



LAPORAN TUGAS AKHIR

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

AYU MELATI SUKMA
18660002

DOSEN PEMBIMBING 1 : MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc
DOSEN PEMBIMBING 2: Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2023

**REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN NGAWI DENGAN
PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE**

TUGAS AKHIR

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

Oleh :
AYU MELATI SUKMA
NIM. 18660002


**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Oleh :
AYU MELATI SUKMA
NIM. 18660002

Laporan Tugas Akhir ini telah disahkan untuk diujikan pada

Malang, 7 Juni 2023


ttd
Moh. Arsyad Bahar, M.Sc
NIP. 19870414 201903 1 007

Dosen pembimbing 1


ttd
Dr. Yulia Eka Putri, M.T
NIP. 19810705 200501 2 002

Dosen pembimbing 2

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

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

Oleh:

Nama : Ayu Melati Sukma

NIM : 18660002

Judul : Redesain Museum Purbakala Trinil di Kabupaten Ngawi dengan Pendekatan Metafora Tangible

Tanggal Ujian : 7 Juni, 2023

Disetujui oleh

1. Tarranita Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001

(Ketua Penguji)

2. Ach. Gat Gautama, M.T
NIP. 19760418 200801 1 009

(Anggota Penguji 1)

3. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc
NIP. 19870414 201903 1 007

(Anggota Penguji 2)

4. Dr. Yulia Eka Putrie, M.T
NIP. 19810705 200501 2 002

(Anggota Penguji 3)



Mengesahur
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. Nurik Sunara, M.T
NIP. 19710426 200501 2 005

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ayu Melati Sukma
NIM Mahasiswa : 18660002
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains & Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan Seminar Hasil saya dengan judul:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

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



LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang beertanda tangan di bawah ini :

- 
1. Tarranita Kusumadewi, M.T (Ketua Penguji)
NIP. 19790913 200604 2 001
- 
2. Ach Gat Gautama, M.T (Anggota Penguji 1)
NIP. 19760418 200801 1 009
- 
3. Moh. Arsyad Bahar, M.Sc (Anggota Penguji 2)
NIP. 19870414 201903 1 007
- 
4. Dr. Yulia Eka Putrie, M.T (Anggota Penguji 3)
NIP. 19810705 200501 2 002

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama Mahasiswa : Ayu Melati Sukma

NIM Mahasiswa : 18660002

Judul Tugas Akhir : Redesain Museum Purbakala Trinil di Kabupaten Ngawi dengan Pendekatan Metafora Tangible

Telah melakukan revisi sidang tugas akhir dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2023. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

KATA PENGANTAR

Assamulaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT. Karena atas kemurahan rahmat, taufik, dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna akhlak di dunia.

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

1. Prof. Dr. H.M. Zainuddin, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Nunik Junara, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang .
4. Ana Ziyadatul Husna M.Ars selaku dosen wali, terima kasih atas segala pengarahan, nasehat, dan kebijakan yang diberikan.
5. M. Arsyad bahar, M.Sc, selaku pembimbing 1, Dr. Yulia Eka Putrie, M.T, selaku dosen pembimbing 2, serta Dosen penguji yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dan koreksi serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
6. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Bapak Wagiman dan Ibu Sri Wahyuni selaku kedua orang tua penulis yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.

8. Teman teman angkatan 2018 Teknik Arsitektur yang telah berjuang bersama-sama.
9. Teman teman PT. Skala Pilar Lima yang sudah memberi dukungan, berbagi ilmu, pengalaman.
10. Dinas Priwisata dan Kebudayaan, penjaga Museum Trinil Ngawi yang telah membantu dalam proses pengambilan data dan diskusi mengenai redesign di Museum Trinil.
11. Sahabat-sahabat seperjuangan penulis (Putry, Rizkika, Wafi, Rijal, Nawa) yang selalu menemani, memberi dukungan, membantu, memberi uluran tangan saat kesulitan, serta menjadi penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Last but not least, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.

Akhirnya, dengan keterbatasan dan kekurangan, saya persembahkan karya tulis ini kepada siapapun yang membutuhkan serta semoga bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassamualaikum Wr.Wb.

Malang, 7 Juni 2023

Penulis



Ayu Melati Sukma

**REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL
DI NGAWI DENGAN PENDEKATAN
METAFORA TANGIBLE**

Nama Mahasiswa : Ayu Melati Sukma
NIM Mahasiswa : 18660002
Pembimbing 1 : M. Arsyad Bahar, S.T, M.Sc.
Pembimbing 2 : Dr. Yulia Eka Putrie M.T

ABSTRAK

Museum Trinil Merupakan satu satunya museum di Kota Ngawi yang menyimpan situs Hewan dan manusia purbakala yang memiliki potensi wisata edukasi, rekreasi dan konservasi dan perlu adanya pengembangan. Beragam isu dan potensi yang ada di Museum Trinil menjadi latar belakang dari redesain Museum ini, antara lain permasalahan kunjungan, faktor tipikal bangunan museum yang monoton, penataan ruang yang membosankan, memiliki stereotype kuno & menakutkan. Permasalahan muncul karena sikap pasif museum yang berfungsi hanya menyimpan & merawat saja. Sehingga dalam menyelesaikan permasalahan tersebut disusunlah Redesain Museum Purbakala Trinil Dengan Pedekatan Metafora Tangible. Dengan rancangan yang mengutamakan kebutuhan edukasi, rekreasi dan konservasi, kenyamanan fisik, dan perasaan pengguna yang disesuaikan dengan kondisi tapak. Hal ini menjadi daya tarik sendiri untuk membuat prasarana di jalur wisata sebagaimana yang telah direncanakan oleh Pemerintah Kabupaten Ngawi dalam meningkatkan infrastruktur di jalur wisata Museum Trinil.

Kata kunci : Museum, Metafora tangible, Purbakala, Ngawi

**REDESIGN OF THE TRINIL
ARCHAEOLOGICAL MUSEUM IN NGAWI
WITH A TANGIBLE METAPHOR APPROACH**

Name : Ayu Melati Sukma
Student ID : 18660002
Supervisor 1 : M. Arsyad Bahar, S.T, M.Sc.
Supervisor 2 : Dr. Yulia Eka Putrie M.T

ABSTRACT

The Trinil Museum is the only museum in Ngawi City that houses ancient animal and human sites that have educational, recreational and conservation tourism potential and need development. Various issues and potentials that exist in the Trinil Museum are the background for the redesign of this Museum, including the problem of visits, typical factors of a monotonous museum building, boring spatial arrangement, having old & scary stereotypes. Problems arise because of the passive attitude of the museum which functions only to store and maintain it. So that in solving this problem a Redesign of the Trinil Archaeological Museum with a Tangible Metaphor Approach was prepared. With a design that prioritizes the needs of education, recreation and conservation, physical comfort, and user feelings that are adapted to site conditions. This is an attraction in itself to make infrastructure on the tourist route as planned by the Government of Ngawi Regency in improving infrastructure on the Trinil Museum tourist route.

Keywords : Museums, Tangible metaphors, ancient, Ngawi

إعادة تصميم متحف تريينيل الأثري في ناجوي باستخدام منهج مبيتافور ملموس

اسم الطالب: أبو ميلاتي سوكما

رقم هوية الطالب: ١٦٦٠٠٠٢

المستشار ١: محمد ارضياد بحر , ماجستير في الهندسة

المستشار ٢: الدكتورة بوليا إيكابوتري, ماجستير في الهندسة

نبذة مختصرة

متحف تريينيل هو المتحف الوحيد في مدينة نقاوي الذي يضم مواقع حيوانية وبشرية قديمة لها إمكانات سياحة تعليمية وترفيهية وتحتاج إلى تطوير. تعد القضايا والإمكانيات المختلفة الموجودة في متحف تريينيل خلفية لإعادة تصميم هذا المتحف ، بما في ذلك مشكلة الزيارات ، والعوامل النموذجية لمبنى المتحف الرتيب ، والترتيب المكاني الممل ، ووجود الصور النمطية القديمة والمخيفة. تنشأ المشاكل بسبب الموقف السلبي للمتحف الذي يعمل فقط على تخزينه وصيانته. حتى أنه في حل هذه المشكلة ، تم إعداد إعادة تصميم لمتحف تريينيل الأثري باستخدام نهج استعاري ملموس. بتصميم يعطي الأولوية لاحتياجات التعليم والترفيه والحفظ والراحة الجسدية ومشاعر المستخدم التي تتكيف مع ظروف الموقع. يعد هذا بحد ذاته عامل جذب لإنشاء البنية التحتية على الطريق السياحي كما هو مخطط من قبل حكومة ناجوي تحسين البنية التحتية على الطريق السياحي لمتحف تريينيل

الكلمات المفتاحية: المتاحف ، الاستعارات الخرسانية ، التحف ، الفروق الدقيقة

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	v
LEMBAR LAYAK CETAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	Viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
1. PENDAHULUAN	
STUDI AWAL	3
DATA TAPAK	4
LATAR BELAKANG ISSU	7
PENDEKATAN	8
INTERGRASI KEISLAMAN	10
2. DATA	
STUDY LITERATURE	12
STUDY PRESEDENT	18
3. POLA PIKIR DAN IDE DASAR DESAIN	
SKEMA PROSES DESAIN	22
IDE DASAR DESAIN	25
4. ANALISIS	
ANALISIS KAWASAN	27
ANALISIS BENTUK	29
ANALISIS FUNGSI & PENGGUNA	32
ANALISIS RUANG	33
ANALISIS TAPAK	37
ANALISIS UTILITAS	40
ANALISIS STRUKTUR	42
OUTPUT ANALISIS	43

5. KONSEP	
KONSEP DASAR	45
KONSEP BENTUK	46
KONSEP RUANG	47
KONSEP TAPAK	49
KONSEP STRUKTUR	51
KONSEP UTILITAS	52
6. HASIL RANCANGAN	53
7. PENUTUP	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1.1 Tapak museum trinil	3
1.2 Tampak depan museum	3
1.3 Eksisting Ruang Pameran	3
1.4 Area terbuka tidak terawat	3
1.5 Berita redesign	3
1.6 Bangunan museum	4
1.7 Skema batas Desa Kawu	4
1.8 Tapak Museum Trinil	4
1.9 Tapak	4
1.10 Hitung topografi	5
1.11 Aksesibilitas tapak	5
1.12 Batas tapak	5
1.13 Kebisingan	5
1.14 Ilustrasi tapak	6
1.15 bangunan eksisting	6
1.16 Skema issue objek museum	7
1.17 Skema tujuan desain	7
1.18 Skema issue tapak	7
1.19 Skema integrasi pendekatan	8
1.20 fosil manusia purba	10
2.1 Standart skema ruang	12
2.2 Penataan ruang pameran	12
2.3 Ruang dengan ukuran yang baik	12
2.4 Jarak pengamatan benda	12
2.5 Jarak peletakan instalasi	12
2.6 Penataan instalasi	12
2.7 Teknik penerangan buatan	13
2.8 Penerangan yang baik	13
2.9 jarak proyeksi & ukuran tempat duduk	13

xi

2.10 jenis tangga hard material	13
2.11 Standart toilet	13
2.12 Standart ayunan	13
2.13 Bidang inventaris	14
2.14 Rak buku	14
2.15 Persyaratan laboratorium	14
2.16 Persyaratan ruang kerja	14
2.17 Ruang arsip	14
2.18 Tampak atas museum semedo	18
2.19 Area terbuka museum semedo	18
2.20 Ruang fosil museum semedo	18
2.21 Ruang informasi digital	19
2.22 Ruang Augmented reality	19
2.23 Ruang virtual reality	19
2.24 Ruang virtual reality	19
2.25 Fasad museum vizcaya	19
2.26 Taman vizcaya	19
2.27 Fasad museum serangga	20
2.28 Serangga belalang	20
2.29 Material museum serangga	20
2.30 Ide konsep museum serangga	20
3.1 Skema proses desain	22
3.2 Klasifikasi ilmiah	24
3.3 Karakteristik bambu	24
4.1 Peta Letak Kec. Kedunggalar & Desa Kawu	27
4.2 Bangunan eksisting pada tapak	28
4.3 Ilustrasi ide bentuk	29
4.4 Desain ide bentuk utama	30
4.5 Desain ide bentuk penunjang	31



4.6 Zoning makro	33
4.7 Buble plan	34
4.8 Blok plan 2D	35
4.9 Blok plan 3D	36
4.10 Regulasi	37
4.11 Iklim & orientasi	38
4.12 Aksesibilitas & sirkulasi	39
4.13 Human activity	40
4.14 Utilitas air bersih & air kotor	41
4.15 Utilitas elektrikal & Sampah	42
4.16 Struktur	43
4.17 Output analisis	44
5.1 Konsep bentuk	46
5.2 Konsep ruang	48
5.3 Konsep tapak	49
5.4 Konsep struktur	51





Bab I Pendahuluan

Mind Map Bab I

1. Fakta

Satu-satunya museum di Kota Ngawi

Tempat ditemukannya fosil pertama kali yaitu Pithecanthropus Erectus oleh Eugene Dubois

Program Pemerintah

Strategi peningkatan ekonomi warga melalui destinasi wisata

Rencana Konservasi & Observasi

3. Tujuan

Meningkatkan perekonomian warga sekitar

Menghasilkan desain museum purbakala yang memiliki nilai filosofi, rekreatif, edukatif & eksploratif

Sebagai pusat sejarah dan wisata sejarah, Tempat edukasi peninggalan purbakala

Sebagai sarana konservasi peninggalan purbakala

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA DI NGAWI

2. Issue

Hanya 20% yang dimanfaatkan untuk bangunan

80% lahan kosong tidak terawat

Belum ada pengembangan fasilitas untuk edukasi & wisata

kondisi fisiknya sudah mengalami penurunan

stereotype masyarakat mengatakan bahwa museum terkesan kuno membosankan dan menakutkan

Tidak memenuhi Standart museum

5. Pendekatan

Anthony C. Antoniades

Fakta

Issue

Potensi

Tujuan

Integrasi pendekatan

Metafora tangible

Visual

Karakter benda

Buku "Poethic of Architecture"

(Q,S Ibrahim: 24-25) Tentang prumpamaan

4. Nilai islam

Nilai Keislaman

Edukasi
QS. Al hadid:4

Rekreasi
QS. Ghafir: 82

Konservasi
QS. Hud:61

PENJELASAN OBJEK DESAIN

Kabupaten Ngawi kaya akan sumber daya alam serta sejarah dan budayanya. 7 Juli 1358 M adalah penetapan Kab. Ngawi sebagai daerah Swatantra Naditira Pradesa yang tertuang dalam Prasasti Canggal.

Wisata pada Jatipangawitan mendominasi wisata sejarah, mulai dari zaman prasejarah sampai Indonesia merdeka, yang pertama adalah ditemukannya fosil manusia kera berjalan tegak yaitu *Pithecanthropus Erectus* oleh Eugene Dubois, di Ngawi.

Sekarang lokasi penemuan tersebut dijadikan sebagai destinasi wisata yang bernama Museum Trinil, Museum berisikan fosil manusia dan hewan purba. E. Dubois membuat tugu sebagai penanda pernah ditemukannya fosil-fosil tersebut, yang kemudian diresmikan oleh gubernur Jawa Timur yaitu Soelarso pada tahun 1991. Lokasi museum ini berada di sekitar 12 km dari pusat kota.



Gambar 1.1 Tapak museum trinil
Sumber: Dinas kebudayaan Ngawi, 2021

Museum Trinil adalah sebuah museum purbakala yang terletak di Desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Trinil merupakan kawasan di lembah Bengawan Solo yang menjadi hunian kehidupan purbakala. Koleksi yang ada di museum Trinil lebih identik dengan dengan peninggalan pada masa prasejarah (Hadi Soerjanto, dkk, 2001 :1)



Gambar 1.2 Tampak depan museum
Sumber: Survei, 2021

Permasalahan kunjungan menjadi vital yang terjadi pada museum purbakala trinil, Ngawi. Faktor-faktor seperti tipikal bangunan museum yang monoton, penataan ruang yang membosankan, penyajian fosil kurang efektif, fasilitas & akses jalan yang rusak, membuat pengunjung kurang tertarik berkunjung.



Gambar 1.3 Eksisting Ruang Pameran
Sumber: Survei, 2021

Permasalahan muncul karena sikap pasif museum yang berfungsi hanya menyimpan dan merawat saja Dan memiliki bentuk serupa dengan bangunan permukiman penduduk sekitarnya. Sehingga membosankan dan sepi pengunjung.



Gambar 1.4 Area terbuka tidak terawat
Sumber: Survei, 2021

Museum Trinil juga masuk ke dalam salah satu daftar tempat di Ngawi yang mendapat perhatian dari pemerintah tentang pengembangan dan renovasi bangunan Museum Trinil karena kondisi fisiknya sudah mengalami penurunan.



Gambar 1.5 Berita redesign
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=vAUwwUjY_-k

Masyarakat masih menilai museum kurang menarik untuk dikunjungi karena museum memiliki stereotype kuno dan menakutkan (Astari, 2021). Keberadaan museum terkadang malah tidak disadari oleh sebagian besar orang (Nurohmah, 2021).



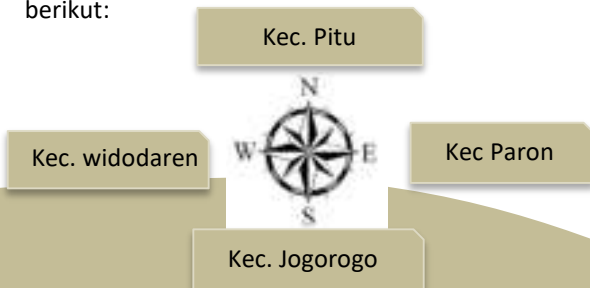
Gambar 1.6 Bangunan museum
Sumber: Survej, 2021



Jarak Desa Kawu dengan Ibu kota Kecamatan adalah 6 km, dengan waktu tempuh 10 menit, sedangkan jarak dengan Ibu kota Kabupaten adalah 12 km, dengan waktu tempuh 25 menit. Kondisi topografi wilayah didominasi dataran rendah dengan ketinggian 70 meter diatas permukaan laut.

LOKASI KAWASAN

Situs Trinil terletak di Dusun Pilang, Desa Kawu, Kecamatan Kedunggal, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Luas wilayah desa ini adalah 439 Ha. Adapun batas wilayah administratif Desa Kawu adalah sebagai berikut:



Gambar 1.7 Skema batas Desa Kawu
Sumber: BPS Kec. Kedunggal

LOKASI TAPAK



Gambar 1.8 Tapak Museum Trinil
Sumber: google earth

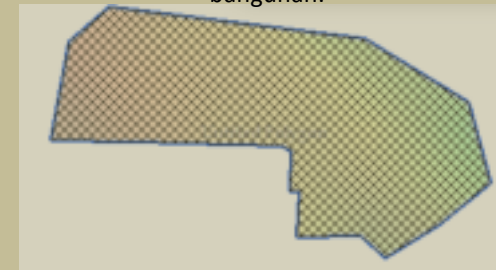
Pembangunan museum Trinil berada disekitar lokasi pembangunan monumen penemuan Fosil oleh Dubois diatas tanah milik Pemerintah Kabupaten Ngawi.

Lokasi:

Dsn. Pilang, Desa Kawu,
Kecamatan Kedunggal, Kabupaten Ngawi

Ukuran:

Wilayah Museum Trinil memiliki luas 4,2 ha namun hanya 7,571.99 m² yang diperuntukkan untuk bangunan.



Gambar 1.9 Tapak
Sumber: Global mapper

Sirkulasi

Belum ada sirkulasi yang jelas pada tapak, karena tapak keseluruhan diberi penutup berupa paving & rumput tanpa ada vegetasi pengarah.

Aksesibilitas

Tapak dapat diakses melalui gerbang disebelah barat, yang letaknya disamping rumah penduduk. Lalu masuk ke gapura museum.

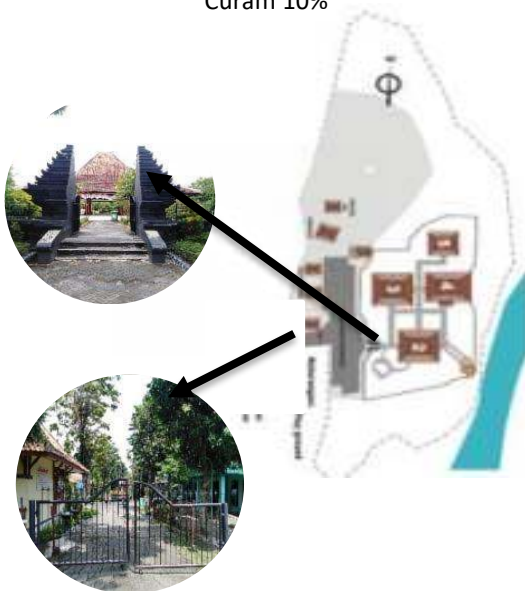




Gambar 1.10 Hitung Topografi

Sumber: Global mapper

Datar 80%
Landai 15%
Curam 10%



Gambar 1.11 Aksesibilitas Tapak

Sumber: Survei, 2020

Batas-batas:



Barat

Rumah penduduk



Selatan

hutan bambu



Utara

Hutan Jati



Timur

Bengawan solo

Gambar 1.12 Batas Tapak

Sumber: Survei, 2021

Kebisingan

Area yang bising di sebelah barat (jalan utama & rumah penduduk) Diluar dari itu, cukup tenang karena dikelilingi oleh hutan dan sungai.



Gambar 1.13 Kebisingan

Sumber: Google earth

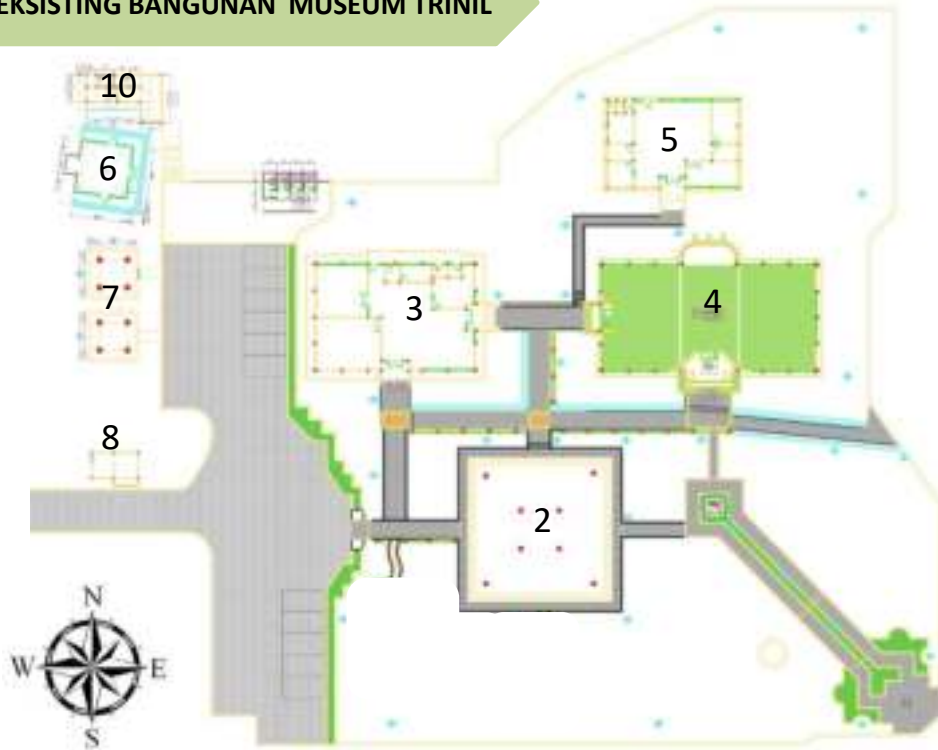
- Kebisingan tinggi
- Kebisingan sedang
- Kebisingan rendah



Tingkat kelembaban rata rata 75% dengan curah hujan tinggi. Rata rata suhu berkisar antara 23 derajat sampai 31 derajat celsius. Keadaan cuaca 80% berawan dengan tinggi temperature maksimum kurang dari 34 derajat. Rata rata kecepatan angin 5 km/jam



EKSISTING BANGUNAN MUSEUM TRINIL



Gambar 1.14 Ilustrasi Tapak
Sumber: Survei, 2021

LEGENDA

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. Parkir & playground | 6. Mushola |
| 2. Pendopo | 7. Kantin |
| 3. Kantor | 8. Pos satpam |
| 4. Ruang pameran | 9. Ruang audiovisual |
| 5. Laboratorium | 10. Tempat wudhu |
| | 11. Kamar mandi |

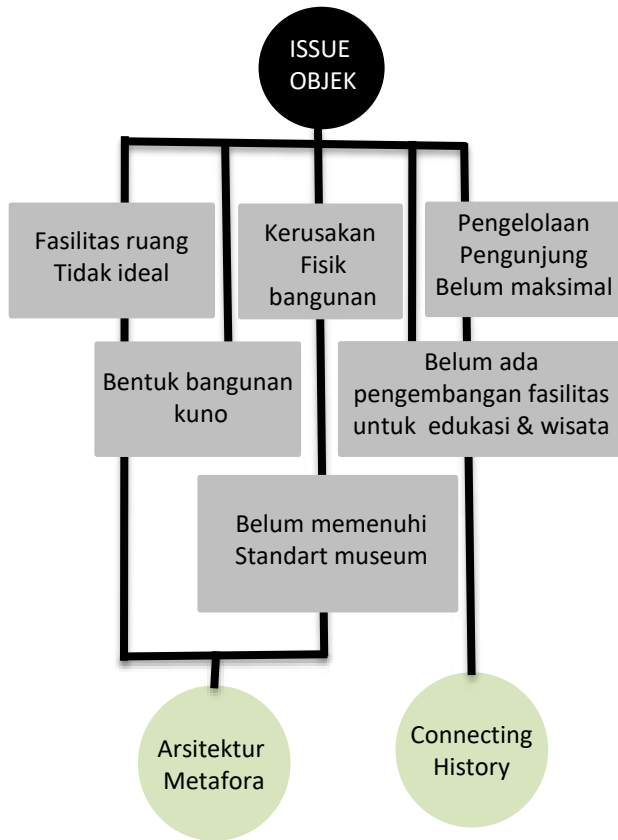
Kondisi fisik

Kondisi fisik dari museum yaitu terkesan mistis karena tipologi bangunan masih kuno, banyak pepohonan besar dan banyak bagian bangunan dan jalan yang rusak. Bangunan eksisting memiliki ragam corak dari arsitektur Jawa seperti di bagian pendopo.



Gambar 1.15 bangunan eksisting
Sumber: Survei, 2021

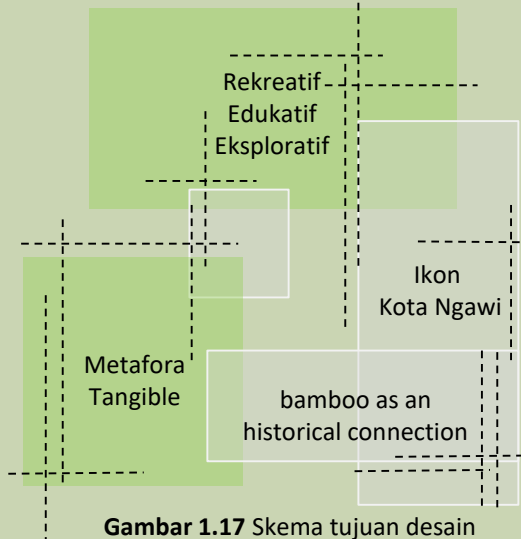
LATAR BELAKANG ISU



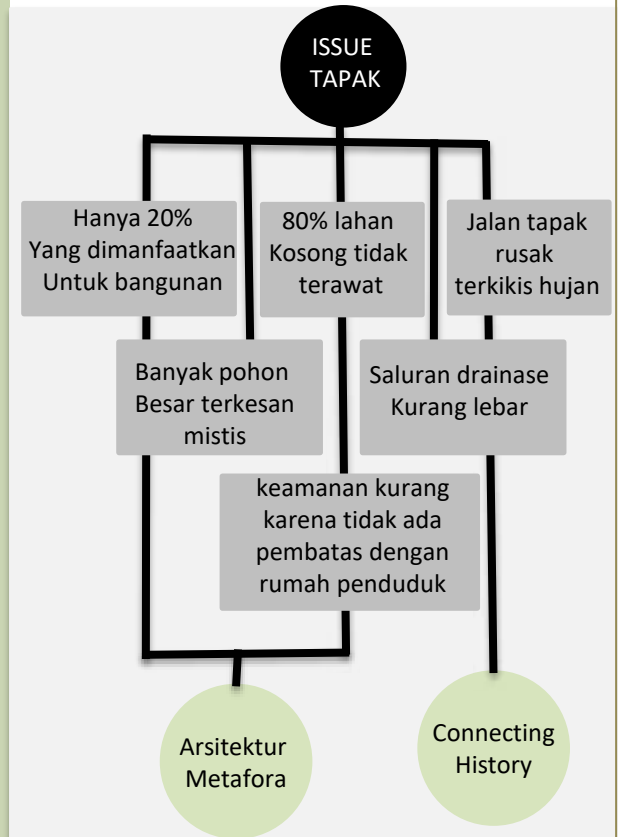
Gambar 1.16 Skema issue objek museum
Sumber: penulis, 2021

Dari isu yang telah disebutkan, redesain Museum Purbakala Trinil Ngawi bertujuan untuk:

1. Menghasilkan rancangan desain museum purbakala trinil Ngawi yang memiliki nilai filosofi, rekreatif, edukatif & eksploratif
2. Menerapkan pendekatan arsitektur metafora tangible dalam perancangan.
3. Sebagai pusat sejarah dan wisata edukasi kepada masyarakat serta dapat menjadi sebuah ikon Kab. Ngawi.
4. Menerapkan konsep "Connecting History" dengan sebuah konsep yang menghadirkan perjalanan sejarah dalam sebuah konsep perancangan.



Gambar 1.17 Skema tujuan desain
Sumber: penulis, 2021



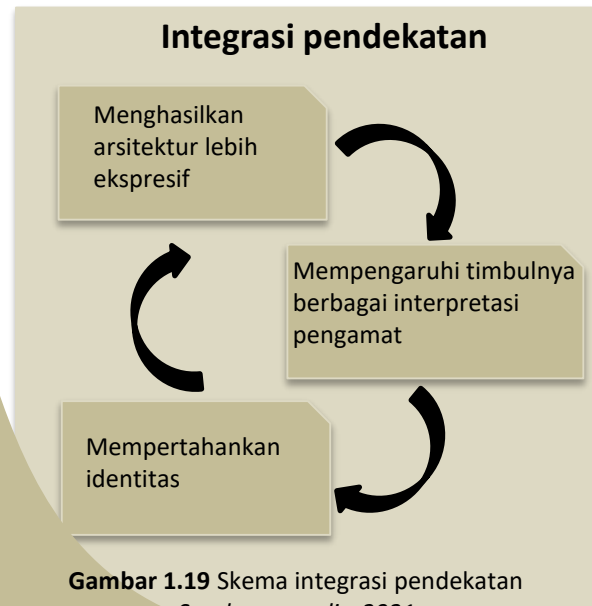
Gambar 1.18 Skema issue tapak
Sumber: penulis, 2021

Redesain keseluruhan yaitu merancang kembali suatu objek yang telah ada, sehingga terjadi perubahan penampilan baru dengan penambahan fasilitas dan fungsi baru. Tetapi objek yang didesain ulang memiliki keselarasan tetap mempertahankan eksistensi dari objek.



PENDEKATAN DESAIN

Dari sini dapat dilihat pendekatan metafora tangible tidak hanya dapat digunakan untuk membentuk shape, tetapi lebih jauh ke dalam untuk menghasilkan kualitas ruang dan form yang membentuknya.



Gambar 1.19 Skema integrasi pendekatan
Sumber: penulis, 2021

Menurut teori tokoh Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture" : pendekatan arsitektur metafora yaitu Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Pendekatan metafora dalam mendesain dilakukan dengan menggunakan filosofi dari sebuah benda untuk diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur. Dengan melakukan ini, seolah memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam arsitektur, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik tersebut.

Pada perancangan museum purbakala trinil di ngawi menggunakan pendekatan metafora tangible yang berangkat dari hal visual yaitu mengambil suatu objek dan diterapkan pada objek perancangan seperti bentuk, sifat, proporsi atau ukuran.

Prinsip **metafora tangible** menurut Menurut teori tokoh Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture".

1. Berasal dari visual.

Pengambilan ide awal metafora tangible berasal dari visual yaitu berupa bentuk proporsi, warna dan ukuran. Hal ini dengan cara memindahkan keterangan dari satu objek ke objek lain yaitu mengambil objek bentuk bambu apus (Gigantochloa Apus) yang merupakan asal nama dari Kota Ngawi "Awi" yang berarti bambu.

2. Berasal dari spesifikasi/ karakter benda. Suatu objek didefinisikan secara keseluruhan kemudian dari definisi tersebut muncul karakter objek dan diterapkan pada objek perancangan. Prinsip yang berasal dari karakter bambu apus (Gigantochloa Apus) menghasilkan rancangan yang abstrak sehingga setiap pengamat dapat melihat objek dengan sudut pandang berbeda.

Integrasi pada pendekatan

Perancangan museum purbakala menggunakan pendekatan metafora tangible sesuai dengan fungsi dan nilai islam pada perancangan museum purbakala. Nilai keislaman diambil dari 3 fungsi yaitu edukasi, rekreasi & konservasi. Metafora tangible memiliki arti menerangkan suatu subjek dengan subjek lain secara visual/ konkrit sama halnya dengan menerangkan suatu perumpamaan yang telah dijelaskan dalam Q.S Ibrahim: 24-25

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ ضَرَبَ اللَّهُ مَثَلًا كَلِمَةً طَيِّبَةً كَشَجَرَةٍ طَيِّبَةٍ أَصْلُهَا ثَابِتٌ
وَفَرْعُهَا فِي السَّمَاءِ ۚ تُؤْتِي أَكْلَهَا كُلَّ حِينٍ بِإِذْنِ رَبِّهَا وَيَضْرِبُ اللَّهُ
الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ ۚ ٢٥

"Tidakkah kamu memperhatikan bagai-mana Allah telah membuat perumpamaan kalimat yang baik seperti pohon yang baik, akarnya kuat dan cabangnya (menjulangi) ke langit. (pohon) itu menghasilkan buahnya pada setiap waktu dengan seizin Tuhannya. Dan Allah membuat perumpamaan itu untuk manusia agar mereka selalu ingat" (Q.S Ibrahim: 24-25)



Tabel 1.1 Penerapan Pendekatan

Metafora Tangible	Prinsip pendekatan		Penerapan karakter		Penerapan
Bambu Apus <i>Gigantochloa apus</i> 	Visual	Bentuk	Akar	Merumpun & rapat	Bentuk bangunan didominasi lengkung berkelompok dari beberapa bentuk bambu yang disatukan menjadi kesatuan bangunan yang selaras. Menggunakan bentuk ruas menojol pada sebagian fasadnya Menggunakan selubung bangunan berbentuk mirip pelepah bambu.
			Batang	Bentuk buku-bukunya sedikit menonjol keluar. tertutup bulu bulu miang hita & coklat .	
			Daun	Berbentuk lanset dengan ujung daun menipis	
			Pelepah	Daun pelepah membentuk segitiga menyempit/trapezoid.	
			Bunga	Lengkungan simetris	
Sumber: https://www.google.com/search?q=Bambu+apus, 2021		Sifat bentuk	Akar	Memiliki rupun cabang, kokoh	Menggambarkan sebuah bentuk lengkungan regular/ simetris.
			Batang	Bulat memanjang, Mudah dibelah Dan dibentuk	
			Daun	Menjari & Menyirip lancip	
			Pelepah	Segitiga menyempit, artistik	
			Bunga	Menjari & melengkung	
		Proporsi	Akar	Kecil memanjang	Bangunan sedikit memiliki jarak dengan lainnya tetapi tetap terlihat saling melekat dan berhubungan serta memiliki lapisan.
			Batang	Tebal dinding 1,5 cm. panjang ruas 20-60 cm.	
			Daun	Agak kecil, simetris	
			Pelepah	Melebar & Lancip	
			Bunga	Melengkung simetris	
		Warna	Akar	Coklat	Warna coklat gelap sebagai warna dasar, sedangkan hijau kelabu sebagai warna tambahan
			Batang	Hijau kelabu, hijau terang,	
			Daun	Hijau tua	
			Pelepah	Coklat keabuan	
			Bunga	Putih kecoklatan	
	Karakter	Teksur		Berbulu halus berpori	Bentuk bangunan sebagian dengan tekstur rongga berpori

Sumber: Penulis, 2021

INTEGRASI KEISLAMAN

Kajian integrasi keislaman adalah prinsip yang digunakan sebagai acuan dalam merancang bangunan menggunakan nilai-nilai islam yang bersumber dari Al Qur'an dan hadits. Sehingga dalam merancang suatu objek dapat memberi manfaat dan dampak positif sesuai fungsi edukasi, rekreasi dan konservasi.

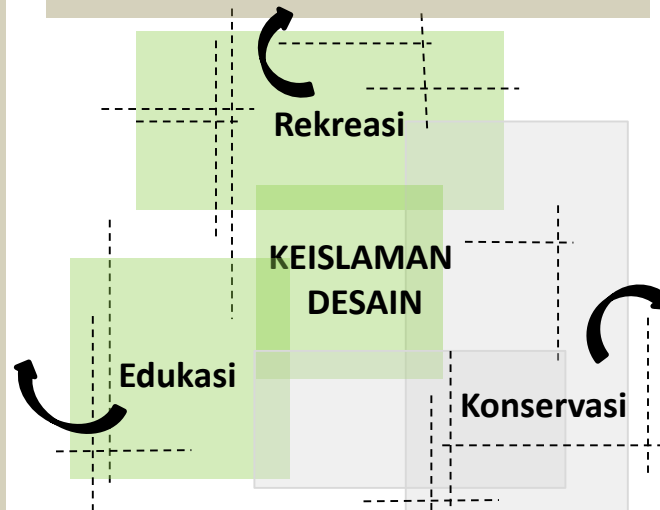
فاليوم لننجيك بيدك لتكون لمن خلفك آية وان كثيرا من الناس عن آياتنا لغفلون

Museum Trinil berkembang sesuai standart Museum untuk menyimpan benda bersejarah yang bisa dijadikan pembelajaran untuk kehidupan masa mendatang.

Maka pada hari ini Kami selamatkan jasadmu agar engkau dapat menjadi pelajaran bagi orang-orang yang datang setelahmu, tetapi kebanyakan manusia tidak mengindahkan tanda-tanda (kekuasaan) kami. (Q.S Yunus: 92)

Pada ayat tersebut mencakup fungsi edukasi (penelitian & dokumentasi) yaitu memerintahkan untuk mempelajari segala yang ada di muka bumi ini termasuk sejarah masa lampau. Edukasi pada museum purbakala yaitu sebagai pusat penelitian dan dokumentasi, cermin sejarah dan segala ilmu tentang fosil purbakala.

Fungsi rekreasi pada kitab al mu'jam al wasith, 469 wisata yaitu menunjukkan berjalan-jalan kesuatu Negara untuk rekeasi atau melihat-lihat, mencari dan menyaksikan suatu hal. Sedangkan fungsi rekreasi pada museum purbakala yaitu media Pendidikan sejarah dan ilmu pengetahuan. Dengan melakukan rekreasi atau wisata maka ilmu pengetahuan yang luas dapat tercapai.



لَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَيَنْظُرُوا كَيْفَ كَانَ دَافِعُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ كَانُوا
كَاذِبِينَ وَأَنْتُمْ كُنْتُمْ وَآلَا فِي الْأَرْضِ مِمَّا أَنْزَلْنَا فِي الْأَرْضِ نَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْهَا مَاءً كَثِيرًا بَيِّنِينَ

Maka apakah mereka tiada mengadakan perjalanan dimuka bumi lalu memperhatikan betapa kesudahan orang-orang yang sebelum mereka adalah orang-orang yang sebelum mereka itu lebih hebat kekuatannya dan (lebih banyak) bekas-bekas mereka di muka bumi, maka apa yang mereka usahakan itu tidak dapat menolong mereka. (Q.S Ghafir:82)

Melalui media museum dalam mempelajari dan memahami sejarah yang berlangsung di masa lalu. Allah SWT juga meminta manusia memperhatikan bekas peninggalan orang terdahulu. Sejarah manusia dapat dipelajari dalam dua bentuk: satu lewat buku-buku sejarah yang mencatat fragmen-fragmen sejarah, kedua lewat warisan sejarah yang masih ada dari peradaban dahulu.

﴿ وَإِلَىٰ شُورَىٰ أَهْلَكُم مَّصَابِحًا أَفَلَا يَأْتُونَ اللَّهَ مَا لَكُم بِهِ عِزَّةٌ ﴾

“Dia telah menciptakan kamu dari tanah dan menajadikan kamu pemakmurnya” Q.S Hud: 61

Fungsi konservasi pada Ayat tersebut secara jelas menyatakan bahwa manusia diciptakan Allah untuk menjaga, mengelola dan memakmurkan bumi seperti peninggalan benda bersejarah pada museum purbakala. Fungsi konservasi museum purbakala yaitu perawatan dan pengamanan koleksi fosil peninggalan sejarah. Benda peninggalan tersebut menunjukkan kekuasaan Allah SWT. Ayat tersebut secara jelas menyatakan bahwa manusia diciptakan Allah untuk menjaga, mengelola dan memakmurkan bumi.



Gambar 1.20 fosil manusia purba
Sumber: Survei, 2021





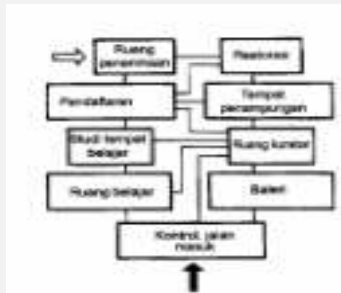
Bab 2 Data

STUDY LITERATUR

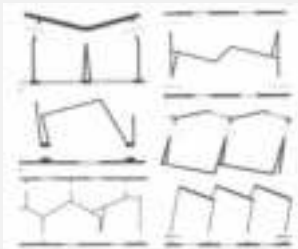
Dalam PP 66 tahun 2015 tentang Museum, adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikan nya kepada masyarakat.

Berdasarkan Pasal 18 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, upaya Pelestarian Benda Cagar Budaya dilakukan oleh Museum sebagai lembaga permanen Berikut adalah standar-standar objek:

1. Referensi Data Ruang Galeri



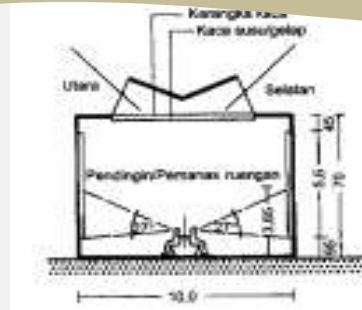
Gambar 2.1 Standart skema ruang
Sumber: Neufert,2002



Gambar 2.2 Penataan ruang pameran
Sumber: Neufert,2002

Syarat ruang pameran

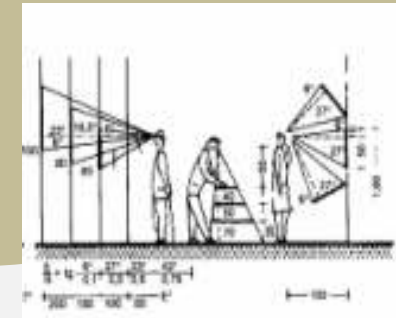
1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu.
2. Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.



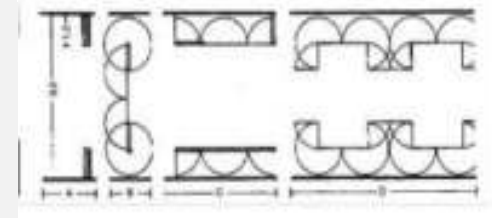
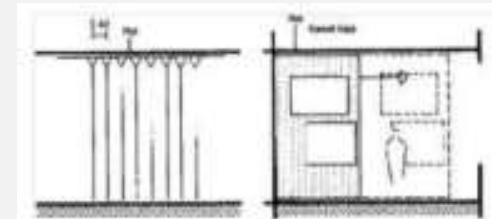
Gambar 2.3 Ruang dengan ukuran baik
Sumber: Neufert,2002



Gambar 2.4 jarak pengamatan benda
Sumber: Neufert,2002

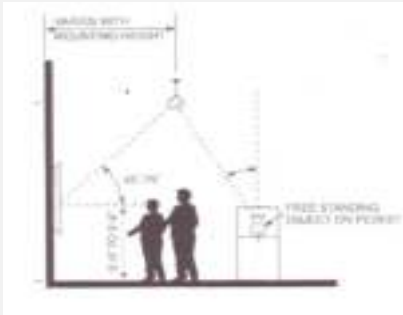


Gambar 2.5 Standart peletakan instalasi
Sumber: Neufert,2002

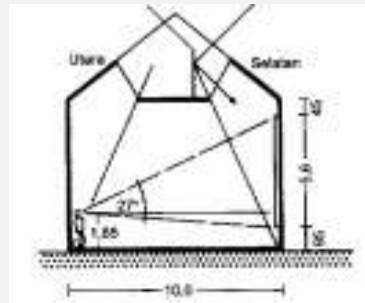


Gambar 2.6 Penataan instalasi
Sumber: Neufert,2002

Display 2D memerlukan jarak pandang yang tepat sehingga semua pengunjung dapat melihat tanpa mengantri. Display foto memiliki dimensi ukuran manusia 50 sm dengan jarak pandang objek 100-150 cm dengan ukuran foto 75 cm

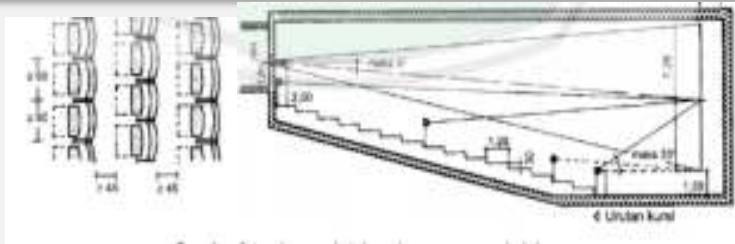


Gambar 2.7 Teknik penerangan buatan
Sumber: Neufert, 2002



Gambar 2.8 penerangan yang baik
Sumber: Neufert, 2002

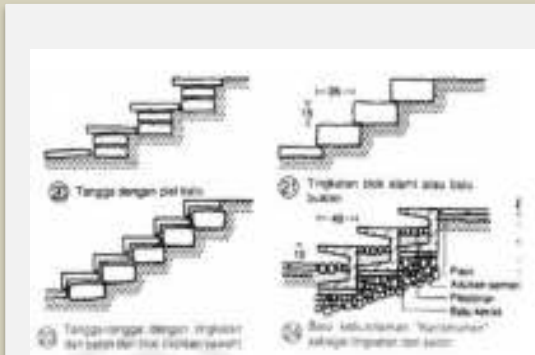
Barang-barang yang diletakan pada display 2D dan 3D merupakan barang penting dan memerlukan tempat yang dapat menyimpan barang dalam waktu lama. Sehingga pencahayaan buatan yaitu pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya selain alami, cahaya tersebut berasal dari manusia yaitu lampu sebagai pengganti matahari.



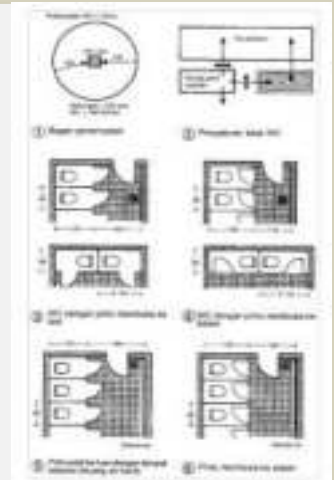
Gambar 2.9 jarak proyeksi & ukuran tempat duduk penonton
Sumber: Ernest & neufert, 2007

Jarak antar kursi dengan kursi depannya minimal 40 cm yang berfungsi untuk jalan ke tempat kursi yang dituju. Bagian tepi layer atas, bawah dan samping kiri dan kanan membentuk sudut 60-80 derajat dengan titik mata. Tinggi ruang proyektor 2, 80 m. lebar film 16 mm, 35 mm dan 75 mm. tengah sinar proyeksi tidak lebih dari 5 derajat horizontal pembias.

2. Referensi Data Fasilitas Umum

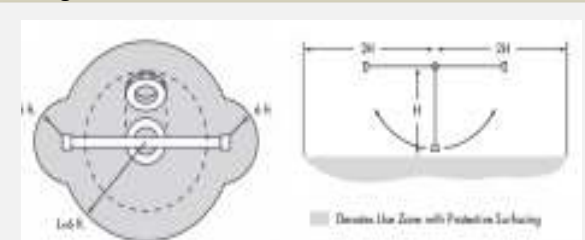


Gambar 2.10 jenis tangga hard material
Sumber: Ernest, 2007



Gambar 2.11 Standart toilet
Sumber: Neufert, 2002

Tangga juga salah satu elemen material keras lanskap. Ketentuan tangga harus tepat agar pengguna nyaman. Tangga taman harus kokoh dan nyaman untuk dipijak. Undak-undaknya harus memiliki kemiringan yang seimbang agar air hujan mengalir baik.



Gambar 2.12 Standart ayunan
Sumber: Ernest, 2007

Ruang yang berada di depan dan belakang ayunan dibuat lebih besar disbanding sampingnya untuk mengantisipasi anak melompat. Jarak titik tengah ayunan minimal 2 kali titik teratas ayunan kebawah

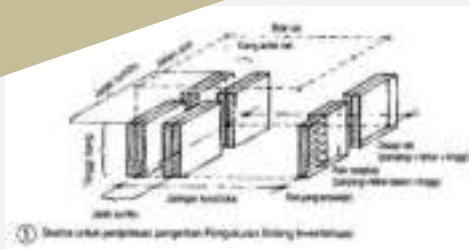


4. Kegiatan pendidikan

Dalam museum juga terdapat berbagai kegiatan seperti kegiatan pendidikan yang bersifat aktif seperti: Ceramah, Diskusi, Kursus, Perpustakaan, Pemutaran Slide, film dokumenter, film ilmiah, Dengan adanya kegiatan tersebut menjadikan museum tidak hanya sebuah tempat untuk memamerkan benda koleksi namun juga mampu menjadi pembimbing yang menjelaskan secara langsung kegiatan museum dan sosialisasi program museum.

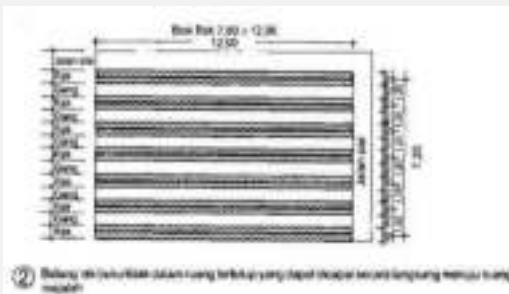
Berikut Kegiatan Pendidikan dengan persyaratan ruang khusus di Museum :

a. Perpustakaan



Gambar 2.13 Bidang inventaris

Sumber: Data arsitek jilid 1



Gambar 2.14 Rak buku

Sumber: Data arsitek jilid 1

5. Kegiatan konservasi

Kegiatan Konservasi, meliputi:

1. Perawatan barang koleksi
2. Pengawetan barang koleksi
3. Pengamanan barang koleksi

Berikut Kegiatan Konservasi dengan persyaratan ruang khusus:

1. Lab. Penelitian koleksi

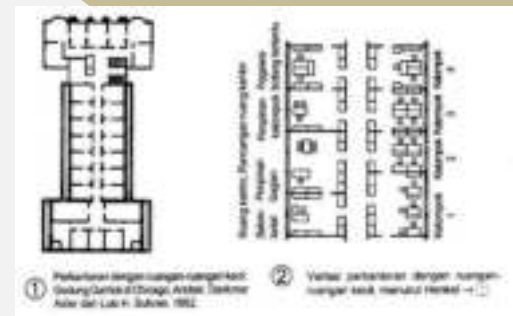


Gambar 2.15 Persyaratan Laboratorium

Sumber: Data arsitek jilid 1

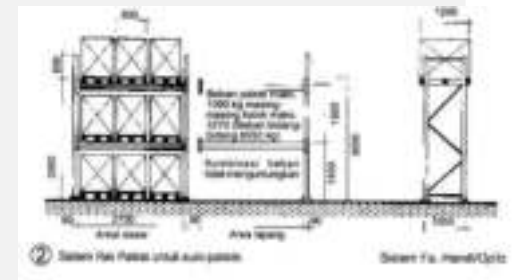
6. Kegiatan pengelolaan koleksi

1. Pengadaan koleksi
2. Identifikasi koleksi
3. Klasifikasi koleksi 25
4. Registrasi dan heregistrasi koleksi
5. Katalogisasi dan rekatalogisasi koleksi
6. Dokumentasi koleksi
7. Pencatatan kegiatan koleksi
8. Pertukaran koleksi
9. Pengurangan koleksi



Gambar 2.16 Persyaratan Ruang kerja

Sumber: Data arsitek jilid 1



Gambar 2.17 Ruang arsip

Sumber: Data arsitek jilid 1

4. Tata Aturan Museum

Menurut pengertian dalam monumental ordonnantie stbl. no. 238 tahun 1931, Situs purbakala merupakan monumen yang dilindungi dari kerusakan atau perusakan. Didalam pasal 1 ayat 1 1931 antara lain dinyatakan bahwa yang dianggap sebagai monumen dalam peraturan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Berbagai benda bergerak maupun tidak bergerak yang berumur 50 tahun atau memiliki masa langgam yang paling sedikit berumur 50 tahun dan dianggap mempunyai nilai penting bagi prasejarah, sejarah, atau kesenian.
- b) Benda-benda yang dianggap mempunyai nilai penting dipandang dari sudut paleoantropologi.
- c) Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya dan berdasarkan Permendikbud Nomor 54 Tahun 2012, Museum purbakala trinil memiliki beberapa tugas pokok dan fungsi antara lain:
- d) Surat tugas No. 933/BPS/TU/IV/2016 tentang penunjukan tim pendataan dan konservasi di Museum Trinil tahun 2016

- a. Penyelamatan dan pengamanan situs manusia purba.
- b. Pelaksanaan zonasi situs manusia purba.
- c. Perawatan dan pengawetan situs manusia purba.
- d. Pelaksanaan pengembangan situs manusia purba.
- e. Pelaksanaan pemanfaatan situs manusia purba.
- f. Pelaksanaan dokumentasi dan publikasi situs manusia purba.
- g. Pelaksanaan kemitraan di bidang perlindungan, pengembangan.
- h. Pemanfaatan situs manusia purba.
- i. Fasilitasi perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan situs manusia purba.
- j. Pelaksanaan urusan ketatausahaan balai pelestarian situs manusia purba Trinil.

5. Prinsip Restorasi Objek Cagar Budaya

Berdasarkan Undang Undang RI No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya sebagai berikut:

- a. Dilakukan untuk mengembalikan kondisi fisik dengan cara memperbaiki, memperkuat, dan/atau mengawetkannya melalui pekerjaan rekonstruksi, konsolidasi, dan restorasi.

- a. Dilakukannya penyesuaian pada masa mendatang dengan tetap memperhatikan keamanan masyarakat dan keselamatan cagar budaya.
- b. Wajib memperoleh izin Pemerintah atau Pemerintah Daerah sesuai dengan kewenangannya.
- c. Ketentuan lebih lanjut diatur dalam Peraturan Pemerintah.

Data Fosil di Museum Trinil Ngawi

No	Specimen	P (cm)	L (cm)	foto
1	Fr. Mandibula	13,7	6,34	
2	Fr. Pelvis	33	16	
3	Fr. Vertebrae thoracalis	10,6	8,6	
4	Fr. Plastron	8,9	7,3	
5	Fr. Cornu	9,5	4,7	
6	Fr. Proximal humerus	13,2	7	
7	Fr. Distal femur dextra	12,46	13,1	
8	Fr. Mandibula sinistra m1,m2,m	27	2,9	

No	Specimen	P (cm)	L (cm)	foto
9	Fr. Cranium	17,6	12,9	
10	Fr. Insicivus	35		
11	Fr. Distal Femur sinistra	11,9	8,2	
12	Fr. Epistropheus	12,8	12,8	
13	Fr. Scapula sinistra	16,6	11,2	
14	Fr. Pelvis	28	23	
15	Fr. Cornu dextra	28		
16	Fr. Femur dextra	19	10,1	

No	Specimen	P (cm)	L (cm)	foto
17	Cervus sp.	103	89,12	
18	Fr. Humerus	26	10,7	
19	Fr. Cranium & cornu	26	26	
20				
21				
22	Fr. Femur	24	18,7	
23	Fr. Vertebrae thoracalis	9	14,3	



No	Specimen	P (cm)	L (cm)	foto
24	Fr. Fibula	12,14	11,13	
25	Sacrum	18,3	18,9	
26	Fr. Cornu dextra	18	8,99	
27	Fr. Mandibula dextra & M1-M3	26,3	3,6	
28	Fr. Acetabulum pelvis	23	6	
29	Fr. Pelvis	15,9	14,8	
30	Fr. Tulang	9,5	5,2	
31	Fr. Cornu	8,6	3,5	

No	Specimen	P (cm)	L (cm)	foto
32	Fr. Distal metapodial	8,93	9,16	
33	Fr. Cornu	23		
34	Fr. Humerus sinistra	12,8	9	
35	Fr. Ulna	17,35	11,54	
36	Fr. Cranium	18,8	19,2	
37	Fr. Epistropheus	14,7	16,9	
38	Fr. Atlas	12,2	15	
39				

No	Specimen	P (cm)	L (cm)	foto
40	Insivus	10,1; 40		
41	Fr. Epistropheus	12,16	8,6	
42	Fr. Costae	14	6	
48	Fr. Cranium	53	26	
49	Fr. Distal Femur Dextra	9,6	7,6	
50	Fr. Carnium	8,8	7,99	
51	Fr. Humerus dextra	14,5	3,6	
52	Fr. Vertebrae	5,47	3,87	



STUDY PRESEDENT

Museum Semedo

Referensi data museum purbakala sebagai sarana konservasi fosil.

Dalam web wikipedia menjelaskan bahwa museum Semedo merupakan museum purbakala yang terletak di wilayah administratif di Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Desa ini menjadi salah satu kawasan situs purbakala di Jawa Tengah. Bahkan dari penelitian arkeologi, fosil-fosil hewan purba di tempat ini usianya jauh lebih tua dari yang ditemukan di daerah Sangiran. Fosil-fosil purba di situs Semedo ditemukan pertama kali tahun 1987.



Gambar 2.18 tampak atas museum semedo

Sumber: <https://jatengdaily.com/2019/situs-purbakala-semedo-dibuatkan-museum/>



Gambar 2.19 area terbuka museum semedo

Sumber: <https://tourtegal.com/wisata-semedo-tegal-objek-wisata-semedo-situs-purbakala-semedo/>



Gambar 2.20 ruang fosil museum semedo

Sumber: <https://tourtegal.com/wisata-semedo-tegal-objek-wisata-semedo-situs-purbakala-semedo/>

Museum Semedo terbagi menjadi beberapa ruang, yaitu ruang pameran 1, ruang pameran 2, dan ruang pameran 3. Selain ruang pameran, juga disediakan perpustakaan, ruang pertemuan, area taman yang cukup luas, dan rencananya juga akan disediakan semacam kebun binatang mini. Ruang pameran 1 berisi display pembentukan alam semesta, kedatangan homo erectus di nusantara, jembatan darat pada jaman Es, dan migrasi out of Afrika. Sedangkan ruang pameran 2 berisikan display persebaran homo erectus di Indonesia.

Di Museum Situs Semedo ini tidak hanya menyediakan ruang pameran saja, Tapi juga ada tempat penginapan, ruang pertemuan, dan tempat untuk penelitian. Terdapat 25 kamar penginapan dan 100 orang untuk kapasitas ruang pertemuan.

Museum Gedung Sate

Referensi data museum sebagai sarana edukasi dengan teknologi informasi digital.



Gambar 2.21 Fasad Museum Sate

Sumber: <https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-berdirinya-gedung-sate>

Museum yang berada di gedung yang sama dengan kantor dinas Gubernur Jawa Barat ini dibangun pada masa kolonial oleh arsitek Belanda, Johan Gerber. Diresmikan pada 8 Desember 2017 dan mengusung Smart Museum, menjadi museum interaktif pertama di Indonesia. Konsep tersebut memberikan panduan informasi mengenai bangunan bersejarah menggunakan teknologi digital.

1. Wall video mapping



Di ruangan bagian tengah terdapat miniature Gedung sate. Ruangan ini khusus untuk menunjukkan awal mula pekerjaan pembuatan konstruksi Gedung sate.

2. Informasi digital



Gambar 2.22 Ruang informasi digital

Sumber: <https://assets.pikiran-rakyat.com/crop/0x0:0x0/x/photo/2019/12/22/2153914147.jpg>

Saat masuk ke dalam museum, pengunjung disuguhkan dengan informasi mengenai unsur arsitektur Gedung sate. Sistem informasinya dengan layar televisi besar sebagai informasi utama, dan layar kecil-kecil seukuran tablet di setiap informasi bangunannya.

3. Augmented reality



Gambar 2.23 Ruang Augmented reality

Sumber: <https://assets.pikiran-rakyat.com/crop/0x0:0x0/x/photo/2019/12/22/4038496398.jpg>

Dengan bantuan dari aplikasi khusus, pengunjung merasakan sensasi seolah-olah sedang terlibat dalam proses pembangunan Gedung sate di masa lampau. Jika dilihat secara kasat mata, ruangan ini tampak biasa saja dengan furnitur dan material yang berserakan. Namun, jika dilihat melalui layar yang ada di salah satu sisi dinding, pengunjung tampak dikelilingi oleh para pekerja yang sedang membangun Gedung Sate.

4. Architerum

Ruangan ini berbentuk 270 derajat dan memiliki 3 monitor yang gunanya memberikan informasi mengenai sejarah perkembangan arsitektur di seluruh dunia.

5. Virtual reality



Gambar 2.24 Ruang virtual reality

Sumber: <https://assets.pikiran-rakyat.com/crop/0x0:0x0/x/photo/2019/12/22/1330819045.jpg>

Di ruangan ini terdapat tempat yang mirip seperti balon udara, dan pengunjung diwajibkan memakai kaca mata. Setelah itu pengunjung akan dibawa seakan sedang naik balon udara di ketinggian.

Museum dan taman vizcaya

Referensi data museum sebagai sarana rekreasi dengan ruang terbuka.



Gambar 2.25 Fasad Museum vizcaya

Sumber: <https://www.expedia.co.id/Museum-Dan-Taman-Vizcaya-Miami.d501777.Tamasya>

Museum dan taman Vizcaya verada di Miami Ave, Miami, Amerika Serikat. Dengan gaya arsitektur kebangkitan renaissance, dengan arsitek Paul Chalfin, Diego Suarez, F. Burrall Hoffman.



Gambar 2.26 Taman vizcaya

Sumber: <https://id.depositphotos.com/346711362/stock-photo-vizcaya-museum-gardens-former-villa.htm>

Terdapat taman luas dan lanskap hutan asli. Lanskap dan arsitekturnya dirancang dengan gaya arsitektur kebangkitan mediterania. Museum dan taman viscaya dapat dikases dan terbuka untuk umum. Awalnya taman berada di garis pantai hutan bakau. Sama seperti halnya dengan museum trinil Ngawi yang memiliki ruang terbuka tidak terawat dipinggir sungai bengawan solo.

Museum Serangga Jakarta

Referensi data museum sebagai pendekatan metafora.

Museum serangga berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta. Salah satu museum di Jakarta yang menerapkan konsep metafora tangible.



Gambar 2.27 Fasad Museum Serangga

Sumber: <https://www.tamanmini.com/museum/museum-serangga>

Konsep bentuk & wujud



Gambar 2.28 Serangga belalang

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Belalang>

Berbekal ide dasar dari serangga belalang, Ir. H. Rawato Robbana menerapkannya pada museum tersebut. Mulai dari pintu masuk dibuat seakan menyerupai kepala belalang, serta dinding bagian depan dibuat seakan-akan kaki dari serangga belalang. Dan keseluruhan dari museum serangga ini sepuerti seekor serangga belalang,

Konsep material

Dari Dinding fasad Museum Serangga di lapiasi dengan keramik warna cream dengan ukuran 20x20 cm dengan acian dinding berwarna hijau sebagai gambaran dari kaki belalang, lalu Kanopi pintu masuk di Museum Serangga, menggunakan material kaca bening dan kaca cermin yang seakan terlihat seperti mata dari serangga belalang, dan Pada sisi sampingnya, terdapat material kaca cermin dengan ornamennya, yang seakan menggambarkan duri-duri kecil dari kaki belalang.



Gambar 2.29 Material Museum Serangga

Sumber: <http://letsqo2museum.blogspot.com/2015/12/museum-serangga-kupu-kupu.html>



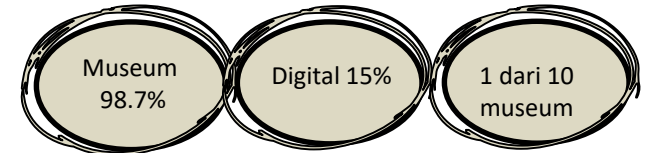
Gambar 2.30 Ide konsep museum serangga

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Belalang>

Museum Di Era Pandemi

Referensi data museum untuk menanggapi isu industry 4. dan pandemi.

Dampak pandemi covid-19 pada masyarakat di seluruh dunia.



Sumber: Survei ICOM, 2020

Pameran museum pada masa pandemic covid-19 dilakukan dengan digitalisasi koleksi museum, digitalisasi media interaktif, digitalisasi layanan museum, digitalisasi publikasi & promosi museum, dan digitalisasi program public museum dengan cara teknologi virtual tour, virtual reality, augmented reality, video mapping, komik digital, touch screen dan game.

Contohnya yaitu National Museum of World Cultures di Belanda. Museum tersebut memanfaatkan teknologi digital untuk pembelian tiket. Museum tersebut juga memanfaatkan kode QR untuk mengurangi penumpukkan di setiap koleksi yang ada. Apabila selesai, kartu dimasukkan ke dalam kotak untuk disanitasi. Pengunjung laman virtual bisa pilih "Museum Collections" untuk melihat beberapa koleksi museum secara tiga dimensi di laman bit.ly/mnivirtual. Melalui laman tersebut, Museum Nasional juga menyediakan penjelasan singkat yang bisa dibaca dan didengar oleh pengunjung laman virtual.

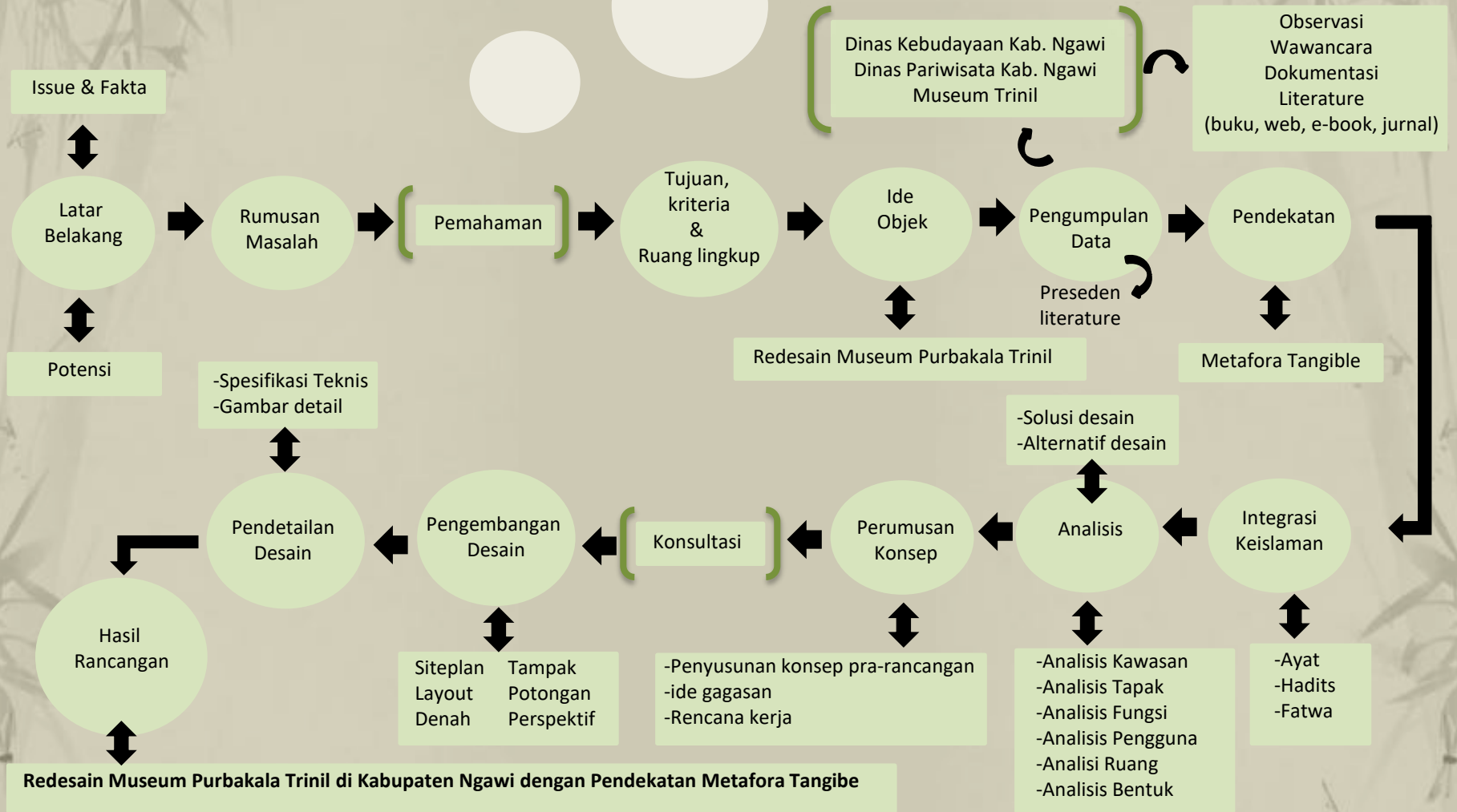




Bab 3

Proses Desain

**POLA PIKIR DAN IDE DASAR DESAIN
SKEMA PROSES DESAIN**



Gambar 3.1 Skema Proses Desain

Sumber: Penulis, 2021

Strategi Desain

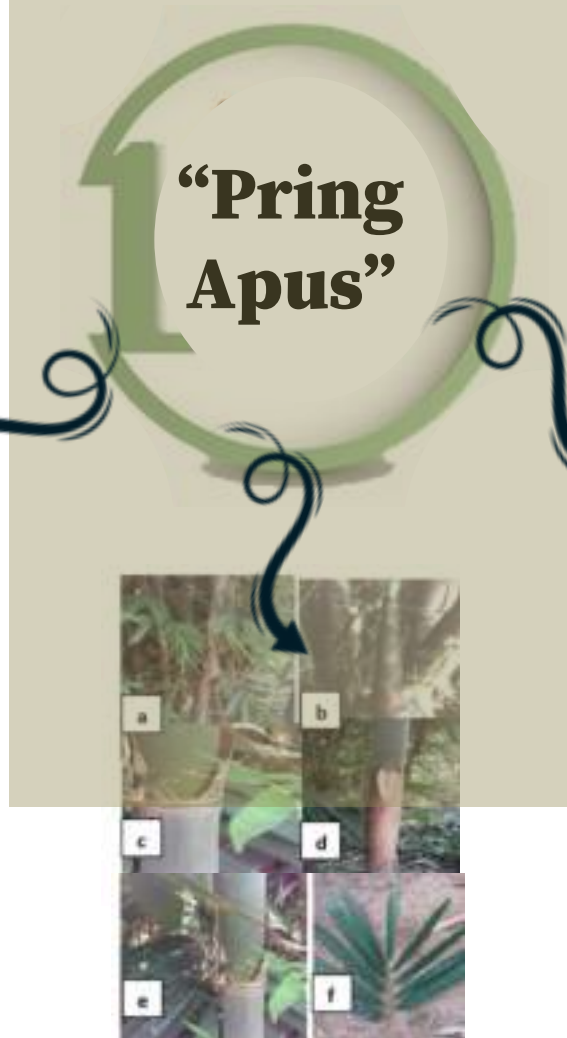
Issue	Objek	Kriteria	Pendekatan	Nilai islam	Strategi Desain
Kondisi fisik bangunan banyak kerusakan, fasilitas tidak lengkap dan tidak memenuhi standart museum	Museum purbakala trinil	Wisata sejarah yang memiliki fungsi optimal dan nilai filosofi	Metafora tangible berasal dari visual yaitu berupa memindahkan bentuk proporsi, warna dan ukuran suatu objek ke objek lain.	“Dia telah menciptakan kamu dari tanah dan menajadikan kamu pemakmurnya”Q.S Hud: 61	Mengambil bentuk bambu apus (Gigantoclhoa Apus) yang merupakan asal nama dari Kota Ngawi “Awi” yang berarti bambu
Degradasi fungsi dan vitalitas museum		Penerapan konsep Connecting History	Berasal dari spesifikasi/ karakter benda. menghasilkan rancangan yang abstrak sehingga setiap pengamat dapat melihat objek dengan sudut pandang berbeda.	Dialah yang menciptakan langit dan bumi dalam enam masa: Kemudian Dia bersemayam di atas 'Arsy. Dia mengetahui apa yang masuk ke dalam bumi dan apa yang keluar daripadanya dan apa yang turun dari langit dan apa yang naik kepada-Nya. Dan Dia bersama kamu di mana saja kamu berada. Dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al Hadid: 4)	Penataan ruang display museum dirancang dengan peralihan dari masa ke masa terhubung dalam sebuah lorong ruang dan waktu agar merasakan spirit objek dan menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara masa satu dengan masa lainnya sesuai dengan tagline connecting history.

Sumber: Penulis, 2021

Ngelmu Pring merupakan *local wisdom* tidak hanya dapat diterapkan bagi masyarakat Jawa, namun juga bagi siapapun. Jika ini coba kita terapkan dalam kehidupan, bukan tidak mungkin menjadikan hidup kita berjalan selaras dan seimbang dengan kosmologi alam.

Klasifikasi ilmiah	
Kerajaan	Plantae
Divisi	Tracheophyta
Sub divisi	Spermatophytina
Kelas	Magnoliopsida
Super ordo	Liliana
Ordo	Poales
Family	Poaceae
Nama binomial	
<i>Gigantochloa apus</i>	

Gambar 3.2 tabel klasifikasi ilmiah
Sumber: wikipedia



a. Rumpun bambu b. Rebung c. Batang d. Pelelah Buluh
 e. Cabang f. Daun

Karakteristik <i>Gigantochloa apus</i>
• Tumbuh menjulang lurus hingga mencapai 22 meter
• Panjang ruas bambu sekitar 20 – 60 cm
• Hidup optimal di wilayah dataran rendah yang lembab dan panas
• Daun pelepah membentuk segitiga menyempit
• memiliki diameter batang 4 – 15 cm
• Bentuk buku-bukunya sedikit menonjol keluar
• Tebal dinding bambu apus lebih kurang 1,5 cm.
• Sisi luarnya tertutupi miang berwarna coklat gelap.
• Bambu apus mulai bercabang setelah tingginya mencapai 1,5 m.
• permukaan batang tidak licin
• bentuk daun pelepah terkeluk balik

Gambar 3.3 tabel Karakteristik Bambu apus
Sumber: wikipedia



Tagline

"Bamboo as an historical connection"

perjalanan sejarah museum purbakala yang saling berhubungan dari masa lalu hingga masa kini

Bentuk Utama

Bentuk bambu memiliki filosofi merupakan symbol kesederhanaan dalam bentuk dekorasi yang diharapkan menarik pengunjung, serta simbol sosial ekonomi para penduduk di sekitar museum trinil yang terletak ditepi sungai bengawan solo & hutan bambu.



Bentuk Pendukung

Beberapa bagian terdapat anyaman bambu sebagai salah satu kerajinan khas Kota Ngawi sesuai dengan namanya Ngawi diambil dari kosa kata "awi" dalam Bahasa jawa kuno berarti bambu.



Terdapat sculpture, hardscape & softcape yang memetaforakan dari bambu apus



Perjalanan sejarah

Urutan kronologis waktu

Pendekatan metafora tangible

Proporsi



ilustrasi ide bentuk
Sumber: Analisis pribadi, 2023

Tahapan Transformasi berdasar Metafora tangible

1. Pengamatan langsung terhadap objek agar mendapatkan imajinasi bentuk.
2. Menemukan ide-ide berkaitan dengan karakteristik fbambu serta mengkaji bentuk sistem dari bambu.
3. Pengolahan dan pencapaian bentuk-bentuk objek dilakukan secara imajinatif melalui proses deformasi.
4. Perwujudan Eksplorasi sistem pohon bambu dengan mempertegas penggambaran bambu ini dengan tekstur nyata untuk membuat nilai raba tinggi.
5. Mencari berbagai kemungkinan bentuk objek pendukung yang dapat bersifat personal, berupa penggabungan bentuk secara deformasi, distorsi, dan stilisasi.
6. Forming (pembentukan), tahap ini adalah suatu proses perwujudan (eksekusi) dari berbagai percobaan yang telah dilakukan.





Bab 4 Analisis

METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu metode linier yang memiliki arti yaitu metode menganalisis dengan satu garis lurus.

Redesain yang dilakukan yaitu **redesain keseluruhan** karena kondisi awal tidak mendukung atau tidak layak dari segi bangunan yang terkesan kuno & sudah rusak, lanscape yang tidak dimanfaatkan, jadi tidak ada yang perlu dipertahankan. Selain itu juga rencana dari pemerintah yang akan melakukan bongkar total museum tersebut.

METODE LINIER

METODE PENELITIAN

PEDEKATAN
↓
METAFORA TANGIBLE

LINIER

USULAN BENTUK

BLOK PLAN RUANG

USULAN TAPAK

Analisis Kawasan

Proposed site



Pasar Sekolah Pemerintahan



INFRASTRUKTUR



ilustrasi tapak



Gambar 4.1 Peta Letak Kec. Kedunggalar & Desa Kawu
Sumber: Google Earth & Penulis, 2021



EKSISTING

Eksisting museum trinil tahun 2021 belum direnovasi.



Ruang terbuka tidak terawat banyak ditumbuhi pohon besar sehingga terkesan mistis.

Entrance masuk hanya pagar kecil kurang dalam aspek keamanan.



Parkiran memiliki luas 3m2 dengan naungan kanopi dan alas masih tanah.

Museum berbatasan langsung dengan rumah warga tanpa ada pembatas.



Kantin terletak di dekat hutan bambu.

Pendopo yang merupakan corak Arsitektur Jawa sebagai tempat pertemuan.



Playground yang biasanya digunakan anak-anak berekreasi.

Gambar 4.2 Bangunan Eksisting pada Tapak
Sumber: Survei, 2021

**ANALISIS BENTUK
IDE BENTUK**

ANALISIS BENTUK MUSEUM



Bentukan utama museum merupakan implementasi karakteristik metafora elemen penyusun bambu mulai dari akar hingga bunga. setiap wujud bentukan mewakili perjalanan waktu tiap masanya elemen nilai sejarah yang menjadi wujud sejarah Ngawi kota bambu. Bambu apus menjadi wujud saksi perjalanan waktu penemuan fosil purbakala dari zaman penjajahan yang menggunakan bambu runcing hingga sampai masa modern saat ini.

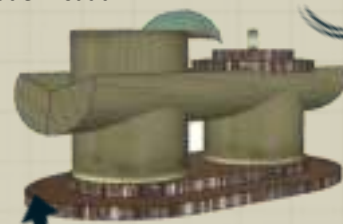


Ide dasar dari bentuk bambu apus Alasan mengambil bentuk ini:

1. Kota Ngawi berasal dari kata "Awi" yang memiliki arti Bambu.
2. Bentuknya mewakili perjalanan waktu tiap masanya elemen nilai sejarah yang menjadi wujud sejarah Ngawi kota bambu.



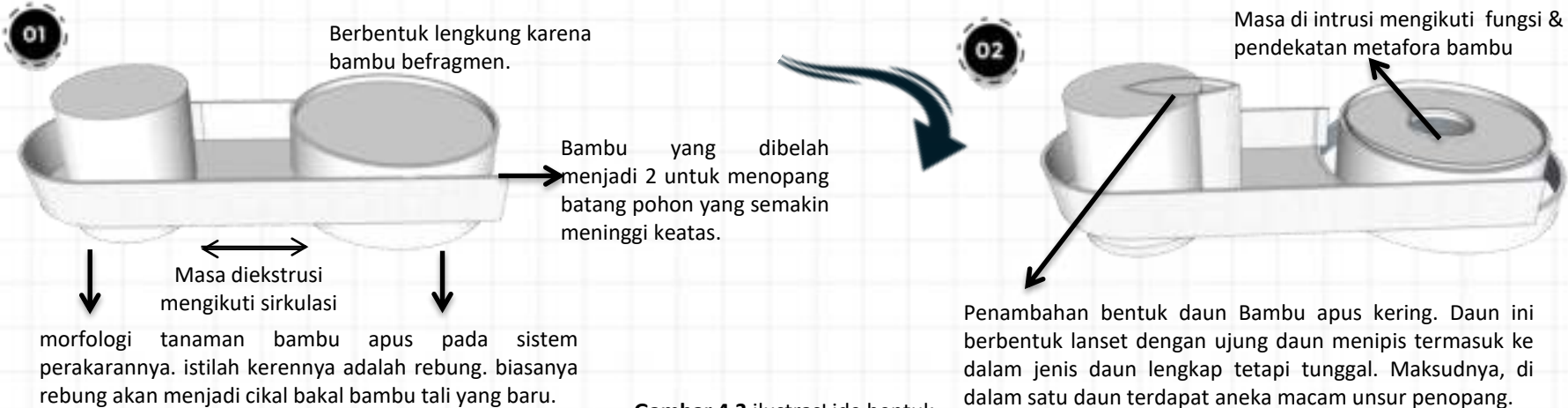
di beri jarak yang akan digunakan untuk sirkulasi keluar masuk bangunan



Penambahan bentuk bambu yang disusun betumpuk tumpuk.



Penambahan belahan bambu guna untuk menambah space bangunan baru.



Gambar 4.3 ilustrasi ide bentuk
Sumber: penulis, 2021



03

Bentuk ini memetaforakan Batang bambu tumbuh berdampingan dengan batang bambu lainnya, terjadi rumpun bambu yang tidak mudah roboh

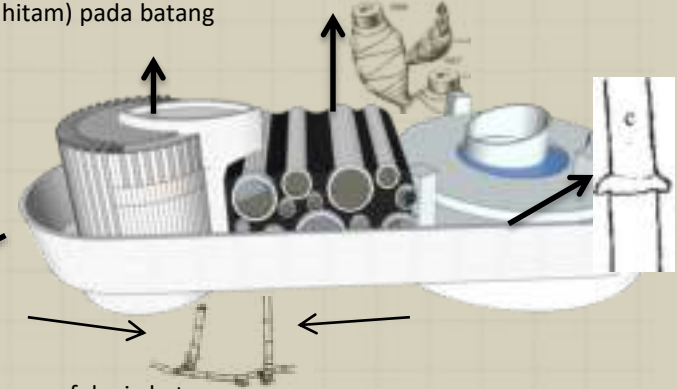


Bentuk batang bambu berbuku-buku atau beruas dan berinding keras.

04

Tampak batang seperti ada "tutul" (di Jawa, tutul = bintik hitam) pada batang pohonnya

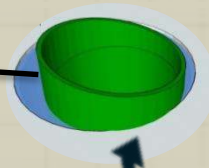
Tiap ruasnya ditumbuhi mata tunas.



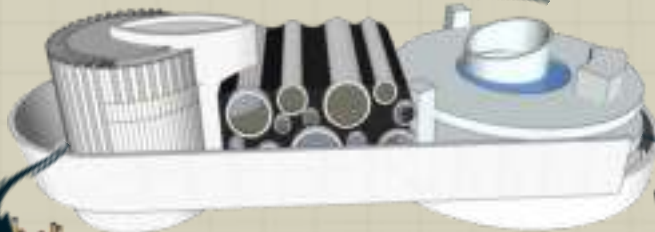
Bentuk ini merupakan morfologi batang terdapat rangkaian serat yang searah dengan posisi sangat rapat untuk menjadi penopang. Serat inilah yang menjadi alasan, mengapa bambu tali miring tetapi tidak patah.

Mengambil metafora tumbuh buluh (culm spacing) pada bambu

Penambahan fiber glass di bagian tepi agar cahaya dapat masuk secara optimal.



Void di tengah yang berbentuk mirip potongan bambu sebagai penyalur udara.



Pemberian ornamen material maupun sekat ruangan menggunakan bambu yang disusun untuk memunculkan visual bangunan tidak terlalu polos.



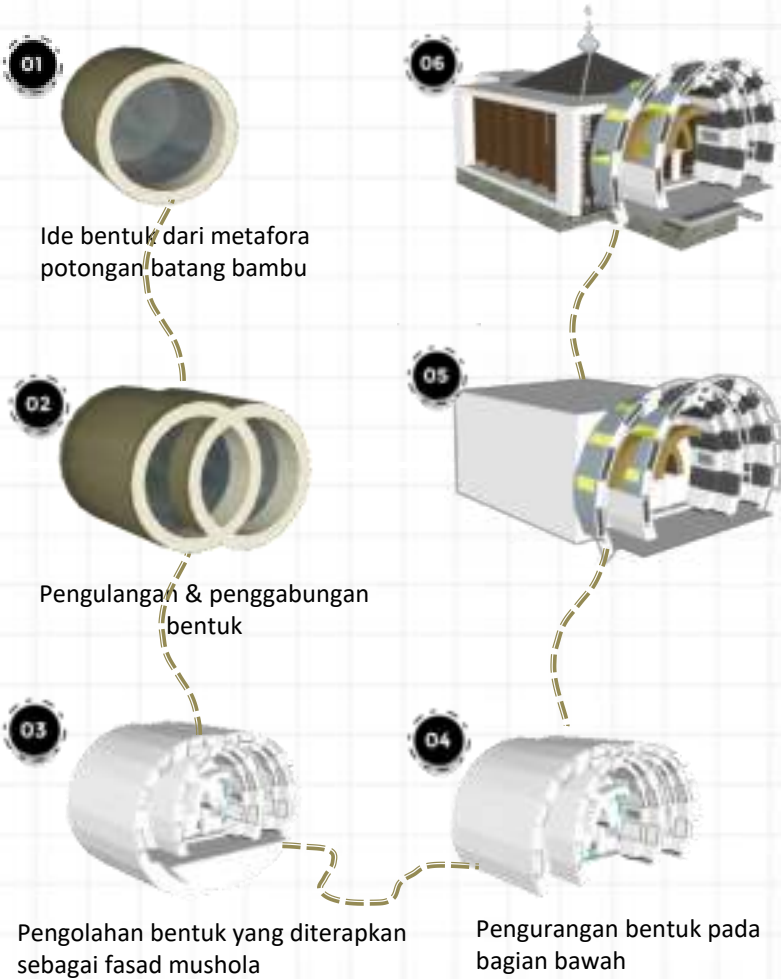
Diberikan selubung bangunan dengan bentuk metafora daun pelepah bambu yang diolah lebih dinamis untuk merespon bentuk bangunan agar lebih memiliki karakter.

Gambar 4.4 desain ide bentuk
Sumber: Penulis, 2021

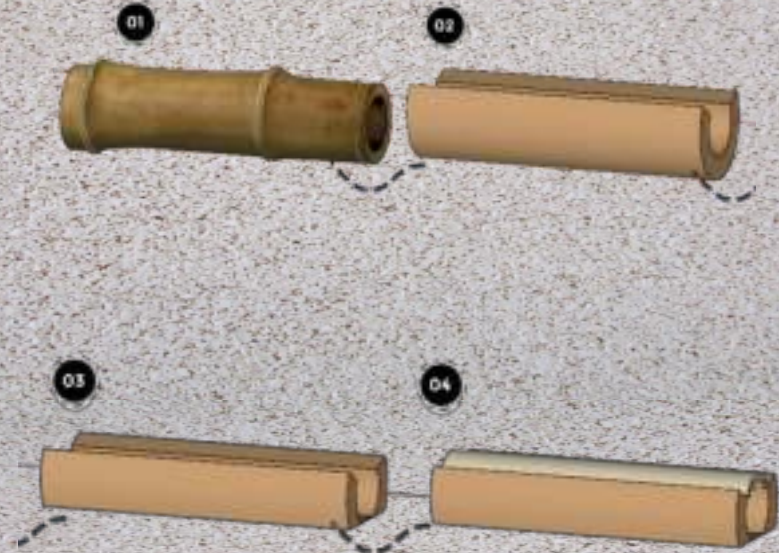


BANGUNAN PENUNJANG

MUSHOLA



FOODCOURT

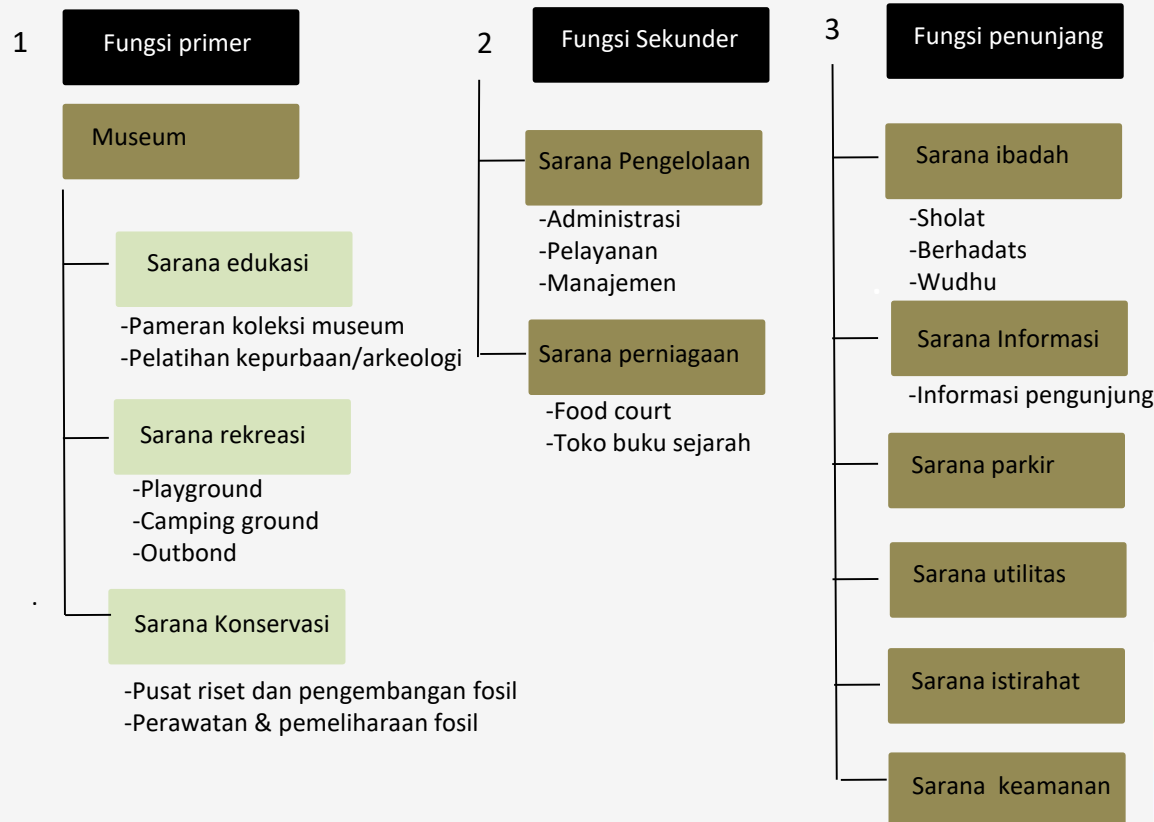


Gambar 4.5 desain ide bentuk
Sumber: Penulis, 2021

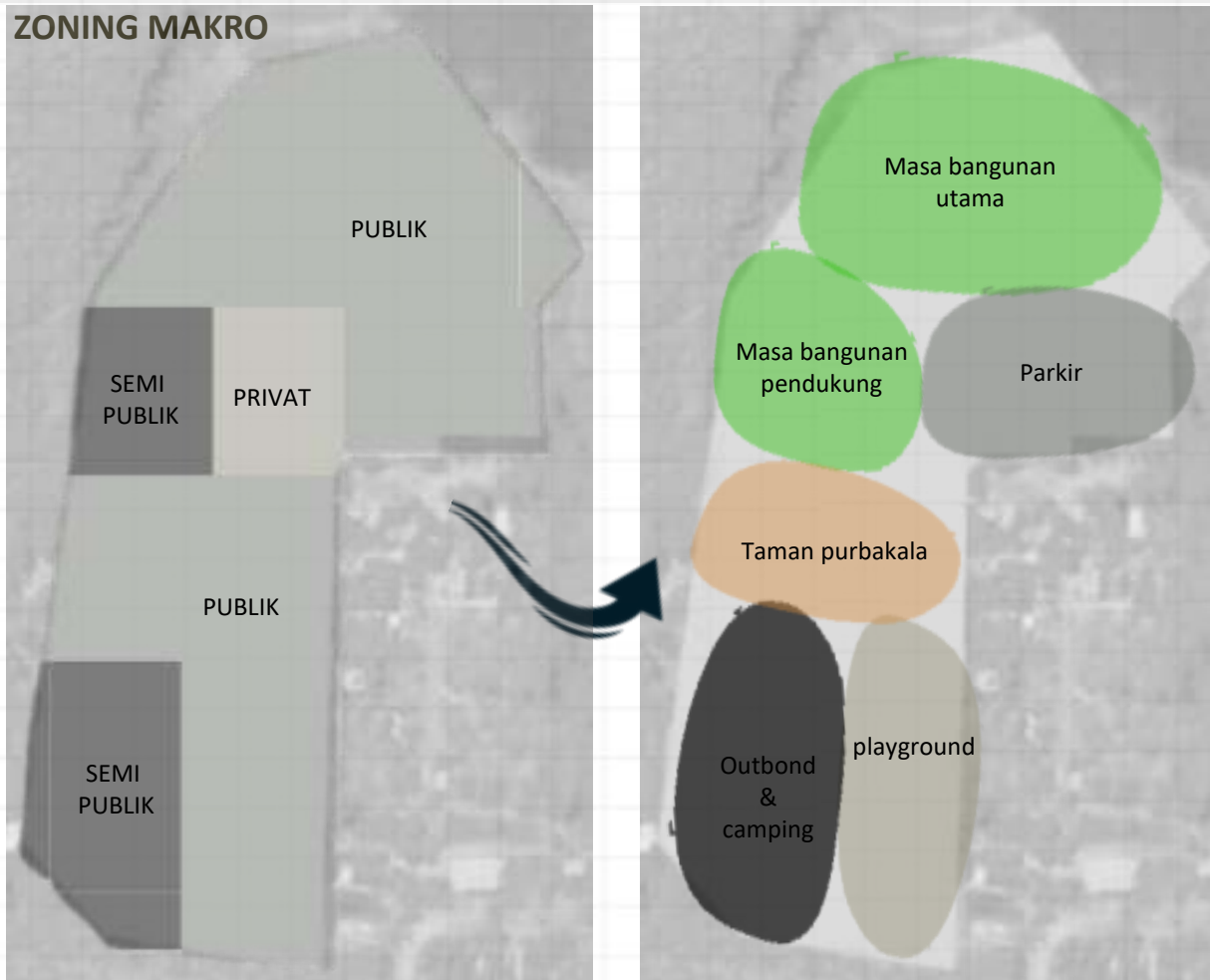
ANALISIS FUNGSI & PENGGUNA

Analisis fungsi dilakukan guna mengetahui fungsi bangunan. Analisis fungsi meliputi fungsi primer, sekunder & penunjang, serta pengguna yang akan menggunakan objek rancangan tersebut. Penggunaan alternatif ini diharapkan objek rancang sesuai dengan pendekatan metafora dapat terfasilitasi setiap kegiatan & kebutuhan di museum.

Museum Purbakala Trinil telah lama dikunjungi sebagai tempat wisata edukasi sejarah terhadap benda peninggalan di masa lampau yang di konservasikan di museum tersebut



ZONING MAKRO



Pembagian zona ini mengacu pada pendekatan metafora bambu yaitu pembagian luas antar masa bangunan seimbang, bergerombol dan saling terkait.

ZONA PUBLIK

Zona publik diletakan dibagian depan karena merupakan fungsi utama yang mudah diakses dari jalan utama & rumah penduduk.

ZONA SEMI PUBLIK

Zona semi publik diletakan dibagian tepi tengah & pojok belakang tapak agar mudah dijangkau dari semua zona tetapi tetap memperhatikan privasinya.

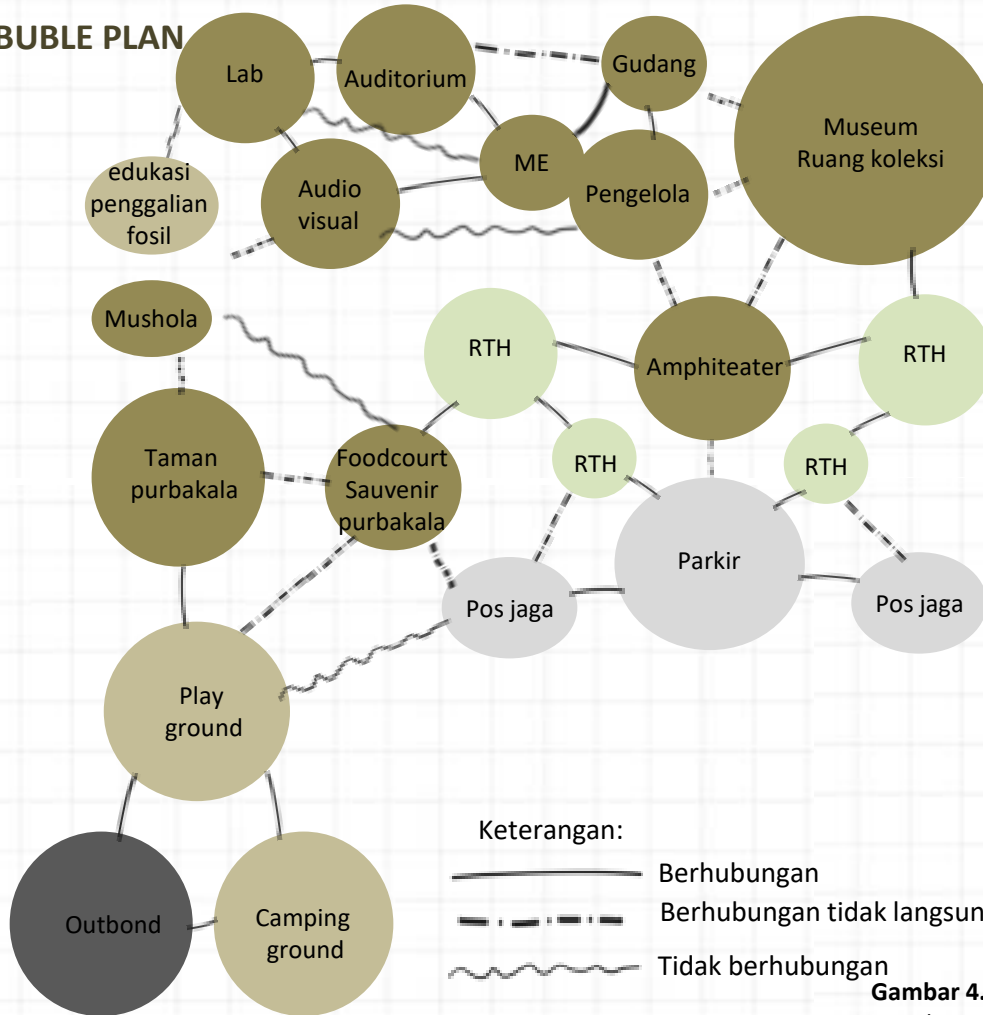
ZONA SEMI PUBLIK

Zona Privat diletakan dibagian tengah tapak tetapi letaknya tertutup dari beberapa zona lainnya.

Gambar 4.6 zoning makro
Sumber: Penulis, 2021

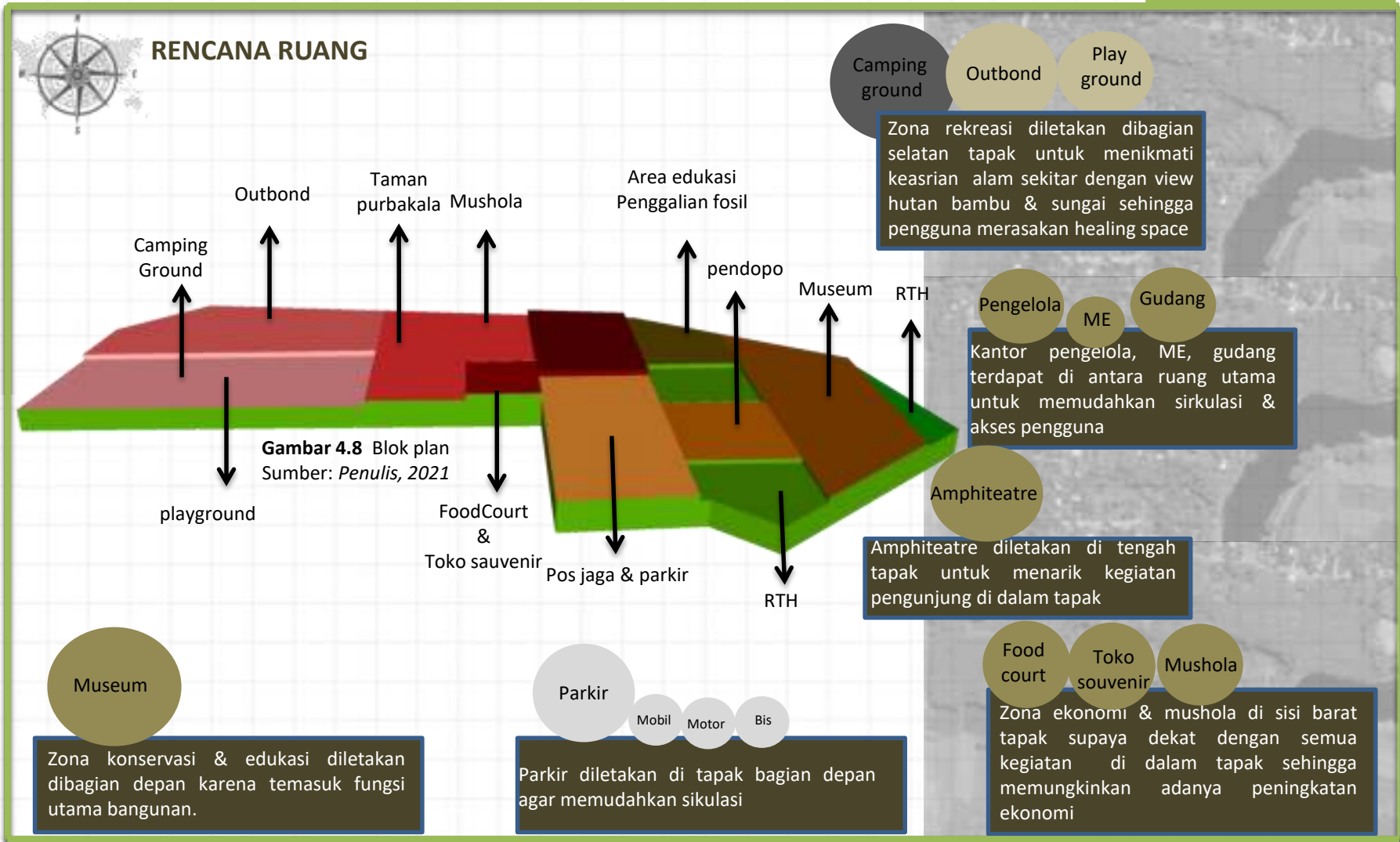


BUBLE PLAN



Gambar 4.7 bubble plan
Sumber: Penulis, 2021

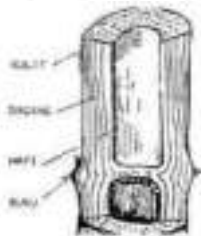




BLOK PLAN 3D

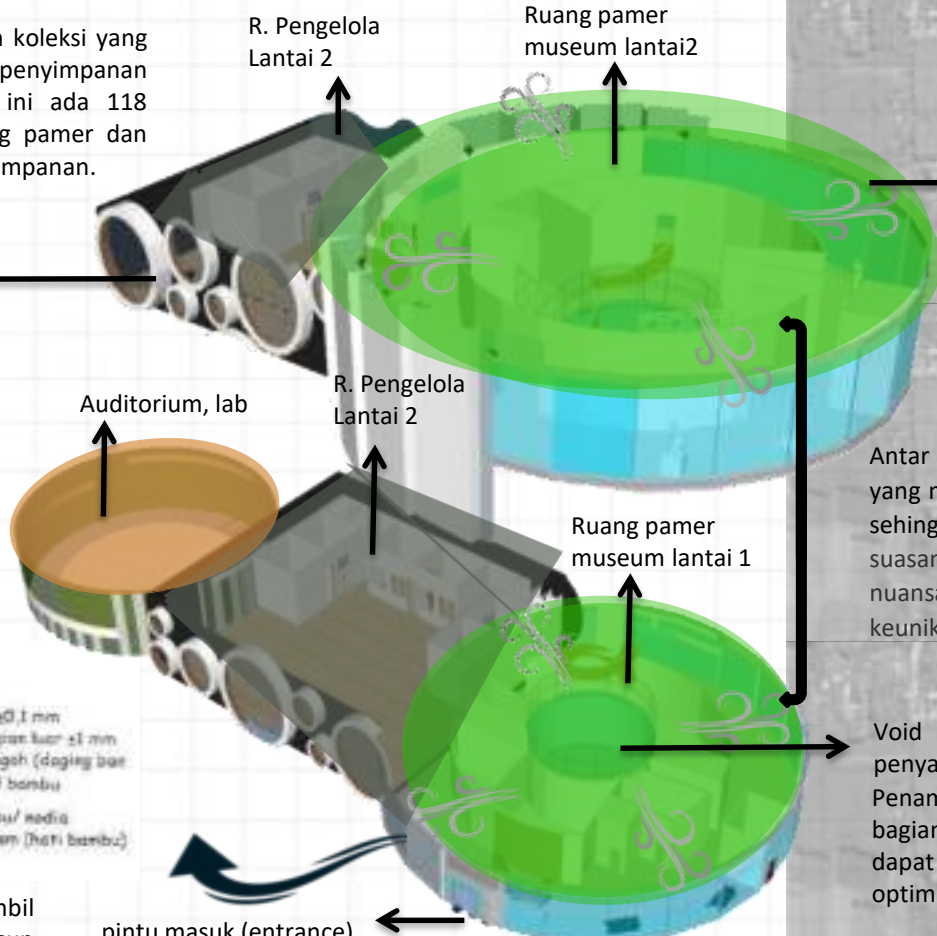
Museum Trinil memiliki jumlah koleksi yang relatif banyak, berada di ruang penyimpanan dan ruang pameran. Sekarang ini ada 118 koleksi yang disajikan di ruang pameran dan 742 buah koleksi di ruang penyimpanan.

Bukaan yang lebar sebagai pengatur cahaya dan udara secara optimal



Kulit luar ±0,1 mm
Bambu bagian luar ±1 mm
Bagian tengah (daging) ±2/3 tebal bambu
Buku bambu/ kedag
Bagian dalam (hati bambu)

Penataan ruang mengambil metafora struktur penyusun batang bambu bagian dalam.



Arah angin yang masuk ke dalam ruang

Antar ruang terdapat Lorong peralihan yang melambungkan "connecting history" sehingga pengunjung dapat merasakan suasana layaknya akan mendapatkan nuansa pengalaman baru dengan keunikan museum

Void di tengah sebagai penyalur udara. Penambahan fiber glass di bagian tepi agar cahaya dapat masuk secara optimal.

pintu masuk (entrance) maupun pintu keluar (exit) dengan jalur pemisah.

Gambar 4.9 blok plan 3D
Sumber: Penulis, 2021



BENTUK & KONDISI FISIK



ASPEK FISIOGRAFI TAPAK

GSJ= ½ lebar jalan= ½ x 6= 3m
 GSS= 3-5 m
 KDH= 40%x4.2Ha= 16.800m²
 KDB= 50%x4.2Ha= 21.000m²
 KLB= 1-5 Lantai



EKSISTING TOPOGAFI



REGULASI

Memanfaatkan area GSJ sebagai area hijau/ RTH

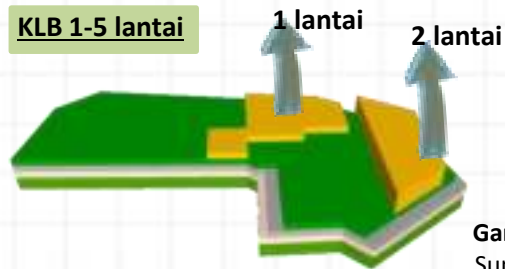
GSJ ½ Lebar jalan



GSB 5m



KLB 1-5 lantai



KDH 40%

KDB 50%



Gambar 4.10 Regulasi
 Sumber: penulis, 2021

Tidak terjadi longsor meskipun tapak terletak dipinggir sungai . Karena sudah ada tanggul. Jenis tanah latosol yakni berbatu-batu

ALTERNATIF & SOLUSI

- Menggunakan pondasi batukali & straus
- sistem cut & fill pada tapak yang berkontur.
- Pemanfaatan elevasi rendah sebagai area hijau



IKLIM & ORIENTASI

Bentuk telah muncul karena sudah melalui tahapan analisis bentuk di awal analisis.

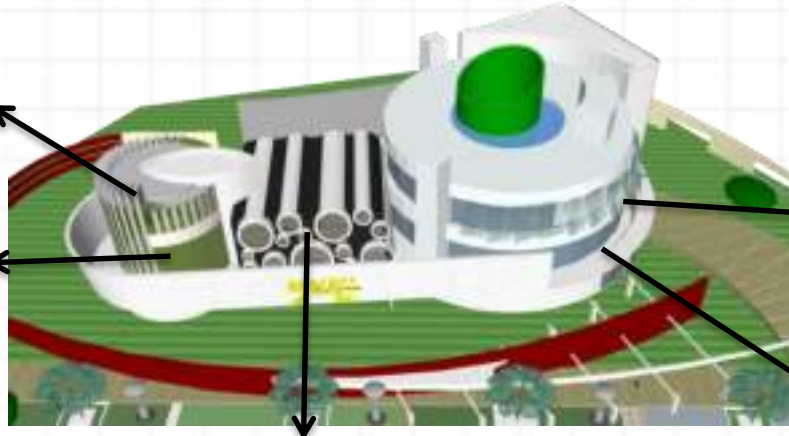


Perubahan arah orientasi bangunan menghadap ke barat agar pandangan pengunjung langsung tertuju pada bentuk fasad bangunan.

Gambar 4.11 iklim & orientasi
Sumber: penulis, 2021

Pemberian bentuk kombinasi miring pada atas bangunan agar arah angin mengikuti bentuk bangunan

Pemanfaatan curtain wall sehingga dapat menerima cahaya lebih banyak & memberikan kesan clean pada fasad



Memperkecil bukaan pada area tengah untuk menghindari paparan langsung matahari panas

ASPEK FISOGRAFI TAPAK



EKSISTING ORIENTASI BANGUNAN



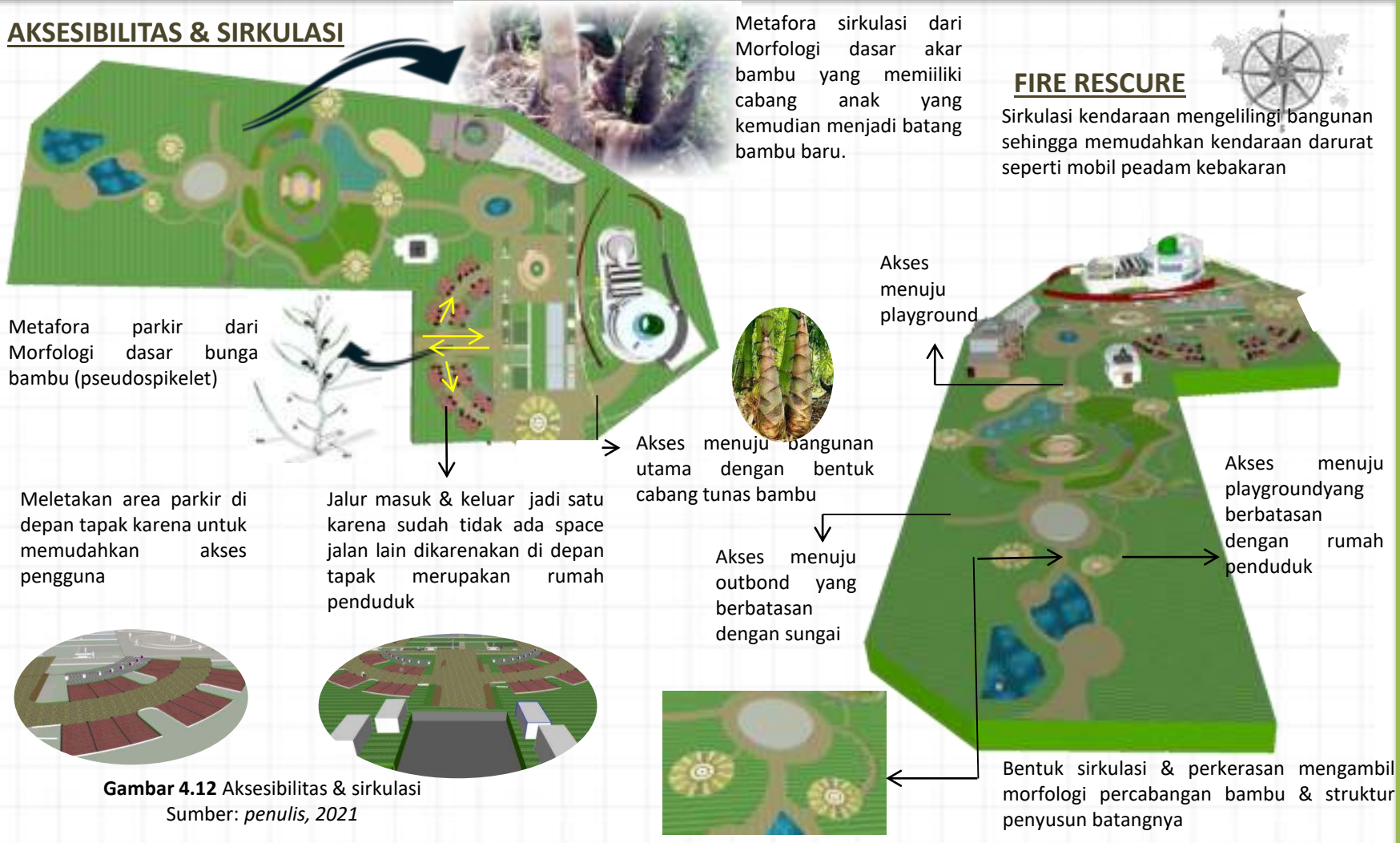
Orientasi bangunan lama menghadap ke selatan yang tidak memiliki view apapun karena tertutup oleh pekarangan warga.

Pemberian light shelf mirip bentuk pelepah bambu pada bukaan jendela untuk memberikan indirect light agar dapat menghalau sinar matahari berlebih.

Bangunan sisi timur lebih tinggi sehingga dapat memberikan pembayangan pada bangunan di sampingnya agar lebih teduh



AKSESIBILITAS & SIRKULASI



Gambar 4.12 Aksesibilitas & sirkulasi

Sumber: penulis, 2021



HUMAN ACTIVITY



Tapak dimanfaatkan sebagai museum & public space (playground, camping ground & outbpnd) dibuat terbuka agar mengguna dapat merasakan karakter visual dari metafora bambu



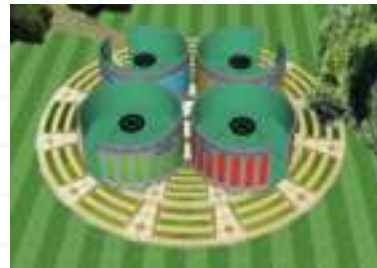
Pemberian area playground dengan konsep bambu & dengan sculpture menyerupai bambu



Area amhiteater diletakan di tengah tapak yang dirasa strategis untuk area pertunjukan & perkumpulan



Area outbond menyatu langsung dengan hutan dan sungai yang berada di samping tapak dengan konsep hutan bambu.



Pemberian tempat duduk untuk pengguna bersantai atau menikmati lingkungan tapak.



Area camping ground berdekatan denga rumah penduduk sehingga dari segi keamanan dirasa cukup aman.

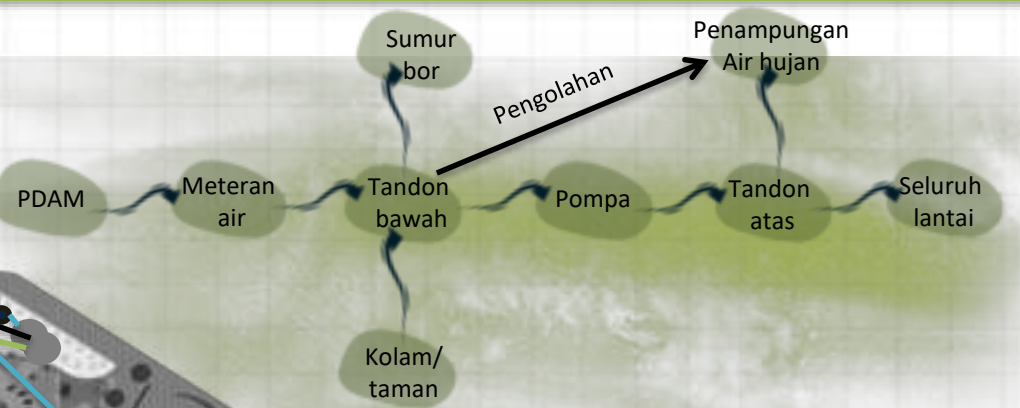
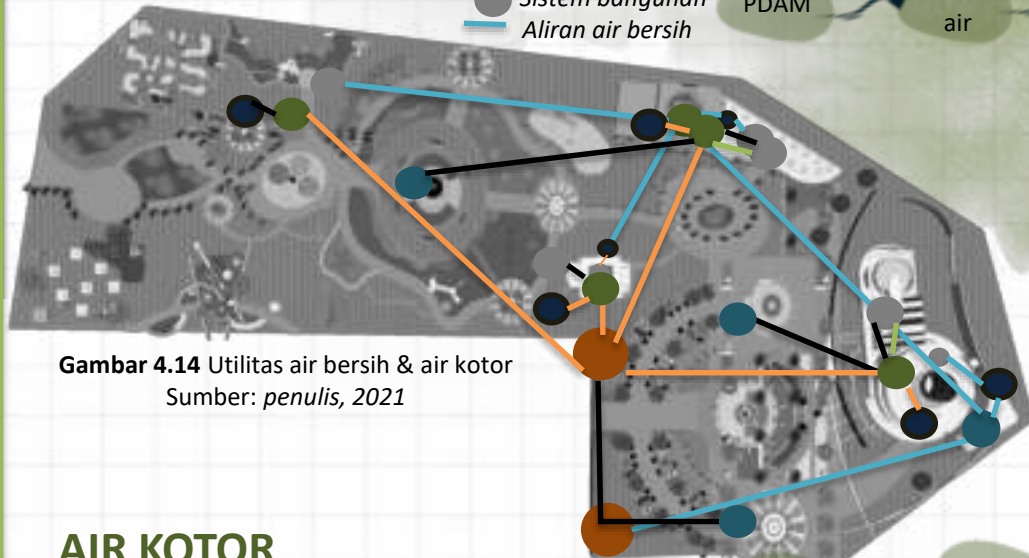
Gambar 4.13 Human activity

Sumber: *penulis, 2021*



AIR BERSIH

- PDAM
- Main watertank
- Down-watertank
- Upper-watertank
- Sistem bangunan
- Aliran air bersih

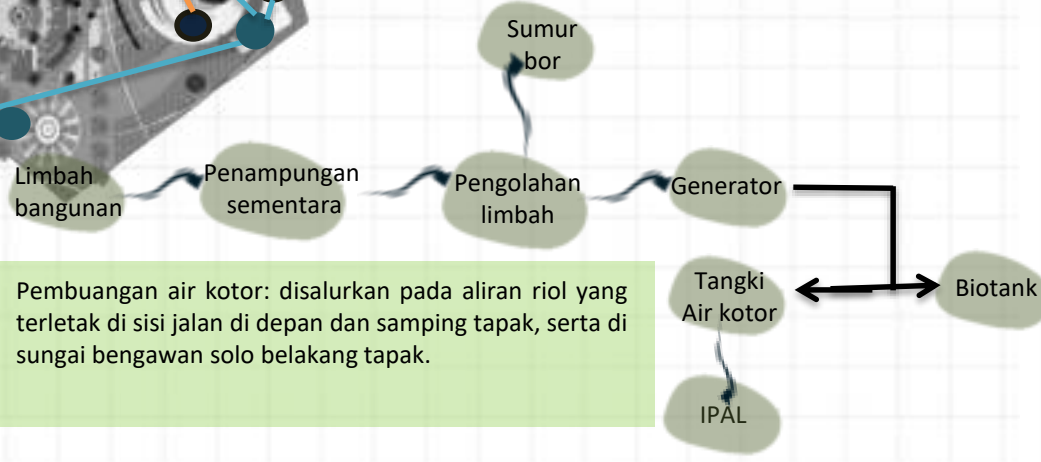


Sumber air bersih museum trinil: PDAM & Sumur kemudian dikumpulkan pada tandon yang disebarakan disetiap titik Kawasan yang terdapat sumber air berupa sumur yang digunakan sebagai sumber air Kawasan.

Gambar 4.14 Utilitas air bersih & air kotor
Sumber: penulis, 2021

AIR KOTOR

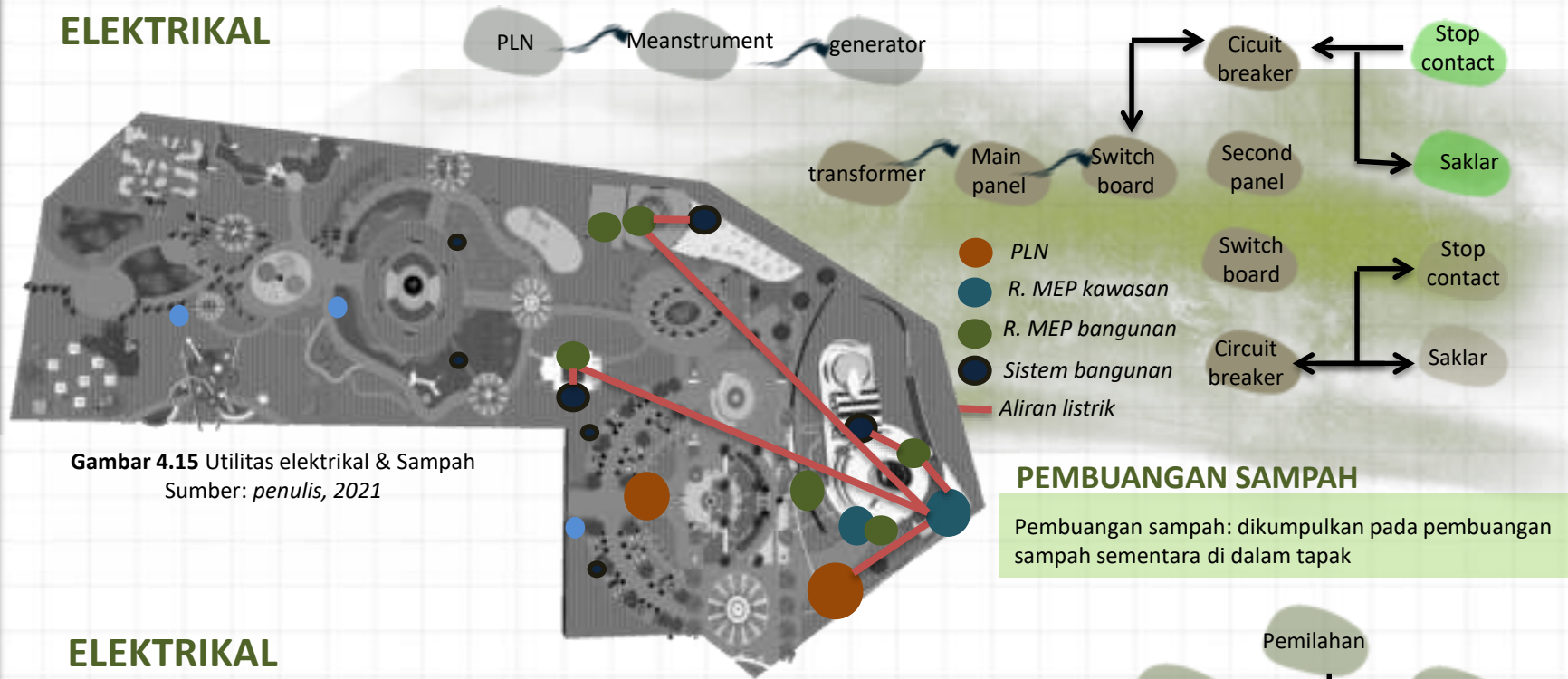
- Septictank
- Taman
- ME
- Toilet
- Seluruh bangunan
- Aliran air kotor
- Black water
- Rain water
- Grey water



Pembuangan air kotor: disalurkan pada aliran riol yang terletak di sisi jalan di depan dan samping tapak, serta di sungai bengawan solo belakang tapak.



ELEKTRIKAL



Gambar 4.15 Utilitas elektrik & Sampah
Sumber: penulis, 2021

PEMBUANGAN SAMPAH

Pembuangan sampah: dikumpulkan pada pembuangan sampah sementara di dalam tapak



ELEKTRIKAL

- Titik kumpul
- Tangga darurat
- Emergency exit
- Fire hydrant pillar
- Fire hydrant box
- Hard standing

Sistem kebakaran

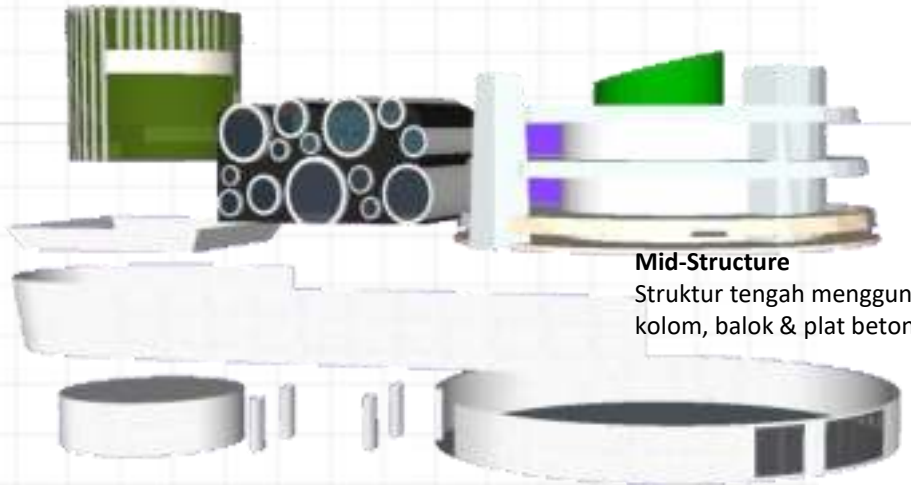
- Pengarahan evakuasi yang jelas
- Akses pemadaman kebakaran terhadap hydrant mudah dijangkau
- Akses evakuasi kebakaran mudah dicapai



ANALISIS STRUKTUR

Up-Structure

Struktur atas sebagian besar menggunakan atap dak dengan rangka besi lalu divasiasi dengan atap hijau



Mid-Structure

Struktur tengah menggunakan kolom, balok & plat beton

Sub-Structure

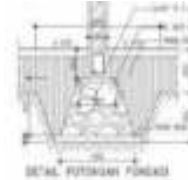
Struktur bawah menggunakan pondasi footplat & straus

Gambar 4.16 Struktur
Sumber: google & penulis, 2021

PONDASI

01

Pondasi Batu kali & straus sebagai sub-structure



- + cocok untuk bangunan bertingkat
- + tahan getaran
- Lebih mahal
- pengerjaan lebih lama

PONDASI



- + cocok untuk bangunan berlantai 3
- + tahan getaran
- + Pengerjaan lebih cepat
- + pemasangan lebih susah

BALOK, KOLOM, DAN PLAT LANTAI

02	KOLOM	BALOK INDUK	BALOK ANAK	PLAT LANTAI
	Lantai 1= 30X30 Lantai 2= 30x30 Lantai 3=15x30	20x40	15x30	15 cm

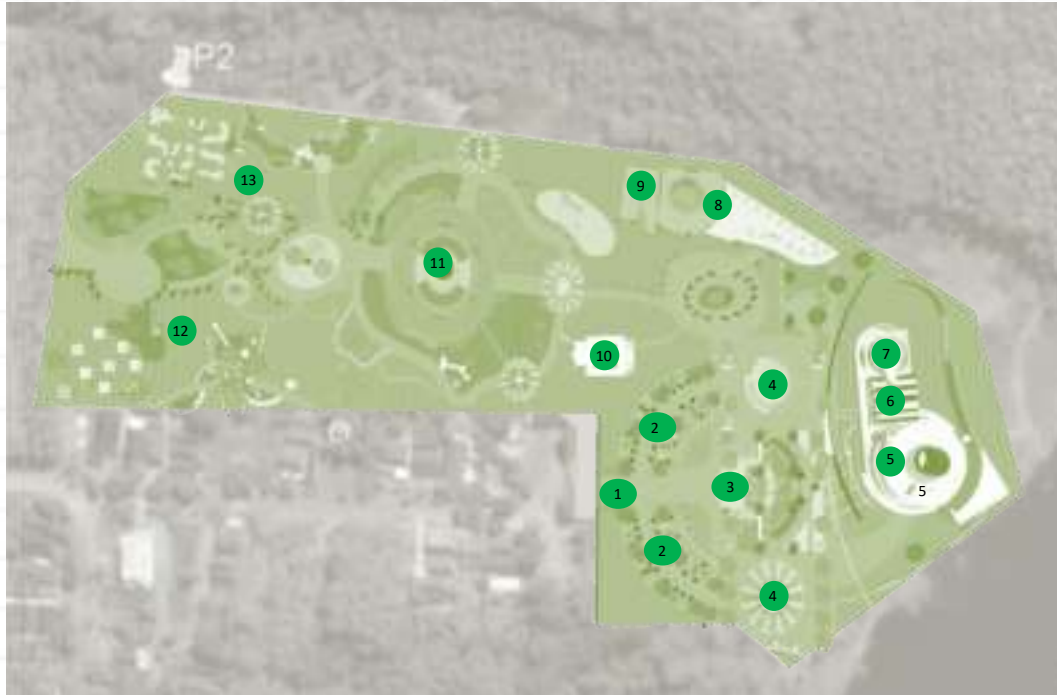
03

Struktur atap menggunakan dak beton yang dilapisi cat anti bocor yang tahan terhadap matahari & panas

- + desain lebih modern
- + dapat menghalau panas
- Harga lebih mahal



OUTPUT ANALISIS



“MASTER PLAN”

Keterangan simbol	Nama bangunan
1.	Entrance & out
2.	Parkir
3.	Amphiteatre
4.	Taman
5.	Museum
6.	Ruang pengelola
7.	Labboratorium & R. audiovisual
8.	Foodcourt
9.	Toko buku sejarah & souvenir
10.	Mushola
11.	Playground
12.	Camping ground
13.	outbond

Gambar 4.17 Output analisis
 Sumber: *penulis, 2021*





Bab 5 Konsep

KONSEP DASAR

MUSEUM PURBAKALA TRINIL

Perjalanan sejarah

Lingkungan & fauna purba

NILAI KEISLAMAN

QS. Hud:61
 QS. Al-Hadid:4
 QS. Ghafir :82
 QS. Yunus:92

Urutan kronologis waktu

Penemuan fosil purbakala

PRINSIP PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

Berasal dari visual

Berasal dari karakter benda

Penerapan

Objek

Bambu apus

Bangunan

Bentuk

Ruang

Tapak

Tata masa

Regulasi

Bamboo as an historical connection

Secara garis besar dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah ingatan dan suasana seperti pada waktu yang sebenarnya dari zaman purba hingga zaman kini.

Tagline "Bamboo as an historical connection" dengan pendekatan metafora tangible merupakan sebuah tagline perancangan yang menghadirkan perjalanan sejarah museum purbakala yang saling berhubungan dari masa lalu hingga masa kini. Tagline diperoleh dari keterkaitan sejarah. Dalam peralihan dari masa ke masa terhubung dalam sebuah ruang dan waktu yang menunjukkan bahwa terdapat korelasi.



KONSEP BENTUK

BENTUK UTAMA



BENTUK PENUNJANG

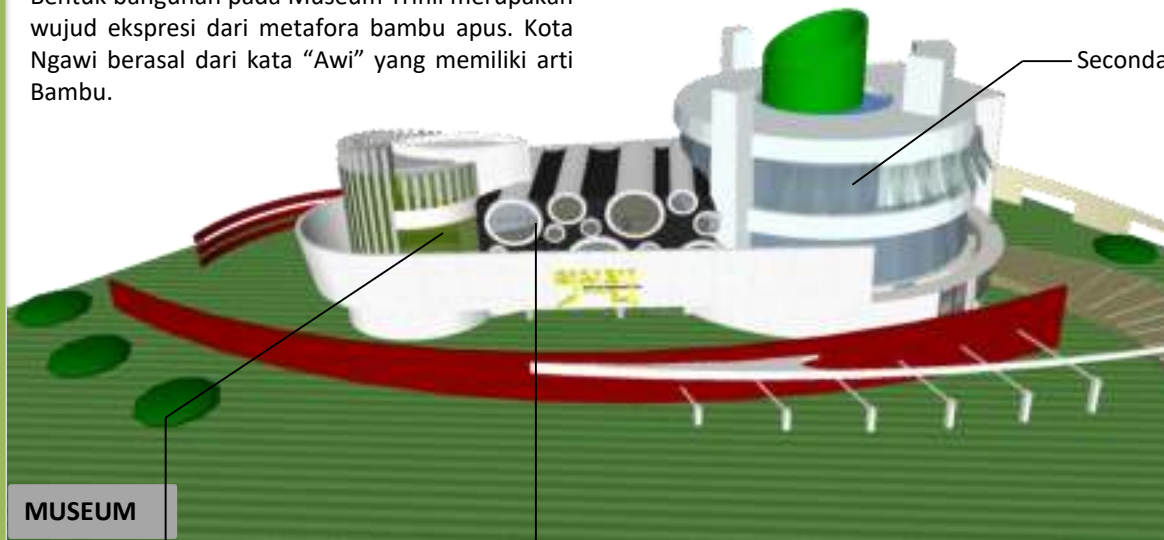


PENERAPAN PADA KONSEP BENTUK

1. Sebagian fasad menggunakan curtain wall & sushading dapat memberikan permainan cahaya alami pada siang hari
2. Bentuk bangunan yang melengkung sangat berpengaruh terhadap besarnya angin & cahaya matahari.
3. Menggunakan bahan kaca sunergy yang dapat mengurangi sinar ultraviolet.

Metode yang digunakan yaitu linier. Bentuk yang telah di fix kan di analisis tidak banyak berubah, tetapi perlakuannya mengalami Perubahan.

Bentuk bangunan pada Museum Trinil merupakan wujud ekspresi dari metafora bambu apus. Kota Ngawi berasal dari kata "Awi" yang memiliki arti Bambu.



Atap sirap syntetis

Glass fiber rainforced



Bambu laminasi

MUSEUM

Pemanfaatan curtain wall sehingga dapat menerima cahaya lebih banyak

Pemberian light shelf untuk memberikan indirect light agar dapat menghalau sinar matahari berlebih.

Gambar 5.1 konsep bentuk
Sumber: Penulis, 2021



KONSEP RUANG*Alur Cerita (storyline) Museum Trinil*

sistematika pameran yang merupakan garis besar narasi yang akan disampaikan pada ruang pameran.

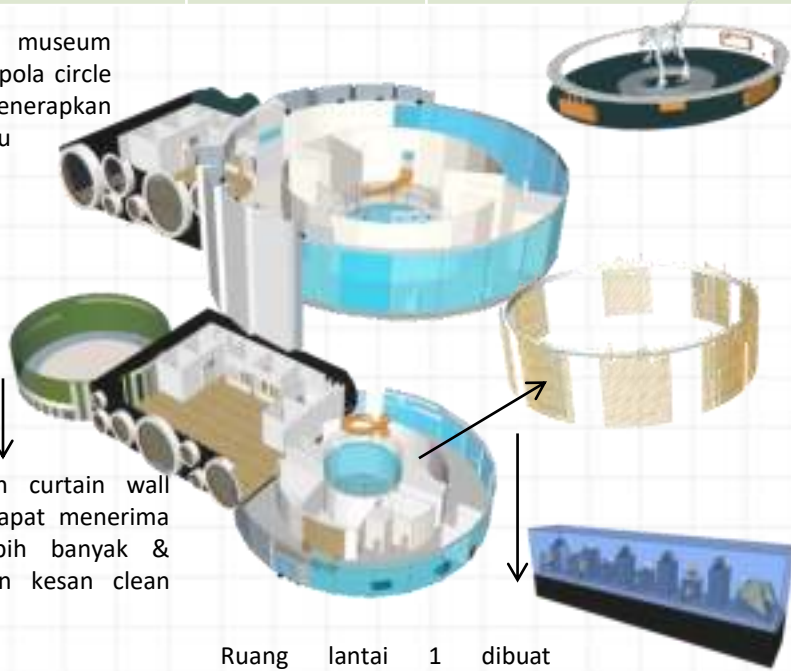
Penerapan desain terhadap interior juga menggunakan scene perjalanan waktu, baik alur horizontal maupun vertikal. Dalam alur horizontal tercermin dalam alur ruang pameran yang membawa pengunjung untuk memahami perjalanan sejarah dari masa lalu melalui sebuah lorong waktu sebagai area pameran yang memungkinkan pengunjung harus mengikuti alurnya secara runut agar tidak ada kesalahan dalam pemahaman sejarah.

No	Tema	Koleksi	Penunjang	Sarana	Keterangan
1.	Trinil dan Eugene Dubois	Foto-foto dari Puslitarkenas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Narasi tentang Trinil sebelum kedatangan peneliti. 2. Para peneliti sebelum E. Dubois. 3. Label-label sebagai informasi foto dari puslit. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panil-panil foto tambahan 2. Dekorasi interior rumah tradisional Trinil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema ini ada di bagian depan, setelah pintu masuk. 2. Perlu ditelusuri narasi sejarah sebelum kedatangan E. Dubois
2.	Posisi Trinil di Peta Paleoantropologi Dunia	Replika Tengkorak dari berbagai situs paleoantropologi dunia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Narasi tentang temuan-temuan sisa manusia dan kronologi usianya 2. Peta dunia dan lokasi situs-situs manusia purba 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vitrin panjang untuk menempatkan tengkorak-tengkorak manusia purba dunia 2. Leveling untuk tengkorak-tengkorak tersebut, terutama untuk spesimen <i>Pithecanthropus erectus</i> 	Tema ini menempati lorong pertama
3.	Mata rantai yang Hilang	Replika tengkorak trinil, tulang femur, gigi geraham, patung patung rekontruksi tengkorak dan perkakas homo erectus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Narasi tentang <i>P. erectus</i> 2. Narasi tentang patung-patung rekonstruksi 3. Narasi tentang temuan Tengkorak di Ngawi 4. Narasi tentang perkakas dan budaya manusia purba 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vitrin untuk Koleksi Trinil (Tengkorak, tulang paha, dan gigi geraham) 2. Diorama mini untuk patung rekonstruksi 3. Vitrin untuk tengkorak Ngawi 4. Vitrin untuk perkakas dan budaya manusia purba 	Tema ini menempati lorong kedua
4.	Lingkungan & fauna purba	Lingkungan purba Trinil Fauna akuatik Fauna Kontinental Primadona fauna	<p>Narasi tentang proses geologi dan pelapisan tanah</p> <p>Narasi tentang fauna air (laut dan sungai)</p> <p>Narasi tentang fauna primadona Stegodon, Panthera, Kerbau purba</p>	<p>Vitrin</p> <p>Diorama (di ruang kaca)</p>	Tema ini menempati lorong terakhir sebelum keluar Ruang Pamer 1



No	Tema	Koleksi	Penunjang	Sarana	Keterangan
5.	Diorama	Kehidupan di Trinil 600.000 tahun yang lalu	Diorama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diorama manusia, fauna, dan lingkungannya 2. Disediakan tempat untuk foto 3. Disediakan tempat untuk beristirahat sementara di luar ruang 	Ruang pameran 2

Susunan ruang museum dibuat dengan pola circle dengan menerapkan metafora bambu



Penggunaan curtain wall sehingga dapat menerima cahaya lebih banyak & memberikan kesan clean pada fasad

Ruang lantai 1 dibuat melingkar dengan adanya space berfungsi sebagai penyalur angin & mengurangi penghawaan buatan.



Mushola dibuat terbuka dengan konsep banyak bukaan agar memberikan pandangan visual kepada alam tetapi tetap memberikan ketenangan ketika beribadah.

KENYAMANAN PENGGUNA



Memunculkan kesan menyatu dengan alam sekitar seperti sungai & hutan yang berbatasan langsung dengan tapak sehingga memungkinkan pengguna untuk bergerak di area open space secara dinamis.

Gambar 5.2 konsep ruang
Sumber: Penulis, 2021



KONSEP TAPAK

STRATEGI PADA KONSEP TAPAK

- Menerapkan prinsip “making connections” memperhatikan sirkulasi & kemudahan aksesibilitas pengguna yang saling menyambung satu sama lain.
Konsep “Connecting History” yang menyatukan antara tradisional dan modern dalam perjalanan waktu yang terhubung dalam style/nuansa yang tercipta di dalam tapak.

Area dalam tapak hanya ada jalur pejalan kaki.

Fasilitas edukasi penggalian fosil

Menuju bangunan utama yaitu museum, bentuk bangunan sudah modern.



Pintu masuk & pintu keluar

Gambar 5.3 konsep tapak
Sumber: Penulis, 2021

Pola Sirkulasi yang membawa pengunjung mengalami perjalanan masa berdasar nuansa yang di hadirkan dalam tapak museum dan mengikuti alur cerita sebelum memasuki bangunan utama museum.

Kendaraan hanya bisa mencapai titik parkir dan akses jalur maintenance.

Tampak dari luar dan ketika memasuki tapak nuansa yang tercipta adalah kehidupan tradisional yang terwujud dalam amphiteatre dan vegetasi lokal seperti bambu.



KONSEP TAPAK



PEMBATAS

PENGHIAS

A  Canna lily (Canna lily)	B  Flower garden (Flower garden)	F  Fountain grass (Fountain grass)	G  Naga (Naga)
PENEDUH			
C  Tall grass (Tall grass)	D  Kampung betawa (Kampung betawa)	H  Ara lili putih (Ara lili putih)	I  Sly flu (Sly flu)
PENGARAH			
E  Palm tree (Palm tree)	J  Bunga gajah putih (Bunga gajah putih)	K  Kempas kandi (Kempas kandi)	



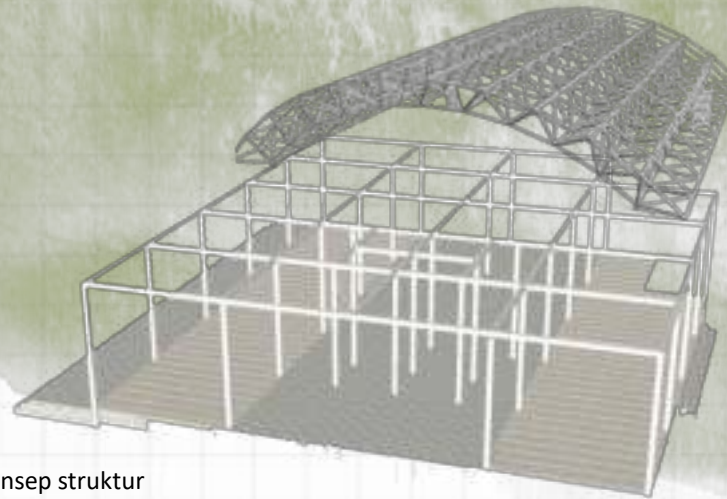
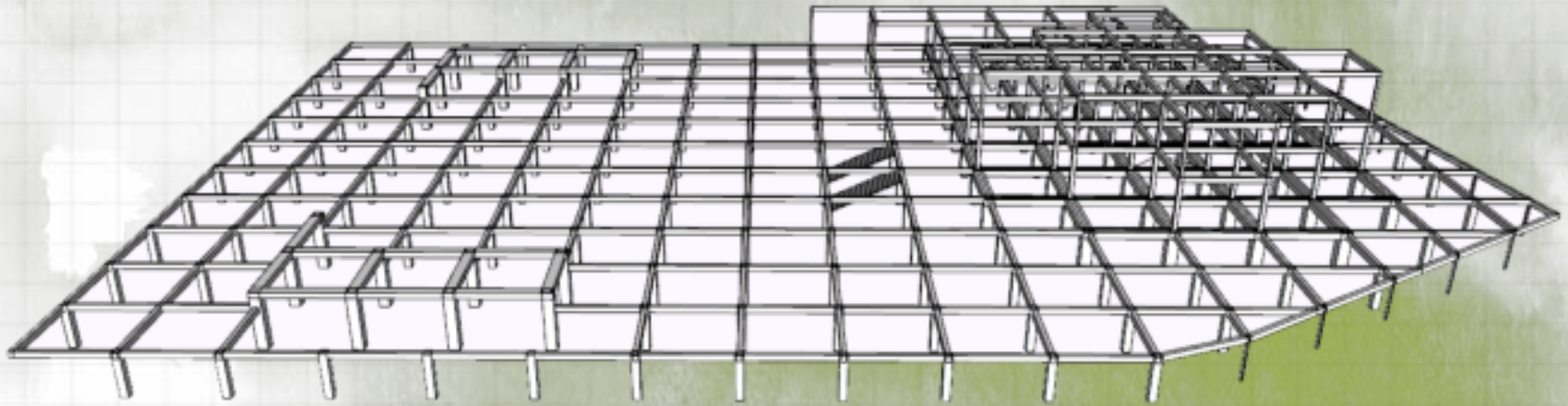
LANDSCAPE

Penerapan lanscape pada Museum Trinil melihat respon pada lingkungan sekitar yang merupakan lingkungan sungai & hutan. Pemilihan vegetasi rendah dapat menjawab permasalahan di Museum Trinil yang terkesan mistis karena eksisting sebelumnya terlalu banyak pohon besar.

SOFTCAPE

Pemilihan softcape yang menjadi solusi dari permasalahan yaitu tidak ada pengarah sirkulasi & perkerasan jalan yang jelas. Sekaligus menjadi daya tarik & menambah estetika museum.

5.6 KONSEP STRUKTUR



Gambar 5.4 konsep struktur
Sumber: Penulis, 2021



The background features a light green and white color scheme with stylized bamboo illustrations. A central horizontal band is a solid olive green color. This band is decorated with several white organic shapes: a large rounded rectangle at the top, a large rounded rectangle at the bottom, a small circle on the left, and a small circle on the right. The bamboo illustrations are in various shades of green and grey, showing stalks and leaves.

Bab 6

Hasil Rancangan

HASIL RANCANGAN TAPAK

Konsep awal

Tata masa bangunan dan kawasan masih terlihat berantakan penataannya dan kurang sesuai dengan fungsi bangunan. Pemberian ruang hijau yang banyak sebagai area resapan serta banyaknya area outdoor space sebagai ruang terbuka.

Hasil akhir

Pada konsep hasil akhir rancangan, terjadi perubahan & perletakkan tata massa serta zoning tapak. Perubahan yang terjadi berupa penataan entrance kendaraan, penambahan basement untuk parkir, pengolahan kembali ruang hijau menjadi area taman purbakala, edukasi penggalia fosil, serta penambahan area khusus pejalan kaki dengan sistem jembatan penyebrangan & penempatan titik drop off yang berada tepat didepan bangunan museum agar memudahkan disabilitas & lansia.



SEATING AREA & PENDOPO

Penambahan Seating area setiap jarak 5 meter dan pendopo yang berfungsi sebagai area berkumpul.



PERGOLA

Penambahan Seating area pada bagian dermaga bertujuan agar pengunjung dapat beristirahat ketika melakukan perjalanan

Ramp dan tangga sebagai sirkulasi penghubung antar kontur.



WATER FEATURE

water feature, dan pergola dibuat mengikuti bentukan modular tapak, sehingga antara lansekap dan bangunan utama memberikan kesan selaras



HASIL RANCANGAN TAPAK

HASIL RANCANGAN SIRKULASI

Sirkulasi dibuat terpisah antara sirkulasi pengunjung, service dan jalur evakuasi agar pengunjung tidak terganggu dengan aktivitas pengelola dan service.

JALUR SIRKULASI KHUSUS

Pada bagian pejalan kaki diberikan tambahan jembatan sebagai akses sirkulasi khusus untuk pengguna agar terhindar dari kendaraan yang melintas.

Penambahan ramp pada bagian tangga bertujuan memudahkan proses sirkulasi pengunjung yang membawa barang & akses aksesibilitas.

JALUR SIRKULASI SERVICE

Terdapat ruang yang diharuskan memiliki jalur khusus sebagai pengelolaan servis. Ruang tersebut antara lain Tempat penampungan sampah, Dapur/Gudang Makanan, Jalur servis dilalui dari arah bagian mengelilingi tapak yang kemudian langsung menuju dari bangunan service dan sirkulasi ini khusus digunakan untuk service & pengawasan untuk fungsi keamanan sehingga diberikan portal agar wisawatan tidak bisa memasuki sirkulasi ini.



Penggunaan material gravel dengan dominasi warna abu muda pada jalur pendestrian untuk memberikan kesan luas dan meminimalisir licin saat hujan

Pada main entrance perkerasan material pada tapak menggunakan material paving dengan warna yang lebih terang dari jalan lokal untuk memudahkan pengguna mengakses jalan masuk menuju tapak.

Akses menuju ke tapak berada di sisi depan karena berbatasan langsung dengan jalan raya. Akses masuk tapak menggunakan one gate system, yaitu pintu masuk dan pintu keluar dibuat jalur yang berbeda untuk memudahkan akses kendaraan yang keluar masuk tapak. Sirkulasi kendaraan umum & mobil yang membawa penumpang akan diarahkan ke drop off yang berbatasan langsung pintu masuk museum untuk memudahkan akses pengunjung terutama disabilitas & lansia

Memisahkan sirkulasi kendaraan dan manusia pada tapak sehingga pejalan dapat menikmati tapak lebih leluasa dengan aman.



HASIL RANCANGAN RUANG

Museum di lantai 1 terdapat ruang pameran vitrin fosil, laboratorium, ruang audiovisual. Ruang pengelola di lantai 2 dengan akses melalui tangga yang terletak diluar area museum agar tidak mengganggu sirkulasi pengunjung museum.

Foodcourt dengan area yang luas & terdapat lounge untuk memberikan kenyamanan pengguna

Pemanfaatan cahaya matahari dengan memberi bukaan green glass pada atap dan jendela pada semua sisi bangunan sehingga tiap ruang bisa menerima sinar matahari sebagai pencahayaan alami

Toko souvenir purbakala diletakan menyatu dengan foodcourt dimana area yang sering dan pasti dilewati banyak orang supaya laku.

Interior masjid dengan penggunaan sekat & pembeda sirkulasi antara jamaah pria & wanita agar terjaga privasi. Bukaan jendela distiap sisi dinding untuk memberikan kenyamanan pengguna dengan memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami

MUSEUM



FOODCOURT



MUSHOLA

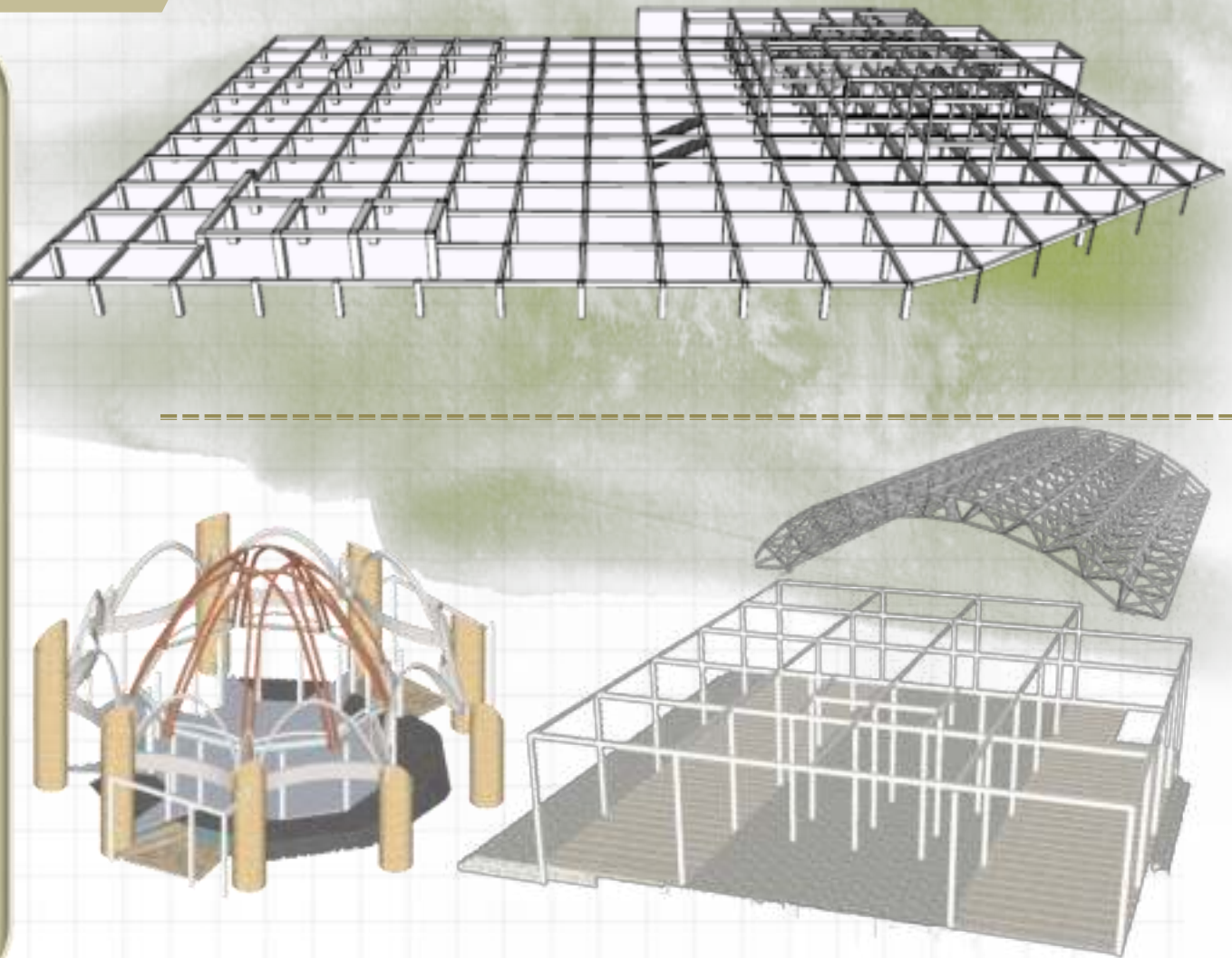


HASIL RANCANGAN STRUKTUR

Basement dan Museum dengan kolom ukuran basement 50 cm x 50 cm balok 40x40 dengan jarak antar kolom ada yang 6 meter. Bagian basement yang menopang bangunan museum menggunakan kolom 90 x 90 dan balok 80x50 dengan sistem struktur transfer beam.

Foodcourt dengan kolom ukuran 25 cm x 25 cm dengan jarak antar kolom ada yang 4 & 4,5 meter. Rangka atap plane frame dan atap dak dengan talang pembuangan air yaitu pipa tanam di dalam. Sebagian kolom yang letaknya di tengah bangunan menggunakan kolom bulat diameter 20 cm.

Mushola dengan kolom ukuran 15 cm x 15 cm dengan jarak antar kolom 3 meter. Rangka atap panel galvalum dengan rangka hollow dan atap dak pada teras & Kamar mandi dengan talang pembuangan air yaitu pipa tanam di dalam.



HASIL RANCANGAN UTILITAS

Sistem distribusi air bersih menggunakan down feed system dimana air bersih ditampung terlebih dahulu di tangki bawah (ground tank), kemudian dipompakan ke tangki atas (upper tank) di tiap massa bangunan, dari tangki atas ini dialirkan ke kran-kran air. Perubahan pada konsep utilitas air bersih terletak pada penempatan upper tank pada bangunan utama dan bangunan penunjang. Hal ini dikarenakan perubahan zonasi pada tapak.

GRASS BLOK

Selain pipa air hujan, pada lanskap juga diletakkan grassblock untuk mengalirkan air hujan ke tanah dan mencegah terjadinya luapan air.

Pembuangan air hujan nantinya ada yang langsung dibuang ke sungai bengawan solo yang letaknya tepat di timur tapak melalui saluran pembuangan yang ditampung untuk digunakan sebagai sumber air hydrant. Terdapat resapan biopori juga sebagai respon dari air hujan pada tapak serta penambahan water feature untuk membantu mengalirkan air hujan di area taman purbakala.

AIR KOTOR

KETERANGAN:

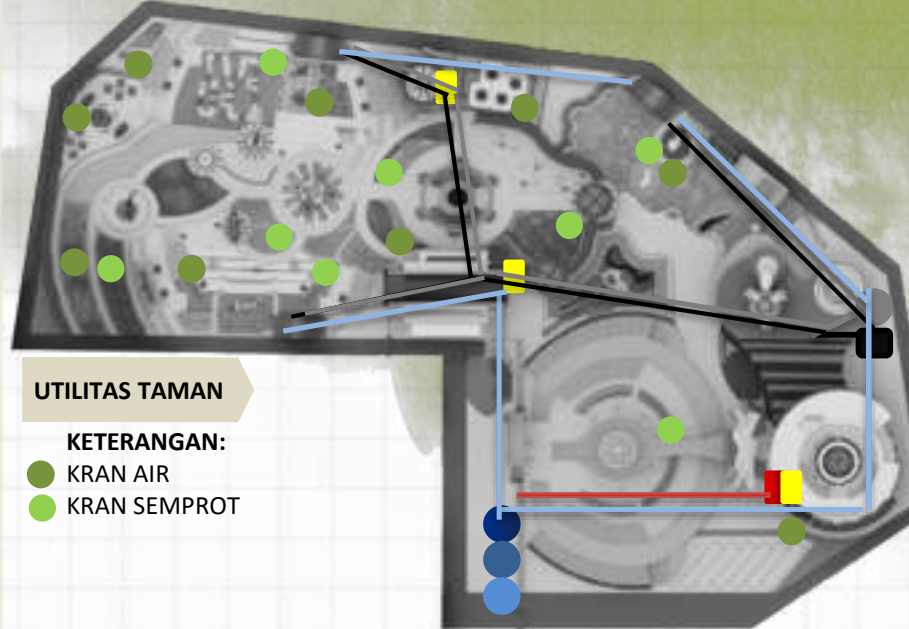
- LISTRIK PLN
- PANEL UTAMA
- PANEL PEMBAGI
- PIPA BLACK WATER
- PIPA GREY WATER

- SEPTIC TANK
- RESAPAN

AIR BERSIH

KETERANGAN:

- TANDON BAWAH
- METERAN PDAM
- POMPA
- PIPA AIR BERSIH
- SELOKAN AIR HUJAN



UTILITAS TAMAN

KETERANGAN:

- KRAN AIR
- KRAN SEMPROT

Limbah air kotor dibedakan menjadi dua, yaitu grey water yang berasal dari wastafel, floordrain, dan air bekas buangan lainnya. Selanjutnya adalah black water yang berasal dari kloset, urinal, bidet, dan air bekas buangan yang mengandung kotoran manusia.

Perubahan pada konsep utilitas air kotor terletak pada penempatan sumber air kotor dari bangunan utama dan bangunan penunjang. Hal ini dikarenakan perubahan zonasi pada tapak.

Kotoran dari tapak akan dibuang dan dialirkan menuju sungai bengawan solo yang berada di timur tapak setelah melewati proses pengolahan limbah. Sedangkan untuk air yang masuk ke resapan nantinya akan digunakan untuk menyirami tanaman sekitar.

AIR BERSIH, AIR KOTOR, AIR HUJAN



ELEKTRIKAL



HASIL RANCANGAN UTILITAS

KEAMANAN

System keamanan menggunakan CCTV juga mengalami perubahan penempatan akibat dari perubahan layout dan tata massa bangunan yang berguna untuk mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan di area tapak serta mencegah hal-hal yang tidak diinginkan. Di tapak juga terdapat security yang selalu berjaga dan berkeliling mengawasi keamanan pada tapak.

Terdapat perubahan penempatan titik tempat sampah untuk menampung sampah di area umum. Sistem wasting ini nantinya sampah akan ditampung untuk dipilih kembali antara organik untuk diolah kembali maupun sampah anorganik yang akan dibuang ke TPA Kota Ngawi.

Terdapat Titik CCTV untuk menjaga keamanan kawasan museum disamping penjagaan dengan berpatroli keliling dijalur service.

SKEMA SAMPAH



KETERANGAN:

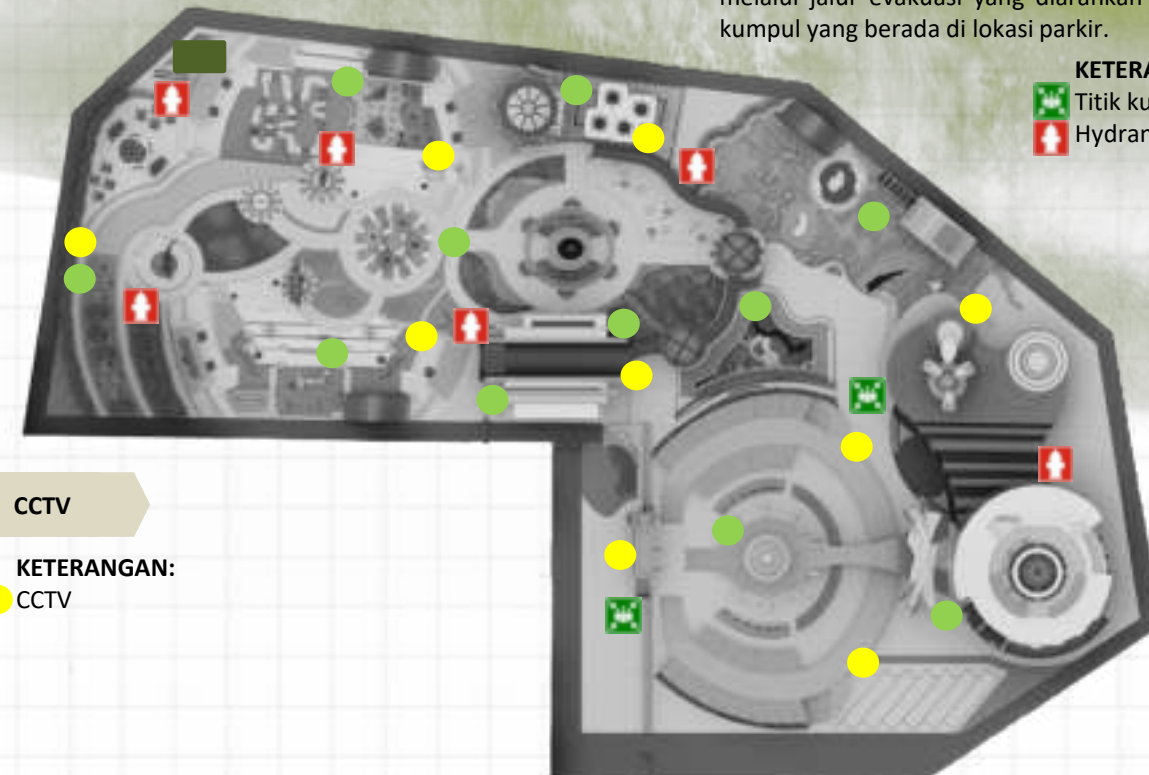
- Tempat sampah
- Tempat sampah pusat

FIRE PROTECTION

Titik kumpul berada parkir sebagai titik berkumpul evakuasi saat menyelamatkan diri Terdapat empat titik hydrant dalam satu tapak dengan jarak antar hydrant sekitar 35m. Perubahan pada konsep utilitas penanggulangan kebakaran terletak padapenempatan alat pemadam kebakaran dantitik kumpul dalam tapak. Jika terjadi bencana kebakaran, pengguna diarahkan melalui jalur evakuasi yang diarahkan ke titik kumpul yang berada di lokasi parkir.

KETERANGAN:

- Titik kumpul
- Hydrant



CCTV

KETERANGAN:

- CCTV

PENUTUP

KESIMPULAN

Sebagai cagar budaya, Museum Purbakala Trinil merupakan tempat yang menarik untuk melakukan perjalanan kembali ke masa prasejarah. Banyak yang bisa dipelajari di situs ini, antara lain tentang kehidupan di masa lalu dan tentang misteri evolusi makhluk hidup yang menarik untuk diungkap. Namun, pada kenyataannya museum di situs purbakala trinil ini belum mendapatkan perhatian lebih, sehingga bangunan banyak yang mengalami kerusakan & kegiatan yang dilakukan tidak maksimal. Oleh karena itu, perancangan ulang museum purbakala ini ditujukan agar lebih optimal dalam menjalankan fungsinya sebagai sumber edukasi, konservasi & rekreasi cagar budaya.

Penerapan pendekatan arsitektur metafora tangible dalam perancangan ini ditujukan untuk menghargai kebebasan berimajinasi dan kebebasan yang dapat membantu meningkatkan kreativitas serta produktivitas pengguna di dalamnya. Pada proses perancangan, dimulai dengan memperhatikan isu utama yang ada, kemudian mengumpulkan data berdasarkan pengguna serta aktivitas yang dilakukan untuk menentukan kebutuhan ruang aktivitas di dalam maupun luar bangunan.

Setelah mendapatkan data secara keseluruhan, untuk mengatasi isu yang ada, maka diterapkannya konsep metafora tangible dari sistem bambu karena kota Ngawi identik dengan bangunan bambu dan Ngawi berasal dari kata “awi” yang berarti bambu.

SARAN

Pada laporan ini hanya sebatas rencana perancangan dari segi arsitektur dan masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu perlu kajian terhadap analisa dengan tujuan diajukan kepada dinas pembangunan kepada pemerintah dan penulis mengharapkan kritik dan saran demi kelengkapan perancangan ini. Maka terdapat beberapa poin saran yang dijadikan sebagai pertimbangan adalah :

1. Pada proses penelitian ini adalah keterbatasan sosial dimana penelitian dilakukan pada masa pandemi sehingga memiliki keterbatasan dalam mencari data penelitian yang langsung melalui proses studi kasus ke lokasi dan wawancara yang terbatas. Diharapkan perancangan ini bisa dikembangkan menjadi lebih spesifik lagi dengan data yang akurat dan bisa bermanfaat dalam perkembangan bidang keilmuan arsitektur.

2. Memperhatikan pengelolaan museum purbakala merupakan tantangan di masa depan bagi penataan dan pemanfaatan cagar budaya sehingga menghasilkan sebuah desain bangunan yang menjadi wisata edukasi & konservasi yang diminati untuk dikunjungi.

3. Perlunya memperkaya referensi tentang pendekatan arsitektur metafora tangible untuk dapat lebih memperkuat hasil perancangan



DAFTAR PUSTAKA

- [1] E.H. Rumansara, "Peran Sanggar Seni Dalam Menunjang Kegiatan Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Koleksi Museum - Museum Di Papua," *j. antropologi papua*, pp. 79-87, 2013.
- [2] Neufert, Ernes, "Data Arsitek Jilid 2" Jakarta: Erlangga, 2002.
- [3] Palmer, Douglas, "Buku saku Fosil" Jakarta: Erlangga, 2002.
- [4] Badan Pusat Statistik, "Kabupaten Ngawi dalam angka 2020," Ngawi : BPS Kabupaten Ngawi, 2020.
- [5] "Peraturan Daerah Kabupaten Ngawi Tentang RTRW 2010-2030" [PDF]
- [6] I. Council, "Pengertian Museum Secara Umum di Indonesia," pp. 9–69, 1984.
- [7] Astari, P. "Museum Sepi Pengunjung," 2019. Tersedia: <https://www.kompasiana.com/pristia33460/5c89327e0b531c53317ae55f/asan-mengapa-museum-indonesia-sepi-pengunjung>.
- [8] "Undang-Undang Tentang Cagar Budaya Nomor 11 Tahun 2010."
- [9] "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Museum Nomor 66 Tahun 2015." [PDF]
- [10] "Peraturan Pemerintah tentang Pemeliharaan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum No 19 Tahun 1995." [PDF]
- [11] Anthony C. Antoniades, "Poetic of Architecture : Theory of Design", 1990.
- [12] Moh. Amir Sutarga, "Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum," Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 105, 1978.
- [13] Soenatrix Hadi, dkk., "Situs Museum Trinil," Ngawi: Depdiknas, 2020.
- [14] Al-Qur'an Surah Yunus Ayat 92.
- [16] Al-Qur'an Surah Al-Hadid Ayat 4.
- [17] Al-Qur'an Surah Hud Ayat 61.
- [18] Mulyadi, "Museum Komunitas Alternatif Pelestarian Cagar Budaya Berbasis Masyarakat," *J. museografi*, vol. 6, No. 10, 2012.
- [19] Museum Indonesia. "Museum serangga & taman kupu," 2019, Tersedia: https://www.museumindonesia.com/museum/9/1/Museum_Serangga_dan_Taman_Kupu_Jakarta.
- [20] Devita retno.. "Sejarah lengkap museum sate," 2019, Tersedia: <https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-berdirinya-gedung-sate>

Wawancara

- [1] Bapak Daud. Ngawi. Pegawai dinas kebudayaan & Pengelola Museum Trinil. Tanggal 16 Februari 2021 pukul 10.15 WIB.
- [2] Bapak Monang. Ngawi. Pegawai dinas pariwisata. Tanggal 17 Februari 2021 pukul 9.20 WIB.



The background features a central olive-green band with the word 'Lampiran' in white. This band is flanked by light gray areas containing faint bamboo illustrations. The design is punctuated by several white organic shapes: a large one at the top, a smaller one at the bottom, and two small circles on the left side of the green band.

Lampiran

SITEPLAN



LEGENDA

- | | | |
|-----------------|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. ENTRANCE | 7. MUSEUM TRINIL | 13. CAMPING GROUND & OUTBOND AREA |
| 2. PARKIR BIS | 8. EDUKASI PENGGALIAN FOSIL | 14. TAMAN BAMBU |
| 3. PARKIR MOBIL | 9. TAMAN FOSE PURBAKALA | 15. TPS |
| 4. PARKIR MOTOR | 10. FOODCOURT | |
| 5. PENDOPO | 11. MUSHOLA | |
| 6. DROP OFF | 12. PLAYGROUND | |

SCALE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG
BRAYAM MALANG

JURUSAN PERANCANGAN

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENERAPAN METAFORA YANG BENE

LOKASI PERANCANGAN

DES. KAWU, KEC. BERINGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA

AYU MELATI SUHMA

NIM

1000000

DOKTER PEMBIMBING 1

IR. ARDIYAG BRHAR, S.T., M.Sc

DOKTER PEMBIMBING 2

Dr. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR

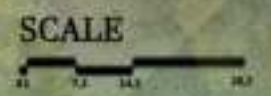
SITEPLAN

SKALA

1:200

NO. GAMBAR

LAYOUT



LEGENDA

- | | | |
|-----------------|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. ENTRANCE | 7. MUSEUM TRINITAS | 13. CAMPING GROUND & OUTBOND AREA |
| 2. PARKIR BIS | 8. EDUKASI PENGGALIAN FOSIL | 14. TAMAN BAMBU |
| 3. PARKIR MOBIL | 9. TAMAN FOSE PURBAKALA | 15. TPS |
| 4. PARKIR MOTOR | 10. FOODCOURT | |
| 5. PENDOPO | 11. MUSHOLA | |
| 6. DROP OFF | 12. PLAYGROUND | |



ARSITEKTUR UIN MALANG

FACULTY OF ARCHITECTURE
FACULTY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY
ISLAMIC UNIVERSITY MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JURUSAN PERANCANGAN

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINITAS
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENERAPAN METAFORA YANG BERTAMBAH

LOKASI PERANCANGAN

DES. KAWU, KEC. HEDIRINGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA

AYU MELATI SUHMA

NIM

10040003

DOKTERAN PEMBIMBING I

IR. ARDIYAN BRHAR, S.T., M.Sc

DOKTERAN PEMBIMBING II

Dr. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR

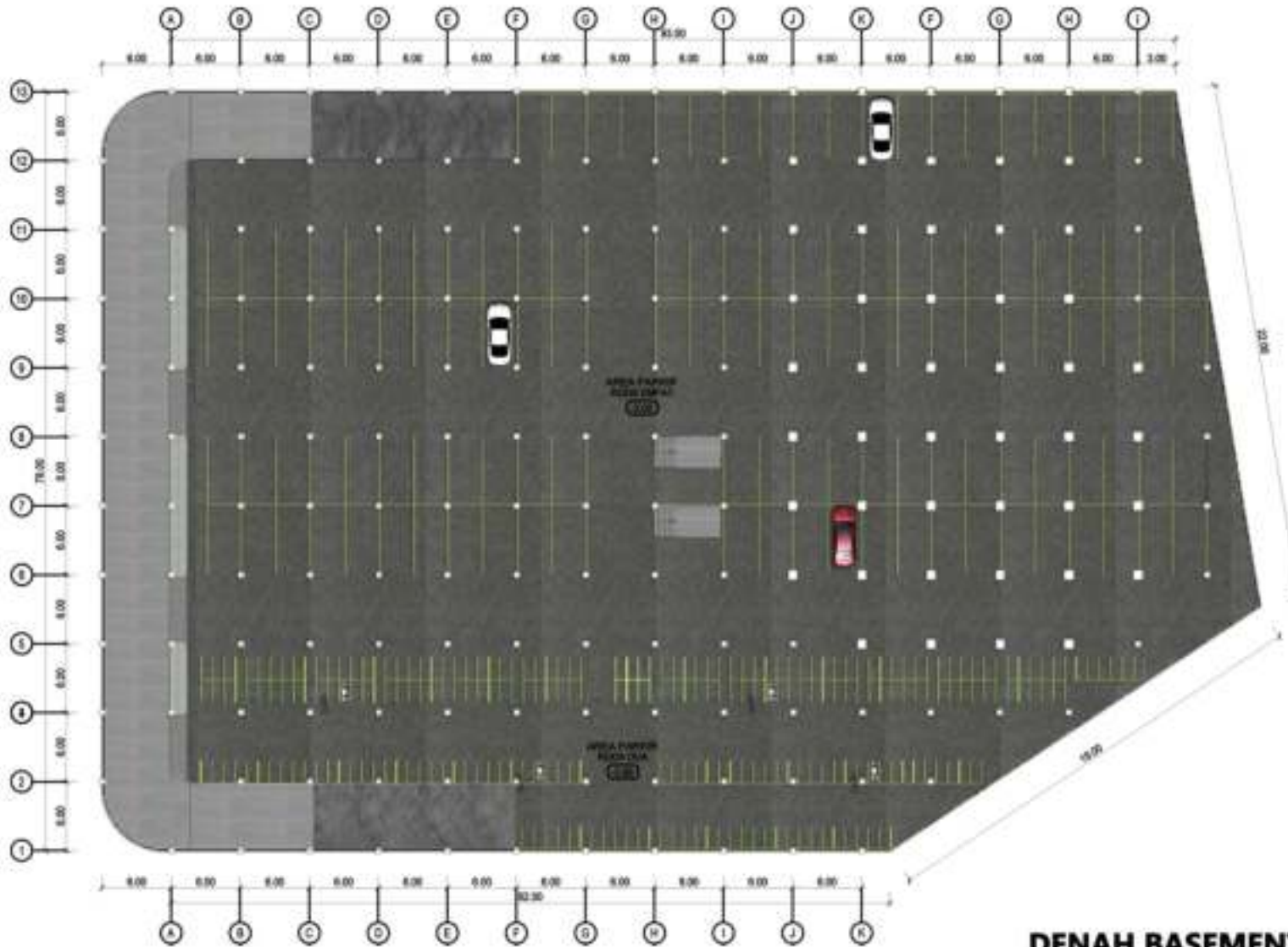
SITE PLAN

SKALA

1:200

NO. GAMBAR

BASEMENT



DENAH BASEMENT



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, REC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dy. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR:

DENAH

SKALA:

1 : 500

NO. GAMBAR:

MUSEUM



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRIMEL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

GG. KARULI, KEC. KEDUNGGAJAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU NELATI SUKMA

NIM

18000002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

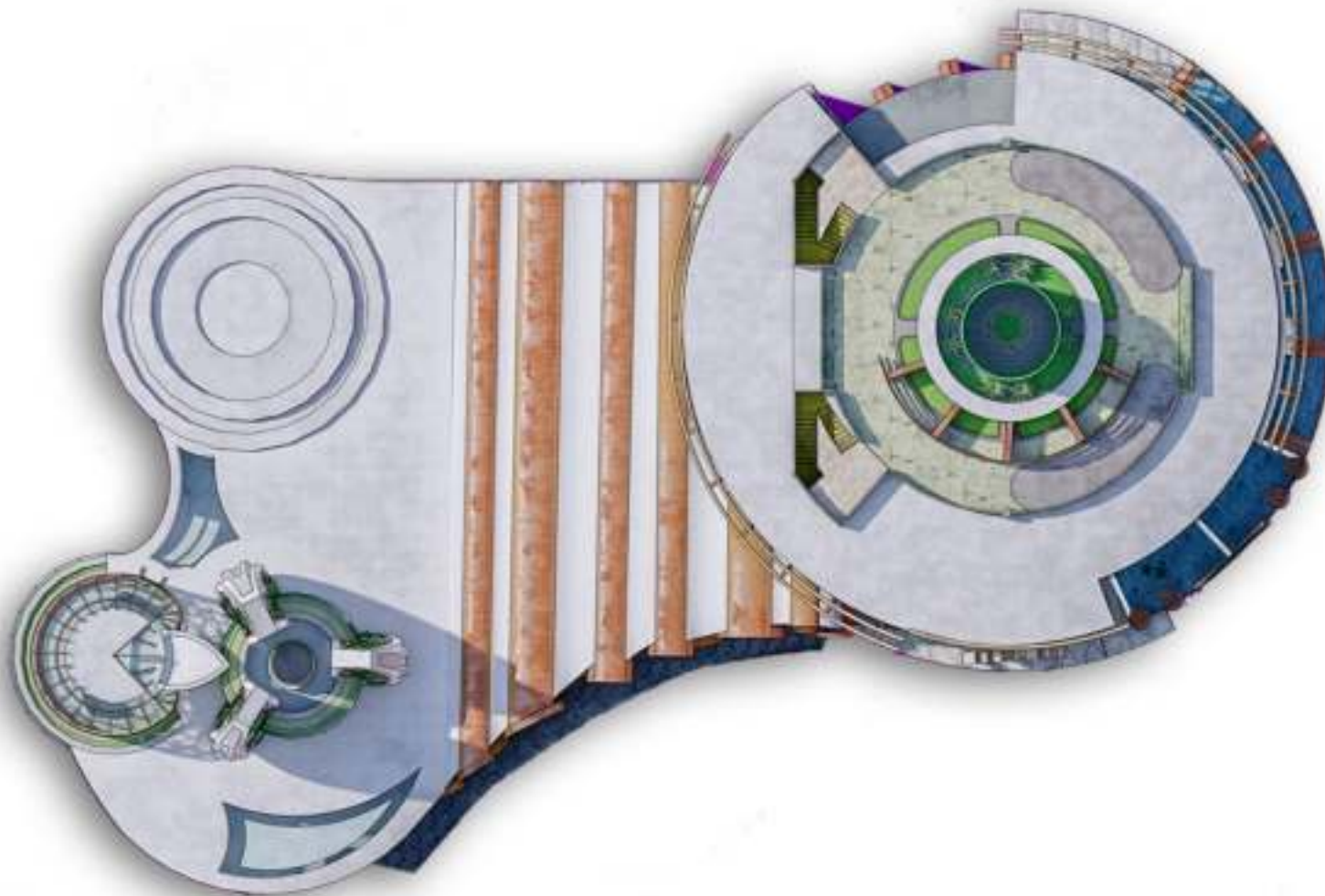
JUDUL GAMBAR:

DENAH

SKALA:

1 : 300

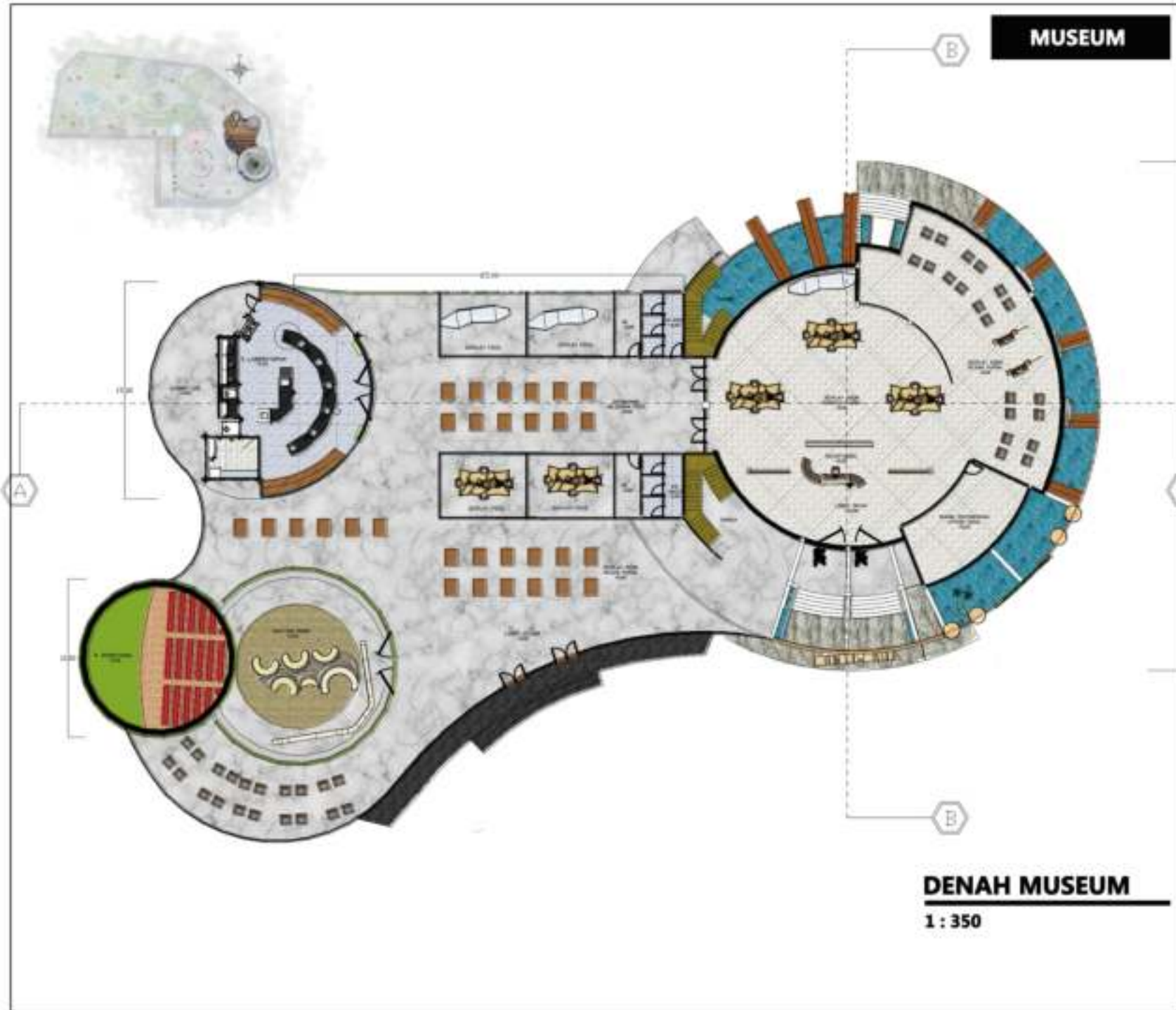
NO. GAMBAR:



TAMPAK ATAS

1 : 350

MUSEUM



DENAH MUSEUM

1 : 350



**ARSITEKTUR
UIN MALANG**

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRIMEL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

OG. KARULI, KEC. KEDUNGGAJAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU NELATI SUKMA

NM

18000002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

JUDUL GAMBAR:

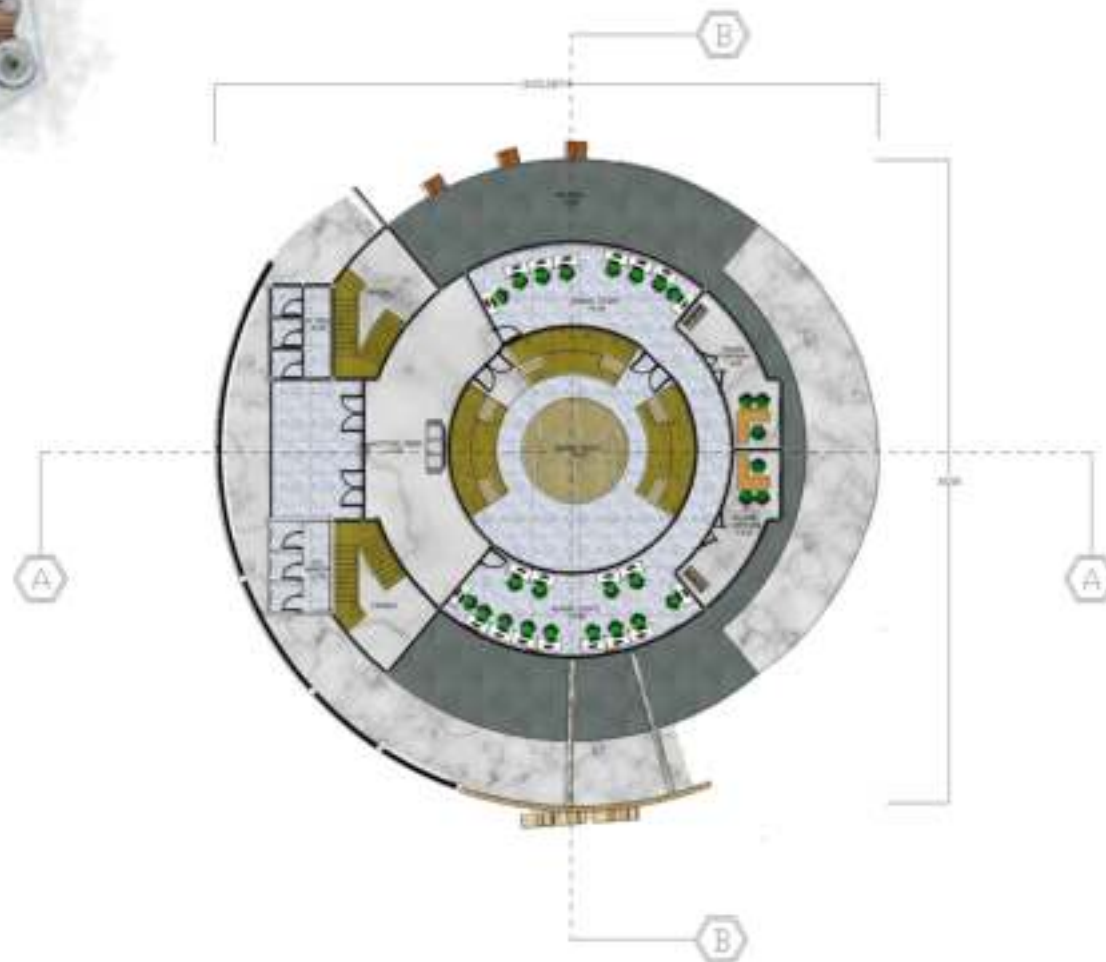
DENAH

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:

MUSEUM



DENAH MUSEUM

1 : 350



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRIMEL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DG. KARU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU NELATI SUKMA

NIM

18000002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:

MUSEUM



TAMPAK SAMPING
1 : 350



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINI
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:

MUSEUM



TAMPAK SAMPING
1 : 350



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNGGLAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:

MUSEUM



TAMPAK SAMPING
1 : 350



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINI
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNGWARU, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN

SKALA:

1 : 300

NO. GAMBAR:



FOODCOURT



TAMPAK ATAS

1 : 200



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KECUNGALAN, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRE, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 200

NO. GAMBAR:

FOODCOURT



DENAH FOODCOURT



**ARSITEKTUR
UIN MALANG**

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRIMEL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DG. KARU, KEC. KEDUNGGAJAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU NELATI SUKMA

NIM

18000002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH

SKALA:

1 : 200

NO. GAMBAR:

FOODCOURT



TAMPAK DEPAN
1 : 150



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINI
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KECUNGALAN, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRE, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 150

NO. GAMBAR:

FOODCOURT



TAMPAK SAMPING
1 : 150



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINI
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNGGAJAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRE, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 150

NO. GAMBAR:

FOODCOURT



POTONGAN A - A'

0 1 2 4 8 CM



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGSIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dy. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN

SKALA:

1 : 300

NO. GAMBAR:

FOODCOURT



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dy. YULIA EKA PUTRI, MT

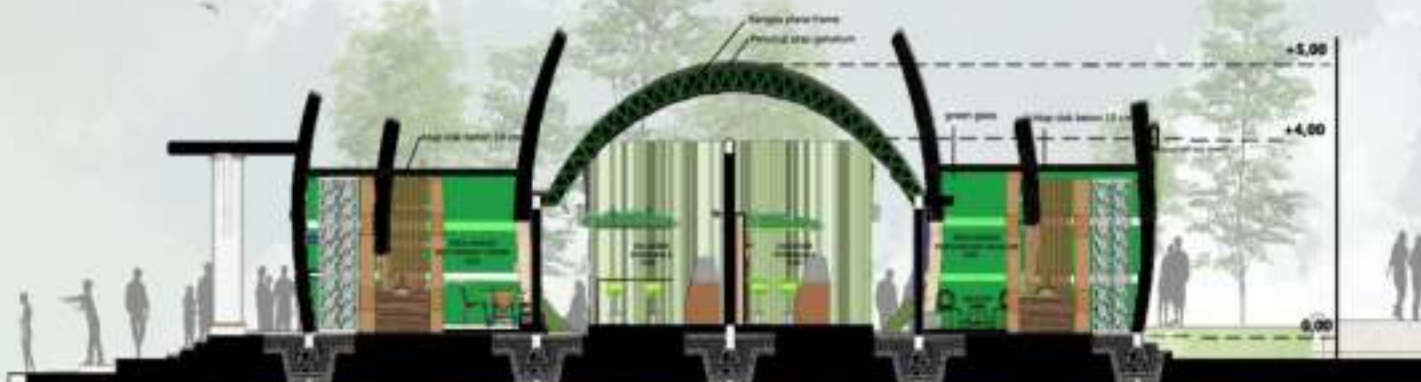
JUDUL GAMBAR:

POTONGAN

SKALA:

1 : 150

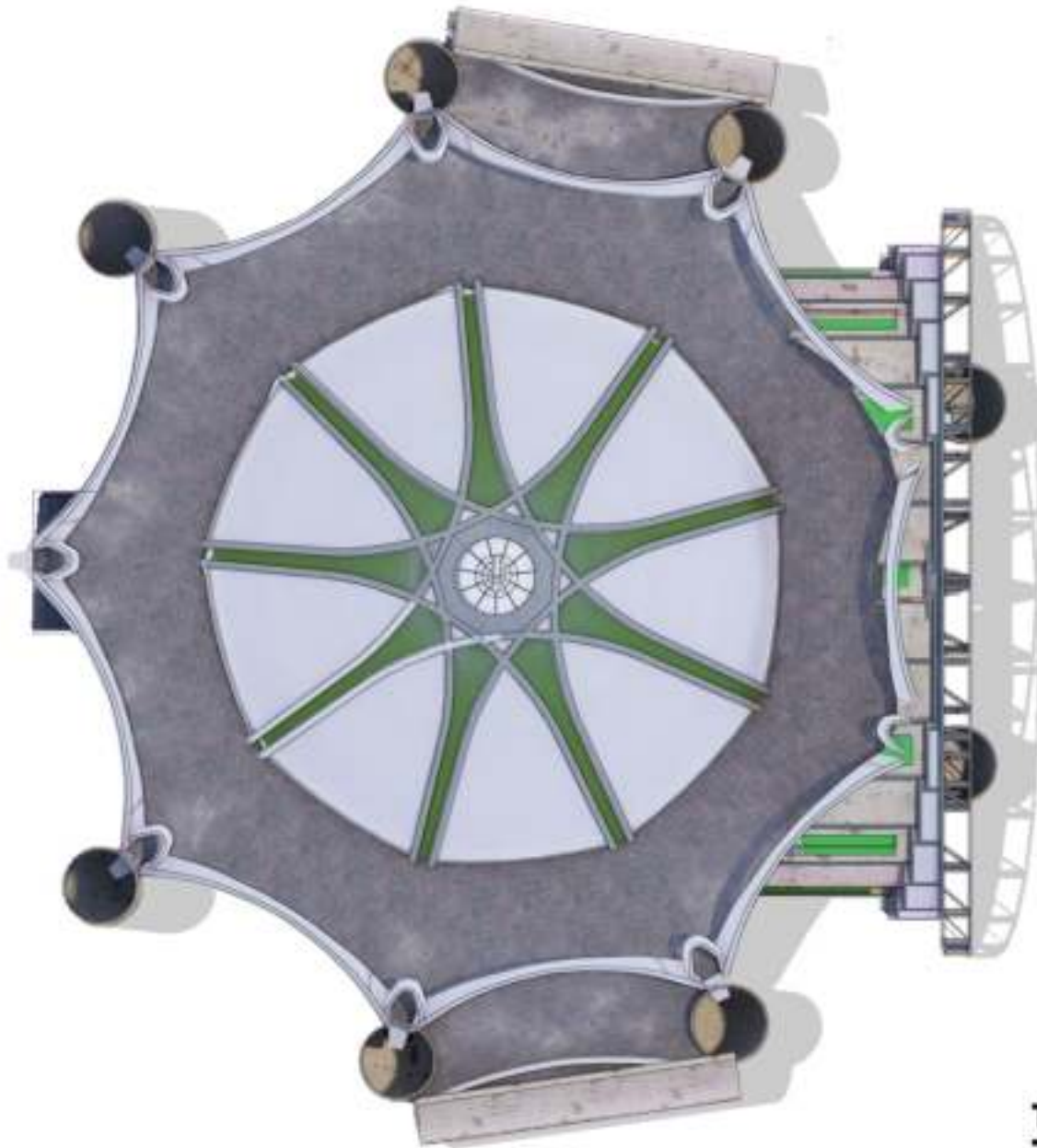
NO. GAMBAR:



POTONGAN B - B'



MUSHOLA



TAMPAK ATAS

1 : 100



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
BRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSELIM PURBAKALA TRIMEL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

GG. KARULI, KEC. KEDUNGGAJAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU NELATI SUKMA

NIM

18000002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

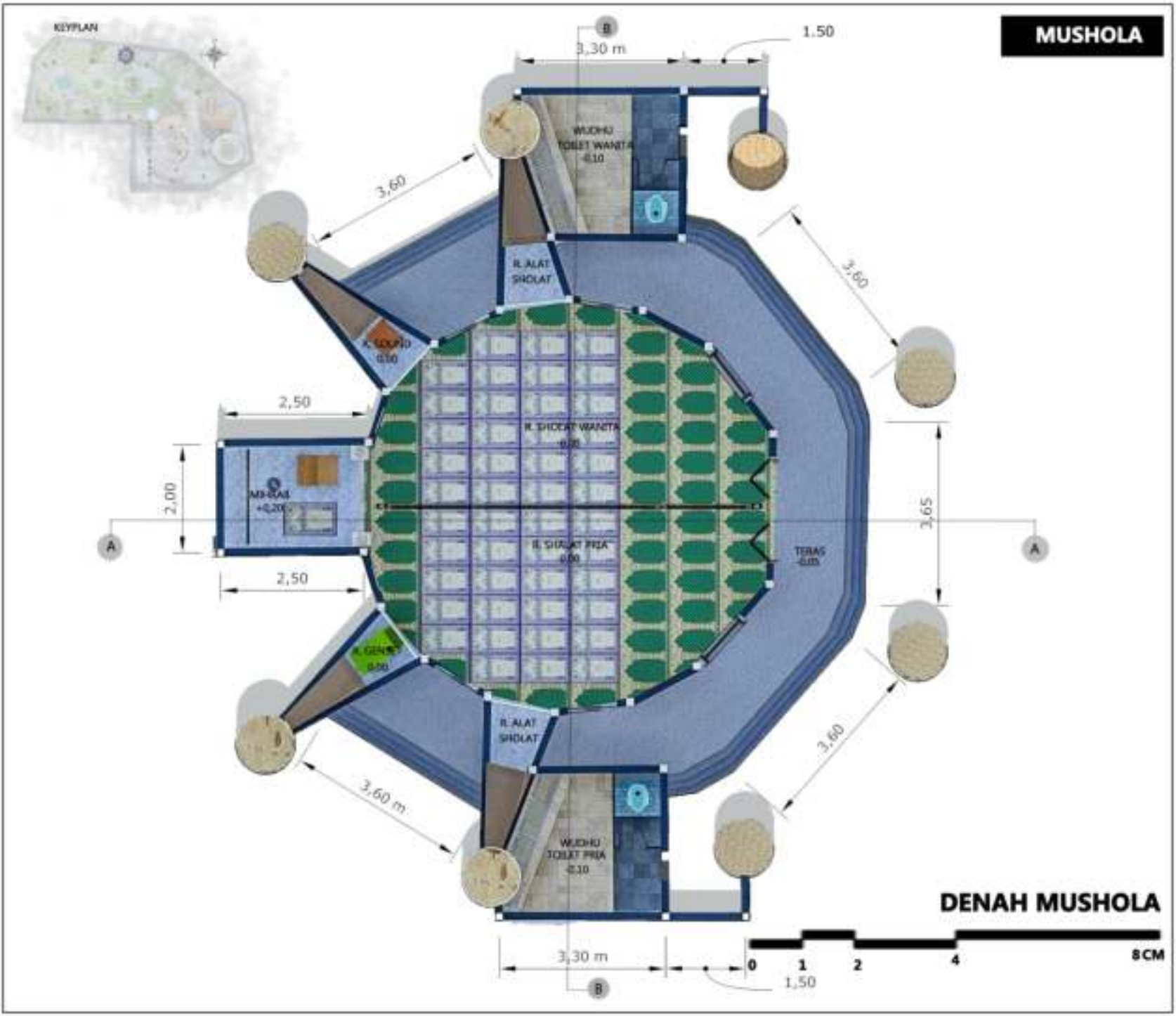
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



MUSHOLA



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
BRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSELIM PURBAKALA TRIMEL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DES. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU NELATI SUKMA

NIM

18000002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:

MUSHOLA



TAMPAK DEPAN
1 : 100



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSLIM PURBAKALA TRINI
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:

MUSHOLA



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINI
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NM

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRE, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK

SKALA:

1 : 100

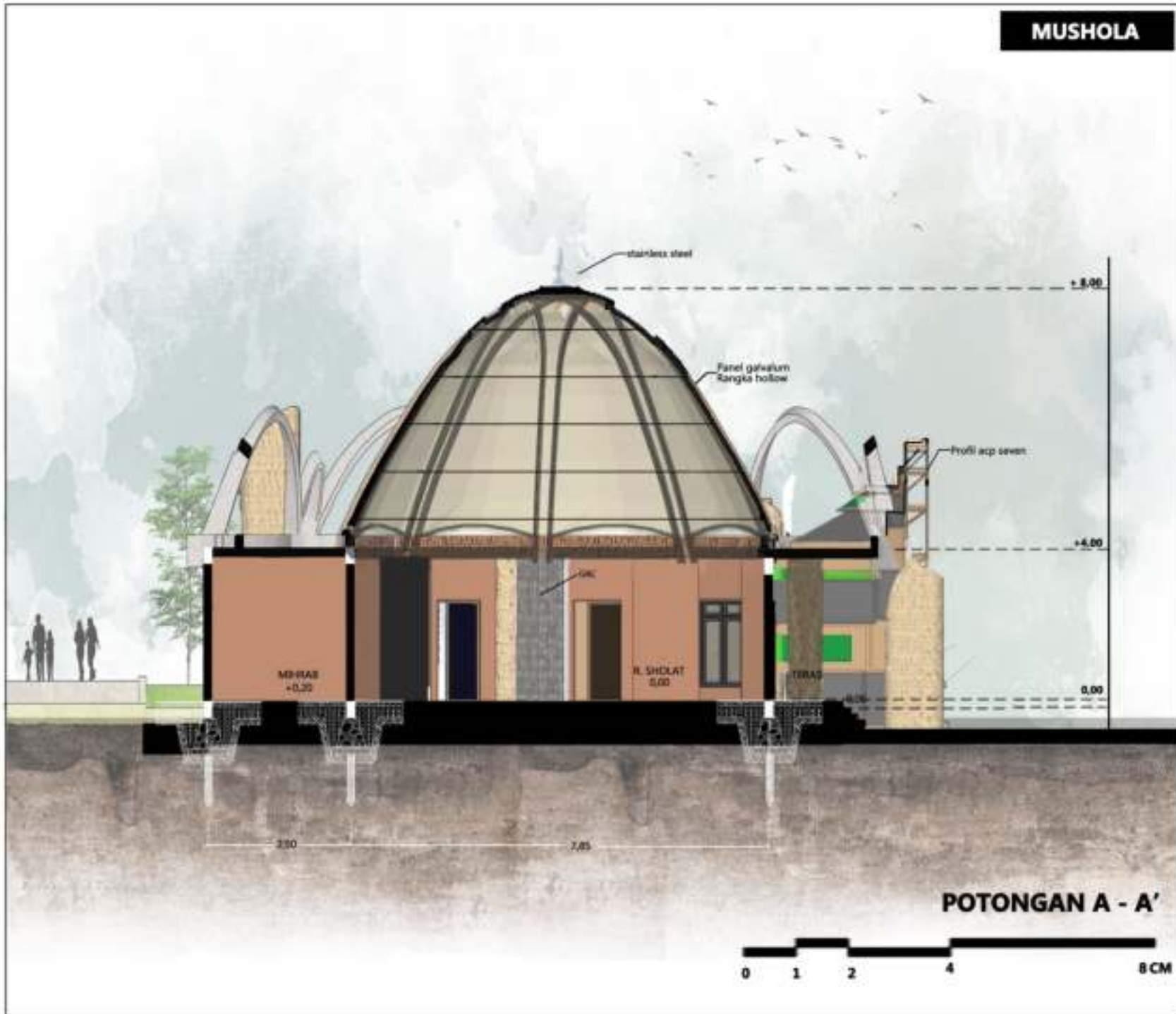
NO. GAMBAR:

TAMPAK SAMPIING KANAN

1 : 100



MUSHOLA



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM PURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGSIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

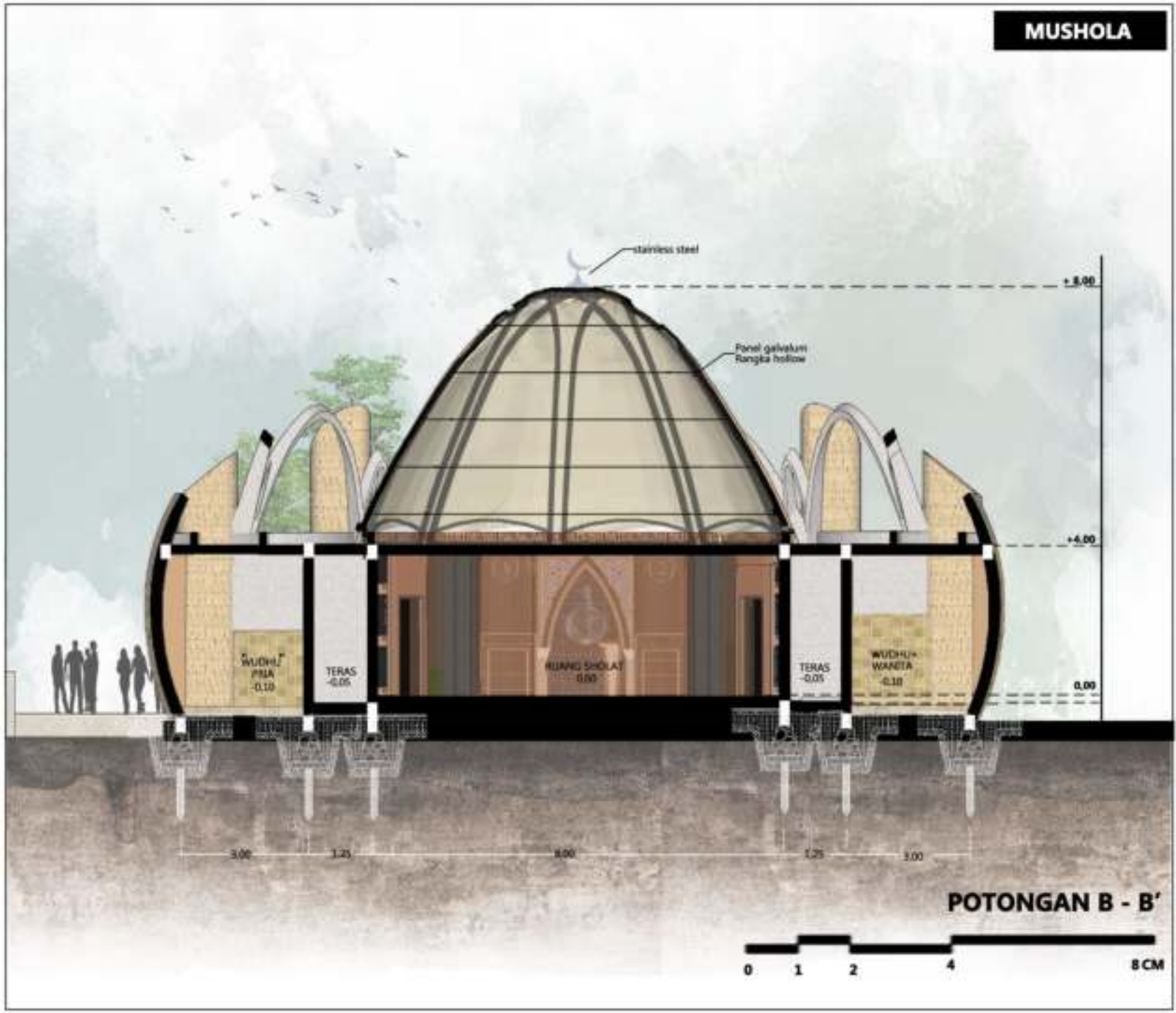
POTONGAN

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:

MUSHOLA



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dy. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:

TAMPAK KAWASAN



TAMPAK UTARA

1 : 700



TAMPAK SELATAN

1 : 700



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dy. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK KAWASAN

SKALA:

1 : 700

NO. GAMBAR:

KAWASAN



POTONGAN KAWASAN A-A'

01 7 14 28 CM



POTONGAN KAWASAN B-B'

01 7 14 28 CM



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESIGN MUSEUM FURBAKALA TRINIL
DI KABUPATEN NGAWI
DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, REC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KYU MELATI SUKMA

NIM:

18060002

DOSEN PEMBIMBING 1:

M. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dy. YULIA EKA PUTRI, MT

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN KAWASAN

SKALA:

1 : 700

NO. GAMBAR:



EKSTERIOR KAWASAN



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MUALANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

Dosen Pembimbing 1:

Moh. Ardiansyah, S.T., M.Sc

Dosen Pembimbing 2:

Dr. Yulia Eka Putri, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR KAWASAN

SKALA:

NO. GAMBAR:



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA PEMBAHASA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MdH. ARDIAN BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR KAWASAN

SKALA:

NO. GAMBAR:



EKSTERIOR KAWASAN



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

Dosen Pembimbing 1:

Moh. Ardias Bahar, S.T., M.Sc

Dosen Pembimbing 2:

Dr. Yulia Eka Putri, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR KAWASAN

SPALA

NO. GAMBAR:



EKSTERIOR KAWASAN



EKSTERIOR BANGUNAN



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARULI, KEC. KEDUNDALAH, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KRIZY MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MdH. ARDIAN BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR BANGUNAN

SPALA:

NO. GAMBAR:



EKSTERIOR BANGUNAN



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARULI, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARDIKO BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR BANGUNAN

SPALA:

NO. GAMBAR:



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAH, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KRY MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MCH. ARDIKO BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR BANGUNAN

SPALA:

NO. GAMBAR:



EKSTERIOR BANGUNAN



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARULI, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KR/ MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MdH. ARDIAN BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR BANGUNAN

SPALA:

NO. GAMBAR:



EKSTERIOR BANGUNAN



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MCH. ARDIKO BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

INTERIOR MUSEUM

SPALA:

NO. GAMBAR:



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MCH. ARDIKO BAWAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

INTERIOR MUSEUM

SPALA:

NO. GAMBAR:



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAH, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

Dosen Pembimbing 1:

Moh. Ardiansyah, S.T., M.Sc

Dosen Pembimbing 2:

Dr. Yulia Eka Putri, M.T

JUDUL GAMBAR:

INTERIOR MUSEUM

SPALA:

NO. GAMBAR:





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

Dosen Pembimbing 1:

Moh. Ardias Bahar, S.T., M.Sc

Dosen Pembimbing 2:

Dr. Yulia Eka Putri, M.T

JUDUL GAMBAR:

INTERIOR FOODCOURT

SPALA:

NO. GAMBAR:





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALANG
BRIMIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

Dosen Pembimbing 1:

Moh. Ardias Bahar, S.T., M.Sc

Dosen Pembimbing 2:

Dr. Yulia Eka Putri, M.T

JUDUL GAMBAR:

INTERIOR FOODCOURT

SPALA:

NO. GAMBAR:



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KARU, KEC. KEDUNDALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

KHU MELATI SURMA

NIM

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARDIKO BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR:

INTERIOR MUSHLA

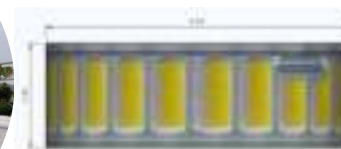
SPALA

NO. GAMBAR:





Sitting area didesain sesuai bentuk pengaplikasian metafora bambu dengan jarak setiap 5 meter



Replika fosil hewan purba sebagai suguhan edukasi & spot foto di taman purbakala.

Water front diarea tengah taman purbakala agar menciptakan suasana teduh tanpa banyak pepohonan untuk mengurangi kesan mistis



LANSKAP TAMAN PURBAKALA



PROJEK TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MULLANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

REDEGAN MUSEUM PURBAKALA TRIMUL DI KABUPATEN
WAGI DENGAN PERDEKATAN METAFORA TANJUNGGAL

LOKASI PERANCANGAN

DOSEN KAWIL: KEC. KEDUNGWARA, KAB. WAGI

NAMA MAHASISWA

AYU MELATI ULUMMA

NPM

18060001

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. AHDAD (BAHAR, S.T., M.Sc)

DOSEN PEMBIMBING 2:

DR. YULIA ERA PUTRI, M.T

JEDUL GAMBAR

DETAIL LANDSKAP

SKALA:

NO. GAMBAR



Signage gading fosil gajah di bagian masuk area playground dengan



Kamar mandi umm area playground

Gravel dan Rumput manila ditata kotak sebagai perkerasan area bermain



Alat bermain berbahan dasar bambu.



LANSKAP PLAYGROUND AREA



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN

REDESAIN MUSEUM PURBAWALITA TRIMUL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGGAL

LOKASI PERANCANGAN

DI KAWIL KEC. REDUNGALAN, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA

AYU MELATI SUMMA

1911

1800002

DOSEN PEMBIMBING 1

DR. H. HENDRI BAHAR, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

DR. YULIA ERA PUTRI, M.T.

JUDUL GAMBAR

DETAIL LANSKAP

SKALA

NO. GAMBAR

Area berkemah di antara pohon bambu hias untuk beristirahat bersama keluarga & teman sejawat setelah berkeliling di kawasan museum purbakala trinil.

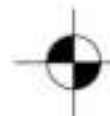
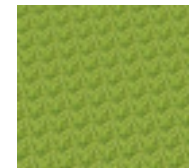


Area outbond untuk kegiatan belajar outdoor



Signage gading fosil gajah dan daun bambu di bagian masuk area playground dengan

Gravel, rumput gajah sebagai perkerasan di outbond area



LANSKAP OUTBOND AREA



PTWIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG
JAWAH MALANG

JUDUL PERANCANGAN

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENERAPAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN

DE. KIRRI, KEC. REDJANGALAI, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA

AHU MELATI SUNARI

MM

1860002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOK. ARDIAN BAWAL S.T., M.Si

DOSEN PEMBIMBING 2:

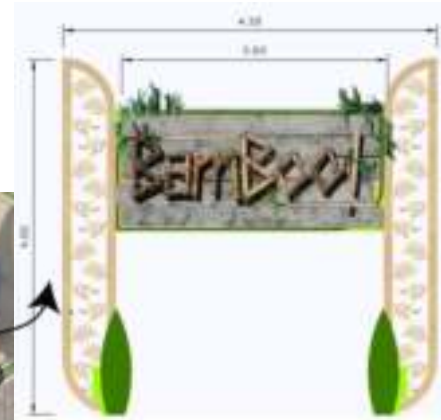
Dr. KHA. DIA PUTRI, M.T

JUDUL GAMBAR

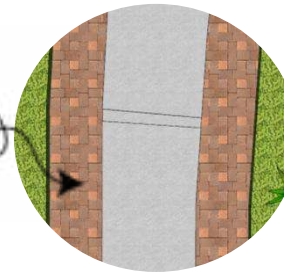
DETAIL LANSKAP

SKALA:

NO. GAMBAR



Signage bamboo park



Perkerasan gravel dan batu alam

Bamboo park sebagai wahana pelengkap untuk memperkenalkan kota ngawi dengan ciri khas bambu apus serta sebagai spot foto instagramable dengan konsep bambu jepang



LANSKAP BAMBOO PARK



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
(IBRAHIM MALANG)

JUDUL PERANCANGAN

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN

DES. ARWIL, KEC. KEDUNGSALEM, KAB. NGAWI

BAMA MAHESWARA

AYU MELATI SURMA

WMA

1800000

DOSEN PEMBIMBING 1

MOL. ARSYAD BAWAL, S.T., M.Sc.

DOSEN PEMBIMBING 2

Dr. YULIK DUA PUTRI, M.T.

JUDUL GAMBAR

DETAIL LANSKAP

SKALA

NO. GAMBAR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUJUL PERANCANGAN:

REDESAN MUSEUM PURBAKALA TRINIL, OKARUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TAMGIBIL

LOKASI PERANCANGAN:

DE KAWU, KEC. KEDUNGSAJAR, KAB. NGAWI

ARMA MAHASISWA:

AYU MELATI SURAMA

1901

1900002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. AHMAD BAHAR, S.T., M.Si

DOSEN PEMBIMBING 2:

DR. YULIA DEA PUTRI, M.T

JUJUL GAMBAR:

DETAIL LANDSKAP

SKALA:

NET GAMBAR:

Area edukasi praktik penggalian fosil terdapat ruang ganti pakaian & briefing



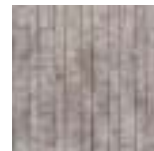
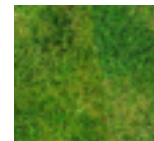
Area edukasi melihat kehidupan situs zaman purbakala



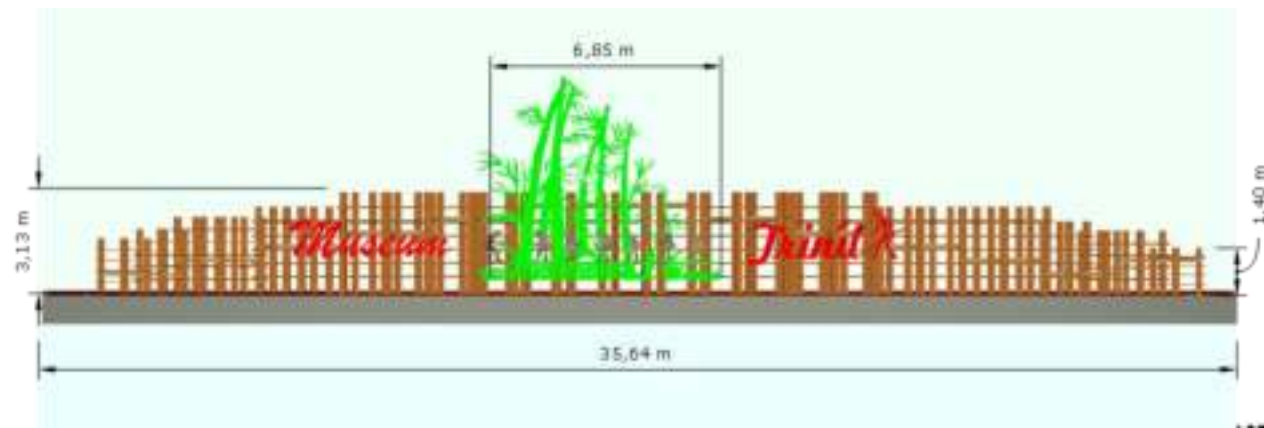
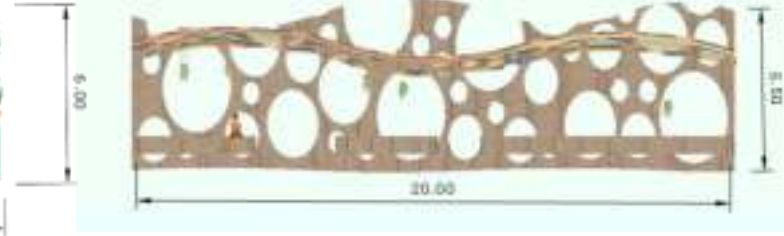
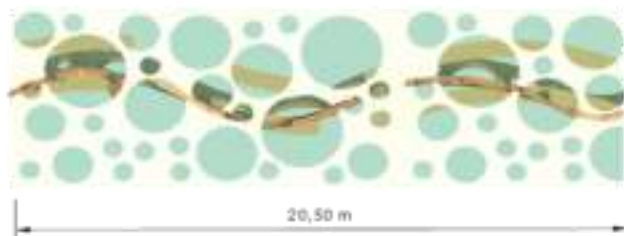
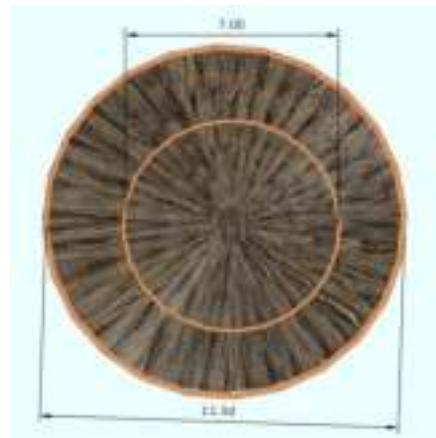
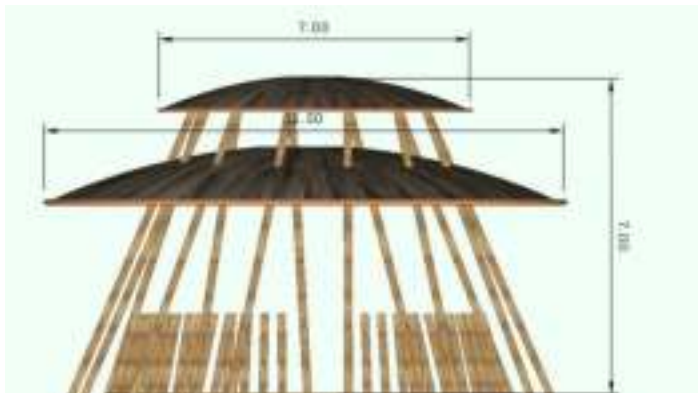
Paving tegel diaplikasikan di alur pedestrian bagian tengah



Tempat duduk sekaligus mengikuti jalur sirkulasi



LANDSKAP EDUKASI PENGGALIAN FOSIL



 **DETAIL ARSITEKTURAL**



FRIDA TENIRI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA WALIK
BRAHM MALANG

JUJUR PERANCANGAN

REDESAN MUSEUM PURBAKALA TRINIT, DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGKAI

LOKASI PERANCANGAN

DI. KAWI, KEC. KEDUNGALAM, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA

AYU MELATI SUKMA

NIM

1806002

DESAIN PEMERANG 1:

MCH. ARSHO BHAR, ST, M.Sc

DESAIN PEMERANG 2:

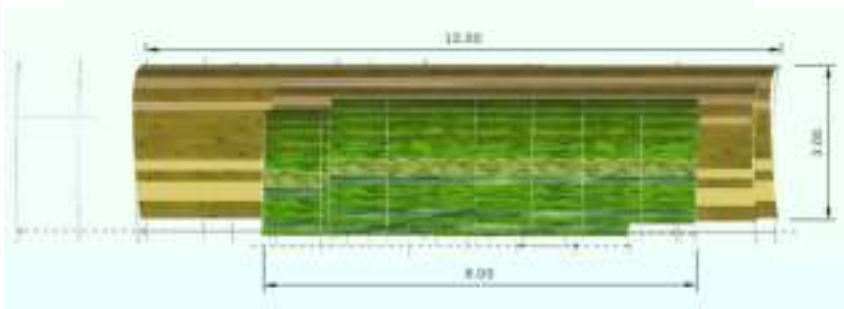
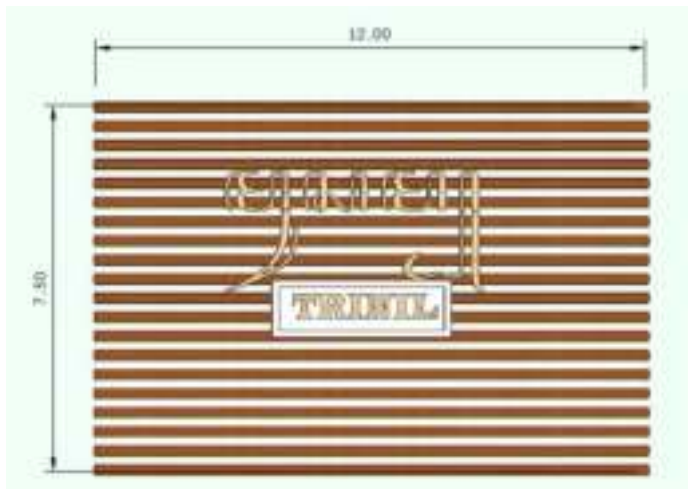
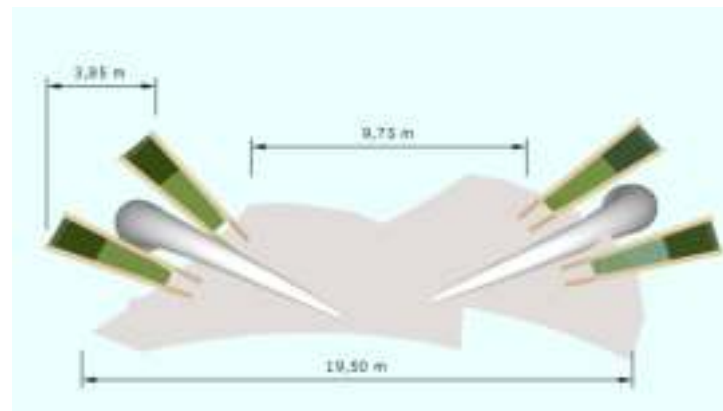
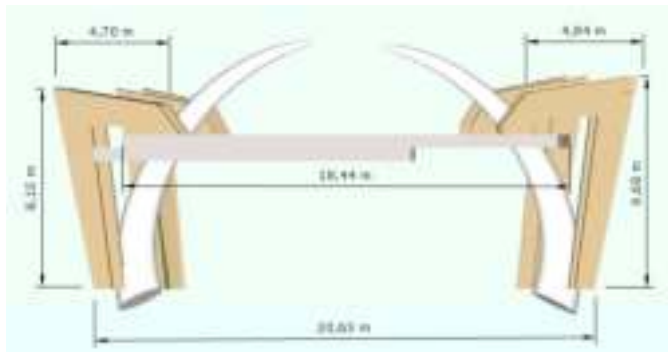
DI. YULIA CIA PUTRE, M.T

JUJUR GAMBAR

DETAIL ARSITEKTURAL

SALA

NO. GAMBAR



DETAIL ARSITEKTURAL



FRIDA TRINI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUJUL PERANCANGAN

REDESAN MUSEUM PURBAKALA TRINI, DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGKAP

LOKASI PERANCANGAN

DES. KAWIL, KEC. KEDUNGWALAN, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA

AYU MELATI SUKMA

NIM

1806002

DESAIN PEMERANG 1:

MCH. ARSHAD BAHAR, S.T., M.Sc

DESAIN PEMERANG 2:

DI. YULIA CHA PUTRE, M.T

JUJUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTURAL

DANA

NO. GAMBAR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

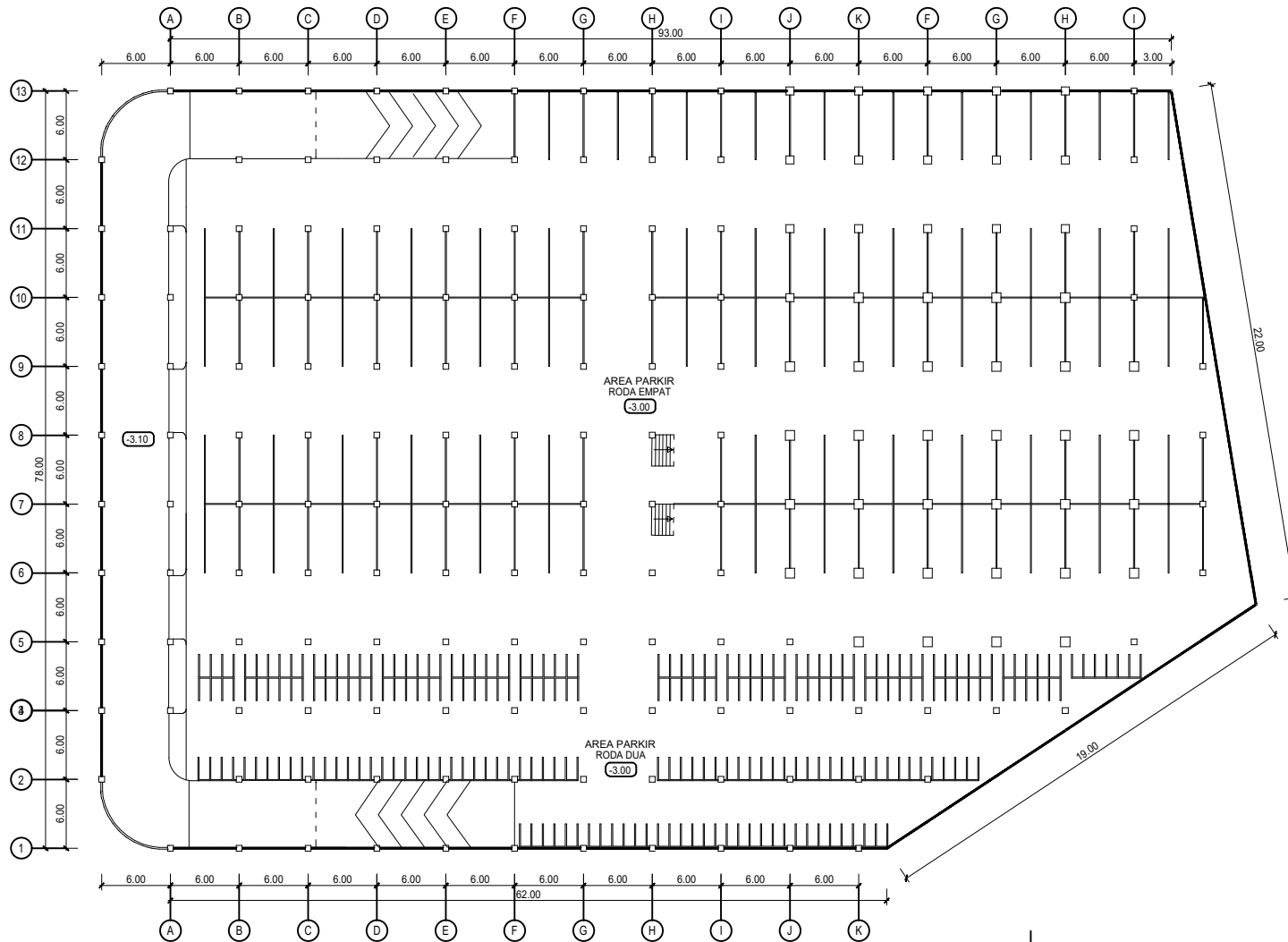
JUDUL GAMBAR:

DENAH BASEMENT

SKALA:

1 : 500

NO. GAMBAR:



 **DENAH BASEMENT**
SKALA 1 : 500



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

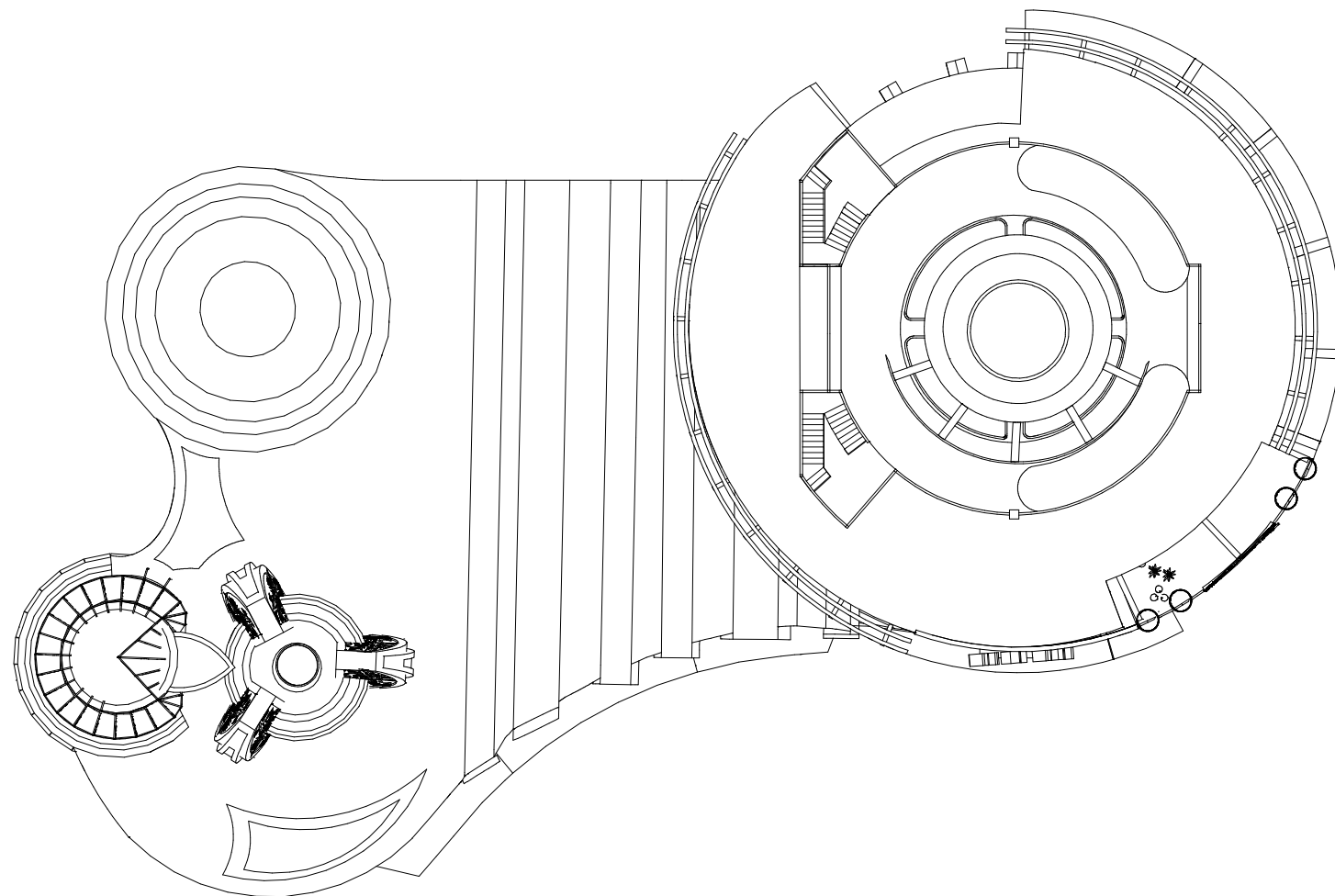
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK ATAS MUSEUM

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:



 **TAMPAK ATAS MUSEUM**
SKALA 1 : 350



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
 IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
 NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

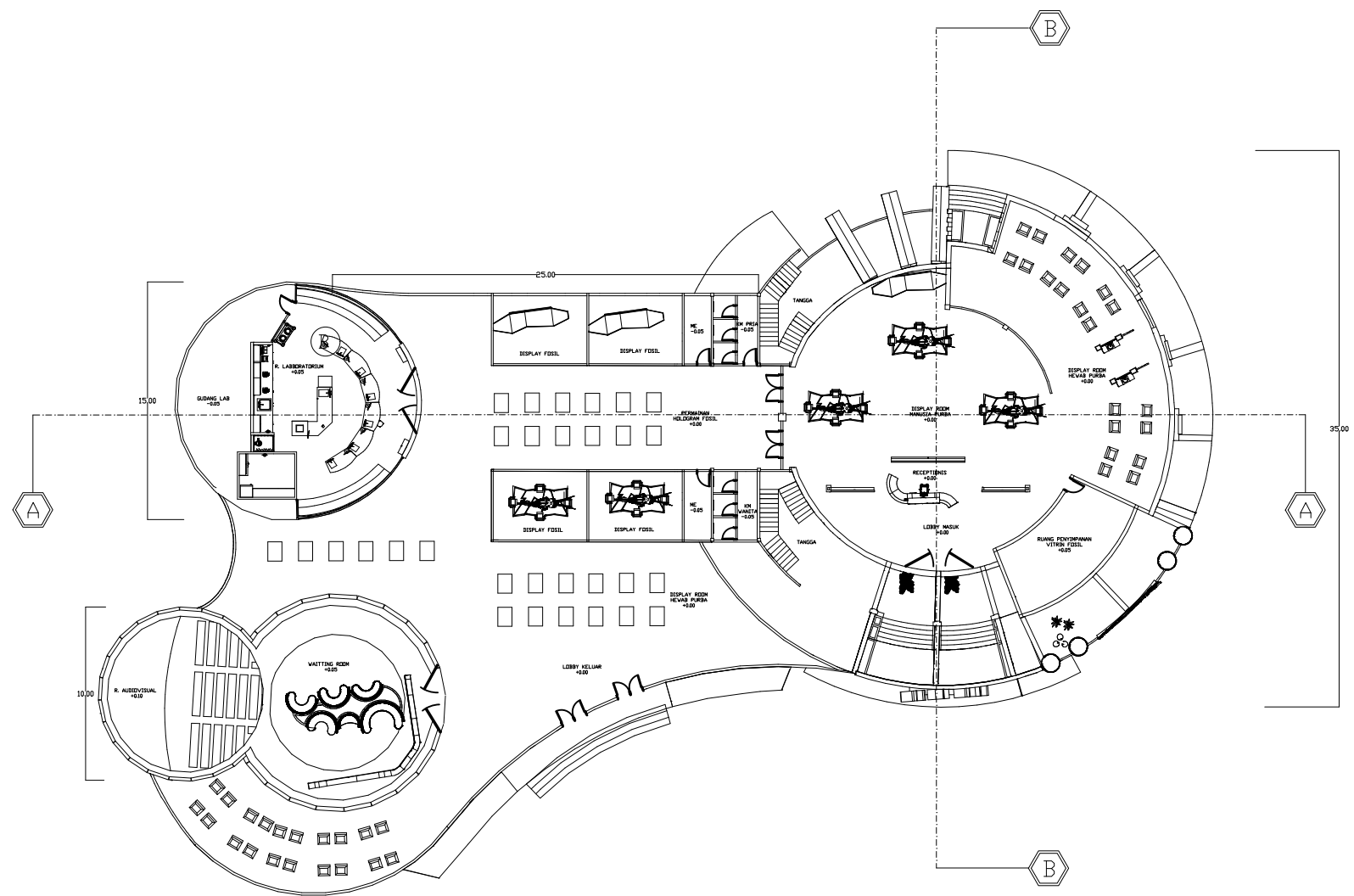
JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 1 MUSEUM

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

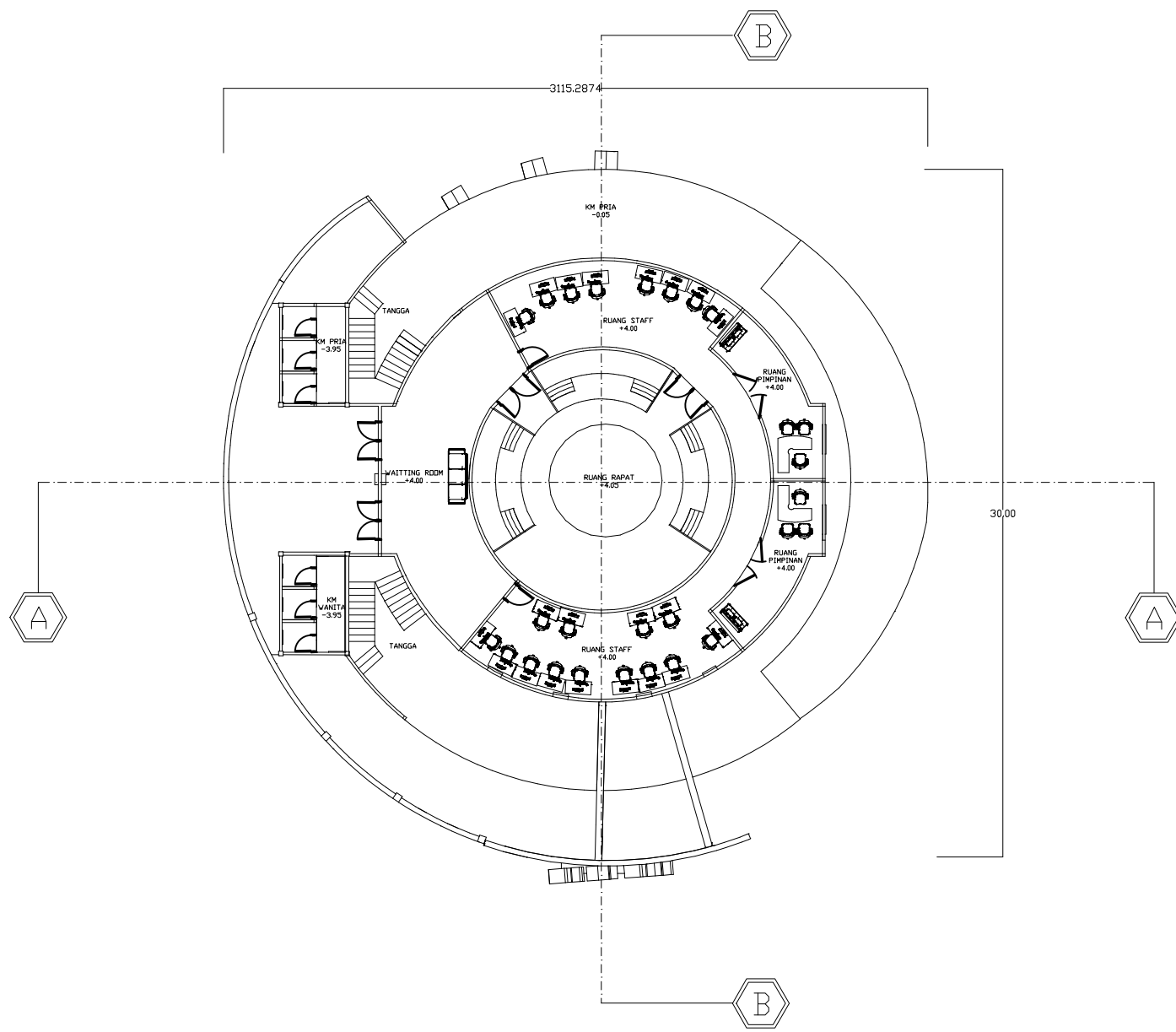
JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2 MUSEUM

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

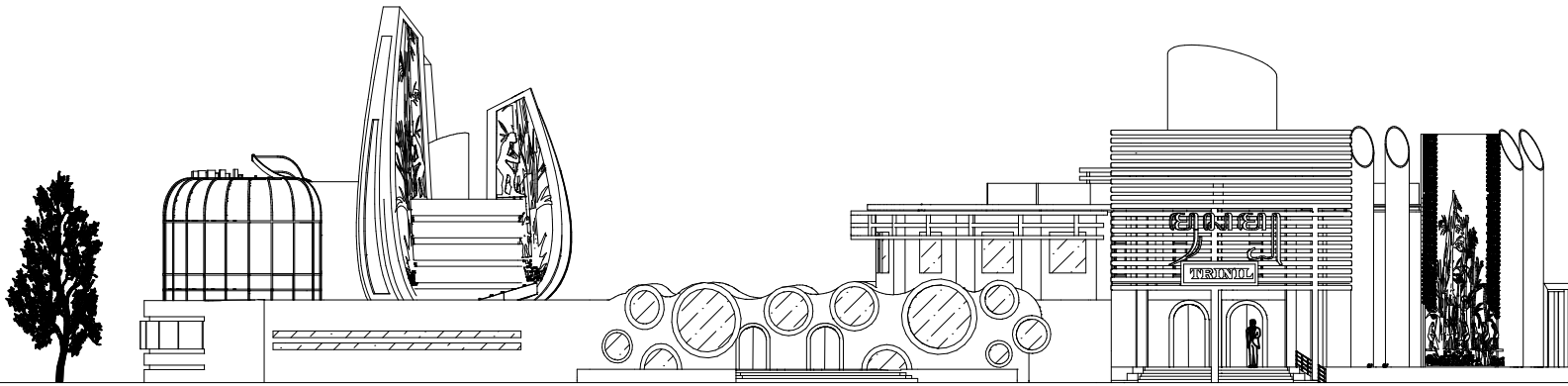
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN MUSEUM

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:



 **TAMPAK DEPAN MUSEUM**
SKALA 1 : 350



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

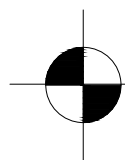
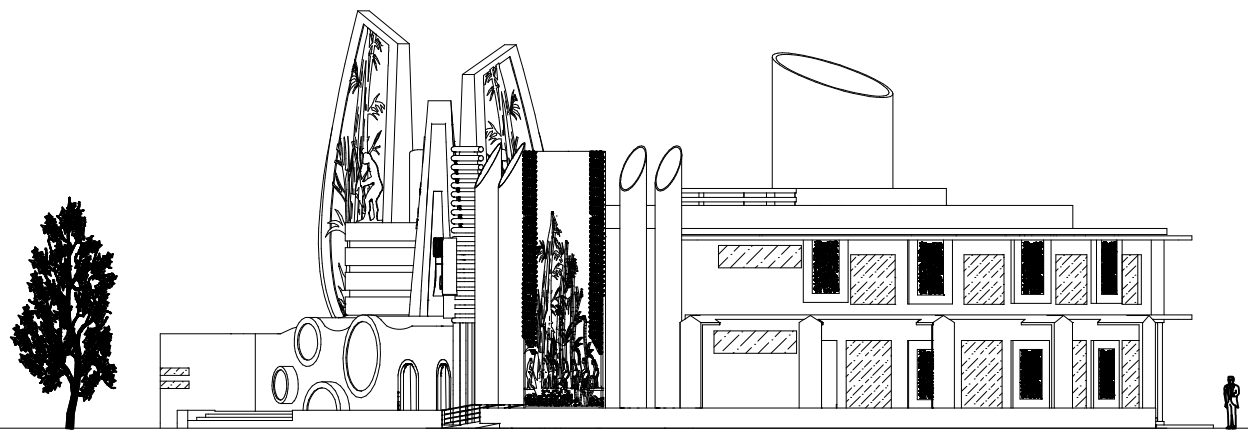
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING MUSEUM

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:



TAMPAK SAMPING KANAN MUSEUM

SKALA 1 : 350



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

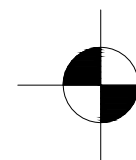
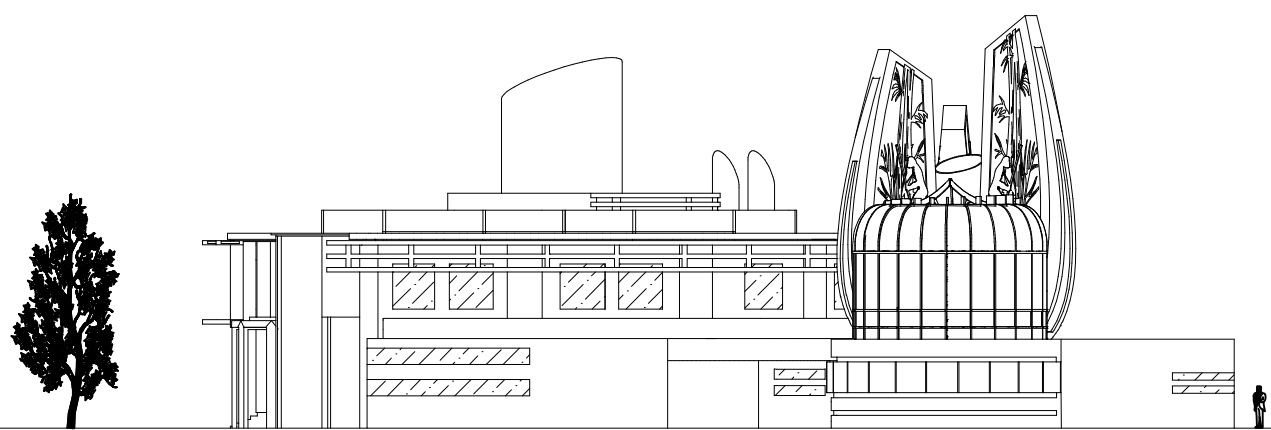
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING MUSEUM

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:



TAMPAK SAMPING KIRI MUSEUM

SKALA 1 : 350



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

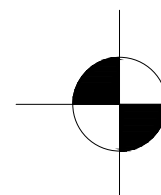
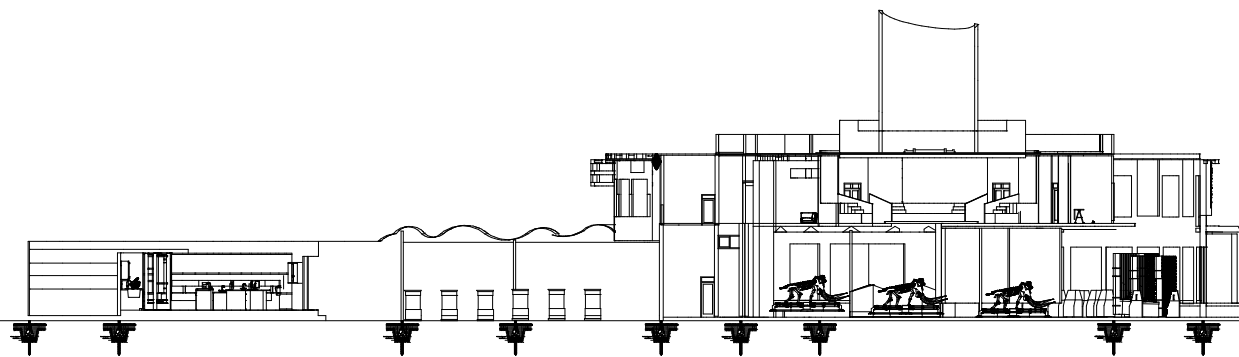
JUDUL GAMBAR:

POTONGAN A-A'

SKALA:

1 : 350

NO. GAMBAR:



POTONGAN MUSEUM

SKALA 1 : 350



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

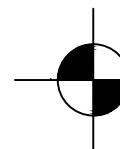
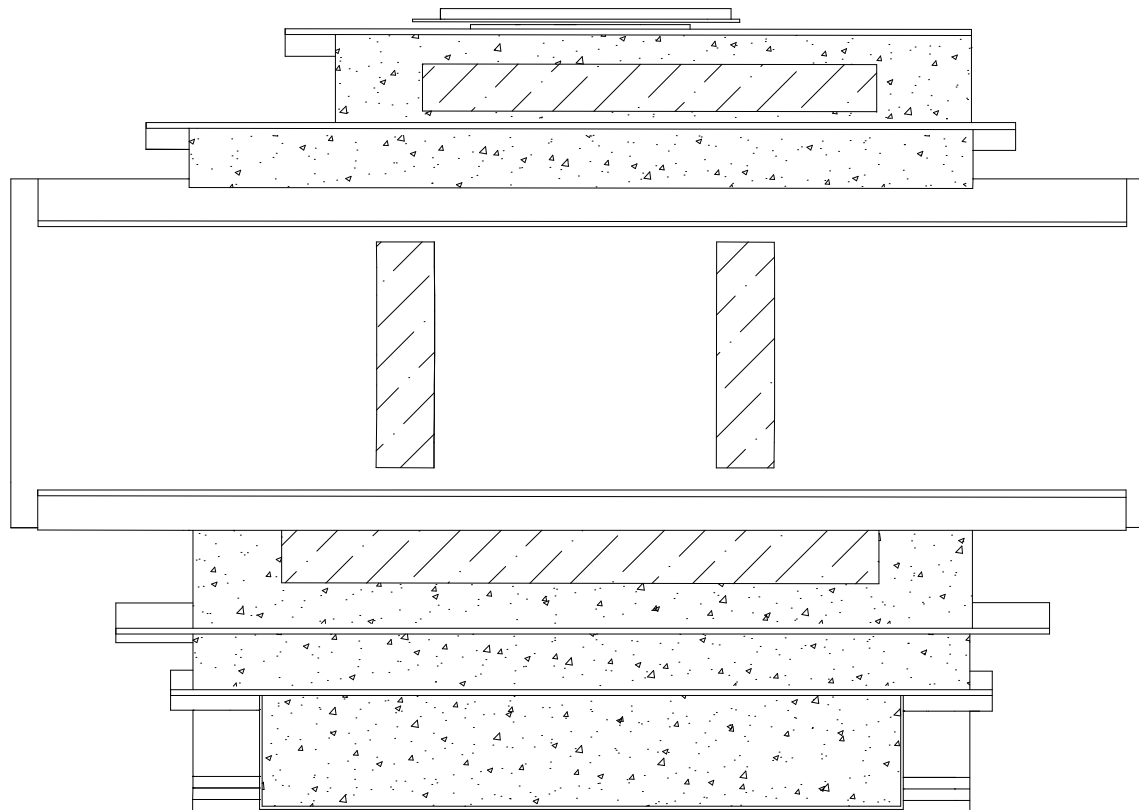
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK ATAS FOODCOURT

SKALA:

1 : 200

NO. GAMBAR:



TAMPAK ATAS FOODCOURT

SKALA 1 : 200



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

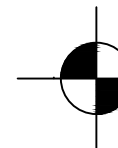
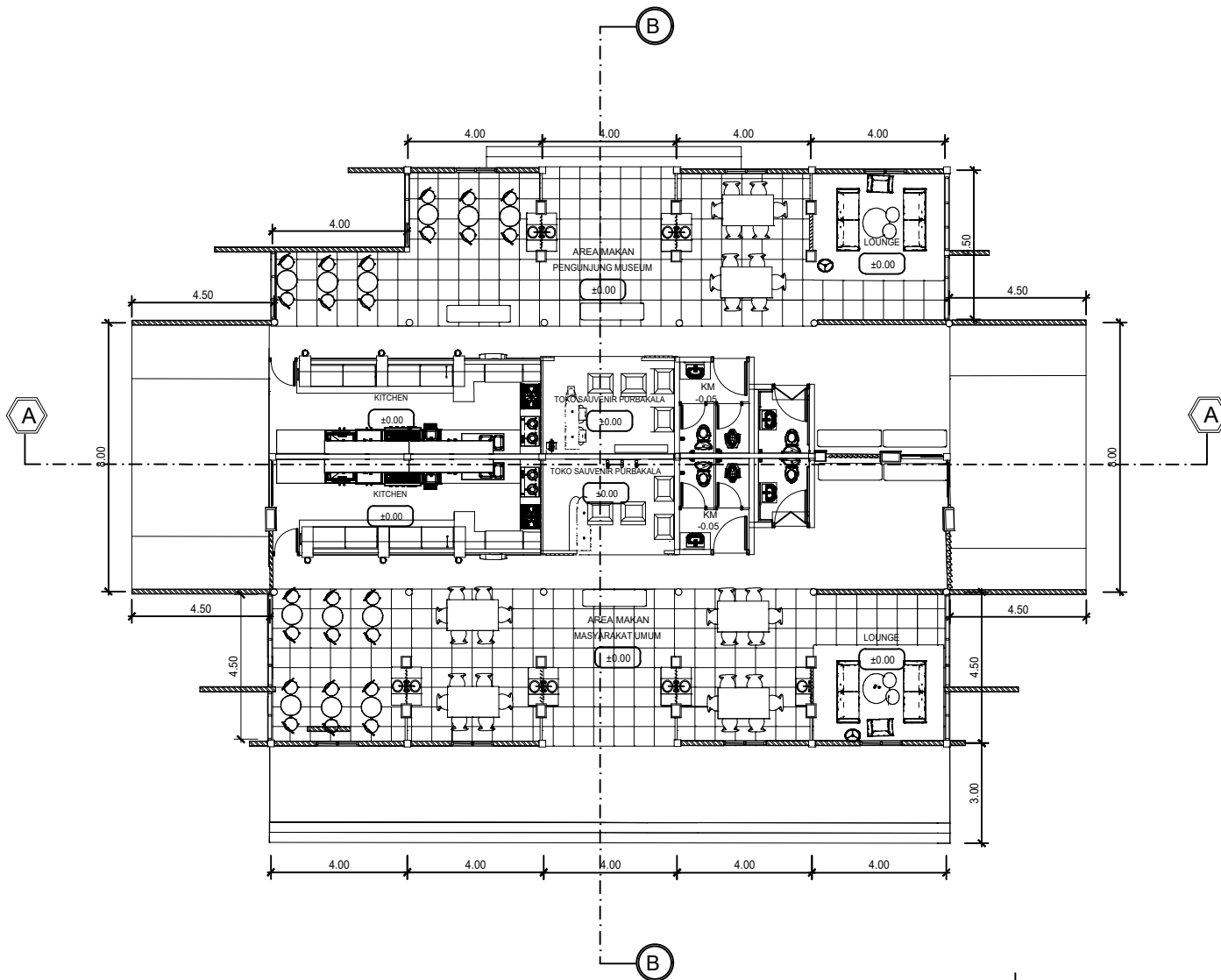
JUDUL GAMBAR:

DENAH FOODCOURT

SKALA:

1 : 200

NO. GAMBAR:



DENAH FOODCOURT
SKALA 1 : 200



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

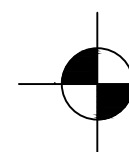
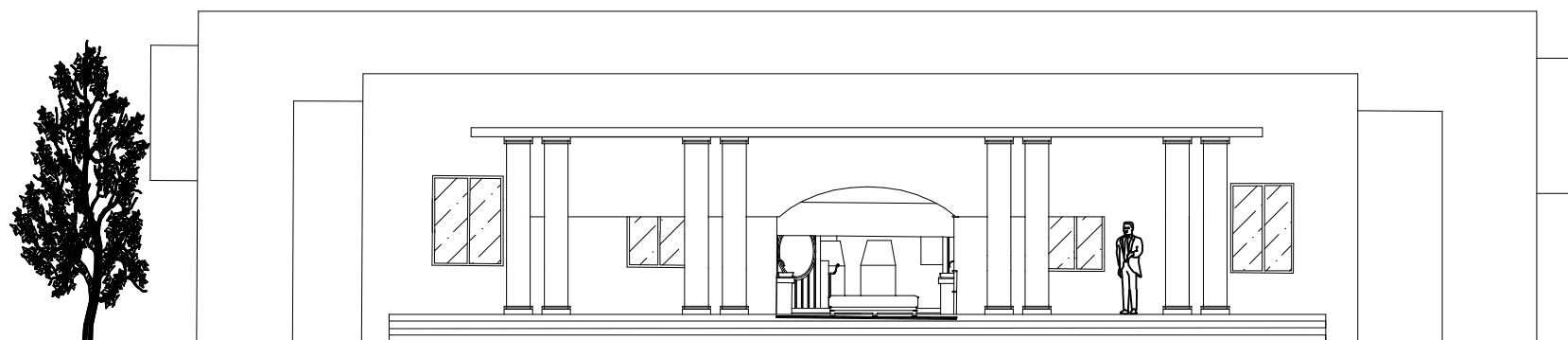
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN FOODCOURT

SKALA:

1 : 150

NO. GAMBAR:



TAMPAK DEPAN FOODCOURT

SKALA 1 : 150



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

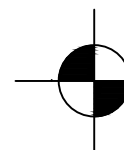
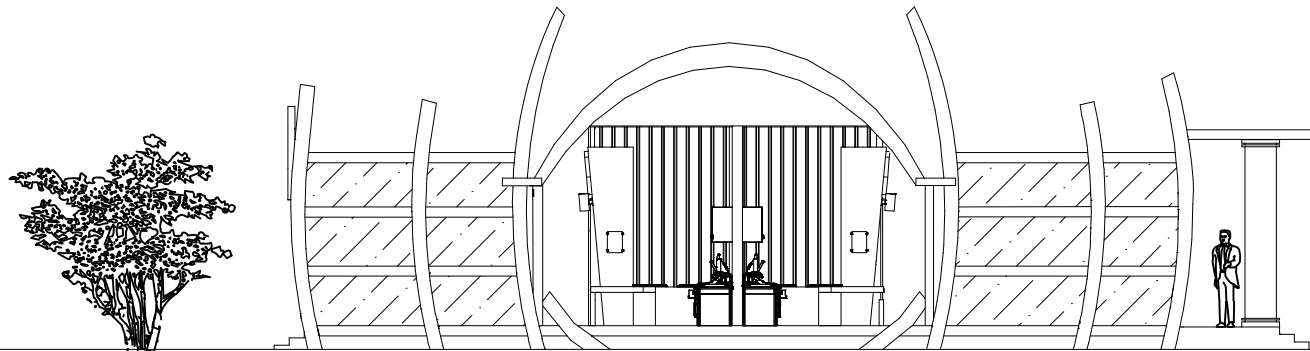
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING KANAN FOODCOURT

SKALA:

1 : 150

NO. GAMBAR:



TAMPAK SAMPING FOODCOURT

SKALA 1 : 150



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

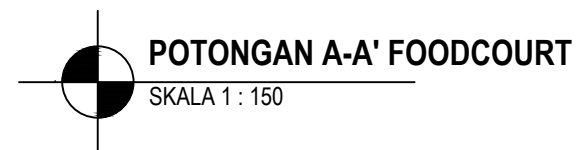
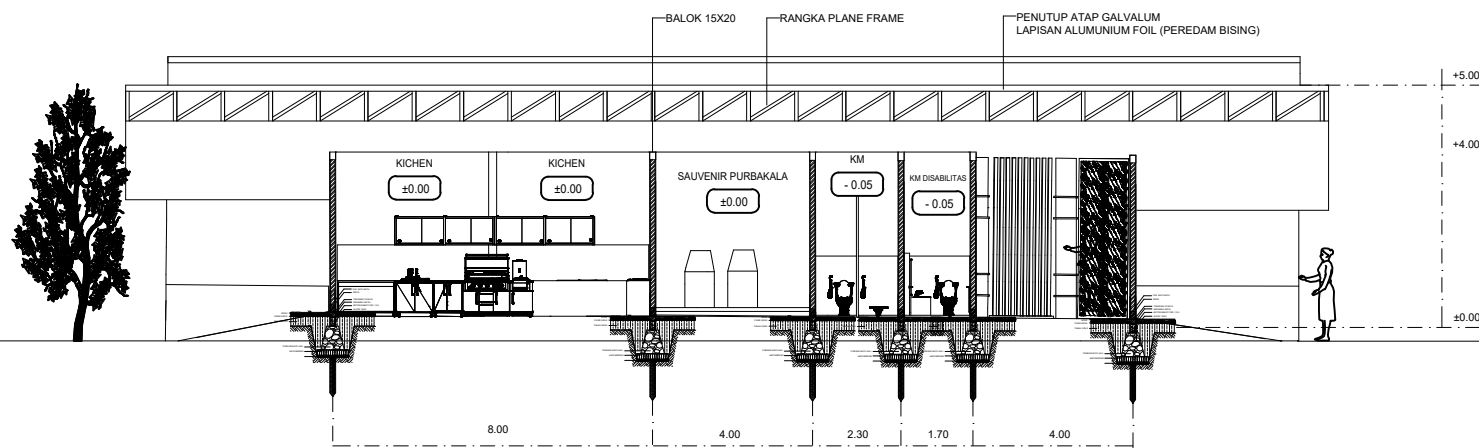
JUDUL GAMBAR:

POTONGAN A-A' FOODCOURT

SKALA:

1 : 150

NO. GAMBAR:





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

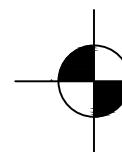
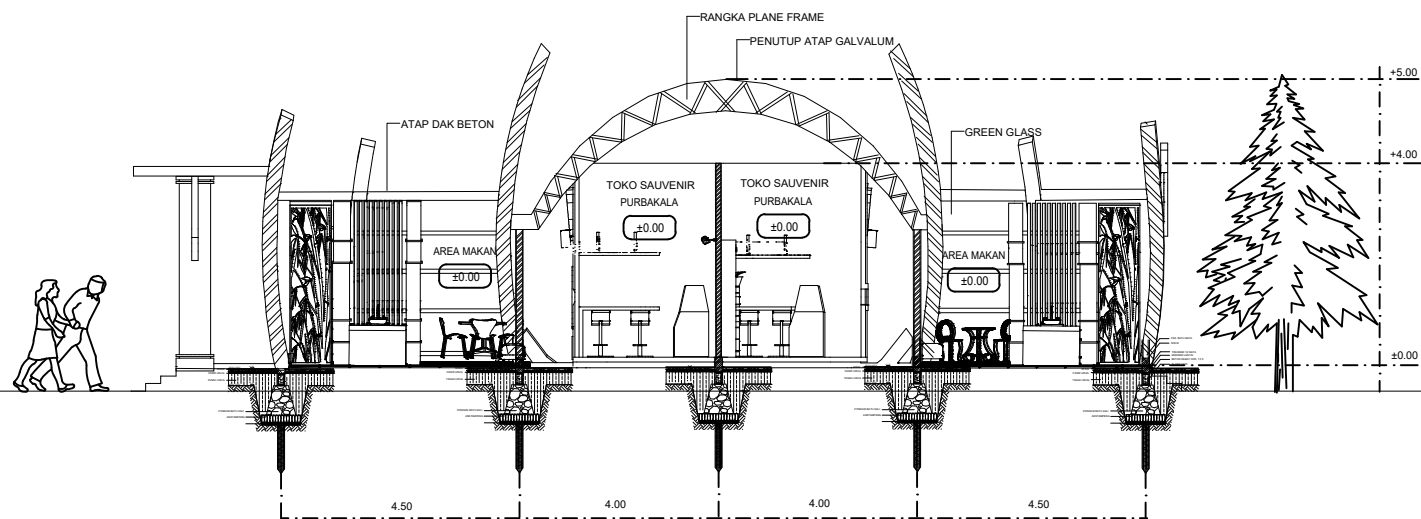
JUDUL GAMBAR:

POTONGAN B-B' FOODCOURT

SKALA:

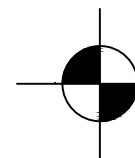
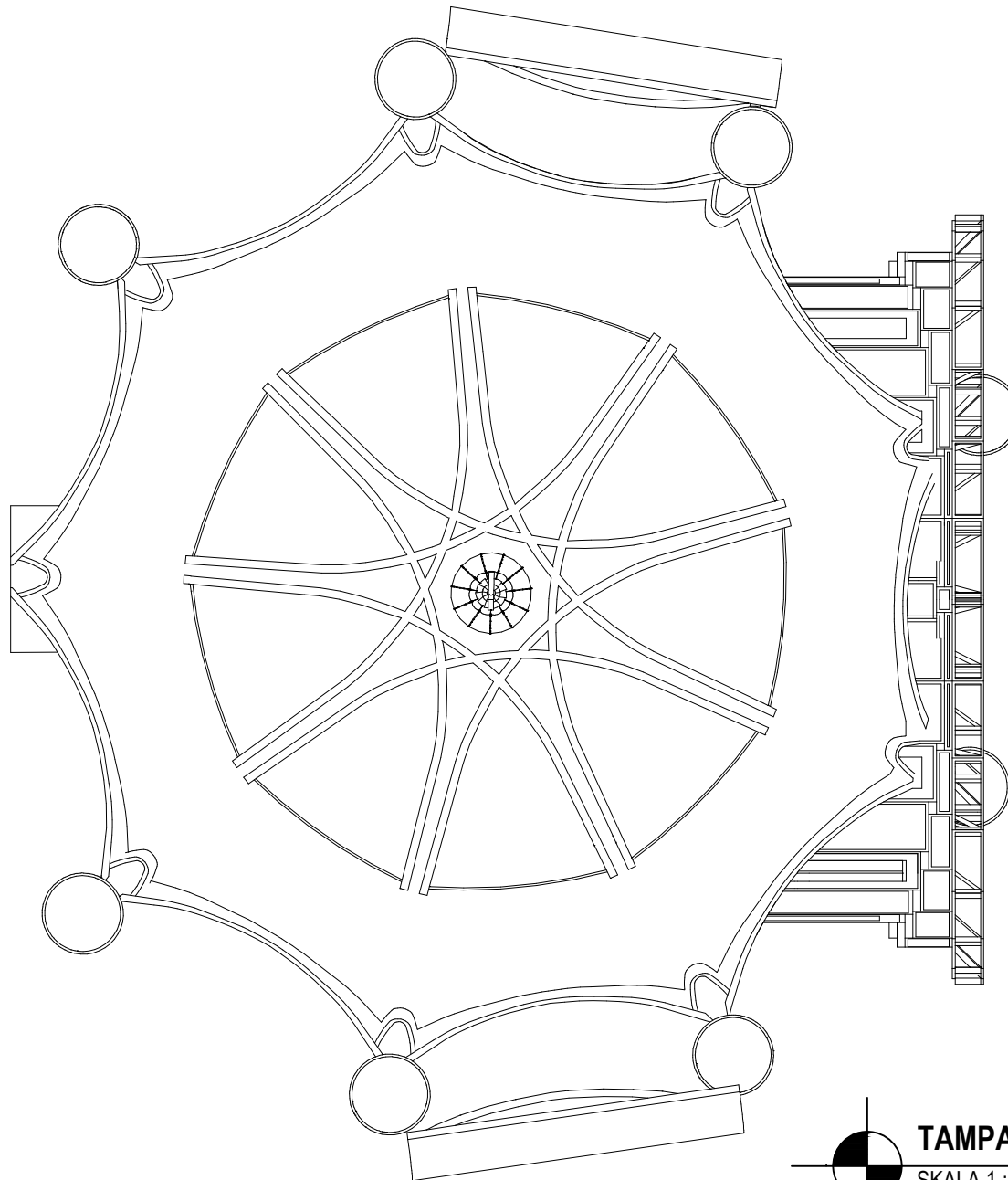
1 : 150

NO. GAMBAR:



POTONGAN B-B' FOODCOURT

SKALA 1 : 150



TAMPAK ATAS MUSHOLA

SKALA 1 : 100



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK ATAS
MUSHOLA

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

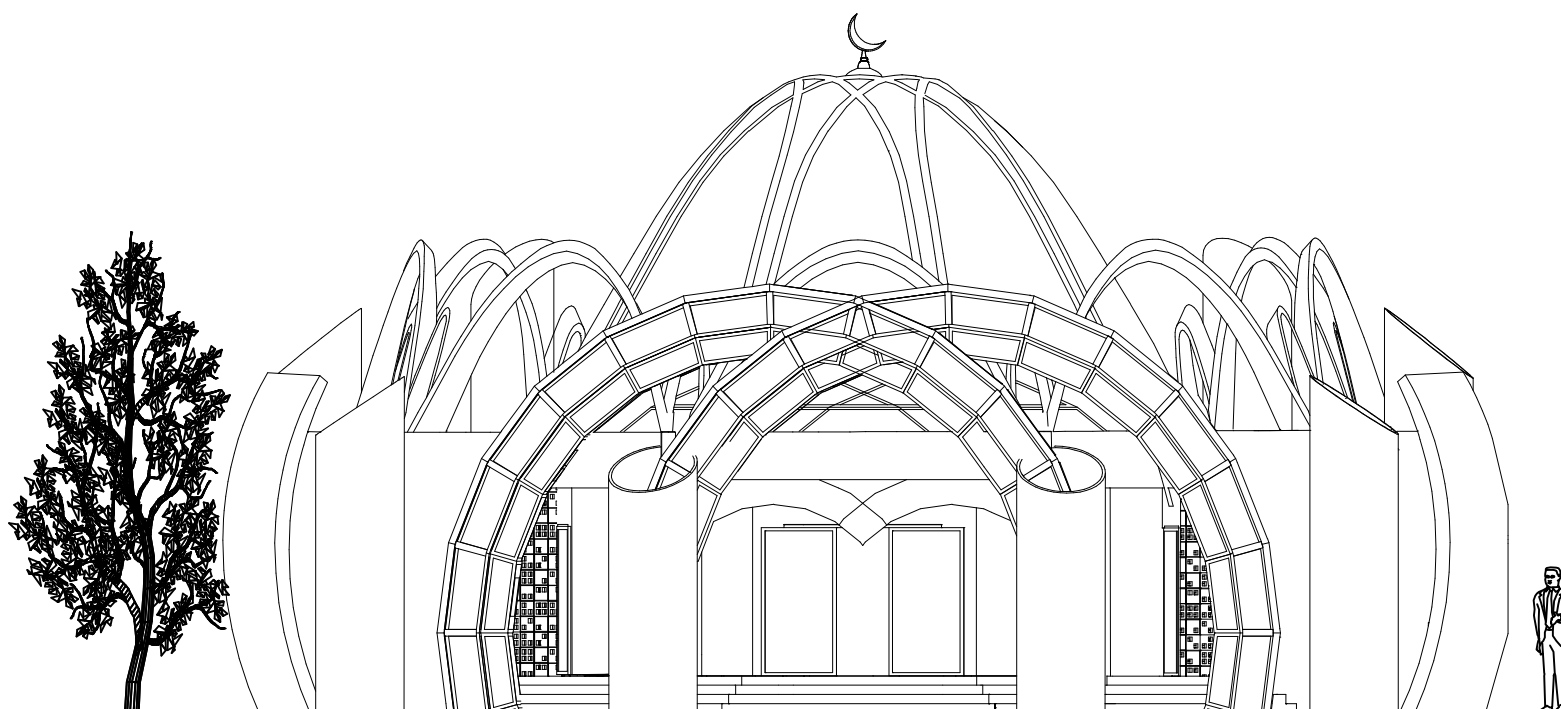
JUDUL GAMBAR:

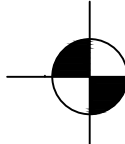
TAMPAK DEPAN MUSHOLA

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



 **TAMPAK DEPAN MUSHOLA**
SKALA 1 : 100



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

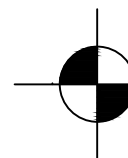
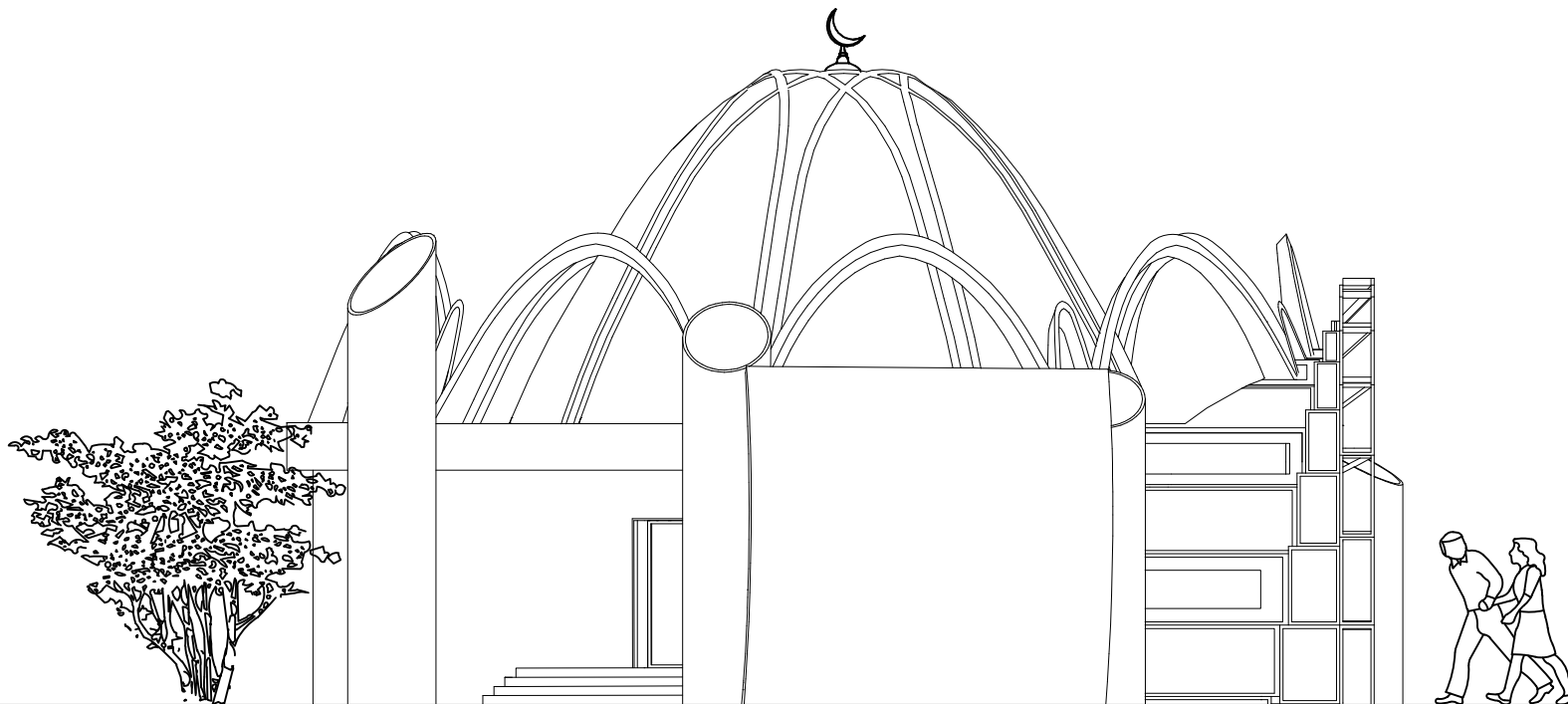
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING KANAN MUSHOLA

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



TAMPAK SAMPING MUSHOLA

SKALA 1 : 100



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T, M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

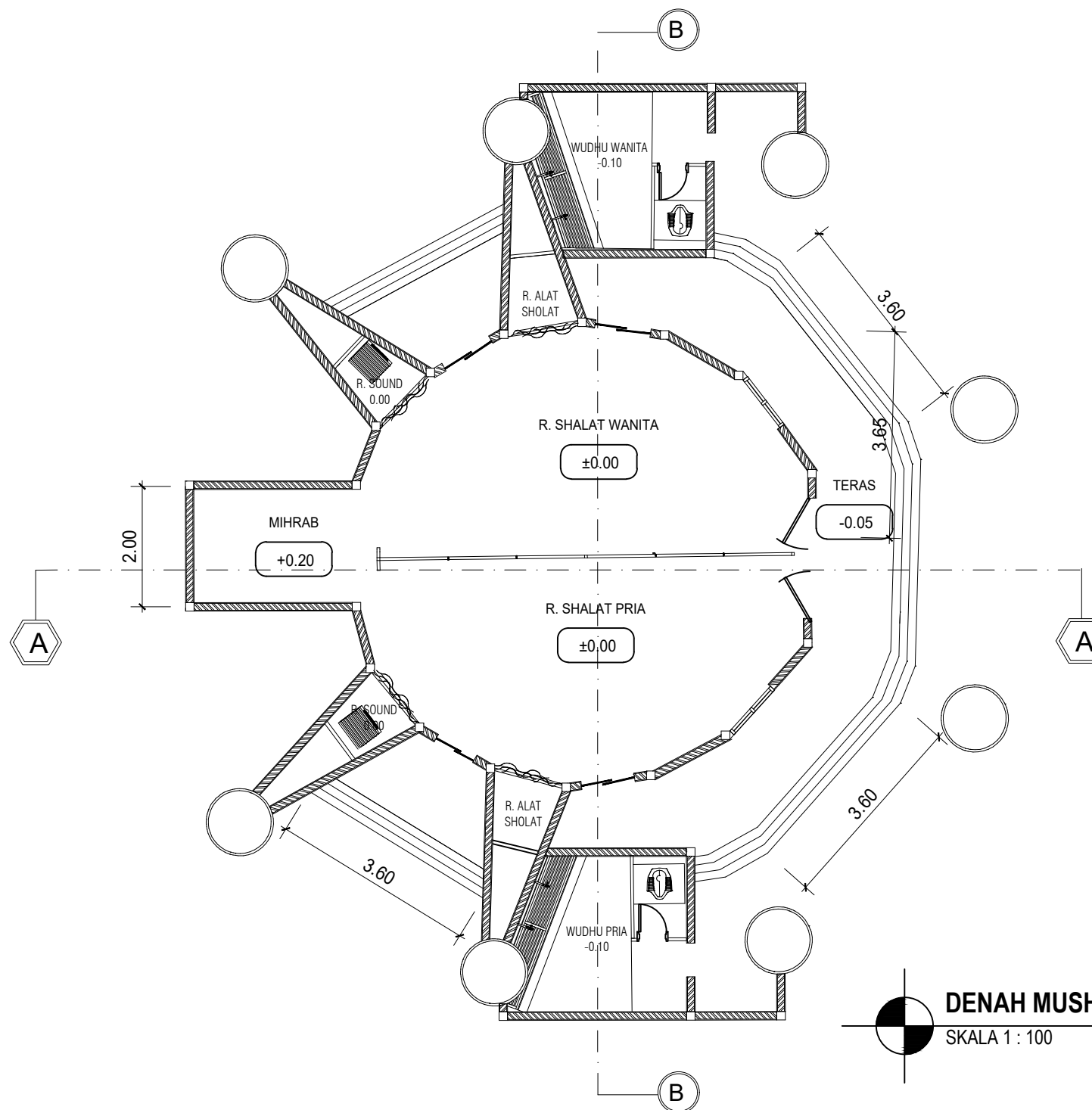
JUDUL GAMBAR:

DENAH MUSHOLA

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



DENAH MUSHOLA

SKALA 1 : 100



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

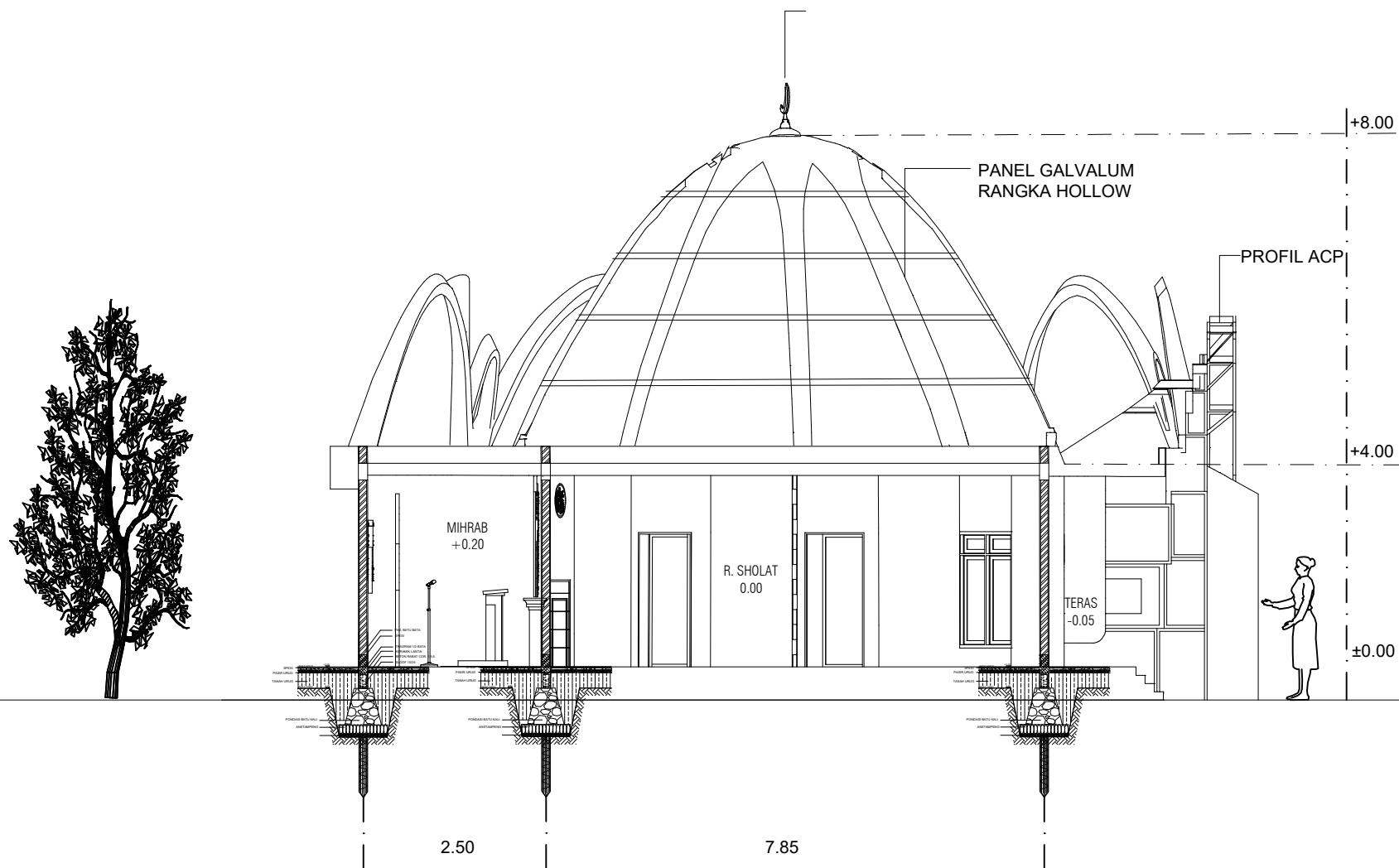
JUDUL GAMBAR:

POTONGAN A-A' MUSHOLA

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



POTONGAN A-A' MUSHOLA

SKALA 1 : 100



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN
NGAWI DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

LOKASI PERANCANGAN:

DS. KAWU, KEC. KEDUNGGALAR, KAB. NGAWI

NAMA MAHASISWA:

AYU MELATI SUKMA

NIM

18660002

DOSEN PEMBIMBING 1:

MOH. ARSYAD BAHAR, S.T., M.Sc

DOSEN PEMBIMBING 2:

Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T

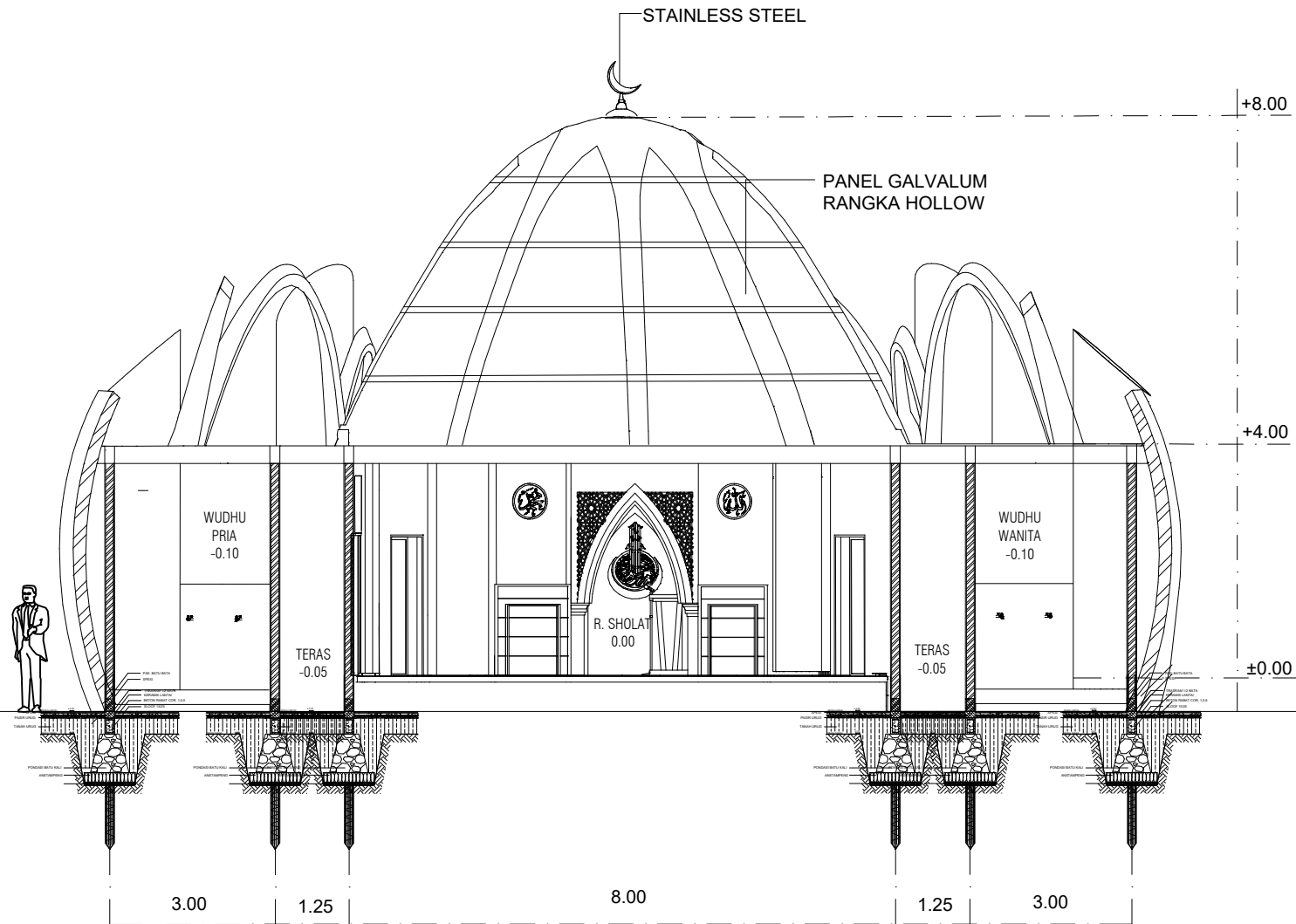
JUDUL GAMBAR:


POTONGAN B-B' MUSHOLA

SKALA:

1 : 100

NO. GAMBAR:



 **POTONGAN B-B' MUSHOLA**
SKALA 1 : 100

REDESAIN MUSEUM PURBAKALA TRINIL DI KABUPATEN NGAWI

DENGAN PENDEKATAN METAFORA TANGIBLE

Museum Purbakala Trinil Ngawi merupakan salah satunya Museum di lereng Ngawi yang menyimpan nilai kearifan dan warisan purbakala yang pertama adalah ditemukannya fosil manusia tua berjalan tegak yaitu *Pithecanthropus Erectus* oleh Eugene Dubois, di Ngawi. Museum Trinil terletak di Desa Kanas, Kecamatan Kedungpandan, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Trinil merupakan kawasan di lereng Sangpanan Solo yang menjadi hamparan kehidupan purbakala. Museum Trinil dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Ngawi.

LATAR BELAKANG

Pernyataan lingkungan menjadi vital yang terjadi pada museum purbakala trinil, Ngawi. Faktor-faktor seperti tidak bangunannya museum yang modern, penataan ruang yang membosankan. Masyarakat masih menilai museum kurang menarik untuk dikunjungi karena museum memiliki *character* yang dan monoton. Pernyataan muncul karena sifat *post modern* yang berfokus hanya menyimpan dan merawat saja.



PENDEKATAN DESAIN

Trinil sebagai *tangible* menurut menurut teori oleh Anthony C. Anselmiades, 1990 dalam "Poethic of Architecture".



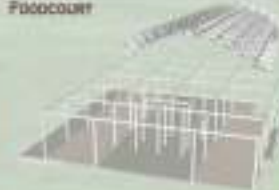
TAGLINE



STRUKTUR BANGUNAN MUSEUM 2 LEMBAR



TRANSFORMASI BANGUNAN MUSEUM

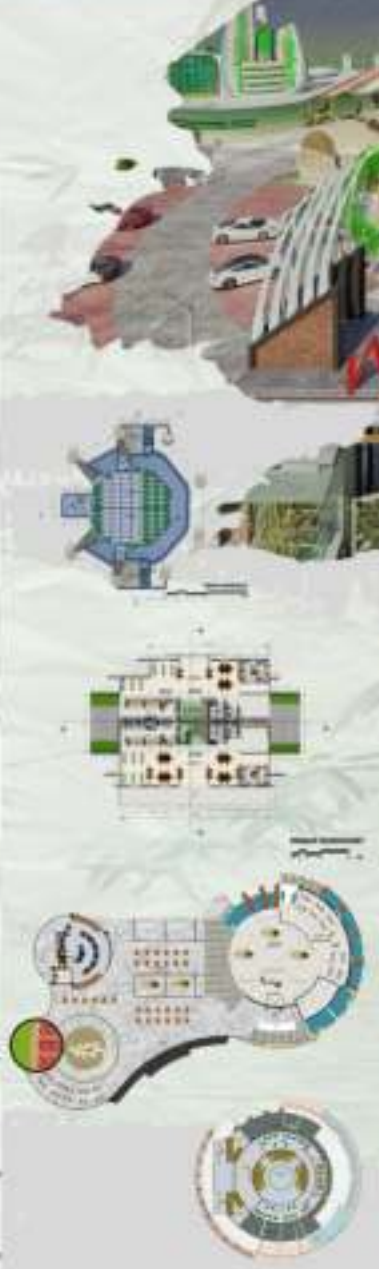
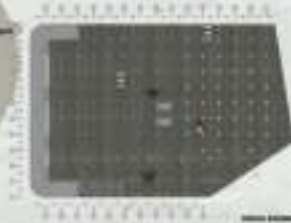




Untuk mendapatkan suasana 7 juta lebih murah, dan 1 juta dibayar setelah 10 hari penggunaan & kemudian akan kembali secara otomatis ke KPR.

Untuk area parkir menggunakan material dan 7 ukuran yang berbeda yang akan digunakan oleh struktural yang nantinya akan melakukan pemilihan ukuran permukaan lantai.

Terdapat konsep ini menggunakan material yang akan digunakan yang akan diambil dari alam yang nantinya akan dilakukan pemilihan material yang nantinya akan dilakukan pemilihan material yang nantinya akan dilakukan pemilihan material.



LEGENDA

- 1. LANTAI 1
- 2. LANTAI 2
- 3. LANTAI 3
- 4. LANTAI 4
- 5. LANTAI 5
- 6. LANTAI 6
- 7. LANTAI 7
- 8. LANTAI 8
- 9. LANTAI 9
- 10. LANTAI 10
- 11. LANTAI 11
- 12. LANTAI 12
- 13. LANTAI 13
- 14. LANTAI 14
- 15. LANTAI 15
- 16. LANTAI 16
- 17. LANTAI 17
- 18. LANTAI 18
- 19. LANTAI 19
- 20. LANTAI 20

SCALE

MUSEUM TRINIL



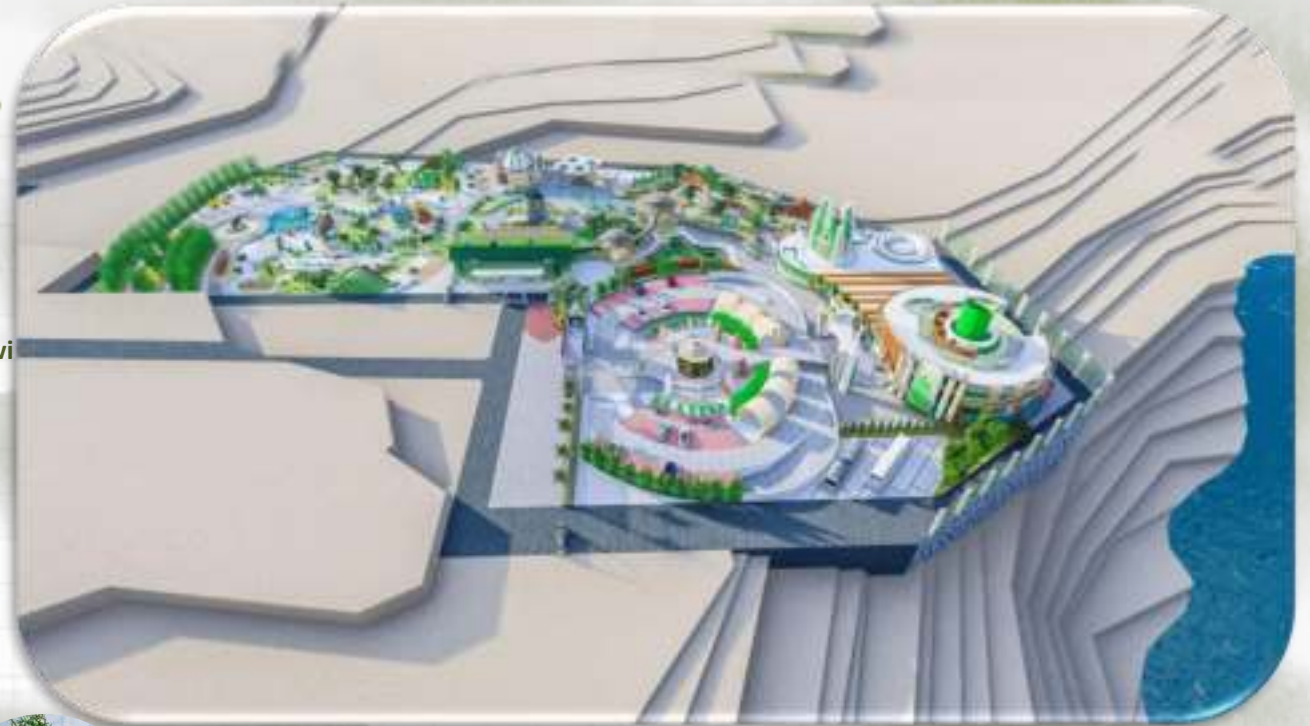
Oleh : Ayu Melati Sukma
Judul : Redesain Museum Purbakala Trinil di Kabupaten Ngawi dengan Pendekatan Metafora Tangible
Pembimbing 1 : Moh. Arsyad Bahar, M.Sc
Pembimbing 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T
Lokasi : Ds. Kawu, Kec. Kedunggalar, Kab. Ngawi
Luas : 3,8 Ha

Wisata pada Jatipangawitan mendominasi wisata sejarah, yang pertama adalah ditemukannya fosil manusia kera berjalan tegak yaitu Pithecanthropus Erectus oleh Eugene Dubois, di Ngawi. Sekarang lokasi penemuan tersebut dijadikan sebagai destinasi wisata yang bernama Museum Trinil, Museum berisikan fosil manusia dan hewan purba.

Museum Trinil adalah sebuah museum purbakala yang terletak di Desa Kawu, Kecamatan Kedunggalar, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. Trinil merupakan kawasan di lembah Bengawan Solo yang menjadi hunian kehidupan purbakala. Museum Trinil masuk salah satu daftar tempat di Ngawi yang mendapat perhatian dari pemerintah tentang pengembangan dan renovasi bangunan Museum Trinil karena kondisi fisiknya sudah mengalami penurunan. Permasalahan kunjungan menjadi vital, Faktor-faktor seperti tipikal bangunan museum yang monoton, penataan ruang yang membosankan, penyajian fosil kurang efektif, fasilitas & akses jalan yang rusak, membuat pengunjung kurang tertarik berkunjung.



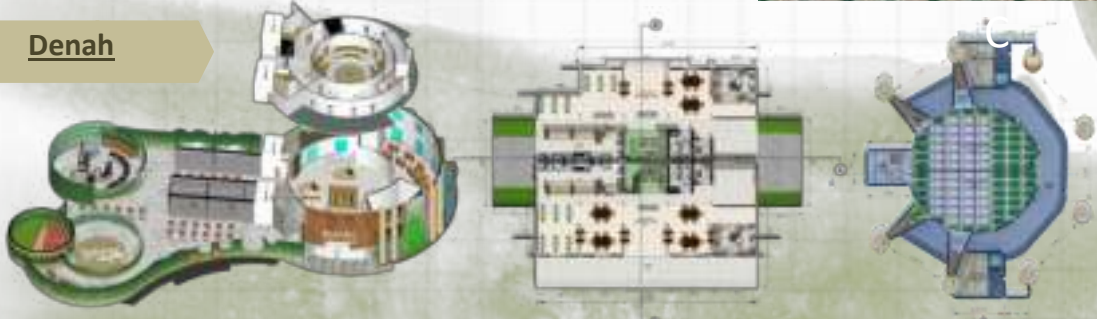
Penerapan lanscape Taman purbakala & bamboo park pada Museum Trinil melihat respon pada lingkungan sekitar yang merupakan lingkungan sungai & hutan.



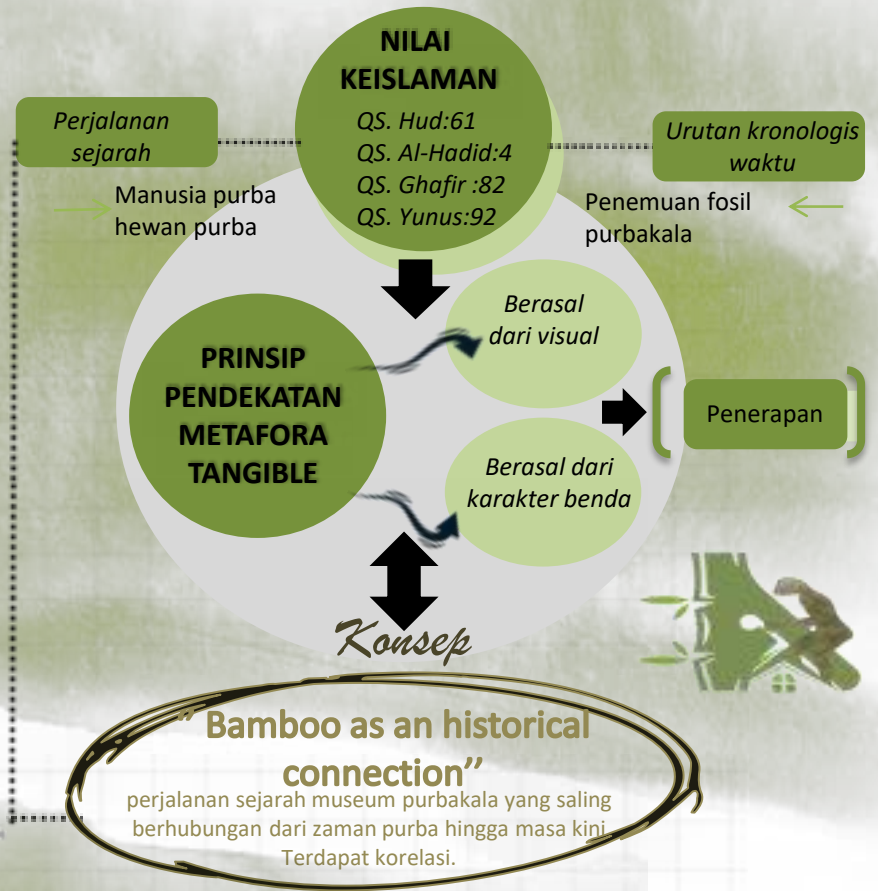
Eksterior & Interior



Denah



Tagline "Bamboo as an historical connection" dengan pendekatan metafora tangible merupakan sebuah tagline perancangan yang menghadirkan perjalanan sejarah museum purbakala yang saling berhubungan dari masa lalu hingga masa kini. Tagline diperoleh dari keterkaitan sejarah. Dalam peralihan dari masa ke masa terhubung dalam sebuah ruang dan waktu yang menunjukkan bahwa terdapat korelasi. Dengan konsep ruang urutan Narasi tentang Trinil sebelum kedatangan peneliti, Narasi tentang temuan-temuan sisa manusia dan kronologi usianya.



Landscape

