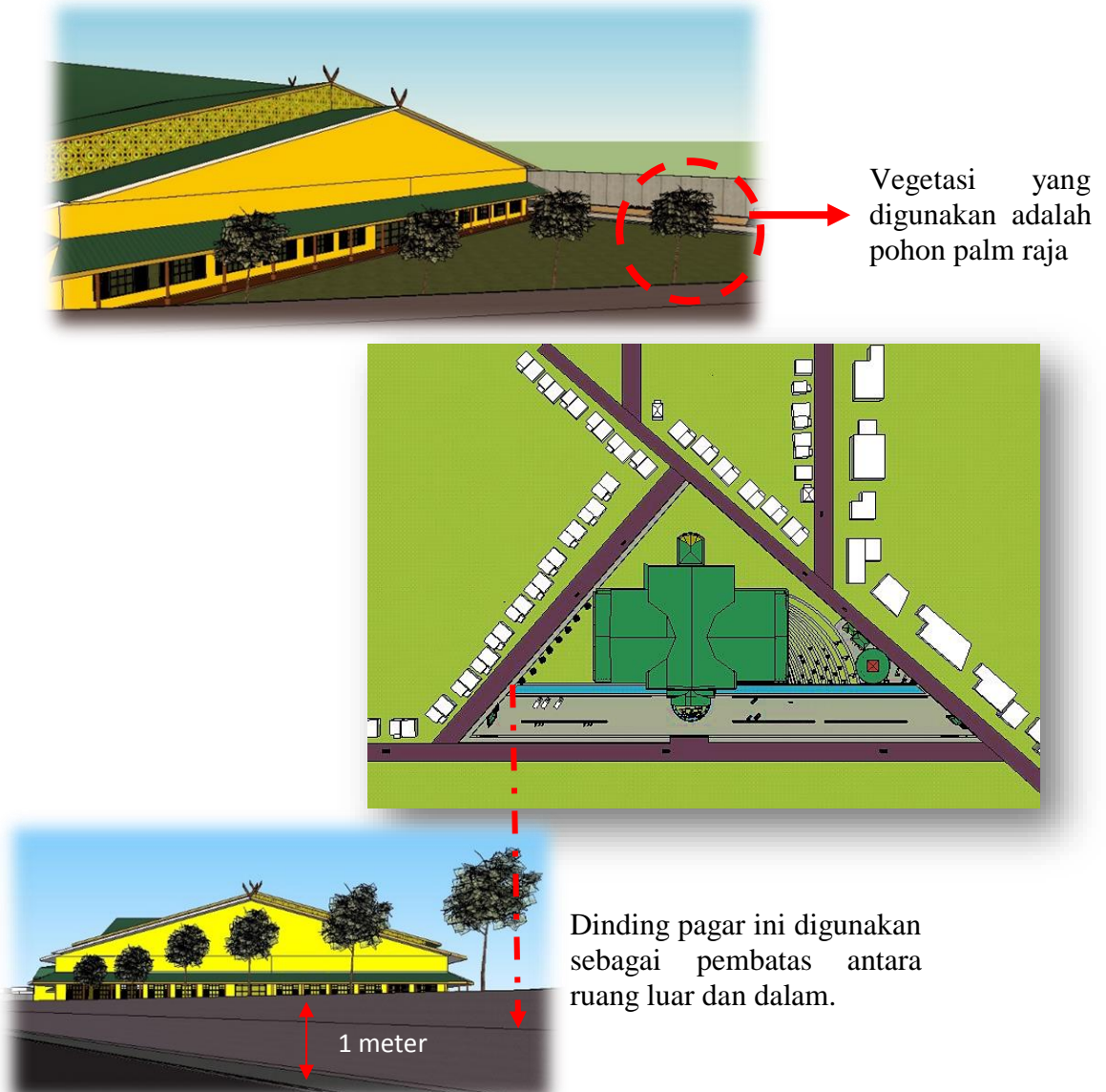
Penzoningan pada tapak terbagi Atas beberapa area, yaitu: area publik, area semi publik dan area privat. Ruangan pada masing-masing area dirincikan pada balok bangunan yang berbeda yakni:



Gambar 5.1 Konsep Zoning
(Sumber: Penulis 2019)

5.2 Konsep Batasan Tapak

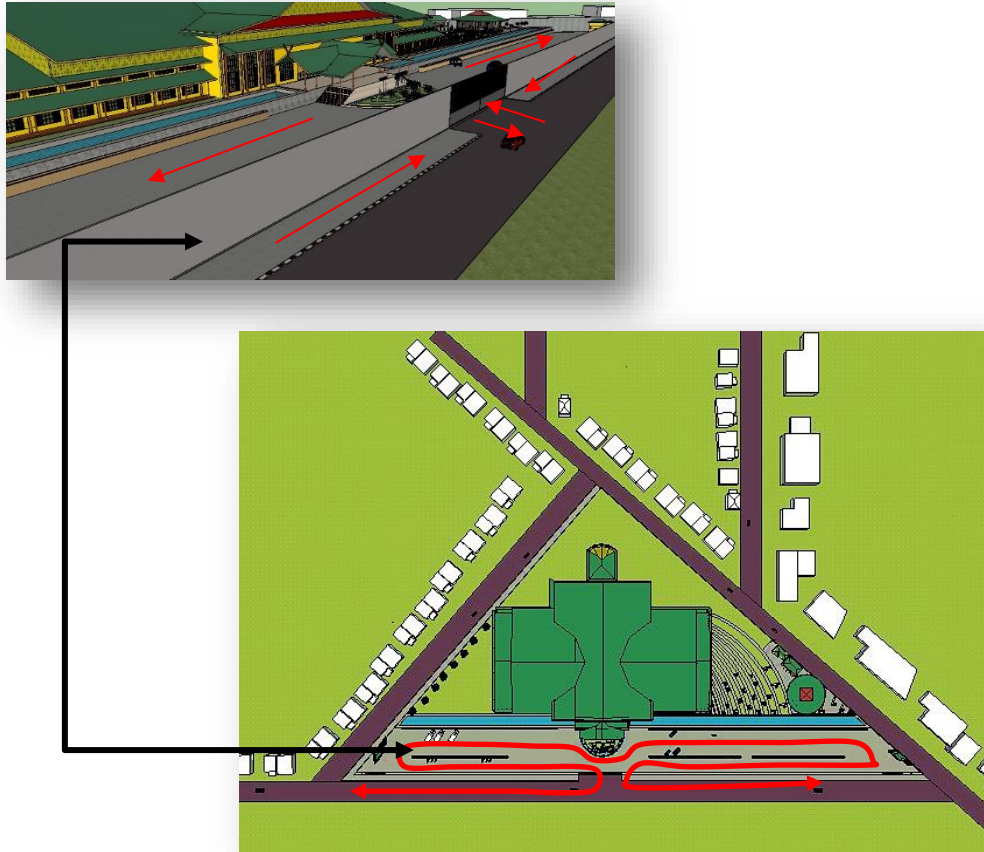
Untuk batasan pada perancangan Museum Sejarah Sultan Langkat ini mengaplikasikan dinding pemagar antara sisi luar dan sisi dalam hal ini agar keamanannya tetap terjaga. Selain itu sebagai pemagar digunakan juga vegetasi seperti pohon sebagai pelindung.



Gambar 5.2 Konsep Batasan Tapak
(Sumber: Penulis 2019)

5.3 Konsep Sirkulasi

Pola sirkulasi yang digunakan pada tapak sama dengan pola sirkulasi yang digunakan pada umumnya.

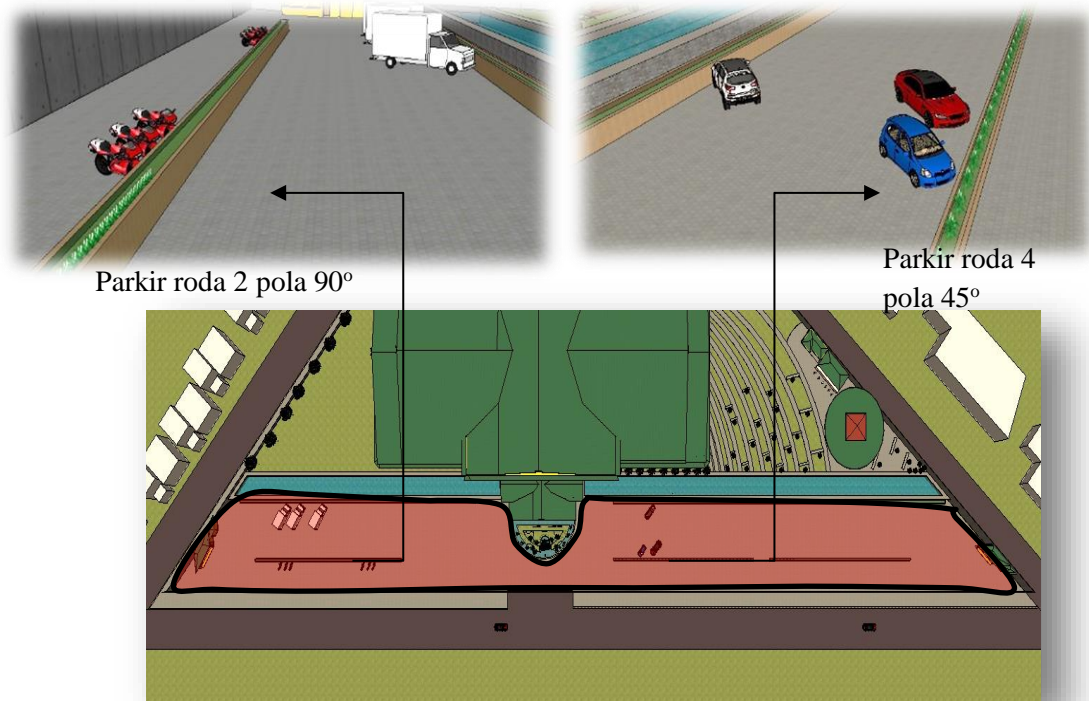


Gambar 5.3 Konsep Sirkulasi
(Sumber: Penulis 2019)

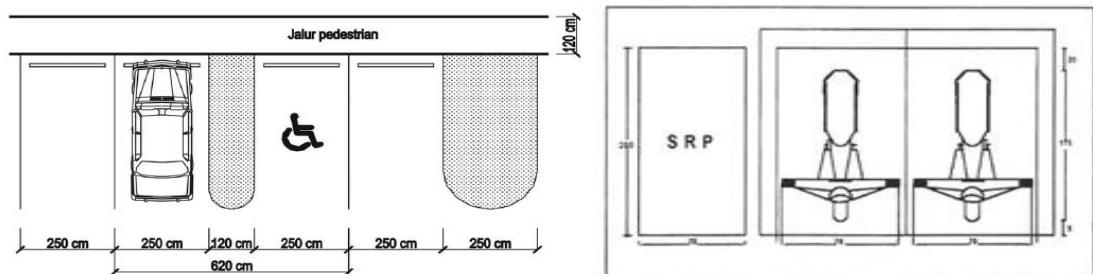
5.4 Konsep Parkir

Zona parkir pengunjung terletak jauh dari site sekitar 1 Km dari. Sedangkan untuk pengelola dan angkutan barang pengunjung parkir disediakan dalam site yang relatif kecil pada sisi selatan site. Pola parkir yang digunakan adalah pola parkir 45° dengan tujuan agar pengguna lebih mudah mengeluarkan mobil menuju keluar,

sedangkan parkir sepeda motor menggunakan sudut 90° agar lebih menghemat lahan.



Perletakkan tempat parkir dipisah antara Mobil dan Motor.



Gambar 5.4 Konsep Parkir
(Sumber: Penulis 2019)

5.5 Konsep Massa Bangunan





Gambar 5.5 Konsep Transformasi Gubahan Massa Bangunan

(Sumber : Analisa Pribadi)

Bentuk massa terbagi atas 2 massa persegi panjang dan persegi sama sisi, bentuk yang lebih fungsional penggunaan bentuk massa pada bangunan menggunakan bentuk geometri dasar seperti persegi yang mana lebih efisien, dan terlihat kaku dan stabil dibandingkan bentuk geometri lainnya cocok digunakan pada bangunan museum yang bersifat bangunan komersial. Bentuk ini akan ditransformasikan kembali sesuai dengan tema yaitu arsitektur Melayu.

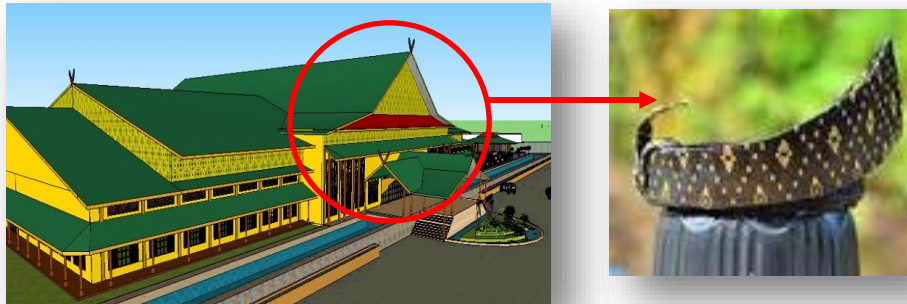
Tabel 5.1 Sifat Bentuk

Bentuk Dasar	Sifat
persegi panjang 	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat kaku • Pipih, typical museum dapat digunakan pada area kamar Museum • Pembagian pola grid lebih mudah
persegi 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menggunakan struktur bentang lebar • Area lebih luas • Aktivitas lebih melebar

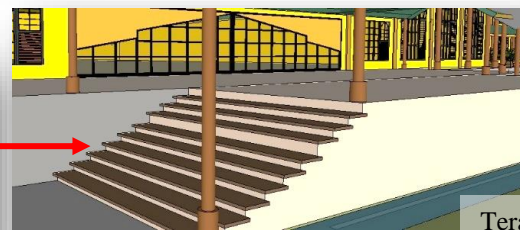
Sumber : Analisis Penulis

Atap gubahan tersebut diambil dari topi Tanjak Melayu dimana topi ini melambangkan kebesaran dan kewibawaan, semakin tinggi bentuknya semakin

tinggi pula status sosialnya. Selain itu fungsinya adalah sebagai penutup kepala dari gangguan udara maupun ranting kayu. Dimana fungsi atap juga sebagai pelindung dari panas, hujan serta terlindung dari gangguan udara dan lain sebagainya.



Bangunan ini juga memiliki teras dan tiang yang merupakan ciri khas dari arsitektur melayu.



Teras



Tiang

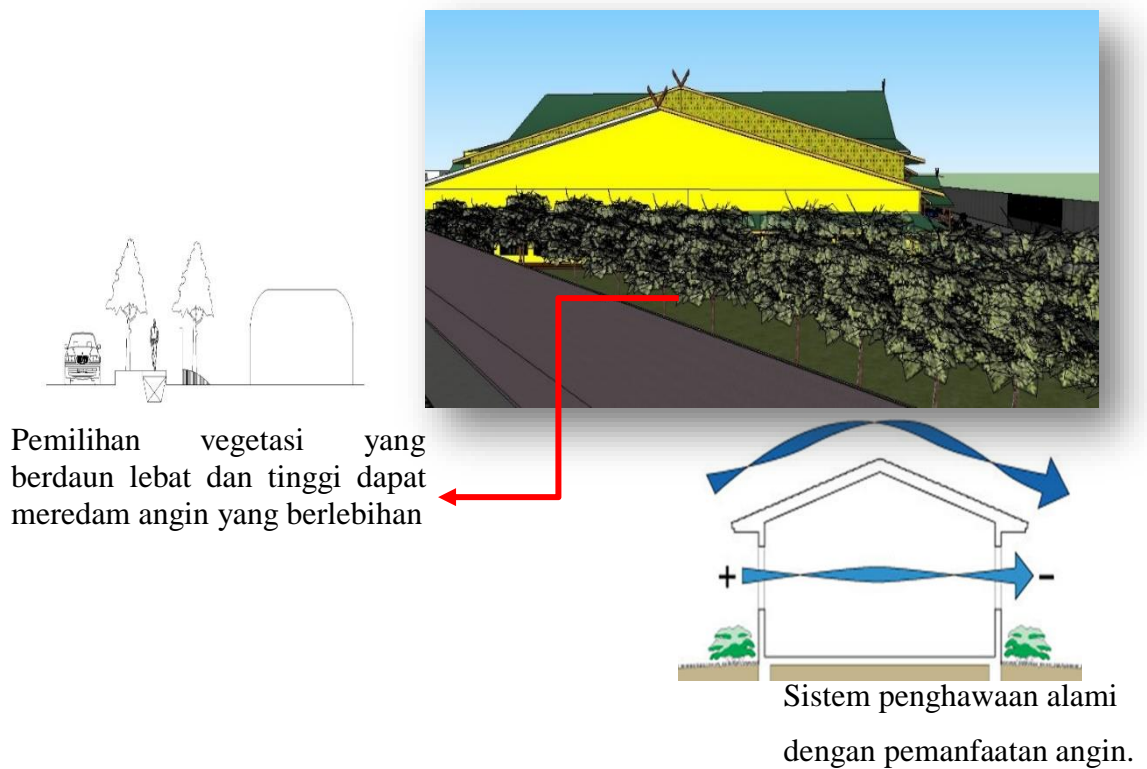
Bangunan ini juga memiliki banyak jendela dengan daun yang lebar, ini mengambil dari bangunan Melayu yang juga menggunakan jendela dengan ciri khas berdaun lebar.



Gambar 5.6 Konsep Massa Bangunan
(Sumber : Analisa Pribadi)

5.6 Konsep Terhadap Arah Angin

Dari analisa angin pada bab sebelumnya maka di dapat konsep cara pemanfaatan angin dengan cara penentuan bentuk dan letak bangunan, serta penggunaan vegetasi sebagai peredam hembusan angin. Bisa juga angin dimanfaatkan sebagai penghawaan alami.

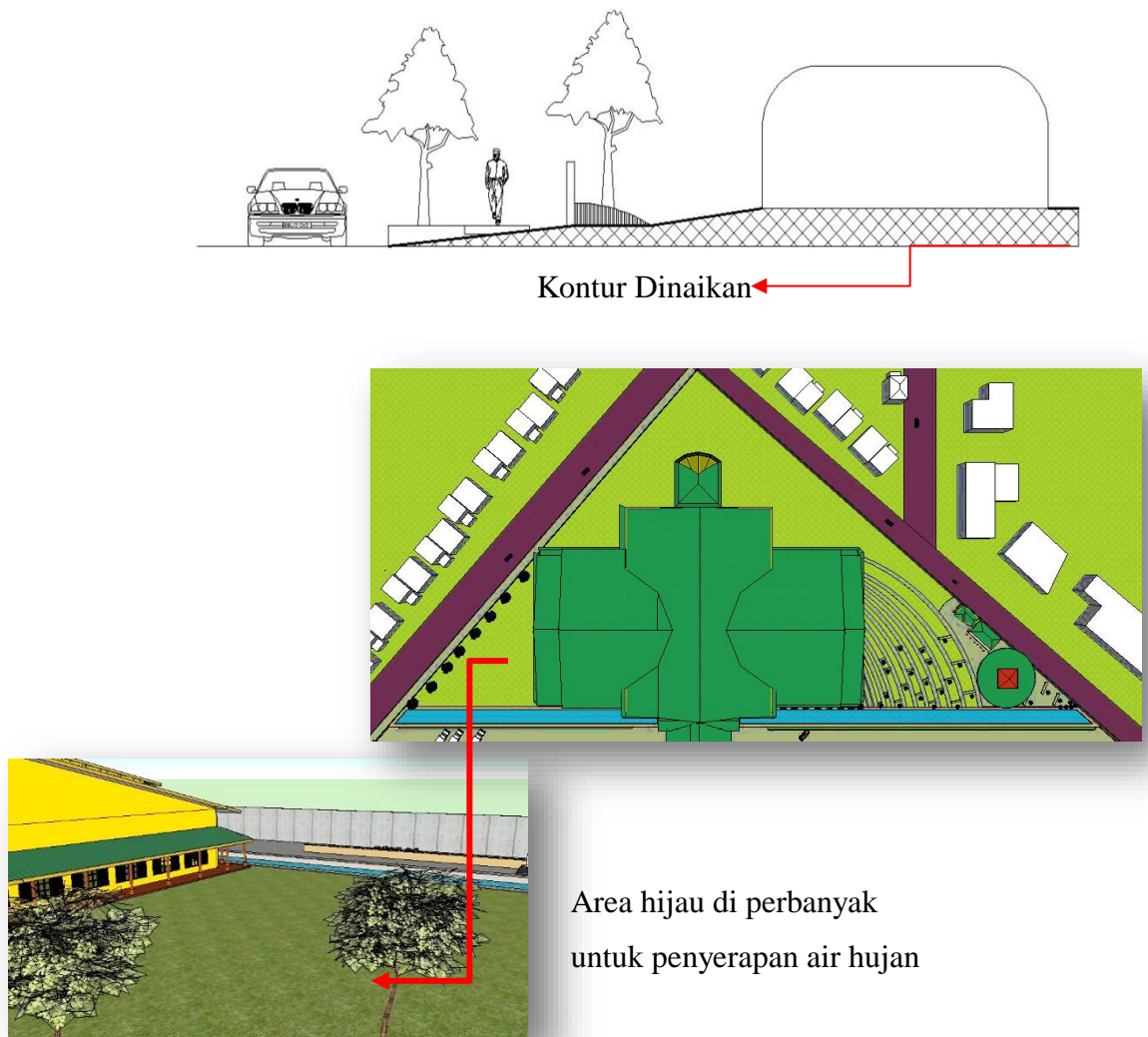


Gambar 5.7 Konsep Terhadap Angin

(Sumber: Penulis 2019)

5.7 Konsep Air Hujan

Dari analisa hujan pada bab sebelumnya maka didapat konsep cara penanganan masalah hujan yaitu dengan perbanyak area hijau dan kontur tanah dibuat lebih tinggi pada site bangunan.



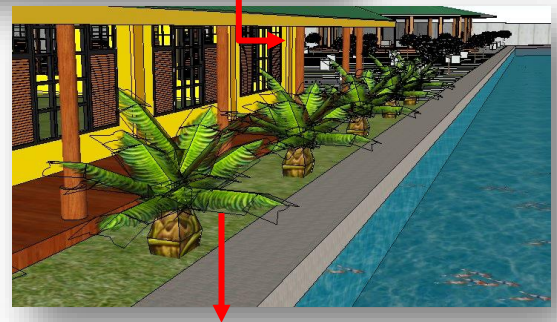
Gambar 5.8 Konsep Terhadap Hujan
(Sumber: Penulis 2019)

5.8 Konsep Terhadap Matahari

Dari analisa matahari pada bab sebelumnya maka didapat konsep cara pemanfaatan cahaya matahari dan cara mengatasi sinar matahari yang berlebihan yaitu dengan membuat bukaan yang cukup dan membuat banyak vegetasi disekitar bangunan.



Memfaatkan cahaya sebagai pencahayaan alami dengan memberikan bukaan yakbni jendela yang cukup lebar pada bangunan



Menggunakan vegetasi yang cukup ditempat-tempat yang dibutuhkan.

Gambar 5.9 Konsep Terhadap Matahari

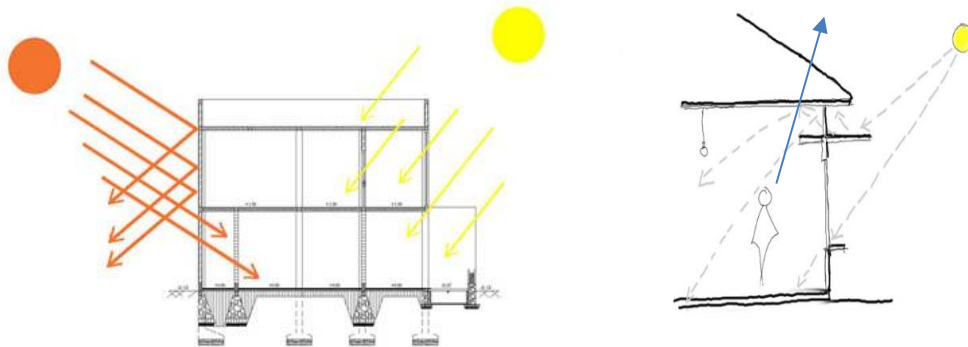
(Sumber: Penulis 2019)

Untuk bagian depan bangunan terdapat beberapa sisi yang dapat menerima cahaya matahari yang cukup untuk ruangan dibagian depan bangunan dan kaca dibagian depan bangunan tidak terlalu besar, karna ketika mathari menyinari bagian depan, suhu matahari cukup tinggi.

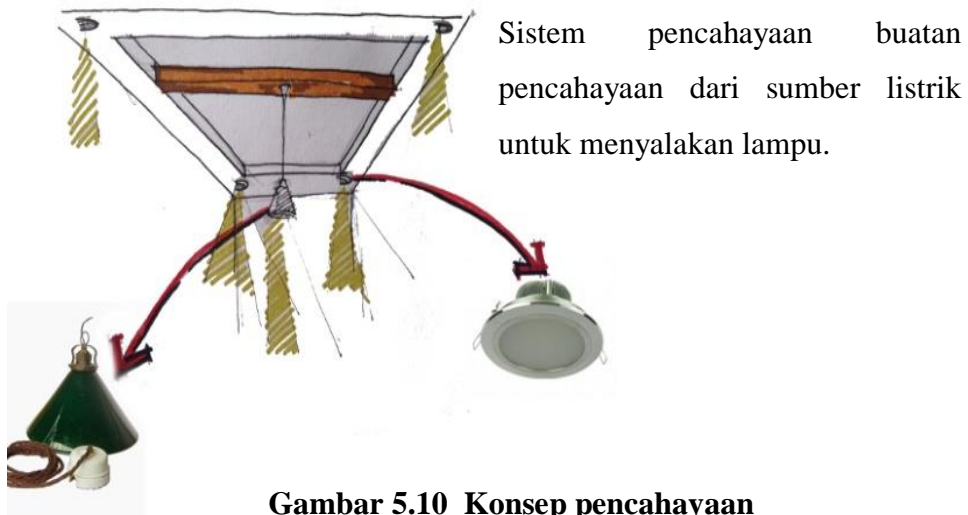
Konsep Thermal

Diberi banyak bukaan pada bangunan untuk memaksimalkan pencahayaan yang masuk, dan desain bukaan ini juga dapat menunjang konsep bangunan hemat energi agar pada siang hari dapat memaksimalkan cahaya yang masuk.

Pencahayaan pemanfaatan dari matahari.



pencahayaan alami

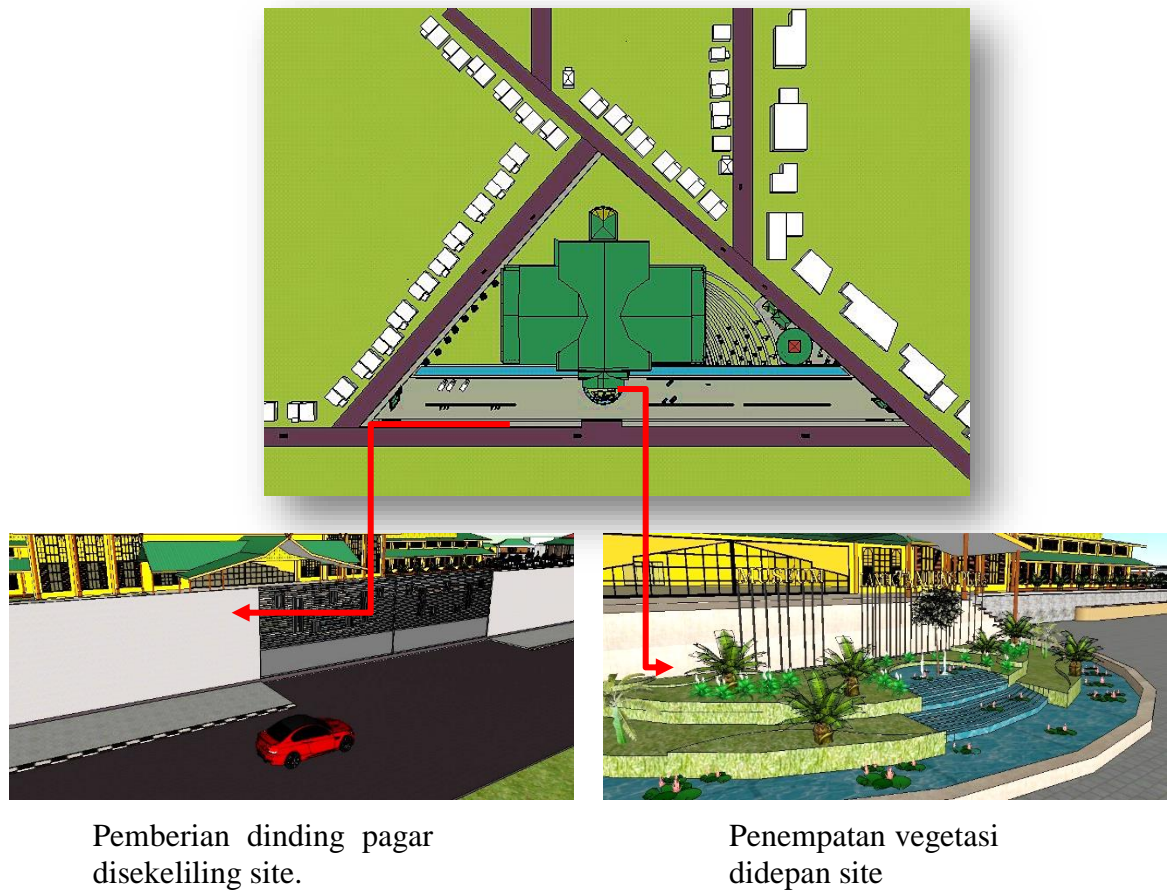


Sistem pencahayaan buatan pencahayaan dari sumber listrik untuk menyalakan lampu.

Gambar 5.10 Konsep pencahayaan
(Sumber : Penulis 2019)

5.9 Konsep Terhadap Kebisingan

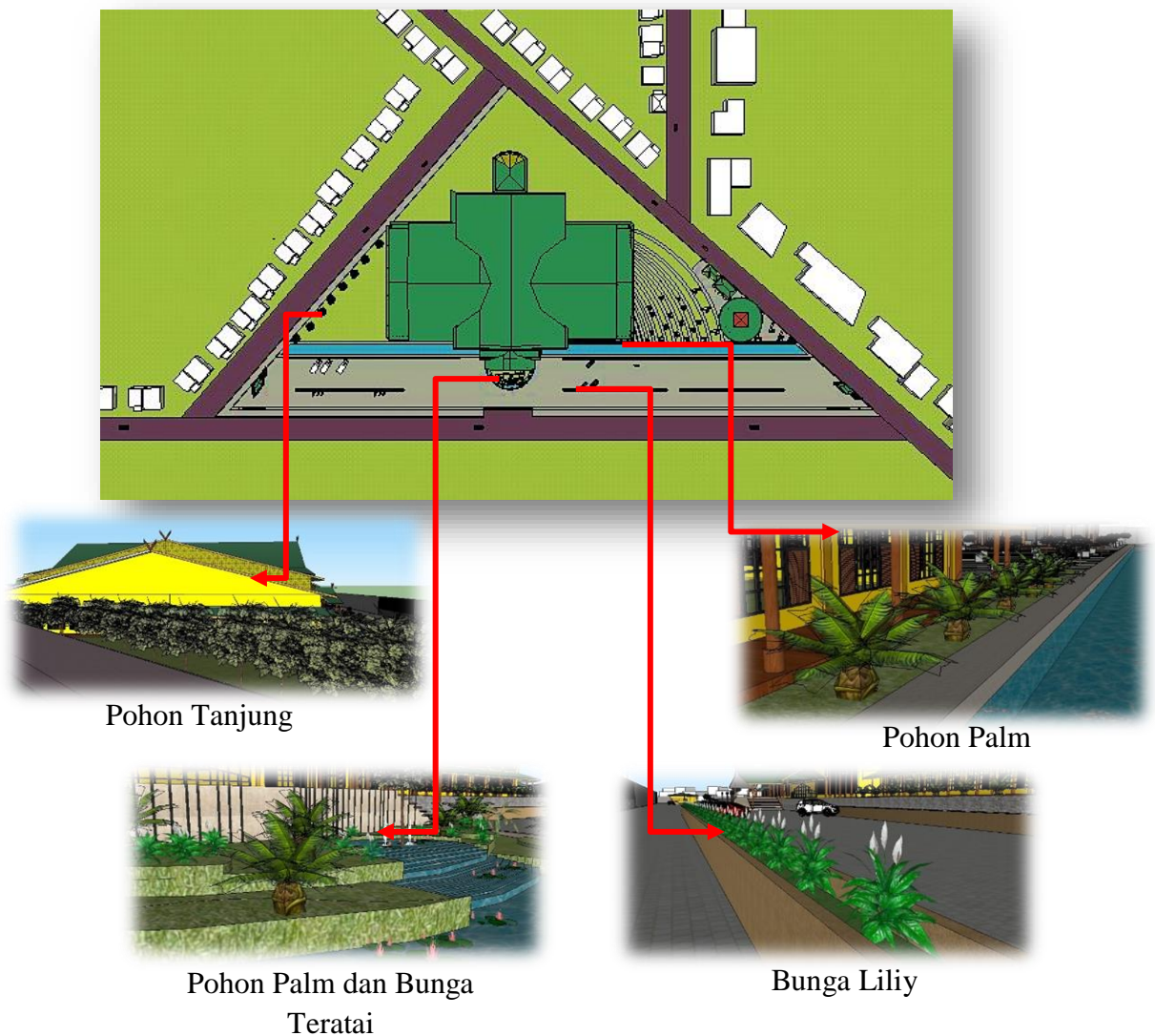
Dari analisa kebisingan pada bab sebelumnya bahwa tingkat bising tertinggi berasal dari depan site, maka di dapati 2 solusi untuk mengatasi kebisingan yang timbul diluar tapak tersebut,yaitu: dengan memberi vegetasi di bagian depan bangunan dan memberi pagar yang tinggi di depan bangunan.



Gambar 5.11 Konsep Terhadap Kebisingan
(Sumber: Penulis 2019)

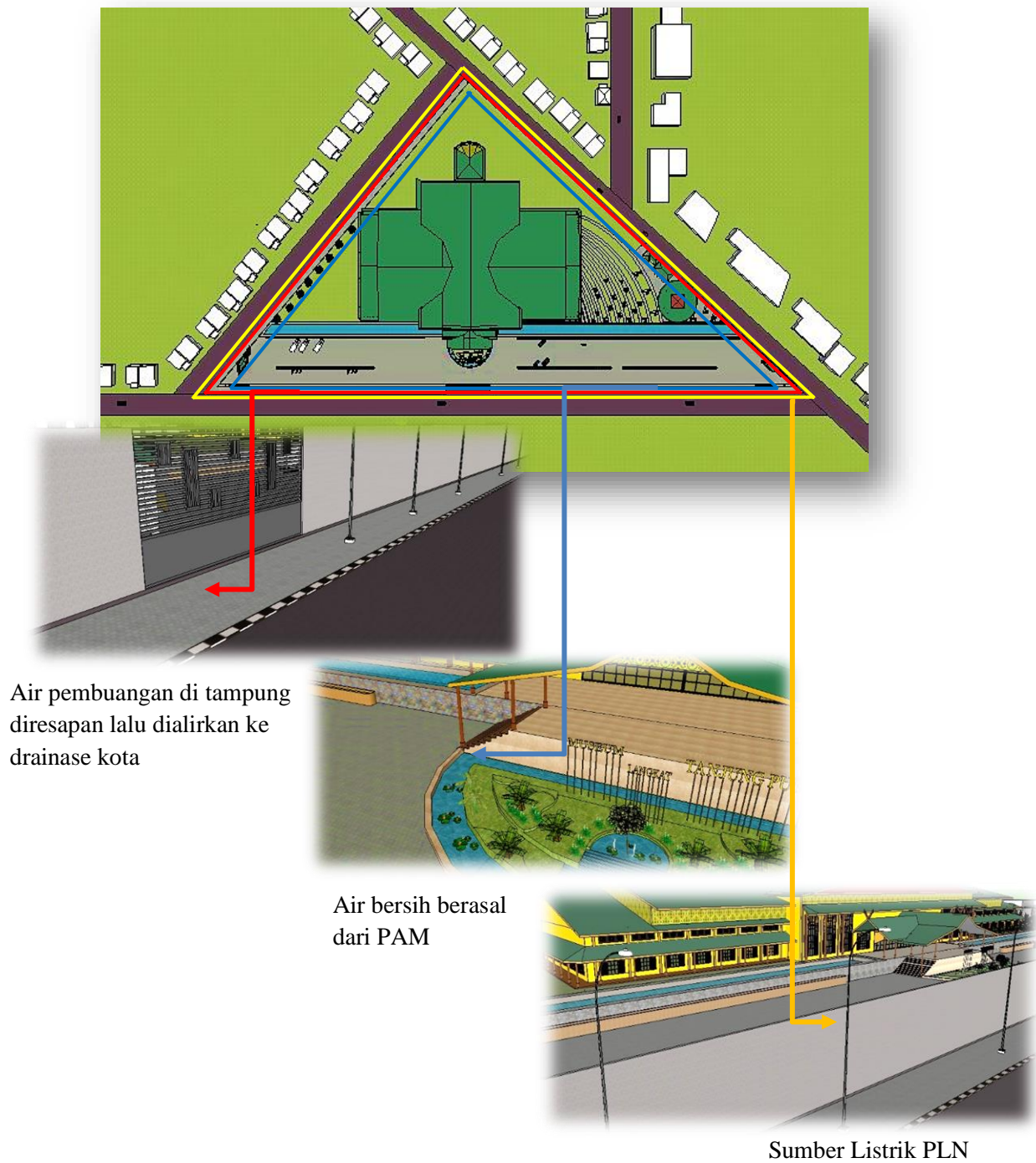
5.10 Konsep Terhadap Vegetasi

Sebagai ruang terbuka yang mendistribusikan sirkulasi serta menjadi penyeimbang antar massa bangunan dengan lingkungan, selain itu penanaman vegetasi dapat menunjang keindahan sekitar. Adapun vegetasi yang di pilih dimana pada bab sebelumnya telah disebutkan yakni: rumput sebagai ground cover, pohon palm, asoka bunga liliy, bunga teratai dan pohon tanjung.



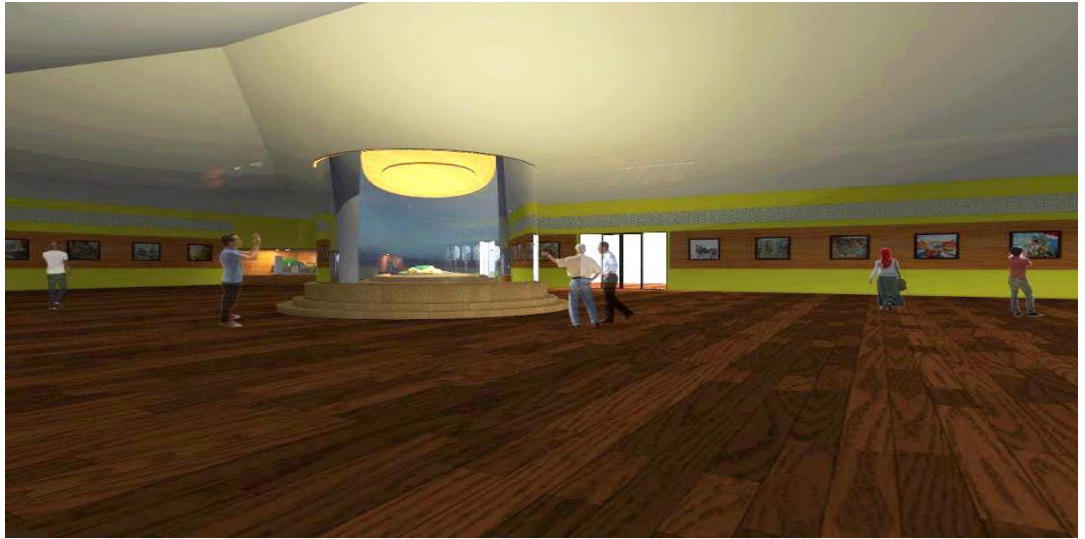
Gambar 5.12 Konsep Vegetasi
(Sumber: Penulis 2019)

5.11 Konsep Utilitas



Gambar 5.13 Konsep Utilitas
(Sumber: Penulis 2019)

5.12 Konsep Ruang Pameran



Gambar 5.14 Konsep Interior Gedung Pameran
(Sumber: Penulis 2019)

Bagian bangunan pameran ini hendaknya dibuat seyaman mungkin agar para pengunjung merasa aman , dan nyaman oleh karna itu ruangan ini diberi beberapa motif melayu di sekitar dinding ruangan agar menambah kesan esestika didalamnya.Serta pada bagian lain diberi beberapa sisi yang dapat menerima cahaya matahari yang cukup untuk ruangan dibagian depan bangunan dan kaca dibagian depan bangunan tidak terlalu besar, karna ketika mathari menyinari bagian depan, suhu matahari cukup tinggi.

5.13 Konsep Penempatan Warna Pada Bangunan

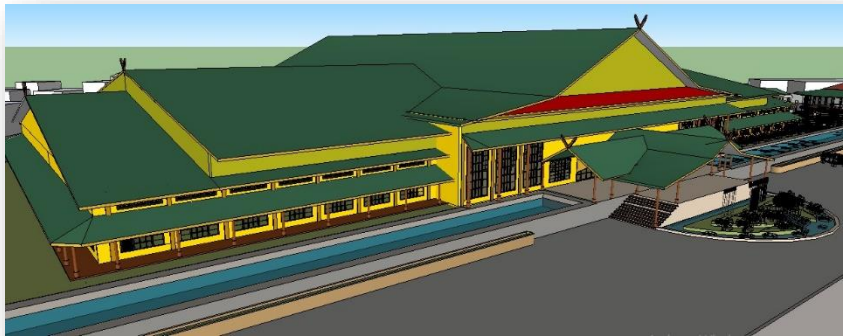
Pengaruh warna sangat penting bagi psikologi manusia sebagai pengguna. Karena itu penggunaan warna pada ruangan harusnya dapat memilikinilai positif yang akan merubah prilaku manusia. Berikut konsep warna yang akan digunakan di bangunan museum ini .



Gambar : 5.15 Konsep Penataan Warna
(Sumber: Penulis 2019)

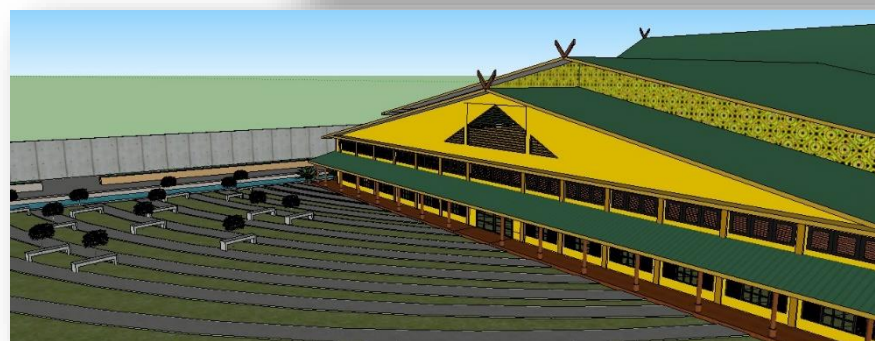
Warna kuning pada arsitektur melayu dapat melambangkan persaudaran dan keeratan sesama agar nantinya timbul rasa tenang. Selain itu warna, kuning dijadikan warna ekterior ruangnya juga memberikan kesan stabil dan aman. Pengaruh yang diberikan warna kuning sangat sesuai dengan keadaan dalam ruangan. Dengan menambahkan beberapa pola penunjang ornamen melayu seperti pucuk rebung dan selembayung.

5.14 Perspektif



Perspektif
samping kiri

Perspektif
samping kanan



Perspektif tanpak
atas samping
kanan



Gambar : 5.16 Perspektif
(Sumber: Penulis 2019)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dengan adanya perancangan Museum Sejarah Sultan Langkat ini nantinya diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan kebudayaan Melayu dan melestarikan kebudayaan melayu baik benda-benda bersejarah maupun hal lainnya, dan juga dapat menjadi sarana edukasi bagi masyarakat.

6.2 Saran

Berdasarkan proses yang dilakukan selama penyusunan laporan tugas akhir, dengan judul Perancangan Museum Sejarah Sultan Langkat, perlu kiranya penulis memberikan sedikit saran kepada pihak akademis maupun masyarakat secara umum dalam proses berfikir sebagai tahap perancangan arsitektur. Saran yang dapat penulis berikan baik dalam teknik penulisan maupun isi laporan pra tugas akhir sebagai tahap perancangan, antara lain:

Dalam pemilihan judul, harus terlebih dahulu mempertimbangkan fenomena serta isu yang terjadi di tengah masyarakat. Lain dari itu, pemilihan judul juga dapat mempertimbangkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru, agar tujuan dan manfaat dari perancangan tersebut lebih dapat dirasakan dan baik untuk diterapkan. Di harapkan nantinya perancangan museum ini akan terlaksana dengan baik,

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim.(2001).MuziumNegaraMalaysia.((http://journeymart.com/de/malaysia/kuala-lumpur/muzium_negara.aspx) diakses pada 20 april 16.10)
- Fitriani, W., Rahim, R., Oktaviana, B., & Siahaan, A. P. U. (2017). Vernam Encrypted Text in End of File Hiding Steganography Technique. *Int. J. Recent Trends Eng. Res*, 3(7), 214-219.
- Hardinata, R. S. (2019). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi menggunakan Cobit 5 (Studi Kasus: Universitas Pembangunan Panca Budi Medan). *Jurnal Teknik dan Informatika*, 6(1), 42-45.
- Herdianto, H. (2018). Perancangan Smart Home dengan Konsep Internet of Things (IoT) Berbasis Smartphone. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 6(2).
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 3(1), 34-40
- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(1), 1-6.
- Muttaqin, Muhammad. "Analisa Pemanfaatan Sistem Informasi E-Office Pada Universitas Pembangunan Panca Budi Medan Dengan Menggunakan Metode Utaut." *Jurnal Teknik dan Informatika 5.1* (2018): 40-43.
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga
- Putra, Randi Rian. "implementasi metode backpropagation Jaringan saraf tiruan dalam memprediksi pola Pengunjung terhadap transaksi." *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)* 3.1 (2019): 16-20.
- Putri, N. A. (2018). Sistem Pakar untuk Mengidentifikasi Kepribadian Siswa Menggunakan Metode Certainty Factor dalam Mendukung Pendekatan Guru. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 78-90.

- Ramadhani, S., Suherman, S., Melvasari, M., & Herdianto, H. (2018).
Perancangan Teks Berjalan Online Sebagai Media Informasi
Nelayan. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information
Technology*, 6(2).
- Riolan. (2016). Museum Sang Nila Utama Pekanbaru Menyimpan Banyak
Peradaban Budaya Melayu. (<https://www.wisatago.com/museum-negeri-riau/>) diakses pada 20 april 16.10)
- Sulistianingsih, I., Suherman, S., & Pane, E. (2019). Aplikasi Peringatan Dini
Cuaca Menggunakan Running Text Berbasis Android. *IT Journal
Research and Development*, 3(2), 76-83.
- Tasril, V., & Putri, R. E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi
Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Berbasis Macromedia Flash.
Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology, 7(1).
- Utomo, R. B. (2019). Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh berbasis
Multimedia dengan Metode User Centered Design (UCD). *J-SAKTI
(Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, 3(1), 68-79.
- Wahyuni, S., Lubis, A., Batubara, S., & Siregar, I. K. (2018, September).
Implementasi algoritma crc 32 dalam mengidentifikasi Keaslian file. In
Seminar Nasional Royal (SENAR) (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Wahid, Julaihi. & Alamsyah, Bhakti. (2013). *Arsitektur & Sosial Budaya Sumatera
Utara*. Yogyakarta: Graha Ilmu.