

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

TUGAS AKHIR

Oleh:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM. 16660024



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

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION

DI MUSEUM GUNUNG KELUD

KABUPATEN KEDIRI

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

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

Oleh:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM. 16660024

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023



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

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : M. Alfin Nur Hidayat
NIM : 16660024
PROGRAM STUDI : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : *History-Iconic of Eruption* di Museum Gunung Kelud
Kabupaten Kediri

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

Malang, 16 Mei 2023

Pembuat Pernyataan,

M. Alfin Nur Hidayat

16660024



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

LEMBAR KELAYAKAN CETAK
TUGAS AKHIR 2023

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2023, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : M. Alfin Nur Hidayat
NIM : 16660024
Judul Tugas Akhir : *History-Iconic of Eruption* di Museum Gunung Kelud
Kabupaten Kediri


Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2023.

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

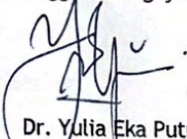
Malang, 15 Mei 2023

Mengetahui,

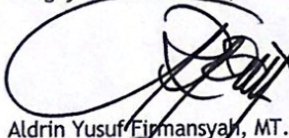
Ketua Penguji


Aisyah Nur Handryant, M.sc
NIP: 19871124 201903 2 016

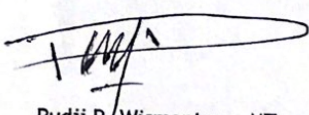
Anggota Penguji 1


Dr. Yulia Eka Putrie, MT
NIP: 19810705 200501 2 002

Anggota Penguji 2 (Sekretaris
Penguji/Pembimbing 1)


Aldrin Yusuf Firmansyah, MT.
NIP. 19770818 200501 1 001

Anggota Penguji 3 (Pembimbing 2)


Pudji P. Wisantara, MT
NIP: 19731209 200801 1 007

**HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI**

TUGAS AKHIR

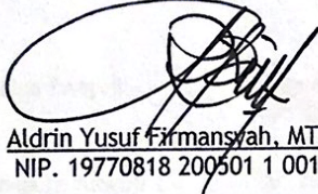
Oleh:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

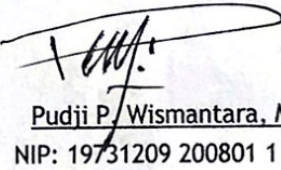
NIM. 16660024

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I


Aldrin Yusuf Firmansyah, MT.
NIP. 19770818 200501 1 001

Pembimbing II


Pudji P. Wismanara, MT
NIP: 19731209 200801 1 007

Malang, 16 Mei 2023


Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

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

**HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM. 16660024

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)

Tanggal 16 Mei 2023

Menyetujui:

Tim Penguji

Ketua Penguji : Aisyah Nur Handryant, M.sc
NIP: 19871124 201903 2 016



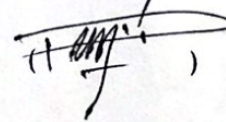
Anggota Penguji 1 : Dr. Yulia Eka Putrie ,MT
NIP: 19810705 200501 2 002



Anggota Penguji 2
(Sekretaris Penguji/
Pembimbing 1) : Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 19770818 200501 1 001



Anggota Penguji 3
(Pembimbing 2) : Pudji P. Wismantara, MT
NIP: 19731209 200801 1 007



Mengetahui dan Mengesahkan,
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur




Dr. Nurik Junara, M.T

NIP: 19710426 200501 2 005

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Arsitektur. Tak lupa, penulis mengirimkan sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, sebagai sosok yang telah memberikan pencerahan bagi manusia hingga saat ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut serta membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Prof. Dr. H. Siswanto, M.Si sebagai rektor UIN Malang, Dr. Sri Harini, M. Si sebagai dekan Fakultas Sains dan Teknologi, serta Ibu Dr. Nunik Junara, M.T selaku ketua Prodi Teknik Arsitektur UIN Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.

Tak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T dan Bapak Pudji P. Wisnantara, MT selaku pembimbing yang telah memberikan motivasi, dukungan, bimbingan, arahan, serta pengetahuan dalam penyusunan tugas akhir ini. Keluarga penulis juga tak lupa kami sampaikan terima kasih, khususnya ibu dan adik, yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, bantuan materi, serta motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga segala kebaikan mereka berdua selalu mendapat rahmat dari Allah SWT.

Terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman seperjuangan penulis di Program Studi Arsitektur angkatan 2016, serta semua teman dekat penulis yang turut andil dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis sadar bahwa tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, kritik yang membangun sangat diharapkan dari semua pihak.

Akhir kata, penulis berharap bahwa tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan adik tingkat yang akan menuliskan tugas akhir mereka.

Malang, Mei 2023

Penulis

ABSTRAK

Alfin Nur Hidayat, Muhammad, 2023, *History-Iconic of Eruption di Museum Gunung Kelud Kabupaten Kediri*. Dosen Pembimbing: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, Pudji P. Wismantara, MT.

Kata Kunci : Museum, Edukasi, Wisata, Arsitektur Metafora, Kediri.

Perancangan ini bertujuan untuk menggambarkan sejarah dan nilai ikonik letusan Gunung Kelud yang disajikan di Museum Gunung Kelud Kabupaten Kediri. Kabupaten Kediri memiliki wilayah yang terbagi menjadi dua bagian oleh Sungai Brantas, dengan Gunung Kelud di sebelah timur yang masih aktif dan menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat.

Perancangan ini mengungkap bahwa terdapat lebih dari 30 letusan Gunung Kelud sepanjang sejarah, dengan letusan terbesar berkekuatan 5 Volcanic Explosivity Index (VEI) pada tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Gunung Kelud Kabupaten Kediri memperlihatkan simulasi pada museum dan informasi tentang sejarah letusan Gunung Kelud, serta menghadirkan sisi ikonik dan nilai penting dari Gunung Kelud bagi masyarakat.

Museum Gunung Kelud juga memberikan pengalaman wisata yang menarik, seperti simulasi trekking mendaki pada lanskap, memperkenalkan budaya yang ada pada daerah sekitar Gunung Kelud, dan simulasi letusan Gunung Kelud pada masa lalu. Diharapkan perancangan ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang sejarah dan nilai penting dari Gunung Kelud bagi masyarakat Kabupaten Kediri serta sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

ABSTRACT

Alfin Nur Hidayat, Muhammad, 2023, "History-Iconic of Eruption at the Mount Kelud Museum in Kediri Regency". The study was supervised by Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, and Pudji P. Wismantara, MT.

Keywords : Museum, Education, Tourism, Metaphorical Architecture, Kediri.

This project aims to depict the history and iconic eruption of Mount Kelud presented at the Mount Kelud Museum in Kediri Regency. Kediri Regency is a region divided into two parts by the Brantas River, with Mount Kelud located to the east, which is still active and has become a unique attraction for the local community.

The design reveals that there have been more than 30 eruptions of Mount Kelud throughout history, with the largest eruption having a strength of 5 on the Volcanic Explosivity Index (VEI) in 2014. The research findings show that the Mount Kelud Museum in Kediri Regency showcases simulations and information on the history of Mount Kelud eruptions, as well as presenting the iconic side and significant value of Mount Kelud for the community.

The Mount Kelud Museum also offers an exciting tourism experience, such as simulated trekking on the landscape, introducing the culture of the area surrounding Mount Kelud, and simulating past Mount Kelud eruptions. This design is expected to provide a deeper understanding of the history and importance of Mount Kelud for the Kediri Regency community and also serve as a reference for further research.

ملخص

ألفين نور هيداييت، محمد، 2023، "تاريخ الثوران الرمزي في متحف جبل كيلود في محافظة كيديري". تم إشراف الدراسة من قبل ألدريين يوسف فيرمانسياه، م.ت، وبودجي ب. ويسمانتارا، م.ت.

.الكلمات الرئيسية: متحف، تعليم، سياحة، عمارة استعارية، كيديري .

تهدف هذه الدراسة إلى تصوير تاريخ الثوران الرمزي لجبل كيلود الذي يتم عرضه في متحف جبل كيلود في محافظة كيديري . تنقسم محافظة كيديري إلى جزئين بواسطة نهر برانتاس، حيث يقع جبل كيلود في الجزء الشرقي وهو لا يزال نشطاً وأصبح جاذبية فريدة للمجتمع المحلي.

تكشف التصميمات أن هناك أكثر من 30 ثورة لجبل كيلود على مر التاريخ، وأن أكبر ثورة كان لها قوة 5 على مقياس في عام 2014. تشير نتائج البحث إلى أن متحف جبل كيلود في محافظة كيديري يعرض محاكاة (VEI) الانفجار البركاني ومعلومات حول تاريخ ثوران جبل كيلود، بالإضافة إلى تقديم الجانب الرمزي والقيمة الهامة لجبل كيلود للمجتمع. يقدم متحف جبل كيلود أيضاً تجربة سياحية مثيرة مثل المشي بالترلع على اللاندسكيب، وتقديم ثقافة المنطقة المحيطة بجبل كيلود، ومحاكاة ثوران جبل كيلود في الماضي.

من المتوقع أن يوفر هذا التصميم فهماً أعمق لتاريخ وأهمية جبل كيلود لمجتمع محافظة كيديري ويكون مرجعاً للبحث المستقبلي.

DAFTAR ISI

<i>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA</i>	<i>ii</i>
<i>LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2023</i>	<i>iii</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>vi</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>vii</i>
DAFTAR ISI	x
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>xiii</i>
<i>BAB I PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Rancangan	4
1.4 Manfaat Rancangan	4
1.5 Batasan Perancangan.....	5
1.5.1 Batasan Objek	5
1.5.2 Batasan Lokasi	5
1.5.3 Batasan Fungsi	5
1.5.4 Batasan Pengguna	5
1.5.5 Keunikan Rancangan	6
<i>BAB II KAJIAN PUSTAKA</i>	<i>7</i>
2.1 Tinjauan Objek Rancangan.....	7
2.1.1 Definisi Objek Rancangan	7
2.1.2 Tinjauan Prinsip Museum.....	16
2.1.3 Teori Arsitektur yang relevan dengan Objek.....	17
2.1.4 Tinjauan Pengguna pada objek	31
2.1.5 Studi Preseden berdasarkan objek	33
2.2 Tinjauan Pendekatan.....	35
2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan	35
2.1.2 Studi Preseden	52
2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan	53
2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami	54
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami	54

2.3.2 Aplikasi Nilai Islam Pada Rancangan	55
BAB III METODE PERANCANGAN.....	57
3.1 Tahapan Programming	57
3.2 Tahap Pra Rancang	60
3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data	60
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan.....	61
3.2.3 Teknik Sintesis	62
3.2.4 Perumusan Ide Dasar (Tagline).....	63
3.2.5 Sketmatik Tahapan Desain	66
BAB IV ANALISIS.....	67
4.1 ANALISIS KAWASAN TAPAK RANCANGAN	67
4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan	67
4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat	68
4.1.3 Syarat dan Ketentuan Lokasi Pada Rancangan.....	70
4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan	67
4.2 ANALISIS PERANCANGAN	75
1) Analisis fungsi.....	75
2) Analisis aktivitas.....	73
3) Analisis pengguna	75
4) Analisis ruang	77
5) Analisis tapak	84
6) Analisis bentuk.....	88
7) Analisis struktur	75
8) Analisis utilisasi	75
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	98
5.1 Konsep Dasar.....	98
5.4 Konsep Tapak	113
5.5 Konsep Ruang.....	114
5.6 Konsep Struktur	117
5.7 Konsep Utilitas.....	118

<i>BAB VI HASIL RANCANGAN</i>	<i>119</i>
<i>BAB VII PENUTUP</i>	<i>159</i>
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	<i>160</i>

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2. 1 Museum Teater Gunung Kelud.....	12
Gambar 2. 2 Interior Museum Teater Gunung Kelud.....	13
Gambar 2. 3 Teknik Pencahayaan Museum.....	20
Gambar 2. 4 Teknik Pencahayaan Museum.....	21
Gambar 2. 5 Ruang Auditorium.....	21
Gambar 2. 6 Standar Ruang Kantor.....	22
Gambar 2. 7 Standar Ruang Kantor.....	22
Gambar 2. 8 Standar Ruang Kantor.....	23
Gambar 2. 9 Standar Ruang Kantor 2.....	23
Gambar 2. 10 Lobi Entrance Museum Merapi.....	24
Gambar 2. 11 Diagram Hubungan Ruang.....	25
Gambar 2. 12 Ruang Bencana.....	26
Gambar 2. 13 Ruang Simulator Gempa Bumi.....	26
Gambar 2. 14 Koridor Museum Merapi.....	27
Gambar 2. 15 Maket Suasana Kawasan Merapi.....	28
Gambar 2. 16 Maket Gunung Merapi.....	28
Gambar 2. 17 Ruang Mini Teater Museum Negeri Provinsi.....	29
Gambar 2. 18 Ruang Souvenir Museum Geologi Bandung.....	30
Gambar 2. 19 Food Court Museum Angkut Malang.....	31
Gambar 2. 20 Museum Gunung Api Merapi.....	33
Gambar 2. 21 Sidney Opera House, Australia.....	38
Gambar 2. 22 Albuquerque Blood Bank.....	39
Gambar 2. 23 Nagakin Capsule Building.....	40
Gambar 2. 24 The Basic Semiological Triangle by Barthes.....	40
Gambar 2. 25 Bangunan di sisi-sisi Gunung Kelud.....	44
Gambar 2. 26 Gunung Kelud dengan Danau Kawah.....	45
Gambar 2. 27 Kubah Lava Gunung Kelud.....	47
Gambar 2. 28 Pengungsian Erupsi Gunung Kelud.....	49
Gambar 2. 29 Pengungsian Erupsi Gunung Kelud.....	50
Gambar 2. 30 Petir dan Guntur di atas Gunung Kelud.....	50
Gambar 2. 31 Museum Tsunami Aceh.....	52

BAB III

Gambar 3. 1 Programming.....	57
Gambar 3. 2 Lokasi Tapak.....	58
Gambar 3. 3 Jarak lokasi dengan Gunung Kelud.....	59

Gambar 3. 4 Nilai Intangible Sejarah Gunung Kelud	65
Gambar 3. 5 Skematik Desain	66
BAB IV	
Gambar 4. 1 Grafik Inflasi Bulanan Kediri	68
Gambar 4. 2 Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Kediri.....	69
Gambar 4. 3 RT RW Kabupaten Kediri	71
Gambar 4. 4 Wilayah Kabupaten Kediri.....	73
Gambar 4. 5 Batas-Batas Tapak.....	74
Gambar 4. 6 Ukuran Tapak	74
Gambar 4. 7 Diagram Analisis Perancangan.....	75
Gambar 4. 8 Diagram Analisis Fungsi.....	77
Gambar 4. 9 Organisasi Ruang.....	83
Gambar 4. 10 Prinsip Pendekatan	84
Gambar 4. 11 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas (Fungsi Edukatif)	85
Gambar 4. 12 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas (Fungsi Rekreatif)	86
Gambar 4. 13 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas (Fungsi Suportif)	87
Gambar 4. 14 Prinsip Pendekatan	88
Gambar 4. 15 Analisis Akses, Sirkulasi dan Parkir Kendaraan	89
Gambar 4. 16 Analisis Orientasi dan iklim.....	90
Gambar 4. 17 Analisis Softscape & Hardscape Tapak.....	91
Gambar 4. 18 Analisis Persepsi Visual Massa	92
Gambar 4. 19 Analisis Kontekstual Bentuk	93
Gambar 4. 20 Analisis Fasad	94
Gambar 4. 21 Analisis Struktur	95
Gambar 4. 22 Analisis Utilitas	96
Gambar 4. 23 Analisis Utilitas Dalam Bangunan	97
BAB V	
Gambar 5. 1 Konsep Dasar	98
Gambar 5. 2 Konsep Dasar Keislaman.....	99
Gambar 5. 3 Prinsip Metode Desain	100
Gambar 5. 4 Konsep Makro1	101
Gambar 5. 5 Konsep Makro2	102
Gambar 5. 6 Konsep Makro3	103
Gambar 5. 7 Konsep Makro 4	104
Gambar 5. 8 Konsep Mikro	110
Gambar 5. 9 Konsep Bentuk	111
Gambar 5. 10 Sketsa Eksterior	112

Gambar 5. 11 Konsep Tapak	113
Gambar 5. 12 Konsep Ruang	114
Gambar 5. 13 Sketsa Interior dan Konsep Ruang	115
Gambar 5. 14 Konsep Ruang	116
Gambar 5. 15 Konsep Struktur	117
Gambar 5. 16 Konsep Utilitas	118

BAB VI

Gambar 6. 1 Konsep Dasar Perancangan.....	119
Gambar 6. 2 Konsep Makro	120
Gambar 6. 3 Konsep Ruang (Recreative Building)	121
Gambar 6. 4 Konsep Ruang (Recreative Building)	122
Gambar 6. 5 Konsep Ruang (Educative Building)	123
Gambar 6. 6 Konsep Ruang (Supportive Building)	124
Gambar 6. 7 Konsep Tapak	125
Gambar 6. 8 Sirkulasi & Aksesibilitas.....	126
Gambar 6. 9 Konsep Bentuk	127
Gambar 6. 10 Transformasi Bentuk.....	128
Gambar 6. 11 Konsep Struktur	129
Gambar 6. 12 Konsep Utilitas	130
Gambar 6. 13 Site Plan	133
Gambar 6. 14 Layout Plan	134
Gambar 6. 15 Tampak Depan & Belakang Kawasan.....	135
Gambar 6. 16 Potongan Kawasan A-A', B-B'	136
Gambar 6. 17 Perspektif Kawasan	137
Gambar 6. 18 Perspektif Kawasan	137
Gambar 6. 19 Denah Lt.1 (Bangunan Rekreatif).....	138
Gambar 6. 20 Denah Lt.2 (Bangunan Rekreatif).....	139
Gambar 6. 21 Denah Lt.1 (Bangunan Edukatif).....	140
Gambar 6. 22 Denah Lt. Mezanin (Bangunan Edukatif).....	140
Gambar 6. 23 Denah Lt. 2 (Bangunan Edukatif)	141
Gambar 6. 24 Denah Lt. 1 & 2 (Bangunan Suportif).....	143
Gambar 6. 25 Tampak Depan & Belakang (Bangunan Rekreatif).....	143
Gambar 6. 26 Tampak Depan & Belakang (Bangunan Edukatif).....	144
Gambar 6. 27 Tampak Samping (Bangunan Rekreatif).....	144
Gambar 6. 28 Tampak Depan & Belakang (Bangunan Suportif)	145
Gambar 6. 29 Tampak Samping (Bangunan Edukatif).....	145
Gambar 6. 30 Tampak Samping (Bangunan Suportif)	146
Gambar 6. 31 Potongan Bangunan Rekreatif A-A', B-B'	147

Gambar 6. 32 Potongan Bangunan Suportif A-A', B-B'	148
Gambar 6. 33 Potongan Bangunan Edukatif A-A', B-B'	148
Gambar 6. 34 Area Lobi (Akses Ramp)	149
Gambar 6. 35 Area Lobi (Entry Tap).....	149
Gambar 6. 36 Perspektif Interior Ruang Simulasi 01	150
Gambar 6. 37 Perspektif Interior Ruang Simulasi 02.....	150
Gambar 6. 38 Perspektif Interior Ruang Simulasi 03.....	151
Gambar 6. 39 Perspektif Interior Theater	151
Gambar 6. 40 Perspektif Interior Ruang Simulasi 08.....	152
Gambar 6. 41 Perspektif Interior Ruang Simulasi 07.....	152
Gambar 6. 42 Perspektif Eksterior (Bangunan Rekreatif)	153
Gambar 6. 43 Perspektif Eksterior (Bangunan Rekreatif)	153
Gambar 6. 44 Perspektif Eksterior (Bangunan Edukatif)	154
Gambar 6. 45 Perspektif Eksterior (Bangunan Edukatif)	154
Gambar 6. 46 Perspektif Eksterior (Bangunan Suportif).....	155
Gambar 6. 47 Perspektif Eksterior (Bangunan Suportif).....	155
Gambar 6. 48 Lanskap Area Mendaki	156
Gambar 6. 49 Entrance Bangunan Rekreatif	156
Gambar 6. 50 Lanskap Area Simulasi Anak Gunung Kelud	157
Gambar 6. 51 Area Parkir Mobil	157
Gambar 6. 52 Area Sculpture.....	158
Gambar 6. 53 Area Parkir Motor	158

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Kediri memiliki luas wilayah sebesar 1.386,05 Km² atau 138.605 Ha yang terbagi menjadi 26 kecamatan, serta 343 desa dan 1 kelurahan. Posisi geografi Kabupaten Kediri terletak antara 111° 47' 05" sampai dengan 112° 18'20" Bujur Timur dan 7° 36' 12" sampai dengan 8° 0' 32" Lintang Selatan. Wilayah Kabupaten Kediri diapit oleh 5 Kabupaten yakni sebelah Barat yaitu Tulungagung dan Nganjuk, sebelah Utara Nganjuk dan Jombang, sebelah Timur Jombang dan Malang, sebelah Selatan Blitar dan Tulungagung.

Wilayah Kabupaten Kediri diapit oleh dua gunung yang berbeda sifatnya, yaitu Gunung Kelud di sebelah Timur yang bersifat vulkanik dan Gunung Wilis di sebelah barat yang bersifat non vulkanik, sedangkan tepat di bagian tengah wilayah Kabupaten Kediri melintas sungai Brantas yang membelah Wilayah Kabupaten Kediri menjadi dua bagian, yaitu bagian Barat sungai Brantas merupakan perbukitan lereng Gunung Wilis dan bagian timur sungai Brantas merupakan Gunung Klotok.

Terdapat Gunung Kelud sebagai gunung terbesar dan masih aktif di daerah Kediri, menjadi daya tarik tersendiri yang dimiliki oleh Kabupaten Kediri. Selain itu, juga telah menjadi salah satu ikon dan warisan yang kini di lestarikan di Kabupaten Kediri. Gunung Kelud berada di perbatasan antara Kabupaten Kediri, Kabupaten Blitar, dan Kabupaten Malang, kira-kira 35 km sebelah timur pusat Kota Kediri dan 25 km sebelah utara pusat Kota Blitar. Ketinggian Gunung Kelud mencapai 1731 Mdpl (5679 ft), dan gunung yang masih aktif di Indonesia sejak tahun 1000 M. Gunung Kelud telah meletus lebih dari 30 kali, dengan letusan terbesar berkekuatan 5 *Volcanic Explosivity Index (VEI)*. (Hakim, M Agus Fauzu. 2014)

Pada era-era meletusnya Gunung Kelud, pada tahun 2014 adalah letusan yang terbesar sepanjang sejarah Gunung Kelud pada era modern. Hujan abu akibat dampak letusan telah menerpa hingga sejumlah wilayah di Jawa Tengah dan Yogyakarta bahkan sedikit menjamah wilayah Jawa Barat yang berjarak lebih dari 200 km dari Gunung Kelud. Semenjak dari kejadian itu Gunung Kelud mendapat perhatian terhadap masyarakat Indonesia. Bahwa dari letusan Gunung Kelud dapat berdampak dengan wilayah lain sejauh itu. Pada era sebelumnya seperti pada tahun 1990, Gunung Kelud memuntahkan 57,3 juta meter kubik material vulkanik.

Lahar dingin menjalar sampai 24 kilometer dari danau kawah melalui 11 sungai yang berhulu di gunung tersebut.

Banyak dari sebagian masyarakat telah mengenal Gunung Kelud, karena letusan-letusannya di masa lalu. Gunung ini juga memiliki wisata sendiri yang menarik diantaranya adalah kubah lava dimana di puncak Gajah mungkur(bukit) dibangun gardu pandang dengan tangga terbuat dari semen. Ketika malam hari, kubah lava diberi penerangan lampu berwarna-warni. Selain itu, telah disediakan pula jalur panjat tebing di puncak Sumbing, pemandian air panas, serta *flying fox*. Selain kubah lava, Gunung Kelud juga memiliki sumber air panas yang lokasinya sendiri berada di sebelah kanan sebelum memasuki terowongan Gunung Kelud. Air panas tersebut bersumber dari mata air panas yang terbentuk secara alami di Gunung Kelud. Air panas alami tersebut menyatu dengan aliran sungai, sehingga pertemuan keduanya menciptakan air hangat yang nyaman untuk berendam. Wisata selanjutnya adalah Agrowisata Margomulyo, merupakan salah satu hasil dari pengembangan wisata Gunung Kelud pasca erupsi. Konsep agrowisata diusung pemerintah untuk menarik wisatawan berkunjungan ke tempat ini. Taman ini dikenal dengan nama Taman Agro Kediri. Tidak hanya tentang keindahan taman bunga dan alam sekitar, di tempat ini pengunjung juga dapat mengetahui sejarah maupun kisah masa lalu tentang Gunung Kelud.

Dari data tentang wisata yang ada di Gunung Kelud, dapat disimpulkan Gunung Kelud merupakan salah satu gunung yang memiliki potensi wisata yang sangat bagus. Dengan didukung oleh wisata yang ada, museum yang akan dibangun akan turut mendapat manfaat potensi wisatawan/pengunjung, sehingga wisata satu dengan yang lainnya akan bermutual ketika lokasi wisata saling berdekatan, wisatawan dapat sekaligus mengunjungi beberapa tempat di suatu lokasi tersebut. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri sebagai unsur pelaksana otonomi daerah dan di bidang Kebudayaan dan Pariwisata menunjukkan data statistik mengenai perkembangan kunjungan wisatawan di Kabupaten Kediri.

Pada Januari 2010, jumlah wisatawan domestik berjumlah angka terendah 304,193 orang dan jumlah wisatawan mancanegara 328 orang. Setelah itu pada tahun ke-2 jumlah wisatawan terus bertambah hingga mencapai angka tertinggi pada tahun 2013 wisatawan domestik berjumlah 603,49 dan wisatawan mancanegara 647.

Memperhatikan perkembangan kunjungan wisata setiap tahunnya yang terus meningkat, maka Pemerintah Kabupaten Kediri melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata turut berharap bisa merekonstruksi pola pikir masyarakat Kabupaten

Kediri agar peduli dengan potensi kepariwisataan, sehingga terwujud masyarakat sadar wisata di Kabupaten Kediri. Dalam pengembangan ekowisata yang ada di Kabupaten Kediri, Gunung Kelud merupakan salah satu objek yang memiliki banyak potensi eduwisata didalamnya. Dengan adanya sumber daya alam yang memadai dan wisatawan yang dapat dibilang setiap tahunnya meningkat, akan lebih bagus lagi jika potensi dibidang eduwisata dikembangkan dengan baik. Disisi lain, dari sektor wisata akan memicu perkembangan perekonomian masyarakat. Dengan terwujudnya masyarakat sadar wisata, maka akan tercipta juga pola pikir masyarakat untuk memanfaatkannya.

Dari letusan-letusan Gunung Kelud yang terjadi, akan menjadi menarik jika terdapat wadah untuk menyimpan histori erupsi tersebut dan di ekspos dikhalayak umum mengenai keberadaannya. Sehingga masyarakat dapat mengambil nilai didalamnya. Wadah untuk memfasilitasi unsur histori tersebut yang sesuai adalah dibuatnya sebuah museum. Museum sendiri adalah suatu lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut (Rodger, 1998 hal 28). Perancangan museum disini adalah mengenai museum yang merekam semua kejadian-kejadian sejarah sebuah gunung dan dampak yang dialami oleh manusianya. Adapun tujuannya adalah untuk memberikan nilai, wawasan, edukasi mengenai keberadaan Gunung Kelud itu sendiri.

Sebuah obyek wisata memerlukan suatu daya tarik yang dapat memberikan kesan kepada pengunjung agar dapat mudah di ingat. Pendekatan arsitektur metafora memiliki aspek / prinsip yakni obyek arsitektur yang menarik secara visual dan mudah di ingat. Dari pendekatan arsitektur metafora di jabarkan sehingga terdapat salah satu unsur desain yang sesuai oleh obyek wisata / museum ini. Unsur tersebut adalah *intangible metaphor*. *Intangible metaphor* adalah metafora yang tidak dapat dilihat dan hanya dapat dirasakan.

Sebagai unsur intangible, aspek *History* erupsi Gunung Kelud akan menjadi nilai yang akan diterapkan pada arsitektur, seperti merepresentasikan kejadian masa lalu dengan seni arsitektur. Selain itu unsur *Iconic* dari *intangible metaphor* ialah diambil dari suatu hal yang mendominasi dari Gunung Kelud untuk menjadi sebuah ikon daerah/kawasan itu sendiri, dan juga sebagai sesuatu yang menarik secara visual sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Pembahasan *History-Iconic* ini mencakup sejarah-sejarah mengenai vulkanologi dan budaya *engineering* / upaya manusia pada waktu itu untuk merespon ketika Gunung Kelud setelah meletus. Pendekatan intangible metaphor dipilih agar menekankan nilai historis bukan hanya dari nilai objek sebuah gunung, seperti hanya fokus kepada

sifat bentukannya. Selain itu supaya pengguna mendapat nilai-nilai dari arsitektur sekaligus dari sisi menarik secara visual yang dipandang oleh khalayak semua kalangan. Prinsip desain yang diambil secara umum dari pendekatan ini ialah nilai sejarah gunung, nilai budaya kawasan, edukasi dari sebuah bencana, dan suasana peristiwa masa lalu.

Perlunya sebuah objek wisata dan edukasi mengenai Gunung Kelud, untuk masyarakat lebih mengenal akan wawasan tentang gunung. Selain itu, demi mengingatkan manusia akan bencana yang terjadi di masa lampau, sehingga manusia terhibau untuk lebih menjaga akhlak dan menjaga alam sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari jbaran latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya muncul beberapa rumusan masalah diantaranya :

1. Bagaimana perancangan museum mengenai Gunung Kelud yang dapat memberikan wawasan dan edukasi tentang Gunung Kelud?
2. Bagaimana perancangan museum yang sesuai dengan pendekatan arsitektur metafora?

1.3 Tujuan Rancangan

1. Menghasilkan perancangan museum mengenai Gunung Kelud yang dapat memberikan wawasan dan edukasi tentang Gunung Kelud.
2. Meghasilkan perancangan museum yang sesuai dengan pendekatan arsitektur metafora.

1.4 Manfaat Rancangan

1. Bagi Akademisi

- a) Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang Wisata Edukasi (Museum) dengan pendekatan arsitektur metafora.
- b) Sebagai sumber referensi dalam menambah wawasan dan memperkaya khazanah keilmuan mengenai perancangan sebuah museum.
- c) Sebagai sumber referensi dalam merancang sebuah museum dengan pendekatan umum arsitektur metafora.

2. Bagi Pemerintah Setempat

- a) Rancangan Museum sebagai wisata edukasi untuk memenuhi dan meningkatkan ekonomi daerah melalui sektor wisata dengan upaya meningkatkan pola pikir masyarakat sadar wisata.

- b) Meningkatkan kesadaran pemerintah dalam program pembangunan sarana dan prasarananya berdasarkan upaya untuk menjadikan Kabupaten Kediri menjadi lebih baik.

3. Bagi Pemerintah Masyarakat

- a) Menyadarkan masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan dan budaya yang ada di Kabupaten Kediri
- b) Menambah dan memperluas wawasan masyarakat mengenai sejarah dan sumber daya alam tentang Gunung Kelud.

1.5 Batasan Perancangan

1.5.1 Batasan Objek

1. Objek yang dirancang mencakup ruang penyimpanan koleksi, ruang simulasi gempa, ruang gallery, ruang mini teater, ruang pameran, ruang laboratorium, ruang perpustakaan, dan ruang kantor pengelola.
2. Objek rancangan yang dihasilkan tidak merusak lingkungan yang ada, seperti flora dan fauna nya.
3. Objek rancangan yang dihasilkan diharapkan mampu menanggapi lingkungan alam yang ada sehingga terdapat interaksi dari alam dan bangunan.

1.5.2 Batasan Lokasi

Lokasi perancangan Museum Gunung Kelud berada di desa Sugihwaras, Ngancar, Kediri, lokasi dekat dengan salah satu wisata di lereng Gunung Kelud yakni taman Agro Margomulyo.

1.5.3 Batasan Fungsi

1. Perancangan Museum Gunung Kelud di kab. Kediri dengan fungsi utama sebagai kawasan edukasi dan kawasan rekreasi.
 - A. Pada fungsi sebagai kawasan edukasi, mewadahi berbagai kegiatan edukasi tentang sejarah, ilmu vulkanologi, studi penelitian, dan wawasan umum.
 - B. Pada fungsi sebagai kawasan rekreasi mewadahi berbagai aktivitas yang ditujukan seperti objek pameran dan maupun objek penelitian.
2. Pada fungsi penunjang Museum Gunung Kelud di kab. Kediri mewadahi kegiatan pengelolaan dan service.

1.5.4 Batasan Pengguna

Adapun batasan pengguna dalam perancangan Museum Gunung Kelud di Kediri adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat sekitar Kota dan Kabupaten Kediri

2. Wisatawan domestik yang berasal dari dalam maupun luar daerah
3. Wisatawan mancanegara
4. Kalangan Akademisi / peneliti
5. Aktivistis lingkungan
6. Pengelola

1.5.5 Keunikan Rancangan

1. Perancangan objek Museum Gunung Kelud yang melibatkan karya dan objek historis lainnya dalam upaya pemenuhan fasilitas sesuai fungsi utamanya sebagai kawasan edukasi dan penyimpanan barang-barang bersejarah.
2. Objek rancangan melalui *History Iconic of Eruption* dimana menerapkan salah satu prinsip arsitektur metafora dengan bentukan unik dari bangunan yang merepresentasikan mengenai nilai-nilai sejarah erupsi Gunung Kelud.
3. Objek rancangan yang dibangun dikawasan yang dekat dengan wisata Gunung Kelud maupun wisata yang ada di lereng Gunung Kelud.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

2.1.1 Definisi Objek Rancangan

Pada pembahasan kali ini, penulis akan membagi beberapa definisi terkait Museum, Gunung Kelud dan *History Iconic of Eruption*.

a. Museum

Museum adalah salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Warisan budaya tersebut adalah bukti peradaban manusia yang telah melewati sebuah proses sosial (Ardiwidjaja, 2013:1).

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut KBBI edisi IV, "Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, dan juga tempat menyimpan barang kuno". Pemanfaatan museum bagi masyarakat masih kurang, kemungkinan dikarenakan pemahaman masyarakat tentang Museum sendiri masih kurang. Pemahaman masyarakat tentang Museum sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno dan menyeramkan, mungkin menjadi suatu alasan kurangnya apresiasi masyarakat terhadap fungsi Museum. Ketika ditelaah lebih dalam, maka museum cukup signifikan dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan (KBBI).

Dalam kongres majelis umum ICOM (International Council of Museum) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan definisi museum sebagai berikut: "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan."

Defenisi yang terdahulu menurut Association of Museum "Museum merupakan sebuah badan yang mengumpulkan, mendokumentasikan, melindungi, memamerkan dan menunjukkan materi bukti dan memberikan informasi demi kepentingan umum."

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu "museum" ("musea"). Aslinya dari bahasa Yunani mouseion yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan

penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.

Museum mengumpulkan dan merawat benda-benda ilmu pengetahuan alam, benda-benda seni, dan benda-benda yang memiliki sejarah penting agar tampak bernilai dan untuk dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen dan temporer. Museum besar terletak di kota besar dan museum lokal berada di kota kecil. Kebanyakan museum menawarkan program dan kegiatan yang menjangkau seluruh pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, seluruh keluarga, dan tingkatan profesi lainnya. Program untuk umum terdiri dari perkuliahan atau pelatihan dengan staf pengajar, orang-orang yang ahli, dengan film, musik atau pertunjukkan tari, dan demonstrasi dengan teknologi.

Jenis-jenis museum 5 berdasarkan jenis koleksi yang dimilikinya antara lain :

1. Museum seni juga dikenal sebagai sebuah galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni visual, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding, akan tetapi diletakkan di ruang khusus.
2. Museum sejarah merupakan museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak, seni, dan benda arkeologi.
3. Museum Maritim merupakan museum yang menspesialisasikan terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, dan perjalanan di laut dan danau.
4. Museum Otomotif merupakan museum yang memamerkan kendaraan.
5. Museum Sejarah alam merupakan museum yang memamerkan dunia alam yang memiliki fokus di alam dan budaya. Pada umumnya memberi edukasi yang berfokus pada dinosaurus, sejarah kuno, dan antropologi.
6. Museum Open Air merupakan museum yang mengkoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka luar. Biasanya bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lanskap masa lalu.
7. Science Museum merupakan museum yang membahas tentang seputar masalah scientific dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual. Museum jenis ini memungkinkan memiliki studioMAX yang merupakan studio visual tiga dimensi.
8. Museum Spesialisasi merupakan museum yang menspesialisasikan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum ulos, museum batik, museum musik, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini umumnya member edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.

9. Museum Virtual merupakan museum yang berada di dunia maya yang berupa internet dimana tidak memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa data.

Jenis museum yang akan dibangun adalah kategori museum sejarah, karena akan membahas semua tentang masa lalu mengenai Gunung Kelud itu sendiri mulai dari benda peninggalan, hingga kronologis bencana yang terjadi pada waktu itu. Dalam kongres majelis umum ICOM (International Council of Museum) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan defenisi museum sebagai berikut: "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan." Kedudukan museum di Indonesia sekarang dibawah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Fungsi dasar dari sebuah Museum sebenarnya adalah untuk mengkoleksi dan memelihara obyek-obyek dan spesimen-spesimen serta memamerkannya secara teratur kepada khalayak ramai. Museum juga memberikan program inovasi dan pameran-pameran yang merupakan sumbangan khas kepada kehidupan suatu budaya komunitas. Maka lebih lanjut museum dapat berfungsi sebagai katalis yang memperkenalkan kepada orang-orang tentang ide-ide dan bidang minat baru serta memberikan semangat bagi mereka untuk mencari ilmu lebih mendalam melalui penelitian dan kunjungan berulang-ulang. Bahkan pameran tidak semata-mata hanya menyediakan kesempatan bagi para pengunjung museum untuk sekedar menikmati koleksi saja, akan tetapi pengunjung juga diharapkan mampu untuk berpikir, mengagumi, memeriksa, menyelidiki koleksi dan mengambil nilai yang ada di Pameran tersebut.

Dewasa ini, museum memiliki tugas penting, salah satu diantaranya adalah merintis jalan bagi tercapainya puncak kebudayaan dengan melaksanakan proyek-proyek nyata, misalnya pembangunan museum-museum baru, melatih tenaga-tenaga ahli dalam merencanakan program yang sistematis dan luwes, sehingga akhirnya menyadarkan sebuah bangsa akan kebudayaannya sendiri. Secara umum, tugas museum meliputi pengoleksian, penyimpanan, pendokumentasian, pengidentifikasian dan memamerkan.

Berdasarkan rumusan Internasional Council of Museums (ICOM) ada beberapa hal yang diutamakan dalam museum antara lain:

- 1) Dokumentasi dan penelitian
- 2) Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
- 3) Preservasi dan Konservasi
- 4) Pemerataan dan penyebaran ilmu kepada masyarakat

- 5) Memperkenalkan dan menghayati kesenian
- 6) Memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya
- 8) Media untuk menyatakan syukur bagi Tuhan pemilik hidup kita

Berdasarkan jenis koleksi, museum terbagi atas:

1. Museum Umum

Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan seni, disiplin ilmu dan teknologi.

2. Museum Khusus

Koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan salah satu cabang disiplin ilmu dan teknologi.

Berdasarkan kedudukannya, museum terbagi atas :

1. Museum Nasional

Koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang mewakili seluruh wilayah Indonesia.

2. Museum Provinsi

Koleksinya terdiri atas kumpulan-kumpulan benda yang mewakili dalam satu provinsi.

3. Museum Lokal

Koleksinya terdiri atas kumpulan-kumpulan benda yang mewakili dalam satu wilayah kabupaten atau kotamadya.

Berdasarkan pengelolanya, museum terbagi atas :

1. Museum Pemerintah

Museum yang dikelola oleh pemerintah.

2. Museum Swast-benda warisan budaya

Museum yang dikelola oleh pihak swasta.

Berdasarkan dari hal diatas, museum yang akan dibangun tergolong dari 3 kategori yakni :

- Museum umum (Jenis koleksi)

Karena museum ini akan berkaitan dengan tidak hanya satu disiplin ilmu, namun dari berbagai ilmu seperti ilmu sejarah, vulkanologi, sosial, budaya, wawasan umum, dan lain-lain.

- Museum Lokal (Kedudukan)

Karena museum ini hanya akan memamerkan benda peninggalan dari Gunung Kelud saja ataupun hanya di daerah tertentu saja yang terkena dampak dari Gunung Kelud secara langsung.

- Museum Pemerintah (Pengelola)

Museum ini lebih baik dikelola oleh pemerintah karena akan menunjang sektor ekonomi dan wisata daerah, sehingga memudahkan pemerintah untuk mengembangkan masyarakatnya.

b. Museum Gunung Kelud

Museum adalah sebuah wadah untuk menyimpan, merawat warisan terdahulu. Sedangkan pada saat ini museum mulai berkembang dari segi fungsinya yaitu memberikan suasana yang mengingatkan pada objeknya sehingga dapat memberikan nilai pendidikan, pengkajian ataupun hiburan untuk penggunanya. Maka lebih lanjut museum dapat berfungsi sebagai katalis yang memperkenalkan kepada orang-orang tentang ide-ide dan bidang minat baru serta memberikan semangat bagi mereka untuk mencari ilmu lebih mendalam melalui penelitian dan kunjungan berulang-ulang. Pembahasan mengenai museum Gunung Kelud akan terlihat kurang jika tidak membahas objeknya. Oleh sebab itu objek dari museum ini adalah Gunung Kelud, berikut pembahasan lebih dalam mengenai Gunung Kelud.

Gunung Kelud, dalam aksara jawa  (sering disalahtuliskan menjadi

Kelut dalam bahasa Jawa; dalam bahasa Belanda disebut Klut, Cloot, Kloet, atau Kloete) adalah sebuah gunung berapi di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, yang tergolong aktif. Gunung ini berada di perbatasan antara Kabupaten Kediri, Kabupaten Blitar, dan Kabupaten Malang, kira-kira 35 km sebelah timur pusat Kota Kediri dan 25 km sebelah utara pusat Kota Blitar.

Sebagaimana Gunung Merapi, Gunung Kelud merupakan salah satu gunung berapi paling aktif di Indonesia. Sejak tahun 1000 M, Kelud telah meletus lebih dari 30 kali, dengan letusan terbesar berkekuatan 5 Volcanic Explosivity Index (VEI). Letusan terakhir Gunung Kelud terjadi pada tahun 2014.

Gunung api ini termasuk dalam tipe stratovulkan dengan karakteristik letusan eksplosif. Seperti banyak gunung api lainnya di Pulau Jawa, Gunung Kelud terbentuk akibat proses subduksi lempeng benua Indo-Australia terhadap lempeng Eurasia. Sejak sekitar tahun 1300 Masehi, gunung ini tercatat aktif meletus dengan rentang jarak waktu yang relatif pendek (9-25 tahun), menjadikannya sebagai gunung api yang berbahaya bagi manusia.

Kekhasan gunung api ini adalah adanya danau kawah, yang dalam kondisi letusan dapat menghasilkan aliran lahar letusan dalam jumlah besar, dan membahayakan penduduk sekitarnya. Letusan freatik tahun 2007 memunculkan kubah lava yang semakin membesar dan menyumbat permukaan danau, sehingga danau kawah nyaris sirna, menyisakan genangan kecil seperti kubangan air. Kubah lava ini kemudian hancur pada letusan besar di awal tahun 2014. Puncak-puncak

yang ada sekarang merupakan sisa dari letusan besar masa lalu yang meruntuhkan bagian puncak purba. Dinding di sisi barat daya runtuh terbuka sehingga kompleks kawah membuka ke arah itu. Puncak Kelud adalah yang tertinggi, berposisi agak di timur laut kawah. Puncak-puncak lainnya adalah Puncak Gajahmungkur di sisi barat dan Puncak Sumbing di sisi selatan.

Untuk eksisting di lereng Gunung Kelud sudah terdapat Museum Teater Gunung Kelud dimana museum tersebut berfungsi untuk pemutaran video munculnya anak Gunung Kelud yang di putar pada jam-jam tertentu di museum tersebut. Untuk dapat menonton film didalam teater tersebut dibutuhkan minimal 5 orang, dan membayar 15 ribu rupiah. Selain itu didalam museum ini terdapat foto-foto mengenai Gunung Kelud dan sejarah kediri.



Gambar 2. 1 Museum Teater Gunung Kelud
Sumber : Data Pribadi

Didalam museum tersebut selain terdapat teater juga ada pameran mengenai foto-foto Gunung Kelud dan sejarah kediri namun ruangan tersebut tidak efisien karena hanya terdapa space kosong, foto-foto hanya ditempel di dinding.



Gambar 2. 2 Interior Museum Teater Gunung Kelud
Sumber : Data Pribadi

Ketika letusan Gunung Kelud pada tahun 2014 terjadi, bangunan ini hampir saja roboh karena terkena hujan batu, atap, plafon bolong dan hancur. Namun setelah itu direnovasi kembali dan bisa digunakan kembali setelah beberapa pekan bangunan direnovasi.

Bisa disimpulkan dari pembahasan di atas, Museum Gunung Kelud adalah museum yang mewadahi dan memfasilitasi warisan Gunung Kelud. Selain itu Museum Gunung Kelud juga sebagai sarana pendidikan, penyebarluasan informasi aspek kegunungapian khususnya dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat rekreatif-edukatif untuk masyarakat umum yang bertujuan untuk memberikan pemahaman aspek ilmiah serta wawasan, maupun sosial-budaya dan sebagainya. Museum Gunung Kelud diharapkan menjadi alternatif solusi yang penting dan potensial sebagai pusat informasi kegunungapian serta upaya untuk mencerdaskan masyarakat, dan juga sebagai media dalam meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan masyarakat tentang manfaat dan ancaman bahaya letusan Gunung Kelud.

c. History Iconic of Eruption

Berangkat dari pendekatan arsitektur metafora yakni *intangible metaphor*, penulis mengambil aspek histori sebagai nilai yang diambil sebagai konsep dari arsitektur metafora. Histori tersebut ialah mengenai tentang sejarah erupsi Gunung Kelud, erupsi yang telah terjadi dari pra abad 20 sampai pada peradaban modern saat ini. Dari rangkaian sejarah yang terjadi tersebut dipetik nilai-nilai metafora yang akan ditransformasikan menjadi ikon yang melambangkan histori erupsi Gunung Kelud. Aplikasi yang akan diterapkan dari aspek tersebut yakni meliputi

konsep dasar, ruang, bentuk, tapak, dll. Berikut pengertian dari kata *History*, *iconic*, dan *Eruption* :

A. *History/Sejarah*

Definisi sejarah menurut Edward Hallet Carr ialah sebagai berikut. "History is a continuous process of interaction between the historian and his facts, an unending dialogue between the present and the past." (Carr, 1982:30) (Sejarah ialah suatu proses interaksi serba terus antara sejarawan dengan fakta-fakta yang ada padanya; suatu dialog tiada henti-hentinya antara masa sekarang dengan masa silam).

Sedangkan menurut Robert V. Daniels dengan singkat dikatakan, bahwa: "History is the memory of human group experience." (Sejarah ialah kenangan pengalaman umat manusia). Dalam pada itu James Banks menyatakan bahwa "All past event is history (History as actuality!). History can help students to understand human behaviour in the past, present and future. (New goals for historical studies)." Artinya, bahwa semua peristiwa masa yang lampau adalah sejarah (sejarah sebagai kenyataan!).

Sejarah dapat membantu untuk memahami perilaku manusia pada masa yang lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang (tujuan-tujuan baru pendidikan sejarah). Selanjutnya dapatlah kita telaah rumusan sejarah menurut Muhammad Yamin yang berbunyi sebagai berikut. "Sejarah ialah ilmu pengetahuan dengan umumnya yang berhubungan dengan cerita bertarikh sebagai hasil penafsiran kejadian-kejadian dalam masyarakat manusia pada waktu yang lampau, yaitu susunan hasil penyelidikan bahan-bahan tulisan atau tandatanda yang lain (Yamin, 1957: 4).

Selain itu kata sejarah berasal dari bahasa Arab "syajaratun" (baca: syajarah) yang berarti pohon kayu. Kata sejarah dipergunakan dalam bahasa Indonesia sehari-hari dan terpilih menjadi istilah. Mungkin makna yang terkandung dalam pengertian pohon itu melambangkan adanya kejadian, pertumbuhan, dan terutama perubahan dan perkembangan (karena hakikat sejarah ialah perubahan) yang mengilhami bangsa kita untuk menggunakan istilah sejarah. Sedangkan dalam bahasa Inggris atau Prancis apa yang dimaksud dengan sejarah dipergunakan istilah *history* dan *l'histoire* yang diambil dari bahasa Yunani "historia", berarti inquiry atau yang diketahui karena penyelidikan; jadi hampir sama dengan ilmu pengetahuan, yang bercirikan kronologis, yang membedakan dengan *scientia* yang bercirikan nonkronologis. Secara ringkas dapatlah kita nyatakan bahwa kata dan istilah sejarah berarti cerita atau kisah, kejadian atau peristiwa dan studi atau ilmu pengetahuan

tentang cerita yang benar-benar telah terjadi atau berlangsung pada waktu yang lalu.

B. *Iconic*/ikonik

Bangunan ikonik memiliki peran penting sebagai penanda (sign) atau ikon sebuah tempat, lingkungan, kota, kawasan, bahkan negara. Kehadirannya memberi identitas sehingga tempat tersebut mudah diingat dan dikenal oleh masyarakat atau lingkungannya. Bangunan ikonik memiliki pengertian adalah bangunan yang dapat dijadikan penanda tempat di lingkungan sekitar ataupun karya arsitektur yang menjadi tanda waktu/era tertentu (Asrizal Dedy, 2015). Sedangkan menurut KBBI arti kata ikonik ialah berkaitan dengan gambar atau lambang yang langsung menimbulkan pertalian dengan benda yang dilambangkannya.

C. *Eruption*/erupsi

Letusan gunung api sebenarnya disebabkan oleh gaya yang berasal dari dalam bumi akibat terganggunya sistem kesetimbangan magma (kesetimbangan suhu, termodinamika dan hidrostatis) dan sistem kesetimbangan geologi (keseimbangan gaya tarik bumi, fisika-kimia dan panas bumi) (Alzwar, dkk., 1988: 103). Erupsi gunung api adalah proses keluarnya magma dari dalam bumi ke permukaan. Dari pernyataan “proses keluarnya magma” diartikan bahwa magma dapat benar-benar keluar (ekstrusi) ke permukaan bumi atau sebelum mencapai permukaan bumi sudah membeku di dalam bumi (intrusi). Magma yang benar-benar keluar ke permukaan bumi dalam bentuk cair liat dan pijar setelah membeku dan membatu membentuk batuan ekstrusif (extrusive rocks) atau batuan beku luar, sedangkan magma yang sudah membeku sebelum mencapai permukaan disebut batuan beku intrusi dangkal atau batuan beku terobosan di dekat permukaan (shallow intrusions atau subvolcanic intrusions). Baik proses keluarnya magma ke permukaan bumi maupun hanya menerobos sampai di dekat permukaan tersebut digolongkan sebagai erupsi gunung api (Bronto, 2001: 5.1) Erupsi dapat dibedakan menjadi erupsi letusan (explosive eruption) dan erupsi non-letusan (non-explosive eruption). Erupsi efusif, yaitu erupsi di mana magma yang keluar ke permukaan bumi berupa lelehan. Jenis erupsi ini akan menghasilkan bentuk vulkan perisai atau tameng. Jenis vulkan ini banyak terdapat di kepulauan hawaii. contoh gunung Monaloea, dan Gunung Kalauea. Erupsi eksplosif, yaitu erupsi yang terjadi jika magma yang keluar ke

permukaan bumi secara meletus atau letusan. Jenis erupsi ini akan menghasilkan bentuk vulkan Maar/Corong/Kaldera. Contoh gunung Lamongan dan gunung Kelud.

2.1.2 Tinjauan Prinsip Museum

Heru Sutrisno berpendapat dalam jurnalnya yang berjudul Museum Seni Gerabah di Kasongan, Bantul mengenai prinsip desain museum, meliputi:

- 1) Sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (*story line*)
- 2) Tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam pameran tadi.
- 3) Teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran.
- 4) Sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana/biaya yang perlu disediakan. (Sutrisno, 2011)

Selain prinsip di atas, Dinna Kuniawati juga menyebutkan asumsinya tentang museum yang berkaitan dengan gunung api, diantaranya :

- 1) Menciptakan ruang yang dapat meningkatkan minat, sehingga pengunjung dapat lebih memahami, mengkaji dan mengembangkan pengetahuan tentang kegunungapian, khususnya Gunung Merapi.
- 2) Penyesuaian keragaman jenis fasilitas disesuaikan dengan kelompok peminat yang dilayanl (dari anak-anak hingga orang tua).
- 3) Mampu mewadahi koleksi secara lebih menarik, baik itu melalui pengamatan, penafsiran, maupun pengkajian.
- 4) Mampu menciptakan ungkapan-ungkapan simbolis yang disajikan melalui desain bangunan Museum Merapi. (Kurniawati:2002)

Integrasi dari kedua prinsip tersebut, antara lain :

- 1) Sistematika jalan cerita (*story line*) yang akan dipamerkan jelas.
- 2) Adanya benda koleksi yang menunjang jalan cerita tersebut.
- 3) Metode yang mampu menciptakan ungkapan-ungkapan simbolis.
- 4) Sarana prasarana yang memadai bagi pengunjung.
- 5) Ruang yang menarik sehingga meningkatkan minat pengunjung.
- 6) Fasilitas yang sesuai untuk berbagai usia (anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia).

2.1.3 Teori Arsitektur yang relevan dengan Objek

Berdasarkan definisi museum yang di jelaskan sebelumnya, terdapat hal-hal yang diutamakan dalam museum diantaranya :

- 1) Dokumentasi dan penelitian
- 2) Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
- 3) Preservasi dan Konservasi
- 4) Pemerataan dan penyebaran ilmu kepada masyarakat
- 5) Memperkenalkan dan menghayati kesenian
- 6) Memperkenalkan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya
- 8) Media untuk menyatakan syukur bagi Tuhan pemilik hidup kita

Maka dari itu, dibutuhkan ruang-ruang yang menunjang hal-hal tersebut, ialah :

- a. Ruang Koleksi
- b. Ruang Galeri
- c. Ruang Workshop
- d. Ruang Pengelola
- e. Ruang Administrasi
- f. Hall/Lobby
- g. Loker
- h. Ruang Hujan Abu
- i. Ruang Simulasi Gempa
- j. Ruang Display
- k. Ruang Belerang
- l. Ruang Koridor
- m. Ruang Miniatur Gunung Kelud
- n. Ruang Mini Teater
- o. Ruang Peneropongan
- p. Pusat souvenir
- q. Food Court
- r. Fasilitas Penunjang

Aspek yang dicantumkan di atas meliputi aspek dasar dalam perancangan Museum Gunung Kelud.

Berikut rincian mengenai regulasi, spesifikasi, kebutuhan ruang, standar dan dimensi akan dipaparkan, sebagai berikut :

a. Ruang Koleksi

Ruang Pamer dapat meliputi Ruang Koleksi, Ruang Galeri, Ruang Display. Menurut (Pickard, 2002), sebuah pameran museum atau gallery terdiri dari ruang pameran permanen dan ruang pameran temporer dalam bentuk dan ukuran yang berbeda. Ruang pameran temporer dapat memperkuat dan memperluas ruang pameran permanen dan memberikan kesempatan benda pameran yang biasanya tersimpan di dalam ruang penyimpanan. Pedoman dasar merancang ruang pameran :

- 1) Dinding : permukaan dinding harus padat dan dilindungi oleh bahan yang mudah untuk diperbaiki secara langsung. Material harus berpori sehingga dapat membantu mengontrol kelembaban ruang pameran dengan menyerap dan melepaskan kelembaban.
- 2) Lantai : tenang, nyaman, menarik, awet, dapat merefleksi cahaya, dan mampu menahan beban berat. Biasanya kayu, batu, dan karpet merupakan material yang cocok untuk lantai pada ruang pameran.
- 3) Objek pameran : yang terpenting, setiap benda harus ditempatkan di tempat yang memiliki sudut pandang yang tepat dengan pencahayaan yang cukup. Setiap objek harus diberikan konteks visual. Penyajian informasi tentang masing-masing objek harus di buat dalam konteks strategi informasi keseluruhan seperti surat, penjelasan, nama, dll
- 4) Bentuk media pameran : tampilan media pameran dapat menjadi sangat penting dalam bagian hiasan museum. Masalah bentuk dan tampilan harus di pertimbangkan seperti, latar belakang, yang sangat penting bagi media pameran dan ruang pameran serta objek lain disekitarnya. Media pameran juga harus di desain untuk berbagai macam aspek akses pemeliharaan termasuk objek lain didalamnya seperti pencahayaan, perlengkapan kelembaban, serta media pameran itu sendiri.

Penghawaan pada dasarnya tidak ada acuan yang mutlak tentang kontrol pemanasan dan kelembaban. Pengontrolan koleksi tertentu tergantung pada keadaan museum dan kondisi sebelum objek-objek tersebut disimpan.

- 1) Suhu, adalah faktor paling sedikit penyebab kerusakan lingkungan tapi penting dalam mengontrol tingkat kelembaban. Suhu rendah dapat menolong dalam mengurangi pembusukan secara kimiawi dan biologis, tapi suhu yang di inginkan sering di atur oleh permintaan kenyamanan manusia yang harusnya tidak boleh lebih dari 19°C.

2) Tingkat kelembaban, adalah faktor yang lebih penting dari suhu didalam suatu konservasi, semakin tinggi kelembaban, maka semakin besar resikonya. Kondisi kering dapat menghambat terjadinya korosi, namun bahan organik seperti kayu dan tekstil dapat menyusut dan mungkin menjadi rapuh. Dalam kondisi masal, korosi terjadi pada beberapa material yang tidak stabil, dan kebanyakan material organik beresiko diserang oleh serangga dan jamur. Beberapa jamur dapat menyebar dalam tingkat kelembaban serendah 60%, tapi yang benar-benar berbahaya bermulai pada tingkat 75%. Umumnya tingkat kelembaban yang dapat diterima untuk objek yang sensitif dan halus adalah 55,5%. Fluktuasi jangka pendek pada tingkat kelembaban secara khusus dapat merukan artefakartefak. Kebanyakan artefak akan lebih aman jika di tempatkan pada ruangan dengan kelembaban 45%-60%.

Pencahayaan pada bangunan museum pada umumnya sama dengan bangunan lainnya kecuali pada area pameran, pada umumnya pencahayaan terdistribusi senam tidak merata. Pada umumnya pencahayaan menggunakan pencampuran antara cahaya buatan dan cahaya matahari, walaupun sedikit. Hal ini dikarenakan efek cahaya matahari yang berkesan hidup dibandingkan cahaya buatan yang berkesan mati. Seorang arsitek diharapkan dapat mendesain bangunan museum dengan pencampuran antara cahaya buatan dan cahaya alami. Hal ini dikarenakan untuk keseimbangan antara penglihatan dan perasaan dalam suatu bangunan. Pencampuran pencahayaan tersebut diharapkan dapat mengurangi kerugian masing - masing pencahayaan. Permasalahan tersebut adalah seperti : *“The natural pertner in the combination varies widely in chromaticity and quantity, from day to day, and season, and frequently will change in both color and quantity in matter of minutes”*.

Warna pencahayaan, merupakan faktor yang sangat penting. Menurut penelitian, pencahayaan dalam bangunan exhibisi diperlukan dau jeis cahaya. Ruangn dapat diterangi secara tidak langsung dengan cahaya fluorescent 45000. Objek yang dipamerkan mendapat pencahayaan dengan cahaya lampu incandescent tanpa filter dengan suhu 28000-31000 memberi pencahayaan spot pada objek individual, maupun pencahayaan flood dilokasi tertentu. Pencahayaan ruangan diharapkan tidak melebihi terangnya pencahayaan terhadap objek. Akan tetapi pencahayaan ruanagan juga tidak diharapkan terlalu gelap sehingga objek ang dipamerkan terlalu contrast.

Perletakan pencahayaan haru dilakukan secara hati - hati untuk mencegah efek silau, dan pentulan dari silau. Usaha untuk mencegah efek silu ini dilakukan dengan memberikan lapisan kaca difusi. Oleh karena itu pada umumnya dilakukan pencahayaan secara tidak langsung pada areal pameran didalam sebuah museum.

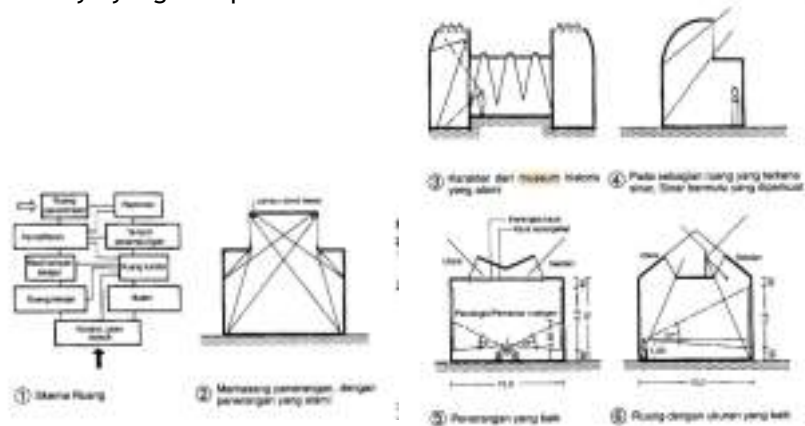
Pemanfaatan *skylight* cukup membantu dalam hal ini, penggunaan refleksi cahaya juga mendapat peran yang cukup penting dalam hal ini.

Pencahayaan museum haruslah baik. Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 30" dan 60" pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m. -- Pada instalasi gabungan tidak ada lorong memutar melainkan jalan masuk dari bagian samping. Ada bagian untuk pengepakan, pengiriman barang administrasi, bagian pencahayaan lukisan, bengkel untuk pembuatan lukisan, dan ruang ceramah (untuk sekolah tinggi) Terutama untuk obyek-obyek historis untuk gedung-gedung dan bingkai-bingkai yang cocok dan untuk itu disebut museum modern.

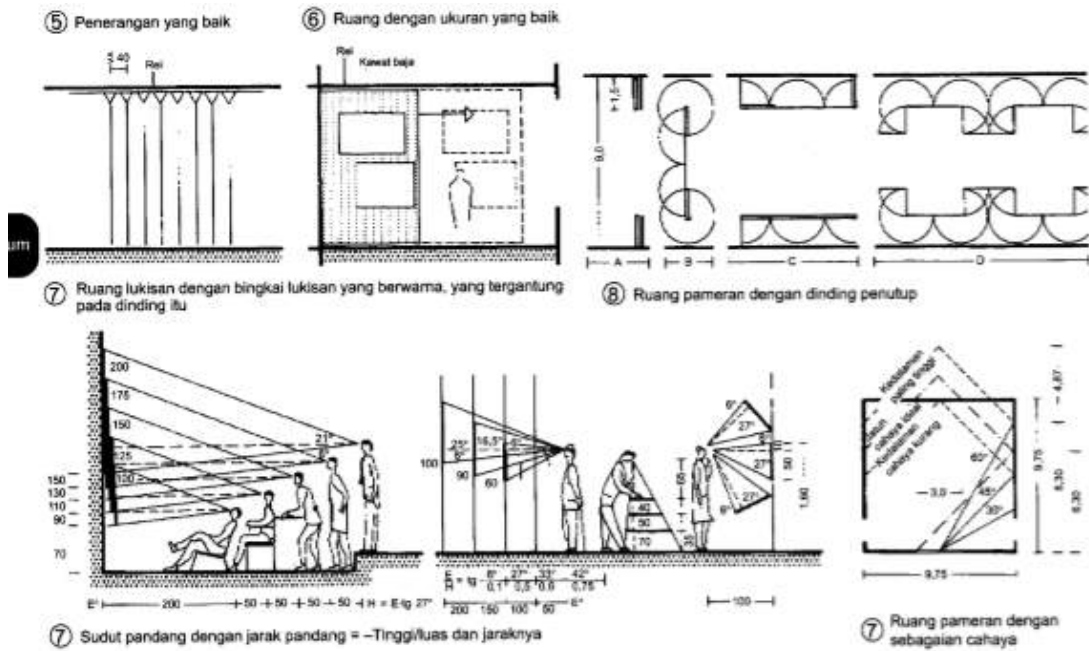
Ruangan-ruangan: Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum, dan ruang-ruang itu haruslah:

- 1) Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu
- 2) Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik a. Di dalam kuliah lukisan (tembaga, gambar tangan dan lainlain). Map disimpan dalam lemari yang dalamnya 80 cm tingginya 60 m b. Sesuatu yang khusus untuk publik (Lukisan-lukisan minyak, lukisan dinding pameran yang berubah-ubah)

Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah. Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan. Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran besar merupakan hal penting terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. Sudut pandang normal adalah 54' alau 27" terdapatpada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m -- di atas mata kira-kira 70 cm.



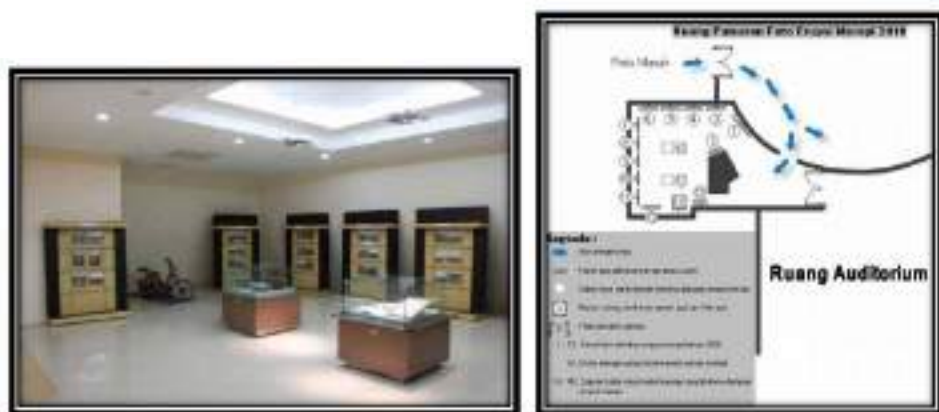
Gambar 2. 3 Teknik Pencahayaan Museum
 Sumber : <https://repository.usu.ac.id/>



Gambar 2. 4 Teknik Pencahayaan Museum
 Sumber : <https://repository.usu.ac.id/>

b. Ruang Workshop

Aktivitas workshop adalah merupakan suatu aktivitas yang mengajak para peserta, sehingga dapat melakukan hal-hal secara lebih intensif dengan adanya penyajian melalui multimedia. Sehingga Ruang Workshop adalah ruang yang memfasilitasi kegiatan tersebut. Ruang auditorium di Museum Merapi digunakan sebagai ruang pertemuan.



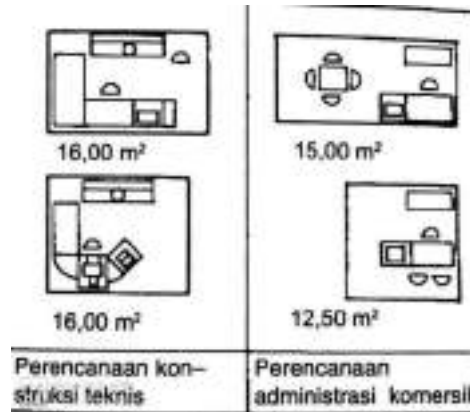
Gambar 2. 5 Ruang Auditorium
 Sumber : Ardhiarta, 2012

c. Kantor Pengelola dan Administrasi

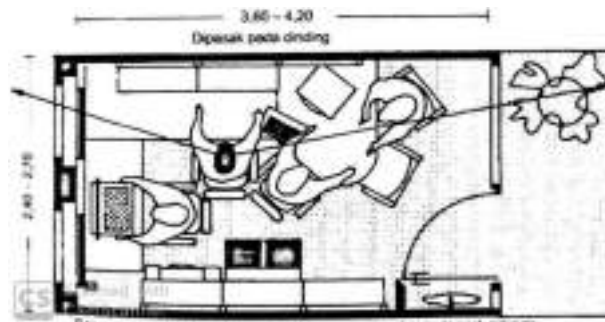
Merupakan ruang yang disediakan khusus untuk pengelola dengan aktivitas mengelola sistem termasuk administrasi yang berjalan di Museum Gunung Kelud.

1) Ruang Kantor

Contoh untuk tempat kerja yang direncanakan dengan rak kantor pada ujung meja.



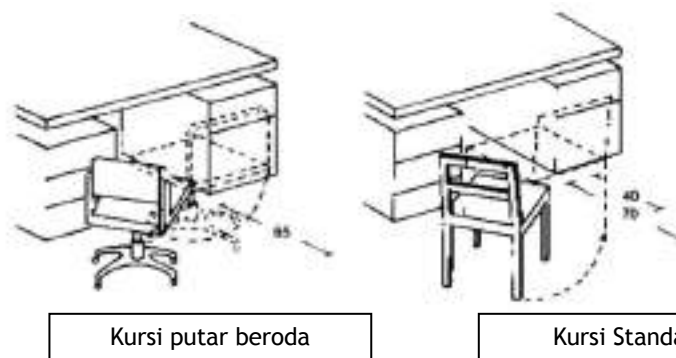
Gambar 2. 6 Standar Ruang Kantor
Neufert, 1996

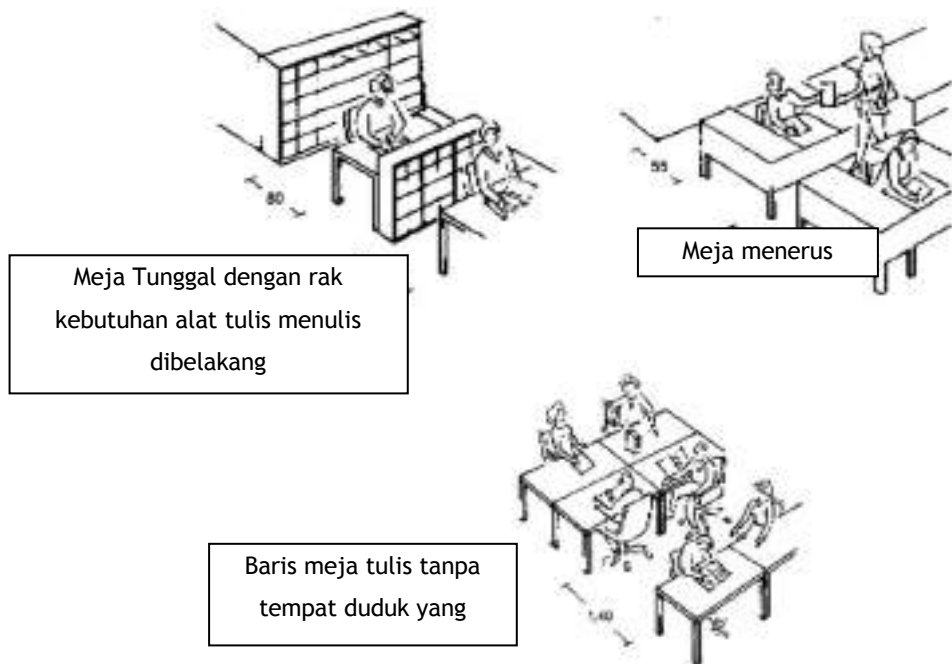


Gambar 2. 7 Standar Ruang Kantor
Neufert, 1996

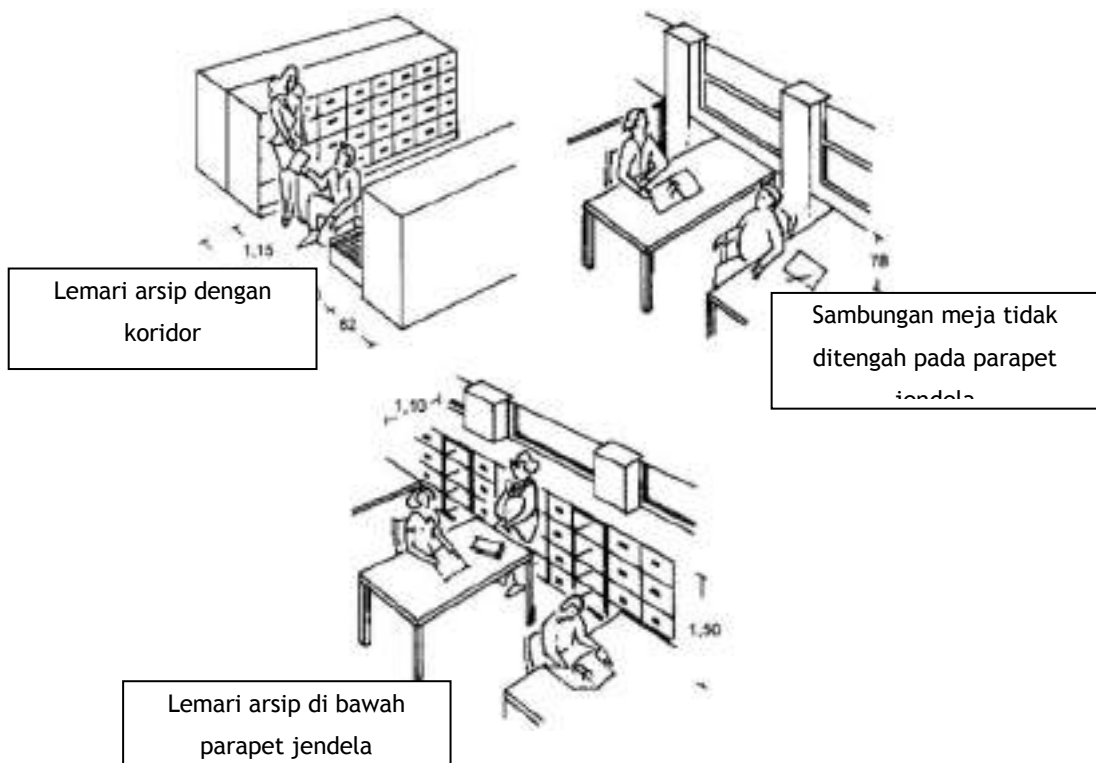
Ukuran-ukuran yang mungkin untuk suatu ruangan yang kecil dalam “Perkantoran Kombinasi”. Berbagai ruang perkantoran dalam sistem ruangan besar : a. Kepala, ruang duduk yang kecil; b. Asisten; c. Sekretaris; d. Penanggung Jawab (Hubungan Kemasyarakatan); e. Ruang kerja Besar.

2) Kebutuhan Tempat





Gambar 2. 8 Standar Ruang Kantor
Sumber : Neufert, 1996



Gambar 2. 9 Standar Ruang Kantor 2
Neufert, 1996

d. Hall/Lobby

Standar ruang lobi untuk museum ini mengambil dari konsep ruang lobi Museum Merapi.

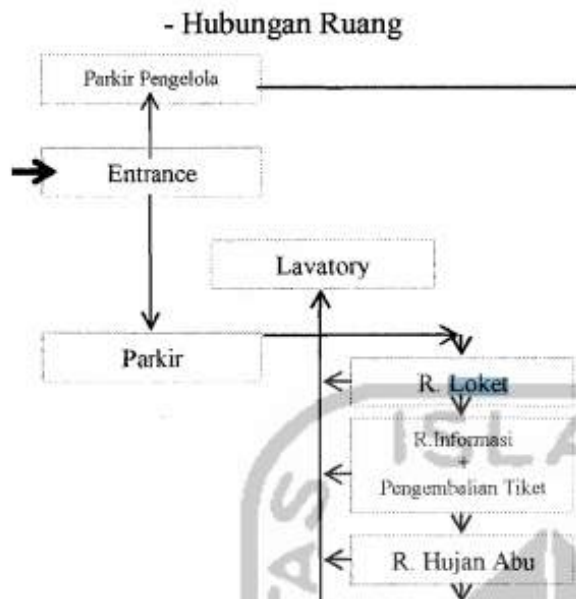


Gambar 2. 10 Lobi Entrance Museum Merapi
Sumber : www.kompasiana.com

- 1) Museum Merapi memiliki entrance menuju ke lobi.
- 2) Entrance lobi yang menarik.
- 3) Terdapat meja untuk security.
- 4) Adanya peta/sinage sebelum masuk entrance.

e. Locket

- 1) Standar ruang loket tiket $0,4 \text{ m}^2$ / loket.
- 2) Terdapat tidak hanya 1 loket.
- 3) Alur tempat mengantri diberi pembatas agar teratur dan tidak saling sela.
- 4) Locket mudah dijangkau dan dilihat pengunjung.



Gambar 2. 11 Diagram Hubungan Ruang
Sumber : Kurniawati, 2010

Berdasarkan dari diagram hubungan ruang dari karya Dina Kurniawati ialah ruang loket berdekatan dengan pintu masuk, parkir, *lavatory*, dan ruang informasi pengembalian tiket.

f. Ruang Hujan Abu

Ruang hujan abu ialah ruang visualisasi bencana dimana menampilkan suasana hujan abu yang seolah-olah sama dan dapat dirasakan dengan indra peraba maupun penciuman pada saat bencana Gunung Kelud.

Berikut adalah ruangan suasana gempa di gedung *Life Safety Learning Center*, Takchikawa *Fire Department*. Dimana Ruangan tersebut dirancang semirip mungkin dengan realita bencana. Suasana dibangun mulai dari material yang rusak hingga *background* yang mendukung. Material yang dibuat adalah material 3D dimana dapat dirasakan/diraba.



Gambar 2. 12 Ruang Bencana
Sumber : <https://radarsulteng.id/>

g. Ruang Simulasi Gunung Meletus

Ruang simulasi gunung meletus adalah ruang yang didesain untuk merasakan suasana ketika Gunung Kelud meletus, dimana menggunakan media-media yang mendukung dan membangun suasana sehingga pengguna dapat merasakan secara langsung kejadian gunung meletus tersebut. Desain ruang simulasi ini terdapat media yang membangun wujud Gunung Kelud ketika akan meletus, asap buatan, petir, dan lava.



Gambar 2. 13 Ruang Simulator Gempa Bumi
Sumber : <https://jabar.tribunnews.com/>

Berikut adalah ruangan simulasi gempa yang ada di museum geologi, Bandung. Ruangan ini di desain agar pengunjung dapat merasakan ciri-ciri gempa, seperti guncangan yang diakibatkan oleh gempa dan sebagainya.

h. Ruang Sungai Belerang

Ruang belerang seperti halnya ruang visualisasi bencana sebelumnya, namun ruang ini menekankan akan suasana sungai belerang yang pernah ada di kawasan Gunung Kelud. Ruangan tersebut terdapat air belerang yang seolah-olah masih mendidih dan mengeluarkan asap dan bau belerang, semua unsur tersebut dapat dirasakan oleh pengguna.

i. Ruang Koridor

Ruang koridor ini seperti koridor biasanya namun yang membedakan ialah koridor ini membangun suasana meletusnya Gunung Kelud. Terdapat visual yang gelap dan audio petir yang sedang menyambar ketika meletusnya Gunung Kelud.



Gambar 2. 14 Koridor Museum Merapi
Sumber : <https://alodiatour.com/>

Berikut adalah koridor dari Museum Merapi, koridor ini visualnya berwarna seperti warna lava Gunung Merapi, dan terdapat audio burung yang sedang berterbangan. Semua media pada koridor membangun suasana Gunung Merapi saat meletus.

j. Ruang Miniatur Gunung Kelud

Ruang miniatur Gunung Kelud adalah ruang yang disediakan untuk maket Gunung Kelud, dimana ruang ini berada di tempat publik / ruang komunal sehingga pengguna ketika berjalan melihat-lihat fasilitas yang ada, juga dapat melihat miniatur Gunung Kelud. Miniatur Gunung Kelud ini menyampaikan bahwa ketika meletusnya Gunung Kelud, abu dan kerikil nya dapat merambah ke radius sekian kilo meter.



Gambar 2. 15 Maket Suasana Kawasan Merapi
Sumber : <https://html1-f.scribdassets.com/>



Gambar 2. 16 Maket Gunung Merapi
Sumber : <https://www.outingjogja.com/>

Berikut adalah miniatur Gunung Merapi, maket dengan skala 1:200 tersebut diletakkan di ruang tengah setelah lobi, dimana tempat orang lewat ketika akan menuju fasilitas museum. Miniatur ini memperlihatkan ketika Gunung Merapi meletus. Terdapat puncak yang seolah-olah masih panas dan mengeluarkan asap panasnya, dan lahar yang keluar dari puncak tersebut.

k. Ruang Mini Teater

Di dalam Museum Gunung Kelud terdapat mini teater yang berfungsi untuk menyajikan *video short movie* dan video dokumenter mengenai Gunung Kelud. Sehingga para pengguna dapat melihat secara visual dokumenter pada saat meletusnya Gunung Kelud pada masa lampau.



Gambar 2. 17 Ruang Mini Teater Museum Negeri Provinsi
Sumber : Data Pribadi

Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara memiliki sebuah mini teater yang berfungsi untuk menampilkan video dokumentasi budaya mengenai Provinsi Sumatera Utara. Ruang mini teater ini memiliki kapasitas 50 orang penonton, dalam pelaksanaannya setiap pengunjung yang datang ke museum akan ditawarkan untuk melihat film-film perjuangan maupun kebudayaan yang ada. Adanya ruang mini teater ini karena banyaknya para pelajar yang ingin melihat secara visual tentang sejarah dan budaya yang ada di museum.

l. Pusat souvenir

Ruang pusat souvenir adalah ruang penyediaan barang-barang souvenir untuk dijual kepada pengunjung museum. Ruang tersebut berisi etalase ataupun lemari sebagai wadahnya. Ruang souvenir merupakan ruang publik dimana perletakan ruang souvenir hendaknya tidak jauh dari ruang publik lainnya. Ruang souvenir akan diletakkan di bagian depan museum.



Gambar 2. 18 Ruang Souvenir Museum Geologi bandung
Sumber : http://www.jotravelguide.com/bandung_indonesia/

m. Food Court

Food court adalah sebuah tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai makanan yang menawarkan aneka menu yang variatif. *Food court* akan terletak dekat dengan pintu keluar, karena berada pada posisi destinasi terakhir. Penataan *food court* akan memanjang sepanjang jalan menuju pintu keluar.



Gambar 2. 19 Food Court Museum Angkut Malang
Sumber : <https://idetrips.com/museum-angkut-en/>

2.1.4 Tinjauan Pengguna pada objek

Berdasarkan tanggapan terhadap isu permasalahan dan tinjauan tinjauan sebelumnya, jika dikategorikan berdasarkan fungsinya, maka jenis pengguna pada objek Perancangan Museum ini dibagi menjadi tiga yaitu:

A. Fungsi Utama

Fungsi objek museum yang utama yaitu sebagai sarana pelestarian barang-barang peninggalan pasca meletusnya Gunung Kelud, baik yang secara formal dan non-formal antara lain sebagai berikut:

a) Pengunjung

- i. Anak-anak (6-12 Tahun)
- ii. Remaja (12-22 Tahun)
- iii. Dewasa (22-50 Tahun)
- iv. Mahasiswa/Pelajar
- v. Peneliti/Akademisi

b) Guide

B. Fungsi Penunjang

Fungsi pendukung objek Museum seperti pengelolaan administrasi, pengawasan, maintenance dan semua yang bersifat servis antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pengelola

- a) Kepala pengurus dan bagian inti

- b) Bagian Staff dan karyawan
 - c) Bagian Humas dan Promosi
 - d) Bagian Organisasi dan daerah
 - e) Bagian Penelitian Teknik dan pengembangan
 - f) Bagian dana & usaha
2. Staff & Karyawan, antara lain:
- a) Staff resepsionis
 - b) Staff toko
 - c) Staff kesehatan
 - d) Staff kebersihan didalam bangunan
 - e) Staff kebersihan lanskap
 - f) Staff keamanan
 - g) Staff mekanikal elektrikal
 - h) Staff food court
 - i) Staff kepengurusan mushola

2.1.5 Studi Preseden berdasarkan objek

Museum Gunung Api Merapi



Gambar 2. 20 Museum Gunung Api Merapi

Sumber : <https://tripjogja.co.id/museum-gunung-api-merapi/>

Untuk merekam catatan sejarah Gunung Merapi itulah didirikan Museum Gunung Api Merapi (MGM). Hingga saat ini memang nama tersebut belum memasyarakat. MGM mulai dibangun pada tahun 2005 dan diresmikan oleh Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral pada 1 Oktober 2009. Namun museum ini baru dibuka untuk umum pada 1 Januari 2010. Museum Gunung Api Merapi terletak di lereng selatan Gunung Merapi, tepatnya di dusun Banteng, Desa Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kota Sleman, Yogyakarta. Kabupaten Sleman memang merupakan bagian jalur wisata budaya dan geowisata yang dikembangkan oleh pemda setempat.

Lokasi ini dapat dicapai melalui Jalan Raya Kaliurang. Namun kendaraan umum yang menuju ke Museum Gunung Api Merapi masih langka. Umumnya hanya rombongan sekolah atau keluarga dengan mobil atau motor sesekali berwisata ke tempat ini. Memasuki halaman museum terlihat bangunan yang unik. Bangunan itu terbentuk kerucut. Sebagaimana filosofi Hindu, kerucut melambangkan gunung sebagai sumber kehidupan masyarakat sekitar. Bukan itu saja, arsitektur modern dibuat berpadu dengan arsitektur tradisional. Latar belakang museum adalah Gunung Merapi, terlihat pesona alamnya yang memikat apalagi jika tidak tertutup kabut.

Museum Gunung Api Merapi terdiri atas beberapa gedung. Gedung A merupakan gedung utama, dimanfaatkan untuk menyajikan maket gunung dengan gambaran letusan Merapi pada 1969, 1994, dan 2006. Gedung B untuk auditorium dan teater mini/ruang audio visual. Ruang pameran MGM dibuat dengan konsep

modern, artinya tidak hanya menampilkan gambar tapi juga contoh-contoh mineral dari gunung-gunung di Indonesia.

Visi, misi dan tugas pokok Museum Gunung Api Merapi

Visi : Terwujudnya pengetahuan masyarakat tentang pemahaman ilmu kegunung apian dan ilmu kebencanaan.

Misi : Meningkatkan geowisata bernilai edukasi Tentang ilmu kegunungapian dan kebumian di DIY.

Tugas Pokok Museum Gunung Api Merapi adalah untuk edukasi penyaluran ilmu pengetahuan untuk masyarakat umum dan pusat apresiasi budaya.

Tujuan Pokok Museum Gunung Api Merapi

Museum Gunung Api Merapi mempunyai tujuan pokok jangka panjang sebagai berikut:

- 1) Tempat pengumpulan dan pengarsipan benda bernilai yang berkaitan dengan Gunung Merapi dan kegunungapian pada umumnya, yang digunakan sbg pusat pendidikan dan pengembangan pengetahuan tentang Gunungapi Merapi dan kegunungapian bagi masyarakat.
- 2) Wahana apresiasi bagi para ilmuwan dan masyarakat mengenai kegunungapian.
- 3) Tempat rekreasi yang mempunyai nilai edukatif
- 4) Sarana pemeliharaan dan perlindungan suaka alam dan budaya dilingkungan Gunung Merapi.
- 5) Memberikan manfaat dampak ekonomi terhadap masyarakat sekitar.
- 6) Membuka lapangan kerja baru, yang berdampak langsung maupun tidak langsung memberikan pertumbuhan ekonomi diwilayah sekitar museum /multiplier effect
- 7) Meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) baik melalui kontribusi kerjasama maupun pajak-pajak serta retribusi yang timbul dari usaha dan kegiatan tersebut.
- 8) Menarik wisatawan untuk datang ke Yogyakarta baik yang bersifat lokal, nasional maupun internasional yang berdampak pada peningkatan pendapatan dan devisa di berbagai sektor.

Sasaran Museum Gunung Api Merapi (MGM)

Kelompok sasaran yang ingin dicapai dalam rangka peningkatan jumlah pengunjung wisatawan di Museum Gunung Api Merapi mulai dari PAUD sampai dengan sekolah perguruan tinggi. Dalam hal ini pihak museum Gunung Api Merapi tidak mengenal batasan usia pengunjungnya. Ada beberapa sasaran dari Museum Gunung Api Merapi:

- 1) Meningkatkan pemahaman yang konstruktif tentang manfaat kegunungapian.
- 2) Meningkatkan apresiasi masyarakat serta pengembangan penelitian tentang kegunungapian di Indonesia.
- 3) Mengembangkan alternative potensi wisata alam di lingkungan Yogyakarta & Sleman.

Melalui studi preseden dari Museum Merapi ini, dapat disimpulkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan museum Gunung Kelud di Kabupaten Kediri sebagai berikut :

- Wahana rekreasi yang mempunyai nilai edukatif
- Maket gunung serta gambaran letusan gunung berapi
- Ruang auditorium dan teater mini/ruang audio visual
- Bangunan eksterior yang unik
- Konsep yang dominan terinspirasi dari alam

2.2 Tinjauan Pendekatan

2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan

Metafora berasal dari bahasa latin *methapherein* (*metha* berarti melewati, *pherein* berarti membawa) merupakan gaya bahasa yang menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan, dengan pemakaian kata-kata yang bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970-an, arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa cara metafora. Masyarakat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, dengan cenderung membandingkan bangunan yang diamati dengan bangunan atau benda lain.

Menurut Jenks, awalnya seni bangunan mengalami suatu penganalogian bentuk, berkembang karena kejenuhan terhadap arsitektur modern. Analogi metafora berkembang bersamaan munculnya arsitektur post modern yang bercirikan bentuk bangunan dengan prinsip skalatis, serba terukur sesuai kebutuhan manusia, dan kurang beradaptasi dengan lingkungan alamnya.

Dalam sebuah buku *Architecture as Metaphor*, dijelaskan bahwa "*Architecture, in other words, is a form of communication, and this communication is conditioned to take place without common rules because it takes place with the other.*"¹² yang berarti bahwa arsitektur dapat dipahami sebagai suatu bentuk komunikasi yang selalu terkait dengan hal-hal lain di luar dirinya. Sebagai suatu bentuk komunikasi, arsitektur sering dikaitkan dengan suatu sistem bahasa.

Jenks menerangkan bahwa arsitektur sebagai komunikasi adalah bahasa non-verbal dimana bangunan mewakili salah satu bentuk komunikasi dan seperti bahasa juga menggunakan kosakata dan sintaksis atau penggabungan kosa kata. Dengan pemahaman bahwa arsitektur sering sekali dipahami sebagai suatu sistem bahasa yang menyampaikan makna tertentu, maka metafora juga menjadi suatu hal yang sering dipakai sebagai pendekatan mendesain arsitektur, terutama dalam proses menemukan bentuk geometri.

Pengertian metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, yang diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Pendekatan metafora dalam mendesain biasanya dilakukan dengan cara penganalogian. Dalam mencari bentuk arsitektur ketika merancang, tidak jarang arsitek menggunakan bentuk analogi dari sebuah benda untuk diterjemahkan ke dalam bentuk- bentuk arsitektural. Metode ini dilakukan dengan mengambil suatu makna tertentu yang akan dibawa" oleh suatu bentuk arsitektur. Seringkali kemudian, bentuk arsitektural yang muncul melambangkan makna yang dikenakan padanya tersebut. Dengan melalui proses ini, metafora seolah memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam produk arsitektural, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik tersebut.

Arsitektur sebagai instrumen komunikasi harus dapat menyampaikan makna yang terkandung di dalam sebuah bangunan. Arsitektur bukan hanya sekedar bangunan mati yang tidak memiliki jiwa, namun arsitektur merupakan sebuah bentuk bahasa, sehingga arsitektur merupakan bagian dari komunikasi.

Makna primer dalam arsitektur adalah bangunan sebagai wujud fungsi dan struktur fisik, makna sekunder akan mewakili dan menekankan pada bagian - bagian yang berkaitan dengan pengirim, penerima dan kode yang merupakan suatu sistem sehingga sebuah pesan dapat dimengerti. Metafora arsitektural berkenaan dengan wujud bentuk arsitektur yaitu bagaimana menjelaskan dan mencari hubungan logis antara kiasan tertentu dari arsitek ke dalam bentuk ruang bangunan rancangannya sebagai makna kedua di samping pemenuhan fungsi bangunannya. Metafora dalam arsitektur bagaikan kiasan berbahasa, memiliki kesamaan - kesamaan dan bersifat logis.

Charles Jenks dan Michael Graves melihat bahwa orang dengan latar belakang berbeda akan membaca ekspresi metaforik dalam suatu bangunan secara berlainan. Metafora berkaitan dengan pemahaman manusia, dengan pengalaman yang melatar belakangi pemikiran manusia. Pengalaman dan pemahaman manusia terhadap suatu konsep akan terpatrit dalam ingatannya, bentuk yang terlihat, permukaan yang kasar, cahaya yang terang, sampai wangi bunga, dan lain sebagainya.

Karakteristik ruang, kode visual maupun ekspresi tarikan garis adalah upaya untuk merangsang pemahaman manusia kepada konsep yang ingin ditampilkan.

Metafora sebagai salah satu metode desain memungkinkan menampilkan kode visual yang terkandung dalam fungsi bangunan yang diwadahi. Yang menjadi latar belakang pemilihan Arsitektur Metafora sebagai metode desain Pusat Desain Grafis adalah desain grafis yang identik dengan seni, permainan bidang dan garis serta sesuatu yang tidak pasif dan sebagainya, menuntut suatu bentuk desain arsitektural yang dapat ditawarkan sebagai wujud dari karakter desain Grafis ini sendiri. Pemilihan desain melalui metode Arsitektur Metafora sebagai pendekatan perancangan bangunan Pusat Desain Grafis, didasarkan pada kebutuhan kode visual yang harus di tampilkan pada bangunan Pusat Desain Grafis yang mencerminkan karakter dari desain grafis itu sendiri. Karakter desain grafis yang erat hubungannya terhadap elemen garis dan bidang diharapkan dapat ditampilkan dengan pendekatan metode desain arsitektur metafora dimana kiasan karakter desain grafis dapat diwujudkan dalam bentuk kode visual pada bangunan sehingga dapat ditangkap oleh masyarakat. Desain grafis sebagai sebuah produk seni dan pengetahuan mempunyai makna tersendiri dalam karakter dan unsur pembentuknya. Makna dari karakteristik desain grafis akan relatif mudah tersampaikan, dengan menggunakan pendekatan metafora dalam pembentukan kode visual bangunan. Dengan cara tersebut, fungsi bangunan akan tetap dapat di inteprestasikan oleh pengamat melalui tampilan fisik bangunan meskipun setiap individu mempunyai persepsi yang berbeda terhadap kode visual yang ditampilkan.

A. Prinsip Arsitektur Metafora

Anthony C. Antoniades, 1990 dalam *"Poetic of Architecture"* mendefinisikan metafora sebagai 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 metafora menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Terdapat tiga kategori dari metafora, yakni sebagai berikut.

1. *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba)

Merupakan metafora abstrak, yang tidak dapat dilihat dan hanya dapat dirasakan. Yang termasuk dalam metafora abstrak misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus, seperti individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya. Pemberangkatan ide metaforik berasal dari konsep yang abstrak, sebuah ide, sifat atau kualitas objek. Beberapa arsitek jepang seperti Arata Isozaki, Kazuhiro Ishii dan lainnya juga menggunakan metode metafora intangible tersebut dalam pemunculan

inspirasi. Kazuo Shinohara merupakan salah satu arsitek Jepang yang dianggap berhasil mengangkat sifat “keheningan” Jepang ke dalam ruang tiga dimensi.

2. *Tangible Metaphor* (metafora yang dapat diraba)

Merupakan metafora yang nyata dan dapat dilihat sekaligus dirasakan dari suatu karakter visual atau material. Ide pemberangkatan metaforik berasal dari karakter material atau visual objek yang konkrit.



Gambar 2. 21 Sidney Opera House, Australia
Sumber : <https://en.wikipedia.org/wiki/>

Salah satu contohnya adalah bangunan Sydney Opera House yang berada di pelabuhan kota Sydney, Australia karya John Utzon. Utzon ingin menunjukkan cangkang sebagai sebuah bangunan dalam hubungannya dengan suatu permukaan bola dan sayap burung yang sedang terbang. Kalangan jurnalis Australia menganggapnya sebagai cangkang kerang laut yang berwarna putih dengan kombinasi layar kapal yang meramaikan pelabuhan Sydney. Kritikus arsitektur menganggapnya sebagai cangkang bertumpuk dari perkembangan kuncup bunga yang akan mekar. Seangkan mahasiswa arsitektur di Australia berpendapat bahwa Sydney Opera House sebagai kiasan kura - kura yang sedang bercinta.

3. *Combined Metaphor* (penggabungan antara keduanya)

Merupakan metafora dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi, serta menjadi pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat - sifat, kualitas, dan karakter wadah visualnya. Sebagai contohnya :

- Bangunan Albuquerque Blood Bank

Bangunan ini berwarna merah darah karya Antonie Predock. Karya arsitektural ini disebut sebagai penerapan metafora berlapis. Melihat ide awalnya sebagai bank darah, maka diambil ide darah tersebut sebagai langkah awal strategi pendekatan metafora. Dengan settingan lokasi di lembah Rio Grande dimana ketika matahari terbenam langitnya akan memerah darah,

maka ide memetaforakan darah tersebut dianggap cocok dengan kondisi yang ada di lokasi. Filosofi yang ada pada bangunan ini adalah sebagai kiasan seseorang yang kehilangan darah, kehilangan hidup (bangunan merah yang berada di atas merah /matahari terbenam), kemudian terbit lagi matahari sebagai metafora dari siklus hidup manusia.



Gambar 2. 22 Alburquerque Blood Bank
Sumber : <https://en.wikipedia.org/wiki/>

- Nagakin Capsule Building

Bangunan ini dirancang oleh arsitek Jepang yang bernama Kisho Kurokawa. Bangunan ini terdiri dari 140 kota yang disusun pada dua buah core. Bangunan ini juga mendapatkan tanggapan dari masyarakat yang mengamati antara lain diinterpretasikan seperti tumpukan sugar cupe, tumpukan mesin cuci dan lain sebagainya. Namun sang arsitek sendiri mengatakan bahwa bentuk ini merupakan metafora dari tempat tinggal burung yang di ibaratkan sebagai tempat tinggal para bisnismen yang sibuk “terbang” dari satu tempat ke tempat yang lainnya.

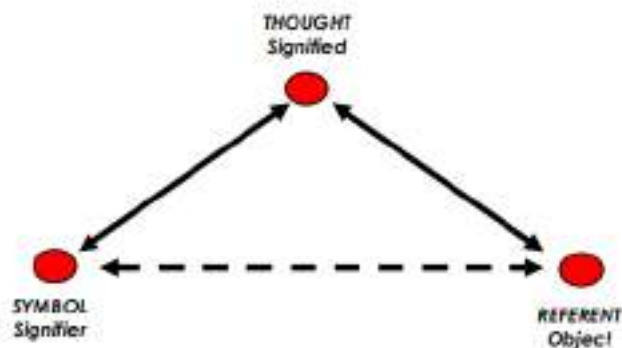


Gambar 2. 23 Nagakin Capsule Building
Sumber : <https://www.archdaily.com/>

Metafora sebagai suatu metode desain berguna sebagai stimulan kreativitas arsitektural. Maksudnya adalah arsitektur metafora memungkinkan seseorang untuk melihat suatu karya arsitektur dari sudut pandang lain, mempengaruhi untuk timbulnya berbagai intepetasi pengamat, mempengaruhi pengertian yang sebelumnya dianggap belum dimengerti atau belum ada pengertiannya, dan dapat menghasilkan arsitektural yang lebih ekspresif.

B. Proses Terjadinya Presepsi Manusia

Proses Terjadinya Persepsi Manusia terhadap Tanda , Simbol dan Spasial Teori yang paling populer mengenai persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial dikemukakan oleh Barthes (dalam Lang,1987 : 204) yang merupakan dasar dari Semiology (ilmu tentang tanda-tanda secara umum) yang berupa segitiga, digambarkan pada Gambar 2.25.



Gambar 2. 24 The Basic Semiological Triangle by barthes
Sumber : barthes (dalam Lang,1987:204)

Gambar 2.25 tersebut menjelaskan bahwa lingkungan bangunan terdiri dari struktur permukaan yang terdiri dari beragam material, pigmentasi (pewarnaan pigmen) dan tingkatan-tingkatan illuminasi. Pola dari elemen - elemen tersebut disebut the signifier (sesuatu yang berfungsi menandakan), berupa simbol. Ide dan makna dihubungkan dengan pola tersebut, ini disebut signified atau yang ditandakan berupa pikiran, hasilnya bervariasi dari individu ke individu atau kelompok ke kelompok sebab petunjuk atau referent-nya berbeda. Sebagai contoh beberapa arsitek merujuk ke sebuah rumah sebagai *a second canonical De Stijl house* atau rumah *De Stijl* yang merupakan gereja yang kedua, tetapi referent atau obyek tersebut belum tentu jelas sebagai gereja kedua bagi orang-orang yang melihatnya, artinya tidak semua orang bisa beranggapan bahwa rumah *De Stijl* itu adalah gereja yang kedua. Selain pikiran tersebut, waktu mempengaruhi referent seseorang. Sebagai contoh gaya klasik muncul karena adanya penemuan gereja klasik dari masa Romawi, sedangkan gaya Moorish mewakili Middle Estern (Hine, 1978). Pola utama pemaknaan simbolik dari suatu lingkungan bangunan juga tergantung pada context-nya atau keadaannya. Charles Morris (1938) mengusulkan tiga tingkatan pemaknaan yaitu *syntactic*, *semantic* dan *pragmatic*. Pemaknaan *syntactical* merupakan hasil perkataan/pernyataan mengenai lokasi sebuah bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Pemaknaan *semantic* merujuk ke norma, ide atau sikap yang mewakili sebuah elemen atau petunjukpetunjuknya (Rainwater, 1966). Sebagai contoh perumahan publik di Amerika mewakili ide dari sekelompok kecil kelas pekerja (Wolfe, 1981). Pemaknaan *pragmatic* berhubungan dengan simbol dari orang-orang yang menggunakannya. Seperti Charles Morris (1938), Umberto Eco (dalam Broadbent, 1980:38) juga mengemukakan tiga kode arsitektural yaitu *technical codes* yang berkaitan dengan fungsi teknisnya atau tekniknya itu sendiri, contoh balok, kolom dan lain-lain. *Syntactic codes* menunjukkan kode-kode tipologikal yang berfokus pada artikulasinya, contoh spatial type yang dapat berupa *labyrinth*, *circular plan* dan lain-lain. Selain itu terdapat konvensi syntactic tertentu lainnya yang perlu diketahui, contoh : sebuah ruang tidur umumnya berdekatan dengan kamar mandi. Adapun *semantic codes* berfokus pada bagian-bagian yang berhubungan dengan arsitektur atau berkaitan dengan denotasi dan konotasi dari obyek arsitektur itu sendiri, contohnya seperti di atas (Charles Morris-red).

C. Nilai Intangible Pada Histori Gunung Kelud

Nilai intangible dari pendekatan diambil dari peristiwa letusan-letusan yang pernah terjadi pada masa lampau. Nilai-nilai tersebut dikaji dari faktor kondisi

alam maupun manusia pada waktu itu. Berikut jabaran dari sejarah letusan Gunung Kelud serta nilai-nilai yang dikaji :

1. Letusan Pra Abad 20

Upaya pertama dan tertua yang tercatat dalam sejarah untuk mengatasi lahar Kelud adalah pembangunan *sodetan*. Pembangunan *sodetan* (atau terusan kali) ini adalah dari Sungai Konto ke Sungai Harinjing atau sekarang dikenal sebagai Sungai Serinjing di Desa Siman, Kecamatan Kepung, Kediri. (*Kelud Revolusi Gunung Api, laporan khusus Ekspedisi Cincin Api Kompas, 21 Januari 2012*) . Prasasti Harinjing atau juga disebut ‘Sukabumi’ yang ditemukan di sekitar Desa Siman mencatat upaya itu. Prasasti dengan angka tahun 921 Masehi ini diperkirakan dibuat pada era pemerintahan Tulodong. Prasasti tersebut memuat informasi tentang pembangunan bendungan (*mula dawuhan*) dan saluran sungai (*dharmma kali*) yang keduanya dibangun pada tahun 804 Masehi.

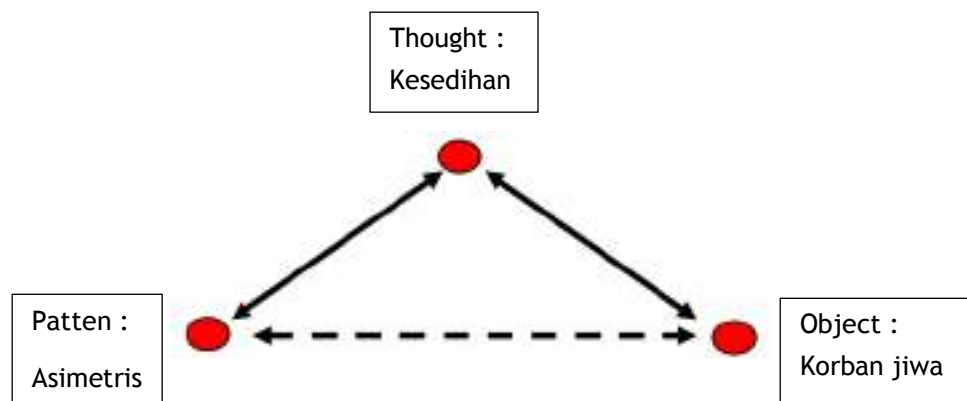
Munculnya legenda lembu suro dan ritual / keyakinan mengenai gunung kelud. Berawal dari legenda Lembu Suro, merupakan tokoh legenda manusia berkepala lembu yang dikhianati cintanya. Singkat cerita, Raja Brawijaya mengadakan sayembara untuk mencari suami putri Dyah Ayu Pugarani yaitu barang siapa berhasil merentang busur sakti Kyai Garudayeksa dan mengangkat gong Kyai sekardelima, maka orang itu berhak memperistri putrinya. Makhluk berkepala lembu bernama Lembu Suro berhasil dalam sayembara dan untuk menepati janji, maka Raja akan menikahkan mereka. Putri Dyah Ayu Pusparani yang tidak mau diperistri mengakali Lembu Suro yaitu meminta dibuatkan sumur di atas Gunung Kelud untuk mandi mereka berdua setelah, menikah namun sumur harus jadi dalam waktu semalam. Lembu Suro segera menggali sumur dengan tanduknya dan setelah galian cukup dalam, para prajurit menimbun sumur dengan tanah dan bebatuan besar. Ketika didalam sumur, Lembu Suro masih sempat meminta tolong, namun tidak ada yang menghiraukan itu dan saat tertimbun, suara sumpah Lembu Suro pun terdengar.

“Yoh, Kediri mbesuk bakal pethuk piwalesku sing makaping kaping yaiku Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung bakal dadi Kedung”. (Wahai orang-orang Kediri, suatu saat akan mendapatkan balasan yang sangat besar. Kediri bakal jadi sungai, Blitar akan jadi daratan, dan Tulungagung menjadi daerah perairan dalam).

Dalam sumpahnya, Lembu Sura berjanji bahwa setiap dua windu sekali dia akan merusak seluruh wilayah kerajaan Prabu Brawijaya. Mendengar ancaman itu, Prabu Brawijaya dan seluruh rakyatnya menjadi ketakutan. Berbagai usaha pun dilakukan untuk menangkal sumpah Lembu Sura tersebut. Ia memerintahkan para pengawalnya agar membangun sebuah tanggul pengaman yang kokoh (kini telah berubah menjadi gunung bernama Gunung Pegat) dan menyelenggarakan selamatan yang disebut dengan larung sesaji. Meski demikian, sumpah Lembu Sura tetap juga terjadi. Setiap kali Gunung Kelud meletus, masyarakat setempat menganggap hal itu merupakan amukan Lembu Sura sebagai pembalasan dendam atas tindakan Prabu Brawijaya dan Putrinya.

Sejak tahun 1300 Masehi, baru tercatat bahwa Gunung Kelud ini aktif meletus dengan rentang jarak waktu yang relatif pendek (9-25 tahun), menjadikannya sebagai gunung api yang berbahaya bagi manusia. Sedangkan sejak abad ke-15, Gunung Kelud telah memakan korban lebih dari 15.000 jiwa. Kemudian pada letusan Gunung Kelud berikutnya di tahun 1586 masehi, tercatat telah merenggut korban lebih dari 10.000 jiwa.

Nilai intangible :



2. Letusan Abad ke-20

Pada abad ke-20, letusan Gunung Kelud tercatat pernah meletus sebanyak lima kali, yaitu pada tahun :

- *Tahun 1901 (selang 18 tahun)*
- *Tahun 1919 (1 Mei) (selang 32 tahun)*

- *Tahun 1951 (selang 15 tahun)*

- *Tahun 1966 (selang 24 tahun)*

- *Tahun 1990 (selang 17 tahun ke letusan berikutnya, 2007)*

Pola ini membawa para ahli gunung api kepada ‘siklus 15 tahunan’ bagi letusan gunung ini. Selain itu Hugo Cool pada tahun 1907 ditugaskan melakukan penggalian saluran melalui pematang atau dinding kawah bagian barat. Usaha itu berhasil mengeluarkan air 4,3 juta meter kubik.

A. *Letusan tahun 1919*

Pada era Belanda, saat Kelud meletus pada 1919, volume air danau kawah saat itu mencapai 40 juta meter kubik. Letusan di tahun 1919 ini termasuk yang paling mematikan karena menelan korban hingga 5.160 jiwa. Letusan dahsyat yang mematikan pada tahun 1919 ini juga merusak sampai 15.000 hektar lahan produktif. Hal itu terjadi akibat aliran lahar Kelud yang turun dengan deras hingga mencapai jarak 38 km dibawahnya, meskipun di Kali Badak telah dibangun bendung penahan lahar sejak tahun 1905 namun tak dapat menampung. Karena letusan inilah kemudian dibangun sistem saluran terowongan pembuangan air Danau Kawah. Sebuah sistem untuk mengalihkan aliran lahar telah dibuat secara ekstensif pada tahun 1926 dan selesai pada tahun 1926. Secara keseluruhan dibangun tujuh terowongan dan masih berfungsi hingga beberapa tahun kedepannya.



Gambar 2. 25 Bangunan di sisi-sisi Gunung Kelud
Sumber : <https://indocropcircles.wordpress.com/>

B. Letusan tahun 1966

Pada masa setelah kemerdekaan, dibangun lagi terowongan baru sebagai tambahan dari terowongan yang lama, setelah letusan tahun 1966. Terowongan atau *tunnel* yang baru itu berada 45 meter di bawah terowongan lama. Terowongan yang selesai tahun 1967 itu diberi nama *Terowongan Ampera*. Saluran ini berfungsi mempertahankan volume danau kawah agar tetap 2,5 juta meter kubik.

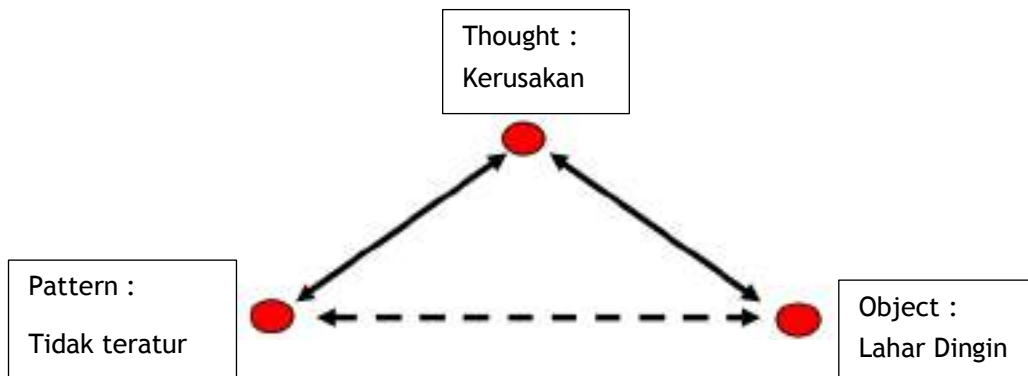
C. Letusan tahun 1990

Letusan 1990 berlangsung selama 45 hari, yaitu dari tanggal 10 Februari 1990 hingga 13 Maret 1990. Pada letusan ini, Gunung Kelud memuntahkan 57,3 juta meter kubik material vulkanik. Lahar dingin menjalar hingga 24 kilometer dari danau kawah dan melalui 11 sungai yang berhulu dari gunung itu. Letusan ini sempat menutup *Terowongan Ampera* akibat banyaknya volume material vulkanik yang dikeluarkan oleh gunung ini. Sehingga hal itu menyebabkan *Terowongan Ampera* tersebut tak dapat menampung lagi jumlah material yang ada, lalu buntu atau tersumbat. Proses normalisasi *Terowongan Ampera* baru selesai pada tahun 1994.



Gambar 2. 26 Gunung Kelud dengan Danau Kawah
Sumber : <https://indocropcircles.wordpress.com/>

3. Letusan Abad ke-21



Memasuki abad ke-21, Gunung Kelud telah tiga kali mengalami erupsi, yaitu pada tahun:

- Tahun 2007 (*selang 3 tahun*)
- Tahun 2010 (*selang 4 tahun*)
- Tahun 2014 (13-14/2/14)

Terlihat pada letusan ini dibanding letusan-letusan sebelumnya, telah terjadi perubahan frekuensi pada letusan Gunung Kelud pada abad 21 ini. Perubahan frekuensi letusan ini terjadi akibat terbentuknya sumbat lava yang terdapat di mulut kawah Gunung Kelud. Akibat adanya penyumbatan oleh lava itu, maka tekanan dari dalam magma yang mendesak keluar, menjadi tersumbat. Hal ini membuat tekanan yang seharusnya sudah keluar, menjadi mengumpul dan mengumpul. Jika tak tersumbat maka tekanan energi dari magma Gunung Kelud akan terus-menerus keluar dengan lancar, maka periode letusan akan lebih jarang seperti periode-periode sebelumnya.

A. Letusan tahun 2007

Aktivitas gunung ini meningkat pada akhir September 2007 dan masih terus berlanjut hingga November di tahun yang sama. Gejala ditandai dengan meningkatnya suhu air danau kawah, peningkatan kegempaan tremor, serta perubahan warna danau kawah dari kehijauan menjadi putih keruh.

Kekhasan gunung api ini adalah adanya danau kawah (hingga akhir tahun 2007) yang membuat lahar letusan sangat cair dan membahayakan penduduk sekitarnya. Status “awas” (tertinggi) dikeluarkan oleh Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi sejak 16 Oktober 2007 yang berimplikasi penduduk dalam radius 10 km dari gunung (lebih kurang 135.000 jiwa) yang tinggal di lereng gunung tersebut harus mengungsi. Namun letusan tidak terjadi.

Di tahun 2007 ini, PVMBG yang telah mengevakuasi warga di sekitar Kelud hingga berbulan-bulan, namun gunung ini tak juga meletus eksplosif, sehingga banyak pihak yang mencibir keputusan itu. Surono pernah merasakan pahitnya cibiran saat dia mengevakuasi warga, termasuk seluruh stafnya dari Pos Pemantauan Kelud pada tahun 2007. Setelah sempat agak mereda, aktivitas Gunung Kelud kembali meningkat sejak 30 Oktober 2007 dengan peningkatan pesat suhu air danau kawah dan kegempaan vulkanik dangkal. Pada tanggal 3 November 2007 sekitar pukul 16.00 suhu air danau melebihi 74 derajat Celsius, jauh di atas normal gejala letusan sebesar 40 derajat Celsius, sehingga menyebabkan alat pengukur suhu rusak. Getaran gempa tremor dengan amplitudo besar (lebih dari 35mm) menyebabkan petugas pengawas harus mengungsi, namun kembali tidak terjadi letusan.



Gambar 2. 27 Kubah Lava Gunung Kelud
Sumber : <https://indocropcircles.files.wordpress.com/>

Keterangan foto-foto diatas: Foto kubah lava Gunung Kelud pada November 2007 saat munculnya sumbatan “anak gunung baru” dikawah lavanya membuat danau menguap dan lama-kelamaan menghilang. Pada tanggal 3 November 2007 sekitar pukul 16.00 suhu air danau melebihi 74 derajat Celsius, jauh di atas normal gejala letusan sebesar 40 derajat Celsius,

sehingga menyebabkan alat pengukur suhu rusak. Getaran gempa tremor dengan amplitudo besar (lebih dari 35mm) menyebabkan petugas pengawas harus mengungsi, namun kembali tidak terjadi letusan. Akibat aktivitas tinggi tersebut terjadi gejala unik dalam sejarah Kelud dengan munculnya asap tebal putih yang mengepul dari tengah danau kawah. Lalu diikuti dengan munculnya kubah lava dari tengah-tengah danau kawah sejak tanggal 5 November 2007, dan kubah itu terus “tumbuh” hingga berukuran selebar 100 m (lihat foto dibawah). Akibatnya air di danau kawah Gunung Kelud terus menguap karena panas yang berasal dari bawahnya, akhirnya danau mengecil dan hanya berupa kubangan.

Para ahli menganggap bahwa kubah lava itulah yang selama ini menyumbat saluran magma sehingga letusan tidak segera terjadi. Energi untuk letusan dipakai untuk mendorong kubah lava sisa pada letusan sebelumnya ditahun 1990. Sejak peristiwa tersebut aktivitas pelepasan energi semakin berkurang dan pada tanggal 8 November 2007 status Gunung Kelud diturunkan menjadi “siaga” (tingkat 3). Akibatnya, danau kawah Gunung Kelud praktis “hilang” karena kemunculan kubah lava yang besar. Yang tersisa hanyalah kolam kecil berisi air keruh berwarna kecoklatan di sisi selatan kubah lava.

B. Letusan tahun 2014

Peningkatan aktivitas Gunung Kelud mulai kembali terjadi di akhir tahun 2013. Pada 10 Februari 2014, status meningkat menjadi Siaga (Level III). Pada 13 Februari 2014, sebelum meletus, tercatat Gunung Kelud telah mengalami gempa vulkanik dangkal sebanyak 190 kali, dan gempa vulkanik dalam sebanyak 442 kali pada pukul 12:00-18:00 WIB Pada pukul 21.15 WIB, status menjadi Awas. Persiapan-persiapan mengenai kebencanaan telah mulai dilakukan. Kawasan seputar 5 km dari titik puncak kawah telah disterilkan dari kegiatan manusia. Lalu, radius pengosongan aktifitas manusia diperlebar menjadi 10 km dari puncak. Erupsi tipe eksplosif diprediksikan akan kembali terjadi setelah hujan kerikil yang cukup lebat dirasakan warga dilokasi tempat gunung berapi yang terkenal aktif ini berada, yaitu wilayah Kecamatan Ngancar, Kediri, bahkan hingga kota Pare, Kediri.

Menurut rekomendasi dari Pusat Vulkanologi, Mitigasi, dan Bencana Geologi (PVMBG), wilayah Wates dijadikan tempat tujuan pengungsian warga

yang tinggal dalam radius sampai 10 kilometer dari kubah lava. Karena erupsi tipe eksplosif seperti pada tahun 1990 (pada tahun 2007 tipenya efusif, yaitu berupa aliran magma) bisa saja terjadi. Namun belum sempat pengungsian dilakukan, pada 13 Februari 2014 pukul 22.50 terjadi letusan tipe ledakan (eksplosif). Abu vulkanik Kelud yang terlontar pada letusan terdahsyatnya, setinggi 17 kilometer! Dan melontarkan kerikil sejauh 25 kilometer. Suara ledakan dilaporkan terdengar hingga kota Solo dan Yogyakarta (200 km), bahkan Purbalingga (lebih kurang 300 km), Jawa Tengah. *Pada tanggal 14 Februari 2014*, saat dini hari, gemuruh aktivitas gunung juga sesekali terdengar hingga wilayah Kabupaten Jombang. Pada pukul 02:00 AM, letusan Gunung Kelud mulai mereda. Namun untuk mencegah hal yang tak diinginkan, BMKG tetap menyatakan area steril dengan radius sejauh 10 kilometer dari puncak Kelud tetap berlaku. Di daerah Madiun dan Magetan jarak pandang untuk pengendara kendaraan bermotor atau mobil hanya sekitar 3-5 meter karena turunnya abu vulkanik dari letusan Gunung Kelud tersebut sehingga banyak kendaraan bermotor yang berjalan sangat pelan-pelan. Pada letusan Gunung Kelud sejak Kamis malam hingga Jum'at dini hari, (13-14 Februari 2014), telah menyebabkan 2 orang tewas akibat kecelakaan saat mengungsi dan membuat 100.248 orang harus menjauh dan diungsikan dengan jarak minimal 10 kilometer.



Gambar 2. 28 Pengungsian Erupsi Gunung Kelud
Sumber : <https://republika.co.id/berita/nasional/>



Gambar 2. 29 Pengungsian Erupsi Gunung Kelud

Sumber : <https://republika.co.id/berita/nasional/>

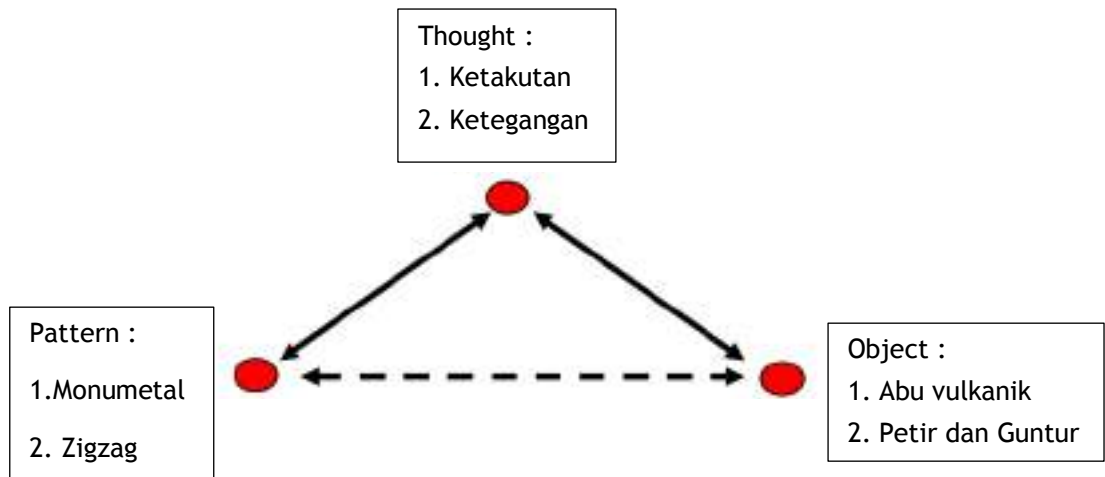
Sementara itu beberapa bandara di pulau Jawa ditutup akibat tebalnya abu vulkanik. Bandara yang ditutup diantaranya adalah bandara di Surabaya, Malang, Jogjakarta, Semarang, Solo bahkan Bandung. Akibatnya ratusan penerbangan dibatalkan. Pihak angkasa pura dan maskapai penerbangan mengaku merugi hingga milyaran rupiah. Empat hingga lima buah alat pencatatan aktivitas di Pos Pusat Vulkanologi Mitigasi dan Bencana Geologi (PVMBG) sekitar Gunung Kelud, Kediri Jawa Timur juga mengalami kerusakan. Alat berupa seismograf itu rusak akibat tertimbun oleh material batu dan debu yang berjarak hanya lima kilometer dari gunung. Rusaknya alat tersebut mengganggu PVMBG untuk memantau aktivitas Gunung Kelud dari kantor PVMBG yang ditampilkan melalui layar, menjadi tidak berfungsi sama sekali. Maka petugas melakukan pemantauan selanjutnya dengan peralatan manual.



Gambar 2. 30 Petir dan Guntur diatas Gunung Kelud

Sumber : Andhika Yuswantara

Dirty thunderstorm atau juga *volcanic lightning* ini merupakan fenomena cuaca yang terjadi ketika aktivitas gunung mulai meningkat dan akhirnya memunculkan petir. Dalam sebuah penelitian ilmiah, fenomena ini terjadi karena muatan listrik yang dihasilkan itu terjadi ketika fragmen batuan, abu vulkanik dan partikel es bertabrakan dan menghasilkan listrik statis. Pada umumnya, terdapat sekitar 300 kali petir yang muncul ketika gunung berapi mulai menunjukkan aktivitasnya. Erupsi gunung berapi juga melepaskan sejumlah air yang berfungsi sebagai ‘bahan bakar’ badai petir tersebut. “Selama erupsi terjadi, akan ada banyak petir besar dan kecil serta bunga api yang muncul dan terlihat seperti membelah kawah gunung berapi,” jelas Ronald J Thomas, seorang fisikawan atmosfer dari *New Mexico Tech*.



2.1.2 Studi Preseden

Museum Tsunami Aceh



Gambar 2. 31 Museum Tsunami Aceh

Sumber : <https://penanegeri.com/museum-tsunami-aceh/>

Museum Tsunami Aceh dirancang oleh arsitek asal Indonesia, Ridwan Kamil yang sekarang menjadi Wali Kota Bandung periode 2013 -2018. Bangunan museum yang berlokasi di Jalan Iskandar Muda, Banda Aceh ini, bergaya rumah panggung. Berbagai benda yang dipamerkan dalam museum ini meliputi stimulasi elektronik serta foto korban dan kisah yang disampaikan para korban yang selamat bencana tsunami. Museum ini merupakan sebuah struktur empat lantai yang dinding lengkungnya ditutupi relief geometris. Ketika masuk ke dalam museum, pengunjung harus melalui lorong sempit dan gelap di antara dua dinding air yang tinggi. Desain ruang tersebut bertujuan untuk mengingatkan kembali suasana dan kepanikan saat terjadi tsunami. Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari Saman, sebuah makna simbolis terhadap kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religius masyarakat Aceh. Dari atas, atapnya terbentuk gelombang laut. Lantai dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional khas Aceh yang selamat dari terjangan gelombang tsunami. Desain dari museum ini mengutamakan secondary skin yang terbuat dari GRC dengan motif geometris.

Bangunan museum di lantai tiga diberi hiasan dekorasi bernuansa Islam. Bangunan ini dari arah luar terlihat berbentuk seperti kapal, dengan sebuah mercusuar berdiri tegak di atasnya. Tampilan eksterior yang luar biasa unik mengekspresikan keberagaman budaya Aceh yang terlihat dari ornamen dekoratif unsur transparansi elemen kulit luar bangunan. Pada lantai tiga ini, terdapat beberapa fasilitas seperti ruang geologi, ruang perpustakaan, musala, dan area cenderamata. Pada ruang geologi, pengunjung dapat memperoleh berbagai informasi tentang bencana, tentang gempa, dan sebab tsunami terjadi, melalui

penjelasan dari beberapa display, dan alat simulasi yang terdapat dalam ruangan tersebut.

Adapun di lantai paling atas, difungsikan sebagai *escape building* atau tempat penyelamatan diri apabila tsunami terjadi lagi di masa yang akan datang. Bagian atap museum yang berbentuk datar dan lapang ini dirancang sebagai zona evakuasi jika sewaktu-waktu terjadi gempa. Lantai atas ini tidak dibuka untuk umum karena mengingat faktor keselamatan dan keamanan pengunjung. Dari lantai atas ini pula pengunjung dapat melihat hampir seluruh wilayah Kota Banda Aceh.

Bencana alam tsunami pernah melanda wilayah Aceh pada tanggal 26 Desember 2004. Bencana ini telah menimbulkan kedukaan bagi negara, baik dari segi korban jiwa dan harta benda yang luluh lantak. Untuk mengingat peristiwa tragis itu, Pemerintah Republik Indonesia dengan dukungan berbagai pihak terkait membangun sebuah museum bernama Museum Tsunami Aceh. Museum ini dibuka pada tahun 2009 dan dibangun dengan tujuan untuk mengenang para korban bencana tsunami, sebagai pusat penelitian dan pembelajaran tentang bencana tsunami, dan pusat evakuasi jika bencana tsunami terjadi lagi. Selain itu, juga sebagai simbol kekuatan masyarakat Aceh dalam menghadapi bencana tsunami.

Melalui studi preseden dari Museum Tsunami ini, dapat disimpulkan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan museum Gunung Kelud di Kabupaten Kediri sebagai berikut :

- Suasana yang bencana menjadi konsep interior
- Dinding museum yang memiliki simbolis daerah
- Atap bangunan yang mengadopsi sifat gelombang laut
- Konsep yang menggiring pengunjung untuk dapat mengenang sejarah
- Memiliki satu konsep utama yakni mengharukan

2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan

Arsitektur yang Berdasarkan Prinsip-prinsip Metafora :

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.

3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).
4. Penerapan desain menggunakan material kayu dan bambu dengan tujuan untuk lebih menyatu dengan alam.

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

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
4. Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.
5. Adanya komunikasi dari user terhadap objek/bangunan itu sendiri.

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

Tinjauan Nilai Islami

Qs. An-Naba Ayat 6

Artinya :

“Bukankah Kami telah menjadikan bumi itu sebagai hamparan?, dan gunung-gunung sebagai pasak?, dan Kami jadikan kamu berpasang-pasangan, dan Kami jadikan tidurmu untuk istirahat, dan Kami jadikan malam sebagai pakaian, dan Kami jadikan siang untuk mencari penghidupan, dan Kami bina di atas kamu tujuh buah (langit) yang kokoh, dan Kami jadikan pelita yang amat terang (matahari), dan Kami turunkan dari awan air yang banyak tercurah, supaya Kami tumbuhkan dengan air itu biji-bijian dan tumbuh-tumbuhan, dan kebun-kebun yang lebat?.”

Kandungan Ayat :

Allah telah menjadikan bumi ini terhampar, tidak terlalu keras sehingga tanahnya tidak bisa diolah dan membuat payah orang yang berjalan di atasnya; tidak pula bumi ini terlalu lunak dan lembek sehingga tidak bisa dimanfaatkan dan

tidak bisa tinggal di atasnya. Akan tetapi bumi ini dihamparkan bagi makhluk sesuai dengan kemaslahatan dan kemanfaatan yang dapat diraih.

Al Autad, bentuk tunggalnya watid, artinya tonggak yang dipancangkan di bumi dan diikatkan padanya tali kemah sebagai penguat. Allah telah jadikan gunung-gunung itu toggak-tonggak yang dipancangkan di bumi agar tidak miring dan berat sebelah hingga menggoncang penghuninya. Jika tidak terdapat gunung-gunung, niscaya bumi akan selalu diguncang oleh gempa sebagai akibat bergolaknya bahan-bahan yang terkandung di dalamnya.

Para ahli kebumian berkata : “sesungguhnya gunung-gunung itu memiliki akar yang menghujam ke dalam bumi seperti pondasi pada sebuah bangunan, atau seperti pasak bagi sebuah kemah”. Oleh karena itu kita dapati bangunan itu tidak berguncang oleh angin. Ini semua adalah kesempurnaan qudrah dan nikmat dari Allah Ta’ala.

Dari tafsir Al-qur’an tersebut, dijelaskan bahwa dengan adanya keberadaan gunung kita sebagai manusia dianjurkan untuk mengambil manfaat-manfaat yang ada pada gunung, seperti tumbuhan dan hewan yang ada disana. Selain itu dari tafsir tersebut menjelaskan, gunung diciptakan sebagai pasak adalah senantiasa untuk menjaga kestabilan bumi apabila terjadi guncangan/gempa yang terjadi di permukaan bumi dan juga sebagai filsuf bahwa rumah akan kokoh apabila mempunyai pondasi yang kokoh pula sehingga tidak tergoyahkan oleh angin.

2.3.2 Aplikasi Nilai Islam Pada Rancangan

Prinsip Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan :

- Easy to Acces

“Dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah (diciptakan) dengan baik. Berdo’alah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang yang berbuat kebaikan.
(56)

Dengan dimudahnya akses yang ada di dalam bangunan, sehingga pengguna yang ada didalamnya merasa nyaman dan memiliki perasaan untuk menjaga lingkungan disekitarnya.

- Islamic Orientation

Terdapat desain yang mengarahkan agar menjaga kesucian dan kebersihan. Sehingga semua pengguna dapat menerapkan hal-hal yang sesuai dengan kaidah islam. Menyesuaikan sesuai dengan hukum-hukum islam yang ada.

- The Iconic Building

Konsep rancangan berupa bangunan yang ikonik dimana selain mempresentasikan monumental atas bangunan museum, juga melambangkan akan maha besar yang kuasa. Sehingga dapat mengingatkan kepada user agar selalu mengingat Allah SWT.

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Tahapan Programming

Pada tahapan programming yakni menjelaskan mengenai proses-proses Perancangan Wisata Museum di Kabupaten Kediri. Proses perancangan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Tahap Programming

Menurut Hershberger (1995), Programming merupakan tahap awal proses desain arsitektur di mana nilai-nilai yang relevan dari klien, pengguna, arsitek, dan masyarakat diidentifikasi, tujuan proyek ditekankan, fakta tentang proyek tersebut ditemukan dan fasilitas yang dibutuhkan fasilitas digambarkan secara eksplisit.

Program rancangan yang diajukan dalam menjawab isu pendekatan yang digunakan pada rancangan Museum Gunung Kelud di Kabupaten Kediri dengan pendekatan Metafora Intangible. Programming pada desain tersebut digambarkan yakni sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Programming
Sumber : Data Pribadi

b. Batasan Perancangan

1. Batasan Objek

- a. Objek rancangan yang dimaksudkan sebagai upaya pelestarian lingkungan lereng gunung dengan memanfaatkan kawasan lereng sebagai objek wisata edukasi museum dengan kegiatan utama berupa edukasi tentang data-data peninggalan yang dikemas dalam konsep wisata dalam skala Kabupaten.
- b. Objek rancangan yang dihasilkan tidak mengganggu keberlangsungan hidup masyarakat yang ada di sekitar lereng Gunung Kelud.
- c. Objek rancangan yang dihasilkan diharapkan mampu menyatu dengan kondisi lingkungan alam sekitar yang merupakan kawasan gunung dan tumbuh-tumbuhan.

2. Batasan Lokasi

Kepala Pusat Badan Geologi Surono meminta agar masyarakat tidak melakukan aktivitas apa pun dalam radius 10 kilometer di sekitar Gunung Kelud, Kediri, Jawa Timur. Pasalnya, Gunung Kelud dikhawatirkan akan kembali melontarkan material dan awan panas. "Sejak dalam status Awas tadi malam, radius bahayanya agar masyarakat tidak beraktivitas di radius 10 kilometer. Dalam radius ini, yang paling bahaya itu awan panas," ungkap Surono di kantor Kepresidenan, Jumat 14 Februari 2014 (Asril Sabrina, 2014). Oleh karena itu, penulis memilih lokasi yang beradius lebih dari 10 km yakni kurang lebih 20 km dari pusat letusan Gunung Kelud dan dapat dijadikan tempat masyarakat setempat untuk mengungsi.



Gambar 3. 2 Lokasi Tapak

Sumber : <https://www.google.com/maps>



Gambar 3. 3 Jarak lokasi dengan Gunung Kelud
 Sumber : <https://www.google.com/maps>

Lokasi perancangan Museum Gunung Kelud berada di Margorejo, Manggis, Ngancar, Kediri, Jawa Timur, Ngancar, Kediri, lokasi dekat dengan salah satu wisata yakni kampung korea/wisata fantasy korea. Dengan luas total tapak sebesar 21000 m² tapak dibatasi oleh:

- Sebelah Utara: Ladang sawah
- sebelah Timur: Gunung Kelud
- sebelah Selatan: Pemukiman penduduk desa
- sebelah Barat: Ladang sawah

3. Batasan Fungsi

Pada perancangan wisata Edukasi terbagi menjadi fungsi utama dan fungsi penunjang

a. fungsi utama sebagai kawasan edukasi dan kawasan rekreasi.

- Pada fungsi sebagai kawasan edukasi, mewadahi berbagai kegiatan edukasi museum secara langsung dan tidak langsung.
- Pada fungsi sebagai kawasan rekreasi mewadahi berbagai aktivitas yang ditujukan sebagai pengalaman berwisata pada kondisi alam sekitar yang merupakan kawasan lereng Gunung Kelud.

b. Pada fungsi mewadahi kegiatan pengelolaan, peribadahan, perparkiran, penyimpanan dan service.

4. Batasan Pengguna

Adapun pengguna dalam perancangan Wisata Museum di Kabupaten Kediri adalah pengelola, masyarakat sekitar, wisatawan domestik yang berasal dari dalam maupun luar daerah memungkinkan pula wisatawan mancanegara. Selain itu tidak menutup kemungkinan berasal dari kalangan akademisi dan aktivis lingkungan.

c. Metode Perancangan yang digunakan

Dalam perancangan Wisata Museum di Kabupaten Kediri ini metode yang digunakan pada proses perancangan yaitu metode perancangan linear. Metode linear atau sering disebut sebagai strategi garis lurus, yakni menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan sederhana yang sudah dipahami komponennya dan setelah beruangkali dilaksanakan.

3.2 Tahap Pra Rancang

3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pada perancangan Wisata Museum di Kabupaten Kediri ini data yang dibutuhkan terdiri atas data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi secara langsung pada lokasi. Observasi pada lokasi objek rancangan meliputi pengamatan, pencatatan dan wawancara mengenai hal-hal penting pada objek serta pengamatan terhadap masalah-masalah yang terdapat pada tapak secara langsung. Observasi secara langsung ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berupa:

1. Data mengenai kondisi tapak dan sekitarnya yang meliputi kondisi alam dan kondisi fisik yang ada.
2. Data mengenai aktivitas dan kondisi masyarakat yang ada di lereng Gunung Kelud melalui wawancara dan dokumentasi berupa gambar dan video.
3. Data mengenai aktivitas pariwisata disekitar tapak khususnya pada objek wisata Gunung Kelud yang terletak dekat dengan tapak.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data atau informasi yang berkaitan dan proses perancangan secara tidak langsung, yang meliputi:

1. Studi Pustaka/Studi Literatur

Pada studi pustaka yaitu pengumpulan data dan informasi dilakukan melalui sumber referensi yang berkaitan dengan objek rancangan yang dapat berupa:

- a. Buku dan Internet, data yang didapatkan berupa:

- Teori-teori yang berkaitan dengan objek Wisata Edukasi Museum seperti standard ruang, jenis dan karakteristik museum dan fasilitas-fasilitasnya.
 - Teori-teori yang berkaitan dengan arsitektur metafora seperti prinsip-prinsip, konsep dasar dan penerapannya pada bangunan.
- b. Peraturan atau kebijakan Pemerintah , data yang didapatkan berupa:
- Data umum mengenai kawasan kab. Kediri seperti potensi dan rencana pengembangan kawasan lereng Gunung Kelud di Kabupaten Kediri.
 - Data mengenai rencana tata ruang dan wilayah yang berkaitan dengan objek rancangan seperti peraturan pembangunan dikawasan gunung.
- c. Studi berupa Tugas Akhir yang sudah ada, sebagai acuan dan referensi dalam menulis tugas akhir ini.

2. Studi Komparasi

Pencarian data melalui kegiatan studi banding dengan mengunjungi bangunan/kawasan pelestarian budaya ataupun sebagai objek wisata edukasi. Data yang diperoleh dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan rancangan.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Pada perancangan Wisata Museum di Kabupaten Kediri tahap-tahap analisis meliputi:

- a. Analisis Tapak, analisis tapak dilakukan untuk mengetahui kondisi tapak secara langsung sehingga dapat memberikan alternatif-alternatif solusi yang sesuai dengan kondisi real tapak. Analisis tapak yang dilakukan meliputi:
- Analisis batas, bentuk dan kontur pada tapak,
 - Analisis iklim berupa matahari, angin, hujan , temperature dll,
 - Analisis sensori yang berupa kebisingan, odor, view in-out pada tapak,
 - Analisis vegetasi pada tapak,
 - Analisis aksesibilitas dan sirkulasi pada tapak,
 - Analisis pasang surut gelombang
 - Analisis utilitas kawasan.

- b. Analisis Ruang, analisis ruang berfungsi untuk mengetahui ruang-ruang yang dibutuhkan pada perancangan sehingga dapat sesuai dengan fungsinya pada setiap bangunan. Analisis ruang meliputi:
- Analisis fungsi
 - Analisis aktivitas dan pengguna
 - Analisis kebutuhan dan dimensi ruang.
- c. Analisis Bentuk, analisis bentuk dilakukan untuk menemukan bentuk bangunan yang sesuai dengan konteks perancangan wisata edukasi Museum yang lebih condong kepada isu-isu lingkungan namun tetap mampu mawadahi kebutuhan ruang yang diperlukan.
- d. Analisis Struktur, analisis struktur bertujuan untuk menentukan jenis struktur dan material yang sesuai dengan kondisi lingkungan pada tapak dan. Analisis struktur ini meliputi:
- Analisis struktur pondasi (substructure)
 - Analisis struktur badan bangunan (middlestructure)
 - Analisis struktur atap (upstructure)
 - Analisis material.
- e. **Analisis Utilitas**, analisis ini dilakukan untuk mengetahui sistem utilitas yang akan digunakan pada perancangan Wisata Edukasi Mangrove ini. Sistem utilitas yang diharapkan yaitu utilitas yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi lingkungan tapak yang kebanyakan merupakan area perairan. Analisis utilitas yang dilakukan meliputi:
- Analisis utilitas jaringan listrik
 - Analisis utilitas air bersih
 - Analisis utilitas air kotor
 - Analisis sistem pembuangan sampah
 - Analisis sistem drainase
 - Analisis sistem keamanan.

3.2.3 Teknik Sintesis

Setelah melakukan berbagai analisis, maka muncul sebuah konsep rancangan yang didapatkan dari alternatif-alternatif yang paling sesuai dengan objek

rancanganan Wisata Museum baik dari segi objek, kondisi lingkungan maupun tema. Konsep perancangan tersebut meliputi:

- a. Konsep Makro, konsep makro atau sering disebut sebagai konsep dasar suatu perancangan. Konsep makro menjadi konsep utama yang nantinya akan menjadi patokan konsep-konsep lain dalam perancangan Wisata Museum ini.
- b. Konsep Mikro, Konsep mikro merupakan bentuk penerapan konsep makro pada perancangan. Konsep mikro terdiri atas:
 1. Konsep Tapak, merupakan alternatif solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang telah dilakukan pada proses analisis tapak dengan menerapkan konsep makro pada tapak. Hasil dari konsep tapak dapat berupa zonasi rancangan, peletakan masa, penataan layout pada tapak, penataan vegetasi dll.
 2. Konsep Bangunan, terdiri atas konsep ruang, konsep bentuk, konsep struktur dan material bangunan yang merupakan hasil dari analisis ruang, analisis bentuk dan analisis struktur dengan menerapkan konsep makro pada ketiganya. Hasil dari konsep bangunan ini dapat berupa bentuk bangunan, tampilan bangunan, dll
 3. Konsep Utilitas, merupakan penerapan konsep makro pada sistem-sistem utilitas bangunan yang merupakan solusi terbaik dari analisis utilitas. Hasil dari konsep utilitas yakni berupa perencanaan sistem utilitas pada bangunan dan tapak.

3.2.4 Perumusan Ide Dasar (Tagline)

Ide dasar (Tagline) yang digunakan pada perancangan ini merupakan hasil dari kajian objek rancangan yang berupa wisata edukasi, dan pendekatan arsitektur metafora yang diintegrasikan pada nilai-nilai islami sehingga diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Dengan itu ide dasar (Tagline) yang digunakan pada perancangan Wisata Museum di Kabupaten Kediri yaitu “History Iconic of Eruption” atau dalam bahasa Indonesia memiliki artian sejarah ikonik dari erupsi. Untuk pengertian perkata telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

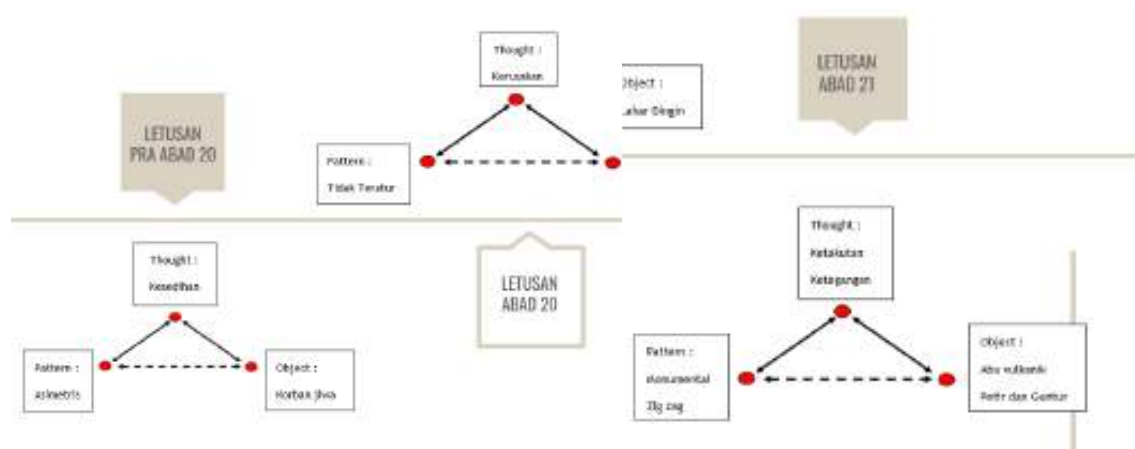
Berangkat dari pendekatan arsitektur metafora yakni *intangible metaphor*, penulis mengambil aspek sejarah sebagai nilai yang diambil sebagai konsep dari arsitektur metafora. Sejarah tersebut ialah mengenai tentang sejarah erupsi Gunung Kelud, erupsi yang telah terjadi dari pra abad 20 sampai pada peradaban modern saat ini. Dari rangkaian sejarah yang terjadi tersebut dipetik nilai-nilai metafora yang akan ditransformasikan menjadi ikon yang melambangkan sejarah erupsi

Gunung Kelud. Aplikasi yang akan diterapkan dari aspek tersebut yakni meliputi konsep dasar, ruang, bentuk, tapak, dll.

Ide dasar yang diambil dengan memperhatikan fungsi utamanya sebagai kawasan wisata dan edukasi mengenai kegunung apian lalu penerapan nilai Arsitektur Metafora pada bangunan diambil poin utamanya ialah :

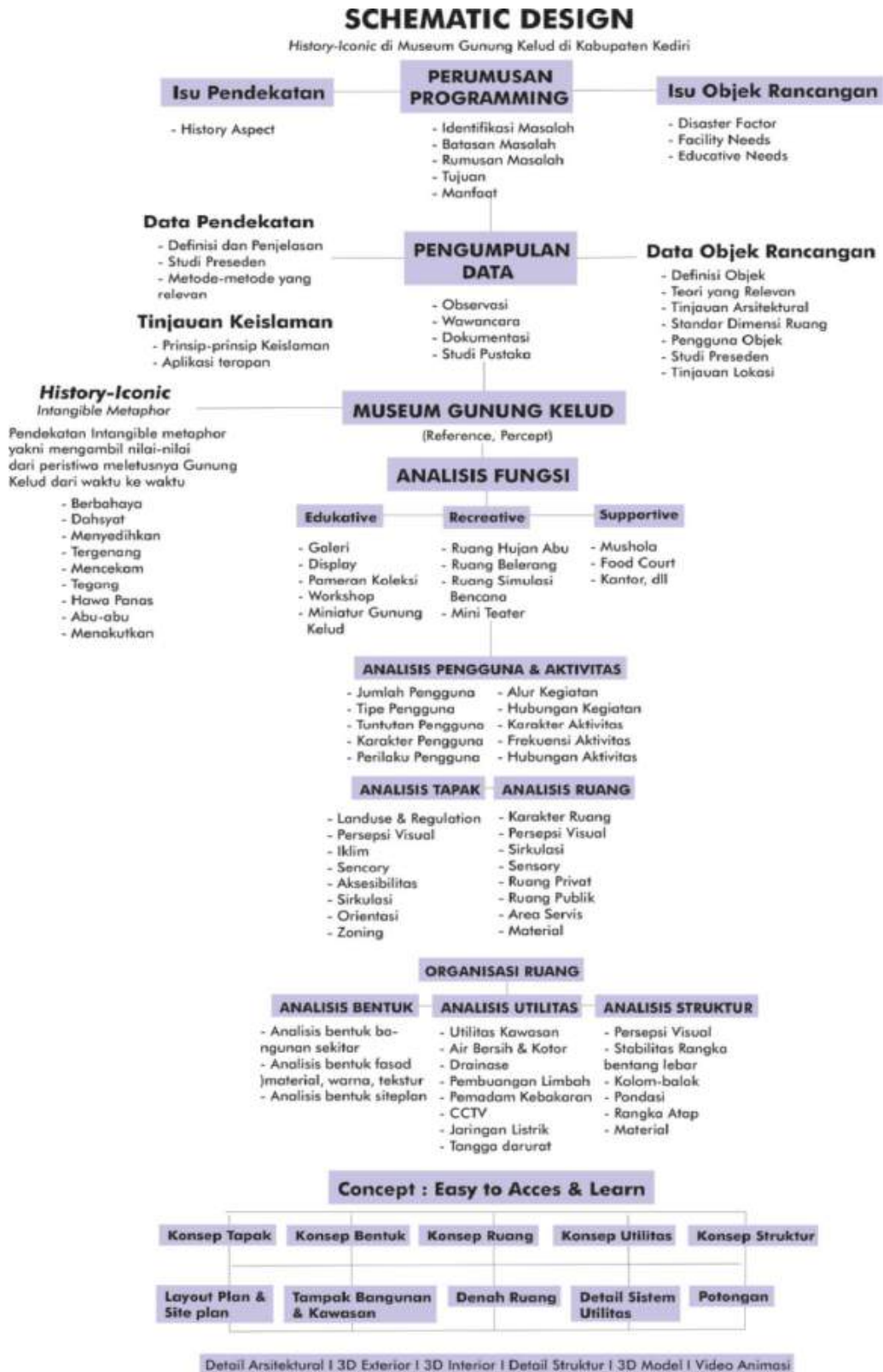
Dari bagan di atas, diketahui bahwa penulis mengambil konsep representasi *intangible* ialah diantaranya ; kesedihan, kerusakan, ketakutan, dan ketegangan. Konsep *intangible* tersebut diambil dari sejarah Gunung Kelud dari abad ke abad dan representasi tersebut mengingatkan kita bahwa alam juga berkomunikasi/menyampaikan pesannya melalui bencana alam seperti gunung meletus. Hal tersebut membawa perenungan pada manusia supaya tidak mengeksploitasi alam atau menimbulkan kerusakan alam & social.

Nilai *Intangible* Pada Sejarah Gunung Kelud



Gambar 3. 4 Nilai Intangible Sejarah Gunung Kelud
Sumber : Data Pribadi

3.2.5 Skematik Tahapan Desain



Gambar 3. 5 Skematik Desain
Sumber : Data Pribadi

BAB IV

ANALISIS

4.1 ANALISIS KAWASAN TAPAK RANCANGAN

4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan

Lokasi perancangan Museum Gunung Kelud terletak di Kabupaten Kediri. Posisi geografi Kabupaten Kediri terletak antara 111o 47' 05" sampai dengan 112o 18'20" Bujur Timur dan 7o 36' 12" sampai dengan 8o 0' 32 Lintang Selatan. Wilayah Kabupaten Kediri diapit oleh 5 Kabupaten. Kondisi topografi terdiri dari dataran rendah dan pegunungan yang dilalui aliran sungai Brantas yang membelah dari selatan ke utara. Suhu udara berkisar antara 23o C sampai dengan 31o C dengan tingkat curah hujan rata-rata sekitar 1652 mm per hari. secara keseluruhan luas wilayah ada sekitar 1.386.05 KM2 atau + 5%, dari luas wilyah propinsi Jawa Timur

Dasar pertimbangan dalam penentuan site menyangkut fisik tata lingkungan dan kebutuhannya terhadap Perancangan Museum Kabupaten Kediri :

- a. Berada tidak jauh dari kawasan Gunung Kelud, namun tetap dalam radius aman (10 km dari kawasan Gunung Kelud).
 - Kawasan tapak berada dijarak +- 20km dari kawasan Gunung Kelud
 - Lokasi dekat dengan pemukiman, sehingga dapat digunakan untuk berlindung masyarakat
- b. Letaknya mudah di jangkau dan berada di pinggir jalan utama.
 - Sehingga tapak dapat diakses dengan mudah dari jalur kota
 - Sebagai landmark di kawasan masyarakat sekitar
- c. Terdapat lahan kosong
 - Berpotensi untuk masyarakat sekitar membangun lahan bisnis mereka
- d. Berdekatan dengan instansi pendidikan seperti sekolah dan instansi lainnya
 - Dekat dengan SDN Pandantoyo 1
 - Polsek Wates
 - Kantor Desa Jagul

4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat di Sekitar Tapak

Dari sekitar 1.286,05 km² luas kabupaten Kediri pada tahun 2015 dihuni penduduk sebanyak 1.546.883 jiwa dengan kepadatan rata-rata setiap km² adalah 1.115 jiwa/ jika dirinci berdasarkan jenis kelamin, penduduk laki-laki berjumlah 778.046 jiwa dan penduduk perempuan berjumlah 766.593 jiwa dengan sex ratio jenis kelamin di kabupaten Kediri sebesar 101 angka ini berarti dapat diartikan setiap 100 jiwa perempuan terdapat 101 jiwa penduduk laki-laki.

Pada tahun 2015 tingkat inflasi di Kota Kediri mencapai 1,71 persen. Nilai ini lebih rendah dibandingkan tingkat inflasi Jawa Timur yang sebesar 3,08 persen. Tingkat inflasi di Kota Kediri yang menyumbang kenaikan harganya tertinggi pada kelompok Makanan Jadi, Minuman Rokok dan Tembakau sebesar 0,88 persen yang kenaikannya cukup tinggi pada sub Makanan Jadi inflasinya mencapai 0,40 persen. Berikutnya pada Perumahan, Air, Listrik, Gas dan Bahan Bakar sebesar 0,77 persen.



Gambar 4. 1 Grafik Inflasi Bulanan Kediri
Sumber : BPS Kota Kediri

PDRB atas dasar harga berlaku (ADHB) dan atas dasar harga konstan (ADHK) Kabupaten Kediri tahun 2015 masing-masing sebesar 30.483.015,94 juta rupiah dan 24.005.444,66 juta rupiah. Nilai ini mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2014. Perekonomian Kabupaten Kediri didominasi sektor pertanian (26,52 persen), sektoperdagangan, hotel dan restoran (19,53 persen) dan sektor industri pengolahan (19,08 persen). Pada tahun 2015 pertumbuhan ekonomi sebesar 4,88 persen, lebih rendah dibandingkan tahun 2014 yang tumbuh sebesar 5,32 persen. Sumber-sumber yang mempengaruhi penurunan berasal dari Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial yang penurunannya sebesar 142,75 persen, sektor Transportasi dan Penggudangan mengalami penurunannya 47,31 persen, sebenarnya masih ada

beberapa sektor lain yang pada tahun 2015 mengalami pertumbuhan seperti sektor Administrasi Pemerintah, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib mengalami kenaikan 84,08 persen tetapi secara keseluruhan dibandingkan tahun 2014 tetap turun. Pendapatan perkapita penduduk Kabupaten Kediri ADHB tahun 2015 sebesar 19.706.090 rupiah. Nilai ini meningkat 7,95 persen dibanding tahun 2014 yang besarnya 18.139.552 rupiah.



Gambar 4. 2 Grafik Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Kediri
Sumber : BPS Kota Kediri

Peranan ekonomi sektoral menggambarkan komposisi atau struktur ekonomi sekaligus merupakan potensi ekonomi suatu wilayah . Penopang ekonomi Kabupaten Kediri adalah sektor Pertanian, Perdagangan Besar EceranReparasi Mobil dan Motor, Industri Pengolahan dan Konstruksi. Dominasi sektor Pertanian merupakan ciri umum bagi daerah agraris, termasuk Kabupaten Kediri . Namun dengan bertambahnya jumlah penduduk, baik secara alamiah maupun migrasi serta daya dukung alam yang semakin berkurang, maka lambat laun dominasi sektor Pertanian semakin mengecil. Disisi lain ciri khas sektor Pertanian umumnya sulit untuk diakselerasi, sehingga nilai tambah yang dihasilkan semakin tahun semakin mengecil dan terbukti pada tabel diatas sektor Pertanian dari tahun 2011 hingga 2015 kontribusinya cenderung menurun. Melihat fakta tersebut, selayaknya Pemerintah Kabupaten Kediri lebih mengoptimalkan pembangunan pada tiga sektor terbesar lainnya daripada memfokuskan pada sektor-sektor non potensi.

Ditinjau dari data diatas, meningkatnya ekonomi di kabupaten kediri didominasi oleh sektor pertanian, perdagangan dan industri. Sedangkan dari sektor

pariwisata belum mendapat peran untuk menunjang perekonomian di Kabupaten Kediri. Oleh karena itu dibangunnya museum ini untuk menjadi langkah awal perkembangan di sektor pariwisata untuk ikut menopang perekonomian di Kabupaten Kediri.

4.1.3 Syarat dan Ketentuan Lokasi Pada Rancangan

- a. Berada di Kawasan yang strategis dan mudah di jangkau
- b. Berada di Kawasan edukasi
- c. Berdekatan dengan jalan utama
- d. Kawasan Strategis Pariwisata Nasional yang disingkat KSPN adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata nasional yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan
- e. Berada di Kawasan yang sehat

4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan

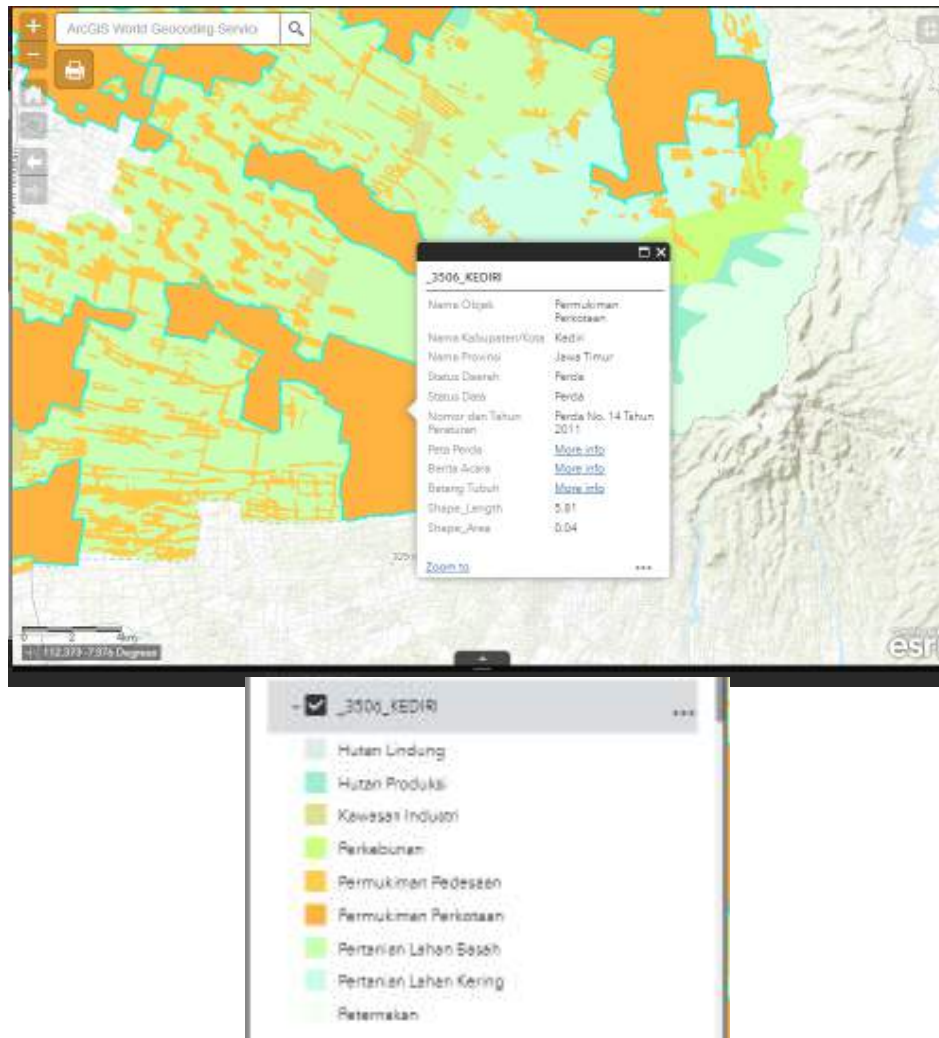
Menurut RTRW Kabupaten Kediri, Kecamatan Ngancar berhubungan dengan bangunan fasilitas edukasi memiliki peraturan di daerah tersebut, yaitu :

1. KDB = 60%
2. KLB = 1,2
3. TLB = 4 lantai
4. GSB = 5 meter

Dari data kebijakan di atas, didapat beberapa usulan desain terkait perancangan Museum Gunung Kelud ini, yaitu:

- a. Penggunaan maksimal KDB yaitu 60%, dengan sisa sebagai RTH sekitar 40% yang dapat difungsikan sebagai fasilitas outdoor field, lanskap ikonik dan area servis. Hal ini sesuai dengan tagline "*History iconic of eruption*" yang diajukan sebelumnya.

Bangunan objek mengambil minimal ketinggian yaitu 2-3 lantai, dimensi ketinggian bangunan yang diajukan menyesuaikan standar museum yang memenuhi syarat.



Gambar 4. 3 RT RW Kabupaten Kediri

Sumber : Perda No. 14 Tahun 2011

Berdasarkan data dari RT RW Kabupaten Kediri, lokasi tapak merupakan kawasan pemukiman perkotaan. Selain itu adapun peraturan yang berhubungan dengan lokasi wisata dimana yang mengatur perancangan Museum Gunung Kelud :

Pariwisata

- Pasal 39
- (1) Kawasan peruntukan pariwisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 huruf g, terdiri atas wisata alam, wisata budaya, wisata buatan, dan wisata minat khusus.

(2) Kawasan peruntukan pariwisata meliputi:

- Wisata alam berada di Gunung Kelud, Besuki di Gunung Wilis, Air Terjun Ironggolo, Dolo, Sumber Podang dan Air Terjun Ngleyangan, serta Goa Jepang;

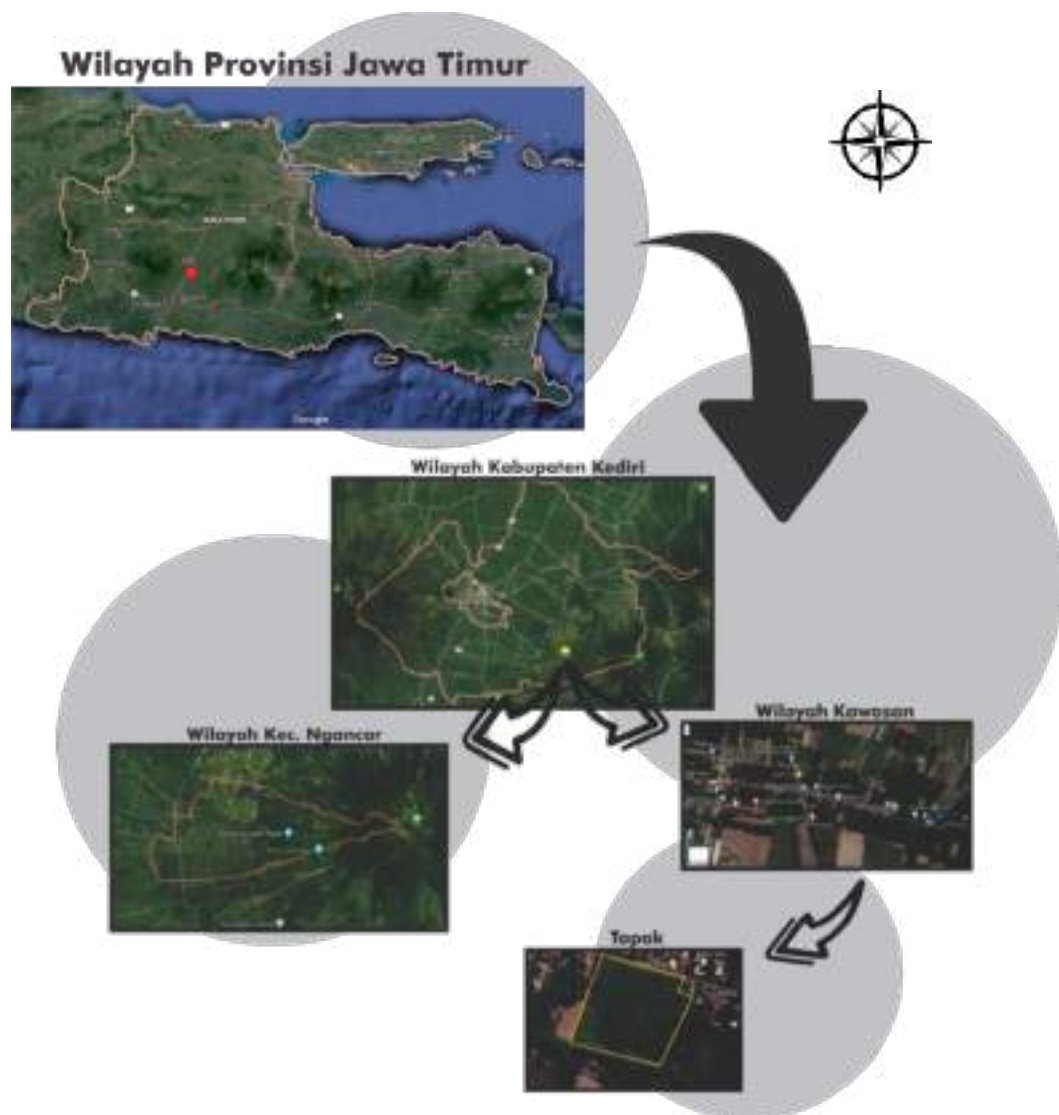
Peraturan zonasi untuk kawasan peruntukan pariwisata sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf g disusun dengan ketentuan:

- a. Diizinkan pengembangan aktivitas komersial sesuai dengan skala daya tarik pariwisatanya; diizinkan secara terbatas pengembangan aktivitas perumahan dan permukiman dengan syarat di luar zona utama pariwisata dan tidak mengganggu bentang alam daya tarik pariwisata;
- b. Pemanfaatan potensi alam dan budaya masyarakat sesuai daya dukung dan daya tampung lingkungan;
- c. Perlindungan terhadap situs peninggalan kebudayaan masa lampau; dan
- d. Pembatasan pendirian bangunan hanya untuk menunjang pariwisata

Menurut RTRW Kota Kediri, Kecamatan Kedungkandang berkaitan dengan bangunan fasilitas olahraga memiliki peraturan di daerah tersebut, yaitu:

1. KDB = 60%
2. KLB = 1,2
3. TLB = 4 lantai
4. GSB = 5 meter

4.1.5 Data Lokasi dan Dokumentasi Tapak



Gambar 4. 4 Wilayah Kabupaten Kediri
Sumber : <https://www.google.com/maps/>

Lokasi berada di Jl. Wates Ngancar, Dusun Nglempun, Desa Pandantoyo, Kecamatan Ngancar, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, Indonesia. Tapak merupakan lahan pertanian produktif dan tidak terlalu dekat dengan lokasi Gunung Kelud.



Gambar 4. 5 Batas-Batas Tapak
 umber : <https://google.maps//>



Gambar 4. 6 Ukuran Tapak
 Sumber : <https://google.earth//>

Berdasarkan lokasinya, dapat diketahui bahwa dalam radius ± 20 kilometer, tapak memiliki kontur yang datar meskipun masih di Kawasan dataran tinggi. Objek rancangan museum ini tidak terlalu dekat dengan Gunung Kelud itu sendiri, dan dekat dengan area pendidikan, area wisata dan pemukiman masyarakat. Hal tersebut selain mendukung rencana RDTR Kabupaten Kediri juga dapat mengintegrasikan objek rancangan dengan kebutuhan masyarakat setempat. Sehingga diharapkan museum ini dapat memaksimalkan fungsi edukasinya.

4.2 ANALISIS PERANCANGAN

Pada rancangan museum ini menerapkan analisis dengan pola desain tertentu dan menyesuaikan dengan pendekatannya, yaitu Arsitektur Metafora *History-Iconic of Eruption* sehingga dalam proses desainnya memiliki beberapa tahapan yang sistematis. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

- 1) Analisis fungsi
- 2) Analisis aktivitas
- 3) Analisis pengguna
- 4) Analisis ruang
- 5) Analisis tapak
- 6) Analisis bentuk
- 7) Analisis struktur
- 8) Analisis utilitas



Gambar 4. 7 Diagram Analisis Perancangan
Sumber : Data Pribadi

4.2.1 Analisis Fungsi

Analisis fungsi terdiri dari fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi penunjang. Adapun analisis fungsi pada perancangan ini yaitu:

1. Fungsi Primer

Fungsi utama dari rancangan *Musem Gunung Kelud* adalah sebagai sarana edukasi. Edukasi yang dimaksudkan di sini adalah sarana pembelajaran mengenai sejarah-sejarah Gunung Kelud.

2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder dari rancangan *Musem Gunung Kelud* adalah sebagai sarana pariwisata. Fungsi wisata yang dimaksudkan di sini adalah sebagai pendukung sarana edukasi yakni mengemas edukasi dengan unsur wisata.

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang dari rancangan *Museum Gunung Kelud* adalah sebagai sarana ibadah, administrasi, dan pelayanan.

a. Fungsi transaksi

Fungsi ini merupakan fungsi yang mewadahi kegiatan jual beli produk kerajinan, makanan dan minuman, cinderamata dari museum ini.

b. Fungsi Ibadah

Fungsi ini dimaksudkan untuk memberikan fasilitas bagi pengguna muslim untuk beribadah.

c. Fungsi pelayanan

Fungsi ini memberikan wadah untuk kegiatan pengelola, baik kegiatan administratif maupun teknis operasional yang bertujuan untuk kelancaran segala aktivitas pengelola sesuai fungsinya masing-masing.

ANALISIS FUNGSI

**PRIMER
EDUCATIVE**

SARANA PEMBELAJARAN MENGENAI SEJARAH-
SEJARAH GUNUNG KELUD

**SEKUNDER
RECREATIVE**

SARANA HIBURAN PENGUNJUNG / FASILITAS
SEBAGAI ALAT PENDUKUNG EDUKASI SEJARAH

**PENUNJANG
SUPPORTIVE**

SARANA PENUNJANG SEPerti PELAYANAN, TRANSAKSI,
IBADAH, DLL

Gambar 4. 8 Diagram Analisis Fungsi
Sumber : Data Pribadi



4.2.2 Analisis Pengguna, Aktivitas

Analisis pengguna, dan aktivitas adalah tahapan desain selanjutnya yg bersumber dari analisis fungsi. Analisis aktivitas pada objek ini digunakan untuk mengidentifikasi aktivitas pengguna pada bangunan.




Table Analisis Pengguna

No.	Jenis Aktivitas	Pengguna	Jumlah pengguna	Ruang
1.	Memamerkan karya	Guide dan pengunjung	5 guide 80-100 pengunjung	Galeri Koleksi
2.	Menonton video dokumenter	Pengunjung	80 -100 pengunjung	Miniteater
3.	Pameran miniatur Gunung Kelud	Guide dan pengunjung	5 guide 80-100 pengunjung	Ruang pameran miniatur Gunung Kelud
4.	Simulasi bencana	Guide dan pengunjung	10 guide 200 pengunjung	Ruang Simulasi Bencana
5.	Simulasi ruang belerang	Guide dan pengunjung	10 guide 200 pengunjung	Ruang simulasi belerang
6.	Simulasi hujan abu	Guide dan pengunjung	5 guide 100 pengunjung	Ruang simulasi hujan abu
7.	workshop	Pesreta workshop, pengisi, panitia	800-1000 orang	Auditorium, hall
8.	Transsaksi jual beli	Penjual dan pembeli	50-100 orang	Pujasera
9.	Membaca	Pengunjung, pengelola	50 orang	Perpustakaan
10.	Refreshing	Pengunjung	100 orang	Taman, area komunal
11.	Makan	Pelanggan, pramusaji, kasir	100 orang	Restaurans, cafetaria
12.	memasak	Koki, barista	6 orang	dapur
13.	Menjaga	Satpam	4 orang	Pos satpam
14.	Beribadah	Pengunjung, pengelola, pengrajin	200 orang	Masjid/mushola
15.	Buang air besar/kecil	Pengunjung, pengelola, pengrajin	1 orang	Toilet
16.	Mengelola	Pengelola	15 orang	Kantor
17.	Menyimpan barang-barang	Pengelola, pengrajin	6 orang	Gudang

18.	utilitas	pengelola	4 orang	Power house
19.	Administrasi	Pengelola	4 orang	Ruang administrasi
20.	Parkir	Pengelola, pengunjung	500 orang	Area parkir
21.	berkumpul	Pengunjung, pengelola	50 orang	lobby

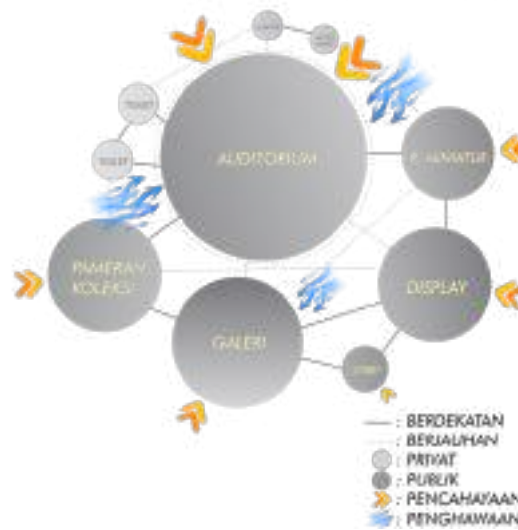
Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2020

Keterangan :

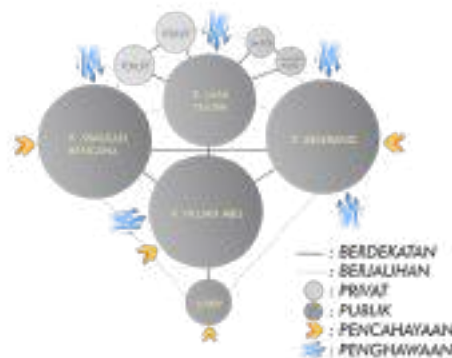
	: Kebutuhan Tema
	: Kebutuhan Objek
	: Kebutuhan Islami

4.2.3 Analisis Ruang

Fungsi Edukatif					
Kebutuhan Ruang		Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total
Edukatif	Galeri	100	2 m ² /orang	2	400 m ²
	Display	100	1,5 m ² /orang	2	300 m ²
	Pameran Koleksi	100	1,5 m ² /orang	2	300 m ²
	Auditorium	1000	2 m ² /orang	1	1000 m ²
	R. Miniatur Gunung Kelud	100	2 m ² /orang	1	200 m ²
Fasilitas Pengunjung	Lobby	50	1 m ² /orang	1	50 m ²
	Toilet Umum	1	1,5m ² /orang	10	15 m ²
Maintenance	Janitor	5	1 m ² /orang	1	5 m ²
	Ruang Panel	3	1 m ² /orang	1	3 m ²

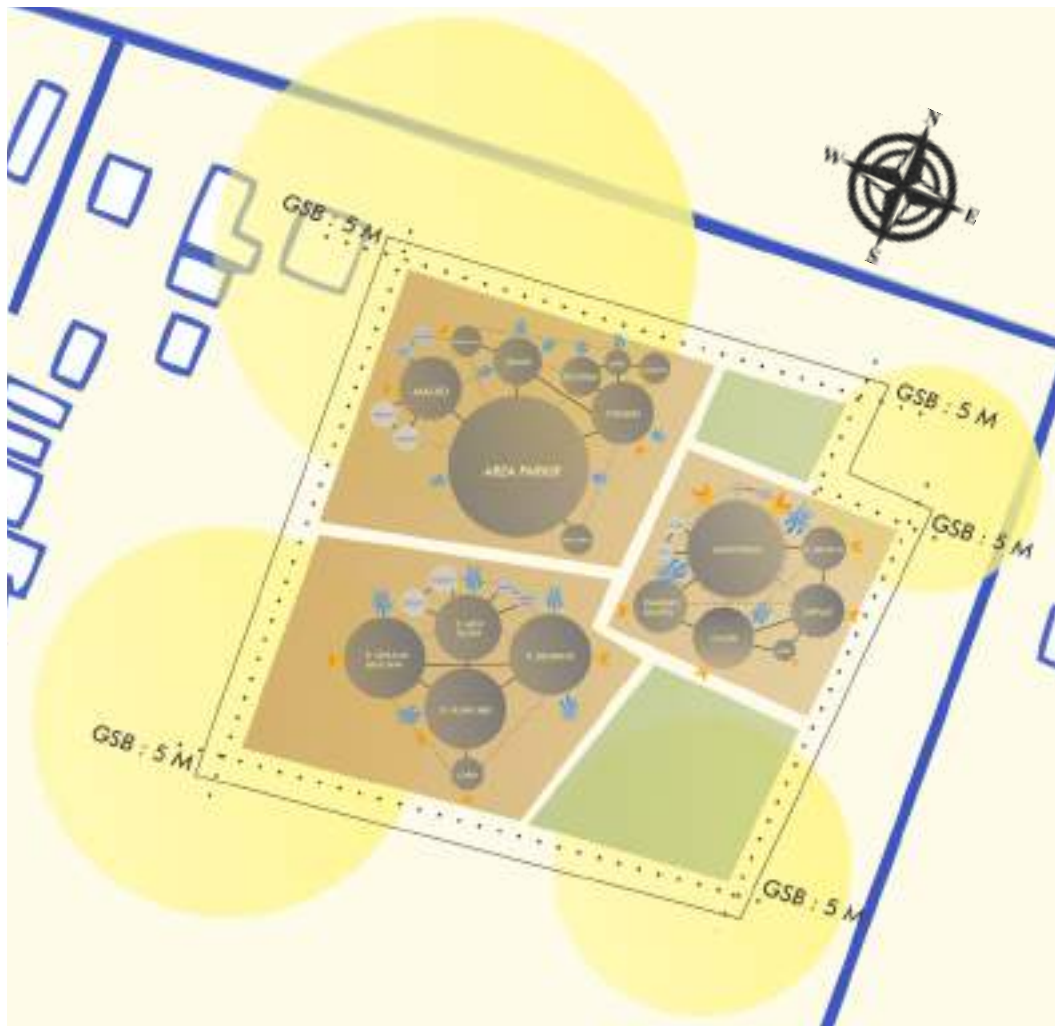


Fungsi Rekreatif					
Kebutuhan Ruang		Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total
Rekreatif	Ruang Hujan Abu	100	1,5 m ² /orang	2	300 m ²
	Ruang Belerang	200	1,5 m ² /orang	1	300 m ²
	Ruang Simulasi Bencana	200	1,5 m ² /orang	1	300 m ²
	Mini Teater	100	2 m ² /orang	1	200 m ²
Fasilitas Pengunjung	Lobby	50	1 m ² /orang	1	50 m ²
	Toilet Umum	1	1,5m ² /orang	10	15 m ²
Maintenance	Janitor	5	1 m ² /orang	1	5 m ²
	Ruang Panel	3	1 m ² /orang	1	3 m ²



Fungsi Suportif					
	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total
Suportif	Pujasera	100	1 m2/orang	1	200 m2
	Perpustakaan	50	1 m2/orang	1	50 m2
	Taman, Area Komunal	100	1,5 m2/orang	1	150 m2
	Restoran	100	1 m2/orang	1	100 m2
	Dapur	6	1 m2/orang	4	24 m2
	Pos satpam	4	1 m2/orang	1	40 m2
	Masjid	200	1 m2/orang	1	200 m2
	Kantor	15	1 m2/orang	1	15 m2
	Gudang	6	1 m2/orang	1	6 m2
	Area Parkir	500	2 m2/orang	1	1000 m2
Maintenance	Toilet Umum	1	1,5m2/orang	10	15 m2
	Janitor	5	1 m2/orang	1	5 m2
	Ruang Panel	3	1 m2/orang	1	3 m2





Gambar 4. 9 Organisasi Ruang
Sumber : Data Pribadi

Perletakan :

- Area rekreatif ditempatkan di arah tenggara karena memudahkan pengunjung untuk mengakses area rekreasi, area rekreasi merupakan salah satu daya tarik dari museum ini.
- Area suportif berada di arah barad daya karena memudahkan pengunjung untuk mengakses parkir dan fasilitas umum setelah masuk tapak ataupun akan keluar tapak.
- Area edukatif berada di selatan tapak karena pengunjung dapat mengunjungi area suportif maupun rekreatif dengan mudah.

Dari studi sebelumnya didapatkan blok plan mikro yang memenuhi standar dan dapat dijadikan patokan awal dalam merancang sebuah Museum Gunung Kelud.

Selanjutnya berlanjut ketahap analisis pengguna dan aktivitas ruang yang akan menghasilkan blokplan mikro pada setiap fungsi ruang. Aspek yang dikaji disini ialah terkait dengan sirkulasi ruang, aktivitas pengguna yang selanjutnya memunculkan karakteristik ruang, serta desain pada terhadap setiap ruang-ruang mikro yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip pendekatan metafora *History Iconic of Eruption*.



Gambar 4. 10 Prinsip Pendekatan
Sumber : Data Pribadi

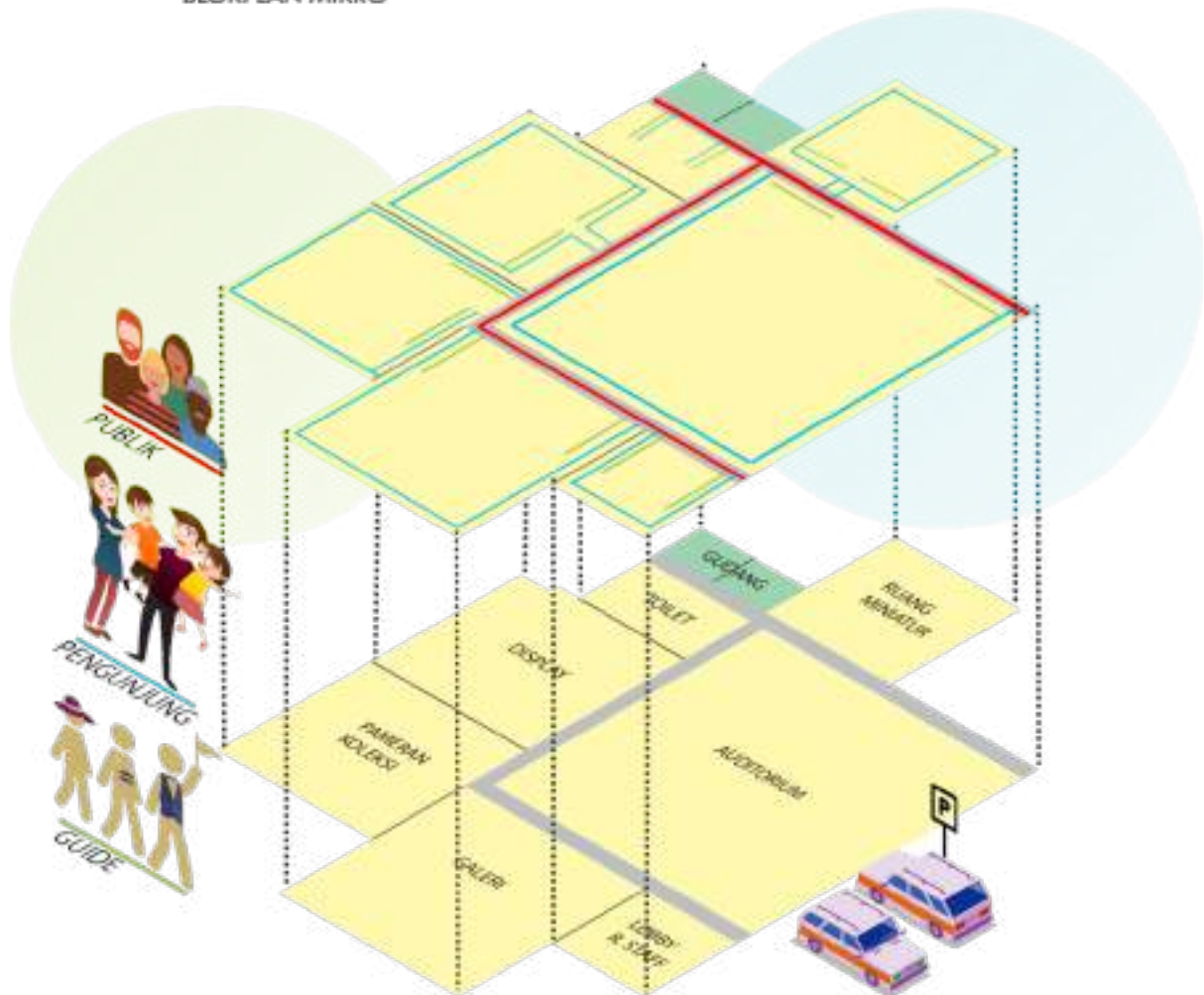
DESIGN PRINCIPLE

- Prinsip Story-line yang di aplikasikan pada analisis sirkulasi ialah membuat alur sirkulasi antar ruang menjadi terhubung dengan adanya unsur cerita pada setiap ruangan.
- Historical Expression yang di aplikasikan pada analisis sirkulasi ialah membuat alur sirkulasi antar ruang dihubungkan dengan lorong.

GOALS

- Menata alur sirkulasi supaya ruang publik dapat saling berbau
- Mempengaruhi persepsi agar tercipta sebuah alur cerita antar ruang/bangunan

FUNGSI EDUKATIF BLOKPLAN MIKRO



Gambar 4. 11 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas (Fungsi Edukatif)

Sumber : Data Pribadi

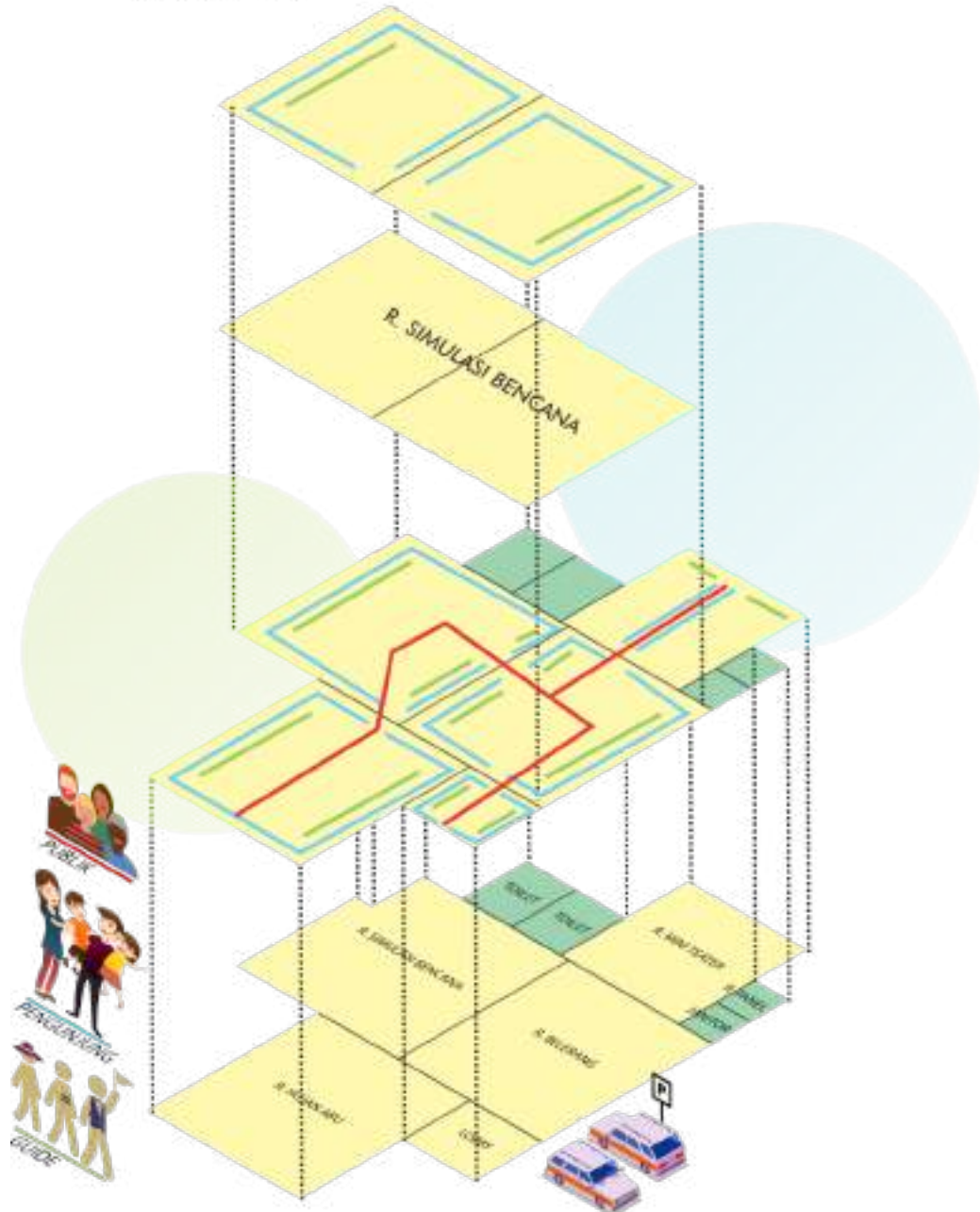
DESIGN PRINCIPLE

- Prinsip Story-line yang di aplikasikan pada analisis sirkulasi ialah membuat alur sirkulasi antar ruang menjadi terhubung dengan adanya unsur cerita pada setiap ruangan.

GOALS

- Menata alur sirkulasi supaya ruang publik dapat saling berbau
- Mempengaruhi persepsi agar tercapai sebuah alur cerita antar ruang/bangunan

FUNGSI REKREATIF BLOKPLAN MIKRO



Gambar 4. 12 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas (Fungsi Rekreatif)
Sumber : Data Pribadi

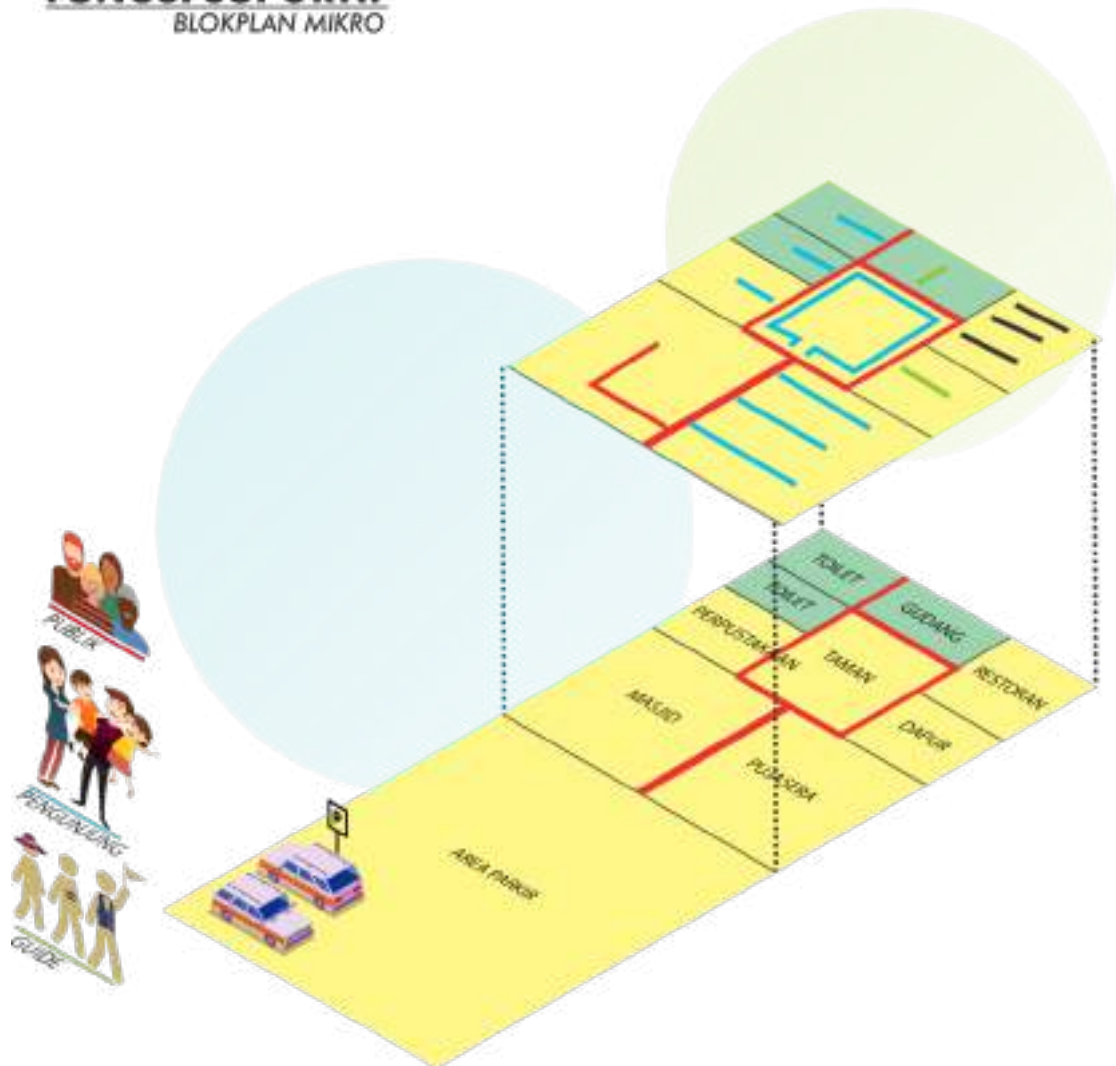
DESIGN PRINCIPLE

- Prinsip Story-line yang di aplikasikan pada analisis sirkulasi ialah membuat alur sirkulasi antar ruang menjadi terhubung dengan adanya unsur cerita pada setiap ruangan.

GOALS

- Menata alur sirkulasi supaya ruang publik dapat saling berbau
- Mempengaruhi persepsi agar tercipta sebuah alur cerita antar ruang/bangunan

FUNGSI SUPORTIF BLOKPLAN MIKRO



Gambar 4. 13 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas (Fungsi Suportif)
Sumber : Data Pribadi

4.2.4 Analisis Tapak

Analisis tapak disini membahas pertimbangan untuk tapak yang berkaitan dengan prinsip pendekatan dan nilai islami, yaitu : Sistem Sirkulasi, Orientasi Bangunan, dan Hardscapes & Softscapes dimana diakhir memunculkan massing awal dari rancangan yang sesuai dengan prinsip pendekatan Arsitektur Metafora (*History-Iconic of Eruption*).



Gambar 4. 14 Prinsip Pendekatan
Sumber : Data Pribadi

A. Akses dan Sirkulasi

Analisis Sirkulasi Kendaraan

Analisis kendaraan mengenai pembagian jenis kendaraan atas dasar fungsi, yakni pengunjung, utilitas, pengelola, serta kendaraan berat. Selain itu, analisis meliputi pola sirkulasi kendaraan, dan akses utama kendaraan.

Dari beberapa prinsip yang disebutkan diatas, disimpulkan agar dapat sesuai dengan kebutuhan tapak rancangan terkait sirkulasi kendaraan adalah sebagai berikut :

DESIGN PRINCIPLE

- Prinsip Story-line di aplikasikan pada sirkulasi jalan aspal dimana diatur untuk menunjukan pengunjung menuju mulai bangunan edukatif - bangunan rekreatif - bangunan suportif

GOALS

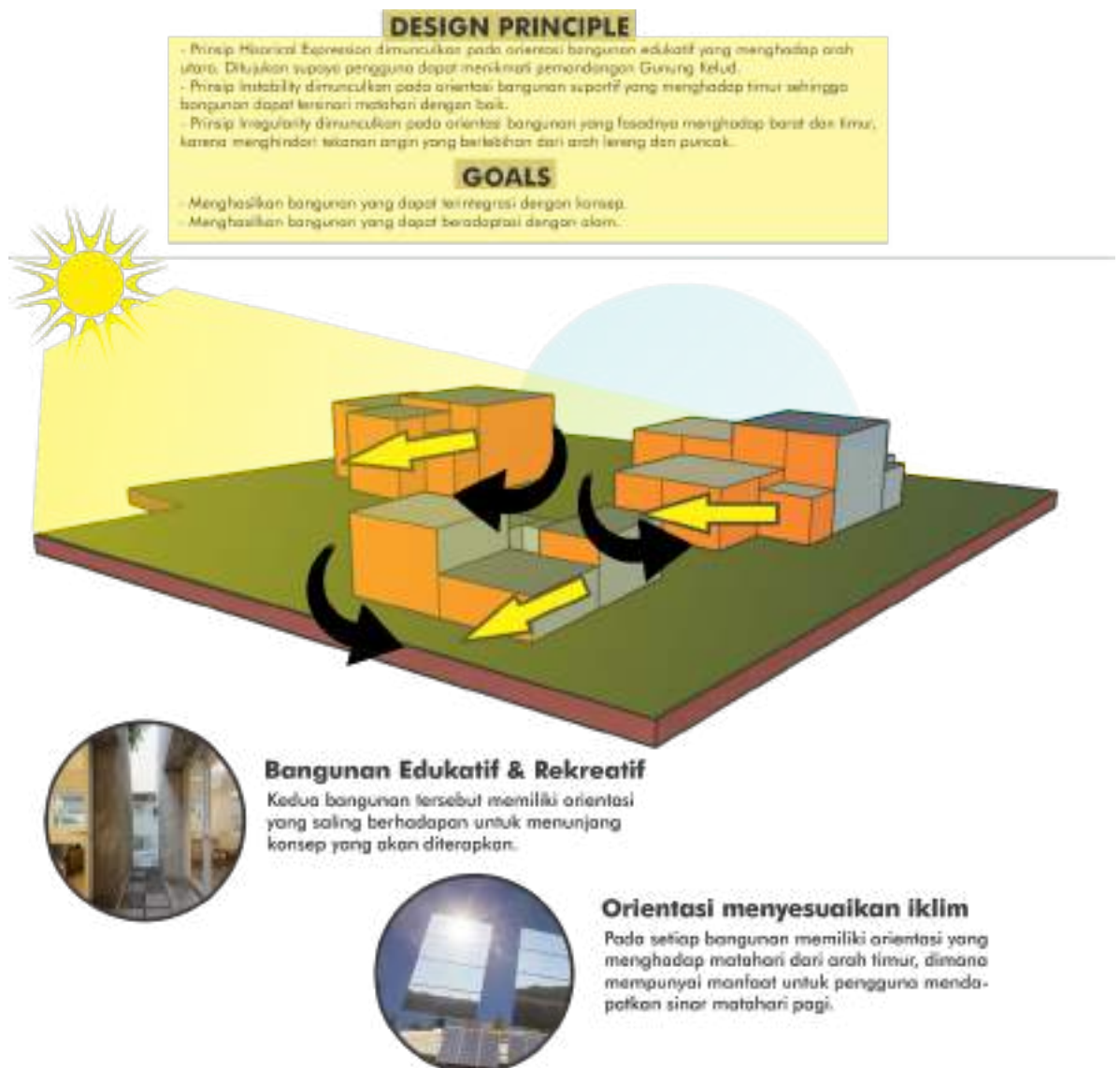
- Menata alur sirkulasi supaya bangunan publik dapat saling berbau
- Memudahkan akses kendaraan antar bangunan, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengunjungi fasilitas-fasilitas museum.



Gambar 4. 15 Analisis Akses, Sirkulasi dan Parkir Kendaraan
Sumber : Data Pribadi

B. Orientasi Bangunan

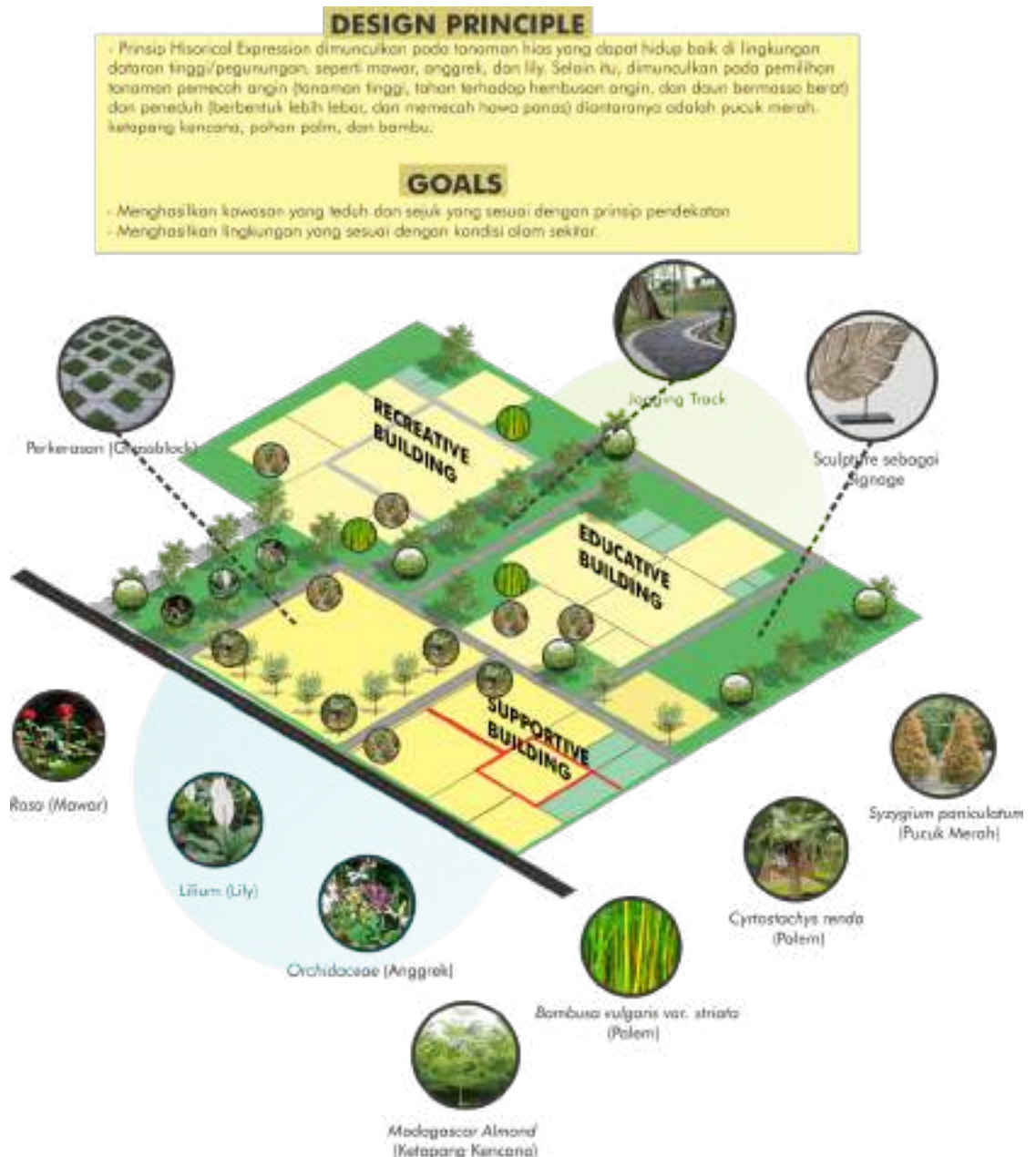
Analisis orientasi bangunan bertujuan untuk mengetahui arah bangunan yang dapat beradaptasi dengan kondisi iklim di lapangan, mudah menyesuaikan bangunan dan sesuai dengan prinsip *History Iconic of Eruption*. Untuk memenuhi kebutuhan tapak desain dan arah bangunan dapat diuraikan sebagai berikut :



Gambar 4. 16 Analisis Orientasi dan iklim
Sumber : Data Pribadi

C. Softscape & Hardscape

Analisis *softscape* dan *hardscape* mengacu pada pengolahan lanskap pada tapak sesuai dengan vegetasi yang digunakan, perkerasan dan komponen lain yang terkait dengan lanskap (d disesuaikan dengan prinsip *History Iconic of Eruption*). Analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut



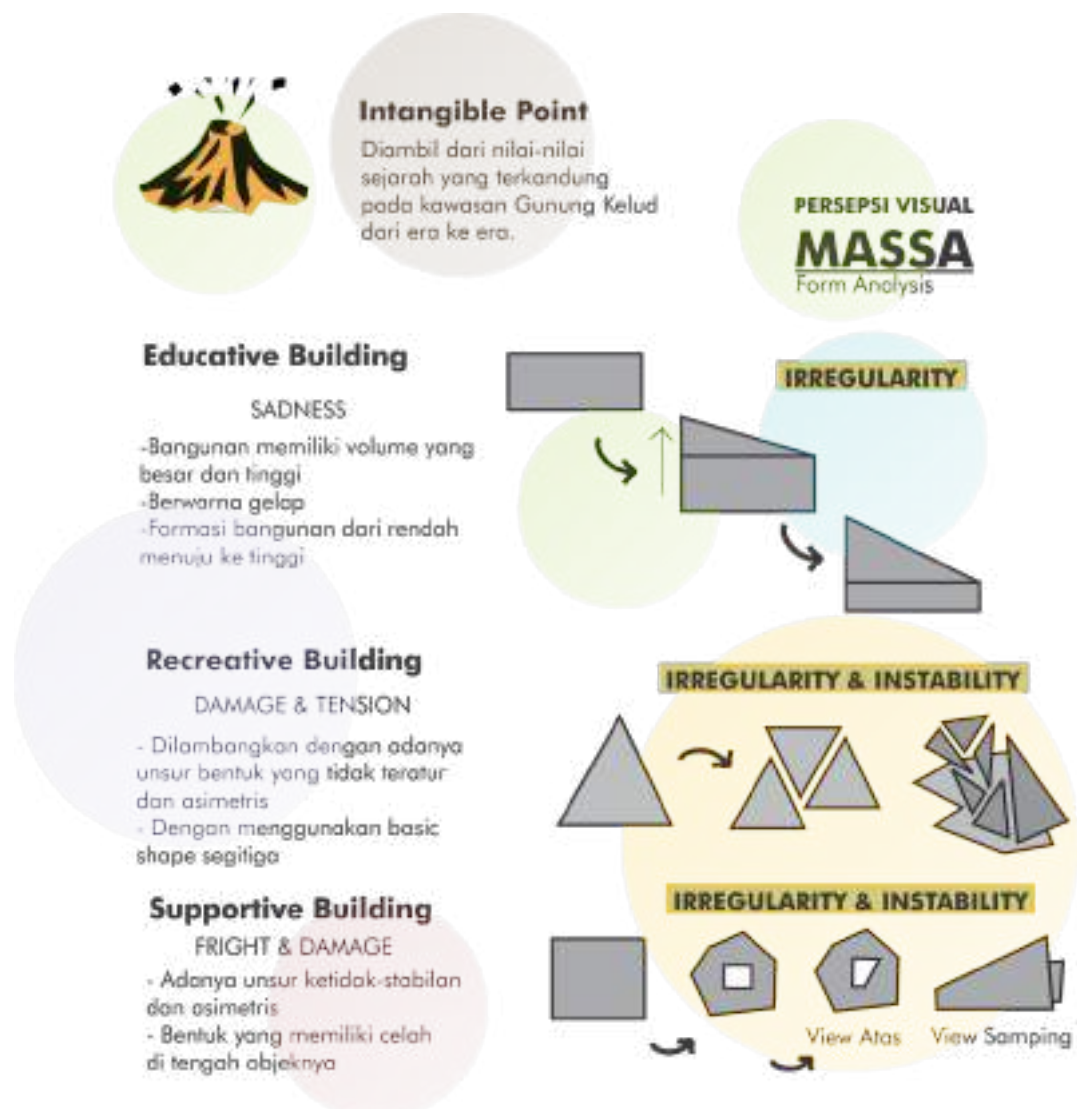
Gambar 4. 17 Analisis Softscape & Hardscape Tapak
Sumber : Data Pribadi

4.2.5 Analisis Bentuk

Analisis bentuk membahas pertimbangan terhadap transformasi bentuk yang berkaitan dengan prinsip pendekatan yaitu : Persepsi Visual Massa, Komposisi material/warna, dan *Contextual Element* dimana diakhir memunculkan bentuk akhir bangunan dari rancangan yang sesuai dengan prinsip pendekatan *Arsitektur Metafora (History-Iconic of Eruption)*.

A. Persepsi Visual Massa

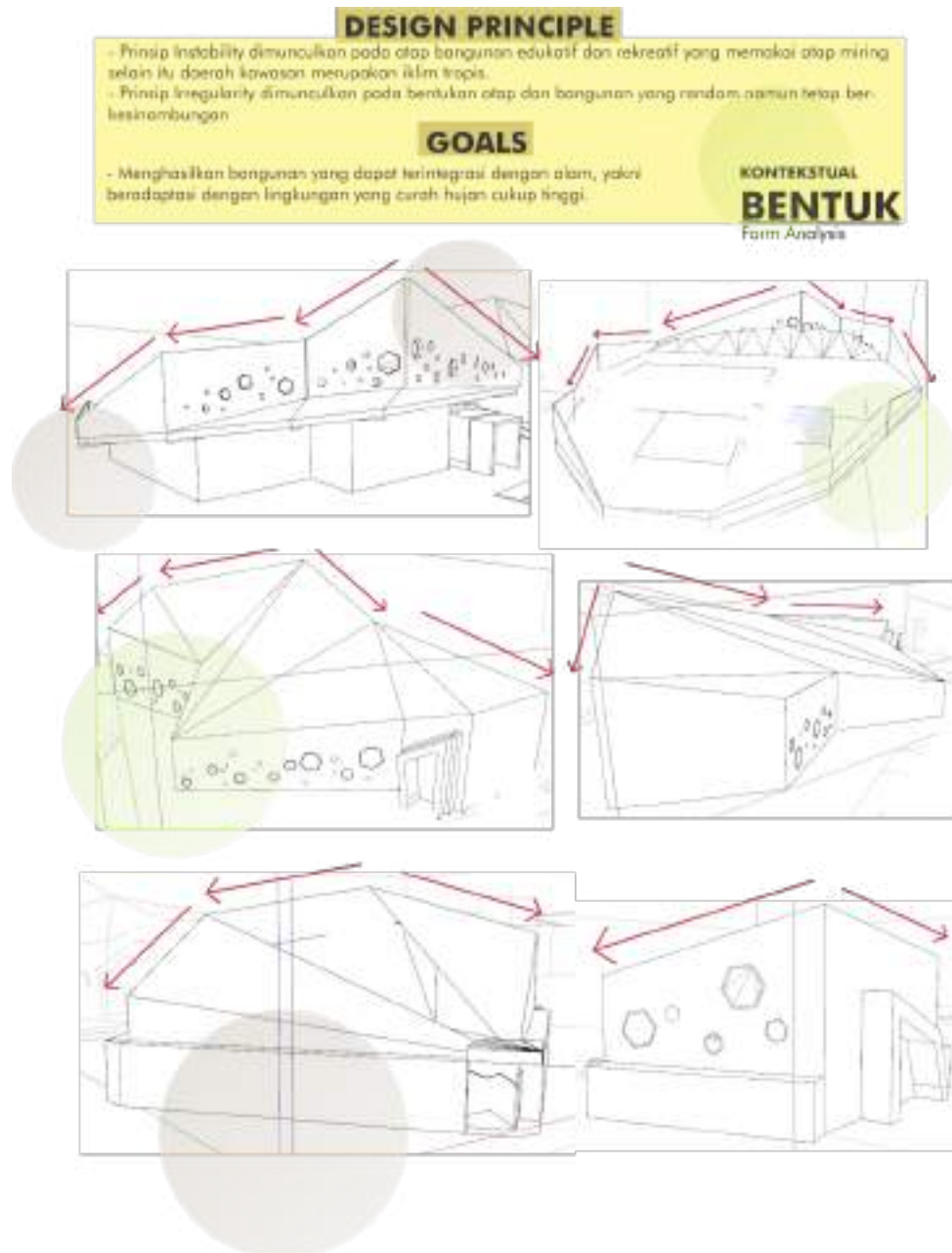
Analisis pada persepsi visual massa mengacu pada pengolahan bentuk massa bangunan yang mampu merepresentasikan prinsip pendekatan *Arsitektur Metafora (History-Iconic of Eruption)*. Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:



Gambar 4. 18 Analisis Persepsi Visual Massa
Sumber : Data Pribadi

B. Contextual Form

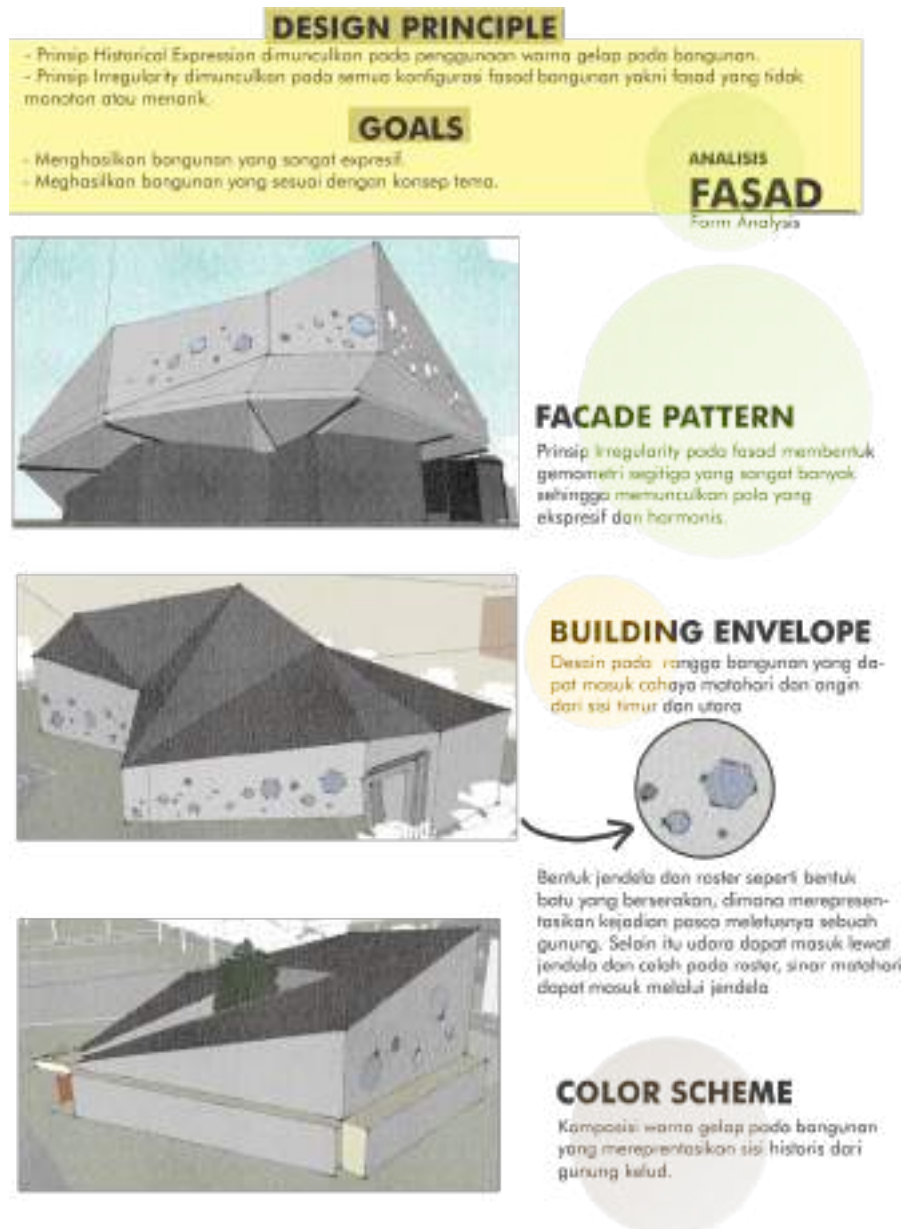
Analisis di elemen kontekstual ini mengarah pada pengolahan bentuk bangunan yang dapat beradaptasi dengan konteks lingkungan tapak seperti iklim, nilai budaya maupun nilai sosial yang ada di lingkungan tapak dan mampu menyesuaikan dengan prinsip pendekatan Arsitektur Metafora (*History-Iconic of Eruption*). Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut :



Gambar 4. 19 Analisis Kontekstual Bentuk
Sumber : Data Pribadi

C. Komposisi Warna/Material pada Fasad

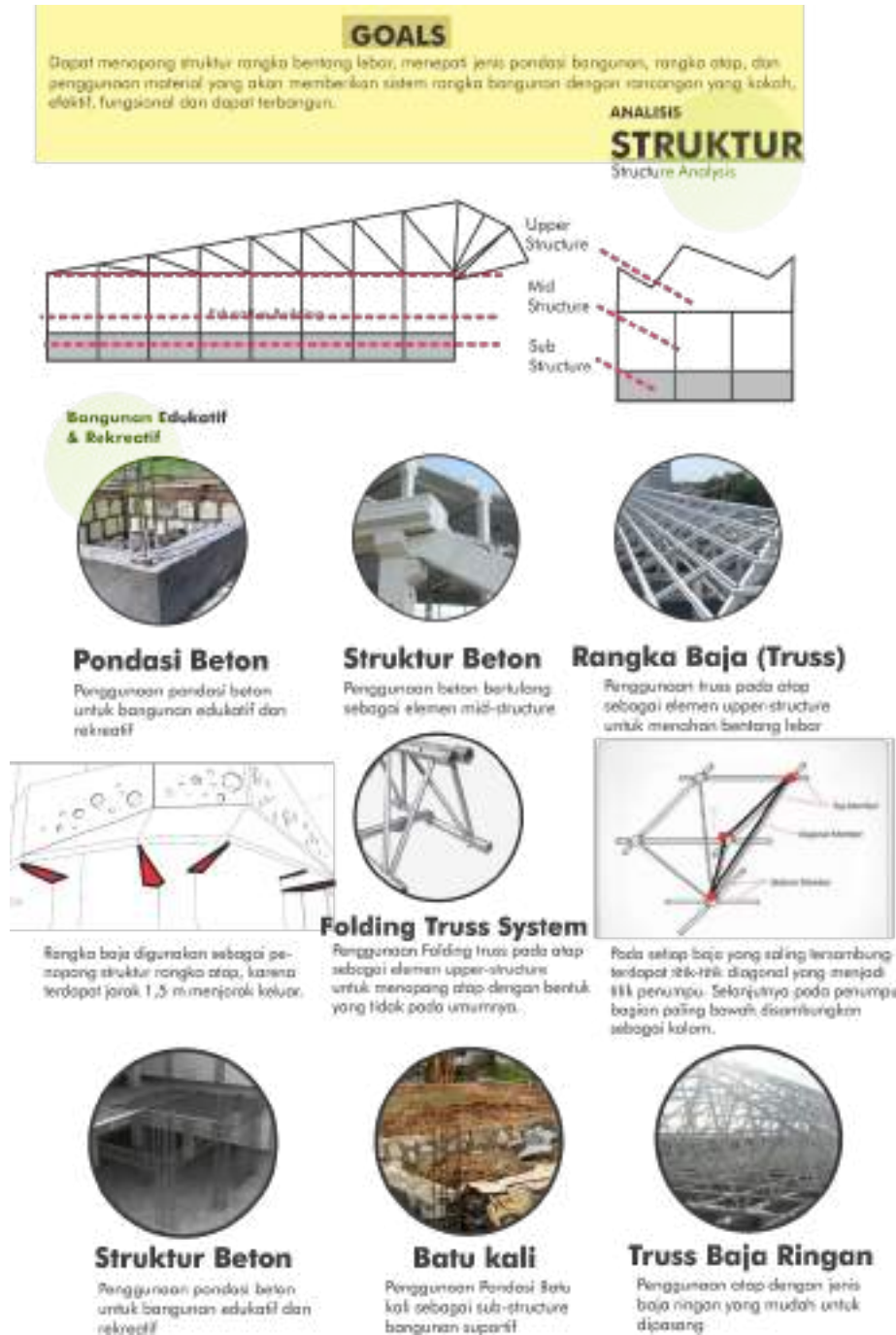
Pada analisis ini mengarah pada pengolahan material dan warna di bangunan yang mampu merepresentasikan prinsip pendekatan Arsitektur Metafora (*History-Iconic of Eruption*). Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:



Gambar 4. 20 Analisis Fasad
Sumber : Data Pribadi

4.2.6 Analisis Struktur

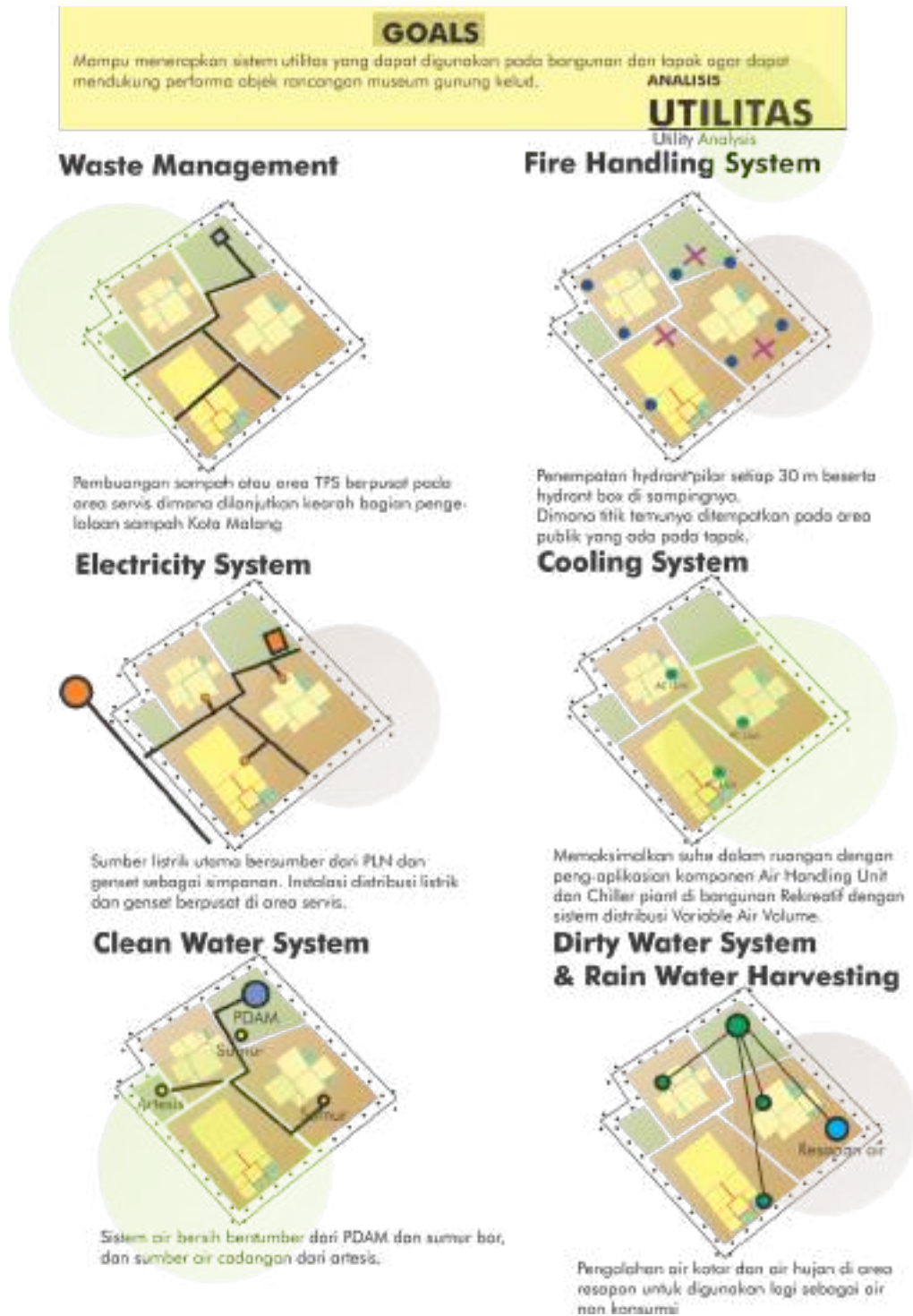
Analisis ini membahas mengenai pertimbangan struktur yang mencakup stabilitas rangka bentang lebar, pondasi bangunan, selubung bangunan, rangka atap dan penggunaan material yang menjadikan sistem rangka bangunan rancangan yang kokoh. Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:



Gambar 4. 21 Analisis Struktur
Sumber : Data Pribadi

4.2.7 Analisis Utilitas

Analisis disini membahas mengenai pertimbangan utilitas bangunan yang meliputi skema air kotor, air bersih, drainase, pembuangan sampah, dan jaringan listrik, yang dapat dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 4. 22 Analisis Utilitas
Sumber : Data Pribadi

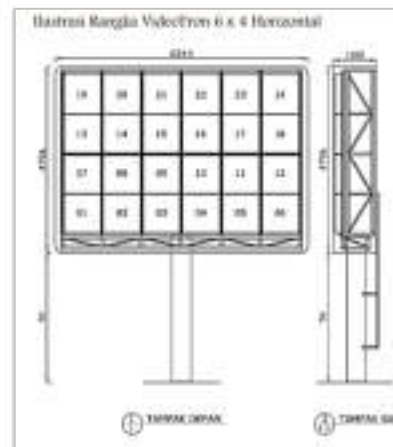
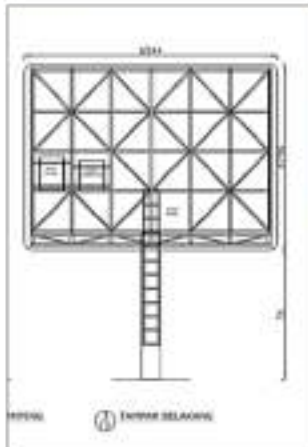
**ANALISIS
UTILITAS**
PADA INTERIOR BANGUNAN
REKREATIF



ADANYA BLOWER UNTUK SIRKULASI UDARA MENJULI KE LUAR BANGUNAN, KARENA RUANG TERDAPAT ASAP BUKAN

TERDAPAT MANTEL UNTUK PENGIKUNJUNG SURWA TERIMA DARI ABU BUKAN

ADANYA CELAH LUSANG UNTUK SIRKULASI AIR BUKAN



PENGUNJUKAN VIDEOTRON DI OUPKAN UNTUK MEMBUKUKAN SUASANA RUANG MENJADI LEBIH MENYERONOK. KARENA ADANYA VISUAL YANG BERGEMERAK. UNTUK MANTENAN HARUS SELALU ADA PENGECEKAN TEGANGAN LISTRIK DAN POWER SUPPLY. DATA LISTRIK YANG DIPERLUKAN AC, 100-240V, 50/60Hz.

Gambar 4. 23 Analisis Utilitas Dalam Bangunan
Sumber : Data Pribadi

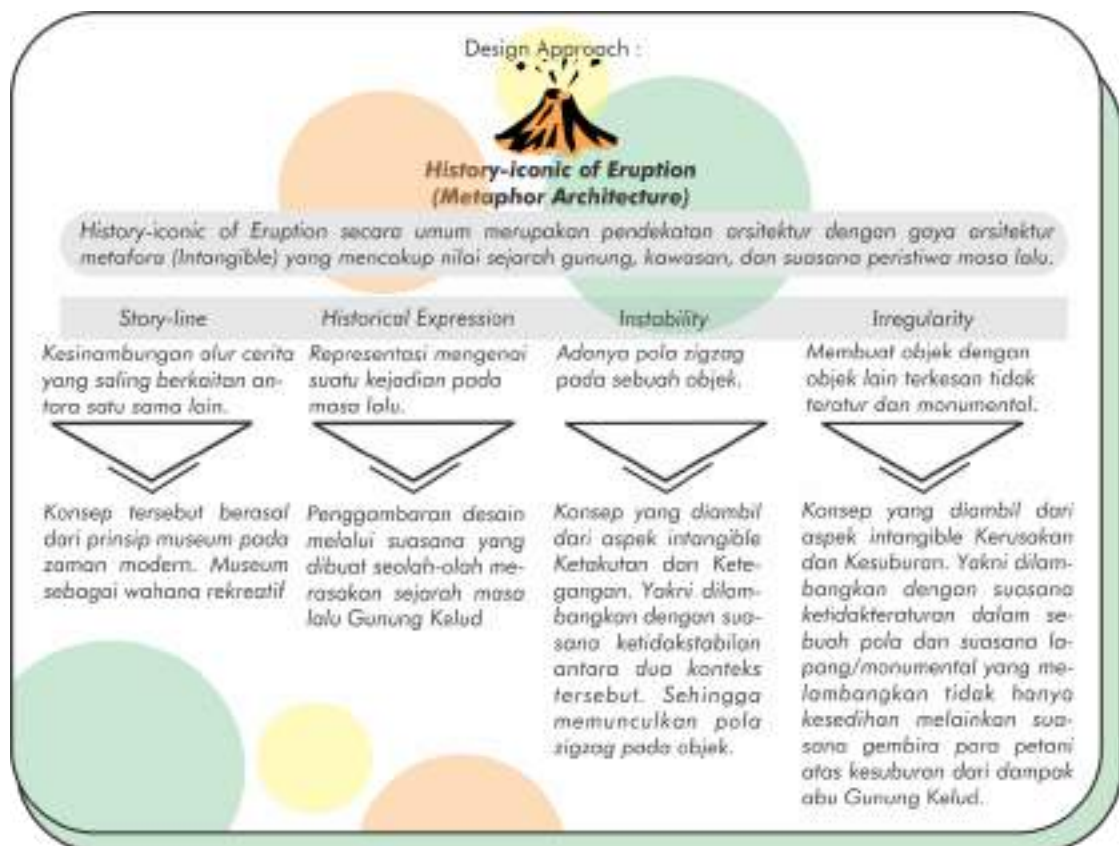
BAB V

KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan tersebut dihasilkan setelah melalui berbagai analisis metode pada obyek perancangan museum ini dan kajian nilai-nilai keislaman. Pada tahap ini akan ditarik kesimpulan dari usulan desain, dan kesimpulan tersebut akan dikembangkan secara lebih spesifik untuk digabungkan dengan beberapa usulan desain lainnya untuk sampai pada hasil dasar yang lebih mendekati hasil rancangan.

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Pada bagian ini akan menghasilkan suatu konsep yang didasarkan pada kajian nilai-nilai keislaman dan dasar pendekatan, selain itu juga membahas proses berpikir dalam menyusun konsep selanjutnya secara terarah.

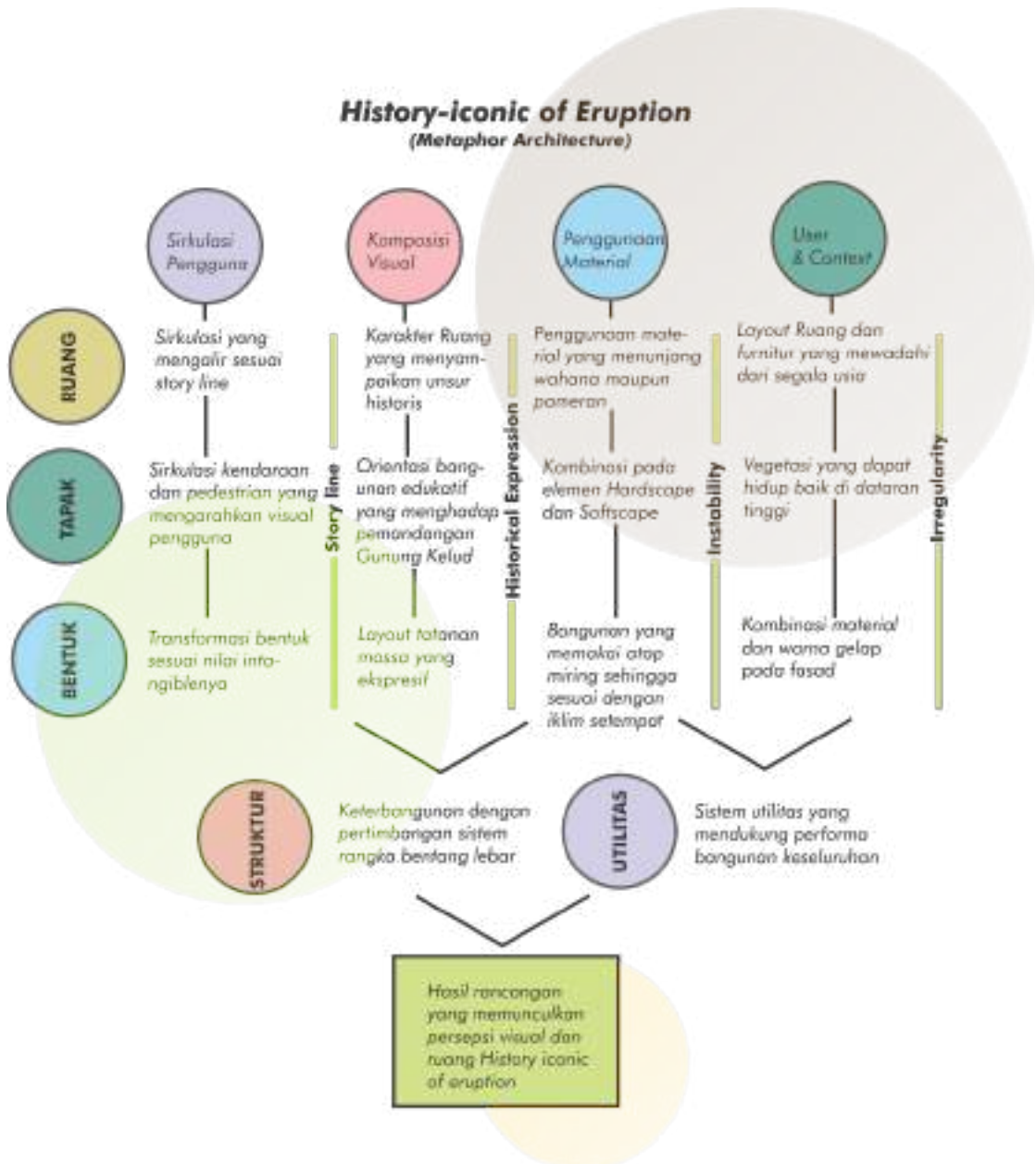


Gambar 5. 1 Konsep Dasar
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5. 2 Konsep Dasar Keislaman
Sumber : Data Pribadi

Dari uraian konsep dasar di atas, terdapat standar desain yang memberi arahan berdasarkan prinsip metode desain. Hasil yang diharapkan adalah konsep ruang, tapak, bentuk, struktur dan utilitas, yang digabungkan dengan tujuan konseptual dasar (yaitu, History Iconic of Eruption).



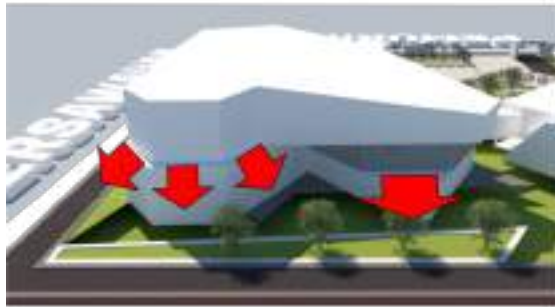
Gambar 5. 3 Prinsip Metode Desain
Sumber : Data Pribadi

5.2 Konsep Makro & Mikro

Pada analisis ini membahas tentang konsep makro dan mikro yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendekatan yakni Arsitektur Metafora (*History-Iconic of Eruption*). Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:

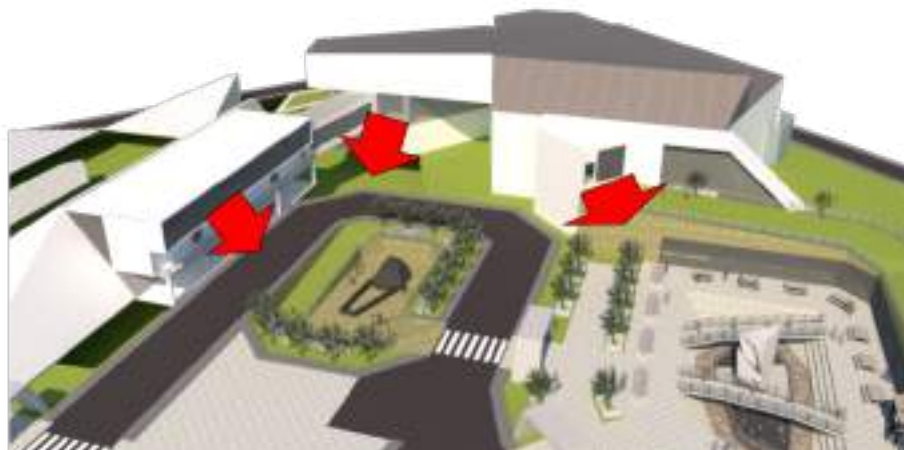
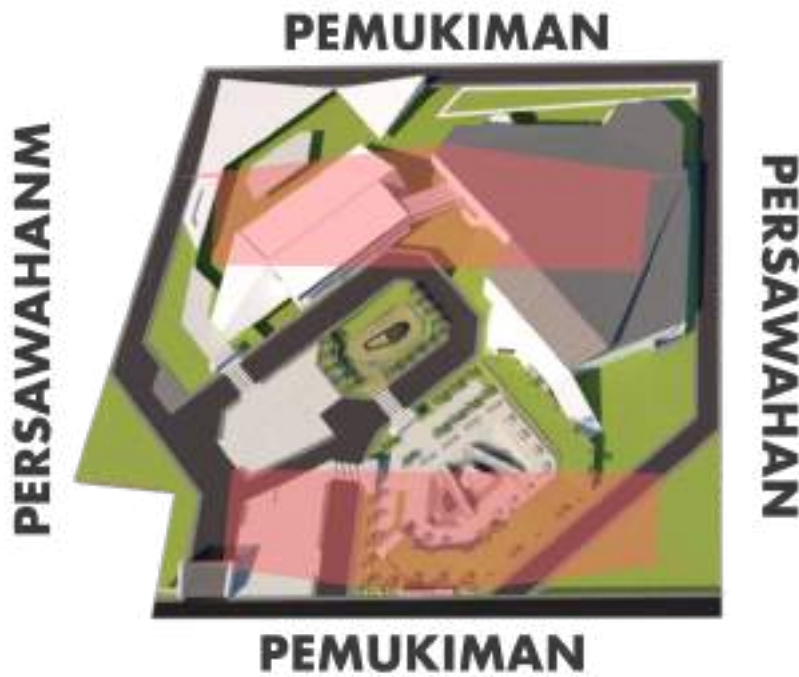


Gambar 5. 4 Konsep Makro
Sumber : Data Pribadi



KONSEP MAKRO

BUKAAN BANGUNAN MENGIKUTI TATA LETAK GEOGRAFIS YANG ADA PADA TAPAK SEHINGGA MENYESUAIKAN LINGKUNGAN SEKITAR DI MANA TERDAPAT PERSAWAHAN DAN PEMUKIMAN.



Gambar 5. 5 Konsep Makro
Sumber : Data Pribadi

KONSEP MAKRO

DESAIN AREA TERBUKA HIJAU MENYESUAIKAN KESELARASAN DENGAN TAPAK DAN BANGUNAN, SEHINGGA MENGHASILKAN DESAIN MAKRO YANG SELARAS.



AREA PUBLIK DIMANA MERUPAKAN AKSES MENUJU MUSEUM GUNUNG KELUD.



TERDAPAT PEDESTRIAN DAN VEGETASI DI LUAR RUANG PUBLIK.



TERDAPAT SIMULASI ANAK GUNUNG KELUD, SIMULASI TERSEBUT BERFUNGSI UNTUK SARANA MASYARAKAT MEMAHAMI SEJARAH ANAK GUNUNG KELUD.



DESAIN PEDESTRIAN YANG MENGELILINGI RUANG PUBLIK DAN TERDAPAT AREA KOMERSIL YAKNI LAHAN UNTUK WARGA SEKITAR BERJUALAN/BERBISNIS.

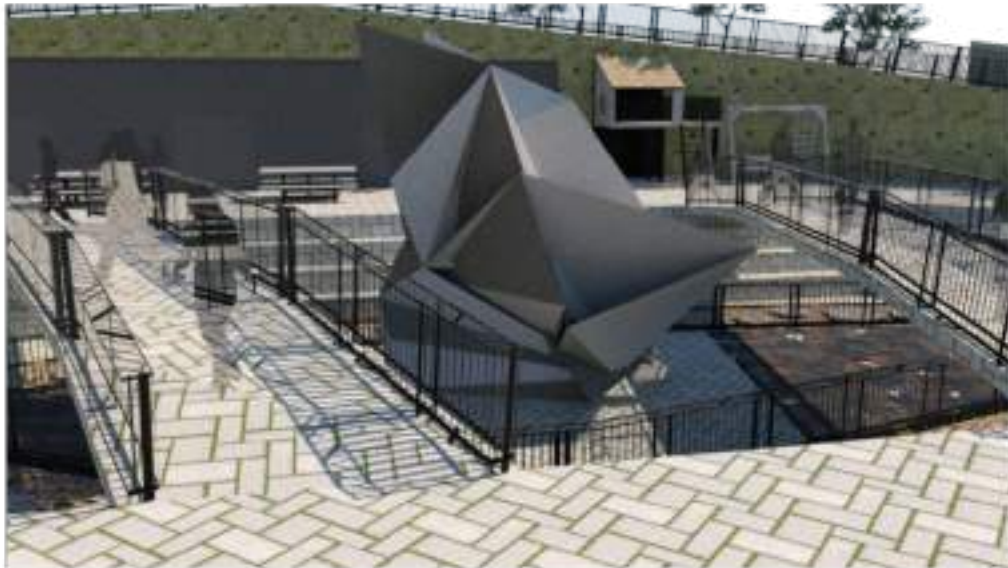
Gambar 5. 6 Konsep Makro
Sumber : Data Pribadi

KONSEP

MAKRO



BELOKAN JALAN MENGIKUTI / MENYESUAIKAN BANGUNAN SEHINGGA TIDAK MENYIKU DAN TERKESAN KAKU.

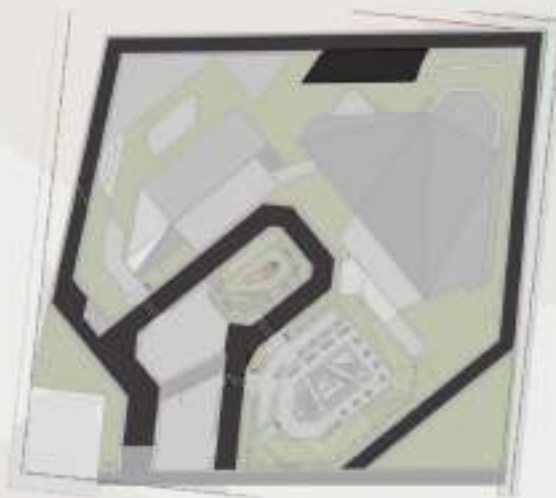


TERDAPAT SCULPTURE DIMANA APLIKASI KONSEP IRREGULARITY YAKNI ADANYA POLA KETIDAKTERATURAN YANG MEREPRESENTASIKAN MASA PASCA MELETUSNYA GUNUNG KELUD.



TERDAPAT ENTRANCE MUSEUM SEBAGAI TANDA UNTUK PENGUNJUNG DAN BERFUNGSI SEBAGAI BENTUK PENGUAT IDENTITAS PADA MUSEUM.

Gambar 5. 7 Konsep Makro 2
Sumber : Data Pribadi



CONCEPT

On-site Circulation



Jalur utama yang menjadi akses utama bagi pengunjung menuju 3 bangunan. Jalur ini dirancang dengan baik agar dapat memberikan kenyamanan serta kemudahan akses bagi pengunjung dan penghuni bangunan. Sirkulasi utama pada tapak biasanya meliputi jalur pejalan kaki dan akses kendaraan.



Sirkulasi pengunjung pada tapak merupakan jalur pendukung untuk akses sirkulasi utama pada tapak, meliputi jalur pejalan kaki yang menghubungkan berbagai area di dalam tapak, seperti taman, lapangan olahraga, atau area peristirahatan. Sirkulasi pengunjung juga mencakup jalur khusus untuk akses pengelola dan maintenance bangunan, yang dapat memudahkan aktivitas operasional sehari-hari dalam bangunan tersebut.

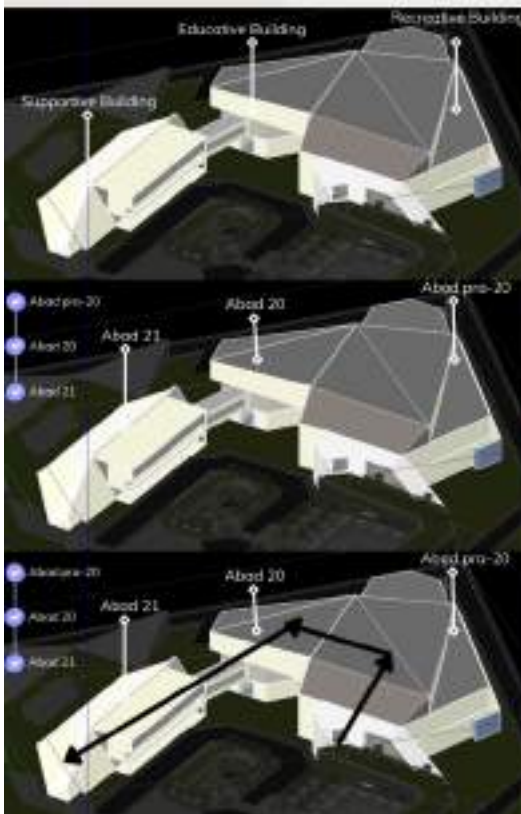


Area parkir pengunjung dan pegawai pada tapak perlu dirancang dengan baik agar memudahkan akses dan pengelolaan kendaraan. Area parkir harus mudah diakses dari jalur sirkulasi utama dan dapat menampung jumlah kendaraan yang cukup. Area parkir juga perlu ditempatkan secara strategis agar tidak mengganggu alur sirkulasi utama dan sirkulasi pengunjung pada tapak.



CONCEPT

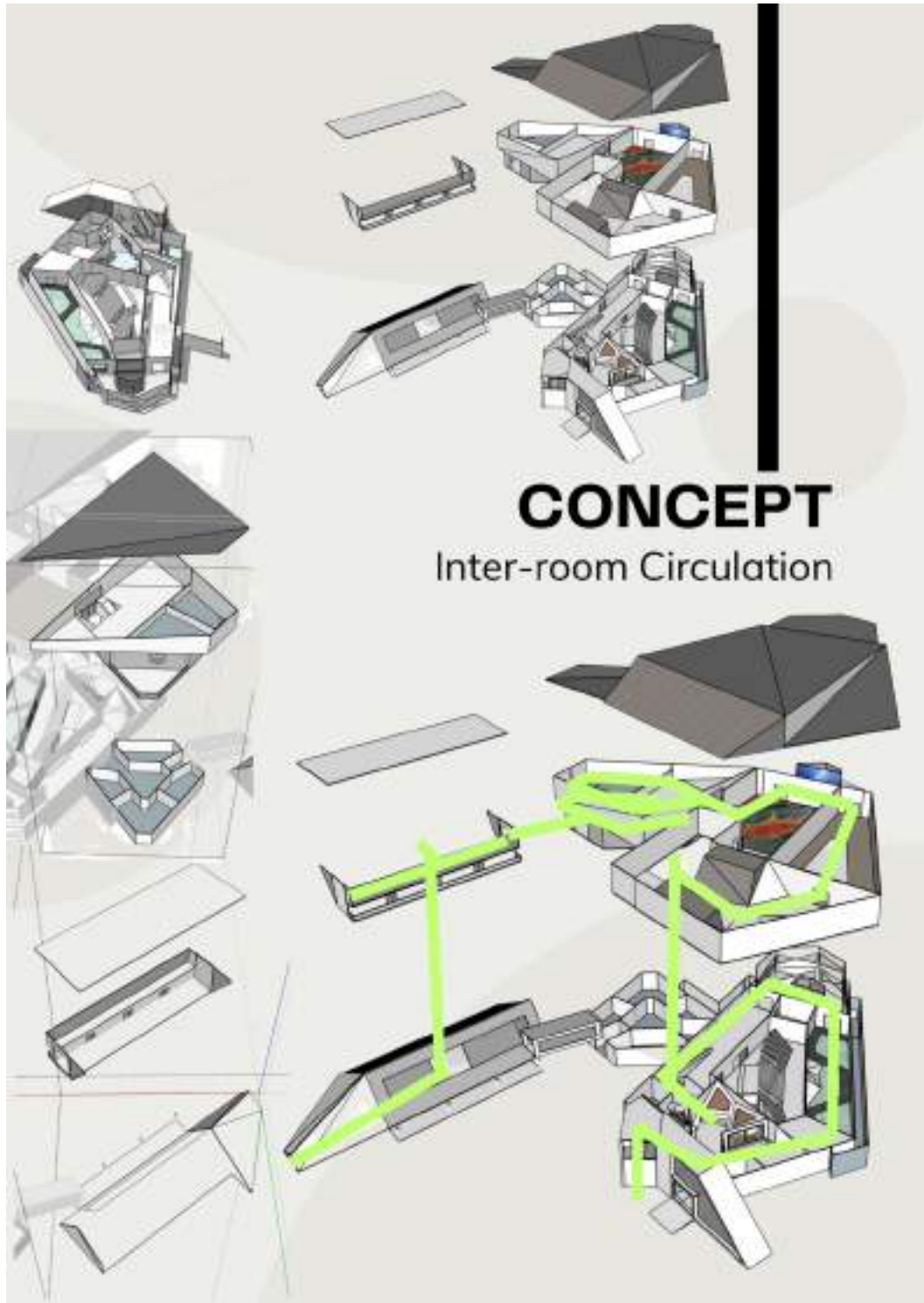
Inter-building Circulation



Sirkulasi antar bangunan di sekitar Gunung Kelud mengalami perkembangan seiring sejarah meletusnya gunung tersebut pada 3 periode, dengan bangunan masa pra-20 yang masif merepresentasikan letusan besar, bangunan abad 20 berorientasi pada panorama Gunung Kelud karena anak gunung, dan bangunan abad 21 yang lebih modern dan mengajarkan untuk berpikir positif terhadap letusan masa lalu. Museum sebagai sarana edukasi dan mitigasi bencana memengaruhi sirkulasi dengan memperhatikan akses mudah dan risiko bencana dalam pemilihan lokasi bangunan.

TIMELINE







QS. AN-NABA

Ayat 6

أَلَمْ نَجْعَلِ الْأَرْضَ مِهْدًا

"Bukankah Kami telah menjadikan bumi sebagai tempat bernaung?"

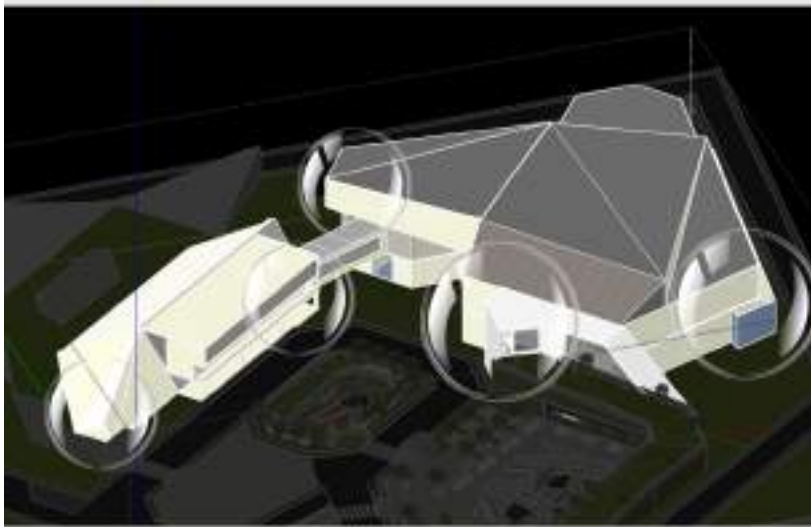
Ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT telah menciptakan bumi sebagai tempat tinggal bagi manusia dan segala makhluk-Nya. Bumi dijadikan sebagai tempat yang cocok untuk kehidupan manusia dengan adanya udara, air, makanan, dan lingkungan yang mendukung kehidupan. Dengan ayat ini, surat An-Naba mengajarkan pentingnya bersyukur kepada Allah SWT atas nikmat yang diberikan-Nya kepada manusia.

CONCEPT

Islamic Value



- Menggunakan material yang merepresentasikan alam atau material alam yang ada di pegunungan, seperti batu bata daur ulang, batu-batuan alam dan kaca hemat energi.
- Menggunakan teknologi hemat energi seperti lampu LED, pendingin udara hemat energi, dan energi terbarukan.
- Desain bangunan yang mengintegrasikan lingkungan sekitar dan memanfaatkan aliran udara alami.
- Pemanfaatan lahan secara berkelanjutan tanpa merusak lingkungan.
- Memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan agar tetap baik bagi manusia dan makhluk lainnya.



CONCEPT

Application in Design



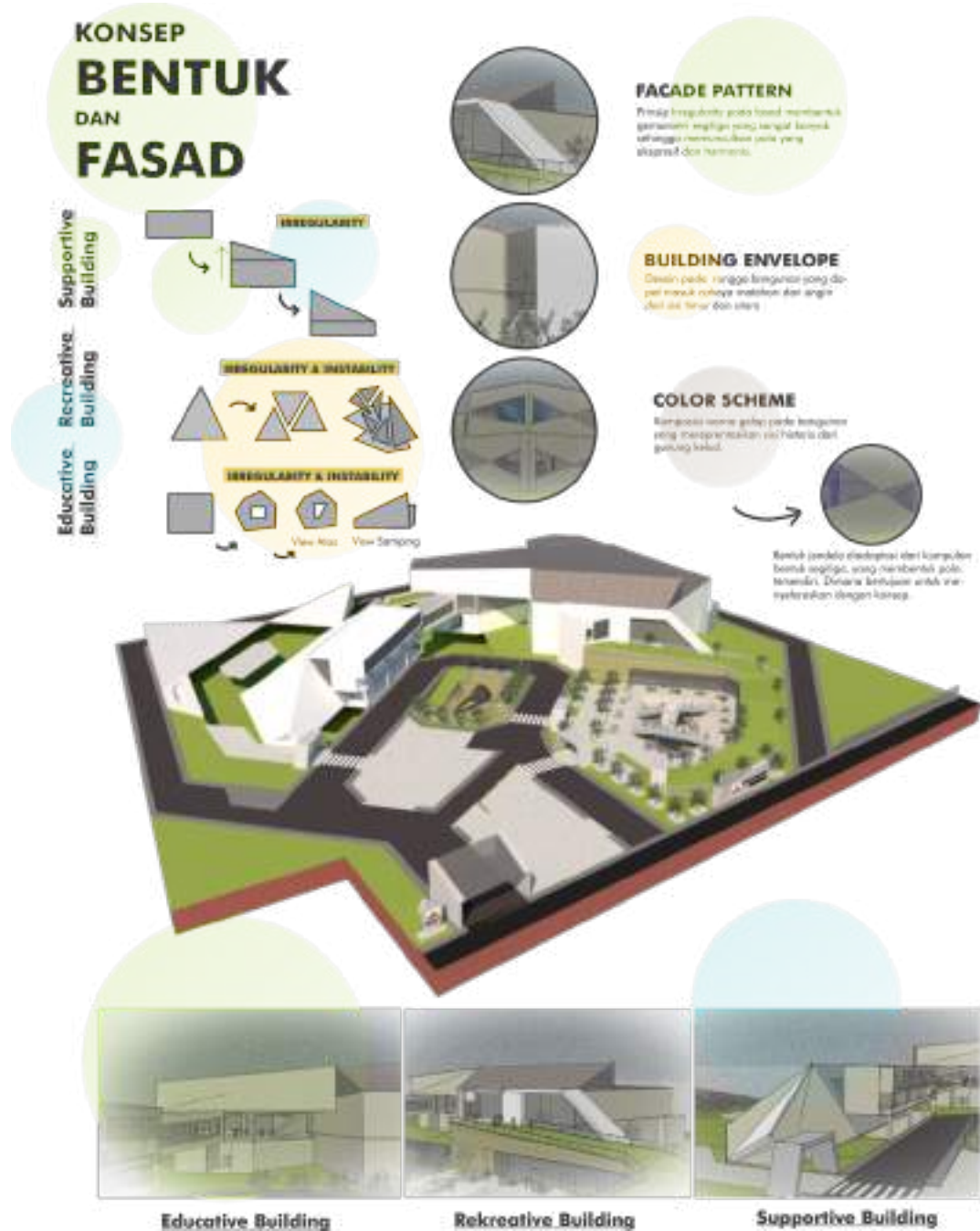
KONSEP MIKRO STORY-TELLING



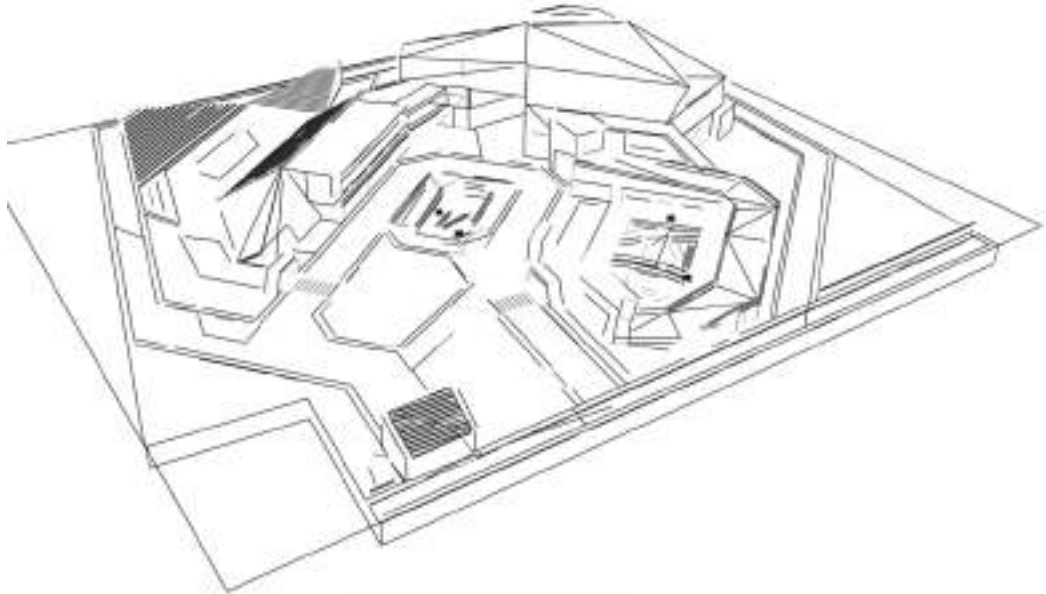
Gambar 5. 8 Konsep Mikro
Sumber : Data Pribadi

5.3 Konsep Bentuk dan Fasad

Konsep disini akan membahas lebih spesifik tentang kesimpulan desain bentuk dasar bangunan yang sesuai dengan prinsip pendekatan dan kontekstual dengan lingkungan beserta fasadnya.



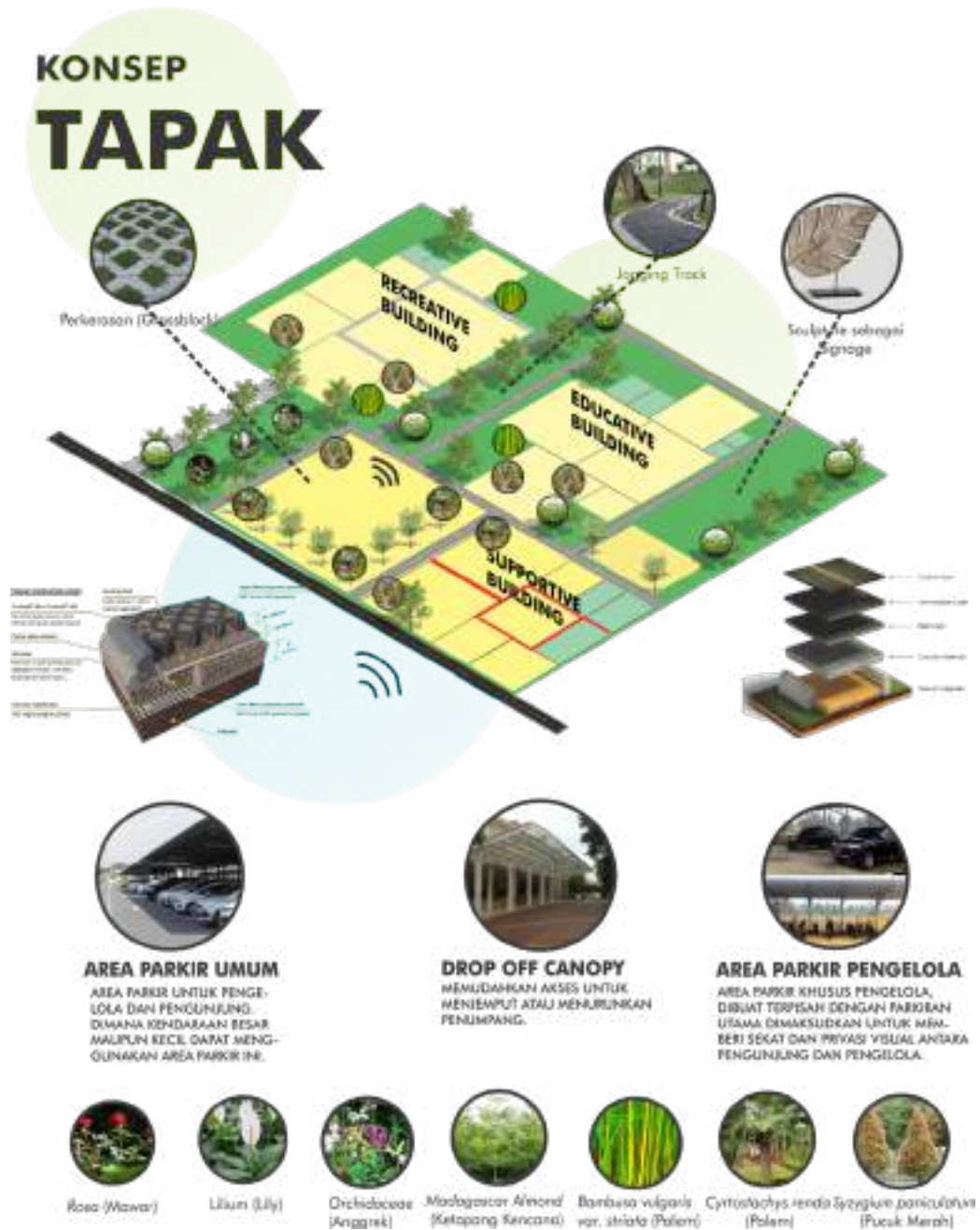
Gambar 5. 9 Konsep Bentuk
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5. 10 Sketsa Eksterior
Sumber : Data Pribadi

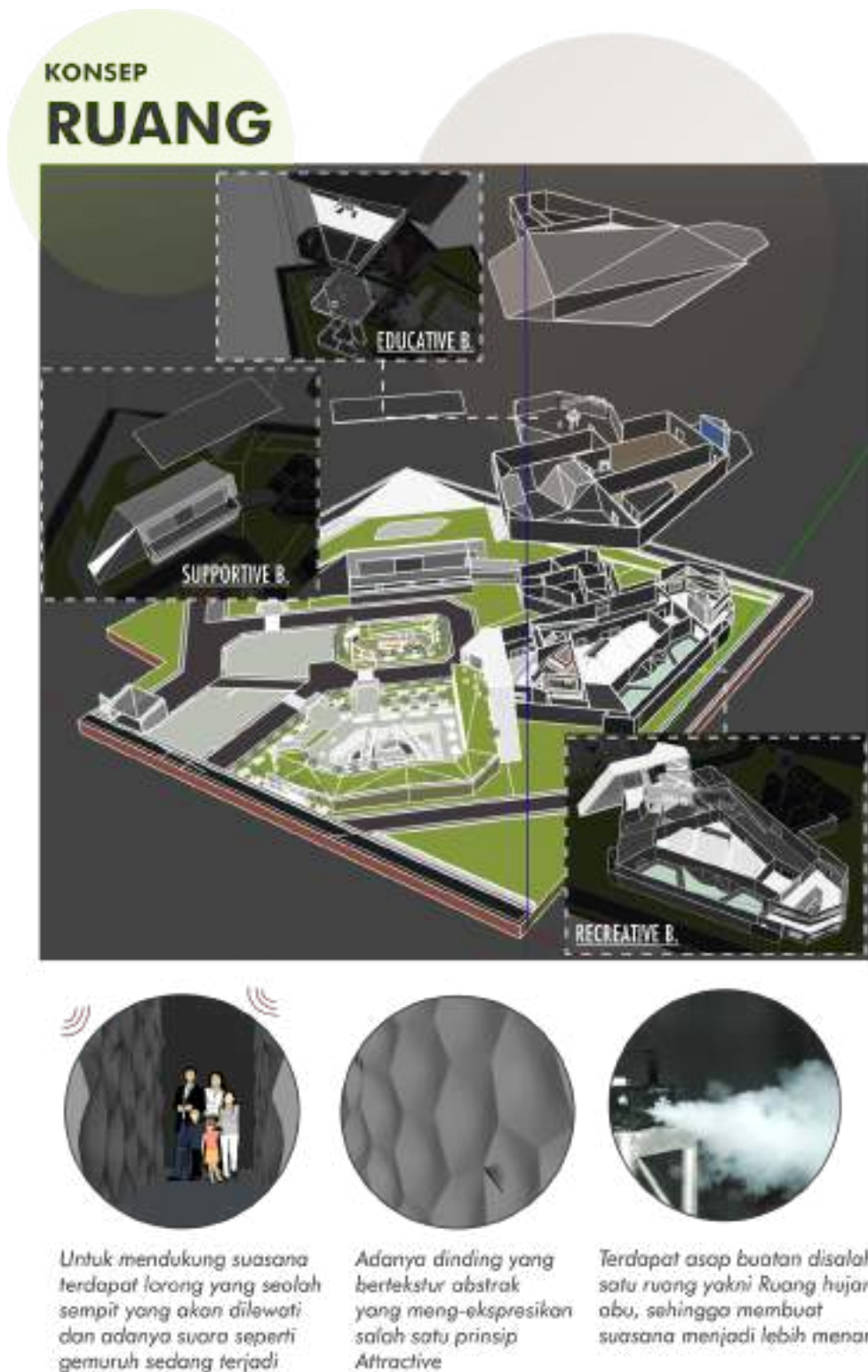
5.4 Konsep Tapak

Telah dihasilkan susunan ruang-ruang mikro, maka pada konsep ini akan membahas terkait kesimpulan dari hasil usulan desain yang sesuai dengan prinsip pendekatan dan perlakuan terhadap kondisi eksisting tapak.

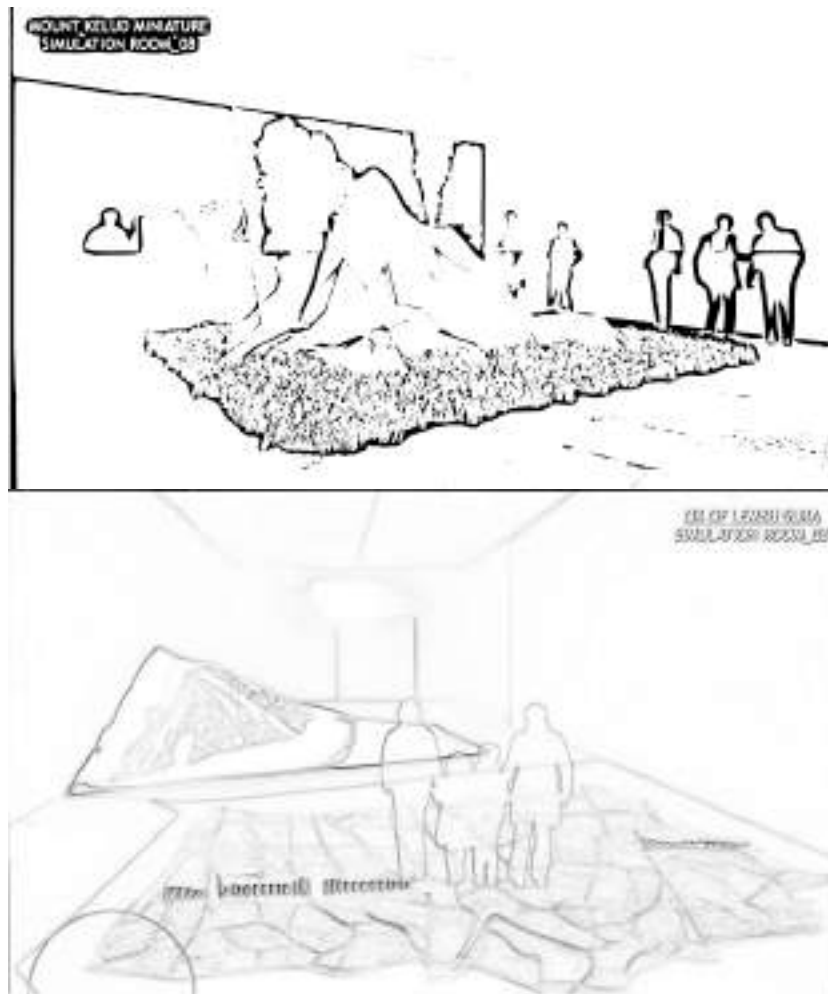


Gambar 5. 11 Konsep Tapak
Sumber : Data Pribadi

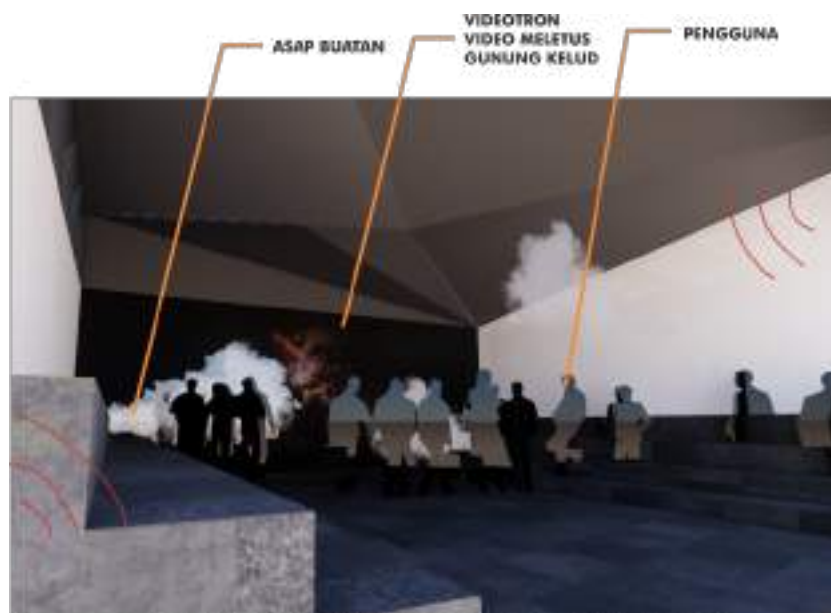
5.5 Konsep Ruang



Gambar 5. 12 Konsep Ruang
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5. 13 Sketsa Interior dan Konsep Ruang
Sumber : Data Pribadi



TERDAPAT SEBUAH RUANG DI BANGUNAN REKREATIF YAKNI RUANG HUJAN ABU, RUANG TERSEBUT BERFUNGSI SEBAGAI SIMULASI KETIKA GUNUNG KELUD ME-
INGELDARKAN ABU VULKANIK. ABU TERSEBUT DISIMULASIKAN DENGAN ASAP
BUATAN.



TERDAPAT SEBUAH RUJANG DI BANGUNAN SUPTORIF YAKNI TERAPAN DARI KONSEP IRREGULARITY DAN HISTORICAL EXPRESSION DIMANA TERDAPAT BATU BESAR DAN ATAP YANG SOKOH-OLAH PECAH SETELAH TERHANTAM OLEH BATU TERSEBUT. DARI KONSEP ITU MEREPRISNTASIKAN SLASANA KETEGANGAN DAN KERUSAKAN.

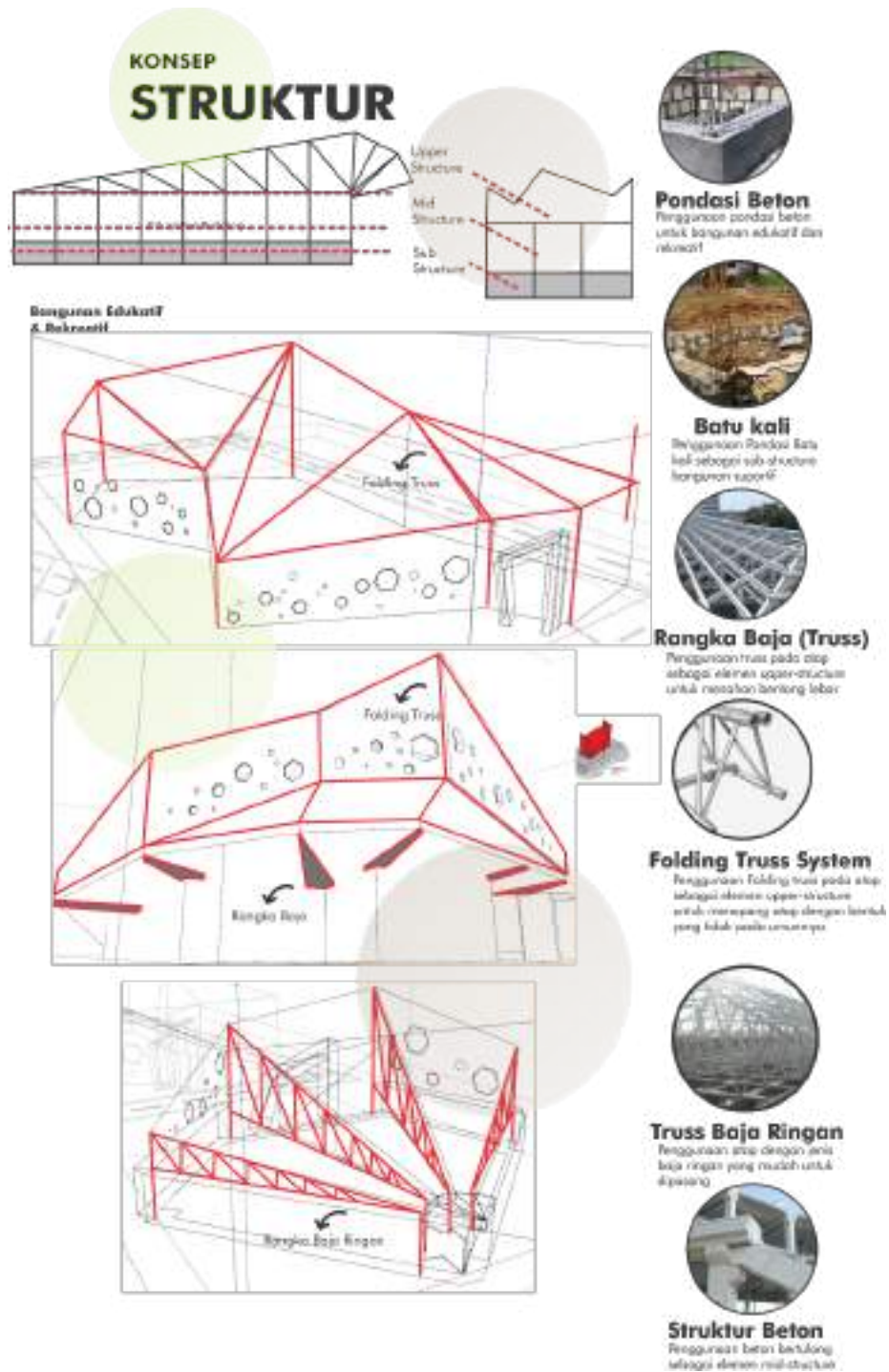


TERDAPAT SEBUAH RUJANG DI BANGUNAN REKREATIF YAKNI RUJANG SIMULASI BELERANG, RUJANG TERSEBUT BERFUNGSI SEBAGAI SIMULASI MEBASAKAN DAN MELIHAT BELERANG YANG ADA PADA ANAK GUNUNG KELUD, DIMANA TERDAPAT ASAP MUNCUL DARI ANAK GUNUNG KELUD DAN PARA GUIDE AKAN MEGEDUKASI MENGENAI PROSES LUP TERSEBUT TERJADI.

Gambar 5. 14 Konsep Ruang
Sumber : Data Pribadi

5.6 Konsep Struktur

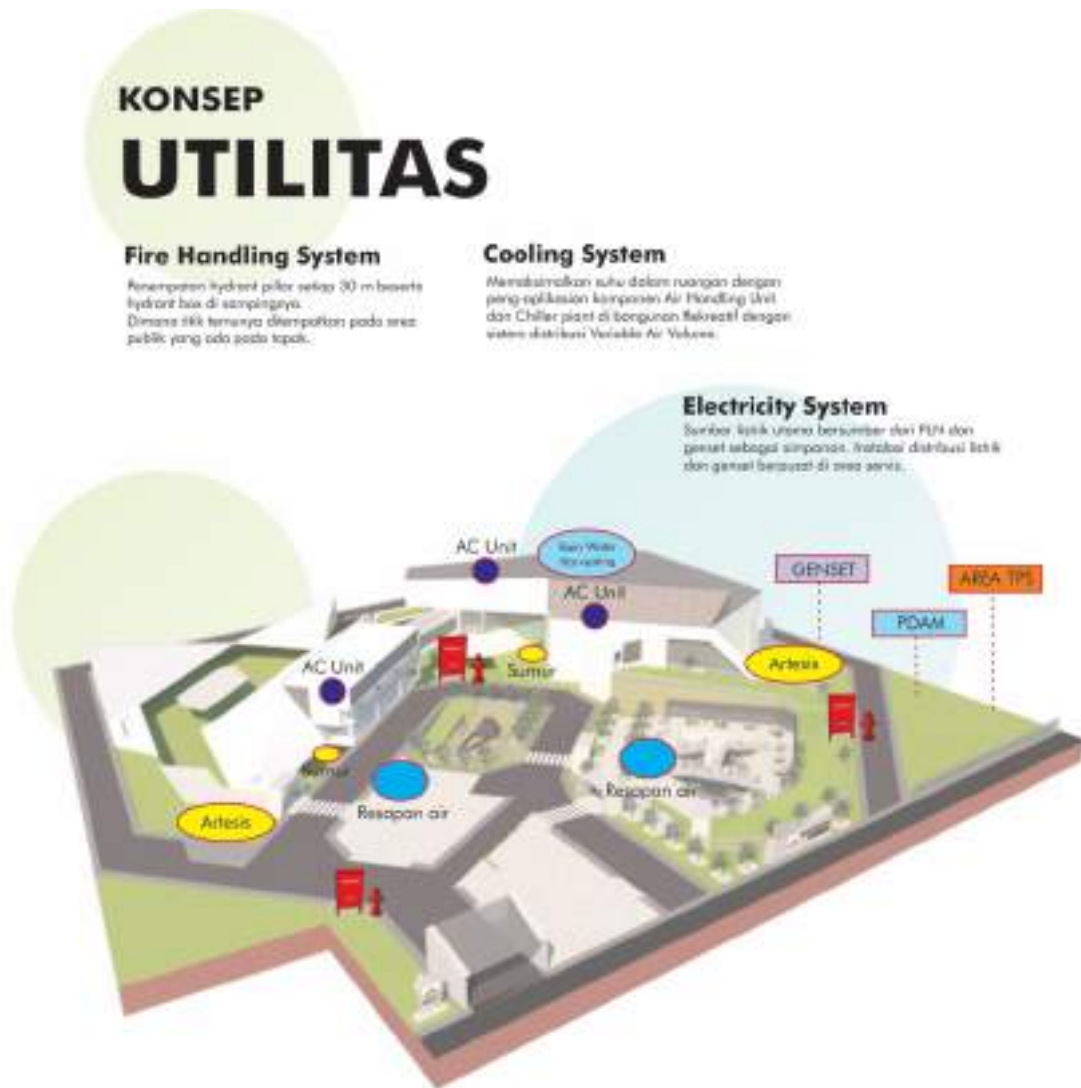
Konsep di sini akan membahas secara umum sistem rangka bangunan yang digunakan pada bangunan bentang lebar, serta material yang akan digunakan pada struktur bawah, struktur tengah dan struktur atas.



Gambar 5. 15 Konsep Struktur
Sumber : Data Pribadi

5.7 Konsep Utilitas

Konsep utilitas disini akan membahas secara umum sistem utilitas dimana diterapkan di bangunan dan tapak yang dapat mendukung performa objek perancangan Museum Gunung Kelud.



Gambar 5. 16 Konsep Utilitas
Sumber : Data Pribadi

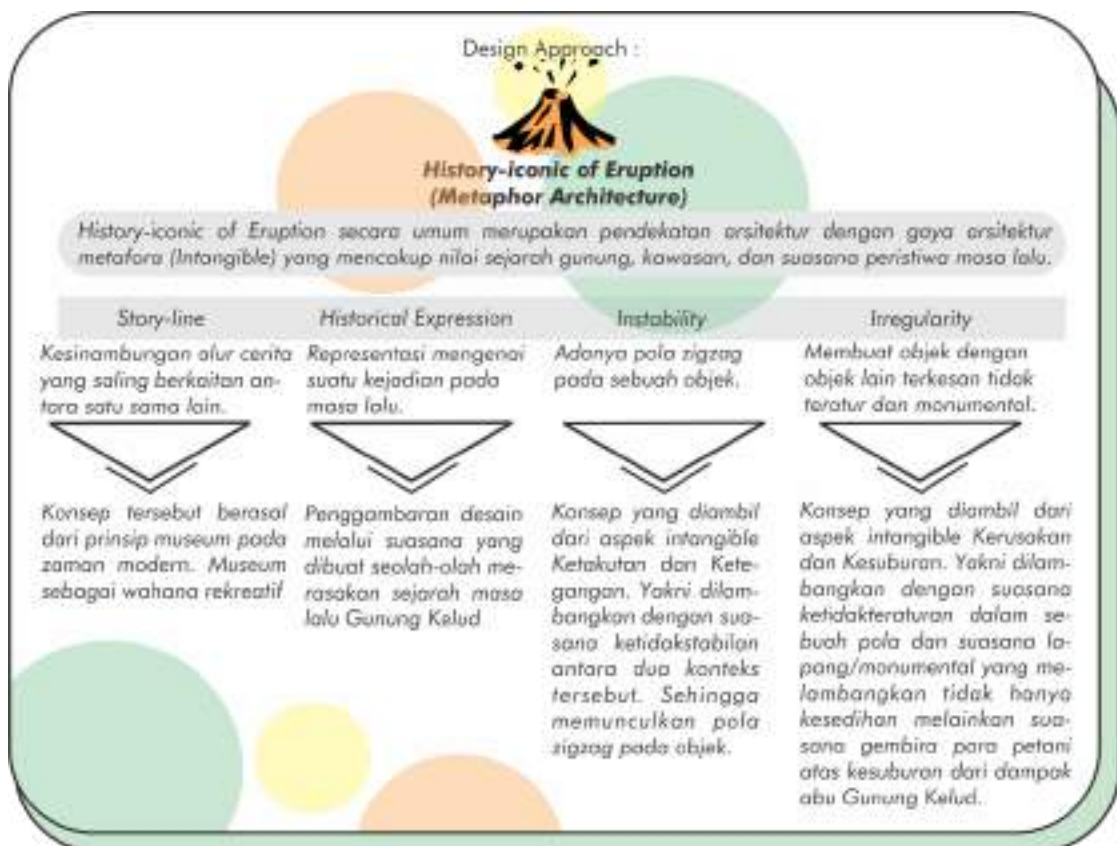
BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Hasil Perancangan

Pada bagian sub bab ini akan mengulas tentang pengembangan dari konsep perancangan dengan mempertimbangkan beberapa faktor sehingga terdapat beberapa perubahan pada hasil rancangan kompleks museum.

6.1.1 Konsep Dasar

Konsep dasar yang digunakan pada perancangan Museum Gunung Kelud di Kabupaten Kediri ini adalah History-Iconic of Eruption yaitu konsep perancangan yang bertujuan untuk mewujudkan hasil perancangan yang memberi persepsi visual berdasarkan sejarah erupsi Gunung Kelud.



Gambar 6. 1 Konsep Dasar Perancangan
Sumber : Data Pribadi

6.1.2 Konsep Ruang

Pada konsep ruang makro dan mikro menerapkan representasi dari sejarah Gunung Kelud dari era ke era, mulai dari era abad pra-20, abad 20, dan abad 21. Berdasarkan *timeline* tersebut dapat membentuk konsep *story-line* pada bangunan sehingga memberikan pengalaman dan dapat merasakan persepsi visual dari setiap konsep yang diterapkan.

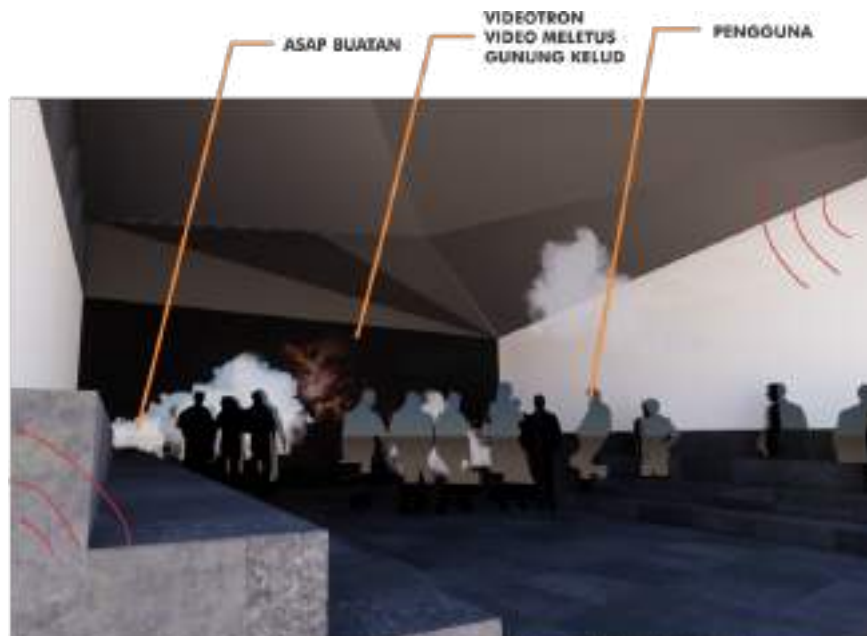


Gambar 6. 2 Konsep Makro
Sumber : Data Pribadi

Recreative Building



TERDAPAT SEBUAH RUANG DI BANGUNAN EDUKASI YANG SUDUTNYA DI AJAS BANGUNAN ALUR SIKELABNYA PENGUNJUK. RUANG DARI ARAH BELAKANG DARI KETINGGAH BENDAI MENJULI PADA KETINGGAH TINGGI. DI MANA FUNGSIONAL JALAN UNTUK DAPAT MELIHAT VIEW AGENSI PEMANDANGAN GUNUNG KELUD.



TERDAPAT SEBUAH RUANG DI BANGLINAN REKREATIF YAKNI RUANG HUJAN ABU. RUANG TERSEBUT BERFUNGSI SEBAGAI SIMULASI KETIKA GUNUNG KELUD MENGEJUARKAN ABU YULKANIK. ABU TERSEBUT DISIMULASIKAN DENGAN ASAP BUATAN.

Gambar 6. 3 Konsep Ruang (Recreative Building)
Sumber : Data Pribadi



TERDAPAT SEBUAH RUANG DI BANGUNAN REKREATIF YAKNI RUANG SIMULASI BELERANG, RUANG TERSEBUT BERFUNGSI SEBAGAI SIMULASI MERASAKAN DAN MELIHAT BELERANG YANG ADA PADA ANAK GUNUNG KELUD. DI MANA TERDAPAT ASAP MUNCUL DARI ANAK GUNUNG KELUD DAN PARA GUIDE AKAN MENGEDEKASI MENGENAI PROSES UAP TERSEBUT TERJADI.

Gambar 6. 4 Konsep Ruang (Recreative Building)
 Sumber : Data Pribadi

Educative Building



Gambar 6. 5 Konsep Ruang (Educative Building)
Sumber : Data Pribadi

Supportive Building



TERDAPAT SEBUAH RUANG DI BANGUNAN SUPPORTIE, YAKNI TERAPAN DARI KONSEP IRREGULARITY DAN HISTORICAL EXPRESSION DIMANA TERDAPAT BATU BESAR DAN ATAP YANG SEOLAH-OLAH PECAH SETELAH TERHANTAM OLEH BATU TERSEBUT. DARI KONSEP ITU MEREPRESENTASIKAN SUASANA KETEGANGAN DAN KERUSAKAN.

Gambar 6. 6 Konsep Ruang (Supportive Building)
Sumber : Data Pribadi

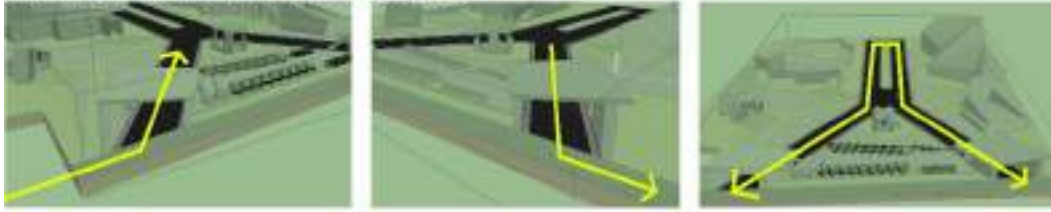
6.1.3 Konsep Tapak

Pada konsep tapak terdapat perubahan pada sirkulasi, dan akses masuk maupun keluar pada tapak. Selain itu terdapat area publik disebelah bangunan rekreatif, edukatif, maupun suportif.



Gambar 6. 7 Konsep Tapak
Sumber : Data Pribadi

SIRKULASI & AKSESIBILITAS



TERDAPAT PERUBAHAN PADA SIRKULASI TAPAK, PADA SIRKULASI TAPAK YANG BARU MEMUDAHKAN AKSES KENDARAAN JAH LEBIH EFEKTIF DARI PADA SEBELUMNYA, SELAIN ITU DARI SIRKULASI TERSEBUT JUGA MELIPUTI SEMUA AKSES BANGUNAN.

Gambar 6. 8 Sirkulasi & Aksesibilitas
Sumber : Data Pribadi

6.1.4 Konsep Bentuk

KONSEP BENTUK



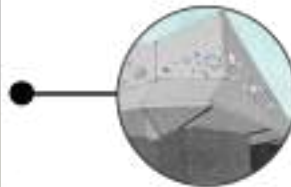
BANGUNAN EDUKATIF



BANGUNAN REKREATIF



BANGUNAN SUPORTIF



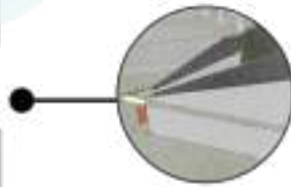
FACADE PATTERN

Prinsip irregularity pada facade membuat gamornoni segitiga yang sangat banyak sehingga menciptakan pola yang eloquent dan harmonis.



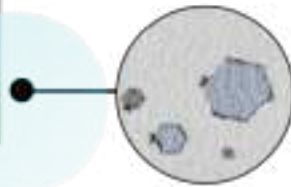
BUILDING ENVELOPE

Desain pada rangka bangunan yang dapat masuk cahaya matahari dan angin dari sisi timur dan utara.



COLOR SCHEME

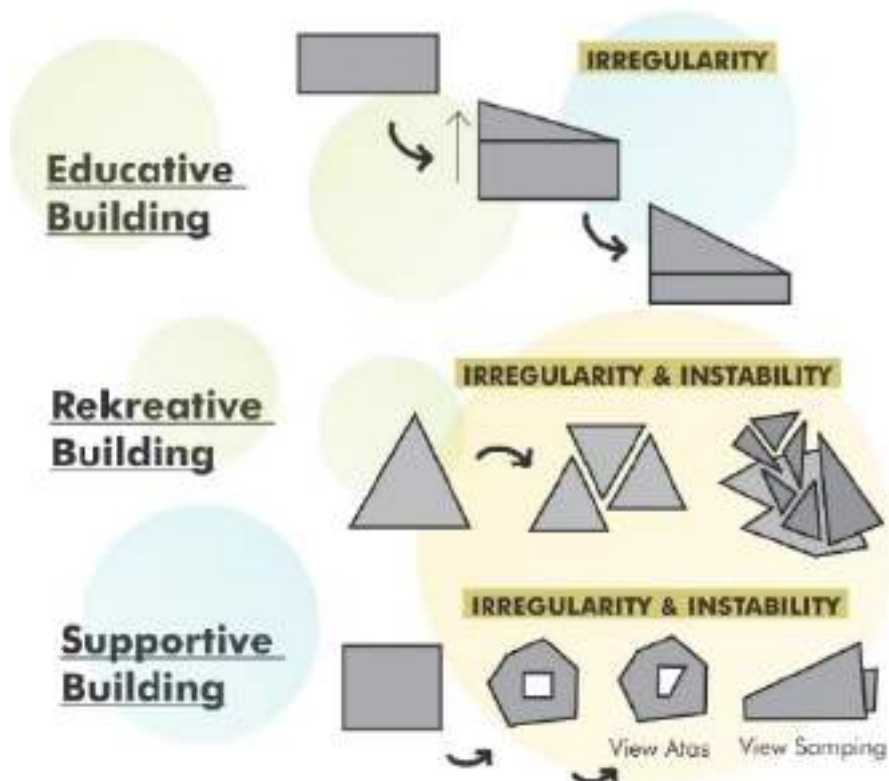
Komposisi warna gelap pada bangunan yang merepresentasikan sisi historis dari gunung kelud.



Bentuk jendela dan raster seperti bentuk batu yang berserakan, dimana merepresen- tasikan kejelasan pada meletusnya sebuah gunung. Selain itu udara dapat masuk lewat jendela dan cahaya juga raster, sinar matahari dapat masuk melalui jendela.

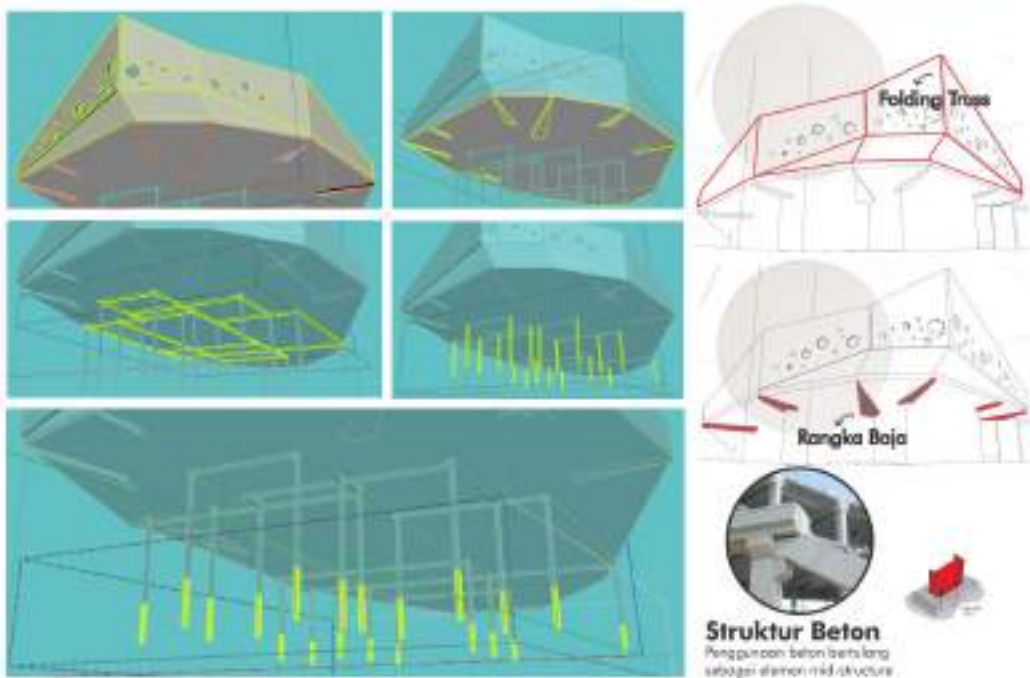
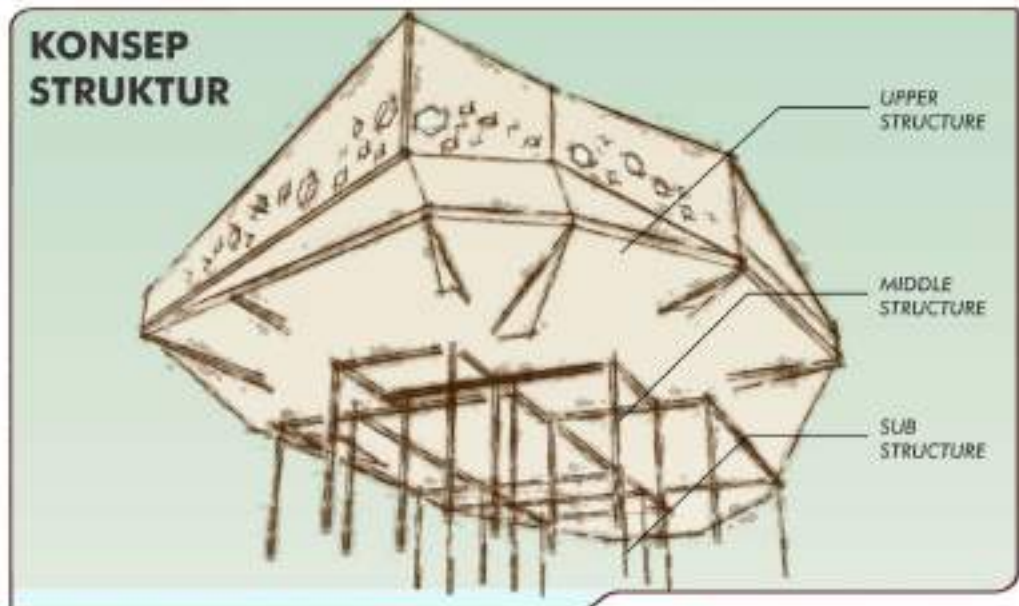
Gambar 6. 9 Konsep Bentuk
Sumber : Data Pribadi

TRANSFORMATION



Gambar 6. 10 Transformasi Bentuk
Sumber : Data Pribadi

6.1.5 Konsep Struktur



Pondasi Beton
Penggunaan pondasi beton untuk bangunan edukatif dan atraktif.



Batu kali
Penggunaan Perekol Batu kali sebagai sub-structure bangunan supailil.



Rangka Baja (Truss)
Penggunaan truss pada atap sebagai elemen upper-structure untuk menahan beban angin lateral.



Folding Truss System
Penggunaan Folding Truss pada atap sebagai elemen upper-structure untuk menopang atap dengan bentuk yang tidak pada umumnya.

Gambar 6. 11 Konsep Struktur
Sumber : Data Pribadi

6.1.6 Konsep Utilitas



Gambar 6. 12 Konsep Utilitas
Sumber : Data Pribadi



Konsep desain bangunan untuk tujuan evakuasi atau penyelamatan pengunjung



CONCEPT Visitor rescue/evacuation

Rencana evakuasi harus disertakan dalam panduan yang mudah diakses dan harus dipraktikkan secara teratur.



Jalur Evakuasi yang Aman: Jalur evakuasi harus dirancang untuk memastikan keamanan pengunjung saat mengungsi dari bangunan. Jalur evakuasi harus mudah diakses, diberi label dengan jelas, dan cukup luas untuk menampung jumlah pengunjung yang tinggal di dalam bangunan.

Sistem Pemberitahuan Darurat: Bangunan dilengkapi dengan sistem pemberitahuan darurat yang efektif. Sistem ini dapat memberikan informasi tentang bahaya dan instruksi evakuasi kepada pengunjung dan staf bangunan dengan cepat dan jelas.



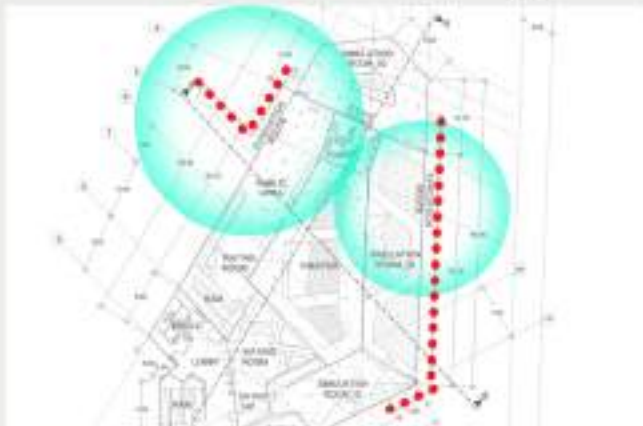
Bahan Bangunan yang Tahan Api: Bangunan dibangun dengan bahan tahan api dan dirancang untuk meminimalkan risiko terjadinya kebakaran. Selain itu, perlu mempertimbangkan penggunaan sistem pencegahan kebakaran, seperti sprinkler atau alat pemadam kebakaran yang mudah diakses.

Pelatihan dan Simulasi: Seluruh pengunjung dan staf bangunan harus dilatih tentang rencana evakuasi dan cara-cara menghadapi situasi darurat. Hal ini dapat dilakukan dengan mengadakan latihan evakuasi dan simulasi yang berkala.



CONCEPT

Application in Design



Material jalur evakuasi merupakan material yang tahan api sehingga memperbesar usaha penyelamatan pengunjung.



Terdapat teknologi yang dapat mendeteksi asap lalu mengeluarkan bunyi emergency sehingga pengunjung langsung mengetahui.



Terdapat alur layoutplan untuk jalur Pintu jalur evakuasi terdapat evakuasi pengunjung. Sehingga sign / warna yang kontras pengunjung dapat mengetahui melalui sehingga dapat mempermudah layoutplan tersebut.



Juga terapat arahan dari setiap detail jalur keluar evakuasi.

6.1.1 Hasil Perancangan Tapak

Hasil dari perancangan kawasan museum meliputi penataan massa atau *massing*. Selain itu terdapat alur sirkulasi dan tempat parkir, dan terdapat *public area* untuk dapat diakses oleh semua pengunjung.

1. *Siteplan* dan *Layoutplan*

Berdasarkan konsep rancangan yang telah dijelaskan di bab sebelumnya, pola zonasi museum dan sirkulasinya ditata berdasarkan konsep alur waktu sejarah dari Gunung Kelud. Desain museum ini menggunakan pola bentuk yang asimetris sehingga memberikan kesan ikonik pada bangunan. Beberapa konsep yang diterapkan tersebut diantaranya ialah ; *story-line*, *historical expression*, *instability*, dan *irregularity*. Konsep tersebut diterapkan demi terbentuknya museum yang dapat memberikan kesan yang ikonik terhadap sejarah Gunung Kelud.



Gambar 6. 13 Site Plan
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 14 Layout Plan
Sumber : Data Pribadi

2. Tampak Kawasan

Tampak kawasan menunjukkan seluruh area dari depan dan samping. Tampilan pola tidak teratur dan ukuran yang monumental menerapkan prinsip *irregularity* dari proses desain bangunan museum menjadi ikonik. Selain itu bangunan yang saling terhubung dan jembatan antar bangunan merupakan penerapan prinsip *Story-line*, memungkinkan pengunjung mendapatkan sensasi cerita Ketika mengunjungi sebuah museum. Sedangkan aspek warna dari museum ini sendiri, menggunakan warna dominan abu-abu dan coklat karena merepresentasikan peristiwa pasca meletusnya Gunung Kelud.



Gambar 6. 15 Tampak Depan & Belakang Kawasan
Sumber : Data Pribadi

3. Potongan Kawasan

Potongan kawasan menunjukkan interior dan struktur internal bangunan. Jarak antar bangunan dapat dikatakan cukup jauh dan lebar untuk memperlihatkan pergerakan pengguna dalam jumlah banyak.



Gambar 6. 16 Potongan Kawasan A-A', B-B'
Sumber : Data Pribadi

4. Perspektif Kawasan



Gambar 6. 17 Perspektif Kawasan
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 18 Perspektif Kawasan
Sumber : Data Pribadi

6.1.1 Hasil Rancangan Bangunan

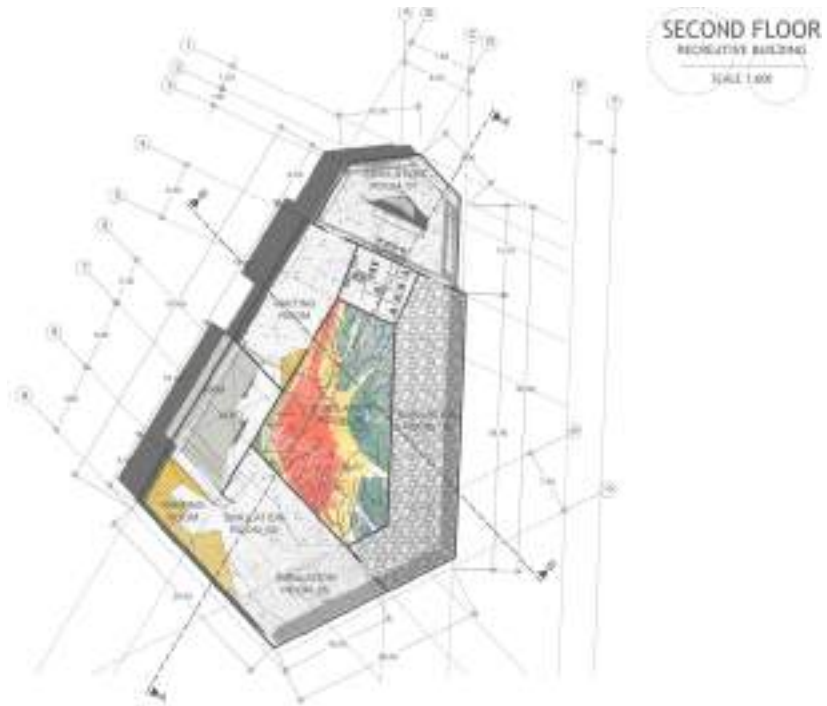
Museum adalah salah satu elemen yang menyimpan warisan budaya yang menghubungkan manusia dari masa lalu ke masa kini. Namun pada saat ini museum mulai berkembang dari segi fungsinya dimana memberikan suasana yang mengingatkan pada sebuah objek maupun peristiwa sehingga dapat memberikan nilai edukasi, pengkajian ataupun hiburan untuk penggunanya.

1. Bangunan Rekreatif

Bangunan rekreatif merupakan bangunan pertama dari museum ini. Setelah pengunjung berjalan dari area taman dan area tanjakan, pengunjung disuguhkan suasana yang rekreatif mulai dari dikenalkan dengan budaya Kediri, dan legenda Gunung Kelud itu sendiri. Hingga ruangan-ruangan simulasi untuk menunjang aspek utama museum modern dimana museum yang dapat berinteraksi dengan penggunanya dan menawarkan suasana. Konsep utama dari bangunan rekreatif adalah memberikan suasana hiburan dan wahana-wahana yang rekreatif.



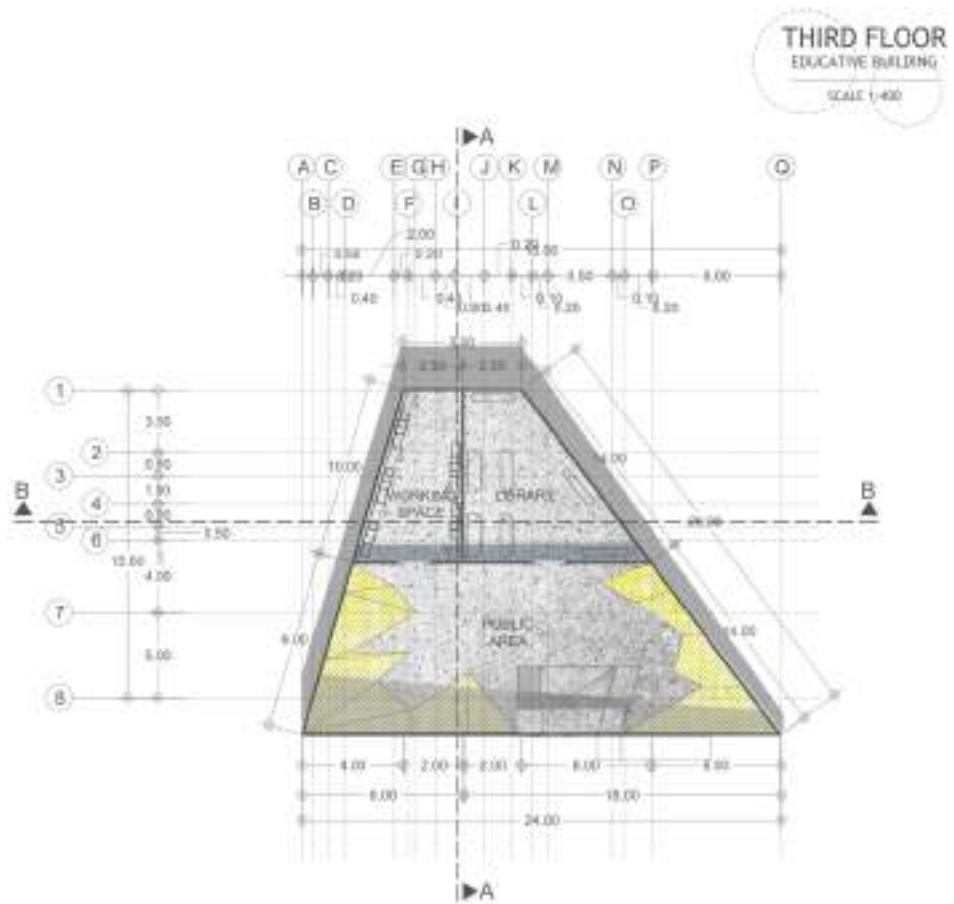
Gambar 6. 19 Denah Lt.1 (Bangunan Rekreatif)
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 20 Denah Lt.2 (Bangunan Rekreatif)
Sumber : Data Pribadi

2. Bangunan Edukatif

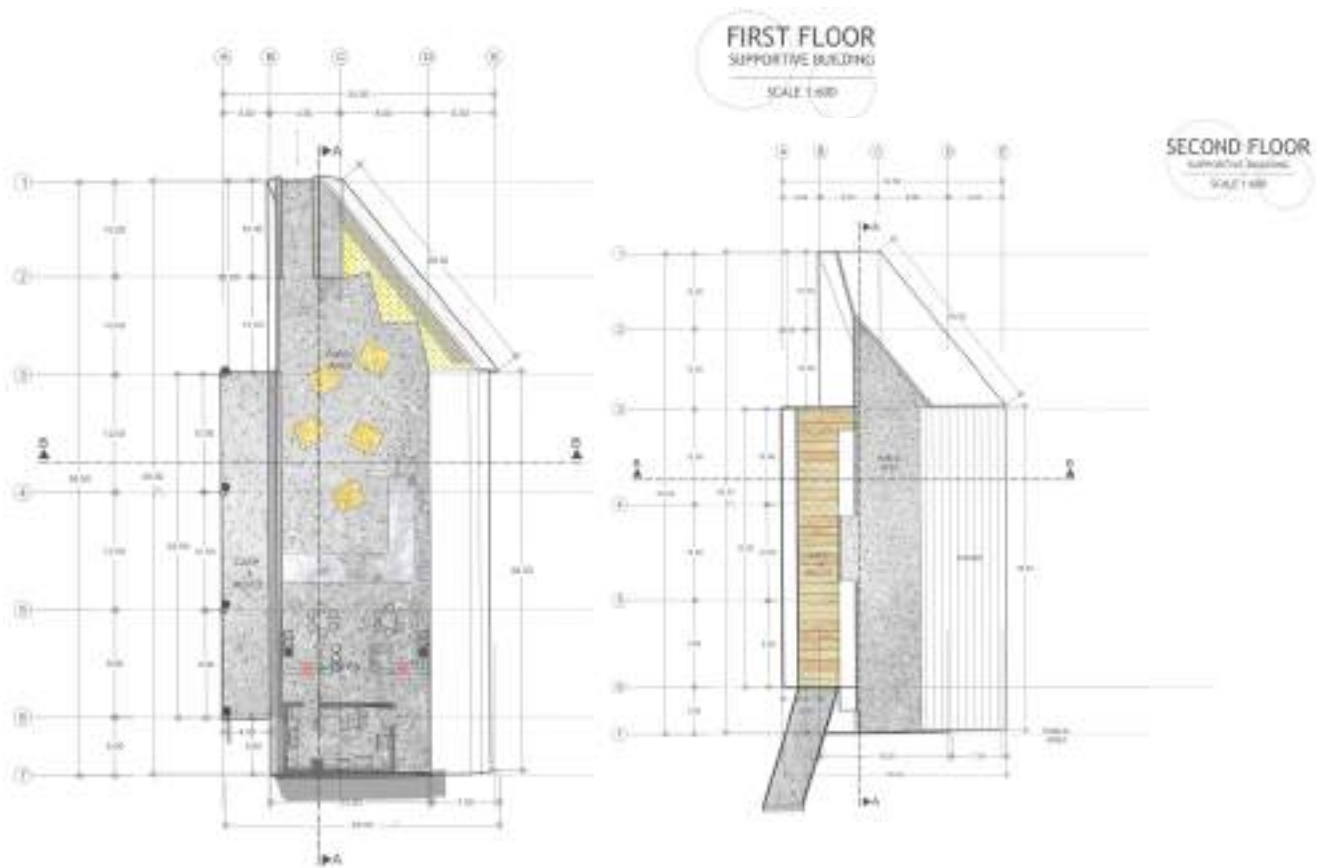
Bangunan edukatif merupakan bangunan setelah bangunan rekreatif, dimana dua bangunan ini saling terhubung karena dari prinsip *story-line* penulis hendak memberi analogi waktu. Alur waktu tersebut merupakan bentuk runtutan cerita terjadinya banyak peristiwa yang terjadi pada Gunung Kelud. Peristiwa abad pra-20, abad 20, dan pasca 20. Bangunan rekreatif dan bangunan edukatif merupakan bentuk peristiwa bencana meletusnya Gunung Kelud pada masa lalu, dan respon manusia menanggapi. Oleh karena itu dua bangunan ini saling terhubung.



Gambar 6. 23 Denah Lt. 2 (Bangunan Edukatif)
 Sumber : Data Pribadi

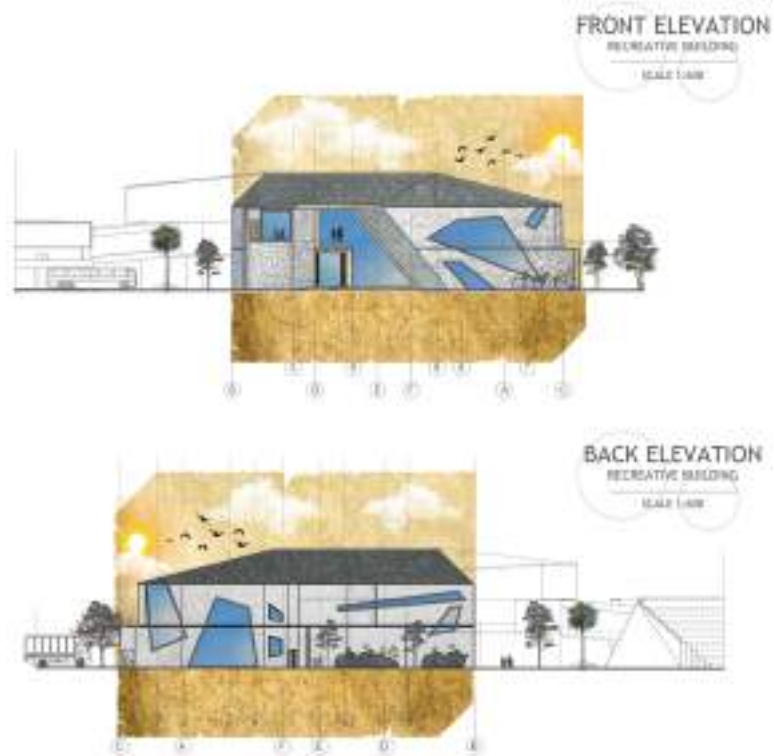
3. Bangunan Suportif

Sedangkan bangunan suportif ialah bentuk transisi dari abad 20 menuju ke abad pasca 20. Diantara bangunan edukatif dan bangunan suportif terdapat *bridge* dimana transisi dari bencana ke kesuburan. Di wujudkan dengan suasana jembatan dari warna abu-abu ke putih kebiruan. Terdapat ranting dan daun yang dapat dipetik, dimana daun tersebut terdapat cinderamata pesan untuk pengunjung, pesan untuk selalu menjaga alam. Bangunan suportif merupakan bentuk upaya ajakan untuk sesama manusia untuk menjaga lingkungannya, sehingga alam akan tetap terjaga dengan baik.

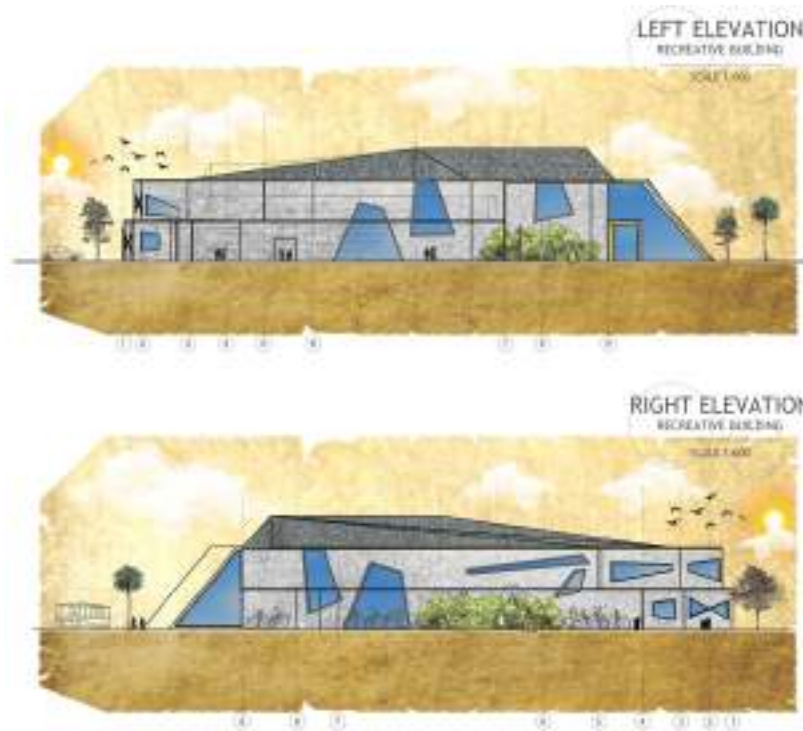


Gambar 6. 24 Denah Lt. 1 & 2 (Bangunan Suportif)
 Sumber : Data Pribadi

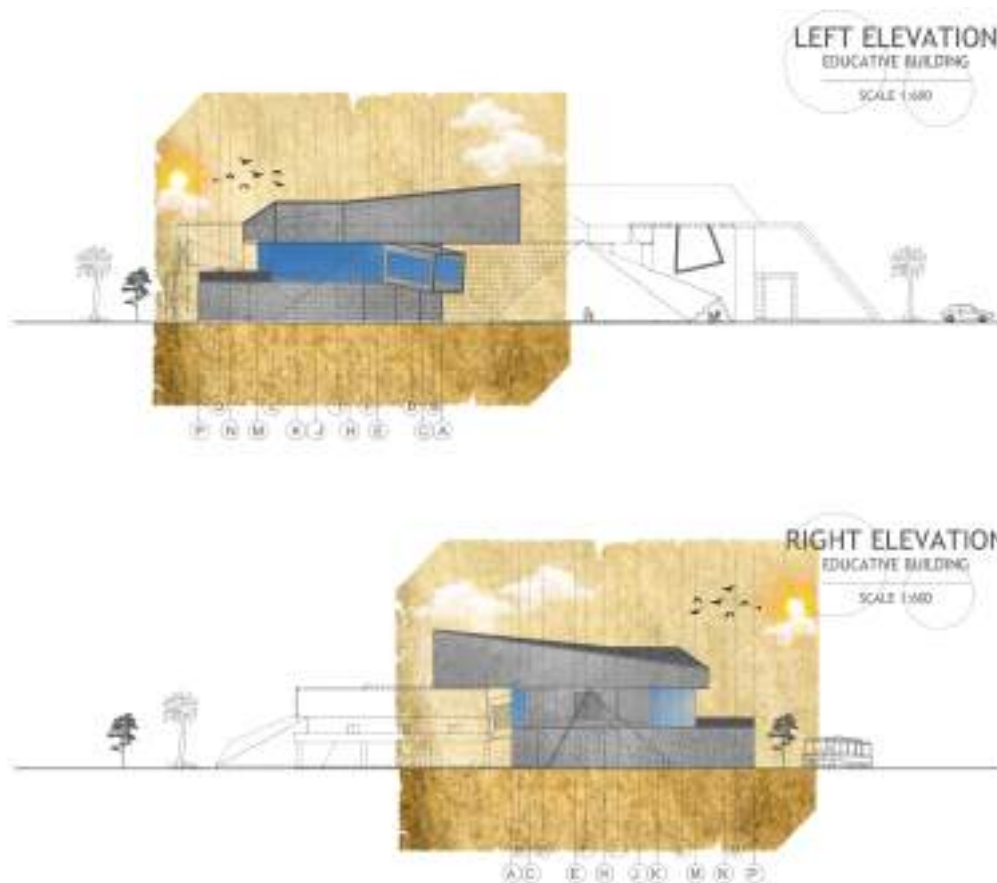
Tampak Bangunan



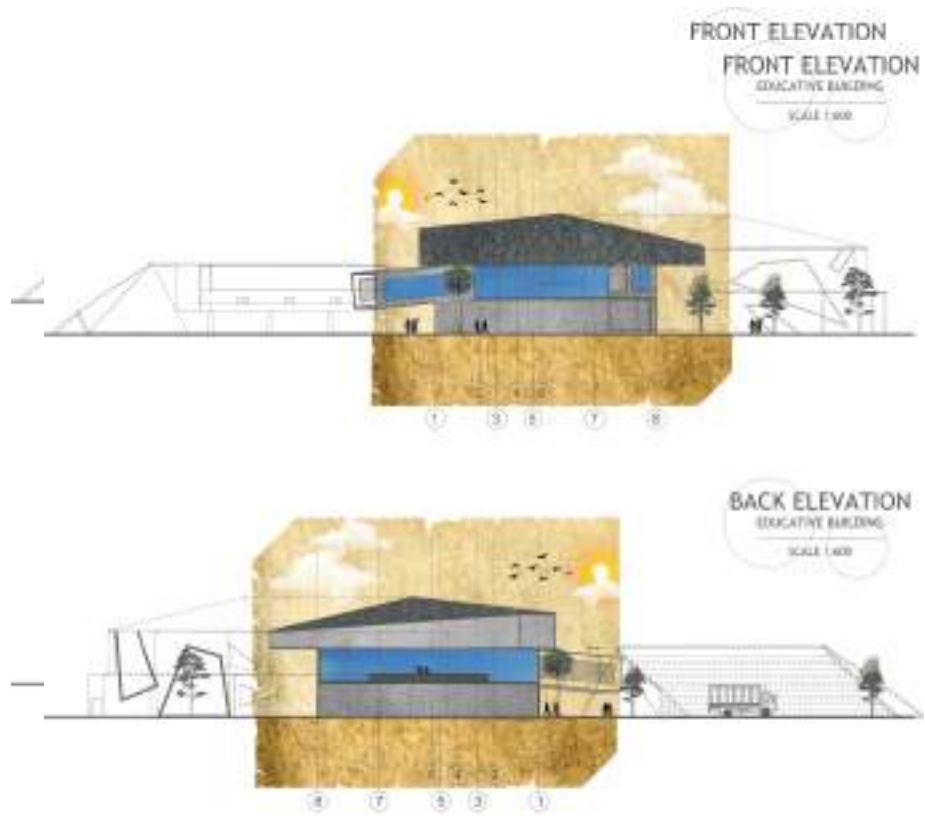
Gambar 6. 25 Tampak Depan & Belakang (Bangunan Kreatif)
 Sumber : Data Pribadi



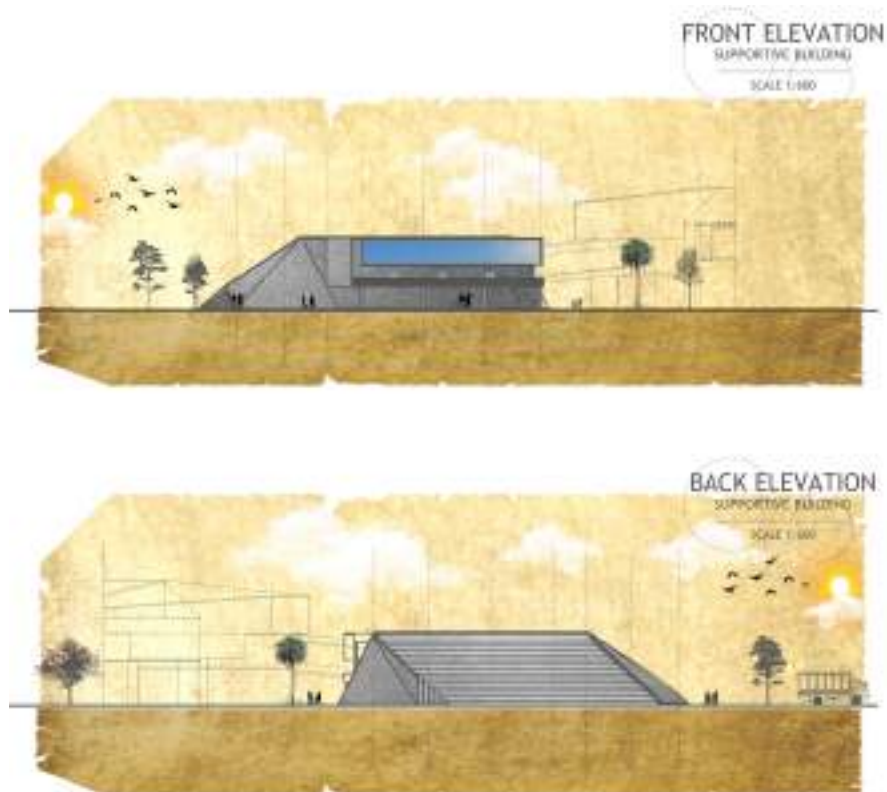
Gambar 6. 27 Tampak Samping (Bangunan Rekreatif)
 Sumber : Data Pribadi



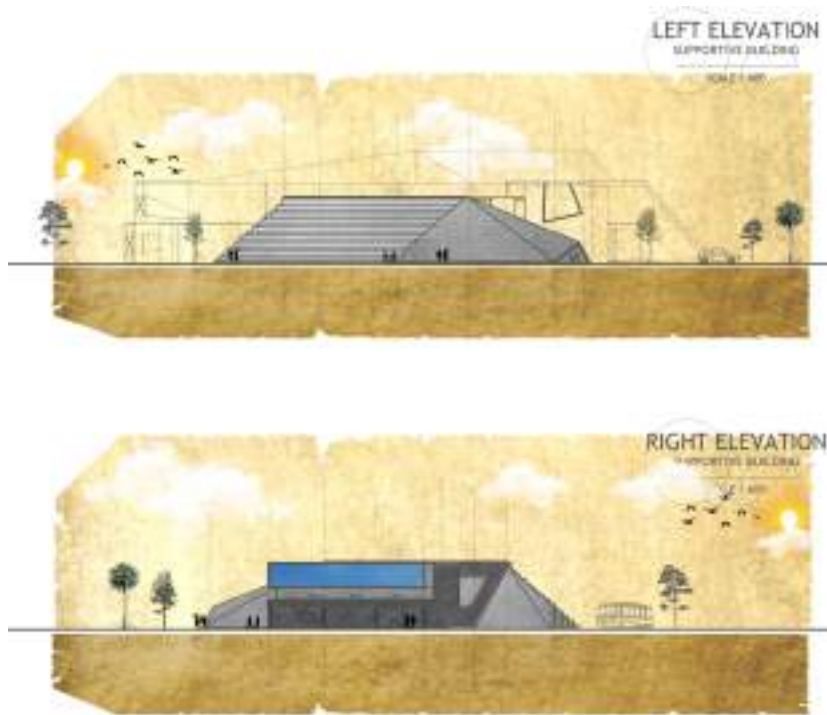
Gambar 6. 26 Tampak Depan & Belakang (Bangunan Edukatif)
 Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 29 Tampak Samping (Bangunan Edukatif)
 Sumber : Data Pribadi

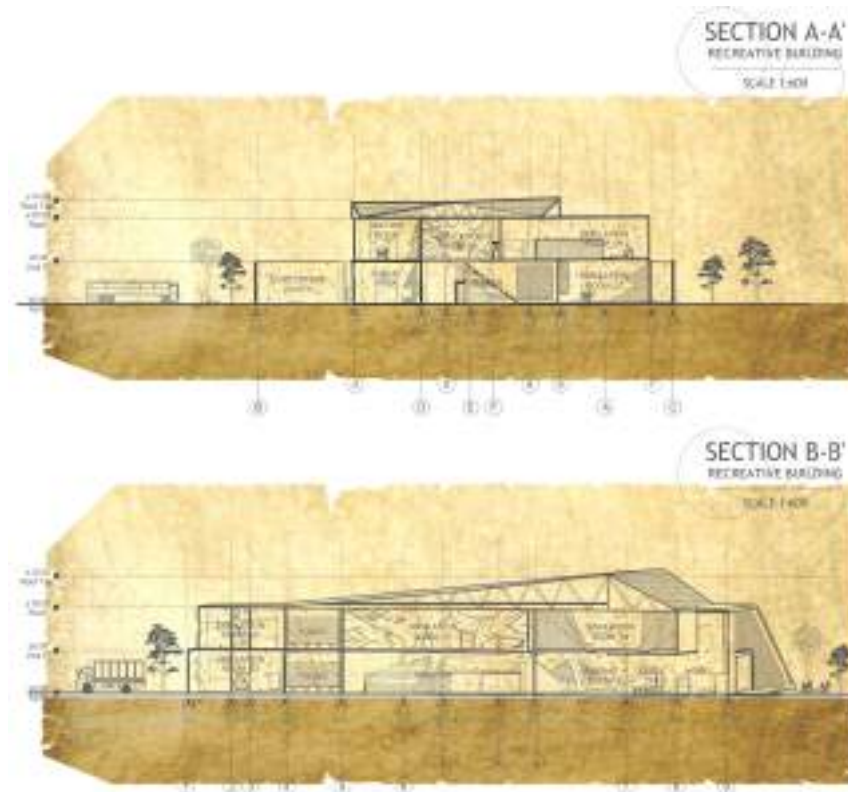


Gambar 6. 28 Tampak Depan & Belakang (Bangunan Suportif)
 Sumber : Data Pribadi

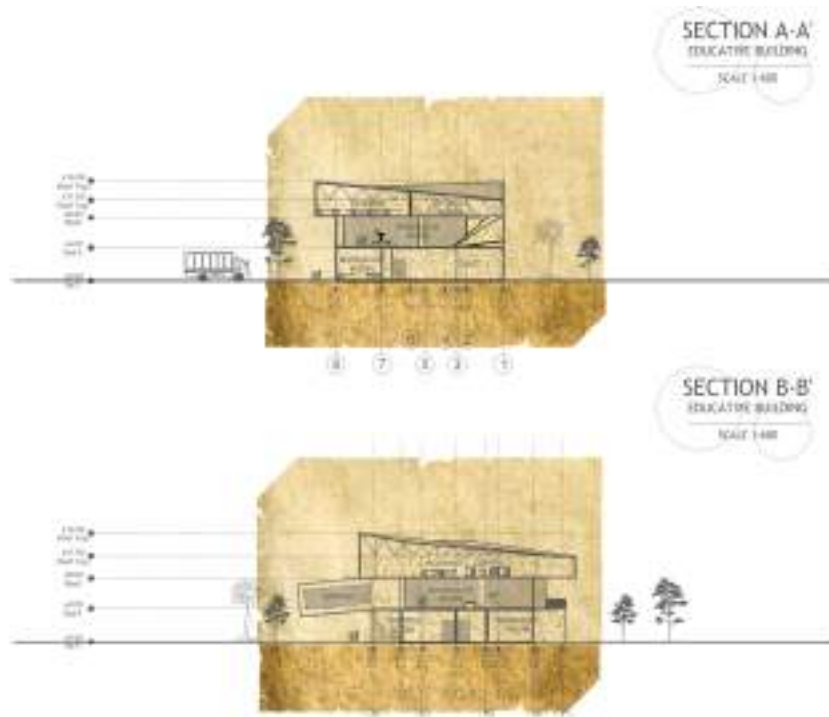


Gambar 6. 30 Tampak Samping (Bangunan Suportif)
Sumber : Data Pribadi

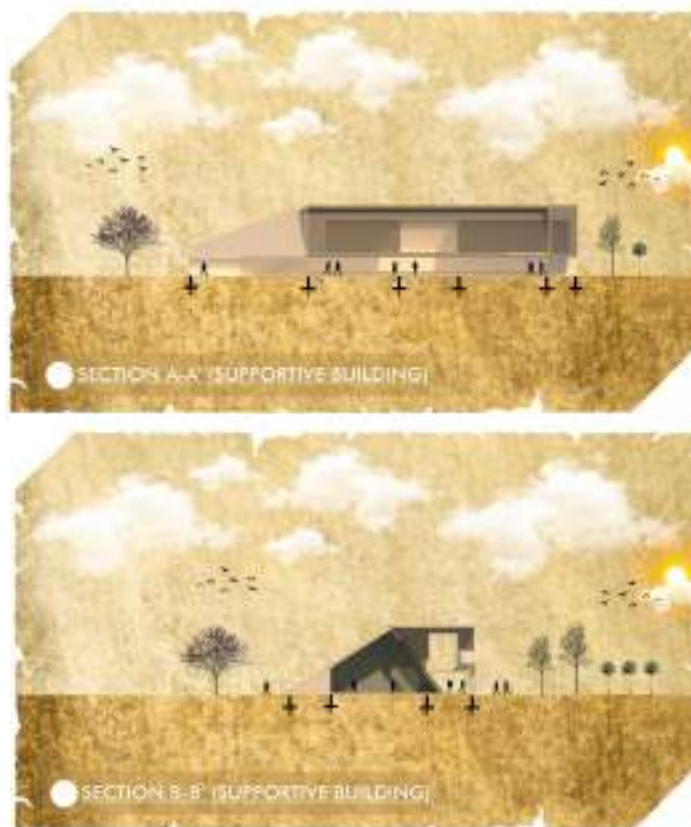
Potongan Bangunan



Gambar 6. 31 Potongan Bangunan Rekreatif A-A', B-B'
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 33 Potongan Bangunan Edukatif A-A', B-B'
Sumber : Data Pribadi

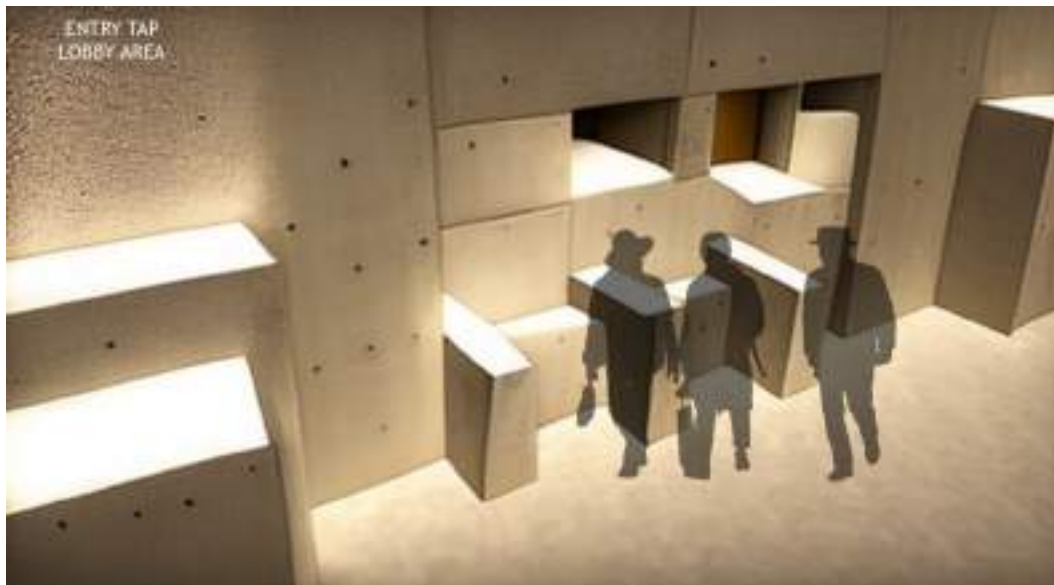


Gambar 6. 32 Potongan Bangunan Suportif A-A', B-B'
Sumber : Data Pribadi

Interior



Gambar 6. 34 Area Lobi (Akses Ramp)
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 35 Area Lobi (Entry Tap)
Sumber : Data Pribadi



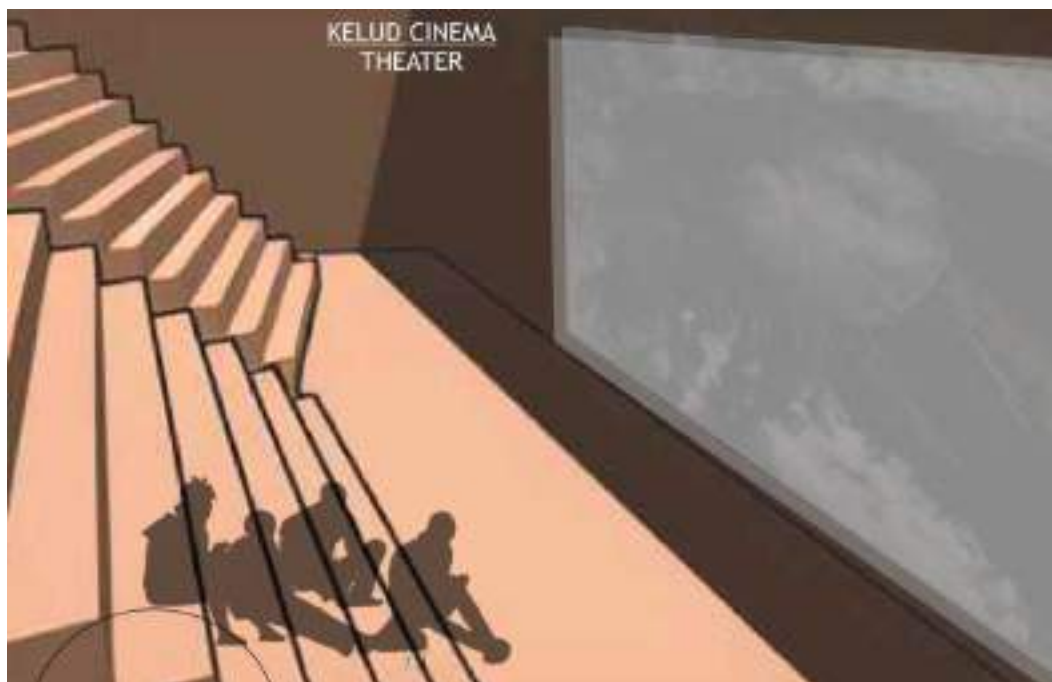
Gambar 6. 36 Perspektif Interior Ruang Simulasi 01
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 37 Perspektif Interior Ruang Simulasi 02
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 38 Perspektif Interior Ruang Simulasi 03
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 39 Perspektif Interior Theater
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 41 Perspektif Interior Ruang Simulasi 07
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 40 Perspektif Interior Ruang Simulasi 08
Sumber : Data Pribadi

Perspektif Eksterior



Gambar 6. 42 Perspektif Eksterior (Bangunan Rekreatif)
Sumber : Data Pribadi



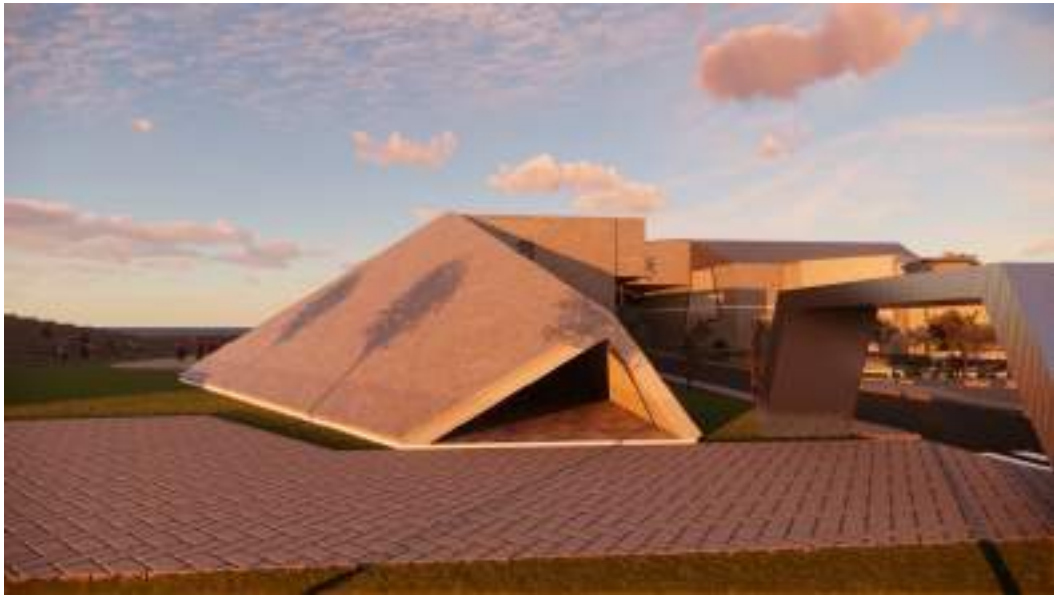
Gambar 6. 43 Perspektif Eksterior (Bangunan Rekreatif)
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 44 Perspektif Eksterior (Bangunan Edukatif)
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 45 Perspektif Eksterior (Bangunan Edukatif)
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 47 Perspektif Eksterior (Bangunan Suportif)
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 46 Perspektif Eksterior (Bangunan Suportif)
Sumber : Data Pribadi



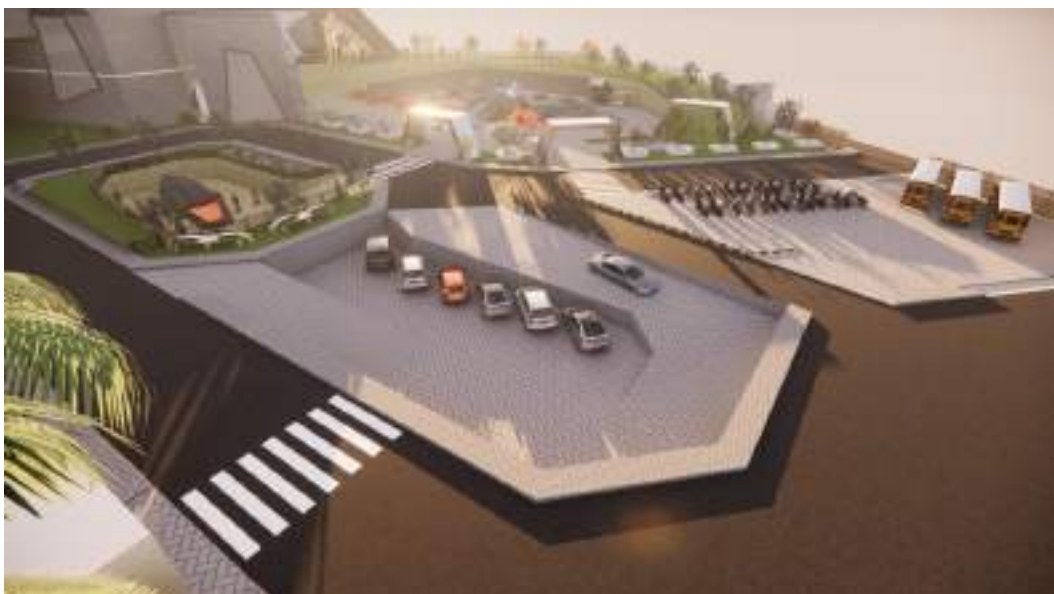
Gambar 6. 49 Entrance Bangunan Rekreatif
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 48 Lanskap Area Mendaki
Sumber : Data Pribadi



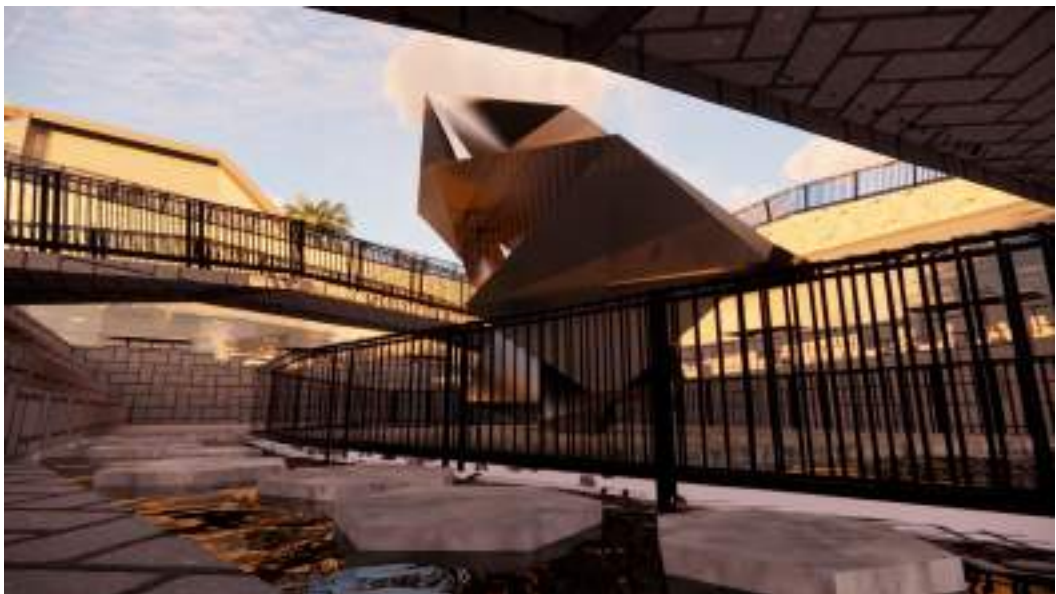
Gambar 6. 50 Lanskap Area Simulasi Anak Gunung Kelud
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 51 Area Parkir Mobil
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 53 Area Parkir Motor
Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. 52 Area Sculpture
Sumber : Data Pribadi

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan paparan analisis dan konsep di atas, penulis dapat menyimpulkan dari laporan Tugas Akhir yang berjudul “History Iconic of Eruption di Museum Gunung Kelud Kabupaten Kediri” yakni dihasilkannya sebuah bangunan museum yang dibuat berdasarkan pendekatan arsitektur metafora (intangible) dimana melalui tahapan-tahapan analisis demi menunjang konsep bangunan tersebut. Museum ini diharapkan menjadi ikon dari Gunung Kelud, sehingga masyarakat dapat ter-edukasi, mendapat hiburan serta wawasan yang ada di museum tersebut. Dibuatnya museum ini juga mendongkrak pariwisata yang ada di kabupaten Kediri sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas.

7.2 Saran

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak memiliki kekurangan. Untuk kedepannya penulis akan menjelaskan secara lebih fokus dan detail dengan sumber yang lebih banyak dan dapat dipertanggungjawabkan. Kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat dibutuhkan oleh penulis demi dapat merancang objek tersebut dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Keputusan Direktur Jendral Bimbingan Masyarakat Islam No.2/802 (2014) Standar Pembinaan Manajemen Masjid

Yogaswara, W. (2014) Perencanaan Pendirian Museum.

Sutaarga, Moh. Amir. (1998) Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud.

Suyati, Tatik. (2000) Metode Pengadaan dan Pengelolaan Koleksi. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Dit. Sejarah dan Museum, Ditjenbud, Depdiknas.

Arbi, Yunus. (2012). Konsep Penyajian Museum, bagian 4.
<<https://museumku.wordpress.com/2012/02/05/konsep-penyajianmuseum-bagian-4/>

Suratmin. (2000) Museum sebagai Wahana Pendidikan Sejarah Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Yogyakarta.

Sunarso. (2000) Persyaratan Perancangan Interior Museum.

Aida, Nur. (2014) Komoditas Unggulan di Kabupaten Kediri.

<https://bisnisukm.com/komoditas-unggulan-di-kabupaten-kediri.html>

Kurmalawati, Dinna. (2002) Museum Merapi, Citra Visual dan Pengalaman Ruang yang Mampu Menciptakan Penghayatan Terhadap Objek.

Dokumentasi data statistik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri tahun 2013

Surono. (2014) Sejarah Letusan Dahsyat Gunung Kelud Sejak tahun, 1586, 1901, 1919, 1966, 190, 2007 dan 2014.

<https://indocropcircles.wordpress.com/2014/02/14/sejarah-letusan-dahsyat-gunung-kelut-tahun-1919-1990-2007-2014/>

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD KABUPATEN KEDIRI

SITE

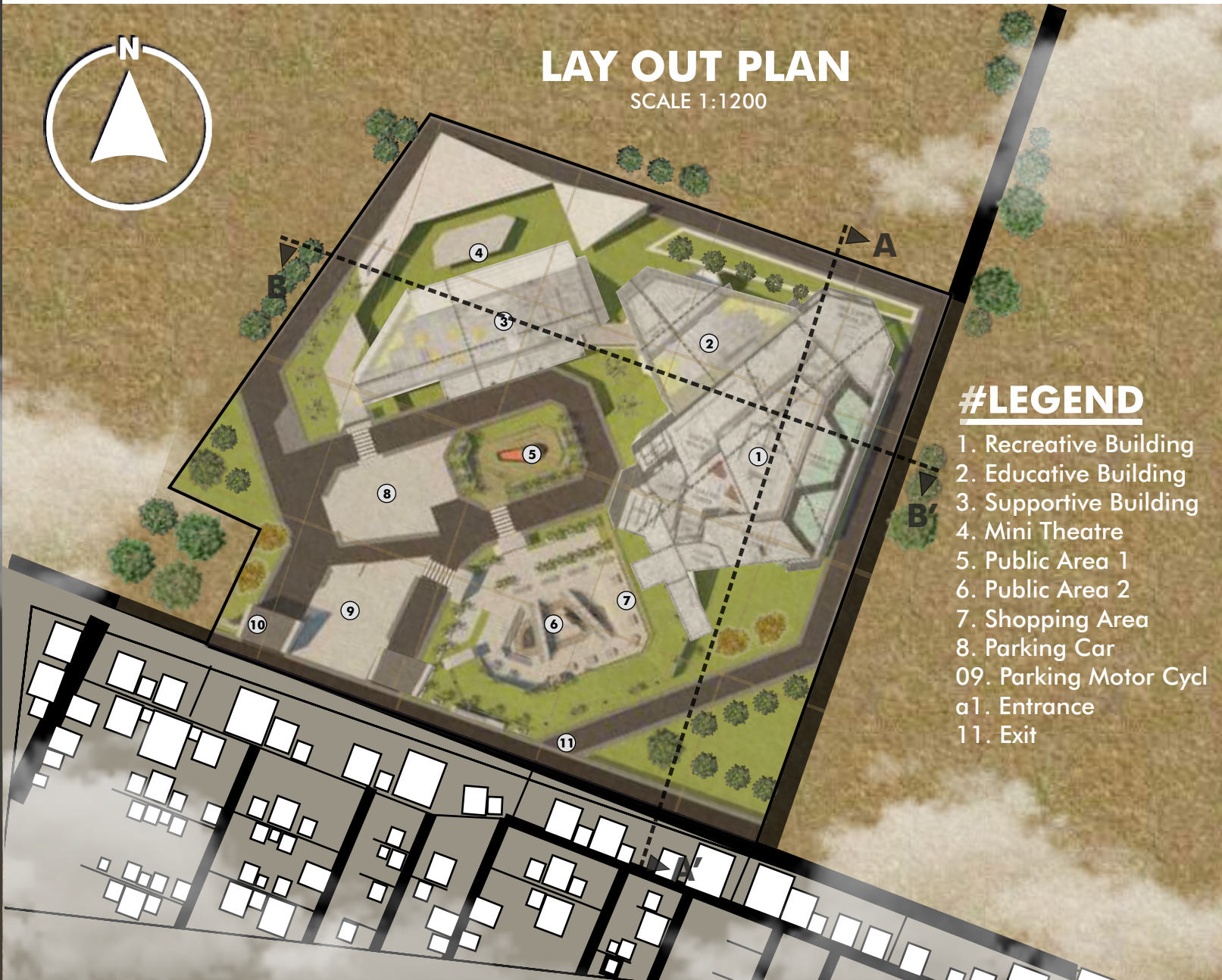


Lay Out Plan, Site Plan, Site Elevation, Site Section



LAY OUT PLAN

SCALE 1:1200



#LEGEND

1. Recreative Building
2. Educative Building
3. Supportive Building
4. Mini Theatre
5. Public Area 1
6. Public Area 2
7. Shopping Area
8. Parking Car
09. Parking Motor Cycl
- a1. Entrance
11. Exit



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

LAY OUT PLAN

SKALA:

1:1200

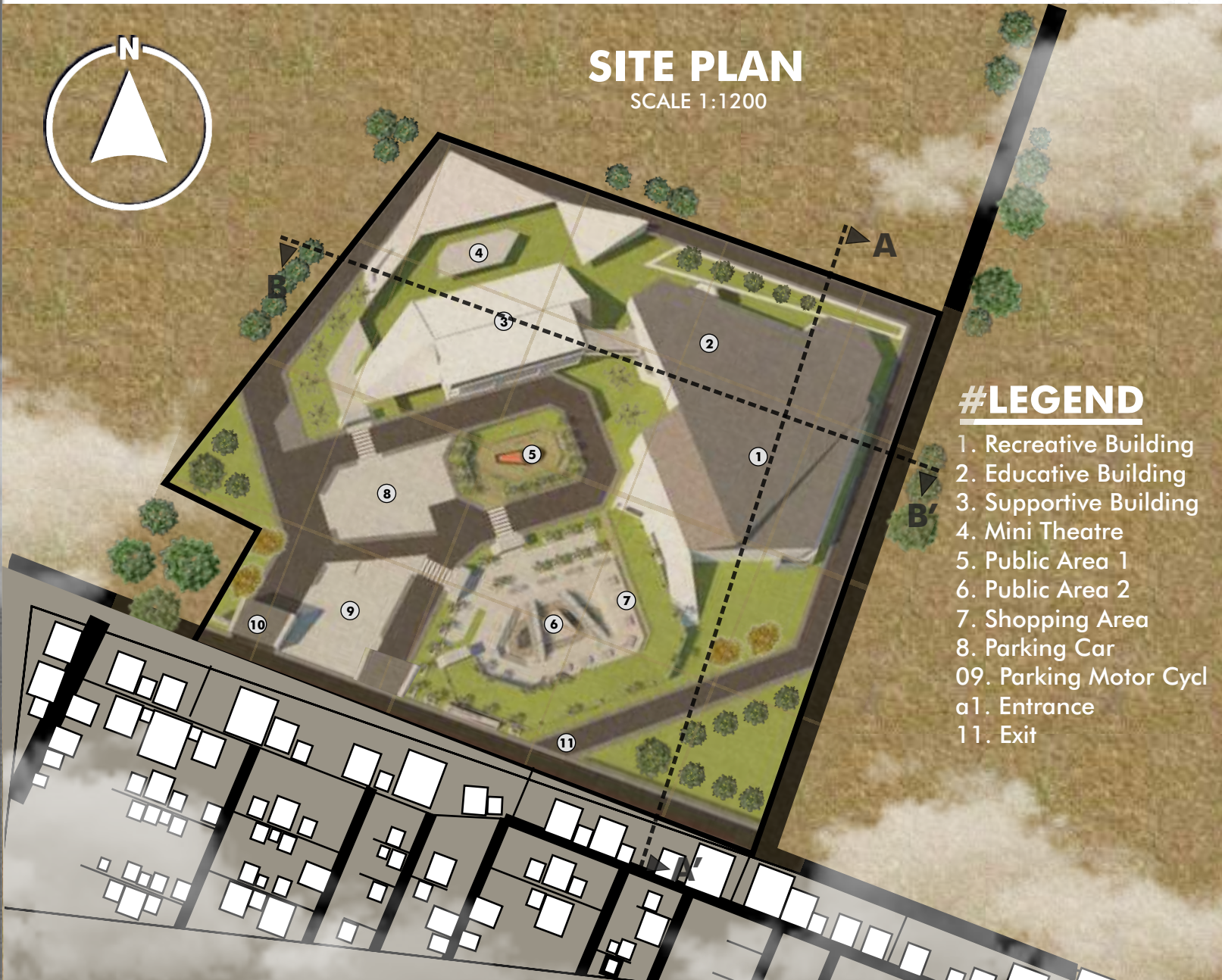
NO. GAMBAR:

GA-01



SITE PLAN

SCALE 1:1200



#LEGEND

1. Recreative Building
2. Educative Building
3. Supportive Building
4. Mini Theatre
5. Public Area 1
6. Public Area 2
7. Shopping Area
8. Parking Car
9. Parking Motor Cycl
- a1. Entrance
11. Exit



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:
JALAN MARGOREJO, DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:
M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:
ALDRIN Y FIRMIANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
PUDJI WISNANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:
SITE PLAN

SKALA:
1:1200

NO. GAMBAR:
GA-02

SITE ELEVATION

SCALE 1:1200



● NORTH SITE ELEVATION



● SOUTH SITE ELEVATION



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

SITE ELEVATION

SKALA:

1:1200

NO. GAMBAR:

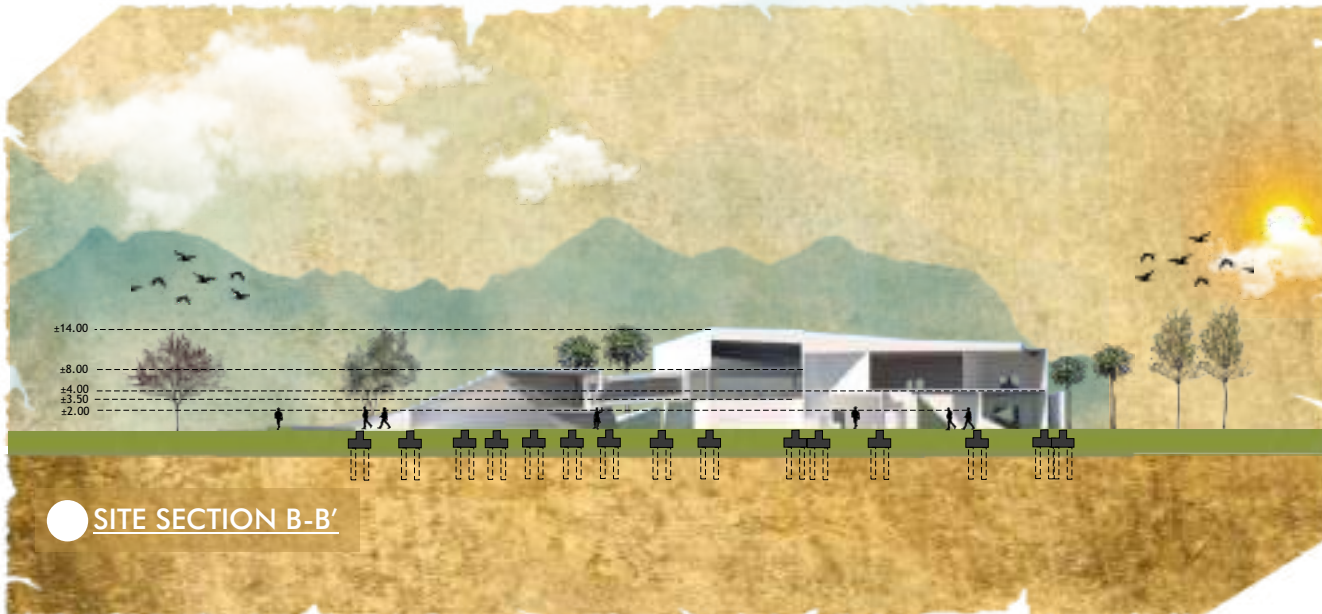
GA-03

SITE SECTION

SCALE 1:1200



SITE SECTION A-A'



SITE SECTION B-B'



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

SITE SECTION

SKALA:

1:1200

NO. GAMBAR:

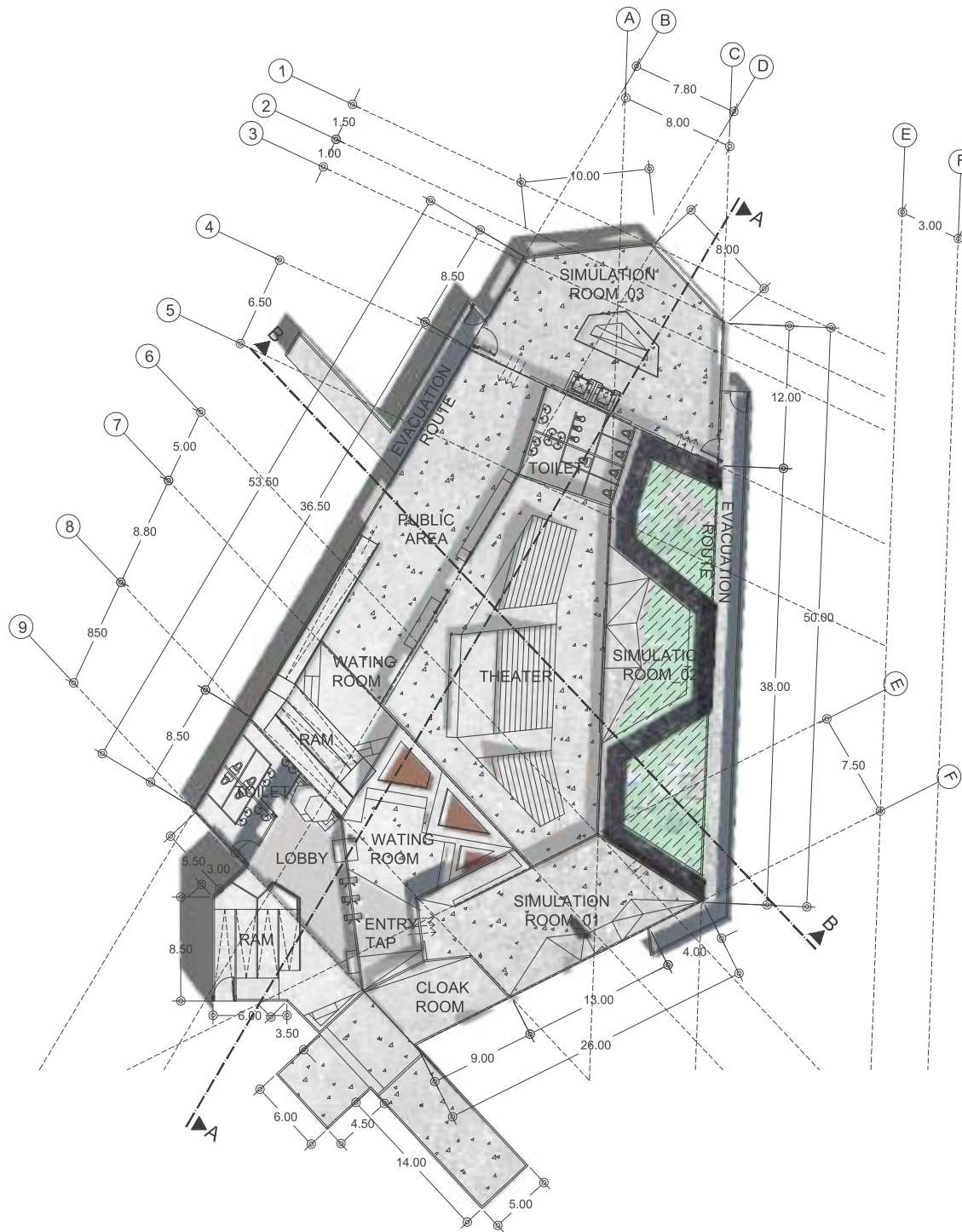
GA-04

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD KABUPATEN KEDIRI

FLOOR PLAN



Recreative Building, Educative Building, Supportive Building



**FIRST FLOOR
RECREATIVE BUILDING**

SCALE 1:600



**ARSITEKTUR
UIN MALANG**

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

JUDUL PERANCANGAN:

*HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI*

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

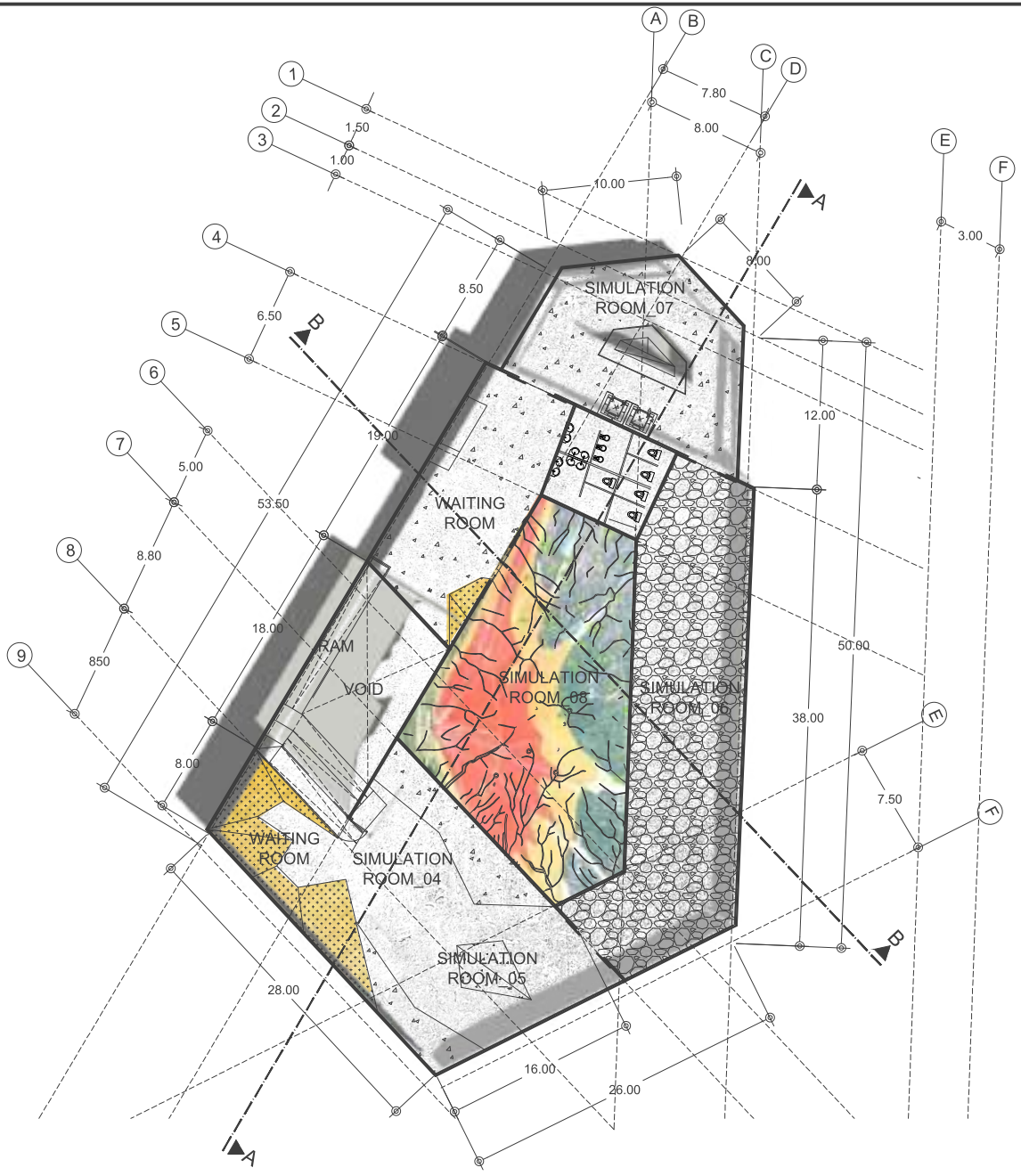
DENAH LANTAI 1
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

GA-05



SECOND FLOOR
RECREATIVE BUILDING
 SCALE 1:600



ARSITEKTUR
 UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:
HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
 DI MUSEUM GUNUNG KELUD
 KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:
 JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
 KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
 JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:
 M. ALFIN NUR HIDAYAT
 NIM:
 16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:
 ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:
 PUDJI WISMANTARA,M.T

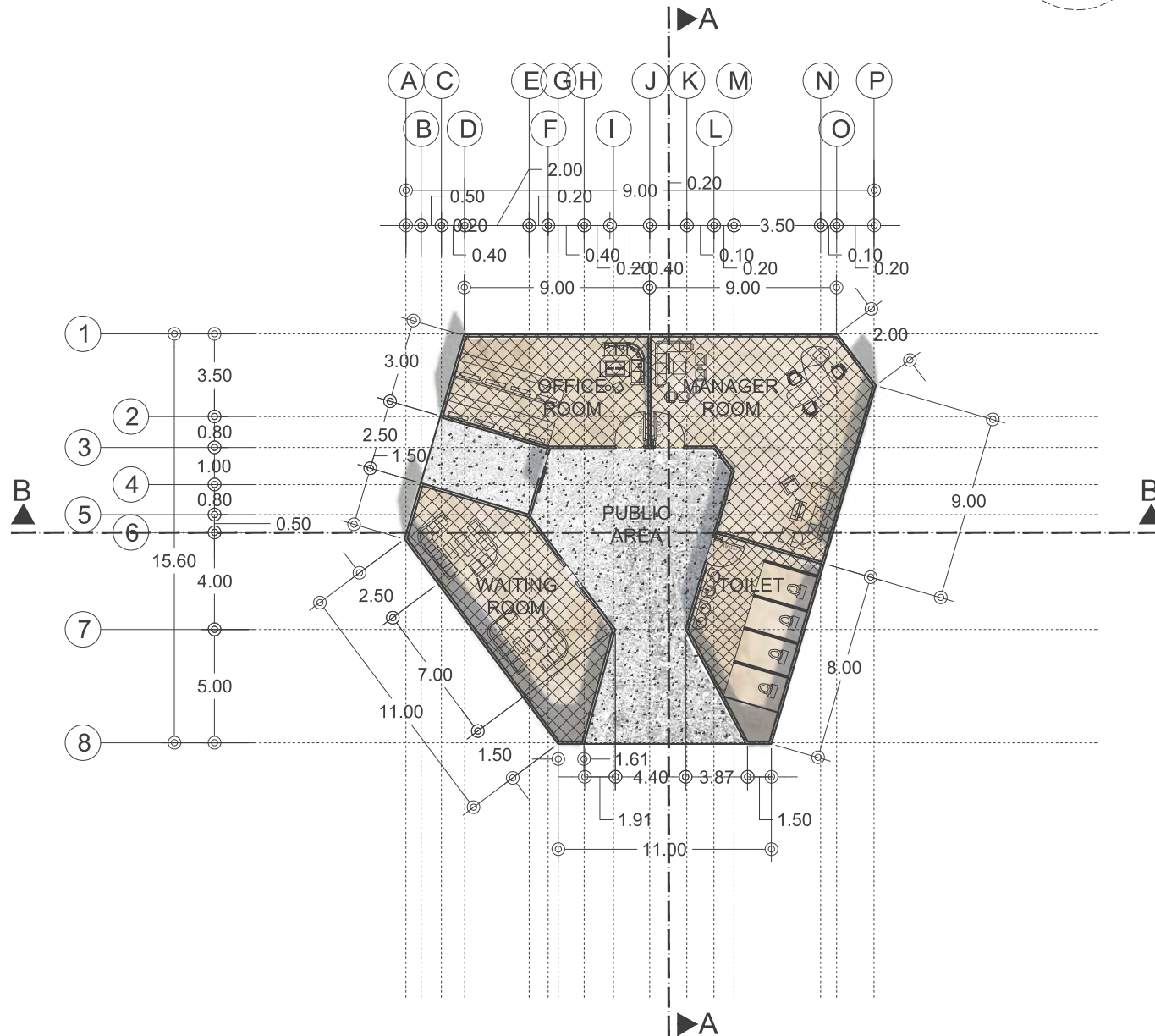
JUDUL GAMBAR:
 DENAH LANTAI 2
 BANGUNAN REKREATIF

SKALA:
 1:600

NO GAMBAR:
 GK-06

FIRST FLOOR EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:400



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 1
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

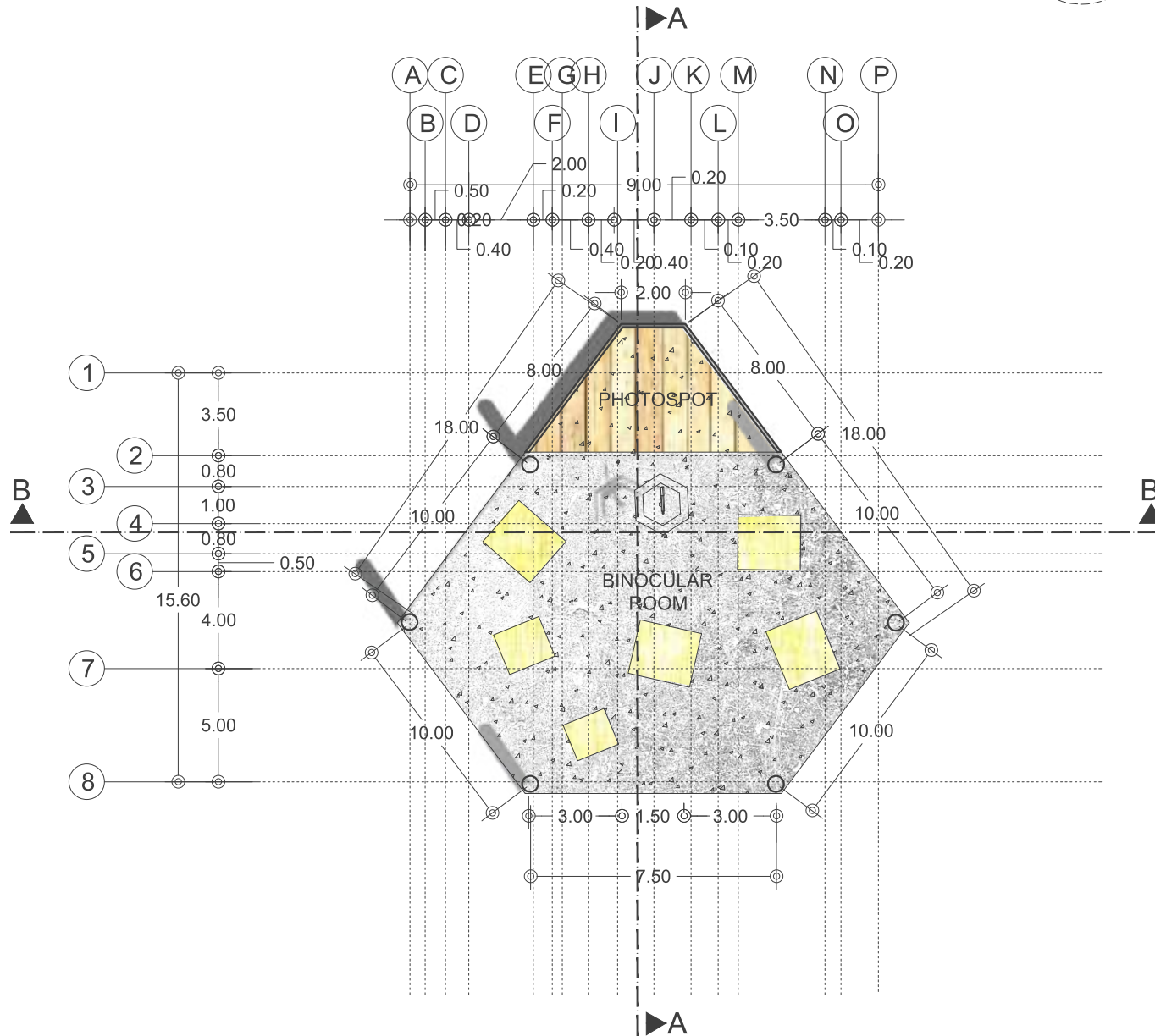
1:400

NO. GAMBAR:

GA-07

SECOND FLOOR
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:400



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

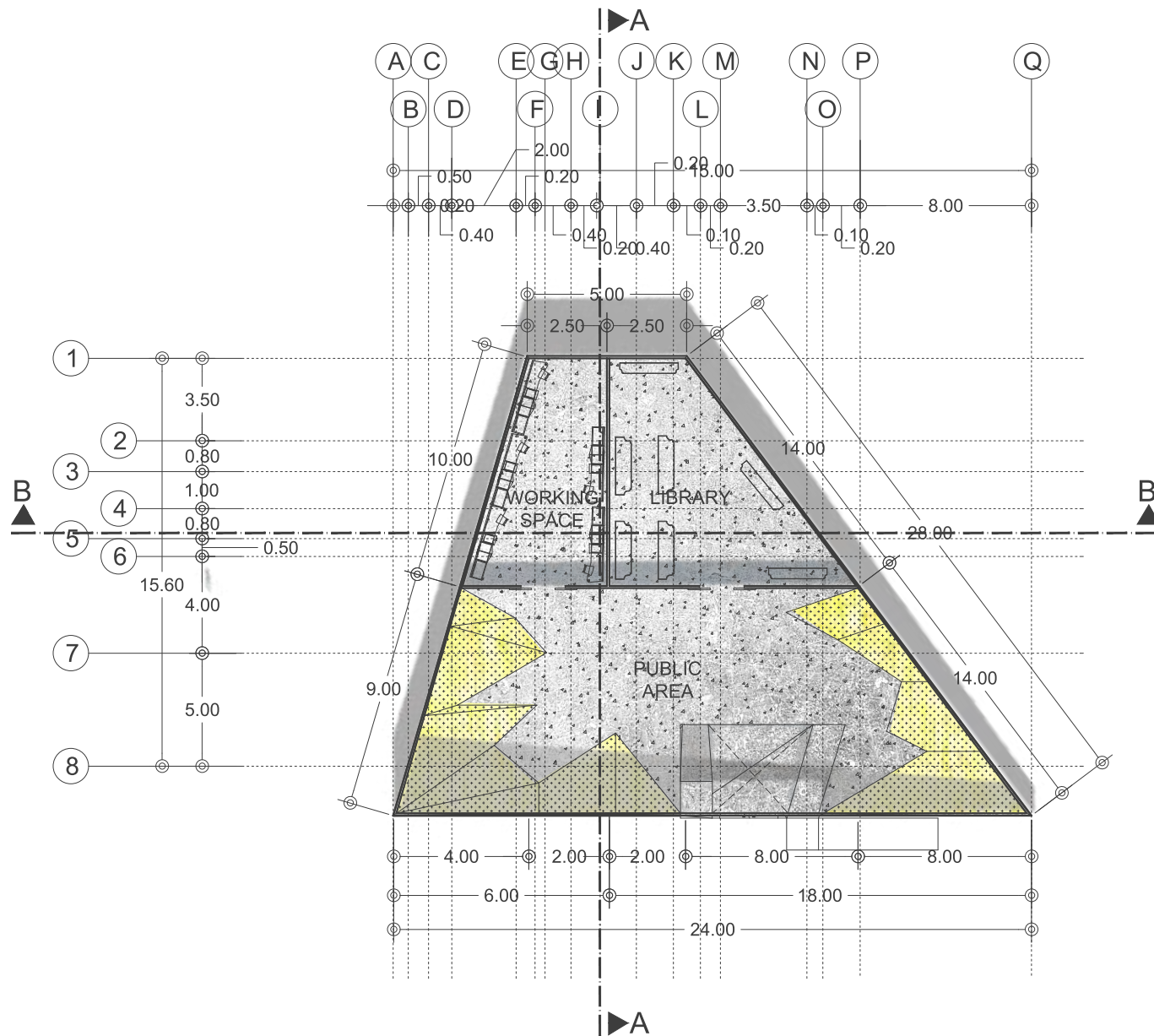
1:400

NO. GAMBAR:

GA-08

THIRD FLOOR EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:400



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO, DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 3
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

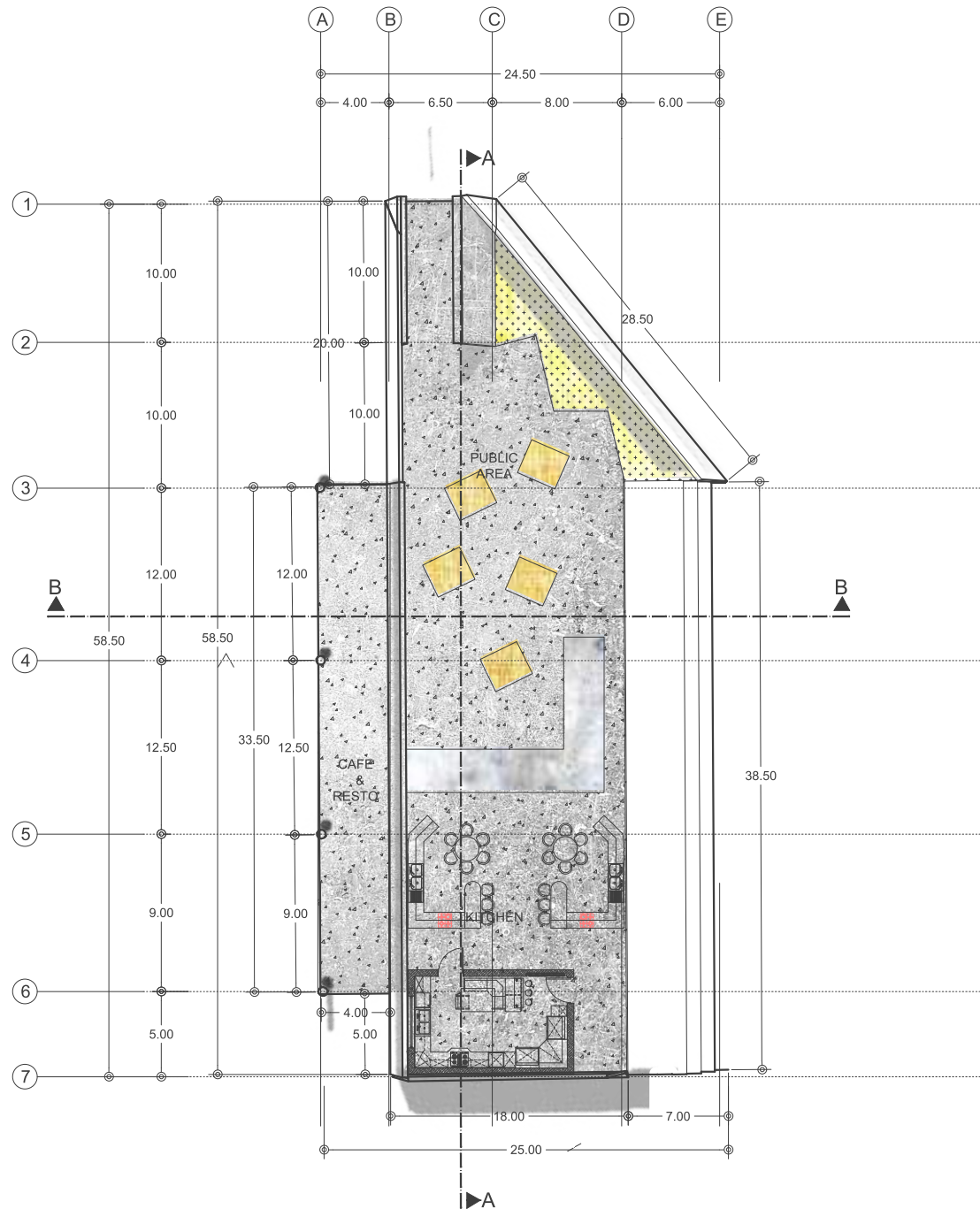
1:400

NO. GAMBAR:

GA-09

FIRST FLOOR SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 1
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

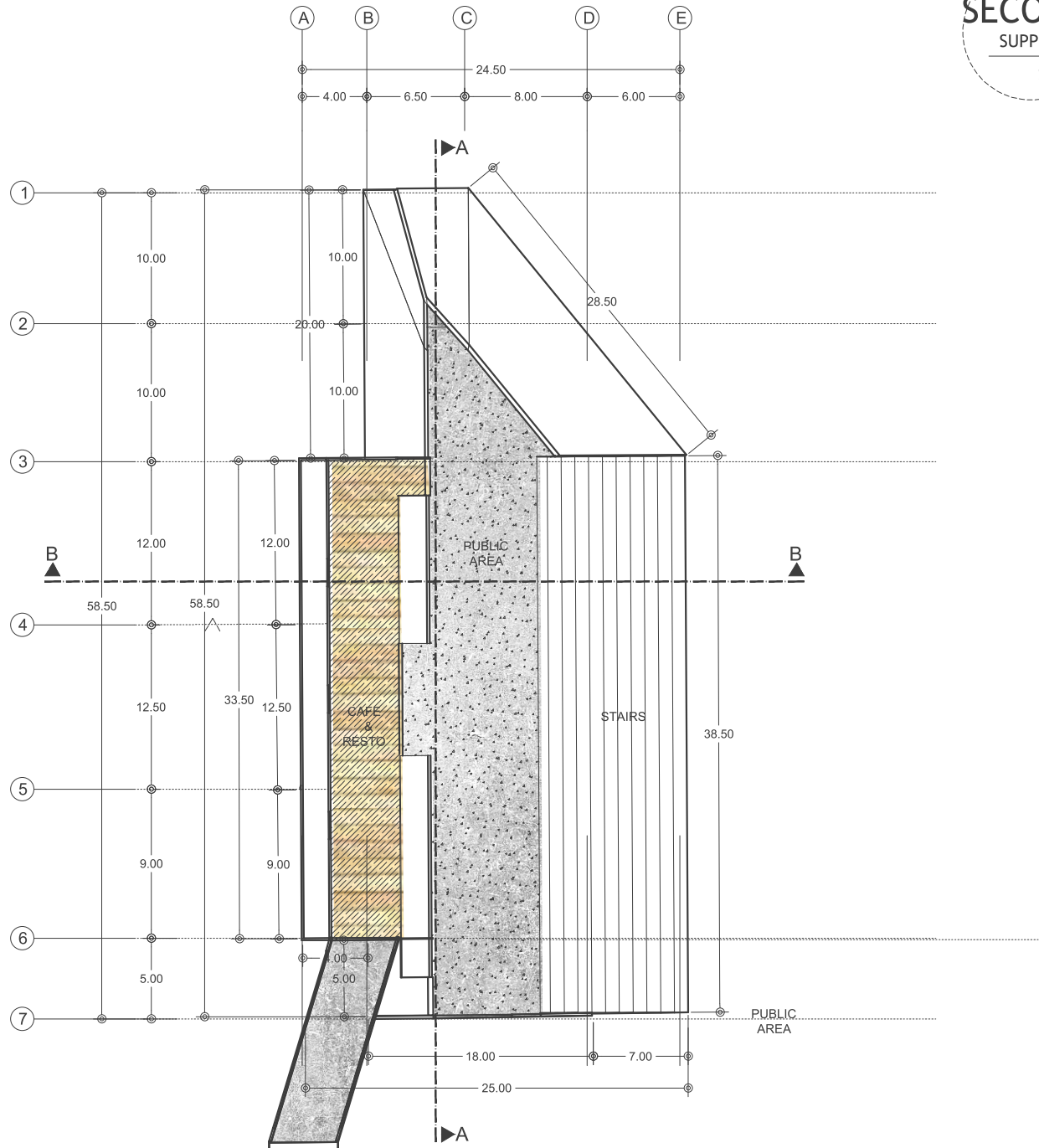
NO. GAMBAR:

GA-10

SECOND FLOOR

SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

GA-11

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD KABUPATEN KEDIRI

ELEVATION & SECTION

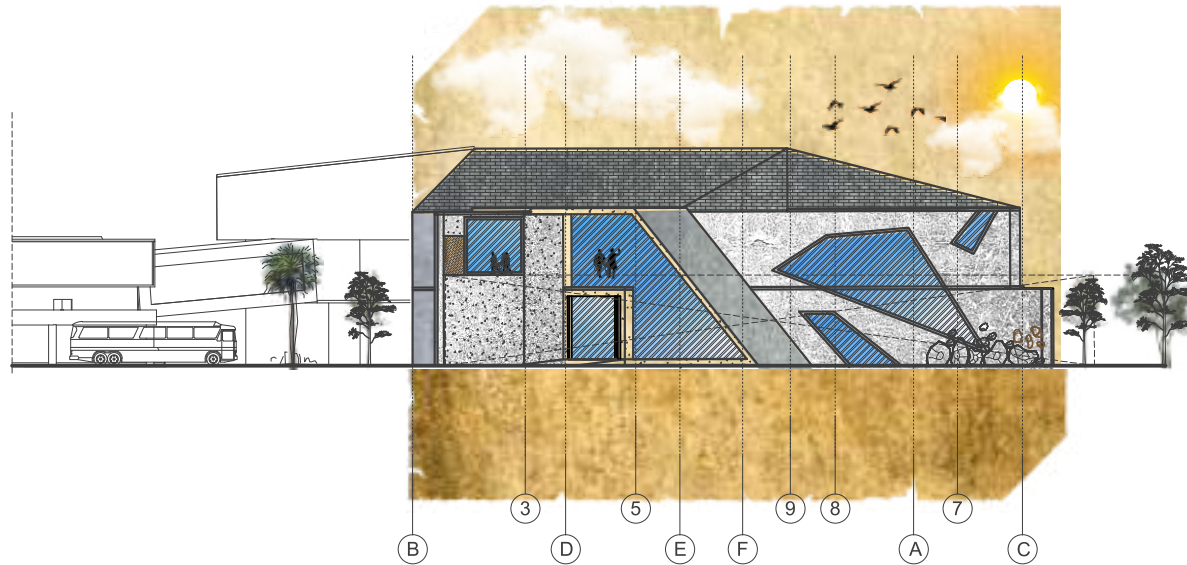


Recreative Building, Educative Building, Supportive Building

FRONT ELEVATION

RECREATIVE BUILDING

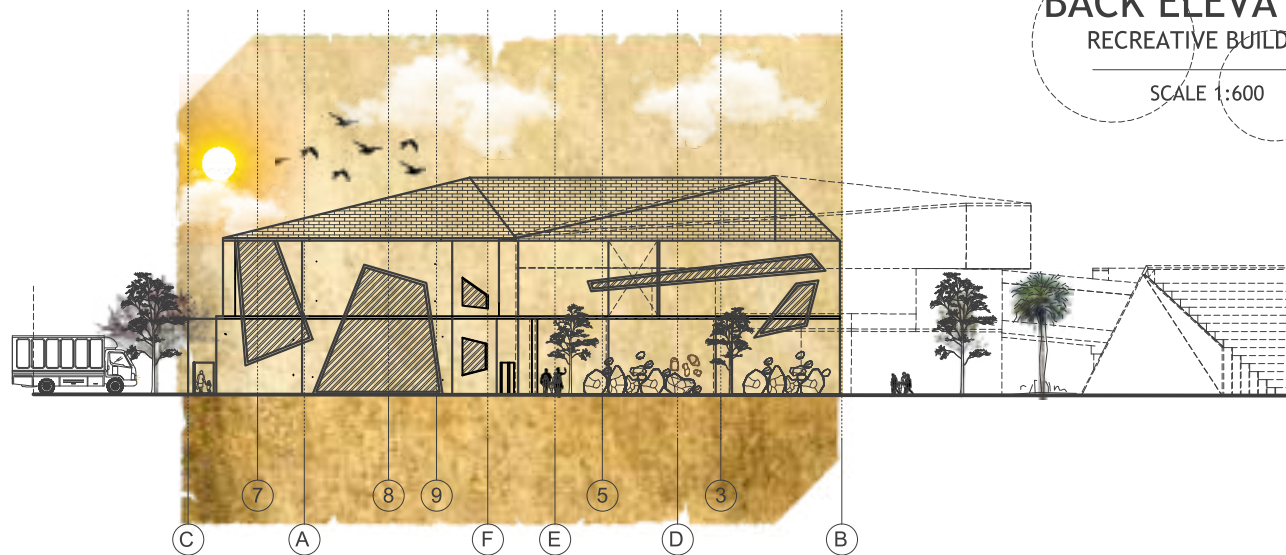
SCALE 1:600



BACK ELEVATION

RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

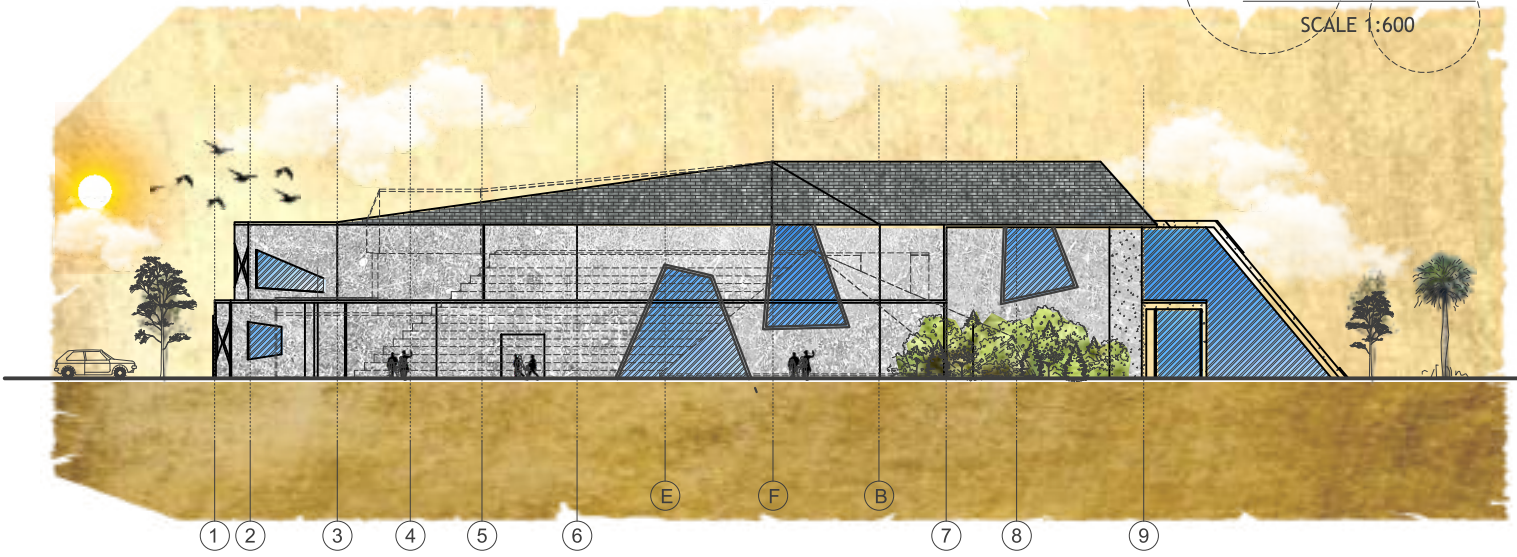
1:600

NO. GAMBAR:

GA-12

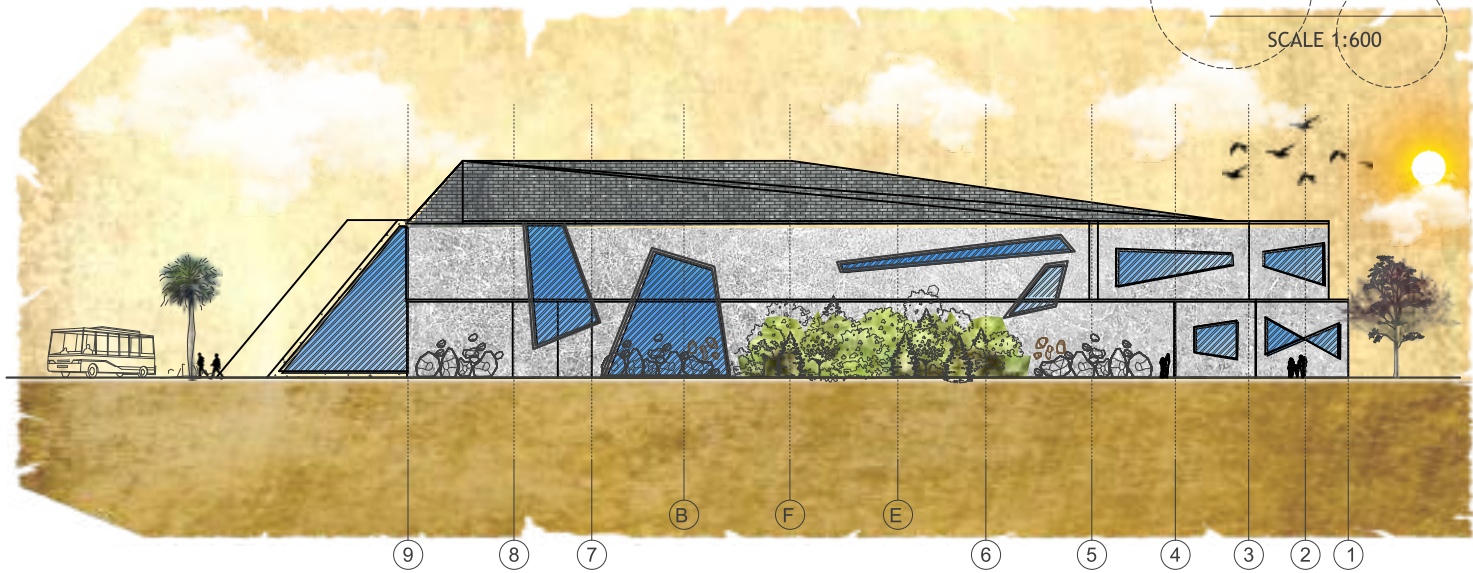
LEFT ELEVATION RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



RIGHT ELEVATION RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING (TIMUR & BARAT)
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

1:600

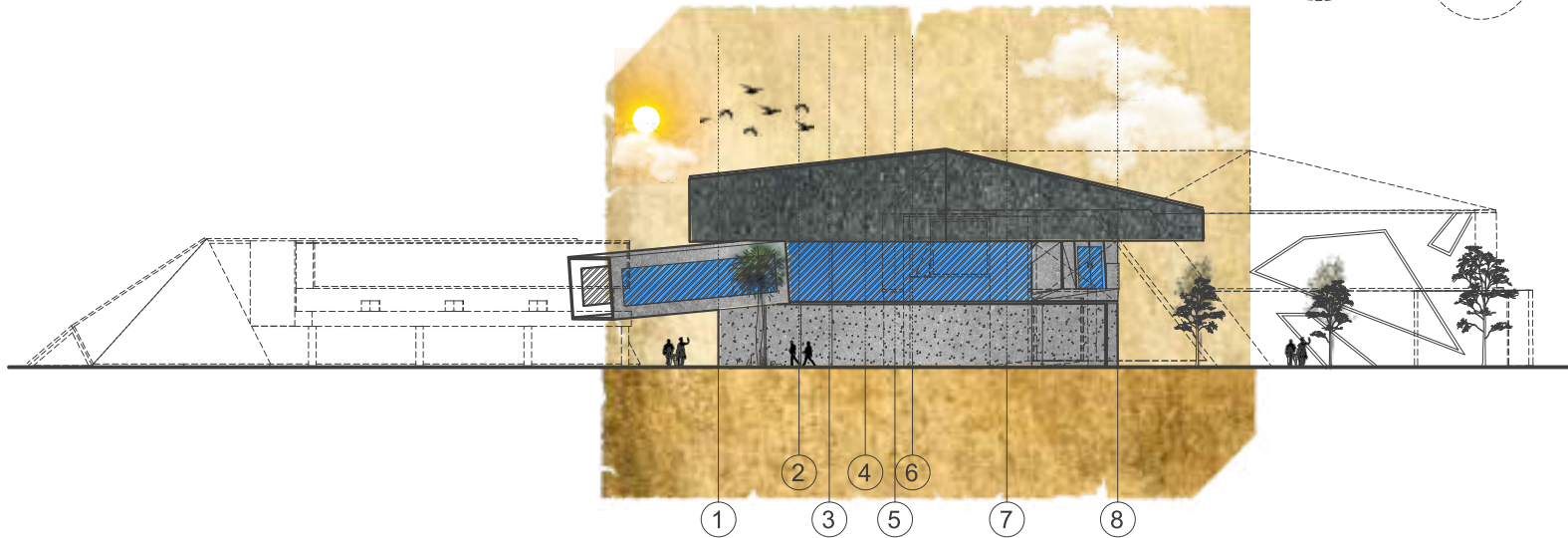
NO. GAMBAR:

GA-13

FRONT ELEVATION

EDUCATIVE BUILDING

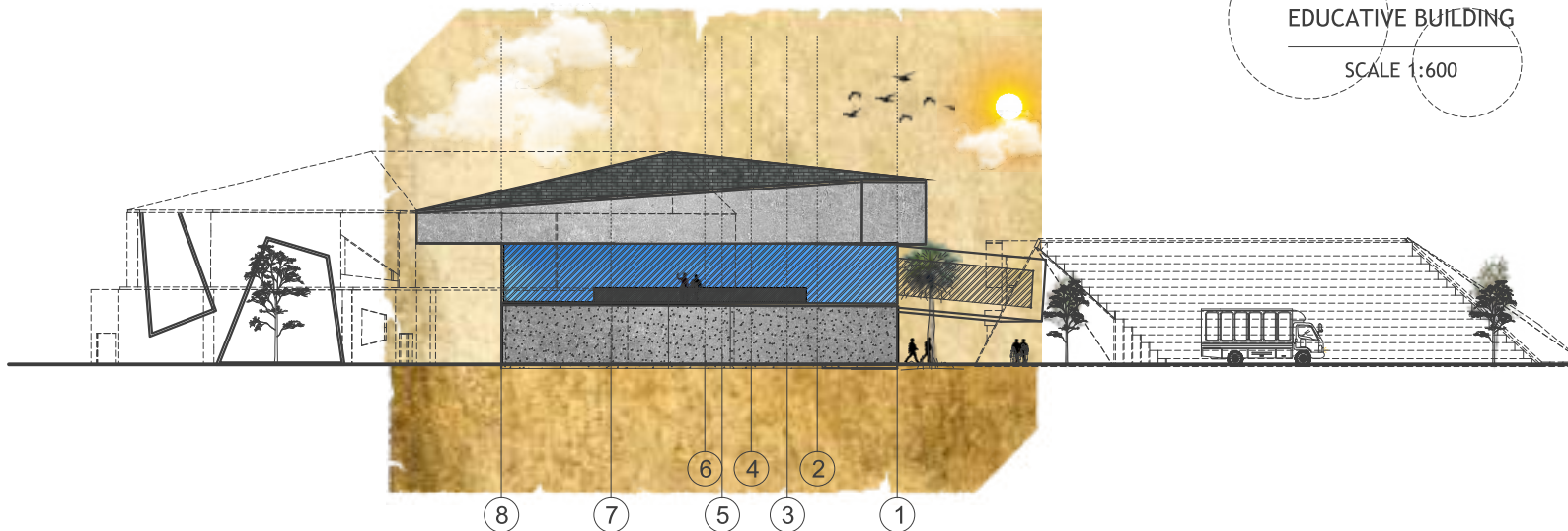
SCALE 1:600



BACK ELEVATION

EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

1:600

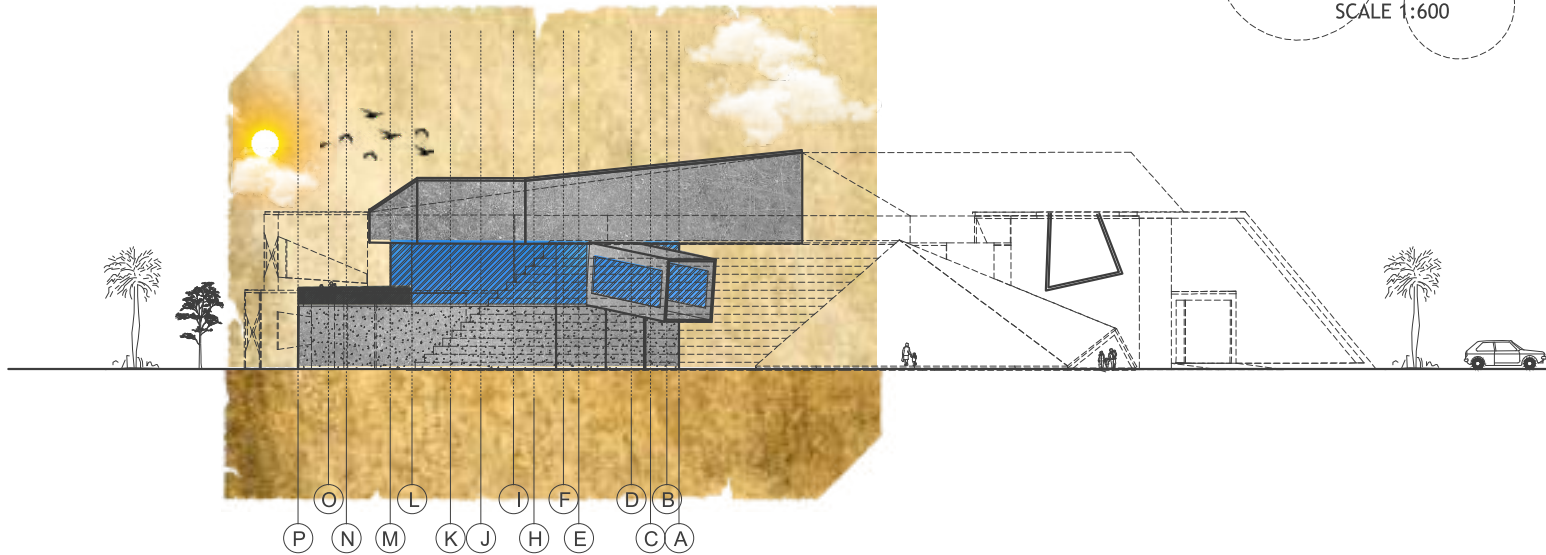
NO. GAMBAR:

GA-14

LEFT ELEVATION

EDUCATIVE BUILDING

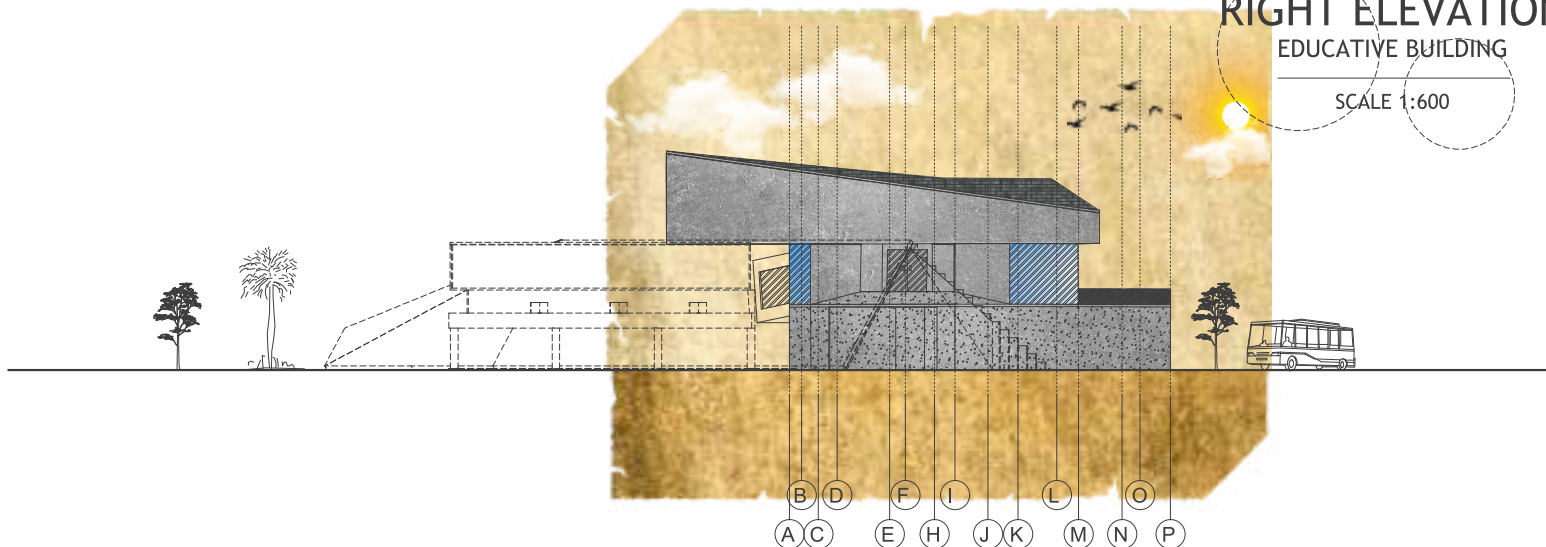
SCALE 1:600



RIGHT ELEVATION

EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING (TIMUR & BARAT)
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

1:600

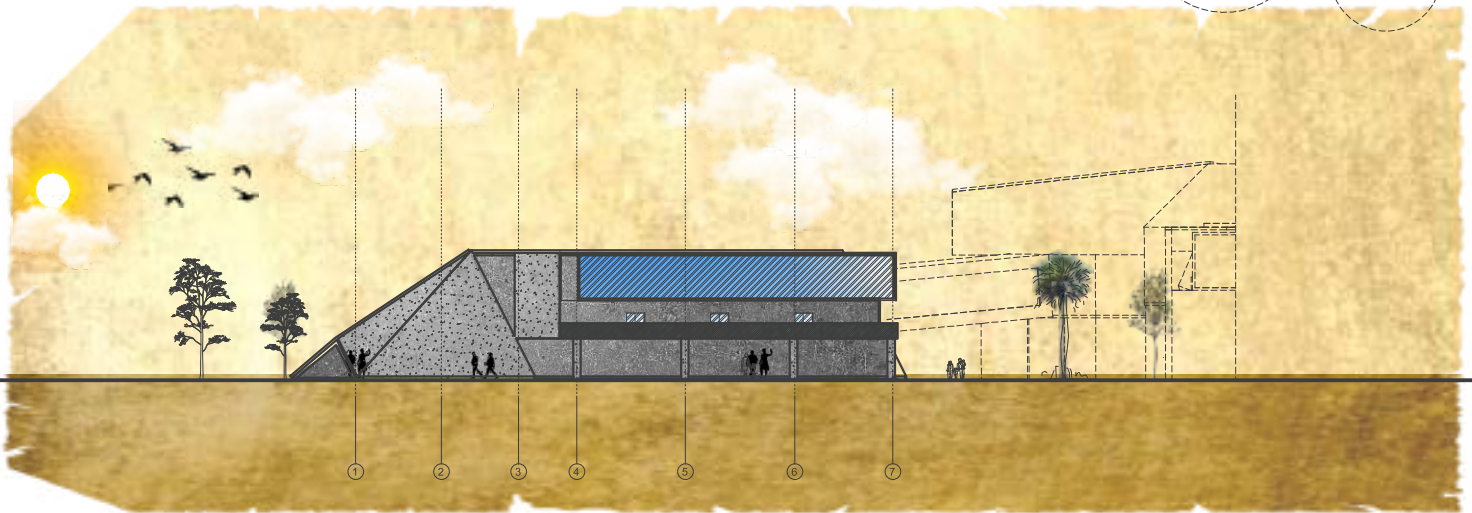
NO. GAMBAR:

GA-15

FRONT ELEVATION

SUPPORTIVE BUILDING

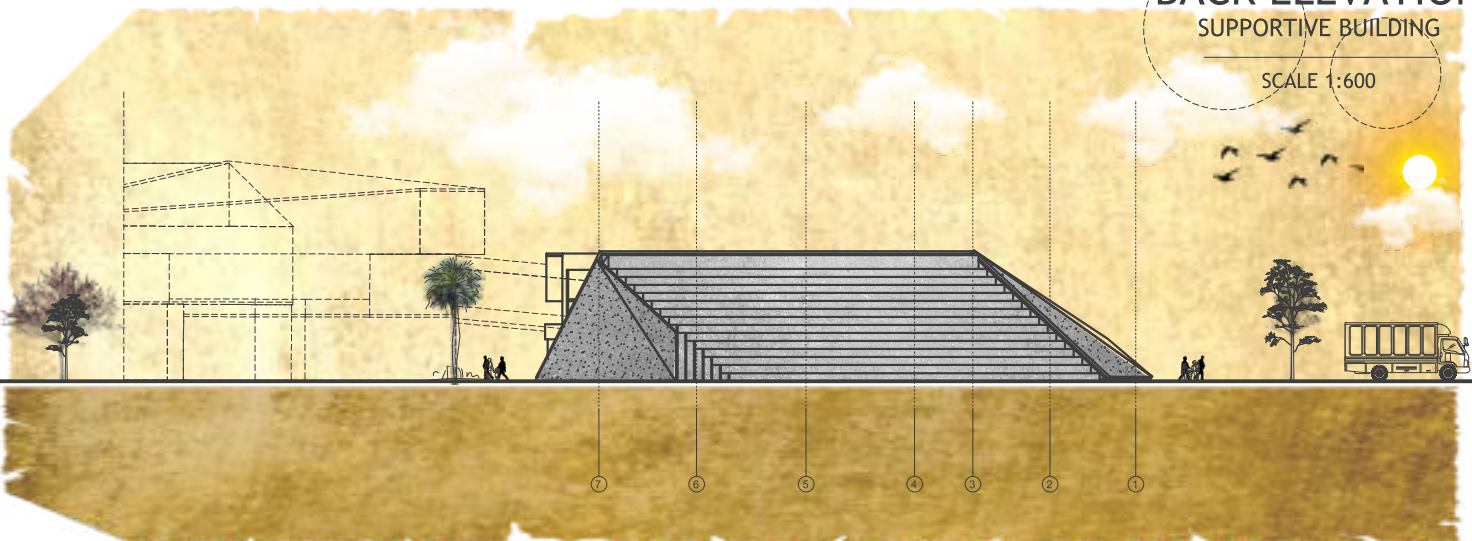
SCALE 1:600



BACK ELEVATION

SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN SUPORTIF

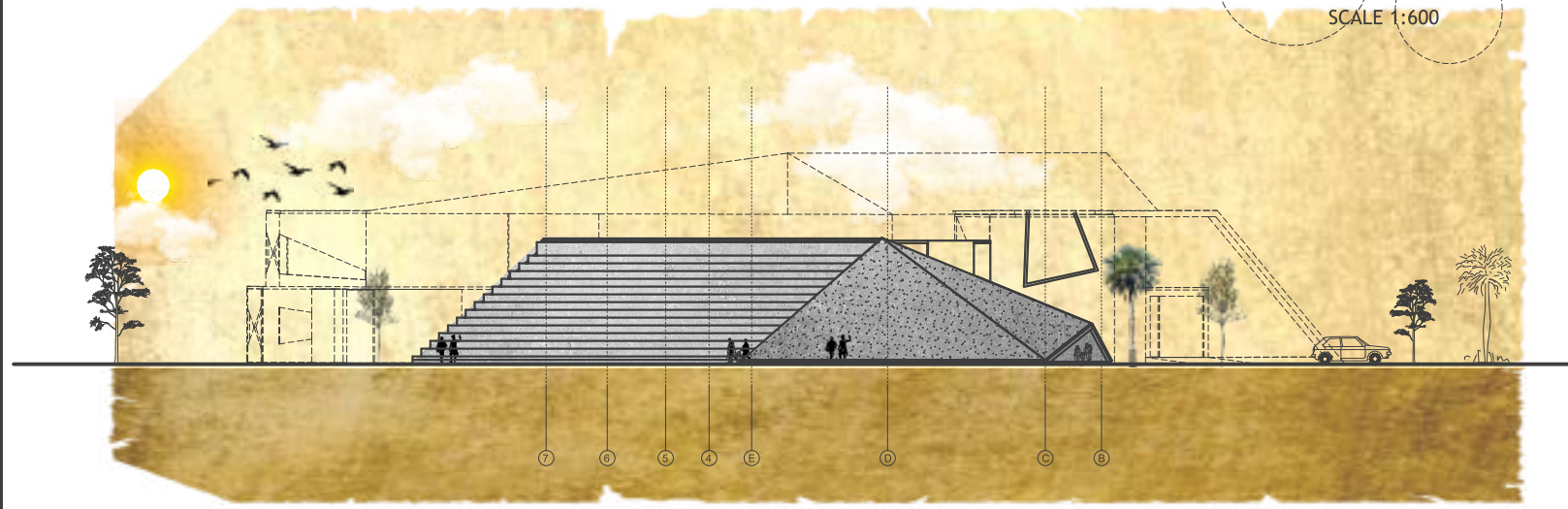
SKALA:

1:600

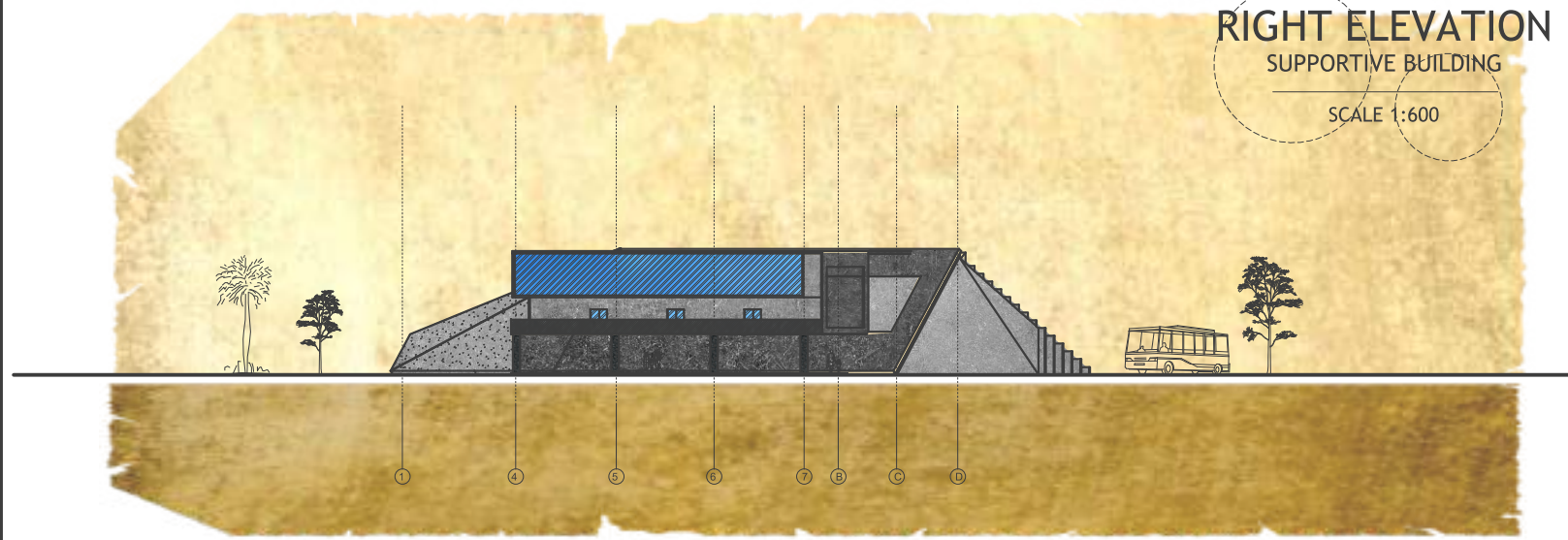
NO. GAMBAR:

GA-16

LEFT ELEVATION
SUPPORTIVE BUILDING
SCALE 1:600



RIGHT ELEVATION
SUPPORTIVE BUILDING
SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING (TIMUR & BARAT)
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

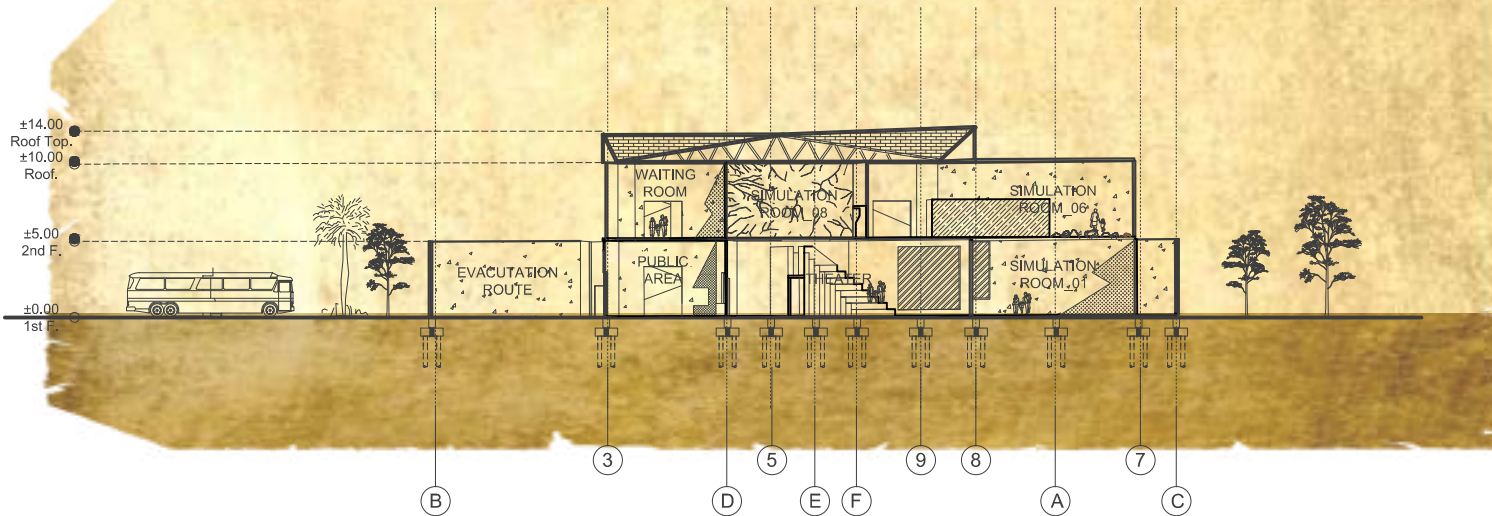
NO. GAMBAR:

GA-17

SECTION A-A'

RECREATIVE BUILDING

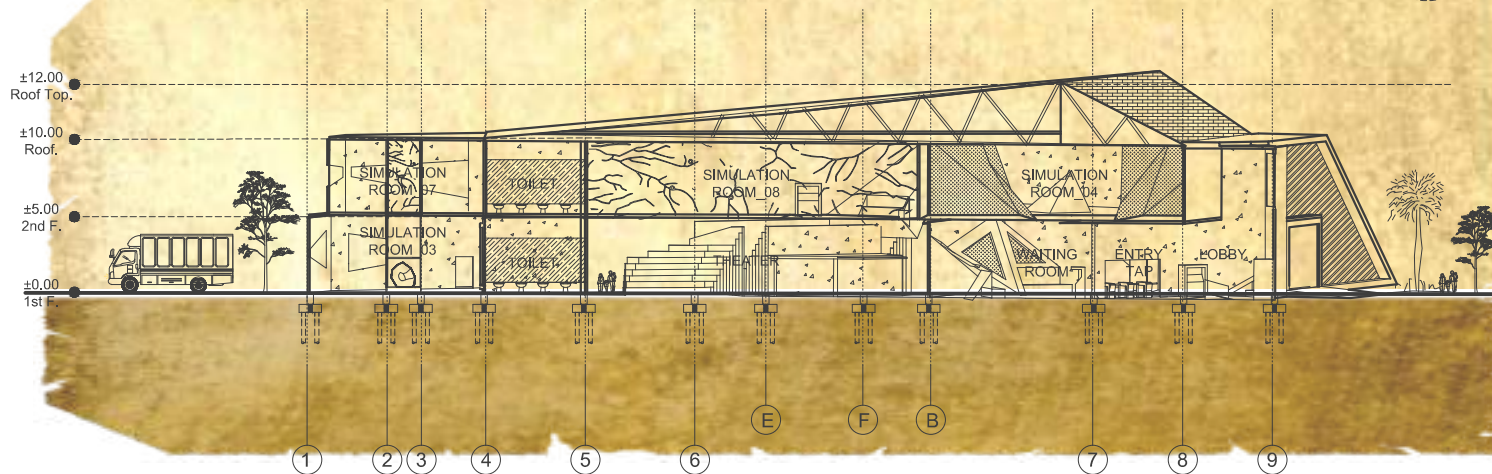
SCALE 1:600



SECTION B-B'

RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN A-A'/B-B'
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

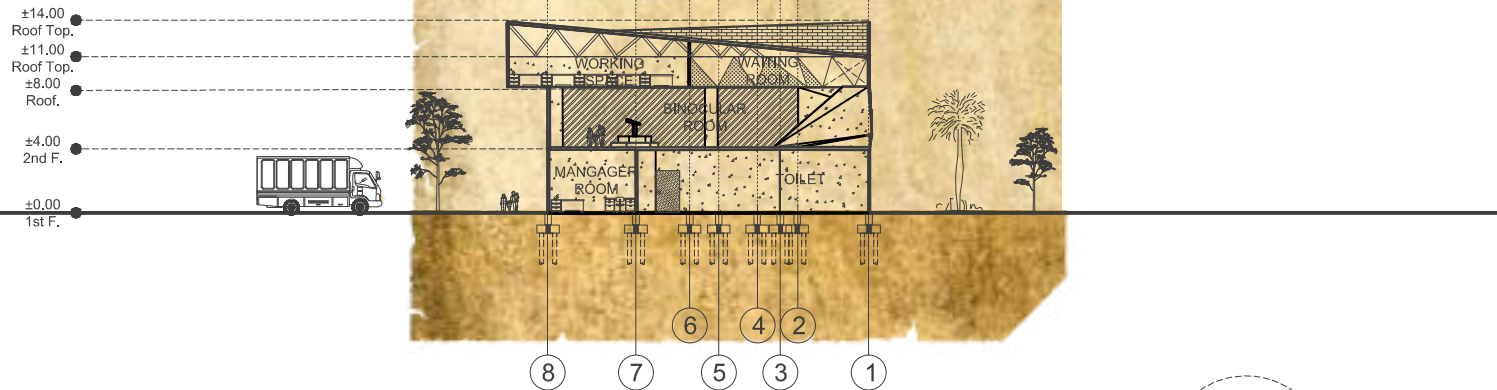
1:600

NO. GAMBAR:

GA-18

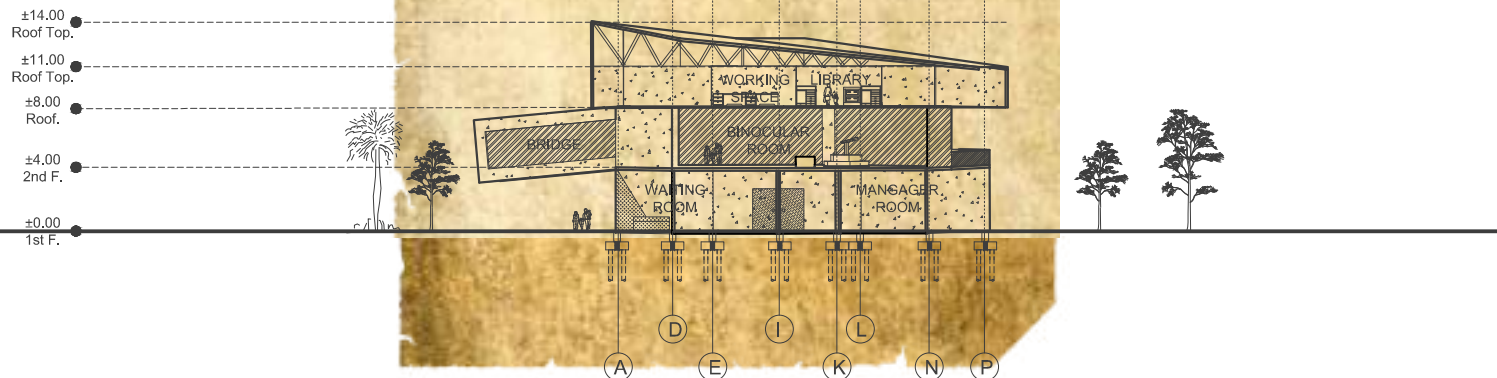
SECTION A-A'
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



SECTION B-B'
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M. T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M. T

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN A-A'/B-B'
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

GA-19

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD KABUPATEN KEDIRI

INTERIOR & EXTERIOR



Recreative Building, Educative Building, Supportive Building

INTERIOR
PERSPECTIVE

RAMP ACCESS
LOBBY AREA



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

AREA LOBI (AKSES RAMP)

SKALA:

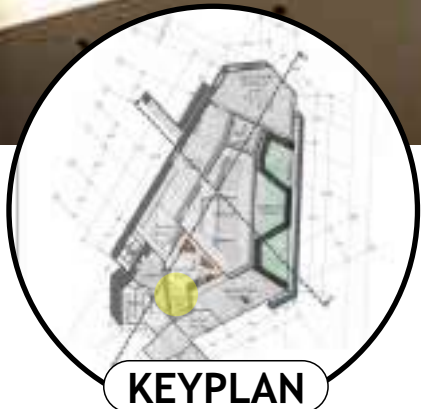
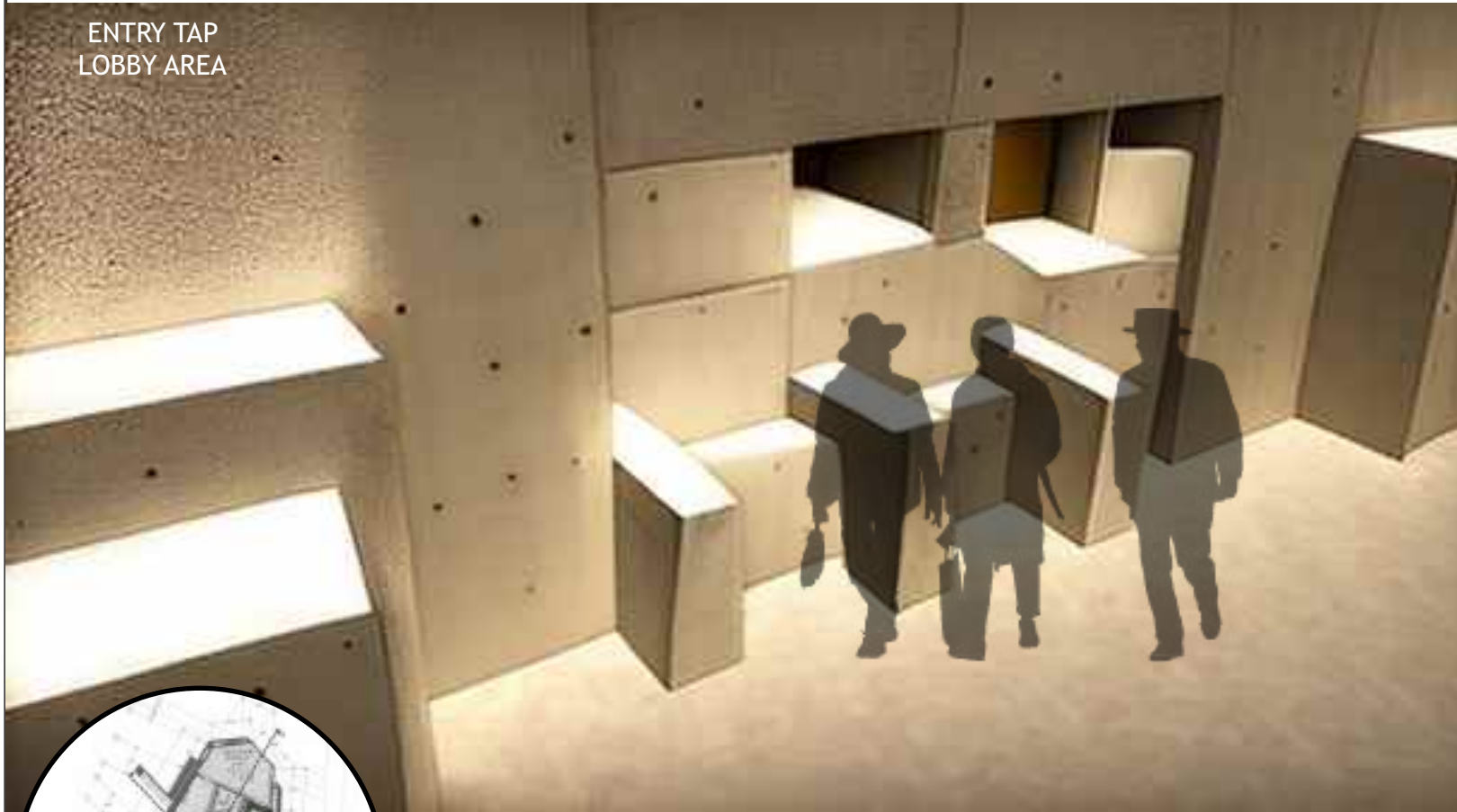
-

NO. GAMBAR:

GA-24

INTERIOR
PERSPECTIVE

ENTRY TAP
LOBBY AREA



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

AREA LOBI
(ENTRY TAP)

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-25

INTERIOR
PERSPECTIVE



MYTH OF KELUD MT.
SIMULATION ROOM_01



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

RUANG MITOS GUNUNG KELUD
RUANG SIMULASI_01

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-26

INTERIOR
PERSPECTIVE

OX OF LEMBU SURA
SIMULATION ROOM_02



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

RUANG SUMPAN LEMBU SURA
RUANG SIMULASI_02

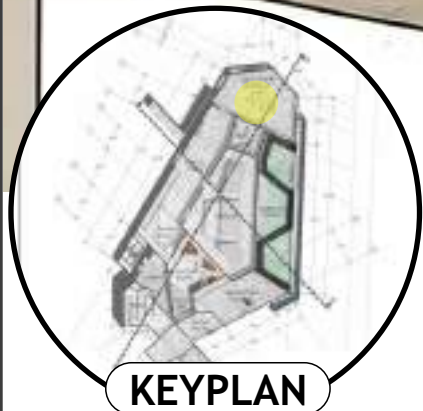
SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-27

INTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN

KELUD INSCRIPTION
SIMULATION ROOM_03



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

RUANG PRASASTI TANGGUL G. KELUD
RUANG SIMULASI_03

SKALA:

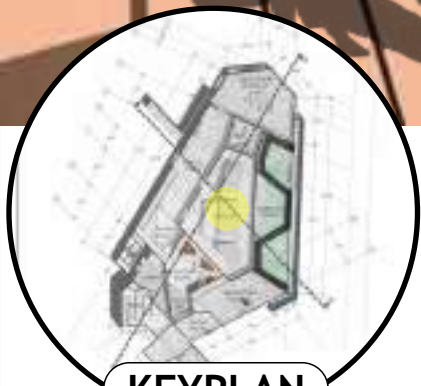
-

NO. GAMBAR:

GA-28

INTERIOR
PERSPECTIVE

KELUD CINEMA
THEATER



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

*HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI*

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

RUANG TEATER KELUD

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-29

INTERIOR
PERSPECTIVE

POST-ERUPTION
ATMOSPHERE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

RUANG SIM. PASCA ERUPSI
RUANG SIMULASI_07

SKALA:

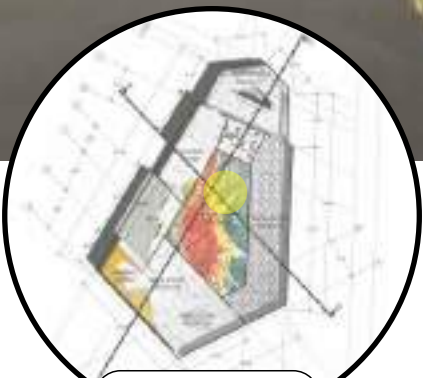
-

NO. GAMBAR:

GA-30

INTERIOR
PERSPECTIVE

MOUNT KELUD MINIATURE
SIMULATION ROOM_08



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

*HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI*

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

RUANG MINIATUR G. KELUD
RUANG SIMULASI_08

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-31

EXTERIOR
PERSPECTIVE

NORTH VIEW
PERSPECTIVE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR KAWASAN

SKALA:

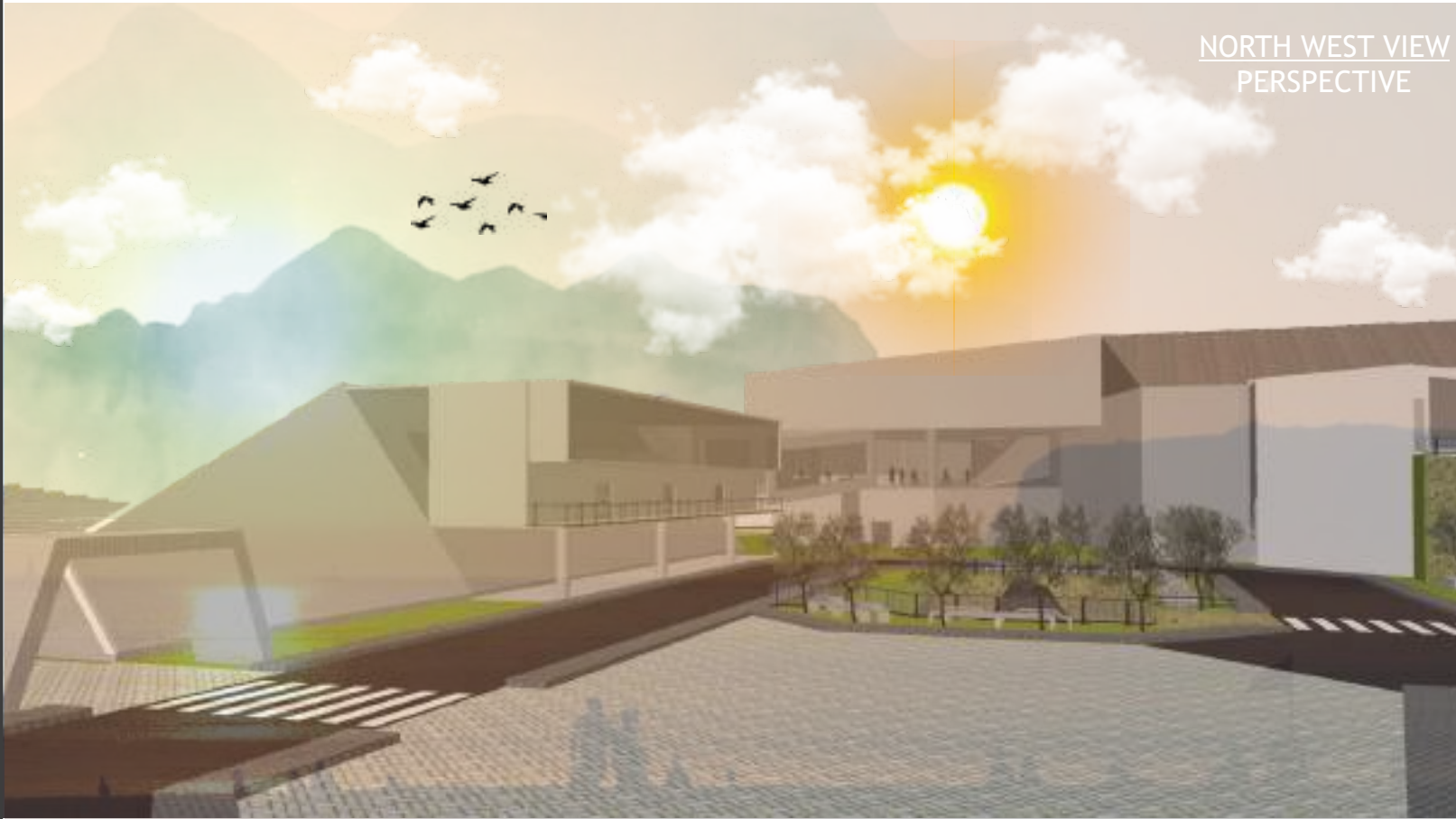
-

NO. GAMBAR:

GA-32

EXTERIOR
PERSPECTIVE

NORTH WEST VIEW
PERSPECTIVE



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR KAWASAN

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-33

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-34

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR
BANGUNAN EDUKATIF

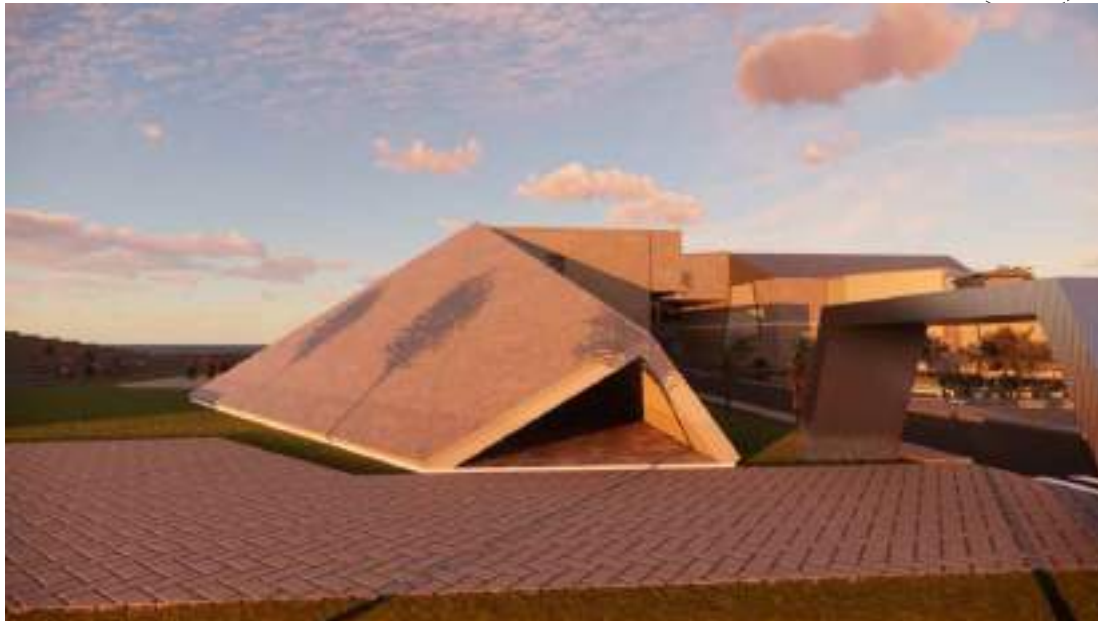
SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-35

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

EKSTERIOR
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-36

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

ENTRANCE
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-37

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

LANSKAP
AREA MENDAKI

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-38

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

LANDSKAP
AREA SIM. ANAK G. KELUD

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-39

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

AREA
PARKIR MOBIL

SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-40

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

AREA
PARKIR MOTOR

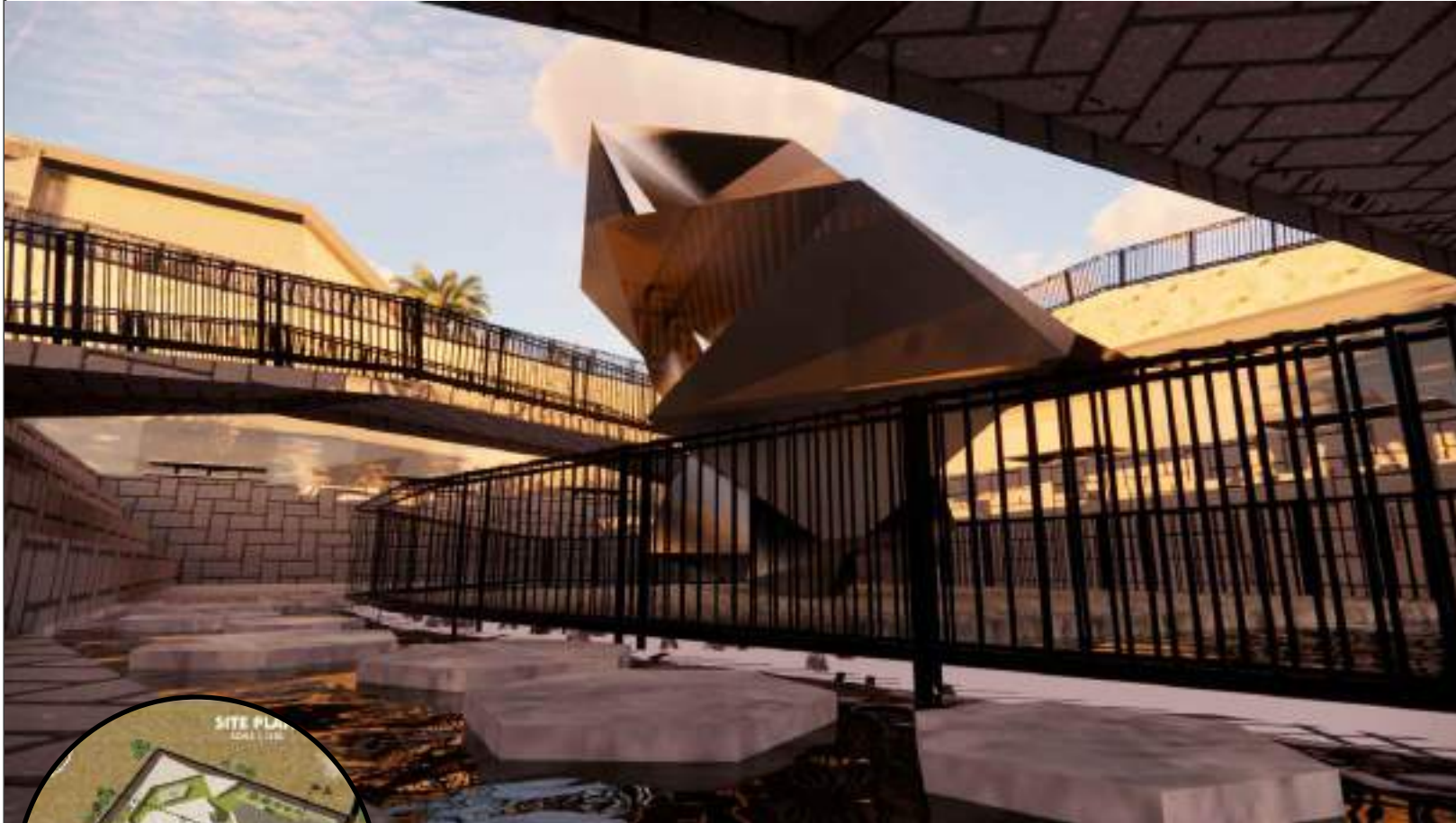
SKALA:

-

NO. GAMBAR:

GA-41

EXTERIOR
PERSPECTIVE



KEYPLAN



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

AREA
SCULPTURE

SKALA:

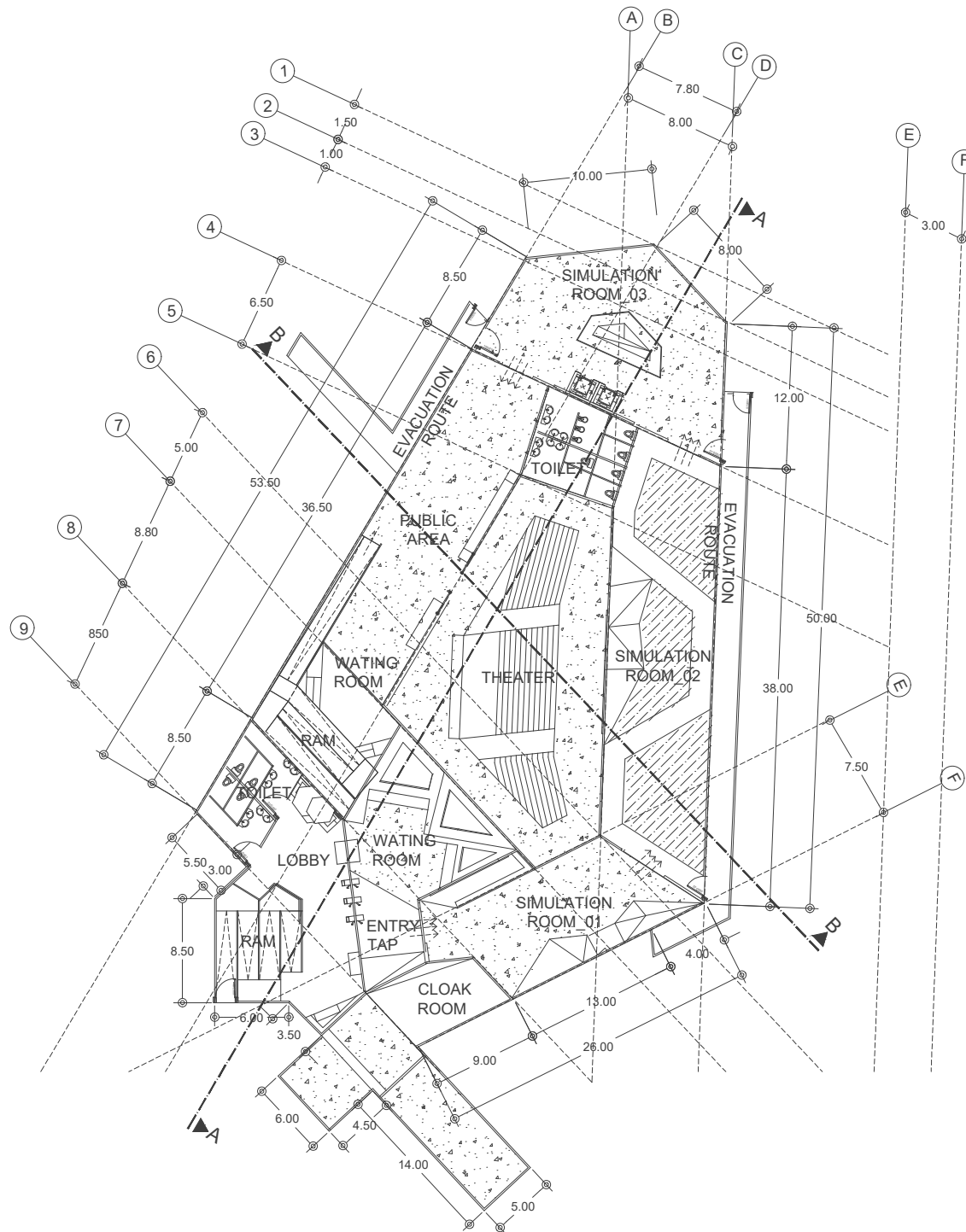
-

NO. GAMBAR:

GA-42

FIRST FLOOR RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT
NIM:
16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

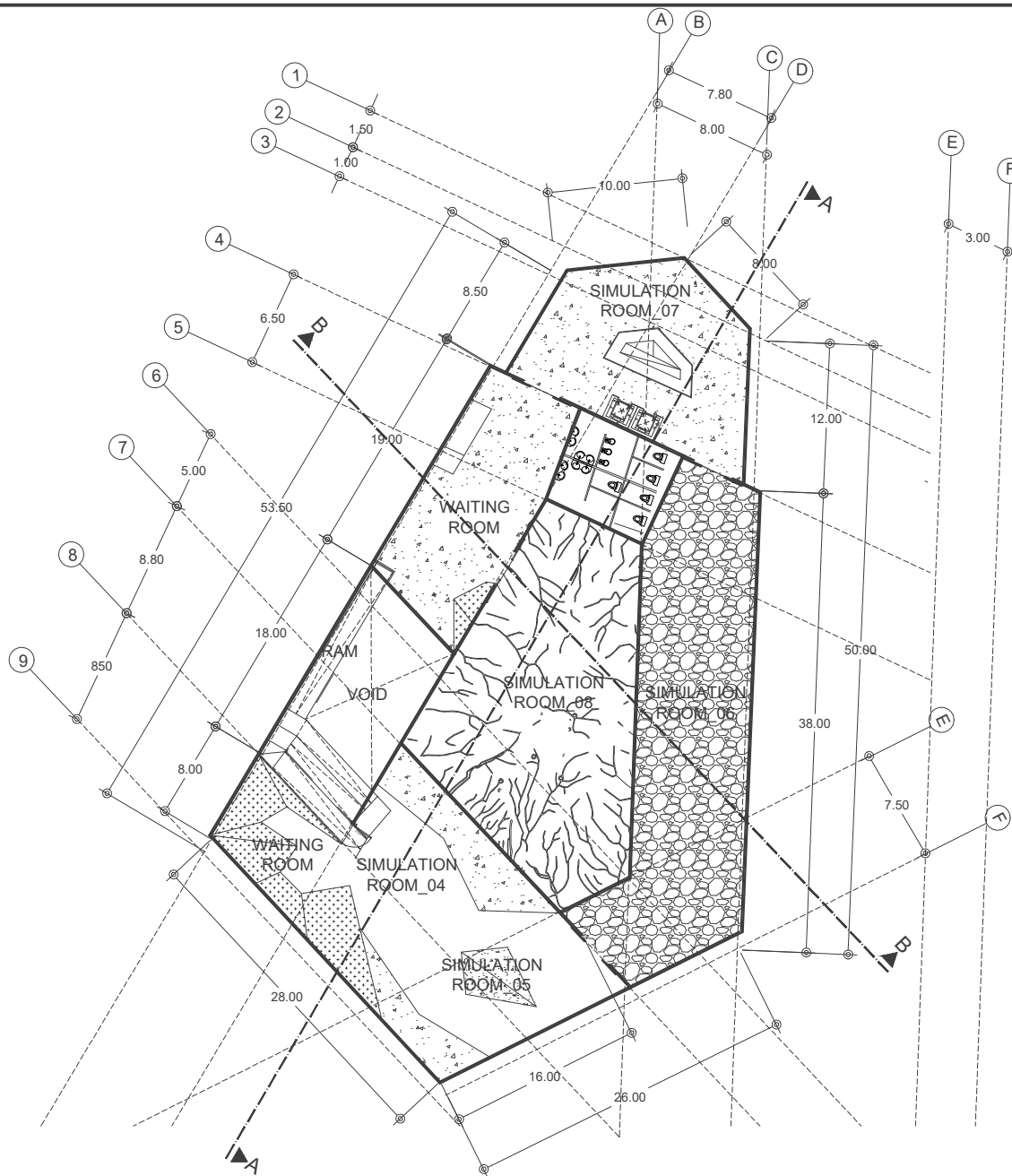
DENAH LANTAI 1
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

GA-05



SECOND FLOOR
RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

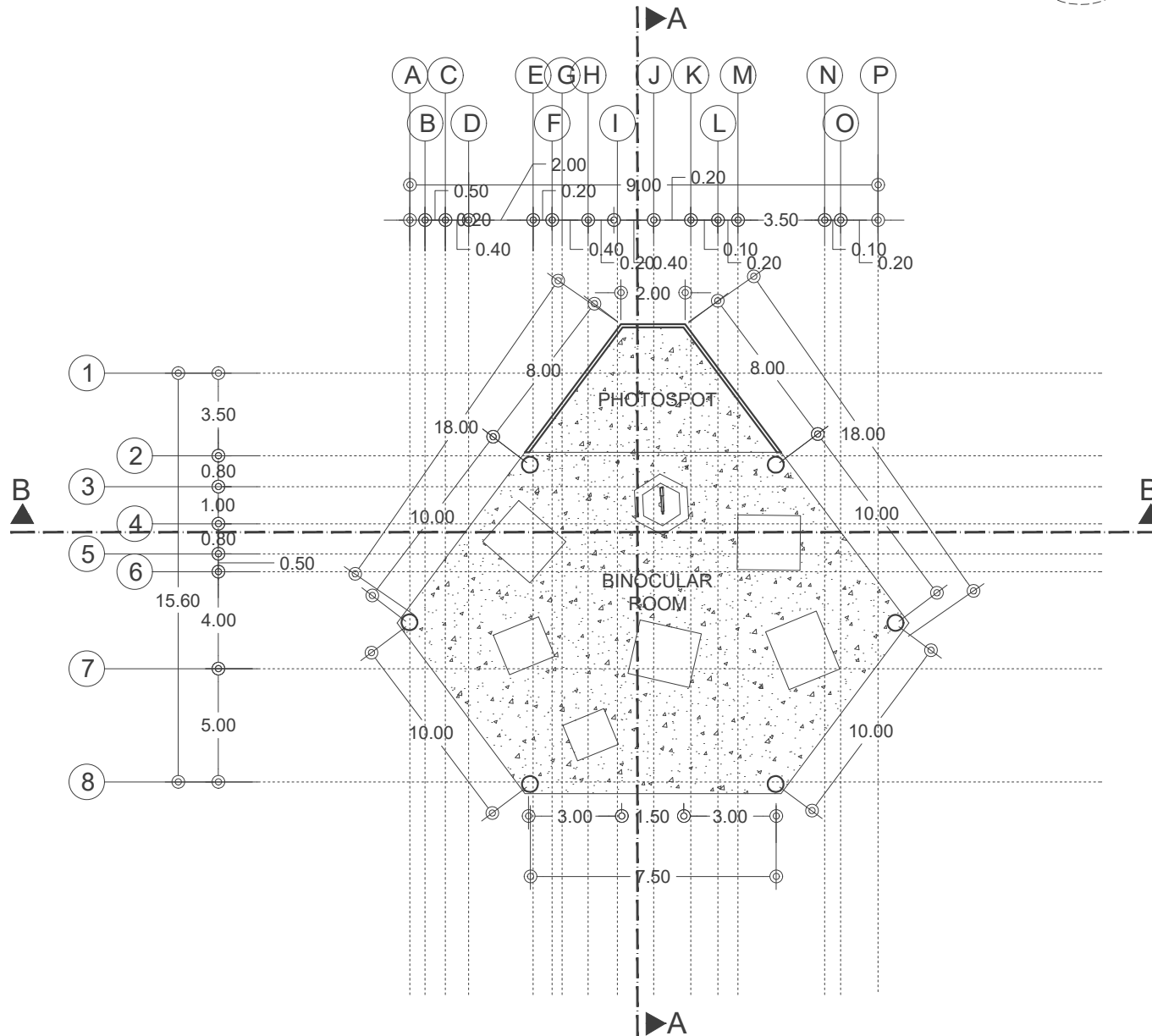
1:600

NO GAMBAR:

GK-06

SECOND FLOOR
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:400



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

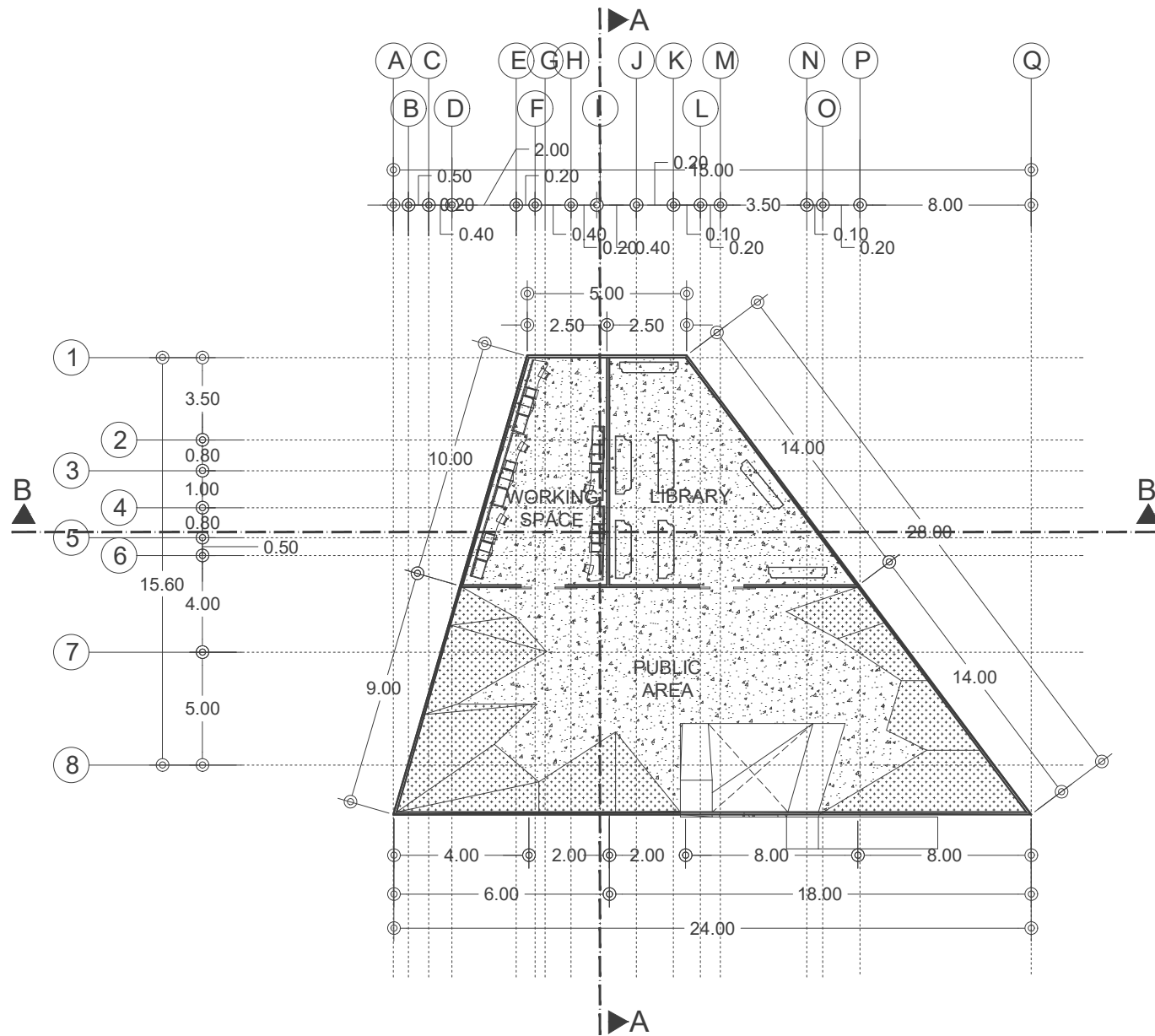
1:400

NO. GAMBAR:

GA-08

THIRD FLOOR EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:400



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 3
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

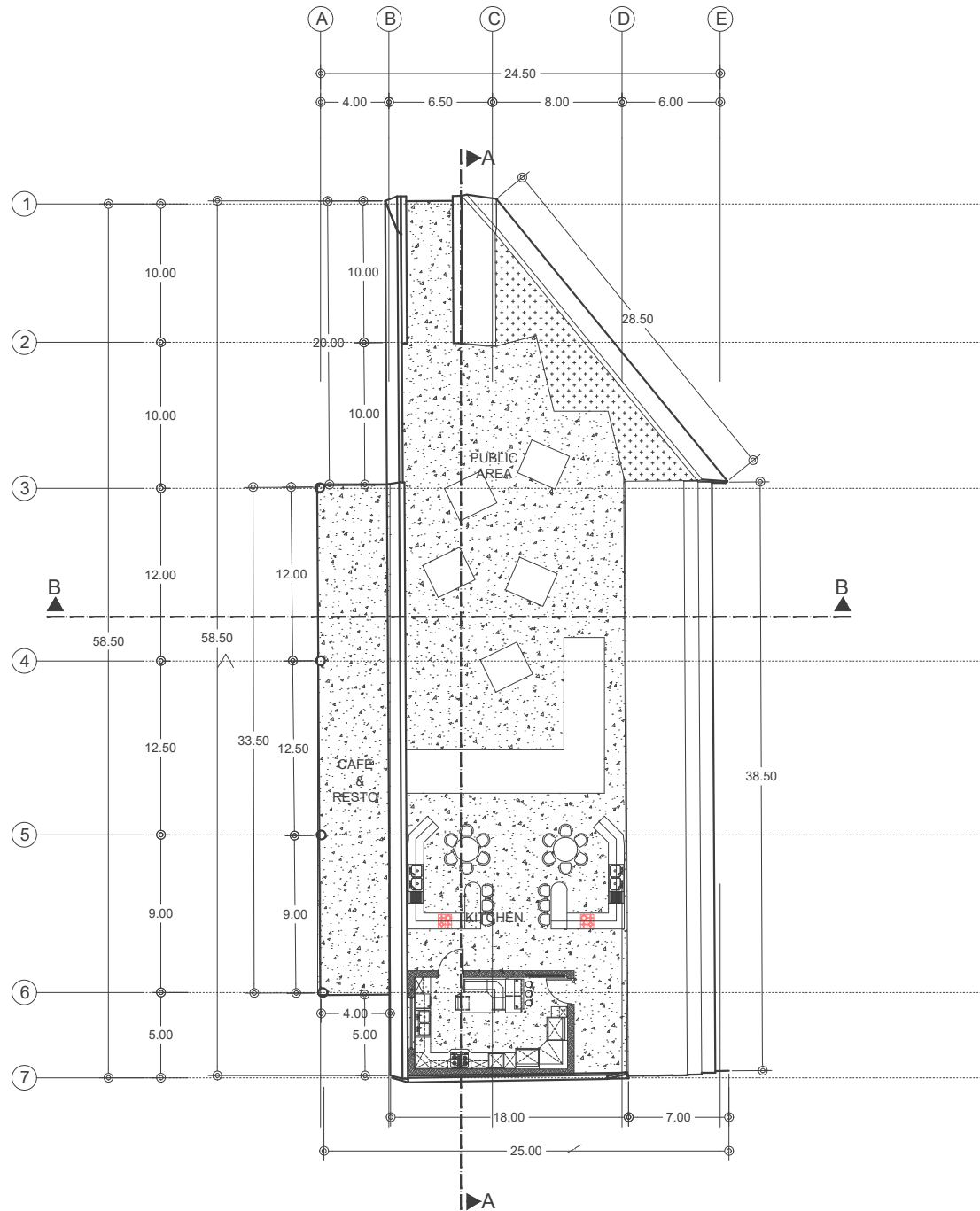
1:400

NO. GAMBAR:

GA-09

FIRST FLOOR SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 1
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

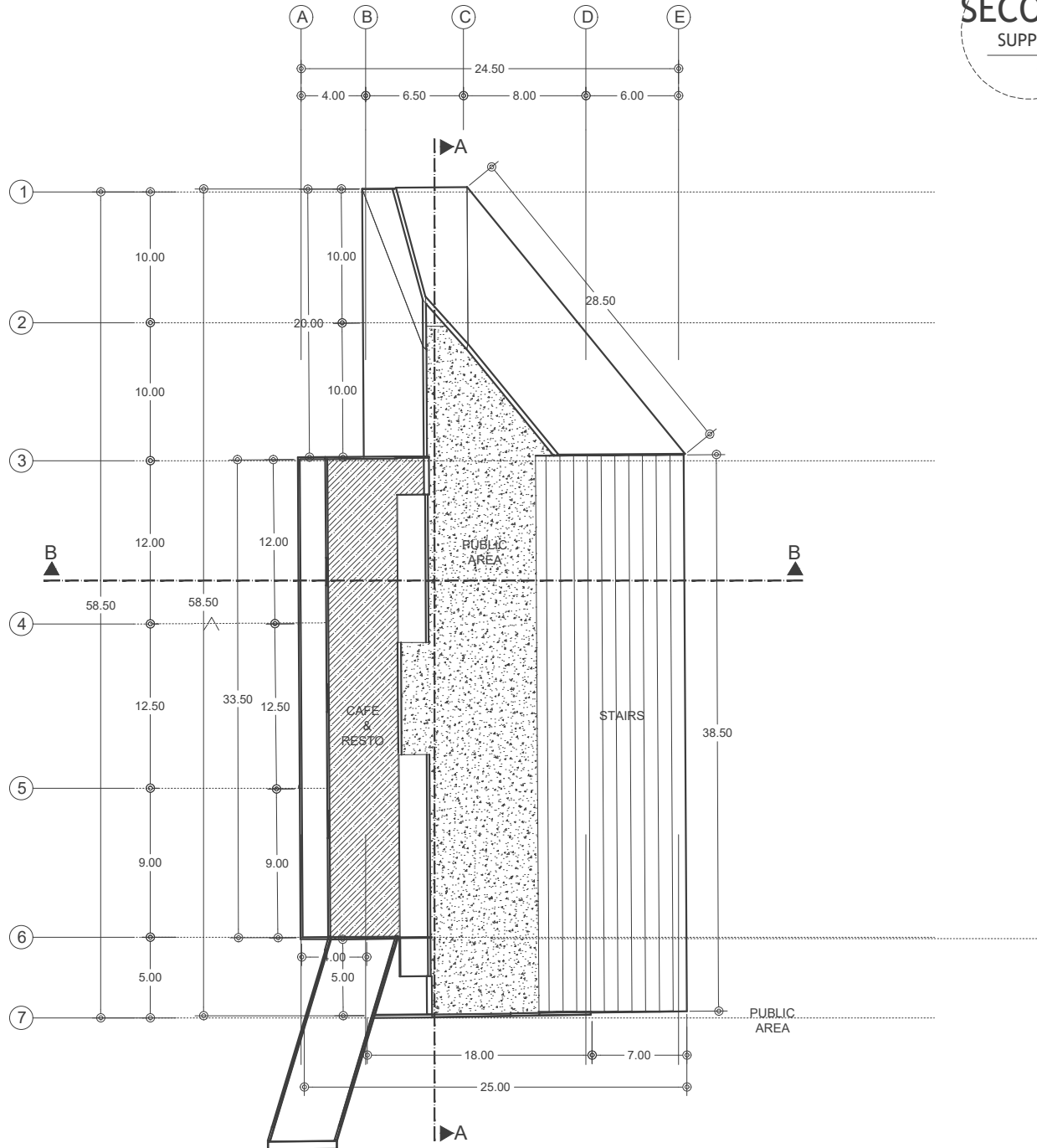
NO. GAMBAR:

GA-10

SECOND FLOOR

SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

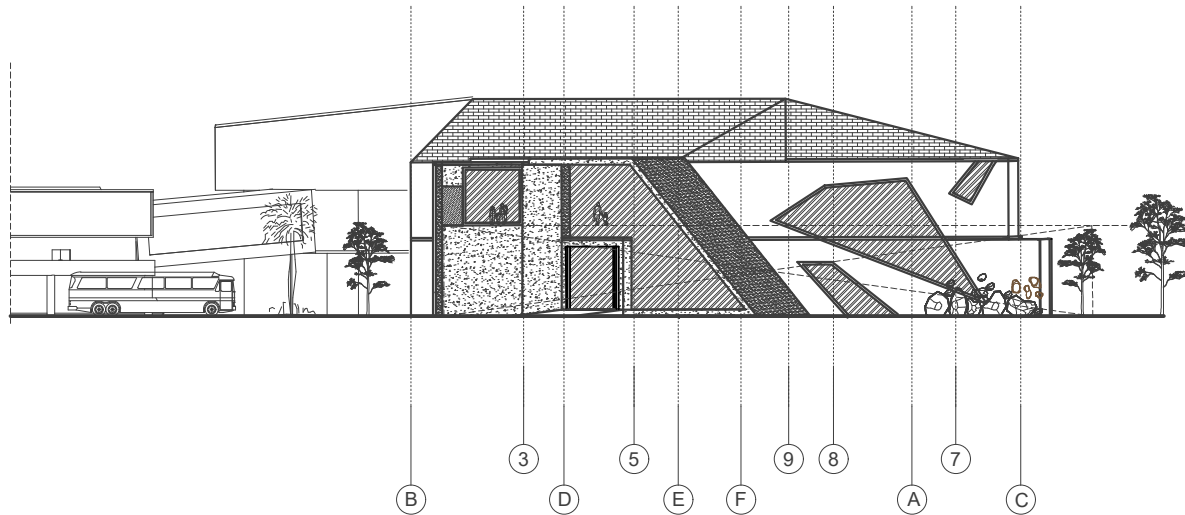
NO. GAMBAR:

GA-11

FRONT ELEVATION

RECREATIVE BUILDING

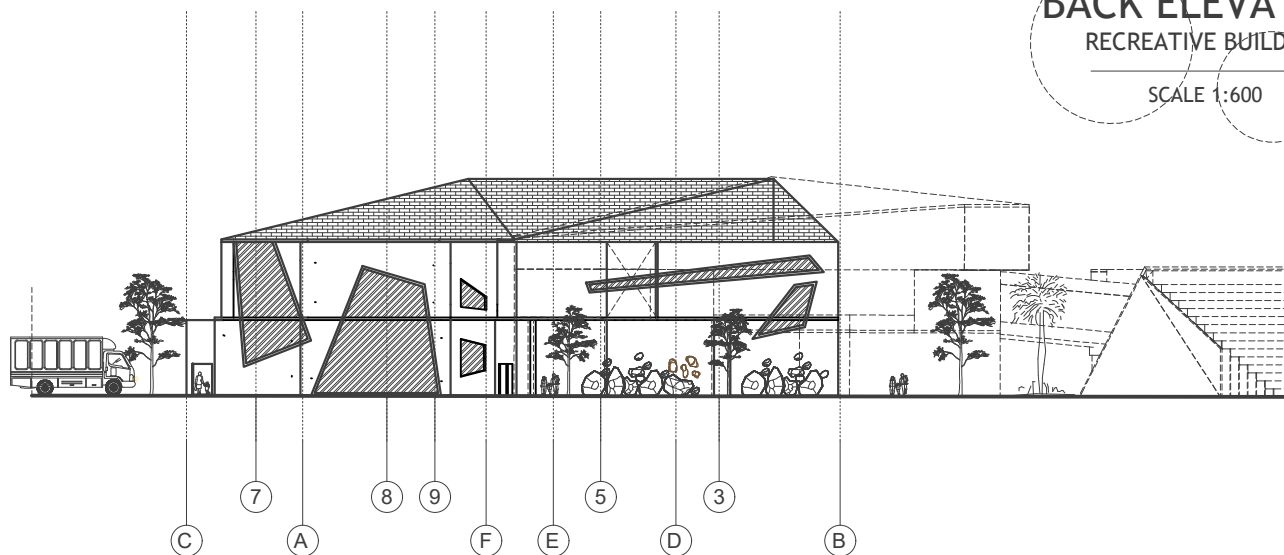
SCALE 1:600



BACK ELEVATION

RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

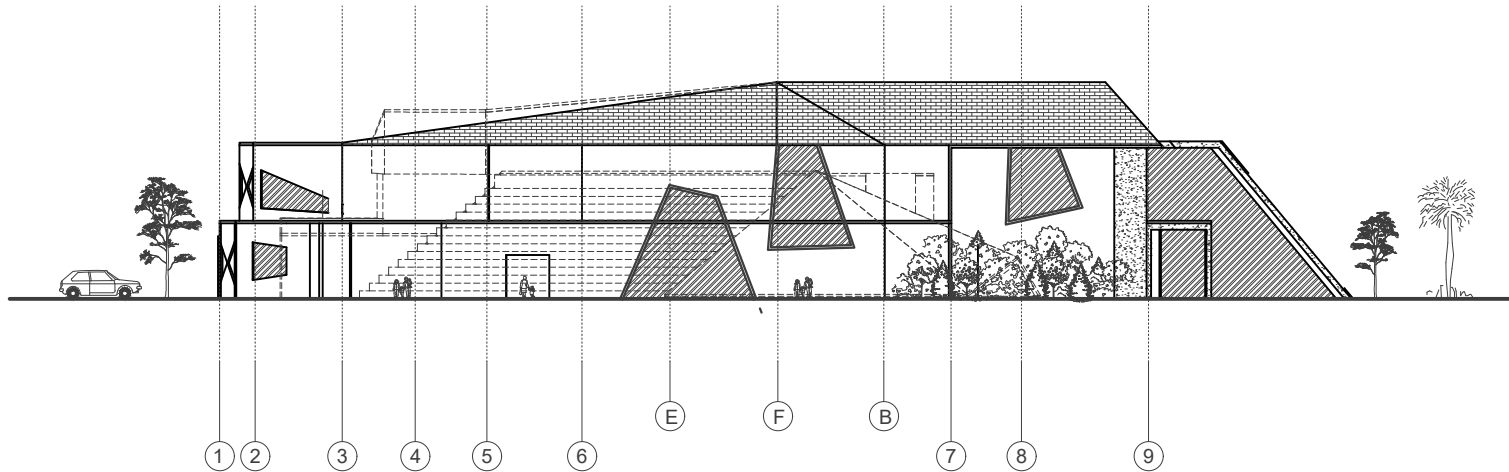
1:600

NO. GAMBAR:

GK-08

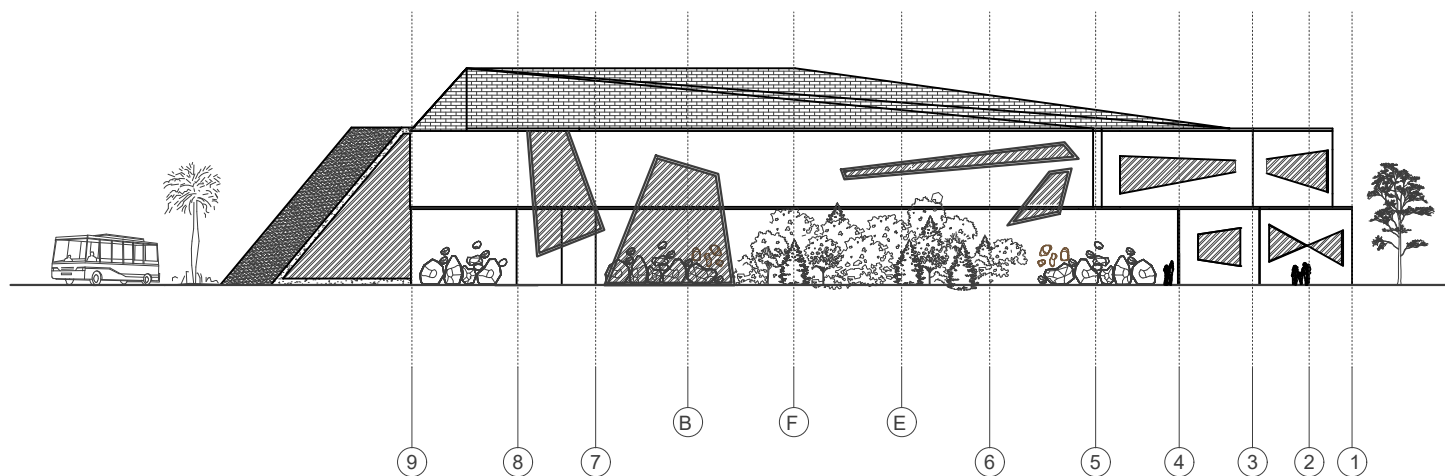
LEFT ELEVATION
RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



RIGHT ELEVATION
RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING (TIMUR & BARAT)
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

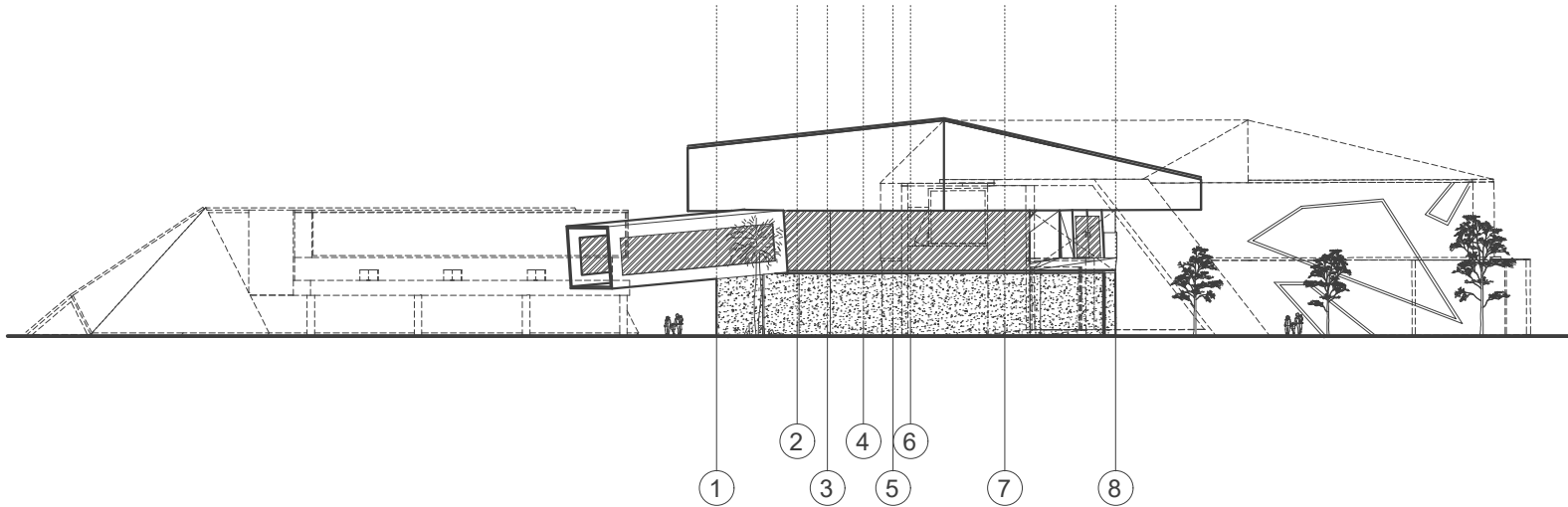
1:600

NO. GAMBAR:

GT-09

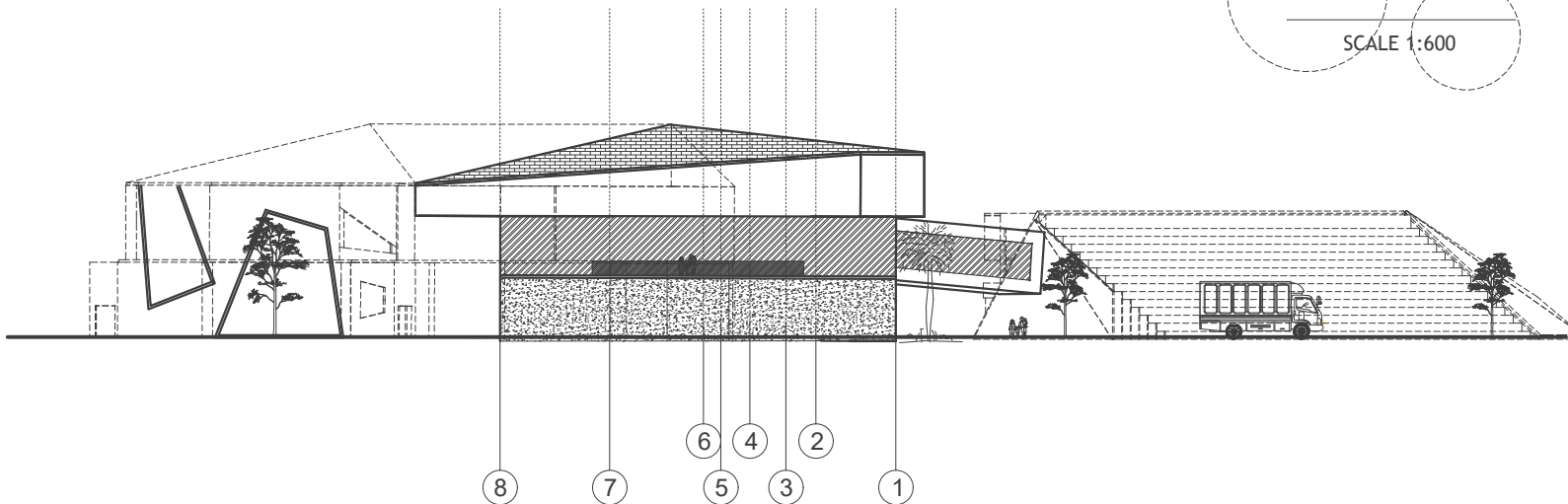
FRONT ELEVATION
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



BACK ELEVATION
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

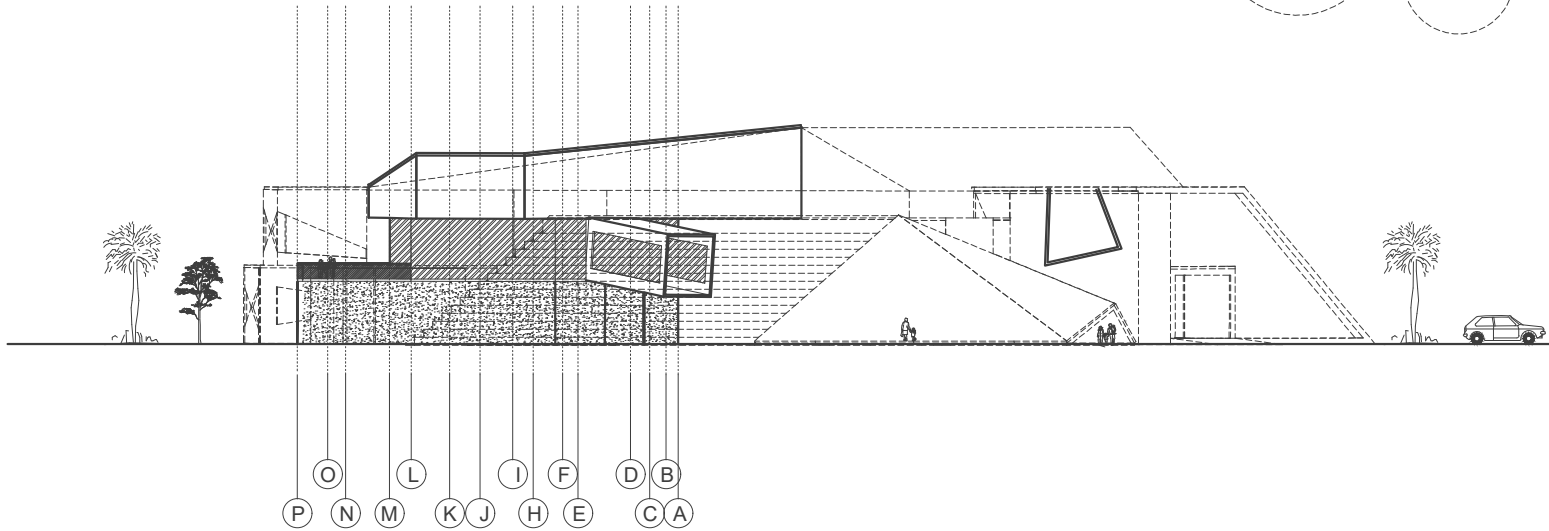
1:600

NO. GAMBAR:

GK-10

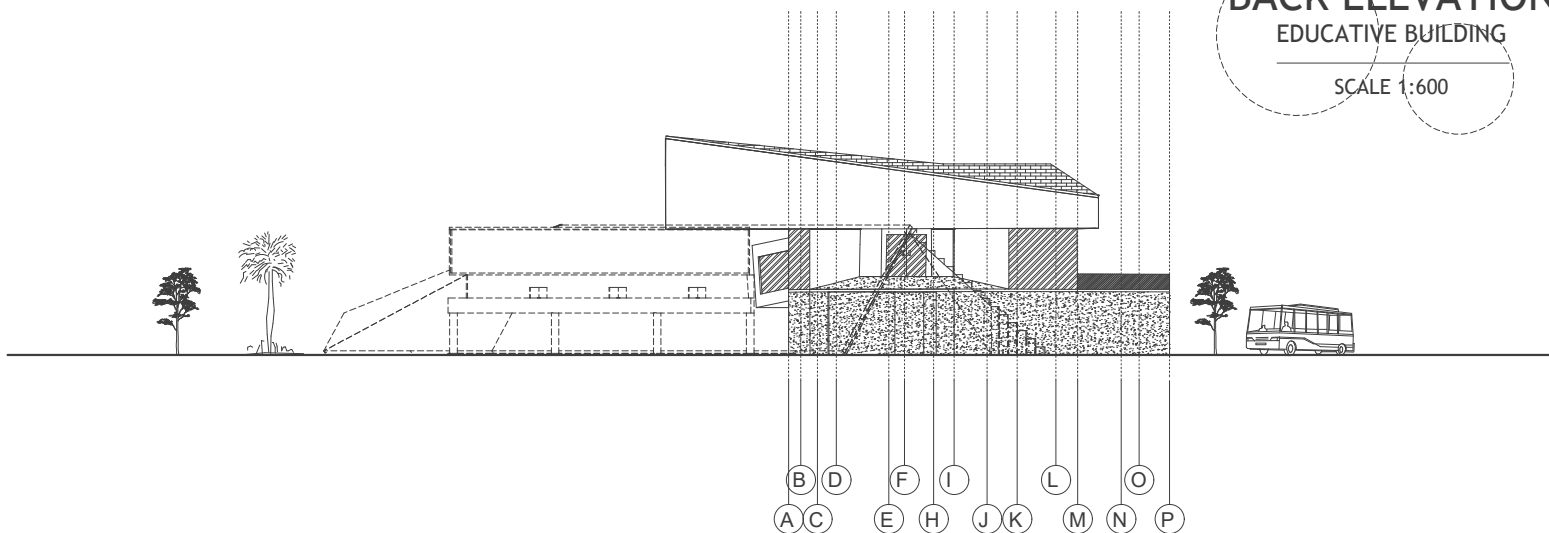
FRONT ELEVATION
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



BACK ELEVATION
EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING (TIMUR & BARAT)
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

1:600

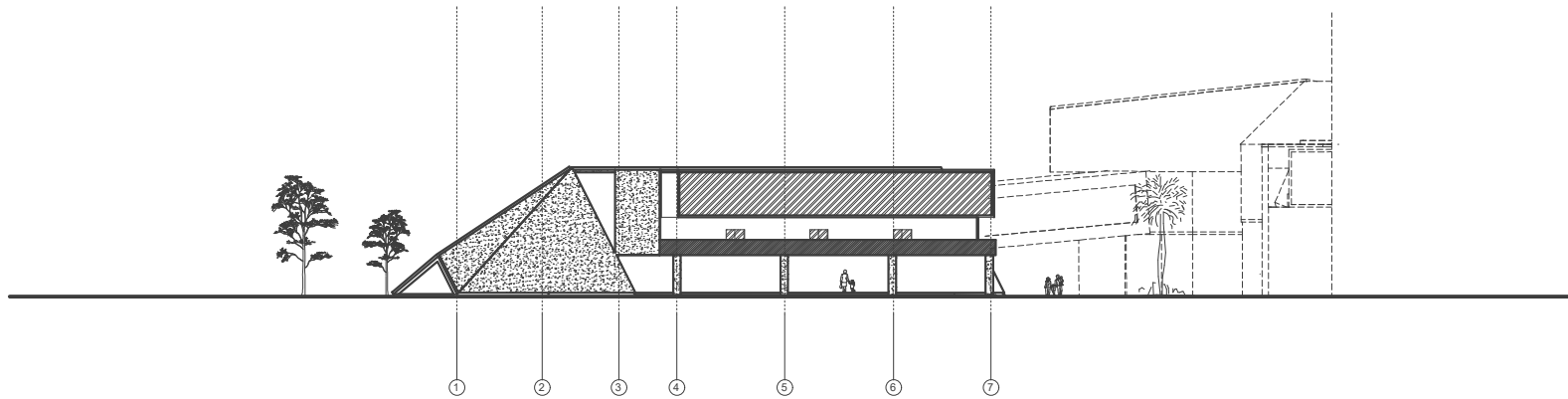
NO. GAMBAR:

GT-11

FRONT ELEVATION

SUPPORTIVE BUILDING

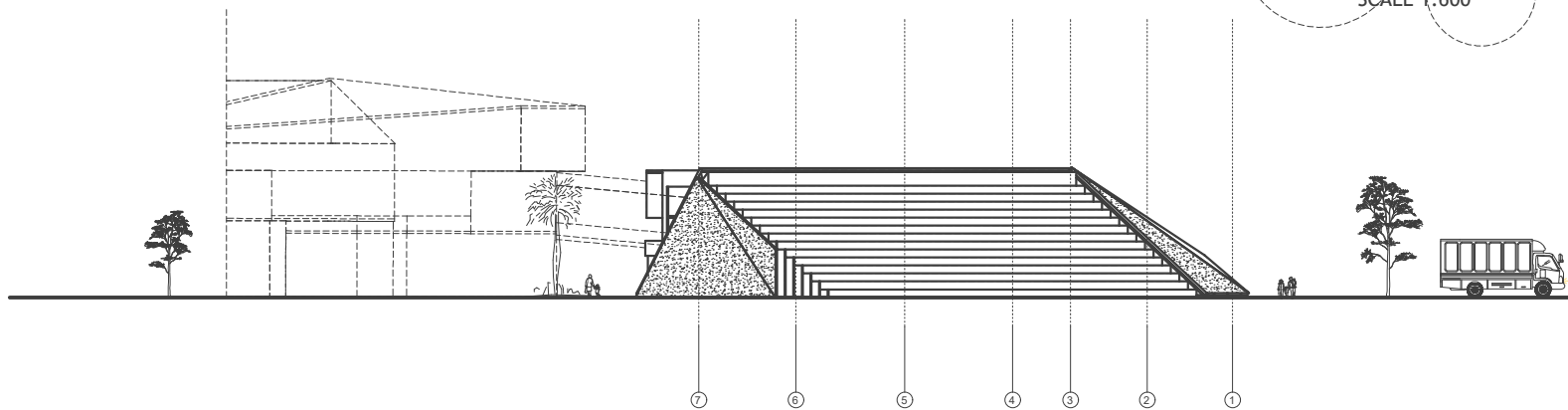
SCALE 1:600



BACK ELEVATION

SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

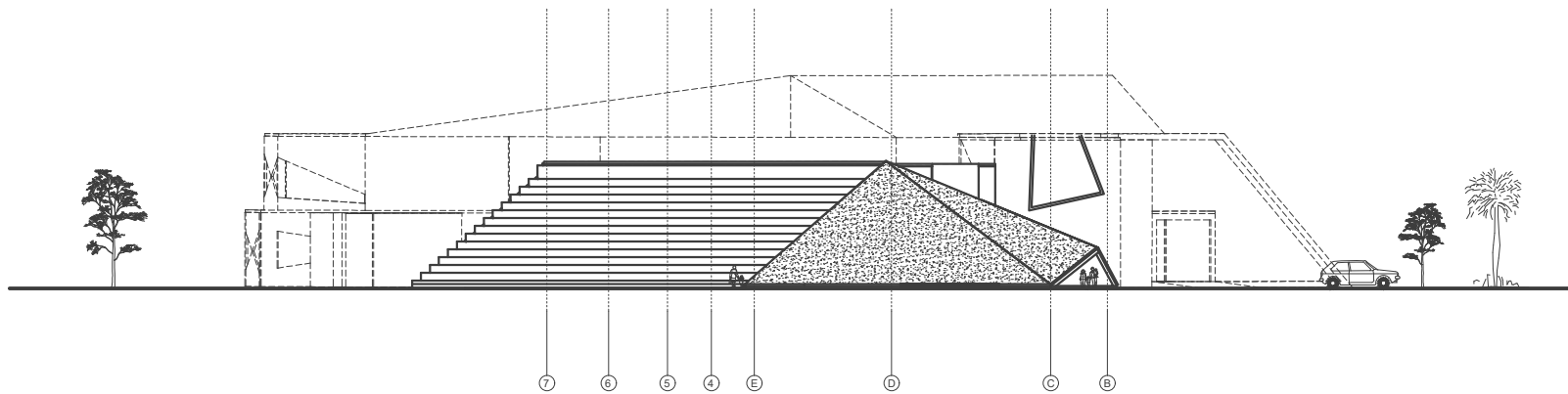
NO. GAMBAR:

GT-12

FRONT ELEVATION

SUPPORTIVE BUILDING

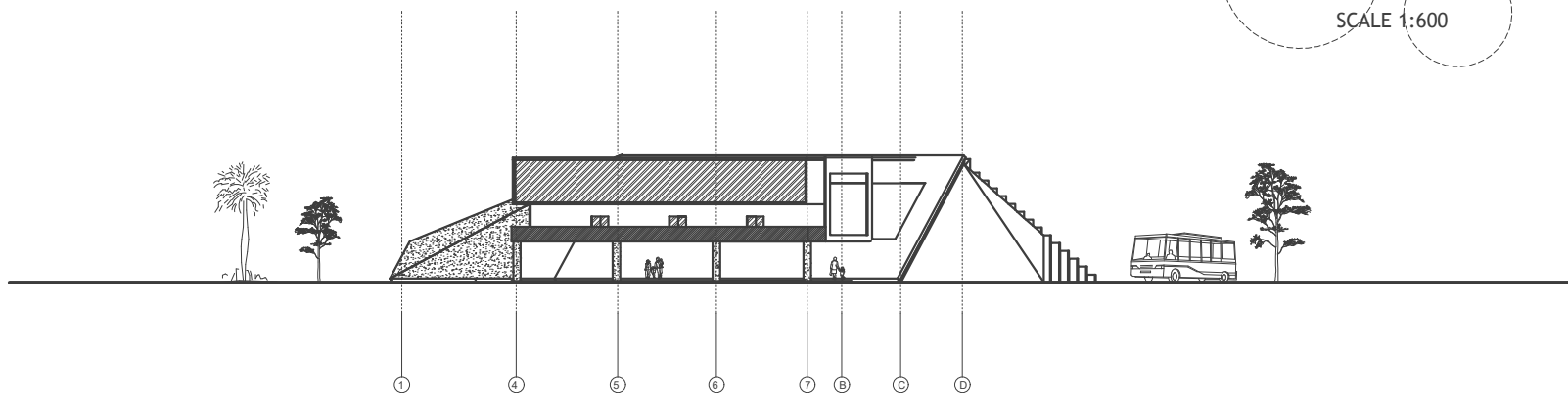
SCALE 1:600



BACK ELEVATION

SUPPORTIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK SAMPING (TIMUR & BARAT)
BANGUNAN SUPORTIF

SKALA:

1:600

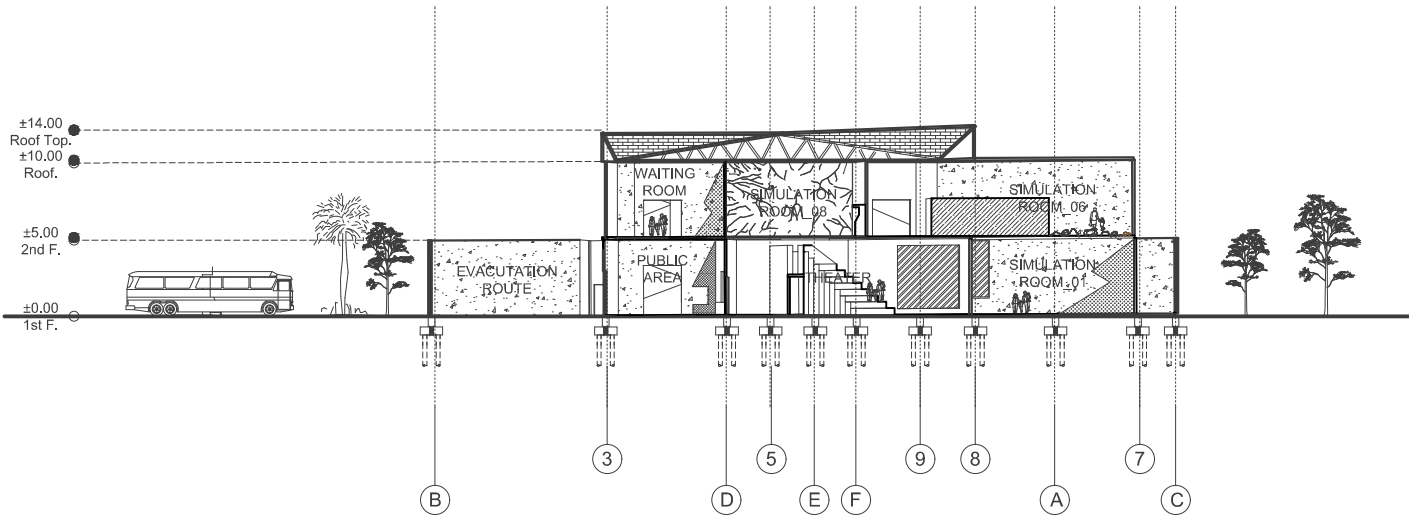
NO. GAMBAR:

GT-13

SECTION A-A'

RECREATIVE BUILDING

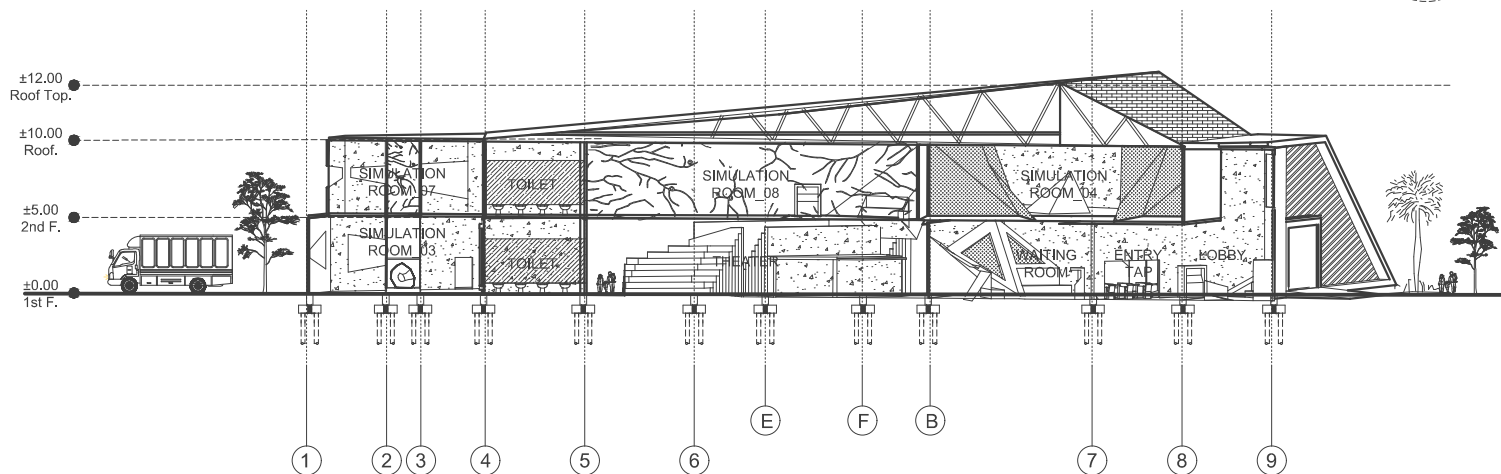
SCALE 1:600



SECTION B-B'

RECREATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA, M.T

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN A-A'/B-B'
BANGUNAN REKREATIF

SKALA:

1:600

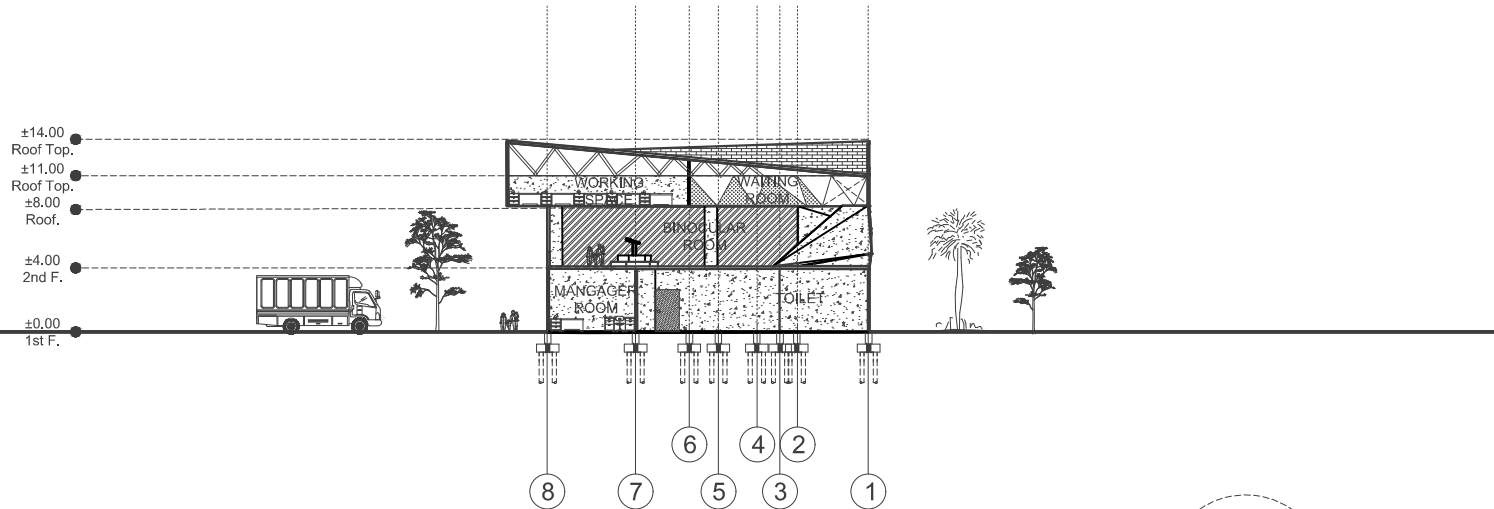
NO. GAMBAR:

GA-18

SECTION A-A'

EDUCATIVE BUILDING

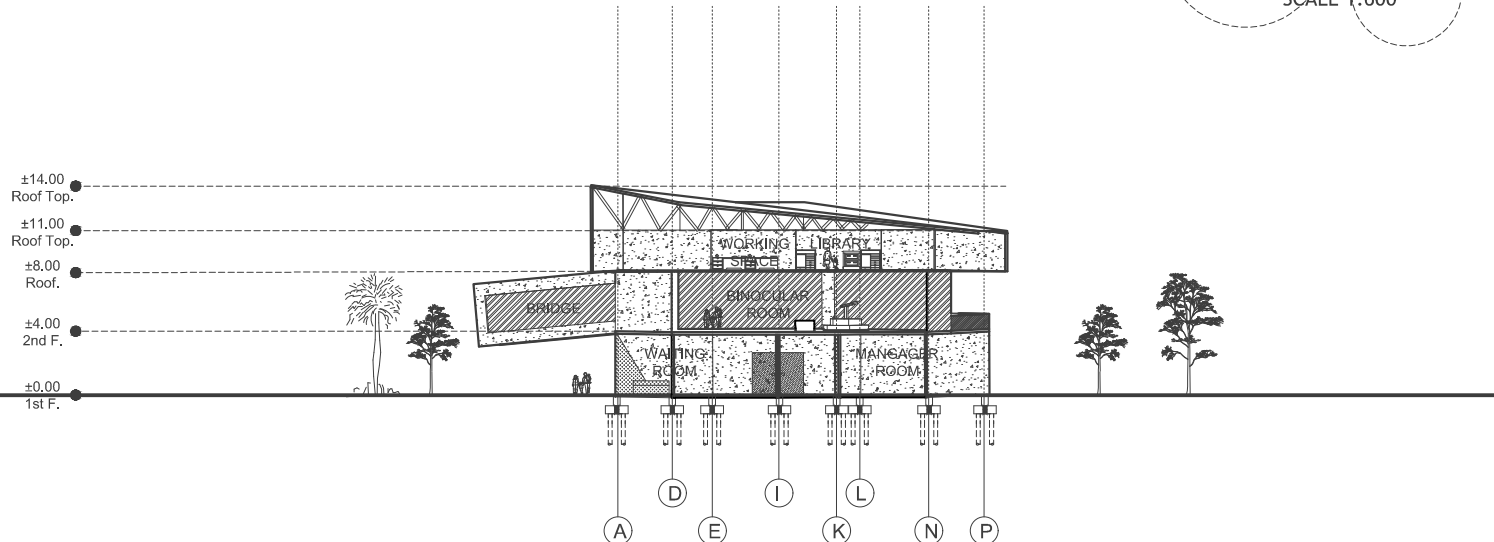
SCALE 1:600



SECTION B-B'

EDUCATIVE BUILDING

SCALE 1:600



ARSITEKTUR
UIN MALANG

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

JUDUL PERANCANGAN:

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION
DI MUSEUM GUNUNG KELUD
KABUPATEN KEDIRI

LOKASI PERANCANGAN:

JALAN MARGOREJO , DESA MANGGIS
KEC. NGANCAR, KABUPATEN KEDIRI
JAWA TIMUR

NAMA MAHASISWA:

M. ALFIN NUR HIDAYAT

NIM:

16660024

DOSEN PEMBIMBING 1:

ALDRIN Y FIRMANSYAH,M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

PUDJI WISMANTARA,M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK DEPAN & BELAKANG
BANGUNAN EDUKATIF

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

GT-15

HISTORY-ICONIC OF ERUPTION DI MUSEUM GUNUNG KELUD KABUPATEN KEDIRI

HASIL RANCANGAN
TAPAK

HASIL RANCANGAN
BANGUNAN



ANALISIS



KONSEP

