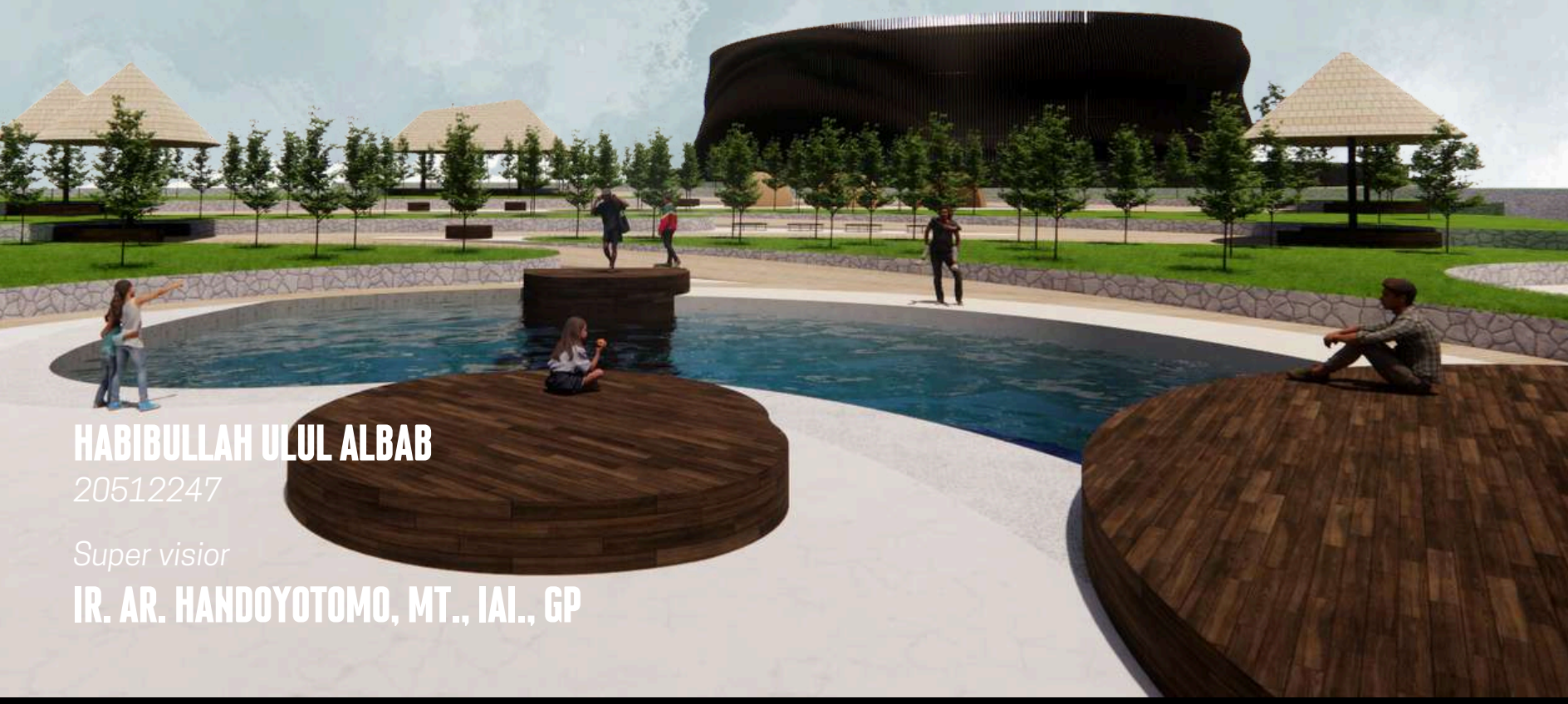
Design Development of

MUSEUM JATIKU

PERANCANGAN MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKAL



HABIBULLAH ULUL ALBAB
20512247

Super visior
IR. AR. HANDOYOTOMO, MT., IAI., GP

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA
한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
CANBERRA ACCORD
QS STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016

Design Development of

PERANCANGAN MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKAL

DESIGN OF THE KASIMAN JATI CRAFT MUSEUM WITH A LOCAL ARCHITECTURAL APPROACH



HABIBULLAH ULUL ALBAB
20512247

Super visior
HANDOYOTOMO, IR., MSA.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA
Korea Architectural Accrediting Board
CANBERRA ACCORD

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entilted :

Perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman dengan Pendekatan Arsitektur Lokal

Design of the Kasiman Jati Craft Museum with a Local Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Habibullah Ulul Albab**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512247**
Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada : **Yogyakarta, 6 Februari 2025**
Has Been Evaluated and Agreed on

Pembimbing	**Penguji 1**	**Penguji 2**
Supervisior	*Examiner 1*	*Examiner 2*
Ir. Ar. Handoyotomo, MT., IAI., GP	Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI., AA., GP	Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

Diketahui oleh :
Acknowledge by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Essessment :

Perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman dengan Pendekatan Arsitektur Lokal

---

Design of the Kasiman Jati Craft Museum with a Local Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa **: Habibullah Ulul Albab**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa **: 20512247**

Student's Identification

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Final Architecture Design Studio Book Essessment

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan*)

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 17 Februari 2025

Yogyakarta, 17 February 2025

Pembimbing

Supervisior

Ir. Ar. Handoyotomo, MT., IAI., GP

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Habibullah Ulul Albab

NIM : 20512247

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

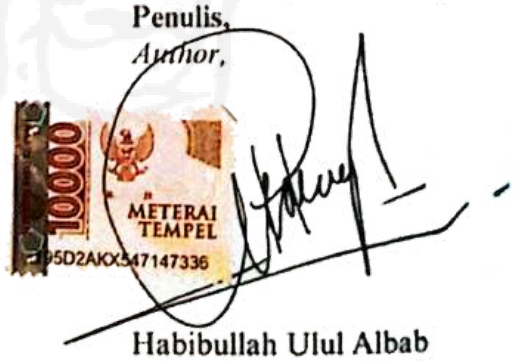
Universitas : Universitas Islam Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya berjudul **"Perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman dengan Pendekatan Arsitektur Lokal"** adalah sebuah karya yang dibuat oleh saya sendiri kecuali karya yang disebut refrensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dari proses pembuatannya. Saya menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 17 February 2025

Penulis,

Author,



Habibullah Ulul Albab

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Semoga Allah melimpahkan keselamatan serta rahmat-Nya padamu

Puja dan puji syukur atas kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya, serta salam dan shalawat kepada junjungan nabi tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman dengan Pendekatan Arsitektur Lokal" dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kata pengantar ini penulis ingin berterima kasih kepada pihak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, diantaranya penulis ingin berterima kasih kepada

1. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, dan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Ayah Muhammad Taqwim dan Ibu Elok Setyorini yang selalu mendukung secara moral maupun materi, memberi arahan, menemani disetiap keadaan baik saat senang dan terlebih disaat susah.
3. Bapak Ir. Ar. Handoyotomo, MT., IAI., GP, selaku dosen pembimbing Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA) yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, ilmu, hingga dorongan dalam setiap prosesnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan memperoleh pembelajaran yang berarti.
4. Bapak Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI., AA., GP, selaku penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA
5. Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D, selaku penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA
6. Kepada keluarga besar saya (Om, Tante, dan juga saudara-saudara saya) yang telah selalu memberi semangat, dukungan, dan doa demi kelancaran tugas akhir yang penulis lalui.
7. Teman teman Kuliah, bahagia dan bermain Saya, Tata, Suryo, Althof, Yoga,Eko dan semua teman saya yang tidak bisa saya sebutkan karena banyak orangnya atas dukungan, bantuan dan semangatnya, pada Saya selama perkuliahan ini hingga kedepannya, dan kepada teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang telah berjuang bersama.
8. Teman satu bimbingan saya Nisa, yang telah membantu dan berproses dalam mengerjakan tugas akhir, saling mengingatkan dan memberi support hingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini dalam hal penyusunan, penulisan, dan tata bahasa masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis dengan hati yang terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya agar lebih baik lagi. Semoga karya ini dapat memberi manfaat untuk pembaca. Terima kasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dan semoga keselamatan dan rahmat Allah serta keberkahan-Nya terlimpah juga kepadamu



ABSTRAK

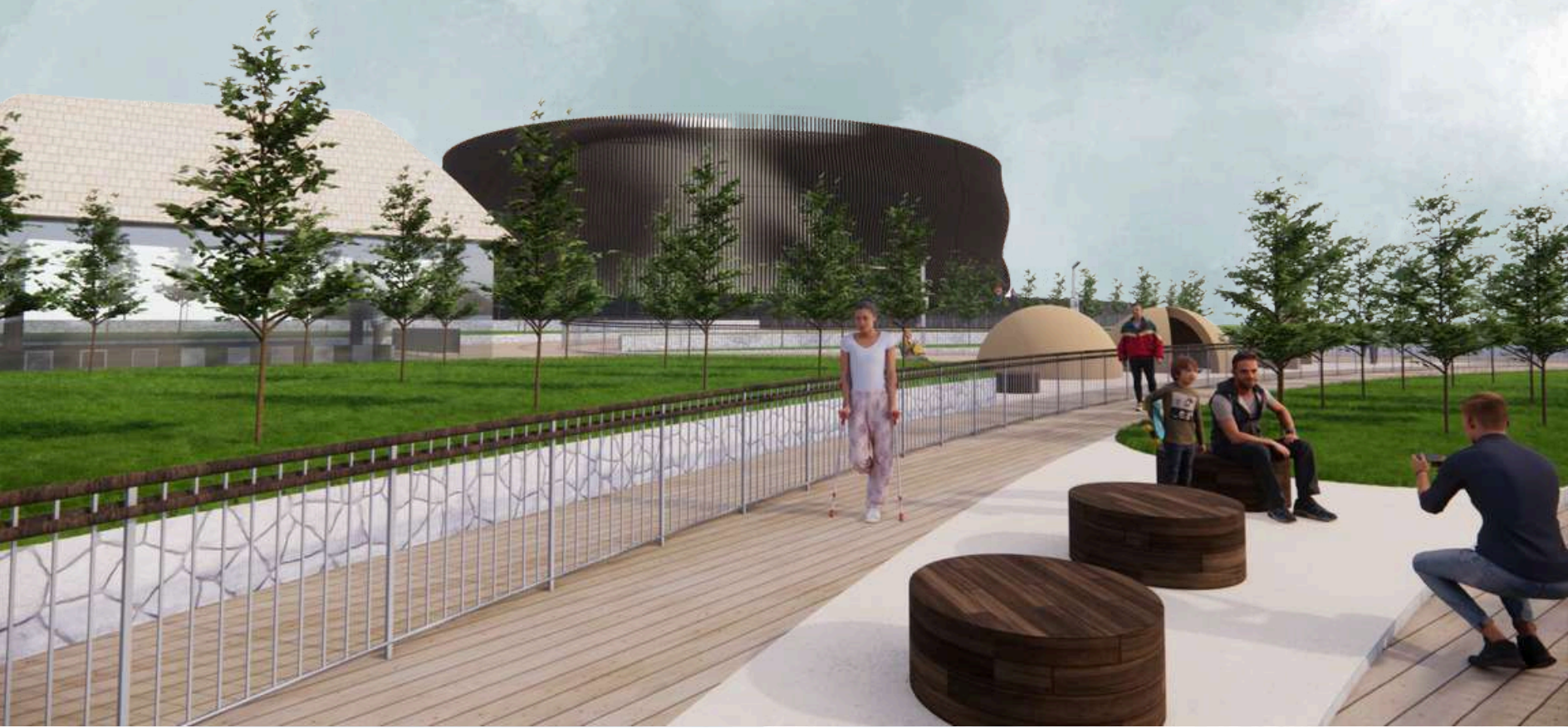
PERANCANGAN INI DI LANDASI DENGAN ADANYA ISU DAN POTENSI YANG ADA DI KABUPATEN BOJONEGORO YANG DAPAT DIMANFAATKAN SEBAGAI PELUANG UNTUK MENGANGKAT BERBAGAI KERAJINAN YANG ADA DI BOJONEGORO SENDIRI SERTA MEMAJUKAN PEREKONOMIAN DAERAH. PERANCANGAN MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN BERTUJUAN UNTUK MENGANGKAT MELESTARIKAN POTENSI KERAJINAN JATI BESERTA PELAKU USAHA KERAJINAN JATI YANG ADA DI KABUPATEN BOJONEGORO TEPATNYA DI KECAMATAN KASIMAN YANG MEMILIKI POTENSI KERAJINAN JATI INI. DIBALUT DENGAN PRINSIP ARSITEKTUR LOKAL BERTUJUAN UNTUK AJANG PROMOSI SEKALIGUS REPRESENTATIF DARI POTENSI UNGGULAN DAERAH YANG BERUPA JATI.

KEYWORD : MUSEUM KERAJINAN JATI, POTENSI, BOJONEGORO, JATI, KASIMAN



MUSEUM JATIKU

PERANCANGAN INI BERFOKUS PADA ISU DAN POTENSI DI KABUPATEN BOJONEGORO, YANG DAPAT DIMANFAATKAN UNTUK MEMAJUKAN PEREKONOMIAN DAERAH MELALUI KERAJINAN LOKAL. MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN DIRANCANG UNTUK MELESTARIKAN DAN MEMPROMOSIKAN KERAJINAN JATI SERTA PELAKU USAHA DI KECAMATAN KASIMAN. DENGAN MENGUSUNG PRINSIP ARSITEKTUR LOKAL, MUSEUM INI DIHARAPKAN MENJADI AJANG PROMOSI DAN REPRESENTASI POTENSI UNGGULAN DAERAH, YAKNI KERAJINAN JATI.



Daftar isi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN 02

1.1.1 Fenomena Perkembangan UMKM di Bojonegoro. 02
1.1.2 Kerajinan Khas Bojonegoro. 04
1.1.3 Kurang Terekspose Potensi Kerajinan Khas Bojonegoro. 07
1.1.4 Kawasan Kasiman 08
1.1.5 Wisatawan Bojonegoro. 09

1.2 PERSOALAN PERANCANGAN DAN TUJUAN PERANCANGAN 11

1.2.1 Isu Non Arsitektural dan Permasalahan Umum. 11
1.2.2 Peta Persoalan 12
1.2.3 Rumusan Masalah Umum. 14
1.2.4 Rumusan Masalah Khusus. 14
1.2.5 Tujuan Perancangan. 14
1.2.6 Sasaran Perancangan. 14

1.3 KEUNGGULAN, ORIGINALITAS DAN PEMBARUAN 15

1.4 GAMBARAN AWAL METODE PERANCANGAN 16

1.4.1 Metode Identifikasi masalah 16
1.4.2 Metode Pengumpulan Data. 16
1.4.3 Analisis Data 16
1.4.4 Batasan Masalah 16

BAB 2 KAJIAN PENELUSURAN DAN PERMASALAHAN

2.1 KAJIAN DAN ANALISIS TAPAK DAN PERMASALAHAN DESAIN 18

2.1.1 Lokasi perencanaan. 18

2.2 KAJIAN DAN ANALISIS IKLIM, KONDISI TOPOGRAFI, PERATURAN BANGUNANA. 21

2.2.1 Regulasi daerah Tata Ruang Kab.Bojonegoro 21
2.2.2 Kondisi iklim dan lingkungan sekitar. 22

2.3 KAJIAN DAN ANALISIS AWAL TIPOLOGI BANGUNAN DAN PERMASALAHAN 26

2.3.1 Museum 26

Daftar isi

2.3.2 Museum kerajinan. 27
2.3.3 Jenis dan macam museum kerajinan. 28
2.3.4 Kebutuhan Ruang pada Museum Kerajinan 29

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN 30
2.4.1 Kajian Topologi museum kerajinan. 30
2.4.2 Lingkup seni kerajinan jati. 31
2.4.3 Tinjauan Pengguna. 35
2.4.4 Lingkup kegiatan museum kerajinan.. 38
2.4.5 Fungsi Ruang 39
2.4.6 Persyaratan museum kerajinan 44

2.5 ARSITEKTUR LOKAL 51
2.5.1 Selubung bangunan 53
2.5.2 Pemilihan dan pengaplikasikan material 54

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA 56
2.6.1 Museumku Gerabah 56
2.6.2 Museum Solomon R.Guggenheim 59
2.6.3 Museum Yohoo, Tiongkok 62

2.7 RINGKASAN MASALAH DESAIN 65
2.7.1 Persoalan desain tata ruang. 56
2.7.2 Persoalan desain struktur. 56
2.7.3 Persoalan desain Infrastruktur 56
2.7.4 Persoalan desain Fasad. 56

BAB 3 KAJIAN PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG 67
3.1.1 Analisis kebutuhan ruang 67
3.1.2 Analisis kebutuhan besaran ruang 68
3.1.3 Analisis pengelompokan ruang 69
3.1.4 Analisis organisasi ruang 69
3.1.5 Zonasi ruang 70
3.1.6 Analisis tata ruang dan besaran ruang 72

Daftar isi

3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA. 82
3.2.1 Analisis orientasi massa bangtunan yang menghindari UV 82
3.2.2 Konsep tata massa bangunan 86
3.3 RAB 88
3.4 BEP 91
3.5 PEMASARAN DESAIN 92
BAB 4 HASIL RANCANGAN
4.1 RANCANGAN KAWASAN KASIMAN (SITUASI). 94
4.2 RANCANGAN KAWASAN TAPAK (SITEPLAN). 96
4.3 RANCANGAN BANGUNAN 97
4.3.1 Denah 97
4.3.2 Tampak 98
4.3.3 Potongan 100
4.4 RANCANGAN PENERAPAN KONSEP MONUMENTALISME 101
4.5 RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN 103
4.6 RANCANGAN SELUBUNG BANGUNAN. 108
4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN. 109
4.8 RANCANGAN SISTEM STRUKTUR. 115
4.9 RANCANGAN SISTEM UTILITAS 116
4.10 RANCANGAN FASILITAS DIFABEL DAN KESELAMATAN BANGUNAN 120
BAB 5 EVALUASI RANCANGAN. 122
BAB 6 DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN. 124

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Kenaikan Jumlah UMKM di Bojonegoro 02
Gambar 1.2 Dukungan Komunitas Creative Economy Center (CEC) terhadap UMK 02
Gambar 1.3 Kerajinan tangan khas Bojonegoro 04
Gambar 1.4 Kerajinan ukir kayu jati Bojonegoro 05
Gambar 1.5 Pameran Bojonegoro Wood Fair (BWF) 05
Gambar 1.6 Kerajinan kayu jati khas Bojonegoro 06
Gambar 1.7 Harapan bupati terhadap kerajinann 07
Gambar 1.8 Kerajinan kayu di Desa Batokan. 07
Gambar 1.9 Harapan kawasan industri di Bojonegoro 07
Gambar 1.10 Pusat kerajinan kayu jati di kecamatan Kasiman. 08
Gambar 1.11 Kawasan kerajinan jati desa Batokan. 08
Gambar 1.12 Rumah produksi kerajinan jati desa Batokan 08
Gambar 1.13 Kondisi Tempat wisata kayangan api Bojonegoro. 10
Gambar 1.14 Kerangka isu potensi kerajinan khas Bojonegoro. 11
Gambar 1.15 Peta persoalan perancangan. 13
Gambar 2.1 Tampak muka Site terpilih 20
Gambar 2.2 Diagram KDB 21
Gambar 2.3Diagram KLB 22
Gambar 2.4 Diagram KLB 22
Gambar 2.5 Diagram KLB 22
Gambar 2.6 Pergerakan matahari di lokasi terpilih 22
Gambar 2.7 Arah angin pada site 23
Gambar 2.8 Suhu tertinggi dan terendah Bojonegoro 24
Gambar 2.9 Jenis tanah kawasan Jetayu 25
Gambar 2.10 Analisis potensi buatan manusia 25
Gambar 2.11 Alur Aktivitas pengunjung. 36
Gambar 2.12 Alur Aktivitas pengelola. 36
Gambar 2.13 Alur Aktivitas Pengrajin.. 36
Gambar 2.14 Strategi rekreatif. 38
Gambar 2.15 Skema aktivitas workshop 1 41
Gambar 2.16 Skema aktivitas workshop 1 41
Gambar 2.17 Skema aktivitas workshop 2 41
Gambar 2.18 Layout Ruang tata usaha 42
Gambar 2.19 Layout dan skema ruang kurator 42
Gambar 2.20 Skema Ruang Penyimpanan 43
Gambar 2.21 Pola sirkulasi 45

Daftar Gambar

Gambar 2.22 Pencahayaan Alami pada Galeri 46
Gambar 2.23 Pencahayaan Buatan pada Galeri..... 48
Gambar 2.24 Letak Hidran terhadap Jalur Pemadam..... 49
Gambar 2.25 Radius belokan yang dapat dilalui 49
Gambar 2.26 Hubungan arsitektur lokal dengan konteks sosial, budaya dan lingkungan 51
Gambar 2.27 Arsitektur lokal dalam perancangan museum kerajinan jati kasiman 52
Gambar 2.28 Kayu jati Bojonegoro 53
Gambar 2.29 Eksplorasi segitiga..... 53
Gambar 2.30 Eksplorasi segitiga..... 53
Gambar 2.31 Pintu utama 55
Gambar 2.32 Jendela utama 55
Gambar 2.33 Desain bangunan MuseumKu Gerabah 56
Gambar 2.34 Ruangan hasil gerabah MuseumKu Gerabah 57
Gambar 2.35 Ruang kelas atau workshop pembuatan gerabah 57
Gambar 2.36 Resto atau Cafe MuseumKu Gerabah 58
Gambar 2.37 Koleksi Museum 58
Gambar 2.38 Museum Solomon R. Guggenhim 59
Gambar 2.39 Bagian luar Museum Solomon R. Guggenhim 59
Gambar 2.40 Denah Museum Solomon R. Guggenhim 59
Gambar 2.41 Atrium Museum Solomon R. Guggenhim 59
Gambar 2.42 Potongan Museum Solomon R. Guggenhim 60
Gambar 2.43 Tampak Luar Museum Solomon R. Guggenhim 60
Gambar 2.44 Museum Yohoo, Tiongkok 62
Gambar 2.45 Denah Museum Yohoo, Tiongkok..... 63
Gambar 3.1 Skema hubungan antar ruang 69
Gambar 3.2 Organisasi ruang 69
Gambar 3.3 Alternatif 1 zonasi ruang lantai 1 dan lantai 2 70
Gambar 3.4 Alternatif 1 zonasi ruang vertikal 70
Gambar 3.5 Alternatif 2 zonasi ruang lantai 1 dan lantai 2 71
Gambar 3.6 Alternatif 2 zonasi ruang vertikal..... 71
Gambar 3.7 Alternatif 3 zonasi ruang lantai 1 dan lantai 2 72
Gambar 3.8 Alternatif 2 zonasi ruang vertikal 72
Gambar 3.9 Alur cerita pameran pada museum 73
Gambar 3.10 Opsi pilihan Display Koleksi 73
Gambar 3.11 Jarak Pengamat 73
Gambar 3.12 Jarak Pengamat dan pilihan TV 74
Gambar 3.13 Bilik teknik pembuatan kerajinan kayu 74

Daftar Gambar

Gambar 3.14 Opsi pilihan Display Koleksi 74
Gambar 3.15 Metode penyajian objek patung dan karya seni 75
Gambar 3.16 Bilik patung dan seni kayu jati 75
Gambar 3.17 Opsi pilihan Display Koleksi 75
Gambar 3.18 Metode penyajian objek patung dan karya seni 75
Gambar 3.19 Bilik patung dan seni kayu jati 75
Gambar 3.20 Metode penyajian objek 3 dimensi 76
Gambar 3.21 Tata Objek miniatur kayu jati 76
Gambar 3.22 Tata Objek kerajinan miniatur kayu jati 76
Gambar 3.23 Standar besaran ruang kerajinan miniatur kayu jati 77
Gambar 3.24 Pola dan dimensi ruang kerajinan miniatur kayu jati 77
Gambar 3.25 Ilustrasi interior 77
Gambar 3.26 Bilik mebel dan furniture 77
Gambar 3.27 Monumen mbah balok 78
Gambar 3.28 Bilik Monumen mbah balok 78
Gambar 3.29 Patung wayang Bima melawan Naga 79
Gambar 3.30 Patung singa 79
Gambar 3.31 Patung ikan dunia laut 79
Gambar 3.32 Patung monyet 79
Gambar 3.33 Patung kuda berdiri 79
Gambar 3.34 Patung monyet, gorilla dan anak 79
Gambar 3.35 Patung ikan koki 79
Gambar 3.36 Patung burung onta 79
Gambar 3.37 Patung kawanan burung 79
Gambar 3.39 Rebana 80
Gambar 3.40 Rebab 80
Gambar 3.41 Siter 80
Gambar 3.42 terompet silat 80
Gambar 3.43 Lute 80
Gambar 3.44 Bonang 80
Gambar 3.45 Tehyang 80
Gambar 3.46 Jam dinding 81
Gambar 3.47 Vespa 81
Gambar 3.48 Toples buah jeruk 81
Gambar 3.49 Asbak elang 81

Daftar Gambar

Gambar 3.50 Piring camilan 81
Gambar 3.51 Hiasan Meja 81
Gambar 3.52 Lampu Tidur 81
Gambar 3.53 Kalender 81
Gambar 3.54 Vas Bunga 81
Gambar 3.55 Arah Orientasi massa bangunan. 82
Gambar 3.56 Alternatif massa 1 82
Gambar 3.57 Arah Orientasi massa bangunan massa 1. 83
Gambar 3.58 Alternatif massa 2 83
Gambar 3.59 Arah Orientasi massa bangunan massa 2. 84
Gambar 3.60 Alternatif massa 3 84
Gambar 3.61 Arah Orientasi massa bangunan massa 3. 85
Gambar 3.62 Eksplorasi gubahan terpilih 86
Gambar 3.63 Zonasi pada gubahan 86
Gambar 3.64 Konsep tata massa bangunan 87
Gambar 3.65 Pemasaran Desain 92
Gambar 4.1 Rancangan kawasan (situasi) 94
Gambar 4.2 Rancangan kawasan centra kayu jati kasiman 95
Gambar 4.3 Rancangan kawasan tapak (siteplan). 96
Gambar 4.4 Rancangan bangunan. 97
Gambar 4.5 Rancangan bangunan tampak timur 98
Gambar 4.6 Rancangan bangunan tampak barat 98
Gambar 4.7 Rancangan bangunan tampak selatan 99
Gambar 4.8 Rancangan bangunan tampak utara 99
Gambar 4.9 Rancangan potongan bangunan 100
Gambar 4.10 Rancangan penyelesaian persoalan 103
Gambar 4.11 Rancangan penyelesaian persoalan regulasi 104
Gambar 4.12 Rancangan penyelesaian persoalan kondisi site 105
Gambar 4.13 Rancangan penyelesaian persoalan kenyamanan kondisi site 106
Gambar 4.14 Rancangan penyelesaian persoalanselubung bangunan 107
Gambar 4.15 Rancangan penyelesaian persoalanselubung bangunan 108
Gambar 4.16 Rancangan interior bangunan bilik sejarah 109
Gambar 4.17 Rancangan interior bangunan bilik teknik kerajinan jati 110

Daftar Gambar

Gambar 4.18 Rancangan interior bangunan bilik patung dan seni ukir kayu jati 111
Gambar 4.19 Rancangan interior bangunan bilik alat musik tradisional 112
Gambar 4.20 Rancangan sistem struktur 113
Gambar 4.21 Rancangan sistem utilitas 114
Gambar 4.22 Rancangan fasilitas difabel 114
Gambar 4.23 Rancangan keselamatan bangunan 115
Gambar 4.24 Rancangan sistem utilitas. 116
Gambar 4.25 Rancangan sistem utilitas. 117
Gambar 4.26 Rancangan sistem utilitas. 118
Gambar 4.27 Rancangan sistem utilitas. 119
Gambar 4.28 Rancangan fasilitas difabel. 120
Gambar 4.29 Rancangan keselamatan bangunanl. 121

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Data peningkatan jumlah UMKM. 03
Tabel 1.2 Data wisatawan Bojonegoro 2022. 09
Tabel 1.3 Data wisatawan Bojonegoro 2023. 09
Tabel 1.4 Jumlah peningkatan wisatawan Bojonegoro. 10
Tabel 1.5 Persamaan dan perbedaan perancangan arsitektural. 15
Tabel 2.1 Regulasi Tata Ruang Bojonegoro. 21
Tabel 2.2 Koleksi pada ruang pameran. 34
Tabel 2.3 Kebutuhan Penerangan 40
Tabel 2.4 Klasifikasi material sesuai tanggap cahaya. 46
Tabel 2.5 Standar jarak antara bangunan gedung 49
Tabel 3.1 Analisis kebutuhan Ruang 67
Tabel 3.2 Analisis kebutuhan besaran Ruang 68
Tabel 3.3 Alternatif tata massa museum kerajinan jati kasiman. 85

BAB 1

PENDAHULUAN



1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 FENOMENA PERKEMBANGAN UMKM DI BOJONEGORO


Jumlah UMKM di Bojonegoro Tren Naik, Dampak Pandemi Karyawan di PHK Beralih Wirausaha

M. Yusuf Purwanto, Khorij Zaenal Asrori - Rabu, 12 Juli 2023 | 12:34 WIB

KERAJINAN: Salah satu warga membuat gerabah di Kecamatan Malo. Berdasar data pemkab, dampak pandemi pengurangan pekerja, sektor UMKM semakin meningkat. (EKA FITRIA MELLINIA/RDR.BJN)

Gambar 1.1 Kenaikan Jumlah UMKM di Bojonegoro

Dilansir dari media Radar Bojonegoro menjelaskan bahwa jumlah Usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) mengalami sebuah peningkatan sejak 2021. Mulai dari UMKM sektor makanandan minuman hingga kerajinan mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan oleh dampak dandemi COVID 19 yang mengakibatkan pengurangan karyawan sehingga munculah banyak wirausaha baru.

Berdasar Data Bojonegoro, jumlah UMKM meningkat sejak 2021 hingga 2022. Dari 80.637 menjadi 84.820 pelaku UMKM. Meliputi 76.695 usaha mikro, 9.142 usaha kecil, dan 982 pelaku usaha menengah pada 2022.

Bahkan Kabid Disperinaker Bojonegoro Fatoni mengatakan salah satu faktor meningkatnya jumlah UMKM dikarenakan adanya pandemi COVID 19 yang menyebabkan beberapa karyawan di phk karena keadaan beberapa perusahaan. Hal ini mendorong menciptakan produk baru dan menjadi pelaku UMKM.

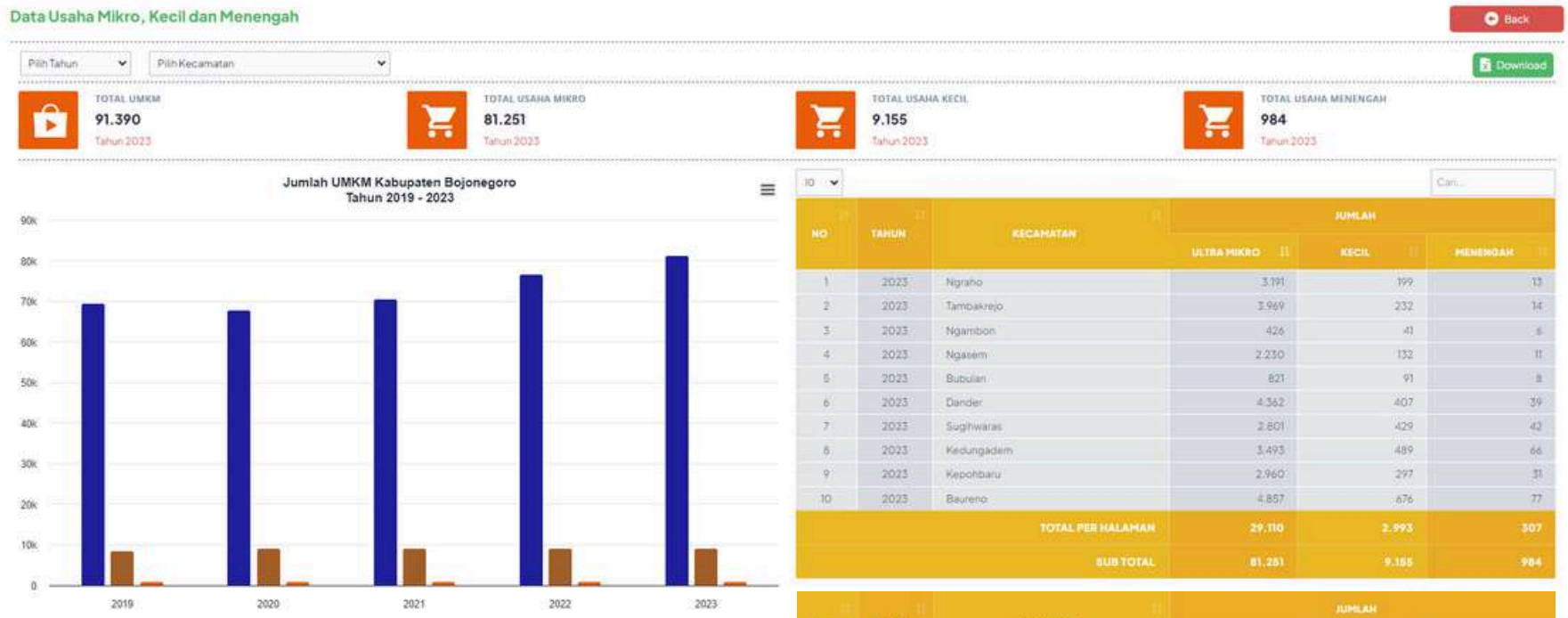


Gambar 1.2 Dukungan Komunitas Creative Economy Center (CEC) terhadap UMKM

Ketua Komunitas Creative Economy Center (CEC) Bojonegoro Adib Nurdiyanto mengatakan, jumlah UMKM mengalami peningkatan pascapandemi dibuktikan bertambahnya anggota CEC. Disebabkan perusahaan terdampak Covid-19. Terjadi pemutusan hubungan kerja (PHK) sehingga beralih membuka usaha. Mayoritas bidang usaha yakni mamin dengan persentase mencapai 60 persen. Sisanya baru kerajinan dan usaha lainnya," tuturnya.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 FENOMENA PERKEMBANGAN UMKM DI BOJONEGORO



NO	TAHUN	KECAMATAN	JUMLAH		
			ULTRA MIKRO	KECIL	MENENGAH
1	2023	Ngraho	3.191	199	13
2	2023	Tambakrejo	3.969	232	14
3	2023	Ngambon	426	41	6
4	2023	Ngasem	2.230	132	11
5	2023	Bubulan	821	91	8
6	2023	Dander	4.362	407	39
7	2023	Sugihwaras	2.801	429	42
8	2023	Kedungadem	3.493	489	66
9	2023	Kepohbaru	2.960	297	31
10	2023	Baureno	4.857	676	77
		TOTAL PER HALAMAN	29.110	2.993	307
		SUB TOTAL	81.251	9.155	984

NO	TAHUN	KECAMATAN	JUMLAH		
			ULTRA MIKRO	KECIL	MENENGAH
11	2023	Kanor	4.840	306	26
12	2023	Sumberrejo	5.543	696	72
13	2023	Balen	4.884	516	59
14	2023	Kapas	3.543	304	46
15	2023	Bojonegoro	10.671	1.690	225
16	2023	Kalitidu	4.330	552	75
17	2023	Malo	1.581	233	13
18	2023	Purwosari	1.651	179	10
19	2023	Padangan	3.563	307	26
20	2023	Kasiman	1.726	157	13
		TOTAL PER HALAMAN	42.532	4.940	565

NO	TAHUN	KECAMATAN	JUMLAH		
			ULTRA MIKRO	KECIL	MENENGAH
21	2023	Temayang	1.840	312	15
22	2023	Margomulyo	1.093	132	7
23	2023	Trucuk	1.892	250	8
24	2023	Sukosewu	1.992	201	46
25	2023	Kedewan	534	76	4
26	2023	Gondang	800	81	12
27	2023	Sekar	696	67	5
28	2023	Gayam	962	103	15
		TOTAL PER HALAMAN	9.809	1.222	112

Tabel 1.1 Data peningkatan jumlah UMKM

Berdasar Data Bojonegoro, jumlah UMKM meningkat sejak 2021 hingga 2023. Dari 80.637 menjadi 91.390 pelaku UMKM. Meliputi 81.251 usaha mikro, 9.155 usaha kecil, dan 984 pelaku usaha menengah pada 2023.

Pada data di atas menujukan bahwa pertumbuhan UMKM meningkat yang tersebar dibeberapa kecamatan, maka tiap tiap kecamatan memiliki ciri khas UMKM dan keunggulannya sendiri.

Salah satu UMKM yang masih hidup hingga saat ini dari sektor kerajinan yakni kerajinan jati.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.2 KERAJINAN KHAS BOJONEGORO



Gambar 1.3 Kerajinan tangan khas Bojonegoro

Bojonegoro, kaya akan kerajinan tangan khas yang menjadi identitas dan kebanggaan masyarakat. Kerajinan ini mencerminkan nilai budaya dan sejarah yang diwariskan turun-temurun.

Keunikan Kerajinan Tangan Khas Bojonegoro

Kerajinan tangan khas Bojonegoro memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya dari daerah lain. Keunikan ini tercermin pada bahan baku, teknik pembuatan, dan motif yang digunakan.
Berikut beberapa kerajinan tangan khas Bojonegoro antara lain,

Kerajinan Kayu Jati, Kerajinan tangan unggulan khas Bojonegoro yang unik

Kerajinan kayu Bojonegoro terkenal akan ukirannya yang rumit, menggunakan kayu jati dengan berbagai motif flora dan fauna. Kerajinan kayu jati ini sudah banyak yang dipasarkan di Jogjakarta, Jepara, dan Bali.

Kerajinan Keramik

Kerajinan keramik Bojonegoro terkenal dengan motif batik khas, dibuat menggunakan teknik putar dengan alat yang diputar tangan atau kaki.

Kerajinan Anyaman

Kerajinan anyaman Bojonegoro menggunakan bahan alam seperti bambu, pandan, dan eceng gondok, biasanya dibentuk menjadi tikar, keranjang, dan tas.

Kerajinan Logam

Kerajinan logam Bojonegoro mencakup peralatan rumah tangga seperti pisau, parang, dan cangkul, dibuat dari besi dan baja yang ditempa menjadi berbagai bentuk.

Dari beberapa kerajinan diatas memang yang menjadi unggulan dari kerajinan khas Bojonegoro yakni Kerajinan jati. Kerajinan jati ini dapat menghasilkan banyak produk diantaranya meubel / furniture bangunan tempat tinggal dsb, berbagai sovenir yang unik hingga beberapa miniatur.

Sudah banyak hasil dari kerajinan kayu jati ini yang sudah banyak yang dipasarkan di Jogjakarta, Jepara, dan Bali bahkan macanegara.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.2 KERAJINAN KHAS BOJONEGORO


Kerajinan kayu jati Bojonegoro terkenal di mancanegara

MERDEKA.COM
Sekitar 1 decade yang lalu

Berita Kegiatan
Kerajinan Ukir Kayu Jati Bojonegoro Rambah Pasar Mancanegara
By Redaksi | 30/12/2016 | No Comments

Gambar 1.4 Kerajinan ukir kayu jati Bojonegoro

Kayu jati Bojonegoro kualitasnya tidak diragukan lagi, sudah banyak daerah-daerah perajin, seperti Bali dan Jepara yang membuat ukiranya berbahan dari jati Bojonegoro. Corak dan desain telah disesuaikan dengan situasi zaman, maka dari itu hasil dari kerajinan kayu jadi cukup unik dan mampu bersaing disektor industri.

Daerah industri mebel yang terkenal, seperti Sukorejo dan Kasiman, memiliki ciri khas tersendiri. Kerajinan kayu jati dari Bojonegoro berbeda karena menggunakan kayu jati asli yang sudah tua, menghasilkan mebel dan ukiran yang indah dengan corak khas. Keunikan ini berasal dari kualitas kayu dan teknik pengerjaan yang menonjolkan keindahan alami kayu tersebut.

Dari menjadi kerajinan unggulan di Bojonegoro, Kerajinan kayu jati ini juga mengalami perkembangan yang kurang stabil pasca COVID 19 . Menurut Candra Darusman, karyawan bagian penerbit Faktur Angkutan Kayu Olahan (FAKO) di UD. Sadam Art Desa Sukorejo, terdapat 132 perajin kayu jati. Namun jumlah tersebut saat ini terus menurun menjadi 100 perajin. Bahkan ada 4 perajin yang sudah sama sekali tidak beroperasi.

Lebih lanjut, Candra mengungkapkan, selain sulit dapat pemesanan dan peraturan dari Tempat Penimbunan Kayu (TPK) perhutani Bojonegoro, perhatian Pemerintah Kabupaten (Pemkab) terhadap industri mebel di Sukorejo berkurang. Pasalnya, pemkab selama 4 tahun terakhir ini tidak lagi mengadakan event pameran mebel di Sukorejo. "Sebelumnya, setiap tahun biasa digelar Bojonegoro Wood Fair (BWF) yang bekerjasama dengan Disperinaker dan para perajin, sehingga permintaan mebel terus meningkat dan bertahan," paparnya.

Ia juga berharap, event BWF dapat kembali digelar pada tahun-tahun selanjutnya. Di Bojonegoro, saat ini juga terdapat daerah lain yang juga sedang mengembangkan kerajinan kayu jati, yaitu kerajinan akar jati di Kecamatan Margomulyo dan kerajinan handicraft di Kecamatan Kasiman. (sumber:blokbojonegoro.com)


Menanti Bojonegoro Wood Fair
M. Yusuf Purwanto - Kamis, 28 April 2022 | 09.39 WIB

Gambar 1.5 Pameran Bojonegoro Wood Fair (BWF)

Kepala Desa (Kades) Sukorejo Budi Suprayitno mengatakan, bahwa pihaknya memahami adanya desakan agar acara Bojonegoro Wood Fair dihelat kembali. (sumber:radarbojonegoro .jawapos.)

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.2 KERAJINAN KHAS BOJONEGORO



Gambar 1.6 Kerajinan kayu jati khas Bojonegoro

selain kurang perhatian pemerintah terhadap para pelaku UMKM sektor kerajinan kayu jati, SDM pengrajin kerajinan kayu jati juga belum terlalu peduli akan keaslian kelestarian produk milik Bojonegoro sendiri karena kurangnya edukasi ke masyarakat tentang orisinalitas dan branding produk. Hal ini ditunjukan dengan sistem penjualan yang ada, sudah banyak yang dipasarkan di Jogjakarta, Jepara, dan Bali tanpa merek. Kemudian di sana dijual lagi, dengan label yang berbeda-beda, sesuai daerah pembelinya. Itu tentu ada untung dan ruginya bagi perajin Bojonegoro.

"Orang Jogja, Bali, dan Jepara nggak punya produk kami. Mereka mengambil tanpa merek, kemudian dipasarkan di sana dengan mereknya sendiri. Nggak masalah, yang penting pemasaran kami lancar," kata Pak Nuri (49), pengelola UD Nukida Jati di Jl Rajawali RT 21 Bandar, Desa Batokan, Kec. Kasiman, Bojonegoro.

Hal yang sama dikatakan M Said Efendi (32), pemilik UD Gallery Pesona Jati. Dia menyediakan aneka kerajinan kayu jati, khususnya bubut kayu jati, suvenir, hingga furnitur dan mebel. "Desa kami sentra industri, dan ada showroom-showroom. Pengepulnya setiap UD," ujarnya.

Kendalanya masalah pemasaran, biasanya menunggu pembeli. Maskunadi Winarno (42), dari UD Kondang Jati, menampung produksi perajin. Soal desain selalu ada inovasi-inovasi. "Cuma kebanyakan menyesuaikan permintaan kastemer," kata Maskun. UD Kondang Jati yang paling murah Rp 20 ribu, paling mahal satu set meja Rp 2juta.

Maskun berharap bisa diajak pameran yang lebih luas, misalnya ke luar pulau, termasuk ke Jakarta, atau pameran internasional. "Tetapi yang lebih penting, nggak usah muluk-muluk, kami ingin desa kami bisa menjadi desa wisata," ujarnya.

Berdasarkan permasalahan kerajinan jati merupakan unggulan di Bojonegoro, namun kurun waktu 10 tahun ke belakang kerajinan ini mengalami perkembangan yang kurang stabil. Hal ini karena kurang perhatiannya pemerintah dan edukasi tentang pemasaran serta branding produk khas Bojonegoro berupa Kerajinan kayu jati.

Hal ini juga merupakan masalah utama dalam pelestarian dan pengembangan Kerajinan kayu jati di Bojonegoro dikarenakan belum adanya wadah untuk mengembangakan dan melestarikan Kerajinan kayu jati khas Bojonegoro. Oleh karena itu, perlu adanya fasilitas museum kerajinan yang dapat mewadahi dan mempopulerkan kerajinan kayu jati di Kabupaten Bojonegoro sehingga dapat meningkatkan nilai tambah bagi Kabupaten Bojonegoro.

Museum Kerajinan ini memiliki fungsi sebagai wadah pelestarian berupa ruang pameran permanen, pameran temporer sebagai wadah para pengrajin atau pelaku UMKM kerajinan jati di Bojonegoro untuk memamerkan hasil seni kerajinannya di event" pameran, serta sebagai tempat rekreasi dan edukasi pengunjung berupa workshop dan tak kalah menarik adanya mini caffe & Resto sebagai pelengkap bagi para mengunjung untuk bersantai menikmati masakan dan minuman yang ada.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.3 KURANG TEREKSPOSE POTENSI KERAJINAN KHAS BOJONEGORO



Gambar 1.7 Harapan bupati terhadap kerajinan



Gambar 1.8 Kerajinan kayu di Desa Batokan

Dari beberapa potensi yang ada di bojonegoro seharusnya kerajinan juga ikut andil dalam ajang promosi dan memperkenalkan bojonegoro beserta isi potensinya.

Namun karena kurang dimaksimalkan dan dimanfaatkan dengan baik potensi kerajinan khas Bojonegoro yang membuat potensi ini kurang terekspose dan belum bisa menyeimbangi potensi wisata wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro.

Belum adanya wilayah industri di bojonegoro menjadi faktor kurang terkenalnya potensi kerajinan Bojonegoro. Maka kawasan kasiman merupakan opsi potensi untuk pengembangan kawasan industri di Bojonegoro. Dari segi kawasannya sendiri yang memiliki potensi dibidang industri serta lokasi yang berbatasan dengan daerah lain akan mudah mengundang daerah daerah tetangga untuk hadir meramaikan kawasan industri di kawasan ini.



Gambar 1.9 Harapan kawasan industri di Bojonegoro

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.4 KAWASAN KASIMAN

Dukung Penuh UMKM Kerajinan Kayu Jati Kasiman, Teguh Haryono Siapkan Program Bojonegoro Desa Bisa

Hakam Alghivari - Rabu, 23 Oktober 2024 | 19:30 WIB

Daerah

Pusat Kerajinan Kayu Jati di Kecamatan Kasiman Warga Bagi Peran Mulai Produksi hingga Pemasaran

Hakam Alghivari - Rabu, 31 Januari 2024 | 12:45 WIB



MINIATUR KAPAL LAUT: Frasiska, salah satu owner toko kerajinan sedang menunjukkan kerajinan miniatur kapal laut berbahan baku kayu jati. (HAKAM ALGHIFARI/RADAR BOJONEGORO)

Gambar 1.10 Pusat kerajinan kayu jati di Kecamatan Kasiman



DESA BATOKAN

Gambar 1.11 Kawasan kerajinan jati Desa Batokan
Sumber : Google earth

Jl. Rajawali, Bandar, Batokan, Kec. Kasiman, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur.



Gambar 1.12 Rumah Produksi kerajinan jati Desa Batokan

Kawasan Kasiman merupakan salah satu kawasan di Kabupaten Bojonegoro yang memiliki deretan pengrajin kayu jati yang kemudian di jual langsung berupa berbagai hasil produk olahan.

Aneka kerajinan dari kayu jati berjejer rapi di salah satu showroom tepi jalan raya di Kecamatan Kasiman. Para perajin menyulap gelondongan kayu jati menjadi berbagai macam kerajinan menarik. Mulai dari souvenir kecil, perabotan interior, eksterior, hingga aneka furnitur.

Hingga saat ini kerajinan jati di kawasan kasiman masih hidup dan masih menjadi centra kerajinan jati.

Dengan ini perancangan museum kerajinan jati di letakkan di kawasan kasiman, karena merupakan kawasan kerajinan jati sendiri dan memiliki potensi untuk lebih bisa dikembangkan menjadi destinasi yang terintegrasi dengan kawasan itu sendiri.

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.5 WISATAWAN BOJONEGORO

DATA WISATAWAN BOJONEGORO 2022

Data Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

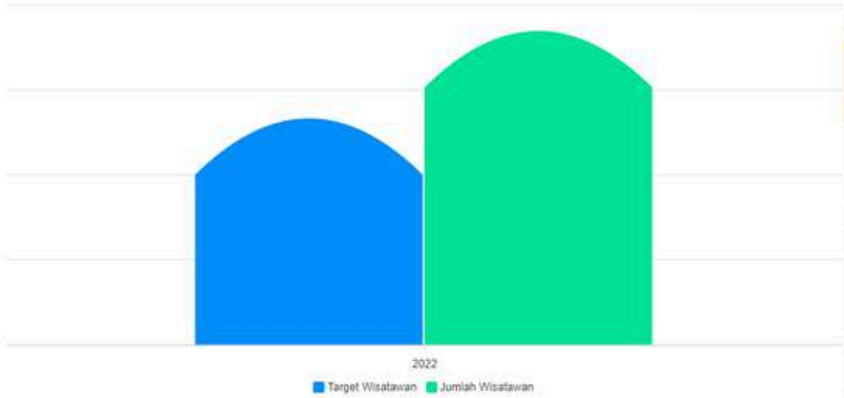
Back

2022

TARGET WISATAWAN
800.000 Wisatawan
Ditahun 2022

JUMLAH WISATAWAN
1.108.952 Wisatawan
Ditahun 2022

PERSENTASE
138,62 %
Ditahun 2022



Data Persentase Kunjungan

Show 12 entries Search:

NO	TAHUN	BULAN	TARGET WISATAWAN (1 TAHUN)	JUMLAH WISATAWAN	JUMLAH WISATAWAN (SAMPAI BULAN N)	PERSENTASE
1	2022	Januari	800.000	62.178	62.178	8%
2	2022	Februari	800.000	36.977	99.155	12%
3	2022	Maret	800.000	38.072	137.227	17%
4	2022	April	800.000	259.689	396.916	50%
5	2022	Mei	800.000	126.417	523.333	65%
6	2022	Juni	800.000	352.232	875.565	109%
7	2022	Juli	800.000	102.781	978.346	122%
8	2022	Agustus	800.000	22.858	1.001.204	125%
9	2022	September	800.000	24.419	1.025.623	128%
10	2022	Oktober	800.000	83.329	1.108.952	139%
11	2022	November	800.000	0	1.108.952	139%
12	2022	Desember	800.000	0	1.108.952	139%

Tabel 1.2 Data wisatawan Bojonegoro 2022

DATA WISATAWAN BOJONEGORO 2023

Data Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

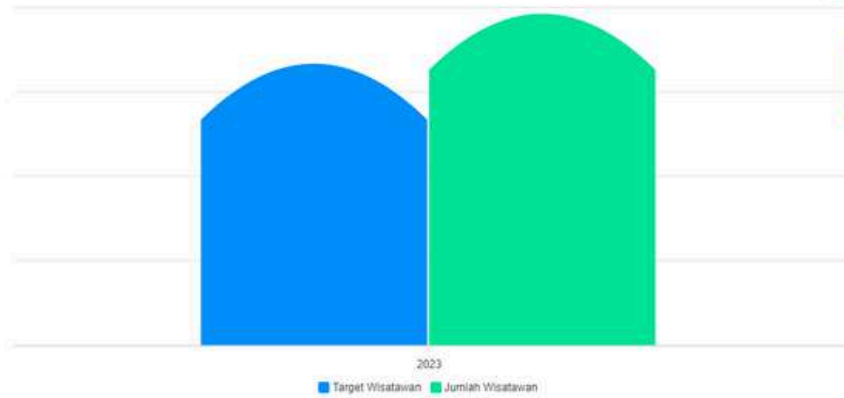
Back

2023

TARGET WISATAWAN
1.000.000 Wisatawan
Ditahun 2023

JUMLAH WISATAWAN
1.177.383 Wisatawan
Ditahun 2023

PERSENTASE
117,74 %
Ditahun 2023



Data Persentase Kunjungan

Show 12 entries Search:

NO	TAHUN	BULAN	TARGET WISATAWAN (1 TAHUN)	JUMLAH WISATAWAN	JUMLAH WISATAWAN (SAMPAI BULAN N)	PERSENTASE
1	2023	Januari	1.000.000	111.413	111.413	11%
2	2023	Februari	1.000.000	77.130	188.543	19%
3	2023	Maret	1.000.000	70.192	258.735	26%
4	2023	April	1.500.000	89.773	348.508	23%
5	2023	Mei	1.500.000	91.917	440.425	29%
6	2023	Juni	1.500.000	93.722	534.147	36%
7	2023	Juli	1.500.000	91.369	625.516	42%
8	2023	Agustus	1.500.000	79.974	705.490	47%
9	2023	September	1.500.000	87.812	793.302	53%
10	2023	Oktober	1.500.000	95.548	888.850	59%
11	2023	November	1.500.000	134.922	1.023.772	68%
12	2023	Desember	1.500.000	153.611	1.177.383	78%

Tabel 1.3 Data wisatawan Bojonegoro 2023

1.1 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.5 WISATAWAN BOJONEGORO

Data Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

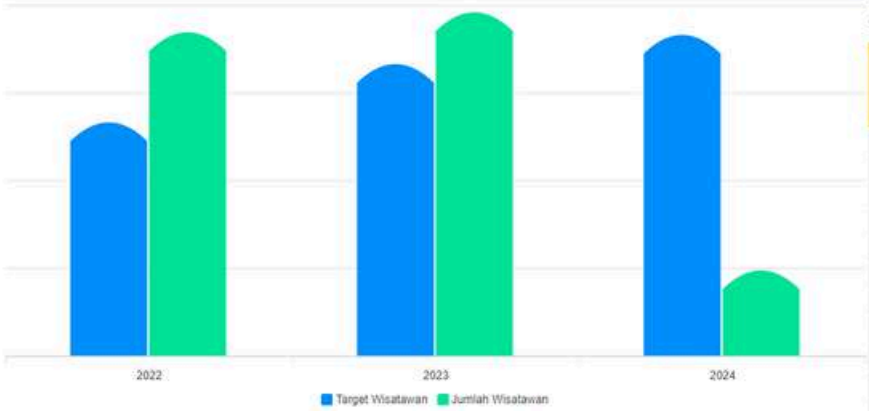
Back

Semua Tahun

TARGET WISATAWAN
1.100.000 Wisatawan

JUMLAH WISATAWAN
292.222 Wisatawan

PERSENTASE
26,57 %



Data Persentase Kunjungan

Show 12 entries Search:

NO	TAHUN	BULAN	TARGET WISATAWAN (1 TAHUN)	JUMLAH WISATAWAN	JUMLAH WISATAWAN (SAMPAI BULAN N)	PERSENTASE
1	2024	April	1.100.000	77.240	182.505	17%
2	2024	Februari	1.100.000	23.852	87.779	8%
3	2024	Januari	1.100.000	63.927	63.927	6%
4	2024	Juni	1.100.000	54.083	292.222	27%
5	2024	Maret	1.100.000	17.486	105.265	10%
6	2024	Mei	1.100.000	55.634	238.139	22%
7	2023	November	1.500.000	134.922	1.023.772	68%
8	2023	Oktober	1.500.000	95.548	888.850	59%
9	2023	Mei	1.500.000	91.917	440.425	29%
10	2023	Juni	1.500.000	93.722	534.147	36%
11	2023	September	1.500.000	87.612	793.302	53%
12	2023	Desember	1.500.000	153.611	1.177.383	78%

Showing 1 to 12 of 30 entries Previous 1 2 3 Next

Tabel 1.4 Jumlah peningkatan wisatawan Bojonegoro

Pada Data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bojonegoro menunjukan bahwa Wisatawan yang berkunjung ke Bojonegoro untuk berwisata mengalami peningkatan. Di data ini pula dapat menjadi tolak ukur bahwa Bojonegoro sedang berkembang.

Pemerintah pada tahun 2024 memiliki tolak ukur keberhasilan yang lebih tinggi dari tahun sebelumnya, yang mengartikan bahwa pemerintah ingin meningkatkan daya tarik di sektor pariwisata di Kabupaten Bojonegoro.

Dengan hal ini upaya mempertahankan track peningkatan wisatawan di Bojonegoro maka penambahan destinasi untuk meningkatkan daya tarik pariwisata perlu di rencanakan, salah satunya Museum Kerajinan Jati Kasiman Bojonegoro.



Kunjungan Wisatawan di Kayangan Api Bojonegoro Naik 100 Persen

Oleh: Witra Editor: Rini Rustriani Lesti Handayani 16 Apr 2024 - 18:54 Tuban

Wisata Kayangan Api Bojonegoro Diserbu Wisatawan Saat Libur Sekolah

Ainur Rofiq - detikJatim

Rabu, 26 Jun 2024 16:47 WIB

detikcom

Wisata Kayangan Api Bojonegoro (Foto: Ainur Rofiq/detikJatim)

Gambar 1.13 Kondisi Tempat wisata kayangan api Bojonegoro

1.2 PERSOALAN PERANCANGAN DAN TUJUAN PERANCANGAN

1.2.1 ISU NON ARSITEKTURAL DAN PERMASALAHAN UMUM

Dari beberapa isu yang di paparkan bahwa **potensi kerajinan khas Bojonegoro yang kurang terwadahi hingga kurang dikenal oleh masyarakat secara luas dan adanya fokus pemerintah daerah untuk meningkatan daya tarik pariwisata**, yang di selesaikan berupa perencanaan dan perancangan "Perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman dengan pendekatan Arsitektur Lokal" guna menjadi representatifdari potensi kerajinan jati dan sebagai meningkatkan daya tarik sektor pariswisata di Kabupaten Bojonegoro.



Gambar 1.14 Kerangka isu potensi kerajinan khas Bojonegoro

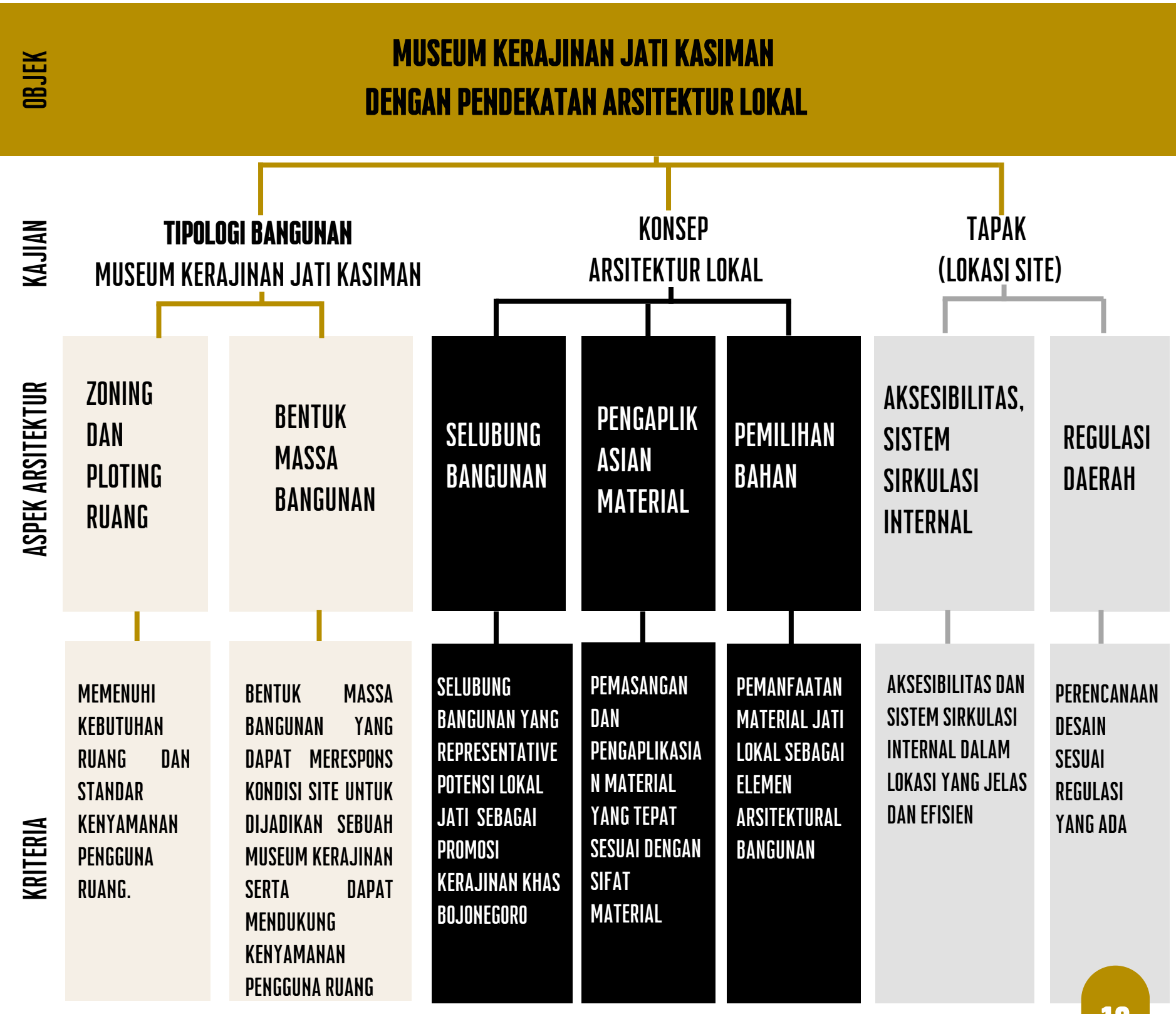
Berdasarkan kerangka isu disimpulkan bahwa adanya isu besar yaitu kurang diwadahi dan kurang terekspose potensi kerajinan khas Bojonegoro sehingga perlu wadah untuk memberi perhatian kepada sektor kerajinan. Selanjutnya upaya pemerintah untuk meningkatkan daya tarik di sektor pariwisata guna mencapai target maksimum menarik pariwisata untuk berwisata ke Bojonegoro. Dan terakhir penggunaan pendekatan arsitektur lokal para perancangan museum akan lebih merepresentasikan potensi lokal berupa kayu jati.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan terdapat tiga variabel yaitu museum kerajinan, arsitektur lokal, dan konteks lahan yang dikelompokkan dengan beberapa strategi. Berikut merupakan peta konflik dalam perancangan galeri kerajinan,



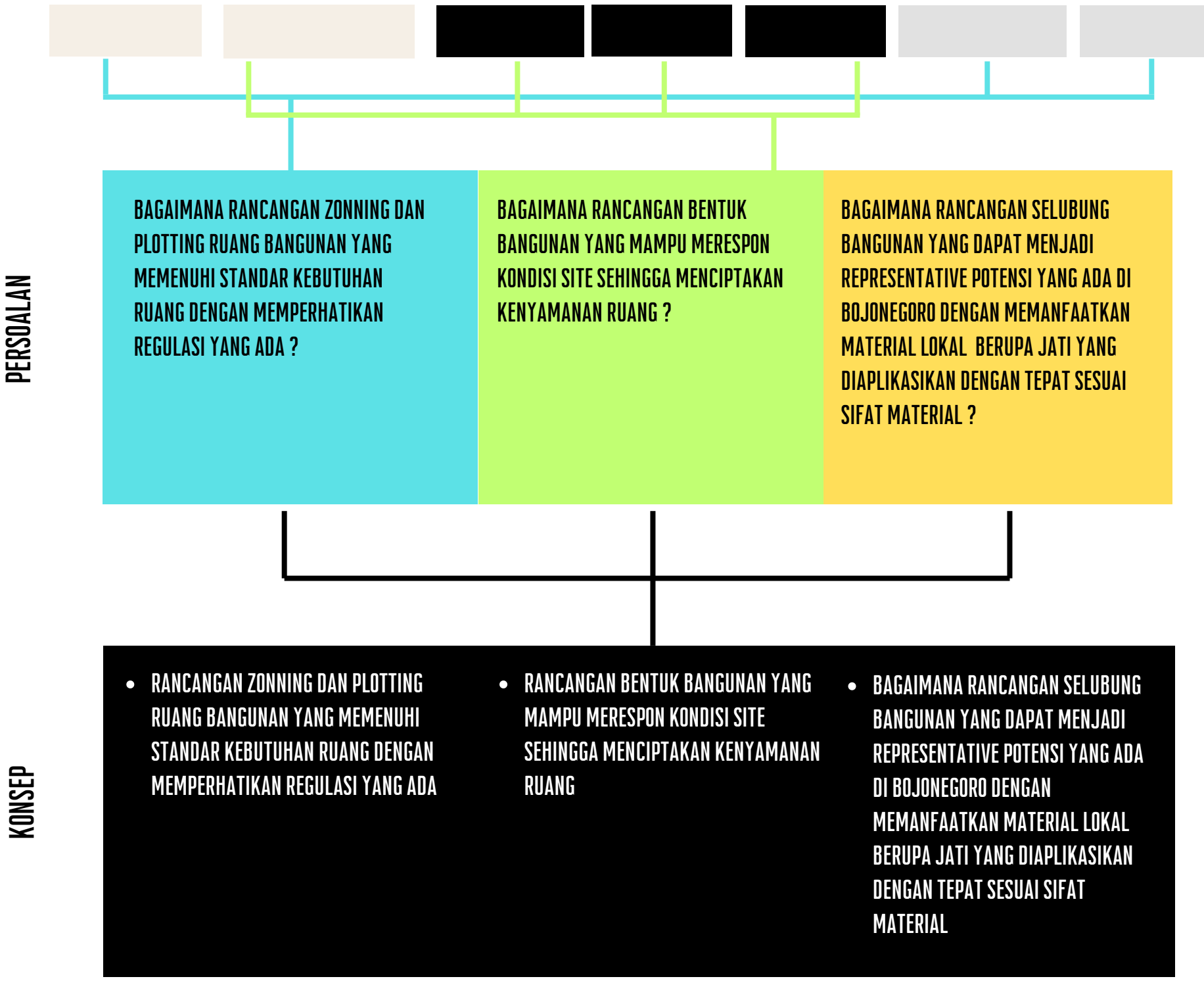
1.2 PERSOALAN PERANCANGAN DAN TUJUAN PERANCANGAN

1.2.2. PETA PERSOALAN



1.2 PERSOALAN PERANCANGAN DAN TUJUAN PERANCANGAN

1.2.2. PETA PERSOALAN



Gambar 1.15 Peta persoalan perancangan

1.2 PERSOALAN PERANCANGAN DAN TUJUAN PERANCANGAN

1.2.3 RUMUSAN MASALAH UMUM

- Bagaimana merancang museum kerajinan jati kasiman dengan pendekatan arsitektur lokal ?

1.2.4 RUMUSAN MASALAH KHUSUS

- Bagaimana rancangan Zonning dan Plotting ruang bangunan yang memenuhi standar kebutuhan ruang dengan memperhatikan regulasi yang ada serta menyediakan area parkir yang mampu menampung kendaraan pengunjung ?
- Bagaimana rancangan bentuk bangunan yang mampu merespon kondisi site sehingga menciptakan kenyamanan ruang ?
- Bagaimana rancangan selubung bangunan yang dapat menjadi representatif potensi yang ada di bojonegoro dengan memanfaatkan material lokal berupa jati yang diaplikasikan dengan tepat sesuai sifat material ?

1.2.5 TUJUAN PERANCANGAN

- Dengan adanya museum ini diharapkan mampu meningkatkan perkembangan UMKM sektor kerajinan serta pelestarian kayu jati dan memperkenalkan potensi khas Kabupaten Bojonegoro ke tingkat Nasional hingga Mancanegara.

1.2.6 SASARAN PERANCANGAN

- Seluruh masyarakat / wisatawan lokal atau non lokal dan pelaku UMKM kerajinan di Kabupaten Bojonegoro

1.3 KEUGGULAN, ORGINALITAS DAN KEBARUAN

PERANCANGAN ARSITEKTURAL SELALU BERDASARKAN KEPADA PENDEKATAN TEORI, REFERENSI ATAU PRESEDEN, ISU PERMASALAHAN, SERTA TUJUAN YANG INGIN DICAPAI. SEHINGGA SEJATINYA PERANCANGAN ARSITEKTURAL MEMILIKI BEBERAPA PERSAMAAN JUGA PERBEDAAN DENGAN PERANCANGAN LAINNYA. BERIKUT MERUPAKAN BEBERAPA JUDUL PERANCANGAN BESERTA PERSAMAAN DAN PERBEDAANNYA:

NO	JUDUL	PENULIS	TAHUN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	PERANCANGAN GALERI KERAJINAN DENGAN PENDEKATAN GREEN BUILDING PENEKANAN STRATEGI DESAIN PASIF DI KOTA PEKALONGAN	SYEREN SYANUNA	2023	TIPOLOGI BANGUNAN PENGGUNA	LOKASI PENDEKATAN

Tabel 1.5 Persamaan dan perbedaan perancangan arsitektural

1.4 GAMBARAN AWAL METODE PERANCANGAN

1.4.1 METODE IDENTIFIKASI MASALAH

- Mengidentifikasi masalah baik arsitektural maupun non arsitektural yang ada di Kota Bojonegoro, Jawa Timur. Permasalahan yang ditemukan harus diatasi dan dihasilkan tema dan fungsi pada desain

1.4.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Data Sekunder

- Data terkait kerajinan, peraturan atau regulasi bangunan Bojonegoro dari website pemerintahan daerah.
- Tinjauan teori, mengenai tipologi bangunan yang merupakan museum kerajinan jati kasiman.
- Studi kasus dan preseden terkait perancangan dari internet dan survey.

1.4.3 ANALISIS DATA

Setelah data terkumpul dilakukan analisis sesuai dengan gagasan dan konteks terkait batasan rancangan. Analisis tersebut meliputi aspek:

- Aspek Arsitektural
  Aspek ini diharapkan mengatasi isu masalah terkait kurang terkenalnya potensi kerajinan khas bojonegoro sesuai konteks dan gagasan yang diusulkan
- Aspek Lingkungan
  Rancangan diharapkan dapat merespon dari kondisi yang terjadi
- Aspek Ekonomi-Geografis
  Bagaimana rancangan dapat merespon lingkungan sekitarnya yang memiliki keterkaitan ekonomi - geografis agar lingkungan, bangunan, dan pengguna saling memiliki koneksi

1.4.4 BATASAN MASALAH

- Bangunan yang akan dirancang adalah fasilitas museum kerajinan jati kasiman
- Fokus pada ruang museum kerajinan, promosi potensi daerah, pemanfaatan potensi alam daerah
- Pendekatan rancangan dengan standar desain arsitektur lokal

BAB 2

KAJIAN PENELUSURAN DAN PERMASALAHAN



2.1 KAJIAN DAN ANALISIS TAPAK DAN PERMASALAHAN DESAIN

2.1.1 LOKASI PERENCANAAN

PENJELASAN SECARA MAKRO

Lokasi site berada di kawasan pertumbuhan atau pengahsil kayu jati, beberapa daerah di antaranya yakni Kabupaten Bojonegoro, Ngawi dan Blora.
Site berada di tengah tengah pertemuan dari arah masing masing daerah pengahasil kayu jati, tepatnya kec. Kasiman yang merupakan Sentra Kerajinan Kayu Jati yang sudah berkembang lama di Kabupaten Bojonegoro.

Harapannya ketika pengunjung ingin berkunjung ke museum yang datang dari beberbagai arah memiliki kesan satu kesatuan dengan wilayah sebagai pengahsil kayu jati dan menambah rasa penasaran terhadap Museum kerajinan jati di kasiman.



Kabupaten Ngawi (Dari arah selatan)
Kabupaten Ngawi, Jawa Timur merupakan penghasil kayu jati terbesar di Jawa Timur.

- Lokasi pohon jati



Kecamatan Mantingan | Kecamatan Widodaren | Kecamatan Ngawi

Kabupaten Blora (Dari arah barat)
Blora dikenal sebagai Kota Seribu Pohon Jati karena banyaknya pohon jati di wilayah ini.

- Lokasi pohon jati



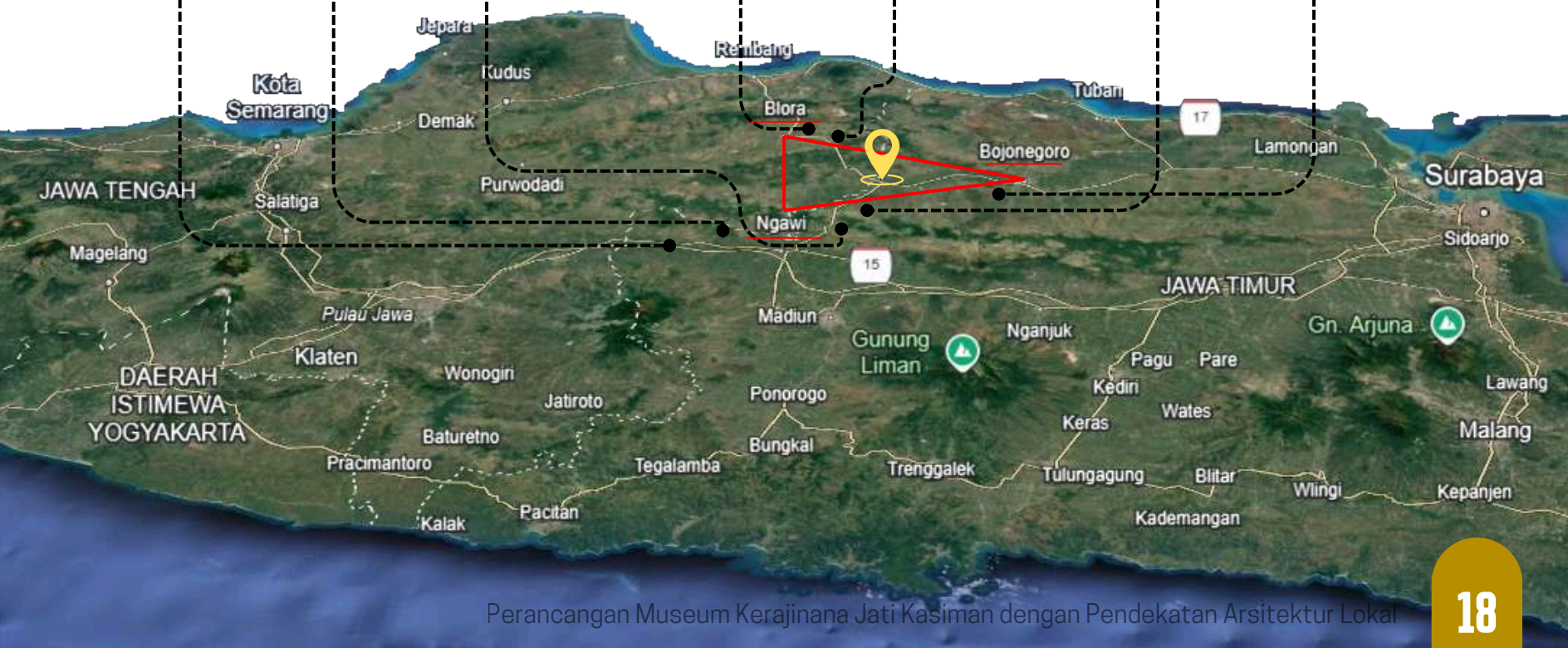
Kecamatan Jiken | Kecamatan Sambong

Kabupaten Bojonegoro (Dari arah timur)
Bojonegoro 40% wilayahnya merupakan hutan jati. Itu sebabnya, kabupaten ini dijuluki sebagai Kota Jati.

- Lokasi pohon jati



Kecamatan Margomulyo | Kecamatan Dander



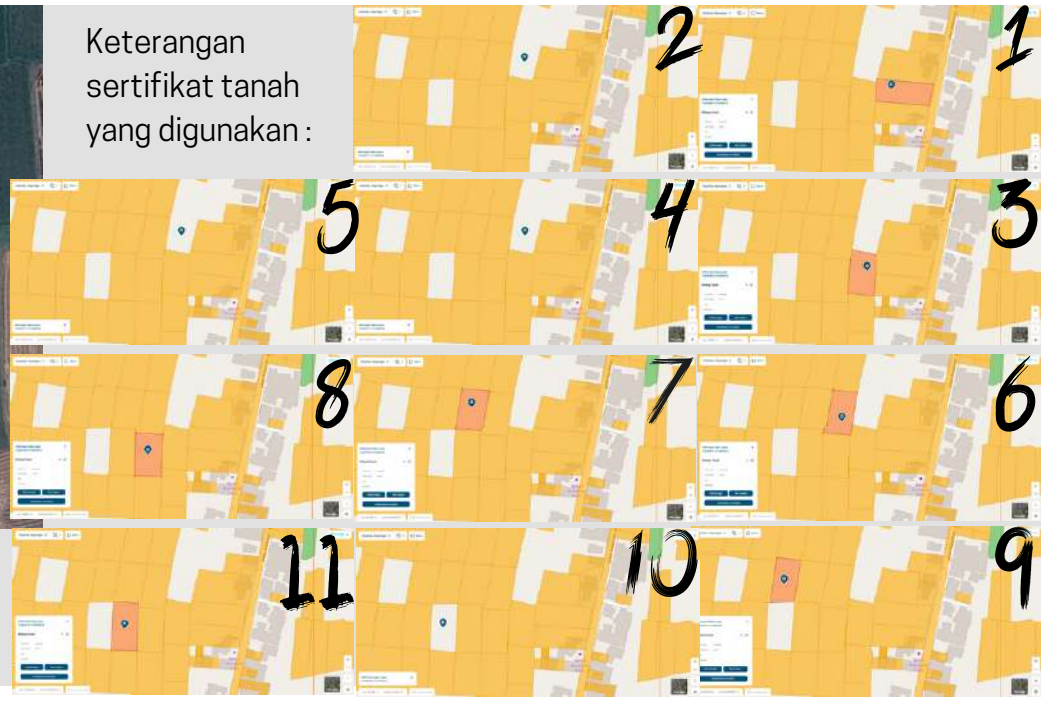
2.1 KAJIAN DAN ANALISIS TAPAK DAN PERMASALAHAN DESAIN

2.1.1 LOKASI PERENCANAAN

PENJELASAN SECARA MIKRO



Keterangan sertifikat tanah yang digunakan :



Lokasi site memiliki bentuk berdasarkan sertifikat yang ada yang memiliki luas 21.301 m2. Lahan tanah memiliki status Hak milik yang berada di Kecamatan kasiman.



2.1 KAJIAN DAN ANALISIS TAPAK DAN PERMASALAHAN DESAIN

2.1.1 LOKASI PERENCANAAN

Lokasi site yang dipilih berada di tengah tengah sentra kerajinan kayu jati di Kecamatan Kasiman, tepatnya di desa Batokan. Kecamatan kasiman merupakan kawasan industri dan wisata kerajinan menurut RTRW Kabupaten Bojonegoro. Penjelasan RTRW mengenai lokasi sebagai berikut,

Kebijakan dan Strategi Penataan Ruang Wilayah Kabupaten Pasal 4 :

b. pengembangan dan peningkatan potensi pariwisata berbasis masyarakat

Strategi pengembangan dan peningkatan potensi pariwisata berbasis masyarakat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (2) huruf b meliputi:

a. mengembangkan daya tarik wisata andalan prioritas;

b. membentuk kawasan pariwisata dengan disertai pengembangan paket wisata;

c. meningkatkan sarana dan prasarana wisata yang ada di masing-masing daya tarik wisata;

d. melakukan diversifikasi program dan produk wisata;

e. meningkatkan potensi agroekowisata dan ekowisata; dan

f. mengembangkan sarana dan prasarana mendukung budaya lokal.

Kawasan Pariwisata Pasal 28

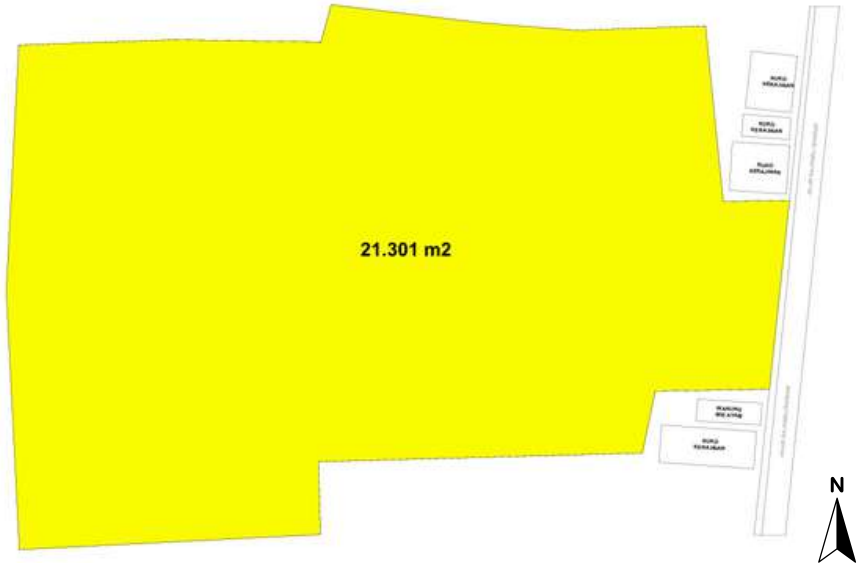
Wisata kerajinan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf i meliputi:

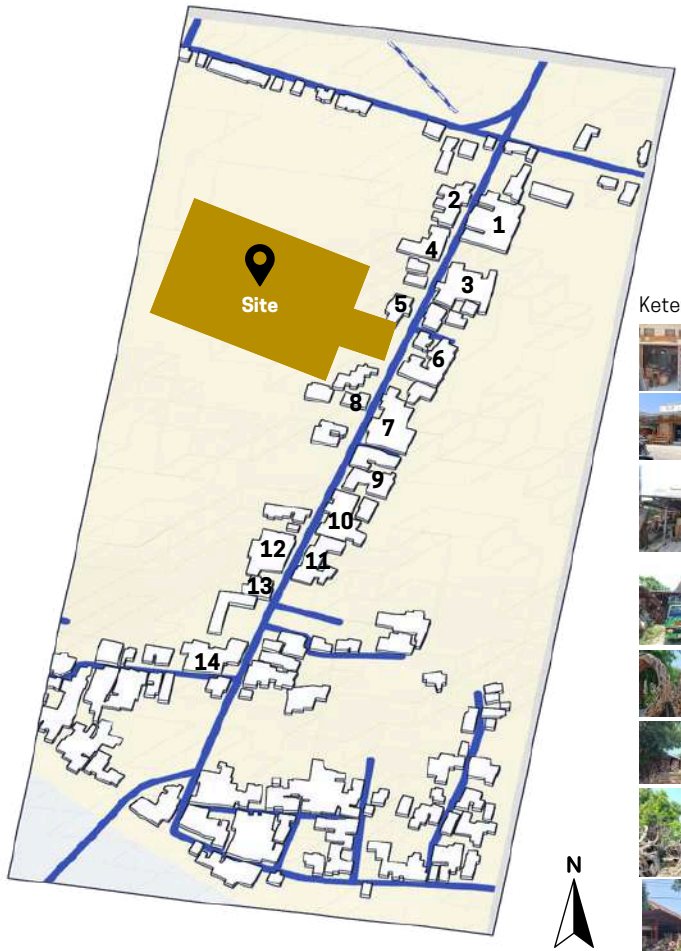
Kerajinan Kayu Batokan di Kecamatan Kasiman.



Gambar 2.1 Tampak muka site terpilih

Site terpilih memiliki luas 21.301 m^2 dengan muka site 48 meter





Keterangan lokasi :



2.2 KAJIAN DAN ANALISIS IKLIM,KONDISI TOPOGRAFI,PERATURAN BANGUNAN

2.2.1 REGULASI TATA RUANG KAB.BOJONEGORO

BAB III
FUNGSI DAN KLASIFIKASI BANGUNAN

Bagian Kesatu
Fungsi Bangunan

Pasal 3

(1) Fungsi Bangunan merupakan ketetapan pemenuhan persyaratan teknis bangunan, baik ditinjau dari segi tata bangunan dan lingkungannya maupun kehandalan bangunannya.

(2) Penjabaran fungsi bangunan gedung adalah sebagai berikut:

a. fungsi hunian, yaitu mempunyai fungsi utama sebagai tempat tinggal manusia yang meliputi: rumah tinggal tunggal, rumah tinggal deret, rumah tinggal susun, dan rumah tinggal sementara;

b. fungsi keagamaan, yaitu mempunyai fungsi utama sebagai tempat melakukan ibadah yang meliputi: bangunan masjid termasuk mushola, bangunan gereja termasuk kapel, bangunan pura, bangunan vihara, dan bangunan kelenteng;

c. fungsi usaha, yaitu mempunyai fungsi utama sebagai tempat melakukan kegiatan usaha yang meliputi: bangunan gedung perkantoran, perdagangan, perindustrian, perhotelan, wisata dan rekreasi, terminal, dan bangunan gedung tempat penyimpanan;

d. fungsi sosial dan budaya, yaitu mempunyai fungsi utama sebagai tempat melakukan kegiatan sosial dan budaya yang meliputi: bangunan gedung panti sosial, pelayanan pendidikan, pelayanan kesehatan, kebudayaan, laboratorium, dan bangunan gedung pelayanan umum; dan

Rencana Pola Ruang Kabupaten	Materi yang diatur					
	Deskripsi	Ketentuan Umum Kegiatan	Intensitas Pemanfaatan Ruang	Ketentuan Sarana dan Prasarana Minimum	Ketentuan lain-lain	Ketentuan Khusus
Kawasan Permukiman						
Kawasan Permukiman perkotaan	bagian dari lingkungan hidup di luar kawasan lindung baik berupa kawasan perkotaan yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal/ hunian dan tempat kegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan	diizinkan • kegiatan perumahan. • kegiatan perkantoran. • kegiatan sarana pelayanan umum. • kegiatan pertahanan dan keamanan negara. • kegiatan pariwisata dan sosial budaya. • kegiatan perdagangan dan jasa sesuai skalanya diizinkan bersyarat: • kegiatan industri kecil, menengah dan kegiatan industri agro dengan menyertakan dokumen lingkungan dilarang: • kegiatan yang menghalangi dan/atau menutup lokasi dan jalur evakuasi bencana, serta kegiatan yang mengganggu	• KDB maksimum 80% • KLB maksimum 9,6 • KDH maksimum 20% • Kepadatan rendah – sedang – tinggi	• Penyediaan prasarana dan sarana permukiman dan sarana penunjangnya sesuai dengan daya dukung penduduk yang dilayani. • Penyediaan RTH secara proporsional dengan fungsi kawasan setidaknya 30% dari kawasan peruntukan permukiman • pengembangan kawasan permukiman harus dilakukan sesuai ketentuan peraturan yang berlaku di bidang perumahan dan permukiman • pembangunan hunian dan kegiatan lainnya di kawasan permukiman harus sesuai dengan peraturan teknis dan peraturan lainnya yang berlaku • penerapan ketentuan tata bangunan dan lingkungan yang	• pada kawasan permukiman yang mempunyai kepadatan tinggi dan cenderung kumuh diperlukan perbaikan lingkungan permukiman secara partisipatif; • pengembangan permukiman produktif tanpa harus mengganggu lingkungan sekitarnya; • permukiman yang terletak pada kawasan rawan bencana, kawasan perlindungan setempat, hutan lindung maupun fungsi lindung lainnya harus memperhatikan kaidah keberlanjutan permukiman; • ketentuan lain-lain meliputi penerapan prinsip zero growth di kawasan permukiman eksisting pada kawasan rawan bencana banjir yang berada di dalam tanggul, tidak diperbolehkan menambah bangunan	• Diizinkan pengembangan sistem jaringan evakuasi bencana, diantaranya adalah jalur evakuasi dan titik kumpul; • Diizinkan secara terbatas pemanfaatan ruang pada kawasan rawan gerakan tanah dengan ketentuan: • Tingkat kelerengan rendah; • Penataan terasering dan drainase yang tepat; • Diizinkan pengembangan *early warning system* dengan tanpa mengurangi dan merusak kualitas lahan; • Diizinkan pemanfaatan ruang di kawasan rawan banjir dengan memperhatikan drainase dan daerah resapan air. • Diizinkan

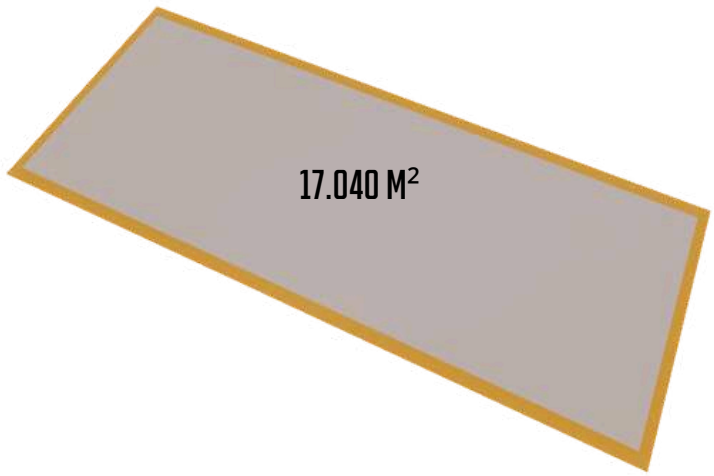
Tabel 2.1 Regulasi Tata Ruang Bojonegoro

Museum Kerajinan Jati merupakan bangunan sosial, pada regulasi tata ruang Kabupaten Bojonegoro mengenai bangunan yang di peruntukkan bangunan sosial budaya memiliki jumlah :

KDB : MAKSIMUM 80 %
KLB : MAKSIMUM 9,6
KDH : MANIMUM 20 %
GSB : 7,5 DARI AS-JALAN

Berdasarkan tinjauan mengenai regulasi pada lokasi, luas site adalah 50 x 126 = 6.300 m² maka didapatkan tolak ukur perancangan dengan perhitungan peraturan bangunan untuk perancangan, yaitu :

- KDB = 21.301 m² x 80 % = 17.040 m2
  Berdasarkan perhitungan, maka KDB di lokasi site adalah 6.251 m² (Gambar 2.3).

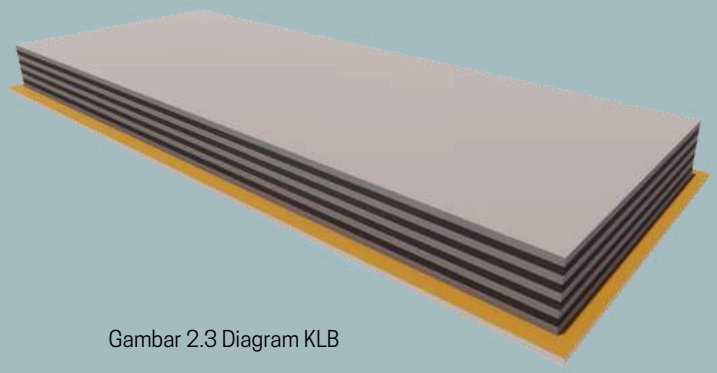


Gambar 2.2 Diagram KDB

- KLB = 21.301 x 9,6 = maksimal 204.489 m²
  Berdasarkan perhitungan, maka KLB di lokasi site adalah 204.489 m² (Gambar 2.4).

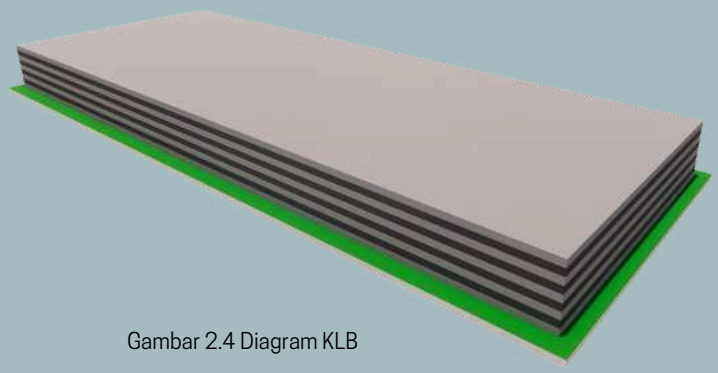
2.2 KAJIAN DAN ANALISIS IKLIM,KONDISI TOPOGRAFI,PERATURAN BANGUNAN

2.2.1 REGULASI TATA RUANG KAB.BOJONEGORO



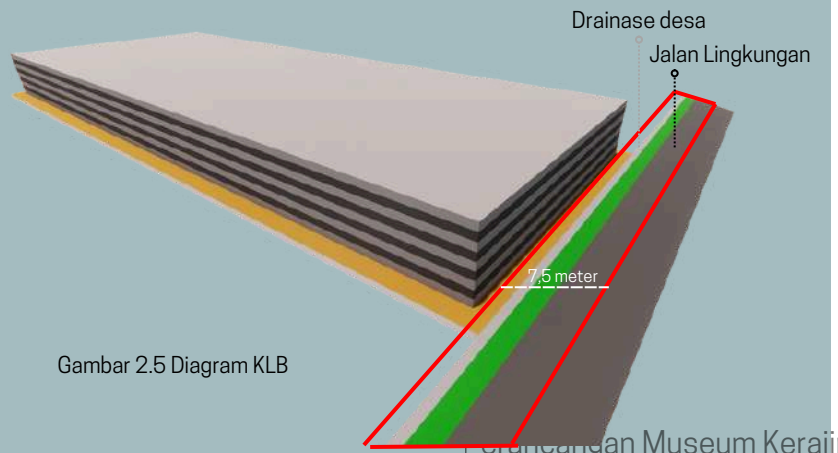
Gambar 2.3 Diagram KLB

- KDH = 21.301 m² x 20% = minimal 4.261 m2
  Berdasarkan perhitungan, maka KDH di lokasi site adalah 4.261 m² (Gambar 2.15).



Gambar 2.4 Diagram KLB

- GSB = Jalan Rajawali Bandar merupakan jalan kawasan kasiman lebar jalan 6m dan terdapat pedestrian dengan lebar 3 m sehingga garis sempadan bangunan sebagai berikut (Gambar 2.16).

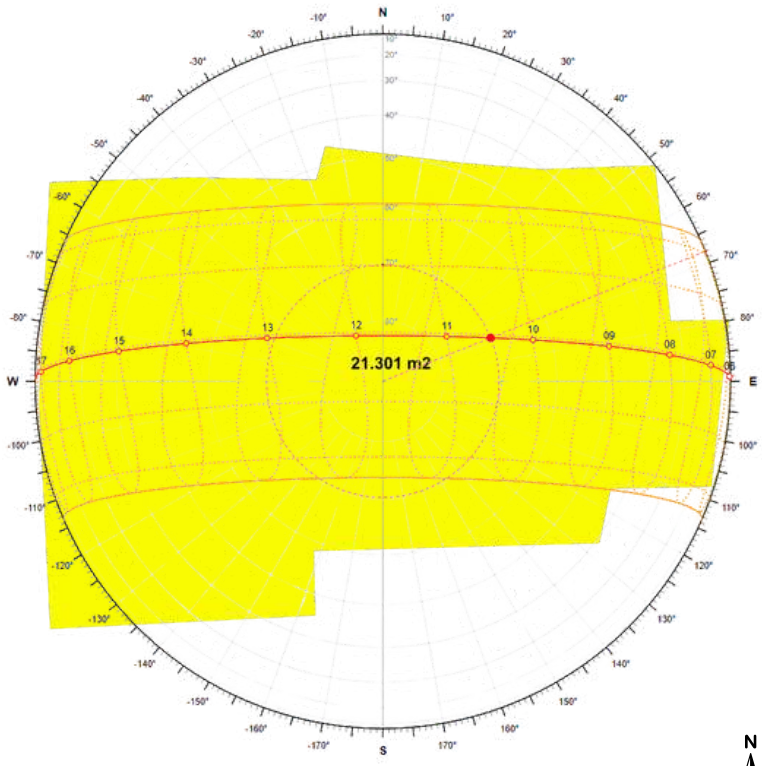


Gambar 2.5 Diagram KLB

2.2.2 KONDISI IKLIM DAN LINGKUNGAN SEKITAR

1. Posisi matahari

Kondisi iklim dan lingkungan sekitar lokasi menggunakan prinsip dari posisi gerak semu matahari tahunan. Gerakan ini dimulai dari arah utara ke selatan maupun sebaliknya dan timur ke barat yang menyebabkan terjadinya perubahan waktu pada pagi, siang, dan malam. Pergerakan matahari tahunan pada lokasi site terbagi atas dua arah sinar yang ditangkap dan dihindari pada titik azimuthnya. Dalam hal ini matahari berperan penting dalam memberikan kenyamanan visual secara alami dan termal. Selain itu, dengan memanfaatkan kondisi posisi matahari. tahunan juga dapat menghemat kebutuhan energi listrik akan penerangan pada pagi hingga sore hari. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan sudut matahari yang bisa dimasukkan ke dalam bangunan dan sudut yang harus dihindarkan.



Gambar 2.6 Pergerakan matahari di lokasi terpilih
Sumber : andrewmarsh.com

2.2 KAJIAN DAN ANALISIS IKLIM,KONDISI TOPOGRAFI,PERATURAN BANGUNAN

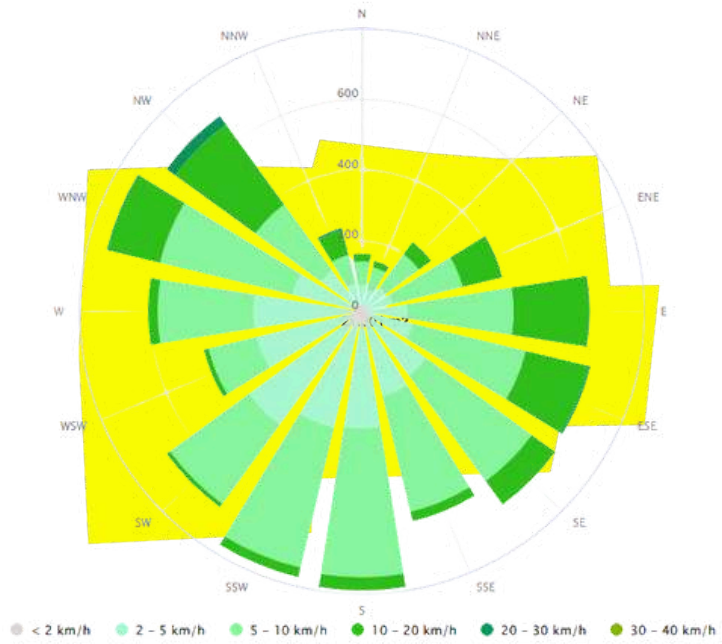
2.2.2 KONDISI IKLIM DAN LINGKUNGAN SEKITAR

Pada Gambar 2.7, zona sudut radiasi dibagi menjadi zona radiasi yang diterima dan radiasi sore hari. Pencahayaan dikatakan baik jika berada pada jam 08.00-16.00 karena dianggap sebagai cahaya yang merata dan tidak mengganggu hawa dalam ruangan (SNI 03-2396-2001). Pemilihan zona radiasi tersebut juga berdasarkan pada data BMKG yang menjelaskan bahwa sinar UV yang bisa untuk diterima berkisar antara jam 7-10 pagi khususnya pada ruang pameran. karena tingkat sinar UV masih rendah sehingga baik bagi kesehatan bangunan, pengguna, dan tidak merusak karya seni. Sinar matahari di atas jam 10 perlu dihindari pada ruang pameran karena memiliki paparan sinar UV yang sangat tinggi sehingga tidak baik untuk koleksi karya seni pada bangunan.

Sudut yang dapat diterima dalam bangunan terutama pada pagi hari pukul 7-10 berada pada sudut 51° sampai 118°. Lalu kondisi radiasi matahari sore yang cenderung tingkat paparannya tinggi berkisar pada rentang sudut 246° sampai 303°. Oleh karena itu, data tersebut dapat menjadi pertimbangan perancangan museum kerajinan dalam penentuan orientasi tata massa dan bukaan berupa shading. Pada desain perencanaan dan perancangan museum kerajinan akan memperhatikan tingkat cahaya matahari untuk kenyamanan pengguna dan karya seni yang dapat diupayakan dengan strategi penyediaan vegetasi pada kawasan site.

2. Kecepatan dan Arah Angin (wind rose)

Kecepatan dan arah angin mempengaruhi faktor orientasi bangunan terhadap arah mata angin, orientasi bangunan, bukaan, dan kenyamanan dalam bangunan. merupakan arah angin di Kelurahan Panjang Wetan, Kecamatan Pekalongan Utara berdasarkan data dari Meteoblue.



Gambar 2.7 Arah angin pada site

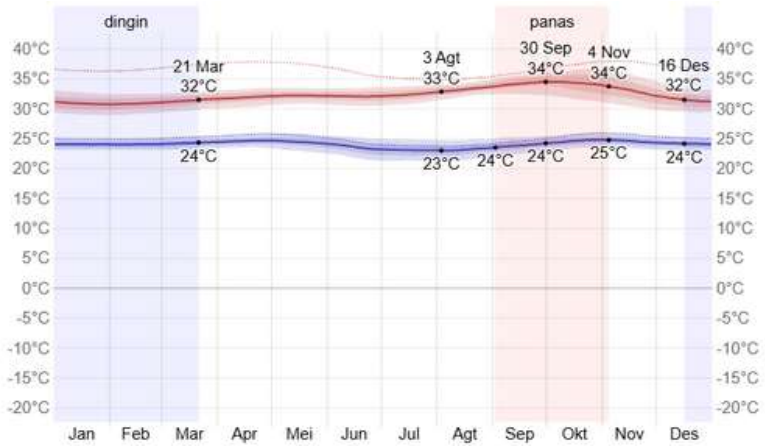
Kecepatan dan arah mata angin paling besar berasal dari arah utara menuju ke selatan dengan kecepatan angin 10-20 km/h. Oleh karena itu, pada sudut tersebut angin akan diterima dan dimanfaatkan untuk orientasi massa dan tata ruang yang difungsikan sebagai faktor kenyamanan termal untuk mengalirkan angin ke dalam bangunan dan mengeluarkan radiasi di dalam bangunan. Penerapan ventilasi silang sebagai sirkulasi angin alami kedalam bangunan sehingga dapat dijadikan sebagai potensi untuk mempertimbangkan penggunaan angin maksimal dan kenyamanan termal.

2.2 KAJIAN DAN ANALISIS IKLIM,KONDISI TOPOGRAFI,PERATURAN BANGUNAN

2.2.2 KONDISI IKLIM DAN LINGKUNGAN SEKITAR

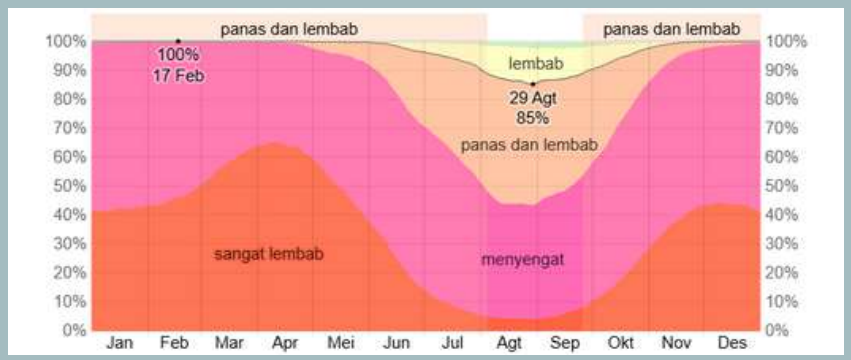
3. Suhu dan Kelembaban Udara

Kondisi iklim dengan suhu dan kelembapan udara sangat mempengaruhi kenyamanan bagi penghuninya. Berdasarkan data pada gambar 2.9 menunjukkan bahwa, musim panas berlangsung selama 2,1 bulan, dari 2 September sampai 4 November, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di atas 34°C. Bulan terpanas dalam setahun di Bojonegoro adalah Oktober, dengan rata-rata suhu terendah 34°C dan tertinggi 25°C. Sedangkan Musim dingin berlangsung selama 3,2 bulan, dari 16 Desember sampai 21 Maret, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 32°C. Bulan terdingin dalam setahun di Bojonegoro adalah Januari, dengan rata-rata terendah 24°C dan tertinggi 31°C.



Suhu rata-rata harian tertinggi (garis merah) dan terdingin (garis biru), dengan pita persentil ke-25 hingga ke-75 dan ke-10 hingga ke-90. Garis putus-putus tipis adalah suhu rata-rata yang dirasakan.

Rata-rata	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
Tinggi	31°C	31°C	31°C	32°C	32°C	32°C	32°C	33°C	34°C	34°C	33°C	32°C
Suhu	27°C	27°C	27°C	28°C	28°C	28°C	27°C	28°C	28°C	29°C	28°C	27°C
Rendah	24°C	24°C	24°C	25°C	24°C	24°C	23°C	23°C	24°C	25°C	25°C	24°C



	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
Hari Lembab dan Panas	31,0hr	29,0hr	31,0hr	30,0hr	30,9hr	29,4hr	29,1hr	26,9hr	26,3hr	29,2hr	29,8hr	31,0hr

Gambar 2.8 a. Suhu Tertinggi dan Terendah
Bojonegoro, b. Grafik Kelembaban Kabupaten Bojonegoro
Sumber : Weather Spark, 2023

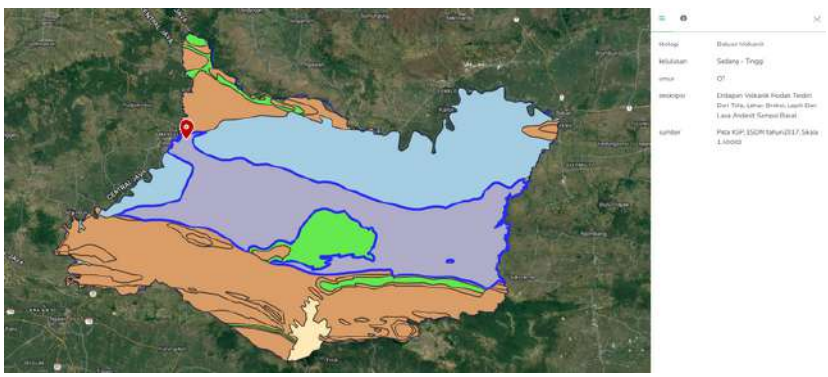
Kelembaban di Kabupaten Bojonegoro terbilang sangat tinggi karena iklim di Indonesia adalah iklim tropis lembab, hampir dalam satu tahun penuh memiliki kelembaban yang cukup tinggi dan panas. Pada 25 September sampai 4 Agustus, selama itu tingkat kenyamanan sangat lembab dan panas, menyengat, atau tidak menyenangkan setidaknya 89% sepanjang hari. Menurut SNI 03-6572-2001 bahwa temperatur kelembapan udara yang kering dengan suhu sejuk dan efektif berkisar 20,5°C - 22,8°C, nyaman dan optimal 22,8°C - 25,80C, sedangkan hangat dan panas yaitu 25,8°C - 27,1°C.

Berdasarkan data hasil kondisi iklim tersebut, maka diperlukan strategi untuk mencapai tingkat kenyaman dalam ruang dengan menentukan orientasi tata massa dan tata ruang berdasarkan zoning, fungsi, serta sirkulasi agar dapat mempengaruhi kenyamanan bagi penghuninya.

2.2.2 KONDISI IKLIM DAN LINGKUNGAN SEKITAR

4. Jenis Tanah

Jenis tanah di Kecamatan Kasiman memiliki jenis tanah batuan volkanik. Untuk tanah dengan batuan vulkanik, pemilihan pondasi tergantung pada jenis batuan vulkanik, kedalaman lapisan, serta stabilitas tanah di bawah permukaan. Pondasi dangkal (seperti footing atau slab) bisa digunakan jika lapisan batuan vulkanik keras dan stabil serta terletak dekat permukaan. Namun, jika lapisan batuan vulkanik terletak lebih dalam atau tanahnya lebih rapuh (seperti batuan pumice), pondasi dalam seperti tiang pancang atau bore pile lebih disarankan untuk mencapai lapisan yang stabil. Pondasi mat (raft) juga bisa menjadi pilihan jika lapisan batuan vulkanik tidak seragam atau terdapat lapisan tanah yang lebih lembek di atasnya.



Gambar 2.9 Jenis Tanah Kawasan Jetayu
Sumber : Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Kota Pekalongan, 2020

5. Potensi Buatan Manusia

Selain potensi dari alam, terdapat beberapa potensi buatan manusia yang memiliki fungsi untuk mendukung tujuan dan sasaran dari perancangan ini. Berikut merupakan analisis yang terkait dengan potensi buatan manusia
(Gambar 2.11)



Gambar 2.10 Analisis potensi buatan manusia

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa letak site sangat strategis, karena terletak di dekat kawasan sentra kerajinan jati yang berada di Kabupaten Bojonegoro, tepatnya di Kecamatan Kasimana. Dengan demikian, bangunan yang akan dirancang merupakan museum kerajinan jati yang menjadi wisata edukasi dan rekreasi serta upaya untuk memperkenalkan potensi daerah beruapa kerajinan jati.

2.3 KAJIAN DAN ANALISIS AWAL TIPOLOGI BANGUNAN DAN PERMASALAHAN

2.3.1 MUSEUM

Museum adalah lembaga atau tempat yang memiliki koleksi benda-benda berharga, baik berupa karya seni, artefak sejarah, ilmu pengetahuan, atau benda lainnya yang dipamerkan untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan pelestarian.

Fungsi utama museum adalah sebagai tempat untuk mengumpulkan, merawat, memamerkan, dan mendidik masyarakat mengenai berbagai pengetahuan, baik yang bersifat lokal, nasional, maupun internasional.

George E. H. (1970): Museum adalah suatu lembaga yang berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, dan memamerkan benda-benda yang bernilai sejarah, ilmu pengetahuan, dan seni kepada publik untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan pengajaran.

Museum sebagai bangunan monumental memiliki karakteristik fisik dan sosial yang berhubungan dengan penghormatan terhadap sejarah, budaya, dan pengetahuan.

Teori Monumentalisme mengajukan bahwa bangunan monumental, seperti museum, sering kali dirancang untuk memiliki kesan yang megah dan abadi. Monumentalisme menekankan penggunaan skala besar, desain yang mengesankan, dan ketahanan terhadap waktu. Dalam konteks ini, museum sebagai bangunan monumental berfungsi tidak hanya sebagai tempat untuk menyimpan koleksi, tetapi juga sebagai simbol dari kemegahan, kebanggaan, dan nilai-nilai yang ingin dijaga atau dipertahankan untuk generasi mendatang.

Arsitektur monumental adalah desain struktur berskala besar yang seringkali bersifat simbolis dan penuh hiasanMonumen dibangun untuk mengenang orang atau peristiwa, dan dapat menjadi penting bagi identitas dan warisan budaya suatu masyarakat.

Teori Monumentalisme: Teori ini menyarankan bahwa monumen dirancang untuk mengungkapkan kehebatan, kekuatan, dan permanensi. Karakteristik desain monumentalis sering kali melibatkan penggunaan skala besar, bahan yang tahan lama, dan fitur yang mengesankan untuk menciptakan kesan abadi.

Karakteristik :

- Skala Besar: Monumen sering kali memiliki ukuran yang sangat besar dibandingkan dengan bangunan biasa, yang bertujuan untuk menciptakan kesan monumental dan abadi.
- Simbolisme dan Makna: Setiap elemen dalam desain monumen, baik itu bentuk, bahan, atau susunan ruang, sering kali memiliki makna simbolik tertentu yang menggambarkan nilai atau peristiwa penting.
- Penggunaan Bahan yang Tahan Lama: Monumen biasanya dibangun menggunakan bahan yang tahan lama seperti batu, marmer, atau logam, untuk menunjukkan kekekalan dan ketahanan terhadap waktu.
- Sederhana dan Tegas: Banyak monumen dirancang dengan bentuk yang sederhana, tegas, dan tanpa ornamen yang berlebihan.
- Fokus pada Orientasi dan Posisi: Penempatan monumen sering kali dipikirkan dengan matang, baik dalam konteks lanskap sekitar atau kota tempat monumen tersebut berada. Monumen dapat memiliki orientasi khusus untuk mengarahkan perhatian atau memperingati sesuatu secara spesifik.

berdasarkan kajian museum terdapat kriteria parameter yang diambil yaitu fungsi Bentuk, ukuran dan lokasi site.

2.3 KAJIAN DAN ANALISIS AWAL TIPOLOGI BANGUNAN DAN PERMASALAHAN

2.3.2 MUSEUM KERAJINAN

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Museum kerajinan didefinisikan sebagai tempat yang menyimpan, merawat, dan memamerkan koleksi kerajinan tangan yang memiliki nilai artistik dan budaya.
Peter R. Smith (ahli museum) Menurutnya, museum kerajinan adalah institusi yang berfungsi untuk melestarikan dan mendidik masyarakat tentang teknik serta tradisi pembuatan kerajinan, serta konteks sosial dan budaya di mana kerajinan itu muncul.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa museum kerajinan merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan koleksi kerajinan tangan yang memiliki nilai artistik dan budaya. Museum kerajinan berfungsi sebagai pusat pelestarian, pendidikan, dan promosi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kerajinan tangan.

Museum secara umum berfungsi untuk:

- Melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi
- Mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat
- Mengumpulkan dan mengamankan warisan alam dan budaya
- Dokumentasi dan penelitian ilmiah
- Konservasi dan preservasi
- Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum

Menurut Michael E. Conforti, museum harus memiliki koleksi kerajinan yang representatif dan berkualitas tinggi, mencakup berbagai teknik, gaya, dan tradisi dari berbagai daerah.

Kurt W. Forster menekankan pentingnya desain ruang pameran yang baik untuk menampilkan koleksi secara efektif, sehingga pengunjung dapat memahami dan menghargai setiap karya kerajinan dalam rincian sebagai berikut,

1. Ruang Pameran yang Cukup Luas: Ruang yang cukup besar memungkinkan pengunjung bergerak dengan nyaman dan melihat koleksi dari berbagai sudut tanpa merasa terdesak.
2. Penataan Koleksi yang Strategis: Karya kerajinan harus ditempatkan dengan cara yang logis dan menarik, sehingga pengunjung dapat dengan mudah memahami hubungan antara karya-karya yang ditampilkan.
3. Pencahayaan yang Optimal: Pencahayaan yang baik sangat penting untuk menyoroti detail dan tekstur karya kerajinan. Penggunaan pencahayaan alami dan buatan yang sesuai dapat meningkatkan pengalaman pengunjung.
4. Area Interaktif: Menyediakan ruang untuk interaksi, seperti workshop atau area belajar, memungkinkan pengunjung terlibat langsung dan memahami proses pembuatan kerajinan.
5. Informasi yang Jelas: Ruang untuk informasi tambahan, seperti label, panel penjelasan, dan multimedia, penting untuk memberikan konteks dan mendidik pengunjung tentang setiap karya.
6. Aksesibilitas: Ruang pameran harus dirancang agar mudah diakses oleh semua pengunjung, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.
7. Ruang Istirahat: Menyediakan area istirahat bagi pengunjung untuk bersantai dan merenungkan karya yang telah mereka lihat, menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh.
8. Fasilitas Pendukung: Ketersediaan fasilitas seperti toilet, tempat penyimpanan barang, dan area makan dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung selama berkunjung.

Oleh karena itu, berdasarkan kajian museum kerajinan terdapat kriteria parameter yang diambil yaitu fungsi ruang dan persyaratan ruang.

2.3 KAJIAN DAN ANALISIS AWAL TIPOLOGI BANGUNAN DAN PERMASALAHAN

2.3.3 JENIS DAN MACAM MUSEUM KERAJINAN

Adanya teori tentang pengelompokkan jenis dan macam museum kerajinan dapat berfungsi sebagai dasar untuk merancang ruang museum agar tujuan dapat tercapai dan sesuai pada sasaran perancangan. Menurut Katherine A. Shapiro seorang ahli kerajinan tangan menjelaskan jenis dan macam museum kerajinan sebagai berikut,

1. Museum Kerajinan Tangan Tradisional
   - Deskripsi: Museum ini fokus pada kerajinan tangan yang mencerminkan tradisi dan warisan budaya dari suatu daerah.
   - Contoh: Koleksi tenun, batik, ukiran kayu, dan keramik yang dibuat dengan teknik tradisional.
   - Fungsi: Melestarikan teknik dan keterampilan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi, serta memberikan edukasi kepada pengunjung tentang makna dan proses pembuatan kerajinan.
2. Museum Kerajinan Tangan Kontemporer
   - Deskripsi: Menampilkan karya-karya kerajinan tangan yang menggunakan pendekatan modern dan inovatif, seringkali menggabungkan teknik tradisional dengan desain kontemporer.
   - Contoh: Karya seniman yang menggunakan material baru atau mengadaptasi teknik lama untuk menciptakan desain yang segar dan relevan.
   - Fungsi: Mendorong dialog antara tradisi dan inovasi, serta mengajak pengunjung untuk melihat perkembangan kerajinan dalam konteks zaman modern.



3. Museum Kerajinan Tangan Etnis
   - Deskripsi: Menyimpan koleksi kerajinan tangan dari berbagai etnis atau kelompok budaya, menekankan perbedaan teknik dan estetika yang unik.
   - Contoh: Koleksi kerajinan dari suku-suku di Indonesia, seperti anyaman, ukiran, dan perhiasan khas daerah.
   - Fungsi: Mengedukasi pengunjung tentang keragaman budaya dan identitas masing-masing kelompok, serta mempromosikan apresiasi terhadap warisan etnis.

. 4. Museum Kerajinan Tangan Interaktif
   - Deskripsi: Museum yang mengajak pengunjung untuk berpartisipasi langsung dalam proses pembuatan kerajinan tangan melalui workshop dan kegiatan edukatif.
   - Contoh: Sesi belajar membuat kerajinan, seperti membuat anyaman atau melukis batik.
   - Fungsi: Memberikan pengalaman langsung kepada pengunjung, meningkatkan pemahaman mereka tentang teknik kerajinan, dan mendorong kreativitas.
5. Museum Kerajinan Tangan Pendidikan
   - Deskripsi: Fokus pada aspek pendidikan kerajinan tangan, dengan menyediakan program pelatihan dan informasi yang mendalam tentang teknik dan sejarah kerajinan.
   - Contoh: Kelas-kelas atau seminar yang mengajarkan teknik tertentu kepada masyarakat.
   - Fungsi: Mengembangkan keterampilan pengrajin dan masyarakat umum, serta meningkatkan kesadaran akan nilai kerajinan tangan.

2.3 KAJIAN DAN ANALISIS AWAL TIPOLOGI BANGUNAN DAN PERMASALAHAN

2.3.3 JENIS DAN MACAM MUSEUM KERAJINAN

6. Museum Kerajinan Tangan Virtual
   - Deskripsi: Museum yang menawarkan pameran dan koleksi kerajinan secara online, memungkinkan akses global tanpa batasan fisik.
   - Contoh: Pameran digital yang menampilkan video proses pembuatan kerajinan dan galeri karya.
   - Fungsi: Memperluas jangkauan audiens dan memberikan kesempatan bagi pengunjung dari berbagai belahan dunia untuk mengenal kerajinan tangan.

Museum kerajinan jati kasiman menggunakan jenis museum kerajinan tangan kontemporer. Tingkat dan luas koleksi yang digunakan Museum kerajinan jati kasiman adalah museum regional. Macam koleksi yang terdapat Museum Kerajinan Jati Kasiman adalah museum umum yang terdiri karya seni dari beberapa pengrajin yang di lestarikan dan sebagai edukasi dalam upaya meningkatkan promosi potensi kerajinan jati ke publik dan menambah destinasi rekereasi dan edukasi di Kabupaten Bojonegoro

2.3.4 KEBUTUHAN RUANG PADA MUSEUM KERAJINAN

Kebutuhan ruang pada museum kerajinan sangat penting untuk memastikan pengalaman yang baik bagi pengunjung dan efisiensi dalam pengelolaan koleksi. Berikut adalah beberapa kebutuhan ruang yang perlu dipertimbangkan,

1. Ruang Pameran
   - Deskripsi: Ruang yang cukup luas untuk menampilkan koleksi kerajinan dengan penataan yang menarik.
   - Fungsi: Memungkinkan pengunjung melihat karya dari berbagai sudut dan memahami konteks setiap karya.
2. Ruang Edukasi
   - Deskripsi: Ruang untuk kegiatan edukatif, seperti workshop, seminar, dan program pendidikan.
   - Fungsi: Memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk belajar langsung tentang teknik dan proses pembuatan kerajinan.
3. Ruang Penyimpanan
   - Deskripsi: Area khusus untuk menyimpan koleksi yang tidak dipamerkan, dengan kontrol suhu dan kelembapan yang sesuai.
   - Fungsi: Melindungi koleksi dari kerusakan dan memastikan keawetan benda-benda tersebut.
4. Ruang Interaktif
   - Deskripsi: Area di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan bahan dan alat kerajinan.
   - Fungsi: Mendorong partisipasi pengunjung dan meningkatkan pemahaman tentang kerajinan.
5. Ruang Informasi
   - Deskripsi: Area yang menyediakan informasi tambahan, seperti peta, katalog, dan multimedia.
   - Fungsi: Membantu pengunjung memahami lebih dalam tentang koleksi dan sejarah kerajinan.
6. Ruang Istirahat
   - Deskripsi: Area untuk pengunjung bersantai, seperti kafe atau tempat duduk.
   - Fungsi: Meningkatkan kenyamanan pengunjung selama berkunjung.
7. Fasilitas Pendukung
   - Deskripsi: Termasuk toilet, area parkir, dan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas.
   - Fungsi: Memastikan pengalaman yang nyaman dan inklusif bagi semua pengunjung.

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.1 KAJIAN TIPOLOGI MUSEUM KERAJINAN

2.4.1.1 KLASIFIKASI MUSUM KERAJINAN

Mengacu ke penjelasan 1.3.1 Jenis dan macam museum kerajinan, Menurut Katherine A. Shapiro seorang ahli kerajinan tangan menjelaskan ada beberapa jenis dan macam museum kerajinan, dalam kasus perancangan museum jati kasiman ini tergolong museum kerajinan kontemporer.

Museum Kerajinan Tangan Kontemporer

- Deskripsi: Menampilkan karya-karya kerajinan tangan yang menggunakan pendekatan modern dan inovatif, seringkali menggabungkan teknik tradisional dengan desain kontemporer.
- Contoh: Karya seniman yang menggunakan material baru atau mengadaptasi teknik lama untuk menciptakan desain yang segar dan relevan.
- Fungsi: Mendorong dialog antara tradisi dan inovasi, serta mengajak pengunjung untuk melihat perkembangan kerajinan dalam konteks zaman modern.

Museum kerajinan jati kasiman merupakan jenis museum kerajinan tangan kontemporer. Tingkat dan luas koleksi yang digunakan Museum kerajinan jati kasiman adalah museum regional yang dimiliki oleh pemerintah daerah. Museum Kerajinan Jati Kasiman adalah museum umum yang terdiri benda sejarah,karya seni dari beberapa pengrajin yang di lestarikan dan sebagai edukasi dalam upaya meningkatkan promosi potensi kerajinan jati ke publik dan menambah destinasi rekereasi dan edukasi di Kabupaten Bojonegoro. Selain itu di dalam museum kerajinan jati kasiman terdapat beberapa teknik yang menggabungkan teknik pemahatan secara tradisional dan modern.

2.4.1.2 FASILITAS MUSEUM KERAJINAN

Sebuah museum harus memiliki fasilitas-fasilitas baik utama maupun penunjang. Fasilitas yang terdapat dalam sebuah museum,

1. **An Introductory Space** Sebagai ruang untuk memperkenalkan tujuan galeri dan fasilitas apa saja yang terdapat di dalamnya.
2. **Ruang Pameran Utama (Main Exhibition Hall)** sebagai Ruang pameran utama dengan koleksi permanen yang cukup luas dengan penataan yang menarik dan memerlukan perawatan yang khusus maka pendisplayan harus diperhatikan.
3. **Ruang Pameran Temporer (Temporary Exhibition Room)** sebagai Ruang ini digunakan untuk pameran yang bersifat sementara dan dapat berubah secara berkala.
4. **Fasilitas-fasilitas penunjang yang terdapat dalam museum** :
    - Workshop Tempat pembuatan maupun edukasi praktek karya seni oleh pembicara.
    - Cafetaria Sebagai tempat untuk beristirahat makan dan minum sementara bagi para pengunjung.
    - Kantor pengelola dan multimedia sebagai tempat kerja dan kontrol pengelola
    - Musholla sebagai tempat ibadah pengunjung dan pengelola.
    - Ruang parkir dan toilet sebagai penunjang kebutuhan pengunjung dan pengelola.



2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.2 LINGKUP SENI KERAJINAN JATI

Hasil karya seni kerajinan yang terdapat di museum kerajinan jati kasiman dikategorikan menjadi dua macam bentuk dimensi, yaitu seni dua dimensi dan tiga dimensi. Berikut merupakan penjelasan lingkup seni kerajinan jati :

Kerajinan kayu jati merujuk pada produk atau karya seni yang dibuat menggunakan bahan dasar kayu jati. Kayu jati (Tectona grandis) adalah jenis kayu keras yang terkenal dengan kekuatan, daya tahan, dan keindahan seratnya. Kerajinan kayu jati umumnya diproduksi oleh pengrajin atau perajin kayu melalui proses pengerjaan tangan atau dengan bantuan alat untuk menghasilkan barang-barang yang bernilai estetika dan fungsional.

Dalam pembuatan kerajinan kayu, ada berbagai cara atau teknik yang diterapkan oleh para pengrajin untuk menghasilkan karya yang berkualitas tinggi dan estetis diantaranya sebagai berikut,

1. Pemotongan dan Pembentukan Kayu

   Teknik Pemotongan (Cutting) terbagi menjadi 2 yakni :

   - Pemotongan Manual: Menggunakan alat seperti gergaji tangan, pisau ukir, atau kapak untuk memotong kayu menjadi ukuran atau bentuk yang diinginkan.
   - Pemotongan Mesin: Menggunakan gergaji mesin atau alat mesin lainnya untuk memotong kayu dengan lebih cepat dan presisi, terutama pada produksi massal atau ketika diperlukan pemotongan yang lebih kompleks.

   Teknik Pembentukan

   - Pembentukan kayu bisa dilakukan dengan membentuk atau membengkokkan kayu menjadi bentuk tertentu.

2. Pengukiran (Carving)

   Teknik Pemotongan (Cutting) terbagi menjadi 2 yakni :

   - Ukiran Tangan: Pengrajin menggunakan berbagai jenis alat ukir, seperti pahat, chisel, dan pisau ukir untuk memahat kayu dan menciptakan pola atau desain pada permukaan kayu.
   - Ukiran Relief: Pada teknik ukiran relief, pengrajin memahat kayu dengan kedalaman yang bervariasi sehingga menciptakan efek tiga dimensi.

3. Penyambungan (Joinery)

   - Sambungan Lidah dan Alur (Tongue and Groove): Teknik ini digunakan untuk menggabungkan dua potongan kayu dengan cara memotong satu sisi kayu menjadi lidah yang masuk ke alur pada sisi lainnya.
   - Sambungan Dovetail: Merupakan teknik penyambungan yang sering digunakan pada pembuatan kotak atau lemari kayu.
   - Sambungan Mortise dan Tenon: Teknik ini menggabungkan dua potong kayu dengan cara membuat lubang di satu bagian kayu (mortise) dan bagian lain dipotong agar pas masuk ke lubang tersebut (tenon).

4. Penghalusan dan Pemolesan (Sanding and Polishing)

   - Sanding (Penghalusan): Setelah kayu dipotong atau diukir, permukaan kayu akan dihaluskan menggunakan amplas atau mesin penghalus (sander).
   - Pemolesan (Polishing): Pemolesan dilakukan untuk memberi kilau pada kayu serta untuk menonjolkan serat alami kayu.

2.4.2 LINGKUP SENI KERAJINAN JATI

5. Pewarnaan dan Finishing (Staining and Finishing)

- Pewarnaan (Staining): Penggunaan pewarna atau noda kayu untuk memberikan warna yang lebih dalam pada kayu atau untuk mempertegas pola serat kayu.
- Finishing: Setelah kayu dipotong, diukir, dan dihaluskan, langkah terakhir adalah memberikan lapisan pelindung seperti pernis, minyak kayu, atau vernis untuk menjaga daya tahan kayu, melindungi dari kelembapan, serta meningkatkan tampilan estetika.

6. Penyepuhan (Burning)

- Shou Sugi Ban: Teknik tradisional Jepang yang melibatkan pembakaran permukaan kayu untuk meningkatkan ketahanan terhadap cuaca, rayap, dan jamur.
- Penyepuhan (Wood Burning): Teknik ini menggunakan api untuk menciptakan pola atau tekstur tertentu pada permukaan kayu.

7. Teknik Daur Ulang (Recycling)

- Penggunaan Kembali Kayu Bekas: Banyak pengrajin kayu yang menggunakan kayu bekas atau kayu tua untuk menghasilkan produk kerajinan baru.
- Pemanfaatan Kayu Limbah: Limbah kayu yang dihasilkan dari potongan-potongan kayu kecil atau sisa-sisa produksi juga dapat dimanfaatkan untuk membuat kerajinan kecil seperti hiasan, bingkai foto, atau miniatur.

8. Teknik Kolaboratif (Mixed Media)

- Paduan Kayu dengan Bahan Lain: Selain kayu, pengrajin juga dapat menggunakan bahan lain seperti batu, keramik, kaca, atau logam untuk menghasilkan karya seni kerajinan yang lebih kompleks dan unik. Teknik ini sering digunakan dalam pembuatan patung atau produk seni dekoratif yang menggabungkan elemen-elemen berbeda.

9. Teknik Ukiran Laser

- Pemotongan dan Ukiran Laser: Teknologi laser digunakan untuk memotong atau mengukir kayu dengan presisi tinggi. Teknik ini sering digunakan pada kerajinan kayu yang memerlukan detail halus, seperti desain grafis, pola ukiran, atau pembuatan tanda nama, logo, dan lainnya.

Selain teknik teknik proses pembuatan kerajinan jati, adapun hasil hasil dari proses kerajinan jati diantaranya sebagai berikut,

1. Patung dan Seni Ukir

- Patung Dekoratif: Banyak kerajinan tangan yang dihasilkan dari kayu jati berupa patung-patung dekoratif, seperti patung Buddha, tokoh-tokoh mitologi, atau hewan. Patung-patung ini sering diukir dengan sangat detail dan digunakan sebagai hiasan rumah atau koleksi seni.
- Ukiran Dinding: Ukiran kayu jati pada dinding sering digunakan sebagai elemen dekoratif yang memberikan nuansa etnik atau tradisional pada rumah.

2.4.2 LINGKUP SENI KERAJINAN JATI

2. Kerajinan Kecil dan Dekorasi

- Miniatur atau Souvenir: Beberapa pengrajin membuat miniatur bangunan, kendaraan, atau benda-benda lainnya sebagai suvenir atau hadiah dari kayu jati.
- Gelang atau Aksesori Perhiasan: Di beberapa daerah, kerajinan dari kayu jati digunakan untuk membuat gelang tangan, kalung, atau aksesori perhiasan lainnya.
- Kotak Penyimpanan: Kotak-kotak kayu, baik untuk perhiasan atau benda kecil lainnya, sering terbuat dari kayu jati yang dihias dengan ukiran atau cat.

3. Alat Musik Tradisional

- Gamelan dan Alat Musik Tradisional: Di Indonesia, kayu jati sering digunakan untuk membuat alat musik tradisional, seperti gamelan, kendang, atau alat musik lainnya yang membutuhkan ketahanan dan resonansi suara yang baik.

4. Mebel dan Furnitur

- Kursi dan Meja: Salah satu produk paling umum yang dibuat dari kayu jati adalah furnitur, seperti kursi makan, meja makan, meja kopi, kursi tamu, lemari, dan rak buku.
- Lemari dan Almari: Lemari pakaian, almari, dan lemari penyimpanan juga sering dibuat dari kayu jati karena daya tahannya dan estetika yang dimiliki kayu jati.
- Tempat Tidur (Bed): Tempat tidur yang terbuat dari kayu jati memiliki kekuatan yang luar biasa dan bisa bertahan lama.
- Meja Tulis dan Meja Kerja: Meja untuk keperluan kantor atau kerja di rumah juga sering terbuat dari kayu jati yang kuat dan stabil.

5. Aksesoris Rumah

- Lampu dan Lampu Hias: Lampu meja, lampu lantai, dan lampu hias dengan rangka kayu jati sering dipilih untuk menambah kesan alami dan elegan di dalam ruangan.
- Cermin Berbingkai Jati: Cermin dengan bingkai kayu jati sangat populer, terutama yang berukir atau dengan desain klasik.
- Alat Dapur (Sudip, Sendok, dan Pisau Kayu): Beberapa peralatan dapur, seperti sendok kayu, spatula, atau talenan kayu jati, sangat populer karena sifatnya yang tahan lama dan tidak mudah rusak.
- Wadah atau Tempat Penyimpanan: Tempat penyimpanan untuk bumbu dapur, keranjang, atau tempat makanan sering dibuat dari kayu jati.
- Pigura Foto: Pigura foto kayu jati yang diukir atau dipernis dengan indah menjadi aksesoris rumah yang sering dicari.

6. Perabotan Taman dan Luar Ruangan

- Gazebo dan Pergola: Beberapa produk outdoor, seperti gazebo atau pergola, dapat dibuat dari kayu jati untuk memberikan kesan alami dan tahan lama di luar rumah.
- Bangku Taman: Kayu jati sangat tahan terhadap cuaca, menjadikannya bahan yang sempurna untuk perabotan taman, seperti bangku taman, meja taman, atau rak tanaman.
- Tempat Duduk dan Kursi Santai: Produk-produk outdoor lainnya seperti kursi santai, meja piknik, atau tempat duduk di area luar ruangan juga sering menggunakan kayu jati.

2.4.2 LINGKUP SENI KERAJINAN JATI

7. Lantai dan Panel Dinding

- Lantai Kayu Jati: Kayu jati juga digunakan sebagai bahan untuk lantai kayu yang memberikan kesan mewah dan tahan lama. Lantai kayu jati banyak digunakan di rumah-rumah mewah atau bangunan dengan desain alami.
- Panel Dinding Kayu: Beberapa desain interior rumah menggunakan panel dinding kayu jati sebagai dekorasi yang menambah estetika dan kehangatan pada ruangan.

Kerajinan kayu jati dihargai tinggi baik untuk nilai estetika maupun fungsionalitasnya. Keindahan serat dan warnanya, serta kekuatan dan ketahanannya, membuat produk dari kayu jati sering dianggap sebagai investasi jangka panjang.

Pada Museum Kerajinan Jati Kasiman memamerkan berbagai tenik proses pembuatan kerajinan jati yang berjumlah 9 teknik kemudian hasil produk dari kerajinan jati yang jumlahnya cukup banyak.

David K. Robinson (2005) dalam bukunya "Designing Exhibitions" menyarankan agar museum tidak menampilkan terlalu banyak objek dalam satu ruang untuk menghindari kesan berantakan dan membingungkan pengunjung. Robinson merekomendasikan 5 hingga 20 objek per zona atau sub-kategori pameran untuk menjaga kualitas tampilan dan memungkinkan objek untuk dihargai dengan baik.

No	Jenis Karya	Jumlah
1	Tenik pembuatan Kerajinan Kayu	9
2	Patung dan Seni Ukir Kayu Jati	10
3	Kerajinan kecil / Miniatur	11
4	Alat musik tradisional	10
5	Mebel dan furniture	10
6	Aksesories rumah	10
7	Perabotan taman dan luar ruangan	10
8	Lantai dan Panel dinding	10
	Jumlah Total	80

Tabel 2.2 Koleksi pada ruang pameran

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.3 TINJAUAN PENGGUNA

Pengguna museum kerajinan adalah orang-orang yang melakukan kegiatan di museum dengan maksud untuk mengelola, berkunjung, dan mengenalkan kesenian di museum. Berdasarkan latar belakang pada perancangan ini sasaran pengguna museum kerajinan ditujukan bagi generasi muda untuk mempertahankan atau bekerja pada bidang seni kriya yang terdiri dari kategori usia :

1. Remaja : usia antara 12 tahun sampai 25 tahun. Kategori remaja mengalami masa-masa aktif belajar yang memiliki kebutuhan untuk mengenal dan melestarikan kesenian sehingga membutuhkan fasilitas kegiatan mengenai edukasi dan rekreasi terhadap kesenian di galeri.
2. Dewasa : usia diantara 26 tahun sampai 45 tahun. Kategori dewasa berada pada usia produktif di dunia kerja sehingga kebutuhan akan pengunjung dengan kategori dewasa ini berhubungan dengan pekerjaan. Disamping itu, mereka juga membutuhkan rekreasi dan edukasi terhadap objek-objek koleksi pada galeri.

Pengguna museum dibedakan menjadi empat, yaitu :

1. Pengunjung merupakan orang yang datang sebagai pengamat, penikmat, dan konsumen pada museum terdiri dari masyarakat penggemar seni kerajinan maupun masyarakat umum, wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Bentuk aktivitasnya, yaitu :
   - Mencari dan mendapatkan informasi seputar.
   - produk seni kerajinan.
   - Melakukan kunjungan pameran kerajinan.
   - Mengikuti kegiatan workshop .
   - Mengunjungi cafetaria untuk makan atau minum sekaligus beristirahat.

2. Pengelola merupakan orang yang bertugas dan bertanggung jawab untuk mengurus, menjalankan, menjaga operasional, dan mengurus administrasi seluruh aktivitas pada bangunan Galeri Kerajinan. Bentuk aktivitasnya:
   - Melayani pengunjung
   - Mengadakan kerjasama dengan para pengrajin dan pedagang
   - Mengelola bidang administrasi
   - Mempersiapkan sarana dan prasarana museum
   - Mengatur operasional, memberikan pelayanan keamanan, ketertiban, dan service pada fasilitas museum kerajinan

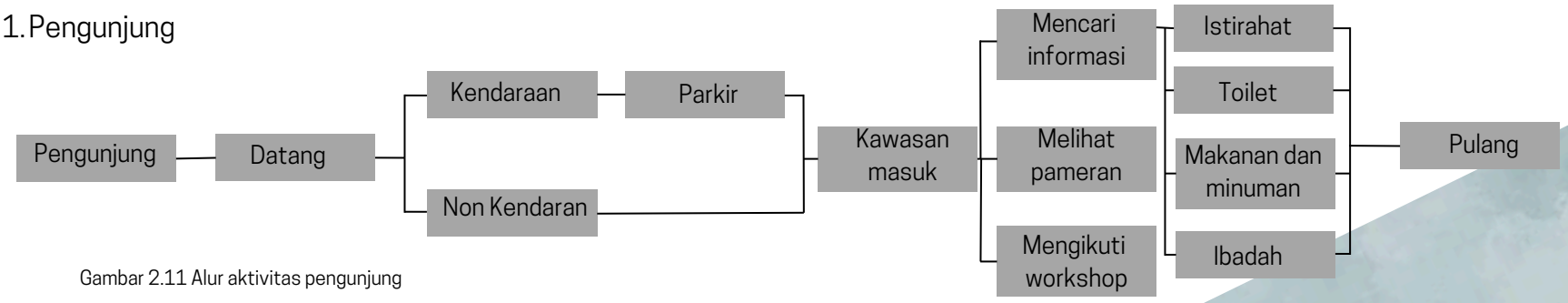
3. Pengrajin pada galeri merupakan orang yang bekerja sama untuk mengadakan kegiatan yang berhubungan dengan seni kerajinan, seperti workshop dan pelatihan. Bentuk aktivitasnya :
   - Memamerkan karya seni kepada pengunjung
   - Memberikan pelatihan atau workshop mengenai seni kerajinan kepada pengunjung

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.3 TINJAUAN PENGGUNA

Berdasarkan alur aktivitas pengguna menunjukkan bahwa terdapat beragam kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing kelompok yang memerlukan ruang ruang untuk menampung kegiatan tersebut sehingga diperlukan perencanaan program ruang yang disesuaikan dengan masing-masing pelaku kegiatan. Berikut merupakan alur aktivitas pengguna pada galeri :

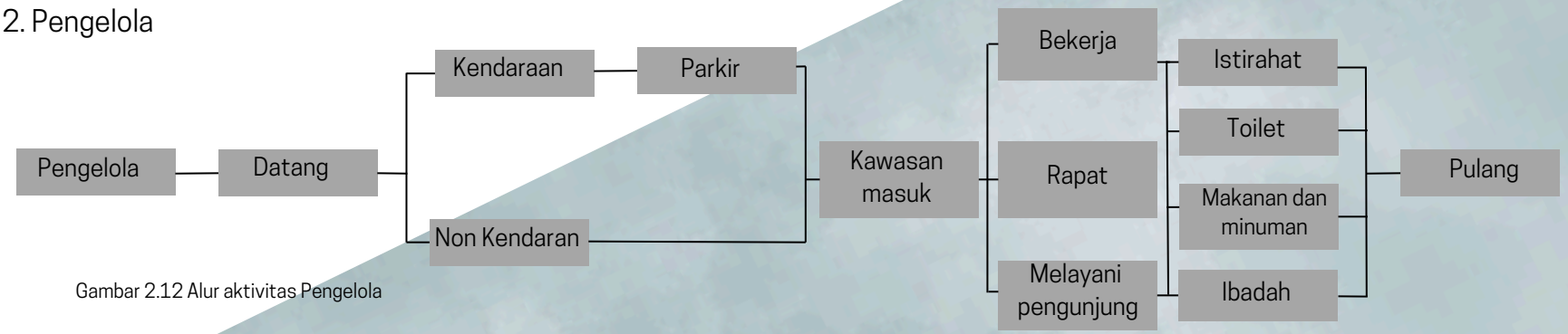
1. Pengunjung



Gambar 2.11 Alur aktivitas pengunjung

Gambar 2.12 menjelaskan alur kegiatan pengunjung berawal dari pengunjung datang ke museum menggunakan kendaraan atau non kendaraan kemudian masuk ke lobby. Lobby menjadi pusat untuk membagi bermacam kegiatan pengunjung. Melalui lobby pengunjung dapat menuju ruang pamer, ruang audio visual, ruang workshop, dan retail.

2. Pengelola



Gambar 2.12 Alur aktivitas Pengelola

Gambar 2.13 menunjukkan alur kegiatan pengelola berawal dari pengelola datang ke galeri kemudian menuju ruang kerja masing-masing. Lobby menjadi pusat untuk membagi bermacam kegiatan pengunjung. Ruang-ruang seperti ruang kepala bagian, manajer cleaning servis, ruang CCTV dapat mengakses lobby atau hall untuk meneruskan kegiatannya menuju ruang lain seperti ruang pamer.

3. Pengrajin



Gambar 2.13 Alur aktivitas Pengrajin

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.3 TINJAUAN PENGGUNA

Alur kegiatan pengrajin berawal dari datang menuju ke lobby. Kemudian pengrajin memasukkan karya seni untuk dipamerkan dan mengajar kegiatan workshop. Pengrajin dapat mengakses loading dock dan gudang karya

Oleh karena itu, pengguna Museum kerajinan jati kasiman terdiri dari pengunjung, pengelola, dan pengrajin. Sasaran pengunjung adalah kategori usia remaja dan dewasa terdiri dari masyarakat penggemar seni, masyarakat umum, wisatawan lokal maupun mancanegara. Berdasarkan asumsi jumlah karya seni yang akan ditampilkan pada ruang pameran sebanyak 80 buah, maka kapasitas pengunjung yang datang dikalikan 2 adalah 160 orang. Sedangkan pada workshop terdapat 2 ruang dengan kapasitas 20 orang sehingga untuk workshop kapasitasnya adalah 40 orang. Pegawai pada Museum kerajinan berjumlah 24 orang. Oleh karena itu, total kapasitas pengunjung 160 + 40 + 24 adalah 224 orang.

- Estimasi pengguna bangunan :

  Kapasitas workshop / kelas : 20 orang
  2 kelas (2 x 20 = 40 orang)

  Pameran : 80 karya
  Asumsi pengunjung : 80 x 2 = 160 orang

  Pegawai : 24 orang
  Edukator : 4 orang
  Staff Informasi : 2 orang
  Staff ticketing : 2 orang
  Staff Marketing : 2 orang
  Direktur : 1 orang
  Manajer : 2 orang
  Kurator : 2 orang
  Preparator : 2 orang
  Staff administrasi/keuangan : 2 orang
  Staff keamanan : 2 orang
  Staff penyimpanan : 2 orang
  Staff Teknis : 2 orang
  Cleaning Service : 6 orang

  Jumlah total pengguna bangunan 40 + 31+ 160 = 231 orang / hari



2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.4 LINGKUP KEGIATAN MUSEUM KERAJINAN

Lingkup kegiatan museum kerajinan dapat dibedakan menjadi beberapa hal, antara lain :

1. Kegiatan edukasi

   Kegiatan edukasi pada museum kerajinan ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui pameran permanen berupa sejarah perkembangan kayu jati di Bojonegoro hingga koleksi koleksi hasil kerajinan kayu jati yang di tampilkan di museum dan workshop di bidang kerajinan jati.

   Kegiatan pameran ini upaya pelestarian kayu jati beserta karya karya yang monumental hasil dari produk kayu jati. Pameran ini bisa dinikmati oleh pengunjung setiap hari selama museum masih peroperasi dan sesuai dengan kebijakan yang ada di museum kerajinan ini.

   Selain itu untuk kegiatan workshop ini merupakan rangkaian program bimbingan dan edukasi kerajinan dalam upaya memperluas dan meningkatkan kreativitas serta apresiasi seni.

   Kegiatan workshop ini menyediakan 2 paket workshop kerajinan, yaitu :

   - Paket workshop singkat

   Pendaftar mendapat pelatihan singkat pembuatan kerajinan kayu dengan teknik ukiran laser dengan durasi kurang lebih 2 jam. Pelatihan yang didapatkan, yaitu penjelasan tentang materi kemudian pendaftar dapat tau bagaimana proses pembuatan kerajinan jati menggunakan laser.

   - Paket workshop lengkap

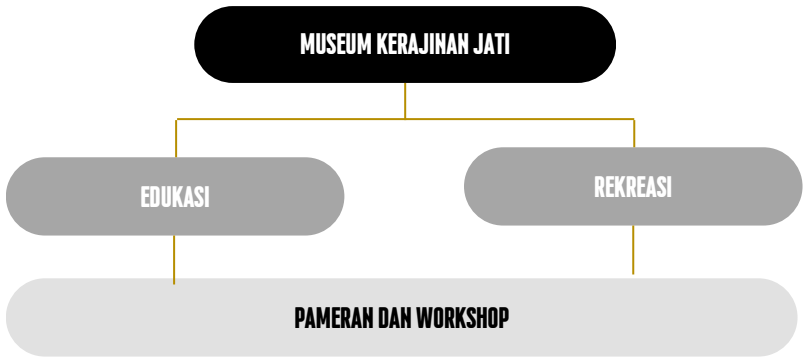
   Pendaftar mendapat pelatihan penuh terkait proses pembuatan kerajinan jati menggunakan teknik manual/tradisional dari awal hingga akhir.

   Workshop ini ditawarkan dengan durasi minimal 4 kali pertemuan dan maksimal 16 kali pertemuan.

   Workshop ini terdiri dari tahap pemaparan materi kemudian dilanjutkan dengan proses pengrajinan kayu jati. Workshop ini memungkinkan untuk berdiskusi antara pengajar dengan pendaftar. Pendaftar dapat berupa kelompok atau perorangan dengan biaya yang berbeda. Setiap pengajar maksimal mengampu 20 orang sehingga jika ada kelompok dengan jumlah lebih dari itu, kelas akan dibagi.

2. Kegiatan rekreasi

Rekreasi bersifat menyenangkan, mengesankan, dan suasana santai. Rekreasi pada museum kerajinan jati ini diartikan sebagai kegiatan yang memberi efek penyegaran pikiran dapat diperoleh dari kegiatan yang dilakukan pelaku atau lokasi dilakukannya kegiatan tersebut. Rekreatif terdiri atas dua faktor yaitu melalui kegiatan rekreatif dan unsur fisik rekreatif. Strategi rekreatif dapat berasal dari tata ruang dan cara penyajian karya seni yang menarik.



Gambar 2.14 Strategi Rekreatif

Museum dibuka setiap hari kecuali hari libur nasional dan hal hal tertentu yang bersifat urgent, pengunjung dapat berkunjung mulai dari pukul 09.00 hingga 20.00 sehingga pengunjung bebas dapat datang dalam rentang waktu tersebut. Sedangkan workshop dilakukan dengan sesi waktu. Satu sesi terdiri dari 20 orang dengan durasi 2 jam. Setiap jenis kegiatan workshop dilakukan sekali dalam sehari pada pukul 10.00-12.00 dan 14.00-16.00 .

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.5 FUNGSI RUANG

2.4.5.1 RUANG PAMERAN

Pameran memiliki 2 jenis, yaitu :

- Pameran utama permanen, pameran yang menyajikan karya karya koleksi secara permanen yang ditata berdasarkan konsep kuratorial. Pengunjung dapat menyaksikan pameran ini setiap hari dijam buka museum.
- Pameran temporer, pameran tunggal atau pameran bersama yang menyajikan karya-karya seni rupa dalam jangka waktu tertentu. Seperti yang diselenggarakan oleh dinas pariwisata Bojonegoro atau bekerja sama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan pameran temporer berlangsung minimal selama 4 hari, maksimal berlangsung selama tiga puluh hari.

Merujuk pada waktu pelaksanaan event / pameran temporer musim atau waktu tahun juga bisa mempengaruhi durasi pameran. Pameran besar, seperti Trade Fair internasional, cenderung berlangsung selama 4-7 hari, sering kali pada periode tertentu dalam setahun, ketika banyak pengunjung profesional bisa hadir tanpa terganggu oleh liburan panjang.

Michael Allen, seorang ahli dalam bidang Exhibition and Trade Show Management, menyarankan agar pameran memiliki waktu yang fleksibel dan bisa menyesuaikan dengan tujuan spesifik, seperti pameran yang lebih terfokus pada networking bisa berlangsung lebih lama, sementara pameran produk baru mungkin lebih singkat untuk menahan perhatian audiens.

Ruang pameran memiliki fungsi utama sebagai tempat untuk memamerkan karya seni kerajinan jati dari pengrajin di Bojonegoro sehingga terdapat beberapa ketentuan mengenai fleksibilitas dan tata objek.

1. Fleksibelitas

   Fleksibilitas adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya pengubahan susunan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan. Menurut Toekio (2000) terdapat tiga konsep fleksibilitas, yaitu :

   - Ekspansibilitas, berarti desain ruang yang dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan. Desain dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan.
   - Konvertibilitas, berarti desain ruang yang dirancang untuk memungkinkan adanya perubahan orientasi dan suasana sesuai dengan keinginan pelaku tanpa melakukan perombakan besar-besaran terhadap ruang yang sudah ada. Salah satu caranya dengan menggunakan dinding partisi. Versatilitas, berarti fleksibilitas sebuah wadah dengan cara penggunaan wadah multi fungsi untuk menampung multi aktivitas pada waktu yang berbeda.

   Untuk aspek fleksibilitas ruang pamer akan mencakup beberapa hal, yaitu :

   - Fleksibilitas berdasarkan objek yang dipamerkan. Hal ini didasarkan atas besar kecilnya ukuran dari benda seni.
   - Fleksibilitas berdasarkan sistem sirkulasi. Sirkulasi untuk mengarahkan pengunjung sehingga dapat melewati seluruh objek pamer. Pengaturannya dapat berupa sirkulasi lurus, berbelok, mempersempit, memperlebar, mengitari area pengamatan.

2.4.5 FUNGSI RUANG

- Fleksibilitas berdasarkan sistem pencahayaan. Terdapat dua sumber yaitu cahaya alami dan buatan. Cahaya alami ini diusahakan dengan cara pemantulan atau menghindari sinar yang langsung mengenai objek karya seni. Sedangkan pencahayaan buatan dapat dilakukan dengan pengaturan sumber cahaya (dari lampu) sehingga dapat menampilkan detail dan karakter objek.
- Fleksibilitas berdasarkan sistem penghawaan, alami digunakan sistem cross ventilation/penghawaan silang.
- Fleksibilitas berdasarkan sistem penyajian objek dapat dibedakan menurut :
  1. Menurut bidang pengamatan lantai, digantung pada plafon, ditempelkan pada bidang tegak
  2. Menurut dimensinya yang memiliki berbagai ukuran sehingga perlu dipertimbangkan sudut pandang pengamat dan jarak pengamatan.
  3. Menurut sistematika penyajiannya :
     - menurut corak aliran
     - menurut fungsi benda
     - menurut jenis benda
     - menurut bahan benda

Pada Museum Kerajinan Jati Kasiman, pameran akan bersifat permanen dan temporer. Bersifat permanen artinya pameran yang dapat dilihat pengunjung setiap hari ketika mengunjungi museum di jam oprasional museum sedangkan temporer yang berarti karya seni yang dipamerkan akan berganti secara berkala pada waktu tertentu.

Berdasarkan Tabel 2.3 sesuai dengan sifat karya seni berupa material, sensitifitas, dan kuat penerangan menentukan kebutuhan ruang pameran yang akan dirancang berdasarkan sifat koleksi yang akan dipamerkan di Museum Kerajinan Jati Kasiman.

No	Kerajinan	Karya seni	Material	Sensitifitas	Kuat penerangan
1	Kerajinan Kayu Jati	3 dimensi	Jati	Sedang	200 lux

Tabel 2.3 .Kebutuhan Penerangan

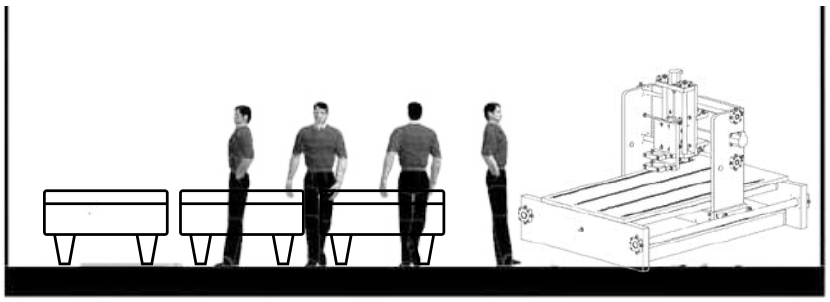
2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.5 FUNGSI RUANG

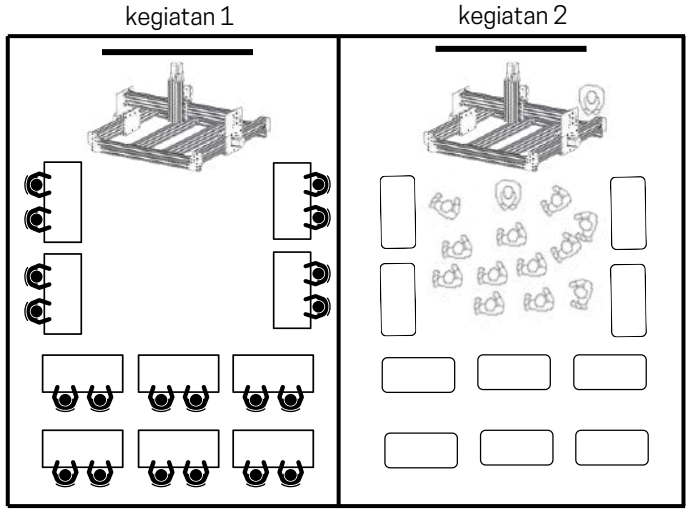
2.4.5.2 RUANG WORKSHOP

Proses pembuatan karya seni mengacu kepada pembuatan kerajinan jati. Terdapat 2 ruang workshop yang terdapat pada museum kerajinan jati ini, Masing masing ruang worksop memiliki fungsi sendiri yakni 1 ruang workshop untuk praktek pengukir menggunakan laser ukiran(alat ukir modern) sedangkan 1 ruang lain untuk praktek mengukir dengan alat tradisional. Setiap ruangan sudah tersedia alat alat yang akan digunakan pengunjung untuk praktek membuat kerajinan jati.

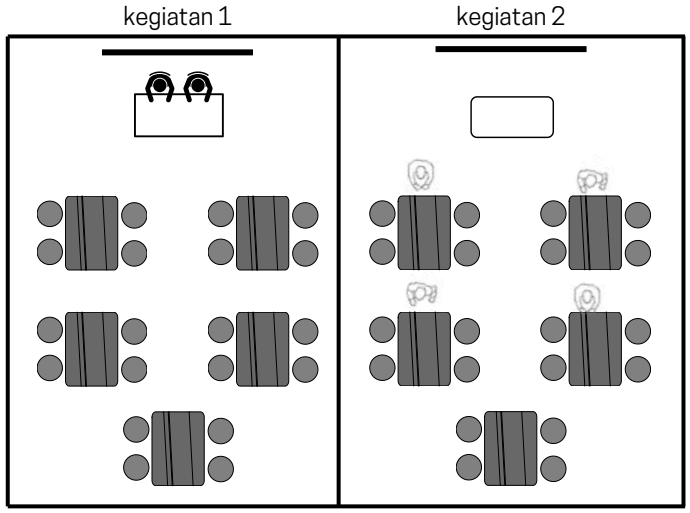
Ruang workshop 1 (alat pahat modern)
Untuk kebutuhan ruang workshop 1 akan disediakan tempat untuk praktek bagi para pengunjung yang ingin praktek mengukir menggunakan laser dan tentunya sudah daftar untuk mengikuti kelas praktek membuat kerajinan jati dengan alat modern yakni laser ukiran. Pengunjung dapat belajar tahap tahap mengukir menggunakan laser di media kayu jati. Keperluan yang dibutuhkan pada workshop 1 yaitu :
a. Alat ukir laser CNC Router (1,2 x 2,4m = 2,88 m²)
b. Meja dan kursi untuk proses pembelajaran karya seni kerajinan jati untuk kapasitas 20 orang



Gambar 2.15 Skema Aktivitas Workshop 1



Gambar 2.16 Skema Aktivitas Workshop 1



Gambar 2.17 Skema Aktivitas Workshop 2

Ruang workshop 2 (alat pahat tradisional)
Untuk kebutuhan ruang workshop 2 akan disediakan tempat untuk praktek bagi para pengunjung yang ingin praktek mengukir menggunakan tekinik tradisional dan tentunya sudah daftar untuk mengikuti kelas praktek membuat kerajinan jati dengan alat tradisional yakni menggunakan pisau ukir. Pengunjung dapat belajar tahap tahap mengukir menggunakan piasu ukir dan sejenisnya di media kayu jati. Keperluan yang dibutuhkan pada workshop 1 yaitu :
a. Alat ukir manual lengkap untuk 20 orang + 2 edukator
b. Meja dan kursi untuk proses pembelajaran karya seni kerajinan jati untuk kapasitas 20 orang

2.4.5 FUNGSI RUANG

2.4.5.3 RUANG INFORMASI

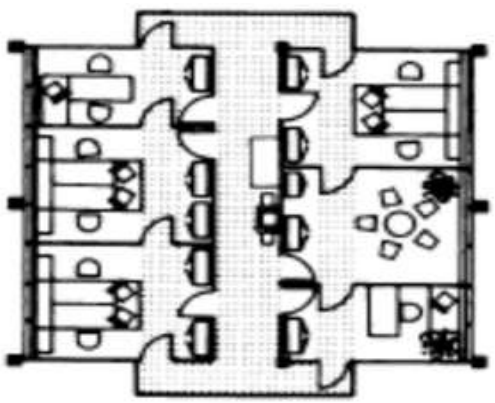
Ruang informasi memiliki fungsi untuk mewadahi segala informasi yang dibutuhkan bagi pengunjung baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Ruang informasi di museum kerajinan memberikan kemudahan dan pelayanan di dalam mengakses kebutuhan informasi dan memperkenalkan mengenai berbagai karya seni kerajinan yang terdapat di Museum jati kasiman. Pada ruang informasi, informasi yang bisa didapatkan informasi langsung dari petugas melalui tanya jawab dan informasi tidak langsung melalui media brosur dan poster. Standar ruang informasi dengan kapasitas 20 orang memiliki luas minimal 39 m².

2.4.5.4 RUANG MANAGER

Luas minimal untuk satu ruang manager dengan dua tamu dan lemari arsip adalah 7 m² dengan sirkulasi 30 %, sehingga luas ruang 7 m² ditambah 2 m² adalah 9 m².

2.4.5.5 RUANG STAFF

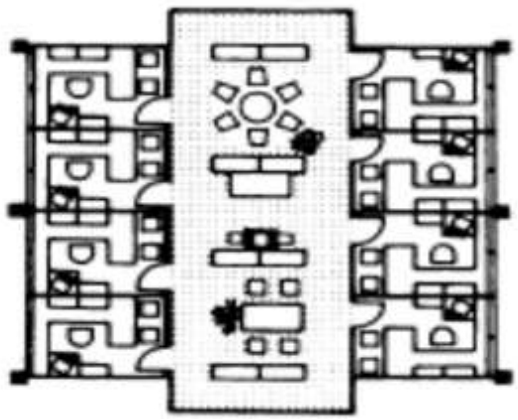
Ruang ini difungsikan sebagai tempat kerja petugas untuk mengelola galeri dengan rasio minimal luas uang sebesar 4m²/petugas (gambar 2.19). Posisi ruang tata usaha harus mudah diakses dan dekat dengan ruang manajer



Gambar 2.18 Layout Ruang Tata Usaha
Sumber: Data Arsitek, 2006

2.4.5.6 RUANG KURATOR

Ruang kurator adalah ruang yang diperlukan oleh pegawai yang mengurus dan mengontrol kualitas objek koleksi dalam museum. Layout ruang kurator sama dengan layout ruang tata usaha karena di dalam ruang kurator terdapat meja kerja serta furnitur penunjang lain dalam aktivitas kurator pada galeri. Gambar 2.20 adalah layout ruang kurator dengan ruang komunal.



Gambar 2.19 Layout dan Skema Ruang Kurator
Sumber: Data Arsitek, 2006

2.4.5.7 RUANG TAMU

Ruang tamu berfungsi sebagai tempat manajer untuk menerima tamu sehingga posisi ruang tamu berdekatan dengan ruang manaher. Ukuran ruang tamu minimal 3x3 m² yang digunakan sebagai ruang penerima tamu bagi manajer.

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.5 FUNGSI RUANG

2.4.5.8 TOILET

Toilet terbagi menjadi toilet pria, wanita, dan difabel. Kebutuhan toilet umum adalah 1 ruang toilet wanita terdapat 6 bilik kloset, 4 wastafel. Toilet pria terdapat 6 bilik kloset, 4 wastafel, 4 urinoir. Toilet difabel terdapat 2 (1 pria dan 1 wanita). Berdasarkan Neufert standar kebutuhan ruangnya :

1 bilik kloset : 0.9 x 1.5 m = 1.35 m²
1 urinoir : 0.6 x 1 m = 0.6 m²
2 wastafel : 1.2 x 1 m = 1.2 m²
1 toilet difabel : 1.6 x 2.2 m = 3.52 m²

2.4.5.9 MUSHOLLA

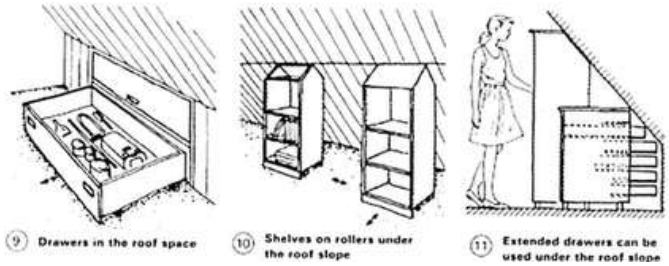
Kebutuhan ruang yang diperlukan untuk satu orang pada mushola 1.2 x 0.8 adalah 0.96 m². Pada Museum Kerajinan Jati Kasiman, kapasitas pengunjung adalah 224 orang, diasumsikan 20% pengunjung menjalankan sholat sehingga ruang yang dibutuhkan 0.96 x (20% x 224) adalah 43 m². Sedangkan tempat wudhu membutuhkan ruang 0.6x1m untuk satu orang yang disediakan 5 buah untuk pria dan 5 buah untuk wanita sehingga luasnya adalah 6 m².

2.4.5.9 LOADING DOCK

Loading dock diperlukan saat pengrajin akan mengantarkan karya seni ke museum. Asumsi kebutuhan ruang untuk loading dock dapat menampung 2 kendaraan. Kendaraan yang dipakai untuk merancang loading dock adalah truk mini. Ruang parkir yang dibutuhkan untuk satu truk mini adalah Panjang 2.5 m dan lebar 5.5 m. Menurut neufert jarak antar truck dengan tempat untuk menurunkan barang adalah 0.5m, maka luas kebutuhan untuk satu truck adalah 16 m². Oleh karena itu, total luas loading dock untuk dua truck adalah 32 m².

2.4.5.10 RUANG PENYIMPANAN

Ruang penyimpanan berfungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi benda-benda yang tidak ditampilkan secara publik. Hal ini dikarenakan demi kepentingan aktivitas museum, itu sendiri. Berikut merupakan standar ruang penyimpanan yang dapat di aplikasikan kedalam perancangan museum (Gambar 2.21).



Gambar 2.20 Skema Ruang Penyimpanan
Sumber : Ernst Neufert, 1979



2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

2.4.6.1 KEJELASAN PADA ALUR SIRKULASI DI DALAM MUSEUM

Akses, dalam arti luas, merupakan perhatian utama dengan museum. Yang terpenting ini tentang rute dan kemajuan, tetapi juga mencakup banyak aspek lainnya. Pintu masuknya bisa diakses dan demokratis atau seremonial dan mengesankan. Sebuah pintu masuk di tanah levelnya ramah, terutama jika dikombinasikan dengan terbuka, hening (bukan tertutup, seperti benteng) penampilan di depan umum; di sisi lain, itu pendakian tangga monumental membuat memasuki membangun upacara. (The Architects' Handbook)

Kebiasaan Pengunjung dalam melakukan Sirkulasi

Kebiasaan-kebiasanan pengunjung dalam melakukan sirkulasi sangat penting diperhatikan karena akan mempengaruhi bentuk sirkulasi yang akan kita buat dalam, oleh karena itu beberapa pokok kebiasaan pengunjung yang harus diperhatikan adalah: (dspace.uii.ac.id)

1. Kebanyakan pengunjung lebih senang berbelok kearah kanan ketika memasuki ruang pamer. Perpotongan jalur sirkulasi merupakan titik dimana pengunjung harus memilih arah jalur.
2. Kecenderungan pergerakan menyangkut faktor pendorong, penghambat dan pengarah pergerakan dan rangsangan untuk berisirahat,
   - Faktor pendorong
     Pengunjung cenderung untuk bergerak secara alami menuju benda-benda yang diminati dan yang membangkitkan rasa ingin tahu menuju suatu perubahan, suatu titik jalan masuk, dalam urutan yang logis.
   - Faktor penghambat
     Pengunjung cenderung berhenti akibat, adanya rintangan, kekosongan, kemonotonan dan akibat kelelahan.
   - Faktor Pengarah gerak
     Pengunjung cenderung mengikuti arah yang terbentuk oleh gubahan-gubahan bentuk strktural, atau alam, suatu bentuk patahan pada dinding, lantai, atau atap, tanda-tanda, lambang dan warna.
   - Rangsangan istirahat
     Pengunjung cendemng istirahat untuk memperoleh kesempatan menangkap view, objek atau detail yang lebih jelas, mencapai posisi optimum, ,kesempatan untuk privacy, menjumpai fungsi yang berhubunggan dengan pelepas lelah.

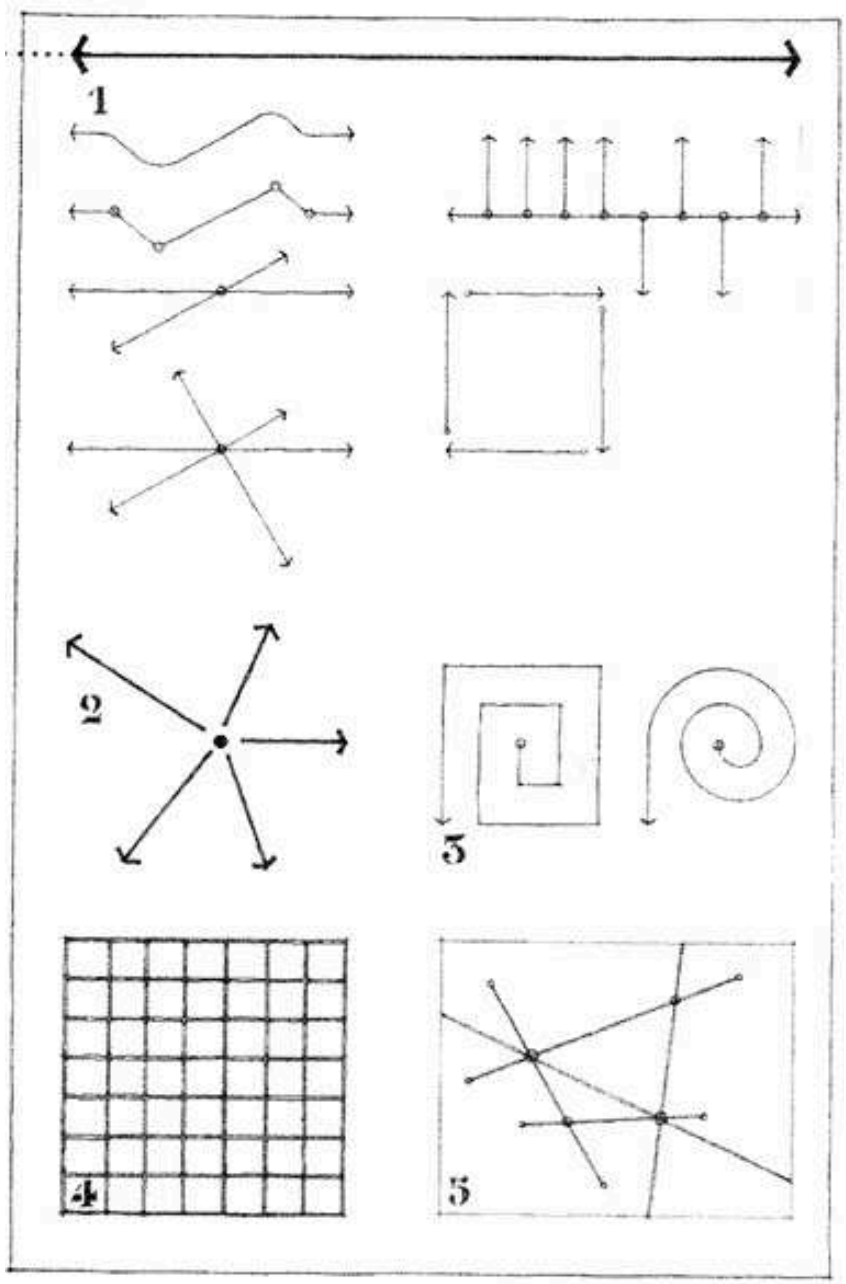
Rangsangan gerak kaitannya dengan Perubahan Arah Jalur Pergerakan:

1. Arah Pergerakan lurus
   - Membarikan kejelasan visual dan menanti klimaks sebagai titik pusat perhatian pada ujungnya.
   - Memberikan kejelasan arah dan jarak terpendek yang memungkinkan percepatan arus
2. Tipe sekunder.
   Merupakan jalur gerak antara objek pameran, sirkulasi sekunder harus manipu menunjang objek yang dilewatinya atau menjadikan susunan objek yang dilewatinya dapat dimengerti dan mudah dikenal. Bentuk sirkulasi dapat berupa linier, berputar sebagian, berputar penuh. Tipe sirkulasi ini berkaitan dengan bentuk dan dimensi objek yang diamati.
   Tipe sirkulasi ini membentuk pola sirkulasi sebagai berikut:
   - **Pola sirkulasi linier** - Pola ini dapat menjadi unsur pembentuk untuk satu deretan ruang-ruang. Jalur dapat melengkung, atau terdiri atas bagian-bagian, memotong jalan, memiliki cabang.

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

- **Pola sirkulasi radial -** Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama.
- **Pola sirkulasi spiral -** Sebuah konfigurasi spiral merupakan sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat. bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh darinya.
- **Pola sirkulasi grid -** Sebuah konfigurasi grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujursangkar atau persegi panjang.
- **Pola sirkulasi jaringan -** Sebuah konfigurasi jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titk yang terbentuk di dalam ruang.

Pada kenyataannya, sebuah bangunan biasanya menggunakan kombinasi pola-pola yang berurutan. Titik-titik penting pada pola menapun akan menjadi pusat aktivitas, akses-akses masuk ke dalam ruangan dan aula serta tempat bagi sirkulasi vertikal yang disediakan dengan tangga, ram, dan elevator. Titik-titik ini menyelingi jalur pergerakan menuju sebuah bangunan dan memberikan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat, dan melakukan orientasi ulang. Untuk mencegah terjadinya sebuah jalur cabang yang berbelit dan tidak terorientasi. perlu ada susunan hirarkis di antara jalur dan titik-titik sebuah bangunan dengan cara membedakan skala, bentuk, panjang, dan penempatan mereka.



Gambar 2.21 pola sirkulasi
Sumber : Arsitektur; by Francis D. K. Ching

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

Berdasarkan persyaratan sirkulasi di dalam museum yang akan diterapkan pada perancangan ini akan memperhatikan alur sirkulasi pada bangunan yang ditata secara baik dengan memperhatikan pola ruangan pada bangunan. Penentuan sirkulasi akan mempengaruhi runtutan cerita pada bangunan yang ingin disampaikan ke pengunjung. Penataan sirkulasi juga akan membentuk suasana ketika pengunjung mengapresiasikan koleksi benda yang dipamerkan. Selain itu, pola sirkulasi antara area servis dan sirkulasi pengunjung utama diperhatikan agar tidak mengganggu pengunjung.

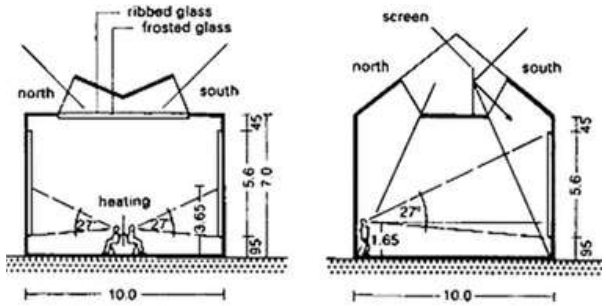
Pada rancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini akan menggunakan kombinasi pola yang sudah dijelaskan diatas, hal ini bertujuan menghindari dari pengunjung berhenti akibat kemonotonan serta kurang variatif sirkulasi pada museum, khususnya di rungan pameran utama.

2.4.6.2 PENCAHAYAAN OBJEK DAN RUANGAN YANG BAIK

Pencahayaan merupakan faktor penting dalam sebuah museum karena cahaya sangat mempengaruhi pengalaman pengunjung dalam mengapresiasi karya - karya seni yang ada dan penciptaan suasana ruang. Benda yang dipamerkan dalam museum kerajinan akan membutuhkan pencahayaan umum, baik objek dua dimensi maupun tiga dimensi. Pencahayaan yang baik dapat membantu tercapainya suasana dan konteks ruang sehingga mampu mempengaruhi kualitas visual. Pencahayan dalam museum dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

1. Pencahayaan Alami

Gambar 2.23 menunjukkan sumber cahaya alami atau bukaan bangunan dalam museum berasal dari atas dan samping (Thojib & Martiningrum, 2015). Konsep pencahayaan alami adalah optimalisasi dan penghematan energi menggunakan pencahayaan alami seoptimal mungkin agar lebih menghemat biaya operasional. Salah satu cara dengan mempertimbangkan organisasi ruang dengan arah matahari serta penentuan bukaan.



Gambar 2.22 Pencahayaan Alami pada Galeri
Sumber : Ernst and Peter Neufert, 2006

Cahaya alami mempunyai radiasi ultraviolet yang dapat merusak material karya seni sehingga desain pencahayaan dan batasan penyinaran harus selalu diperhatikan. Tabel 2.4. merupakan kategori klasifikasi material karya seni berdasarkan tingkat sensitifitas material karya seni terhadap cahaya. Jenis material dari karya seni mempengaruhi batasan iluminasi pada karya seni tersebut.

Klasifikasi material	Deskripsi	Jenis Material	Batasan Minimal Iluminasi	Radiasi Ultraviolet
Tidak Sensitif	Bahan yang bersifat permanen dan tidak memiliki respon terhadap cahaya	baja, batu, kaca, keramik	tak terbatas	75 microwatt per lumen untuk semua jenis material
Kurang Sensitif	Bahan yang tahan lama dan sedikit responsif terhadap cahaya	kayu, bambu, kulit, daur ulang (kertas, plastik)	200 lux	
Sangat Sensitif	Bahan yang cukup sensitif terhadap cahaya	tekstil	100 lux	

Tabel 2.4 Klasifikasi Material Sesuai Tanggap Cahaya
Sumber : Museum lighting and proection against radiation damage

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

Berdasarkan Scottish Museum Council, 1995 200 lux merupakan penerangan yang nyaman untuk material dengan tingkat sensitivitas rendah, sedangkan untuk standar ultraviolet yang aman dan tidak merusak karya seni adalah 75 microwatts per lumen dan untuk mengurangi tingkat radiasi tersebut dapat menggunakan filter kaca. Oleh karena itu, dalam mendesain bangunan yang memanfaatkan pencahayaan alami khususnya museum kerajinan, maka banyaknya radiasi UV yang masuk ke dalam ruangan harus diminimalisir.

2. Pencahayaan Buatan

Untuk mengatasi adanya perubahan cuaca yang signifikan, suatu museum kerajinan juga membutuhkan suatu pencahayaan buatan yang berfungsi sebagai pencahayaan cadangan jika sewaktu-waktu terjadi perubahan cuaca, seperti mendung, berkabut, dan sebagainya sehingga pada waktu terjadi pergantian cuaca tersebut kondisi ruangan masih tetap mempunyai kualitas pencahayaan yang sama seperti pada waktu cuaca cerah. Untuk itu, di dalam memilih suatu jenis pencahayaan khususnya pada lampu harus menyesuaikan berdasarkan standar tingkatan lux dan radiasi pada ruang pameran tersebut. Berikut merupakan jenis-jenis sistem pencahayaan buatan dalam ruang :

a. General lighting (Down lighting) : sistem pencahayaan umum, merata di semua ruangan
b. Localized lighting : Sistem pencahayaan yang mempunyai penataan khusus untuk mendukung aktivitas di area tertentu.
c. Ambient lighting : sistem penerangan dengan sinar merata (difuse).
d. Task lighting : sistem penerangan yang sinarnya bertujuan fungsional
e. Accent lighting : sistem penerangan yang sinarnya berfungsi sebagai aksen.
f. Decorative lighting : sistem penerangan yang bentuknya sebagai unsur dekoratif interior dengan intensitas dan warna cahaya untuk menciptakan suasana.

Terdapat beberapa teknik pengaturan pencahayaan buatan antara lain :

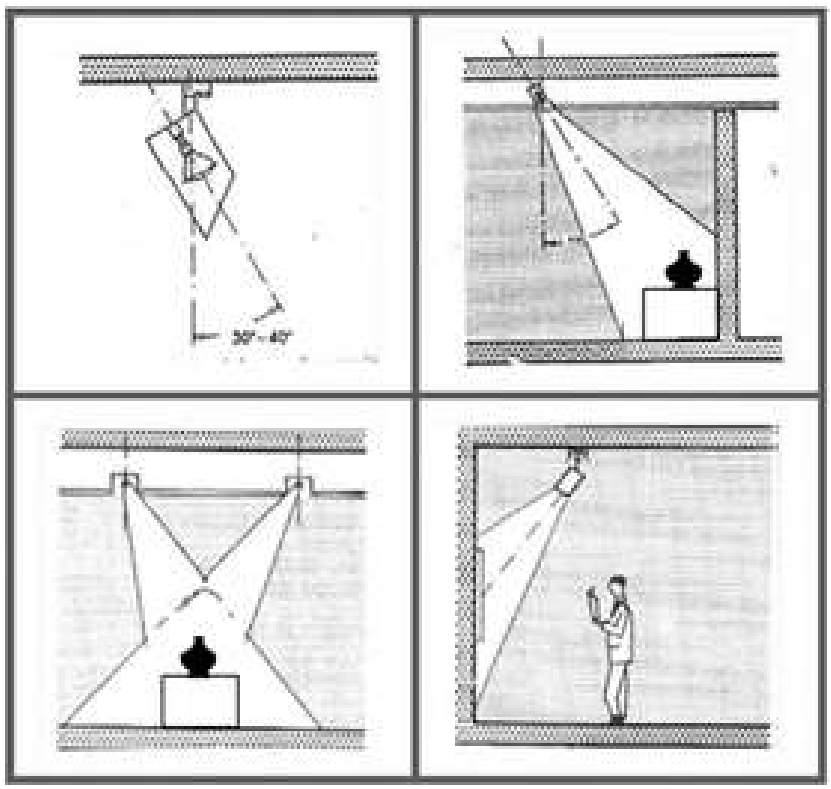
a. High Lighting
Memberikan sorotan cahaya pada karya seni tertentu untuk mempertajam detail dan warna karya seni.
b. Wall Washing
Memberikan suatu lapisan pencahayaan pada bidang dinding agar dinding terkesan merata dengan cahaya.
c. Silhouetting
Menempatkan karya seni di antara bidang tangkap cahaya agar karya seni terlihat sebagai suatu bentuk bayangan.
d. Beam Play
Memanfaatkan sorotan cahaya sebagai elemen visual.
e. Shadow Play
Menonjolkan bayangan hasil sorotan cahaya sebagai elemen visual.
f. Sparkle
Menjadikan sumber cahaya sebagai elemen visual.

Terdapat beragam jenis-jenis lampu, setiap jenis lampu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut merupakan beberapa jenis lampu yang bisa digunakan untuk pencahayaan dalam ruang :

a. Lampu pijar (halogen)
Pengaplikasian lampu ini untuk aksen, hunian, museum, galeri.
b. Flourescet
Pengaplikasian lampu ini untuk kantor, sekolah, retail, industri
c. Mercury
Pengaplikasian lampu ini untuk landspace, jalan, signage, industri, security

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

d. Metal halide
Pengaplikasian lampu ini untuk eksterior, bangunan, stadion, jalan, insustri, komersial
e. Low-pressure sodium
Pengaplikasian lampu ini untuk parkir, jalan raya security
f. High-pressure sodium
Pengaplikasian lampu ini untuk jalan outdoor, industro, retail, kantor.
g. Solide state lighting LED (Light Emiting Diodes)
Pengaplikasian lampu ini untuk aksen, eksterior, bangunan, retail, signag



Gambar 2.23 Pencahayaan Buatan pada Galeri
Sumber : Data Arsitek Jilid 3

Untuk memaksimalkan sistem pencahayaan pada objek display pemilihan lampu merupakan suatu hal yang penting mengingat terdapat beberapa jenis lampu yang mempunyai berbagai macam sifat dan efek yang berbeda-beda terhadap jenis material dan bentuk dari objek yang dipamerkan, seperti objek 2 dimensi dan objek 3 dimensi. Pencahayaan khusus atau localized lighting ditujukan untuk ruang pamer dengan teknik pengaturan pencahayaan menggunakan highlighting untuk memberikan sorotan cahaya pada karya seni tertentu sehingga dapat mempertajam detail dan warna karya seni. Dengan jenis lampu spotlight dengan sudut kelandaian penyinar untuk penerangan objek yang optimal adalah 30-40˚. Pencahayaan khusus ini menggunakan sistem tracklight berupa rel lampu yang digantungkan pada plafon sehingga memudahkan dalam pengarahan sorot pencahayaan pada objek atau karya.

2.4.6.3 TERLINDUNG DARI KELEMBABAN

Kondisi temperatur dan kelembaban pada museum merupakan suatu hal yang penting karena dapat berpengaruh terhadap kerusakan dan keawetan karya seni. Kondisi temperatur yang tinggi akan memudahkan tumbuhnya jamur. Sebaliknya temperatur yang rendah menyebabkan suasana lingkungan menjadi kering sehingga untuk karya seni khususnya yang mempunyai material sensitif, seperti cat air, minyak, dll sangat memungkinkan terjadinya peretakan itu karena material cat baik cat minyak maupun cat air memiliiki sifat ataupun tekstur sensitif terhadap kelembaban. **Temperatur dan kelembaban udara yang ideal untuk museum berkisar antara 55% - 70%. Kelembaban di bawah 55% berbahaya karena suasana sangat kering dan dapat menyebabkan peretakan karya, sebaliknya kelembaban sekitar 70% menyebabkan tumbuhnya jamur**

2.4 KAJIAN DAN ANALISIS MENDALAM TERKAIT KEUNGGULAN RANCANGAN

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

2.4.6.4 TERLINDUNG DARI KEBAKARAN

Suatu bangunan terutama bangunan dengan pengguna intensitas tinggi menjadikan aspek kemanan dan keselamatan bangunan sangat penting. Dengan mampu memberikan keamanan keselamatan bangunan, maka pengguna akan memiliki aman dan nyaman dalam menggunakan bangunan. .

Dalam perancangan ini faktor keamanan dan keselamatan yang akan diterapkan adalah terkait keselamatan dan proteksi kebakaranKeselamatan dan proteksi kebakaran pada bangunan telah diatur oleh Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 26/PRT/M/2008 Tentang Persyaratan Teknis Sistem Proteksi Kebakaran pada Bangunan Gedung dan Lingkungan menyebutkan bahwa :

1.Akses Pemadam Kebakaran

a. Setiap bangunan diharapkan menyediakan persediaan sumber air seperti hidran halaman dan sumur kebakaran

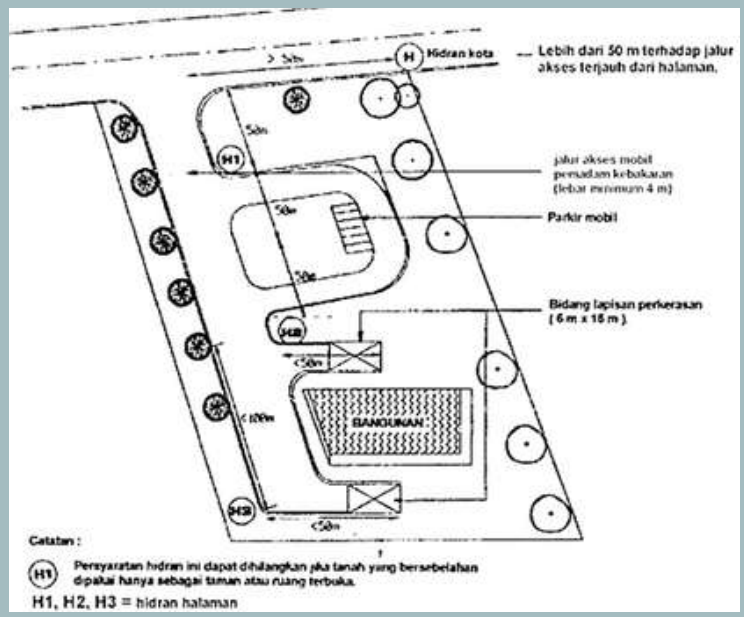
b. Menyediakan jalan perkerasan sebagai sirkulasi jalan bagi akses pemadam kebakaran

c. Jarak antar bangunan gedung terhadap jalur akses mobil pemadam kebakaran ditentukan oleh standar yaitu :

No	Tinggi Bangunan Gedung (m)	Jarak Minimum Antar Bangunan Gedung (m)
1.	s.d. 8	3
2.	> 8 s.d. 14	> 3 s.d. 6
3.	> 14 s.d. 40	> 6 s.d. 8
4.	> 40	> 8

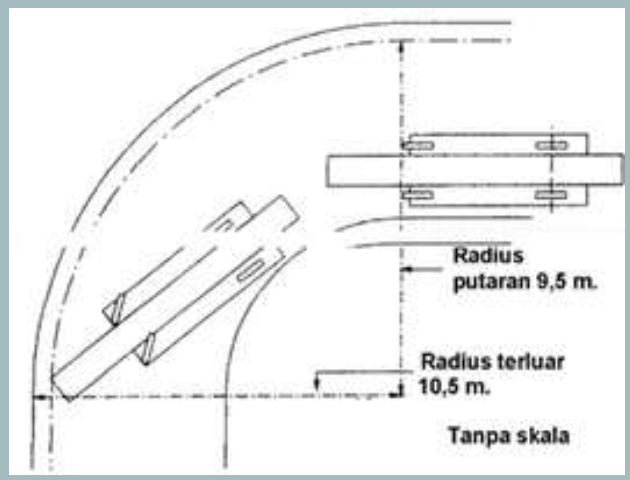
Tabel 2.5 Standar Jarak antara Bangunan Gedung
Sumber : Keputusan Menteri Pekerjaan Umum,2008

Menyediakan hidran halaman pada jarak bebas hambatan 50m agar mudah diakses oleh mobil pemadam kebakaran pada lahan bangunan (Gambar 2.14).



Gambar 2.24 Letak Hidran terhadap Jalur Pemadam
Sumber : Keputusan Menteri Pekerjaan Umum,2008

d. Radius terluar dari belokan jalan tidak boleh kurang dari 10,5m (Gambar 2.25)



Gambar 2.25 Radius belokan yang dapat dilalui
Sumber : Keputusan Menteri Pekerjaan Umum,2008

2.4.6 PERSYARATAN MUSEUM KERAJINAN

2. Sistem Proteksi Pasif

a. Konstruksi yang tahan api dengan memenuhi beberapa persyaratan, seperti penghalang api, dinding api, dan dinding luar yang sesuai dengan lokasi bangunan. Selain itu, ketahanan api harus dipertimbangkan berdasarkan jenis konstruksi, partisi yang mampu menahan penyebaran api, dan penutup atap. Untuk memastikan keselamatan, semua elemen ini harus dijaga dengan baik dan diperbaiki atau diganti dengan benar jika mengalami kerusakan atau penyimpangan akibat kesalahan instalasi. Penggunaan material tahan api seperti gypsum, beton bertulang, dan baja dapat membantu memperlambat penyebaran api.

b. Partisi dan lapisan api yang dipasang di antara ruangan atau bangunan dapat membantu membatasi penyebaran api. Sistem ventilasi yang memadai dapat membantu mengurangi kerusakan yang disebabkan oleh asap dan panas.

c. Memasang penutup atap yang tahan api dapat membantu mencegah penyebaran api dari atap ke bangunan. Material seperti genteng keramik, genteng metal, dan membran atap khusus dapat membantu mencegah penyebaran api dari atap ke bangunan

Pintu dan jendela tahan api dengan material seperti kaca khusus, kayu tahan api, dan besi tahan api digunakan untuk membuat pintu dan jendela yang dapat memperlambat penyebaran api.

3. Sistem Proteksi Aktif

a. Menyediakan pipa tegak pada gedung baru dengan ketentuan gedung lebih dari 6m di bawah tanah dan lebih satu tingkat bawah tanah.

b. Menyediakan sprinkler otomatis yang memenuhi persyaratan teknis sebagai langkah awal dalam pemadaman kebakaran.

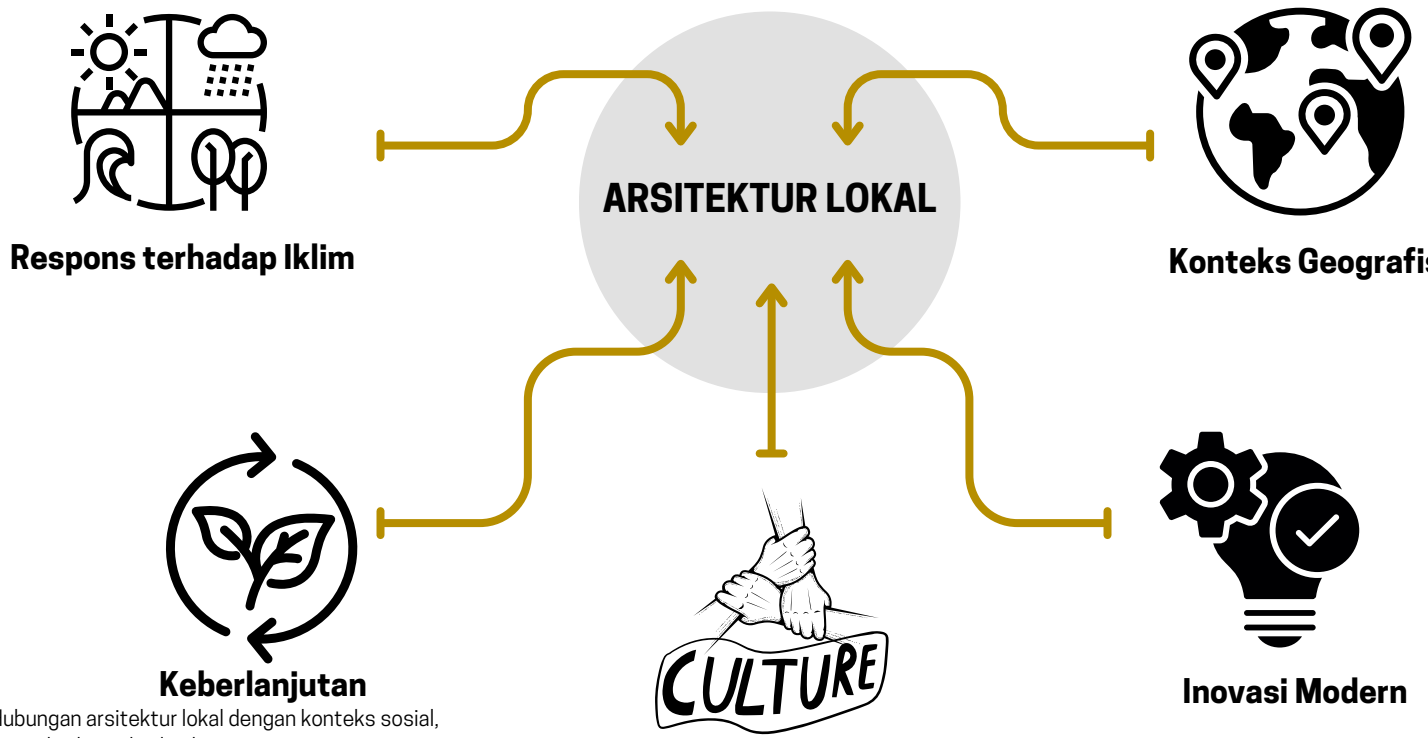
c. Menyediakan alarm kebakaran yang dapat memberikan peringatan dini jika kebakaran.

d. Menyediakan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) tiap ruangan terutama fungsi bangunan asrama sebagai langkah pencegahan kebakaran.

e. Menyediakan alarm asap yang dapat mendeteksi asap yang dihasilkan oleh kebakaran, sehingga dapat memberikan peringatan dini dan meminimalkan risiko terjadinya kebakaran.

Penerapan keselamatan terhadap kebakaran pada perancangan museum kerajinan ini dengan penyediaan akses pada mobil pemadam kebakaran, kemudian ditunjang dengan sistem proteksi pasif berupa ketahanan material akan api serta penggunaan proteksi aktif berupa springkler, sensor kebakaran serta disediakan juga alarm sebagai deteksi dini dan APAR sebagai pemadam api ringan.

2.5 ARSITEKTUR LOKAL



Gambar 2.26 Hubungan arsitektur lokal dengan konteks sosial, budaya, dan lingkungan

Menurut Glenn Murcutt, arsitektur lokal merupakan respons terhadap iklim dan konteks geografis, menggunakan material dan teknik bangunan yang tersedia di sekitar untuk menciptakan ruang yang berkelanjutan dan efisien.

C. Richard Meier, Ia menyatakan bahwa arsitektur lokal bukan hanya soal desain bangunan, tetapi juga bagaimana bangunan tersebut berinteraksi dengan konteks sosial, budaya, dan lingkungan, menciptakan identitas yang unik.

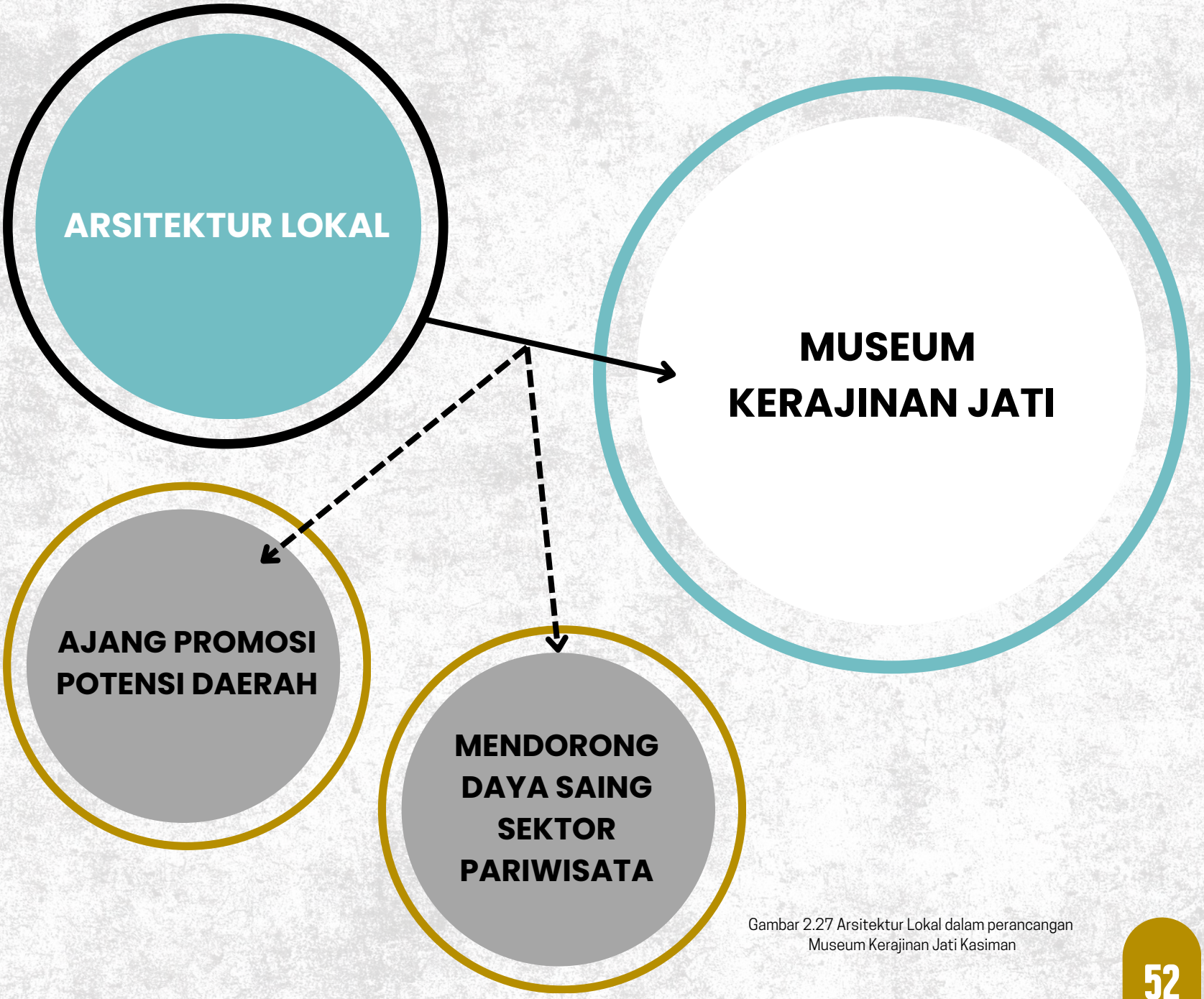
Ridwan Kamil: Arsitektur lokal adalah bentuk arsitektur yang mencerminkan identitas budaya dan tradisi masyarakat setempat, mengintegrasikan nilai-nilai lokal dengan inovasi modern untuk menciptakan ruang yang fungsional dan estetis.

Andra Matin: Menurutnya, arsitektur lokal adalah hasil dari dialog antara bangunan dan konteksnya, mencakup aspek sosial, budaya, dan ekologis, yang memungkinkan terciptanya ruang yang harmonis dan berkelanjutan.

Berdasarkan definisi definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Arsitektur lokal adalah bentuk arsitektur yang merespons iklim dan konteks geografis, menggunakan material dan teknik setempat untuk menciptakan ruang yang berkelanjutan dan efisien, serta mencerminkan identitas budaya dan tradisi masyarakat, mengintegrasikan nilai-nilai lokal dengan inovasi modern untuk menghasilkan ruang yang fungsional dan estetis.

Pada perancangan museum kerajinan jati kasiman diterapkan konsep arsitektur lokal untuk mewujudkan bangunan yang dapat menjadi representatif potensi kerajinan lokal sebagai ajang promosi ke publik serta mendorong daya saing di sektor pariwisata.

" Penerapan Arsitektur Lokal ke dalam perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman "



Gambar 2.27 Arsitektur Lokal dalam perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman

2.5 ARSITEKTUR LOKAL

2.5.1 SELUBUNG BANGUNAN

2.5.1.1 MATERIAL JATI



Gambar 2.28 Kayu jati Bojonegoro

Kayu jati (Tectona grandis) adalah pohon dari keluarga Verbenaceae yang dikenal karena kekuatan, ketahanan, dan daya tahannya terhadap cuaca buruk. Kayu ini sangat dihargai untuk bahan bangunan, furnitur, kapal, dan kerajinan, berkat kandungan minyak alami yang membuatnya tahan terhadap pembusukan, serangga, dan jamur. Karena permintaan tinggi dan lahan terbatas, jati banyak ditanam di perkebunan, terutama di Indonesia, yang merupakan penghasil utama kayu jati di dunia.

Kayu jati khas Bojonegoro dikenal sebagai salah satu penghasil kayu jati terbaik di Indonesia. Kayu jati dari Bojonegoro terkenal karena kualitasnya yang sangat baik, baik dalam hal kekuatan, keawetan, dan estetika.

Kayu jati khas Bojonegoro sangat dihargai di industri furnitur, baik lokal maupun internasional. Pembuat furnitur di daerah ini memanfaatkan kayu jati untuk membuat berbagai macam produk, seperti patung, meja, kursi, lemari, hingga ukiran dan perabotan lainnya.

Pada perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini menggunakan material jati yang merupakan unggulan kayu di Bojonegoro mejadi salah satu material selubung bangunan.

Penggunaan kayu jati sebagai salah satu material selubung bangunan memiliki tujuan untuk sebagai representatif kayu jati sebagai material lokal yang menjadi unggulan daerah serta memiliki fungsi yang selaras dengan Museum Kerajinan Jati Kasiman.

2.5.1.2 DASAR BENTUK GUBAHAN : POHON KAYU JATI



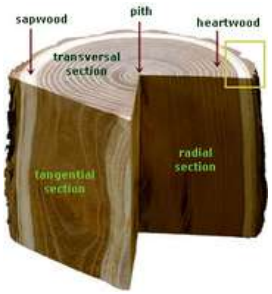
Gambar 2.29 eksplorasi segi tiga
Sumber: by Francis D. K. Ching

Pohon jati memiliki karakter kayunya yang tahan lama, kuat, dan tahan cuaca ekstrem sama halnya dengan konsep monumental pada museum . Warna kayu cokelat keemasan memberikan kesan elegan. Bentuk pohon yang tegak juga menginspirasi desain arsitektur yang terstruktur. Secara keseluruhan, pohon jati melambangkan kualitas, keindahan alami, dan daya tahan.

Pohon Kayu jati yang di potong sesuai kebutuhan

Bentuk pohon kayu jati yang di potong sesuai kebutuhan yang ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan dasar Museum kerajinan jati kasiman ini.

Bentuk pohon kayu jati yang di potong sesuai kebutuhan yang ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan dasar Museum kerajinan jati kasiman ini.



Serat kayu jati yang memiliki garis kombinasi dan lingkaran tumbuh yang di transformasikan ke rancangan sirkulasi dan taman di dalam kawasan museum guna menyelaraskan dengan fungsi museum

Gambar 2.30 eksplorasi segi tiga
Sumber: by Francis D. K. Ching

2.5.2 PEMILIHAN DAN PENGAPLIKASIAN MATERIAL

2.5.2.1 PEMILIHAN MATERIAL JATI SEBAGAI SELUBUNG BANGUNAN

Pada perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini menggunakan material jati yang merupakan unggulan kayu di Bojonegoro mejadi selubung bangunan.

Kayu jati khas Bojonegoro memiliki warna yang cenderung lebih cerah dan lebih keemasan dibandingkan dengan kayu jati dari daerah lain. Warna ini memberikan nilai estetika yang tinggi dan menjadi salah satu alasan mengapa kayu jati Bojonegoro sangat dicari oleh pengrajin furnitur. Kayu jati di wilayah ini sering kali memiliki serat yang lebih rapat, lebih keras, dan lebih tahan lama dibandingkan dengan kayu jati dari daerah lain.

Dalam pemilihan kayu jati yang akan digunakan sebagai material memiliki ketentuan agar layak untuk digunakan dan mengurangi resiko kurang bagus dalam pengaplikasian kontruksi, di antaranya yakni

- Dimensi Standar: Kayu jati untuk konstruksi biasanya dipilih berdasarkan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan struktural. Kayu jati harus bebas dari cacat serius seperti retakan atau pelubangan yang dapat mengurangi daya tahan dan kekuatannya.
- Bentuk Serat Kayu: Kayu jati dengan serat lurus atau sedikit berbelok lebih disukai karena serat yang lurus memberikan kekuatan yang lebih merata dan mengurangi risiko pecah.
- Permukaan Halus: Kayu jati harus memiliki permukaan yang halus dan bebas dari cacat seperti knot atau goresan yang dapat mempengaruhi kekuatan strukturalnya.
- Tebal dan Padat: Kayu jati yang digunakan untuk konstruksi sebaiknya padat, tanpa rongga udara atau kelembaban yang bisa mempengaruhi ketahanannya.
- Warna dan Serat: Kayu jati yang digunakan untuk konstruksi sering kali dipilih yang memiliki warna cokelat kekuningan hingga cokelat kemerahan, serta serat yang indah dan alami. Ini memberikan nilai estetika yang tinggi pada bangunan.
- Patina: Seiring waktu, kayu jati akan mengembangkan patina alami yang membuatnya semakin menarik, tanpa mengurangi kekuatannya.

Pada perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini menggunakan material jati yang merupakan unggulan kayu di Bojonegoro mejadi selubung bangunan.

2.5.2.2 PENGAPLIKASIAN KAYU JATI SEBAGAI SELUBUNG BANGUNAN

Pada perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini menggunakan material jati yang merupakan unggulan kayu di Bojonegoro mejadi selubung bangunan.

- **Material jati untuk secondaryskin**

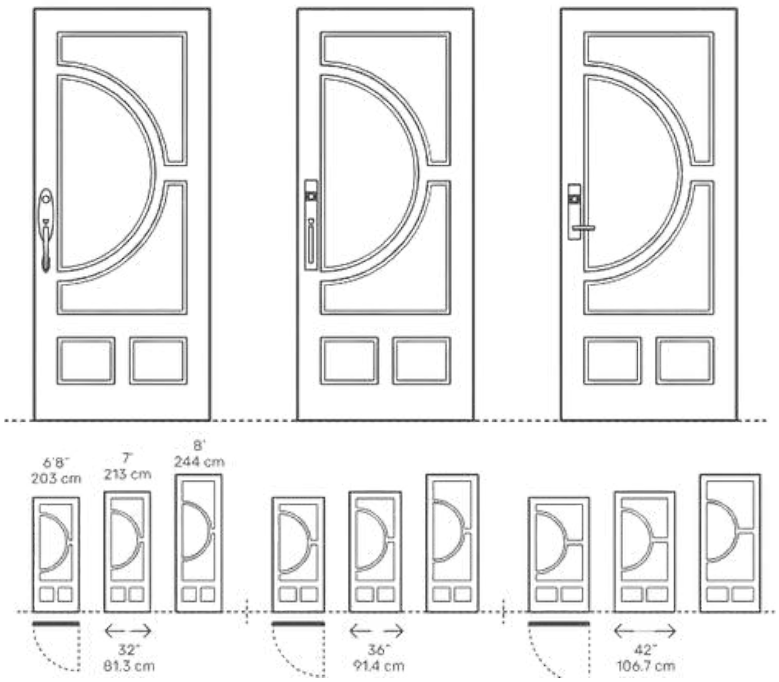
  Kayu jati digunakan sebagai fasad bangunan berupa seccondary skin yang memiliki fungsi sebagai pengfilter paparan cahaya masuk dan estetika. Penggunaan kayu jati pada seccondaryskin ini guna mendapat tekstur yang selaras dengan pohon kayu jati yang memiliki kulit bertekstur yang kemudian di tranformasikan ke dalam desain seccondary skin.

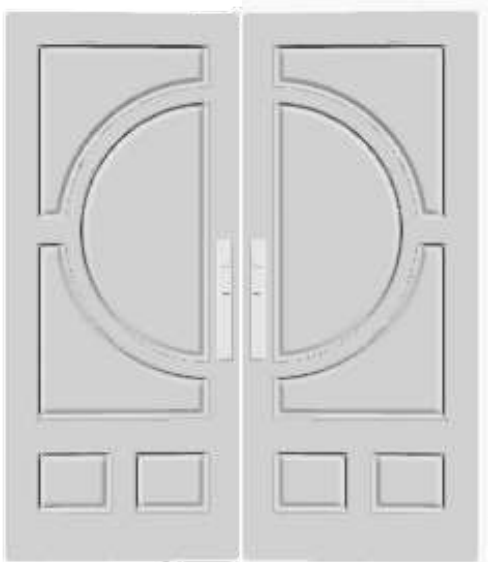


2.5.2 PEMILIHAN DAN PENGAPLIKASIAN MATERIAL

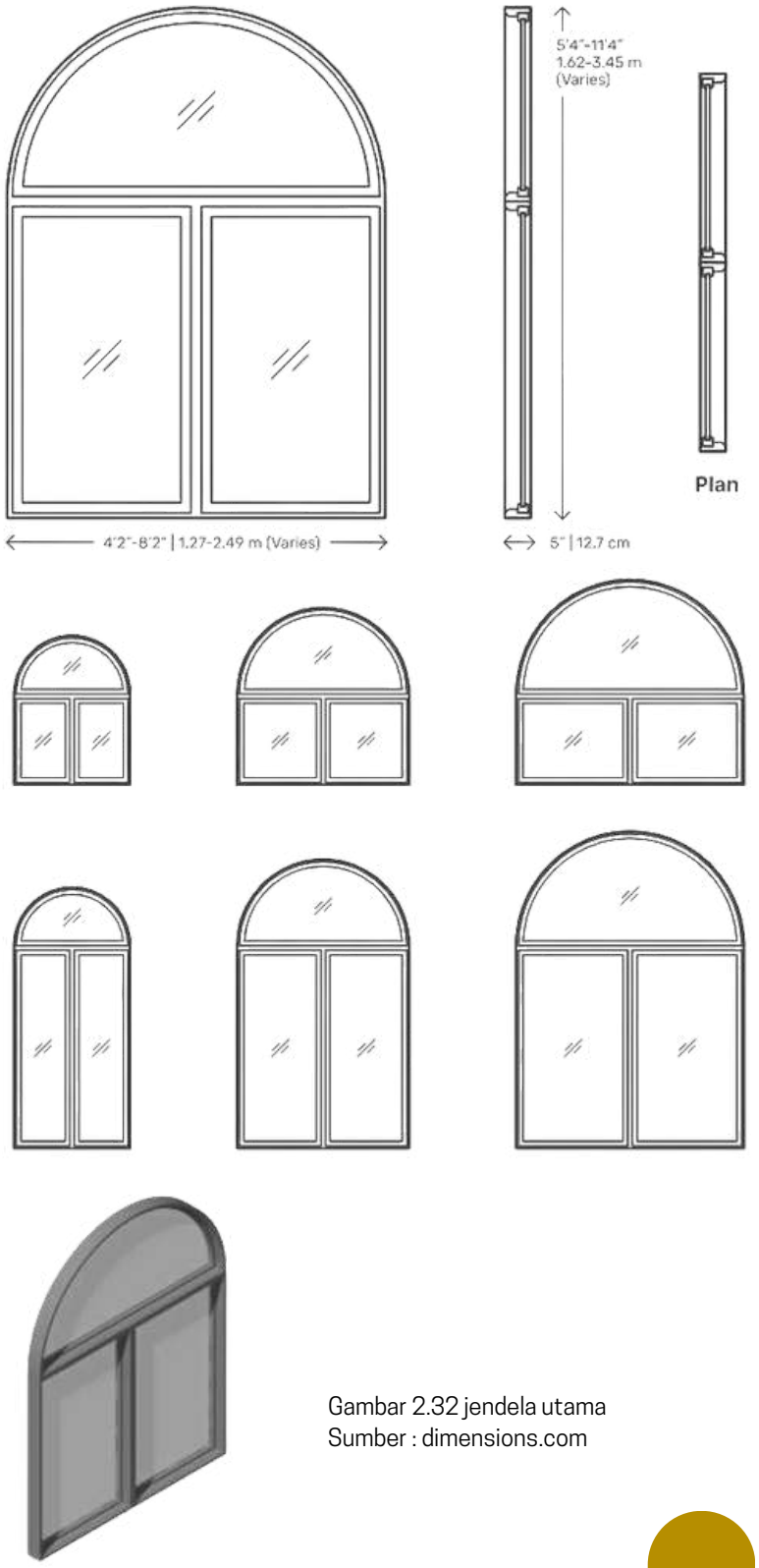
- **Material jati untuk Pintu dan Jendela**

  Kayu jati digunakan dalam pembuatan pintu dan jendela karena ketahanannya terhadap cuaca dan serangga, serta kemampuannya untuk bertahan dalam jangka panjang tanpa banyak perawatan.





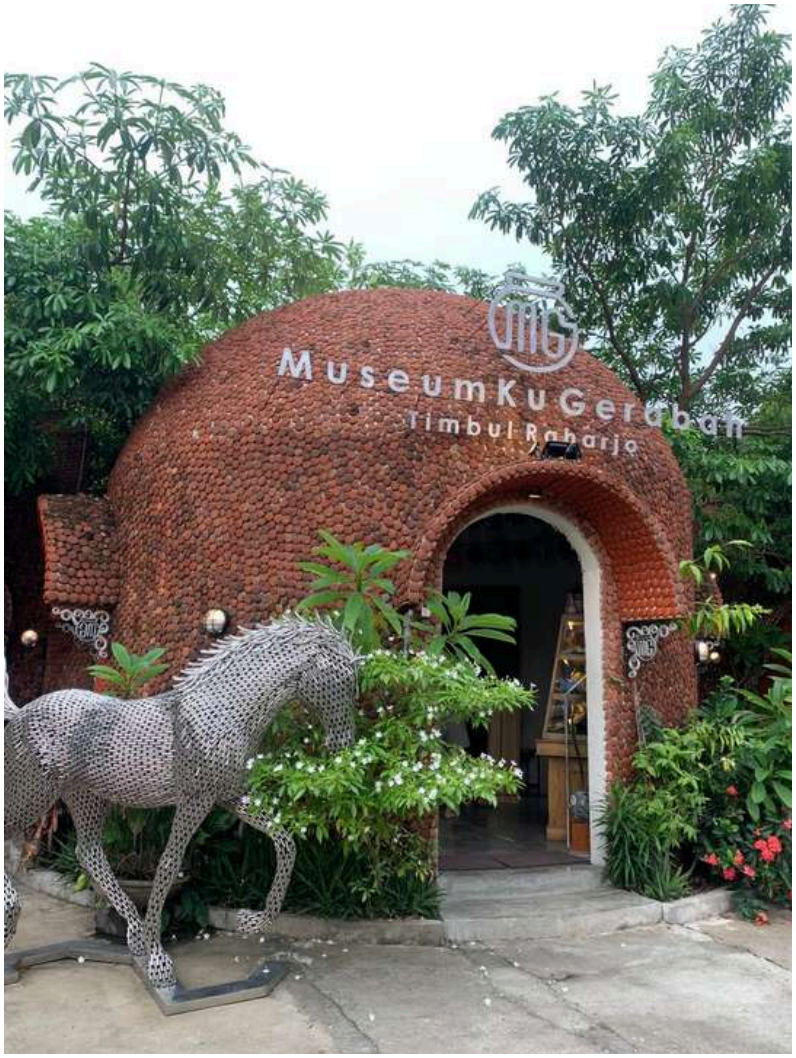
Gambar 2.31 pintu utama
Sumber : dimensions.com



Gambar 2.32 jendela utama
Sumber : dimensions.com

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.1 MUSEUMKU GERABAH


















Gambar 2.33 Desain bangunan MuseumKu Gerabah

Lokasi :

Kajen, Bangunjiwo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo, terletak di Kasongan Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, merupakan museum yang dimiliki dan dikelola oleh swasta. Didirikan oleh Bapak Timbul Raharjo pada tanggal 28 Oktober 2022. Pembangunan museum ini merupakan hasil buah pikir pemilik, guna mencanangkan nama kasongan sebagai salah satu destinasi wisata baru (Gerabah Kasongan) yang sekaligus menjadi wadah edukasi seni. MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo memiliki koleksi karya gerabah serta koleksi karya dari Timbu Raharjo.

Pembangunan MuseumKu Gerabah merupakan usaha Timbul Raharjo untuk memperkenalkan sejarah Desa Wisata Kasongan sebagai desa industri gerabah. Luas MuseuKu Gerabah adalah 2.000 meter persegi, dan dalam proses pembangunanya membutuhkan waktu sekitar tiga tahun. Desain bangunan MuseumKu Gerabah sangat unik yaitu berbentuk kubahh dengan warna terakota.

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.1 MUSEUMKU GERABAH

Daya Tarik Objek Wisata MuseumKu Gerabah Kasongan Menurut Cooper (1995) terdapat empat komponen atau aspek yang menjadi ketentuan dari daya tarik wisata yaitu atraksi, aksesibilitas, amenitas dan organisasi. Dalam hal ini, MuseumKu Gerabah memiliki beberapa daya tarik yang berkaitan dengan komponen tersebut.

Atraksi yaitu komponen yang berkaitan dengan alam yang menarik, kebudayaan daerah yang dianggap menawan, dan seni pertunjukan. MuseumKu Gerabah memiliki bentuk desain bangunan yang menarik, serta memiliki nilai seni dan budaya karena berisi berbagai macam hasil karya seni gerabah dari para pengrajin Kasongan. Di di daerah MuseumKu Gerabah terdapat 80-100 koleksi gerabah.



Gambar 2.34 Ruangan hasil gerabah MuseumKu Gerabah

Selain itu, Museum Ku Gerabah juga menyediakan kelas, atau workshop untuk pembuatan gerabah bagi para pengunjung. Jadi, selain melihat karya seni gerabah dan berwisata, pengunjung dapat belajar membuat gerabah secara langsung dan dipandu oleh para pemandu. Museum Ku Gerabah menyediakan ruangan khusus untuk praktik membuat gerabah lengkap dengan bahan-bahan dan alat yang dibutuhkan. Biaya untuk mengiktu pelatihan adalah sebesar Rp 100.000,00 - Rp 150.000,00 menyesuaikan paket yang dipilih.



Gambar 2.35 Ruang kelas atau workshop pembauatn gerabah

MuseumKu Gerabah juga menyediakan ruangan yang berisi hasil karya seni dari Timbul Raharjo. Karya-karya Timbul Raharjo brupa seni lukis dan juga seni gerabah yang memiliki kekhasannya tersendiri. Sebagai objek wisata, museum juga menjadi tempat edukasi. Pengunjung dapat mempelajari berbagai karya seni dari seniman.

Aksesibilitas

Aksesibilitas yaitu komponen seperti transportasi, jalan, dan sarana umum penunjang wisatawan untuk menuju ke objek wisata tersebut. Letak MuseumKu Gerabah adalah di Desa Kasongan, Bantul. Akses menuju objek wisata tersebut sangat mudah karena jaraknya yang tidak terlalu jauh dari pusat Kota Yogyakarta, maupun dari pusat sendiri. Kabupaten Bantul itu Jarak dari menuju Kota ke Yogyakarta Museum Ku Gerabah adalah 7,5 km, atau membutuhkan waktu tempuh sekitar 19-20 menit. Kemudian jarak dari pusat Kabupaten Bantul atau drai alun- alun Bantul ke Museum Ku Gerabah hanya berjarak 6,3 km, atau waktu tempuh sekitar 113- 15 menit. Transportasi umum yang tersedia seperti ojek pengkol mauapun ojek online, dan juga taxi. Kondisi jalan yang sudah bagus membuat akses menuju lokasi lebih mudah.

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.1 MUSEUMKU GERABAH

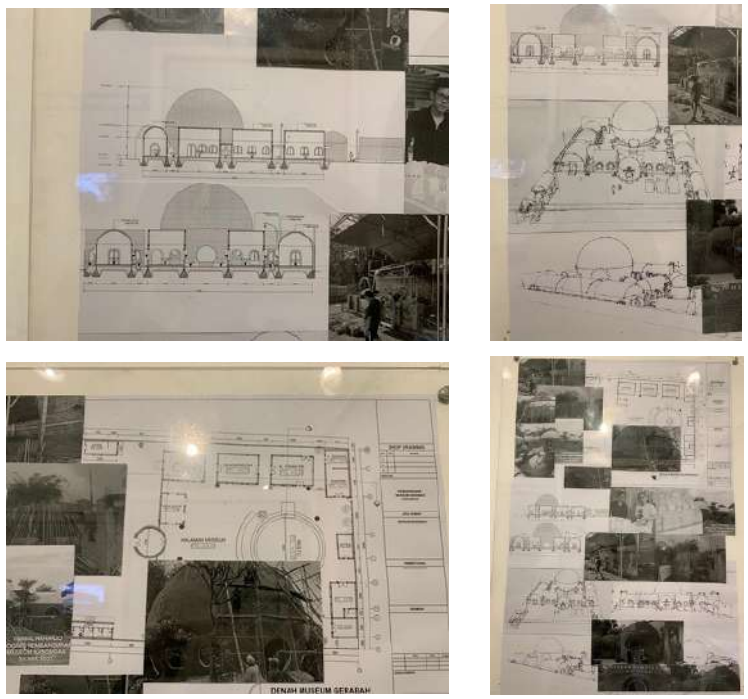
Amenitas (Fasilitas)
Amenitas, yaitu komponen yang berkaitan dengan fasilitas seperti ketersedian akomodiasi, rumah makan, serta agen perjalanan. Museum Ku Gerabah menyediakan berbagai fasilitas yang memudahkan bagi para wisatawan seperti adanya resto atau café, bahkan Museum Ku Gerabah memiliki ketentuan tiket masuk Museum Ku Gerabah gratis, dengan catatan pengunjung wajib membeli makanan atau minuan dari kafe tersebut minimal Rp25.000,00. Harga makanan dipatok mulai dari Rp6.000,00 Rp40.000,00. Kemudian untuk minuman mulai dari Rp9.000,00 Rp24.000,00.




Gambar 2.36 Resto atau cafe MuseumKu Gerabah

Selain menyediakan kafe dan resto, MuseumKu Gerabah menyediakan, fasilitas toilet, musala, tempat parkir yang memadai. Para petugas dan pelayan di sana juga memiliki kemampuan komunikasi yang baik sehingga akan diberikan arahan mengenai tempat-tempat di MuseumKu Gerabah. Namun, masih ada beberapa faslitas penting yang belum disediakan seperti area khusus merokok dan ruang privat untuk ibu menyusui. Ancillary (Pelayanan Tambahan) Ancillary atau pelyanan tambahan kepariwisataan yang dibutuhkan untuk meunjang kebutuhan wisatan, seperti agen perjalanan, serta pengelola pariwisata.

Pelayanan tambahan yang disediakan oleh MuseumKu Gerabah adalah media instagram yang sosial aktif memberikan informasi serta menjadi strategi pemasaran yang baik. Selain itu, Museum Ku Gerabah memiliki keterjangkauan pada fasilitas seperti ATM, Masjid, Pasar, serta objek wisata lainnya seperti Malioboro, Pantai Parangtritis, Sonobudoyo. sebagainnya Museum lain akan dan sehingga, menjadi pertimbangan wisatawan untuk berwisata.



Gambar 2.37 Koleksi Museum

MuseumKu Gerabah merupakan reprentative dari karya seni gerabah di kasongan yang memiliki nilai seni dan budaya, ia memiliki bentuk desain bangunan yang menarik unik dan memiliki ciri khas tersendiri. Museum Ku Gerabah menyediakan berbagai fasilitas yang memudahkan bagi para wisatawan seperti adana resto atau café dan adanya sistem yang menarik masuk gratis tetapi wajib membeli makanan atau minuman di resto dengan minimal pembeliaan Rp. 25.000.

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.2 MUSEUM SOLOMON R. GUGGENHEIM



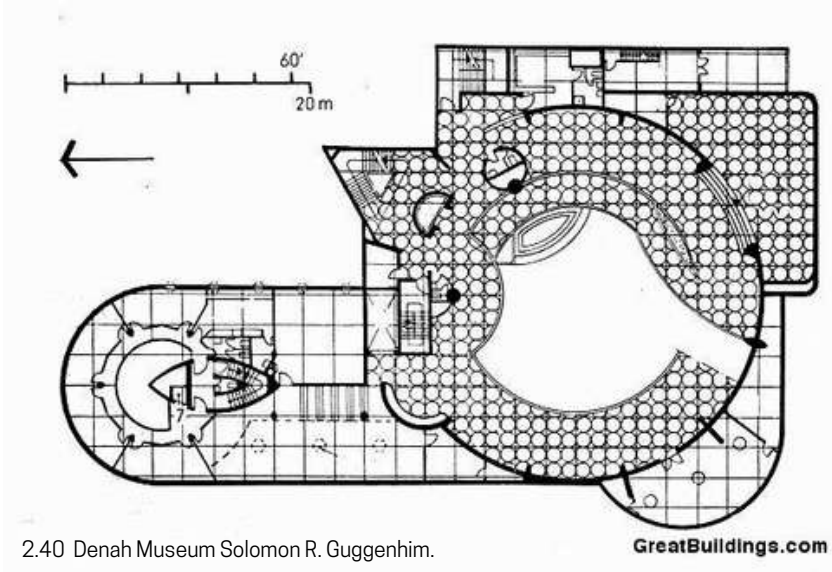
Gambar 2.38 Museum Solomon. R.

Membentang ke arah kota Manhattan, Museum Solomon R. Guggenheim adalah proyek besar terakhir yang dirancang dan dibangun oleh Frank Lloyd Wright antara tahun 1943 hingga dibuka untuk umum pada tahun 1959, enam bulan setelah kematiannya, menjadikannya salah satu karya terpanjangnya dalam penciptaan sekaligus salah satu proyeknya yang paling populer. Sangat kontras dengan kisi-kisi kota Manhattan yang ketat, lengkungan organik museum ini merupakan tengara yang dikenal baik bagi pecinta seni, pengunjung, maupun pejalan kaki.



Gambar 2.39 Bagian luar Museum Solomon R. Guggenhim

Bagian luar Museum Guggenheim adalah silinder putih bertumpuk yang berputar ke langit, dengan lengkungan dramatis yang mempengaruhi interior. Di dalam, Wright merancang "satu ruang besar terus menerus," yang berhasil diwujudkan.



2.40 Denah Museum Solomon R. Guggenhim.

Saat masuk ke dalam, pengunjung pertama kali akan melihat atrium besar, menjulang setinggi 92 kaki menjadi kubah kaca yang luas. Di sepanjang sisi atrium ini terdapat jalan landai yang membentang ke atas hingga enam lantai sejauh lebih dari seperempat mil, yang memungkinkan satu lantai mengalir ke lantai lainnya. Jalan landai ini juga menciptakan prosesi di mana pengunjung dapat menikmati karya seni yang dipajang di sepanjang dinding saat mereka memanjat ke atas menuju langit.

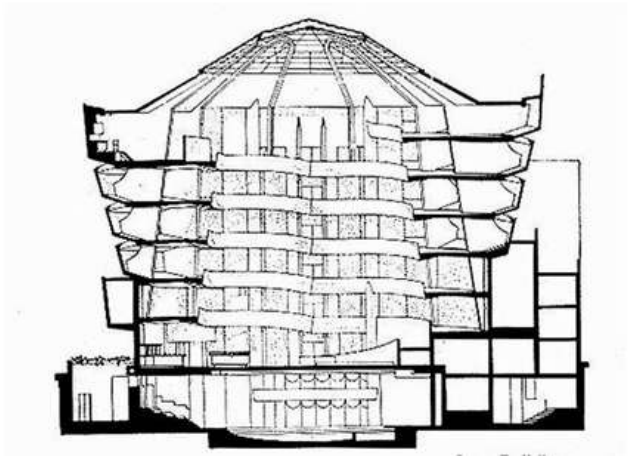


2.41 Atrium Museum Solomon R. Guggenhim.

Desain museum sebagai satu lantai berkesinambungan dengan tingkat-tingkat landai yang menghadap ke atrium terbuka juga memungkinkan terjadinya interaksi orang-orang di berbagai tingkat, sehingga meningkatkan desain pada bagian tersebut.

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.2 MUSEUM SOLOMON R. GUGGENHEIM

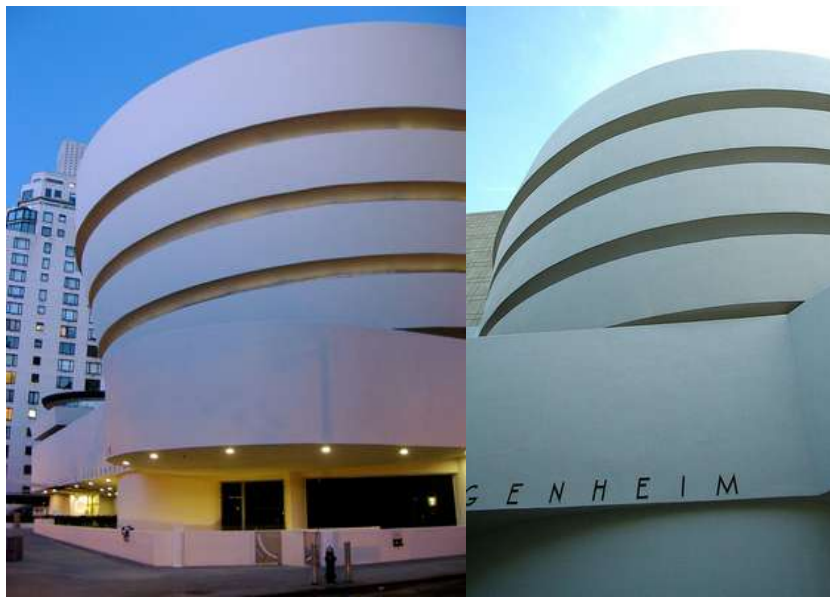


Gambar 2.42 Potongan Museum Solomon R. Guggenhim

Meskipun ruang di dalam gedung itu sangat megah dan bangunan itu sendiri monumental, fungsinya tidak sepenuhnya berhasil. Dinding lengkung di bagian dalam dimaksudkan agar lukisan harus dimiringkan ke belakang, "seperti pada kanvas seniman." Hal ini tidak berhasil karena lukisan-lukisan itu masih sangat sulit dipajang karena cekungan dinding, dan karena itu sebelum pembukaannya, 21 seniman menandatangani surat protes tentang pajangan karya mereka di ruang seperti itu.



Banyak kritikus juga berpendapat bahwa bangunan tersebut bersaing dengan karya seni yang akan dipamerkan, sebuah masalah yang ditangani dengan serius oleh Direktur Museum James Johnson Sweeney, dengan menyatakan, "Ini adalah interior museum yang paling spektakuler secara arsitektur di negara ini. Namun, tugas saya adalah memamerkan koleksi yang luar biasa ini semaksimal mungkin. Wright juga bermasalah dengan administrator kode bangunan Manhattan yang berdebat dengannya mengenai masalah struktural, seperti kubah kaca yang harus diperkecil ukurannya dan didesain ulang untuk menyertakan rangka beton yang merupakan perpanjangan dari pilar struktural yang tidak mencolok di dinding eksterior.



Gambar 2.43 Tampak luar Museum Solomon R. Guggenhim

Pada tahun 1992, museum ini membangun tambahan yang dirancang oleh Gwathmey Siegel & Associates Architects yang awalnya dimaksudkan oleh Wright. Para arsitek menganalisis sketsa asli Wright dan dari ide-idenya mereka menciptakan menara batu kapur 10 lantai yang memiliki dinding datar yang lebih sesuai untuk memamerkan karya seni.

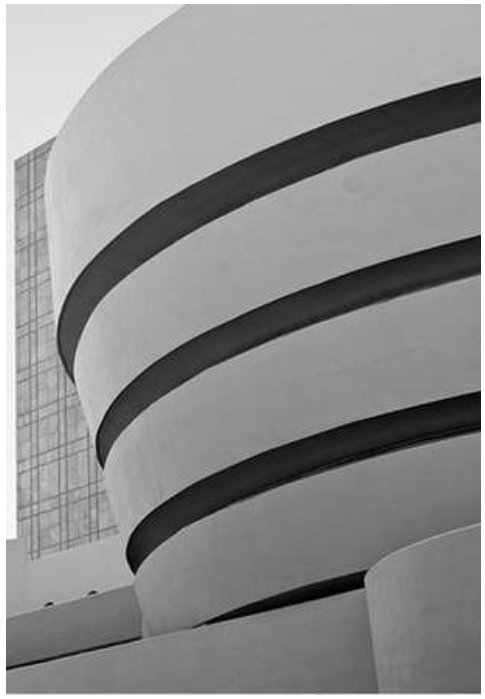
2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.2 MUSEUM SOLOMON R. GUGGENHEIM



Antara tahun 2005-2008, Museum Guggenheim menjalani renovasi eksterior di mana sebelas lapisan cat dihilangkan dari permukaan aslinya dan memperlihatkan banyak retakan akibat faktor iklim. Penemuan ini mendorong dilakukannya penelitian ekstensif dalam pengujian bahan perbaikan potensial, serta restorasi eksterior.

Dari hasil analisis studi preseden pada Museum Solomon R. Guggenheim yang dapat dicontoh pada perancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman adalah konsep desain berani dan menciptakan rancangan yang monumental.
Sirkulasi museum yang memutar ke atas membuat variasi tersendiri dalam sebuah museum.



Meskipun ada pendapat dari para kritikus, tidak diragukan lagi bahwa rancangan Wright untuk Museum Guggenheim memberikan kebebasan spasial yang unik bagi gayanya. Wright membutuhkan 700 sketsa dan enam set gambar kerja untuk mengubah visinya menjadi sebuah patung luar biasa dari sebuah bangunan yang menghadap ke Central Park, yang paling tidak harus diakui sebagai salah satu karya arsitektur bergaya Internasional yang paling indah secara spasial.

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

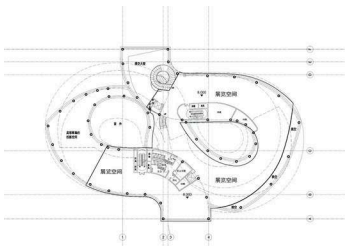
2.6.3 MUSEUM YOHOO, TIONGKOK

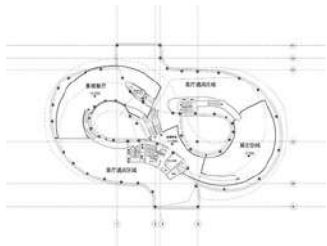




Gambar 2.44 Museum Yohoo, Tiongkok
Sumber : ArchDaily.com

- Arsitek: Aedas
- Daerah: Luas 5356 m²
- Tahun: Tahun 2024
- Foto: Terrence Zhang



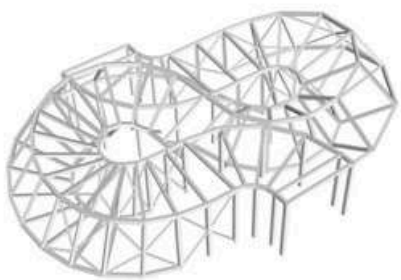


Inspirasi desain berasal dari batu giok, material mulia dan berharga yang digunakan dalam ritual penting sejak zaman dahulu. Tampilan udara keseluruhan Museum Yohoo menyajikan struktur cincin ganda yang menampilkan dua cincin giok yang saling terkait. Ini melambangkan hubungan antara budaya Liangzhu dan Kanal Besar, yang berfungsi sebagai penghubung antara yang kuno dan yang modern.

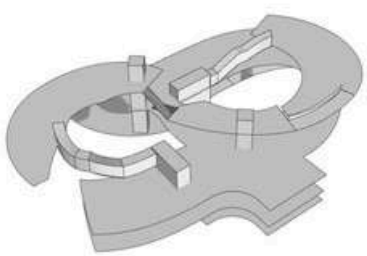
Struktur cincin ganda menciptakan bentuk yang dinamis dan kohesif. Dikonsep sebagai struktur rangka baja tunggal, tepi museum terangkat perlahan dari tanah tanpa dukungan yang terlihat, seolah-olah menentang tarikan gravitasi. Kontur arsitektur yang halus melingkupi dua halaman publik; sumur cahaya melingkar melambangkan hubungan antara surga dan bumi.



基础形体
BASE



结构框架
STRUCTURE



楼板关系
FLOORS

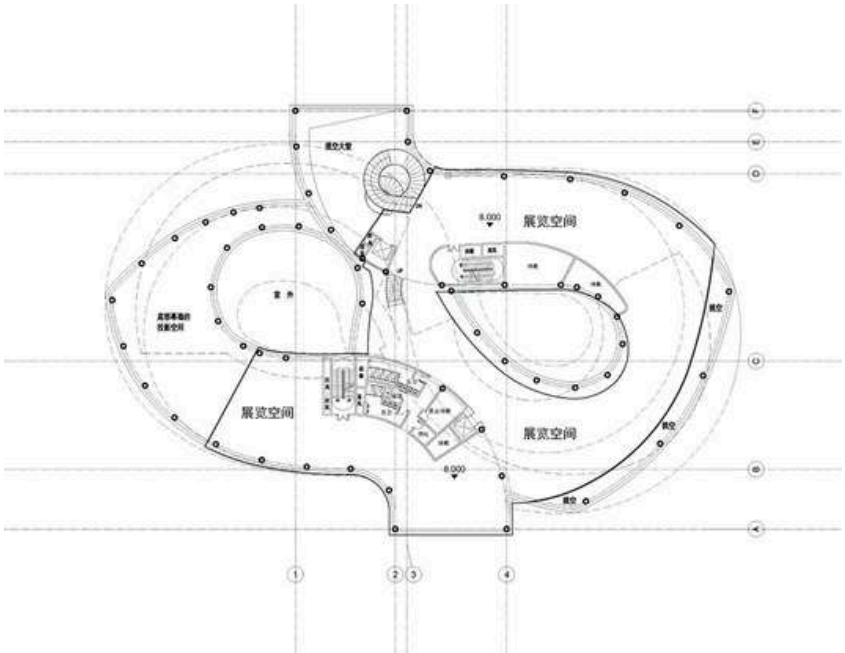


建筑表皮
CURTAIN WALL

2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

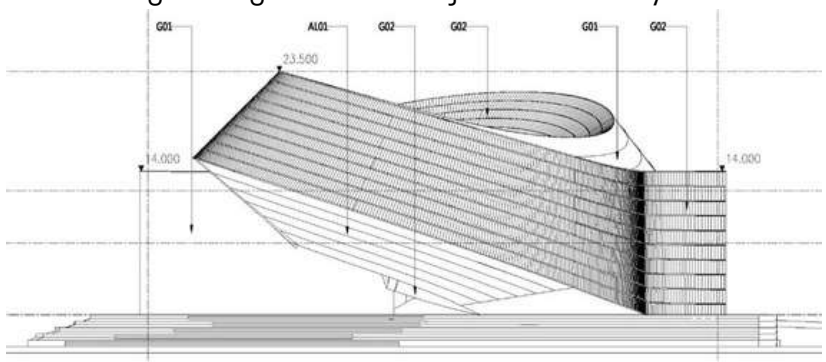
2.6.3 MUSEUM YOHOO, TIONGKOK





Gambar 2.45 Denah Museum Yohoo, Tiongkok

Fasad memanjang secara horizontal mengikuti bentuk bangunan. Desainnya menggabungkan bingkai vertikal dan horizontal pada fasad, menciptakan lengkungan yang mengalir alami. Pintu masuk utama di sisi selatan dihiasi dengan "kaca zamrud" tembus cahaya (kaca laminasi berlapis-lapis), yang menghadirkan pengalaman spasial yang terang dan terang merata yang dibutuhkan oleh desain museum. Kaca transparan besar di sisi utara memaksimalkan pemandangan, menyediakan pemandangan luas ke area pameran lantai dua dan ruang kantor lantai satu. Kaca tersebut memamerkan transparansi seperti kristal dan kualitas giok yang hangat dan lembut. Ken berbagi, 'Panel kaca menyerupai bentuk giok, mengoptimalkan keseimbangan halus antara keburaman dan transparansi antara eksterior dan interior serta menghubungkan antara sejarah dan budaya.'

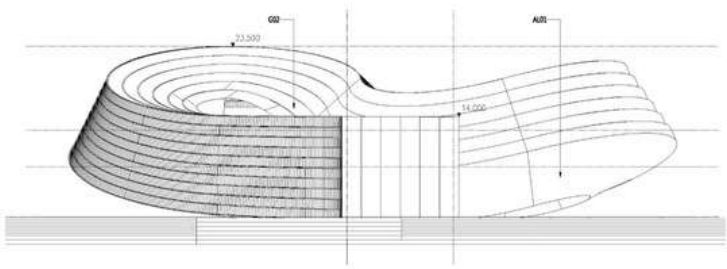




2.6 KAJIAN DAN ANALISIS PRESEDEN PERANCANGAN YANG SERUPA

2.6.3 MUSEUM YOHOO, TIONGKOK

Museum ini berada di atas danau, menciptakan kesan urban baru di jantung kota Hangzhou. Sisi-sisi bangunan yang berseberangan sedikit ditinggikan untuk menciptakan ruang terbuka yang saling terhubung, menyediakan pengalaman spasial yang beragam dan ruang rekreasi luar ruangan untuk bersantai dan bersosialisasi.





Area yang ditinggikan di sisi barat, didukung oleh struktur baja, menciptakan piazza yang dinamis. Sisi utara memiliki dinding tirai kaca dengan tekstur giok putih yang memanjang ke arah cakrawala. Sinar matahari menembus interior melalui panel kaca tembus cahaya, menciptakan interaksi cahaya dan bayangan yang cerah dan lembut di dalam ruangan. Pantulan cahaya menciptakan pengalaman yang unik.

Pengunjung dapat mengakses pintu masuk melalui jalur yang indah dan mencapai pulau untuk menikmati pemandangan panorama sekitarnya. Desain atap museum yang bergelombang mengubah tampilan tergantung pada sudut yang berbeda, menciptakan simbol kota yang abadi untuk Hangzhou. Ken berbagi, 'Museum Yohoo, yang terletak di Taman Yohoo, adalah tujuan seni perintis yang menawarkan ruang interaktif multidimensi bagi masyarakat.



Museum Yohoo ini memiliki Desain yang menggabungkan elemen budaya dan seni, menjadikan museum ini tidak hanya sebagai ruang pameran, tetapi juga sebagai pusat yang menghidupkan kota dan mendukung perkembangan seni serta budaya di Hangzhou.

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan landmark baru yang tidak hanya memamerkan karya seni, tetapi juga memperkuat hubungan antara seni, budaya, dan masyarakat lokal.

2.7 RINGKASAN MASALAH DESAIN

2.7.1 PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

- Tata ruang didasarkan pada fungsi ruang yang menyediakan fasilitas yang dapat berupa ruang yang mampu mewadahi kegiatan untuk melihat dan mengapresiasi karya seni yang dipamerkan, tempat promosi hasil karya seni, tempat berkumpul, dan tempat kegiatan seminar.
- Penataan ruang memanfaatkan penghawaan alami menerapkan strategi desain pasif yang menggunakan stack effect dengan teknologi solar chimney untuk mencapai standar kecepatan udara yang baik pada bangunan 0.25-0.5 m/s.

2.7.2 PERSOALAN DESAIN STRUKTUR

- Desain struktur menggunakan jenis pondasi footplate untuk memperkokoh bangunan karena lokasi site yang memiliki jenis tanah alluvial kelabu dan alluvial coklat keabuan yang memiliki, sifat fisiknya cenderung keras dan pejal jika kering dan apabila basah tanahnya akan lekat.

2.7.3 PERSOALAN DESAIN INFRASTRUKTUR

- Perancangan infrastruktur berdasarkan keselamatan di dalam bangunan dengan menyediakan sistem proteksi keamanan aktif dan pasif. Penerapan infrastruktur sistem barrier free karena galeri merupakan bangunan publik.

2.7.4 PERSOALAN DESAIN FASAD

- Penggunaan material lokal berupa kayu jati sebagai representativ potensi yang ada di Kabupaten Bojonegoro serta ajang menaikan sektor pariwisata dan UMKM di sektor kerajinan jati.

BAB 3

KAJIAN PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN



3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Penyelesaian persoalan desain tata ruang dianalisis berdasarkan beberapa hal, seperti pola kegiatan pengguna, kebutuhan ruang, besaran ruang, dan pengelompokkan ruang. menghasilkan penyelesaian Analisis desain tersebut 3.1.1 Analisis Kebutuhan Ruang mengenai organisasi ruang dan program ruang yang akan di desain.

3.1.1 ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

Berdasarkan pengembangan dari Kajian Museum Kerajinan pada bab 2 diketahui beberapa kriteria dan kebutuhan ruang pada galeri. Selanjutnya dari beberapa kriteria dan kebutuhan ruang museum tersebut dibagi menjadi lima bidang berdasarkan analisis aktivitas pengguna (Tabel 3.1).

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Kelompok Ruang	Nama Ruang
Bidang Pameran	Ruang Pameran Utama	Bidang Pengelola	Ruang Manager
	Ruang Pameran Temporer		Ruang Tamu
	Ruang Penyimpanan Karya		Ruang Kurator dan Edukator
Bidang Workshop	Ruang Workshop 1		Ruang Staff
	Ruang Workshop 2		Ruang Arsip
	Ruang Penyimpanan Alat dan Bahan		Ruang Rapat
Bidang Penunjang	Lobby		Ruang Istirahat Staff
	Ruang Informasi	Bidang Servis	Loading Dock
	Musholla		Gudang
	Toilet		Ruang Cleaning servis
	Kafe		Ruang MEE
	Area Parkir Mobil & Motor		Ruang CCTV
	Area Parkir Bus		Ruang Genset

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan Ruang

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.2 ANALISIS KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

Berdasarkan pola pelaku aktivitas pengguna dapat dianalisis kebutuhan dan besaran ruang yang dibutuhkan untuk tiap ruang tersebut. Berikut merupakan Tabel 3.2 kebutuhan ruang pada Museum Kerajinan Jati Kasiman. (sumber data arsitek 1)

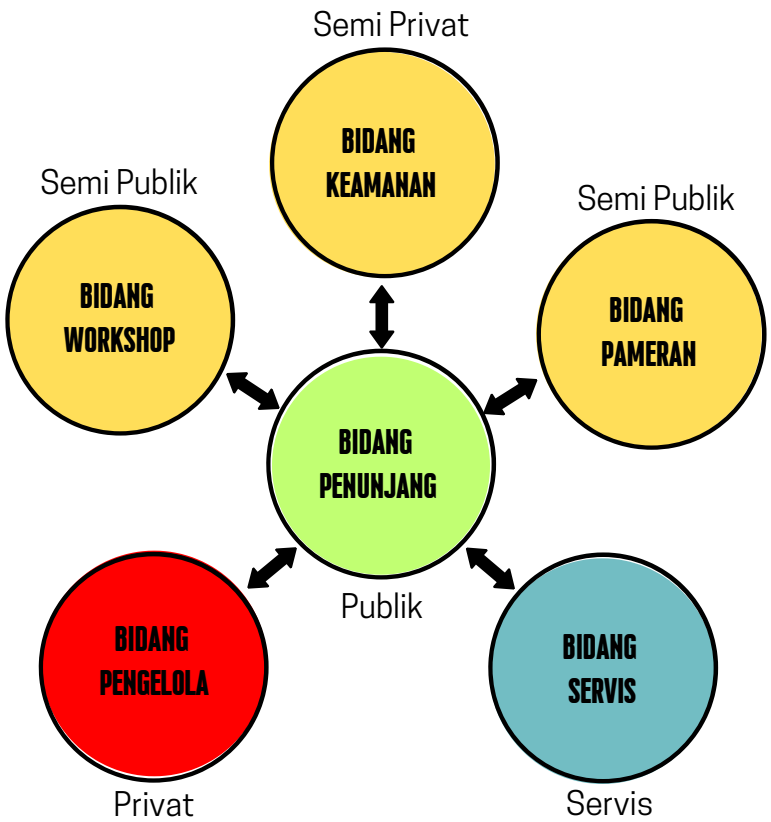
No	Nama Ruang	Standar Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas Orang	Luas (m2)	Sirkulasi (30%)	Dimensi Ruang (m2)	Luas Total (m2)
1	Bidang Pameran							650
	Ruang Pameran Utama	$4m^2$	1	80 karya	320	96	10x 42	420
	Ruang Pameran Temporer	$4m^2$	1	40 tenda	160	48	10x 21	210
	Ruang Penyimpanan Karya	$15m^2$	1	1	15	4,5	4 x 5	20
2	Bidang Workshop							171
	Ruang Workshop 1	$2m^2$/orang 2x1m2/ meja kursi	1	20 orang 10 set meja	40 + 20 = 60	18	10 x 8	80
	Ruang Workshop 2	$2m^2$/orang 2x1m2/ meja kursi	1	20 orang 6 set meja	40 + 12 =52	15,6	10 x 7	70
	Ruang simpan alat & bahan	16	1	1	16	4,8	7 x 3	21
3	Bidang Penunjang							803
	Lobby	$1m^2$/orang	1	40	40	12	4 x 13	52
	Kafe kapasitas 30 orang	$60m^2$	1	1	60	18	6 x 13	78
	Ruang Informasi	$1,5m^2$/orang	1	20	30	9	4 x 10	40
	Musholla	T.wudhu=$1m^2$/orang	1	8 orang	58	17,4	8 x 10	80
		T.sholat=$1m^2$/orang	1	50 orang				
	Toilet	Toilet=$1,4m^2$/orang	1	8 toilet	11,2 +	6,36	7 x 4	28
		T.difabel=$4m^2$/orang	1	1 T.difabel	4+			
		Wastafel=$1m^2$/orang	1	4 wastafel	4+			
		Urinoir=$1m^2$/orang	1	2 urinoir	2 = 21,2			
	Area Parkir Motor	$1,8 m^2$/motor	1	40	72	21,6	2,5x 37	94
	Area Parkir Mobil	$13,5m^2$/mobil	1	20	270	81	5 x 70	351
	Area Parkir Bus	$30m^2$/bus	1	2	60	18	8 x 10	80
	Auditorium	$2m^2$/orang	1	40 orang	80	24	8,5x 14	119
	Laboratorium	4x6 m/ruang	1	1	24	8	4 x 8	32
4	Bidang Pengelola							107
	Ruang Manager	$2m^2$/orang	1	2	4	1,2	2 x 3	6
	Ruang Tamu	$1,2m^2$/orang	1	4	4,8	1,44	2 x 3	6
	Ruang Kurator + edukator	$2m^2$/orang	1	6	12	3,6	4 x 4	16
	Ruang Staff	$2m^2$/orang	1	8	16	4,8	3 x 7	21
	Ruang Arsip	$2m^2$/orang	1	2	4	1,2	2 x 3	6
	Ruang Rapat	$2m^2$/orang	1	20	40	12	4 x 13	52
5	Bidang Keamanan							6
	Ruang Keamanan	2m2/orang	1	2	4	1,2	2 x 3	6
6	Bidang Servis							119
	Loading Dock	$13,75m^2$	1	2	27,5	8,25		36
	Gudang	$3m^2$/orang	1	5	15	4,5		20
	Ruang Cleaning Servis	$1,5m^2$/orang 0,5 x 2 /rak	1 1	3 orang 3 rak	7,5	2,25		10
	Ruang MEE	$1,5m^2$/orang 0,5 x 2 /rak	1 1	3 orang 3 rak	7,5	2,25		10
	Ruang CCTV	$24m^2$	1	1	24	7,2		30
	Ruang Genset	$2m^2$/orang	1	5	10	3		13
	Jumlah							2.007
	Sirkulasi 30%							588,8
	Total Luas Bangunan							2.592,80

Tabel 3.2 Analisis kebutuhan besara ruang

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.3 ANALISIS PENGELOMPOKKAN RUANG

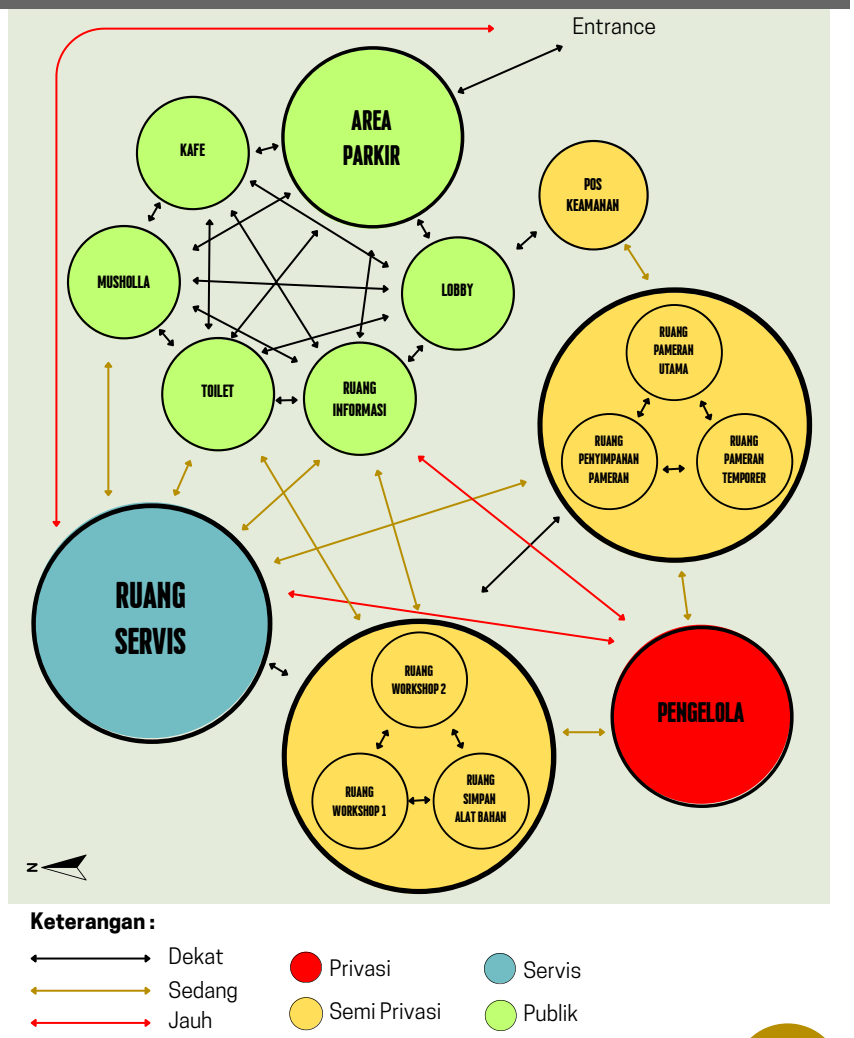
Analisis pengelompokkan ruang pada Museum Kerajinan Jati Kasiman didasarkan pada pembagian ruang berdasarkan jenis dan sifat ruang. Untuk menciptakan efektifitas pencapaian ruang dan pengelompokkan ruang berdasarkan tingkat privasi suatu ruang maka hubungan antar tingkat privasi juga perlu dipertimbangkan mengenai museum ini terdapat kegiatan yang berbeda dari segi aktivitasnya, yaitu publik, semi publik, dan privat sehingga dalam mendesain tata ruang perlu adanya integrasi ruang berdasarkan jenis dan sifat ruang. Gambar 3.1 merupakan skema pengelompokkan ruang.



Gambar 3.1 Skema hubungan antar ruang

3.1.4 ANALISIS ORGANISASI RUANG

Setelah menentukan pengelompokkan ruang beserta sifat ruang pada Museum Kerajinan Jati Kasiman, maka peletakan ruang bisa direncakan sesuai dengan hubungan ruang. Pemberian simbol hubungan ruang berdasarkan jarak antar ruangnya. Ruang yang memiliki hubungan kuat diindikasikan bahwa letaknya berdekatan, sedangkan ruang yang memiliki hubungan lemah berarti letak ruangannya tidak berdekatan namun tidak terlalu jauh, dan ruang yang tidak berhubungan berarti letak antar ruangnya jauh. Berikut organisasi ruang pada Museum Kerajinan Jati Kasiman (Gambar 3.2).



Gambar 3.2 Organisasi ruang

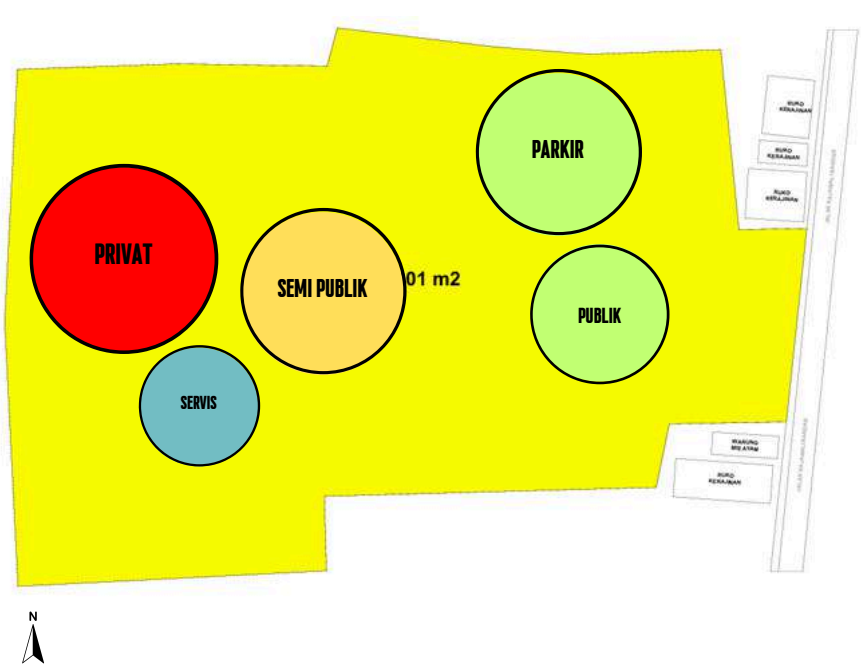
3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.5 ZONASI RUANG

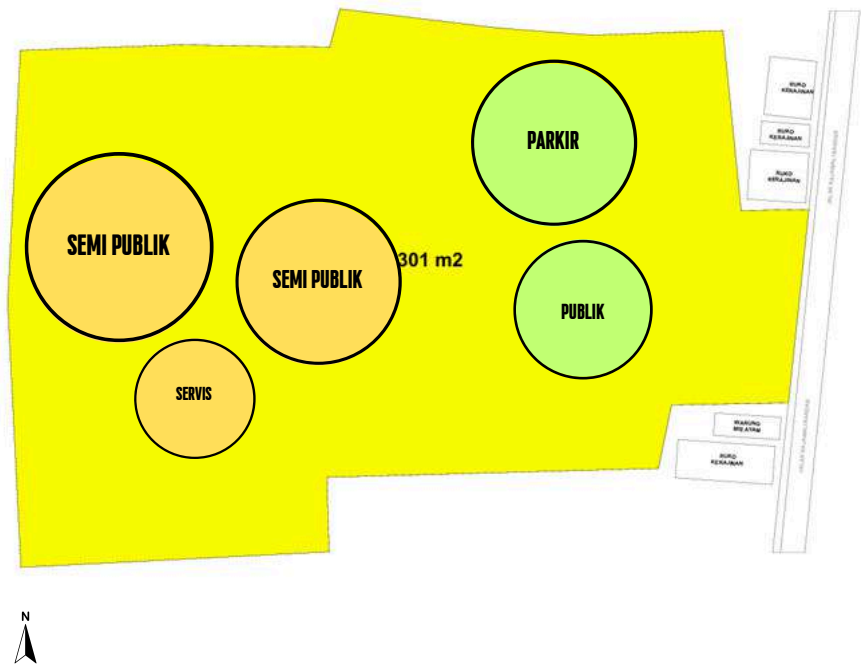
Zonasi ruang pada Galeri Kerajinan Pekalongan didasarkan pada pengelompokkan ruang berdasarkan sifat ruang. Berikut merupakan alternatif zonasi ruang.

- Alternatif 1

  Gambar 3.3 merupakan alternatif 1 zonasi ruang per lantai.Sedangkan Gambar 3.5 merupakan alternatif 1 zonasi ruang secara vertikal pada lantai 1 dan 2. Zona publik terletak di timur site lantai 1 dekat dengan jalan agar mudah di akses oleh pengunjung. Zona semi publik terletak di utara site dan selatan site. Zona servis terletak di barat site bagian barat. Sedangkan zona privat terletak di lantai 2 di atas zona publik agar kegiatan yang privat tidak terganggu oleh kegiatan lain.



Lantai Dasar



Lantai 1-3

Gambar 3.3 Alternatif 1 Zonasi Ruang Lantai 1 dan Lantai 2



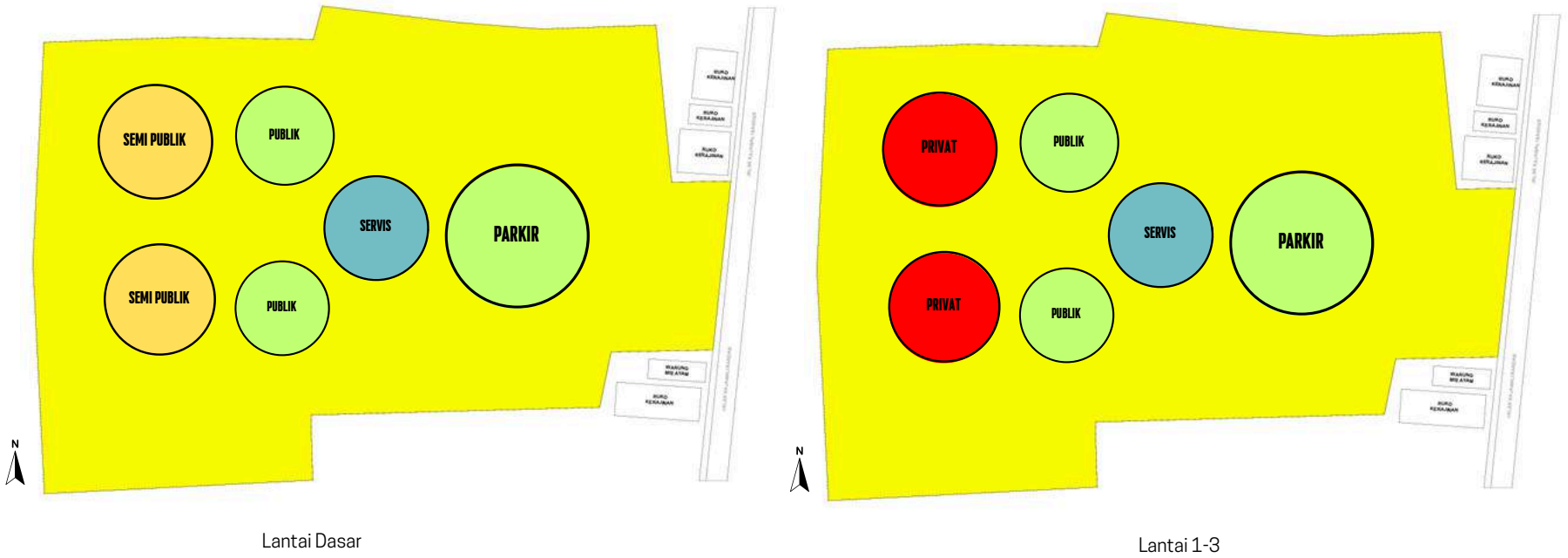
Gambar 3.4 Alternatif 1 Zonasi Ruang Vertikal

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

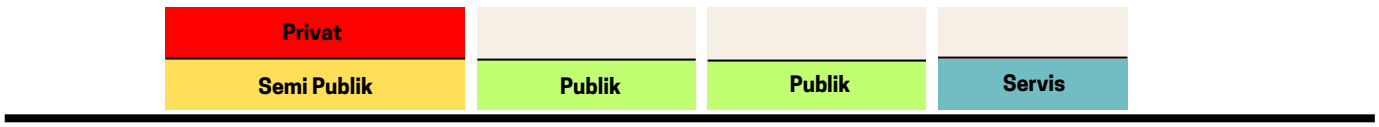
3.1.5 ZONASI RUANG

- Alternatif 2

  Gambar 3.5 merupakan alternatif 2 zonasi ruang per lantai. Sedangkan Gambar 3.6 merupakan alternatif 2 zonasi ruang secara vertikal pada lantai 1 dan 2. Zona publik terletak di utara dan selatan site lantai 1. Zona semi publik terletak di barat site. Zona servis terletak di bagian timur site. Sedangkan zona privat terletak di lantai 2 di atas zona publik. Kekurangan alternatif 2 zonasi ruang ini adalah zona servis dekat dengan area parkir dan jauh dari area semi publik.



Gambar 3.5 Alternatif 2 Zonasi Ruang Lantai 1 dan Lantai 2



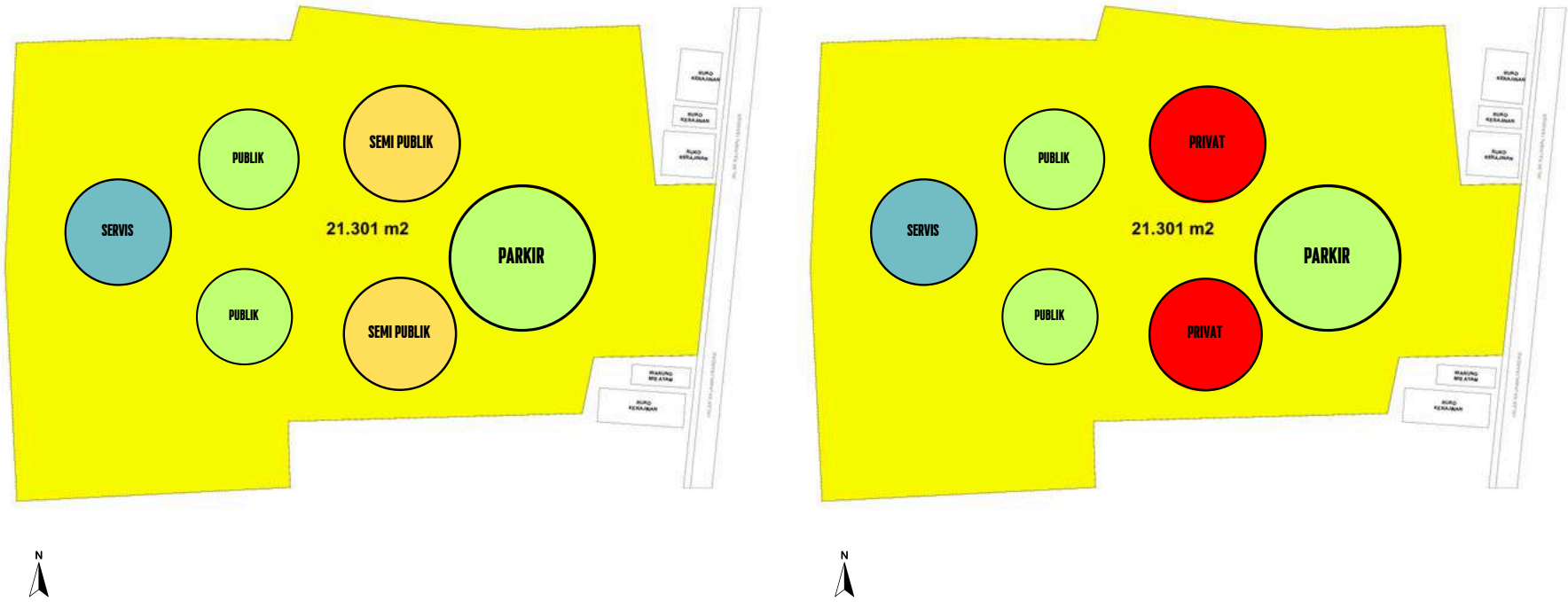
Gambar 3.6 Alternatif 2 Zonasi Ruang Vertikal

- Alternatif 3

  Gambar 3.7 merupakan alternatif 3 zonasi ruang per lantai. Sedangka Gambar 3.8 merupakan alternatif 3 zonasi ruang secara vertikal pada lantai 1 dan 2. Zona publik terletak di utara dan selatan site lantai 1. Zona semi publik terletak di timur site. Zona servis terletak di bagian barat site. Sedangkan zona privat terletak di lantai 2 di atas zona publik. Kekurangan alternatif 3 zonasi ruang ini adalah zona servis jauh dari area semi publik.

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.5 ZONASI RUANG



Gambar 3.7 Alternatif 3 Zonasi Ruang Lantai 1 dan Lantai 2



Gambar 3.8 Alternatif 3 Zonasi Ruang Vertikal

Berdasarkan analisis zonasi ruang pada Museum Kerajinan Jati Kasiman maka yang terpilih adalah alternatif 1. Alternatif 1 dipilih karena zona publik terletak di timur site lantai 1 dekat dengan jalan agar mudah di akses oleh pengunjung. Zona semi publik terletak di utara site dan selatan site. Zona servis terletak di barat site bagian barat. Sedangkan zona privat terletak di lantai 2 di atas zona publik agar kegiatan yang privat tidak terganggu oleh kegiatan lain.

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

Tata ruang pada Museum Kerajinan Jati Kasiman khususnya pada ruang pameran harus memenuhi faktor-faktor yang mempengaruhi objek karya seni, yaitu :

1. Jarak Pandang Karya seni yang terdapat pada Museum Kerajinan Jati Kasiman memiliki beragam bentuk dan dimensi. Perhitungan jarak pandang untuk menikmati karya karya kerajinan jati berdasarkan dimensi medianya.

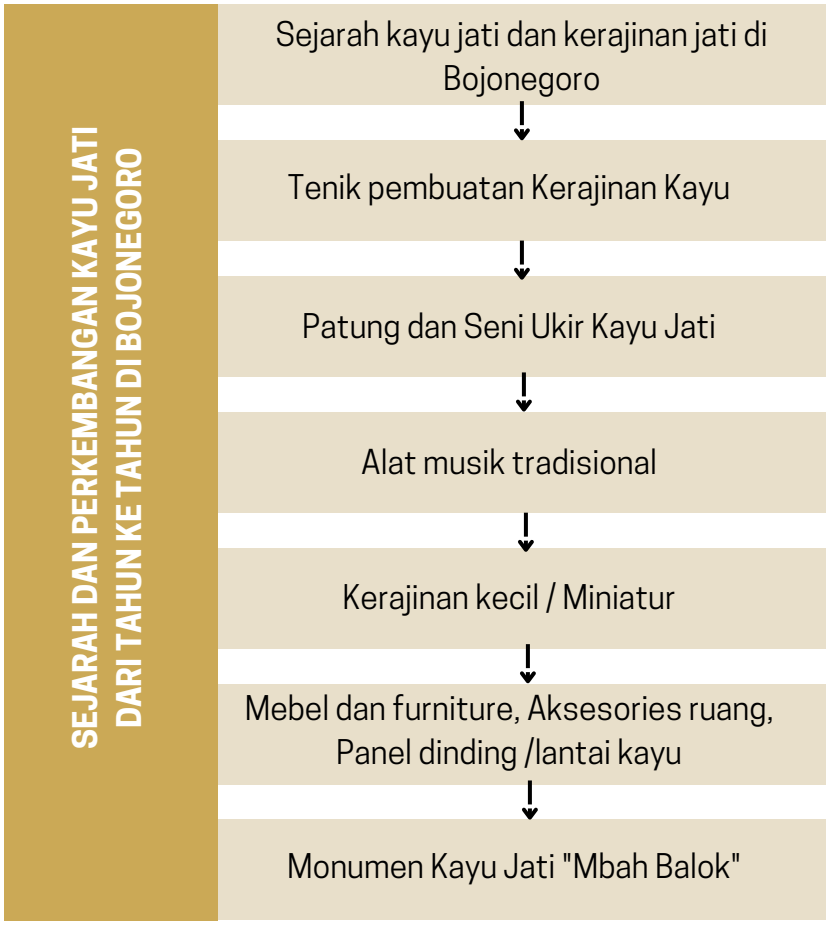
3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

Sebelum membahas analisis tata ruang dan besaranya, merujuk ke pembahasan sirkulasi museum pada bab 2 menjelaskan bahwa Pada rancangan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini akan menggunakan kombinasi pola yang sudah dijelaskan di bab 2 tentang sirkulasi, hal ini bertujuan menghindari dari pengunjung berhenti akibat kemonotonan serta kurang variatif sirkulasi pada museum, khususnya di rungan pameran utama.

1. Sirkulasi

Pada sirkulasi di ruang pameran museum kerajinan ini memiliki alur cerita yang di akomodasi dalam bentuk bilik bilik yang dapat dinikmati oleh pengunjung sebagi berikut,

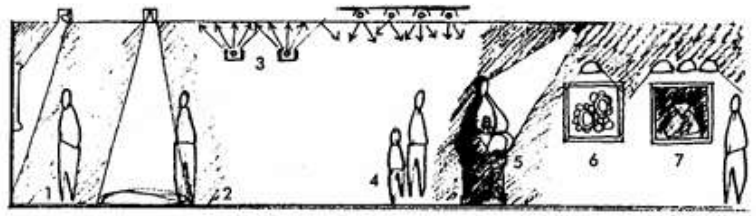


Gambar 3.9 Alur cerita pameran pada museum

2. Tata objek

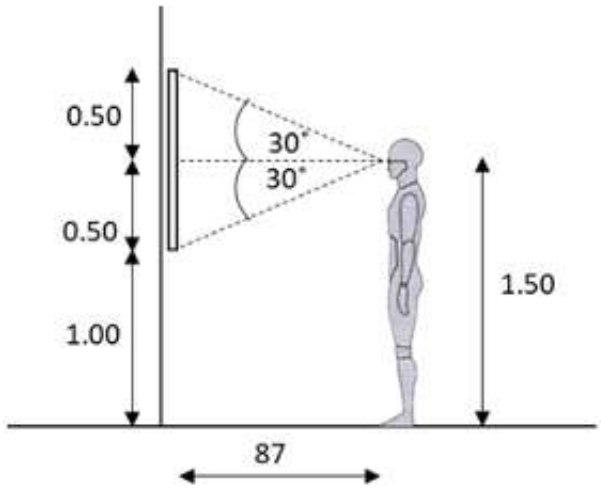
Pada Museum Kerajinan Jati Kasiman terdiri dari karya tiga dimensi. Oleh karena itu, penataan objek sebagai berikut,

- Bilik sejarah kayu jati dan kerajinan di Bojonegoro



Gambar 3.10 opsi pilihan display koleksi

Sumber : The Architects' Handbook



Gambar 3.11 Jarak pengamat

Lampiran Sejarah kayu jati : 100x50 cm

Lebar lampiran 50 cm dan panjang adalah 100 cm. Perhitungan jarak pengamat dan jarak karya seni ukuran kecil, yaitu :

Jarak pengamat (orang normal) :

X = ½ (100)/Tg 30 X = 86,7 cm

dibulatkan menjadi 87 cm

Jarak karya seni : 86,7 x Tg 45 - ½ (100) = 36,7 cm

Maka untuk jarak pandang manusia diperlukan 87 cm dan jarak antar kerajinan adalah 37 cm.

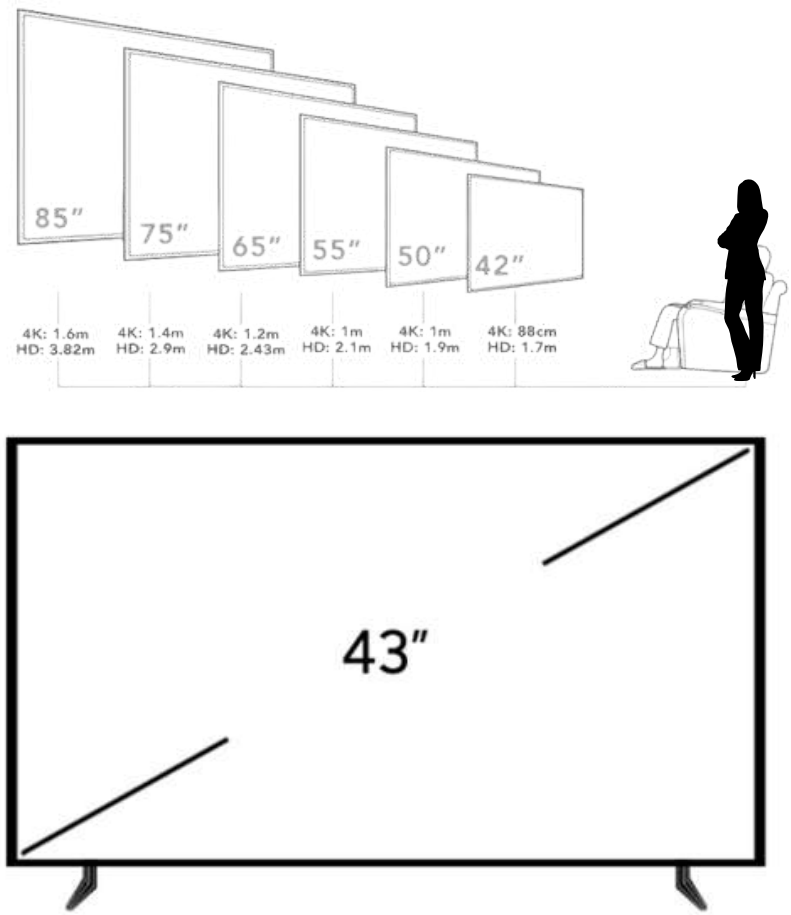
3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

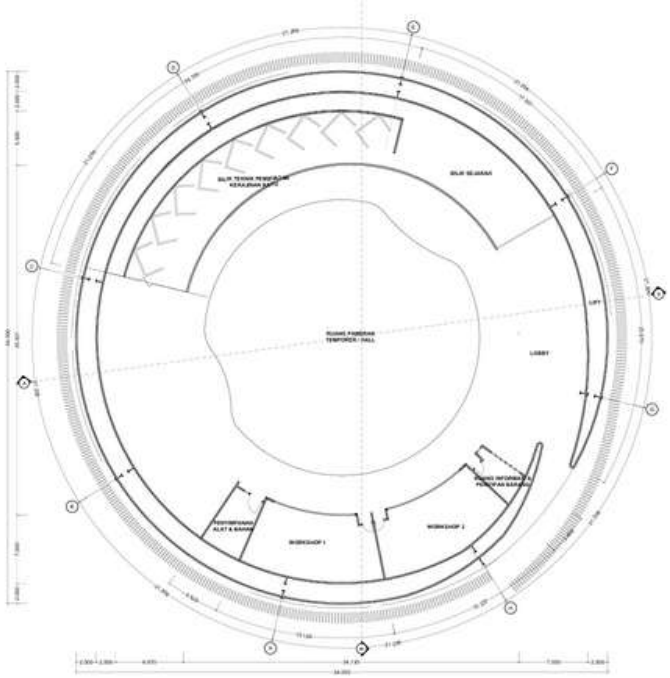
Di fase bilik sejarah kayu jati dan kerajinan ini pengunjung dapat menikmati lampiran lampiran terkait sejarah kayu jati dan kerajinan jati di Bojonegoro.

- Bilik tenik pembuatan Kerajinan Kayu

  Pada fase bilik tenik pembuatan kerajinan ini menampilkan cara cara atau teknik pembuatan kerajinan dari kayu jati, di setiap sajian teknik akan di tampilkan di satu layar tv 42"/43" berupa audio visual yang mana pengunjung dapat menikmatinya secara langsung di bilik ini.



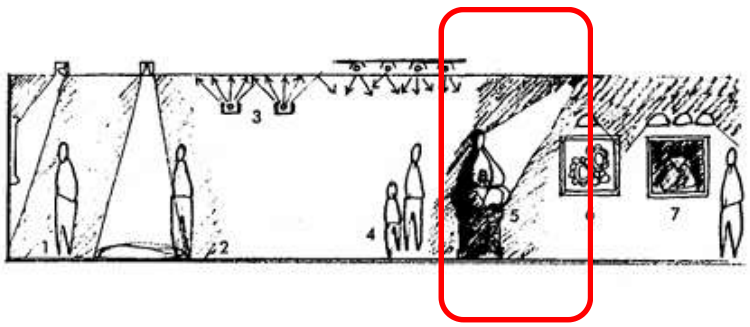
Gambar 3.12 Jarak pengamat dan pilihan tv



Gambar 3.13 Bilik teknik pembuatan kerajinan kayu

- Bilik patung dan Seni Ukir Kayu Jati

  Pada fase bilik Patung dan Seni Ukir Kayu Jati ini menampilkan karya patung dan seni ukir dari kayu jati khas bojonegoro yang disajikan melalui display yang dapat di nikmati oleh pengunjung secara langsung di bilik ini.



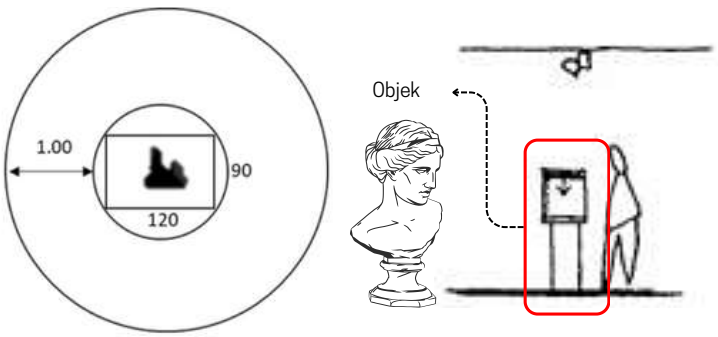
Gambar 3.14 opsi pilihan display koleksi
Sumber : The Architects' Handbook

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

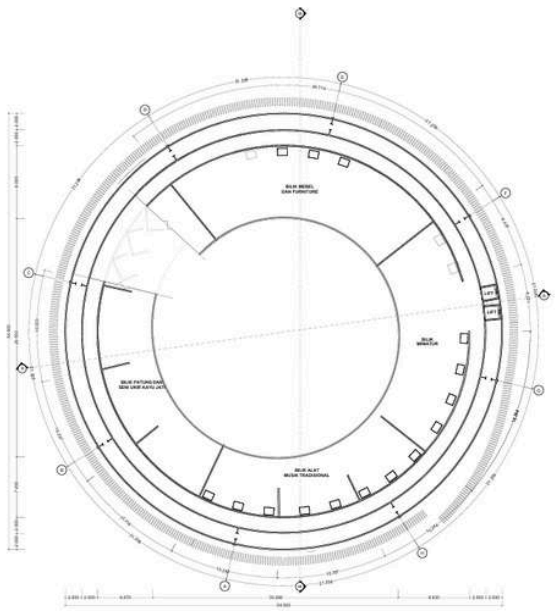
Kerajinan jati memiliki ukuran yang beragam, tetapi untuk menikmati karya diperlukan jarak yang cukup dekat agar keunggulan karya dapat menonjol.

Oleh karena itu, jarak pandang untuk karya ini adalah maksimal 100 cm dengan cara penyajian menggunakan media tambahan pada lantai seperti meja dengan jarak antar meja yang digunakan 100 cm.



Gambar 3.15 Metode Penyajian Objek patung dan karya seni

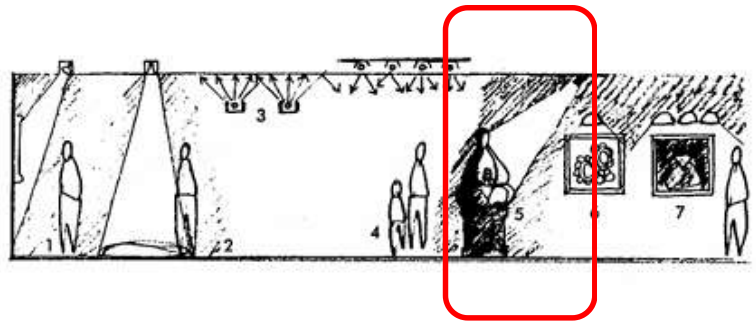
untuk karya seni tiga dimensi dibutuhkan ukuran maksimal benda 90 x 120 cm dengan ukuran jangkauan tangan maksimal 1,00 m (Neuvert). (Gambar 3.15)



Gambar 3.16 Bilik Patung dan seni ukir kayu jati

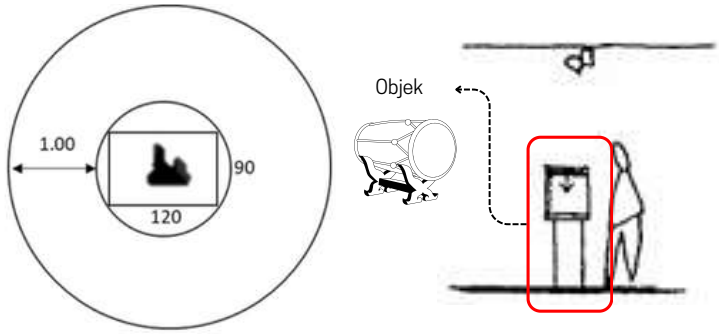
- Alat musik tradisional

  sama halnya dengan bilik patung dan seni ukir kayu jati pada fase bilik alat musik tradisional ini menampilkan karya patung dan seni ukir dari kayu jati khas bojonegoro yang disajikan melalui display yang dapat di nikmati oleh pengunjung secara langsung di bilik ini.



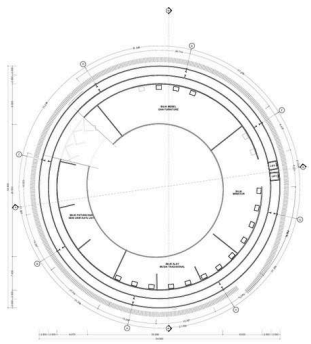
Gambar 3.17 opsi pilihan display koleksi

Sumber : The Architects' Handbook



Gambar 3.18 Metode Penyajian Objek patung dan karya seni

untuk karya seni tiga dimensi dibutuhkan ukuran maksimal benda 90 x 120 cm dengan ukuran jangkauan tangan maksimal 1,00 m (Neuvert). (Gambar 3.18)



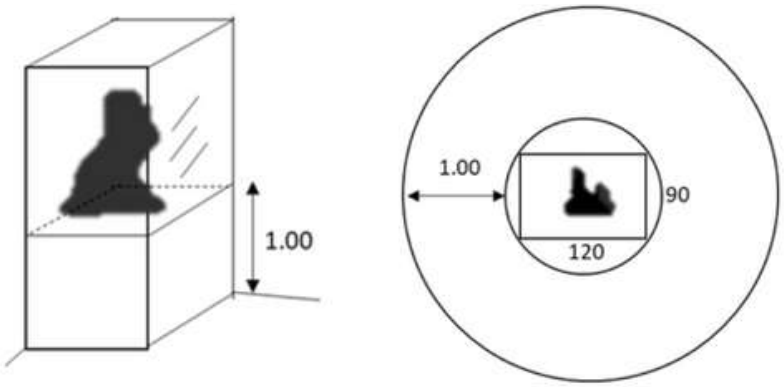
Gambar 3.19 Bilik Patung dan seni ukir kayu jati

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

- Kerajinan kecil / Miniatur

Kerajinan jati memiliki ukuran yang beragam, tetapi untuk menikmati karya diperlukan jarak yang cukup dekat agar keunggulan karya dapat menonjol.

Oleh karena itu, jarak pandang untuk karya ini adalah maksimal 100 cm dengan cara penyajian menggunakan media tambahan pada lantai seperti meja dan kotak showcase dengan jarak antar meja yang digunakan 100 cm.



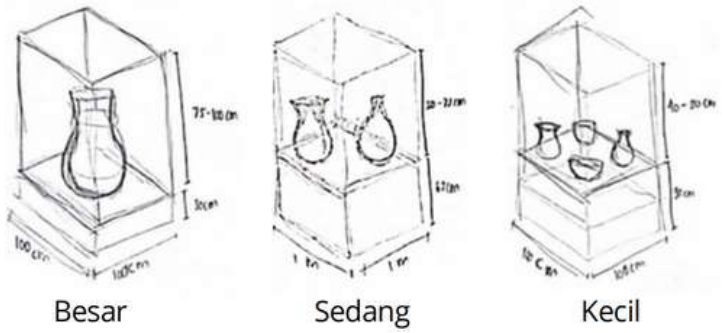
Gambar 3.20 Metode Penyajian Objek 3 Dimensi

untuk karya seni tiga dimensi dibutuhkan ukuran maksimal benda 90 x 120 cm dengan ukuran jangkauan tangan maksimal 1,00 m (Neuvert). (Gambar 3.20)

Tata objek in show case digunakan untuk memamerkan kerajinan jati yang rawan patah atau terbongkar seperti kerajinan kecil semacam miniatur selain kerajinan ini semua tanpa kotak showcase karena kerajinan kayu yang rakitan rawan terbongkar (Gambar 3.20).

- Miniatur ukuran kecil dengan diameter 15-25 cm tinggi meja 90 cm.
- Miniatur ukuran sedang dengan diameter 35- 50 cm tinggi meja 60 cm.
- Miniatur ukuran besar dengan diameter 50-75 cm tinggi meja 30 cm.

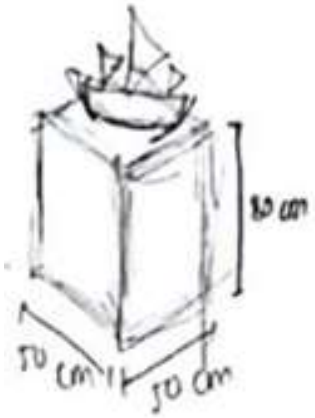
Gambar ..... merupakan display gerabah dengan tiga ukuran tinggi showcase yang berbeda sesuai dengan ukuran gerabah.



Gamabar 3.21 Tata objek miniatur kayu jati

Pada miatur kayu jati yang membutuhkan kotak showcase memiliki ukuran sedang yang akan di taruh di kotak showcase seperti gambar diatas. Jumlah yang akan dipamerkan yakni 10 karya.

Kerajinan miniatur jati memiliki ukuran 25-40 cm dengan tata objek diletakkan pada meja. Ukuran meja yang digunakan sebagai display adalah 50x50x80 cm untuk satu kerajinan.

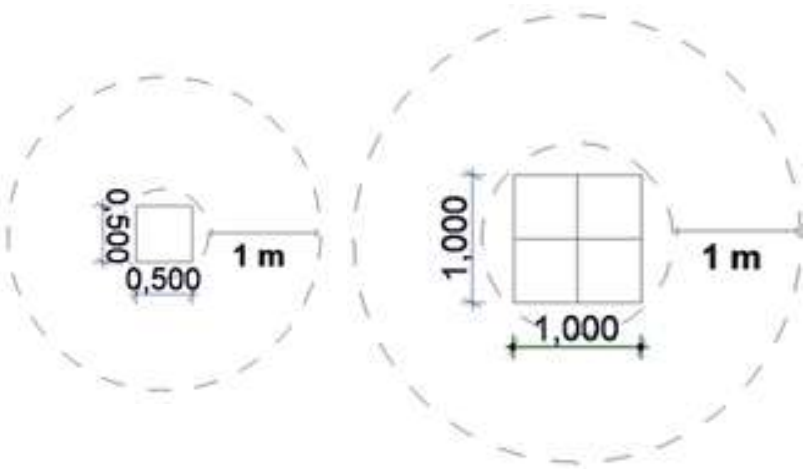


Gambar 3.22 Tata Objek Kerajinan miniatur jati.

Gambar 3.22 merupakan modul ukuran terhadap satu kerajinan kayu jati. Berdasarkan standar kenyamanan gerak dan jarak pengamat, satu modul dengan satu meja membutuhkan ruangan berdiameter 280 cm. Sedangkan ukuran satu modul
dengan empat meja membutuhkan ruangan yg berdiameter 350 cm.

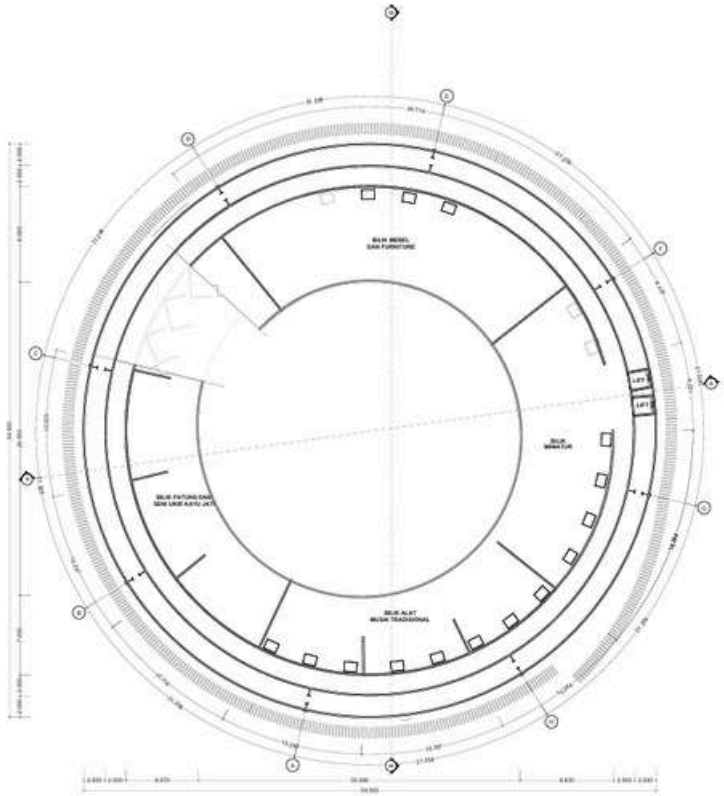
3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG



Gambar 3.23 Standar Besaran Ruang Kerajinan miniatur kayu jati

Jumlah karya seni yang dipamerkan adalah sepuluh. Berikut merupakan modul ruang kerajinan kayu jati sesuai dengan standar ukurannya (Gambar 3.23).



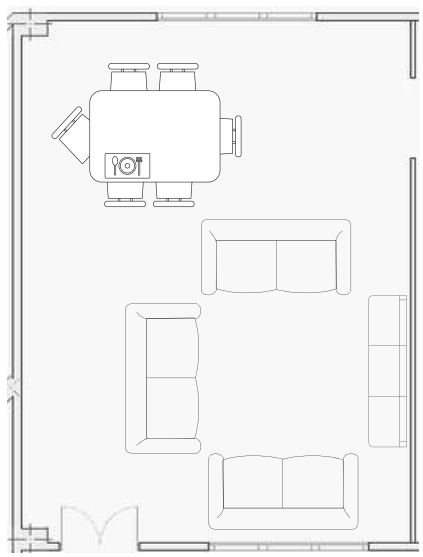
Gambar 3.24 Pola dan Dimensi Ruang Kerajinan miniatur kerajinan jati

- Bilik Mebel dan furniture, Aksesories ruang,Panel dinding /lantai kayu

  Pada fase bilik permebelan dan perabotan ruang ini menampilkan karya interior dan perabotan full dari kayu jati khas bojonegoro yang disajikan melalui desain interior yang dapat di nikmati oleh pengunjung secara langsung di bilik ini. Pengunjung diberikan sensasi ketika berada di rumah yang berkomposisikan material kayu jati, disini pengujung juga dapat menikmati furniture yang ada seperi kursi meja sembari istirahat.



Gambar 3.25 Ilustrasi interior
Sumber : id.pngtree.com



Gambar 3. 26 Bilik Mebel dan furniture

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

- Bilik Monumen Kayu Jati "Mbah Balok"

Pada fase bilik Monumen Kayu Jati "Mbah Balok" ini menampilkan benda cagar budaya sebagai penanda daerah setempat adalah daerah yang pernah menjadi penghasil kayu jati andalan dunia yakno Monumen Mbah Balok.



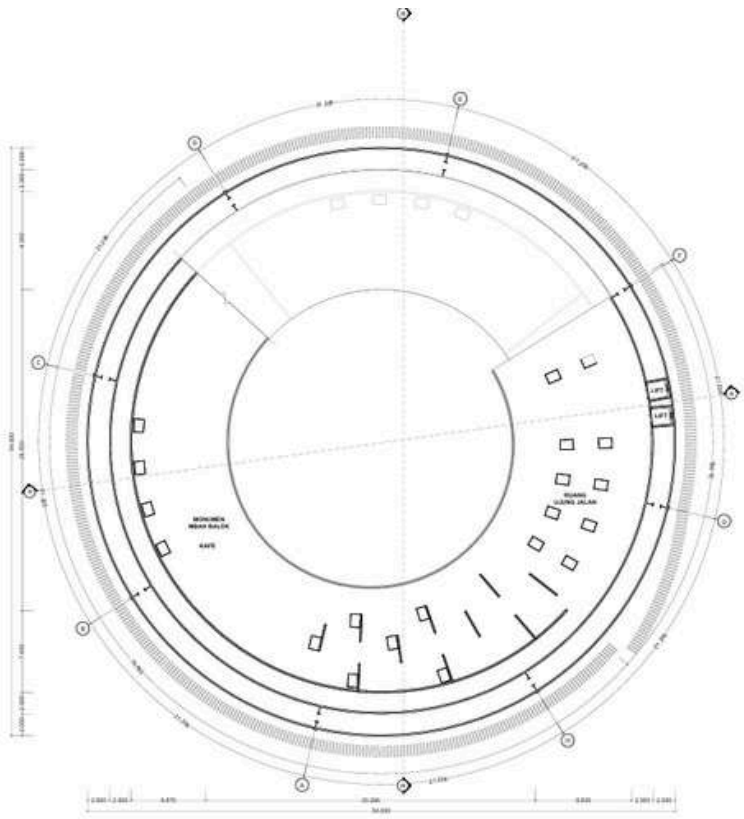
Gambar 3.27 Monumen mbah balok
Sumber : beritabojonegoro.com

Pemerintah Kabupaten Bojonegoro menganggap sebatang kayu jati sepanjang 17 m dan berdiameter 45 cm yang ditemukan di bantaran Bengawan Solo pada 1994 lalu sebagai benda cagar budaya.

Di bilik ini pengunjung bisa menikmati sejarah monumen ini dari proses penemuan kemudian pengangkatan atau perjalanan dari lokasi penemuan ke lokasi sekarang serta mengapa dijadikan monumen di Kabupaten Bojonegoro.

Singkat cerita kayu jati yang dinamakan mbah balok ini memiliki kurang lebih 760 - 780 tahun di temukan di sungai bengawan solo yang di bawa oleh blandong kayu temayang ke TPK perhutani sukorejo yang kemudian dipindahkan lagi ke alun alun Bojonegoro sebagai warisan cagar budaya.

Dipikul Warga Proses memindahkan kayu jati dilakukan oleh puluhan warga, dengan cara dipikul dengan bantuan gerobak dari tempat penimbunan kayu (TPK) di Desa Sukorejo, Kecamatan Kota, ke alun-alun. Perjalanan kayu jati dari TPK ke Alun-Alun, yang jarak sekitar 3 km, juga diiringi rombongan reog, tari-tarian, dengan disaksikan warga di sepanjang perjalanan. (regional.espos.id)



Gambar 3.28 Bilik Monumen Mbah Balok

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

3. Benda benda yang akan di pamerkan secara permanen

- Bilik patung dan Seni Ukir Kayu Jati



Gambar 3.29 Patung wayang Bima melawan Naga
Ukuran:
(pjxlbxtg/tb):125x110x167
Berat: 600000 gr



Gambar 3.30 Patung singa
Ukuran(pj x lb x tg /tb):
35x38x75 cm
Berat: 80.000 gr



Gmbar 3.31 Patung ikan dunia laut
Ukuran:
(pjxlbxtg/tb):
260x110x240
Berat: 500000 gr



Gambar 3.32 Patung monyet
Ikuran:
ɔjxlbxtg/tb):65x90x108
erat: 80000 gr



Gambar 3.33 Patung kuda berdiri
Ukuran:
(pjxlbxtg/tb):
76x40x113
Berat: 40000 gr



Gambar 3.34 Patung monyet, gorilla dan anak
Ukuran : (pjxlbxtg/tb):
140x85x135
Berat: 100000 gr



Gambar 3.35 Patung ikan koki
Ukuran: (pjxlbxtg/tb):
47x50x69
Berat: 50000 gr



Gambar 3.36 Patung burung onta
Ukuran:
(pjxlbxtg/tb):80x60x150
Berat: 100000 gr



Gambar 3.37 Patung kawanan burung
Ukuran:
(pjxlbxtg/tb):100x50x220
Berat: 150000 gr

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

- Alat musik tradisional



Gambar 3.38 Kendang jawa
Ukuran panjang 40cm
Berat: 3000 gr



Gambar 3.39 Rebana
Ukuran: (pjxlbxtg/tb):
18x18x7
Berat: 800 gr



Gambar 3.40 Rebab
Ukuran: (pjxlbxtg/tb):
7x30x85
Berat: 1500 gr



Gambar 3.41 Siter
Ukuran pjxlb : 20x40
Berat: 3045 gr



Gambar 3.42 terompet silat
Ukuran panjang 30 cm
Berat: 500 gr



Gambar 3.43 Lute
Ukuran pjxlb 102 x 32 cm
Berat: 2500 gr



Gambar 3.44 Bonang
Ukuran panjang 100 cm
Berat: 30.000 gr



Gambar 3.45 Tehyang
Ukuran panjang 50 cm
Berat: 1500 gr

3.1 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

3.1.6 ANALISIS TATA RUANG DAN BESARAN RUANG

- Miniatur kerajinan kayu jati



Gambar 3.46 jam dinding

Ukuran diameter 60cm
tebal kayu : 1,5cm



Gambar 3.47 Vespa

dimensi : 30x 20 x 15
berat : 1 gr



Gambar 3.48 Toples buah jeruk

ukuran panjang : 22 cm
berat : 1000 gr



Gambar 3.49 asbak elang

ukuran panjang : 22 cm
berat : 1000 gr



Gambar 3.50 piring camilan

ukuran panjang 55 cm
berat : 1500 gr



Gambar 3.51 hiasan meja

ukuran panjang : 30 cm



Gambar 3.52 lampu tidur

ukuran panjang : 22 cm



Gambar 5.53 kalender

ukuran diameter : 40 cm



Gambar 3.54 vas bunga

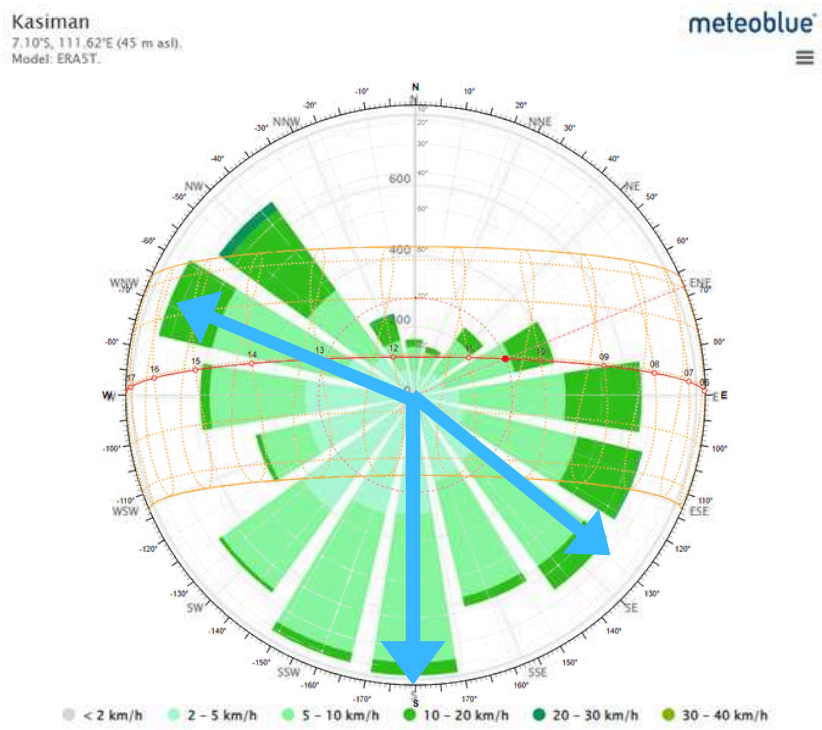
ukuran panjang 30 cm

3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

3.2.1 ANALISIS ORIENTASI MASSA BANGUNAN YANG MENGHINDARI UV

Dalam penentuan orientasi dan tata massa akan digunakan penyelesaian persoalan desain mengenai orientasi massa bangunan yang memaksimalkan lahan dengan memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan secara optimal.

Arah orientasi matahari dikombinasikan dengan potensi kecepatan dan arah angin. Kecepatan dan arah mata angin paling besar berasal dari arah utara menuju ke selatan dengan kecepatan angin 10-20 km/h. Pada sudut tersebut angin akan diterima dan dimanfaatkan untuk orientasi massa dan tata ruang yang difungsikan sebagai faktor kenyamanan termal untuk mengalirkan angin ke dalam bangunan dan mengeluarkan radiasi di dalam bangunan.

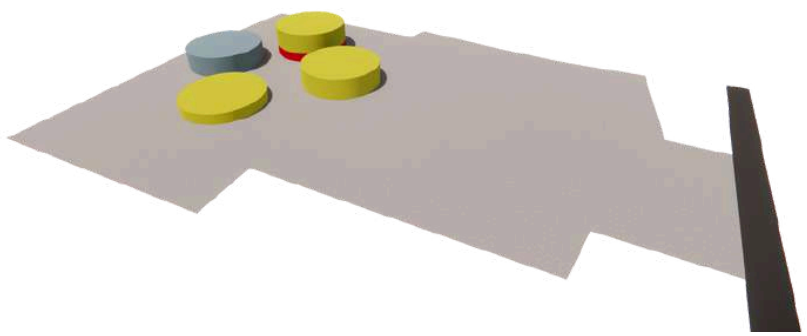


Gambar 3.55 Arah Orientasi Massa Bangunan

Sebagai bangunan museum kerajinan diperlukan orientasi massa bangunan yang merespon kedua analisis ini. Adapun tiga alternatif massa dengan penjelasan analisisnya sebagai berikut (Gambar 3.30).

ALTERNATIF MASSA 1

Pada alternatif massa bangunan 1 menggunakan konsep kehidupan pohon jati yang di tanam sejajar memiliki sirkulasi dengan jumlah 4 massa (Gambar 3.31). Tata massa ini mengikuti pergerakan arah angin pada side. Bangunan semi publik berada di bagian timur,utara dan selatan site yang terintegrasi anatara bangunan yang satu dengan yang lain dan agar dekat dengan jalan dan mudah diakses oleh pengunjung. Area privat berada di lantai 1 dibagian utara dan area servis di bagian barat. Tata massa alternatif 1 memiliki bentuk yang menyesuaikan arah angin sehingga memudahkan untuk mendapatkan penghawaan alami yang stabil dan maksimal. Namun masalah pada alternatif ini yaitu kurang memiliki kesan monumental karena memiliki banyak massa.



Gambar 3.56 Alternatif massa 1

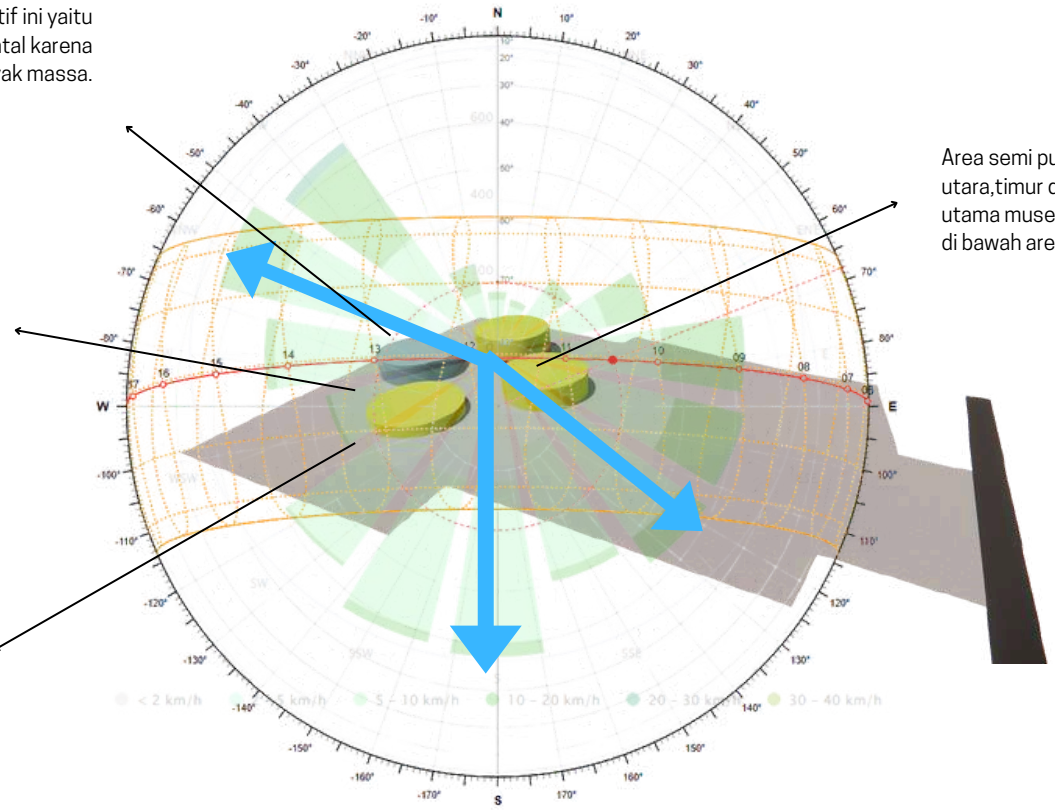
3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

3.2.1 ANALISIS ORIENTASI MASSA BANGUNAN YANG MENGHINDARI UV

Namun masalah pada alternatif ini yaitu kurang memiliki kesan monumental karena memiliki banyak massa.

Area semi publik berada di bagian utara,timur dan selatan sebagai ruang utama museum, untuk area privat berada di bawah area ini tepatnya di lantai 1 utara

Bentuk bangunan yang merupakan pohonj pohon jati yang di tanam sejajar dan memilliki sirkulasi bertujuan untuk menyesuaikan arah angin agar mendapatkan penghawaan alami yang maksimal

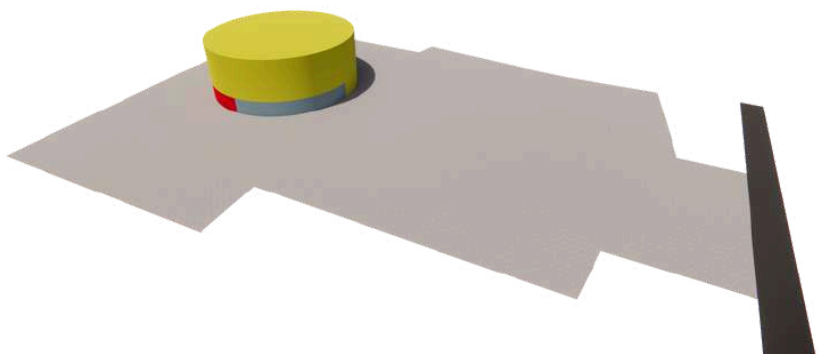


Area servis di bagian barat site yang memiliki tujuan peletakkan agar mempermudah akses drop off barang barang yang ingin dipamerkan dan sifatnya tertutup dari pengunjung.

Gambar 3.57 Arah Orientasi Massa Bangunan massa 1

ALTERNATIF MASSA 2

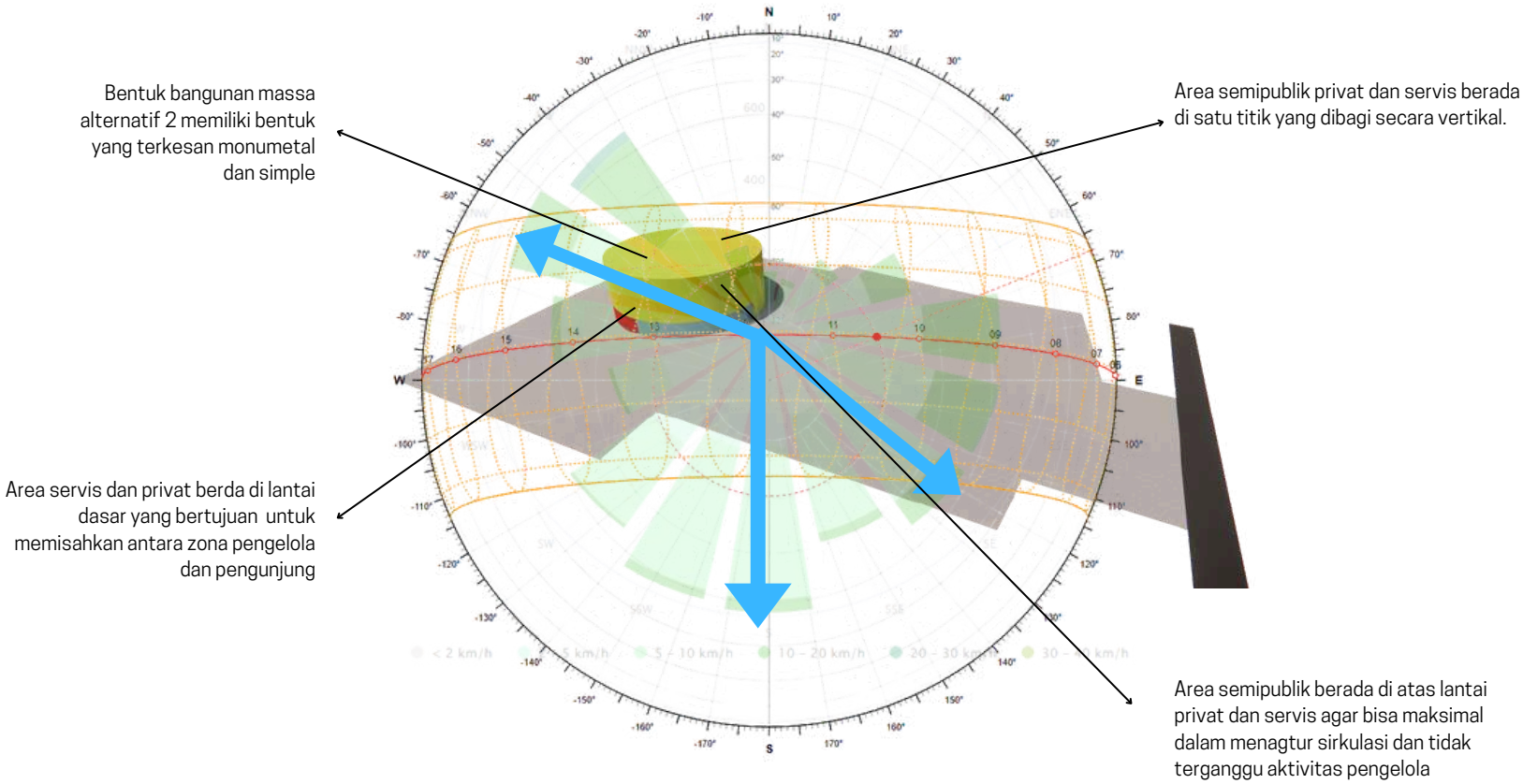
Pada alternatif massa bangunan 2 menggunakan konsep kayu jati sebagai elemen monumental yang hanya satu bentuk massa seperti gambar disamping (Gambar 3.32). Bangunan semipublik privat dan servis berada di satu titik yang bagi secara vertikal. Tata massa alternatif 2 memiliki bentuk yang massif, simple dan terkesan monumetal.



Gambar 3.58 Alternatif massa 2

3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

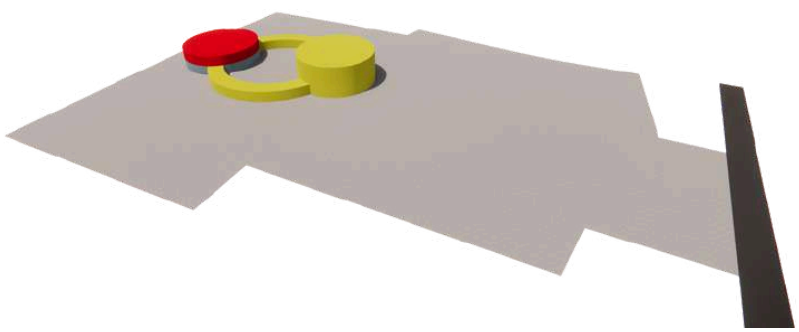
3.2.1 ANALISIS ORIENTASI MASSA BANGUNAN YANG MENGHINDARI UV



Gambar 3.59 Arah Orientasi Massa Bangunan massa 2

ALTERNATIF MASSA 3

Pada alternatif massa bangunan 3 menggunakan konsep pohon jati yang di ikat apabila ingin di gabungkan sehingga mengasilkan bentuk seperti gambar disamping (Gambar 3.34). Bangunan semipublik berada di bagian timur site agar dekat dengan akses pengunjung. Area privat berada di lantai 2 dan area servis di bagian barat. Tata massa alternatif 3 memiliki bentuk yang menyesuaikan arah gerak angin namun belum terkesan monumental.



Gambar 3.60 alternatif massa 3

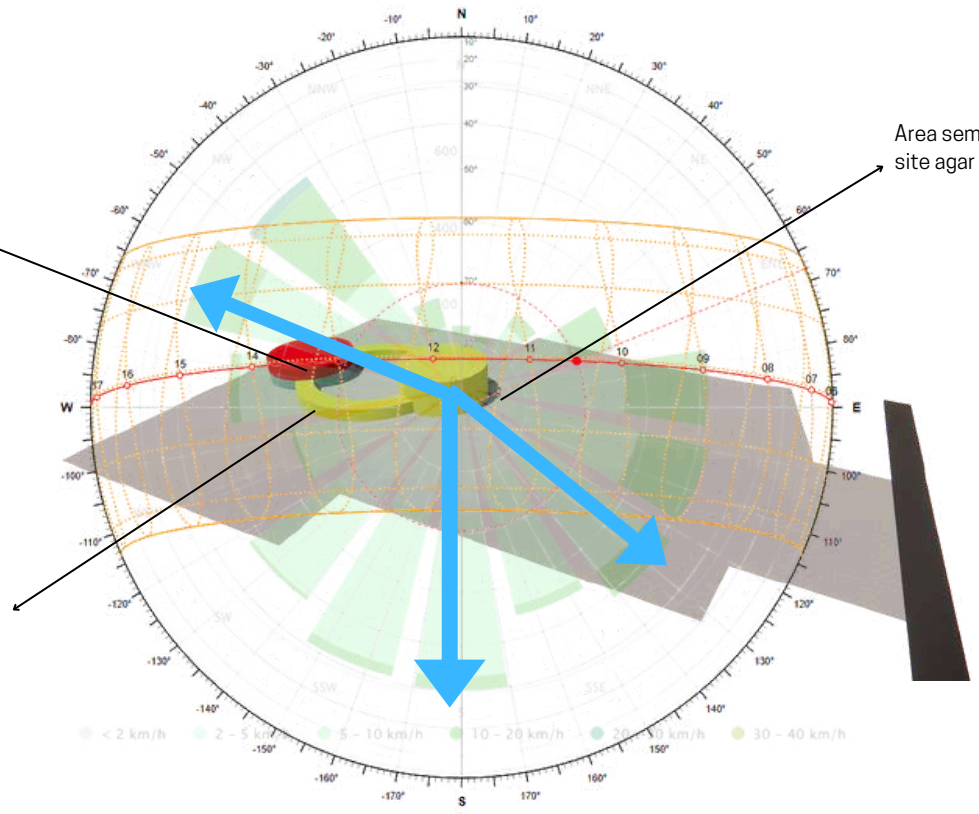
3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

3.2.1 ANALISIS ORIENTASI MASSA BANGUNAN YANG MENGHINDARI UV

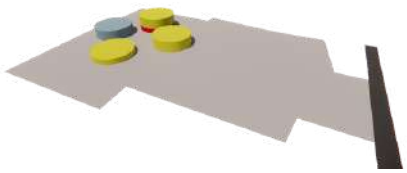
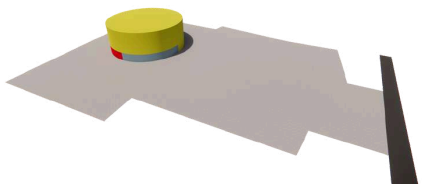
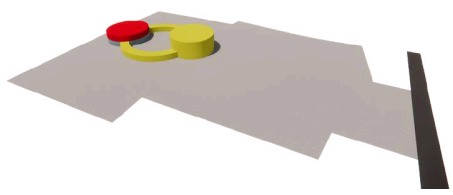
Bentuk bangunan yang merupakan pohon jati yang di ikat apabila ingin di gabungkan.

Area semipublik berada di bagian timur site agar dekat dengan akses pengunjung

Area servis di bagian barat site yang memiliki tujuan peletakkan agar mempermudah akses drop off barang barang yang ingin dipamerkan dan sifatnya tertutup dari pengunjung.



Gambar 3.61 Arah Orientasi Massa Bangunan massa 3

	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2	ALTERNATIF 3
HASIL ANALISIS			
ASPEK MONUMENTAL	–	✓	–
ASPEK PENGHAWAAN	✓	✓	✓

Tabel 3.3 Alternatif Tata Massa Museum kerajinan jati kasiman

3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

3.2.2 KONSEP TATA MASSA BANGUNAN

Berdasarkan analisis alternatif tata massa bangunan, maka tata massa bangunan yang terpilih adalah alternatif 2. Alternatif 2 dipilih karena tata massa alternatif 2 merupakan bentuk yang monumental sebagaimana sebuah museum yang merupakan bangunan monumental dan memiliki ciri khas tersendiri.

EKSPLORASI GUBAHAN TERPILIH & LETAK ZONA



Inspirasi bentuk dari karakteristik pohon jati yang di transformasikan ke dalam sebuah bangunan



Bentuk yang simple menguatkan kesan pohon jati

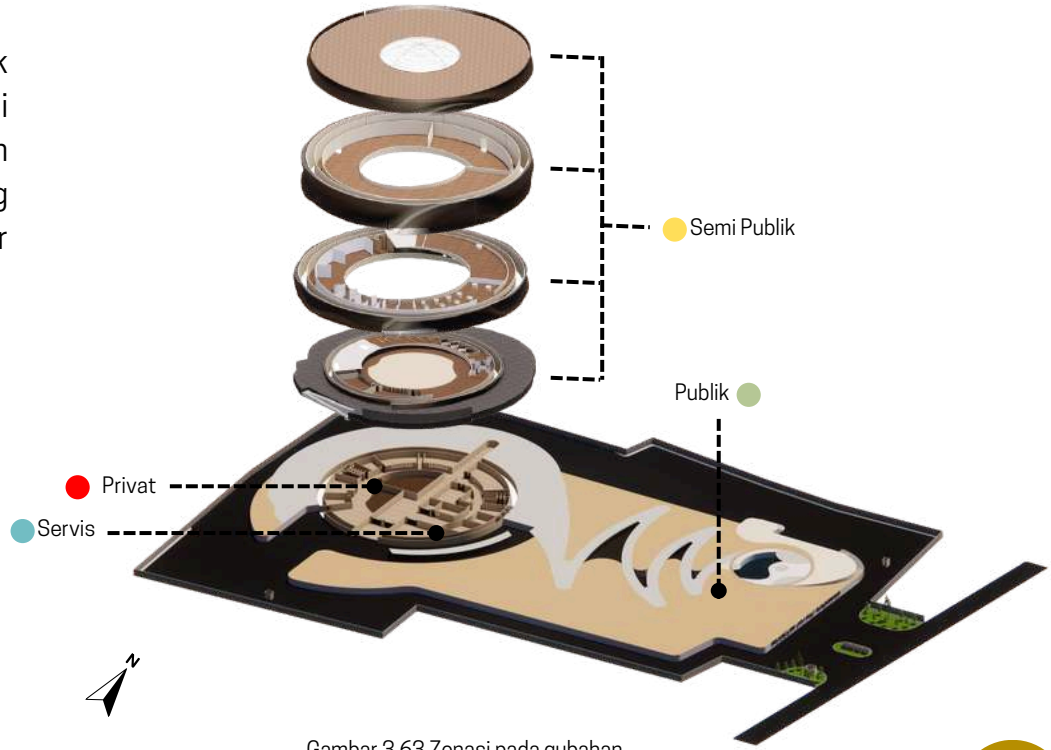


Pada desain bangunan tampak bentuk dan karakteristik terdapat di bangunan Museum Kerajinan Jati Kasiman

Gambar 3.62 Eksplorasi gubahan terpilih

Massa bangunan ini menggunakan susunan bentuk melingkar yang terinspirasi dari bentuk kayu jati sebagai kesan monumental bagi sebuah museum kerajinan kayu jati. Bentuk ini memiliki massa yang simple sesuai dengan konsep monumental (Gambar 3.36). Pembagian massa terdiri dari :

1. Publik (taman)
2. Semi Publik (ruang pameran dan workshop)
3. Privat (ruang pengelola)
4. Servis (loading dock,ruang cleaning servis)

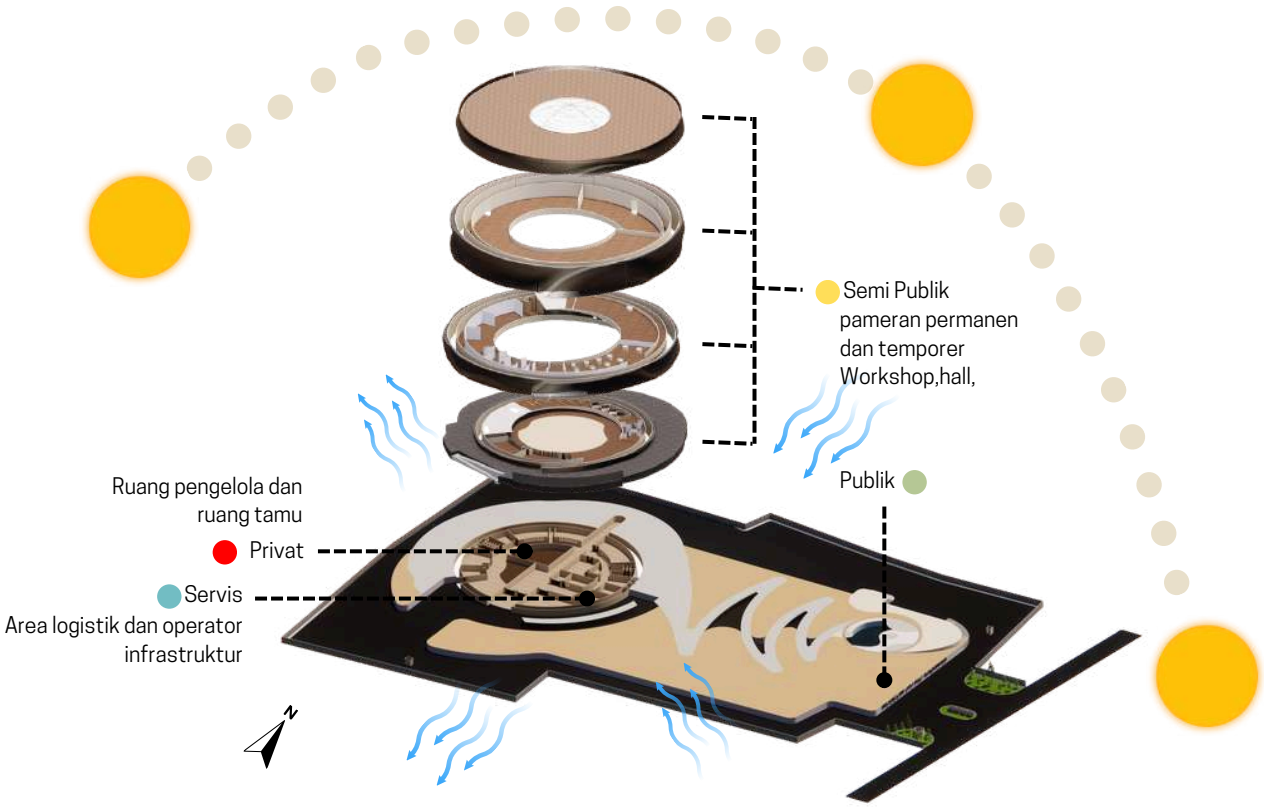


Gambar 3.63 Zonasi pada gubahan

3.2 PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

3.2.2 KONSEP TATA MASSA BANGUNAN

Bentuk massa bangunan pada site terdiri dari 4 lantai. Konsep tata massa bangunan berdasarkan pengelompokkan sifat ruang publik, semi publik, privat dan servis. Ruang Privat terletak di massa bangunan lantai dasar agar kegiatan pengelola yang bersifat privat tidak terganggu. Ruang semi publik untuk ruang pameran dan workshop terletak di massa bangunan lantai 1-3 . Ruang servis terletak di lantai dasar bersebrangan dengan ruang privat agar kegiatan servis tidak terlihat oleh pengunjung (Gambar 3.38)



Gambar 3.64 Konsep Tata Massa Bangunan

Konsep alur sirkulasi pada galeri kerajinan berdasarkan alur kegiatan di galeri (Gambar 3.64). Alur sirkulasi pada ruang galeri, yaitu

Pengunjung datang ⟶ lobby ⟶ ruang informasi ⟶ ruang pameran ⟶ ruang workshop

Oleh karena itu, konsep tata massa berdasarkan fungsi bangunan pada Museum Kerajinan Jati, yaitu :

Edukasi ⟶ Rekreasi

3.3. RAB

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Nama Project	MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN	Total Harga	Rp	29.381.558.267,62
Lokasi		PPN	Rp	3.525.786.992,11
Tahun	2025	TOTAL	Rp	32.907.345.259,73

ID. Pek	Uraian Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan		Total	
1	**PEKERJAAN PERSIAPAN**						
1.01	Pekerjaan Pembersihan Area dan Lokasi	21301,00	m^2	Rp	8.582,00	Rp	182.805.182,00
1.03	Pembuatan Gudang Bahan (Ukuran 4x3)	1,00	unit	Rp	8.730.909,00	Rp	8.730.909,00
1.04	Pembuatan direksi Ket/Bedeng Pekerja	1,00	unit	Rp	8.730.909,00	Rp	8.730.909,00
				Sub-total Pekerjaan 1		Rp	200.267.000,00
2	**PEKERJAAN PONDASI**						
2.01	Pekerjaan Pondasi Tiang Pancang	8,00	unit	Rp	2.313.070,00	Rp	18.504.560,00
2,02	Pekerjaan Pondasi Batu Kali	8,00	unit	Rp	1.971.417,00	Rp	15.771.336,00
				Sub-total Pekerjaan 2		Rp	34.275.896,00
3	**PEKERJAAN SLOOF**						
3,01	Pekerjaan Sloof Utama 30x80	741,00	m^2	Rp	21.549.164,00	Rp	15.967.930.524,00
				Sub-total Pekerjaan 3		Rp	15.967.930.524,00
4	**PEKERJAAN KOLOM**						
	Kolom Lantai 1						
	Pekerjaan Kolom Utama 30x80						
4,01	Pekerjaan Pemasangan Baja Profil + komposit GRC	8,00	unit	Rp	1.768.251,00	Rp	14.146.008,00
4,02	Pekerjaan komposit GRC						
	Kolom Lantai 2						
	Pekerjaan Kolom Utama 30x80						
4,03	Pekerjaan Pemasangan Baja Profil + komposit GRC	8,00	unit	Rp	1.768.251,00	Rp	14.146.008,00
4,04	Pekerjaan komposit GRC						
	Kolom Lantai 3						
	Pekerjaan Kolom Utama 30x80						
4,05	Pekerjaan Pemasangan Baja Profil + komposit GRC	8,00	unit	Rp	1.768.251,00	Rp	14.146.008,00
4,06	Pekerjaan komposit GRC						
				Sub-total Pekerjaan 4		Rp	42.438.024,00
5	**PEKERJAAN RINGBALOK (BALOK)**						
	Ring Balok Lantai 1						
5,01	**Pek. Ring Balok Utama/Type Tumpuan, 30x80**	640,00	m^2	Rp	1.771.537,00	Rp	1.133.783.680,00
	Ring Balok Lantai 2						
5,02	**Pek. Ring Balok Utama/Type Tumpuan, 30x80**	640,00	m^2	Rp	1.771.537,00	Rp	1.133.783.680,00
	Ring Balok Lantai 3						
5,03	**Pek. Ring Balok Utama/Type Tumpuan, 30x80**	640,00	m^2	Rp	1.771.537,00	Rp	1.133.783.680,00
				Sub-total Pekerjaan 5		Rp	3.401.351.040,00
6	**PEKERJAAN COR PLATE BETON (DAK BETON)**						
6.01	Pekerjaan Pengecoran Plat Lantai Utama (tebal 12 cm)	157,08	m^2	Rp	1.742.830,00	Rp	273.763.736,40
6,02	Pekerjaan Pengecoran Ramp	157,08	m^2	Rp	1.742.830,00	Rp	273.763.736,40
6,03	Pekerjaan Pengecoran Plat Atap	157,08	m^2	Rp	1.742.830,00	Rp	273.763.736,40
				Sub-total Pekerjaan 6		Rp	821.291.209,20
7	**PEKERJAAN DINDING**						
	Dinding Lantai 1						
7,01	Pekerjaan Pasangan Bata dan Plasteran 1	2006,00	m^2	Rp	323.786,00	Rp	649.514.716,00
	Dinding Lantai 2						
7,02	Pekerjaan Pasangan Bata dan Plasteran 2	2006,00	m^2	Rp	323.786,00	Rp	649.514.716,00
	Dinding Lantai 3						
7,03	Pekerjaan Pasangan Bata dan Plasteran 3	2006,00	m^2	Rp	323.786,00	Rp	649.514.716,00

					Sub-total Pekerjaan 7	Rp	1.948.544.148,00
8	PEKERJAAN ATAP						
8,01	Pekerjaan Rangka Atap (Baja Ringan)	964,00	m^2	Rp	318.748,00	Rp	307.273.072,00
8,02	Pekerjaan Skylight	314,00	m^2	Rp	150.524,00	Rp	47.264.536,00
					Sub-total Pekerjaan 8	Rp	354.537.608,00
9,00	PEKERJAAN PINTU, JENDELA DAN ACCESORIS						
	Pintu, Jendela, & Aksesoris Lantai 1						
9,01	Pek. Pasang Pintu Utama Kaca (Kusen+Panel+Accesoris)	1,00	Unit	Rp	8.687.070,00	Rp	8.687.070,00
9,02	Pek. Pasang Pintu Kayu (2.1 m x 1 m) (Kusen+Panel+Accesoris)	3,00	Unit	Rp	5.006.572,00	Rp	15.019.716,00
9,03	Pek. Pasang Pintu Kayu (1.8 m x 1.5 m) (Kusen+Panel+Accesoris)	1,00	Unit	Rp	4.006.572,00	Rp	4.006.572,00
9,04	Pek. Pasang Jendela Kaca (2 m x 0.6 m) (Kusen+Panel+Accesoris)	27,00	Unit	Rp	2.249.920,00	Rp	60.747.840,00
9,05	Pek. Pasang Jendela Kaca (1.8 m x 0.6 m) (Kusen+Panel+Accesoris)	4,00	Unit	Rp	2.049.920,00	Rp	8.199.680,00
9,05	Pek. Pasang Jendela Kaca (1.6 m x 0.6 m) (Kusen+Panel+Accesoris)	4,00	Unit	Rp	1.849.920,00	Rp	7.399.680,00
9,06	Pek. Pasang Lubang Angin (Bovenlight)	28,00	Unit	Rp	116.844,00	Rp	3.271.632,00
					Sub-total Pekerjaan 9	Rp	107.332.190,00
10	PEKERJAAN INST. PIPA AIR BERSIH &SANITASI						
	Pekerjaan Instalasi Pemipaan Air Bersih						
10,01	Memasang Keran Air Standar (Ex Onda)	14,00	unit	Rp	137.914,00	Rp	1.930.796,00
10,02	Memasang Tangki Air/Tandom (Ex Penguin-1000L)	2,00	unit	Rp	2.532.279,00	Rp	5.064.558,00
	Pekerjaan Instalasi Air Limbah dan Sanitasi						
10,03	Memasang Kloset Duduk (Ex TOTO)	14,00	unit	Rp	3.144.348,00	Rp	44.020.872,00
10,04	Memasang Wastafel Cuci	12,00	unit	Rp	4.186.092,00	Rp	50.233.104,00
10,05	Memasang Floor Drain	14,00	unit	Rp	40.063,00	Rp	560.882,00
10,06	Pekerjaan Septik Tank Double Kompartmen	2,00	unit	Rp	2.560.060,00	Rp	5.120.120,00
10,07	Pekerjaan Sumur Resapan Limbah	8,00	unit	Rp	1.600.111,00	Rp	12.800.888,00
					Sub-total Pekerjaan 10	Rp	119.731.220,00
11	PEKERJAAN VINYL & KERAMIK LANTAI DAN DINDING						
11,01	Memasang Vinyl Lantai Utama	157,08	m^2	Rp	190.500,00	Rp	29.923.740,00
11,02	Memasang Vinyl Lantai Ramp	157,08	m^2	Rp	190.500,00	Rp	29.923.740,00
11,03	Memasang Keramik Lantai WC (Ex Asia Tile 15x15)	1,50	m^2	Rp	148.569,00	Rp	222.853,50
11,04	Memasang Keramik Dinding WC (Ex Roman 15x15)	14,00	m^2	Rp	480.974,00	Rp	6.733.636,00
					Sub-total Pekerjaan 11	Rp	66.803.969,50
12	PEKERJAAN LANGIT-LANGIT (PLAFON)						
14.01	Memasang Rangka Plafon Hollow Galvanish	143,00	m^2	Rp	142.356,00	Rp	20.356.908,00
14.02	Memasang Pelapis Plafon (Ex Gipsum Board 9mm)	143,00	m^2	Rp	50.951,00	Rp	7.285.993,00
14.03	Memasang List Plafon	46,00	m	Rp	45.481,00	Rp	2.092.126,00
					Sub-total Pekerjaan 12	Rp	29.735.027,00
13	PEKERJAAN PENGECATAN DAN WATERPROFING						
13,01	Pekerjaan Plamir Dinding	2666,00	m^2	Rp	15.123,00	Rp	40.317.918,00
13,02	Pekerjaan Cat Anti Lumut dan Waterprofing	2666,00	m^2	Rp	27.931,00	Rp	74.464.046,00
13,03	Pekerjaan Pengecatan Exterior (Ex Mowilex)	2666,00	m^2	Rp	41.871,00	Rp	111.628.086,00
13,04	Pekerjaan Pengecatan Interior (Ex Nippon Paint)	2666,00	m^2	Rp	34.815,00	Rp	92.816.790,00
					Sub-total Pekerjaan 13	Rp	319.226.840,00
14	PEKERJAAN TANGGA						
14,01	Pekerjaan Pembesian Tangga	4,96	m^2	Rp	131.897,00	Rp	654.209,12
14,02	Pekerjaan Bekisting Tangga	1,92	m^2	Rp	198.530,00	Rp	381.177,60
14,03	Pekerjaan Cor Beton Tangga (K-225)	1,92	m^2	Rp	1.280.505,00	Rp	2.458.569,60
14,04	Pekerjaan Plasteran (1,5 cm- 1: 5)	12,80	m^2	Rp	39.352,00	Rp	503.705,60
14,05	Pekerjaan Granite Tangga (Ex Asia Tile 60x60)	9,60	m^2	Rp	394.689,00	Rp	3.789.014,40
14,06	Pekerjaan Rope Tile	19,20	m	Rp	99.866,00	Rp	1.917.427,20
14,07	Pekerjaan Plamir	12,80	m^2	Rp	15.123,00	Rp	193.574,40
14,08	Pekerjaan Railing Tangga	8,00	m	Rp	34.815,00	Rp	278.520,00

				Sub-total Pekerjaan 14	Rp		10.176.197,92
15	**PEKERJAAN PAGAR DAN TAMAN/HALAMAN**						
15,01	Pekerjaan Pagar & Taman	783,00	m^2	Rp 6.587.167,00	Rp		5.157.751.761,00
				Sub-total Pekerjaan 15	Rp		5.157.751.761,00
16	**PEKERJAAN TAMBAHAN DAN LAINNYA**						
16,01	Pekerjaan Pemasangan Meteran Listrik (PLN-2200 kWh	1,00	Unit	1.336.927			1.336.927
16,02	Pekerjaan Pemasangan Pompa Air	1,00	Unit	1.328.708			1.328.708
16,03	Pekerjaan Hidrolig	2,00	Unit	33.705.000			67.410.000
16,04	Pekerjaan Pemasangan Lift	2,00	Unit	340.000.000			680.000.000
16,05	Pemasangan Exhaust Fan	2,00	Unit	515.149			1.030.298
16,06	Pemasangan AC Central	1,00	Unit	47.000.000			47.000.000
16,07	Pembersihan Area Kerja (Pasca Konstruksi)	240,00	m^2	8.582			2.059.680
				Sub-total Pekerjaan 16			800.165.613

3.4. BEP

BIAYA OPERASIONAL / BULANAN					
Kebutuhan	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Biaya	Total
LISTRIK	**1**	**Bulan**	**5.000.000**	**5.000.000**	**5.000.000**
AIR	**1**	**Bulan**	**3.000.000**	**3.000.000**	**3.000.000**
GAJI KARYAWAN	**30**	**Bulan**		**98.000.000**	**98.000.000**
Direktur	1	Bulan	10.000.000	10.000.000	
Manager	2	Bulan	6.000.000	12.000.000	
Staff	8	Bulan	3.000.000	24.000.000	
Kurator	2	Bulan	5.000.000	10.000.000	
Edukator	6	Bulan	3.000.000	18.000.000	
Satpam dan CS	12	Bulan	2.000.000	24.000.000	
PEMASARAN	**1**	**Bulan**	**5.000.000**	**5.000.000**	**5.000.000**
BAHAN BAKU KAFE	**1**	**Bulan**	**2.500.000**	**2.500.000**	**2.500.000**
			TOTAL KESELURUHAN		**113.500.000**

PENDAPATAN MUSEUM / BULAN					
PENDAPATAN	Jumlah	Satuan	Harga Satuan	Biaya	Total
TIKET MASUK	**231 x 30 = 6.930**	**Bulan**		**30.000**	**207.900.000**
Museum	6.930	Bulan	25.000	173.250.000	
Taman	6.930	Bulan	5.000	34.650.000	
PENYEWAAN RUANG	**3**	**Bulan**		**23.000.000**	**23.000.000**
Stand	1	Bulan	3.000.000	3.000.000	
Hall	2	Setengah Hari	10.000.000	20.000.000	
PROGRAM WORKSHOP	**5 x 2 = 10**	**Bulan**	**5.000.000**	**50.000.000**	**50.000.000**
KAFE	**1**	**Bulan**	**30.000.000**	**30.000.000**	**30.000.000**
			TOTAL KESELURUHAN		**310.900.000**

ANALISIS INVESTASI PERTAHUN				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA
BIAYA INVESTASI	1	Proyek	32.907.347.267	32.907.347.267
PENDAPATAN		Bulan	310.900.000	105,84
PAYBACK PERIODE OPPORTUNITY				8 Tahun, 7 Bulan

Harga Tiket masuk

Tiket Museum Jati = Rp. 30.000

3.5. PEMASARAN DESAIN

Bangunan Museum Kerajinan Jati Kasiman dikelola dan dimiliki oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Bojonegoro





POSTER

Gambar 3.65 Pemasaran Desain

Pemasaran melalui media sosial dengan konten desain yang akan di gunakan di sosial media yaitu berupa poster yang berisikan mengenai Museum Kerajinan Jati yang berada di Kasiman. Media sosial yang digunakan yaitu sebagai berikut :

TIKTOK

INSTAGRAM

WHATTSAP

TWITTER

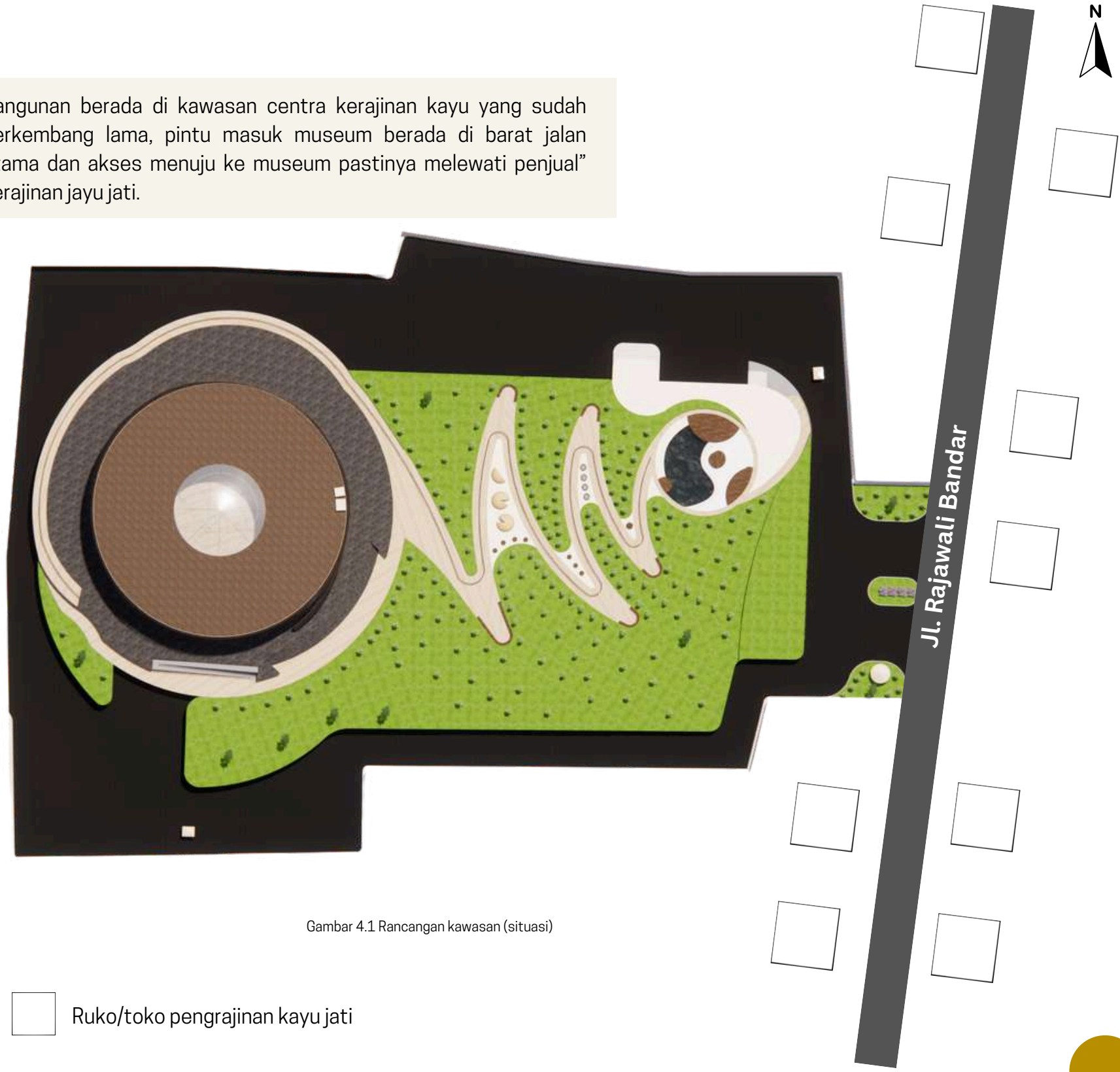
BAB 4

HASIL RANCANGAN



4.1 RANCANGAN KAWASAN KASIMAN (SITUASI)

Bangunan berada di kawasan centra kerajinan kayu yang sudah berkembang lama, pintu masuk museum berada di barat jalan utama dan akses menuju ke museum pastinya melewati penjual" kerajinan jayu jati.



Gambar 4.1 Rancangan kawasan (situasi)

Ruko/toko pengrajinan kayu jati

4.1 RANCANGAN KAWASAN KASIMAN (SITUASI)



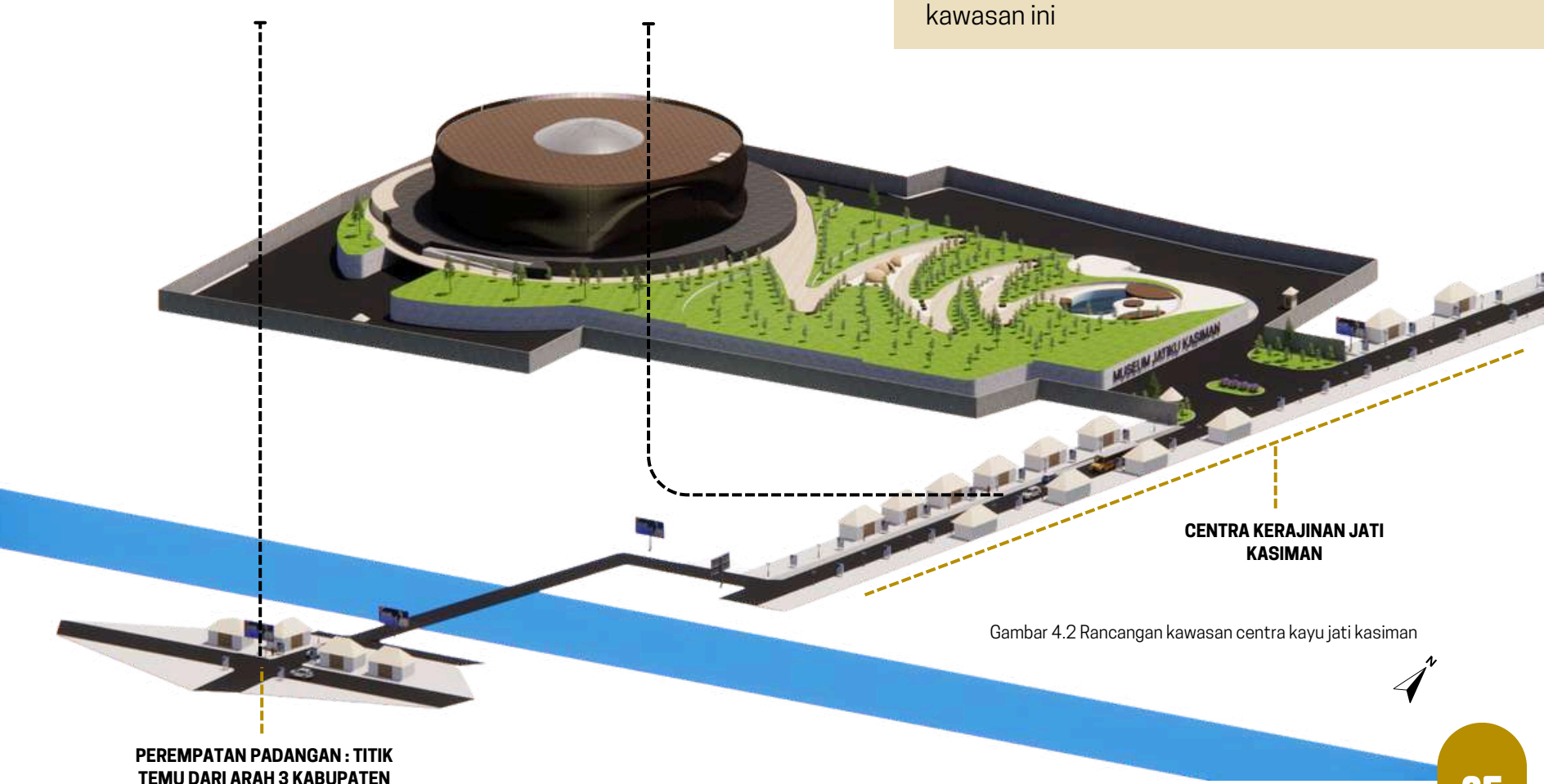


TERDAPAT BILBOARD DI PEREMPATAN JALAN UTAMA YANG MENGARAHKAN DAN PROMOSI MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN

TERDAPAT BILBOARD DI TIAP PINGGIRAN JALAN KAWASAN YANG MENGARAH KE TITIK AKHIR MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN

Kawasan kasiman yang akan digunakan sebagai jalan utama menuju ke museum kerajinan jati di rancang agar memiliki ikatan dengan bangunan museum. Mulai dari titik temu jalan utama 3 kabupaten hingga menunju ke museum di rancang tiap tiap pinggir jalan di beri billboard sebagai media promosi dan penunjuk arah menuju museum sekaligus penanda bahwa adanya eksistensi museum dan kawasan centra kerajinan jati kasiman.

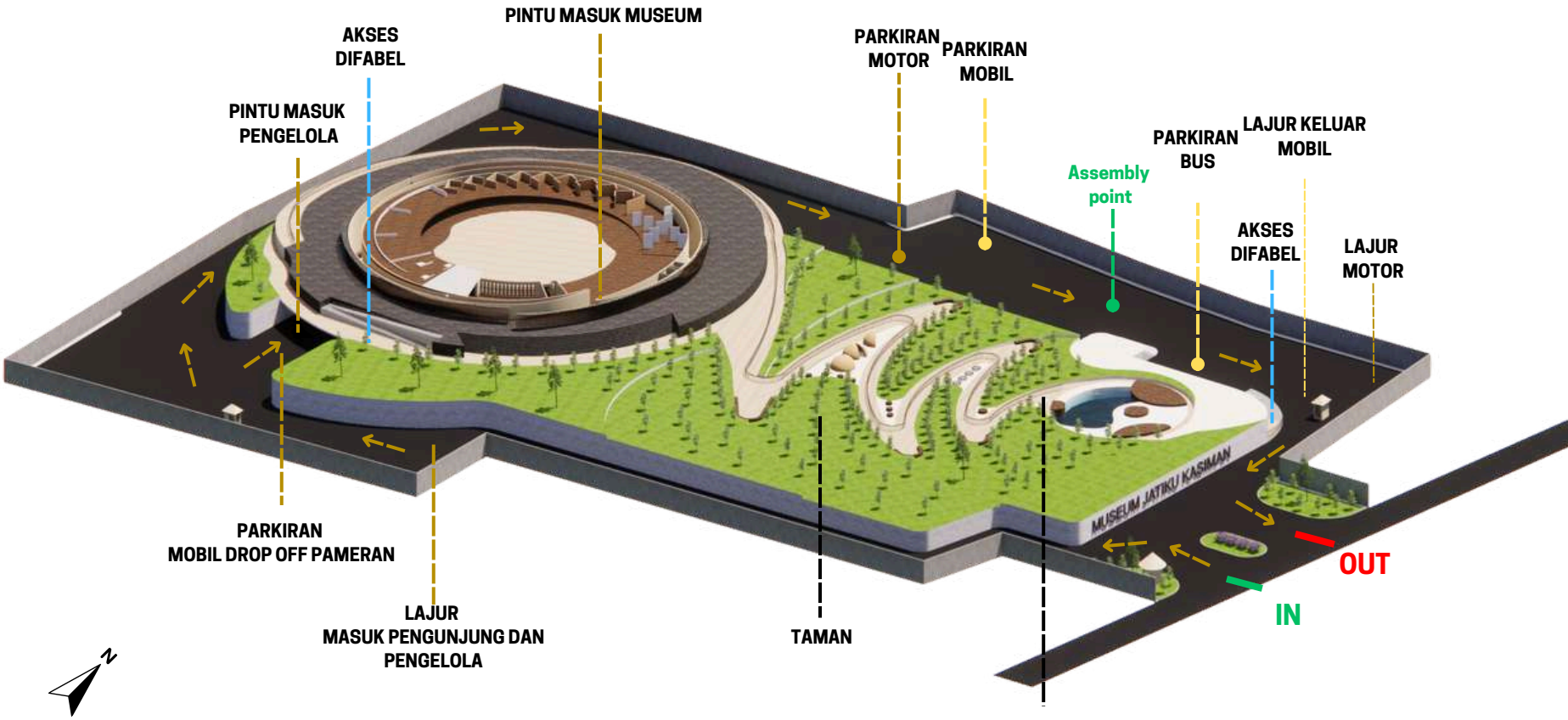
Rancangan ini merupakan upaya memperkuat rancangan museum sebagai eye catching bagi para pengunjung atau masyarakat yang melintasi kawasan ini



Gambar 4.2 Rancangan kawasan centra kayu jati kasiman

4.2 RANCANGAN KAWASAN TAPAK (SITEPLAN)

Siteplan pada museum memiliki zonning yang membedakan zona pengunjung dan pengelola, fasilitas untuk difabel juga diperhatikan dan assembly point untuk berkumpul pengunjung



Gambar 4.3 Rancangan kawasan tapak (siteplan)

SIRKULASI JALAN MASUK



4.3 RANCANGAN BANGUNAN

4.3.1 DENAH



Gambar 4.4 Rancangan bangunan

4.3 RANCANGAN BANGUNAN

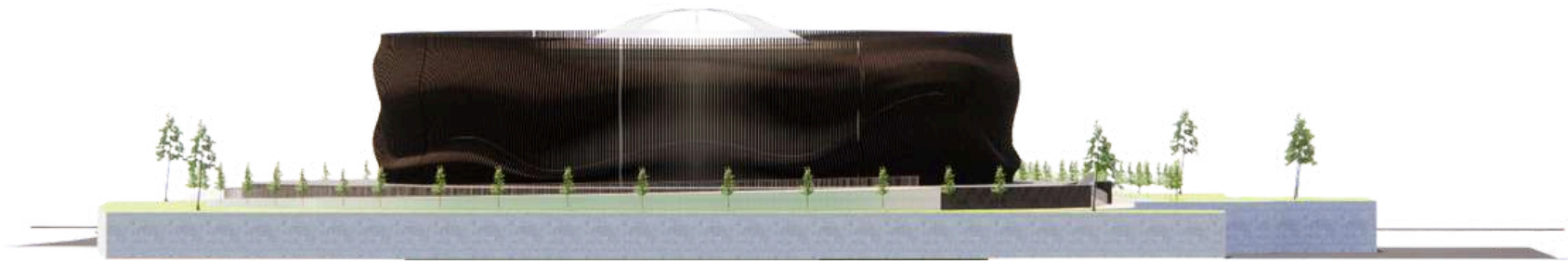
4.3.2 TAMPAK

Tampak timur merupakan jalan masuk dari central kerajinan menuju ke kawasan museum (view entrance)



Tampak Timur

Gambar 4.5 Rancangan bangunan tampak timur



Tampak Barat

Gambar 4.6 Rancangan bangunan tampak barat

Tampak barat merupakan sisi belakang dari museum

4.3 RANCANGAN BANGUNAN

4.3.2 TAMPAK

Tampak bangunan yang masif bertekstur kayu dan area parkir pengelola segaligus pintu keluar masuk area pengelola



Tampak selatan

Gambar 4.7 Rancangan bangunan tampak selatan



Tampak Utara

Gambar 4.8 Rancangan bangunan tampak utara

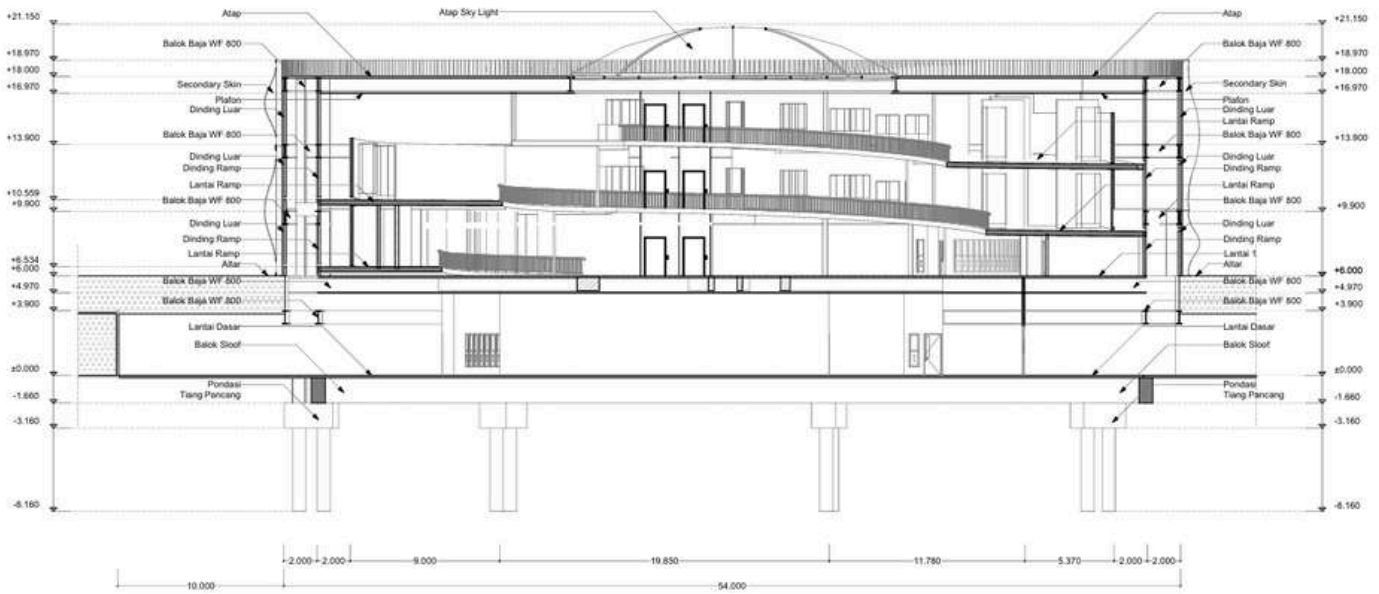
Tampak bangunan yang masif bertekstur kayu dan area parkir pengunjung dan jalan masuk menuju ke taman yang merupakan akses utama ke museum

4.3 RANCANGAN BANGUNAN

4.3.3 POTONGAN

Tampak dari potongan sebuah ramp yang melingkar secara scuale yang merupakan jalan atau sirkulasi di dalam museum yang nantinya digunakan oleh pengunjung untuk berkeliling di dalam museum.





Gambar 4.9 Rancangan potongan bangunan t

4.4 RANCANGAN PENERAPAN KONSEP MONUMENTALISME

TEORI MONUMENTALISME: TEORI INI MENYARANKAN BAHWA MONUMEN DIRANCANG UNTUK MENGUNGKAPKAN KEHEBATAN, KEKUATAN, DAN PERMANENSI.

Karakteristik :

- Skala Besar: Monumen sering kali memiliki ukuran yang sangat besar dibandingkan dengan bangunan biasa, yang bertujuan untuk menciptakan kesan monumental dan abadi.
- Simbolisme dan Makna: Setiap elemen dalam desain monumen, baik itu bentuk, bahan, atau susunan ruang, sering kali memiliki makna simbolik tertentu yang menggambarkan nilai atau peristiwa penting.
- Penggunaan Bahan yang Tahan Lama: Monumen biasanya dibangun menggunakan bahan yang tahan lama seperti batu, marmer, atau logam, untuk menunjukkan kekekalan dan ketahanan terhadap waktu.
- Sederhana dan Tegas: Banyak monumen dirancang dengan bentuk yang sederhana, tegas, dan tanpa ornamen yang berlebihan.
- Fokus pada Orientasi dan Posisi: Penempatan monumen sering kali dipikirkan dengan matang, baik dalam konteks lanskap sekitar atau kota tempat monumen tersebut berada. Monumen dapat memiliki orientasi khusus untuk mengarahkan perhatian atau memperingati sesuatu secara spesifik.

SKALA BESAR

Museum berdiri di area **seluas 21.301 m2** dan di keliling sawah yang cukup luas dan bangunan beridiri dengan satu massa yang besar dengan memiliki **bentang 50 meter** dan **ketinggian 21 meter** di atas permukaan tanah
Dengan harapan agar bangunan terkesan menonjol di kawasan tersebut dan bangunan bangunan lain

Gambar 4.9 Rancangan penerapan konsep monumentalisme



4.4 RANCANGAN PENERAPAN KONSEP MONUMENTALISME

TEORI MONUMENTALISME: TEORI INI MENYARANKAN BAHWA MONUMEN DIRANCANG UNTUK MENGUNGKAPKAN KEHEBATAN, KEKUATAN, DAN PERMANENSI.

SIMBOLISME DAN SEDERHANA



Inspirasi bentuk dari karakteristik pohon jati yang di transformasikan ke dalam sebuah bangunan

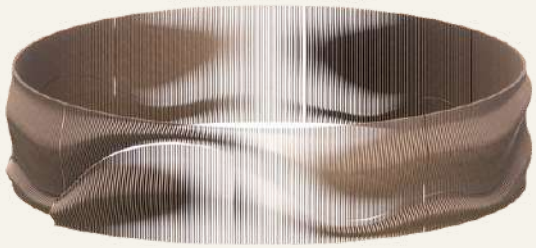


Bentuk yang simple dan tegas menguatkan kesan pohon jati



Sirkulasi pejalan kaki menuju ke museum terindpirasi dari serat kayu jati yang memiliki lingkaran hidup dan garis serat yang tak beraturan

Penggunaan seccondary skin yang bertekstur layaknya kulit kayu jati menguatkan kesan pohon jati pada bangunan dengan menggunakan material lokal jati itu sendiri

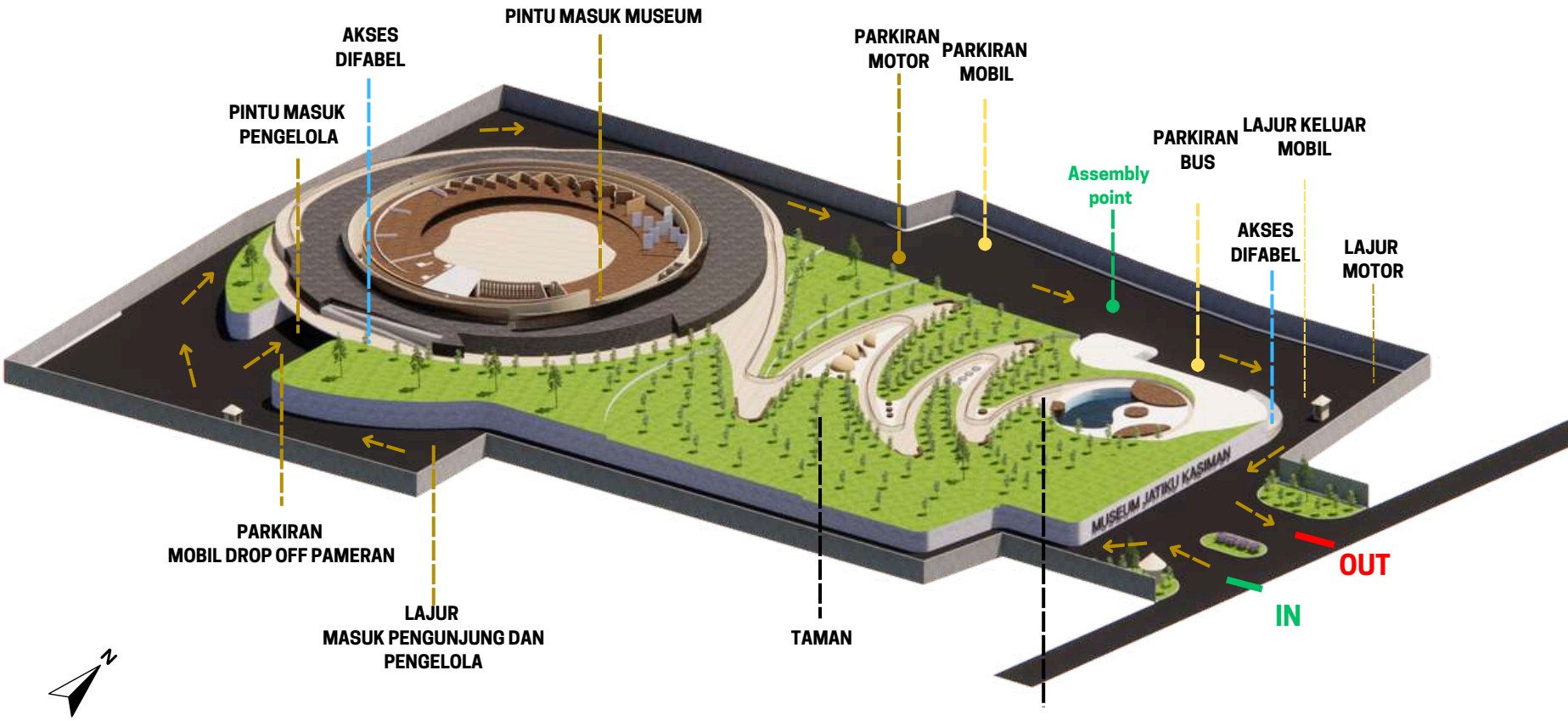




4.5 RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN

BAGAIMANA RANCANGAN ZONNING DAN PLOTTING RUANG BANGUNAN YANG MEMENUHI STANDAR KEBUTUHAN RUANG DENGAN MEMPERHATIKAN REGULASI YANG ADA ?

- Adanya Fasilitas bagi pengunjung difabel untuk pengunjung museum
- Adanya perbedaan sirkulasi roda empat dan roda 2 guna menghidari kemecetan saat parkir cek dan pembeliaan tiket



Gambar 4.10 Rancangan penyelesaian persoalan

SIRKULASI JALAN MASUK

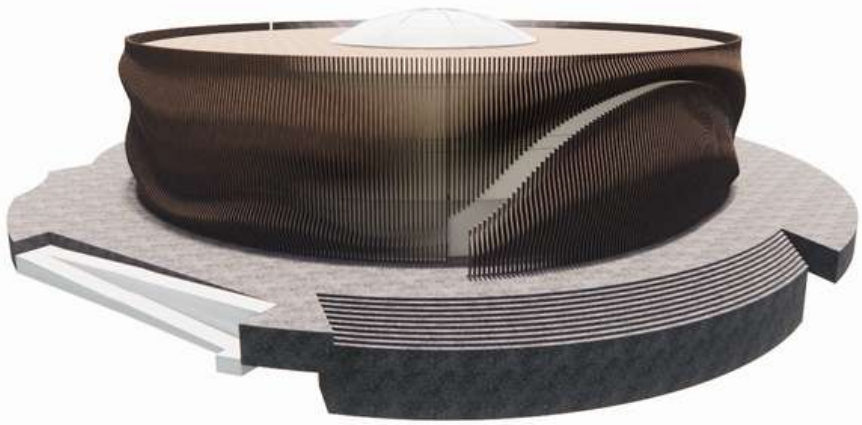


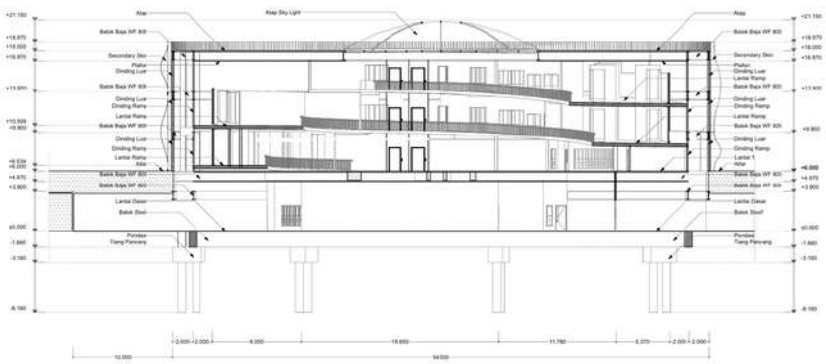
4.5 RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN

BAGAIMANA RANCANGAN ZONNING DAN PLOTTING RUANG BANGUNAN YANG MEMENUHI STANDAR KEBUTUHAN RUANG DENGAN MEMPERHATIKAN REGULASI YANG ADA ?



- Pembagian Zona pengunjung dan pengelola sesuai kegiatan masing masing dan menghindari bertabraknya kegiatan masing masing.
- Ketinggian bangunan dan luas bangunan tidak melebihi regulasi KLB

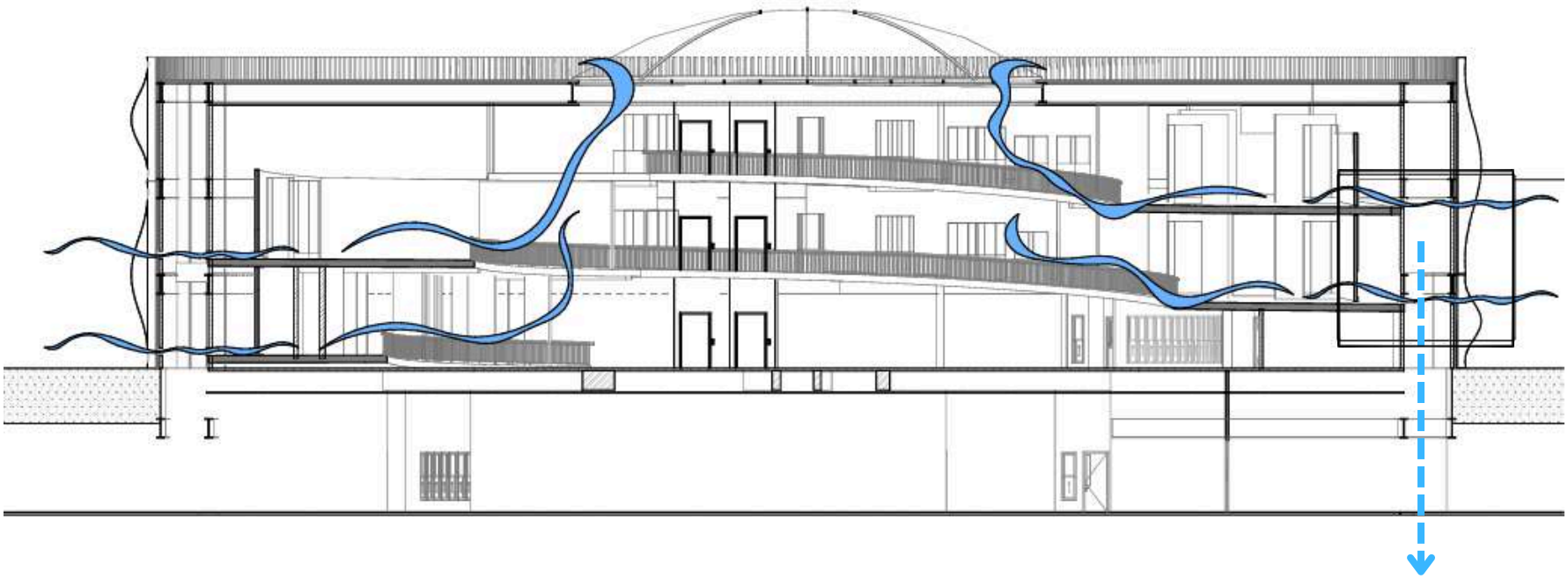




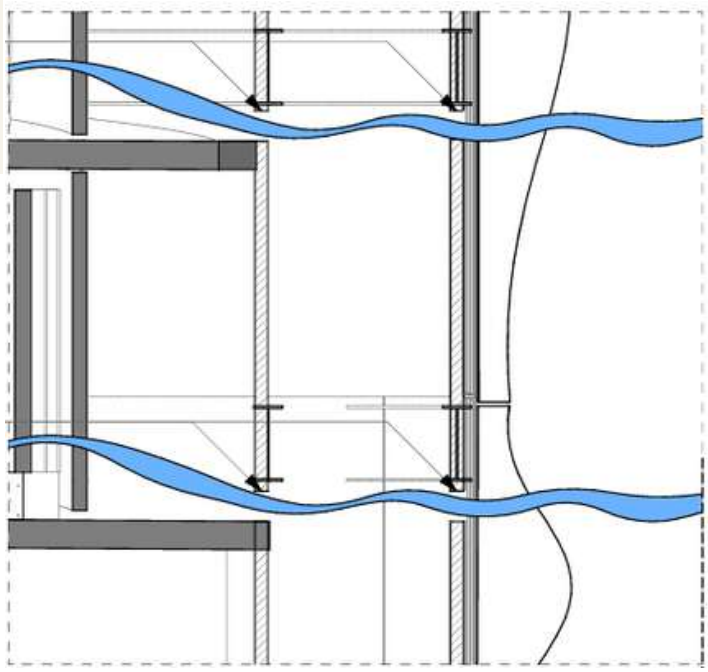
Gambar 4.11 Rancangan penyelesaian persoalan regulasi

4.5 RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN

BAGAIMANA RANCANGAN BENTUK BANGUNAN YANG MAMPU MERESPON KONDISI SITE SEHINGGA MENCIPTAKAN KENYAMANAN RUANG ?



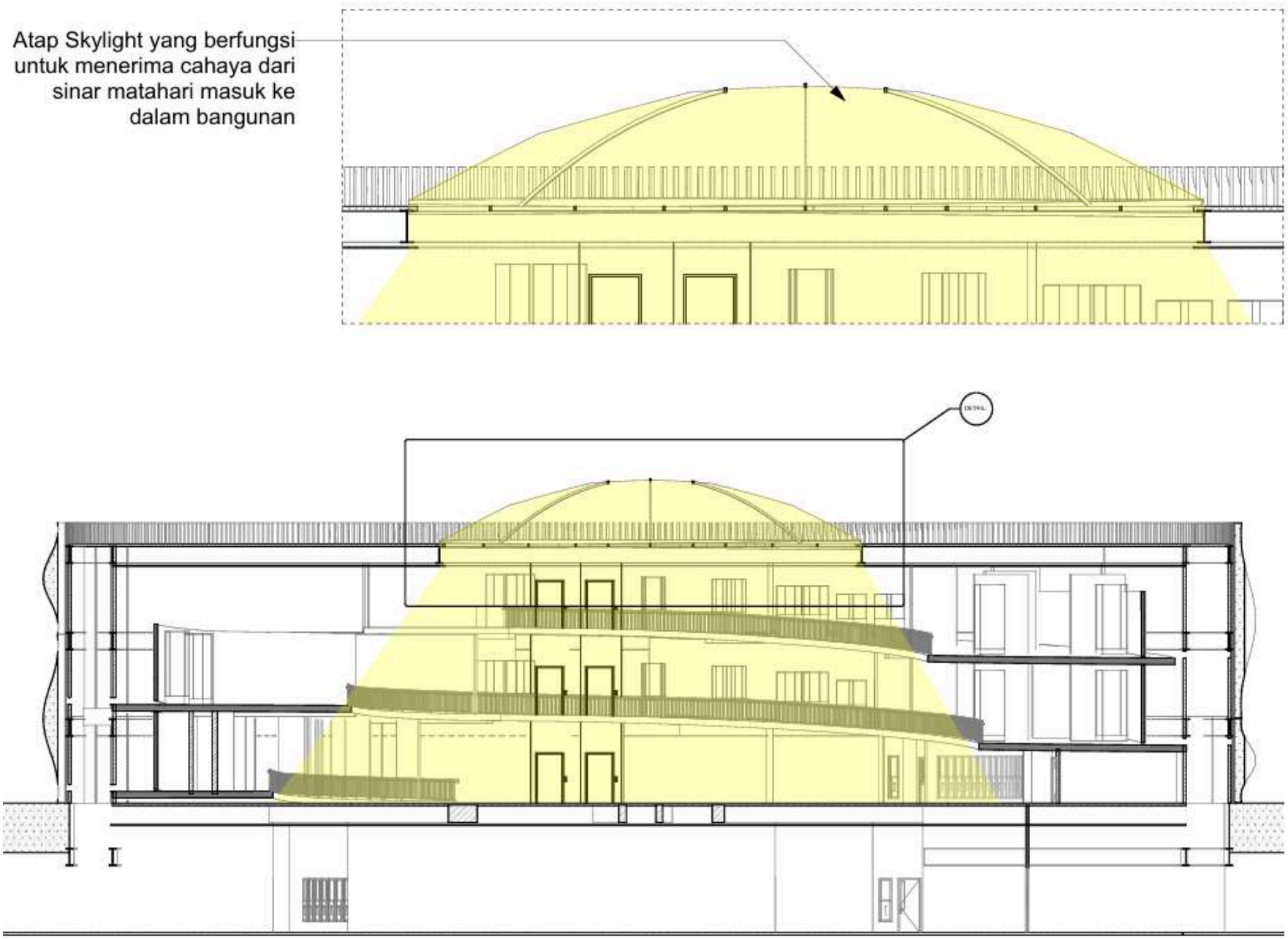
adanya ventilasi kecil untuk menerapkan cross ventilation dan solar chimny yang memanfaatkan panas untuk menarik udara ke atas



Gambar 4.12 Rancangan penyelesaian persoalan kondisi site

4.5 RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN

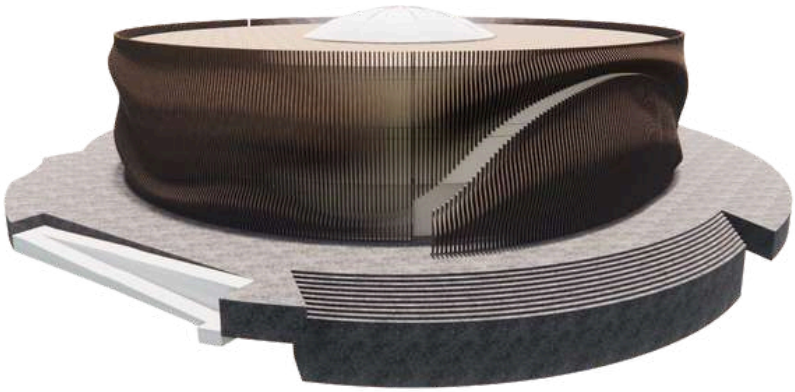
BAGAIMANA RANCANGAN BENTUK BANGUNAN YANG MAMPU MERESPON KONDISI SITE SEHINGGA MENCIPTAKAN KENYAMANAN RUANG ?



Gambar 4.13 Rancangan penyelesaian persoalan kenyamanan kondisi site

4.5 RANCANGAN PENYELESAIAN PERSOALAN

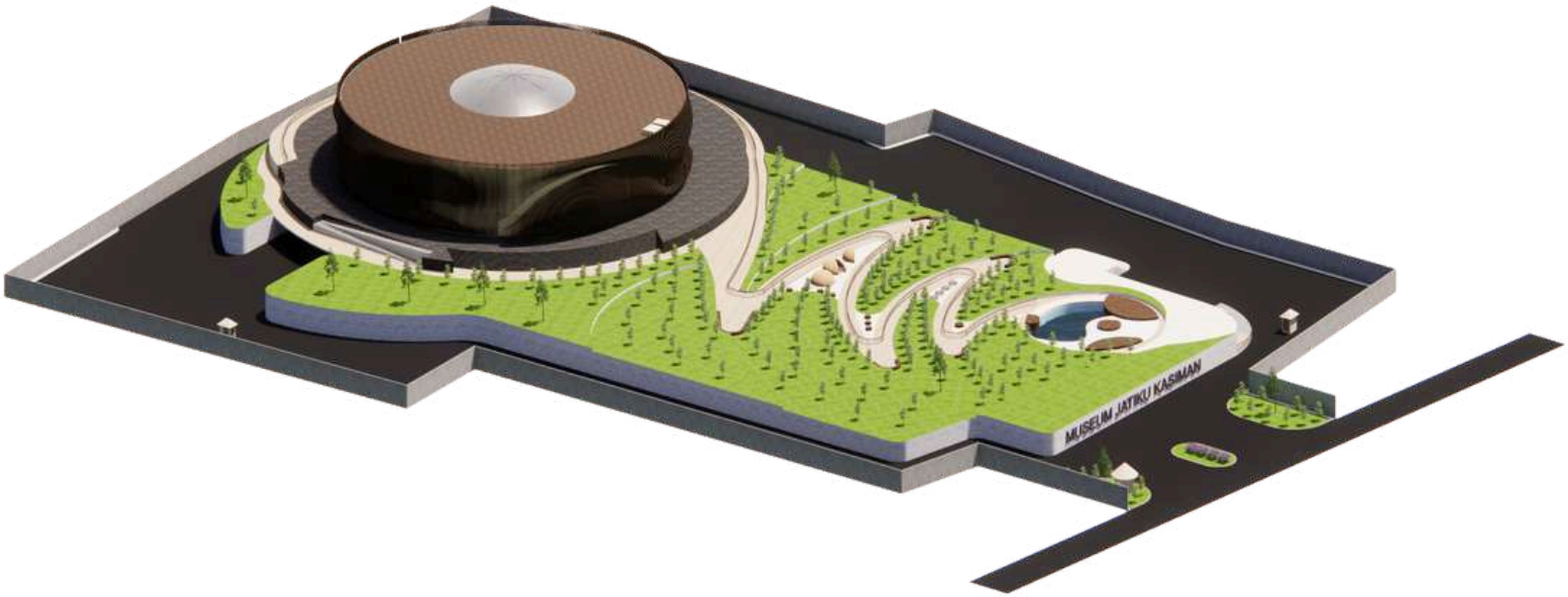
BAGAIMANA RANCANGAN SELUBUNG BANGUNAN YANG DAPAT MENJADI REPRESENTATIVE POTENSI YANG ADA DI BOJONEGORO DENGAN MEMANFAATKAN MATERIAL LOKAL BERUPA JATI YANG DIAPLIKASIKAN DENGAN TEPAT SESUAI SIFAT MATERIAL ?





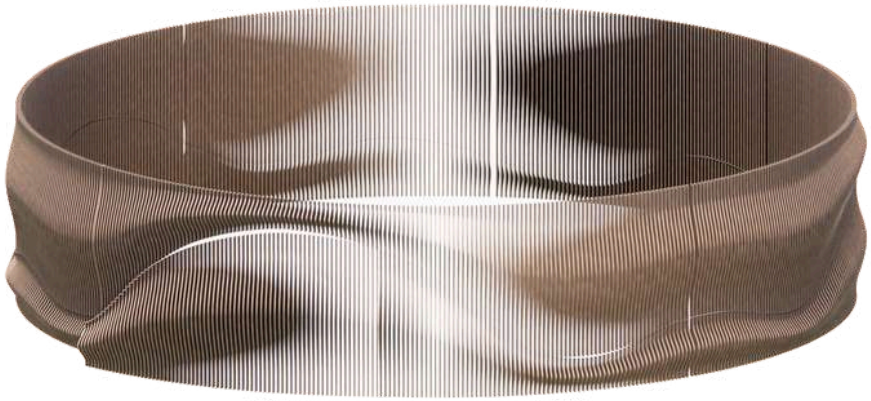
Bentuk yang simple dan masif menerapkan konsep monumental pada bangunan Museum Kerajinan Jati Kasiman ini

pengabdosian bentuk kayu jati dan karakteristik yang kemudian di transformasikan ke dalam sebuah bentuk bangunan museum dan selubung



Gambar 4.14 Rancangan penyelesaian persoalan selubung bangunan

4.6 RANCANGAN SELUBUNG BANGUNAN



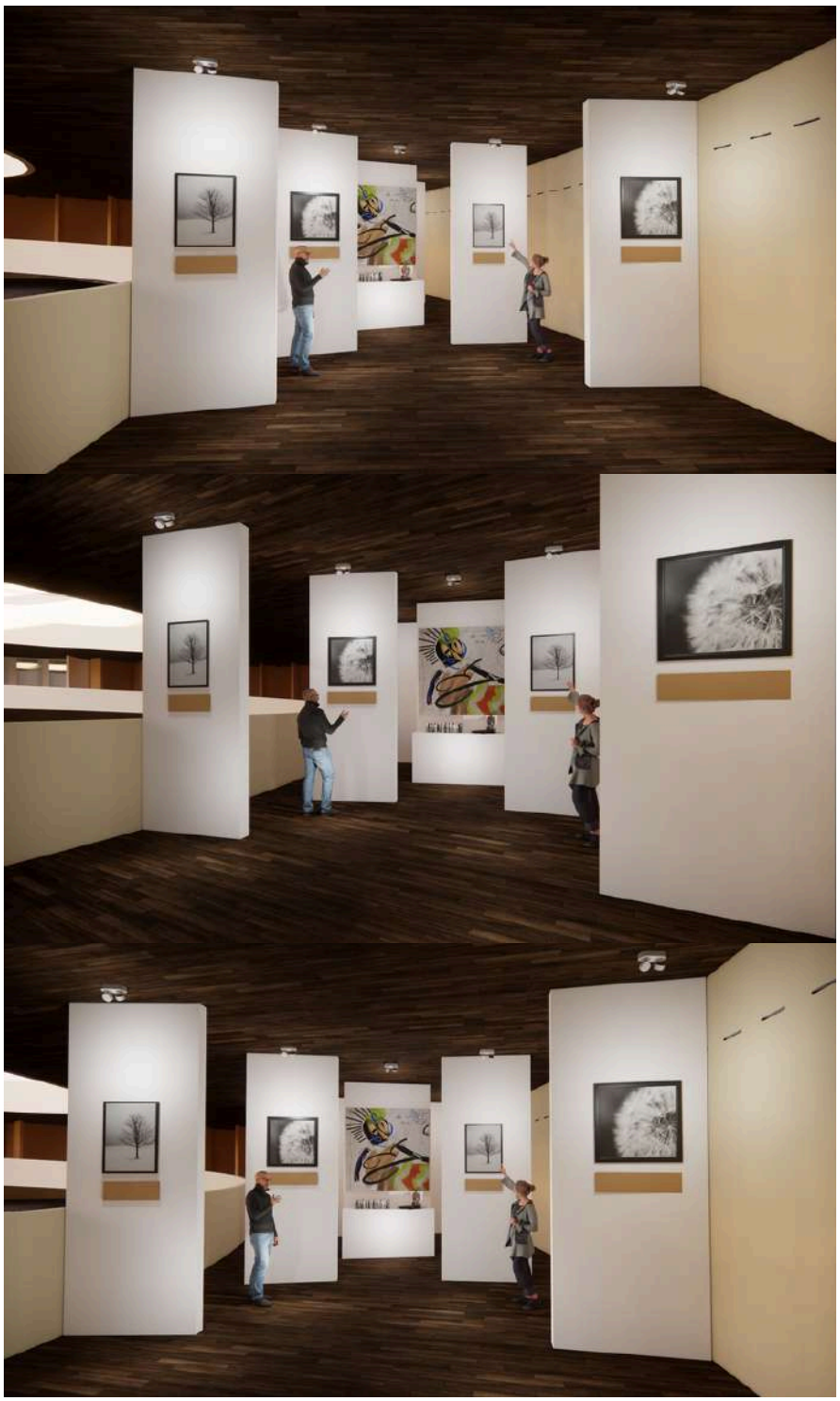
- Penggunaan material jati untuk rancangan seccondary skin yang di aplikasikan sesuai sifat material
- Penggunaan kayu jati sebagai fasad juga menjadi ciri khas bangunan ini serta menjadi simbol kayu jati sebagai potensi lokal di Kabupaten Bojonegoro

Gambar 4.15 Rancangan penyelesaian persoalan selubung bangunan

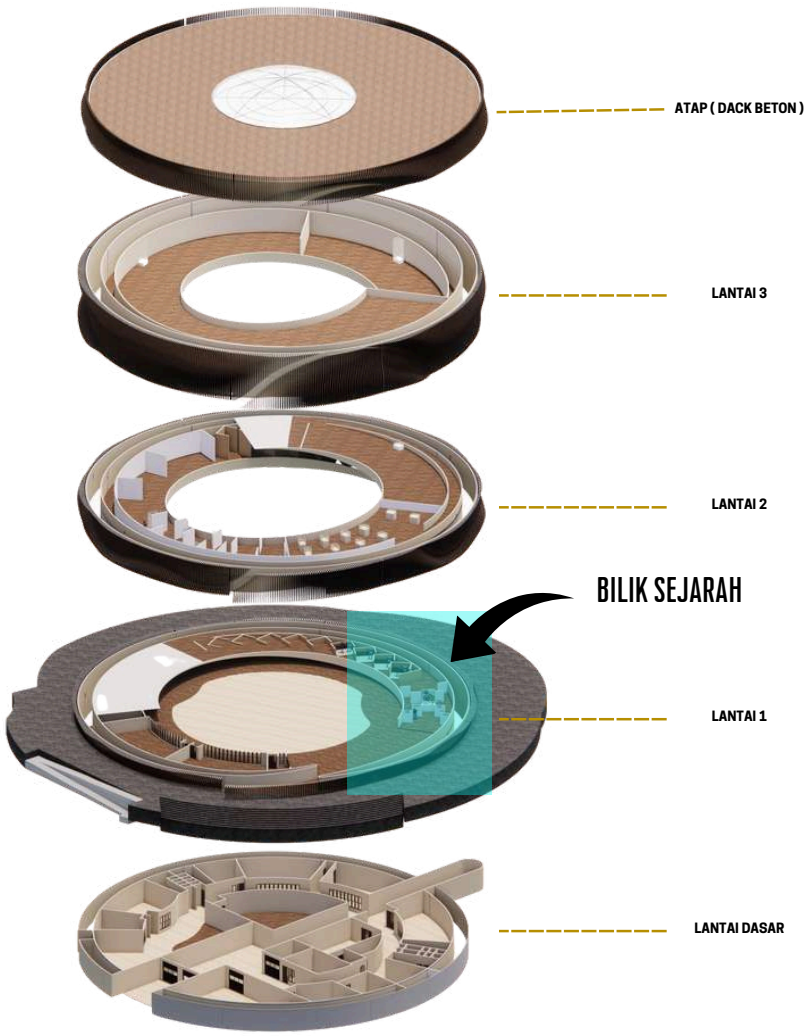


4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

BILIK SEJARAH



- Pada bilik ini menjelaskan dan mengenalkan sejarah tentang Kayu jati hingga hasil kerajinan kayu jati
- penjelasan di ditempelkan ke dinding yang sudah dirancang seperti gambar disamping



Gambar 4.16 Rancangan interior bangunan bilik sejarah

4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

BILIK TEKNIK KERAJINAN JATI

- Pada bilik ini menjelaskan dan mengenalkan macam macam teknik pengrajinan produk jati
- penjelasan melalui layar monitor yang berada di setiap ruang yang berujumlah 9 ruang
- Disetiap ruang memiliki kapasitas 4 orang

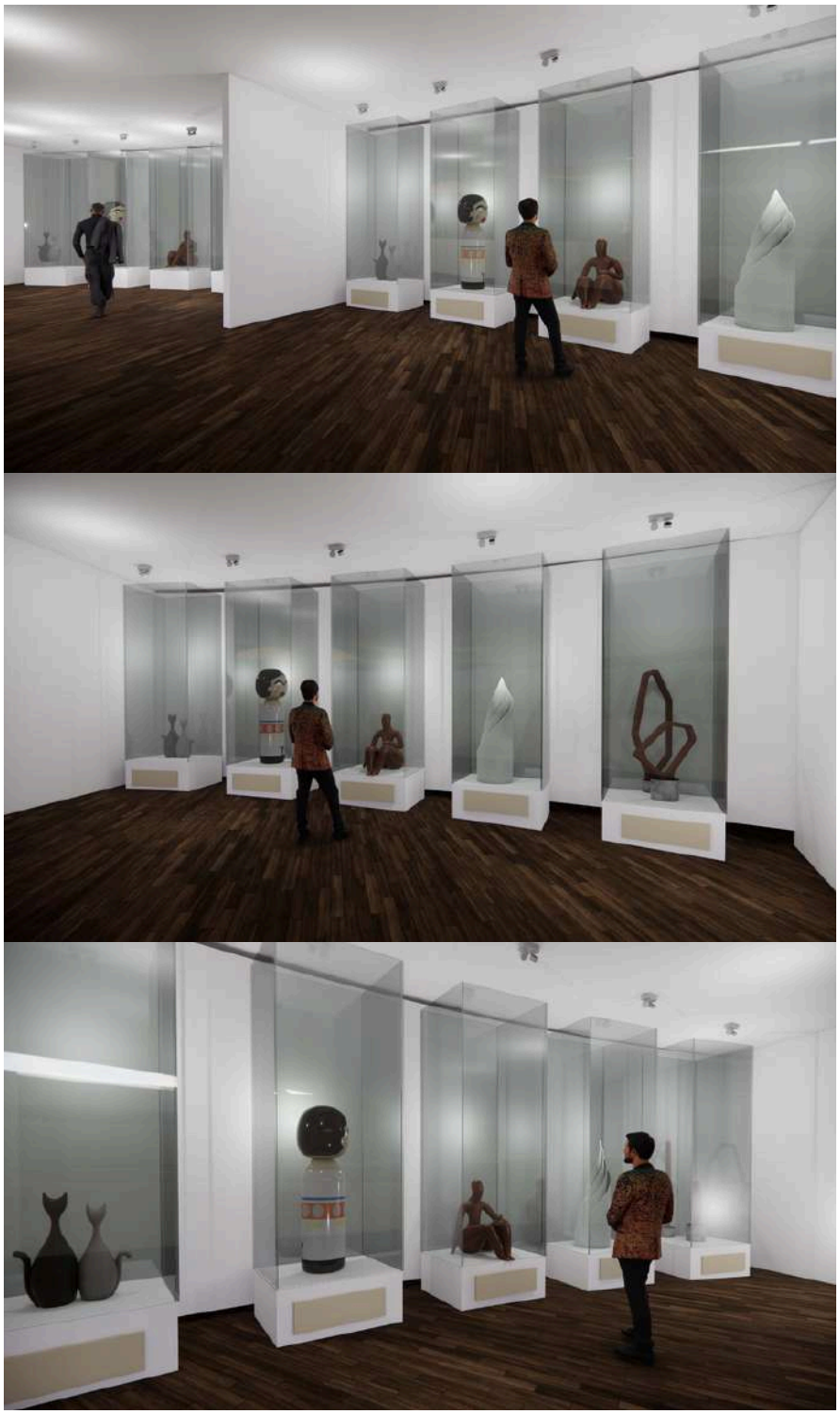




Gambar 4.17 Rancangan interior bangunan bilik teknik kerajinan jati

4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

BILIK PATUNG DAN SENI UKIR KAYU JATI



- Pada bilik ini menjelaskan dan mengenalkan macam macam hasil produksi patung dan seni ukir dari kerajinan jati yang ada di bojonegoro
- Tiap patung dan seni ukir yang di pamerkan secara permanen ini di pilih karena keunikan dan kayu jati yang berumur lama untuk dijadikan karya seni



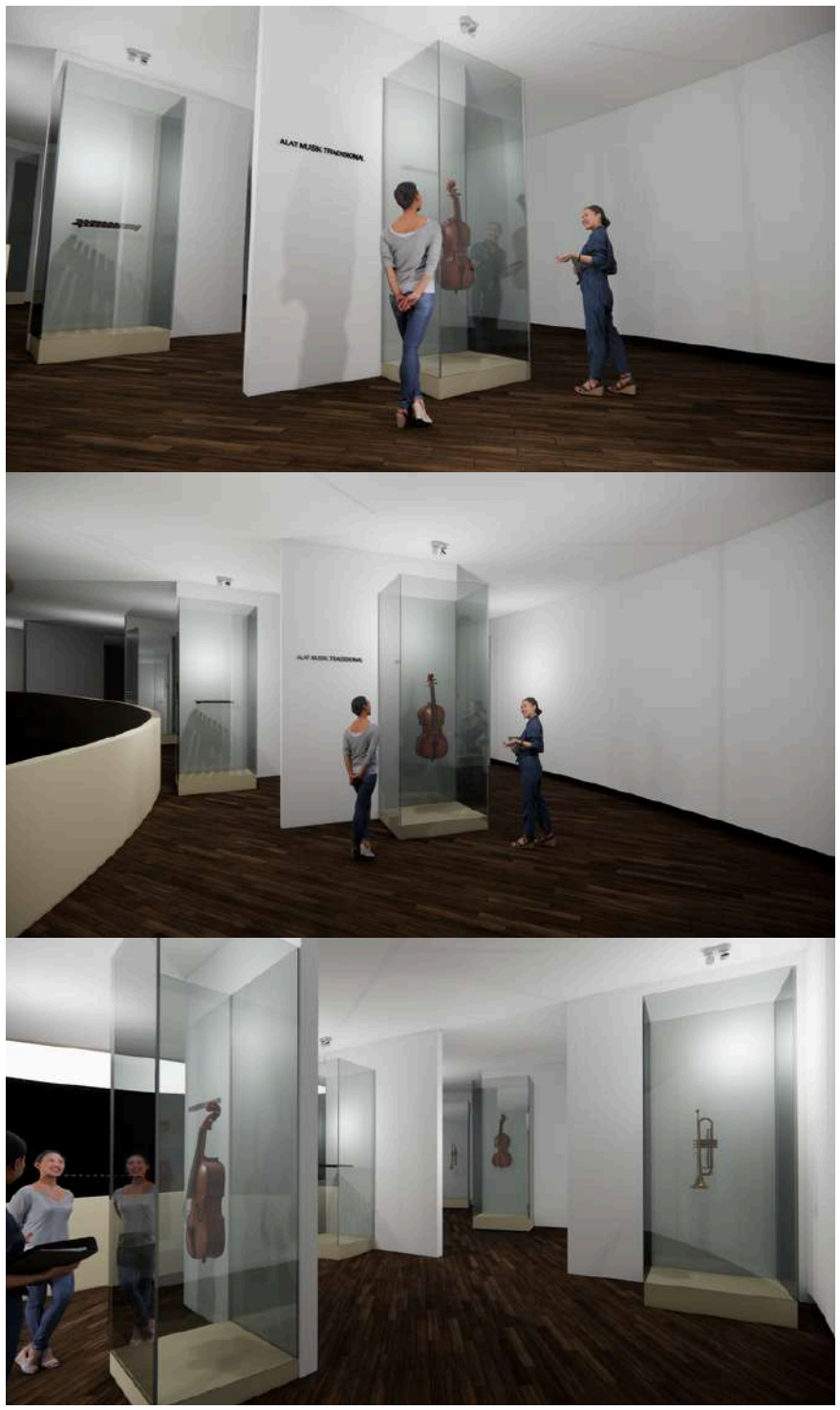
Gambar 4.18 Rancangan interior bangunan bilik patung dan seni ukir kayu jati

4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

BILIK ALAT MUSIK TRADISIONAL

- Pada bilik ini menjelaskan dan mengenalkan macam macam hasil produksi alat musik tradisional yang di produksi dari pohon jati
- Tiap alat musik yang di pamerkan secara permanen ini di pilih karena alat musik yang khas dan di produksi menggunakan kayu jati





Gambar 4.19 Rancangan interior bangunan bilik alat musik tradisional

4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

BILIK MEBEL DAN FURNITURE KAYU JATI

- Pada bilik ini menjelaskan dan mengenalkan macam macam hasil produksi meubel dan furniture berbahan kayu jati yang di aplikasikan ke dalam interior ruangan









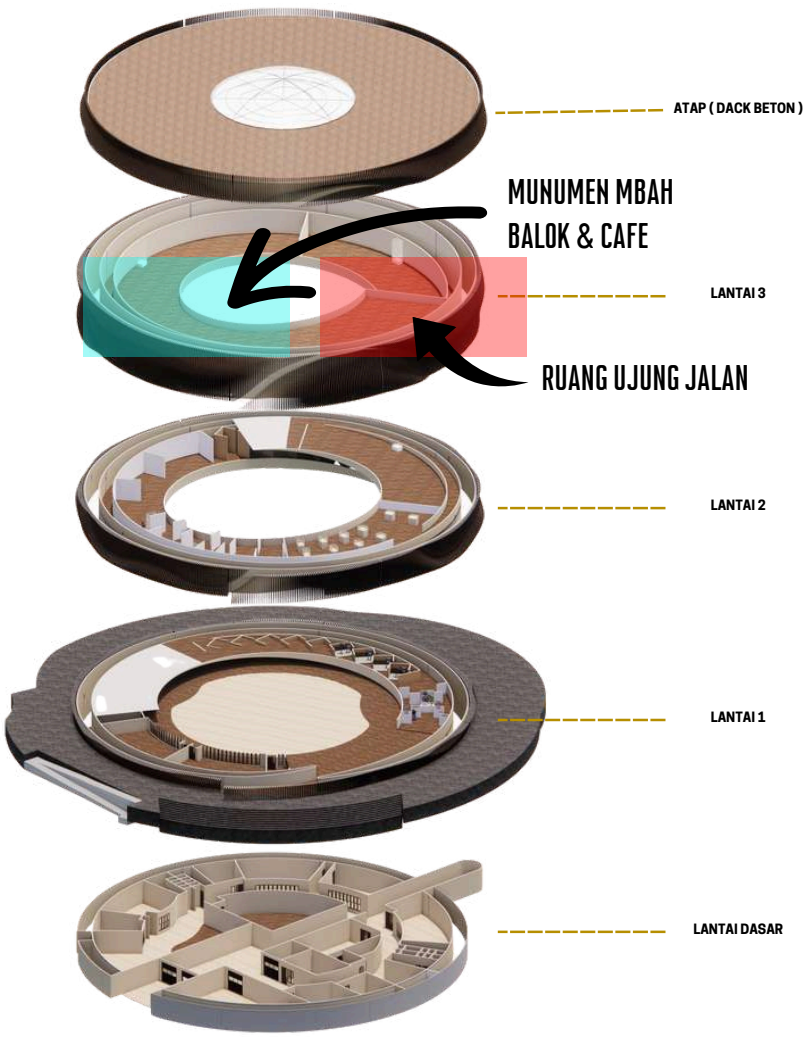


Gambar 4.20 Rancangan interior bangunan bilik mebel dan furniture kayu jati

4.7 RANCANGAN INTERIOR BANGUNAN

MUNUMEN MBAH BALOK & CAFE

- Pada ruangan ini pengunjung dapat melihat Monumen mbah balok yang iconik sebagai penanda Kabupaten Bojonegoro merupakan Kota jati
- Selain monumen pengunjung dapat menikmati hidangan yang tersedia di cafe dan bisa beristirahat





Gambar 4.21 Rancangan interior bangunan Monumen mbah balok dan kafe

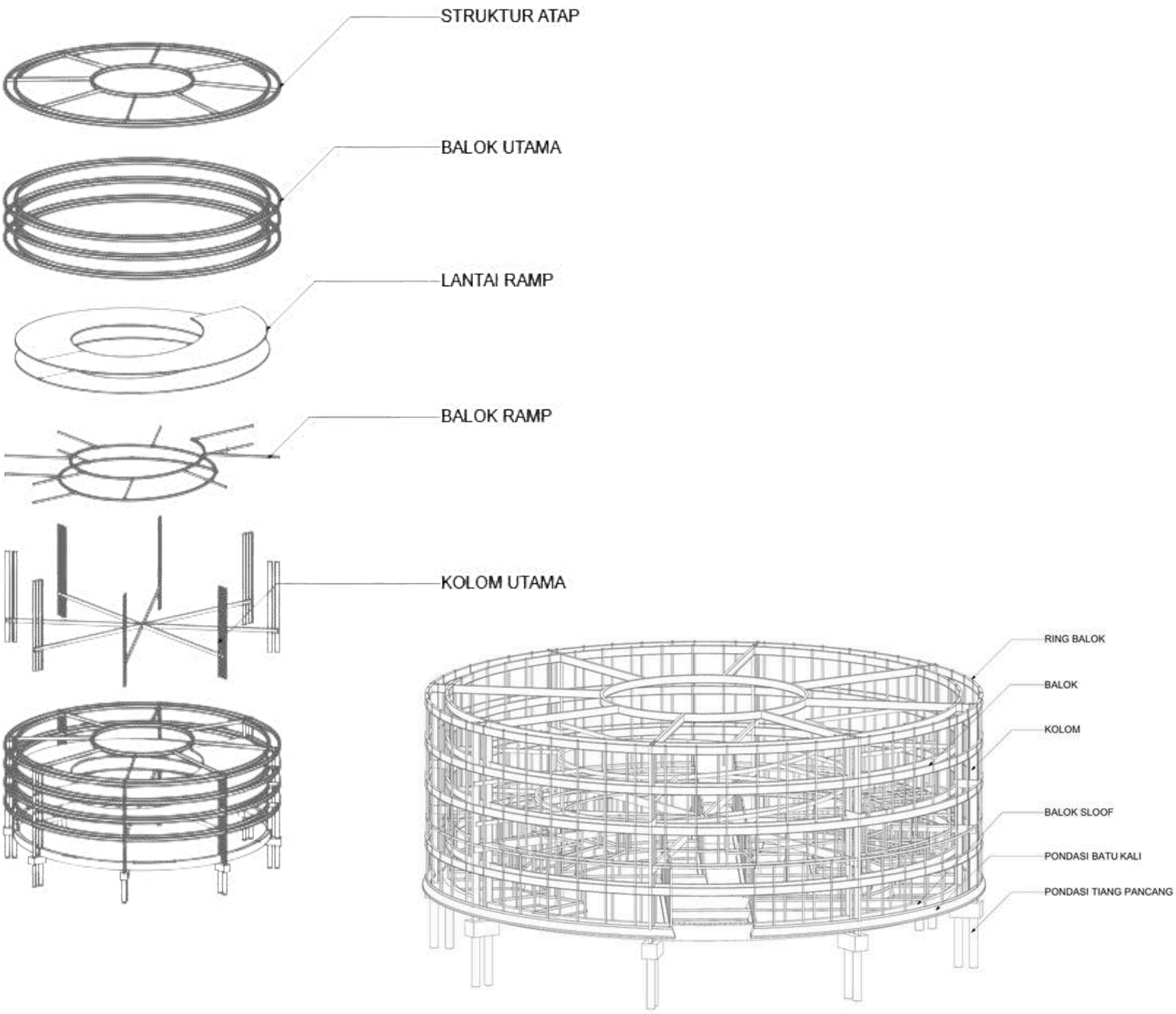
RUANG UJUNG JALAN



- Pada ruangan ini pengunjung dapat meninggalkan jejak dengan mencoret atau cap tangan di media yang tersedia di ruangan ini.

Gambar 4.22 Rancangan interior bangunan Ruang ujung jalan

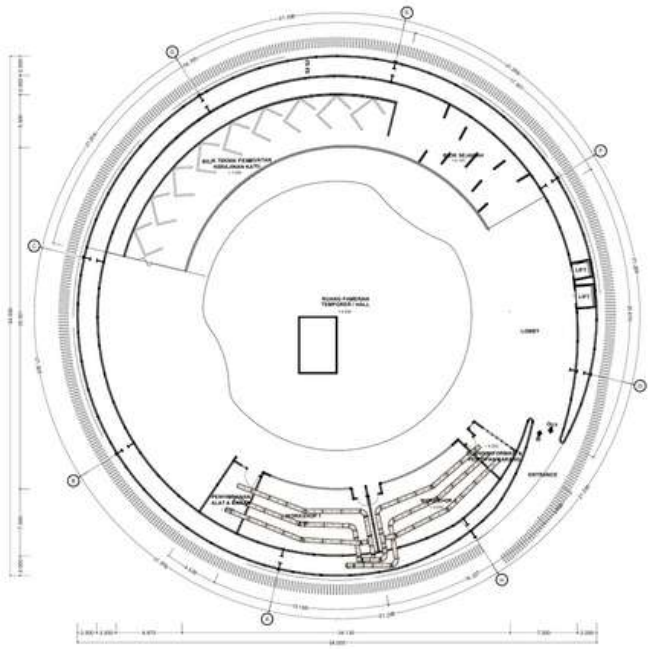
4.8 RANCANGAN SISTEM STRUKTUR



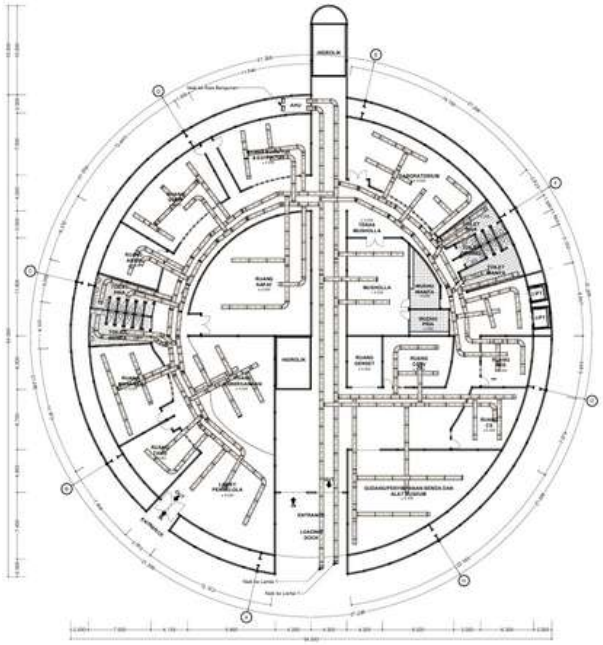
Gambar 4.23 Rancangan sistem struktur

4.9 RANCANGAN SISTEM UTILITAS

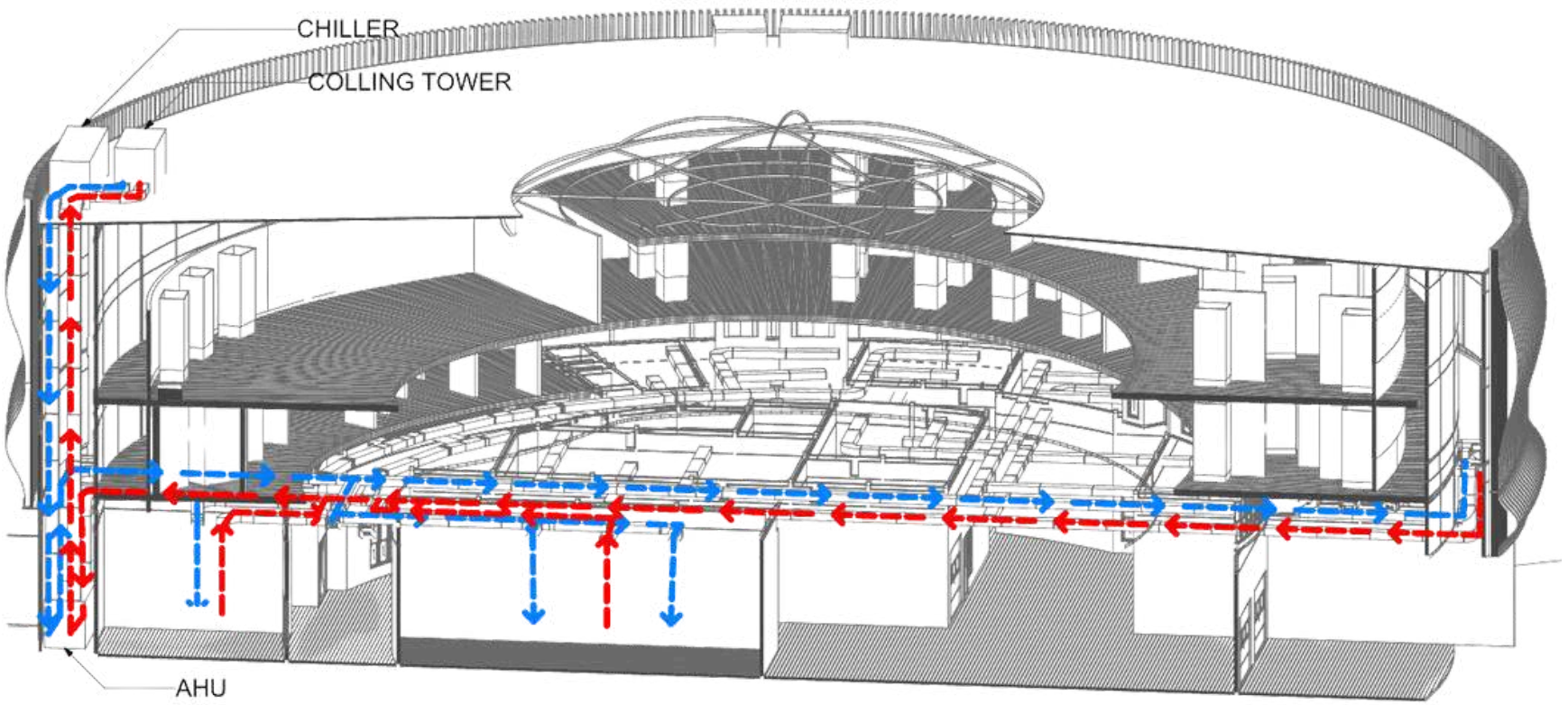
INSTALASI AC



Lantai 1



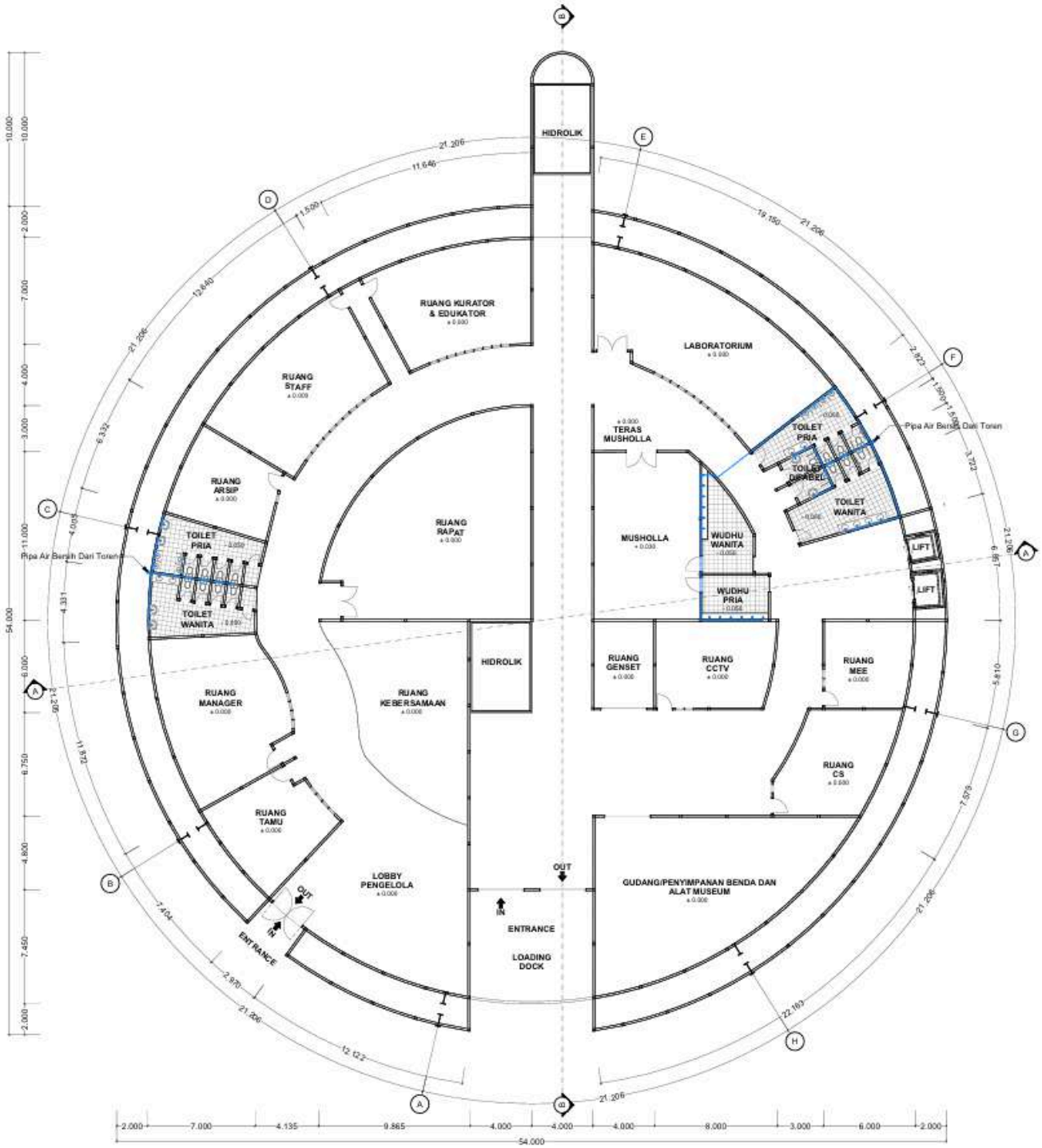
Lantai dasar



Gambar 4.24 Rancangan sistem utilitas

4.9 RANCANGAN SISTEM UTILITAS

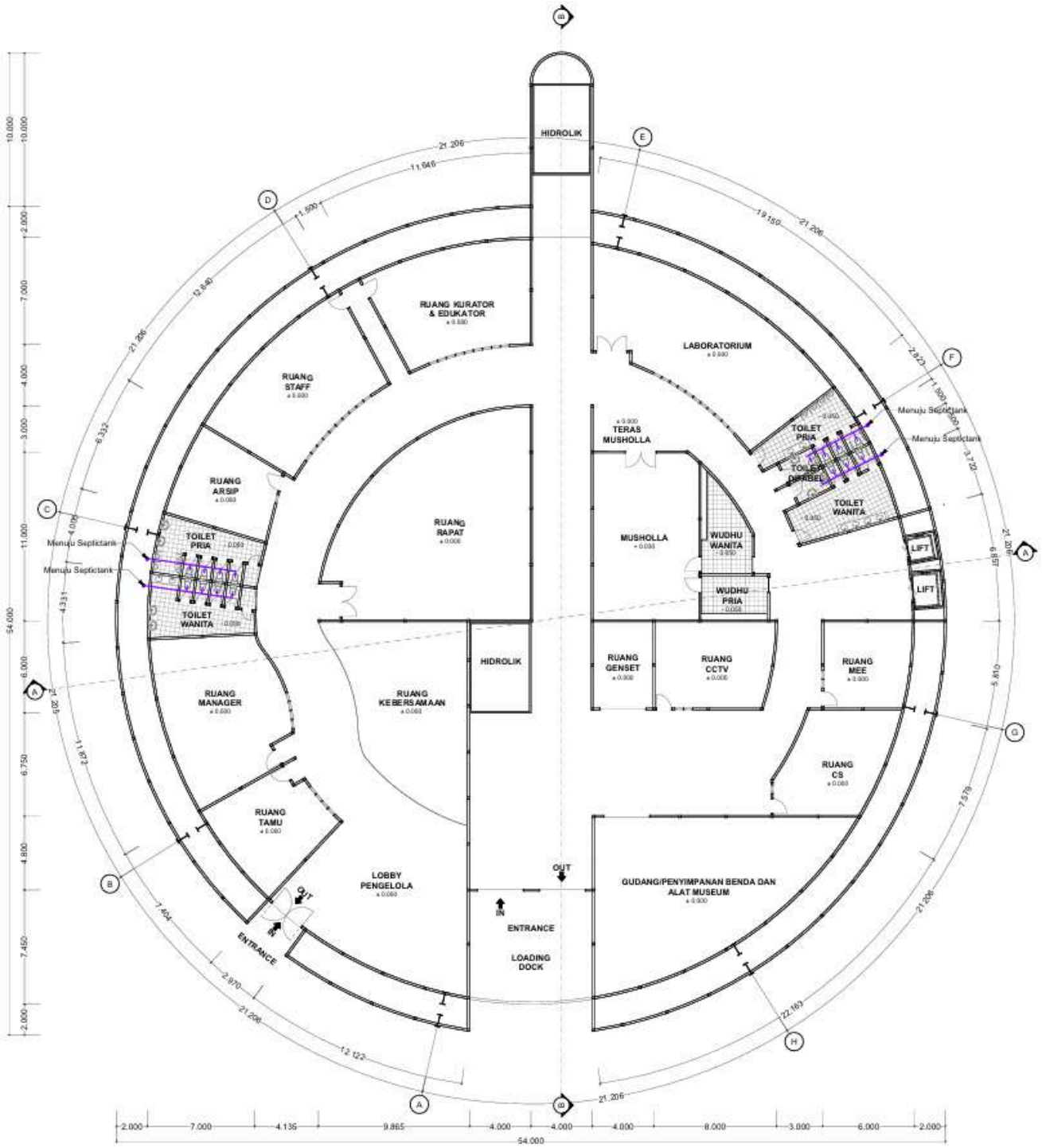
RENCANA AIR BERSIH



Gambar 4.25 Rancangan sistem utilitas

4.9 RANCANGAN SISTEM UTILITAS

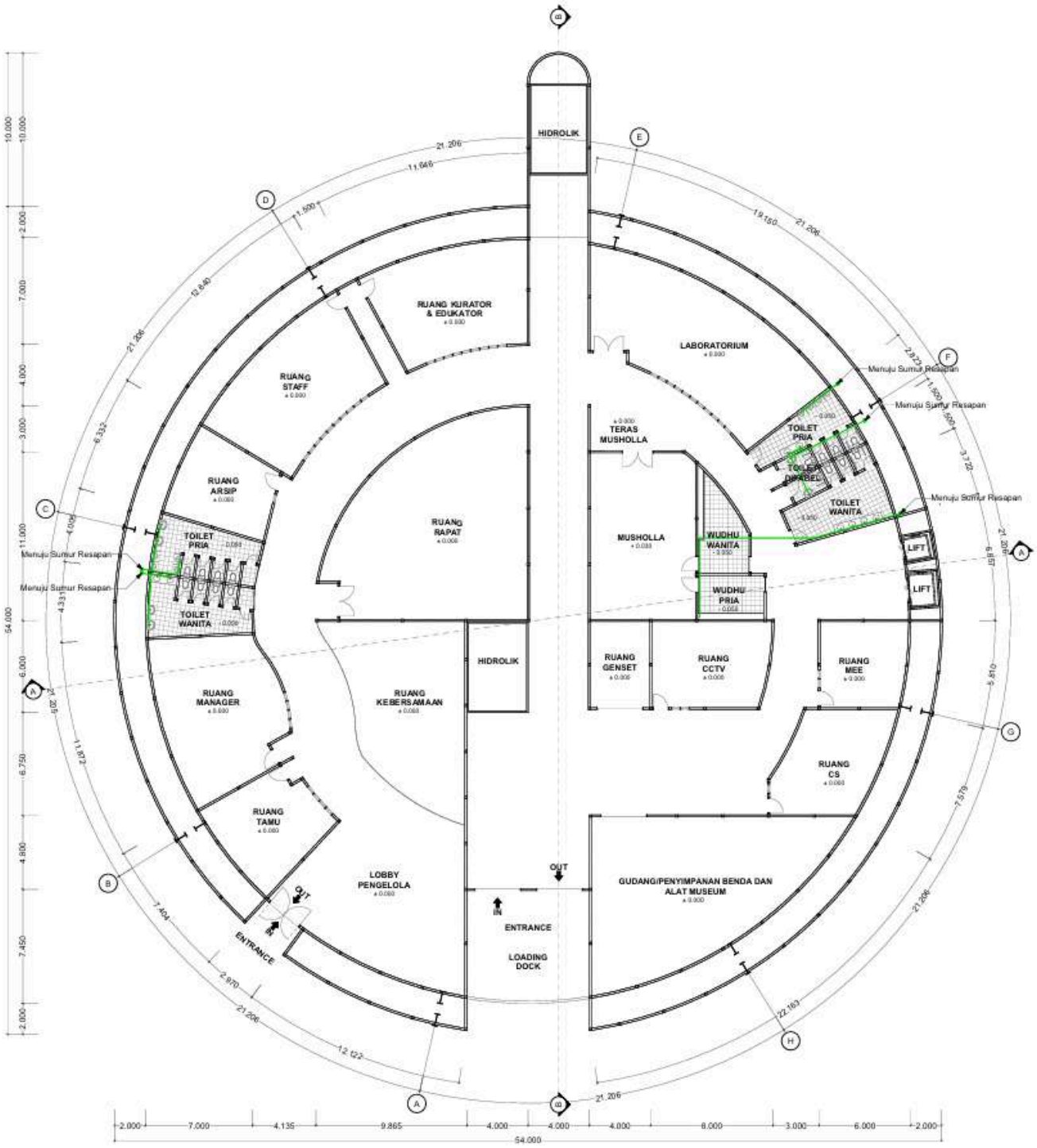
INSTALASI AIR KOTOR LANTAI DASAR



Gambar 4.26 Rancangan sistem utilitas

4.9 RANCANGAN SISTEM UTILITAS

INSTALASI AIR LIMBAH LANTAI DASAR



Gambar 4.27 Rancangan sistem utilitas

4.10 RANCANGAN FASILITAS DIFABEL DAN KESELAMATAN BANGUNAN



Setelah melewati area taman, pengunjung berada di area bangunan museum dan ketika pungunjung selesai berkegiatan dari museum pengunjung yang ingin turun dan berfoto" bisa menggunakan ramp yang sudah difasilitasi untuk digunakan di area tersebut



Setelah berada di jalan menuju museum pengunjung difasilitasi railing yang dapat dimanfaatkan yang berada di tengah jalan bagaikan garis marka sampai penghujung bangunan utama dan sebagai pembatas jalan juga



Ketika pengunjung difabel telah selesai dari area parkir, pengunjung dapat menggunkan ramp untuk naik ke area taman/jalan masuk ke museum



Gambar 4.28 Rancangan fasilitas difabel

4.10 KESELAMATAN BANGUNAN





Turun menggunakan tangga darurat

Gambar 4.29 Rancangan keselamatan bangunan

BAB 5

EVALUASI RANCANGAN



CATATAN PENGUJI DAN EVALUASI

Catatan Juri	Penguji	Tanggapan	Hal
Sirkulasi diperhatikan sejak dari luar bangunan untuk mencapai monumentalitas masa bangunan yang eye catching dan iconic. Sirkulasi interior harus mengalir tidak mbalik dan kelengkapan fasilitas publik.	**Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI., AA., GP**	Monumentalitas yang eye catching dan iconic sangat penting untuk mendukung pencapaian yang baik pada perancangan museum ini maka pada rancangan ini di desain memperhatikan kesan monumental dan eye catching yang tertera di produk tulisan ini	94-96
Mahasiswa perlu mencari solusi untuk penghawaan alami dengan membuat bukaan lebih optimal	**Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D**	Penghawaan alami merupakan salah satu sistem penghawaan pada rancangan museum ini maka perlu diperhatikan dengan baik	105-106, 114-117

CATATAN PENGUJI DAN EVALUASI

Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI., AA., GP

Sirkulasi diperhatikan sejak dari luar bangunan untuk mencapai monumentalitas masa bangunan yang eye catching dan iconic. Sirkulasi interior harus mengalir tidak mbalik dan kelengkapan fasilitas publik.





TERDAPAT BILBOARD DI PEREMPATAN JALAN UTAMA YANG MENGARAHKAN DAN PROMOSI MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN





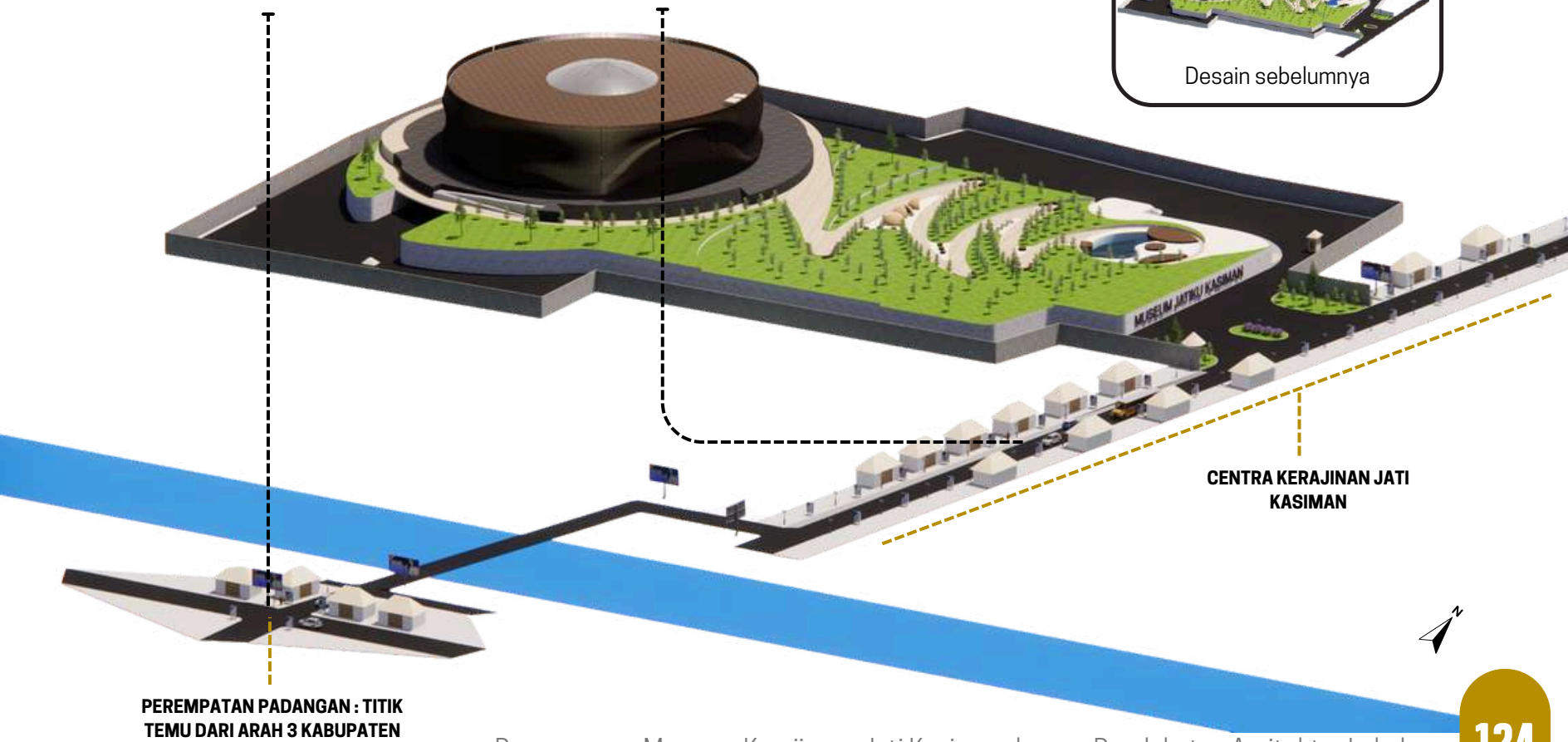
TERDAPAT BILBOARD DI TIAP PINGGIRAN JALAN KAWASAN YANG MENGARAH KE TITIK AKHIR MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN

Kawasan kasiman yang akan digunakan sebagai jalan utama menuju ke museum kerajinan jati di rancang agar memiliki ikatan dengan bangunan museum. Mulai dari titik temu jalan utama 3 kabupaten hingga menunju ke museum di rancang tiap tiap pinggir jalan di beri billboard sebagai media promosi dan penunjuk arah menuju museum sekaligus penanda bahwa adanya eksistensi museum dan kawasan centra kerajinan jati kasiman.

Rancangan ini merupakan upaya memperkuat rancangan museum sebagai eye catching bagi para pengunjung atau masyarakat yang melintasi kawasan ini



Desain sebelumnya



CENTRA KERAJINAN JATI KASIMAN

PEREMPATAN PADANGAN : TITIK TEMU DARI ARAH 3 KABUPATEN PENGHASIL KAYU JATI

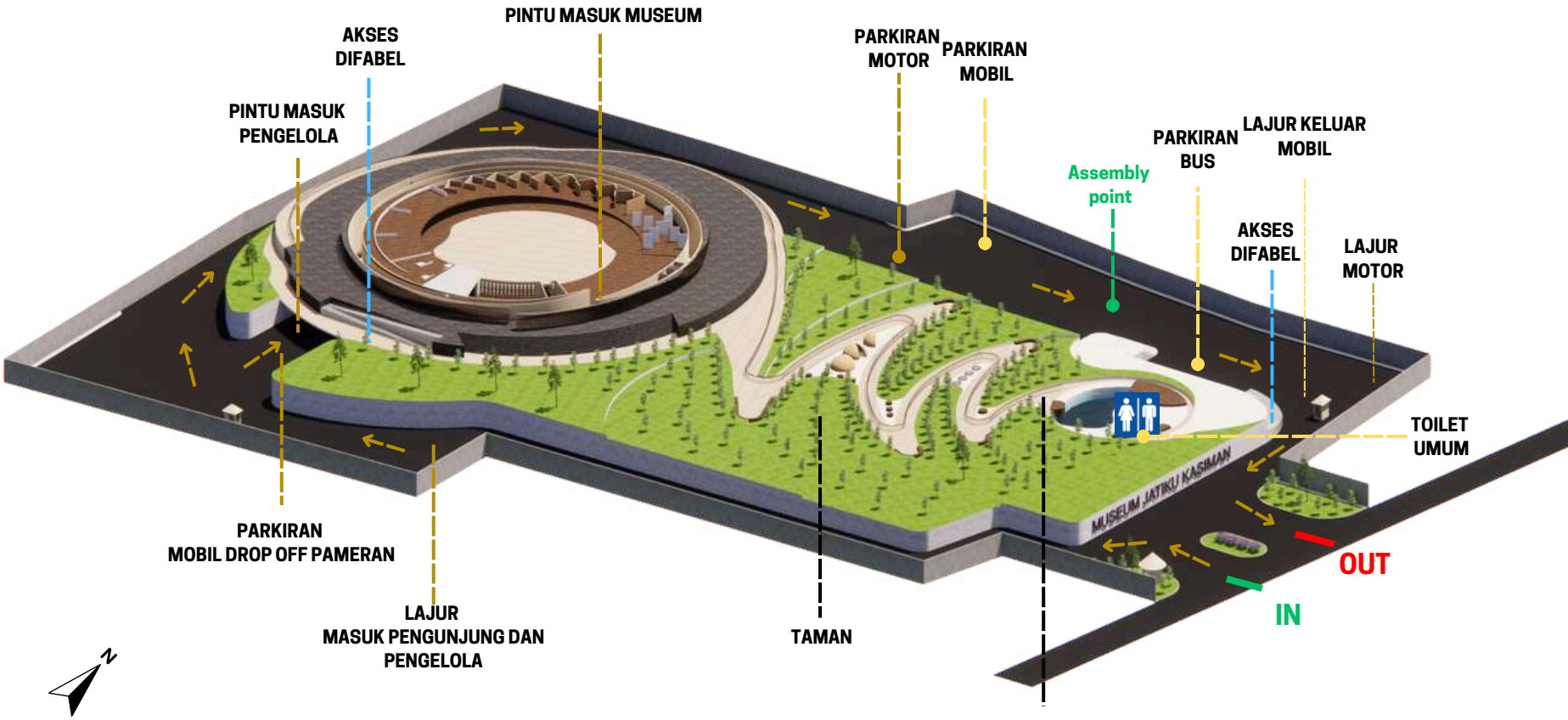
CATATAN PENGUJI DAN EVALUASI

Ir. Ar. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI., AA., GP

Siteplan pada museum memiliki zonning yang membedakan zona pengunjung dan pengelola, fasilitas untuk difabel juga diperhatikan dan assembly point untuk berkumpul pengunjung



Desain sebelumnya



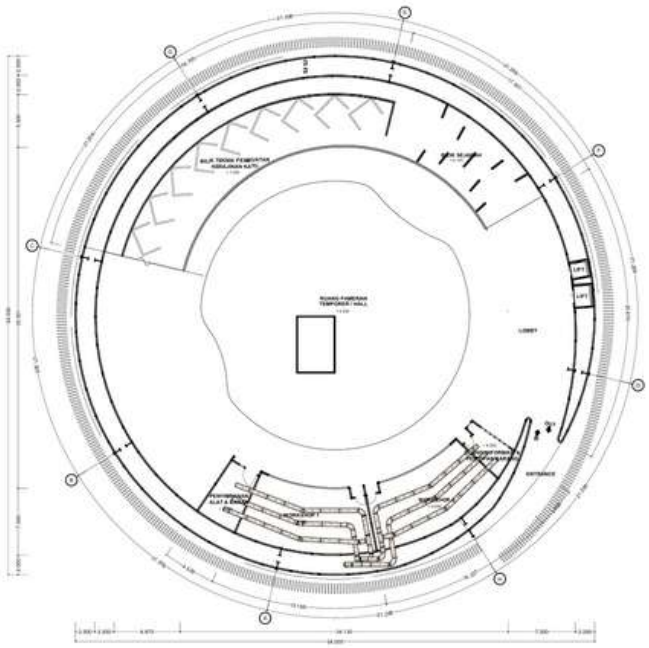
SIRKULASI JALAN MASUK



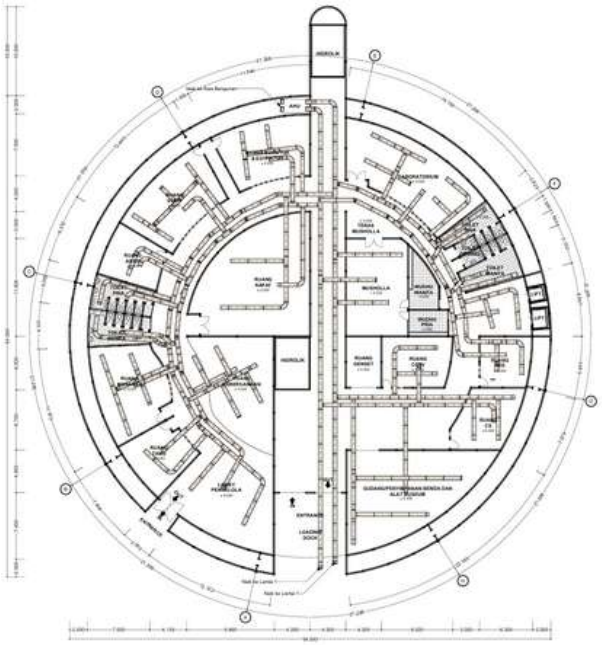
CATATAN PENGUJI DAN EVALUASI

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

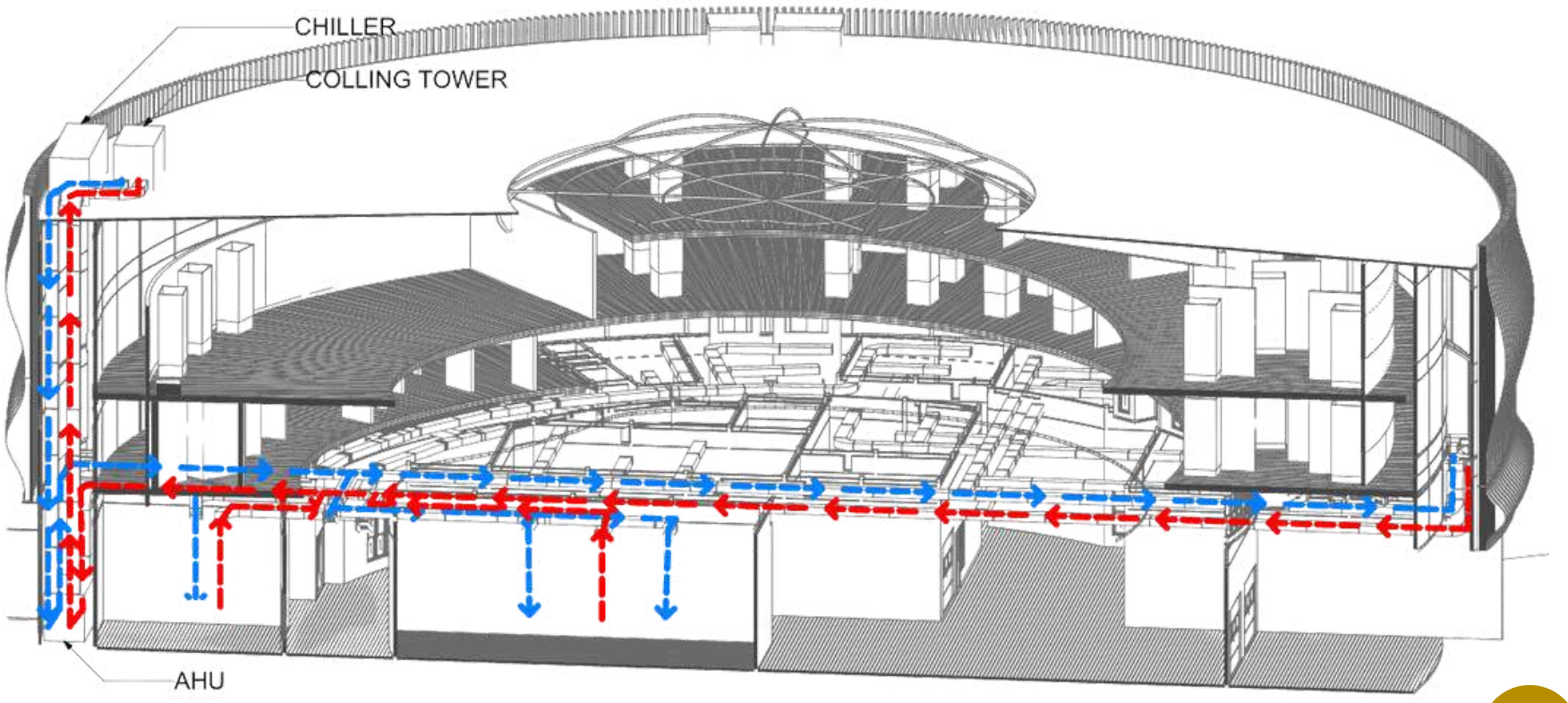
Mahasiswa perlu mencari solusi untuk penghawaan alami dengan membuat bukaan lebih optimal



Lantai 1

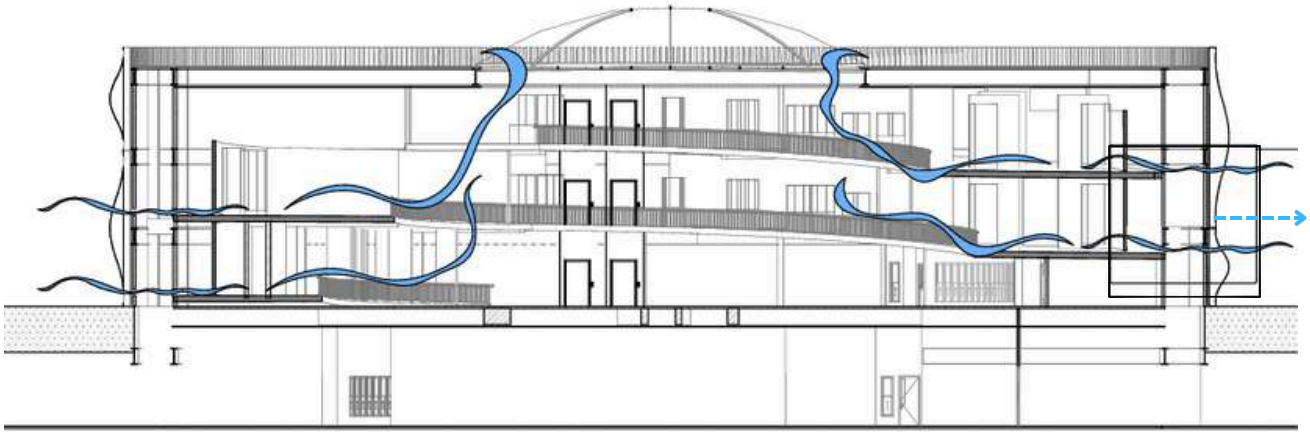


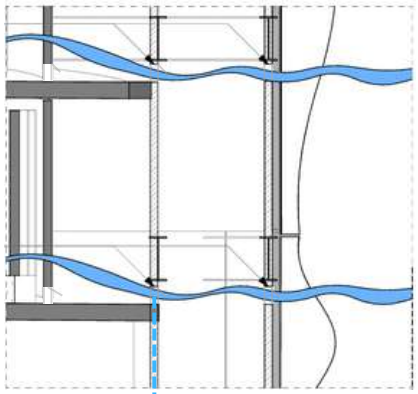
Lantai dasar



CATATAN PENGUJI DAN EVALUASI

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

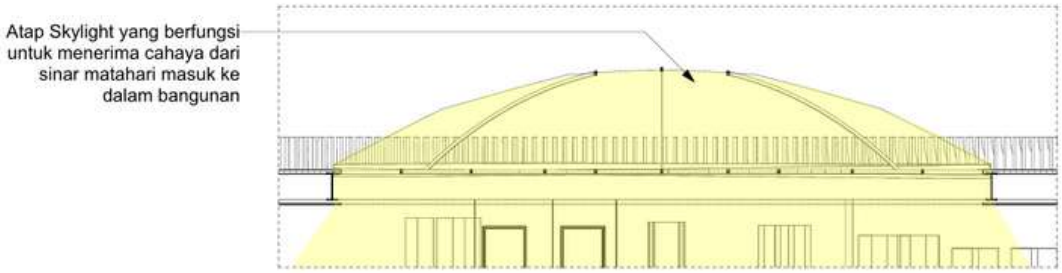


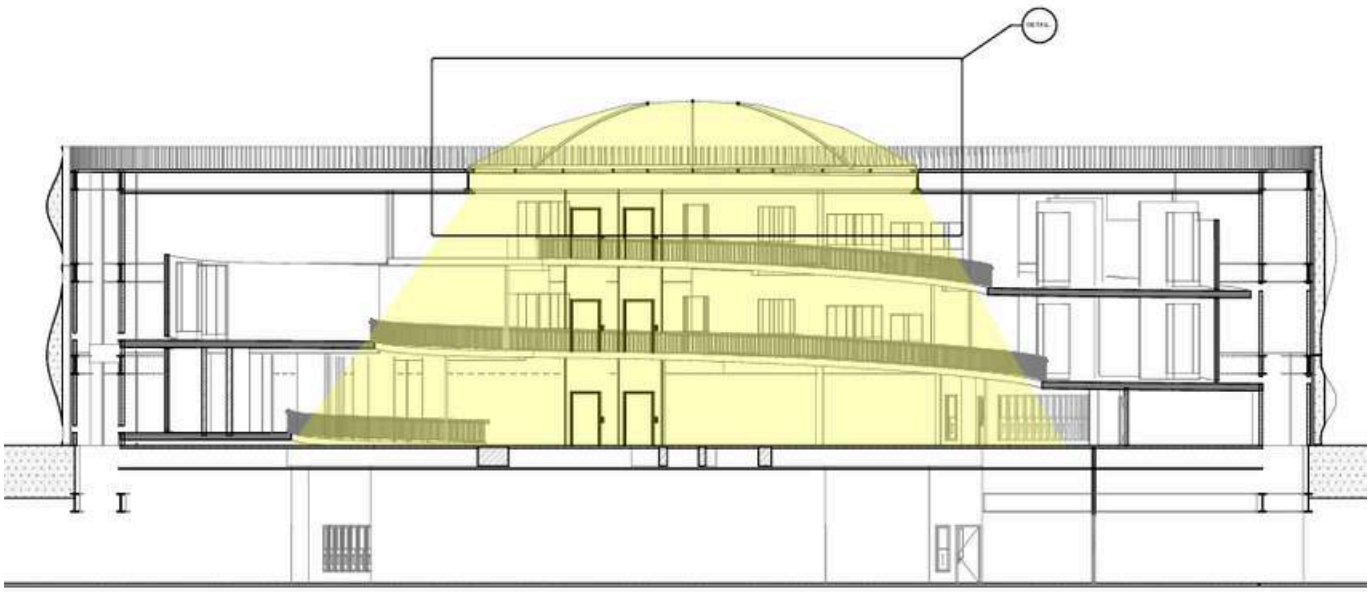


adanya ventilasi kecil untuk menerapkan cross ventilation dan solar chimny yang memanfaatkan panas untuk menarik udara ke atas



Jendela Casement





BAB 6

DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN



DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. C. (2019). Museum Sejarah Arsitektur “Kota Lama” Semarang. Universitas Islam Indonesia. https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/19142/94340073%20Andy%20Cahya%20Adi-2.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Alghivari. (2024, January 31). Pusat Kerajinan Kayu Jati di Kecamatan Kasiman: Warga Bagi Peran Mulai Produksi Hingga Pemasaran. Radar Bojonegoro. Diakses dari https://radarbojonegoro.jawapos.com/daerah/714058229/pusat-kerajinan-kayu-jati-di-kecamatan-kasiman-warga-bagi-peran-mulai-produksi-hingga-pemasaran
- Anton. (2024, Maret 30). Kerajinan tangan unik Bojonegoro, warisan budaya yang menawan. Jonegoroan. Diakses pada 27 Januari 2025, dari https://jonegoroan.com/kerajinan-tangan-khas-bojonegoro-yang-unik/
- ArchDaily. (2024). AD classics: Solomon R. Guggenheim Museum | Frank Lloyd Wright. ArchDaily. https://www.archdaily.com/60392/ad-classics-solomon-r-guggenheim-museum-frank-lloyd-wright
- ArchDaily. (2024). Yohoo Museum | Aedas. ArchDaily. https://www.archdaily.com/1024957/yohoo-museum-aedas?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Astanti, V. (2015, November 7). Mbah Balok akhirnya tiba di alun-alun. BeritaBojonegoro. https://beritabojonegoro.com/read/1818-mbah-balok-akhirnya-tiba-di-alun-alun.html
- Blokbojonegoro. (2019, April 21). Kembang Kempis: Pengrajin kayu Sukorejo. Blokbojonegoro. Diakses dari https://blokbojonegoro.com/2019/04/21/kembang-kempis-pengrajin-kayu-sukorejo/
- Crossfire Netcafe. (2016, October 25). DIY CNC plans and build instructions. Crossfire Netcafe. Diakses dari https://crossfire-net.blogspot.com/2016/10/diy-cnc-plans-and-build-instructions.html
- Detik.com. (2023, March 29). PJ Bupati harap kerajinan khas Bojonegoro makin dikenal lewat INACRAFT. Detik Jatim. https://www.detik.com/jatim/bisnis/d-7218769/pj-bupati-harap-kerajinan-khas-bojonegoro-makin-dikenal-lewat-inacraft
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro. (n2024). Persentase Kunjungan Wisatawan di Bojonegoro Per Bulan. Diakses dari https://data.bojonegorokab.go.id/dinas-kebudayaan-dan-pariwisata.html@detail=data-persentase
- Disperpusip Jatim. (2018, December 6). Kerajinan kayu jati Bojonegoro: Produk asli berlabel daerah lain. Jawatimuran. Diakses dari https://jawatimuran.disperpusip.jatimprov.go.id/2018/12/06/kerajinan-kayu-jati-bojonegoro-produk-asli-berlabel-daerah-lain/

DAFTAR PUSTAKA

- Dimensions.com. (2024). Wood floor - Open web truss. Dimensions. https://www.dimensions.com/element/wood-floor-open-web-truss
- Jawa Pos, Radar Bojonegoro. (2018, September 3). Belum Memiliki Kawasan Industri. Bagian Perekonomian dan Sumber Daya Alam Kabupaten Bojonegoro. Diakses dari https://bagekonomi.bojonegorokab.go.id/berita/baca/79
- Marsh, A. (2016). 2D Sun-Path. Andrew Marsh. https://andrewmarsh.com/apps/releases/sunpath2d.html
- Merdeka.com. (2019, April 21). Kerajinan kayu jati Bojonegoro terkenal di mancanegara. Merdeka. Diakses dari https://www.merdeka.com/gaya/kerajinan-kayu-jati-bojonegoro-terkenal-di-mancanegara.html
- Meteoblue. (2024). Simulated historical climate & weather data for Kasiman, Indonesia. Meteoblue. https://www.meteoblue.com/en/weather/historyclimate/climatemodelled/kasiman_indonesia_1641012
- Nadza. Q. A. (2023, Januari 27). 4 Kesenian Asal Bojonegoro: Mulai Wayang hingga Tari Thengul. Detik Jatim. https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7060234/4-kesenian-asal-bojonegoro-mulai-wayang-hingga-tari-thengul
- Nugroho, D. S. (2021, Juli 17). Komunitas CEC Bojonegoro beri dukungan pelaku UMKM terdampak pandemi. Suara Banyuurip. Diakses dari Nadza. Q. A. (2023, Januari 27). 4 Kesenian Asal Bojonegoro: Mulai Wayang hingga Tari Thengul. Detik Jatim. https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7060234/4-kesenian-asal-bojonegoro-mulai-wayang-hingga-tari-thengul
- Pemerintah Kabupaten Bojonegoro. (2021). Lampiran VI: Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bojonegoro Tahun 2021-2041. Dalam Peraturan Daerah Kabupaten Bojonegoro Nomor 5 Tahun 2021. Diakses dari https://jdih.bojonegorokab.go.id/upload/203/LAMPIRAN_VI_RTRW_000188.pdf
- Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. (2019). Perajin Batu Bata Merah Masih Bertahan di Tengah Gempuran Bata Ringan. Diakses dari [https://jatengprov.go.id/beritadaerah/perajin-batu-bata-merah-masih
- Pickard, Q. (2002). The architects' handbook. Malden, MA: Blackwell Science, Inc.
- Purwanto. Y. (2022, April 7). Jati Bojonegoro masih menjadi primadona mancanegara. Diakses dari https://radarbojonegoro.jawapos.com/pembaca/711317835/jati-bojonegororo-masih-menjadi-primadona-mancanegara
- Purwanto, M. Y. (2023, Juli 12). Jumlah UMKM di Bojonegoro tren naik, dampak pandemi karyawan di PHK beralih wirausaha. Radar Bojonegoro. Diakses dari Purwanto. Y. (2022, April 7). Jati Bojonegoro masih menjadi primadona mancanegara. Diakses dari https://radarbojonegoro.jawapos.com/pembaca/711317835/jati-bojonegororo-masih-menjadi-primadona-mancanegara

DAFTAR PUSTAKA

- Radar Bojonegoro. (2021, November 17). Menanti Bojonegoro Wood Fair. Radar Bojonegoro. Diakses dari https://radarbojonegoro.jawapos.com/bojonegoro/711318183/menanti-bojonegoro-wood-fair
- Radar Bojonegoro. Wilayah Selatan Bojonegoro Dirancang Kawasan Industri. Diakses dari https://radarbojonegoro.jawapos.com/nasional/711311201/wilayah-selatan-bojonegoro-dirancang-kawasan-industri
- Rofiq. (2025, January 27). Wisata Kayangan Api Bojonegoro Diserbu Wisatawan Saat Libur Sekolah. Detik. Diakses dari https://www.detik.com/jatim/wisata/d-7409911/wisata-kayangan-api-bojonegoro-diserbu-wisatawan-saat-libur-sekolah
- Sipusda Bojonegoro. (2024). Peta tematik hidrogeologi. Sipusda Bojonegoro. https://sipusda.bojonegorokab.go.id/tematik/hidrogeologi
- Sudarmojo, S. A. (2015, November 8). Cagar budaya Bojonegoro: Dinamai Mbah Balok, kayu jati tua jadi monumen. Espos.id. https://regional.espos.id/cagar-budaya-bojonegoro-dinamai-mbah-balok-kayu-jati-tua-jadi-monumen-659439
- Weather Spark. (2024). Cuaca rata-rata pada bulan di Bojonegoro, Indonesia sepanjang tahun. Weather Spark. Diakses dari https://id.weatherspark.com/y/122636/Cuaca-Rata-rata-pada-bulan-in-Bojonegoro-Indonesia-Sepanjang-Tahun
- Witra. (2019, Juni 11). Kunjungan wisatawan di Kayangan Api Bojonegoro naik 100 persen. RRI. Diakses dari https://www.rri.co.id/arus-balik-mudik/638416/kunjungan-wisatawan-di-kayangan-api-bojonegoro-naik-100-persen

CEK PLAGIASI

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2575967838/Perpus./10/Dir.Perpus/I/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Habibullah Ulul Albab
Nomor Mahasiswa	: 20512247
Pembimbing	: Handoyotomo, Ir., MSA.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Museum kerajinan Jati KASIMAN dengan pendekatan arsitektur lokal

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **3 (Tiga) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

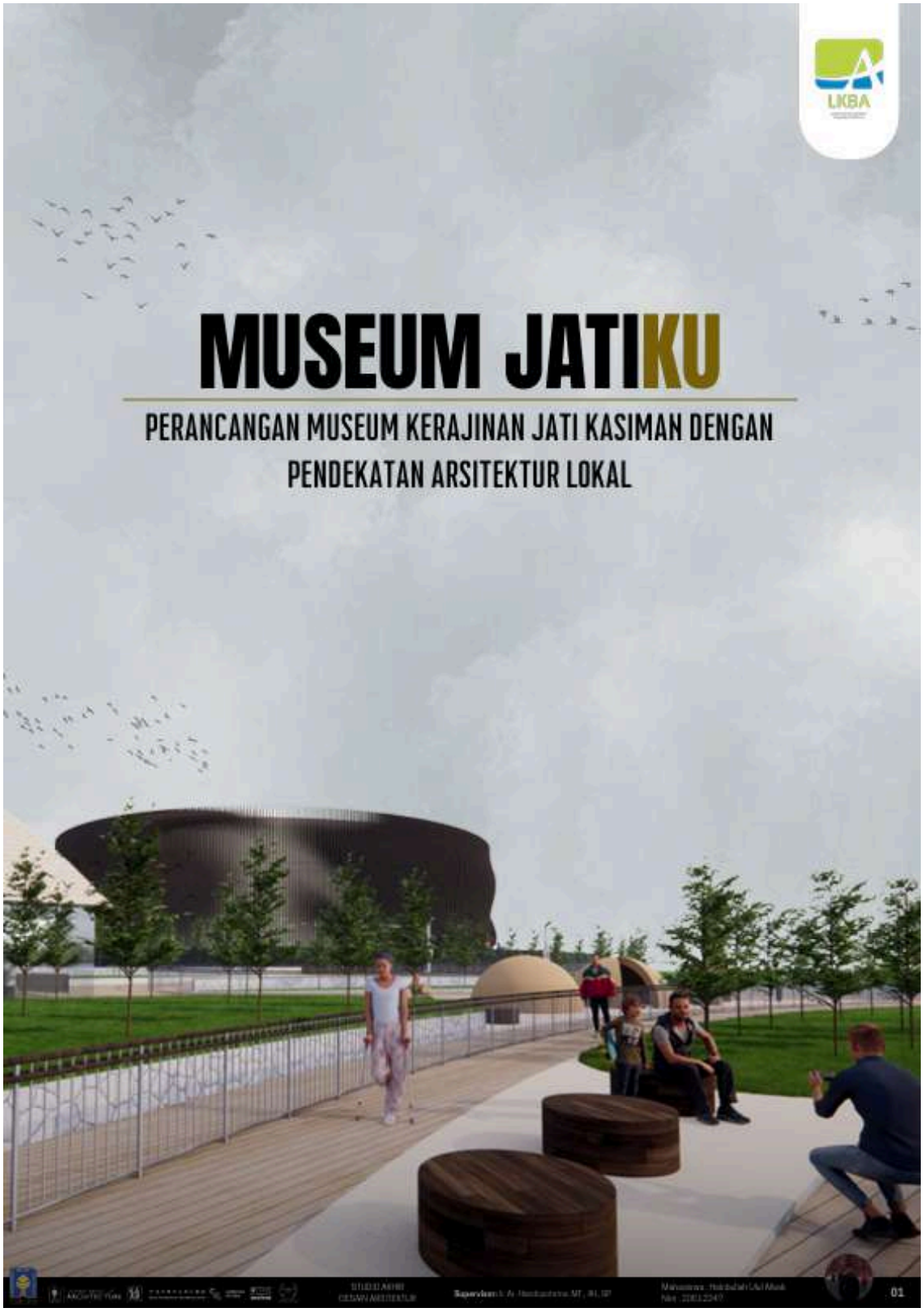
Yogyakarta, 1/31/2025
Direktur

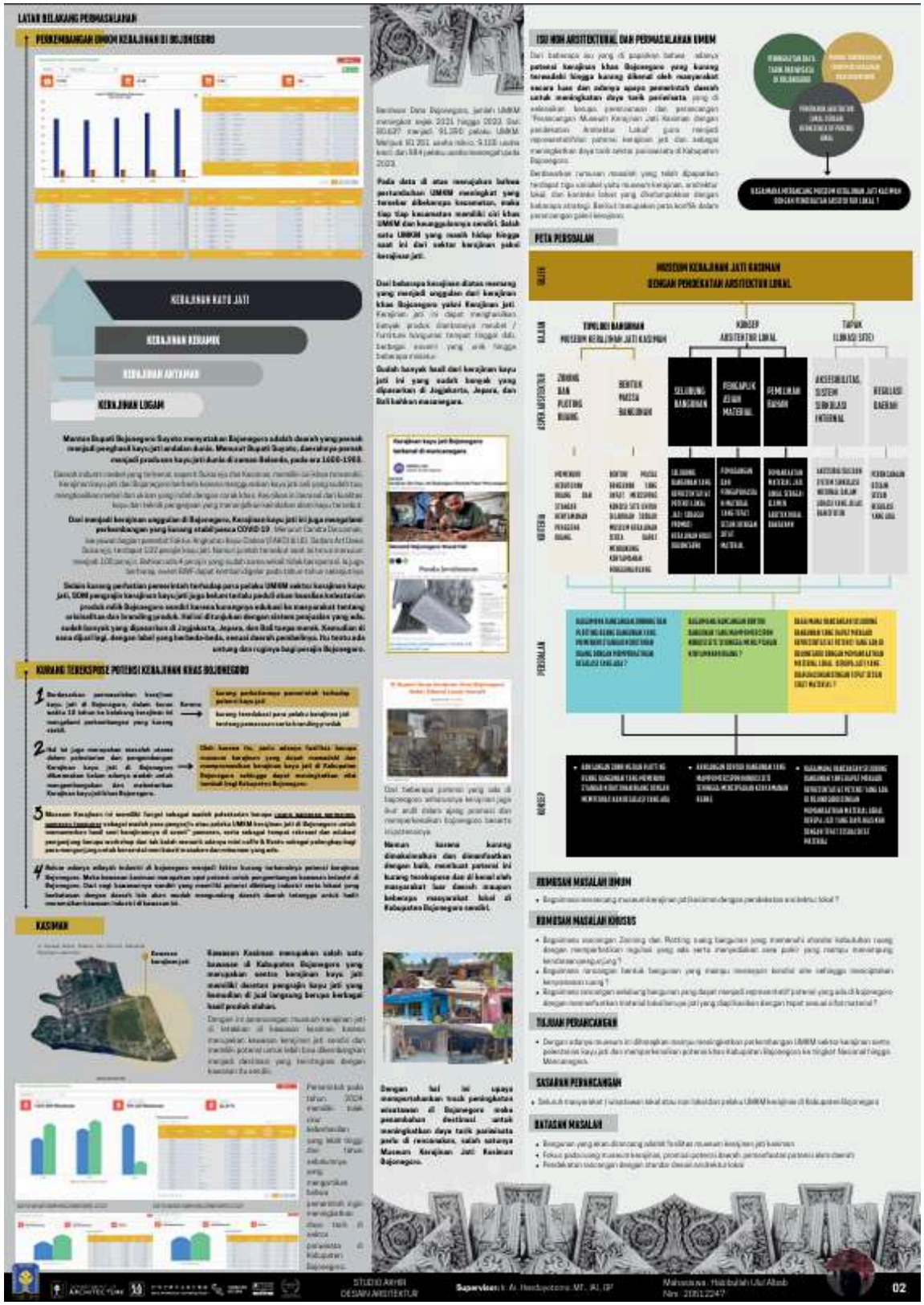
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

Cek Plagiasi
https://drive.google.com/file/d/1RpBBbtn8oxxjbXMGJX_svNrI_G_myO9f/view?usp=sharing

APREB


LKBA
MUSEUM JATIKU
PERANCANGAN MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKAL
01


LATAR BELAKANG PERMASALAHAN
PERKEMBANGAN UMKM KERAJINAN DI BOJONEGORO
KERAJINAN KAYU JATI
KERAJINAN KERAMIK
KERAJINAN ANYAMAN
KERAJINAN LOGAM
KURANG TEREKSPOSE POTENSI KERAJINAN KHAS BOJONEGORO
KASIMAN
ISU NON ARSITEKTURAL DAN PERMASALAHAN UMKM
PETA PERSOALAN
MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKAL
PERMASALAHAN UMKM
PERMASALAHAN KHUSUS
TUJUAN PERANCANGAN
SASARAN PERANCANGAN
BATASAN MASALAH
STUDIO AKHIR
DESAIN ARSITEKTUR
Supervisor: Ir. Ari Handayanto, MT., IAI, DP
Mahasiswa : Nabilatul Ulul Albab
Nim: 20512247
02

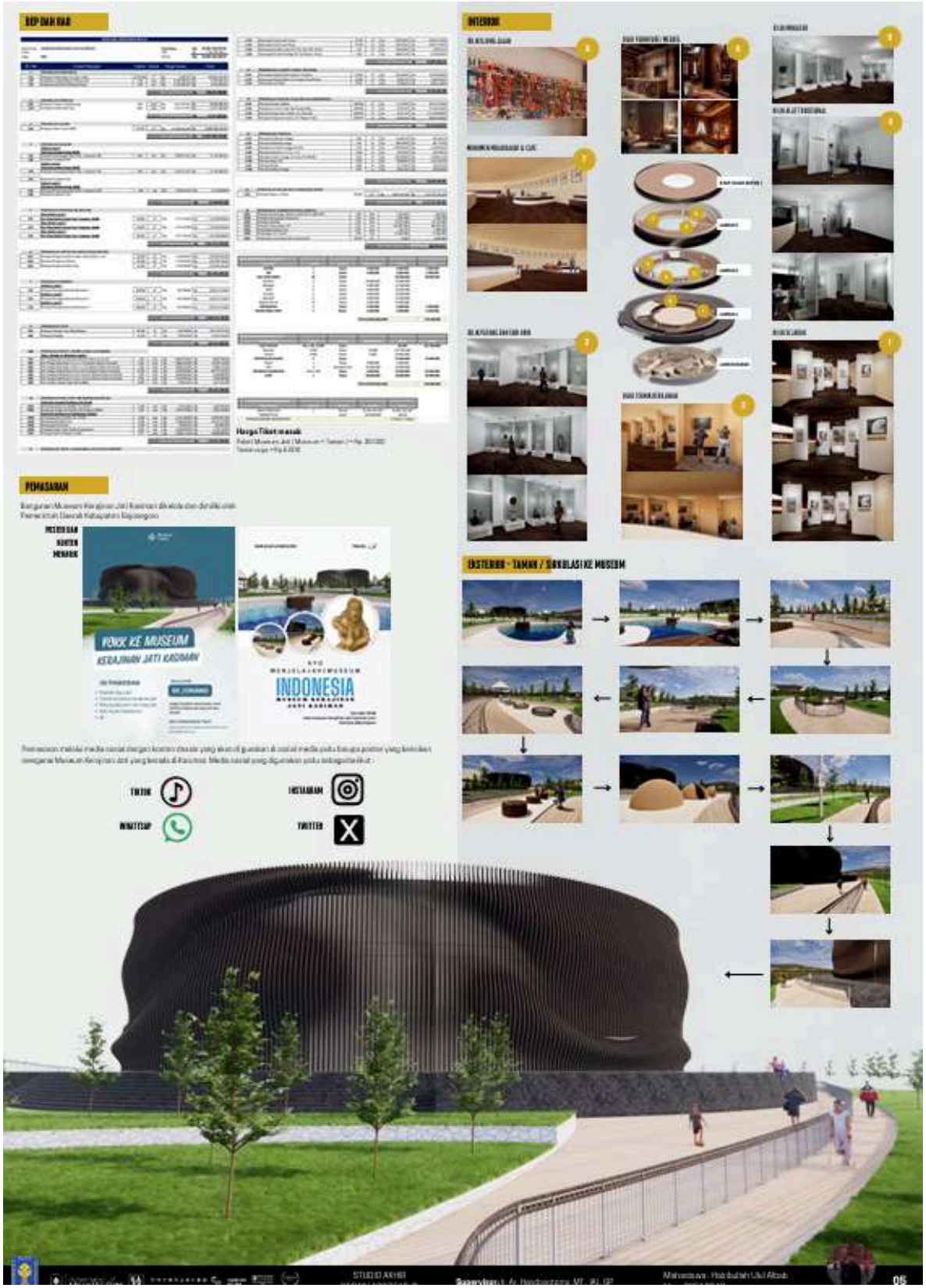
APREB


LOKASI PERENCANAAN
Kabupaten Ngawi
Kabupaten Blora
Kabupaten Bojonegoro
Lahan tanah keras
Lahan tanah lunak
Lahan tanah keras
Lahan tanah lunak
Kawasan cagar budaya
PROSESOR
STUDIO AKHIR
DESAIN ARSITEKTUR
Supervisor: Ir. Ki. Hendrotomo, MT., IAI, ISP
03

APREB


SITUASI
SITEPLAN
DENAH
POTONGAN
DESAIN STRUKTUR
TAMPAK BANGUNAN
DESAIN INFRASTRUKTUR
MUSEUM BATIKU KABUMEN
TAMPAK TIMUR
TAMPAK BARAT
TAMPAK SELATAN
TAMPAK UTARA
STUDIO AKHIR
DESAIN ARSITEKTUR
04

APREB


DED DAN RAB
INTERIOR
PEMASARAN
INDONESIA
EKSTERIOR - TAMAN / SIRKULASI KE MUSEUM

GAMBAR DESAIN













LAMPIRAN

FOTO MODEL MAKET













PERANCANGAN MUSEUM KERAJINAN JATI KASIMAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR LOKAL

LKBA
LABORATORIUM KOMUNIKASI DAN BISNIS ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA
AKREDITASI UNGGUL
KAAB
한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
CANBERRA ACCORD
QS STARS RATED FOR EXCELLENCE 2016