

# Konsep Arsitektur Kontekstual pada Perancangan Museum Seni Budaya di Kota Jepara

Sonia Rosy Eka Putri \*<sup>1</sup>  
Endang Setyowati <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Teknologi Yogyakarta

\*e-mail: [soniarossey09@gmail.com](mailto:soniarossey09@gmail.com)<sup>1</sup>, [endang.setyowati@uty.ac.id](mailto:endang.setyowati@uty.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Indonesia memiliki beragam seni dan budaya yang harus dilestarikan. Namun, globalisasi dan perubahan gaya hidup yang pesat mengancam eksistensi tradisi lokal, termasuk seni dan kerajinan khas daerah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan memperkenalkan seni dan budaya melalui media yang lebih menarik bagi generasi muda, seperti museum yang mengadopsi teknologi digital dan konsep interaktif. Kota Jepara, dengan kekayaan seni ukir, batik, dan kerajinan kayu, memiliki potensi besar untuk menjadi pusat pelestarian seni dan budaya. Namun, beberapa seni tradisional di kota ini, seperti seni ukir, mulai ditinggalkan oleh generasi muda. Oleh karena itu, perancangan Museum Seni Budaya dengan pendekatan arsitektur kontekstual sangat penting untuk menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk pameran, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan pemberdayaan komunitas lokal. Perancangan ini bertujuan untuk menghubungkan masyarakat dengan sejarah dan budaya mereka, serta menjadi pusat inovasi seni. Dengan mempertimbangkan prinsip harmoni dalam desainnya, museum ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal, sekaligus mendukung pengembangan sektor pariwisata dan ekonomi lokal di Jepara. Hasil dari perancangan akan menunjukkan terbentuknya konsep ruang yang mampu menghadirkan pengalaman interaktif bagi pengunjung, memadukan unsur tradisi dengan teknologi digital, serta menghasilkan desain yang selaras dengan konteks lingkungan sekitar sehingga dapat menjadi ikon baru bagi kota Jepara.

**Kata kunci:** arsitektur kontekstual, edukasi, museum, pariwisata, seni budaya.

## Abstract

Indonesia has a diverse array of arts and cultures that must be preserved. However, globalization and rapid lifestyle changes threaten the existence of local traditions, including distinctive regional arts and crafts. One effort that can be made to address this issue is to introduce art and culture through more appealing media for the younger generation, such as museums that adopt digital technology and interactive concepts. The city of Jepara, with its rich heritage of carving, batik, and woodcraft, has great potential to become a center for the preservation of arts and culture. However, some traditional arts in this city, such as carving, are starting to be abandoned by the younger generation. Therefore, the design of the Cultural Art Museum with a contextual architectural approach is very important to create a space that not only functions as a place for exhibitions but also as a means of education and empowerment for the local community. This design aims to connect the community with their history and culture, as well as to become a center for art innovation. By considering the principle of harmony in its design, this museum is expected to raise public awareness of the importance of preserving local culture, while also supporting the development of the tourism sector and the local economy in Jepara.

**Keywords:** contextual architecture, education, museum, tourism, cultural arts.

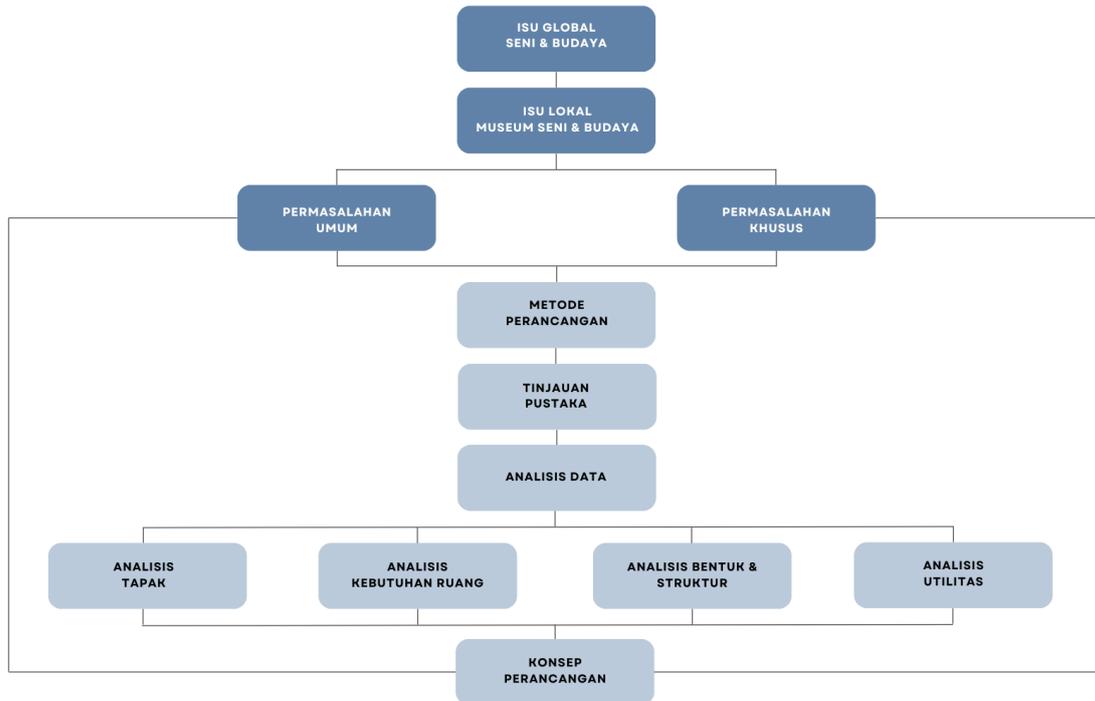
## PENDAHULUAN

Seni dan Budaya merupakan warisan dari nenek moyang yang wajib dilestarikan. Indonesia adalah negara yang memiliki ragam seni dan budaya yang tersebar di setiap wilayahnya. Seni dan budaya adalah sebuah sistem koheren yang digunakan untuk berkomunikasi dengan efektif melalui satu bagian seni saja yang sudah menggambarkan keseluruhan (Kartodirdjo, 1993).

Seni dan budaya menghadapi berbagai isu dan permasalahan yang kompleks. Salah satunya adalah perubahan gaya hidup dan globalisasi yang mengancam keberadaan tradisi lokal, seperti kerajinan tangan khas daerah. Selain itu, kurangnya dukungan finansial dan perhatian dari pemerintah serta minimnya upaya pelestarian budaya mengakibatkan beberapa bentuk seni dan

budaya tradisional mulai punah atau kehilangan relevansi di kalangan generasi muda. Permasalahan lain termasuk ketidakmerataan distribusi sumber daya untuk pengembangan seni dan budaya di berbagai daerah, serta tantangan dalam mengadaptasi budaya lokal dengan perkembangan teknologi dan media sosial.

**METODE**



Gambar 1. Skema Pola Pikir

Jenis teknik pengumpulan data terdiri dari :

1. Data Primer  
 Diperoleh dari sumber melalui observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi.
2. Data Sekunder  
 Diperoleh dari data yang telah tersedia, seperti jurnal maupun website terkait seni dan budaya kota Jepara.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Konsep Pendekatan**

Arsitektur kontekstual adalah pendekatan dalam desain bangunan yang mempertimbangkan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Artinya, bangunan dirancang agar sesuai dan menyatu dengan karakter budaya, sejarah, serta kondisi fisik lokasi di mana bangunan tersebut dibangun. Pendekatan ini berfokus pada harmonisasi antara desain baru dengan elemen-elemen lokal, seperti material, bentuk, dan warna, sehingga hasilnya tampak alami dan selaras dengan lingkungan sekitar.

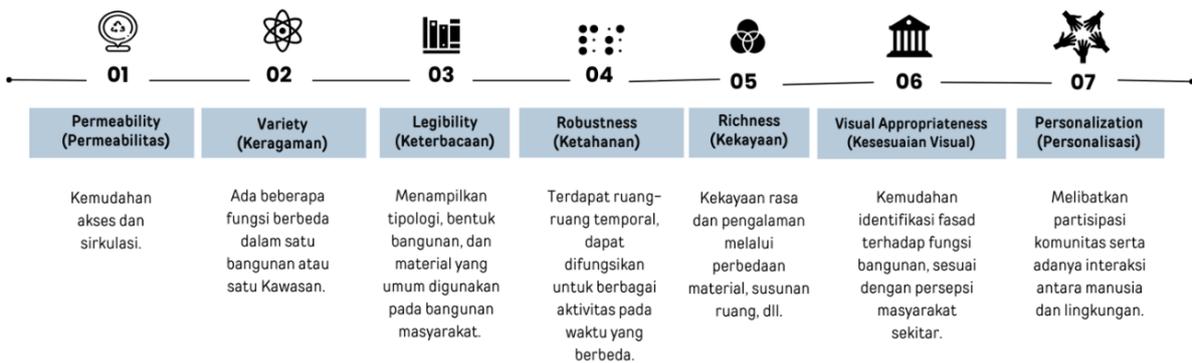
Prinsip desain pada arsitektur kontekstual yang diterapkan pada bangunan Museum Seni Budaya ini yaitu prinsip Harmoni. Prinsip harmoni sendiri memiliki 7 point penting yaitu :

1. Permeability : kemudahan akses dan sirkulasi
2. Variety : beberapa fungsi berbeda dalam satu bangunan atau satu kawasan
3. Legibility : kemudahan identifikasi dan pencahayaan alami dalam kemudahan orientasi

ruang

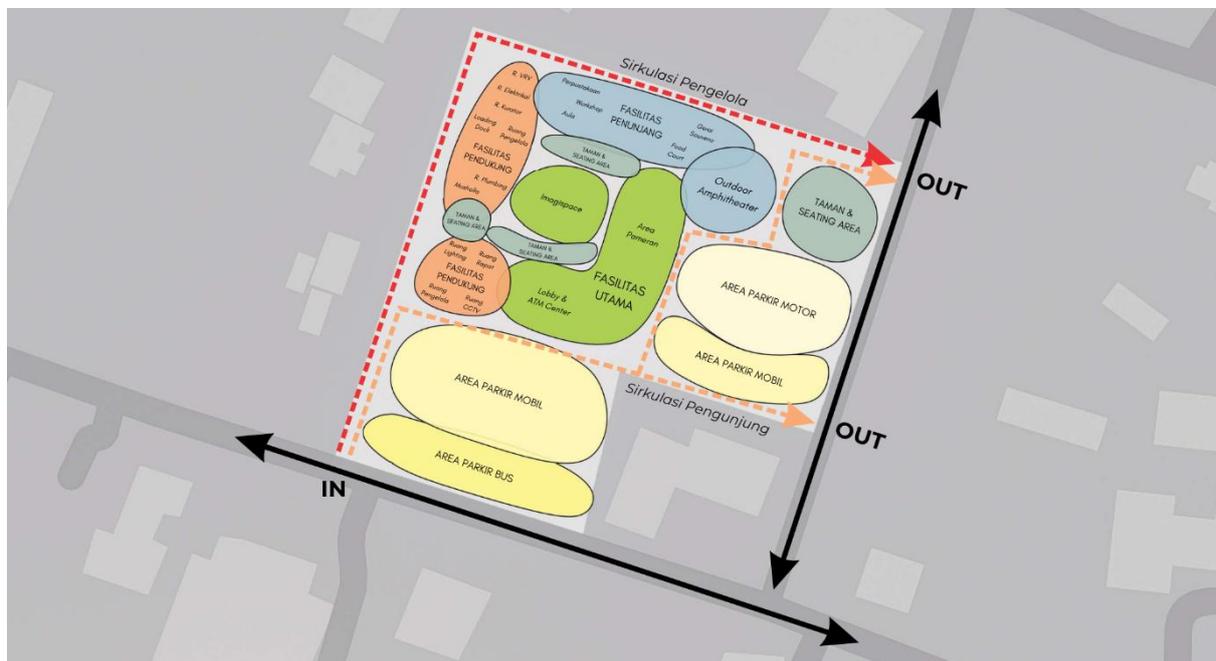
4. Robustness : terdapat ruang temporal, dapat difungsikan untuk berbagai aktivitas pada waktu yang berbeda
5. Richness : kekayaan rasa dan pengalaman melalui penggunaan material lokal, desain interior dll
6. Visual Alignment : bangunan menyesuaikan konteks lokal
7. Personalization : melibatkan partisipasi komunitas serta adanya interaksi antara manusia dan lingkungan

Brent C. Brolin (1980) Architecture in Context



Gambar 2. Breakdown Konsep Pendekatan

**Konsep Zonasi Site**



Gambar 3. Zonasi Site

Zonasi site dibagi menjadi 4 bagian, yaitu fasilitas utama sebagai pusat aktivitas, fasilitas pendukung untuk melengkapi kebutuhan, fasilitas penunjang yang memberi kenyamanan, serta



## Konsep Landscape

### 1. Rencana Softscape

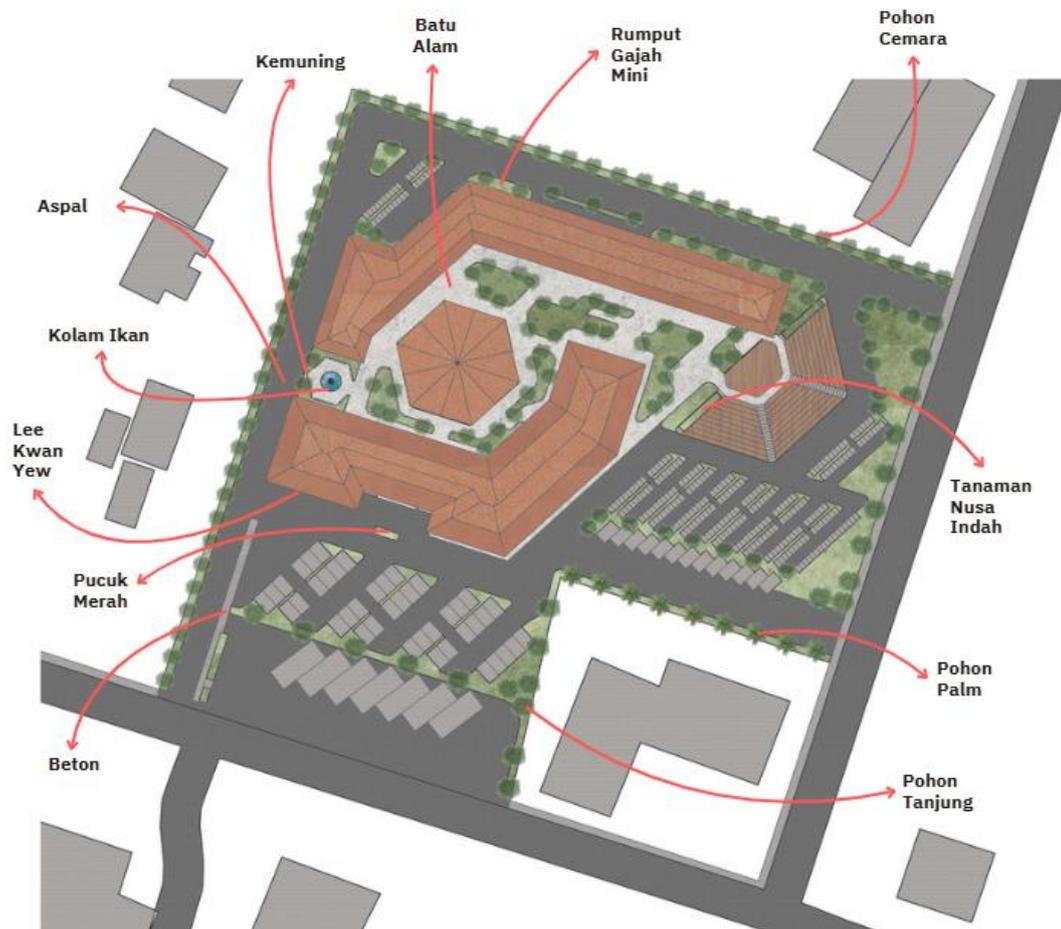
Softscape adalah elemen lanskap yang terdiri dari unsur hidup, seperti tanaman, rumput, pohon, semak, bunga, maupun elemen vegetasi lainnya, yang berfungsi memberi kesan alami, meningkatkan kualitas visual, serta menciptakan kenyamanan iklim mikro pada suatu kawasan. Pohon Tanjung dan Ketapang dipilih sebagai peneduh dengan kanopi lebar untuk menciptakan area sejuk, sementara Cemara digunakan sebagai pengarah karena bentuknya yang rapi. Palm, Pucuk Merah, dan Kemuning memberikan nilai estetika melalui warna, bentuk, dan aroma khasnya. Rumput Gajah digunakan sebagai penutup tanah yang rapi dan tahan lama, sedangkan Lee Kwan Yew mempercantik dinding dan fasad dengan daun kecil yang lebar.

### 2. Rencana Hardscape

Hardscape adalah istilah yang digunakan dalam desain lanskap untuk merujuk pada elemen-elemen non-hidup yang membentuk struktur dan elemen keras dalam suatu lanskap. Hardscape yang tersedia pada site yaitu adalah paving block, beton, dan batu kerikil. Kemudian tujuan dari bluescape berupa kolam ikan adalah untuk menciptakan elemen air yang tidak hanya memperindah lanskap, tetapi juga memberikan efek menenangkan bagi pengunjung.

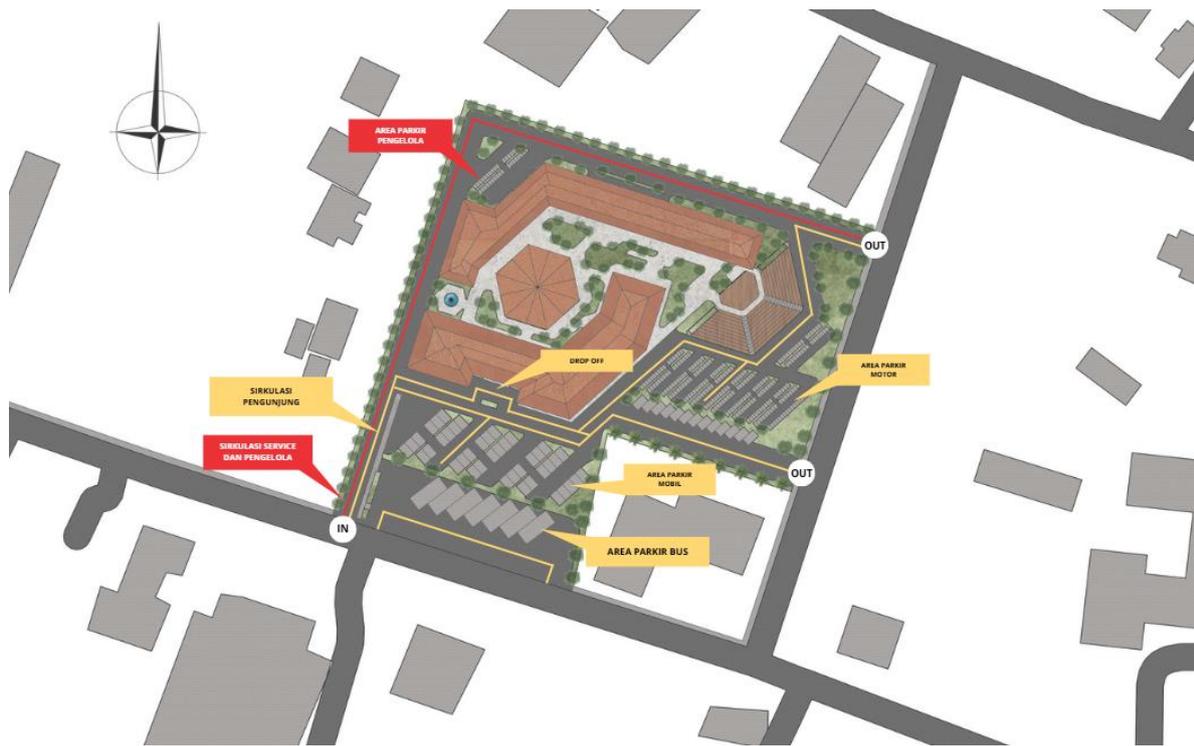
### 2. Rencana Bluescape

Bluescape adalah elemen dalam desain lanskap yang melibatkan unsur air sebagai komponen utama dalam menciptakan suasana alami dan menenangkan di dalam area lanskap. Pada site ini, rencana bluescape difokuskan pada pembangunan kolam ikan sebagai elemen utama. Kolam ikan tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika yang memperindah lingkungan, tetapi juga memberikan suasana damai dan rileks bagi pengunjung.



Gambar 6. Konsep Landscape

## Konsep Sirkulasi



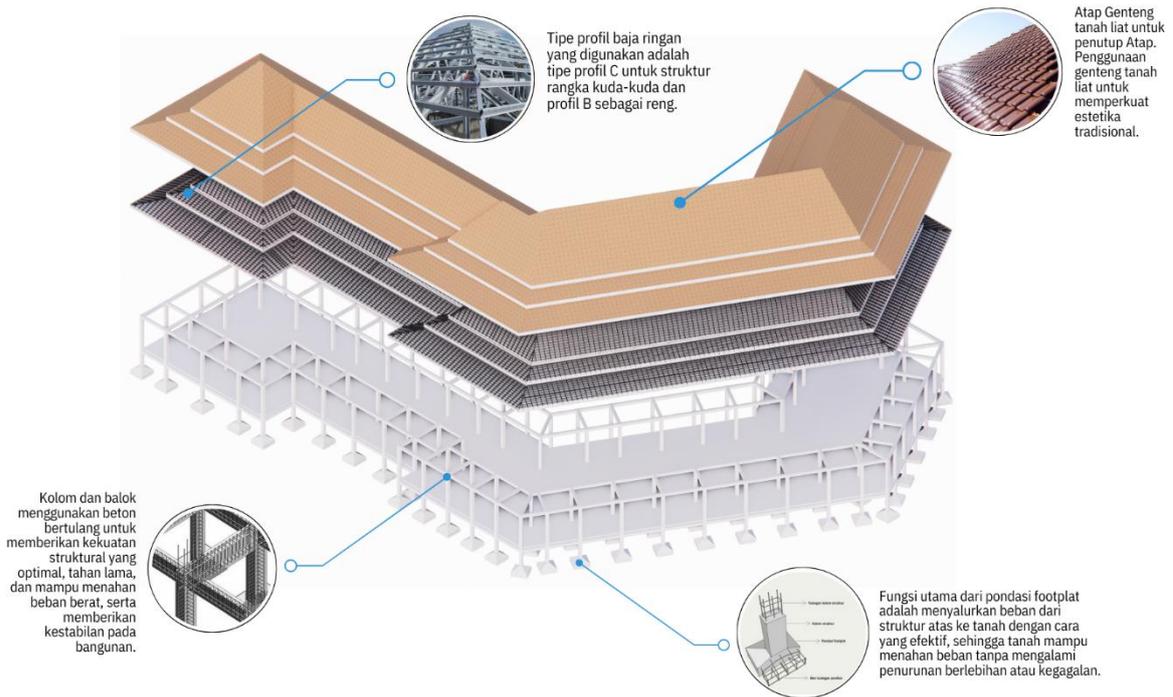
Gambar 7. Konsep Sirkulasi

Siteplan pada gambar menunjukkan penataan kawasan dengan pemisahan sirkulasi antara pengunjung dan jalur service/pengelola untuk menjaga kelancaran aktivitas. Akses utama dirancang melalui satu pintu masuk pada sisi depan kawasan, sedangkan jalur keluar ditempatkan di beberapa titik berbeda untuk mengurangi kepadatan arus kendaraan. Area parkir dibagi berdasarkan jenis kendaraan, yaitu parkir bus yang ditempatkan dekat pintu masuk, parkir mobil dan motor yang berada tidak jauh dari bangunan utama, serta parkir pengelola yang dipisahkan di sisi tersendiri berdekatan dengan jalur service. Area drop off diletakkan di depan bangunan utama untuk memudahkan penurutan penumpang tanpa mengganggu arus sirkulasi. Komposisi bangunan membentuk susunan yang mengelilingi ruang terbuka hijau di bagian tengah site, yang diperkuat dengan elemen lanskap guna memberikan nilai ekologis, estetis, dan kenyamanan bagi lingkungan kawasan.

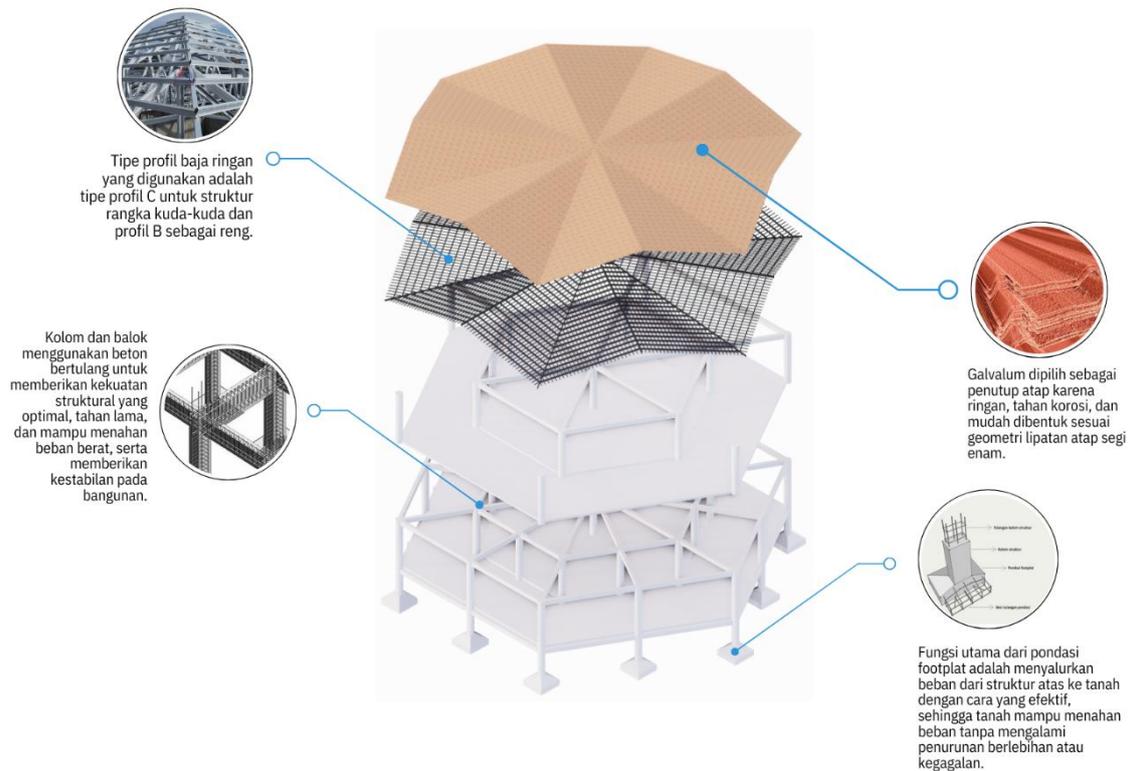
Sedangkan pada sirkulasi museum menggunakan metode directed approach merupakan metode sirkulasi galeri yang menerapkan sirkulasi satu arah sehingga pengunjung hanya dapat mengikuti alur yang telah dirancang berupa urutan. Keunggulan penggunaan pendekatan metode ini adalah sangat terstruktur, koheren, dan pengembangan berorientasi subjek. Metode ini merupakan bagian dari teori approach and entrance yang dikenalkan oleh arsitek dan teoretikus arsitektur terkenal Francis D.K. Ching dalam bukunya "Architecture : Form, Space, and Order".

## Konsep Struktur

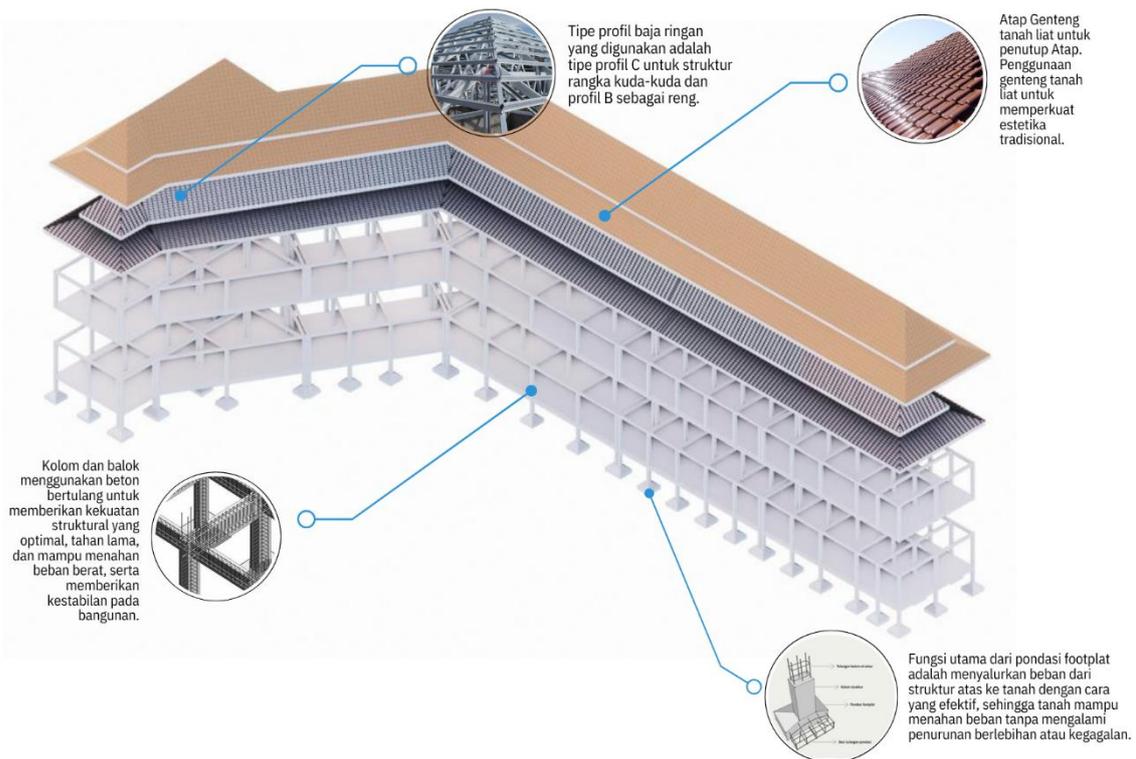
Penggunaan atap joglo dipilih karena menyesuaikan dengan konteks lingkungan sekitar yang masih banyak menggunakan bentuk atap tradisional tersebut. Penerapan elemen arsitektur lokal ini tidak hanya berfungsi untuk menjaga keserasian visual dengan bangunan di sekitarnya, tetapi juga menjadi wujud implementasi konsep arsitektur kontekstual, di mana desain bangunan dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai budaya, sejarah, serta karakter kawasan setempat agar tercipta harmonisasi antara karya arsitektur baru dengan lingkungannya.



Gambar 8. Konsep Struktur Gubahan 1



Gambar 9. Konsep Struktur Gubahan 2



Gambar 10. Konsep Struktur Gubahan 3

### Konsep Pameran Museum

Keistimewaan dari Museum Seni Budaya Jepara ini terletak pada penggabungan elemen-elemen khas daerah yang mencerminkan kekayaan identitas lokal, yaitu seni, budaya, dan potensi perairan Jepara. Ketiganya diwujudkan dalam tiga bangunan dengan fungsi dan pengalaman ruang yang berbeda namun saling melengkapi. Tujuannya adalah menciptakan museum yang tidak hanya menyimpan koleksi, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang menyentuh secara visual, emosional, dan edukatif. Bangunan pertama difokuskan sebagai ruang pameran utama yang terbagi dalam 4 zona :

- **Galeri Batik**

Jenis Batik yang Dipamerkan :

1. Motif Sekar Jagad Jepara : mewakili keragaman masyarakat dan harmoni.
2. Motif Kalinyamat : mengangkat tokoh perempuan pemimpin maritim.
3. Motif Ombak Karimunjawa : menggambarkan hubungan batin masyarakat dengan laut.
4. Motif Daun Jati dan Ukiran : batik khas Jepara yang mengadaptasi ukiran kayu.
5. Motif Gendongan Tradisional : batik halus bermotif bunga kecil, biasa digunakan oleh ibu-ibu pengrajin.
6. Motif Batik Tulis Liris : menampilkan pola garis kecil yang menjadi ciri khas batik lawasan Jepara.

Instalasi Pendukung :

1. Display alat cap batik, canting, dan malam.
2. Proyeksi proses membatik dari awal hingga jadi.
3. Area “Sentuh dan Rasakan” lembaran batik asli dengan berbagai jenis kain (sutra, mori, katun).

- **Galeri Ukiran**

Jenis Ukiran yang Dipamerkan :

1. Ukiran Flora Klasik : Daun sulur, bunga teratai, dan melati. Motif flora merupakan ciri khas utama dalam ukiran Jepara yang paling mudah dikenali secara visual.
2. Ukiran Fauna Mitologi : Naga, garuda, burung hong. Ukiran fauna mitologi dipilih karena menggambarkan warisan budaya masa lampau yang masih terpatri dalam seni ukir Jepara.
3. Ukiran Ornamen Majapahit : Motif kerajaan yang dipadukan dalam mebel Jepara. Motif ini menggambarkan hubungan sejarah Jepara dengan Kerajaan Majapahit di masa lalu. Banyak seniman ukir Jepara masih mengadaptasi ornamen Majapahit untuk mebel dan karya ukir sekarang.
4. Ukiran Naratif : Bercerita tentang legenda lokal seperti Dampo Awang dan Nyai Roro Kidul. Jenis ukiran ini dipilih karena memiliki fungsi edukatif dan penceritaan visual.

Instalasi Pendukung :

1. Replika pintu gebyok skala besar untuk spot foto.
2. Layar interaktif mengenali teknik ukir (tatah, pahat, ukir timbul).

- **Galeri Arsitektur Tradisional**

Elemen Arsitektur yang Ditampilkan :

1. Rumah Joglo Jepara
2. Pendapa dan Pringgitan
3. Pintu Gebyok Jepara
4. Kampung Tradisional

Instalasi Pendukung :

1. Miniatur dari elemen arsitektur tersebut

- **Galeri Budaya Rakyat**

Elemen Budaya yang Ditampilkan :

1. Upacara Sedekah Laut : dengan prosesi larung sesaji ke laut.
2. Peralatan Tradisional : alat ukir dan tenun.
3. Pakaian Tradisional Sehari-hari : kebaya encim Jepara, dan sarung ikat.
4. Kesenian Musik dan Tari : termasuk seperti gamelan.

Instalasi Pendukung :

1. Boneka interaktif mengenakan pakaian tradisional.
2. Layar interaktif untuk memberikan gambaran pada setiap elemen budaya tersebut.

Kemudian pada bangunan kedua difungsikan sebagai *imagispace*. *Imagispace* merupakan zona imersif digital, terinspirasi dari konsep *Artehouse*. Ruang imersif dalam perancangan ini dirancang untuk memberikan pengalaman berada di bawah laut Jepara secara indah secara visual dan modern.

Ruang ini menggunakan proyeksi 360° di seluruh dinding dan lantai, sehingga pengunjung merasa seolah benar-benar berada di dasar laut. Pengalaman ini tidak ditampilkan dengan cara dokumenter atau penjelasan budaya secara langsung, melainkan melalui pendekatan visual dan suara yang menyentuh perasaan pengunjung.

Untuk mewujudkan pengalaman ruang semacam tersebut, diperlukan dukungan teknologi digital yang mampu menghadirkan suasana interaktif dan imersif. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam bidang pelestarian budaya adalah Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). AR memungkinkan penggabungan objek virtual ke dalam lingkungan nyata sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengan konten budaya secara lebih imersif. VR di sisi lain memberikan pengalaman ruang simulasi yang sepenuhnya digital sehingga pengguna dapat merasakan atmosfer yang mendekati kondisi nyata dari suatu warisan budaya.

Berdasarkan perkembangan tersebut, penerapan teknologi AR/VR dalam desain museum dapat menjadi strategi yang efektif untuk menghadirkan ruang imersif (*Imagispace*) yang menampilkan kekayaan seni dan budaya Jepara, termasuk seni ukir dan warisan maritim. Integrasi teknologi ini tidak hanya memberikan pengalaman edukatif yang lebih menarik bagi pengunjung, tetapi juga memperkuat fungsi museum sebagai pusat inovasi dan pelestarian budaya di era digital.

Konten visual dan audio dalam ruang ini meliputi :

- Proyeksi laut yang terdapat berbagai biota laut seperti ikan, ubur-ubur, alga dan juga terumbu karang.
- Suara alami laut dan alunan suara ombak, pasir, dan biota laut.
- Cahaya dan partikel digital yang bereaksi terhadap gerak tubuh pengunjung, menciptakan pengalaman interaktif seperti menyentuh gerombolan ikan yang kemudian akan menyebar.

Kemudian pada bangunan ketiga difungsikan sebagai workshop, lalu di samping bangunan ketiga terdapat amphiteater terbuka yang menjadi ruang hidup untuk pertunjukan seni budaya Jepara yang berlangsung secara berkala. Dirancang sebagai ruang komunitas dan apresiasi seni, tempat ini tidak hanya menampilkan pertunjukan untuk wisatawan, tetapi juga menjadi ajang ekspresi bagi warga lokal. Dengan tujuan menghidupkan kesenian daerah secara kontemporer namun tetap autentik. Dan melibatkan seniman lokal, sanggar tari, sekolah seni, serta komunitas muda kreatif Jepara.

Jenis Tari Jepara yang Ditampilkan :

- **Tari Kridhajati** : Tarian kontemporer tradisional yang menggambarkan semangat pemuda Jepara.
- **Tari Kridha Turangga** : Tari bertema kepahlawanan yang melibatkan gerakan kuda lumping.
- **Tari Emprak Jepara** : Tarian rakyat yang menampilkan unsur humor dan kelincahan.

- **Tari Gandrung Jepara** : Tarian penyambutan tamu, feminin, gerakannya halus.
- **Tari Lengger Tapeng** : Tarian dengan topeng kayu khas Jepara.
- **Tari Bedhaya Kalinyamat** : Tari khusus yang dibuat sebagai bentuk penghormatan pada Ratu Kalinyamat.

## KESIMPULAN

Perancangan Museum Seni Budaya ini telah berhasil mengintegrasikan Pendekatan Arsitektur Kontekstual dengan potensi lokal yaitu dari aspek seni, budaya, serta lingkungan. Melalui analisis dari skala makro hingga mikro serta penerapan prinsip-prinsip arsitektur kontekstual, desain ini berhasil menciptakan suatu kawasan yang relevan dengan identitas Kawasan. Museum seni budaya ini juga tidak hanya menjadi tempat pelestarian seni budaya namun juga menjadi ruang bagi komunitas lokal serta ruang publik untuk edukasi, rekreasi dan interaksi sosial bagi pengunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hazmi, F., & Damayanti, H. R. (2022). Pengelolaan Koleksi Museum Wayang Kekayon sebagai Ruang Pelestarian Seni Budaya. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 19-25.
- Arbi, Y., Yulianto, K., Tjahjopurnomo, R., Ridwan Abdulroni Kosim, M., Oesman, O., & Sukasno, S. (2011). Konsep penyajian museum.
- Ardiansyah, A. F., Saputra, A., Chatrine, C., Avesina, D. R., Natalia, D., Primandana, D. F., ... & Satino, S. (2024). Analisis Peran Museum Seni Jakarta di Kota Tua dalam Mempertahankan dan Melestarikan Warisan Budaya. *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9-9.
- Falah, R. M., & Nirawati, M. A. (2024). PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL PADA PERANCANGAN BENTUKDANTAMPILANBANDARA DOMESTIK DI KARIMUNJAWA. *Senthong*, 7(1).
- Fani, Z. A., Khadijah, U. L. S., & Perdana, F. (2024). Kegiatan konservasi preventif di Museum Tsunami Aceh. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(11).
- Hendrastuti, S. Y., & Wahyudie, P. (2017). Desain Interior Museum Borobudur dengan Pencahayaan sebagai Aksentuasi dan Penunjang Visual. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2).
- Isa, D. M. (2009). *PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR KAWASAN WISATA DAN UKIRAN KAYU MULYO HARJO JEPARA* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kurnianto, H., & Sari, Y. (2020). Penerapan Arsitektur Metafora pada Bangunan Pendidikan Menara Pinisi Universitas Negeri Makassar. *Journal of Architectural Design and Development (JAD)*, 1(1), 14-26.
- Prasetya, F. A., & Hidayati, R. (2024, June). Analisa Pola Sirkulasi dan Tata Pamer Museum R. Hamong Wardoyo, Boyolali. In *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur* (pp. 137-145).
- Putro, Hendro Trieddiantoro, and Endang Setyowati. (2022). Development of application based on augmented reality as a learning of history and culture in architecture case study Pathok Negro Mosques Yogyakarta. *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, 1(1), 1-9.

Surahman, S. (2013). Dampak globalisasi media terhadap seni dan budaya Indonesia. LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2(1).

Suneki, S. (2012). Dampak globalisasi terhadap eksistensi budaya daerah. CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan, 2(1).

Tjahjopurnomo, R., Munandar, A. A., Perdana, A., Rahayu, A., & Gultom, A. M. (2011). Sejarah permuseuman di Indonesia. Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Muzammil Ashfa. (2023). Museum Tsunami: Portal Sejarah dan Pembelajaran. Artikel, Kanwil DJKN Aceh.

Widati, T. (2015). Pendekatan Kontekstual dalam Arsitektur Frank Lloyd Wright. Jurnal Perspektif Arsitektur, 10(01), 38-44.

Wurtiningsih, W. (2023). Pendidikan Seni Budaya: Mendorong Kreativitas dan Apresiasi Budaya dalam Pembelajaran. EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research, 3(2), 311-317.

Website :

<https://suarabaru.id/2024/01/17/rencana-pembangunan-jangka-panjang-daerah-kab-jepara-didit-endro-jangan-hanya-kejar-tayang>

<https://indonesia.go.id/ragam/seni/seni/seni-ukir-jepara-berkelas-dunia>

<https://www.kawankurniatour.com/2016/07/6-acara-seni-budaya-tradisional-jepara.html>