

**PERANCANGAN *DIGITAL ART MUSEUM* DI KABUPATEN GRESIK
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK**

TUGAS AKHIR



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

Disusun Oleh:

**NAJWA BALQIS
NIM: 09020321042**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Najwa Balqis

NIM : 09020321042

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: "PERANCANGAN *DIGITAL ART MUSEUM* DI KABUPATEN GRESIK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK". 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, 19 Juni 2025

Yang menyatakan,



Najwa Balqis

NIM 09020321042

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : NAJWA BALQIS

NIM : 09020321042

JUDUL : PERANCANGAN *DIGITAL ART MUSEUM* DI KABUPATEN
GRESIK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 05 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1



Oktavi Elok Hapsari, M.T
NIP 198510042014032004

Dosen Pembimbing 2



Noverma, M. Eng.
NIP 198111182014032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Najwa Balqis ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 19 Juni 2025

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I



Oktavi Elok Hapsari, M.T
NIP 198510042014032004

Penguji II



Noverma, M. Eng.
NIP 198111182014032002

Penguji III



Septia Heryanti, S.T., M.T.
NIP 199009142022032002

Penguji IV



Rr Diah Nugraheni Setyowati, M.T
NIP 198205012014032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya



Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd.
NIP 196507312000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Najwa Balqis
NIM : 09020321042
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Arsitektur
E-mail address : najwabilqis003@gmail.com

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

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perancangan Digital Art Museum di Kabupaten Gresik dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik

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, 19 Juni 2025
Penulis



Najwa Balqis

ABSTRAK

PERANCANGAN *DIGITAL ART MUSEUM* DI KABUPATEN GRESIK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR IKONIK

Perkembangan teknologi informasi mendorong munculnya seni digital sebagai bentuk ekspresi baru yang membutuhkan ruang representatif untuk berkembang. Kabupaten Gresik, yang tengah mengadopsi konsep Smart City dan mendorong smart branding, memiliki potensi besar untuk mewadahi seni digital melalui perancangan Digital Art Museum. Perancangan ini bertujuan menjawab tantangan keterbatasan fasilitas seni dengan menghadirkan museum yang mampu menggabungkan elemen budaya lokal dan teknologi digital dalam satu ruang yang interaktif dan edukatif. Metode perancangan dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, analisis permasalahan dan potensi, sintesis konsep, hingga penggambaran rancangan arsitektur secara menyeluruh. Hasil rancangan berupa museum dengan ruang pameran yang menampilkan seni tari, musik, kerajinan tangan, dan kuliner khas Gresik menggunakan teknologi augmented reality, peta interaktif, pemindaian 3D, dan video presentasi. Museum juga menyediakan ruang pertunjukan live outdoor, studio tari dan musik, restoran kuliner lokal, serta panggung publik untuk demonstrasi langsung kerajinan tradisional. Ruang-ruang pendukung seperti ruang kurator, auditorium, dan ruang operator dirancang untuk mendukung kelancaran operasional dan sistem pameran digital berbasis teknologi tinggi. Kehadiran Digital Art Museum ini diharapkan dapat menjadi pusat pengembangan seni lokal yang modern dan interaktif, sekaligus menjadi ikon baru kota Gresik yang mencerminkan identitas budaya melalui pendekatan arsitektur ikonik.

Kata kunci: Kabupaten Gresik, Digital Art Museum, Arsitektur Ikonik

ABSTRACT

DESIGNING A DIGITAL ART MUSEUM IN GRESIK REGENCY WITH AN ICONIC ARCHITECTURE APPROACH

The development of information technology has given rise to digital art as a new form of expression that requires a representative space to grow. Gresik Regency, which is currently adopting the Smart City concept and promoting smart branding, holds great potential to accommodate digital art through the design of a Digital Art Museum. This design aims to address the lack of art facilities by presenting a museum that combines local culture and digital technology in an interactive and educational space. The design method involves data collection, problem and potential analysis, concept synthesis, and comprehensive architectural planning. The result is a museum featuring exhibition spaces that showcase traditional dance, music, crafts, and culinary heritage of Gresik using augmented reality, interactive maps, 3D scanning, and video presentations. The museum also includes outdoor live performance areas, dance and music studios, a local cuisine restaurant, and public stages for live craft demonstrations. Supporting facilities such as a curator's room, auditorium, and control room are provided to ensure smooth operations and centralized management of the high-tech exhibition systems. The Digital Art Museum is expected to serve as a modern and interactive center for the development of local arts, while also becoming a new city landmark that reflects Gresik's cultural identity through an iconic architectural approach.

Keywords: *Gresik Regency, Digital Art Museum, Iconic Architecture*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

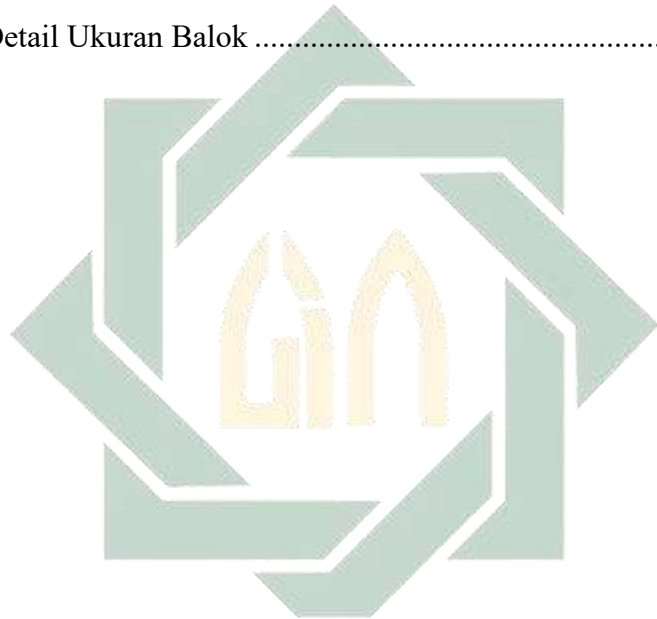
DAFTAR ISI

Perancangan <i>Digital Art Museum</i> di Kabupaten Gresik dengan Pendekatan Arsitektur Ikonik	i
Lembar Persetujuan Pembimbing	iii
Pengesahan Tim Penguji Tugas Akhir	iv
Pernyataan Keaslian	v
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis	vi
Pedoman Transliterasi	vii
Kata Pengantar	viii
Abstrak	ix
<i>Abstract</i>	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Tujuan Perancangan	3
1.2.1 Rumusan Masalah	3
1.2.2 Tujuan Perancangan	3
1.3 Ruang Lingkup Proyek	3
BAB II TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	4
2.1 Tinjauan Objek	4
2.1.1 Definisi dan Peran Museum	4
2.1.2 Fungsi Museum	4
2.1.3 Syarat Pembangunan Museum	5
2.1.4 Pengertian dan Macam Kesenian di Kabupaten Gresik	8
2.1.5 Pengertian Seni Digital dan Fasilitas Seni Digital	11
2.1.6 Prinsip Utama Museum	12

2.1.7 Jenis Pameran Museum	13
2.1.8 Aktivitas dan Ruang yang Tercipta di Digital Art Museum	13
2.2 Lokasi Perancangan.....	15
2.2.1 Kebijakan Pengguna Lahan.....	15
2.2.2 Kriteria Penentuan Lokasi	16
2.2.3 Potensi Site dan Aksesibilitas	18
BAB III PENDEKATAN (TEMA) & KONSEP PERANCANGAN	20
3.1 Pendekatan (Tema) Rancangan.....	20
3.1.1 Pendekatan Ikonik	20
3.1.2 Integrasi Keislaman	21
3.2 Konsep Rancangan.....	21
3.2.1 Tagline.....	21
3.2.2 Peta Konsep.....	22
3.2.3 Besaran Ruang.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Rancangan Arsitektur	27
4.1.1 Konsep Tata Massa dan Sirkulasi	27
4.1.2 Konsep Bangunan.....	27
4.1.3 Konsep Bangunan.....	30
4.1.4 Konsep Ruang Luar.....	34
4.2 Rancangan Struktural	35
4.3 Rancangan Utilitas	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Kesenian di Gresik	9
Tabel 2. 2 Analisis Aktivitas dan Pengguna	13
Tabel 3. 1 Analisis Besaran Ruang Bangunan Utama	23
Tabel 3. 2 Analisis Besaran Ruang Bangunan Penunjang	25
Tabel 4. 1 Detail Ukuran Kolom.....	36
Tabel 4. 2 Detail Ukuran Balok	37



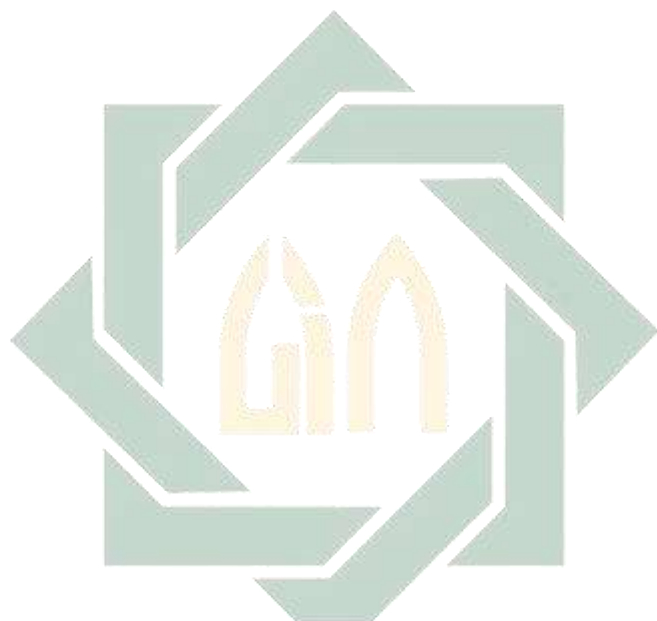
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Standard Ukuran Data Arsitek	7
Gambar 2. 2 Standard Ukuran Data Arsitek	8
Gambar 2. 3 Peta Batas Desa di Kecamatan Cerme	15
Gambar 2. 4 Analisis Akses	16
Gambar 2. 5 Analisis Area Sekitar.....	17
Gambar 2. 6 Peta Tematik.....	17
Gambar 2. 7 Peta Jalan dan Utilitas	18
Gambar 2. 8 Foto Akses Utara dan Timur Site.....	19
Gambar 2. 9 Peta RDTR Kabupaten Gresik	19
Gambar 3. 1 Peta Konsep.....	22
Gambar 4. 1 Konsep Tata Massa dan Sirkulasi	27
Gambar 4. 2 Elemen Bentuk	27
Gambar 4. 3 Konsep Bentuk Bangunan.....	28
Gambar 4. 4 Tata Massa.....	29
Gambar 4. 5 Sirkulasi Dalam	30
Gambar 4. 6 Konsep Interior Ruang Pameran	30
Gambar 4. 7 Interior Zona Seni Tari Hologram.....	31
Gambar 4. 8 Interior Pertunjukan Virtual	31
Gambar 4. 9 Interior VR Kerajinan Tangan.....	32
Gambar 4. 10 Interior R.Pameran Interatif	32
Gambar 4. 11 Interior R.Pendukung	33
Gambar 4. 12 Konsep Ruang Luar.....	34
Gambar 4. 13 Taman Aktif	35
Gambar 4. 14 Pondasi Tiang Pancang	35
Gambar 4. 15 Struktur.....	38
Gambar 4. 16 Titik Lampu.....	39
Gambar 4. 17 Utilitas Air Bersih	40
Gambar 4. 18 Utilitas Black and Grey Water	41
Gambar 4. 19 Utilitas Kebakaran.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	47
-----------------	----



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A Malik Ibrahim. (2020, November 17). *Damar Kurung dijadikan ikon Kabupaten Gresik-Jatim*. [Www.Antaranews.Com](http://www.Antaranews.Com).
- Admin Kominfo. (2024, July 22). *Tuntaskan Gresik Universal Science Tahun Ini, Pemkab Gresik “Berguru” Di Galeri Rasulullah*. Gresikkab.Go.Id.
- Administrator. (2019, January 29). *Pengertian Museum*. Museum.Kemdikbud.Go.Id.
- Ahmad Satria, F., Sindhu Pribadi, O., Rosnarti, D., Arsitektur, J., & Trisakti, U. (2021). *STRUKTUR SPACE FRAME SEBAGAI ELEMEN ESTETIKA PADA RANCANGAN ATAP STADION AKUATIK CENTER GBK, JAKARTA PUSAT SPACE FRAME STRUCTURE AS AESTHETIC ELEMENT IN THE ROOF DESIGN OF THE AQUATIC CENTER STADIUM IN GBK, CENTRAL JAKARTA*.
- Akmalul Azmi. (2021, October 19). *Melihat 19 Karya Seniman Gresik dalam Pameran GresArt*. Jatim.Times.Co.Id.
- Ananta. (2024). *Ini Dia Cara Menghitung Kebutuhan Air Bersih*. Pdampintar.Id.
- Antarafoto. (2022, May 22). *KERAJINAN ROTAN DARI GRESIK TEMBUS EKSPOR*. Infopublik.Id.
- Ara, A., Gayo, P., Zainabun, Z., & Arabia, T. (2022). *Karakterisasi Morfologi dan Klasifikasi Tanah Aluvial menurut Sistem Soil Taxonomy di Kabupaten Aceh Besar (Morphological Characterization and Classification of Alluvial Soil according to the Soil Taxonomy System in Aceh Besar District)*. www.jim.unsyiah.ac.id/JFP
- artopologi. (2024). *Teknologi AR dalam Seni: Masa Depan Galeri Virtual*. Www.Artopologi.Com.
- De Prito, A. M., Suryasih, I. A., Mahagangga, I., Made, I., & Ariwangsa, B. (2021). *Pengembangan Dtw Museum Perjuangan 10 November 1945 Sebagai Pariwisata Berbasis Sejarah Di Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur*.
- Dea Febriantini, K. (2022). *PERLINDUNGAN HUKUM INTERNASIONAL TERHADAP WARISAN BUDAYA INDONESIA YANG DI KLAIM OLEH NAGARA LAIN*. In *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* (Vol. 10, Issue 3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2000). *Pedoman Pendirian Museum*.
- Dewan Kemakmuran Masjid Raya Al-Jabbar Bandung. (2023). *Keistimewaan Masjid Raya Al Jabbar*. Aljabbar.Jabarprov.Go.Id.
- Dewi Puspasari. (2024, March 3). *Kebhinekaan Mahasiswa PMM 4 Unair: Mengenal Arsitektur dan Sejarah Monumen Tugu Pahlawan*. Www.Kompasiana.Com.
- Direktorat penyelidikan masalah bangunan. (1979). *pbi-1971-peraturan-beton-bertulang-indonesia*.
- Diskominfo Gresik. (2022, December 12). *Kukuhkan KKD, Strategi Pemkab Gresik Tangkal Dampak Negatif Pesatnya Perkembangan Internet*. Diskominfo.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2023a, November 23). *Udeng*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2023b, November 24). *Tari Damar Kurung*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2023c, November 24). *Tari Zavín Mandilingan*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.

- Disparekrafbudpora. (2024a, January 12). *WBTb (Warisan Budaya Takbenda)*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024b, March 5). *Okol (Gulat Tradisional)*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024c, March 6). *Batik Gresik*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024d, March 6). *Bonggolan*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024e, March 6). *Jubung*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024f, March 6). *Sarung ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin)*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024g, March 6). *Songkok Gresik*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Disparekrafbudpora. (2024h, March 8). *Pencak Macan*. Disparekrafbudpora.Gresikkab.Go.Id.
- Estu Putri Sejati. (2015). *PENDEKATAN IKONIK "Design in Architecture" by Broadbent*. Flanel4world.Wordpress.Com.
- Evelyn, S., & Machdijar, S. (2019). *MUSIUM SENI DIGITAL*. 1(2), 1989–2004.
- Felix, J. (2012). *PENGERTIAN SENI SEBAGAI PENGANTAR KULIAH SEJARAH SENI RUPA* (Vol. 3, Issue 2).
- Gabriella. (2018). *Fasilitas Seni Digital di Surabaya*.
- Gabriella Rosely Ling. (2018). *admin,+22414018_Gabriella+Rosely_Fasilitas+Seni+Digital+di+Surabaya*.
- Gea Yustika. (2023, October 13). *7 Pengertian Seni Menurut Para Ahli, Ini Penjelasannya*. Www.Orami.Co.Id.
- George Nelson. (2024, August 12). *"Apa museum masa depan?" Strategi digital Galeri Nasional yang berwawasan ke depan*. Theartnewspaper-Com.
- Gresik Geodatabase Online. (2021). Geodatabase.Gresikkab.Go.Id.
- Gusti Ayu Agung Istri Mas Prabandari. (2023). *PENTINGNYA KESADARAN MENJAGA KESENIAN KHUSUSNYA KESENIAN DAERAH BALI PADA ANAK SEKOLAH DASAR DESA MENGESTA*. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Hanif Budiman. (2022). *Seni Dalam Islam*. Fcep.Uii.Ac.Id.
- Hendriyanto, F., Danny, I., Mintorogo, S., & Arch, M. (2020). Fasilitas Studio dan Galeri Seni Rupa di Batu. In *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR: Vol. VIII* (Issue 1).
- I Nengah Wirakesuma. (2022). *10733-Article Text-32545-1-10-20221228*.
- Immamuddin, M. (2019). *analisis kebutuhan air bersih dan air kotor study kasus kompleks perumahan taman sari persada kelurahan cibadak kecamatan tanah sareal kota bogor*.
- iptek. (2023, July 7). *Penerapan Virtual Reality dalam Museum*. Iptek.Co.Id.
- Irna Trilestari. (2020a). *Sesi II K5 Digitalisasi Museum (Pameran Museum di Masa Pandemi Covid-19)*.
- Irna Trilestari. (2020b). *Sesi II K5 Digitalisasi Museum (Pameran Museum di Masa Pandemi Covid-19)*.

- kemendikbud. (n.d.). *Museum 10 Nopember*. Museum.Kemdikbud.Go.Id.
- Khanif Rosidin. (2023, May 26). *Tari Tayung Raci, Warisan Budaya Khas Gresik asal Desa Raci Kulon*. Infogresik.Id.
- klopmart. (2021, August 24). *Cara Menghitung Kolom Tiang dengan Rumus yang Tepat*. Www.Klopmart.Com.
- Menteri energi dan sumber daya mineral. (2013). *Rencana Usaha Penyediaan Tenaga Listrik*.
- Pemerintah Kabupaten Gresik. (2021). *Masterplan Gresik Smart City 2021-2026*.
- Pusat Penelitian Kebijakan. (2021). *Layanan Pameran Digital: Solusi Pemanfaatan Museum di Masa Pandemi COVID-19*.
<http://jurnalpuslitjakdikbud.kemdikbud.go.idhttps://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/>
- Raina Wildan. (2007). *SENI DALAM PERSPEKTIF ISLAM*.
- Rokhani, U., Laksono, K., Purwandari, R., Arsita, A., Tyasrinestu -Prima, F., Hapsari, D., Pramono, B., Oktarena, E., Atiyatunnajah, I.-M., Maryani, Z., & Km, J. P. (2023). *Implementasi Kontekstualisasi Seni di Tengah Masyarakat Era 5.0*.
- Sasferi Yendra. (2018). *Museum dan Galeri*.
- Septian Andayani, G., Ayu Puspitarini, R., Studi Arsitektur, P., Jurusan Arsitektur, J., & Trisakti, U. (2019). *Prosiding Seminar Intelektual Muda #2, Peningkatan Kualitas Hidup dan Peradaban Dalam Konteks IPTEKSEN*. In *Universitas Trisakti*. GANIS SEPTIAN ANDAYANI.
- Sibarani, P. H. P., Triyansyah, D., & Gunawan, P. (2022). 6758 Jurnal Sains dan Teknologi-ISTP | 56 MUSEUM SENI RUPA. In *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP* (Vol. 17, Issue 01).
- Sinaga, T. M. (2024, April 23). *Pengembangan Museum Daerah Perlu Campur Tangan Pemerintah Pusat*. Www.Kompas.Id.
- Suratmin. (2000). *Museum sebagai wahana pendidikan sejarah, Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta*.
- Susenas. (2024, September 3). *Proporsi penduduk berumur 15-24 tahun yang pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir (Persen), 2022-2023*. Gresikkab.Bps.Go.Id.
- tafsir. (n.d.). *As-Saffat: 6*. Tafsir.Learn-Quran.Co.
- Teophilea, A. K., & Wijaya, I. A. (2022). FASILITAS PENGEMBANGAN SENI DIGITAL DI SURABAYA. In *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR: Vol. X* (Issue 1).
- vokasi unair. (2024). *Jenis Museum*. Direktori.Vokasi.Unair.Ac.Id.
- Badan Standardisasi Nasional. (2000). *SNI 03-6197-2000: Konservasi energi pada sistem pencahayaan*. Jakarta: BSN.
- IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers). (1993). *IEEE Std 141-1993 - IEEE Recommended Practice for Electric Power Distribution for Industrial Plants (Red Book)*. New York: IEEE.
- Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral. (2013). *Rencana Usaha Penyediaan Tenaga Listrik (RUPTL) PT PLN 2013–2022*. Jakarta: Direktorat Jenderal Ketenagalistrikan.
- Natsir, M. (2005). *Perencanaan dan Instalasi Listrik Gedung*. Jakarta: Erlangga.