

# **PROJEK AKHIR ARSITEKTUR**

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun Akademik 2019/2020

## **LANDASAN TEORI DAN PROGRAM**

### ***MUSEUM EDUKASI JAMU SIDOMUNCUL***

#### ***DI SEMARANG***

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



**Disusun oleh:**

Muhammad Khoirul Annas

NIM.15.A1.0042

**Dosen pembimbing :**

Ir. Albertus Sidharta M., MT.

NIDN. 0612065701

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
*September 2019***

## HALAMAN PENGESAHAN

### PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

Judul : Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang  
Penyusun : Muhammad Khoirul Annas  
NIM : 15.A1.0042  
Pembimbing : Ir. Albertus Sidharta M., MT.  
Penguji : 1. Ir. Supriyono, MT  
2. Ratih Dian Saraswati, St., M.Eng  
3. Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, MT

Semarang, 23 September 2019

Mengetahui dan mengesahkan,

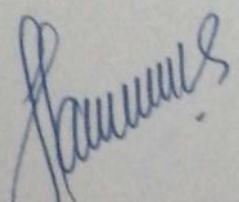
Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain

  
  
**Dra. B. Tyas Susanti, M.A., Ph.D**  
NIDN. 0626076501

Ketua

Program Studi Arsitektur

  
**Christian Moniaga, ST., M.Ars**  
NIDN. 0618039101

# HALAMAN PENGESAHAN

## PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun Akademik 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Judul : Museum Edukasi Jamu Sidomuncul di Semarang

Penyusun : Muhammad Khoirul Annas

NIM : 15.A1.0042

Pembimbing : Ir. Albertus Sidharta M., MT.

Penguji : 1. Ir. Supriyono, MT  
2. Ratih Dian Saraswati, St., M.Eng  
3. Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, MT

Semarang, 23 September 2019  
Mengetahui dan mengesahkan,  
Pembimbing,

Ir. Albertus Sidharta M., MT.  
NIDN. 0612065701

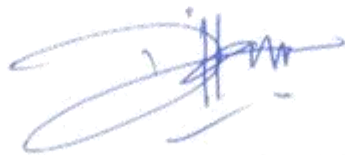
Penguji

Penguji

Penguji



Ir. Supriyono, MT  
NIDN. 0615025701



Ratih Dian Saraswati, St., M.Eng  
NIDN. 0617058402



Dr. Ir. Antonius Ardiyanto, MT  
NIDN. 0629056301

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Khoirul Annas

NIM : 15.A1.0042

Program Studi: Arsitektur

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program dengan judul: Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan tatacara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam Proyek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program ini terkandung ciri – ciri plagiat dan bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 23 September 2019

Penulis,



Muhammad Khoirul Annas

NIM : 15.A1.0042



## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan Landasan Teori dan Program yang berjudul **“Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang”** sebagai salah satu tahap guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Keberhasilan dalam penyusunan Landasan Teori dan Program tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan doa berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. B. Tyas Susanti, MA., Phd., selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain;
2. Bapak Christian Moniaga, ST., M.Ars, selaku Kepala Program Studi Arsitektur;
3. Ibu MD. Nestri Kiswari, M.Sc., selaku Dosen Koordinator Projek Akhir Arsitektur 76 yang sudah memberikan materi dan pengarahan tentang sistematika dalam penyusunan Landasan Teori Perancangan ini.;
4. Bapak Ir. Albertus Sidharta M., MT., selaku Dosen Pemimbing yang telah banyak membantu di dalam memberikan saran dan arahan selama penyusunan Projek Akhir Arsitektur ini;
5. Jajaran dosen dan staff yang terkait dalam proses penyusunan Landasan Teori dan Program ini, yang juga telah memberikan kritik, saran dan dukungan;
6. Pihak PT Sido Muncul tbk., selaku narasumber utama yang telah memberi penulis segala data dan hal-hal terkait Projek Akhir Arsitektur ini, sehingga melancarkan proses penulisan;

7. Keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral dan material sepenuhnya untuk kelancaran proses penulisan Landasan Teori dan Program Proyek Akhir Arsitektur ini.

8. Nindita Pradiptaputri yang telah memberi dukungan dan semangat untuk memotivasi penulis dalam penyelesaian Proyek Akhir Arsitektur ini.

9. Semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis berharap Landasan Teori dan Program yang berjudul "***Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang***" ini dapat memberikan gambaran proyek yang jelas serta menjadi acuan dan bahan pembelajaran bersama yang baik. Sekian dan terima kasih.

Semarang, 23 September 2019

Penulis

Muhammad Khoirul Annas



# DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
ABSTRAK.....	15
BAB I. PENDAHULUAN .....	16
1.1 Latar Belakang .....	16
1.2 Masalah Desain.....	17
1.3 Tujuan dan Manfaat Pembahasan.....	18
1.3.1 Tujuan Pembahasan .....	18
1.3.2 Manfaat Pembahasan.....	18
1.4 Sistematika Pembahasan .....	19
1.4.1 BAB I : Pendahuluan .....	19
1.4.2 BAB II : Gambaran Umum Proyek .....	19
1.4.3 BAB III : Pemrograman Arsitektur dan Perumusan Masalah.....	19

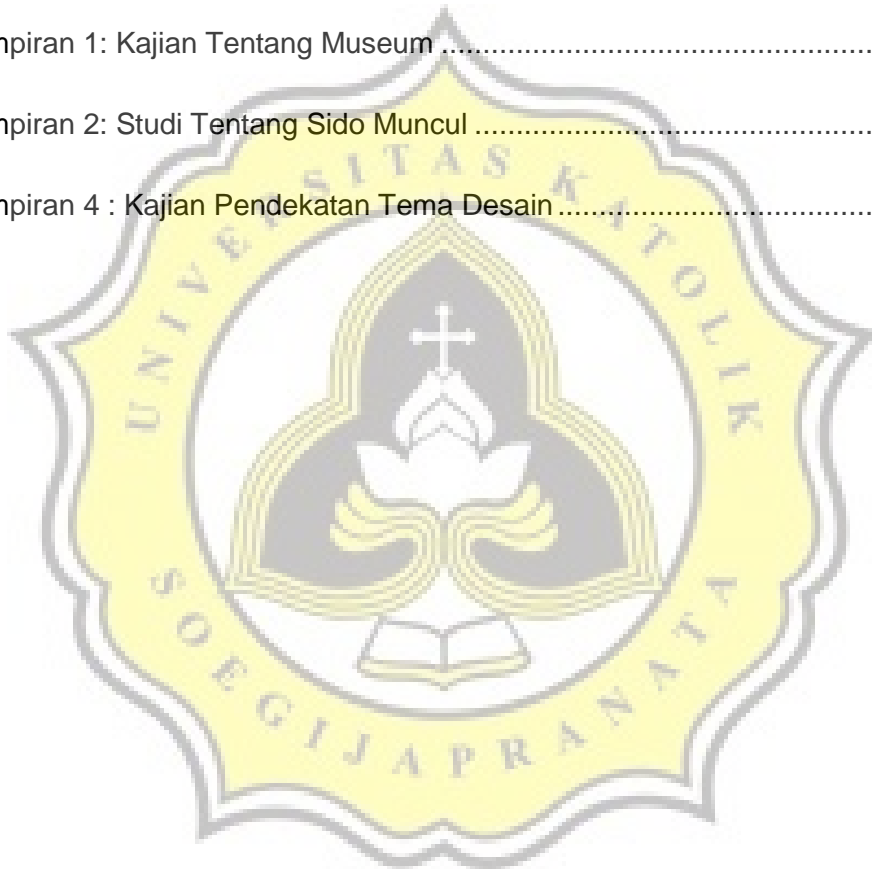
1.4.4	BAB IV : Landasan Teori .....	20
1.4.5	BAB V : Pendekatan dan Landasan Perancangan.....	20
BAB II.	GAMBARAN UMUM PROJEK .....	21
2.1	Gambaran Umum Fungsi Bangunan .....	21
2.1.1	Terminologi.....	21
2.1.2	Keterkaitan Karakteristik Fungsi Bangunan .....	24
2.1.3	Jenis Ruang dan Persyaratan Ruang .....	24
2.1.4	Utilitas .....	26
2.2	Gambaran Umum Lokasi.....	27
2.2.1	Geografis.....	29
2.2.2	Karakteristik Bangunan .....	29
2.2.3	Karakteristik Jalan dan Moda Transportasi.....	30
2.2.4	Karakteristik Iklim.....	31
2.2.5	Karakteristik Lanskap, Topografi, Jenis tanah .....	31
2.2.6	Kependudukan .....	32
2.2.7	Regulasi .....	32
2.2.8	Kondisi Kebencanaan.....	33
2.3	Gambaran Umum Tapak .....	33
2.3.1	Dimensi, Luas dan Batas Tapak .....	34
2.3.2	Aksesibilitas.....	35
2.3.3	Infrastruktur dan Utilitas.....	35
BAB III.	PEMROGRAMAN ARSITEKTUR DAN PERUMUSAN MASALAH ...	36



3.1	Analisa Fungsi Bangunan .....	36
3.1.1	Studi Pelaku .....	36
3.1.2	Analisa Jumlah Pengguna .....	38
3.1.3	Analisa Aktivitas Pengguna .....	43
3.1.4	Analisa Struktur Ruang.....	55
3.1.5	Analisa Besaran Ruang .....	57
3.1.6	Studi Persyaratan Ruang.....	73
3.2	Analisa Tapak.....	74
3.2.1	Jenis Ruang Luar (Luas Parkir) .....	74
3.2.2	Luas Lahan efektif yang digunakan .....	75
3.3	Analisa Lingkungan Buatan .....	76
3.3.1	Analisa Bangunan Sekitarnya .....	76
3.3.2	Analisa Transportasi dan Utilitas Kota .....	76
3.4	Analisa Lingkungan Alami .....	76
3.4.1	Analisa Klimatik .....	76
3.4.2	Analisa Lanskap.....	77
3.4.3	Analisa Vegetasi.....	77
<b>BAB IV. LANDASAN TEORI.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Masalah Masalah Yang Muncul .....	78
4.1.1	Sudut Pandang Masyarakat tentang Museum .....	78
4.1.2	Museum sebagai media edukasi industri yang Interaktif .....	78

4.1.3	Menciptakan Kesan Sido Muncul yang berbeda dengan Pabriknya	78
4.1.4	Pengaturan Tata Letak Koleksi sebagai Story Line Sido Muncul ..	78
4.2	Pernyataan Masalah.....	79
4.3	Landasan Teori Ruang Interaktif.....	79
4.3.1	Pendekatan <i>New Museology</i> .....	79
4.3.2	Prinsip Penyajian Koleksi.....	80
4.4	Landasan Teori Tampilan Bangunan.....	82
4.4.1	Arsitektur Kontekstual.....	82
BAB V.	PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN.....	84
5.1	Penetapan Pendekatan Desain.....	84
5.1.1	<i>New Museology</i> .....	84
5.1.2	Arsitektur Kontekstual.....	85
5.2	Landasan Perancangan Ruang.....	85
5.2.1	Tata Ruang <i>Storyline</i> Sido Muncul.....	85
5.2.2	Metode Pendekatan Interaktif.....	86
5.3	Landasan Perancangan Bentuk Bangunan.....	86
5.4	Landasan Perancangan Struktur Bangunan.....	86
5.4.1	Sub Structure.....	86
5.4.2	Middle Structure.....	87
5.4.3	Upper Structure.....	88
5.5	Landasan Perancangan Tampilan Bangunan.....	89

5.6	Landasan Perancangan Tata Ruang tapak.....	89
5.7	Landasan Perancangan Utilitas Bangunan.....	90
5.7.1	Aspek Mekanikal .....	90
5.7.2	Aspek Elektikal .....	91
DAFTAR PUSTAKA.....		93
LAMPIRAN .....		96
Lampiran 1: Kajian Tentang Museum .....		96
Lampiran 2: Studi Tentang Sido Muncul .....		98
Lampiran 4 : Kajian Pendekatan Tema Desain.....		106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Peta Batas Administrasi Kabupaten Semarang 2011-2031.....	26
Gambar 2.2. Tata Guna Lahan Kabupaten Semarang 2011-2031.....	28
Gambar 2.3. Tata Guna Lahan Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang 2011-2031.....	32
Gambar 2.4. Luasan Tapak .....	32
Gambar 5.1 Pondasi Footplate.....	85
Gambar 5.2 Pondasi Tiang Pancang.....	85
Gambar 5.3 Kolom Beton Bertulang.....	86
Gambar 5.4 Balok Beton.....	86
Gambar 5.5 Struktur plat lantai beton.....	86
Gambar 5.6 Pertemuan Plat Lantai.....	86
Gambar 5.7 Atap Dak Beton.....	87
Gambar 5.8 Struktur Atap Baja Konvensional.....	87
Gambar 5.9 Zonasi Tapak.....	88

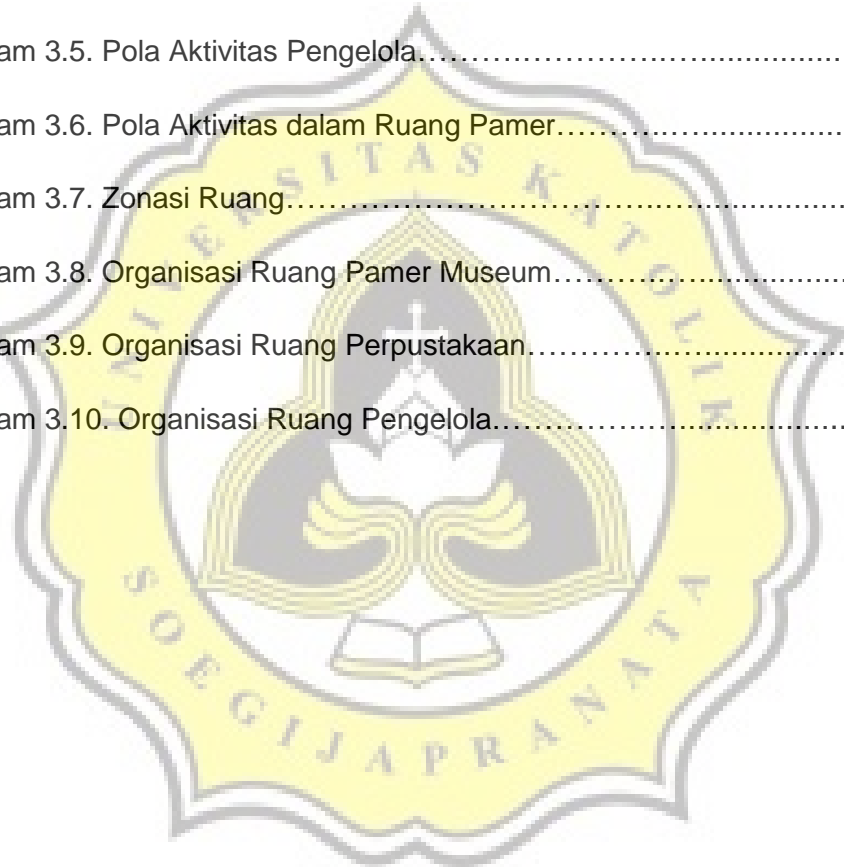


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kondisi Iklim Kabupaten Semarang 2019.....	29
Tabel 3.1. Data Wisatawan Kabupaten Semarang 2014-2017 .....	37
Tabel 3.2. Data Jumlah Pengelola .....	38
Tabel 3.3. Data Aktivitas Pengunjung .....	41
Tabel 3.4. Data Aktivitas Pengelola .....	42
Tabel 3.5. Data Aktivitas Servis .....	47
Tabel 3.6. Waktu Operasional .....	52
Tabel 3.7. Data Besaran Fasilitas Utama .....	57
Tabel 3.8. Data Besaran Fasilitas Penunjang .....	60
Tabel 3.9. Data Besaran Fasilitas Pengelola .....	61
Tabel 3.10. Data Besaran Fasilitas Servis .....	62
Tabel 3.11. Data Rekap Besaran Ruang .....	66
Tabel 3.12. Data Rekap Besaran Lahan .....	70
Tabel 5.1 Strategi Pendekatan Desain New Museology.....	82
Tabel 5.2 Strategi Pendekatan Desain Arsitektur Kontekstual.....	83
Tabel 5.3 Penerapan Sub Struktur.....	84
Tabel 5.4 Penerapan Middle Struktur.....	85
Tabel 5.5 Penerapan Upper Struktur.....	87

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Struktur Organisasi Pengelola.....	35
Diagram 3.2. Pola Aktivitas Pengunjung Umum.....	49
Diagram 3.3. Pola Aktivitas Pengunjung Khusus.....	50
Diagram 3.4. Pola Aktivitas Tamu Perusahaan.....	51
Diagram 3.5. Pola Aktivitas Pengelola.....	52
Diagram 3.6. Pola Aktivitas dalam Ruang Pamer.....	53
Diagram 3.7. Zonasi Ruang.....	53
Diagram 3.8. Organisasi Ruang Pamer Museum.....	54
Diagram 3.9. Organisasi Ruang Perpustakaan.....	55
Diagram 3.10. Organisasi Ruang Pengelola.....	55





# ABSTRAK

## Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang

Oleh : Muhammad Khoiril Annas – 15A1.0042

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang terus maju, mengakibatkan kemajuan di beberapa sektor usaha yaitu contohnya dibidang industri. Salah satu industri yang terus berkembang dari dulu hingga sekarang adalah Industri Jamu. Jamu merupakan suatu obat tradisional Indonesia yang berasal dari bahan alami berupa tanaman yang berkhasiat, jamu sudah ada sejak abad ke-8 masehi sampai sekarang. Indonesia juga termasuk negara tertinggi pengonsumsi obat-obatan alami seperti jamu dengan angka 28% dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara. Sejak tahun 2011 hingga Februari 2016 sudah tercatat sebanyak 11.507 produk obat tradisional yang terdaftar di Badan POM. Namun mirisnya dari belasan ribu produk obat tradisional terdaftar di BPOM ini, porsi penggunaan jamu dan angka penjualan tak setinggi jenis obat non jamu lain. Dan baru-baru ini salah satu perusahaan jamu yang ada di Indonesia yaitu PT Sido Muncul Tbk ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan merencanakan sebuah fasilitas berupa tempat edukasi yang menarik untuk masyarakat belajar dan mengenal tentang obat herbal atau jamu tersebut. PT Sido Muncul bertujuan juga ingin mendorong peningkatan di sektor pariwisata untuk Indonesia karena melihat potensi bidang pariwisata Indonesia yang sudah berkembang. Maka melihat permasalahan tersebut dengan perencanaan Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang ini diharapkan dapat menjadi solusi dengan penyediaan tempat wisata edukasi yang berbasis pada pengolahan jamu milik pabrik Sido Muncul dengan fasilitas yang tersedia berupa museum tentang produksi jamu milik Sido Muncul, tempat expo jamu Sido Muncul, cafe jamu dan taman informasi jenis tanaman jamu. Dimana pada perancangan memperhatikan aspek perancangan museum yang interaktif bagi pengunjung dengan konsep Interaktif New Museum, prinsip penataan koleksi dan teknik pengelompokan Koleksi. Selain itu juga memperhatikan aspek tampilan bangunan dimana bangunan memiliki fungsi yang berbeda pabrik Sido Muncul namun tidak meninggalkan nilai dari Sido Muncul dimana lokasi tapak berada di kawasan pengembangan Sido Muncul yg berdekatan dengan pabrik tersebut maka penerapan Arsitektur Kontekstual dapat menjadi jawaban permasalahan tersebut. Museum Edukasi Jamu Sido Muncul di Semarang ini diharap dapat memberi manfaat untuk masyarakat sebagai sarana edukasi interaktif tentang pengolahan jamu yang sudah modern oleh PT Sido Muncul sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat kembali untuk memanfaatkan jamu sebagai obat herbal

**Kata kunci :** *Museum Edukasi, Jamu Sido Muncul, Semarang*