

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Generasi muda saat ini hidup di era digital, di mana teknologi dan media sosial menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Fenomena ini memunculkan kecenderungan untuk mengikuti tokoh inspiratif dari berbagai bidang, seperti politik, hiburan, dan lainnya, sebagai cerminan aspirasi. Namun, minat terhadap sejarah dan budaya sering kali mengalami penurunan akibat cara penyampaian informasi yang kurang relevan dan menarik. Menurut Warito (2017), sebagian masyarakat menganggap sejarah tidak penting, memandang masa lalu secara negatif, bahkan berusaha melupakannya. Akibatnya, kelompok ini tumbuh menjadi bagian masyarakat yang tidak peduli dengan sejarah (*ahistory*), yang menjadi tantangan besar dalam membangun kesadaran sejarah, khususnya di kalangan generasi muda.

Padahal, memahami sejarah adalah kunci untuk menghargai masa kini, karena masa kini tidak akan pernah ada tanpa masa lalu. Sayangnya, di Indonesia, khususnya di Semarang, fasilitas yang memperkenalkan tokoh-tokoh bersejarah dalam bentuk menarik dan interaktif masih sangat terbatas. Kita sering mendengar nama-nama tokoh besar dalam buku atau media, tetapi jarang memiliki pengalaman langsung untuk mengenal dan memahami peran penting mereka dalam sejarah. Untuk menjawab tantangan ini, diperlukan ruang edukasi yang mampu menghidupkan kembali minat terhadap sejarah melalui pendekatan modern dan interaktif. Museum lilin dengan konsep berkelanjutan dan futuristik menjadi solusi yang potensial. Museum ini akan menghadirkan tokoh-tokoh bersejarah dari berbagai bidang, seperti politik, hiburan, seni, dan ilmu pengetahuan, yang dirancang dengan detail sehingga menyerupai wujud asli mereka. Keunikan patung lilin, yang dapat menampilkan kemiripan yang hampir sempurna dengan tokoh aslinya, menjadikan museum ini sebagai tempat yang edukatif sekaligus menarik secara visual.

Selain itu, museum ini akan dilengkapi dengan teknologi modern seperti spot foto 3D dan ruang ilusi untuk memberikan pengalaman interaktif bagi pengunjung dengan tujuan komersil dan rekreasi. Generasi muda yang gemar berbagi momen di media sosial akan menemukan museum ini sebagai destinasi wisata edukatif dan rekreasi yang menarik. Penempatan museum di lokasi strategis, seperti eks-Matahari Simpang Lima Semarang, akan memaksimalkan aksesibilitasnya. Dengan koneksi langsung ke kawasan komersial dan *skybridge* ke mal terdekat, museum ini diharapkan menjadi destinasi baru yang relevan bagi lintas generasi sekaligus mendukung pengembangan ekonomi kreatif lokal. Pendekatan inovatif ini tidak hanya memperkenalkan tokoh-tokoh sejarah secara menarik, tetapi juga memastikan museum tetap relevan seiring berjalannya waktu dengan menambahkan figur-figur baru untuk mencatat sejarah yang sedang berlangsung. Selain itu, museum ini akan menjadi kontribusi baru bagi perkembangan seni patung di Indonesia, khususnya seni patung lilin, yang belum begitu dikenal luas. Dengan hadirnya museum ini, diharapkan generasi muda dapat lebih terhubung dengan sejarah, belajar dari masa lalu, serta menghargai budaya dan seni yang kaya di Indonesia.

Berdasarkan data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang tahun 2023, jumlah pengunjung keseluruhan tempat wisata Kota Semarang adalah 6.492.875 per tahun. Sedangkan jumlah pengunjung museum Kota Semarang adalah 40.831 per tahun. Sehingga terjadi hilangnya potensi wisatawan sejumlah 6.452.044 orang yang memilih berlibur ke obyek wisata lain. Hal ini terjadi karena museum di Semarang tidak menarik, terkesan kuno, dan hanya ada rekreasi edukasi saja tidak diimbangi dengan rekreasi komersil yang menarik mengingat masyarakat Semarang lebih memilih untuk pergi ke Mall. Sehingga dari keseluruhan latar belakang tersebut menginspirasi penulis untuk membuat perancangan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik yang berisikan wisata edukasi museum patung lilin yang diintegrasikan dengan wisata komersil 3d spot foto & ilusi, dengan memanfaatkan lokasi perancangan museum yang terhubung langsung dengan Mall Ciputra Semarang yang memiliki potensi pengunjung sangat besar.

I.2 Rumusan Masalah

Bagaimana konsep futuristik dapat diterapkan dalam desain Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang untuk meningkatkan minat masyarakat dan menciptakan pengalaman interaktif yang edukatif serta menarik.

I.3 Maksud dan Tujuan

I.3.1 Maksud

- Maksud dari penyusunan LP3A ini adalah untuk merancang Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur futuristik.
- Memenuhi kebutuhan masyarakat akan wisata edukasi yang terintegrasi dengan wisata komersil di Semarang dan terhubung dengan Mall terbesar di Semarang yaitu Mall Ciputra, yang bisa menjadi rekreasi keluarga.

I.3.2 Tujuan

Tujuan dari penyusunan LP3A ini adalah untuk memperoleh landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik yang dapat memfasilitasi pelestarian budaya, edukasi interaktif, dan pengalaman pengunjung yang menarik, melalui penggunaan teknologi modern.

I.4 Manfaat Perancangan

I.4.1 Bagi Penulis

- a. Guna memenuhi salah satu Tugas Akhir yaitu merencanakan dan merancang bangunan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik di Departemen Arsitektur Universitas Diponegoro Semarang.
- b. Menambah ilmu pengetahuan mengenai perancangan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik.

I.4.2 Bagi Masyarakat

- a. Sebagai bahan pembelajaran di masa yang akan datang dalam perancangan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik.
- b. Menyediakan tempat edukasi sekaligus wisata di Semarang yang dapat menarik perhatian warga sekitar hingga mancanegara.
- c. Memenuhi kebutuhan masyarakat akan wisata edukasi yang terintegrasi dengan wisata komersil di Semarang dan terhubung dengan Mall terbesar di Semarang yaitu Mall Ciputra, yang bisa menjadi rekreasi keluarga.

I.5 Ruang Lingkup Pembahasan

I.5.1 Ruang Lingkup Substansial

Membahas mengenai Perencanaan dan Perancangan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, menitikberatkan pada disiplin ilmu arsitektur.

I.5.2 Ruang Lingkup Spasial

Membahas mengenai pemilihan lokasi bangunan dengan data-data lokasi di Semarang seperti wilayah geografis, area demografis, dan aspek tinjauan lokasi lainnya.

I.6 Metode Pembahasan

I.6.1 Studi Literatur

Metode studi literatur adalah cara studi pustaka studi literatur data survei seperti data observasi lapangan, data dari instansi terkait, data skripsi, wawancara dengan narasumber sebagai acuan penyusunan LP3A.

I.6.2 Studi Preseden

Studi preseden dilakukan dengan dua pendekatan observasi langsung di lapangan dan observasi melalui sumber informasi online. Observasi langsung

memberikan wawasan yang mendalam mengenai kondisi aktual di lokasi, sementara observasi melalui internet menawarkan informasi tambahan dan perspektif yang lebih luas.

Selanjutnya, data dikumpulkan melalui studi banding dengan mengamati berbagai tipologi bangunan yang serupa dan sudah ada. Tujuan studi banding ini adalah untuk memahami kebutuhan ruang, ukuran ruang, struktur organisasi ruang, dan aspek lainnya yang relevan. Dengan menggabungkan informasi dari observasi dan studi banding, diharapkan dapat dikembangkan konsep perancangan yang lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

I.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, manfaat perancangan, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan Tinjauan umum museum, tinjauan khusus museum, tinjauan patung lilin, tinjauan arsitektur futuristik, dan studi preseden

BAB III DATA DAN ANALISA

Berisikan Pengertian Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik, karakteristik kegiatan, pelaku kegiatan, dan kajian kota Semarang

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAHAN

Berisikan mengenai kesimpulan, batasan, dan anggapan dari uraian Bab I, II, dan III

BAB V PENDEKATAN DAN PROGRAM STUDI PERENCANAAN ARSITEKTURAL

Berisikan Dasar Pendekatan Perancangan, pendekatan perencanaan arsitektural, pendekatan kebutuhan ruang, analisa hubungan ruang, dan Pendekatan kebutuhan lokasi

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber kajian literatur yang berkaitan dengan seluruh laporan Tugas Akhir.

LAMPIRAN

Berisikan gambar perencanaan konseptual yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir.

I.8 Alur Pikir

