

BAB I . PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah bangunan karya arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai representasi nilai, identitas, dan konteks tempat berdirinya. Setiap bangunan diciptakan untuk memenuhi fungsi utama yang mendasar (Wendra nitasya, 2019) beberapa contoh bangunan yang memiliki fungsi utama mendasar adalah sekolah, perkantoran, dan museum. Disamping suatu fungsi dan kegunaan tertentu, bangunan juga memiliki karakter tertentu yang akan muncul dan terakumulasi menjadi sebuah citra ataupun kesan yang diberikan kepada bangunan tersebut (Suharjanto, 2013). Kota Semarang merupakan salah satu kota di Indonesia yang memiliki warisan sejarah yang kuat, dengan lanskap urban yang terbentuk dari proses panjang akulturasi budaya antara etnis Jawa, Tionghoa, Arab, dan Belanda. Salah satu kawasan yang merepresentasikan kekayaan tersebut adalah *Oudstadt* (Kota Lama), yang menyimpan jejak sejarah kolonial dan budaya lokal dalam bentuk bangunan-bangunan berarsitektur klasik Eropa yang unik dan khas. Letak geografisnya yang strategis di pesisir utara Jawa turut menjadikan kawasan ini sebagai pusat pertumbuhan ekonomi dan interaksi multikultural sejak masa kolonial. Di area Kawasan Kota Lama, banyak penginggalan bersejarah berupa bangunan cagar budaya, Bangunan cagar budaya adalah bangunan yang secara arsitektural memiliki kekhasan baik dari nilai arsitektural (Setyoaji et al., 2015) Dengan kondisi tersebut, Semarang menjadi tempat yang ideal untuk pengembangan museum sejarah Kota Lama diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan pameran benda bersejarah, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial yang mampu mendorong penguatan komunitas serta pelestarian budaya lokal. Upaya pelestarian Kawasan Kota Lama Semarang sebagai situs sejarah harus memperhatikan nilai otentisitas dan pemahaman terhadap proses historis yang membentuk kawasan tersebut. Meskipun berbagai catatan

visual seperti peta dan gambar telah tersedia, namun “penelitian arkeologis untuk membuktikan keberadaan bangunan dan benteng yang telah runtuh, belum dilakukan (L.M.F. Purwanto, 2005) Kota lama Semarang ‘yang sebenarnya’ bukanlah sekedar kumpulan gedung tua, tetapi menyimpan kehidupan dan jejak manusia sebagai data sejarah penting (Riyanto, 2014)

Museum sejarah tidak lagi hanya mengarsipkan objek sejarah, melainkan mengonstruksi makna melalui tampilan visual dan pendekatan interaktif. Objek ditampilkan tidak hanya sebagai artefak, tetapi juga sebagai narasi kehidupan sehari-hari, yang dapat menghubungkan pengunjung secara emosional dan identitas kultural (Casey, 2003) Salah satu kriteria identitas budaya suatu masyarakat dapat tercermin melalui gaya arsitektur material, dan kriteria desain. Karena bangunan dan lokasi memiliki kualitas historis dan kultural yang mencerminkan kesadaran dari masyarakat pembentuknya (Abbas Ali Hamza, 2023)

Namun, tantangan dalam perancangan museum ini adalah bagaimana menciptakan desain yang kontekstual, yaitu desain yang selaras dengan lingkungan sosial, budaya, dan fisik di sekitar. Konsep *place* dalam contextualism sangat menekankan ciri spasial dan historis dari elemen-elemen yang membentuk suatu kawasan (Zhou & Zhang, 2015) Kontekstual adalah metode desain yang mempertimbangkan dan memberikan tanggapan terhadap berbagai karakter di sekitarnya, baik berupa fisik, sosial budaya, maupun sejarah lokal (Rahmani, 2023) Dengan pendekatan ini, museum tidak hanya akan menjadi objek arsitektural semata, tetapi juga ruang interaksi sosial yang mendukung komunitas dan melestarikan sejarah lokal. Hakikatnya, Arsitektur terbentuk melalui interaksi antara tanda-tanda dan makna-makna yang saling tumpang tindih, yang disesuaikan dengan kondisi sosial budaya, politik, dan ekologis dari zaman tertentu (Yoltay, 2023) Ketidaksesuaian antara desain bangunan dan konteksnya dapat menyebabkan ketidakharmonisan yang berdampak negatif terhadap pengalaman pengunjung dan fungsi sosial bangunan. Penyesuaian seperti setback, proporsi massa bangunan, dan tinggi menjadi elemen penting agar bangunan baru tidak mengganggu harmoni visual

kawasan (Pramesti & Sardjono, 2025). Dengan demikian, pendekatan yang mengedepankan *contextuality & urban harmony* menjadi krusial dalam perancangan Museum Sejarah Kota Lama Semarang.

1.2. Permasalahan

Di tengah dinamika perkembangan urban yang pesat, Kota Semarang menghadapi tantangan dalam menciptakan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis dan kontekstual. Museum Sejarah, sebagai representasi identitas budaya lokal, sering kali dirancang tanpa mempertimbangkan aspek kontekstual lingkungan sekitarnya, lingkungan sekitarnya, mengakibatkan kehilangan koneksi antara ruang museum dan komunitas urban. Permasalahan utama yang dihadapi adalah menciptakan desain arsitektural yang tidak hanya harmonis secara visual, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan sosial-kultural masyarakat sekitar (Rahmani, 2023), serta bagaimana implementasi desain fasad dapat menciptakan sinergi antara museum dan lingkungan sekitarnya. Tanpa pendekatan yang terintegrasi dan kontekstual, museum berpotensi menjadi ruang yang terisolasi, gagal memenuhi perannya sebagai pusat interaksi sosial dan pembelajaran budaya. Perancangan thesis ditujukan untuk menjawab pertanyaan berikut :

Bagaimana menerapkan prinsip *contextuality* secara integratif pada desain Museum Sejarah di kawasan *Oudstadt* Semarang untuk menciptakan harmoni visual dan memperkuat identitas urban?

1.3. Tujuan & Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi elemen-elemen desain yang mampu menciptakan *urban harmony* dalam perancangan Museum Sejarah di Kawasan *Oudstadt* Semarang, mengembangkan konsep desain yang tidak hanya estetis tetapi juga responsif terhadap konteks sosial dan budaya masyarakat, serta memberikan rekomendasi

aplikatif bagi arsitek dan perancang dalam mewujudkan ruang publik yang harmonis dan kontekstual.

1.3.2. Manfaat

1. Menjadi referensi bagi arsitek dan perencana kota dalam menerapkan desain yang mempertimbangkan konteks lokal.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya desain arsitektur yang menghormati nilai-nilai budaya dan sejarah setempat.

1.4. Lingkup dan Batasan Rancangan

Dalam penelitian ini, fokus utama akan diarahkan pada beberapa aspek penting yang terkait dengan desain dan implementasi Museum Sejarah di Kawasan *Oudstadt* Semarang . Adapun lingkup dan batasan rancangan mencakup:

1. Desain Fasad yang Harmoni dan Kontekstual

Penelitian ini akan mengeksplorasi prinsip-prinsip desain fasade yang tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga selaras dengan karakteristik budaya dan sejarah Kota Semarang. Aspek ini mencakup warna, dan elemen desain yang mencerminkan identitas lokal. Desain fasade akan dievaluasi dari sudut pandang keberlanjutan, efisiensi energi, serta interaksi visual dengan lingkungan sekitar.

2. Interaksi dan Hubungan Antara Bangunan dan Civic Space (Skala Mikro hingga Makro)

Dalam konteks ini, penelitian akan menganalisis hubungan antara Museum Sejarah dengan bangunan dan ruang publik di sekitarnya.

Pendekatan ini meliputi:

a) Skala Mikro:

Interaksi langsung antara museum dan bangunan di sekitarnya, seperti bagaimana fasad museum menciptakan dialog visual dan spasial dengan arsitektur lokal, jalan, serta elemen urban lainnya.

b) Skala Makro:

Keterhubungan museum dengan konteks kota secara keseluruhan, termasuk aksesibilitas, sirkulasi, dan pengaruh terhadap pengembangan kawasan urban yang lebih luas.

1.5. Metode Perancangan

Metode perancangan dalam penelitian ini akan diorganisir dalam beberapa tahap yang saling terkait, dengan fokus pada penerapan pendekatan arsitektur kontekstual dalam desain Museum Sejarah di Kawasan *Oudstadt* Semarang. Adapun langkah-langkah yang akan diambil adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur:

Mengkaji teori dan konsep mengenai urban harmony dan desain kontekstual dari berbagai sumber literatur yang relevan.

2. Studi Komparasi

metode analisis yang efektif dalam perancangan arsitektur, yang memungkinkan perancang untuk memahami praktik terbaik, mengidentifikasi pola, dan menarik pelajaran dari proyek yang telah ada. Melalui perbandingan yang cermat, desain dapat diadaptasi untuk menciptakan solusi yang lebih harmonis dan kontekstual, terutama dalam konteks urban. Dengan memanfaatkan wawasan dari preseden yang relevan, proyek seperti Museum Sejarah di Kawasan *Oudstadt* Semarang dapat dioptimalkan untuk mencerminkan identitas lokal sekaligus memenuhi kebutuhan sosial masyarakat.

3. Observasi Lapangan:

Melakukan pengamatan langsung di lokasi perancangan untuk memahami kondisi fisik, sosial, dan budaya yang ada.

4. Wawancara:

Melibatkan pemangku kepentingan, seperti sejarawan lokal, komunitas budaya, dan masyarakat sekitar, untuk mendapatkan perspektif yang lebih dalam mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap museum.

5. Analisis Data:

Mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dari observasi dan wawancara untuk merumuskan konsep desain yang sesuai.

6. Pengembangan Konsep Desain:

Menghasilkan desain fasad yang sesuai dengan hasil analisis dan rekomendasi yang didapatkan.

1.6. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan pendekatan perancangan arsitektur yang tidak hanya menjawab aspek fungsi dan estetika, tetapi juga mampu merespons konteks spasial, historis, dan identitas kawasan secara menyeluruh. Kota Lama Semarang sebagai situs sejarah *Oudstadt* memiliki karakter unik yang terbentuk dari jejak kolonial, morfologi kota lama, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Namun, hingga kini belum banyak penelitian atau rancangan yang mengupas secara mendalam integrasi pendekatan kontekstual dalam perencanaan fungsi baru berupa museum sejarah yang sekaligus memperkuat identitas kawasan tersebut.

Penelitian ini bersifat orisinal karena menggabungkan pendekatan kontekstual dalam perancangan bangunan museum dengan fokus spesifik pada konteks kawasan heritage Kota Lama Semarang. Pendekatan ini tidak hanya mempertimbangkan kesinambungan visual dan spasial terhadap lingkungan sekitar, tetapi juga menyelaraskan fungsi dan narasi bangunan baru dengan citra dan sejarah kawasan yang sudah mengakar. Sebagai landasan akademik, penulis mengkaji beberapa studi terdahulu mengenai arsitektur kontekstual, desain museum, serta identitas kawasan, yang secara tematis mendekati fokus penelitian ini namun belum mengangkat kompleksitas khas yang ada di situs *Oudstadt* Semarang. Tabel berikut memuat daftar pustaka terpilih yang dijadikan rujukan utama untuk menegaskan posisi dan kebaruan dari penelitian ini:

Table 1. Orisinalitas Penelitian

Judul Refrensi	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
----------------	-----------	-----------	--------------

1. The Role of Contextualism in Architectural Design of Museums Muhammad (Tabarsa & Naseri, 2017)	1. Membahas kontekstualisme dalam desain museum 2. Mengedepankan nilai historis dan social di dalam perancangan museum	1. Fokus pada pembahasan teoritis dan klasifikasi pendekatan kontekstual 2. Studi bersifat deskriptif-historis, tidak berujung pada desain spesifik lokasi.	Tesis mengaplikasikan pendekatan kontekstual secara spesifik pada kawasan <i>Oudstadt</i> Semarang, dengan pendekatan perancangan arsitektur langsung berbasis studi tapak dan budaya lokal.
2. Aspects of Contextual Architecture regarding Traditional/Contemporary Architecture, Physical/Cultural and Place Identity (Al-Hammadi & Grchev, 2023)	1. Mengangkat isu identitas suatu tempat dalam konteks budaya 2. Membahas keseimbangan antara arsitektur tradisional dan kontemporer dalam konteks lokal	1. Studi bersifat literature mapping dan teoretis, tanpa fokus pada satu proyek arsitektur. 2. Tidak menampilkan hasil desain atau implementasi nyata	Penelitian tesis menindaklanjuti kesenjangan teori dengan penerapan langsung keseimbangan antara budaya-tradisi dan pendekatan kontemporer melalui desain museum di tapak nyata.
3. Elemen-elemen Pembentuk Kota yang Berpengaruh terhadap Citra Kota (Studi Kasus: Kota Lama Semarang) (Wulanningrum, 2014)	1. Sama-sama membahas kawasan Kota Lama Semarang 2. Analisis elemen citra kota dan struktur spasial (landmark, path, district, dll.) 3. Terkait erat dengan pendekatan kontekstual dan pemaknaan ruang	1. Tidak membahas museum atau pendekatan arsitektur secara tematik 2. Pendekatannya lebih pada urban design dan persepsi morfologi kawasan	mengimplementasikan hasil pemetaan citra kota menjadi konsep desain tematik untuk museum. Integrasi spasial dan semantik dari Kota Lama secara lebih dalam dalam bentuk arsitektur
4. The museum effect: gazing from object to performance in the contemporar	1. Sama-sama membahas transformasi cara museum menyampaikan narasi sejarah dan budaya	1. Fokus pada teori <i>gaze</i> dan fenomena <i>performing museum</i> sebagai perkembangan	menyatukan ide <i>performing museum</i> dan pendekatan kontekstual dalam satu narasi desain yang berbasis tempat dan sejarah spesifik

y cultural-history museum(Casey, 2003)	1. Menyentuh aspek partisipasi pengunjung dan imajinasi kolektif dalam penyajian	institusi budaya kontemporer 2. Tidak menyinggung konteks spasial atau pendekatan kontekstual arsitektural 3. Lokasi dan kasus tidak spesifik	(<i>Oudstadt</i> Semarang). Tidak hanya mendekonstruksi museum sebagai media budaya, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan spasial-lokal yang kuat yang <i>tidak dibahas dalam jurnal ini</i>
--	--	---	--

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

1.7. Kerangka Berpikir Desain (*Thinking Method*)

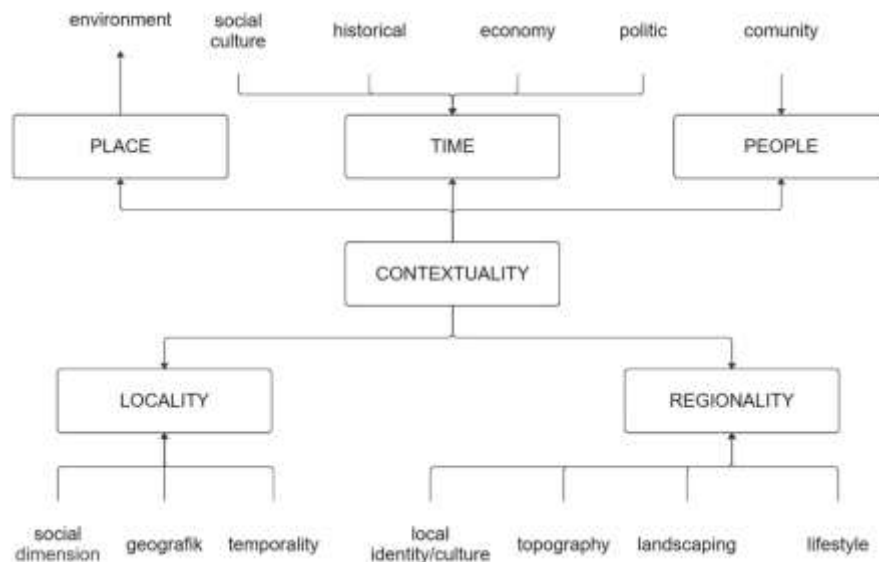
Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfokus pada hubungan sinergis antara desain, konteks, dan urban harmony. Konteks lokal mencakup elemen-elemen seperti sejarah, budaya, dan sosial masyarakat, yang akan menjadi dasar dalam perancangan. Perancangan museum sejarah pada kawasan *Oudstadt* Semarang tidak hanya menekankan aspek fungsional dan estetika, namun juga membutuhkan keterikatan kuat terhadap konteks tempat, sejarah, budaya, dan masyarakat setempat. Dalam menjawab tantangan ini, penelitian menggunakan pendekatan *contextuality* sebagai dasar berpikir dalam proses perancangan. Pendekatan ini memosisikan arsitektur sebagai hasil dari pemahaman mendalam terhadap lingkungan sosial dan fisik, serta mempertimbangkan aspek spasial dan identitas visual kawasan. Dua model utama yang digunakan adalah:

1.7.1. Contextuality Architecture: Waktu, Tempat, dan Narasi

Terbentuknya Kota

Contextuality Architecture dipahami sebagai pendekatan yang menempatkan arsitektur dalam dialog berkelanjutan dengan *waktu*, *tempat*, dan *narasi* kota. Pada kawasan *Oudstadt*, jejak kolonial, dinamika sosial, dan perubahan fungsi ruang membentuk lapisan sejarah yang menjadi konteks utama perancangan. Oleh karena itu, desain museum harus membaca ulang memori kota, merespons kondisi fisik dan morfologi kawasan, serta menafsirkan kembali nilai historis tanpa menghilangkan identitas lokalnya. Pendekatan ini memungkinkan bangunan baru hadir

sebagai bagian dari narasi kota, bukan sekadar objek yang berdiri sendiri, tetapi elemen yang memperkuat kesinambungan ruang dan cerita kolektif Semarang Lama.



Gambar 1. Diagram Pendekatan Contextuality

(Sumber : Analisis Penulis, 2025)

(Diagram ini menunjukkan 5 dimensi utama dalam pendekatan kontekstual : place, time, people, locality, dan regionality. Setiap dimensi menjadi landasan dalam memahami tapak dan masyarakat, sehingga arsitektur yang dirancang mampu menyatu secara ekologis, historis, dan sosial budaya)

Table 2. Pilar Landasan Contextual Thinking

	Elemen pembentuk	Kriteria implementasi
Place	1. kondisi lingkungan fisik (environment) 2. setting geografis tapak museum.	<i>Oudstadt</i> sebagai kawasan pesisir memiliki karakter khas yang perlu dicermati secara ekologis dan spasial.
Time	1. dinamika sejarah, 2. budaya 3. ekonomi 4. politik	Pendekatan ini memberikan dimensi temporal dalam desain, agar museum tidak bersifat ahistoris atau terlepas dari konteks waktu.
person	1. komunitas 2. masyarakat pengguna ruang	Desain museum harus mampu merespons pola interaksi sosial dan karakter masyarakat Semarang yang pluralistik dan multikultural.

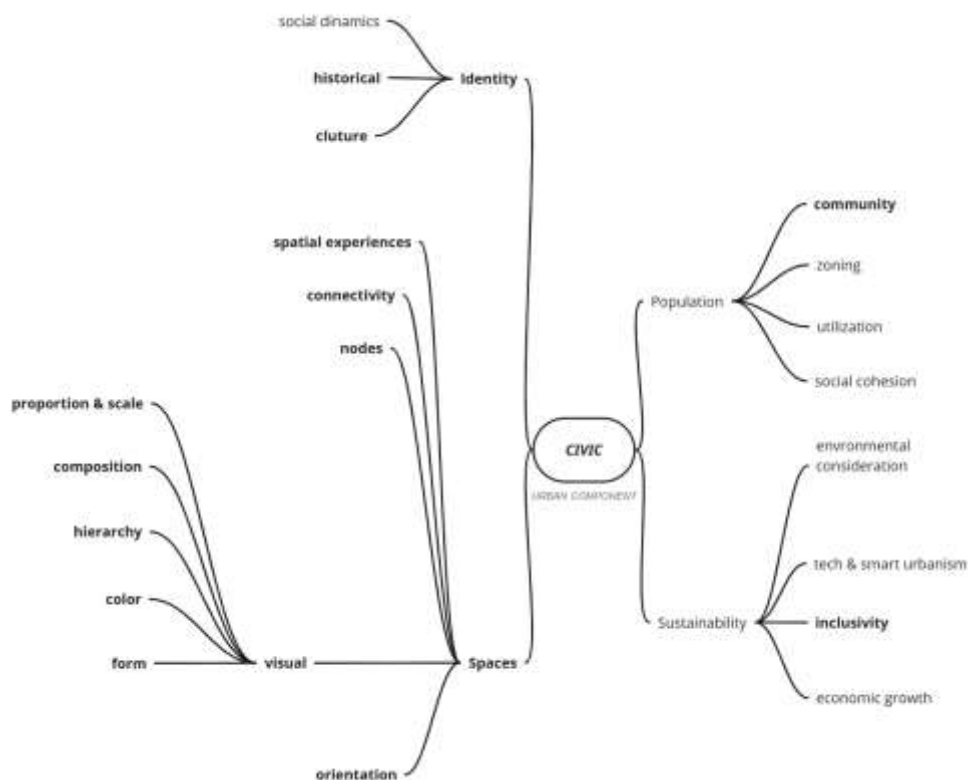
Locality	1. Nilai local 2. cerita masyarakat 3. fungsi ruang publik	faktor penting dalam membentuk konektivitas antara arsitektur dan tapaknya.
Regionality	1. identitas budaya local 2. kontur tapak (topografi), 3. elemen lanskap 4. <i>Lifestyle</i>	menjadi dasar dalam pemilihan bentuk, material, dan elemen penataan ruang luar.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

1.7.2. Teori Kota, Tipologi, dan Memori Kolektif

Kajian teori kota dan tipologi digunakan untuk memahami bagaimana suatu kawasan terbentuk, berkembang, dan mempertahankan identitasnya. Kota Lama Semarang memiliki struktur ruang yang terbentuk oleh pola jalan, fungsi kawasan perdagangan, serta karakter bangunan kolonial yang membangun citra visual kawasan. Elemen-elemen yang bertahan ini menjadi bagian dari memori kolektif jejak yang diingat, dikenali, dan diwariskan oleh masyarakat.

Melalui pendekatan tipologi dan memori kolektif, desain museum diarahkan untuk membaca ulang karakter fisik dan pola ruang kawasan secara lebih mendalam. Prinsip-prinsip seperti skala, proporsi, orientasi, serta hubungan bangunan dengan ruang publik diekstraksi untuk menjadi dasar keputusan desain. Dengan cara ini, bangunan baru tidak hadir sebagai objek terpisah, melainkan sebagai bagian dari kesinambungan ruang kota yang menghormati sejarah dan memperkuat identitas kawasan.



Gambar 2. Diagram Kerangka Komponen Civic Urban
(Sumber : Analisis Penulis, 2025)

(diagram ini menggambarkan hubungan antara aspek identitas, spasial, dan visual dalam membentuk ruang civic yang kontekstual. Museum dirancang sebagai elemen kota yang merespon dinamika social dan budaya melalui pengalaman ruang serta ekspresi visual yang berkesinambungan terhadap lingkungan sekitarnya)

Bagaimana museum menjadi komponen ruang public (civic space) merespon struktur kota melalui 3 pendekatan utama : Identitas, spasial, dan visual.

Table 3. Komponen Civic Space

	Elemen pembentuk	Kriteria implementasi
Identitas (identity)	1. dinamika social 2. nilai-nilai historis, 3. budaya kawasan	Pada kasus <i>Oudstadt</i> Semarang, nilai sejarah kolonial dan akulturasi budaya menjadi elemen dominan yang harus dieksplorasi dalam perancangan museum.
Spasial (space)	1. <i>connectivity</i> (keterhubungan antar ruang) 2. <i>nodes</i> (titik temu/interaksi)	Museum perlu menciptakan pola sirkulasi yang intuitif serta merespons orientasi tapak secara kontekstual.

	3. <i>orientation</i> (arah ruang)	
Visual	1. elemen komposisi 2. proporsi 3. skala 4. hirarki 5. warna 6. bentuk sebagai pendekatan estetika yang tetap menghargai identitas visual kawasan.	fasad dan elemen bangunan dirancang secara harmonis terhadap tekstur, ritme, dan karakteristik visual bangunan-bangunan kota lama di sekitarnya.

(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

Museum sebagai ruang civic tidak hanya bersifat pasif sebagai tempat pameran, namun juga aktif sebagai katalis interaksi sosial dan pembentukan identitas kolektif warga kota.

1.7.3. Sintesis Kerangka Berpikir

Sintesis kerangka berpikir ini dibangun dari tiga landasan utama:

1. Membaca konteks waktu dan narasi kota

Kota Lama dipahami sebagai kawasan dengan lapisan sejarah yang membentuk identitas ruang. Perancangan museum perlu merespons dinamika tersebut melalui pendekatan contextuality.

2. Memahami struktur kota dan tipologi kawasan

Pola jalan, skala bangunan, karakter fasad, serta konfigurasi ruang publik menjadi acuan dalam merumuskan keputusan desain. Elemen-elemen yang bertahan membentuk memori kolektif masyarakat dan perlu diolah sebagai nilai desain.

3. Menghubungkan kebutuhan fungsi museum dengan karakter tapak

Desain harus sekaligus memenuhi kebutuhan ruang yang kontemporer tanpa melepaskan hubungan dengan lingkungan historis. Integrasi antara fungsi, konteks, dan pengalaman ruang menjadi prinsip pengarah utama.

Ketiga elemen di atas dipadukan untuk membentuk kerangka berpikir yang komprehensif: museum tidak hanya berfungsi sebagai wadah informasi sejarah, tetapi juga sebagai medium yang menjembatani masa

lalu dan masa kini melalui bahasa arsitektur yang kontekstual. Dengan memahami narasi kota, struktur permanen kawasan, dan tuntutan fungsi museum, proses desain diarahkan pada pembentukan ruang yang sensitif terhadap lingkungan, relevan secara fungsional, dan bermakna bagi masyarakat.

1.8. Sistematika Pembahasan

Penulisan tesis ini disusun secara sistematis dan terstruktur dalam tujuh bab yang saling berkaitan secara tematis dan konseptual, untuk menguraikan proses penerapan pendekatan kontekstual dalam perancangan Museum Sejarah di kawasan *Oudstadt*, Kota Lama Semarang. Setiap bab dirancang untuk membentuk alur berpikir yang logis, mulai dari identifikasi masalah hingga perwujudan solusi desain arsitektural. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini memuat penjelasan mengenai latar belakang pemilihan topik, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup dan batasan studi, serta metode pendekatan yang digunakan. Selain itu, disajikan pula kerangka berpikir (*thinking method*) yang menggambarkan struktur logis hubungan antara isu, teori, dan pendekatan kontekstual dalam proses perancangan.

2. BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian literatur dan teori-teori relevan yang mendasari penelitian, termasuk tinjauan terhadap pendekatan kontekstual dalam arsitektur, konsep museum sejarah sebagai ruang publik, serta teori identitas dan tempat. Kajian ini juga mencakup studi literatur dari kasus-kasus relevan yang memperkuat pemahaman terhadap strategi perancangan berbasis konteks kawasan bersejarah.

3. BAB 3. METODE PERANCANGAN

Bab ini memaparkan alur metodologis yang digunakan dalam proses perancangan, meliputi pendekatan kualitatif, metode analisis tapak, studi visual, sosial, dan historis, serta tahapan dalam merumuskan konsep dan

kriteria desain. Metode ini disusun untuk membangun kerangka proses yang logis, dari identifikasi konteks hingga formulasi solusi desain.

4. BAB 4. DATA DAN KAJIAN

Bab ini menguraikan kondisi eksisting tapak dan kawasan *Oudstadt* Semarang yang menjadi objek perancangan, meliputi aspek historis, sosial, budaya, visual, dan lingkungan fisik. Analisis kontekstual dilakukan secara mendalam sebagai dasar perumusan desain, termasuk observasi langsung, pemetaan elemen spasial, morfologi kawasan, serta potensi dan permasalahan tapak.

5. BAB 5. PENGEMBANGAN PROGRAM DAN KONSEP RANCANGAN

Bab ini merupakan tahapan transisi dari analisis menuju perancangan. Di dalamnya dibahas pengembangan kebutuhan ruang (space program), penentuan ide utama (main idea), prinsip desain, serta kriteria dan parameter perancangan yang disusun berdasarkan hasil kajian konteks dan teori sebelumnya. Konsep rancangan dirumuskan secara naratif dan grafis sebagai dasar bentuk akhir desain.

6. BAB 6. HASIL PERANCANGAN DAN KESIMPULAN

Bab ini menyajikan hasil akhir dari proses perancangan museum sejarah berdasarkan pendekatan kontekstual. Penyajian desain meliputi site plan, zoning, denah, tampak, potongan, fasad, pemilihan material, dan elemen-elemen penunjang lainnya. Desain dijelaskan secara visual dan deskriptif, dengan penekanan pada bagaimana rancangan merespons konteks tapak secara historis, sosial, budaya, dan visual.

7. BAB 7. KESIMPULAN

Bab terakhir memuat kesimpulan dari keseluruhan proses penelitian dan perancangan, termasuk refleksi terhadap keberhasilan pendekatan kontekstual dalam menjawab kebutuhan ruang yang fungsional, bermakna, dan beridentitas. Disertakan pula saran untuk pengembangan penelitian atau rancangan di masa mendatang.