

## MUSEUM SENI RUPA

Paterson H.P. Sibarani<sup>1)</sup> dan Triyansyah Putra Gunawan<sup>2)</sup>

<sup>1),2)</sup> Prodi Arsitektur, Institut Sains dan Teknologi T. D.Pardede, Medan  
Jl. DR. TD.Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara, Indonesia

[patersonsibarani@istp.ac.id](mailto:patersonsibarani@istp.ac.id), [riyansyahpg@gmail.com](mailto:riyansyahpg@gmail.com)

### Abstrak

Seni Rupa adalah cabang Seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan di rasakan dengan rabaan, seni terbentuk dari berbagai konsep dari Titik, Garis, Bidang, Bentuk, Volume, Warna, Tekstur, dan Pencahayaan. Terbentuklah sebuah karya seni rupa yang indah dan estetik. Hanya saja, masyarakat Awam yang tidak melihat pada sudut pandang tersebut dan persepsi bahwa karya yang di ciptakan dari hasil Seni yang cukup rumit dan hanya orang tertentu dapat membuat karya tersebut. Salah satu cara agar dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menghadirkan Museum Seni Rupa. Museum Seni Rupa adalah pusat pameran seni yang dapat menambah wawasan masyarakat dan pengunjung terdapat Seni Melalui berbagai Pameran yang ada di dalam Museum Seni rupa tersebut yang dapat menambah ilmu, hiburan dan informatif. Museum Seni Rupa mempunyai berbagai ruang Pameran yang berisi berbagai jenis ilmu pengetahuan tentang Seni. Museum Seni Rupa menggunakan tema arsitektur Klasik yang bersifat mewah dan megah untuk memberi pandangan seni baru terhadap museum sebelumnya, dan bangunan yang bertema klasik menggunakan sistem Golden Section dari struktur maupun Fasade bangunan tersebut

**Kata kunci:** *Museum, Seni, Rupa, Seni Rupa, Klasik*

### Abstract

*Fine Art is a branch of art that forms works of art with media that can be caught by the eye and felt with touch, art is formed from various concepts from points, lines, fields, shapes, volumes, colors, textures, and lighting. A beautiful and aesthetic work of art was formed. It's just that ordinary people do not see this point of view and the perception that works created from art are quite complicated and only certain people can make these works. One of the ways that can be done to overcome this problem is by presenting the Fine Arts Museum. The Museum of Fine Arts is an art exhibition center that can broaden the public's insight and visitors have Art through various exhibitions in the Museum of Fine Arts which can add knowledge, entertainment and informative. The Fine Arts Museum has various exhibition halls containing various types of science about art. The Museum of Fine Arts uses a classic architectural theme that is luxurious and majestic to give a new artistic perspective to the previous museum, and building with a classic theme using the Golden Section system of the structure and Facade of the building.*

**Keywords:** *Museum, Art, Fine, Fine Art, Classical,*

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Medan merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang tidak berbeda dengan kota besar lainnya. Medan telah banyak mengalami perkembangan dan perubahan khususnya dalam pembangunan tempat penginapan atau hotel yang begitu menjamur dan diminati oleh para investor. Hal yang tak terpikirkan oleh para investor adalah Kota Medan yang memiliki tempat wisata yang tidak begitu banyak.

Tempat wisata dan rekreasi di Kota Medan hanyalah beberapa peninggalan tempat bersejarah seperti Istana Maimun, Masjid Raya, Graha Annai

Velangkani, Kesawan Tjong A Fie dan beberapa bangunan kolonel, serta beberapa bangunan museum dan Taman yang menarik wisatawan seperti Rahmat Galeri, Taman Budaya, Kebun Binatang Medan, Museum Perjuangan dan Merdeka Walk. Maka itu, Kota Medan membutuhkan tempat wisata baru dan unik yang bisa menarik wisatawan untuk mendapatkan ilmu dari sebuah wisata, yaitu Museum Seni Rupa.

Kata museum sering diartikan sebagai tempat yang menyimpan barang kuno dan tua yang dipajang. Museum merupakan sarana untuk mempelajari sejarah dan barang kuno yang terkesan

membosankan. Museum dengan konsep yang modern dan menarik dapat menghilangkan kesan museum yang membosankan. Museum justru menjadi suatu tempat yang menyenangkan, mendidik, dan menghibur bagi pengunjung khususnya wisatawan luar negeri.

Di Indonesia sendiri, jumlah Museum Seni Rupa masih tergolong sedikit, dan untuk Kota Medan sendiri juga belum mempunyai Museum Seni Rupa yang dapat mawadahi rasa ingin tahu masyarakat terhadap Seni rupa. Museum ini akan menampilkan berbagai koleksi gambar dan objek tiga dimensi yang beragam, dan sejarah dari berbagai negara yang akan di pameran di dalam Museum Seni Rupa tersebut.

Hasil karya seni rupa tersebut dapat dikumpulkan menjadi satu melalui sebuah wadah yaitu museum, akan tetapi museum seni rupa belum diterapkan di Kota Medan. Ada banyak museum yang ada di Kota Medan, akan tetapi belum ada museum yang khususnya mengenai wadah kegiatan untuk seni rupa yang berupa Seni Lukis, Seni Grafis, Seni Mozaic, Seni Ukiran, Seni Patung.

Museum Seni Rupa merupakan sebuah wadah yang berkaitan dengan benda-benda seni dan sebagai wadah/sarana pengekspresi dan pengapresiasian seni rupa itu sendiri. Museum seni rupa ini diharapkan menjadi wadah untuk menampung dan mendukung aktivitas serta obyek wisata yang menarik perhatian bagi para wisatawan untuk mengunjungi dan ingin mengetahui tentang seni rupa melalui berbagai jenis karya seni yang dipamerkan dalam museum tersebut.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan Museum Seni Rupa adalah sebagai berikut:

1. Menjadi wadah untuk menambah wawasan dan pemahaman masyarakat Medan terhadap seni rupa.
2. Menyediakan konsep hiburan seni rupa dengan cara edukasi sehingga memberikan sensasi hiburan yang berbeda dengan museum-museum lainnya .
3. Merancang museum seni rupa melalui arsitektur klasik agar tidak terkesan seperti museum biasa melainkan pengunjung dapat merasakan suasana museum mewah yang berada di eropa yunani.

## 1.3. Masalah Perancangan

Adapun rumusan permasalahan yang terdapat dalam perancangan Museum Seni Rupa adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang museum seni rupa yang dapat menambah wawasan dan pemahaman masyarakat terhadap Seni rupa.

2. Bagaimana cara merancang museum seni rupa dengan konsep yang unik dan berbeda dengan museum-museum yang ada di Kota Medan.
3. Bagaimana menerapkan desain arsitektur klasik pada bangunan museum seni rupa, agar tidak terkesan sama dan terasa mewah bagi pengunjung.

## 1.4. Pendekatan

Data yang diperlukan untuk membantu penyusunan, perencanaan, dan perancangan proyek Museum Seni Rupa dirangkum dalam beberapa metode pembahasan diantaranya ialah:

1. Studi Literatur  
Studi literatur dilakukan untuk memperoleh data-data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, e-book, dll yang hasilnya dapat dijadikan konsep ataupun data acuan dalam proses pengumpulan data lainnya.
2. Studi Banding  
Studi banding dilakukan untuk memperoleh data dari proyek nyata yang memiliki kesamaan tema maupun fungsi terhadap perencanaan proyek.
3. Observasi  
Observasi dilakukan untuk meninjau langsung lokasi yang akan dijadikan tapak proyek agar mendapatkan data yang akurat.
4. Bimbingan dari Dosen Pembimbing  
Bimbingan dari dosen pembimbing dilakukan untuk memperoleh masukan dan koreksi terhadap data yang telah diperoleh.
5. Analisa Data  
Analisa dilakukan untuk menarik kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh untuk dibandingkan dengan hasil observasi pada tapak lokasi perencanaan proyek.
6. Perumusan Konsep  
Perumusan konsep dilakukan setelah memperoleh data hasil analisa, dimana data tersebut diolah untuk menjadi konsep utama perancangan.

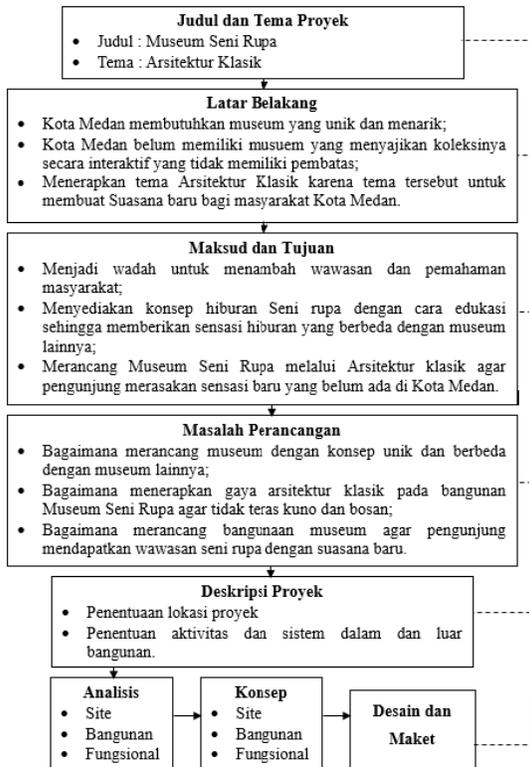
## 1.5. Lingkup / Batasan

Adapun lingkup dan batasan masalah yang akan dibatasi dalam rancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan dan Perancangan Kantor Sewa tidak menjelaskan tentang rancangan anggaran biaya (RAB)..
2. Perancangan bangunan kantor sewa serta fasilitas penunjangnya berpedoman pada standar data yang diperoleh dari pemerintah, hasil analisa, studi banding, dan data arsitek.
3. Permasalahan pola perencanaan yang bagaimana yang harus direncanakan agar proyek Kantor Sewa yang direncanakan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan luasan yang ada.

## 1.6. Kerangka Berpikir

Adapun penyajian skema kerangka berpikir pada penulisan laporan proyek Museum Seni Rupa ini dapat dilihat pada tabel berikut :



Sumber: data Pribadi

Gambar 1. Kerangka Berpikir

## 2. Tinjauan Umum

### 2.1. Pengertian Judul

Judul proyek tugas akhir adalah Museum Seni Rupa. Berikut ini merupakan penjabaran definisi dari Museum Seni Rupa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI):

- Museum adalah gedung yang akan digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda patut mendapatkan perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu,
- Seni Rupa adalah seni pahat dan seni lukis.

Berdasarkan definisi dari setiap kata di atas, maka dapat di simpulkan pengertian judul secara keseluruhan adalah suatu wadah dimana pameran seni rupa yang dapat di tunjukan secara umum. Karya yang akan di tunjukan dalam bentuk berbagai jenis karya seperti Seni Tari, Seni Lukisan, dan Seni Ukiran. Agar pengunjung dapat mempelajari ilmu dari berbagai karya yang di hasilkan dari berbagai sejarah tentang seni rupa.

## 2.2. Studi Banding Proyek Sejenis

### 2.2.1. Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta



Sumber: Google Photo

Gambar 2. Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta

Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta adalah salah satu destinasi sejarah di kawasan Kota Tua yang menarik untuk dikunjungi adalah Museum Seni Rupa Dan Keramik. Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta bernuansa putih bersih, terdiri dari jendela-jendela dan pintu-pintu yang di cat berwarna hijau tua, memberi kesan kontras, pada gedung ini di depan teras terlihat pilar-pilar putih berdiri dengan kokoh. Di sekitar teras gedung terdapat empat (4) pintu, salah satu pintu berfungsi sebagai akses masuk kedalam bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta tersebut.

Museum Seni Rupa ini memiliki sekitar 500 karya seni rupa yang terdiri dari berbagai bahan dan teknik yang berbeda seperti Lukisan, Patung, Totem Kayu, Grafis, Sketsa, dan Batik Lukis.

Untuk luasan bangunan Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki luas bangunan ±2430 m<sup>2</sup> dan dibangun diatas tanah seluas ±8875 m<sup>2</sup>, untuk luas ruangan ±200 m<sup>2</sup> dan tinggi ruangan ±7 m<sup>2</sup>.

Gedung ini memiliki gaya arsitektur Eropa Empire. dirancang Kaisar Napoleon yang memadu gaya arsitektur Romawi dan Yunani kuno. Gaya bangunan seperti ini lebih dikenal dengan gaya Neo-Classic. Ciri khas gaya arsitektur ini pada umumnya pada bagian atas depan berbentuk segi tiga atau menggambarkan Crown atau Mahkota Raja, sedang bagian teras depan terdapat pilar atau Doric (doria), berjumlah 14 tiang.

### 2.2.2. Galeri Nasional Indonesia, Jakarta pusat



Sumber: Google Photo

**Gambar 3.** Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat

*National Gallery of Indonesia*) adalah sebuah lembaga budaya negara yang gedungnya antara lain berfungsi sebagai tempat pameran, dan perhelatan acara seni rupa Indonesia dan mancanegara. Gedung ini merupakan institusi milik pemerintah di bawah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kewajiban utama Galeri Nasional adalah melaksanakan pengkajian, pengumpulan, registrasi, perawatan, pengamanan, pameran, kemitraan, layanan edukasi dan publikasi karya seni rupa. Museum Galeri Nasional Indonesia Terdapat luas bangunan  $\pm 850m^2$  dengan luasan lahan yang tidak begitu besar  $1400m^2$ .

Museum ini memiliki koleksi yang sejumlah 1700 karya dari tokoh Indonesia berupa Seni Lukisan, Patung, Fotografi, dan Pahatan. Museum Galeri Nasional Indonesia, Jakarta Pusat memiliki fasilitas ruangan seperti: Ruang Pameran Tetap, Pameran Temporer, Ruang Seminar, Laboratorium, Perpustakaan, Wisata Edukasi, Area Parkir, Mushola.

### 3. Tinjauan Khusus

#### 3.1. Tema

Arsitektur Klasik adalah merupakan suatu perwujudan karya arsitektur yang di landasi dan di jiwai oleh gagasan dan idealisme Arsitektur Klasik, dan juga juga tumbuh dan berkembang pada periode Klasik. Arsitektur Klasik secara *Inheren* (terkandung dalam bangunan arsitektur tersebut yang secara asosiatif seolah-olah selalu melekat dengannya) dianggap memiliki “Ketinggian Mutu” (*High Quality*) dan “Nilai” (*High Value*), dan mengandung nilai-nilai “Keabadian” (*Eternity*). (Ashadi 3).

#### 3.1.1. Studi Banding Tema Sejenis

##### 3.1.1.1. *St Paul’s Cathedral, London*



Sumber: Google Photo

**Gambar 4.** *St Paul’s Cathedral*, London

- Nama Bangunan : *St Paul’s Cathedral*
- Lokasi : London
- Tahun Proyek : 1677 - 1710
- Tinggi Bangunan : 111 m
- Luas Lantai : 11.850 m<sup>2</sup>
- Arsitek : Sir Christopher Wren

Proyek *St Paul’s Cathedral* berada di London, *St Paul’s Cathedral* dibangun pada abad ke-17 oleh Arsitek bernama Christopher Wren, sebagai bagian dari program pembangunana kembali gereja yang hancur akibat Kebakaran Besar London tahun 1666 dan selesai pada tahun 1677, katedral ini adalah tempat wisata yang paling terkenal di Kota London yang memiliki 111 m dan menjadi bangunan tertinggi London pada tahun 1710-1962. Tempat ini menjadi subjek utama dalam promosi wisata, dengan foto-foto kubahnya yang ikonik berdiri tegak, dikelilingi oleh asap dan api yang menggambarkan peristiwa *The Blitz* menghiasi kartu-kartu pos di Inggris.

Bagian dalam Ruang Gereja tersebut juga dipenuhi dengan konsep klasik, berupa dari Plafon, Kolom, dan Motif Ornamen pada dinding.

##### 3.1.1.2. *Museum Louvre, Paris*



Sumber: Google Photo

**Gambar 5.** *Museum Louvre, Paris*

- Nama Bangunan : Museum Louvre
- Lokasi : Paris
- Tahun Proyek : 1793
- Tinggi Bangunan : 20.6 m
- Luas Lantai : 60.600 m<sup>2</sup>
- Arsitek : IoeH Ming Pei atau I.M.PeI

Museum *Louvre* merupakan salah satu museum dan tugu bersejarah Perancis terbesar dan paling dilewati di dunia. Ia merupakan sebuah mercu tanda pusat Paris, terletak di Tebing Barat Seine. Hampir 35.000 objek dari zaman prasejarah sehingga abad ke-19 di pameran dalam sebuah kawasan 60.600 m<sup>2</sup>. Museum di buka pada 10 Ogos 1793 dengan pameran 537 lukisan, kebanyakan karyanya di rampas dari gereja dan hak milik diraja.

Museum *Louvre* di design dengan Tema Klasik dan konsep yang di terapkan begitu mengesakan pengunjung akan kemewahan dan kemegahan pada saat mengunjungi Museum *Louvre* seperti Koridor dan Ruang pameran yang berbagi hiasan dengan konsep Klasik dari Plafon, Kolom, dan Dinding.

### 3.2. Deskripsi Proyek

Proyek Museum Seni Rupa di Kecamatan Medan Helvetia ini terletak pada Jl. T. Amir Hamjah, Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Lebar jalan T. Amir Hamjah adalah 26 m dua arah dengan GSB 12.5 meter. Luas tapak pada proyek ini adalah ±1,26 hektar dengan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) adalah 6 lantai dan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah 60%.

Lokasi site yang akan direncanakan pembangunan Museum Seni Rupa ini merupakan lokasi site yang sudah dilakukan proses pemilihan melalui kriteria pemilihan lokasi dan juga berdasarkan Peraturan Daerah no 6 Tahun 2011 Pasal 17 ayat 4 bahwa fungsinya adalah dapat dijadikan sebagai bangunan yang berfungsi untuk menedukasi pelajaran tentang Seni Rupa



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 6.** Peta Lokasi Site

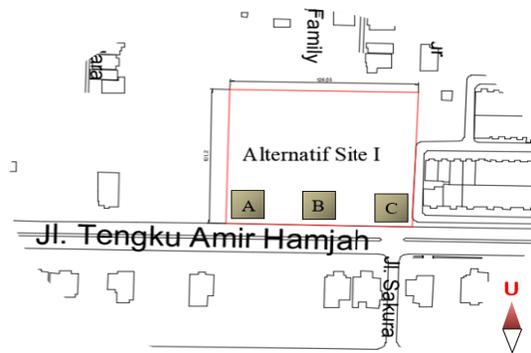
Maka dari data diatas dalam perencanaan proyek dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Judul Proyek : Museum Seni Rupa
- Tema : Arsitektur Klasik
- Pemilik Proyek : Swasta
- Lokasi : Jl. T. Amir Hamjah
- Kecamatan : Medan Helvetia
- Luas Tapak : ± 1.26 Ha
- Lebar jalan : 26 meter
- Batasan Site :
  - Utara : Pemukiman Warga.
  - Timur : Komp. Taman Anggrek.
  - Selatan : Jl.Tengku Amir Hamjah.
  - Barat : Rumah Makan Sari Laut Mbak Sri.
- Keadaan lahan : Lahan Kosong
- GSB : 12.5 meter
- KDB Maksimum : 60%
- KDH Maksimum : 20%
- KLB Maksimum : 6
- Ketinggian Bangunan Maksimum : 13 Lantai / 51 meter
- Garis Sempadan Bangunan Minimal : 3 meter
- Topografi : Relatif Datar
- Potensi Site:

- Site terletak pada jalan besar T.Amir Hamjah yang mudah di capai.
- Transportasi umum dan pribadi lancar dalam mencapai site dengan luas jalan 26 meter.
- Kondisi tapak relatif datar.
- Site dekat dengan pemukiman penduduk dan universitas.

## 4. Analisa Perencanaan dan Perancangan

### 4.1. Analisa Entrance dan Sirkulasi



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 7.** Entrance dan Sirkulasi

Kriteria pemilihan Entrance

- Entrance terletak di jalan utama agar mudah dilihat dan dikenal,
- Entrance mudah dicapai oleh kendaraan bermotor, Khususnya kendaraan beroda

empat,

- Tidak mengganggu arus lalu lintas (tidak menyebabkan kemacetan)

Kesimpulan: Alternatif Entrance yang cocok buat masuk ke dalam site Museum Seni Rupa adalah jatuh kepada Titik A, karena titik A Perbatasan dengan jalan T. Amir Hamjah yang lebar jalan 26 meter, yang akan mempermudah jalur datang pengunjung dari jalan Gaperta Ke jalan Adam Malik, dan pada titik keluar pada Titik C yang tidak akan mengganggu jalur sirkulasi site dalam. Dan akan mempermudah pengunjung akan keluar dari site karena terdapat bukaan jalan untuk memutar pada depan titik C

#### 4.2. Analisa Kebisingan dan Debu



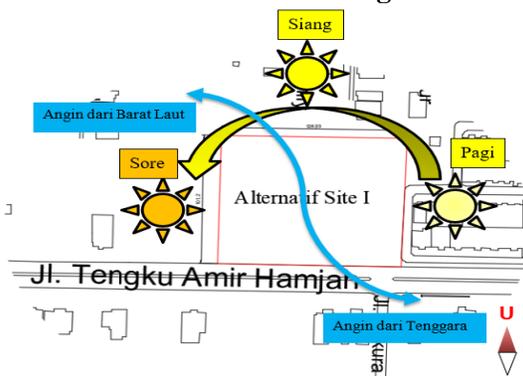
Sumber: Data Pribadi

Gambar 8. Analisa Kebisingan dan Debu

Untuk mengatasi kebisingan dan debu pada lokasi site, bangunan akan di beri jarak dari sumber kebisingan, dimana jarak tersebut dapat di fungsikan sebagai berikut:

- Untuk sirkulasi outdoor dan parkir,
- Menambah tanaman penyaring kebisingan dan debu pada sisi outdoor dalam site.
- Menaikan level lantai dan memasang pagar yang juga dapat mendukung keamanan.

#### 4.3. Analisa Matahari dan Angin



Sumber: Data Pribadi

Gambar 9. Analisa Matahari dan Angin

Kesimpulan: Untuk mengoptimalkan pencahayaan matahari pada lokasi tapak maka akan dilakukan bukaan pada atas bangunan tertentu dalam Museum, menggunakan vegetasi sebagai peneduh atau mengurangi cahaya panasnya matahari akan terhadap ruangan terbuka. Dan untuk mengoptimalkan angin, maka akan menggunakan tanaman untuk memfilter hembusan angin, dan memanfaatkan bentuk bangunan pemecah angin, yang akan di arahkan ke tempat taman yang terbuka. Digunakan hanya beberapa dikarenakan sesudah di terapkan dalam tema Arsitektur Klasik yang dimana angin dan matahari akan di optimalkan dalam bagian ruang bangunan yang terbuka.

#### 4.3. Analisa Lingkungan sekitar Tapak



Sumber: Data Pribadi

Gambar 9. Analisa Matahari dan Angin

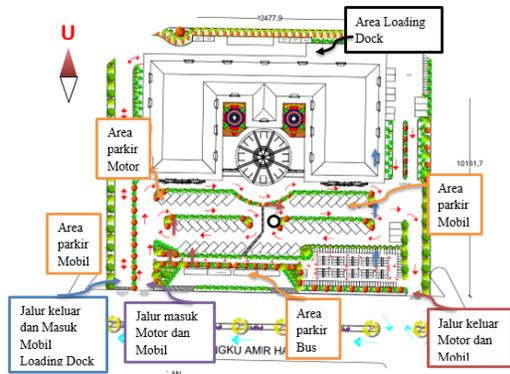
Kondisi Site sendiri merupakan lahan kosong yang berada di sebelah Timur Komp. Taman Angrek, sebelah Barat berupa Rumah Makan Sari Laut Mbak Sri, Sebelah Utara adalah Lahan Kosong, dan sebelah Selatan berupa jalan besar Tengku Amir Hamjah.

Kesimpulan: Tapak sangat Strategis karena langsung berhadapan dengan jalan utama yang luas dan sekitar 26 meter sehingga meminimalisir kemacetan yang mengganggu sirkulasi masuk ke site, Topografi lahan tersebut relatif rata, dan dekat dengan fasilitas komersil

### 5. Konsep Perencanaan dan Perancangan

#### 5.1. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

Konsep Pencapaian, dan Sirkulasi berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut :



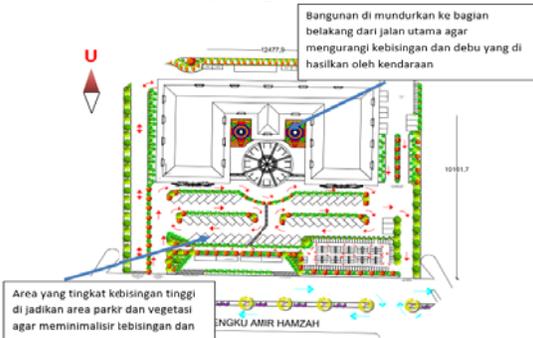
Sumber: Data Pribadi

**Gambar 10.** Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

Karena jalan yang dapat diakses untuk masuk ke site hanya pada jalan utama yaitu jalan Tengku Amir Hamjah maka entrance dan jalan keluar berada di jalan utama,

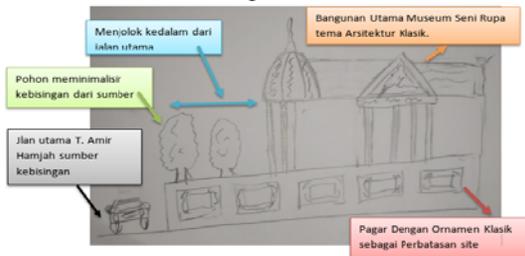
### 5.2. Konsep Kebisingan, Debu dan Vegetasi

Konsep kebisingan, debu, dan vegetasi berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut :



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 11.** Konsep Kebisingan, Debu, dan Vegetasi.



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 12.** Sketsa Konsep Kebisingan, Debu, dan Vegetasi.

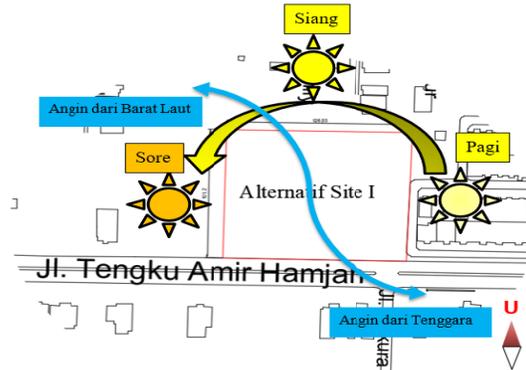


Sumber: Data Pribadi

**Gambar 13.** Konsep Vegetasi.

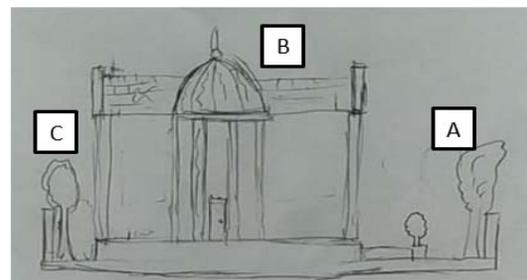
### 5.3. Konsep Matahari dan Angin

Konsep matahari dan angin berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut :



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 14.** Konsep Matahari dan Angin



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 15.** Sketsa Konsep Matahari dan Angin

A: Terdapat cahaya Matahari yang bermanfaat maka saya akan memberikan pohon untuk menghalang panasnya matahari secara langsung ke dalam site dan hanya terang dari sinar matahari yang akan di terima..

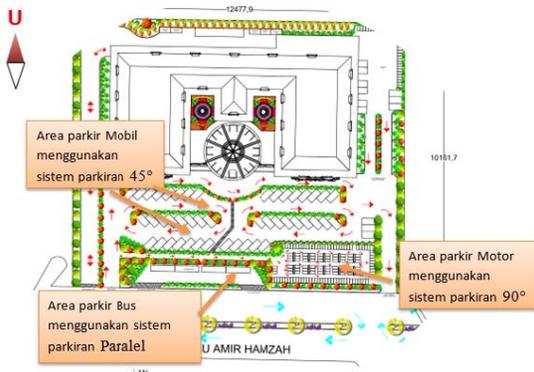
B: Cahaya yang datang dari tengah pada jam 12 siang maka akan di dimanfaatkan dengan adanya

bukaan Kaca Dome anti UV pada bangunan yang akan di manfaatkan sebagai cahaya alami yang sehat

C: Cahaya yang datang dari barat pada jam 4 sore maka cahaya yang datang akan di meminimalisir dengan pohon peneduh yang dimana bayangan dari pohon tersebut akan bermanfaat bagi area parkir

#### 5.4. Konsep Parkir

Konsep parkir berdasarkan analisis dapat dilihat pada gambar berikut :



Sumber: Data Pribadi

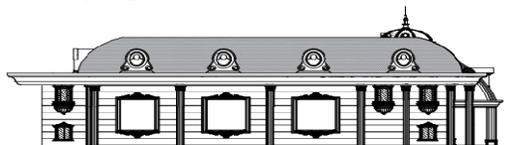
**Gambar 15.** Konsep Parkir



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 17.** Sketsa konsep View A

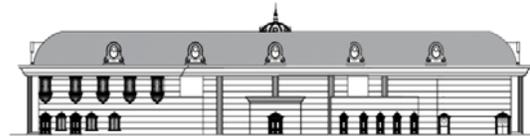
View A (Sisi Selatan) dari luar kedalam site sangat di maksimalkan tanpa adanya vegetasi tinggi atau paar tinggi yang berfungsi agar pengunjung atau masyarakat yang lewat akan tertarik pada view kedalam pada sisi selatan merupakan fasade bertema Klasik yang indah.



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 18.** Sketsa konsep View B

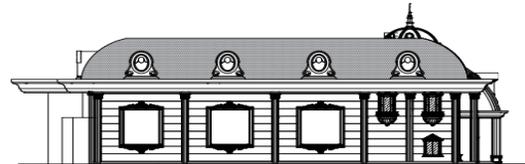
View B (Sisi Timur) terdapat pagar pembatasan lahan dan untuk view belakang bangunan akan di terapkan dengan simpel karena tidak ada yang berlalu lalang.



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 19.** Sketsa konsep View C

View C (Sisi Utara) terdapat pagar pembatasan lahan dan untuk view belakang bangunan akan di terapkan dengan simpel karena tidak ada yang berlalu lalang, untuk melihat.



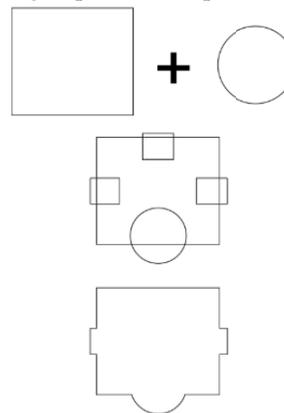
Sumber: Data Pribadi

**Gambar 20.** Sketsa konsep View D

View D (Sisi Barat) dari luar kedalam site ada pemandangan Pagar yang beronamen Klasik di karenakan perbatasan dengan Rumah makan Sari Laut Mbak Sri, dan dapat menikmati keindahan fasade bangunan.

#### 5.8. Konsep Gubahan Massa Bangunan

Konsep gubahan massa bangunan pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang diambil pada analisa gubahan massa bangunan sebelumnya melalui berikut. Konsep bentuk bangunan mengadaptasi bentuk pada site.



Sumber: Data Pribadi

**Gambar 21.** Konsep Gubahan Massa Bangunan

#### Daftar Pustaka

Amir Sutaarga. Pengelolaan Koleksi Museum. Jakarta. Depdikbud. 2007.  
 Ashadi. Teori Arsitektur Zaman Klasik. Jakarta. Arsitektur UMJ Press. 2020.

Francis D.K.Ching Aresitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan. Edisi Tiga. Jakarta: Erlangga, 2008

Indonesia. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Pameran Seni Rupa. Jakarta: Heldin Sitio, 2020.

Indonesia. Dinas Perumahan Kawasan Permukiman dan Penataan Ruang. Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Medan. Medan: 2018.

M Urip Suroso, BA. Pedoman Teknis Pembuatan Sarana pameran di Museum. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, BA, 1994.

Neufret, Ernst. Data Arsitek Jilid 1. Trans. Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996.

Neufret, Ernst. Data Arsitek Jilid 2. Trans. Sunarto Tjahjadi. Jakarta: Erlangga, 1996.

Steven Winata Jaimi. Museum Ilusi dan Tiga Dimensi. Medan. 2017.