

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Kota Semarang memiliki sejarah yang dimulai dari hari jadi kota semarang yang ditetapkan oleh Sultan Hadiwijaya pada 2 mei 1547. pada masa pendudukan VOC dan Belanda, kota semarang juga menjadi pusat ekonomi yang strategis dengan berkembangnya bangunan-bangunan kolonial di sekitar benteng dan pelabuhan yang sekarang lebih dikenal dengan nama kota semarang lama (Supono,2016). Setelah momen kemerdekaan kota semarang tidak serta merta bebas dari penjajahan. Pasca proklamasi kemerdekaan Indonesia yang sudah diumumkan dimana -mana, kondisi Kota Semarang masih belum kondusif sepenuhnya. Sisa sisa pasukan jepang pasca kekalahan jepang atas sekutu di semarang bentrok dengan Tentara Keamanan Rakyat (TKR) yang menyebabkan meletusnya Pertempuran 5 hari di Semarang pada 15-19 Oktober 1945. (sa'diyah, 2023)

Peristiwa ini sangat bermakna bagi masyarakat dalam usaha mempertahankan Kota Semarang dari tentara Jepang. Pertempuran Lima Hari di Semarang menciptakan babak baru dalam perjalanan sejarah kemerdekaan Indonesia. Saat ini pertempuran Lima Hari di Semarang hanya diabadikan melalui pembangunan Tugu Muda yang terletak di depan Bangunan Lawang Sewu sebagai tanda penghormatan. Cerita sejarahnya sendiri perlu diabadikan dalam bentuk sebuah museum sejarah.

Di Kota Semarang sendiri sudah terdapat 6 (enam) museum sejarah, namun seperti di daerah lain ke enam museum ini tidak terlepas dari permasalahan klasik. Yakni tingkat kunjungan yang rendah dari kalangan masyarakat umum. Sebagai contoh, menurut data BPS Kota Semarang Museum Perjuangan Mandala Bhakti yang terdapat di Kawasan Tugu Muda hanya terdapat 4000 - 7000 Kunjungan saja pada tahun 2012-2015 rata-rata. Hal ini cukup berkesenjangan dengan museum swasta Ullen Sentalu yang berada di Yogyakarta yang memiliki rata rata kunjungan tahunan sekitar 30.000 - 40.000 pengunjung (BPS Kabupaten Sleman). Rendahnya angka kunjungan ini berkaitan dengan kendala pengelolaan, kurangnya inovasi kuratorial, dan pengalaman pameran yang tidak menarik (Haryadi, 2022).

Sebagai objek arsitektur, museum sejarah memiliki narasi yang disampaikan melalui ruang untuk mewadahi pengetahuan sejarah. Abror (2022) menjelaskan tiga metode pameran dalam tipologi museum: artistik, romantic/evocatif, dan intelektual. Pada metode romantik, ruang pameran menghadirkan kembali lingkungan dari objek yang dipamerkan, sehingga cerita dibangun melalui ruang itu sendiri, menegaskan hubungan antara arsitektur, museum sejarah, dan narasi.

Sophia Psarra (2009) dalam bukunya *Architecture and Narrative* menjelaskan hubungan antara konsep, narasi, dan pengalaman dalam arsitektur. Ia menekankan bahwa narasi arsitektur memiliki peran penting bagi lembaga budaya seperti museum dan galeri karena mampu menyampaikan makna melalui pengalaman ruang. Clarke (2012) menambahkan bahwa narasi arsitektur perlu memiliki urutan cerita (sequence) yang membangkitkan ingatan dan emosi pengunjung, sehingga ruang tidak hanya menjadi wadah benda pameran, tetapi juga media yang menstimulasi pengalaman batin. Dengan demikian, museum tidak sekadar informatif, tetapi juga immersive dan reflektif.

Pendekatan hubungan antara motion dan e-motion menjadi dasar perancangan Museum Sejarah Pertempuran 5 Hari Semarang. Melalui pengalaman ruang yang menggugah emosi, cerita sejarah pertempuran dapat disampaikan secara lebih hidup dan personal, diharapkan mampu meningkatkan kualitas museum serta menarik minat kunjungan masyarakat di Kota Semarang.

1.2. Permasalahan Rancangan

Permasalahan rancangan dalam penelitian perancangan ini adalah :

1. Bagaimana elemen gerak (motion) dan karakter pengalaman emosional (emotion) dapat diidentifikasi dan diklasifikasikan untuk menyampaikan narasi Pertempuran Lima Hari dalam konteks museum sejarah?
2. Bagaimana prinsip narrative architecture dapat diintegrasikan dengan strategi motion–emotion untuk menghasilkan kriteria desain ruang pameran yang meningkatkan keterlibatan pengunjung?

3. Bagaimana penerapan kriteria desain tersebut pada tapak Tugu Muda dapat berkontribusi pada peningkatan pengalaman pengunjung dan potensi kunjungan?

1.3. Tujuan

Tujuan utama: Mengembangkan pedoman perancangan berbasis motion–emotion experience untuk Museum Sejarah Pertempuran Lima Hari di Semarang yang meningkatkan keterlibatan dan kunjungan publik.

Tujuan khusus:

1. Mengidentifikasi elemen gerak dan emosi yang relevan untuk narasi Pertempuran Lima Hari melalui kajian literatur dan analisis preseden.
2. Merumuskan kriteria desain naratif yang menggabungkan motion–emotion dan narrative architecture.
3. Menerapkan kriteria tersebut pada rancangan konseptual museum di tapak Tugu Muda dan mengevaluasi potensinya melalui simulasi pengalaman dan penilaian ahli.

1.4. Manfaat

1.4.1. Subyektif

Manfaat subjektif dari tersusunnya penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat mengikuti Tesis di Departemen Magister Arsitektur Universitas Diponegoro.

1.4.2. Obyektif

Manfaat objektif yaitu memberikan pengetahuan serta mengembangkan desain bagi penulis maupun pembaca terkait suatu rancangan Museum Sejarah yang menerapkan *Motion* dan *E- motion Experience*.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup Substansial

Lingkup substansial pada pembahasan ini berkaitan dengan perwujudan Museum dengan konsep narrative arsitektur melalui motion dan emotion.,

Hasil perancangan ini secara khusus akan menjadi panduan dalam perancangan museum khususnya museum Sejarah di Indonesia

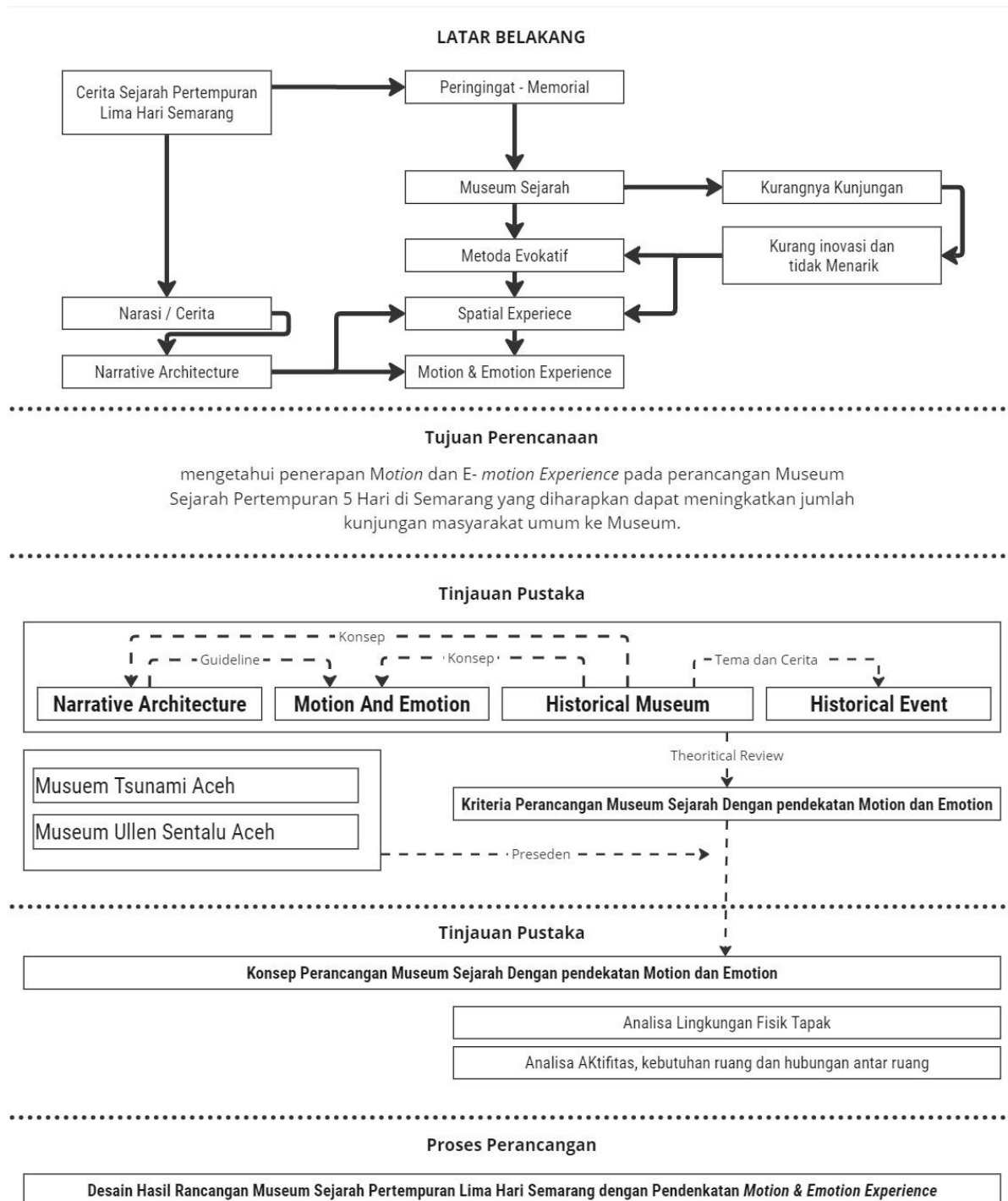
Ruang Lingkup Spasial

Lingkup spasial pada pembahasan ini berkaitan dengan Museum Sejarah Pertempuran 5 Hari di Semarang yang direncanakan terletak di kawasan Tugu Muda Semarang.

1.6. Metoda Perancangan

A. metode yang digunakan meliputi kajian literatur sistematis, analisis preseden, survei dan analisis tapak, perumusan kriteria desain, perancangan iteratif (sketsa → model → visualisasi), dan evaluasi melalui panel ahli serta simulasi pengalaman pengguna.

1.7. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Berfikir