

**PERANCANGAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK DI KABUPATEN  
MOJOKERTO DENGAN PENDEKATAN HISTORICISM**

**TUGAS AKHIR**

**OLEH :**

**VICKY ANNISA NUQIA MILLATIN**

**NIM. 15660106**



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

**PERANCANGAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK DI KABUPATEN  
MOJOKERTO DENGAN PENDEKATAN HISTORICISM**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Kepada:**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)**

**Oleh:**

**VICKY ANNISA NUQIA MILLATIN**

**NIM. 15660106**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan tugas akhir ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh:

VICKY ANNISA NUQIA MILLATIN

NIM : 15660106

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK DI  
KABUPATEN MOJOKERTO DENGAN PENDEKATAN HISTORICISM

Tanggal Ujian : Jumat, 19 November 2021

Disetujui oleh :

1. Pudji P. Wismantara, MT  
NIP. 19731209 200801 1 007 ( )
2. Aldrin Yusuf Firmansyah, MT  
NIP. 19770818 200501 1 001 ( )
3. Aisyah Nur Handryant, M.Sc  
NIP. 19871124 201903 2 016 ( )
4. A. Gat Gautama, MT  
NIP. 19760418 200801 1 009 ( )

Mengetahui :

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Nunik Junara, MT

## PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Vicky Annisa Nuqia Millatin

NIM Mahasiswa : 15660106

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

### PERANCANGAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK DI KABUPATEN MOJOKERTO DENGAN PENDEKATAN HISTORICISM

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 22 Desember 2021

yang membuat pernyataan;



VICKY ANNISA NUQIA MILLATIN

15660106

## LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Pudji P. Wismantara, MT  
NIP. 19731209 200801 1 007 ( )
2. Aldrin Yusuf Firmansyah, MT  
NIP. 19770818 200501 1 001 ( )
3. Aisyah Nur Handryant, M.Sc  
NIP. 19871124 201903 2 016 ( )
4. A. Gat Gautama, MT  
NIP. 19760418 200801 1 009 ( )

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama Mahasiswa : Vicky Annisa Nuqia Millatin

NIM Mahasiswa : 15660106

Judul Tugas Akhir : Perancangan Majapahit Folklore Park Di Kabupaten  
Mojokerto Dengan Pendekatan Historicism

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi siding tugas akhir dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2021. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pengantar penelitian ini sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna ahklak di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar tugas akhir ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motifasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Nunik Junara, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pembimbing penulis terima kasih atas segala pengarahan dan kebijakan yang diberikan .
4. Aisyah Nur Handryant, M.Sc selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan seminar hasil.
5. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak dan ibu penulis , selaku kedua orang tua penulis yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari tentunya laporan pengantar penelitian ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap, semoga laporan pengantar penelitian ini bisa bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 22 Desember 2021

Vicky Annisa Nuqia Millatin

## PERANCANGAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK DI KABUPATEN MOJOKERTO DENGAN PENDEKATAN HISTORICISM

Nama Mahasiswa : Vicky Annisa Nuqia Millatin  
NIM Mahasiswa : 15660106  
Pembimbing 1 : Aisyah Nur Handryant, M.Sc  
Pembimbing 2 : A. Gat Gautama, MT

### ABSTRAK

Letak Mojokerto sangat subur di bagian selatan daerah Kawasan wisata alam kecamatan Pacet. Hal tersebut berpeluang untuk memunculkan identitas kabupaten Mojokerto sebagai daerah wisata. Selain wisata alam, kabupaten ini juga memiliki wisata budaya. Kabupaten Mojokerto diyakini sebagai bekas ibukota kerajaan Majapahit. Terdapat peninggalan kerajaan berupa candi dan artefak sekitar tahun 13-14M. Potensi wisata tersebut akan sia-sia jika tidak diolah dengan baik. Akhirnya muncul ide perancangan tentang mengolah budaya Majapahit dalam sebuah wisata alam yang menyenangkan.

Perancangan Majapahit Folklore Park berlokasi di Sendi-Pacet mengacu pada pertimbangan pendekatan *historicism*. Majapahit Foklore Park menggunakan pendekatan ini agar mampu menggambarkan sejarah Majapahit dengan benar. Perancangan disusun secara *investigative* sejarah dengan menghubungkan masa lalu dan masa ini. Konsep sederhana dari perancangan ini adalah bagaimana orang dapat merasakan suasana kehidupan masa lampau dan sejarah yang dibangun melalui alur sirkulasi, fasad bangunan, ornamentasi dan beberapa wahana rekreasi lain.

Kata kunci : wisata alam, sejarah - budaya, Majapahit, theme park, *historicism*

## **DESIGN OF MAJAPAHIT FOLKLORE PARK IN MOJOKERTO REGENCY WITH HISTORICISM APPROACH**

Name : Vicky Annisa Nuqia Millatin  
Student Identifty Number : 15660106  
Supervisor : Aisyah Nur Handryant, M.Sc  
Co-Supervisor : A. Gat Gautama, MT

### **ABSTRACT**

Mojokerto is a fertile land in the south. This southern's is the part of nature tourism in Pacet sub-district. This can become some opportunity to bring up the identity of the Mojokerto as a tourism industry. Besides nature tourism, this district also has historical-cultural tourism potential. Mojokerto Regency is believed to be the former capital of the Majapahit kingdom. There are royal relics in the form of temples and artifacts around 13-14 AD. this potential should be a good choice to develop an tourism interest. Finally a this idea emerged to cultivating Majapahit's historical and culture become designed theme park.

The design of Majapahit Folklore Park, located in Sendi-Pacet, refers to the consideration of the historicism approach. Majapahit Foloklore Park approach to be able to properly portray the history of Majapahit. The design is arranged in an investigative history by connecting the past and present. The simple concept of this design is show how people can feel the atmosphere of past time and history that was built through the flow of circulation, building facades, ornamentation and several other recreational vehicles.

Keyword : nature tourism, history-culture, Majapahit, theme park, historicism.

## تصميم منتزه ماجاباهيت فولكلور بار

### في موجوكرتو بنهج تاريخي

أسم الطالب : فيكي انيسه نوكيه ميلاتين

رقم الطالب : 15660106

مرشد واحد: ايسياه نور هاندرينانت

إرشاد اثنين: اهماد غات غاوتامه

### نبذة مختصرة

موقع موجوكرتو خصب للغاية في الجزء الجنوبي من المنطقة السياحية الطبيعية في منطقة باست الفرعية. هذا لديه الفرصة لرفع هوية موجوكرتو كمطقة سياحية. بالإضافة إلى السياحة الطبيعية ، يوجد في هذه المنطقة أيضًا سياحة ثقافية. يُعتقد أن موجوكرتو هي العاصمة السابقة لمملكة ماجاباهيت. توجد آثار ملكية على شكل معابد وتحف حوالي عام 13-14م. هذه الإمكانات السياحية ستذهب سدى إذا لم تتم معالجتها بشكل صحيح. أخيرًا ، ظهرت فكرة تصميم حول زراعة ثقافة ماجاباهيت في جولة ممتعة في الطبيعة.

يشير تصميم منتزه ماجاباهيت فولكلور بارك الواقع في باست إلى مراعاة النهج التاريخي. يستخدم منتزه ماجاباهيت فولكلور بارك هذا النهج من أجل التمكن من وصف تاريخ ماجاباهيت بشكل صحيح. تم إعداد التصميم بطريقة استقصائية تاريخية من خلال ربط الماضي بالحاضر. المفهوم البسيط لهذا التصميم هو كيف يمكن للناس أن يشعروا بجو الحياة والتاريخ الماضي الذي تم بناؤه من خلال مسارات الدوران وواجهات المباني والزخرفة والعديد من المركبات الترفيهية الأخرى.

**الكلمات الدالة:** سياحة ماجاباهيت، مدينة الطبيعة، التاريخ - الثقافة،

الملاهي، التاريخية

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek .....	1
1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Pendekatan.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Batasan Rancangan .....	4
1.6 Keunikan Desain.....	5
BAB II STUDI PUSTAKA .....	7
2.1 Tinjauan Objek Rancangan.....	7
2.1.1 Definisi Objek .....	7
2.1.2 Teori yang relevan dengan objek.....	8
2.1.3 Teori Theme Park .....	17
2.1.4 Teori yang Relevan dengan Objek.....	21
2.1.5 Tinjauan Pengguna Objek .....	30
2.1.6 Studi Preseden Berdasarkan Objek.....	32
2.1.7 Kesimpulan Standar Arsitektur dari Preseden dan Studi Literatur .....	36
2.2 Tinjauan Pendekatan .....	37
2.2.1 Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan .....	37
2.2.2 Prinsip Aplikasi Pendekatan .....	46
2.3 Aplikasi Nilai Islami Pada Rancangan .....	62
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami.....	62
2.3.2 Aplikasi Nilai Islami Pada Perancangan .....	63
BAB 3 METODE PERANCANGAN .....	65
3.1 Tahap Programing.....	65
3.1.1 Ide/ Gagasan Perancangan .....	65
3.1.2 Tujuan Perancangan.....	65

3.13	Metode Perancangan .....	65
3.14	Identifikasi Masalah .....	65
3.2	Tahap Pra Rancang .....	66
3.2.1	Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	66
3.2.2	Teknik Analisis Perancangan .....	68
3.2.3	Teknik Sintesis .....	69
3.2.4	Perumusan Konsep Dasar .....	69
3.3	Skema Tahapan Perancangan .....	70
<b>BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>71</b>
4.1	Analisis kawasan.....	71
4.1.1	Lingkungan sekitar.....	72
4.1.2	Topografi .....	73
4.1.3	View.....	74
4.1.4	Infrastruktur .....	75
4.2	Analisis Fungsi .....	75
4.2.1	Fungsi Primer.....	75
4.2.2	Fungsi Sekunder .....	76
4.2.3	Fungsi Penunjang .....	76
4.3	Analisis Aktivitas.....	77
4.4	Analisis Pengguna.....	80
4.4.1	Pengunjung.....	80
4.4.2	Pengelola .....	80
4.5	Analisis Ruang.....	83
4.5.1	Kualitatif ruang.....	83
4.5.2	Besaran Ruang.....	85
4.5.3	Diagram Keterkaitan Ruang.....	87
4.5.4	Bubble Plan.....	89
4.5.5	Blok Plan .....	91
4.6	Analisis Tapak Makro .....	92
4.6.1	Lokasi tapak.....	92
4.6.2	Dimensi tapak.....	93
4.6.3	Zonasi Tapak.....	94
4.6.4	Tata Masa Tapak .....	95
4.6.5	Batas Tapak .....	96

4.6.6	Matahari.....	97
4.6.7	Angin .....	99
4.6.8	Hujan.....	100
4.6.9	Kebisingan.....	100
4.7	Analisis Tapak Mikro .....	101
4.7.1	Sirkulasi .....	102
4.7.2	Utilitas.....	103
4.7.3	Struktur .....	104
4.8	Analisis Bentuk.....	104
BAB 5 KONSEP PERANCANGAN.....		105
5.1	Konsep Dasar .....	105
5.2	Konsep Tapak.....	107
5.3	Konsep ruang .....	108
5.4	Konsep Bentuk.....	110
5.5	Konsep Struktur .....	111
5.6	Konsep Utilitas .....	112
BAB 6 PENJELASAN HASIL RANCANGAN .....		113
6.1	Konsep Perancangan.....	113
6.1.1	Penerapan Konsep Pada Desain Tapak.....	115
6.1.2	Penerapan Konsep Pada Desain Bangunan .....	122
6.2	Hasil Perancangan.....	126
6.2.1	Gambar Arsitektural.....	126
6.2.2	Gambar Kerja .....	152
BAB 7 PENUTUP .....		165
7.1	Kesimpulan.....	165
7.2	Saran .....	166

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Beberapa Folklor Lisan Majapahit.....	12
Tabel 2. 2 Candi Trowulan .....	14
Tabel 2. 3 Standart Kebutuhan Panggung Pertunjukan .....	24
Tabel 2. 4 Kebutuhan Umum Panggung Pertunjukan Tradisional.....	26
Tabel 2. 5 Aksesibilitas Jatim Park 3 .....	34
Tabel 2. 6 Kesimpulan .....	36
Tabel 2. 7 Arsitektur Yunani .....	38
Tabel 2. 8 Arsitektur Romawi .....	40
Tabel 2. 9 Kajian Bentuk Villa Getty .....	43
Tabel 2. 10 Kesimpulan Teori Majapahit.....	56
Tabel 2. 11 Proses Aplikasi Pendekatan Historicism .....	59
Tabel 3. 1 Studi Literatur .....	67
Tabel 3. 2 Studi Banding .....	68
Tabel 4. 1 Analisis Aktivitas .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Pembagian Folklore Menurut Brunvard .....	9
Gambar 2. 2	Sejarah Kerajaan Majapahit .....	9
Gambar 2.3	Folklor Sebagai Lisan Yang Diwadahi Dalam Perancangan .....	13
Gambar 2.4	Seni Kriya .....	16
Gambar 2. 5	Contoh Bahan Lanskap .....	17
Gambar 2. 6	Sirkulasi Linier .....	18
Gambar 2. 7	Pencapaian Memutar .....	18
Gambar 2. 8	Kincir Angin .....	21
Gambar 2. 9	Perahu Koro Koro Dan Kereta Bunga Rampai .....	22
Gambar 2. 10	Kebutuhan Water Park .....	23
Gambar 2. 11	Alat Musik Gamelan .....	25
Gambar 2. 12	Pencahayaan Dalam Galeri .....	26
Gambar 2. 13	Anatomi Gerak Manusia .....	27
Gambar 2. 14	Alur Sirkulasi Dan Penataan Tempat Duduk Pengunjung .....	27
Gambar 2. 15	Dimensi satu Orang Sholat dan Wudlu .....	27
Gambar 2. 16	Tata Letak Ruangan Masjid .....	28
Gambar 2. 17	Standart Perletakan Barang Ruang Jualan .....	28
Gambar 2. 18	Standart Pejalan Kaki .....	29
Gambar 2. 19	Hard Material .....	29
Gambar 2. 20	Soft Material .....	30
Gambar 2. 21	Gambar Bagan Tinjauan Pengguna Objek .....	31
Gambar 2. 22	Plaza Mall Dan Pintu Masuk Dino Park .....	32
Gambar 2. 23	Alur Sirkulasi Jatim Park 3 .....	33
Gambar 2. 24	Perbandingan Masa Terbangun .....	35
Gambar 2. 25	Kajian Bentuk Getty Villa .....	43
Gambar 2. 26	Lorong Getty Villa .....	43
Gambar 2. 27	Runtuhan Villa De Pairi .....	43
Gambar 2. 28	Taman Getty Villa .....	44
Gambar 2. 29	Hunian Di Pompei .....	44
Gambar 2. 30	Air Mancur Getty Villa .....	44
Gambar 2. 31	Salah Satu Bagian Getty Villa .....	44
Gambar 2. 32	Lorong Getty Villa .....	44
Gambar 2. 33	Dinding Museum Pompei .....	44
Gambar 2. 34	Teater Getty Villa .....	45
Gambar 2. 35	Teater Romawi Kuno .....	45
Gambar 2. 36	Tampak Atas Getty Villa .....	45
Gambar 2. 37	Denah Villa De Pairi .....	45
Gambar 2. 38	Lorong Villa Getty .....	45
Gambar 2. 39	Bentuk Romawi Kuno .....	45
Gambar 2. 40	Rekontruksi Ibukota Kerajaan Majapahit Maclain Pont .....	46
Gambar 2. 41	Kesimpulan Rekontruksi Maclain Pont .....	47
Gambar 2. 42	Rekontruksi Ibukota Majapahit Oleh Slamet Muldjana .....	48
Gambar 2. 43	Vastu Phurusa Mandala .....	49
Gambar 2. 44	Jumlah Dan Pusat Mandala .....	49
Gambar 2. 45	Bentuk Denah Candi .....	50
Gambar 2. 46	Bagian-Bagian Candi Klasik Muda .....	51
Gambar 2. 47	Ragam Hias Pada Candi Klasik Muda Yang Digunakan .....	52
Gambar 2. 48	Prototipe Rumah Majapahit di Museum Trowulan .....	54
Gambar 2. 49	Prototipe Rumah Majapahit di Museum Trowulan .....	55

Gambar 3. 1 Skema Tahap Perancangan .....	70
Gambar 4. 1 Pemilihan Lokasi Tapak .....	71
Gambar 4. 2 Lingkungan Sekitar .....	72
Gambar 4. 3 Kondisi Topografi Kawasan .....	73
Gambar 4. 4 View kawasan .....	74
Gambar 4. 5 Tiang Listrik Dan Lampu Jalan Beserta Jalan Setapak.....	75
Gambar 4. 6 Kesimpulan Fungsi Majapahit Folklore Park .....	77
Gambar 4. 7 Analisis Pengguna .....	80
Gambar 4. 8 Analisis Pengelola.....	80
Gambar 4. 9 Diagram Keterkaitan Makro .....	87
Gambar 4. 10 Diagram Keterkaitan Mikro.....	88
Gambar 4. 11 Bubble dan Block Plan Makro .....	89
Gambar 4. 12 Bubble Diagram Mikro .....	90
Gambar 4. 13 Blok Plan Mikro .....	91
Gambar 4. 14 Gambar Lingkungan Sekitar Tapak.....	92
Gambar 4. 15 Peraturan Sempadan Jalan .....	93
Gambar 4. 16 Dimensi beserta Sempadan Jalan .....	93
Gambar 4. 17 Analisis Zonasi .....	94
Gambar 4. 18 Analisis Tata Masa .....	95
Gambar 4. 19 Analisis Batas Tapak .....	96
Gambar 4. 20 Analisis Matahari Pukul 08.00 .....	98
Gambar 4. 21 Analisis Matahari Pukul 12.00 .....	98
Gambar 4. 22 Analisis Matahari Pukul 15.00 .....	99
Gambar 4. 23 Analisis Angin .....	99
Gambar 4. 24 Analisis Hujan.....	100
Gambar 4. 25 Analisis Kebisingan .....	100
Gambar 4. 26 Analisis Lobby.....	101
Gambar 4. 27 Analisis Area 2 .....	101
Gambar 4. 28 Analisis Area 3 Dan 4.....	102
Gambar 4. 29 Sirkulasi Mikro .....	103
Gambar 4. 30 Analisis Utilitas .....	103
Gambar 4. 31 Analisis Struktur .....	104
Gambar 4. 32 Analisis Bentuk .....	104





# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek

Kabupaten Mojokerto mempunyai potensi wisata yang sangat besar. Kabupaten ini terletak berbatasan dengan Kabupaten Lamongan di utara, Kabupaten Gresik; Kabupaten Sidoarjo; dan Kabupaten Pasuruan di timur, Kabupaten Malang dan Kota Batu di selatan, serta Kabupaten Jombang di barat. Kabupaten Mojokerto tidak berbatasan dengan pantai namun sangat subur di bagian selatan. Hal tersebut menyebabkan bagian selatan Mojokerto, yaitu Trawas dan Pacet, dijadikan sebagai pusat wisata alam seperti bumi pekemahan, riverslide, pemandian hingga wisata air terjun.

Selain potensi wisata alam, kabupaten ini memiliki potensi budaya. Kabupaten Mojokerto mempunyai berbagai situs peninggalan purbakala. Sudah bukan rahasia lagi bahwa Mojokerto secara historis dulunya merupakan ibukota dari Kerajaan Majapahit yang sekarang berpusat di Trowulan. Terdapat Candi Brahu, Candi Gentong, Candi Wringin Lawang, Candi Bajang Ratu, Candi Tikus, Situs Kedaton/ Candi Sumur Upas, Siti Hinggil, Kolam Segaran, Alun-alun Umpak Sentonorejo, Situs Pendopo Agung, Makam Troloyo, Makam Putri Cempo, Kubur Panjang dan lain sebagainya yang menjadi saksi bisu kebesaran Kerajaan Majapahit.

Dalam olahan sumber *Kabupaten Mojokerto Dalam Angka 2017, Badan Pusat Statistik Kabupaten Mojokerto*, menyatakan bahwa jumlah wisatawan pada kurun tahun 2013-2015 untuk Museum Trowulan mencapai 116.736, Museum Troloyo 1.159.641 dan Siti Inggil mencapai 35.037 pengunjung. Sedangkan jumlah wisatawan pada wanawisata air panas mencapai 585.086, wisata Padusan Pacet 1.294.697, wisata Jolotundo 50.590, wisata Dlundung Trawas 118.339, Coban Cunggu 63.024 dan ekowisata Kemlagi 35.037. Jumlah tersebut membuktikan bahwa Kabupaten Mojokerto mempunyai wisata alam dan wisata budaya yang potensial.

Disisi lain, potensi tersebut kurang mendapat perhatian khusus dari masyarakat terutama potensi wisata budaya. Padahal wisata budaya daerah ini berpeluang menjadi sebuah identitas karena Kerajaan Majapahit mempunyai pengaruh yang besar pada abad ke 13M. Dalam Jurnal *Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya (Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Kabupaten Mojokerto)* menyatakan bahwa Sejak Desember 2013 melalui SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 260/M/2013, kawasan situs Trowulan sudah ditetapkan sebagai Kawasan Cagar Budaya tingkat Nasional (BPCB Mojokerto,

2014)anehnya, hal tersebut menimbulkan konflik. Warga sekitar ada yang setuju, namun ada juga yang kontra dengan alasan hilangnya lapangan pekerjaan sebab industrialisasi sebuah pabrik baja di sana. Sebagian besar masyarakat tidak mengenali potensi wisata daerah sendiri dan mempunyai tanggung jawab yang minim hingga adanya upaya untuk merusak peninggalan purbakala. Hal tersebut harus ditanggulangi secara berkala dengan meningkatkan kesadaran dalam diri masyarakat.

Kesadaran masyarakat tidak akan tercipta tanpa pengetahuan yang cukup apalagi aplikasi dalam pembelajaran sejarah dan budaya tidak terlihat wujud nyata-nya saat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Persoalan juga terjadi ketika generasi muda kurang berminat dan menganggap peninggalan masa lampau adalah sesuatu yang membosankan. Sejarah tidak hanya penghafalan apa, siapa, kapan, dimana sebuah peristiwa, namun juga menggambarkan proses jalannya cerita dan hikmah apa yang dapat mempengaruhi sikap maupun perilaku. Upaya untuk mengangkat nilai-nilai sejarah mesti dikemas secara kreatif, inovatif dan rekreatif. Akhirnya munculah ide perancangan Majapahit Folklore Park yang menghadirkan kembali budaya Majapahit dalam kemasan wisata alam agar lebih menarik dan tidak menyia-nyiakan anugrah Allah atas keindahan alam Kabupaten Mojokerto. Hal tersebut didasari dari penjelasan surat Al A'raf ayat 56 sebagai berikut:

*“Dan janganlah kalian membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan di terima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik” (Q.S al A'raf ayat : 56)*

Dalam olahan pribadi dari Tafsir Ibnu Katsir, ayat diatas menjelaskan bahwa seluruh bentang alam yang ada di bumi diciptakan oleh Allah untuk dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh manusia. Sebagian kaum masih merusak dan mereka menganggap diri mereka melakukan kebaikan walau hal yang dilakukan adalah sebaliknya. Oleh karena itu rahmat sangat dekat dengan orang-orang yang berbuat baik. Nilai yang dapat diambil untuk rancangan Mojopahit Folklore Park adalah bagaimana perancangan ini memfasilitasi wisatawan untuk ikut memanfaatkan potensi alam Kabupaten Mojokerto, kemasan berbeda saat menikmati alam sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit.

### 1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Pendekatan

Perancangan Majapahit Folklore Park secara garis besar merupakan perpaduan antara wisata budaya dan wisata alam. Hal penting dalam perancangan wisata budaya adalah bagaimana menerjemahkan sejarah agar mudah diterima masyarakat. Menerjemahkan sumber sejarah membutuhkan ketelitian karena hasil akhirnya rentan terjadi pengaburan sejarah. Seperti simpang-siurnya kebenaran sejarah pada budaya Majapahit. Ini dapat diketahui di beberapa naskah kuno yang menceritakan tentang Islam namun mengandung nilai-nilai yang negatif. Padahal Allah menjadikan Islam sebagai agama yang mulia dan Al-Quran sebagai sebuah kebenaran, bahkan Allah menyuruh untuk menyampaikan sejarah dengan benar seperti yang terkandung dalam Al-Quran surat At-Thaaha ayat 99-102 sebagai berikut :

*“Demikianlah kami kisahkan kepadamu (Muhammad) sebagian kisah (umat) yang telah lalu, dan sungguh, telah kami berikan kepadamu suatu peringatan (Al- Qur'an) dari sisi kami. barang siapa berpaling darinya (Al-Quran) maka sesungguhnya dia akan memikul beban yang berat, pada hari kiamat. Mereka kekal di dalam keadaan itu. Dan sungguh buruk beban dosa itu bagi mereka pada hari kiamat. Pada hari kiamat sangkakala di tiup (yang kedua) dan pada hari itu kami kumpulkan orang-orang yang berdosa dengan wajah biru muram” (Q.S At- Thaaha ayat 99-102)*

Tafsir ayat sebelumnya menyatakan tentang kisah Nabi Musa dan Kekejian Raja Firaun. Allah telah berfirman kepada nabi-Nya, bahwa telah kami ceritakan kepadamu kisah Musa dan semua apa yang terjadi dalam menghadapi Firaun dan bala tentaranya, yaitu dengan kisah yang jelas dan sesuai dengan kejadiannya. Begitu pula kisah-kisah masa lalu tanpa adanya penambahan atau pengurangan didalamnya. Kesimpulan mudah ayat tersebut adalah sebuah kisah sejarah harus disampaikan dan dipelajari dengan benar. Perancangan Majapahit Folklore Park ini mengambil dasar ayat tersebut untuk menciptakan sebuah upaya penyampaian sejarah dengan benar tanpa adanya tambahan atau upaya pengaburan sejarah.

Majapahit Folklore Park harus mempunyai kerincian dan kebenaran budaya Majapahit, pendekatan *historicism* dirasa tepat untuk mendasari perancangan ini. Pendekatan *historicism* menampilkan unsur-unsur lama secara detail namun dihadirkan dimasa sekarang dengan kemasan yang berbeda. Pendekatan ini tidak menghilangkan kekhasan budaya masa lalu dan kuat terhadap ornamentasi. Kebudayaan yang diangkat mempunyai beragam cerita dan makna yang mendalam pada penataan kota, relief di dinding candi, arca, bagian konstruksi rumah tinggal atau bahkan macam rumah tinggal pada masa ini mempunyai kedudukan tersendiri tergantung status sosial penghuni. Dengan pendekatan *historicism*, kebudayaan Majapahit dapat disajikan kembali tanpa merubah nilai-nilai yang terkandung namun tetap edukatif dan menyenangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan Mojopahit Folklore Park di Kabupaten Mojokerto mampu mengangkat potensi budaya Majapahit?
2. Bagaimana pendekatan historicism pada perancangan Majapahit Folklore Park mampu menggambarkan kembali budaya Majapahit?
3. Bagaimana penerapan nilai-nilai keislaman terhadap perancangan Majapahit Folklore Park di Kabupaten Mojokerto?

## 1.3 Tujuan

1. Menghasilkan rancangan Majapahit Folklore Park yang mampu mengangkat potensi budaya Majapahit di Kabupaten Mojokerto.
2. Menghasilkan rancangan Majapahit Folklore Park dengan pendekatan historicism
3. yang mampu menggambarkan secara detail kebudayaan Kerajaan Majapahit.
4. Menghasilkan rancangan Majapahit Folklore Park yang mengandung penerapan nilai-nilai keislaman.

## 1.4 Manfaat

1. Sebagai sumber referensi terkait perancangan Majapahit Folklore Park atau tentang informasi sejarah maupun kebudayaan Kerajaan Majapahit.
2. Membangkitkan semangat untuk lebih melestarikan sejarah dan kebudayaan sekitar.
3. Sebagai penggambaran umum tentang penyampain sejarah yang terkadang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral dan kenyataan yang sebenarnya.

## 1.5 Batasan Rancangan

### 1. Batasan Tema

Rancangan ini menawarkan suasana kehidupan orang pada masanya di Ibukota Majapahit. Perancangan menggunakan pendekatan *historicism* untuk menggambarkan secara detail tentang *folklore* Majapahit.

### 2. Batasan Lokasi

Lokasi terletak di kawasan wisata alam, yaitu Jalan Cangar-Pacet, Desa Sendi, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto.

### 3. Batasan Objek

Objek termasuk kategori *theme park* yang termasuk *traditional theme park* dan *water park*.

## 1.6 Keunikan Desain

Majapahit Folklore Park menggabungkan wisata alam dan wisata budaya-sejarah yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang *folklore* Majapahit. Tahapan yang dilakukan adalah mengkaji peninggalan Majapahit dan menggambarkan ulang sesuai analisis. Penggambaran ulang tersebut menghasilkan tata ruang ibukota Majapahit yang diterapkan menyesuaikan kebutuhan objek rancangan. Terdapat pemandian, alun-alun, pasar, hunian, kediaman raja, dan tempat suci yang disesuaikan menjadi *water wave* dan kolam, area pertunjukan, pusat oleh-oleh, penginapan, galeri, masjid atau musolah, wahana bermain dan olah lansekap. Sirkulasi yang digunakan sesuai dengan grid ibukota Majapahit hasil rekontruksi H. Maclaint Pont yang dibagi secara dualistis antara kraton dan *kadharmadyaksa*.



## BAB II

### STUDI PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Objek Rancangan

##### 2.1.1 Definisi Objek

Untuk memberikan gambaran umum tentang objek perancangan, akan diuraikan terlebih dahulu definisi folklore, park, dan Majapahit. Uraian tersebut akan ditarik kesimpulan menjadi Majapahit Folklore Park secara keseluruhan. Sebagaimana yang dibahas pada subab ini adalah sebagai berikut:

###### A. Folklore

Folklore diambil dari Kata *folklore* yang terdiri dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. Dari beberapa penulis buku yang membahas tentang *folklore*, hampir semuanya mengacu pada pengertian Alan Dundes sebagai rujukan yang pertama. Alan Dundes mengartikan *Folk* sebagai pengenal sebuah kelompok dari kelompok yang lainnya. Ciri-ciri pengenal itu antara lain dapat berwujud warna kulit, bentuk rambut yang sama, mata pencaharian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama atau kepercayaan yang sama. Sedikitnya diturunkan selama dua generasi dan mereka mengenal identitas mereka sendiri. James Danandjaja melengkapi definisi *folklore* dari kata *lore* yang dapat diartikan sebagai kebiasaan, kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun. Jika kedua makna kata ini digabung, maka pengertian *folklore* adalah sebuah identitas dari sebuah kelompok atau etnik tertentu, dapat berupa sebuah kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (James Danandjaja,1994:1-2).

###### B. Park

Menurut Nazzaruddin, taman adalah sebidang lahan terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya digunakan untuk olahraga, bersantai, bermain dan sebagainya. Jenis taman terbagi menjadi dua, yaitu taman publik aktif dan taman publik pasif. Taman publik aktif adalah taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain dan olahraga, dilengkapi dengan elemen-elemen pendukung taman bermain dan lapangan olahraga. Taman publik pasif Taman publik pasif maksudnya adalah taman ini hanya sebagai elemen estetis saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman tersebut akan dipasang pagar di sepanjang sisi luar taman (Nazzaruddin ,1994: 29).

### C. Majapahit

Menurut Hasan Djafar, Majapahit adalah nama sebuah Kerajaan besar di masa lampau yang pusat Kerajaannya berada di Trowulan, Jawa Timur. Kerajaan ini didirikan oleh Raden Wijaya yang setelah menjadi raja bergelar Kertarajasa Jayawarddhana pada tahun 1293 Masehi. Pada masa kejayaannya yaitu pada masa pemerintahan Hayam Wuruk (1350-1389 M) dengan Mahapatih Gajah Mada. Luas Kerajaan ini hampir seluas wilayah Republik Indonesia sekarang dan telah mempunyai hubungan luar negeri yang intensif dengan negara-negara tetangga. Namun, seperti halnya perjalanan sejarah kerajaan-kerajaan lain, Kejayaan Majapahit tidak dapat terus berjalan. Kemunduran kekuasaan politik Majapahit mencapai puncaknya pada masa pemerintahan Dyah Ranawijaya yang kemudian diakhiri dengan ditaklukkannya Majapahit oleh Kerajaan Demak pada tahun 1519 M. (Hasan Djafar, 2009)

Dari ketiga definisi diatas dapat disimpulkan Majapahit Folklore Park adalah sebuah *theme park* yang mempunyai berbagai unsur Kerajaan besar Majapahit. Taman ini mengangkat kebudayaan sebagai cerminan masyarakat Kerajaan Majapahit pada masanya dan disajikan secara edukatif dan rekreatif.

#### 2.1.2 Teori yang relevan dengan objek

Teori yang relevan dengan perancangan Majapahit Folklore Park adalah teori yang mendukung definisi dari *folklore*, *park*, dan Majapahit. Teori tersebut membahas tentang sejarah Kerajaan Majapahit, pengertian dan jenis folklor.

##### A. Istilah Folklore Secara Umum

Istilah folklor berasal dari kata *folklore* yang dikemukakan pertama kali oleh William John Thoms pada terbitan sebuah artikel tahun 1846. Saat istilah *folklore* pertama kali muncul dalam kosakata Bahasa Inggris, belum ada istilah untuk kebudayaan pada umumnya. Pada tahun 1865 istilah *culture* dikemukakan oleh E.B Tylor dan menggeser istilah *folklore* untuk identifikasi budaya secara umum. Hingga akhirnya istilah *folklore* hanya diwariskan secara lisan saja.

Walaupun cakupan folklor sangat luas, Suwardi Endraswara mencukupkan pembagian folklor menurut Brunvand yang terbagi menjadi tiga, yaitu folklor lisan, folklor sebagai lisan dan folklor bukan lisan. Folklor lisan merupakan folklor yang penyampaiannya murni dari mulut ke mulut sedangkan folklor sebagai lisan dapat berupa gabungan dari lisan dan hal lain seperti takhayul yang berkembang dalam suatu daerah, tarian rakyat hingga upacara adat yang dipengaruhi oleh kepercayaan tertentu. Sedangkan folklor bukan lisan lebih nyata wujudnya, dapat berupa pakaian, kerajinan rakyat hingga peninggalan arsitektur (Suwardi Endraswara, 2009: 29). Dalam pembagian *folklore* diatas, dapat disimpulkan macam-macam *folklore* pada bagan 2.1 dibawah i



Gambar 2. 1 Pembagian Folklore Menurut Brunvard

Sumber: Rangkuman Pribadi, 2019

## B. Sejarah Perkembangan Majapahit

Poin ini membahas tentang sejarah Kerajaan Majapahit, hal tersebut bertujuan untuk mempermudah penulis dalam memetakan folklor yang berkembang pada masyarakat zaman dahulu. Langkah pertama yaitu menghimpun sejarah dari sumber yang mendapat mayoritas pembenaran ahli sejarah.

Secara umum, sejarah Majapahit terbagi dalam 3 periode masa. Periode pertama adalah masa terbentuknya Kerajaan Majapahit. Dalam periode ini Kerajaan Majapahit memiliki hubungan dengan kerajaan kediri. Periode selanjutnya merupakan masa kejayaan Majapahit yang diawali oleh pengangkatan Gajah Mada sebagai mahapati. Kejayaan yang diperoleh tak luput dari kekuatan armada laut yang menyebabkan kekuasaan Majapahit menyebar hampir seluruh wilayah Nusantara. Periode yang terakhir merupakan masa kemunduran ditandai dengan berbagai perang dan pemberontakan. Diakhir masa, timbul kerajaan islam demak menyebarkan pengaruh menggeser Kerajaan Majapahit. Detail sejarah Majapahit akan dijabarkan berikut:



Gambar 2. 2 Sejarah Kerajaan Majapahit

Sumber: Rangkuman Pribadi, 2019

#### 1. Ken Arok dan Ken Dedes

Ken Dedes merupakan istri Tunggul Ametung seorang penguasa Tumapel. Ken Dedes mempunyai sebuah keistimewaan Ardhanareswari yang berarti wanita mulia sebagai ibu para raja. Mengetahui hal tersebut Ken Arok merebut Ken Dedes dari Tunggul Ametung dan menjadi penguasa di Tumapel.

#### 2. Runtuhnya Kediri dan timbul Kerajaan Tumapel/Singasari - 1222 M

Saat itu Kediri dipimpin oleh raja Kertajaya. Setelah Ken Arok mempunyai cukup kekuatan, akhirnya menyerang Kediri dan Jawa berada dalam kekuasaan Tumapel/Singasari.

#### 3. Raja Sri Kertanegara - 1270 m

Ken Arok mangkat dibunuh oleh Anusapati anak Tunggul Ametung dengan Ken Dedes. Setelah itu kerajaan terpecah menjadi dua kekuasaan. Kerajaan Tumapel untuk Anusapati dan Kediri untuk Bhatara Parameswara. Setelah itu dapat disatukan kembali oleh Jayawisnuwardhana pada tahun 1250 m setelahnya digantikan oleh Sri Kertanegara dan mempunyai paham politik nusantara.

#### 4. Timbul Kerajaan Majapahit dan Raden Wijaya sebagai raja pertama

Sejarah Majapahit dimulai saat Kerajaan Singasari yang dipimpin Kertanegara tunduk dari serangan Kediri. Raden Wijaya mulanya mempertahankan daerah Singasari akhirnya membelot mengikuti serangan Kediri. Dengan meninggalnya Kertanegara berarti Singasari runtuh ditangan Jkatwang. Meskipun demikian, Raden Wijaya masih berusaha mengalahkan Jkatwang. Atas kecerdasan dan nasehat dari Wiraraja, Raden Wijaya menghamba kepada Jkatwang dan meminta Hutanklik untuk dijadikan sebuah kota. Setelah mampu menghimpun pasukan, Raden Wijaya menyerang Kediri dengan bantuan tentara mongol.

#### 5. Tribuwanatunggadewi, Gajah Mada dan Sumpah Amukti Palapa

Tribuwanatunggadewi merupakan saudara Jayanegara yang naik tahta setelahnya. Pada masa pemerintahannya, Gajah Mada dilantik sebagai Patih Amengku Bumi dan mengatakan sumpah Amukti Palapa. Dalam sumpahnya, Gajah Mada ingin menyatukan wilayah Nusantara di bawah Kerajaan Majapahit dan belum bisa pensiun sebelum mimpinya tercapai.

#### 6. Kejayaan dan Raja Hayam Wuruk

Terbukti pada pemerintahan Hayam Wuruk, Kerajaan Majapahit mengalami kejayaan berkat pembuktian visi politik Nusantara Gajah Mada. Hayam Wuruk merupakan putra dari Tribuwanatunggadewi.

#### 7. Perang Bubat

Raja Hayam Wuruk ingin melamar putri Dya Pitaloka Citaresum sebagai permaisuri. Sang putri berasal dari Kerajaan Sunda yang terkenal sangat cantik. Kedua belah pihak sangat senang namun tidak bagi Gajah Mada. Karena hasutan sang mahapati terjadilah Perang Bubat tanpa sepengetahuan raja. Peperangan itu tidak seimbang dan menyebabkan kematian Ayah sang putri, Raja Lingabuana dan keputusan putri untuk bunuh diri.

#### 8. Keretakan Majapahit akibat Perang Paregreg

Kerajaan Majapahit mulai mengalami kemunduran. Stabilitas Kerajaan juga mulai goyah saat dilanda masalah intern Kerajaan seperti perang saudara antara Wikramawardana dan Wirabhumi.

#### 9. Raja terakhir Majapahit

Beberapa raja setelah perang paregreg adalah Dewi Suhita, Sri Kertawijaya, Sang Sinagara, Bhre Wengker, Dyah Suraprabhawa. Walau masih menyandang sebagai raja Majapahit namun pengaruh kekuasaan tidak sekuat pendahulunya hingga menyebabkan Majapahit diakui sepihak sebagai negara bawahan Keling. Setelah itu diambil kekuasaan oleh Kerajaan Kediri.

#### 10. Timbulnya Kerajaan Islam Demak dan Raden Patah

Banyak sekali versi tentang keruntuhan Majapahit. Namun secara umum, keruntuhan Majapahit terjadi ketika Kerajaan Demak menyerang yang dipimpin oleh Raden Patah, putra Prabu Brawijaya V.

### C. Folklore Majapahit

Terdapat sebuah keterkaitan antara alur sejarah dan folklor. Alur sejarah tersebut tidak didapatkan secara cuma-cuma. Para ahli melakukan penelitian, menggali reruntuhan, dan menafsirkan berbagai artefak kuno. Para ahli kemungkinan juga meneliti folklor yang masih tersisa saat ini untuk mendapatkan alur sejarah. Jadi penulis beranggapan bahwa folklor menceritakan kembali alur sejarah, dan alur sejarah didapatkan dari beberapa folklor. Untuk lebih jelasnya akan di jelaskan keterkaitan tersebut sesuai dengan pembagian 3 jenis folklor, folklor lisan, folklor segai lisan dan folklor bukan lisan.

#### 1. Folklore Lisan Majapahit

Kebanyakan folklor lisan bersumber dari karya sastra kuno Majapahit awal dan akhir. Seperti contoh Kekawin Negarakertagama yang ditulis oleh Mpu Prapanca yang memang hidup pada masa Raja Hayam Wuruk. Kakawin ini berisikan pujasastra kepada raja yang sedikit subjektif, namun tetap menyajikan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi alur sejarah Majapahit. Berikut karya sastra berserta isi cerita dibawah ini:

*Tabel 2. 1 Beberapa Folklor Lisan Majapahit*

No	Karya Sastra	Jenis	Isi
1.	Kakawin Negarakertagama	Puisi atau pujasastra	Menceritakan sejarah Kerajaan Majapahit dan berfokus pada jasa-jasa Raja Hayam Wuruk
2.	Kitab Sundayana	Cerita prosa	cerita romantisme yang berakhir dengan peperangan antara Kerajaan Sunda dan Majapahit.
3.	Kitab Ronggolawe	Cerita prosa	Pemberontakan Rangga Lawe dari Tuban
4.	Kitab Pararaton	Cerita prosa	Sejarah Kerajaan Majapahit

*Sumber: rangkuman pribadi, 2018*

## 2. Folklore Sebagai Lisan

Folklore sebagai lisan juga mempunyai cerita yang ingin disampaikan dan merupakan bagian dari pementasan atau adat istiadat yang berkembang. Beberapa diantaranya sengaja diciptakan namun masih berpedoman dari sumber sejarah. Folklore sebagai lisan yang diwadahi dalam Majapahit Folklore Park diantaranya adalah tari Mayang Rontek, ludruk dan busana Mojoputri.



Gambar 2.3 Folklor Sebagai Lisan Yang Diwadahi Dalam Perancangan

Sumber: <https://bppdkabmojokerto.com/tradisi/>


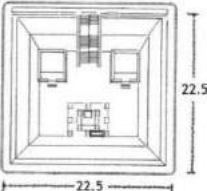


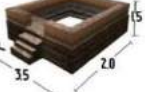



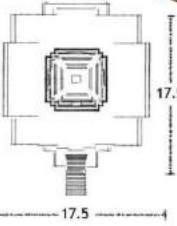




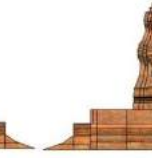
## 3. Folklore Bukan Lisan


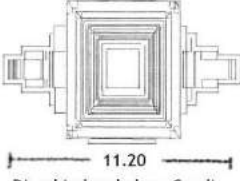
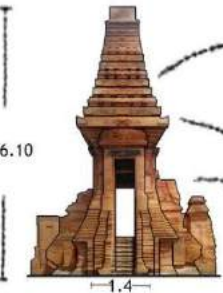





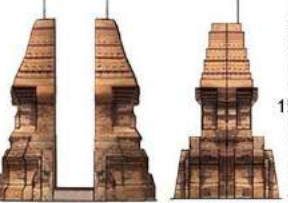
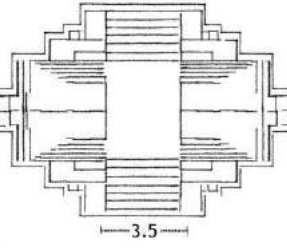

Peninggalan Kerajaan Majapahit sering dikaitkan dengan arca atau peninggalan lain yang berbau Hindu-Budha. Namun sebenarnya, peninggalan ada juga yang bercorak Islam karena pada akhir kekuasaan Kerajaan Majapahit. Oleh karenanya, peninggalan Kerajaan Majapahit dibedakan menjadi peninggalan masa Hindu-Budha dan peninggalan yang bercorak Islam.

- Candi

Umumnya, candi memiliki tiga bagian yang terdiri dari kaki candi, tubuh candi dan atap candi. Kaki candi melambangkan alam bawah, menggambarkan duniawi. Bagian ini berbentuk bujur sangkar, di tengah ditanami pripih. Tubuh candi melambangkan alam semesta (*bhurarloka*) sedangkan bagaian atap candi merupakan perwujudan tempat dewa berada (*swargaloka*). Berikut adalah nama-nama candi yang berada di Trowulan beserta keterangannya.

Tabel 2. 2 Candi Trowulan

No	Keterangan
1	<p style="text-align: center;"><b>CANDI TIKUS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>STRUKTUR BANGUNAN</b></p>  <p>lokasi : Temon, Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur luas candi: 5,29 m<sup>2</sup></p>  <p>Dinding utara kolam terdapat pancuran masing-masing berjumlah 3 buah.</p>  <p>1. DINDING BANGUNAN Terdiri dari 3 tingkat dengan tinggi total 5.2 m. Berfungsi juga sebagai penahan tanah.</p>  <p>2. TANGGA PINTU MASUK</p>  <p>3. KOLAM PEMANDIAN</p>  <p>4. MINATUR CANDI</p> <p>15 775 777</p> <p>Tubuh candi berdenah bujur sangkar berukuran 4,8x4,8 m.</p>  <p>Pintu masuk orientasi Candi Tikus adalah menghadap utara dengan azimut 200.tt</p> <p>Dulu, kolam disebelah kanan digunakan oleh pria, dan yang di sebelah kiri untuk wanita</p> <p style="text-align: center;"><b>FILOSOFI</b></p> <p>Candi Tikus merupakan penggambaran dari Gunung Mahameru yang diartikan sebagai tempat dewa. Candi ini menjadi gambaran pusat alam semesta (saat itu) yang mengeluarkan air suci.</p> <p style="text-align: center;"><b>SEBAGAI PENANDA</b></p> <p>Terdapat 18 waduk yang mengalirkan ke beberapa tempat termasuk Candi Tikus. Candi Tikus ini lah yang akan menyalurkan air ke kota. selain itu, ukuran debit air pancuran dapat sebagai penanda datangnya musim kemarau atau penghujan</p> <p style="text-align: center;"><b>TAMPAK DEPAN DAN SAMPING MINATUR CANDI</b></p>
2	<p style="text-align: center;"><b>CANDI BRAHU</b></p>  <p>lokasi : dukuh Jambu Mete, Besa Bejjjong, Kecamatan Trowulan.</p>   <p>terdapat ruangan 4x4 m dalam candi</p> <p>10 10</p> <p style="text-align: center;"><b>KEGUNAAN</b></p> <p>Kaki candi brahu terdiri dari dua tingkat, dimana terdapat tangga menuju bagian dalam candi. Selasar dari tangga tersebut sudah tidak berbentuk</p> <p style="text-align: center;"><b>ATAP</b></p> <p>Candi Brahu memiliki sudut yang banyak dan pada bagian atap paling atas berbentuk datar. Di bagian sudut tenggara dari atap candi, terdapat hiasan yang sudah rusak yang berbentuk lingkaran yang diperkirakan sebagai sisa - sisa stupa.</p> <p style="text-align: center;"><b>BADAN CANDI</b></p> <p>Tubuh candi ini memiliki sudut yang banyak, bertekuk dan tumpul. Pada bagian tengah tubuh candi agak sedikit mengecil, sehingga memberikan kesan bentuk dari candi Brahu sepeti pinggang</p> <p style="text-align: center;"><b>KAKI CANDI</b></p> <p>Kaki candi brahu terdiri dari dua tingkat, dimana terdapat tangga menuju bagian dalam candi. Selasar dari tangga tersebut sudah tidak berbentuk</p> <p style="text-align: center;"><b>FILOSOFI</b></p> <p>warga setempat masih menghargai peningkatan leluhur walaupun saat itu menganut kepercayaan yang berbeda</p>  <p style="text-align: center;"><b>TAMPAK DEPAN</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>TAMPAK BELAKANG</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>TAMPAK SAMPING KANAN</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>TAMPAK SAMPING KIRI</b></p>

<p>3</p>	<h3 style="text-align: center;">CANDI BAJANGRATU</h3> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  <p>Lokasi: Dukuh Kraton, Desa Temon, Kecamatan Trowulan, Kabupaten Mojokerto</p>  <p>11.20</p> <p>Diperkirakan bahwa Candi Bajangratu didirikan untuk menghormati Raja Jayanegara</p> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  <p>16.10</p> <p>1.4</p> <p>Sayap pada candi tidak lengkap, asumsi para ahli adalah gambaran raja yang bertindak tidak adil.</p>  <p>TAMPAK DEPAN DAN SAMPING</p> </div> <div style="width: 30%;">  <p><b>ATAP</b> Atap candi berbentuk meru (gunung), mirip limas bersusun, dengan puncak persegi. Setiap lapisan dihiasi dengan ukiran dengan pola limas terbalik dan pola tanaman</p>  <p><b>KALA</b> Relief kepala Kala sebagai gambaran penolkan hal-hal jahat.</p>  <p><b>RELIEF PADA SAYAP</b> Sudut-sudut kaki gapura masing-masing terdapat panel-panel yang pada bagian depannya dihiasi dengan relief fragmen cerita Sri Tanjung sebagai bentuk pelepasan</p> </div> </div>
<p>4</p>	<h3 style="text-align: center;">CANDI WRINGIN LAWANG</h3> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;">  <p>Desa Jatipasar, Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto</p>  <p>15.5</p> <p>TAMPAK DEPAN DAN SAMPING</p> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;">  <p>11.5</p> <p>3.5</p> <p>13</p> <p><b>PENAFSIRAN KEGUNAAAN:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. sebagai gerbang pintu masuk menuju kompleks keraton</li> <li>2. sebagai pintu masuk dari kediaman mahapati gajahmada karena menghadap barat dan timur</li> </ol> </div> <div style="width: 30%;">  <p>candi wringin lawang merupakan candi bentar.</p> <p><b>FILOSOFI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. penggambaran keseimbangan dalam kehidupan</li> <li>2. pertambangan gunung Mahameru tempat</li> <li>3. terdapat gapura kecil yang menempel, melambangkan rakyat sebagai tanggung jawab seorang raja dewa</li> </ol> </div> </div>

Sumber: Museum Trowulan, rangkuman pribadi, 201

- Seni kriya

Seni kriya dalam masa Majapahit dibagi menjadi 3 menurut bahan yang digunakan yaitu keramik, batu dan logam. Pembagian ini didasarkan pada kenyataan bahwa mayoritas benda-benda seni Majapahit terbuat dari bahan tersebut. (kusen, 1993) Di Trowulan banyak sekali peninggalan yang berbahan keramik, dapat berupa patung manusia, patung binatang, miniatur bangunan dan bentuk lainnya. Umumnya patung keramik yang berbentuk manusia ataupun hewan pada masanya digunakan sebagai mainan anak-anak, pertunjukan, kelengkapan upacara adat, penghias bangunan hingga sebagai kotak penyimpanan uang.



Gambar 2.4 Seni Kriya

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

### 2.1.3 Teori Theme Park

Majapahit Folklore Park adalah tipe bangunan rekreasi yang bertujuan untuk menyegarkan kembali tubuh dari rutinitas. Menurut *Recreation Development Hand Book*, Majapahit Folklore Park termasuk tipe *theme park* yang merupakan taman berisi wahana atau atraksi untuk menghibur dan mempunyai tema tersendiri.

#### A. Tradisional Theme Park

*Theme park* ini lebih menggunggulkan penataan lansekap dan suasana tradisional daripada wahana yang ditawarkan. Wahana yang ditawarkan menyerupai wahana seperti pada *theme park* pada umumnya namun lebih memberikan nilai sejarah. Selain wahana yang diperlukan, berikut beberapa poin yang diperlukan dalam *traditional theme park*:

##### 1. Bahan Lansekap

Bahan dalam perancangan lansekap dibagi menjadi dua bagian yaitu material lunak (*soft material*) dan material keras (*hard material*). *Soft material* berupa tumbuh-tumbuhan dan *hard material* berupa perkerasan dan *street furniture*.



Gambar 2. 5 Contoh Bahan Lanskap

Sumber: Hasil Olahan Dari Dari Buku *Komposisi Perancangan Arsitektur Karya Dr. Ir Rustam Hakim, M.T*

##### 2. Sirkulasi

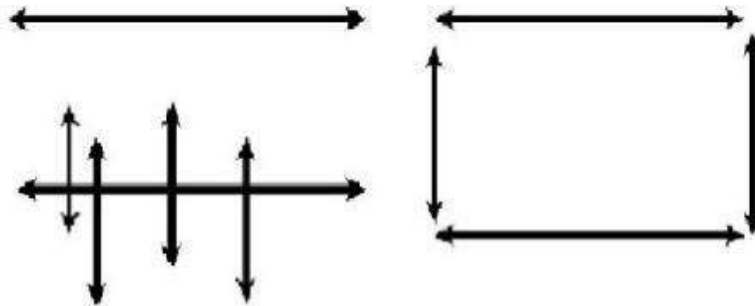
Arti sirkulasi menurut KBBI adalah sebuah peredaran, jumlah terbitan, oplah. Sirkulasi sebuah *theme park* akan di dominasi oleh pejalan kaki. Menurut Peraturan Menteri Perkerjaan Umum No: 03/PRT/M/2014, beberapa hal yang harus diperhatikan adalah:

- Memudahkan pejalan kaki mencapai tujuan.
- Menghubungkan satu tempat ke tempat lain dengan adanya konektivitas dan kontinuitas.

- Menjamin keterpaduan, baik dari aspek penataan bangunan dan lingkungan, aksesibilitas antarlingkungan dan kawasan, maupun sistem transportasi.
- Mempunyai sarana ruang pejalan kaki untuk seluruh pengguna termasuk pejalan kaki dengan berbagai keterbatasan fisik.

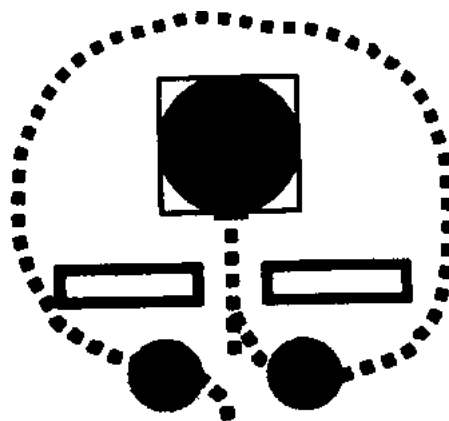
Hal tersebut mendasari pemilihan pola sirkulasi linier yang cukup memungkinkan karena memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut:

- Bentuk organisasi linier bersifat fleksibel dan dapat menanggapi terhadap bermacam kondisi dan bentuk tapak.
- Pola yang tidak rumit dan dapat memberikan kemudahan bagi pejalan kaki dan juga penyandang cacat.
- Ruang-ruang yang secara fungsional atau simbolis penting keberadaannya terhadap organisasi dapat berada di manapun sepanjang rangkaian linier.



Gambar 2. 6 Sirkulasi Linier

Sumber: <http://anggasvara.blogspot.com/2014/06/bab-i-pendahuluan-1.html>



Gambar 2. 7 Pencapaian Memutar

Sumber: *Komponen Arsitektur Lansekap, Dr.Ir. Rustam Hakim*

Pengunjung sebuah *theme park* diarahkan untuk berkeliling agar setiap wahana dapat dinikmati. Pencapaian ruang memutar memperlambat pencapaian dan memperlambat *sequence*, hal tersebut menimbulkan wahana dapat terlihat dari segala arah dan lebih menarik.

### 3. Fasilitas yang Diperlukan

Diambil dari Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 27 Nomor 2014 fasilitas yang diperlukan dalam taman rekreasi adalah sebagai berikut:

- Tersedia pintu gerbang dengan jalur terpisah untuk masuk dan keluar
- Loket pemberian tiket
- Tersedia tempat rekreasi, fasilitas rekreasi, dan pertunjukan atraksi terjadwal.
- Tersedia peralatan dan/atau wahana penunjang tempat rekreasi, fasilitas
- Tersedia area dan/atau fasilitas untuk beristirahat
- Toilet yang bersih, terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita,
- Tersedia fasilitas bagi penyandang cacat dan lansia
- Tersedia restoran atau rumah makan
- Ruang ibadah dengan kelengkapannya
- Petunjuk arah untuk seluruh fasilitas di dalam maupun di luar kawasan.
- Tersedia fasilitas parkir

Untuk fasilitas pengelola yang diambil dari sumber yang sama membutuhkan fasilitas sebagai berikut:

- Ruang kantor yang dilengkapi peralatan dan perlengkapan serta sistem pencahayaan dan sirkulasi udara sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Ruang karyawan dilengkapi: ruang ganti dan tempat istirahat, toilet karyawan pria dan wanita terpisah, ruang makan, dan tempat penyimpanan barang.
- Tersedia bengkel pemeliharaan dan perbaikan.
- Tempat penampungan sampah sementara.
- Tersedia tempat sampah tertutup dalam jumlah yang sesuai dengan rasio kapasitas pengunjung.
- Peralatan komunikasi yang terdiri dari telepon, faksimili, dan/atau fasilitas internet.

- Peralatan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Fasilitas keamanan berupa pos keamanan.
- Fasilitas angkat-angkut untuk penumpang dan barang yang bersih terawat dan aman.
- Instalasi listrik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Instalasi air bersih sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Instalasi genset sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Akses khusus darurat yang terlihat dengan rambu yang jelas sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- Area ibadah dengan kelengkapannya bagi karyawan.
- Gudang

Dalam Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 27 Nomor 2014 juga mengatur sistem pengelolaan taman wisata antara lain:

- Ketersediaan dan penyampaian informasi: produk, harga tanda masuk, pembayaran, nomor telepon penting (kepolisian, pemadam kebakaran, ambulans, dan rumah sakit atau klinik), lokasi seluruh fasilitas (guide map), dan jadwal operasional.
- Pengadaan dan/atau penyediaan peralatan dan wahana penunjang bagi jaminan keselamatan pengunjung.
- Perawatan secara berkala terhadap peralatan dan wahana penunjang sesuai petunjuk pabrik.
- Pengoperasian peralatan dan wahana penunjang.
- Pencegahan dan penanggulangan kebakaran atau keadaan darurat lainnya.
- Keselamatan dan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K).
- Keamanan oleh satuan pengamanan yang memiliki Kartu Tanda Anggota (KTA) satuan pengamanan yang dikeluarkan oleh Kepolisian Republik Indonesia.
- Penanganan keluhan pengunjung.

## B. Water Park

*Water park* merupakan *theme park* yang menyuguhkan wahana bermain air, dalam *Majapahit Folklore Park* terdapat kolam renang untuk dewasa dan untuk anak-anak. selain itu wahana yang ditawarkan berupa *wave pool*, *water slide* dan air mancur. Selain area untuk renang, fasilitas lain yang diperlukan adalah bak cuci kaki, kamar/ pancuran bilas, kamar ganti dan penitipan barang/ pakaian, kamar P3K, fasilitas sanitasi, bak sampah, jamban dan peturasan, serta tempat cuci tangan dan gudang bahan-bahan kimia dan perlengkapan lain.

### 2.1.4 Teori yang Relevan dengan Objek

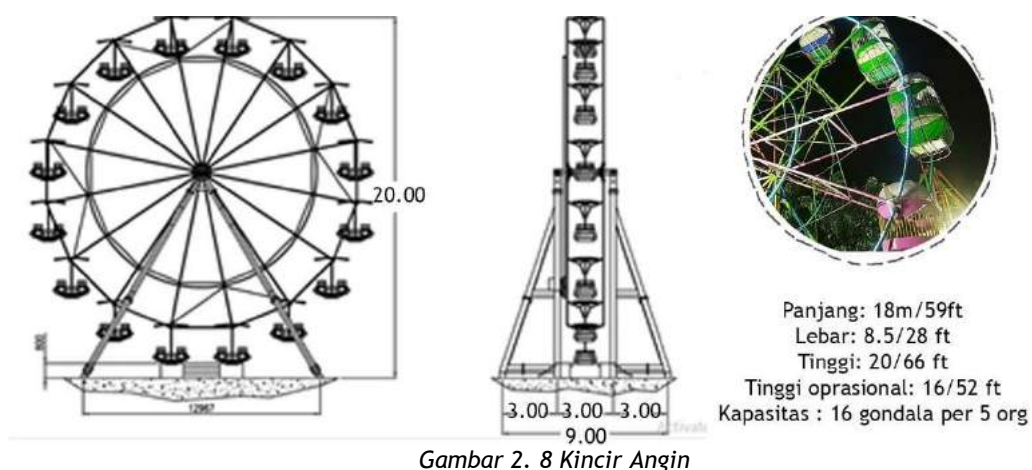
Pada subab sebelumnya dijelaskan tentang pengertian dan apa yang diperlukan pada *theme park*. Dengan mengaitkan pada subab tersebut, diperoleh kebutuhan dasar perancangan *Majapahit Folklore Park* yaitu sebagai wahana rekreasi, sarana edukasi, sarana penunjang dan tata lansekap.

#### A. Wahana Rekreasi

Wahana rekreasi dibagi menjadi wahana pada *traditional theme park* dan wahana *water park* yang berhubungan dengan kolam renang. Berikut pembagian wahana dibawah ini:

##### 1. Traditional Theme Park

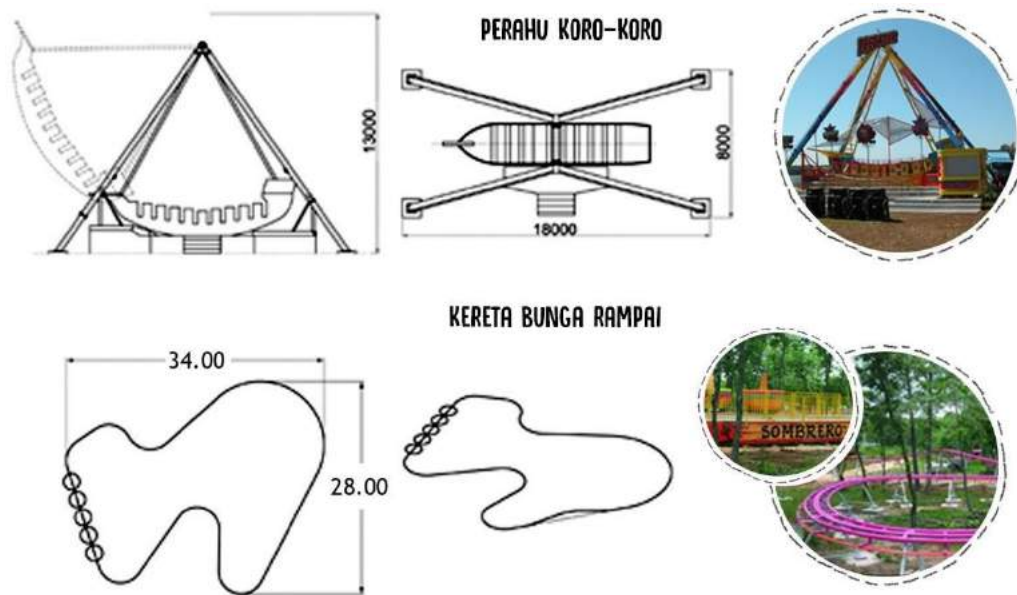
Data diperoleh dari perusahaan wahana taman bermain ZIERER's dengan mengambil patokan dari DIN 4112 Standard. Wahana yang terdapat pada *Majapahit Folklore Park* adalah Klincir Angin Garuda, Perahu Koro-Koro dan Kereta Bunga Rampai. Wahana Kincir Angin Garuda mempunyai tinggi 20 m. Ukuran tersebut dipilih tidak terlalu kecil dan menyesuaikan agar pengunjung dapat menikmati keindahan alam.



Sumber: Sumber: <https://www.technicalpark.com>

Wahana lainnya adalah perahu koro-koro. Wahana ini dikontrol oleh panel otomatis atau manual yang berada persis disebelahnya. Perahu ini bergerak maju mundur ataupun sebaliknya.

Kereta Bunga Rampai adalah *coaster* mini yang tersdiri dari 5 gondola. Kereta ini diperuntukan untuk anak - anak 5-15 tahun. Kereta ini akan mengelilingi miniatur candi yang bertujuan untuk memperkenalkan peninggalan Kerajaan Majapahit kepada anak. Jalur menyesuaikan lahan pada tapak. Untuk penjelasan terdapat pada gambar berikut:



Gambar 2. 9 Perahu Koro Koro Dan Kereta Bunga Rampai

Sumber: Sumber: <https://www.technicalpark.com>

## 2. Water Park

Majapahit folklore park memiliki area sebagai penggambaran sumber air. Area tersebut merupakan elemen lansekap maupun wahana permainan air. Menurut GN.Technologies perusahaan kontraktor pembangunan *water bom* mendefinisikan ketentuan water slide, water wave dan kiddy pool sebagai berikut:

**WATER SLIDE**

1. Slide berbentuk lingkaran atau setengah lingkaran atau minimal ada pengaman badan bagian samping
2. Diameter slide 60cm sampai 1,0 m.
3. Ujung slide letaknya ditengah kolam, jarak dengan tepi atau dinding kolam minimal 5 meter.
4. Kedalaman kolam untuk water slide minimal 1,0 meter



**KIDDY POOL**

1. Kedalaman 0,5 meter sampai dengan 1,0 meter
2. Terdapat body slide mini berukuran tinggi maksimal 3,80 meter dan tidak terlalu curam.
3. Body slide terbuat dari bahan fiberglass.
4. Terdapat water splash.
5. Terdapat minimal 2 petugas yang bertanggung jawab mengawasi wahana



**WATER WAVE**

1. Memiliki minimal ukuran lebar 1,80 m.
2. Kedalaman minimal 60 cm sampai 1,0 m.
3. Kekuatan arus pada mesin +/- 5000 liter 4) Tersedia pelampung.



Gambar 2. 10 Kebutuhan Water Park

Sumber: GN.Technologies

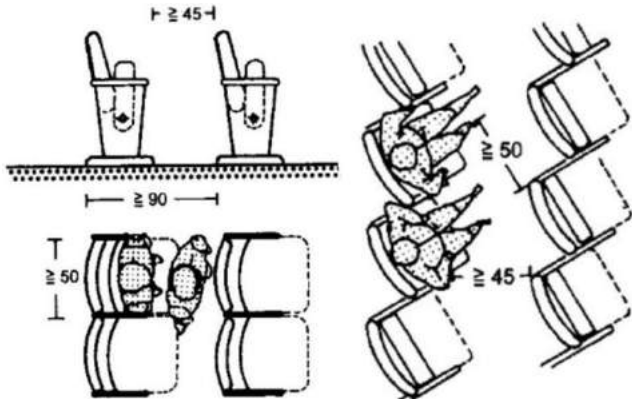
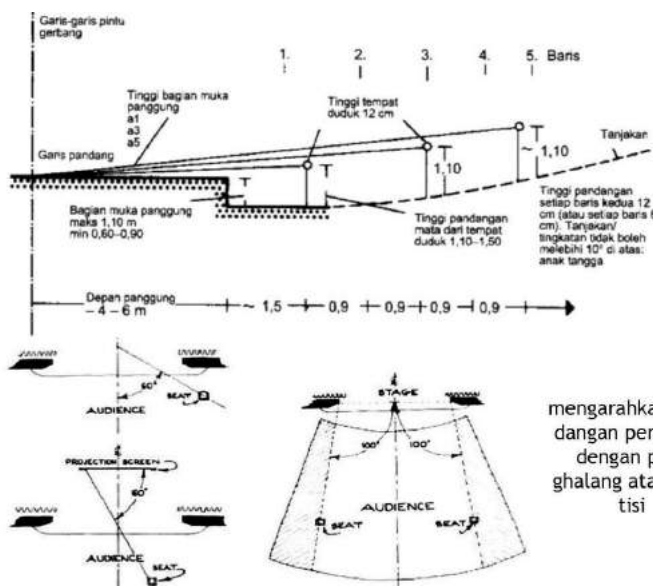
## B. Sarana Edukasi

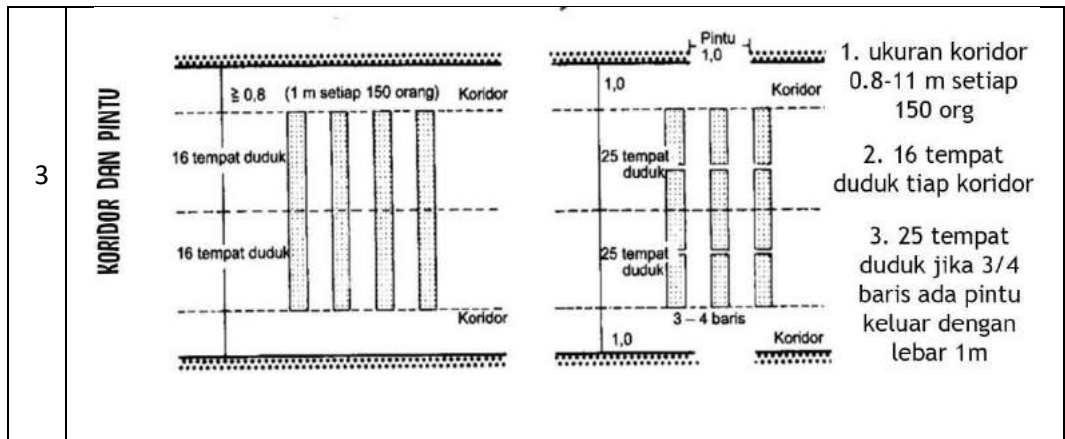
Sarana edukasi sendiri bertujuan untuk mewadahi folklore sebagai lisan yang mencakup tari Mayang Rontek, Ludruk dan pementasan lainnya. Akhirnya panggung pertunjukan dan galeri diharapkan dapat menjadi sarana edukasi di perancangan.

### 1. Panggung Pertunjukan Tradisional

Secara umum standar dan kebutuhan panggung pertunjukan baik kontemporer maupun tradisional adalah sama. Kebanyakan pertunjukan tradisional dilakukan secara outdoor. Oleh sebab itu, satandar pada tabel 2.3 hanya membahas tentang penataan tempat duduk penonton.

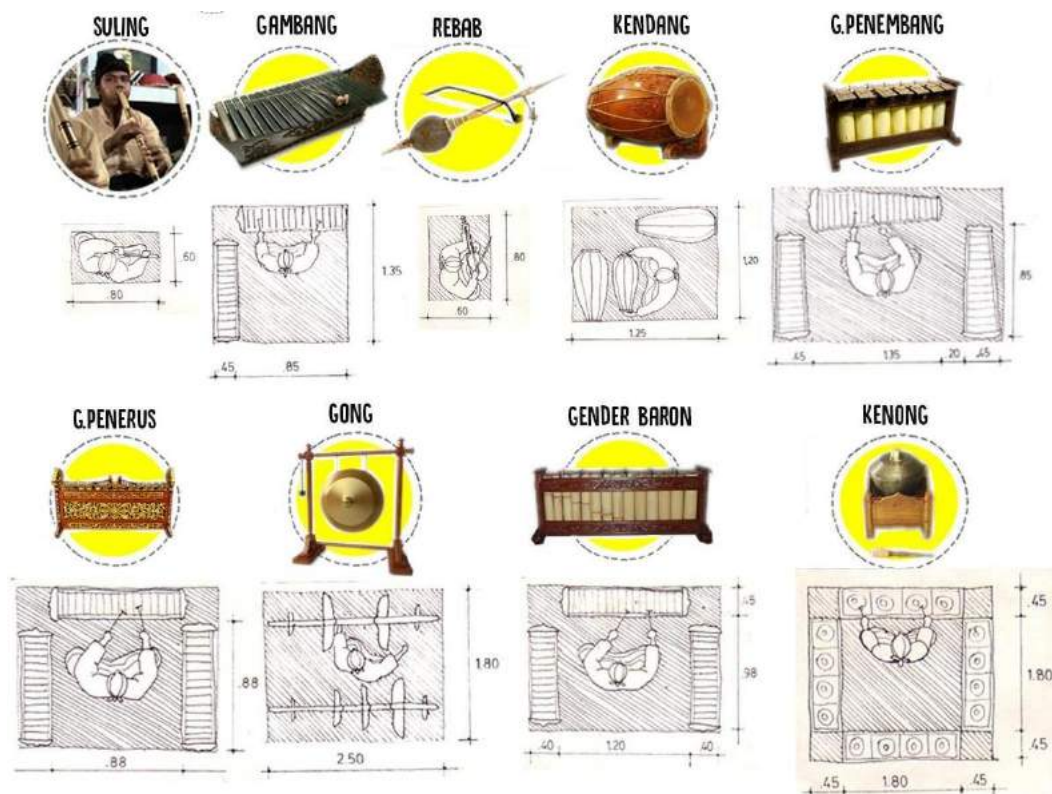
Tabel 2. 3 Standart Kebutuhan Panggung Pertunjukan

No	Keterangan
1	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 10px;">DIMENSI TEMPAT DUDUK</div> <div style="flex-grow: 1;">  <p style="text-align: right;">dimensi untuk satu orang adalah 0.5x0.9 beserta sirkulasi</p> </div> </div>
2	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; margin-right: 10px;">TINGGI DAN SUDUT PANDANGAN</div> <div style="flex-grow: 1;">  <p style="text-align: right;">mengarahkan pandangan penonton dengan penghalang atau partisi</p> </div> </div>



Sumber: Data Arsitek

Posisi alat musik gamelan mempengaruhi jalannya acara dalam panggung pertunjukan. Dimensi alat musik gamelan perlu diketahui untuk mengetahui posisi dan cara menaruh alat musik gamelan yang baik. Dalam pentas seni, alat musik berada di belakang panggung atau depan. Berikut adalah macam-macam gamelan dan dimensinya:



Gambar 2. 11 Alat Musik Gamelan

Sumber: <http://Ma3dhy.Blogspot.Com/2011/06/Besaran-Peralatan-Gamelan->

Secara umum panggung untuk ludruk, tari dan pementasan lainnya mempunyai kebutuhan demi kenyamanan dan terlaksananya acara. Berikut kebutuhan minimal yang harus dipenuhi untuk panggung pertunjukan tradisional:

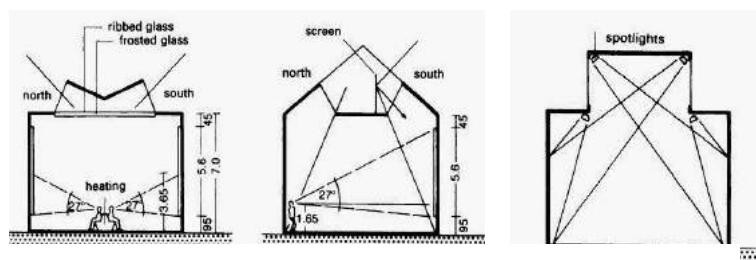
Tabel 2. 4 Kebutuhan Umum Panggung Pertunjukan Tradisional

No	Kebutuhan	Standar
1	Area musik : tempat alat musik saron, gamean  47 orang penabuh, 3 orang pembawa acara.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis alat musik yaitu dipukul dengan jenis hanya saron sehingga area yang dibutuhkan yaitu 4m x 6m</li> <li>Jenis alat musik yaitu dengan dipukul maupun dipetik sehingga membutuhkan 8m x 8m</li> </ul>
	Area penonton: kapasitas penonton 300 orang	<ul style="list-style-type: none"> <li>mempunyai interaksi dengan penonton sehingga antara panggung dan area penonton saling berdekatan dengan minimal jarak 2 m.</li> <li>Tersedia sekurang- kurangnya dua akses/pintu masuk/keluar pengunjung</li> </ul>
	Area panggung: dalam cerita sekitar 5-7 pemain, untuk penari tunggal hingga 10 orang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan sekurang-kurangnya 2,5 meter</li> <li>Panggung berukuran 12m x 14m karena pemain yang banyak dan dilengkapi dengan properti yang banyak</li> <li>ketinggian panggung ruangan tertutup paling rendah 0.8 (nol koma delapan) meter dan/atau disesuaikan dengan kenyamanan pandangan pengunjung.</li> </ul>

Sumber: <http://e-journal.uajy.ac.id>, 2018

## 2. Galeri dan Ruang Kerajinan

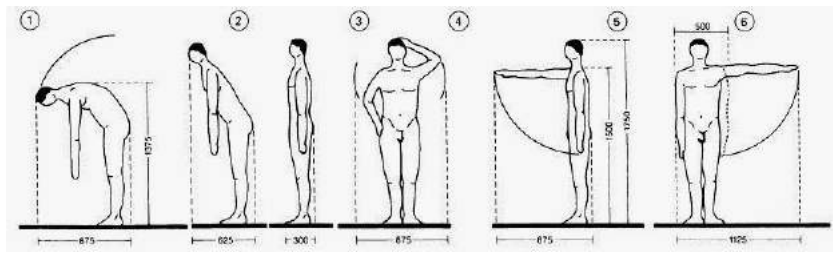
Menurut KBBI galeri merupakan sebuah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya. Berikut merupakan beberapa kebutuhan pencahayaan yang harus diperhatikan di ruang galeri.



Gambar 2. 12 Pencahayaan Dalam Galeri

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek

Selain pencahayaan gerak anatomi manusia juga diperlukan agar tidak merusak benda benda yang dipamerkan, berikut adalah standar gerak manusia:



Gambar 2. 13 Anatomi Gerak Manusia

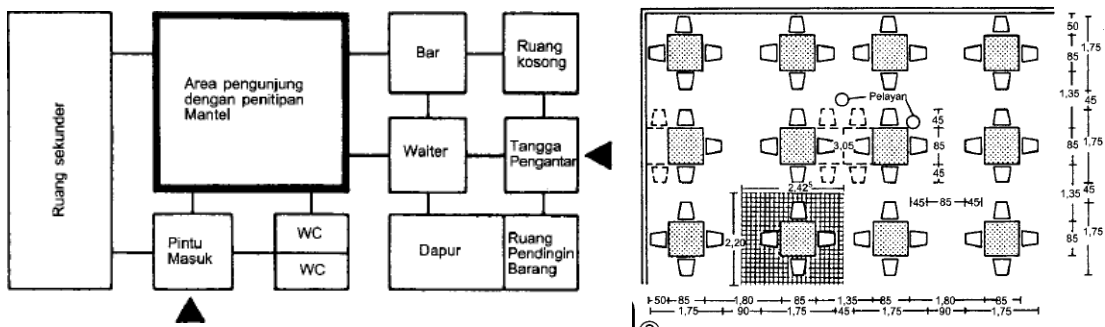
Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek

### C. Sarana Penunjang

Sarana penunjang adalah segala sesuatu yang mampu menunjang kegiatan utama yang ada di dalam folklore yang akan direncanakan. Berikut ini contoh contoh sarana penunjang yang dibutuhkan pada folklore :

#### 1. Restoran

KBBI mengartikan restoran sebagai rumah makan dan dapur sebagai tempat memasaknya. Restoran pada Majapahit Folklore Park merupakan katagori restoran kecil dengan pengunjung tidak lebih dari 100 orang. Sirkulasi dan penataan tempat duduk pengunjung di tata secara paralel. Sedangkan dapur restoran kecil mempunyai sirkulasi sedemikian rupa agar tidak menghambat kinerja dalam melayani pengunjung

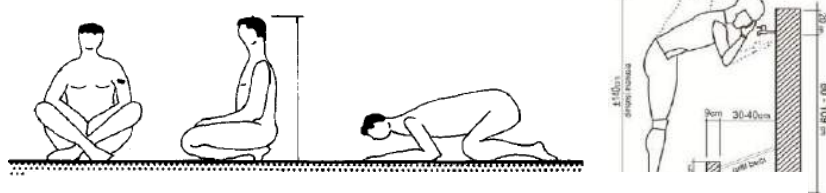


Gambar 2. 14 Alur Sirkulasi Dan Penataan Tempat Duduk Pengunjung

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek

#### 2. Masjid

Menurut KBBI pengertian masjid adalah rumah atau bangunan tempat bersembahyang orang Islam. Ruang yang dibutuhkan dalam sebuah masjid adalah tempat wudhu dan kamar mandi, ruang shalat, mihrab, ruang takmir dan serambi. Adapun dimensi satu orang shalat adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 15 Dimensi satu Orang Sholat dan Wudlu

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek

Penataan ruangan masjid berdasarkan alur sirkulasi pendatang yaitu langsung menuju kolam bilas, lalu melakukan kegiatan berwudhu atau menuju kamar mandi lalu melangkah menuju ruang shalat. Pembatas antara jamaah pria dan wanita terbuat dari partisi namun tetap bisa di buka untuk keperluan khusus. Berikut merupakan gambar penataan masjid satu lantai.



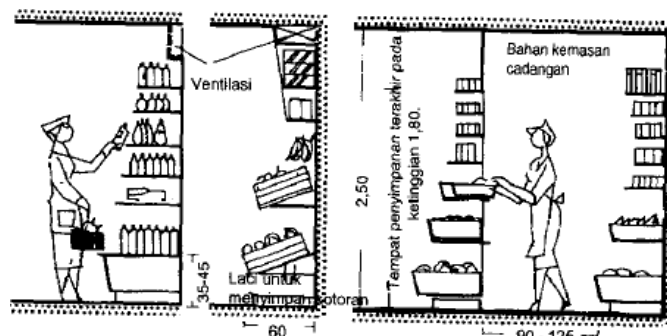
Gambar 2. 16 Tata Letak Ruang Masjid

Sumber : [https://www.researchgate.net/publication/289253959\\_Standar\\_Perancangan\\_an\\_TEMPAT\\_WUDHU\\_Dan\\_TATA\\_RUANG\\_Masjid.pdf](https://www.researchgate.net/publication/289253959_Standar_Perancangan_an_TEMPAT_WUDHU_Dan_TATA_RUANG_Masjid.pdf)

Letak masjid dalam Majapahit Folklore Park akan lebih jauh ke utara dari pusat objek agar tidak terjadi kesalahfahaman terhadap perbedaan agama mengingat pusat perancangan objek ini akan banyak mengandung unsur budaya Hindu dan Budha.

### 3. Pusat Oleh-Oleh/ Souvenir

Pusat oleh-oleh disini diartikan sebagai pusat tempat jual beli pernak-pernik, oleh-oleh dan karya seni Majapahit. Ruang jualan di buat menyerupai swalayan dengan sirkulasi yang jelas dan keamanan barang terjaga. Berikut adalah standard peletakan barang menurut Ernst Neufert.



Gambar 2. 17 Standart Perletakan Barang Ruang Jualan

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek

#### D. Tata Lansekap

Pengaturan terkait dengan perencanaan, perancangan, manajemen, perawatan, dan perbaikan tanah dan perancangan konstruksi pada rancangan folklore. Bagian bagian yang perlu dipertimbangkan antara lain :

##### 1. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan menggunakan sistem linier jalur terpisah dengan pintu masuk dan pencapaian memutar. Sirkulasi dengan pencapaian memutar dalam tapak. Selain itu kenyamanan pejalan kaki perlu diperhatikan, beberapa standar dari Peraturan Menteri Perkerjaan Umum dalam sebagai berikut:



Gambar 2. 18 Standart Pejalan Kaki

Sumber: [Http://Birohukum.Pu.Go.Id/Uploads/DPU/2014/Lamp-Permenpu03-2014.Pdf](http://Birohukum.Pu.Go.Id/Uploads/DPU/2014/Lamp-Permenpu03-2014.Pdf)

##### 2. Hard Material

Hard material yang sering disebutkan adalah lampu taman, bangku taman untuk beristirahat, pagar, shelter dan tempat sampah. Berikut penjelasannya:

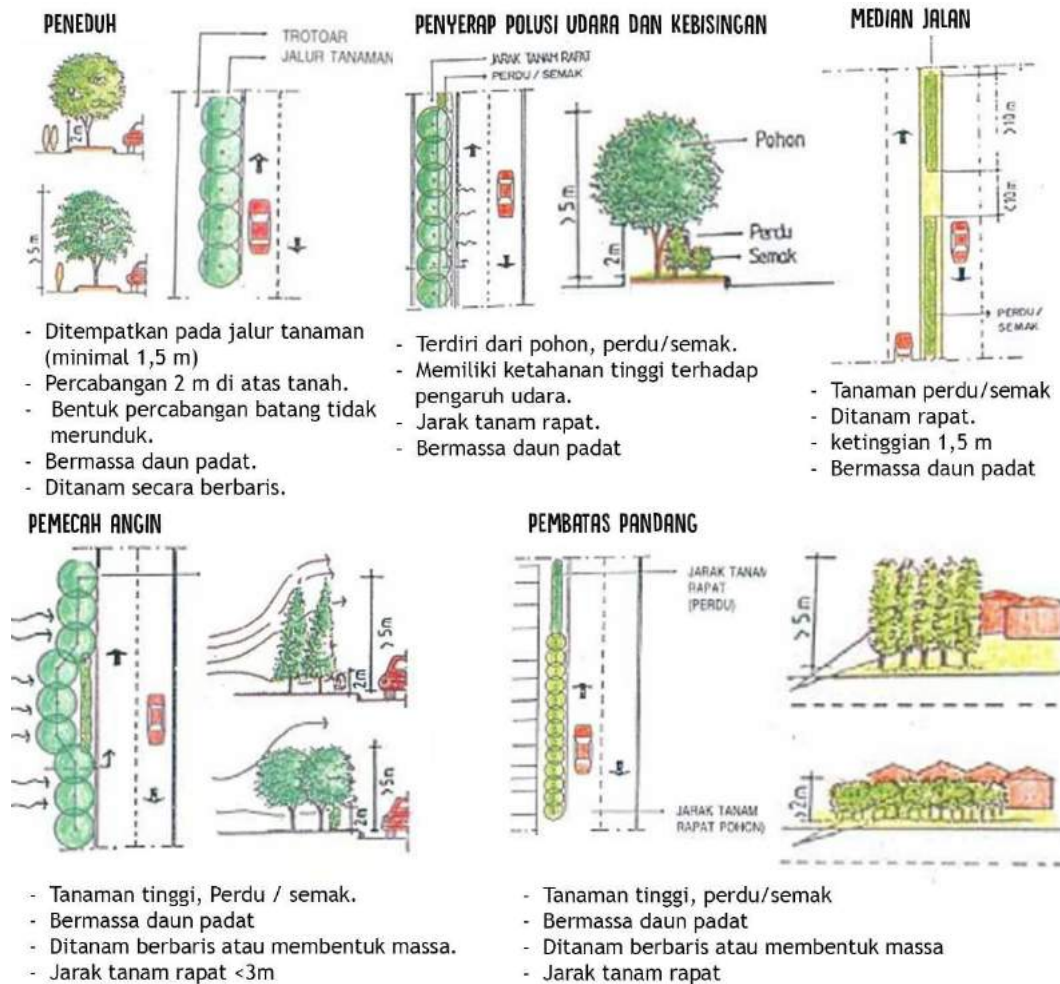


Gambar 2. 19 Hard Material

Sumber: Penyediaan dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Ruang Pejalan Kaki di kota

### 3. Soft Material

*Soft material* dapat berupa tanaman dan elemen air, pada tabel dibawah ini menjelaskan tentang fungsi tanaman terhadap peletakan jalan menurut *Departemen Pekerjaan Umum, Direktorat Jendral Marga*.



Gambar 2. 20 Soft Material

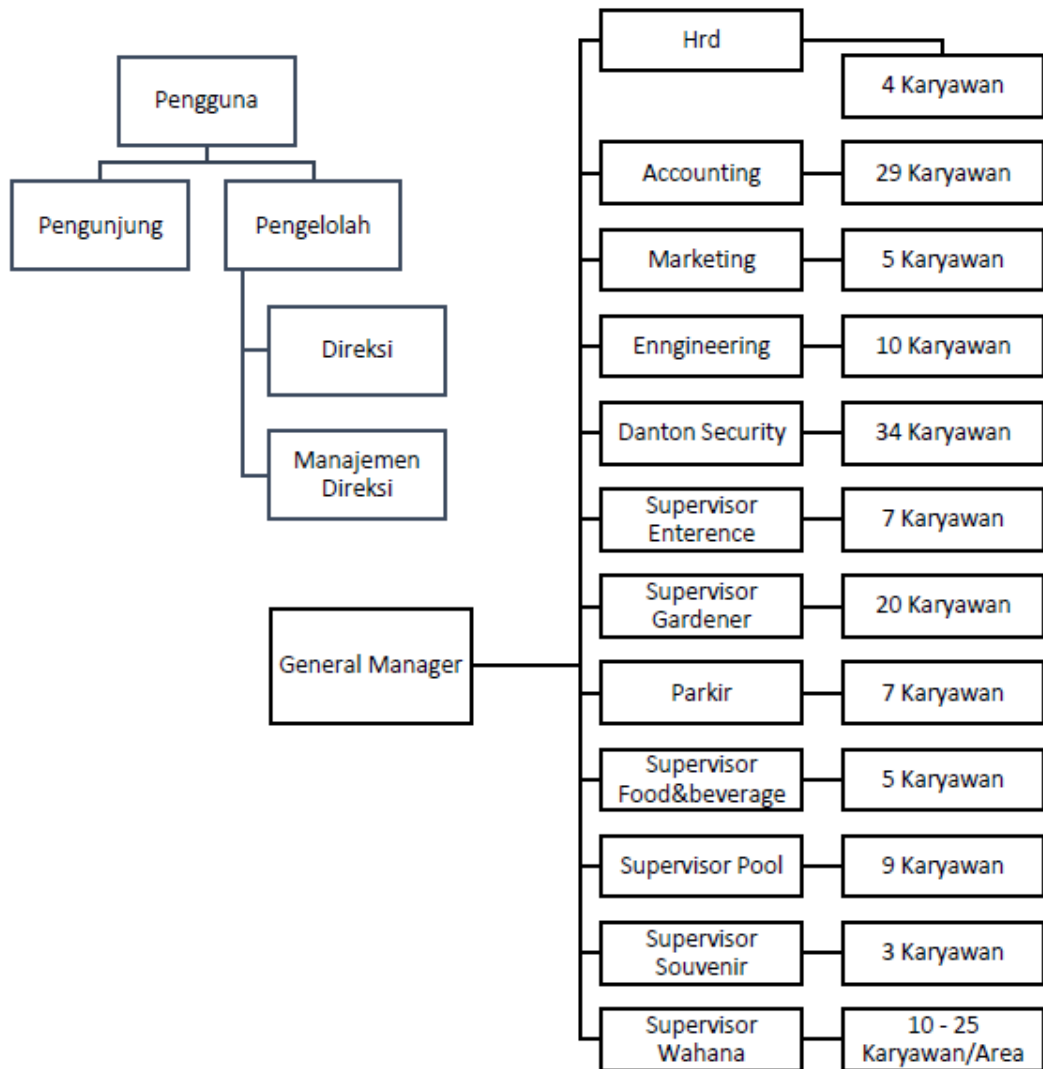
Sumber: *Departemen Pekerjaan Umum, Direktorat Jendral Marga*

#### 2.1.5 Tinjauan Pengguna Objek

Pengguna pada perancangan Majapahit Folklore Park dapat dikategorikan menjadi dua yaitu pengunjung dan pengelola. Pengunjung tidak mempunyai pembagian yang lebih khusus karena dikenakan biaya namun dibatasi pengunjung anak-anak di atas lima tahun. Pengunjung dapat masuk pada objek mulai pukul 09.00-17.00 wib.

Pengelola dapat dibagi Pada tabel di atas merupakan penggelolah menurut jurnal Analisis Organisasi Jawa Timur Park Dalam Mengembangkan Perusahaan, dibagi menjadi direksi dan manajemen direksi. Manajemen direksi membawahi general manager.

General manager mempunyai tanggung jawab terhadap 12 supervisor yang jumlah karyawan sesuai kebutuhan di lapangan.



Gambar 2. 21 Gambar Bagan Tinjauan Pengguna Objek

Sumber: <http://e-journal.uajy.ac.id/11396/2/TA145411.pdf>

### 2.1.6 Studi Preseden Berdasarkan Objek

Jawa Timur Park3 menjadi sebuah objek wisata baru yang berlokasi di Batu, Malang. Berikut studi preseden tentang Dino Park yang berada di Jawa Timur Park 3.

#### A. Kajian Arsitektural

Jawa Timur Park 3 mempunyai konsep mall dengan berbagai pilihan *theme park*, wahana dan perbelanjaan. Plaza mall dipenuhi patung karakter dan Pintu masuk dino park di desain dengan cakaran dinosaurus. Segala elemen dekoratif dalah bagian dari dinosaurus mulai dari anatomi yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, lingkungan yang diseting pada zaman prasejarah, hingga dekorasi sarana penunjang.

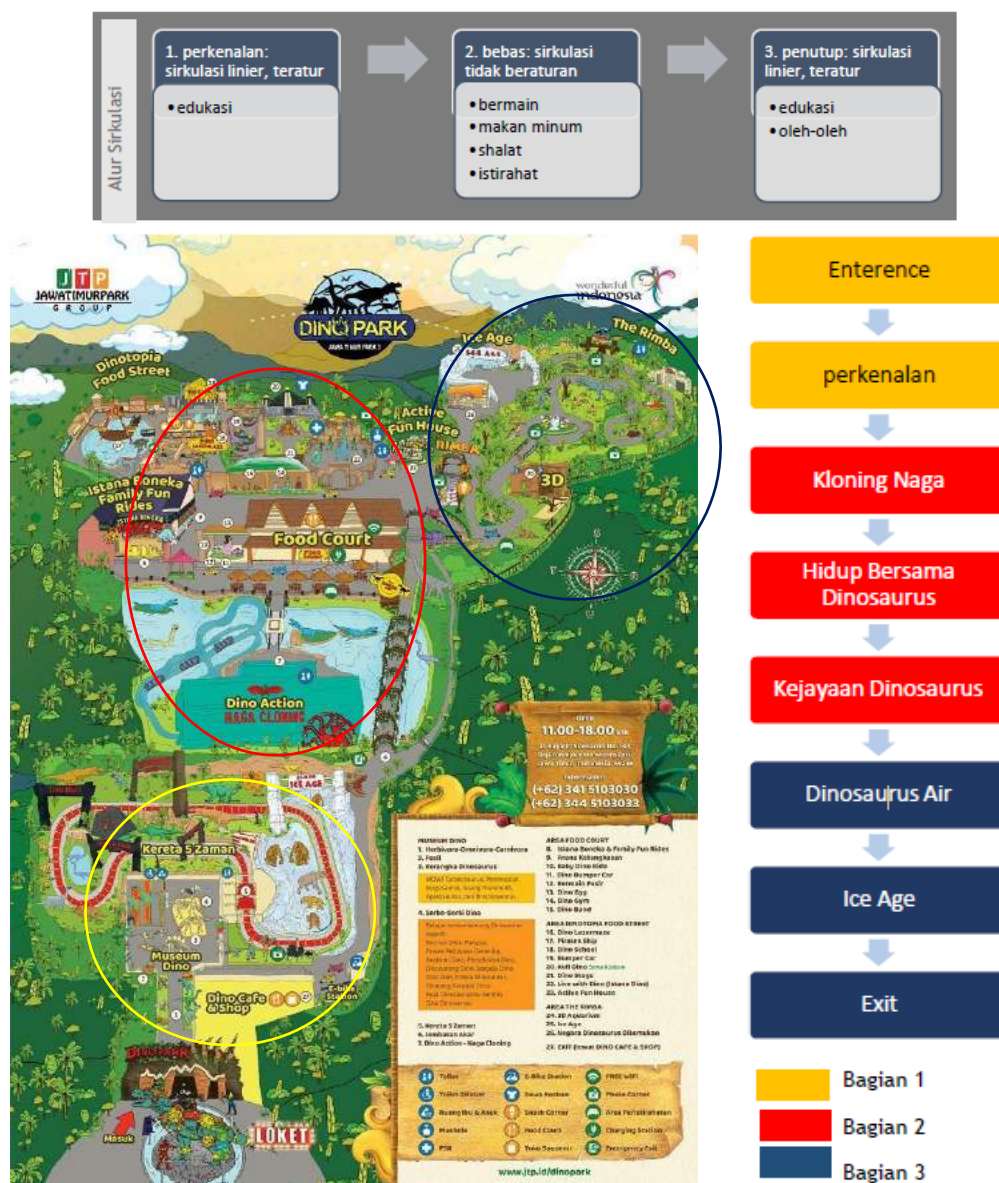


Gambar 2. 22 Plaza Mall Dan Pintu Masuk Dino Park

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 1. Sirkulasi

Bagian pertama merupakan area untuk memperkenalkan dinosaurus. Area tersebut berupa aula yang berisikan kerangka beserta informasi dinosaurus. Bagian berikutnya diarahkan untuk mengetahui pembagian zaman dinosaurus melalui kereta. Bagian kedua mempunyai sirkulasi yang tidak beraturan. Waktu pengunjung lebih banyak dihabiskan di area ini karena terdapat berbagai wahana permainan, *food court* dan fasilitas penunjang. Pada area ini pengunjung dipaksa untuk berkeliling dan bermain hingga lelah lalu beristirahat pada fasilitas yang disediakan. Pada bagian ketiga, pengunjung diarahkan kembali secara teratur. Pada bagian ini berisikan berbagai pengetahuan sebagai penutup perjalanan. Pengunjung akhirnya diarahkan ke area oleh-oleh. Secara keseluruhan, berikut kesimpulan di bawah ini:



Gambar 2. 23 Alur Sirkulasi Jatim Park 3

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018

## 2. Aksesibilitas

Jatim Park 3 mempunyai aksesibilitas masuk dan keluar berbeda namun masih berdekatan. Beberapa wahana bahkan memiliki satu jalur yang sama saat pengunjung masuk atau keluar tapi tetap memiliki sirkulasi linier. Aksesibilitas pengunjung dan pengelola juga dibedakan.

*Tabel 2. 5 Aksesibilitas Jatim Park 3*

No	Jenis Aksesibilitas	Keterangan
1	Berdasarkan sirkulasi	area dengan sirkulasi yang diarahkan memiliki aksesibilitas keluar masuk berbeda namun pintu berdekatan. Sedangkan area dengan sirkulasi dibebaskan memiliki aksesibilitas segala arah.
2	Berdasarkan pengguna	Pengunjung dan pengelola memiliki akses yang berbeda. Jalur masuk dan keluar dirancang ramah difabel kecuali beberapa wahana.

*Sumber: Analisis Pribadi, 2019*

## 3. Perbandingan Masa

Jawa timur park 3 sudah pasti mempunyai perbandingan angka ruang terbuka lebih besar daripada ruang terbangun. Setidaknya terdapat 3 bangunan yaitu lobi, restoran, dan wahana ice age. Perkiraan dari ruang terbangun dan ruang terbuka hijau adalah 1:4. Ruang terbuka di Jawa Timur Park 3 sebagian besar adalah ruang terbuka non-hijau karena terdapat banyak wahana permainan, perkerasan dan kolam. Perkiraan perbandingan antara ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau adalah 1:3. Diketahui juga bahwa setiap zona memiliki fasilitas pengunjang seperti toilet, toilet untuk difabel, musolah dan tempat menyusui. Berikut adalah gambaran luas perbandingan ruang terbuka dan ruang terbangun



Gambar 2. 24 Perbandingan Masa Terbangun

Sumber : Analisis Pribadi, 2019

## 2.1.7 Kesimpulan Standar Arsitektur dari Preseden dan Studi Literatur

Hasil dari mengkaji standar arsitektural adalah gambaran dimensi dan kebutuhan awal dalam perancangan. Gambaran tersebut terkadang susah untuk diterjemahkan jika tanpa studi preseden. langkah selanjutnya setelah mengkaji standar arsitektural adalah melakukan studi literatur dari preseden. Proses tersebut akan menghasilkan kesimpulan, Berikut penjelasannya:

Tabel 2. 6 Kesimpulan

Kesimpulan									
Fasilitas	<b>Pengunjung</b> : Pintu gerbang, loket tiket, area istirahat, wahana bermain, <i>water park</i> , toilet, masjid, restoran, fasilitas penyandang cacat, parkir								
	<b>Pengelola</b> : Kantor, ruang karyawan, benkel perbaikan, tps, pos satpam, fasilitas angkut barang, instalasi listrik, instalasi air bersih, instalasi genset, akses darurat, area ibadah, gudang, parkir								
Pembagian Ruang	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <b>RUANG PERTUNJUKAN</b>                      - area panggung                      - area musik                      - area penonton                      - area toilet                      - area backstage                      - gudang   <b>GALERI</b>                      - area pameran                      - toilet                      - gudang                 </td> <td style="vertical-align: top;"> <b>WATER PARK</b>                      - wave pool                      - water slide                      - kiddy pool                      - pancuran bilas                      - kamar ganti                      - sanitasi                      - gudang                      - ruang karyawan                      - ruang p3k                 </td> <td style="vertical-align: top;"> <b>WAHANA BERMAIN</b>                      - kincir angin garuda                      - perahu koro-koro                      - kerta bunga rampai                      - area mesin                      - area tiket dan antri   <b>PARKIR</b>                      - pengunjung                      - pengelola                      - angkut barang                 </td> <td style="vertical-align: top;"> <b>RESTORAN</b>                      - area pengunjung                      - dapur                      - toilet                      - gudang                      - ruang karyawan   <b>MASJID</b>                      - mihrab                      - r.jamaah                      - toilet                      - r.wudhu                      - takmir                      - penitipan                      - gudang                 </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <b>RUANG KARYAWAN</b>                      - r. istirahat                      - toilet                      - pantry                      - gudang                 </td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<b>RUANG PERTUNJUKAN</b> - area panggung - area musik - area penonton - area toilet - area backstage - gudang  <b>GALERI</b> - area pameran - toilet - gudang	<b>WATER PARK</b> - wave pool - water slide - kiddy pool - pancuran bilas - kamar ganti - sanitasi - gudang - ruang karyawan - ruang p3k	<b>WAHANA BERMAIN</b> - kincir angin garuda - perahu koro-koro - kerta bunga rampai - area mesin - area tiket dan antri  <b>PARKIR</b> - pengunjung - pengelola - angkut barang	<b>RESTORAN</b> - area pengunjung - dapur - toilet - gudang - ruang karyawan  <b>MASJID</b> - mihrab - r.jamaah - toilet - r.wudhu - takmir - penitipan - gudang	<b>RUANG KARYAWAN</b> - r. istirahat - toilet - pantry - gudang			
<b>RUANG PERTUNJUKAN</b> - area panggung - area musik - area penonton - area toilet - area backstage - gudang  <b>GALERI</b> - area pameran - toilet - gudang	<b>WATER PARK</b> - wave pool - water slide - kiddy pool - pancuran bilas - kamar ganti - sanitasi - gudang - ruang karyawan - ruang p3k	<b>WAHANA BERMAIN</b> - kincir angin garuda - perahu koro-koro - kerta bunga rampai - area mesin - area tiket dan antri  <b>PARKIR</b> - pengunjung - pengelola - angkut barang	<b>RESTORAN</b> - area pengunjung - dapur - toilet - gudang - ruang karyawan  <b>MASJID</b> - mihrab - r.jamaah - toilet - r.wudhu - takmir - penitipan - gudang						
<b>RUANG KARYAWAN</b> - r. istirahat - toilet - pantry - gudang									
Sirkulasi	<p>Sirkulasi dalam bangunan disesuaikan dengan zonasi. Seperti zona saat pengunjung diarahkan, zona untuk beristirahat, zona dengan sirkulasi bebas dan lain-lain.</p> <pre> graph LR     Z1((ZONA 1 sirkulasi diarahkan)) --&gt; Z2((ZONA 2 sirkulasi dibebaskan))     Z2 --&gt; Z3((ZONA 3 sirkulasi diarahkan untuk beristirahat))     Z3 --&gt; Z4((ZONA 4 sirkulasi pulang))                     </pre>								

	<p>Sirkulasi diarahkan sesuai dengan alur cerita dan linier</p>							
Tata Lansekap	<p>Penataan sirkulasi pejalan kaki</p> <table border="0"> <tr> <td><b>JALUR PEDESTRIAN</b> Berukuran lebar 1,8 hingga 3,0 meter atau lebih</td> <td><b>LANDAI</b> kelandaian max 8%</td> <td><b>JARAK GEDUNG</b> berjarak min 0,75 m dari jarak sisi gedung</td> <td><b>JALUR PRABOT</b> jalur prabot jalan 0.6-1.5 m</td> </tr> </table>	<b>JALUR PEDESTRIAN</b> Berukuran lebar 1,8 hingga 3,0 meter atau lebih	<b>LANDAI</b> kelandaian max 8%	<b>JARAK GEDUNG</b> berjarak min 0,75 m dari jarak sisi gedung	<b>JALUR PRABOT</b> jalur prabot jalan 0.6-1.5 m			
	<b>JALUR PEDESTRIAN</b> Berukuran lebar 1,8 hingga 3,0 meter atau lebih	<b>LANDAI</b> kelandaian max 8%	<b>JARAK GEDUNG</b> berjarak min 0,75 m dari jarak sisi gedung	<b>JALUR PRABOT</b> jalur prabot jalan 0.6-1.5 m				
	<p>Penataan hard material (lampu, bangku, pagar)</p> <table border="0"> <tr> <td><b>PAGAR</b> tinggi min 90 cm</td> <td><b>LAMPU</b> ada setiap 10m</td> <td><b>BANGKU</b> ada setiap 10m</td> <td><b>SHELTER</b> ada setiap radius 300m</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td><b>TONG SAMPAH</b> ada setiap radius 20m</td> </tr> </table>	<b>PAGAR</b> tinggi min 90 cm	<b>LAMPU</b> ada setiap 10m	<b>BANGKU</b> ada setiap 10m	<b>SHELTER</b> ada setiap radius 300m			
<b>PAGAR</b> tinggi min 90 cm	<b>LAMPU</b> ada setiap 10m	<b>BANGKU</b> ada setiap 10m	<b>SHELTER</b> ada setiap radius 300m					
			<b>TONG SAMPAH</b> ada setiap radius 20m					
<p>Penempatan tumbuhan tergantung kepada kebutuhan. Penempatan tersebut ada yang berfungsi sebagai peneduh, penyerap polusi dan kebisingan, median jalan, memecah angin dan penghalang pandang.</p>								
Bentuk	<p>Bentuk menyesuaikan dengan tema yang diambil, contoh JP3 yang mengambil bagian tubuh dinosaurus sebagai elemen penghias.</p>							

Sumber: kajian pribadi, 2019

## 2.2 Tinjauan Pendekatan

Sebuah pendekatan arsitektur dibutuhkan dalam proses Perancangan Folklore Park. Dengan adanya pendekatan arsitektur, sebuah perancangan akan memiliki makna ataupun ciri tersendiri.






### 2.2.1 Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan

Salah satu karya arsitektur yang menggunakan pendekatan *historicism* adalah Villa Getty karya Dr. Norman Neuerburg. Pada Getty Vila, sang arsitek berpatokan pada Villa De Pairi dan bangunan di Pompei. Hal tersebut membuat bangunan memiliki beberapa bentuk yang umum ditemukan dalam arsitektur Yunani maupun Romawi kuno. Berikut penejelasan singkat tentang arsitektur Yunani Romawi dan penerapan dalam Villa Getty.

## A. Arsitektur Yunani

Peradaban Yunani merupakan salah satu peradaban yang berpengaruh di dunia. Peradaban tersebut berkembang antara abad ke-8 sampai abad ke-6 SM hingga penaklukan Romawi atas Korintia pada tahun 146 SM. Berbagai macam tipologi bangunan Yunani yaitu bangunan sacral seperti Parthenon dan Erechtheum, bangunan secular seperti Epidaurus Theater dan Stoa hingga hunian masyarakat dan Megaron. Arsitektur Yunani akan dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 7 Arsitektur Yunani

No	Keterangan	
1	Tipologi	<p data-bbox="459 792 480 920">BANGUNAN SACRAL</p>  <p data-bbox="628 994 703 1016"><b>PARTHENON</b></p> <p data-bbox="539 1025 826 1128">kolom memberikan kesan kokoh, dulu terdapat patung Dewi Athena, material marmar</p>
		 <p data-bbox="1043 1010 1118 1032"><b>ERECHEUM</b></p> <p data-bbox="938 1041 1225 1111">bangunan dengan teras para gadis sebagai penopang (Caryatid)</p>
		 <p data-bbox="651 1496 687 1518"><b>STOA</b></p> <p data-bbox="531 1527 810 1630">Merupakan gedung dengan jajaran kolom, berfungsi sebagai kantor, balai pertemuan, mall, gudang, dll</p>
		 <p data-bbox="1034 1496 1150 1518"><b>EPIDAUROS THEATER</b></p> <p data-bbox="954 1527 1241 1608">Merupakan area untuk menampilkan pertunjukan, drama dll.</p>  <p data-bbox="635 1906 703 1928"><b>MEGARON</b></p> <p data-bbox="890 1686 1257 1742">megaron adalah rumah mewah berisikan:</p> <ol data-bbox="890 1751 1257 1906" style="list-style-type: none"> <li>1. Berbentuk cella yang dilengkapi dengan lobby/ vestibule.</li> <li>2. Entrance dan serambi depan yang mengarah kedalam.</li> <li>3. Thelamus (ruang tidur) yang diletakkan dibagian paling belakang.</li> </ol>

2	order	<p>Doric order                      Ionic order                      Corinthian order</p> <p>DORIC dengan ciri kepala kolom yang masih sederhana dan sedikit sekali menampilkan hiasan      IONIC, menampilkan kepala kolom sudah menampilkan corak hiasan.      CORINTHIAN, dengan pola hiasa yang lebih banyak</p>
3	Bagian kuil	<p>Naos merupakan keseluruhan interior kuil, dan memiliki bagian-bagian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cella (tengah) yang biasanya terdapat patung yang dipuja</li> <li>• Pronaos (teras depan)</li> <li>• Opisthodomos (teras belakang)</li> </ul> <p>Pteroma merupakan selasar sekeliling naos</p>



Sumber: <https://studylibid.com/doc/256206/yunani-kuno---arsitektur>

### B. Arsitektur Romawi

Peradaban Romawi terletak pada semenanjung Apenia yang berpusat di Kota Roma Arsitektur Romawi melanjutkan pengetahuan Yunani antara lain dengan konstruksi lengkung untuk membuat ruangan menjadi lebih luas. Berikut penjelasan tentang arsitektur Romawi:

Tabel 2. 8 Arsitektur Romawi

no		
1	arch	<p>Bangsa Romawi mengembangkan program pembangunan yang maju, yaitu dengan menggunakan beton, suatu inovasi yang memungkinkan pembangunan yang cepat, dan skala besar.</p> <p>Arch (lengkungan) menjadi elemen penting dalam arsitektur, karena dengan lengkungan tersebut berkembanglah barrel vault, groin vault dan kubah.</p> <p>Konstruksi arch setengah lingkaran</p> <p>abutment barrel vault</p> <p>groin barrel vault groin vault</p> <p>Kubah/ dome</p>

2

tipologi

BANGUNAN SAKRAL



**Pantheon** - Arsitektur Romawi Kuno 118-28 A.D. - terbuat dari beton dan batu

GEUNG PERTUNJUKAN



**Colosseum** - arsitektur Romawi Kuno - batu dan beton 72-80 M

BANGUNAN SAKRAL



area terbuka, Pasar



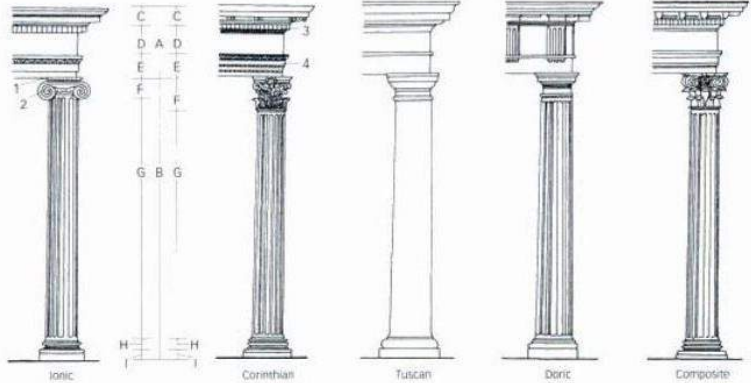


pemandian umum



Celcus Library



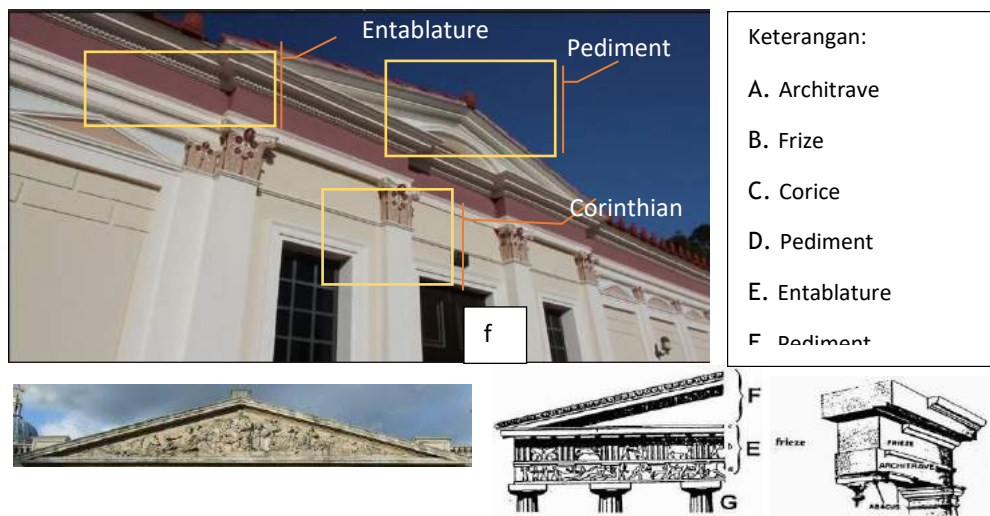
toilet umum

3	order	
4	interior	
5	ornamen	

Sumber: <https://studylibid.com/doc/256206/yunani-kuno---arsitektur>

### C. Kajian pada Villa Getty

Pada Getty Vila terdapat beberapa bentuk yang umum ditemukan dalam arsitektur Yunani maupun Romawi kuno. Seperti pada salah satu pintu masuk museum ditemukan bentukan *Pediment* yang menyerupai bagian atap. Dibawah *pediment* terdapat *entablature* yang terdiri dari bentukan *corice*, *frize* dan *architrave*. Jika pada arsitektur Romawi kuno, betukan diatas baik *architrave* maupun kolom mempunyai fungsi stuktur. Berbeda dengan pintu masuk Getty Vila, merupakan dekorasi eketerior bahkan bentuk menyerupai kolom corinthian tidak tabung melainkan persegi yang menyudut.










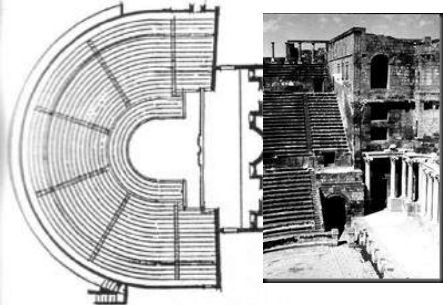

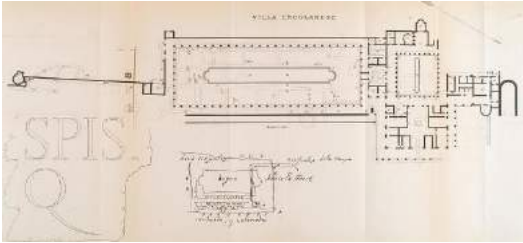

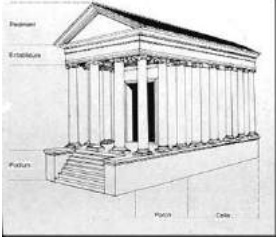
Gambar 2. 25 Kajian Bentuk Getty Villa

Sumber: <http://www.getty.edu>

Tabel 2. 9 Kajian Bentuk Villa Getty

no	Villa Getty	Villa Dei Pairi dan Arsitektur Pompei
1	<p>Getty Villa mempunyai penatan ruangan yang linier membentuk lorong.</p>  <p>Gambar 2. 26 Lorong Getty Villa Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	<p>Villa De Pairi merupakan sebuah reruntuhan rumah mewah pada masanya yang ditinggali oleh pejabat atau orang kaya.</p>  <p>Gambar 2. 27 Runtuhan Villa De Pairi Sumber: <a href="https://en.wikipedia.org/">https://en.wikipedia.org/</a></p>

<p>2</p>	<p>Kolam dan taman di tengah, orientasi ke dalam.</p>  <p>Gambar 2. 28 Taman Getty Villa Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	<p>Taman juga berada di tengah</p>  <p>Gambar 2. 29 Hunian Di Pompei sumber:<a href="https://gurukelana.com/2015/08/02">https://gurukelana.com/2015/08/02</a></p>
<p>3</p>	<p>Lengkungan di Getty Villa sebagai dekorasi air mancur.</p>  <p>Gambar 2. 30 Air Mancur Getty Villa Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	<p>Lengkungan dalam rumah yang diduga milik ayah mertua Julius Caesar.</p>  <p>Gambar 2. 31 Salah Satu Bagian Getty Villa Sumber:<a href="https://gurukelana.com/2015/08/02/">https://gurukelana.com/2015/08/02/</a></p>
<p>4</p>	<p>wallpaper pada dinding</p>  <p>Gambar 2. 32 Lorong Getty Villa Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	<p>mural pada dinding</p>  <p>Gambar 2. 33 Dinding Museum Pompei Sumber: <a href="https://id.interestrip.com/1794id-42-eruptive-facts-about-pompeii">https://id.interestrip.com/1794id-42-eruptive-facts-about-pompeii</a></p>

<p>5</p>	<p>area teater pada Getty Villa.</p>  <p>Gambar 2. 34 Teater Getty Villa</p> <p>Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	<p>terdiri dari auditorium, orkestra dan panggung. Di belakang terdapat ruang pemain.</p>  <p>Gambar 2. 35 Teater Romawi Kuno</p> <p>sumber: <a href="https://atpic.wordpress.com/">https://atpic.wordpress.com/</a></p>
<p>6</p>	 <p>Gambar 2. 36 Tampak Atas Getty Villa</p> <p>Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	 <p>Gambar 2. 37 Denah Villa De Pairi</p> <p>sumber: <a href="https://atpic.wordpress.com/">https://atpic.wordpress.com/</a></p>
<p>7</p>	<p>salah satu pintu masuk Getty Villa</p>  <p>Gambar 2. 38 Lorong Villa Getty</p> <p>Sumber: <a href="http://www.getty.edu">http://www.getty.edu</a></p>	<p>bentuk meminjam dari kuil Yunani</p>  <p>Gambar 2. 39 Bentuk Romawi Kuno</p> <p>sumber: <a href="https://atpic.wordpress.com/">https://atpic.wordpress.com/</a></p>

Sumber : Olahan berbagai website

## 2.2.2 Prinsip Aplikasi Pendekatan

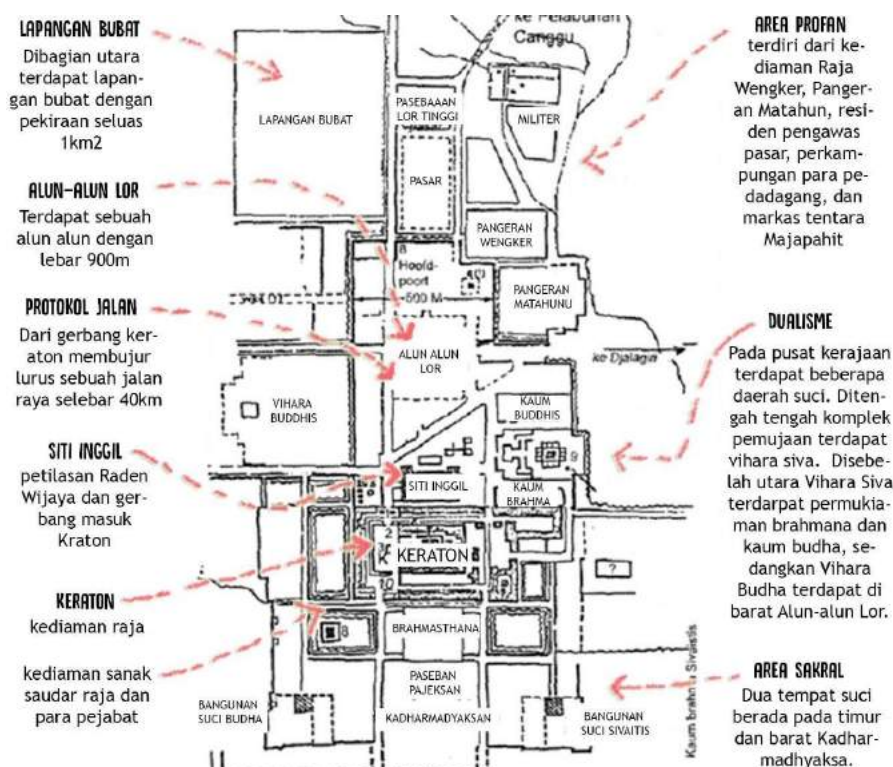
Proses perancangan yang sesuai dengan *historicism* adalah mengkaji sumber tertulis dan tidak tertulis secara menyeluruh. Majapahit Folklore Park ingin mengangkat folklore Majapahit. kajian seluruh aspek Majapahit diperlukan untuk membangun suasana di perancangan sebagai dukungan terhadap pengangkatan Folklor. Pada poin ini, penulis mengumpulkan data lalu mencoba untuk mengambil intisari arsitektur Majapahit tanpa membenarkan suatu pihak. Hal tersebut dikarenakan studi tentang arsitektur Majapahit mempunyai cakupan yang luas dan memakan waktu yang lama. Poin ini hanya akan menjelaskan tentang ibukota Majapahit, konsep bangunan Vastu-Purusha-Mandala, arsitektur bangunan sakral, ragam hias dan hunian masyarakat.

### A. Ibukota Majapahit

Banyak sekali ahli yang mencoba untuk merekonstruksi ibukota Kerajaan Majapahit. Diantaranya H. Maclain Pont, Pigeud, Slamet Muljana dan lain sebagainya. Rekonstruksi ibukota Majapahit dibawah ini berdasarkan pada Maclain Pont dan Prof. Dr.Slamet Muljana.

#### 1. Rekonstruksi Maclain Pont Berdasarkan Temuan Di Lapangan

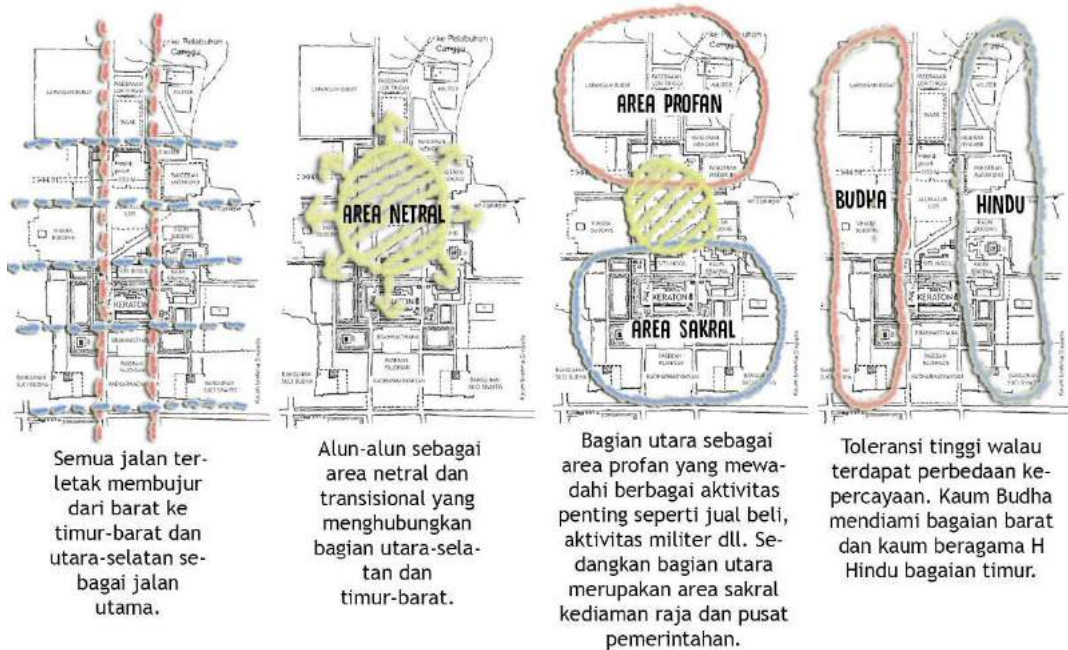
Menurut Maclain Pont, pusat kerajaan dibagi menjadi dua bagian yaitu Kraton dan Kadharmadhyaksa yang bertugas sebagai pengawas undang-undang. Terdapat lapangan bubat, alun-alun lor, tempat ibadah, keraton dan lain sebagainya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. 40 Rekonstruksi Ibukota Kerajaan Majapahit Maclain Pont

Sumber: Arsitektur Jawa: Kosmos, Kultur & Kuasa

Menurut Maclain Pont, kraton Majapahit terdiri dari tiga bagian, dan bagian timur digunakan untuk tinggal. Di pelataran yang terletak di tengah-tengah kompleks terdapat bangunan-bangunan penting. Sedangkan di bagian barat, tempat persemayaman para pejabat yang merupakan daerah yang pertama kali dimasuki saat melewati gerbang utama kraton. Dapat disimpulkan bahwa rekonstruksi Kerajaan Majapahit dibagi menjadi dua poros: utara yang profan dan selatan yang sakral (jo santoso, 2008).



Gambar 2. 41 Kesimpulan Rekonstruksi Maclain Pont

Sumber: *Arsitektur Jawa: Kosmos, Kultur & Kuasa*

Selain itu, peranan agama juga terlihat dalam penataan kotanya. Kedua agama hidup berdampingan dengan baik namun tetap memiliki esensi masing-masing. Hal tersebut terlihat pada poros kota bagian barat di diami oleh masyarakat beragama budha sedangkan bagian timur oleh agama Hindu. Dalam rekonstruksi ini, Maclain Pont menempatkan alun-alun sebagai perantara. Ringkasan rekonstruksi Maclain Pont dapat dilihat pada gambar 2.4 .

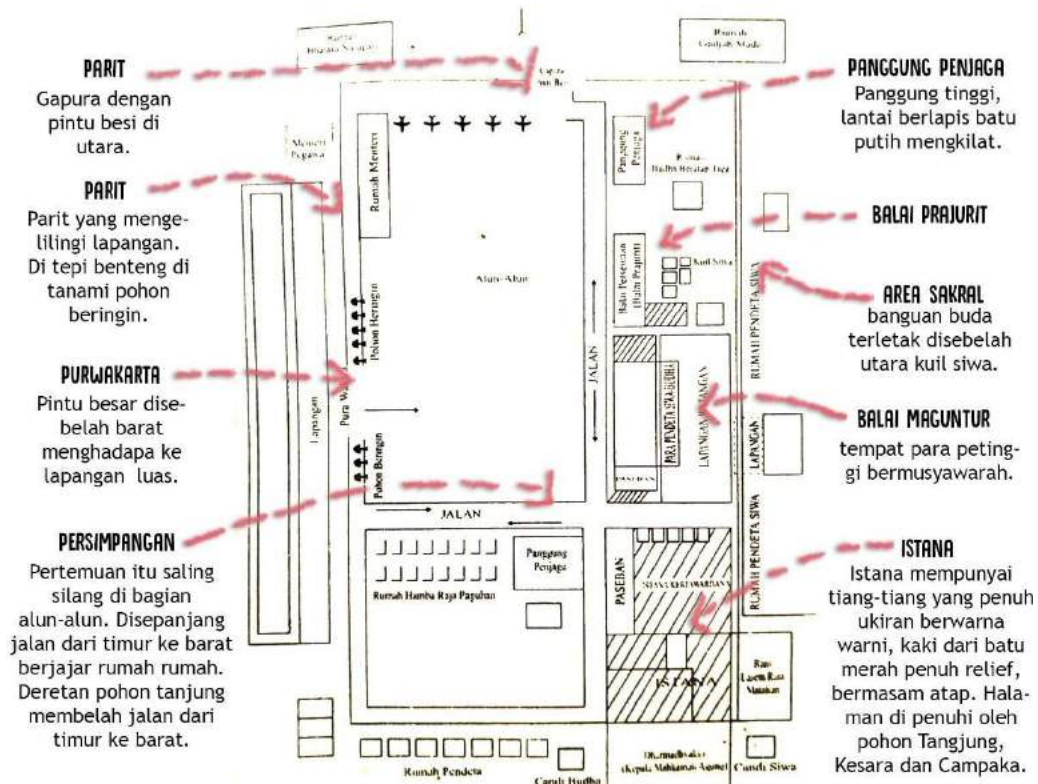
## 2. Rekonstruksi Slamet Muljana Berdasar Kakawin Negarakertagama

Padangan H.Maclain Pont dalam merekonstruksi Ibukota Majapahit juga bersumber dari Kakawin Negarakertagama, namun beliau mencocokkannya dengan data di lapangan. Penulis bertujuan mengambil referensi jenis bangunan dan letaknya dalam rekonstruksi H.Maclain Pont sedangkan penggambaran suasana dalam rekonstruksi Dr.Slamet Muljana.

Menurut Dr.Slamet Muljana, pusat Kerajaan Majapahit adalah benteng bertembok batu merah tebal. Berita cina pada abad 15 menyatakan tinggi tembok itu sekitar 3 Zhang atau sekitar 10m . Di sebelah barat terdapat pintu besar yang disebut *purwakarta* yang menghadap lapangan luas. Lapangan tersebut dikelilingi parit dan terdapat pohon beringin.

Di sebelah utara ada gapura yang besar dan berpintu besi. Di sebelah timur gapura tersebut terdapat tempat penting seperti panggung penjaga, balai prajurit tempat bermusyawarah petinggi, kuil Siwa hingga Balai Maguntur. Balai Maguntur dan pangkalan ini adalah area tempat duduk raja, para pujangga dan menteri. Bagian selatan tersekat pintu-pintu paseban yang tertata rapi. Ini bertemu dengan jalan dari utara ke selatan. Di sepanjang jalan dari timur ke barat berjajar rumah-rumah. Deretan pohon tanjung membelah jalan dari timur ke barat.

Di sebelah barat daya manguntur agak jauh berdiri sebuah balai tempat tentara. Sebelah timur jalan ada paseban yang membentang dari utara ke selatan. Dibelakang pintu ada halaman sangat luas dan rata. Halaman di kelilingi oleh berbagai balai yang termasuk kompleks keraton. Atapnya bertingkat-tingkat, berdiri berkelompok-kelompok. Masing-masing mempunyai pintu sendiri (Muljana,56:2012). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. 42 Rekontruksi Ibukota Majapahit Oleh Slamet Muldjana

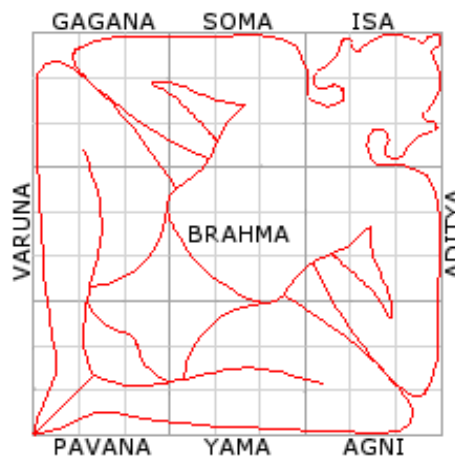
Sumber: Menuju Puncak Kemegahan, Slamet Muljana

## B. Vastu-Purusha-Mandala

Dalam rekonstruksi yang sudah dijelaskan, dapat dilihat bahwa penataan kota mengikuti garis grid dan tentu tidak asal. Ahli bangunan saat itu wajib mentaati pedoman pada kitab Vasusastra atau Siplasastra.

Di ceritakan dahulu dewa Brahma menciptakan makhluk kosmik yang besar dan akhirnya melahap seluruh isi bumi. Dewa Brahma akan menghukumnya namun makhluk tersebut meminta pengampunan hingga menjadi abadi. Makhluk tersebut bernama Vastu Purusha, agama Hindu menaati dasar prinsip yang digunakan berupa Vastu Purusha Mandala. Mandala sendiri merupakan bentuk penggambaran alam semesta. Mandala yang digunakan pada Vastu Purusha Mandala adalah *vinsaya pada* yang merupakan metode membagi tapak sesuai modul grid. Penempatan tersebut tergantung dengan letak dewa yang menduduki modul tersebut

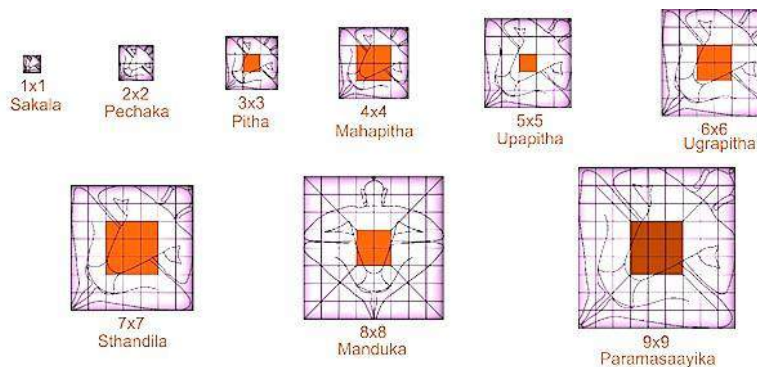
Arah	Dewa yang Mengatur
Utara	Soma/Kubera (Dewa kekayaan)
Timur laut	Shiwa
Timur	Indra/Surya (Dewa Matahari)
Tenggara	Agni (Dewa Api)
Selatan	Yama (Dewa Kematian)
Barat Daya	Nairitya
Barat	Varuna (Dewa Air)
Barat Laut	Vayavva



Gambar 2. 43 Vastu Phurusa Mandala

Sumber: <https://www.astrologyrays.com/2017/07/03/vaastu-purush-mandal/>

Mandala dengan jumlah pada ganjil disebut *ayugma* sedangkan pada genap disebut *yugma*. Pusat *ayugma* didasari oleh *pada* sedangkan *yugma* didasari oleh titik yang dibentuk dari persimpangan dua garis tegak lurus di pusatnya.



Gambar 2. 44 Jumlah Dan Pusat Mandala

Sumber: <https://www.astrologyrays.com/2017/07/03/vaastu-purush-mandal/>

Perancangan Majapahit Folklore park akan menjadikan mandala sebagai salah satu dasar dalam membagi ruang. Selain itu, konsep umum Vastu Purusha Mandala yang akan dipertimbangkan dalam merancang sebuah bangunan diantaranya:

1. Penentuan lokasi disarankan terletak di pegunungan yang subur dan dekat dengan sumber air.
2. Arah timur merupakan arah hadap utama dalam perancangan.
3. Hal penting lainnya dalam membagun sebuah kawasan harus melambangkan gunung, air dan hutan. Gunung dapat dilambangkan bentuk peratapan sebuah bangunan.
4. Penentuang bentuk dasar bangunan adalah persegi sesuai dengan konsep mandala.
5. Susunan ruang berdasarkan 8 penjuru mata angin.
6. Selalu menciptakan keselarasan.

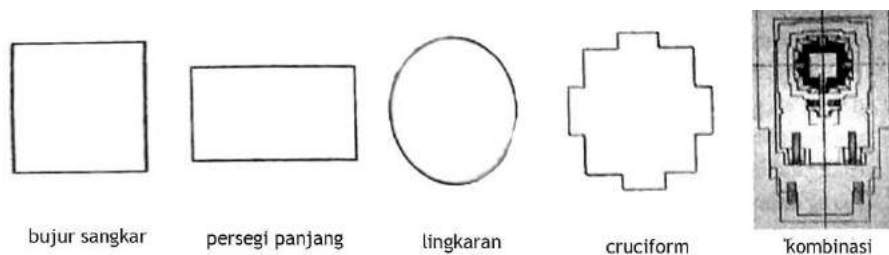
### C. Arsitektur Candi

Candi adalah sebuah bangunan tempat masyarakat zaman dahulu beribadah dan mendharmakan abu raja. Namun pengertian candi pada masa sekarang tergeneralisasi menjadi semua peninggalan bangunan sakral baik berupa gapura paduraksa, gapura bentar, pentirtaan hingga punden berundak.

Menurut sintesis Rahadhian, candi dapat dibagi sesuai dengan periode dibangunannya. Periode pertama (klasik tua) berkisar pada abad ke-8M zaman awal Mataram Kuno-Sriwijaya berkuasa. Periode selanjutnya adalah Zaman Mataram Kuno Pertengahan yang berkisar abad 8-9M. Periode tiga merupakan periode transisi (klasik transisi) peninggalan Mataram Akhir-Kediri-Bali kuno pada abad 9-12M. Periode terakhir (klasik muda) adalah zaman Kerajaan Singosari- Majapahit abad 12-15M. Berikut penjelasan Rahadhian terhadap arsitektur candi pada zaman klasik muda:

#### 1. Denah

Denah candi dalam masa ke masa mengalami perubahan. Terdapat bentuk bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran dan *cruiiform*. Pada masa klasik muda, denah candi sama seperti masa sebelumnya namun antara denah kaki candi dan badang candi berbeda bentuk.

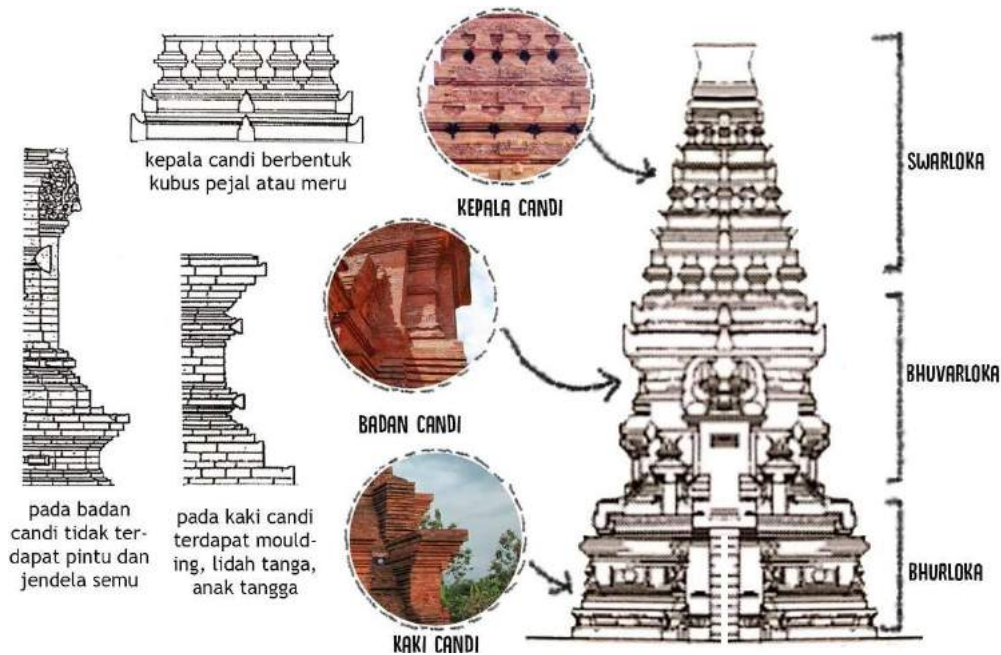


Gambar 2. 45 Bentuk Denah Candi

Sumber: Rahadhian, 2018

## 2. Bagian Candi

Walaupun berkembang di periode akhir, bentuk percandian masih mempertahankan bagian umum yaitu kepala(Swarloka)-badan (Bhuvarloka)-kaki candi (Bhurloka). Kepala candi melambangkan tempat para dewa, badan candi melambangkan dunia perantara, sedangkan kaki candi melambang dunia yang fana.



Gambar 2. 46 Bagian-Bagian Candi Klasik Muda

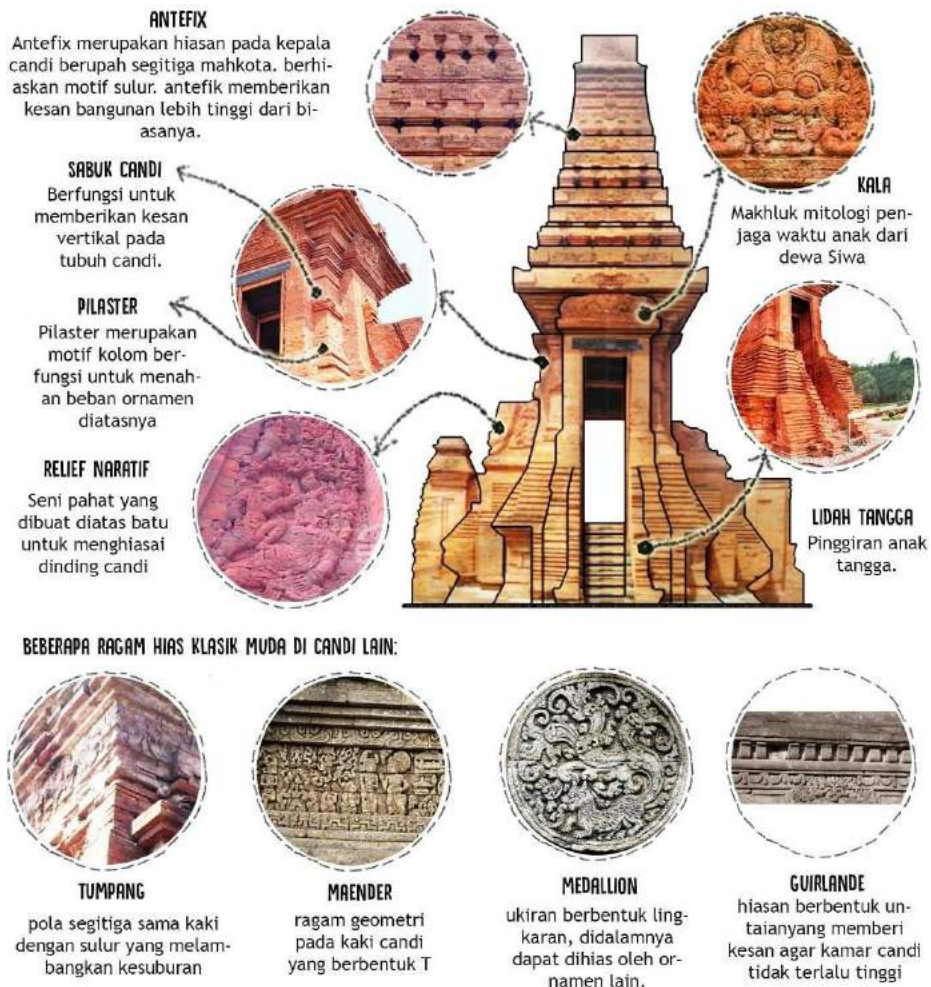
Sumber: Rahadhian, 2018

Pada masa klasik muda, kepala candi berbentuk kubus pejal atau atap tumpang yang bersusun ijuk. Kepala candi melambangkan Meru tempat bersemayan dewa. Pada atap kubus pejal terdapat mahkota (antefix). Pada badan candi tidak dihiasi oleh kolom dan jendela semu. Pada kaki candi terdapat lidah tangga dan moulding. Pengolahan kaki candi masa ini memanfaatkan struktur yang berlapis-lapis berdeda dengan masa sebelumnya yang lebih banyak hiasan dan unsur lengkungan.

## 3. Ragam hias

Ragam hias yang digunakan pada masa klasik muda tidak jauh berbeda dengan masa sebelumnya. Seperti motif geometris, motif floral, motif fauna, motif manusia dan motif makhluk mitologi hindu. Motif geometris yaitu motif persegi yang hampir ditemukan di seluruh permukaan candi, motif *maender* yang menyerupai huruf T, dan motif *tumpal* yang berisi deretan segitiga. Motif manusia, floral dan fauna pada zaman klasik muda tidak sebanyak yang ditemukan pada zaman sebelumnya. Motif makhluk mitologi pada zaman ini tetap ada namun dengan penggambaran yang tidak serealistik

pendahulunya. Seperti kepala kala maupun kala sudut yang digambarkan lebih seram, makara berfungsi struktural, arca dewa tidak sesuai proporsi dan tidak ditemukan Jaladwara.



Gambar 2. 47 Ragam Hias Pada Candi Klasik Muda Yang Digunakan

Sumber: Rahadhian, 2018

#### 4. Prinsip Candi

Merangkum dari sumber yang sama, pembangunan candi mempunyai beberapa prinsip. Prinsip tersebut memunculkan sifat arsitektur dalam desain candi pada masanya. Prinsip yang ditaati saat membangun adalah sebagai berikut:

- Komposisi geometrik : bentuk deometrik merupakan bentuk dasar untuk menggambarkan alam surgawi karena bentuk yang stabil.
- Komposisi volumetrik- solid- volid : arsitektur candi lebih menonjolkan eksterior karena pada masanya kegiatan keagamaan dilakukan di luar ruangan. Oleh sebab itu candi berbentuk sangat solid. Walau demikian, tetap diberikan batasan yang menjadikannya ruang terbuka yang berisikan candi.

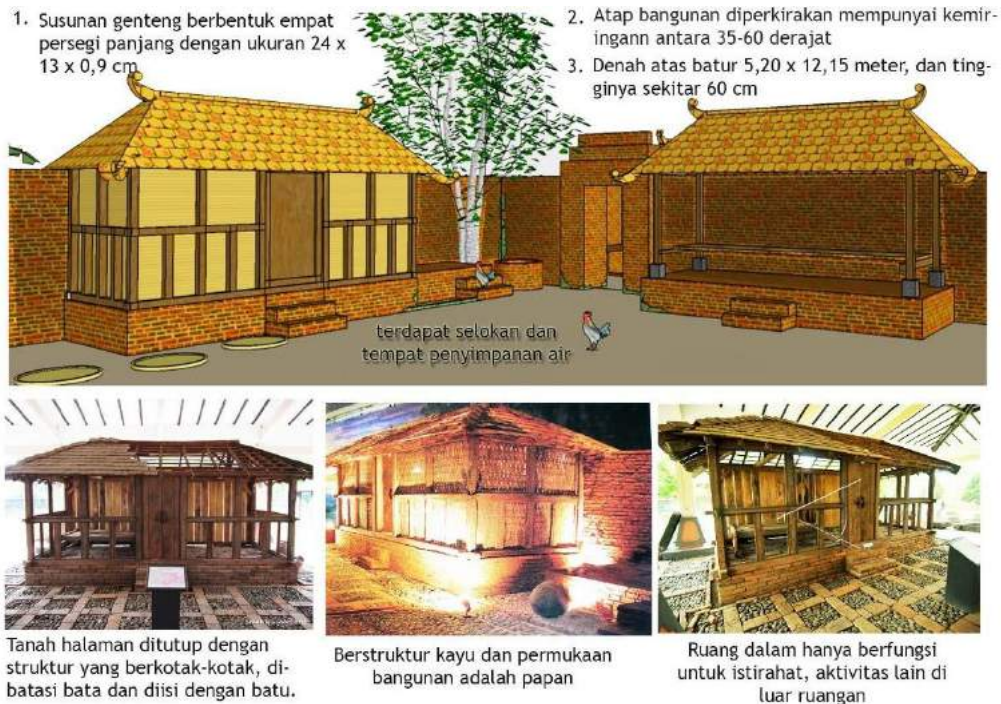
- Hirarki - penggambaran segitiga- efek prespektif : dalam candi menerapkan prinsip hirarki yang diwujudkan dalam pembagian ruang, berundak-undak atau penggambaran kepala candi. Kepala candi digambarkan segitiga dan bertingkat. Hal tersebut menyebabkan efek perspektif kepada manusia yang berdiri dibawahnya kesan intimidasi.
- Pembagian tiga atau elemen tripatit : Pembangunan candi menggunakan pembagian tiga antara bagian vetikal atau horisontal.
- Irama dan perulangan : desain candi memiliki pengulangan dalam setiap elemennya. Hal tersebut menunjukkan kesatuan dan keteraturan didalamnya.
- Kesimetrisan : pengelolaan arsitektur menerapkan keseimbangan, kesamaan antara kanan kiri dan semua kposisi seperti ornamentasi, elemen atap, hingga tangga.
- Mimesis : candi mewujudkan mimesis atau peniruan sosok ataupun ornamentasi yang berhubungan dalam alam semesta. Seperti makhluk hidup dan penggambaran dewa-dewa menurut kepercayaan Hindu maupun budha.
- Tekstur-garis- efek gelap terang : garis muncul dari hiasan houlding, bingkai atau struktur itu sendiri. Hal tersebut menyebabkan permainan permukaan yang memberikan efek gelap terang saat terkena sinar matahari.
- Sumbu aksis : sumbu-sumbu dalam desain candi dapat berupa bentuk linier amupun kosentrisdan secara visual merupakan eleden yang mempengaruhi orientasi candi.
- Proporsi dan skala : proporsi menunjukkan perbandingan panjang, lebar dan tinggi. Proporsi diatur sedemikian rupa agar menghasilak kesan vertikal yang kuat. Skala perbandingan antara kaki-badan kepala disusun untuk memberikan kesan stabil. Jika disimpulkan maka perbandingan proporsi sebagai berikut
  - a. Perbandingan kaki;badan:kepala kurang lebih 2;3;5
  - b. Perbandingan lebar tangga; lebar lapik kurang lebih 1;5
  - c. Perbandingan kaki; panjang candi kurang lebih 1;6
  - d. Perbandingan tinggi pintu: lebar pintu kurang lebih 1:4
- Dualitas : candi memiliki dua nilai yang berbeda namun tetap diterapkan secara bersamaan tanpa adanya pencampuran.

#### D. Arsitektur Hunian Masyarakat

Arsitektur hunian Majapahit banyak macamnya dan tergantung pada status sosial masyarakat. Banyak peninggalan yang menggambarkan kondisi hunian saat itu, seperti pada relief bangunan suci atau pada miniatur tanah liat. Akhirnya dibangunlah prototip rumah masyarakat Majapahit yang berada di Museum Trowulan. Walau demikian, arsitektur hunian Majapahit masih menimbulkan perdebatan. Ada pihak yang menyatakan prototipe tersebut terlalu sederhana untuk ukuran kerajaan besar dan prototipe yang dibangun merupakan bagain dari dapur. Oleh sebab itu, pada poin ini penulis menjabarkan tentang hunian menurut relief di Museum Trowulan, keterkaitan hunian bali kuno dan joglo.

##### 1. Menurut Relief Di Museum Trowulan

Prototipe rumah Majapahit yang berada di museum Trowulan cukup sederhana. Rumah tersebut berdiri di area terbuka berpagar dan berdiri di atas batur. Untuk penjelasan lain terdapat pada gambar dibawah ini.



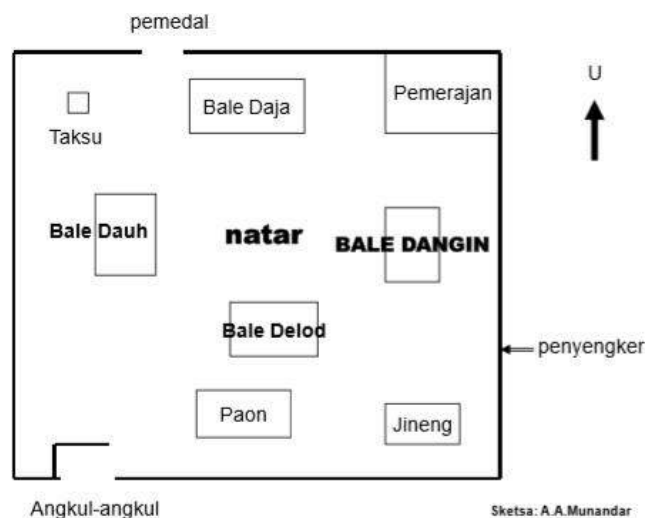
Gambar 2. 48 Prototipe Rumah Majapahit di Museum Trowulan

Sumber: <http://akucintanusantaraku.blogspot.com/2014/02/tata-letak-kota-istana-dan-desa-di.html>

## 2. Keterkaitan Dengan Hunian Bali Kuno

Beberapa sumber sejarah mengatakan bahwa penataan *pakuwon* pada zaman Majapahit mempunyai kedekatan dengan hunian tradisional Bali. Hal tersebut didukung dengan menetapnya keturunan bangsawan di Bali setelah Majapahit mengalami keruntuhan. Seperti bangunan hindu lainnya, tata ruang hunian bali kuno dipengaruhi oleh letak mata angin. Berikut keterangannya:

- Kompleks bangunan dikelilingi pagar. Gerbang angkul-angkul di sebelah barat daya.
- Tempat pemerajaan - tempat ibadah berada di timur laut
- Tempat tinggal pemilik rumah - bale dangin
- Selatan njeneng- tempat lumbung
- Tenggara - bale delod tempat abu jenazah disemayamkan sementara sebelum diaben (sumanggan).
- Area barat- bale dauh - berbilik tertutup, atap perisai, pintu sebelah timur, mempunyai serambi di depan- tempat nenek/kakek.
- Area utara - bale *dajah* - berbilik tunggal, atap perisai, pintu sebelah selatan, tempat anak gadis perempuan.



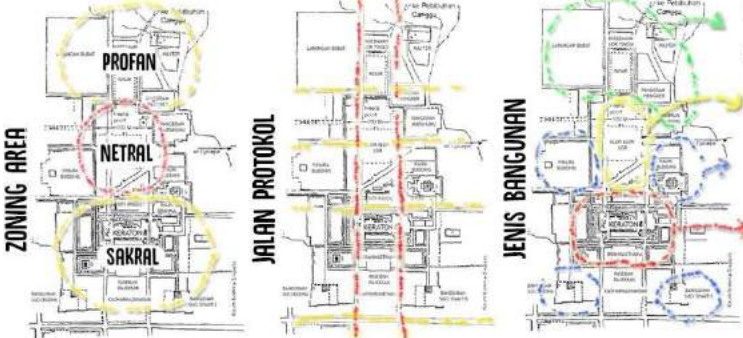
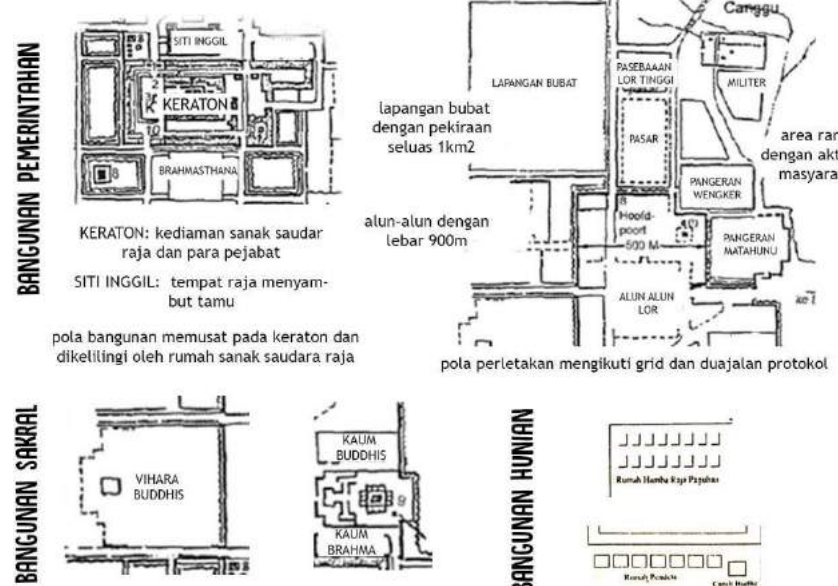
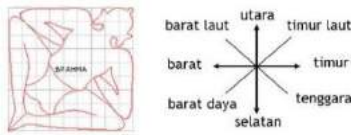
Gambar 2. 49 Prototipe Rumah Majapahit di Museum Trowulan

Sumber: *Pakuwon Pada Masa Majapahit: Kearifan Bangunan Hunian Yang Beradaptasi Dengan Lingkungan*, Agus Ari M



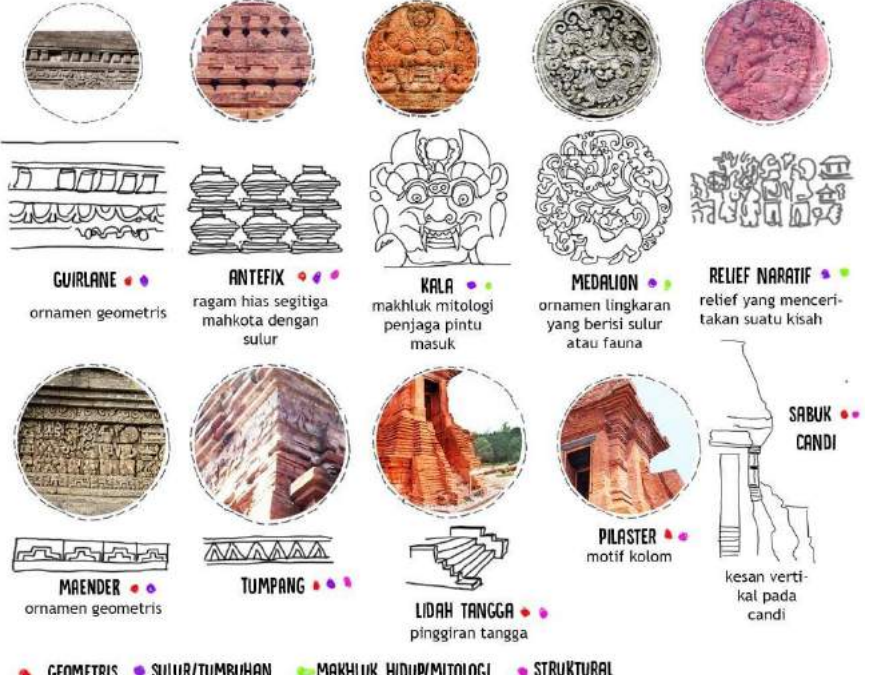
### E. Kesimpulan Arsitektur Majapahit

Setelah melakukan kajian menyeluruh, berikut kesimpulan arsitektur Majapahit yang dibagi menjadi 8 poin :

Tabel 2. 10 Kesimpulan Teori Majapahit

No		Keterangan
1	Tata masa	<p><b>Nilai yang terkandung dalam tata masa Majapahit</b></p>  <p>tata masa dibagi menjadi area pusat kehidupan masyarakat (profan), area netreal dan area pemerintahan yang juga dipengaruhi kepercayaan.</p> <p>terdapat dua jalan protokol yang melewati beberapa area penting, seperti keraton, alun-alun dan pasar.</p> <p>secara umum jenis bangunan terbagi menjadi 3 jenis, yaitu bangunan pemerintahan, bangunan sakral dan bangunan hunian.</p> <p><b>Jenis dan pola bangunan yang terdapat di tata masa Majapahit</b></p>  <p><b>BANGUNAN PEMERINTAHAN</b> KERATON: kediaman sanak saudara raja dan para pejabat SITI INGGIL: tempat raja menyambut tamu pola bangunan memusat pada keraton dan dikelilingi oleh rumah sanak saudara raja</p> <p><b>BANGUNAN SAKRAL</b> perletakan kedua bangunan sakral jauh berseberangan namun tetap sejajar, seperti vihara budha yang terdapat di timur dan vihara siwa di barat.</p> <p><b>BANGUNAN HUNIAN</b> pola hunian masyarakat cenderung berbaris sejajar terdapat di samping jalan dan persimpangan</p>
2	zonasi	<p>Sebagian besar penataan ruang arsitektur Majapahit berpatokan pada Vasthupurusha Mandala.</p>  <p><b>VASTUPURUSHA MANDALA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kotak berkisar dari 1x1 sampai 9x9 sesuai kebutuhan</li> <li>2. penempatan tergantung terhadap arah mata angin, arah timur adalah arah yang utama</li> <li>3. sebagai penggambaran alam semesta dan brahma sebagai intinya</li> </ol>

3	Denah	<p><b>Keraton</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. paseban</li> <li>2. gerbang kedua penjaga istana</li> <li>3. bangsal penobatan / witana</li> <li>4. gerbang pertama istana</li> <li>5. gerbang harta di seberang pelataran candi dan kuburan</li> <li>6. residen keluarga dekat raja</li> <li>7. dalem raja</li> <li>8. pos dengan menara</li> <li>9. vihara shiva</li> <li>10. bangunan para pejabat.</li> </ol> <p>keraton memiliki tiga area, bagian barat merupakan tempat para pejabat, area pelataran terdapat bangunan penting, area timur digunakan untuk tinggal.</p> <p><b>BANGUNAN SAKRAL</b></p> <p>ruang dalam ruang transisi bangunan sakral mempunyai tiga pembagian ruang yaitu ruang dalam, ruang transisi dan ruang luar. pada saat itu aktivitas lebih sering dilakukan di ruang luar dan ruang dalam sebagai tempat istirahat alam semesta.</p> <p>curcriform ruang luar</p> <p><b>HUNIAN</b></p> <p>Bale Daja, Pemerajan, Taksu, Bale Daun, natar, BALE DANGIN, Bale Deloid, Paon, Jimeng</p> <p>-Kompleks bangunan dikelilingi pagar. Gerbang angkul-angkul disebelah barat daya. bangunan mengitari halaman (natar)</p> <p>bangunan diatas merupakan denah pada rumah bali. prototip rumah majapahit hanya mempunyai satu bilik untuk istirahat</p>
4	Elemen Lanskap	<p><b>HARD MATERIAL</b></p> <p>gapura paduraksa lebih sering memakai gapura bentar daripada paduraksa</p> <p>gapura bentar</p> <p><b>SOFT MATERIAL</b></p> <p>disebutkan beberapa kali pada negarakertagama berada di tengah lapangan, disekitar perumahan yang ditata berjajar</p> <p>pentirtaan sebagai tempat bersuci.</p> <p>disebutkan beberapa kali sebagai bangunan bertiang 4</p> <p>terdapat area luas seperti alun-alun dan lapangan</p> <p>parit yang mengelilingi tembok</p>
5	Bentuk	<p>Secara umum bentuk dalam arsitektur Majapahit selalu merupakan penggambaran alam semesta.</p> <p>kepala (Swarloka) badan (bhuvraloka) kaki (bhurloka)</p> <p>kepala badan kaki</p> <p>atap bangunan teryang berbentuk tumpang atau limas</p> <p>secara umum seluruh bangunan mempunyai 3 bagian yaitu kepala, badan dan kaki</p>

6	Struktur	<p><b>MATERIAL BATU</b></p>  <p>bangunan penting seperti candi, gapura, pentir-taan dibangun dengan batu bata yang disusun</p> <p><b>MATERIAL NON-BATU</b></p>  <p>bangunan tersebut adalah hunian, pos pen-janga dan lain-lain.</p> <p>atap genting</p> <p>dinding berupa papan kayu sederhana.</p> <p>kerikil disusun sedemikian rupa di halaman untuk mengurangi genangan air</p> <p>tiang penyangga berupa kayu dan memakai struktur umpak</p> <p>joglo pada masa ini belum berkembang, namun tetap menggunakan struktur kuda-kuda kayu. MFP akan sedikit mengadopsi struktur joglo</p>
7	Pola Ragam Hias	 <p><b>GUIRLANE</b> ••• ornamen geometris</p> <p><b>ANTEFIX</b> ••• ragam hias segitiga mahkota dengan sulur</p> <p><b>KALA</b> ••• mahluk mitologi penjaga pintu masuk</p> <p><b>MEDALION</b> ••• ornamen lingkaran yang berisi sulur atau fauna</p> <p><b>RELIEF NARATIF</b> ••• relief yang menceritakan suatu kisah</p> <p><b>MRENDER</b> ••• ornamen geometris</p> <p><b>TUMPANG</b> •••</p> <p><b>LIDAH TANGGA</b> ••• pinggiran tangga</p> <p><b>PILASTER</b> ••• motif kolom</p> <p><b>SABUK CANDI</b> ••• kesan vertikal pada candi</p> <p>• GEOMETRIS • SULUR/TUMBUHAN • MAHLUK HIDUP/MITOLOGI • STRUKTURAL</p>
8	Prinsip	<p>Memiliki dua nilai yang berdampingan namun tidak bercampur</p> <p>Komposisi geometrik</p> <p>Komposisi volumetrik - solid - void</p> <p>Hirarki - penggambaran segitiga - efek perspektif</p> <p>Tripatit</p> <p>Irama</p> <p>Simetris</p> <p>Mimesis : memiliki penggambaran tata semesta</p> <p>Tekstur</p> <p>Proporsi dan skala</p>

Sumber: rangkuman pribadi, 2019

## F. Penerapan Nilai *Historicism*

Majapahit Folklore Park merupakan sebuah theme park yang mengambil berbagai unsur Folklore Majapahit berupa nyanyian, tarian, puisi, legenda, kerajinan dan peninggalan arsitektur Kerajaan Majapahit. Namun, pengambilan unsur *folklore* secara menyeluruh menyebabkan objek yang akan dirancang tidak mempunyai titik fokus dan kejelasan dalam pendekatan. Pada poin ini penulis mencoba untuk mengaplikasikan nilai arsitektur *historicism* dalam kajian arsitektur Majapahit dan kebutuhan perancangan.

Proses perancangan *historicism* secara tidak langsung sudah dilakukan sebagian pada poin-poin awal. Tabel dibawah ini akan merangkum kembali proses tersebut.

Tabel 2. 11 Proses Aplikasi Pendekatan *Historicism*

	Penjelasan	Nilai					
		Kebenaran sejarah	Kaji inklusif	toleransi	makna	manipulasi	plagiarisme
1	Tata Masa <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perletakan bangunan menyesuaikan rekontruksi tata masa Majapahit namun disesuaikan dengan fasilitas <i>theme park</i></li> <li>• Grid</li> <li>• Terdapat dua zona berbeda dan satu zona perantara (netral)</li> </ul>	V	V	V	V	V	V
2	Sirkulasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sirkulasi diarahkan dan sirkulasi dibebaskan.</li> <li>• Sikulasi makro adalah linier</li> </ul>	V	V	V	V	V	V
3	Aksesibilitas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses makro adalah linier.</li> <li>• Akses mikro adalah linier dan bebas tergantung sirkulasi.</li> <li>• Akses pembeda antara pengunjung dan pengelola.</li> <li>• Akses pengunjung sudah termasuk ramah difabel.</li> <li>• Akses menyesuaikan vastuphurusha mandala.</li> </ul>	V	V	V	V	V	V

4	zonasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembagian zona cerita : pengenalan, pendirian, kejayaan, keruntuhan Majapahit</li> <li>• Pembagian zona sirkulasi: datang, diarahkan, bebas, pulang</li> </ul>	V	V	V	-	V	V
5	Denah	Denah berpatokan pada keraton, candi dan hunian yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang saat ini.	V	V	V	V	V	-
6	ornamen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memakai ornamen geometris, sulur dan struktural di semua area sesuai kebutuhan.</li> <li>• Memakai ornamen makhluk hidup/mitologi pada area edukasi.</li> </ul>	V	V	V	V	-	V
7	Struktur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertahankan material batu dan non batu pada bangunan.</li> <li>• Menggunakan material lain demi keamanan dan kenyamanan pengunjung terutama area wahana.</li> <li>• Penggantian material papan pada dinding, pondasi umpak, dan struktur kayu kecuali demi kegunaan edukasi.</li> </ul>	V	V	-	-	V	V
8	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan prinsip kepala-badan-kaki.</li> <li>• Menggunakan bentuk gapura sebagai pintu masuk, pentirnaan pada kolam.</li> <li>• Menggunakan bentuk atap tupang atau limasan.</li> <li>• Penyesuaian seolah-olah memakai material papan, pondasi umpak dan struktur kayu.</li> </ul>	V	V	V	V	V	V

9	Lansekap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagar tinggi menyesuaikan keadaan Majapahit dulu.</li> <li>• Penempatan lampu, shelter, tempat sampah, bangku sesuai standar.</li> <li>• Shelter menyerupai bangunan kayu bertiang 4 era Majapahit.</li> <li>• Penempatan <i>soft material</i> menyesuaikan kebutuhan.</li> <li>• Tumbuhan wajib adalah Beringin dan Ketapang.</li> <li>• Sungai kecil buatan menyerupai parit yang mengelilingi benteng.</li> </ul>	V	V	V	V	V	V
---	----------	---	---	---	---	---	---	---

Sumber: analisis pribadi, 2019

## 2.3 Aplikasi Nilai Islami Pada Rancangan

### 2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

#### A. Tinjauan Objek

Perancangan Majapahit Folklore Park berusaha mengangkat potensi alam yang berada di Kabupaten Mojokerto. Sebagaimana ayat surah berikut ini:

“Dan janganlah kalian membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan di terima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik” (Q.S al A’raf ayat : 56)

Tafsir ayat tersebut menjelaskan tentang potensi alam yang diberikan Allah SWT harus dimanfaatkan oleh manusia. Dalam ayat tersebut juga mengatakan bahwa manusia yang merusak alam akan jauh dari rahmat dan hidayah Allah. Perancangan Majapahit Folklore Park berusaha untuk membuat pengunjung takjub akan alam ciptaan Allah.

#### B. Tinjauan pendekatan

Perancangan Majapahit Folklore Park mempunyai penggambaran tentang legenda dan sejarah Kerajaan Majapahit. Hal tersebut seperti yang di jelaskan pada surah Thaaha ayat 99-102 sebagai berikut:

“Demikianlah kami kisahkan kepadamu (Muhammad) sebagian kisah (umat) yang telah lalu, dan sungguh, telah kami berikan kepadamu suatu peringatan (Al- Qur’an) dari sisi kami. barang siapa berpaling darinya (Al-Quran) maka sesungguhnya dia akan memikul beban yang berat, pada hari kiamat. Mereka kekal di dalam keadaan itu. Dan sungguh buruk beban dosa itu bagi mereka pada hari kiamat. Pada hari kiamat sangkakala di tiup (yang kedua) dan pada hari itu kami kumpulkan orang-orang yang berdosa dengan wajah biru muram” (Q.S At- Thaaha ayat 99-102)

Tafsir ayat sebelumnya menyatakan tentang kisah Nabi Musa dan Kekejian Raja Firaun. Allah telah berfirman kepada nabi-Nya, bahwa telah kami ceritakan kepadamu kisah Musa dan semua apa yang terjadi dalam menghadapi Firaun dan bala tentaranya, yaitu dengan kisah yang jelas dan sesuai dengan kejadiannya. Begitu pula kisah-kisah masa lalu tanpa adanya penambahan atau pengurangan didalamnya. Kesimpulan mudah ayat tersebut adalah sebuah kisah sejarah harus disampaikan dan dipelajari dengan benar. Perancangan Majapahit Folklore Park ini mengambil dasar ayat tersebut untuk menciptakan sebuah upaya penyampaian sejarah dengan benar tanpa adanya tambahan atau upaya pengaburan sejarah.

“Para jin itu membuat untuk Sulaiman apa yang dikehendaknya dari gedung- gedung yang tinggi dan patung-patung dan piring-piring yang (besarnya) seperti kolam dan periuk yang tetap (berada di atas tungku). Bekerjalah hai keluarga Daud untuk bersyukur (kepada Allah). Dan sedikit sekali dari hamba-hamba-Ku yang berterima kasih.” (Q.S As-Saba’ Ayat 13)

Dalam ayat tersebut, Nabi Sulaiman diizinkan oleh Allah membuat patung yang bertujuan untuk direndahkan karena tidak ada yang mampu menciptakan makhluk selain Allah. Peninggalan Kerajaan Majapahit kebanyakan dari patung. Jika dilihat dari ayat diatas, tentu merupakan hal wajib untuk disampaikan secara benar. Namun beberapa golongan akan mengharamkan secara tegas tentang patung dan sejenisnya. Oleh sebab itu, Majapahit Folklore Park mengikuti pendapat ulama yang memperbolehkan dengan syarat patung tersebut tidak untuk disembah dan bertujuan untuk sarana edukasi.

### **2.3.2 Aplikasi Nilai Islami Pada Perancangan**

Penerapan nilai Islam yang ditekankan pada perancangan ini adalah kebenaran sejarah dan budaya. Hal tersebut dimaksudkan agar perancangan ini tidak memberikan pengeburan sejarah apalagi membuat sebuah perpecahan. Berikut beberapa aplikasi nilai islami yang ditawarkan Majapahit Folklore Park sebagai berikut:

1. Sejarah yang dalam perancangan benar adanya.
2. Bangunan ramah terhadap lingkungan sekitar.
3. Memanfaatkan view lingkungan sekitar.
4. Bangunan sebagai rasa syukur terhadap alam ciptaan Allah.
5. Penggunaan patung dan sejenisnya terdapat pada area tertentu yang khusus di area edukasi.



## **BAB 3**

### **METODE PERANCANGAN**

#### **3.1 Tahap Programing**

##### **3.1.1 Ide/ Gagasan Perancangan**

Beberapa Isu dan permasalahan yang terjadi di tapak melatarbelakangi perancangan Majapahit Folklore Park. Isu tersebut antara lain:

1. Kabupaten Mojokerto memiliki potensi wisata alam yang besar namun tidak terlalu mendapat perhatian publik secara luas.
2. Mojokerto mempunyai potensi wisata sejarah dan budaya karena diyakini merupakan bekas ibukota Kerajaan Majapahit. Namun penduduk sekitar kurang mempunyai tanggung jawab dan kurang berperan aktif dalam melestarikannya.

##### **3.1.2 Tujuan Perancangan**

Majapahit Folklore Park mempunyai beberapa tujuan perancangan. Tujuan tersebut diharapkan dapat menjawab isu yang ada di Mojokerto. Tujuan tersebut diantaranya adalah:

1. Menghasilkan rancangan Majapahit Folklore Park yang mampu mengangkat potensi budaya Majapahit di Kabupaten Mojokerto.
2. Menghasilkan rancangan Majapahit Folklore Park dengan pendekatan historicism yang mampu menggambarkan secara detail kebudayaan Kerajaan Majapahit.
3. Menghasilkan rancangan Majapahit Folklore Park yang mengandung penerapan nilai- nilai keislaman

##### **3.1.3 Metode Perancangan**

Metode yang digunakan dalam perancangan Majapahit Folklore Park menggunakan metode historis yaitu dengan cara mengumpulkan data-data sejarah, mengevaluasi dan menyimpulkannya menjadi sebuah rekontruksi masa lampau. Metode tersebut merupakan penjelasan mengenai data yang telah terkumpul dan didukung dengan teori yang sudah ada. langkah dalam proses perancangan akan diuraikan pada subab 3.2.2.

##### **3.1.4 Identifikasi Masalah**

Pada subab 3.1.1 muncul sebuah isu yang berkuatat pada dua poin, yaitu isu wisata alam dan isu wisata budaya di Kabupaten Mojokerto, sehingga gambaran awal adalah menggabungkan isu wisata alam dan budaya menjadi sebuah penyelesaian pada perancangan :

1. Bagaimana perancangan Mojopahit Folklore Park di Kabupaten Mojokerto mampu mengangkat potensi budaya Majapahit?
2. Bagaimana pendekatan historicism pada perancangan Majapahit Folklore Park mampu menggambarkan kembali budaya Majapahit?
3. Bagaimana penerapan nilai-nilai keislaman terhadap perancangan Majapahit Folklore Park di Kabupaten Mojokerto?

### **3.2 Tahap Pra Rancang**

Dalam tahap ini akan dijabarkan tentang teknik pengumpulan dan pengolahan data, teknik analisis perancangan, teknis sintesis dan perumusan konsep dasar.

#### **3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari sumber yang ada sedangkan data sekunder diperoleh dari tinjauan studi pustaka.

##### **A. Data Primer**

Data primer yang didapat ada dua macam, yang pertama bertujuan untuk menunjang sumber sejarah dan yang kedua bertujuan untuk mengetahui kondisi tapak yang akan dirancang. Berikut adalah beberapa cara memperoleh data primer sebagai berikut:

##### **1. Survei Peninggalan Purbakala**

Perancangan Majapahit Folklore Park membutuhkan data tentang peninggalan purbakala secara benar dan terukur untuk mengetahui berapa skala yang dibutuhkan saat merancang dan meminimalisir kesalahan informasi.

##### **2. Survei Tapak**

Selain meninjau tentang peninggalan purbakala, survei tapak bertujuan untuk menggambarkan kondisi eksisting tapak yang akan dirancang dan mengetahui tentang kondisi sosial ekonomi masyarakat sekarang.

##### **3. Wawancara**

Kegiatan wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan pariwisata yang berada di Mojokerto. Informasi juga dapat berupa pendapat masyarakat sekitar dan kecenderungan masyarakat terhadap pariwisata Mojokerto.

##### **4. Dokumentasi**

Kegiatan dokumentasi dilakukan untuk mempermudah pengolahan dan penyusunan data.

## B. Data Sekunder

Data sekunder dalam perancangan Majapahit Folklore Park bertujuan untuk memperkuat dan memperinci tentang penggambaran sejarah setelah menganalisis data primer. Data sekunder antara lain:

### 1. Studi Literatur

Pengumpulan data mengenai teori desain arsitektur secara umum, teori tentang Kerajaan Majapahit hingga arsitekturnya dan peraturan pemerintah yang bertujuan untuk menunjang perancangan. Data tersebut bersumber dari buku, jurnal dan lain-lain seperti yang dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Studi Literatur

No	Jenis Studi Literatur	Nama Studi Literatur	Data Yang Dipakai
1	Data non arsitektural	Studi folklor	Macam- macam dan fungsi floklor
		Folklor Majapahit	Tata kota Kerajaan Majapahit, arsitektur peninggalan Kerajaan Majapahit, sejarah Kerajaan, peninggalan kuno.
2	Data arsitektural	Standar ruang	Aktivitas, ruang-ruang yang dibutuhkan, besaran ruang,
		Peraturan pemerintah	Aktivitas, ruang-ruang yang dibutuhkan, besaran ruang sesuai dengan peraturan pemerintah.
3	Tinjauan pendekatan	<i>historicism</i>	Pengertian, teori yang berhubungan dengan <i>historicism</i>

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2018

### 2. Studi Banding

Kegiatan studi banding merupakan kajian terhadap literatur dan objek peninggalan sejarah. Selain bangunan bersejarah yang bertujuan untuk mengambil unsur lama yang diperlukan, studi banding terhadap objek yang serupa diperlukan untuk memunculkan alternatif terhadap rancangan. Berikut yang akan dikaji dalam studi banding pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 2 Studi Banding

No	Jenis Data	Nama Objek	Data yang Diuji
1	Studi banding objek	Jatim Park 3	Deskripsi objek, kebutuhan ruang, sirkulasi dan penataan lansekap, sarana dan prasarana, fasilitas.
2	Studi banding terhadap pendekatan	Getty Villa	teknik penggambaran dan penyajian kembali unsur lama.
3	Studi Banding Tentang Kebenaran Sejarah	Situs purbakala, Trowulan	Data tapak, sejarah, mitos dan filosofi.

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2018

### 3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Proses analisis menurut Anthony C Antoniades memerlukan perbandingan antara zaman dahulu dan sekarang . Teknik analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari tentang peninggalan dokumen tertulis sebagai preseden, dapat berupa penelitian arkeologi atau gambar arsitektural yang terukur.
2. Mempelajari tentang kondisi eksisting tapak dan daerah.
3. Belajar tentang cara orang pada masanya menggunakan metode struktur dan konstruksi.
4. Meneliti tentang berbagai hal yang samar, mitologi, simbol.
5. Konsep tentang ruang, baik interior maupun interior.

Jika disimpulkan dengan kebutuhan saat ini, proses analisis dengan pendekatan *historicism* adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Preferensi/ analisis sejarah

Meninjau berbagai dokumen mengenai perkembangan Kerajaan Majapahit. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui cerita yang layak dan tidak untuk dimasukkan dalam alur sirkulasi Majapahit Folklore park.

#### 2. Analisis kawasan

Meninjau tentang potensi tapak dan kekuarangan yang ada sekitar kawasan perancangan folklore park

#### 3. Analisis fungsi dan ruang

Analisis tentang kebutuhan ruang dalam perancangan, termasuk dimensi, keterkaitan dengan ruang lain dan kebutuhan ruang. Analisis ruang mengacu kepada fungsi ruang zaman Kerajaan Majapahit dengan pengkajian kebutuhan ruang saat ini. Beberapa yang diperhatikan dalam analisis ruang dalam bangunan adalah tentang sirkulasi ruang, pencahayaan, penghawaan dan estetika, view dan utilitas.

Perancangan ini juga berpusat kepada penataan lansekap ruang luar. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan luasan beserta kapasitas ruang terbuka, kebutuhan teduhan, jenis tanaman, iklim, sirkulasi, pedestrian yang nyaman, utilitas dan persampahan.

#### **4. Analisis Tapak**

Mempelajari tentang kondisi eksisting tapak dan daerah pada zaman dahulu dan sekarang. Analisis tapak pada zaman sekarang dapat berupa:

- Analisis fisik alami

Merupakan analisis tentang keadaan fisik yang terdapat pada tapak, seperti keadaan muka air tanah, iklim, keadaan tanah dan bebatuan, vegetasi dan kondisi biologis pada zaman Kerajaan Majapahit dan masa sekarang.

- Analisis fisik buatan

Merupakan analisis tentang keadaan yang sudah diatur dalam peraturan pemerintah seperti tata gunan lahan, KDB, RTRW, KLB, GSP, GSS dan lain sebagainya.

#### **5. Analisis Struktur Dan Bentuk**

Mempelajari tentang cara membangun orang pada zaman Kerajaan Majapahit dan menyesuaikan dengan kebutuhan struktur pada objek perancangan.

### **3.2.3 Teknik Sintesis**

1. Penggambaran dari studi preseden denggan preseden pada masanya yang mempunyai kemiripan atau kesamaan.
2. Usulan hipotesis tentang batasan kemiripan dan kesamaan preseden pada masanya dan masa kini.
3. Penarikan kesimpulan tentang kebenaran dari preseden masalah lalu yang sebagai solusi yang diperlukan kedapa kebutuhan masa sekarang.

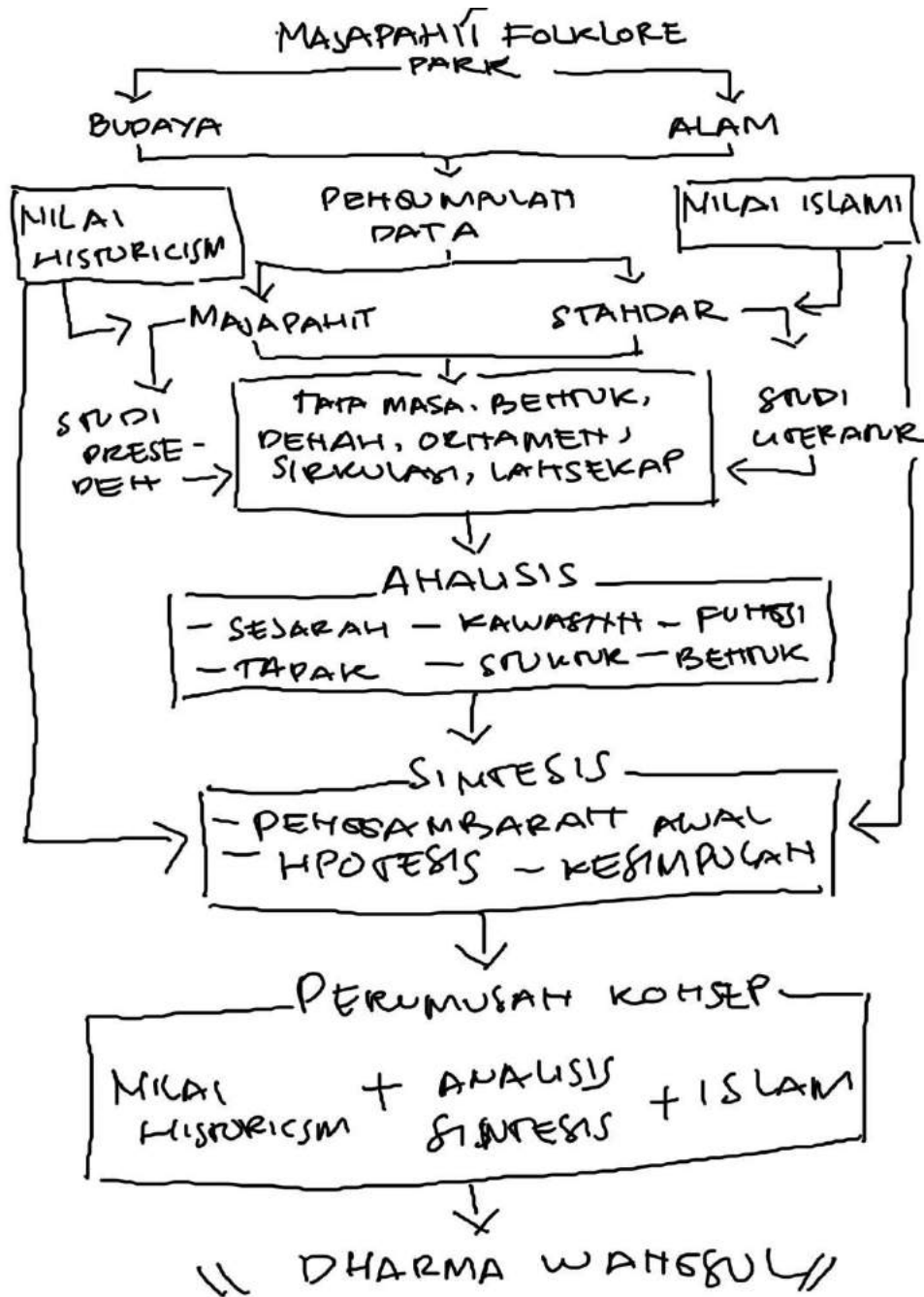
### **3.2.4 Perumusan Konsep Dasar**

Perumusan konsep merupakan proses penggabungan proses analisis dan sintetis hingga memunculkan sebuah konsep yang nantinya akan digunakan dalam proses perancangan. Berdasarkan pernyataan diatas, perancangan Majapahit Folklore Park mempunyai beberapa garis besar sebagai berikut:

1. Mempunyai kesatuan pariwisata alam dan sejarah budaya.
2. Mempunyai kesatuan antara objek preseden masa lalu dan masa sekarang.

Dari pernyataan diatas muncul sebuah konsep berupa *Dharma Wangsul*. Dharma sendiri dapat diartikan sebagai kewajiban, kebenaran dan aturan. Dharma dapat pula diartikan sebagai penghormatan terhadap raja terdahulu. *Wangsul* artinya bertemu. *Dharma Wangsul* merupakan upaya perencanaan Majapahit Folklore Park mempunyai titik temu masa sekarang dan masa lalu sebagai rasa hormat atas kebenaran sejarah di masa lalu.

### 3.3 Skema Tahapan Perancangan



Gambar 3. 1 Skema Tahap Perancangan

Sumber : Analisis Pribadi, 2019

## BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN

### 4.1 Analisis kawasan

Menurut Dr. Sutikno intensitas perubahan alam sangat besar ketika zaman Pleistosen, lalu perubahan terjadi dengan intensitas yang rendah. Beliau juga mengatakan bahwa kondisi eksisting Mojokerto dulu maupun sekarang tidak mengalami perubahan signifikan. Walaupun demikian, perubahan juga perlu dilihat dari sudut pandang perkembangan teknologi atau pertumbuhan jumlah penduduk mempunyai. Sehingga Lokasi harus tetap berdasar pada penggambaran sejarah sesuai dengan pendekatan *historicism* mulai dari pendirian hingga keruntuhan. Penggambaran yang kentara adalah saat Majapahit masih berupa hutan sebelum dibabad menjadi permukiman. Beberapa alasan lain pemilihan lokasi adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Pemilihan Lokasi Tapak

Sumber : Analisis Pribadi, 2019

1. Tidak dapat dipungkiri Trowulan pada zaman sekarang sudah berbeda. Pemilihan awal jatuh di daerah Kecamatan Pacet, karena kondisi alam yang cocok sebagai penggambaran hutan di awal masa.

2. RTRW Kabupaten Mojokerto tahun 2012-2032 pasal 47 ayat 3- 5 menyebutkan bahwa Kecamatan Pacet merupakan kawasan wisata alam yang diprioritaskan. Sehingga pada area tersebut telah banyak wisata alam yang lain.
3. Mempunyai view dalam tapak yang bagus.

Selain potensi tersebut, terdapat beberapa kelemahan tapak yakni sebagai berikut

1. Akses pada lokasi tapak terbatas pada penggunaan kendaraan beroda empat.
2. Jalan terjal dan berbelok yang mengakibatkan rawan kecelakaan.
3. Terdapat tempat wisata disekitar tapak. Lokasi tapak berada lebih tinggi dari wisata Ubalan namun lebih rendah dari wisata air panas dan wisata alam disekitar Gunung Arjuna.

#### 4.1.1 Lingkungan sekitar

Pemilihan tapak sesuai dengan penggambaran awal Kerajaan Majapahit. secara tidak langsung tapak masih sangat asri .Beberapa kondisi lingkungan sekitar berikut:



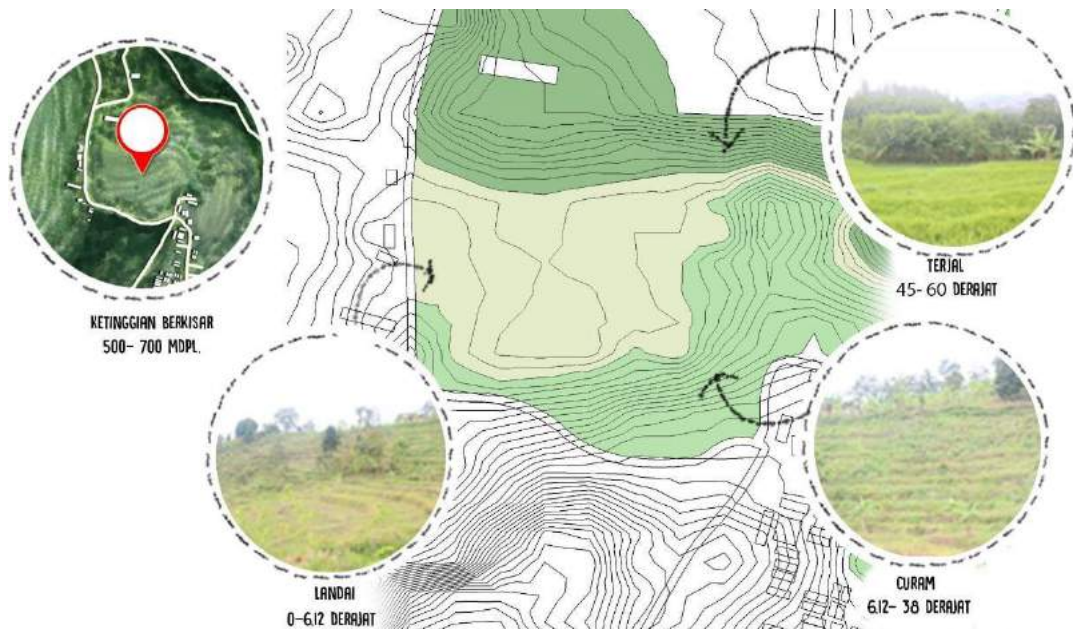
Gambar 4. 2 Lingkungan Sekitar

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

1. Lokasi tapak berada lebih tinggi dari wisata Ubalan namun lebih rendah dari wisata air panas dan wisata alam disekitar Gunung Arjuna. Hal tersebut memberikan keuntungan untuk pengunjung dari jalur Mojokerto-Batu tidak perlu melewati tanjakan untuk mencapai lokasi. Namun untuk pengunjung dari Batu-Mojokerto harus lebih hati-hati karena jalan menurun landai.
2. Lokasi tapak masih di daerah Sendi yang banyak menawarkan tempat istirahat pengendara dari jalur Batu- Mojokerto. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menawarkan rest-area dengan gaya Majapahitan.

#### 4.1.2 Topografi

Termasuk daerah dengan ketinggian berkisar 500- 700 mdpl. Lokasi tapak berupa area persawahan. Keterangan topografi tapak sebagai berikut:



Gambar 4. 3 Kondisi Topografi Kawasan

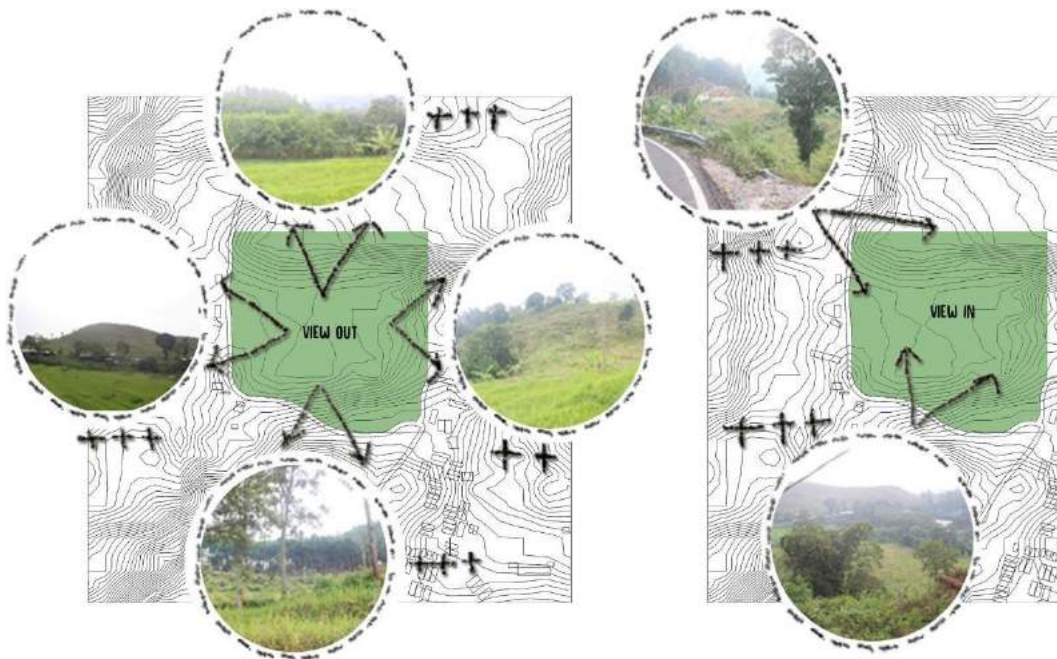
Sumber: Dokumen Pribadi, 2018

1. Area landai dapat digunakan sebagai entrance dan berbagai kegiatan  
Keuntungan: lebih terjaga keamanan  
Kerugian: kegiatan berpusat pada satu titik
2. Area curam namun lebih rendah dapat dibangun bangunan semi permanenz  
Keuntungan: tetap mempertahankan kondisi kontur  
Kerugian: membutuhkan perawatan lebih karena objek merupakan digunakan oleh banyak orang.

3. Area curam tinggi dekat jalan dapat ditanami berbagai tumbuhan tropis.  
Keuntungan: mencegah longsor  
Kerugian: view daerah yang lebih rendah sedikit terhalang

#### 4.1.3 View

View yang didapat dalam tapak merupakan salah satu potensi besar untuk menarik minat wisatawan. View keluar bagian utara hingga barat menghadirkan pemandangan permukiman dilihat dari tempat yang lebih tinggi, bagian timur terdapat bukit dan bagian selatan menghadirkan view keluar seperti berada di lembah. Keuntungan dari view keluar tapak adalah: 1. pengunjung diarahkan menghadap view agian utara dan selatan sesuai untuk rekreasi, 2. Bagian selatan akan direncanakan penanaman tumbuhan tropis agar mendukung setting lokasi hutan Tarik.



Gambar 4. 4 View kawasan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

View ke dalam tapak berpotensi untuk menggambarkan *site plan* atau miniature arsitektur Majapahit dilihat dari arah Batu-Mojokerto. Sedangkan view ke dalam tapak oleh pengunjung dari arah Mojokerto-Batu adalah penggambaran kerajaan yang berada di lembah.

#### 4.1.4 Infrastruktur

Terdapat lampu jalan dan tiang listrik yang agak masuk ke daerah tapak dan sekitarnya. Rata-rata sirkulasi selain jalan utama masih berupa jalan setapak.



Gambar 4. 5 Tiang Listrik Dan Lampu Jalan Beserta Jalan Setapak

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018

## 4.2 Analisis Fungsi

Tujuan perancangan jika berpatokan pada analisis prefensi sejarah adalah menciptakan pengalaman berkunjung di kehidupan Majapahit masa lalu. Hal tersebut berkaitan erat dengan penggambaran berupa setting lokasi hingga alur cerita sejarah yang akhirnya menciptakan fungsi utama Majapahit Folklore Park. Fungsi tersebut adalah Pembelajaran sejarah dan pengenalan folklore. Fungsi utama juga didukung dengan fungsi lain berupa fungsi promosi, fungsi manajemen dan fungsi servis.

### 4.2.1 Fungsi Primer

Fungsi primer Majapahit Folklore Park meliputi pembelajaran sejarah dan pengenalan folklor. Berikut penjelasan mengenai fungsi Majapahit Floklor Park:

#### A. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Fungsi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang sejarah kerajaan Majapahit. Pembelajaran sejarah dapat di lakukan dalam prioritas edukasi atau rekreasi. Galeri mempunyai tujuan edukasi menampilkan bukti sejarah dan berisi tentang replika peninggalan-peninggalan. Direncanakan terdapat zona “kamu harus tahu” yang didesain menyerupai area perjalanan kerajaan Majapahit.

#### B. Fungsi Pengenalan Folklor

Fungsi ini bertujuan untuk menampilkan kembali folklor Majapahit. Folklor tersebut dapat berupa pentas pertunjukan, galeri, miniatur arsitektur Majapahit.

### **C. Fungsi Promosi**

Fungsi promosi bertujuan untuk menambah ketertarikan pengunjung dan mengubah pola pikir tentang wisata sejarah-budaya yang membosankan. Fungsi ini menawarkan wisata alam *waterpark* yang lebih menonjolkan potensi alam Mojokerto. Dengan adanya fungsi promosi diharapkan masyarakat dapat tetap mempelajari sejarah dan folklor Majapahit walaupun dengan tujuan awal berwisata di *waterpark*.

### **D. Fungsi Pengelola**

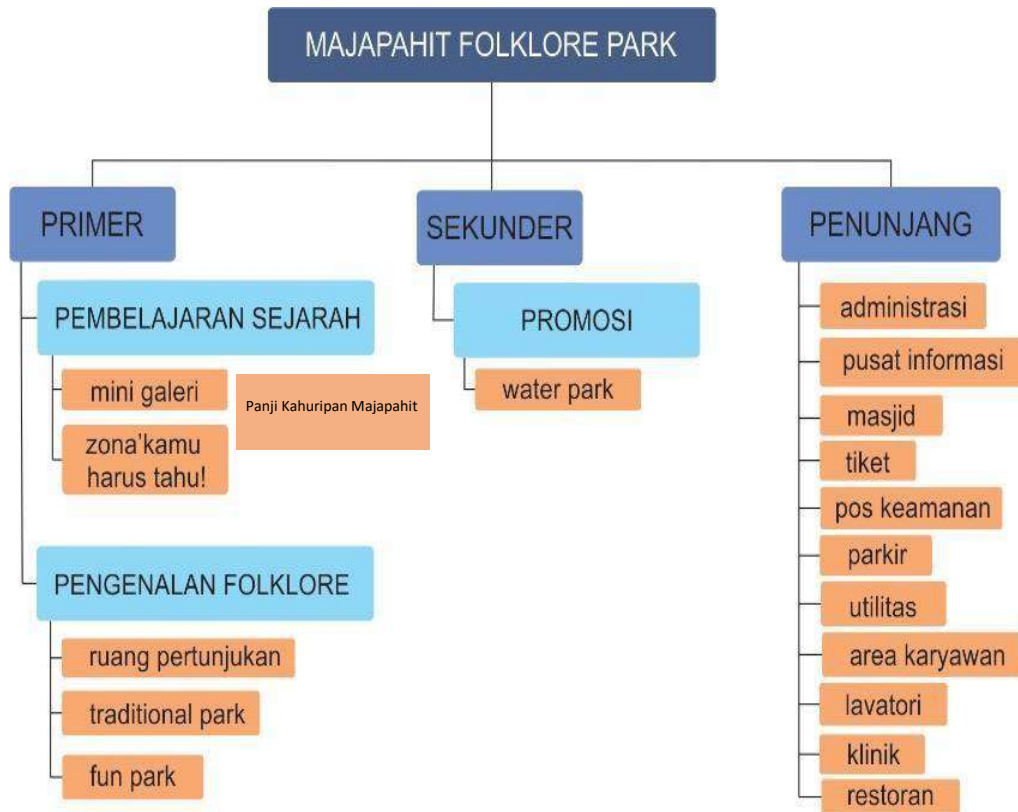
Fungsi administrasi mewadahi aktivitas pengelolaan yang berupa administrasi dan manajemen serta fungsi servis. Fungsi ini bertujuan untuk menjaga, merawat dan menjalankan sistem dalam Majapahit Folklore Park. Fungsi ini juga menjamin keamanan hingga kenyamanan pengunjung.

#### **4.2.2 Fungsi Sekunder**

Fungsi sekunder berupa *waterpark* kolam renang dewasa, kolam renang anak-anak yang tiap kolam terdapat *water slide*, ruang ganti dan ruang bilas. Selain itu Majapahit Folklore Park juga menawarkan rest area yang dibuka secara umum.

#### **4.2.3 Fungsi Penunjang**

Fungsi ini melengkapi kebutuhan pengguna baik pengelola maupun pengunjung. Setelah mengetahui uraian diatas, berikut tabel kesimpulan pembagian fungsi Majapahit Folklore Park:



Gambar 4. 6 Kesimpulan Fungsi Majapahit Folklore Park

Sumber: analisis pribadi, 2018

### 4.3 Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas dibagi menurut fungsi primer, sekunder dan penunjang. Durasi didapat melalui perkiraan hasil survei studi preseden Jawa Timur Park 3 yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan, berikut detail analisis aktivitas:

Tabel 4. 1 Analisis Aktivitas

No		Area	Pengguna	Aktivitas	Ruang	Durasi
1		Mini Galeri	Pengunjung	Berkeliling, Berfoto	Ruang Pamer	10-30 Menit
			Karyawan	Menjaga, Mengawasi, Menyimpan Barang	Ruang Pamer, Gudang	10.00-17.30
2	PRIMER	Zona "Panji Kahuripan Majapahit"	Pengunjung	Menaiki Kereta	Gondola Kereta	± 10 Menit
				Menyebrangi Danau	Danau	± 10 Menit
				Berjalan Di Hutan beristirahat	Hutan Tarik gazebo	± 10 Menit kondisional
				Buang hajat	toilet	kondisional
			Karyawan	Memastikan Pengunjung Duduk Dengan Benar Meoprasikan Kereta	Panel Kereta	09.00-17.30
				Merawat Dan Memperbaiki Mesin Kereta	Ruang Mesin,	

				Beristirahat	Ruang Staf	kondisional		
				Buang hajat	toilet	Kondisional		
3	Ruang Pertunjukan	Pengunjung		Duduk, Menyaksikan Pertunjukan, Berfoto Ria	Tribun	Max 3 Jam/ Pertunjukan		
				Pemain Pentas Seni		Mementaskan Tari, Memainkan Gamelan	Panggung	Max 3 Jam/ Pertunjukan
		Memainkan Gamelan	Ruang Musik					
		Bersiap Pentas	Backstage					
		Berganti Pakaian, Buang hajat	Ruang Ganti toilet			kondisional		
		berdandan	Ruang <i>make-up</i>					
		Istirahat	Ruang istirahat					
		Karyawan				Memastikan, Mengatur Jalan Pementasan,	Panggung,	Kondisional
				Menyimpan Peralatan Music.	gudang			
		4	Traditional Park	Pengunjung		Bermain Wahana, Berfoto Ria	Perahu Gajah Mada, Kincir Surya, Mobil Cetbang, Gamezone Spot foto	3,5-5 Menit/ Wahana
Karyawan						Menjaga Dan Mengoprasikan Wahana	Perahu Gajah Mada, Kincir Surya, Mobil Cetbang, Gamezone	09.00-17.30
5	Fun Park			Pengunjung		Berkeliling, Berfoto Ria	Alun-Alun, Dunia Wayang, Keraton	7-15 Menit
		Karyawan		Memastikan Pengunjung Tidak Berbuat Hal Menyimpang	Alun-Alun, Dunia Wayang, Keraton	09.00-17.30		
6	Water Park	Pengunjung		Berenang, Bermain Waterslide, Membilas Badan, Menyimpan Barang	Kolam Renang Ruang Bilas Ruang Ganti	Kondisional		
				Karyawan		Memastikan Keamanan Pengunjung	Kolam Renang	09.00-17.30
				7	Restoran	Pengunjung		Membayar dan memesan makanan
Makan, Minum, Mencuci Tangan	Area Makan							
Buang hajat	toilet							
Karyawan		Memasak, Menyimpan Barang	Dapur Gudang			10.00-17.30		
		beristirahat	Ruang karyawan					
		Buang hajat	toilet					
8	Lobi	Pengunjung		Menunggu antri tiket	Ruang tunggu	kondisional		
				Antri Beli Ticket	Area Antri	Kondisional		
				Buang hajat	toilet	kondisional		
		Karyawan		Menjual Ticket, Buang hajat	Ticket Box toilet	07.00-17.30 kondisional		

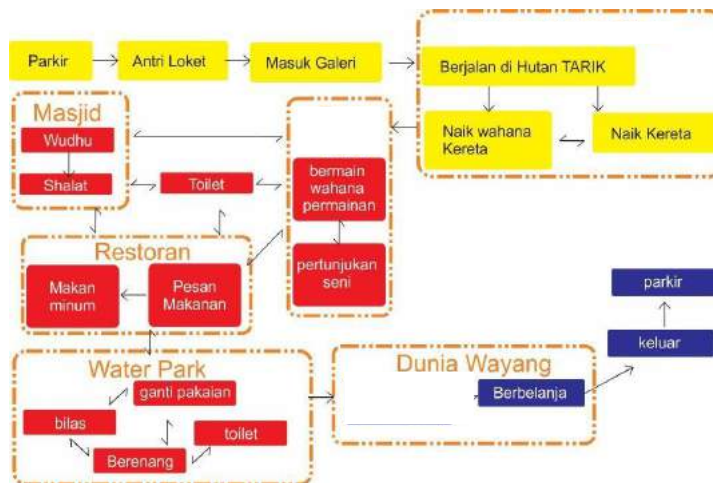
9	Masjid	Seluruh Pengguna	Wudhu	Tempat Wudhu,	± 10 Menit
			Shalat	Tempat Shalat	
			Buang hajat	toilet	kondisional
	Nursing corner	pengunjung	Menyusui Bayi	Area menyusui	kondisional
10	klinik	Pengunjung	Pertolongan Pertama,	Area Praktik,	Kondisional
			Petugas Kesehatan	Menyimpan Barang Medis	Area Steril
			Pertolongan Pertama	Area Praktik,	
11	Servis	Karyawan	Mengatur, Menjaga Kondisi Utilitas Air	Area Genset, Trafo	Kondisional
			Mengatur, Menjaga Kondisi Utilitas Listrik	Area Instalasi Listrik	
			Mengatur, Menjaga Kondisi Utilitas Sampah	Area Pembuangan Sementara	
12	Administrasi	Pengelola Manajemen	Melakukan Administrasi Oleh Pimpinan	Ruang Direksi,	10.00-17.30
			Melakukan Rapat Rutin	Ruang Rapat,	Kondisional
			Melakukan Administrasi Oleh Kepala Manajemen Direksi	Ruang Manajemen	10.00-17.30
13	Pusat Informasi	Karyawan	Menerima Dan Menyalurkan Informasi	Ruang Informasi	10.00-17.30
14	Ruang Karyawan	Karyawan	Memasak Makanan Ringan	Pantry	Kondisional
	Pos Keamanan	Petugas Keamanan	Jaga Rutin	Pos Jaga	Kondisional Bergilir Setiap Hari
		Pantau Cctv	Ruang Cctv		
16	Lavatory	Seluruh Pengguna	Buang Hajat,	Toilet	Kondisional
			Buang Air Kecil	Urinoir	
			Mencuci Tangan	Westafel	
17	Parkir	Seluruh Pengguna	Memarkir Mobil	Parkir Mobil	Kondisional
			Memarkir Motor	Parkir Motor	
			Memarkir Bus	Parkir Bus	
		Karyawan	Mengangkut Barang	Parkir Bongkar Muat	

Sumber: hasil analisa pribadi, 2018

## 4.4 Analisis Pengguna

### 4.4.1 Pengunjung

Pengunjung pada Majapahit Folklore Park akan di arahkan secara langsung. Pada kotak berwarna kuning, pengunjung diarahkan untuk sebuah pengenalan. Kotak warna merah pengunjung dibebaskan untuk melakukan seluruh kegiatan. Pada kotak ini pula disediakan restoran dan beberapa fasilitas istirahat lainnya. Dan kembali diarahkan pada kotak biru menuju pintu keluar



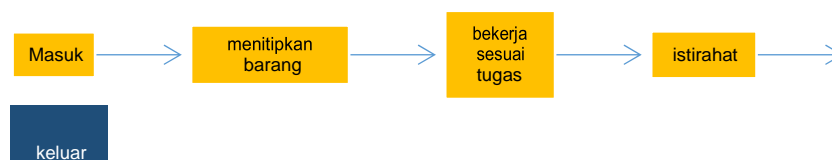
Gambar 4. 7 Analisis Pengguna

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

Secara keseluruhan, pengguna diarahkan sesuai dengan cerita sejarah Majapahit secara bertahap. Pada kotak berwarna kuning menceritakan sejarah timbulnya kerajaan Majapahit, kotak berwarna merah menceritakan masa kejayaan yang dikemas dengan permainan dan *waterpark* sebagai gambaran kekuatan maritim. Kotak biru menandakan akhir masa Majapahit.

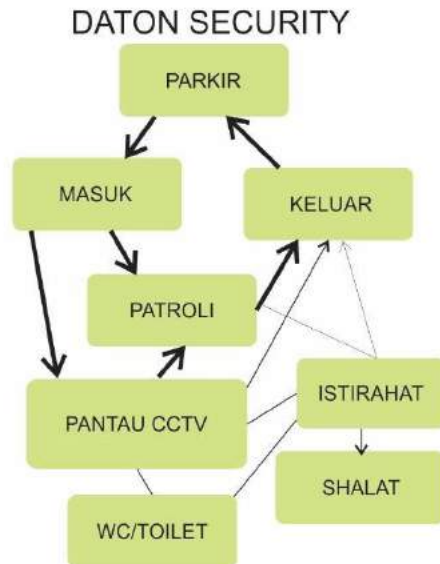
### 4.4.2 Pengelola

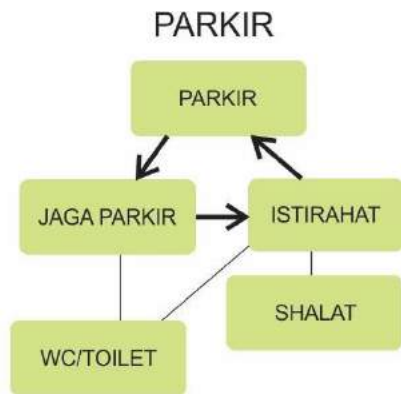
Sedangkan alur pengelola tergantung kepada pekerjaan dan waktu operasional wahana. Berikut analisis pengguna menurut Secara umum dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. 8 Analisis Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi 2018

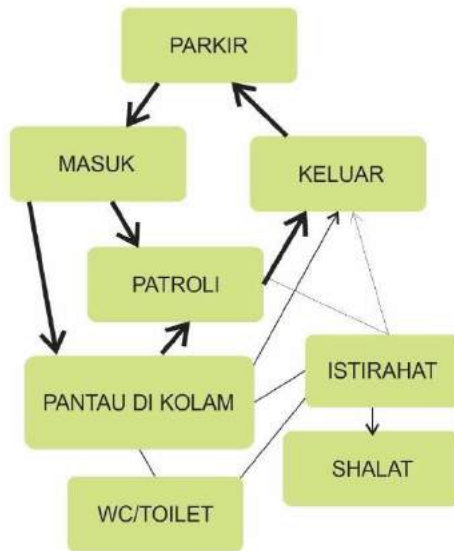




### SUPERVISOR FOOD&BEVERAGE



### SUPERVISOR POOL



### SUPERVISOR SOUVENIR



### SUPERVISOR WAHANA



## 4.5 Analisis Ruang

### 4.5.1 Kualitatif ruang

Ruang		Pencayaan		Pengkawaan		Akustik	Material	Keterkaitan Lingkungan	Kandungan Sejarah	
		a	b	a	b					
Mini galeri	Ruang pameran		V		V	ts	M4, 5, 6		Peninggalan kerajaan singasari	
	gudang		V			-				
Panji kahuripan Majapahit	Gondola Kereta	V		V		ts	M6	Outdoor, lansekap tanaman tropis	Awal membuka Hutan Tarik	
	Danau									
	Hutan Tarik gazebo									
	toilet									
	Panel Kereta		V	V		-	M6	ruang staf dan mesin berdekatan		
	Ruang Mesin		V	V		-	M4, 5, 6			
Ruang Pertunjukan	Tribun		V	V		ts	M4, 6	Mudah dilihat	folklore Majapahit	
	panggung		V	V		ts		Semi outdoor		
	R.musik		V	V				Sirkulasi baik		
	Ruang ganti		V	V				Bersih terawat		
	gudang		V	V		-				
	Toilet		V	V		-				M6
	R.Istirahat		V	V	V	-				M6
R.Makeup		V	V		-	M6				
WAHANA PERMAINAN	Perahu Gajah Mada	V		V		ts	M6	Alur sirkulasi bebas, pencapaian memutar	Kejayaan Majapahit, Kekuatan Maritim	
	Kincir Surya	V		V		ts				
	Game Zone	V		V		-				
Peralihan	Alun-Alun	V		V		ts	M4, 5, 6	Mudah dilihat, sirkulasi linier terarah	Arsitektur Majapahit	
	Keraton	V		V		ts			Foklore Majapahit	
	Dunia Wayang	V		V		ts				
Water Park	Kolam	V		V		-	M4, 5, 6	Pusat aktivitas view alam	Kejayaan Majapahit, Kekuatan Maritim	
	R.Bilas	V		V		-		Mengelilingi pusat aktivitas.		
	R.Ganti	V		V		-				
Restoran	lobi	V		V		ts	M2, 4, 5	Menciptakan suasana tradisional	folklore Majapahit	
	R.Makan	V		V		ts				
	R.Dapur	V		V		-				
	toilet	V		V		-				M6
	R.karyawan	V		V		-				M6
Gudang	V		V		-	M6				
Lobi	Antrian	V		V		ts	M4, 5, 6	Mencukupi jika terjadi kelebihan pengunjung	Kejayaan Majapahit, Kekuatan Maritim	
	R.tunggu									
	Ticket box	V		V		-				
Masjid	Wudhu	V		V		-	M4, 5, 6	Mudah ditemukan		
	R.Shalat	V		V		-				

	toilet	V		V		-			Peninggalan islam Majapahit
Nursing corner	R.Menyusui		V		V	-	M5, 6	Bersih, higienis	Arsitektur Majapahit
Pusat Kesehatan	R.Praktik		V		V	-	M5, 6	Mudah ditemukan	Arsitektur Majapahit
	R.Steril		V		V	-		Bersih, higienis	
servis	Genset trafo		V	V		-	M6	Tidak mudah ditemukan pengunjung, aman	-
	Instalasi air		V	V		-			-
	Instalasi listrik		V	V		-			-
Administ rasi	R.Direksi	V	V	V	V	-	M2, 4, 5	Mendukung kinerja pengguna, tidak menimbulkan stress	Folklore Majapahit
	R.Manajem en		V			-			Arsitektur Majapahit
	R.Rapat		V	V		-			
Pusat Informasi			V	V		ts	M4, 5, 6	Mudah ditemukan	Arsitektur Majapahit
Ruang Karyawa n			V	V		-	M4, 5	tidak menimbulkan stress	Arsitektur Majapahit
Pos Keamana n		V		V		-	M4, 5	Aman, kokoh	Kejayaan Majapahit
Lavatory	Toilet	V	V	V		-	M4, 5, 6	Bersih, pembatas wanita dan pria	Arsitektur Majapahit
	Urinoir		V	V		-			
	westafel		V	V		-			
Parkir	Mobil	V		V		-	M6		Arsitektur Majapahit
	Motor	V		V		-			
	Bongkar Muat	V		V		-			

Sumber: analisis pribadi,2018

#### Keterangan:

- V: diprioritaskan menggunakan jenis pencahayaan atau penghawaan
- Ts: menambahkan tambahan audio speaker untuk memperkuat kesan yang ditampilkan
- M1: bahan bangunan yang dibudidayakan kembali
- M2: bahan bangunan alam yang dapat digunakan kembali(tanah liat, lempung, batu alam, batu kali)
- M3: bahan daur ulang
- M4: bahab bangunan alam yang mengalami beberapa perubahan transformasi (batako, genting, logam, kaca, semen)
- M5: bahan bangunan alam yang mengalami beberapa peningkatan (plastic, bahan, sintasis, epoksi)
- M6: bahan bangunan komposit (beton bertulang, beton komposit, cat kimia, perekat)

#### 4.5.2 Besaran Ruang

Ruang		Kapasitas	Standar	Sumber	Unit	Besaran
Mini Galeri	Lobi	100 org	0.72/ Org	asumsi	1	72
	Ruang pameran	100 org	0.72/ Org	asumsi	1	72
	gudang	4 org	2 m2/ org	asumsi	1	8
total						144
Sirkulasi					100%	288
Panji Kahuripan Majapahit	danau	50 org		asumsi	1	5,000
	hutan	100 org		asumsi	1	10,000
	Jalur Kereta	100 org	34x28	ZIERER's park	1	952
	Ruang Mesin	4 org		asumsi	1	9
Ruang Staf	5 org	2.5/ org		asumsi	1	12.5
total						16,000
sirkulasi					20%	19,200
Ruang Pertunjukan	Panggung	60 org		NAD	1	100
	backstage	60 org		asumsi		88.7
	Tribun	500 org	0.45/ org, 1 m 25 seat,	NAD	1	972
	Ruang ganti	60 org	2 m2/ org	asumsi	1	120
	R. musik	4 org, 47 alat musik	1.5 m2/ org, 2.4 m2/ alat musik	NAD	1	118.8
	R. ganti	10 org	2.5/ org	NAD	1	25
	R. make up	10 Org	2.5/ org	NAD	1	25
lavatory	10%	2.25/ toilet, 0.6/ urinoir, 0.8/ westafel	NAD	3	58.5	
total						1,508
sirkulasi					20%	1,719.6
Wahana permainan	Perahu Gajah Mada	20 org	18x8	ZIERER's park DIN 4112	1	144
	Kincir Surya	80 org	18x 8.5	Standar	1	153
	Mobil Cetbang	10 org	18x8		1	144
	Game Stand	6 org	3/ org		3	18
total						495
sirkulasi					20%	742.5
Zona peralihan	Alun-Alun	50 org		asumsi	1	200
	Dunia Wayang	50 Org		asumsi	1	200
	Keraton	50 org		asumsi	1	200
Total						600
sirkulasi					20%	720
Water Park	Kolam dewasa	200 org	50x25 m		1	1,250
	Kolam anak	200 org			1	1,000
	R. Bilas	20 org	1.6/ org	asumsi	2	64
	R. Ganti	20 org	2/ org	asumsi	2	80
	lavatory	10 org	2.25/ toilet, 0.6/ urinoir, 0.8/ westafel	NAD	2	16
total						2,394
sirkulasi					20%	2,872
Restoran	lobi	15 org	2.25/ org	NAD		33.75
	R. Makan	200 org	2.4x2.4/ meja 4 org	NAD	1	288
	R. Dapur			NAD	1	30
	Gudang	4	2/ org	asumsi	2	8

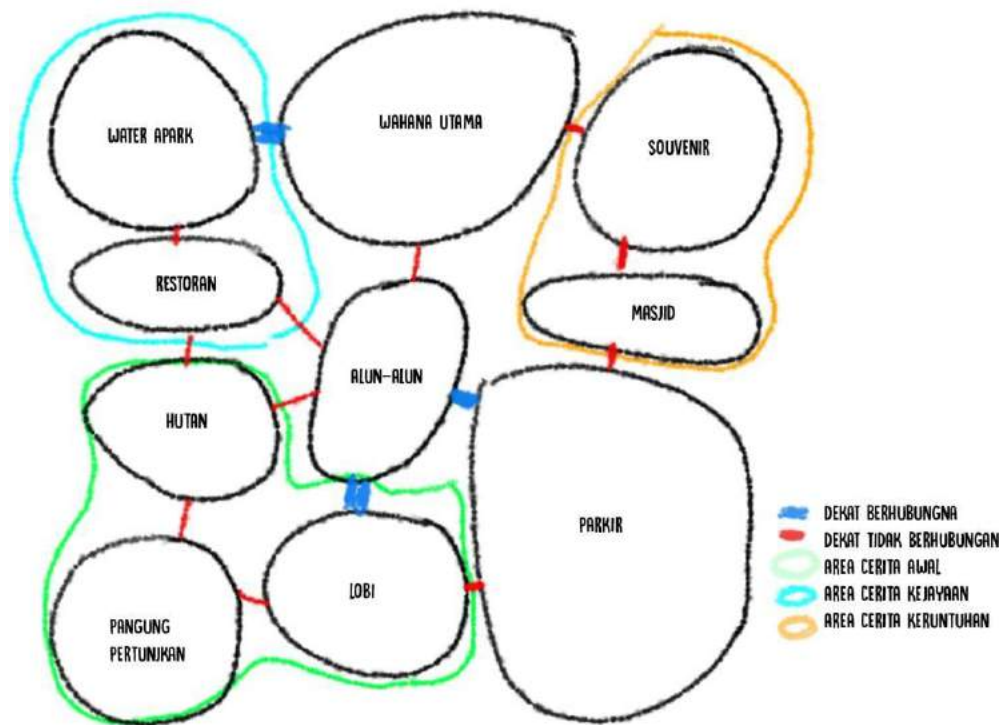
	lavatori	10 org	2.25/ toilet, 0.6/ urinoir, 0.8/ westafel	NAD	2	16	
total						375.75	
sirkulasi						20%	451
lobi	r.tunggu	10 org	2.25/ org	asumsi	1	22.5	
	Antrian	2 org	2.25/ org Sirkulasi 20%	asumsi	2	10.8	
	Ticket box	50 org	0.28/ org	asumsi	2	28	
total						61.3	
sirkulasi						20 %	73.56
Musholah	Wudhu	8 org	0.6/ org	asumsi	2	96	
	R.Shalat	41 org	0.72/ org Sirkulasi 20%	NAD	1	35	
	toilet	3 org	2.25 perunit kamar mandi		2	13.5	
total						144.5	
sirkulasi						20%	173.4
Nursing corner	R.Menyusui	2 org	2/ org	asumsi	2	8	
Klinik	R.Praktik	4 org	2.5/ org	asumsi	2	20	
	R.Steril	4 org	1.5/ org	asumsi	1	6	
	lavatori	2	2.25/ toilet, 0.6/ urinoir, 0.8/ westafel	asumsi	2	1.8	
total						27.8	
sirkulasi						20%	33.4
Utilitas	Genset trafo			asumsi	1	9	
	Instalasi air			asumsi	1	9	
	Instalasi listrik			asumsi	1	9	
Administrasi	R.Direksi	4 org	2.5/ org	asumsi	1	10	
	R.Manajemen	4 org	2.5/ org	asumsi	4	40	
	lavatori	10 org	2.25/ toilet, 0.6/ urinoir, 0.8/ westafel	NAD	2	16	
	pantry	10	2.25/ org	asumsi	1	22.5	
total						88.5	
sirkulasi						20%	106.2
Pusat Informasi		5 org	1.5/ org Sirkulasi 20%	asumsi	4	28	
Ruang Karyawan	pantry	10	2.25/ org	asumsi	1	22.5	
	toilet		2.25	NAD	1	2.25	
total						24.75	
sirkulasi						15%	28.5
Pos Keamanan	Pos jaga	4 org	2.25/ org Sirkulasi 20%	asumsi	4	30	
	R.cctv	4 org	2.25/ org Sirkulasi 20%	asumsi	4	30	
	toilet		2.25	NAD	4	9	
total						69	
						20%	82.8
Oleh-oleh	Area display	50 org	5.6/ rak 1.5/ org	NAD	1	75	
	kasir	3 org	5/ org	asumsi	1	15	
total						90	
sirkulasi						20%	108
Lavatory	Toilet	1 org	2.25 perunit kamar mandi	NAD	6	13.5	

	Urinoir	6 org	0.6 m2 unit urinoir per orang	NAD	1	3.6
	westafel	3 org	0.8 m2 unit westafel per orang	NAD	1	2.4
total						19.5
sirkulasi						15%
Parkir	Mobil	500	4,60 x 2,76 m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%	NAD	1	9522
	Motor	200	2,25 x 1 m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%	NAD	1	675
	bus	50	12 x 2,5 m <sup>2</sup> Sirkulasi 50%	NAD	1	450
	Bongkar Muat	10	8x3 m2 Sirkulasi 50%	NAD	1	360
total						11,000
sirkulasi						50%
TOTAL BANGUNAN						5,185
TOTAL LANSEKAP						32,500
TOTAL SELURUH						37,685
SIRKULASI						45,000

Sumber: analisis pribadi,2018

#### 4.5.3 Diagram Keterkaitan Ruang

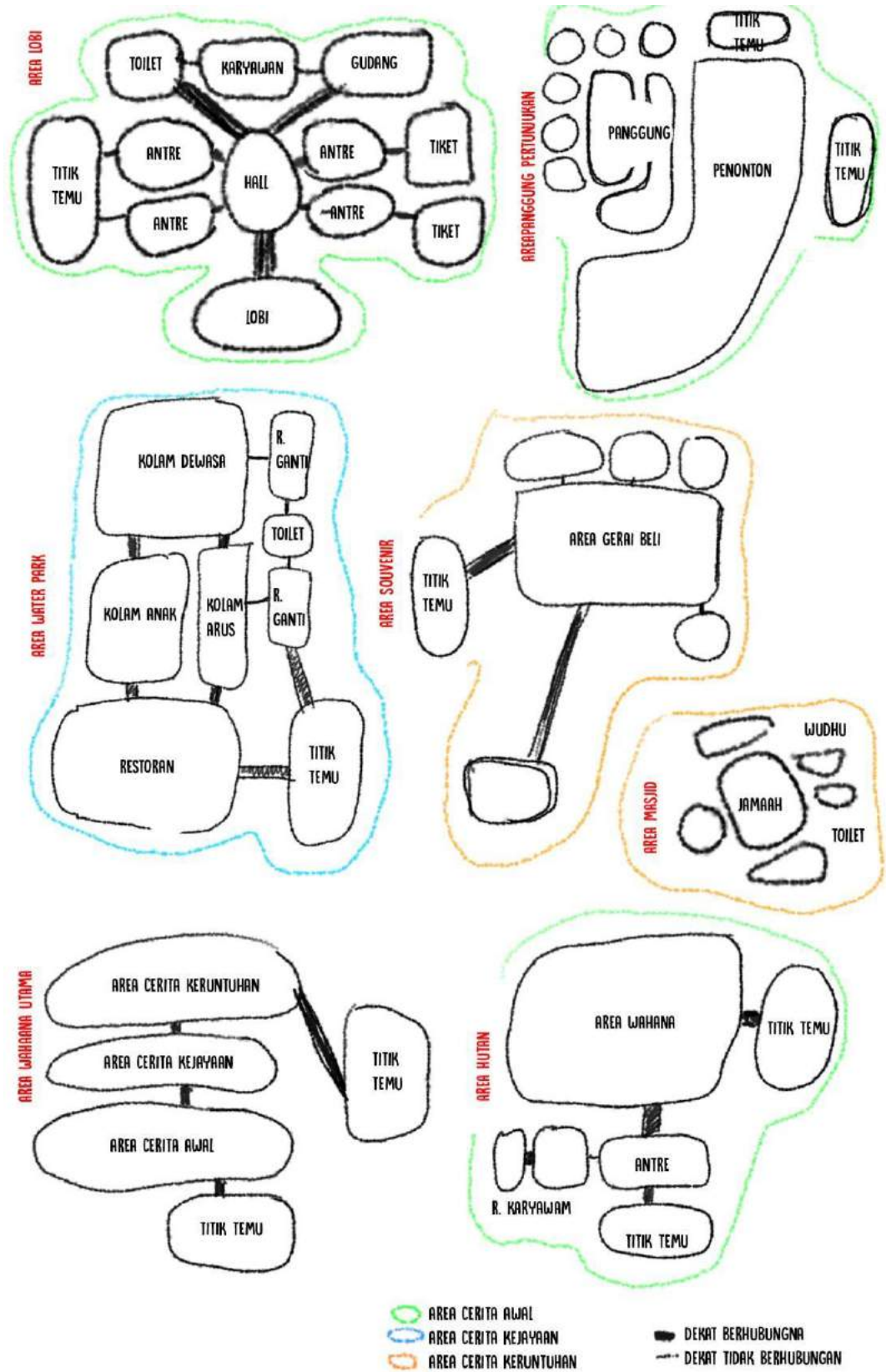
Dalam diagram keterkaitan akan di jelaskan mengenai kedekatan antara zona secara makro dan mikro. Berikut diagram keterkaitan secara makro:



Gambar 4. 9 Diagram Keterkaitan Makro

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

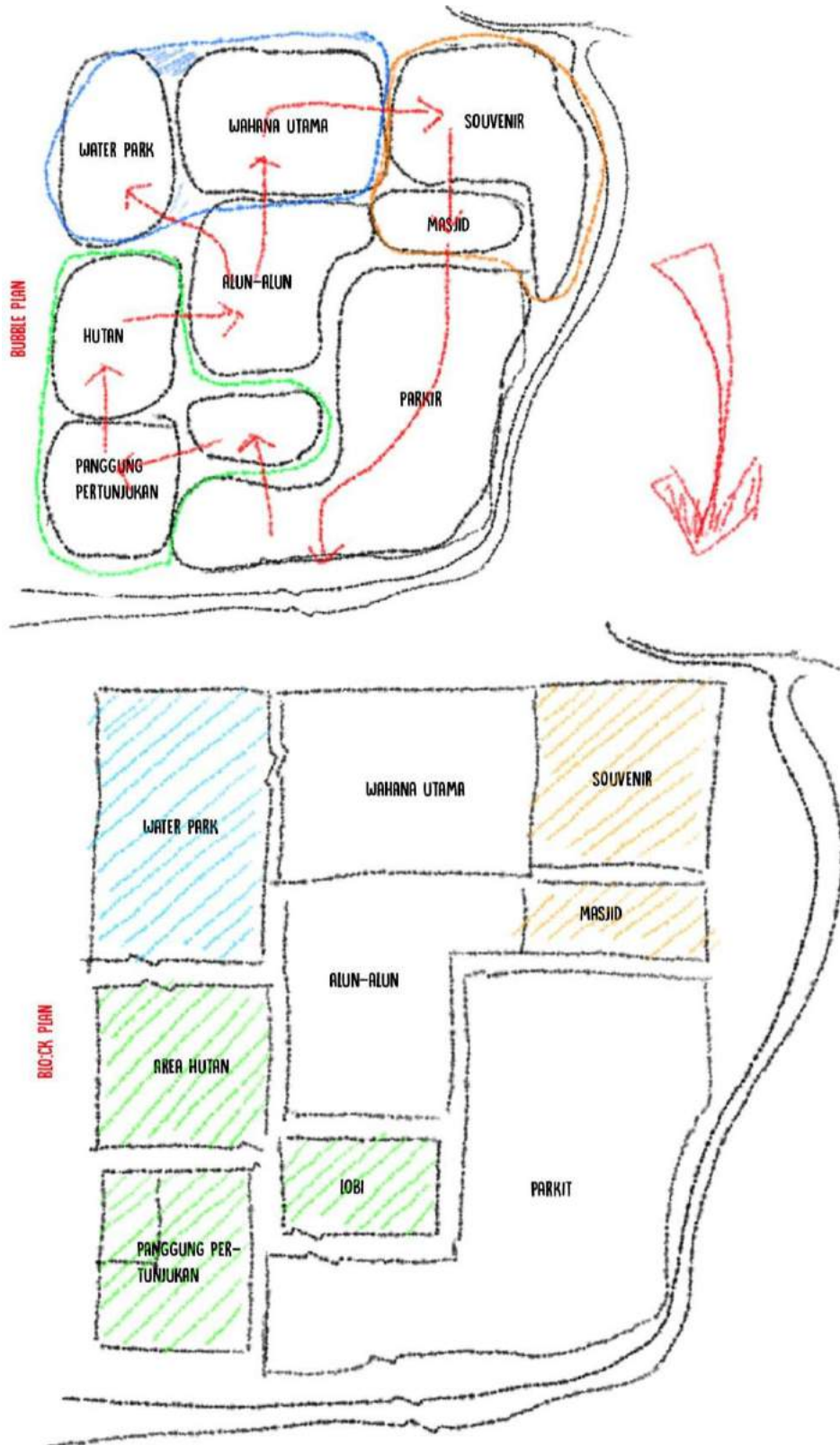
Berikut diagram keterkaitan secara mikro:



Gambar 4. 10 Diagram Keterkaitan Mikro

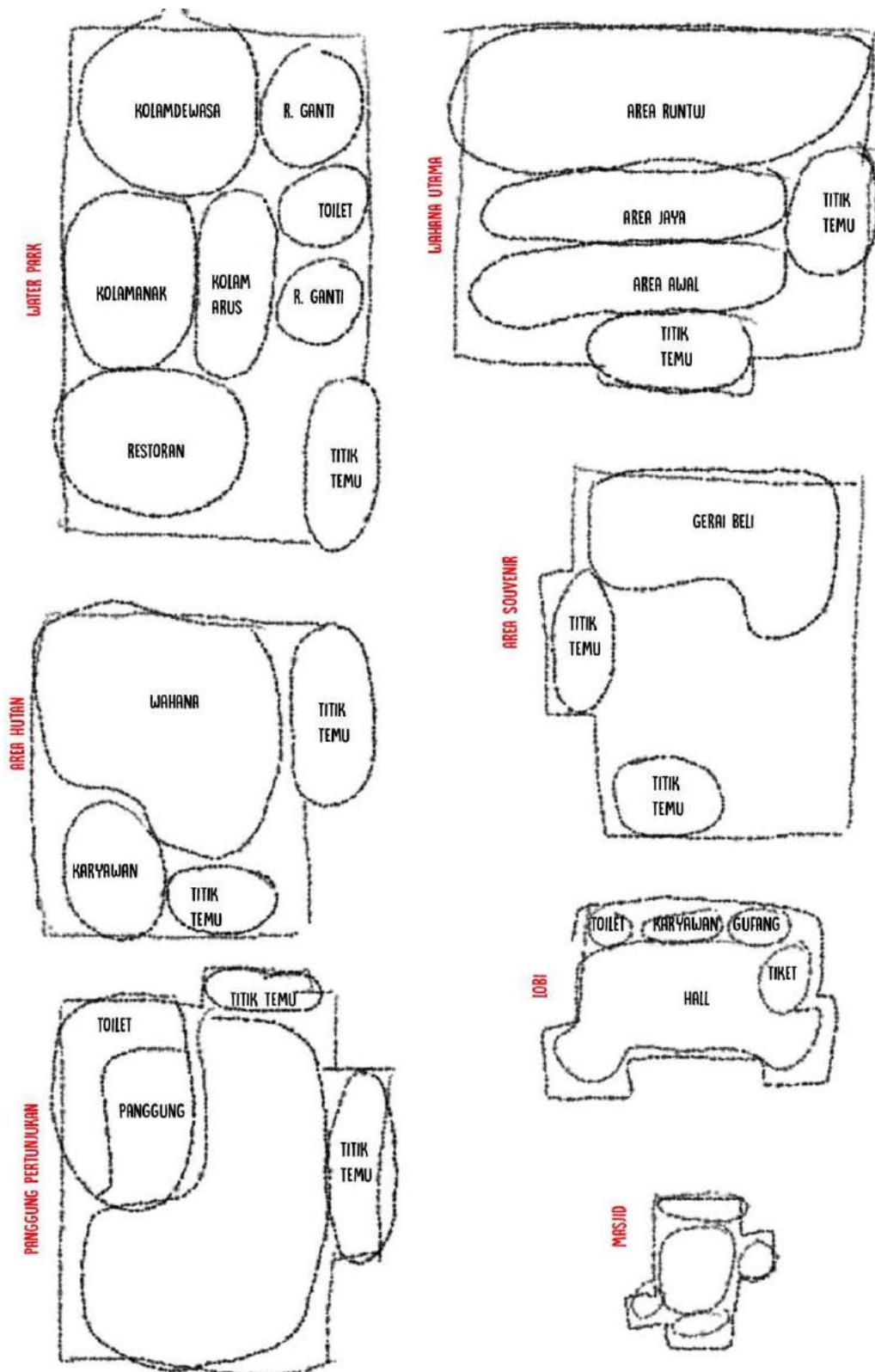
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

#### 4.5.4 Bubble Plan



Gambar 4. 11 Bubble dan Block Plan Makro

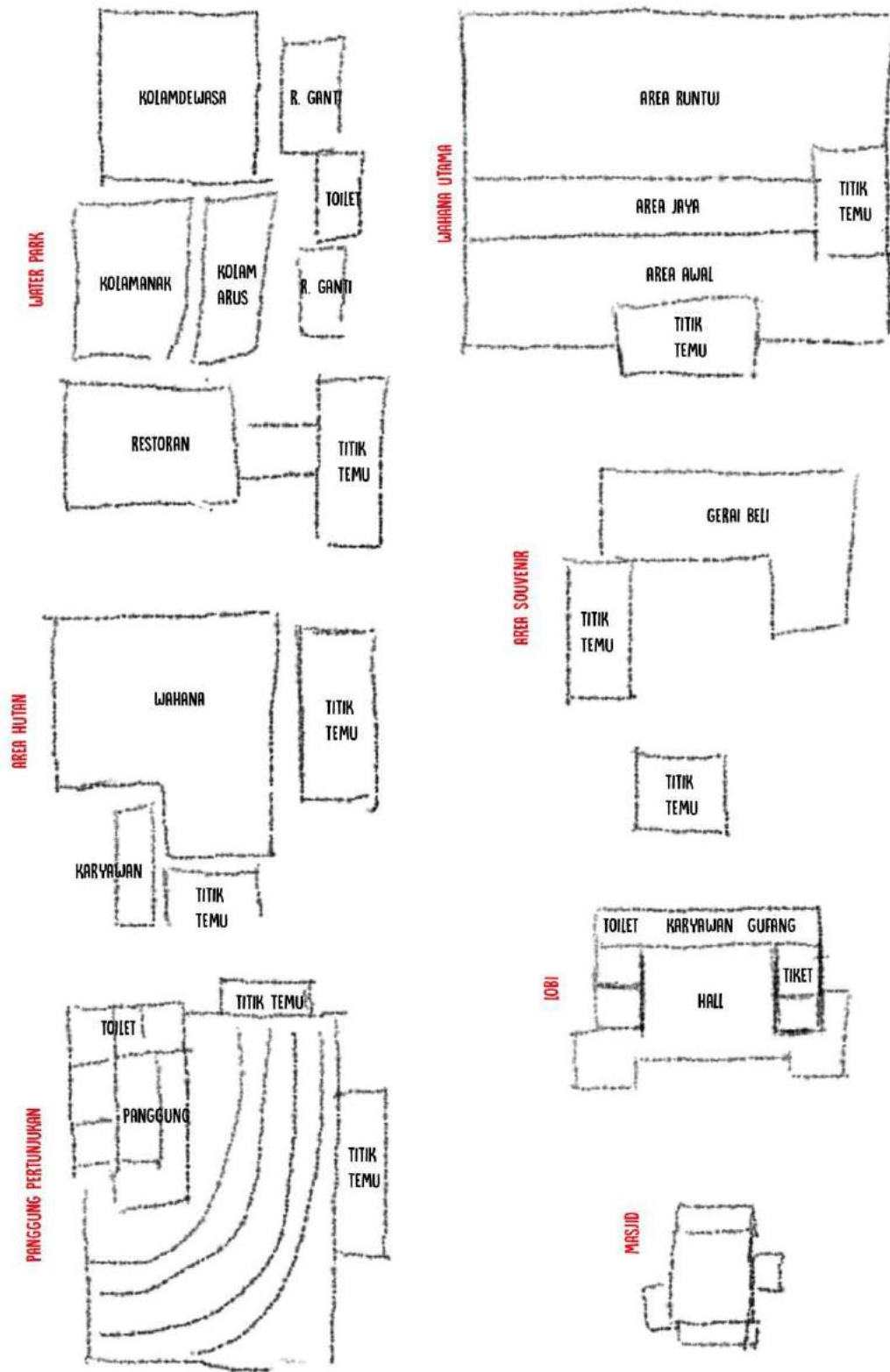
Sumber: Analisis Pribadi, 2019



Gambar 4. 12 Bubble Diagram Mikro

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

#### 4.5.5 Blok Plan



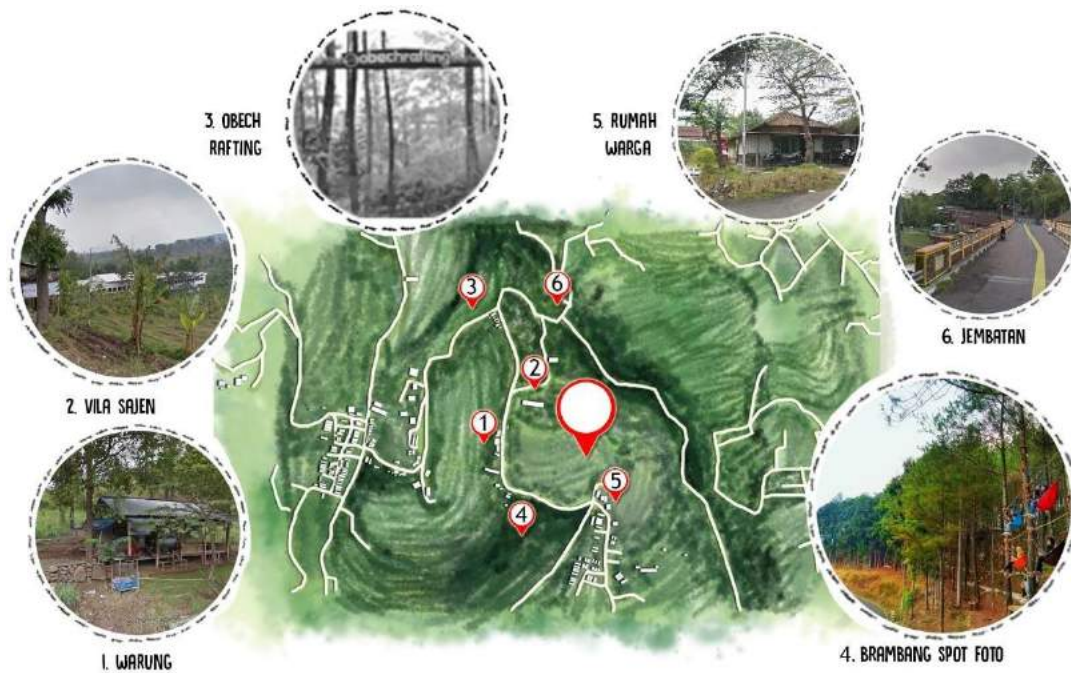
Gambar 4. 13 Blok Plan Mikro  
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

## 4.6 Analisis Tapak Makro

### 4.6.1 Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Pacet-Cangar, area Sendi, kec.Pacet, Kab. Mojokerto. Seperti yang disebutkan pada analisis kawasan, lokasi tapak memiliki keuntungan sebagai berikut:

1. Kondisi alam memungkinkan untuk membangun setting lokasi Kerajaan Majapahit.
2. Termasuk area wisata.



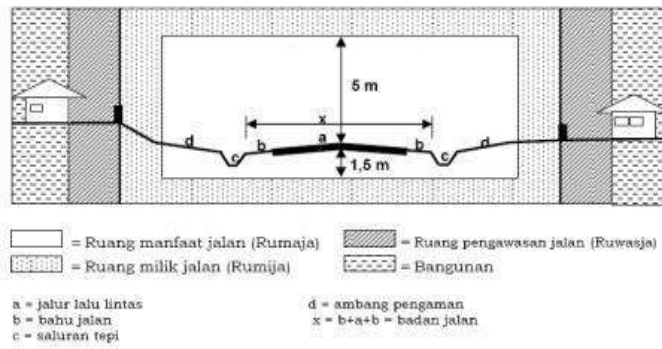
Gambar 4. 14 Gambar Lingkungan Sekitar Tapak

Sumber: Dokumentasi Pribadi

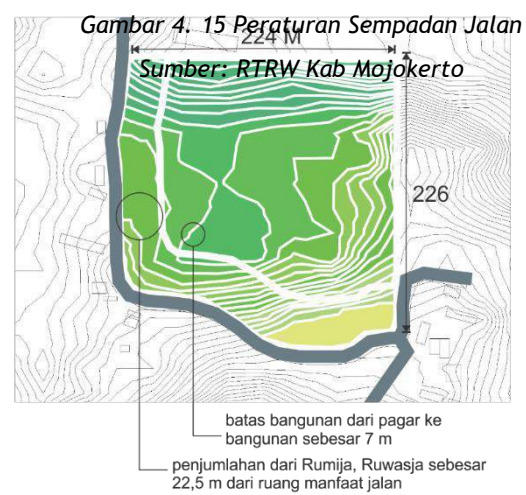
Dari gambar diatas, lokasi tapak berdekatan dengan Villa Sajen dan warung nasi jagung. Warung-warung tersebut tersebar secara tidak beraturan disekitar tapak. Dengan membuka *rest area* diharapkan perancangan ini dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar.

#### 4.6.2 Dimensi tapak

Tapak mempunyai luasan 49.100 m<sup>2</sup> Objek perancangan terdapat pada jalan kolektor primer dengan klasifikasi kegiatan usaha, berikut adalah sempadan jalan Cangar-Pacet sesuai aturan:



rumija	• 4.5 m
ruwasja	• 12.5
as-pagar	• 10
antar bangunan	• 7



Gambar 4. 16 Dimensi beserta Sempadan Jalan  
 Sumber: Analisis Pribadi

Perletakan masa tidak melanggar undang- undang

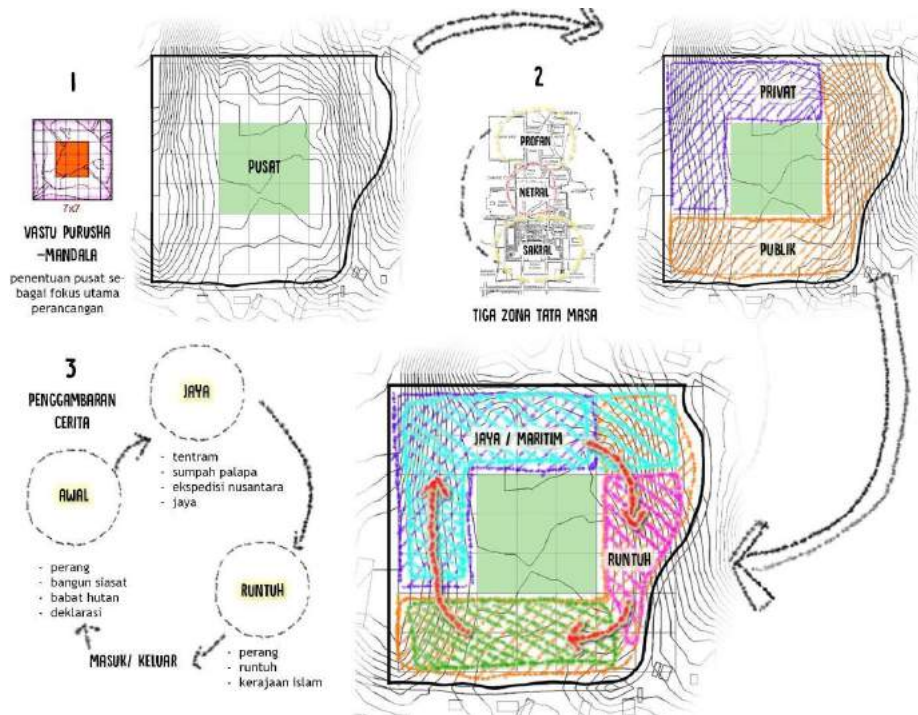
Menurut RTRW Kab Mojokerto objek perancangan termasuk pelayanan jasa dengan KDB maks 70%, KLB 2 dengan perhitungan sebagai berikut:

1.  $KDB\ 49.360 \times 70\% = 35.552$
2.  $Klb\ 49.360 \times 1 = 49.360$
3.  $49.360 : 13.808 = 4$

Jadi luas bangunan yang dapat dibangun adalah 13.808m<sup>2</sup> dengan maksimal 4 lantai.

### 4.6.3 Zonasi Tapak

Zonasi Majapahit Folklore Park dibagi dalam beberapa tinjauan. Tinjauan tersebut adalah dari sisi keprifatan pengunjung dan aktivitas di lahan berkontur, berikut penjelasannya:



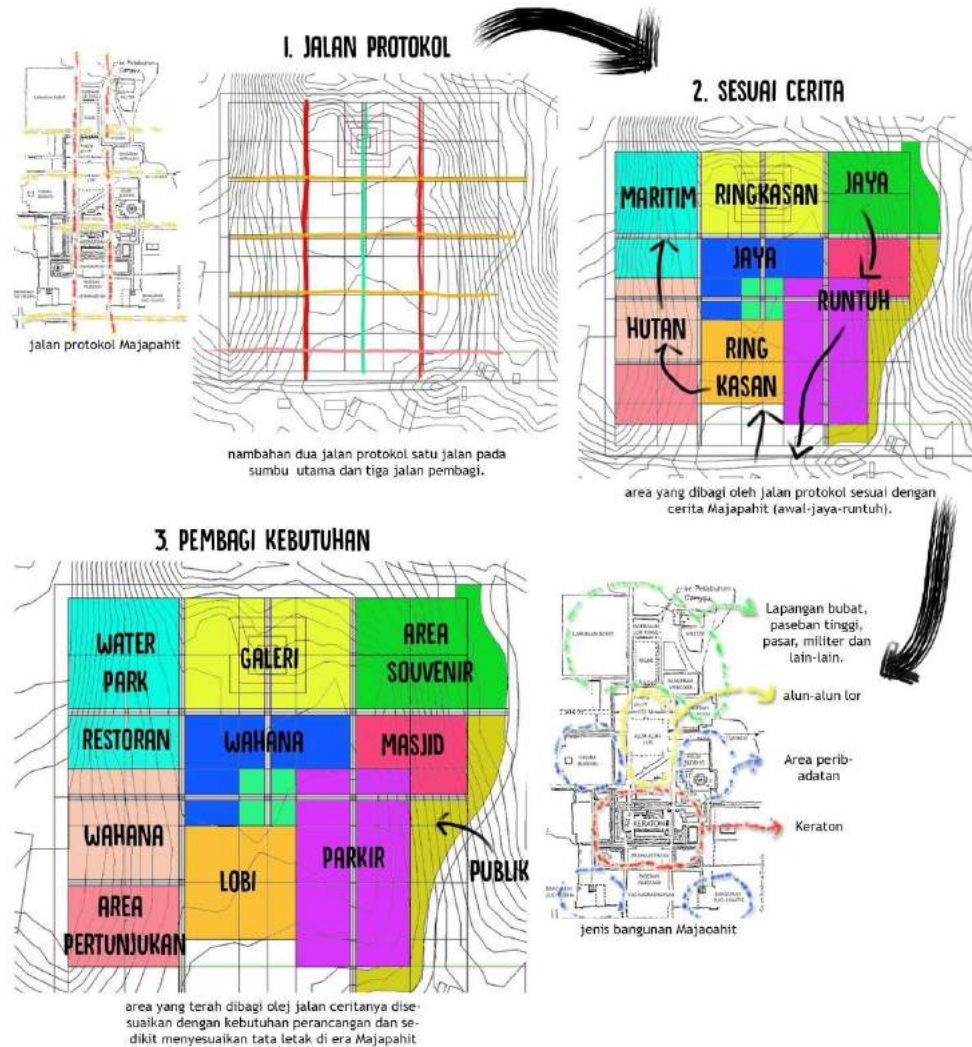
Gambar 4. 17 Analisis Zonasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

1. Mencari titik pusat sebagai focus perancangan dengan menggunakan metode grid 7x7 dari Vastu-Purusha-Mandala.
2. Pembagian zona selanjutnya adalah dua zona dan satu zona netral. Zona pertama yaitu zona public yang dapat diakses oleh pengunjung atau masyarakat sekitar. Zona netral sebagai zona perantara dan dapat dijadikan view utama. Dan terakhir zona prifat yang hanya dapat diakses oleh pengunjung berbayar. Pembagian zona ini berdasarkan tiga zona pada tatamasa kerajaan Majapahit yaitu profane, netral dan sacral.
3. Setelah itu, ditambahkan dengan alur cerita. Terdapat tiga zona cerita dan satu zona cerita ringkasan. Zona pertama yaitu zona awal pendirian Kerajaan Majapahit dengan penggambaran hutan. Zona kedua yaitu zona kejayaan Kerajaan Majapahit, digambarkan dengan unsur air dan berbagai wahana permainan. Zona ketiga yaitu keruntuhan yang digambarkan dengan peperangan dan masuknya agama islam. Zona terakhir adalah zona ringkasan yaitu penggabungan seluruh cerita dari awal hingga keruntuhan Majapahit yang berada di zona pusat.

#### 4.6.4 Tata Masa Tapak

Tata masa Majapahit Folklore Park di bagi melalui sejarah Kerajaan Majapahit dan alur aktivitas pengunjung sebagai berikut:



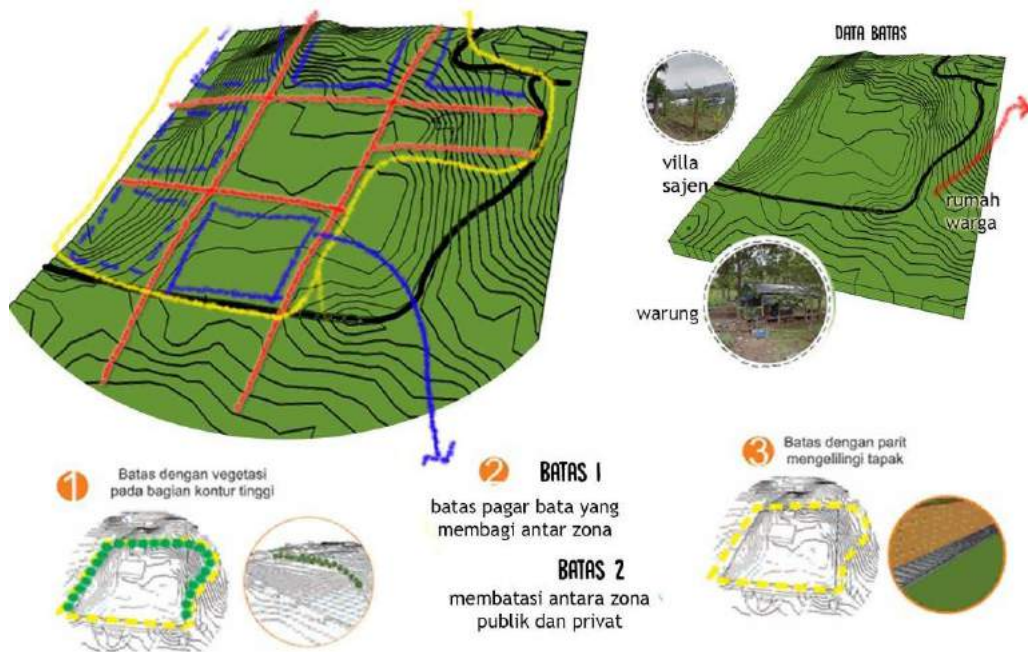
Gambar 4. 18 Analisis Tata Masa

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

1. Grid dibagi dengan dua jalan protocol sebagai pembagi antara zona public dan privat. Dua jalan protocol tersebut dibagi lagi secara horisontal dengan tiga jalan.
2. Terdapat area-area hasil dari pembagian jalan protocol. Area tersebut diberikan alur cerita yang sedikit lebih spesifik. Alur tersebut adalah ringkasan, awal, hutan, maritime, jaya dan runtuh.
3. Setelah alur terbangun, barulah area tersebut dibagi sesuai dengan kebutuhan perancangan. Area kebutuhan tersebut adalah lobi, area pertunjukan, wahana, restoran, waterpark, galeri, souvenir, masjid dan kebutuhan area parkir.

#### 4.6.5 Batas Tapak

Lokasi tapak sebelah utara berbatasan dengan Villa Cemara Sajen, bagian timur berbatasan dengan beberapa rumah warga. Bagian barat berbatasan dengan warung nasi jagung yang tidak tertata dan bagian selatan bebatasan dengan wisata lain.

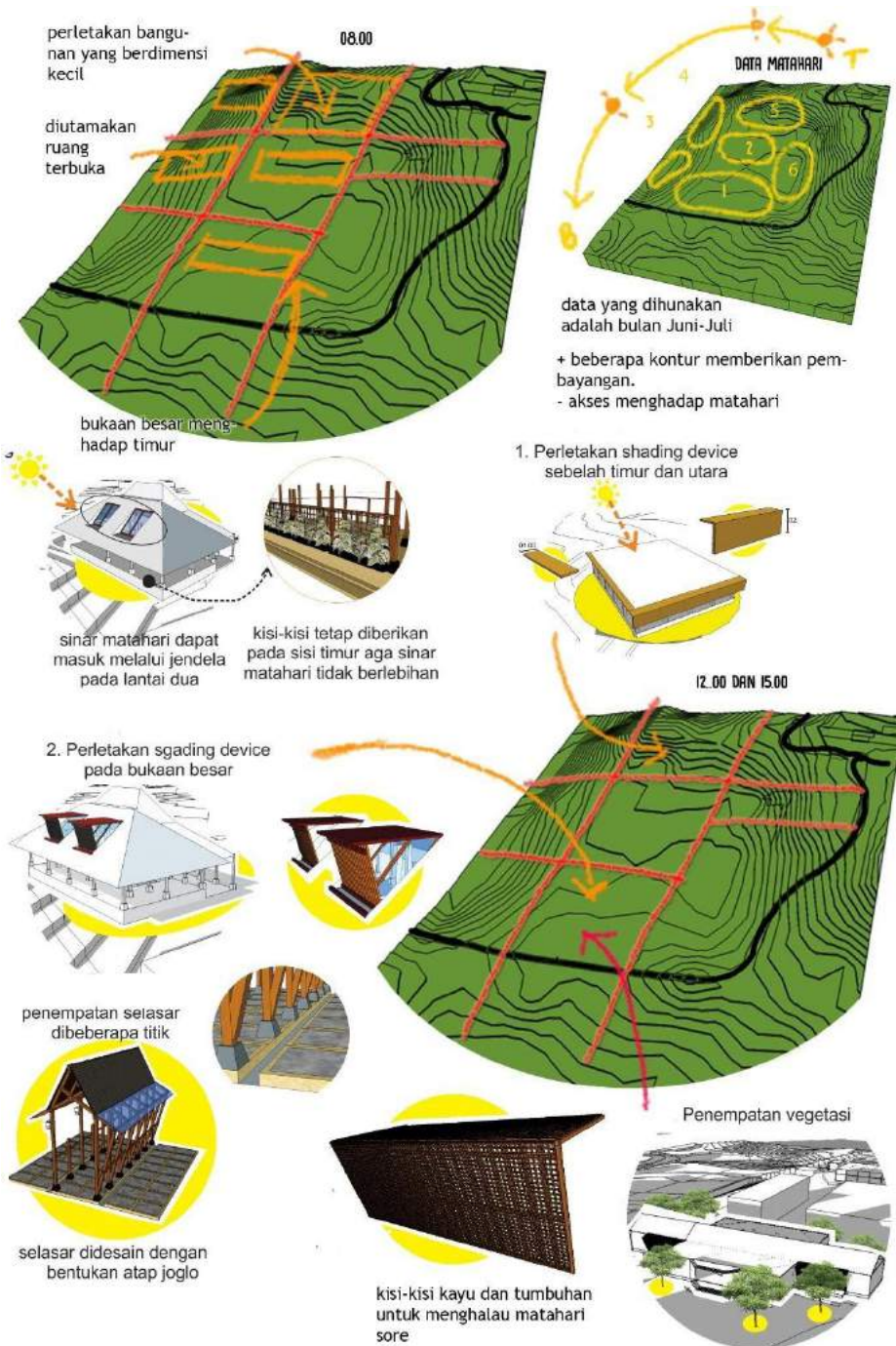


Gambar 4. 19 Analisis Batas Tapak  
Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2018

1. Pada kontur yang lebih tinggi dibatasi dengan vegetasi sebagai pengganti pagar. Hal tersebut memberikan kesan alami bagi tapak. namun keamanan kurang terjaga.
2. Pagar massif mengelilingi tapak sebagai gambaran kerajaan Majapahit yang dikeliling pagar tinggi sebagai benteng dan meningkatkan keamanan terjaga.
3. Batas dengan parit yang mengelilingi tapak sebagai gambaran kerajaan Majapahit yang memiliki parit namun diganti sebagai selokan.

#### 4.6.6 Matahari

Data matahari yang digunakan adalah penyinaran bulan Juni-Juli karena pada bulan tersebut jumlah wisatawan paling tinggi dibanding bulan lain. Analisis dibawah ini mencakup penyinaran pukul 08.00, 12.00 dan pukul 18.00. berikut adalah hasil analisis matahari



Pada pukul 08.00 area yang membutuhkan penanganan adalah area penyinaran 1-3. Hal tersebut bertujuan agar pemenuhan sinar matahari pada bangunan tercukupi.

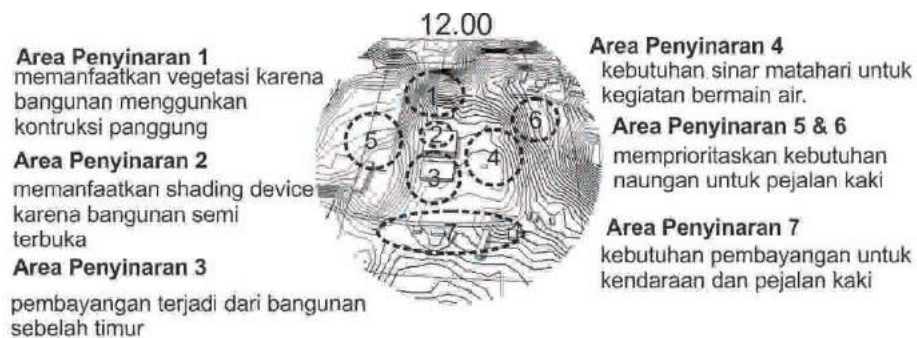


Gambar 4. 20 Analisis Matahari Pukul 08.00

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

Pada pukul 12 seluruh area penyinaran membutuhkan perlakuan untuk menghasilkan kenyamanan pengunjung terutama untuk pejalan kaki.

1. Area penyinaran 1 diperlukan shading device pada lantai satu dan bukaan besar yang menghadap timur.
2. Area penyinaran 2 diberikan penutup pada bagian yang terbelah agar menimbulkan pembayangan.
3. Area penyinaran 3-7 penempatan selasar dibeberapa titik dengan atap menyerupai joglo. Terdapat pondasi umpak dan selokan menyerupai struktur bangunan Majapahit.

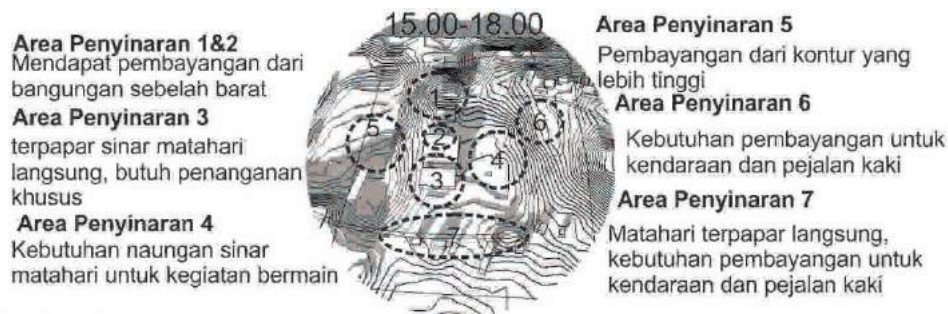


Gambar 4. 21 Analisis Matahari Pukul 12.00

Sumber: Analisis Pribadi 2018

Pada pukul 15.00 pemenuhan yang digunakan adalah bagaimana sinar matahari bagian barat dapat ditangkal. Bangunan sebelah barat diperlukan perlakuan khusus sebagai berikut:

1. Area penyinaran 1 menggunakan shading device berdimensi 01.20 x 02.00 untuk memberikan pembayangan dalam ruangan.
2. Area penyinaran 2 menggunakan shading device yang menutupi hampir seluruh bagian barat bangunan.
3. Area penyinaran 3 menggunakan kisi-kisi kayu untuk mengurangi sinar matahari dan penempatan vegetasi sebagai peneduh.

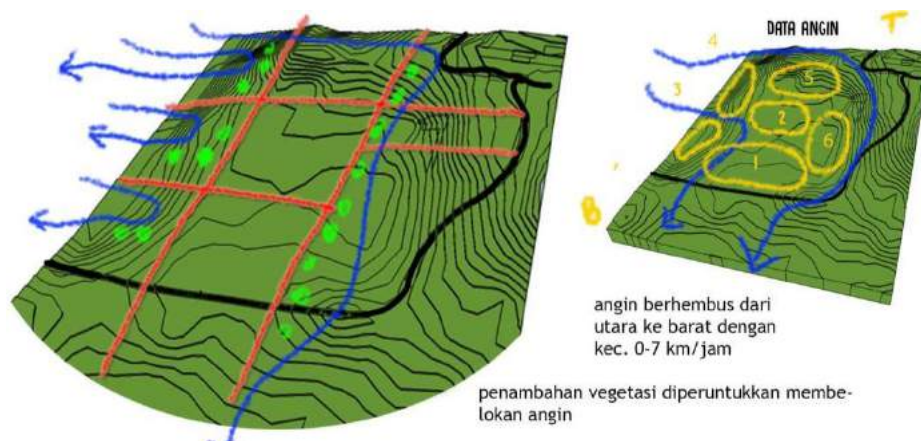


Gambar 4. 22 Analisis Matahari Pukul 15.00

Sumber: Analisis Pribadi, 2018

#### 4.6.7 Angin

Data yang digunakan adalah data angin secara umum kabupaten Mojokerto yang bergerak dari barat ke utara. Kontur tinggi menyebabkan angin berbelok dan menyebabkan beberapa daerah perputaran angin. Upaya yang dilakukan adalah dengan menempatkan vegetasi agar tidak terjadi area perputaran angin. Selain penempatan vegetasi, konsep yang digunakan adalah pergerakan angin menuju atap sebagai berikut:

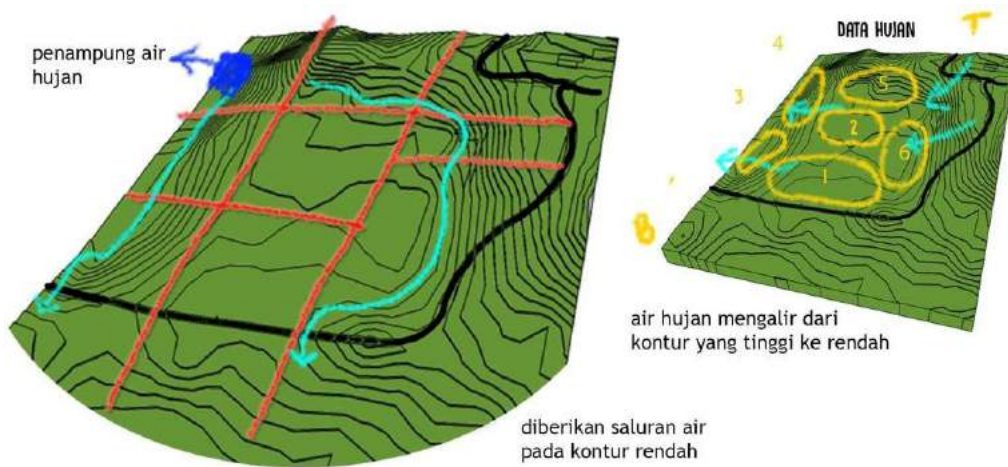


Gambar 4. 23 Analisis Angin

Sumber: Analisis Pribadi

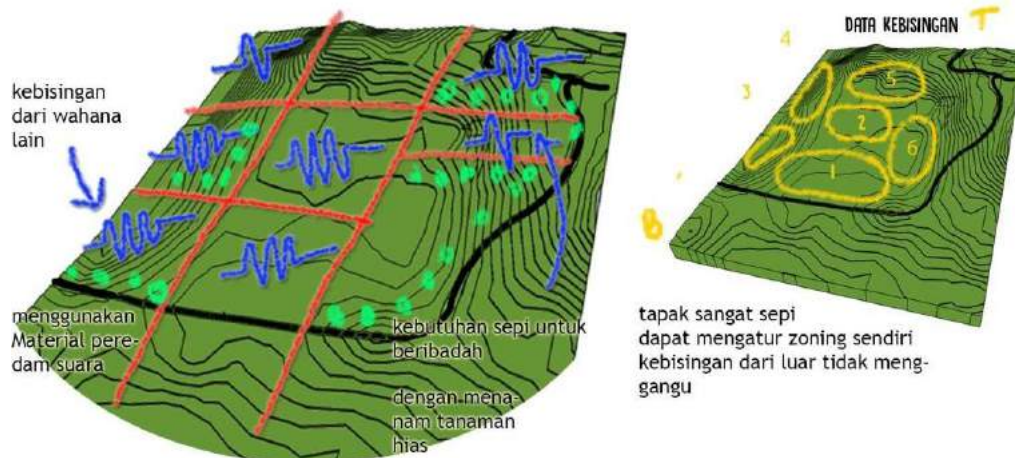
1. Pemanfaatan konsep joglo angin bergerak dari lantai satu menuju lantai atas melalui Saka Guru.
2. Penambahan bentuk untuk tempat pergerakan angin dari atas.
3. Penambahan dua atap sebagai jalur angin.

#### 4.6.8 Hujan



Gambar 4. 24 Analisis Hujan  
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

#### 4.6.9 Kebisingan



Gambar 4. 25 Analisis Kebisingan  
Sumber: Analisis Pribadi

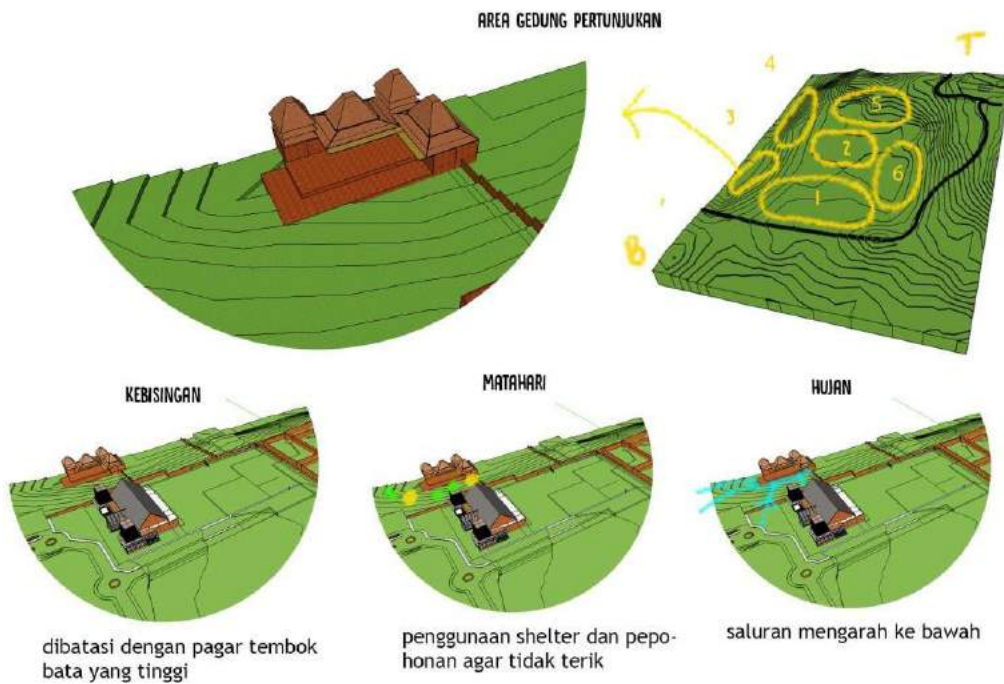
1. Area yang saling mengganggu adalah area bising 1 dan area bising 6. Hal itu disiasati dengan barrier pagar dengan material beton.
2. Area bising 3 mempunyai kebutuhan audio tersendiri sehingga memerlukan material menyerap bunyi. Pada Majapahit folklore park bahan tersebut adalah serat bamboo dan kayu.
3. Area bising 7 mengganggu sekitar bila tidak dikendalikan. Dengan penempatan vegetasi diharapkan suara kendaraan tidak mengganggu aktivitas di dalam tapak.

## 4.7 Analisis Tapak Mikro



Gambar 4. 26 Analisis Lobby

Sumber: Analisis Pribadi 2019



Gambar 4. 27 Analisis Area 2

Sumber: Analisis Pribadi 2019



Gambar 4. 28 Analisis Area 3 Dan 4

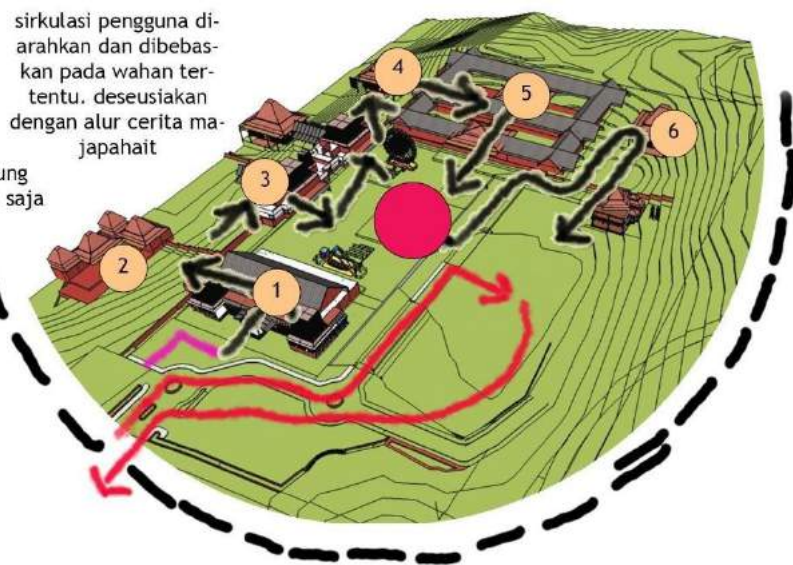
Sumber: Analisis Pribadi 2019

#### 4.7.1 Sirkulasi

##### A. Sirkulasi Makro



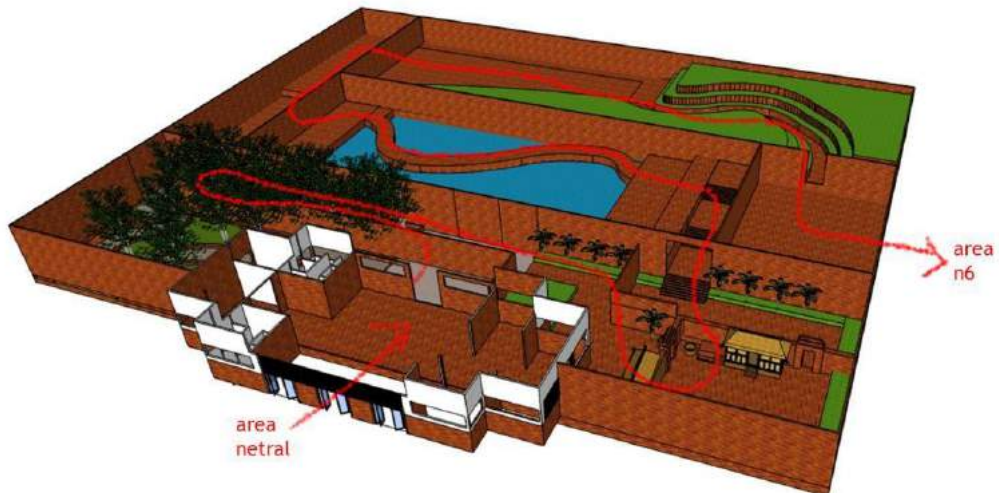
alur kendaraan pengunjung berada pada garis merah saja



sirkulasi pengguna diarahkan dan dibebaskan pada wahan tertentu. disesuaikan dengan alur cerita majapahit

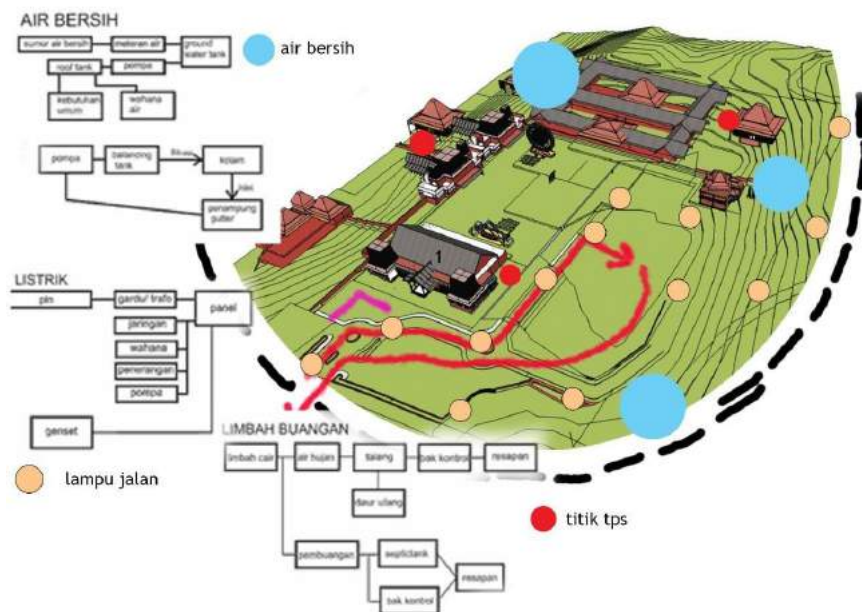
## B. Sirkulasi Mikro

Beberapa area tertentu memiliki sirkulasi yang berlainan sesuai dengan kebutuhan dan cerita. Pada wahana utama terdapat 3 area besar yang menceritakan awal, jaya dan runtuh.



Gambar 4. 29 Sirkulasi Mikro  
Sumber : Analisis Pribadi, 2019

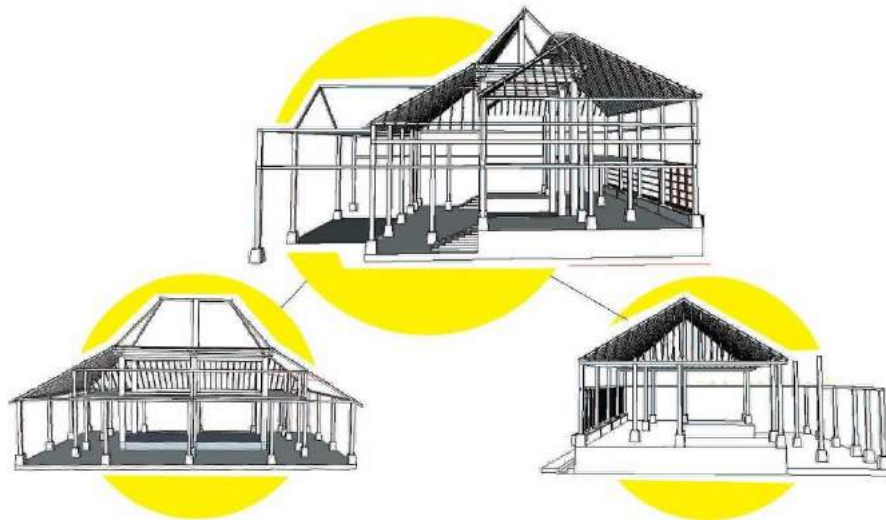
### 4.7.2 Utilitas



Gambar 4. 30 Analisis Utilitas  
Sumber: Analisis Pribadi, 2019

### 4.7.3 Struktur

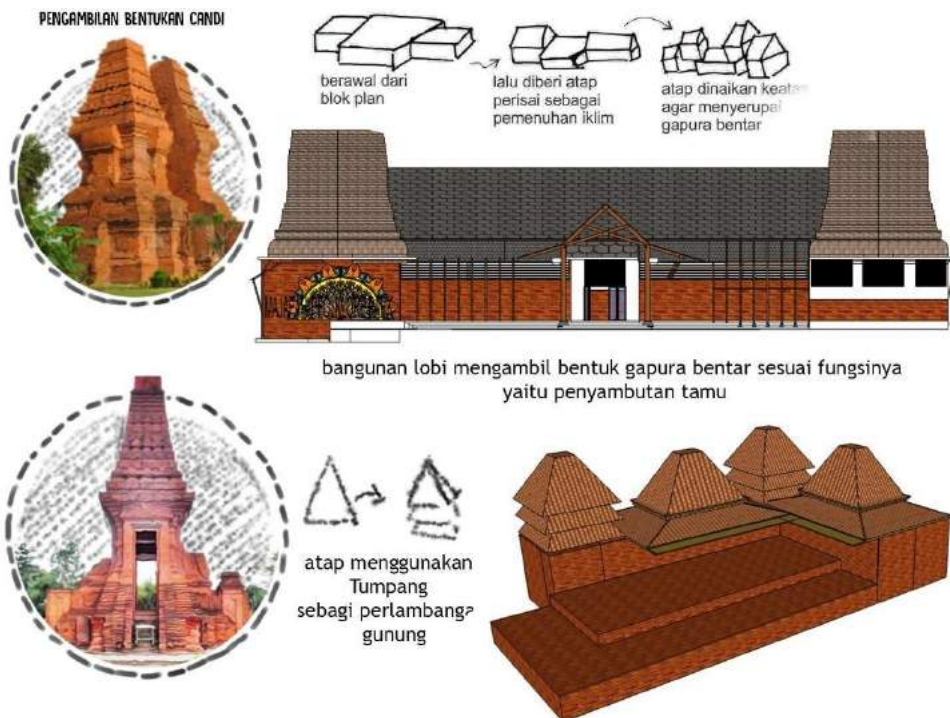
Struktur yang digunakan meliputi struktur bangunan menggunakan batu, kayu, polycarbonat untuk wahana air dan besi untuk wahana yang membutuhkan keamanan lebih.



Gambar 4. 31 Analisis Struktur

Sumber: Analisis Pribadi, 2019

### 4.8 Analisis Bentuk



Gambar 4. 32 Analisis Bentuk

Sumber : Analisis Pribadi, 2019

## BAB 5

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Majapahit Folklore Park terdiri dari dua kata yaitu *Dharma* dan *Wangsul*. *Dharma* adalah sebuah peringatan 12 tahun setelah kematian raja. *Dharma* sendiri merupakan sebuah kewajiban penerus untuk tetap mengingat dan mengenang jasa raja yang dipercaya telah memberikan keutamaan dalam kehidupan. Sedangkan *wangsul* adalah pulang atau kembali dari Bahasa Jawa. Jika diartikan *Dharmawangsul* adalah sebuah kewajiban penerus untuk kembali mengingat jasa seorang raja yang dalam perancangan ini bermakna sebuah sejarah pendahulu. Oleh sebab itu aplikasi dalam perancangan adalah sebagai berikut:

##### 1. Aplikasi Dharma

Aplikasi Dharma adalah penyampaian kembali sejarah dan folklore Majapahit dengan mewadahi seluruh kegiatan yang berkaitan dengan sejarah dan folklore. Dalam Majapahit Folklore Park kegiatan yang mengandung sejarah dikemas dengan alur rekreasi dalam wahana sedangkan folklore sendiri diwadahi dengan penyediaan kebutuhan pementasan pertunjukan seni dalam perancangan. Aplikasi Dharma adalah pengkajian studi preseden sejarah Majapahit. pengkajian tersebut mencakup folklor dan alur sejarah. Hal ini membuat seluruh yang berkaitan dalam perancangan harus mengandung berpatokan pada ringkasan tersebut.

##### 2. Aplikasi Wangsul

Aplikasi *wangsul* adalah penggambaran kembali setting lokasi Kerajaan Majapahit. Aplikasi *wangsul* ini dapat digambarkan menyerupai settingan asli menurut ahli sejarah atau penggambaran yang sedikit dimodifikasi namun tidak meninggalkan kebenaran sejarah. Landasan menyampaikan kebenaran seperti yang tercantum dalam Al-Quran surat At-Thaaha ayat 99-102 sebagai berikut :

*“Demikianlah kami kisahkan kepadamu (Muhammad) sebagian kisah (umat) yang telah lalu, dan sungguh, telah kami berikan kepadamu suatu peringatan (Al- Qur’an) dari sisi kami. barang siapa berpaling darinya (Al-Quran) maka sesungguhnya dia akan memikul beban yang berat, pada hari kiamat. Mereka kekal di dalam keadaan itu. Dan sungguh buruk beban dosa itu bagi mereka pada hari kiamat. Pada hari kiamat sangkakala di tiup (yang kedua) dan pada hari itu kami kumpulkan orang-orang yang berdosa dengan wajah biru muram” (Q.S At- Thaaha ayat 99-102)*

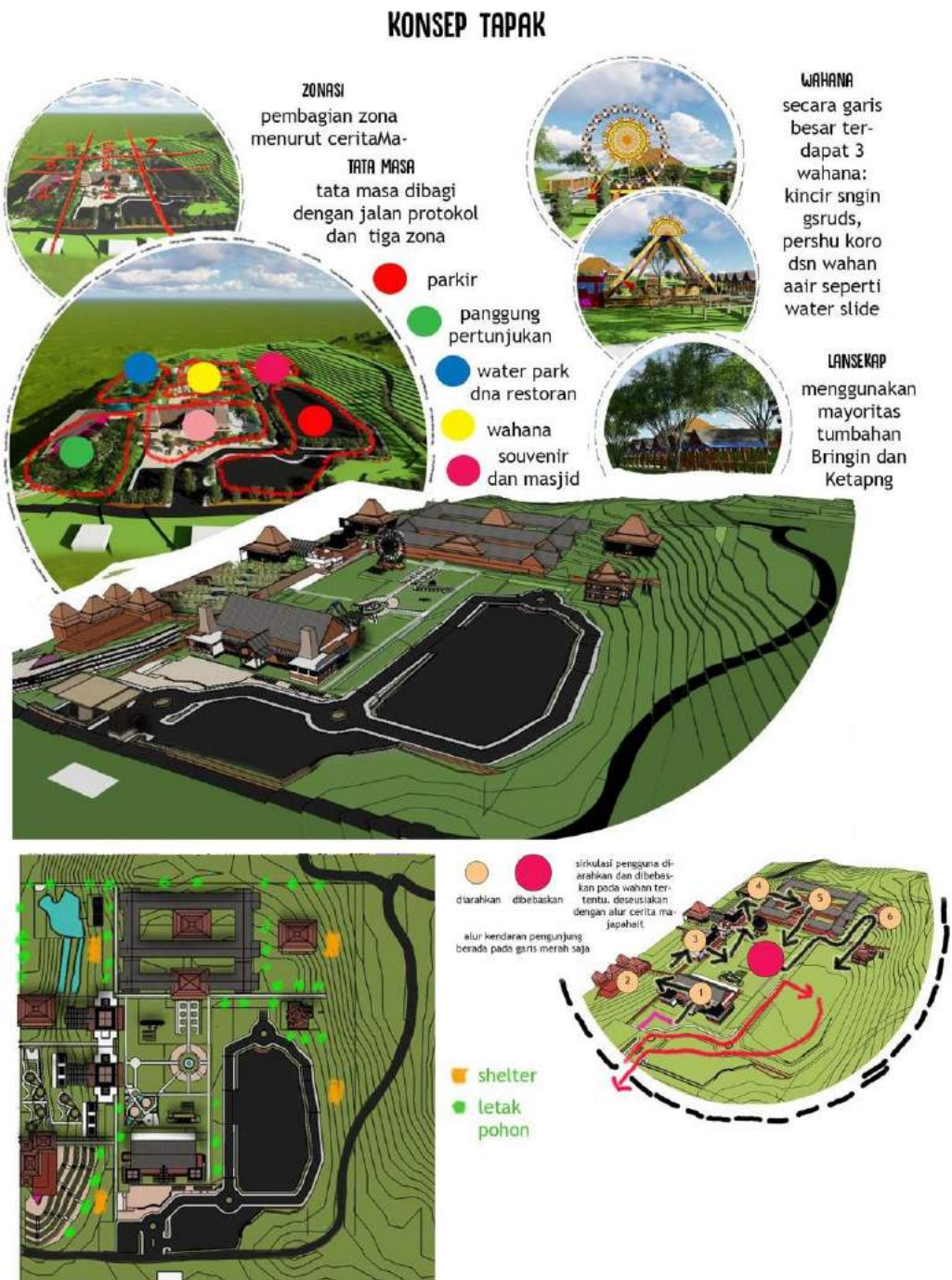
Aplikasi tersebut diharuskan melakukan kesimpulan kebutuhan yang diperlukan perancangan lalu ditunjang oleh pendekatan historicism dan nilai keislaman. Berikut bagan yang menjelaskan aplikasi Dharma Wangsul:



Gambar 5. 1 Konsep Dasar

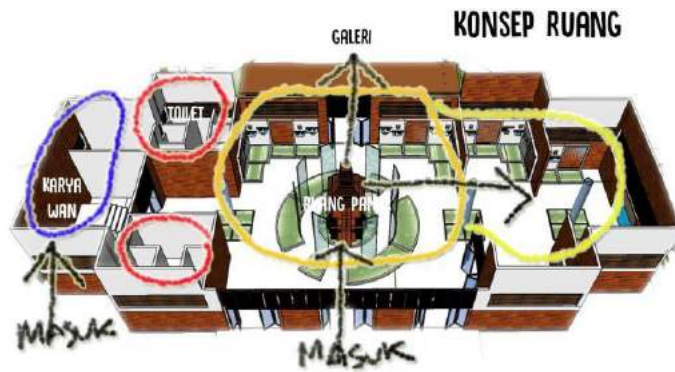
Sumber: Sintesis Pribadi, 2019

## 5.2 Konsep Tapak



Gambar 5. 2 Konsep Tapak  
Sumber: Sintesis Pribadi, 2019

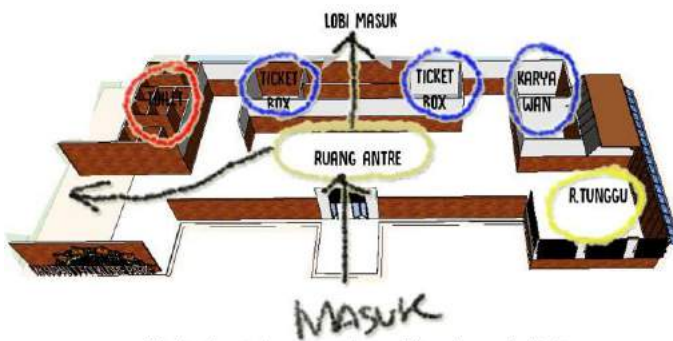
### 5.3 Konsep ruang



galeri berisikan miniatur peninggalan-peninggalan masjapahit yang berupa patung, geraba dan lain-lain.



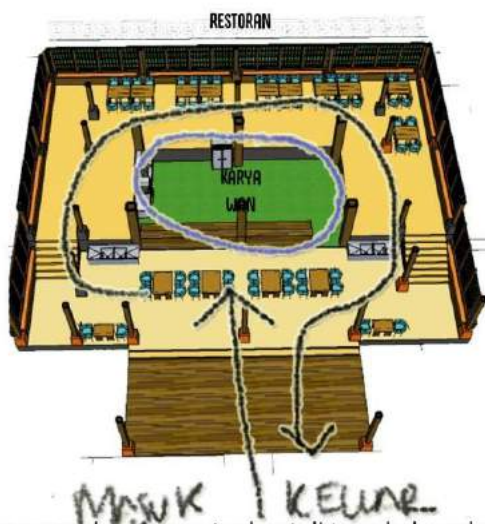
INTERIOR R.PAMER  
terdapat miniatur candi bajang ratu pada tengah galeri menjulang hingga ke void



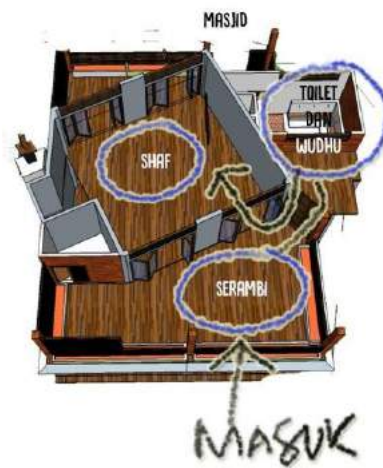
sirkulasi untuk pengunjung dibagi menjadi dua, pengunjung yang berbayar dan masyarakat sekitar yang hanya ingin menggunakan panggung pertun-



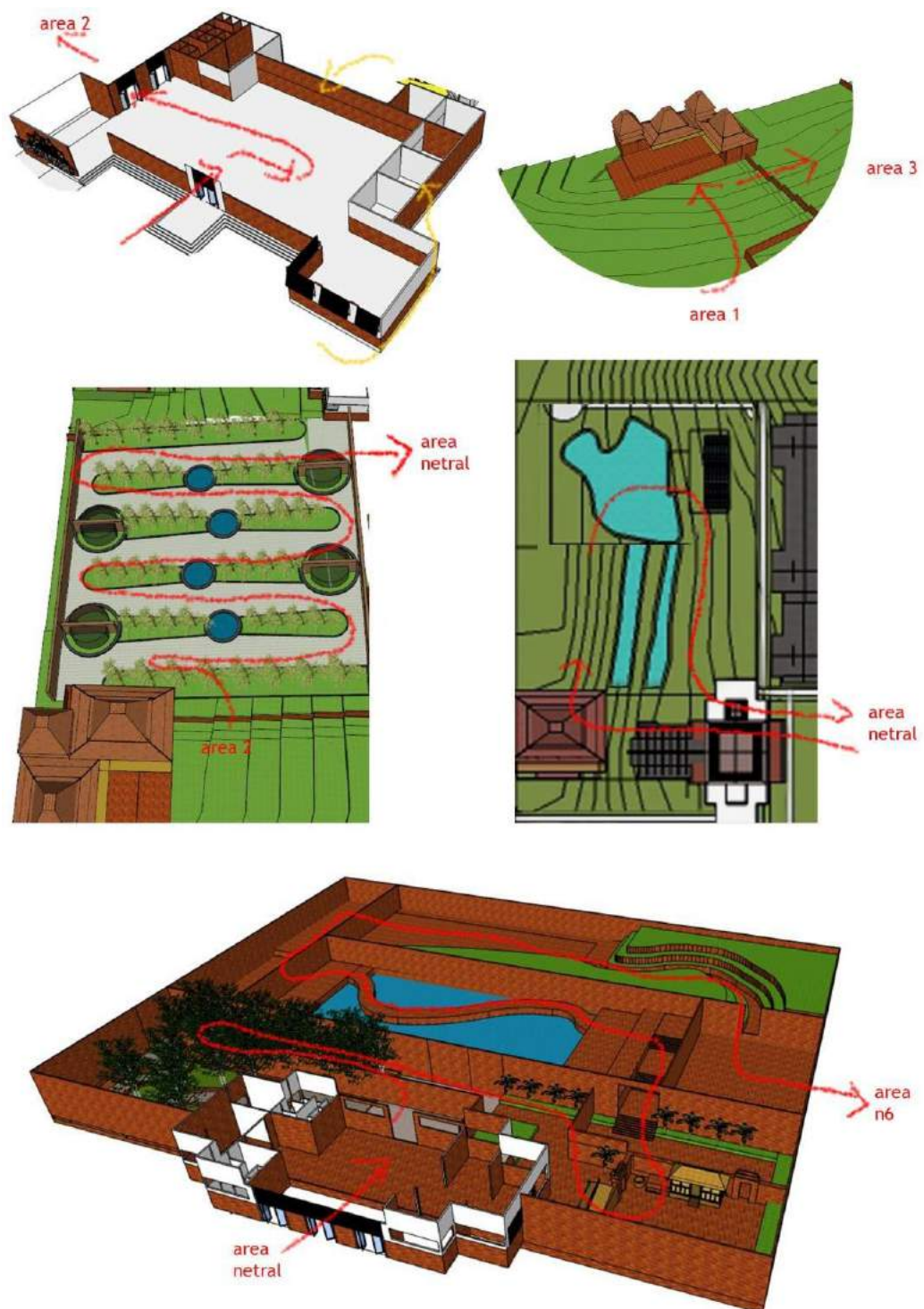
MATERIAL DOMINASI KAYU



area masak karjawan terdapat di tengah dan sebagian terbuka, hal tersebut dimaksudkan agar ikatan antara pengelola dan pengunjung lebih kekeluargaan

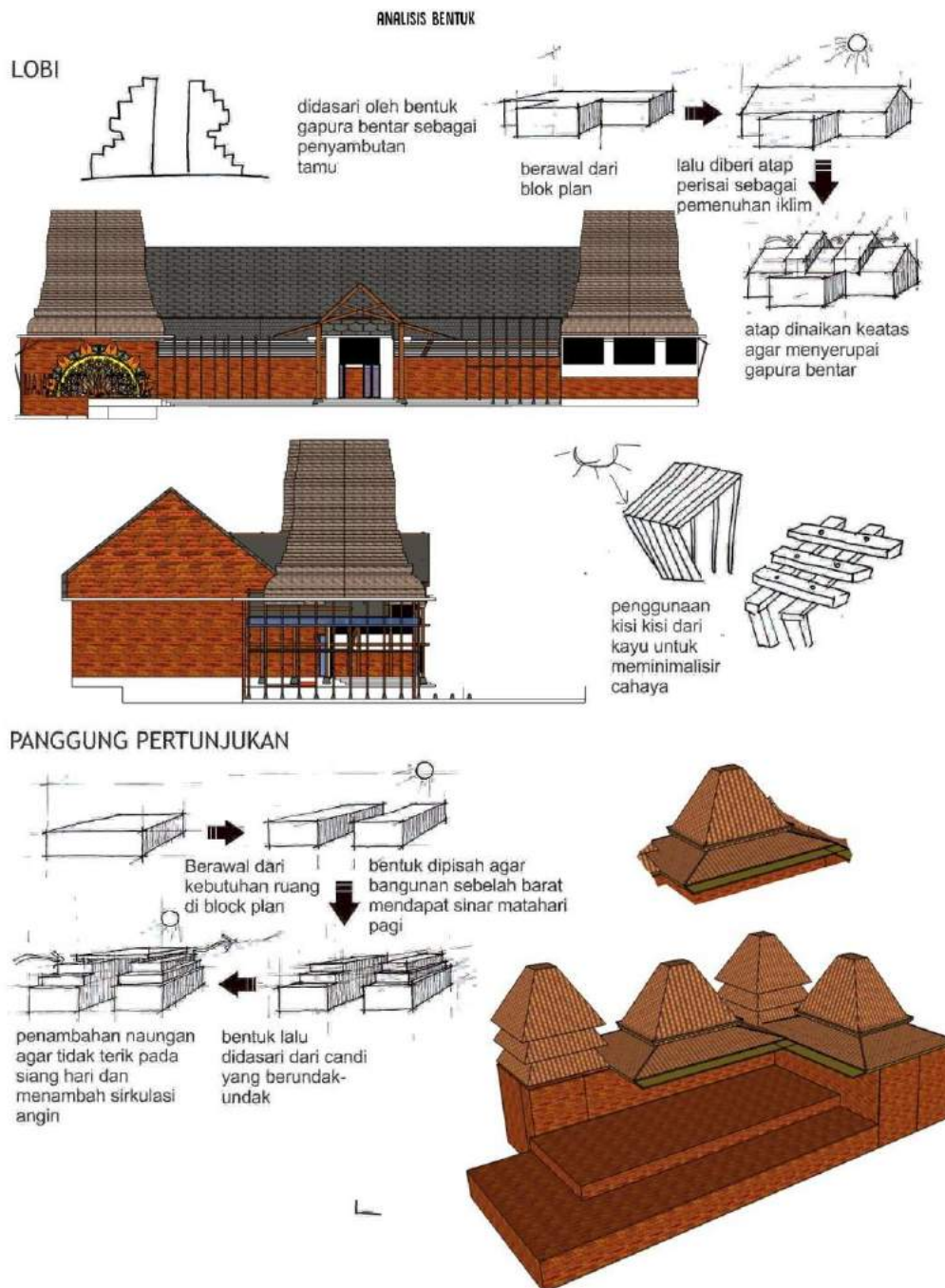


masjid memiliki dua lantai tipikal. lantai pertama untuk jamaah pria dan lantai kedua untuk jamaah wanita.



Gambar 5. 3 Konsep Ruang  
 Sumber : Analisis Pribadi, 2019

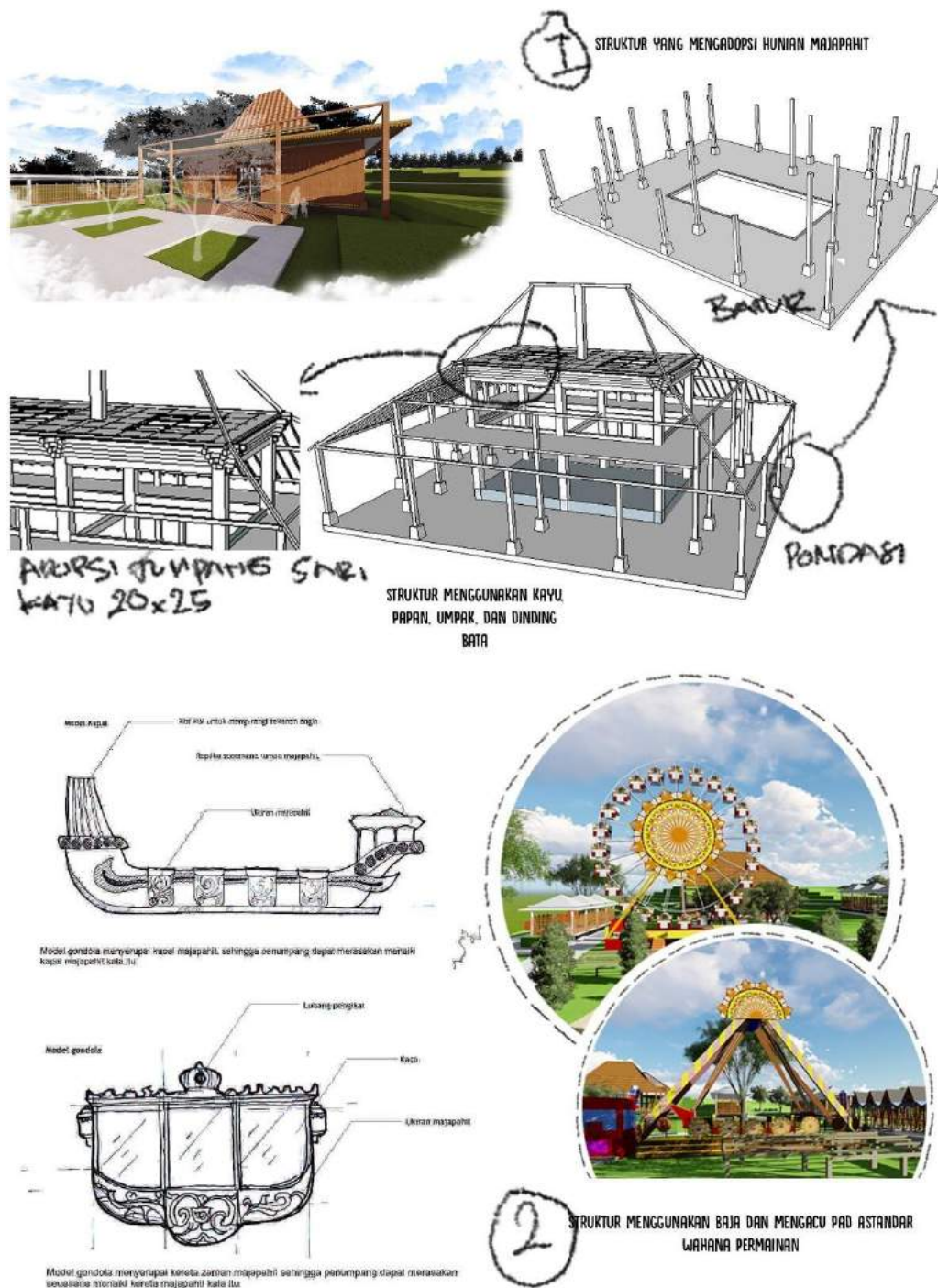
## 5.4 Konsep Bentuk



Gambar 5. 4 Konsep Bentuk

Sumber: sintesis pribadi

## 5.5 Konsep Struktur



Gambar 5. 5 Konsep Struktur  
Sumber : Analisis Pribadi, 2019

## 5.6 Konsep Utilitas



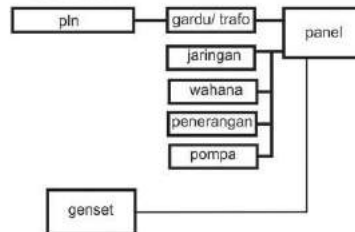
### AIR BERSIH



kotak warna biru merupakan daerah potensial untuk meletakkan utilitas air bersih



### LISTRIK



kotak warna merah merupakan daerah potensial untuk kelistrikan agar mudah terjangkau



### LIMBAH BUANGAN



kotak warna orange merupakan daerah potensial untuk area limbah buangan karena dekat dengan area kebutuhan dan area landai

Gambar 5. 6 Konsep Utilitas

Sumber : Analisis Pribadi, 2019

## BAB 6

### PENJELASAN HASIL RANCANGAN

#### 6.1 Konsep Perancangan

Konsep dasar Majapahit Folklore Park terdiri dari dua kata yaitu *Dharma* dan *Wangsul*. *Dharma* adalah sebuah peringatan 12 tahun setelah kematian raja. *Dharma* sendiri merupakan sebuah kewajiban penerus untuk tetap mengingat dan mengenang jasa raja yang dipercaya telah memberikan keutamaan dalam kehidupan. Sedangkan *wangsul* adalah pulang atau kembali dari Bahasa Jawa. Jika diartikan *Dharmawangsul* adalah sebuah kewajiban penerus untuk kembali mengingat jasa seorang raja yang dalam perancangan ini bermakna sebuah sejarah pendahulu. Oleh sebab itu aplikasi dalam perancangan adalah sebagai berikut:

##### 1. Aplikasi Dharma

Aplikasi Dharma adalah penyampaian kembali sejarah dan folklore Majapahit dengan mewadahi seluruh kegiatan yang berkaitan dengan sejarah dan folklore. Dalam Majapahit Folklore Park kegiatan yang mengandung sejarah dikemas dengan alur rekreasi dalam wahana sedangkan folklore sendiri diwadahi dengan penyediaan kebutuhan pementasan pertunjukan seni dalam perancangan. Aplikasi Dharma adalah pengkajian studi preseden sejarah Majapahit. pengkajian tersebut mencakup folklor dan alur sejarah. Hal ini membuat seluruh yang berkaitan dalam perancangan harus mengandung berpatokan pada ringkasan tersebut.

##### 2. Aplikasi Wangsul

Aplikasi *wangsul* adalah penggambaran kembali setting lokasi Kerajaan Majapahit. Aplikasi *wangsul* ini dapat digambarkan menyerupai settingan asli menurut ahli sejarah atau penggambaran yang sedikit dimodifikasi namun tidak meninggalkan kebenaran sejarah. Landasan menyampaikan kebenaran seperti yang tercantum dalam Al-Quran surat At-Thaaha ayat 99-102 sebagai berikut :

*“Demikianlah kami kisahkan kepadamu (Muhammad) sebagian kisah (umat) yang telah lalu, dan sungguh, telah kami berikan kepadamu suatu peringatan (Al- Qur’an) dari sisi kami. barang siapa berpaling darinya (Al-Quran) maka sesungguhnya dia akan memikul beban yang berat, pada hari kiamat. Mereka kekal di dalam keadaan itu. Dan sungguh buruk beban dosa itu bagi mereka pada hari kiamat. Pada hari kiamat sangkakala di tiup (yang kedua) dan pada hari itu kami kumpulkan orang-orang yang berdosa dengan wajah biru muram” (Q.S At- Thaaha ayat 99-102)*

Aplikasi tersebut diharuskan melakukan kesimpulan kebutuhan yang diperlukan perancangan lalu ditunjang oleh pendekatan historicism dan nilai keislaman. Berikut bagan yang menjelaskan aplikasi Dharma Wangsul:



Gambar 6. 7 Konsep Dasar

Sumber: Sintesis Pribadi, 2021

### 6.1.1 Penerapan Konsep Pada Desain Tapak

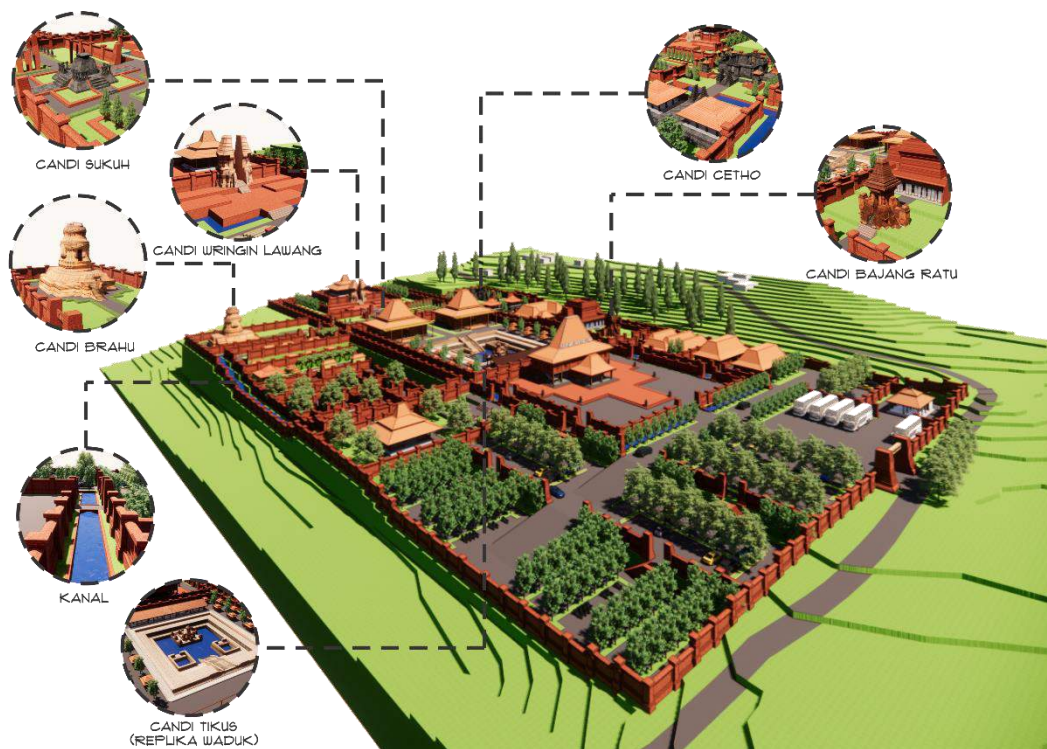
Penerapan konsep “Dharma Wangsul” pada tapak yang di dukung dengan Pendekatan Historicism menghasilkan desain yang menggambarkan kembali setting lokasi Kerajaan Majapahit yang sesuai dengan aslinya. Adapun penerapan konsep itu akan di jelaskan sebagai berikut :

#### 1. Zoning Massa

Wujud Kerajaan Majapahit ditinjau dari konsep “Dharma Wangsul” yang bersumber pada konsep kosmologi dianggap sebagai perwujudan jagad raya. Kerajaan Majapahit memiliki 3 unsur yaitu

- a. Unsur Gunung (replika bentuk candi)
- b. Unsur Sungai (replika bentuk kanal)
- c. Unsur Laut (replika bentuk waduk)

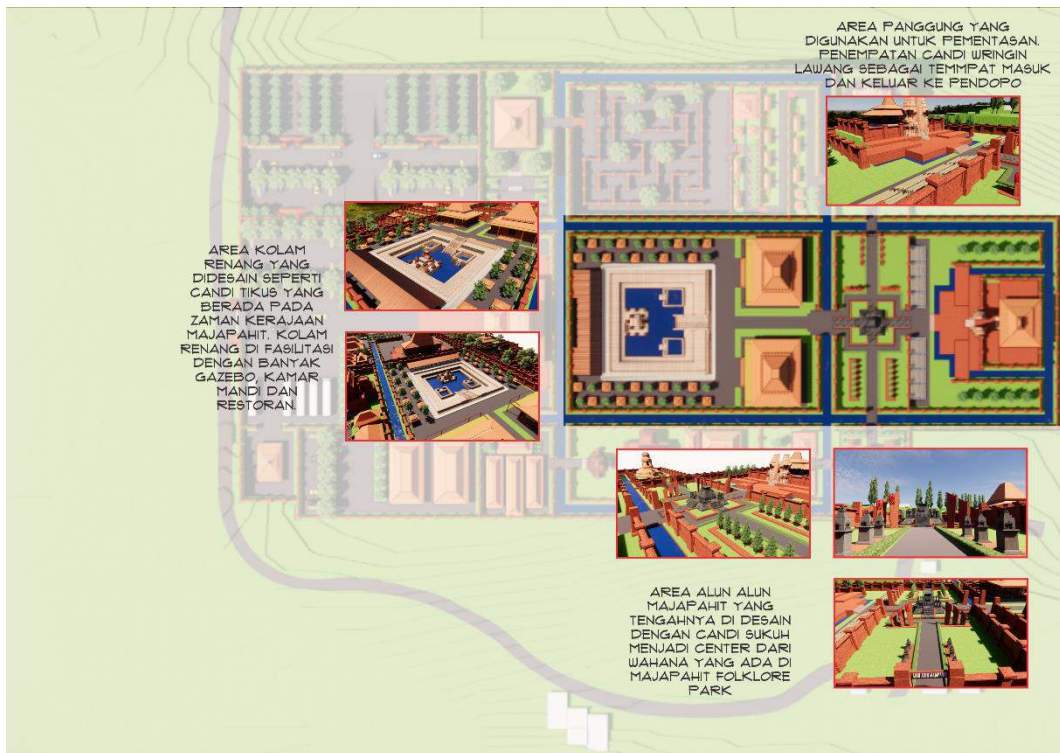
Sehingga pada Perancangan Majapahit Folklore Park harus memiliki ketiga unsur tersebut. Berikut ini merupakan penggambaran perwujudan Kerajaan Majapahit yaitu :

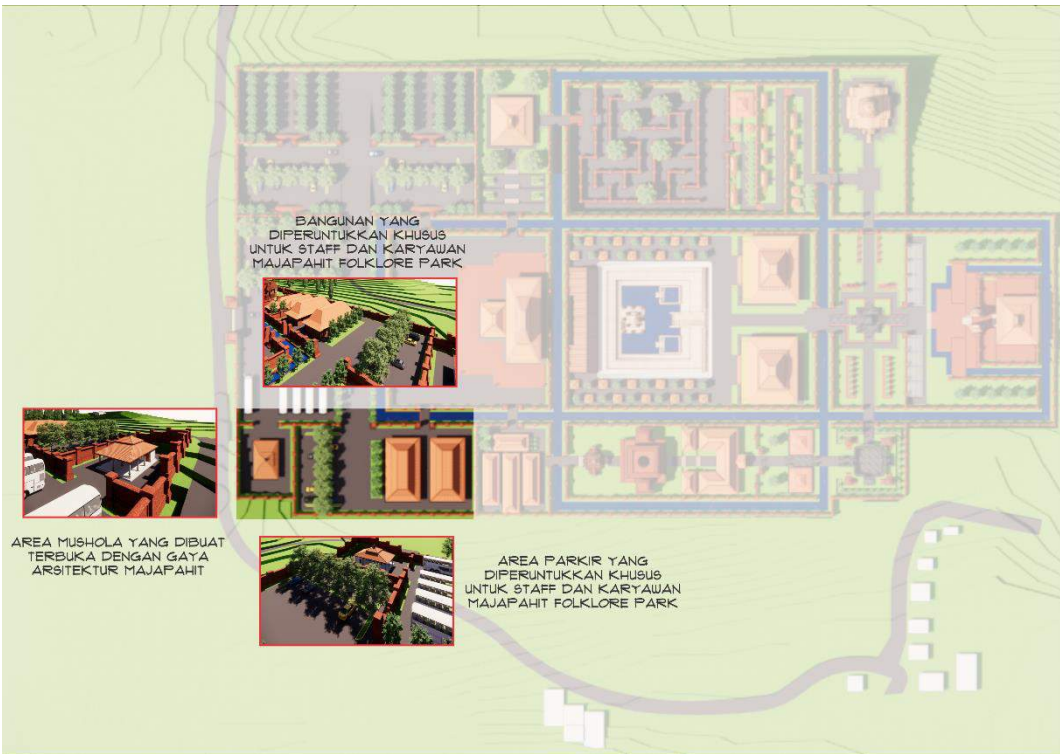
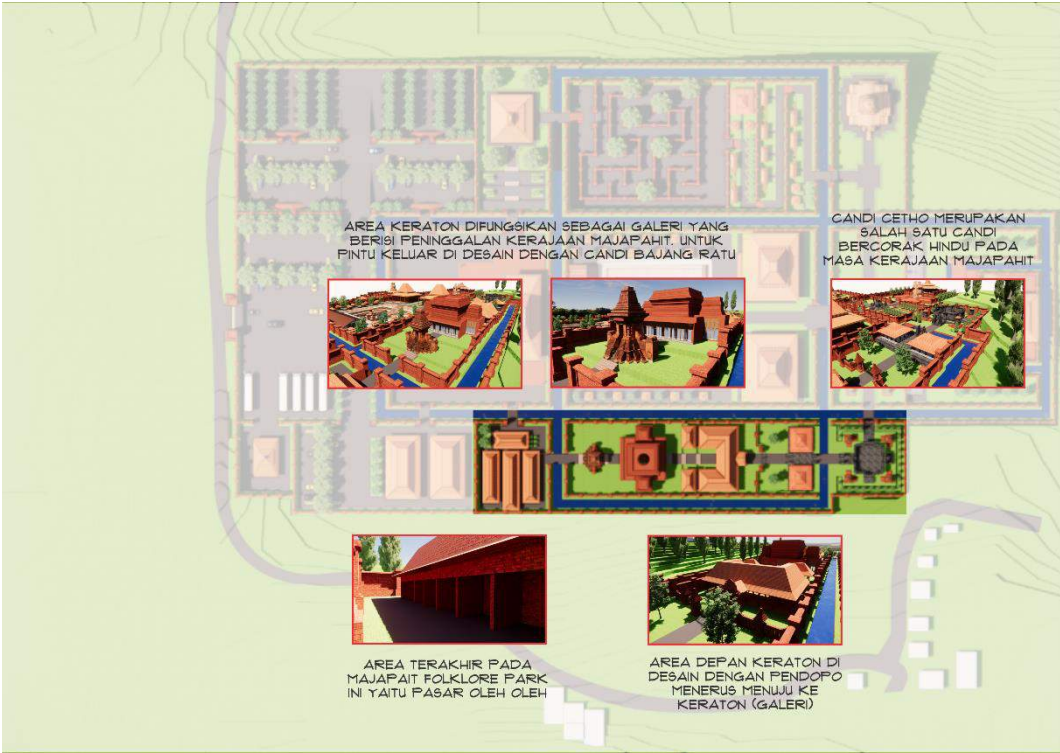


Seperti penjelasan diatas telah diketahui bahwa penggambaran unsur gunung oleh replika berbagai candi pada zaman Kerajaan Majapahit seperti Candi Brahu, Candi Suku, Candi Wringin Lawang, Candi Cetho dan Candi Bajang Ratu. Untuk penggambaran unsur laut oleh kanal dan penggambaran unsur waduk oleh Candi Tikus yang berupa fasilitas kolam renang.

Selain itu, pembagian zoning massa Perancangan Majapahit Folklore Park di adaptasi dari tata bangunan Kerajaan Majapahit yang akan dijelaskan lebih dalam pada beberapa gambar di bawah ini :

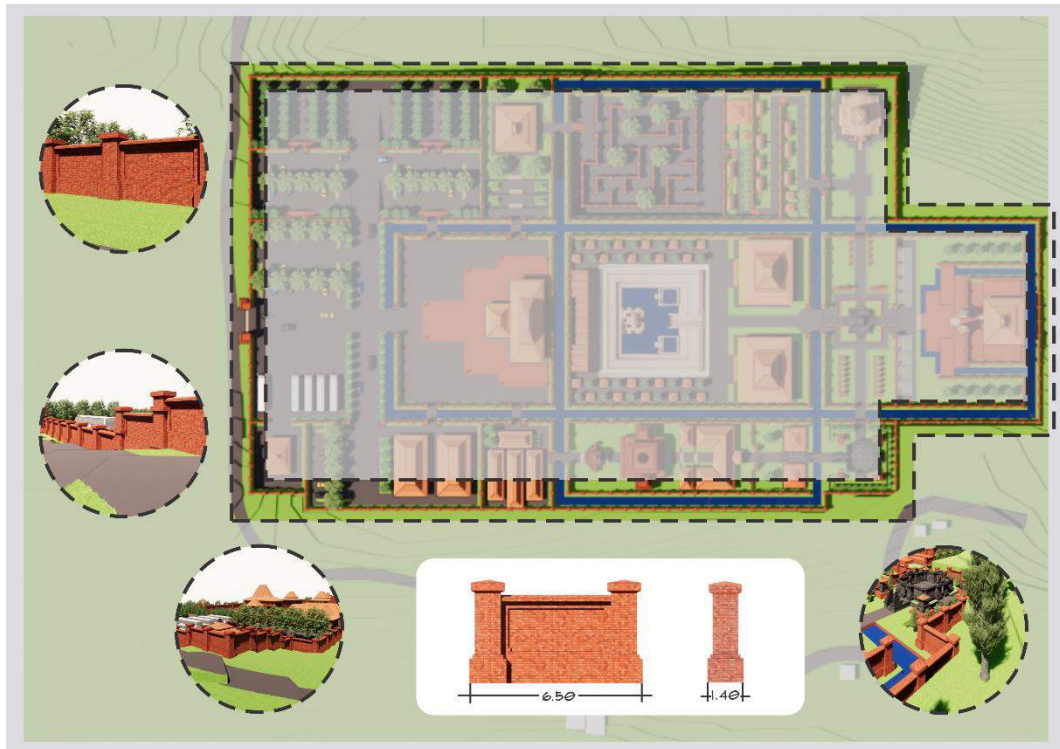




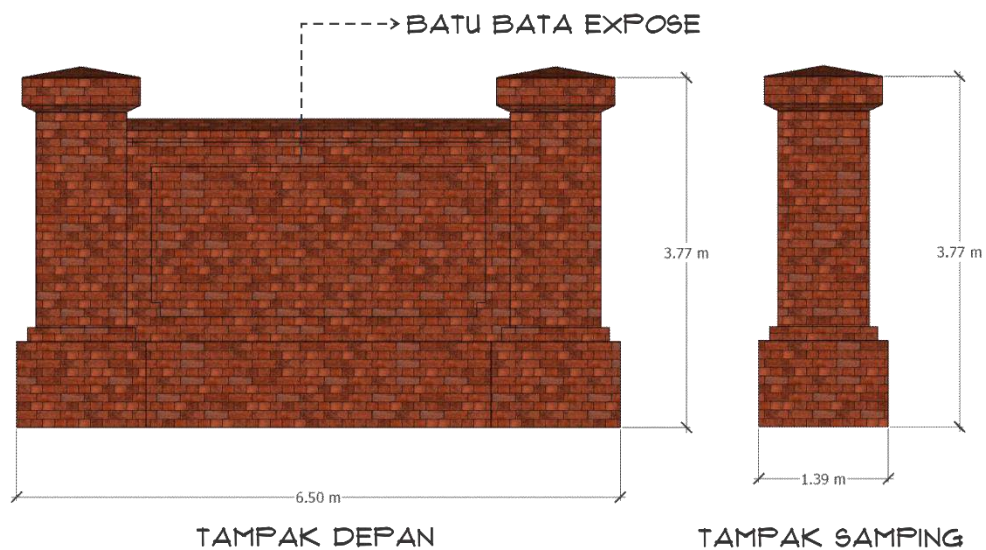


## 2. Pembatas Tapak

Konsep pembatas tapak pada Perancangan Majapahit Folklore Park dengan area luar menggunakan pagar dinding massif yang di desain menyerupai dinding-dinding pembatas pada masa Kerajaan Majapahit. Dinding massif tersebut di desain mengelilingi area Majapahit Folklore Park yang juga dapat difungsikan untuk menjaga keamanan.

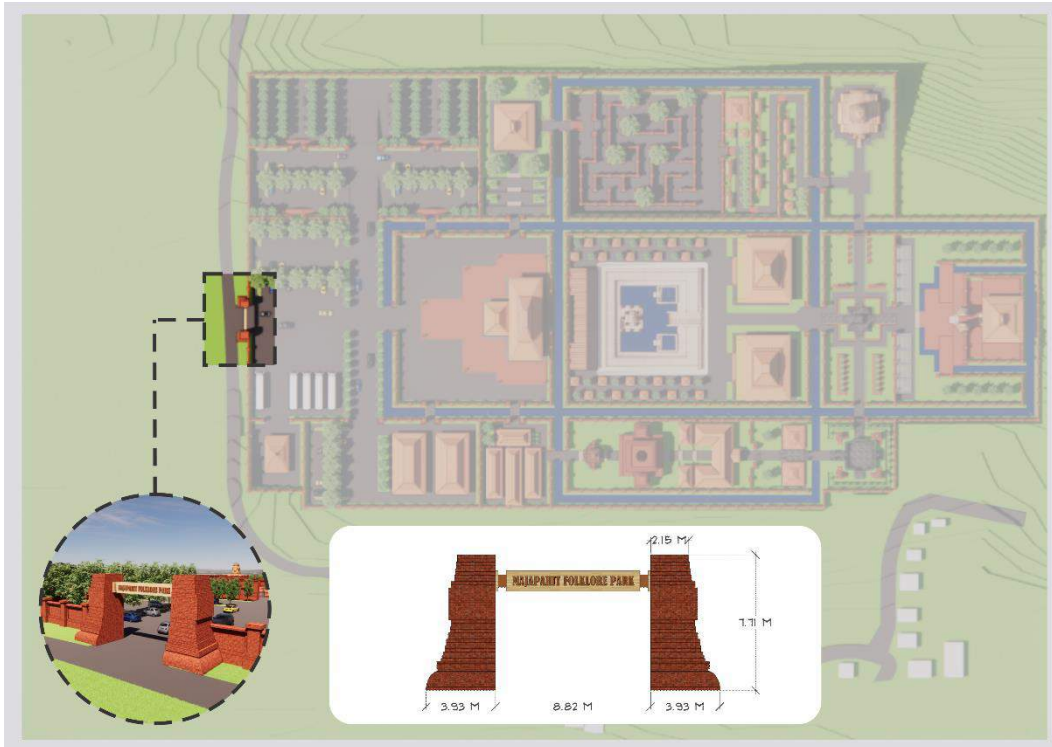


Desain pembatas tapak menggunakan material yang sesuai dengan konsep “Dharma Wangsul” yakni menggunakan batu bata yang dimana material tersebut banyak digunakan pada masa Kerajaan Majapahit untuk membangun sebuah bangunan.



### 3. Aksesibilitas

Aksesibilitas pada tapak hanya terdapat pada satu jalur yaitu yang berhubungan langsung dengan jalan utama. Jalur tersebut dapat digunakan berbagai macam kendaraan mulai dari sepeda motor, mobil hingga bus. Akses tersebut memiliki 2 jalur pintu masuk dan keluar selebar 8 meter.



Desain pintu masuk atau aksesibilitas menggunakan gapura utama yang mengadopsi dari candi pada masa Kerajaan Majapahit. Material yang digunakan yaitu batu bata expose berwarna merah. Gapura model majapahit ini telah banyak ditemukan dan digunakan juga pada masa Kerajaan Majapahit sehingga bisa sesuai dengan konsep “Dharma Wangsul” yang digunakan pada perancangan Majapahit Folklore Park.



#### 4. Sirkulasi

Sirkulasi pada tapak dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya sirkulasi untuk sepeda motor, mobil, bus, pejalan kaki dan khusus staff dan karyawan. Penerapan konsep pada sirkulasi tapak lebih condong ke pengaturan alur pejalan kaki yang di desain mengikuti wahana yang memiliki alur dari masa Kerajaan Majapahit mulai dari masa awal mula berdirinya hingga masa runtuhnya.



Area parkir pada di Majapahit Folklore Park menurut peruntukkannya dibedakan menjadi 2 area yaitu untuk pengunjung dan khusus untuk staff dan karyawan. Untuk bagian pengunjung, terdapat di area depan dan samping kiri, sedangkan khusus staff dan karyawan terdapat pada sisi kanan tapak. Sedangkan system parkir yang ada menggunakan pola parkir 90 derajat untuk memaksimalkan lahan yang ada.

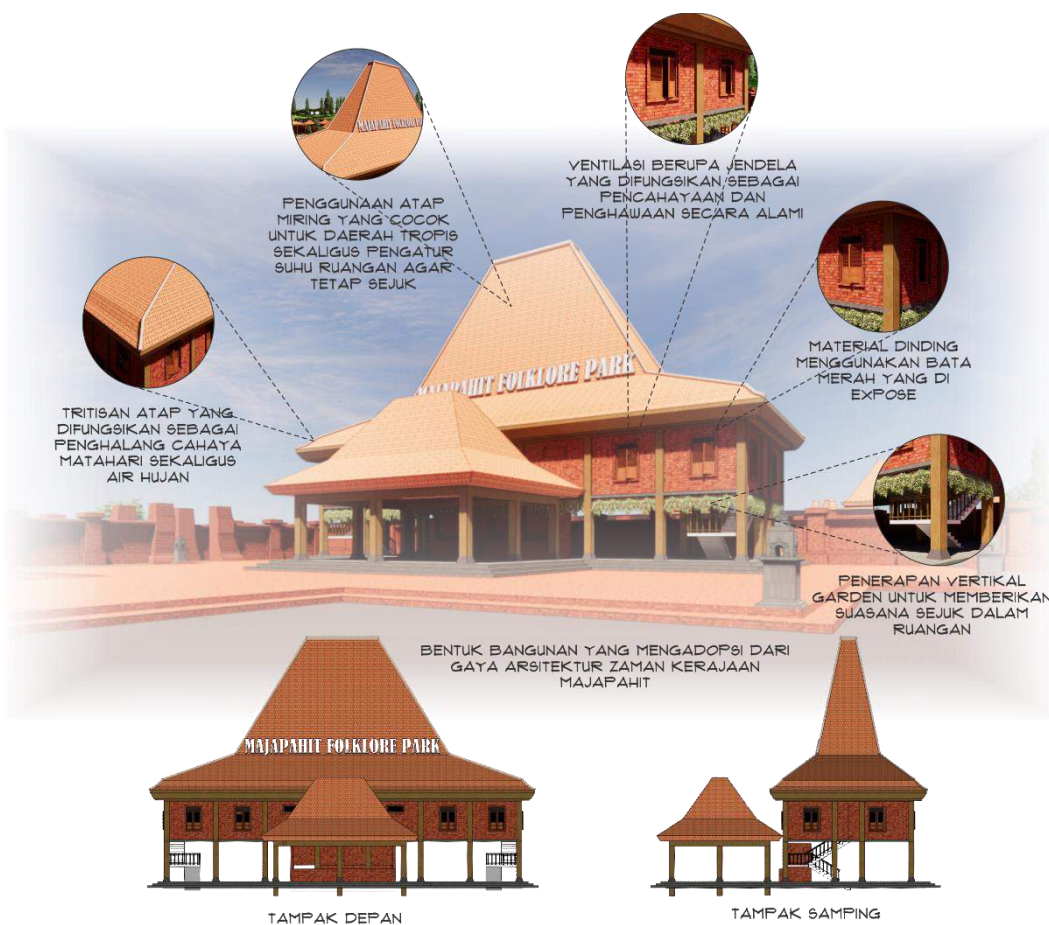


### 6.1.2 Penerapan Konsep Pada Desain Bangunan

Penerapan konsep “Dharma Wangsul” pada bangunan yang didukung dengan Pendekatan Historicism menghasilkan desain bangunan yang mampu menyampaikan kembali sejarah kerajaan majapahit. Akan ada banyak bangunan yang mengadopsi dari gaya arsitektur pada masa kerajaan majapahit. Kegiatan yang mengandung sejarah akan di kemas ke dalam beberapa wahana atau bangunan yang sesuai dengan alur cerita kerajaan majapahit. Adapun penerapan konsep itu akan di jelaskan pada setiap wahana atau bangunan berikut :

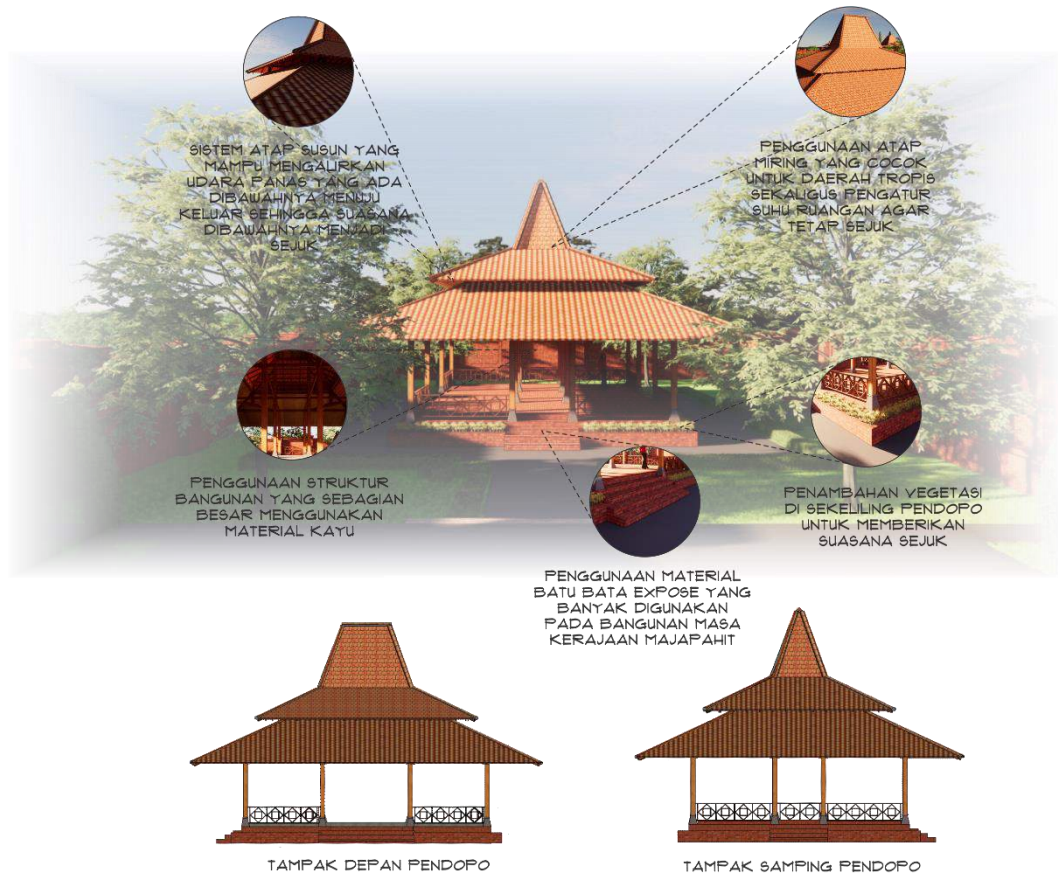
#### 1. Lobby

Lobby merupakan bangunan pertama yang memberikan pelayanan kepada pengunjung sebelum memasuki wahana lainnya. Pada area depan lobby terdapat pendopo sebagai tempat pengunjung yang mengantri di loket untuk membeli tiket masuk. Pada lantai 1 dimanfaatkan sebagai tempat tunggu pengunjung yang terbuka dan loket. Untuk lantai 2 di manfaatkan sebagai tempat yang dikhususkan untuk staff dan karyawan majapahit folklore park



## 2. Pendopo

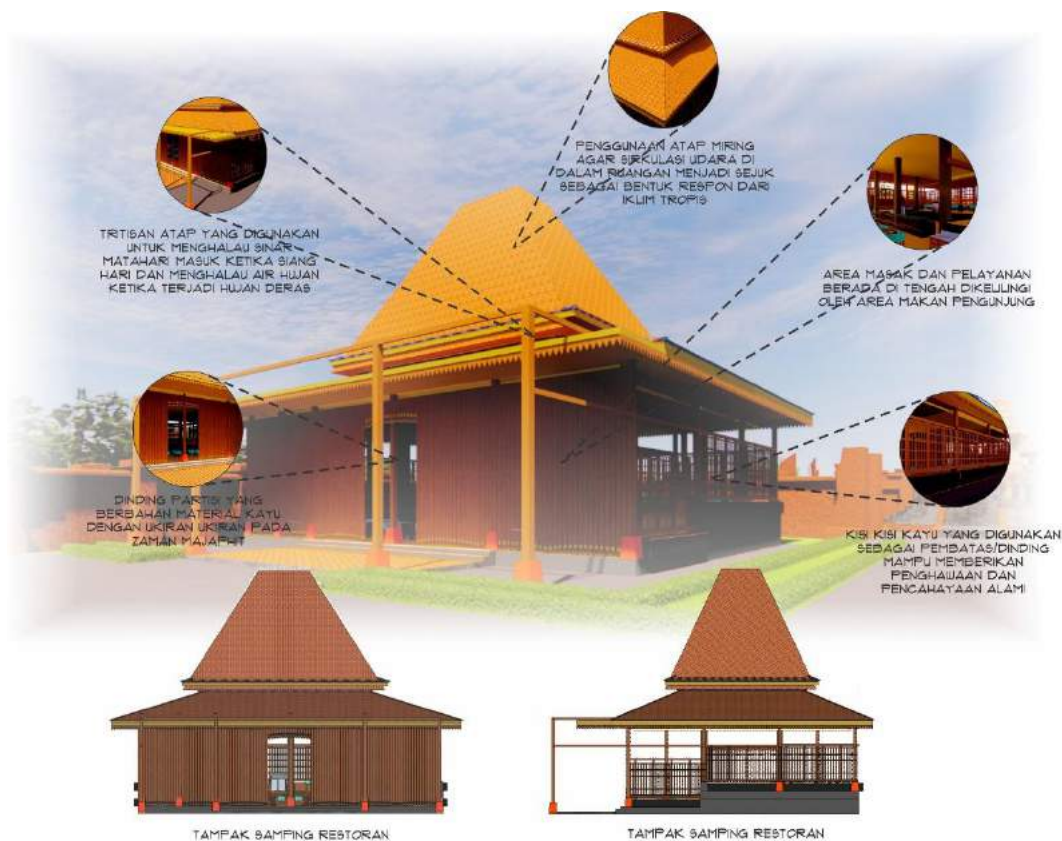
Pendopo merupakan wahana pertama yang ada di Majapahit Folklore Park. Pada pendopo ini pengunjung bisa menikmati suasana asri di area pendopo yang sekelilingnya dikelilingi oleh tanaman dan pohon sehingga memberikan suasana yang sejuk. Pendopo ini sendiri merupakan salah satu bangunan peninggalan pada masa Kerajaan Majapahit. Pada masa majapahit pendopo sering digunakan masyarakat untuk berkumpul.



Konsep yang diterapkan pada pendopo ini menggunakan konsep arsitektur majapahit. Hal itu dapat ditemukan dengan adanya penggunaan bahan material yang sering digunakan juga pada bangunan zaman majapahit seperti penggunaan batu bata expose yang diterapkan pada lantai dan penggunaan kayu yang diperuntukkan untuk sebagian besar struktur bangunan pendopo. Bentuk atap pun juga mengikuti gaya arsitektur majapahit yaitu menggunakan atap joglo. Area bawahnya dibuat terbuka untuk memberikan pencahayaan maupun penghawaan alami.

### 3. Restoran

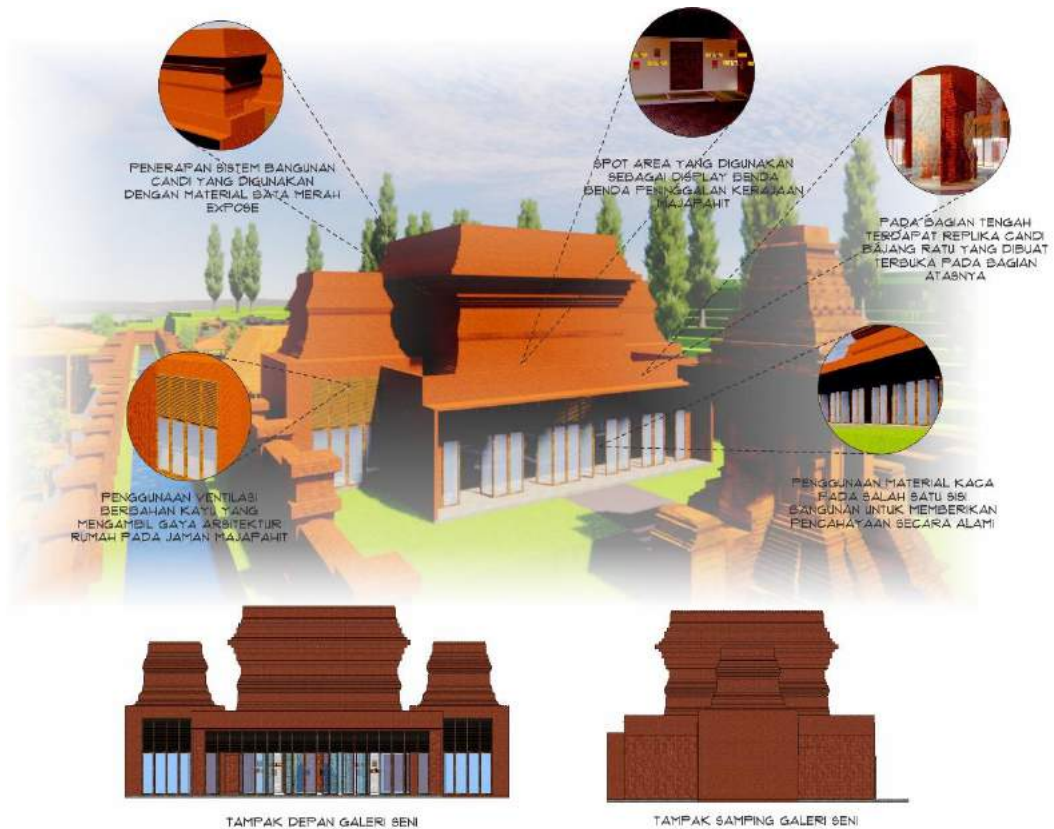
Restoran merupakan salah satu fasilitas yang ada di Majapahit Folklore Park. Letaknya satu zona dengan kolam renang yang berada di tengah Kawasan Majapahit Folklore Park. Setelah melewati berbagai wahana, pengunjung dapat istirahat sebentar sambil menikmati kolam renang yang ada. Di zona ini juga terdapat toilet sebagai fasilitas penunjang lainnya.



Penerapan konsep yang dilakukan terdapat pada gaya arsitektur yang digunakan. Arsitektur yang digunakan bergaya majapahit dengan ciri khasnya yaitu penggunaan atap joglo yang didukung dengan penggunaan material berbahan utama kayu. Selain itu ornament ornament majapahit juga terdapat di tampak depan. Pemanfaatan kayu sebagai dinding mampu memberikan penghawaan dan pencahayaan alami sehingga pengunjung dibuat nyaman ketika aktivitas di dalam ruangan.

#### 4. Galeri Seni

Galeri seni merupakan wahana terakhir yang dapat dinikmati pengunjung di Majapahit Folklore Park. Di dalam galeri seni, terdapat peninggalan-peninggalan benda pada zaman kerajaan Majapahit. Selain itu juga terdapat karya seni seperti lukisan yang dibuat untuk mengingatkan kita pada masa kejayaan Majapahit hingga pada masa keruntuhan Majapahit. Disana juga terdapat replika replika bangunan pada masa kerajaan Majapahit.



Penerapan konsep yang digunakan pada bangunan galeri seni yaitu penggunaan gaya arsitektur Majapahit. Bentuk bangunan yang digunakan mengambil bentuk dari candi Majapahit. Terdapat area terbuka yang berada di tengah yang mengarah langsung ke replika candi Bajang Ratu. Pada salah satu sisi bangunan juga terdapat entrance yang memanfaatkan material kaca sekaligus sebagai pencahayaan alami. Penggunaan material bangunan itu sendiri yaitu bata merah expose. Selain itu pada jendela juga menggunakan material kayu yang banyak digunakan juga pada rumah-rumah Majapahit.

## 6.2 Hasil Perancangan

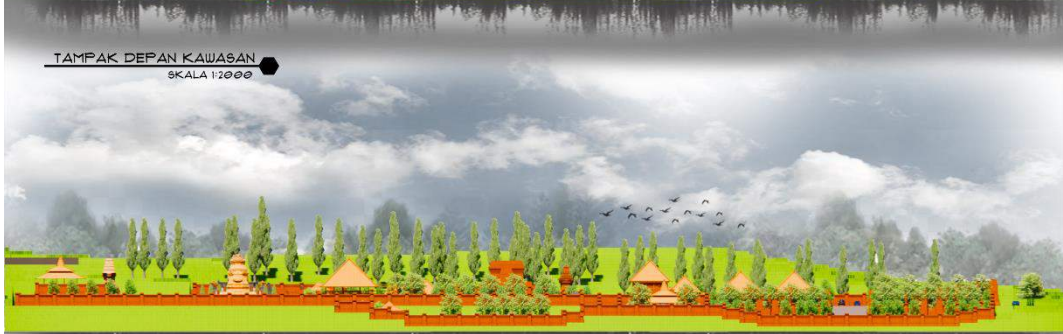
Hasil dari Perancangan Majapahit Folklore Park berupa penerapan konsep pada desain tapak, desain ruang dalam, desain ruang luar, desain bentuk dan tampilan serta gambar kerja. Adapun penerapan dari konsep “Dharma dan Wangsul” adalah sebagai berikut :

### 6.2.1 Gambar Arsitektural





TAMPAK DEPAN KAWASAN  
SKALA 1:2000



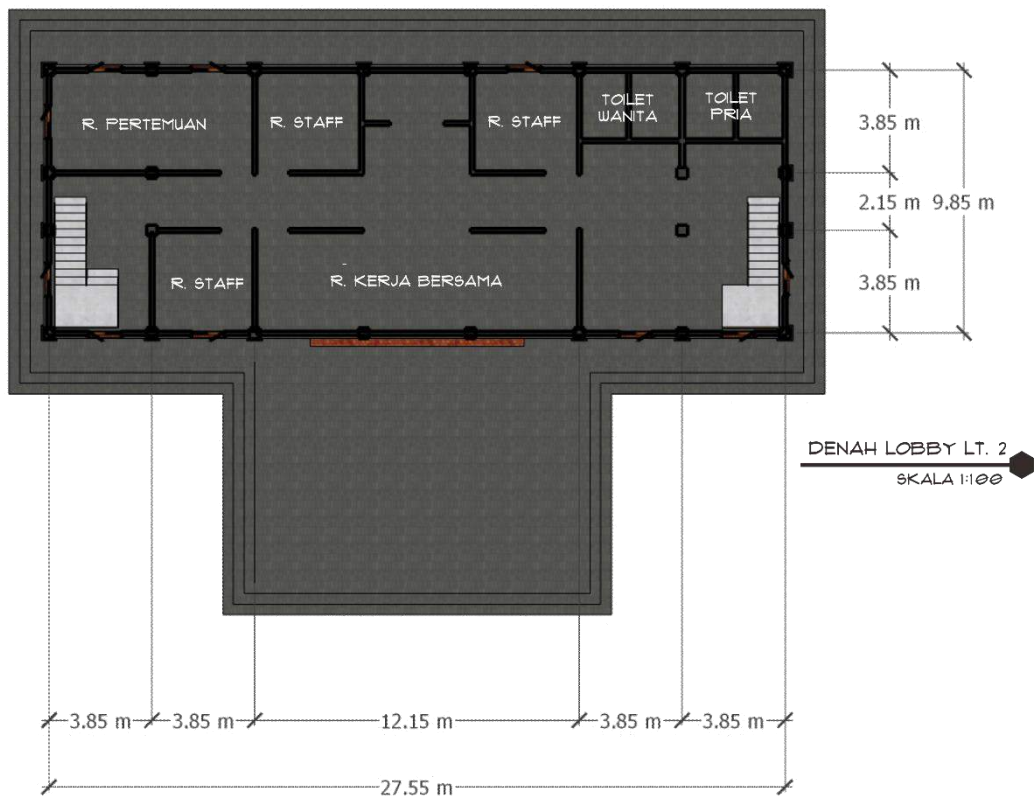
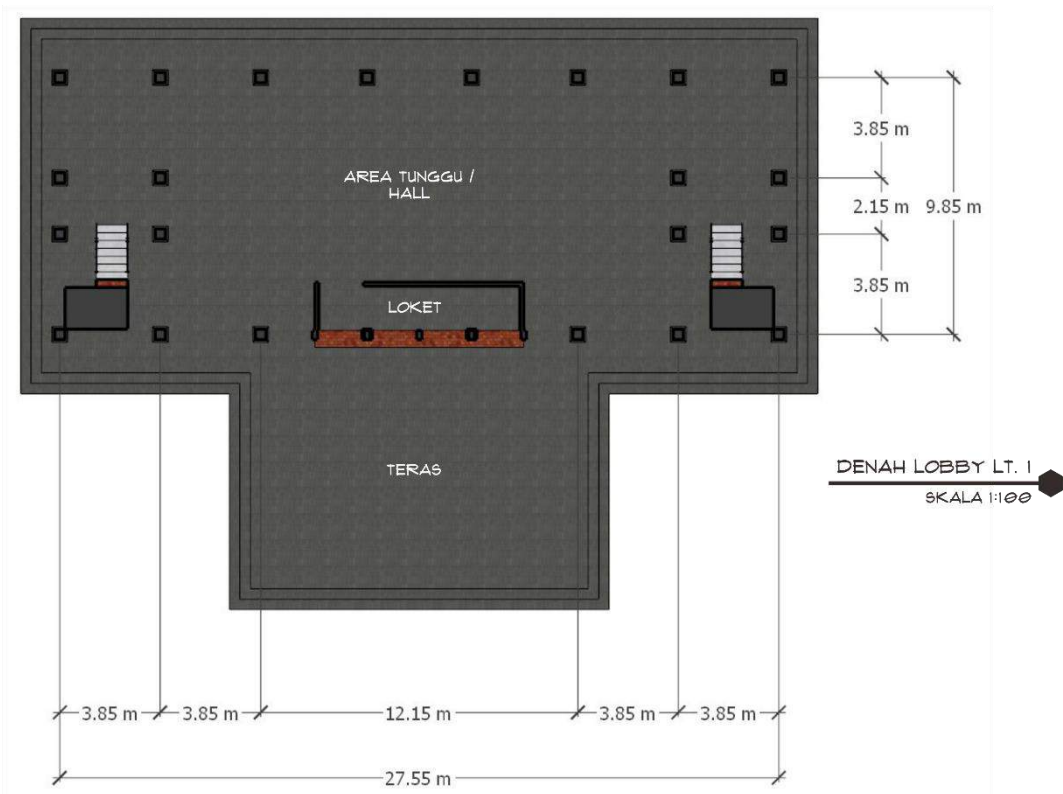
TAMPAK SAMPING KAWASAN  
SKALA 1:2000

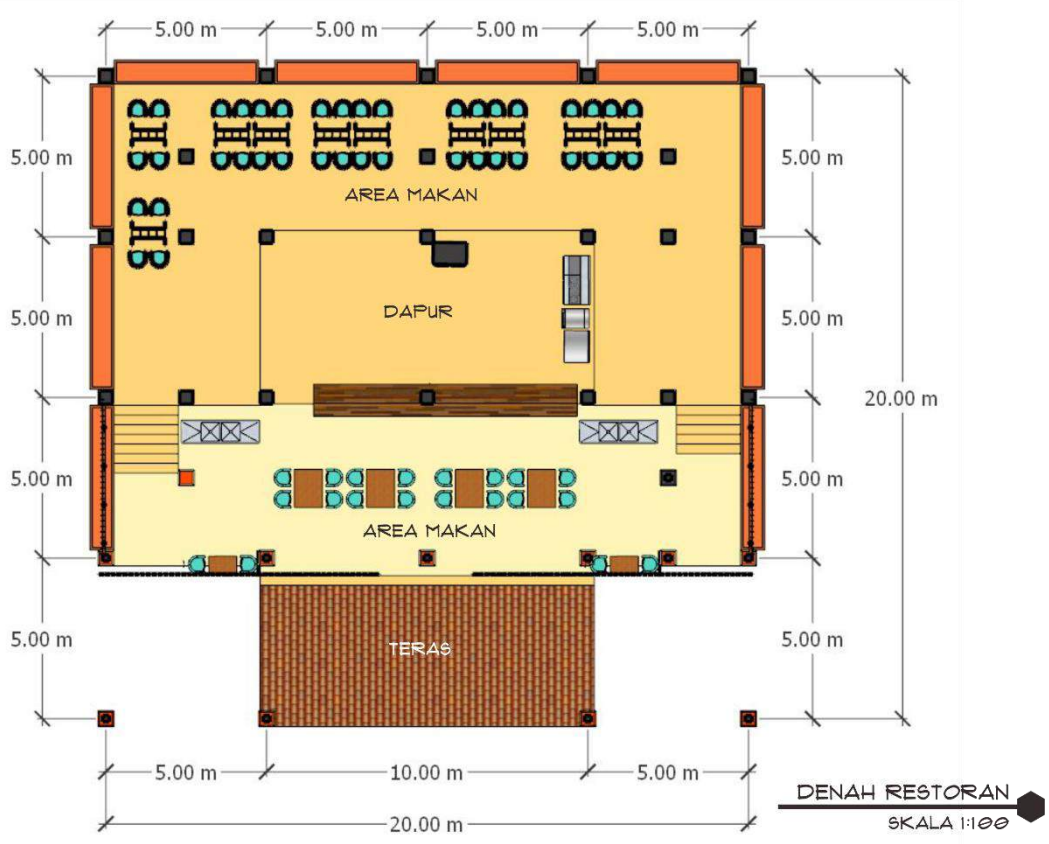
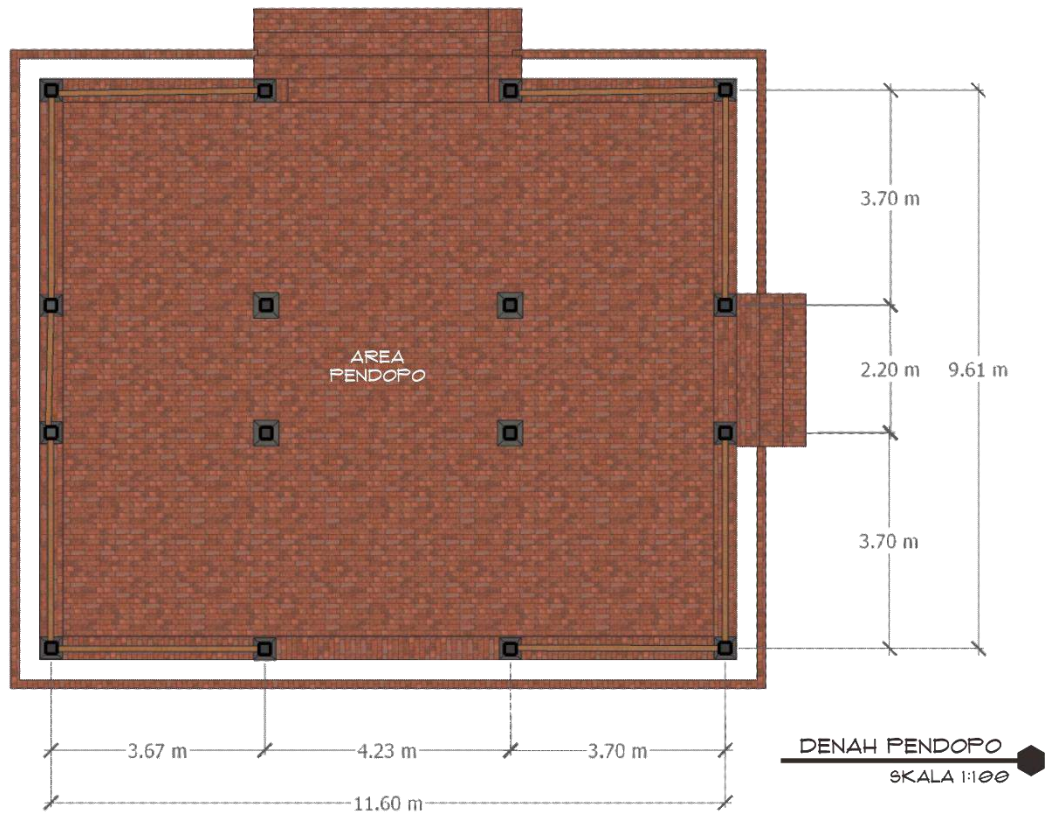


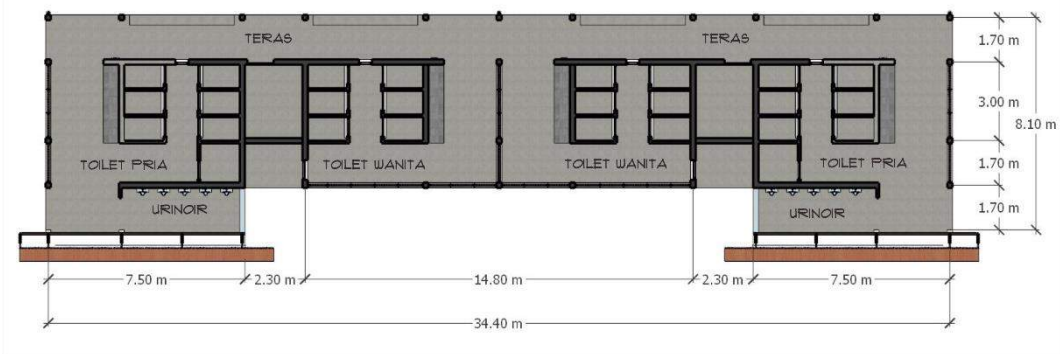
POTONGAN KAWASAN A-A  
SKALA 1:2000



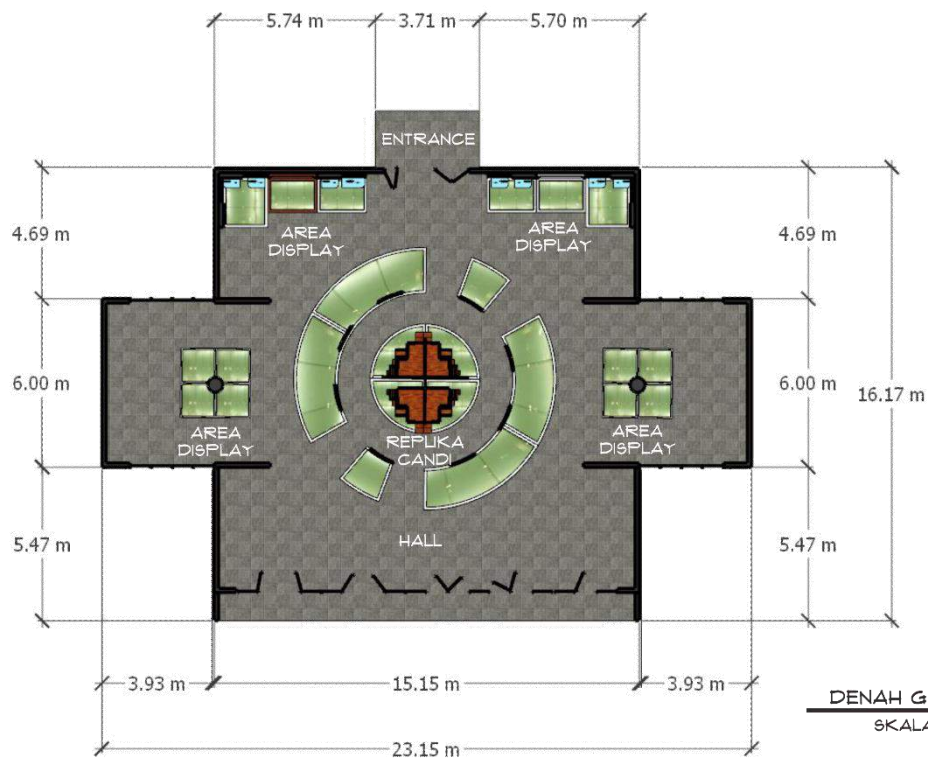
POTONGAN KAWASAN B-B  
SKALA 1:2000



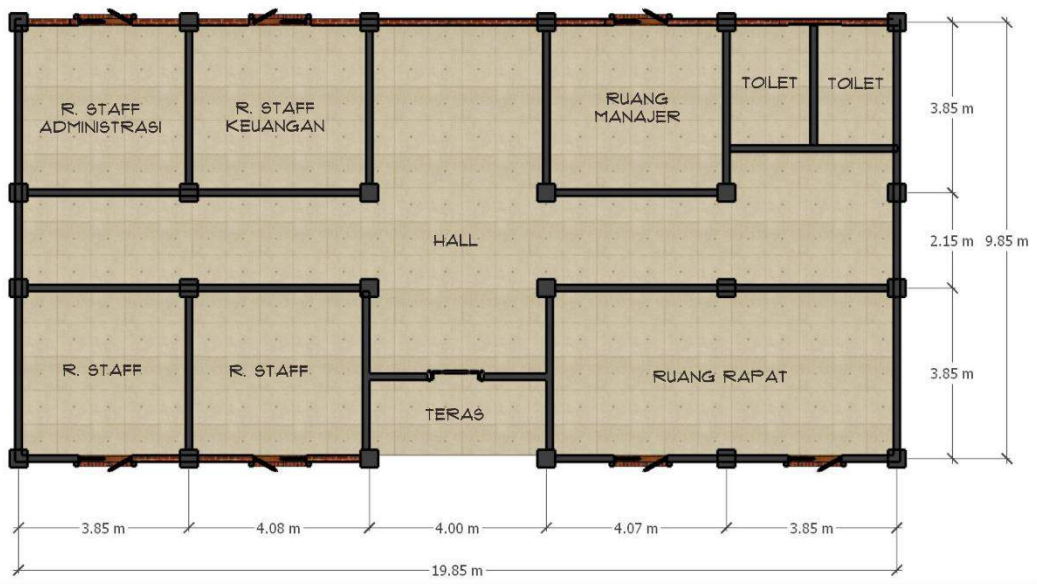




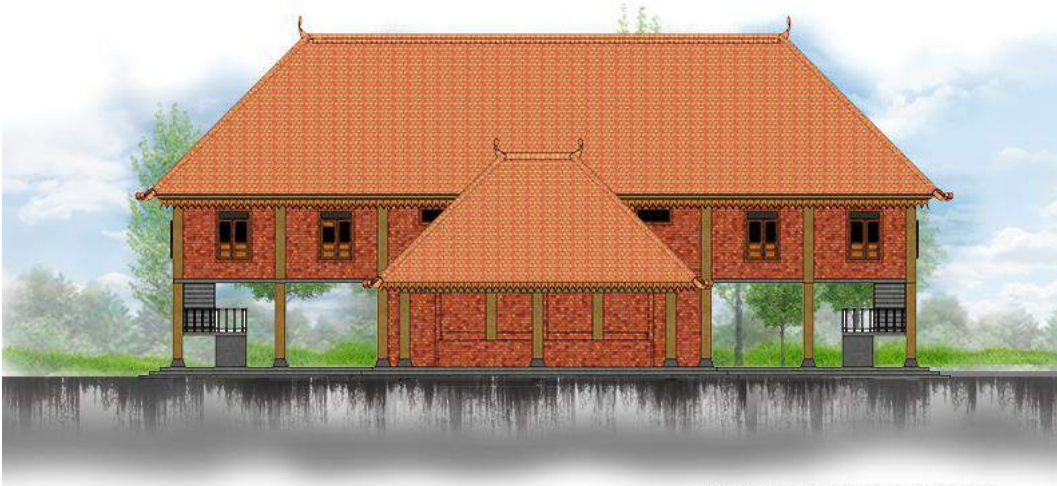
DENAH TOILET  
SKALA 1:100



DENAH GALERI  
SKALA 1:100



DENAH KANTOR  
 SKALA 1:100



TAMPAK DEPAN LOBBY  
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING LOBBY  
SKALA 1:200



TAMPAK DEPAN PENDOPO

SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING PENDOPO

SKALA 1:200



TAMPAK DEPAN RESTORAN  
SKALA 1:200

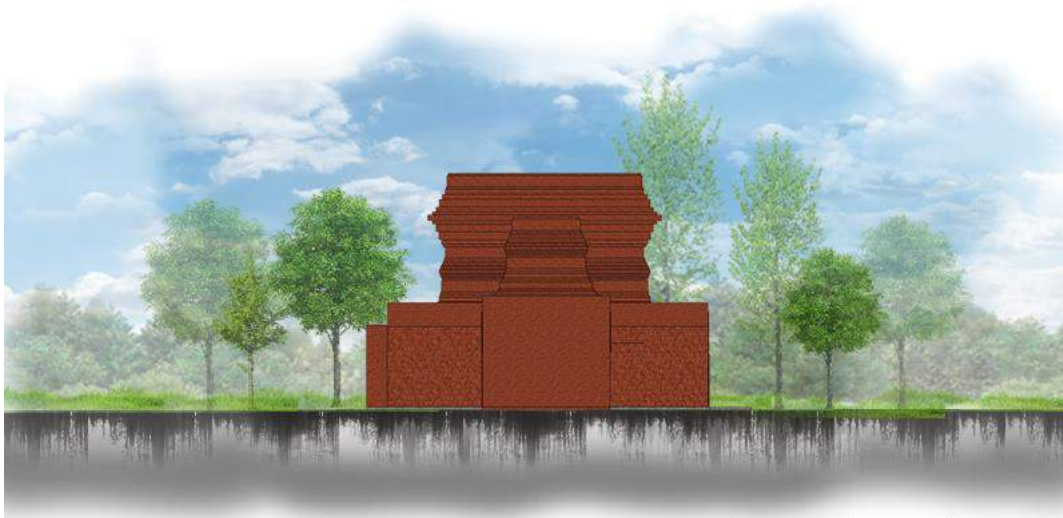


TAMPAK SAMPING RESTORAN  
SKALA 1:200



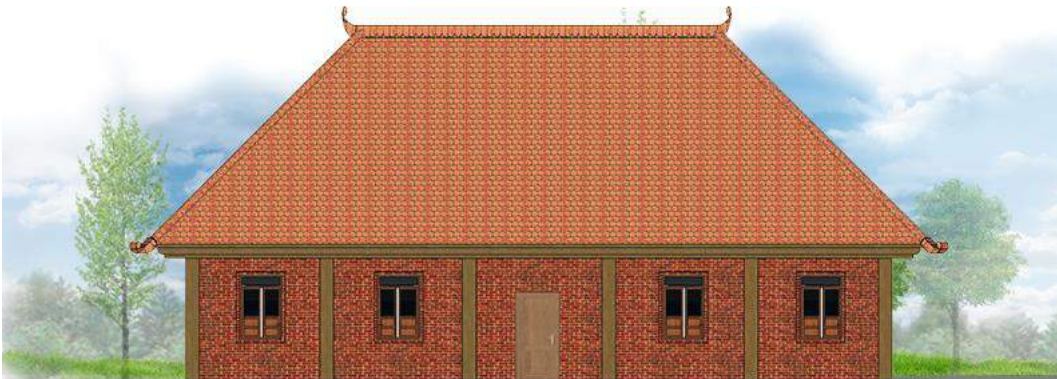
TAMPAK DEPAN GALERI

SKALA 1:200



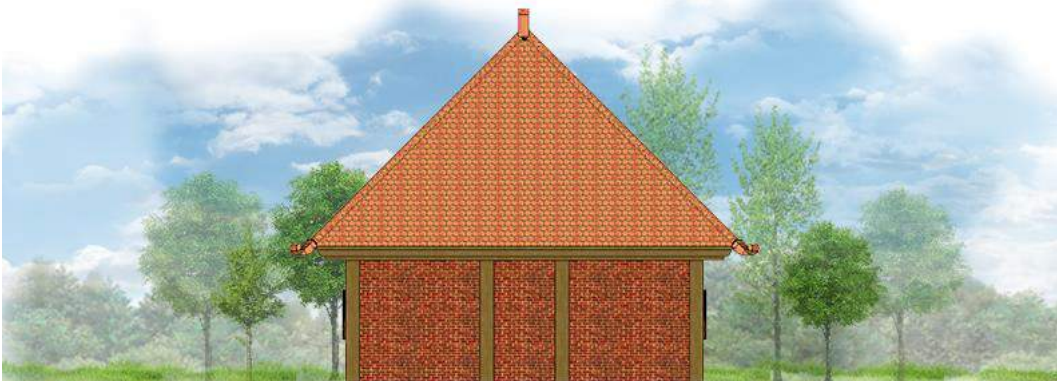
TAMPAK SAMPING GALERI

SKALA 1:200



TAMPAK DEPAN KANTOR

SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING KANTOR

SKALA 1:200



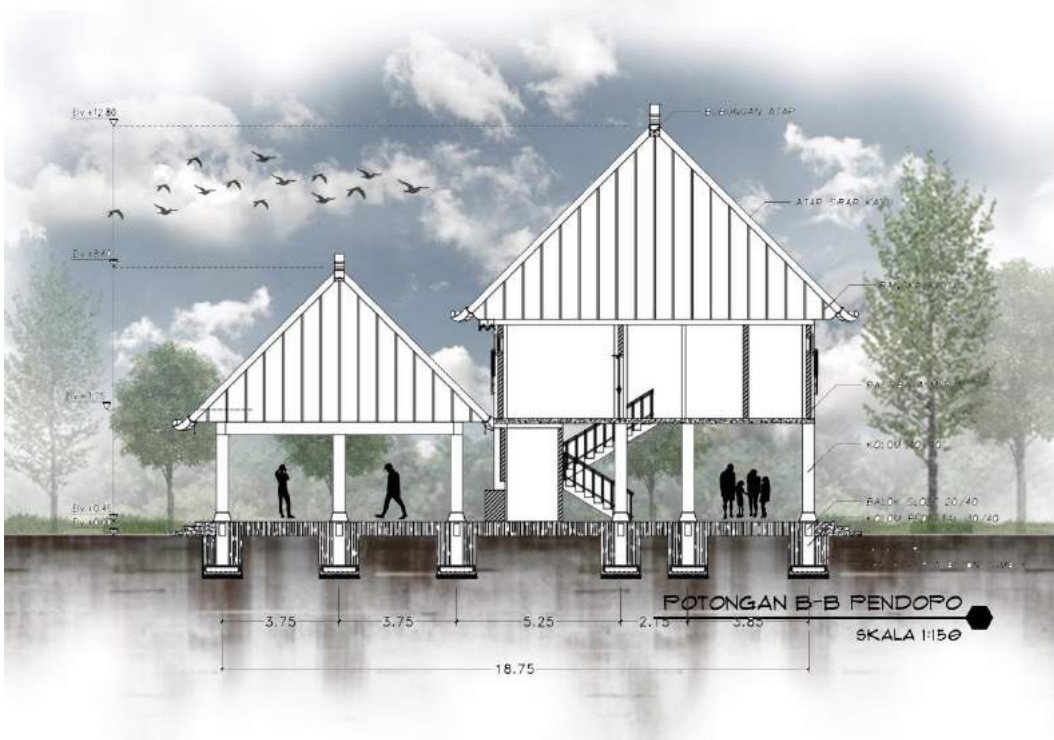
TAMPAK DEPAN TOILET

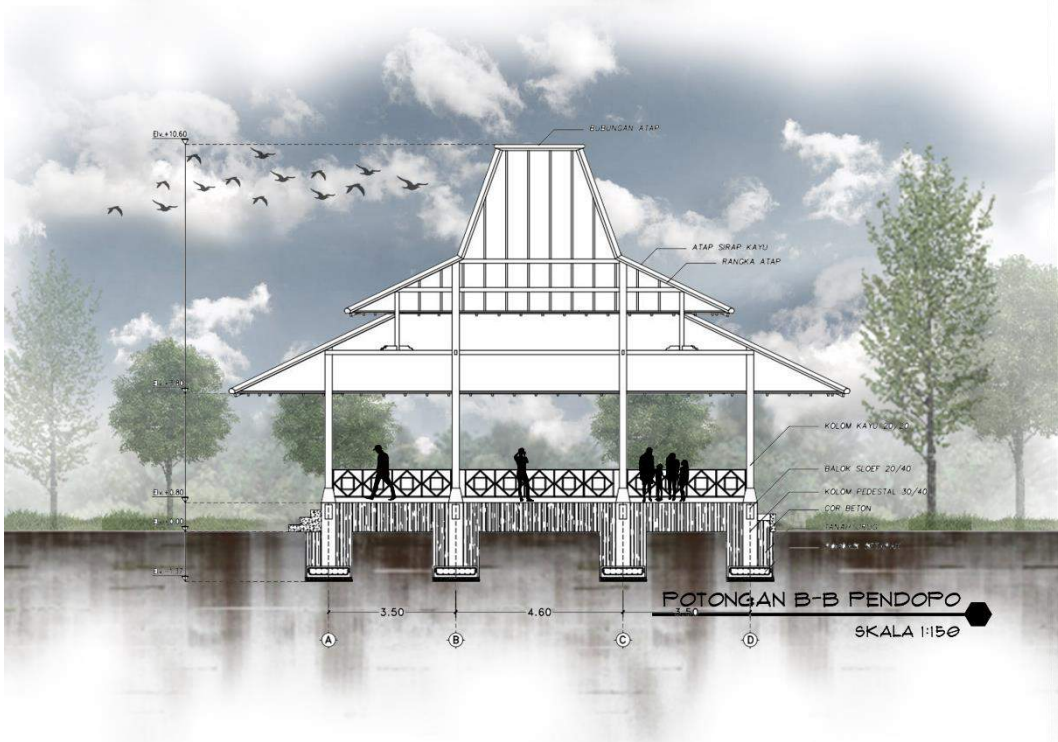
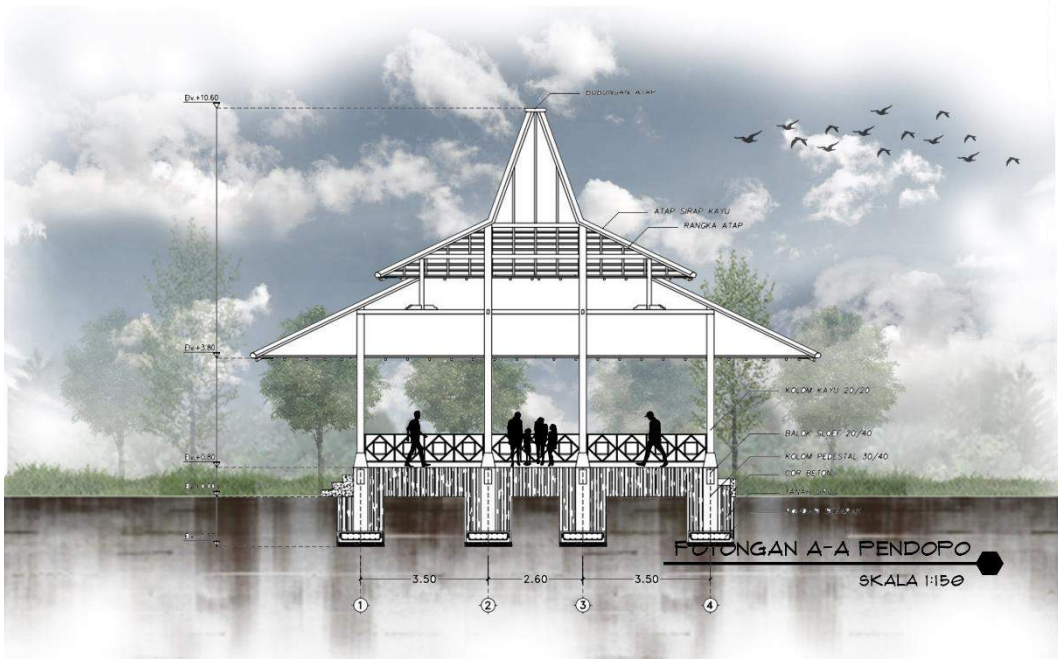
SKALA 1:200

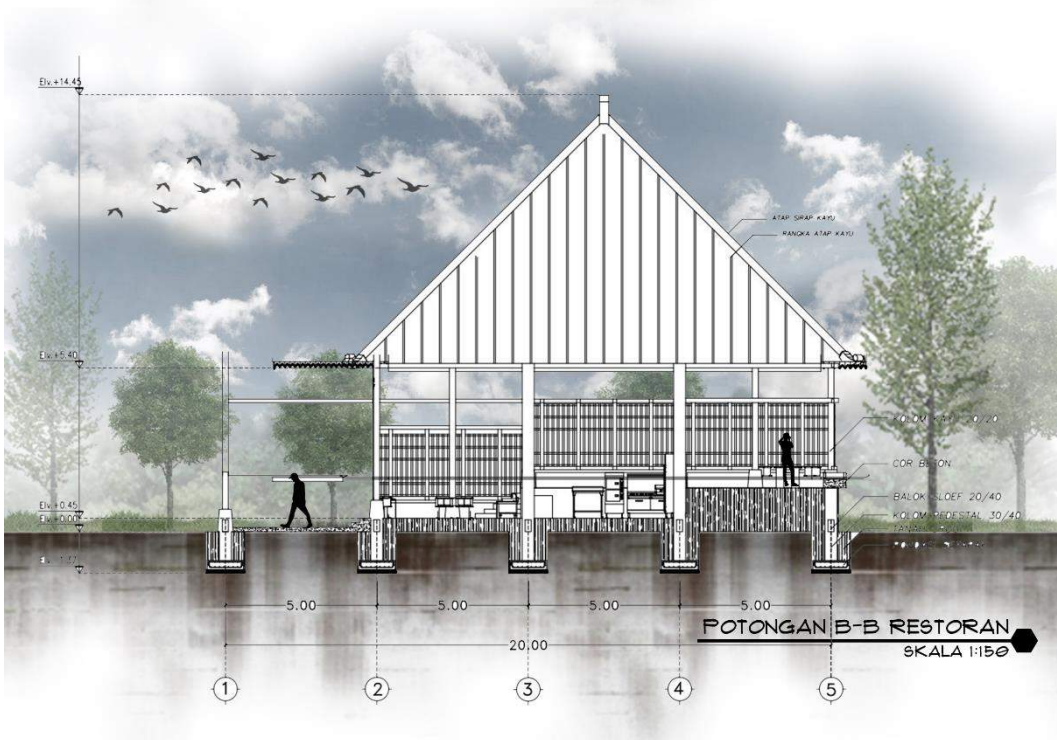
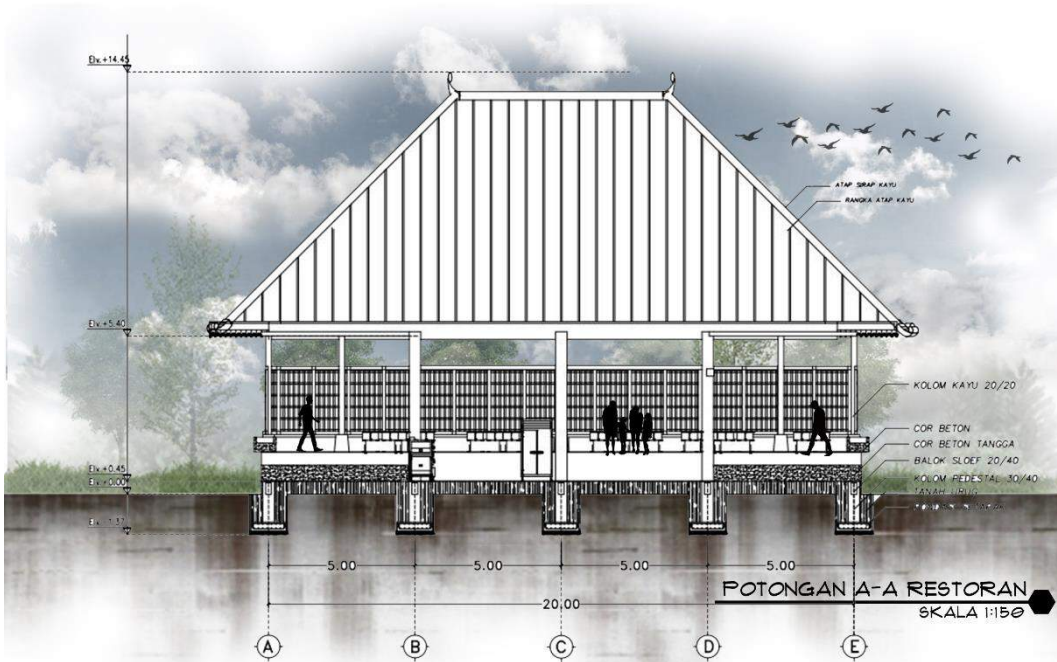


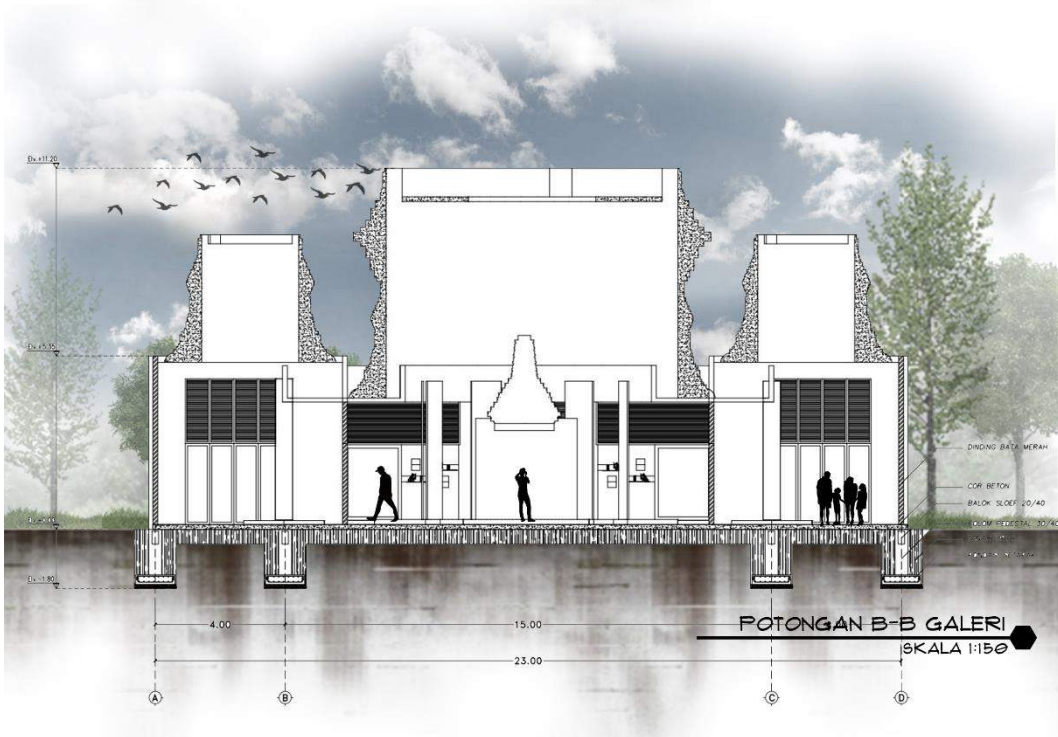
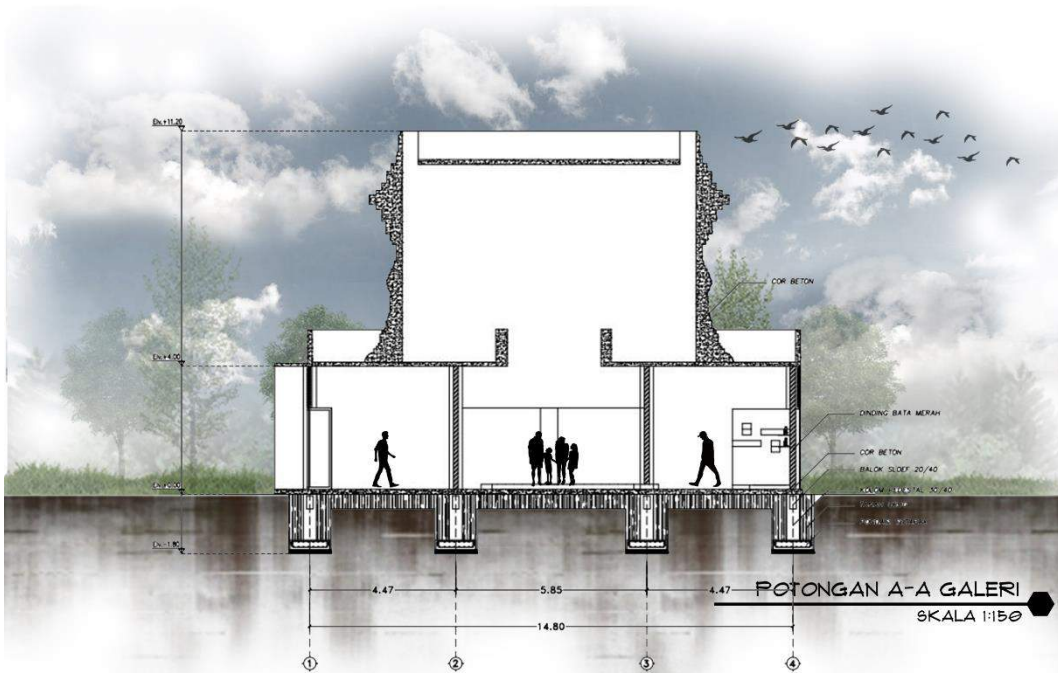
TAMPAK SAMPING TOILET

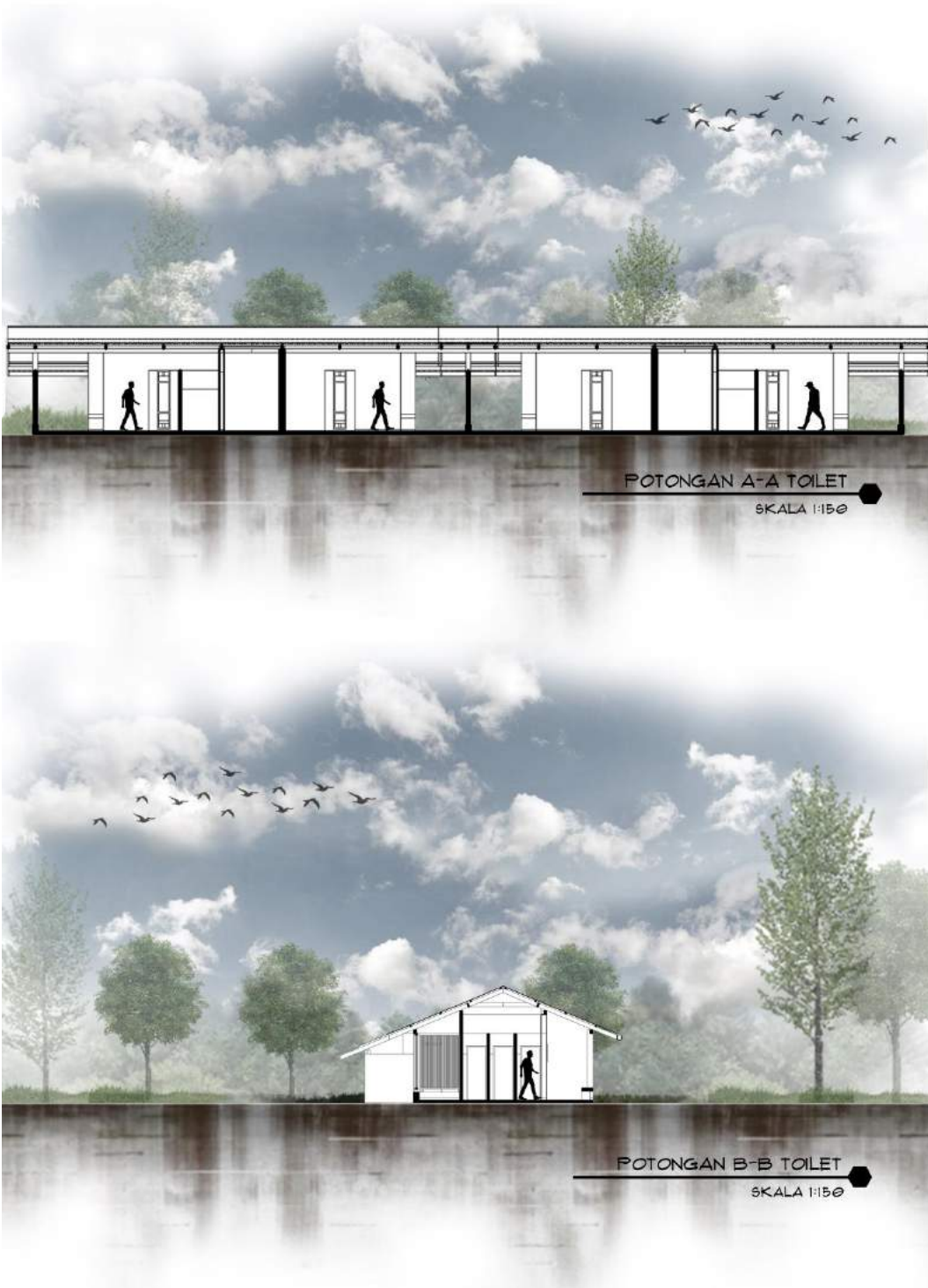
SKALA 1:200















**INTERIOR AREA LOKET**



**INTERIOR AREA TUNGGU**



**INTERIOR RESTORAN**



**INTERIOR GALERI SENI**



**EKSTERIOR KAWASAN**



**EKSTERIOR KAWASAN**



**EKSTERIOR BANGUNAN LOBBY**



**EKSTERIOR BANGUNAN RESTORAN**



**EKSTERIOR BANGUNAN GALERI**



**EKSTERIOR MUSHOLA**



**DETAIL ARSITEKTUR ENTRANCE**



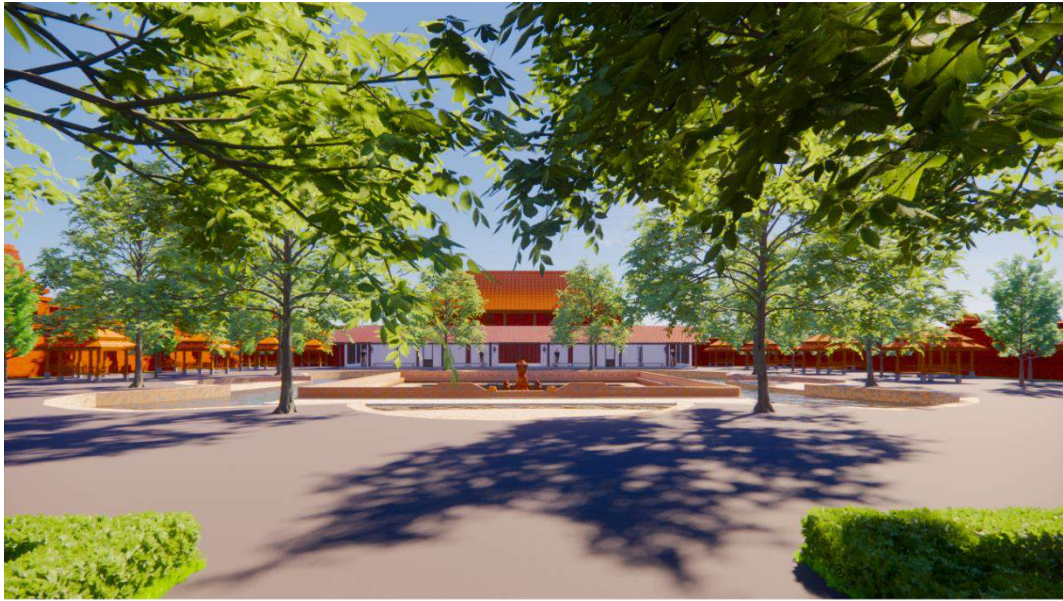
**DETAIL ARSITEKTUR ALUN ALUN**



**DETAIL ARSITEKTUR PENTAS SENI**



**DETAIL LANSKAP AREA DEPAN**

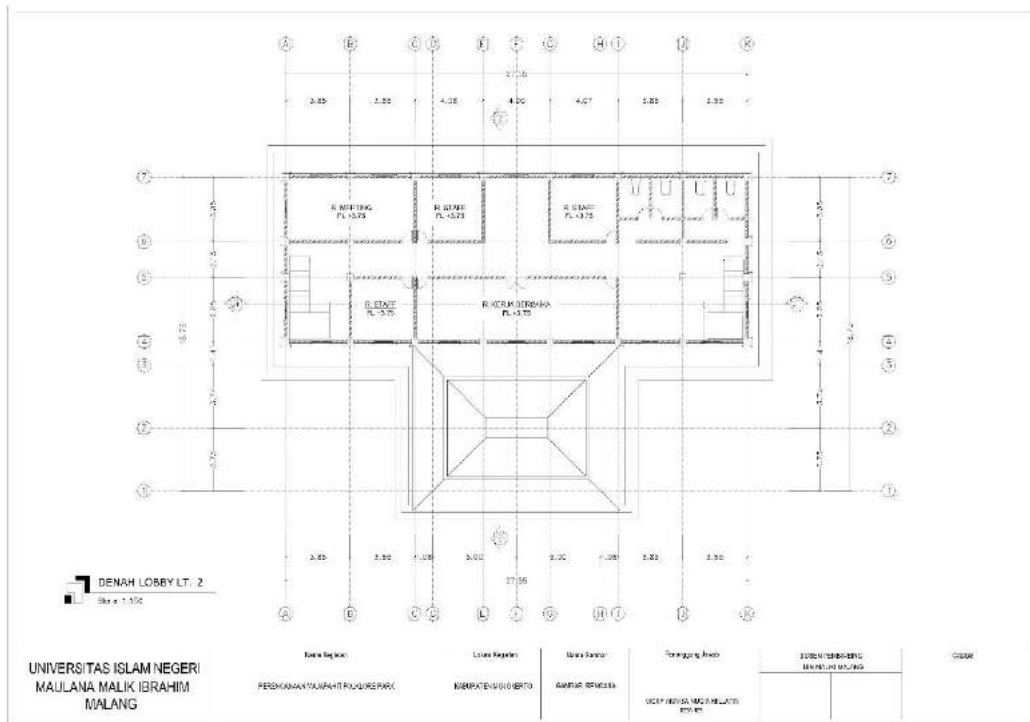
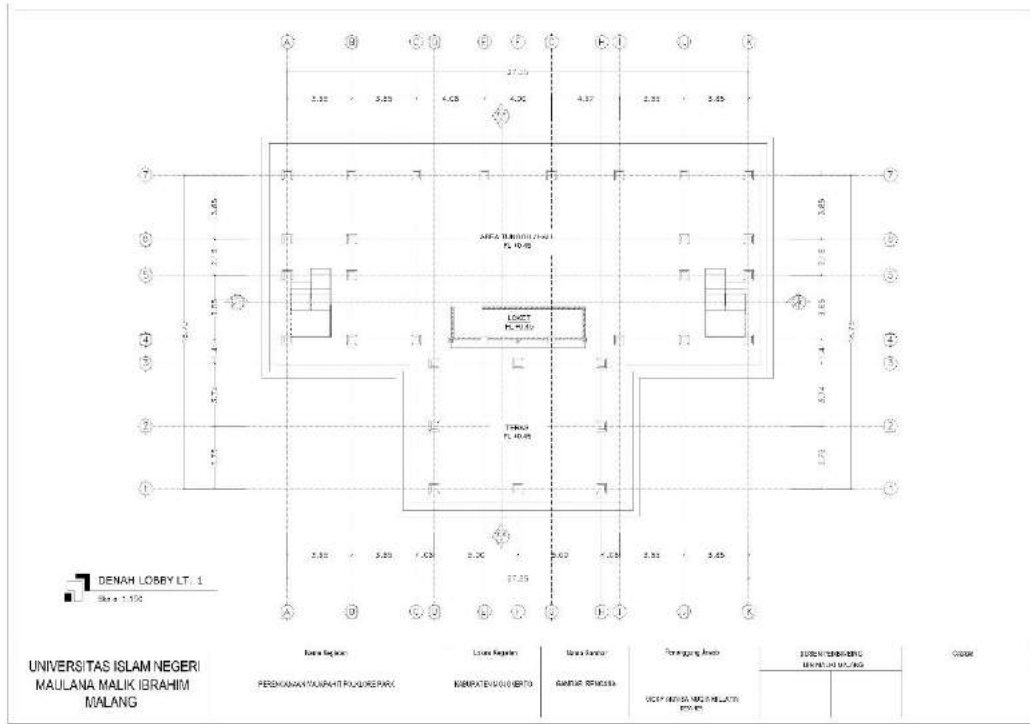


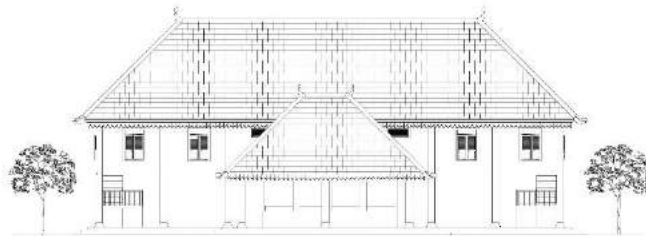
**DETAIL LANSKAP AREA KOLAM RENANG**



**DETAIL LANSKAP AREA KOLAM RENANG**

## 6.2.2 Gambar Kerja





TAMPAK DEPAN LOBBY  
Skala 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

Nama Gedung  
PESNABAHAN TAMPAKIT FOLKLORE PARK

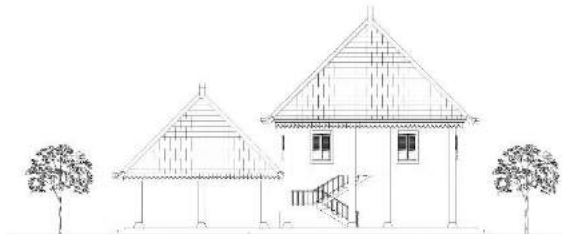
Lokasi Kegiatan  
KEMBARATENGKONG BERTO

Nama Peminat  
AMIRUS BRICKS

Tanggung Jawab  
VICE DEKAN FAKULTAS HUKUM

DISUSUN OLEH  
MAHENDU MALANG

01004



TAMPAK SAMBING LOBBY  
Skala 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

Nama Gedung  
PESNABAHAN TAMPAKIT FOLKLORE PARK

Lokasi Kegiatan  
KEMBARATENGKONG BERTO

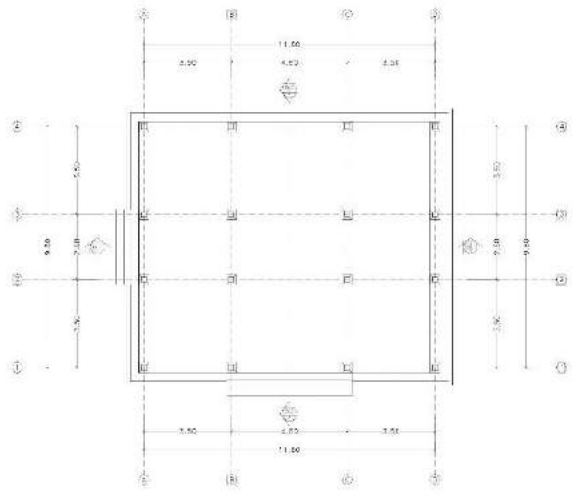
Nama Peminat  
AMIRUS BRICKS

Tanggung Jawab  
VICE DEKAN FAKULTAS HUKUM

DISUSUN OLEH  
MAHENDU MALANG

01004

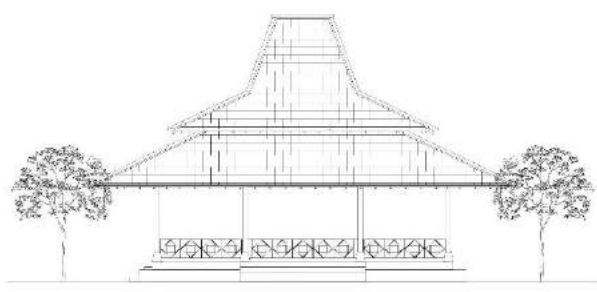




**DENAH PENDOPO**  
SKALA 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

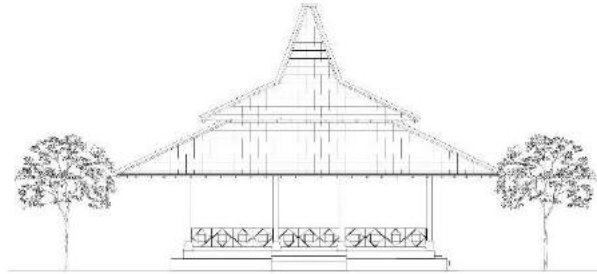
<b>Nama Segi</b>	<b>Lokasi Segi</b>	<b>Nama Pendaftar</b>	<b>Tanggal &amp; Waktu</b>	<b>Dosen Pembimbing</b>	<b>Code</b>
PERSHAKAAN TAMBAHIT FOLKLORE PARK	KEMBARATENGO (DI BERTO)	AMRILUS BRINARSA	05/07/2024, 14:00 - 15:00	IBRAHIM MALIK	



**TAMPAK DEPAN PENDOPO**  
SKALA 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

<b>Nama Segi</b>	<b>Lokasi Segi</b>	<b>Nama Pendaftar</b>	<b>Tanggal &amp; Waktu</b>	<b>Dosen Pembimbing</b>	<b>Code</b>
PERSHAKAAN TAMBAHIT FOLKLORE PARK	KEMBARATENGO (DI BERTO)	AMRILUS BRINARSA	05/07/2024, 14:00 - 15:00	IBRAHIM MALIK	



TAMPAK SAMPIING PENDOPO  
SKALA 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MALULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

**Buku Segiwan:**  
PEREMKORAN YOUTAFAHIT FOLKLORE PARK

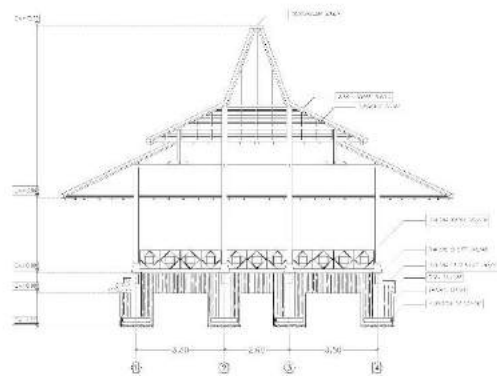
**Lokasi Replika:**  
KAMPUS 2 UIN MALANG

**Area Replika:**  
KAMPUS 2 UIN MALANG

**Perancang Arsitek:**  
VICIY ARCHITECTURE  
INDONESIA

**Instansi:**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MALANG

02/2024



POTONGAN A-A  
SKALA 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MALULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

**Buku Segiwan:**  
PEREMKORAN YOUTAFAHIT FOLKLORE PARK

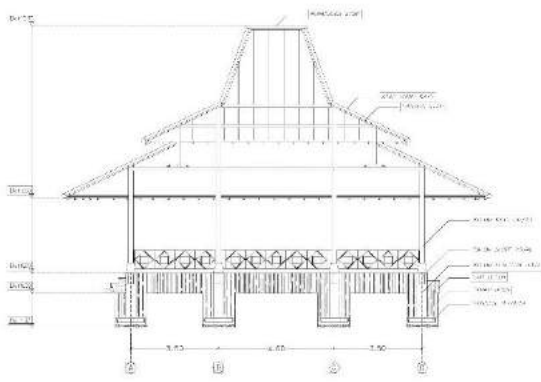
**Lokasi Replika:**  
KAMPUS 2 UIN MALANG

**Area Replika:**  
KAMPUS 2 UIN MALANG

**Perancang Arsitek:**  
VICIY ARCHITECTURE  
INDONESIA

**Instansi:**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MALANG

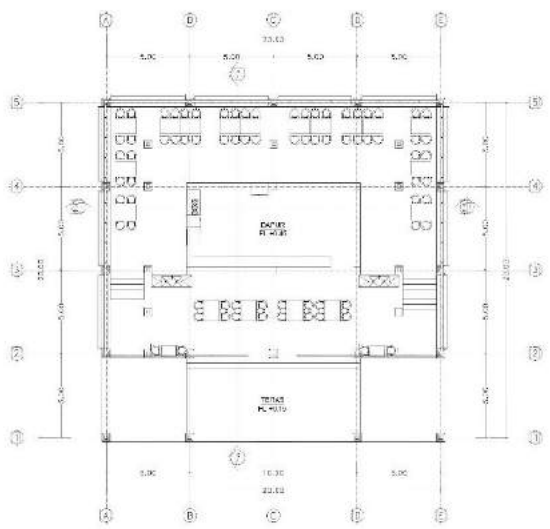
02/2024



**POTONGAN B-B**  
Skala 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

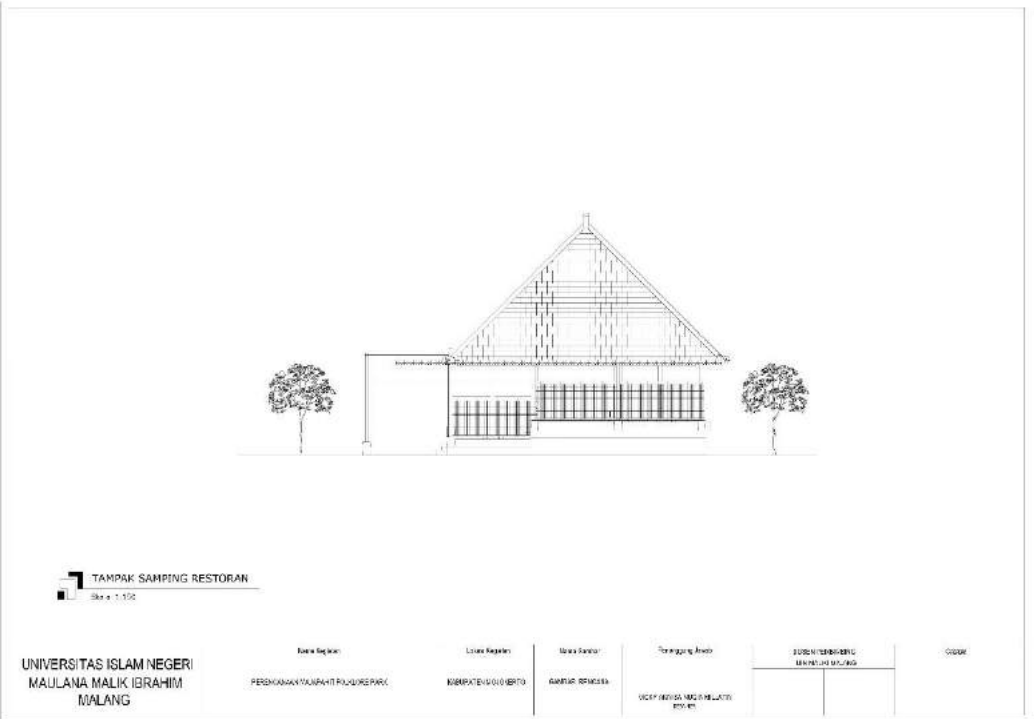
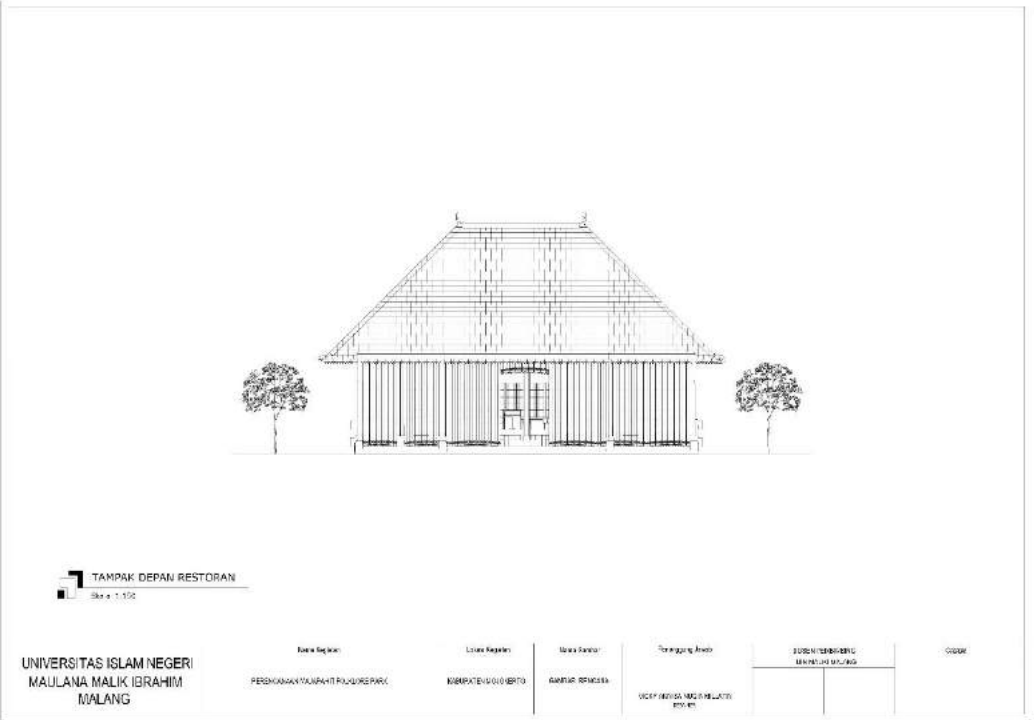
Nama Segi	Loke Kajian	Nama Rangka	Tanggung Jawab	DISUSUN OLEH	UJIAN
PERSANAYATAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK	KIRAPATEN (DIBERTO)	AMARUS BRICKS	WICAKA (MAG) & NULYATI (MUR)	MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	

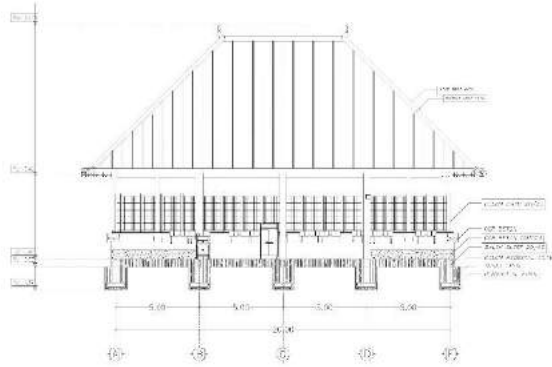


**DENAH RESTORAN**  
Skala 1:150

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

Nama Segi	Loke Kajian	Nama Rangka	Tanggung Jawab	DISUSUN OLEH	UJIAN
PERSANAYATAN MAJAPAHIT FOLKLORE PARK	KIRAPATEN (DIBERTO)	AMARUS BRICKS	WICAKA (MAG) & NULYATI (MUR)	MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	

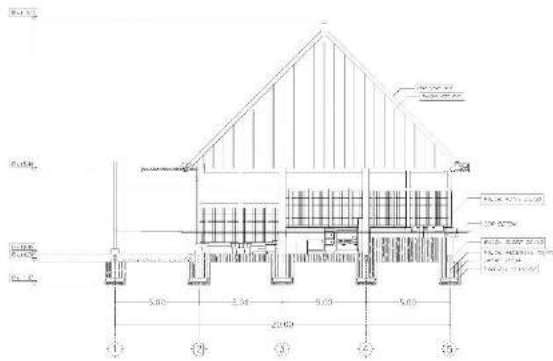




**POTONGAN B-B**  
Skala 1:100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

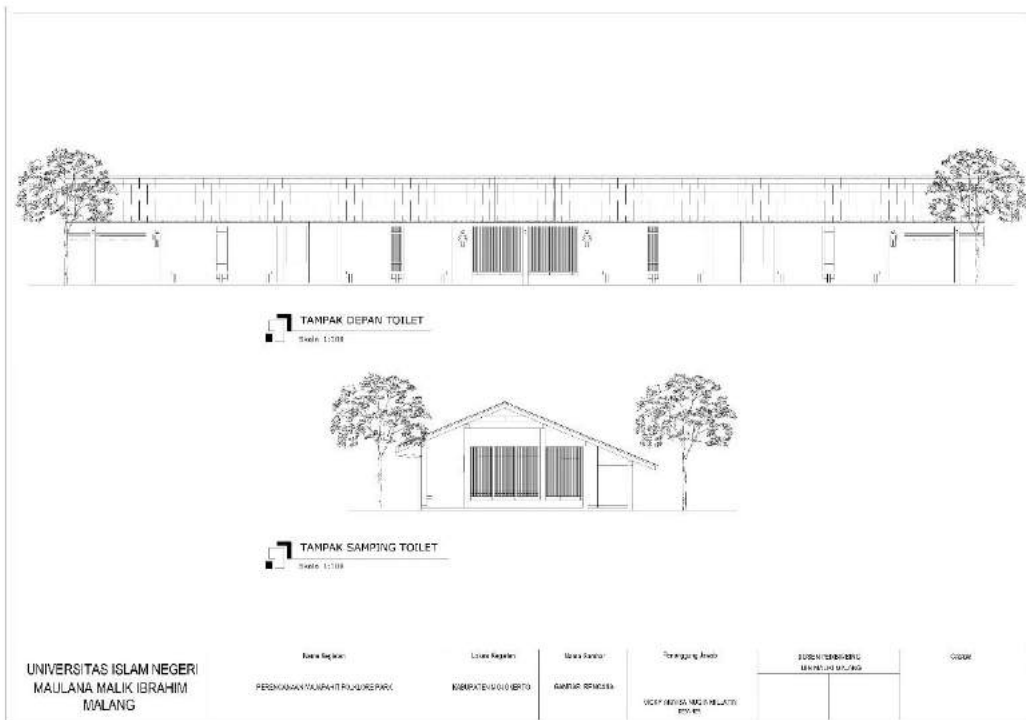
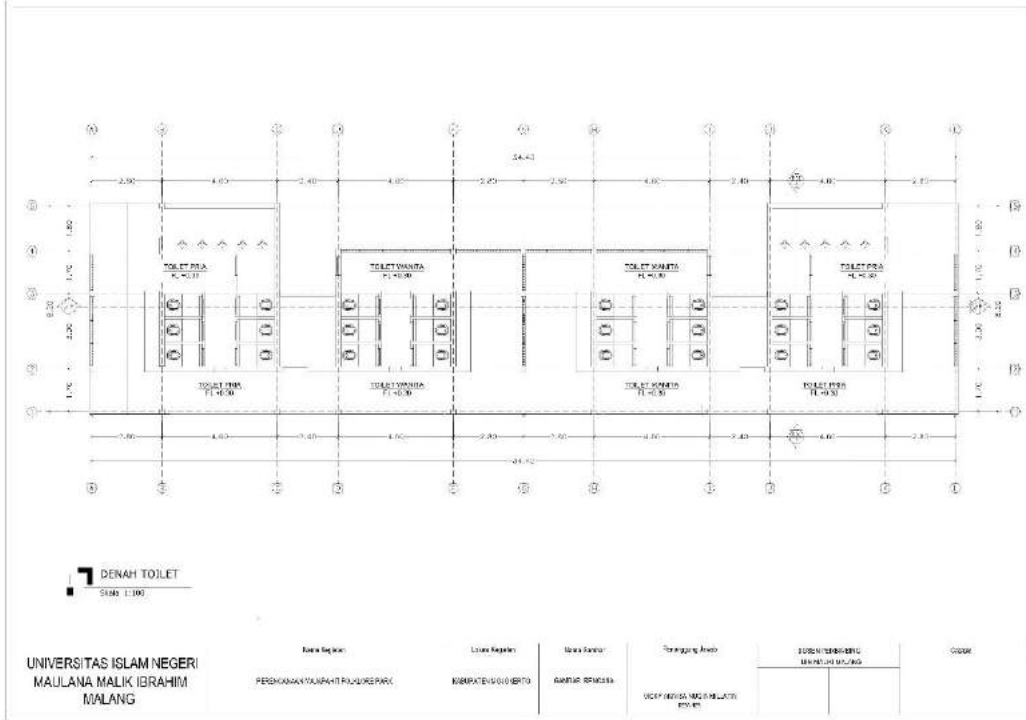
Nama Bagian	Letak Bagian	Nama Fungsi	Tanggung Jawab	DISUSUN/DIBERANGKAIKAN	LOKASI
PERHAKIMAN/TAUKHID/ROKUMERAWAT	KEMBARATENG/OLIMBERTO	AMALIAH/REVISI/SA	VICE/INDIS/AM/REVISI/SA/AM/RE	MAKHLUK MALANG	

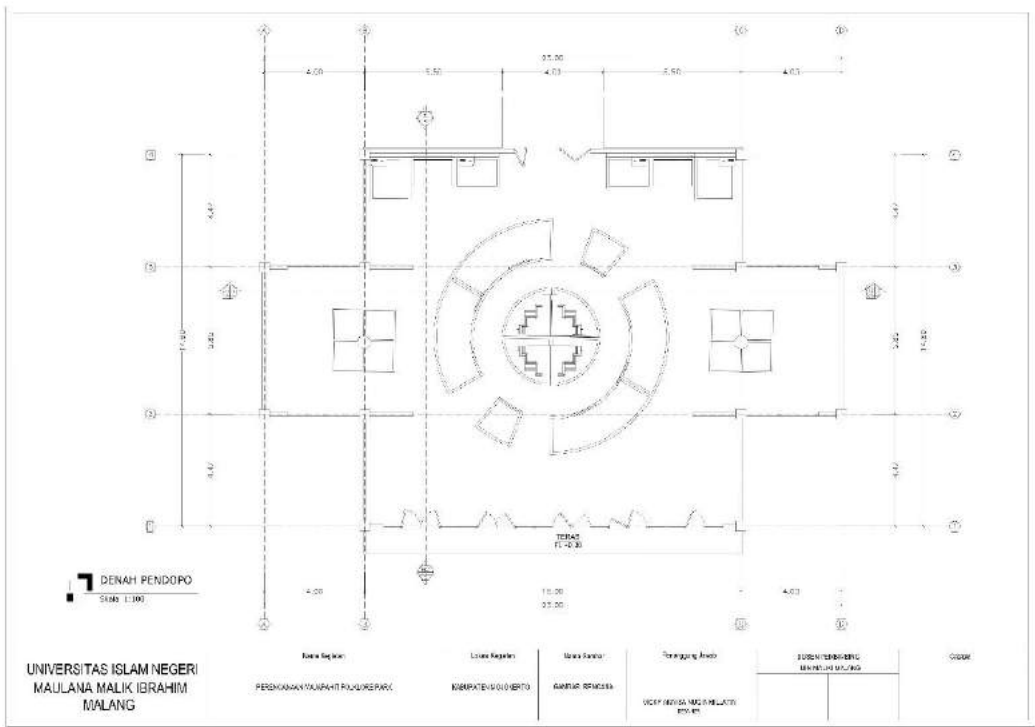
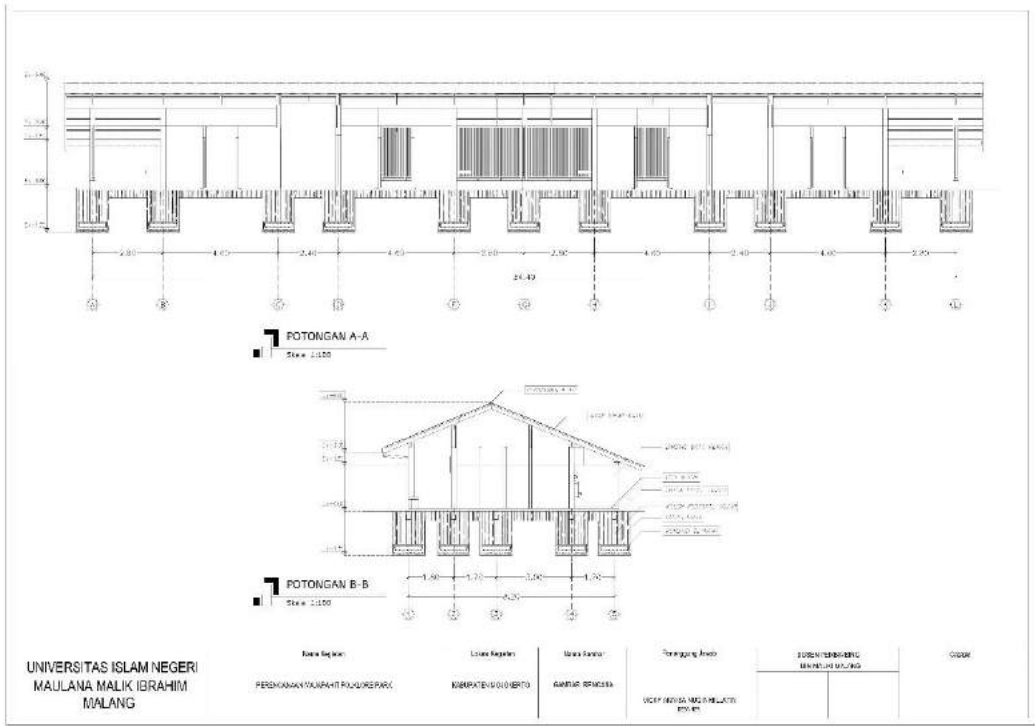


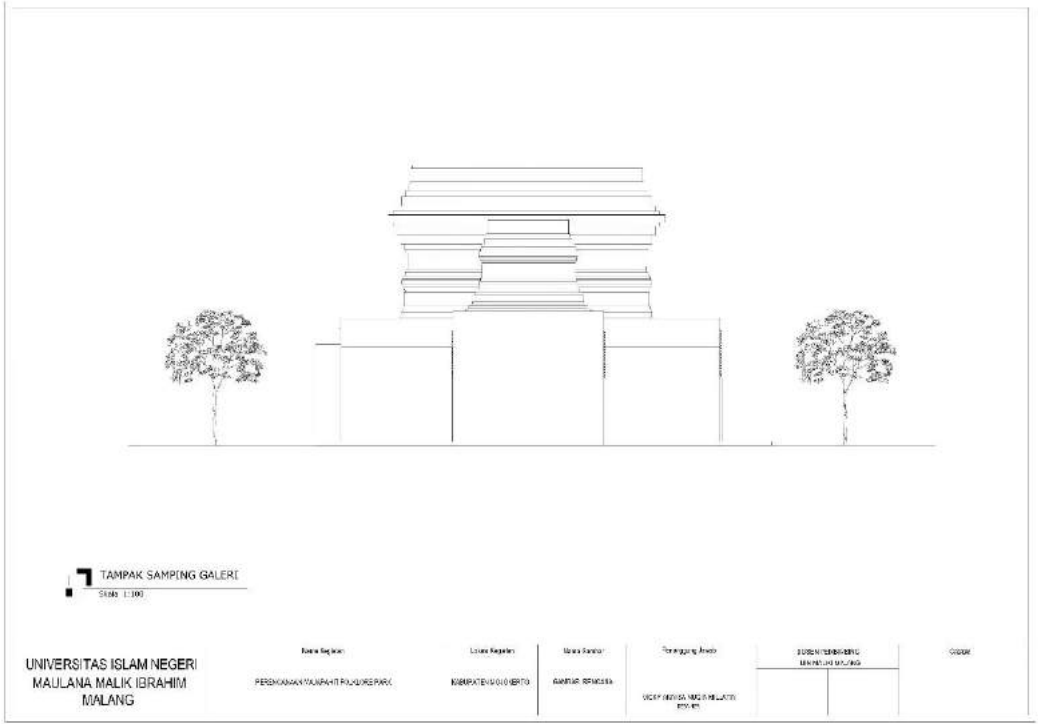
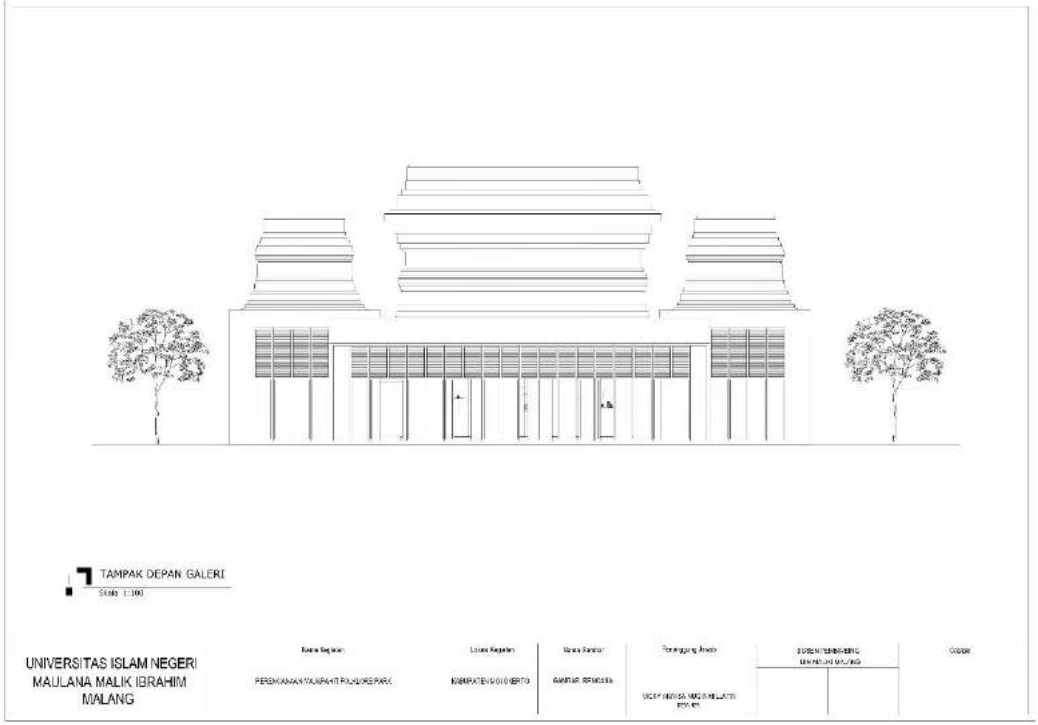
**POTONGAN A-A**  
Skala 1:100

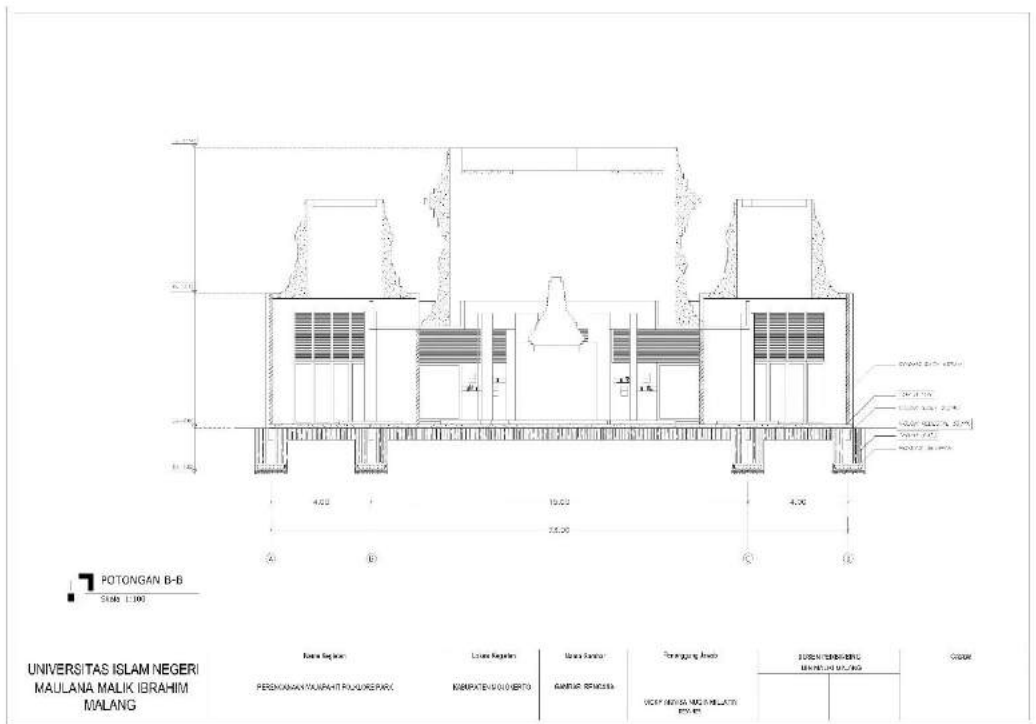
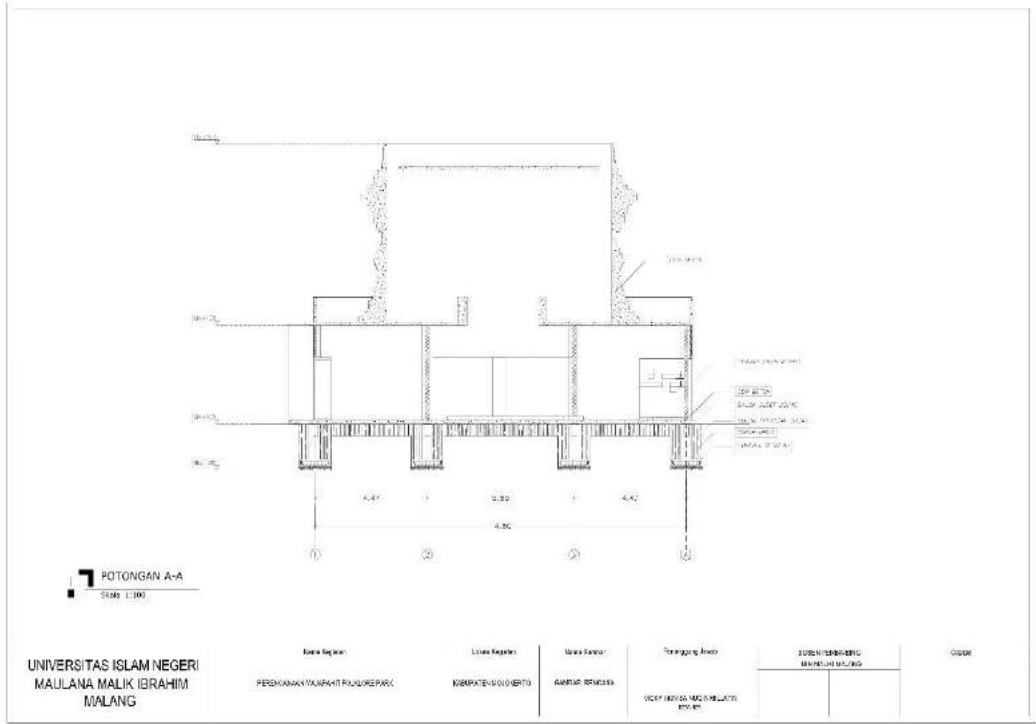
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG

Nama Bagian	Letak Bagian	Nama Fungsi	Tanggung Jawab	DISUSUN/DIBERANGKAIKAN	LOKASI
PERHAKIMAN/TAUKHID/ROKUMERAWAT	KEMBARATENG/OLIMBERTO	AMALIAH/REVISI/SA	VICE/INDIS/AM/REVISI/SA/AM/RE	MAKHLUK MALANG	











## BAB 7 PENUTUP

### 7.1 Kesimpulan

Mojokerto mempunyai kekayaan alam yang indah. Daerah Trawas dan Pacet merupakan area wisata alam. Banyak sekali pemandian, air terjun, bumi perkemahan dan lain sebagainya. Hal tersebut menyebabkan Mojokerto memiliki potensi wisata alam. Selain potensi tersebut, Mojokerto juga memiliki potensi wisata sejarah-budaya yang terletak di Trowulan. Banyak peneliti menyakini Trowulan sebagai bekas ibukota Kerajaan Majapahit. Kerajaan Majapahit sendiri adalah kerajaan yang berjaya pada abad 13-14 M. Kerajaan ini hampir menguasai wilayah Nusantara dengan kehebatan armada lautnya. Majapahit Berjaya dipimpin raja Hayam Wuruk dan Mahapati Gajah Mada. Peninggalan-peninggalan kejayaan menyebar di berbagai wilayah dan daerah Trowulan menjadi salah satu situs peninggalan purba.

Mojokerto memiliki potensi wisata alam dan budaya namun tidak dimanfaatkan secara optimal oleh pemerintah. Dari masyarakat sendiri juga kurang memiliki kesadaran untuk menjaga dan mengembangkan potensi tersebut. Kekayaan sejarah dan budaya akan hilang jika para penerus enggan atau bahkan tidak ingin mencari kebenaran sejarah. Oleh sebab itu, perancangan Majapahit Folklore Park diharapkan untuk mengajak masyarakat untuk mengenal sejarah-budaya Kerajaan Majapahit sekaligus menjaga dan mengembangkan potensi wisata Mojokerto. Perancangan ini mewadahi folklor Majapahit diantaranya adalah folklor lisan yaitu berbagai cerita legenda kuno, folklor sebagai lisan yaitu tari-tarian dan folklor bukan lisan yaitu miniatur arsitektur dan peninggalan Majapahit. Perancangan ini dikemas dengan potensi wisata alam yaitu sebuah taman tematik. Hal tersebut bertujuan untuk menarik minat masyarakat.

Perancangan ini menggunakan pendekatan *historicism* yang bertujuan untuk dasar landasan penyampaian sejarah secara benar dalam arsitektur. Pendekatan *historicism* menurut Antoniades adalah bagaimana sebuah rancangan dapat mempunyai kesesuaian sejarah tanpa penambahan namun dapat diramu sesuai kebutuhan perancangan atau kebutuhan toleransi dalam masyarakat. menurut Antoniades, pendekatan ini memiliki 5 nilai yang harus dipatuhi yaitu mengkaji sejarah secara benar, inklusif, melihat toleransi, manipulasi dalam bentuk atau rancangan dan tidak diperbolehkan membangun bangunan dengan ciri dan fungsi yang sama dengan preseden sejarah.

Tahapan perancangan menurut Antoniades dibagi menjadi analisis dan sintesis. Analisis berupa mempelajari dokumen sejarah, mempelajari kondisi eksisting, mempelajari kontruksi pada masanya, meneliti tentang hal yang samar, mencari konsep

ruang, interior atau eksterior. Setelah itu melakukan sintesis yaitu mengambil kemiripan yang sesuai untuk perancangan, usulan hipotesis dan penerikan kesimpulan. Tahapan perancangan tetap berpatokan terhadap hal tersebut. Tahapan yang pertama adalah pencarian data sejarah, studi tentang preseden sejarah, studi tentang standar dan studi literatur. Lalu ditarik kesimpulan untuk penyelesaian perancangan.

Konsep yang dipakai dalam perancangan berdasar dari kesimpulan dari arsitektur Majapahit dan kebutuhan perancangan yang didukung dengan kajian keislaman. Konsep yang digunakan adalah Dharma Kepanggih dimaksud untuk memanggil kembali kebudayaan Majapahit dalam kreaivitas yang berbeda.

## **7.2 Saran**

Penulisan tugas akhir ini jauh dari sempurna. Hal itu terlihat jelas pada penerapan konsep maupun analisis yang dilakukan tidak cukup sesuai dengan kesimpulan yang dilakukan pada bab 2. Keseluruhan tugas ini diakui penulis sangat acak dan belum tersusun rapi. Ide yang dituangkan tidak sepenuhnya mencakup tata lansekap Majapahit, denah, sirkulasi, ornamet, bahkan prinsip dalam pembangunan candi. Oleh sebab itu, kritik dan saran sangat diperlukan untuk melengkapi tugas ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkasa Nazaruddin. 1994. *Sukun Dan Keluwih*. Penebar Swadaya. Jakarta.
- Danandjaja, James. 1994. *Antropologi Psikologi. Teori, Metode dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta : Pt. Raja Grafindo Persada.
- Endraswara, Suwardi. 2009 *Metodologi Penelitian Folklor : Konsep, Teori, Dan Aplikasi*. Jakarta: Media Presindo
- Hamid, A. (2014). Potensi Investasi Jalur Lintas Selatan di Provinsi Jawa Timur. 8.
- Indonesia, D. J. (1987). *Pariwisata Tanah Air Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pariwisata.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- 
- Kartodirojo, Sartono. 1993. *700 Tahun Majapahit: 1293-1993*. Surabaya: Dinas Pariwisata Daerah Tingkat 1 Jawa Timur
- Muljana. Slamet. 2008 *Menuju Kemegahan: Sejarah Kerajaan Majapahit*. Yogyakarta: Ikis Printing
- Rahardhian. 2018. *Eksistensi Candi: Sebagai Karya Agung Arsitektur Indonesia*. Yogyakarta: Kasinus
- Santoso, Jo, 2008 *Arsitektur Kota Jawa: Kosmos, Kultur&Kuasa*, Jakarta: Centropolis