

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Kudus merupakan salah satu kota di Jawa Tengah yang memiliki sejarah kota yang menarik dan berbagai destinasi wisata yang dapat dikunjungi. Berdasarkan data Statistik Pariwisata Jawa Tengah (2021), tercatat bahwa pada tahun 2020 Kota Kudus memiliki potensi objek wisata sebanyak 39 wisata di 24 desa yang ada di Kota Kudus. Data objek wisata ini meliputi wisata alam, desa wisata, wisata budaya, dan wisata buatan.

Beberapa objek wisata paling populer adalah objek wisata realigi, wisata budaya, dan wisata alam. Objek wisata ini memiliki peluang untuk berkembang dilihat dari peluang investasi bidang pariwisata (Rahma, 2013). Keanekaragaman potensi yang dimiliki Kota Kudus diharapkan mampu mendatangkan para pengunjung dari berbagai daerah sebagai hasil dari peningkatan sektor pariwisata dan ekonomi. Pengunjung yang datang ke Kudus untuk berwisata ini mengalami kenaikan dan penurunan dari beberapa tahun yang lalu hingga saat ini. Pengunjung yang datang mayoritas berasal dari dalam negeri.

Tabel 1.1 Pertumbuhan Wisatawan Di Kota Kudus tahun 2016-2020

No.	Tahun	Wisatawan		Presentase kenaikan		
		Nusantara	Mancanegara	Tahun	Nusantara	Mancanegara
1.	2016	850.414	41			
2.	2017	660.253	-	%2016-2017	-22,36	0
3.	2018	1.948.304	223	%2017-2018	-22,36	0
4.	2019	1.932.125	15	%2018-2019	-0.83	-93,27
5.	2020	426.261	-	%2019-2020	-	-

Sumber: Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2020

Dari tabel tersebut terlihat bahwa wisatawan terbanyak datang pada tahun 2018 sampai 2019. Dalam tabel tersebut tercatat bahwa mayoritas pengunjung berasal dari dalam negeri sedangkan wisatawan dari luar negeri perlu untuk terus dikembangkan.

Pengunjung yang datang berwisata ini memilih beberapa objek wisata populer yang mereka kunjungi. Menurut Peraturan Bupati Kudus No. 25 tahun 2021 mencatat kenaikan dan penurunan jumlah pengunjung yang datang pada beberapa destinasi wisata yang paling populer di Kota Kudus.

Tabel 1.2 Data Pengunjung Wisata alam dan buatan pada Kota Kudus

No.	Objek Wisata	Pengunjung				
		2016	2017	2018	2019	2020
1.	Menara Kudus dan Makam Sunan Kudus	479.975	688.291	802.230	781.680	466.394
2.	Colo dan Makan Sunan Muria	776.667	902.301	1.072.653	1.087.748	356.724
3.	Taman Ria Colo	4.162	4.857	5.607	6.775	835
4.	Tugu Identitas	954	1.035	1.090	1.455	382
5.	Taman Krida Wisata	39.966	106.751	57.271	50.689	16.429
6.	Water Pool	5.684	6.948	9.575	10.011	5.295
7.	Situs/Museum Patiayam	2.592	62.895	18.883	19.127	9.026
8.	Museum Kretek dan Rumah Adat	129.061	145.938	136.471	145.999	38.454
9.	Replika Rumah Khas Kecamatan	-	-	5.550	18.965	-
10.	Ember Tumpah	24.691	27.775	27.730	32.734	10.286
11.	Water Park	18.088	19.846	26.315	32.290	9.366
12.	Maerokoco	1.940	2.215	2.670	2.290	1.080

Sumber: RKPD Kabupaten Kudus, 2021

Pada tabel 1.2 dapat dilihat bahwa kedatangan pengunjung wisata pada Kota Kudus memiliki peningkatan dan penurunan pada tiap tahunnya. Dilihat pada wisata yang paling banyak di kunjungi adalah wisata Menara Kudus dan Wista Sunan Muria. Kedua wisata ini merupakan wisata realigi yang memberi dampak

cukup besar pada peningkatan sektor ekonomi dan pariwisata. Selanjutnya ada wisata Museum Kretek yang memiliki peningkatan yang cukup stabil pada tahun 2016 hingga 2019. Perkembangan wisata pada Kota Kudus ini memiliki banyak potensi yang masih bisa dikembangkan lebih lanjut. Dari semua sektor wisata yang ada, perkembangan sektor wisata budaya memiliki peluang yang cukup tinggi untuk berkembang karena wisata budaya memiliki banyak potensi dan banyak sumber daya.

Salah satu objek wisata budaya adalah museum. Museum memiliki peran untuk menyimpan dan memamerkan koleksi. Menurut PP No. 66 tahun 2015 tentang museum menyatakan bahwa museum merupakan tempat yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Pentingnya sebuah museum ini didirikan agar dapat mendorong tumbuhnya rasa bangga dan cinta tanah air, serta menjadi objek wisata, edukasi dan pelestarian warisan budaya (National Geographic Indonesia, 2019).

Sebagai kawasan yang masih berkembang Kota Kudus memiliki banyak potensi wisata, salah satunya wisata budaya. Wisata budaya ini salah satunya adalah cerita rokok kretek yang menjadi identitas Kota Kudus. Industri tembakau atau rokok kretek merupakan salah satu sektor strategis domestik yang memberikan kontribusi yang signifikan pada perekonomian di Indonesia (Kemenperin, 2017). Cerita mengenai penemuan rokok kretek pertama di Indonesia ini dapat menjadi salah satu destinasi wisata budaya untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan cerita tersebut. Cerita ini dapat diabadikan dalam sebuah museum supaya dapat diingat dan dikenal oleh masyarakat luas hingga masa selanjutnya.

Di Kota Kudus sudah ada museum yang memperkenalkan industri rokok kretek bernama Museum Kretek. Museum ini merupakan wadah untuk mengenang sejarah bahwa Kudus dikenal sebagai kota pertama ditemukannya rokok kretek (Makrus Ali, 2010). Namun, setelah beberapa tahun kemudian Museum Kretek ini mulai mengalami beberapa masalah dalam kawasan museum. Beberapa masalah tersebut adalah fasilitas-fasilitas yang rusak seperti, *playground* yang berkarat, gedung *techno hall* yang terbengkalai, kurangnya kebersihan pada lingkungan

kawasan museum, wahana permainan yang kurang menarik, tidak adanya penanda jalan, serta kurangnya informasi produk yang dipamerkan di museum (Reski, 2018). Hal ini, membuat minat masyarakat terhadap Museum Kretek kurang dan pada umumnya masyarakat bosan di dalam museum karena sistem yang ditawarkan terlalu monoton (Afifah, 2017).



Gambar 1.1 *Techno Hall* (kiri) dan *Playground* (kanan)
Sumber: Dokumen pribadi, 2022

Pada ruang dalam Museum Kretek juga memerlukan adanya penambahan ruang. Pada museum ini hanya terdapat ruang pameran tetap sekaligus ruang penyimpanan koleksi, ruang administrasi, toilet, dan gudang. Berdasarkan PP No. 66 Tahun 2015 mengenai museum, penambahan ruangan yang diperlukan seperti ruang pameran temporer, ruang auditorium, ruang perpustakaan, laboratorium, ruang konservasi, ruang preparasi, dan lain-lain. Selain itu, lokasi tapak Museum Kretek dirasa tidak strategis sehingga menyebabkan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung.

Berkaitan dengan cerita rokok kretek yang menjadi ciri khas Kota Kudus maka cerita ini akan diterapkan pada perancangan Museum Rokok Kretek menggunakan konsep naratif. Konsep ini akan mengajak para pengunjung untuk bersama-sama mempelajari dan mengetahui cerita dibalik rokok kretek dan cerita pembuatan rokok kretek. Cerita atau disebut juga narasi atau *narrative*, adalah sesuatu yang tersusun pada media tertentu yang dianggap sesuai untuk menyampaikan suatu nilai yang penting untuk diketahui oleh orang lain (Lestari, 2008). Arsitektur bukanlah sekadar bentuk fisik. Sesuatu yang melatari bagaimana

sebuah fisik itu tercipta akan menjadikan arsitektur menjadi lebih istimewa (Lestari, 2008). Tujuan utama arsitektur naratif adalah sebagai salah satu media untuk bercerita dan menyampaikan sebuah cerita yang ingin disampaikan kepada orang lain melalui bentuk fisik maupun non fisik.

Berdasarkan data dan potensi yang telah disebutkan di atas, bahwa pelestarian mengenai cerita maupun benda sejarah dari rokok kretek akan disimpan dalam sebuah Museum Rokok Kretek. Museum ini akan menggunakan pendekatan arsitektur naratif. Pendekatan ini dipilih berdasarkan kebutuhan untuk menyampaikan makna dari cerita sejarah dan melestarikan sejarah kebudayaan rokok kretek di Kota Kudus. Museum ini akan menjadi tempat edukasi dan wisata yang dapat dimanfaatkan masyarakat umum. Museum Rokok kretek akan menjadi sebuah *icon* dari julukan Kota Kudus yang dikenal sebagai Kota Kretek. Selain itu, bangunan Museum Rokok Kretek ini akan menjadi sumber peningkatan wisatawan yang datang berkunjung ke Kota Kudus.

1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dari dikembangkannya objek perancangan Revitalisasi Museum Rokok Kretek di Kudus adalah sebagai berikut:

1. Mengusulkan rancangan bangunan museum yang berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya dan cerita sejarah rokok kretek di Kudus kepada masyarakat umum.
2. Sebagai tempat mengumpulkan, penelitian, menyimpan, memperkenalkan, memelihara dan melestarikan benda-benda sejarah industri rokok di Kota Kudus.
3. Sebagai tempat wisata dan edukasi bagi masyarakat lokal maupun mancanegara.

Sebagai sasaran yang ingin dicapai dari Revitalisasi Museum Rokok Kretek di Kudus adalah sebagai berikut:

1. Merancang museum budaya dengan perancangan yang sesuai dengan pendekatan arsitektur naratif untuk memperkenalkan budaya dan cerita sejarah rokok kretek kepada masyarakat umum.
2. Merancang museum sebagai solusi perlindungan dan pelestarian terhadap benda peninggalan sejarah industri rokok kretek serta sebagai tempat penelitian dan edukasi kepada masyarakat umum.

1.3. Batasan dan Asumsi

Batasan objek perancangan Revitalisasi Museum Rokok kretek di Kudus adalah sebagai berikut:

1. Lingkup pengunjung Museum Rokok Kretek adalah warga lokal dan mancanegara.
2. Pengunjung museum merupakan semua kalangan masyarakat dari berbagai usia.
3. Jam operasional museum mulai dari jam 09.00 sampai jam 17.00 WIB.

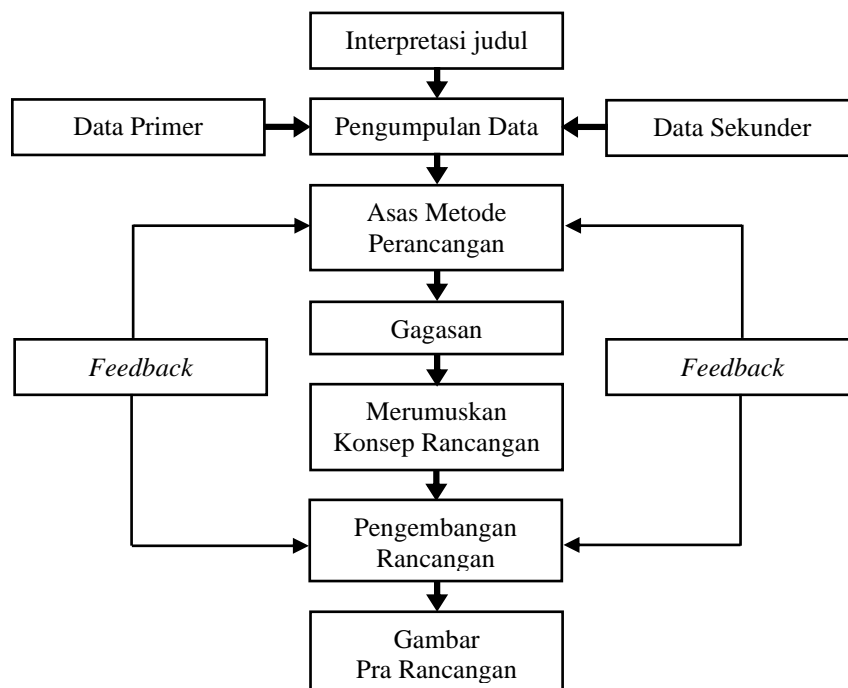
Sedangkan asumsi objek perancangan Revitalisasi Museum Rokok Kretek di Kudus dengan pendekatan arsitektur naratif meliputi:

1. Museum Rokok Kretek ini dapat dikunjungi setiap hari dan dapat dilakukannya kegiatan pameran atau kegiatan yang berkaitan dengan budaya.
2. Kepemilikan bangunan diasumsikan sebagai milik pemerintah setempat.
3. Dari data pengunjung Museum Kretek pada tabel 1.2 daya tampung bangunan museum diasumsikan dapat menampung kebutuhan 300 pengunjung setiap hari.

1.4. Tahapan Perancangan

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini diawali dengan interpretasi judul atau mencari arti/makna dari judul untuk dijabarkan dalam rincian kegiatan dan kebutuhan ruang yang akan disediakan. Kemudian proses merancang dilanjutkan dengan mengumpulkan data-data dari

lapangan, maupun data-data dari referensi atau pustaka. Selanjutnya dilakukan tahap mengkompilasi dan menganalisis data, baik data-data primer maupun data-data sekunder. Setelah menganalisis data, tahapan selanjutnya adalah melakukan kajian terhadap teori, asas-asas, dan metode perancangan, dilanjutkan dengan merumuskan konsep-konsep rancangan, atau pun dapat diawali dengan penentuan tema rancangan. Tahapan selanjutnya adalah membuat gagasan ide dan mengembangkan rancangan dengan melakukan *feedback control* terhadap teori dan asas perancangan. Berikut ini adalah skema atau bagan tahapan perancangan :



Gambar 1.2 Bagian Tahapan Perancangan
 Sumber: Asas dan Metode Perancangan, 2020

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam 5 (lima) bab pokok bahasan, bab-bab ini menguraikan antara lain:

1. BAB 1. PENDAHULUAN, bab ini menjelaskan tentang latar belakang timbulnya objek perancangan, batasan dan asumsi, tahapan perancangan, dan sistematika laporan.

2. BAB 2. TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN, dalam bab ini dibahas mengenai tinjauan umum dan tinjauan khusus. Tinjauan umum terdiri dari pengertian judul rancangan, studi literatur, studi kasus, dan analisa hasil studi. Sedangkan tinjauan khusus, terdiri dari penekanan perancangan, lingkup pelayanan, aktivitas dan kebutuhan ruang, perhitungan luasan ruang, serta program ruang.
3. BAB 3. TINJAUAN LOKASI PERACANGAN, dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang pemilihan lokasi rancangan, penetapan lokasi rancangan dan kondisi fisik lokasi rancangan. Kondisi fisik lokasi terdiri dari sub-subbab aksesibilitas, potensi lingkungan dan infrastruktur kota.
4. BAB 4. ANALISIS PERANCANGAN, dalam bab ini dibahas mengenai sub bab analisis site, analisis ruang serta analisis bentuk dan tampilan. Analisis *site* terdiri dari sub-subbab aksesibilitas, analisis iklim dan lingkungan sekitar. Analisis ruang terdiri dari sub-subbab organisasi ruang, hubungan ruang dan sirkulasi serta diagram abstrak. Sedangkan analisis bentuk dan tampilan terdiri dari sub-subbab analisis bentuk massa bangunan dan analisis tampilan bangunan.
5. BAB 5. KONSEP RANCANGAN, dalam bab ini dibahas mengenai pendekatan tema, perumusan tema, pendekatan perancangan dan metode perancangan. Dilanjutkan uraian tentang jabaran konsep rancang, yang terdiri dari: konsep pola/tatanan massa, bentuk massa, tampilan, ruang dalam, ruang luar, struktur dan material, mekanikal dan elektrikal, utilitas, dst.