

**REVITALISASI MUSEUM LAMPUNG:
IMPLEMENTASI PENDEKATAN PLACEMAKING DALAM DESAIN
MUSEUM BUDAYA LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
AUDY NADHIFA SALSABILLA SURYAHANA
NPM 2115012001**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG**

2025

**REVITALISASI MUSEUM LAMPUNG:
IMPLEMENTASI PENDEKATAN PLACEMAKING DALAM DESAIN
MUSEUM BUDAYA LAMPUNG**

**Oleh
AUDY NADHIFA SALSABILLA SURYAHANA**

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat unntuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG**

2025

ABSTRAK

REVITALISASI MUSEUM LAMPUNG: IMPLEMENTASI PENDEKATAN PLACEMAKING DALAM DESAIN MUSEUM BUDAYA LAMPUNG

Oleh

AUDY NADHIFA SALSABILLA SURYAHANA

Museum memiliki peran vital sebagai institusi pelestarian dan edukasi budaya, namun Museum Negeri Provinsi Lampung saat ini menghadapi tantangan berupa penurunan kualitas fisik dan tata pameran yang kurang interaktif, sehingga menurunkan minat kunjungan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang Museum Lampung menjadi "ruang hidup" (*living space*) yang interaktif dan relevan melalui revitalisasi desain. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur. Pendekatan *placemaking* diimplementasikan untuk menciptakan ikatan antara pengunjung dengan bangunan museum. Hasil perancangan menunjukkan transformasi Museum Lampung (Ruwa Jurai) yang mengintegrasikan elemen arsitektur tradisional Lampung dengan fasilitas yang interaktif dan inklusif, seperti ruang komunitas, pameran tematik imersif, serta ruang terbuka publik yang aktif. Revitalisasi ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi budaya masyarakat sekaligus memperkuat fungsi museum sebagai destinasi wisata budaya yang berkelanjutan di Provinsi Lampung.

Kata Kunci: Revitalisasi, Museum Lampung, *Placemaking*, Budaya Lampung.

ABSTRACT

REVITALIZATION OF LAMPUNG MUSEUM: IMPLEMENTATION OF THE PLACEMAKING APPROACH IN THE LAMPUNG CULTURAL MUSEUM DESIGN

By

AUDY NADHIFA SALSABILLA SURYAHANA

Museums play a vital role as institutions for cultural preservation and education. However, the Lampung Provincial State Museum currently faces challenges such as declining physical quality and less interactive exhibition layouts, thus reducing public interest in visiting. This study aims to redesign the Lampung Museum into an interactive and relevant "living space" through design revitalization. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through field observations, interviews, and literature studies. A placemaking approach is implemented to create a bond between visitors and the museum building. The design results show the transformation of the Lampung Museum (Ruwa Jurai) that integrates traditional Lampung architectural elements with interactive and inclusive facilities, such as community spaces, immersive thematic exhibitions, and active public open spaces. This revitalization is expected to increase public cultural appreciation while strengthening the museum's function as a sustainable cultural tourism destination in Lampung Province.

Keywords: Revitalization, Lampung Museum, Placemaking, Lampung Culture.

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Kerja Skripsi : REVITALISASI MUSEUM LAMPUNG:
IMPLEMENTASI PENDEKATAN
PLACEMAKING DALAM DESAIN MUSEUM
BUDAYA LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Audy Nadhifa Salsabilla Suryahana

Nomor Pokok Mahasiswa : 2115012001

Program Studi : S1 Arsitektur

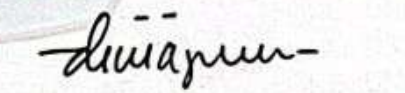
Fakultas : Teknik



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Ir. Ar. Kelik Hendro B. S.T., M.T.
NIP 197312182005011002


Dini Agumsari, S.Ars., M.R.K.
NIP 199403192022032016

2. Ketua Program S1 Arsitektur



Ir. Ar. Kelik Hendro B. S.T., M.T.
NIP 197312182005011002

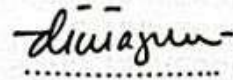
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

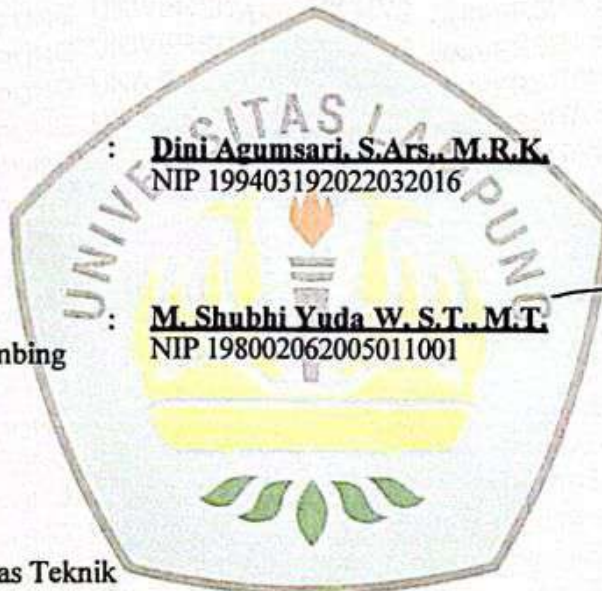
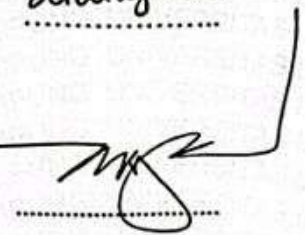
Ketua : Ir. Ar. Kelik Hendro B. S.T., M.T.
NIP 197312182005011002



Sekretaris : Dini Agumsari, S.Ars., M.R.K.
NIP 199403192022032016



Penguji
Bukan Pembimbing : M. Shubhi Yuda W. S.T., M.T.
NIP 198002062005011001



2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Hi. Ahmad Herison, S.T., M.T.
NIP 196910302000031001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi

: 18 Desember 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Audy Nadhifa Salsabilla Suryahana
NPM : 2115012001
Jenjang : Strata 1
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Revitalisasi Museum Lampung: Implementasi Pendekatan Placemaking dalam Desain Museum Budaya Lampung

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir/Skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan,



Audy Nadhifa Salsabilla S

NPM. 2115012001

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 01 Oktober 2003 sebagai anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak August Riko Suryahana Adipati dan Ibu Marina.

Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Palm Kids Lampung yang diselesaikan pada tahun 2015, kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP IT Ar Raihan yang diselesaikan pada tahun 2018, Lalu penulis mengenyam pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas yang sama yaitu di SMA IT Ar Raihan dan lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Unila di program studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah bergabung dalam organisasi internal kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Arsitektur (HIMATUR) dan beberapa organisasi lainnya di luar kampus. Pada tahun 2024 penulis melakukan Kerja Praktik (KP) di Proyek Pembangunan Gor *Indoor* Way Halim Tahap 2. Kemudian pada tahun 2025, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Arsitektur di Fakultas Teknik, Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Aalamiin. Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitubanyak rezeki dan nikmat kepadaku Sholawat serta salam saya junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai mana hari ini penulis telah menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan atas ridho-Mu, melalui ujian-Mu, dan menyelesaikan melalui pertolongan-Mu Laporan ini saya persembahkan sebagai bakti kepada Universitas Lampung karena telah mampu melaksanakan syarat akademik yang diwajibkan oleh Prodi SI Arsitektur Universitas Lampung.

Kepada kedua orang tua saya tercinta Ayahanda August Riko Suryahana Adipati dan Ibu Marina. Yang telah, membimbing, berkorban, dan mendoakan dengan tulus ikhlas demi keberhasilan dan masa depanku di dunia dan akhirat, juga teruntuk kakak saya, Audryshafira Aurelia Suryahana.

Juga tak lupa, kepada dosen-dosen Arsitektur, serta civitas akademik Fakultas Teknik Universitas Lampung, Serta rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa Arsitektur dan Almamater tercinta.

SANWACANA

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan dan menyusun Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan dengan judul “Revitalisasi Museum Lampung: Implementasi Pendekatan Placemaking dalam Desain Museum Budaya Lampung” bertujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hi. Ahmad Herison, S.T., M.T.. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
2. Bapak Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur Universitas Lampung juga sebagai dosen pembimbing 1 yang telah memberikan saran dan kritik yang sangat membangun dalam penyempurnaan laporan.
3. Ibu Dini Agumsari S.Ars., M.R.K. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan berupa ide dan motivasi dalam pengerjaan Laporan Tugas Akhir.
4. Bapak M. Shubhi Yuda W, S.T., M.T.selaku dosen pembahas seminar persiapan tugas akhir atas saran dan kritik yang membangun penulisan skripsi ini
5. Bapak dan Ibu dosen beserta Staff Arsitektur Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran, maupun pengalaman yang penulis terima sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

6. Teristimewa kepada ayah dan mama yang saya sayangi serta kakak saya yang turut memberi semangat, dukungan, doa serta menghibur dikala saya lelah
7. Spesial untuk Sayida Asih terimakasih sudah memberi masukan, semangat, dan komentar membangun terimakasih juga sudah menjadi partner seperjuangan selama periode studio 20 ini.
8. Terimakasih untuk para sahabatku Berneta Rendiana, Nablia Aniq, Mega Vetra dan Noerma Andesta yang sudah menjadi sahabat saya selama ini dan memberikan saya semangat hingga saat ini.
9. Terimakasih kepada pihak pengelola Museum Lampung atas kerjasama dan dukungannya dalam proses penelitan tugas akhir ini.
10. Terimakasih kepada seluruh teman-teman S1 Arsitektur Unila juga seluruh pihak yang terlibat atas motivasi, doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik

Akhir kata, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan baik dari segi penyusunan bahasa dan aspek lainnya. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran dibutuhkan guna memperbaiki laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi pembaca.

Bandar Lampung, 26 Januari 2026



Audy Nadhifa Salsabilla S

2115012001

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Isu Sosial.....	2
1.1.2 Isu Arsitektural	3
1.1.3 Potensi Kawasan	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.3.1 Lingkup Lokasi	4
1.3.2 Konteks Lingkup Substansial.....	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Kerangka Berpikir	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Revitalisasi	8
2.2 Tinjauan Museum	9
2.2.1 Definisi Museum	9

2.2.2 Jenis dan Klasifikasi Museum	10
2.2.3 Peraturan dan Kebijakan Terkait	11
2.2.4 Standar Bangunan Museum.....	14
2.3 Placemaking dalam Arsitektur.....	15
2.3.1 Definisi Placemaking.....	15
2.3.2 Prinsip-Prinsip Placemaking.....	16
2.3.3 Pertimbangan Pendekatan Placemaking	17
2.4 Kebudayaan Lampung	18
2.4.1 Sejarah	18
2.4.2 Budaya	18
2.4.3 Simbol-Simbol Khas.....	19
2.5 Studi Preseden	22
2.5.1 The Wing Luke Museum of The Asian Pacific American Experience	22
2.5.2 Zeitz MOCAA (Museum of Contemporary Art Africa)	25
2.5.3 The Siam Museum.....	27
2.5.4 Perbandingan Studi Preseden	30
BAB III METODE PERANCANGAN.....	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Ide Perancangan.....	33
3.3 Sumber Data	34
3.4 Metode Pengumpulan Data	34
3.5 Metode Analisis Data	35
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	36
4.1 Analisis Makro	36
4.1.1 Profil Site.....	36

4.1.2 Fungsi Penting Disekitar Site	37
4.2 Analisis Messo.....	37
4.2.1 Fungsi Eksisting	37
4.2.2 Fungsi Lahan Sekitar	38
4.2.3 Konteks Peraturan Setempat.....	39
4.2.4 Kondisi Bangunan Eksisting	39
4.2.5 Sirkulasi Luar Site	40
4.2.6 Pedestrian & titik Kepadatan Transportasi.....	41
4.2.7 Laggam Bangunana Sekitar.....	42
4.3 Analisis Mikro	43
4.3.1 Batas Tapak Perencanaan	43
4.3.2 Zonasi Lahan	43
4.3.3 Kontur.....	44
4.3.4 Drainase.....	44
4.3.5 Vegetasi	45
4.3.6 Sirkulasi Dalam Site.....	46
4.3.7 Kebisingan	47
4.3.8 Arah Matahari.....	48
4.3.9 Curah Hujan & Arah Angin.....	49
4.3.10 Analisis SWOT	49
4.4 Analisis Placemaking Pada Bangunan Eksisting.....	50
4.4.1 Access, Linkage & Physical Form	51
4.4.2 Comfort, Image & Quality Place.....	52
4.4.3 Uses & Activities.....	53
4.4.4 Sociability & Social Opportunity	54
4.4.5 Perbandingan Kondisi Eksisting dan Rencana Perbaikan	55

4.5 Analisis Koleksi Pameran.....	60
4.6 Analisis Fungsi	61
4.7 Analisis Pengguna	61
4.8 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	62
4.8.1 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	62
4.8.2 Waktu Operasional Bangunan	66
4.8.3 Pola Aktivitas Pelaku.....	67
4.8.4 Analisis Jumlah Pelaku.....	69
4.8.5 Studi Kebutuhan Parkir	73
4.8.6 Studi Ruang Khusus	75
4.8.7 Tabel Kebutuhan Ruang	85
4.8.8 Matriks Hubungan Ruang.....	93
4.8.9 Diagram Bubble.....	85
BAB V KONSEP PERANCANGAN	98
5.1 Konsep Dasar	98
5.2 Konsep Tapak	99
5.2.1 Zonasi	99
5.2.2 Tata Letak	99
5.2.3 Sirkulasi	100
5.3 Konsep Perancangan Arsitektur	102
5.3.1 Konsep Gubahan Massa	102
5.3.2 Konsep Penerapan Placemaking.....	103
5.3.3 Konsep Lansekap.....	107
5.3.4 Konsep Tata Ruang Dalam.....	111
5.3.5 Konsep Fasad.....	113
5.3.6 Konsep Pencahayaan	114

5.3.7 Konsep Penghawaan.....	115
5.4 Rencana Utilitas.....	116
5.4.1 Rencana Air Bersih.....	116
5.4.2 Rencana Air Kotor.....	117
5.4.3 Rencana Elektrikal.....	118
5.4.4 Sistem Pencegahan Kebakaran.....	119
5.4.5 Sistem Pembuangan Sampah.....	120
5.4.6 Sistem Keamanan Bangunan.....	120
5.5 Rencana Struktur	121
5.5.1 Pola Struktur	121
5.5.2 Struktur Bawah	121
5.5.3 Struktur Tengah	122
5.5.4 Struktur Atas.....	122
5.6 Hasil Perancangan	123
5.6.1 Site Plan.....	123
5.6.2 Denah.....	124
5.6.3 Tampak	129
5.6.4 Potongan	130
5.6.5 Detail Arsitektur	131
5.6.6 Perspektif.....	133
BAB VI PENUTUP	138
6.1 Kesimpulan.....	138
6.2 Saran	139
DAFTAR PUSTAKA.....	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. 1 Lokasi Tapak	4
Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir.....	7
Gambar 2.1 Jenis-Jenis Sirkulasi.....	15
Gambar 2.2 Prinsip Placemaking.....	17
Gambar 2.3 The Wing Luke Museum.....	22
Gambar 2.4 Interior The Wing Luke Museum.....	23
Gambar 2.5 Interior The Wing Luke Museum.....	23
Gambar 2.6 Denah Lantai 1 Museum.....	24
Gambar 2.7 Denah Lantai 2 Museum.....	24
Gambar 2.8 Denah Lantai 3 Museum.....	25
Gambar 2.9 Bangunan Zeitz MOCAA.....	26
Gambar 2.10 Interior Zeitz MOCAA	26
Gambar 2.11 Ground Floor Plan	27
Gambar 2.12 The Siam Museum.....	28
Gambar 2.13 Interior The Siam Museum.....	29
Gambar 2.14 Venue Map.....	29
Gambar 4.1 Lokasi Site Museum Lampung.....	36
Gambar 4.2 Fungsi Penting Sekitar Site	37
Gambar 4.3 Layout Eksisting Museum Lampung	38
Gambar 4.4 Fungsi Lahan Sekitar Site.....	38
Gambar 4.5 Kondisi Bangunan Eksisting Museum.....	40
Gambar 4.6 Sirkulasi Kendaraan.....	40
Gambar 4.7 Jalur Pedestrian	41
Gambar 4.8 Pedestrian dan Titik Kepadatan.....	41
Gambar 4.9 Siger Pada Bangunan.....	42
Gambar 4.10 Langgam Bangunan Modern.....	42

Gambar 4.11 Batas Tapak.....	43
Gambar 4.12 Zonasi Lahan.....	44
Gambar 4.13 Kontur Site.....	44
Gambar 4.14 Jalur Drainase Pertokoan.....	45
Gambar 4.15 Buka-an Drainase.....	45
Gambar 4.16 Vegetasi.....	46
Gambar 4.17 Sirkulasi Pengunjung.....	46
Gambar 4.18 Sirkulasi Pengelola.....	47
Gambar 4.19 Sirkulasi Pedestrian.....	47
Gambar 4.20 Kebisingan.....	48
Gambar 4.21 Arah Matahari.....	48
Gambar 4.22 Arah Angin.....	49
Gambar 4.23 Analisis SWOT.....	49
Gambar 4.24 Hubungan Antar Teori.....	50
Gambar 4.25 <i>Access, Linkage & Physical Form</i>	51
Gambar 4.26 <i>Comfort, Image & Quality Place</i>	52
Gambar 4.27 <i>Uses & Activities</i>	53
Gambar 4.28 <i>Sociability & Social Opportunity</i>	54
Gambar 4.29 Analisis Fungsi.....	61
Gambar 4.30 Pola Aktivitas Pengunjung Umum.....	67
Gambar 4.31 Pola Aktivitas Pengunjung Acara.....	67
Gambar 4.32 Pola Aktivitas Pengelola.....	68
Gambar 4.33 Pola Aktivitas Penyewa (Komunitas).....	68
Gambar 4.34 Pola Aktivitas Penyewa (Retail).....	68
Gambar 4.35 Pola Aktivitas Penyewa (Acara).....	69
Gambar 4.36 Kebutuhan SRP Tempat Rekreasi.....	73
Gambar 4.37 Matriks Fasilitas Utama.....	93
Gambar 4.38 Matriks Utilitas.....	93
Gambar 4.39 Matriks Fasilitas Penunjang.....	94
Gambar 4.40 Matriks RTH.....	94
Gambar 4.41 Matriks Pengelola.....	95
Gambar 4.42 Diagram Bubble Fasilitas Utama.....	95

Gambar 4.43 Diagram Bubble Fasilitas Penunjang	96
Gambar 4.44 Diagram Bubble Fasilitas Pengelola	96
Gambar 4.45 Diagram Bubble Utilitas	97
Gambar 4.46 Diagram Bubble Ruang Terbuka.....	97
Gambar 5.1 Zonasi.....	99
Gambar 5.2 Zonasi Basement.....	99
Gambar 5.3 Tata Letak	100
Gambar 5.4 Sirkulasi Pengelola.....	100
Gambar 5.5 Sirkulasi Pengunjung	101
Gambar 5.6 Sirkulasi Pedestrian.....	101
Gambar 5.7 Konsep Gubahan Massa	102
Gambar 5.8 <i>Access, Linkage & Physical Form</i>	103
Gambar 5.9 <i>Comfort, Image & Quality Place</i>	104
Gambar 5.10 <i>Uses & Activities</i>	105
Gambar 5.11 <i>Sociability & Social Opportunity</i>	106
Gambar 5.12 Fasad Nuwo Budaya.....	113
Gambar 5.13 Fasad Balai Himpun	114
Gambar 5.15 Penghawaan Alami Bangunan.....	116
Gambar 5.16 Rencana Air Bersih.....	117
Gambar 5.17 Rencana Air Hujan	117
Gambar 5.18 Rencana Black Water.....	118
Gambar 5.19 Rencana Grey Water.....	118
Gambar 5.20 Rencana Elektrikal	118
Gambar 5.21 Alat-alat Pencegah Kebakaran.....	119
Gambar 5.22 Sistem Pencegah Kebakaran.....	119
Gambar 5.23 Sistem Pembuangan Sampah.....	120
Gambar 5.24 Laser Security System	121
Gambar 5.25 Struktur Grid	121
Gambar 5.26 Pondasi Bored Pile.....	122
Gambar 5.27 Struktur Tengah	122
Gambar 5.28 Struktur Space Frame	123
Gambar 5.29 Site Plan	123

Gambar 5.30 Denah Basement Lantai 2	124
Gambar 5.31 Denah Basement Lantai 1	124
Gambar 5.32 Denah Lantai 1.....	125
Gambar 5.33 Denah Lantai 2.....	125
Gambar 5.34 Denah Lantai 3.....	126
Gambar 5.35 Denah Lantai 4 (Mezzanine)	126
Gambar 5.36 Denah Lantai 1.....	127
Gambar 5.37 Denah Lantai 2.....	127
Gambar 5.38 Denah Lantai 3.....	128
Gambar 5.39 Denah Lantai 4 (Mezzanine)	128
Gambar 5.40 Tampak Nuwo Budaya	129
Gambar 5.41 Tampak Balai Himpun.....	129
Gambar 5.42 Potongan Nuwo Budaya	130
Gambar 5.43 Potongan Balai Himpun	130
Gambar 5.44 Detail Atap Nuwo Budaya.....	131
Gambar 5.45 Detail Sirkulasi Pameran Tetap.....	131
Gambar 5.46 Detail Pameran Tetap.....	132
Gambar 5.47 Bird Eye View	133
Gambar 5.48 Bird Eye View	133
Gambar 5.49 Man Eye View	133
Gambar 5.50 Man Eye View	134
Gambar 5.51 Man Eye View	134
Gambar 5.52 Man Eye View Amphiteather	134
Gambar 5.53 Man Eye View Taman	135
Gambar 5.54 Man Eye View Selasar Sapa.....	135
Gambar 5.55 Man Eye View Retail Outdoor	135
Gambar 5.56 Interior Pameran Tetap.....	136
Gambar 5.57 Interior Pameran Tetap	136
Gambar 5.58 Interior Pameran Tetap	136
Gambar 5.59 Interior Perpustakaan	137
Gambar 5.60 Interior Perpustakaan	137

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Standar Kebutuhan Ruang Objek Pamer	14
Tabel 2.2 Motif dan Simbol Khas Lampung.....	20
Tabel 2.3 Perbandingan Studi Preseden	30
Tabel 4.1 Peraturan Setempat	39
Tabel 4.2 Analisis Placemaking.....	55
Tabel 4.3 Analisis Pengguna.....	61
Tabel 4.4 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	62
Tabel 4.5 Jam Operasional Bangunan	66
Tabel 4.6 Analisis Jumlah Pengelola.....	69
Tabel 4.7 Analisis Jumlah Penyewa.....	71
Tabel 4.8 Analisis Kapasitas Ruang.....	72
Tabel 4.9 Studi Ruang Khusus	75
Tabel 4.10 Analisis Kebutuhan Ruang.....	84
Tabel 4.11 Total Kebutuhan Ruang.....	92
Tabel 5.1 Elemen Hardscape	107
Tabel 5.2 Elemen Softscape.....	108
Tabel 5.3 Water Features	110
Tabel 5.4 Street Furniture	110
Tabel 5.5 Konsep Interior	112
Tabel 5.6 Tingkat Sensivitas Koleksi	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum sebagai institusi kebudayaan memiliki peran penting dalam pelestarian, edukasi, dan penyebaran nilai-nilai budaya kepada masyarakat. Menurut International Council of Museums (ICOM, 2020), museum idealnya harus menjadi institusi dinamis yang tidak hanya melestarikan warisan budaya tetapi juga menciptakan ruang dialog dan pembelajaran interaktif. Namun, pengelolaan museum di Indonesia, termasuk Museum Negeri Provinsi Lampung, masih menghadapi tantangan besar dalam hal sumber daya manusia, pendanaan, serta pemeliharaan dan perawatan fisik bangunan (Trilestari, 2019). Permasalahan ini berdampak pada menurunnya kualitas gedung dan tata pameran, sehingga museum kurang mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung secara berkelanjutan.

Meskipun revitalisasi telah dilakukan, Trilestari (2019) menegaskan bahwa "aspek perawatan dan pemeliharaan belum menjadi perhatian utama revitalisasi, sehingga masih dapat dilihat tampilan gedung dan tata pameran museum yang belum berubah." Hal ini menyebabkan pengalaman pengunjung menjadi kurang bermakna, dan rata-rata pengunjung tidak tertarik untuk kembali berkunjung. Isu lain yang diidentifikasi adalah belum optimalnya tata ruang dan pemanfaatan lahan Museum Lampung, serta minimnya fasilitas pendukung yang mampu memperkaya pengalaman pengunjung sehingga Museum Lampung sebagai museum regional belum mampu berfungsi sebagai ruang publik yang inklusif, edukatif, dan rekreatif secara berkelanjutan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, maka diperlukan perancangan ulang tata ruang dan fasilitas Museum Lampung yang tidak hanya berfokus pada perbaikan fisik, tetapi juga menciptakan "ruang hidup" (living space)

yang aktif, interaktif dan multifungsi sehingga dapat mengakomodasi berbagai aktivitas budaya.

Pendekatan *placemaking*, dinilai relevan untuk mengatasi tantangan-tantangan revitalisasi Museum Lampung. Menurut Wardhani, Hartanti, & Utomo (2023), Placemaking merupakan metode perencanaan dan pengelolaan ruang publik, tujuannya adalah untuk menumbuhkan ketertarikan masyarakat dengan budaya, menumbuhkan rasa bangga, dan menumbuhkan rasa memiliki terhadap identitas lokal, yang akan membuat ikatan antara orang dengan lingkungannya. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen pembentuk placemaking dalam perancangan desain bangunan, Museum Lampung diharapkan dapat menjadi destinasi wisata budaya yang relevan, interaktif dan berkelanjutan

Melalui skripsi ini, penulis bertujuan untuk merancang sebuah Museum Budaya Lampung yang tidak hanya menjadi pusat informasi dan edukasi budaya, tetapi juga menjadi contoh nyata bagaimana arsitektur dapat menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pengunjungnya. Dengan demikian, proyek ini diharapkan dapat membantu pertumbuhan pariwisata, budaya, dan lingkungan Provinsi Lampung.

1.1.1. Isu Sosial

- Minimnya apresiasi Masyarakat Lampung terhadap budaya lokal: generasi muda Lampung cenderung kurang mengenal warisan budayanya sendiri akibat kurangnya sarana yang mendukung.
- Keterbatasan fasilitas edukasi budaya: Museum Lampung saat ini masih bersifat konvensional dengan display statis, belum mengintegrasikan teknologi, dan kurang interaktif.
- Pengalaman pengunjung belum berkesan: Dikarenakan kurangnya elemen interaktif dan program yang menarik. Tanpa adanya daya tarik yang kuat, pengunjung merasa kurang terhubung dengan koleksi, sehingga museum tidak meninggalkan kesan yang mendalam.

- Museum belum menjadi ruang publik aktif: Minimnya fasilitas pendukung serta fungsi lain dalam bangunan mengakibatkan rata-rata pengunjung tidak beraktivitas lama di area museum.

1.1.2 Isu Arsitektural

- Fasilitas kurang memadai: Museum Lampung sebagai museum skala regional Provinsi Lampung masih belum memiliki fasilitas seperti ruang tunggu, fasilitas penunjang serta akses bagi difabel.
- Sirkulasi dan Tata Ruang yang Kurang Optimal: Area sekitar museum belum dimanfaatkan secara maksimal untuk aktivitas budaya dan rekreasi.

1.1.3 Potensi Kawasan

- Lokasi Strategis: Museum Lampung terletak di pusat kota dengan aksesibilitas tinggi, serta berada di kawasan pendidikan..
- Kekayaan Budaya Lampung: Adanya artefak sejarah, kesenian tradisional, dan kerajinan tangan yang dapat diangkat sebagai daya tarik utama.
- Dekat dengan Terminal Rajabasa: Keberadaan terminal transportasi umum di dekat lokasi memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk datang dan pergi menggunakan transportasi publik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang suatu Museum Budaya Lampung yang dapat menjadi ruang hidup yang interaktif dan relevan di kalangan masyarakat?
- Bagaimana mengintegrasikan pendekatan *placemaking* dalam perancangan Museum Budaya Lampung?

- Bagaimana mengoptimalkan fungsi, sirkulasi dan tata ruang kawasan eksisting Museum Lampung agar dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung?

1.3 Ruang Lingkup Perancangan

1.3.1. Lingkup Lokasi

Perancangan Museum Budaya Lampung dengan pendekatan *placemaking* akan berlokasi di Jl. ZA. Pagar Alam No.64, Gedung Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.



Gambar 1. 1 Lokasi Tapak

Sumber: Google Earth, 2025

1.3.2. Konteks Lingkup Substansial

Dalam skripsi ini, akan dibahas mengenai perancangan Museum Budaya Lampung dengan penekanan pada topik-topik terkait revitalisasi, *placemaking* dalam arsitektur, serta kajian terkait museum dan Budaya Lampung. Faktor-faktor lain di luar arsitektur yang mempengaruhi dan membentuk elemen-elemen dasar desain akan dibatasi dan tidak dibahas secara mendalam.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

- Menciptakan desain Museum Budaya Lampung yang interaktif dan relevan di kalangan Masyarakat.
- Menghasilkan desain museum yang memadukan nilai Budaya Lampung dengan pendekatan *placemaking*.
- Mengoptimalkan lahan eksisting menjadi destinasi wisata budaya yang menarik dan meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung.

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- Sosial: Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya Lampung melalui fasilitas yang edukatif dan rekreatif.
- Ekonomi: Mendukung UMKM, pariwisata lokal serta menciptakan lapangan kerja baru.
- Lingkungan: Menerapkan desain berkelanjutan yang mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan.
- Arsitektural: Memberikan contoh penerapan *placemaking* pada bangunan publik di Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika atau urutan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, sistematika yang digunakan pada penulisan makalah serta kerangka berpikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai data atau teori yang berkaitan dengan revitalisasi, museum, Budaya Lampung, dan placemaking dalam arsitektur. Dalam bab ini juga dibahas mengenai tinjauan kebijakan serta studi preseden yang relevan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini berisikan metode penelitian, sumber data, metode pengumpulan dan pengolahan data serta metode perancangan yang digunakan dalam merancang Museum Budaya Lampung dengan pendekatan *placemaking*.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis makro, meso, mikro terkait site, serta analisis fungsional, spasial dan pengguna.

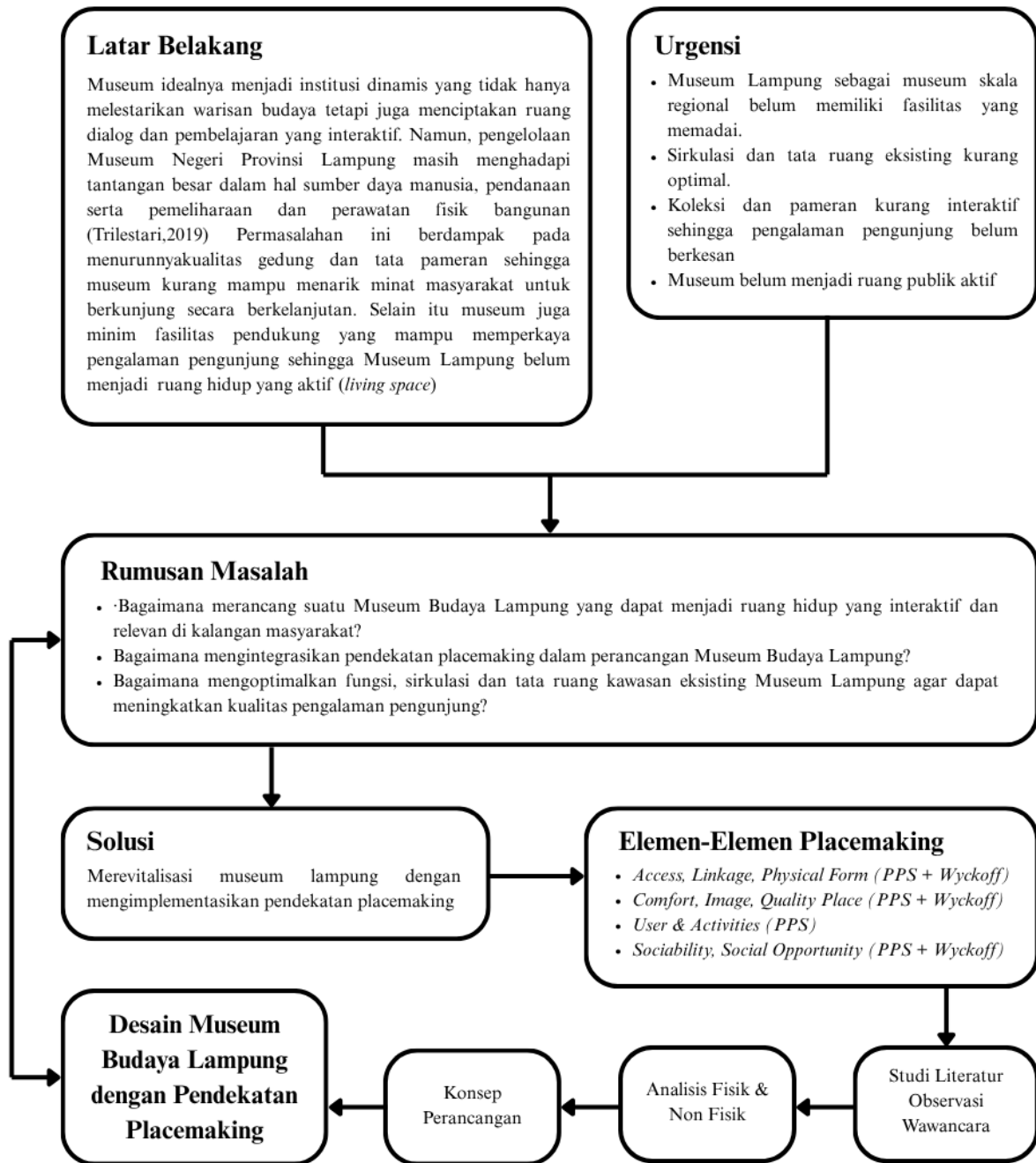
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Pada Bab ini diuraikan mengenai pendekatan *placemaking* yang diterapkan pada desain Museum Budaya Lampung. Pendekatan ini membahas tentang konsep desain tapak, desain arsitektur, struktur, dan utilitas.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapatkan setelah melakukan perancangan Museum Budaya Lampung dengan pendekatan *placemaking*.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir

Sumber: Penulis, 2025

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Revitalisasi

Revitalisasi dalam konteks arsitektur adalah proses perencanaan dan pelaksanaan perbaikan terhadap kawasan atau bangunan yang telah mengalami penurunan fungsi, kualitas, atau makna, dengan tujuan menghidupkan kembali nilai, fungsi, serta daya tariknya, baik secara sosial, ekonomi, maupun arsitektural.

Menurut Trancik (1986) revitalisasi mencakup intervensi arsitektur dan lanskap untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas fisik dan pengalaman tempat-tempat yang telah kehilangan koherensi atau relevansinya.

Dalam konteks arsitektur, revitalisasi meliputi:

- Perbaikan fungsi ruang dan sirkulasi bangunan
- Penguatan identitas arsitektural atau historis
- Peningkatan kualitas lingkungan dan kenyamanan visual
- Penyesuaian terhadap kebutuhan pengguna saat ini

Pedoman revitalisasi kawasan diatur pada Permen PU No. 18/PRT/M/2010 yang menetapkan beberapa azas pembangunan sebagai acuan dasar dalam pelaksanaan meliputi:

- Berkeadilan
- Keberlanjutan
- Keberdayaan masyarakat lokal
- Kebersamaan dan kemitraan
- Keserasian, keselarasan dan keseimbangan

Berdasarkan Perppem PU 2010 terkait peningkatan kualitas penataan bangunan dan lingkungan yang mampu memberdayakan aktivitas ekonomi,

sosial dan budaya kawasan terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan antara lain:

- Menciptakan kualitas lingkungan yang kreatif dan inovatif untuk mendorong pertumbuhan ekonomi.
- Meningkatkan aksesibilitas, keterkaitan, dan fasilitas kawasan untuk menghubungkan kawasan dengan sistem kota.
- Memenuhi standar minimal pelayanan prasarana sarana kawasan.
- Melestarikan jenis ruang dan bentuk bangunan yang penting secara budaya dan sejarah.
- Meningkatkan deliniasi (batas) area untuk mengoptimalkan efek revitalisasi.

2.2 Tinjauan Museum

2.2.1. Definisi Museum

Museum adalah lembaga yang menangani pelestarian, pengelolaan, dan pemanfaatan benda cagar budaya yang berupa benda, bangunan, struktur, atau lokasi yang memiliki nilai sejarah, ilmiah, atau kebudayaan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2014). Museum merupakan tempat untuk menyimpan, melestarikan, dan memamerkan koleksi barang bersejarah atau budaya yang penting bagi masyarakat. Dalam dunia modern, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang bersejarah, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukasi, pariwisata, dan pengembangan kebudayaan.

Menurut PP Nomor 66 Tahun 2015, Pasal 2 Tentang Museum, dijelaskan bahwa museum memiliki tugas pengkajian, Pendidikan dan rekreasi. ICOM membagi fungsi museum menjadi 9 poin, yang dikenal sebagai Nawa Darma, meliputi:

- Tempat pengumpulan dan pengaman warisan budaya dan alam.
- Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- Konservasi dan preservasi.

- Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum.
- Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
- Visualisasi warisan budaya dan alam.
- Media pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
- Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

Sebuah museum harus memiliki fungsi utama sesuai dengan standar bangunan museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (*Sumber :Majalah Ilmu Permuseum, 1988*) yaitu:

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

2.2.2. Jenis dan Klasifikasi Museum

Menurut Sutaarga (1997), dijelaskan bahwa museum memiliki beberapa klasifikasi diantaranya sebagai berikut:

- a. Museum berdasarkan status hukumnya:
 - Museum Resmi, yaitu museum yang dikelola oleh Pemerintah.
 - Museum Swasta, yaitu museum yang dikelola oleh pihak swasta.
- b. Museum berdasarkan jenis koleksinya:
 - Museum Umum, memiliki koleksi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam, teknologi, dan ilmu sosial
 - Museum Khusus, memiliki koleksi yang berkaitan dengan satu cabang ilmu saja, seperti ilmu hayat, ilmu dan teknologi, antropologi, ethnografi, seni rupa, dll.
- c. Museum dapat digolongkan ke dalam ruang lingkup wilayahnya berdasarkan tugas, status hukum dan tujuan pelaksanaan:
 - Museum Nasional, penggambaran warisan sejarah kebudayaan nasional dalam lingkup wilayah nasional.

- Museum Lokal, terbagi atas museum dengan ruang lingkup wilayah tingkat propinsi, kabupaten dan kodya.
- Museum Lapangan Terbuka atau *open air museum* merupakan suatu kompleks yang luas.

Menurut *International Council of Museums* (dalam Herlly, 2020), dijelaskan bahwa museum memiliki beberapa jenis, yaitu:

- Museum Seni, adalah museum yang berkaitan dengan segala sesuatu benda koleksi yang menyangkut tentang seni.
- Museum Sejarah & Arkeologi, adalah museum yang berisi benda koleksi bersejarah dan berkaitan dengan arkeologi serta sejarah peradaban manusia.
- Natural *History* Museum, adalah museum yang berisi suatu sejarah peradaban ilmu pengetahuan alam.
- *Science & Technology* Museum, adalah museum yang isinya berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Museum Biografi, adalah museum yang berkaitan erat dengan sejarah kehidupan tokoh sejarah baik secara individu ataupun terkait kelompok tertentu.
- Museum Khusus, museum yang khusus membahas satu fokus tertentu yang berbeda dengan jenis-jenis museum yang telah disebutkan di atas.

2.2.3. Peraturan dan Kebijakan Terkait

Museum di Indonesia diatur oleh beberapa peraturan, antara lain Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2014 tentang Museum. Dalam peraturan tersebut, museum wajib memenuhi standar kelayakan yang meliputi aspek kelembagaan, koleksi, gedung dan prasarana, pengelolaan, dan pemanfaatan. Standar ini dibuat untuk memastikan

bahwa museum dapat melestarikan dan mempromosikan kebudayaan dengan baik.

Museum di Indonesia diatur oleh beberapa peraturan, antara lain:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya

Undang-undang ini mengatur tentang pengelolaan cagar budaya, termasuk museum sebagai lembaga yang berperan dalam pelestarian, pengelolaan, dan pemanfaatan cagar budaya.

2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2014 tentang Museum

Peraturan ini memberikan ketentuan lebih rinci tentang museum, termasuk persyaratan untuk pendirian museum, fungsi dan peran museum, serta standar pengelolaan museum.

3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Museum

Peraturan ini menetapkan standar nasional untuk museum, termasuk standar kelayakan museum, standar pengelolaan koleksi, standar pendidikan dan komunikasi, serta standar keamanan dan konservasi.

Koleksi museum harus memenuhi standar atau persyaratan tertentu. Beberapa persyaratan menurut Museografika (Direktorat Kebudayaan Direktorat Permuseuman, Depdikbud, 1988) antara lain:

- Koleksi museum harus memiliki nilai sejarah dan ilmiah, termasuk nilai estetika.
- Dapat diidentifikasi sesuai dengan bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, dan asal-usulnya secara historis, geografis, generasi, dan periode.
- Dapat dijadikan sebagai dokumen, artinya dapat digunakan sebagai bukti realita dan keberadaan dalam penelitian.

- Dapat dianggap atau dijadikan sebagai monumen dalam sejarah alam dan kebudayaan.
- Merupakan benda asli, replika, atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

Standar Keadaan Lingkungan (Environmental Standard) bangunan museum harus diterapkan pada bangunan utama museum, termasuk ruang pameran tetap dan temporer serta peragaan. Menurut Lord (1991), standar keadaan ruang museum meliputi:

- Memuat barang koleksi yang akan dipamerkan dengan spesifikasi desain yang baik.
- Memiliki sistem keamanan yang baik untuk melindungi barang koleksi dari kerusakan, bahaya kebakaran, dan tindakan kriminal.
- Kelembaban relatif dengan standar yang direkomendasikan $50 \pm 3\%$ RH year-round.
- Kebersihan udara dengan standar yang direkomendasikan 90-95% persen aman dari efek partikel debu.
- Tingkat cahaya standar disarankan 50 lux untuk artefak yang besar dan tidak memerlukan kepekaan mata; 150-200 lux untuk artefak yang sedang; dan 300 lux untuk artefak kecil yang memerlukan kepekaan mata untuk menikmatinya.
- Suhu standar ruang adalah $21^{\circ}\text{C} \pm 0,5^{\circ}\text{C}$ di musim dingin dan $24^{\circ}\text{C} \pm 0,5^{\circ}\text{C}$ di musim panas.

Menurut Peraturan Gubernur Lampung No.60 Tahun 2015 tentang petunjuk pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Lampung No.27 Tahun 2014 tentang arsitektur bangunan gedung berornamen Lampung. Pada Pasal 9 tentang elemen bangunan, setiap bangunan harus menerapkan minimal 1 elemen pada bagian bangunannya untuk memenuhi standar arsitektur tradisional Lampung. Untuk bangunan gedung, elemen bangunan yang dimaksud termasuk paguk, andang-andang, tighai, bikkai, juluk langit (culuk langit), kolom, siger, dan elemen lain yang sesuai dengan karakteristik wilayah setempat.

Menurut Pasal 11, setiap bangunan harus memiliki paling sedikit 1 motif pada bagian bangunannya. Motif tersebut dapat berupa paku sugha, tapis, kain tampan, sulur malai pinang, bunnga belugh, atau motif lain yang sesuai dengan karakteristik wilayah setempat.

2.2.4. Standar Bangunan Museum

Pedoman Pendirian Museum Depdikbud tahun 1988 menetapkan beberapa persyaratan untuk perencanaan museum, termasuk: Lokasi museum harus strategis, artinya harus mudah dijangkau oleh pengunjung dengan sarana dan prasarana transportasi yang memadai. Lokasi harus sehat, atau tidak berada di kawasan industri dengan iklim yang dapat mempengaruhi efisiensi kinerja museum dan keawetan barang koleksinya.

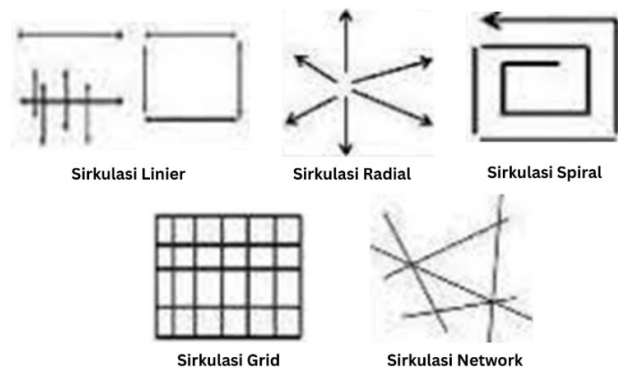
Ruang pameran dalam museum tentunya memiliki beragam bentuk bentuk benda koleksi. Ruang pameran haruslah nyaman ketika dilihat, sehingga penataan objek koleksi yang dipamerkan harus dapat disesuaikan dengan bentuk dan ukuran ruangan. Maka dari itu berikut merupakan tabel standar kebutuhan ruang untuk objek pamer:

Tabel 2.1 Standar Kebutuhan Ruang Objek Pamer

Sumber: Ernst Neufert (2002)

Kebutuhan Ruang	Dimensi
Lukisan	3-5 m2 luas dinidng
Patung	6-10 m2 luas lantai
Benda-benda kecil/ Kepingan	1 m2 ruang lemari kabinet

Sirkulasi ruang pameran juga merupakan elemen yang sangat penting dimana elemen sirkulasi dapat mengatur elemen gerak pengunjung seperti; saat pengunjung berkeliling, mengamati atau berhenti sejenak untuk beristirahat. Sirkulasi sangat bergantung pada bentuk bangunan dan ruangan yang dihadirkan, namun kita juga dapat memetakan sirkulasi ruang mengacu pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.1 Jenis-Jenis Sirkulasi

Sumber: Francis D.K Ching, Bentuk, Ruang dan Tata

2.3 Placemaking dalam Arsitektur

2.3.1. Definisi Placemaking

Terdapat beberapa prinsip perancangan arsitektur salah satunya dikenal sebagai placemaking dimana prinsip ini menekankan pada pembentukan ruang yang mengutamakan interaksi antar manusia, manusia dan bangunan, serta interaksi bangunan dengan lingkungannya (Rapaport, 1998, p. 9).

Menurut Wyckoff (2014), terdapat empat tipe placemaking, yaitu:

- *Standard Placemaking*: melibatkan penciptaan lingkungan berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan orang untuk tinggal, bekerja, bermain, dan belajar.
- *Strategic Placemaking*: mencakup proyek dan kegiatan yang direncanakan dan tidak direncanakan dalam lokasi tertentu seperti pusat, simpul, dan koridor yang ditentukan.
- *Creative Placemaking*: Dalam proses ini, mitra publik, swasta, nirlaba, dan komunitas strategis bekerja sama untuk mengubah karakteristik fisik dan sosial suatu lingkungan, kota, kota kecil, atau area yang terhubung ke aktivitas artistik dan budaya.
- *Tactical Placemaking*: Melalui pendekatan yang bertahap dan hemat biaya, jenis pendekatan ini berfokus pada penciptaan hasil bernilai tinggi dengan memulai komitmen jangka pendek dan harapan yang

realistis. Pendekatan ini menargetkan ruang publik berisiko rendah seperti gang, plaza, dan area serupa.

Menurut Wyckoff (2014), *creative placemaking* berarti menciptakan tempat yang memiliki makna dan diisi oleh aktivitas kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal, mendukung pergerakan, memperluas jaringan, berbagi pengalaman, menginspirasi dan terinspirasi, dan menjadi sumber daya bagi placemakers, yang akan memiliki dampak yang signifikan terhadap ekonomi kreatif. Perancangan ini akan berfokus pada penerapan teori *creative placemaking* menurut Wyckoff (2014) dan teori placemaking dari *project for public spaces*.

2.3.2. Prinsip-Prinsip Placemaking

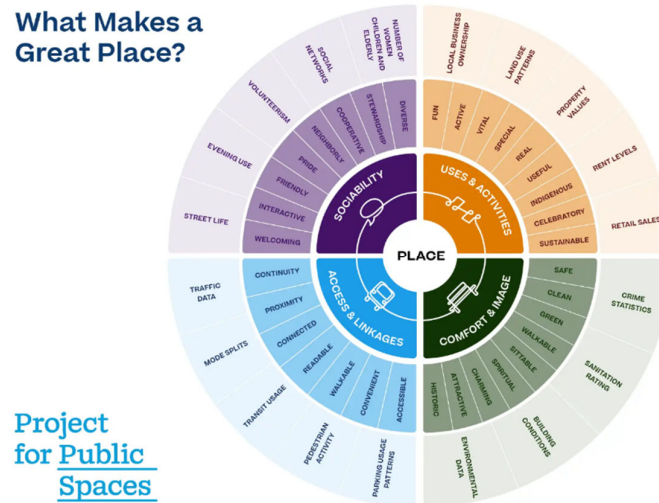
Menurut Wyckoff (2014), elemen-elemen yang membentuk *creative placemaking* adalah sebagai berikut:

- *Social opportunity*: Peluang sosial yang ada di masyarakat, termasuk aktivitas seni dan budaya yang kreatif; peluang sosial ini akan menentukan bentuk fisik yang akan menjadi fokus desain.
- *Physical form*: Lingkungan fisik yang mewadahi kegiatan kreatif masyarakat. *Physical form* akan disesuaikan dengan kebutuhan *social opportunity* dan *quality place*.
- *Quality place*: Kualitas tempat yang menjadi target untuk membentuk *sense of place*. *Quality of place* yang menjadi fokus disini adalah kualitas pengalaman lokal. Semua bentuk fisik harus sesuai dengan kualitas pengalaman lokal untuk membentuk persepsi tempat.

Madden (2000) dalam “*Project for Public Spaces*” menjelaskan terdapat 4 kriteria keberhasilan *placemaking* yaitu:

- *Accessible & Linkages*: Kemudahan akses dan keterhubungan dengan berbagai tempat.

- *Comfort & Image*: Kenyamanan dan citra yang sesuai konteks lingkungan.
- *Uses & Activities*: Menarik pengunjung untuk beraktivitas di dalamnya.
- *Sociability*: Mendorong interaksi sosial antar pengunjung.



Gambar 2.2 Prinsip Placemaking

Sumber: Pps.org

2.3.3. Pertimbangan Pendekatan Placemaking

Dalam menerapkan pendekatan *placemaking* pada arsitektur museum perlu mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain:

1. Kelayakan Lokasi: Memastikan bahwa lokasi yang dipilih memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata budaya.
2. Keterlibatan Masyarakat Lokal: Melibatkan masyarakat lokal dalam perancangan dan pengelolaan museum.
3. Kebijakan Lingkungan: Memastikan bahwa perancangan dan pengelolaan bangunan sesuai dengan kebijakan lingkungan yang berlaku.

2.4 Kebudayaan Lampung

2.4.1. Sejarah

Provinsi Lampung secara resmi berdiri pada 18 Maret 1964 melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 1964. Sebelumnya, Lampung merupakan karesidenan yang berada di bawah Provinsi Sumatera Selatan. Namun, jauh sebelum pembentukan administratif tersebut, wilayah Lampung telah dikenal sebagai komunitas dengan identitas budaya yang kuat dan sejarah panjang dari masa kerajaan-kerajaan Melayu di Sumatra, interaksi dengan Kesultanan Banten, hingga era kolonial VOC Belanda. Nama “Lampung” diperkirakan berasal dari berbagai sumber, salah satunya ialah istilah Batak “lappung” yang berarti besar atau luas, dan dari istilah Tionghoa “Lampohwang” yang berkaitan dengan sejarah perdagangan antara Kerajaan Tulangbawang di Lampung dengan Tiongkok pada abad ke-4 Masehi.

Pada masa VOC, Lampung merupakan wilayah yang penting dalam perdagangan rempah-rempah, terutama lada, dan menjadi rebutan antara kekuatan lokal seperti Banten dan kekuatan kolonial. Penyerahan kekuasaan atas Lampung dari Sultan Banten kepada VOC terjadi pada 1682 melalui perjanjian yang memberikan VOC hak monopoli perdagangan di wilayah tersebut. Setelah masa Raffles, wilayah Lampung akhirnya berada di bawah kekuasaan Hindia Belanda dan kemudian menjadi bagian dari Sumatra Selatan sebelum akhirnya mandiri menjadi provinsi sendiri.

2.4.2. Budaya

Budaya Lampung sangat kaya dan beragam serta dipengaruhi interaksi sejarah dengan berbagai bangsa, seperti Arab, Cina, dan India, karena letak Lampung yang strategis di jalur perdagangan dunia. Keberagaman ini tercermin dalam budaya lokal, seperti rumah adat,

pakaian adat, tarian tradisional, upacara adat, alat musik tradisional, serta nilai-nilai kearifan lokal.

Rumah adat tradisional Lampung bernama Nuwo Sesat, berbentuk rumah panggung. Arsitekturnya dirancang untuk beradaptasi dengan kondisi alam—misalnya, struktur kayu dan atap ilalang untuk mengurangi dampak gempa dan memanfaatkan sumber daya alam setempat. Salah satu simbol budaya paling menonjol adalah “Siger,” mahkota yang digunakan oleh perempuan Lampung dalam upacara adat sebagai simbol kejayaan dan status sosial, dengan lekuk tujuh untuk Siger Saibatin (pesisir) dan sembilan untuk Siger Pepadun (pedalaman).

Nilai-nilai luhur masyarakat Lampung terangkum dalam falsafah hidup “Piil Pesenggiri” (harga diri), “Bejuluk Adok” (kepribadian sesuai gelar adat), “Nemui Nyimah” (ramah dan terbuka menerima tamu), “Nengah Nyampur” (aktif dalam masyarakat), dan “Sakai Sambayan” (gotong royong). Adat masyarakat Lampung terbagi dalam dua jurai besar, yaitu Saibatin dan Pepadun, yang masing-masing memiliki sistem adat, wilayah, dan seni budaya tersendiri.

Budaya Lampung juga berkembang melalui asimilasi masyarakat pendatang, terutama setelah diberlakukannya program transmigrasi sejak masa kolonial Belanda, sehingga Lampung menjadi daerah multi-etnis yang harmonis dan sarat toleransi.

2.4.3. Simbol-Simbol Khas

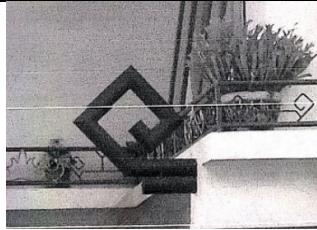
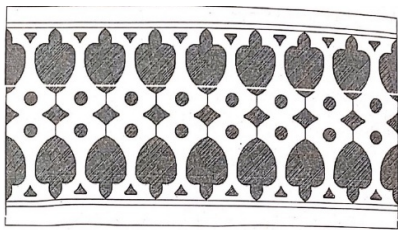
Siger adalah simbol paling khas dari budaya Lampung, berupa mahkota berwarna emas yang biasa dipakai wanita Lampung dalam upacara adat dan pernikahan. Siger memiliki dua varian utama: Siger Saibatin (tujuh lekukan, mewakili gelar di masyarakat pesisir) dan Siger Pepadun (sembilan lekukan, mewakili sembilan marga Abung Siwo Megou di pedalaman). Siger melambangkan kehormatan, harga diri, kebesaran, serta falsafah hidup 'Piil Pesenggiri,' yang menjadi pedoman masyarakat Lampung.

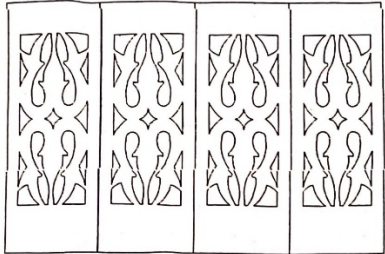
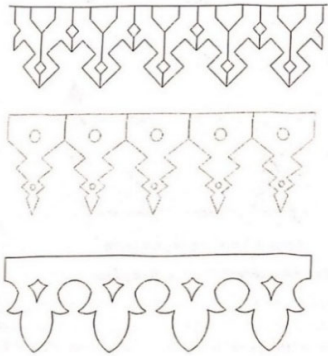
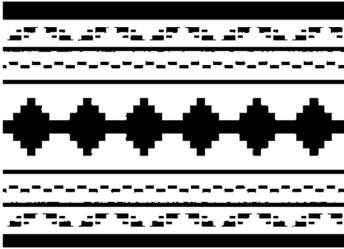
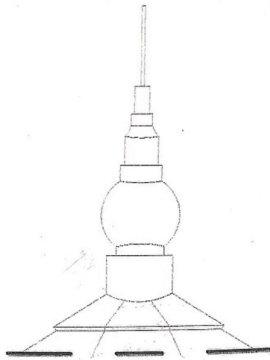
Simbol lain yang sering muncul dalam ikonografi dan arsitektur Lampung:

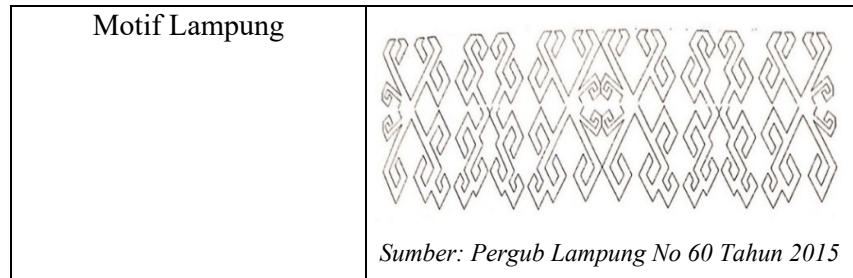
- Laduk dan Payan (golok dan tombak): menggambarkan kekuatan dan alat pertahanan masyarakat Lampung.
- Padi dan lada: lambang kemakmuran, sebagai komoditas utama Lampung.
- Gong: simbol keagungan seni budaya Lampung.
- Payung: melambangkan perlindungan dan saling menaungi antarmasyarakat.
- Tulisan "Sang Bumi Ruwa Jurai": artinya satu bumi dua tradisi (Saibatin dan Pepadun), menggambarkan persatuan dalam keragaman Lampung.

Tabel 2.2 Motif dan Simbol Khas Lampung

Sumber: Penulis, 2025

Motif/Simbol	Gambar
Paguk	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>
Siger	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>
Andang-andang	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>

Tighai	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>
Bikkai	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>
Tapis	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>
Culuk Langit	 <i>Sumber: Pergub Lampung No 60 Tahun 2015</i>



2.5 Studi Preseden

2.5.1 The Wing Luke Museum of the Asian Pacific American Experience

Lokasi: Seattle, Washington, USA

Tahun Didirikan: 1967 (Revitalisasi 2008)

Arsitek: Olson Kundig Architects

Luas Bangunan: 1.800 m²

Konsep Utama: Museum komunitas yang menceritakan sejarah imigran Asia-Pasifik di Amerika melalui partisipasi aktif masyarakat.



Gambar 2.3 The Wing Luke Museum

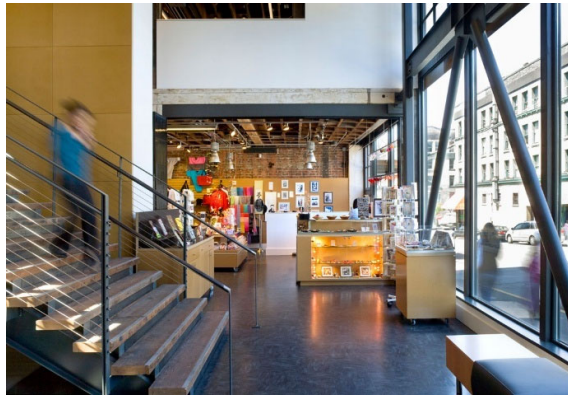
Sumber: Archdaily.com

Koleksi Museum Wing Luke memiliki lebih dari 18.000 item, termasuk artefak, foto, dokumen, buku, dan sejarah lisan. Beberapa dari koleksi museum dapat dilihat melalui database daringnya. The Wing menampung pameran temporer dan permanen yang terkait dengan sejarah, seni, dan budaya Asia Amerika, Museum ini mewakili lebih dari 26 kelompok etnis.



Gambar 2.4 Interior The Wing Luke Museum

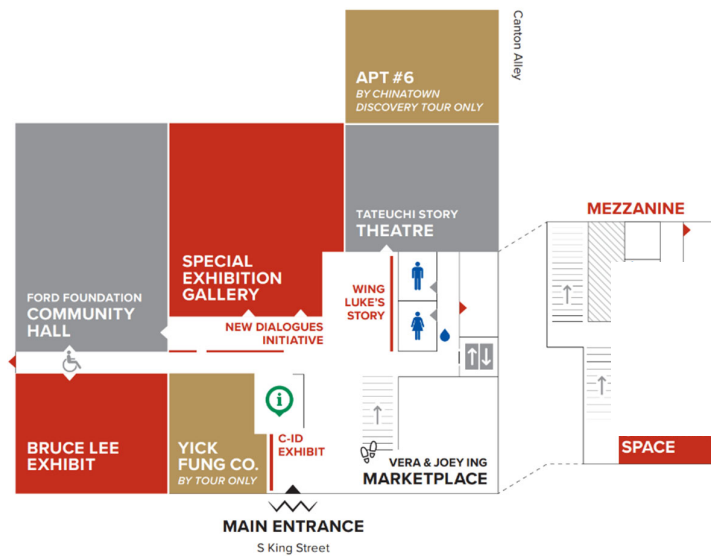
Sumber: Archdaily.com



Gambar 2.5 Interior The Wing Luke Museum

Sumber: Archdaily.com

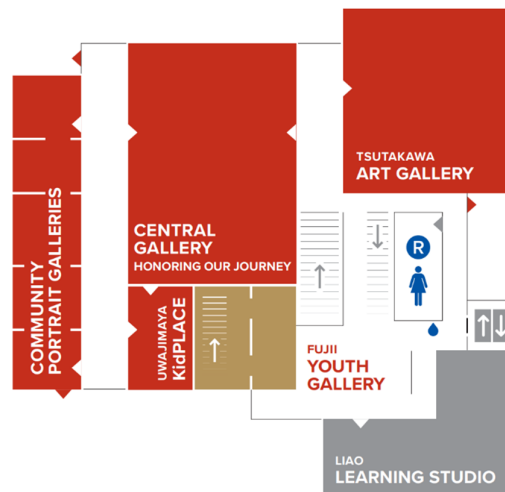
Museum ini menggunakan model pameran berbasis komunitas. Museum melakukan penjangkauan ke komunitas untuk bermitra dengan individu dan organisasi terkait. Museum kemudian membentuk Komite Penasihat Komunitas (CAC) untuk menentukan arah pameran. Staf di museum melakukan penelitian, mengumpulkan materi, dan mencatat sejarah lisan yang relevan di bawah bimbingan CAC. CAC juga menentukan desain dan konten pameran secara keseluruhan.



Gambar 2.6 Denah Lantai 1 Museum

Sumber: Wingluke.org

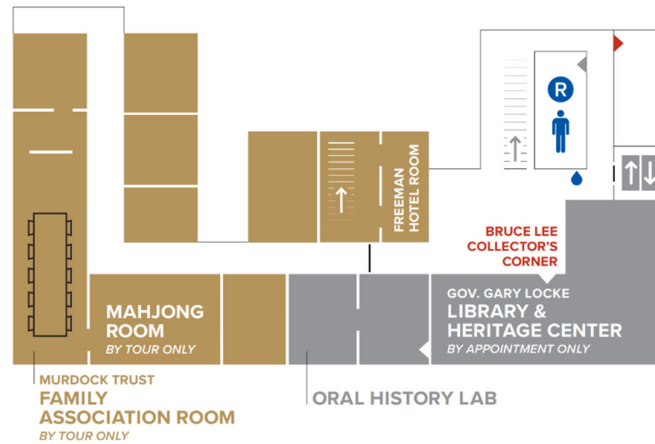
Pada lantai 1 bangunan terdapat galeri Bruce Lee, aula komunitas, galeri pameran khusus. Teater kisah tataeuchi, pasar, tempat berkumpul, mezzanine dan wing luke's story.



Gambar 2.7 Denah Lantai 2 Museum

Sumber: Wingluke.org

Pada lantai 2 terdapat galeri pusat, galeri potret komunitas, galeri pemuda frank fujii, pameran temporer untuk anak-anak, pameran seni temporer dan studio pembelajaran.



Gambar 2.8 Denah Lantai 3 Museum

Sumber: Wingluke.org

Pada lantai 3 terdapat kamar hotel freeman, sudut kolektor Bruce Lee, ruang mahjong, ruang asosiasi keluarga, lab sejarah lisan, perpustakaan dan pusat warisan gubernur Gary Locke.

2.5.2 Zeitz MOCAA (Museum of Contemporary Art Africa)

Lokasi: Cape Town, Afrika Selatan

Tahun Didirikan: 2017 (Adaptasi dari silo gandum tahun 1924)

Arsitek: Heatherwick Studio

Luas Bangunan: 9.500 m²

Konsep Utama: Transformasi silo gandum tua menjadi museum seni kontemporer Afrika pertama, menggabungkan warisan industri dengan identitas budaya Afrika.



Gambar 2.9 Bangunan Zeitz MOCAA

Sumber: Archdaily.com

Museum ini bertempat di ruang seluas 9.500 meter persegi yang dirancang khusus, tersebar di sembilan lantai, yang dibentuk dari struktur monumental Kompleks Silo Gandum yang bersejarah. Silo tersebut, yang tidak digunakan lagi sejak tahun 1990, berdiri sebagai monumen bagi masa lalu industri Cape Town, yang dulunya merupakan gedung tertinggi di Afrika Selatan, kini diberi kehidupan baru melalui transformasi oleh Heatherwick Studio.

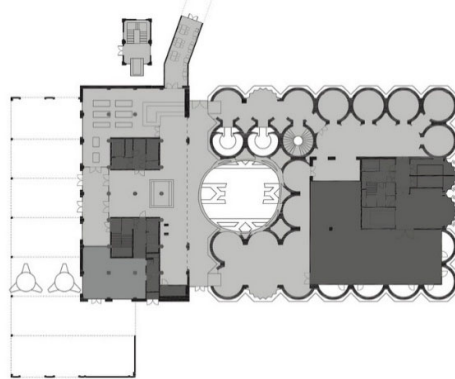


Gambar 2.10 Interior Zeitz MOCAA

Sumber: Archdaily.com

Galeri dan ruang atrium di bagian tengah museum telah dibentuk dari struktur seluler silo yang padat yang terdiri dari empat puluh dua tabung yang memenuhi bangunan. Pembangunan ini mencakup ruang pameran seluas 6.000 meter persegi di 80 ruang galeri, taman patung di atap, area penyimpanan dan konservasi seni terkini, toko buku, restoran,

bar, dan ruang baca. Museum ini juga akan menjadi rumah bagi Pusat Institut Kostum, Fotografi, Keunggulan Kuratorial, Gambar Bergerak, Praktik Performa, dan Pendidikan Seni.



Gambar 2.11 Ground Floor Plan

Sumber: Archdaily.com

Zeitz MOCAA merancang dan menyelenggarakan pameran internasional, mengembangkan program pendidikan, wacana, dan pengayaan yang mendukung, mendorong pemahaman antarbudaya, dan mengupayakan akses untuk semua. Galeri museum ini menampilkan pameran sementara dan koleksi permanen. Lembaga ini juga mencakup Pusat Pendidikan Seni, program beasiswa, tempat tinggal seniman atelier, toko ritel, restoran di rooftop gedung, dan kedai kopi.

2.5.3 The Siam Museum

Lokasi: Bangkok, Thailand

Tahun Didirikan: 2012

Luas Bangunan: 3,500 m²

Konsep Utama: Museum interaktif yang mengeksplorasi identitas budaya Thailand melalui pendekatan modern dan teknologi digital.



Gambar 2.12 The Siam Museum

Sumber: Wikipedia.org

Museum Siam adalah museum pembelajaran pertama di bawah National Discovery Museum Institute (NDMI) yang berfokus pada penciptaan pengalaman baru dalam melihat museum. Didirikan sebagai model sumber belajar yang menyenangkan untuk membantu meningkatkan standar manajemen pembelajaran dengan cara baru bagi masyarakat, khususnya anak-anak dan pemuda, tentang menciptakan rasa pengetahuan diri.

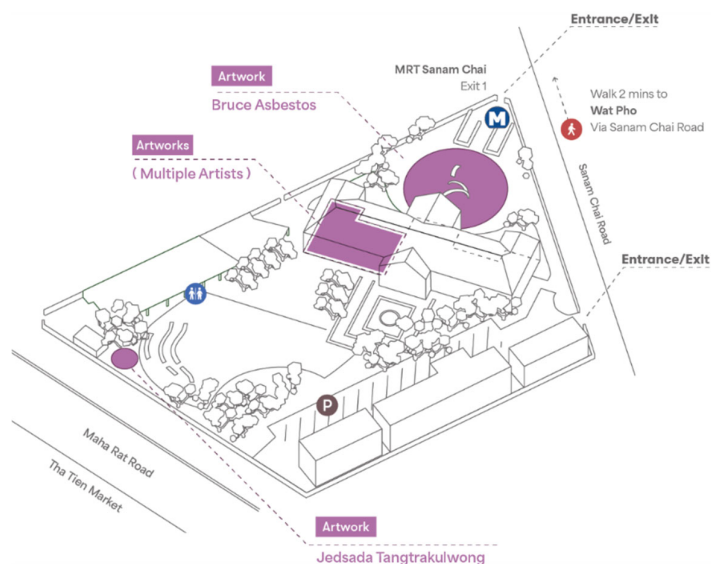
Museum ini berfokus pada pembelajaran melalui teknologi modern dan kegiatan kreatif, sehingga belajar tentang sejarah dan cerita lebih menyenangkan. Ini juga termasuk pameran permanen "Decoding Thainess", pameran bergilir dan kegiatan belajar kreatif. Pameran permanen "Decoding Thainess" terdiri dari 14 ruang pameran menggunakan media teknologi modern dan media museum yang menekankan interaksi penceritaan yang interaktif selama kunjungan. Buku ini menyajikan pembelajaran perspektif Thailand dari masa lalu dan perkembangannya hingga saat ini dalam aspek sejarah, budaya, tradisi, masyarakat, pakaian, makanan, arsitektur, dll. Lebih jauh, buku ini menampilkan perkembangan ke-Thailand-an yang telah berubah sesuai dengan konteks sosial dari awal Rattanakosin hingga saat ini.



Gambar 2.13 Interior The Siam Museum

Sumber: Tourismthailand.org

Gedung museum memiliki 3 lantai. Lantai 1 terdapat ruang penerimaan pengunjung, toko souvenir, kafe museum dan instalasi seni kontemporer. Lantai 2 terdapat pameran permanen “the story of Thailand”, area interaktif multimedia, proyeksi mapping sejarah Thailand dan replika benda bersejarah dengan Augmented Reality. Pada lantai 3 terdapat ruang workshop dan edukasi, studio pertunjukan tradisional (Khon dance, dll), kelas budaya mingguan dan teater mini untuk pertunjukan.



Gambar 2.14 Venue Map

Sumber: Bkkartbiennale.com

2.5.4. Perbandingan Studi Preseden

Tabel 2.3 Perbandingan Studi Preseden

Sumber: Penulis, 2025

Elemen Placemaking	The Wing Luke Museum	Zeitz MOCAA	The Siam Museum
<i>Access, Linkage & Physical Form</i>	• Terletak di pusat Chinatown International District, mudah diakses oleh pejalan kaki dan transportasi publik. • Bangunan bersejarah (hotel tahun 1910) dipertahankan dengan sentuhan modern. • Ruang fleksibel untuk pameran temporer dan pertemuan komunitas.	• Berlokasi di V&A Waterfront, yang merupakan destinasi turisme besar sehingga aksesibilitas tinggi untuk pengunjung domestik dan internasional. • Transformasi silo gandum menjadi ruang pameran dengan atrium monumental menghadirkan bentuk fisik yang kuat, memanfaatkan heritage industri sebagai bagian dari identitas museum. • Ruang pameran fleksibel dengan sistem partisi modular.	• Berada di koridor wisata sejarah Bangkok (Sanam Chai), mudah dijangkau pejalan dan turis. Lokasinya menghubungkan museum dengan node pariwisata lainnya sehingga mendukung kunjungan gabungan. • Bangunan kontemporer dengan elemen arsitektur tradisional Thailand (atap bertingkat, ornamen emas). • Ruang indoor dirancang untuk pengalaman aktif, sirkulasi tematik, dan keterlibatan indera. • Ruang pameran modular dengan dinding geser untuk menyesuaikan berbagai jenis pameran.
<i>Comfort, Image & Quality Place</i>	• Museum memanfaatkan bangunan historis bertingkat yang	• Konversi silo menjadi landmark arsitektural memberi citra dramatis,	• Museum menonjolkan pengalaman interaktif, multimedia, dan tata pameran

	mempertahankan citra “otentik” dan identitas kuat sebagai pusat budaya lokal. • Desain interior & pameran diarahkan ramah keluarga/pendidikan sehingga nyaman untuk berbagai usia. • Galeri dirancang intim dengan pencahayaan dramatis untuk pengalaman emosional. • Kafe museum menyajikan makanan Asia-Pasifik autentik. • Kombinasi program berkelanjutan, keterlibatan komunitas, dan lokasi historis menghasilkan kualitas tempat yang kuat.	bangunan menjadi ikon visual baru di waterfront. • Atrium spektakuler dengan pencahayaan alami dari lubang silo. • Kafe dengan menu kuliner Afrika kontemporer. • Lab seni digital untuk seniman eksperimental. • Pameran "Still Here Tomorrow to High Five You Yesterday" mengeksplorasi identitas pasca-kolonial. • Audio tour bangunan lengkap bagi pengunjung yang bisa diakses melalui website resmi.	modern dalam bangunan bersejarah, memberi citra “inovatif tapi bernuansa heritage”. • Museum mengisi niche “discovery museum” berkualitas di jantung kota, meningkatkan kualitas pengalaman publik dengan interpretasi modern. • Pencahayaan dramatis dan tata suara yang menciptakan pengalaman imersif. • Dilengkapi lift dan ramp untuk disabilitas. • Kafe museum yang menyajikan makanan dan minuman khas Thailand dengan presentasi modern.
<i>User & Activities</i>	• Terdapat beragam program dan kegiatan seperti: youth programs, tours, marketplace, festival komunitas, dan summer camps. • Program "Community Storytelling" di mana pengunjung menambahkan cerita pribadi di dinding khusus.	• Menyediakan program pendidikan (Centre for Art Education), residency, pameran sementara & permanen, serta terdapat kafe/rooftop • Museum mengembangkan program mobile (MOCAA On The Move) untuk	• Pameran museum memiliki konsep “touch, play, experiment” sehingga memenuhi kebutuhan berbagai segmen (pelajar, turis keluarga). Program edukatif memberi aktivitas yang menghubungkan pengunjung dengan narasi nasional.

	• Workshop budaya (kaligrafi, memasak tradisional) yang dipandu anggota komunitas. • Pembentukan Komite Penasihat Komunitas (CAC) yang beranggotakan individu dan organisasi yang dapat terlibat langsung dalam desain dan instalasi pameran. • Relawan dari komunitas sebagai pemandu museum.	menjangkau sekolah/komunitas yang kurang akses. • Program "Artist-in-Residence" melibatkan 120+ seniman Afrika/tahun. • Pasar seni mingguan di plaza museum untuk seniman lokal.	• Program "Living Museum" dengan pertunjukan seni tradisional Thailand (Khon dance, musik klasik) setiap akhir pekan. • Workshop membuat kerajinan tradisional (tenun Thai, ukiran kayu) untuk pengunjung.
<i>Sociability & Social Opportunity</i>	• Ruang pertemuan, teater kecil, dan program publik (festival, pasar) mendorong interaksi antargenerasi dan antar-grup etnis. • Museum menyediakan peluang sosial lewat program pendidikan dan pasar komunitas (mis. Lunar New Year Fair, artist markets) yang menyatukan ekonomi lokal, identitas budaya, dan interaksi.	• Ruang publik di sekitar museum (waterfront promenade, cafe, rooftop) mendorong pertemuan sosial dan aktivitas publik. • Museum menghasilkan peluang sosial melalui program pendidikan, residency, dan rencana Mobile Museum untuk menjangkau sekolah.	• Area pameran yang interaktif dan atrium/ruang publik memfasilitasi kelompok untuk bereksperimen Bersama • Museum menjadi titik pertemuan untuk tur edukasi dan program sekolah sehingga mendukung interaksi sosial edukatif. • Museum menciptakan peluang sosial melalui pameran interaktif dan program edukasi yang mengajak pengunjung berpartisipasi bukan hanya observasi.

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menghasilkan perancangan Museum Budaya Lampung dengan pendekatan placemaking di Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena tujuan penelitian adalah untuk memahami dan menggali konsep, ide, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan kearifan lokal dan kebutuhan masyarakat dalam konteks pariwisata.

Creswell (2022) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah cara untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena sosial atau kultural melalui interaksi langsung dengan subjek atau lingkungan yang diteliti. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif memungkinkan penulis untuk mempelajari nilai-nilai budaya, kebutuhan masyarakat, dan potensi lingkungan yang dapat digunakan untuk membangun museum yang berwawasan lingkungan.

3.2 Ide Perancangan

Berikut adalah ide/gagasan perancangan yang ingin penulis wujudkan melalui perancangan Museum Budaya Lampung dengan Pendekatan Placemaking di Bandar Lampung sebagai tugas akhir:

- Menambahkan fungsi yang memungkinkan komunitas lokal berpartisipasi dalam program budaya, sehingga museum bukan hanya tempat penyimpanan koleksi tetapi juga pusat aktivitas budaya yang dinamis dan hidup.
- Mengintegrasikan prinsip placemaking ke dalam bangunan museum dan untuk menciptakan ruang hidup (living space).

- Pemanfaatan ruang dan lahan yang lebih efisien dan fungsional.
- Merancang alur sirkulasi pengunjung yang jelas dan nyaman, memudahkan akses ke berbagai zona, serta mengintegrasikan ruang terbuka dan taman sebagai ruang interaksi sosial.
- Mengedepankan unsur budaya lokal dalam desain museum dan cultural center.
- Mengintegrasikan media interaktif dan teknologi untuk meningkatkan pengalaman edukasi dan hiburan pengunjung.

3.3 Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber utama, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi langsung ke lokasi, wawancara serta dokumentasi terkait kondisi eksisting Museum Lampung. Observasi, wawancara dan dokumentasi dilakukan untuk memahami kondisi lingkungan, potensi budaya, dan kebutuhan masyarakat.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari penelitian literatur, yang mencakup artikel, jurnal, dan dokumen terkait lainnya. Data ini digunakan untuk memperkuat analisis dan memberikan landasan teori yang kuat untuk perancangan.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Studi Literatur

Dilakukan untuk mengumpulkan teori, konsep, dan best practice yang relevan dengan tema penelitian. Studi literatur mencakup analisis terhadap buku, jurnal, artikel, dan dokumen terkait dengan museum, revitalisasi, arsitektur, placemaking serta Kebudayaan Lampung.

2. Observasi

Observasi lapangan dilakukan untuk memahami kondisi lingkungan, potensi budaya, dan kebutuhan masyarakat di Bandar Lampung. Teknik ini membantu penulis dalam mengidentifikasi langkah yang tepat untuk perancangan Museum Budaya Lampung.

3. Wawancara

Dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan harapan pengunjung terkait pengaruh sirkulasi dan tata ruang Museum Lampung terhadap pengalaman pengunjung.

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan mengambil gambar terkait lokasi tapak dan Museum Lampung eksisting untuk mendukung proses analisis.

3.5 Metode Analisis Data

Data yang dikumpulkan diproses melalui metode analisis kualitatif. Berikut adalah tiga tahap utama dalam analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman (1994):

1. Reduksi Data

Pada tahap ini, data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur direduksi menjadi bentuk yang lebih sederhana dan fokus. Ini dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data

Untuk memudahkan analisis, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk teks, gambar, tabel, atau diagram. Penyajian data membantu penulis menemukan pola, tema, dan hubungan antar variabel.

3. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap akhir, penulis membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data. Hasil ini digunakan sebagai landasan untuk membangun ide untuk membangun museum budaya yang menggunakan pendekatan placemaking.

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Analisis Makro

4.1.1. Profil Site

Lokasi site terletak di Jl. ZA. Pagar Alam No.64, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung dengan luas area museum 15.661 m² dan penambahan lahan di sampingnya seluas 6.224 m² sehingga total luasan site yang akan digunakan untuk perancangan adalah ± 21.885 m².



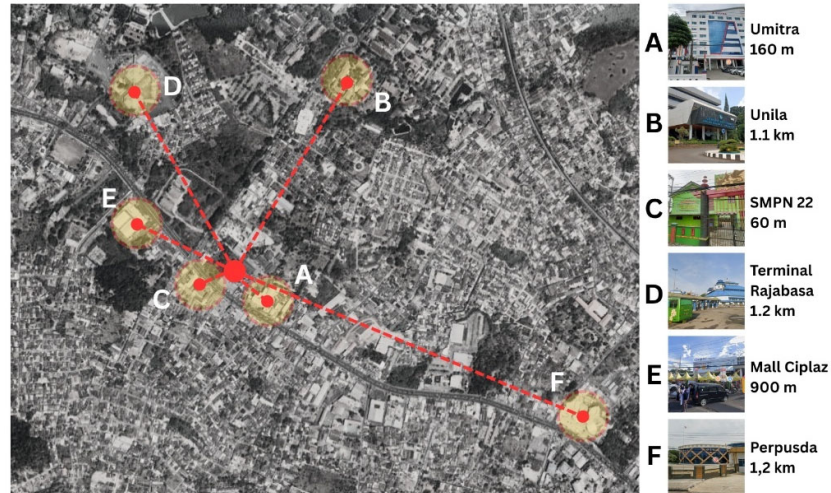
Gambar 4.1 Lokasi Site Museum Lampung

Sumber: Google Maps

Site ini berada di Kawasan pendidikan tinggi kota Bandar Lampung dimana banyak terdapat universitas di sekitarnya. Site akan digunakan untuk revitalisasi Museum Lampung yang berfungsi untuk mewadahi dan meningkatkan “*awareness*” Masyarakat terkait budaya lampung serta menjadikan Museum Lampung tidak hanya sebagai tempat koleksi bersejarah tetapi juga sebagai ruang publik yang hidup.

4.1.2. Fungsi Penting Disekitar Site

Terdapat beberapa fungsi penting disekitar site yang dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan antara lain Universitas Lampung, Umitra, SMP Negeri 22, Terminal Rajabasa, Mall Ciplaz, Perpustakaan Daerah serta berbagai pertokoan dan tempat makan.



Gambar 4.2 Fungsi Penting Sekitar Site

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.2 Analisis Messo

4.2.1. Fungsi Eksisting

Site memiliki fungsi eksisting yaitu sebagai Museum Lampung dengan sarana dan prasarana yang mencakup Gedung pameran tetap, kantor administrasi, laboratorium konservasi, Gedung fungsional, perpustakaan, auditorium, ruang fumigasi, Gudang dan bioskop sanak lampung. Serta beberapa fasilitas penunjang seperti pos satpam, toilet dan mushola. Sedangkan area tambahan site merupakan lahan kosong.



Gambar 4.3 Layout Eksisting Museum Lampung

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.2.2. Fungsi Lahan Sekitar

Site terletak di Kawasan Pendidikan tinggi menurut Perda Kota Bandar Lampung No. 10 Tahun 2011 tentang RTRW Kota Bandar Lampung. Fungsi lahan di sekitar site terbagi menjadi fungsi pendidikan, permukiman dan perdagangan/jasa.



Gambar 4.4 Fungsi Lahan Sekitar Site

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.2.3. Konteks Peraturan Setempat

Tabel 4.1 Peraturan Setempat

Sumber: Penulis, 2025

Sumber	Regulasi
Perda Kota Bandar Lampung No. 4 Tahun 2021 tentang RTRW tahun 2021-2041	Termasuk ke dalam WP II dengan fungsi utama sebagai pusat pendidikan tinggi
Perda Kota Bandar Lampung No. 4 Tahun 2021 tentang RTRW tahun 2021-2041	KDB Maksimal 70%
	KDH Minimal 30%
	KLB Maksimal 7
	GSB Minimal 15 meter untuk jalan arteri sekunder
Permen PU No.29/PRT/M/2006 tentang Pedoman Persyaratan Teknis Bangunan Gedung	Jarak bebas bangunan terhadap batas lahan 1 meter untuk bangunan ≤ 2 lantai dan 2 meter untuk bangunan 3–5 lantai

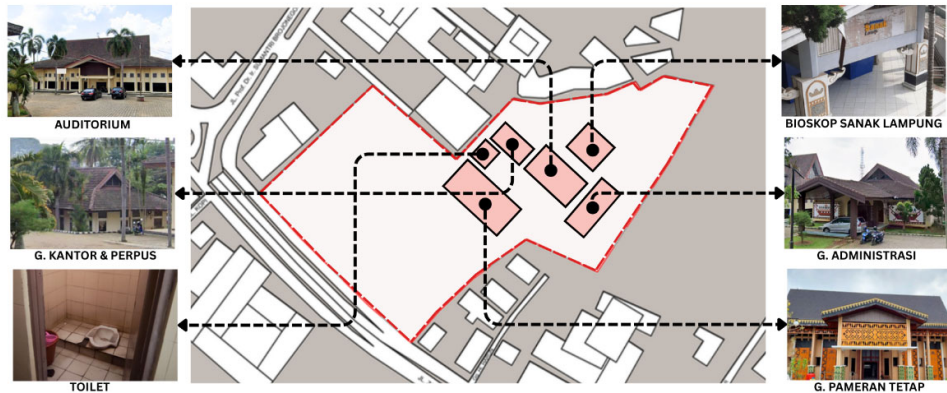
Berdasarkan table regulasi di atas maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

- Luas lahan: 21.885 m²
- KDB: 21.885 m² x 70% = 15.320 m² (max)
- KDH: 21.885 m² x 30% = 6.566 m² (min)
- KLB: 21.885 m² x 7 = 153.195 m² (max luas lantai)

$$153.195 \text{ m}^2 : 15.320 \text{ m}^2 = 10 \text{ lantai (max)}$$

4.2.4. Kondisi Bangunan Eksisting

Bangunan Museum Lampung telah mengalami rehabilitasi pada tahun 2019 dan selesai di tahun 2020. Perbaikan yang signifikan terlihat adalah pada fasad Gedung pameran yang lebih modern namun tetap memiliki unsur budaya Lampung.



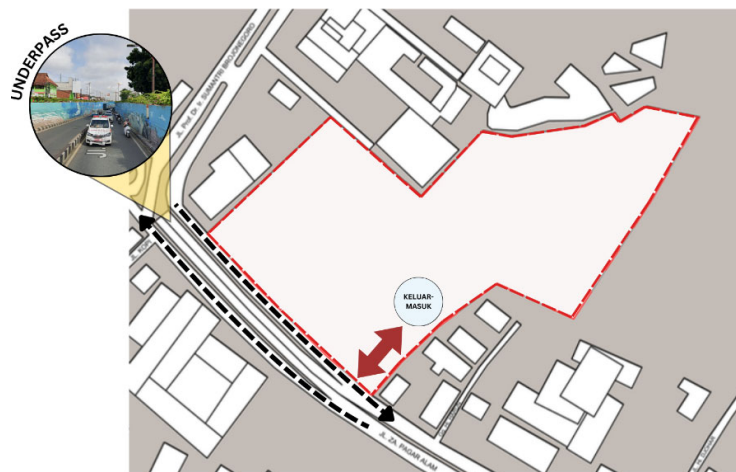
Gambar 4.5 Kondisi Bangunan Eksisting Museum

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Kondisi landscape dan koleksi masih terjaga dengan baik namun beberapa bagian pada gedung-gedung lain seperti auditorium, bioskop sanak lampung, kantor administrasi serta fasilitas penunjang seperti toilet sudah terlihat tua dan butuh perbaikan.

4.2.5. Sirkulasi Luar Site

Site memiliki satu akses keluar-masuk yaitu melewati jalan arteri sekunder Jl. ZA. Pagar Alam yang mana merupakan jalur satu arah dengan lebar 4 m kondisi jalan di area site masih tergolong baik. Di area depan site terdapat underpass yang berpotensi menjadi titik kemacetan.



Gambar 4.6 Sirkulasi Kendaraan

Sumber: Ilustrasi Pribadi

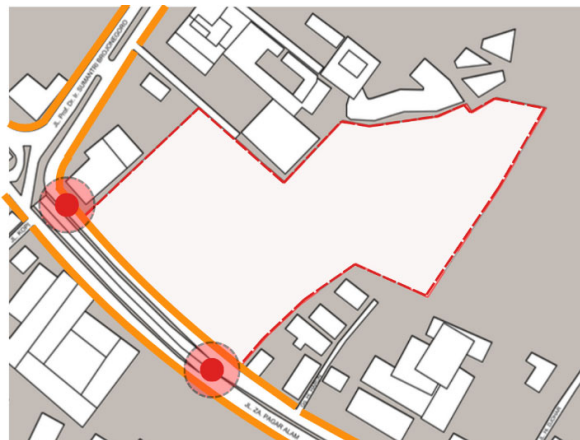
4.2.6. Pedestrian & Titik Kepadatan Transportasi

Area site memiliki jalur pedestrian dengan lebar 2 m namun beberapa lokasi di sekitarnya tidak memiliki jalur pedestrian sama sekali.



Gambar 4.7 Jalur Pedestrian

Sumber: Google Maps



Gambar 4.8 Pedestrian dan Titik Kepadatan

Sumber: Ilustrasi Pribadi

Area site merupakan area yang cukup ramai dilalui terutama saat pagi dan sore hari yang merupakan arus balik mahasiswa Universitas Lampung. Selain itu jalan di depan site juga terdapat underpass dimana titik pertemuan underpass dengan jalan utama sering menimbulkan kemacetan.

4.2.7. Langgam Bangunan Sekitar

Langgam bangunan disekitar site bervariasi namun mayoritas menggunakan gaya bangunan modern atau minimalis. Ciri khas budaya Lampung dapat dilihat pada penggunaan siger di fasad bangunan.



Gambar 4.9 Siger Pada Bangunan

Sumber: Google Maps



Gambar 4.10 Langgam Bangunan Modern

Sumber: Google Maps

4.3 Analisis Mikro

4.3.1. Batas Tapak Perencanaan



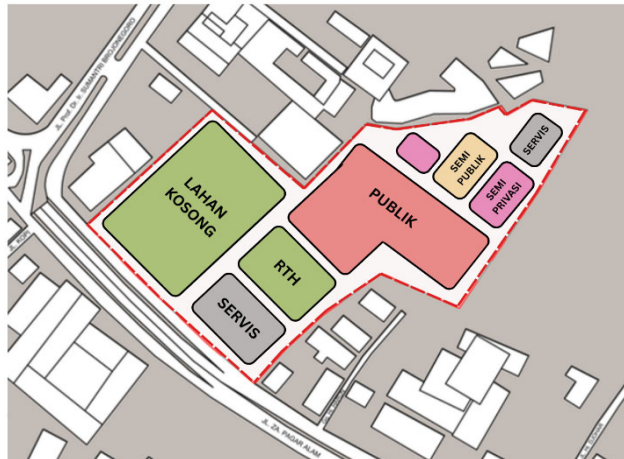
Gambar 4.11 Batas Tapak

Sumber: Ilustrasi Pribadi

- Timur: Tanah Perorangan
- Barat: Laundry dan Pertokoan
- Utara: Kos-kosan
- Selatan: Jl. ZA. Pagar Alam

4.3.2. Zonasi Lahan

Site menggunakan tipe bangunan clustered sehingga terdapat beberapa bangunan dengan fungsi yang berbeda-beda. Berikut adalah pembagian zoning berdasarkan eksisting bangunan.



Gambar 4.12 Zonasi Lahan

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.3. Kontur

Site memiliki tanah yang cukup berkontur yaitu menurun kearah utara



Gambar 4.13 Kontur Site

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.4. Drainase

Jalur drainase terputus di area pertokoan disebelah barat site sehingga site tidak memiliki jalur drainasi terbuka namun tetap ada jalur drainase yang mengalir di bawah jalur pedestrian. Beberapa drainasi

di Jl.ZA Pagar Alam hanya berupa bukaan di atas jalur pedestrian yang ditutupi oleh kisi-kisi besi



Gambar 4.14 Jalur Drainase Pertokoan

Sumber: Google Maps



Gambar 4.15 Bukaan Drainase

Sumber: Google Maps

4.3.5. Vegetasi

Site memiliki vegetasi eksisting berupa taman yang berada di pelataran museum serta lahan kosong yang ditumbuhi oleh tanaman liar.

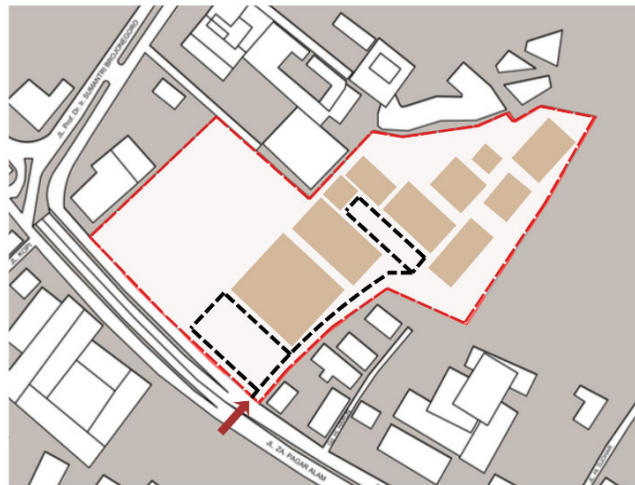


Gambar 4.16 Vegetasi

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.6. Sirkulasi Dalam Site

Berikut adalah alur sirkulasi yang ada di dalam site



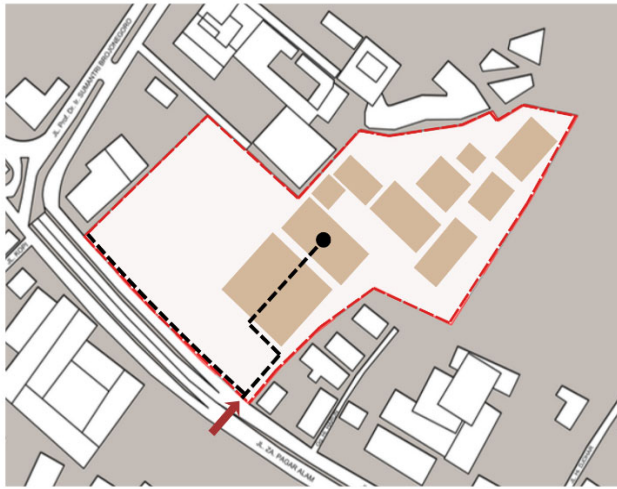
Gambar 4.17 Sirkulasi Pengunjung

Sumber: Ilustrasi Pribadi



Gambar 4.18 Sirkulasi Pengelola

Sumber: Ilustrasi Pribadi



Gambar 4.19 Sirkulasi Pedestrian

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.7. Kebisingan

Tingkat kebisingan tertinggi berasal dari arah barat yaitu dari Jl. ZA. Pagar Alam. Dari arah timur, Selatan dan utara site tidak terlalu bising karena merupakan kawasan permukiman dan pertokoan.



Gambar 4.20 Kebisingan

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.8. Arah Matahari

Berikut adalah ilustrasi arah pergerakan matahari untuk menentukan orientasi bangunan sehingga dapat mengoptimalkan pencahayaan alami. Matahari terbit sekitar pukul 06.09 WIB dan terbenam di pukul 17.58 WIB.



Gambar 4.21 Arah Matahari

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.9. Curah Hujan & Arah Angin

Kecepatan angin rata-rata per jam di Bandar Lampung yaitu 7 KM/H dengan arah angin bertiup dari tenggara ke barat laut sedangkan curah hujan di Bandar Lampung berkisar 0,3 mm.



Gambar 4.22 Arah Angin

Sumber: Ilustrasi Pribadi

4.3.10. Analisis SWOT

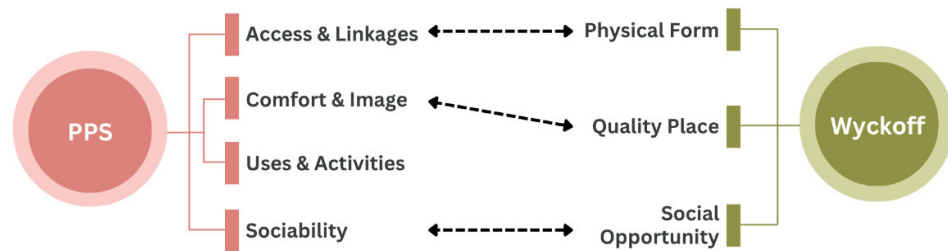


Gambar 4.23 Analisis SWOT

Sumber: Penulis, 2025

4.4 Analisis *Placemaking* pada Bangunan Eksisting

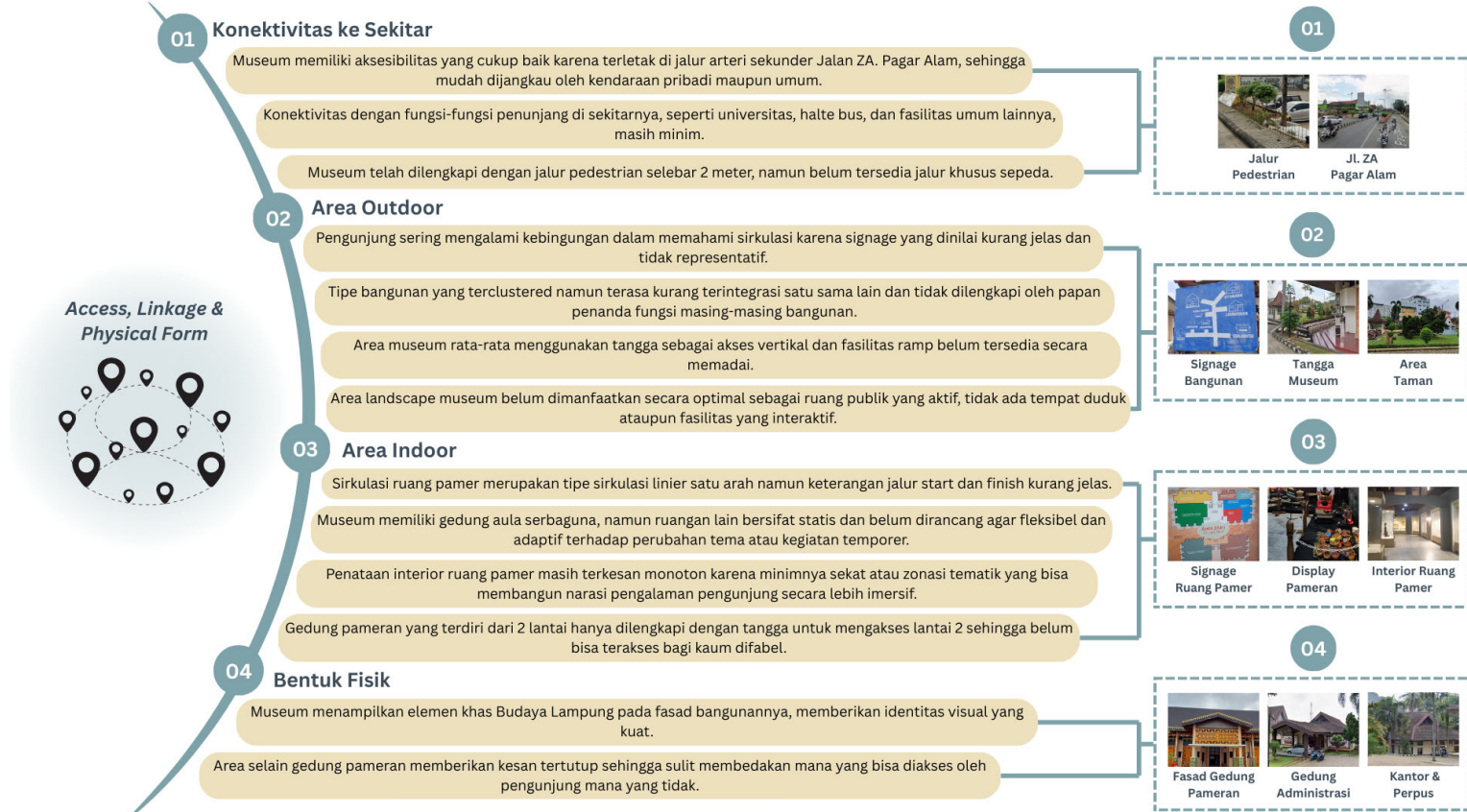
Analisis *placemaking* dilakukan pada bangunan eksisting Museum Lampung untuk mengidentifikasi apakah Museum Lampung sudah berhasil dalam menciptakan museum sebagai ruang publik yang hidup serta elemen apa saja yang sesuai atau belum sesuai dengan indikator keberhasilan *placemaking*. Identifikasi ini kemudian dapat menjadi acuan dalam merevitalisasi Museum Lampung. Adapun teori yang digunakan merupakan *Project for Public Spaces* oleh Madden (2000) dan *Creative Placemaking* oleh Wyckoff (2014).



Gambar 4.24 Hubungan Antar Teori

Sumber: Penulis, 2025

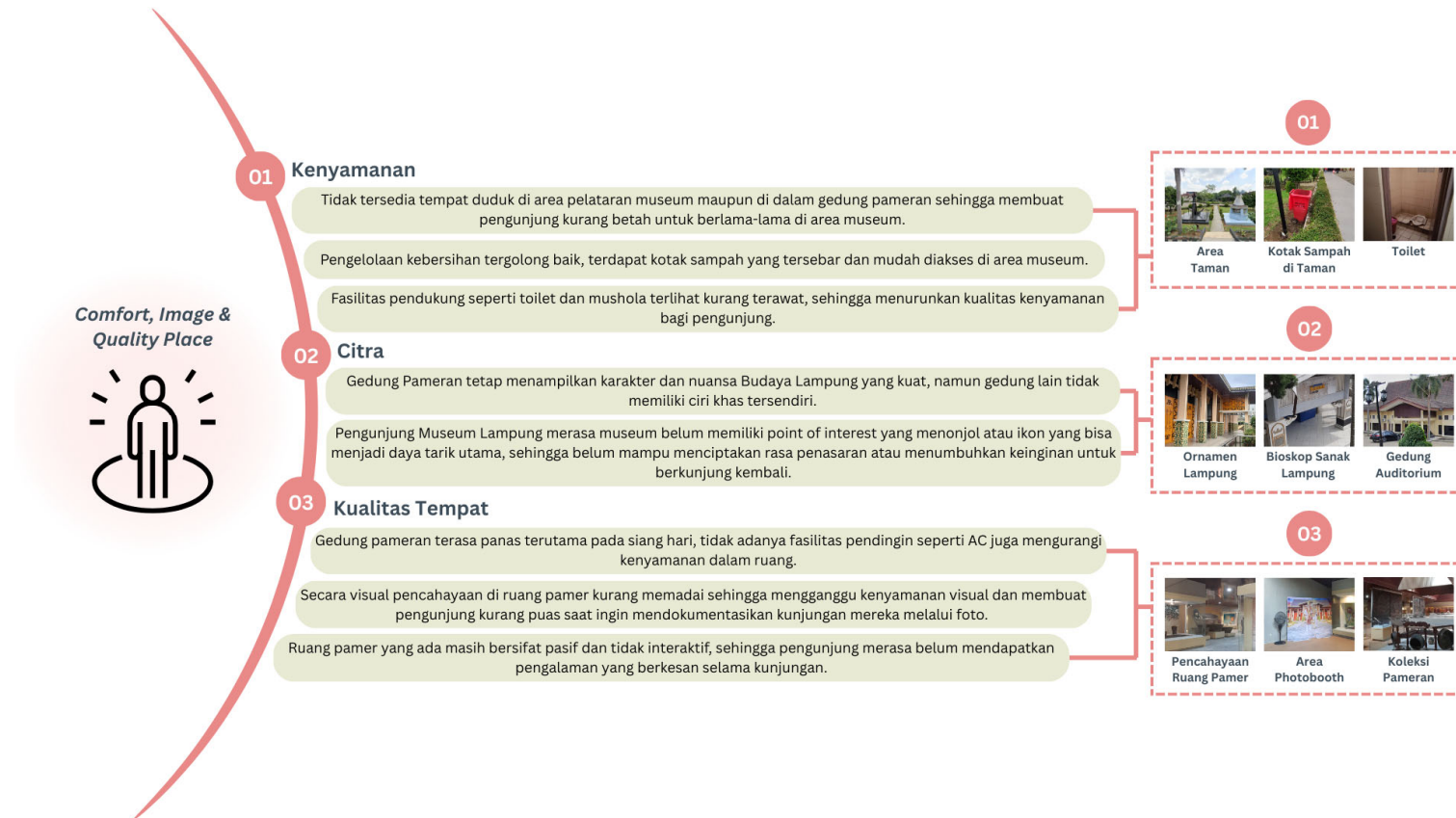
4.4.1. Access, Linkage & Physical Form



Gambar 4.25 Access, Linkage & Physical Form

Sumber: Analisis Pribadi

4.4.2. *Comfort, Image & Quality Place*



Gambar 4.26 *Comfort, Image & Quality Place*

Sumber: Analisis Pribadi

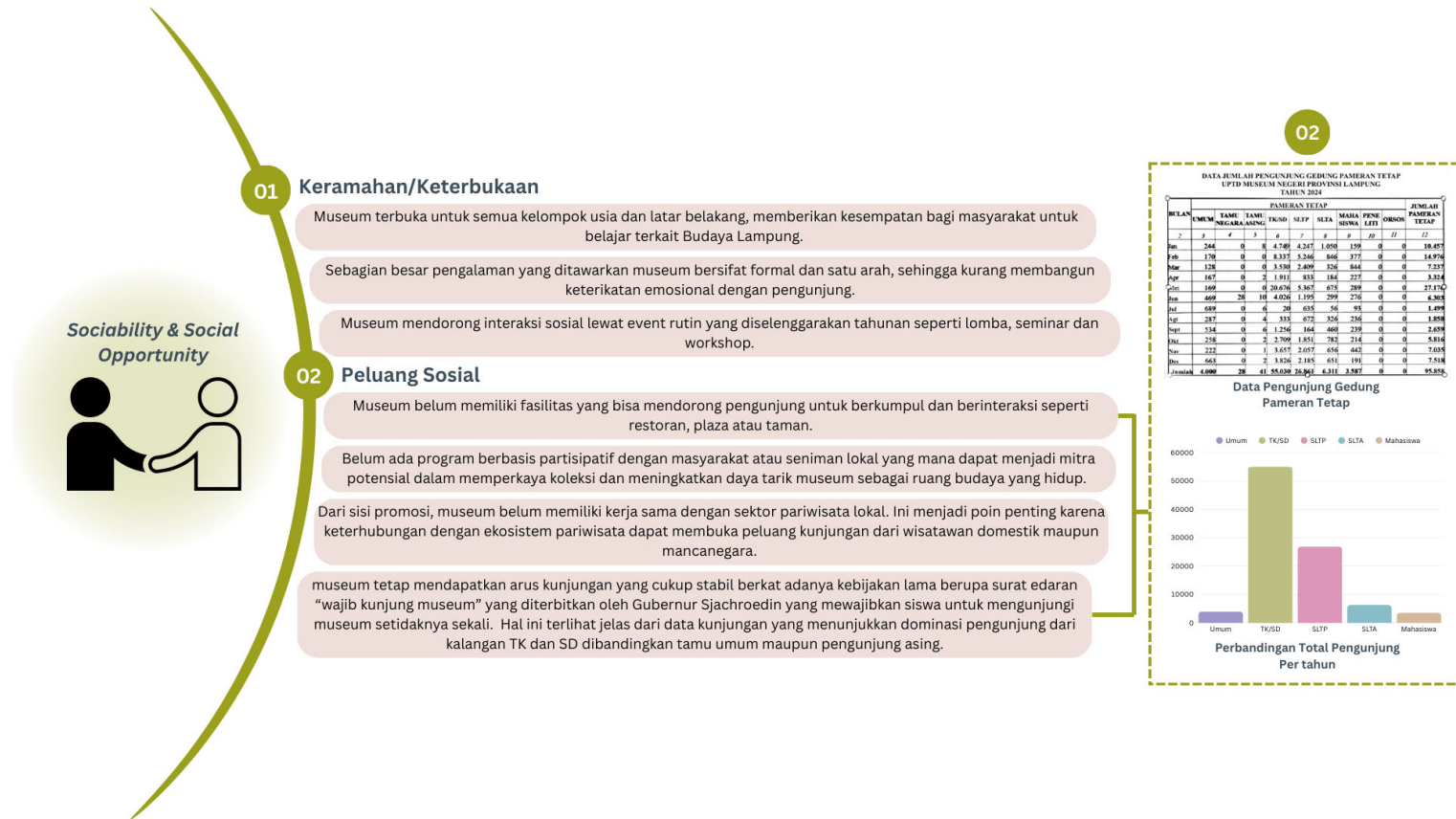
4.4.3. Uses & Activities



Gambar 4.27 Uses & Activities

Sumber: Analisis Pribadi

4.4.4. Sociability & Social Opportunity



Gambar 4.28 Sociability & Social Opportunity

Sumber: Analisis Pribadi

4.4.5. Perbandingan Kondisi Eksisting dan Rencana Perbaikan

Tabel 4.2 Analisis Placemaking

Sumber: Penulis, 2025

Kriteria	Indikator	Kondisi Eksisting	Rencana Perbaikan
Access, Linkage, Physical Form (PPS + Wyckoff)	• Mudah diakses terutama bagi pejalan kaki • Terhubung dengan fungsi penting disekitar tapak • Keterbukaan dari jalan utama • Tata ruang yang mendukung konektivitas, kenyamanan, dan orientasi pengguna • Ruang publik aktif • Fasilitas ruang fleksibel dan adaptif untuk berbagai aktivitas • Integrasi elemen lokal dalam arsitektur dan lanskap • Sirkulasi antar ruang jelas	• Akses museum mudah, langsung dari jalan ZA. Pagar Alam • Museum belum terhubung dengan fungsi lain disekitarnya • Jalur pedestrian lebar 2 m namun belum ada jalur sepeda • Sirkulasi masih membingungkan karena kurangnya signage • Fasad sudah memasukkan elemen Budaya Lampung • Area museum belum ramah difabel • Tipe bangunan terclustered namun kurang terintegrasi dan belum ada papan	• Membuka konektivitas ke ruang publik sekitar • Menambahkan area drop-off dan jalur sepeda • Membuat area museum yang ramah pejalan kaki & difabel • Jalur pedestrian yang lebar dan teduh • Membuat sirkulasi yang jelas dan intuitif • Mengoptimalkan penggunaan signage untuk mempermudah pengunjung • Menggunakan elemen budaya lampung dan material lokal • Fungsi bangunan yang saling terintegrasi • Redesain area museum dengan visual yang lebih ramah & terbuka

		penanda fungsi yang jelas • Banyak area selain Gedung pameran yang terkesan tertutup • Lansekap belum menjadi ruang publik aktif • Tata ruang pameran masih kurang baik, terkesan monoton dan belum interaktif • Ruang belum fleksibel dan adaptif	• Aktivasi lansekap museum sebagai zona interaksi • Amfiteater mini untuk pertunjukan seni luar ruang • Tata ruang pameran yang tematik, imersif dan interaktif • Penambahan ruang multifungsi yang fleksibel dan adaptif
Comfort, Image, Quality Place (PPS + Wyckoff)	• Ketersediaan tempat duduk dan naungan • Desain yang estetik dan ramah pengguna • Ruang yang memberi rasa aman, nyaman, dan terhubung secara emosional • Tempat yang memiliki karakter dan identitas yang kuat	• Tidak ada tempat duduk-duduk di area museum • Museum terlihat bersih, kotak sampah mudah diakses • Fasilitas pendukung seperti toilet terlihat kurang terawat • Pencahayaan di Gedung pameran kurang baik • Sirkulasi udara di	• Penyediaan tempat duduk dan naungan di area outdoor • Penataan landscape dengan memanfaatkan vegetasi lokal • Pencahayaan alami yang memadai serta permainan lighting • Desain sirkulasi udara yang baik dan efisien • Narasi ruang yang menceritakan kisah budaya

		Gedung pameran kurang baik dan tidak dilengkapi oleh AC atau kipas angin • Area museum belum memiliki point of interest • Museum kurang interaktif sehingga belum memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung	Lampung secara menyenangkan • Penambahan pojok memori (pengunjung bisa menulis/berbagi cerita budaya) • Penataan zona atraktif (misal: zona kuliner, zona interaktif digital) agar pengunjung nyaman berlama-lama
User & Activities (PPS)	• Terdapat variasi kegiatan di bangunan • Jam operasional yang optimal • Ruang fleksibel untuk event • Terdapat partisipasi aktif dari pengguna	• Belum ada kerjasama museum dengan komunitas seni lokal • Kegiatan tahunan museum meliputi: workshop, seminar, lomba, museum keliling, dll • Museum belum memiliki ruang yang memfasilitasi komunitas seni lokal • Fasilitas bagi pengunjung	• Kolaborasi program dengan universitas dan komunitas seni lokal • Menambahkan fungsi lain di area museum (foodcourt, toko souvenir, ruang Latihan tari, theater, melukis, gerabah dll) sehingga museum menjadi ruang yang hidup • Jam operasional lebih Panjang dan ada jadwal kegiatan rutin

		di museum meliputi: gedung pameran, perpustakaan, aula serbaguna dan bioskop anak lampung • Rata-rata pengunjung hanya datang berkunjung untuk melihat koleksi pameran lalu pulang • Museum hanya beroperasi 6 jam/hari sehingga belum optimal • Event biasanya diselenggarakan di area taman atau Gedung auditorium • Museum kurang interaktif dengan pengunjung kecuali saat lomba/event • Terdapat pedagang kaki lima yang tersebar di area parkir dan pelataran museum	• Memanfaatkan area outdoor menjadi interaktif dengan menambahkan zona bermain edukatif anak-anak dan teknologi interaktif • Memfasilitasi pedagang kaki lima dalam area khusus kuliner sehingga tertata rapih dan tidak mengganggu area lain
--	--	---	--

Sociability, Social opportunity (<i>PPS</i> + <i>Wyckoff</i>)	• Mendorong interaksi sosial • Memunculkan keterikatan emosional dengan pengunjung • Keterlibatan warga dan komunitas lokal dalam aktivitas di bangunan • Program berbasis partisipatif • Akses terbuka untuk berbagai kelompok usia dan latar belakang • Pemberdayaan seniman lokal	• Museum mendorong interaksi sosial lewat event tahunan • Museum belum memunculkan keterikatan emosional dengan pengunjung • Belum ada keterlibatan warga/komunitas dalam aktivitas museum • Museum terbuka untuk berbagai kelompok usia dan latar belakang • Belum ada Kerjasama museum dengan pariwisata lokal • Pengunjung museum didominasi oleh anak TK/SD dibandingkan tamu umum/asing	• Mendorong interaksi sosial lewat ruang terbuka semi publik seperti plaza atau amphiteater • Menyelenggarakan festival budaya atau pameran temporer dari warga atau seniman lokal • Program seni kolaboratif dengan komunitas (workshop, lokakarya, pertunjukan seni) • Pameran tematik hasil kurasi bersama seniman lokal • Aktivitas rutin seperti kelas seni, musik tradisional, diskusi budaya, pasar seni yang berpotensi menarik lebih banyak pengunjung. • Menjadikan museum sebagai salah satu destinasi Lampung lewat kerjasama dengan pariwisata lokal
---	---	---	--

4.5 Analisis Koleksi Pameran

Terdapat sepuluh jenis koleksi yang dikelola oleh UPTD Museum Negeri Provinsi Lampung "Ruwa Jurai". Sampai akhir tahun anggaran 2024, museum terhitung akan memiliki 4830 koleksi. Jenis-jenis koleksi tersebut antara lain:

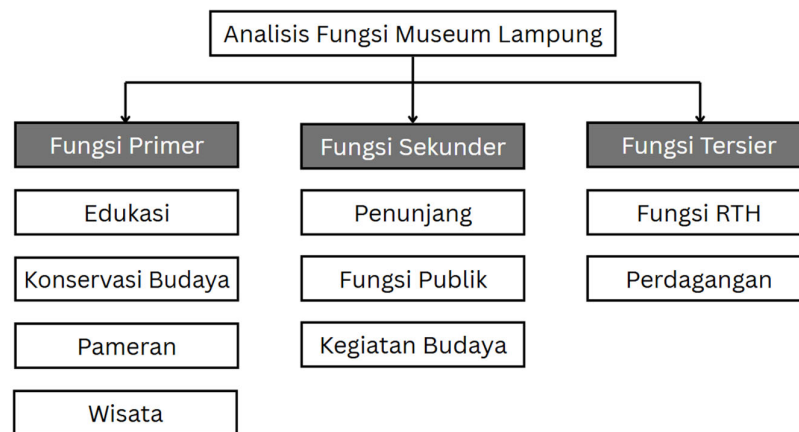
- Geologika: Koleksi yang berkaitan dengan alam dan lingkungan serta disiplin ilmu biologi.
- Biologika: Koleksi yang terdiri dari benda-benda bukti sejarah alam dan lingkungan.
- Etnografika: Mengacu pada benda-benda yang dibuat dan dipakai oleh manusia yang menunjukkan identitas atau karakteristik suku bangsa setempat.
- Arkeologika: Mengacu pada benda-benda yang merupakan bukti peninggalan zaman prasejarah, termasuk agama Hindu, Budha, dan Islam.
- Historika: Mengacu pada benda-benda yang memiliki nilai sejarah yang pernah digunakan dalam perjuangan melawan penjajah.
- Numismatika dan Heraldika: Numismatika terdiri dari kumpulan uang atau alat tukar yang sah (token) yang pernah digunakan oleh masyarakat. Sementara itu, heraldika terdiri dari kumpulan tanda jasa dan peralatan pemerintahan.
- Filologika: Kumpulan tulisan atau naskah kuno yang ditulis dengan tangan di atas kulit kayu, bambu, daun lontar, dan sebagainya.
- Keramologika: Benda yang dibakar dengan suhu tertentu dari tanah liat, bahan batuan, atau porselin.
- Seni Rupa: Benda yang dihasilkan dari daya cipta, karsa, dan rasa manusia yang diungkapkan secara konkret dalam bentuk dua atau tiga dimensi dengan berbagai media cetak dan tema.
- Teknologika: Peralatan yang dibuat menggunakan teknologi tradisional, biasanya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Koleksi-koleksi ini merupakan yang dipajang di pameran tetap dengan sistem bergilir dimana setelah beberapa waktu koleksi akan ditukar dengan

yang lainnya untuk kemudian dilakukan perawatan pada koleksi lama. Menurut pihak pengelola jumlah koleksi ini masih bertambah seiring berjalannya waktu.

4.6 Analisis Fungsi

Analisis fungsi dilakukan untuk mengklasifikasikan rencana fungsi bangunan yang selajutnya menjadi dasar dalam menganalisis pengguna, kegiatan serta kebutuhan ruangnya. Fungsi bangunan akan dibagi kedalam tiga tingkatan yaitu primer, sekunder dan tersier.



Gambar 4.29 Analisis Fungsi

Sumber: Analisis Pribadi

4.7 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk menentukan kelompok pengguna untuk setiap fungsi dan wadah ruang yang dibutuhkan untuk setiap pengguna bangunan. Tabel berikut menunjukkan orang yang menggunakan atau melakukan aktivitas di dalam bangunan museum.

Tabel 4.3 Analisis Pengguna

Sumber: Penulis, 2025

No	Fungsi	Pengguna
1	Edukasi	• Pelajar • Tenaga Pendidik • Tenaga Ahli

		• Pengelola • Pengunjung
2	Konservasi Budaya	• Pengelola • Kurator • Tenaga Ahli
3	Pameran	• Pengunjung • Pengelola • Komunitas Seni (Bidang lukis, tenun, dan gerabah/patung)
4	Wisata	• Pengunjung • Warga Setempat
5	Fungsi Publik	• Pengunjung • Warga Setempat
6	Kegiatan Budaya	• Komunitas Seni (Bidang lukis, tenun, gerabah/patung, teater, dan musik tradisional) • Sanggar Tari • UMKM • Pengunjung
7	Fungsi RTH	• Pengunjung • Warga Setempat
8	Perdagangan	• Pedagang • UMKM • Komunitas Seni (Bidang lukis, tenun, dan gerabah/patung)
9	Penunjang	• Pengunjung • Pengelola • Penyewa • Pedagang

4.8 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

4.8.1. Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Tabel 4.4 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Sumber: Penulis, 2025

Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	Kedatangan/kepergian	Entrance/exit
	Drop-off	Area drop-off
	Parkir	Area parkir
	Membeli tiket masuk	Loket tiket

	Menitipkan barang	Loker pengunjung
	Menanyakan Informasi	Pusat informasi
	Menyewa Tour Guide	Ruang tour guide
	Menyewa paket wisata	Ruang informasi pariwisata
	Melihat Pameran	Ruang Pameran
	Menonton (Audio-visual)	Ruang audio visual
	Berfoto	Photobooth corner
	Istirahat sejenak	Tempat duduk
	Makan/minum	Kafetaria
	Membaca	Perpustakaan
	Membeli souvenir	Toko souvenir
	Mengambil uang	ATM center
	Beribadah	Mushola
	BAB/BAK	Toilet pengunjung
	Pertolongan pertama pada kecelakaan	Ruang P3K
	Mengikuti workshop	Ruang workshop
	Mengikuti seminar	Ruang seminar
	Menikmati pagelaran	Ruang pagelaran
	Bersantai	Ruang terbuka
Pengelola	Mengerjakan paperwork	Ruang kerja
	Menerima tamu	Ruang tunggu tamu
	Menitipkan barang	Loker karyawan
	Rapat internal	Ruang rapat internal
	Rapat eksternal	Ruang rapat eksternal
	BAB/BAK	Toilet pengelola
	Makan/minum	Kafetaria

	Beribadah	Mushola
	Membuat makanan/minuman	Pantry
	Menyimpan dokumen	Ruang arsip
	Mengurus berkas administratif	Ruang administrasi
	Menyimpan peralatan	Gudang peralatan
	Menyimpan koleksi museum	Gudang koleksi
	Melakukan kurasi	Ruang kurator
	Merawat koleksi museum	Bengkel konservator
	Analisis dan pengujian artefak/koleksi	Laboratorium penelitian
	Mengoperasikan teknis bangunan	Ruang operator
	Menyimpan peralatan kebersihan	Janitor
	Menjaga kewanatan dan memantau CCTV	Ruang kewanatan & CCTV
	Menjaga keamanan	Pos jaga
	Mengontrol panel-panel MEP	Ruang MEP
	Mengontrol distribusi air	Ruang pompa
	Menyimpan genset	Ruang genset
	Mengontrol system HVAC	Ruang HVAC
	Mengontrol penampungan dan filtrasi air hujan	Ruang penampungan air hujan

	Menampung sampah dari seluruh area bangunan	Ruang penampungan sampah
	Bongkar muatan	Loading dock
	Mengangkut sampah	Loading dock
Penyewa (Retail)	Parkir	Parkir penyewa
	Berjualan	Kafetaria
	Membuka stan outdoor	Retail outdoor
	Menjual souvenir/produk UMKM	Toko souvenir
	Menitipkan barang	Loker penyewa
	Menyimpan peralatan	Gudang
Penyewa (Komunitas)	Berkumpul (internal komunitas)	Ruang komunitas
	Parkir	Parkir penyewa
	Kegiatan kelompok	Co-working space
	Menjamu tamu	Ruang komunitas
	Rapat pengelola	Ruang rapat komunitas
	Pengadaan workshop/kelas	Ruang workshop
	Pengadaan seminar	Ruang seminar
	Pengadaan pagelaran	Ruang pagelaran
	Pengadaan pameran komunitas	Galeri komunitas
	Pertunjukan outdoor	Amphiteater
	BAB/BAK	Toilet penyewa
	Makan/minum	Kafetaria
	Beribadah	Mushola

	Menitipkan barang	Loker penyewa
	Menyimpan peralatan	Gudang
	Membuat makanan/minuman	Pantry
	Latihan bersama	Ruang Latihan Bersama
	Latihan tari	Studio tari
	Latihan melukis	Studio Lukis
	Latihan teater	Studio teater
	Latihan musik	Studio musik
	Membuat gerabah/patung	Studio gerabah/patung
	Membatik	Studio membatik
Penyewa (Acara)	Parkir	Parkir penyewa
	Mengadakan acara/pesta pernikahan	Aula serbaguna

4.8.2. Waktu Operasional Bangunan

Tabel 4.5 Jam Operasional Bangunan

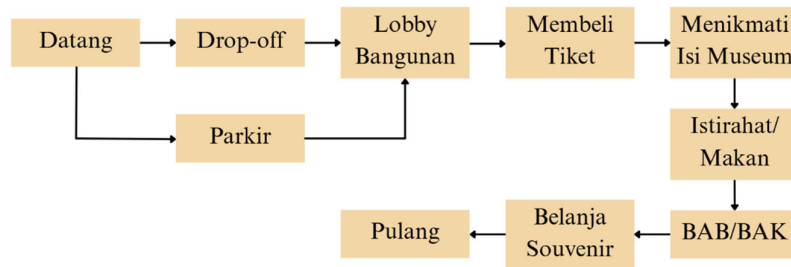
Sumber: Penulis, 2025

Fasilitas	Jam Operasional
Fungsi Edukasi	Senin ± Minggu 08.00 - 22.00
Fungsi Konservasi Budaya	Senin ± Minggu 08.00 - 17.00
Fungsi Pameran	Senin ± Minggu 08.00 - 17.00
Fungsi Kegiatan Budaya	Senin ± Minggu 08.00 - 22.00
Fungsi Wisata, Publik & RTH	Senin ± Minggu

	08.00 - 22.00
Fungsi Perdagangan	Senin ± Minggu 08.00 - 17.00
Fungsi Penunjang	Senin ± Minggu 08.00 - 22.00
Fungsi Pengelola	Senin ± Minggu 08.00 - 17.00
Fungsi Service	Senin ± Minggu 08.00 - 22.00

4.8.3. Pola Aktivitas Pelaku

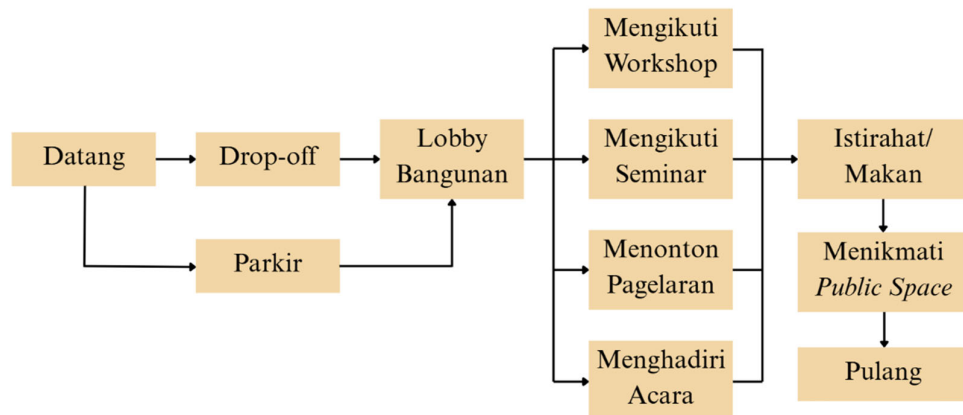
- Pengunjung (Secara umum)



Gambar 4.30 Pola Aktivitas Pengunjung Umum

Sumber: Analisis Pribadi

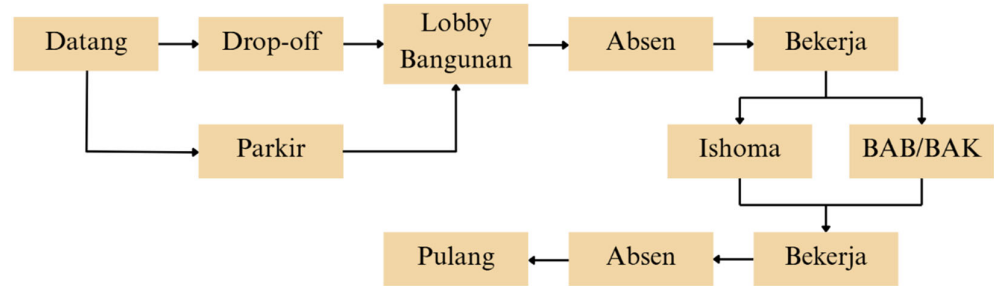
- Pengunjung acara



Gambar 4.31 Pola Aktivitas Pengunjung Acara

Sumber: Analisis Pribadi

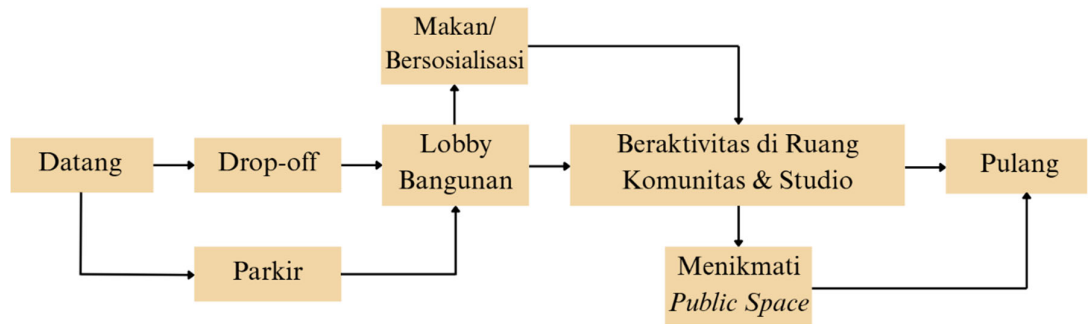
- Pengelola



Gambar 4.32 Pola Aktivitas Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi

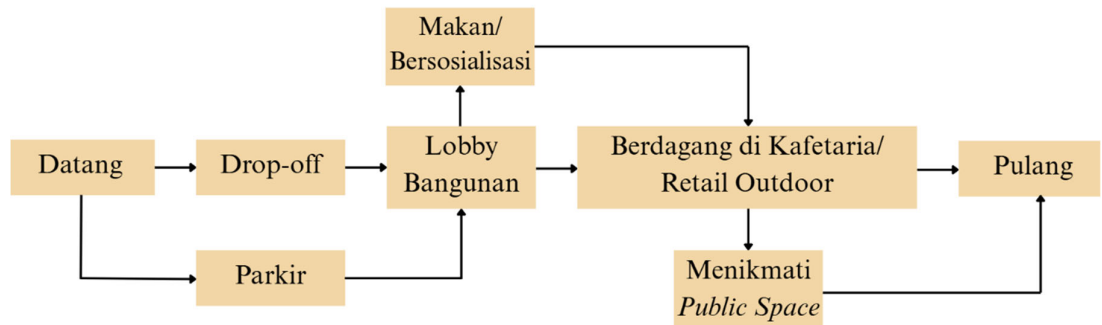
- Penyewa (Komunitas)



Gambar 4.33 Pola Aktivitas Penyewa (Komunitas)

Sumber: Analisis Pribadi

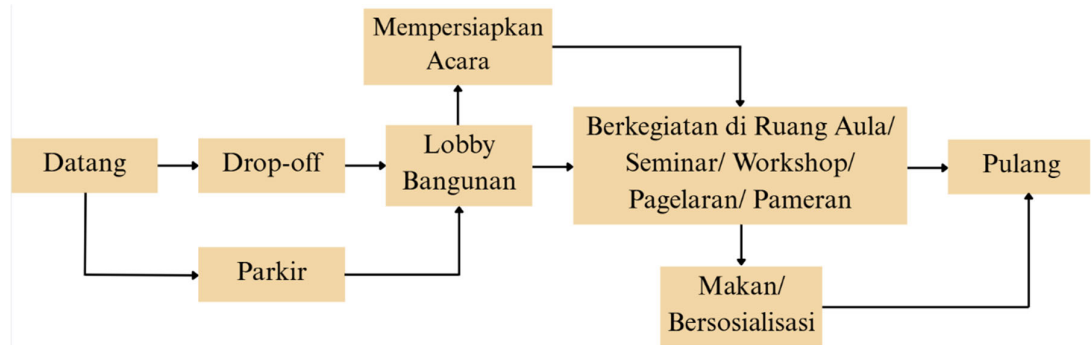
- Penyewa (Retail)



Gambar 4.34 Pola Aktivitas Penyewa (Retail)

Sumber: Analisis Pribadi

- Penyewa (Acara)



Gambar 4.35 Pola Aktivitas Penyewa (Acara)

Sumber: Analisis Pribadi

4.8.4. Analisis Jumlah Pelaku

- Pengelola

Tabel 4.6 Analisis Jumlah pengelola

Sumber: Penulis, 2025

Pelaku	Jumlah	Keterangan
Kepala museum	1	
Wakil Kepala Museum	1	
Kepala Administrasi	1	
Kabid Permuseuman	1	
Kabid Sarana-Prasarana	1	
Kabid Humas & Pemasaran	1	
Kabid Lapangan	1	
Kepala Kurator	1	
Kepala Edukator	1	
Kepala Konservator	1	
Kepala Registrar	1	

Kadiv Ruang Publik	1	
Kadiv Ruang Komersil	1	
Kadiv Perawatan Bangunan	1	
Kadiv Kebersihan	1	
Kadiv Keamanan	1	
Staff Administrasi	2	
Kurator	4	
Edukator	2	
Konservator	3	
Registrar	2	
Tenaga Ahli Peneliti	4	
Staff Ruang Publik	2	
Staff Ruang Komersil	2	
Staff Humas & Pemasaran	2	
Staff Perawatan Bangunan	6	Teknisi MEP + Genset: 3 Teknisi AHU: 3
Staff Keamanan	10	Museum: 3 Pusat Komunitas: 2 Area Public Space: 2 Area Pengelola: 1 CCTV: 2
Staff Kebersihan	12	Gedung Museum: 4 Gedung Komunitas: 4 Public Space: 4
Staff Locket	2	

Staff Pusat Informasi	2	
Staff Loker Pengunjung	2	
Staff Informasi Pariwisata	2	
Tour Guide	5	
Operator Ruang Audio-Visual	1	
Operator Sound System	3	Ruang Workshop & Seminar: 1 Ruang Pusat Komunitas: 1 Ruang Pagelaran & Aula: 1
Penjaga Perpustakaan	2	
Kasir Toko Souvenir	2	
Total	88	

- Penyewa

Tabel 4.7 Analisis Jumlah Penyewa
Sumber: Penulis, 2025

Pelaku	Jumlah	Keterangan
Penjual di Kafetaria	10	@2 orang x 5 tenant
Penjual di Retail Outdoor	10	@2 orang x 5 tenant
Komunitas Seni	120	@4 komunitas x 30 anggota
Total	140	

- Pengunjung

Data pengunjung pameran tetap museum lampung dari tahun ke tahun sangat fluktuatif yaitu mengalami kenaikan dan penurunan

yang tidak konsisten, namun data pengunjung tertinggi per tahun mencapai 101.423 orang yaitu pada tahun 2023. Rehabilitasi Museum Lampung diharapkan dapat menarik pengunjung dalam 20 tahun mendatang. Dengan demikian, diperlukan untuk menghitung perkiraan pertumbuhan jumlah pengunjung sebesar 5% setiap tahun pada tahun 2045, atau 22 tahun setelah 2023. Perhitungan jumlah pengunjung menggunakan rumus berikut:

$$P_n = P_0 \times (1 + r)^n$$

Keterangan:

P_n = Proyeksi pengunjung pada tahun ke- n

P_0 = Jumlah pengunjung awal (2023)

r = Laju pertumbuhan per tahun ($5\% = 0,05$)

n = Jumlah tahun ($2045 - 2023 = 22$ tahun)

$$P_{22} = 101.423 \times (1 + 0.05)^{22}$$

$$P_{22} = 101.423 \times (1.05)^{22}$$

$$P_{22} = 101.423 \times 2.918 = 295.958 \text{ orang}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diproyeksikan bahwa jumlah pengunjung Museum Lampung akan mencapai 295.958 per tahun, atau 24.663 per bulan, atau 822 per hari, pada tahun 2045. Berikut adalah perhitungan kapasitas ruangan dalam 1 waktu berdasarkan kegiatan yang ada di Museum Lampung:.

Tabel 4.8 Analisis Kapasitas Ruang

Sumber: Penulis, 2025

Kegiatan	Kapasitas (Dalam 1 Waktu)
Pameran Tetap	140
Pameran Temporer	60
Galeri Komunitas	60
Workshop 2D	40
Workshop 3D	20

Seminar	100
Aula Serbaguna	204
Pagelaran	210
Total	834

4.8.5. Studi Kebutuhan Parkir

Standar kebutuhan parkir telah ditetapkan pada pedoman teknis penyelenggaraan fasilitas parkir oleh Direktur Jenderal Perhubungan Darat. Untuk bangunan museum dengan luas area 21.885 m² SRP yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Luas Areal Total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	3200	6400
Kebutuhan (SRP)	103	109	115	122	146	196	295	494	892

Gambar 4.36 Kebutuhan SRP Tempat Rekreasi

Sumber: Direktur Jenderal Perhubungan Darat

- Mobil

Berdasarkan tabel:

Luas 200 (100 m²) = SRP 122

Luas 400 (100 m²) = SRP 146

Luas area museum: 21.885 m² : 100 = 218,85 (dalam satuan 100 m²) berada di antara 200 dan 400.

SRP tambahan per 100 m² = $\frac{146-122}{400-200} = \frac{24}{200} = 0,12$ SRP per 100 m²

Selisih luas: 218,85 – 200 = 18,85 (satuan 100 m²)

Tambahan SRP: 18,85 x 0,12 = 2,26 = 3

SRP total: 122 + 3 = 125 SRP

Luas parkir mobil: 12,5 m² x 125 = 1.563 m²

- Motor

SRP mobil x 2 = 125 x 2 = 250 SRP motor

Luas parkir motor: 2 m² x 250 = 500 m²

- Bus

Asumsi 5% dari SRP mobil

$$125 \times 5\% = 6,3 = 6 \text{ SRP bus}$$

$$\text{Luas parkir bus: } 42,5 \text{ m}^2 \times 6 = 255 \text{ m}^2$$

- Pengelola

Jumlah pengelola: 87 orang

Asumsi:

20% pengelola mengendarai mobil

60% pengelola mengendarai motor

20% pengelola menggunakan transportasi umum/online

- Perhitungan Parkir Mobil

$$20\% \times 87 \text{ orang} = 18 \text{ orang}$$

$$125 \text{ SRP} = 18 \text{ SRP pengelola} + 107 \text{ SRP pengunjung}$$

- Perhitungan Parkir Motor

$$60\% \times 87 \text{ orang} = 52 \text{ orang}$$

$$250 \text{ SRP} = 52 \text{ SRP pengelola} + 198 \text{ SRP pengunjung}$$

- Total Kebutuhan Parkir

$$L_{pt} = L_p \text{ motor} + L_p \text{ mobil} + L_p \text{ bus} + \text{SIR} \times (L_p \text{ motor} + L_p \text{ mobil} + L_p \text{ bus})$$

$$L_{pt} = 500 \text{ m}^2 + 1.563 \text{ m}^2 + 255 \text{ m}^2 + 70\% \times (500 \text{ m}^2 + 1.563 \text{ m}^2 + 255 \text{ m}^2)$$

$$L_{pt} = 2.318 \text{ m}^2 + 1.623 \text{ m}^2 = 3.941 \text{ m}^2$$

Keterangan:

L_{pt} = Luas kebutuhan parkir total

SIR = Kebutuhan sirkulasi (70% untuk manuver)

$L_p \text{ motor}$ = Luas kebutuhan parkir motor

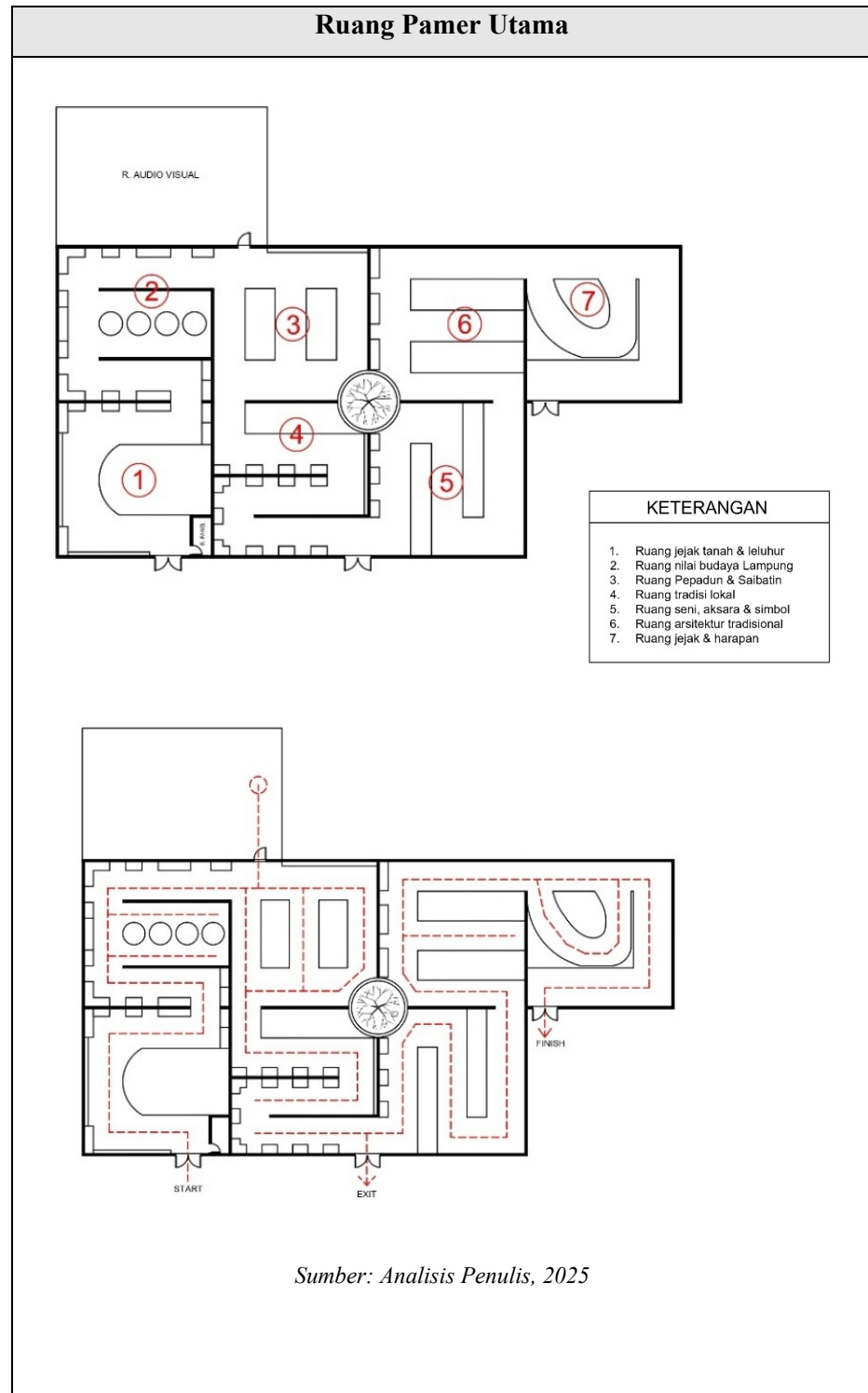
$L_p \text{ mobil}$ = Luas kebutuhan parkir mobil

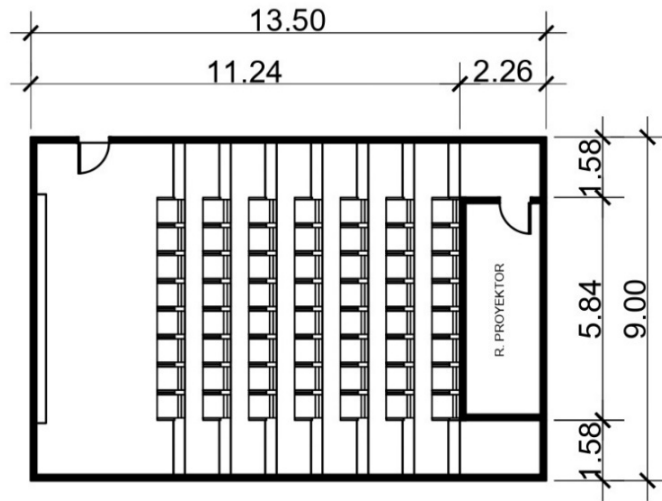
$L_p \text{ bus}$ = Luas kebutuhan parkir bus

4.8.6. Studi Ruang Khusus

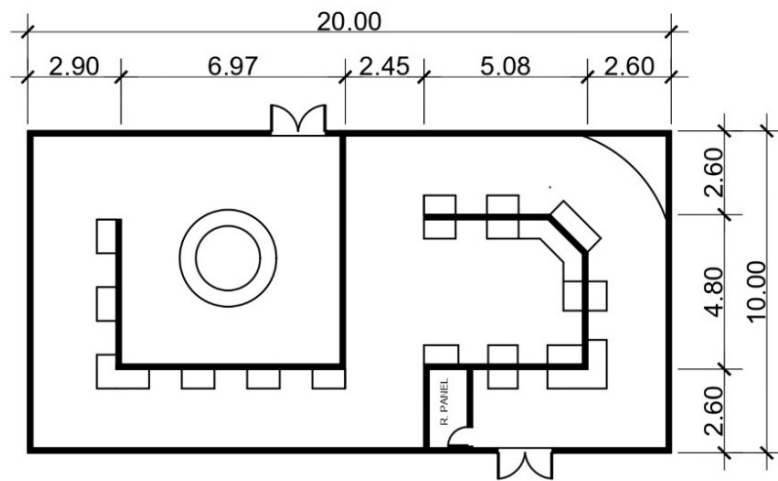
Tabel 4.9 Studi Ruang Khusus

Sumber: Penulis, 2025



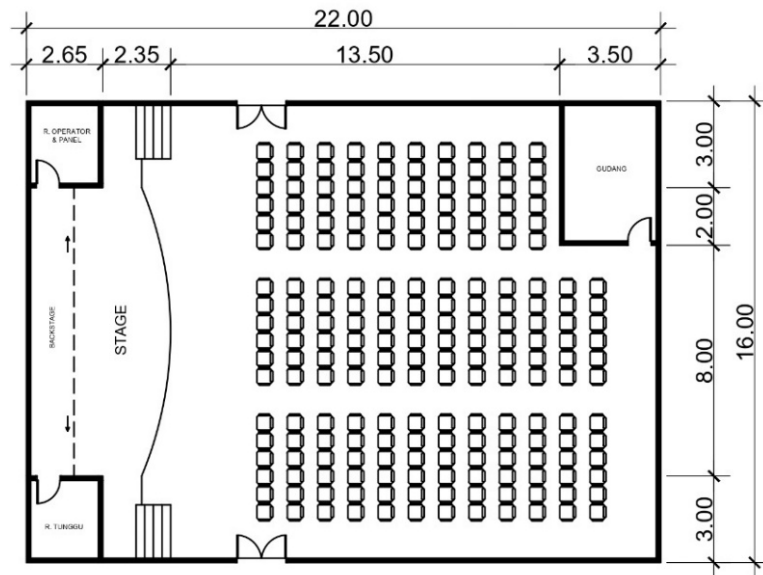
Ruang Audio Visual

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Pamer Temporer

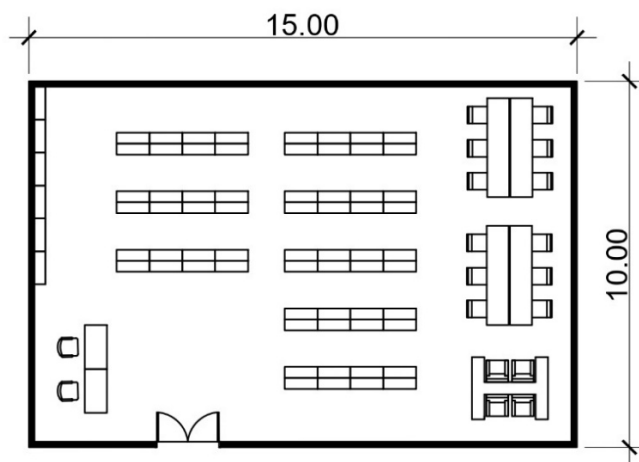
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Aula Serbaguna

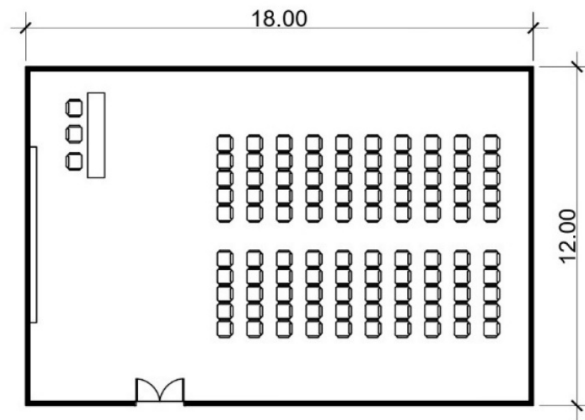


Sumber: Analisis Penulis, 2025

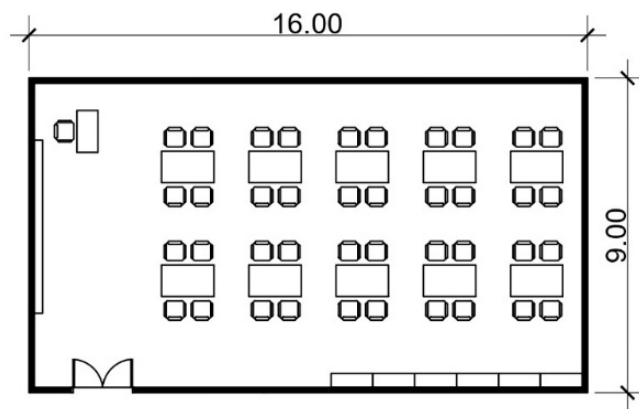
Perpustakaan



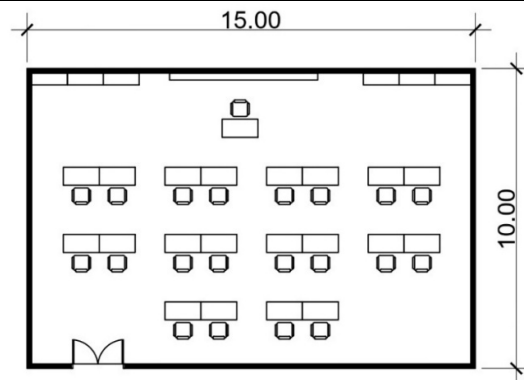
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Seminar

Sumber: Analisis Penulis, 2025

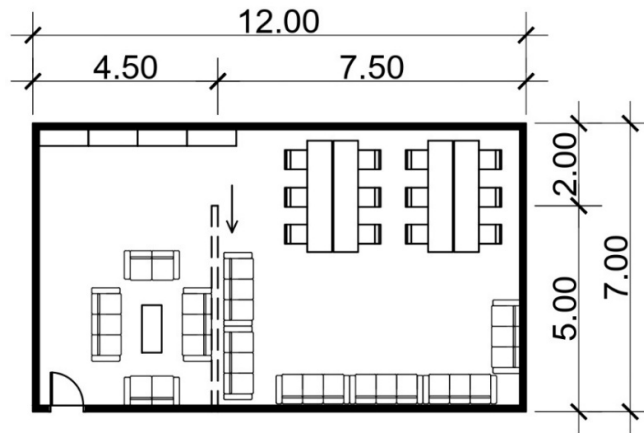
Ruang Workshop 2D

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Workshop 3D

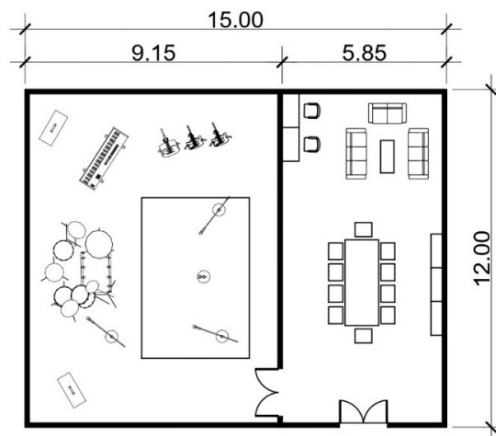
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Komunitas



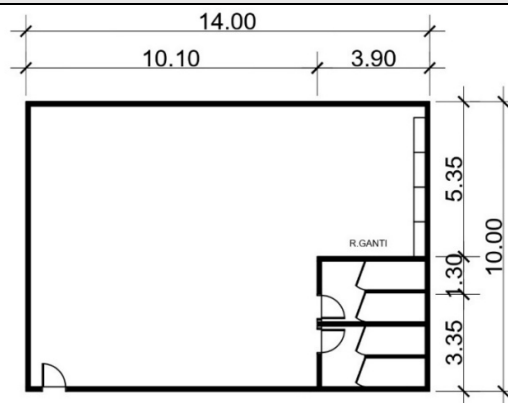
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Studio Musik



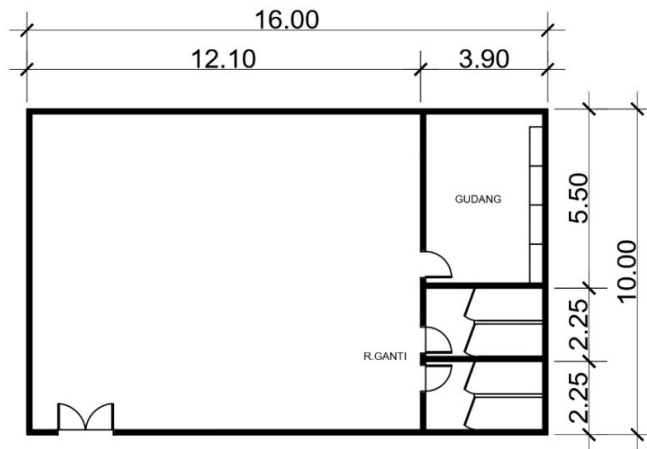
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Studio Tari



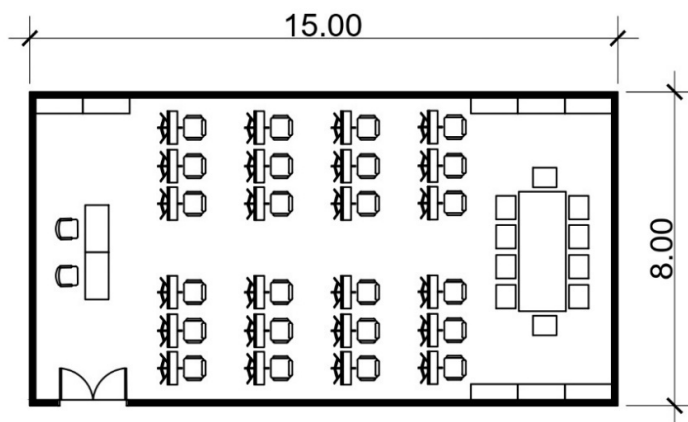
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Studio Theater



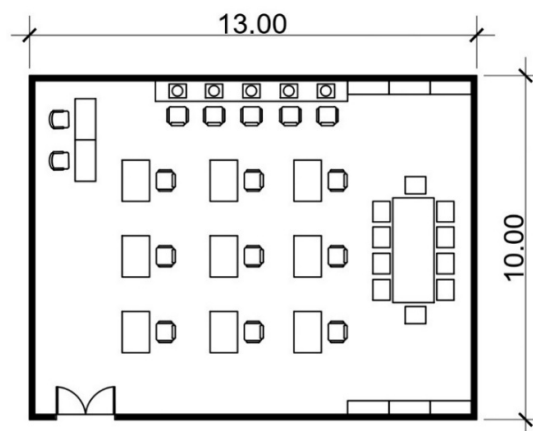
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Studio Lukis



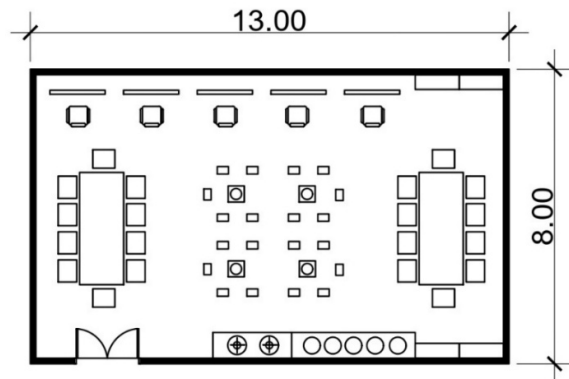
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Studio Patung & Gerabah



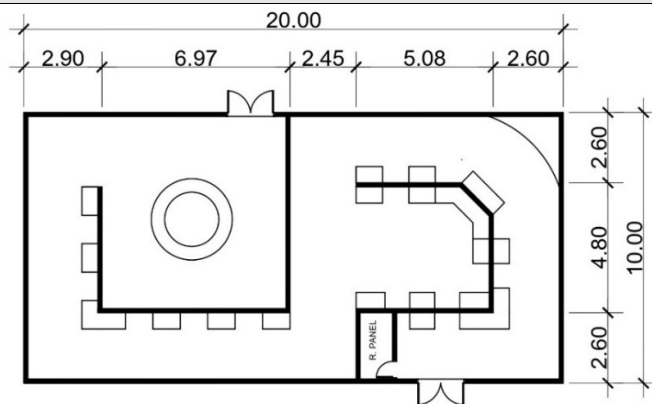
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Studio Membatik



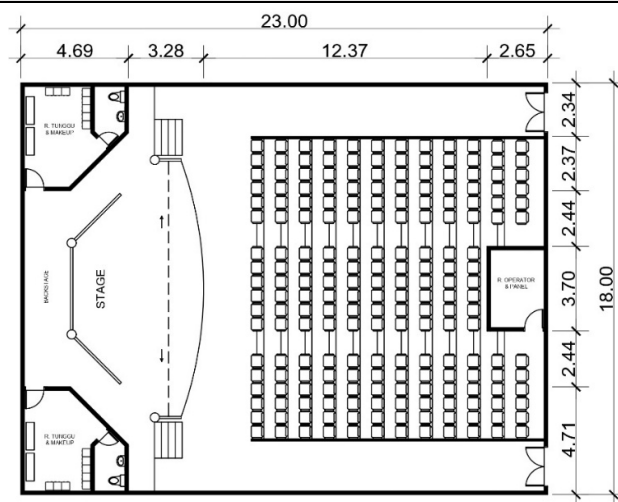
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Galeri Komunitas

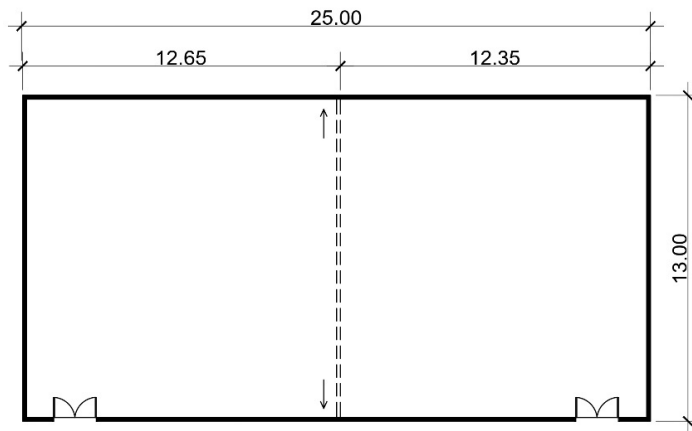


Sumber: Analisis Penulis, 2025

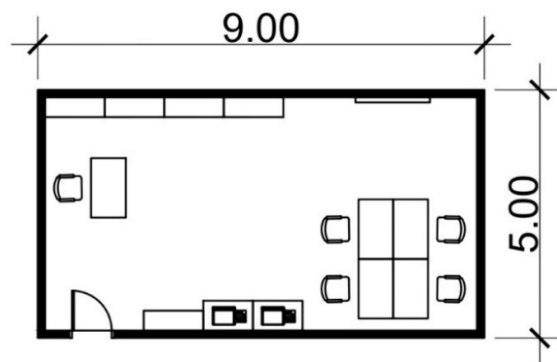
Ruang Pagelaran



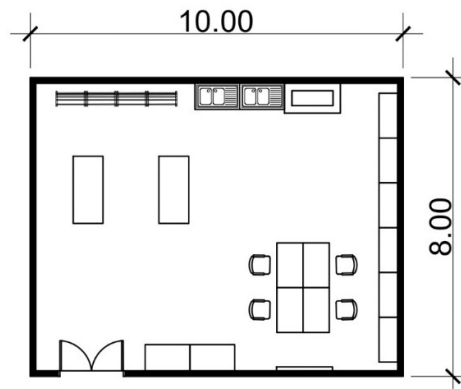
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Latihan Bersama

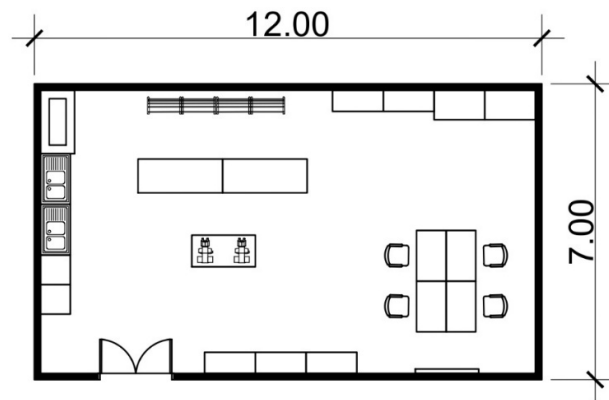
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Kurator

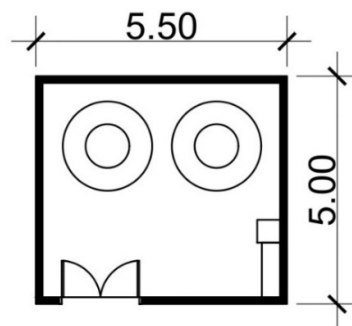
Sumber: Analisis Penulis, 2025

Bengkel Konservator

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Laboratorium Penelitian

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Penampungan Air Hujan

Sumber: Analisis Penulis, 2025

Ruang Fumigasi

Sumber: Analisis Penulis, 2025

4.8.7. Tabel Kebutuhan Ruang

Besaran ruang dihitung berdasarkan peraturan dan standar yang berlaku, serta hasil Analisa pribadi dan studi banding penulis. Berikut adalah beberapa keterangan kode untuk sumber yang digunakan:

- Peraturan Pemerintah (PP)
- Neufert Data Arsitek (DA)
- Time Saver Standard (TSS)
- Analisa Pribadi (AP)
- Studi Banding (SB)

Berdasarkan Time Saver Standards for Building Types, standar sirkulasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 5-10 %: Standar minimum sirkulasi
- 20%: Kebutuhan keleluasaan sirkulasi
- 30%: Kenyamanan fisik
- 40% Kenyamanan psikologis
- 50%: Standar kegiatan yang spesifik
- 70-100%: Terkait dengan banyak kegiatan

Tabel 4.10 Analisis Kebutuhan Ruang

Sumber: Penulis, 2025

No	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang	Kapasitas	Standar	Sumber	Total
Fasilitas Utama						
1	Ruang Audio-Visual	Publik	1 Unit (56 orang)	121,5 m2/ Ruang	AP	121,5 m2
2	Ruang Pamer Utama	Publik	7 Ruang	100 m2/ Ruang	AP	700 m2

	(dibagi menjadi 7 tema berbeda)					
3	Ruang Pamer Temporer	Publik	1 Unit	200 m2/ Unit	AP	200 m2
4	Aula Serbaguna	Semi Publik	1 Unit (204 orang)	1,6 m2/ Orang	AP	352 m2
5	Perpustakaan	Publik	1 Unit (30 orang)	2 m2/ Orang	DA	150 m2
6	Loket	Publik	1 Unit (2 orang)	4,2 m2/ Unit	TSS	4,2 m2
7	Pusat Informasi Publik	Publik	1 Unit (2 orang)	4,2 m2/ Unit	TSS	4,2 m2
8	Ruang Tour Guide	Semi Publik	1 Unit (5 Guide, 2 Tamu)	21.62 m2/ Unit	TSS	21,62 m2
9	Pusat Informasi Pariwisata	Publik	1 Unit (2 orang)	4,2 m2/ Unit	TSS	4,2 m2
10	Photobooth Corner	Publik	1 Unit	2 m2/ Unit	SB	2 m2
11	Area Drop Off Pengunjung	Publik	1 Unit	15 m2/ Unit	AP	15 m2
12	Ruang Seminar	Semi Publik	1 Unit (100 orang)	1,5 m2/ Orang	SB	216 m2

13	Ruang Workshop 2 Dimensi	Semi Publik	1 Unit (40 orang)	3 m2/ Orang	AP	144 m2
14	Ruang Workshop 3 Dimensi	Semi Publik	1 Unit (20 orang)	7 m2/ Orang	AP	150 m2
Luas Total						2.085 m2
+ Sirkulasi antar ruang (20%)						2.502 m2
Fasilitas Penunjang						
1	Kafetaria	Publik	1 Unit (100 orang)	1,84 m2/ Orang	TSS	184 m2
2	Loker Pengunjung	Semi Publik	1 Unit	9,72 m2/ Unit (60 loker & 2 Petugas)	TSS	9,72 m2
4	Mushola	Service	1 Unit (40 orang)	2,36 m2/ Orang	DA	94,4 m2
5	Toko Souvenir	Publik	1 Unit (50 Orang & 2 Kasir)	85,45 m2 / Unit	DA	85,45 m2
6	ATM Center	Publik	1 Unit (10 Orang & 5 Mesin)	13,5 m2/ Unit	DA	13,5 m2
7	Pos Keamanan	Semi Private	6 Unit	2,08 m2/ Unit	DA	12,48 m2
8	Pos Jaga	Semi Private	2 Unit	6 m2/ Unit	AP	12 m2

9	Toilet Pria	Service	2 Unit	7,75 m2/ Unit (5 orang)	DA	15,5 m2
10	Toilet Wanita	Service	2 Unit	7,82 m2/ Unit (5 orang)	DA	15,64 m2
11	Toilet Difabel	Service	2 Unit	5,2 m2/ Unit (1 orang)	DA	10,4 m2
12	Ruang P3K	Service	1 Unit (4 pengunjung, 1 medis)	17,45 m2/ Unit	DA	17,45 m2
13	Ruang Komunitas	Semi Publik	4 Unit	84 m2/ Unit (30 orang)	AP	336 m2
14	Studio Musik	Semi Publik	1 Unit (20 orang)	180 m2/ Unit	AP	180 m2
15	Studio Tari	Semi Publik	1 Unit (30 orang)	140 m2/ Unit	AP	140 m2
16	Studio Teater	Semi Publik	1 Unit (40 orang)	160 m2/ Unit	AP	160 m2
17	Studio Lukis	Semi Publik	1 Unit (30 orang)	120 m2/ Unit	AP	120 m2
18	Studio Patung & Gerabah	Semi Publik	1 Unit (20 orang)	130 m2/ Unit	AP	130 m2
19	Studio Membatik	Semi Publik	1 Unit (20 orang)	104 m2/ Unit	AP	104 m2
20	Ruang Pagelaran	Publik	1 Unit (204 Orang)	414 m2/ Unit	AP	414 m2

21	Galeri Komunitas	Publik	1 Unit	200 m2/ Unit	AP	200 m2
22	Ruang Latihan Bersama	Semi Publik	1 Unit (100 orang)	2 m2/ Orang	AP	325 m2
23	Co-Working Space	Publik	1 Unit (50 orang)	2 m2/ Orang	AP	150 m2
24	Ruang Rapat Komunitas	Semi Private	1 Unit (10 orang)	19,4 m2/ Unit	TSS	19,4 m2
25	Gudang Komunitas	Service	1 Unit	25 m2/ Unit	AP	25 m2
26	Pantry	Service	1 Unit	20 m2/ Unit	AP	20 m2
27	Ruang Ibu & Anak	Private	2 Unit	15 m2/ Unit	TSS	30 m2
Luas Total						2.844,5 m2
+ Sirkulasi antar ruang (20%)						3.413 m2
Fasilitas Pengelola						
1	Ruang Kepala Museum	Private	1 Unit (1 kepala, 2 tamu)	6,98 m2/ Unit	TSS	6,98 m2
2	Ruang Wakil Kepala Museum	Private	1 Unit (1 wakil kepala, 2 tamu)	6,98 m2/ Unit	TSS	6,98 m2
3	Ruang Kurator	Semi Private	1 Unit (5 orang)	45 m2/ Unit	TSS	45 m2

4	Bengkel Konservator	Semi Private	1 Unit (4 orang)	80 m2/ Unit	TSS	80 m2
5	Laboratorium Penelitian	Semi Private	1 Unit (4 orang)	84 m2/ Unit	AP	84 m2
6	Ruang Kepala Bidang	Private	4 Unit	6,98 m2/ Unit (1 kepala, 2 tamu)	TSS	27,92 m2
7	Ruang Kepala Divisi & Staff	Private	22 Unit	3,66 m2/ Unit (1 orang)	TSS	80,52 m2
8	Ruang Kebersihan	Private	15 Unit	3,66 m2/ Unit (1 orang)	TSS	54,9 m2
9	Ruang Operator	Private	5 Unit	3,66 m2/ Unit (1 orang)	TSS	18,3 m2
10	Ruang Rapat Internal	Semi Private	1 Unit (10 orang)	19,4 m2/ Unit	TSS	19,4 m2
11	Ruang Rapat Eksternal	Semi Private	1 Unit (10 orang)	19,4 m2/ Unit	TSS	19,4 m2
12	Ruang Arsip	Private	1 Unit (3 orang)	5,4 m2/ Unit	TSS	5,4 m2
13	Ruang Tunggu Tamu	Semi Publik	1 Unit (5 orang)	12 m2/ Unit	TSS	12 m2
14	Gudang Koleksi	Service	1 Unit	25 m2/ Unit	AP	25 m2

RTH						
1	Taman Tematik	Publik	1 Unit (50 orang)	5 m2/ Orang	TSS	200 m2
2	Area Pameran Temporer Outdoor	Semi Publik	1 Unit (80 orang)	2 m2/ Orang	AP	160 m2
3	Area Duduk Outdoor	Publik	1 Unit (50 orang)	1,5 m2/ Orang	TSS	97,5 m2
4	Retail Outdoor	Publik	5 Unit	4 m2/ Stall	AP	20 m2
5	Area Bermain Anak	Publik	1 Unit (30 orang)	3 m2/ Orang	TSS	117 m2
6	Amphiteater	Publik	1 Unit (200 orang)	1 m2/ orang 60 m2/ stage	AP	260 m2
Luas Total						854,5 m2
+ Sirkulasi antar ruang (20%)						1.025 m2

Tabel 4.11 Total Kebutuhan Ruang

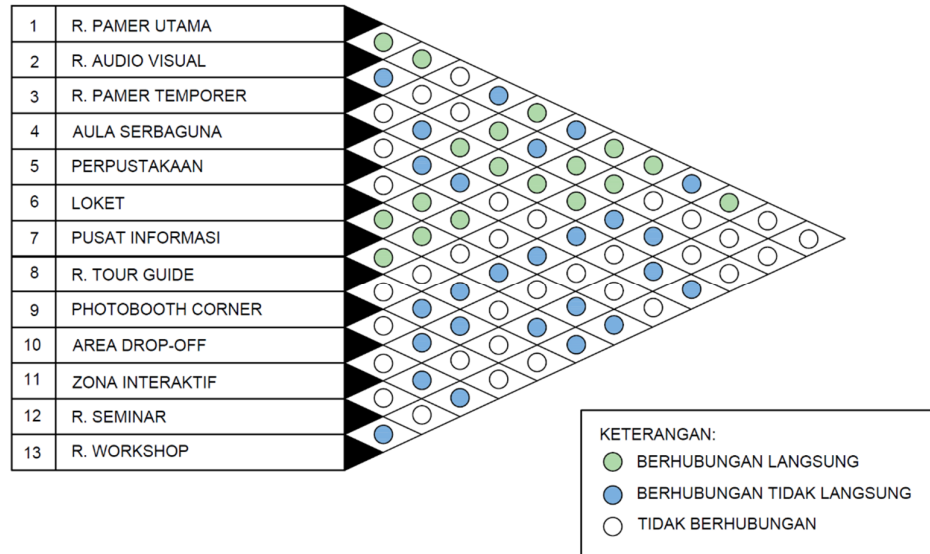
Sumber: Penulis, 2025

No	Nama Area	Volume
1	Fasilitas Utama	2.502 m2
2	Fasilitas Penunjang	3.413 m2
3	Fasilitas Pengelola	741 m2
4	Utilitas	354 m2
5	RTH	1.025 m2

6	Parkir	3.941 m ²
Total		11.976 m ²

4.8.8. Matriks Hubungan Ruang

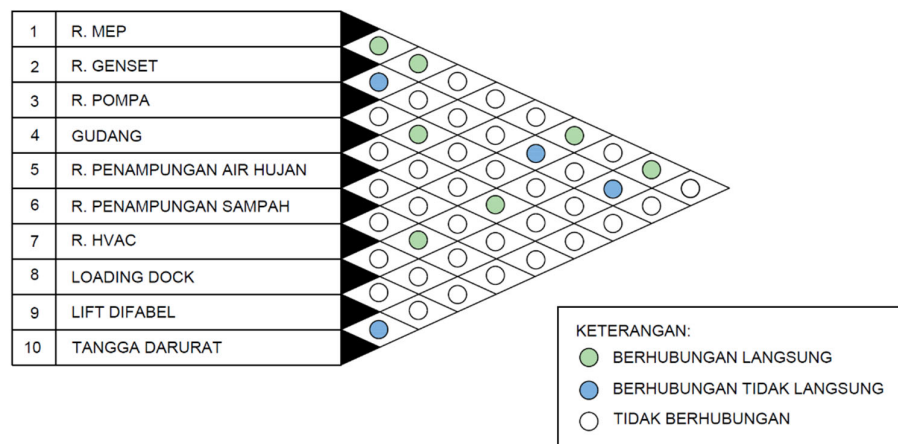
• Fasilitas Utama



Gambar 4.37 Matriks Fasilitas Utama

Sumber: Analisis Pribadi

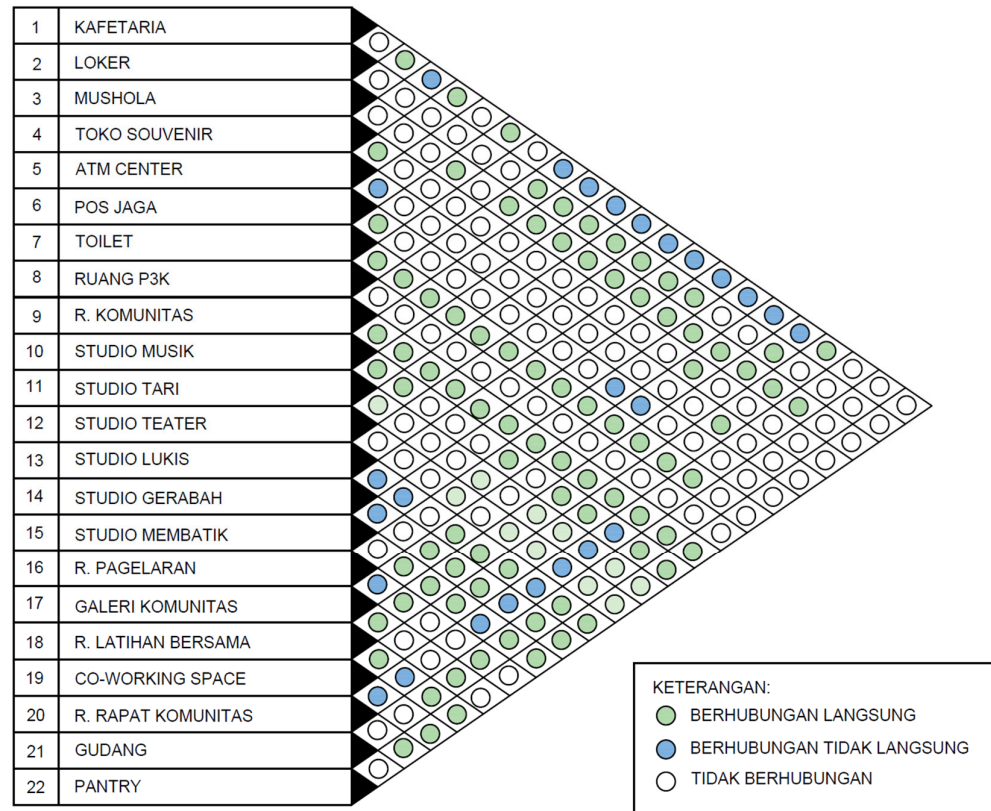
• Utilitas



Gambar 4.38 Matriks Utilitas

Sumber: Analisis Pribadi

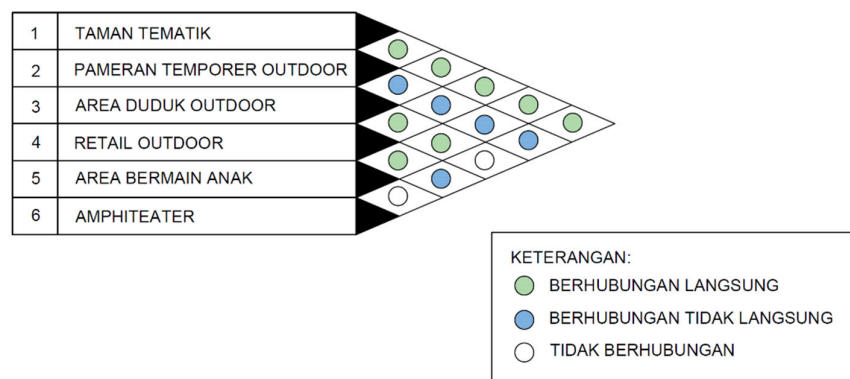
- Fasilitas Penunjang



Gambar 4.39 Matriks Fasilitas Penunjang

Sumber: Analisis Pribadi

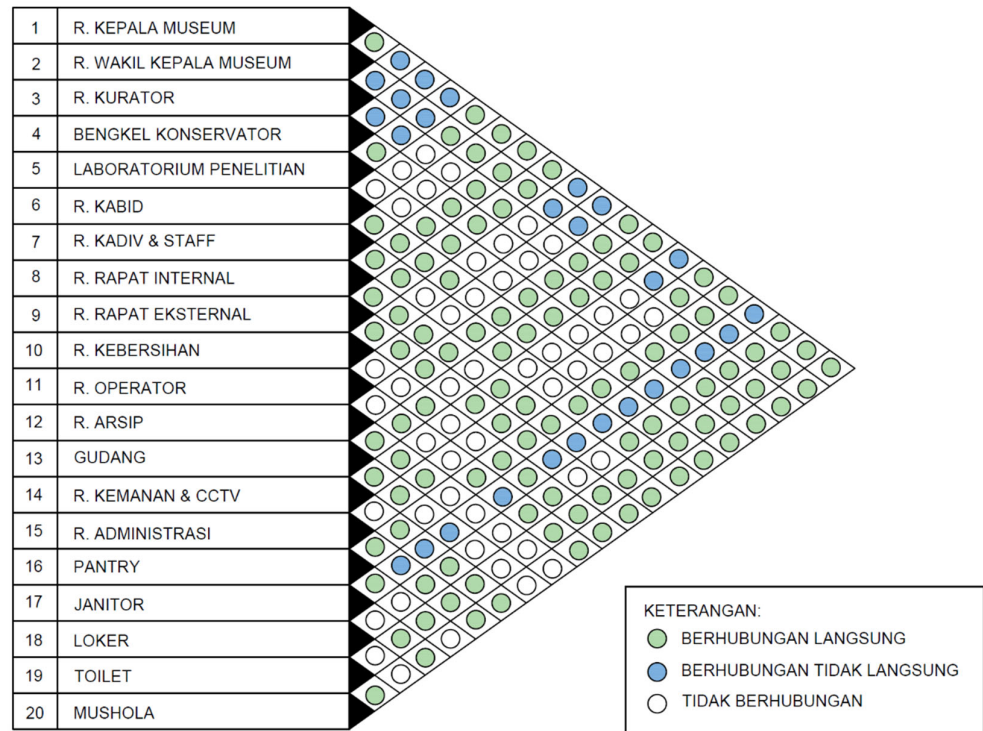
- Ruang Terbuka Hijau



Gambar 4.40 Matriks RTH

Sumber: Analisis Pribadi

- Pengelola

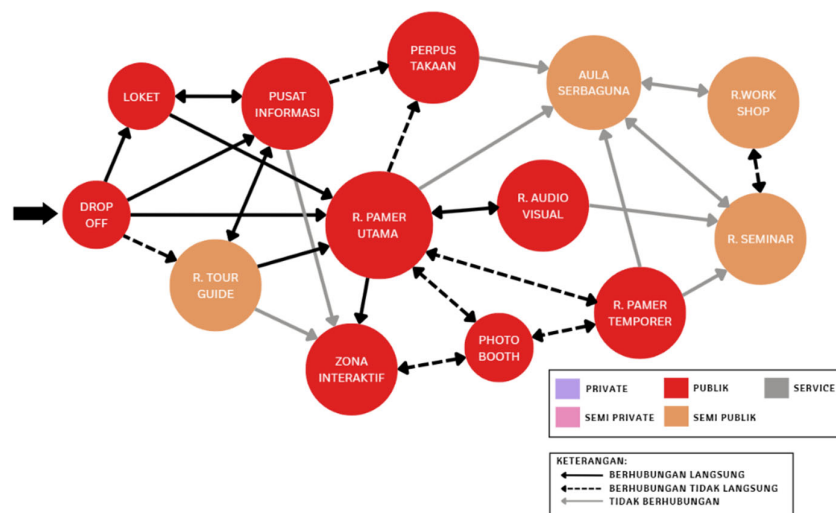


Gambar 4.41 Matriks Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi

4.8.9. Diagram Bubble

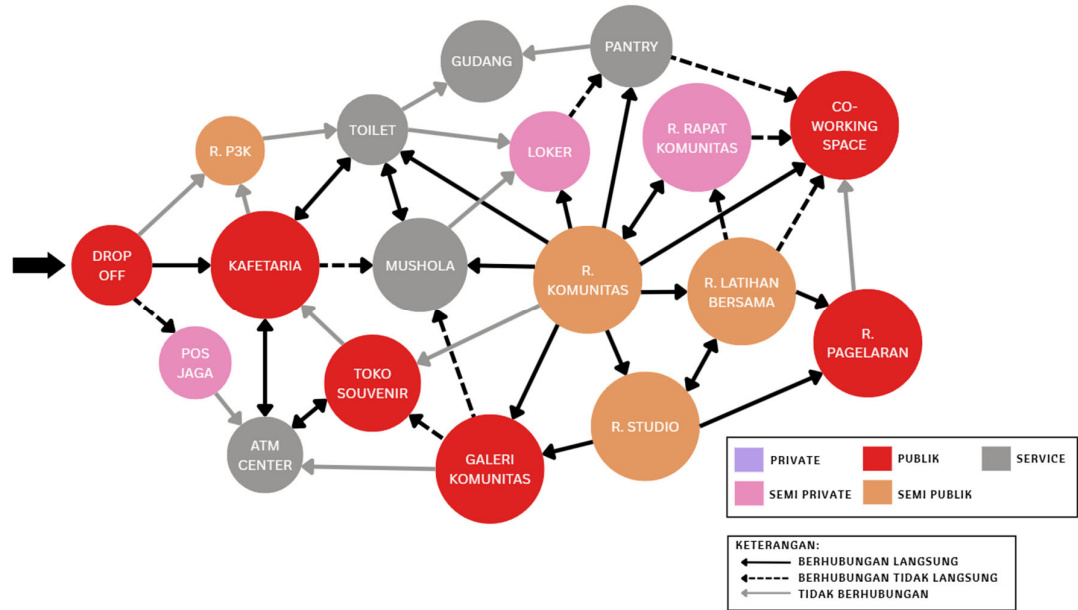
- Fasilitas Utama



Gambar 4.42 Diagram Bubble Fasilitas Utama

Sumber: Analisis Pribadi

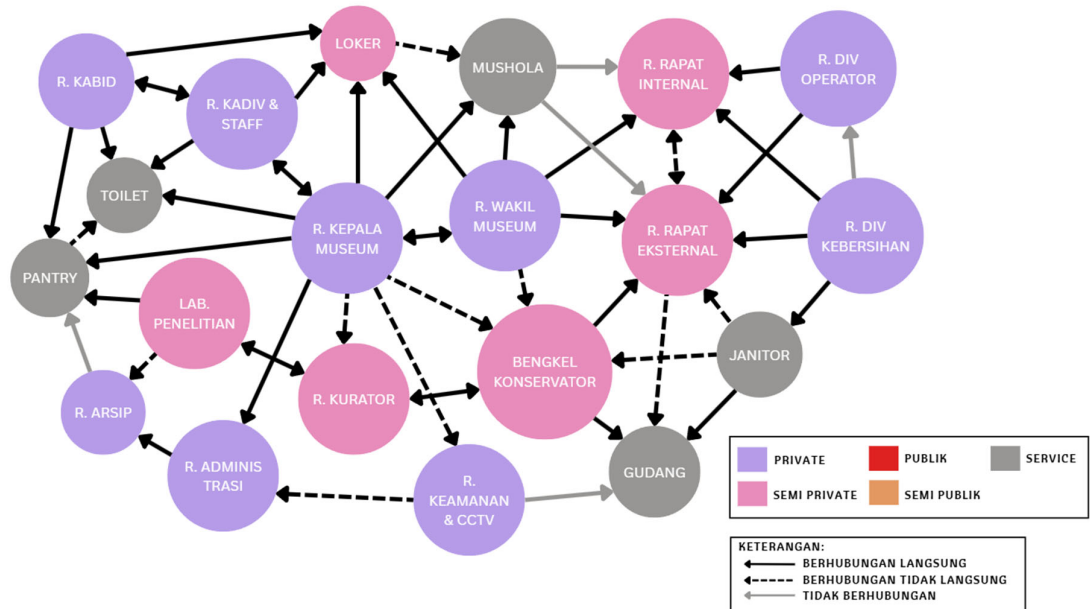
- Fasilitas Penunjang



Gambar 4.43 Diagram Bubble Fasilitas Penunjang

Sumber: Analisis Pribadi

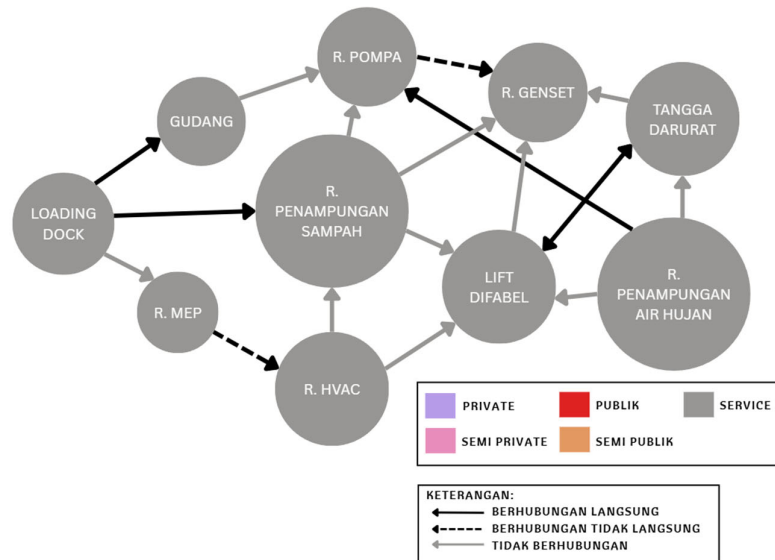
- Pengelola



Gambar 4.44 Diagram Bubble Fasilitas Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi

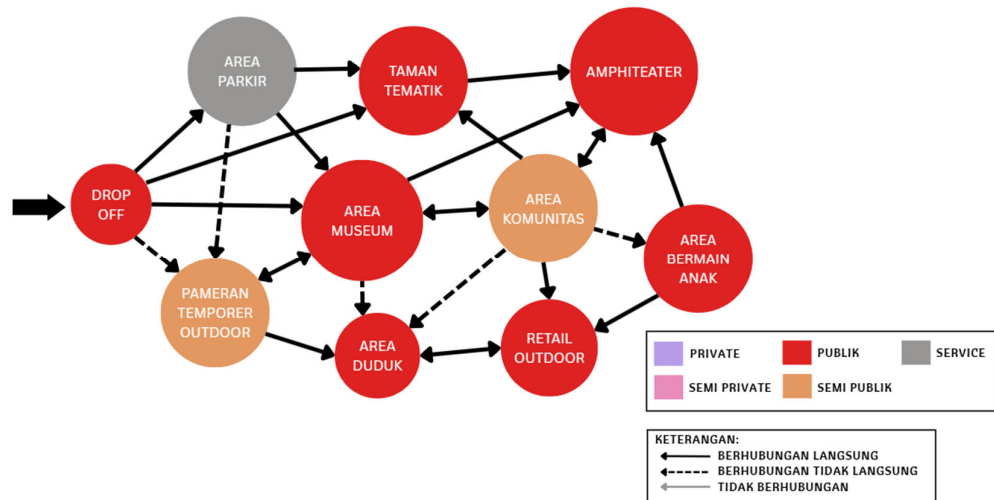
- Utilitas



Gambar 4.45 Diagram Bubble Utilitas

Sumber: Analisis Pribadi

- Ruang Terbuka (Umum)



Gambar 4.46 Diagram Bubble Ruang Terbuka

Sumber: Analisis Pribadi

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *placemaking* memiliki kontribusi signifikan dalam proses revitalisasi Museum Lampung. Museum saat ini belum mampu berfungsi optimal sebagai ruang publik budaya yang inklusif dan partisipatif. Permasalahan seperti kurangnya kenyamanan ruang, keterbatasan fasilitas interaktif, keterputusan dengan komunitas, serta minimnya fleksibilitas fungsi menjadi hambatan utama dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung.

Melalui analisis kebutuhan pengguna, observasi fisik ruang, dan studi teoritis, pendekatan *placemaking* terbukti mampu menjawab tantangan tersebut melalui elemen-elemen seperti penciptaan ruang yang mendorong aktivitas sosial, konektivitas, interaktivitas, serta penguatan identitas lokal. Revitalisasi berbasis *placemaking* memungkinkan Museum Lampung tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai katalis budaya yang hidup, terbuka, dan dinamis.

Penelitian ini memperluas penerapan pendekatan *placemaking* dalam konteks bangunan budaya, khususnya museum. Secara teoritis, pendekatan ini mendukung pengembangan ruang budaya yang tidak hanya berbasis konservasi objek, tetapi juga berorientasi pada pengalaman pengguna dan dinamika sosial. Studi ini juga menegaskan bahwa *placemaking* dapat berfungsi sebagai kerangka desain yang mengintegrasikan fungsi edukatif, rekreatif, sosial, dan partisipatif dalam satu sistem spasial yang utuh.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi langsung terhadap perancangan ulang ruang-ruang di Museum Lampung, seperti penambahan ruang komunitas, peningkatan konektivitas antar-ruang, integrasi lanskap aktif, ruang pameran interaktif, serta ruang fleksibel yang dapat

menyesuaikan kebutuhan kegiatan budaya. Hal ini dapat dijadikan acuan oleh pengelola museum, pemerintah daerah, maupun perancang dalam mengembangkan museum sebagai ruang publik yang berkelanjutan dan inklusif.

Hasil penelitian ini disusun berdasarkan kondisi dan konteks spesifik dari Museum Lampung, baik secara geografis, sosial, maupun budaya. Oleh karena itu, kesimpulan ini secara utama berlaku dalam lingkup lokal. Namun, prinsip-prinsip revitalisasi berbasis *placemaking* yang diusulkan dapat digeneralisasi dan diterapkan pada museum lain yang memiliki karakteristik serupa, seperti museum budaya daerah yang mengalami penurunan fungsi sosial, kurang terhubung dengan komunitas, dan berada di kawasan urban.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Pengelola museum perlu membuka ruang kolaborasi dengan komunitas seni lokal, seniman, serta sektor pariwisata untuk memperkuat keberlanjutan program dan fungsi museum.
- Perlu ada pengembangan masterplan jangka panjang yang memadukan prinsip pelestarian budaya dengan pendekatan partisipatif dan inklusif.
- Perancang dan arsitek disarankan menggunakan pendekatan *placemaking* tidak hanya untuk meningkatkan kualitas fisik bangunan, tetapi juga sebagai strategi menghidupkan kembali nilai-nilai sosial dan budaya dalam museum.
- Penelitian lanjutan dianjurkan dilakukan pada konteks museum lain dengan kondisi sosial-budaya berbeda untuk menguji relevansi dan fleksibilitas pendekatan ini secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- “*What Is Placemaking?*” Project for Public Spaces, 2007,
<https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Adiyudha, M. D., & Suryono, A. (n.d.). Pelestarian budaya Lampung dalam arsitektur masa kini. *Jurnal Permukiman*, 9(1), 35–41. <https://jurnalpermukiman.pu.go.id/index.php/JP/article/download/275/pdf/895>
- Annishia, F. B. (2017). THE DEMOGRAPHICS, TRAVEL BEHAVIOUR AND SATISFACTION’S LEVEL OF VISITOR IN JAKARTA HISTORY MUSEUM, INDONESIA. *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, 3(1).
- Cmcbinus. (2021, June 21). *Placemaking, do we know where we’re heading to?* BINUS UNIVERSITY BANDUNG - Kampus Teknologi Kreatif. <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>
- Coleman, Laurence Vail. (1950). *Museum Buildings. Vol 1: 141-145*. Wavfrly Press, Inc. Baltimore.
- De Chiara & Crosbie. (1987). *Time-Saver Standards for Building Types. Vol 2: 329-340*. McGraw-Hill Book Co. Singapore.
- Direktorat Jendral Kebudayaan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Pedoman Standarisasi Museum*.
- Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). *Pedoman Museum Indonesia*.
- Guido Ferilli, Enzo Grossi, Pier Luigi Sacco & Giorgio Tavano Blessi (2017). *Museum environments, visitors’ behaviour, and well-being: beyond the*

conventional wisdom, *Museum Management and Curatorship*, 32:1, 80-102,
DOI: 10.1080/09647775.2016.1239125

Hartati, U. (2016). MUSEUM LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH. *Jurnal HISTORIA*, 4(1).

Illuminating Engineers Society. (1947). *IES Lighting Handbook: The Standart
Lighting Guide*.

Indonesia, A. M. (n.d.). *Museum Negeri Provinsi Lampung “ Ruwa Jurai” ”*.
[https://www.asosiasimuseumindonesia.org/anggota/59-museum-negeri-
provinsi-lampung-ruwa-jurai.html](https://www.asosiasimuseumindonesia.org/anggota/59-museum-negeri-provinsi-lampung-ruwa-jurai.html)

Intenasional Council of Museum (ICOM) *Pedoman Museum Indoneisa,2008*
Montaner Josep (1990).

Madden, K. (2000). *Placemaking in Urban Design*, in *Companion to Urban Design*.
Routledge Companions.

Menelusuri Jejak Sejarah di Museum Lampung. (n.d.). Wonderful Image.
[https://wonderfulimages.kemenparekraf.go.id/read/1417/menelusuri-jejak-
sejarah-di-museum-lampung](https://wonderfulimages.kemenparekraf.go.id/read/1417/menelusuri-jejak-sejarah-di-museum-lampung)

Menteri Pekerjaan Umum. (2010). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.
18/PRT/M/2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan*.

Museum Siam, a learning museum. (n.d.).
[https://www.tourismthailand.org/Attraction/museum-siam-a-learning-
museum](https://www.tourismthailand.org/Attraction/museum-siam-a-learning-museum). *Wing Luke Museum*. (2025, May 18). Wing Luke Museum.
<https://www.wingluke.org/>

Neufert, Ernest. 2002. *Data arsitek jilid 1 (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, Trans)*. Jakarta:
Airlangga.

Neufert, Ernst, 1999. *DataArsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Pemerintah Provinsi Lampung. (n.d.). *Sejarah
Lampung*. <https://lampungprov.go.id/pages/sejarah-lampung>

- Purba, A. G. (2024, July 26). Sejarah berdirinya provinsi Lampung: Dari awal pembentukan hingga era modern. *Mitrapol*. <https://mitrapol.com/2024/07/26/sejarah-berdirinya-provinsi-lampung-dari-awal-pembentukan-hingga-era-modern/4/>
- Purnomo, A., Wijaya, K., & Suryanto, D. (2021). *Museum accessibility in Indonesia: Challenges and design solutions*. *Journal of Accessibility and Design for All*, 11(1), 1-18. <https://doi.org/10.17411/jacces.v11i1.319>
- Richards, G. (2017). From place branding to placemaking: the role of events. *International Journal of Event and Festival Management*.
- SEKRETARIAT DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. (2012). *Direktori Museum Indonesia*.
- Simonds, J. O., & Starke, B. W. (2013). *Landscape architecture: A manual of environmental planning and design* (5th ed.). McGraw-Hill Education.
- Suhaimi, & Rahmadani, D. (2021). STRATEGI PUBLIC RELATIONS UNTUK MENINGKATKAN MINAT PENGUNJUNG MUSEUM NEGERI LAMPUNG “RUWA JURAI.” *Journal Media Public Relations*, 1(2).
- Sutaarga, Moh. Amir. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Penerbit: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Veronica, S., Fitriana, A., Bahi, A. P. L., Batubara, B., & Situmorang, E. (2023). PENGARUH BENTUK SPASIAL MUSEUM NASIONAL TERHADAP PERILAKU PENGUNJUNG. *Seminar Nasional Arsitektur Pertahanan*.
- Wardhani, W. C., Hartanti, N. B., & Utomo, H. (2023). Elemen Creative Placemaking pada Perancangan Ruang Publik untuk Memperkuat Karakter Tempat Pusat Seni Budaya. *Jurnal Perencanaan dan Desain Kreatif*, 8(1), 85-98.
- Wyckoff, M. A. (2014). Definition of Placemaking: Four Different Types. *Planning & Zoning News Michigan State University*.