

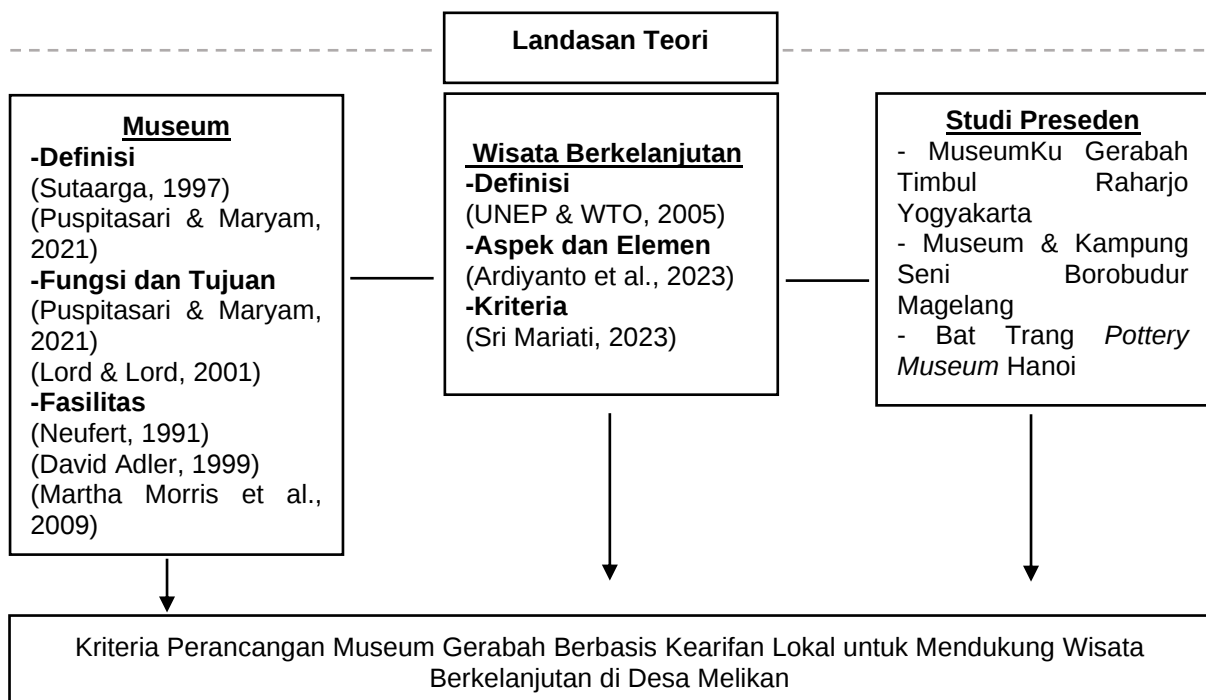
BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kerangka Teori

Adapun kerangka teori dalam penelitian ini dibagi kedalam dua gagasan utama yaitu Museum Gerabah berbasis kearifan lokal untuk mewujudkan Wisata Berkelanjutan yang meliputi aspek ekonomi, sosial budaya, dan lingkungan. Kajian literatur mengenai museum menjadi dasar dalam menentukan standar - standar perancangan. Aspek kearifan lokal akan menjembatani penerapan aspek - aspek wisata berkelanjutan seperti ekonomi, sosial budaya, dan lingkungan ke dalam perancangan. Kedua gagasan tersebut dikaji untuk menghasilkan kriteria perancangan yang komprehensif, baik secara umum maupun khusus.

Kriteria ini didukung oleh beberapa studi preseden dengan fungsi serupa yang akan diterapkan pada konsep perancangan. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan museum gerabah yang berkelanjutan serta memberikan manfaat ekonomi, sosial budaya, dan lingkungan bagi masyarakat.



Gambar 2.1. Kerangka Teori

Sumber : Analisa Penulis

2.2. Tinjauan Museum

Membahas kajian literatur mengenai pengertian museum, jenis – jenis museum, serta fasilitas dan elemen – elemen pada bangunan museum.

2.2.1. Pengertian Museum

Kata "museum" menurut *American Encyclopedia*, berasal dari istilah "*Mousa*" yang merujuk pada konsep ruang yang berfokus pada pengetahuan, tempat untuk menyimpan dan memamerkan karya seni serta objek-objek ilmiah. Secara etimologis, kata "museum" berasal dari bahasa Yunani "*mouseion*" yang berarti kuil yang didedikasikan untuk sembilan Dewi Muses. Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus, sering dianggap sebagai simbol ilmu pengetahuan dan seni (Rerung et al., 2021). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Museum adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk pameran tetap benda – benda yang memiliki arti penting bagi publik, seperti artefak sejarah, karya seni, dan ilmu pengetahuan, serta sebagai lokasi penyimpanan barang – barang kuno (Hadi & Mirdad, 2021).

Berdasarkan definisi dari ICOM (*International Council of Museum*) yang dikutip dalam buku berjudul "Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum" karya Moh. Amir Sutaarga, Museum adalah lembaga permanen yang bersifat nirlaba, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, serta merawat, menghubungkan, dan memamerkan barang-barang terkait manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan hiburan (Sutaarga, 1997). Oleh karena itu, ia sering kali menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan. Saat ini perkembangan museum sendiri telah pesat baik dari segi pengelolaan, tampilan, jenis koleksi, maupun aktivitas yang berlangsung di dalamnya.

Dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. PM.45/UM/001/MKP/2009 tentang Pedoman Permuseuman, museum didefinisikan sebagai institusi yang berfungsi untuk menyimpan, merawat, melindungi, dan memanfaatkan objek-objek material hasil karya budaya manusia maupun alam beserta lingkungannya, dengan tujuan mendukung pelestarian dan perlindungan warisan budaya bangsa. Sementara itu dalam Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum, museum merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada

masyarakat (Puspitasari & Maryam, 2021). Ambrose dan Crispin menyatakan bahwa museum merupakan elemen dari struktur sosial masyarakat, karena berperan sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan, mendukung pendidikan, dan mendorong perkembangan masyarakat melalui sistem komunikasi yang terorganisir (Puspitasari & Maryam, 2021).

Sejarah Perkembangan Museum di Indonesia

Mengutip dari buku karya (Puspitasari & Maryam, 2021) menjelaskan tentang sejarah museum di Indonesia yakni berawal dari perkembangan museum di Eropa yang sangat memengaruhi museum di Indonesia, terutama pada abad ke-17 hingga ke-18. Kaum antikuarian Eropa di Indonesia memicu minat dalam mengumpulkan peninggalan budaya. Perkumpulan dagang Belanda, VOC (*Vereenigde Oost Indische Compagnie*), mendirikan lembaga *Bataviasche Genootschap van Kusten en Wetenschappen* (BGKW) untuk menangani masalah tinggalan budaya. Anggota BGKW terdiri dari pejabat Belanda dan Indonesia, dengan tujuan menganalisis aspek budaya Nusantara melalui penelitian ilmiah di bidang biologi, ilmu alam, purbakala, sastra, dan kesenian.

Pada tahun 1811, pemerintahan Belanda di Indonesia digantikan oleh Inggris di bawah Letnan Gubernur Jenderal Sir Thomas Stamford Raffles, yang mendukung kegiatan BGKW. Raffles mengubah nama BGKW menjadi *Literary Society*, yang berfokus pada pencatatan dan pemeliharaan kebudayaan. Salah satu hasilnya adalah buku "*History of Java*" yang berisi sejarah dan purbakala Nusantara.

Setelah pemerintahan Inggris, Belanda kembali berkuasa pada abad ke-19. Prof. C.G.C Reinwardt mengubah kembali nama *Literary Society* menjadi BGKW, yang lebih fokus pada ilmu kepurbakalaan. Pada pemerintahan Gubernur Jenderal G.A Baron van der Capellen tahun 1822, dikeluarkan Surat Keputusan untuk mencari benda purbakala di seluruh Nusantara. Benda - benda tersebut kemudian dikirim ke kantor BGKW di Batavia, yang menyebabkan penumpukan koleksi dan akhirnya mendorong pembangunan gedung baru, sekarang dikenal sebagai Museum Nasional.

Sebelum berdirinya BGKW, seorang warga negara Jerman bernama George Eberhard Rumpf, atau Rumphius, yang bekerja untuk VOC di Ambon pada abad ke-17 hingga ke-18, meneliti benda antik dan menerbitkan hasil penelitiannya dalam bukunya "*De Amboinsche Rariteitkamer*". Rumphius menyimpan hasil penelitiannya

dalam museum pribadinya, yang dianggap sebagai museum pertama dan tertua di Nusantara. Namun, gedung BGKW dikenal sebagai cikal bakal museum di Indonesia karena memelopori berdirinya museum - museum di berbagai wilayah di Indonesia.

2.2.2. Tipologi Museum

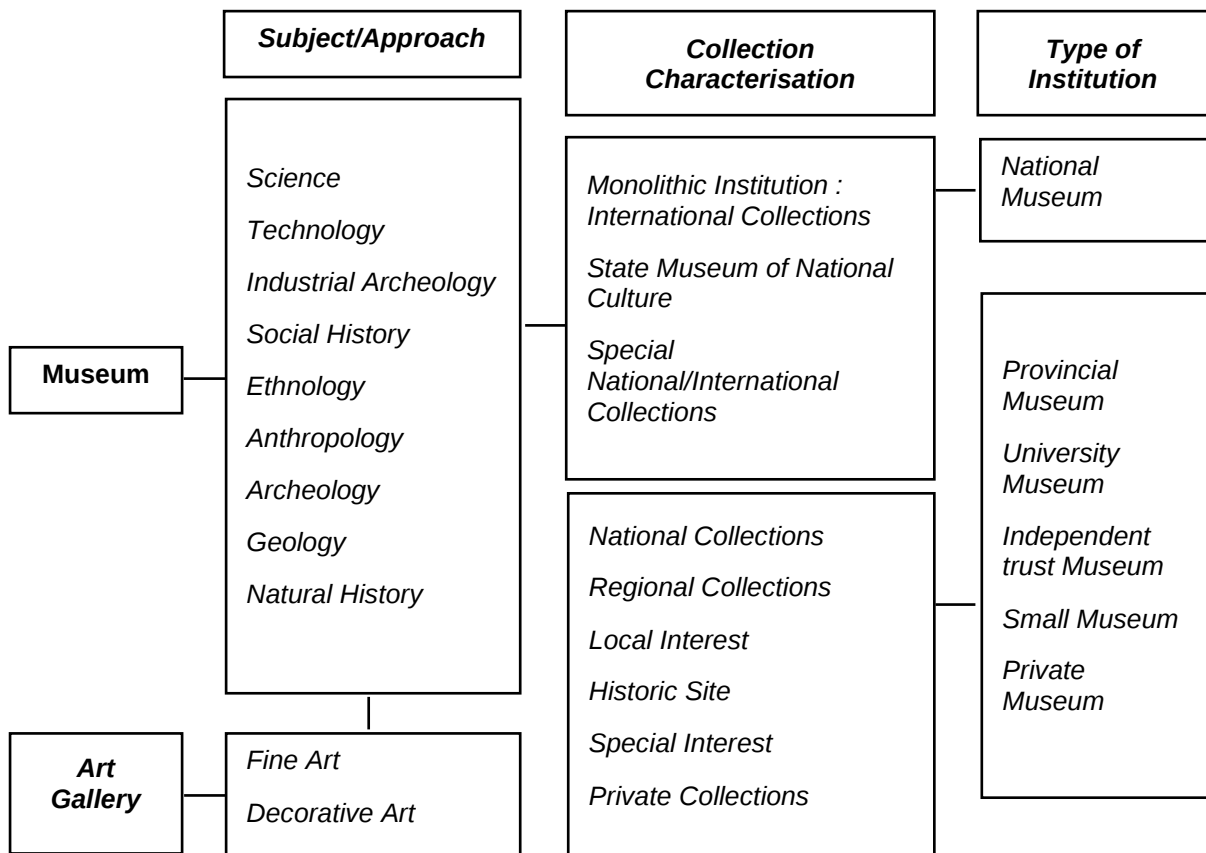
Dalam buku yang berjudul 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Museum pada Mata Kuliah Museologi' karya Puspitasari & Maryam (2021) terdapat beberapa tipologi museum, berikut tabel pembagian tipologi museum :

Tabel 2.1. Pembagian Tipologi Museum

No	Pembagian Museum	Tipologi Museum
1	Berdasarkan Kepemilikan dan Pengelolaanya	-Museum Pemerintah -Museum Swasta
2	Berdasarkan Tingkatan Koleksi	-Museum Nasional -Museum Regional -Museum Lokal
3	Berdasarkan Jenis Koleksi	-Museum Umum -Museum Khusus
4	Berdasarkan Golongan Ilmu Pengetahuan	-Museum Ilmu alam dan Teknologi -Museum Ilmu Sejarah dan Budaya
5	Berdasarkan Ruang Lingkup Wilayah	-Museum Nasional -Museum Negeri Provinsi -Museum Lokal -Museum Lapangan Terbuka : Situs, Museum Peringatan
6	Berdasarkan Ilmu yang Berhubungan antar Alam, Bumi, dan Manusia	-Museum Ilmu Alam -Museum Teknologi dan Industri -Museum Purbakala -Museum Antropologi -Museum Seni Rupa -Museum Sejarah
7	Berdasarkan Bentuk Bangunan	-Museum Terbuka -Museum Tertutup -Museum Kombinasi

Sumber : (Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Museum pada Mata Kuliah Museologi, 2021)

Sementara itu, mengutip dari buku '*Metric Handbook : Planning and Design Data*' karya David Adler, pembagian tipologi museum adalah sebagai berikut :



Gambar 2.2. Pembagian Tipologi Museum Menurut David Adler

Sumber : (Metric Handbook Planning and Design Data, 2015)

2.2.3. Fungsi dan Tujuan Museum

Museum memiliki beberapa tujuan utama yang penting bagi masyarakat dan kebudayaan :

- Pelestarian : Museum berperan dalam menjaga dan melestarikan artefak serta tinggalan budaya dan sejarah agar dapat diwariskan kepada generasi mendatang (Mohamad et al., 2024).
- Pendidikan : Museum menjadi sarana edukasi yang menawarkan pengetahuan tentang sejarah, seni, ilmu pengetahuan, dan budaya kepada pengunjung (Evitasari et al., 2021).

- c. Penelitian : Museum menyediakan sumber daya dan koleksi untuk penelitian ilmiah yang dapat memperkaya pengetahuan di berbagai bidang (Fitriansyah & Kasmin, 2022).
- d. Pameran : Museum menyelenggarakan pameran untuk memamerkan koleksi mereka kepada publik, memungkinkan masyarakat untuk melihat dan menghargai warisan budaya dan sejarah (Yendra, 2018).
- e. Rekreasi : Museum juga berfungsi sebagai tempat rekreasi di mana pengunjung dapat menikmati waktu luang dengan belajar dan mengeksplorasi koleksi yang dipajang (Fitriansyah & Kasmin, 2022)
- f. Identitas dan Kebanggaan : Museum membantu memperkuat identitas budaya dan nasional, serta memberikan kebanggaan kepada masyarakat dengan menampilkan warisan budaya mereka (Yendra, 2018).

Dalam buku *Museografia* (Direktorat Museum & Dirjen Sejarah dan Purbakala, 2010) Benda koleksi yang dipamerkan di museum harus memenuhi sejumlah kriteria tertentu. Beberapa syarat yang harus dipenuhi antara lain :

- Memiliki nilai historis, ilmiah dan estetika
- Dapat dikenali berdasarkan bentuk fisik, gaya, fungsi, makna, serta asal-usulnya secara historis dan geografis, termasuk generasi dan periode waktunya
- Dapat berfungsi sebagai dokumen, yakni sebagai bukti nyata atas keberadaan dan kebenaran suatu peristiwa melalui kajian ilmiah.
- Merupakan benda asli, tiruan, atau hasil reproduksi yang diakui keabsahannya sesuai dengan ketentuan permuseuman.
- Benda asli, replika, atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum

Dengan menjalankan fungsi-fungsi tersebut, museum menjadi lembaga yang sangat berharga bagi pengembangan pengetahuan dan apresiasi budaya di masyarakat.

2.2.4. Fasilitas pada Museum

Menurut (Ahmad et al., 2014) museum memiliki beberapa fasilitas diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Fasilitas Utama (*Display Space*)

Merupakan fasilitas yang langsung berhubungan dengan fungsi museum sebagai sarana ekshibisi. Ruang *display* mencakup ruang – ruang terbuka untuk pengunjung dan juga pelengkapanya seperti : galeri permanen dan temporer, ruang *workshop* terbuka, ruang penyimpanan ekshibisi, serta ruang lain yang menjadi bagian dari ruang ekshibisi seperti auditorium dan ruang luar.

2. Fasilitas Pendukung (*Supporting Space*)

Fasilitas pendukung merupakan ruang – ruang yang berfungsi dalam kebutuhan produksi ekshibisi seperti : ruang preparasi, studio desain, *workshop* tertutup, ruang instalasi, dan ruang penyimpanan furnitur. Ruang yang meliputi produksi awal seperti *loading dock*, *crafting area*, kantor staf dan kantor penerimaan juga menjadi bagian dari ruang produksi.

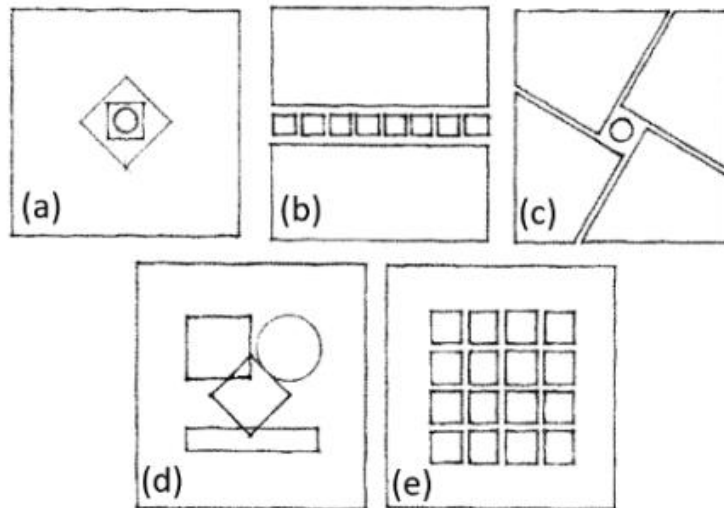
3. Ruang Akses, Jarak dan Sirkulasi (*Acces, Adjacency and Circulation*)

Merupakan ruang pendukung yang mencakup ruang sirkulasi, ruang akses, serta jarak antar bangunan. Ruang ini meliputi akses untuk staf serta sirkulasi museum.

2.2.5. Pola Sirkulasi pada Bangunan Museum

Dalam konteks desain arsitektur dan pengalaman pengunjung, pola sirkulasi pada bangunan museum berperan sebagai penghubung antara ruang, objek pameran, dan narasi yang ingin disampaikan. Jalur sirkulasi yang tepat mampu menciptakan alur kunjungan yang logis, inklusif, dan mendalam.

Teori sirkulasi menurut Francis D.K. Ching, ia menekankan bahwa sirkulasi adalah elemen fundamental dalam desain ruang. Dalam bukunya *Architecture: Form, Space, and Order*, D.K. Ching menjelaskan sirkulasi sebagai “jalur yang menghubungkan ruang - ruang dalam suatu bangunan, membentuk pengalaman spasial yang utuh dan bermakna.” Teori sirkulasi menurut D.K. Ching dapat diterapkan pada semua jenis atau tipologi bangunan, namun dalam konteks ini penulis mengambil contoh penerapannya pada bangunan museum. Berikut adalah inti dari teori sirkulasi menurut D.K. Ching yang relevan untuk desain museum dan ruang pameran :



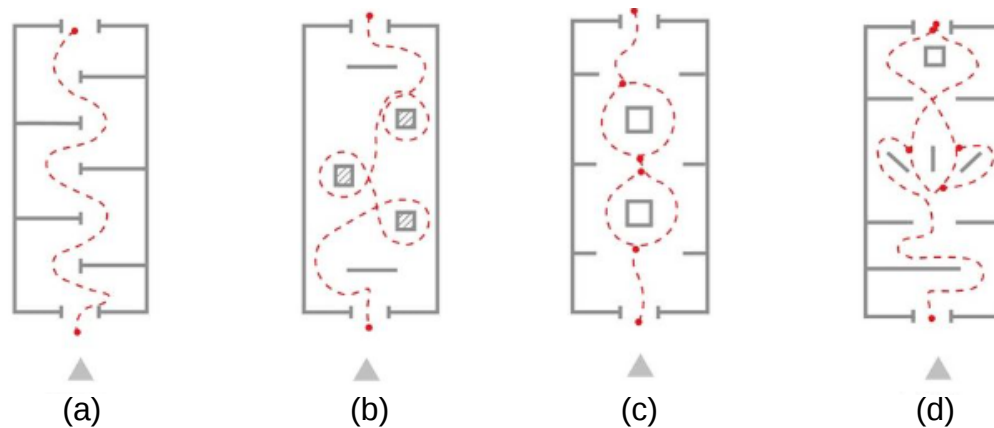
Gambar 2.3. Pola Sirkulasi Berdasarkan Teori D.K. Ching

Sumber : (Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan, 1996)

- a. Organisasi Terpusat, merupakan pola sirkulasi yang berfokus pada satu ruang utama yang dominan, dikelilingi oleh sejumlah ruang pendukung yang tersusun mengelilinginya secara teratur.
- b. Organisasi Linear, pola ini membentuk rangkaian ruang yang tersusun dalam satu garis lurus, di mana ruang – ruang yang serupa atau berulang diatur secara berurutan sepanjang satu jalur.
- c. Organisasi Radial, menggabungkan ruang terpusat sebagai titik utama dengan deretan ruang linear yang menyebar keluar secara radial dari pusat tersebut, membentuk pola seperti jari – jari roda.
- d. Organisasi Terklaster, ruang – ruang dalam pola ini dikelompokkan berdasarkan kedekatan fisik, kesamaan fungsi, atau keterikatan visual, tanpa mengikuti susunan geometris yang kaku.
- e. Organisasi Grid, merupakan susunan ruang yang ditata secara sistematis dalam pola kisi atau jaringan, mengikuti struktur grid sebagai kerangka pengorganisasian.

Pola sirkulasi di dalam museum memengaruhi bagaimana pengunjung menjelajahi ruangan, sehingga dapat mencegah terjadinya kebosanan. Dalam merancang ruang pameran, pengaturan alur pergerakan pengunjung menjadi aspek krusial yang menentukan kelancaran dan kualitas pengalaman museum. Ketidakteraturan dalam penataan dapat menimbulkan kemacetan, kepadatan ruang,

serta kebingungan arah yang berujung pada disorientasi dan penurunan minat terhadap koleksi yang ditampilkan. Untuk menghindari hal tersebut, penting untuk menyediakan ruang gerak yang cukup di antara objek pameran, serta menempatkan koleksi utama atau yang paling diminati pada jalur sirkulasi yang strategis (Prasetya & Hidayati, 2024). Berikut merupakan teori sirkulasi ruang pameran menurut McLean (1993) :



Gambar 2.4. Pola Sirkulasi Ruang Pamer Menurut McLean

Sumber : (McLean, 1993)

Teori sirkulasi ruang pameran menurut (McLean,1993) membahas empat pola sirkulasi utama yang dapat diterapkan dalam ruang pameran yaitu :

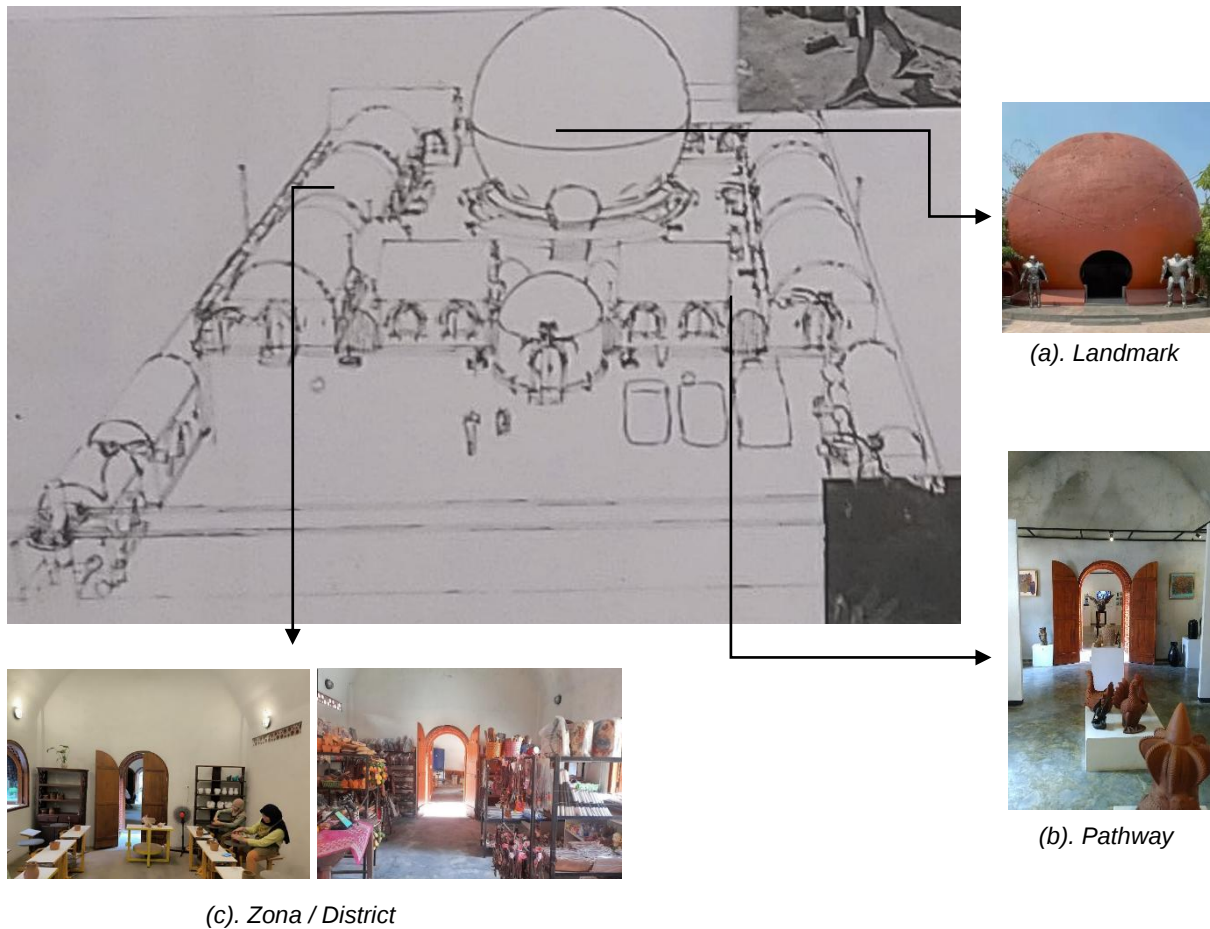
- a. Pola Sirkulasi Langsung (*Direct Plan*) :
Jalur sirkulasi yang jelas dan langsung, sering kali dengan ruang pameran yang terorganisir dalam satu jalur utama.
- b. Pola Sirkulasi Terbuka (*Open Plan*) :
Ruang pameran yang luas dengan sedikit pembatas antar area pameran, memungkinkan pengunjung bergerak secara bebas ke segala arah.
- c. Pola Sirkulasi Berputar (*Radial Plan*) :
Pengunjung diarahkan memutar mengitari media ruang pameran di tengah ruangan sebagai pusat alur.
- d. Pola Sirkulasi Acak (*Random Plan*) :
Pengaturan ruang pameran yang tidak terstruktur dan tidak memiliki jalur yang jelas, memberi kebebasan penuh kepada pengunjung untuk bergerak ke arah mana pun.

2.2.6. Elemen *Wayfindings* pada Museum

Menurut Paul Arthur dan Romedi Passini, *wayfinding* adalah proses pemecahan masalah spasial yang dilakukan seseorang untuk menentukan posisi, memilih rute, dan menavigasi ruang menuju tujuan tertentu. *Wayfinding* dalam arsitektur merupakan proses yang membantu seseorang menemukan jalan dan mengorientasikan diri di dalam suatu lingkungan fisik. Ini bukan sekadar soal petunjuk arah, *wayfinding* adalah gabungan antara desain, psikologi, dan komunikasi visual yang bertujuan untuk memudahkan navigasi ruang secara intuitif (Kusuma, 2018).

Dalam buku *Wayfinding : People, Signs, and Architecture* (1992), Arthur dan Passini menekankan bahwa *wayfinding* bukan hanya soal *signage*, tetapi merupakan interaksi kompleks antara arsitektur, komunikasi grafis, dan perilaku pengguna. Arthur dan Passini mengembangkan sistem *wayfinding* menjadi tiga yaitu :

1. Informasi Lingkungan (*Enviromental Information*), yakni terdiri dari elemen fisik dan spasial yang secara pasif memberi petunjuk arah dan orientasi kepada pengguna. Adapun komponen utamanya adalah terdiri dari :
 - a. *Landmark*, yakni objek mencolok yang mudah dikenali dan membantu orientasi, seperti menara, patung, atau elemen arsitektural khas.
 - b. *Pathway* (Jalur), terdiri dari koridor, tangga, ramp, atau jalan yang menunjukkan arah pergerakan. Jalur utama harus jelas dan mudah dibedakan dari jalur sekunder.
 - c. *Zona / District*, yakni area dengan fungsi atau karakter visual yang konsisten, seperti zona pameran, zona edukasi, atau zona interaktif.



Gambar 2.5. Contoh Informasi Lingkungan pada Museum Gerabah Timbul Raharjo

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

2. Informasi Grafis (*Graphic Information*), merupakan komponen krusial dalam sistem *wayfinding* yang berfungsi sebagai komunikasi visual eksplisit antara lingkungan dan pengguna. Arthur dan Passini menekankan bahwa informasi grafis harus dirancang secara konsisten, terbaca, dan kontekstual, serta terintegrasi dengan arsitektur agar tidak menjadi elemen asing dalam ruang. Dalam lingkungan yang kompleks seperti museum, informasi grafis berperan sebagai penuntun kognitif yang membantu pengguna membuat keputusan navigasi secara intuitif dan efisien. Adapun komponen utama dalam Informasi Grafis adalah sebagai berikut :

- a. *Signage*, yakni rambu arah untuk mengidentifikasi ruang dan penunjuk fasilitas. *Signage* harus mudah dibaca dan ditempatkan secara strategis.
- b. Peta, berfungsi untuk memberikan gambaran keseluruhan tata ruang dan posisi pengguna.
- c. Simbol dan Ikon, untuk mempermudah pemahaman lintas bahasa dan budaya.
- d. Tipografi, yakni jenis huruf, ukuran, dan kontras yang dapat memengaruhi keterbacaan dan persepsi informasi.



(a). *Signage*

(b). Peta

(c). Simbol dan Ikon

(d). Tipografi

Gambar 2.6. Contoh Informasi Grafis pada Museum & Kampung Seni Borobudur

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

3. Informasi Verbal dan Sensorik (*Verbal and Sensory Information*), Dalam kerangka *wayfinding* yang inklusif dan multisensori, Arthur dan Passini menekankan bahwa informasi verbal dan sensorik memainkan peran penting dalam memastikan bahwa sistem navigasi dapat diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, visual, atau kognitif. Informasi ini mencakup komunikasi non-visual seperti audio panduan, braille, signage taktil, dan bantuan manusia, yang berfungsi sebagai pelengkap dari informasi grafis dan lingkungan. Adapun komponen utamanya adalah :

- a. Audio, yakni informasi berupa suara seperti sistem panduan audio.
- b. *Braille dan Tactile Signage*, dikhususkan untuk pengguna tunanetra sehingga informasi harus tersedia dalam bentuk yang bisa diraba
- c. Bantuan manusia, berupa interaksi langsung dengan petugas atau staf sebagai sumber informasi navigasi.



Gambar 2.7. Contoh Informasi Verbal dan Sensorik pada Museum

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

2.2.7. Metode Penyajian Koleksi pada Museum

Pameran museum berfungsi sebagai media penyampaian informasi mengenai koleksi yang dimilikinya. Agar koleksi tersebut dapat berperan sebagai alat komunikasi yang efektif, penataannya tidak boleh dilakukan secara acak, melainkan harus dirancang dan disusun secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang cermat sebelumnya agar pameran dapat dipahami dengan baik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjung (Sutaarga, 1997).

Penataan ruang pamer dalam museum harus dirancang sedemikian rupa agar memiliki daya tarik tersendiri. Metode penyajian yang efektif adalah metode yang sesuai dengan karakter dan fungsi museum itu sendiri. Untuk mendorong keterlibatan pengunjung, perlu dipahami beberapa motivasi dasar yang mendorong kunjungan ke museum, antara lain: keinginan untuk mengapresiasi keindahan koleksi yang dipamerkan, dorongan untuk merasakan atmosfer atau suasana tertentu yang dihadirkan dalam pameran, serta kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan baru melalui interaksi dengan koleksi yang ditampilkan.

Berdasarkan motivasi tersebut terdapat tiga jenis metode pameran menurut Akram et al, 1994 dalam (Prasetya & Hidayati, 2024) yakni terdiri dari :

1. Metode penyajian artistik (Keindahan), adalah metode yang mengutamakan koleksi - koleksi yang mengandung unsur keindahan.

Contoh penerapan : Di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, koleksi keramik dari Dinasti Qing ditampilkan dalam vitrin kaca dengan pencahayaan dramatis yang menyoroti detail ornamen dan warna glasir. Latar belakang

netral dan penataan simetris memperkuat kesan estetika. Hal tersebut bertujuan untuk menonjolkan nilai artistik dan keindahan visual koleksi tanpa narasi mendalam.



Gambar 2.8. Contoh pada Museum Keramik Jakarta

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

2. Metode penyajian edukatif (Intelektual), merupakan pendekatan yang melibatkan berbagai aspek terkait koleksi yang dipamerkan, mulai dari proses terbentuknya hingga cara penggunaan atau fungsi dari koleksi tersebut.

Contoh penerapan : Di Museum Batik Pekalongan, pengunjung diajak mengikuti alur proses pembuatan batik mulai dari pemilihan kain, pencantingan, pewarnaan, hingga pelorodan. Setiap tahapan dilengkapi dengan penjelasan teks, video dokumenter, dan alat - alat asli yang digunakan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang fungsi, teknik, dan nilai budaya dari koleksi yang dipamerkan.



Gambar 2.9. Contoh pada Museum Batik Pekalongan

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

3. Metode penyajian evokatif (Romantik), merupakan pendekatan yang menghadirkan seluruh elemen lingkungan asli dari tempat koleksi berasal.

Contoh penerapan : Di Museum Ullen Sentalu Yogyakarta, koleksi surat dan foto keluarga bangsawan Mataram disajikan dalam ruang yang menyerupai suasana rumah tradisional Jawa, lengkap dengan pencahayaan temaram, aroma bunga melati, dan musik gamelan lembut. Hal tersebut bertujuan untuk membangkitkan suasana emosional dan membawa pengunjung “kembali” ke lingkungan asal koleksi tersebut.



Gambar 2.10. Contoh pada Museum Ullen Sentalu Yogyakarta

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

Selain ketiga metode penyajian koleksi diatas menurut (Asiarto et al, 2008) metode dan teknik penyajian koleksi ditambahkan menjadi berikut :

1. Metode pendekatan Simbolik, merupakan teknik penyajian koleksi museum yang memanfaatkan simbol – simbol khusus sebagai sarana untuk membantu pengunjung memahami dan menafsirkan makna dari objek tersebut.

Contoh penerapan : Di Museum Sejarah Pengasingan Soekarno di Ende, benda-benda seperti kursi kayu tua, pena, dan bendera robek ditampilkan bukan sekadar sebagai artefak, tetapi sebagai simbol perjuangan, keterasingan, dan nasionalisme. Penataan ruang dan elemen visual seperti warna merah - putih dan kutipan pidato digunakan untuk membangun interpretasi simbolik tentang semangat kemerdekaan. Hal tersebut bertujuan untuk memicu pemaknaan mendalam dan refleksi historis dari pengunjung.



Gambar 2.11. Contoh pada Museum Sejarah Pengasingan Soekarno di Ende

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

2. Metode pendekatan Kontemplatif, merupakan teknik penyajian koleksi museum yang bertujuan membangkitkan imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

Contoh penerapan : Di Museum Gempa Bumi dan Tsunami Aceh, pendekatan kontemplatif diterapkan melalui desain ruang yang tenang, pencahayaan lembut, dan narasi minimal. Ruang pameran dirancang untuk membangkitkan kesadaran akan bencana dan mengundang pengunjung merenungkan dampak serta kesiapsiagaan. Tujuannya adalah membangun ruang reflektif yang

memungkinkan pengunjung mengimajinasikan pengalaman dan makna koleksi secara personal.



Gambar 2.12. Contoh pada Museum Tsunami Aceh

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

3. Metode pendekatan Interaktif merupakan bentuk penyajian koleksi museum yang memungkinkan pengunjung berpartisipasi secara langsung, baik melalui sentuhan, percobaan, atau aktivitas lainnya.

Contoh penerapan : Di Museum MACAN (*Modern and Contemporary Art in Nusantara*) Jakarta, pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan objek visual melalui teknologi optik dan *augmented reality*. Koleksi dirancang agar pengunjung bisa berpose, menyentuh, dan berpartisipasi dalam simulasi visual yang sesuai dengan tema ruang. Tujuannya adalah meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui interaksi langsung, baik fisik maupun digital, untuk memperkuat pengalaman belajar dan hiburan.



Gambar 2.13. Contoh pada Museum MACAN Jakarta

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

Sementara itu dalam buku Konsep Penyajian Museum yang dikeluarkan oleh Direktorat Permuseuman dibawah Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2011 terdapat empat pendekatan untuk konsep alur penyajian yang digunakan dalam pameran museum, yaitu :

1. Pendekatan kronologis menitikberatkan pada penyusunan koleksi berdasarkan urutan waktu, di mana objek - objek dan informasi pendukungnya ditata secara berkesinambungan dan linier, mulai dari tahap awal hingga akhir, mengikuti arah pergerakan pengunjung di dalam ruang pameran.

2. Pendekatan taksonomik menitikberatkan pada pengelompokan dan penyajian koleksi berdasarkan kesamaan karakteristik, seperti jenis, mutu, fungsi, gaya, periode waktu, maupun penciptanya.
3. Pendekatan tematik, berfokus pada penyampaian narasi berdasarkan tema tertentu, di mana alur cerita menjadi pusat perhatian utama.
4. Pendekatan gabungan merupakan metode penyajian koleksi dalam ruang pameran tetap yang dirancang agar pengunjung tidak terpaku pada alur linier, seperti urutan waktu. Sebaliknya, pameran disusun secara tematik, memungkinkan pengunjung memilih tema sesuai minat mereka, misalnya tentang hewan purba, *Pithecanthropus*, *Homo erectus*, dan lainnya. Sementara itu, penyajian linier tetap digunakan dalam kelompok tertentu, namun dengan alur yang tidak terlalu panjang.

Dalam buku Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum karya Moh. Amir Sutaarga, serta buku Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Museum pada Mata Kuliah Museologi karya Puspitasari dan Maryam, masing - masing penulis menguraikan sejumlah kriteria penting yang perlu diperhatikan dalam proses pendirian bangunan museum. Kedua buku tersebut menjadi rujukan fundamental dalam perancangan museum yang tidak hanya memenuhi aspek fungsional dan struktural, tetapi juga mendukung tujuan edukatif dan pelestarian budaya. Adapun kriteria yang dimaksud meliputi hal-hal berikut :

Tabel 2.2. Kriteria Dasar Pendirian Bangunan Museum Menurut Moh. Amir Sutaarga serta Puspitasari dan Maryam

Sumber	Kriteria	
Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum	- Letak museum sebaiknya berada di area strategis (dalam penelitian ini pusat desa) - Bangunan museum harus mampu menjamin keamanan koleksi, penataan dan sirkulasi koleksi, serta memberikan kenyamanan bagi staf dan pengunjung - Ruang – ruang dalam museum perlu dibagi sesuai dengan fungsi masing – masing, agar operasional berjalan optimal - Perencanaan pengadaan sarana dan fasilitas untuk koleksi, perkantoran, dan personil serta pengunjung museum - Pengadaan dan pelatihan tenaga kerja museum perlu disesuaikan dengan tugas dan fungsi masing - masing	
Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Museum pada Mata Kuliah Museologi	Lokasi	- Terletak di lokasi yang strategis dan mudah diakses. - Memiliki kemudahan akses bagi staf maupun pengunjung, baik dari maupun menuju museum. - Mudah ditemukan dan dijangkau, serta dilengkapi dengan penunjuk arah yang jelas dan terlihat.

		- Terhindar dari sumber polusi, baik berupa asap dari kawasan industri maupun gangguan lalu lintas berat seperti jalur truk dan bus. - Berada di area yang aman dari potensi bahaya atau bencana alam; jika berada di wilayah rawan, harus disiapkan sistem mitigasi dan penanggulangan risiko yang memadai.
	Bangunan	- Bangunan yang difungsikan sebagai museum perlu memperhatikan aspek estetika sekaligus menjamin keamanan bagi staf, pengunjung, dan koleksi yang disimpan. - Sebaiknya museum memiliki satu pintu utama sebagai akses masuk. - Pintu utama tersebut harus mudah dikenali dan terlihat jelas oleh pengunjung. - Museum idealnya dilengkapi dengan sejumlah ruang utama, seperti ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, auditorium, kantor, perpustakaan, laboratorium konservasi, serta ruang penyimpanan koleksi. - Selain itu, perlu disediakan ruang - ruang penunjang seperti pos keamanan, kios souvenir, kantin, dapur, toilet, area parkir, gudang, dan fasilitas pendukung lainnya.
	Fasilitas	- Utama : Tempat Parkir, Lobby, Taman, Auditorium, Ruang pameran tetap, Ruang pameran temporer, Ruang kantor, Perpustakaan, Laboratorium konservasi, Ruang Galeri, Gudang - Penunjang : Pos keamanan, Kios cenderamata, Cafeteria/kantin, Dapur, Toilet, Tempat menyusui, Fasilitas difabel, Tempat penitipan barang, Loker tiket, Ruang informasi museum, Ruang audio visual

Sumber : (Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, 1997 & Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Museum pada Mata Kuliah Museologi, 2021)

2.3. Seni Kerajinan Gerabah

Seni kerajinan gerabah di Desa Melikan merupakan manifestasi kearifan lokal yang telah diwariskan secara turun - temurun dan menjadi identitas khas masyarakat setempat. Seni ini bukan sekadar produk, melainkan cerminan hubungan harmonis antara manusia, tanah, dan tradisi.

2.3.1. Pengertian Gerabah

Seni Kerajinan Gerabah adalah bentuk seni yang unik, dengan karakteristik yang mencakup nilai-nilai kompleks dan mendalam, termasuk nilai estetika, simbolik, filosofis, dan fungsional (Prastawa et al., 2020). Gerabah merupakan peralatan yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk dan dibakar, serta dimanfaatkan untuk berbagai

kebutuhan dalam kehidupan sehari - hari. Tanah liat menjadi bahan utama dalam pembuatan wadah dengan teknik sederhana untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari (Agustina & Iswanto, 2023).

Gerabah adalah jenis keramik yang diukur berdasarkan kualitas materialnya. Namun, masyarakat sering membedakan gerabah dan keramik. Keramik biasanya mengacu pada barang - barang pecah belah dengan permukaan halus dan mengkilap seperti porselen. Sementara itu, gerabah adalah peralatan yang dibuat dari tanah liat atau lempung, dibentuk dan dibakar untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, biasanya dalam bentuk wadah (Kamaruddin & Devi, 2023). Kerajinan gerabah termasuk dalam seni kriya karena dibuat dengan tangan sebagai alat utama dan bermanfaat dalam kehidupan sehari - hari. Potensi industri kerajinan tangan di Indonesia sangat besar untuk menembus pasar internasional, didukung oleh sumber daya alam yang melimpah dan kemampuan menghasilkan kerajinan yang beragam serta bernilai seni tinggi (Hermawan et al., 2021).

Di Indonesia, perkembangan gerabah berbentuk wadah dimulai pada masa bercocok tanam sekitar tahun 2500 hingga 1500 sebelum Masehi. Pada masa kehidupan menetap dan bertani, kebutuhan hidup semakin meningkat, termasuk perlengkapan untuk kegiatan pertanian serta wadah untuk menyimpan makanan, air, atau memasak. Dalam konteks ini, kemampuan membuat gerabah dianggap setara pentingnya dengan keterampilan mengasah alat batu, seperti kapak persegi yang digunakan dalam kegiatan bertani. Bukti keberadaan gerabah, baik yang masih utuh maupun berupa pecahan dalam jumlah besar, ditemukan di sejumlah situs arkeologi di Indonesia, antara lain Kalumpang dan Melolo, Sambisari dan Trowulan, serta Banten dan Biting (Atmosudiro, 1998).

Pada tahun 1950-an, setiap desa di Pulau Jawa mengalami perkembangan dalam produksi gerabah tradisional. Sentra produksi gerabah menjadi penopang kebutuhan rumah tangga, alat kerja bagi pengusaha warung makan, serta berbagai peralatan ritual tradisional seperti wadah air, tempat bunga, dan pembakaran kemenyan. Produk gerabah di setiap sentra produksi di Jawa umumnya dibuat dengan mengolah tanah liat, membentuknya, dan membakarnya untuk mengeringkan, sehingga menjadi barang rumah tangga dan alat ritual tradisional. Proses ini menggunakan teknik sederhana seperti melumatkan tanah liat, membentuknya

dengan teknik pilin atau *pinching* secara manual menggunakan tangan dan alat pemutar dari kayu (Hasyimy & Hidajat, 2021).

Salah satu daerah penghasil kerajinan gerabah yakni Kabupaten Klaten yang telah berkembang menjadi pusat berbagai sentra industri rumah tangga. Salah satu sentra industri gerabah di Kabupaten Klaten adalah Desa Melikan, yang memiliki sekitar 176 unit industri gerabah. Pusat kerajinan ini terletak di antara Kecamatan Wedi dan Kecamatan Bayat, dengan sebagian berada di Desa Melikan, Kecamatan Wedi, dan sebagian lainnya di Desa Paseban, Kecamatan Bayat. Pemerintah Kabupaten Klaten telah mengarahkan kegiatan industri Gerabah Melikan menuju pariwisata. Pembuatan gerabah disini memiliki keunikan tersendiri, yaitu menggunakan teknik putaran miring dalam proses pembentukannya, yang jarang ditemukan di tempat lain. Teknik ini memungkinkan pembuatan gerabah lebih cepat dibandingkan dengan teknik putaran biasa (Aldi Sundoro et al., 2021)



Gambar 2.14. Teknik Putaran Miring

Sumber : Siklimis.com, diakses pada 24 September 2024

2.3.2. Produk Gerabah Desa Melikan

Desa Melikan di Kecamatan Wedi Kabupaten Klaten adalah salah satu daerah produksi gerabah yang telah ada sejak lama dan terus berkembang hingga kini. Produk yang dihasilkan sangat beragam, baik dari segi fungsi maupun estetika, dengan karakteristik yang khas. Usaha kerajinan gerabah di Desa Melikan, Kecamatan Wedi, Kabupaten Klaten, terus berkembang dengan peningkatan jumlah pengusaha setiap tahunnya. Produksi gerabah juga meningkat dengan variasi bentuk yang semakin menarik (Hidayat, 2023).

Perajin gerabah di Desa Melikan menciptakan berbagai bentuk gerabah, seperti hewan, patung, dan lainnya, sesuai dengan keinginan konsumen. Produk

gerabah yang dihasilkan sangat beragam, termasuk alat masak seperti wajan, alat makan dan minum seperti piring, mangkuk, dan botol, serta celengan dan hiasan seperti patung dan vas bunga.



Gambar 2.15. Produk Gerabah Melikan

Sumber : Tribunnews, diakses pada 9 September 2025

Gerabah juga memiliki fungsi sebagai wadah untuk menyimpan berbagai barang seperti gentong, pot bunga, dan periuk. Selain itu, gerabah juga dimanfaatkan sebagai benda hias seperti patung, guci, dan berbagai *souvenir* (Ermawati, 2022). Selain itu produk yang dihasilkan juga ialah vas bunga, tempat ari - ari, tempat air mancur, celengan, *souvenir* pernikahan, anglo, piring, mug, set teko, pot bunga, guci, hiasan genteng, hiasan rumah tangga, dan banyak variasi model gerabah lainnya (Triyono et al., 2018).

2.4. Wisata Berkelanjutan

Tinjauan wisata berkelanjutan diperlukan sebagai tujuan dalam mewujudkan strategi pengembangan pariwisata yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan jumlah kunjungan, tetapi juga memperhatikan aspek pelestarian lingkungan, pemberdayaan masyarakat lokal, dan keberlanjutan ekonomi.

2.4.1. Pengertian Wisata Berkelanjutan

Dalam buku yang berjudul Indikator Perencanaan Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan yang ditulis oleh Sulistyadi., dkk. Menurut *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO), pariwisata berkelanjutan merupakan bentuk kegiatan wisata yang mendukung pembangunan dengan memperhatikan kelestarian lingkungan, kelayakan ekonomi, serta keadilan sosial dan etika bagi masyarakat. Tujuan utamanya adalah menciptakan sistem yang terintegrasi dan terencana untuk meningkatkan kualitas hidup melalui pengelolaan sumber daya alam dan budaya secara bijak dan berkelanjutan. Dengan menitikberatkan pada prinsip pembangunan berkelanjutan, jenis pariwisata ini berusaha memenuhi kebutuhan wisatawan tanpa mengabaikan pelestarian lingkungan serta menjamin manfaatnya bagi generasi masa kini maupun yang akan datang. (Sulistyadi et al., 2021).

Pariwisata berkelanjutan adalah jenis pariwisata yang memberikan dampak positif bagi lingkungan lokal, masyarakat, dan ekonomi. Menerapkan praktik pariwisata berkelanjutan sangat penting, tidak hanya untuk menjaga daya tarik unik suatu daerah tetapi juga sebagai strategi untuk mendorong pertumbuhan bisnis dan pembangunan ekonomi berbasis kearifan lokal setempat. Dalam pariwisata berkelanjutan, berbagai upaya diarahkan untuk melindungi lingkungan sembari mendukung pertumbuhan pariwisata yang bertanggung jawab. Perencanaan pariwisata berkelanjutan berupaya mencapai keseimbangan antara kebutuhan manusia (penduduk lokal dan pengunjung) dan tempat (mencakup lingkungan alam dan sosial) (Jeelani & Shah, 2024). Untuk mencapai pembangunan wisata berkelanjutan memerlukan keseimbangan yang tepat antara pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan masyarakat, dan kelestarian lingkungan (Elgin & Elveren, 2024).

Dalam buku yang berjudul Perencanaan Pariwisata Berkelanjutan dalam Pengembangan Wilayah dan Kota karya Maksimilianus et al., 2023 Pariwisata berkelanjutan merupakan pendekatan dalam pengembangan sektor pariwisata yang

memperhatikan keseimbangan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Tujuannya adalah menciptakan manfaat jangka panjang tanpa mengorbankan kelestarian alam, kearifan budaya lokal, maupun kesejahteraan masyarakat setempat. Upaya ini mencakup pelestarian keanekaragaman hayati, pengurangan dampak lingkungan yang merugikan, serta penguatan prinsip keadilan sosial. Dalam praktiknya, pariwisata berkelanjutan melibatkan keterlibatan aktif komunitas lokal, perlindungan terhadap warisan budaya, dan pemanfaatan sumber daya alam secara bijak. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong edukasi dan peningkatan kesadaran wisatawan mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan budaya. Dengan menggabungkan dimensi ekologis, sosial, dan ekonomi, pariwisata berkelanjutan membuka peluang ekonomi yang bertanggung jawab sekaligus meminimalkan dampak negatif. Konsep ini juga menyadari bahwa tanpa pengelolaan yang tepat, aktivitas pariwisata dapat menimbulkan berbagai masalah seperti kerusakan lingkungan, pengusiran masyarakat lokal, ketimpangan ekonomi, dan hilangnya identitas budaya.

Dalam buku tersebut terdapat beberapa poin inti untuk mewujudkan pariwisata berkelanjutan yang meliputi :

- Menjamin bahwa kegiatan pariwisata tidak menimbulkan kerusakan terhadap lingkungan alam seperti hutan, pesisir, dan kawasan konservasi. Upaya ini mencakup pengelolaan limbah yang baik, pemanfaatan energi ramah lingkungan, serta pelestarian flora dan fauna.
- Menjaga dan menghargai warisan budaya serta identitas lokal, termasuk perlindungan terhadap situs bersejarah, tradisi masyarakat, dan pengetahuan lokal.
- Menjamin bahwa masyarakat setempat memperoleh keuntungan secara ekonomi dan sosial dari aktivitas pariwisata, melalui pelatihan keterampilan, penciptaan lapangan kerja, dan keterlibatan dalam proses pengambilan keputusan.
- Mengajak seluruh pihak terkait (pemerintah, pelaku industri pariwisata, dan komunitas lokal) untuk berpartisipasi aktif dalam perencanaan dan pengembangan sektor pariwisata, sehingga kebijakan yang dihasilkan mencerminkan berbagai sudut pandang.

- Mengendalikan jumlah wisatawan agar tidak melebihi daya tampung destinasi, guna mencegah dampak negatif seperti kepadatan berlebih dan penurunan kualitas lingkungan serta kehidupan masyarakat.
- Mengelola sumber daya alam seperti air, energi, dan lahan secara bijak, dengan prinsip efisiensi dan keberlanjutan.
- Mendorong pertumbuhan ekonomi lokal yang berkelanjutan melalui dukungan terhadap usaha masyarakat seperti industri kreatif, pertanian lokal, dan produk kerajinan.
- Meningkatkan edukasi dan kesadaran semua pihak (termasuk wisatawan, komunitas lokal, dan pemangku kepentingan lainnya) tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan budaya dalam praktik pariwisata.

Dalam buku karya Sri Mariati yang berjudul “Pariwisata Berkelanjutan : Kriteria dan Indikator” menjelaskan bahwa konsep pariwisata berkelanjutan di dunia dimulai tahun 1990-an. Konsep keberlanjutan sudah mulai dibicarakan oleh Thomas Malthus tahun 1798 karena populasi manusia bertambah dengan pesat tetapi lahan terbatas di Inggris saat itu, kemudian dilanjutkan oleh Meadow dan kawan – kawannya pada tahun 1972 dengan publikasi mereka yang berjudul “*The Limit to Growth*”. Inti dari buku tersebut adalah pertumbuhan ekonomi akan sangat dibatasi oleh ketersediaan sumber daya alam. Artinya, ketersediaan sumber daya alam yang terbatas, sementara arus barang dan jasa yang dihasilkan dari sumber daya alam tidak akan selalu bisa tersedia secara terus menerus. Buku Meadow tersebut mendapatkan kritikan yang tajam dari para ekonom karena lemahnya dasar – dasar penting ekonomi yang digunakan, tetapi buku tersebut memberikan pengetahuan dan kesadaran kepada manusia bahwa pentingnya pembangunan berkelanjutan, sehingga beberapa ahli menganggap bahwa tonggak dimulainya Pembangunan Berkelanjutan dimulai sejak 1972.

Setelah muncul buku *The Limit to Growth* tahun 1972, perhatian dunia kembali meningkat dengan pemikiran baru untuk pembangunan yang memenuhi kebutuhan saat ini tanpa mengurangi kemampuan orang di masa depan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dengan demikian, pemikiran tersebut menentukan perspektif yang lebih panjang dari biasanya dalam pengambilan keputusan manusia dan menyiratkan kebutuhan untuk intervensi dan perencanaan. Sejak tahun 1987 perhatian meningkat terhadap pembangunan berkelanjutan ditambah lagi dengan *The*

Rio Summit tahun 1992 dan Agenda 21 yang membahas tentang isu – isu lingkungan, kelangkaan air, dan energi alternatif. Hasil dari KTT Bumi adalah Agenda 21, Deklarasi Rio, dan Konvensi Keanekaragaman Hayati. Hasil tersebut merupakan sikap dari 178 negara dan 2.400 perwakilan organisasi non pemerintah dalam upaya menyelamatkan bumi dari kerusakan lingkungan berskala global. Tiga pilar untuk mencapai wisata berkelanjutan adalah sebagai berikut :

1. Keberlanjutan ekonomi mengacu pada upaya mencapai kesejahteraan di berbagai lapisan masyarakat dengan cara mengefisienkan penggunaan sumber daya ekonomi. Intinya adalah menjaga kelangsungan operasional suatu organisasi atau kegiatan agar tetap bertahan dan berkembang dalam jangka panjang.
2. Keberlanjutan sosial berarti menjunjung tinggi hak asasi manusia dan menjamin kesetaraan bagi seluruh masyarakat, dengan fokus utama pada pengurangan kemiskinan. Pendekatan ini menitikberatkan pada penguatan kehidupan sosial masyarakat lokal, pelestarian keragaman budaya, serta pencegahan terhadap segala bentuk eksploitasi.
3. Keberlanjutan lingkungan mencakup perlindungan dan pengelolaan sumber daya alam, khususnya yang tidak dapat diperbarui dan memiliki nilai penting bagi kehidupan. Hal ini mencakup langkah nyata seperti pengurangan pencemaran udara, tanah, dan air, serta pelestarian keanekaragaman hayati dan warisan alam.

Dalam penjelasan tersebut pariwisata dinilai menjadi sektor yang dapat berkontribusi dalam pembangunan berkelanjutan. Pertama, karena dinamisasi dan pertumbuhannya dalam meningkatkan perekonomian di berbagai negara dan destinasi lokal. Kedua, pariwisata merupakan aktivitas dengan hubungan spesial karena melibatkan banyak pihak, yakni antara konsumen (pengunjung), industri, lingkungan, dan masyarakat lokal. Dengan demikian, intisari dan fungsi dari pariwisata berkelanjutan mencakup tiga hal berikut, yakni :

1. Menjamin keberlanjutan ekonomi dalam jangka panjang, dengan memastikan distribusi manfaat sosial dan ekonomi yang adil bagi semua pihak, termasuk penciptaan lapangan kerja, peluang pendapatan, layanan

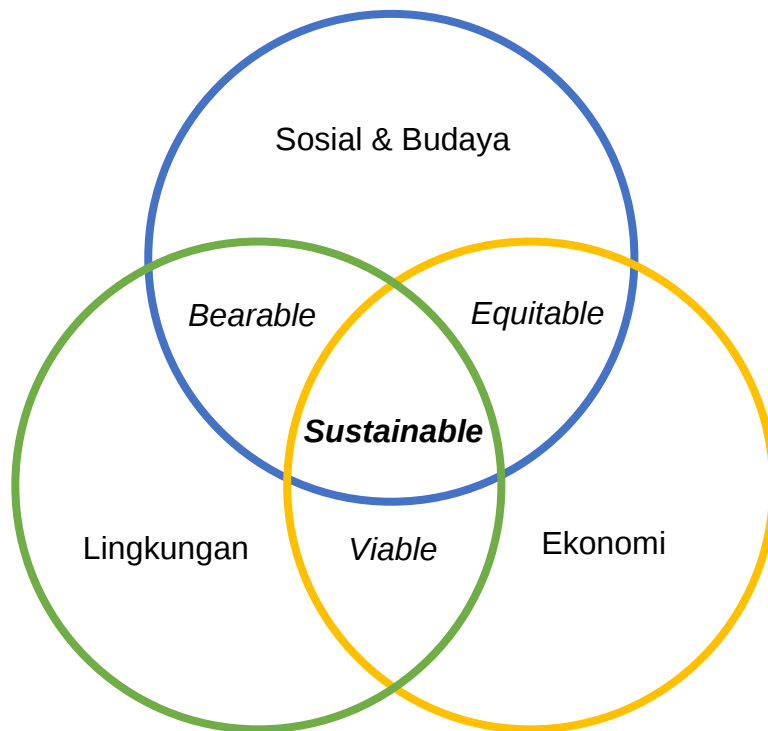
sosial bagi komunitas lokal, serta kontribusi nyata dalam pengurangan kemiskinan.

2. Menghormati kearifan lokal budaya masyarakat sebagai tuan rumah, melalui pelestarian tradisi dan warisan budaya, serta mendorong terciptanya pemahaman lintas budaya dan toleransi di tengah keberagaman yang ada.
3. Mengelola sumber daya lingkungan secara bijak dan efisien, sebagai komponen utama dalam pengembangan sektor pariwisata, dengan menjaga keseimbangan ekologi yang vital dan mendukung upaya pelestarian keanekaragaman hayati serta sumber daya alam.

2.4.2. Elemen Wisata Berkelanjutan

Menurut Buku karya Sri Mariati, Pariwisata berkelanjutan harus berdasarkan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan yang masing – masing dijabarkan sebagai berikut :

1. Aspek Ekonomi, Menekankan pentingnya keberlanjutan ekonomi jangka panjang yang layak, dengan memastikan distribusi manfaat sosial dan ekonomi secara merata kepada seluruh pihak terkait. Ini mencakup penyediaan kesempatan kerja yang adil, peluang pendapatan, layanan sosial bagi komunitas lokal, serta kontribusi terhadap pengurangan kemiskinan.
2. Aspek Sosial, Mengutamakan penghormatan terhadap keaslian budaya masyarakat lokal sebagai tuan rumah, melalui pelestarian nilai-nilai tradisional dan warisan budaya yang hidup. Selain itu, pendekatan ini mendorong terciptanya pemahaman lintas budaya dan toleransi di tengah keberagaman.
3. Aspek Lingkungan, Berfokus pada pemanfaatan sumber daya alam secara bijak sebagai komponen utama dalam pengembangan pariwisata. Hal ini mencakup pelestarian proses ekologis yang penting serta perlindungan terhadap warisan alam dan keanekaragaman hayati.



Gambar 2.16. Keberlanjutan dalam Irisan Tiga Dimensi Pembangunan

Sumber : (Pariwisata Berkelanjutan : Kriteria dan Indikator, 2023)

Regulasi Pariwisata Berkelanjutan

Regulasi pariwisata berkelanjutan di Indonesia terdapat pada UU No. 10 Tahun 2009, dimana bahwa kepariwisataan diselenggarakan dengan prinsip – prinsip:

1. Menjunjung tinggi norma agama dan nilai budaya sebagai pengejawantahan dari konsep hidup dalam keseimbangan hubungan antara manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, hubungan antara manusia dengan sesama manusia, dan hubungan antara manusia dengan lingkungan
2. Menjunjung tinggi hak asasi manusia, keragaman budaya, dan kearifan lokal
3. Memberi manfaat untuk kesejahteraan rakyat, keadilan, kesetaraan, dan proporsionalitas
4. Memelihara kelestarian alam dan lingkungan hidup
5. Memberdayakan masyarakat setempat
6. Menjamin keterpaduan antar sektor, antar daerah, antar pusat dan daerah yang merupakan satu kesatuan sistemik dalam kerangka otonomi daerah, serta keterpaduan antar pemangku kepentingan

7. Mematuhi kode etik kepariwisataan dunia dan kesepakatan internasional dalam bidang pariwisata

8. Memperkukuh keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dalam buku Pariwisata Berkelanjutan : Kriteria dan Indikator karya Sri Mariati, dijelaskan sejumlah kriteria yang dapat dijadikan acuan untuk mewujudkan wisata berkelanjutan pada perancangan museum. Kriteria tersebut mencakup aspek pelestarian lingkungan, pemberdayaan masyarakat lokal, penguatan identitas budaya atau kearifan lokal, serta pengelolaan sumber daya secara bertanggung jawab. Melalui pendekatan ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai ruang edukasi dan pelestarian warisan budaya, tetapi juga sebagai bagian dari sistem pariwisata yang berkelanjutan dan inklusif. Berikut adalah beberapa kriteria tersebut :

Tabel 2.3. Kriteria Pembangunan Berdasarkan Teori Wisata Berkelanjutan

Sumber	Aspek	Kriteria
Pariwisata Berkelanjutan : Kriteria dan Indikator	Ekonomi	- Mendiversifikasikan ekonomi lokal, terutama di daerah pedesaan - Memastikan terciptanya kegiatan perekonomian jangka panjang dan layak - Memberikan manfaat sosial ekonomi kepada semua pemangku kepentingan secara adil - Terbukanya kesempatan kerja yang adil - Berkontribusi pada pengentasan kemiskinan
	Sosial Budaya	- Mampu menghasilkan lapangan kerja lokal - Mendorong pengambilan keputusan yang melibatkan semua segmen masyarakat, termasuk masyarakat lokal - Menghormati keaslian sosial dan budaya masyarakat tuan rumah - Melestarikan warisan budaya dan nilai – nilai kearifan lokal setempat - Berkontribusi pada pemahaman dan toleransi antar budaya
	Lingkungan	- Menciptakan aktivitas wisata yang ramah lingkungan serta membantu melestarikannya - Memanfaatkan sumber daya lingkungan secara optimal - Mempertahankan proses ekologis - Membantu melestarikan warisan alam dan keanekaragaman hayati

Sumber : (Pariwisata Berkelanjutan : Kriteria dan Indikator, 2023)

2.4.3 Perwujudan Wisata Berkelanjutan dalam Perancangan Arsitektur

Harmonisasi arsitektur dengan pariwisata merupakan upaya untuk menyelaraskan desain bangunan dan lingkungan fisik dengan pengembangan destinasi pariwisata. Tujuannya adalah untuk menciptakan keseimbangan yang

harmonis antara aspek visual, fungsional, budaya, dan ekonomi dalam pengembangan destinasi pariwisata. Berikut merupakan penjelasan perwujudan wisata berkelanjutan ke dalam perancangan arsitektur menurut beberapa sumber :

- Menurut (Beddu et al., 2023) menyatakan bahwa wisata berkelanjutan dalam konteks desa wisata mengutamakan penggunaan material lokal, teknik konstruksi yang mudah diaplikasikan oleh masyarakat setempat, dan desain yang menyatu dengan lanskap alam baik secara visual, ekologis, maupun fungsional menciptakan harmoni antara bangunan dan lingkungan sekitar, serta menjaga daya dukung kawasan. Hal ini bertujuan agar bangunan wisata tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga memberdayakan komunitas lokal.
- Menurut (Addini et al., 2024) menekankan bahwa wujud wisata berkelanjutan dalam arsitektur harus memperhatikan organisasi ruang yang jelas, efisiensi energi, dan penyediaan fasilitas publik yang mendukung ekonomi lokal. Addini menyoroti pentingnya desain yang mampu mengatasi ketidakteraturan ruang dan meningkatkan daya tarik wisata melalui tata kelola yang berkelanjutan.
- Sementara itu menurut (Pamungkas, 2020) menafsirkan wisata berkelanjutan sebagai perwujudan yang tidak hanya hemat energi dan memanfaatkan potensi alam, tetapi juga mampu melestarikan nilai - nilai budaya lokal. Bangunan dirancang untuk menjadi wadah ekspresi seni dan budaya yang berkelanjutan, sekaligus nyaman dan efisien.

2.4.4 Faktor – Faktor yang Berpengaruh Terhadap Wisata Berkelanjutan

Wisata berkelanjutan merupakan sebuah ekosistem yang kompleks serta dipengaruhi oleh berbagai faktor multidimensional, baik dari aspek lingkungan, sosial, budaya, ekonomi, maupun kebijakan tata ruang. Faktor - faktor seperti kesadaran ekologis, kapasitas kelembagaan, aksesibilitas, identitas budaya, serta dinamika pasar turut menentukan arah dan efektivitas implementasi wisata berkelanjutan. Oleh karena itu, pendekatan desain dan perancangan kawasan wisata harus bersifat holistik, adaptif, dan kontekstual, agar mampu menjawab tantangan keberlanjutan secara menyeluruh dan berkelanjutan. Terdapat beberapa faktor yang cukup erat kaitannya dengan wisata berkelanjutan, antara lain :

- Menurut (Bramwell & Lane, 1993) wisata berkelanjutan harus mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap lingkungan, budaya,

dan masyarakat lokal. Dalam hal desain, bangunan dan infrastruktur wisata harus mendukung pelestarian alam dan nilai – nilai kearifan lokal, bukan sekedar memenuhi kebutuhan wisatawan.

- Menurut *World Tourism Organization* (UNWTO), desain berbasis wisata berkelanjutan harus mengoptimalkan sumber daya alam, melestarikan warisan budaya, dan memberikan manfaat sosial dan ekonomi bagi masyarakat sekitar.
- Menurut Mclyntre dalam *Sustainable Tourism Development Guide*, terdapat tiga elemen penting dalam desain wisata berkelanjutan diantaranya yakni : Lingkungan : bangunan harus hemat energi, minim limbah, dan ramah terhadap ekosistem. Kemudian masyarakat : desain harus memberdayakan komunitas lokal melalui partisipasi dan manfaat ekonomi. Dan yang terakhir Ekonomi : infrastruktur wisata harus mendukung usaha lokal dan menciptakan peluang kerja.
- Menurut (Irawati & Prasetyo, 2025) desain untuk mewujudkan wisata berkelanjutan perlu mempertimbangkan keseimbangan antara pertumbuhan industri pariwisata dan perlindungan sumber daya alam, penghargaan terhadap nilai sosial dan budaya masyarakat setempat, serta strategi implementasi yang kontekstual dan adaptif terhadap tantangan lokal.

Berdasarkan hasil kajian yang dilakukan pada studi literatur, proses menerjemahkan konsep wisata berkelanjutan ke dalam arsitektur melibatkan pendekatan desain yang mendukung pelestarian lingkungan, kesejahteraan sosial, dan keberlanjutan ekonomi. Berikut langkah - langkah yang dapat diambil :

Tabel 2.4. Perwujudan Aspek Wisata Berkelanjutan ke dalam Arsitektur

Wisata Berkelanjutan	
Aspek Ekonomi :	
-	Mengakomodasi berbagai macam fasilitas untuk mendukung aktivitas perekonomian seperti ruang serbaguna untuk pasar lokal atau pusat UMKM
-	Mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui pemanfaatan sumber daya sekitar
-	Area dirancang fleksibel untuk pasar lokal, pertunjukan budaya, atau pelatihan komunitas, sehingga memberi peluang ekonomi bagi warga seperti menjual produk lokal atau menyelenggarakan <i>workshop</i>
Aspek Sosial Budaya :	
-	Adanya pengakuan identitas lokal, yaitu merekonsiliasi arsitektur dengan pariwisata yang menekankan pentingnya melestarikan dan mempromosikan identitas lokal dalam desain bangunan dan infrastruktur wisata.
-	Desain arsitektur yang mencerminkan budaya, sejarah, dan kearifan lokal
-	Menciptakan fasilitas yang dapat digunakan untuk pertunjukan seni, pameran kerajinan, atau kuliner tradisional

- Menyediakan ruang edukasi dan pemberdayaan tentang kebudayaan setempat - Merancang bangunan yang inklusif sehingga dapat diakses oleh semua orang
Aspek Lingkungan :
- Adanya integrasi dengan lingkungan pada desain arsitektur seperti pemanfaatan material lokal, pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan, dan kelestarian ekosistem - Bangunan dirancang mengikuti kontur tanah dan vegetasi alami, menciptakan harmoni visual dan ekologis antara arsitektur dan alam sekitar - Memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang untuk mengurangi penggunaan listrik, menggunakan panel surya, sistem daur ulang air hujan, dan pengelolaan limbah ramah lingkungan.

Sumber : Analisa Penulis

2.5 Kesimpulan Teori

Dari berbagai teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya menekankan aspek wisata berkelanjutan sebagai wujud dalam merancang bangunan museum gerabah bukan sekadar pilihan desain, melainkan sebuah keharusan yang bersifat strategis dan etis. Artinya, desain museum harus mampu mengakomodasi nilai - nilai keberlanjutan secara menyeluruh, mulai dari pemilihan material lokal yang ramah lingkungan, penerapan teknik konstruksi yang dapat dikerjakan oleh masyarakat setempat, hingga pengaturan ruang yang mendukung edukasi, konservasi, dan pemberdayaan ekonomi lokal. Bangunan museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran gerabah, tetapi juga sebagai ruang hidup yang menyatu dengan lanskap alam dan budaya Desa Melikan.

Tabel 2.5. Kesimpulan Teori

No	Sumber	Penjelasan / Teori	Temuan Penelitian	Kisi – Kisi Perancangan
1	(Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. PM.45/UM/001/MKP/2009 Tentang Pedoman Permuseuman, 2009) (Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum, 2015) (Puspitasari & Maryam, 2021)	Berdasarkan Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. PM.45/UM/001/MKP/2009 tentang Pedoman Permuseuman, museum diartikan sebagai institusi yang berfungsi untuk menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda hasil budaya manusia serta kekayaan alam dan lingkungannya, dalam rangka mendukung pelestarian dan perlindungan warisan budaya bangsa. Dalam Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum dipandang sebagai lembaga yang memiliki peran dalam melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, serta menyampaikan informasi mengenai koleksi kepada publik. Menurut Ambrose dan Crispin, museum merupakan bagian dari struktur sosial masyarakat yang berperan sebagai media penyampaian pengetahuan dan perkembangan melalui sistem komunikasi yang terorganisir.	Museum bukan hanya tempat penyimpanan benda budaya, tetapi juga aktif dalam pelestarian, edukasi, dan komunikasi sosial. Terdapat pergeseran paradigma dari museum sebagai ruang statis menjadi ruang dinamis yang berinteraksi dengan masyarakat. Fungsi museum mencakup konservasi, edukasi, komunikasi, dan pemberdayaan.	Merancang bangunan museum yang mampu menjawab peran sebagai pelestarian, edukasi, komunikasi sosial, dan pemberdayaan masyarakat Pelestarian : ruang penyimpanan dan perawatan koleksi dengan sistem pengamanan dan pengelolaan sesuai standar Edukasi : galeri interaktif, ruang belajar, dan fasilitas untuk mendukung pembelajaran publik Komunikasi sosial : sebagai media interpretatif dan narasi visual Pemberdayaan : ruang komunitas, area pameran untuk karya lokal, serta pelatihan berbasis budaya
2	(Puspitasari & Maryam, 2021)	Pembagian tipologi museum yang dimaksudkan yakni berdasarkan Ilmu yang Berhubungan antar Alam, Bumi, dan Manusia antara lain adalah : Museum Ilmu Alam, Museum Teknologi dan Industri, Museum Purbakala, Museum Antropologi, Museum Seni Rupa, Museum Sejarah	Museum yang akan digunakan dalam perancangan termasuk dalam Museum seni rupa dan sejarah	Memperhatikan kebutuhan jenis museum tersebut sehingga mendapatkan kesesuaian dengan museum seni rupa dan sejarah
3	(McLean, 1993)	Teori sirkulasi ruang pamer menurut McLean membahas empat pola sirkulasi utama yang dapat diterapkan dalam ruang pamer yaitu :	Pola sirkulasi langsung (<i>Direct Plan</i>) mendukung alur kunjungan yang	Pemilihan pola sirkulasi harus disesuaikan dengan tujuan kuratorial, karakter

		Pola Sirkulasi Langsung (<i>Direct Plan</i>) : Jalur sirkulasi yang jelas dan langsung, sering kali dengan ruang pameran yang terorganisir dalam satu jalur utama. Pola Sirkulasi Terbuka (<i>Open Plan</i>) : Ruang pameran yang luas dengan sedikit pembatas antar area pameran, memungkinkan pengunjung bergerak secara bebas ke segala arah. Pola Sirkulasi Berputar (<i>Radial Plan</i>) : Pengunjung diarahkan memutar mengitari media ruang pameran di tengah ruangan sebagai pusat alur. Pola Sirkulasi Acak (<i>Random Plan</i>) : Pengaturan ruang pameran yang tidak terstruktur dan tidak memiliki jalur yang jelas, memberi kebebasan penuh kepada pengunjung untuk bergerak kemana pun.	terstruktur dan efisien, cocok untuk narasi linier atau edukasi bertahap. Pola berputar (<i>Radial Plan</i>) menciptakan fokus visual pada titik pusat, efektif untuk menyoroti koleksi utama atau tema sentral. Pola terbuka (<i>Open Plan</i>) mendorong eksplorasi bebas dan interaksi antar zona, ideal untuk pameran tematik yang saling beririsan. Pola acak (<i>Random Plan</i>) memberi kebebasan penuh dalam navigasi, memungkinkan pengalaman personal dan interpretasi yang lebih fleksibel.	koleksi, dan profil pengunjung, agar ruang pameran dapat berfungsi optimal sebagai media komunikasi dan edukasi.
4	(Arthur & Passini, 1992)	Arthur dan Passini menekankan bahwa <i>wayfinding</i> bukan hanya soal <i>signage</i>, tetapi merupakan interaksi kompleks antara arsitektur, komunikasi grafis, dan perilaku pengguna. Arthur dan Passini mengembangkan sistem <i>wayfinding</i> menjadi tiga yaitu : Informasi Lingkungan (<i>Enviromental Information</i>), yakni terdiri <i>Landmark</i>, <i>Pathway</i>, dan Zona Informasi Grafis (<i>Graphic Information</i>), yakni terdiri dari Signage, Peta, Simbol dan Ikon, serta Tipografi Informasi Verbal dan Sensorik (<i>Verbal and Sensory Information</i>) Audio, Braille dan <i>Tactile Signage</i>, dan Bantuan manusia	<i>Wayfinding</i> merupakan proses persepsi dan navigasi yang kompleks, melibatkan interaksi antara desain arsitektur, komunikasi visual, dan perilaku pengguna dalam memahami dan menavigasi ruang.	Menerapkan elemen <i>wayfinding</i> berdasarkan teori Arthur dan Passini untuk menciptakan sistem navigasi ruang yang inklusif, intuitif, dan komunikatif, melalui integrasi antara arsitektur, komunikasi grafis, dan respons terhadap perilaku pengguna

5	(Akram et al, 1994)	Terdapat tiga jenis metode pameran menurut Akram et al, 1994 diantaranya adalah : Metode penyajian artistik (Keindahan), adalah metode yang mengutamakan koleksi-koleksi yang mengandung unsur keindahan. Metode penyajian edukatif (Intelektual), adalah metode yang mengikutsertakan segala segi yang bersangkutan dengan koleksi yang dipamerkan seperti urutan proses terjadinya koleksi sampai dengan cara penggunaan atau fungsinya. Metode penyajian evokatif (Romantik), adalah metode yang mengikutsertakan semua unsur lingkungan tempat asal koleksi berada.	Metode penyajian dalam ruang pamer memiliki peran strategis dalam membentuk pengalaman dan persepsi pengunjung terhadap koleksi yang ditampilkan. Metode artistik menekankan aspek keindahan visual sebagai daya artistik utama, metode edukatif menghadirkan pendekatan intelektual dengan menyajikan proses, fungsi, dan konteks koleksi secara informatif, sementara metode evokatif membangun suasana emosional dengan merekonstruksi lingkungan asal koleksi secara menyeluruh.	Kriteria perancangan yang dapat ditampilkan pada Museum Gerabah di Desa Melikan yakni, Metode Artistik : Menampilkan koleksi dengan penataan estetis yang menonjolkan bentuk, warna, dan tekstur. Menggunakan pencahayaan dramatis dan latar visual yang mendukung daya visual koleksi. Metode Edukatif : Menyediakan informasi naratif yang menjelaskan asal - usul, proses pembuatan, dan fungsi koleksi. Mengintegrasikan media interaktif seperti digital, infografis, dan audio penjas.
6	(Ermawati, 2022) (Triyono et al., 2018)	Perajin gerabah di Desa Melikan menghasilkan beragam bentuk gerabah yang unik dan kreatif, seperti hewan, patung, dan bentuk lainnya, yang dibuat sesuai dengan permintaan dan selera konsumen. Selain memiliki nilai fungsional, gerabah tersebut juga dimanfaatkan sebagai benda hias, seperti patung dekoratif, guci artistik, dan berbagai jenis souvenir yang merepresentasikan kekayaan budaya lokal.	Gerabah yang dihasilkan oleh para perajin di Desa Melikan memiliki variasi bentuk dan fungsi yang kaya. Produk gerabah tersebut mencakup benda-benda yang bersifat fungsional, seperti peralatan rumah tangga, serta karya seni yang menonjolkan nilai estetika, seperti patung dan hiasan dekoratif, sehingga menghasilkan ragam bentuk dan dimensi yang beragam	Menyediakan ruang pamer yang mampu mengakomodasi berbagai ukuran dan bentuk hasil kerajinan gerabah Zonasi ruang yang membedakan antara gerabah fungsional dan gerabah seni Menyediakan ruang eksplorasi dan <i>workshop</i> untuk proses kreatif pengunjung

			sesuai dengan karakter dan kebutuhan pengguna.	Visual dan material bangunan Museum yang mencerminkan identitas Desa Melikan seperti warna tanah liat, dan tekstur gerabah
7	UNWTO (<i>United National World Tourism Organization</i>)	Wisata berkelanjutan adalah pariwisata yang mengacu pada pembangunan yang mendukung aspek ekologis, layak secara ekonomi, serta adil secara etika dan sosial bagi masyarakat. Tujuan dari pariwisata berkelanjutan adalah upaya terpadu dan terorganisir untuk meningkatkan kualitas hidup dengan cara mengelola penyediaan, pengembangan, pemanfaatan, dan pemeliharaan sumber daya alam dan budaya secara berkelanjutan. Dengan fokus pada pembangunan yang berkelanjutan, pariwisata berkelanjutan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan sekaligus menjaga kelestarian lingkungan dan memberikan manfaat bagi generasi sekarang dan yang akan datang	Wisata berkelanjutan menunjukkan bahwa pariwisata tidak hanya berorientasi pada kepuasan wisatawan, tetapi juga memiliki tanggung jawab terhadap keberlanjutan ekologis, keadilan sosial, dan kelayakan ekonomi. Wisata berkelanjutan menekankan pentingnya pengelolaan sumber daya alam dan budaya secara terpadu, terorganisir, dan berkelanjutan, sehingga mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal.	Wujud Aspek Lingkungan : Menggunakan material ramah lingkungan, Menerapkan sistem energi terbarukan, ventilasi alami. Wujud Aspek Ekonomi : Menyediakan ruang usaha bagi masyarakat lokal, Mendorong keterlibatan UMKM, Merancang fasilitas yang dapat digunakan secara multifungsi untuk kegiatan ekonomi komunitas. Wujud Aspek Sosial : Menyediakan ruang partisipatif untuk edukasi budaya dan pelestarian tradisi lokal. Merancang aksesibilitas universal untuk semua kalangan, termasuk difabel dan lansia.
8	(Bramwell & Lane, 1993)	Wisata berkelanjutan harus mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap lingkungan, budaya, dan masyarakat lokal. Dalam hal desain, bangunan dan infrastruktur wisata harus mendukung pelestarian alam dan nilai – nilai lokal, bukan sekedar memenuhi kebutuhan wisatawan.	Wisata berkelanjutan menuntut pendekatan desain yang tidak hanya berorientasi pada kenyamanan wisatawan, tetapi juga mempertimbangkan	Desain museum mengintegrasikan elemen arsitektur tradisional, motif lokal, dan narasi budaya, menyediakan ruang edukatif yang menampilkan sejarah, tradisi serta kearifan lokal

			dampak jangka panjang terhadap lingkungan, budaya, dan masyarakat lokal. Bangunan dan infrastruktur wisata harus dirancang untuk mendukung pelestarian alam, menjaga nilai - nilai budaya dan kearifan lokal, serta memperkuat identitas lokal. Hal ini menegaskan bahwa desain arsitektural dalam konteks pariwisata berkelanjutan harus bersifat kontekstual, adaptif, dan partisipatif, sehingga mampu menciptakan ruang yang harmonis antara kebutuhan wisatawan dan keberlanjutan sumber daya lokal.	Merancang fasilitas yang mendukung partisipasi ekonomi masyarakat, memastikan bahwa desain mendukung kegiatan komunitas Menjaga vegetasi alami dan ekosistem sekitar melalui desain lanskap yang adaptif dan konservatif
9	(Maksimilianus et al., 2023)	Elemen Ekonomi, yaitu memastikan adanya ekonomi jangka panjang dan layak, memberikan manfaat sosial – ekonomi kepada semua pemangku kepentingan yang terdistribusi secara adil, termasuk kesempatan kerja yang adil dan berpeluang memperoleh penghasilan serta layanan sosial bagi masyarakat setempat, dan berkontribusi pada pengentasan kemiskinan. Elemen Sosial, yaitu menghormati keaslian sosial – budaya masyarakat tuan rumah, melestarikan warisan budaya dan nilai – nilai tradisional yang dibangun dan hidup, dan berkontribusi pada pemahaman dan toleransi antar budaya. Elemen Lingkungan, yaitu memanfaatkan sumber daya lingkungan secara optimal yang merupakan elemen kunci dalam pengembangan pariwisata, mempertahankan proses ekologis yang penting dan membantu melestarikan warisan alam dan keanekaragaman hayati.	Pembangunan untuk mewujudkan wisata berkelanjutan harus didasarkan pada tiga elemen utama yang saling terkait: ekonomi, sosial, dan lingkungan. Dari sisi ekonomi, pariwisata harus mampu menciptakan sistem yang layak secara jangka panjang, memberikan manfaat sosial - ekonomi yang adil bagi seluruh pemangku kepentingan, serta berkontribusi pada pengentasan kemiskinan melalui penciptaan lapangan kerja dan layanan sosial.	Mendukung ekonomi lokal secara adil dan berkelanjutan, melalui penyediaan ruang usaha bagi UMKM, koperasi, dan pelaku industri kreatif. Menciptakan peluang kerja yang inklusif, dengan fasilitas pelatihan keterampilan dan ruang partisipasi masyarakat dalam operasional wisata Melestarikan warisan budaya dan nilai tradisional, dengan mengintegrasikan elemen lokal dalam desain

			Secara sosial, pariwisata harus menghormati dan melestarikan keaslian budaya masyarakat lokal, memperkuat nilai - nilai tradisional, dan mendorong pemahaman serta toleransi antar budaya. Sementara itu, dari aspek lingkungan, pengembangan pariwisata harus mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya alam secara bijak, menjaga proses ekologis yang penting, dan melestarikan keanekaragaman hayati sebagai warisan alam yang tak tergantikan.	arsitektur, narasi ruang, dan program edukatif. Mendorong interaksi antar budaya yang positif, dengan ruang dialog, pertunjukan budaya, dan media interpretatif yang inklusif. Mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya alam secara efisien, seperti penggunaan energi terbarukan dan material bangunan ramah lingkungan.
10	(Mariati, 2023)	- Mendiversifikasikan ekonomi lokal, terutama di daerah pedesaan - Memastikan terciptanya kegiatan perekonomian jangka panjang dan layak - Memberikan manfaat sosial ekonomi kepada semua pemangku kepentingan secara adil - Terbukanya kesempatan kerja yang adil - Berkontribusi pada pengentasan kemiskinan - Mampu menghasilkan lapangan kerja lokal - Menghormati keaslian sosial dan budaya masyarakat tuan rumah - Melestarikan warisan budaya dan nilai – nilai tradisional - Berkontribusi pada pemahaman dan toleransi antar budaya - Menciptakan aktivitas wisata yang ramah lingkungan serta membantu melestarikannya - Memanfaatkan sumber daya lingkungan secara optimal - Mempertahankan proses ekologis	- Mendiversifikasikan ekonomi lokal, khususnya di daerah pedesaan, melalui pengembangan usaha mikro, kerajinan lokal, dan jasa wisata berbasis komunitas. - Mendorong kegiatan ekonomi jangka panjang dan layak, dan berbasis sumber daya lokal. - Memberikan manfaat sosial ekonomi secara adil kepada berbagai pemangku kepentingan, termasuk masyarakat, pelaku UMKM, dan pemerintah desa. - Membuka akses terhadap pekerjaan yang adil, terutama bagi perempuan, dan pemuda	- Integrasi ruang produksi, galeri, dan toko oleh - oleh untuk mendukung UMKM gerabah lokal - Merancang ruang fleksibel untuk pelatihan, <i>workshop</i>, dan pameran temporer - Menyediakan studio demonstrasi gerabah langsung di area publik - Menggunakan material lokal dan bentuk arsitektur yang merefleksikan tradisi setempat - Menghadirkan ruang naratif seperti lorong waktu atau zona cerita rakyat

		- Membantu melestarikan warisan alam dan keanekaragaman hayati	- Menciptakan lapangan kerja lokal yang relevan dengan identitas budaya dan keterampilan masyarakat setempat. - Menghormati keaslian sosial dan budaya masyarakat tuan rumah, dengan melibatkan mereka dalam proses perencanaan dan pengelolaan destinasi. - Melestarikan warisan budaya dan nilai-nilai tradisional, melalui arsitektur lokal, dan narasi sejarah. - Aktivitas wisata yang dirancang secara ramah lingkungan - Pemanfaatan sumber daya lingkungan dilakukan secara optimal, dengan prinsip efisiensi (misalnya: energi terbarukan).	- Menggunakan sistem pasif (ventilasi silang, pencahayaan alami) - Menerapkan sistem panel surya, dan material bangunan rendah emisi - Hindari pembangunan di zona rawan dan pertahankan vegetasi alami
--	--	--	--	---

Sumber : Analisa Penulis

2.6. Studi Preseden

Studi preseden adalah sebuah metode dalam penelitian yang melibatkan pengkajian dan analisis terhadap kasus, objek, atau karya yang telah ada sebelumnya yang memiliki kesamaan dengan topik penelitian yang sedang dilakukan, sebagai media pembandingan empiris antara teori yang telah di analisis dengan obyek atau proyek sebenarnya, dengan cara mengkajinya secara mendalam menggunakan data – data yang ada dan melihat sejauh mana penerapannya di lapangan. Adapun objek studi presedennya sebagai berikut :

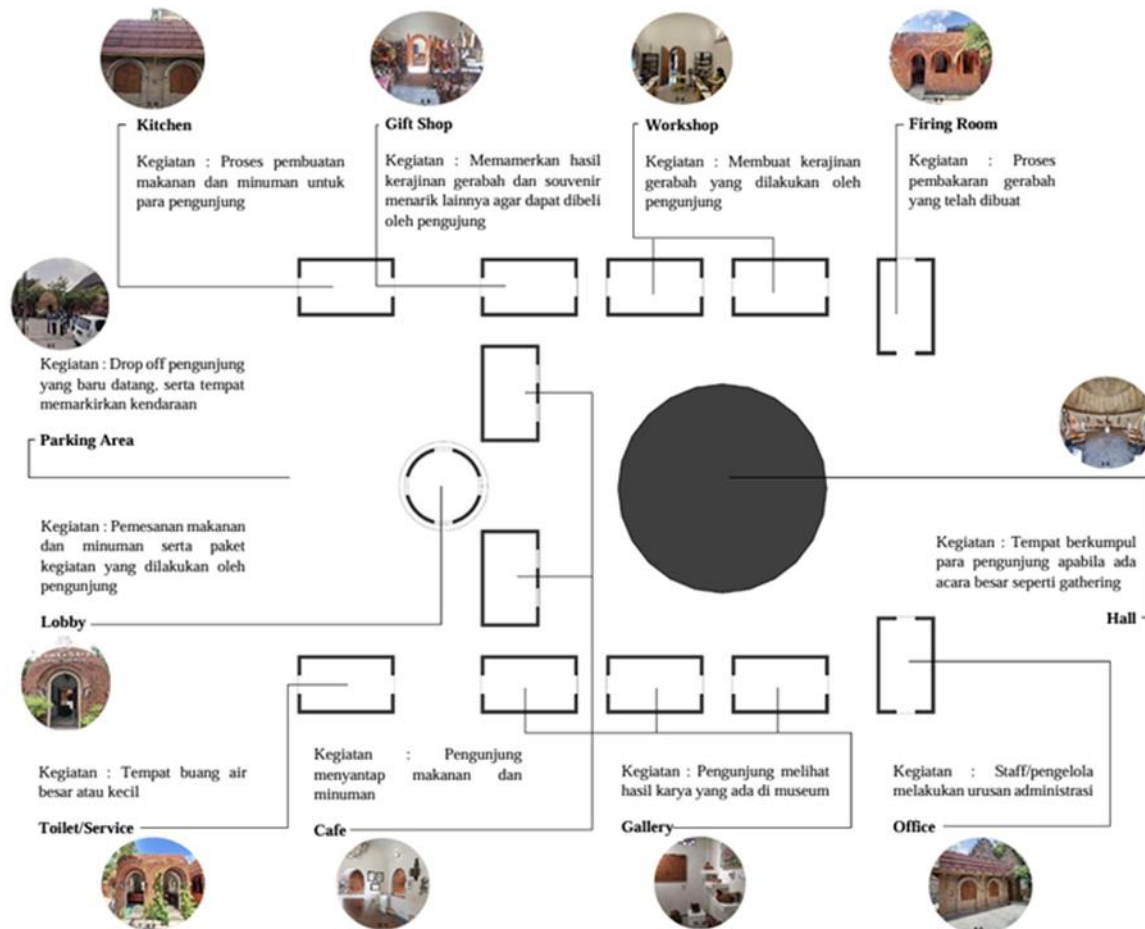
2.6.1. MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo, Yogyakarta



Gambar 2.17. MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo Yogyakarta

Sumber : Google, diakses pada 24 September 2024

MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo terletak di Desa Kasongan, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum ini didirikan oleh seorang seniman bernama Timbul Raharjo, yang juga merupakan mantan rektor ISI Yogyakarta. MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo memiliki desain bangunan yang unik dengan seluruh bangunan berbentuk kubah berwarna terakota. Museum ini diresmikan pada bulan November tahun 2023, dan tidak hanya sebagai tempat wisata tetapi juga sebagai tempat edukasi bagi para pengunjung. Di museum ini, pengunjung dapat belajar tentang sejarah industri gerabah di Desa Kasongan serta mengikuti kelas *workshop* pembuatan gerabah.



Gambar 2.18. Denah MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo

Sumber : Analisa Penulis

Zonasi massa bangunan pada Museum Gerabah Timbul Raharjo terdiri dari tiga area massa bangunan yang disusun mengelilingi ruang serbaguna atau aula. Zona publik terletak mulai dari bagian depan sebagai area parkir kendaraan, kemudian mulai memasuki area museum terdapat taman terbuka. Zona semi publik terletak dibagian dalam terkoneksi dengan zona publik, diantaranya terdapat galeri museum, restoran, aula, dan *workshop* gerabah. Zona privat terletak menyebar mulai bagian belakang dari area museum terdapat kantor pengelola, sementara di bagian depan area museum terdapat ruang ibadah, dapur, serta toilet pengunjung.

Hasil analisis terhadap aktivitas dan kebutuhan ruang pada MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2.6. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang pada MuseumKu Gerabah Timbul Raharjo

Kelompok Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Utama	- Melihat koleksi museum - <i>Workshop</i> membuat gerabah / melukis gerabah	- <i>Lobby</i> - Galeri museum

	- Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat gerabah - Proses pembakaran gerabah	- <i>Workshop</i> - Ruang pembakaran
Penunjang	- Makan dan minum - Bersantai dan berbincang - Belanja <i>souvenir</i>	- Taman - Cafeteria - <i>Hall</i> - <i>Gift Shop</i>
Servis	- Parkir kendaraan - Registrasi, memesan makanan dan minuman - Menyiapkan makanan dan minuman - <i>Security</i> - Membersihkan <i>cafe, hall, galeri, workshop</i> - Administrasi - Ibadah, buang air, dan sebagainya	- <i>Parking area</i> - <i>Pos security</i> - Toilet - Janitor - Musholla - <i>Kitchen</i> - <i>Office</i> - Gudang

Sumber : Analisa Penulis

2.6.2. Bat Trang Pottery Museum, Hanoi



Gambar 2.19. Bat Trang Pottery Museum Hanoi

Sumber : Archdaily, diakses pada 24 September 2024

Bat Trang Pottery Museum mulai dioperasikan pada tahun 2021 dengan total investasi sebesar 150 miliar VND, proyek ini merupakan bagian dari Pusat Desa Kerajinan Gerabah di Hanoi, Vietnam. Bangunan museum ini bertujuan untuk mengembangkan desa kerajinan gerabah dan melestarikan tradisi kerajinan gerabah yang telah berusia lebih dari 500 tahun. Bat Trang Pottery Museum memainkan peranan penting dalam perencanaan desa, bangunan ini terletak di gerbang utama untuk menyambut wisatawan, menghadap kanal Bac Hung Hai dan terhubung ke Sungai Merah.

Bentuk bangunan dirancang dengan cermat untuk mengendalikan kepadatan dan ketinggian konstruksi, menciptakan proporsi dan pemandangan yang harmonis, meningkatkan lanskap kanal, serta menghadirkan kembali suasana pasar gerabah kuno yang ramai di sepanjang kanal.

Bat Trang *Pottery* Museum merupakan bangunan kompleks multifungsi dengan lima lantai. Bentuk arsitekturnya terinspirasi oleh tujuh roda keramik yang saling berhubungan, mengacu pada gambaran seorang perajin gerabah yang sedang meratakan seongkah tanah liat menjadi lengkungan – lengkungan bertumpuk yang cenderung semakin membesar. Desain ini menciptakan volume yang mengesankan sekaligus mengoptimalkan fungsinya, seperti menjadi rak untuk memamerkan gerabah atau tangga untuk berpindah antar lantai.

Untuk menonjolkan karakteristik desa kerajinan gerabah yang sederhana dan alami, warna coklat kemerahan khas gerabah kasar dijadikan tema utama. Bangunan ini menggunakan material khas dari desa kerajinan tersebut, seperti batu bata dan genteng Bat Trang.



Gambar 2.20. Denah Lantai 1 Bat Trang Pottery Museum Hanoi

Sumber : Archdaily, diakses pada 24 September 2024

Bat Trang Pottery Museum dirancang dengan pendekatan organik dan simbolis, mencerminkan bentuk roda tembikar melambangkan alat utama dalam kerajinan gerabah. Museum ini terdiri dari tujuh massa bangunan berbetuk corong (*funnel-shaped*) yang saling terjalin dan membentuk satu kesatuan bangunan. Setiap massa memiliki permukaan melengkung dan berlapis, menciptakan kesan dinamis dan lembut seolah – olah tanah liat sedang dibentuk oleh tangan perajin. Museum ini

dibagi menjadi beberapa zona berdasarkan fungsi dan pengalaman pengunjung, lantai 1 adalah zona *pottery square* yang merupakan area pameran karya seniman lokal, serta tempat acara dan festival tradisional. Lantai 2 dan 3 zona edukasi dan sejarah, dimana di area ini menampilkan sejarah Desa Bat Trang, proses produksi keramik, dan ruang lelang karya seni. Pada bagian *rooftop* terdapat kafe dan teater terbuka difungsikan sebagai tempat untuk bersantai dengan pemandangan Sungai Bac Hung Hai dan juga digunakan untuk pertunjukan seni. Kemudian terdapat juga zona tambahan yang terdiri dari restoran, *homestay*, dan *workshop* yang berfungsi untuk mendukung pengalaman wisata budaya dan edukasi.

Berikut merupakan tabel aktivitas dan program ruang pada Bat Trang Pottery Museum disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2.7. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang pada Bat Trang Pottery Museum

Lantai	Kelompok Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
<i>Basement</i>	Servis	-Tempat pengunjung memarkirkan kendaraan -Tempat staff museum menyimpan peralatan dan koleksi museum	- <i>Parking Lot</i> - <i>Storage</i> - <i>Technical Room</i>
1	Penunjang	-Pengunjung museum melihat hasil kerajinan gerabah yang dijual di kios -Pengunjung datang untuk reservasi -Pengunjung berbelanja di <i>retail store</i>	- <i>Ceramic Square</i> - <i>Security Office</i> - Kios - <i>Retail Store</i> - <i>Receptionist</i> - <i>Outdoor Cafe</i> - Toilet
2	Utama	-Pengunjung melihat koleksi museum -Tempat staff museum mengurus administrasi -Tempat pengunjung mengikuti <i>pottery class</i>	- <i>Exhibition Space</i> - <i>Storage</i> - <i>Office</i> - <i>Showroom</i> - Toilet
3	Utama	-Pengunjung melihat koleksi museum -Tempat staff museum mengurus administrasi -Tempat pengunjung menginap	- <i>Exhibition Space</i> - <i>Office</i> - <i>Balcony</i> - <i>Lounge</i> - <i>Hotel Room</i> - Toilet
4	Penunjang	-Tempat pengunjung menikmati makanan dan minuman -Pengunjung menikmati pertunjukan	- <i>Cafe</i> - <i>Restaurant</i> - Auditorium
5	Penunjang	-Tempat pengunjung menikmati hidangan dan pemandangan	- <i>Rooftop</i>

Sumber : Analisa Penulis

2.6.3. Museum dan Kampung Seni Borobudur Magelang

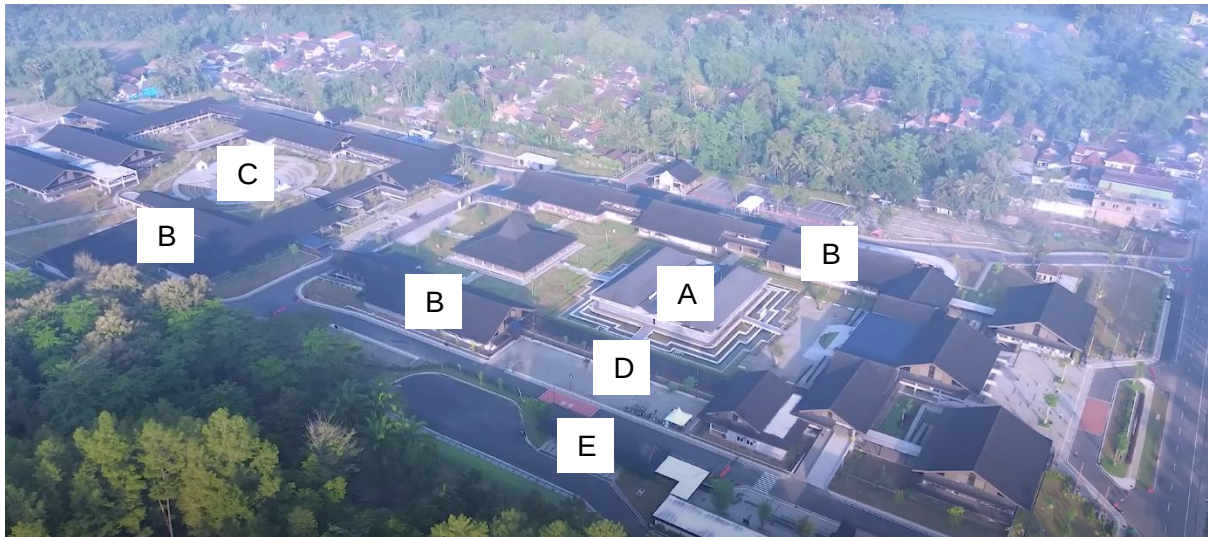


Gambar 2.21. Museum dan Kampung Seni Borobudur Magelang

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

Museum dan Kampung Seni Borobudur merupakan destinasi wisata baru yang menjadi bagian dari penataan kawasan Candi Borobudur. Terletak di Dusun Kujon, Kecamatan Borobudur, tempat ini dibangun diatas lahan seluas 10,7 hektare dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas, termasuk *amphitheater*, pendopo, kios pedagang *souvenir*, kuliner, serta area parkir. Museum ini menampilkan relief yang mengisahkan perjalanan sejarah Candi Borobudur dan kehidupan masyarakat setempat, menjadikannya sebagai tempat edukatif sekaligus estetis bagi pengunjung.

Selain itu, Museum dan Kampung Seni Borobudur juga menjadi pusat aktivitas seni dan budaya, dimana wisatawan dapat berlatih membuat batik atau tas anyaman di pendopo yang luas dan sejuk. Dengan konsep yang menggabungkan unsur budaya, ekonomi, dan pariwisata, tempat ini tidak hanya menjadi pintu masuk bagi wisatawan yang ingin mengunjungi Candi Borobudur, tetapi juga menawarkan pengalaman wisata yang lebih beragam dan inklusif.



Gambar 2.22. Layout Museum dan Kampung Seni Borobudur Magelang

Sumber : Google, diakses pada 9 September 2025

Museum dan Kampung Seni Borobudur menempati lahan seluas 10,7 hektare dengan massa bangunan yang tersebar dan terintegrasi secara fungsional. Terdiri dari Museum Utama (A) yang terletak persis ditengah – tengah area bangunan secara keseluruhan yang menampilkan sejarah, artefak, dan narasi budaya Borobudur serta seni lokal. Kemudian terdapat pasar seni dan kios *souvenir* (B) dengan massa bangunan kecil yang berderet, menyediakan ruang bagi pedagang lokal menjual batik, kerajinan tangan, dan produk khas Magelang. Kemudian terdapat panggung seni budaya yang memiliki massa terbuka berbentuk amfiteater digunakan untuk pertunjukan seni tradisional dan kontemporer. Kemudian ruang pelatihan kriya seni (D) meliputi bangunan semi terbuka untuk *workshop* batik, anyaman, dan kerajinan lainnya. Dan yang terakhir terdapat fasilitas pendukung (E) termasuk toilet, musholla, area parkir, dan *shuttle service* yang tersebar di titik – titik startegis.

Berikut merupakan tabel aktivitas dan program ruang pada Museum dan Kampung Seni Borobudur Magelang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 2.8. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang pada Museum dan Kampung Seni Borobudur Magelang

Kelompok Kegiatan	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Utama	-Pengunjung datang -Pengunjung melihat koleksi museum dan galeri seni -Tempat staff museum meeting dan kegiatan administrasi lainnya	- Lobby - Museum - Galeri Seni - Pendopo - <i>Amphitheater</i> - Plaza

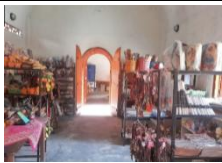
	-Tempat pengunjung menyaksikan pertunjukan kesenian -Tempat pengunjung berkumpul dan bersosialisasi	- Ruang Pelatihan
Penunjang	- Tempat pengunjung menikmati makanan dan minuman - Area pengunjung berbelanja	- Area UMKM - Plaza Kuliner
Servis	- Area servis bagi pengunjung -Tempat pengunjung memarkirkan kendaraan	- Toilet - Area Parkir - Taman

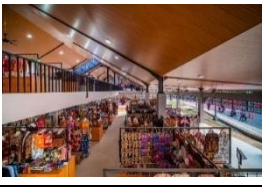
Sumber : Analisa Penulis

2.6.4 Memetakan Wujud Wisata Berkelanjutan pada Studi Preseden

Dalam upaya merancang Museum Gerabah penulis mencoba untuk melakukan pemetaan perwujudan wisata berkelanjutan pada studi preseden yang telah dipilih. Analisis ini memungkinkan identifikasi praktik terbaik yang telah diterapkan di berbagai konteks, sekaligus membuka ruang refleksi terhadap bagaimana perwujudan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam desain arsitektur yang relevan dengan karakter lokal. Berikut ini adalah tabel yang merangkum beberapa contoh wujud penerapan wisata berkelanjutan pada studi preseden :

Tabel 2.9. Memetakan Perwujudan Wisata Berkelanjutan pada Studi Preseden

1. Museum Gerabah Timbul Raharjo Yogyakarta	
Aspek Ekonomi	
	Toko cenderamata memberikan peluang bagi para perajin lokal untuk memasarkan karya mereka secara langsung kepada wisatawan, sehingga mendukung ekonomi kreatif masyarakat.
	Sementara itu, kafe menyediakan ruang santai yang nyaman bagi pengunjung, dengan sajian menu yang berbasis pada kekayaan kuliner lokal.
	Kelas kerajinan gerabah memberikan pengalaman interaktif bagi pengunjung, sekaligus menciptakan dampak ekonomi positif bagi masyarakat melalui pemberdayaan perajin lokal. Aktivitas ini juga memperkaya pengalaman wisata budaya dengan menghadirkan keterlibatan langsung dalam tradisi dan kearifan lokal.
Aspek Sosial Budaya	
	Ruang galeri museum dirancang sebagai ruang sosial yang mendorong interaksi antar pengunjung melalui eksplorasi seni dan budaya, menciptakan pengalaman kolektif yang memperkuat koneksi emosional dan pemahaman terhadap warisan budaya lokal.
	<i>Hall</i> dirancang sebagai ruang multifungsi yang dapat menampung berbagai kegiatan, seperti pameran seni, pertunjukan budaya, dan seminar. Dengan desain yang terbuka dan fleksibel, ruang ini mendorong interaksi antar pengunjung serta menciptakan suasana yang inklusif dan dinamis.
Aspek Lingkungan	
	Ruang terbuka hijau berperan sebagai elemen lingkungan yang mendukung keseimbangan ekosistem sekaligus menciptakan suasana asri dan nyaman bagi pengunjung.

	Penggunaan material bangunan lokal turut memperkuat prinsip keberlanjutan dalam desain museum, dengan mengurangi jejak karbon dan mendukung potensi sumber daya setempat.
2. Bat Trang Pottery Museum Hanoi	
Aspek Ekonomi	
	Ruang-ruang tengah yang terdiri dari retail <i>store</i>, toko cenderamata, dan kelas kerajinan gerabah berfungsi sebagai wadah kegiatan ekonomi, yang tidak hanya mendorong transaksi komersial tetapi juga memperkuat keterlibatan masyarakat lokal dalam sektor pariwisata.
Aspek Sosial Budaya	
	<i>Ceramic Square</i> merupakan wujud nyata penciptaan ruang sosial yang menghubungkan pengunjung melalui pengalaman budaya dan interaksi komunitas. Pada lantai dua hingga lima, terdapat ruang pameran dan kafe yang dirancang untuk memperkuat keterlibatan serta hubungan yang berkelanjutan dengan komunitas setempat.
Aspek Lingkungan	
	Museum ini dikelilingi oleh ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai elemen ekologis, menciptakan keseimbangan antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Penggunaan material lokal turut menegaskan komitmen terhadap keberlanjutan dan pelestarian sumber daya alam.
	Selain itu, di area <i>basement</i> terdapat sistem pemanenan air hujan (<i>rainwater harvesting</i>) yang dirancang untuk mengolah dan mendaur ulang air hujan, sehingga dapat dimanfaatkan kembali untuk berbagai kebutuhan operasional museum.
3. Museum & Kampung Seni Borobudur Magelang	
Aspek Ekonomi	
	Pemberdayaan UMKM dan Perajin Lokal menjadi salah satu fokus utama Kampung Seni Borobudur, yang menyediakan sebanyak 1.943 kios bagi pedagang dan perajin. Hal ini tidak hanya menciptakan lingkungan ekonomi yang lebih tertata dan terorganisir, tetapi juga meningkatkan kenyamanan bagi wisatawan serta memperbesar potensi transaksi dan pertumbuhan ekonomi lokal.
	Museum turut menyediakan fasilitas <i>workshop</i> untuk kegiatan pembuatan batik dan kerajinan anyaman, sebagai bentuk pelestarian budaya sekaligus pemberdayaan keterampilan masyarakat.
Aspek Sosial Budaya	
	Konsep desain museum dirancang dengan mengadopsi arsitektur rumah tradisional khas Jawa Tengah, yang mencerminkan nilai - nilai budaya lokal serta memperkuat identitas budaya dalam ruang publik. Pendekatan ini tidak hanya menghadirkan nuansa estetika yang autentik, tetapi juga menjadi simbol pelestarian warisan arsitektur tradisional di tengah perkembangan pariwisata modern.
	Museum dan Kampung Seni Borobudur berfungsi sebagai ruang komunal yang mendorong terjadinya interaksi sosial antarwarga maupun wisatawan melalui penyelenggaraan pameran seni, pertunjukan budaya, dan berbagai aktivitas kreatif. Kehadiran ruang ini tidak hanya memperkuat kohesi sosial, tetapi juga menjadi wadah

	ekspresi budaya yang memperkaya pengalaman wisata berbasis komunitas.
Aspek Lingkungan	
	Revitalisasi ruang terbuka hijau menjadi salah satu langkah strategis dalam penataan kawasan Candi Borobudur. Lahan tersebut kini dialihfungsikan menjadi taman hijau dengan vegetasi yang merepresentasikan flora dalam relief Candi Borobudur, menghadirkan nuansa ekologis dan historis sekaligus. Penataan ini secara signifikan mengurangi polusi visual, memperbaiki kualitas udara, serta meningkatkan kenyamanan dan pengalaman wisatawan secara keseluruhan.
	Transportasi ramah lingkungan menjadi bagian dari pengelolaan kawasan Museum dan Kampung Seni Borobudur. Salah satu wujudnya adalah penyediaan layanan <i>Electric Vehicle</i> (EV) yang menghubungkan area parkir dengan Kampung Seni, sehingga mengurangi ketergantungan terhadap kendaraan berbahan bakar fosil. Sistem transportasi ini tidak hanya mendukung mobilitas berkelanjutan, tetapi juga berkontribusi langsung dalam penurunan emisi karbon dan penciptaan lingkungan wisata yang lebih sehat dan nyaman.

Sumber : Analisa Penulis

2.6.5 Kesimpulan Studi Preseden

Studi preseden bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan pembelajaran dari bangunan atau studi sebelumnya yang relevan, untuk kemudian diterapkan atau diadaptasi pada perancangan. Kesimpulan dari studi preseden tersebut, antara lain seperti dalam tabel berikut.

Tabel 2.10. Kesimpulan Studi Preseden

No	Preseden	Fasilitas	Kelebihan	Konsep yang bisa diterapkan	Kisi – Kisi Perancangan
1	Museum Gerabah Timbul Raharjo Yogyakarta	- <i>Lobby</i> - Galeri museum - Ruang <i>Workshop</i> - Ruang pembakaran - Taman - Cafeteria - <i>Hall</i> - Toko Cenderamata - Area Parkir - Pos <i>Security</i> - Toilet - Janitor - Musholla - <i>Kitchen</i> - <i>Office</i> - Gudang	Lokasi strategis, berada ditengah Desa Gerabah Kasongan Desain bangunan berbentuk <i>dome</i> dengan material bata merah berbentuk bulat yang ditempel pada dinding bangunan, memberikan kesan yang unik dan estetik Area <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i> dirancang dengan gaya <i>open space</i> lengkap dengan patung dan elemen visual yang memukau Museum terbuka untuk semua kalangan mulai dari anak – anak hingga wisatawan umum dengan pendekatan yang ramah Fasilitas yang tersedia lengkap mulai dari restoran, <i>workshop</i> membuat dan melukis gerabah, dan galeri	Menyediakan fasilitas dasar seputar gerabah seperti ruang <i>workshop</i> untuk membuat gerabah, serta <i>workshop</i> untuk melukis gerabah Desain arsitektur berbasis material lokal, menggunakan bata ekspose serta material berbahan dasar tanah liat yang mencerminkan identitas desa Integrasi taman, jalur sirkulasi <i>outdoor</i>, dan area edukatif untuk anak – anak Menyediakan ruang bagi perajin lokal untuk memamerkan dan menjual produk mereka di museum tersebut	Fasilitas edukatif dan partisipatif, seperti menyediakan ruang <i>workshop</i> gerabah sebagai sarana edukasi, dan menyediakan fasilitas belajar interaktif bagi pengunjung Penggunaan material lokal, seperti bata ekspos dan tanah liat sebagai material utama untuk mencerminkan identitas lokal Pemberdayaan ekonomi lokal, menyediakan area penjualan produk bagi perajin lokal sebagai ruang terhadap ekonomi Museum sebagai ruang komunitas, memanfaatkan museum sebagai ruang kolaboratif antara perajin, pengunjung, dan pengelola.

			seni sehingga cocok menjadi tempat liburan keluarga		
2	Bat Trang Pottery Museum Hanoi	- <i>Parking Lot</i> - <i>Storage</i> - <i>Technical Room</i> - <i>Ceramic Square</i> - <i>Security Office</i> - Kios - <i>Retail Store</i> - <i>Receptionist</i> - <i>Outdoor Cafe</i> - <i>Exhibition Space</i> - <i>Storage</i> - <i>Office</i> - <i>Showroom</i> - <i>Balcony</i> - <i>Lounge</i> - <i>Hotel Room</i> - Toilet - <i>Café</i> - <i>Restaurant</i> - Auditorium - <i>Rooftop</i>	Museum ini terdiri dari tujuh bangunan berbentuk corong yang saling terhubung menjadikan arsitektur yang ikonik Tersedia pameran terbuka dan pasar lokal yang menampilkan karya hasil perajin gerabah Area plaza dapat digunakan untuk pertunjukan seni tradisional, pameran kerajinan, dan festival budaya Terdapat hotel tempat menginap bagi wisatawan sehingga dapat menghabiskan waktu lebih lama di tempat wisata tersebut	Bentuk atau desain museum yang merepresentasikan gerabah Menyediakan fasilitas dasar bagi pengunjung untuk belajar membuat gerabah Tata ruang pameran yang menampilkan tahapan pembuatan gerabah secara kronologis dan naratif Museum digunakan sebagai ruang komunitas dengan melibatkan perajin lokal, fasilitator <i>workshop</i>, dan pengelola galeri produk Menggunakan sistem <i>cross ventilation</i>, serta pemanfaatan rooftop sebagai tempat bersantai bagi pengunjung	Ekspresi bentuk arsitektur, desain massa bangunan merepresentasikan bentuk gerabah secara simbolik dan visual Fasilitas edukasi dan partisipatif, menyediakan ruang <i>workshop</i> gerabah yang dapat diakses oleh pengunjung serta area demonstrasi dan pelatihan Tata ruang pameran yang naratif, Menyusun alur ruang pameran secara kronologis Strategi kenyamanan dan keberlanjutan, menerapkan sistem ventilasi silang serta memanfaatkan <i>rooftop</i> sebagai area bersantai
3	Museum & Kampung Seni Borobudur Magelang	- <i>Lobby</i> - Museum - Galeri Seni - Pendopo - <i>Amphitheater</i> - Plaza - Ruang Pelatihan - Area UMKM - Plaza Kuliner - Toilet - Area Parkir - Taman	Lokasi museum yang strategis serta difungsikan sebagai salah satu pintu masuk Candi Borobudur Menyediakan banyak kios batik, souvenir, dan kuliner lokal yang dikelola oleh masyarakat sekitar guna mendukung UMKM dan ekonomi masyarakat lokal Memiliki amfiteater dan pendopo tradisional untuk	Zonasi fleksibel antara ruang pameran, <i>workshop</i>, galeri, dan ruang komunitas dalam satu kawasan Menyediakan banyak kios untuk warga dan masyarakat sekitar untuk menjual produk mereka Terdapat amfiteater yang terletak persis ditengah – tengah kawasan museum yang difungsikan untuk pertunjukan	Zonasi fleksibel dan terintegrasi, merancang zonasi yang adaptif antara ruang pameran, <i>workshop</i>, galeri produk dalam satu kawasan terpadu serta memastikan konektivitas antar fungsi agar mendukung alur pengunjung yang interaktif Pemberdayaan ekonomi lokal, menyediakan kios – kios mandiri bagi warga dan perajin

			pertunjukan seni dan atraksi budaya Menyediakan SPKLU guna menjaga lingkungan tetap berkelanjutan	seni tradisional, musik, dan atraksi budaya Integrasi elemen berkelanjutan seperti penggunaan panel surya sebagai sumber energi tambahan, kemudian penyediaan SPKLU untuk kendaraan listrik Integrasi lanskap hijau dan elemen air pada halaman museum memberikan kesan ketenangan dan kedamaian	lokal, serta menata kios agar mudah diakses Ruang pertunjukan terbuka, memfasilitasi pertunjukan tradisional, musik, dan atraksi budaya Integrasi teknologi berkelanjutan, menggunakan panel surya sebagai sumber energi tambahan dan menyediakan SPKLU
--	--	--	---	---	--

Sumber : Analisa Penulis

2.7 Kesimpulan Kisi – Kisi Perancangan Berdasarkan Teori dan Studi Preseden

Tabel 2.11. Kesimpulan Kisi – Kisi Perancangan Berdasarkan Teori dan Studi Preseden

Aspek	Kisi – Kisi Perancangan		
	Berdasarkan Teori	Berdasarkan Studi Preseden	Sintesis Teori dan Studi Preseden
Ekonomi	- Menyediakan ruang usaha bagi masyarakat, mendorong keterlibatan UMKM, koperasi, dan pelaku industri kreatif - Merancang fasilitas yang dapat digunakan untuk kegiatan ekonomi komunitas - Menyediakan ruang pelatihan berbasis budaya untuk peningkatan kapasitas masyarakat - Menciptakan peluang kerja melalui partisipasi masyarakat dalam operasional museum	- Terdapat area penjualan produk lokal, kios – kios bagi perajin dan masyarakat - Zonasi fleksibel antara ruang pameran, <i>workshop</i>, dan galeri produk - Menyediakan <i>workshop</i> gerabah dan demonstrasi langsung - Menciptakan kolaborasi antara pengelola, perajin, dan pengunjung	- Museum menyediakan ruang usaha bagi UMKM dan perajin lokal, dengan desain kios yang mudah diakses dan mendukung ekonomi komunitas - Zonasi dirancang adaptif dan multifungsi untuk mendukung kegiatan ekonomi, edukatif, dan pameran dalam satu kawasan terpadu - Museum menjadi pusat pelatihan keterampilan berbasis budaya lokal, mendukung pemberdayaan ekonomi - Museum berfungsi sebagai ruang kolaboratif antara komunitas dan pengelola, mendorong keterlibatan aktif dalam operasional dan pengembangan wisata
Sosial Budaya	- Menciptakan ruang – ruang galeri interaktif, ruang belajar, media digital, ruang eksplorasi, narasi sejarah dan tradisi - Integrasi elemen lokal dalam arsitektur dan program edukatif - Merancang akses universal untuk semua kalangan, termasuk difabel dan lansia	- Menciptakan ruang – ruang seperti <i>workshop</i> gerabah, fasilitas belajar interaktif, ruang demonstrasi dan pelatihan - Bentuk arsitektur menyerupai gerabah, penggunaan material lokal seperti bata ekspos dan tanah liat - Tata ruang pameran naratif, serta terdapat ruang pertunjukan terbuka	- Museum menyediakan ruang edukatif interaktif dan partisipatif, menggabungkan media digital dan aktivitas langsung untuk memperkuat pemahaman budaya - Desain museum mengekspresikan identitas lokal melalui bentuk, material, dan narasi ruang yang mendukung pelestarian budaya - Museum menjadi media komunikasi budaya melalui narasi visual, ruang pertunjukan, dan alur pameran yang kronologis dan komunikatif

	- Memunculkan identitas lokal seperti warna tanah liat, aksitektur khas Desa Melikan	- Penggunaan material lokal sebagai ekspresi identitas budaya	- Museum dirancang inklusif dengan aksesibilitas universal, memastikan partisipasi semua kalangan dalam kegiatan edukatif dan budaya - Identitas lokal tercermin dalam pemilihan material, warna, dan bentuk arsitektur yang merepresentasikan karakter Desa Melikan
Lingkungan	- Penggunaan material ramah lingkungan, sistem energi terbarukan, dan ventilasi alami - Mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya lokal secara efisien - Desain lanskap adaptif untuk menjaga keberlanjutan alam dan ekosistem sekitar	- Penggunaan panel surya sebagai sumber energi tambahan dan juga ventilasi silang - Terdapat SPKLU sebagai dukungan teknologi berkelanjutan	- Menggunakan material lokal, ventilasi silang, dan teknologi energi terbarukan seperti panel surya - Lanskap museum dirancang adaptif, mempertahankan vegetasi alami dan menyediakan ruang terbuka yang nyaman bagi pengunjung - Museum mengintegrasikan efisiensi energi untuk mendukung keberlanjutan lingkungan

Sumber : Analisa Penulis

