

PERANCANGAN MUSEUM BLITAR PETA MEMORIAL PARK DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

TUGAS AKHIR

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR

NIM. 15660022



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2019

**PERANCANGAN MUSEUM BLITAR PETA MEMORIAL PARK DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR

NIM. 15660022

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2019



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar
Nim : 15660022
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 18 Juni 2019
Yang membuat pernyataan,



Ahmad Fahmi Dzulfikar
15660022

PERANCANGAN MUSEUM BLITAR PETA MEMORIAL PARK DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

TUGAS AKHIR

Oleh:
Ahmad Fahmi Dzulfikar
15660022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji:

Tanggal: 20 Juni 2019

Pembimbing I



Arief Rakhman S.M.T
NIP. 19790103.200501.1.005

Pembimbing II



Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

PERANCANGAN MUSEUM BLITAR PETA MEMORIAL PARK DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

TUGAS AKHIR

Oleh:
Ahmad Fahmi Dzulfikar
15660022

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima Sebagai
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 18 Juni 2019

Menyetujui :
Tim Penguji

Penguji Utama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818.200501.1.001

()

Ketua Penguji : Elok Mutiara, M.T.
NIP. 19760528.200604.2.003

()

Sekretaris Penguji : Arief Rakhman S, M.T.
NIP. 19790103.200501.1.005

()

Anggota Penguji : Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

()

Mengesahkan,

Ketua Tim Penguji Teknik Arsitektur



Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001

()

ABSTRAK

Ahmad Fahmi Dzulfikar, 2018, Perancangan Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar Dengan Pendekatan *Arsitektur Prilaku*. Dosen Pembimbing: Arief Rakhman Setiono, M.T, Tarranita Kusumadewi, M.T.

Kata Kunci: *Arsitektur Perilaku*, Museum Sejarah, Museum Blitar PETA.

Indonesia adalah negara kepulauan yang besar dimana terdapat banyak suku-suku dan budaya yang berbeda, namun tidak dapat dipungkiri Indonesia adalah negara yang sering dijajah oleh negara-negara lain karena sumberdaya alamnya yang melimpah. Jepang adalah salah satu negara yang pernah menjajah Indonesia pada tahun 1941-1945, banyak dampak negatif yang disebabkan oleh Jepang dikarenakan penyiksaan Jepang terhadap rakyat Indonesia yaitu *Romusha*, pelecehan seksual dan minimnya pendidikan yang diperoleh oleh rakyat Indonesia. Hal itu yang memelopori pemuda Indonesia khususnya pemuda PETA yang ada di Kota Blitar melakukan perlawanan terhadap Jepang. PETA adalah pasukan pembela tanah air yang ada di Kota Blitar, PETA merupakan pasukan yang memelopori pemberontakan terhadap Jepang dimana menjadi pemicu pemberontakan di seluruh Indonesia untuk mengusir Jepang dari Indonesia.

Dalam pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa rakyat Indonesia khususnya warga Kota Blitar membutuhkan ruang khusus sebagai salah satu tempat mengenang peristiwa penjajahan Jepang hingga pemberontakan terhadap Jepang oleh tentara PETA yang melopori peristiwa tersebut dan sebagai pusat edukasi bagi masyarakat umum tentang peristiwa yang telah terjadi. Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu mawadahi sebagai ruang memorial, pusat edukasi dan sarana rekreasi bagi masyarakat umum dari semua kalangan yang sedang mengabdikan waktu berlibur bersama keluarga, sehingga bukan hanya kesenangan yang didapat melainkan juga ilmu yang bermanfaat. Dalam perancangan Blitar PETA *Memorial Park* ini akan banyak membangkitkan memori di masa lalu terkait perjuangan pemberontakan PETA kepada Jepang. Akan banyak memori-memori yang akan dibangkitkan untuk mendapatkan sebuah rancangan visual yang diinginkan. Oleh karena itu, dalam perancangan ini membutuhkan pendekatan yang tepat untuk mendapatkan rancangan yang sesuai. Dari uraian tersebut dapat memberikan acuan dalam perancangan dengan menggunakan pendekatan "*Arsitektur Prilaku*" Pendekatan ini nantinya akan menghadirkan sebuah memori tentang kenangan lama dalam perjuangan PETA, serta membangkitkan emosi yang diharapkan nantinya dapat memberikan pernyataan sikap terhadap masa depan.

ABSTRACT

Ahmad Fahmi Dzulfikar, 2018, Designing Blitar PETA Memorial Park in Blitar City With a behavioral architecture approach. Advisor: Arief Rakhman Setiono, M.T., Tarranita Kusumadewi, M.T.

Keywords: Behavior Architecture, History Museum, Blitar PETA Museum. Indonesia is a large archipelago country where there are many different tribes and cultures, but it cannot be denied that Indonesia is a country that is often colonized by other countries because of its abundant natural resources. Japan was one of the countries that had colonized Indonesia in 1941-1945, many of the negative effects caused by Japan due to Japanese torture of the Indonesian people, Romusha, sexual harassment and the lack of education obtained by the people of Indonesia. This is what pioneered Indonesian youth, especially PETA youth in Blitar City, who resisted Japan. PETA is a defending force in the city of Blitar, PETA is a force that spearheaded a rebellion against Japan which triggered an uprising throughout Indonesia to expel Japan

In the explanation above, it can be concluded that the Indonesian people, especially residents of Blitar City, need special space as a place to commemorate the events of Japanese occupation until the rebellion against Japan by PETA soldiers who pioneered the event and as an education center for the general public about events that have occurred. With this design, it is expected to be able to accommodate as a memorial room, education center and recreational facilities for the general public from all circles who are spending their vacation time with family, so that not only the pleasure gained but also useful knowledge. In the design of Blitar PETA Memorial Park this will generate a lot of memory in the past related to the struggle of the PETA rebellion to Japan. There will be lots of memories that will be generated to get a desired visual design. Therefore, in this design requires the right approach to get the appropriate design. From this description can provide a reference in the design by using the "Behavioral Architecture" approach This approach will later present a memory of old memories in the PETA struggle, as well as arousing emotions that are expected to later be able to give a better behaviour in the future.

ملخص

أحمد فهيم ذو الفقار ، ٢٠١٨ ، تصميم متنزه بليتار بيتا التذكاري في مدينة بليتار

، تارنينا كسما ديوي الماجستيرة الريف راحمان ستينا الماجستر : مع نهج العمارة السلوكية. المستشار

.الكلمات المفتاحية: هندسة السلوك ، متحف التاريخ ، متحف بليتار بيتا

إندونيسيا بلد أرخبيل كبير حيث توجد العديد من القبائل والثقافات المختلفة ، ولكن لا يمكن إنكار أن إندونيسيا بلدًا مستعمرة في كثير من الأحيان من قبل بلدان أخرى بسبب مواردها الطبيعية الوفيرة. كانت اليابان واحدة من البلدان التي استعمرت إندونيسيا في ١٩٤١-١٩٤٥ ، وكان العديد من الآثار السلبية الناجمة عن اليابان بسبب التعذيب الياباني للشعب الإندونيسي ، روموشا ، والتحرش الجنسي والافتقار إلى التعليم الذي حصل عليه شعب إندونيسيا. هذا ما كان رائدا للشباب بليتار فتا هي القوة التي فتا هي قوة دفاعية في مدينة الإندونيسي ، وخاصة شباب بيتا في مدينة بليتار ، الذين قاوموا اليابان. قادت التمرد ضد اليابان والتي أدت إلى قيام انتفاضة في جميع أنحاء إندونيسيا لطردها اليابان من إندونيسيا

في التفسير أعلاه ، يمكن أن نستنتج أن الشعب الإندونيسي ، وخاصة سكان مدينة بليتار ، يحتاجون إلى مساحة خاصة فتا على اليابان الذين كانوا رواد هذا الحدث وكمركز تعليمي كمكان لإحياء ذكرى أحداث الاحتلال الياباني حتى تمرد جنود لعامة الناس حول الأحداث التي وقعت. مع هذا التصميم ، من المتوقع أن تكون قادرة على استيعابها كغرفة تذكارية ومركز تعليمي ومرافق ترفيهية لعامة الناس من جميع الدوائر الذين يقضون وقت عطلتهم مع العائلة ، بحيث لا يقتصر الأمر على ، سيولد ذلك الكثير من الذاكرة في بليتار فتا حديقة التذكارية المتعة المكتسبة ولكن أيضًا المعرفة المفيدة. في تصميم إلى اليابان. سيكون هناك الكثير من الذكريات التي سيتم إنشاؤها للحصول على PETA الماضي المتعلقة بنضال تمرد التصميم المرئي المطلوب. لذلك ، في هذا التصميم يتطلب النهج الصحيح للحصول على التصميم المناسب. من هذا الوصف يمكن أن يوفر مرجعًا في التصميم باستخدام النهج المتبع في "هندسة السلوك" ، فإن هذا النهج سيعرض لاحقًا فتا، ويثير العاطفة ذاكرة الذكريات القديمة في صراع

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kelimpahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar hasil ini sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna akhlak di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu penulis dalam penyusunan laporan seminar hasil ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motifasi dan dalam bentuk lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Tarranita Kusumadewi, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Arief Rakhman Setiono, M.T dan Tarranita Kusumadewi, M.T, selaku pembimbing penulis yang telah memberikan banyak motifasi, inovasi, bimbingan, serta arahan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan seminar hasil.
5. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak dan Ibu penulis, Ahmad Daman Huri dan Nafisah, selaku kedua orang tua penulis yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan seminar hasil ini.
7. Seluruh keluarga yang telah memberi dukungan serta do'a kepada penulis.
8. Lia Novita Sari, Safi', Hisbul, Taha, Arin, dan semua teman-temanku seperjuangan angkatan kebo yang tiada hentinya memberiku semangat hingga semuanya berjalan dengan baik.

Penulis menyadari tentunya laporan seminar hasil ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik yang konstruktif penulis harapkan dari semua pihak. Akhirnya penulis berharap, semoga laporan seminar hasil ini bias bermanfaat serta dapat menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
ملخص	III
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL.....	VIII
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Rancangan.....	2
1.4 Batasan Perancangan	3
1.5 Keunikan Rancangan	4
BAB II	5
2.1 Tinjauan Objek Rancangan	5
2.1.1 Definisi Objek	5
2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek	5
2.1.3 Teori Arsitektur yang Relevan dengan Objek.....	9
Tabel 2.1 Pola sirkulasi museum	12
2.1.4 Tinjauan Pengguna Pada Objek	17
2.1.5 Studi Preseden Berdasarkan Objek	18
Tabel 2.1 Aspek yang digunakan pada Museum Jewish di Berlin	18
2.2 Tinjauan Pendekatan	19
2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan	19
2.2.2 Studi Preseden berdasarkan Pendekatan Museum Tsunami Aceh	25
Tabel 2.5 Aspek yang digunakan pada Museum Tsunami Aceh	26
2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islam	27
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam	27
2.3.2 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan	28
Tabel 2.6 Nilai Integrasi dalam Desain	29
BAB III	33
3.1 Tahapan Programing.....	33
3.2 Tahapan Pra Rancangan.....	33
3.2.1 Tahapan Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	33

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan.....	35
3.2.3 Teknik Sintesis	36
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (tagline)	37
3.3 Skema Tahapan Perancangan	38
BAB IV	39
4.1 Analisis Kawasan Perancangan.....	39
4.2. Analisis Perancangan	43
4.2.1 Analisis Fungsi	44
4.2.2 Analisis Fungsi Pengguna	45
4.2.3 Analisis Fungsi Aktifitas.....	49
4.2.4 Analisis Fungsi Ruang	51
4.2.5 Analisis Persyaratan Ruang.....	54
4.2.6 Diagram Keterkaitan Ruang.....	56
4.2.7 Bubble Diagram	59
4.2.8 Block Plan	61
4.2.9 Zoning Ruang	62
4.3 Analisi Bentuk.....	62
4.4 Analisis Tapak.....	64
BAB V	69
5.1 Konsep Dasar	69
5.2 Konsep Bentuk	70
5.3 Konsep Tapak	72
5.3.1 Perletakan Massa	74
5.4 Konsep Ruang	75
5.5 Konsep Struktur dan Utilitas	80
BAB VI	81
6.1 Dasar Perancangan.....	81
6.2 Hasil rancangan Kawasan dan Tapak	82
6.2.1 Rancangan Kawasan.....	82
6.2.2 Penataan Massa	85
6.3 Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan	85
6.3.1 Museum Blitar PETA Memorial Park	86
6.4 Hasil Rancangan Interior dan Exterior.....	91
6.4.1 Exterior Kawasan	91
6.4.2 Exterior Bangunan	92

6.5 Detail Arsitektur.....	97
6.6 Detail Lanskap	98
6.7 Hasil Gambar Kerja	99
BAB VII	102
7.1 Kesimpulan	102
7.2 Saran	102
Daftar Pustaka.....	104



DAFTAR GAMBAR

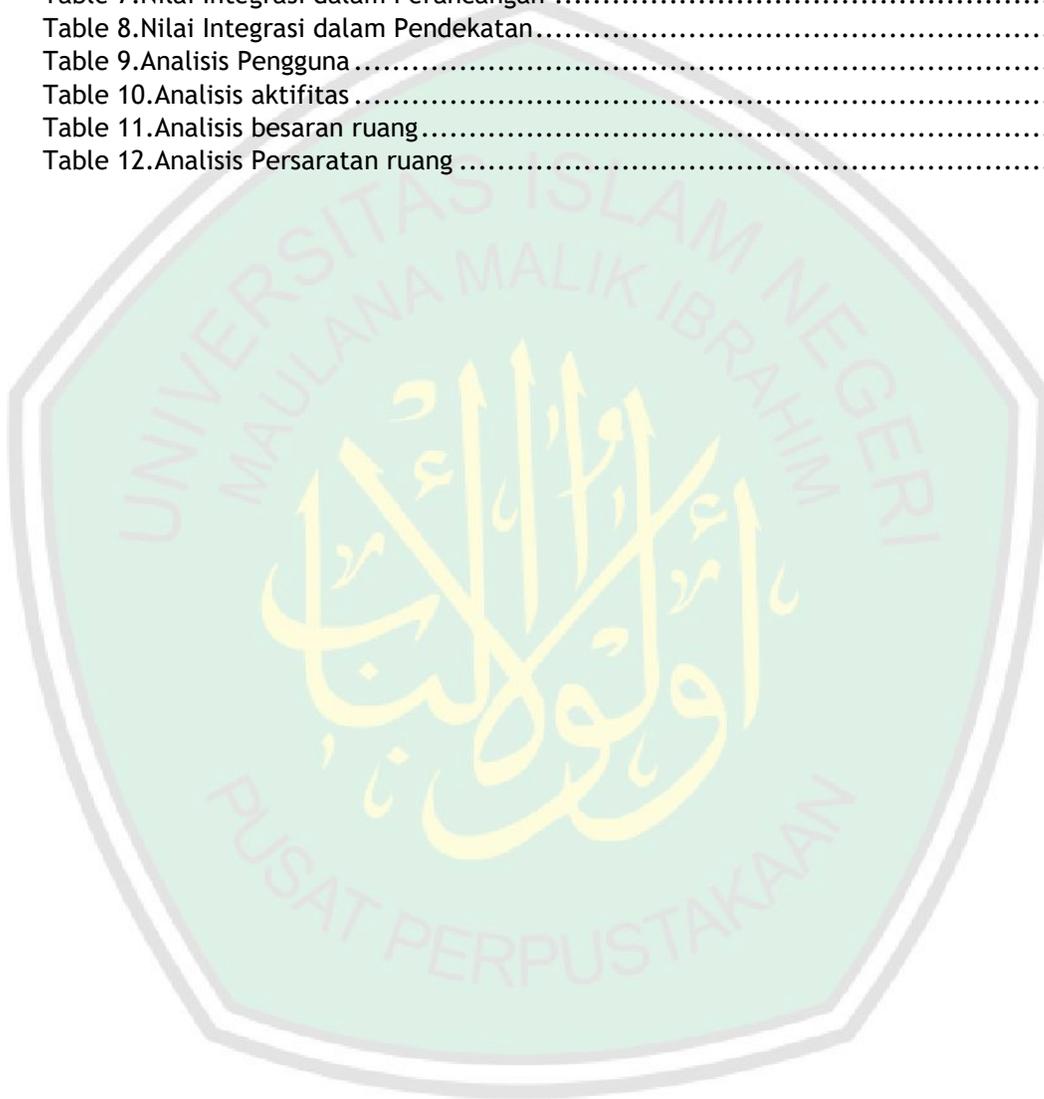
Gambar 2. 1 setandar sudut pandang display.....	9
Gambar 2. 2 perletakan objek pameran	10
Gambar 2. 3 pencaayaan alami	10
Gambar 2. 4 pencahayaan alami	11
Gambar 2. 5 pencahayaan alami	11
Gambar 2. 6 kegiatan dalam ruangan	11
Gambar 2. 7 kegiatan dalam ruang pameran	12
Gambar 2. 8 standar ukuran manusia	13
Gambar 2. 9 taman labirin	14
Gambar 2. 10 taman labirin.....	14
Gambar 2. 11 kolam permainan	14
Gambar 2. 12 kolam permaian	15
Gambar 2. 13 standar besaran ruang makan	15
Gambar 2. 14 besaran rak souvenir	16
Gambar 2. 15 alur parkir	16
Gambar 4. 1 data tapak	39
Gambar 4. 2 analisis kawasan	40
Gambar 4. 3 analisis kawasan	41
Gambar 4. 4 analisis kawasan	42
Gambar 4. 5 Analisis Linier.....	43
Gambar 4. 6 diagram analisis pengguna	45
Gambar 4. 7 diagram jenis pengunjung.....	47
Gambar 4. 8 diagram keterkaitan ruang.....	57
Gambar 4. 9 diagram keterkaiatan ruang all	58
Gambar 4. 10 bubble diagram	59
Gambar 4. 11 bubble diagram all	60
Gambar 4. 12 block plan.....	61
Gambar 4. 13 penzoningan	62
Gambar 4. 14 analisis bentuk	63
Gambar 4. 15 analisis bentuk	64
Gambar 4. 16 analisis batas tapak, matahari dan hujan.....	65
Gambar 4. 17 analisis vegetasi dan sirkulasi	66
Gambar 4. 18 utilitas dan struktur.....	67
Gambar 5. 1 konsep dasar.....	69
Gambar 5. 2 konsep bentuk.....	70
Gambar 5. 3 konsep betuk atap	71
Gambar 5. 4 konsep tapak	72
Gambar 5. 5 konsep tapak	73
Gambar 5. 6 konsep perletakan massa.....	74
Gambar 5. 7 konsep ruang	75
Gambar 5. 8 konsep ruang koleksi	76
Gambar 5. 9 konsep ruang penjajahan.....	77

Gambar 5. 10 taman labirin.....	78
Gambar 5. 11 konsep ruang pengingat.....	79
Gambar 5. 12 konsep utilitas dan struktur.....	80



DAFTAR TABEL

Table 1.Pola sirkulasi Museum.....	13
Table 2.Museum Jewish Berlin	19
Table 3.Prinsip prinsip Persepsi	21
Table 4.Pembabakan sejarah PETA	23
Table 5. Penaerapan Prinsip Pendekatan.....	24
Table 6.Museum Tsunami Aceh.....	27
Table 7.Nilai Integrasi dalam Perancangan	29
Table 8.Nilai Integrasi dalam Pendekatan.....	31
Table 9.Analisis Pengguna	49
Table 10.Analisis aktifitas	51
Table 11.Analisis besaran ruang.....	54
Table 12.Analisis Persaratan ruang	56



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang besar dimana terdapat banyak suku-suku dan budaya yang berbeda, namun tidak dapat dipungkiri Indonesia adalah negara yang sering dijajah oleh negara-negara lain karena sumberdaya alamnya yang melimpah. Jepang adalah salah satu negara yang pernah menjajah Indonesia pada tahun 1941-1945, banyak dampak negatif yang disebabkan oleh Jepang dikarenakan penyiksaan Jepang terhadap rakyat Indonesia yaitu *Romusha*, pelecehan seksual dan minimnya pendidikan yang diperoleh oleh rakyat Indonesia. Hal itu yang memelopori pemuda Indonesia khususnya pemuda PETA yang ada di Kota Blitar melakukan perlawanan terhadap Jepang. PETA adalah pasukan pembela tanah air yang ada di Kota Blitar, PETA merupakan pasukan yang memelopori pemberontakan terhadap Jepang dimana menjadi pemicu pemberontakan di seluruh Indonesia untuk mengusir Jepang dari Indonesia.

Allah SWT berfirman dalam surat al-A'raf ayat 176, "Maka kisahkanlah kisah-kisah agar mereka berfikir" (QS. al-A'raf: 176).

Dari ayat di atas dapat dijabarkan bahwa umat manusia diperintahkan untuk mempelajari kisah-kisah peradaban yang telah lalu, Kisah-kisah tersebut diceritakan supaya diambil menjadi pelajaran peradaban dimasa kini. Kisah-kisah perjuangan Kota Blitar atau perjuangan PETA dapat diambil pelajaran nilai-nilai sosial kehidupan, edukasi dan disesuaikan dengan hukum-hukum kehidupan Islam. Bahwasanya sangat penting untuk mengetahui, mempelajari dan mengenang perjuangan tentara PETA dalam upaya pemberontakan kepada Jepang, namun hingga saat ini belum ada ruang khusus yang digunakan untuk mengenang jasa para tentara PETA yang telah memelopori pemberontakan kepada Jepang untuk kemerdekaan Indonesia.

Dalam pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa rakyat Indonesia khususnya warga Kota Blitar membutuhkan ruang khusus sebagai salah satu tempat mengenang peristiwa penjajahan Jepang hingga pemberontakan terhadap Jepang oleh tentara PETA yang melopori peristiwa tersebut dan sebagai pusat edukasi bagi masyarakat umum tentang peristiwa yang telah terjadi. Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu mewadahi sebagai ruang memorial, pusat edukasi dan sarana rekreasi bagi masyarakat umum dari semua kalangan yang sedang mengabdikan waktu berlibur bersama keluarga, sehingga bukan hanya kesenangan yang didapat melainkan juga ilmu yang bermanfaat.

Memorial park atau taman kenangan adalah suatu taman yang dibangun untuk mengenang suatu kejadian atau peristiwa besar seperti terjadinya perang, aksi militer, bencana alam, dan sebagainya. Perancangan *memorial park* biasanya digunakan sebagai penghormatan bagi korban bencana yang salah satunya sebagai sarana kontemplasi (perenungan) tentang kejadian yang telah terjadi. Selama ini di Kota Blitar masih belum ada memorial visual yang dibuat untuk mewartakan kejadian perjuangan pemberontakan PETA terhadap Jepang. Adanya “perancangan Blitar PETA *Memorial Park*” diharapkan bisa memberikan sarana memorial bagi para pejuang PETA yang telah gugur dalam pemberontakan melawan Jepang di Kota Blitar.

Dalam perancangan Blitar PETA *Memorial Park* ini akan banyak membangkitkan memori di masa lalu terkait perjuangan pemberontakan PETA kepada Jepang. Akan banyak memori-memori yang akan dibangkitkan untuk mendapatkan sebuah rancangan visual yang diinginkan. Oleh karena itu, dalam perancangan ini membutuhkan pendekatan yang tepat untuk mendapatkan rancangan yang sesuai. Dari uraian tersebut dapat memberikan acuan dalam perancangan dengan menggunakan pendekatan “*Arsitektur Prilaku*” Pendekatan ini nantinya akan menghadirkan sebuah memori tentang kenangan lama dalam perjuangan PETA, serta membangkitkan emosi yang diharapkan nantinya dapat memberikan pernyataan sikap terhadap masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari pernyataan di atas, adapun perumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perancangan Blitar PETA Memorial Park sebagai sarana edukasi, dan rekreasi bagi masyarakat?
2. Bagaimanakah penerapan tema *Arsitektur Prilaku* dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park yang terkait dengan nilai-nilai keislaman?

1.3 Tujuan dan Manfaat Rancangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam perancangan ini adalah:

1. Menghasilkan rancangan Blitar PETA *Memorial Park* sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi masyarakat.
2. Menerapkan aspek *Arsitektur Prilaku* ke dalam perancangan Blitar PETA *Memorial Park* yang terkait dengan nilai-nilai keislaman.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan Blitar PETA *Memorial Park*, diantaranya adalah:

A. Eksternal

1. Bagi Masyarakat
 - a) Memberikan wawasan bagi masyarakat bahwasanya setiap segala sesuatu yang terjadi adalah atas kuasa Allah SWT, dan setiap masalah pasti ada hikmah dibalikinya.
 - b) Memberikan wacana baru kepada masyarakat akan fungsi sebuah museum, bukan hanya sebagai tempat memajang benda-benda bersejarah atau hasil karya budaya masyarakat, akan tetapi juga bisa sebagai media pembelajaran dan meningkatkan keimanan kepada Allah SWT.
2. Bagi Pemerintah Daerah
 - a) Dapat meningkatkan pemasukan pendapatan daerah
 - b) Meningkatkan pariwisata Kota Blitar
3. Bagi akademisi
 - a) Sebagai wawasan kepada pelajar atau mahasiswa yang ingin mengetahui dan belajar tentang sejarah perjuangan pemberontakan PETA terhadap Jepang
4. Bagi Perancang
 - a) Sebagai dasar dan acuan rancangan
 - b) Sebagai rujukan dan alternatif rancangan
 - c) Sebagai wawasan pengetahuan rancangan

B. Internal

Memberikan wacana baru bagi permuseuman di Indonesia, bagaimana museum itu dapat memberikan bukan hanya tentang sejarah masalalu akan tetapi juga pengetahuan tentang apa yang ada saat ini dan apa yang akan dihadapi di masa mendatang.

1.4 Batasan Perancangan

Adapun batasan-batasan yang terkait dalam perancangan *Blitar PETA Memorial Park* diantaranya adalah:

- A. Batasan Objek
 - a) Blitar *PETA Memorial Park* merupakan sebuah ruang visual yang dibuat untuk mengenang perjuangan para tentara PETA dalam upaya melopori pemberontakan terhadap Jepang.
 - b) Perancangan berisi tentang terjadinya pemberontakan PETA terhadap Jepang.
 - c) Perancangan mewadahi beberapa fungsi diantaranya:
 - Sebagai sarana Pendidikan
 - Sebagai sarana hiburan dan rekreatif

B. Batasan Lokasi

Lokasi berada di Kota Blitar JL Ir.Sukarno, Sentul, Kecamatan Kepanjen Kidul, sesuai RDTRK sebagai lahan untuk pariwisata

1.5 Keunikan Rancangan

Perancangan Blitar *PETA Memorial Park* menghadirkan sebuah memori tentang kenangan lama yang telah terjadi dan pengunjung dapat merasakan pengalaman seperti peristiwa sebenarnya. Dengan penerapan fungsi pada ruangan yang sesuai dengan peristiwa pemberontakan PETA dengan menggunakan pendekatan *Arsitektur Prilaku* yang melibatkan *memory sensory*. Memori-memori itu akan membentuk suatu tempat yang dapat mengenang dan bisa mengingatkan dalam kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi, seperti halnya pada Museum Tsunami Aceh, penerapan Lorong-lorong yang sempit untuk menciptakan kesan atau suasana yang mencengkam dan memicu emosional sesuai kejadian yang sebenarnya sesuai pembabakan yang sudah ditetapkan. Adapun keunggulan dari museum ini adalah bukan hanya menerapkan suatu ruang yang mampu menghadirkan suasana, kesan atau kenangan sesuai peristiwa yang sebenarnya, melainkan juga memberikan suatu ruang atau wadah yang difungsikan untuk sarana edukasi yaitu ruang yang digunakan sebagai tempat menyimpan barang-barang peninggalan yang berkaitan dengan sejarah pemberontakan PETA terhadap Jepang.

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

Objek rancangan Blitar PETA *Memorial Park* merupakan wadah untuk mengenang peristiwa pemberontakan tentara PETA kepada Jepang di Kota Blitar, selain itu juga sebagai wadah edukasi serta menjadi salah satu objek wisata bagi masyarakat.

2.1.1 Definisi Objek

Adapun rincian tentang definisi judul objek yang akan diulas adalah sebagai berikut:

PETA (Pasukan Pembela Tanah Air)

PETA adalah pasukan kusus yang dibentuk oleh Jepang pada awal bulan Oktober 1943 untuk mempertahankan daerah jajahan Jepang dari serangan sekutu. (<https://www.arti-definisi-pengertian.info/pengertian-tentara-pembela-tanah-air/>)

Definisi *Memorial Park*

Memorial park atau bisa disebut juga taman memorial merupakan taman yang dibangun untuk mengenang suatu kejadian atau peristiwa besar seperti tragedi perang, aksi militer, bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami (Syahrída,2015). *Memorial park* juga dapat dijadikan sebagai suatu tempat yang bertujuan untuk mengintegrasikan nilai historis suatu tempat dengan menyesuaikan kebutuhan masyarakat yang ada.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan tentang definisi objek rancangan yaitu membentuk sebuah ruang intim sebagai bentuk rasa prihatin dan peduli untuk membangkitkan sebuah memori atau ingatan terhadap suatu tragedi yang dapat menjadikan sebuah ruang memorial.

2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek

A. Kronologi Pemberontakan PETA terhadap Jepang

Blitar adalah daerah pertama yang memberontak kepada penjajahan Jepang pada tanggal 14 Februari 1945 oleh tentara PETA di bawah pimpinan *Sudanco* Supriadi yang menginspirasi timbulnya perlawanan menuju kemerdekaan di daerah lain.

PETA adalah organisasi militer yang dibentuk oleh Pemerintah Militer Pendudukan Jepang di Indonesia yang didirikan pada bulan Oktober 1943. Jepang merekrut para pemuda Indonesia untuk dijadikan sebagai tentara teritorial guna mempertahankan Pulau Jawa, Bali, dan Sumatera sebagai antisipasi jika terjadi penyerangan yang dilakukan oleh pasukan Sekutu (Amerika Serikat, Inggris, Australia, Belanda) yang berada di Front Pertempuran Asia Pasifik pada Perang Dunia II. Tentara-tentara PETA mendapatkan

pelatihan militer dari tentara Pendudukan Jepang di Indonesia. *Shodancho* Supriyadi, *Shodancho* Muradi, dan rekan-rekannya adalah lulusan angkatan pertama pendidikan komandan peleton PETA di Bogor. Mereka lantas dikembalikan ke daerah asalnya untuk bertugas di bawah Daidan (Batalyon) Blitar. Para komandan melihat penderitaan rakyat Indonesia yang diperlakukan tidak semestinya oleh tentara Jepang. Kondisi Romusha, yakni orang-orang yang dikerahkan untuk bekerja paksa membangun benteng-benteng di pantai sangat menyedihkan, bagaikan budak yang harus bekerja tanpa mengenal batas waktu dan mendapatkan perlakuan yang intimidatif. Banyak dari Romusha yang tewas akibat kelaparan dan terkena berbagai macam penyakit. Para prajurit PETA juga geram melihat kelakuan tentara-tentara Jepang yang suka melecehkan harkat dan martabat wanita-wanita Indonesia. Para wanita ini pada awalnya dijanjikan akan mendapatkan pendidikan di Jakarta, namun ternyata malah menjadi pemuas nafsu seksual para tentara Jepang. Selain itu, ada aturan yang mewajibkan tentara PETA memberi hormat kepada serdadu Jepang, walaupun pangkat prajurit Jepang itu lebih rendah dari pada anggota PETA. Hal tersebut dinilai merendahkan harga diri beberapa Perwira Peta. Sejak bulan September 1944 sudah digelar pelbagai pertemuan yang bersifat rahasia. Shudanco Supriyadi menyusun rencana revolusi yang bertujuan mewujudkan kemerdekaan Indonesia, hal ini terlihat dari komunikasi yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat pemberontakan PETA di Blitar yang menghubungi komandan-komandan batalyon diberbagai wilayah lain untuk bekerja sama mengangkat senjata dan menggalang kekuatan rakyat. Pada tanggal 14 Februari 1945, dipilih sebagai waktu yang tepat untuk melaksanakan pemberontakan, karena saat itu akan ada pertemuan besar seluruh anggota dan komandan PETA di Blitar, sehingga diharapkan anggota-anggota PETA yang lain akan ikut bergabung dalam aksi perlawanan. Tujuannya adalah untuk menguasai Kota Blitar dan mengobarkan semangat pemberontakan di daerah-daerah lain. Namun Jepang sudah mencium rencana PETA yang membuat Jepang sudah bersiap untuk menghadapi pemberontakan tersebut, dan alhasil PETA pun gagal untuk mengusir Jepang dari Indonesia, namun semangat PETA telah berhasil memicu pemberontakan di seluruh Indonesia. (www.bapeda.blitarkota.go.id)

Berdasarkan sejarah di atas dapat disimpulkan sesuai pembabakan yang akan diterapkan pada perancangan Blitar PETA Memorial Park, penerapan fungsi ruangan sesuai pembabakan peristiwa pemberontakan PETA sebagai berikut:

- a) Rencana pra pemberontakan kepada Jepang.
- b) Pemberontakan kepada Jepang.
- c) Pasukan Jepang diusir dari Indonesia oleh rakyat Indonesia.
- d) Mengenang para korban dalam upaya pemberontakan kepada Jepang.

B. Memorial dalam sudut pandang Ilmu Psikologi

Memorial merupakan alat dimana seseorang dapat menggambarkan pengalaman masa lalunya, untuk menggunakan informasi tersebut di masa sekarang. Sebagai sebuah proses, memorial menunjukkan pada dinamika mekanisme yang di asosiasikan dengan pemerolehan dan pemunculan kembali informasi-informasi di masa lampau.

Beberapa orang berpendapat tentang pengertian memori, menurut Irwanto (1999) mendefinisikan ingatan sebagai kemampuan untuk menyimpan informasi sehingga dapat digunakan lagi di masa yang akan datang. Glotti (2004) mendefinisikan memori sebagai suatu proses kognitif yang terdiri dari serangkaian proses. Definisi dari memori di atas dapat disimpulkan memori sebagai kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan.

Pada saat ini para ahli psikologi memori sedang banyak membahas tentang perlunya soal konsep memori. Konsep memori digunakan oleh para pakar memori untuk menunjukkan 6 hal yang berbeda (Tulving, 2000) yakni 1) sebagai kapasitas neurokognitif untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi. 2) Sebagai gudang hipotesis tempat penyimpanan informasi. 3) Sebagai informasi yang disimpan dalam gudang. 4) sebagai sejumlah sifat informasi. 5) sebagai unsur pengambilan kembali informasi yang tersimpan. 6) sebagai fenomenal seseorang untuk mengingat sesuatu.

C. Jenis-jenis Memorial

Adapun yang dikemukakan oleh Atkinson dan Shrifin (1968) tentang jenis-jenis memori yang dapat mengembangkan tentang suatu tahapan ingatan yang dikenal dengan thre stage model of memory yang membagi ingatan manusia menjadi 3 komponen yaitu:

a) Memori sensori (sensory memory)

Proses penyimpanan melalui jalur saraf-saraf sensori yang berlangsung dalam waktu yang pendek. Informasi yang didapat dari panca indera dan hanya mampu bertahan selama 1 hingga 2 detik (Brown, 1987)

b) Memori jangka pendek (short term memory)

Suatu proses penyimpanan ingatan sementara. Ingatan jangka pendek disebut juga working memory karena informasi yang disimpan hanya dipertahankan selama informasi diperlukan (Santrock, 2005)

c) Memori jangka panjang (long term memory)

Istilah *long-term memory* pada umumnya digunakan untuk menggambarkan sistem dalam otak yang menyimpan banyak informasi yang secara relatif memiliki dasar yang berkelanjutan, seperti ketika seseorang bermain bola, ingatan akan

menu makan siang kemarin, siapa saja mantan pacar, menyanyikan lagu favorit, informasi semacam itu dan keterampilan, disimpan di dalam *long-term memory*.

Memori ini diperlukan untuk menyimpan informasi dalam jangka waktu lama. *long-term memory* merupakan tempat menyimpan seluruh pengetahuan, fakta informasi, pengalaman, urutan perilaku, dan segala sesuatu yang diketahui. Kapasitas *long-term memory* besar/tidak terbatas, kecepatan akses lebih lambat $\approx 1/10$ second, proses penghilangan pelan. Ada 2 cara menggali ingatan kembali dalam memori jangka panjang:

- episodic: urutan ingatan tentang kejadian
- semantic: memori yang tersusun berdasar fakta, konsep dan ketrampilan

Informasi semantic terbentuk dari episodic

Adapun model jaringan semantic:

- Turunan: simpul akan membawa sifat induknya
- Ada hubungan yang jelas antar bit informasi
- Membuat kesimpulan berdasarkan sifat turunan

Para psikolog memiliki beberapa teori yang berbeda mengenai cara informasi disimpan dalam *long-term memory*. Teori paling tradisional, memandang bahwa informasi memasuki area *short-term memory* terlebih dahulu, setelah diproses baru kemudian memasuki area *long-term memory*. Pandangan lain menyatakan bahwa *short-term memory* dan *long-term memory* merupakan sistem yang paralel dan bukannya serial, sehingga informasi dapat terdaftar secara simultan pada *short-term memory* dan *long-term memory*.

Long-term memory sepertinya memiliki kapasitas yang terbatas, seseorang dapat belajar dan mempertahankan fakta serta keterampilan sepanjang umur mereka. Walaupun orang dewasa cenderung menurun kemampuan otaknya untuk mengingat sesuatu, namun tetap mendapatkan pengayaan dari peristiwa di masa tua mereka (Shaleh Abdul R 2005).

Teori di atas adalah teori yang digunakan untuk membantu penerapan fungsi ruang dan pengaplikasian pendekatan kepada objek rancangan, agar masyarakat bisa merasakan dan lebih mudah mengingat kejadian pemberontakan PETA seperti peristiwa yang sebenarnya.

2.1.3 Teori Arsitektur yang Relevan dengan Objek

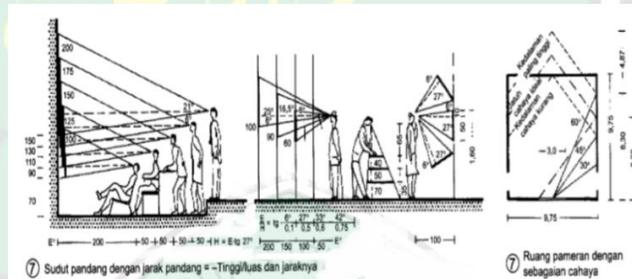
Pada perancangan Blitar PETA Memorial Park ini akan lebih menerapkan pada pola sebuah museum yang nantinya diharap dapat memberikan suatu ruang memorial yang dapat membangkitkan sebuah ingatan lama sekaligus bisa menjadi pembelajaran di masa mendatang. Sehingga di dalamnya perlu memperhatikan elemen-elemen arsitektural sesuai penerapan pola tersebut.

1. Ruang Pameran

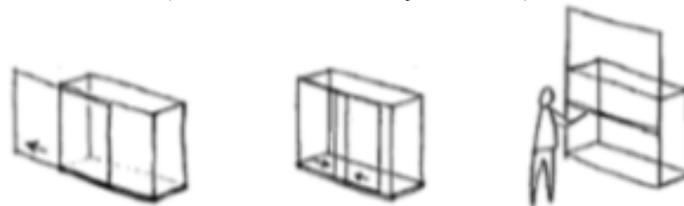
Secara umum bangunan ini berfungsi sebagai ruang memorial yang nanti dengan adanya ruangan ini bisa menghadirkan ingatan lama. Sebagai sarana memorial ruangan ini berisi tentang gambar, miniatur kejadian yang nanti bisa membantu menghadirkan pada masyarakat tentang kejadian perjuangan pemberontakan PETA kepada Jepang. Selain itu ruang memorial ini nantinya akan mengikuti pola sebuah museum. Layaknya sebuah museum yang ada, perlunya memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

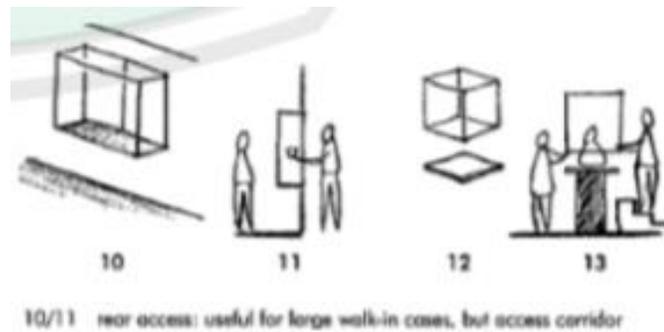
A. Faktor pandangan, kekondrasan dari suatu keseragaman dapat memberikan gubahan masa yang tidak biasa. Faktor pandangan dapat dipengaruhi oleh cara pandang manusia terhadap materi koleksi dan sudut pandang manusia. Faktor yang berpengaruh pada cara pandang manusia terhadap materi koleksi adalah dimensi koleksi dan cara penyajiannya. Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori:

- Benda koleksi dua dimensi yang mempunyai satu arah pandang
- Benda koleksi tiga dimensi yang mempunyai banyak arah pandang atau segala arah



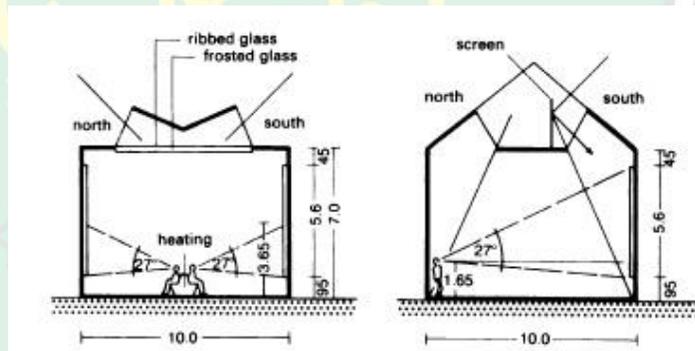
Gambar 2. 1 setandar sudut pandang display
(Sumber: Data Arsitek jilid II, 250)





Gambar 2. 2 perletakan objek pameran
(Sumber: Neufert Data Arsitek jilid II 250)

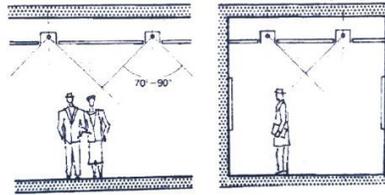
- B. Faktor warna yang dipakai dalam memperkuat tema dalam pameran. Warna merupakan pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, Intensitas nada, warna adalah atribut yang paling mencolok membedakan suatu bentuk dari lingkungan. Warna juga mempengaruhi bobot visual untuk suatu bentuk (Ching, 2000: 65).
- C. Faktor cahaya sebagai penyumbang efek ruang dalam suatu ruang pameran. Kehadiran cahaya dalam ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada dalam ruang sedemikian rupa hingga ruang teramati dan terasa secara visual suasananya (Hanggowijaya, 2003: 92)
- Pencahayaan alami



Gambar 2. 3 pencaayaan alami
(Sumber: Neufert, 1996: 153)

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sinar matahari memiliki pencahayaan yang sangat baik. Penerapan dalam ruangan yaitu dengan menggunakan bukaan pada ruangan berupa jendela dan lain-lain

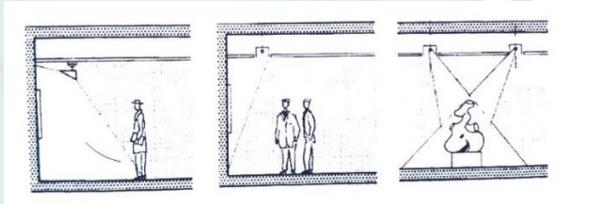
- Pencahayaan buatan



Gambar 2. 4 pencahayaan alami
(Sumber: Neufert, 1996: 313)

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan dari listrik yang digunakan pada ruangan sesuai kebutuhan dan intensitas cahaya pada ruang tersebut.

- Pencahayaan terfokus buatan



Gambar 2. 5 pencahayaan alami
(Sumber: Neufert, 1996: 313)

Pencahayaan yang terfokus untuk objek pameran atau benda-benda tertentu untuk sebuah penelitian. Pencahayaan terfokus juga ditujukan untuk menunjang suasana ruang yang diharapkan bisa membuat pengunjung merasa tidak bosan.

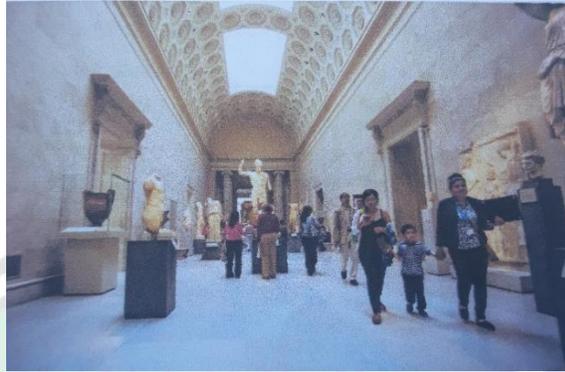
2. Tinjauan Sirkulasi

Pengolahan jalur pergerakan dalam suatu kegiatan perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan juga memberikan kesan menarik dan komunikatif antara bangunan dan pengunjung. Selain itu, beberapa hal yang perlu diperhatikan yakni kecenderungan-kecenderungan sirkulasi yang dibutuhkan pada tempat khusus pengamatan yang relatif ramai.



Gambar 2. 6 kegiatan dalam ruangan

(Sumber: https://www.yadvashem.org/sites/default/files/DSC_70_2.jpg)



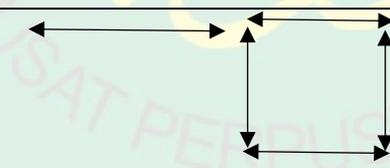
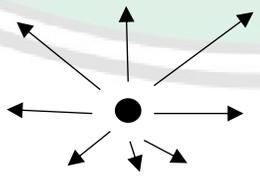
Gambar 2. 7 kegiatan dalam ruang pameran

(Sumber: https://www.yadvashem.org/sites/default/files/DSC_70_2.jpg)

Usaha menarik minat pengunjung harus didukung juga dengan pengelolaan alur sirkulasi antara ruang tertentu yang mengarahkan klasifikasi koleksi tertentu (Sumadio, 1986). Saat pengunjung masuk ke dalam museum, harus dapat melihat dengan jelas rute atau jalan menuju tempat yang dituju. Ada dua cara untuk mencapai hal tersebut:

- a) Memberikan pilihan yang mudah hingga pengunjung tidak akan dihadapkan dengan pilihan yang sulit untuk mencapai objek yang dituju.
- b) Memastikan kejelasan pada ruang pameran, sehingga pengunjung dapat selalu mengetahui dimana mereka berada sehingga jalan cerita yang ada dalam museum dapat dinikmati dengan baik.

Tabel 2.1 Pola sirkulasi museum

NO	Pola sirkulasi	Keterangan
1	linier 	Pola ini sangat cocok untuk alur gerak pengunjung pada ruang pameran karena alur sirkulasinya hanya satu arah.
2	Radial 	Pola ini memiliki pola gerak yang bebas membuat pengunjung lebih leluasa untuk menikmati pameran

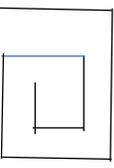
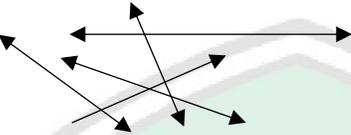
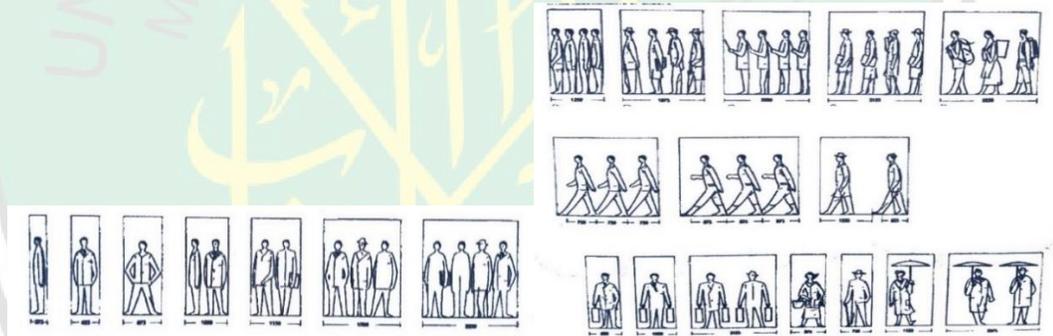
3	Spiral 	Pada pola ini akan lebih teratur karena pengunjung akan bisa menikmati pameran secara bertahap dengan penggunaan satu alur
4	jaringan 	Pola ini sangat bagus untuk menghindari rasa bosan pengunjung karena alur ini membebaskan pengunjung memulai dari titik mana saja

Table 1. Pola sirkulasi Museum

3. Lansekap

A. Taman

Taman ini nantinya akan di tambahkan sebagai salah satu fasilitas publik. Yang perlu diperhatikan adalah pengaturan sirkulasi taman agar tidak mengganggu pengunjung yang lain. Sehingga perlunya diperhatikan standart-standart ukuran manusia dalm beraktivitas dan pengaturan sirkulasi.



Gambar 2. 8 standar ukuran manusia
(Sumber: Data Arsitek jilid 2)

B. Taman labirin

Taman labirin ini juga akan di tambahkan di area taman sebagai salah satu fasilitas publik. Taman ini bertujuan untuk menggambarkan dan menciptakan sebuah momen beratnya perjuangan tantara PETA melawan Jepang. Berikut adalah beberapa contoh taman labirin:



Gambar 2. 9 taman labirin

(Sumber: www.google.co.id/search?q=gambar+taman+labirin&client=ms-android-samsung&prmd=inmv&tbm=isch&sa=X&ved+0ahUKEwjhtq4mZHbAhVKq48KHWtLA_EQ_AUIESgB&biw=360&bih=560#imgrc=167TT5vGqvLA1M:)



Gambar 2. 10 taman labirin

(Sumber: www.google.co.id/search?q=gambar+taman+labirin&client=ms-android-samsung&prmd=inmv&tbm=isch&sa=X&ved+0ahUKEwjhtq4mZHbAhVKq48KHWtLA_EQ_AUIESgB&biw=360&bih=560#imgrc=167TT5vGqvLA1M:)

C. Kolam permainan

Kolam permainan ini difasilitasi dengan permainan tembak-tembak air yang diperuntukan sebagai fasilitas umum. Kolam permainan ini bertujuan menggambarkan momen dimana bahagianya ketika Tentara Indonesia berhasil mengusir Jepang dari Indonesia.



Gambar 2. 11 kolam permainan

(Sumber: http://www.google.co.id/search?client=ms-android-samsung&biw=360&bi=310&tbm=isch&sa=1&ei=C83_WoWvLMnkvGSI-afYBQ&q=kolam+permainan+eco+green+park&toq=kolam+permainan+eco+green+park&gs_l=mobile-gws-wizimg.3...38221.44993..45539...2....1343.5740.2j7j3j0j1j1j1.....0....1.....0i8i30j30i10.AoZD4vyFzRQ%3D#imgrc=j0QOpNAyzzWf5M:)



Gambar 2. 12 kolam permainan

(Sumber: http://www.google.co.id/search?client=ms-android-samsung&biw=360&bih=310&tbm=isch&sa=1&ei=C83_WoWvLMnkvgSI-afYBQ&q=kolam+permainan+eco+green+park&oq=kolam+permainan+eco+green+park&gs_l=mobile-gwswizimg.3...38221.44993..45539...2....1343.5740.2j7j3j0j1j1j1.....0....1.....0i8i30j30i10.AoZD4vyFzRQ%3D#imgsrc=i0QOpNAyzzWf5M:)

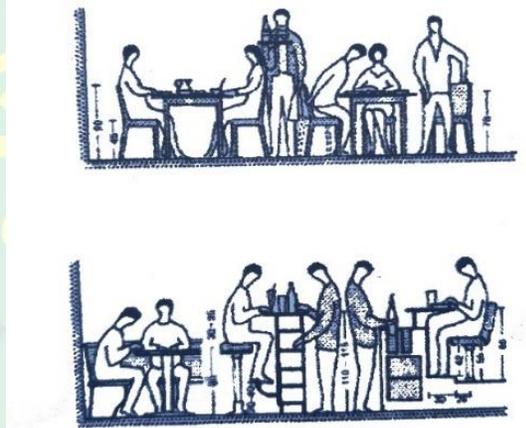
Fasilitas taman labirin dan kolam permainan ini nantinya akan diaplikasikan di luar museum untuk fasilitas publik dan sarana penunjang.

4. Area Penunjang

Terdapat beberapa fasilitas rest area yang akan disediakan, antara lain:

A. Food court

Food court adalah salah satu bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyediakan pelayanan kepada seseorang berupa makanan dan minuman.

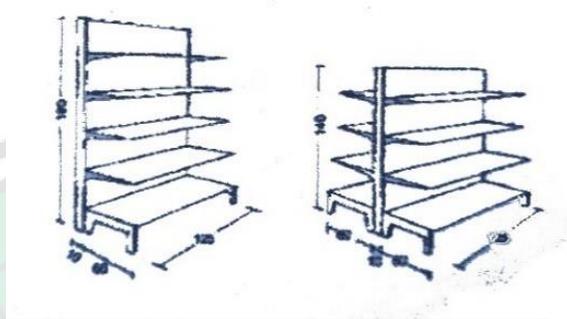


Gambar 2. 13 standar besaran ruang makan
(Sumber: Data Arsitek jilid 2)

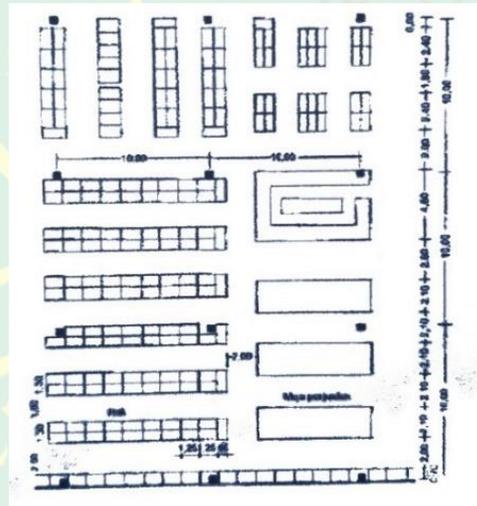
Gambar diatas standart meja dan kursi food cort yang harus diperhatikan, karena meja dan kursi menjadi poin penting agar menambah kenyamanan saat makan.

B. Kios souvenir

Kios souvenir adalah kios yang menjual aneka souvenir mulai dari pakaian dan barang-barang yang khas dari daerah tersebut, sehingga bisa dijadikan buah tangan oleh para pengunjung.



Gambar 2. 14 besaran rak souvenir
(Sumber: Data Arsitek jilid 2)



Gambar 2. 15 alur parkir
(Sumber: Neufert,2002: 105)

C. Parkir

Parkir adalah salah satu fasilitas yang harus dimiliki suatu tempat wisata guna menunjang para pengunjung yang hendak mengunjungi museum untuk berwisata. Ditinjau dari penggunaannya tempat parkir terbagi sebagai berikut:

- Parkir kendaraan beroda lebih dari 4 roda, misal bus, dan truk
- Parkir kendaraan beroda 4, misal mobil, dan mini bus
- Parkir kendaraan beroda 3, misalkan becak
- Parkir kendaraan beroda 2, misalkan sepeda dan motor

2.1.4 Tinjauan Pengguna Pada Objek

Tinjauan pengguna dilihat dari sudut pandang aktifitas yang berjalan di museum, yaitu tentang pengelola, wisatawan, dan dari masyarakat, berikut penjelasannya.

1. Pengelola

- Ketua Direktur
- Wakil Direktur
- Sekretaris
- Karyawan
- Pemandu wisata
- Satpam
- Pekerja kebersihan (OB)

2. Wisatawan

- Wisatawan Lokal

Wisatawan lokal adalah wisatawan yang berasal dari dalam negeri yang ingin mengetahui budaya dan sejarah Kota Blitar.

Selain wisatawan lokal objek ini juga diperuntukan untuk wisatawan mancanegara:

- Wisatawan Mancanegara

Wisatawan yang berasal dari Luar negeri yang tertarik dan ingin mengetahui aspek sejarah dan budaya Kota Blitar.

- Supir

Yang mengantar wisatawan untuk berwisata sesuai tempat yang dituju

3. Masyarakat

Masyarakat Kota Blitar juga dianggap sebagai wisatawan lokal, tetapi ada juga masyarakat yang menjadikan objek ini sebagai lahan bekerja seperti masyarakat yang berdagang di area objek dan penjual jasa:

- Pedagang
- Penjual jasa

2.1.5 Studi Preseden Berdasarkan Objek

Studi preseden berdasarkan objek mengambil Museum Jewish di Berlin karena pada Museum ini memiliki tujuan untuk mengingatkan keberadaan kaum Yahudi di Jerman dan peristiwa Holocaust (Pembantaian tidak manusiawi terhadap kaum Yahudi di Jerman). sama seperti Perancangan Blitar PETA memorial park yang bertujuan mengenang jasa para tentara PETA sebagai pelopor dalam memerangi penjajah Jepang.

A. Deskripsi Objek Museum Jewish

Jewish Museum merupakan salah satu karya arsitektur dari Daniel Libeskin setelah memenangkan sayembara merancang museum Museum ini menampilkan tentang sejarah sosial, politik, dan kebudayaan kaum Yahudi di Berlin mulai abad ke empat hingga saat ini. Sebagai kaum yahudi di Berlin dan menjadi salah satu dari kaum yahudi yang keluar dari Jerman untuk mempertahankan diri pada masa terjadinya Holocaust.

B. Fasilitas Ruang pada Museum Jewish di Berlin

Tabel 2.1 Aspek yang digunakan pada Museum Jewish di Berlin

NO	Aspek	Keterangan	Gambar
1	Fasad	Fasad bangunan terdiri dari zinck (panel seng). Selain itu, pada ekterior bangunan membentuk sebuah garis lurus yang bersilang, yang merupakan jendela pada bangunan.	
2	Ruang <i>Satr of Continuity</i>	Sebuah lorong panjang yang terdapat tangga di dalamnya, yang nanti mengantarkan pengunjung dari level bawah tanah ke level kedua dan akan membawa pengunjung menuju bagian museum selanjutnya.	
3	Ruang terbuka <i>Garden of exile</i>	Sebuah taman yang terdiri dari 49 pilar beton yang dibagian atasnya terdapat tanaman-tanaman. Pada permukaan tanaman ini dibuat miring, sehingga pengunjung berjalan diantara pilar-pilar maka akan merasakan ketidak seimbangan/ disorientasi.	

4	Void <i>Holocouset</i> Void	Sebuah ruang kosong bervoit setinggi 24m. bagian dalam ini dibuat dengan beton tanpa pengaturan udara dan pencahayaan buatan. Pada bagian atas terdapat <i>skay light</i> yang menjadikan satu-satunya sumber cahaya yang dapat masuk ke dalam bangunan.	
---	-----------------------------------	--	--

Table 2. Museum Jewish Berlin

Tabel di atas menjelaskan tentang fasilitas dan fungsi Museum sebagai suatu tempat untuk mengenang sejarah keberadaan kaum Yahudi di Jerman dan peristiwa Holocaust (Pembantaian tidak manusiawi terhadap kaum Yahudi di Jerman) yang telah terjadi.

2.2 Tinjauan Pendekatan

Perancangan Blitar PETA memorial park di Kota Blitar menggunakan pendekatan arsitektur perilaku merupakan beberapa disiplin ilmu yang mempunyai nilai dan disatukan untuk memunculkan suatu nilai baru dan tujuan yang dapat mengungkapkan makna yang ingin disampaikan didalamnya.

2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan

Definisi Perilaku Menurut Para Ahli, Clovis Heimsath (1988), menjelaskan bahwa perilaku adalah suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu.

Menurut Notoatmodjo (2003), perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Berbicara tentang arsitektur perilaku maka kita perlu mengetahui lebih dahulu apa itu “psikologi”. Psikologi adalah ilmu pengetahuan tentang tingkah laku dan pengetahuan psikis (jiwa) manusia, sedangkan jiwa diartikan sebagai jiwa yang memateri, jiwa yang meraga, yaitu tingkah laku manusia (segala aktivitas, perbuatan dan penampilan diri) sepanjang hidupnya. Manusia tinggal atau hidup dalam suatu lingkungan sehingga manusia dan lingkungan saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Lingkungan sungguh dapat mempengaruhi manusia secara psikologi, adapun hubungan antara lingkungan dan perilaku adalah sebagai berikut:

a. Lingkungan dapat mempengaruhi perilaku. Lingkungan fisik dapat membatasi apa yang dilakukan manusia.

- b. Lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku. Lingkungan fisik dapat menentukan bagaimana kita harus bertindak.
- c. Lingkungan membentuk kepribadian.
- d. Lingkungan akan mempengaruhi citra diri.

Menurut Snyder dan Catanese (1984), arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya. Menurut Clovis Heimsath, AIA (1988), kata “perilaku” menyatakan suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu. Hanya dengan memikirkan suatu perilaku seseorang dalam ruang maka dapatlah kita membuat rancangan.

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan kaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) yaitu bahwa desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku (JB. Watson, 1878-1958).

Prinsip-prinsip dalam tema arsitektur perilaku yang akan digunakan dalam perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park ini adalah Teori persepsi yang nantinya akan ditunjang dengan Teori Mental image, untuk penjelasannya sebagai berikut:

Persepsi adalah kompleksitas selain sebagai prinsip-prinsip umum persepsi yang tak kasat mata juga merupakan prinsip penilaian relative (*relative judgement*) atau pengaruh terhadap konteks hal yang diamati. Ini berarti bahwa tiap prinsip yang dikembangkan dalam teori persepsi belum tentu bisa dijelaskan berdasarkan hukum-hukum alam. Ada empat teori persepsi yang diuraikan, yaitu: teori gestalt, teori teori stevent power, teori transaksional dan teori ekologi. Teori yang akan digunakan dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park ini adalah teori gestalt.

Dalam teori gestalt, hal yang paling dasar yang perlu diperhatikan adalah konsep tentang *form*. Keenam property dasar itu sangat penting dalam teori desain arsitektur, karena property tersebut memberitahu bagaimana unit-unit dari lingkungan dapat diamati. Properti tersebut dikenal juga sebagai hukum-hukum dari proksimitas, similaritas, ketertutupan, kesinambungan bidang dan simetri, serta bentuk dan latar.

Teori gestalt menyimpulkan bahwa persepsi-persepsi diorganisasikan kedalam bentuk-bentuk (*figures*) dan obyek-obyek memiliki kualitas dinamis tertentu. Mereka seperti dapat bergerak, mempunyai berat malah bisa terlihat ringan, menyenangkan atau menyedihkan. Ini menjelaskan *isomorphism* antara pengalaman persepsi dan proses-proses neurologis manusia yang merupakan dasar teori gestalt dalam hal ekspresi seni dan arsitektur (Arnheim, 1949, 1968, 1977; Levi, 1974).

Tabel 2.2 Prinsip-prinsip Dasar Persepsi Arsitektur Prilaku Menurut Gestalt

NO	Prinsip Persepsi	Pengertian Dasar
1	Kesamaan bentuk (Similarity)	Objek-objek persepsi yang cirinya sebagian besar sama akan cenderung akan diamati sebagai satu kesatuan.
2	Kedekatan Posisi (Proximity)	Objek-objek persepsi yang berdekatan akan diamati sebagai satu kesatuan
3	Kesinambungan Pola (Continuity)	Pola yang sama berkesinambungan walaupun ditutupi dengan pola lain tetap diamati sebagai satu kesatuan
4	Penutupan Bentuk (Closure)	Bentuk-bentuk yang sudah kita kenali walaupun hanya tampak sebagian saja atau terlihat sebagai suatu bentuk yang tidak sempurna maka tetap saja cenderung terlihat tetap sempurna.
5	Kesamaan Arah Gerak (Common fate)	Unsur-unsur yang bergerak dengan cara dan arah yang sama akan dilihat sebagai satu kesatuan, meskipun masing-masing unsur memiliki bentuk yang berbeda.
6	Conectednes	Hubungan dua elemen atau pola yang mmirip
7	Pengalaman (Experience)	Persepsi melalui pengalaman

Table 3. Prinsip prinsip Persepsi

Penjelasan diatas menjelaskan tentang prinsip-prinsip teori persepsi dimana salah satu dari prinsip tersebut akan digunakan dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park, yaitu prinsip pengalaman (Experience) dimana prinsip tersebut memiliki proses persepsi melalui pengalaman yang akan menunjang penerapan prinsip *Mental Image* dimana teori ini juga memiliki proses melalui ingatan dan indera manusia yang juga akan diterapkan serta menjadi dasar dalam perancangan ini.

Arsitektur perilaku memiliki prinsip tentang perilaku manusia, salah satunya dari teori gestalt dan mental image yang dimana prinsip-prinsipnya melibatkan memori. Memori ini nantinya akan menghadirkan kenangan masa lalu dan emosi dengan menggunakan semua indra. Perancangan nantinya akan menggunakan susunan teori dan imajinasi. Dari susunan teori itu, nantinya akan membantu mengenali bermacam tempat dan kejadian untuk mendukung dalam proses merancang. Proses ini yang nantinya akan memilah-milah suatu kejadian, peristiwa dan tempat untuk dapat di terapkan kedalam rancangan. Dalam bidang arsitektur proses perancangan seperti ini dapat dibantu dengan enam prinsip mental image, yang nantinya akan membantu dan menjadi sumber ide rancangan untuk menentukan momen peristiwa dimasa lalu (Finke, 1989:47)

Mental image merupakan salah satu representasi dalam pikiran seseorang tentang dunia fisik diluar orang itu. *Mental image* (imaji pikiran) bersifat aktif dan merupakan gudang informasi yang terkumpul dari pengalaman indera: pengeliatan, suara, bau,

sentuhan, dan rasa (Purnomo, Paqih, 2010). Dalam imajinasi ini adalah suatu proses yang berupa pengalaman untuk memahami beberapa objek dan kejadian-kejadian dimasa lalu. Jadi dalam perancangan ini mental image digunakan untuk membuat kategori pengalaman yang berasal dari ketidaktahuan menjadi mengetahui.

Dalam proses rancangan seperti ini bisa mengambil dari mental image melalui enam kategori, berikut merupakan prinsip-prinsip *mental image* yaitu:

- a) Tempat-tempat tertentu (*Specific places*)
Yaitu tempat-tempat yang dapat disebut namanya dan ada didalam memori seseorang. Tempat itu berupa tempat bersejarah yang umumnya memang tempat itu adalah tempat yang unik dan yang pernah dialami seseorang serta mudah diingat.
- b) Acara khusus (*Specific event*)
Kejadian yang dapat diingat tidak harus mempunyai komponen ruang yang kuat untuk dimanfaatkan dalam merancang. Dalam rancangan bentuk ini dapat menggunakan kenangan yang diingatnya untuk merumuskan emosi dan pengalamannya yang bermanfaat dalam rancangan. Kejadian spesifik dapat bersifat formal sebagaimana dalam ritual atau informal pada kejadian sehari-hari. Penggambaran dalam bentuk ini sangat beragam.
- c) Jenis tempat (*Place type*)
Beberapa gabungan tempat yang dikombinasi sebagai sebuah kelompok, kelas, atau identifikasi lain yang mempunyai kesamaan atribut, aturan informasi bentuk atau manifestasi budaya.
- d) Perilaku skrip (*Scripted behavior*)
Merupakan respon suatu situasi yang sangat dikenal. Perkembangan dari perilaku normal bisa menjurus pada suatu keadaan diluar kebiasaan.
- e) Konsep (*Concepts*)
Konsep dalam hal ini merujuk pada pengertian seseorang tentang bentuk logika yang dapat ditunjukkan pada setiap tempat dan kejadian. Konsep ini didasarkan pada pengalaman dan menjadi umum kemudian muncul sebagai gagasan yang tidak terkait. Konsep dapat berperan sebagai rujukan untuk membingkai design inquiry dan tidak harus berhubungan dengan tempat tertentu. Namun, pada umumnya dalam konsep ini terdiri atas penggabungan konsep abstrak dengan kenangan tertentu dari suatu tempat atau kejadian untuk memberi gambaran bagaimana suatu tempat harus dirancang.
- f) Kontruksi penting (*Essential construction*)

Essential construction biasanya didapat dari arti yang terdapat dalam karakter sebuah bangunan. Suatu bangunan dapat menunjukkan artinya dengan memberi konotasi dari tampilan fisik dan dari denotasi tempatnya.

(<http://dominique122.blogspot.co.id/2005/05/pengertian-mental-imagery-dan.html?m=1>).

Berikut ini adalah tabel penjelasan pembabakan sejarah PETA Kota Blitar yang dibabakan dengan menggunakan Teori *Mental Image*.

2.3 Tabel Pembabakan Sejarah Peta

No	Mental Image	Alur sejarah	Pembabakan
1	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Place type</i> - <i>Essential construction</i> - Pengalaman 	Jepang datang ke Indonesia mengaku sebagai kakak tertua dan datang untuk membantu memerdekakan Indonesia, namun sebenarnya maksud dari Jepang adalah ingin menguasai Indonesia	Penjajahan
2	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - <i>Essential construction</i> - Pengalaman 	Sejak bulan September 1944 Indonesia sudah menggelar rapat PETA yang bersifat rahasia, dimana di dalam rapat tersebut merencanakan sebuah gerakan pemberontakan kepada Jepang.	Rencana pemberontakan
3	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Place type</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - Pengalaman 	14 Februari 1945 dipilihlah sebagai hari yang tepat untuk melakukan pemberontakan kepada Jepang yang di pimpin oleh petinggi dari tantara PETA salah satunya adalah <i>Sudanco</i> Supriadi	Pemberontakan
4	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Place type</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - <i>Essential construction</i> - Pengalaman 	Bocornya rencana pemberontakan tersebut membuat kegagalan dalam aksi pemberontakan PETA kepada Jepang, namun semangat PETA dalam upaya memberontakan kepada Jepang mampu membangkitkan semangat bangsa Indonesia yang akhirnya bersama-sama memberontak kepada Jepang dan mampu memerdekakan bangsa Indonesia.	Jepang terusir dari Indonesia
5	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - <i>Essential construction</i> - Pengalaman 	Semangat tantara PETA yang melopori pemberontakan kepada Jepang dan mampu membangkitkan bangsa Indonesia menuju kemerdekaan adalah hal yang patut dikenang.	Mengenang

Table 4. Pembabakan sejarah PETA

Dalam melakukan perancangan sebuah ruang memorial membutuhkan pemahaman khusus yang nantinya bisa menghadirkan memori-memori lama. Memori bersifat dinamis

dalam membentuk dan menstruktur ulang memori itu untuk bisa menghadirkan dalam sebuah perancangan.

Penjelasan di atas memberikan gambaran akan memunculkan sebuah ide dasar yang kemudian diintegrasikan antara disiplin ilmu arsitektur dengan menggunakan enam kategori *mental image* dan ditunjang dengan teori Persepsi. Sehingga dalam penerapan perancangan bisa menghadirkan memori-memori lama.

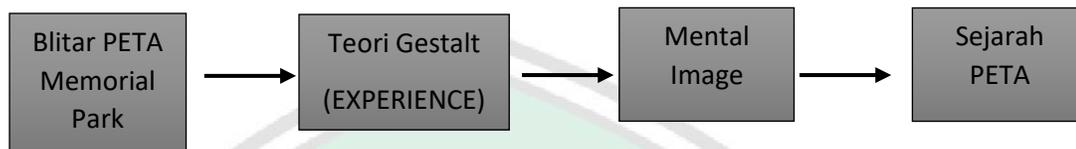
2.4 Tabel Penerapan Prinsip Pendekatan

No	Mental Image	Pembabakan	Penerapan terhadap desain
1	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Place type</i> - <i>Essential construction</i> 	Penjajahan	-Diaplikasikan dengan penggunaan sebuah Lorong yang panjang, berliku-liku dan sempit serta pencahayaan minim dengan diberi suara-suara yang bergemuruh seperti saat perang terjadi dan suara-suara teriakan merdeka yang tujuannya untuk menghadirkan sebuah kesan yang mencengkam, menakutkan.
2	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - <i>Essential construction</i> 	Rencana Pemberontakan	-Diaplikasikan dengan sebuah ruangan yang dikhususkan untuk memamerkan barang peninggalan sejarah yang berhubungan dengan pemberontakan PETA terhadap Jepang, serta informasi mengenai lokasi dan keadaan Kota Blitar pada masa PETA tersebut.
3	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Place type</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> 	Pemberontakan	-Pada tahap ini diaplikasikan dengan penerapan atau pemberian taman labirin untuk memberikan atau menghadirkan kesan senang, bingung dan takut.
4	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Specific event</i> - <i>Place type</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - <i>Essential construction</i> 	Jepang terusir dari Indonesia	-Diaplikasikan dengan sebuah ruangan terbuka dengan pemberian kolam yang diberi permainan tembak air untuk menciptakan suatu kesan kelegaan, senang dan tenang.
5	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Specific places</i> - <i>Scripted behavior</i> - <i>Concepts</i> - <i>Essential construction</i> 	Mengenang	-Diaplikasikan dengan sebuah ruang seperti sumur yang tinggi dengan dinding yang bertuliskan nama-nama korban dalam aksi pemberontakan PETA tersebut, serta pemberian ornament Allah di atap yang bersinar terang sebagai simbol harapan baru.

Table 5. Penerapan Prinsip Pendekatan

Tabel diatas menjelaskan beberapa prinsip arsitektur perilaku dalam perancangan Blitar Memorial Park.

Diagram dibawah ini akan menjelaskan mengenai penggunaan teori-teori pendekatan terhadap Perancangan Blitar PETA Memorial Park.



2.2.2 Studi Preseden berdasarkan Pendekatan Museum Tsunami Aceh

A. Deskripsi Objek

Museum Tsunami Aceh diatas area seluas 10.000 m² yang berlokasi di Ibu Kota Provinsi Nangroe Aceh Darussalam yaitu kotamadya Banda Aceh di jalan Sultan Iskandar muda persisnya dibekas kantor Dinas Peternakan Kota Aceh sebelah kuburan Belanda. Museum Tsunami Aceh dibangun oleh Pemerintah Banda Aceh dengan cara mengadakan lomba sayembara terbuka yang dimenangkan oleh salah satu arsitek Indonesia yaitu M. Ridwan Kamil pada tahun 2007.

Museum ini dibangun untuk mengenang tragedi tsunami pada tanggal 26 Desember 2006. Museum ini bukan hanya sebagai bangunan monumen, tetapi juga sebagai museum yang monumental. Sebuah bangunan yang mampu mengekspresikan kejadian tsunami pada tanggal 26 Desember 2004 tersebut. Museum Tsunami Aceh ini menampilkan simulasi elektronik gempa bumi Samudra Hindia 2004, foto-foto korban serta kisah nyata dari korban yang selamat.

B. Fungsi Museum Tsunami

Adapun beberapa fungsi Museum Tsunami Aceh yaitu:

- Sebagai objek sejarah, diman Museum Tsunami Aceh akan menjadi pusat penelitian dan pembelajaran tentang tsunami.
- Sebagai symbol kekuatan masyarakat Aceh dalam menghadapi bencana tsunami.
- Sebagai warisan kepada generasi mendatang di Aceh dalam bentuk pesan bahwasanya di daerah Aceh pernah ada tsunami.
- Untuk mengingatkan bahayanya bencana alam gempa bumi dan tsunami yang mengancam negara Indonesia.

C. Fasilitas-fasilitas pada Museum

Pada Museum Tsunami Aceh menawarkan berbagai fasilitas, yang semua disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi bangunan. Adapun fasilitas-fasilitasnya sebagai berikut:

Tabel 2.5 Aspek yang digunakan pada Museum Tsunami Aceh

NO	Aspek	Keterangan	Gambar
1.	Tsunami Passage	Ruang awal museum atau juga bisa disebut ruang penerimaan yang berupa koridor sempit berdinding tinggi dan Panjang 30 m dengan air terjun yang ada di sisi kanan dan kiri ditambah adanya gemuruh gelombang yang mengibaratkan kejadian pada saat itu.	
2.	Memorial Hall	Ruangan ini berada di bawah tanah yang merupakan sarana interaktif untuk mengenang sejarah terjadinya tsunami di Aceh. Pada ruangan ini juga dilengkapi dengan pencahayaan dari lubang-lubang yang berasal dari atasnya.	
3.	Atrium of Hope	Sebuah ruang sebagai symbol dari harapan dan optimisme para korban untuk maju ke masa depan yang lebih baik. Pengunjung akan menggunakan ramp melintasi atrium dan kolam dengan merasakan suasana hati yang lega.	

4.	Blasing Chamber	Sebuah ruang transisi sebelum memasuki ruangan-ruangan non memorial. Ruang ini berupa sumur yang tinggi dengan ribuan nama-nama korban tsunami yang di terapkan di dinding. Skylight berbentuk lingkaran dengan kaligrafi Allah SWT, sebagai wujud harapan baru.	
5.	Escape Roof	Atap bangunan yang dirancang berupa rooftop yang bisa ditanami rumput atau lansekap. Atap ini juga dijadikan area avakuasi bilamana terjadi bencana lagi.	

Table 6. Museum Tsunami Aceh

Fasilitas pada Museum Tsunami Aceh ini sebagian besar berfungsi sebagai memorial yang mana mengingatkan kepada kejadian tsunami di Aceh pada tanggal 26 Desember 2004.

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islam

Manusia diciptakan Allah SWT dalam struktur yang paling baik diantara makhluk Allah yang lain. Struktur manusia disini yakni terdiri atas unsur jasmaniah (fisiologis) dan rohaniah (psikologis). Oleh karena itu, manusia merupakan makhluk yang istimewa. Hal ini dikarenakan manusia memiliki akal sebagai keistimewaan dibandingkan makhluk lainnya. Manusia merupakan makhluk yang mulia dari segenap makhluk yang ada di alam semesta ini. (<http://alkautsarkalebby.wordpress.com>)

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam

Keistimewaan manusia juga dikarenakan manusia memiliki potensi yang dikenal dengan istilah fitrah. Banyak persepsi mengenai makna fitrah. Menurut salah satu ahli tafsir, Mohamad Qurais shihab mendefinisikan fitrah sebagai berikut:

“fitrah (makhluk) adalah bentuk lain dari sistem yang diwujudkan Allah pada setiap makhluk. Sedangkan fitrah yang berkaitan dengan manusia adalah apayang diciptakan Allah pada manusia yang berkaitan dengan kemampuan akal dan jasmaninya.” (Al-Rum ayat 30)

Dalam batasan ini fitrah diartikan sebagai potensi jasmaniah dan akal yang diberikan Allah kepada manusia. Dalam hal ini, Allah memberikan seperangkat kemampuan dasar yang memiliki kecenderungan dalam psikologi disebut potensialitas. Terdapat banyak potensi dalam diri manusia itu sendiri, diantaranya: potensi fisik, potensi mental intelektual (IQ), potensi spiritual Question, dan potensi sosial emosional. Potensi yang telah di berikan Allah kepada manusia menjadikan manusia berfikir ([media.isnet.org /kmi/islam/Wawasan/Manusia2.html](http://media.isnet.org/kmi/islam/Wawasan/Manusia2.html)).

Pada salah satu potensi yang dimiliki oleh manusia yakni potensi sosial emosional, dimana potensi manusia yang berfungsi sebagai pengendali perasaan yang dimiliki, serta bertanggung jawab terhadapnya.

2.3.2 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan

Dalam AL-Quran, konsep perasaan sendiri bermakna “membalik” karena dalam perasaan manusia sering terbolak-balik. Berbolak-balik disini diartikan sebagai rasa dalam perasaan manusia yang bermacam-macam seperti senang, sedih, gelisah, dan lain sebagainya (media.isnet.org/kmi/islam/Wawasan/Manusia2.html).

Dari pemaparan diatas, dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku diharapkan dapat menghadirkan memory masa lalu dengan menghadirkan kenangan lama dan emosi, dimana memori-memori itu yakni berhubungan dengan perasaan manusia yaitu sedih, khawatir dan gelisah. Untuk menghadirkan memori ini, nantinya akan melibatkan indera dan daya imajinasi manusia. Kemudian memori itu akan dikembangkan pada sebuah bangunan untuk membentuk ruang-ruang memorial.

Tabel 2.6 Nilai Integrasi dalam Desain

Aspek Perancangan	Nilai Integrasi Islam	Keterangan	Penerapan dalam Perancangan
Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir - Berjuang - Damai - Keindahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengingatkan akan pentingnya sejarah melalui bentukan visual pada bangunan maupun tapak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menghadirkan objek wisata yang memberikan edukasi seputar peristiwa pemberontakan PETA terhadap Jepang, sebagai contoh yaitu dengan menggunakan vegetasi bambu pada taman untuk mengingatkan bahwa bambu adalah alat yang telah digunakan dalam upaya kemerdekaan Indonesia (Bambu Runcing).
Tapak	<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir - Berjuang - Damai - Keindahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Memaksimalkan fungsi tapak - Meminimalisir ruang negatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan lahan sesuai KDB & Klb yang telah ditentukan
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir - Berjuang - Damai - Keindahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan bentuk-bentuk yang dapat menciptakan ruang positif 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan bentuk abstrak seperti bentuk-bentuk ruang yang melorong untuk memunculkan kesan mencengkam seperti suasana yang terjadi pada masa perjuangan PETA.
Ruang	<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir - Berjuang - Damai - Keindahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembagian zoning, ruang yang teratur dan terintegrasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Zoning ruang ditata sesuai alur perjalanan
Estetika	<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir - Berjuang - Damai - Keindahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan ornamen yang tidak berlebihan 	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan ornamen bambu yang ditujukan untuk memperkuat suasana seakan seperti pada saat masa perjuangan PETA.

Table 7. Nilai Integrasi dalam Desain

2.7 Tabel Integrasi dalam Pendekatan

No	Pembabakan	Sejarah	Prinsip pendekatan	Penerapan terhadap desain	Nilai integrasi keislaman
1	Penjajahan	Jepang datang ke Indonesia mengaku sebagai kakak tertua dan datang untuk membantu memerdekakan Indonesia, namun sebenarnya maksud dari Jepang adalah ingin menguasai Indonesia.	- Kesaan bentuk /Similarity - Kedekatan posisi /Proximity - Kesenambungan pola /Continuity - Pengalaman /Experience	-Diaplikasikan dengan penggunaan sebuah Lorong yang panjang, berkelu-liku dan sempit serta pencahayaan minim dengan diberi suara-suara yang bergemuruh seperti saat perang terjadi dan suara-suara teriakan merdeka yang tujuannya untuk menghadirkan sebuah kesan yang mencengkam, menakutkan.	Menggunkan patung dalam rancangan untuk memeperkuat dan mempermudah pengunjung dalam mempelajari dan memahami maksud yang ingin disampaikan dalam perancangan ini.
2	Rencana Pemberontakan	Sejak bulan September 1944 Indonesia sudah menggelar rapat PETA yang bersifat rahasia, dimana di dalam rapat tersebut merencanakan sebuah gerakan pemberontakan kepada Jepang.	- Kedekatan posisi /Proximity	-Diaplikasikan dengan sebuah ruangan yang dikhususkan untuk memamerkan barang peninggalan sejarah yang berhubungan dengan pemberontakan PETA terhadap Jepang, serta informasi mengenai lokasi dan keadaan Kota Blitar pada masa PETA tersebut.	Memberi kemudahan atau tidak mempersulit pengguna dalam beraktivitas
3	Pemberontakan	14 Februari 1945 dipilihlah sebagai hari yang tepat untuk melakukan pemberontakan kepada Jepang yang di pimpin oleh petinggi dari antara PETA salah satunya adalah <i>Sudanco Supriadi</i> .	- Kesaan bentuk /Similarity - Kedekatan posisi /Proximity - Kesenambungan pola /Continuity	-Pada tahap ini diaplikasikan dengan penerapan atau pemberian taman labirin untuk memberikan atau menghadirkan kesan senang, bingung dan	-Memberi kemudahan atau tidak mempersulit pengguna dalam beraktivitas

			- Pengalaman /Experience	takut.	
4	Jepang terusir dari Indonesia	Bocornya rencana pemberontakan tersebut membuat kegagalan dalam aksi pemberontakan PETA kepada Jepang, namun semangat PETA dalam upaya pemberontakan kepada Jepang mampu membangkitkan semangat bangsa Indonesia yang akhirnya bersama-sama meberontak kepada Jepang dan mampu memerdekakan bangsa Indonesia.	- Kesenambungan pola /Continuity - Penutupan bentuk /Closure - Conectednes - Pengalaman /Experience	-Diaplikasikan dengan sebuah ruangan terbuka dengan pemberian kolam yang diberi permainan tembak air untuk menciptakan suatu kesan kelegaan, senang dan tenang.	-Memberi kemudahan atau tidak mempersulit pengguna dalam beraktivitas
5	Mengenang	Semangat tantara PETA yang melopori pemberontakan kepada Jepang dan mampu membangkitkan bangsa Indonesia menuju kemerdekaan adalah hal yang patut dikenang.	- Conectednes	-Diaplikasikan dengan sebuah ruang seperti sumur yang tinggi dengan dinding yang bertuliskan nama-nama korban dalam aksi pemberontakan PETA tersebut, serta pemberian ornament Allah di atap yang bersinar terang sebagai simbol harapan baru.	- Tidak melakukan pemborosan - Tidak menyerupai bentuk makhluk hidup

Table 8. Nilai Integrasi dalam Pendekatan



BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Tahapan Programing

Perancangan Blitar PETA Memorial Park ini berasal dari isu yang ada di masyarakat. Banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang sejarah pembrotakan PETA dan isu yang berasal dari Kota Blitar dimana Kota Blitar adalah kota yang menjadi pelopor dalam pemberontakan kepada Jepang. Dengan demikian timbul keinginan untuk merancang sebuah ruang khusus sebagai salah satu tempat untuk mengenang peristiwa dan sekaligus sebagai pembelajaran bagi masyarakat. Ide gagasan berasal dari ingatan manusia di masa lalu untuk menuju masa depan yang lebih baik. Ide gagasan tersebut kemudian diaplikasikan dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park.

Pada pencarian ide gagasan merupakan tahapan awal dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park yang didasari melalui beberapa tahap yaitu:

- Pencarian ide gagasan berasal dari isu yang ada di masyarakat dan Kota Blitar yang merupakan daerah pelopor pemberontakan kepada jepang.
- Banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang sejarah pembrotakan PETA dan dari Kota Blitar dimana Kota Blitar adalah kota yang menjadi pelopor dalam pemberontakan kepada Jepang.
- Tidak adanya tempat khusus sebagai ruang memorial sekaligus sebagai tempat mengenang peristiwa pembrontakan tantara PETA kepada Jepang di Kota Blitar.
- Dalam perkembangannya terkait dengan pendekatan”Arsitektur Prilaku”ini disampaikan dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park untuk bisa menghadirkan kenangan lama serta semangat baru menuju hidup yang lebih baik.

3.2 Tahapan Pra Rancangan

Pada tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data dan pengolahan data yang dianalisis untuk proses perancangan. Data tersebut terdiri dari dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Dalam pengumpulan data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapan dijelaskan sebagai berikut.

3.2.1 Tahapan Pengumpulan dan Pengolahan Data

1. Data primer

Data primer merupakan data-data yan didapat secara langsung dari kondisi lapangan yang ada. Adapun penulis melakukan beberapa metode dalam proses pengambilan data data ini. Diantaranya sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data secara langsung. Beberapa pencarian dokumen secara khusus mengenai:

- Mengambil dokumentasi dari tapak yang akan dijadikan untuk lokasi perancangan
- Mengambil posisi tapak yang terlihat sirkulasi dan orientasi yang berada dilokasi
- Mengambil bagian tapak yang terkait tentang proses sinar matahari, angin, suhu di sekitarnya
- Serta potensi-potensi yang terkait tapak sekitarnya

2. Data sekunder

Merupakan pencarian data yang diambil secara tidak langsung dari sumbernya. Data ini terdiri dari:

- Studi Pustaka

Studi ini pengumpulan data yang diperoleh dari hasil buku-buku, internet, koran, majalah yang tujuannya dapat mendukung dan membantu dasar analisis perancangan. Data-data kepustakaan mengenai:

- Data literatur yang dapat berguna mengenai lokasi yang digambarkan pada peta, potensi keadaan tapak dan berupa RTRW Kota Blitar serta RDTRK Kota Blitar.
- Literatur yang menyangkut tema Arsitektur Prilaku, serta prinsip-prinsip dan fasilitas yang terkait untuk keberlanjutan konsep perancangan.
- Literatur mengenai kebudayaan yang guna membantu proses perancangan museum. Literatur dari Al-qu'an dan hadist-hadist nabi yang akan difungsikan untuk mengintegrasikan teori keislaman terkait perancangan PETA Memorial Park di Kota Blitar. Pada pemilihan Al-qur'an ini difungsikan dapat menjadikan aspek integrasi yang membantu proses perancangan museum ini. Sehingga di dalam perancangan terdapat kajian-kajian keislaman yang sesuai dengan syariah tanpa menghilangkan unsur bangunan museum sendiri.
- Jurnal
Pencarian yang diperoleh mengenai stndard-standard dan kebutuhan dari museum yang difungsikan untuk membantu proses perancangan museum ini.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Metode yang digunakan adalah teknik metode linier, metode linier adalah metode yang menerus dimana diawali dari poin yang terpenting menurut analisis tersebut dan akan dilanjutkan ketahap berikutnya setelah proses tahap tersebut selesai.

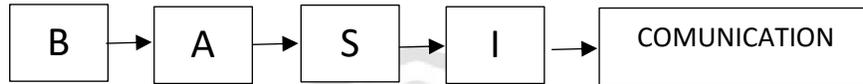


Diagram: Teknik analisis
 Sumber: (Reekie R. Fraser, 1972)

Pada tahap selanjutnya dari data yang sudah didapat kemudian dilakukan proses analisis guna mendapat alternatif atau solusi untuk masalah yang ada. Teknik Analisis ini diawali dengan analisis fungsi, karena pada perancangan ini menggunakan pendekatan Arsitektur Prilaku yang memiliki prinsip Persepsi dan dibantu dengan teori Mental Image (Imajinasi Pikiran). Mental Image adalah salah satu representasi dalam fikiran seseorang tentang dunia fisik diluar seseorang itu. Mental Image bersifat aktif dan merupakan gudang informasi yang terkumpul dari pengalaman indra: penglihatan, suara, bau, sentuhan, dan rasa (Purnomo, Paqihh, 2010). Dalam imajinasi ini adalah suatu proses yang berupa pengalaman untuk memahami beberapa objek dan kejadian-kejadian dimasa lalu.

Jadi analisis fungsi dalam perancangan ini menjadi poin utama dari analisis yang lain, karena dengan mengutamakan analisis fungsi dapat menciptakan faktor-faktor penting dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park dengan pendekatan Memory of History. setelah analisis fungsi sudah ditentukan maka dibawa menuju analisis ruang. Dari analisis ruang maka akan diketahui blok plan ruang. Blok plan ruang akan menjadi acuan penataan ruang dalam rancangan. Oleh karena itu analisis yan pertama adalah analisis fungsi dan ruang, setelah itu akan dibawa ke analisis selanjutnya. Berikut alur dari analisis perancangan.

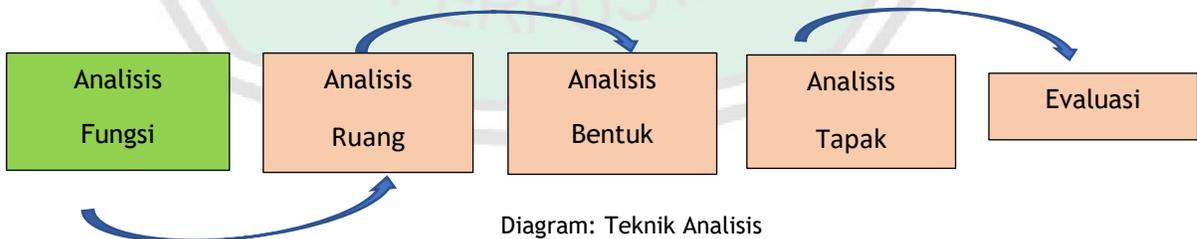


Diagram: Teknik Analisis
 Sumber: Analisis, 2018

- Analisis fungsi

Analisis fungsi ini adalah kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi tuntutan aktifitas dan diakomodasi dari Museum Tsunami Aceh.

- Analisis ruang

Analisis ruang meliputi analisis kebutuhan berdasarkan aktivitas dari pelaku, analisis berdasarkan besaran ruang dalam rancangan Blitar *PETA Memorial Park* sebagai ruang memorial untuk mengenang peristiwa pemberontakan PETA di Kota Blitar.

- Analisis aktivitas

Merupakan analisis pengguna dan aktifitas kegiatan yang terakomodasi pada Museum Tsunami Aceh. Hal ini sebagai tempat memorial untuk mengingatkan peristiwa pemberontakan tentara PETA pada Jepang di Kota Blitar.

- Analisis bentuk

Analisis bentuk dan tampilan merupakan gambaran dari ide dasar yakni proses pembangkitan ingatan masa lalu tentang peristiwa pemberontakan tentara PETA terhadap Jepang. Pendekatan yang dilakukan dalam wujud bentuk dan tampilan adalah pendekatan nilai-nilai yang dapat membantu membangkitkan memori masyarakat akan kejadian pemberontakan tentara PETA terhadap Jepang.

- Analisis tapak

Merupakan Analisis kondisi eksisting pada Kawasan dari tapak yang selanjutnya dilakukan analisis dengan memberikan alternative-alternatif penyelesaian masalah dalam tapak dengan memperhitungkan kelebihan dan kekurangan pada alternatif.

3.2.3 Teknik Sintesis

Proses sintesa pada rancangan Blitar *PETA Memorial Park* sebagai tempat pembelajaran tentang peristiwa pemberontakan tentara PETA kepada Jepang dilakukan berdasarkan teori prinsip-prinsip Arsitektur Prilaku yang dikombinasi dengan teori Mental Image dengan hasil sebagai berikut.

- Permasalahan tapak dibagi kedalam dua bagian yaitu pemilihan tapak dan pengolahan tapak. Pengolahan tapak yang dimaksud adalah bagaimana respon desain yang digunakan dalam pengolahan tapak terpilih. Prinsip Arsitektur Prilaku yang digunakan adalah teori Persepsi dan dikombinasi dengan teori Mental Image. Pengolahan tapak yang dibuat sesuai keadaan pada saat peristiwa itu terjadi melalui karakter dan kondisi iklim pada tapak.
- Permasalahan ruang diselaikan dengan teori Persepsi dan dikombinasi dengan teori Mental Image. Kualitas ruang bangunan PETA Memorial Park dipengaruhi oleh penerapan suasana ruang yang sesuai dengan alur sejarah pemberontakan tentara

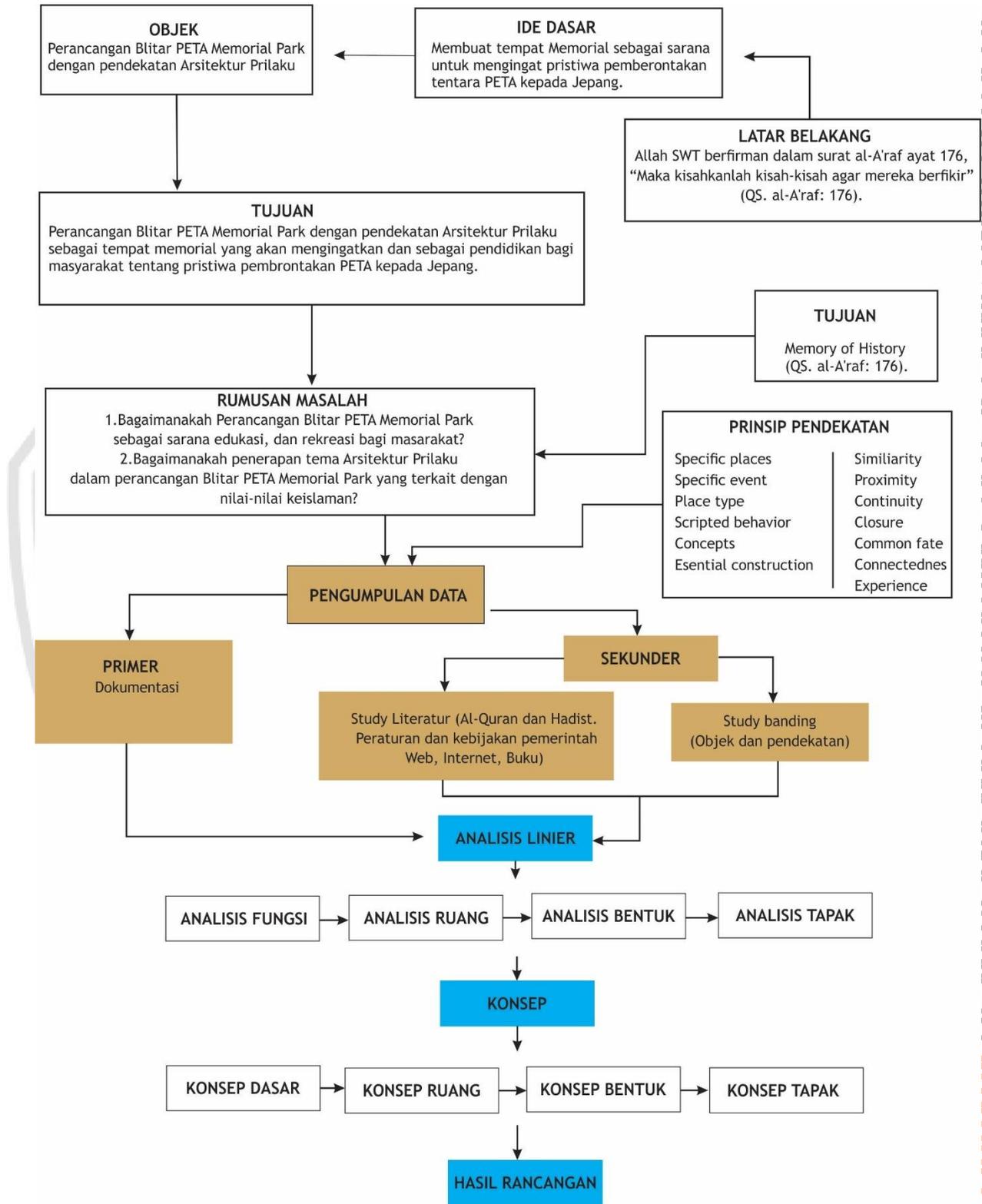
- PETA kepada Jepang, sehingga membantu serta mempermudah pengguna dalam mengenang dan mempelajari sejarah pemberontakan PETA kepada Jepang.
- c. Permasalahan bentuk diselesaikan dengan menggunakan prinsip teori Persepsi dan dikombinasi dengan teori Mental Image. Menciptakan bentuk sesuai dengan kondisi alam, cuaca dan iklim pada tapak, dan dibuat untuk mendukung pengguna dalam menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan.
 - d. Persoalan tampilan dipengaruhi oleh material dan ornamen-ornamen. Material yang akan digunakan adalah material yang dapat menciptakan bentuk-bentuk bebas dan material yang dapat berfungsi untuk interior dan exterior. Ornamen yang digunakan bukan hanya sekedar ornamen melainkan sebuah media untuk membantu merangsang memory pengguna, yang nantinya akan mempermudah pengguna dalam memahami sejarah pemberontakan tentara PETA kepada Jepang.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (tagline)

Mental Image (imajinasi pikiran) adalah gudang informasi yang terkumpul dari pengalaman indera pengelihatan, suara, bau, sentuhan dan rasa. Proses ini yang nantinya yang akan menunjang pendekatan arsitektur yang digunakan yaitu Arsitektur Prilaku dengan didasari nilai-nilai keislaman. Nilai-nilai islam yang akan diterapkan pada rancangan adalah tidak adanya patung-patung, dan pemaksimalan ruang yang nantinya dapat menjadikan perancangan Blitar PETA Memorial Park sebagai tempat memorial yang akan memunculkan gambaran-gambaran dan ingatan tentang peristiwa pemberontakan tentara PETA kepada Jepang.

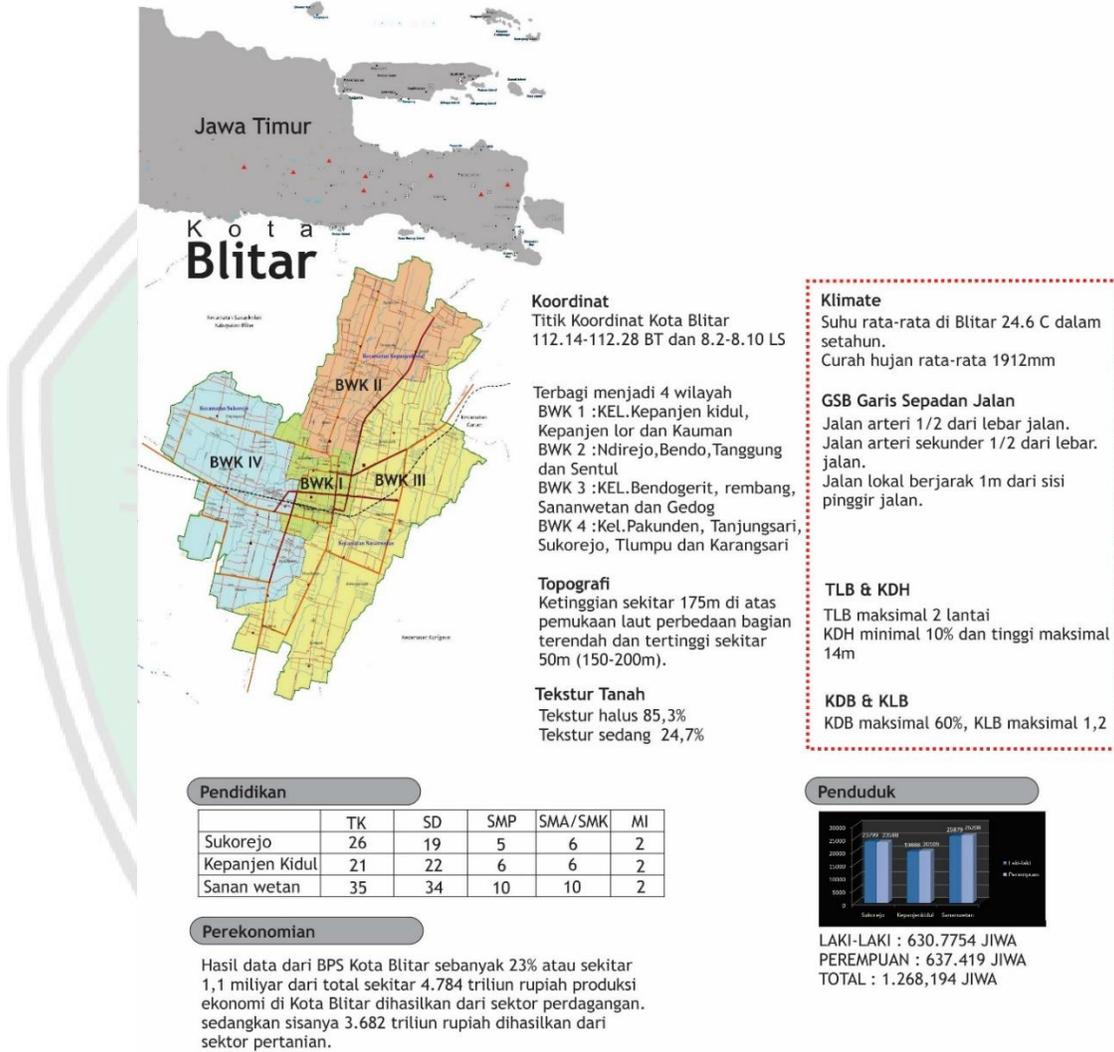
Berdasarkan pemaparan di atas konsep atau tagline dari perancangan Blitar *PETA Memorial Park* adalah *Heroic of Memory*.

3.3 Skema Tahapan Perancangan



BAB IV ANALISIS DAN SEKEMATIK RANCANGAN

4.1 Analisis Kawasan Perancangan Data Lokasi Perancangan



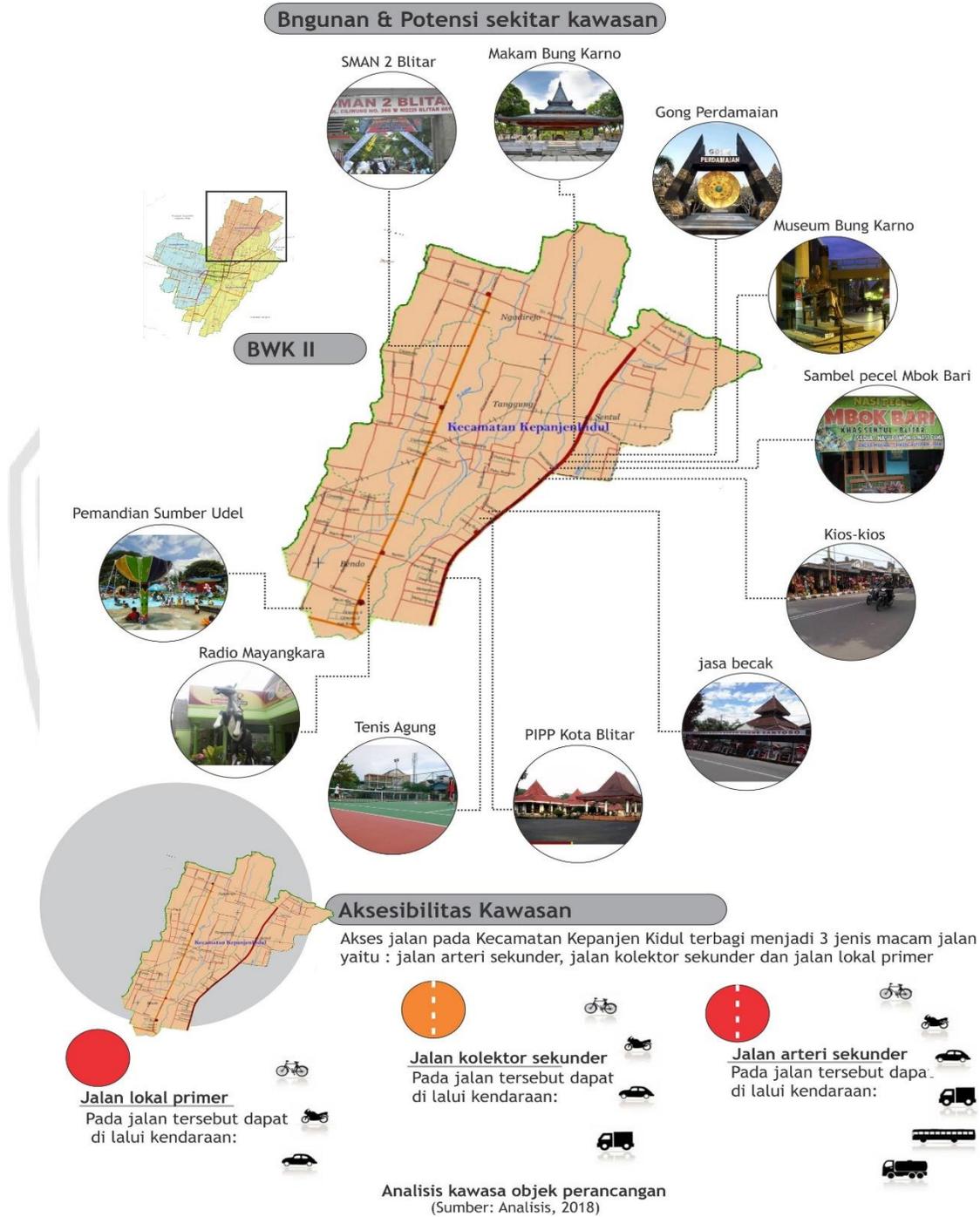
Data karakteristik lokasi perancangan

(Sumber: sardp.blogspot.co.id/2016/03/profil-kota-kabupaten-blitar-written-by.html?m=1)

Gambar 4. 1 data tapak

Analisis Kawasan perancangan merupakan tahapan untuk mengetahui kondisi lingkungan yang ada di dalam kawasan perancangan untuk memastikan kelayakan keberadaan objek rancangan terhadap kawasan tersebut. Analisis kawasan perancangan

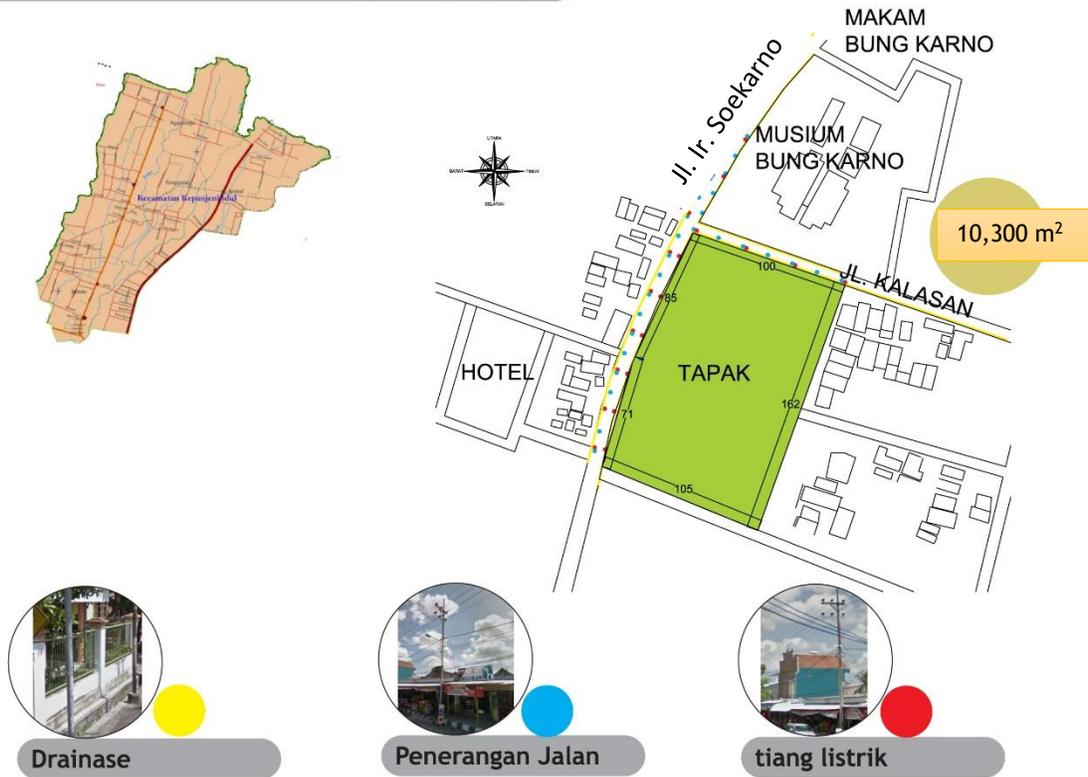
yang dilakukan meliputi, analisis bangunan sekitar kawasan, aksesibilitas, sirkulasi kawasan dan utilitas kawasan. Berikut pemaparan dari analisis kawasan perancangan tersebut:



Gambar 4. 2 analisis kawasan



Utilitas kawasan



Analisis kawasa objek perancangan
(Sumber: Analisis, 2018)

Gambar 4. 3 analisis kawasan

Batas-Batas Tapak



Analisis batas kawasa objek perancangan
(Sumber: Analisis, 2018)

Tapak mempunyai batasan sebagai berikut:

- a. utara : Perpustakaan, Museum dan Makam Bung Karno
- b. Selatan : Permukiman penduduk
- c. Timur : Jl. Kalsan dan permukiman penduduk
- d. Barat : Jl Ir. Suekarno dan kios-kios souvenir

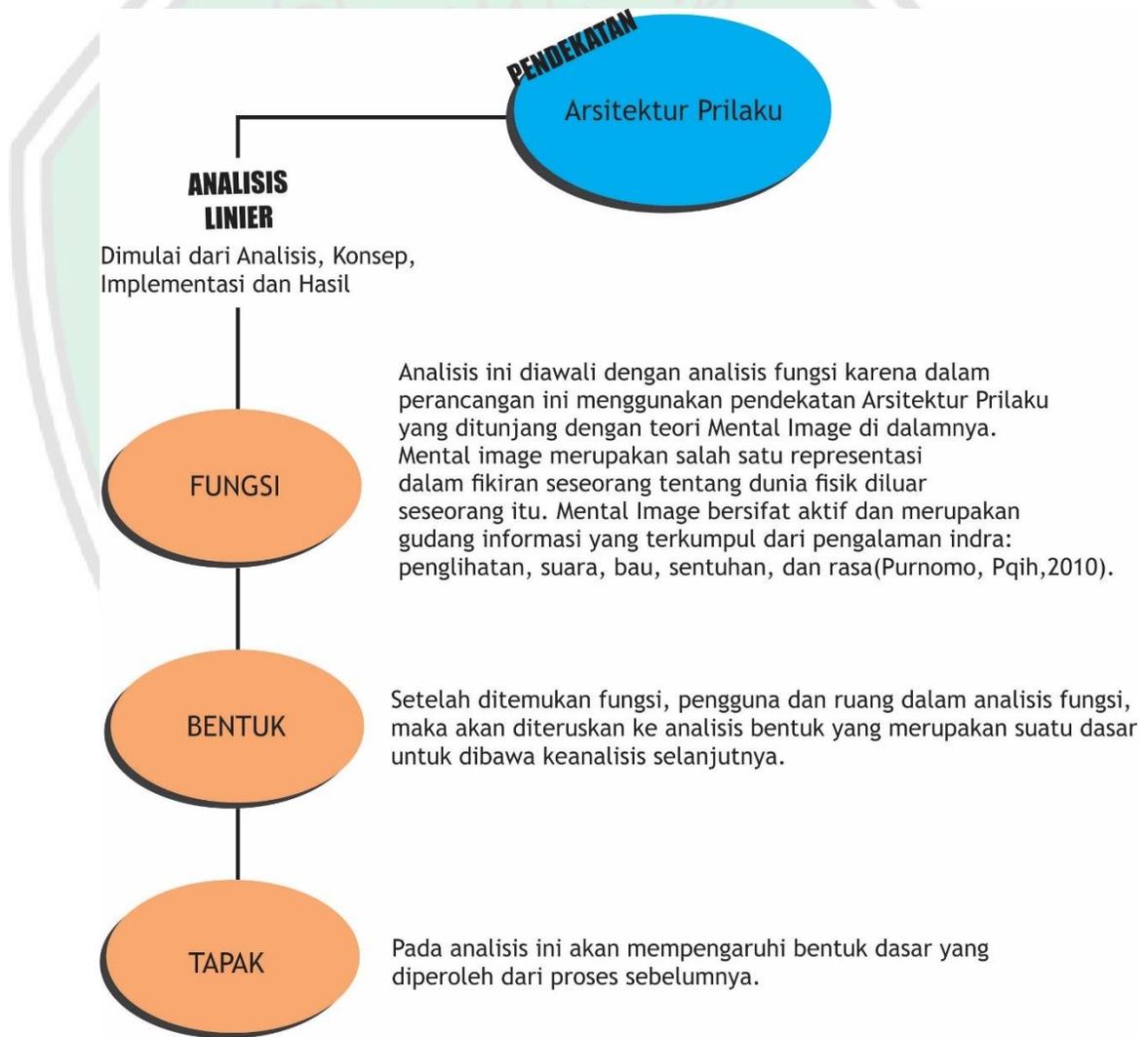
Gambar 4. 4 analisis kawasan

PETA memiliki hubungan erat dengan Presiden pertama RI yaitu Ir. Sukarno yang merupakan inti dari pemberontakan PETA kepada Jepang. Ditinjau dari desain yang akan diterapkan pada rancangan Blitar PETA Memorial Park yaitu dengan menyelaraskan sesuai desain Museum Bung Karno yang berundak seperti gapura pintu masuk pada Candi Penataran, yaitu Candi peninggalan Kerajaan Majapahit yang merupakan penguasa Kota Blitar pada masanya, namun tinggi maksimum tidak melebihi cungkup Makam Bung Karno sesuai peraturan RTRW Kota Blitar. Oleh karena itu tapak pada rancangan Blitar PETA Memorial Park berada tepat di samping Museum Bung Karno yang diharapkan mampu meningkatkan minat wisatawan yang datang mengunjungi Museum Bung Karno dan Museum Blitar PETA Memorial Park.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap kawasan perancangan mengenai bangunan penting pada kawasan, hubungan, aksesibilitas, sirkulasi, utilitas dan batas-batas kawasan dapat disimpulkan bahwa kawasan Kecamatan Kepanjen Kidul, tepatnya daerah Sentul Kec.Kepanjen Kidul Kota Blitar sudah layak sebagai tempat objek perancangan *Blitar PETA Memorial Park*.

4.2. Analisis Perancangan

Analisis perancangan merupakan proses atau langkah-langkah untuk memecahkan suatu masalah yang ada dengan mendapatkan hasil desain yang sesuai. Analisis perancangan Blitar PETA Memorial Park ini dimulai dari analisis fungsi, pengguna, aktifitas, ruang, bentuk, dan tapak. Berikut adalah analisis perancangan dalam rancangan Blitar PETA Memorial Park:



Gambar 4. 5 Analisis Linier
(Sumber: Hasil analisis 2018)

4.2.1 Analisis Fungsi

Berdasarkan fungsi akan keberadaan Museum PETA, maka fungsi dari bangunan ini dibagi menjadi tiga yaitu fungsi primer, fungsi sekunder, dan fungsi penunjang. Merujuk pada tujuan Museum PETA yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat dikategorikan menjadi tiga bagian sebagai berikut. Fungsi utama Museum PETA ini adalah memberi wawasan pada masyarakat luas tentang sejarah pemberontakan PETA terhadap Jepang, baik proses terjadinya maupun suasana pada saat kejadian itu terjadi.

1. Fungsi Primer

Fungsi primer merupakan kegiatan utama yang dibutuhkan dalam suatu rancangan. Pada perancangan Museum PETA ini fungsi utama yaitu sebagai pusat edukasi dan rekreasi dengan penerapan ruang yang melibatkan indra manusia untuk membantu memberi gambaran terkait dengan sejarah pemberontakan PETA terhadap Jepang.

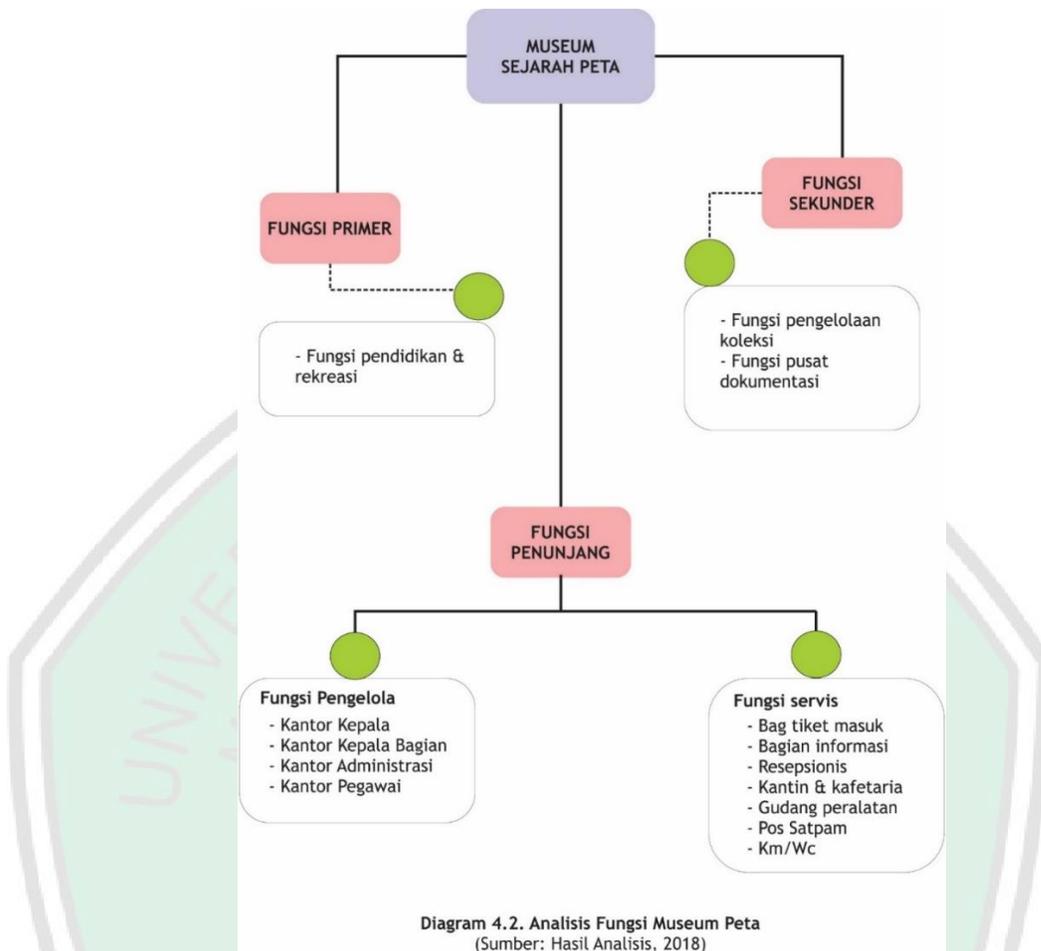
2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan kegiatan yang muncul untuk mendukung terlaksananya kegiatan primer dalam suatu rancangan. Pada perancangan Museum PETA ini fungsi sekunder yaitu memberikan sebuah ruang khusus yang digunakan sebagai ruang koleksi barang-barang peninggalan yang terkait dengan sejarah pemberontakan PETA terhadap Jepang.

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang merupakan kegiatan yang muncul untuk mendukung terlaksananya semua kegiatan, baik kegiatan primer maupun sekunder dalam perancangan. Pada perancangan Museum PETA ini fungsi penunjang yaitu beristirahat, makan, berhadats, beribadah, memarkir kendaraan, dan gudang.

Pada diagram 4.1 di bawah merupakan rincian dari fungsi primer, sekunder dan penunjang pada perancangan Museum PETA di Blitar:



Gambar 4. 6 diagram analisis pengguna

4.2.2 Analisis Fungsi Pengguna

Pengguna pada bangunan museum dibagi menjadi dua yaitu pengguna tetap dan pengguna temporer. Analisis dilakukan pada dua obyek sebagai pengguna dalam museum yaitu analisis pengunjung sebagai pengguna temporer dan analisis pengelola sebagai pengguna tetap. Sebagai pengguna temporer pengunjung akan menghabiskan sebagian besar waktunya berada di area-area yang bersifat *public space* yaitu area museum. Sedangkan pengelola sebagai pengguna tetap cenderung menghabiskan waktunya berada di area kantor staf pengelola, yang merupakan *privat space*, kecuali staf yang bertugas melayani para pengunjung. Pengguna pada museum PETA ini dibagi menjadi dua bagian utama yaitu pengguna tetap dan penggunaan temporer. Pembagian ini dilakukan untuk mengelompokkan kegiatan dan mendapatkan pengaturan sirkulasi yang baik, sehingga dapat memudahkan aktifitas dan masing-masing kegiatan dapat berjalan dengan baik. Analisis pengguna tetap dan pengguna temporer akan dijelaskan seperti berikut:

1. Pengguna tetap

Pengguna tetap pada Museum PETA adalah pengelola museum, pengelola museum ini dibagi menjadi beberapa bagian yang tersusun dalam organisasi pengelola museum. Untuk mendapatkan sistem operasional yang baik sistem pengelolaan museum dijabarkan dalam bentuk struktur organisasi. Struktur organisasi merupakan cara yang efektif dan efisien untuk menjalankan kegiatan pengelolaan dalam museum. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan museum adalah faktor organisasi. Setiap museum sebaiknya mempunyai struktur organisasi yang mencerminkan tugas dan fungsi museum, adapun struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum, antara lain:

- Kepala/ Direktur Museum
Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum.
- Kepala Bagian Tata Usaha Museum
Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.
- Kepala Bagian Kuratorial
Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi
- Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran.
- Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi
Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.
- Kepala Bagian Bimbingan dan Dokumentasi
Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi
- Staf Ahli
Menangani bagian penyelenggaraan museum yang membutuhkan keahlian tertentu.
- Staf Teknis
Menangani hal-hal teknis penyelenggaraan museum.
- Staf Pelaksana
Menangani semua pelaksanaan kegiatan yang ada di museum.
- Staf Keamanan
Menjaga keamanan benda-benda koleksi dan lingkungan museum.

- Staf Kebersihan
Bertanggung-jawab pada kebersihan museum, baik benda koleksi, ruang-ruang dan lingkungan sekitar museum.

2. Pengguna Temporer

Pengguna temporer atau pengguna tidak tetap pada Museum PETA adalah pengunjung. Pengunjung pada museum dibagi menjadi beberapa kriteria yaitu

- Masyarakat umum yang mengunjungi museum dengan tujuan untuk menambah pengetahuan atau untuk rekreasi.
- Pelajar yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan atau ingin mendapatkan pendidikan
- Mahasiswa atau ahli yang bertujuan untuk mengadakan penelitian maupun pendalaman mengenai obyek yang ada pada museum
- Wisatawan asing maupun domestik yang kemungkinan berkunjung untuk tujuan rekreasi maupun penelitian

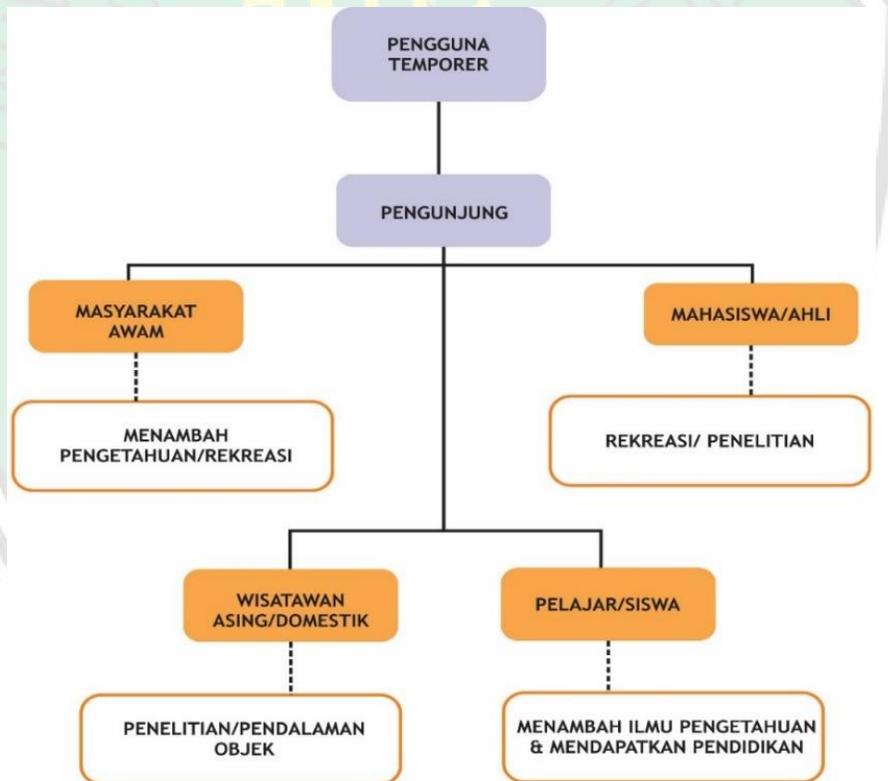


Diagram 4.3. Jenis Pengunjung dan Sifat Kunjungan Museum Peta
(Sumber: Hasil Analisis, 2018)

Gambar 4. 7 diagram jenis pengunjung

Tabel 4.1 Tabel Analisis Pengguna

Fungsi	Aktivitas	Jenis Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu
FUNGSI PRIMER				
Ruang Koleksi	Melihat koleksi	Pengunjung	100	10 menit
Resepsionis	Memberi informasi & Mendata	Pengelola	2	9 jam
Ruang Dokumentasi	Melihat Film	Pengunjung	50	20 menit
	Mengatur di dalam studio	Pengelola	2	9 jam
Ruang Operator	Memutar Film	Pengelola	2	9 jam
Ruang Penjajahan	Berjalan melewati Lorong	Pengunjung	50	10 menit
	Memberi arahan	Pengelola	2	9 jam
Ruang Pemberontakan	Berjalan melewati taman labirin	Pengunjung	50	20 menit
	Memberi arahan	Pengelola	4	9 jam
Ruang Kemerdekaan	Menikmati kolam air mancur	Pengunjung	50	5 menit
Ruang Peningat	Mengingat nama-nama pahlawan	Pengunjung	50	10 menit
	Memberi informasi & mengawasi	Pengelola	2	9 jam
FUNGSI SEKUNDER				
Ruang Direktur	Mengelola Museum	Pengelola	1	9 jam
Ruang Wakil	Mengelola Museum	Pengelola	1	9 jam
Ruang Sekretaris	Mengelola Museum	Pengelola	1	9 jam
Ruang Bendahara	Mengelola Museum	Pengelola	1	9 jam
Ruang pegawai	Mengelola Museum	Pengelola	20	9 jam
Ruang OB	Membantu mengelola kantor	Pegawai OB	15	12 jam

Dapur	Memasak, membuat minuman untuk pegawai (pengelola)	Pegawai OB	4	9 jam
FUNGSI PENUNJANG				
Masjid	Beribadah	Orang muslim	Kondisional	Kondisional
Toilet	Buang hadas	Kondisional	7	Kondisional
Tempat wudlu	Bersuci	Kondisional	10	1 menit
Area makan	Makan	Kondisional	52	20 menit
Pos satpam	Menjaga keamanan	Satpam	6	12 jam

Table 9. Analisis Pengguna

4.2.3 Analisis Fungsi Aktifitas

Analisis aktifitas meliputi analisis yang diwadahi menurut fungsi, berdasarkan fungsi primer, sekunder, penunjang. Analisis aktifitas ini disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 4.2 Tabel Analisis Aktifitas

Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas
FUNGSI PRIMER			
Ruang Koleksi	Melihat koleksi	Public	Melihat koleksi peninggalan sejarah PETA
Resepsionis	Memberi informasi & Mendata	Privat	Melayani pengunjung, mendata dan memberi informasi
Ruang Dokumentasi	Melihat Film	Public	Melihat film pendek tentang sejarah PETA
	Mengatur di dalam studio	Privat	Memberi informasi dan mengatur pengunjung
Ruang Operator	Memutar Film	Privat	Memutar film
Ruang Penjajahan	Berjalan melewati Lorong	Public	Berjalan melewati lorong yang gelap
	Memberi arahan	Privat	Memberi informasi untuk

			persiapan masuk ruangan penjajahan
Ruang Pemberontakan	Berjalan melewati taman labirin	Public	Berjalan melewati taman labirin, sensor tembak air dan kolam lumpur
	Memberi arahan	Privat	Memberi informasi untuk menggunakan mantel yang sudah di sediakan
Ruang Kemerdekaan	Menikmati kolam air mancur	Public	Menikmati air mancur, berfoto dll
Ruang Pengingat	Mengingat nama-nama pahlawan	Public	Membaca nama-nama pahlawan yang gugur dalam medan perang
	Memberi informasi & mengawasi	Privat	Memberii informasi
FUNGSI SEKUNDER			
Ruang Direktur	Mengelola Museum	Privat	Mengelola Museum
Ruang Wakil	Mengelola Museum	Privat	Mengelola Museum
Ruang Sekretaris	Mengelola Museum	Privat	Mengelola Museum
Ruang Bendahara	Mengelola Museum	Privat	Mengelola Museum
Ruang pegawai	Mengelola Museum	Privat	Mengelola Museum
Ruang OB	Membantu mengelola kantor	Privat	Membantu mengelola museum, membersihkan museum dll
Dapur	Memasak, membuat minuman untuk pegawai (pengelola)	Privat	Memasak, membuat minum dll
FUNGSI PENUNJANG			
Masjid	Beribadah	Semi Public	Beribadah
Toilet	Buang hadas	Privat	Membuang hadas
Tempat wudlu	Bersuci	Privat	Bersuci

Area makan	Makan	Public	Makan dan minum
Pos satpam	Menjaga keamanan	Privat	Menjaga keamanan museum

Table 10. Analisis aktifitas

4.2.4 Analisis Fungsi Ruang

Analisis fungsi kebutuhan ruang dilakukan untuk mengetahui berapa besaran ruang dari setiap ruang yang terdapat pada perancangan Blitar Memorial Park. Pada tabel 4.2 di bawah ini merupakan rincian dari besaran ruang yang ada, yaitu:

Tabel 4.3 Analisis Besaran Ruang

No.	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Spesifikasi Alat/Perabot	Standart ukuran	Hasil	Jumlah	Total	Luas
Fungsi Primer								
Ruang Koleksi								
1	Ruang Koleksi	1	Meja Display	0,5x0,5	0.25	50	12.5	467
			Papan Foto	2x0,05	0.1	50	5	
			Orang	1,2x0,6	0.72	300	216	
							233.5	
Sirkulasi 100%								
2	Resepsionis + Informasi	1	Meja	0,7x1,3	0.91	2	1.82	12.04
			Kursi	0,4x0,5	0.2	3	0.6	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	2	1.44	
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
							6.02	
Ruang Dokumentasi/Studio								
1	Studio	1	Kursi	0,4x0,5	0.2	150	30	207
			Orang	1,2x0,6	0.72	150	108	
							138	
Sirkulasi 50%								
2	Ruang operator	1	Meja	0,7x1,3	0.91	2	2	10.5
			Kursi	0,4x0,5	0.2	2	2	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	1	1	
			Orang	1,2x0,6	0.72	2	2	
							7	
Sirkulasi 50%								
3	Gudang	1	Lemari	0,6x1,2	0.72	2	1.44	4.32
			Orang	1,2x0,6	0.72	2	1.44	
							2.88	
Ruang Penjajahan								
4	Ruang Penjajahan	1	Orang	1,2x0,6	0.72	150	108	324
							108	
							108	

			Ruang Pemberontakan					
5	Ruang Pemberontakan	1	Orang	1,2x0,6	0.72	150	108	324
							108	
			Ruang Kemerdekaan					
6	Ruang Kemerdekaan	1	Orang	1,2x0,6	0.72	150	108	324
							108	
			Ruang Peningat					
7	Ruang Peningat	1	Orang	1,2x0,6	0.72	150	108	216
							108	
			Jumlah					
			Fungsi Sekunder					1421.86
1	Ruang Direktur	1	Meja Tulis	0,7x1,3	0.91	1	0.91	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	3	0.6	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	1	0.72	6.58
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
							4.39	
2	Ruang Wakil Direktur	1	Meja Tulis	0,7x1,3	0.91	1	0.91	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	3	0.6	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	1	0.72	6.58
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
							4.39	
3	Ruang Sekretaris	1	Meja Tulis	0,7x1,3	0.91	1	0.91	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	3	0.6	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	1	0.72	6.58
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
							4.39	
4	Ruang Bendahara	1	Meja Tulis	0,7x1,3	0.91	1	0.91	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	3	0.6	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	1	0.72	6.58
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
							4.39	
5	Ruang Pegawai	1	Meja Tulis	0,7x1,3	0.91	20	18.2	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	20	4	
			Lemari	0,6x1,2	0.72	10	7.2	65.7
			Orang	1,2x0,6	0.72	20	14.4	
							43.8	
6	Ruang OB	1	Meja Tulis	0,7x1,3	0.91	5	4.55	32.93
			Kursi	0,4x0,5	0.2	15	3	

			Lemari	0,6x1,2	0.72	5	3.6	
			Orang	1,2x0,6	0.72	15	10.8	
				Sirkulasi 30%			21.95	
7	Dapur	1	Meja	0,7x1,3	0.91	1	0.91	
			Kompor	0,72x0,4	0.288	1	0.288	
			Kulkas	0,5x0,6	0.3	1	0.3	
			Tempat Cuci					
			Piring	1,5x0,6	0.9	1	0.9	6.85
			Lemari	0,6x1,2	0.72	1	0.72	
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
				Sirkulasi 30%			5.278	
			Jumlah					131.8
			Fungsi Penunjang					
			Masjid					
1	Mimbar	1	Mimbar	0,4x0,5	0.2	1	0.2	
			Orang	1,2x0,6	0.72	1	0.72	1.1
				Sirkulasi 20%			0.92	
2	Area Sholat	1	Orang	1,2x0,6	0.72	50	36	57.6
				Sirkulasi 100%			28.8	
3	Tempat Wudhu	2	Orang	1,2x0,6	0.72	10	7.2	10.8
				Sirkulasi 50%			7.2	
			Jumlah					69.5
			Area Makan					
1	Food Court	1	Meja	0,7x1,3	0.91	50	45.5	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	200	40	298.35
			Orang	1,2x0,6	0.72	200	144	
				Sirkulasi 30%			229.5	
2	Retail	5	Meja	0,7x1,3	0.91	2	1.82	9,25x5
			Kursi	0,4x0,5	0.2	4	0.8	
			Kulkas	0,5x0,6	0.3	1	0.3	
			Tempat Cuci					
			Piring	1,5x0,6	0.9	1	0.9	
			Kompor	0,72x0,4	0.288	1	0.288	56.27
			Rak	0,6x1,2	0.72	1	0.72	
			Orang	1,2x0,6	0.72	4	2.88	
				Sirkulasi 30%			7.708	
			Jumlah					365.42
			Toilet					
1	Toilet Toilet	7	Urinoir	0,35x0,3	0.105	3	0.315	4,4x7

Pria			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	30.8
			Kloset Duduk	0,38x0,7	0.266	3	0.798	
			Washtafel	0,4x0,5	0.2	2	0.4	
Toilet Wanita	7		Sirkulasi 20%				3.673	4x7
			Orang	1,2x0,6	0.72	3	2.16	
			Kloset Duduk	0,38x0,7	0.266	3	0.798	
			Washtafel	0,4x0,5	0.2	2	0.4	
			Sirkulasi 20%				3.358	
1 Pos Satpam	3		Jumlah				58.8	4,4x3
			Meja	0,7x1,3	0.91	2	1.82	
			Kursi	0,4x0,5	0.2	2	0.4	
			Orang	1,2x0,6	0.72	2	1.44	
			Sirkulasi 20%				3.66	
Jumlah					506.92			
Jumlah Total Luasan						2060.58		

Table 11. Analisis besaran ruang

4.2.5 Analisis Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang merupakan studi analisis yang di lakukan untuk mencapai standar kenyamanan dalam perencanaan ruang. Studi persyaratan ruang dicapai sesuai standar dan tingkat kenyamanan berdasarkan aktivitas yang diwadahi, sebagai berikut:

Keterangan : √ : Perlu X : Tidak Perlu

Tabel 4.4 Persyaratan Ruang Museum

Ruang	Pencahayan		Pengkondisian		View		Akustik	Karakter ruang
	Alami	Buatan	Alami	Buatan	Ke dalam	Ke luar		
R. Pameran	√	√	x	√	x	√	x	Tertutup
Ruang simulasi sejarah	x	√	x	√	x	x	√	Tertutup
Ruang oprator	x	√	x	√	x	√	√	Tertutup
Ruang <i>Mental Image</i> (sesuai pembabakan)								
Tahap 1	√	√	√	x	√	√	x	Semi Tertutup
Tahap 2	x	√	x	√	x	x	x	Tertutup

Tahap 3	x	/	x	/	x	x	x	Tertutup
Tahap 4	/	/	x	/	x	x	x	Tertutup
Gudang Peralatan	x	/	x	/	x	x	x	Tertutup
Primer								
Lobby	/	x	/	/	/	/	x	Tertutup
R. penitipan	x	/	x	/	x	x	x	Semi Tertutup
R.seminar	x	/	x	/	x	x	x	Tertutup
Gudang peralatan	x	/	x	/	x	x	x	Tertutup
Lobby	x	/	/	/	/	/	x	Tertutup
R.Dokumentasi	/	/	x	/	x	/	x	Tertutup
R.pengelola koleksi	x	/	/	/	x	/	x	Tertutup
Gudang koleksi	x	/	x	/	x	x	x	Tertutup
R.administrasi koleksi	/	/	x	/	x	/	x	Tertutup
Sekunder								
R.Direktur	/	/	/	/	x	/	x	Tertutup
R.Sekretaris	/	/	/	/	x	/	x	Tertutup
R.Bendahara	/	/	/	/	x	/	x	Tertutup
R.Kepala bagian	/	/	/	/	x	/	x	Tertutup
R. Pegawai	/	/	/	/	x	/	x	Tertutup
Pantry	x	/	x	/	x	/	x	Tertutup
R.Makan	/	/	/	/	/	/	x	Semi Tertutup
Dapur	/	/	/	/	x	/	x	Semi Tertutup
R.Pegawai	x	/	/	/	/	/	x	Tertutup
Resepsionis	x	/	x	/	/	/	x	Tertutup
Pembelia tiket	/	/	/	/	/	/	x	Semi Tertutup
R.Informasi	x	/	x	/	/	/	x	Tertutup
Area computer	x	/	x	/	x	/	x	Tertutup

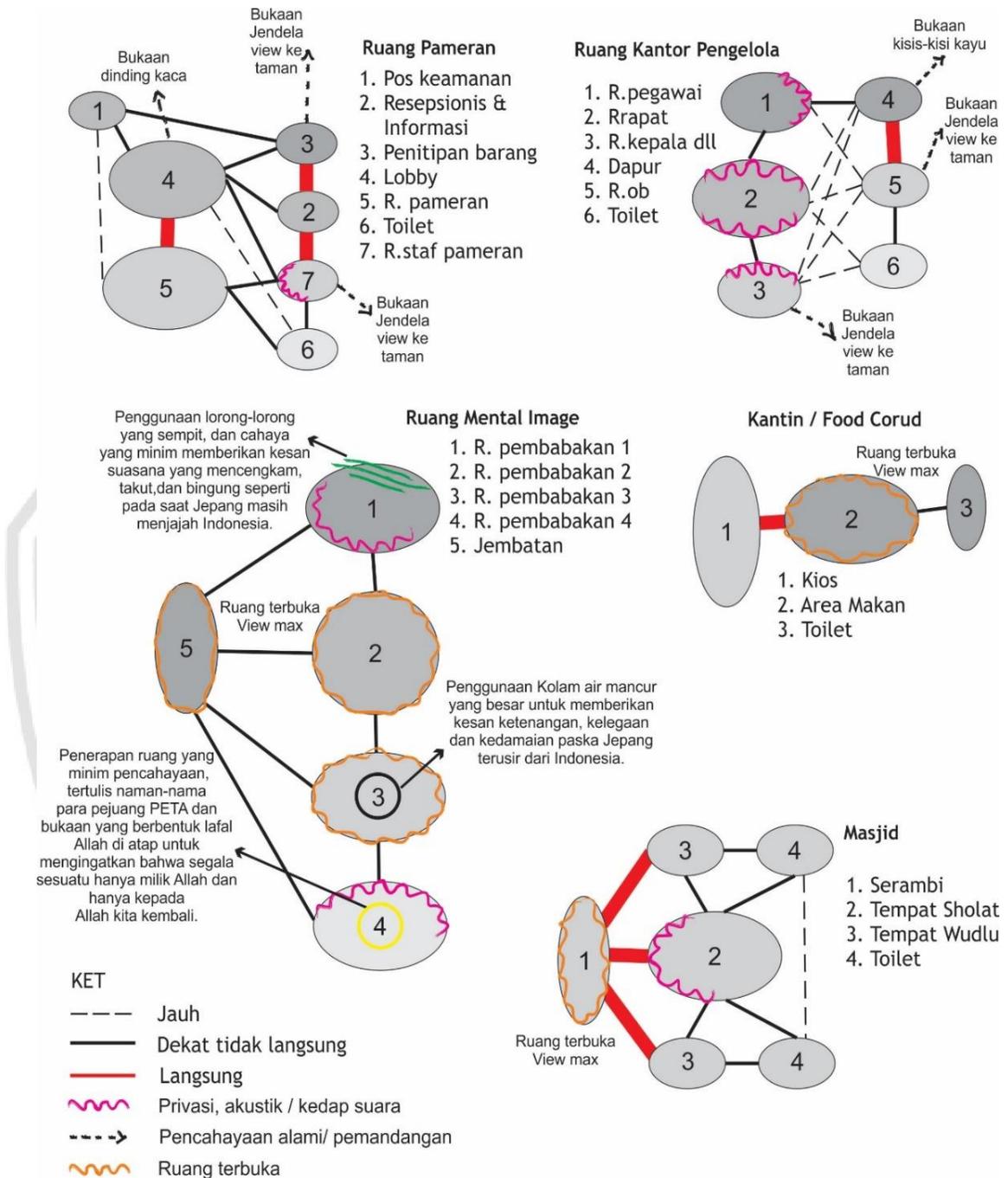
Gudang peralatan	x	✓	x	✓	x	x	x	Tertutup
R.Ganti	x	✓	x	✓	x	x	x	Tertutup
R.Istirahat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	Semi Tertutup
R.Jaga	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	Semi Tertutup
R.Sholat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	Tertutup
Tempat wudhu -Laki-laki	x	✓	✓	✓	x	✓	x	Tertutup
Tempat wudhu -perempuan	x	✓	✓	✓	x	✓	x	Tertutup
Penunjang								

Table 12. Analisis Persaratan ruang

4.2.6 Diagram Keterkaitan Ruang

Setiap ruang memiliki fungsi, karakteristik, dan sifat yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Diperlukan perencanaan yang matang untuk memperoleh pola hubungan antar ruang yang baik sehingga karakteristik dan sifat ruang dapat dirasakan oleh pengguna Blitar PETA Memorial Park. Adapun Pola Hubungan antar ruang pada rancangan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

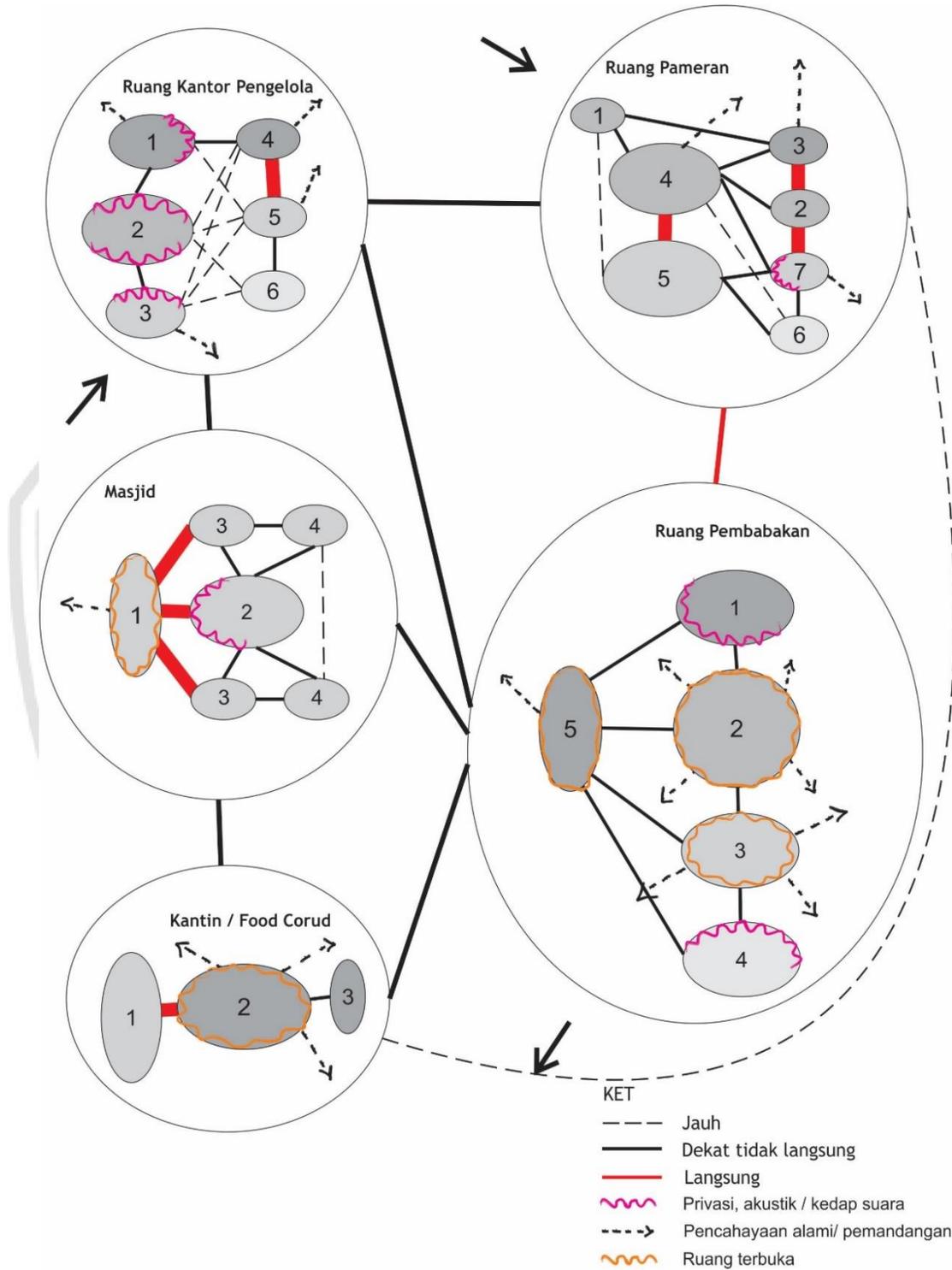
Gambar Diagram Keterkaitan ruang



Gambar Diagram keterkaitan ruang (Sumber: Hasil Analisis 2018)

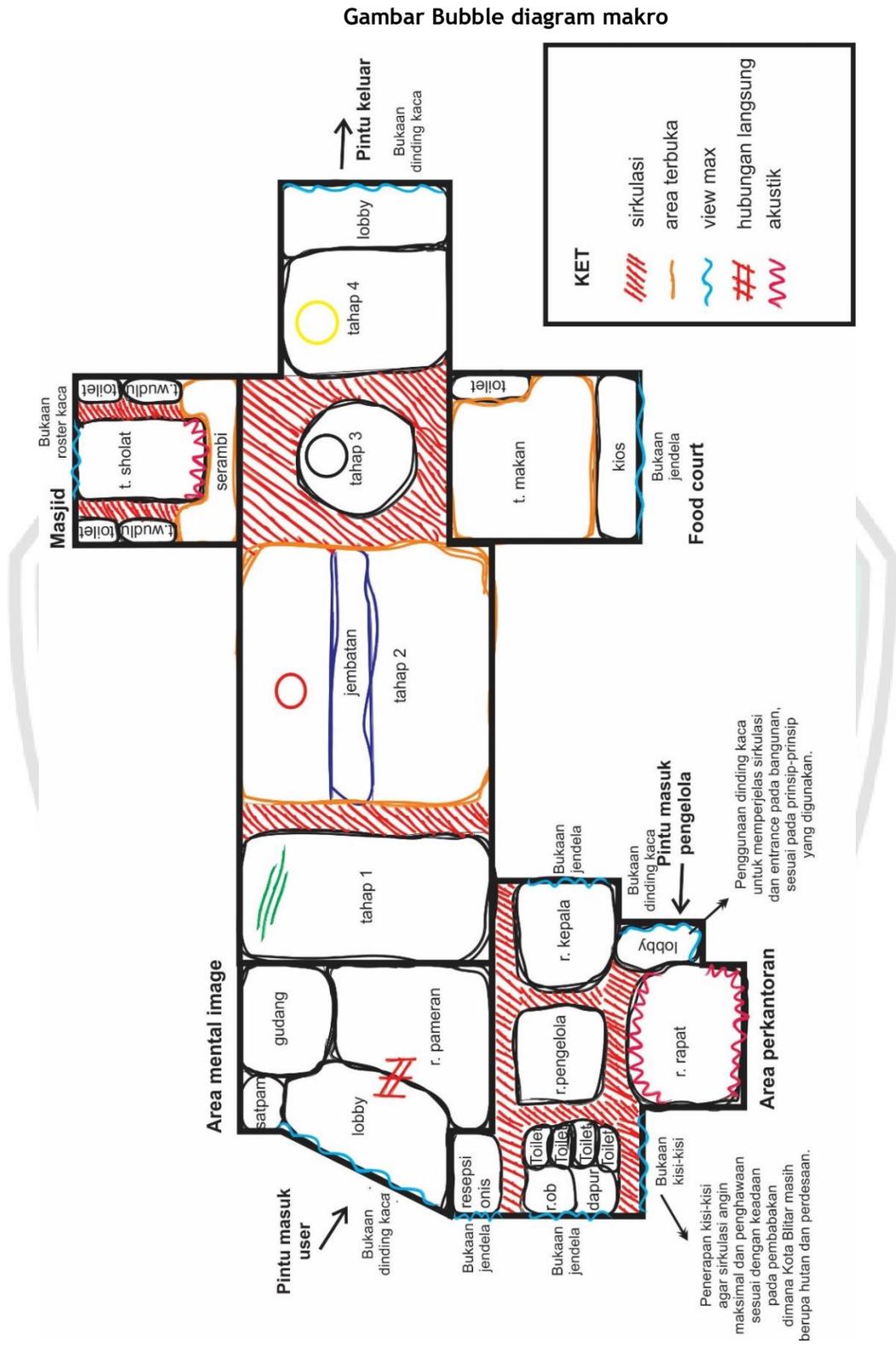
Gambar 4. 8 diagram keterkaitan ruang

Gambar Diagram Keterkaitan ruang all



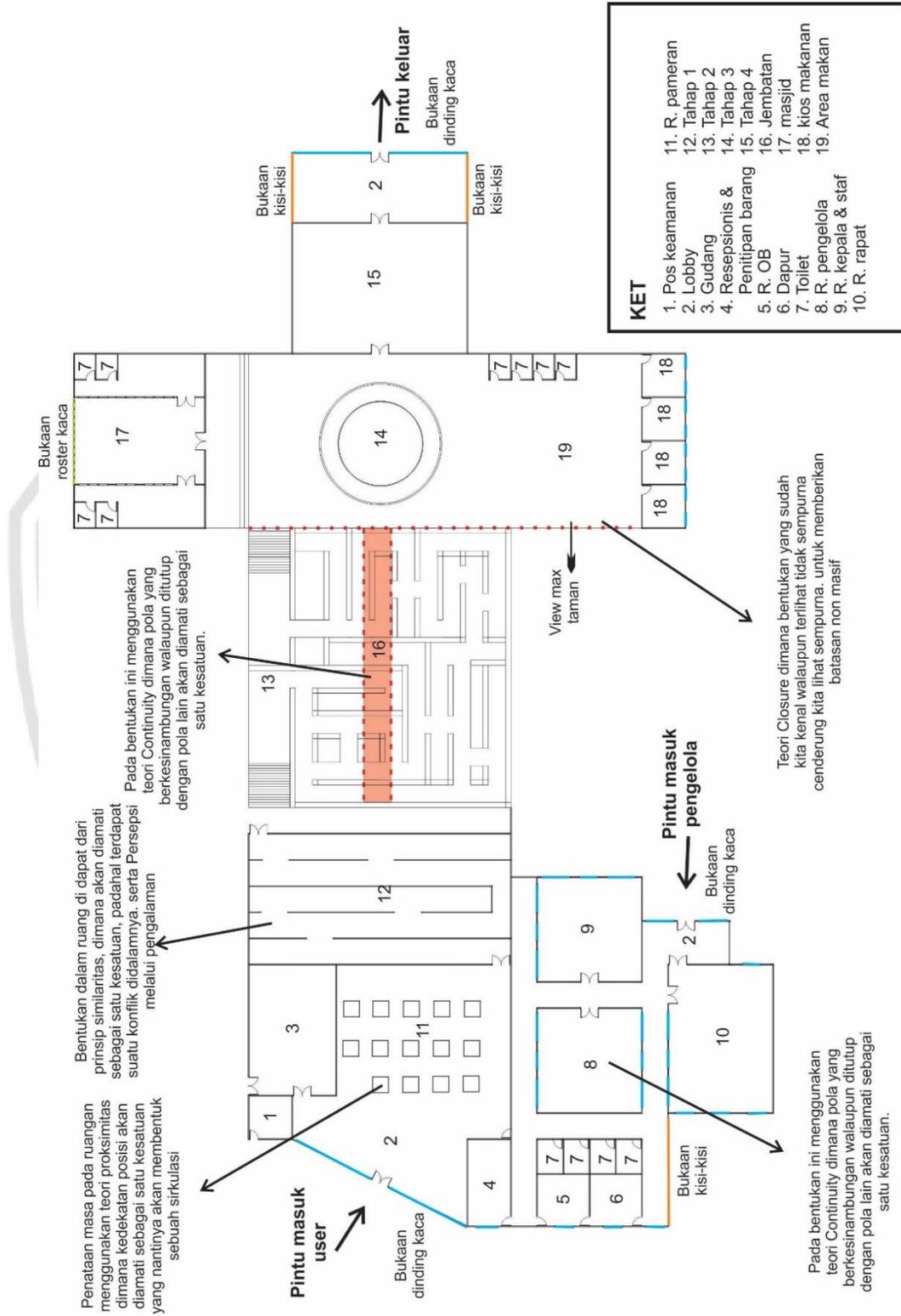
Gambar Diagram Bubble
(Sumber: Hasil Analisis 2018)

Gambar 4. 9 diagram keterkaitan ruang all



Gambar 4. 11 bubble diagram all

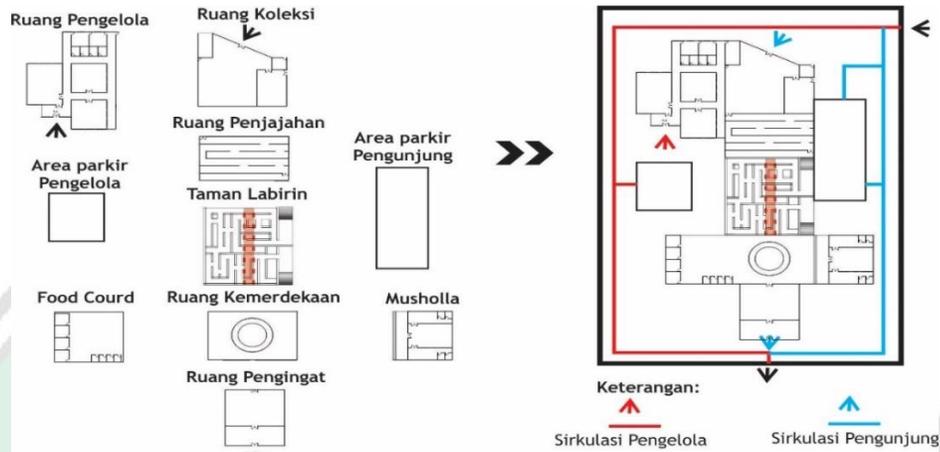
4.2.8 Block Plan



Gambar 4. 12 block plan

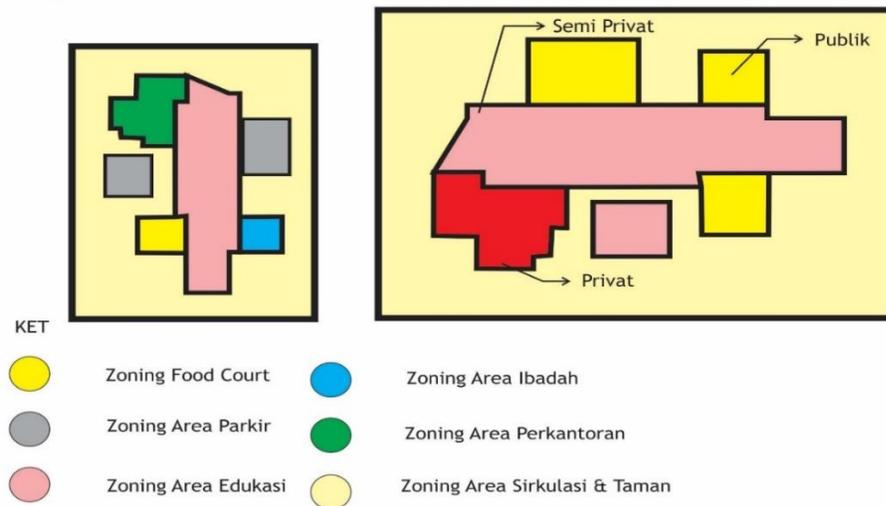
4.2.9 Zoning Ruang

Zoning ruang didapat dari *block plan* yang telah dianalisis pada pembahasan sebelumnya. Zoning pada tapak ditentukan dari sifat kebutuhan ruang dan kebutuhan alur sirkulasi pengunjung dan pengelola seperti pada gambar berikut:



Gambar Blok plan Makro Bitar PETA Memorial Park
Sumber: Hasil analisis 2018

Berdasarkan Blok Plan Makro di atas, maka didapatkan zoning ruang pada tapak sebagai berikut:



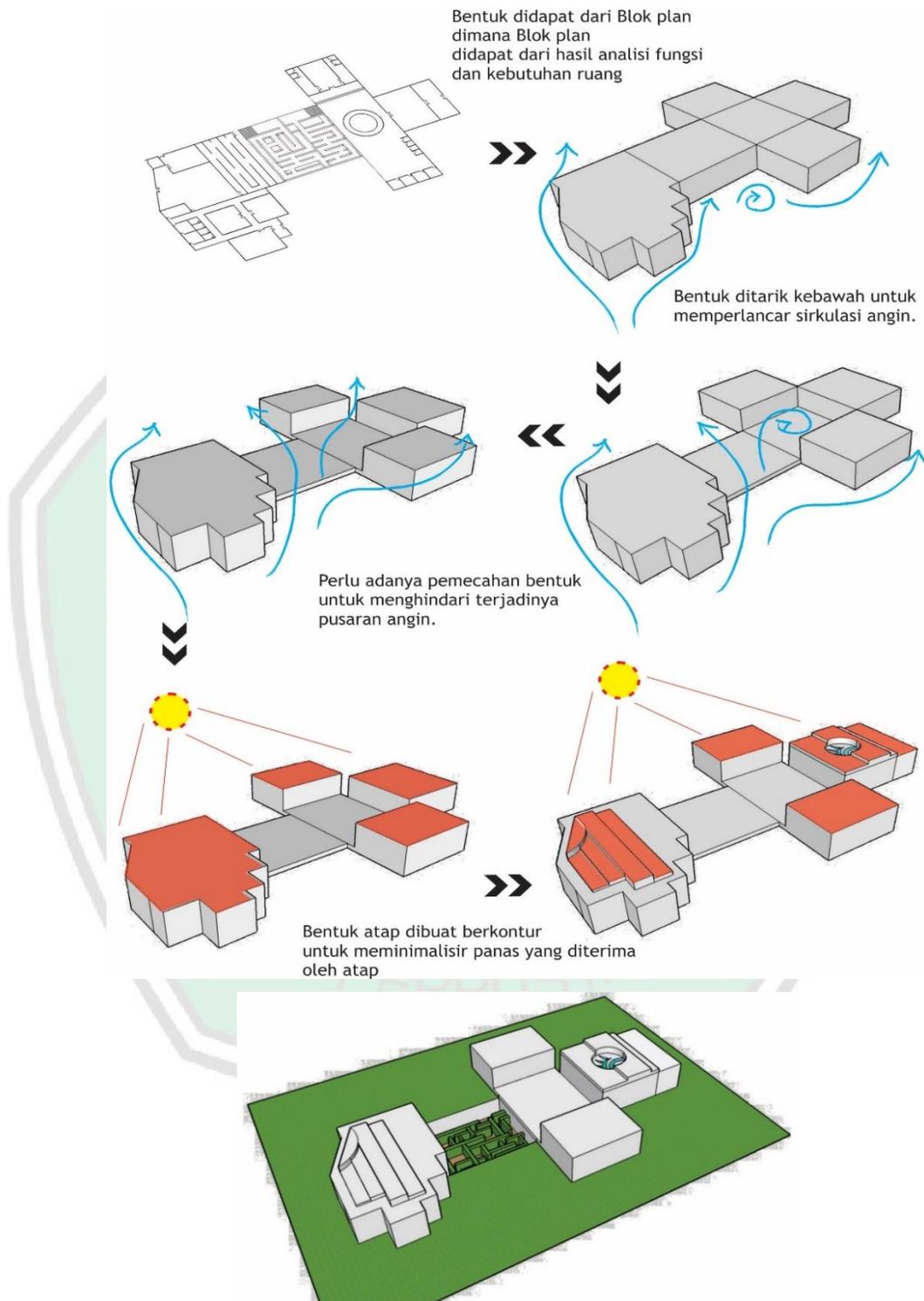
Gambar Zoning Tapak
Sumber: Hasil analisis 2018

Gambar 4. 13 penzoningan

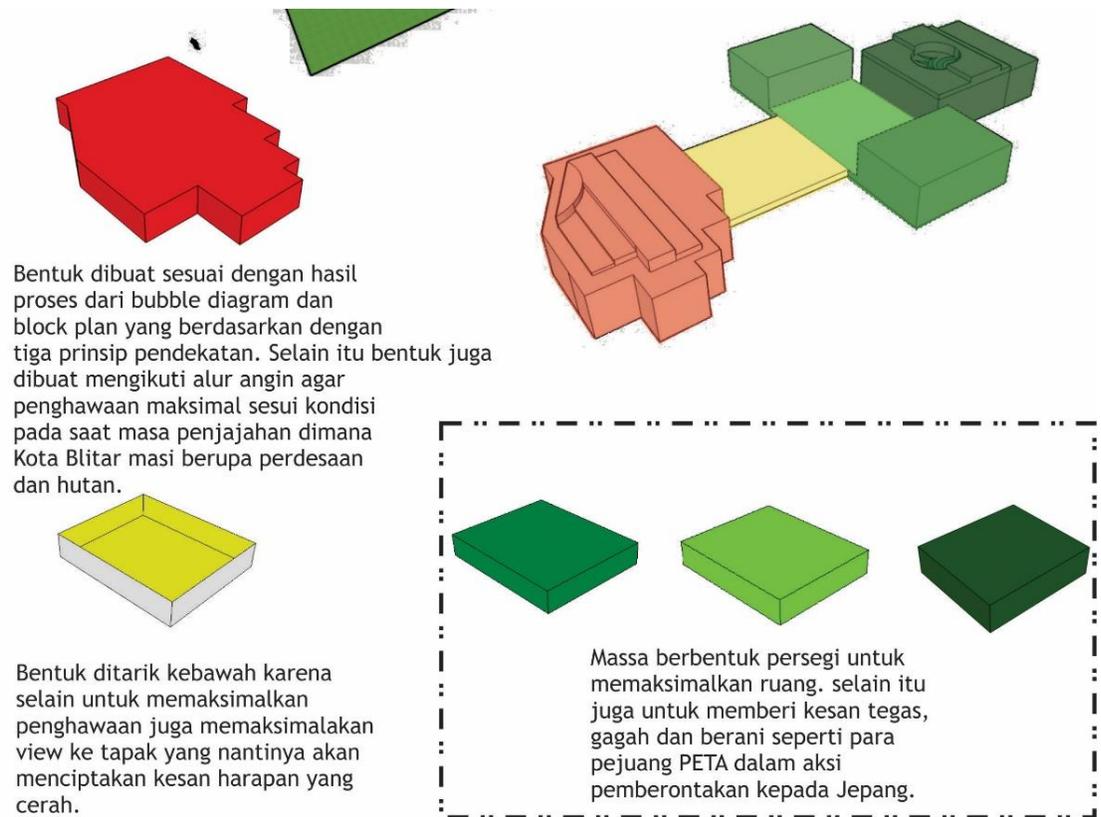
4.3 Analisi Bentuk

Analisis bentuk merupakan salah satu langkah untuk menentukan bentuk bangunan. Analisis bentuk dilakukan berdasarkan hasil dari diagram keterkaitan ruang dan block plan, berikut adalah hasil bentukan yang telah didapat dari hasil analisis sebelumnya:

Gambar Analisis Bentuk



Gambar 4. 14 analisis bentuk



Gambar Analisis Bentuk
(Sumber: Hasil Analisis 2018)

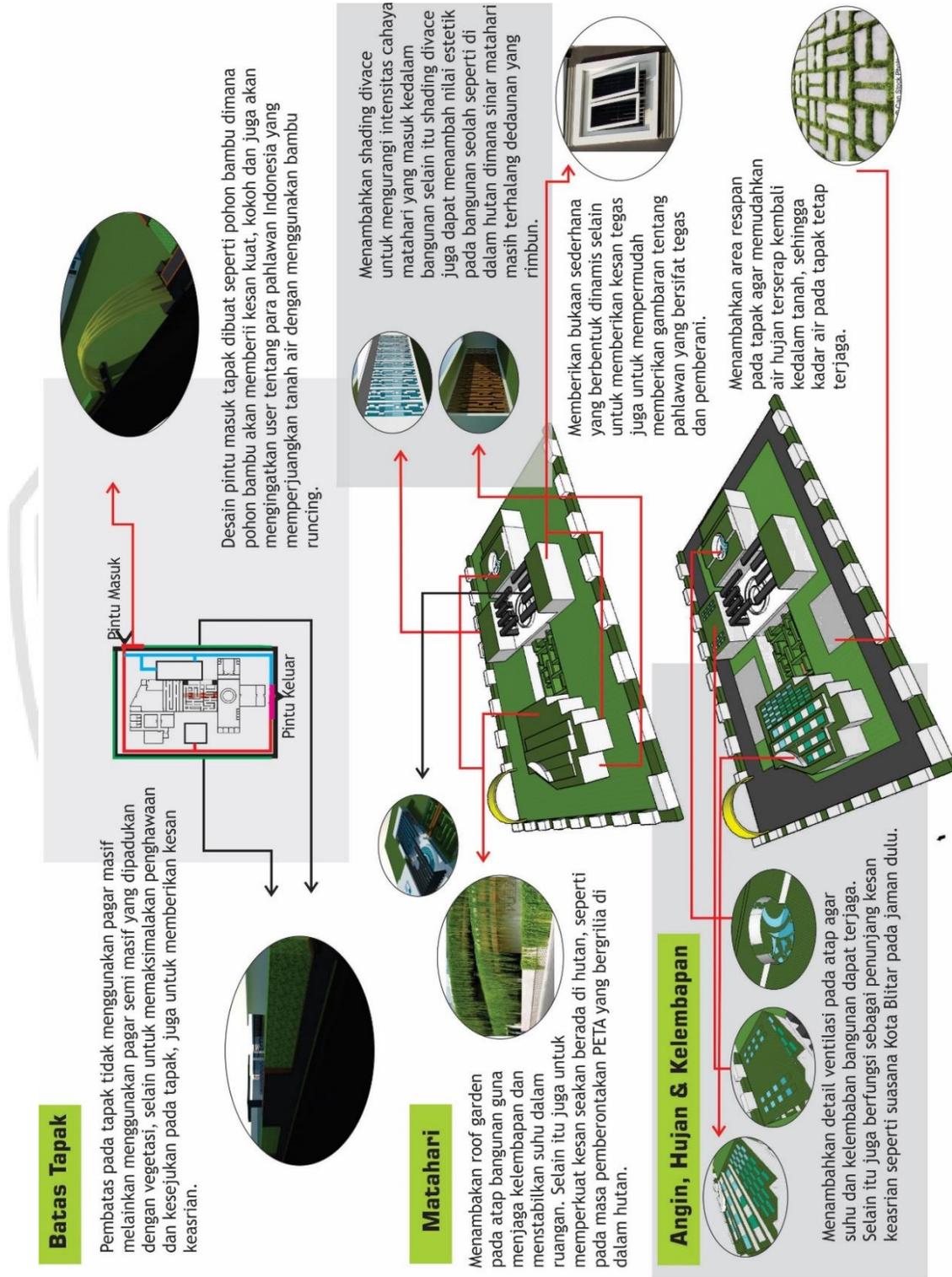
Gambar 4. 15 analisis bentuk

Bentukan diatas merupakan hasil dari analisis massa bentuk Blitar PETA Memorial Park yang didapat dari proses analisis sebelumnya yang akan dilanjutkan ke analisis berikutnya yaitu analisis tapak sesuai metode yang digunakan dan pendekatan Arsitektur Prilaku yang diterapkan pada rancangan.

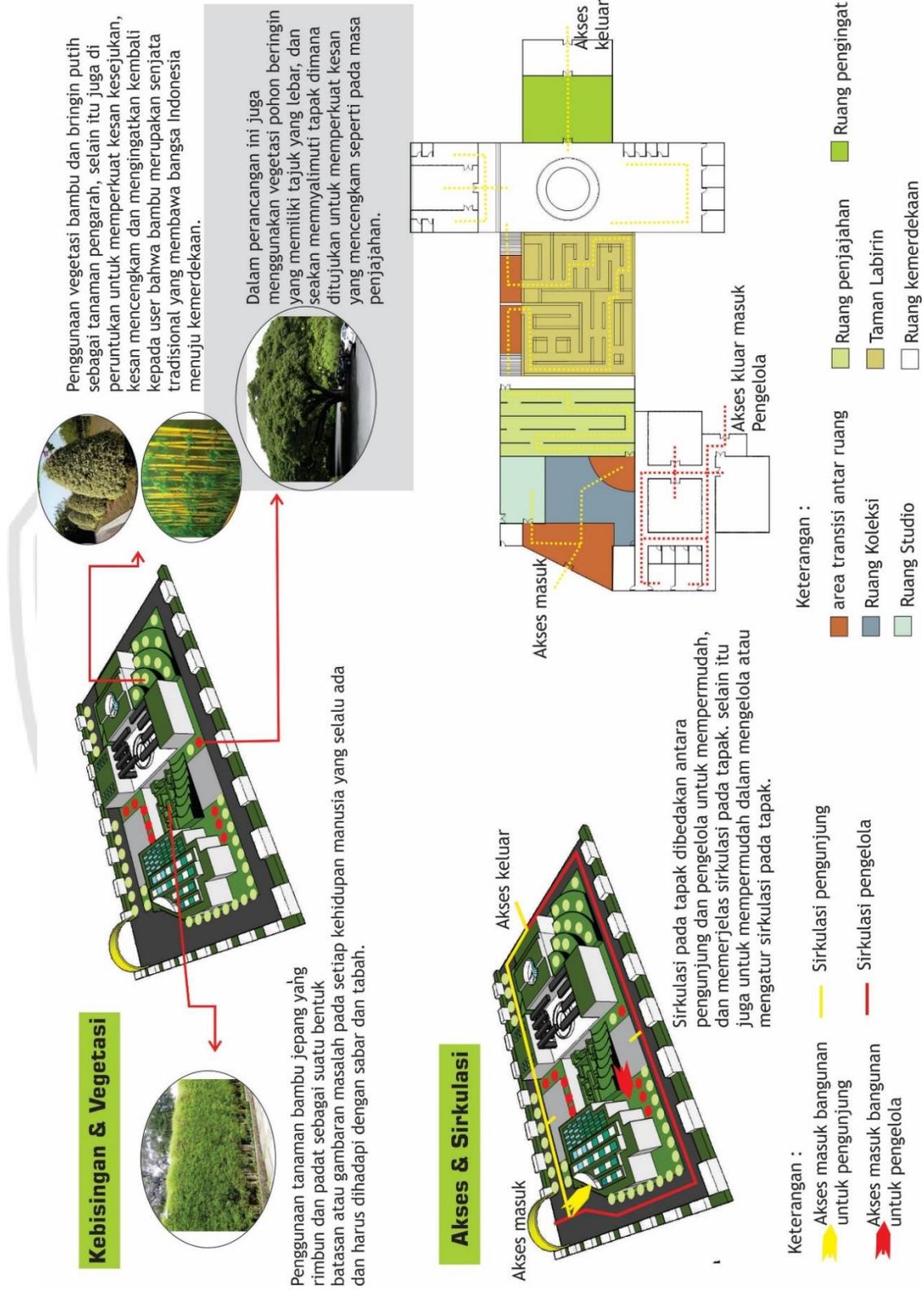
4.4 Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan proses untuk menentukan karakteristik tapak dan material yang akan menunjang dan sesuai dengan prinsip-prinsip pendekatan yang digunakan dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park.

Gambar Analisis Tapak

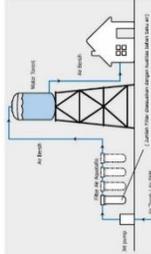


Gambar 4. 16 analisis batas tapak, matahari dan hujan



Gambar 4. 17 analisis vegetasi dan sirkulasi

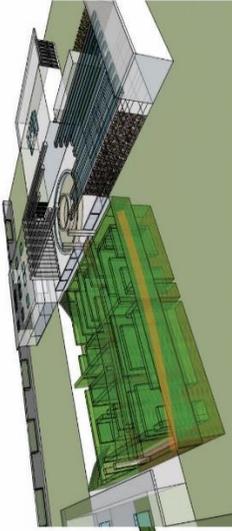
Utilitas & Struktur



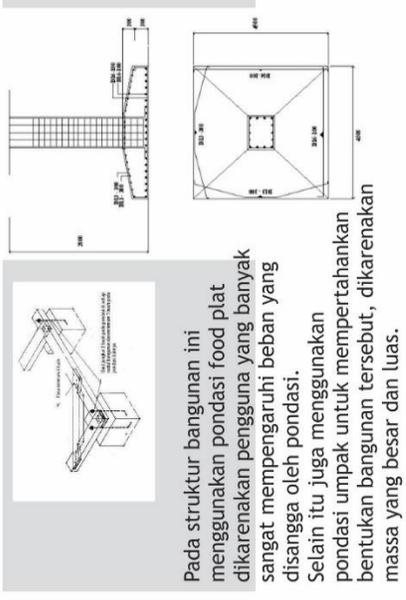
Pada perancangan ini menggunakan air sumur yang akan disimpan di tower air dimana akan mengurangi biaya jangka panjang. Serta penggunaan sistem biopori yang ditunjukkan agar tidak ada genangan air pada tapak dan tanah tetap subur.



Penggunaan sensor faucet pada area taman labirin untuk mengembalikan air kepada user sebagai penunjang untuk memberikan kesan dan gambaran perasaan emosi terkait peperangan/ pemberontakan tentara PETA kepada Jepang.



Bangunan dibuat banyak ruangan terbuka selain untuk menunjang penerapan pendekatan terhadap rancangan juga untuk menghindari penggunaan struktur yang rumit ataupun dilatasi antara struktur pada bangunan satu dengan yang lain.



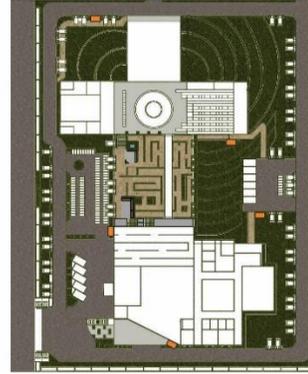
Pada struktur bangunan ini menggunakan pondasi food plat dikarenakan pengguna yang banyak sangat mempengaruhi beban yang disangga oleh pondasi. Selain itu juga menggunakan pondasi umpak untuk mempertahankan bangunan tersebut, dikarenakan massa yang besar dan luas.



- Utilitas air kotor**
KET
1. Sefic tank
 2. Saluran pipa

- Utilitas air bersih**
KET
1. Tandon air + Sumur
 2. Saluran pipa

- Utilitas Listrik**
KET
1. PLN
 2. Travo
 3. Aliran listrik
 4. Genset



- Utilitas Sampah**
KET
1. Tempat Sampah

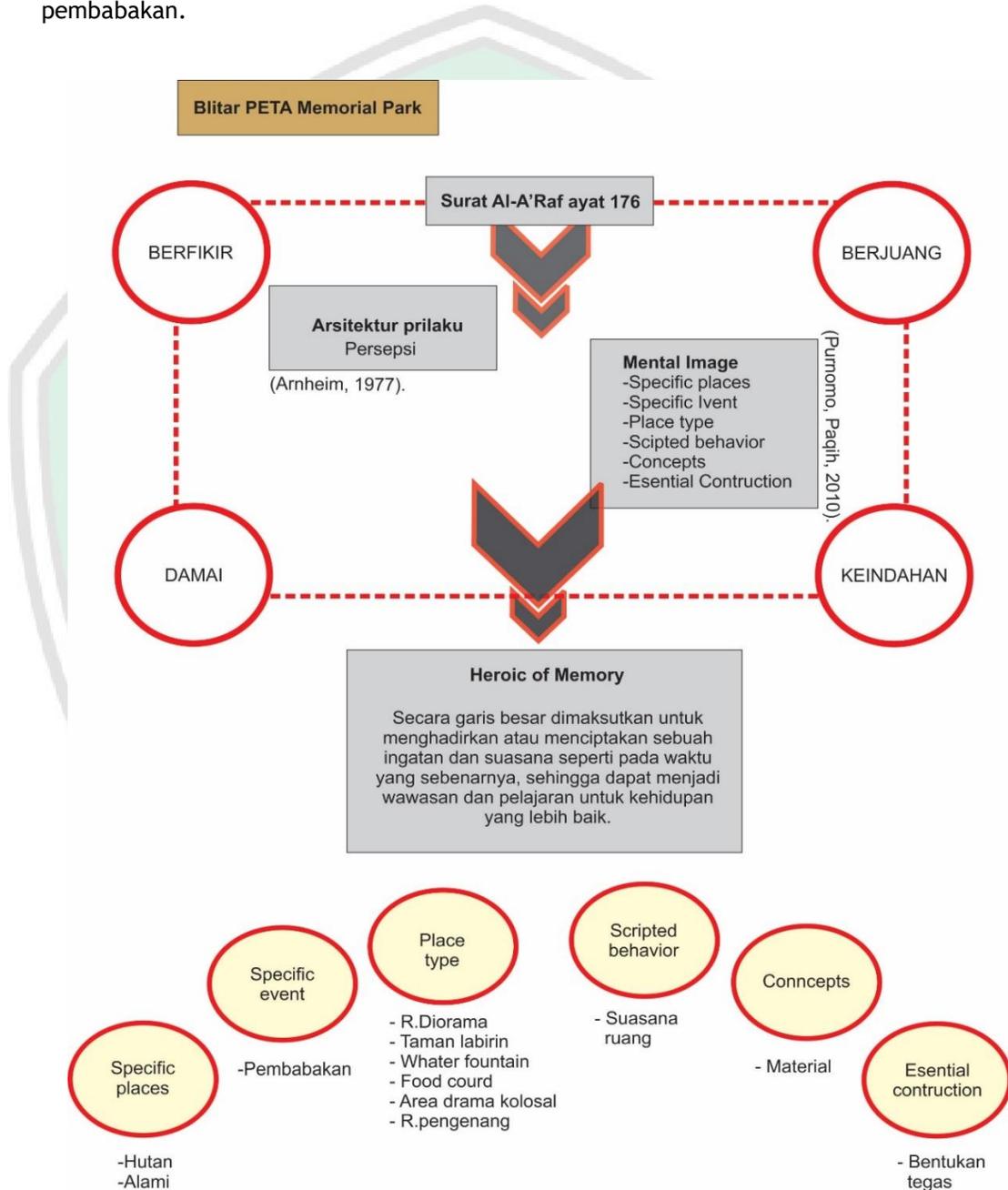
Gambar 4. 18 utilitas dan struktur



BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Berikut adalah penjelasan mengenai konsep dasar perancangan *Blitar PETA Memorial Park* yang akan menjadi dasar acuan dalam menciptakan karakter dan bentuk sesuai pembabakan.

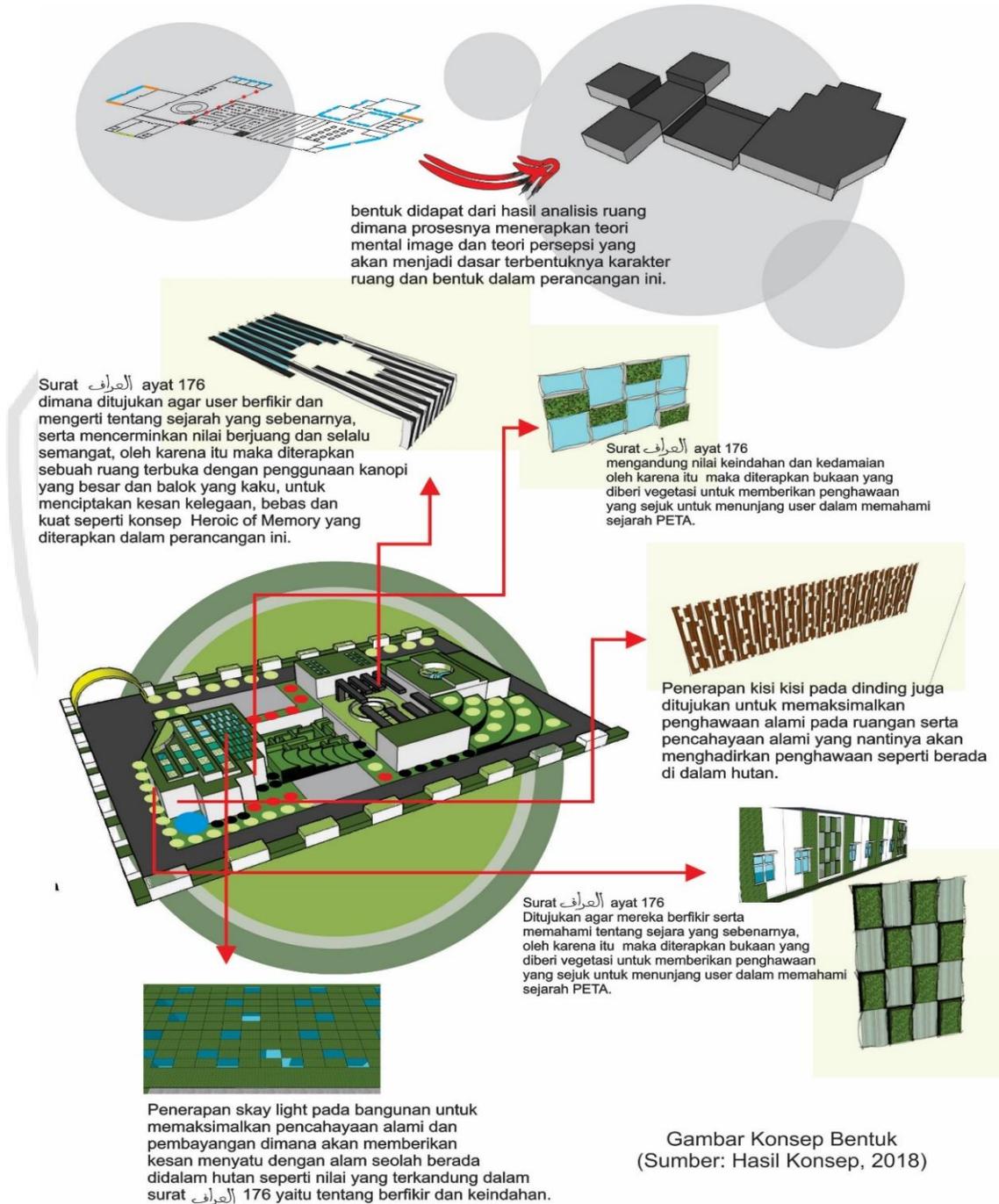


*Gambar 5. 1 konsep dasar
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)*

5.2 Konsep Bentuk

Berikut ini adalah penjelasan mengenai konsep bentuk Blitar PETA Memorial Park dengan didasari prinsip mental image dan teori persepsi, sebagai berikut.

Gambar Konsep Bentuk



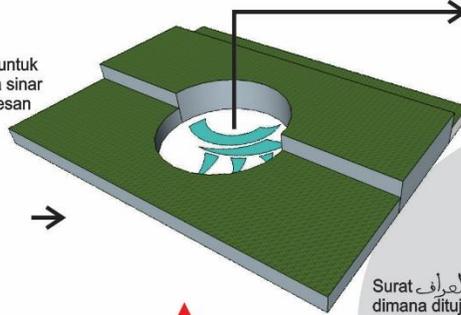
Gambar Konsep Bentuk
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Gambar 5. 2 konsep bentuk
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

Gambar Konsep Atap

Penerapan atap datar dan berundak untuk memberikan kesan menyatu dengan alam serta menggunakan roof garden yang ditrapkan pada setiap atap bangunan selain untuk menunjang kesan seperti berada didalam hutan juga sebagai meminimalisir panas yang diserap oleh atap dimana akan memberikan kesan kenyamanan seperti nilai yang terkandung dalam surat *العراف* yaitu nilai kedamaian.

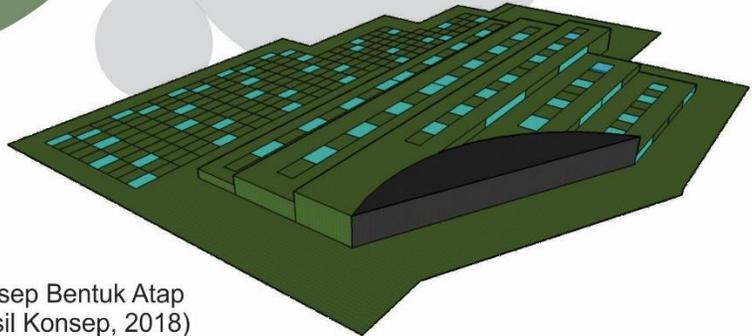
Bentukan atap dibuat berundak untuk meminimalisir area yang terkena sinar matahari serta untuk memberi kesan menyatu dengan alam.



Bentuk dari bukaan ini merupakan simbol dari Museum Blitar PETA Memorial Park dimana bentuk ini terinspirasi dari lambang tentara PETA yang memberikan kesan keberanian, ketangguhan, berwibawa serta kebersamaan dan dijadikan satu oleh bentuk lingkaran yang diibaratkan keyakinan kepada Tuhan.

Surat *العراف* ayat 176 dimana ditujukan agar user berfikir dan ingat bahwasannya hanya Tuhan yang maha besar dan semua akan kembali kepada sang pencipta. Oleh karena itu diterapkan bukaan yang besar pada atap dan untuk mengingatkan kepada Allah serta menyiratkan kesan berfikir, dan kedamaian seperti pada nilai-nilai yang terkandung dalam surat *العراف*. Selain itu juga diterapkannya atap berundak yang ditujukan untuk menunjang kesan menyatu dengan alam dimana untuk mempermudah memberi suasana dan gambaran mengenai sejarah PETA yang sebenarnya.

Surat *العراف* ayat 176 Ditujukan agar mereka berfikir serta memahami tentang sejarahnya yang sebenarnya, oleh karena itu maka diterapkan atap berundak dan bukaan yang maksimal untuk memberikan kesan ruang yang megah dan luas, serta penerapan green roof pada atap untuk memberi kesan menyatu dengan alam serta kesan seolah berada didalam hutan pada eksterior bangunan.



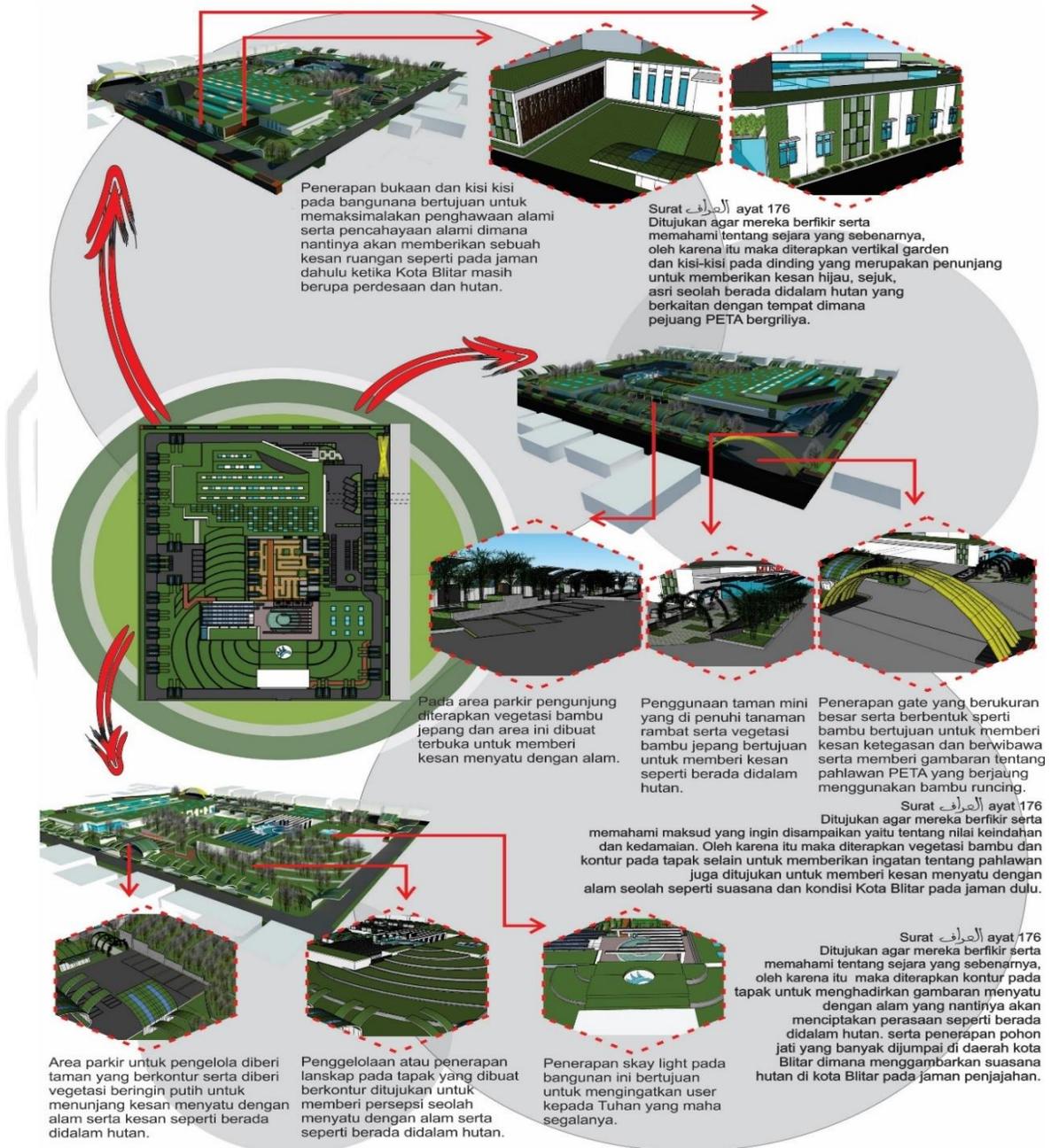
Gambar Konsep Bentuk Atap
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Gambar 5. 3 konsep bentuk atap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

5.3 Konsep Tapak

Berikut adalah penerapan konsep pada tapak sesuai prinsip pendekatan dan integrasi keislaman.

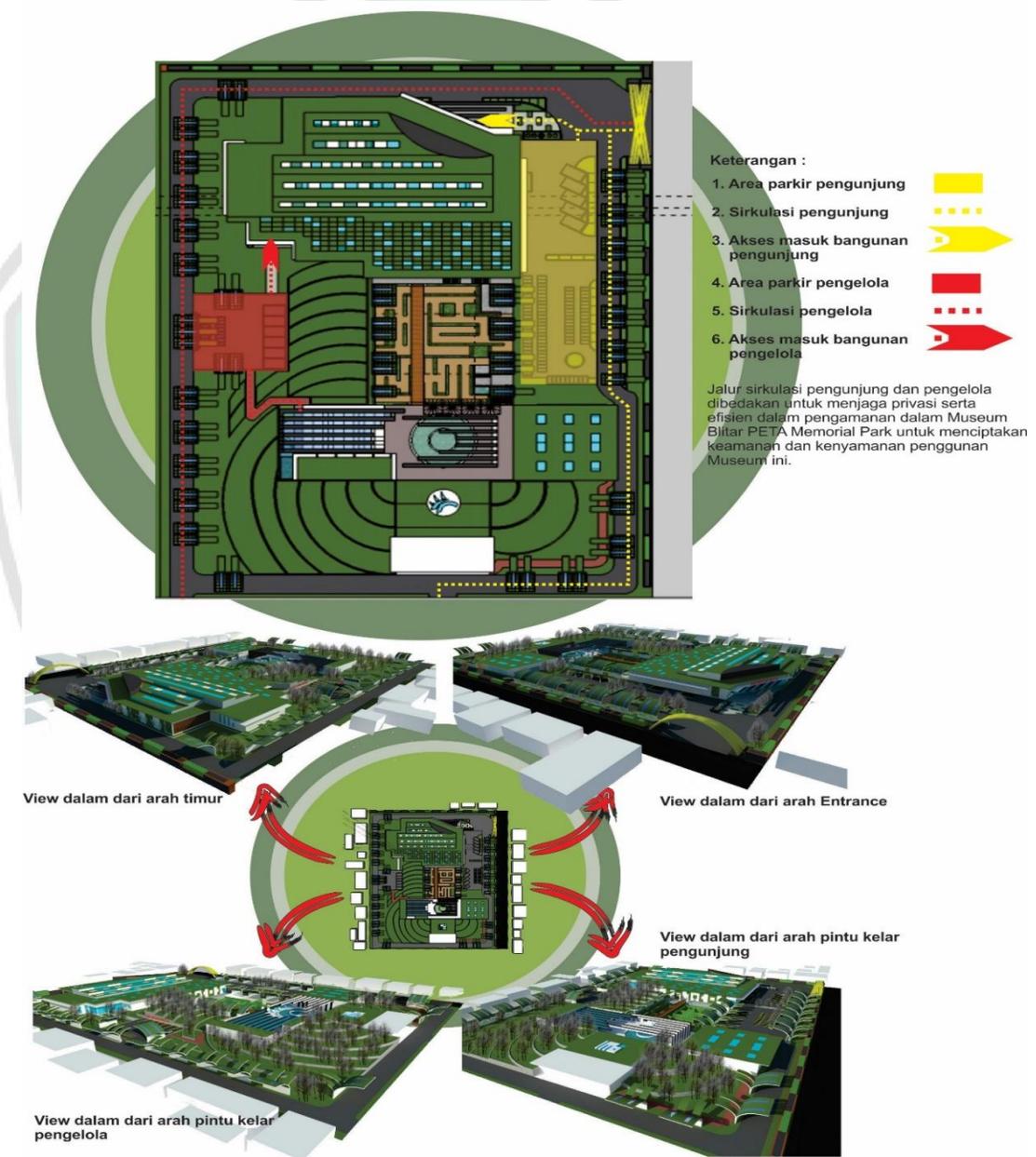
Gambar Konsep Tapak



Gambar 5. 4 konsep tapak
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

View pada tapak dibuat dengan memanfaatkan vegetasi yang mendiskriminasi tapak serta pemanfaatan roof garden pada setiap massa, dan juga penggunaan gate pada entrance. Dengan adanya penerapan tersebut pengunjung atau pengendara yang melewati tapak akan melihat fasad dari luar bangunan dan akan memunculkan sebuah gambaran perasaan mencengkam serta emosi seperti pada masa ketika Kota Blitar masih berupa hutan yang hijau, sejuk dan asri.

Gambar Konsep Tapak



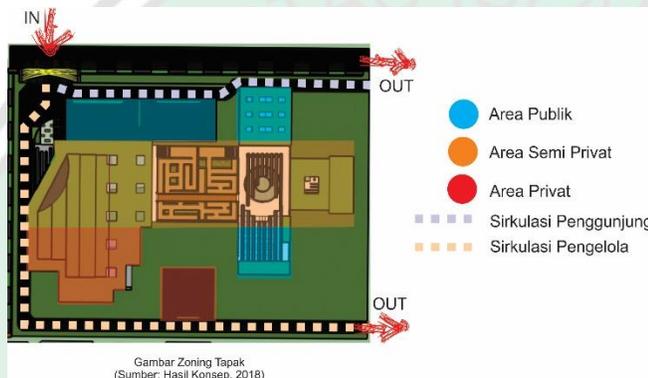
C

Gambar 5. 5 konsep tapak

5.3.1 Perletakan Massa

Perletakan massa diperoleh dari zoning ruang yang sudah ditentukan dan dikonversikan menjadi sebuah massa yang kompleks. Pertimbangan utama dari perletakan ini adalah kemudahan sirkulasi dan penghawaan pada tapak. Bangunan dengan fungsi publik berada dekat dengan entrance tapak, sedangkan bangunan dengan fungsi privat berada lebih jauh dari entrance tapak. Peletakan massa bangunan inti juga dibuat berurutan untuk mempermudah user dalam memahami maksud Perancangan Blitar PETA Memorial Park sesuai pembabakan.

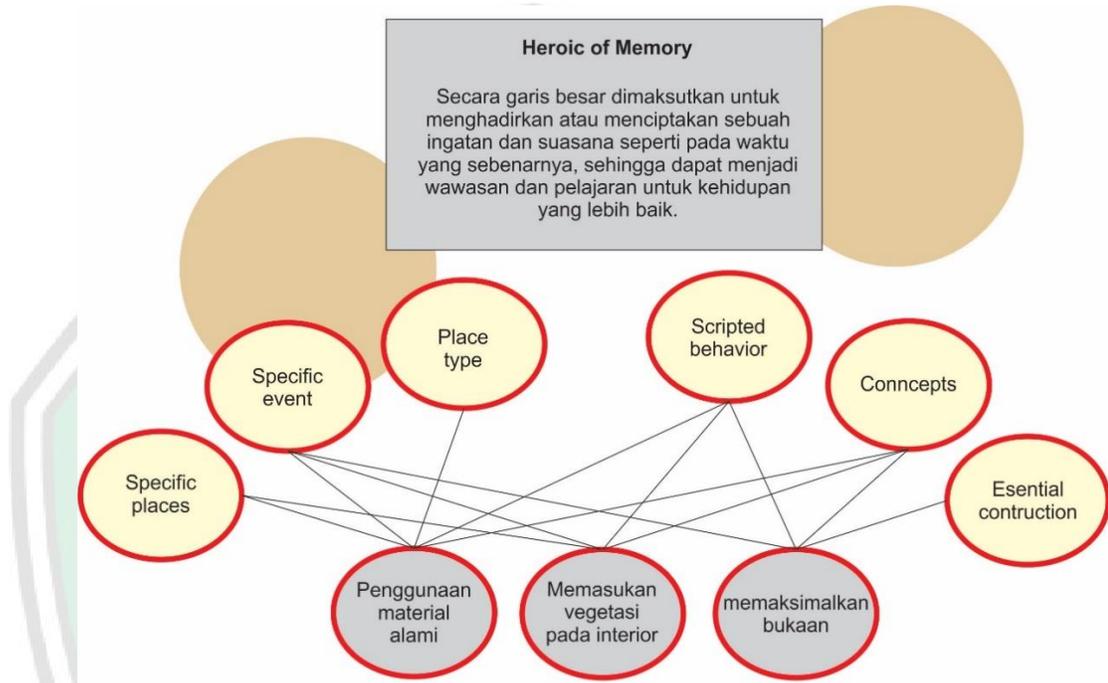
Gambar Zoning dan Peletakan Massa



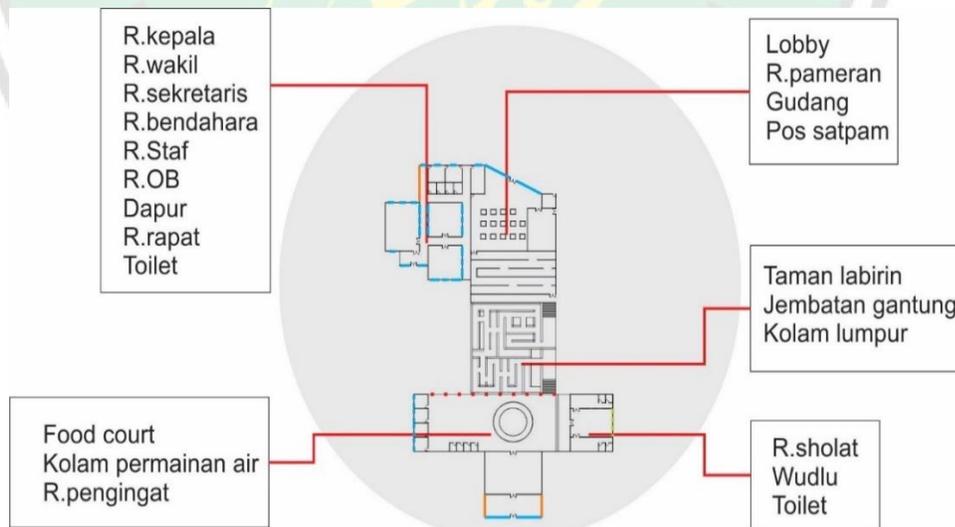
Gambar 5. 6 konsep perletakan massa
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

5.4 Konsep Ruang

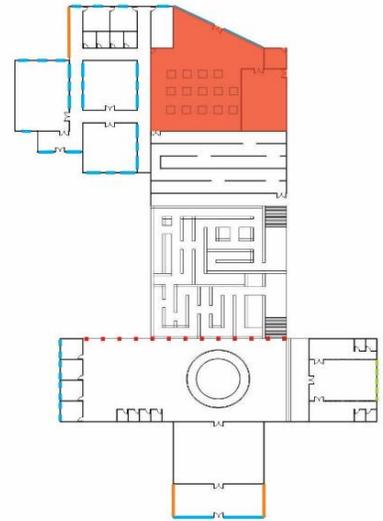
Penerapan ruang pada perancangan Blitar PETA *Memorial Park* didasari oleh prinsip-prinsip pendekatan yang digunakan untuk menciptakan sebuah ingatan dan gambaran suasana serta perasaan emosi pada *user* sesuai keadaan yang sebenarnya.



Gambar Diagram konsep ruang
(Sumber: Hasil konsep 2018)
Gambar 5. 7 konsep ruang



Gambar Konsep Ruang
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

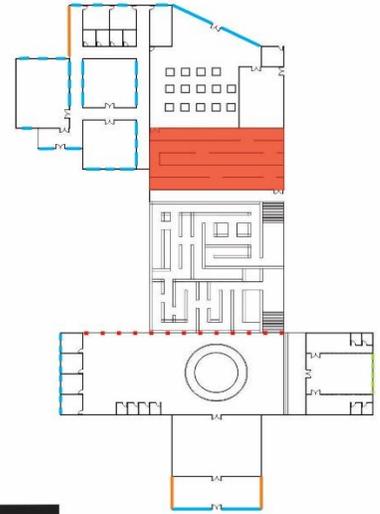
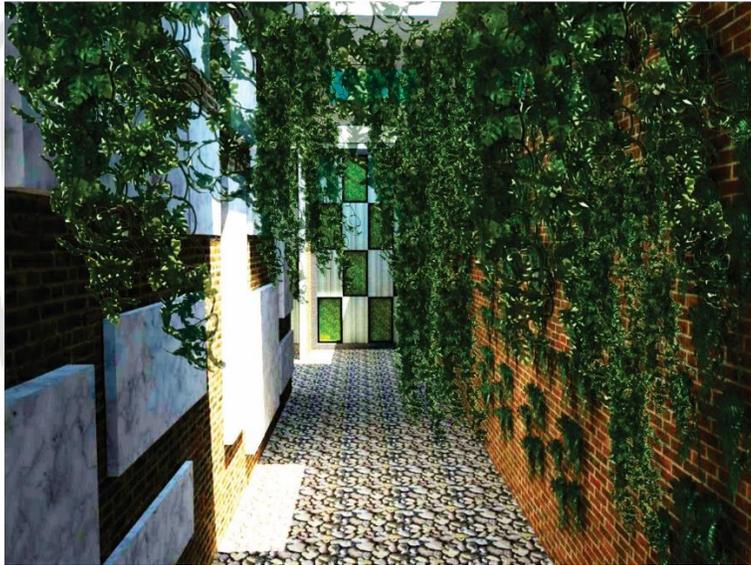
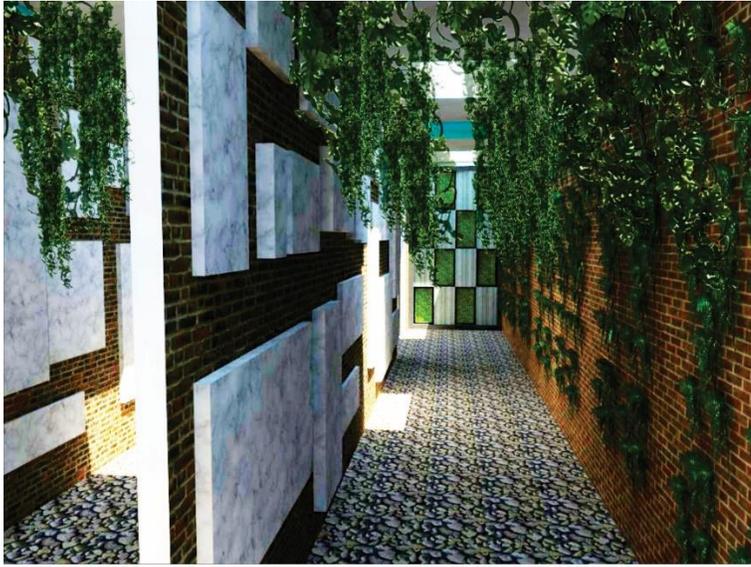


Ruang koleksi pada museum ini dibuat berkontur serta penggunaan material alami dan penerapan vegetasi bambu pada ruangan untuk memberi kesan seperti berada di dalam hutan, selain itu juga diterapkan bukaan maksimal pada atap untuk menunjang kesan menyatu dengan alam seperti nilai yang terkandung dalam surat (سورۃ) ayat 176 yaitu nilai kedamaian dan nilai keindahan.

Pada ruangan koleksi ini bermaksud memberikan pengetahuan kepada user tentang sejarah PETA dan peninggalannya, agar user mengerti tentang sejarah PETA yang sebenarnya.

Gambar Konsep Ruang
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Gambar 5. 8 konsep ruang koleksi

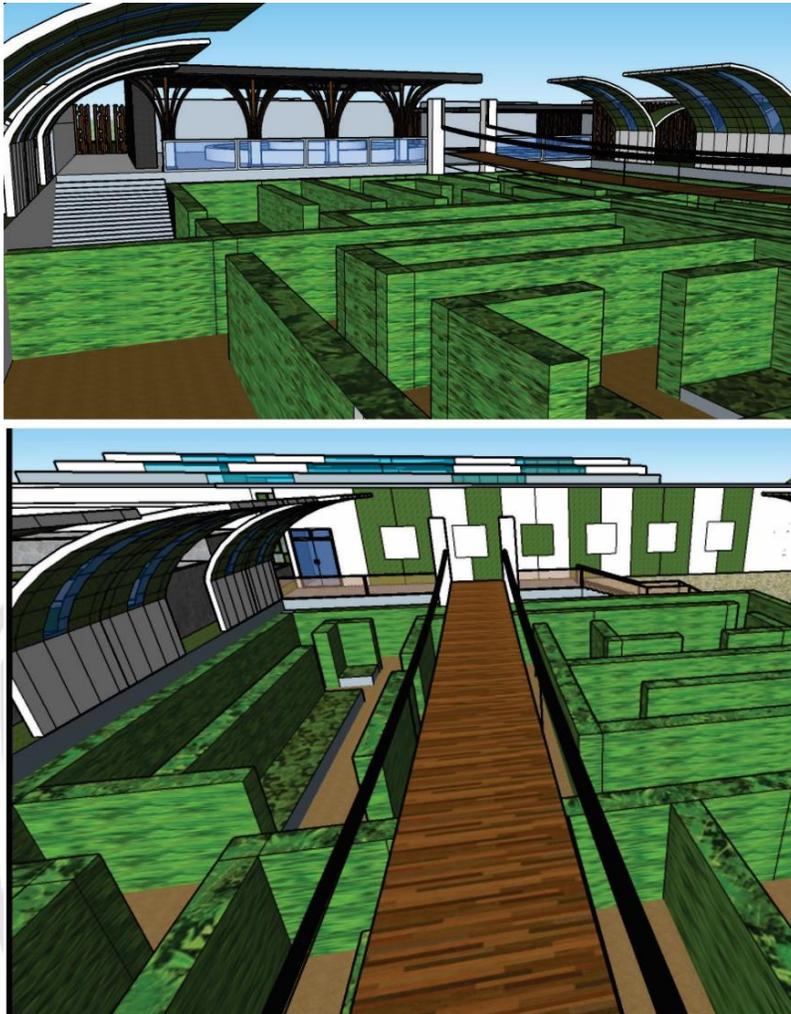


Ruang penjajahan ini dibuat berbelong seperti labirin dalam ruangan, penerapan tanaman rambat yang lebat dan pencahayaan yang minim serta penggunaan material alami dan penerapan batu batuan sebagai material lantai untuk memberikan kesan menakutkan, bingung, dan mencengkam serta tetap membawa kesan seperti berada didalam hutan.

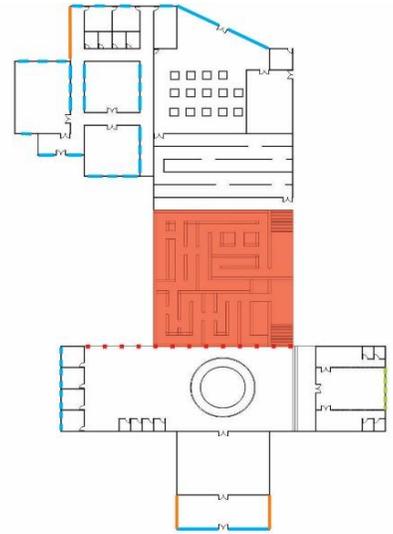
Ruang penjajahan ini dimaksudkan untuk memberikan kesan mencengkam, takut dan bingung kepada user seolah seperti ketika bangsa indonesia dijajah oleh Jepang, dan menuntut user untuk cepat keluar dari ruang penjajahan ini, seperti bangsa Indonesia yang tidak mau berlama-lama dijajah oleh Jepang. Seperti nilai yang terkandung dalam surat *العرف* ayat 176 yaitu nilai berfikir dan berjuang.

Gambar Konsep Ruang
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Gambar 5. 9 konsep ruang penjajahan



Gambar Konsep Ruang
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)



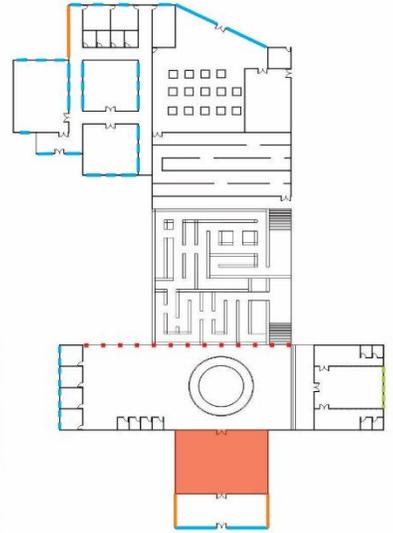
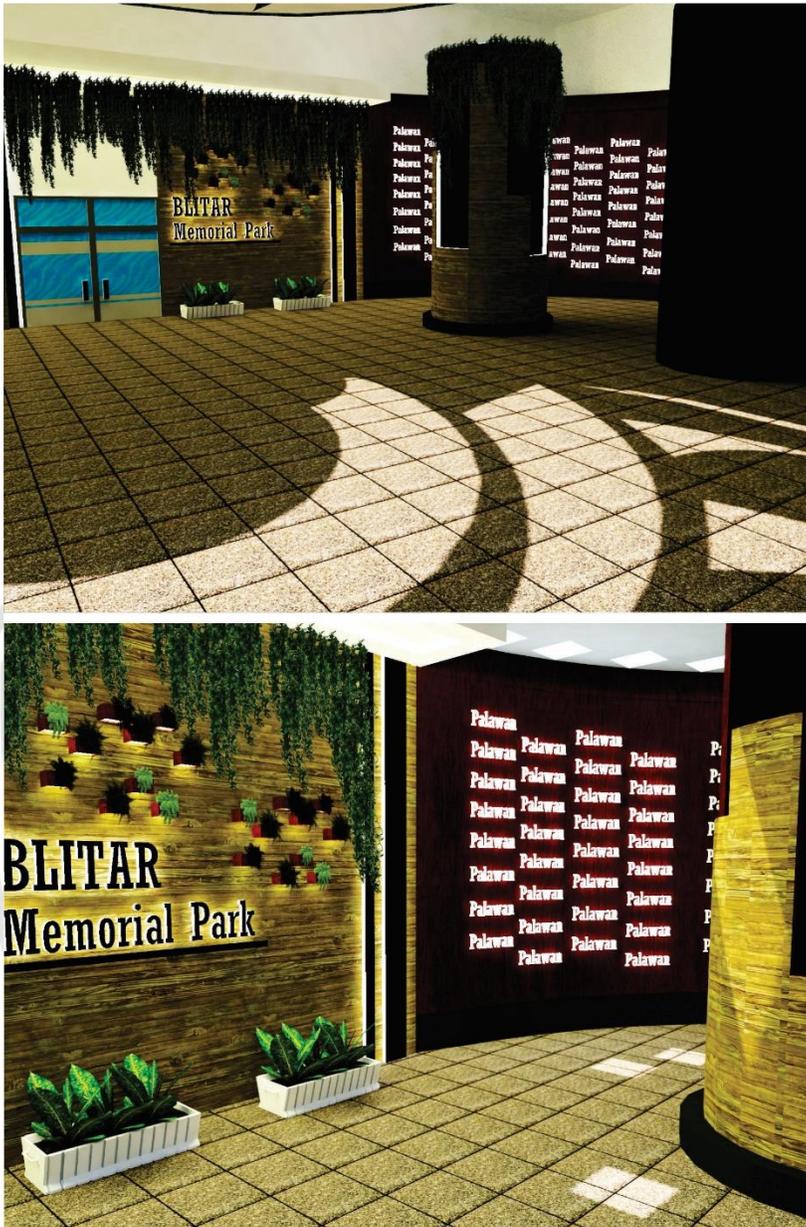
Taman labirin pada museum PETA Blitar ini memiliki dua jalan yang diberikan untuk dapat melaluinya, yaitu yang pertama adalah taman labirin itu sendiri dan jembatan gantung.

Taman labirin diumpamakan para tentara yang berjuang di medan perang untuk melawan penjajah.

Jembatan gantung diumpamakan seorang pemimpin atau jenderal yang memimpin dan mengatur strategi serta memutuskan sesuatu dengan hati-hati.

Kedua jalan itu sangat berkaitan dimana seorang tentara tidak dapat berperang tanpa ada pemimpin begitu juga sebaliknya pemimpin tidak bisa berperang tanpa ada tentara. Maksud dari ruang ini untuk memberikan kesan takut, bingung, semangat berjuang serta kebersamaan atau saling membantu seperti nilai nilai yang terkandung dalam surat *العرف* ayat 176 yaitu berfikir, berjuang, kedamaian dan keindahan.

Gambar 5. 10 taman labirin



Ruang kenangan atau pengingat ini menerapkan ruang yang luas dan megah serta penggunaan kolom yang besar untuk memberikan kesan klegaan dan kepuasan. Selain itu ruangan ini juga bermaksud mengingatkan kepada user tentang pahlawan PETA yang berjuang membela negara Indonesia dari penjajah Jepang melalui tulisan yang diterapkan pada dinding ruangan ini. Serta penerapan sky light yang besar dan berbentuk dinamis sebagai simbol keseimbangan dan kedamaian.

Allah telah berfirman pada surat **الاعراف** ayat 176 maka kisahkanlah kisah-kisah agar mereka berfikir. Perintah ini ditujukan kepada masyarakat masa sekarang dimana sudah hidup dengan nyaman dan aman, oleh karena itu alangkah baiknya berfikir dan mengetahui sejarah yang sebenarnya untuk berkaca dari pengalaman terdahulu dan sebagai media mendekatkan diri serta mengingatkan kepada Allah tentang rasa syukur dan kuasa Allah.

Gambar Konsep Ruang
(Sumber: Hasil Konsep, 2018)

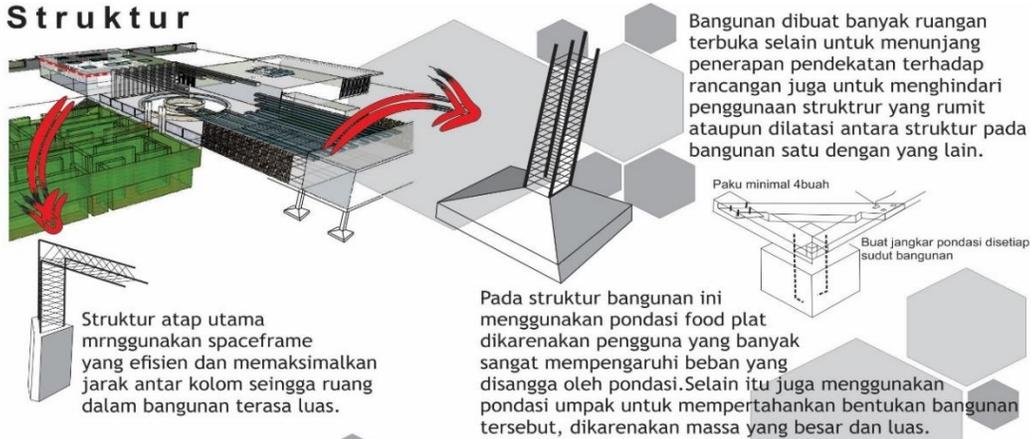
Gambar 5. 11 konsep ruang pengingat

5.5 Konsep Struktur dan Utilitas

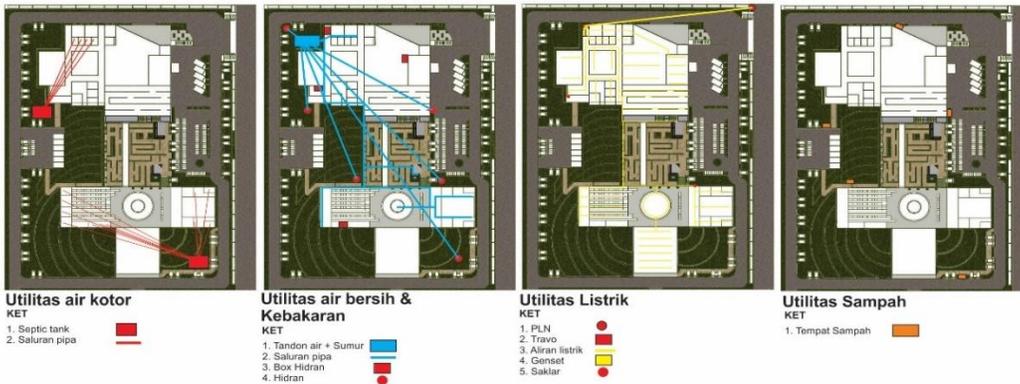
Berikut ini adalah penjelasan tentang penerapan struktur dan utilitas pada perancangan *Blitar PETA Memorial Park*.

Gambar Konsep Struktur dan Utilitas

Struktur



Utilitas



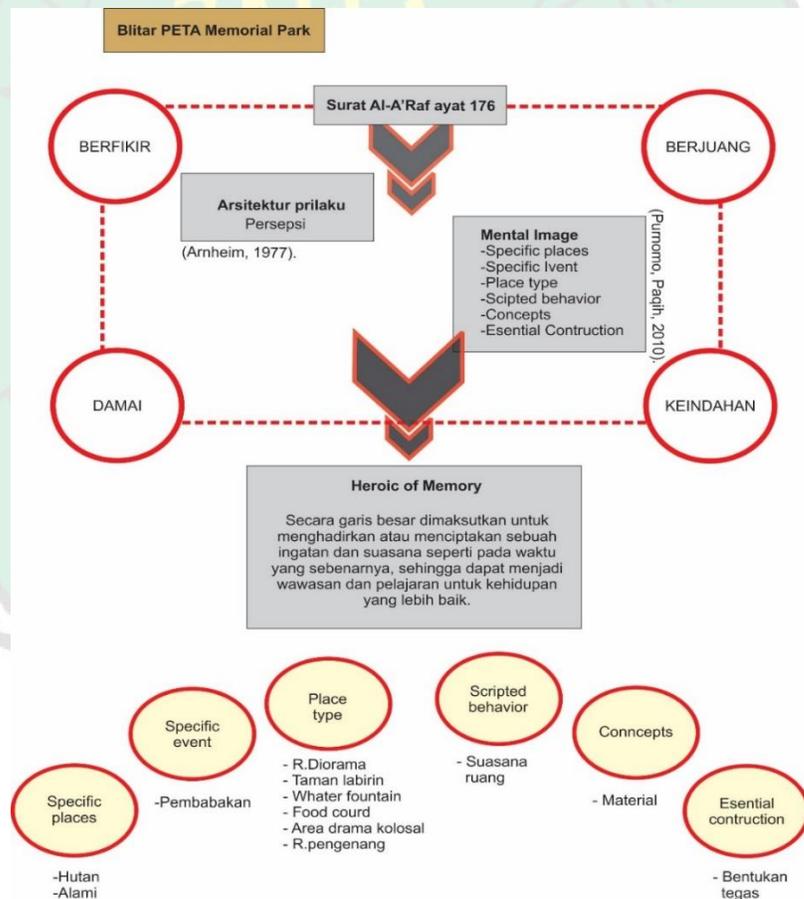
Gambar Utilitas (Sumber: Hasil Konsep, 2018)

Gambar 5. 12 konsep utilitas dan struktur

BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Dasar Perancangan

Perancangan Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar dengan pendekatan Arsitektur Perilaku ini memiliki ide dasar perancangan yang mana bertujuan untuk menghadirkan sebuah ingatan serta suasana sesuai keadaan yang sebenarnya, dengan menggabungkan teori Mental Image, dan integrase keislaman. Dari hasil perpaduan antara konsep perancanf an dengan nilai integrasi keislaman ini didapatkan desain yang mampu menjawab solusi dari berbagai macam persoalan yang ada. Tentu hasil rancangan ini berawal dari analisis yang sudah dilakukan, kemudian dilanjutkan menuju konsep perancangan. Setelah itu baru menuju hasil rancangan yang sudah terskala dan arsitektural. Berikut adalah ringkasan dasar dari perancangan Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar dengan pendekatan arsitektur perilaku.



*Gambar 6. 1 Konsep Dasar
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)*

Hasil rancangan tersebut akan dibahas pada bab ini, beserta penerapan pendekatan rancangan yaitu Arsitektur Perilaku. Meskipun terdapat beberapa perbedaan antara analisis yang telah dirumuskan pada konsep perancangan dengan hasil desain, namun perbedaan tersebut tetap mengacu pada prinsip-prinsip yang diterapkan dan tidak menyimpang, hanya saja dalam perwujudan yang berbeda.

6.2 Hasil rancangan Kawasan dan Tapak

Pada hasil kawasan rancangan dan tapak Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar ini terdapat jenis rancana mulai dari penataan massa, aksesibilitas, dan sirkulasi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

6.2.1 Rancangan Kawasan

Tapak Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar ini berada tepat di samping Makam Bungarno dan Perpustakaan Bungarno dimana disini merupakan area bebas kendaraan bermotor, sehingga alat transportasi yang digunakan pengunjung adalah becak dimana selain untuk memperkenalkan budaya kepada pengunjung juga untuk mensejahterakan warga sekitar yang bermata pencaharian sebagai tukang becak dan berjualan disepanjang jalan. Sedangkan area parkir dalam tapak dikhususkan untuk pengunjung (tamu penting), warga lokal dan pengelola Museum. Pada area ini juga menyediakan area parkir becak tepat di depan kawasan untuk mempermudah pengunjung dalam mengakses Museum PETA ini.

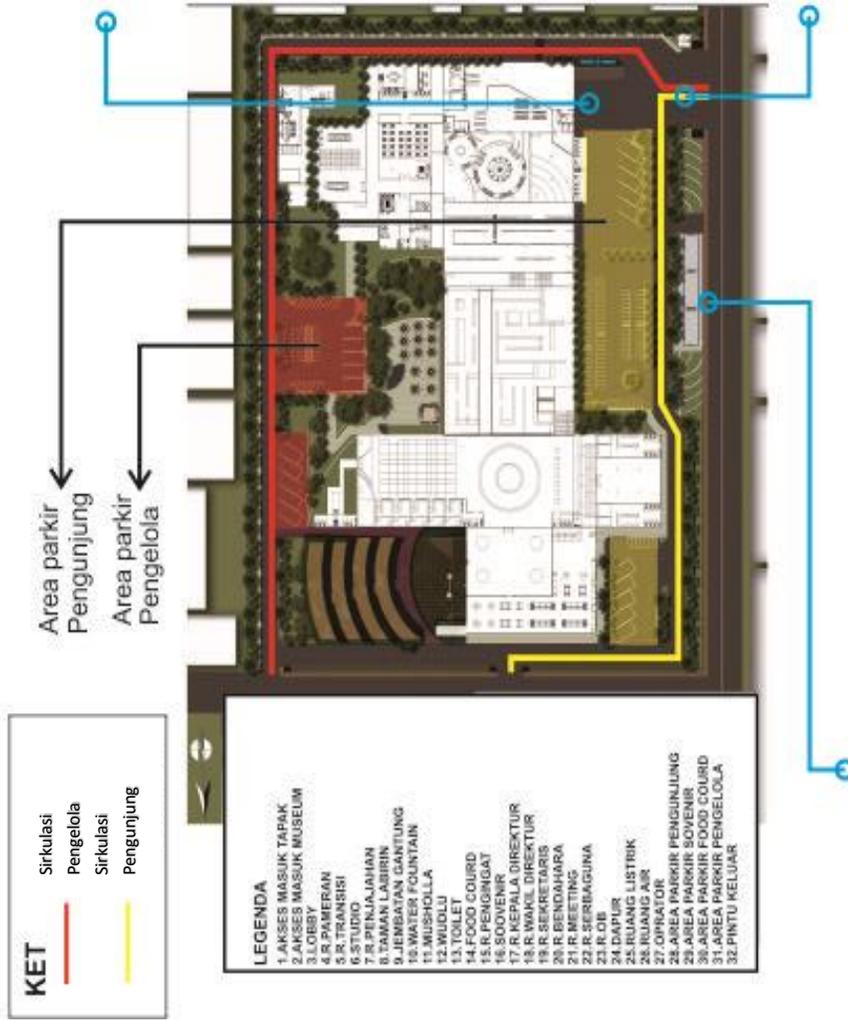
Entrance masuk pada tapak juga dibuat besar dan tinggi untuk memberi kesan tegas serta penggunaan kisi-kisi bambu dimana sebagai penunjang kesan tegas, selain itu mengingatkan pengunjung mengenai senjata utama yang digunakan tentara PETA dalam aksi pemberontakan kepada Jepang. Dalam gambar site plant akan menjelaskan mengenai utilitas kesan ini. Hasil rancangan tersaji dalam layout dan site plan berikut.



Area entrance bangunan untuk pengunjung menggunakan bentuk dinamis yang tegas serta penerapan tanaman rambat sebagai peneduh untuk memberikan kesan seolah berada di dalam hutan dan mempermudah pengunjung dalam merasakan serta memahami maksud dalam perancangan ini dengan indera mereka.



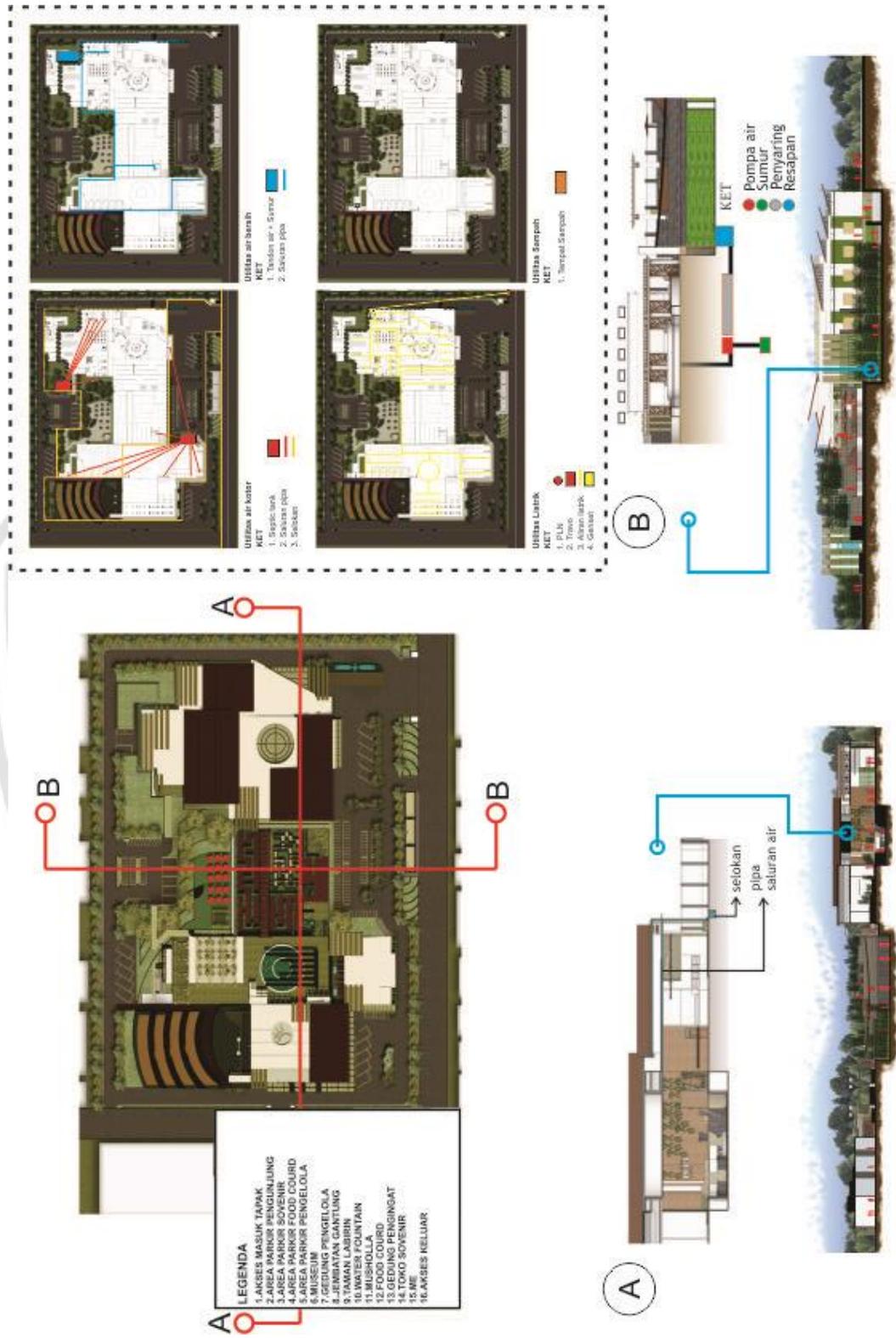
Entrance pada tapak didesain dengan bentuk dinamis dan penerapan ornamen bambu yang menjulang vertikal untuk memberi kesan tegas dan berani seperti para pahlawan PETA yang mempelopori aksi pemberontakan terhadap Jepang



Pada rancangan ini disediakan area parkir khusus becak dikarenakan transportasi untuk pengunjung yang diperbolehkan masuk kawasan hanya becak dan dan sepeda motor. Pada area ini juga disediakan trotoar untuk mempermudah pengunjung berlalu lalang serta penerapan taman yang berundak untuk memberi kesan kontur seperti dalam hutan.



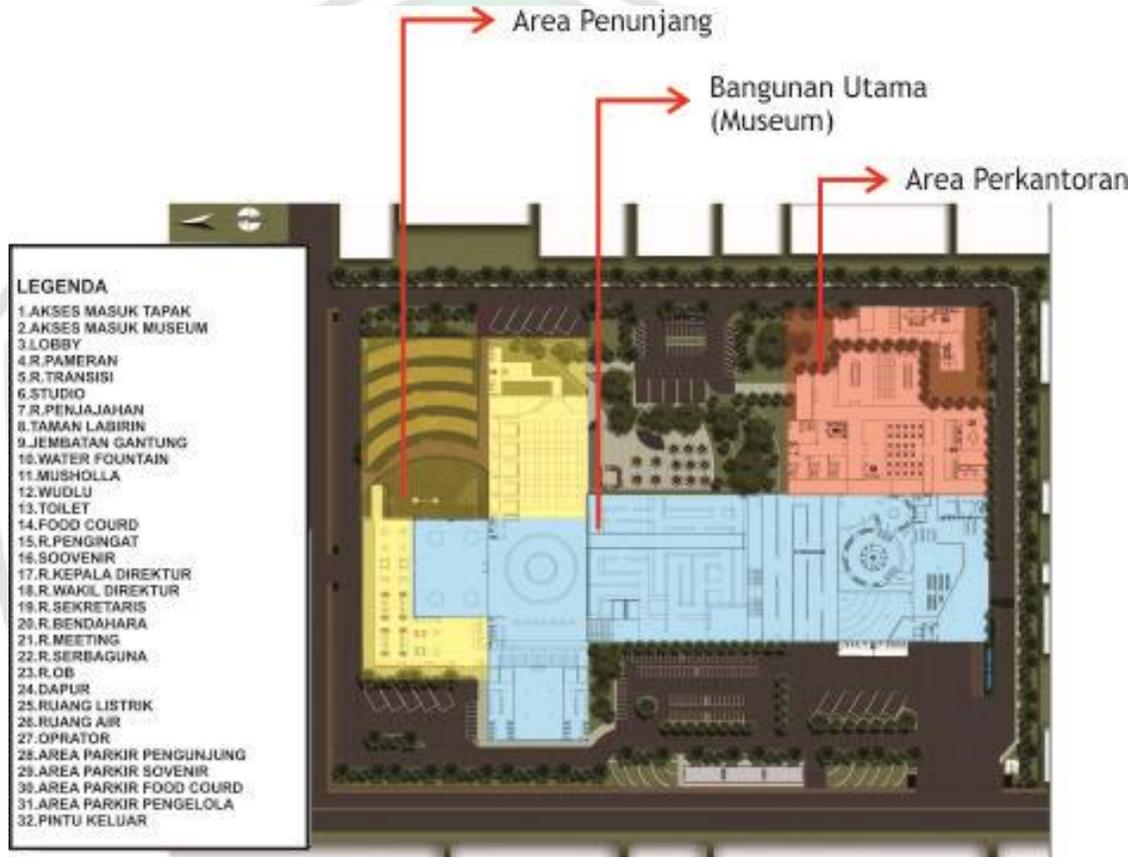
Gambar 6. 2 Layout plan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



Gambar 6. 3 Site Plan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

6.2.2 Penataan Massa

Penataan massa bangunan dalam rancangan Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar ini berdasarkan prinsip dari Arsitektur Perilaku dan Integrasi Keislaman. Penataan massa juga berdasarkan pada fungsinya masing-masing. Bangunan utama berada di bagian depan. Area pengelola berada di samping bangunan utama yang meliputi perkantoran dan ruang utilitas, lalu di belakang terdapat area komunal yaitu food court, area drama kolosal dan kios souvenir. Berikut adalah zonasi penataan massa bangunan.



Gambar 6. 4 Penataan Massa
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

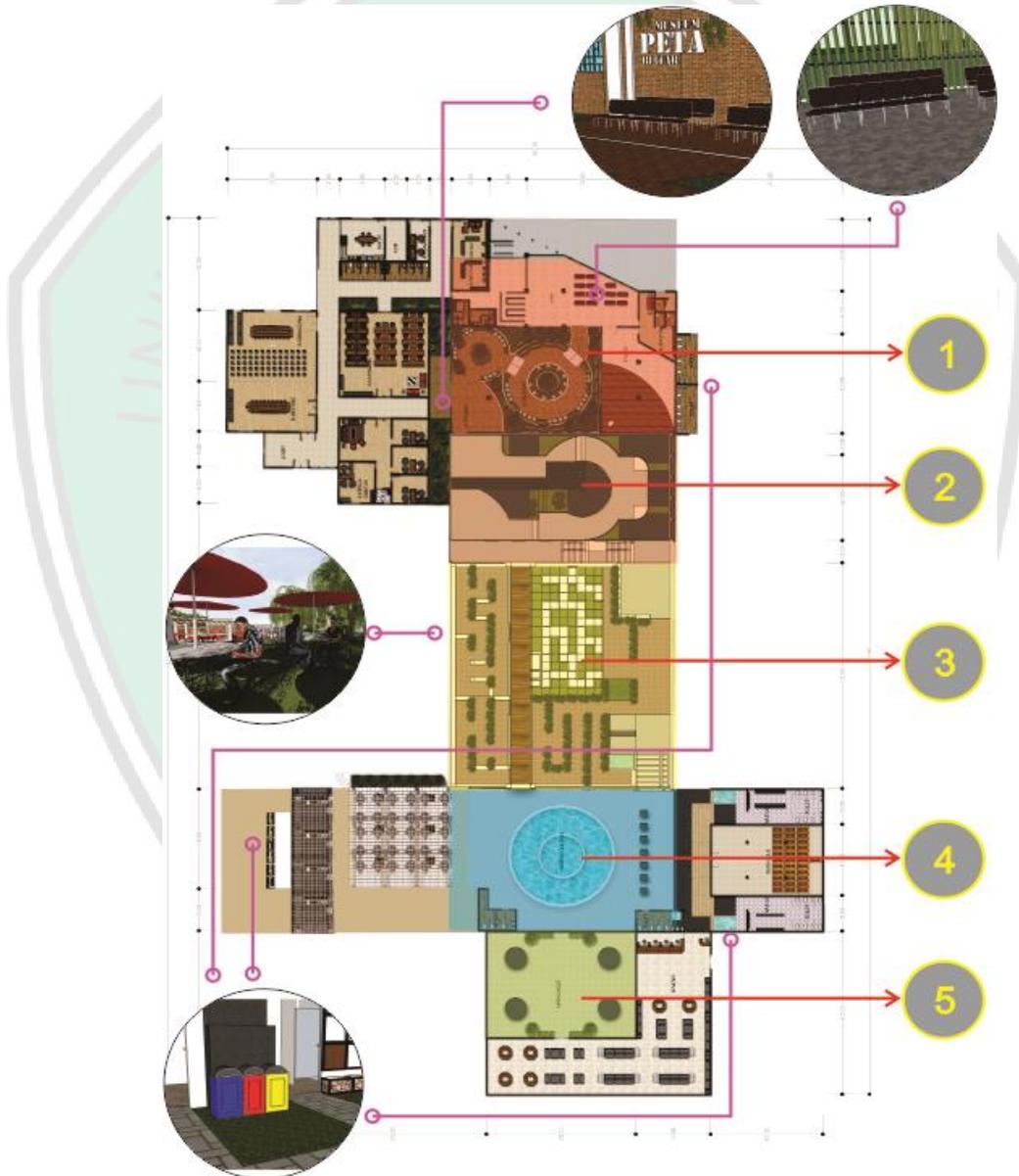
6.3 Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan

Bangunan Museum Blitar PETA Memorial Park didalamnya memiliki satu massa yang terbagi menjadi beberapa fungsi ruangan. Untuk bangunan yang menjadi fokus dalam perancangan ini yaitu museum itu sendiri dimana fungsi bangunan mengikuti alur sejarah PETA sesuai pembabakan, dan food court yang termasuk dalam penggambaran fungsi museum sesuai pembabakan. Selain itu juga terdapat perkantoran untuk pengelola museum, sedangkan yang lain hanya sebagai fungsi penunjang diantaranya yaitu musholla,

kios souvenir dan panggung drama kolosal. Berikut adalah gambaran ruang dan bentuk dalam perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar.

6.3.1 Museum Blitar PETA Memorial Park

Museum Blitar PETA Memorial Park ini memiliki satu massa yang terbagi menjadi beberapa fungsi ruangan dikarenakan untuk mempermudah akses serta mempermudah pengunjung dalam memahami makna alur cerita sejarah PETA yang diterapkan pada perancangan ini sesuai pembabakan. Hasil rancangan tersaji dalam gambar berikut.



Gambar 6. 5 Denah Museum Blitar PETA Memorial Park
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



1

Ruang Koleksi (Penjajahan)

Pada ruangan ini memberikan suasana penjajahan yaitu dengan pengaplikasian ruangan yang luas, minimnya pencahayaan untuk memberikan sebuah kesan bingung dan mencengkam.

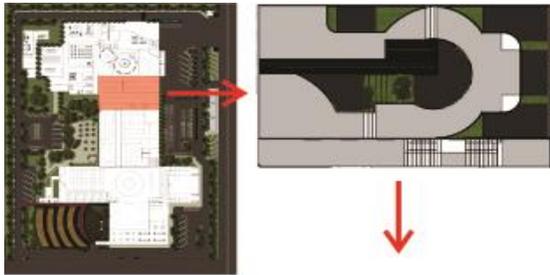


Interior

Pada interior menggunakan material alami seperti batu2an dan material unfinising, pencaayaan alami serta penggunaan obor api sebagai penunjang kesan mencengkam serta penerapan tanaman rambat dan pepohonan dalam ruangan untuk mempermudah pengunjung dalam merasakan suasana yang diterapkan dalam ruangan melalui indera mereka.



Gambar Pembabakan Tahap 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



2

**Ruang Diorama
(Rencana Pemberontakan)**

Ruangan ini menyajikan sebuah informasi mengenai lokasi pemberontakan, markas-markas para pasukan PETA serta jendral dan tokoh-tokoh yang ikut berperan penting dalam aksi pemberontakan ini.



Interior

Interior pada ruangan ini masih menggunakan material alami dan pencahayaan alami serta penerapan tumbuhan dan tanaman rambat dalam ruangan untuk mempermudah pengunjung dalam menggambarkan makna dalam ruangan ini. Pada dinding sisi belakang juga hanya dibuat berupa kisi-kisi bambu saja untuk memaksimalkan cahaya masuk, dengan tujuan sebuah masa depan yang cerah.

Gambar Pembabakan Tahap 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



3

**Taman Labirin
(Pemberontakan)**

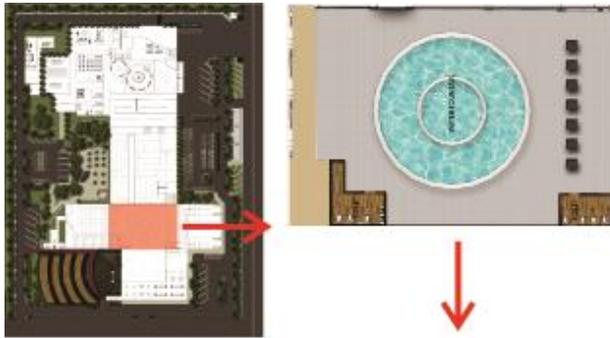
Pada area ini dimaksudkan untuk memberikan kesan perasaan bingung, takut dan ingin cepat keluar. Pada area ini terbagi menjadi dua tahap yaitu
1) tahap dimana rasa bingung dan takut diterapkan dengan kuat.
2) tahap dimana rasa takut dan bingung berkurang.

Keterangan

- 1) pada area ini diaplikasikan dengan penerapan lorong2 yang sempit, pencahayaan alami yang minim dan material yang digunakan tetap menggunakan material alami unfinishing serta penerapan banyak pintu untuk memperkuat kesan bingung, takut dan mencengkam.
- 2) pada tahap kedua ini diaplikasikan dengan penerapan taman labirin yang menggunakan pohon bambu untuk dinding-dindingnya dimana bertujuan mengingatkan kepada pengunjung bahwa senjata utama tentara PETA adalah bambu runcing.



Gambar Pembabakan Tahap 3
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



4

**Water fountain
(Terusirnya Jepang)**

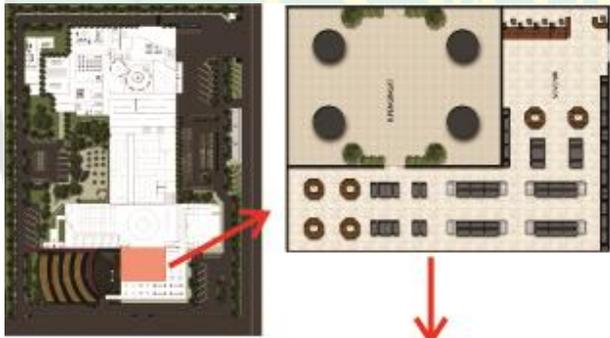
Pada area ini bersifat outdoor dengan fasilitas water fountain yang melambangkan ketenangan, keindahan dan kelegaan.



Keterangan

Pada area ini bertujuan menghadirkan sebuah gambaran kesan kelegaan, tenang dan damai, dengan perpaduan tanaman rambat dan air yang akan dirasakan pengunjung melalui indera mereka.

Gambar Pembabakan Tahap 4
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



5

**Ruang Pengerang
(Mengerang)**

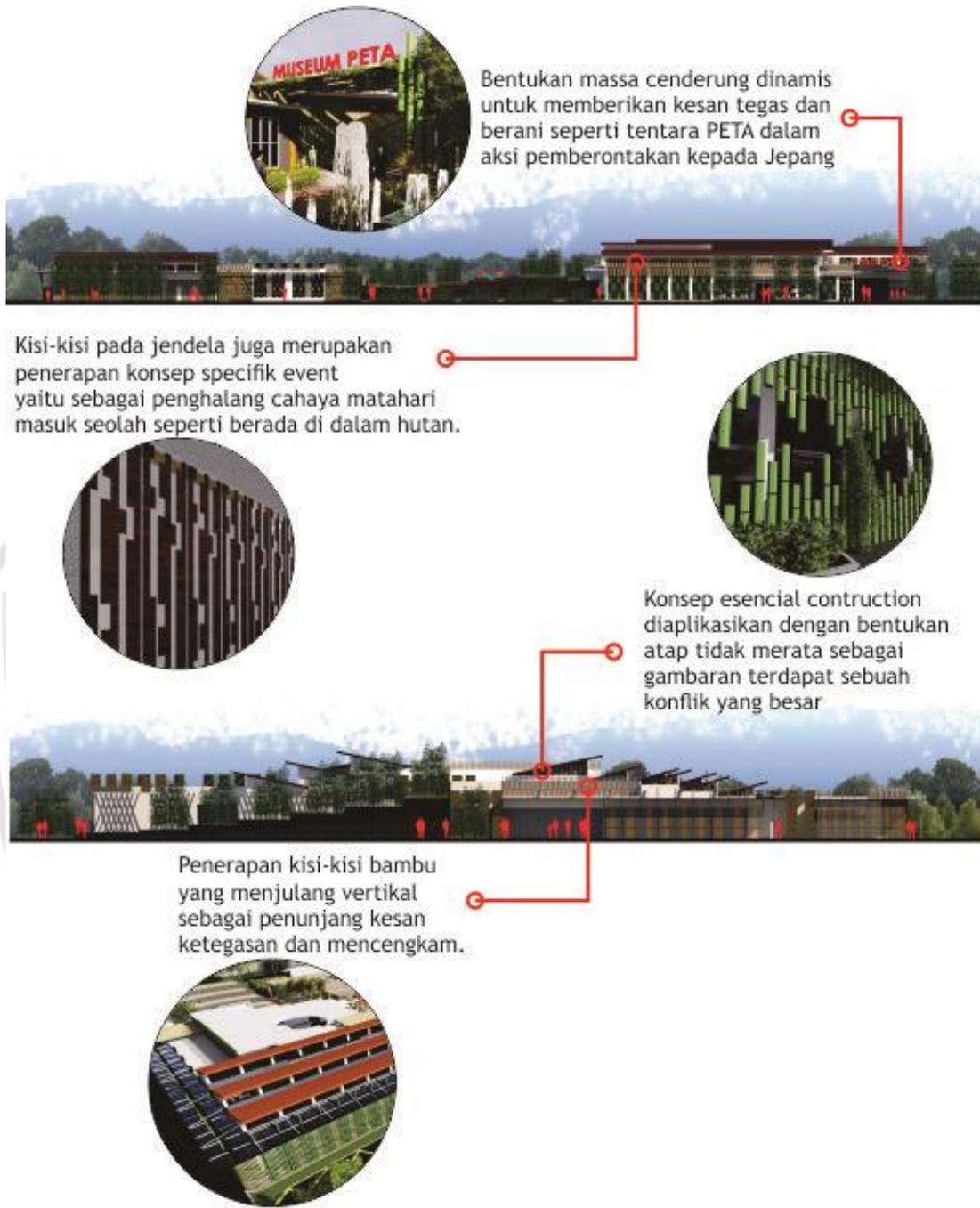
Pada ruangan ini merupakan tahap terakhir yang mana ditujukan untuk mengingatkan pengunjung tentang tokoh-tokoh tentara PETA yang merupakan pahlawan pelopor pemberontakan terhadap Jepang.



Interior

Interior ruangan ini masih menggunakan material alami yaitu batu-batuan dan kayu serta penerapan tanaman rambat dan pencahayaan alami obor api sebagai penunjang kesan mencengkam.

Gambar Pembabakan Tahap 5
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



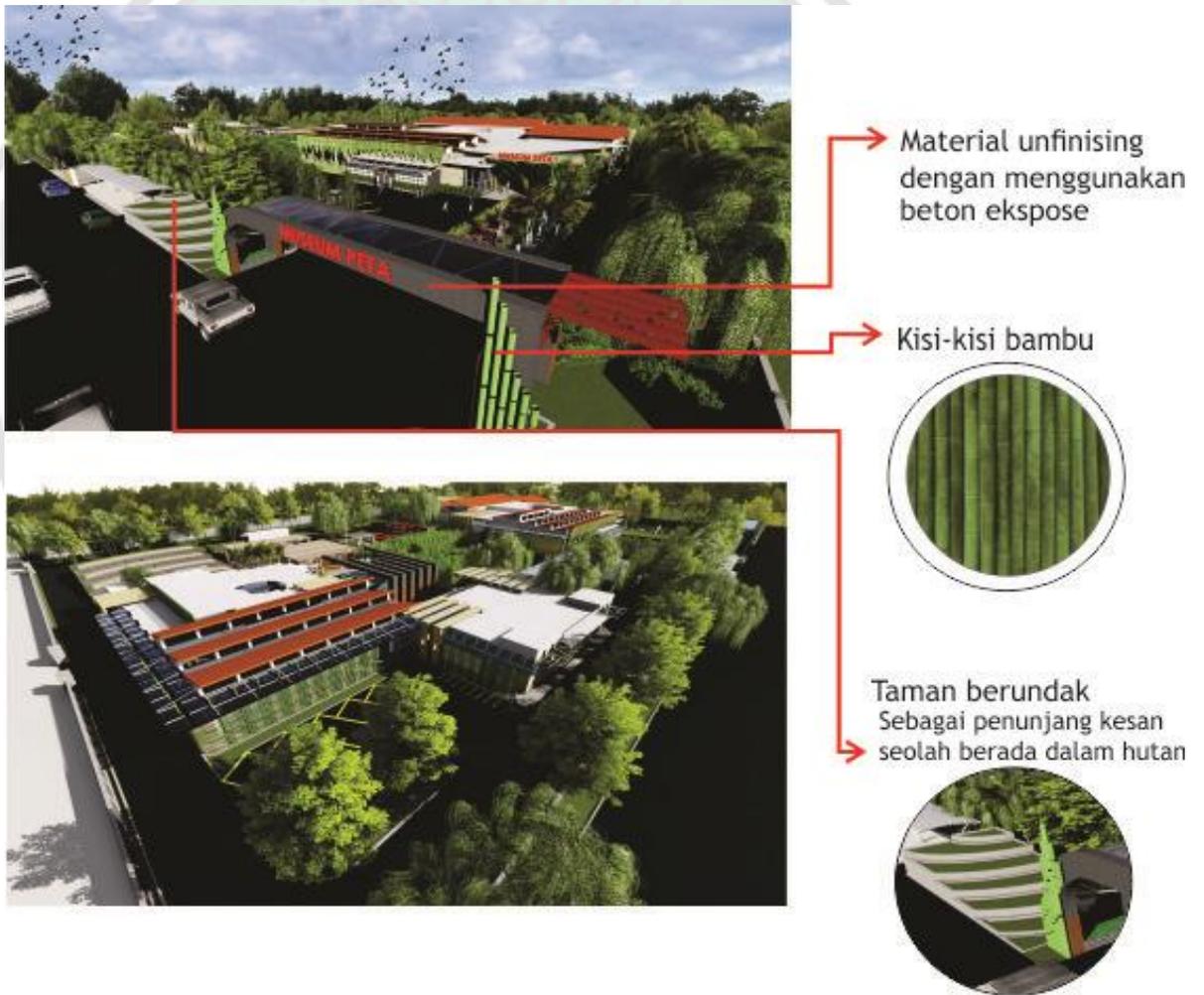
Gambar 6. 6 Tampak Bangunan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

6.4 Hasil Rancangan Interior dan Exterior

Berikut adalah hasil rancangan eksterior dan interior Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar. Di bawah ini merupakan penjelasan dari hasil tersebut.

6.4.1 Exterior Kawasan

Kawasan dalam perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park ini menyajikan pepohonan yang rimbun sebagai penerapan konsep *specific ivent* sebagai gambaran suasana seperti berada dalam hutan. Penerapan gate yang besar dengan bentukan persegi ditujukan untuk memberi kesan tegas dalam pandangan pertama, serta kisi-kisi bambu dan batu-batuan untuk mempermudah pengunjung dalam memahami dan merasakan maksud cerita yang disajikan dalam perancangan ini melalui indera mereka.



Gambar 6. 7 Perspektif kawasan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

6.4.2 Exterior Bangunan

Berikut adalah gambar eksterior bangunan yang ada pada rancangan Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar.

a) Bangunan Museum Blitar PETA Memorial Park

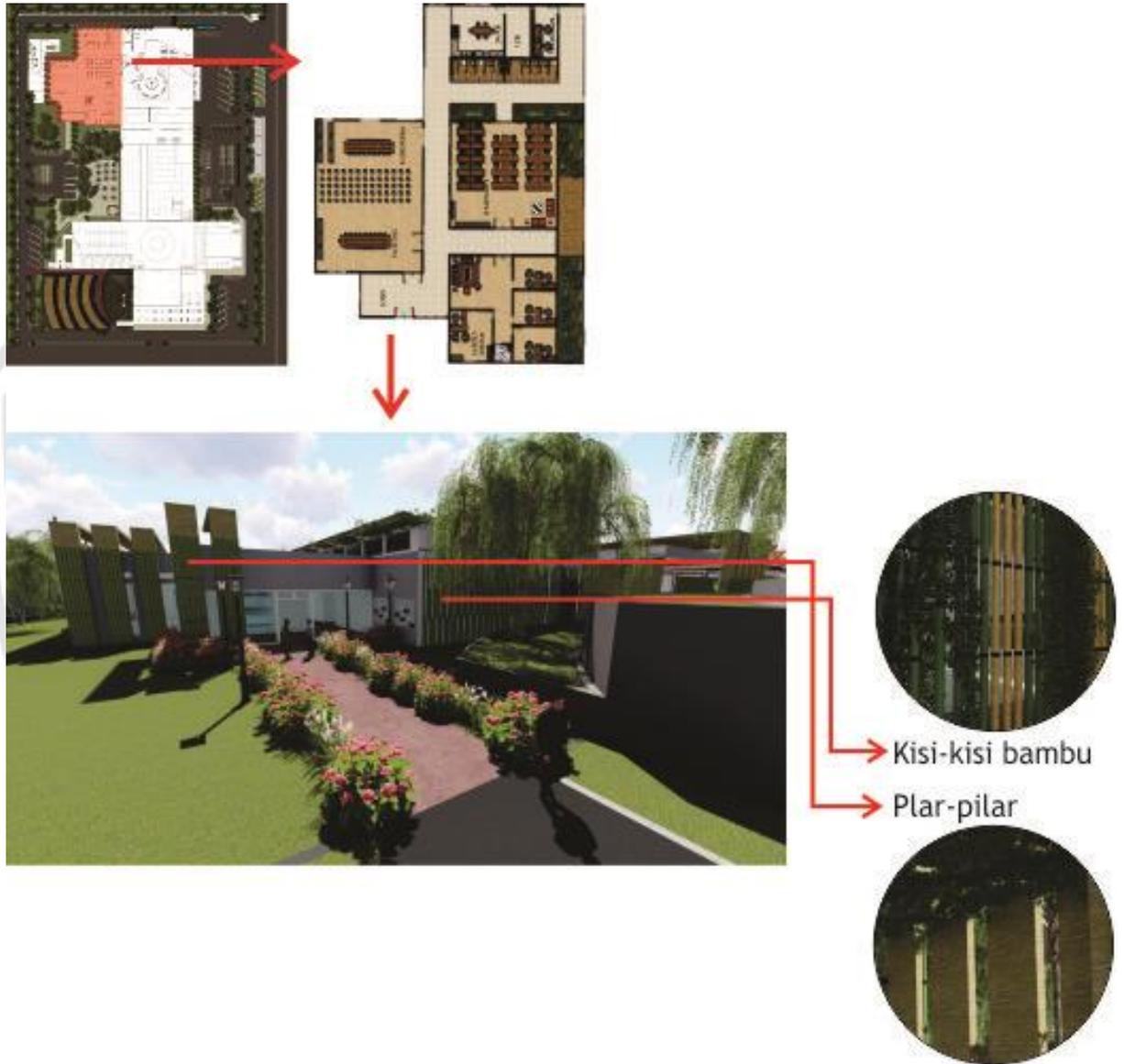
Bangunan ini adalah bangunan utama dalam perancangan ini yang dimana akan menjadi icon serta kesan pertama kepada pengunjung, oleh karena itu fasad bangunan diberi secondary skin berupa kisi-kisi bambu, serta water fountain dan tanaman rambat untuk mempermudah pengunjung dalam merasakan kesan keasrian, sejuk seolah berada di dalam hutan dengan indera mereka.



Gambar 6. 8 Exterior Museum
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

b) Bangunan Kantor

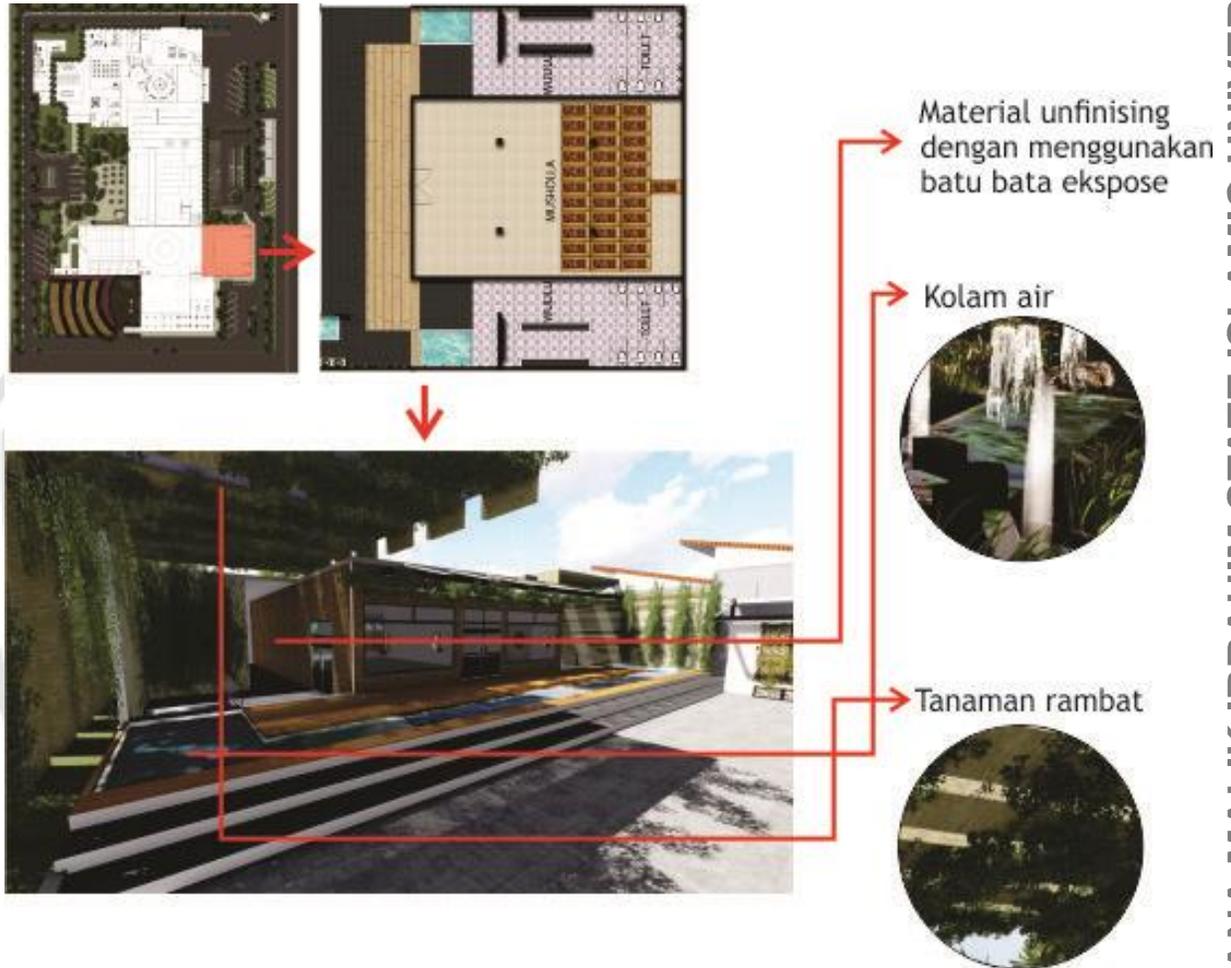
Bangunan kantor pada museum ini di khususkan untuk pengelola museum dimana bangunan perkantoran ini berada di samping bangunan museum. Pada bangunan ini juga menggunakan secondary skin kisi-kisi bambu yang berpola sejajar memberikan kesan tegas, dan juga tanaman rambat yang memberi kesan sejuk dan asri.



Gambar 6. 9 Exterior perkantoran
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

c) Mushola

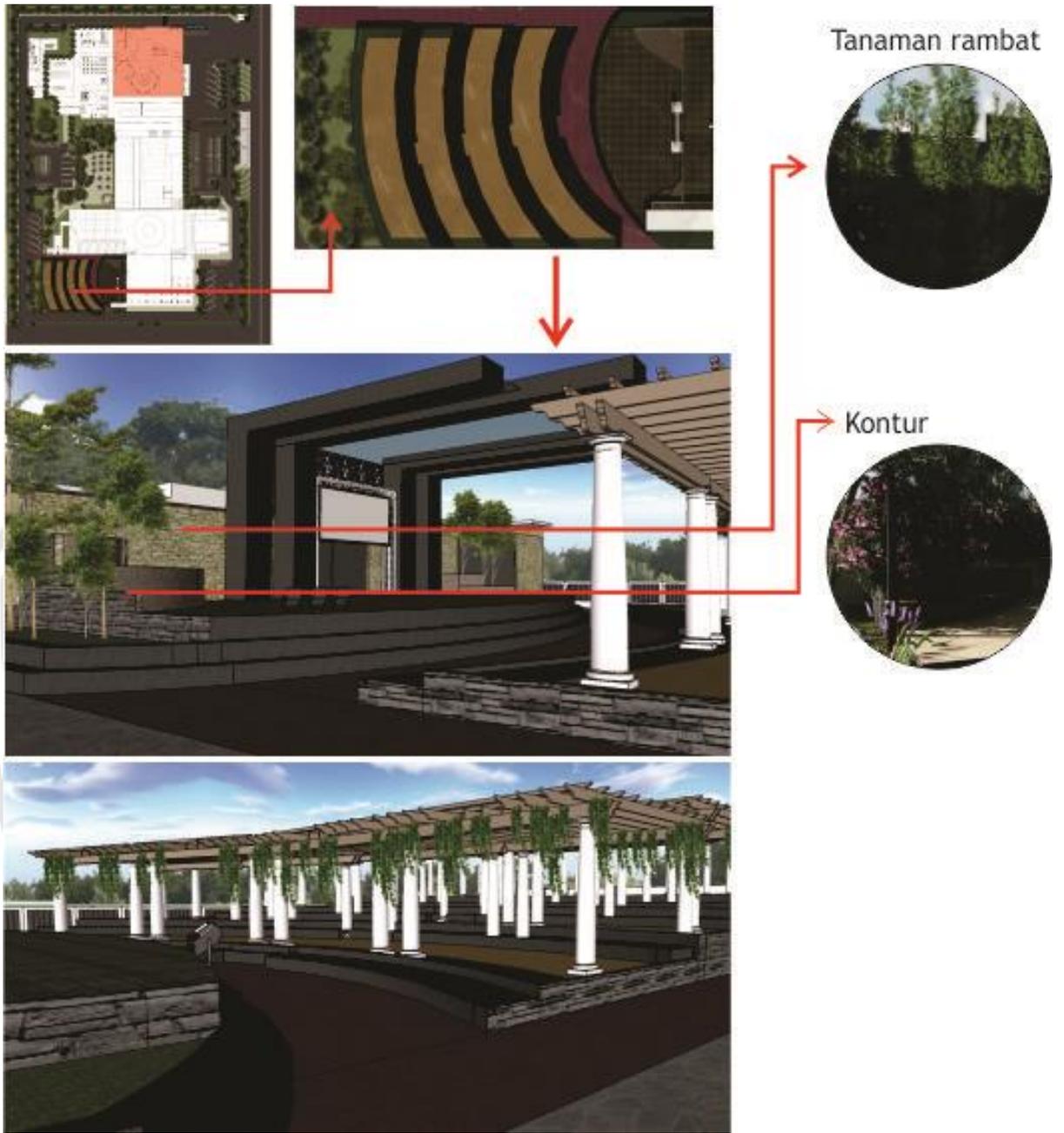
Bangunan musholla didesain dengan bentukan sejajar dan kaku serat menggunakan material alami seperti batu bata ekpose serta tanaman rambat sebagai peneduh yang dikombinasi dengan kolam air sebagai pemberi kesan sejuk dan damai. Penggambaran ini didasari dengan konsep *esential contruction* dan *specific event*.



Gambar 6. 10 Exterior mushola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

d) Panggung Drama Kolosal

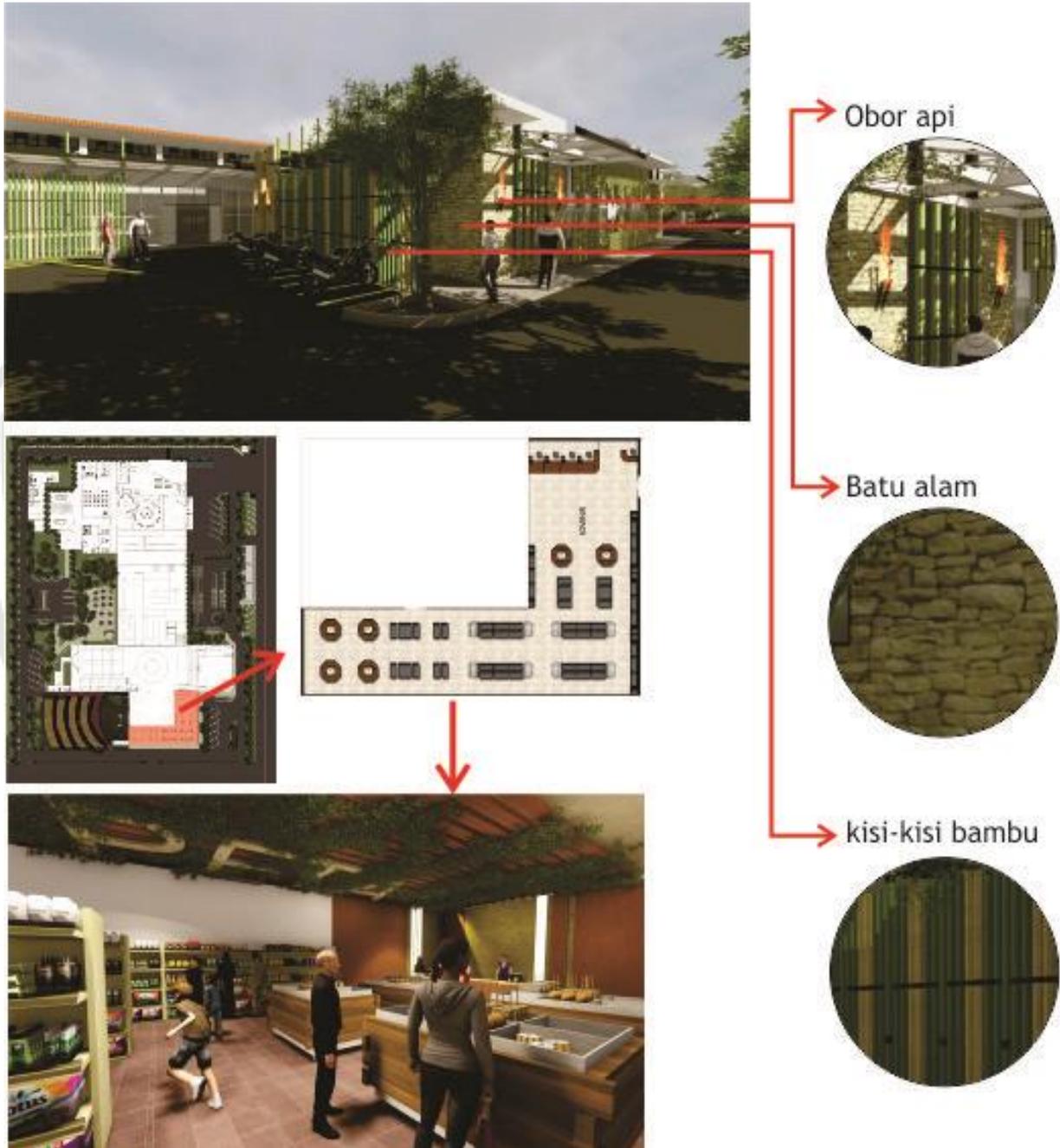
Pada area ini dibuat semi outdoor dengan penerapan peneduh menggunakan tanaman rambat yang memberi kesan seolah berada dalam hutan serat kesan kesejukan. Selain itu panggung juga diberi taman berundak yang ditujukan sebagai penunjang kesan berada didalam hutan.



Gambar 6. 11 Panggung drama kolosal
 (Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

e) Kios Souvenir

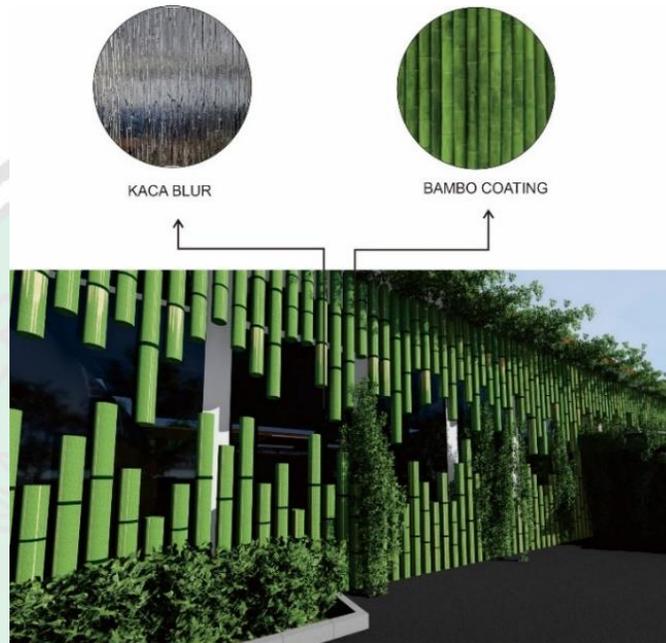
Kios souvenir berada di area keluar museum sebagai tahap akhir pada perancangan ini. Sebagai ciri khas bangunan Museum Blitar PETA Memorial Park kios souvenir ini juga menerapkan secondary skin bambo.



Gambar 6. 12 exterior kios souvenir
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

6.5 Detail Arsitektur

Detil Arsitektural ini menunjukkan bagaimana material dan bahan apa yang dipakai untuk desain dalam rancangan Museum Blitar PETA Memorial Park ini. Yaitu mengenai detil, kisi-kisi dari bambu yang merupakan ciri khas dalam perancangan ini. Berikut adalah gambaran detil arsitektural.



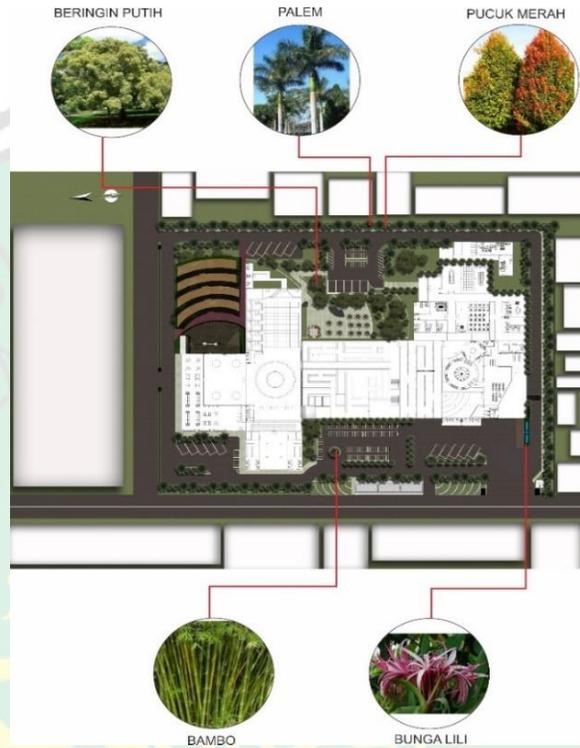
Gambar 6. 13 Detail Scondary skin coating bamboo
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



Gambar 6. 14 Detail Kisi-kisi
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

6.6 Detail Lanskap

Detil lanskap merupakan penjelasan mengenai jenis tanaman apa yang dipakai dalam rancangan Museum Blitar PETA Memorial Park ini. Selain itu, juga menunjukkan fungsi-fungsi dari area terbuka yang ada pada tapak. Berikut adalah gambaran mengenai detil lanskap yang ada pada tapak.



Gambar 6. 15 Detail Lanskap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



Gambar 6. 16 Detail Lanskap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



BERINGIN
PUTIH

PUCUK
MERAH

Gambar 6. 17 Detail Lanskap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



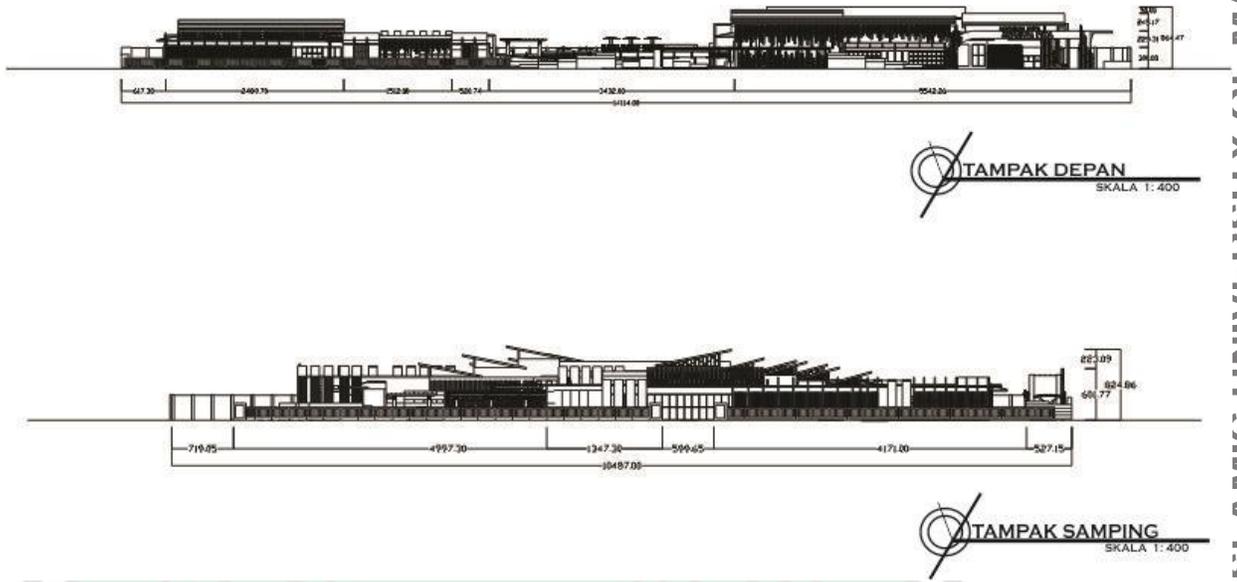
BAMBO

TNAMAN
MARKISA

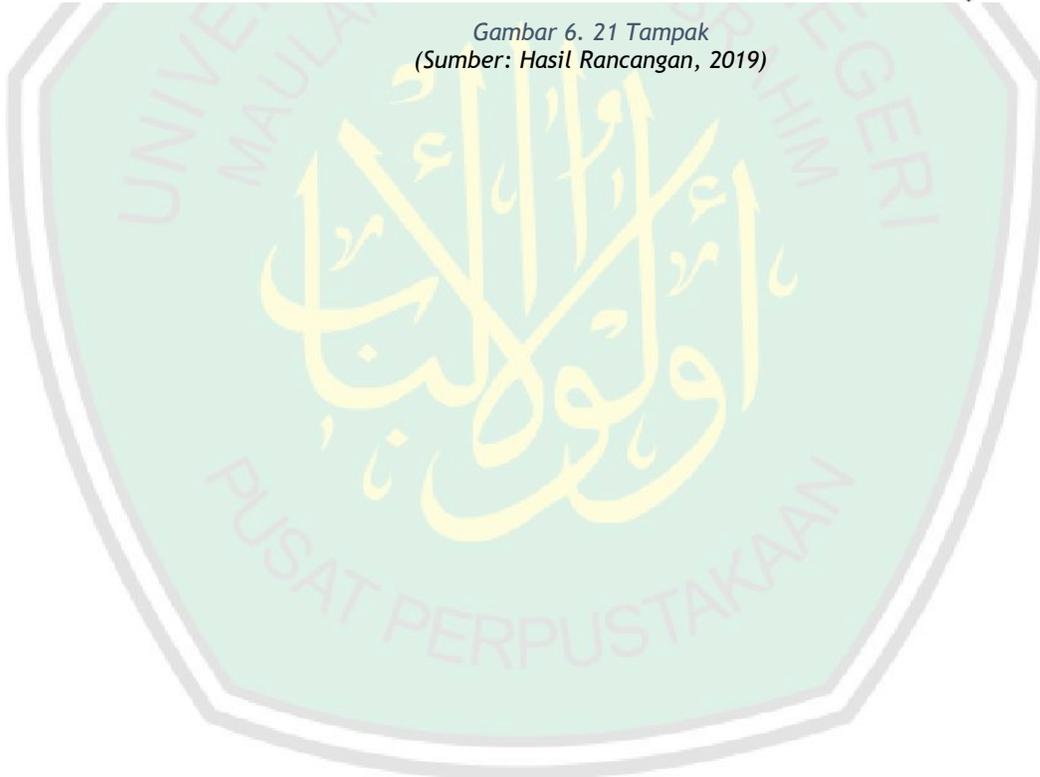
Gambar 6. 18 Detail Lanskap
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)

6.7 Hasil Gambar Kerja

Gambar kerja ini menunjukkan mengenai denah, tampak dan potongan dari perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar. Berikut adalah gambar kerja dari perancangan ini.



Gambar 6. 21 Tampak
(Sumber: Hasil Rancangan, 2019)



BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Perancangan Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar ini memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi sekaligus tempat edukasi mengenai sejarah PETA. Jadi, perancangan ini bukan hanya berfungsi sebagai Museum saja, namun juga untuk menghadirkan sebuah gambaran dan suasana sesuai kejadian yang sebenarnya. Sehingga bangunan Museum ini menjadi bangunan yang kompleks, dan mampu menjadikan semua fungsi tersebut menjadi satu dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku yang mana akan menunjang dalam perancangan Blitar PETA Memorial Park untuk menghadirkan gambaran dan suasana sesuai kejadian yang sebenarnya.

Pendekatan arsitektur perilaku ini adalah pendekatan yang yang memiliki banyak teori diantaranya yang digunakan dalam perancangan ini adalah teori persepsi dan *Mental image* dimana kedua teori tersebut sama-sama berproses pada ingatan, pengalaman dan indra manusia yang nantinya akan menunjang pada perancangan Blitar PETA Memorial Park untuk menghadirkan gambaran dan suasana sesuai sejarah PETA yang sebenarnya. Ditambah dengan nilai-nilai integrasi keislaman yaitu pada surat Al-A'raff ayat 176 yang artinya “Kisahkanlah kisah kisah agar mereka berfikir” yang ditujukan untuk masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Kota Blitar untuk mempelajari sejarah dan mengerti sejarah sebagai tolak ukur dan acuan dalam kehidupan masa sekarang. Kombinasi dari pendekatan dan integrasi keislaman menghasilkan sebuah konsep dalam perancangan ini yaitu *Heroic of Memory* yang ditujukan untuk memberi gambaran dan suasana sesuai kejadian yang sebenarnya, dimana berfokus pada para pahlawan PETA yang bersatu, tegas dan berani dalam mempertahankan Negara Indonesia. Dengan demikian perancangan Blitar PETA Memorial Park ini akan menjadi perancangan yang mampu menjawab isu-isu yang terjadi sebelumnya dengan menggunakan metode rancangan yang sudah dilakukan. Ditambah lagi dengan pendekatan dan nilai integrasi keislaman ini akan menambah kuat rancangan. Sehingga akan menghasilkan rancangan yang baik dan mampu dipertanggung jawabkan.

7.2 Saran

Dalam pembuatan perancangan Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar ini masih banyak kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain: kurangnya literature mengenai Museum Sejarah yang meberikan gambaran dan suasana sesuai kejadian yang sebenarnya, kurangnya informasi mengenai objek, kurangnya informasi mengenai pendekatan dan

kurangnya keefektifan waktu dalam pengerjaan perancangan ini. Pendekatan dalam perancangan ini mungkin masih belum tersampaikan dengan rinci, sehingga perlu ditinjau lagi dengan pendekatan dan metode lainnya serta perlu adanya kritik dan saran yang akan membangun demi kesempurnaan karya ini.

Oleh karena itu, pentingnya mencari literatur dan informasi mengenai objek sangatlah penting guna membantu menyelesaikan rancangan. Kedua, keefektifan waktu dalam pengerjaan ini juga sangat penting. Manajemen yang tepat akan membawa dampak positif kedepannya, sehingga perancangan akan maksimal. Ketiga, pendekatan dan nilai intergrasi keislaman haruslah tepat dan mampu menjawab permasalahan yang ada dalam perancangan.

Dengan adanya Perancangan Blitar PETA Memorial Park di Kota Blitar ini dapat menjadi acuan untuk bangunan sejenis khususnya bangunan Museum yang bukan hanya sebagai tempat penyimpanan barang-barang sejarah namun juga menghadirkan gambaran dan suasana seperti kejadian yang sebenarnya. Terlebih untuk tinjauan lebih mengenai Museum sejarah.



Daftar Pustaka

<http://shidqiyyah24.blogspot.co.id/2015/11/belajar-memori-dan-pengetahuan-dalam.html>

<http://makelarz.blogspot.com/2008/01/memori-manusia.html>.

<http://kun.co.ro/2009/03/17/kapasitas-memori-manusia/>.

[https://blitarkota.bps.go.id/statictable/2017/06/20/504/6-2-2-laju-pertumbuhan-
penduduk-kota-blitar-hasil-proyeksi-2011-2020-menurut-kecamatan.html](https://blitarkota.bps.go.id/statictable/2017/06/20/504/6-2-2-laju-pertumbuhan-penduduk-kota-blitar-hasil-proyeksi-2011-2020-menurut-kecamatan.html)

<http://dev.imaya.id/imb-blitar-2.2-contact/#/>

[http://dominique122.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-mental-imagery-
dan.html?m=1](http://dominique122.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-mental-imagery-dan.html?m=1)

[http://www.academia.edu/4098334/MENGGUNAKAN_MENTAL_IMAGERY_DAN_PETA
_KOGNITIF](http://www.academia.edu/4098334/MENGGUNAKAN_MENTAL_IMAGERY_DAN_PETA_KOGNITIF)

<http://arsibook.blogspot.co.id/2016/11/arsitektur-perilaku.html?m=1>

[http://www.hariansejarah.id/2017/02/pemberontakan-peta-di-blitar-14-
febuari.html?m=1](http://www.hariansejarah.id/2017/02/pemberontakan-peta-di-blitar-14-febuari.html?m=1)

[https://betulcerita.blogspot.co.id/2016/08/asal-usul-kota-blitar-jawa-
timur.html?m=1](https://betulcerita.blogspot.co.id/2016/08/asal-usul-kota-blitar-jawa-timur.html?m=1)

<http://mblitar.blogspot.co.id/2010/09/asal-usul-blitar.html?m=1>

(<http://arsibook.blogspot.co.id/2016/06/11/arsitektur-prilaku.html?m=1>)

(<http://dominique122.blogspot.co.id/2005/05/pengertian-mental-imagery-dan.html?m=1>)

<http://www.google.co.id/search?client=ms-android->

Neufert, Ernst. *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. (Alih Bhasa Oleh Sjamsu Amri)

Shaleh Abdul R. 2008. *Psikologi, Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana. Cet. Ke-3. Hal: 139

Shaleh Abdul R. *Psikologi, Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana. Cet. Ke-3. Hal: 151

(Sumber: https://www.yadvashem.org/sites/default/files/DSC_70_2.jpg)

samsung&biw=360&bi=310&tbm=isch&sa=1&ei=C83_WoWvLMnkvGSI-
afYBQ&q=kolam+permainan+eco+green+park&oq=kolam+permainan+eco+green+park&gs_l=m
obile-gws-wiz-
img.3...38221.44993..45539...2....1343.5740.2j7j3j0j1j1j1.....0....1.....0i8i30j30i10.A
oZD4vyFzRQ%3D#imgrc=j0QOpNAyzzWf5M:)

www.google.co.id/search?q=gambar+taman+labirin&client=ms-android-
samsung&prmd=inmv&tbm=isch&sa=X&ved+0ahUKEwjhtq4mZHbAhVKq48KHWtLA_EQ_AUIE
SgB&biw=360&bih=560#imgrc=167TT5vGqvLA1M:)





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(156660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

LAYOUT PLAN

SKALA 1:600

CATATAN



LAYOUT PLAN
SKALA 1:200

LEGENDA

1. AKSES MASUK TAPAK
2. TAMAN BUNDAK MUSEUM
3. LOBBY
4. R. PAMERAN
5. R. TRANSISI
6. STUDIO
7. R. PENJAJIHAN
8. TAMAN LABIRIN
9. MEMORIAL GANTUNG
10. WATER FOUNTAIN
11. BUNDAK
12. BUNDAK
13. BUNDAK
14. TOILET
15. FOOD COURD
16. SODOVENIR
17. R. KEPALA DIREKTUR
18. R. WAKIL DIREKTUR
19. R. MANAJEMEN
20. R. BENDAHARA
21. R. MEETING
22. R. SERBAGUNA
23. R. OB
24. DAPUR
25. RUANG LISTRIK
26. RUANG AIR
27. OPERATOR
28. AREA PARKIR PENGUNJUNG
29. AREA PARKIR SAUJEN
30. AREA PARKIR FOOD COURD
31. AREA PARKIR PENGELOLA
32. PINTU KELUAR



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

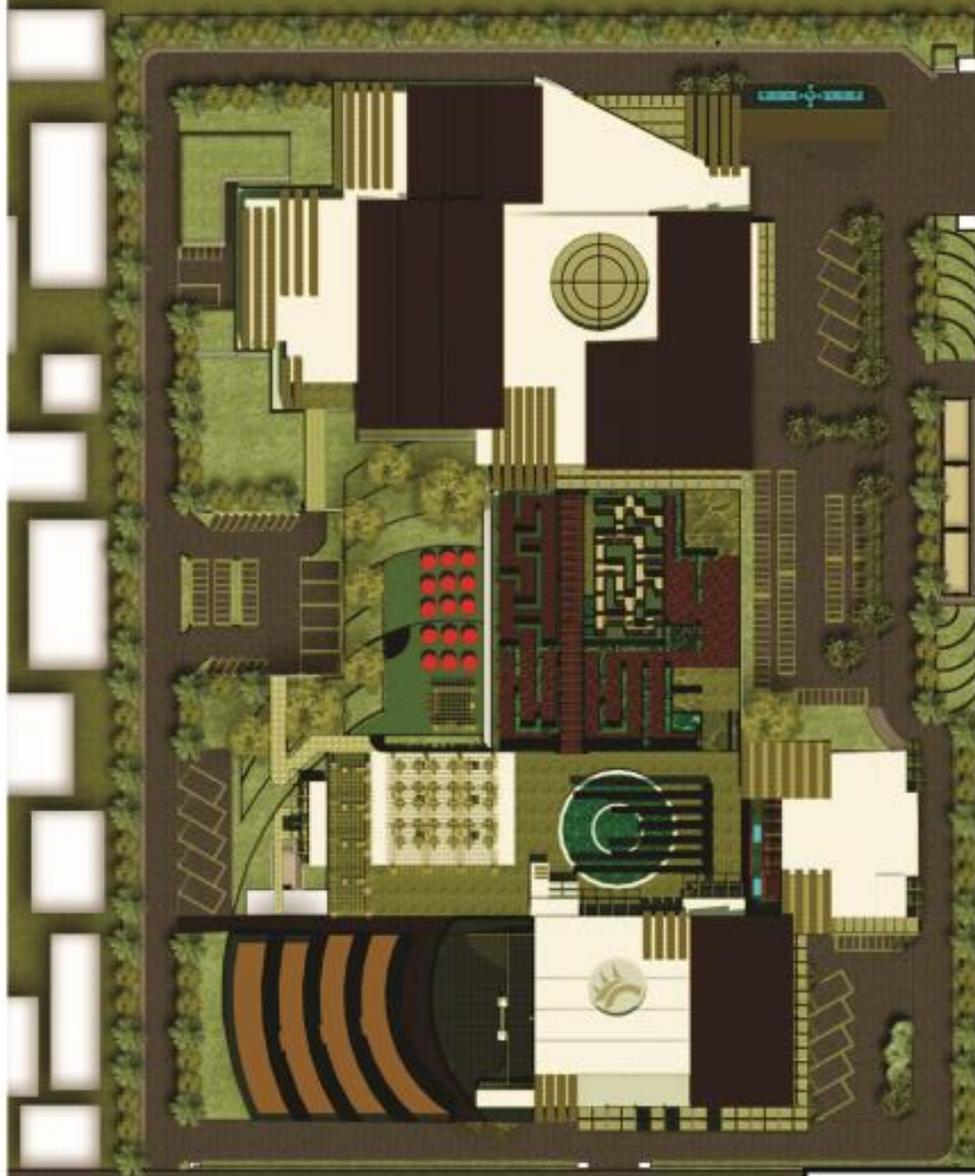
DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

SITE PLAN

SKALA 1:600

CATATAN



 SITE PLAN
SKALA 1:400

LEGENDA

1. ARSES MASUK TAPAK
2. AREA PARKIR PENGLUANG
3. AREA PARKIR SOVENIR
4. AREA PARKIR KEMAH
5. AREA PARKIR PENGELOLA
6. MUSLIM
7. GEDUNG PENGELOLA
8. JEMBATAN GANTUNG
9. TAMAN LABIRIN
10. WATER FOUNTAIN
11. BUSHOLLA
12. FOOD COURT
13. GEDUNG PENGANGAT
14. TORO SOVENIR
15. ARSES KELUAR



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

DENAH MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



 DENAH MUSUM PETA
SKALA 1:400



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15666022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

TAMPAK MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



TAMPAK DEPAN

SKALA 1:400



TAMPAK SAMPIING

SKALA 1:400



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

POTONGAN MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

EXTERIOR KAWASAN

SKALA 1:600

CATATAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

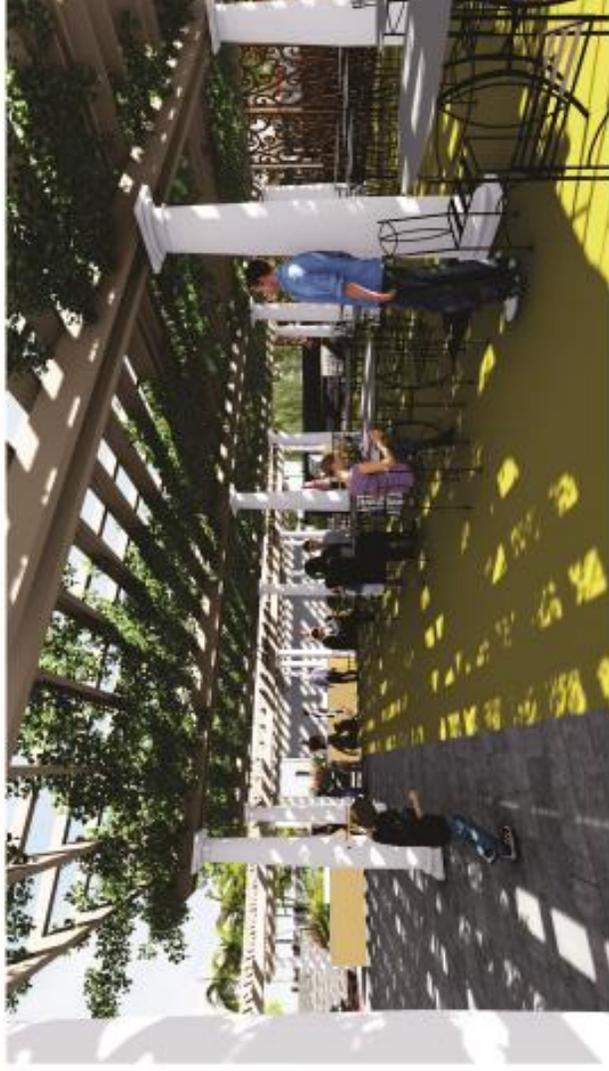
DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

EXTERIOR MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

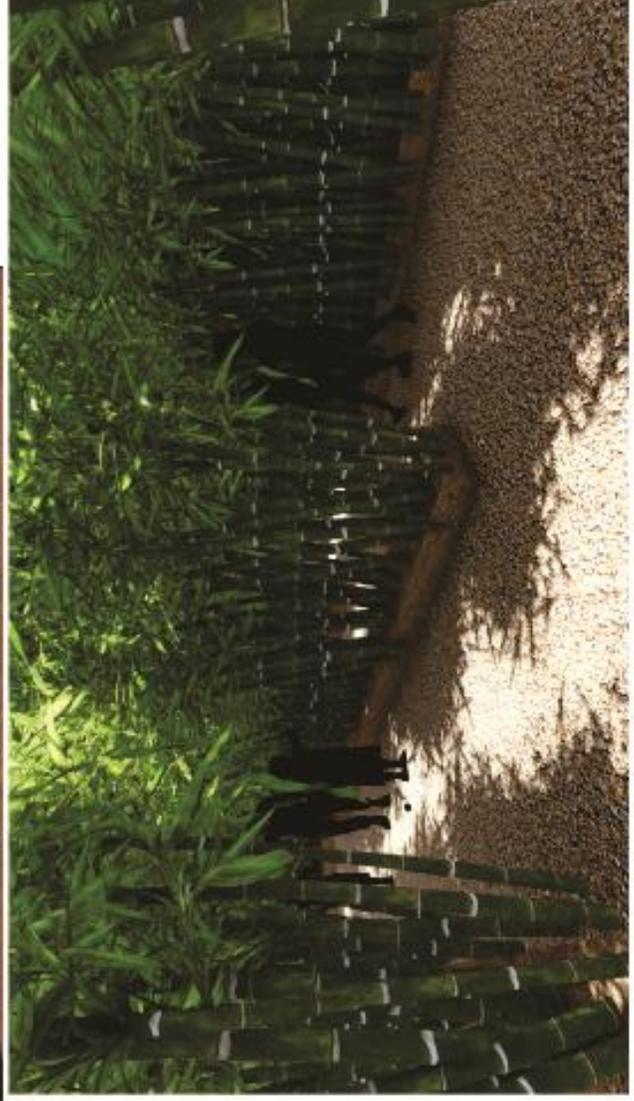
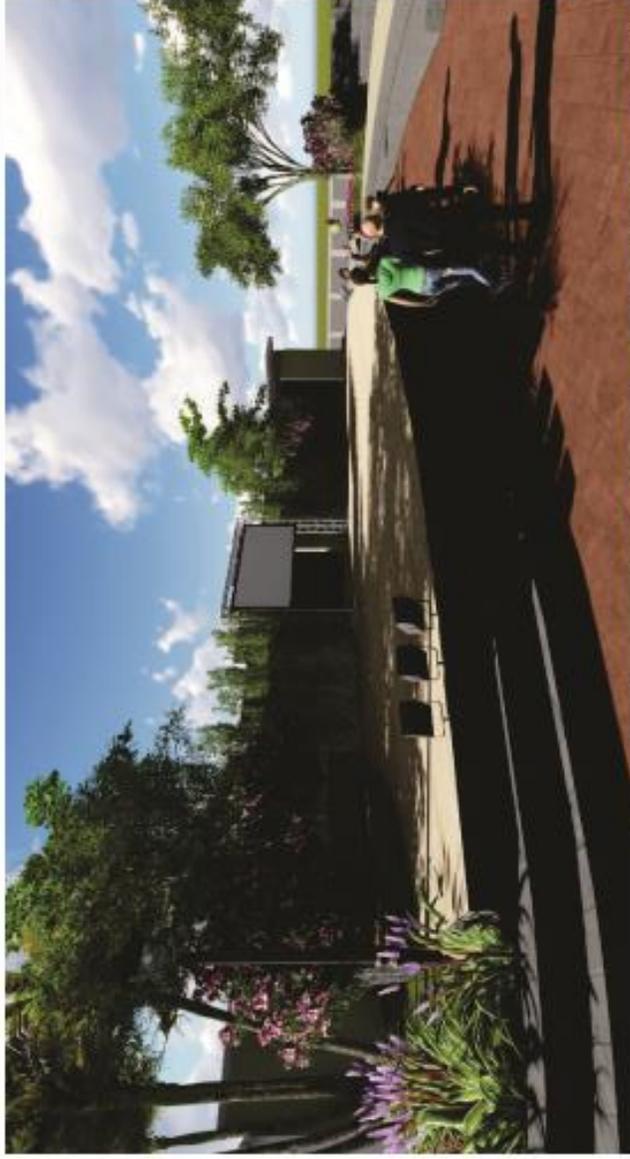
DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

EXTERIOR MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(156660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

EXTERIOR MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

INTERIOR MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

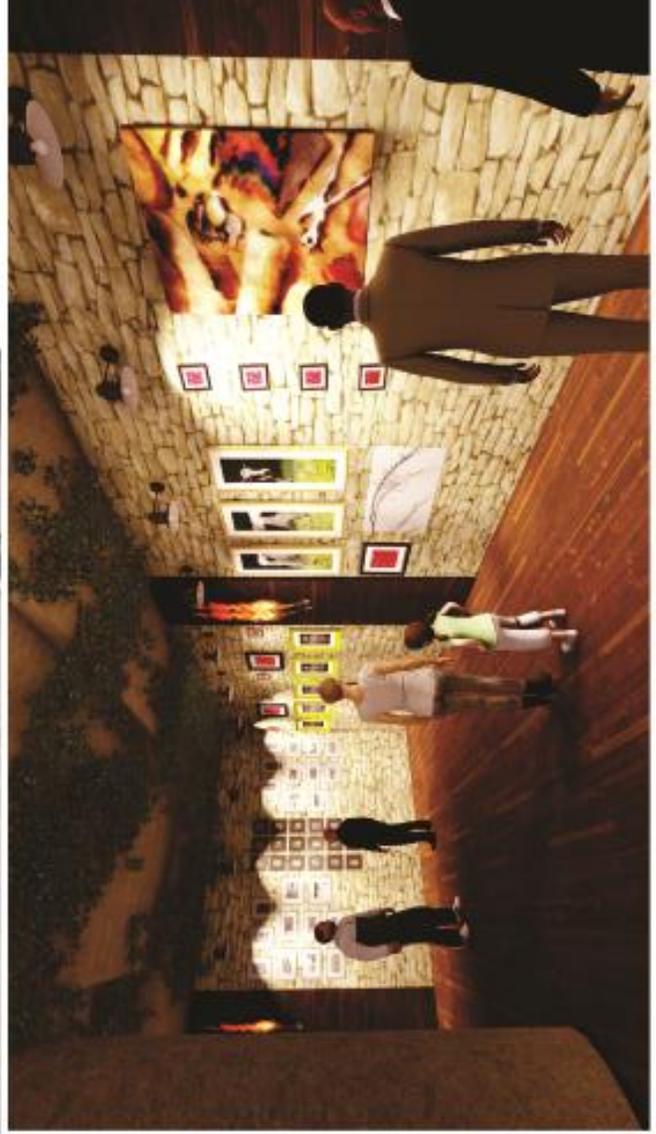
DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

INTERIOR MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

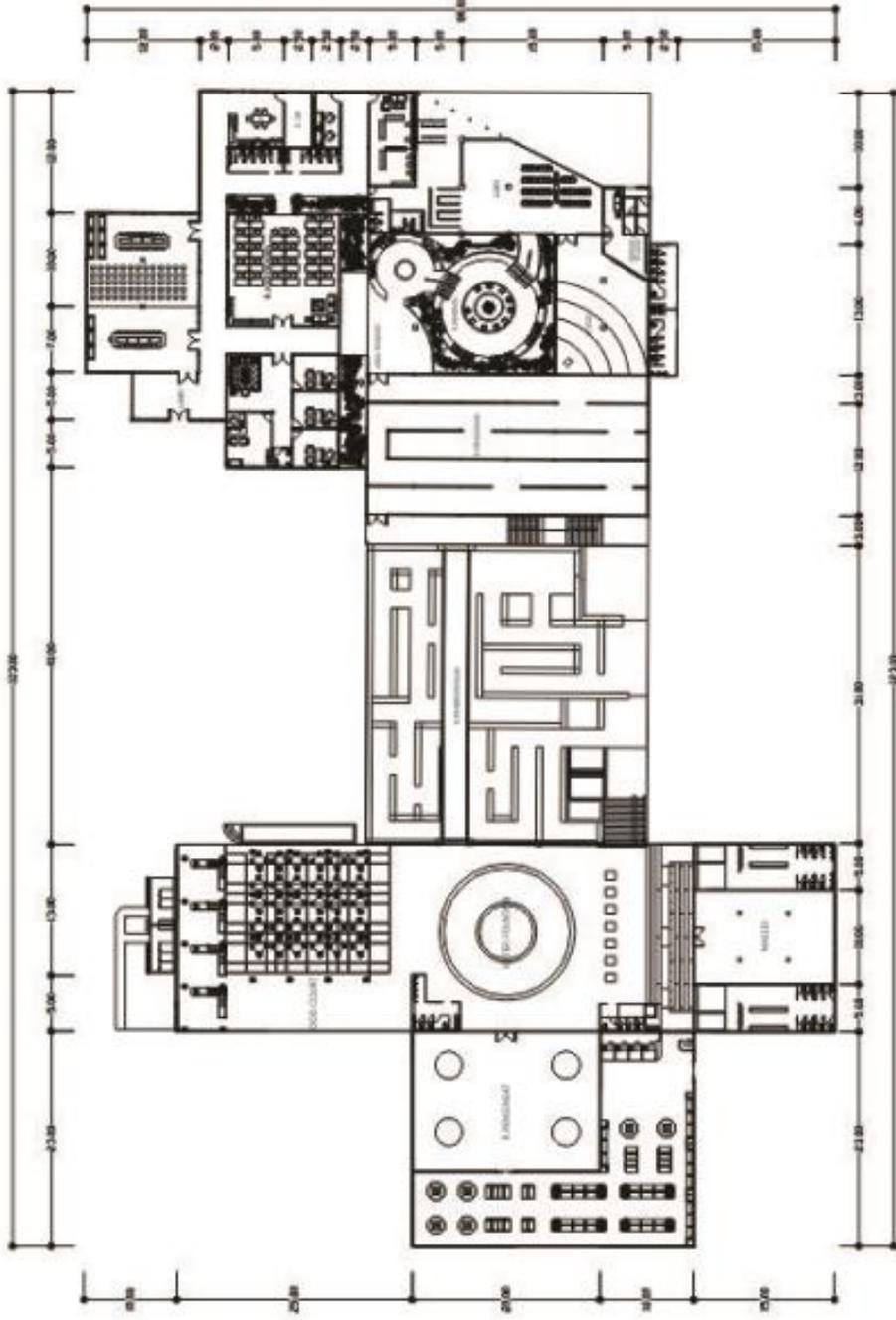
DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

DENAH MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



DENAH MUSEUM PETA
SKALA 1:400



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

Oleh:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

POTONGAN MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



POTONGAN DEPAN
SKALA 1:600



POTONGAN SAMPING
SKALA 1:600



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS
SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN
ARSITEKTUR

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BLITAR PETA
MEMORIAL PARK
DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU

OLEH:

AHMAD FAHMI DZULFIKAR
(15660022)

DOSEN
PEMBIMBING:

1. ARIEF RAKHMAN SETIONO, M.T.
2. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T.

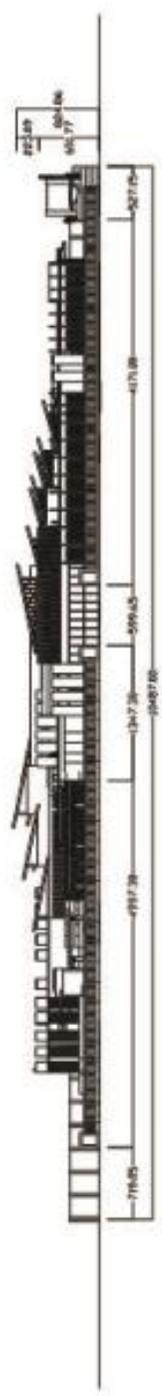
TAMPAK MUSEUM

SKALA 1:600

CATATAN



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:600



TAMPAK SAMPIING
SKALA 1:600



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T

NIP : 19770818.200501.1.001

Selaku dosen Ketua Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar

NIM : 15660022

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 9770818.200501.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar

NIM : 15660022

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT
NIP. 9770818.200501.1.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elok Mutiara, M.T

NIP : 19760528.200604.2.003

Selaku dosen Ketua Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar

NIM : 15660022

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Elok Mutiara, M.T
NIP. 19760528.200604.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar

NIM : 15660022

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Elok Mutiara, M.T
NIP. 19760528.200604.2.003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arief Rakhman S,M.T

NIP : 19790103.200501.1.005

Selaku dosen Sekretaris Penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar

NIM : 15660022

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Arief Rakhman S, M.T
NIP. 19790103.200501.1.005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar
NIM : 15660022
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 14 Januari 2019

Yang menyatakan,

Arief Rakhman S, M.T
NIP. 19790103.200501.1.005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA

OLEH PEMBIMBING / PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarranita Kusumadewi, M.T.

NIP : 19790913.200604.2.001

Selaku dosen Penguji Agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar

NIM : 15660022

Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

FORM PERSETUJUAN REVISI

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Ahmad Fahmi Dzulfikar
NIM : 15660022
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Blitar PETA Memorial Park Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913.200604.2.001