

**PERANCANGAN MUSEUM BATIK GEDHOG DI KABUPATEN TUBAN
DENGAN PENDEKATAN *TANGIBLE METAPHOR* DARI BATIK GEDHOG**

TUGAS AKHIR

OLEH :

DWI RIFTY SEPTIARINI

16660038



PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2022

**PERANCANGAN MUSEUM BATIK GEDHOG DI KABUPATEN TUBAN
DENGAN PENDEKATAN *TANGIBLE METAPHOR* DARI BATIK GEDHOG**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi
Salah satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

(S.Ars)

OLEH :

DWI RIFTY SEPTIARINI

16660038

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya ynag bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Rifty Septiarini

NIM : 16660038

Judul Tugas Akhir : Perancangn Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dengan Pendekatan *Tangible Metaphor* dari Batik Gedhog.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiarisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 13 Juni 2022

Pembuat Pernyataan



Dwi Rifty Septiarini

NIM. 16660038



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No.50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

TUGAS AKHIR 2022

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2022, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Dwi Rifty Septiarini
NIM : 16660038
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban
Dengan Pendekatan *Tangible Metaphor* dari Batik
Gedhog.

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak
berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2022

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti
pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 13 Juni 2022

Mengetahui,

Penguji Utama

Ernaning Setyowati, M.T.
NIP. 19810519 200501 2 005

Sekretaris Penguji

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001

Ketua Penguji

Aulia Fikriani Muchlis, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

Anggota Penguji

Prima Kurniawati, M.Si
NIP. 19830528 20160801 2 081

PERANCANGAN MUSEUM BATIK GEDHOG DI KABUPATEN TUBAN DENGAN
PENDEKATAN TANGIBLE METAPHOR DARI BATIK GEDHOG

TUGAS AKHIR

Oleh :

Dwi Rifty Septiarini
16660038

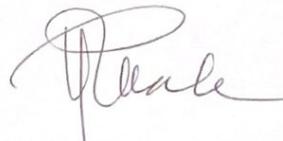
Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001



Prima Kurniawati, M.Si
NIP. 19830528 20160801 2 081

Malang, 13 Juni 2022

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Nunik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005

PERANCANGAN MUSEUM BATIK GEDHOG DI KABUPATEN TUBAN DENGAN
PENDEKATAN TANGIBLE METAPHOR DARI BATIK GEDHOG

TUGAS AKHIR

Oleh :

Dwi Rifty Septiarini
16660038

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR Dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal, 13 Juni 2022

Menyetujui

Tim Penguji

Penguji Utama	Ernaning Setyowati, M.T NIP. 19810519 200501 2 005
Ketua Penguji	Aulia Fikriani Muchlis, M.T. NIP. 19760416 200604 2 001
Sekretaris Penguji	Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T. NIP. 19770818 200501 1 001
Anggota Penguji	Prima Kurniawati, M.Si NIP. 19830528 201680801 2 081

(*E.S.*)
(*A.F.M.*)
(*A.Y.F.*)
(*P.K.*)



Mengetahui,
Ketua Program Studi
Teknik Arsitektur

(Signature)
Drs. Nurik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005

Abstrak

Septiarini, Dwi Rifty, 2020, *Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dengan Pendekatan Tangible Metaphor dari Filosofis Siklus Kehidupan Batik Gedhog*. Dosen Pembimbing: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, Prima Kurniawati, M.Si

Kata Kunci: Museum, Batik Gedhog, Methaphor, Tangible

Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban adalah bangunan museum yang menonjolkan atau melestarikan budaya batik gedhog dengan mengaplikasikan kebangunan perancangan. Pada perancangan museum nantinya adanya ruang pameran, ruang edukasi dan ruang multifungsi (amphiteater, ruang komunal, dan ruang audio visual). Dalam hal ini pemerintah melalui Departemen Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata melaksanakan program kampanye museum yang bertujuan untuk meningkatkan kembali kesadaran masyarakat dalam kunjungan museum yaitu bernama Kampanye Gerakan Nasional Cinta Museum (GNCM). Tahun Kunjung Museum 2010 merupakan sebuah momentum awal untuk memulai Gerakan Nasional Cinta Museum.

Gerakan Nasional Cinta Museum ini akan dilaksanakan secara bertahap selama lima tahun kedepan Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, dimana metode ini bertujuan untuk melukiskan dan memaparkan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Pada metode deskriptif ini tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi, kepustakaan, kuesioner. Pihak yang diwawancarai adalah Kepala Museum.

Abstract

Septiarini, Dwi Rifty, 2020, *Designing the Gedhog Batik Museum in Tuban Regency with a Tangible Metaphor Approach from the Life Cycle of Gedhog Batik*. Supervisor: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, Prima Kurniawati, M.Si

Keywords: Museum, Batik Gedhog, Methaphor, Tangible.

The design of the Gedhog Batik Museum in Tuban Regency is a museum building that emphasizes or preserves the gedhog batik culture by applying design developments. In the design of the museum, there will be an exhibition space, an educational room and a multifunctional room (amphitheater, communal room, and audio-visual room). In this case, the government through the Ministry of Culture and Tourism implements a museum campaign program that aims to increase public awareness in museum visits, namely the National Love Museum Movement Campaign (GNCM). Year Visit Museum 2010 is an initial momentum to start the National Movement for Love Museum.

The National Love Museum Movement will be implemented in stages over the next five years. In this study, the author uses a descriptive method, where this method aims to describe and systematically describe facts or characteristics of a particular population or field in a factual and accurate manner. This descriptive method does not look for relationships, does not test hypotheses or make predictions. Data collection techniques were carried out by means of interviews, observations, literature, and questionnaires. The interviewee was the Head of the Museum.

مستخلص البحث

سبتمبر ٢٠٢٠، دوي ريفتي، ٢٠٢٠ تصميم متحف باتيك جيهوهوغ في توبان ريجنسي مع نهج استعارة ملموسة من دورة الحياة الفلسفية باتيك جيهوهوغ المشرف: ألدرين يوسف فرمانسيه الماجستر بريما كورنياوا تي الماجستر

الكلمات المفتاحية: متحف، باتيك جيهوهوغ، ميثافور، ملموس

تصميم متحف باتيك جيهوهوغ في توبان ريجنسي هو مبنى متحف يسلط الضوء على ثقافة باتيك جيهوهوغ أو يحافظ عليها من خلال تطبيق إحياء التصميم. في تصميم المتحف، سيكون هناك قاعات عرض وغرف تعليمية وغرف متعددة الوظائف (مبنى الأداء، والغرف المشتركة، والغرف السمعية والبصرية

وفي هذه الحالة، نفذت الحكومة، من خلال وزارة الثقافة والسياحة، برنامجاً لحملة المتاحف يهدف إلى زيادة الوعي العام مرة أخرى خلال الزيارات المتحفية، وهي حملة الحركة الوطنية لمتحف الحب. كان عام زيارة ٢٠١٠ المتحف زخماً مبكراً لبدء الحركة الوطنية من أجل حب المتحف

سيتم تنفيذ متحف الحركة الوطنية للحب على مراحل على مدى السنوات الخمس القادمة في هذه الدراسة يستخدم المؤلف منهجاً وصفيًا، حيث تهدف هذه الطريقة إلى وصف وشرح منهجي لحقائق أو خصائص مجتمع معين أو مجال معين بشكل واقعي ودقيق في هذه الطريقة الوصفية، لا تبحث عن العلاقات، ولا تختبر الفرضيات أو تقوم بالتنبؤات. يتم تنفيذ تقنيات جمع البيانات عن طريق المقابلات والملاحظات والأدبيات والاستبيانات. وكان الشخص الذي أجريت معه المقابلة رئيس المتحف

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan, terima kasih Saya ucapkan atas bantuan Tuhan yang telah mempermudah dalam pembuatan perancangan tugas akhir ini, hingga akhirnya terselesaikan tepat waktu. Tanpa bantuan dari Tuhan, Saya bukanlah siapa-siapa. Selain itu, Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga, serta pasangan yang sudah mendukung hingga titik terakhir ini. Banyak hal yang akan disampaikan kepada pembaca mengenai “Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban”.

Saya menyadari jika mungkin ada sesuatu yang salah dalam penulisan, seperti menyampaikan informasi berbeda sehingga tidak sama dengan pengetahuan pembaca lain. Saya mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kalimat atau kata-kata yang salah. Tidak ada manusia yang sempurna kecuali Tuhan.

Demikian Saya ucapkan terima kasih atas waktu Anda telah membaca hasil karya ilmiah Saya.

Malang, 15 Juli 2021

Dwi Rifty Septiarini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
LEMBAR KELAYAKAN CETAK	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat Rancangan	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.1 Manfaat	4
1.4 Batasan Perancangan	4
1.5 Keunikan Rancangan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Objek Desain	7
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek	7
2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek	7
2.1.3 Teori Arsitektur yang Relevan dengan Objek	26
2.1.4 Tinjauan Pengguna pada Objek	40
2.1.5 Studi Preseden Objek.....	41
2.2 Tinjauan Pendekatan	48
2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan	48
2.2.2 Studi Preseden Pendekatan	51
2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan	55
2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami	60
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami	60
2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan	61
BAB 3 METODE PERANCANGAN	63
3.1 Tahap Programming	63
3.1.1 Pencarian Ide Gagasan Perancangan	63

3.1.2 Identifikasi Masalah.....	64
3.2 Tahap Pra Rancangan	64
3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan data	64
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan	65
3.2.3 Teknik Sintetis	66
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar	66
3.3 Skema Tahapan Perancangan	68
BAB 4 ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN	69
4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan.....	69
4.1.1 Data Kawasan Tapak Perencanaan	71
4.1.2 Gambaran Sosial dan Budaya dan Ekonomi.....	72
4.1.3 Syarat Ketentuan Lokasi pada Objek Rancangan	73
4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perencanaan.....	77
4.1.5 Kesimpulan Kajian Tapak	78
4.1.6 Peta Lokasi	79
4.1.7 Analisis berdasarkan tapak	81
4.2 Analisis Rancangan.....	81
4.3 Analisis Fungsi	82
4.3.1 Analisis Aktivitas dan Pengguna.....	84
4.3.2 Analisis Ruang	87
4.3.3 Bubble Diagram, Diagram Keterkaitan dan Blockplan	89
4.4 Analisis Bentuk	99
4.4.1 Zonasi Kawasan	100
4.5 Analisis Tapak	101
4.5.1 Analisis Zonasi Regulasi dan Batas Batas	101
4.5.2 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas.....	102
4.5.3 Analisis Matahari dan Angin	103
4.5.4 Analisis View dan Kebisingan.....	105
4.5.5 Analisis Vegetasi	106
4.6 Analisis Utilitas	107
4.7 Analisis Struktur.....	109

BAB 5 KONSEP	110
5.1 Konsep Dasar	110
5.2 Konsep Bentuk.....	111
5.3 Konsep Tapak	112
5.4 Konsep Ruang	113
5.5 Konsep Utilitas	114
5.6 Konsep Struktur	116
BAB 6 HASIL PERANCANGAN	117
6.1 Konsep Perancangan.....	117
6.2 Hasil Perancangan	117
6.2.1 Hasil Rancangan Tapak.....	117
6.2.2 Denah Bangunan	122
6.2.3 Tampak Bangunan dan Potongan Bangunan	128
6.2.4 Hasil Rancangan Eksterior dan Interior	129
BAB 7 PENUTUP	147
7.1 Kesimpulan.....	147
7.2 Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	149

DAFTAR GAMBAR

BAB II.....	13
-------------	----

Gambar 2.1 Batik Tulis	13
Gambar 2.2 Batik Cap	13
Gambar 2.3 Batik Lukis	13
Gambar 2.4 Batik Tenun	14
Gambar 2.5 Batik Gedhog	16
Gambar 2.6 Batik Karang	17
Gambar 2.7 Batik Palang.....	17
Gambar 2.8 Kegiatan Pameran	20
Gambar 2.9 Pencahayaan Alami	24
Gambar 2.10 Pencahayaan Alami Koridor Atap Kaca	24
Gambar 2.11 Pencahayaan Buatan Merata	25
Gambar 2.12 Pencahayaan Buatan	25
Gambar 2.13 Penghawaan Ventilasi Silang.....	26
Gambar 2.14 Macam-Macam Penghawaan Buatan	26
Gambar 2.15 Skema Ruangan	28
Gambar 2.16 Contoh Denah Museum Nasional.....	29
Gambar 2.17 Sudut Pandang dengan Jarak Pandang.....	30
Gambar 2.18 Standar Parkir Miring Bus	32
Gambar 2.19 Standar Belokan dan Putar Balik Bus	32
Gambar 2.20 Standar Parkir Miring Mobil	33
Gambar 2.21 Standar Kamar Mandi	33
Gambar 2.22 Ruang Audio Visual	34
Gambar 2.23 Pola Penataan Meja Kantor Pengelola	35
Gambar 2.24 Gambaran Kenyamanan ruangan	35
Gambar 2.25 Kebutuhan Lemari Kantor Pengelola.....	36
Gambar 2.26 Pengaturan Meja.....	36
Gambar 2.27 Pola Tatanan Meja Foodcourt.....	37
Gambar 2.28 Menenun Kain	38
Gambar 2.29 Membuat Pola.....	38
Gambar 2.30 Layout Auditorium.....	39
Gambar 2.31 Ruang Serbaguna	39
Gambar 2.32 Panggung Tak Beraturan dan Bentuk Lingkak	40
Gambar 2.33 Amphiteater	40
Gambar 2.34 Museum Batik Pekalongan	31
Gambar 2.35 Fasilitas Museum Batik Pekalongan	42
Gambar 2.36 Museum Ullen Sentalu	43
Gambar 2.37 Fasilitas Museum Ullen Sentalu.....	44
Gambar 2.38 Museum Louvre Abu Dhabi	44

Gambar 2.38 Fasilitas Museum Louvre.....	45
Gambar 2.38 The Botta Berg Oase	48
Gambar 2.38 Jewish Museum	48
Gambar 2.38 Museum Guggenheim.....	49
Gambar 2.38 Musuem Guggenheim	49
Gambar 2.38 Penerapan Konsep Museum Guggenheim	51
Gambar 2.38 Bentuk dan Sirkulasi Museum Guugenheim	52
Gambar 2.38 Penerapan Prinsip Tema.....	53
BAB III.....	59
Gambar 3.1 Tagline	63
Gambar 3.2 Skema Tahapan Perancangan.....	64
BAB IV.....	65
Gambar 4.1 Data Persebaran Batik Tuban.....	66
Gambar 4.2 Batas Wilayah Kabupaten Tuban	67
Gambar 4.3 Peta Topografi	68
Gambar 4.4 Data Lokasi Strategis	70
Gambar 4.5 Data Persebaran Pendidikan di Kabupaten Tuban	70
Gambar 4.6 Data Peta Industri.....	71
Gambar 4.7 Peta Kerawanan Longsor Kabupaten Tuban	72
Gambar 4.8 Peta Jenis Tanah Kabupaten Tuban	72
Gambar 4.9 Peta Curah Hujan Kabupaten Tuban	73
Gambar 4.10 Kajian Kesimpulan.....	74
Gambar 4.11 Peta Lokasi Tapak	75
Gambar 4.12 Data Batasan dan View Tapak	76
Gambar 4.13 Data Sekitar Lokasi Tapak	76
Gambar 4.14 Data Aksesibilitas dan Sirkulasi Tapak.....	77
Gambar 4.15 Analisis Rancangan	78
Gambar 4.16 Analisis Fungsi.....	79
Gambar 4.17 Analisis Pengguna.....	80
Gambar 4.18 Analisis Aktivitas.....	82
Gambar 4.19 Analisis Kebutuhan Ruang	83
Gambar 4.20 Analisis Besaran Ruang.....	83
Gambar 4.21 Diagram Keterkaitan Sarana Pameran	84
Gambar 4.22 Bubble Diagram dan Blockplan Sarana Pameran	85
Gambar 4.23 Diagram Keterkaitan Sarana Pengolahan	86
Gambar 4.24 Bubble Diagram dan Blockplan Pengolahan	87

Gambar 4.25	Diagram Keterkaitan Sarana Edukasi.....	88
Gambar 4.26	Bubble Diagram dan Blockplan Sarana Edukasi.....	89
Gambar 4.27	Diagram Keterkaitan Foodcourt.....	90
Gambar 4.28	Bubble Diagram dan Blockplan Foodcourt.....	91
Gambar 4.29	Diagram Keterkaitan Ruang Musholla.....	92
Gambar 4.30	Bubble Diagram dan Blockplan Ruang Musholla.....	93
Gambar 4.31	Analisis Bentuk.....	94
Gambar 4.32	Zonasi Kawasan.....	95
Gambar 4.33	Analisis Tapak Regulasi dan Batas-batas.....	96
Gambar 4.34	Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas.....	97
Gambar 4.35	Analisis Tapak Matahari dan Angin.....	98
Gambar 4.36	Analisis Tapak View dan Kebisingan.....	100
Gambar 4.37	Analisis Vegetasi.....	101
Gambar 4.38	Analisis Utilitas.....	102
Gambar 4.39	Analisis Struktur.....	104
BAB V	105
Gambar 5.1	Konsep Dasar.....	105
Gambar 5.2	Konsep Bentuk.....	106
Gambar 5.3	Konsep Tapak.....	107
Gambar 5.4	Konsep Ruang.....	108
Gambar 5.5	Konsep Utilitas.....	115
Gambar 5.6	Konsep Struktur.....	116
BAB VI	117
Gambar 6.1	Site Plan.....	118
Gambar 6.2	Layout Perancangan.....	118
Gambar 6.3	Tampak Kawasan Perancangan.....	121
Gambar 6.4	Potongan Kawasan Perancangan.....	121
Gambar 6.5	Denah Lobby.....	122
Gambar 6.6	Denah Sarana Pameran.....	123
Gambar 6.7	Denah Ruang Pengelola.....	123
Gambar 6.8	Denah Ruang Serbaguna.....	124
Gambar 6.9	Denah Sarana Edukasi.....	124
Gambar 6.10	Denah Plaza.....	125
Gambar 6.11	Denah Foodcourt.....	125

Gambar 6.12 Denah Musholla	126
Gambar 6.13 Denah Museum.....	127
Gambar 6.14 Tampak Museum.....	128
Gambar 6.15 Potongan Museum.....	128
Gambar 6.16 Perspektif Ekterior Kawasan.....	129
Gambar 6.17 Perspektif Ekterior Kawasan	130
Gambar 6.18 Ruang Komunal	130
Gambar 6.19 Ruang Komunal	131
Gambar 6.20 Ruang Komunal	131
Gambar 6.21 Ruang Komunal	132
Gambar 6.22 Ruang Komunal	132
Gambar 6.23 Taman Pewarna Batik	133
Gambar 6.24 Taman Pewarna Batik.....	133
Gambar 6.25 Amphiteater	134
Gambar 6.26 Drop Off	135
Gambar 6.27 Gate Tapak.....	135
Gambar 6.28 Interior Lobby	136
Gambar 6.29 Interior Sarana Pameran	137
Gambar 6.30 Interior Sarana Pameran	137
Gambar 6.31 Interior Sarana Pameran	138
Gambar 6.32 Interior Sarana Pameran	139
Gambar 6.33 Interior Sarana Pameran	139
Gambar 6.34 Interior Sarana Edukasi	140
Gambar 6.35 Interior Sarana Edukasi	141
Gambar 6.36 Interior Ruang Serbaguna	141
Gambar 6.37 Interior Ruang Plaza	142
Gambar 6.38 Interior Foodcourt	142
Gambar 6.39 Interior Musholla	143
Gambar 6.40 Interior Musholla	143
Gambar 6.41 Detail Arsitektural Fasad	144
Gambar 6.42 Detail Arsitektural	145
Gambar 6.43 Detail Arsitektural Lanskap	146

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kabupaten Tuban merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur dengan luas 1.904,70 km² dan panjang pantai 65 km. Kabupaten Tuban berbatasan dengan Kabupaten Rembang di sebelah Barat, Kabupaten Lamongan di sebelah Timur, Kabupaten Bojonegoro di sebelah Selatan, dan di sebelah Utara yang berbatasan dengan Laut Jawa. Kabupaten Tuban adalah salah satu Kabupaten tertua yang usianya lebih dari tujuh ratus tahun. Dengan usianya yang sudah tua, Kabupaten Tuban kaya akan peninggalan bersejarah dan memiliki beragam kekayaan budaya. Salah satu budaya Kabupaten Tuban, yaitu batik. Hal tersebut membuat Kabupaten Tuban memiliki potensi yang cukup besar dibidang pariwisata. (Verawati, 2013).

Sejarah batik Tuban sudah dimulai sejak zaman Singhasari (abad 13 M), Majapahit (abad 14-15 M), dan Demak (abad 16 M), dikarenakan Kabupaten Tuban merupakan kota pelabuhan yang penting bagi kerajaan untuk dijadikan bandar dagang. Salah satu bandar dagang yang dijual belikan yaitu, batik. Pada tahun 1998-2002 adalah peristiwa krisis moneter dan Bom Bali I, dimana masyarakat Tuban juga mengalami krisis ekonomi. Pada saat itu, batik memiliki peran penting bagi masyarakat Tuban, yaitu batik dijadikan sumber penghasilan bagi masyarakat Tuban. Dan sekarang batik merupakan salah satu kebudayaan Kabupaten Tuban [2].

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa batik Tuban memiliki peran penting bagi masyarakat Tuban, sehingga tidak boleh melupakan batik Tuban. Di Kabupaten Tuban sendiri belum memiliki sebuah museum batik. Dengan belum adanya museum batik di Kabupaten Tuban, menyebabkan masyarakat Tuban melupakan bahwasanya batik memiliki peran penting di kehidupan zaman dahulu.

Macam-macam batik yang dijadikan bandar dagang di Kabupaten Tuban yaitu batik gedhog, batik palang, batik karang, yang masing-masing memiliki ciri khas motif sendiri. Di Kabupaten Tuban memiliki kurang lebih 25 macam motif dan mayoritas motif dari batik gedhog. Selain dikenal akan nilai filosofis dan keindahan motif, batik juga dikenal akan proses pembuatannya yang cukup detail [2].

Melihat pada karakteristiknya diantara tiga macam batik Tuban, batik gedhog lebih dikenal masyarakat. Batik gedhog merupakan artefak kebudayaan yang mewakili nilai dan makna terhadap sebuah kebudayaan melalui wujud visual yang ditampilkannya yaitu memiliki nilai-nilai estetika yang berkaitan dengan konsep kosmologi “Siklus Kehidupan” (Ciptandi, dkk, 2016). Menurut (Achadi et al, 2010), estetika pada visual kain batik gedhog khas Tuban ini dikatakan sesuai dengan budaya Jawa, konsep arah mata angin yang diyakini bahwa usia seorang manusia dan hidupnya diibaratkan siklus yang bergerak searah jarum jam, dengan arah utara yang

berarti komplis dan timur yang melambangkan harapan kesuburan. Sedangkan batik karang dan batik palang, lebih menonjolkan ciri khas motifnya.

Pada tahun 2015, batik gedhog memenangkan juara 1 pada kejuaraan *City Microentrepreneurship Awards (CWA)* Tahun 2015 tingkat Nasional. Pada saat event, banyak yang mengagumi keindahan motif batik gedhog. Dengan adanya event tersebut, dapat menarik wisatawan (Nanik, 2017). Di Kabupaten Tuban sendiri memiliki tempat pembuatan batik Tuban yang tersebar di 17 desa, yang rata-rata pembuatan batik gedhog. Di Kabupaten Tuban sendiri memiliki banyak tenaga kerja dalam pembuatan batik dan ini bisa dijadikan potensi. Namun, kondisi tersebut terlalu menyebar sehingga wisatawan sulit mengunjungi. Jika dilihat dari potensi dan permasalahan tersebut, diharapkan batik Tuban lebih dikembangkan lagi dan adanya pengadaan fasilitas yang layak.

Dari beberapa lansiran diatas dapat diambil kesimpulan bahwa batik gedhog memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan. Namun, saat ini sebagian besar masyarakat (khususnya generasi muda), memandang produksi batik memakan waktu yang lama dan ketelatenan, sehingga mengakibatkan para generasi tidak berminat terjun kedalam usaha batik. Hal ini dikarenakan di Kabupaten Tuban belum menyediakan wadah untuk memberikan edukasi mengenai pengetahuan tentang batik gedhog. Rencananya perancangan museum lebih menonjolkan batik gedhog, karena batik gedhog memiliki nilai filosofis yang tinggi (Siklus Kehidupan), batik gedhog juga sudah menyebar di seluruh Nusantara. Perancangan Museum ini bukan hanya adanya koleksi-koleksi sejarah, namun lebih mengedepankan museum yang aktif, sehingga museum yang dihasilkan menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari data pengunjung wisata yang ada di Kabupaten Tuban, dari tahun ke tahun pengunjungnya selalu meningkat yaitu, pada tahun 2008 jumlah pengunjung mencapai 912.516 pengunjung, tahun 2009 1.016.761 pengunjung, tahun 2010 2.687.297 pengunjung, sehingga memiliki potensi yang bagus. Dengan didukung oleh wisata yang sudah ada, perancangan museum yang akan dibangun akan mendapat potensi untuk wisatawan. (BPS, 2013).

Berdasarkan pemaparan potensi dan permasalahan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa, perlu adanya suatu penyelesaian untuk memanfaatkan potensi tersebut dengan sebuah perancangan museum. Menurut *International Council of Museum (ICOM)* museum adalah Museum mendemokratisasikan, ruang inklusif dan polifonik untuk dialog kritis tentang masa lalu dan masa depan. Mengakui dan mengatasi konflik dan tantangan yang memegang artefak dan spesimen dalam kepercayaan untuk masyarakat, menjaga ingatan yang beragam untuk generasi masa depan dan menjamin persamaan hak dan akses yang sama ke warisan untuk semua orang. Museum bukan untuk mencari keuntungan tetapi Museum sebagai tempat

partisipatif dan transparan, dan bekerja dalam kemitraan aktif dengan berbagai komunitas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, menunjukkan, dan meningkatkan pemahaman dunia, yang bertujuan untuk berkontribusi pada martabat manusia dan keadilan sosial, kesetaraan global dan kesejahteraan planet.

Berdasarkan pemaparan diatas perancangan museum adalah sebuah solusi untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat setempat untuk lebih mengenal dan memahami nilai-nilai dari batik gedhog. Bukan hanya nilai-nilai batik gedhog saja, perancangan museum ini juga memperlihatkan proses pembuatan batik gedhog, sejarah batik Tuban di masa kerajaan atau zaman dahulu, dan mengenal motif-motif batik. Pada perancangan museum batik ini, lebih menonjolkan batik gedhog. Sedangkan fungsi penunjang perancangan museum ini adalah adanya amphiteater yang bisa digunakan untuk fashion show, lomba membatik, seminar batik dan adanya tempat spot foto yang memiliki konsep Tuban zaman dahulu.

Proses perancangan ini didukung dalam Al Qur'an "*Laqad kaana fii qashashihim 'ibratun auliil albaabi maa kaana hadiitsan yuftara walakin tashdiiqal-ladzii baina wadaahi watafshiila kulli syai-in wahudan warahmatan liqaumin yu'minuun(a);*" "*Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (Yusuf: 111)*" yang artinya, Di surat Yusuf ini dijelaskan bahwa Al-Qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat sama dengan museum, dimana didalam museum menceritakan kejadian dahulu yang ceritanya tidak dibuat-buat melainkan berdasarkan fakta.

Perancangan museum ini rencananya didirikan di Jalan Letda Sucipto, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban. Pemilihan tapak dikarenakan lokasi strategis, tidak termasuk kawasan industri.

Di Kabupaten Tuban, saat ini tidak memiliki bangunan iconic yang melambangkan ciri khas Tuban. Sedangkan rentetan masa sejarah dan budaya memiliki karakteristik yang khas, salah satunya yaitu batik gedhog. Batik gedhog memiliki karakter motif yang mempunyai nilai-nilai terkait siklus kehidupan, yaitu mulai dari kelahiran sampai dengan kematian. Dari hal ini dapat diterapkan pada bangunan dengan mengambil karakter motif dan nilai-nilai batik gedhog untuk dijadikan ciri khas bangunan, sehingga perancangan ini lebih tepatnya menerapkan pendekatan *Tangible Metaphor*, yang mengangkat bentukan ciri khas Kabupaten Tuban melalui edukasi bentuk motif yang diwujudkan pada perancangan yang dijadikan sebagai iconic dari Kabupaten Tuban.

1.2. Rumusan Masalah Desain

1. Bagaimana Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dapat menjadi sesuatu bangunan iconic di Kabupaten Tuban?
2. Bagaimana penerapan rancangan dari konsep serta prinsip pendekatan *Tangible Metaphor* dari filosofis siklus kehidupan batik gedhog pada perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban?

1.3. Tujuan dan Manfaat Rancangan

1.3.1 Tujuan

1. Menghasilkan suatu bangunan yang iconic bagi Kabupaten Tuban
2. Menghasilkan rancangan Museum Batik Gedhog yang sesuai dengan prinsip dari pendekatan *Tangible Metaphor* dari filosofis siklus kehidupan batik gedhog ke dalam desain rancangan.

1.3.2. Manfaat

a) Pemerintah

1. Sebagai acuan untuk mengembangkan dan membangun bangunan sejenis
2. Sebagai bentuk partisipasi dan kepedulian pemerintah untuk melestarikan kebudayaan dan sejarah Kabupaten Tuban.
3. Sebagai sarana untuk mempermudah wisatawan yang membutuhkan sajian kesenian batik gedhog serta penyedia fasilitas kebudayaan dan sejarah untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

b) Masyarakat

1. Aspirasi masyarakat terhadap pembangunan perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban.
2. Sebagai wadah informasi dan edukasi kepada masyarakat

c) Pelajar / Mahasiswa

1. Sebagai acuan pelajar/mahasiswa dalam membuat karya tulis yang sejenis

d) Bagi Perancang

1. Dapat menganalisa dan menerapkan sesuai dengan pendekatan *Tangible Metaphor*.
2. Dapat memenuhi dan mewadahi kebutuhan serta mengatasi permasalahan tentang batik Tuban.

1.4. Batasan Perancangan

a) Batasan Lokasi

Pada daerah lokasi tapak merupakan Jalan Raya Bogorejo, Tuban, Jawa Timur, dekat dengan produksi batik gedhog, sehingga sejalan dengan pendekatan tema yaitu

Tangible Metaphor yang bentukan bangunan mengambil dari motif batik gedhog. Jadi, bisa mempengaruhi desain dan potensi untuk daerah lokasi.

b) Batasan Tema

Tema yang akan dirancang adalah Metafora yang artinya kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Sehingga bentukan dibuat seperti bentukan batik gedhog yang akan dijadikan ikonik Kabupaten Tuban. Bentukan tersebut mengajak masyarakat Tuban mengingat sejarah Tuban, yang seakan jika melihat bentuk bangunan merasakan kembali ke zaman dahulu, karena batik gedhog sendiri memiliki makna dan nilai-nilai tradisi. Dalam perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban ini menggunakan tema *Tangible Metaphor*. Aspek yang akan diambil dari *Tangible Metaphor* adalah membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

c) Batasan Objek

Objek yang akan dirancang adalah Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban, dimana rancangan dibuat untuk mewadahi edukasi sejarah, budaya kota Tuban dan sebagai wisata. Perancangan yang mewadahi yaitu sejarah kota Tuban tentang sejarah batik gedhog dan proses pembuatan batik Tuban.

1.5. Keunikan Rancangan

Setiap perancangan memiliki keunikan tersendiri dalam sebuah desain yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dalam perancangan.

1. Dengan penggunaan pendekatan *Tangible Metaphor* dari filosofis siklus kehidupan batik gedhog lebih menonjolkan bangunan untuk dijadikan ciri khas atau iconic Kabupaten Tuban.
2. Pengaplikasian *Tangible Metaphor* kedalam rancangan yaitu mengambil bentukan dari motif batik gedhog yaitu gedhog putihan, ungon, ganggeng, bang tengeran, biron, irengan, pipitan dan bagrod yang memiliki arti Siklus Kehidupan. Penerapan bentukan ditentukan sesuai arah, warna dan arti dari motif. Kedua pengaplikasian *Tangible Metaphor* kedalam rancangan dengan menggunakan nilai-nilai dari motif batik gedhog, yaitu Siklus Kehidupan. Nuansa dalam ruangan terasa seperti siklus kehidupan, yaitu mulai dari kelahiran yaitu motif gedhog putihan (nuansa yang menyenangkan atau lebih terang) hingga kematian yaitu motif irengan, pipitan dan bagrod (lebih menyudut dan gelap).
3. Keunikan pada bangunan adalah sebuah bangunan yang mewadahi sejarah dan budaya kesenian Kabupaten Tuban, yaitu batik gedhog Tuban. Selain itu,

terdapat fasilitas penunjang yaitu adanya tempat spot foto yang memiliki konsep Tuban jaman dahulu. Fasilitas selanjutnya terdapat pasar, dimana banyak dijumpai toko oleh-oleh dan terdapat tempat proses pembuatan batik Tuban.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Desain

Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dengan Pendekatan *Tangible Metaphor* yang difokuskan pada sejarah budaya batik Tuban ini, berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan barang (kain-kain) dan beberapa penjelasan sejarah terkait batik Tuban. Tidak hanya sebagai tempat pameran, objek desain ini juga berfungsi sebagai tempat edukasi (adanya tempat pembuatan batik Tuban).

2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek

A. Museum

Definisi Museum menurut beberapa sumber :

1. Menurut ICOM (*Internasional Council of Museum*) definisi Museum (2019) adalah Museum mendemokratisasikan, ruang inklusif dan polifonik untuk dialog kritis tentang masa lalu dan masa depan. Mengakui dan mengatasi konflik dan tantangan yang memegang artefak dan spesimen dalam kepercayaan untuk masyarakat, menjaga ingatan yang beragam untuk generasi masa depan dan menjamin persamaan hak dan akses yang sama ke warisan untuk semua orang. Museum bukan untuk mencari keuntungan tetapi Museum sebagai tempat partisipatif dan transparan, dan bekerja dalam kemitraan aktif dengan berbagai komunitas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, menunjukkan, dan meningkatkan pemahaman dunia, yang bertujuan untuk berkontribusi pada martabat manusia dan keadilan sosial, kesetaraan global dan kesejahteraan planet [6].
2. Menurut KBBI definisi Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno [7].

B. Batik

Definisi batik menurut beberapa sumber :

1. Menurut Batik Indonesia definisi batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama [8].
2. Menurut KBBI definisi batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu; kain batik [9].

Dari beberapa pengertian diatas, Museum Batik memiliki arti sebuah tempat atau wadah untuk melestarikan, menunjukkan, meningkatkan pemahaman, merawat dan mengamankan sebagai upaya untuk pelestarian sejarah budaya sebagai sarana atau tempat edukasi.

2.1.2 Teori Objek

1. Jenis Museum

1. Koleksi Umum

a) Museum Umum

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai disiplin ilmu, teknologi dan cabang seni.

b) Museum Khusus

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungan yang berkaitan dengan satu cabang disiplin ilmu, teknologi atau cabang seni.

Berdasarkan koleksi umum, Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban ini digolongkan museum khusus, dimana koleksi yang akan ditampilkan adalah koleksi khusus macam-macam batik yang ada di daerah Tuban saja.

2. Kedudukan Museum

a) Museum Nasional

Suatu jenis museum yang jenis koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya yang bernilai nasional.

b) Museum Regional/Propinsi

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah propinsi regional dengan kedudukan tingkat propinsi/regional dan berlokasi di wilayah tersebut.

c) Museum Lokal

Museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah kabupaten atau kota madya dengan kedudukan tingkat lokal dan berlokasi di wilayah tersebut (Dikbud, 1998).

Berdasarkan kedudukannya, Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban ini digolongkan sebagai Museum lokal, dimana Museum mengumpulkan sejarah dan proses pembuatan dari Kabupaten Tuban sendiri.

3. Penyelenggara Museum

a) Museum Pemerintah

Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

b) Museum Swasta

Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh badan swasta yang berbentuk badan hukum (Dikbud, 1998).

Berdasarkan penyelenggaraannya, Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dapat digolongkan sebagai Museum Swasta.

4. Berdasarkan Kriteria

a) Museum Seni

Museum yang memberikan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding.

b) Museum Sejarah

Museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevasinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari daerah lokal.

c) Museum Maritim

Museum yang menspesialisasi terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, perjalanan dilaut dan danau.

d) Museum Open Air

Museum yang mengoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka luar. Biasanya bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lansekap masa lalu.

e) Science Museum

Museum yang membahas seputar masalah *scientific* dan sejarahnya, untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks pada umumnya digunakan media visual.

Berdasarkan kriteria, Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban ini mengambil kriteria museum seni dan sejarah.

2. Teori Kegiatan Museum

Tabel 2.1 Intisari tentang Teori Kegiatan Museum

No	Aspek Kegiatan Museum	Keterangan	Dampak terhadap Fasilitas Desain
1	Pengumpulan dan Pengadaan	<ol style="list-style-type: none"> Mempertimbangkan skala prioritas. -Masterpiece, yang merupakan benda yang memiliki mutu yang baik -Unik, benda-benda yang memiliki ciri khas -Langka, benda-benda yang sulit ditemukan Dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya, fungsi makna, dan keterangan lainnya. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Ruang Display Ruang Pameran Ruang Edukator
2	Pemeliharaan	<ol style="list-style-type: none"> Aspek Teknis, benda-benda koleksi harus dipelihara dan diawetkan Aspek Administrasi, benda-benda koleksi harus mempunyai keterangan tertulis 	<ol style="list-style-type: none"> Ruang Kebersihan Ruang Konservasi
3	Konservasi	<ol style="list-style-type: none"> Usaha pemeliharaan, perawatan, perbaikan, percepatan, dan penjagaan benda-benda koleksi dari penyebab kerusakan 	<ol style="list-style-type: none"> Ruang Konservasi Ruang Preparator Ruang Display
4	Pendidikan	<ol style="list-style-type: none"> Pendidikan formal, menjelaskan dengan cara adanya seminar, diskusi, ceramah, teater. Pendidikan non formal, menjelaskan dengan adanya pameran, pemutaran film. 	<ol style="list-style-type: none"> Ruang Edukator Ruang Kurator Ruang Pameran
5	Administrasi Koleksi	<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan tata usaha pengelolaan koleksi, yaitu kegiatan penyelenggaraan urusan tulis menulis, dokumentasi dan arsip kearsipan. 	<ol style="list-style-type: none"> Ruang Administrasi Ruang Tata Usaha
6	Pelayanan Museum	<ol style="list-style-type: none"> Pelayanan khusus, memberi pelayanan pengunjung yang bersifat khusus dimana museum dan koleksinya dapat dimanfaatkan secara optimal. Pelayanan umum, memberikan pelayanan secara baik bagi pengunjung 	<ol style="list-style-type: none"> Ruang Workshop Ruang Pameran Ruang Edukator Ruang Kurator Ruang Audio Visual

		<p>museum dengan tujuan supaya pengunjung museum mendapatkan kepuasan dan pengetahuan tentang koleksi dan fungsi museum.</p>	
--	--	--	--

Di bawah ini persyaratan fasilitas-fasilitas yang harus dipenuhi dalam perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban :

Data ruang dan bangunan berdasarkan pengelompokkan kegiatan sebagai berikut:

- a) Berdasarkan bentuk kegiatan
- b) Berdasarkan tujuan kegiatan
- c) Berdasarkan jenis pelaku kegiatan

Tabel 2.2 Kebutuhan Jenis Ruangan Museum

Bentuk Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Kebutuhan Jenis Ruang
Pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi informasi kepada pengunjung • Menyediakan tempat pertemuan • Informasi dengan alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang informasi • Ruang perpustakaan • Auditorium • Audio Visual
pameran	<ul style="list-style-type: none"> • Memamerkan objek koleksi 2 Dimensi • Memamerkan objek koleksi 3 dimensi • Ruang multi fungsi 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Pameran 2 dimensi • R. Pameran 3 Dimensi • R. Serba guna
Kegiatan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memimpin museum • Mendampingi direktur • Membantu direktur • Melayani tamu • Mengadakan rapat • Kegiatan administrasi • Melaksanakan pengawetan • Melaksanakan perbaikan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Direktur • R. Wakil direktur • R. Bendahara dan sekretaris • R. Tamu • R. Rapat • R. Tata usaha • R. Konservasi • R. Preparator • R. Edukator • R. Kurator

	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan penjelasan • Melaksanakan penyajian 	
Kegiatan Servis	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan sholat • Menjaga keamanan • Membersihkan ruang • Menyediakan listrik • Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola • R. Satpam • R. Kebersihan • R. MEE • Lavatory
Pelayanan Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Menual benda survenir • Menampung barang • Tempat istirahat sopir 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang jual beli • Gudang • Ruang tunggu sopir
Kegiatan Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Memimpin pasar • Menampung barang • Tempat istirahat sopir 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Kepala pasar • R. Administrasi • R. Tamu • R. Rapat

3. Teori Sejarah Batik Tuban

Munculnya batik pada awalnya didasari oleh rasa seni atau estetika dari kehidupan manusia dan juga kebutuhan akan sandang yang dalam hal ini adalah pakaian. Rasa seni dari manusia kemudian diaplikasikan dalam goresan tangan berupa batik dan memiliki nilai filosofis yang tinggi dari setiap motifnya.

Hampir setiap daerah di Nusantara memiliki batik dengan ciri khas masing-masing, begitu juga dengan Kabupaten Tuban. Pada zaman Kerajaan Singhasari (abad 13 M), Majapahit (abad 14-15 M) dan Demak (16 M), Tuban menjadi kota pelabuhan yang penting bagi kerajaan-kerajaan tersebut. Dikarenakan menjadi bandar dagang, maka Tuban tidak terlepas dari keberadaan batik (Mistaram, 2008:35). Keberadaannya sebagai bandar dagang memungkinkan terjadinya pertukaran komoditas salah satunya yaitu batik. Selain itu letak Lasem yang juga tidak terlalu jauh dengan Tuban, bisa jadi faktor pendukung keberadaan Batik di Tuban. Mengingat Lasem menjadi salah satu wilayah yang juga terkenal dengan pembatikannya [2].

4. Jenis Pembuatan Batik

- a. Batik tulis dibuat secara manual menggunakan tangan dengan alat bantu canting untuk menerakan malam pada corak batik. Pembuatan batik tulis membutuhkan kesabaran dan ketelatenan yang tinggi karena setiap titik dalam motif berpengaruh pada hasil akhirnya. Motif yang dihasilkan dengan cara ini tidak akan

sama persis. Kerumitan ini yang menyebabkan harga batik tulis sangat mahal. Jenis batik ini dipakai raja, pembesar keraton, dan bangsawan sebagai simbol kemewahan.



Gambar 2.1 Batik Tulis

- b. Batik cap dibuat dengan menggunakan cap atau semacam stempel motif batik yang terbuat dari tembaga seperti ditunjukkan pada. Cap digunakan untuk menggantikan fungsi canting sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Motif batik cap dianggap kurang memiliki nilai seni karena semua motifnya sama persis. Harga batik cap cukup murah karena dapat dibuat secara masal.



Gambar 2.2 Batik Cap

- c. Batik lukis dibuat dengan melukiskan motif menggunakan malam pada kain putih. Pembuatan motif batik lukis tidak terpaku pada pakem motif batik yang ada. Motifnya dibuat sesuai dengan keinginan pelukis tersebut seperti ditunjukkan pada. Batik lukis ini mempunyai harga yang mahal karena tergolong batik yang eksklusif dan jumlahnya terbatas.



Gambar 2.3 Batik Lukis

- d. Batik Tenun merupakan teknik dalam pembuatan kain yang dibuat dengan prinsip yang sederhana, yaitu dengan menggabungkan benang secara memanjang dan melintang. Dengan kata lain bersilangnya antara benang lusi dan pakan secara bergantian. Kain tenun biasanya terbuat dari serat kayu, kapas, sutra, dan lainnya. Berdasarkan jenis batik menurut pembuatan, perancangan Museum Batik Tuban yang akan dipamerkan ini menggunakan batik tulis.



Gambar 2.4 Batik Tenun

Berdasarkan jenis batik menurut pembuatan, perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban yang akan dipamerkan ini menggunakan batik tulis dan batik tenun.

5. Alat dan Bahan

Tabel 2.3 Alat dan Bahan Pembuatan Batik

No	Gambar	Nama Benda	Kegunaan
1		Canting	digunakan untuk mengambil lilin batik atau malam yang telah dilelehkan.
2		Wajan dan Kompor Kecil	Wajan adalah alat yang dipakai untuk menampung lilin yang dipanaskan. Wajan yang digunakan untuk membatik berukuran kecil. Kompor berfungsi untuk memanaskan lilin. Dahulu kompor yang digunakan berupa anglo atau kompor minyak. Namun, sekarang banyak dijumpai kompor listrik yang lebih praktis.

3		Dingklik atau Kursi Kecil	Tujuannya adalah demi kenyamanan sang pengrajin batik selama proses batik membuat atau melukis kain mori dengan lilin batik berlangsung.
4		Gawangan	Gawangan adalah sebuah alat batik yang digunakan sebagai penyangga kain ketika proses batik membuat berlangsung.
5		Meja Kayu atau Kemplongan	digunakan untuk meluruskan atau meratakan permukaan kain yang kusut sebelum proses batik membuat dilakukan
6		Taplak	digunakan oleh para pengrajin batik sebagai alas ketika proses membuat dengan canting.
7		Bandul	digunakan sebagai penahan kain batik supaya kain tidak mudah bergeser saat sedang melukis dengan lilin batik.
8		Lilin	Lilin atau malam digunakan untuk menutup kain dari proses pewarnaan sehingga kain yang tertutupi alam tidak terkena warna tersebut. Jenis lilin yang dapat digunakan, antara lain: lilin tawon, lilin lancing, lilin pabrikan (lilin timur, lilin songkal, lilin geplak, lilin gandarukem, lilin kuning)
9		Pewarna	Pewarna berfungsi untuk memberi warna pada kain. Pewarna yang digunakan berasal dari bahan alami (indigo, soga, mengkudu, daun mangga, kunyit) dan sintetis.

10		Kain Mori	<p>Kain mori adalah kain yang digunakan untuk membuat batik. Ada berbagai macam dan kualitas kain mori yang akan berpengaruh terhadap baik buruknya kain batik yang dihasilkan. Kain diukur dengan satuan 'kacu' atau sapatangan yang berbentuk persegi. Ukuran sisi kacu diambil dari lebar kain mori. Kain yang dipakai dapat memiliki lebar yang berbeda, sehingga ukuran setiap kain yang digunakan berbeda.</p>
----	---	-----------	--

6. Macam-Macam Batik

a. Batik Gedhog

Kata Gedog yang menjadi trade mark sebenarnya berasal dari bunyi dog dog dog dog dari bunyi kain tenun untuk membuat kain yang digunakan kai, pembatikan di Tuban vertikal dan merupakan satu kesatuan (integrated). Maksudnya, bahan kain yang digunakan untuk membatik dipintal langsung dari kapas. Jadi gulungan kapas dipintal menjadi benang, lalu ditenun, dan setelah jadi selebar kain lalu dibatik .



Gambar 2.5 Batik Gedhog

Sumber : Aziz, 2013

Berdasarkan macam batik, batik gedhog yang akan ditampilkan pada museum adalah macam-macam motif dari batik gedhog, cara pembuatan batik gedhog, alat pembuatan batik gedhog.

b. Batik Karang

Batik Karang merupakan salah satu jenis varietas batik di Tuban, ciri khas batik warna nya yang cerah atau ngejreng. Untuk Motif dalam batik karang juga menggunakan motif natural layaknya batik Gedog Tuban, tapi dalam bati karang

muncul unsur motif ikan yang tidak terdapat di Batik Gedog Tuban, ada nya unsur ikan tidak lepas posisi persebarang dan perkembangan batik Karang yaitu dekat dengan pusat kota dan pesisir pantai, Batik karang juga di kategorikan batik pesisir karena mempunyai ciri khas war warni yang cerah, dan tidak tunduk pada pakem model Jawa Tengahan. Batik Karang memang secara historis belum banyak begitu tereksplora di sebabkan mininmya referensi, serta publikasi yang kurang. Sehingga dalam tulisan ini tidak bisa menampilkan secara utuh potret batik Karang.



Gambar 2.6 Batik Karang

Sumber : Aziz, 2013

Berdasarkan macam batik, batik karang yang akan ditampilkan pada museum adalah macam-macam motif dari batik karang, cara pembuatan batik karang, alat pembuatan batik karang.

c. Batik Palangan

Batik Palangan berkembang di Kecamatan Palang sampai paciran Lamongan, batik tersebut tidak begitu terkenal di Kabupaten Tuban, disebabkan jumlah Pembatik yang sediki sehingga produksinya tidak sebanyak batik Gedog atau Batik karang, Pembuatan batik palangan perbiji membutuhkan waktu sekitar 2 bulan, keunggulan batik ini pada batikan yang sangat halus dan teliti, tak heran batik jenis ini menjadi buruan para kolektor dan harganya mencapai jutaan rupiah, Batik halus, teliti serta produksi yang terbatas menyebabkan batik ini merupakan batik antik yang jarang di jumpai di pasaran, mencaripun harus berburu di pelosok desa Palang bagai menn cari jarum di tumpukan jerami.sejarah batik ini tidak begitu di ketahui karena tidak referensi yang mendukungnya.



Gambar 2.7Batik Palang

Sumber : Aziz, 2013

Berdasarkan macam batik, batik Palang yang akan ditampilkan pada museum adalah macam-macam motif dari batik Palang, cara pembuatan batik Palang, alat pembuatan batik Palang.

Berdasarkan macam-macam batik Tuban, batik yang lebih ditonjolkan adalah batik gedhog karena batik gedhog lebih memiliki potensi dan memiliki nilai filosofis yaitu siklus kehidupan.

2.1.3 Tinjauan Arsitektural Objek

Pada tinjauan arsitektur ini bertujuan untuk memberikan sedikit gambaran tentang perencanaan Perancangan Museum Batik Tuban di Kabupaten Tuban secara arsitektural dengan tujuan mempermudah dalam proses perancangan. Ruang-ruangan yang digunakan untuk ruang pameran karya seni, benda-benda budaya dan purbakala, dan ilmu pengetahuan mempunyai beberapa persyaratan ruang, yaitu sebagai berikut :

- a. Benda-benda yang dipamerkan harus benar-benar terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, debu, dan kebakaran, serta cahaya matahari yang langsung.
- b. Setiap penyajian koleksi museum harus mendapatkan pencahayaan yang baik.
- c. Membagi ruang sesuai dengan jenis pengelompokkan benda.

A. Faktor-Faktor dalam Perancangan Museum

Dalam perancangan museum harus diperhatikan beberapa faktor,

1. Mempunyai ruang kerja bagi para konservation.
2. Mempunyai tempat atau ruang untuk pameran koleksi.
3. Mempunyai sirkulasi yang nyaman.
4. Mempunyai ruangan untuk kegiatan penerangan dan edukasi.

5. Mempunyai laboratorium untuk merawat benda-benda koleksi dari segala suatu yang dapat menyebabkan rusaknya benda-benda.

B. Persyaratan Desain

1. Persyaratan Umum

a. Lokasi

Lokasi yang strategis dan menunjang perancangan museum. Lokasi perancangan museum terletak di pusat kota, sehingga mempermudah pengunjung ke daerah lokasi, terutama jalur darat. Lokasi terletak dikawasan sekolah, perumahan, dan beberapa fasilitas umum.

b. Luas

Museum merupakan bangunan publik. Oleh karena itu luasan museum diukur dari banyaknya penduduk lokal daerah tersebut. Walaupun begitu, terdapat beberapa museum yang luas daerah dengan penduduk yang sedikit. Pendistribusian luas area museum baru harus sesuai dengan pembagian yang merata, dimana luas area untuk kuratorial ditambah administrasi dan servis harus seluas area pameran (Azhari, 2011).

Tabel 2.4 Standar Luasan Museum Berdasarkan Jumlah Penduduk

Populasi	Total Luas Area Museum
10.000 jiwa	650 m ² - 1300 m ²
25.000 jiwa	1115 m ² - 2230 m ²
50.000 jiwa	1800 m ² - 3600 m ²
100.000 jiwa	2700 m ² - 5500 m ²
250.000 jiwa	4830 m ² - 9800 m ²
500.000 jiwa	7600 m ² - 15000 m ²
>1.000.000 jiwa	12000 m ² - 2350 m ²

Sumber : Buku "Museum Buildings" by Laurence Vail Coleman

c. Koleksi

Koleksi merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus mempertimbangkan hal-hal berikut menurut (Azhari, 2011) :

1. Prinsip dan persyaratan sebuah benda menjadi koleksi, antara lain:

- Memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam).
- Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan ekstensinya bagi penelitian ilmiah.

2. Pertimbangan skala prioritas, yaitu penilaian untuk benda-benda yang bersifat :

- *Masterpiece*, merupakan benda yang terbaik mutunya.
- Unik, merupakan benda-benda yang memiliki ciri khas tertentu bila dibandingkan dengan benda-benda yang sejenis.
- Hampir punah, merupakan benda yang sulit ditemukan karena dalam jangka waktu yang sudah terlalu lama tidak dibuat lagi.
- Langka, merupakan benda-benda yang sulit ditemukan karena tidak dibuat lagi atau karena jumlah hasil pembuatannya hanya sedikit.

2. Persyaratan Khusus

a. Bangunan Utama

- Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan.
- Mudah dicapai dari luar dan dalam.
- Merupakan bangunan yang memiliki daya tarik tinggi terhadap pengunjung.

b. Bangunan Auditorium

- Mudah dicapai umum
- Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, dan penyampaian materi.

c. Bangunan khusus (laboratorium konservasi, studio preparasi, storage)

- Terletak didaerah tenang.
- Mempunyai pintu masuk khusus.
- Memiliki sistem keamanan yang baik.

d. bangunan penjang harus berfungsi untuk memudahkan pengunjung dan memperpanjang pengunjung selama berada didalam museum.

C. Persyaratan Area Objek

1. Alur Penyajian atau Sirkulasi

Pengolahan jalur pergerakan dalam suatu kegiatan pameran perlu agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung, juga memberikan menarik dan komunikatif.



Gambar 2.8 Kegiatan Pameran

Sumber : Wikipedia

Usaha untuk menarik minat pengunjung harus didukung alur sirkulasi antar ruang (Sumadio, 1986) dan lebih memperhatikan hal-hal berikut :

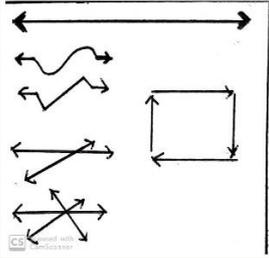
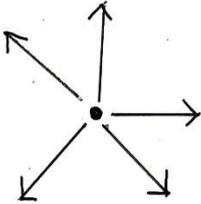
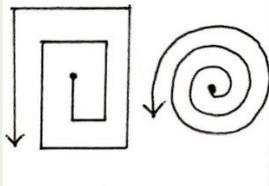
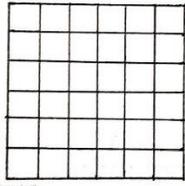
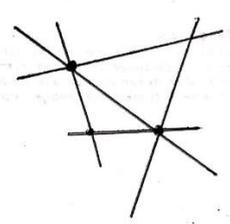
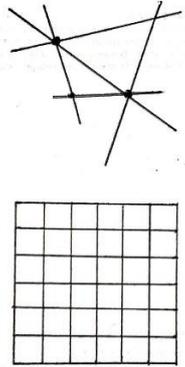
- a. Fleksibilitas ruang pameran untuk dapat mengantisipasi perubahan atau penambahan penyajian barang koleksi dalam batas tertentu.
- b. Menghindari terciptanya suasana monoton karena adanya hubungan antara ruang satu dengan yang lain.

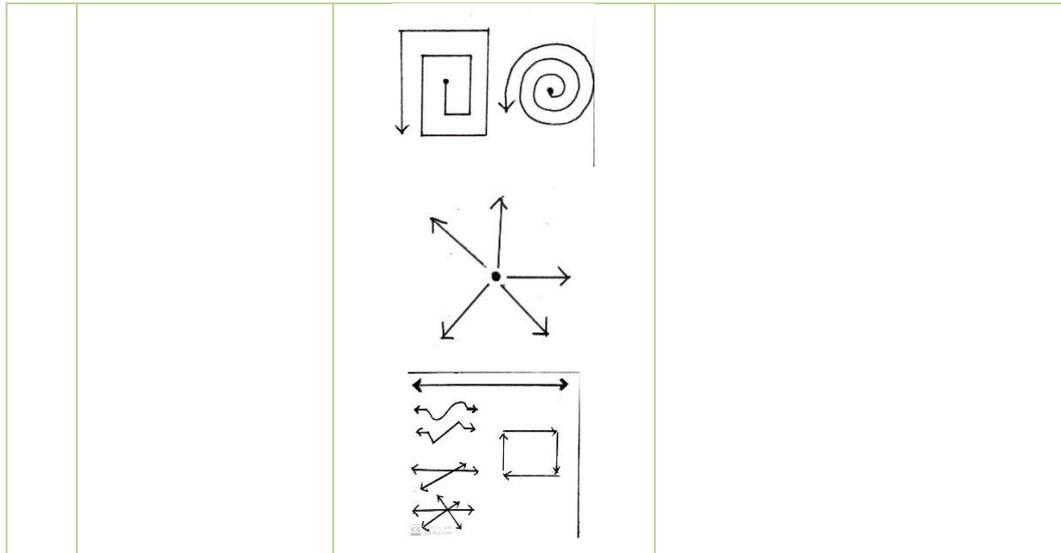
Adanya sirkulasi yang baik dapat membantu mencegah rasa osan pada pengunjung. Saat pengunjung masuk ke dalam museum, harus dapat melihat dengan jelas rute atau jalan ketempat yang dituju. Ada tiga cara untuk mencapai hal tersebut :

- a. Memberikan pilihan yang mudah, sehingga pengunjung tidak kesulitan atau bingung.
- b. Memastikan kejelasan pandangan pada ruang pameran, sehingga pengunjung dapat selalu mengetahui dimana mereka berada.

Tabel 2.5 Pola Sirkulasi Ruang Museum

No	Nama Pola	Pola Sirkulasi	Keterangan
----	-----------	----------------	------------

1	Linier		<p>Pola ini baik untuk alur gerak pengunjung ruang yang permanen pada museum, karena alurnya hanya satu arah</p>
2	Radial		<p>Pola ini baik bagi pengunjung karena pengunjung bisa leluasa mengamati keseluruhan pameran dengan alur sirkulasi yang bebas</p>
3	Spiral		<p>Pola ini lebih menarik karena menggunakan alur yang dapat melihat objek pameran secara bertahap</p>
4	Grid		<p>Pola ini membentuk alur segi empat, sehingga pengunjung dapat menikmati dari empat sisi</p>
5	Jaringan		<p>Pola ini sangat bagus untuk menghindari rasa bosan, karena alurnya menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang</p>
6	Komposit		<p>Pola ini adalah penggabungan dari point pola 1-5, sehingga pengunjung mempunyai banyak variasi dalam menentukan arah alur</p>



Sumber : Ching, 2000

2. Pencahayaan

Cahaya merupakan persyaratan ideal yang harus dipenuhi dalam perancangan museum, baik itu cahaya alami maupun buatan dari segi koleksi, keindahan, dan penerangan. Namun setiap ruangan membutuhkan penerangan (iluminasi) yang berbeda-beda.

a) Pencahayaan Alami

Cahaya matahari yang dipergunakan untuk menerangi ruangan adalah cahaya dari bola langit. Sinar matahari langsung hanya diperkenankan masuk ke dalam ruangan untuk keperluan tertentu atau bila henda digunakan untuk mencapai efek tertentu, seperti untuk kesehatan atau estetika. Pemakaian genting kaca, misalnya dapat memberikan sentuhan artistik yang dihasilkan oleh sinar matahari yang menerobos kaca ke ruangan. Namun ada yang harus diperhatikan dalam pencahayaan alami, yaitu:

- Pembayangan untuk menjaga agar sinar matahari langsung tidak masuk kedalam ruangan melalui bukaan. Teknik pembukaan dapat dilakukan dengan memakai tritisan dan tirai.
- Pengaturan letak dan dimensi bukaan untuk mengatur agar cahaya bola langit dapat dimanfaatkan dengan baik
- Pemilihan warna dan tekstur permukaan dalam dan luar ruangan untuk memperoleh pemantulan yang baik (agar pemerataan cahaya efisien) tanpa menyilaukan mata (Satwiko, 2008: 143).

Pemakaian bukaan bidang atas memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- Orientasinya bebas
- Tidak terpengaruh oleh rimbunnya pohon atau halangan dari

bangunan disekitarnya

- Mudah disesuaikan (langit-langit lamella)
- Pantulan cahaya sedikit
- Cahaya lebih disebarluaskan pada seluruh ruang pameran

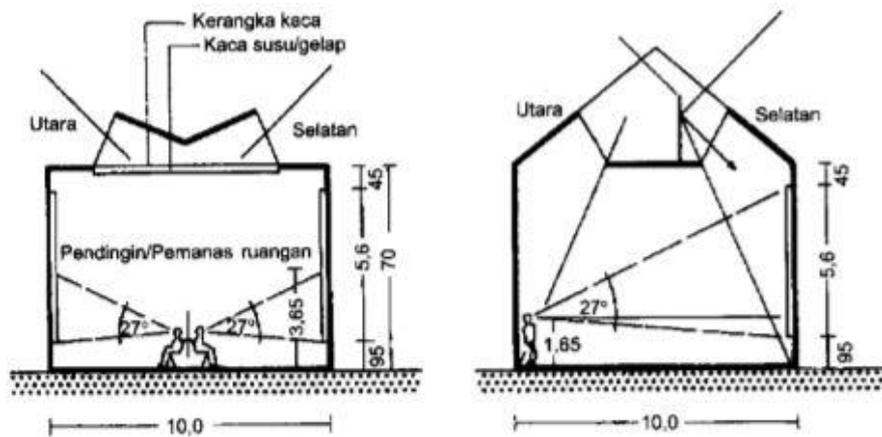
Namun dari keuntungan tersebut, penggunaan pencahayaan dari bukaan atas juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- Mudah menimbulkan panas
- Resiko kerusakan akibat air dan kelembaban
- Hanya menyebarkan cahaya

Pencahayaan dari jendela juga memiliki beberapa keuntungan, antara lain:

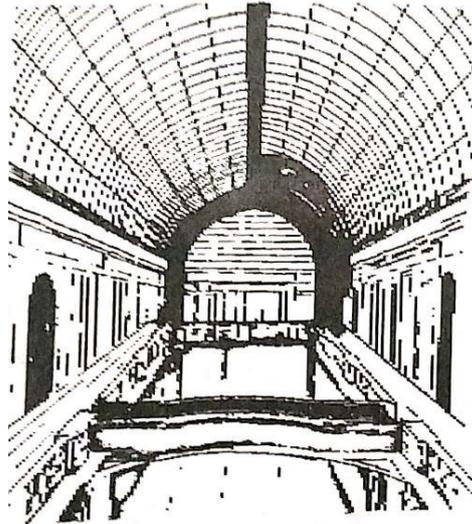
- Mudah melihat ke luar (memberi kesan santai)
- Ruangan mudah mendapatkan udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya
- Pencahayaan lebih baik untuk pameran dalam kelompok maupun sendiri- sendiri
- Pencahayaan rak-rak peraga dari arah belakang

Bukaan jendela sebaiknya menghadap ke utara atau selatan untuk memperkecil kemungkinan sinar matahari langsung masuk ke dalam ruangan.



Gambar 2.9 Pencahayaan Alami

Sumber : Neufert, 2002



Gambar 2.10 Pencahayaan Alami Koridor Atap Kaca

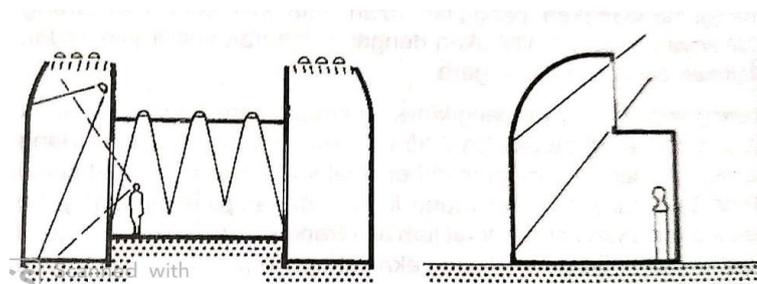
Sumber : Neufert, 2002

a) Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti lampu pijar, lilin, lampu minyak tanah, dan obor. Pencahayaan buatan diperlukan karena tidak dapat sepenuhnya tergantung pada ketersediaan pencahayaan alami. Pada pencahayaan buatan, teknik penerangan aksen sangat perlu diperhatikan, karena dapat digunakan untuk memberikan efek khusus pada objek sehingga karakter objek yang diinginkan dapat ditonjolkan. Beberapa teknik tersebut, yaitu:

- Pencahayaan baur

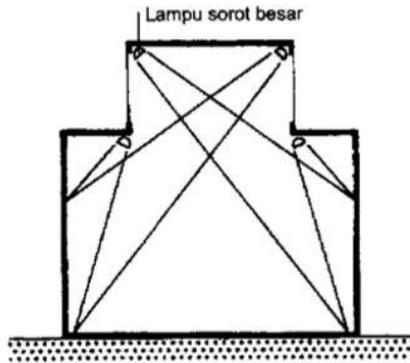
Pencahayaan baur berfungsi untuk memberi penerangan lembut merata pada objek dan daerah sekitarnya. Penerangan ini akan mengurangi detail dan kesan tiga dimensional objek karena bayangan.



Gambar 2.11 Pencahayaan Buatan Merata

Sumber : Neufert, 2002

- **Pencahayaan sorot**
 Pencahayaan sorot digunakan untuk menarik pandangan ke arah objek tanpa menyebabkan objek terlepas dari lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.12 Pencahayaan Buatan

Sumber : Neufert, 2002

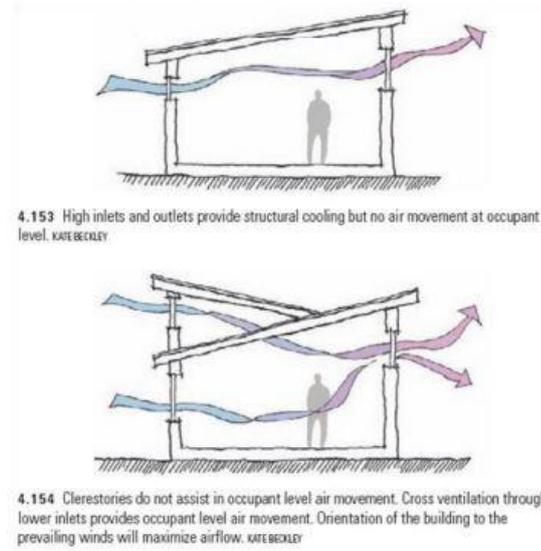
- **Pencahayaan latar belakang**
 Pencahayaan latar belakang ini digunakan untuk menekankan material di latar belakang objek dan menonjolkan siluet objek (warna serta materialnya tidak akan jelas) (Satwiko, 2008: 210).

3. Penghawaan

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami atau ventilasi alami adalah proses pertukaran udara di dalam bangunan melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka. Sirkulasi udara yang baik di dalam bangunan dapat memberikan kenyamanan. Aliran udara dapat mempercepat proses penguapan di permukaan kulit sehingga dapat memberikan kesejukan bagi penghuni bangunan.

- **Ventilasi Silang**
 Sistem ini meletakkan bukaan pada arah yang berhadapan, sehingga terjadi pertukaran udara dari dalam keluar bangunan. Efektivitas tercapai dari ukuran bukaan (inlet-outlet), hasilnya adalah adanya peningkatan kecepatan udara dan turunnya suhu ruangan.



Gambar 2.13 Penghawaan Ventilasi Silang

b. Penghawaan Buatan

Untuk memenuhi kebutuhan ruangan yang nyaman, membutuhkan thermal comfort yang tepat, yaitu dengan adanya penghawaan buatan. Salah satunya AC, pengatur suhu dan pengatur kelembaban.



Gambar 2.14 Macam-Macam Penghawaan Buatan

4. Keamanan

Dalam museum juga harus mendapatkan perhatian yang serius dalam hal keamanan. Keamanan dalam museum merupakan usaha pengamanan yang dilakukan untuk mencegah dan menangani terjadinya kemungkinan ancaman atau bahaya yang sedang atau telah terjadi terhadap karyawan museum, koleksi museum, peralatan, pengunjung dan bangunan museum. Adanya keamanan dalam museum adalah bertujuan untuk menghindari, mencegah dan menanggulangi kemungkinan ancaman yang terjadi dalam museum, seperti

kehilangan, kerusakan, kebakaran, kecelakaan, dan lain-lain. Untuk mencegah hal tersebut, maka yang perlu diperhatikan dalam keamanan museum, yaitu:

- a. Untuk benda koleksi yang menarik dan langka maka akan lebih baik dibuatkan suatu replika bentuk, sehingga benda koleksi yang asli masih bisa disimpan atau dapat dilakukan dengan penyajian yang mana pengunjung tidak dapat memegang atau meraba benda tersebut.
- b. Adanya CCTV pada setiap sudut ruangan museum, untuk lebih menjaga keamanan benda koleksi museum yang dipamerkan.

5. Vitrin

Vitrin atau lemari pajang merupakan satu dari bagian terpenting dalam museum. Fungsi dari vitrin adalah sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda koleksi museum 2 dan 3 dimensi. Vitrin biasanya digunakan untuk tempat memamerkan koleksi-koleksi museum yang tidak boleh disentuh. Berdasarkan jenisnya vitrin ada 2, yaitu:

- a. Vitrin tunggal adalah vitrin yang hanya digunakan untuk memajang dan memamerkan koleksi.
- b. Vitri ganda adalah vitrin yang digunakan untuk memamerkan koleksi dan menyimpan koleksi yang tidak dipamerkan

Beberapa yang harus diperhatikan dalam bentuk vitrin adalah:

- a. Keamanan koleksi harus terjamin.
- b. Kemudahan melihat koleksi di dalamnya
- c. Pengaturan temperatur dan kelembaban dalam vitrin.
- d. Jumlah cahaya yang mengenai koleksi cukup.
- e. Bentuk vitrin harus disesuaikan dengan ruangan

Berdasarkan bentuknya yang disesuaikan dengan penempatan dalam ruang pameran, ada 5 vitrin, yaitu:

1. Vitrin dinding

Vitrin yang diletakkan berhimpitan dengan dinding dan hanya dapat dilihat dari arah samping dan depan saja

2. Vitrin tengah

Vitrin yang diletakkan di tengah dan tidak melekat pada dinding, sehingga dapat dilihat dari segala arah

3. Vitrin sudut

Vitrin yang diletakkan pada sudut ruang dan hanya dapat dilihat dari satu arah saja

4. Vitrin lantai

Vitrin yang diletakkan dibawah pandangan mata. Vitrin lantai bisa digunakan untuk memajang benda koleksi kecil yang membutuhkan jarak pandang yang

lebih dekat.

5. Vitrin tiang

Vitrin yang diletakkan di tiang, dan termasuk dalam vitrin tengah karena dapat dilihat dari segala arah.

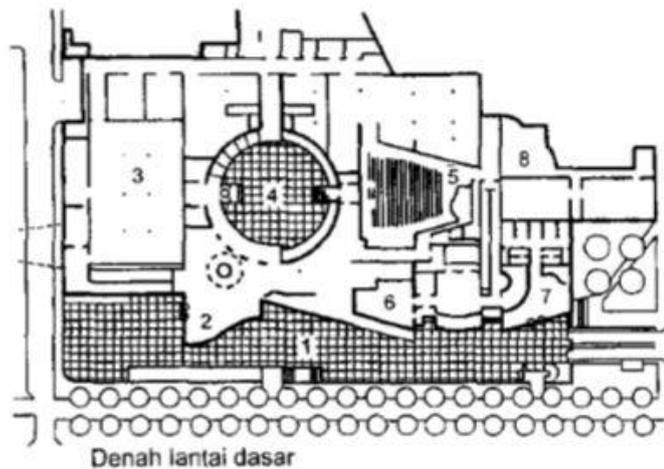
6. Tata ruang

Tata ruang pameran dalam perancangan museum meliputi segala penataan yang dimulai dengan menempatkan koleksi di dalam gedung dan penyajiannya. Menyajikan pameran yang dapat dilihat dari publik tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan dibatasi dengan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan.



Gambar 2.15 Skema Ruangan

Sumber : Neufert, 2002



- Keterangan → ⑤
- 1 – Teras pintu masuk
 - 2 – Aula pintu masuk
 - 3 – Pameran pengantar
 - 4 – Halaman diisi patung
 - 5 – Ruang ceramah
 - 6 – Teater
 - 7 – Foyer/teater
 - 8 – Sekolah tinggi musik

Gambar 2.16 Contoh Denah Museum Nasional

Sumber : Neufert, 2003

7. Suhu

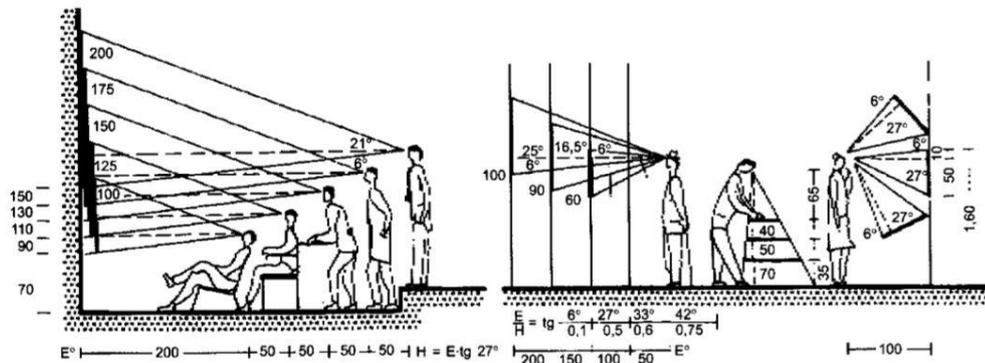
Kondisi udara didalam ruangan pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi pengunjung. Faktor iklim berpengaruh pada kelembaban udara dan temperatur udara. Jika kondisi kelembaban udara dan temperatur udara dalam ruang museum tidak memenuhi ketentuan, maka dapat menyebabkan kerusakan pada benda-benda koleksi. Ukuran suhu dan kelembaban udara yang sesuai untuk benda-benda koleksi adalah :

- a. Kelembabann udara antar 45%-60%
- b. Temperatur udara antara 20°C-24°C

8. Jarak Pandang

Jarak pandang ke objek koleksi menentukan kenyamanan dan kenikmatan dalam melihat pameran. Letak objek koleksi harus diperhatikan dan diperhitungkan penempatannya sesuai dengan ukuran tubuh manusia. Jika tidak sesuai maka dapat menyebabkan obyek tidak terlalu jelas dan

mengakibatkan berkurangnya ketidaknyamanan dalam menikmati benda koleksi. Sudut pandang manusia biasanya 54° atau 27° dari ketinggian mata.



Gambar 2.17 Sudut Pandang dengan Jarak Pandang

Sumber : Neufert, 2003

D. Standar Luas Perincian Ruang

Tabel 2.6 Standar Luas dan Perincian Ruang Museum Umum Negeri Propinsi (ukuran m²)

Unit Ruang	Perincian Ruang	Tipe A		Tipe B		Tipe C	
		Minimal	Ideal	Minimal	Ideal	Minimal	Ideal
Unit Pelayanan Umum I	Loket Karcis	10	10	10	10	10	10
	Bursa Buku/Kerajinan	60	60	60	60	60	60
	Kafeteria	80	80	80	80	40	80
	Toilet	30	50	30	30	30	30
	Edukator	60	80	60	60	40	60
	Ikatan Peminat Museum	60	80	60	60	40	60
	Peragaan	20	20	20	20	20	20
	Peralatan Auditorium	60	60	60	40	40	60
	Kegiatan Auditorium	300	400	300	300	200	300
	P3K	30	50	30	30	30	
Unit Pelayanan Umum II	Pameran Temporer	700	1000	600	1700	400	600
	Pengenalan	200	300	100	200	60	100
	Istirahat/Lobby	700	1000	600	1700	400	600
	Pentipan Barang	200	300	100	200	60	100
	Informasi Penerangan	200	250	200	200	100	200
	Pameran Regional	4000	6000	3000	4000	2000	3000
	Wawasan Nusantara	1000	2000	700	1000	400	700
Kepala Museum	Kebersihan	20	20	20	20	20	20
	Rapat	60	80	60	60	60	60
	Rapat	120	120	120	120	80	120

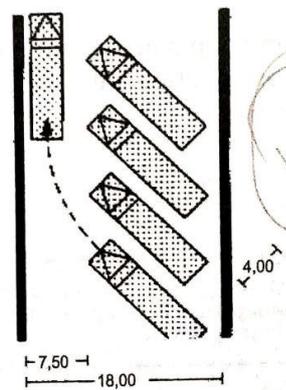
Unit Pelayanan Umum III	Kepala Tata Usaha	20	40	20	20	20	20
	Keuangan	40	60	40	40	40	40
	Kepegawaian	40	60	40	40	40	40
	Rumah Tangga	100		100	100	40	100
	Tamu	20	20	20	20	20	20
	Dapur	20	20	20	20	20	20
	Toilet dan Musholla	40	60	40	40	40	40
Unit Pelayanan Teknis	Kurator				60		
	Studi Koleksi	60	60	60	60	40	60
	Administrasi dan Perpustakaan	40	40	40	40	40	40
	Buku	60		60	60	40	60
	Baca		100			40	40
	Penerimaan/pengiriman	60	60	60	60	40	60
	Penyimpanan						
	Karantina					60	
	Registrasi	40	40	40	40	40	40
	Pemeriksaan Laboratorium	20	20	20	20	20	20
	Penyimpanan Sementara	40	40	40	40	20	40
	Peralatan dan Bahan	40	40	40	40	20	40
	Proses Labolatorium	60	60	60	60	40	60
	Konservator-Preparator	60		60	60	40	60
	Gudang Alat	40	60	40	40	20	40
	Restorasi	60	60	60	60	40	60
	Preparasi	100	100	100	100		100
Foto Studio	40	40	40	40	40	40	
Unit Rumah Jaga	Gambar	40	40	40	40	20	40
	Pool Kendaraan						
	Rumah Jaga(Satpam)						
	Generator						
Unit Rumah Kepala Dinas	Rumah Tipe C						
Unit Pos Keamanan	Pos Keamanan	40	40	40	40	40	40
Sirkulasi Teras							
Taman							
Parkir							

(Sumber : Dikbud, 1998)

Berdasarkan standar luas dan perincian ruangan Perancangan Museum Batik Tuban di Kabupaten Tuban ini menggunakan tipe C.

1. Parkir

Pada perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban tempat parkir disediakan di satu tempat, namun ada perbedaan setiap kebutuhan. Jadi sistem parkir untuk bus menggunakan sistem parkir kemiringan 30°, karena bus membutuhkan space lebih besar. Berikut standar gambaran sirkulasi dengan pola kemiringan :

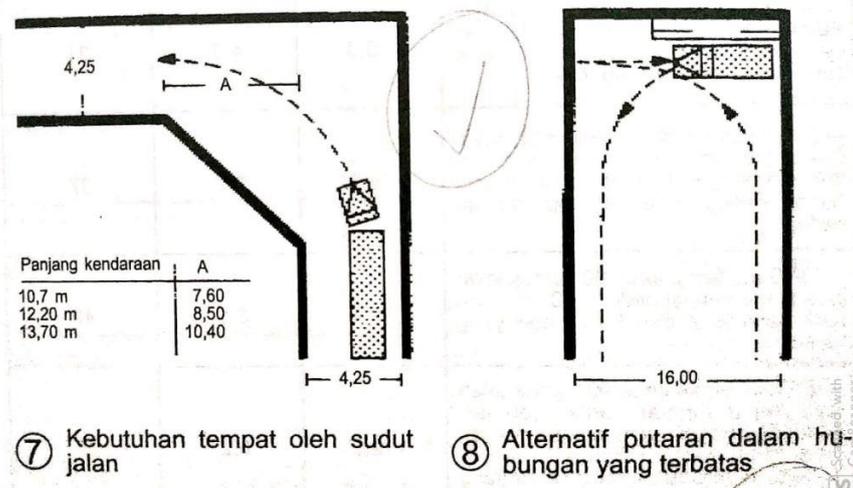


⑤ Parkiran di bawah 45°

Gambar 2.18 Standar Parkir Miring Bus

(Sumber : Neufert)

Pada bus terdapat putaran atau bundaran untuk putar balik pada perancangan Museum Batik Gedhog. Berikut standar gambaran putar baliknya bus atau standar ukurna belokan bus :



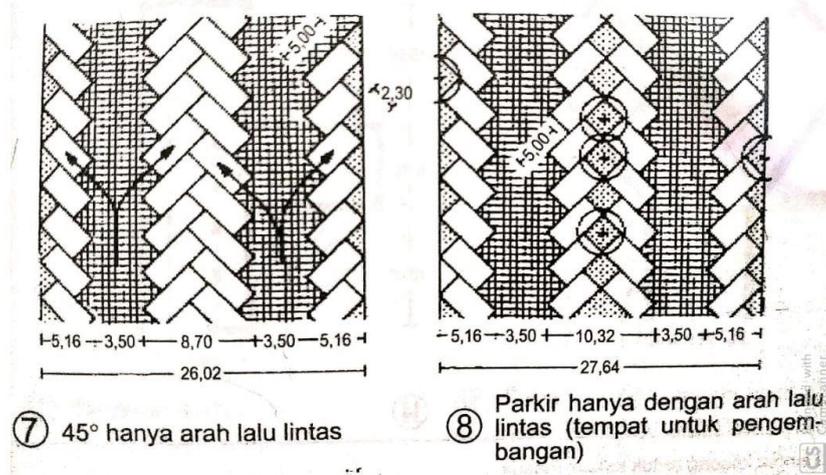
⑦ Kebutuhan tempat oleh sudut jalan

⑧ Alternatif putaran dalam hubungan yang terbatas

Gambar 2.19 Standar Belokan dan Putar Balik Bus

Sumber : Neufert

Pada parkir mobil dan motor juga menggunakan parkir miring. Berikut standar gambaran sirkulasi parkir miring :

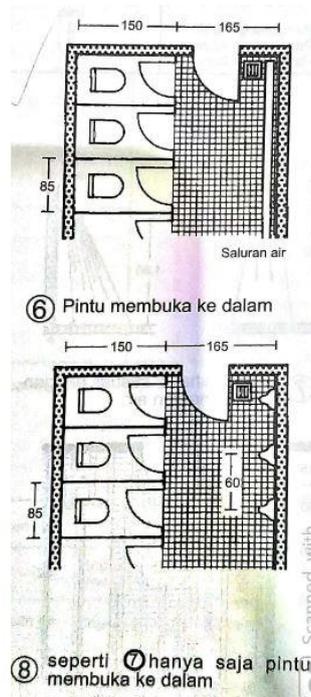


Gambar 2.20 Standar Parkir Miring Mobil

Sumber : Neufert

2. Toilet

Penataan kamar mandi yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan setiap ruangan yaitu vertikal atau berjejeran. Penataan Kamar mandi lebih cenderung pada ruangan tertutup, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Berikut Standar kamar mandi :



Gambar 2.21 Standar Kamar Mandi

3. Mini Bioskop atau Ruang Audio Visual

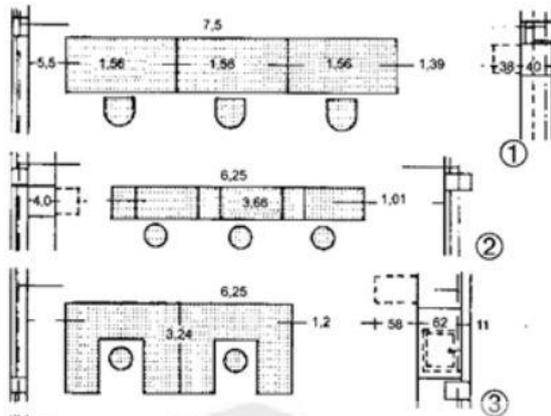
Fasilitas ini terdapat pada perancangan Musuem Batik Gedhog di Kabupaten Tuban yang memiliki fungsi sebagai wadah pengetahuan batik gedhog jaman dahulu. Fasilitas ini, menampilkan beberapa cerita atau film pendek tentang asal mula munculnya batik gedhog hingga sekarang. Berikut gambaran mini bioskop atau ruang audio visual pada perancangan :

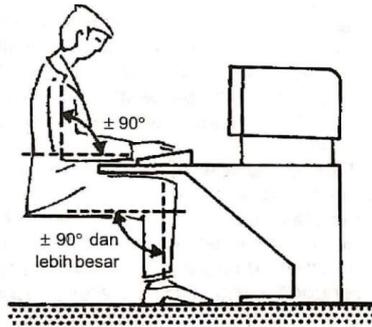


Gambar 2.22 Ruang Audio Visual

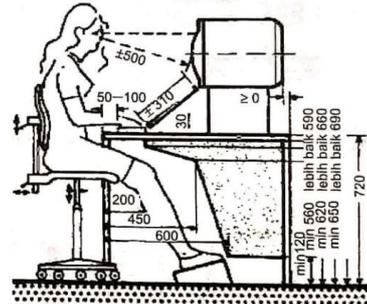
4. Kantor

Dalam perancangan ruang kantor pengelola perlu adanya penataan ruang yang baik agar hubungan organisasi perkantoran dan konsepsi ruangan dapat selaras. Luas ruang kerja minimum 8 m^2 , ruang gerak bebas karyawan $1,5 \text{ m}^2$. Berikut gambaran standar dari ruang kantor :





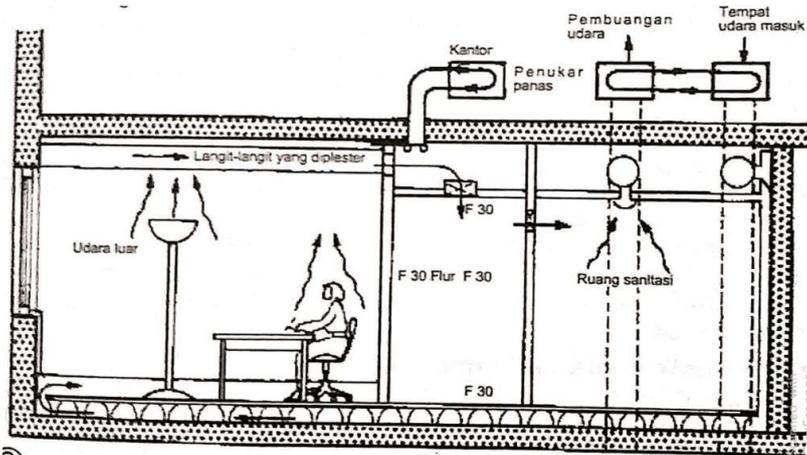
④ Sikap dasar yang benar terhadap ilmu tentang penyesuaian pekerjaan pada manusia.



⑤ BAP yang disusun sesuai ilmu tentang penyesuaian pekerjaan pada manusia dengan meja yang dipasang tetap.



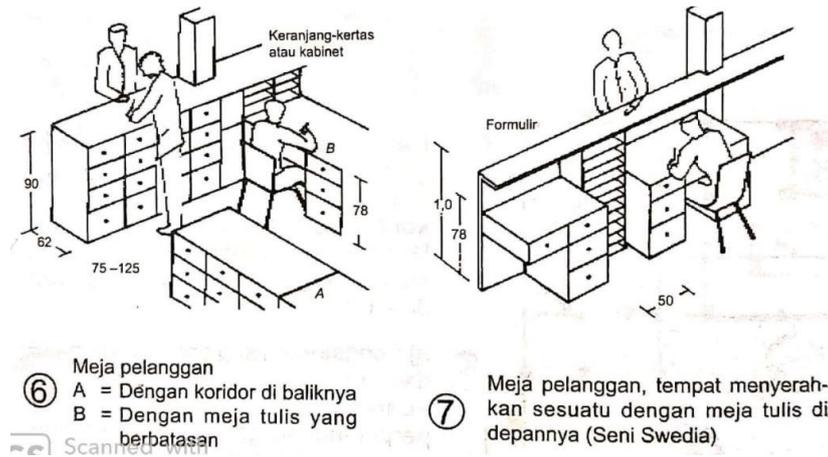
Gambar 2.23 Pola Penataan Meja Kantor Pengelola



③ Alat pengatur suhu dan kelembaban udara dengan penyejuk bangunan

Gambar 2.24 Gambaran Kenyamanan ruangan

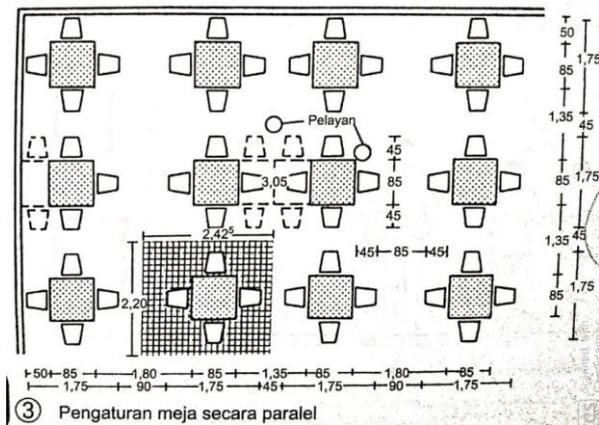
Gambaran di atas merupakan tsandar penataan meja pada kantor. Selain itu, gambaran diatas juga menjelaskan gambaran kenyamanan bagi pengguna. Dalam ruang adminitrasi yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan sebuah lemari penyimpanan barang maupun dokumen. Berikut standar gambaran mengenai kebutuhan lemari penyimpanan :



Gambar 2.25 Kebutuhan Lemari Kantor Pengelola

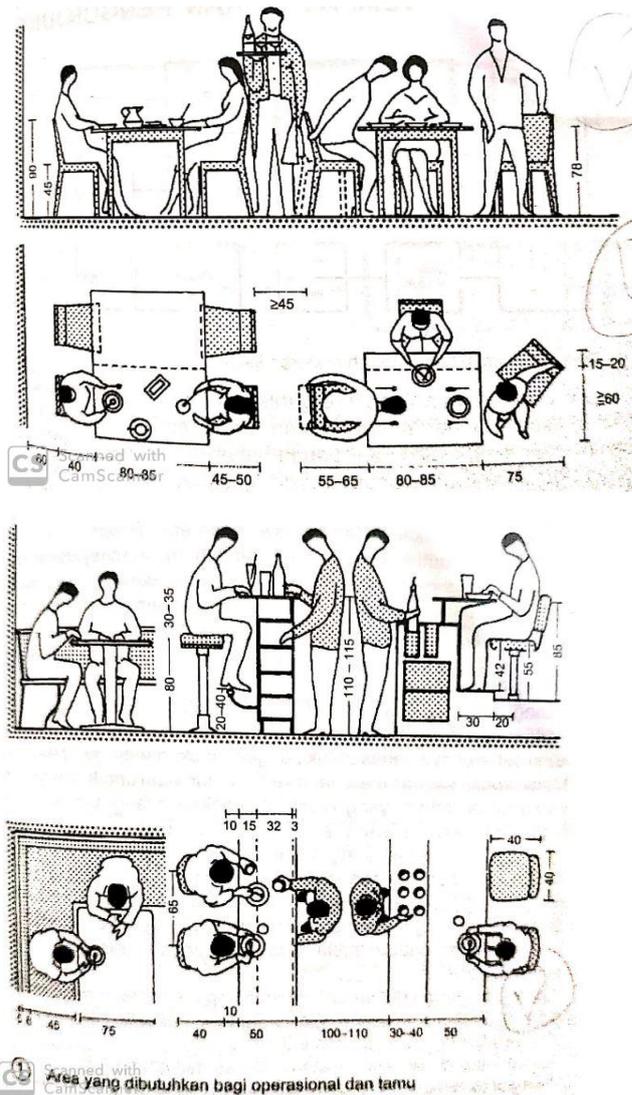
5. Foodcourt

Foodcourt merupakan salah satu fasilitas penunjang pada Perancangan Musuem Batik Gedhog. Dalam foodcourt untuk makan dengan nyaman, membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan tinggi 40 cm, untuk jenis meja lesehan, dan meja yang ketinggiannya 70-80 cm jenis meja pada umumnya. Jarak antara meja dengan dinding kurang lebih 75 cm, karena membutuhkan ruang gerak. Berikut gambaran tempat duduk pada Perancangan Musuem Batik Gedhog :



Gambar 2.26 Pengaturan Meja

Selain gambaran pengaturan meja, yang perlu diperhatikan lagi jarak antara tempat duduk dan sirkulasi pejalan kaki, supaya pengunjung tidak saling bertabrakan. Berikut standar sirkulasi jarak antar tempat duduk :



Gambar 2.27 Pola Tatanan Meja Foodcourt

6. Ruang Edukasi

Ruang edukasi merupakan salah satu bagian dari fasilitas pada Perancangan Museum Batik Gedhog. Fungsi dari ruang edukasi ini, mengajak pengunjung lebih mengetahui tata cara pembuatan batik gedhog. Dari masing-masing fungsi memiliki perbedaan fungsi yang saling berhubungan.

a. Ruang Menenun

Pada ruangan menenun adalah awal pembuatan batik, disini pengunjung diajak bagaimana awal mula pembuatan batik gedhog. Dengan melihat bagaimana prosesnya, pengunjung juga boleh mencoba, sehingga lebih memahami proses setiap tahapan.



Gambar 2.28 Menenun Kain

b. Ruang Membuat Pola

Selanjutnya adalah membuat pola yang berfungsi sebagai sarana mewadahi teknik cara pembuatan pola. Dalam pembuatan pola, tidak hanya membuat pola saja, tetapi pengrajin menjelaskan arti dari pola yang akan dibuat.



Gambar 2.29 Membuat Pola

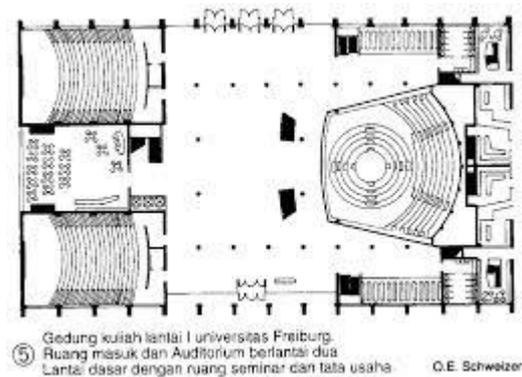
7. Ruang Serbaguna

Ruang Serbaguna adalah fasilitas yang terdapat pada Perancangan Museum Batik Gedhog, dengan memiliki fungsi sebagai wadah yang bisa dimanfaatkan oleh para praktisi maupun akedemis dalam mengkaji pertunjukkan yang berhubungan dengan Batik Gedhog. Berdasarkan jenis aktivitas yang berlangsung ada 3, yaitu :

- a. Ruang untuk pertunjukan, yaitu dengan fungsi utama memberikan sajian yang bisa diperlihatkan, seperti karya-karya yang dipaparkan dalam bentuk presentasi.
- b. Ruang untuk pertemuan, yaitu dengan fungsi utama untuk seminar, workshop, konferensi.
- c. Ruang yang multifungsi, yaitu yang tidak dirancang secara khusus untuk fungsi pertemuan dan pertunjukkan tapi untuk memenuhi kebutuhan.

Dari beberapa jenis, ruang multifungsi yang akan dipakai pada Perancangan Museum Batik Gedhog. Adapun beberapa ruangan yang dibutuhkan

untuk mendukung kelengkapan, yaitu adanya ruang proyektor dan kamar mandi.
Berikut ini adalah gambaran ruang serbaguna :



Gambar 2.30 Layout Auditorium

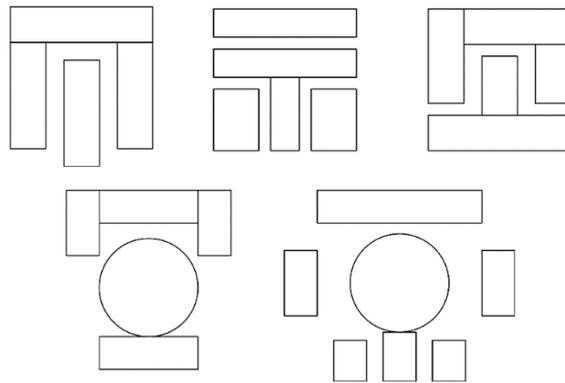


Gambar 2.31 Ruang Serbaguna

8. Amphiteater

a. Fashion Show

Fashion show merupakan salah satu kegiatan dalam Amphiteater. Fasilitas ini berfungsi untuk meningkatkan pemasaran dengan memperkenalkan karya-karya baru dari perancang mode, produsen dan pabrikan ke konsumen, yang memperlihatkan pola batik yang unik dan memiliki ciri khas.



Gambar 2.32 Panggung Tak Beraturan dan Bentuk Lingkar

Salah satu unsur paling penting yang perlu diperhatikan untuk merancang panggung adalah kenyamanan sudut pandang penonton terhadap objek yang akan dipertontokan. Tidak disarankan adanya kolom-kolom karena dapat menghalangi penonton. Berikut contoh amphiteater terbuka :



Gambar 2.33 Amphiteater

2.1.4 Tinjauan Pengguna

Objek perancangan Museum Wisata Batik Tuban diperuntukan untuk tempat edukasi dan wisata yang dikhususkan bagi kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Perancangan Museum ini mampu mewadahi sejarah dan proses pembuatan batik pada kota Tuban untuk memberi informasi khususnya kepada masyarakat Tuban, tidak hanya masyarakat Tuban saja, luar kota ataupun

luar negeri boleh berkunjung ke Museum, karena batik Tuban sendiri sudah terkenal dikalangan internasional.

Lokasi perancangan Museum yang berada di jalan Bogorejo juga merupakan lokasi strategis, dimana merupakan jalan utama.

2.1.5 Studi Preseden Objek

Dalam studi preseden objek, terdapat beberapa aspek fungsi bangunan yang harus dipenuhi dalam preseden terkait perancangan ini, aspek tersebut adalah

Tabel 2.7 Preseden Objek

No	Kebutuhan Perancangan	Studi Preseden
1	Ruang audio visual	Museum Batik Pekalongan
2	Ruang pameran 2 dimensi	Museum Batik Pekalongan
3	Sirkulasi	Museum Batik Pekalongan
4	Ruang edukasi	Museum Batik Pekalongan
5	Amphiteater	Museum Ullen Sentalu
6	Suasana	Museum Ullen Sentalu
7	Spot Foto/Iconic	Museum Ullen Sentalu
8	Pencahayaan	Museum Louvre
9	Display Kain	Museum Louvre
10	Ruang pameran 3 dimensi	Museum Louvre
11	Ruang serbaguna	Museum Louvre

1. Museum Batik Pekalongan



Gambar 2.34 Museum Batik Pekalongan

Bekas kantor Balai Kota Pekalongan
 Lokasi : Jl. Jetayu No.1, Pekalongan 51152, Jawa Tengah
 Kategori : Museum
 Tahun : 1972
 Luas Bangunan : 600m²

Museum Batik Pekalongan merupakan sebuah museum yang ingin menunjukkan bahwa kota Pekalongan sebagai kota Batik. Batik sendiri adalah sebuah singkatan dari motto kota Pekalongan yang artinya Bersih, Aman,

Tertib, Indah, Komunikatif yang mempunyai tujuan agar masyarakat selalu mengingat hal tersebut. Corak yang khas dan kreatif dari batik Pekalongan adalah alasan mengapa kota Pekalongan dijuluki kota batik. Tidak hanya memamerkan koleksi batik, Museum Batik Pekalongan juga terdapat pusat pelatihan dan pembelajaran batik.

Berikut adalah beberapa fasilitas pada Museum Batik Pekalongan yang akan diterapkan pada Perancangan Museum Batik Gedhog:



Gambar 2.35 Fasilitas Museum Batik Pekalongan

2. Museum Ullen Sentalu



Gambar 2.36 Museum Ullen Sentalu

Lokasi : Jalan Boyong KM 25, Kaliurang Barat, Sleman, Yogyakarta.

Kategori : Museum

Tahun : 1997

Luas Bangunan : 1,2 hektar

Museum Ullen Sentalu merupakan kependekan dari “*Ulating blencong Sejatine Tataraning Lumaku*” yang memiliki arti “Nyala lampu blencong merupakan petunjuk manusia dalam melangkah dan meniti kehidupan”. Filosofi tersebut diambil dari sebuah lampu minyak yang biasa dipergunakan saat pertunjukan wayang kulit. Museum Ullen Sentalu ini tidak menggunakan bangunan kuno atau bangunan cagar budaya sebagai tempat untuk memajang barang koleksi, melainkan menggunakan bangunan baru di tengah kawasan hijau di Kaliurang, lereng Gunung Merapi. Museum Ullen Sentalu ini merupakan museum di Jogja yang dikelola oleh Yayasan Ulating Blencong. Di museum Ullen Sentalu ini tidak akan menemukan label-label yang bertuliskan penjelasan tentang koleksi yang ditampilkan dan inilah yang justru menjadi ciri khas Museum Ullen Sentalu. Semua penjelasan akan disampaikan langsung oleh guide atau pemandu museum. Suasana di Museum Ullen Sentalu mampu membuat pengunjung seperti terserap ke masa Jawa kuno yang mengagumkan.

Berikut adalah beberapa fasilitas pada Museum Ullen Sentalu yang akan diterapkan pada Perancangan Museum Batik Gedhog:



Amphiteater

Pada Museum Ullen Sentalu ini memiliki fasilitas tempat komunal outdoor atau amphiteater.

Dalam preseden objek ini nantinya diterapkan pada perancangan museum Batik, yang akan dijadikan tempat pertunjukan fashion show baju batik

Suasana

Pada Museum Ullen Sentalu ini memiliki suasana yang sangat mistis (indoor maupun outdoor), sehingga membuat para pengunjung terbawa suasana pada masa Jawa kuno.

Untuk keadaan outdoor, suasana lebih menyatu dengan alam, pohon-pohonnya pun tidak ada yang ditebang, sehingga menimbulkan suasana khas jaman dulu

Untuk keadaan indoor, suasananya lebih ke arsitektur gotik



Spot Foto

Pada Museum Ullen Sentalu ini memiliki sebuah ukiran yang melambangkan cerita sejarah JAwa kuno, dan dijadikan sebagai tempat untuk berfoto (spot foto)



Gambar 2.37 Fasilitas Museum Ullen Sentalu

3. Museum Louvre Abu Dhabi



Gambar 2.38 Museum Ullen Sentalu

Lokasi : Abu Dhabi, UEA

Kategori : Museum

Tahun : 2017

Luas Bangunan : 2400 m²

Louvre Abu Dhabi adalah sebuah museum seni dan peradaban, terletak di Abu Dhabi, UEA. Museum ini merupakan bagian dari sebuah perjanjian tiga puluh tahun antara kota Abu Dhabi dan pemerintah Prancis. Karya seni dari seluruh dunia ditampilkan di museum, dengan fokus khusus terletak pada menjembatani kesenjangan antara Seni Timur dan Barat.

Berikut adalah beberapa fasilitas pada Museum Louvre yang akan diterapkan pada Perancangan Museum Batik Gedhog:

Ruang Pertunjukan

Pada Museum Louvre ini memiliki fasilitas gedung pertunjukan, dan pencahayaan yang didapat cukup unik, yaitu dari celah-celah atap bangunan.



Pencahayaan

Pada Museum Louvre ini memiliki kubah yang desainnya geometris. Ketika cahaya matahari menembusnya, desain matahari menembusnya, desain menciptakan "hujan cahaya" yang bergerak di bawah kubah untuk memberi kesan bahwa kubahnya mengambang.

Desain museum adalah kolaborasi antara desain tradisional dan teknik konstruksi modern. Lingkungan yang tenang mendorong pengunjung untuk menikmati hubungan yang selalu berubah antara matahari dan kubah dan antara laut, bangunan, dan tanah

Display

Pada Museum Louvre ini terdapat sebuah display, dimana dapat diterapkan pada perancangan museum Batik untuk peletakan alat-alat pembuatan batik.



Gambar 2.39 Fasilitas Museum Louvre

2.2 Tinjauan Pendekatan

Tema merupakan susunan dari beberapa unsur yang dapat bergabung menjadi satu kesatuan, tema juga dapat menjadi batasan dalam perancangan dan menghasilkan sebuah konsep, serta memberikan lingkup bahasa yang jelas.

Metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang. Arsitektur Metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu. Banyak arsitek jaman milenial yang mengambil langgam arsitektur metafora karena lebih mudah mengkomunikasikannya dengan klien. (*Design in Architecture, menurut Goeffrey Broadbent*) Mengambil konsep dari benda nyata atau nilai yang sudah umum dikenal masyarakat dirasa lebih sederhana dan masuk akal bagi klien. Istilah dari kata metafora berasal dari bahasa Yunani *metapherein*. Secara etimologi, metafora memiliki makna yakni menunjukkan pemindahan (transfer) sesuatu yang dikandungnya (makna). Beberapa pengertian lain mengatakan metafora adalah sebagai suatu bentuk penyampaian yang diperlihatkan dengan suatu kata atau ungkapan yang umumnya merupakan suatu bentuk objek atau ide ke dalam bentuk lain untuk menunjukkan kemiripan.

Konsep metafora dalam arsitektur mengacu kepada sebuah operasi yang menghubungkan pesan dan pemilihan atau pun dengan penggantian elemen-elemennya menjadi kode. Hal yang dimaksudkan adalah bagaimana menjelaskan dan mencari hubungan logis diantara sebuah kiasan tertentu dari seorang arsitek menjadi bentuk ruang bangunan pada rancangannya.

2.2.1 Definisi Metafora

Metafora adalah majas (bagian dari gaya bahasa) yang digunakan menjelaskan sesuatu melalui perumpamaan dan perbandingan dan perbandingan. Kata metafora sendiri berasal dari bahasa latin yakni "Methapherein". Methapherein terdiri dari dua kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melewati dan kata "pherein" yang artinya membawa. Dalam artikel ini akan dijelaskan mengenai pengertian arsitektur metafora, pendapat para ahli tentang arsitektur metafora, prinsip dan karakteristik arsitektur metafora, jenis-jenis metafora, tokoh dan contoh karya arsitektur metafora. Metafora adalah suatu gaya yang berkembang pada zaman postmodern. Banyak yang mengatakan bahwa Arsitektur metafora adalah sebuah bahasa untuk mengatakan sesuatu melalui ungkapan bentuk-bentuk visual yang dihasilkannya. Berikut ini merupakan pengertian Konsep Metafora menurut para ahli.

1. Anthony C Antoniades, 1990 dalam “*Poethic of Architecture*”

Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, setelah hal tersebut sebagaisuatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subjek dengan subjek lain dan berusaha melihat suatu subjek sebagai suatu hal yang lain.

2. Geoffrey Broadbent, 1995 dalam “*Design in Architecture*”

Metafora pada arsitektur adalah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang.

Arsitektur metafora merupakan gaya arsitektur yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari sesuatu. Banyak arsitek jaman milenial yang mengambil langgam arsitektur metafora karena lebih mudah mengkomunikasikannya dengan klien. Mengambil konsep dari benda nyata atau nilai yang sudah umum dikenal masyarakat dirasa lebih sederhana dan masuk akal bagi klien. (Azka,2018)

Tangible methafors (metafora yang nyata), Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana.

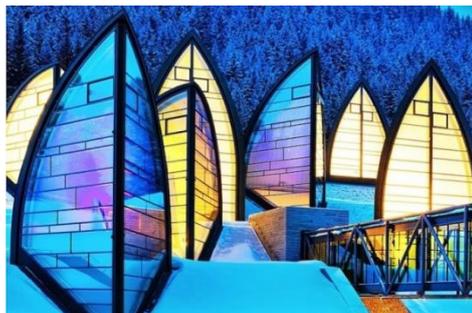
2.2.2 Prinsip Metafora

Berdasarkan cara perbandingan dan objek yang dijadikan perumpamaan, maka konsep metafora dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu Intangible Metaphor (metafora abstrak), Tangible Metaphors (metafora konkrit) dan Tangible Metaphors (metafora kombinasi). Berikut penjelasan masing-masing jenis metafora tersebut :

a. Intangible Metaphor

Intangible methaphors adalah metafora abstrak yang berangkat dari sesuatu yang abstrak dan tak terlihat (tak berbentuk). Misalnya seperti konsep, ide, hakikat manusia, paham individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, budaya termasuk nilai religius.

- The Botta Berg Oase



Gambar 2.40 The Botta Berg Oase

Botta membuat metafora pada bangunannya sehingga terlihat seakan-akan menyatu dengan hutan pinus dan cemara di sekitarnya. Permainan material seperti kaca dan baja diolah menjadi seperti “daun” menjadi suatu bahasa metaforis untuk menjawab sisi manusia tentang “customer service”. Di tempat itu manusia seperti diberi kesempatan untuk mengenali tubuhnya sendiri, menikmati teknologi dan menikmati alam pegunungan yang menakjubkan.

b. **Tangible Metaphor**

Tangible metaphors adalah metafora nyata yang berangkat dari bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata. Benda yang dijadikan acuan biasanya merupakan benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu. Misalnya sebuah rumah dengan metafora buah labu, maka rumah tersebut akan dibuat mirip buah labu.

- Jewish Museum



Gambar 2.41 Jewish Museum

Libeskind ingin pengunjung museum ini mendapatkan pengalaman baru layaknya sebuah petualangan. Perjalanan di dalam museum dikisahkan menjadi suatu petualangan yang mengesankan. Filosofi itu ditransformasikan pada konfigurasi ruangan yang berbentuk zig-zag. Ini maksudnya agar pengunjung bisa "tersesat" dan mengalami sensai petualangan yang sama, seperti ketika bangsa Yahudi diusir dan kehilangan arah tujuan saat terjadinya peristiwa Holocaust oleh Nazi Jerman.

c. **Combined Metaphor**

Tangible metaphors adalah metafora kombinasi yang merupakan penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit. Metafora kombinasi membandingkan suatu objek visual dengan benda lain serta mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek acuannya. Objek tersebut digunakan sebagai acuan kreativitas dalam perancangan.

- **Museum Guggenheim**



Gambar 2.42 Museum Guggenheim

Museum Guggenheim Bilbao adalah museum seni modern dan kontemporer yang dirancang oleh arsitek Kanada-Amerika Frank Gehry, dan terletak di Bilbao, Basque Country, Spanyol. Ide rancangan yang diterapkan Frank Gehry pada Museum Guggenheim adalah Frank Gehry mengamati gerakan dan bentuk ikan. Tidak hanya mengamati ikan, Frank Gehry mengamati ramainya kota Bilbao, sehingga memasukkan sifat dari gerakan ikan dan ramainya kota Bilbao kedalam rancangan bangunan Museum Guggenheim.

2.2.3 Studi Preseden Pendekatan

Pada studi banding pendekatan sebagai tolak ukur untuk pengaplikasian pada perancangan Musuem Batik Gedhog. Pendekatan yang diambil adalah *Tangible Metaphor* sehingga terdapat beberapa teori yang diambil sebagai penerapan pada perancangan, yaitu tahapan perancangan, dan penerapan pendekatan terhadap bangunan. Pendekatan *Tangible Metaphor* yang dipaparkan pada studi banding yaitu Museum Guggenheim.



Gambar 2.43 Musuem Guggenheim

Arsitek : Frank Gehry

Lokasi : Kota Bilbao, Basque Country, Spanyol

Luas : 32.700 m²

Fungsi : Museum yang memiliki pameran tetap dan mengunjungi karya-karya seniman Spanyol.

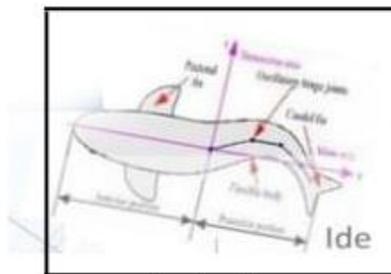
Ide rancangan yang diterapkan Frank Gehry pada Museum Guggenheim berawal pada kebiasaan neneknya memasukkan ikan emas hidup kedalam bak mandi yang berisi air penuh untuk sebelumnya dimasak sering diamati oleh Gehry. Gehry mengamati gerakan-gerakan dan bentuk ikan dan hal ini menjadi cikal-bakal desain rancangan Frank Gehry (Zubaidi,2010).

Berikut penjelasan penerapan tema dan interior pada rancangan Museum Guggenheim :

Penerapan Tema



Berawal dari imajinasi Frank Gehry yang dinamis dengan konsep metafora ikan dan sifat manusia.



Gerakan ikan

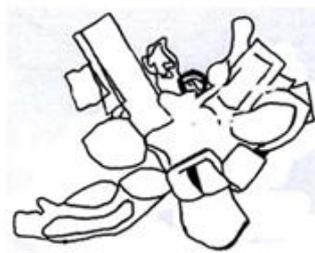


Ramainya suasana Kota Bilbao

Dengan isu tersebut Frank Gehry membutuhkan suasana ruang yang dinamis, hidup dan energi.



Menimbulkan kesan yang sama dengan nuansa sibuknya kota Bilbao



Sehingga suasana hiruk pikuk merupakan metafora abstrak yang memiliki kualitas objek (alami, tradisi, budaya) yang tidak dapat dilihat dan tidak dapat diraba

Gambar 2.44 Penerapan Konsep Museum Guggenheim

Bangunan berada diantara dua sungai sehingga sering diinterpretasikan sebagai seekor ikan dan menjadikan view yang memperkuat bangunan.

Garis-garis lengkung, abstrak dan sudut-sudut yang bermunculan merupakan hasil ekspresi dan proses menginterpretasikan kesibukan manusia dikota Bilbao.

Pola geometri mendominasi dari bentuk lengkungan membuat atraktif sehingga berkesan tidak membosankan.



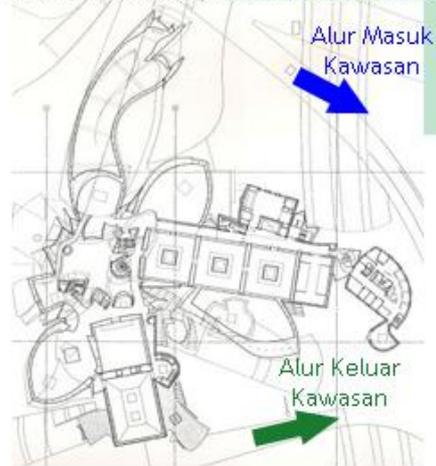
Bentuk dan Material Bangunan

Bentuk bangunan terlihat masa kurva acak terbuat dari titanium yang menyerupai sisik ikan.



Sirkulasi

Pola sirkulasi pada kawasan Museum Guggenheim memiliki pola sirkulasi linier.



Gambar 2.45 Bentuk dan Sirkulasi Museum Guugenheim

Penerapan rancangan pada Museum Guggenheim terhadap prinsip tema *Tangible Metaphor* dapat disimpulkan sebagai berikut :



Gambar 2.46 Penerapan Prinsip Tema

2.2.4 Prinsip Aplikasi Pendekatan

A. Arsitektur berdasarkan Prinsip-prinsip Metafora:

1. Mencoba dan berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain. Maksud dari memindahkan suatu subjek ke subjek lain adalah dimana pendekatan mengambil dari bentuk batik gedog yang akan dibangun rancangan bangunan menyerupai batik gedog.
2. Mencoba dan berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain. Maksudnya adalah tidak hanya bentuk bangunan biasa melainkan bentuk bangunan menyerupai batik gedog.
3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

B. Kegunaan penerapan Metafora dalam Arsitektur, sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut:

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.

3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.

4. Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

Dari beberapa macam-macam prinsip dan kegunaan bisa disimpulkan bahwa prinsip dan kegunaan pada metafora tidak hanya melihat di satu sisi saja melainkan di berbagai sisi dapat terlihat bentukan pada bangunan.

Teori Batik Gedhog

A. Nilai-Nilai Batik Gedhog

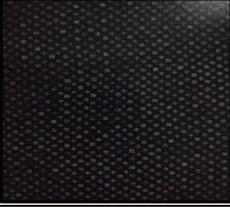
Kain batik gedhog tidak hanya tercipta sebagai keindahan yang bersifat kebendaan saja, tetapi juga telah menjadi sebuah keindahan yang bersifat permaknaan terhadap nilai-nilai filosofi. Berdasarkan sumber (Heringa, 2010) mengatakan bahwa tekstil yang berkembang di Kabupaten Tuban ini memiliki nilai-nilai estetika yang berkaitan dengan konsep kosmologi “Siklus Kehidupan”.

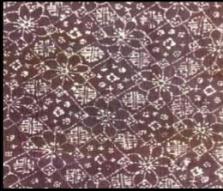
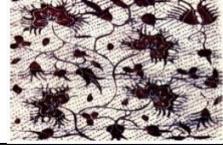
Melihat pada karakteristiknya, kain tradisional batik gedhog ini merupakan artefak kebudayaan yang mewakili nilai dan makna terhadap sebuah kebudayaan melalui wujud visual yang ditampilkannya. Menurut (Achadi et al, 2010), estetika pada visual kain batik gedhog khas Tuban ini dikatakan sesuai dengan budaya Jawa, konsep arah mata angin yang diyakini bahwa usia seorang manusia dan hidupnya diibaratkan siklus yang bergerak searah jarum jam, dengan arah utara yang berarti komplit dan timur yang melambangkan harapan kesuburan. Tidak hanya itu, batik gedhog juga memiliki beberapa macam motif dan memiliki makna tersendiri.

Tabel 2.8 Macam-macam Motif Batik Gedhog

No.	Nama	Gambar Motif	Warna	Corak	Keterangan
1	Sigar Kupat		Putih dan biru tua	Kupat	Memiliki arti kembali pada kesucian atas pengakuan kesalahan.
2	Elar Wongo		Coklat tua dan coklat muda	Ombak dan burung bangau	Memiliki arti untuk kesuburan tanah sawah.

3	Gringsing		Coklat	Bulat-bulat	Memiliki arti penolak penyakit.
4	Slimun		Putih dan biru tua	Yin dan yang	Memiliki arti keseimbangan dalam hidup manusia.
5	Ganggang		Merah	Tumbuhan ganggang laut	Memiliki arti kelanggengan.
6	Krompol		Merah dan putih	Titik yang berdekatan dan saling berkelompok	Memiliki arti berkumpul
7	Kijing Miring		Hitam	Segitiga yang mirip dengan nisan kuburan	Memiliki arti kepercayaan akan adanya kematian setiap makhluk yang hidup.
8	Kembang Waluh		Coklat	Kembang waluh	Memiliki arti membuang sial.
9	Owal Awil		Coklat	Tanaman banji	Memiliki arti harmonis
10	Panji Serong		Hitam	Kelopak bunga dengan isen isen cecek pitu	Memiliki arti sebagai manusia selayaknya tidak pernah lupa akan kekuasaan Tuhan.
11	Panji Puro		Coklat muda	Tanaman banji yang terputus	Memiliki arti perkumpulan.

12	Lokcan		Hitam dan putih	Burung hong	Memiliki arti keperkasaan seorang laki-laki.
13	Panji Ori		Coklat muda	Jenis ceplok yang ditempatkan pada kurungan atau bidang segi empat.	Memiliki arti kesatria
14	Kenongo Uleren		Hitam	Bunga kenanga membentuk baris diagonal	Memiliki kegunaan untuk acara ritual.
15	Gedang Secengkeh		Merah	Sisiran dari pisang dan bunga, serta dilengkapi dengan daun-daun, ranting	Memiliki arti kesuburan tanah.
16	Rengganis		Hitam	Geometris	Memiliki arti pengharapan yang selalu manis.
17	Garudan		Biru	-	-
18	Srigunting		Merah dan krem	-	-
19	Kembang Setaman		Coklat	-	-
20	Lintang Kemukus		Hitam	-	-

21	Kembang Randu		Merah	-	-
22	Urang Ayu		Coklat dan hitam	-	-
23	Pecotot Beton		Coklat	-	-
24	Kembang Telo		Coklat	-	-
25	Kembang Kluwih		Hitam dan krem	-	-
26	GEDHOG PUTIHAN		Hitam dan putih		AWALAN KEHIDUPAN Keterangan : Pada bentukan ini digunakan untuk dasaran bentukan bangunan perancangan.

Dapat disimpulkan bahwa visual berupa motif dan warna pada kain tradisional batik gedhog masyarakat Tuban tersebut secara khusus memiliki makna yang erat kaitannya dengan pengetahuan terhadap konsep kosmologi dan estetika.

Jadi perancangan ini, menggunakan bentukan dasar dari motif batik gedhog putihan dengan tujuan bangunan yang merupakan bangunan pertama yang menonjolkan budaya kabupaten Tuban yang sesuai dengan makna dari batik gedhog putihan (awalan). Penulis akan menerapkan beberapa bentukan dari macam-macam batik gedhog pada desain interior maupun eksterior.

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami

Perancangan Museum Batik Tuban di Kabupaen Tuban dalam wawasan keislaman mengarah pada nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam sejarah tentang penting sejarah. Batik termasuk objek penyebaran ajaran Islam di Pulau Jawa, dengan adanya ragam hias sulur-sulur yang berada di beberapa Masjid.

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam

A. Al-Qur'an

1. *"Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (12: 111)"* Yang artinya, Betapa banyak manusia yang membaca dan mendengar cerita-cerita tersebut namun tidak mampu mengambil pelajaran apapun. Di surat Yusuf juga dijelaskan bahwa Al-Qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat sama dengan museum, dimana didalam museum menceritakan kejadian dahulu yang ceritanya tidak dibuat-buat melainkan berdasarkan fakta.
2. *"Demi masa! Sesungguhnya manusia itu benar-benar berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman, mengerjakan amal shaleh, saling menasehati supaya mentaati kebenaran, dan saling menasihati supaya menepati kesabaran."* [QS. al-'Ashr/103:1-3]. Oleh karena itulah, Imam asy-Syafi'i *rahimahullah* menggambarkan agungnya kedudukan surah al-'Ashr ini dengan ucapannya, "Seandainya Allah 'Azza wa Jalla tidak menurunkan (dalam Alquran) sebuah argumentasi bagi semua makhluk-Nya kecuali surah ini (saja) maka itu cukup bagi mereka."
3. *"Dan berapa banyaknya umat-umat yang telah Kami binasakan sebelum mereka yang mereka itu lebih besar kekuatannya daripada mereka ini, maka mereka (yang telah dibinasakan itu) telah pernah menjelajah di beberapa negeri. Adakah (mereka) mendapat tempat lari (dari kebinasaan)?"* [QS. Qaaf/50: 36]. Salah seorang ulama salaf berkata, "Kisah-kisah dalam Alqura adalah tentara-tentara Allah", artinya: kisah-kisah tersebut tidak bisa disanggah oleh para penentang kebenaran.

B. Hadits

1. Diriwayatkan dari Ali bin Husain Zainul Abidin *rahimahullah* bahwa beliau berkata, "Dulu kami diajarkan tentang (sejarah) peperangan

Rasulullah *shallallahu ‘alaihi wa sallam* sebagaimana Alquran diajarkan kepada kami.”

Imam Abu Hanifah *rahimahullah* mengungkapkan hal ini dalam ucapan beliau yang terkenal, “Kisah-kisah (keteladanan) para Ulama dan duduk di majelis mereka lebih aku sukai dari pada kebanyakan (masalah-masalah) fikih, karena kisah-kisah tersebut berisi adab dan tingkah laku mereka (untuk diteladani).”

2.3.2 Prinsip Aplikasi Nilai Islam

A. Prinsip Nilai Islam pada Objek

Pembangunan Museum dalam Islam tidak hanya mencakup hal dalam pentingnya sejarah dan budaya namun, mencakup beberapa kandungan, diantaranya:

1. Hikmah dan pembelajaran sejarah zaman dahulu
Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya merupakan salah satu fungsi dari museum. Dalam islam memelihara dan menjaga warisan sejarah sangat dianjurkan, hal ini dapat dilihat dalam kasus pelestarian sumur Zamzam, pelestarian Hajar Aswad, mempercantik kota Madinah, menjaga Gua Hiro, dll. Pelestarian tempat-tempat suci dalam islam merupakan sebagai bentuk rasa cinta dan hormat hubungan manusia dengan Allah SWT.
2. Mendapatkan dan menyebarkan ilmu yang bermanfaat
Museum merupakan suatu lembaga yang dapat memberikan manfaat, yaitu mengkomunikasikan ilmu yang terkandung dalam peninggalan-peninggalan bersejarah kepada masyarakat umum. Sehingga dalam hal ini museum mempunyai peran penting dalam mengembangkan, menyebarkan, dan pemeratakan ilmu secara umum.
3. Membangkitkan rasa cinta, takwa, dan syukur kepada Allah SWT
Manfaat yang dapat diambil dari fungsi museum adalah membangkitkan rasa takwa dan bersyukur kepada Allah SWT. Tempat-tempat, simbol-simbol atau lambang-lambang, kejadian yang bersejarah, dan orang-orang tertentu yang memiliki arti dalam sejarah yang semuanya dapat menjadikan peringatan bagi umat manusia, yaitu bisa memperkuat rasa cinta, takwa dan kepasrahan diri kepada Allah SWT.

B. Prinsip Nilai Islam pada Tema

1. Nilai keindahan pada ornamen yang abstrak
Tema Metafora Kombinasi mengambil prinsip dari *Intangible Metaphor* dalam perancangan Museum Sejarah dan Budaya mengambil beberapa ornamen yang abstrak untuk memperindah bagian interior pada bangunan.
“*Sesungguhnya Allah itu Mahaindah dan mencintai keindahan (yang indah)*” (HR. Muslim). Hadits di atas menjelaskan bahwa Sesungguhnya Allah Maha Indah,

menyukai keindahan dari makhluk-makhlukNya dalam segala bentuk. Islam membolehkan menggunakan sesuatu yang indah-indah, namun tidak disertai dengan kesombongan dan kecongkakan. Hal ini berarti penggunaan ornamen dalam suatu bangunan diperbolehkan, karena dapat menambahkan suatu keindahan.

2. Mendekati segala bentuk yang mengarah kemusyrikan (tidak boleh).

Tema *Tangible Metaphor* dalam perancangan Museum Batik Tuban mengambil bentukan ciri khas dari budaya lokal dan sejarah dari Kabupaten Tuban yang akan dijadikan iconic di Kabupaten Tuban.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap Programming

3.1.1 Identifikasi Masalah

Tahap Programming diawali dengan menidentifikasi issue yang ada di Kabupaten Tuban yaitu, batik Gedhog Tuban pernah memenangkan juara tingkat Nasional, sehingga perlu dikembangkan. Kurang pengetahuan masyarakat Tuban akan sejarah kebudayaan batik Gedhog Tuban, tidak adanya bangunan yang menandakan ciri khas Kabupaten Tuban yang dijadikan iconic, banyaknya tempat pembuatan batik yang tersebar di Kabupaten Tuban (tidak ada tempat pusat), batik Gedhog Tuban memiliki nilai-nilai filosofis pada setiap motifnya, sehingga perlu dikembangkan lagi. Maka dengan adanya issue diatas dapat memunculkan suatu ide Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dengan pendekatan *Tangible Metaphor*. Dengan adanya Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban diharapkan dapat menampung dan mengembangkan kembali sejarah budaya yang ada di Kabupaten Tuban.

Batasan rancangan dalam proses Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban adanya metode untuk memudahkan perancangan. Metode yang akan digunakan dalam penelitian yaitu analisa kuantitatif atau korelatif, yaitu mencari serta menetapkan adanya keeratan atau korelasi antara variabel-variabel penelitian. Metode ini berupa paparan/deskripsi atas fenomena yang terjadi saat ini disertai dengan literatur-literatur yang mendukung teori-teori yang dikerjakan. Objek yang akan dirancang adalah Museum batik Gedhog di Kabupaten Tuban, dimana rancangan dibuat untuk mewadahi edukasi sejarah kebudayaan batik Tuban dan sebagai wisata. Perancangan yang mewadahi yaitu sejarah kebudayaan batik Tuban yang melestarikan dan merawat alat untuk membatik, serta menunjukkan proses atau cara pembuatan batik Tuban.

Penelitian bertujuan untuk mengangkat fakta, keadaan, dan fenomena-fenomena yang terjadi ketika penelitian berlangsung dan menyajikan apa adanya. Data deskriptif merupakan data yang berupa kata kata, gambar dan bukan angka-angka yang membahas teknik-teknik pengumpulan, pengolahan atau analisa dan penyajian terhadap sekelompok data. (Moleong,2010:11) Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang diuraikan secara deskriptif kualitatif tentang batik Tuban di Kabupaten Tuban.

3.1.2 Rumusan Masalah

Pencarian ide didapat dari sebuah pemikiran dimana ingin menampilkan interior bangunan Perancangan Museum mengikuti pergerakan batik Gedhog di Kabupaten Tuban serta mengkaji sebuah bangunan yang bersifat tidak merusak alam sekitar, baik dari pemanfaatan material ataupun pemanfaatan lahan yang dipergunakan, serta memiliki nilai lokalitas setempat. Pemantapan ide perancangan melalui penelusuran informasi dan data-data arsitektural berupa studi banding mengenai objek perancangan berupa museum maupun non-arsitektural.

3.2 Tahap Pra Rancangan

3.2.1 Pencarian Data

Dalam proses mencari data primer maupun sekunder digunakan beberapa metode yang tertera yaitu,

a. Data Primer

Data primer ini adalah data yang bersifat fakta, karena data yang diperoleh dari keadaan yang sebenarnya. Beberapa pencarian data primer secara khusus mengenai :

1. Data lokasi rancangan yaitu Jalan Bogorejo, Kecamatan Merak Urak, Kabupaten Tuban
2. Serta potensi-potensi yang ada pada sekitar tapak.

• Survey Lapangan

Dengan adanya survey lapangan, didapatkan data-data yang sistematis melalui kontak langsung dengan masyarakat dan mengetahui kondisi Museum saat ini. Kondisi Museum yang sekarang belum memenuhi syarat,

- Luas gedung yang terlalu kecil untuk menampung benda-benda prasejarah.
- Batasan antar bangunan dengan sekitar tidak ada.
- Melihat kondisi lokasi tapak.

b. Data Sekunder

• Studi Pustaka

Data yang diperoleh dari studi pustaka ini, baik dari teori, pendapat ahli, serta peraturan dan kebijakan pemerintah menjadi dasar perencanaan sehingga dapat memperdalam analisa. Data yang diperoleh dari penelusuran literatur bersumber dari data internet, buku, majalah, al-Qur'an dan peraturan kebijakan pemerintah.

• Data Literatur

-Data atau literatur tentang kawasan dan tapak terpilih berupa peta wilayah, potensi alam dan buatan yang ada di kawasan serta lokalitas

sekitar. Data ini selanjutnya digunakan untuk menganalisis kawasan tapak.

-Literatur tentang museum yang meliputi sejarah dan budaya Tuban, koleksi peninggalan sejarah, fasilitas dan ruang-ruang yang mewadahnya. Data ini digunakan untuk menganalisa tema dan konsep.

-Literatur tentang Museum meliputi pengertian, jenis-jenisnya, faktor penyebab, dan prinsip desainnya sebagai gambaran dalam merancang museum.

-Penjelasan-penjelasan dari Al-Quran tentang bagaimana kaitan objek terhadap fungsi bangunan yang sesuai sebagai kajian keislaman.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Dalam proses analisa dilakukan pendekatan-pendekatan yang merupakan suatu tahapan kegiatan yang terdiri dari rangkaian telaah terhadap kondisi kawasan perencanaan. Proses analisis ini yaitu analisis tapak, analisis pelaku, analisis aktifitas, analisis ruang, analisis bangunan serta analisis struktur dan utilitas. Semua analisa diusahakan berkaitan dengan tema utama yaitu Metafora Kombinasi, kecuali analisis utilitas tidak begitu berpengaruh pada analisis perancangan. Analisis yang dilakukan meliputi hal-hal berikut ini :

A. Analisis Tapak

Analisis tapak dengan menggunakan metode tautan yang menghasilkan program tapak yang terkait dengan fungsi dan fasilitas yang akan mewadahi pada tapak perancangan. Analisis ini meliputi persyaratan tapak, analisis batas dan bentuk tapak, analisis aksesibilitas/sirkulasi, analisis kebisingan, analisis matahari, angin, vegetasi dan zoning.

B. Analisis Fungsi

Menggunakan metode analisis fungsi, yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang diwadahi oleh ruang. Analisis ini disajikan dalam bentuk tabel dan diagram hubungan fungsi.

C. Analisis Aktifitas

Menggunakan metode analisis aktivitas untuk mengetahui aktivitas masing-masing kelompok pelaku yang menghasilkan aktivitas tiap ruang dan persyaratan tiap ruang, yang meliputi pengunjung, pengelola, dan penunjang.

D. Analisis Penataan Ruang

Berupa analisis fisik yang mendukung perwujudan bangunan sesuai dengan pendekatan masalah, yaitu dengan permunculan karakter bangunan yang serasi dan saling mendukung. Analisis tataan ruang dan bentuk, meliputi :

karakter fungsional bangunan, analisis sirkulasi, bentuk, fungsi, konteks ruang.

E. Analisis Interior

Analisis ini untuk memperoleh persyaratan-persyaratan ruang interior agar pengunjung dapat menikmati suasana didalam museum.

F. Analisis bentuk

Analisis ini untuk memperoleh bentuk-bentuk yang sesuai dengan masa sejarah maupun ciri Kabupaten Tuban terkait tema rancangan *Tangible Metaphor*.

G. Analisis Struktur

Analisis ini berkaitan dengan bangunan, tapak dan lingkungan sekitarnya. Analisis struktur meliputi sistem struktur dan bahan material yang digunakan.

H. Analisis Utilitas

Analisis utilitas meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem keamanan dan sistem komunikasi.

3.2.3 Teknik Sintesis

Tahap sintesis pada proses perancangan Museum Batik Tuban ini merupakan tahap terakhir pada proses perancangan.

- **Konsep Perancangan**

Konsep rancangan yang akan diterapkan sesuai dengan tema *Tangible Metaphori* dimana bentuk bangunan mengikuti bentuk kebudayaan kesenian Kabupaten Tuban (batik gedog) sebagai karakter Kabupaten Tuban untuk memperlihatkan ciri khas budaya Kabupaten Tuban.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (Tagline)

Pada tahap ini data-data dan isu diolah untuk memperoleh tagline. Pada perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban akan menggunakan tagline "*Locality in History*" yang bertujuan untuk mengangkat atau melestarikan batik gedhog Kabupaten Tuban.

Locality in History

Tagline tersebut diambil dengan tujuan ingin mengangkat atau melestarikan batik gedhog Kabupaten Tuban.

Konseptual

Mengambil nilai siklus kehidupan dari motif batik gedhog yang diaplikasikan kedalam interior pada bangunan. Siklus kehidupan tersebut mulai dari awal kehidupan, mas apertumbuhan dan akhir dari kehidupan.



Visual

Mengambil bentukan dasar dari salah satu motif batik gedhog, sebagai ciri khas dari bangunan perancangan museum.

Balance

Continuity

**Kearifan
Lokal**

Gambar 2.47 Tagline

3.3 Skema Tahapan Perancangan

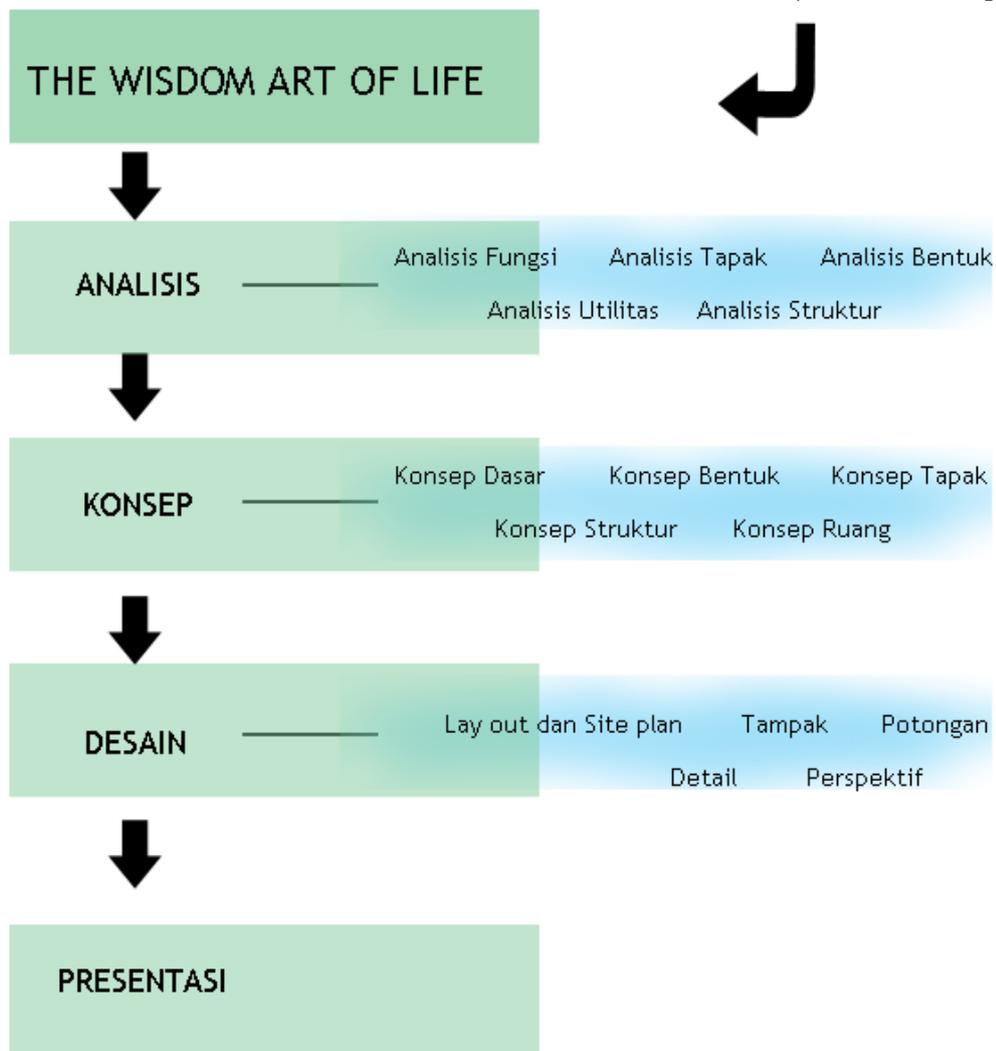
ISU DESAIN

1. Batik Gedhog memiliki filosofis yang tinggi yaitu sebagai Siklus Kehidupan.
2. Tidak adanya bangunan iconic di Kabupaten Tuban.



IDENTIFIKASI

1. Badan Pusat Statistik Kabupaten Tuban
2. Batik Indonesia: Keterangan dan Penjelasan
3. Museum Definition - ICOM
4. Nilai Islam : Yusuf-111, Qaf-36
5. Pendekatan Combined Metaphor dari filosofis Siklus Kehidupan Batik Gedhog



Gambar 2.48 Skema Tahapan Perancangan

BAB IV

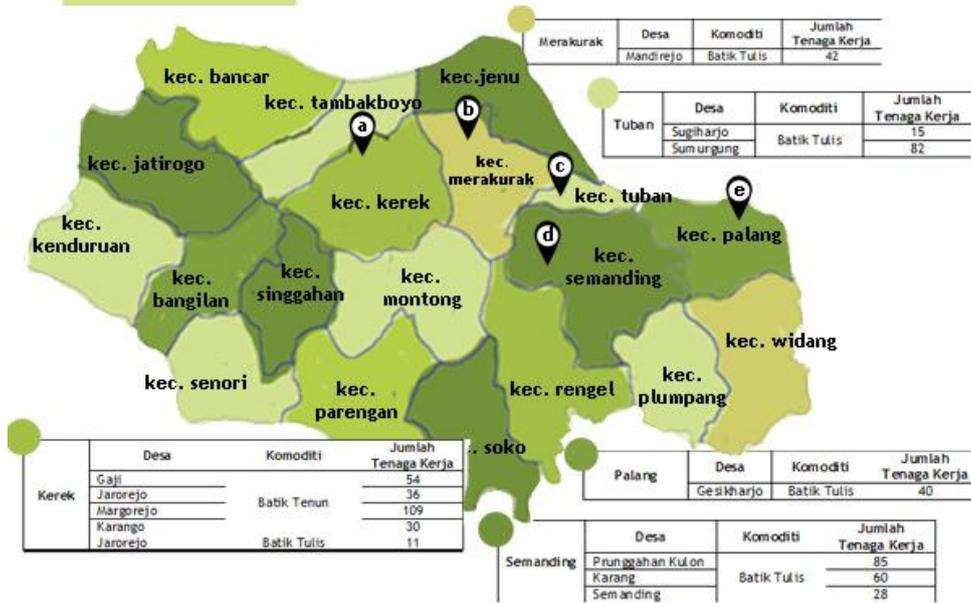
ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN

4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan

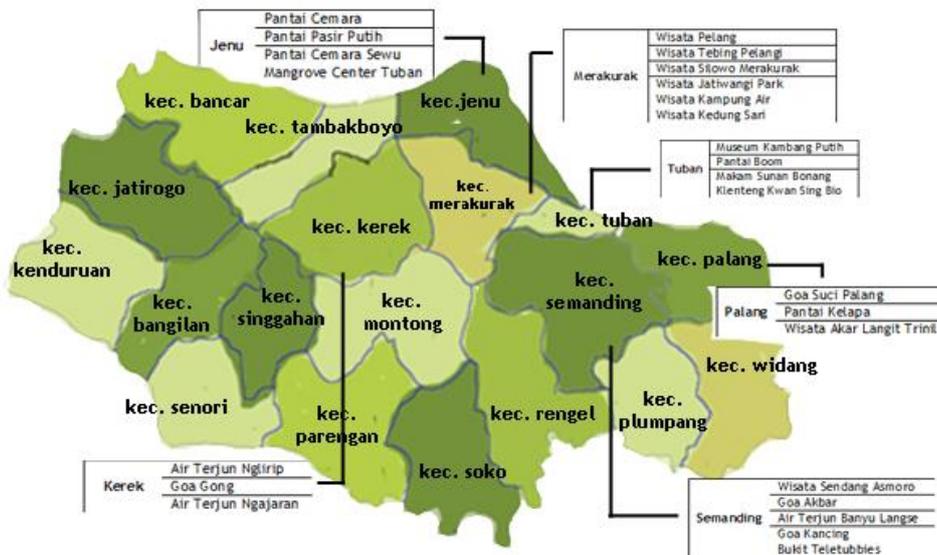
Lokasi perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dengan pendekatan *Tangible Metaphor* ini diusulkan didirikan di Kabupaten Tuban, tepatnya di Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Pada pemilihan lokasi tapak dikaji berdasarkan persebaran pembuatan batik gedhog menurut Dinas Perekonomian dan Pariwisata Kabupaten Tuban dan macam-macam wisata yang ada di Kabupaten Tuban.

Lokasi perancangan yang akan dipilih merupakan lokasi yang strategis, dikarenakan merupakan jalan arteri sekunder. Lokasi juga berdekatan dengan beberapa toko batik gedhog yang bisa dijadikan potensi.

Persebaran Pembuatan Batik



Wisata di Kabupaten Tuban



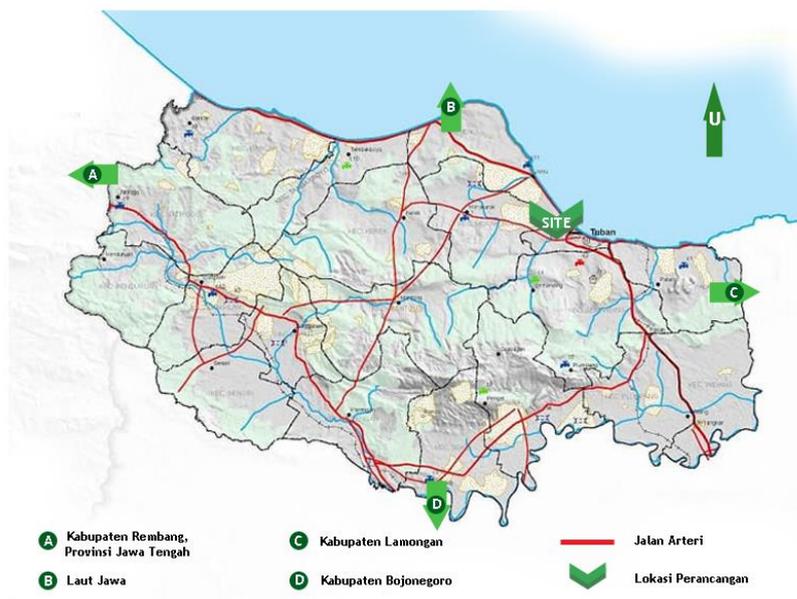
Gambar 4.1 Data Persebaran Batik Tuban

Dari kajian data diatas Kecamatan Tuban berpotensi sebagai tempat strategis perancangan Museum Batik Gedhog dimana Kecamatan Tuban merupakan salah satu tempat penyebaran batik gedhog yang memiliki 97 tenaga kerja dari dua desa. Selain itu, berdasarkan data wisata, wisata kecamatan Tuban paling sering dikunjungi yaitu Makam Sunan Bonang) yang memiliki pengunjung lebih dari 1 juta pengunjung/tahun (tubankab.go.id).

4.1.1 Data Kawasan Tapak Perancangan

A. Geografis

Kabupaten Tuban terletak di Pantai Utara Jawa Timur. Kabupaten dengan jumlah penduduk sekitar 1,2 juta jiwa ini terdiri dari 20 kecamatan dan beribu kota di Kecamatan Tuban. Luas wilayah Kabupaten Tuban 183.994.561 Ha, dan wilayah laut seluas 22.068 km². Letak astronomi Kabupaten Tuban pada koordinat 111° 30' - 112° 35' BT dan 6° 40' - 7° 18' LS. Panjang wilayah pantai 65 km. Ketinggian daratan di Kabupaten Tuban berkisar antara 0 - 500 mdpl. Kabupaten Tuban memiliki curah hujan yang cukup tinggi terjadi pada bulan Februari hingga bulan Maret. Batas wilayah Kabupaten Tuban sebagai berikut :



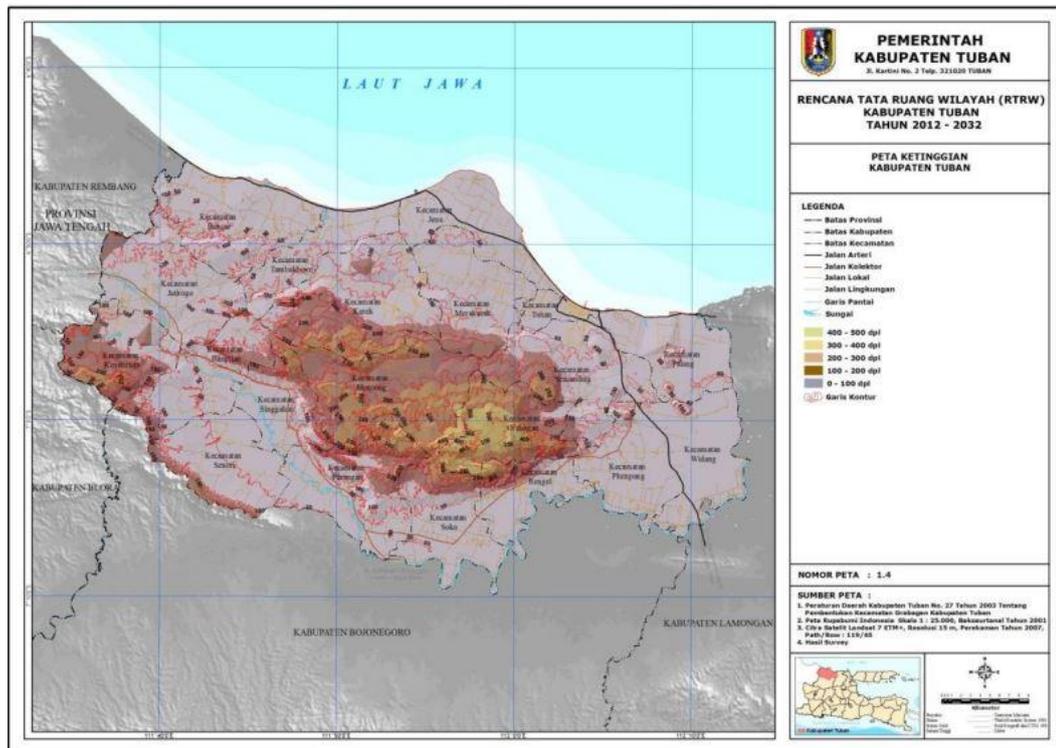
Gambar 4.2 Batas Wilayah Kabupaten Tuban

Kecamatan Tuban merupakan lokasi tapak perancangan yang memiliki 14 kelurahan dan 3 desa yaitu desa kembangbilo, desa sugiharjo, desa sumurgung, kel. baturetno, kel. doromukti, kel. karangsari, kel. kebonsari, kel. kingkin, kel. kutorejo, kel. mondokan, kel. perbon, kel. ronggomulyo, kel. sendangharjo, kel. sidorejo, kel. sukolilo.

B. Topografi

Secara Topografi Tinggi daratan Kabupaten Tuban berkisar 5 - 182 meter di atas permukaan laut (dpl). Bagian Utara merupakan Daratan Rendah dengan ketinggian 0 - 15 meter dpl, Bagian Selatan dan Tengah juga Daratan Rendah dengan ketinggian 5 - 500 meter dpl. Daerah berketinggian 0 - 25 meter dpl di Kawasan Pesisir dan Sepanjang Sungai

Bengawan Solo, sedang yang berketinggian diatas 100 meter dpl berada di Wilayah Kecamatan Kenduruan, Montong, Prengan dan Grabagand (tubankab.go.id).



Gambar 4.3 Peta Topografi

Sumber : RTRW Kabupaten Tuban Tahun 2012-2032

4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi

Kabupaten Tuban memiliki luas wilayah 183.994.561 Ha, dan wilayah laut seluas 22.068 km² dengan penduduk 1.154.269 jiwa (2015) dengan kepadatan 627,34 jiwa/km². Penduduk Kabupaten Tuban rata-rata adalah orang China dan Jawa, karena Kabupaten Tuban dulu tempat penyebaran agama Islam dan pertama kali Tuban ditemukan oleh warga China. Bahasa keseharian di Kabupaten Tuban adalah bahasa Jawa dan bahasa Indonesia.

China, Jawa, dan Islam adalah nilai kebudayaan yang sangat melekat. Sampai sekarang nilai kebudayaan masih sama-sama berkembang, tanpa membuat salah satu kebudayaan ini tersingkir. Ketiga kebudayaan tersebut adalah Jawa, yang meresap saat wilayah ini dalam kekuasaan jaman Majapahit (abad XII-XIV). Yang kedua Islam, karena diwilayah ini hidup seorang ulama yang ternama yaitu Sunan Bonang (1465- 1525 M). Tiongkok(cina), karena di Tubanlah para sisa laskar tentara Kubalai Khan melarikan diri dari kekalahannya pada saat menyerang Jawa di awal abad XII, hingga kini masyarakat keturunan ini banyak bermukim di Tuban. Kulturasi budaya ini sangat mempengaruhi

motif batik khas Tuban. Pada Jawa memiliki motif bunga-bunga, Islam memiliki motif kijang miring, China memiliki motif burung.

Kabupaten Tuban merupakan wilayah yang memiliki banyak tempat wisata. Salah satunya yaitu wisata pantai, goa, dan budaya lainnya. Dengan banyaknya wisata di Kabupaten Tuban membuat mata pencaharian masyarakat Tuban lebih dominan di pertanian, pertambangan, industri, kelistrikan, perdagangan, angkutan, keuangan dan jasa-jasa lainnya. Perkembangan pendapatan perkapita dan pertumbuhan ekonomi dalam Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kabupaten Tuban pada tahun 2007 sampai 2011 terus mengalami peningkatan pada kurun waktu lima tahun terakhir, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Perkembangan Pendapatan Per Kapita dan Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Tuban Tahun 2007 - 2011

Tahun	Pendapatan per Kapita (Rp)	Pertumbuhan Ekonomi (%)
2007	12.859.333	6,49
2008	13.639.505	6,72
2009	15.288.660	5,99
2010	16.557.391	6,22
2011	18.552.248	7,12

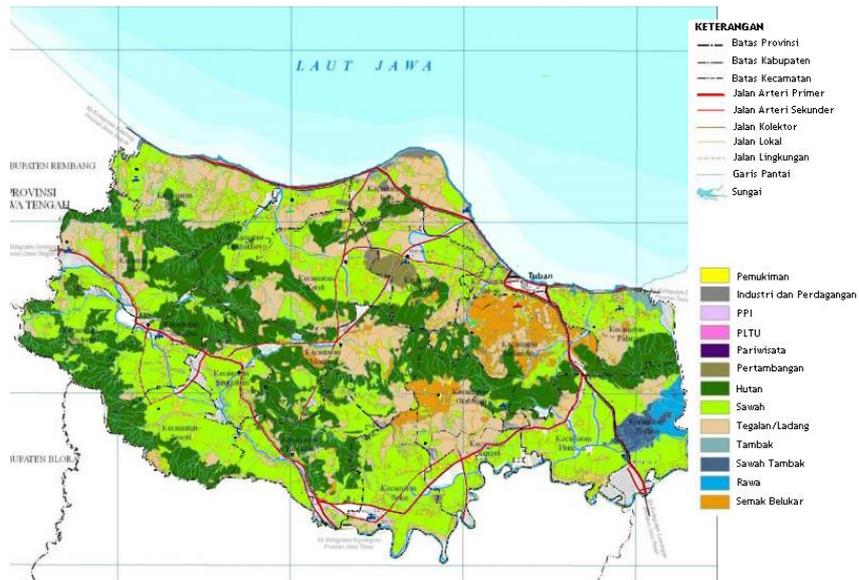
Sumber : BPS Kabupaten Tuban, 2012

Dengan adanya peningkatan ekonomi pertahunnya dapat membantu biaya dalam pembangunan perancangan Museum Batik Gedhog.

4.1.3 Syarat atau Ketentuan Lokasi Objek Perancangan

Dalam perancangan Museum Batik Gedhog, memiliki syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi dalam perancangan dengan mengikuti standar nasional agar fasilitas yang dibutuhkan dapat terpenuhi. Dalam pedoman pendirian museum (1999/2000) terdapat 2 syarat yaitu :

1. Lokasi Strategis (Lokasi museum harus mudah dijangkau dan tidak jauh dari pusat kota).
 - a. Lokasi Strategis

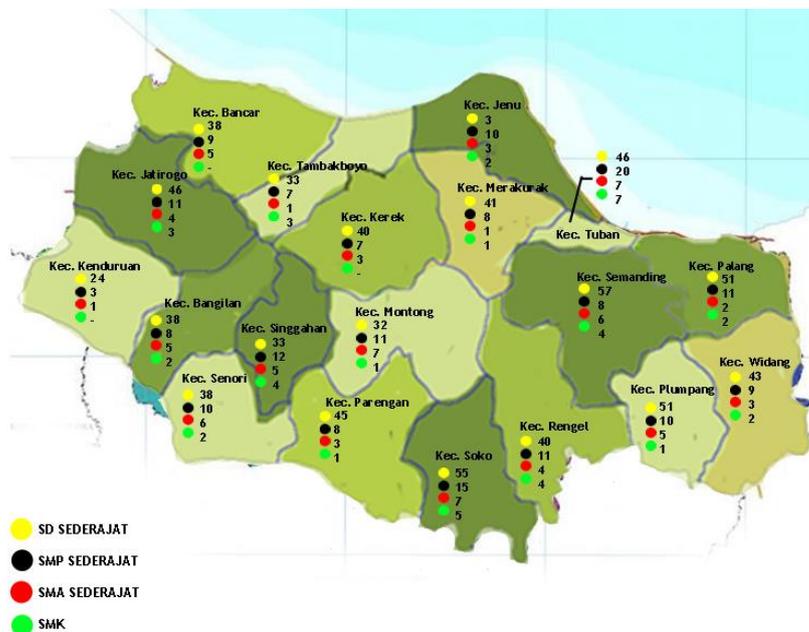


Gambar 4.4 Data Lokasi Strategis

Sumber : [RTRW Kabupaten Tuban Tahun 2012-2032]

b. Persebaran Pendidikan

Kabupaten Tuban memiliki fasilitas pendidikan yang menyebar, mulai dari SD sederajat - Universitas. Berikut adalah persebaran sekolah umum di Kabupaten Tuban :



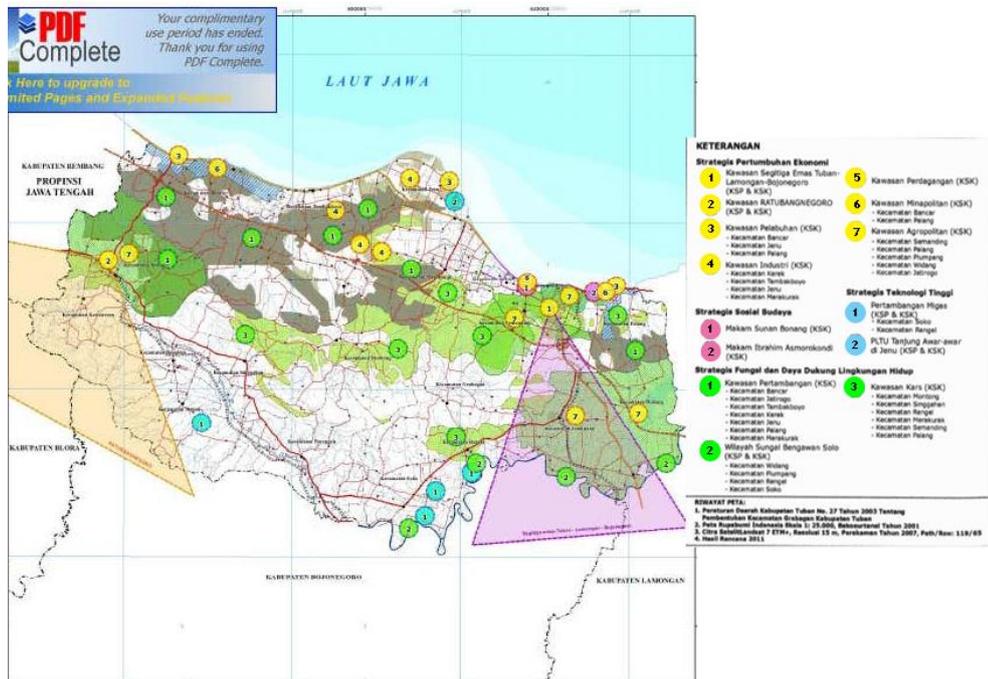
Gambar 4.5 Data Persebaran Pendidikan di Kabupaten Tuban

Sumber : [13]

Dapat dilihat dari peta persebaran sekolah umum di Kabupaten Tuban, pada Kec. Tuban memiliki persebaran sekolah umum yang merata. Diantaranya memiliki 46 SD sederajat, 20 SMP sederajat, 7 SMA sederajat, 7 SMK Sehingga, dapat dijadikan sebagai lokasi yang strategis.

2. Lokasi yang Sehat (Lokasi tidak terletak pada daerah industri dan bukan daerah yang tanahnya berlumpur atau tanah rawa atau kerawanan longsor)

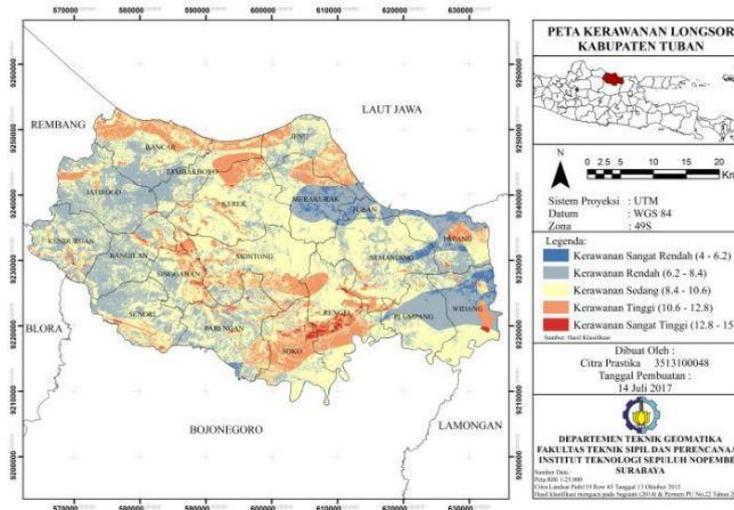
a. Peta Industri



Gambar 4.6 Data Peta Industri

b. Jenis Tanah

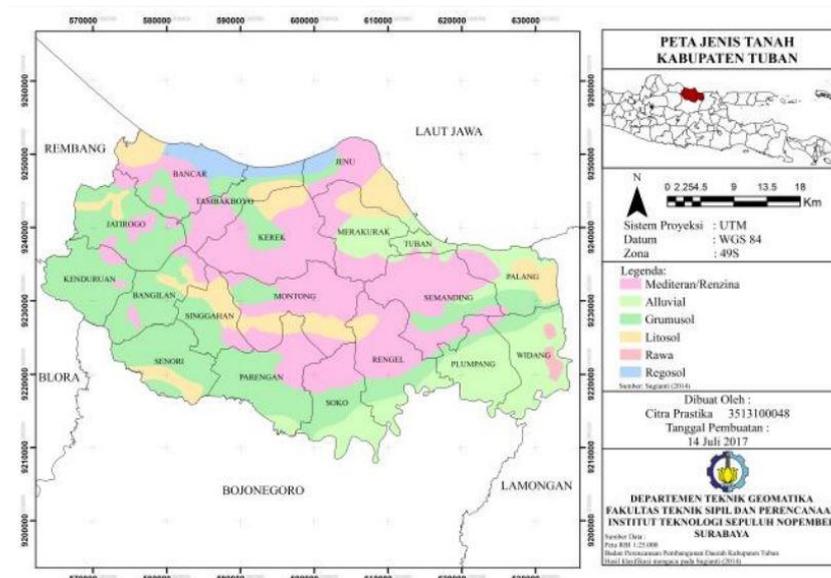
Persyaratan tersebut dapat dilihat dari peta potensi longsor di Kabupaten Tuban. Data riset yang diambil dan disimpulkan dari mahasiswa ITS [14], sehingga didapatkan gambar sebagai berikut :



Gambar 4.7 Peta Kerawanan Longsor Kabupaten Tuban

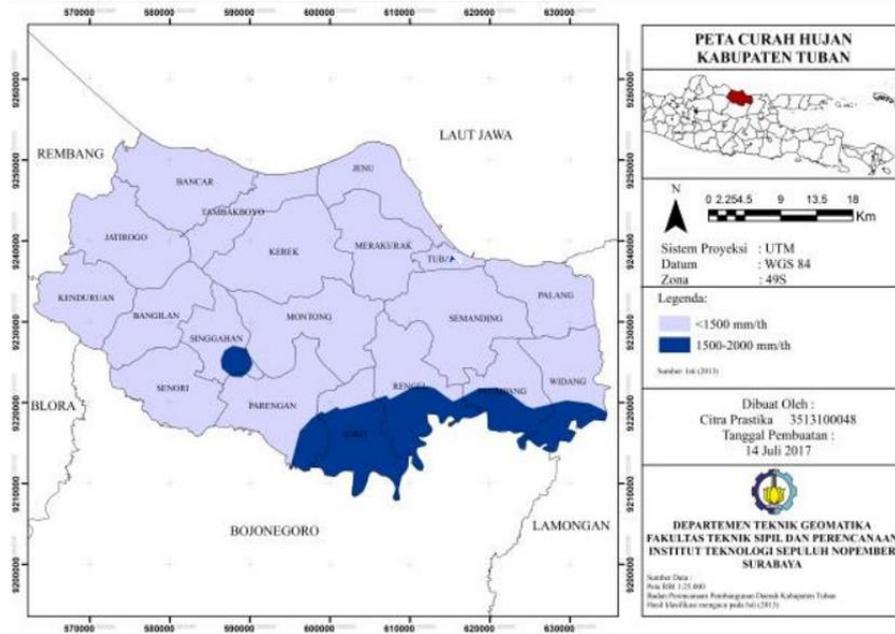
Lokasi potensi longsor berada di Kecamatan Kecamatan Kenduruan, Kecamatan Bangilan, Kecamatan Singgahan, Kecamatan Senori, Kecamatan Kerek, Kecamatan Jatirogo, Kecamatan Soko, Kecamatan Rengel, Kecamatan Widang, Kecamatan Palang, dan Kecamatan Semanding. Terkait keamanan, tanda merah dihindari dalam pemilihan lokasi perancangan. Lokasi tapak berada di Kecamatan Tuban dan memiliki kerawanan potensi longsor sangat rendah, sehingga lokasi aman untuk dibangun.

Dari segi jenis tanah, diupayakan lokasi memiliki jenis tanah yang baik untuk melakukan penanaman kapas sebagai bahan baku pembuatan batik. Terdapat 6 jenis tanah yaitu, Regosol, Rawa, Litosol, Grumosol, Alluvial, Mediteran.



Gambar 4.8 Peta Jenis Tanah Kabupaten Tuban

Berdasarkan jenis tanah, terkait tanah jenis Mediteran merupakan tanah batuan kapur keras, dan itu tidak cocok untuk penanaman tumbuhan kapas, sehingga dihindari untuk dijadikan lokasi. Lokasi tapak berada di Kecamatan Tuban dan memiliki jenis tanah alluvial, sehingga bagus untuk penanaman bahan baku pembuatan batik (tanaman kapas).



Gambar 4.9 Peta Curah Hujan Kabupaten Tuban

Berdasarkan curah hujan, pada daerah Kecamatan Singgahan, Kecamatan Soko, Kecamatan Rengel, dan Kecamatan Plumpang merupakan kecamatan yang sering terjadi hujan, sehingga dihindari untuk dijadikan lokasi perancangan. Lokasi tapak berada di Kecamatan Tuban, daerah tersebut curah hujan rendah.

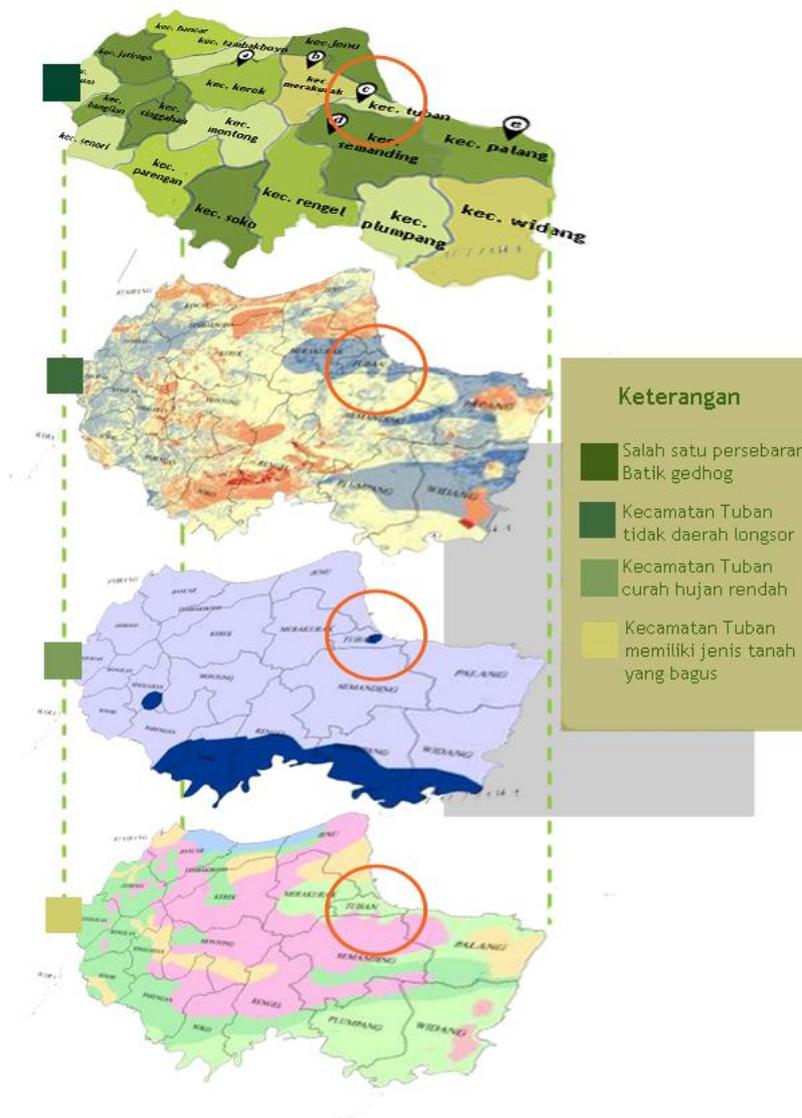
4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan

Perancangan ini direncanakan untuk museum skala Museum Lokal, maka dalam pemilihan lokasi harus sesuai dengan zona tata wilayah Kabupaten Tuban. Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Tuban Nomor 09 Tahun 2012 pasal 50 ayat 1 tentang penetapan kawasan strategis Kabupaten Tuban, yaitu :

- (1) Kawasan yang merupakan kawasan strategis
 - a. Kawasan strategis dari sudut kepentingan pertumbuhan ekonomi.
 - Kawasan strategis sebagaimana kawasan andalan Tuban-Bojonegoro dengan sektor andalan meliputi : sektor pariwisata, industri, perkebunan, pertanian, dan pertambangan.
 - b. Kawasan strategis dari sudut kepentingan sosial budaya.

- c. Kawasan strategis dari sudut kepentingan teknologi tinggi.
 - d. Kawasan strategis dari sudut fungsi dan daya dukung lingkungan hidup.
- (2) Penetapan KLB (Koefisien Lantai Bangunan) dibedakan dalam tingkatan ketinggian bangunan
- a. Bangunan rendah (jumlah lantai bangunan sampai dengan 4 lantai).
 - b. Bangunan sedang (jumlah lantai bangunan 5-8 lantai).
 - c. Bangunan tinggi (jumlah lantai bangunan lebih dari 8 lantai).

4.1.5 Kesimpulan Kajian Tapak



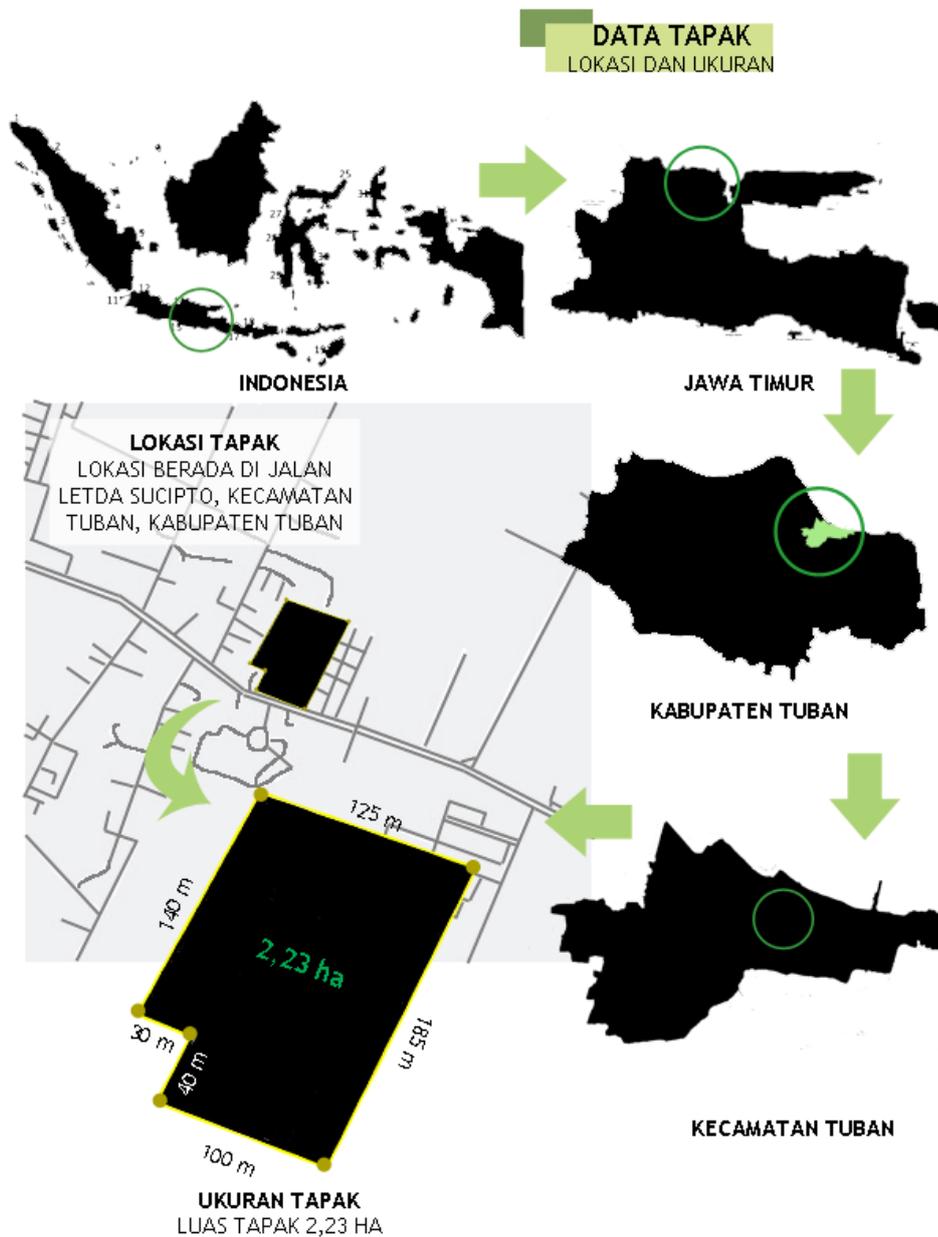
Gambar 4.10 Kajian Kesimpulan

Berdasarkan pertimbangan kajian tapak diatas, lokasi tapak perancangan diusulkan berada di Jalan Letda Sucipto, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban. Dapat dilihat Kecamatan Tuban merupakan pusat dari Kabupaten Tuban dan juga memiliki jenis tanah

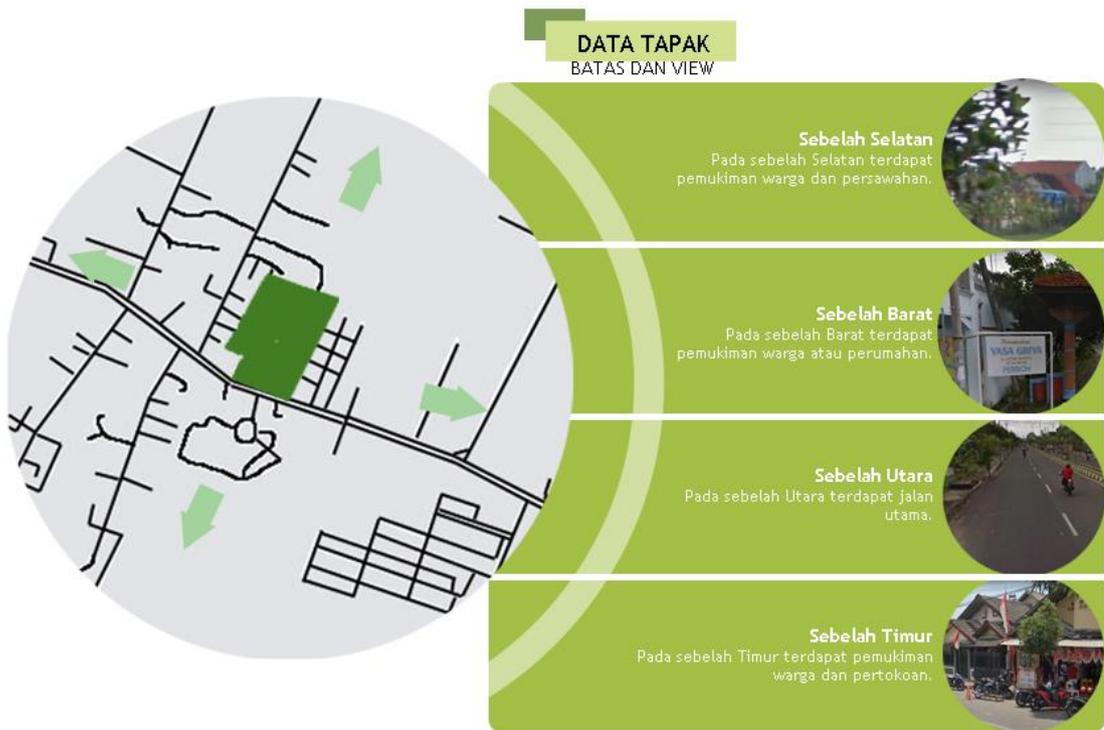
yang baik. Selain itu, kecamatan Tuban merupakan kawasan strategis yang diperuntukan sebagai sektor pariwisata.

4.1.6 Peta Lokasi

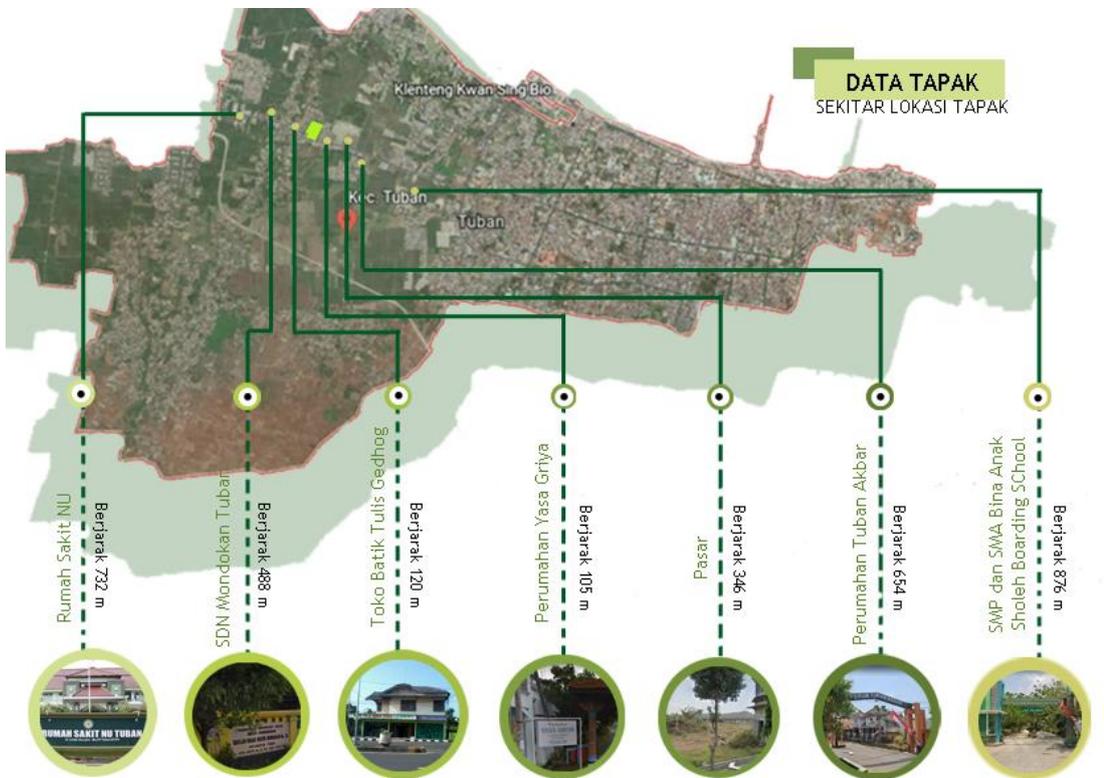
Dari beberapa kajian diatas tapak berada di Jalan Letda Sucipto, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, dengan luas tapak diambil sebesar 2,23 hektar. Data yang berkaitan dengan tapak akan disajikan dalam bentuk data tapak.



Gambar 4.11 Peta Lokasi Tapak



Gambar 4.12 Data Batasan dan View Tapak



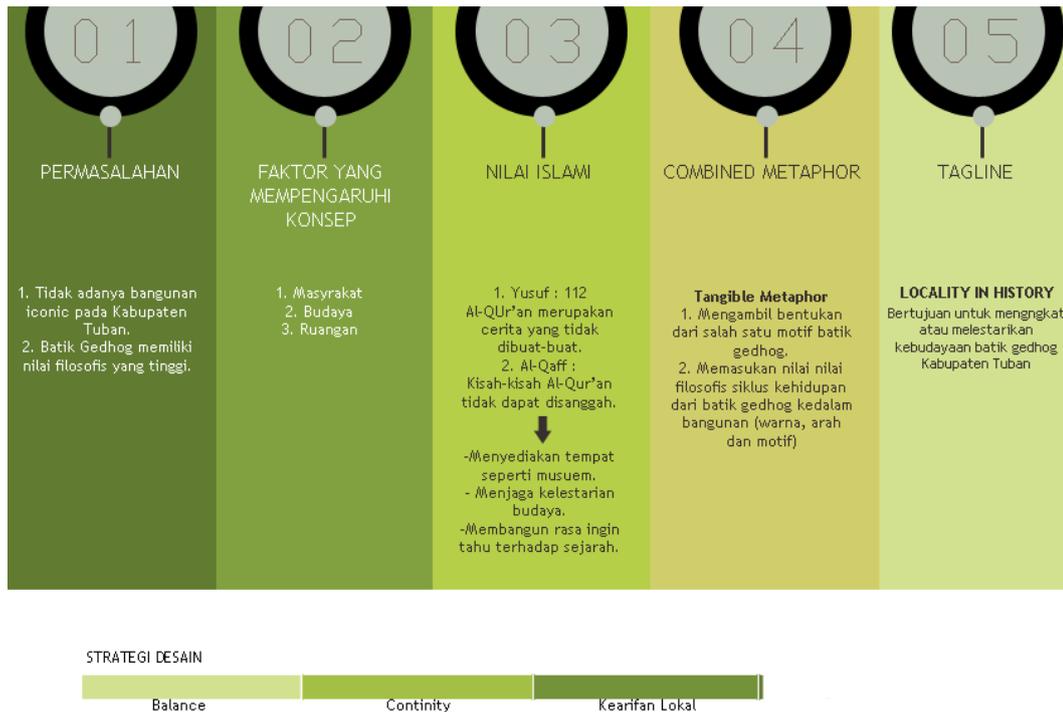
Gambar 4.13 Data Sekitar Lokasi Tapak



Gambar 4.14 Data Aksesibilitas dan Sirkulasi Tapak

4.2 Analisis Rancangan

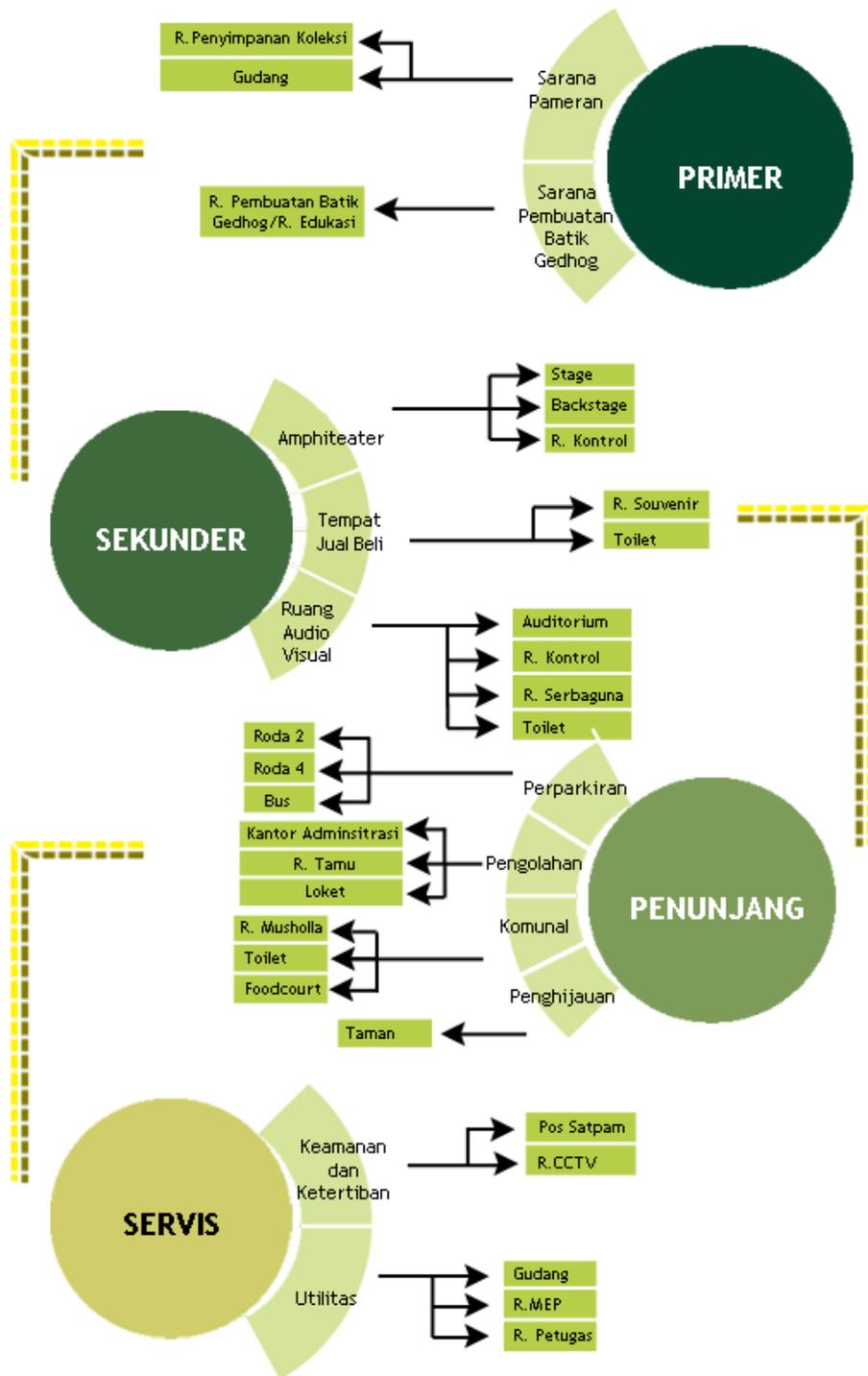
Analisis rancangan terdiri dari empat tahap yaitu analisis fungsi, analisis tapak, analisis bentuk, dan analisis struktur. Tahapan tersebut disesuaikan pada skema perancangan. Pada analisis yang akan dikerjakan mengacu pada tagline dan strategi desain yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya.



Gambar 4.15 Analisis Rancangan

4.3 Analisis Fungsi

Analisis Fungsi pada Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban dibagi menjadi 4 yaitu, fungsi primer, sekunder, penunjang dan servis. Fungsi primer merupakan fungsi utama pada perancangan, fungsi sekunder merupakan fungsi kedua yang melengkapi fungsi primer, fungsi penunjang merupakan fungsi yang menunjang fungsi primer dan sekunder, fungsi servis merupakan fungsi yang memfasilitasi fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Dari fungsi Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban ini, dibagi menjadi empat bagian yaitu, fungsi primer, sekunder, penunjang dan servis. Analisis fungsi secara umum, yaitu :

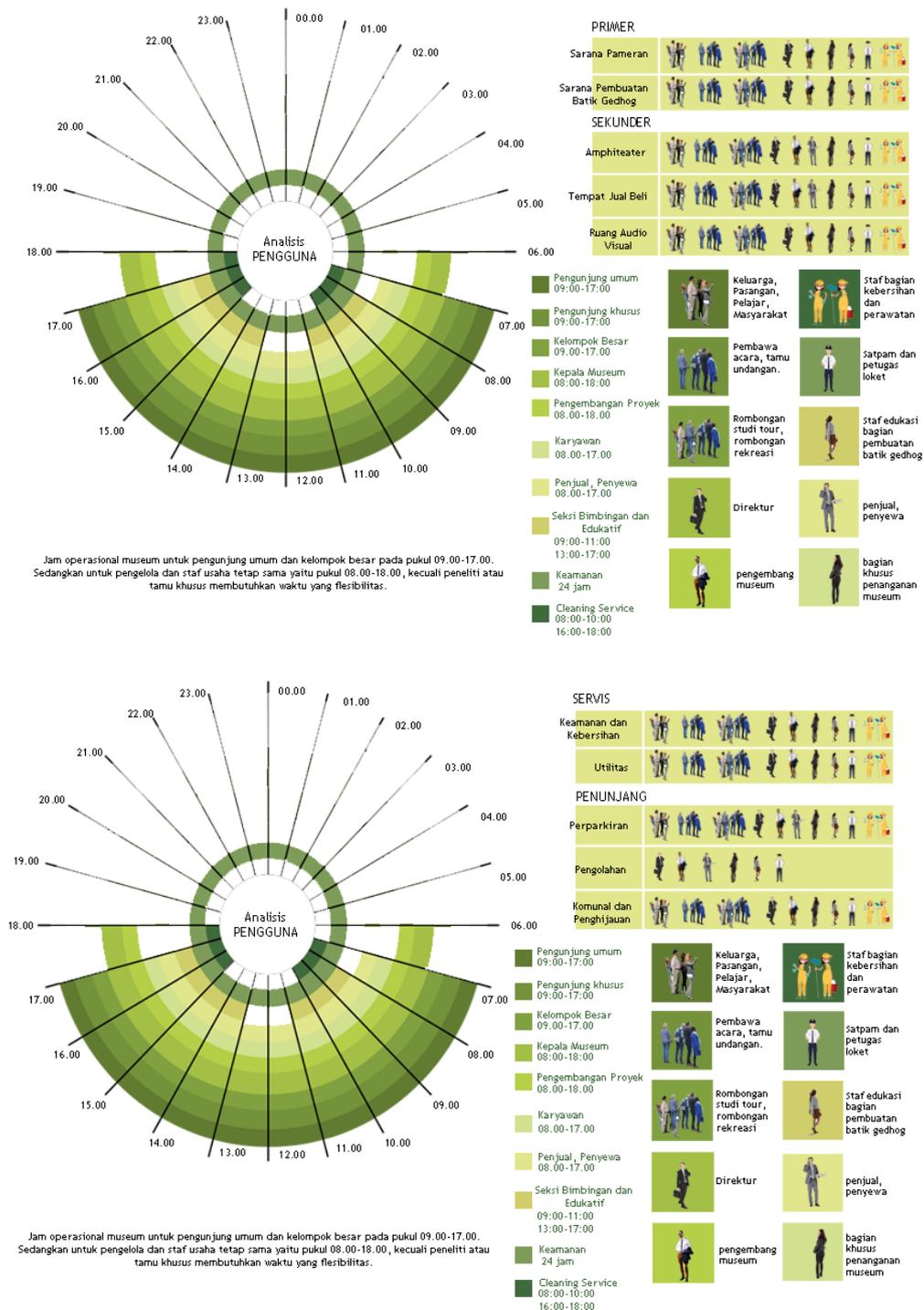


Gambar 4.16 Analisis Fungsi

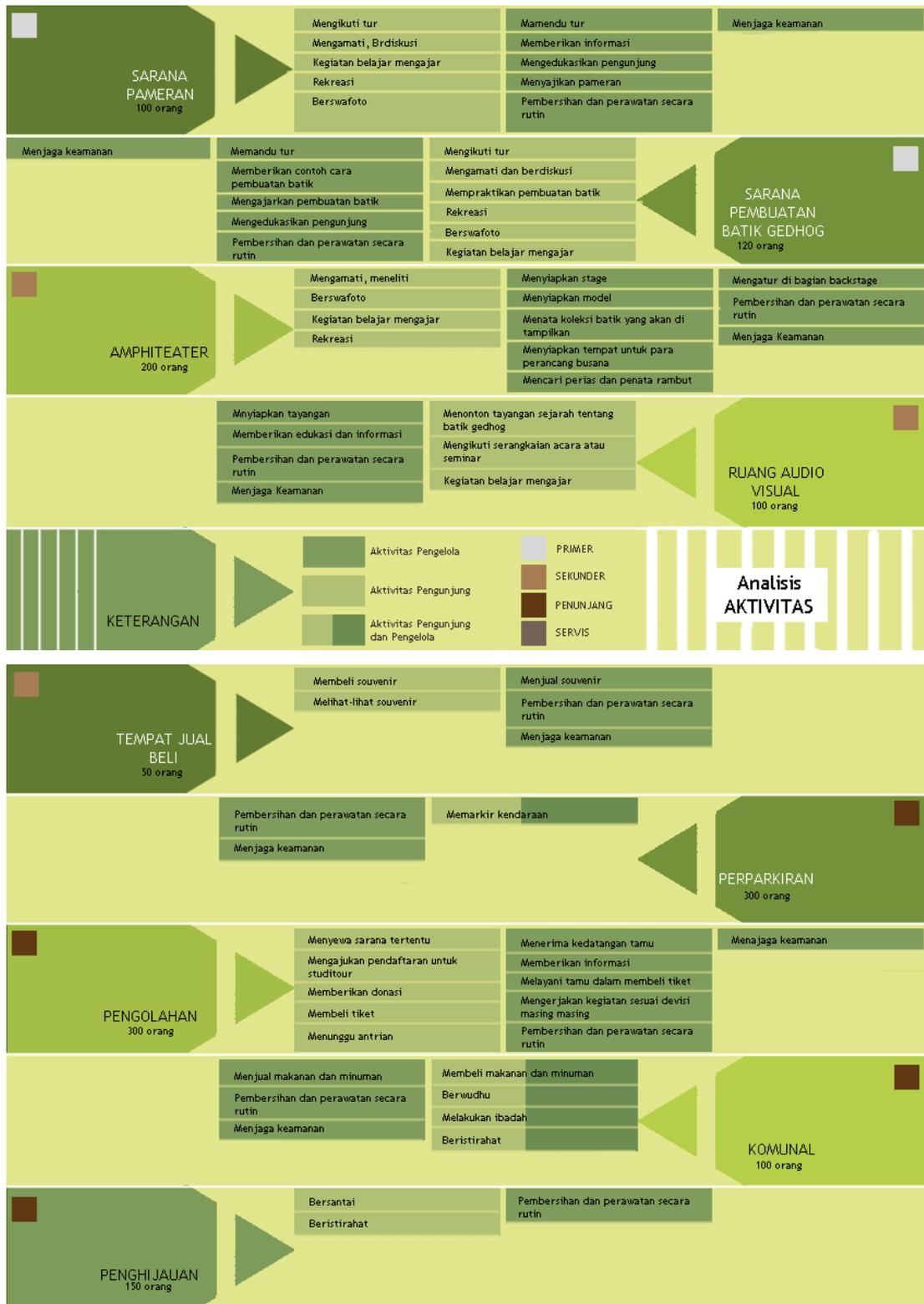
Dari gambar diatas didapatkan pengelompokan fungsi pada perancangan Museum Batik Gedhog. Tujuan mengelompokan fungsi pada perancangan yaitu digunakan sebagai bahan untuk melakukan analisis aktivitas dan anlisis pengguna.

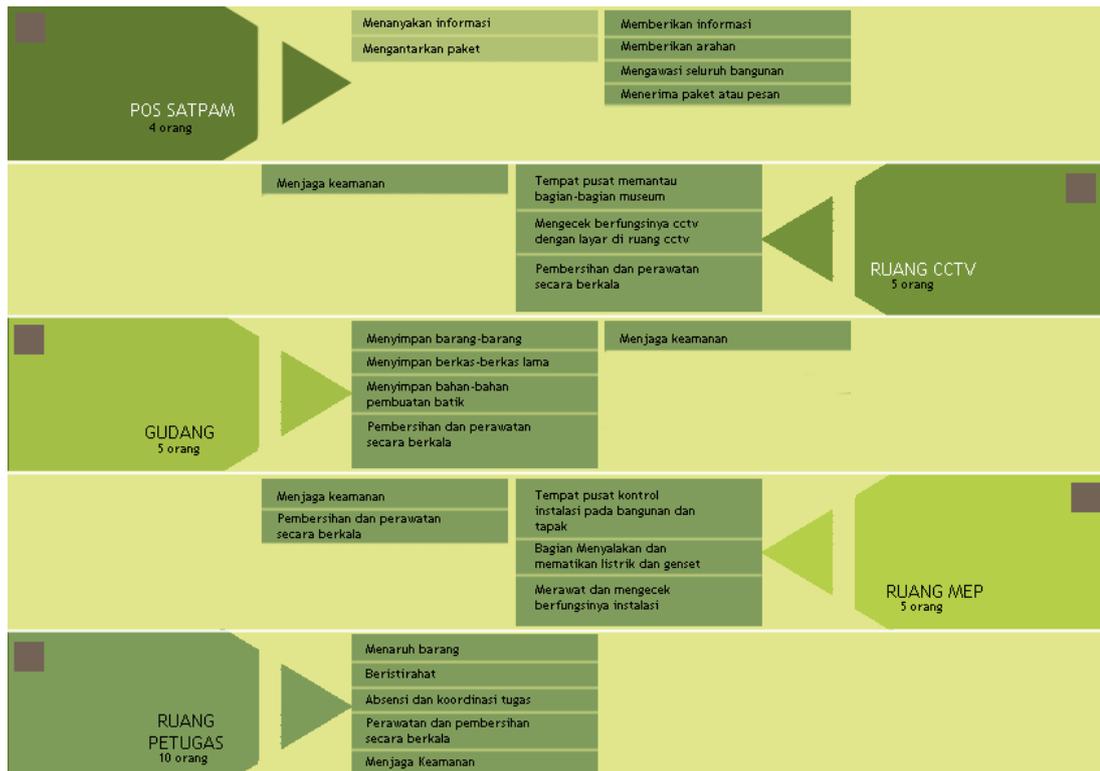
4.3.1 Analisis Aktivitas dan Pengguna

Analisis aktivitas dan pengguna pada objek ini merupakan analisis untuk mengidentifikasi aktivitas dan pengguna pada bangunan yang bersumber dari analisis fungsi primer, sekunder, penunjang, dan servis.



Gambar 4.17 Analisis Pengguna



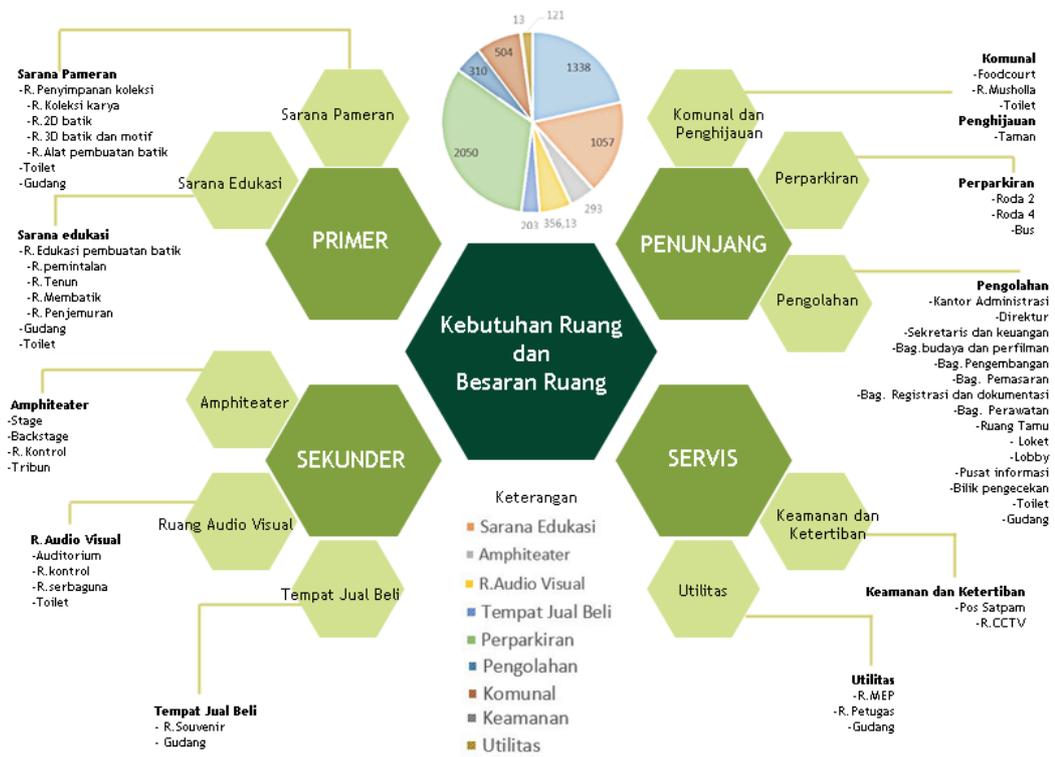


Gambar 4.18 Analisis Aktivitas

4.3.2 Analisis Ruang

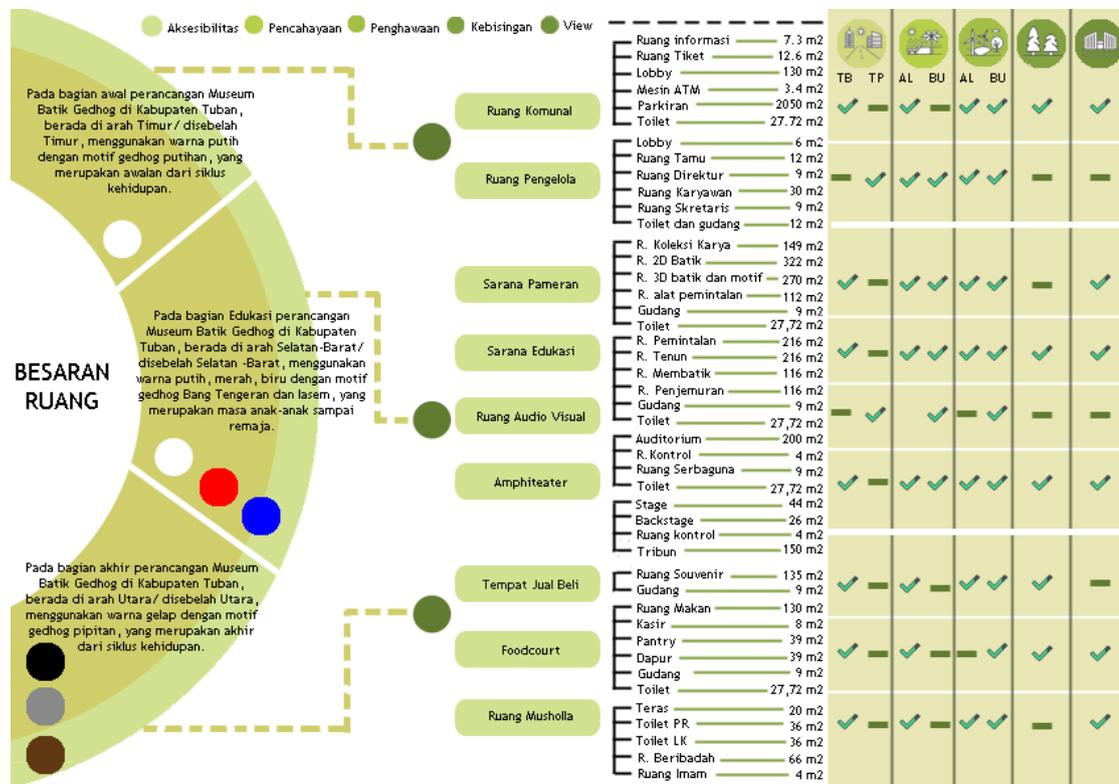
A. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan data jenis aktivitas dan pengguna pada analisis sebelumnya, mendapatkan kebutuhan ruang untuk perancangan museum Batik Gedhog yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.19 Analisis Kebutuhan Ruang

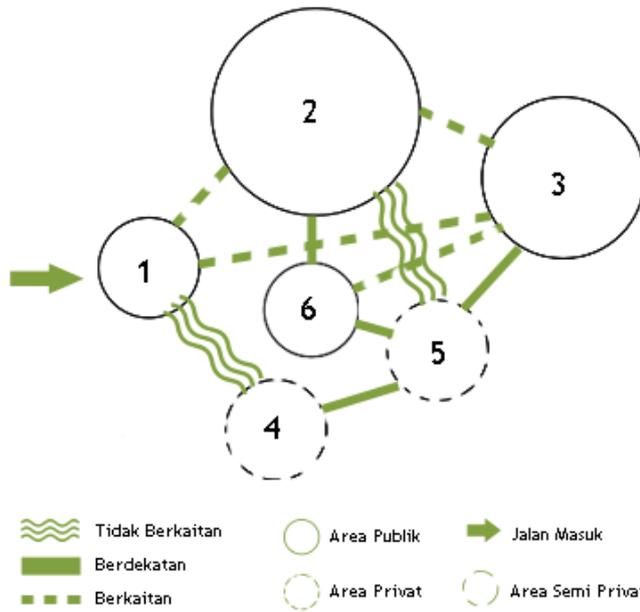
B. Analisis Besaran Ruang



Gambar 4.19 Analisis Kebutuhan Ruang

4.3.3 Diagram Keterkaitan, Bubble Diagram dan Blockplan

A. Sarana Pameran



R. Koleksi Karya
 $2\text{m}^2/\text{orang} \times 50 \text{ orang} = 100\text{m}^2$
 $4,91\text{m}^2/\text{replika kain} \times 10 \text{ replika kain} = 49,1\text{m}^2$

R. 2D Batik
 $2\text{m}^2/\text{orang} \times 100 \text{ orang} = 200\text{m}^2$
 $4,91\text{m}^2/\text{replika kain} \times 25 \text{ replika kain} = 122,75\text{m}^2$

R. 3D Batik dan Motif
 $2\text{m}^2/\text{orang} \times 50 \text{ orang} = 100\text{m}^2$
 $4,91\text{m}^2/\text{replika kain} \times 30 \text{ replika kain} = 147,3\text{m}^2$
 $0,8\text{m}^2/\text{papan} \times 30 \text{ papan} = 24\text{m}^2$

Gudang
 $3\text{m} \times 3\text{m} = 9\text{m}^2$

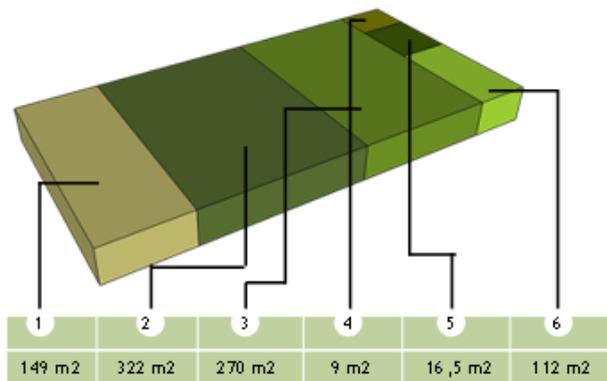
Toilet
 $2,52\text{m}^2/\text{unit} \times 4 \text{ unit} = 10,2\text{m}^2$
 $0,65\text{m}^2/\text{orang} \times 5 \text{ orang} = 3,25\text{m}^2$
 $1,6\text{m}^2/\text{westafel} \times 2 \text{ westafel} = 3,2\text{m}^2$

R. Alat Pembuatan Batik
 $2\text{m}^2/\text{orang} \times 50 \text{ orang} = 100\text{m}^2$
 $0,8\text{m}^2/\text{papan} \times 13 \text{ papan} = 10,4\text{m}^2$
 $2\text{m}^2/\text{etalase} \times 1 \text{ etalase} = 2\text{m}^2$

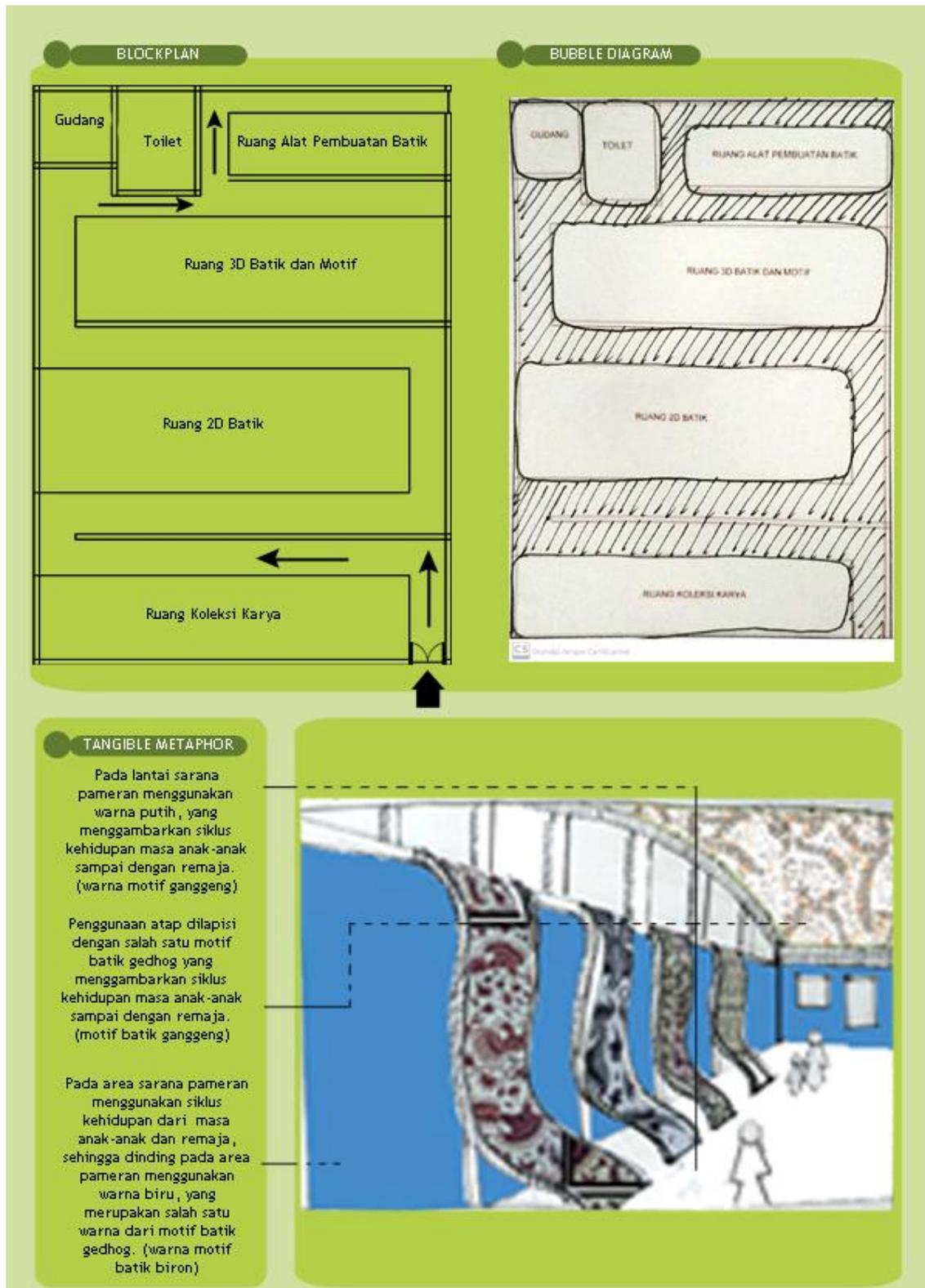
Total
 $(149\text{m}^2 + 322\text{m}^2 + 270\text{m}^2 + 9\text{m}^2 + 16,5\text{m}^2 + 112\text{m}^2) \times 50\% \text{ sirkulasi} = 1338\text{m}^2$

SARANA PAMERAN		KETERANGAN
Area Publik	R. Koleksi Karya R. 2D Batik R. 3D Batik dan motif R. Alat Pembuatan Batik	
Area Privat	Gudang Toilet	

1. R. Koleksi Karya
 2. R. 2D Batik
 3. R. 3D Batik dan motif
 4. Gudang
 5. Toilet
 6. R. Alat Pembuatan Batik

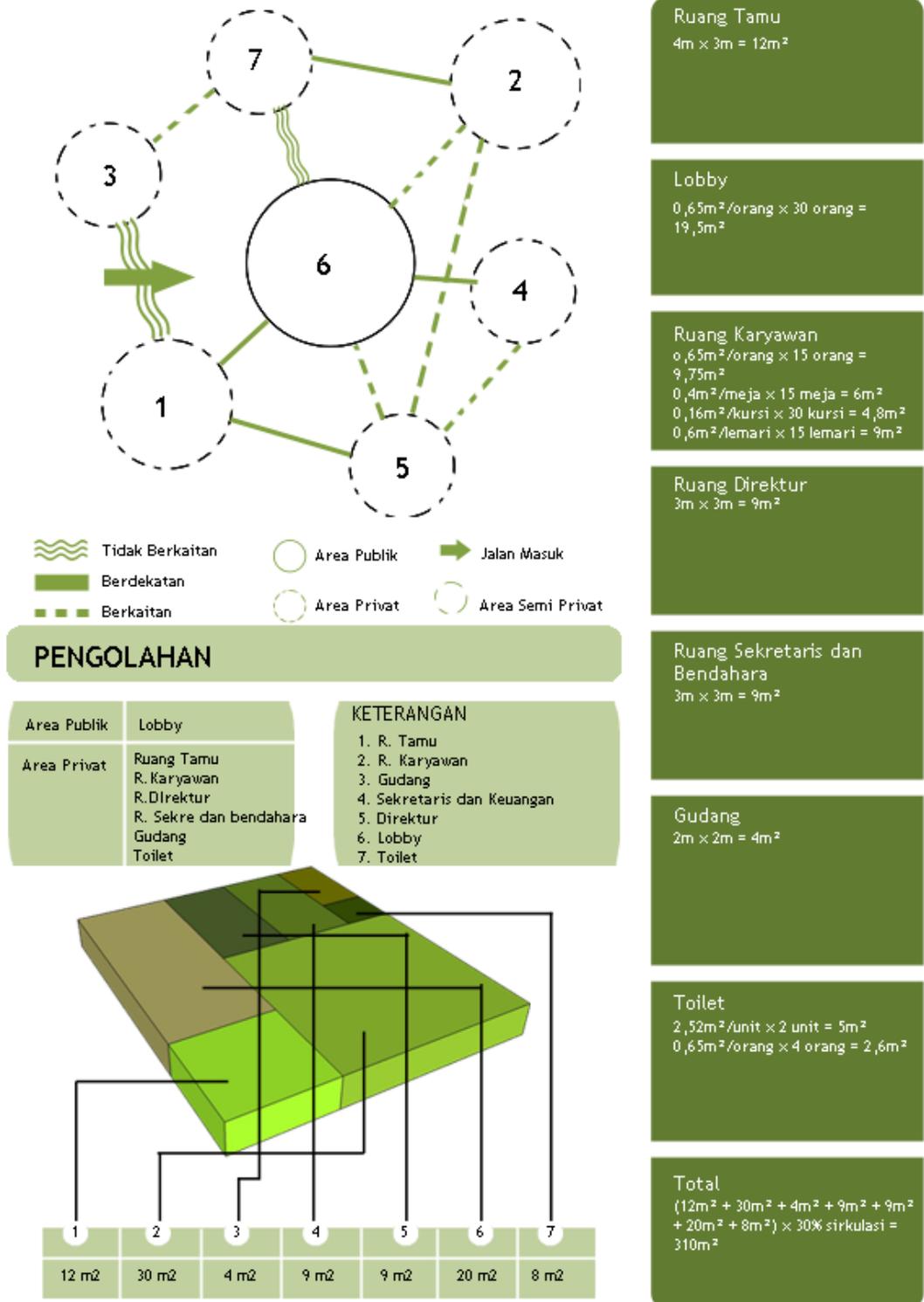


Gambar 4.20 Diagram Keterkaitan Sarana Pameran

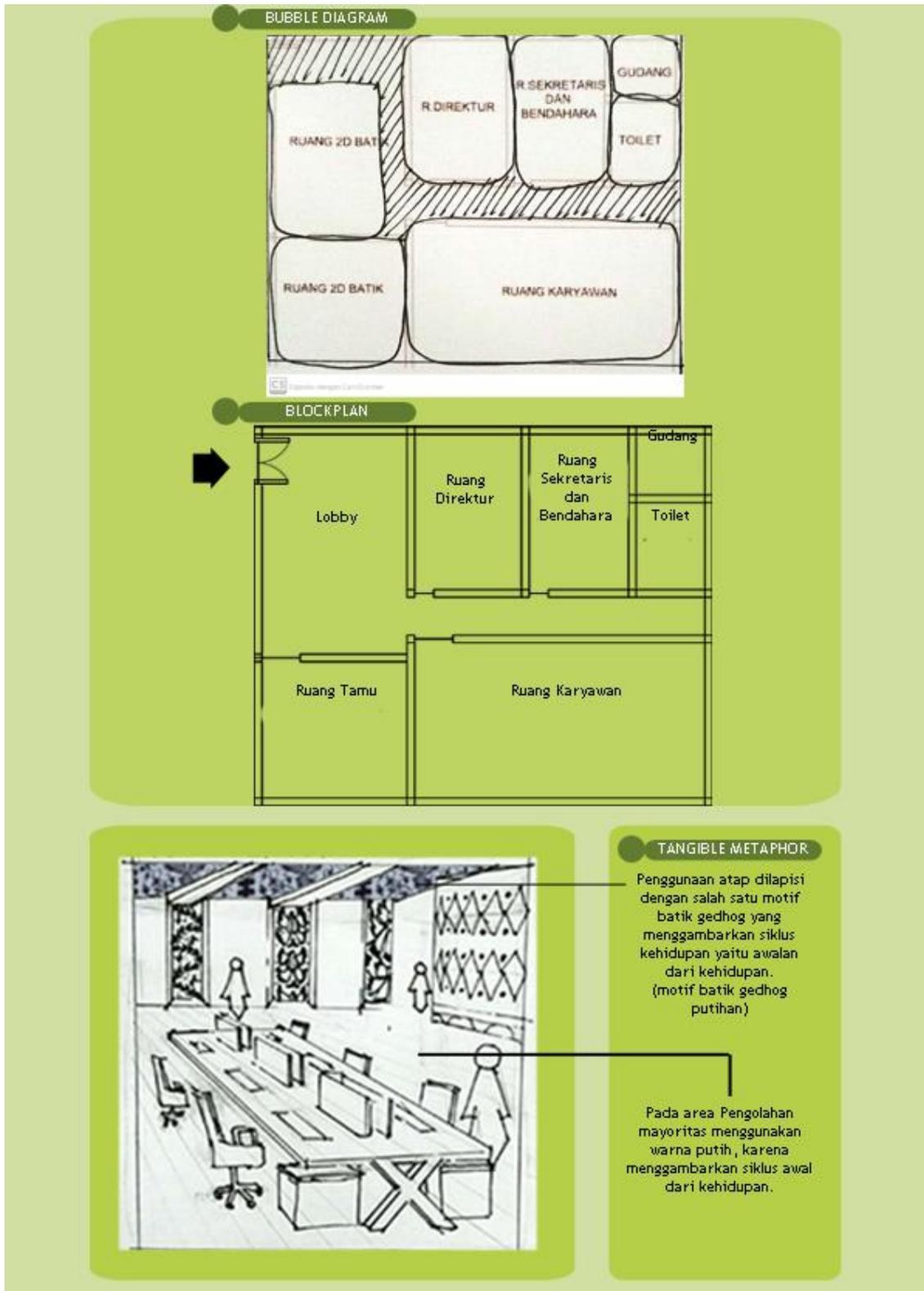


Gambar 4.20 Bubble Diagram dan Blockplan Sarana Pameran

B. Sarana Pengolahan

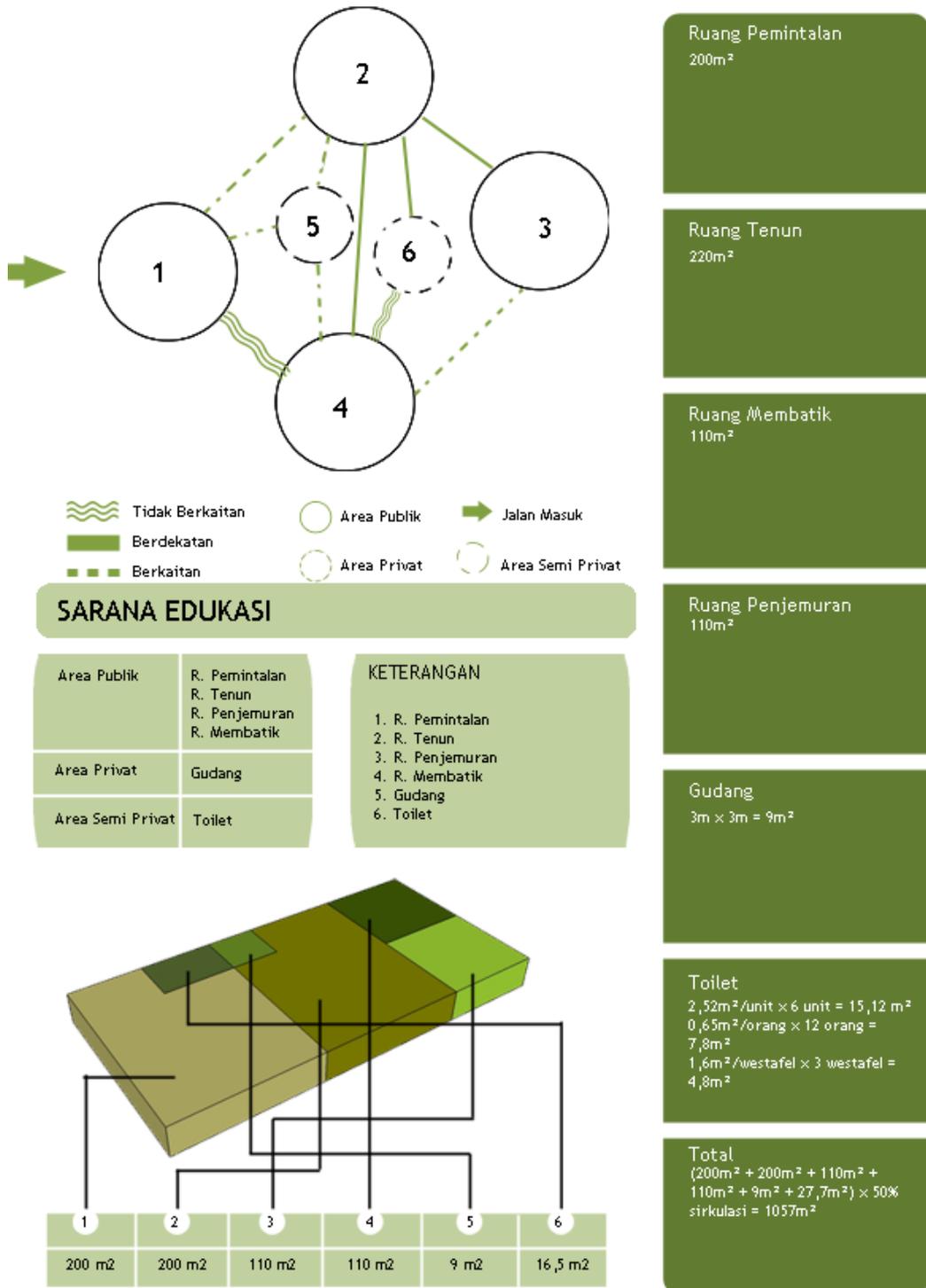


Gambar 4.21 Diagram Keterkaitan Sarana Pengolahan

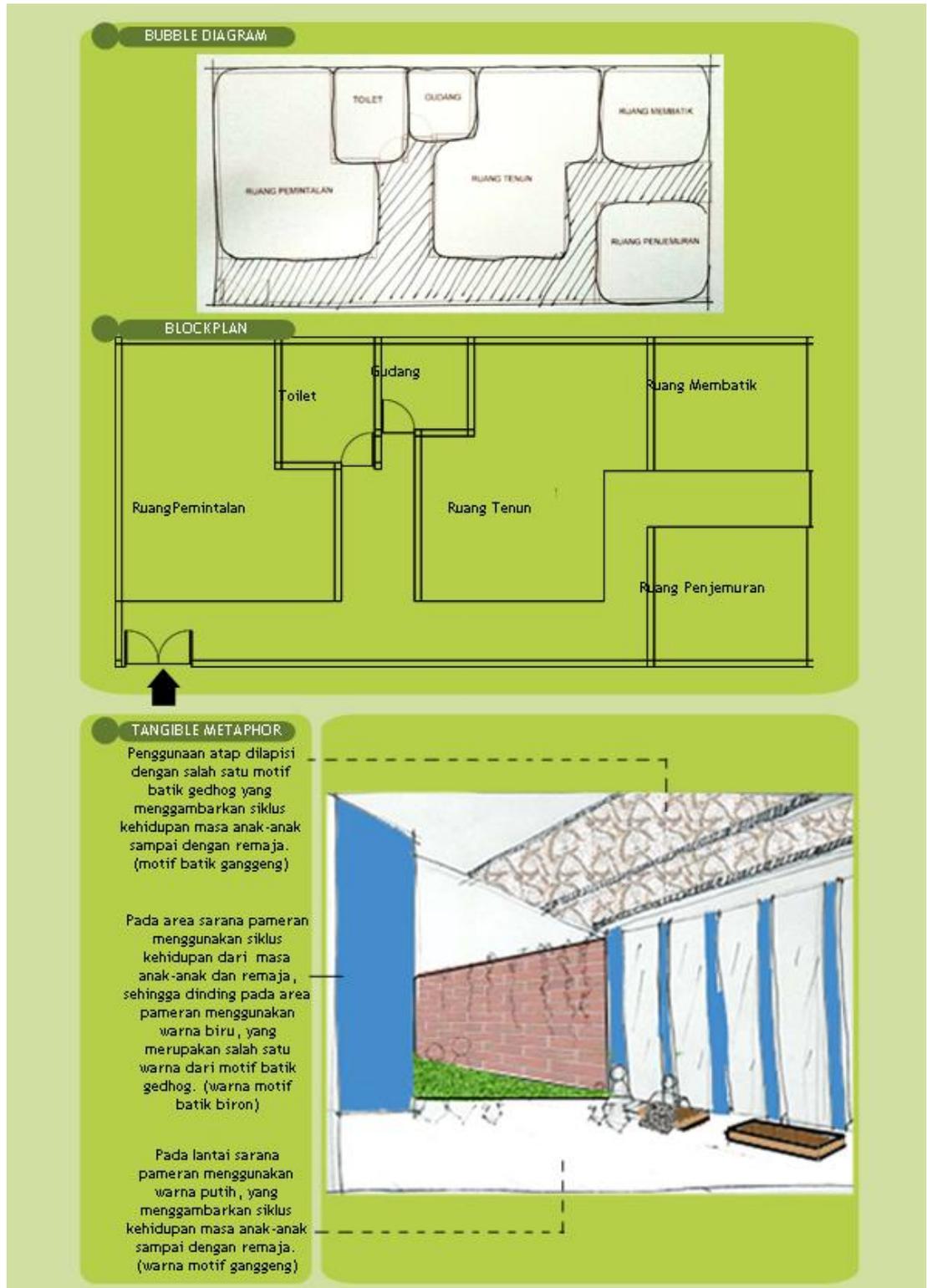


Gambar 4.24 Bubble Diagram dan Blockplan Pengolahan

C. Sarana Edukasi

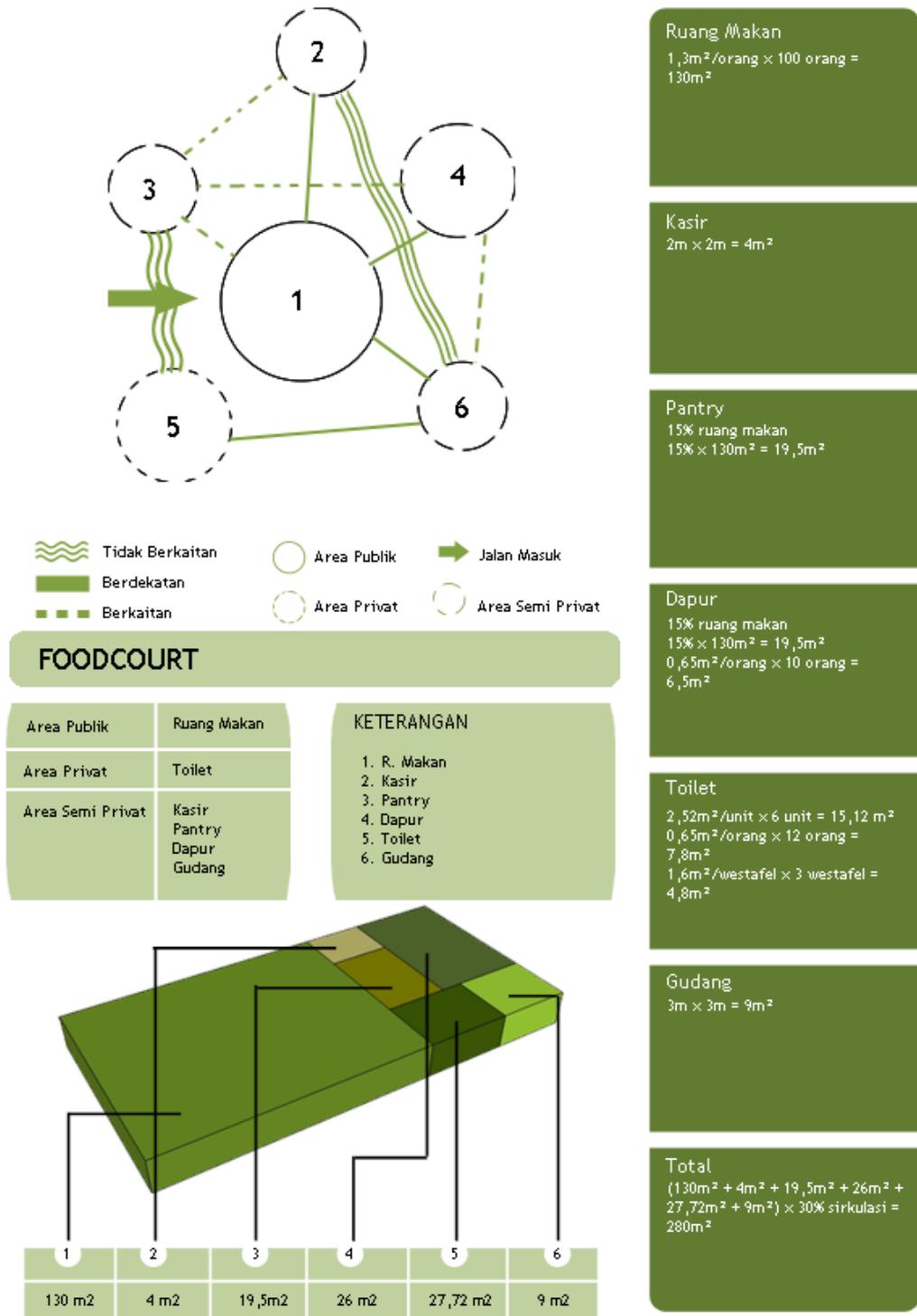


Gambar 4.22 Diagram Keterkaitan Sarana Edukasi

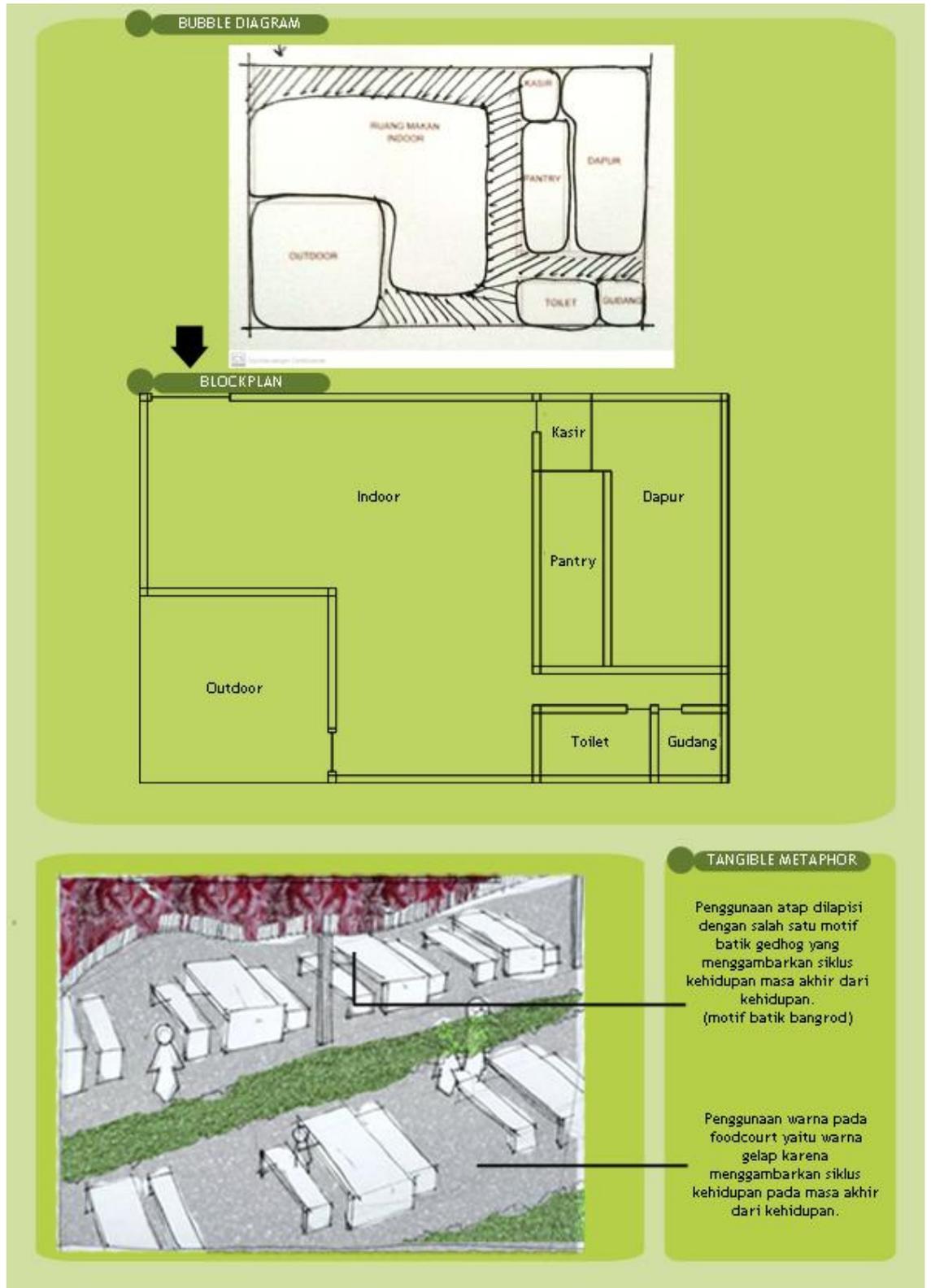


Gambar 4.24 Bubble Diagram dan Blockplan Sarana Edukasi

D. Foodcourt

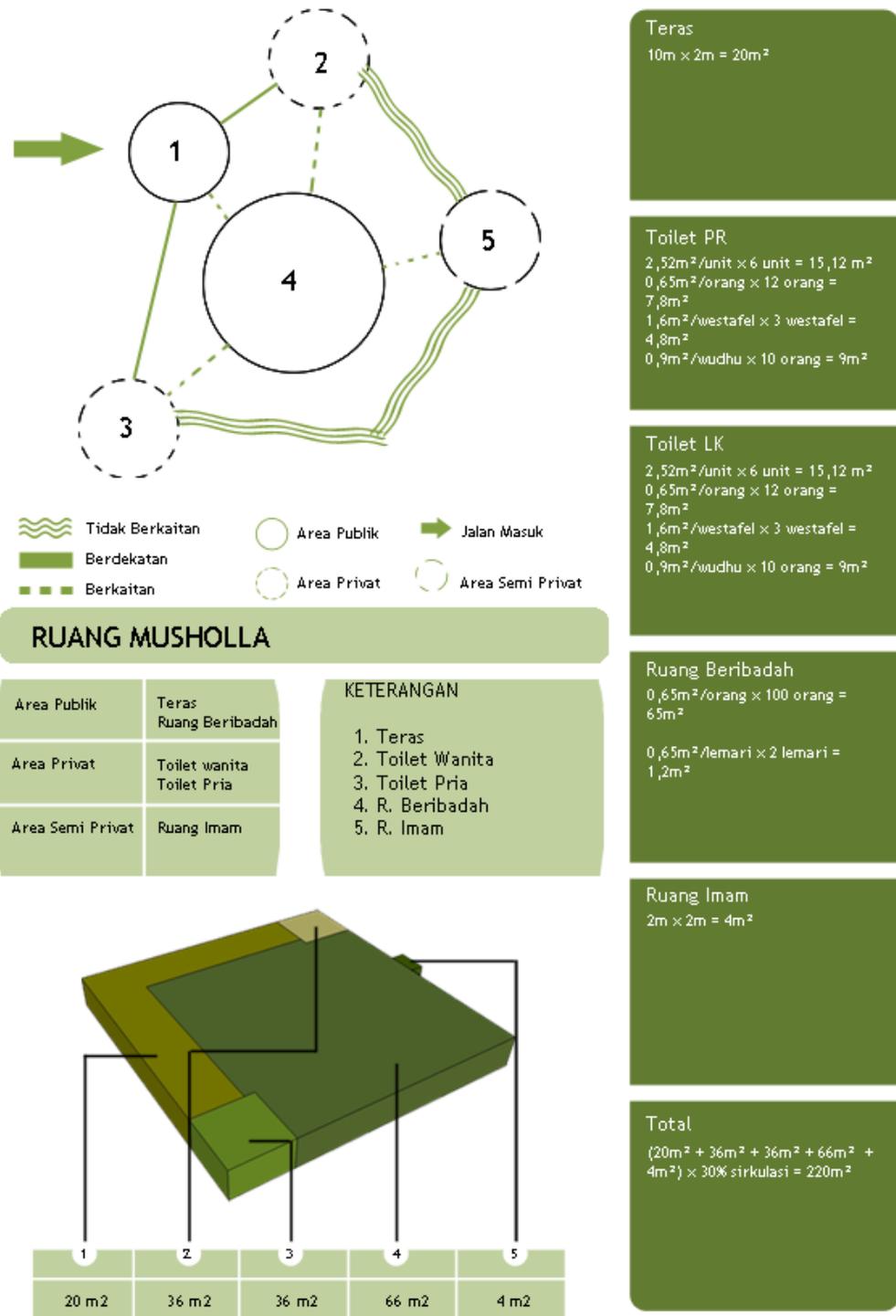


Gambar 4.23 Diagram Keterkaitan Foodcourt

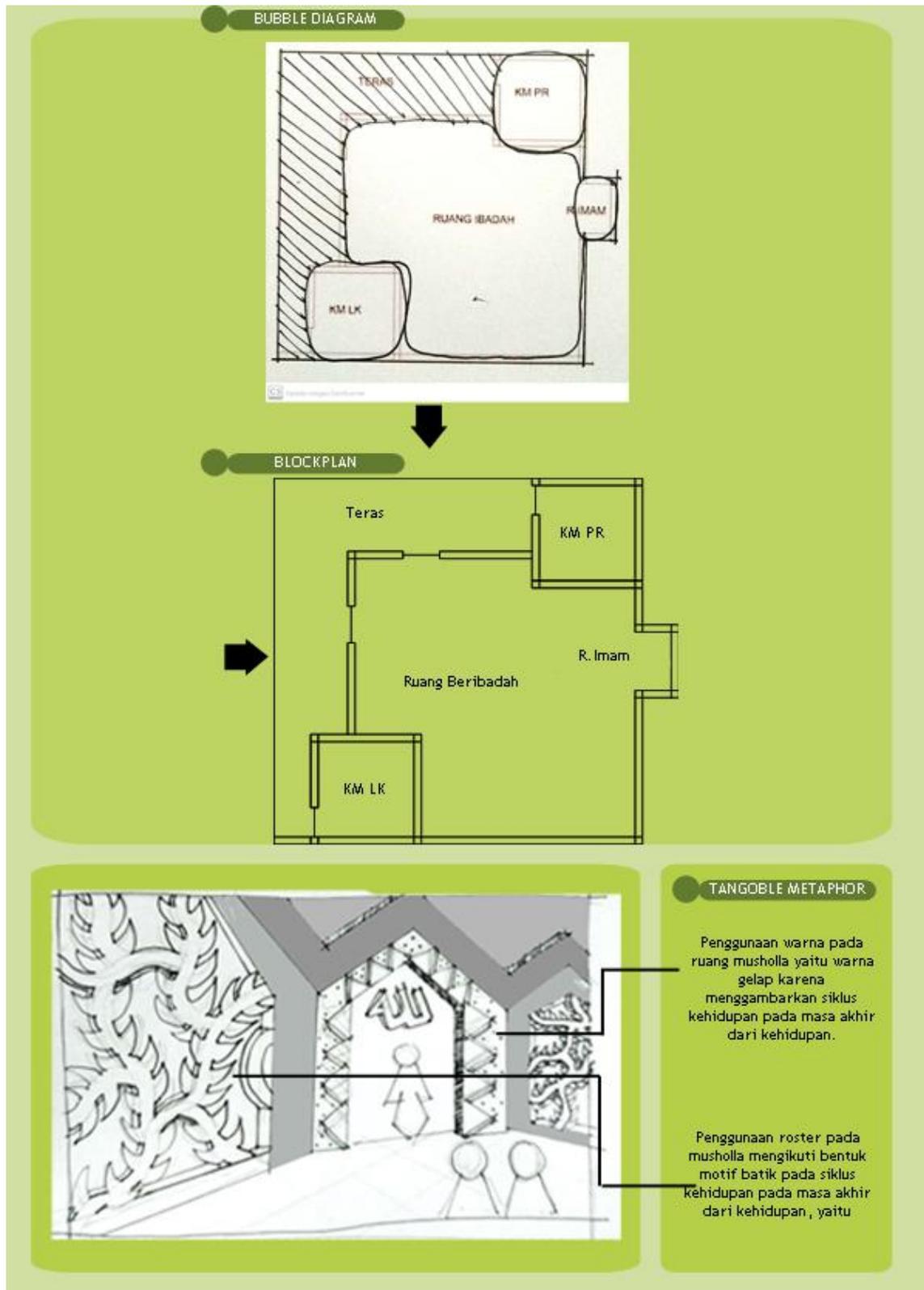


Gambar 4.24 Bubble Diagram dan Blockplan Foodcourt

E. Ruang Musholla



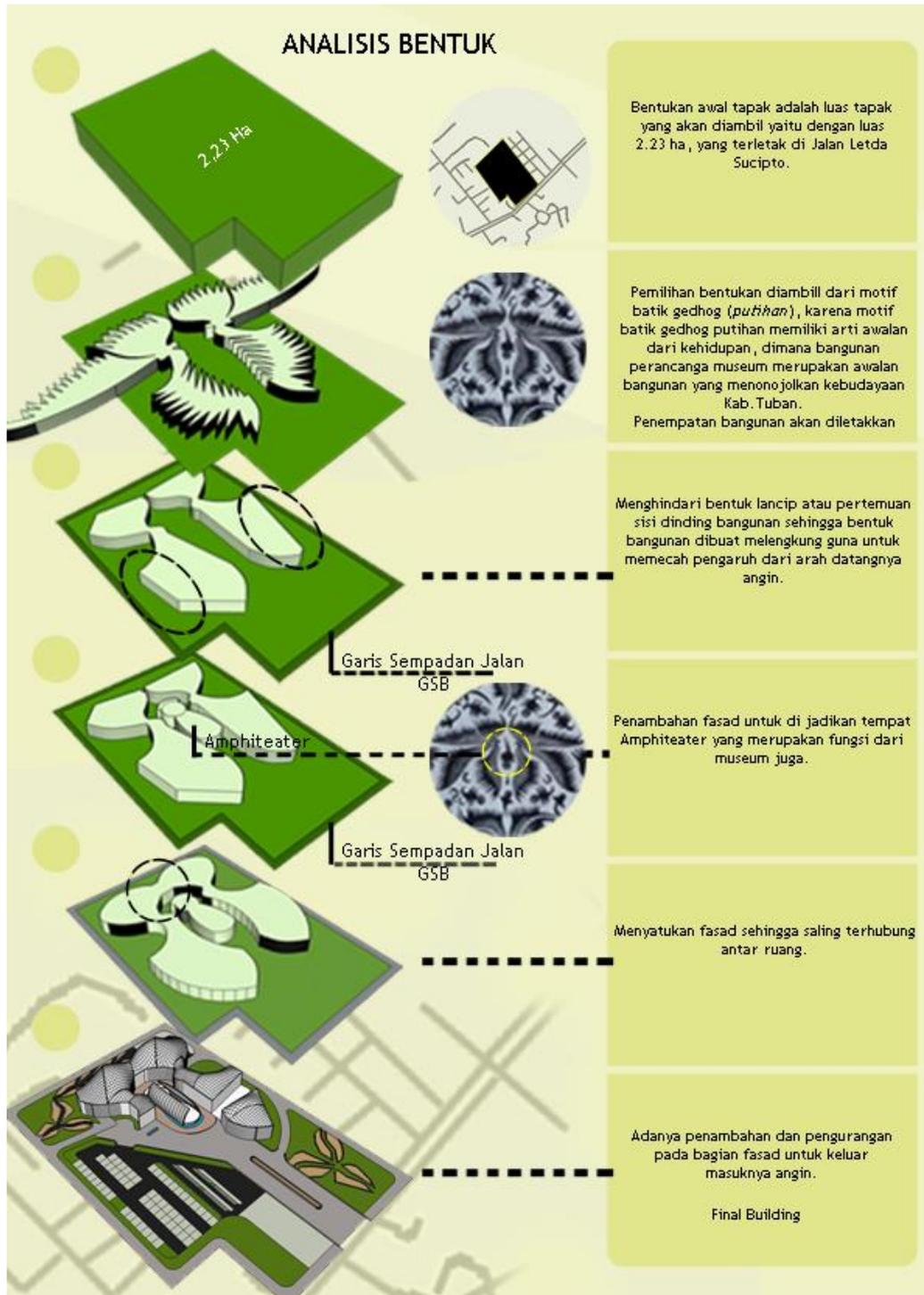
Gambar 4.24 Diagram Keterkaitan Ruang Musholla



Gambar 4.24 Bubble Diagram dan Blockplan Ruang Musholla

4.4 Analisis Bentuk

Analisis bentuk ini mengacu pada pengolahan bentuk bangunan dan menyesuaikan dengan prinsip *Tangible Metaphor* yaitu kearifan lokal, dimana bentuk bangunan diambil dari salah satu motif batik gedhog yang memiliki nilai filosofis siklus kehidupan.



Gambar 4.27 Analisis Bentuk

4.4.1 Zonasi Kawasan

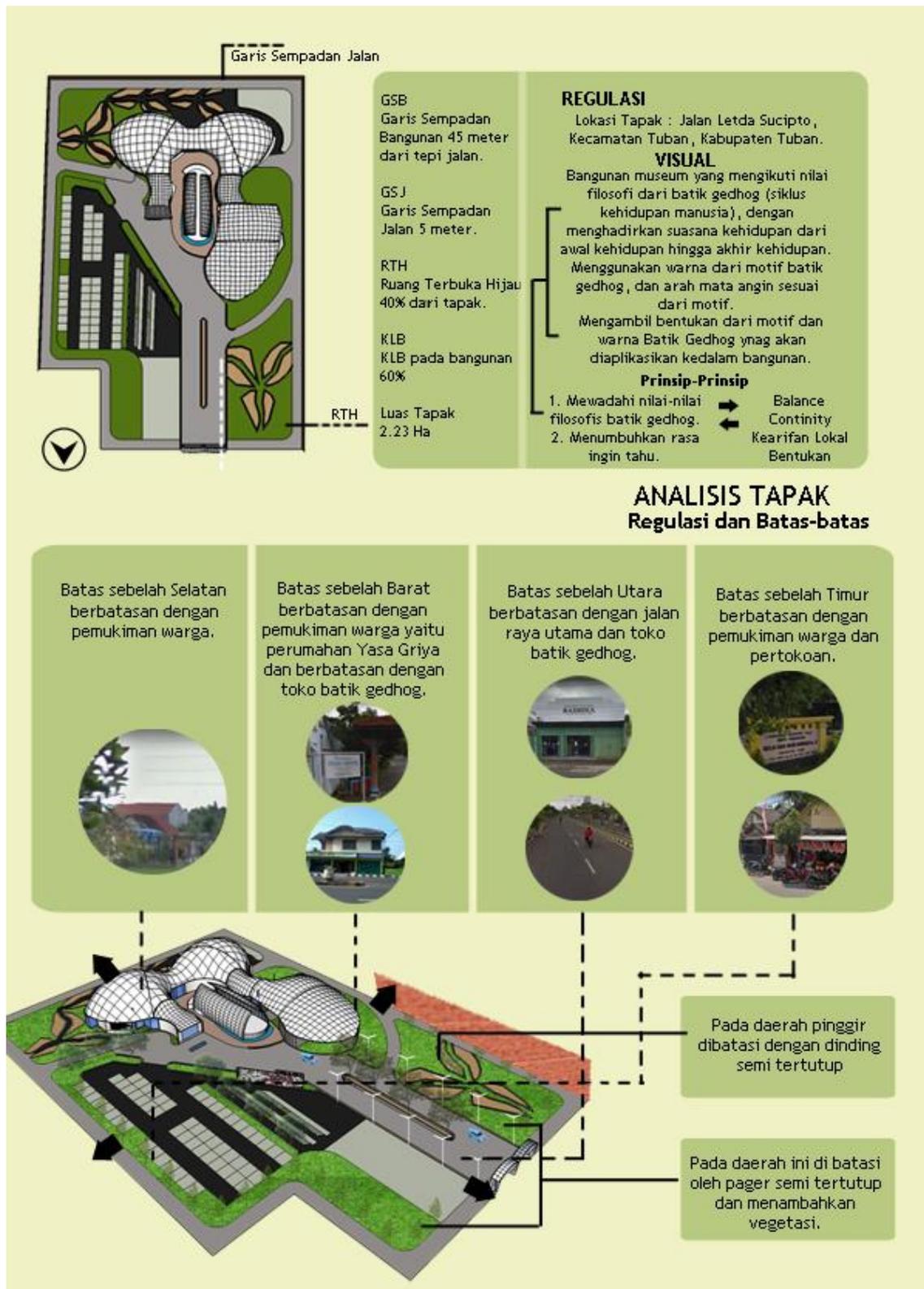
Zonasi diperoleh berdasarkan sifat fungsi analisis kebutuhan ruang dengan pendekatan *Tangible Metaphor*.



Gambar 4.26 Zonasi Kawasan

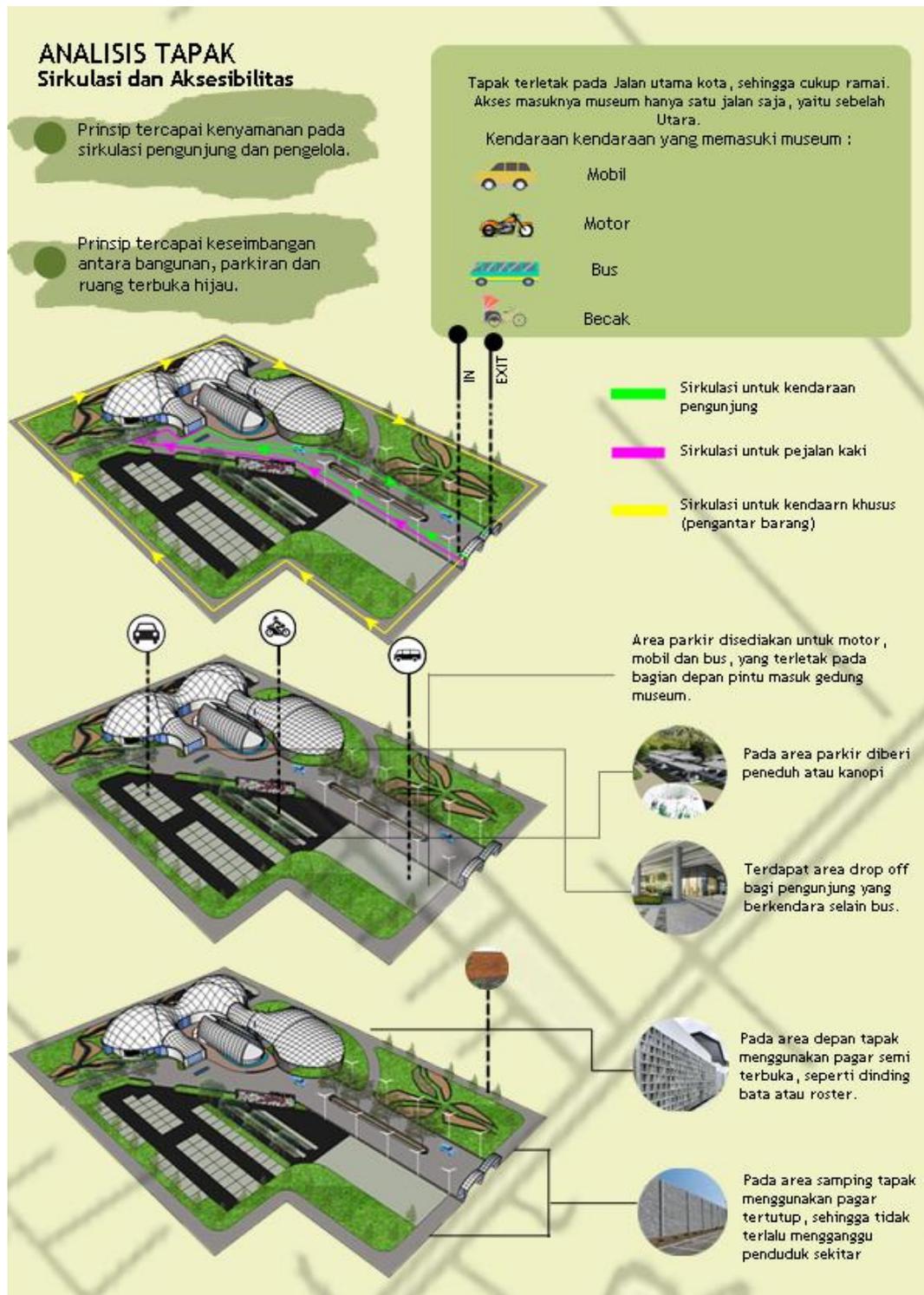
4.5 Analisis Tapak

4.5.1 Analisis Tapak Regulasi dan Batas-Batas



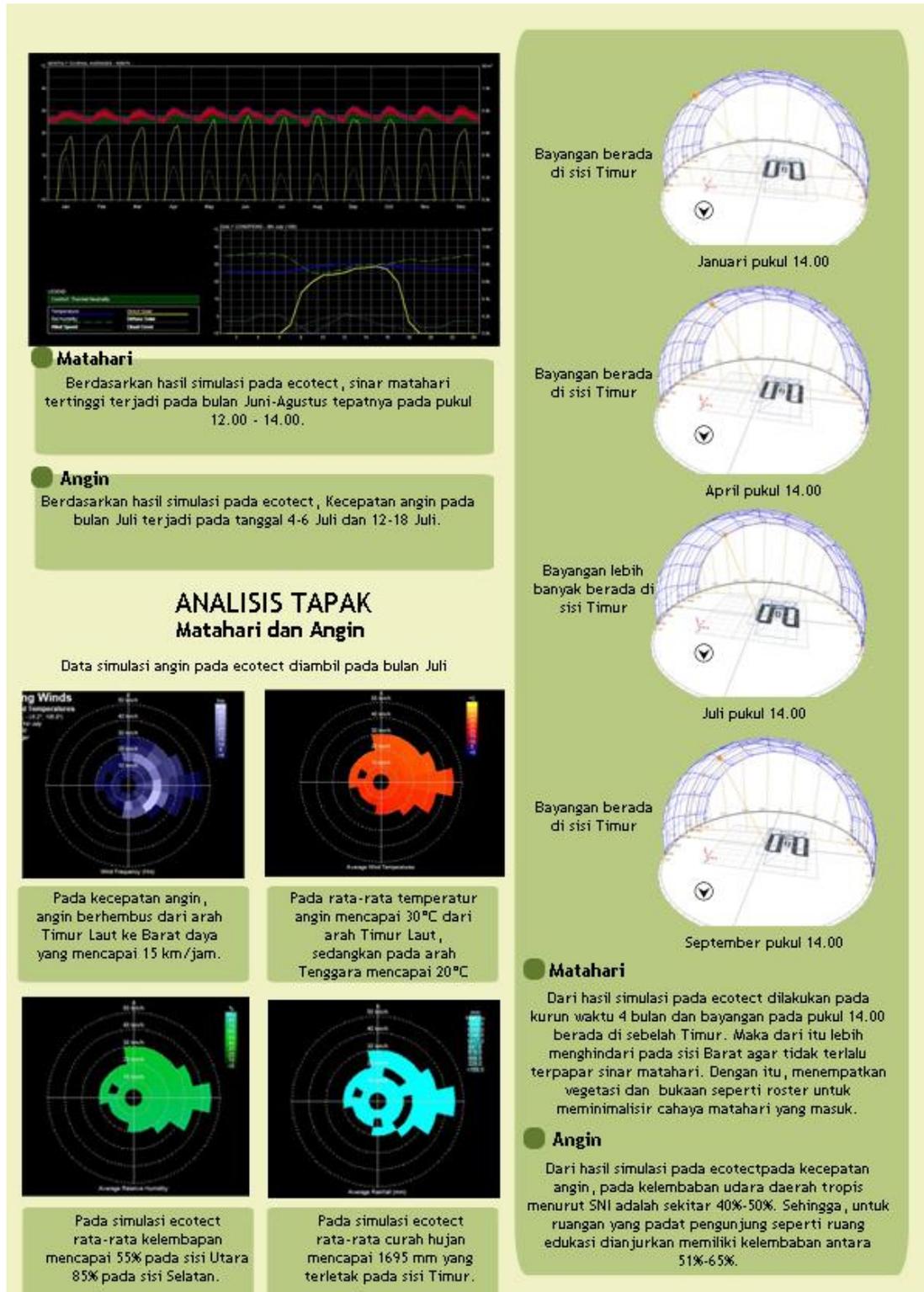
Gambar 4.28 Analisis Tapak Regulasi dan Batas-batas

4.5.2 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas

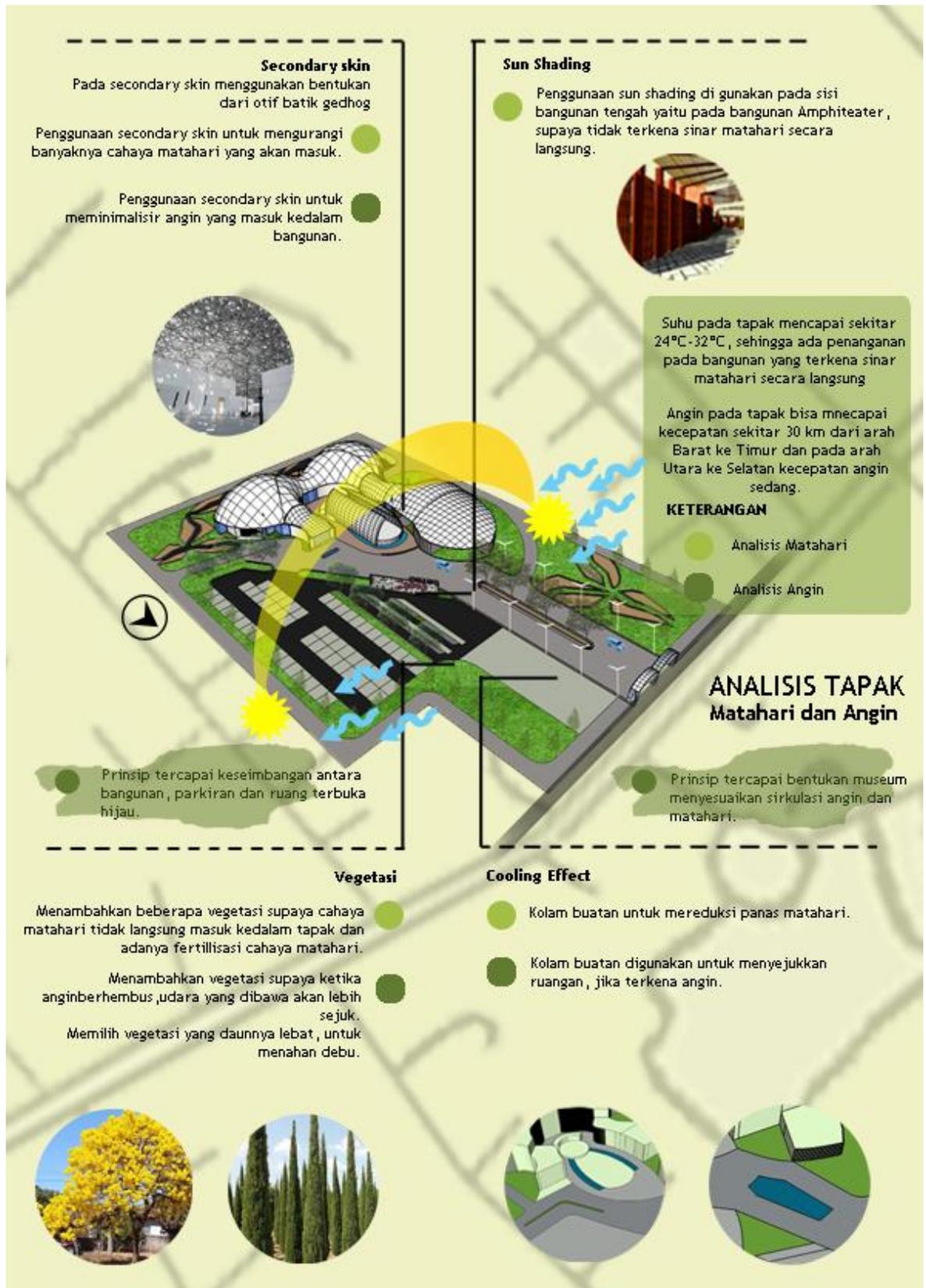


Gambar 4.29 Analisis Sirkulasi dan Aksesibilitas

4.5.3 Analisis Tapak Matahari dan Angin

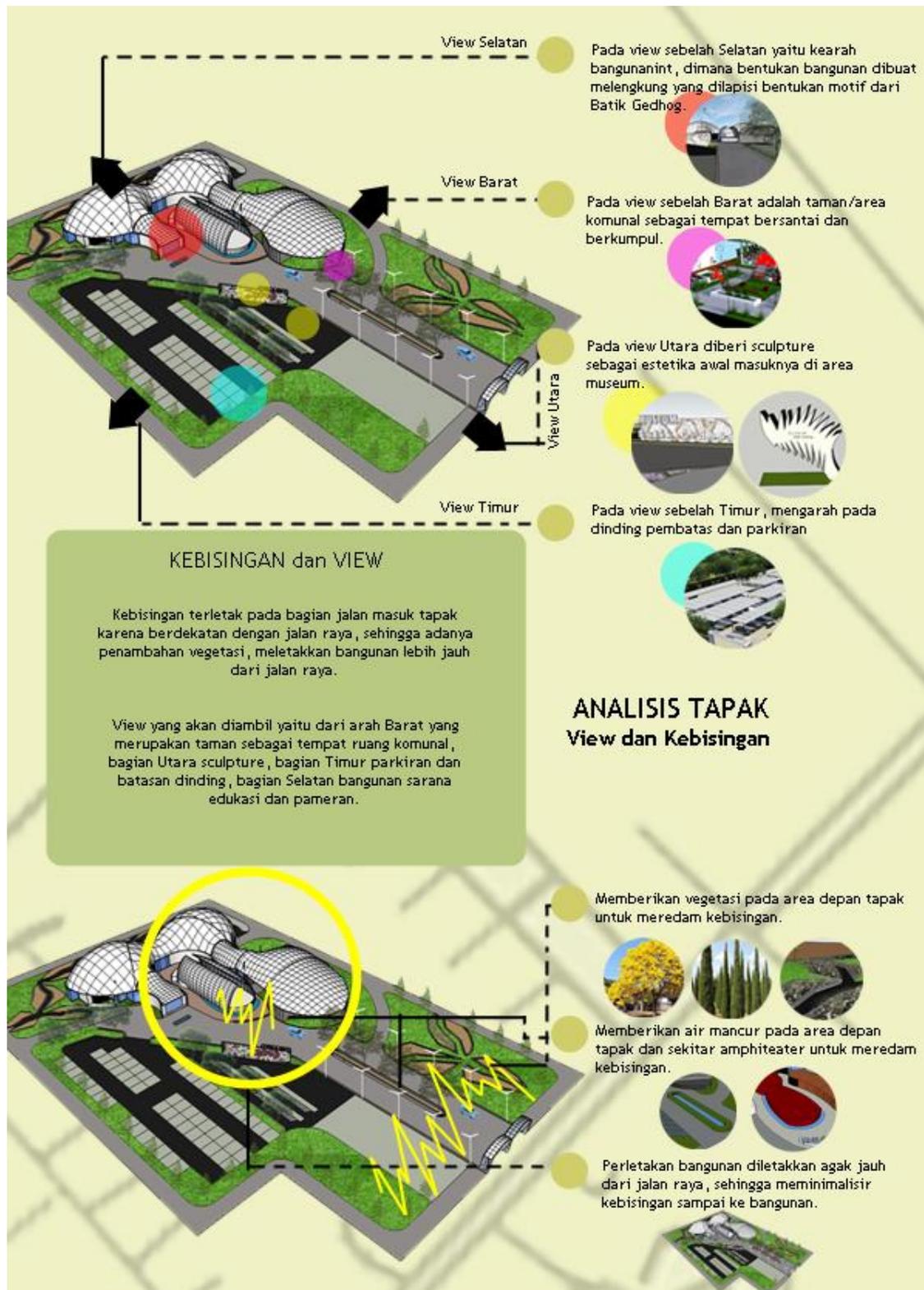


Gambar 4.30 Analisis Tapak Matahari dan Angin



Gambar 4.30 Analisis Tapak Matahari dan Angin

4.5.4 Analisis Tapak view dan Kebisingan



Gambar 4.31 Analisis Tapak View dan Kebisingan

4.5.5 Analisis Vegetasi

VEGETASI

Area pada tapak, khususnya di depan tapak terdapat pohon sawo kecil, sedangkan di sisi lain terdapat semak belukar dan pohon pisang.

Untuk tanaman yang akan dipertahankan yaitu pada area depan tapak (sawo kecil).

ANALISIS TAPAK Vegetasi

- Prinsip tercapai keseimbangan antara bangunan, parkir dan ruang terbuka hijau.
- Prinsip tercapai Bangunan yang mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar.



taman tanaman pevwarna batik

Bagian pinggir bangunan | diberi pohon peneduh

POHON PENGARAH JALAN
untuk mengarahkan jalan lokasi membutuhkan pohon untuk pengarah jalan, sehingga mempermudah pengelola mengerti arah

POHON PENEDUH
Pada lokasi tapak, tingkat suhu mencapai 23-35 derajat celsius, sehingga membutuhkan pohon peneduh supaya tidak terlalu panas pada daerah tapak.

TANAMAN HIAS
lokasi tapak membutuhkan tanaman hias untuk mempercantik bangunan dan beberapa ruangan pada museum, sehingga pengunjung merasa lebih nyaman.



Kunyit
warna kuning



Perdu
warna biru



Jalawe
warna hijau kecoklatan



Daun Teh
warna coklat



Kepala
warna krem kecoklatan



Kulit Bawang Merah
warna jingga



Pohon Cemara



Pohon Cemara



Pohon Cemara



Pohon Tabebuia



Pohon Ketapang



Pohon Beringin



Bakung



Ruellia



Matahari



Lilyday



Pucuk Merah

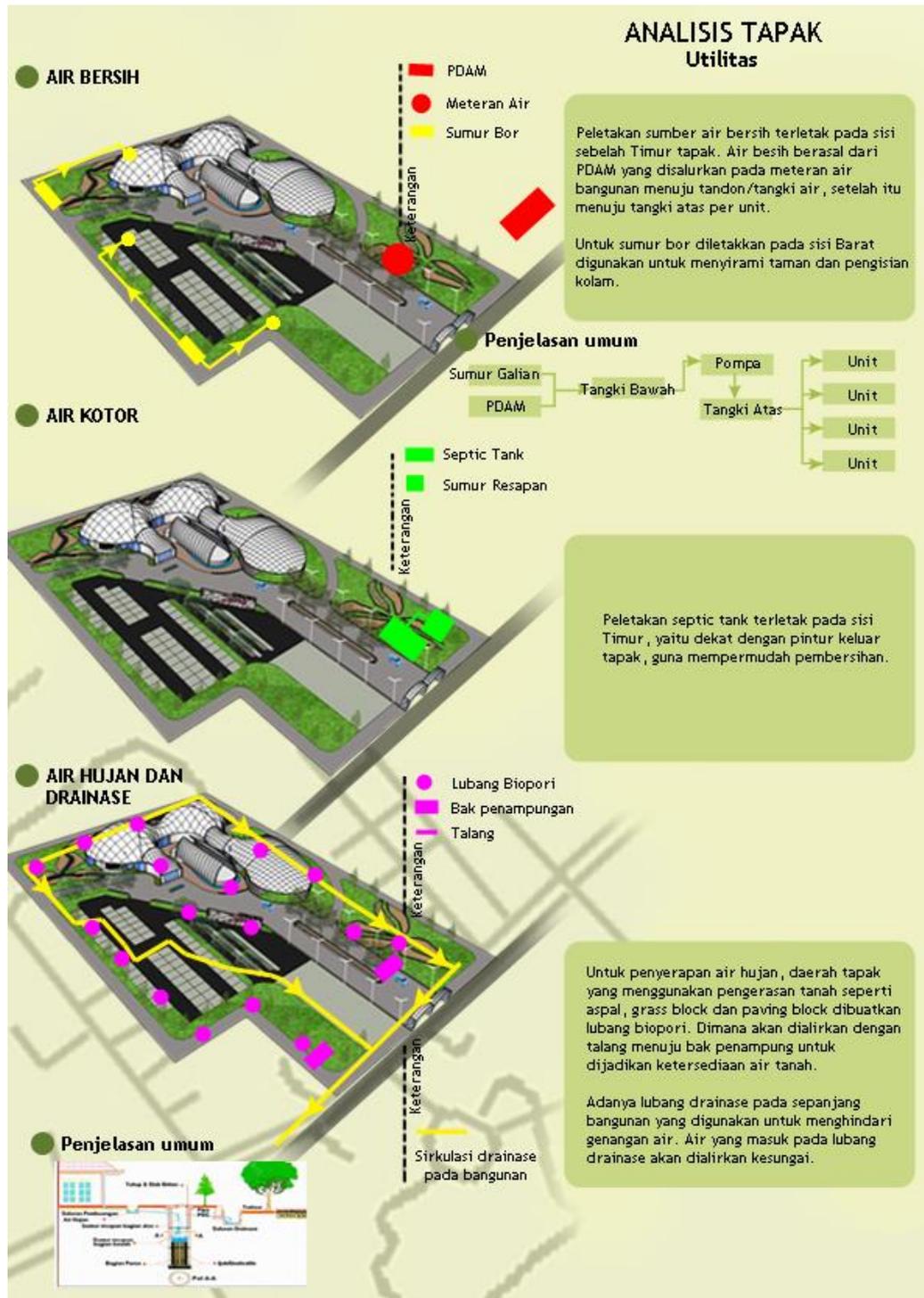


Lidah Mertua

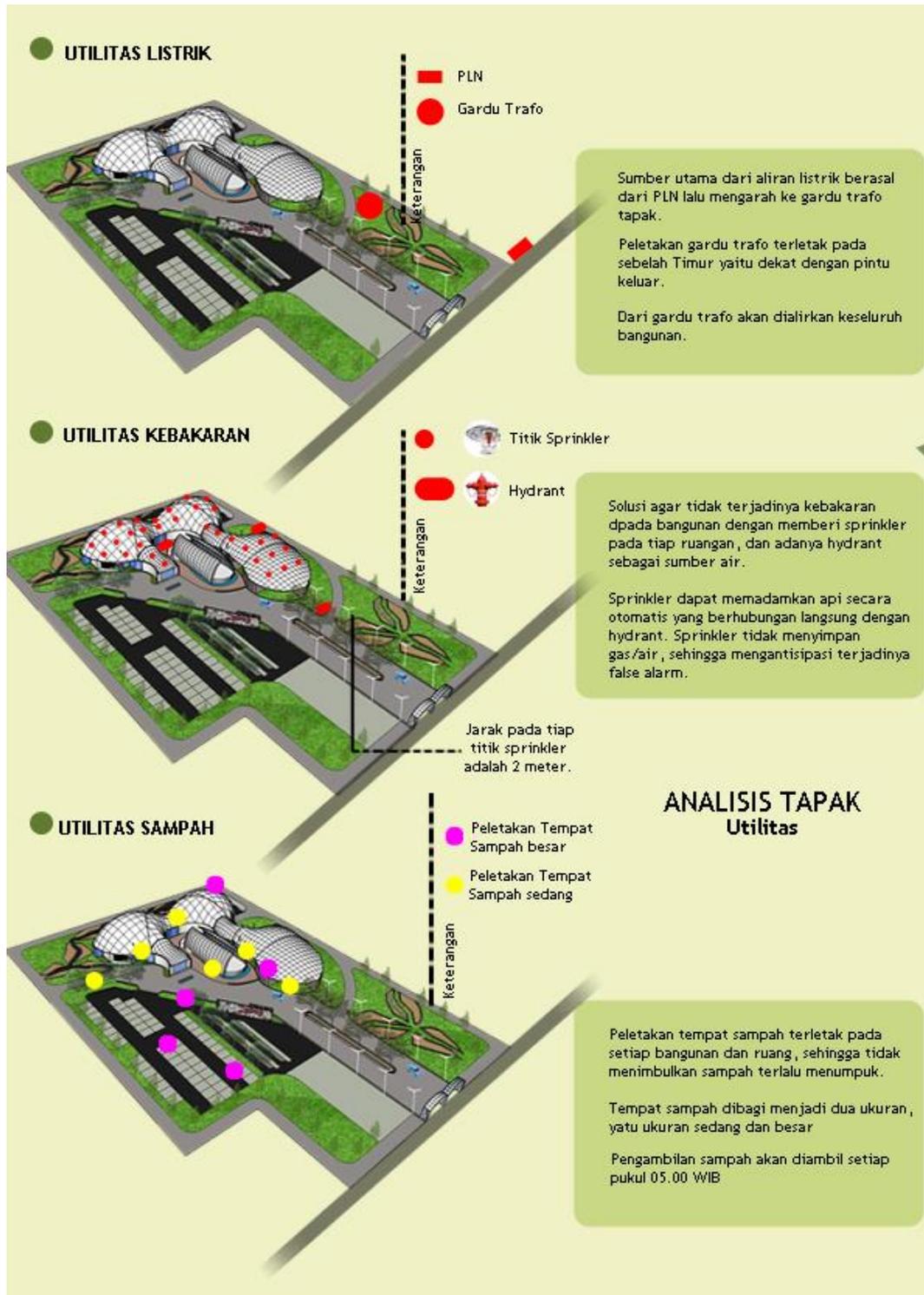
Gambar 4.32 Analisis Vegetasi

4.6 Analisis Utilitas

4.6.1 Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Air Hujan dan Drainase

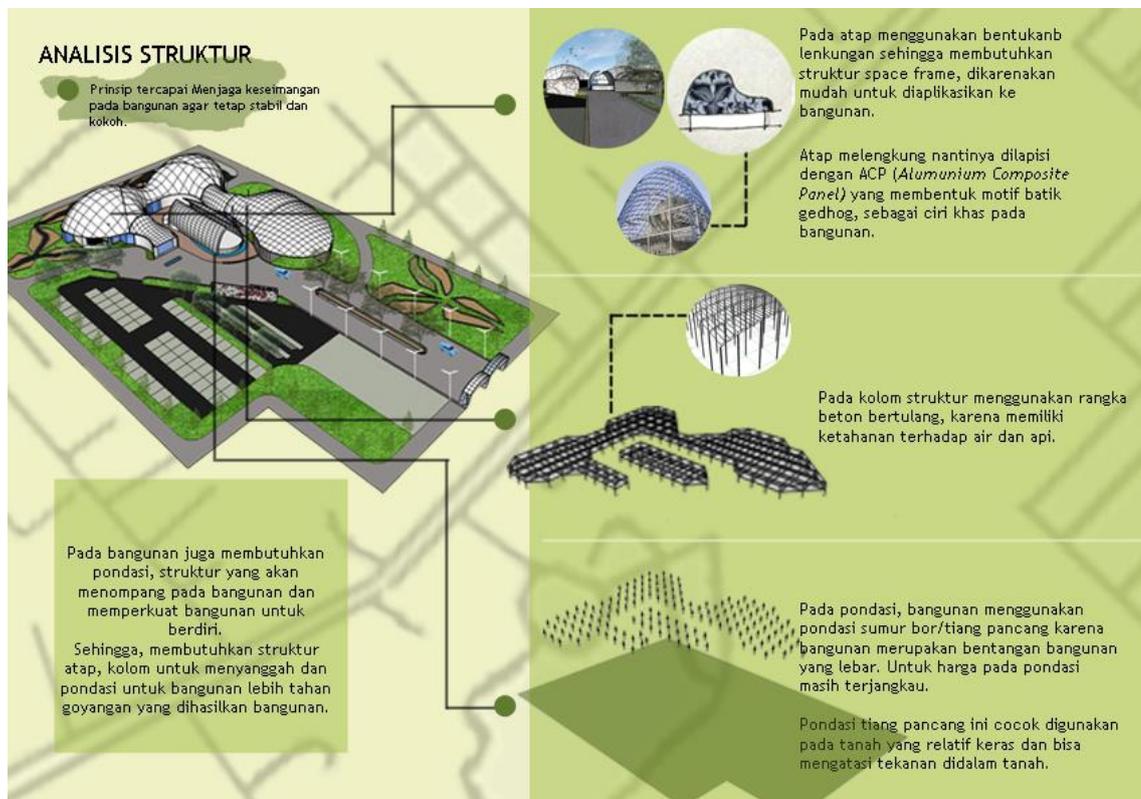


Gambar 4.33 Analisis Utilitas



Gambar 4.34 Analisis Utilitas

4.7 Analisis Struktur

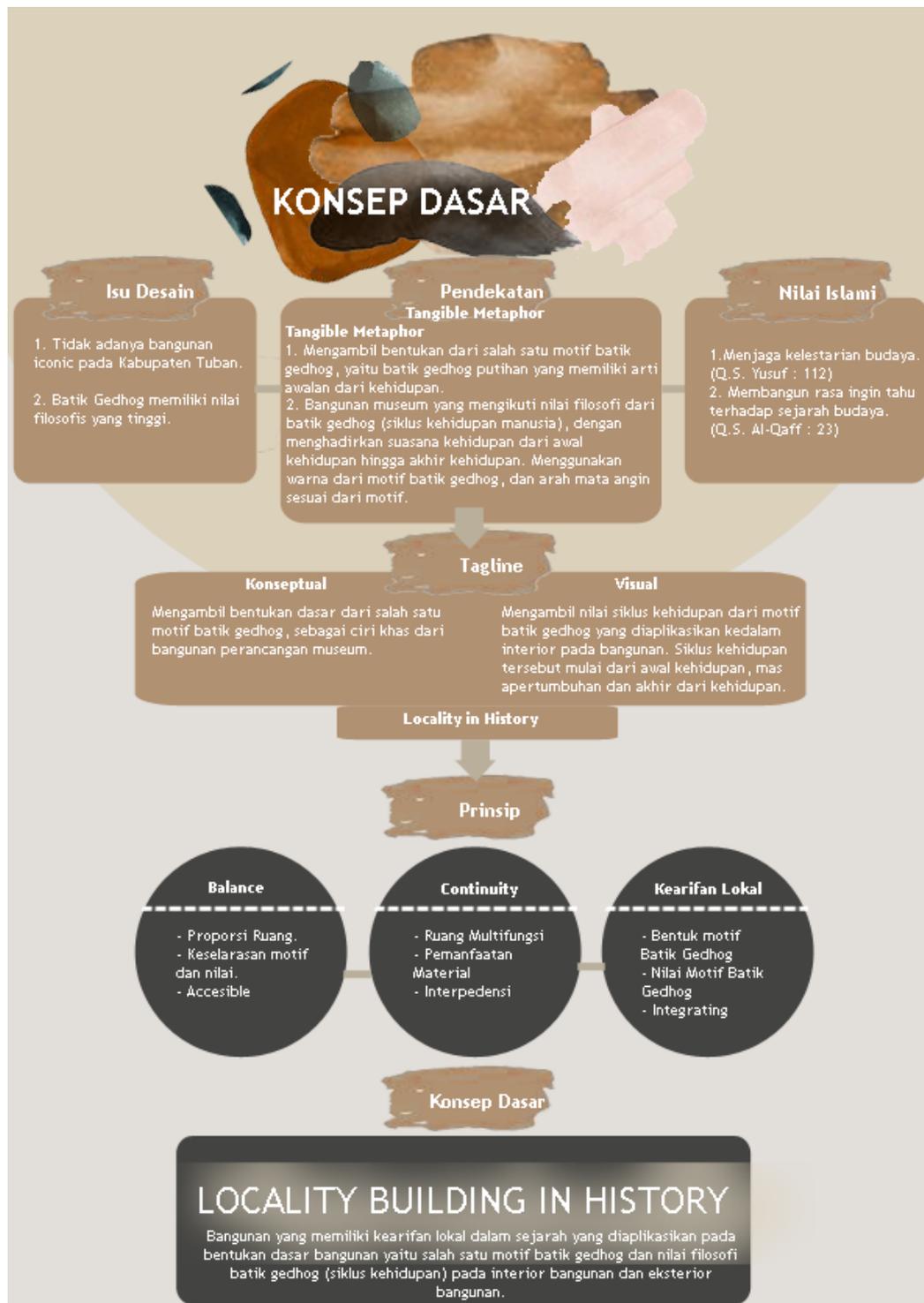


Gambar 4.3 Analisis Struktur

BAB V

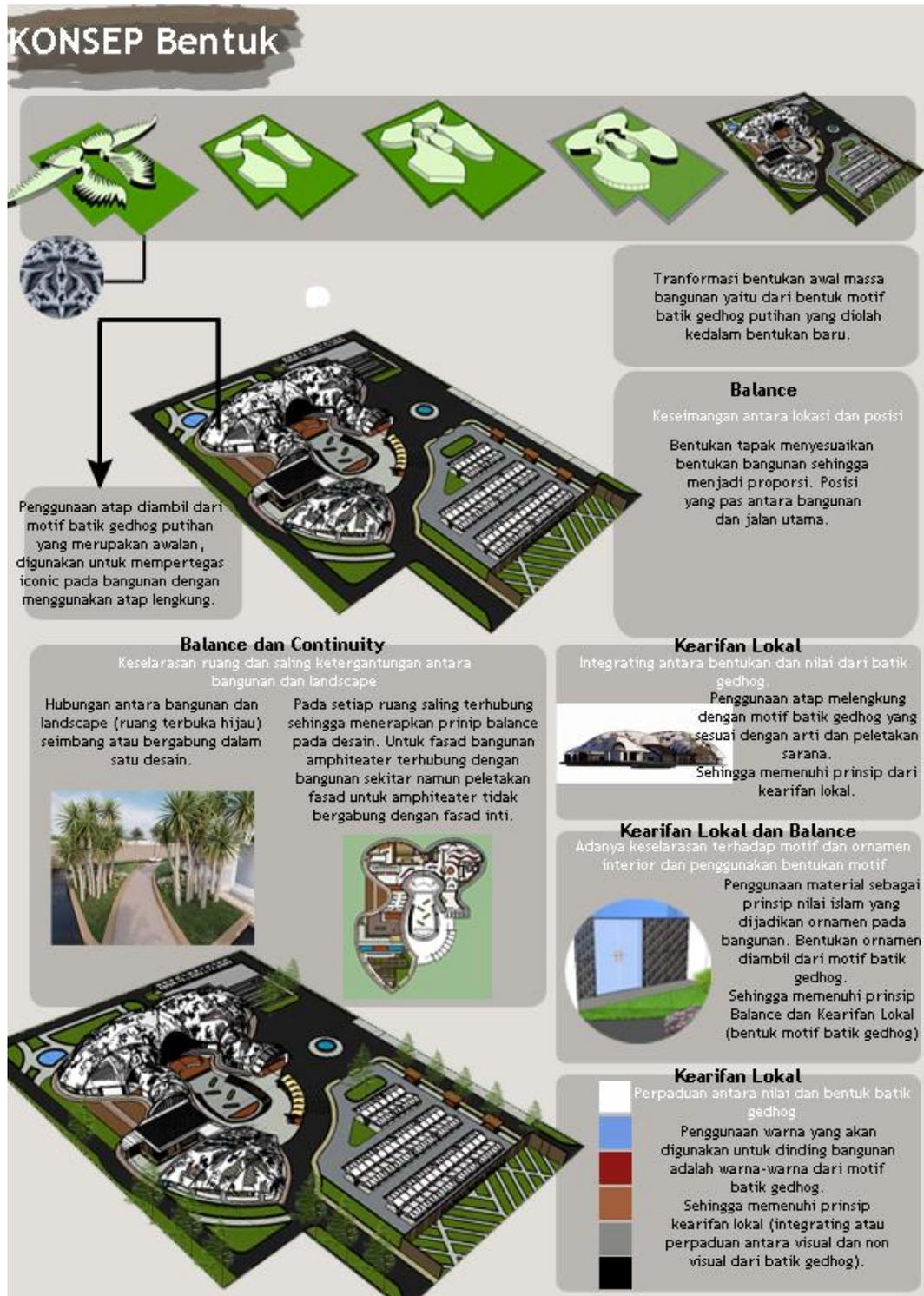
KONSEP

5.1 Konsep Dasar



Gambar 5.1 Konsep Dasar

5.2 Konsep Bentuk



Gambar 5.2 Konsep Bentuk

5.3 Konsep Tapak

KONSEP Tapak

Keterangan

1. Gapura masuk
2. Parkiran bus
3. Parkiran motor
4. Parkiran mobil
5. Lobby
6. Ruang Pengolahan
7. Sarana Pameran
8. Ruang Serbaguna
9. Ruang Edukasi
10. Tempat Jual Beli
11. Foodcourt
12. Musholla
13. Gapura keluar
14. Amphiteater
15. Taman Belakang
16. Drop off
17. Taman Depan

Continuity

Menggunakan prinsip continuity, yaitu adanya ruang multifungsi.



Adanya ruang komunal indoor dan amphiteater yang bisa dijadikan ruang multifungsi.



Balance

Menggunakan prinsip balance pada bagian accessible (mudah dijangkau).



Parkiran kedharaan berdekatan dengan pintu masuk bangunan museum, sehingga mudah dijangkau.



Adanya pembatas untuk dua jalur keluar dan masuknya pada bangunan.

Kearifan Lokal

Menggunakan prinsip kearifan lokal pada integrating (menonjolkan nilai dan bentuk dari batik gedhog).



Gate masuk didesain menggunakan corak batik gedhog untuk memperkenalkan pengunjung akan museum batik dan sebagai simbol bangunan.



Penggunaan atap pada bangunan menggunakan motif batik gedhog yang memiliki nilai siklus kehidupan.

Tangible pada konsep tapak adalah pada peletakan tiap ruang yang mengikuti arah mata angin dari filosofis siklus kehidupan batik gedhog.

Menggunakan material alami, sehingga memiliki kesan desa dan memiliki suasana lebih sejuk.



View mata manusia



Adanya gate dengan motif batik gedhog



Kanopi untuk area parkir



Parkiran Bus



Penanda Bangunan Museum



Parkiran motor dan mobil



Taman belakang



Adanya pembatas dinding tertutup pada sekitar tapak.

Pada taman belakang, terdapat beberapa tanaman untuk warna pembuatan batik gedhog, yang akan dijadikan taman.

Tanaman Untuk Pewarna Batik				
Kunyit	Perdu	Jalawe	Daun Teh	Kepala Kulit Bawang Merah
warna kuning	warna biru	warna hijau kecoklatan	warna coklat	warna krem kecoklatan
				

-Sirkulasi kendaraan satu arah

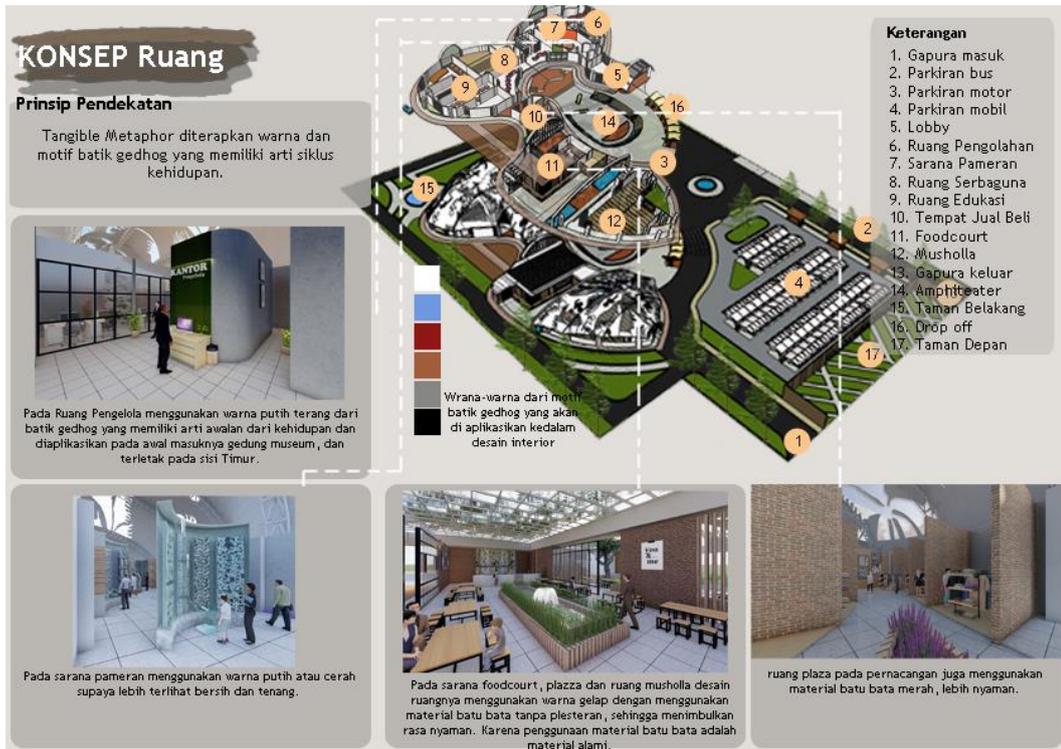
-Mengurangi panas bangunan

-Mudah menyerap air

-Mengurangi panas bangunan

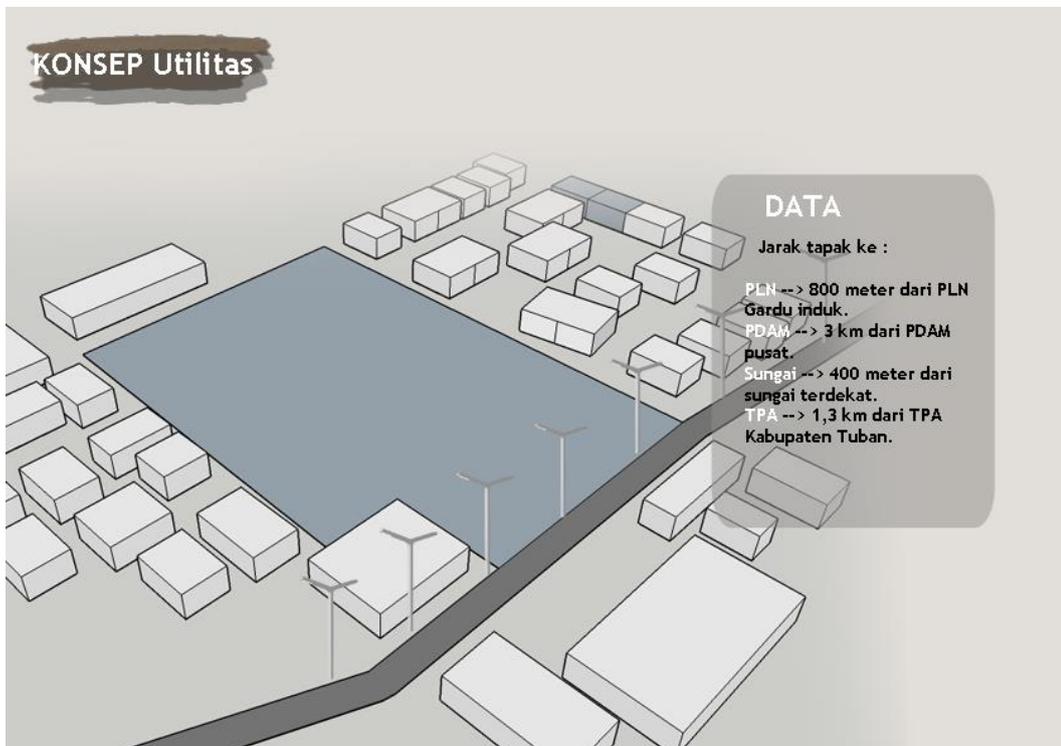
Gambar 5.3 Konsep Tapak

5.4 Konsep Ruang

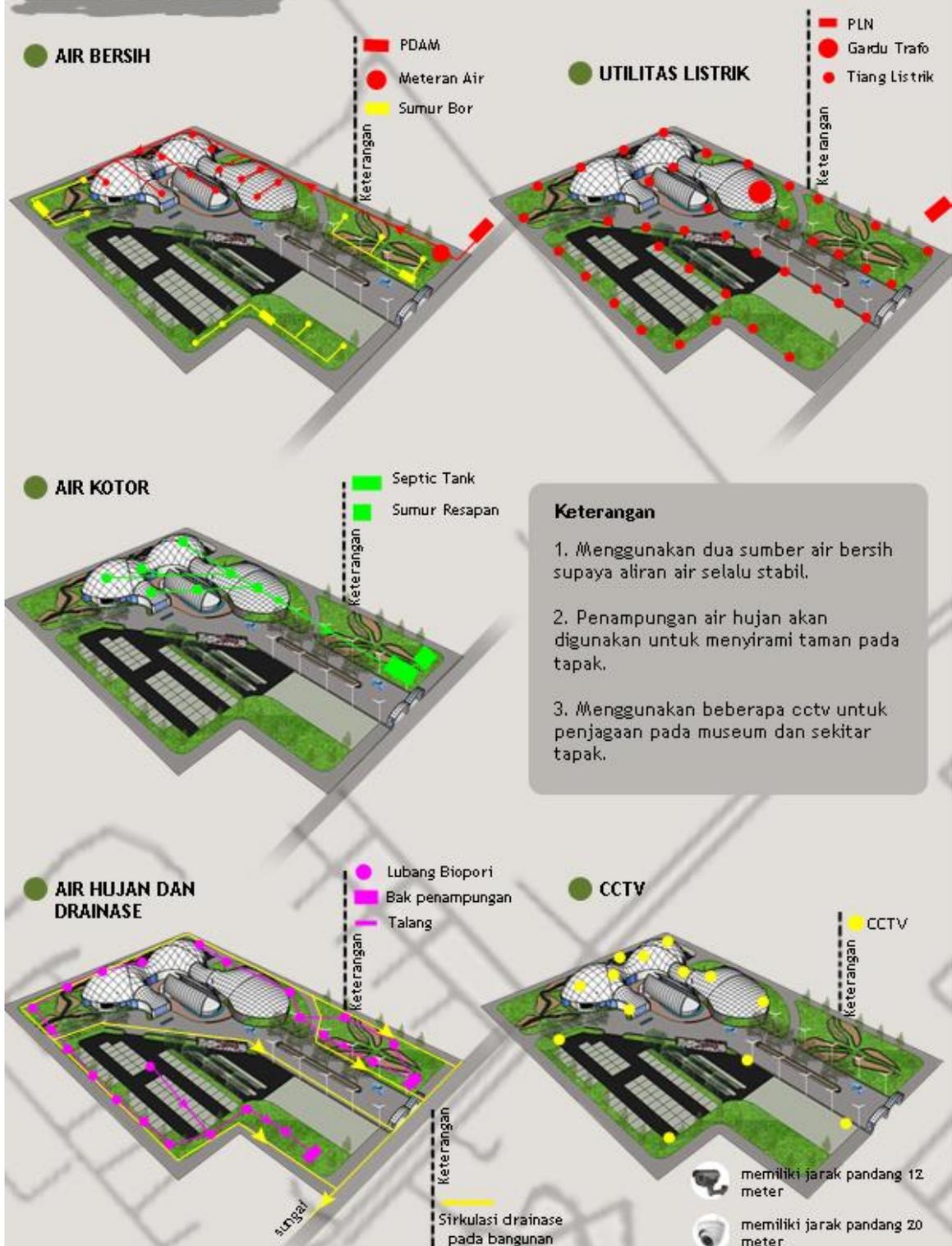


Gambar 5.4 Konsep Ruang

5.5 Konsep Utilitas

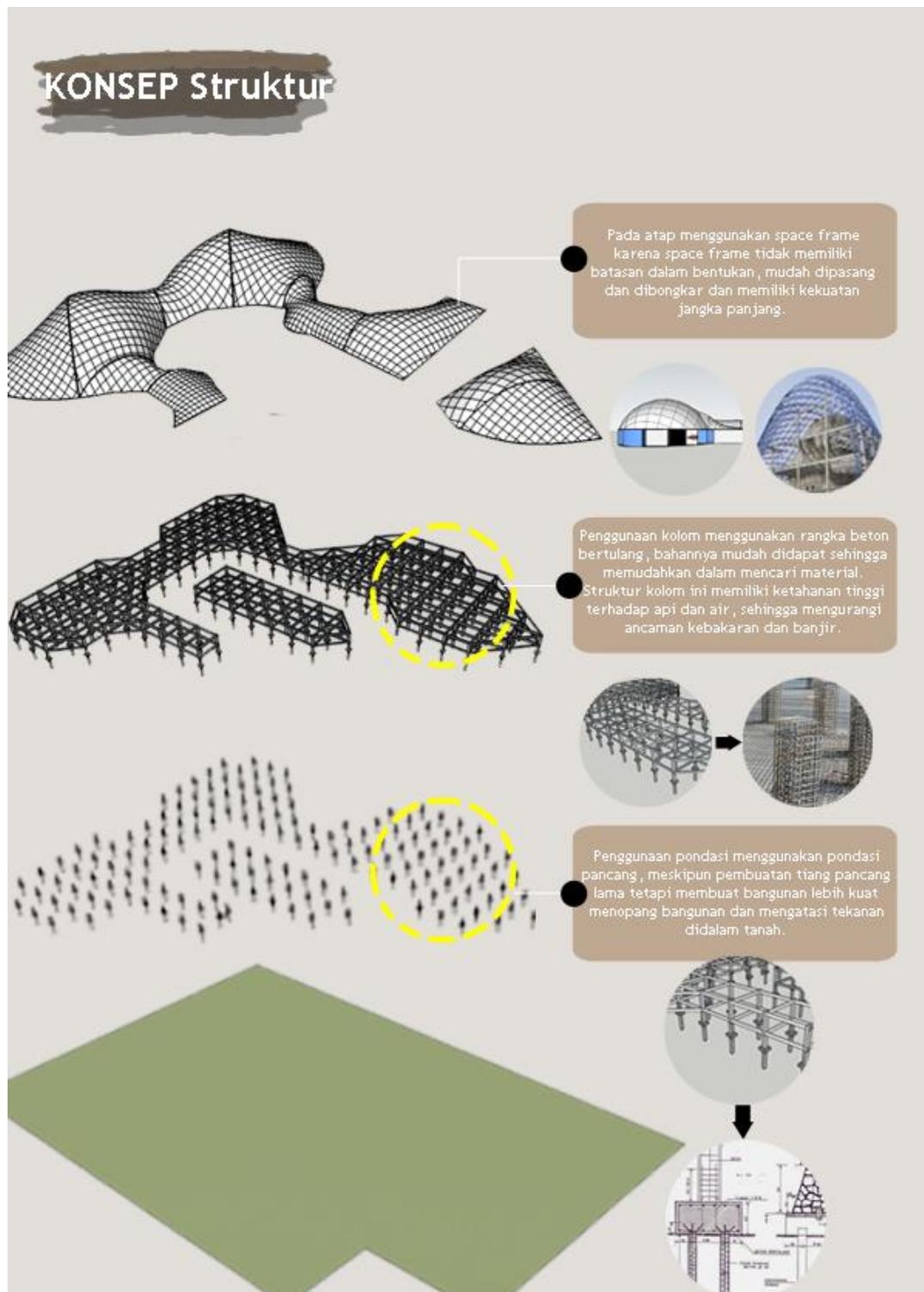


KONSEP Utilitas



Gambar 5.5 Konsep Utilitas

5.6 Konsep Struktur



Gambar 5.6 Layout Perancangan Museum Batik Gedhog

BAB VI

HASIL RANCANGAN

6.1 Konsep Perancangan

Perancangan Museum Batik Gedhog dengan Pendekatan *Tangible Metaphor* dari Batik Gedhog ini merupakan perancangan yang mewadahi kesenian dan kebudayaan batik gedhog Kab.Tuban, serta memberikan edukasi tentang pembuatan batik gedhog Kab.Tuban. Dengan pendekatan *Tangible Metaphor* ini diharapkan rancangan berfungsi sebagai penanda atau simbolis, untuk dijadikan identitas kesenian khas Kab.Tuban. Dari kebutuhan identitas tersebut, salah satu motif dari batik gedhog yang memiliki arti awalan dijadikan ide bentukan rancangan.

Pada perancangan Museum Batik Gedhog ini menggunakan konsep dasar *Locality Building in History* yang menggambarkan bangunan yang memiliki kearifan lokal (filosofi dan motif batik) dalam sejarah yang diaplikasikan pada interior dan ekterior bangunan.

6.2 Hasil Perancangan

Hasil rancangan pada desain kawasan dan tapak Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban yaitu, penataan massa bangunan, lanskap, sirkulasi, aksesibilitas. Berikut hasil desain perancangan museum batik gedhog :

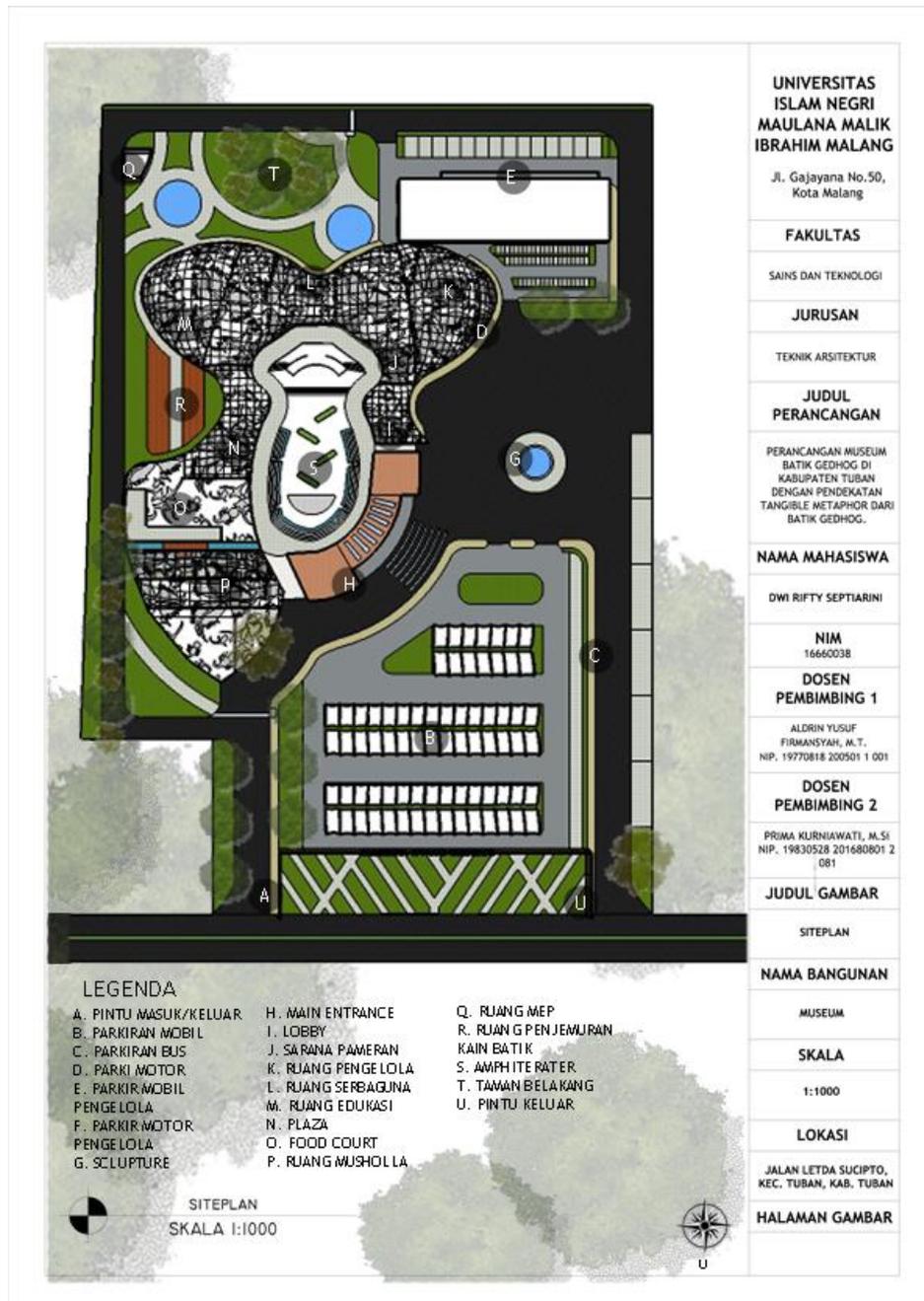
6.2.1 Hasil Rancangan Tapak

Dari hasil rancangan tapak museum batik gedhog ini terdapat beberapa penjelasan mulai dari *site plan*, *layout plan*, tampak kawasan, potongan dan denah, yang akan dijelaskan sebagai berikut,

a. Siteplan

Tapak Museum Batik Gedhog ini berlokasi di Jalan Letda Sucipto yang memiliki fungsi utama sebagai wadah sarana pameran, edukasi, dan

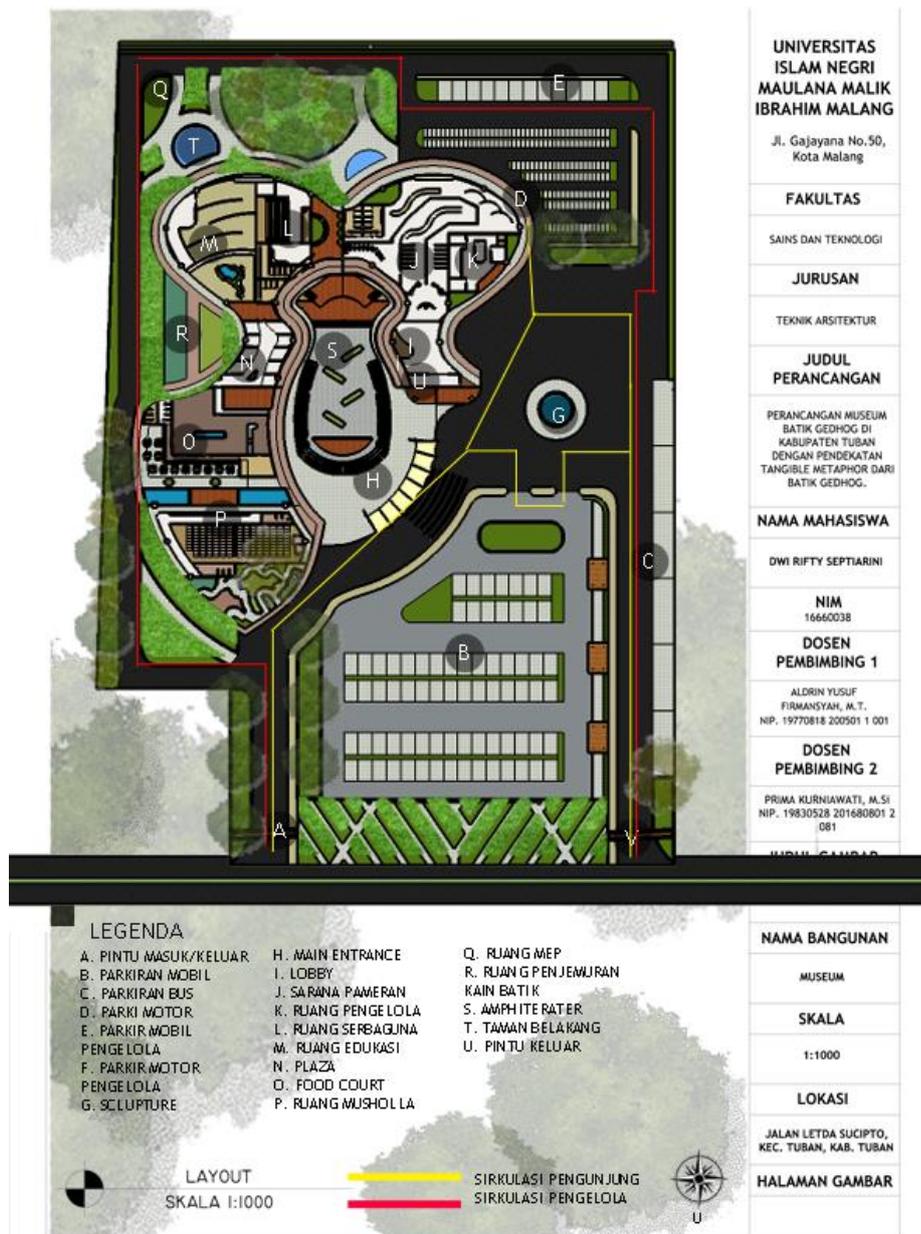
amphiteater untuk pertunjukan fashion show batik gedhog. Pada desain tapak memiliki prinsip kearifan lokal dan balance, dimana mengambil bentukan motif batik gedhog untuk prinsip kearifan lokal. Berikut hasil desain rancangan kawasan :



Gambar 6.1 Site Plan Perancangan Museum Batik Gedhog
 Sumber : Hasil Rancangan (2021)

b. Layout

Sirkulasi pada tapak meliputi sirkulasi pengunjung dan pengelola. Area parkir dibedakan antara pengunjung dan pengelola. Untuk mobil pengunjung terletak di bagian Utara dan untuk motor di bagian selatan lantai satu, sedangkan pengelola dibagian selatan untuk mobil dan motor terletak di lantai dua. Terdapat jalan disekililing tapak, supaya dapat menjangkau setiap bangunan.

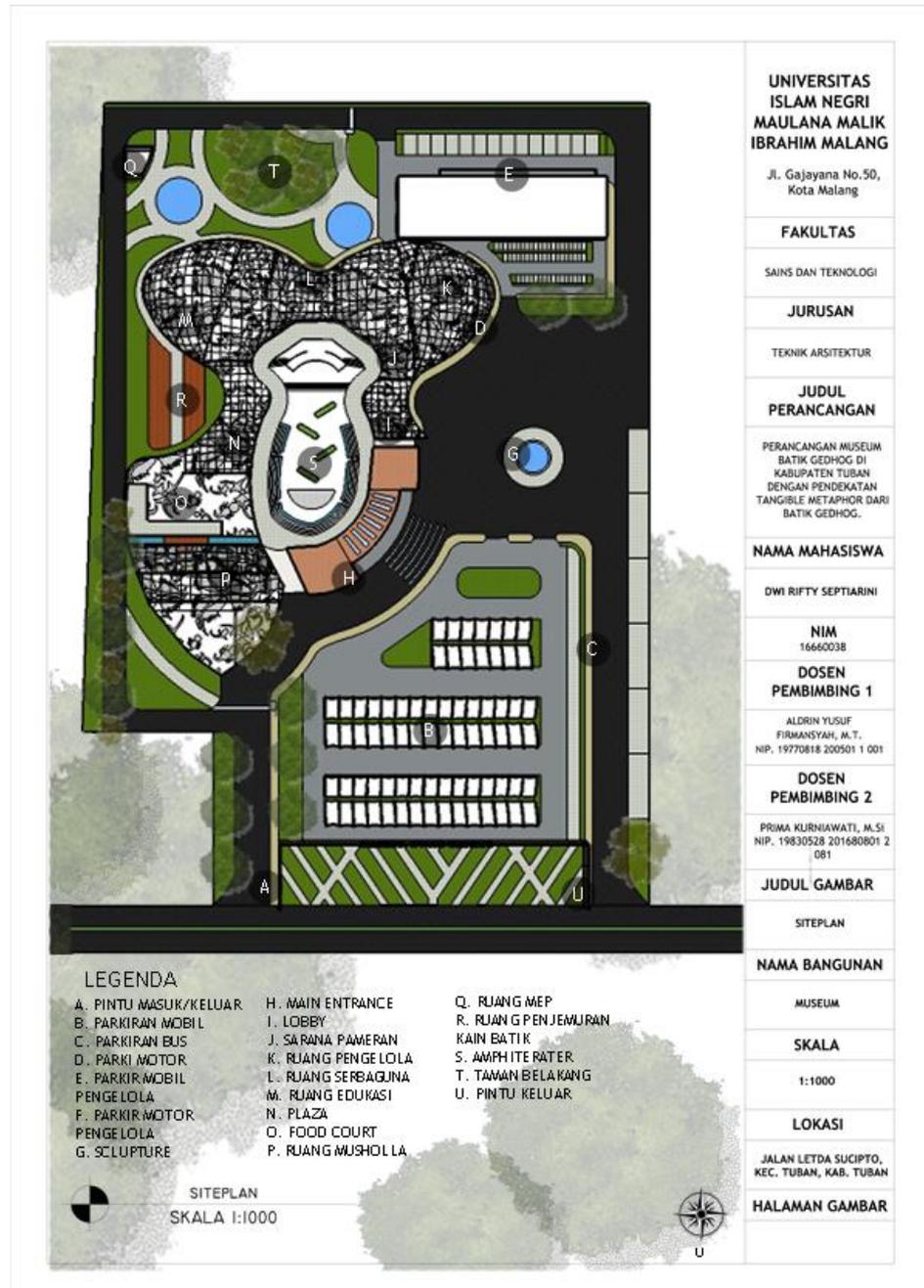


Gambar 6.2 Layout Perancangan Museum Batik Gedhog

Sumber : Hasil Rancangan (2021)

c. Penataan Massa

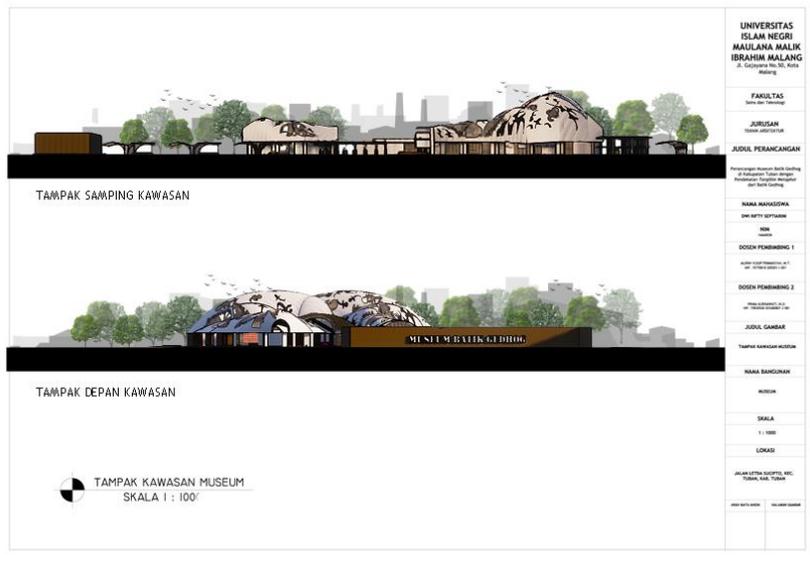
Pada penataan massa disesuaikan dengan kebisingan pada area tapak. Kebisingan pada tapak terletak pada sisi utara, sehingga peletakan massa lebih jauh dari area kebisingan.



d. Tampak Kawasan

Pada tampak depan dan samping kawasan, atap terlihat berbentuk melengkung. Menggunakan atap lengkung supaya bangunan Museum Batik

Gedhog terlihat dari kejauhan, dengan menambahkan motif batik gedhog putih sebagai penanda bangunan museum.

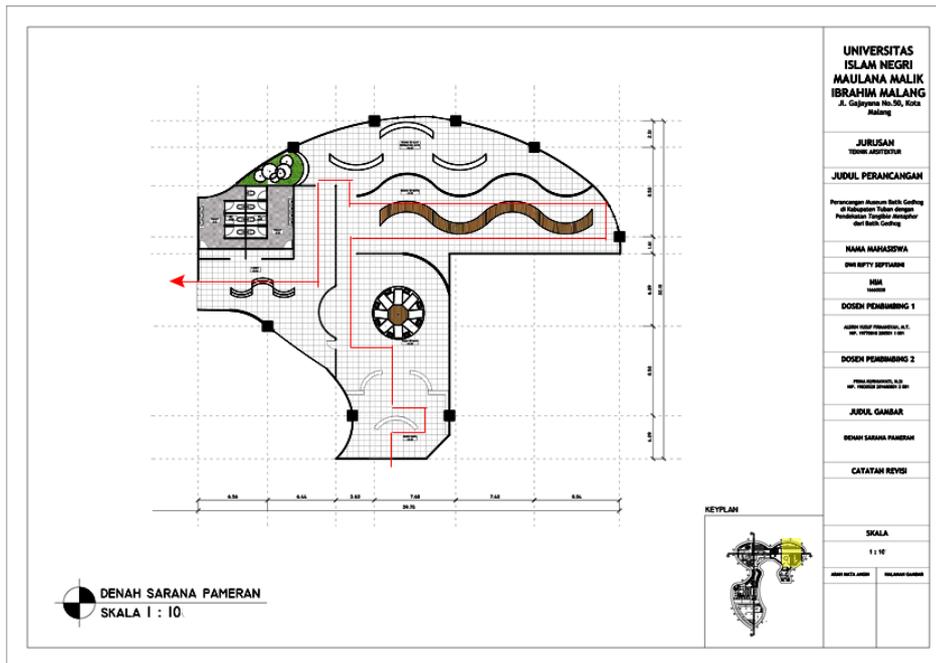


Gambar 6.3 Tampak Kawasan Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

e. Potongan Kawasan



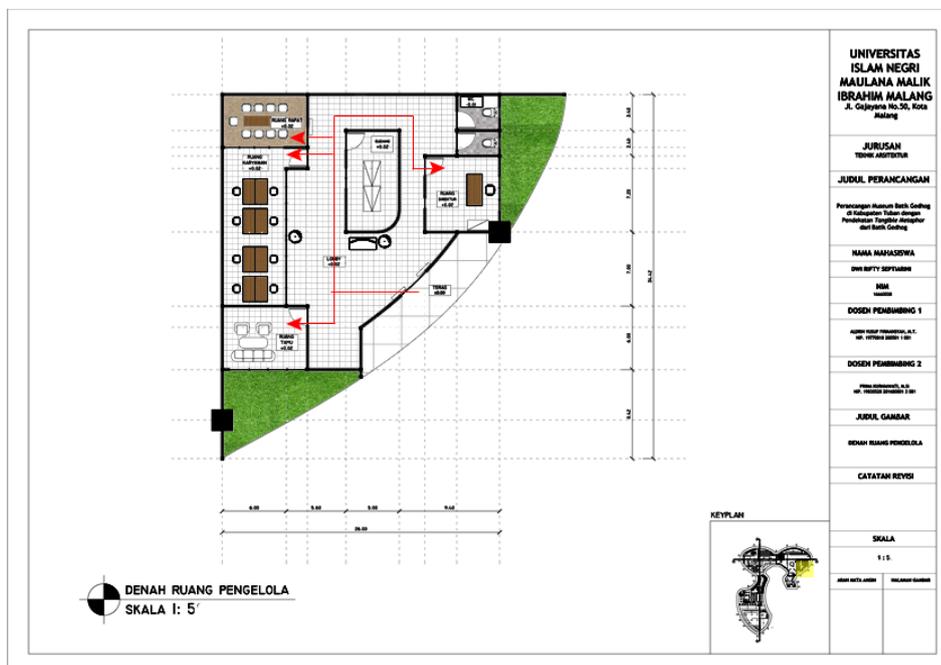
Gambar 6.4 Potongan Kawasan Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)



Gambar 6.6 Denah Sarana Pameran Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

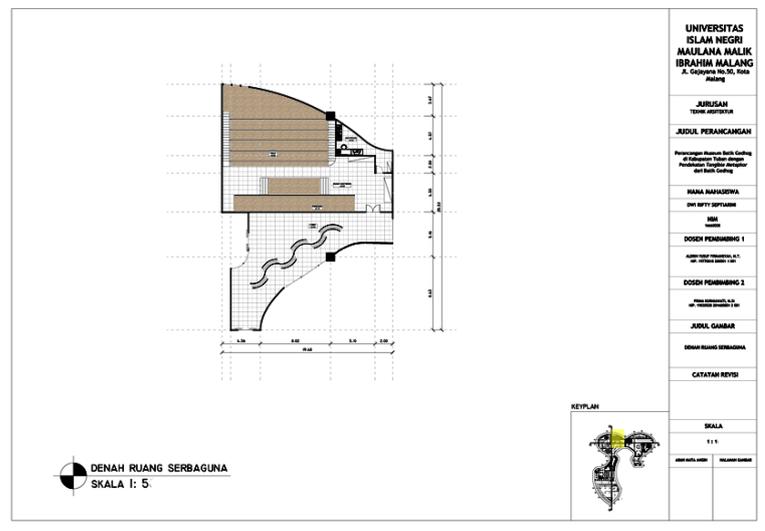
c. Ruang Pengelola

Pada ruangan ini memiliki beberapa ruangan, yaitu ruang rapat, ruang tamu, gudang dan ruang direktur



Gambar 6.7 Denah Ruang Pengelola Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

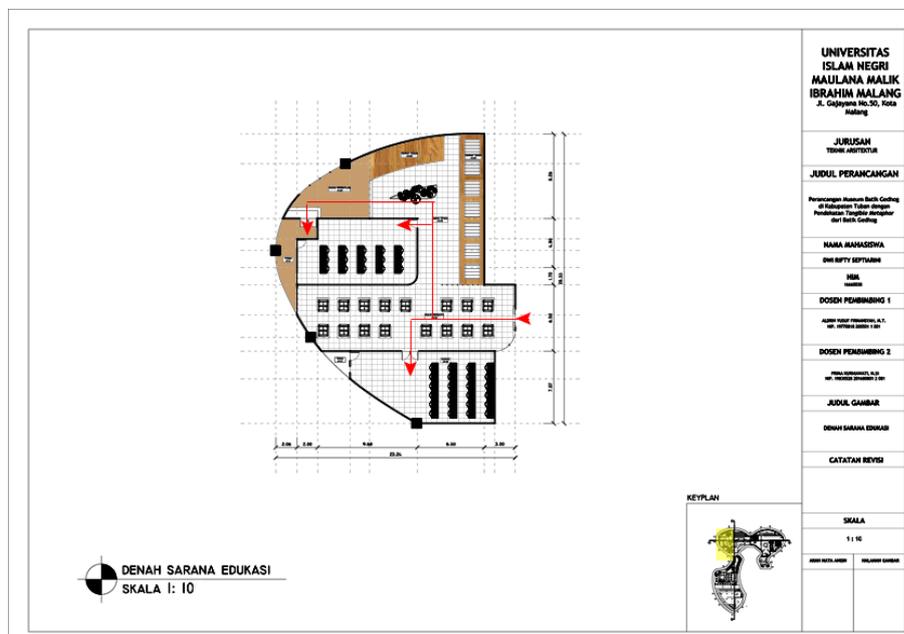
d. Ruang Serbaguna



Gambar 6.8 Denah Ruang Serbaguna Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

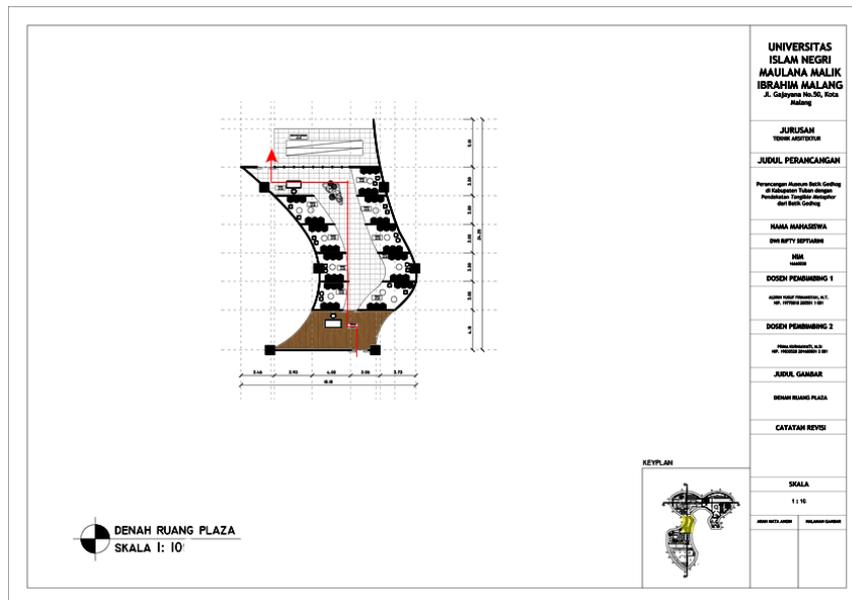
e. Sarana Edukasi

Ruangan ini memiliki fungsi mengedukasikan pengunjung dalam pembuatan batik gedhog (mengajari atau menunjukkan proses pembuatan batik gedhog dalam bentuk gambar).



Gambar 6.9 Denah Sarana Edukasi Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

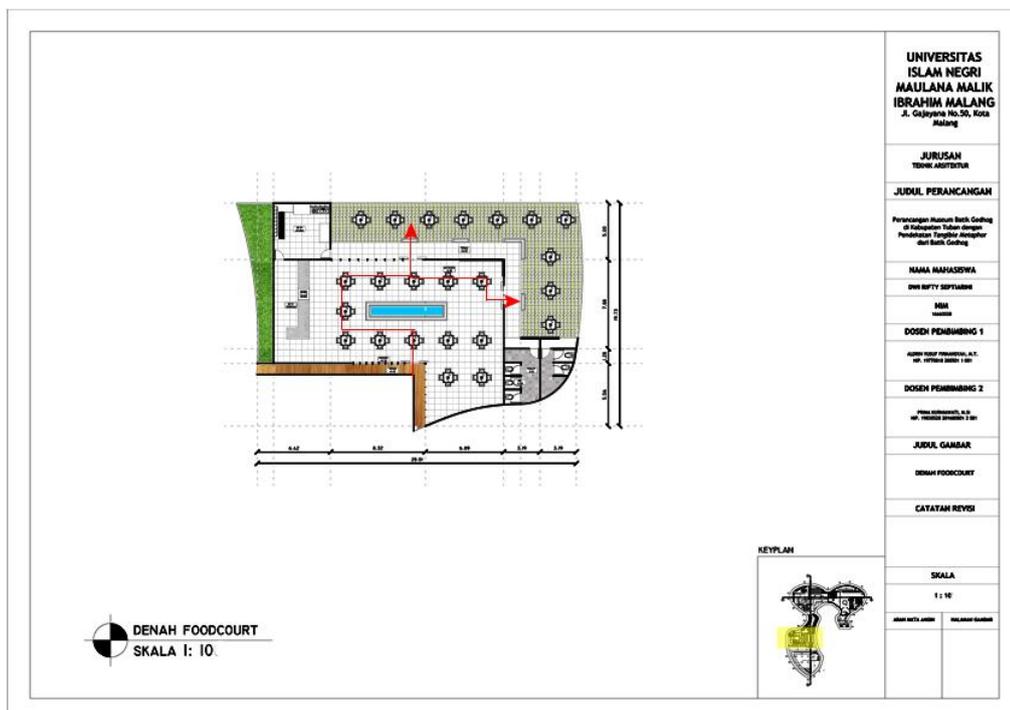
f. Tempat Jual Beli (Plaza)



Gambar 6.10 Denah Plaza Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

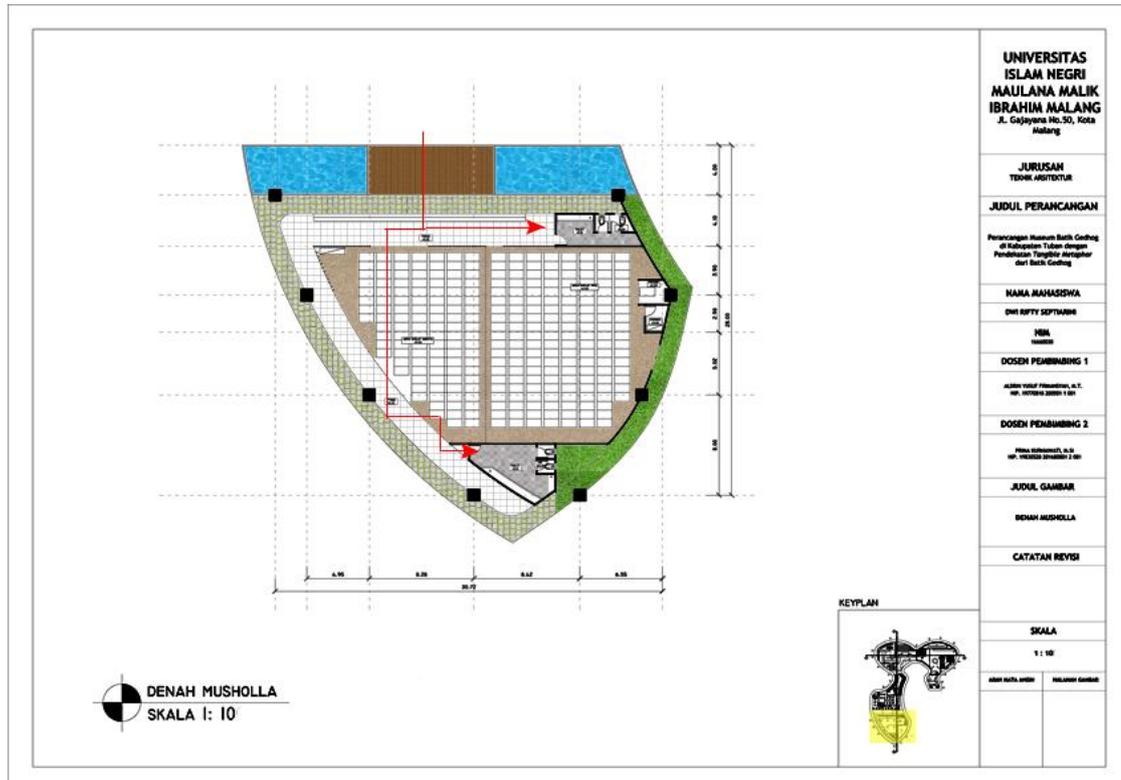
g. Foodcourt

Pada foodcourt terdapat beberapa ruang, yaitu indoor dan outdoor.



Gambar 6.11 Denah Foodcourt Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

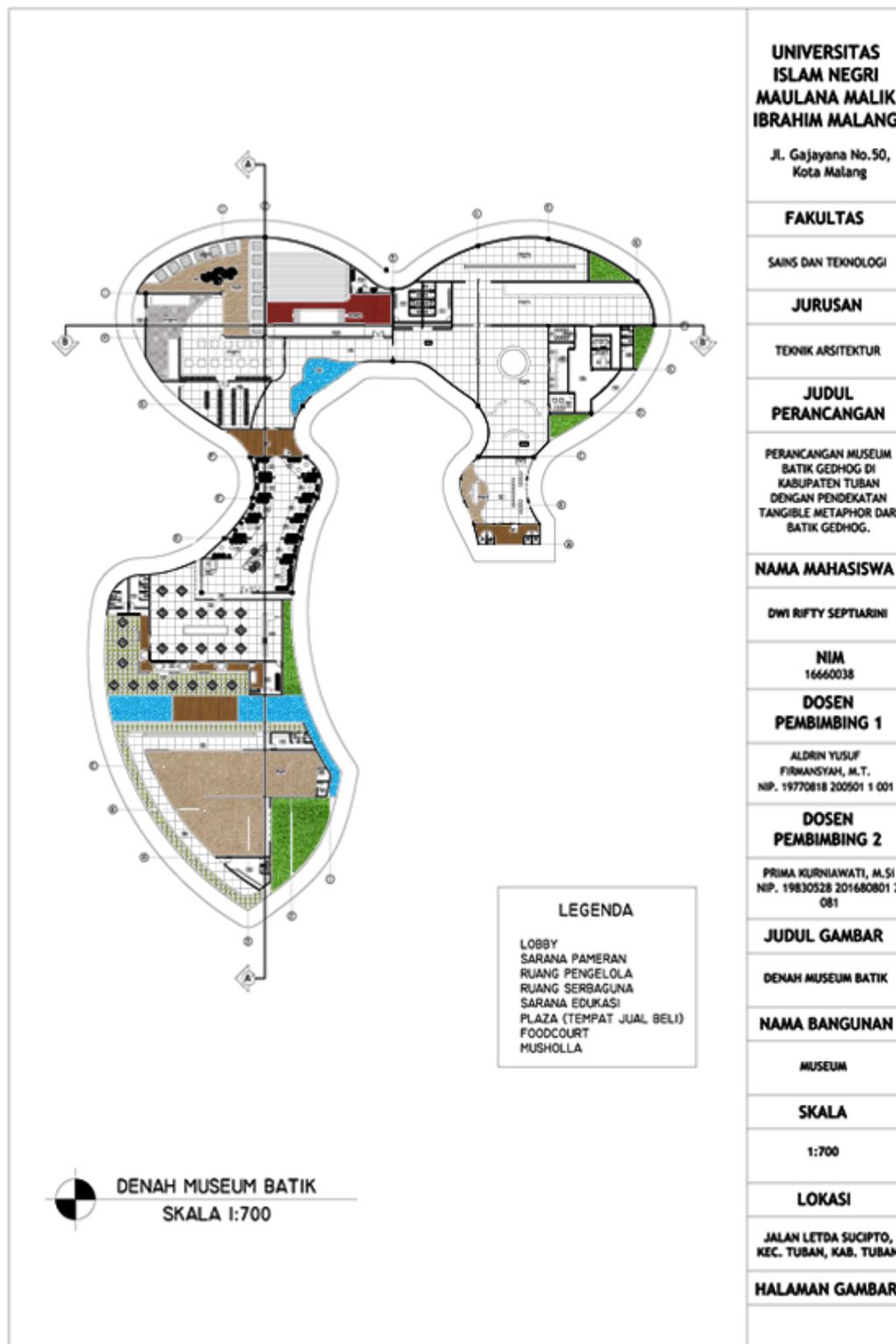
h. Musholla



Gambar 6.12 Denah Musholla Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

i. Denah Museum

Berikut adalah denah gabungan antara denah peruang :



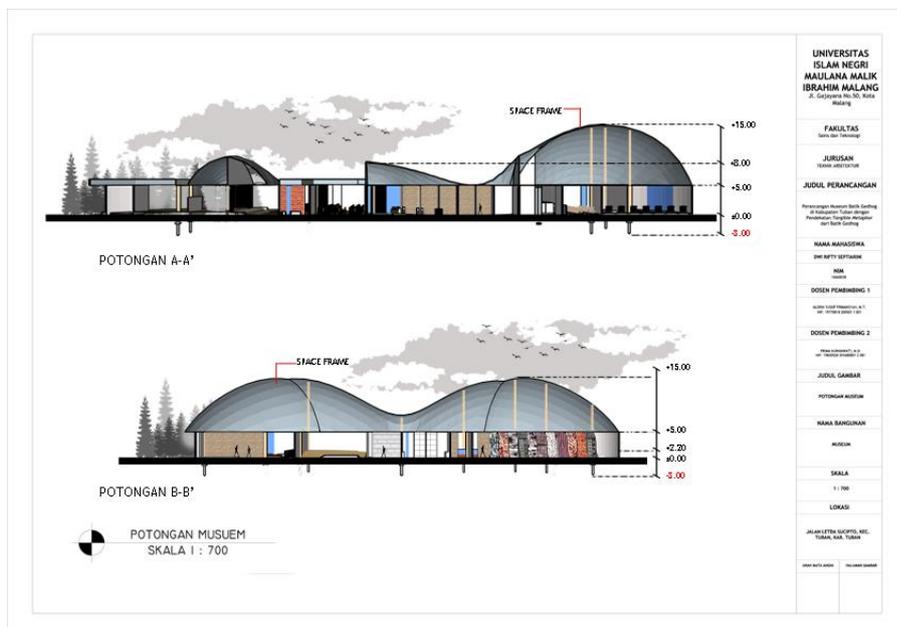
Gambar 6.13 Denah Museum Perancangan Museum Batik Gedhog
 Sumber : Hasil Rancangan (2021)

6.2.3 Tampak Bangunan



Gambar 6.14 Tampak Museum Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

6.2.4 Potongan Bangunan



Gambar 6.15 Denah Sarana Pmeran Perancangan Museum Batik Gedhog
Sumber : Hasil Rancangan (2021)

6.2.5 Hasil Rancangan Eksterior dan Interior

Hasil rancangan eksterior kawasan dan interior Perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban.

A. Eksterior Kawasan

Pada desain eksterior kawasan terlihat bangunan utama atap menggunakan bentukan pola dari salah satu batik gedhog dan menggunakan atap lengkung supaya menarik perhatian pengunjung untuk view kedalam kawasan. Pada atap menggunakan warna putih karena bangunan perancangan museum ini merupakan bangunan pertama yang menonjolkan batik gedhog. Untuk area sekitar tapak adalah pemukiman warga. Berikut adalah eksterior kawasan dengan perspektif mata burung.



Gambar 6.16 Perspektif Ekterior Kawasan

Sumber : Hasil Rancangan (2022)

Pada area luar bangunan, terdapat area publik yaitu ruang komunal, area terbuka hijau dan area parkir. Pada pola atap bangunan beberapa menggunakan atap kaca supaya cahaya yang masuk membentuk pola batik. Berikut adalah eksterior kawasan dari belakang dengan perspektif mata burung.



Gambar 6.17 Perspektif Eksterior Kawasan
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

B. Ekterior Lanskap

1. Ruang Komunal

Area komunal terdapat dekat dengan area parkir, yang digunakan sebagai titik berkumpulnya para wisatawan. Berikut adalah area komunal pada kawasan.



Gambar 6.18 Ruang Komunal
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

Adanya air mancur pada kawasan, untuk dijadikan spot foto dan pacuan untuk putaran kendaraan.



Gambar 6.19 Ruang Komunal
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

Ruang komunal terdapat di area dekat dengan sarana edukasi, ruang komunal dengan pemandangan taman taman dan air mancur disertai fasilitas toilet.



Gambar 6.20 Ruang Komunal
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

Pada area komunal selanjutnya terletak di sebelah musholla, yaitu taman.



Gambar 6.21 Ruang Komunal
Sumber : Hasil Rancangan (2022)



Gambar 6.22 Ruang Komunal
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

2. Taman Pewarna Batik

Taman belakang bangunan yaitu taman pewarna batik, dijadikan tempat edukasi mengenal warna warna dari batik.



Gambar 6.23 Taman Pewarna Batik

Sumber : Hasil Rancangan (2022)



Gambar 6.24 Taman Pewarna Batik

Sumber : Hasil Rancangan (2022)

3. Amphiteater

Amphiteater pada kawasan digunakan untuk acara besar yang memuat banyak pengguna, salah satunya mengadakan acara fashion show batik.



Gambar 6.25 AMphiteater

Sumber : Hasil Rancangan (2022)

4. Drop off

Pada kawasan adanya tempat penyebrangan beserta drop off untuk pengunjung.



Gambar 6.26 Drop Off

Sumber : Hasil Rancangan (2022)

5. Gate Kawasan

Gate pada kawasan menggunakan pola batik gedhog putih sebagai penanda. Untuk dinding nama kawasan menggunakan bata coklat karna kabupaten Tuban banyak dijumpai batu bata coklat.



Gambar 6.27 Gate Tapak

Sumber : Hasil Rancangan (2022)

C. Interior Bangunan

1. Lobby

Ruang lobby merupakan titik kumpul utama pada bangunan, karena lobby sebagai pusat informasi kegiatan pada museum batik gedhog.



Gambar 6.28 Interior Lobby
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

2. Sarana Pameran

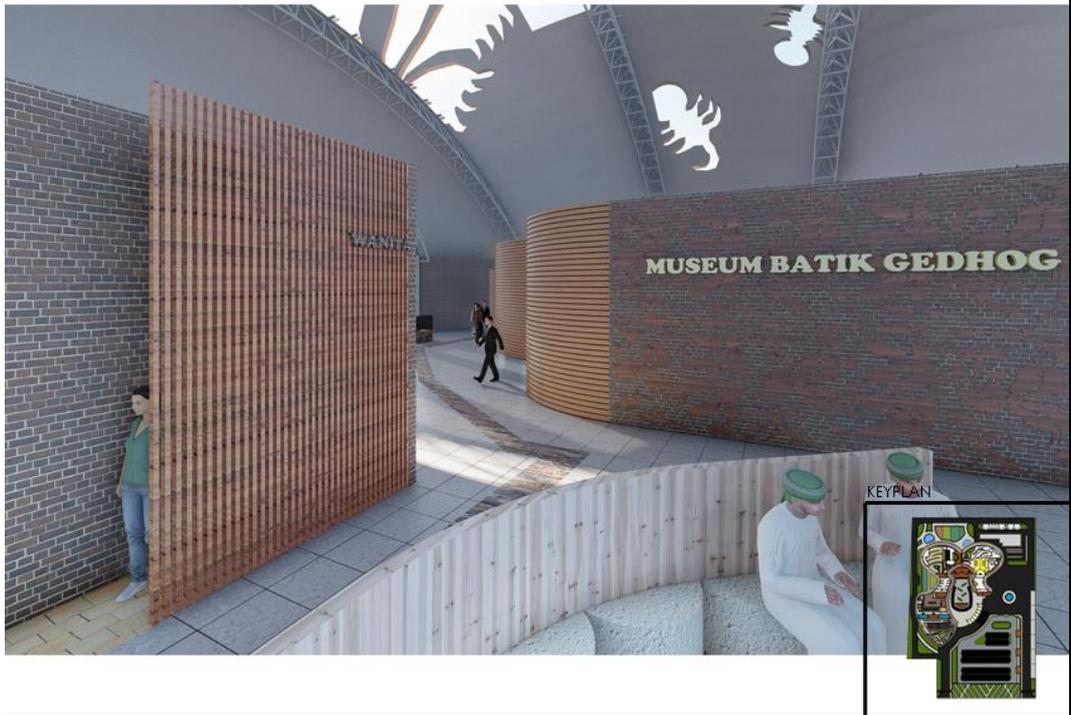
Pada sarana pameran merupakan fungsi utama dari perancangan museum batik. Menggunakan warna lantai putih karena warna putih salah satu warna dari batik gedhog dan memberi rasa tenang. Adanya beberapa hiasan dinding batik untuk melaraskan ruang dan menunjukkan banyaknya jenis jenis batik gedhog.



Gambar 6.29 Interior Sarana Pameran
Sumber : Hasil Rancangan (2022)



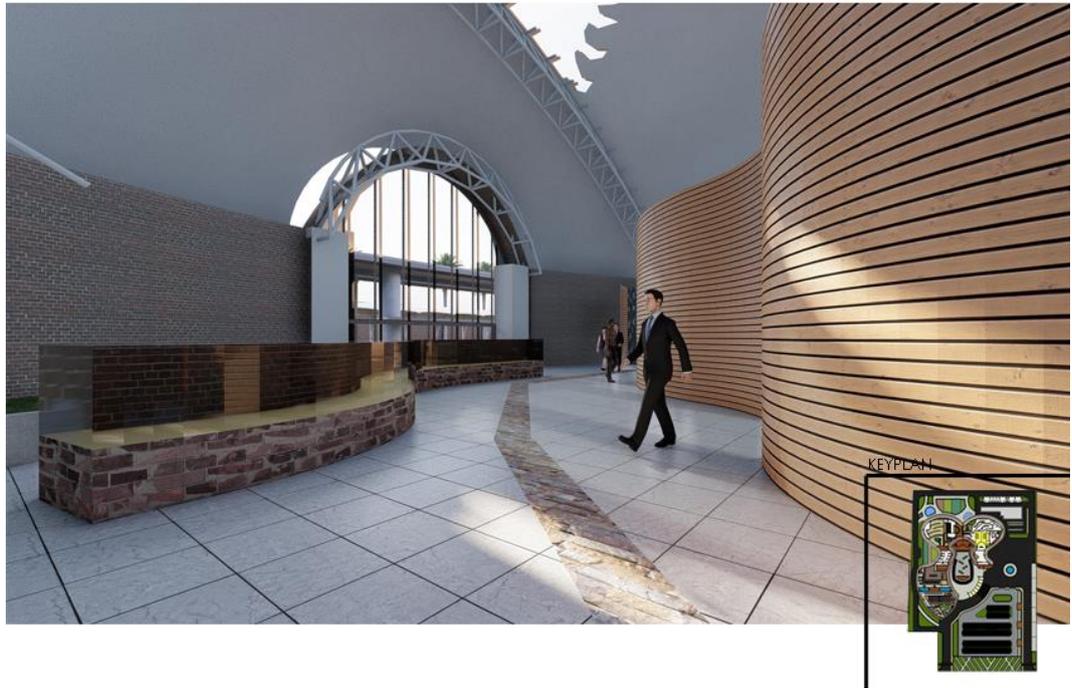
Gambar 6.30 Interior Sarana Pameran
Sumber : Hasil Rancangan (2022)



Gambar 6.31 Interior Sarana Pameran
 Sumber : Hasil Rancangan (2022)



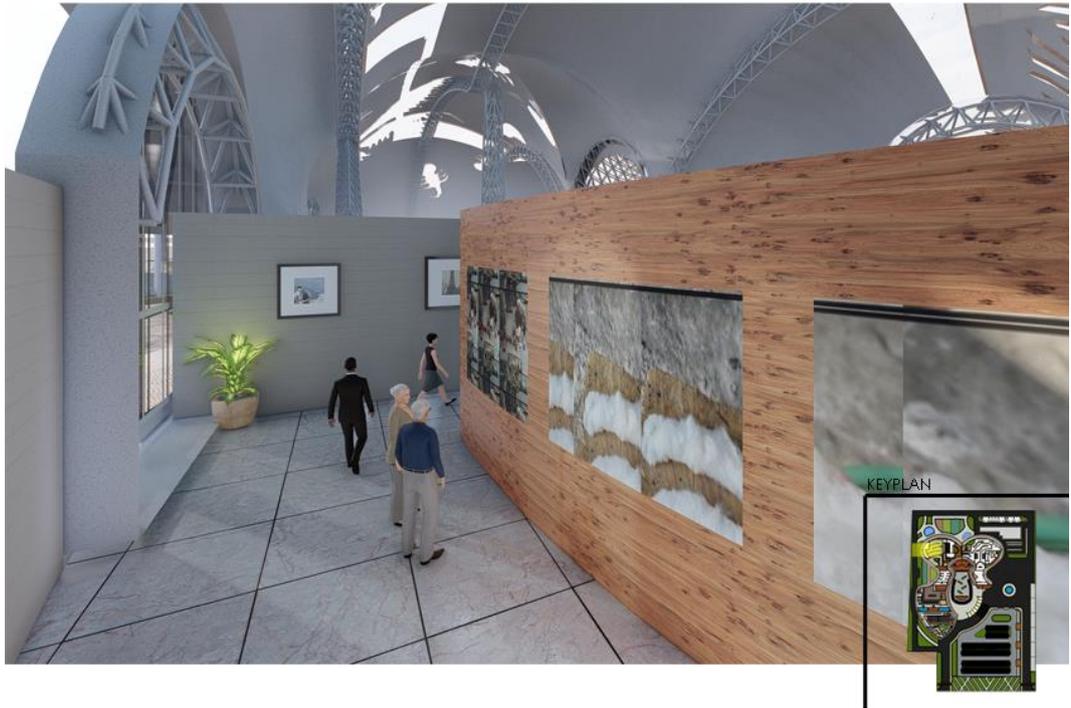
Gambar 6.32 Interior Sarana Pameran
 Sumber : Hasil Rancangan (2022)



Gambar 6.32 Interior Sarana Pameran
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

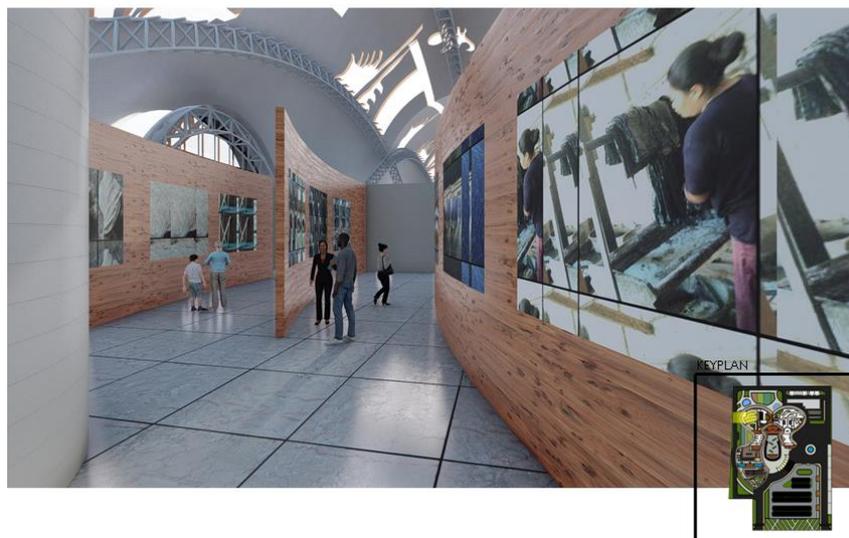
3. Sarana Edukasi

Ruangan ini berisi tentang cara pembuatan batik, jadi para pengunjung dapat mempraktekan proses pemembuatan batik. Pada interior saran edukasi terdapat pola batik yang dijadikan sebagai hiasan pada dinding. Pada area awal masuk sarana edukasi pengunjung hanya bisa melihat saja.



Gambar 6.33 Interior Sarana Edukasi
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

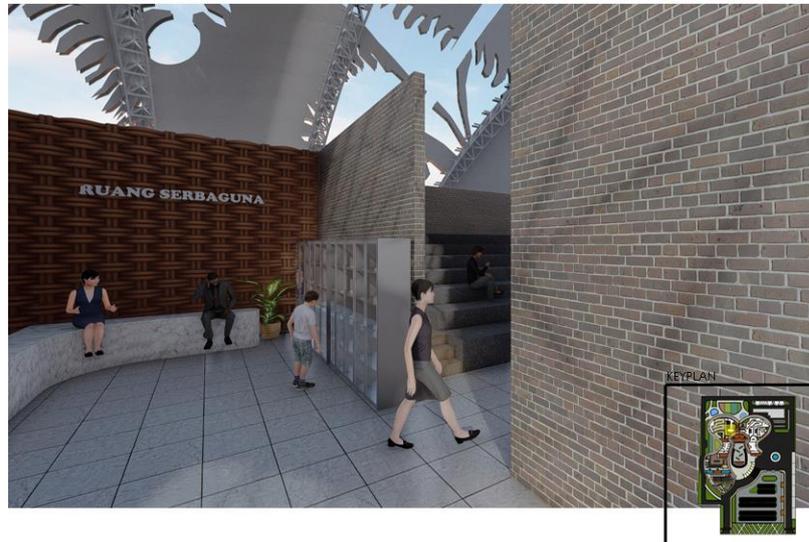
Untuk area selanjutnya pengunjung dapat mencoba menenun batik dengan dipandu oleh para pembatik.



Gambar 6.34 Interior Sarana Edukasi
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

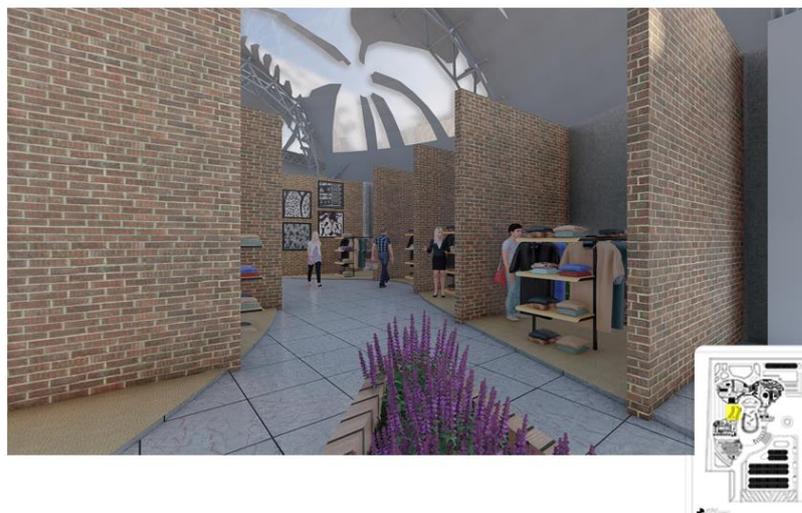
4. Ruang Serbaguna

Ruang serbaguna digunakan untuk acara indoor atau pembekalan tentang batik gedhog.



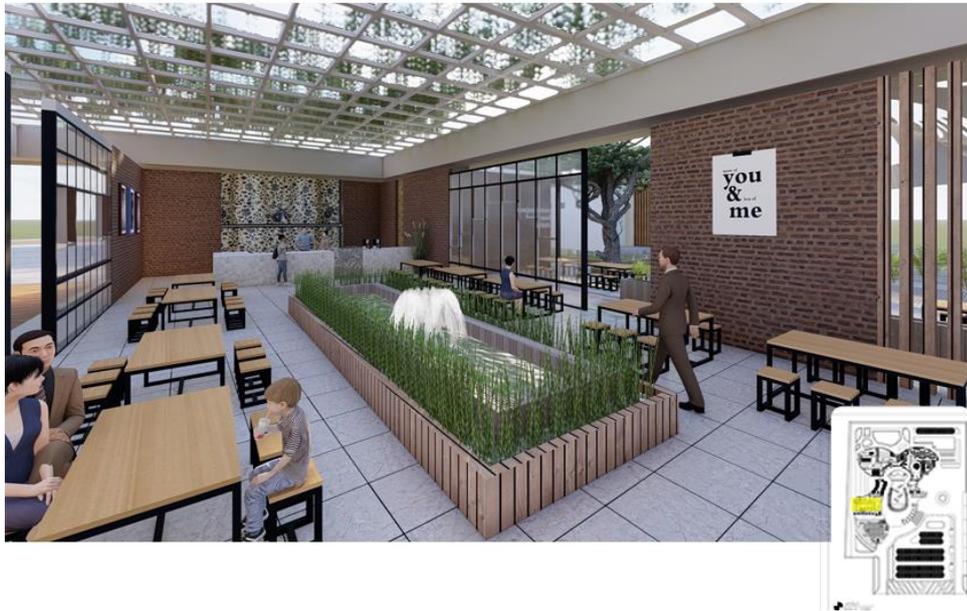
Gambar 6.35 Interior Ruang Serbaguna
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

5. Plaza



Gambar 6.36 Interior Ruang Plaza
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

6. Foodcourt

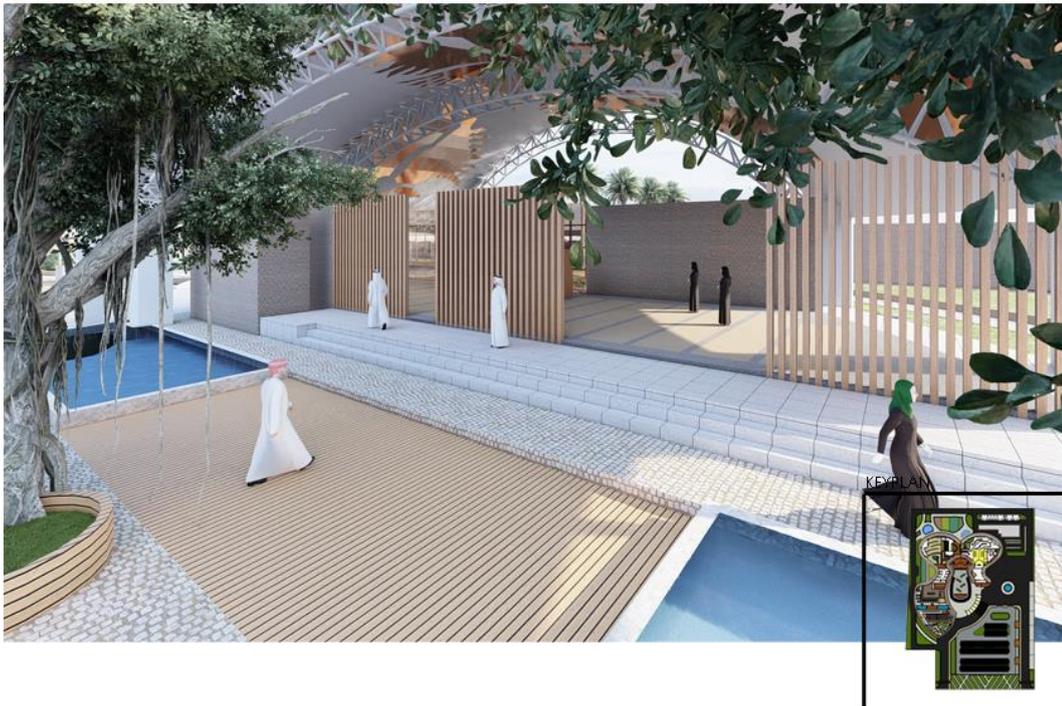


Gambar 6.37 Interior Foodcourt
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

7. Musholla



Gambar 6.38 Interior Musholla
Sumber : Hasil Rancangan (2022)



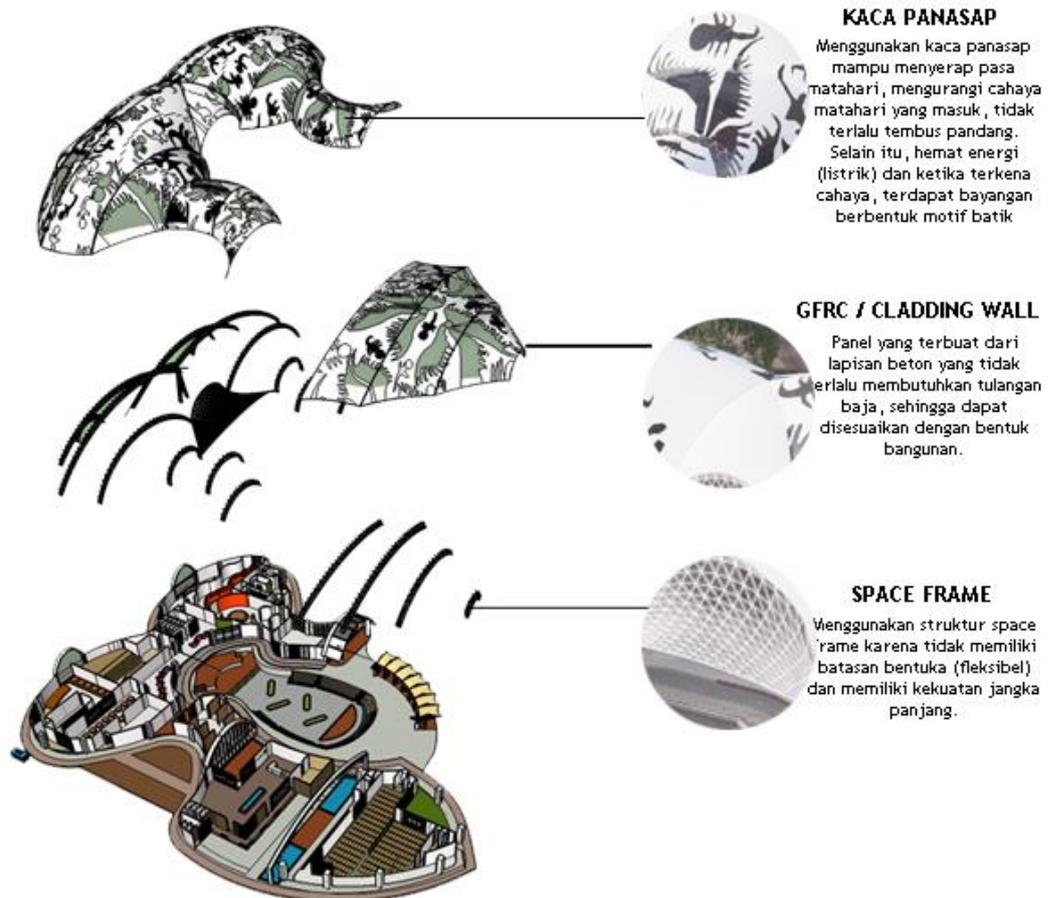
Gambar 6.39 Interior Musholla
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

D. Detail Arsitektural

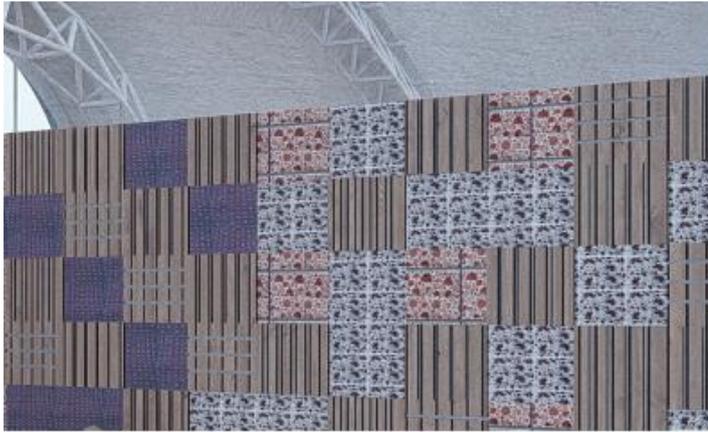
Detail arsitektural pada fasad perancangan museum batik gedhog yaitu pada atap bangunan yang beberapa menggunakan material kaca, hiasan dinding interior. Berikut gambar detail arsitektural atap bangunan utama.



Pada beberapa sisi atap menggunakan material kaca, yaitu menggunakan kaca panasap. Untuk atap lengkung pada bangunan menggunakan struktur *space frame* dilapisi dengan struktur GFRG.

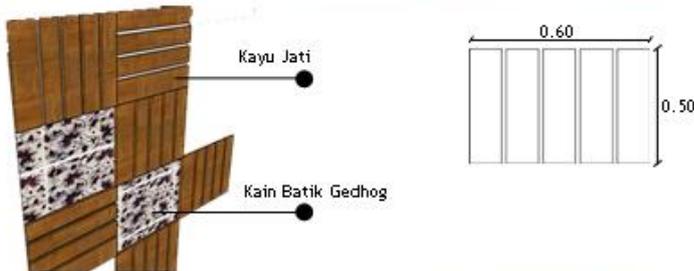


Gambar 6.40 Detail Arsitektural Fasad
Sumber : Hasil Rancangan (2022)



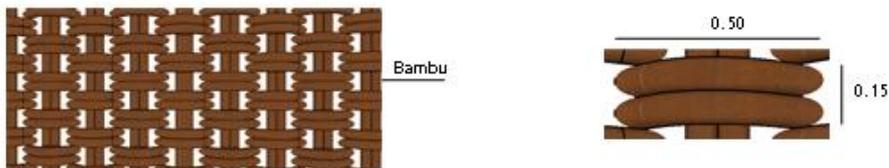
HIASAN DINDING PADA SARANA PAMERAN

Penggunaan material kayu jati, karena kayu jati banyak ditemukan di Kabupaten Tuban. Hiasan dinding disertai kain motif batik gedhog, yang bisa dijadikan spot foto.



HIASAN DINDING PADA SARANA EDUKASI

Penggunaan material kayu bambu, karena kayu bambu banyak ditemukan di Kabupaten Tuban. Hiasan dinding berbentuk seperti motif batik gedhog, yang bisa dijadikan spot foto.



Gambar 6.41 Detail Arsitektural
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

Detail lanskap pada perancangan museum batik gedhog, yaitu pola gate pintu masuk dan keluar kawasan dan penanda nama bangunan. Berikut gambar detail arsitektural pada lanskap.



GATE DAN SIGNAGE KAWASAN

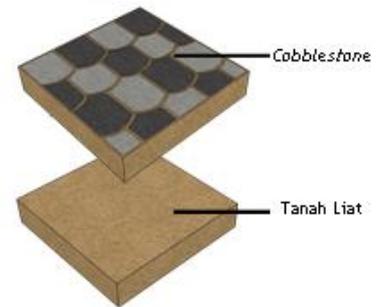
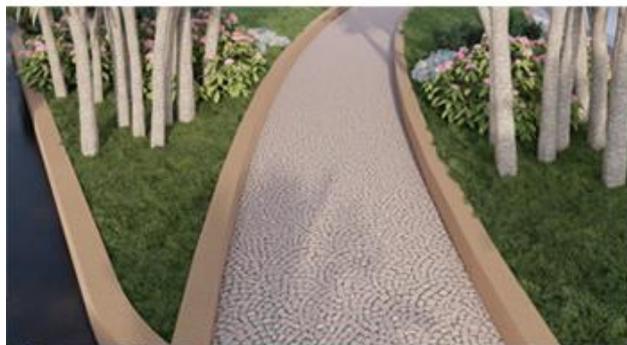
Pada gate museum pola menggunakan material aluminium, karena mudah dalam membentuk, untuk tulisan penanda juga menggunakan aluminium dan ditempelkan pada dinding batu bata. Dinding batu bata tersebut juga membatasi antara area luar kawasan dan dalam kawasan.



Aluminium
Memiliki tebal 5 cm

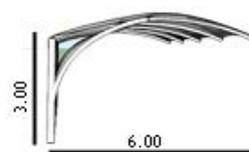


Aluminium
Batu Bata



PERKERASAN SIRKULASI PEJALAN KAKI

Perkerasan pada area parkir menggunakan penataan tegak lurus (90°) baik motor atau mobil. Pada parkir diberi kanopi dan beberapa pohon supaya kendaraan tidak langsung terkena paparan sinar matahari. Untuk perkerasannya menggunakan *cobblestone* karena keras, padat dan tahan gores yang berguna sebagai resapan pada area parkir



Gambar 6.42 Detail Arsitektural Lanskap
Sumber : Hasil Rancangan (2022)

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Kabupaten Tuban merupakan salah satu Kabupaten di Jawa Timur dengan luas 1.904,70 km² dan panjang pantai 65 km. Kabupaten Tuban kaya akan peninggalan bersejarah dan memiliki beragam kekayaan budaya. Salah satu budaya Kabupaten Tuban, yaitu batik gedhog. Hal tersebut membuat Kabupaten Tuban memiliki potensi yang cukup besar dibidang pariwisata, tetapi seiring berjalannya waktu masyarakat Tuban sendiri kurang mengetahui adanya budaya batik. Sehingga dibutuhkan wadah untuk tempat pengembangan batik gedhog. Data pengunjung di Kab.Tuban tiap tahunnya meningkat, sehingga bisa dijadikan potensi.

Untuk mendukung perancangan Museum Batik Gedhog di Kabupaten Tuban diperlukan pendekatan *Tangible Metaphor*. Dengan pendekatan *Tangible Metaphor* ini, rancangan diharapkan dapat dijadikan bangunan sebagai simbolis atau identitas dari perancangan dan memiliki beberapa ciri khas motif batik gedhog.

Penerapan nilai keislaman pada Perancangan Museum Batik Gedhog ini memelihara dan menjaga sejarah budaya di Kab.Tuban, serta menyebarkan dan memberikan manfaat tentang batik gedhog di Kabupaten Tuban.

7.2 Saran

Dalam pengerjaan laporan Perancangan Museum Batik Gedhog ini memiliki banyak kekurangan. Kurangnya literatur mengenai objek dan pendekatan, sehingga membuat penulis kurang efisien dalam mengerjakan. Selain literatur dan pendekatan, materi tentang keislaman juga sangat penting dalam sebuah desain dan harus sesuai dengan prinsip prinsip yang digunakan.

Melalui kesimpulan diatas, mendapatkan beberapa saran dalam proses membuat perancangan Museum Batik Gedhog :

1. Penulis hendaknya memiliki kajian yang kuat untuk menentukan judul, tema, sehingga hasil yang diperoleh baik dan benar.
2. Penulis seharusnya lebih mendalami tentang pendekatan yang akan diambil, sehingga dalam mengaplikasikan desain tidak lepas dari prinsip pendekatan.
3. Penulis konsisten dalam proses pembuatan laporan, sehingga laporan tersusun dengan konteks judul dan tema yang sesuai

DAFTAR PUSTAKA

- Arti kata batik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (n.d.). Retrieved February 11, 2020, from <https://kbbi.web.id/batik>
- Arti kata museum - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (n.d.). Retrieved February 11, 2020, from <https://kbbi.web.id/museum>
- Azhari, E., Perancangan, F., & Kambang, M. (2011). *Tuban, Museum Kambang Putih, Perancangan*. 7660046.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Tuban. (n.d.). Retrieved September 24, 2019, from <https://tubankab.bps.go.id/statictable/2015/03/20/165/pengunjung-obyek-wisata-2013.html>
- Batik Indonesia: Keterangan dan Penjelasan » THEBATIK.CO.ID. (n.d.). Retrieved February 11, 2020, from <http://thebatik.co.id/batik-indonesia/>
- Ciptandi, F., Sachari, A., & Haldani, A. (2016). Fungsi dan Nilai pada Kain Batik Tulis Gedhog Khas Masyarakat di Kecamatan Kerek, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. *Panggung*, 26(3), 261-271. <https://doi.org/10.26742/panggung.v26i3.190>
- Museum Definition - ICOM - ICOM. (n.d.). Retrieved February 11, 2020, from <https://icom.museum/en/activities/standards-guidelines/museum-definition/>
- Pengusaha Batik Gedog Kerek, Pernah Sabet Juara Nasional. (n.d.). Retrieved January 9, 2020, from <http://bloktuban.com/2017/05/10/pengusaha-batik-gedog-kerek-pernah-sabet-juara-nasional/>
- Prastika, C. (2017). Analisis Bencana Longsor Lahan di Kabupaten Tuban Melalui Pengolahan Citra Satelit Multilevel Untuk Pembuatan Peta Potensi Longsor. *Jurnal Teknik ITS*, 6(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v6i2.23705>
- Rakhmatullah, A. (2010). *Sejarah keluarga emi pangesti dan peranannya terhadap eksistensi batik karang tuban (1981-2010)*.
- Tuban, K. (2013). *Potensi dan Produk Unggulan Jawa Timur Potensi dan Produk Unggulan Jawa Timur KABUPATEN TUBAN*. 1-9. Retrieved from <http://bappeda.jatimprov.go.id/bappeda/wp-content/uploads/potensi-kab-kota-2013/kab-tuban-2013.pdf>

LAMPIRAN