

TUGAS AKHIR

MUSEUM HISTORIKAL LAPINDO DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA DI SIDOARJO

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata – 1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Diajukan oleh :

SITA DESTI ROMADHONA

17051010047

Dosen Pembimbing :

HERU SUBIYANTORO, ST. MT

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

JAWA TIMUR

2021

TUGAS AKHIR

MUSEUM HISTORIKAL LAPINDO DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA DI SIDOARJO

Disusun oleh :

SITA DESTI ROMADHONA

17051010047

Telah dipertahankan di depan Tim Pengudi :

1. Wiwik Dwi Susanti, ST. MT., NPT. 3 8142 13 0341 1
2. Ir. Sri Suryani Yuprapti W, MT., NIP. 19670722 199303 2 002

Pada tanggal : 27 Mei 2021

Pembimbing

Heru Subiyantoro, ST. MT.

NPT. 3 7102 96 0061 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.
NIP. 19631208 199003 2 001

MUSEUM HISTORIKAL LAPINDO DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA DI SIDOARJO

Sita Desti Romadhona
Heru Subiyantoro, ST. MT.
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya.
Telp. 031-8706369, Fax 031-8706372
Email : sithadesti@gmail.com

ABSTRAK

Peristiwa historikal merupakan suatu kejadian yang menimbulkan kesan bagi orang yang mengalaminya maupun yang mengetahuinya karena berdampak besar bagi lingkungan yang menerima dan bahkan sulit dilupakan. Untuk itu sangat penting adanya pengingat dan penanda bahwa pernah terjadi hal besar tersebut. Dengan mengimplementasikan pada suatu karya arsitektural seperti landmark, tugu, maupun ruang museum yang di konsep dengan desain metafora menyerupai peristiwa tersebut sehingga sangat berkesan dan sangat jelas terasa bagaimana kejadian saat itu. Museum adalah sebuah lembaga yang melayani semua masyarakat dan juga perkembangannya, dengan sifat yang terbuka melakukan pengoleksian pada benda, mengkonservasi, meriset dan mengkomunikasikan sejarah ataupun makna yang tersirat, serta memamerkan benda nyata kepada masyarakat. Museum historikal lapindo sebagai wadah penanda suatu peristiwa historikal pada perancangan ini memiliki pendekatan arsitektur ikonik dimana museum dirancang dengan megah untuk menunjukkan tujuan dibuatnya museum historikal lapindo ini yaitu sebagai pengingat bencana besar lumpur panas Lapindo dan sebagai wadah untuk menampung aspirasi masyarakat Sidoarjo serta digunakan untuk pengembangan edukasi pengetahuan terkait peristiwa tersebut. Menggunakan metode rancang metafora kombinasi dengan makna teraba dan tidak teraba yang diterapkan pada bentuk dan ruang dalam museum sehingga mengantar pengguna museum untuk merasakan keadaan pada saat bencana lumpur panas lapindo tersebut terjadi pada limabelas tahun lalu di Sidoarjo.

Kata Kunci : Historikal, Ikonik, Lapindo, Metafora, Museum, Simbolis

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum Wr.Wb,

Segala puja dan puji syukur saya panjatkan kehadirat oleh Allah SWT, atas diberikan-Nya kesempatan sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang merupakan persyaratan dalam menyelesaikan Progam Studi Strata-1 di Fakultas Arsitektur dan Desain, Jurusan Arsitektur, UPN “Veteran” Jawa Timur. Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Museum Historikal Lapindo Dengan Penerapan Arsitektur Metafora di Sidoarjo”** saya berusaha menyampaikan ucapan maaf dan terima kasih yang sebesar-besarnya dan memberikan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Allah SWT, atas Rahmat dan Hidayah-Nya yang memberi anugerah terbesar dalam hidup saya untuk bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan tetap tabah, dan sabar, sehingga saya mampu memberikan yang terbaik dari diri saya.
2. Kedua Orang Tua saya, Ayah dan Ibu yang tak pernah lelah dalam memanjatkan doa disetiap ibadahnya, yang selalu sabar dan peduli pada setiap kegiatan saya, yang selalu memberi dukungan penuh atas keputusan yang saya ambil dan hasil yang saya dapatkan, baik itu memuaskan ataupun mengecewakan.
3. Ibu Dr. Ir. Wanti Mindari, MP. selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain yang sudah mendukung penuh semua mahasiswa yang melakukan pebelajaran dan tugas akhir serta sudah banyak mengembangkan fasilitas yang ada di Fakultas untuk keberlangsungan pembelajaran yang efektif dan efisien.
4. Ibu Ir. Eva Elviana, MT. selaku Kaprogdi Fakultas Arsitektur dan Desain yang telah membantu dalam bidang perkuliahan, memberikan materi untuk bekal tugas akhir dan selalu mengarahkan mahasiswa-mahasiswi nya untuk lebih baik lagi dalam berproses.
5. Bapak Heru Subiyantoro, ST. MT. selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu saya dan memberikan saran-saran yang membangun demi kebaikan rancangan saya. Sekaligus dosen

perwalian saya yang selalu peduli dengan mahasiswanya, memberikan informasi terbaru dan selalu mengingatkan hal-hal yang penting. Serta selalu memberi saya arahan dan jawaban dari semua masalah saya soal sistematika perkuliahan selama ini.

6. Ibu Wiwik Dwi Susanti, ST. MT. Selaku dosen penguji 1 Tugas Akhir saya pada Jurusan Arsitekur Fakultas Arsitektur dan Desain yang memberikan saran-saran yang membangun agar desain rancangan saya lebih baik lagi dan memberikan arahan yang lebih jelas pada konsep saya.
7. Ibu Ir. Sri Suryani Yuprapti Winasih, MT. selaku penguji 2 Tugas Akhir saya pada Jurusan Arsitekur Fakultas Arsitektur dan Desain yang telah memberikan komentar dan saran yang membangun pada rancangan saya, dan mengingatkan kekurangan-kekurangan yang saya abaikan dalam penulisan laporan.
8. Teman – teman yang selalu menemani saya setiap saya sidang, mendukung dan menerima apa adanya saya, tetap semangat dan jangan pernah menyerah dengan keadaan.

Saya menyadari bahwa masih sangat banyak kekurangan penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Namun saya berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi syarat tugas akhir yang diterima dan dapat ikut menunjang serta memberi dampak dan pengaruh pada perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Arsitektur. Saya memohon maaf apabila terdapat perkataan saya yang salah dan kurang berkenan, untuk itu saya ingin mengucapkan terimakasih sudah memaklumi. Wassalammualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 31 Mei 2021

Sita Desti Romadhona

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	4
1.3. Batasan dan Asumsi	5
1.4. Tahap Perancangan	6
1.5. Sistematika Penulisan	8
BAB II. TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN	9
2.1.Tinjaun Umum Perancangan	9
2.1.1. Pengertian Judul	9
2.1.2. Studi Literatur	10
2.1.2.1. Kajian Museum	10
2.1.2.2. Kajian Tragedi Bencana Lumpur Panas Lapindo	20
2.1.2.3. Kajian Arsitektur Metafora	26
2.1.2.4. Kajian Standarisasi Arsitektural Museum.....	31
2.1.3. Studi Kasus	36
2.1.3.1. Museum Tsunami Aceh	37
2.1.3.1.1. Deskripsi Obyek dan Landuse	37
2.1.3.1.2. Komposisi Solid dan Void	39
2.1.3.1.3. KDB dan KLB	39

2.1.3.1.4. Aksesibilitas	40
2.1.3.1.5. Program dan Organisasi Ruang.....	40
2.1.3.1.6. Pola Sirkulasi	41
2.1.3.1.7. Ruang Dalam dan Ruang Luar	42
2.1.3.1.8. Bentuk Massa dan Tipologi Fungsi.....	46
2.1.3.1.9. Sistem Struktur.....	49
2.1.3.1.10. Eksplorasi Tampilan	50
2.1.3.2. Museum Gunung Merapi Yogyakarta.....	52
2.1.3.2.1. Deskripsi Obyek dan Landuse	52
2.1.3.2.2. Komposisi Solid dan Void	53
2.1.3.2.3. KDB dan KLB	54
2.1.3.2.4. Aksesibilitas	54
2.1.3.2.5. Program dan Organisasi Ruang.....	55
2.1.3.2.6. Pola Sirkulasi	56
2.1.3.2.7. Ruang Dalam dan Ruang Luar	57
2.1.3.2.8. Bentuk Massa dan Tipologi Fungsi.....	61
2.1.3.2.9. Sistem Struktur.....	64
2.1.3.2.10. Eksplorasi Tampilan	65
2.1.4. Analisa Hasil Studi.....	66
2.2.Tinjauan Khusus Perancangan	71
2.2.1. Penekanan Perancangan	71
2.2.2. Lingkup Pelayanan.....	71
2.2.3. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	72
2.2.4. Perhitungan Luasan Ruang	74
2.2.5. Program Ruang	78
 BAB III. TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	80
3.1. Latar Belakang Pemilihan Lokasi	80
3.1.1. Kriteria Lahan Terhadap Peraturan	81
3.1.2. Kriteria Lahan Terhadap Perancangan.....	82
3.2. Penetapan Lokasi	83
3.2.1. Lokasi A	84

3.2.2. Lokasi B	86
3.3. Kondisi Fisik Lokasi	88
3.3.1. Aksesibilitas	88
3.3.2. Potensi Lingkungan.....	90
3.3.3. Infrastruktur Kota.....	90
 BAB IV. ANALISA PERANCANGAN	93
4.1. Analisa Site	93
4.1.1. Analisa Aksesibilitas.....	93
4.1.2. Analisa Iklim.....	95
4.1.2.1. Orientasi Matahari.....	95
4.1.2.2. Curah Hujan	97
4.1.2.3. Orientasi Arah Angin	98
4.1.3. Analisa Lingkungan Sekitar	99
4.1.3.1. Analisa Bangunan Sekitar	99
4.1.3.2. Analisa View	100
4.1.3.3. Analisa Kebisingan	101
4.1.4. Analisa Zoning	103
4.2. Analisa Ruang.....	103
4.2.1. Organisasi Ruang	103
4.2.2. Hubungan Ruang dan Sirkulasi.....	105
4.2.3. Diagram Abstrak	107
4.3. Analisa Bentuk dan Tampilan	107
4.3.1. Analisa Bentuk Massa Bangunan.....	107
4.3.2. Analisa Tampilan	108
 BAB V. KONSEP RANCANGAN	110
5.1. Tema Rancangan	110
5.1.1. Pendekatan Tema	110
5.1.2. Penentuan Tema Rancangan	111
5.2. Pendekatan Perancangan	112
5.3. Metode Perancangan	114

5.4. Konsep Rancangan.....	115
5.4.1. Konsep Tatatan Massa dan Sirkulasi	115
5.4.1.1. Zonasi dan Tatatan Massa	116
5.4.1.2. Sirkulasi	117
5.4.2. Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	117
5.4.3. Konsep Tampilan Bangunan	120
5.4.4. Konsep Ruang Dalam	121
5.4.5. Konsep Ruang Luar.....	123
5.4.5.1. Bentuk Tapak	123
5.4.5.2. Ukuran Tapak.....	124
5.4.5.3. Vegetasi.....	124
5.4.5.4. Parkir	126
5.4.6. Konsep Struktur dan Material	127
5.4.7. Konsep Utilitas dan Instalasi Kebakaran	129
5.4.7.1. Konsep Penyediaan Air Bersih	129
5.4.7.2. Konsep Pembuangan Air Kotor dan Kotoran	129
5.4.7.3. Konsep Pembuangan Air Hujan.....	130
5.4.7.4. Konsep Pembuangan Sampah dan Limbah.....	130
5.4.7.5. Instalasi Kebakaran	130
5.4.8. Konsep Mekanikal Elektrikal.....	131
5.4.8.1. Konsep Penghawaan	131
5.4.8.2. Konsep Pencahayaan.....	132
5.4.8.3. Konsep Transportasi Vertikal	133
5.4.8.4. Konsep Audio dan Sounding	133
5.4.8.5. Konsep Jaringan Listrik dan Genset	134
5.4.8.6. Konsep Penangkal Listrik dan Petir.....	134
5.4.8.7. Konsep Jaringan Telekomunikasi dan PABX.....	135
 BAB VI. APLIKASI RANCANGAN	136
6.1. Aplikasi Bentuk dan Tatatan	136
6.2. Aplikasi Tampilan.....	137
6.3. Aplikasi Ruang Dalam	138

6.4. Aplikasi Ruang Luar	140
6.5. Aplikasi Struktur dan Material.....	143
6.6. Aplikasi Utilitas	146
6.6.1. Aplikasi Sistem Jaringan Air Bersih dan Air Kotor	146
6.6.2. Aplikasi Sistem Mekanikal Elektrikal	148
6.6.2.1. Aplikasi Sistem Pencahayaan	148
6.6.2.2. Aplikasi Sistem Penghawaan	149
6.6.3. Aplikasi Pencegahan Bahaya Kebakaran.....	149
 DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jumlah Pengunjung Museum MPU Tantular Sidoarjo	3
Tabel 2.1. KDB dan KLB Museum Tsunami Aceh	39
Tabel 2.2. Program Ruang Museum Tsunami Aceh	40
Tabel 2.3. KDB dan KLB Museum Gunung Merapi Yogyakarta	54
Tabel 2.4. Program Ruang Museum Gunung Merapi Yogyakarta	55
Tabel 2.5. Analisa Hasil Studi Kasus	66
Tabel 2.6. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pengunjung	73
Tabel 2.7. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pengelola	73
Tabel 2.8. Aktifitas dan Kebutuhan Ruang Pelayanan	74
Tabel 2.9. Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Utama (Kegiatan Pameran)	74
Tabel 2.10. Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Utama (Kegiatan Konservasi)	75
Tabel 2.11. Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Pengelola (Kegiatan Pengelola) ..	76
Tabel 2.12. Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Penunjang (Kegiatan Studi)	76
Tabel 2.13. Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Pelayanan (Kegiatan Pelayanan) ..	77
Tabel 2.14. Perhitungan Luas Ruang Fasilitas Parkir (Kegiatan Pelayanan)	78
Tabel 2.15. Perhitungan Luas Ruang Keseluruhan	79
Tabel 3.1. <i>Scoring</i> Penilaian Lokasi Tapak	87
Tabel 4.1. Rata-Rata Curah Hujan Sidoarjo	97
Tabel 4.2. Organisasi Ruang dan Kebutuhan Ruang	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Grafik Jumlah Kunjungan Wisatawan Kabupaten Sidoarjo.....	2
Gambar 1.2.	Diagram Tahapan Perancangan	7
Gambar 2.1.	Museum Seni	12
Gambar 2.2.	Muesum Sejarah	13
Gambar 2.3.	Museum Maritim	13
Gambar 2.4.	Museum Otomotif	14
Gambar 2.5.	Museum Sejarah Alam	14
Gambar 2.6.	Museum <i>Open Air</i>	15
Gambar 2.7.	Museum Sains	15
Gambar 2.8.	Museum spesialis musik.....	16
Gambar 2.9.	Museum Virtual.....	16
Gambar 2.10.	Situasi Lokasi Bencana Terjadi	20
Gambar 2.11.	<i>Underground Blowout</i> (Semburan Liar Bawah Tanah)	22
Gambar 2.12.	Perbandingan Jumlah Kunjungan Wisatawan Sidoarjo	26
Gambar 2.13.	The Botta Berg Oase	29
Gambar 2.14.	Jewish Museum	30
Gambar 2.15.	Museum Tsunami Aceh.....	30
Gambar 2.16.	Skema Sirkulasi Museum	36
Gambar 2.17.	Studi Kasus Museum Tsunami Aceh	37
Gambar 2.18.	Lokasi Museum Tsunami Aceh.....	38
Gambar 2.19.	<i>Landuse</i> Museum Tsunami Aceh	38
Gambar 2.20.	Komposisi Solid-Void Museum Tsunami Aceh.....	39
Gambar 2.21.	Akses Pencapaian Museum Tsunami Aceh.....	40
Gambar 2.22.	Diagram Organisasi Ruang Museum Tsunami Aceh	41
Gambar 2.23.	Pola Sirkulasi Ruang Museum Tsunami Aceh.....	42
Gambar 2.24.	Interior Lorong Tsunami	42
Gambar 2.25.	Interior Ruang Kenangan	43
Gambar 2.26.	Interior Sumur Doa.....	43
Gambar 2.27.	Interior Lorong Cerobong.....	44
Gambar 2.28.	Interior Jembatan Harapan	45

Gambar 2.29. <i>Amphi Theatre</i>	45
Gambar 2.30. Area Parkir Mobil dan Motor.....	46
Gambar 2.31. Bentuk Rumah Panggung	46
Gambar 2.32. Bentuk Pusaran Air.....	47
Gambar 2.33. Bentuk Hubungan Tuhan dengan Manusia	47
Gambar 2.34. Bentuk Keseluruhan Bangunan	47
Gambar 2.35. Tipologi Fungsi Area Parkir	48
Gambar 2.36. Tipologi Fungsi <i>Amphi Theatre</i>	48
Gambar 2.37. Zonasi Ruang Dalam	49
Gambar 2.38. Struktur Atap	49
Gambar 2.39. Struktur Bangunan.....	50
Gambar 2.40. Komposisi Masif-Transparan	50
Gambar 2.41. Komposisi Bidang-Garis	51
Gambar 2.42. Tekstur Eksterior	51
Gambar 2.43. Studi Kasus Museum Gunung Merapi Yogyakarta.....	52
Gambar 2.44. <i>Landuse</i> Museum Gunung Merapi	53
Gambar 2.45. Komposisi Solid-Void Museum Gunung Merapi.....	53
Gambar 2.46. Blokplan Museum Gunung Merapi	54
Gambar 2.47. Aksesibilitas Museum Gunung Merapi	54
Gambar 2.48. Diagram Organisasi Ruang Museum Gunung Merapi	56
Gambar 2.49. Sirkulasi Pengunjung.....	56
Gambar 2.50. Sirkulasi Pengelola	57
Gambar 2.51. Denah Museum Gunung Merapi	57
Gambar 2.52. Display Ruang Peraga 1	58
Gambar 2.53. Ruang <i>Mini Theatre</i>	58
Gambar 2.54. Ruang Auditorium	58
Gambar 2.55. Ruang Souvenir	59
Gambar 2.56. Display Ruang Peraga 2	59
Gambar 2.57. Analisa Ruang Luar	60
Gambar 2.58. Area Parkir.....	60
Gambar 2.59. Musholla	60
Gambar 2.60. <i>Amphi Theatre</i>	61

Gambar 2.61. Bentuk Massa Museum	61
Gambar 2.62. Implementasi Desain Museum	62
Gambar 2.63. Tipologi Fungsi Area Parkir.....	62
Gambar 2.64. Tipologi Fungsi <i>Amphi Theatre</i> dan Ruang Dalam.....	63
Gambar 2.65. Zonasi Ruang Dalam	63
Gambar 2.66. Rancangan Atap Museum.....	64
Gambar 2.67. Struktur Bangunan	64
Gambar 2.68. Komposisi Bidang-Garis	65
Gambar 2.69. Tekstur dan Warna Museum	66
Gambar 3.1. Peta RTRW Kabupaten Sidoarjo Tahun 2009-2029	83
Gambar 3.2. Peta RTRW Sistem Perwilayahannya Kabupaten Sidoarjo	84
Gambar 3.3. Lokasi Tapak A	85
Gambar 3.4. Jalan Akses Menuju Tapak.....	85
Gambar 3.5. Lokasi Tapak B.....	86
Gambar 3.6. Akses Pencapaian dari Tol Porong-Gempol.....	88
Gambar 3.7. Akses Pencapaian dari Sisoarjo Kota dan Surabaya	89
Gambar 3.8. Akses Pencapaian dari Tol Sidoarjo-Mojokerto.....	89
Gambar 3.9. Jaringan Jalan Pada tapak	91
Gambar 3.10. Jaringan Listrik Pada tapak	91
Gambar 3.11. Saluran Air Kotor Pada tapak	92
Gambar 4.1. Analisa <i>site entrance</i>	94
Gambar 4.2. Analisa Area Parkir dan Sirkulasi	94
Gambar 4.3. Analisa Orientasi Matahari.....	95
Gambar 4.4. Respon Desain Orientasi Matahari	96
Gambar 4.5. Analisa Curah Hujan	98
Gambar 4.6. Analisa Orientasi Arah Angin	98
Gambar 4.7. Kondisi Lingkungan Sekitar Tapak.....	99
Gambar 4.8. Analisa Bangunan Sekitar	100
Gambar 4.9. Analisa <i>View Ke Luar</i>	100
Gambar 4.10. Analisa <i>View Ke Dalam</i>	101
Gambar 4.11. Analisa Kebisingan.....	101
Gambar 4.12. Respon Desain Kebisingan.....	102

Gambar 4.13. Analia <i>Zoning</i>	103
Gambar 4.14. Diagram Organisasi Ruang.....	105
Gambar 4.15. Diagram Hubungan Ruang.....	105
Gambar 4.16. Diagram Sirkulasi Ruang Museum	106
Gambar 4.17. Diagram Abstrak Ruang Museum	107
Gambar 4.18. Bentuk Dasar Bangunan	108
Gambar 4.19. Tampilan Arsitektur Postmodern dan Ikonik	109
Gambar 5.1. Sistem Zonasi Tapak	116
Gambar 5.2. Tatanan Tapak	116
Gambar 5.3. Sirkulasi Tapak.....	117
Gambar 5.4. Konsep Ide Bentuk <i>Tangible</i>	118
Gambar 5.5. Konsep Ide Bentuk <i>Intangible</i>	119
Gambar 5.6. Konsep Tampilan Bangunan	120
Gambar 5.7. Konsep Fasad Bangunan	121
Gambar 5.8. Konsep Ruang Dalam ruang Pamer	121
Gambar 5.9. Konsep Ruang Dalam Jembatan Gedung Utama-Memorial	121
Gambar 5.10. Konsep Ruang Dalam Gedung Memorial	122
Gambar 5.11. Sirkulasi Horizontal dan Vertikal Ruang Dalam Museum.....	122
Gambar 5.12. Peta Rencana Pola ruang BWP Sidoarjo	123
Gambar 5.13. Bentuk Tapak.....	123
Gambar 5.14. Vegetasi Pada tapak.....	124
Gambar 5.15. Ukuran Tapak	124
Gambar 5.16. Konsep Jenis Vegetasi.....	125
Gambar 5.17. Area Parkir Pengunjung dan Pengelola.....	126
Gambar 5.18. Modul Dan Struktur Dinding.....	127
Gambar 5.19. Konstruksi Pondasi Sarang Laba-Laba	128
Gambar 5.20. Struktur Kubah Kaca	128
Gambar 5.21. Diagram Distribusi Air Bersih.....	129
Gambar 5.22. Diagram Distribusi Air Kotor.....	129
Gambar 5.23. Distribusi Pembuangan Air Hujan.....	130
Gambar 5.24. Jaringan Pembuangan Sampah	130
Gambar 5.25. Sistem Bahaya Kebakaran dan <i>Sprinkler</i>	131

Gambar 5.26. Penghawaan Buatan Pada Museum.....	131
Gambar 5.27. Penghawaan Alami Pada Museum	132
Gambar 5.28. Sistem Pencahayaan Pada Museum.....	132
Gambar 5.29. Peletakan Tangga Utama Museum	133
Gambar 5.30. Diagram Sound dan Audio	133
Gambar 5.31. Teknik Peredam Suara.....	133
Gambar 5.32. Konsep Instalasi Listrik	134
Gambar 5.33. Konsep Penangkal Petir	135
Gambar 5.34. Sistem PABX dan Jaringan Telepon.....	135
Gambar 6.1. Proses Tranformasi Metafora Bentuk	136
Gambar 6.2. Aplikasi Tatanan Tapak <i>Birdeye View</i>	137
Gambar 6.3. Aplikasi Fasad Gedung Utama Museum	137
Gambar 6.4. Aplikasi Fasad Gedung Memorial Museum	138
Gambar 6.5. Aplikasi Penyusunan Ruang Dalam Gedung Utama	138
Gambar 6.6. Aplikasi Ruang Tunggu Dan Ruang Konservasi	139
Gambar 6.7. Aplikasi Ruang Pameran	139
Gambar 6.8. Aplikasi Penyusunan Ruang Dalam Gedung Memorial	139
Gambar 6.9. Aplikasi Amphitheatre <i>Outdoor</i> Dan Jembatan Memorial	140
Gambar 6.10. Aplikasi Ruang Memorial	140
Gambar 6.11. Aplikasi Ruang Luar Pintu Masuk	141
Gambar 6.12. Aplikasi Ruang Luar Pintu Keluar Bus.....	141
Gambar 6.13. Aplikasi Ruang Luar Area <i>Drop Off</i>	141
Gambar 6.14. Aplikasi Ruang Luar Area <i>Loading Dock</i>	142
Gambar 6.15. Aplikasi Ruang Luar Area Plaza	142
Gambar 6.16. Aplikasi Ruang Luar Parkir Bus	142
Gambar 6.17. Aplikasi Ruang Luar Parkir Mobil.....	143
Gambar 6.18. Aplikasi Ruang Luar Parkir Motor	143
Gambar 6.19. Aplikasi Struktur Dan Material Gedung Utama.....	144
Gambar 6.20. Aplikasi Struktur Dan Material Gedung Memorial.....	144
Gambar 6.21. Aplikasi Struktur Dan Material Tapak	145
Gambar 6.22. Aplikasi Modul Pada Gedung	145
Gambar 6.23. Aplikasi Konstruksi Atap	146

Gambar 6.24. Aplikasi Diagram Penyaluran Air Bersih.....	147
Gambar 6.25. Aplikasi Diagram Penyaluran Air Kotor.....	148
Gambar 6.26. Aplikasi Diagram Pencahayaan	148
Gambar 6.27. Aplikasi Pencahayaan Dari Dome Kaca	149
Gambar 6.28. Aplikasi Penghawaan Buatan Pada Seluruh Bangunan	149
Gambar 6.29. Aplikasi Penghawaan Alami Pada Gedung Memorial.....	149
Gambar 6.30. Aplikasi Peletakan Alat Pencegah Kebakaran	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Sidang Lisan.....	153
Lampiran 2 Peta RTRW Kabupaten Sidoarjo.....	164
Lampiran 3 Gambar Pra-Rancangan.....	167