

**PERANCANGAN MUSEUM KREWENG DI SIDOARJO
DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN NARATIF
ARSITEKTUR**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun oleh:

ITSNA ZUMROTUL FAUZIYAH

NIM : H03218010

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Itsna Zumrotul Fauziyah

NIM : H03218010

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2018

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul "Perancangan Museum Kreweng dengan Pendekatan *Naratif Arsitektur* di Sidoarjo" apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Surabaya, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,



Itsna Zumrotul Fauziyah

NIM. H03218010

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : Itsna Zumrotul Fauziyah

NIM : H03218010

JUDUL : Perancangan Museum Kreweng Di Sidoarjo Dengan
Menggunakan Pendekatan Naratif Arsitektur

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,

Dosen Pembimbing 1



Arfiani Syariah, S.T., M.T.
NIP. 198302272014032001

Dosen Pembimbing 2



Noverma, M.Eng
NIP. 198111182014032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Itsna Zumrotul Fauziyah ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, Juli 2022

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I



Arfiani Syariah, S.T., M.T.
NIP. 198302272014032001

Penguji II



Noverma, M.Eng
NIP. 198111182014032002

Penguji III



Mega Ayundya Widiastuti, M. Eng
NIP. 198703102014032007

Penguji IV



Septia Heryanti, M.T
NIP. 199009142022032002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Surabaya



Abdul Hamdani, M. Pd.
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Itsna Zumrotul Fauziyah
NIM : H03218010
Fakultas/Jurusan : Saintek / Arsitektur
E-mail address : h03218010@uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERANCANGAN MUSEUM KREWENG DI SIDOARJO DENGAN MENGGUNAKAN

PENDEKATAN NARATIF ARSITEKTUR

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Rabu 20 juli 2022

Penulis

(ITSNA ZUMROTUL FAUZIYAH)

ABSTRAK

Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan budaya maupun sejarah yang beraneka ragam dari sabang hingga merauke. Akan tetapi masih banyak museum yang belum memadai di Indonesia. Maka dari itu tugas kita sebagai pemilik sejarah adalah menjaga warisan tersebut dengan melakukan pemberdayaan yang baik karena warisan sejarah adalah sesuatu hal yang mutlak untuk dilindungi agar tidak punah. Pemberdayaan tersebut salah satunya dapat diwujudkan melalui perancangan museum yang berguna sebagai tempat menyimpan dan memamerkan benda sejarah.

Perancangan museum kreweng ini menggunakan pendekatan naratif untuk memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung sehingga museum bukan hanya sekedar tempat untuk menampilkan barang koleksi tetapi dapat memberikan kesan melalui ruangnya dengan menggabungkan legenda yang terkenal di sekitar lokasi yaitu legenda Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung yang meninggal karena dituduh berzina oleh ayahnya sendiri. Narasi ini diaplikasikan kedalam museum dengan mengambil esensi rasa kehancuran, kehilangan dan juga kesedihan. Sehingga perancangan museum kreweng dengan pendekatan naratif ini diharapkan dapat menjadi tujuan utama wisata edukasi bagi masyarakat yang mana selama ini kurang.

Kata kunci : perancangan museum, arsitektur naratif, Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Indonesia is a country that is very rich in culture and history that varies from Sabang to Merauke. However, there are still many inadequate museums in Indonesia. Therefore, our duty as historical owners is to maintain this heritage by doing good empowerment because historical heritage is something that is absolutely necessary to be protected so that it does not become extinct. One of these empowerments can be realized through the design of a museum that is useful as a place to store and exhibit historical objects.

The design of this kreweng museum uses a narrative approach to provide an interesting space experience for visitors so that the museum is not just a place to display collectibles but can give an impression through the room by combining the famous legend around the location, namely the legend of Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung who died of accused of adultery by his own father. This narrative is applied to the museum by taking the essence of the sense of destruction, loss and sadness. So that the design of the kreweng museum with a narrative approach is expected to be the main destination of educational tourism for the community which has been lacking.

**Keywords: museum design, narrative architecture, Raden Ayu Putri
Ontjat Tondho Wurung**

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Permasalahan Dan Tujuan Perancangan	5
1.3 Tujuan perancangan	5
1.4 Batasan Dan Ruang Lingkup Perancangan	6
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Objek.....	7
2.1.1. Definisi Museum.....	7
2.1.2 klasifikasi museum	8
2.1.3. Fungsi, Fasilitas dan aktivitas	8
2.1.4. Pemrograman Ruang.....	11
2.2 Tinjauan Lokasi Rancangan	15
2.2.1. Gambaran Umum Site.....	15
2.2.2. Peraturan Daerah.....	17
2.2.3. Potensi Site.....	18
BAB III	19
3.1 Pendekatan Tema Rancangan.....	19
3.1.1. Pendekatan Arsitektur Naratif.....	19
3.1.2. Legenda Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung	21
3.2 Integrasi Keislaman	21
3.2 Konsep Rancangan	22

BAB IV	23
4.1 Perancangan Arsitektur	23
4.1.1 Perancangan Bentuk Tapak	23
4.1.2 perancangan bangunan.....	25
4.1.3 Perancangan ruang atau interior	27
4.1.4 perancangan bangunan pendukung.....	32
4.2 perancangan struktur	33
4.2.1 struktur Gedung museum kreweng.....	33
4.3 perancangan utilitas	34
4.3.1 Perancangan Utilitas Air.....	34
4.3.2 Perancangan kelistrikan	34
4.3.3 sistem kebakaran.....	35
BAB V.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisis fungsi ruang	9
Tabel 1.2 Analisis Aktivitas	10
Tabel 1.3 Analisis kebutuhan ruang	11
Tabel 1.4 Jumlah Kebutuhan Ruang	15



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Situs Peninggalan Terung.....	2
Gambar 1.2 Kondisi Situs Peninggalan Terung.....	3
Gambar 1.3 Sekitar Tapak.....	16
Gambar 1.4 Ukuran Tapak.....	17
Gambar 1.5 Jangkauan Terdekat Tapak.....	18
Gambar 1.6 Zonasi.....	24
Gambar 1.7 Sirkulasi.....	25
Gambar 1.8 Ide Bentuk.....	26
Gambar 1.9 Surya majapahit.....	27
Gambar 1.10 eksterior bangunan.....	27
Gambar 1.11 Interior Bangunan.....	28
Gambar 1.12 Interior Bangunan.....	28
Gambar 1.13 Interior Bangunan.....	29
Gambar 1.14 Interior Bangunan.....	29
Gambar 1.15 Interior Bangunan.....	30
Gambar 1.16 Interior Bangunan.....	30
Gambar 1.17 Interior Bangunan.....	31
Gambar 1.18 Skybridge.....	31
Gambar 1.19 Interior Bangunan.....	32
Gambar 1.20 Museum akhir.....	32
Gambar 1.21 Museum akhir.....	32
Gambar 1.22 Perspektif amphiteater.....	33
Gambar 1.23 Bata Pabrikasi.....	33
Gambar 1.24 Potongan Bangunan.....	34
Gambar 1.25 Utilitas Air.....	34
Gambar 1.26 Utilitas Listrik.....	35
Gambar 1.26 Utilitas Kebakaran.....	35

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang sangat kaya tercatat pada data Statistik Kebudayaan 2021 bahwa Indonesia memiliki 1.635 cagar budaya dan 439 museum pada tahun 2020. berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa bukan hanya sumber daya alamnya saja yang melimpah tetapi juga memiliki budaya dan sejarah yang beraneka ragam dari sabang hingga merauke sehingga sangat perlu untuk dijaga keberadaanya.

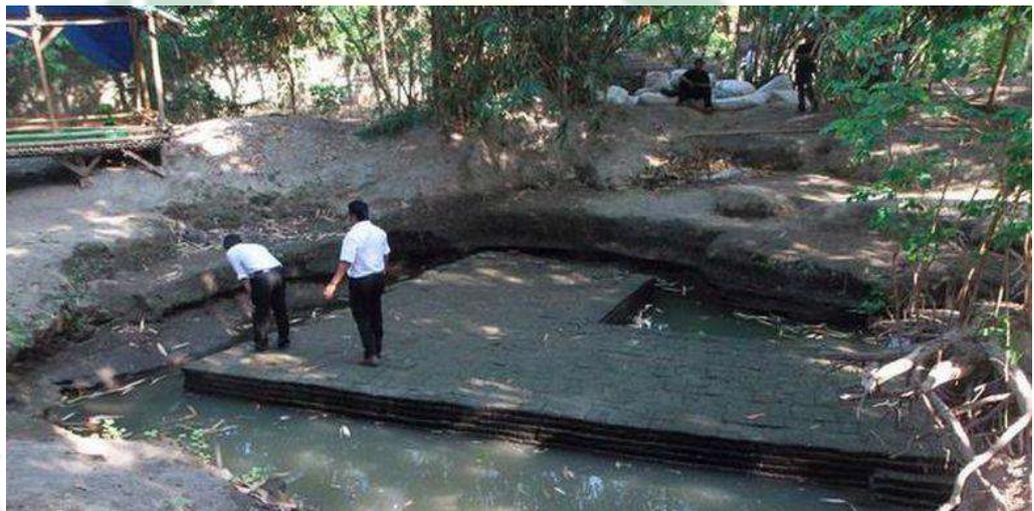
Berdasarkan Peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum mengatakan bahwa museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Pada pasal 17 dikatakan dalam upaya menjaga keamanan benda cagar budaya dari kerusakan yang disebabkan oleh alam maupun manusia, maka harus memperhatikan kelengkapan sarana dan prasarana pengamanan pada bangunan museum.

Menurut Statistik Kebudayaan 2021 jawa timur memiliki 116 cagar budaya dan 64 museum berdasarkan pemaparan data tersebut dapat diketahui bahwa Jawa timur merupakan provinsi yang memiliki seni dan kebudayaan yang melimpah hal ini harus dibarengi dengan pemberdayaan yang baik pula seperti yang tercantum dalam Pasal 49 Dan 53 Perda Kabupaten Sidoarjo Nomor 6 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Sidoarjo bahwa cagar budaya harus dilindungi untuk menjaga kelestarian bangunan dan lingkungan cagar budaya tersebut.

Salah satu kabupaten di jawa timur yang memiliki potensi sejarah dan budaya yang layak dilindungi adalah kota sidoarjo. Dalam upaya menjaga potensi wisata Kawasan lindung Pemerintah Daerah Sidoarjo dalam Pasal 16 ayat 2 Perda Kabupaten Sidoarjo Nomor 6 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Sidoarjo menetapkan strategi kebijakan untuk melestarikan dan memanfaatkan potensi sumber daya alam sesuai dengan prinsip pembangunan

berkelanjutan dengan melakukan kebijakan seperti pengelolaan Kawasan, rehabilitasi terhadap fungsi yang mengalami kerusakan, penegakan hukum, melestarikan dan merevitalisasi cagar budaya, serta dilarang melakukan kegiatan budidaya yang mengganggu fungsi lindung. dengan adanya kebijakan tersebut dapat digaris bawahi kalimat yang selaras dengan perancangan ini adalah melestarikan dan memanfaatkan potensi wisata edukasi cagar budaya tanpa mengurangi sejarah maupun keindahannya. Kegiatan tersebut juga dapat dijadikan sebagai bukti nyata sejarah pada masa lampau sebagai pembelajaran generasi selanjutnya.

Di kabupaten sidoarjo sendiri tepatnya di desa Terung Wetan, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur pada tahun 2011 lalu ditemukan sebuah peninggalan fisik sedalam 2 meter di kedalaman bawah tanah dengan ukuran 10,6 x 5,98 dan dengan tinggi 0,85 meter.



Gambar 1.1 Situs Peninggalan Terung

(Sumber : Kompas.com)



Gambar 1.2 Kondisi Situs Peninggalan Terung
(Sumber : Hasil observasi,2022)

Penemuan ini diduga adalah struktur ruang tanpa atap atau sejenis selasar karena pada saat penggalian tidak ditemukan genteng atau jenis atap semacamnya Peninggalan tersebut ditemukan oleh masyarakat setempat. Sayangnya, pengelolaannya tidak berjalan dengan baik karena terhalang oleh faktor biaya. Peninggalan fisik tersebut hanya dilindungi oleh atap jaring paranet, yang masih bisa ditembus oleh air hujan dan sekitarnya dikelilingi oleh plat besi untuk menghindari longsornya tanah agar situs peninggalan tersebut tidak tertimbun Kembali oleh tanah.

Karena terdapat peninggalan fisik yang diduga berasal dari jaman majapahit yaitu tepatnya pada masa tersebut di kadipaten terung, maka organisasi yang peduli terhadap budaya dan sejarah yakni lakon jagad mendirikan museum kreweng dibelakang peninggalan tersebut. Dinamakan kreweng karena barang koleksi Sebagian besar berupa fragmen atau pecahan yang umumnya didapat pada saat penggalian situs. Kondisi museum tersebut juga jauh dari kata layak, karena tidak terdapat infrastruktur atau bangunan yang dapat menjamin keamanan barang koleksi serta dapat melindungi dari cuaca hujan.

Lokasi museum dan situs bertepatan di depan makam Raden Ayu Putri Ontjat Tondo Wurung yang merupakan putri bungsu dari adipati terung yaitu

Adipati Husein yang legendanya masih melekat dimasyarakat. Makamnya juga masih sering didatangi oleh peziarah. Legendanya dikenang karena kematiannya yang tragis dibunuh oleh ayahnya sendiri yaitu Adipati Husein yang mengira bahwa anaknya telah berzina ketika ayahnya bepergian. Ayahnya yang langsung kalut dalam amarah langsung membunuh putrinya dengan keris dan membuangnya kesungai. Sebelumnya Raden Ayu Putri Ontjat Tondo Wurung berkata “jika darah yang keluar setelah aku dibunuh berwarna putih, dan Ketika jasadku dihanyutkan disungai tidak terbawa arus sungai maka, aku terbukti masih suci.” Dan benar saja apa yang dikatakan oleh putrinya. Sayangnya itu terbukti Ketika beliau sudah terlanjur membunuh anaknya sendiri. Keputusan yang diambilnya begitu terburu-buru beliau memutuskan membunuh putrinya Ketika sedang kalut dalam amarah Lalu untuk mengenang mendiang dibangunlah punden ditempat jasad sang putri dihanyutkan

Kondisi dan situasi sebagian besar museum yang ada di Indonesia belum sepenuhnya mampu menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum (Mufidah, I. 2019). Hal tersebut adalah salah satu akibat museum sepi pengunjung bahkan terdapat anekdot bahwa setidaknya kita pernah mengunjungi museum 2 kali pertama saat masih anak-anak dipaksa untuk mengikuti studi sekolah dan pada saat dewasa saat mengantar anak mengunjungi museum.

Museum juga dinilai membosankan karena penampilan museum terkesan kuno, sehingga pengunjung menjadi kurang nyaman (Paramitasari, 2015). Maka dari itu konsep dari bangunan museum perlu memiliki keunikan atau pengembangan kreatifitas bukan hanya sekedar menampilkan barang koleksi, tetapi dapat memberi kesan dan pesan kepada pengunjung melalui pengalaman ruang yang diciptakan oleh bangunan museum itu sendiri. (Suratmin, 2000) merangkum dalam bukunya museum sebagai wahana Pendidikan sejarah setidaknya memiliki manfaat berupa edukatif dapat menambah wawasan, inovatif menciptakan ide baru bagi pengunjung, dan rekreatif sebagai wahana hiburan untuk sekedar melepas penat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, Dalam upaya melestarikan cagar budaya, serta memberikan edukasi berupa bentuk nyata

untuk generasi selanjutnya ini memerlukan sebuah infrastruktur untuk melindungi sebuah benda atau cagar budaya yang dapat memenuhi kegiatan mengamankan, pameran, dan memanfaatkan benda koleksi, untuk menjadi sarana wisata edukasi bagi masyarakat sesuai Pasal 16 ayat 2 Perda Kabupaten Sidoarjo Nomor 6 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Sidoarjo untuk melestarikan dan merevitalisasi cagar budaya dalam hal ini untuk dimanfaatkan potensi edukasi wisatanya.

Pendekatan yang akan digunakan pada perancangan museum ini adalah pendekatan naratif. Untuk memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung sehingga museum bukan hanya sekedar tempat untuk menampilkan barang koleksi tetapi memiliki kesan seni pada ruangnya dengan menggunakan sense of place yang berkaitan dengan kisah narasi legenda yang beredar di masyarakat sekitar yaitu legenda dari Raden Ayu Putri Ontjat Tondo Wurung yang kisah kematiannya tragis dibunuh oleh ayahnya sendiri.

1.2 Rumusan Permasalahan Dan Tujuan Perancangan

Ditinjau dari permasalahan museum yang ada dilapangan yang belum memiliki bangunan sebagai wadah untuk melestarikan cagar budaya. Ditinjau dari Pasal 16 ayat 2 Perda Kabupaten Sidoarjo Nomor 6 Tahun 2009 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Sidoarjo Dalam upaya menjaga potensi wisata Kawasan lindung menetapkan strategi kebijakan untuk melestarikan dan memanfaatkan potensi sumber daya alam untuk melestarikan dan merevitalisasi cagar budaya. Dilihat dari minat stakeholder setempat seperti perangkat daerah, masyarakat sekitar, dan organisasi budaya yang sangat mendukung adanya museum ini. dan juga persepsi masyarakat saat ini tentang penampilan museum yang terkesan kuno, dan membosankan.

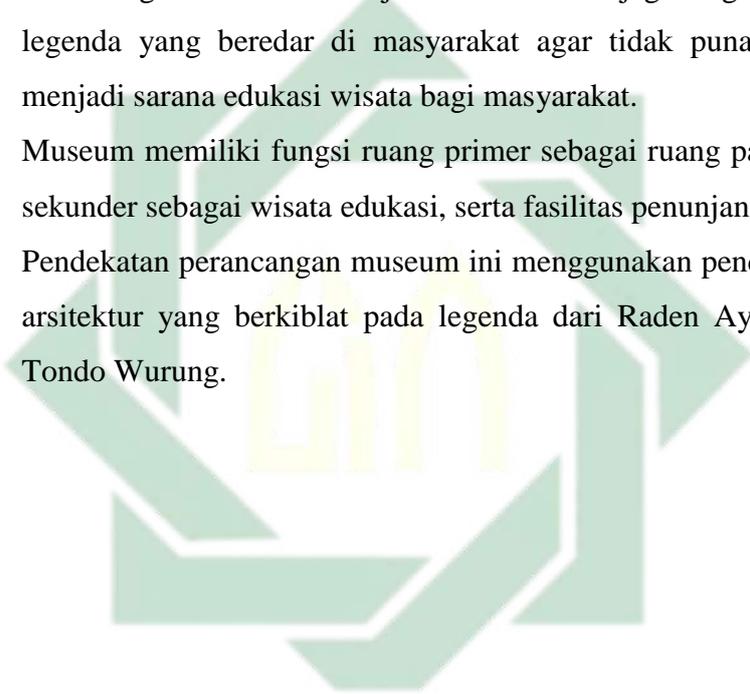
1.3 Tujuan perancangan

Penelitian ini bertujuan melestarikan dan merevitalisasi cagar budaya dalam hal ini untuk dimanfaatkan potensi edukasi wisatanya. Dan juga membuat konsep perancangan museum yang dapat memberikan pengalaman ruang baru bagi pengunjung dengan menggunakan konsep naratif yang berkiblat pada

legenda dari Raden Ayu Putri Ontjat Tondo Wurung. Sehingga menarik minat masyarakat untuk mengunjungi situs sejarah sebagai sarana edukasi wisata.

1.4 Batasan Dan Ruang Lingkup Perancangan

1. Lokasi perancangan museum berada di desa Terung Wetan, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Tepat di depan makam Raden Ayu Putri Ontjat Tondo Wurung.
2. Perancangan museum ditujukan untuk menjaga cagar budaya dan legenda yang beredar di masyarakat agar tidak punah, serta dapat menjadi sarana edukasi wisata bagi masyarakat.
3. Museum memiliki fungsi ruang primer sebagai ruang pameran, fungsi sekunder sebagai wisata edukasi, serta fasilitas penunjang.
4. Pendekatan perancangan museum ini menggunakan pendekatan naratif arsitektur yang berkiblat pada legenda dari Raden Ayu Putri Ontjat Tondo Wurung.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek

Museum kreweng adalah museum yang mewadahi peninggalan sejarah kadipaten terung pada masa majapahit dengan barang koleksi Sebagian besar berupa fragmen yang terbuat dari tanah liat.

2.1.1. Definisi Museum

Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa museum adalah sebuah Gedung yang digunakan untuk memamerkan pameran tetap berupa benda-benda yang memiliki nilai seperti sejarah, seni, ilmu yang mana patut untuk mendapatkan perhatian umum¹. Pengertian yang dikutip oleh Kamus besar Bahasa Indonesia kbbi ini menjelaskan bahwa museum adalah wadah untuk memperlihatkan atau memajang benda-benda yang memiliki nilai ilmu, seni, dan sejarah.

Menurut Pasal 18 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010, disana menjelaskan bahwa museum merupakan Lembaga yang berfungsi untuk mengembangkan, melindungi, dan memanfaatkan benda koleksi yang dapat berupa benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya atau yang bukan cagar budaya, dan mengomunikasikanya kepada masyarakat. Pemaparan tersebut lebih menjelaskan fungsi museum untuk mengabadikan sejarah dengan menjaga keberadaanya untuk generasi mendatang dengan mengomunikasikan kepada masyarakat serta mengembangkan, melindungi dan memanfaatkan benda koleksinya untuk kepentingan edukasi maupun hiburan.

Definisi dan arti kata museum yang telah dipaparkan memiliki arti kata dan penekanan yang berbeda-beda. Intenasional Council of Museum (ICOM) mendefinisikan museum dengan lebih lengkap dikutip dari hasil pertemuan Umum Intenasional Council of Museum (ICOM) ke 22 di Wina Austria pada 24 Agustus 2007 menyatakan bahwa museum adalah Lembaga non profit yang tidak mencari keuntungan dan melayani masyarakat, terbuka untuk umum serta memiliki tugas untuk meneliti, melestarikan, mengumpulkan, memamerkan dan

¹ <https://kbbi.web.id/museum>

menyampaikan informasi mengenai barang koleksi yang dipamerkan baik warisan budaya benda maupun tak benda yang bertujuan untuk Pendidikan, hiburan, maupun penelitian². Pemaparan yang dipaparkan oleh icom ini telah mencakup semua elemen penjelasan mulai dari sifat, tugas, dan tujuan museum serta melengkapi pemaparan sebelumnya baik oleh KBBI maupun Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 pasal 18.

Mengacu pada tiga definisi tersebut maka dapat diartikan bahwa, museum menjadi salah satu lembaga yang menjaga “jati diri” suatu wilayah atau bangsa karena museum menjaga benda-benda warisan budaya yang tak ternilai harganya. Selain itu, museum juga dapat menjadi tempat pembelajaran yang menyenangkan bagi khalayak masa kini maupun generasi mendatang.

Objek perancangan museum di desa Terung Wetan, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur berfungsi untuk menjaga cagar budaya berupa benda koleksi museum serta peninggalan fisik yang telah ditemukan oleh masyarakat sekitar pada tahun 2011 lalu yang sampai saat ini kondisinya belum bisa dikatakan layak. Perancangan museum ini diharapkan dapat menjadi sarana penelitian benda koleksi maupun cagar budaya peninggalan sejarah, edukasi maupun hiburan yang menarik untuk dikunjungi masyarakat dengan mengangkat legenda yang masih melekat pada masyarakat sekitar.

2.1.2 klasifikasi museum

Ditinjau dari peraturan pemerintah nomor 19 tahun 1995 pasal 8 ayat 2 Museum kreweng merupakan jenis museum khusus karena jika dilihat dari jenis benda koleksi pada museum yang hanya berupa satu cabang ilmu saja yaitu fragmen gerabah atau tembikar. Terkait dengan jenis benda koleksi pada museum yang mayoritas berupa fragmen gerabah atau tembikar maka dapat disimpulkan bahwa jenis benda koleksi berupa keramologika yaitu barang pecahan belah yang berasal dari tanah liat yang dibakar.

2.1.3. Fungsi, Fasilitas dan aktivitas

1. Fungsi

² <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

(Moh. Amir Sutaarga, 1998) dalam Pedoman Penyelenggaraan Dan Pengelolaan Museum memaparkan fungsi museum yang bertumpu pada definisi museum menurut ICOM sebagai berikut :

- a. Sebagai wadah untuk mengumpulkan dan melindungi warisan alam dan budaya.
- b. Tempat pengkajian serta dokumentasi.
- c. Konservasi dan preservasi.
- d. menyebarluaskan ilmu atau memberikan edukasi untuk masyarakat umum.
- e. pengenalan dan apresiasi kesenian.
- f. Pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
- g. Memvisualisasikan bukti nyata warisan budaya dan alam.
- h. Dapat digunakan sebagai refleksi pertumbuhan peradaban umat manusia.
- i. membangkitkan rasa ketakwaan dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa.

Dapat digaris bawahi dari pemaparan tersebut bahwa tujuan utama dari perancangan museum adalah melestarikan warisan budaya atau sejarah nenek moyang, dengan memanfaatkan warisan budaya atau sejarah seperti membangun museum kita dapat mendapatkan nilai lebih berupa nilai edukasi serta rekreasi didalamnya.

Terdapat 3 klasifikasi fungsi pada museum kreweng ini yaitu fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi Pendukung sebagai berikut :

Tabel 1.1 Analisis fungsi ruang

Fungsi Primer	Fungsi primer pada museum kreweng terdiri dari fasilitas yang mendukung sarana edukasi, rekreasi, maupun inovasi bagi pengunjung
Fungsi Sekunder	Fungsi sekunder pada museum kreweng terdiri dari fasilitas pendukung sarana pemeliharaan barang peninggalan sejarah serta cagar budaya.

Fungsi pendukung	fungsi pendukung merupakan ruang yang memenuhi kebutuhan pendukung bangunan seperti R. Lavatory, R. Servis dan sebagainya.
------------------	--

(sumber : analisis pribadi, 2021)

Tabel 1.2 Analisis Aktivitas

Aktivitas	Fasilitas	pelaku
Fungsi primer		
Mengamati dan menikmati suasana museum maupun benda koleksi yang tersedia	Museum	Pengunjung, staf edukator
Seminar, pertunjukan seni.	Auditorium	Pengunjung, staf
Menjual makanan, membaca buku sambil menikmati makanan yang tersedia	Café-perpustakaan	Pengunjung, karyawan cafe
Fungsi sekunder		
Menyimpan barang koleksi sementara, melakukan perbaikan pada barang yang rusak.	Laboratorium konservasi	Staff pengelola museum
Tempat menyimpan barang koleksi	Gudang penyimpanan barang koleksi	Staff pengelola museum
Kegiatan pengelolaan, penataan pameran, pemasaran, dan pengelola keuangan.	r. kantor pengelola	Staff pengelola museum
Fungsi pendukung		
Jual-beli souvenir, mengamati museum.	Toko Souvenir	Pengunjung & karyawan toko
Ibadah	musholla	Seluruh pengguna bangunan
Istirahat, menyimpan barang staff kebersihan	R. Staff Kebersihan	Staff Kebersihan
Menjaga keamanan, istirahat	Pos Satpam	Satpam
Kebutuhan membersihkan diri, dan buang air.	Lavatory	Seluruh pengguna bangunan
Pengecekan mekanik dan elektrik	R. ME	Teknisi

(sumber : analisis pribadi, 2021)

2.1.4. Pemrograman Ruang

Dalam menentukan besaran ruang sesuai kebutuhan masing-masing maka perhitungan menggunakan pertimbangan kapasitas, standar ruang dan perkiraan sirkulasi yang digunakan. Perhitungan ruang ini mengacu pada

1. Data Arsitek – Ernest Neufert, 1980 (disingkat D.A)
2. Time Saver Standard for Building Types – Joseph de Chiara and John Honlock Callender, 1983 (T.S.S)
3. Asumsi (AS)

Sehingga diperoleh kebutuhan ruang sebagai berikut :

Tabel 1.3 Analisis kebutuhan ruang

N O	RUANG	SU MB ER	STANDAR	KAPASITAS	SIR KU LAS I	LUAS (m ²)
FUNGSI PRIMER (SARANA STUDI, REKREASI, INOVASI)						
1	Loket tiket	DA	3 m ² /org	2 loket	20%	7.2 m ²
2	R. Antrian	DA	0,28m ² /org	50		14 m ²
3	Lobi	DA	0.65 m ² /org	150	150 %	112,12 5 m ²
4	Museum	A.S				643
5	Auditorium	A.S	4. Panggung, 5. R. Pengisi Acara 6. R. Control 7. Tempat Penonton.	Kapasitas 100 orang = 8. Panggung=9x 4=36 m ² 9. R. Pengisi Acara=9 m ² 10. R. Control =9 m ² 11. Tempat Penonton= 122m ²		176 m ²
6	Openspace temporer exhibition	A.S	12. 30 Panel pameran	Kapasitas 50 orang		150 m ²

7	Toilet wanita	A.S	13. 3toilet 14. 2wastafel	Kapasitas 5 orang 15. 2toilet =3x(1,5x1,5)=6,75m ² 16. 2wastafel =2,25 m ²		10 m ²
8	Toilet pria	A.S	17. 3toilet 18. 2 wastafel 19. 2 urinal	Kapasitas 5 orang 20. 3toilet =3x(1,5x1,5)=6,75m ² 21. 2wastafel =2,25 m ² 22. 2 urinal =2x(1,5x1)=3 m ²		12 m ²
FUNGSI SEKUNDER (PEMELIHARAAN & PENGELOLA)						
1	Loading dock	A.S	23. 1truk 24. Bongkar muat	25. 1 Truk =(3x8)x60% =38,4 m ² 26. Bongkar muat=6 m ²		47,4 m ²
2	R. Staff register koleksi	A.S	27. 1 meja, 4 kursi 28. 1 lemari	Kapasitas 4 orang 29. 1 meja, 2 kursi = 8m ² 30. 1 lemari =1m ²	40%	12,6 m ²
3	Laboratorium konservasi	A.S	31. Penyimpanan Sementara 32. R. Konservasi	33. Penyimpanan sementara = 3rak = 3x2x1=6 m ² 34. 2 lemari =2m ² 35. R. konservasi = 1 set meja diskusi=4 m ²	60%	19,2m ²
4	R. Penyimpanan benda koleksi	A.S	36. 3rak 37. 1 lemari	38. 3rak = 3x2x1=6 m ² 39. 1 lemari =2m ²	200 %	24m ²
5	Lobi kantor	A.S	40. 1 set mini sofa & meja =4m ²	2 set mini sofa =8m ²	60%	12,8 m ²
6	R. Kepala museum	A.S	41. 1 set meja & 2kursi kerja	Kapasitas 1-4 orang 44. 1 meja kerja, 2 kursi = 2m ²	40%	6,3 m ²

			42. 1set mini sofa 43. lemari	45. 1set mini sofa & meja =1,5m ² 46. Lemari=1m ²		
7	R. Staff humas	A.S	47. 1 set meja & 2kursi kerja 48. lemari	Kapasitas 1-2 orang 49. 1meja & 2kursi kerja = 2 m ² Lemari=1m ²	40%	4,2m ²
8	R. Staff administrasi	A.S	50. 3 set meja & kursi kerja	Kapasitas 3 orang 51. 3 set meja&kursi kerja = 6 m ²	40%	8,4m ²
9	R. Staff kurator	A.S	52. 3 set meja & kursi kerja	Kapasitas 3 orang 53. 3 kursi kerja&1 meja kerja = 6 m ²	40%	8,4m ²
10	R. Staff preparator	A.S	54. 3 set meja & kursi kerja	Kapasitas 3 orang 55. 3 set meja&kursi kerja = 6 m ²	40%	8,4m ²
11	R. Staff edukator	A.S	56. 3 set meja & kursi kerja	Kapasitas 3 orang 57. 3 set meja&kursi kerja=6 m ²	40%	8,4m ²
12	R. Staff konservator	A.S	58. 2 set meja & kursi kerja	Kapasitas 2 orang 2 set meja&kursi kerja =4 m ²	40%	5,6m ²
13	R. Rapat	A.S	2 m ² /orang	20 orang		40 m ²
14	Toilet wanita	A.S	59. 2toilet 60. 2wastafel	Kapasitas 4 orang 61. 2toilet =2x(1,5x1,5)=4,5m ² 62. 2wastafel =2,25 m ²		6,75 m ²
15	Toilet pria	A.S	63. 2 toilet 64. 2 wastafel 2 urinal	Kapasitas 4 orang 65. 2toilet =2x(1,5x1,5)=4,5m ²		9,75 m ²

				66. 2 wastafel =2,25 m ² 67. 2 urinal =2x(1,5x1)=3 m ²		
FUNGSI (PENDUKUNG & SERVIS)						
1	Toko souvenir	TSS / A.S	68. T. Belanja Standar =1,6m ² /Orang 69. Peninggalan fisik & sumur peninggalan	Kapasitas 50 orang 70. T. belanja =1,6x50=80 m ² 71. Peninggalan fisik & sumur peninggalan = 85,125 m ² 72. Kasir=2x2=4 m ² 73. Gudang =6m ²	20%	193,125 m ²
2	Cafe-library	DA	<ul style="list-style-type: none"> • Rak buku • R. Makan 2m²/org • Kasir 2m²/org 74. Dapur 2m ² /org	<ul style="list-style-type: none"> • R. Makan =100x2m²/org=120 m² • Kasir =2x2m²/org=4m² Dapur =2x2m²/org=4 m² 	20%	153,6 m ²
3	Gudang barang	DA				9m ²
4	R. Staff kebersihan	A.S	75. Loker 76. Kursi Panjang Gudang peralatan	Kapasitas 18 orang 77. Loker =15x(0,4x0,4)=2.4 m ² 78. Kursi Panjang =0,2025x18= 3.1 m ²	20%	6,525 m ²
5	Pos satpam	A.S	79. 3 m ² /orang	2	20%	7,8 m ²
6	R. Me	AS	80. r. trafo & genset r. kontrol	81. R. panel listrik & genset =4 m ² 82. T. sampah=9 m ²		13 m ²
7	Parkir pengunjung	A.S		83. p. mobil=30 =30x(2,4x5,5)=396	60%	1.132,8 m ²

				84. p. sepeda motor=65 =65x(1x2,2)=143 85. p. bus=4 =4x(2,6x10)=104		
8	Parkir pengelola	A.S		86. p. mobil=7 =7x(2,4x5,5)=132 87. p. sepeda motor=20 =20x(1x2,2)=26,4	60%	253,44 m ²

(sumber : analisis pribadi, 2021)

Dari perhitungan tabel diatas diperoleh total kebutuhan ruang pada museum sebagai berikut:

Tabel 1.4 Jumlah Kebutuhan Ruang

FUNGSI	TOTAL
FUNGSI PRIMER	1,429.125 m ²
FUNGSI SEKUNDER	222.2 m ²
FUNGSI PENDUKUNG	1,769.29 m ²
TOTAL LUASAN BANGUNAN	3,420.615 m ²

(sumber : analisis pribadi, 2021)

2.2 Tinjauan Lokasi Rancangan

2.2.1. Gambaran Umum Site

Tapak eksisting museum berada di Terung Wetan, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur tepatnya di lahan mbah sahuri yang sekaligus penemu peninggalan fisik yang diduga dari era majapahit di lahan kepemilikannya dengan dibantu beberapa Lembaga organisasi pecinta budaya yaitu lakon jagad. Setelah pertimbangan ukuran luas tapak eksisting yang kurang mencukupi kebutuhan ruangan, maka site museum dipindah di sebelah makam raden ayu ontjat tondho wurung

yang legendanya menjadi potensi untuk perancangan ini karena makamnya masih ramai dikunjungi para peziarah.

Makam raden ayu ontjat tondho wurung juga digunakan sebagai bagian dari penutup museum yaitu sebagai bukti fisik jejak kehidupan raden ayu yang legendanya dimasukan kedalam naratif museum.

Batasan area tapak :

Tapak pertama :

88. Utara berbatasan dengan sungai dan pemukiman warga

89. Barat dan timur berbatasan dengan sawah

90. Selatan berbatasan dengan makam raden ayu putri dan pemukiman warga.

Tapak kedua :

91. Utara berbatasan dengan makam raden ayu putri

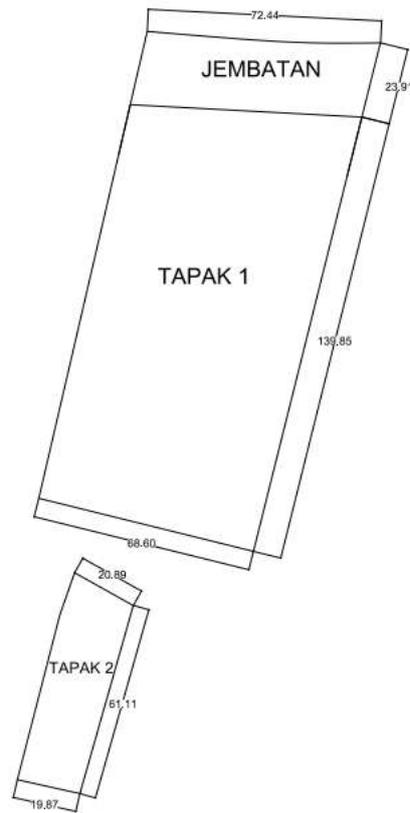
92. Barat dan timur berbatasan dengan pemukiman warga

93. Selatan berbatasan dengan pemukiman warga.



Gambar 1.3 sekitar tapak

(sumber : analisis pribadi, 2021)



Gambar 1.4 Ukuran Tapak

(sumber : analisis pribadi, 2021)

2.2.2. Peraturan Daerah

Peraturan mengenai penggunaan lahan di wilayah sidoarjo diatur dalam perda kabupaten sidoarjo nomor 1 tahun 2019 tentang Rencana Detail Tata Ruang Dan Peraturan Zonasi Bagian Wilayah Perkotaan Sidoarjo Tahun 2019–2039 memiliki ketentuan sebagai berikut :

Site pertama :

KDB maksimum 70% = 70% x 9.489,91 m² = 6.642,937 m²

KLB maksimum 1,4 = 1,4 x 9.489,91 m² = 13,285.874 m²

KDH minimal 10% = 10% x 9.489,91 m² = 9.48,991 m²

GSB = 5m

Site kedua :

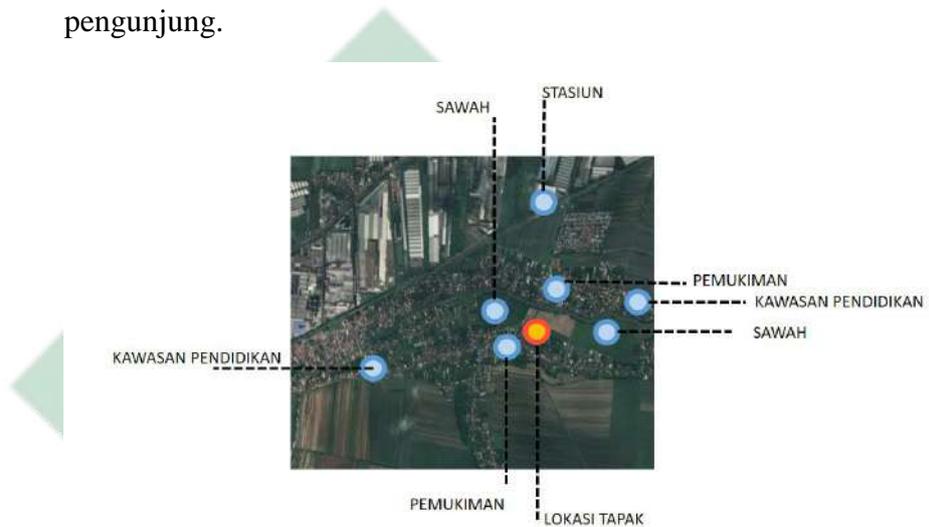
KDB maksimum 70% = 70% x 1.316,15 m² = 921.305 m²

KLB maksimum 1,4 = 1,4 x 1.316,15 m² = 1.842,61m²

KDH minimal 10% = 10% x 1.316,15 m²=1.31,615 m²
GSB = 5m

2.2.3. Potensi Site

Selain berada di dekat situs peninggalan lokasi site juga memiliki suasana yang tenang karena saat ini diapit oleh persawahan serta dekat dengan pemukiman dan kawasan pendidikan yang mana merupakan target tujuan museum sehingga dapat menjangkau pengunjung.



GAMBAR 1.5 Jangkauan Terdekat Tapak

(Sumber : Analisis pribadi,2022)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

PENDEKATAN (TEMA) DAN KONSEP RANCANGAN

3.1 Pendekatan Tema Rancangan

3.1.1. Pendekatan Arsitektur Naratif

Menurut kbbs naratif adalah prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian yang bersifat menguraikan atau menjelaskan suatu cerita³. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa cerita dan narasi saling berhubungan. Cerita adalah sebuah subjek sedangkan narasi adalah pemaparan tentang apa dan bagaimana cerita tersebut diungkapkan.

Menurut (Tissink, 2016:20) dalam membuat narasi dibutuhkan dua komponen yaitu waktu dan ruang sebagai penjelasnya agar lebih mudah ditangkap oleh pembaca. Dalam konteks ruang inilah arsitektur dan narasi bertemu memberikan kesan kepada penikmatnya. Dari pemaparan tersebut diketahui bahwa komponen pendukung narasi membutuhkan objek atau visualisasi yang dalam konteks arsitektur dapat berupa ruang maupun bangunan.

Berikut adalah prinsip tata cara memasukan narasi kedalam pengalaman ruang menurut (Tissink, 2016:21-27):

1. Linking

Dengan menghubungkan lingkungan dan identitas melalui narasi, kejadian, cerita, dan memori seseorang dapat merasakan koneksi terhadap suatu kejadian yang akan disampaikan oleh desainer pada lingkungan atau ruangan yang dikunjungi.

2. Structuring

Narasi juga dapat berperan menambahkan kerangka cerita terhadap sebuah pengalaman ruang. Dengan menambahkan kerangka cerita, maka perancang dapat menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik suatu bangunan yang dapat menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita yang telah dirangkai.

3. Framing

³ <https://kbbsi.web.id/naratif>

Peran yang ketiga perancang dapat memanipulasi persepsi pengunjung dengan membentuk representasi dan framing terhadap ruang dan waktu untuk membuat pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung.

Berdasarkan pemaparan tisingk terkait peran narasi pada sebuah ruangan , bangunan atau lingkungan dapat diketahui bahwa dengan menghubungkan sebuah cerita pengunjung dapat merasakan sebuah koneksi akan sebuah kejadian tersebut, cerita yang telah ditetapkan dibuatkan kerangka cerita untuk menentukan program, kebutuhan ruang, serta bentuk fisik bangunan dengan menyesuaikan proses dan pengalaman ruang berdasarkan alur cerita yang telah dirangkai dan juga dapat menambahkan manipulasi persepsi terhadap ruang dan waktu untuk membuat pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung.

Terdapat 2 aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif yang dikutip dari (Clarke, 2012:14&16) sebagai berikut :

1. Spatial intelligence

Menurut Baudrillard yang dikutip dari proyek penelitian Amanda Clarke tentang spatial experience narrative and architecture. Arsitektur dan ruang spasial sebenarnya saling berkaitan dengan pemikiran kita melalui kombinasi, persepsi serta pengalaman kita untuk menciptakan ruang yang dibentuk oleh pengetahuan pribadi, memori, serta keadaan pikiran kita.

2. Temporality, Memory & sequence

Cerita dan arsitektur berhubungan dengan waktu, tempat, kenangan atau memori yang tersimpan disana. Dengan penciptaan alur cerita yang dirangkai oleh perancang melalui pengalaman ruang memudahkan pengunjung untuk memahami apa yang akan disampaikan oleh perancang.

Dapat diambil kesimpulan dari pembahasan diatas mengenai aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif adalah penataan ruang yang tepat menggunakan komposisi waktu, tempat, kenangan

dan memori menciptakan alur cerita yang jika diterapkan pada sebuah ruangan akan menghasilkan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung. Pengunjung dapat merasakan kejadian atau alur cerita yang ingin disampaikan oleh perancang melalui pengalaman ruang yang tercipta.

3.1.2. Legenda Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung

Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung ini merupakan putri bungsu dari Adipati Husein yang pada saat itu diberi kepercayaan untuk menjadi adipate terung saat majapahit berjaya. Legendanya terus dikenang masyarakat karena kisah kematiannya yang tragis dibunuh oleh ayahnya sendiri. Sampai saat ini makamnya masih ramai dikunjungi oleh masyarakat untuk berziarah.

Kisah tragis itu bermula dari sang putri yang meminjam pisau dari seorang pria untuk memotong bunga. pria tersebut berpesan untuk jangan memangku pisaunya. Mungkin karena kelalaian sang putri berakhir memangku pisau tersebut. Perut sang putri tiba-tiba membesar. Ayahnya yang tau kejadian tersebut merasa malu dan kalut dalam amarah bergegas membunuh anaknya karena diduga berzina. Sang putri sempat berkata jika ia dibunuh dan darah yang keluar dari tubuhnya berwarna putih, dan jasadnya Ketika dibuang kesungai tidak terbawa arus sungai, makai a tidak terbukti bersalah, dan benar saja itu terjadi. Ayahnya merasa bersalah untuk mengenang sang putri dibangun punden ditempat jasad sang putri dibuang kesungai.

3.2 Integrasi Keislaman

Nilai keislaman dalam perancangan museum ini dapat diambil dari beberapa ayat alquran Qs. Ar-rum[30] : 42 sebagai berikut :

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلُ ۗ

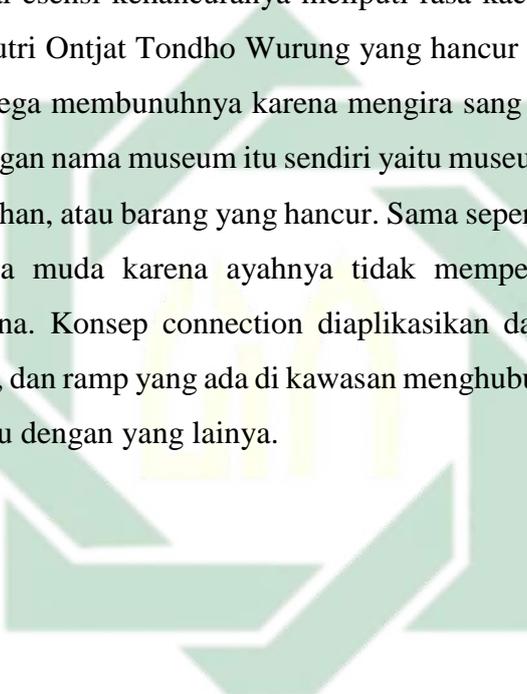
Arti : “Katakanlah: Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana (akibat) orang-orang yang terdahulu.”(Qs. Ar-rum [30] : 42)

Kata yang selaras dengan perancangan museum kreweng Pada Qs. Ar-rum ayat 42 ini adalah “perhatikanlah bagaimana akibat orang-orang terdahulu” yang mana menghimbau umat manusia untuk mempelajari sejarah

atau nilai kejadian yang terjadi pada umat terdahulu. Dalam konteks perancangan ini selaras dengan fungsi museum yaitu menjadi refleksi untuk masyarakat dimasa depan.

3.2 Konsep Rancangan

Konsep perancangan museum kreweng ini menggunakan konsep “connection” yang akan menghubungkan narasi legenda kedalam bangunan yaitu dari nilai esensi kehancurannya meliputi rasa kacau dan sedih dari kisah Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung yang hancur karena amarah ayahnya sendiri yang tega membunuhnya karena mengira sang putri telah berzina. Hal ini selaras dengan nama museum itu sendiri yaitu museum kreweng yang berarti fragmen, pecahan, atau barang yang hancur. Sama seperti hidup sang putri yang hancur dimasa muda karena ayahnya tidak mempercayai bahwa ia tidak melakukan zina. Konsep connection diaplikasikan dalam bentuk skybridge, atau jembatan, dan ramp yang ada di kawasan menghubungkan antara bangunan atau ruang satu dengan yang lainnya.

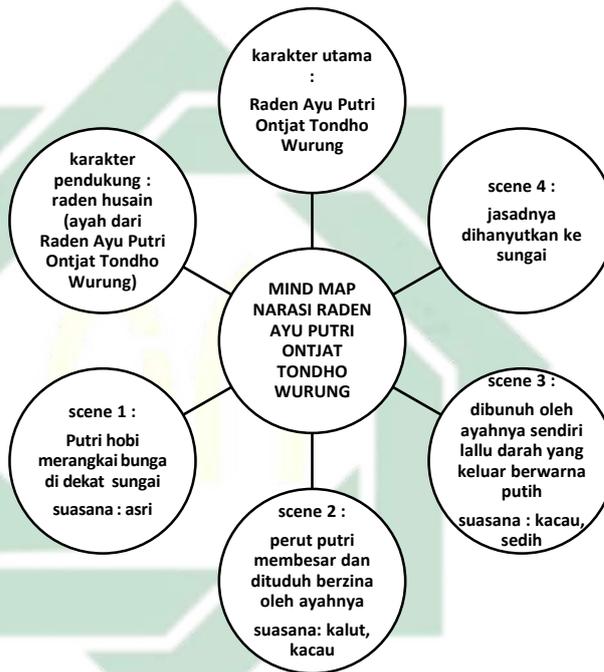


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV HASIL RANCANGAN

4.1 Perancangan Arsitektur

Berdasarkan hasil dari analisis sebelumnya meliputi linking, structuring serta framing yaitu tahapan dari pembuatan pendekatan narasi arsitektur dari narasi Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung dengan menggunakan konsep connection yang akan menghubungkan narasi legenda kedalam bangunan dan juga ruangan yang ada didalamnya. serta pemrograman ruang maka dihasilkan perancangan museum konsep pemikiran seperti berikut :



4.1.1 Perancangan Bentuk Tapak

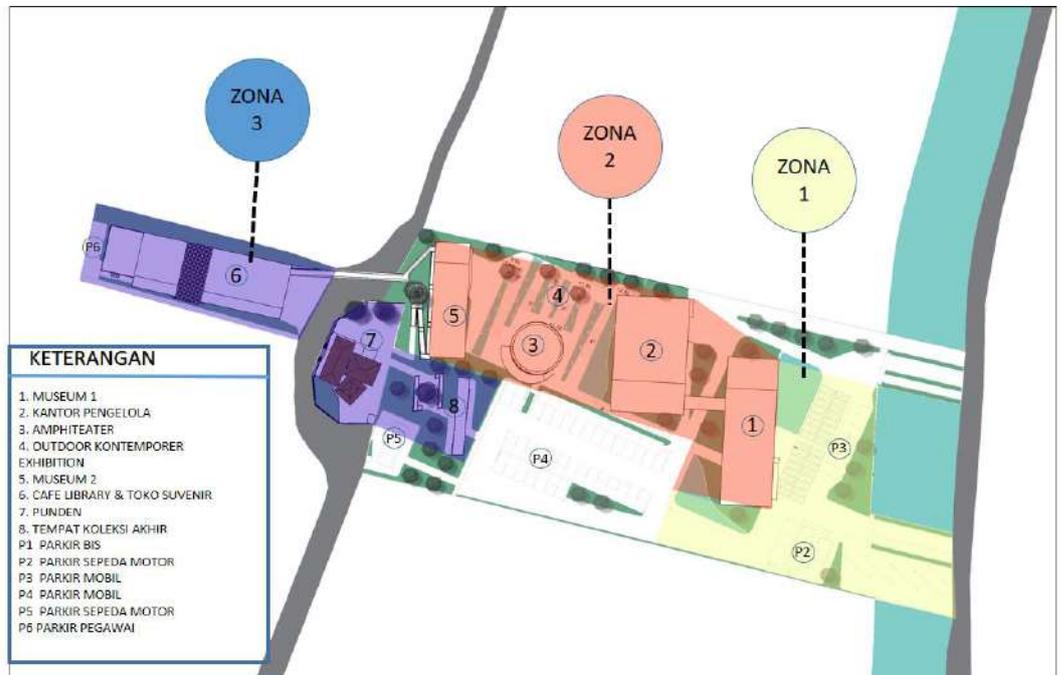
a. Zonasi

Lokasi perancangan museum kreweng berada di Terung Wetan, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur tepatnya di dekat makam Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung maka dari itu pendekatan naratif menggunakan legenda dari kisah raden ayu putri ontjat tondho wurung yang mana berasal dari periode kerajaan dan juga lokasi yang sama dengan barang koleksi.

Zonasi terbagi menjadi 3 zona. Zona pertama adalah zona yang menceritakan tentang awal mula sebelum kejadian raden ayu putri ontjat tondho wurung yang memiliki hobi merangkai bunga di dekat sungai yang asri. Dimana disungai tersebut didominasi oleh elemen vegetasi dan juga air yang terasa asri.

Zona selanjutnya adalah zona terjadinya tragedi dimana akan menampilkan rasa kekacauan dan juga kesedihan didalam ruangnya.

Pada zona ketiga terdapat jembatan yang menghubungkan antara lokasi satu dan dua. Jembatan tersebut seperti menghubungkan antara masa lampau yang kelam ke masa dimana diperlihatkannya benda peninggalan yang tidak dibawa ketika meninggal



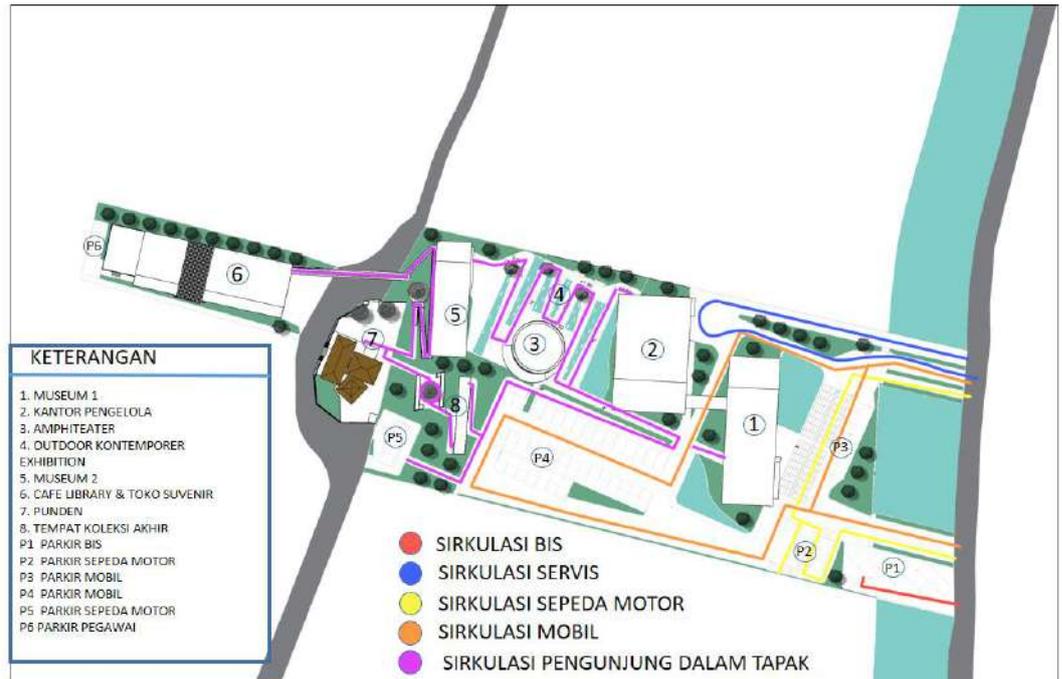
Gambar 1.6 Zonasi

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

b. Aksesibilitas dan sirkulasi

Terdapat dua jalan yang bisa diakses menuju tapak jalan pertama yang lebih lebar terletak di depan tapak sehingga Akses kendaraan besar seperti mobil, bis, dan juga truk melewati jalan besar yang berada di depan museum, sedangkan jalan yang berada dibelakang tapak yang ukurannya lebih kecil hanya bisa diakses oleh pengendara motor.

Sirkulasi pengunjung dibuat menerus mengikuti ruangan yang ada untuk melihat pameran barang koleksi. Sirkulasi servis juga dibedakan terdapat tempat untuk loading dock yang berhenti tepat di depan Gedung pengelola



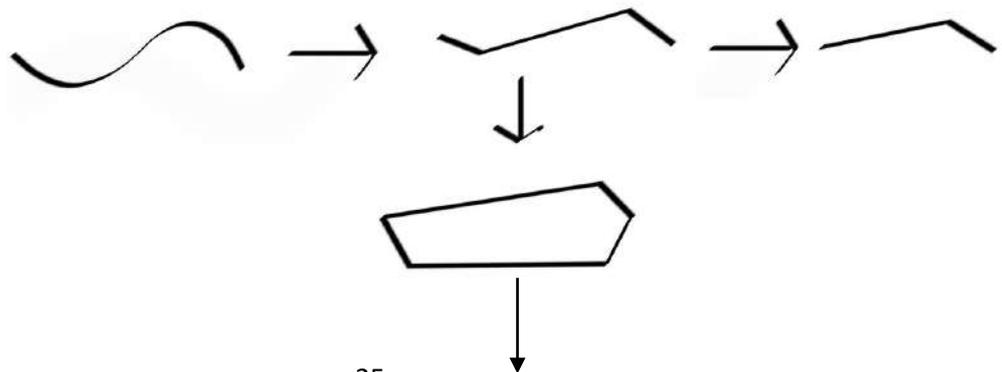
Gambar 1.7 Sirkulasi

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

4.1.2 perancangan bangunan

a. Bentuk bangunan

Ide bentuk bangunan berasal dari air yang mana elemen tersebut adalah tempat yang sering dikunjungi oleh putri raden ayu ontjat tondho wurung dan sekaligus menjadi tempat peristirahatan terakhir Ketika dia dihanyutkan. Bentuknya dibuat kaku, tidak fleksibel dan untuk menggambarkan kekacauan dan terlihat dinamis jika dilihat dari keseluruhan bangunannya. Bentuk atap dan juga dindingnya yang miring menambahkan kesan kacau dan mengintimidasi pengunjung yang berada didalamnya

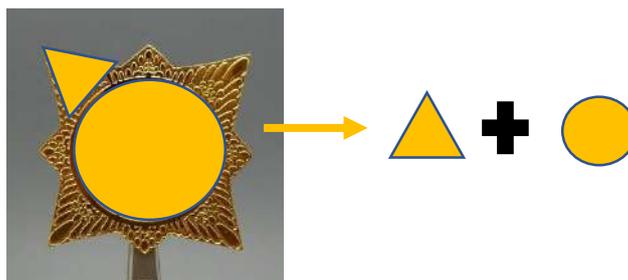




GAMBAR 1.8 Ide Bentukan
(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

b. Ornamen fasad

Material bangunan banyak menggunakan bata dan aci expose untuk menggambarkan barang koleksi yang ada dimuseum tersebut yang Sebagian besar terbuat dari keramik tanah liat dan juga potongan batu-batuan seperti umpak, cowek dan lain sebagainya. Ide bentuk ornament pada fasad berasal dari elemen geometri pada lambang surya majapahit yaitu segitiga dan lingkaran dimana terdapat 16 segitiga pada lambang tersebut dan juga mengambil unsur lengkung dari lingkaran sehingga tercipta ornament seperti gambar berikut :



Gambar 1.9 Surya Majapahit
(Sumber : Analisis Pribadi,2022)



Gambar 1.10 Eksterior Bangunan
(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

4.1.3 Perancangan ruang atau interior

Konsep pada interior ruangan menceritakan tentang legenda terjadinya tragedi yaitu saat raden ayu putri ontjat tondho wurung dituduh berzina lalu dibunuh oleh ayahnya sendiri. Perancangan narasi pada interior sebagai berikut :

Sebelum memasuki lobi pengunjung yang masuk dari arah belakang museum melewati ruangan koridor dengan tembok yang miring sehingga menciptakan rasa tidak nyaman, takut dan tidak seimbang



Gambar 1.11 Interior Bangunan
(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

a. Lobi

Saat pengunjung memasuki lobi terdapat perasaan kacau saat melihat ramp yang tidak beraturan dan saat melewati ramp pengunjung akan merasakan was-was karena jalur ramp yang cross dengan sirkulasi yang berada dibawahnya.

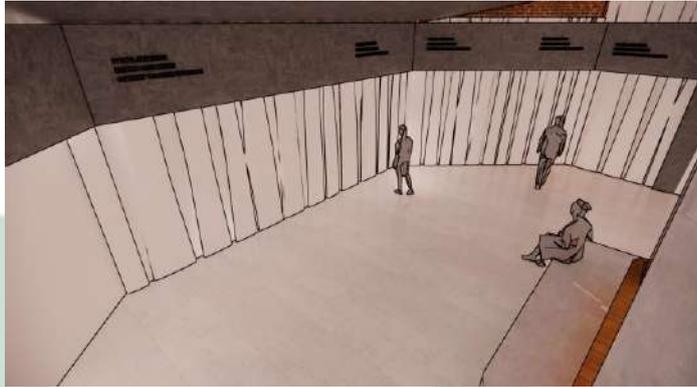


Gambar 1.12 Interior Bangunan

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

b. Ruang panel sejarah

Pada ruangan panel sejarah ini didominasi oleh warna putih terdapat kain putih membentak disekitar panel teks sejarah yang akan memberikan perasaan duka seperti mengingat ingatan lampau yang buruk.



Gambar 1.13 Interior Bangunan

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

c. Ruang koleksi pecahan keramik

Pada ruangan koleksi pecahan keramik terdapat tiang-tiang dan barang koleksi yang tidak beraturan memberikan rasa kacau saat melewati ruangan tersebut. Ruang ini menggambarkan perasaan Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung Ketika perutnya membesar dan dituduh oleh ayahnya sendiri telah berzina



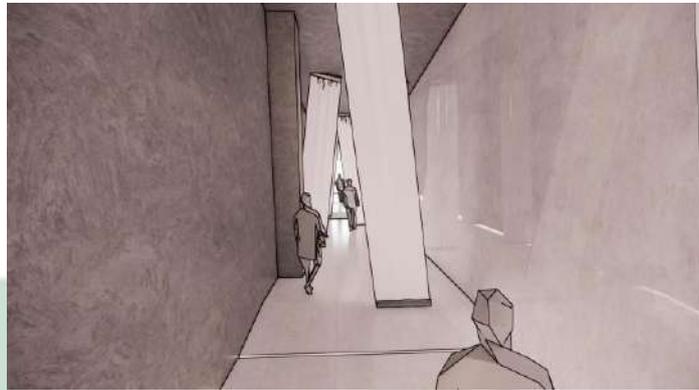
Gambar 1.14 Interior Bangunan

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

d. Ruang kain putih

Pada ruangan kain putih banyak kain putih yang dipasang tidak beraturan terbentang setinggi ruangan memberikan rasa duka dan kacau. Kain-kain tersebut juga sekaligus berguna menutupi pandangan

pengunjung dari dalam keluar maupun dari luar kedalam. Menggambarkan Ketika Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung dibunuh oleh ayahnya sendiri dan tepat setelah itu darah yang keluar berwarna putih. Pada ruangan ini juga terdapat elevasi turun yang menggambarkan penurunan elevasi dari daratan keperairan



Gambar 1.15 Interior Bangunan

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

- e. Outdoor temporal exhibition
Setelah melewati ruangan kain putih pengunjung dihadapkan oleh kolam-kolam outdoor temporal exhibition yaitu penggambaran Ketika Raden Ayu Putri Ontjat Tondho Wurung dihanyutkan ke sungai setelah dibunuh.



Gambar 1.16 Interior Bangunan

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

- f. Ruang koleksi batu-batuan
Pada ruangan koleksi batu-batuan ini dibuat tertutup dan terdapat elemen air yang mengalir dari pipa yang terletak diatas diantara ramp agar pengunjung merasakan rasa seperti tenggelam dalam air



Gambar 1.17 Interior Museum 2

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

g. Skybridge

Pada jembatan penghubung ini terdapat tutupan yang cukup massif dengan lubang di atasnya menggambarkan kehampaan setelah tragedi yang telah menghilangkan nyawa putri kandungnya sendiri jembatan ini mengantarkan pengunjung menuju tempat peristirahatan.



Gambar 1.18 Skybridge

(Sumber : Analisis Pribadi,2022)

h. Cafe library dan toko souvenir, makam, dan museum terakhir

Pada bangunan ini berisi aktivitas istirahat seperti makan, duduk sambil menikmati peninggalan fisik yang diduga dari era Majapahit tersebut. Pada bangunan ini hingga museum terakhir pengunjung seperti merasa melihat peninggalan benda yang tidak dibawa saat meninggal.



Gambar 1.19 Interior Cafe Library Dan Toko Souvenir
(Sumber : Analisis Pribadi,2022)



Gambar 1.20 Museum akhir
(Sumber : Analisis pribadi,2022)



Gambar 1.21 Interior Cafe library dan Toko souvenir
(Sumber : Analisis pribadi,2022)

4.1.4 perancangan bangunan pendukung

Amphiteater untuk menggelar pagelaran seni dan juga seminar edukasi



Gambar 1.22 perspektif amphiteater

(Sumber : Analisis pribadi,2022)

4.2 perancangan struktur

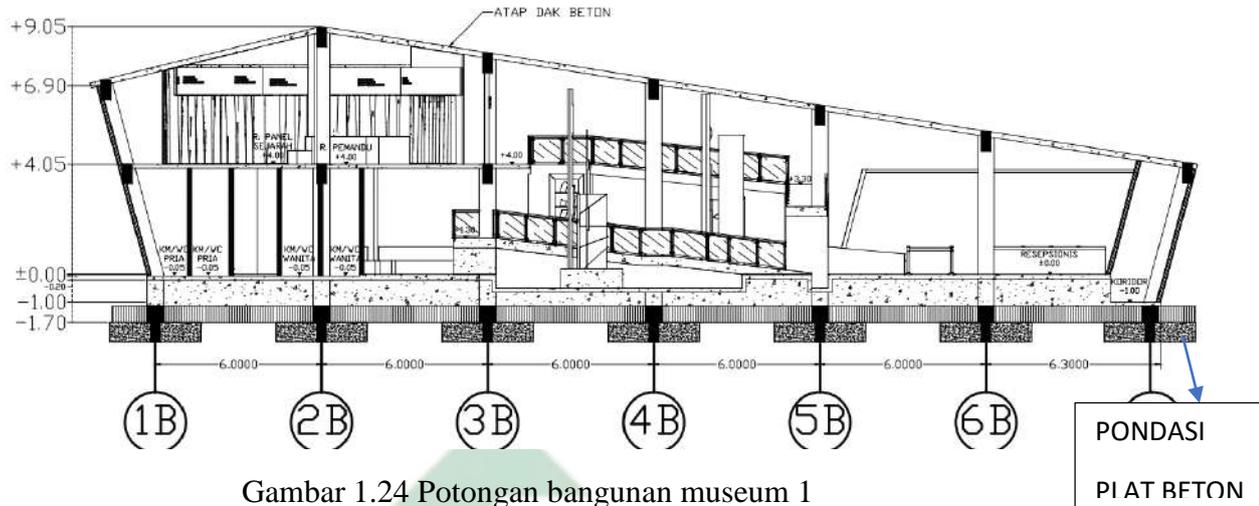
4.2.1 struktur Gedung museum kreweng

Atap pada bangunan museum kreweng ini menggunakan beton karena bentangnya tidak terlalu lebar dan juga Karena bangunan pada museum kreweng ini hanya terdiri dari 2 lantai dan tergolong bangunan komersil maka pondasinya menggunakan pondasi tapak. Tembok yang miring menggunakan bata pabrikan dengan tulangan 1cm.



Gambar 1.23 Bata Pabrikasi

(Sumber : Analisis pribadi,2022)

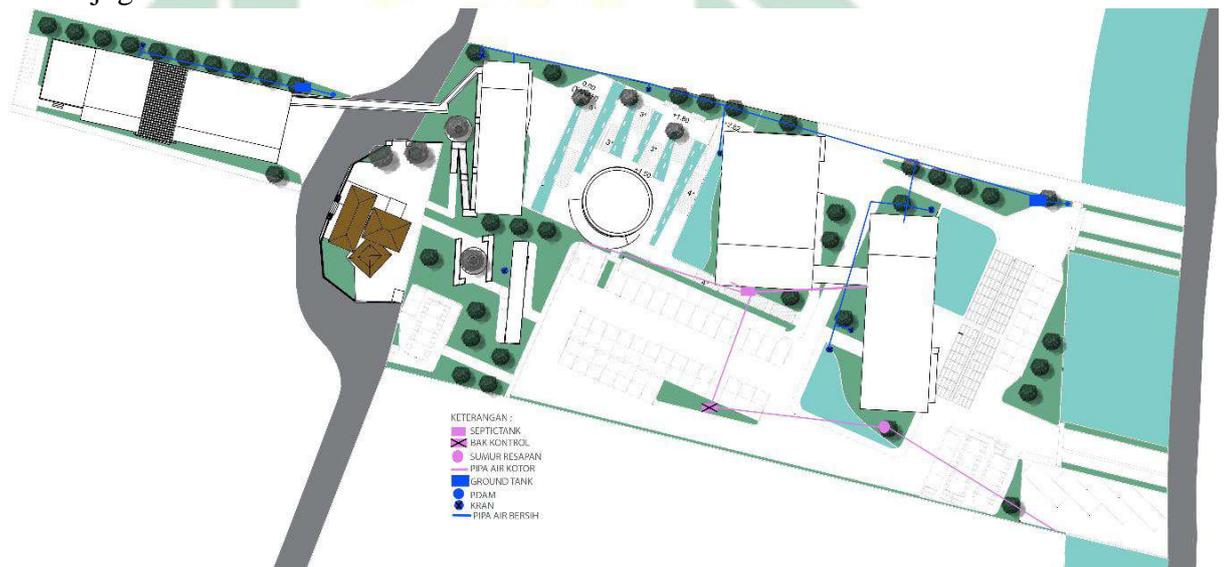


Gambar 1.24 Potongan bangunan museum 1
(Sumber : Analisis pribadi,2022)

4.3 perancangan utilitas

4.3.1 Perancangan Utilitas Air

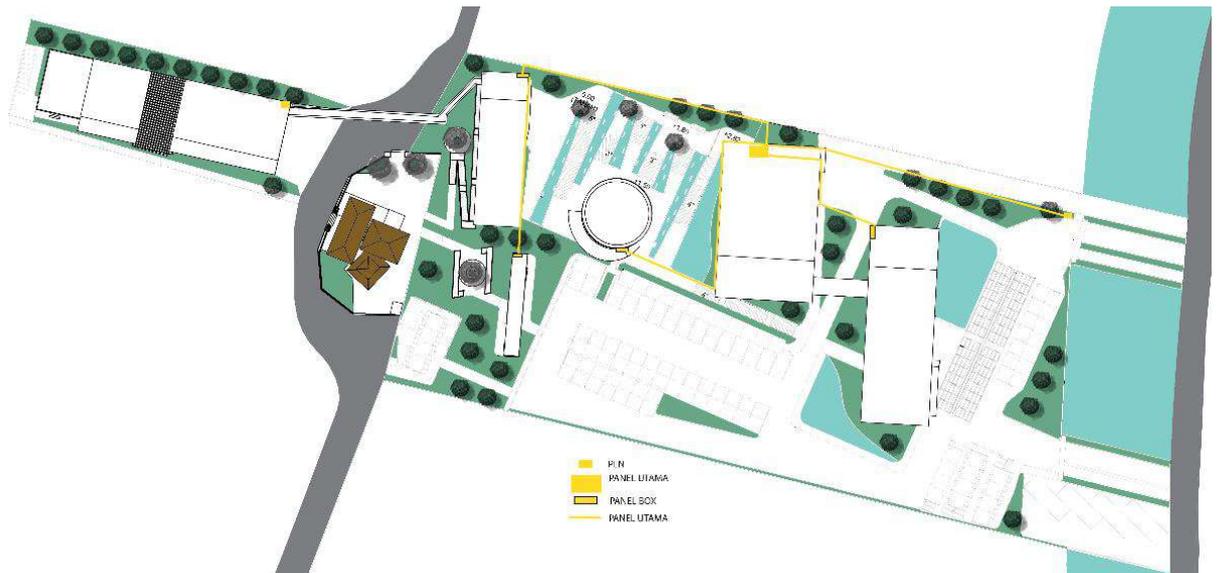
Sumber air menggunakan air dari pdam yang akan disalurkan ke kran dan juga kolam



Gambar 1.25 Utilitas air
(Sumber : Analisis pribadi,2022)

4.3.2 Perancangan kelistrikan

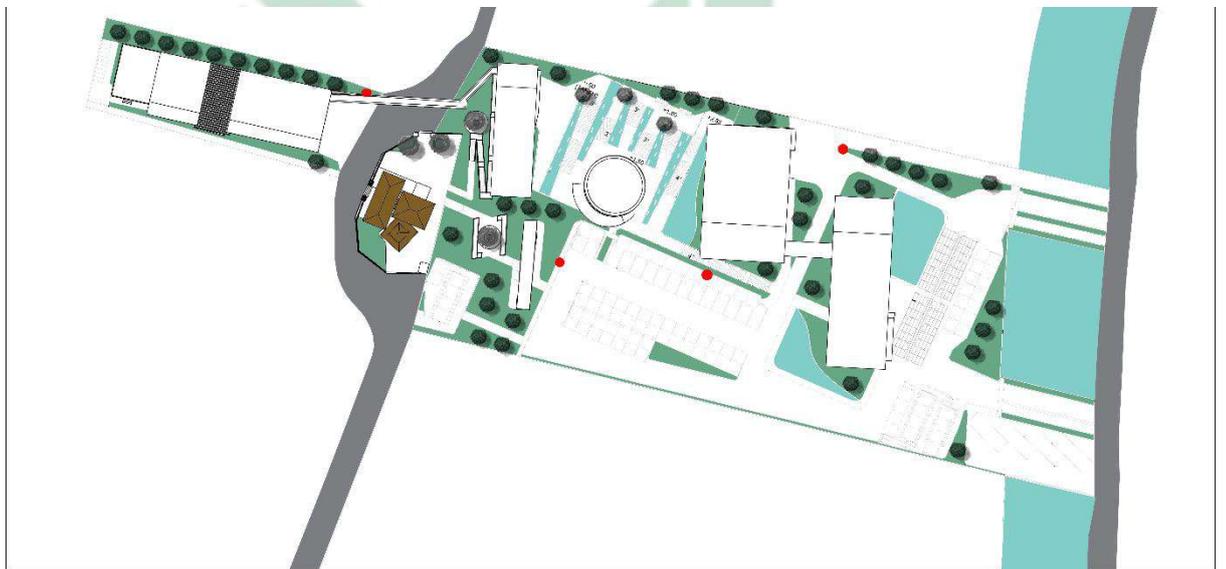
Sumber listrik menggunakan PLN dan juga genset untuk antisipasi mati lampu



Gambar 1.26 Utilitas Listrik
 (Sumber : Analisis pribadi,2022)

4.3.3 sistem kebakaran

Pada tapak menggunakan system hydrant untuk mencegah kebakaran dengan jarak 31m antara hydrant



Gambar 1.27 Utilitas Kebakaran
 (Sumber : Analisis pribadi,2022)

BAB V KESIMPULAN

Banyaknya jumlah warisan sejarah yang ada di Indonesia sebaiknya dibarengi dengan pemberdayaan yang baik sehingga warisan sejarah dapat terus dilestarikan agar tidak punah. Salah satu upaya untuk menjaga sekaligus melestarikan warisan sejarah adalah melalui perancangan museum yang dapat berguna sebagai tempat menyimpan, penjagaan dan memamerkan benda sejarah. Perancangan ini menggunakan pendekatan naratif untuk memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung sehingga museum bukan hanya sekedar tempat untuk menampilkan barang koleksi tetapi dapat memberikan kesan melalui ruangnya

Penerapan pendekatan arsitektur naratif pada perancangan museum kreweng ini menggunakan legenda dari raden ayu putri ontjat tondho wurung yang mana legendanya masih dikenang oleh masyarakat sekitar. Setelah menetapkan narasi sebagai patokan cerita selanjutnya membuat rangkaian cerita atau kejadian yang terjadi pada narasi tersebut selanjutnya melakukan framing yang akan diterapkan kedalam ruangan.

Pembagian zona pada tapak disesuaikan dari rentetan kejadian yang terbagi menjadi 3 masa yaitu masa lampau sebelum terjadinya tragedi, masa saat terjadinya tragedi, dan masa depan atau masa selanjutnya setelah kehidupan. Interior museum juga digunakan sebagai media penyampaian narasi yang mana terdapat rasa kehancuran, kekacauan, kehilangan dan juga kesedihan didalamnya.

Dengan menggunakan pendekatan arsitektur naratif pengunjung bukan hanya melihat barang koleksi, tetapi juga mendapatkan pengalaman ruang yang unik dalam hal ini meliputi perasaan kehancuran, kehilangan dan juga kesedihan. Sehingga diharapkan museum akan menjadi tujuan wisata edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan generasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Clarke, A. (2012). *Spatial Experience Narrative and Architecture*. 14&16.
<http://arch-exhibit.blogspot.com.au/>
- De Chiara, Joseph. 1980. *Time-saver Standards For Building Types* 2nd Edition.
- Moh. Amir Sutaarga. (1998). Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum. *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1997/1998*, 4, 106.
- Mufidah, I. (2019). Potret Museum Di Indonesia. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Neufert, Peter et al. (2012). *Architects Data* Fourth Edition. Iowa. Blackwell Publishing Ltd.
- Paramitasari, A. U. (2015). Studi Persepsi Masyarakat tentang Museum Ideal. *Prosiding Temu Ilmiah IPLBI*, 211–216.
- Suratmin. (2000). *Museum Sebagai Wahana Pendidikan Sejarah*. 3.
- Tissink, F. E. (2016). *Narrative-driven design*. *September*, 20–27.
- Hadi et al. (2020). *STATISTIK KEBUDAYAAN 2021*.
- PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 1995. (1995).
- UU 11 TAHUN 2010. (2010). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2010 TENTANG CAGAR BUDAYA*, 13.
- PERATURAN DAERAH KABUPATEN SIDOARJO NOMOR 6 TAHUN 2009. (2009).
- <https://kbbi.web.id/museum>
- <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>