

BAB II

Tinjauan Teori dan Data Perancangan Interior Museum

Walisongo di Cirebon

II.1 Studi Literatur

II.1.1 Wali Songo

1. Definisi Wali Songo

Sulistiono (2014) dan Hatmansyah (2015) dalam (Maziyah & Amaruli, 2020) menjelaskan bahwa istilah "*wali*" memiliki akar kata dari bahasa Arab yang artinya 'seseorang yang dicintai atau mencintai'. Pada konteks ini, istilah tersebut berasal dari "*waliyullah*," yang berarti 'individu yang mencintai dan dicintai oleh Allah'. Sedangkan, kata "*sanga*" mengacu pada jumlah wali yang diyakini oleh masyarakat Jawa, yaitu sembilan. Meski demikian, ada perspektif lain yang menyatakan bahwa seharusnya dieja sebagai "*sana*," sebuah kata dalam bahasa Jawa yang merujuk pada lokasi tertentu. Penggunaan kata "*sana*" menunjukkan kemiripan dengan bahasa Arab "*tsana*," yang memiliki arti 'terpuji'. Oleh karena itu, istilah "*wali tsana*" dapat diartikan sebagai 'wali yang terpuji'.

Menurut keyakinan masyarakat Jawa, istilah "*wali*" merujuk kepada individu yang memiliki kekuatan supranatural yang diperoleh melalui kedekatannya dengan Allah SWT. Menurut perspektif ini, seorang wali dianggap sebagai perantara yang menghubungkan manusia dengan Allah SWT. Pemahaman ini melekat dalam budaya Jawa, menjadikan makam para wali selalu ramai dikunjungi oleh para peziarah, khususnya pada hari-hari tertentu sesuai dengan tujuan masing-masing makam.

Para peziarah umumnya percaya bahwa wali yang telah meninggal dapat berfungsi sebagai perantara atau wasilah untuk menyampaikan doa-doa mereka kepada Allah. Meskipun beberapa penelitian menyatakan bahwa jumlah wali dapat sangat banyak, yang paling terkenal di Jawa adalah sembilan tokoh, antara lain Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajad, Sunan Muria, Sunan Kalijaga, Sunan Kudus, dan Sunan Gunung Jati.

Menurut beberapa penelitian tersebut, Ensiklopedia Islam mendefinisikan Wali Songo sebagai sembilan ulama yang berperan sebagai pejuang dan pelopor dalam penyebaran Islam di Pulau Jawa pada abad ke-15, terutama pada masa Kesultanan Demak. Meskipun Ensiklopedia Islam menggunakan istilah "Wali Songo," dalam penulisan ini akan digunakan istilah "Walisanga" sesuai dengan ejaan aksara Jawa.

2. Asal Walisongo

Berdasarkan berbagai sumber (Muslimah dan Maskuroh, 2019; Zainuddin, 2013; Manggala, 2015; Masyhadi, 2019; Widodo, 2014; Aminullah, 2015; Arif, 2014), dalam (Maziyah & Amaruli, 2020) dapat disimpulkan bahwa para 9 wali semuanya memiliki keturunan dari luar Nusantara. Informasi lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Wali Songo, Asal, dan Nama Orang Tuanya

No	Walisanga		Orang Tua			
	Nama		Nama		Asal	
	Sebutan	Diri	Ayah	Ibu	Ayah	Ibu
1.	Sunan Gresik	Maulana Malik Ibrahim As-Samarkandi	Syeh Maulana Ahmad Jumadil Kubro	?	Samarkand, Uzbekistan, Asia Tengah	? (Samarkand ?)
2.	Sunan Ampel	Raden Rahmad	Syaikh Ibrahim As-Samarkandi	?	Samarkand, Uzbekistan, Asia Tengah	Putri Raja Champa
3.	Sunan Giri	Raden Paku, Maulana Ainul Yaqin	Maulana Ishaq	Sekardadu	Pasai	Putri Raja Blambangan
4.	Sunan Bonang	Raden Makdum	Sunan Ampel	Candrawati (Nyai Gede Manila)	Samarkand-Champa	Putri Bupati Tuban
5.	Sunan Drajad	Raden Qasim, Sunan Mahmud	Sunan Ampel	Candrawati (Nyai Gede Manila),	Samarkand-Champa	Putri Bupati Tuban
6.	Sunan Kalijaga	Raden Sahid	Tumenggung Wilaktikta	?	Bupati Tuban	? (Jawa?)
7.	Sunan Kudus	Ja'far Shadiq	Sunan Ngudung,	?	cucu Sunan Ampel	? (Jawa?)
8.	Sunan Muria	Raden Umar Syahid	Sunan Kalijaga	Dewi Sarah	Tuban	Putri Maulana Ishaq
9.	Sunan Gunung Jati	Syarif Hidayatullah,	Syarif Abdullah bin Nur Alam bin Jamaluddin Akbar	Rara Santang	Persia	Putri Prabu Siliwangi II (Raja Pajajaran)

(sumber : Maziyah & Amaruli, 2020)

II.1.2 Nama-nama Walisongo

1. Sunan Gresik



Gambar 2. 1 Sunan Gresik

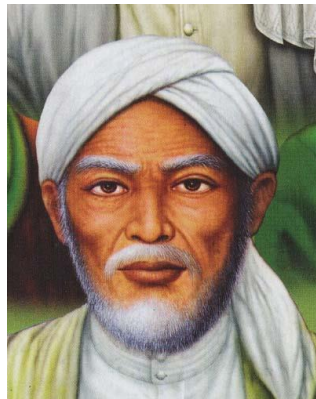
(sumber : Liputan6.com)

Sunan Gresik, yang sebenarnya bernama Maulana Malik Ibrahim dan merupakan keturunan ke-22 dari Nabi Muhammad, juga dikenal dengan nama Makhdum Ibrahim as-Samarqandy. Dalam konteks bahasa Jawa, namanya diubah menjadi Syekh Ibrahim Asmarakandi.

Dia diyakini lahir di Samarkand, Asia Tengah, dan diperkirakan wafat pada tahun 1419, dimakamkan di desa Gapura Wetan, Gresik, Jawa Timur. Sunan Gresik adalah salah satu tokoh awal di tanah Jawa yang mendirikan pesantren dan masjid. Masjid yang didirikannya dinamakan Masjid Pesucinan, yang hingga kini masih berdiri dan menjadi masjid tertua di Pulau Jawa.

Sunan Gresik, atau Maulana Malik Ibrahim, menerapkan metode dakwah yang melibatkan berbagai aspek kehidupan sehari-hari dan pelayanan masyarakat. Ini termasuk mempelajari budaya setempat, membuka warung sebagai tempat interaksi, mengajarkan bercocok tanam, berperan sebagai tabib, menghapus perbedaan kasta, dan membangun masjid serta pesantren. Melalui metode ini, Sunan Gresik berhasil menyampaikan ajaran Islam secara holistik kepada masyarakat, mencakup dimensi spiritual, sosial, ekonomi, dan kesehatan.

2. Sunan Ampel



Gambar 2. 2 Sunan Ampel

(sumber :Viva.co.id)

Sunan Ampel, yang memiliki nama asli Raden Muhammad Ali Rahmatullah atau dikenal sebagai Raden Rahmat, merupakan keturunan ke-22 dari Nabi Muhammad. Beliau dihormati sebagai sesepuh oleh wali lainnya. Sunan Ampel adalah satu-satunya Wali Songo yang lahir di luar Indonesia, tepatnya di Campa, Vietnam, pada tahun 1401, di mana Campa adalah sebuah kerajaan di Vietnam. Sunan Ampel memainkan peran penting dalam pembangunan Masjid Agung Demak, yang didirikannya bersama Raden Patah, raja pertama Kesultanan Demak. Beliau adalah keturunan bangsawan, sebagai anak dari puteri Raja Champa, dan juga keponakan dari raja Majapahit. (Yustika, 2023b).

Sunan Ampel memegang sebuah falsafah dalam menyampaikan dakwah dengan tujuan memperbaiki dan mengubah akhlak masyarakat jadi lebih baik. Ajaran yang disampaikan oleh Sunan Ampel adalah konsep "*Moh Limo*." Yang berasal dari kata "*Moh Limo*" yang diambil da bahasa Jawa, di mana "*Moh*" berarti "tidak" dan "*limo*" berarti "Lima."

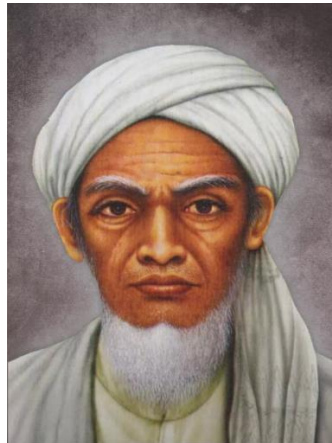
Dengan demikian, "*Moh Limo*" berarti menahan diri dari melakukan 5 hal yang dilarang oleh Allah SWT.

Isi ajaran dari Moh Limo meliputi:

- *Moh Mabuk* (Menahan diri dari mabuk (tidak mabuk atau minum-minuman)).
- *Moh Main* (Menahan diri dari bermain atau berjudi).
- *Moh Madon* (Menahan diri dari berhubungan dengan Perempuan).
- *Moh Madat* (Menahan diri dari menggunakan obat-obatan).
- *Moh Maling* (Menahan diri dari tindakan mencuri).

Pengajaran *Moh Limo* diterima dengan baik oleh Prabu Brawijaya, hingga beliau menyatakan menganggap agama Islam sebagai ajaran yang sangat mulia. Ajaran *Moh Limo* ini masih menjadi pegangan kokoh bagi umat Islam hingga kini, dan saat ini lebih dikenal dengan sebutan 5M. (Yustika, 2023b).

3. Sunan Giri



Gambar 2. 3 Sunan Giri

(sumber : Wikipedia)

Menurut (Orami, 2021) Sunan Giri, yang memiliki nama asli Raden Paku atau Muhammad 'Ainul Yaqin, merupakan putra dari Maulana Ishaq dan saudara dari Sunan Gresik. Penyebaran dakwah Islam beliau melibatkan wilayah Jawa dan Indonesia Timur hingga Kepulauan Maluku. Makam Sunan Giri terletak di Desa Giri, Kabupaten Gresik. Penamaan Sunan Giri berasal dari pesantren yang didirikannya di perbukitan Sidomukti, Kebomas.

Saat masih bayi, Sunan Giri dibuang ke laut, namun diselamatkan oleh awak kapal Sobir dan Sabar, dan kemudian diadopsi oleh Nyai Gede Pinatih, pemilik kapal. Nyai Gede Pinatih memberi nama Joko Samudro, yang kemudian diubah menjadi Sunan Giri karena ditemukan di samudra. Setelah belajar agama dari Sunan Ampel, Sunan Giri mengetahui bahwa ia adalah anak Maulana Ishaq.

Sunan Giri dikenal sebagai pendakwah yang menggunakan permainan anak-anak seperti jamuran, jelungan, gendir gerit, dan cublak-cublak suweng untuk menyampaikan ajaran Islam. Permainan-permainan ini menjadi populer dan tetap dimainkan hingga sekarang.



Gambar 2. 4 Permainan Cublek-Cublak Suweng

(Sumber: urbanjabar)

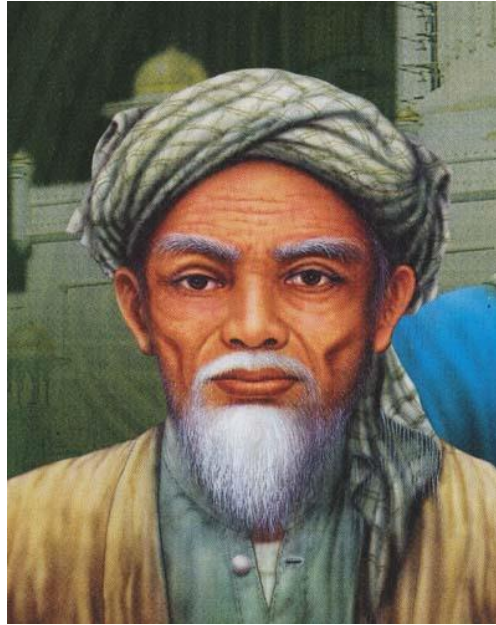
Selain melalui permainan anak-anak, Sunan Giri berdakwah melalui seni, termasuk wayang dan tembang Jawa. Dalam pertunjukan wayang, beliau menyisipkan ajaran Islam, memudahkan masyarakat setempat untuk belajar agama Islam. Sunan Giri juga menciptakan gending atau lagu instrumental Jawa seperti Asmarandana dan Pucung, yang berhasil menarik masyarakat Jawa untuk memeluk agama Islam.



Gambar 2. 5 Wayang Kulit

(Sumber: populis.id)

4. Sunan Bonang



Gambar 2. 6 Sunan Bonang

(sumber : Liputan6.com)

Sunan Bonang, yang sebenarnya bernama Makhdum Ibrahim, merupakan anak dari Sunan Ampel dan dianggap sebagai keturunan ke-23 dari Nabi Muhammad. Dalam penyebaran agama Islam, Sunan Bonang mengandalkan seni. Beliau diakui sebagai pencipta tembang Tombo Ati dan suluk Wijil, yang masih tetap dinyanyikan hingga sekarang. Sunan Bonang diperkirakan meninggal dunia pada tahun 1525 dan dikebumikan di Tuban, Jawa Timur.

Raden Maulana Makdum Ibrahim, yang gemar berdakwah dengan menggabungkan seni, ternyata menciptakan alat musik tradisional yang menyerupai gong, namun dengan ukuran kecil, seukuran piring. Alat musik ini kemudian diberi nama bonang, tetapi sekarang lebih dikenal sebagai gamelan Jawa. Awalnya, alat ini terdiri dari enam gong kecil di atas bingkai kayu, namun sekarang jumlahnya bisa lebih dari enam, bahkan belasan.

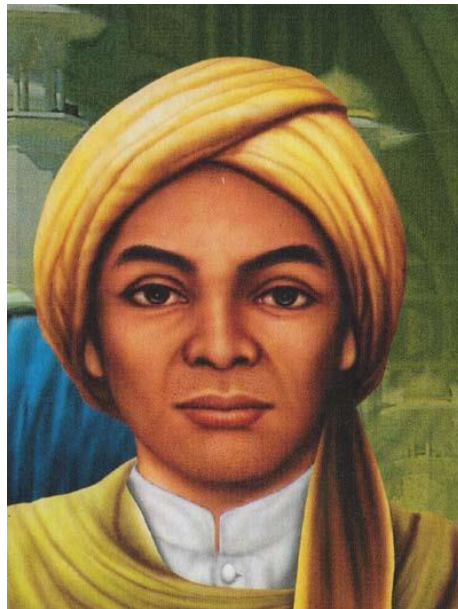


Gambar 2. 7 Alat Musik Bonang

(Sumber : Kompas.com)

Sunan Bonang juga memiliki karya sastra berjudul Suluk Wujil, karya ini dianggap sebagai salah satu karya sastra terbesar di Indonesia. Suluk Wujil ini berupa tembang atau lirik lagu, dibuat antara abad ke-15 hingga 16. Awalnya disimpan di Universitas Leiden, Belanda, namun setelah kemerdekaan Indonesia, naskahnya dipindahkan ke Perpustakaan Nasional Jakarta. (Orami, 2022)

5. Sunan Drajat



Gambar 2. 8 Sunan Drajat

(sumber : <https://images.app.goo.gl/6PWYo5RLptnMKJVUA>)

Menurut (Arini, 2021) Sunan Drajat, adik terakhir Sunan Bonang, lahir pada tahun 1470 M di Ampeldenta dan wafat pada tahun 1522 M di Paciran, Lamongan. Ayahnya adalah Sunan Ampel, yang menikah dengan puteri dari Arya Teja, yaitu Dewi Candrawati.

Sunan Drajat, atau Raden Syarifuddin (Raden Qosim), dikenal dengan jiwa sosial dan ajarannya yang menekankan pada bantuan sesama. Sejak kecil, beliau menunjukkan kecerdasannya dalam menyerap ilmu agama yang diajarkan oleh ayahnya.

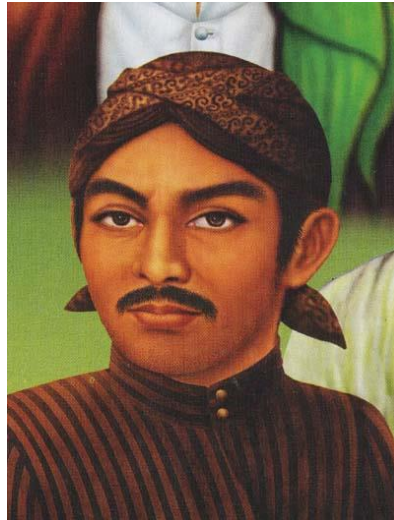
Panggilan "Sunan Drajat" berasal dari awal dakwahnya di Desa Drajat, Paciran, Lamongan. Awalnya daerah tersebut gersang dan miskin, tetapi Sunan Drajat berhasil membuatnya subur dan makmur. Di Desa Drajat, beliau mendirikan pesantren bernama Dalem Duwur, Hubungan baik Sunan Drajat dengan Sultan Demak, Raden Patah, membuatnya mendapat gelar "Sunan Mayang Madu". Gelar ini diberikan karena Sunan Drajat dianggap berhasil mengatasi kemiskinan dan membimbing masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Dalam berdakwah, Sunan Drajat menerapkan ajaran Catur Piwulang, yang menyuarakan memberikan payung kepada yang kehujanan, memberikan pakaian kepada yang telanjang, memberi makan kepada yang kelaparan, dan memberikan bantuan kepada orang buta.

Selain itu, Sunan Drajat juga mengembangkan ajaran Pepali Pitu sebagai filosofi hidup sehari-hari. Ajaran ini menjadi dasar untuk mengarungi kehidupan sehari-hari dengan prinsip-prinsip moral yang tinggi.

Sunan Drajat juga menunjukkan keahliannya dalam seni budaya dengan mengubah tembang atau lagu. Salah satu tembang terkenal yang diciptakannya adalah macapat pangkur, yang liriknya berisi tentang cara menyampaikan ajaran kehidupan kepada masyarakat.

6. Sunan Kalijaga



Gambar 2. 9 Sunan Kalijaga

(sumber : <https://images.app.goo.gl/YWFtswvhK4jseuS57>)

Sunan Kalijaga, atau Pangeran Santi Kusumo, memiliki gelar Raden Mas Syahid dan merupakan anak adipati Tuban. Beliau lahir pada tahun 1450 Masehi di Tuban dan wafat di Kadilangu, Demak pada tahun 1513 Masehi. Sunan Kalijaga, murid dari Sunan Bonang, berperan penting dalam penyebaran agama Islam di Jawa Tengah dan Jawa Barat, karena terlibat dalam pembangunan Masjid Agung Cirebon dan Masjid Agung Demak. (Orami, 2023)

Penyematan nama "Sunan Kalijaga" memiliki cerita. yaitu ketika Sunan Bonang menguji kegigihan Sunan Kalijaga dengan menyuruhnya menjaga tongkat yang ditancapkan di pinggir kali. Sunan Kalijaga menjaga tongkat tersebut tanpa meninggalkan tempatnya, dan dari sinilah beliau diberi nama "*Kalijaga*."

Sunan Kalijaga berdakwah dengan menggunakan kesenian, yaitu terutama wayang kulit. Saat berdakwah, beliau menggunakan pertunjukan wayang untuk menyampaikan ajaran Islam, dan penonton diminta mengucapkan dua kalimat syahadat sebagai tiket masuk. Selain dikenal sebagai Sunan Kalijaga, beliau juga mendapatkan berbagai julukan karena keahliannya dalam mendalang. Beberapa julukan yang disematkan kepadanya antara

lain. Ki Dalang Kumendung, Ki Dalang Bengkok, Ki Dalang Sida Brangti, dan Ki Unehan.



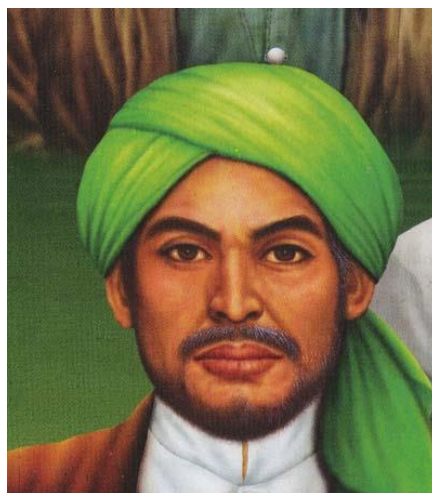
Gambar 2. 10 Ilustrasi Sunan Kalijaga Memainkan Wayang Kulit

(Sumber: youngontop)

Selain wayang, Sunan Kalijaga juga menggunakan tembang sebagai media dakwah. Beberapa tembang seperti "Ilir-ilir" masih populer dan mengandung pesan tentang bangkit dari keterpurukan.

Sunan Kalijaga juga memadukan naskah kuno dengan ajaran Islam dalam pertunjukannya, seperti Layang Kalimasada, lakon Dewa Ruci, Lakon Petruk menjadi Raja, dsb. Dengan cara ini, beliau berhasil menyampaikan ajaran Islam kepada masyarakat Jawa melalui seni dan budaya yang akrab bagi mereka.

7. Sunan Kudus



Gambar 2. 11 Sunan Kudus

(sumber : <https://images.app.goo.gl/cbTANSYHJShS1JJ66>)

Menurut (Orami, 2023) Sunan Kudus, bernama asli Ja'far Shodiq, adalah keturunan dari Nabi Muhammad yang ke-24. Ia merupakan panglima perang, hakim peradilan negara, dan penasihat Sultan Demak, *Mursyid Thariqah*, pada masa ketika Kerajaan Hindu-Jawa sedang menghadapi masa kehancuran, dan agama Islam mulai merambah di Jawa. Sunan Kudus, yang merupakan keturunan dari Habib Utsman Haji atau lebih dikenal sebagai Sunan Ngudung, adalah anak dari Sunan Ampel. Ibunya adalah Syarifah Ruhil atau Dewi Ruhil, yang merupakan adik dari Sunan Bonang.

Dikenal dengan toleransi beragamanya yang tinggi, Sunan Kudus menghargai agama lain yang berada di Pulau Jawa, seperti Buddha dan Hindu. Selain arsitektur bangunan yang disatukan dengan unsur Hindu ke dalam, beliau memperbaiki alat-alat pertukangan, termasuk kerajinan emas, keris pusaka, dan teknik pandai besi dengan unsur Islami. Dalam kerajinan-kerajinan tersebut, Sunan Kudus menambahkan ukiran berupa ayat-ayat Al-Quran.

Selama menjabat sebagai senopati, Sunan Kudus juga menjadi imam besar di Masjid Agung Demak dan hakim di Kesultanan Demak. Diakui sebagai sosok yang adil dalam menyelesaikan perkara di lingkungan masyarakat, beliau tidak memihak golongan tertentu. Salah satu warisan yang masih ada hingga kini adalah Masjid Menara Kudus, yang mencerminkan perpaduan antara unsur Islam dan Hindu.

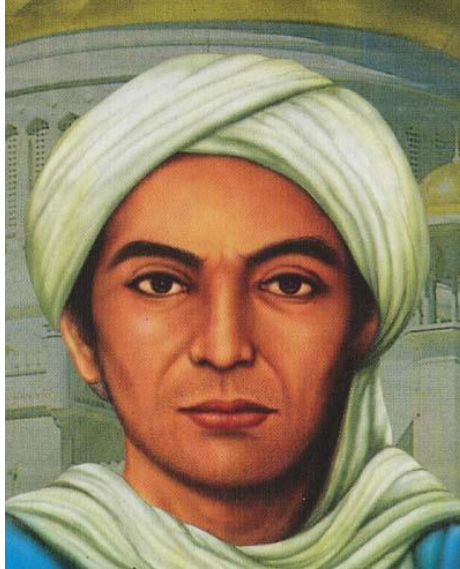


Gambar 2. 12 Menara Kudus

(Sumber : idntimes)

Sunan Kudus juga dikenal dalam berdakwah dengan mengajarkan toleransi beragama dan menarik perhatian masyarakat Hindu melalui arsitektur bangunan serta seni kerajinan pandai besi.

8. Sunan Muria



Gambar 2. 13 Sunan Muria
(sumber : Liputan6.com)

Menurut (Orami, 2022) Sunan Muria, yang nama aslinya adalah Raden Umar Said, merupakan putra dari Sunan Kalijaga dan Dewi Saroh, puteri Syekh Maulana Ishaq. Meskipun tahun kelahirannya tidak diketahui pasti, Sunan Muria wafat pada tahun 1551. Nama "Muria" diambil dari Gunung Muria, tempat di mana beliau berdakwah, mendirikan pesantren dan masjid, serta tempat peristirahatan terakhirnya.

Sunan Muria memiliki keunikan dengan memilih untuk tinggal di daerah terpencil dan jauh dari pusat perkotaan, seperti di Gunung Muria. Meskipun terletak di wilayah pedalaman, pengaruh dan dakwahnya meluas hingga daerah Jepara, Tayu, Juwana, dan sekitar Kudus.

Salah satu strategi dakwah Sunan Muria adalah memodifikasi tradisi budaya Jawa yang kental. Beliau memiliki toleransi tinggi dan melakukan akulturasi budaya Jawa dengan ajaran Islam. Sebagai contoh, beliau

memodifikasi tradisi sesajen yang merupakan bagian dari budaya Jawa Kuno. Masyarakat diajarkan untuk mengubah praktik memberikan makanan kepada roh leluhur menjadi kebiasaan membagikan makanan kepada tetangga. sebagai bentuk kebersamaan dan doa bersama. Tradisi ini, dikenal sebagai kenduri atau kirim doa, hingga kini masih dijalankan sebelum bulan Ramadhan, pernikahan, dan acara besar lainnya, dengan mengirim doa melalui bacaan ayat-ayat Al-Quran dan shalawat, menggantikan tradisi sesajen.

9. Sunan gunung Jati



Gambar 2. 14 Sunan Gunung Jati

(sumber : <https://images.app.goo.gl/eQwp7XLZCror8yNCA>)

Sunan Gunung Jati, yang memiliki nama asli Sultan Syarif Hidayatullah Al-Azhamatkhani, lahir pada tahun 1448 dari pasangan Syarif Abdullah Umdatuddin bin Ali Nurul Alam dengan puteri Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi yaitu Nyai Rara Santang. Berdakwah melalui jalur politik, beliau menjadi Sultan Cirebon dan memimpin pemerintahan secara resmi, menjadikannya satu-satunya Wali Songo yang memimpin pemerintahan.

Berikut adalah beberapa keahlian dan peran Sunan Gunung Jati:

1. Berdakwah melalui Jalur Politik:

Sunan Gunung Jati dikenal sebagai politikus ulung karena keberhasilannya menaklukkan berbagai kesultanan di daerah Cirebon dan Banten. Beliau merubah struktur dan sistem pemerintahan dengan dasar kekuasaan religius, mengajarkan bahwa kekuasaan berasal dari Allah SWT.

2. Ahli Pendidikan:

Sunan Gunung Jati piawai dalam memberikan pendidikan kepada murid-muridnya. Beliau menyediakan pendidikan gratis di desa-desa dengan kondisi ekonomi yang kurang baik. Tradisi pengajian sebulan sekali yang dimulai oleh Sunan Gunung Jati masih berlanjut hingga kini.

3. Ahli Bahasa:

Sunan Gunung Jati memiliki keahlian bahasa yang luar biasa. Dikatakan bahwa beliau menguasai hingga 99 bahasa, termasuk bahasa daerah dan bahasa asing. Kemampuan ini memudahkan dalam berkomunikasi, berdakwah, dan melakukan kesepakatan politik.

4. Ahli Ilmu Kedokteran:

Sunan Gunung Jati juga memiliki keterampilan dalam ilmu kedokteran. Beliau mampu mendiagnosis penyakit dan melakukan pengobatan, bahkan konon berhasil mengeluarkan tumor tanpa operasi bedah.

5. Ahli Strategi Perang:

Sebagai seorang sultan, Sunan Gunung Jati memiliki keahlian dalam strategi perang. Beliau berhasil menaklukkan berbagai kerajaan dan wilayah di Jawa Barat dan Jawa Tengah, termasuk Rajagaluh, Kuningan, Talaga, dan Sunda Kelapa. Sunan Gunung Jati, dengan berbagai keahlian dan perannya, menjadi tokoh penting dalam penyebaran agama Islam dan pengembangan wilayah kekuasaan di wilayah Cirebon dan sekitarnya.

II.1.3 Definisi Museum

Asal kata "museum" dapat ditelusuri kembali ke bahasa Yunani, yaitu MUSEION. Museion adalah bangunan suci yang didedikasikan untuk menghormati Sembilan Dewi Seni dan Ilmu Pengetahuan. Salah satunya adalah MOUSE, keturunan dari dewa utama Zeus dan istrinya, Mnemosyne. Para dewa dan dewi ini diyakini tinggal di Puncak Olympus. Selain berfungsi sebagai tempat ibadah, Museion pada masa itu juga berperan sebagai tempat pertemuan para sarjana yang memusatkan perhatian pada studi dan penyelidikan berbagai cabang ilmu pengetahuan, serta sebagai lokasi untuk menyembah para dewa dan dewi.

Dalam konteks modern, museum diartikan sebagai lembaga aktif yang melaksanakan fungsinya dalam menceritakan tentang dunia manusia dengan alam. berdasarkan *International Council of Museums (ICOM)* (Berrinovic, 2011) dalam Sidang Umum kesebelas di Copenhagen pada 14 Juni 1974, definisi museum sebagai berikut: Museum adalah suatu lembaga sifatnya permanen, melayani Masyarakat, tidak mencari keuntungan, dan perkembangannya, serta bersifat terbuka melalui upaya pengumpulan, pelestarian, penelitian, komunikasi, dan pameran benda nyata untuk masyarakat untuk keperluan pendidikan, studi, dan hiburan. Sebagai hasilnya, museum bisa menjadi sumber studi bagi kalangan dokumentasi keunikan masyarakat tertentu, akademis, atau catatan dan gagasan imajinatif untuk masa depan.

Menurut (Almahdar, 2018) Beberapa definisi "museum" menurut beberapa ahli permuseuman adalah sebagai berikut:

- **Advanced Dictionary:**
Museum merupakan sebuah bangunan di mana benda-benda dipamerkan yang mencerminkan ilmu pengetahuan, sejarah, seni, dan lain-lain.
- **Douglas A. Allan:**
Museum, dalam arti yang sederhana, adalah bangunan yang menaruh koleksi benda untuk keperluan studi, penelitian, dan kesenangan.
- **A. C. Parker (Ahli permuseuman Amerika):**

Dalam konteks modern museum merupakan lembaga aktif yang menjalankan tugasnya untuk menjelaskan manusia, dunia, dan alam.

II.1.4 Fungsi Museum

Mendirikan museum memiliki tujuan utama dalam memanfaatkan serta menjaga bukti materi tentang manusia dan lingkungannya. Tak hanya itu, museum juga bertujuan untuk ikut berperan dalam kemajuan ilmu, seni, dan teknologi, serta membina untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai budaya dan meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa.

Menurut ICOM (Almahdar, 2018), fungsi museum dapat diidentifikasi menjadi sembilan aspek, yang sering disebut sebagai Nawa Darma, yakni:

1. Tempat menyimpan dan menjaga warisan alam dan budaya.
2. Tempat penelitian ilmiah dan dokumentasi.
3. Preservasi dan konservasi.
4. Pemerataan ilmu dan media penyebaran untuk umum.
5. Tempat mengenal dan menghayati kesenian.
6. Visualisasi warisan alam dan budaya.
7. Media dalam memperkenalkan budaya antar bangsa dan antar daerah.
8. Cerminan pertumbuhan dari peradaban manusia.
9. menambahkan rasa bersyukur dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

II.1.5 Jenis Museum

Menurut (Almahdar, 2018) Berdasarkan penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi:

- Museum Pemerintah: Museum yang dikelola dan diatur oleh pemerintah. Contoh: Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
- Museum Swasta: Museum yang diorganisir dan dikelola oleh entitas non-pemerintah. Contoh: Museum Geoteknologi Mineral UPN Yogyakarta.

Berdasarkan koleksinya, museum dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Museum Umum: Tempat penyimpanan koleksi berbagai materi yang berkaitan dengan manusia, lingkungan, seni, dan teknologi dalam berbagai disiplin.
- Museum Khusus: Tempat penyimpanan bukti materi dan lingkungan yang terkait dengan satu jenis seni, bidang ilmu, atau teknologi tertentu.

Berdasarkan lokasinya, museum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Museum Nasional: Museum yang koleksinya mencakup seluruh wilayah Indonesia dan memiliki nilai nasional.
- Museum Provinsi: Museum yang fokus pada koleksi terkait wilayah provinsi tertentu.

Jenis museum yang akan dipakai untuk perancangan ini yaitu,

II.1.6 Penerapan Teknologi di Museum

Implementasi digitalisasi dapat memberikan kemudahan dan menyediakan informasi serta pengetahuan yang lebih menarik dalam konteks museum. Penggunaan alat teknologi digital, seperti *mobile application*, *augmented reality* (AR), *interactive display*, *immersive digital* dan berbagai media interaktif lainnya, dapat meningkatkan kesan bagi para wisatawan. Digitalisasi dalam konteks pariwisata tidak hanya menciptakan strategi profesional untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, melainkan juga memberikan kemudahan dalam operasional, memperoleh hasil, dan memahami perilaku konsumen dengan lebih cepat dan presisi.

Penggunaan platform digital dalam promosi pariwisata juga memberikan keuntungan dalam upaya pemasaran. Ini memungkinkan promosi yang lebih mudah dan mencapai sasaran wisatawan secara global, karena memudahkan akses terhadap destinasi dan informasi pariwisata. Digitalisasi dalam pariwisata membuka peluang untuk mengoptimalkan cara destinasi atau informasi pariwisata diakses dan dipromosikan, memberikan dampak positif terhadap industri pariwisata secara keseluruhan. (Sitepu & Atiqah, 2022).

II.1.7 Media Interaktif pada Museum

1. *Augmented reality*



Gambar 2. 15 *augmented reality*

Sumber: assemblrblog.medium.com

Augmented reality (AR) memiliki tujuan untuk menyatukan komputer dan lingkungan interaktif dengan lingkungan nyata, sehingga keduanya menjadi satu kesatuan . Secara definisi, *Augmented Reality* adalah Teknologi yang dapat membuat pemakai melihat benda virtual yang terintegrasi dengan realitas dunia nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *augmented reality* adalah suatu teknologi yang memiliki kemampuan untuk menyatukan ilusi objek, baik dalam bentuk 2D maupun 3D dan menampilkannya atau memproyeksikannya ke waktu yang nyata (*real time*). (Ajei Ibnu Rahmat et al., 2022).

2. *Video Mapping*



Gambar 2. 16 *video mapping* pada museum

Sumber: www.arshake.com

Video mapping adalah teknik proyeksi yang berfungsi untuk merubah objek, yang seringkali memiliki bentuk tidak beraturan, menjadi suatu permukaan untuk tampilan proyeksi video. Objek ini dapat melibatkan lanskap industri yang cukup kompleks, seperti objek dalam ruangan kecil, panggung teater, atau bangunan. Dengan memakai perangkat lunak khusus, cahaya yang diproyeksikan dapat diformat secara presisi sesuai dengan permukaan tampilan objek tersebut. Proyeksi gambar ini bertujuan untuk memperkaya tampilan visual dengan efek warna, tekstur, dimensi tambahan, ilusi optik, dan memberikan kesan gerak pada elemen-elemen yang sebelumnya statis. (Genia Krishbie, 2021).

3. *Imersive Cinema*



Gambar 2. 17 *Immersive cinema*

Sumber: www.vfxvoice.com

Immersive Cinema merujuk pada teknologi simulasi visual digital yang memungkinkan seseorang terlibat secara langsung dalam pengalaman audiovisual. Dengan menggunakan berbagai elemen digital seperti grafika, suara, dan mungkin juga elemen sensorik lainnya, teknologi ini menciptakan lingkungan yang menyatu dengan dunia nyata. Sebagai contoh, dalam sebuah film atau presentasi digital yang *immersive*, penonton tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi mereka merasa benar-benar terlibat dalam adegan atau lingkungan yang ditampilkan. Ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan meyakinkan, di mana

individu dapat merasa sebagai bagian integral dari cerita atau konten yang disajikan. (F, 2014).

4. *Interactive Display*



Gambar 2. 18 *interactive display*

Sumber: tickets.holland.com

Interactive Display merupakan tampilan visual atau perangkat yang memungkinkan pengguna mengendalikannya melalui *multi-touch* atau gerakan sederhana yang memakai sentuhan jari. Fasilitas layar sentuh memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan suatu tampilan tanpa memerlukan perangkat tambahan seperti mouse atau touchpad.

Dalam membuat display interaktif, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- Mempertimbangkan kebiasaan pengguna dalam berinteraksi dengan tampilan suatu objek.
- Menyesuaikan fitur interaksi dengan desain visual.
- Display interaktif harus memperhatikan elemen *usability*, *learnability*, *fleksibilitas*, dan kekokohan objek.
- Display interaktif dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengoperasikan objek, mudah dipelajari, dipahami, dan *fleksibel*.

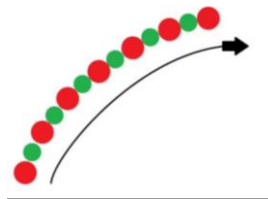
II.1.8 Media Pameran

1. Teknik Teatrical

Pendekatan teatrical untuk desain pameran adalah Membagi ruang Menjadi beberapa 'set' yang akan dilalui, di mana ruangan seakan bergerak. Seperti Perubahan tinggi ruang, skala, warna, suara, tekstur, Permukaan dan pencahayaan, itu semua mempengaruhi atmosfer dan karakter ruang, Ini akan Menyampaikan pesan tertentu yang bertindak secara tidak langsung kepada penonton.

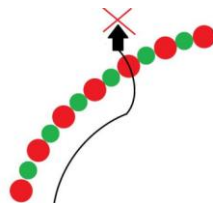
a. Mengatur Adegan/Set

Entah itu dirancang untuk budaya atau pameran komersial, tata ruang pengaturan dan posisi pameran/konten akan mempengaruhi cara pengunjung bergerak melalui ruang, mengambil pesan dan informasi sepanjang jalan. Diperlukan suatu perjalanan cerita (Narasi) dalam bentuk Story Line.



Gambar 2. 19 Adegan/Set

Sumber : materi kuliah tata ruang pameran



Gambar 2. 20 Adegan/Set

Sumber: materi kuliah tata ruang pameran

b. Pertunjukan

Dapat berupa objek Pameran yang berbentuk Aktor dan Pen -demo, baik Nyata atau digital, adalah cara menyampaikan cerita yang berguna dan digunakan dalam pameran untuk menambahkan memperkuat pesan yang disampaikan.

Dapat berupa bermacam media , contohnya :

- Tulisan, akan memberi pengunjung sebuah koneksi langsung ke cerita/narasi pameran tersebut, dan pengunjung bisa membayangkan cerita yang disampaikan melalui narasi tersebut.
- Layar Monitor dengan film atau animasi tentang narasi tersebut sehingga pengunjung dapat merasakan percakapan satu sama lain, ini akan menciptakan ilusi pertunjukan langsung.
- Hologram, merupakan bentuk canggih proyeksi yang menciptakan ilusi benda tiga dimensi. Sehingga menghasilkan gambar seukuran yang nyata dan 3D. Contoh, Hologram ‘manusia’ bisa berinteraksi secara waktu nyata.



Gambar 2. 21 Ancient Civilization Museum, Reading

Sumber : WHYY.org



Gambar 2. 22 Da Vinci Museum Rome

Sumber : tickets-rome.com

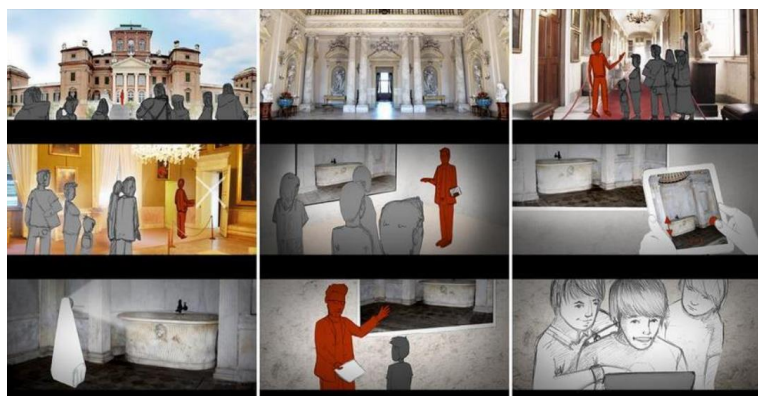
c. Story Board

Cara ini Paling sering digunakan di teater dan film, storyboard adalah teknik untuk melakukan aksi melalui rangkaian gambar yang berurutan. StoryBoard biasanya berbentuk serangkaian gambar manual atau digital/computer disajikan secara berurutan dan menampilkan momen yang dipilih dari suatu alur cerita. Sederhananya bentuknya mengilustrasikan secara grafis bagaimana sesuatu bekerja. Dalam pengertian ini storyboard bertindak sebagai metode interpretasi. Untuk peluncuran produk di pameran dagang, misalnya, storyboard akan menunjukkan bagaimana ruang pertunjukan di stand akan berubah sesuai dengan pencahayaan, suara, dan efek khusus. Bagian dokumen kerja, dan bagian presentasi bagian, storyboard bertindak sebagai cara yang efektif untuk mengkomunikasikan jenis narasi yang sangat spesifik karena berubah seiring waktu.



Gambar 2. 23 Storyboard of various proposed interactive experiences at the Cleveland Museum of Art: page 1

Sumber : studio1482.com



Gambar 2. 24 Storyboard of the new robotic museum experience

Sumber : researchgate.net/

d. Pengaturan Cahaya

Desain pencahayaan adalah seni dan aturan yang digunakan untuk memberikan efek yang baik dalam pameran menggunakan cahaya. Cahaya dapat digunakan untuk 'melukis' suatu lingkungan dengan memberikan warna, pemodelan, dan aksentuasi terhadap ruang dan objeknya, juga mengubah suasana hati dan atmosfernya. Cahaya bisa menambahkan kepribadian yang membedakan antar ruang dan membantu untuk mengarahkan pengunjung di sepanjang rute pameran. Hubungan antara cahaya dan material sering dimanfaatkan di pameran. Seperti Bahan tembus cahaya, material yang menciptakan dinding bercahaya ringan, sementara lampu optik fiber diatur ke dalam permukaan hitam menciptakan ilusi langit berbintang.



Gambar 2. 25 Polish Pavilion for Shanghai Expo 2010 by WWA

Architects

Sumber : dezeen.com

2. Teknik Sinematik

Teknik sinematik umumnya harus didukung oleh berbagai Media (multimedia) Pameran dengan multimedia menggunakan teknologi untuk menyampaikan budaya dan pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung Audiovisual menampilkan penggunaan proyeksi yang memberikan manfaat dan peluang yang fleksibel. Audio-visual sering menjadi media pilihan untuk bidang pengantar, dengan tegas memposisikan audiens

a. Proyeksi

Proyeksi depan atau belakang yang efektif membutuhkan tingkat pencahayaan yang rendah. Idealnya, presentasi audio-visual akan mengambil tempat ruang kontrol untuk dirancang secara ergonomis menurut ukuran penonton, waktu dari acara dan persyaratan proyeksi. Alternatif lain, high-definition (HD) layar plasma dapat digunakan secara tunggal atau sebagai ‘dinding video’, dan dapat dikonfigurasi dalam format potret dan lanskap. Untuk layar dengan skala arsitektur, Lampu LED bekerja untuk menghasilkan gambar yang besar dan mulus saat dilihat dari jarak jauh, misalnya pada pertandingan sepak bola atau konser.



Gambar 2. 26 Proyeksi

Sumber : data pribadi



Gambar 2. 27 Proyeksi

Sumber : data pribadi

b. Suara

Penggunaan audio, dari musik dan suara memiliki efek tambahan dimensi sensorik untuk pengunjung suatu lingkungan pameran.

c. Teknologi Seluler

Gambar ini menggambarkan bagaimana kombinasi teknologi dan pengguna bisa membantu membawa lingkungan bersejarah ke kehidupan.

3. Pameran Interaktif

Pameran interaktif menyediakan mekanisme untuk menjelaskan berbagai informasi secara jelas. Tindakan secara fisik dan intelektual yang terlibat dengan pameran tersebut, juga menciptakan interaksi antara pameran dan audiens yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran. Unsur pembelajaran dengan konsep bermain yang ditimbulkan oleh permainan interaktif dan teka-teki, meskipun tidak secara eksklusif, namun dapat dinikmati oleh pengunjung (terutama anak-anak).

a. Digital Interaktif

Digital interaktif biasanya terdiri dari berbagai teknologi yang berinteraksi satu sama lain. Yang termasuk dengan sensor digital, kamera, pelacakan dan umpan balik dari informasi digital. Pengembangan komputer multi-touch-screen menawarkan peluang menarik untuk partisipasi kelompok antara pengunjung, membuat pengalaman yang lebih menyenangkan serta menciptakan interaksi menarik bagi pengunjung.

II.1.9 Infografis pada Museum

Menurut (Derwentyana Ryanty, 2023) pada mata kuliah tata ruang pameran "infografis" berasal dari singkatan bahasa Inggris "informasi" dan "grafis", yang berarti informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan elemen visual seperti grafik, gambar, ilustrasi, atau tipografi.

Target *Audiens*

- Demografis : Usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, status ekonomi sosial.
- Psikografis : Kecenderungan kondisi psikologis, cara pandang, gaya hidup.

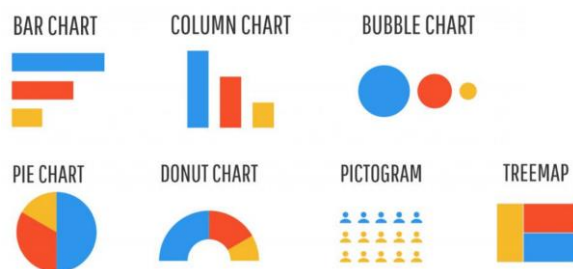
- Geografis : sebaran tempat dimana khalayak sasaran
- a. Pengumpulan Informasi
- Pada tahap ini dikumpulkan dan disusun informasi untuk konten infografis.
- Informasi harus benar, akurat dan bermanfaat.
 - Ringkas.
 - Sumber informasi dipercaya.
- b. Visualisasi Data/ Informasi
- Dapat menggunakan metode ICCORE (*Inform, Compare, Change, Organize, Relationships* dan *Explore*) supaya bisa memilih jenis diagram yang tepat untuk memvisualkan data.
- *Inform*
- Jika ingin menyampaikan pesan penting dengan data yang lebih to the point dapat menunjukkannya dengan teks yang bold, besar, dengan warna mencolok seperti ini.



Gambar 2. 28 *Inform*

Sumber : niagahoster.co.id

- *Compare*
- Untuk membandingkan data atau memberikan informasi yang berbeda, dapat menggunakan diagram batang, kolom, atau balon, diagram lingkaran, donat, pictogram, atau peta pohon.



Gambar 2. 29 Berbagai macam diagram

Sumber : niagahoster.co.id

- *Change*

Kategori ini biasanya digunakan jika berisikan perubahan data, kronologi, cerita pada berbagai industri, produk, atau konsep dari waktu ke waktu.

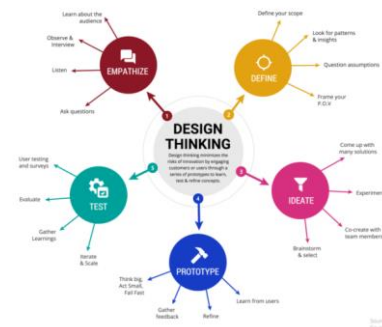


Gambar 2. 30 *Line Chart* dan *Area Chart*

Sumber : niagahoster.co.id

- *Organize*

Selanjutnya ada kategori organisasi, yang biasanya digunakan untuk menunjukkan informasi secara berurutan seperti ranking, pola, grup, atau siklus. Kategori ini dapat digambarkan dengan diagram seperti flowchart, mind map, atau tabel.



Gambar 2. 31 Mind Map

Sumber : linkedin.com

- *Relationship*

Jika ingin menunjukkan hubungan yang lebih kompleks pada suatu konteks, bisa menggunakan diagram berupa scatter plot atau multi-series plot.



Gambar 2. 32 Scatterplot dan Multiseries Plot

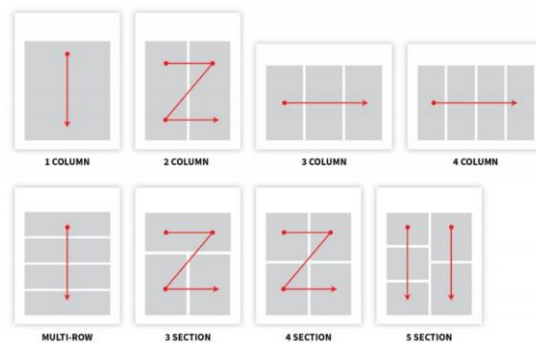
Sumber : niagahoster.co.id

- *Explore*

Berbeda dengan yang lainnya, kategori Explore digunakan jika pembaca ingin mempelajari infografik lebih lanjut. Gaya visualisasi di sini sangat bergantung pada spesifikasi data, sehingga diagram tampak lebih interaktif dan kompleks.

c. Merancang Grid Layout

Langkah berikutnya untuk menentukan desain infografis adalah merancang grid layout untuk menyeimbangkan tata letak dalam setiap elemen seperti teks, gambar dan diagram. Perlu diingat, bahwa kita terbiasa membaca dari posisi kiri ke kanan atau atas ke bawah, sehingga pastikan desain infografis bisa mengarahkan pandangan pembaca dari elemen ke elemen.



Gambar 2. 33 Grid Layout

Sumber : HOSTEKO.com

Berikut adalah contoh infografis dengan menggunakan layout single kolom untuk konten linear dari atas ke bawah.



Gambar 2. 34 Infografis dengan layout single kolom

Sumber : piktochart.com

d. Menentukan Jenis Font

Rangkailah teks yang menjelaskan topik infografik sebelum menentukan jenis font. Artinya, buat teks ringkas mungkin sambil mempertahankan isi utama. Selanjutnya, pilih jenis font yang mudah dibaca, kemudian tebalkan teks yang ingin di highlight. Untuk membedakan antara judul yang di highlight dan teks deskripsi, pilih warna yang kuat.



Gambar 2. 35 Desain Infografis

Sumber : donorbox.org

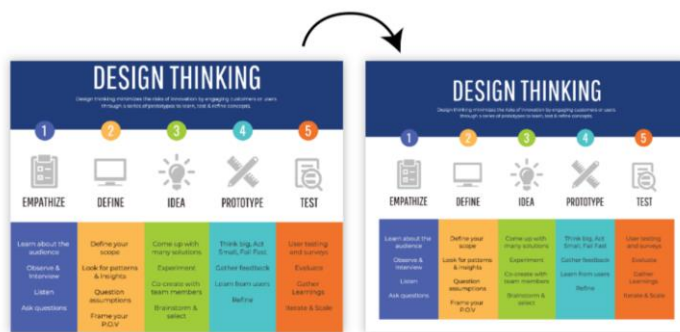


Gambar 2. 36 Desain Infografis

Sumber : niagahoster.co.id

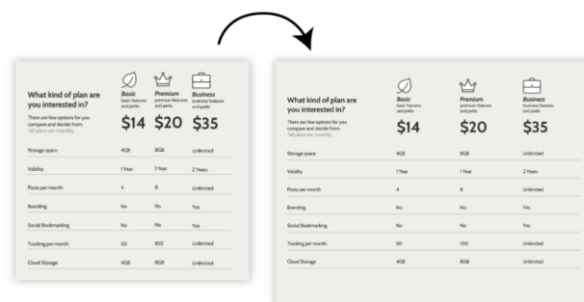
e. Gunakan *negative space* pada desain infografis

Negative space adalah ruang kosong yang sengaja disisakan di sekitar komponen desain. Membuat setiap elemen terlihat seimbang dan presisi adalah tujuannya. Namun, *negative space* dapat diartikan dengan background warna apa pun, bukan hanya putih.



Gambar 2. 37 Desain Infografis *Design Thinking*

Sumber : niagahoster.co.id



Gambar 2. 38 Desain Infografis

Sumber : niagahoster.co.id

f. Memilih warna desain infografis

Menentukan kombinasi warna untuk desain infografik adalah langkah terakhir yang sangat penting. Warna tidak hanya membuat desain lebih menarik, tetapi juga membantu pembaca memahami pesan yang disampaikan. Contoh penggunaan warna pada batang diagram untuk menonjolkan informasi yang paling penting adalah sebagai berikut. Tidak ada alasan untuk menggunakan warna netral dalam desain infografik. Untuk membedakan setiap elemen, Anda dapat menggabungkan beberapa warna, tetapi hanya gunakan tiga hingga empat warna jika pilihan warnanya senada.



Gambar 2. 39 Desain Infografis Product Sales

Sumber : niagahoster.co.id

II.1.10 Penerapan Display pada Museum

Penataan ruang koleksi dalam pameran disebut display. Salah satu kegiatan utama dalam pameran adalah merancang, mendesain, mengatur, menyusun, dan mengorganisasi elemen, objek, atau ruang berdasarkan pertimbangan praktis, ekonomis, estetis, dan ergonomis untuk tujuan tertentu (Susanto, 2016:175). Desain ruang dan alur pengunjung, materi karya dan cerita, teks pameran dan labelisasi, tata cahaya, suhu dan kelembaban, dan fasilitas dan komponen pendukung adalah semua komponen display.

1. Jenis Display

Menurut (Ivana et al., 2023) pada buku, "Manajemen Seni Rupa" (2016), Dr. Yahya, M.Pd. mengatakan bahwa tampilan terbagi menjadi beberapa kategori, seperti:

- **Window Display**
Display ini menggunakan jendela atau etalase untuk menampilkan karya seni atau objek. Jenis display ini banyak digunakan untuk benda komersial.
- **Wall Display**
Display ini banyak digunakan untuk karya dua dimensi, seperti lukisan atau foto. Penggunaan dinding mungkin mengubah suasana dan atmosfer pameran. Sebaliknya, jika pameran seni dirancang dengan baik, pengunjung akan tertarik dan ingin berlama-lama menikmati karya seni tersebut. Jika pameran tersebut juga menarik, interaktif, dan melibatkan sensasi, pengunjung akan memiliki pengalaman yang menyenangkan.
- **Divider**
Penyekat dua dimensi yang fleksibel, Divider dapat dilipat dan dipindahkan. Jenis display ini sesuai untuk pameran jangka pendek.
- **Vitrin**
Vitrin juga fleksibel seperti divider. Mereka digunakan untuk menyimpan dekorasi pendukung benda pameran dan biasanya memiliki dimensi tinggi 75-210 cm dan lebar 40-120 cm.

II.1.11 Penerapan Gapura pada Museum Walisongo di Cirebon

a. Gapura Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim)

Menurut (Salam, 1960) Di sebelah selatan makam utama, gapura kuno menghadap ke arah utara selatan. Bentuknya mirip dengan gapura model Majapanit dan mirip dengan gapura makam Poesponegoro, dengan batu bata yang masih menunjukkan bentuk aslinya yang berundak-undak. Gapura ini terbuat dari batu bata yang disusun dengan baik dan diperkuat dengan bahan perekat semen. Ini memiliki tinggi tiga meter dan lebar tiga

meter, dengan lobang pintu masuk yang memiliki tinggi 1,5 meter dan lebar 1 meter. Menurut inskripsi yang ada, yang ditulis dalam bahasa Jawa Kuno, menunjukkan bahwa pembangunan gapura ini dimulai pada tahun 1345 caka atau 1423 masehi. Inskripsi ini terletak di kaki gapura sebelah kanan ketika dilihat dari arah selatan.



Gambar 2. 40 Gapura Wetan Makam Sunan Gresik

Sumber : pinterest.com

b. Gapura Sunan Ampel (Raden Rahmad)

Dalam (Adiani et al., 2015) Menurut Zeid Mohammad dari berita Metro pada 8 Januari 2015 pukul 12:53, "Ghafura"—yang berarti ampunan—adalah asal dari pintu gerbang atau gapura.

Menurut maknanya, lima gapura terletak di sekitar masjid Ampel. Filosofi Islam, atau rukun agama, terdiri dari lima.

Kelima gapura berada dalam urutan rukun Islam, dengan gapura pertama berada di paling dekat dengan kompleks pemakaman dan mencapai pintu masuk melalui gapura kelima masjid kompleks dari arah selatan.

Makna spiritual pada kelima gapura itu antara lain adalah :

- Gapura *penyeksen*

Salah satu gapura di kompleks makam, *gapuro Panyeksen* (Kesaksian), menunjukkan kalimat syahadat, "Bersaksi tiada Tuhan selain Allah dan Nabi Muhammad utusan Allah."

Menurut (Manshur, 2022) Ada empat buah ornamen di gapura paneksen yang mirip dengan tanaman dan memiliki banyak kuncup tumbuh, yang menunjukkan kesuburan. Di sini, kesuburan berarti kesuburan tanaman dan seorang wanita yang memiliki banyak anak. Lambang surya kerajaan *Wilwaktika* digambarkan pada dua tiang gapura. Lambang ini terdiri dari delapan sinar bunga bermahkota delapan yang menyerupai perisai. Ornamen terakhir yang ada di tengah gapura berbentuk matahari. Lambang ini menunjukkan bahwa seorang muslim akan menerima kekuatan rohani dan fisik dari delapan arah mata angin setelah melewati gapura pakesta.



Gambar 2. 41 Gapura *Penyeksen*

Sumber : banggabersarung.com

- *Gapura Madep*

Sebelum memasuki area pemakaman Sunan Ampel dan Nyai Condrowati, gapura madep ini adalah gapura pertama. Gapura madep, yang berasal dari bahasa Jawa dan memiliki arti "menghadap", menunjukkan bahwa orang yang sholat harus menghadap ke kiblat, yaitu Ka'bah. Seperti gapura lainnya, gapura ini tidak memiliki ornamen di tengahnya, ornamen hanya terletak di dua pondasi dan puncak.

Gapura madep memiliki ornamen berbentuk tanaman bunga yang sedang bermekaran. Tiang penyangganya memiliki lambang bunga yang mirip dengan gapura lain, dengan delapan kelopak bunga di tiap mahkota. Simbol pertama di bagian atas gapura berfungsi sebagai simbol kejayaan dan kemenangan. Layaknya tanaman yang berbunga banyak, memantau hati menghadap kiblat sangat mengharumkan. Pada tiang gapura dengan lambang bunga bertumpuk dua, simbol kedua menunjukkan keturunan Brawijaya pada delapan kelopak di dalam dan Rajasa pada delapan kelopak di luar.



Gambar 2. 42 Gapura *Madep*

Sumber : kompasiana.com

- Gapura *Munggah*

Di bagian kanan dan kiri gapura *munggah* terdapat tulisan jawa yang mengatakan "ampel suci". Ini baru diketahui pada tahun 2016 karena cat dinding menutupnya, tetapi pada tahun 2018 baru diketahui bahwa itu bertuliskan "*Adhawanalewa wawadha aranga asasawapa*", yang berarti siapa pun yang melewati gapura akan selamat.



Gambar 2. 43 Gapura *Mungghah*

Sumber : facebook.com

- Gapura *Poso*

Pada penopang gapura Poso terdapat ornamen teratai yang berhubungan dengan Islam. Bunga teratai ini memiliki ornamen yang terdiri dari delapan kelopak dan dua bunga teratai lagi dengan kelopak yang sama, yang berarti total 16 kelopak.

Jumlah keseluruhan huruf hijaiyah dalam kalimat syahadat dan jumlah tiang pertama Masjid Ampel adalah dua makna dari angka 16 yang digambarkan pada bunga teratai. Sementara huruf hijaiyah dalam lafadz Allah dan Muhammad (alif, lam, lam, ha', mim, kha, mim, dan dal) memiliki makna total delapan.

Kelopak bunga teratai berjumlah empat, dan ada dua buah, jadi dibagi dua, sehingga empat hasilnya. Empat maknanya adalah basmalah (*bismillahirrohmanirahimi*).

Gapuro *poso* berbentuk keranda memiliki tempat tidur kecil berbentuk persegi panjang di bawahnya, yang menunjukkan kematian.

Selain itu, ada hubungan makna dengan dua tiang gapura yang menopangnya. Kedua tiang tersebut mewakili amal ibadah selama hidup di dunia.



Gambar 2. 44 Gapura *Poso*

Sumber : [Surabaya Ampel Heritage](#)

- Gapura *Ngamal*

Gapura *ngamal* memiliki ornamen atau simbol yang terlihat seperti bunga. Ornamen ini terletak di dua penopang gapura, bagian tengah, dan bagian atap yang berbentuk seperti peti mati.

Nama "gapura *ngamal*" berasal dari kata "*ngamal*" dalam bahasa Jawa, yang berarti "beramal." Seperti yang ditunjukkan oleh banyak buah dan sulur, ornamen pada gapura *ngamal* berbentuk tumbuhan dan bergaris organis. Simbol tanaman cengkeh berbentuk buah ditemukan di tiang gapura, yang mewakili tanaman yang memiliki banyak manfaat.



Gambar 2. 45 Gapura *Ngamal*

Sumber : [kompasiana.com](#)

c. Gapura Sunan Giri (Maulana Ainul Yaqin)

Menurut (Wasi'a, 2022) Pada zaman Hindu, gapura *paduraksa* adalah pintu masuk berbentuk candi yang pintunya tembus tetapi beratap di belakang. Di zaman Islam, namanya adalah Kori Agung. Bangunan yang tersakral sebagai bangunan utama dibuka melalui kori agung. Pintunya berbentuk Paduraksa memasuki kompleks Masjid Sunan Giri. Kompleks bangunan makam Sunan Giri dikelilingi oleh dinding penyekat di sebelah kanan-kiri Kori Agung, yang lebih tinggi dari dinding yang mengelilingi kompleks makam utama. Dinding penyekat ini juga memberikan jalan masuk ke Kori Agung dari arah masjid. Pada bagian selatan makam Sunan Giri, gapura Kori Agung tingginya 2 meter.



Gambar 2. 46 Gapura Sunan Giri (Maulana Ainul Yaqin)

Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Gapura Kori Agung tidak dihiasi dengan banyak hiasan, hanya ada tonjolan di sudut-sudutnya dan garis-garis yang membentuk bidang segi enam di bagian bawahnya. Setiap sudut atap, semakin ke atas, dihiasi dengan antevik-antevik semakin kecil, dan antevik yang terbawah (di tengah) terletak di antevik di puncak Kori Agung. Kori di kompleks makam Sunan Giri terdiri dari tumpuk batu merah dengan perekat yang terbuat dari serbuk bata yang dicampur dengan larutan gula.



Gambar 2. 47 Gapura Kori Agung

Sumber : IDN times

d. Gapura Sunan Kudus (Syeikh Ja'far Shodiq)

Menurut (Prof. Dr. Aminudin Kasdi, 2018) Jenis candi yang disebut "candi bentar" dibangun selama era Hindu-Budha, yaitu Majapahit dan kemudian Islam. Bangunan ini berbentuk gapura yang terbelah secara sempurna tanpa penghubung di bagian atas. "Munculnya candi bentar secara pastinya memang sulit dideteksi karena bukti arkeologisnya sudah banyak yang runtuh," kata Hanan, dosen pengampu Mata kuliah Sejarah Klasik dan Arkeologi dan Ketua Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia (IAAI).

Aminudin menyatakan bahwa Candi bentar di makam Wali di Jawa Timur merupakan akulturasi dari era Hindu-Budha. Sumarno menyatakan bahwa candi bentar berfungsi sebagai gerbang masuk ke kompleks bangunan sakral. Selain itu, gerbang tersebut disebut "gapura", yang dalam Sansekerta berarti "jalan menuju kota," dan dalam Bahasa Arab berarti "ghofuro", yang berarti pengampunan.

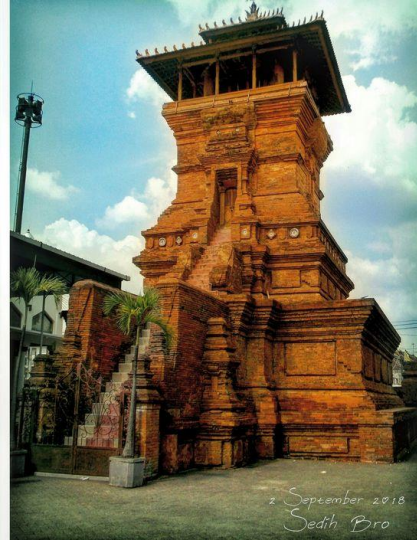


Gambar 2. 48 Candi Bentar di Gapura Sunan Kudus
(Syeikh Ja'far Shodiq)

Sumber : Daun.id

Dari sudut pandang keagamaan, menurut Aminudin, candi bentar adalah gerbang masuk dan keluar manusia menuju tuhan. Dari perspektif filsafat, dapat didefinisikan sebagai upaya manusia untuk memahami siapa mereka, apa tujuannya, dan ke mana mereka ingin pergi. Dalam Islam, kalimat "inna lillahi wainna ilaihi roji'unn", yang berarti bahwa semua milik Allah dan akan kembali kepada-Nya, menunjukkan bahwa manusia memiliki aspek ketuhanan yang akan kembali kepada-Nya dengan cara tertentu, sesuai dengan apa yang diajarkan melalui para Rasul.

Bangunan pendukung penting, yang terkenal karena kekhasannya di kompleks Masjid Menara Kudus, adalah menara masjid yang berbentuk candi Hindu Jawa Timuran dengan ketinggian sekitar 18 m. Namun, bagian dasar menara berukuran 10 x 10 m. Di sekeliling dinding menara terdapat 32 piring dengan ornamen. Dua puluh piring biru memiliki motif flora dan fauna, dan dua belas piring merah dan putih memiliki motif bunga.



Gambar 2. 49 Menara Masjid Kudus

Sumber : Tripadvisor.com

e. Gapura Sunan Bonang (Raden Maqdm Ibrahim)

Menurut (Fitrianto, 2015) Di bagian tengah area makam Sunan Bonang, sekitar sepuluh meter di sebelah masjid Astana Sunan Bonang dan lima puluh meter di depan cungkup makam Sunan Bonang, terdapat Gapura Paduraksa, dengan tinggi sekitar 2,5 meter, gapura berwarna putih dihiasi tulisan arab dan ukiran di bagian atasnya. Atapnya terbuat dari kayu dan berbentuk sirap.

Selain bentuknya yang unik, Gapura Paduraksa ini sangat menarik karena dindingnya dihiasi dengan piring keramik kuno. Piring keramik kuno dengan berbagai ukuran, warna, dan motif adalah benda bersejarah dari masa Sunan Bonang. Ada yang memiliki motif polos, tulisan Arab, bunga, atau motif abstrak lainnya. Pemugaran dan renovasi gapura Paduraksa pada tahun 1990an tanpa mengubah bentuk aslinya.



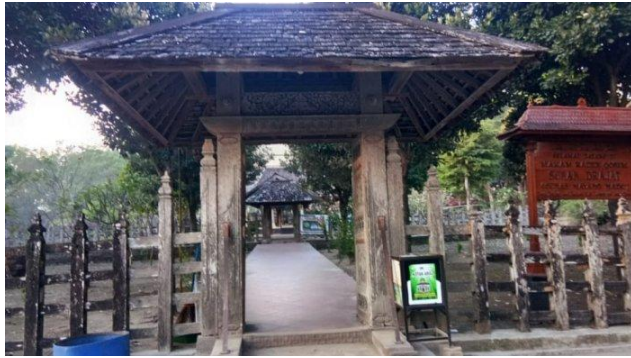
Gambar 2. 50 Gapura Sunan Bonang (Raden Maqдум Ibrahim)

Sumber : kendhil.com

f. Gapura Sunan Drajat (Raden Qosim)

Permana (2016:124) menyatakan bahwa gapura adalah struktur yang mewakili fungsi sebagai pintu kompleks, biasanya menyatu di pagar, meskipun ada yang berdiri sendiri. Gapura kayu dibangun pada Pada makam Sunan Drajat, ada ukiran ragam hiasan yang lebih sederhana dan dihiasi dengan motif flora (teratai, sungai bunga), rumah atau masjid, dan variasi yang dihiasi dengan pola geometris, dengan gapura Sunan Drajat terletak di sebelah selatan makam, tetapi gempa bumi tahun 1950 menghancurkan seluruh bangunan kompleks Sunan Drajat runtuh, bukan terlepas dari kori dan gapura candi yang berputar agungunya. Hanya ada gapura candi saat ini bentar dan gapura yang terbuat dari kayu yang dibangun oleh Pangeran Wanatirta bersama cungkup yang dibangun pada tahun 1609 zaman pemerintahan Hadi Wijaya (Joko Tingkir).

Menurut (Ramadhan & Ismurdiyahwati, 2022) Gapura Sunan Drajat ukiran ragam hias memiliki keindahan dari jalinan gelap-terang, irama, komposisi, sensitivitas, dan kreatifitas. Di bagian selatan kompleks makam Sunan Drajat terdapat gapura kayu yang terbuat dari kayu jati. Ukuran gapura adalah 1,2 hingga 1,4 meter lebar dan 2,5 hingga 3 meter tinggi dari bawah ke ukiran ragam hiasnya. Ukiran hias flora, geometris, dan teknologi dapat ditemukan di gapura kayu ini.



Gambar 2. 51 Gapura Sunan Drajat (Raden Qosim)

Sumber : detik.com

g. Gapura Sunan Kalijaga (Raden Mas Sahid)

Menurut (Caron & Markusen, 2016) Gerbang sebelum masuk ke kompleks makam Sunan Kalijaga di Kadilangu, Demak, memiliki arsitektur yang megah dengan model Joglo Jawa. Struktur utamanya terdiri dari batu bata merah yang membentuk dinding dan pilar, memberikan kesan kokoh dan tradisional. Atapnya menggunakan genteng tanah liat yang disusun rapi, menambah kesan estetis dan khas Jawa pada bangunan ini. Tangga menuju gerbang kemungkinan terbuat dari beton atau batu yang dilapisi ubin keramik, memastikan akses yang aman dan nyaman bagi peziarah.



Gambar 2. 52 Gapura Sunan Kalijaga (Raden Mas Sahid)

Sumber : ganaislamika.com

Ukuran gerbang ini cukup besar, dengan tinggi sekitar 4-5 meter dan lebar sekitar 6-8 meter, menciptakan tampilan yang megah dan sakral. Setelah melewati gerbang, peziarah akan melalui sebuah lorong yang kiri-kanannya dipenuhi dengan penjual berbagai jenis souvenir, pakaian muslim, minyak wangi, foto-foto para wali, dan buku-buku agama. Lorong ini memberikan suasana ramai dan penuh dengan nuansa budaya dan religi sebelum mencapai kompleks makam utama.

h. Gapura Sunan Muria (Raden Umar Sahid)

Di kompleks makam Sunan Muria, ada gapura Rejenu yang megah dan penuh makna. Gagasan gapura ini adalah untuk berfungsi sebagai pintu masuk besar ke area Air Tiga Rasa Rejenu, dengan tinggi empat hingga lima meter dan lebar dua hingga tiga meter.

Gapura ini, yang dibangun sebagai bagian dari kompleks makam Sunan Muria, menunjukkan perpaduan antara elemen Hindu-Budha dan Islam. Sunan Muria, salah satu dari Wali Songo, terkenal karena perannya dalam menyebarkan Islam di Jawa Tengah. Selain relief yang menggambarkan kisah-kisah dari sejarah dan legenda lokal, gapura ini dihiasi dengan ornamen khas Jawa seperti ukiran flora dan fauna.



Gambar 2. 53 Gapura Sunan Muria (Raden Umar Sahid)

Sumber : Kumparan.com

Kesan kokoh dan alami yang dihasilkan oleh gapura ini diberikan oleh penggunaan batu alam sebagai bahan utama. Sebuah legenda mengatakan bahwa Sunan Muria menemukan Air Tiga Rasa Rejenu, yang memiliki tiga rasa yang berbeda dan dianggap memiliki manfaat

penyembuhan. Situs ini berada di Desa Japan, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Ini berada di atas Air Terjun Monthel dan sekitar 3 km dari makam Sunan Muria. Gapura Rejenu adalah pintu masuk ke tempat yang dianggap sakral, dan banyak peziarah yang ingin merasakan manfaat Air Tiga Rasa. Menurut (Japan, 2023) “Kalau Wali Songo abad 14 atau 15, maka Syekh Sadzali 100 tahun sebelumnya. Dulu warga pernah menemukan batu bata kuno di area sekitar makam Syekh Sadzali yang diperkirakan dari abad 12 atau 13. Batu bata itu diduga kuat merupakan bagian dari mushola yang dibangun Syekh Sadzali ,” katanya.

i. Gapura Sunan Gunung Djati (Syeikh Syarif Hidayatullah)

Menurut (Paradita, 2023) Gapura Kutagara Wadasan, dianggap sebagai ikon Keraton Kasepuhan Cirebon karena merupakan gapura utama dari serangkaian gapura dalam Keraton Kasepuhan Cirebon. Dengan ukiran motif khas Cirebon, seperti ukiran wadasan pada kaki gapura dan mega mendung pada kepalanya, kuta garasi dicat putih. Bangunan jinêm pangrawit dan bangunan kuncung terhubung melalui gapura ini.



Gambar 2. 54 Gapura Sunan Gunung Djati (Syeikh Syarif Hidayatullah)

Sumber : kompasiana.com

Menurut (Suprihati, 2018) Pada tahun 1678, Sultan Sepuh I Syamsudin Martawidjaja membangun gapura bercat putih dengan gaya khas Cirebon. Itu memiliki lebar 2,5 meter dan tinggi sekitar 2,5 meter. Bagian atas dan bawah gapura berukiran motif megamendung dan ukiran wadasan, mari kita lihat lebih dekat. Secara filosofis, ukiran

tersebut menunjukkan bahwa untuk menjadi pemimpin atau sultan atau junjungan, seseorang harus memiliki dasar yang kuat.

Makam Sunan Gunung Jati di Gunung Sembung hanya boleh dikunjungi oleh keturunan Keraton dan petugas harian yang bertugas sebagai Juru Kunci. Tidak ada yang diizinkan untuk memasuki makam Sunan Gunung Jati kecuali individu yang disebutkan di atas. Alasannya antara lain adalah banyaknya harta benda berharga yang harus disimpan, seperti keramik dan benda-benda porselen lainnya yang menempel di dinding dan guci yang dipajang di sepanjang jalan makam. Konon, istri Sunan Gunung Djati yang berasal dari Cina, Putri Ong Tien, adalah yang membawa keramik yang menempel di dinding bangunan makam. Banyak keramik masih dalam kondisi yang sangat baik, dengan warna yang indah dan desain yang menarik.

Menurut (Vemialita, 2016) di dalam Makam Sunan Gunung Jati Cirebon, ada sembilan pintu: Pintu Gapura, Pintu Karpyak (Lawang Karpyak), Lawang Pasujudan, Pintu Ratnakomala, Pintu Jinem, Pintu Rararoga, Pintu Kaca, Pintu Bacem, dan Pintu Teratai.

Lawang Krapyak adalah salah satu dari sembilan pintu di kompleks Makam Sunan Gunung Jati. Kedelapan pintu gerbang lainnya adalah Gapura, Pasujudan, Ratnakomala, Jinem, Rararoga, Kaca, Bacem, dan Teratai. Sayangnya, hanya pintu keempat di serambi muka Pesambangan yang dapat diakses oleh pengunjung biasa. Selain itu, ada pendopo lain yang disebut Balemangu Padjadjaran selain Balemangu Majapahit. Seperti namanya, balumangu yang disebut terakhir adalah hadiah dari Prabu Siliwangi saat Syarif Hidayatullah (Sunan Gunung Jati) dinobatkan sebagai Sultan Kasultanan Pakungwati (yang kemudian dikenal sebagai Keraton Kasepuhan Cirebon).



Gambar 2. 55 Lawang Krapyak

Sumber : Viva.co

Lawang Pasujudan Area di depan Lawang Pasujudan Makam Sunan Gunung Jati adalah tempat para peziarah biasa berkumpul bersama-sama untuk berzikir dan mendoa. Mereka melakukan ini untuk menghormati Sunan Gunung Jati sebagai salah satu Wali Songo atau karena mereka ingin mendapatkan berkah dari wali tersebut.

Seorang pengunjung atau peziarah hanya boleh melewati pintu kelima.

II.1.12 Perpustakaan

Menurut (Ir. Abdul Rahman Saleh, Dip.Lib. & Komalasari, n.d.) Perpustakaan berasal dari kata pustaka, yang berarti kitab atau buku. Setelah ditambah awalan per dan akhiran an menjadi perpustakaan yang artinya kumpulan buku-buku yang kini dikenal sebagai koleksi bahan pustaka. Dalam bahasa Inggris dikenal istilah Library yang berasal dari bahasa latin, yaitu liber atau libri yang artinya buku. Dalam Bahasa Belanda disebut bibliothek, Jerman dikenal dengan bibliothek, Perancis disebut bibliotheque, Spanyol dan Portugis dikenal dengan bibliotheca. Perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung tempat menyimpan buku-buku untuk dibaca, sedangkan menurut Taslimah Yusuf (1996), Perpustakaan adalah tempat menyimpan berbagai jenis bahan bacaan. Di situ masyarakat dapat memanfaatkan bacaannya untuk menambah pengetahuan, mencari informasi atau sekadar mendapatkan

hiburan. Berbagai jenis koleksi yang tersedia yaitu berupa buku, majalah, surat kabar bahan audio visual, rekaman kaset, film.

Fungsi dari perpustakaan yaitu:

1. Fungsi Edukatif

Perpustakaan sekolah merupakan tempat yang memfasilitasi atau sebagai sarana yang menampung koleksi buku yang membantu para siswa untuk belajar dan memperoleh kemampuan dasar dalam mentransfer konsep-konsep pengetahuan.

2. Fungsi Informatif

Perpustakaan sekolah harus berupaya menyediakan berbagai koleksi yang sifatnya memberi informasi mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan kepentingan warga sekolah, khususnya siswa dan guru.

3. Fungsi Rekreasi

Perpustakaan sekolah juga memiliki fungsi pelengkap yakni untuk memenuhi kebutuhan warga sekolah dalam hal memenuhi kebutuhan akan hiburan intelektual

4. Fungsi Riset dan Penelitian

Perpustakaan sekolah juga dapat dijadikan tempat mencari bahan untuk membantu lancarnya kegiatan penelitian sederhana pada jenjang sekolah.

Fasilitas yang tersedia di perpustakaan:

5. Ruang penerima

Kapasitas = 2 orang

Kebutuhan luas 1 orang di ruang penerima = 3,6 m² / orang

Kebutuhan ruang gerak = 3,6 x 2 = 7,2 m²

6. Ruang penitipan/loker

Kapasitas = 100 orang

Loker = 30cm x 30cm (3 tingkat)

Jumlah loker = 34 loker

Luasan loker = 34 x 0,09 m² = 3,06 m²

7. Ruang display buku

Kapasitas = 3000 buku

1 m² = 162 buku

Luasan untuk 3000 buku = $3000 : 162 = 18,51 \text{ m}^2$

8. Ruang Baca

Kapasitas = 100 orang

Kebutuhan luas 1 orang = 0,94m²

Kebutuhan untuk 100 pengunjung = $0,94\text{m}^2 \times 100 = 94 \text{ m}^2$

Menurut SNI 7329:2009, Pengertian koleksi perpustakaan sekolah adalah:

MACAM-MACAM BUKU	
Buku ajar/teks	Buku indeks
Buku pegangan	Buku abstrak
Buku kamus	Jurnal
Buku Ensiklopedia	Majalah
Buku Alamanak	Surat kabar
Buku direktori	Terbitan pemerintah pusat/daerah
Buku biografi	Slade atau slade

Gambar 2. 56 Contoh Jenis-jenis Buku di Perpustakaan

Sumber : data pribadi studio VII

NO	MEDIA CETAK	MEDIA FILM	MEDIA ELEKTRONIK/DIGITAL	MEDIA GABUNGAN
1	Buku	Mirkrofis	Kaset Audio	Kaset video
2	Majalah/Jurnal	Mirkrofilm	CD ROM	CD
3	Terbitan berkala	Film	Sumber-sumber dalam internet	Sumber-sumber dalam internet
4	Cetak biru	Sled (slade)	Jurnal Elektronik	Jurnal Elektronik
5	Peta			
6	Foto			

Gambar 2. 57 Berbagai Jenis Media

Sumber : data pribadi studio VII

II.1.13 Pagelaran Seni Pertunjukan

Salah satu dari tiga kategori seni: seni rupa, seni sastra, dan seni pertunjukan. Seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu disebut seni pertunjukan. Empat komponen biasanya

terlibat dalam pertunjukan: waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungannya dengan penonton. Dari perspektif kontemporer di Barat, seni pertunjukan dapat didefinisikan sebagai kegiatan seni bernilai yang melibatkan para penampil (performers) yang menyampaikan suatu materi kepada penonton (audiences) melalui tutur kata, musik, gerakan, tarian, atau bahkan akrobat. Menurut *A Guide to the UK Performing Arts (2006)*, elemen terpenting dari seni pertunjukan adalah interaksi secara langsung (live) antara penampil dan penonton. Namun, elemen pendukung seperti film atau materi rekaman tetap termasuk dalam seni pertunjukan. (Aji, 2017)

1. Jenis-jenis Seni Pertunjukan

Seni pertunjukan umumnya dikategorikan ke dalam tiga kategori besar: tari, teater, dan musik. Ketiga kategori ini bergerak di ruang.

a. Musik

Musik adalah karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu, dan ekspresi. Musik, menurut ahli perkamus (lexicographer), ialah: "ilmu dan seni dari kombinasi ritmis nada-nada, vokal maupun instrumental, yang melibatkan melodi dan harmoni untuk mengekspresikan apa saja yang memungkinkan, namun khususnya bersifat emosional."

b. Tari

Salah satu jenis seni di mana tubuh digunakan sebagai media adalah teater. Tari berfokus pada gerakan tubuh manusia, yang sama sekali bebas dari ruang, waktu, dan tenaga. Soedarsono mengatakan bahwa tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diubah melalui gerak ritmis yang indah.

Tari adalah alat penting untuk komunikasi dalam masyarakat. Mereka dapat menari di berbagai tempat sesuai kebutuhan mereka. Tari adalah kebutuhan masyarakat bukan hanya sebagai kepuasan estetis tetapi juga sebagai alat untuk upacara agama dan adat.

c. Teater

2. Jenis-jenis Panggung

1. Panggung Arena

Menurut (Rosmiati & Rafia, n.d.) dalam jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni, Panggung arena memiliki penonton yang duduk atau melingkar mengelilingi panggung. Penonton berada di dekat pemain. Untuk memastikan bahwa semua pemain dapat dilihat dari setiap sisi, set dekor yang terdiri dari bangunan tertutup vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Karena bentuknya yang dikelilingi oleh penonton, penata panggung harus kreatif dalam menciptakan set dekor tersebut. Bentuk, ukuran, dan penempatan segala perabot yang digunakan di panggung arena harus dipikirkan dan dipertimbangkan secara hati-hati.

Semuanya diatur sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut.

Teater tradisional sering memilih arena panggung sebagai pilihan utama. Ciri khas teater ini adalah komunikasi langsung di tengah-tengah pementasan karena pemain dan penonton berada jauh satu sama lain. Untuk membuat penonton tertarik, elemen kedekatan ini dipelajari.



Gambar 2. 58 Gambar Panggung Arena

Sumber: *Mr Eyelephant pinterest*

2. Panggung *Thrust*

Panggung *Thrust* ini memungkinkan Penonton ditempatkan di tiga sisi area pertunjukan. Seperti panggung proscenium, sisi keempat biasanya terbuka (Lietermann, 2017: 27). Penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung di bagian depan menjorok. Panggung *thrust* terlihat seperti gabungan antara arena dan proscenium. Panggung depan harus ditata seperti panggung arena sehingga tidak ada bangunan tertutup secara vertikal yang terpasang. Panggung belakang harus ditata seperti panggung proscenium, yang memberikan kedalaman perspektif objek pemandangan. Sejak abad pertengahan panggung *thrust* telah digunakan sebagai panggung berjalan untuk karnaval. Sutradara teater modern kemudian mengadopsi bentuk ini karena menginginkan lakon atau aktor ditampilkan melalui peran para pemain yang dibuat-buat supaya dapat menarik perhatian penonton.



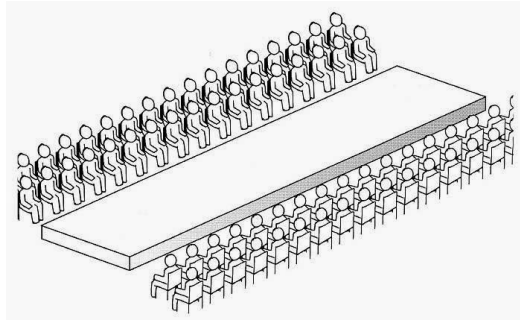
Gambar 2. 59 Panggung *Thrust*

Sumber: readmore.id

3. Panggung *Traverse*

Area pertunjukan dengan bentuk ini, juga disebut panggung *traverse* (atau gang), adalah runway utama dengan tempat duduk di setiap sisinya, sehingga Penonton berjalan melintasi area bermain yang luas (Lietermann, 2017: 28). Sangat efektif sebagai pementasan untuk proyek tertentu, tetapi jarang digunakan sebagai teater permanen. Contohnya Lintasan Chicago yang memiliki 299 kursi.

Teater *Travers* di Edinburgh dinamai demikian karena pada awalnya bertempat di teater kecil dengan 60 kursi. Panggung *traverse* saat ini tampil di dua ruang teater yang dapat disesuaikan yang menawarkan lintasan sebagai salah satu dari berbagai gaya.



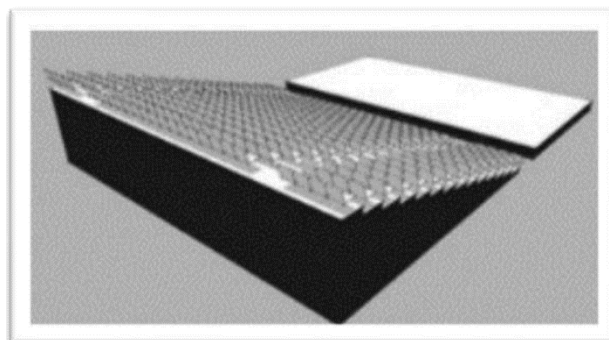
Gambar 2. 60 Panggung Teater *Traverse*

Sumber: *naughtsandcrosses*

4. *End Stage*

End stage adalah tempat pertunjukan di salah satu ujung ruangan, dengan penonton duduk di ujung yang lain. Seperti halnya tempat duduk pada bioskop.

(Lietermann, 2017: 28). Bentuk *end stage* tidak memberikan keintiman arena, dorongan, atau *stagecraft* yang mungkin dimiliki panggung peoscenium. Akibatnya, ini adalah opsi terbaik untuk jumlah kursi yang lebih kecil atau lebih sedikit.



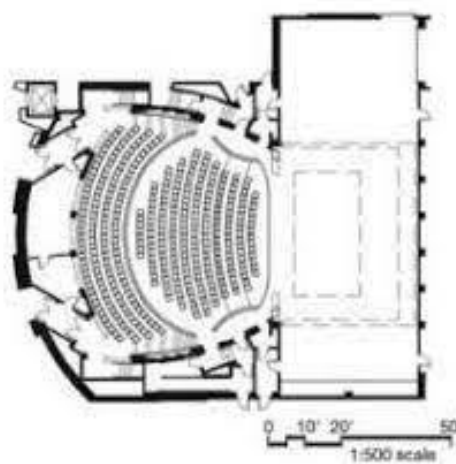
Gambar 2. 61 *End Stage*

Sumber: mentas.id/mengenal-jenis-panggung-teater/

5. Panggung *Proscenium*

Panggung Proscenium juga disebut sebagai "panggung bingkai" karena penonton dapat melihat aksi aktor di layar. Sebuah lengkung *Proscenium* atau bingkai (Leitermann, 2017). Menurut Cinthya & Bachrun (2016), kata "*prosenium*" berasal dari kata Yunani "*proskenion*" atau "*proscenium*". Pro atau pra adalah kata untuk mendahului atau pendahuluan. Kata "*skenion*" atau "*scenium*" berasal dari kata "*scene*", yang berarti "adegan". Oleh karena itu, "*prosenium*" adalah kata yang berarti "yang mendahului adegan". Dalam konteks perpetaan panggung prosenium, dinding yang memisahkan auditorium dari panggung disebut prosenium. Tempat duduk penonton diatur sehingga lengkung prosenium di dinding dapat digunakan untuk melihat pertunjukan.

Dunia teater telah lama menggunakan panggung prosenium. Sengaja dibuat jarak antara pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyampaikan cerita. Aktor bermain dengan bebas seolah-olah tidak ada orang yang menonton. Efek artistik yang diinginkan dapat dibantu oleh perbedaan ini, terutama dalam gaya realisme, yang membuat lakon terlihat seperti mereka terjadi di dunia nyata.



Gambar 2. 62 Panggung *Proscenium*

Sumber:neliti

6. *Open Stage*

Istilah "panggung terbuka" kadang-kadang digunakan. untuk merujuk pada bentuk panggung yang mendorong, atau platform terbuka apa pun yang dipenuhi oleh penonton (Lietermann, 2017: 31). Panggung terbuka adalah bentuk yang berbeda, seperti panggung proscenium dan panggung thrust. Mungkin juga dikenal sebagai apron step. Penonton diatur di sekitar platform di panggung terbuka, yang biasanya didukung oleh panggung proscenium. Seperti panggung thrust, tampilan penonton lebih frontal, dan tempat duduk tidak mengelilingi panggung seperti panggung thrust. Contoh panggung terbuka termasuk Teater Angus Bowmer 600 kursi di Oregon Shakespeare Festival (1969) dan Teater Vivian Beaumont 1.200 kursi di Lincoln Center.



Gambar 2. 63 *Open Stage Oregon Shakespeare Festival*

Sumber:travel Medford

II.1.14 Seni Tembang

A. Seni Tembang Macapat Jawa

Puisi dalam bahasa Jawa, Bali, dan Madura (juga bahasa Sasak) dikenal sebagai macapat (Saputra, 1992:8). Puisi ini disusun menurut aturan tertentu, termasuk guru gatra, guru lagu, dan guru wilangan. Salah satu jenis seni vokal adalah *macapat*. Ia memiliki kandungan yang berbobot. (Supanggah, 1991:1).

Penyajian dilakukan melalui proses penggarapan yang halus, lembut, cermat, dan mantap sambil tetap mempertimbangkan aspek etika dan estetika.

Pada awalnya, tembang macapat terdiri dari vokal yang mandiri (vokal murni), tanpa instrumen musik dan tangga nada dalam penyajiannya, tetapi hanya khusus vokal saja, sehingga hanya mengenal sistem nada slendro atau pelog. Dengan demikian, tembang *macapat* tidak menggunakan unsur *pathet* (pengaturan nada) dan hanya mengenal laras, yaitu slendro atau pelog. Namun, untuk memudahkan pembelajaran, *pathetnya* biasanya dicantumkan dalam buku macapat.

Musik macapat dengan vokal murni dapat bekerja dengan baik dengan musik vokal dan instrumen murni.

Kedua seni ini dapat berfungsi bersama dan disebut sebagai "Adi Luhung", atau kebudayaan tinggi. Menurut Jaap Kunst, Musik dalam Java; Sistem Ton dan Kemampuan, Martinus Nijhoff, The Hague, 1973, halaman 11-12. Dalam (Darsono, 2019).

Dalam buku Unsur Islam Dalam Pewayangan, yang diterbitkan oleh PT. Alma Arif oleh Efendy Zarkasi, Para wali di Semarang menciptakan dan menyempurnakan macapat sebagai syiar agama islam. Saat itu, para wali membuat tembang macapat, termasuk :

- Sunan Kalijaga menciptakan tembang Dhandhanggula.
- Sunan Giri Kedhaton menciptakan tembang Sinom.
- Sunan Edi Eru Cakra menciptakan tembang Kinanthi.
- Sunan Geseng menciptakan tembang Mijil.
- Sunan Murya Pada menciptakan tembang Pangkur.
- Sunan Bonang menciptakan tembang Durma.
- Sunan Modjo Agung menciptakan tembang Maskumambang.
- Sunan Giri Prapen menciptakan tembang Megatruh.
- Sunan Gunung Djati menciptakan tembang pucung.

B. Seni Tembang Sunda

Materi tembang tidak berasal dari masyarakat Sunda, menurut Ajip Rosidi (2013, hlm. 70-81). Ini dikirim dari Mataram ketika mereka menyerbu tatar

Sunda pada abad ke-17. Materi ini terdiri dari aturan puisi yang dikenal sebagai pupuh. Sunda memiliki 17 aturan. Masing-masing aturan memiliki nama unik, seperti Asmarandana, Kinanti, dan Magatru. Mijil, Dangdanggula, Sinom, dll.

Sementara dalam budaya Bali hanya ada 10 (sepuluh) jenis pupuh yang digunakan dalam tembang macapat, dalam budaya Jawa hanya ada 11 (sebelas) jenis pupuh (Hendrayana, 2015, hlm. 24).

Menurut LBSS (1985, hlm. 521), istilah "*tembang*" berarti "*lemesna tina sekar*" atau "*basa dangdingan*". *Nganggo aturan pupuh; nembang, mamaos anu lemes dina ngalagukeun tembang*. Menurut Kamus Sacadibrata (2004, hlm. 489), *tembang*, atau *mamaos*, adalah lagu yang mengikuti aturan pupuh (menyanyi berdasarkan lirik yang menggunakan aturan pupuh, seperti *Sinom, Asmarandana*, dst.), dan menurut Kamus Danadibrata (2006, hlm. 692), *tembang* adalah lagu *jelema dina pupuh* (nyanyian manusia dengan teks yang menggunakan aturan *pupuh*).

Dengan menggunakan ketiga kamus bahasa Sunda yang disebutkan sebelumnya untuk mendapatkan pengertian *tembang*, kita dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan *tembang* adalah lagu dengan lirik yang berasal dari *dangding*, aturan puisi Sunda yang terdiri dari dua kategori, *wawacan* dan *guguritan*. Artinya, jika ada lagu yang memiliki lirik yang berasal dari *wawacan* atau *guguritan*, maka lagu tersebut segera disebut *tembang*. (Dian et al., 2020)

II.1.15 Seni wayang

A. Wayang Kulit

Wayang kulit berfungsi sebagai lembaga kebudayaan dengan menghibur masyarakat. Ada dua bagian dari kebudayaan Jawa: yang pesisir dan yang pedalaman. Keanekaragaman geografis ini menghasilkan berbagai macam budaya, seni, dan adat istiadat, seperti makanan dan dialek. Sifat, watak, tabiat, dan karakteristik individu yang tinggal di masing-masing daerah juga berbeda satu sama lain. Selain itu, masyarakat Jawa dapat dibagi menjadi kelompok sosial, ekonomi, dan agama menjadi kaum priayi, wong cilik, santri, dan abangan.

a. Jenis Wayang

Menurut Sunarto (1989: 25), dalam (Ii & Wayang, n.d.) wayang Jawa beragam dan terbuat dari berbagai bahan. Beberapa jenis wayang tersebut adalah sebagai berikut:

- Wayang Purwa: Lakon (cerita) dalam wayang purwa biasanya berasal dari Ramayana dan Mahabarata. Bentuk wayang ini sangat berbeda dari tubuh manusia pada umumnya. Itu diukir dengan cara tertentu sehingga proporsi, atau perbandingan, antara bagiannya seimbang. Bentuk wayang purwa awalnya didasarkan pada relief candi, tetapi secara bertahap mengalami perubahan untuk menjadi lebih sesuai dengan karakteristik masyarakat Indonesia (Jawa).
- Wayang Madya: Diciptakan oleh Mangkunegara IV Surakarta Dimulai dari cerita wayang purwa, yaitu dari Yudayono hingga Jayalengkara. Dalam wayang Madya, tokoh raja biasanya tidak memakai praba, yang disebut sebagai sinar atau nimbus, suatu perhiasan yang diletakkan di punggung setiap raja sebagai lambang kedudukannya. Seperti kebiasaan angsa, dia memakai kain dengan "banyakan".
- Wayang Klitik: Boneka wayang ini terbuat dari kayu dan berbentuk pipih, meskipun tidak setipis kulit. Tangannya dan lengannya terbuat dari kulit kerbau atau sapi. Ini adalah jenis wayang yang menggambarkan tanah Jawa, terutama kerajaan Majapahit dan Pajajaran.
- Wayang Beber adalah gambar wayang yang dilukiskan pada kain putih. Biasanya, wayang beber terdiri dari empat gulung, atau buah, yang masing-masing berisi enam belas adegan. Menurut RM Sajid, wayang beber itu bukan wayang yang dipergunakan untuk "mbarang" (ngamen) yang kemudian dipertunjukkan di jalan-jalan. Dalam kasus ini, kata "beber" berarti direntangkan, yang dalam Bahasa Jawa berarti digelar atau dijembrenng. Gambar wayang itu direntangkan setiap kali cerita diceritakan agar penonton tahu bagaimana lukisan cerita tersebut (R.M. Sajid, 1958: 88).

- Wayang Gedog: Sunan Giri membuat wayang gedog untuk digunakan dalam cerita Panji, yang menceritakan tentang raja-raja Jenggala, mulai dari Prabu Sri Ghataya.
- Subrata hingga Panji Kudalaleyan. Walaupun bentuk wayang gedog ini mirip dengan wayang purwa, tokoh-tokoh rajanya tidak dilengkapi dengan *gelung "supit urang"*. Wayangan raksasa dan kera tidak ditemukan di jenis wayang ini. Setiap orang mengenakan kain kepala yang disebut "*hudeng gilig*".

B. Wayang Golek

Menurut Mertosedono (1990), dalam (Sani, Kurnia, 2016) wayang adalah barang yang terbuat dari kulit yang dipahat. menyerupai orang-orang dan menceritakan kisah orang-orang terdahulu. Disebut wayang karena pertunjukannya menggunakan kain, atau kelir, agar wayang terlihat dalam bentuk bayangan di depan penonton. Namun, seiring berjalannya waktu, arti wayang tidak lagi terbatas pada pertunjukan bayangan yang ditampilkan pada media kain atau kelir. Sagio dan Samsugi (1991) menjelaskan bahwa menonton wayang sekarang lebih dari hanya melihat bayangan yang terbentuk dari benda yang terkena cahaya. Sekarang bayangan berubah. menjadi khayalan atau gambaran dari kebiasaan nenek moyang atau orang-orang sebelumnya, dan juga disebut sebagai leluhur.

Menurut Sagio dan Samsugi (1991), pengertian ini muncul karena banyaknya jenis wayang yang tidak ditampilkan dalam bentuk bayangan selama pertunjukan. Sebagai contoh, wayang golek tidak menggunakan media kelir untuk menciptakan bayangan dalam pertunjukannya; sebaliknya, wayang golek ditampilkan dalam bentuk boneka tiga dimensi dan hanya dapat ditampilkan pada siang hari.

II.1.16 Seni Alat Musik Gamelan

a. Sejarah Gamelan

Menurut sejarawan dan arkeolog Dwi Cahyono (2018), situs Candi Penataran adalah salah satu Candi di Jawa Timur yang memiliki relief yang cukup banyak tentang waditra atau alat musik dan konteks penyajiannya. Di

kompleks Candi Penataran, setidaknya satu bagian bangunan memiliki informasi visual tentang alat musik. Dua bagian ini terletak di Pendopo Teras Dua dan di candi induk. Pada Pendopo Teras Dua, relief yang menceritakan tentang seni pertunjukan ditemukan dalam cerita Panji.

b. **Sejarah Gamelan Degung/Sunda**

Bangunan atau perangkat adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan gamelan Sunda atau degung, yang terdiri dari berbagai jenis waditra atau alat musik. Gamelan Sunda/Degung ini dianggap berasal dari generasi sebelumnya, sehingga sudah ada. Sejarah orang Sunda dari zaman ke zaman. Selama bertahun-tahun, telah mengalami perubahan dengan menambah atau mengurangi waditra atau alat musiknya, hingga sekarang dikenal sebagai Gamelan Degung Buhun dan Gamelan Degung Modern. Juju SM, 1976, hlm. 9.

Gamelan Degung Buhun menggunakan beberapa instrumen seperti Gong, Bedug, Kendang dengan kulanter, Saron penerus, Bonang, Jengglong, Cempres, dan Suling dengan nada yang tinggi untuk tujuan gandingan atau instrumental. (Rizky & Fadilla, 2020)

c. **Gamelan Degung dan Fungsinya**

1. Bonang

Bonang memiliki 14 penclon. Mulai dari mi kecil hingga la agend. Bonang adalah alat musik yang terbuat dari lempengan logam yang dipukul untuk menghasilkan bunyi (ITB, 2015, hlm. 2). Seseorang Karena menyesuaikan tempat atau panggung untuk penampilan Gamelan Sunda atau Degung, alat musik Bonang biasanya dimainkan di samping atau belakang. Gambar berikut menunjukkan seorang yang memainkan alat musik ini.

2. Saron/Cempre

Alat musik Saron memiliki empat belas wilah. mulai dengan nada mi kecil hingga la rendah. Selain itu, saron atau cempres adalah alat musik yang terbuat dari lempengan logam yang dipukul untuk menghasilkan bunyi. Alat musik ini tidak hanya dapat dimainkan oleh satu orang; itu

juga dapat dimainkan oleh dua orang, masing-masing dengan ketukan nada yang berbeda.

3. Jenglong

Jenglong memiliki 6 buah wilah, dan juga memiliki bentuk serta bahan yang sama dengan Bonang; mereka juga dapat digantung dan disimpan, Jenglong dan Bonang memiliki ukuran yang berbeda.

4. Suling

Suling empat lubang biasanya digunakan untuk menghasilkan suara melengking yang sebanding dengan suara instrumen Saron dan Bonang Gamelan biasanya dimainkan oleh satu orang. Alat musik Gamelan Sunda/Degung mungkin tidak menggabungkan suling dan musik Sunda.

5. Kendang

Perangkat kendang terdiri dari satu buah kendang besar (Kendang Indung) dan dua buah kendang kecil (Kulanter). Pada awalnya, kendang dipukul dengan alat pemukul, tetapi sekarang kendang dipukul dengan tangan. Untuk Gamelan Sunda/Degung, kendang dipukul hanya dengan tangan tanpa alat pemukul, yang sama dengan kendang Gamelan Salendro Pelog.

6. Gong

Pada awalnya hanya ada satu Gong besar, tetapi sekarang menggunakan Kempul seperti yang digunakan pada Gamelan Salendro-Pelog. Gong ini memiliki bentuk dan material yang sama dengan Bonang dan Jenglong, tetapi ukurannya lebih besar dari Bonang dan Jenglong. Jenglong juga digantung di antara dua tiang. Biasanya, pemain duduk di antara dua Gong yang tergantung dan memukul Gong untuk membuat suara.

d. Sejarah Gamelan Jawa

Menurut (Dinas Pariwisata, 2019) "Gamelan" berasal dari kata Jawa "gamel", yang berarti memukul atau menabuh, dan "an" adalah akhiran dari kata benda. Bisa didefinisikan sebagai seperangkat alat musik yang dipukul atau ditabuh. Sebenarnya, instrumen musik. Istilah "Gamelan Jawa" mengacu pada gamelan di Jawa Tengah secara keseluruhan, meskipun jenis

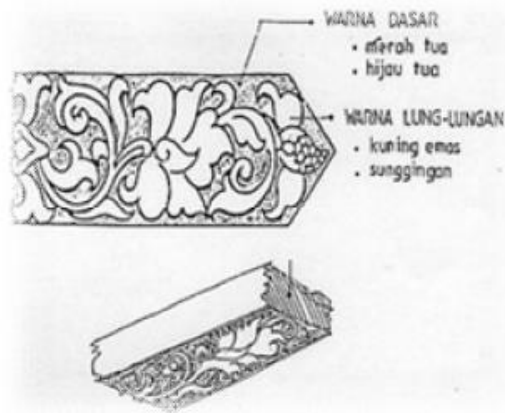
gamelan ini juga banyak ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Gamelan dianggap sudah ada di Jawa sejak tahun 326 Saka (404 M). dan relief Candi Borobudur dan Prambanan menggambarkan permainan gamelan masa itu. Gamelan Jawa biasanya digunakan untuk mengiringi wayang dan tarian. Selama pertumbuhannya Gamelan Jawa kemudian berdiri sendiri sebagai pertunjukan musik, lengkap dengan penyanyi yang disebut sinden. Gamelan juga diperdengarkan sebagai musik pengiring pengantin di keraton-keraton Jawa, dan masyarakat Jawa masih menggunakan gamelan sebagai pengiring acara resepsi pernikahan hingga hari ini.

II.1.17 Filosofi dan Ragam Hias Pada Rumah Joglo

Dalam (Subroto, 2022) Rumah Joglo biasanya terdiri dari tiga bagian: dalem (ruang utama), pringgitan (bagian tengah), dan pendapa (bagian depan). Rumah Joglo mengikuti prinsip hierarki, atau tingkatan, dalam strukturnya. Bagian depan memiliki sifat publik, sedangkan bagian belakang memiliki sifat privat. Oleh karena itu, bagian belakang rumah hanya dapat diakses oleh beberapa orang.

Selain itu, rumah Joglo memiliki empat tiang penyangga, juga dikenal sebagai soko guru, di tengahnya, yang lebih tinggi dan digunakan untuk menopang atap. Soko guru rumah adat Joglo berfungsi sebagai representasi kekuatan empat mata angin. sehingga, masyarakat percaya bahwa berlindung di rumah Joglo dapat melindungi mereka ketika bencana datang. Menurut kepercayaan kuno, ragam hias memiliki makna filosofis, seperti sebagai penunjuk derajat sang pemilik. Namun, ragam hias sekarang merupakan bentuk tambahan bangunan yang lebih berfokus pada estetika daripada fungsinya. Jenis ragam hias yang digunakan pada bangunan tradisional Jawa sangat beragam, dan peletakan mereka berbeda-beda. Untuk ragam hias yang digunakan pada pendopo atau bangunan tradisional lainnya, terdapat lima jenis peletakan ragam hias: flora, fauna, alam, agama, dan anyaman (Iswanto, 2008).

1. Flora
 - a. Lunglungan

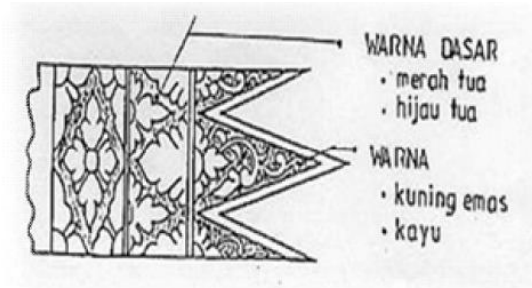


Gambar 2. 64 Lunglungan

Sumber : *researchgate.net*

Berasal dari kata "lung", yang berarti batang tumbuhan yang berbentuk lengkung saat masih muda. Pemasangan Balok rumah, pemedangan, tebeng pintu, jendela, daun pintu, dan patang aring termasuk di dalamnya.

- b. Saton

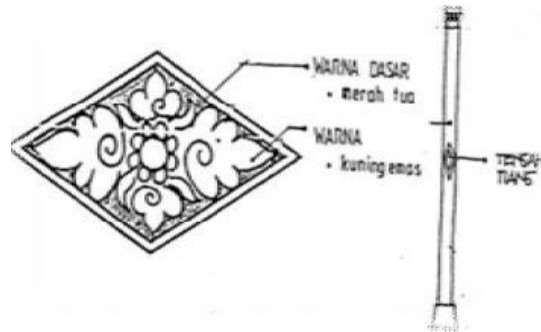


Gambar 2. 65 Saton

Sumber : *researchgate.net*

Nama makanan berbentuk kotak yang dihiasi dengan daun atau bunga berasal dari kata "satu". Ada warna dasar merah tua, hijau tua, warna lung-lungan, sungging, kuning emas. Tiang bagian bawah, balok blandar, sunduk, pengeret, tumpang, ander, pengisipada ujung dan pangkal adalah tempat peletakan.

c. Wajikan

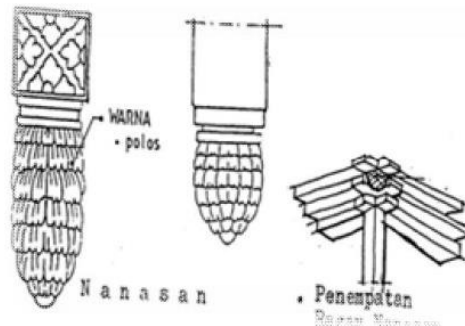


Gambar 2. 66 Wajikan

Sumber : *researchgate.net*

Isinya terdiri dari daun atau bunga yang memusat, mirip dengan irisan wajik yang berbentuk belah ketupat sama sisi. Ada warna dasar merah tua dan warna kuning emas. Pletakkan pada titik tengah, persilangan kayu, atau sudut.

d. Nanasan

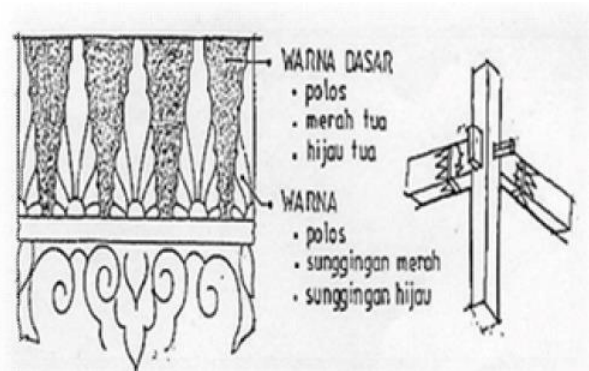


Gambar 2. 67 Nanasan

Sumber : *researchgate.net*

Tawonan atau omah tawon disebut karena bentuknya mirip buah nanas. Sebagian besar warnanya polos. Ada di tengah dadha peksi, di atas kunci blandar.

e. Tlacapan

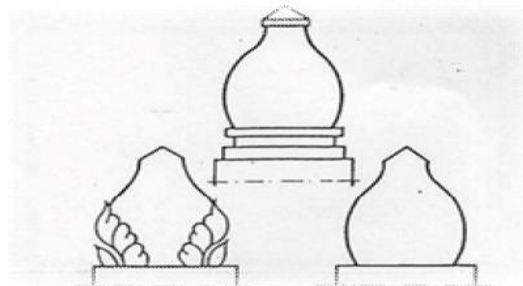


Gambar 2. 68 Tlacapan

Sumber : *researchgate.net*

Ini berasal dari kata "tlacap", yang merupakan bentuk deretan segitiga. Ada warna dasar merah tua atau hijau tua, dan warna lung-lungan kuning. Emas, gelisah. Terletak di bagian atas dan bagian bawah balok kerangka bangunan

f. Kebenan

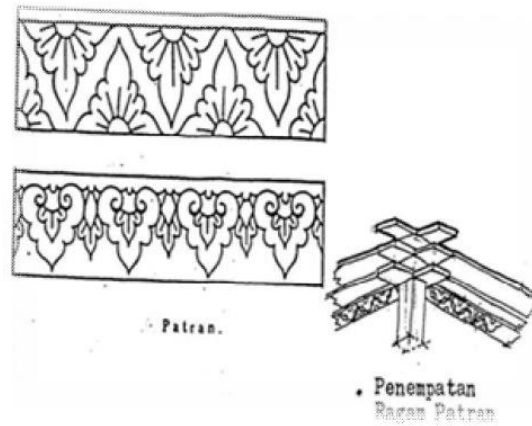


Gambar 2. 69 kebenan

Sumber : *researchgate.net*

Dari kata "keben", yang merupakan kata yang berarti "tuah berbentuk empat meruncing seperti mahkota." Ada warna dasar merah tua dan warna kuning emas yang terletak pada ujung bawah tumpang kancing blandar.

g. Patron

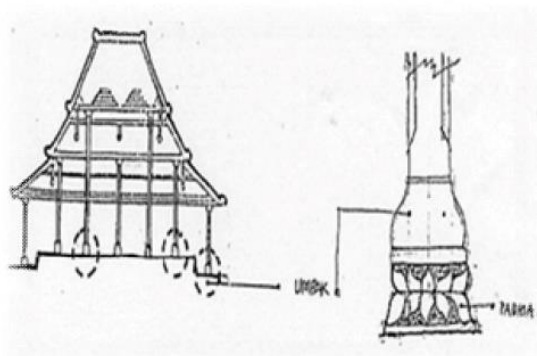


Gambar 2. 70 Patron

Sumber : *researchgate.net*

Berasal dari kata "patra", yang berarti daun, yang terletak pada balok-balok kerangka bangunan dan memiliki warna polos atau sunggingan.

h. Padma



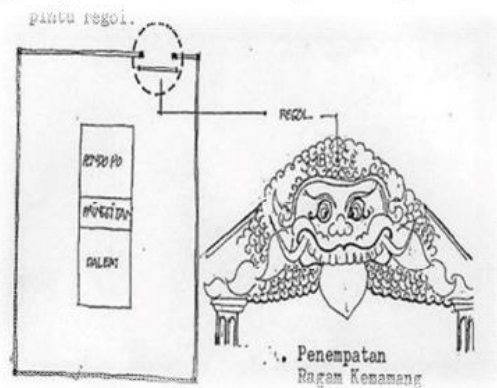
Gambar 2. 71 Padma

Sumber : *researchgate.net*

Berasal dari bentuk profil singgasana budha dengan benyuk bunga padma di sekitarnya. Memiliki warna polos atau sunggingan pada rambut, sebagai penutup tiang.

2. Fauna

a. Kemamang

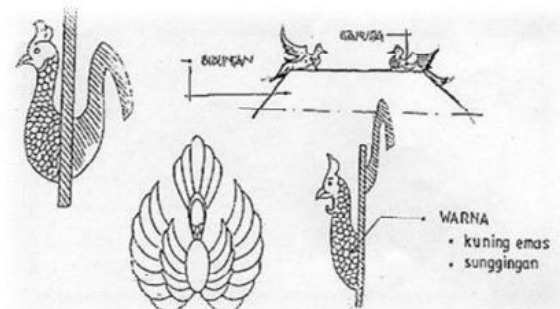


Gambar 2. 72 Kemamang

Sumber : *researchgate.net*

Arti menelan segala sesuatu yang bersifat jahat yang hendak masuk, memiliki warna polos atau sunggingan, terletak di pintu regol.

b. Peksi garuda

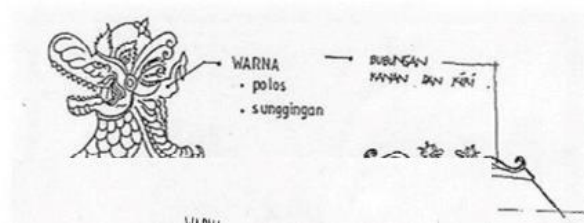


Gambar 2. 73 Peksi Garuda

Sumber : *researchgate.net*

Sebagai lambang pemberantas kejahatan, ia memiliki warna kuning emas polos atau sunggingan dan ditempelkan pada bubungan, tebang, dan pintu Gedung.

c. Ular naga

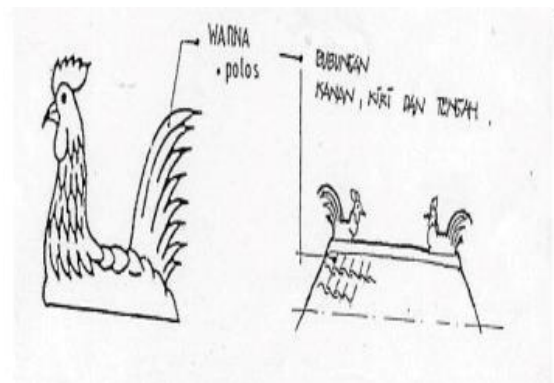


Gambar 2. 74 Ular Naga

Sumber : *researchgate.net*

Muncul sebagai akibat dari pengaruh tradisi India. Bisa sungging atau polos. Terletak di bubungan bangunan.

d. Jago

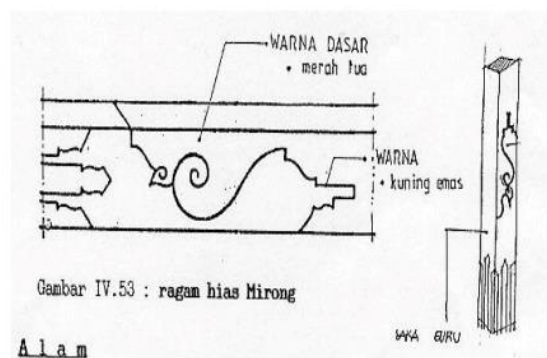


Gambar 2. 75 Jago

Sumber : *researchgate.net*

Melambangkan kejantanan, keberanian. Memiliki Warna polos/sunggungan terletak bubungan rumah.

e. Mirong



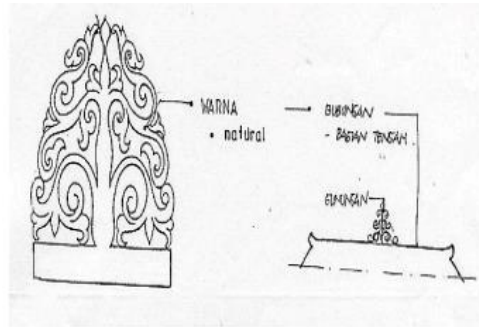
Gambar 2. 76 Mirong

Sumber : *researchgate.net*

Simbol putri mungkur, digambarkan dari belakang. Tiang bangunan berwarna merah tua dan kuning emas.

3. Alam

a. Gunungan

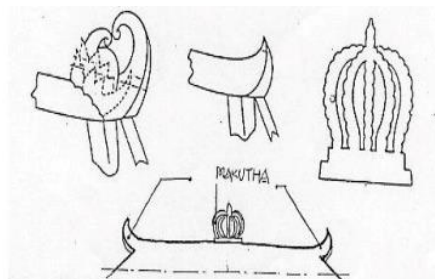


Gambar 2. 77 Gunungan

Sumber : *researchgate.net*

Sering disebut "kayun", yang berarti mirip dengan gunung dan memiliki warna yang alami, terletak di tengah bubungan rumah.

b. Makutha

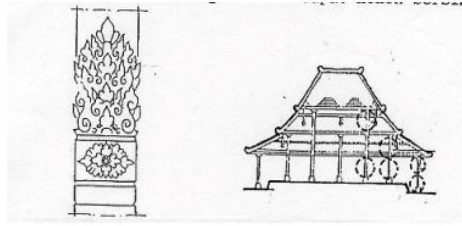


Gambar 2. 78 Makutha

Sumber : *researchgate.net*

Dimaksudkan agar raja memberkahi keluarga sebagai perwakilan tuhan. Bubungan bag tengah memiliki warna natural. atau sisi kiri dan kanan.

c. Praba

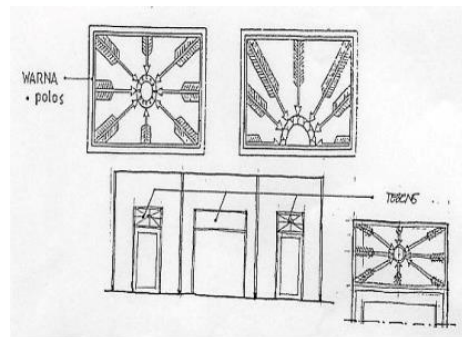


Gambar 2. 79 Praba

Sumber : *researchgate.net*

Berasal dari kata praba, yang berarti sinar, dan memiliki warna emas. Itu terletak di bagian bawah tiang utama bangunan.

d. Kepetan

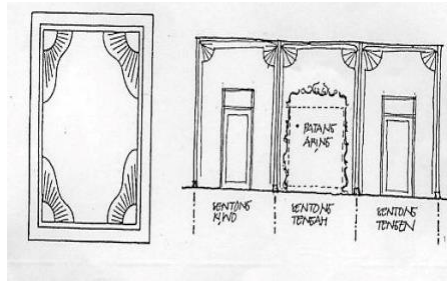


Gambar 2. 80 Kepetan

Sumber : *researchgate.net*

Berasal dari kata "kepet", yang berarti "kipas", dan dimaksudkan untuk memberikan cahaya dalam hidup. Ada di atas pintu utama dan berwarna polos(menebeng).

e. Panah

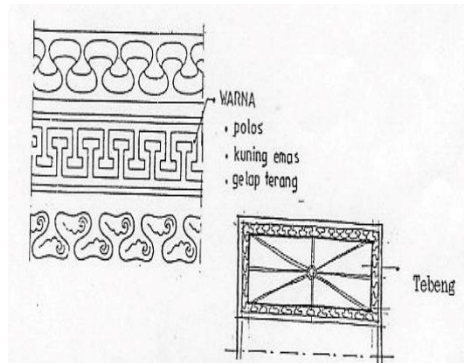


Gambar 2. 81 Panah

Sumber : *researchgate.net*

Arah panah menuju satu titik untuk menentukan tingkat keamanan rumah. Ada di atas tebeng, pintu utama, dan memiliki warna polos.

f. Mega Mendung

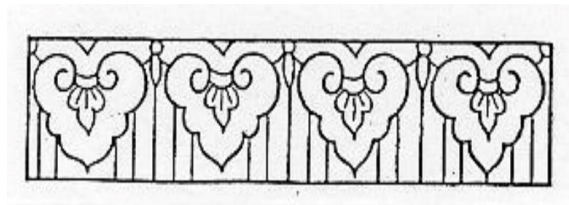


Gambar 2. 82 Mega Mendung

Sumber : *researchgate.net*

Awan putih dan hitam menunjukkan bahwa di dunia ada yang baik dan buruk. Warnanya bisa polos, kuning emas, atau gelap terang. Terletak di Hiasan di tebeng pintu dan jendela

g. Banyu Tetes



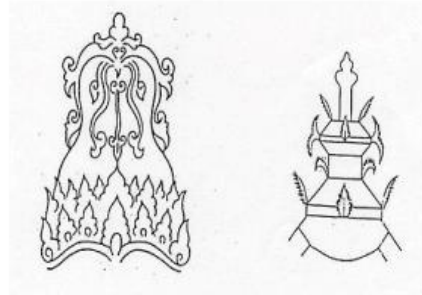
Gambar 2. 83 Banyu Tetes

Sumber : *researchgate.net*

Menggambarkan tetesan air hujan, yang menunjukkan bahwa tanpa air tidak ada kehidupan. Memiliki warna gelap, kuning emas, atau polos jelas. Terletak di Blandar dan selalu didampingi oleh patran.

4. Agama

a. Mustaka

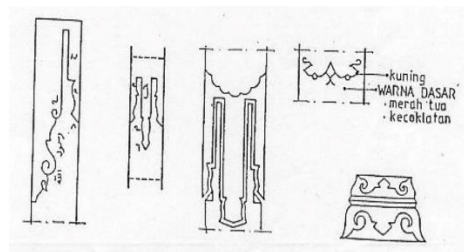


Gambar 2. 84 Mustaka

Sumber : *researchgate.net*

Kepala, yang biasa digunakan untuk masjid dan makam, berwarna polos dan terletak di pucak bangunan.

b. Kaligrafi



Gambar 2. 85 Kaligrafi

Sumber : *researchgate.net*

Berupa karya kaligrafi yang ditulis untuk menghormati nama Tuhan. Ada warna merah tua, coklat, dan kuning. Terletak di tiang struktur, umpak.

II.1.18 Pintu Gebyok

Menurut (Wahab, 2020) Rumah adat Kudus menggunakan seni ukir gebyok dengan berbagai ornamen ukiran. Pengrajin gebyok, Bapak Nor Hadi dari Desa Klumpit, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, menjelaskan bahwa

gebyok adalah dinding yang menyekat bagian depan dan belakang rumah, dengan satu pintu di tengahnya.

Bapak Umar mengatakan bahwa ukir gebyok memiliki beberapa bagian yang terpisah menjadi beberapa bagian, seperti babanan, nanasan, besusunan, plengkung kubah, motif bunga, dll. Dalam seni ukir gebyok, berbagai ornamen membentuk bangunan yang indah yang mengandung berbagai pesan. Penjelasan Bapak Nor Hadi bahwa gebyok memiliki babanan, kerang, kala, dan tumpal selain ornamen yang disebutkan di atas membuat bagian-bagiannya lebih jelas. Untuk menjelaskan bagian-bagian ukir gebyok Kudus sebagai berikut :

a. *Babanan*

Masyarakat sering menyebut *babanan* sebagai *sampar banyu*, yang merupakan ornamen di bagian bawah gebyok ukir kudus. Bapak Nor Hadi menjelaskan bahwa babanan adalah balok di bagian bawah gebyok yang dikelilingi oleh dasar gebyok dengan motif abstraksi daun pisang. Hanya ada satu jenis ornamen di kayu balok dasar, yang berfungsi sebagai pondasi tiang di gebyok. Dimana bentuk batang pohon pisang tersebut menyimbolkan perumpamaan pohon pisang yang memiliki banyak manfaat, serta pelajaran yang dapat kita ambil dari pohon pisang adalah bahwa pohon tidak akan mati sebelum meninggalkan buah, daun, dan jantungnya kepada orang-orang di sekitarnya.



Gambar 2. 86 Babanan

Sumber : (Suharson et al., 2021)

b. *Kala*

Pada bagian tengah gebyok Kudus, ada kala. *Kala* adalah simbol penolak bala. Secara keagamaan, kala sebagai tanda dari masa Hindu dengan bentuk yang menyerupai wajah manusia ditempatkan di

konstruksi candi, terutama di bagian atas gapura sebagai representasi kekuatan suci yang menolak tindakan kriminal, tetapi dalam seni ukir gebyok Kudus kala digambarkan dalam bentuk bunga dan dedaunan. Dengan kedatangan, kata Nor Hadi ajaran Islam, bentuk kala digambarkan sebagai bunga dan dedaunan. Dalam ragam hias kala, wajah manusia mewakili penolakan balak atau kejahatan dalam bentuk daun dan bunga.



Gambar 2. 87 Motif Kala

Sumber: jurnal seni kriya

c. *Besusulan*

Bapak Umar menjelaskan bahwa ornamen di tengah ukiran gebyok Kudus adalah besusulan. Ragam hias ini memiliki bentuk bulatan yang meruncing yang mirip dengan rumah keong. Bentuknya mirip dengan rambut Budha dengan motif medalion di tengahnya. Simbol ini menunjukkan bahwa bentuk yang menyerupai rambut budha mengilustrasikan prinsip kebijaksanaan dalam agama Budha.



Gambar 2. 88 *Besusulan*

Sumber : IAIN Kudus

d. *Tumpal*

Tumpal adalah ornamen bagian bawah yang berjajar dalam ukuran yang sama dan berbentuk segitiga. Bapak Bibid menjelaskan bahwa tumpal

di tengah masyarakat pengrajin gebyok Kudus disebut "sorot" karena bentuknya yang lurus seperti pancaran cahaya. Dimana segitiga dengan garis lurus memanjang berfungsi sebagai representasi dari Iman, Islam, dan Ikhsan, yang merupakan penerang kehidupan umat Islam.



Gambar 2. 89 *Tumpal*

Sumber : (Wahab, 2020)

e. Nanasan

Bagian penting dari pembuatan gebyok Kudus adalah nanas. Pintu masuk gebyok Kudus dihiasi dengan ornamen berbentuk buah nanas. Bapak Nor Hadi menjelaskan bahwa nanasan adalah bentuk buah nanas yang unik yang tidak dapat diganti dengan bentuk buah lain. Buah akan memiliki arti yang berbeda jika diubah bentuknya. Di mana ragam hias ini menggambarkan buah nanas sebagai simbol kerja keras. Ini dipetik dari buah nanas, karena jika Anda ingin menikmatinya, Anda harus mengupas kulitnya terlebih dahulu. dimaksudkan agar manusia bekerja keras sebelum mendapatkan hasil yang diinginkan.



Gambar 2. 90 Nanasan

Sumber : [Produsen Gebyok Jepara](#)

f. Kerang

Pada tiang seni ukir gebyok Kudus terdapat sarang. Saat melakukan takbiratul ihram, gerakan jari-jari memiliki bentuk yang mirip dengan telapak tangan. Bapak Bibid mengatakan bahwa bentuk-bentuk seperti kerang atau kerangan tentunya memiliki arti tertentu. Di mana kerang

digambarkan seperti telapak tangan manusia yang melakukan *takbiratul ihram*, simbol ini dapat digunakan sebagai pengingat agar orang terus melakukan ibadah sholat.



Gambar 2. 91 Kerang

Sumber : (Wahab, 2020)

g. Plengkung Kubah

Bapak Umar menunjukkan plengkung Kubah, yang memiliki bentuk sulur-sulur dengan daun yang runcing dan dihiasi dengan motif bunga melati, membentuk bagian tengah masjid yang menyerupai siluet kubah. Jadi fungsi gebyok Kudus dapat diterapkan pada bangunan rumah dan masjid. di mana bentuk pelengkuk kubah menyimbolkan dorongan untuk orang untuk terus melakukan ibadah, dan plengkungan kubah, seperti pintu masjid, menyimbolkan dorongan untuk terus memakmurkan masjid.



Gambar 2. 92 Plengkung Kubah

Sumber : (Wahab, 2020)

II.1.19 *Storyline*

Storyline dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya yakni sebuah alur atau garis besar dari suatu cerita dalam karya fiksi seperti novel, drama atau teater dan film. Istilah Storyline sendiri merujuk kepada serangkaian peristiwa atau kejadian yang kemudian membentuk atau menciptakan

sebuah plot atau jalan cerita utamanya. Dalam praktiknya, Storyline umumnya digunakan dengan tujuan untuk mengatur atau mengendalikan alur cerita secara menyeluruh sebelum akhirnya karya tersebut diwujudkan oleh penciptanya. Dengan adanya Storyline ini dapat membantu pencipta karya untuk membuat sebuah narasi yang menarik dan kohesif bagi para penikmatnya.

Menurut Juhaeni (2021), ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan Storyline yakni diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Linear – pendekatan yang alur ceritanya berjalan secara kronologis atau bertahap dari awal hingga akhir. Pendekatan ini sangat umum digunakan.
2. Pendekatan Non-Linear – yakni pendekatan yang alur ceritanya tidak diceritakan secara kronologis atau bertahap dalam artian cerita dapat dimulai dari masa kini lalu maju ke masa depan atau kembali ke masa silam. Dengan pendekatan ini alur cerita akan lebih kompleks dibandingkan dengan yang ceritanya berurutan atau bertahap.
3. Pendekatan Multiplot – dalam pendekatan ini dapat terjadi perpotongan alur cerita dari beberapa plot yang masing-masing memiliki konflik dan karakter yang berbeda namun tetap saling terhubung satu sama lainnya.
4. Pendekatan Episodik – alur cerita dengan pendekatan ini memiliki beberapa peristiwa yang berdiri sendiri tetapi masih dalam satu tema yang sama. Dalam setiap episode dapat terjadi beberapa konflik yang berbeda, akan tetapi tetap berkontribusi terhadap alur cerita secara keseluruhan.
5. Pendekatan Karakter – dengan pendekatan ini pusat alur cerita berada pada perkembangan karakternya. Konflik dan kejadian-kejadian mendukung perubahan karakter tersebut.
6. Pendekatan Tematik – pendekatan ini melibatkan sebuah plot-twist atau sebuah perubahan tidak terduga pada alur cerita dengan tujuan untuk memberikan kejutan pada orang yang melihat karyanya.

Sedangkan di dalam buku “Basics Interior Design 02: Exhibition”, dipaparkan bahwa pendekatan Storyline terbagi ke dalam tiga kategori

saja yakni pendekatan brand, pendekatan tematik dan pendekatan kronologis. Pendekatan brand menuangkan identitas suatu merek ke dalam narasi atau rancangan. Untuk pendekatan tematik dapat digunakan apabila ingin menuangkan ide gagasan dengan tema yang berbeda ke dalam urutan mana saja, artinya yakni dengan pendekatan tematik, informasi dapat dilihat tanpa berurutan atau secara acak. Umumnya, pendekatan kronologis banyak digunakan karena kebanyakan alur cerita dipastikan memiliki sebuah garis waktu atau timeline yang dapat mendukung narasi secara keseluruhan.anya.

Dalam perancangan ini, akan diterapkan konsep *storyline* dengan pendekatan kronologis dengan dukungan penerapan tematik mengenai Sejarah dan fase – fase daerah pada awal mula penyebaran islam oleh walisongo di Nusantara. dan juga menyajikan ruang pameran peninggalan-peninggalan Sejarah walisongo, hingga metode dakwah yang diberikan oleh para walisongo ketika berdakwah.

II.1.20 Peggayaan

Peggayaan desain interior adalah proses mendekorasi atau merancang ruang di dalam sebuah bangunan, seperti rumah atau fasilitas umum. Desain interior tidak hanya mencakup organisasi dan penataan ruang fisik, tetapi juga melibatkan peggayaan, yang mencakup berbagai komponen estetika seperti pemilihan warna, tekstur, dan pola serta penempatan aksesoris dan furnitur.

A. Peggayaan eklektik

Salah satu ide dalam desain interior adalah eklektik. Menurut Webster (1983:51), kata "*eklektikos*" dari bahasa yunani berarti "*eklegein*" dari bahasa Perancis, yang berarti memilih yang terbaik dari berbagai prinsip, metode, sistem, gaya, atau kombinasi elemen dari berbagai sumber. Dalam *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, sementara itu, eklektik didefinisikan sebagai upaya untuk memilih atau menggunakan berbagai susunan yang tidak terbatas dari satu sumber ide dan sebagainya, baik berupa orang, kepercayaan, dan sebagainya.

Eklektik, menurut Ikwaluddin (2005), berarti memilih yang terbaik dari berbagai sumber gaya atau pemahaman yang sudah ada. Dalam arsitektur eklektik, elemen-elemen atau gaya tertentu dipilih dan dipadukan untuk membuat bentuk unik. Pemilik dan arsitek bangunan masing-masing memilih gaya dan bentuk bangunan yang paling sesuai dan sesuai dengan norma sosial ekonomi. Menurut (Ii & Pustaka, 2013) Dalam dunia interior, gaya eklektik dikenal sebagai "interior gado", yang merupakan kombinasi berbagai gaya atau material untuk mebel. Meskipun tata ruangnya terdiri dari berbagai gaya atau material, eklektik tetap dapat tampil. Tidak hanya menarik tetapi juga tidak membosankan. Menyepadankan apa saja yang terlihat bagus, baik dalam dekorasi, suasana, zaman, dan gaya, disebut eklektik.

B. Karakteristik Eklektik

Pada awal abad ke-20, gaya eklektik muncul. Pada abad itu, memiliki rumah adalah tanda kekayaan dan kemakmuran.

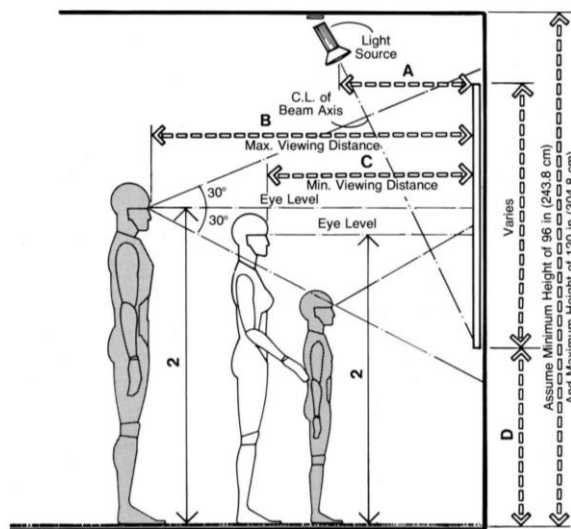
Semakin mewah rumah dan isinya, semakin tinggi kemungkinan pemiliknya diakui oleh masyarakat. Gaya eklektik lebih banyak mencerminkan gaya kuno daripada gaya modern. Tidak mengherankan bahwa elemen gotik, rococo, dan victorian dapat ditemukan dalam gaya ini.

Dalam dunia arsitektur, gaya eklektik sering dianggap sebagai simbol romantisme karena mengandung detail sejarah. Eksotik, romantis, feminim, dan penuh seni adalah beberapa komponen utama gaya eklektik. Menggunakan furnitur kuno dengan desain yang beraliran dekonstruksi atau asimetris dapat membantu mewujudkan gaya ini. (Ii & Pustaka, 2013)

II.2 Studi Antropometri

Tabel 2. 2 Studi Antropometri

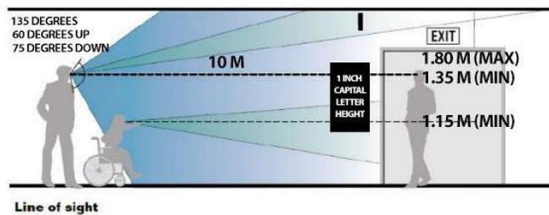
DIMENSI MANUSIA																		
AREA	GAMBAR												PENJELASAN					
Lobby	No	Dimensi																
		Laki-laki						Perempuan										
		Warganegara asli			Cina			Warganegara asli			Cina							
		P ₁	P ₂	P ₃	SB	P ₁	P ₂	P ₃	SB	P ₁	P ₂	P ₃	SB	P ₁	P ₂	P ₃	SB	
	1	Tinggi badan	162	172	183	6,23	165	171	180	4,81	150	159	169	5,76	151	159	166	5,06
	2	Tinggi mata berdiri	151	160	172	6,3	153	160	169	5,08	139	148	158	6,12	137	146	158	6,73
	3	Tinggi bahu berdiri	134	141	155	6,41	134	143	151	5,05	123	132	141	5,91	123	132	139	5,43
	4	Tinggi siku berdiri	99	107	114	5,12	99	106	112	4,29	91	99	108	6,4	92	98	107	5,35
	5	Tinggi pinggul	83	95	105	6,76	81	94	103	6,48	78	88	97	5,91	79	90	96	5,68
	6	Tinggi buku jari berdiri	68	75	82	4,75	69	74	80	5,13	63	70	78	4,37	64	69	77	3,89
	7	Tinggi ujung jari berdiri	58	64	71	4,82	59	64	70	5,13	54	60	65	3,67	53	60	68	3,99
	8	Tinggi dadak	80	89	96	5,24	85	90	96	6,55	78	83	90	4,7	79	84	88	2,97
	9	Tinggi mata dadak	69	76	84	4,58	72	78	85	6,54	67	73	80	5,83	68	72	79	3,64
	10	Tinggi bahu dadak	52	59	67	6,27	55	61	72	7,15	51	56	63	4,94	52	57	64	3,67
	11	Tinggi siku dadak	19	24	30	4,74	19	25	31	7,13	19	25	32	5,19	21	24	30	3,24
	12	Tebal paha	12	16	22	3,59	13	16	20	2,76	11	15	19	3,22	12	15	19	2,81
	13	Parjang pantat-kutut	48	56	64	4,89	49	57	64	4,83	45	53	60	4,81	48	53	60	4,06
	14	Parjang pantat-popliteal	40	46	54	4,82	38	47	56	5,36	37	43	51	4,21	39	44	52	3,97
	15	Tinggi lutut	46	54	62	5,21	44	53	61	5,65	43	50	60	5,27	42	49	60	5,38
	16	Tinggi popliteal	38	44	49	3,78	36	44	50	5,36	38	44	50	3,92	36	43	47	3,85
	17	Lebar bahu (dideloid)	36	45	52	4,66	38	45	50	4,6	37	43	53	5,43	40	44	53	4,97
	18	Lebar bahu (biacromial)	31	37	43	0,61	33	38	44	3,83	33	38	44	3,56	34	38	44	3,18
	19	Lebar pinggul	28	35	43	4,41	30	35	44	4,09	29	35	45	7,22	30	34	42	4,21
	20	lebar/kedalaman dada	16	21	27	3,5	17	22	27	4,02	17	21	28	3,38	19	23	28	3,61
	21	lebar/kedalaman perut	15	21	29	4,46	15	21	30	5,19	14	18	25	3,44	15	20	26	3,93
	22	Parjang siku-bahu	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
	23	Parjang ujung jari-siku	42	47	56	4,55	41	46	53	4,27	37	43	50	4,27	37	42	47	3,72
	24	Parjang lengan lurus jari-bahu	68	76	84	6,39	68	75	85	5,06	62	70	77	4,69	64	68	74	3,92
	25	Parjang gengaman-bahu	56	65	73	6,29	59	66	74	5,13	54	60	68	4,3	54	60	68	4,64
	26	Parjang kepala	17	20	24	2,21	17	20	24	2,58	15	18	22	3,95	15	19	22	2,13
	27	Lebar kepala	15	18	22	2,06	15	18	21	1,89	14	17	21	2,48	14	18	21	2,11
	28	Parjang tangan	17	19	22	1,64	15	19	22	2,42	16	18	20	1,72	17	18	20	2,16
	29	Lebar tangan	7	9	1	1,09	8	9	11	0,89	6	8	10	4,85	6	8	9	0,73
	30	Parjang kaki	22	25	29	2,58	11	25	28	4,43	21	23	26	2,63	21	23	26	2,3
	31	Lebar kaki	8	10	12	3,96	8	10	12	1,16	7	9	11	2,2	7	9	10	1,08
	32	Rentang lengan	158	172	186	8,5	155	171	182	8,73	146	156	170	7,61	150	159	168	6,52
	33	Rentang siku	78	86	96	5,97	79	87	94	4,36	73	79	89	5,38	73	81	88	4,53
34	Jangkauan menggenggam vertikal (berdiri)	192	206	221	10,5	197	206	222	7,74	174	186	204	9,1	176	189	202	8,07	
35	Jangkauan menggenggam vertikal (duduk)	112	122	136	7,9	116	123	130	5,18	101	113	124	7,2	106	115	128	10,3	
36	Jangkauan menggenggam kedepan	64	73	81	5,89	66	74	81	4,7	61	67	76	4,39	60	67	74	4,76	
37	Berat badan Agi	50	63	89,3	13,2	53	63	93,5	13,35	39,8	53	80	11,68	41,9	55	70,4	9,49	
Sumber: Chuan et al., 2010.																		
Gambar 2. 93 Data Antropometri Orang laki-laki dan Perempuan Indonesia (Semua dimensi dalam cm, berat badan dalam Kg)																		
Sumber : human dimension																		
ANTROPOMETRI DISPLAY																		
AREA	GAMBAR												PENJELASAN					
Area Pamer													Jarak pandang manusia dalam penataan display. Untuk memastikan					



DISPLAY OF ARTWORK

Gambar 2. 94 Display of Art work

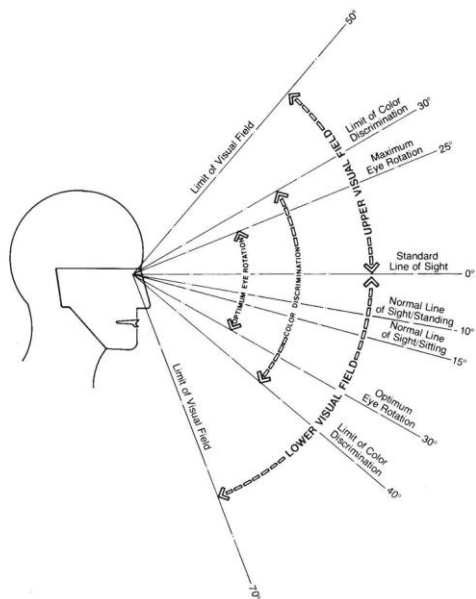
Sumber : human dimension



Gambar 2. 95 jarak pandang pameran

Sumber : human dimension

bahwa objek yang dipamerkan dapat dilihat dengan baik oleh pengunjung perlu diperhatikan.

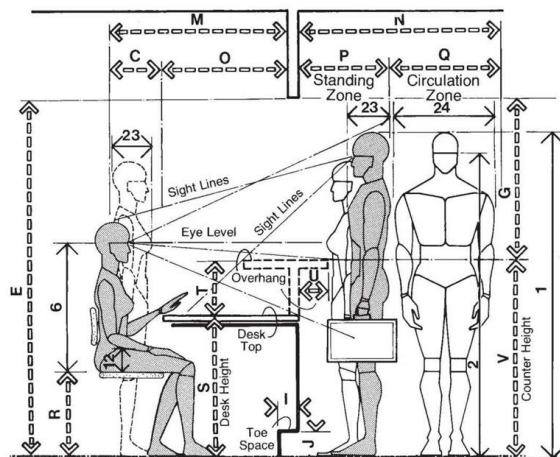


VISUAL FIELD IN VERTICAL PLANE

Gambar 2. 96 rotasi visual vertical mata manusia

Sumber : *human dimension*

Resepsi
onis



RECEPTIONIST'S WORKSTATION / DESK HEIGHT

	in	cm
A	40-48	101.6-121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22-30	55.9-76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24-27	61.0-68.6
G	36-39	91.4-99.1
H	8-9	20.3-22.9
I	2-4	5.1-10.2
J	4	10.2
K	44-48	111.8-121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	39-42	99.1-106.7

Gambar 2. 97 dimensi meja informasi

Sumber: *human dimension*

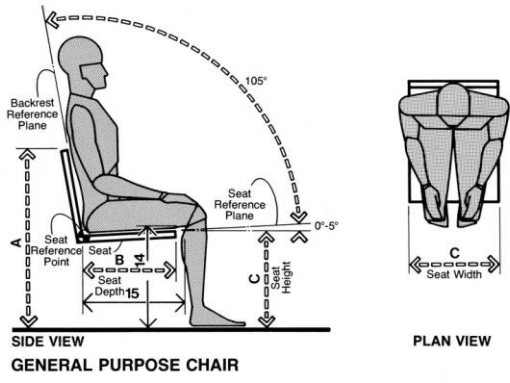
Gambar di samping menunjukkan ergonomi manusia dengan meja informasi. Lebih baik, meja ini memiliki kursi roda yang berbeda untuk dua ketinggian. Pengunjung dengan posisi berdiri akan memiliki posisi yang lebih tinggi, sedangkan pengunjung dengan posisi duduk akan memiliki posisi yang lebih rendah.

ANTROPOMETRI AUDITORIUM

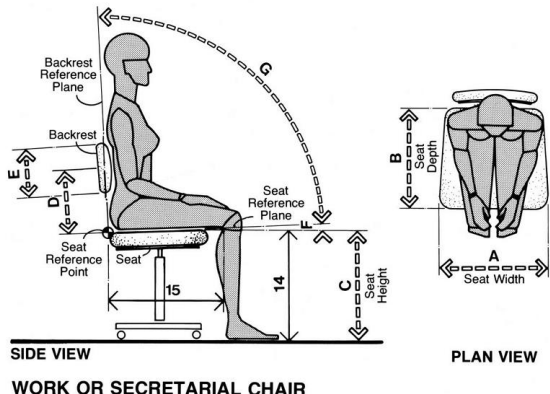
AREA

GAMBAR

PENJELASAN

Auditorium	 <p>SIDE VIEW GENERAL PURPOSE CHAIR</p> <p>PLAN VIEW</p>	Auditorium pada perancangan ini berfungsi untuk ruang pagelaran seni, dengan menggunakan kursi yang ergonomic.																																			
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>31-33</td> <td>78.7-83.8</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>15.5-16</td> <td>39.4-40.6</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>16-17</td> <td>40.6-43.2</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>17-24</td> <td>43.2-61.0</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>0-6</td> <td>0.0-15.2</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>15.5-18</td> <td>39.4-45.7</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>8-10</td> <td>20.3-25.4</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>12</td> <td>30.5</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>18-20</td> <td>45.7-50.8</td> </tr> <tr> <td>J</td> <td>24-28</td> <td>61.0-71.1</td> </tr> <tr> <td>K</td> <td>23-29</td> <td>58.4-73.7</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gambar 2. 98 Antropometri Kursi Auditorium</p> <p>Sumber : <i>human dimension</i></p>		in	cm	A	31-33	78.7-83.8	B	15.5-16	39.4-40.6	C	16-17	40.6-43.2	D	17-24	43.2-61.0	E	0-6	0.0-15.2	F	15.5-18	39.4-45.7	G	8-10	20.3-25.4	H	12	30.5	I	18-20	45.7-50.8	J	24-28	61.0-71.1	K	23-29	58.4-73.7
	in	cm																																			
A	31-33	78.7-83.8																																			
B	15.5-16	39.4-40.6																																			
C	16-17	40.6-43.2																																			
D	17-24	43.2-61.0																																			
E	0-6	0.0-15.2																																			
F	15.5-18	39.4-45.7																																			
G	8-10	20.3-25.4																																			
H	12	30.5																																			
I	18-20	45.7-50.8																																			
J	24-28	61.0-71.1																																			
K	23-29	58.4-73.7																																			

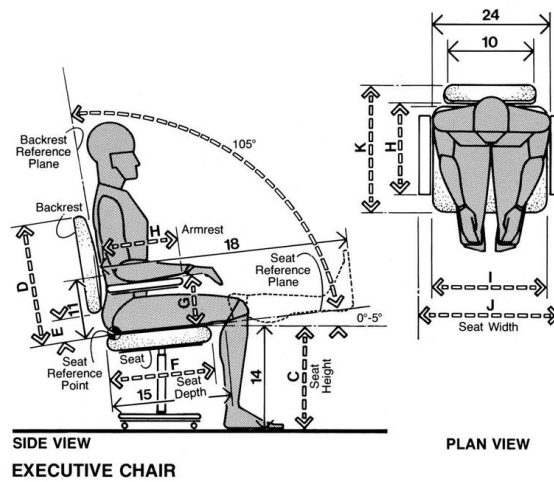
ANTROPOMETRI KANTOR PENGELOLA

AREA	GAMBAR	PENJELASAN
Ruang kerja	 <p>SIDE VIEW WORK OR SECRETARIAL CHAIR</p> <p>PLAN VIEW</p>	Fasilitas duduk untuk bekerja harus lebih diperhatikan ergonominya untuk menjaga agar tidak kelelahan Ketika sedang bekerja.
	<p>Gambar 2. 99 Antropometri Kursi Kerja</p> <p>Sumber : <i>human dimension</i></p>	

CRITICAL WORK CHAIR MEASUREMENTS													
SOURCE	A		B		C		D		E		F		G
	SEAT WIDTH	SEAT DEPTH	SEAT HEIGHT	C.L. OF BACKREST HEIGHT FROM SEAT SURFACE	BACKREST HEIGHT	ANGLE OF TILT OF SEAT SURFACE	ANGLE OF BACKREST	in	cm	in	cm	degrees	degrees
1 CRONEY	17	43.2	13.5-33.6-15	33.6-38.1	14-19	35.6-48.2	5-7.5	12.7-19.0	4-8	10.2-20.3	0°-5° or 3°-5°	95°-115°	
2 DIFFRIENT	16 min.	40.6	15-16	38.1-40.6	13.6-20.6	34.5-52.3	9-10	22.9-25.4	6-9	15.2-22.9	0°-5°	95°	
3 DREYFUSS	15	38.1	12-15	30.5-38.1	15-18	38.1-45.7	7-11	17.8-27.9	5.1-8	12.9-20.3	0°-5°	95°-105°	
4 GRANDJEAN	15.75	40.0	15.75	40.0	14.9-20.8	37.8-52.8			7.9-11.8	20-30	3°-5°	Adjustable	
5 PANERO-ZELNIK	17-19	43.2-48.3	15.5-16	39.4-40.6	14-20	35.6-50.8	8-10	19.2-25.4	6-9	15.2-22.9	0°-5°	95°-105°	
6 WOODSON-CONOVER	15	38.1	12-15	30.5-38.1	15-18	38.1-45.7	7-10	17.8-25.4	6-8	15.24-20.32	3°-5°	20°	

Gambar 2. 100 rincian standar ukuran kursi kerja

Sumber : human dimension

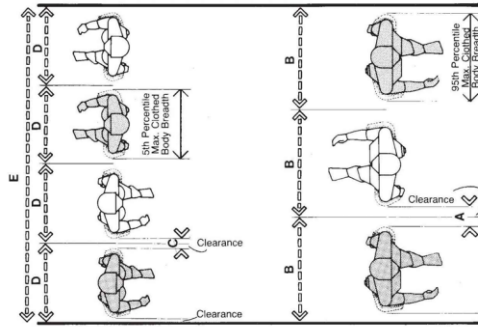
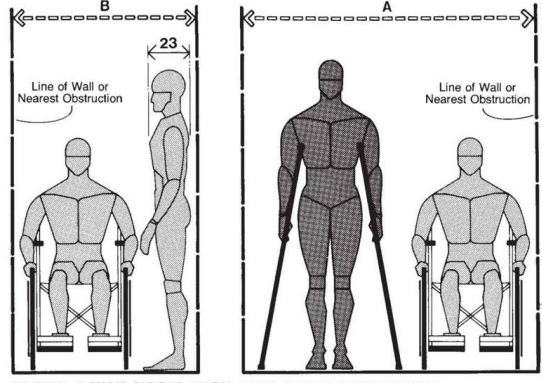


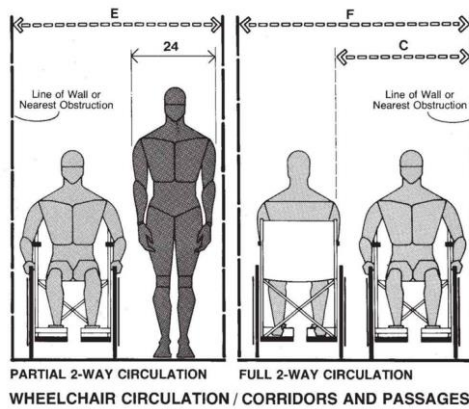
Gambar 2. 101 antropometri kursi kerja eksekutif

Sumber : human dimension

ANTROPOMETRI SIRKULASI RUANG

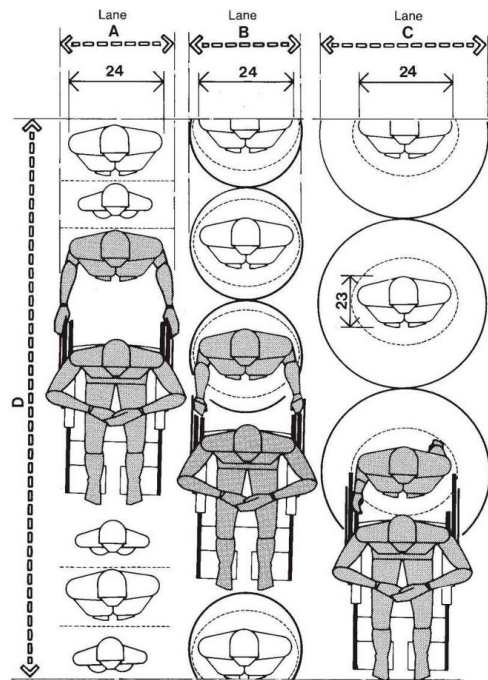
AREA	GAMBAR	PENJELASAN
------	--------	------------

<p>koridor</p>	 <p>ACCOMMODATION OF SMALL AND LARGE USERS ABREAST IN A 96-IN (243.8-CM) CORRIDOR OR PASSAGE WIDTH</p> <p>Gambar 2. 102 Dimensi Sirkulasi Manusia</p> <p>Sumber : <i>human dimension</i></p>	<p>Berikut adalah dimensi untuk sirkulasi ruang koridor yang sesuai dengan ergonomi. Difungsikan juga untuk semua kalangan termasuk penyandang disabilitas.</p>																											
	<table border="1" data-bbox="422 907 1029 1176"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>4.5</td> <td>11.4</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>32</td> <td>81.3</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>1.6</td> <td>4.1</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>24</td> <td>61.0</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>96</td> <td>243.8</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>30</td> <td>76.2</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>36</td> <td>91.4</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>120</td> <td>304.8</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gambar 2. 103 Dimensi Sirkulasi Manusia</p> <p>Sumber : <i>human dimension</i></p>		in	cm	A	4.5	11.4	B	32	81.3	C	1.6	4.1	D	24	61.0	E	96	243.8	F	30	76.2	G	36	91.4	H	120	304.8	
	in	cm																											
A	4.5	11.4																											
B	32	81.3																											
C	1.6	4.1																											
D	24	61.0																											
E	96	243.8																											
F	30	76.2																											
G	36	91.4																											
H	120	304.8																											
	 <p>PARTIAL 2-WAY CIRCULATION FULL 2-WAY CIRCULATION WHEELCHAIR CIRCULATION/CORRIDORS AND PASSAGES</p> <p>Gambar 2. 104 dimensi sirkulasi manusia untuk penyandang disabilitas</p> <p>Sumber : <i>human dimension</i></p>																												



Gambar 2. 105 Gambar dimensi sirkulasi manusia untuk penyandang disabilitas

Sumber : *human dimension*



QUEUE LINES / COMPARATIVE DENSITIES INCLUDING WHEELCHAIR-BOUND

	in	cm
A	30	76.2
B	24	61.0
C	36	91.4
D	120	304.8
E	54	137.2
F	60	152.4

Gambar 2. 106 dimensi sirkulasi manusia untuk penyandang disabilitas


Sumber : *human dimension*

II.3 Studi Image

Dalam studi image ini ada beberapa gambar yang dapat membantu dalam perancangan ini, termasuk suasana, penggayaan, dan gubahan ruang. Di bawah ini adalah studi gambar perancangan.

Fasilitas Museum walisongo:

Tabel 2. 3 Studi Image

GAMBAR	KETERANGAN
 <p data-bbox="331 976 727 1048">Gambar 2. 107 Ruang Display Pameran</p> <p data-bbox="300 1077 756 1167">Sumber : <i>demountable showcase & National Museum of Scotland</i></p>	<p data-bbox="791 651 1230 958">Gambar disamping dapat dijadikan referensi display pada perancangan, karena adanya penggabungan antara teknologi digital dengan ornamen tradisional.</p>
 <p data-bbox="300 1464 759 1536">Gambar 2. 108 area display hall of fame pameran</p> <p data-bbox="296 1565 767 1655">Sumber: <i>Archaeological Museum of Alicante</i></p>	



Gambar 2. 109 Area Display Hall
Of Fame Pameran

Sumber: behance



Gambar 2. 110 area display museum

Sumber: livingnomads



Gambar 2. 111 Gapura Jawa

Sumber: blog surya hardyana &
Tempo.co





Pada gambar disamping dapat
dijadikan referensi dibagian hall
atau perpindahan fase ruang.



Gambar 2. 112 Area Koridor Dan
Pola Lantai

Sumber: data pribadi

Pada gambar disamping dapat
dijadikan juga refrensi pada
material dan pola lantai yang
terbuat dari bambu.

 <p>Gambar 2. 113 Ruang Tunggu</p> <p><i>Sumber: studio solay</i></p>	<p>Pada gambar disamping dapat dijadikan referensi ruang tunggu atau ruang istirahat untuk para pengunjung.</p>
 <p>Gambar 2. 114 Ruang Perpustakaan</p> <p><i>Sumber: oxpord library</i></p>	<p>Pada gambar disamping dapat dijadikan referensi untuk area display perpustakaan.</p>
 <p>Gambar 2. 115 display perpustakaan</p> <p><i>Sumber: Architectural Digest</i></p>	
 <p>Gambar 2. 116 ruang auditorium proscenium</p> <p><i>Sumber: kumparan</i></p>	<p>Gambar disamping bisa dijadikan referensi untuk ruang auditorium pagelaran seni.</p>



Gambar 2. 117 *Ruang Auditorium*

Sumber:qpac.com

Sumber : Data Pribadi

II.4 Studi Preseden

Studi preseden adalah penelitian yang melihat sebuah bangunan atau fasilitas tertentu yang mengandung konsep atau komponen yang dapat digunakan dalam perancangan. Di bawah ini adalah studi preseden dari Perancangan Interior Fasilitas Museum Walisongo di Cirebon.

A. Museum Negeri Sonobudoyo

Museum Negeri Sonobudoyo adalah Unit Pelaksana Teknis Daerah di bawah Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Tugasnya adalah mengelola benda museum yang memiliki nilai budaya ilmiah, seperti koleksi pengembangan dan bimbingan edukatif kultural. Selain itu, dia bertanggung jawab untuk mengumpulkan, merawat, mengawetkan, melakukan penelitian, menyediakan layanan pustaka, memberikan bimbingan edukatif kultural, dan menyediakan barang koleksinya.

Tabel 2. 4 Studi Preseden Museum Negeri Sonobudoyo

DOKUMENTASI	KETERANGAN
 <p data-bbox="368 1400 794 1469">Gambar 2. 118 Area Interior dari Museum Negeri Sonobudoyo</p> <p data-bbox="459 1498 703 1534">Sumber : jawa pos</p>	<p data-bbox="847 1088 1230 1395">Pada beberapa gambar disamping ini merupakan area interior dari Museum Negeri Sonobudoyo. Desain pada Ruangan-ruangan tersebut dapat diimplementasikan dari segi peletakan display, benda Sejarah dan juga</p>
 <p data-bbox="368 1852 794 1921">Gambar 2. 119 Area Interior dari Museum Negeri Sonobudoyo</p> <p data-bbox="408 1951 754 1986">Sumber : kompasiana.com</p>	<p data-bbox="847 1529 1230 1946">Sejarah dan juga pencahayaan pada area display, dan juga ada beberapa bagian pada ruang pameran menggunakan proyektor untuk memberikan kesan hidup pada area pameran.</p>



Gambar 2. 120 Area Interior dari
Museum Negeri Sonobudoyo

Sumber : Neoxian.city



Gambar 2. 121 Area Interior dari
Museum Negeri Sonobudoyo

Sumber : IDN times



Gambar 2. 122 Area Interior dari
Museum Negeri Sonobudoyo

Sumber : [instagram.com/devanym](https://www.instagram.com/devanym)



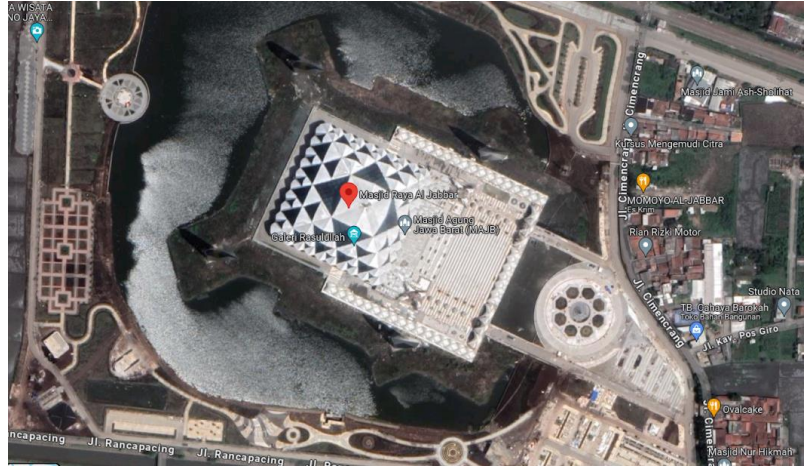
Gambar 2. 123 Area Interior dari
Museum Negeri Sonobudoyo

Sumber : [googleusercontent.com](https://www.googleusercontent.com)

Sumber : Data Pribadi

II.5 Studi Lapangan Galeri Rasulullah Masjid Al-Jabar

II 5.1 Lokasi Studi Lapangan



Gambar 2. 124 Masjid Al-Jabbar

(sumber : www.google.com/maps/)

Galeri Rasulullah ini beralamat di Jl. Cimencrang No.14, Cimenerang, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat 40292, galeri ini berada di dalam kawasan Masjid Al-Jabar. galeri ini berada di bawah area sholat masjid tersebut. Namun pada saat ini galeri sedang dalam perbaikan atau tutup sementara, sehingga penulis melakukan studi ini melalui internet.

II 5.2 Deskripsi Singkat

Galeri Rasulullah Al-Jabar muncul sebagai rekam jejak dakwah Rasulullah saw yang telah berlangsung selama berabad-abad dan sejarah Islam di Tanah Pasundan. Perjalanan dakwah tersebut dipresentasikan melalui berbagai media, menjadikannya sebagai sarana edukasi yang kreatif dan bersifat rekreatif. Dengan menggabungkan kekayaan sejarah Islam dan inovasi teknologi, galeri ini bertujuan menciptakan pengalaman interaktif dan mendalam bagi para pengunjung.

Masjid Raya Al Jabbar, yang diinisiasi oleh Ridwan Kamil pada tahun 2015 dan dibangun pada tahun 2017, selesai pada tahun 2020, diresmikan pada 30 Desember 2022. Dengan luas lantai 99 x 99 m² yang sesuai dengan angka Asmaul Husna dan lahan seluas 26 Ha. Seiring dengan itu, Galeri

Rasulullah diresmikan oleh Gubernur Jawa Barat, Ridwan Kamil, pada 27 Maret 2023. Pengelolaan Galeri Rasulullah dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jabar bekerja sama dengan Sembilan Matahari.

Dengan menggunakan pendekatan modern berbasis teknologi digital, tujuan kami adalah menghidupkan kembali dan memperkenalkan sejarah Islam. Kami berusaha menciptakan pengalaman yang mendalam dan interaktif bagi pengunjung, dengan harapan meningkatkan pemahaman umum tentang nilai-nilai Islam dan warisan Nabi Muhammad. Fokusnya juga pada penyebaran Islam di Indonesia, khususnya di wilayah Pasundan. Kami berkomitmen untuk menyediakan lingkungan yang mendalam guna merangsang inspirasi spiritual dan memperkuat ikatan emosional dengan figur Rasulullah.

II 5.3 Waktu Kunjungan

Berikut adalah waktu kunjungan Galeri Rasulullah:

1. Galeri Rasulullah hanya buka pada hari Rabu hingga Minggu.
2. Waktu operasional dari pukul 13.00 hingga 17.00 WIB.
3. Saat ini, kunjungan ke Galeri Rasulullah masih disediakan secara gratis.
4. Akses ke Galeri Rasulullah dibatasi maksimal 120 orang per hari guna menghindari kapasitas yang berlebihan.

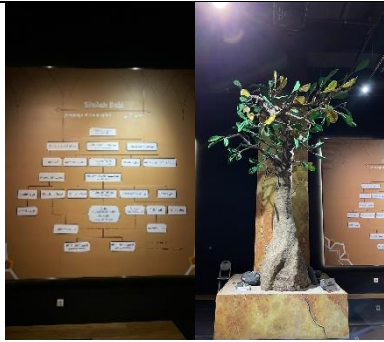
II 5.4 Alur Pengunjung

Terdapat beberapa zona pada galeri Rasulullah ini, diantaranya :

1. Zona Pra-Kenabian & kelahiran Nabi
2. Zona Mekkah
3. Zona Madinah
4. Zona Penyebaran Islam Nusantara, dan Jawa Barat

Tabel 2. 5 Alur Pengunjung

GAMBAR	KETERANGAN
 <p data-bbox="467 595 823 696">Gambar 2. 125 <i>Resepsionis</i> (sumber :data pribadi)</p>	<p data-bbox="903 349 1302 607">Sebelum memasuki galeri, pengunjung harus mengisi data diri yang sudah didaftarkan pada pembelian tiket online di area resepsionis.</p>
 <p data-bbox="416 1081 874 1182">Gambar 2. 126 <i>Pintu Masuk Galeri</i> (sumber : data pribadi)</p>	<p data-bbox="903 716 1302 1189">Area ini merupakan pintu masuk menuju galeri rasulallah (ma'rodh) yang berada di lantai satu Masjid Raya Al Jabbar atau di bawah area sholat Masjid. Pintu ini merupakan akses bagi pengunjung untuk memasuki area galeri rasulullah.</p>
<p data-bbox="600 1229 1118 1263">Zona Pra- kenabian & kelahiran nabi</p>	
 <p data-bbox="427 1805 863 1944">Gambar 2. 127 <i>hall of fame video mapping</i> (sumber : data pribadi)</p>	<p data-bbox="903 1283 1302 1928">Setelah masuk kedalam, pengunjung memasuki zona pra- kenabian & kelahiran nabi pada zona ini berisi tentang sejarah Nabi Muhammad SAW. Dari masa sebelum kelahiran Nabi hingga kelahiran Nabi hingga Nabi menikah dengan Siti Khadijah. Pada zona ini juga terdapat diorama rumah Siti Khadijah yang menerapkan teknologi</p>



Gambar 2. 128 *Pohon Silsilah Rasulullah*

(sumber: data pribadi)



Gambar 2. 129 *Replika Ranjang Rasulullah*

(sumber : data pribadi)



Gambar 2. 130 *Replika Perabotan Rumah Siti Kadijah*

(sumber : data pribadi)

digital yang interaktif berupa AR (Augmented Reality) sehingga pengunjung dapat melihat gambaran aktifitas pada zaman tersebut.



Gambar 2. 131 diorama rumah Siti Khadijah dengan teknologi AR

(sumber : www.google.com/maps/)



Gambar 2. 132 diorama rumah Siti Khadijah

(sumber: data pribadi)


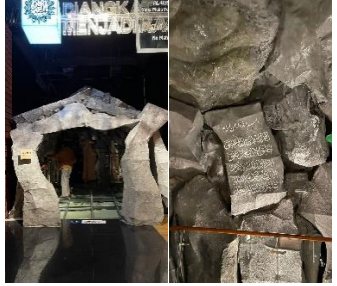

Zona Mekah



Gambar 2. 133 perubahan bentuk Kabah

(sumber : data pribadi)

Pada zona ini diberi nama Fase mekah dimana terdapat diorama topografi kota mekah pada zaman nabi yang terdapat juga teknologi 360 derajat secara virtual atau AR yang dapat di akses dengan tablet yang sudah disediakan oleh museum. sehingga pengunjung

 <p>Gambar 2. 134 <i>diorama kota Mekah</i> (sumber : data pribadi)</p>	<p>dapat melihat gambaran aktivitas pada zaman tersebut. Hingga terdapat replika Gua Hira yang merupakan tempat dimana Rasulullah mendapatkan wahyu pertama melalui malaikat jibril, replika gua hira ini juga menjadi sirkulasi bagi pengunjung menuju area selanjutnya.</p>
 <p>Gambar 2. 135 <i>replika gua hira</i> (sumber : data pribadi)</p>	
<p>Zona Madinah</p>	
 <p>Gambar 2. 136 <i>immersve cinema isra mi'raj</i> (sumber : www.google.com/maps/)</p>	<p>Pada zona Madinah ini berisi perjalanan hijrah Rasulullah dari Mekah ke Madinah dan Isra' Mi'raj dengan penerapan teknologi immersive digital sehingga pengunjung dapat merasakan Ketika Rasulullah</p>



Gambar 2. 137 maket masjid nabawi

(sumber: data pribadi)



Gambar 2. 138 maket masjid kuba

(sumber: data pribadi)



Gambar 2. 139 replika baju perang

(sumber: data pribadi)



Gambar 2. 140 replika perang badar

(sumber: data pribadi)

naik menuju Arsy untuk menetapkan sholat 5 waktu. Setelah itu terdapat replika masjid kuba yang dikunjungi oleh Rasul saat berhijrah. Lalu terdapat baju jirah dan senjata yang digunakan Rasulullah saat perang, replika saat perang badar.



Gambar 2. 141 replika pedang Rasulullah

(sumber: data pribadi)

Zona Penyebaran Islam Nusantara, dan Jawa Barat



Gambar 2. 142 mushaf sundawi

(sumber :data pribadi)

Zona ini berisi tentang Sejarah penyebaran agama islam di Nusantara, khususnya di Jawa Barat yang bermula dari Cirebon, Banten, hingga daerah lainnya. Di zona ini juga terdapat Mushaf Sundawi yang merupakan akulturasi budaya pada zaman para wali. Terdapat juga replika masjid masjid pertama yang terdapat di daerah Jawa Barat. Dan juga terdapat *interactive display* al-qur'an mushaf sundawi sehingga pengunjung bisa berinteraksi langsung.



Gambar 2. 143 *interactive display
al-qur'an mushaf sundawi*
(sumber: data pribadi)



Gambar 2. 144 *maket masjid raya
bandung*
(sumber : data pribadi)



Gambar 2. 145 *replika masjid sang
cipta rasa cirebon*
(sumber : data pribadi)



Gambar 2. 146 gerbang Cirebon
(Sumber: data pribadi)



Gambar 2. 147 gerbang Banten
(Sumber: data pribadi)

Sumber : Data Pribadi

II.6 Studi Banding

A. Museum of Islamic Art (MIA)


Museum of Islamic Art (MIA) merupakan museum budaya dan seni tentang islam, Museum ini terletak di tepi pantai Doha, Qatar. Itu berada di ujung selatan teluk Doha. Museum ini terkenal karena koleksi seni benda dari tiga benua yang menunjukkan seni Islam secara keseluruhan, mulai dari Alquran dan manuskrip dari masa lalu. hingga, keramik, logam, kaca, gading, karpet, tekstil, kayu, dan batu mulia masing-masing mewakili keragaman dan kualitas terbaik dari warisan dunia Islam. Bangunan ini memiliki luas sekitar 3.000 meter persegi dan terdiri dari lima bangunan. Museum ini

diresmikan pada 22 November 2008, oleh Emir Qatar Hamad bin Khalifa al-Tsani.

Ada juga area air mancur di antara bangunan utama dan sayap. Bangunan utama memiliki desain tangga bundar berundak dengan puncak di bagian teratasnya. Masuk ke dalam, Kubah berada di balik dinding menara puncak, sehingga tidak terlihat dari luar. Sebuah jendela yang menjulang tinggi sepanjang 54 meter berada di sisi utara bangunan dan memberikan pemandangan yang menakjubkan dari seluruh lantai. Lantai dasar digunakan sebagai galeri sementara untuk pameran internasional dan kafe. Disana juga ada toko souvenir dan layanan informasi. Ada galeri permanen di lantai dua dan tiga.

Di lantai empat, terdapat galeri sementara yang berfokus pada topik penelitian staf museum. Barang-barang baru yang belum dipamerkan di galeri permanen adalah subjek penelitian tersebut. Selain itu, data ditampilkan di sana.

Informasi terbaru tentang objek-objek yang sedang diteliti tersebut dapat ditemukan di galeri permanen di lantai dua dan tiga. Di lantai dua dan tiga, terdapat sekitar 850 artefak yang menunjukkan keanekaragaman seni Islam di seluruh dunia. Lantai pertama dan kedua galeri ini didedikasikan untuk menyelidiki periode sejarah dan menginterpretasikan tema-tema seni Islam dan budaya material dari abad ke-8 hingga abad ke-19.

GAMBAR	KETERANGAN
 <p data-bbox="421 1845 922 1944">Gambar 2. 148 Museum of Islamic Art Sumber : viator.com</p>	<p data-bbox="959 1498 1310 1973">Gambar disamping merupakan gambar bangunan dari Museum of Islamic Art, bangunan ini berada di ujung Selatan teluk doha, bentuk bangunan ini mengusung konsep kontemporer dengan warna <i>broken</i></p>

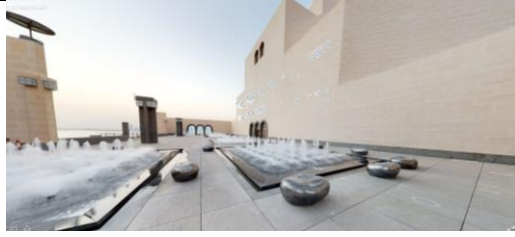
	<p><i>white khas timur Tengah</i> dengan aksen ornamen-ornamen islam.</p>
<div data-bbox="379 450 810 689" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="347 707 842 779">Gambar 2. 149 Lobby utama Museum of Islamic Art</p> <p data-bbox="432 808 759 842">Sumber : CNN Indonesia</p>	<p>Pada lobby utama terdapat dua tangga melingkar menuju area pameran di lantai 2</p>
<div data-bbox="368 898 821 1153" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="368 1171 821 1243">Gambar 2. 150 Tata Ruang Display Museum of Islamic Art</p> <p data-bbox="432 1272 759 1305">Sumber : CNN Indonesia</p>	<p>Berikut adalah interior dan tata ruang display yang ada pada Museum of Islamic Art.</p> <p>Pada interior museum ini pada area lantai menggunakan material lantai granit berwarna <i>cream</i>, serta penerapan material pada dinding ada yang menggunakan material batu alam, dengan warna yang berbeda pada setiap ruang pameran, untuk menunjukkan pengalaman yang berbeda pada setiap ruangnya.</p>



Gambar 2. 151 Tata Ruang Display
Museum of Islamic Art

Sumber : iqna.ir

Display yang digunakan pada museum ini juga cenderung minimalis, sehingga memberikan kesan yang mewah, dan juga tidak berlebihan karena memang koleksi-koleksi benda sejarah yang ditampilkan dipenuhi dengan ornamen.

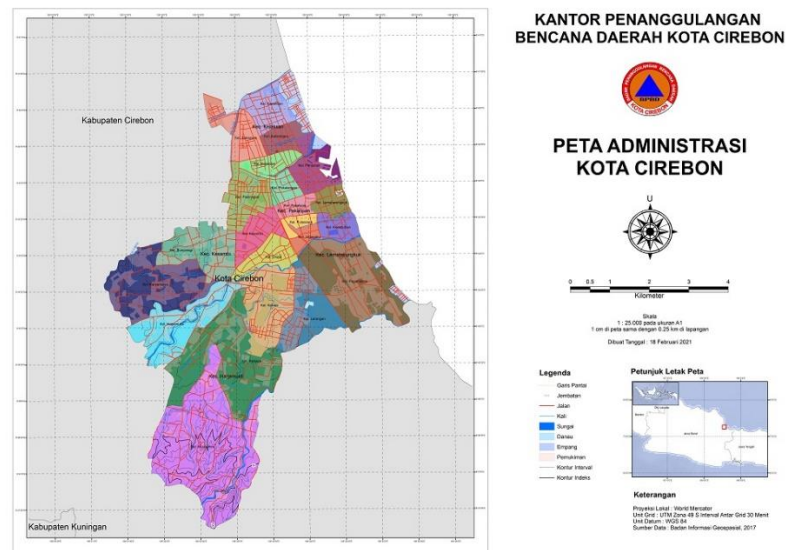


Gambar 2. 152 Halaman Museum of Islamic Art

Sumber : www.tripadvisor.co.id

Gambar disamping adalah halaman dari museum yang berada di sebelah barat, yang terdapat air mancur.

II.7 Studi Site - Kota Cirebon



Gambar 2. 153 Peta Kota Cirebon

Sumber : BPBD Kota Cirebon

Kota Cirebon terletak pada koordinat 108o33 Bujur Timur dan 6o41 Lintang Selatan di pantai utara Pulau Jawa di bagian timur Jawa Barat. Kota ini memanjang dari barat ke timur ± 11 km dan memiliki ketinggian permukaan laut ± 5 M, termasuk dataran rendah. Kota Cirebon terletak sejauh 130 km dari Bandung dan 258 km dari Jakarta melalui jalan darat.

Area administrasi Kota Cirebon seluas 37,36 km² terdiri dari lima kecamatan: Harjamukti, Lemahwungkuk, Pekalipan, Kejaksan, dan Kesambi. Itu terletak di sebelah utara Sungai Kedung Pane, sebelah barat Sungai Banjir Kanal/Kabupaten Cirebon, sebelah selatan Sungai Kalijaga, dan sebelah timur Laut Jawa.

Kecamatan Harjamukti memiliki luas paling besar 47,15%, sementara Pekalipan memiliki luas paling kecil hanya 4,18%. Kota Cirebon memiliki ketinggian rata-rata ± 5 meter di atas permukaan air laut, dan kecamatan Harjamukti memiliki ketinggian paling tinggi antara 6 dan 200 meter di atas permukaan air laut.

Luasnya 37.358 km² adalah wilayah administrasi Pemerintah Daerah Kota Cirebon, yang pada tahun 2019 terdiri dari 5 wilayah kecamatan dan 22

kelurahan. Menurut Sensus Penduduk 2020, ada 333.303 orang yang tinggal di Kota Cirebon.



Gambar 2. 154 *Rencana Tapak*

Sumber: <https://earth.google.com/>

Rencana tapak dari fasilitas museum ini yakni terletak di daerah 8GFR+WC5, Astana, Kec. Gunung jati, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat tepat berada di samping masjid Masjid Syarif Abdurachman Cirebon, dan juga masih berada di daerah komplek makam sunan gunung djati, sehingga pengunjung dapat mudah mengakses fasilitas museum walisongo ini.