

BAB III

DATA DAN ANALISA

III.1 Pengertian Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan

Pendekatan Arsitektur Futuristik

Pengertian Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik dapat diuraikan dengan merujuk pada Bab I, sub bab Latar Belakang. Dapat dijelaskan bahwa pengertian dari Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik adalah suatu tempat yang memamerkan replika realistis dari tokoh-tokoh terkenal, baik dari masa lalu maupun masa kini dengan tujuan mengedukasi, melestarikan sejarah, serta menginspirasi generasi muda melalui pengalaman yang unik dan interaktif dengan kesan museum modern dan berkelanjutan mengingat tokoh-tokoh akan semakin banyak di masa yang akan datang. Adanya Museum tersebut dapat menambah destinasi wisata di Kota Semarang.

III.2 Karakteristik Kegiatan

Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik menekankan pada kegiatan utama yang didukung oleh kegiatan lain sebagai penunjang kegiatan utama.

a. Kegiatan Utama

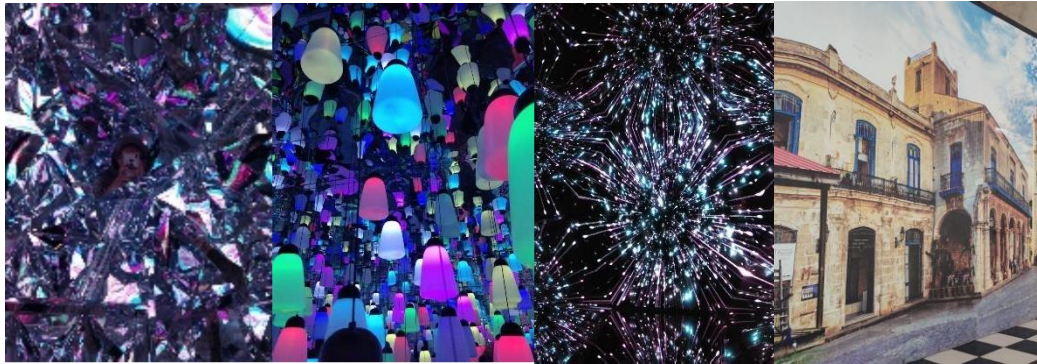
Kegiatan utama dalam Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik adalah kegiatan pameran replika tokoh-tokoh realistis yang terbuat dari patung lilin dengan pengunjung dari seluruh kalangan baik anak kecil hingga dewasa.

b. Kegiatan Pengelola

Merupakan kegiatan administrasi umum, dilaksanakan oleh pemimpin dengan dibantu oleh para staff pelaksana.

c. Kegiatan Penunjang

Merupakan kegiatan yang menunjang keberadaan dari kegiatan utama dan biasa menjadi media perantara antara kegiatan-kegiatan lainnya. Termasuk didalamnya adalah Ruang 3D Spot Foto & Iusi spot lighting.



Gambar III. 1 3D Spot Foto & Ilusi di Rasamadu Heritage Solo

Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Kegiatan Service

Merupakan kegiatan yang ditunjukkan untuk melayani pengunjung secara umum.

III.3 Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan dalam Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik dibagi dalam kelompok sebagai berikut :

a. Pengunjung (Semua kalangan) termasuk diantaranya :

- Pelajar
Berkunjung dengan tujuan mempelajari tokoh bersejarah nasional maupun internasional berupa replika wajah asli yang terbuat dari patung lilin.
- Seniman
Pelaku kegiatan seni yang berhubungan dengan seni patung.
- Pengunjung
Wisatawan baik domestik maupun mancanegara dengan tujuan melihat atau menyaksikan pameran patung lilin, mengikuti seminar, berkunjung ke 3D Spot Foto & Ilusi, maupun bersantai di cafe/restoran, dan lain-lain.
- Pengunjung rekreasi komersil
Termasuk warga lokal dan wisatawan yang berekreasi komersial pada hari libur.

b. Pengelola

- Pengelola administrasi dan aktivitas dalam Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang

wilayah pusat kota kawasan wisata padat pengunjung. Wilayah yang memenuhi kriteria yaitu wilayah BWK I Meliputi Semarang Tengah mengingat nantinya Museum tersebut akan berhubungan langsung dengan Mall Ciputra Semarang.

BADAN WILAYAH KOTA	KECAMATAN	FUNGSI
BWK I	Semarang Tengah Semarang Timur Semarang Selatan	perkantoran, perdagangan dan jasa, perdagangan dan jasa berskala internasional; pusat pemerintahan Provinsi; pusat pemerintahan Kota
BWK II	Candisari Gajahmungkur	perkantoran, perdagangan dan jasa, pendidikan kepolisian dan olah raga
BWK III	Semarang Barat Semarang Utara	perkantoran, perdagangan dan jasa, transportasi udara dan transportasi laut
BWK IV	Genuk	industri
BWK V	Gayamsari Pedurungan	perdagangan dan jasa; jasa pertemuan dan pameran.
BWK VI	Tembalang	pendidikan tinggi
BWK VII	Banyumanik	perkantoran militer; perdagangan dan jasa.
BWK VIII	Gunungpati	pendidikan tinggi; paru-paru Kota
BWK IX	Mijen	kantor pelayanan pemerintahan Kota; paru-paru Kota.
BWK X	Ngaliyan Tugu	perdagangan dan jasa; industri

Gambar III. 3 Pola Tata Guna Lahan Kota Semarang

Sumber : Peraturan Daerah (PERDA) Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021

c. Rencana Pusat Kegiatan Edukasi, Rekreasi, dan Pariwisata

Bagi Kota Semarang, pusat edukasi dan rekreasi sangat dikaitkan dengan pariwisata. Kegiatan edukasi dan rekreasi tersebut dapat disimpulkan meliputi 2 kriteria :

- Obyek untuk menghayati nilai fisik alami seperti pegunungan, flora, dan fauna.
- Obyek yang dikaitkan dengan kegiatan ekonomi, promosi dan perbelanjaan.

Keberadaan edukasi dan rekreasi di Kotamadya Semarang dapat dijelaskan pada peta berikut :



Gambar III. 4 Peta Wisata Kota Semarang

Sumber : Dinas Pariwisata Kota Semarang

d. Potensi Pengunjung Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang

- Dari data kependudukan Badan Pusat Statistik Kota Semarang tahun 2024, diketahui jumlah penduduk Kota Madya Semarang mencapai 1.708.083 ribu jiwa dengan penduduk berbagai kategori berdasarkan Kemenkes :

1. Anak-anak (5-9 tahun) : 120.325,0
2. Remaja (10-18) : 253.617,0
3. Dewasa (19-59) : 997.126,0
4. Lansia (60+) : 209.536,0

Presentase perbandingan antara jumlah anak anak, remaja, dewasa, lansia yang direncanakan dengan penduduk Kota Semarang adalah

1. Anak-anak (5-9 tahun) : 120.325
 $(120.325 \div 1.708.083) \times 100\% = 7,04\% / \text{ tahun}$
2. Remaja (10-18) : 253.617
 $(253.617 \div 1.708.083) \times 100\% = 14,84\% / \text{ tahun}$
3. Dewasa (19-59) : 997.126
 $(997.126 \div 1.708.083) \times 100\% = 58,37\% / \text{ tahun}$
4. Lansia (60+) : 209.536
 $(209.536 \div 1.708.083) \times 100\% = 12,26\% / \text{ tahun}$

Dari angka presentase tersebut dapat dilihat bahwa jumlah pengunjung anak-anak, remaja, dewasa, lansia di Semarang cukup besar sehingga sangat potensial untuk Perencanaan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik.

e. Relevansi Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

Perencanaan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik tidak bisa dilepaskan dari fasilitas dan lembaga terkait yang sudah ada di Kota Semarang. Fasilitas dan Lembaga tersebut adalah :

- Sesuai fungsinya sebagai fasilitas edukasi dan rekreasi untuk seluruh kalangan baik anak-anak hingga lansia dengan kategori pelajar, seniman, dan pengunjung.
- Patung lilin tokoh bersejarah, maka Museum tersebut akan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).
- Fasilitas museum patung lilin tokoh bersejarah belum ada di Kota Semarang, namun telah ada beberapa museum dengan beberapa kategori di Semarang sebagai contoh, Museum Ranggawarsita, Museum Kota Lama Semarang, Museum Mandala Bhakti, dan lain sebagainya.
- Fasilitas Museum di Kota Semarang sepi pengunjung dan terkesan kuno sehingga kurang menarik perhatian pengunjung.
- Kurangnya fasilitas edukasi rekreasi komersial yang terintegrasi dengan wisata pendidikan seperti museum di Kota Semarang

Perencanaan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik akan di dukung oleh keberadaan Lembaga dan fasilitas tersebut. Sebaliknya Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah juga diharapkan mampu mendukung dan mewadahi keberadaan lembaga tersebut.

f. Faktor Pendukung Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik memiliki tujuan untuk tempat yang memamerkan replika realistis dari tokoh-tokoh terkenal, baik dari masa lalu maupun masa kini dengan tujuan mengedukasi, melestarikan sejarah, serta menginspirasi generasi muda melalui pengalaman yang unik dan interaktif dengan kesan museum modern dan berkelanjutan mengingat tokoh-tokoh akan semakin banyak di masa yang akan datang. Adanya Museum tersebut dapat menambah destinasi wisata di Kota Semarang. Maka bisa dikaitkan keberadaan fasilitas edukasi rekreasi di Kota Semarang melalui tabel sebagai berikut :

Tabel III. 1 Fasilitas Edukasi Rekreasi di Kota Semarang

NAMA KAWASAN/ OBYEK WISATA	SASARAN OBYEK			SIFAT OBYEK		
	D	A	K	R	E	C
1. Goa Kreo			V	V		
2. Masjid Agung Jawa Tengah					V	V
3. Museum Ranggawarsita			V		V	
4. Puri Maerokoco			V			V
5. Kampung Batik Gedong Semarang					V	V
6. Kampung Pelangi			V			V
7. Brown Canyon			V			V
8. Lawang Sewu					V	V
9. Kota Lama					V	V
10. Awan Costa			V			V
11. Museum Kota Lama			V		V	
12. Museum Mandala Bhakti			V		V	
13. Museum Rekor Dunia Indonesia			V		V	
14. Semarang Contemporary Art Gallery			V		V	

Sumber : Analisis Pribadi

Keterangan :

D : Dewasa R : Remaja
A : Anak-anak E : Edukasi
K : Keluarga C : Campuran
V : Kemunculan fasilitas rekreasi

Dari tabel tersebut bahwa sebagian besar rekreasi yang tersedia adalah rekreasi untuk keluarga.

g. Pentingnya Perancangan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

Berdasarkan data-data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Kota Semarang dengan karakteristik yang khas memiliki potensi pengunjung yang sangat besar per tahunnya, yaitu :

1. Anak-anak (5-9 tahun) : 120.325
 $(120.325 \div 1.708.083) \times 100\% = 7,04\% / \text{tahun}$
2. Remaja (10-18) : 253.617
 $(253.617 \div 1.708.083) \times 100\% = 14,84\% / \text{tahun}$
3. Dewasa (19-59) : 997.126
 $(997.126 \div 1.708.083) \times 100\% = 58,37\% / \text{tahun}$
4. Lansia (60+) : 209.536
 $(209.536 \div 1.708.083) \times 100\% = 12,26\% / \text{tahun}$

Potensi tersebut belum memiliki fasilitas untuk mengembangkan potensi dinamika kehidupannya. Selama ini fasilitas Museum (edukasi rekreasi) untuk penduduk Kota Semarang terkesan sepi pengunjung dan kurangnya fasilitas edukasi rekreasi dan pariwisata di Kota Semarang. Disamping itu, pertumbuhan permukiman baru akan semakin membutuhkan fasilitas edukasi rekreasi yang akan mendukungnya. Sehingga diperlukan suatu fasilitas Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dimana sangat berpotensi.

BAB IV

KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAHAN

IV.1 Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan :

- a. Perancangan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik memiliki pengertian suatu tempat yang memamerkan replika realistis dari tokoh-tokoh terkenal, baik dari masa lalu maupun masa kini dengan tujuan mengedukasi, melestarikan sejarah, serta menginspirasi generasi muda melalui pengalaman yang unik dan interaktif dengan kesan museum modern dan berkelanjutan mengingat tokoh-tokoh akan semakin banyak di masa yang akan datang. Adanya Museum tersebut dapat menambah destinasi wisata di Kota Semarang.
- b. Keberadaan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dipandang sangat potensial. Karena potensi pengunjung yang besar dengan presentase :
 1. Anak-anak (5-9 tahun) : 120.325
 $(120.325 \div 1.708.083) \times 100\% = 7,04\%$ / tahun
 2. Remaja (10-18) : 253.617
 $(253.618 \div 1.708.083) \times 100\% = 14,84\%$ / tahun
 3. Dewasa (19-59) : 997.126
 $(997.126 \div 1.708.083) \times 100\% = 58,37\%$ / tahun
 4. Lansia (60+) : 209.536
 $(209.536 \div 1.708.083) \times 100\% = 12,26\%$ / tahun

Potensi tersebut belum memiliki fasilitas untuk mengembangkan potensi dinamika kehidupannya. Selama ini fasilitas museum cenderung terkesan kuno dan sepi pengunjung, minimnya fasilitas penunjang museum tersebut. Sehingga diperlukan suatu fasilitas museum yang dapat mengedukasi serta rekreasi dengan optimal.

- b. Fungsi yang diwadahi dalam Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik adalah :
 - Kegiatan memamerkan replika realistis dari tokoh-tokoh terkenal, baik dari masa lalu maupun masa kini untuk mengedukasi pengunjung.

- Memperkenalkan perkembangan perjalanan tokoh dunia beserta pengaruhnya.
 - Fasilitas museum berkonsep futuristik mengingat museum di Semarang terkesan kuno.
- c. Macam Macam Tokoh dari Berbagai Bidang yang akan dijadikan Patung Lilin
1. Tokoh Politik
 2. Tokoh Aktor dan Aktris
 3. Tokoh Atlet Olahraga
 4. Tokoh Penyanyi
 5. Tokoh Youtuber
6. Tokoh Ilmuwan
- d. Media Patung Lilin
1. **Tokoh Politik**
Contohnya adalah Bapak Ir. Soekarno yang merupakan Presiden pertama Indonesia sehingga identik dengan penggunaan properti **Burung Garuda** di sampingnya.
 2. **Tokoh Aktor dan Aktris**
Contohnya adalah **Chris Hemsworth** yang merupakan Aktor pemain Film Thor yang sangat terkenal di seluruh dunia sehingga identik dengan penggunaan properti **baju khas Thor dan palu sakti** yang digunakan.
 3. **Tokoh Atlet Olahraga**
Contohnya adalah Rudy Hartono yang merupakan Atlet Olahraga Bulutangkis Indonesia sehingga identik dengan penggunaan properti **Raket dan kok**.
 4. **Tokoh Penyanyi**
Contohnya adalah Hary Styles yang merupakan Penyanyi One Direction yang sangat terkenal sehingga identik dengan penggunaan properti **microphone**.
 5. **Tokoh Youtuber**

Contohnya adalah Windah Basudara yang merupakan Youtuber Gamers yang sangat terkenal sehingga identik dengan penggunaan properti **michrophone, headphone, pc, dll.**

6. Tokoh Ilmuwan/ Penemu Perubahan dunia

Contohnya adalah Larry Page dan Sergey Brin yang merupakan tokoh penemu Google pada tahun 1996. Sehingga identik dengan penggunaan properti seperti logo Google. Hingga saat ini Google masih dipakai seluruh kalangan masyarakat yang membuka wawasan seluruh masyarakat dunia menjadi lebih luas.

e. Persepsi dan Ekspresi Bentuk adalah :

1. Persepsi pengunjung terhadap museum patung lilin

- **Rasa penasaran**
- **Membaca Sejarahnya**
- **Mengagumi tokoh tersebut**
- **Membuktikan kemiripan wajah**

2. Ekspresi Bentuk

- **Fungsi**
- **Simbol**
- **Teknologi struktur dan bahan**
 1. Skala dan proporsi
 2. Irama
- **Tekstur dan warna**

f. Sesuai dengan fungsi dan Pendekatan Arsitektur Futuristik harus memperhatikan beberapa karakteristik berikut :

1. **Gaya Universal**
2. **Khayalan yang Idealis**
3. **Bentuk yang Mengikuti Fungsi**
4. **Tanpa Ornamen (*Less is more*)**
5. **Mengadopsi Kemajuan Teknologi**
6. **Nihilisme**
7. **Ekspos Material (Kejujuran Bahan)**
8. **Bersifat Tunggal (Singular)**

IV.2 Batasan

Batasan dalam Perencanaan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik dimaksudkan untuk membatasi agar pembahasan lebih terarah sehingga diharapkan dapat mempertajam permasalahan yang ada dan menghindari munculnya permasalahan di luar konteks pembahasan.

Batasan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- Lokasi Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang terletak di Kotamadya Semarang, dengan lingkup pelayanan Kotamadya Semarang dan daerah sekitarnya.
- Sasaran perencanaan adalah seluruh kalangan usia dari anak-anak hingga lansia termasuk pelajar, dan seniman.
- Perencanaan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang diproyeksikan untuk jangka waktu 10 tahun mendatang terhitung sejak tahun 2024.
- Fasilitas dalam museum tersebut lebih ditekankan pada edukasi yang dapat menginspirasi pengunjung tanpa mengabaikan unsur rekreasi bagi pengunjung.

IV.3 Anggapan

Anggapan yang digunakan dalam Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik adalah :

- Standart/ peraturan sesuai dengan perencanaan Museum Patung lilin Tokoh Bersejarah di Semarang.
- Dana pembangunan Museum Patung Lilin Tokoh Bersejarah di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik dianggap telah tersedia sesuai program perencanaan dan perancangan.
- Rencana Umum Tata Ruang Kota Semarang dan Tata Guna Lahan pada lokasi dianggap benar.
- Tapak terpilih dianggap telah siap untuk dibangun.
- Struktur dan daya dukung tanah pada tapak dianggap telah memenuhi syarat untuk memikul beban bangunan.
- Penentuan luasan tapak bertitik tolak pada kebutuhan ruang bukan harga tanah.

- Diasumsikan untuk skybridge penghubung dengan Mall Ciputra Semarang dianggap telah terjadi kesepakatan dengan pihak management Mall Ciputra maupun untuk perijinan skybridge tersebut dianggap telah memenuhi semua persyaratan tata kota Semarang.