

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah bangunan karya arsitektur diciptakan untuk memiliki sebuah fungsi utama yang mendasar (Wendra nitasya, 2019) beberapa contoh bangunan yang memiliki fungsi utama mendasar adalah, sekolah, perkantoran, dan museum. Disamping suatu fungsi dan kegunaan tertentu, bangunan juga memiliki karakter tertentu yang akan muncul dan terakumulasi menjadi sebuah citra ataupun kesan yang diberikan oleh siapapun kepada bangunan tersebut (Suharjanto, 2013).

Museum adalah tempat, wadah, atau juga dapat disebut sebagai institusi permanen atau kontemporer yang di gunakan untuk menyimpan, merawat, dan melestarikan barang, dokumen, dan peninggalan yang tergolong antik dan memiliki nilai sejarah yang dapat di akses secara umum untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan masyarakat. Keberadaan museum dapat berpengaruh penting terhadap masyarakat untuk dapat mempelajari, melakukan penelitian dan juga dapat difungsikan sebagai area rekreasi. Museum hadir sebagai media yang representatif untuk penyajian, perlindungan, dan pelestarian aset (Fireza et al., 2021).

Pada umumnya, museum memiliki klasifikasi nya sendiri tergantung benda pamer yang akan di tampilkan. Museum sendiri juga dapat menjadi simbol / *icon* dari suatu sejarah bahkan untuk mempresentasikan *story line* dari suatu wilayah.

Kota Semarang terkenal akan sebutanya sebagai Kota perdagangan dan jasa, namun tanpa di sadari bahwa Semarang memiliki banyak destinasi wisata dan mampu berkembang untuk aspek pariwisatanya. Kota Semarang juga kaya akan berbagai kesenian dan kebudayaan yang sudah ada sejak lama. Banyak perayaan perayaan yang menyuguhkan berbagai kesenian dan kebudayaan itu sendiri. Seni dan budaya hadir untuk dilestarikan, dikenal, dan di kenang seiring berjalanya waktu agar tidak tertinggal dan terlupakan. Hal ini yang menjadi satu latar belakang utama tujuan dari direncanakanya Museum Seni Dan Budaya dari Kota Semarang itu sendiri .

1.2 Pernyataan Masalah

Meninjau latar belakang pembahasan mengenai museum di atas, museum di tuntut untuk memiliki perancangan yang sesuai aspek aspek standard museum yang baik. Maka dari itu, Untuk menanggapi hal tersebut, berikut beberapa rumusan masalahnya:

1. Bagaimana menciptakan ruang yang atraktif dan menarik dalam bangunan Museum Seni Dan Budaya?
2. Bagaimana perencanaan museum seni dan budaya yang kontekstual dengan Kawasan konservasi cagar budaya ?

1.3 Tujuan

1. Menerapkan perencanaan yang kontekstual pada desain bangunan terhadap Kawasan cagar budaya
2. Menciptakan ruang yang atraktif dalam museum untuk menunjang minat dan ketertarikan berbagai kalangan masyarakat
3. Menciptakan lingkungan pariwisata seni dan kebudayaan agar berdampak positif akan kemajuan citra pariwisata Semarang
4. Meningkatkan cinta akan seni dan budaya masyarakat.

1.4 Orisinalitas

Table 1. Tabel Orisinalitas

(Sumber : Data Pribadi)

NO	JUDUL PROYEK	JENIS PUBLIKASI	TAHUN	TOPIK/ PENDEKATAN	NAMA PENULIS
1	Museum Seni Dan Budaya Kota Cirebon	Jurnal	2019	-	Ryska Nur Rahayu
2	Museum Sejarah Minahasa Di Manado	Jurnal	2020	Arsitektur Dekonstruksi	Immanuel Kristo Mokalun, Suryono Johannes Van

3	Museum Seni Dan Budaya Sumatera Utara Di Medan (Arsitektur Neo-Vernakular)	Jurnal	2019	Arsitektur Neo-Vernakular	Jernita Maria
4	Museum Seni Rupa Lukis	Jrunal	2020	Arsitektur Modern Industrial	Prihandjaya, Ihsan Nurwahid
5	Museum Seni Dan Budaya Di Situs <i>Oudestad</i> Kawasan Kota Lama Semarang)	Tugas Akhir	2022	Arsitektur Kontekstual	Nabila Elda Maharani Saputra

