

Implementasi Konsep “Kudus *Explore : Exploring With Experiencing*” pada Perancangan Interior Museum Kebudayaan Kudus

Iriene Cahyani Santoso, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak, dan Stephanie Melinda Frans.
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: irieneecs21@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id; stephanie.frans.sf@gmail.com

Abstrak— Kudus dikenal sebagai daerah yang memiliki banyak rekam sejarah dan budaya, namun masih belum ada wadah yang mampu menaungi dan merepresatifikasi Kabupaten Kudus secara keseluruhan. Museum tematik yang ada masih bersifat konvensional. Oleh sebab itu Museum Kebudayaan Kudus dibuat dengan tampilan yang rekreatif, edukatif, interaktif. Metode yang dilakukan dengan menggunakan *Metode Design Thinking* dengan menggunakan tiga tahapan, yaitu *Inspiration, Ideate, Implementation*. Konsep perancangan Museum Kebudayaan Kudus adalah “Kudus *Explore : Exploring and Experiencing*”. Konsep ini menjadikan inovasi tampilan museum yang baru, dengan memberikan pengalaman pengunjung untuk menikmati perjalanan menjelajahi Kabupaten Kudus. Pengalaman terhadap pancaindera diterapkan dalam perancangan. Pengunjung di ajak untuk bisa mengetahui, terlibat dan merasakan suasana dari Kabupaten Kudus.

Kata Kunci— Interior, Museum, Kebudayaan Kabupaten Kudus.

Abstrac— *Kudus is known as a region that has abundant historical and cultural records, yet there hasn't been a place which can accommodate and represent the city of Kudus as a whole. The thematic museum available is still conventional. Therefore the Kudus Cultural Museum is designed with a recreational, educational, and interactive look. The method used is Design Thinking Method which uses three stages, which are Inspiration, Ideate and Implementation. The design concept for the Kudus Cultural Museum is "Explore Kudus : Exploring and Experiencing". This concept creates an innovation for a new museum appearance, by providing experiences for visitors to be able to enjoy their trip exploring Kudus City. Sensory experiences are applied in the design. Visitors are invited to be able to know, be involved and experience the vibes of Kudus City.*

Keyword— *Keywords: Interior, Museum, Culture of Kudus City*

I. PENDAHULUAN

Kudus merupakan sebuah kabupaten yang letaknya dekat dengan Provinsi Jawa Tengah yang memiliki rekam histori yang kuat, beragam sumber daya alam yang melimpah, budaya tradisi yang unik, serta wisata alam yang menarik. Seiring dengan berkembangnya zaman, Pemerintah Kabupaten Kudus berupaya untuk mengembangkan

pariwisata dan budaya setempat agar lebih dikenal masyarakat baik dari dalam maupun luar negeri.

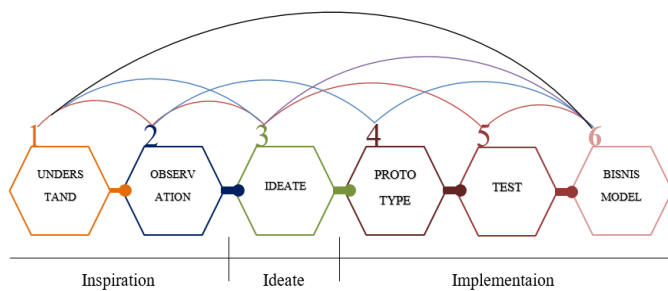
Wujud kepedulian Pemerintah terhadap bidang pariwisata dan kebudayaan daerah dinyatakan dengan adanya tempat-tempat konservasi dan edukasi seperti Museum Kretek, Museum Jenang, Situs Pati Ayam dan lain sebagainya. Namun, identitas sebuah Kota masih belum bisa direpresentasikan dengan jelas oleh tempat-tempat tersebut.

Hingga tahun 2018, di Kudus masih belum ada wadah yang bisa mewakili keseluruhan Kabupaten Kudus dalam satu tempat. Sedangkan Kabupaten Kudus memiliki kekayaan budaya dan juga perkembangan di sektor wisata yang pesat. Dengan adanya kondisi tersebut, diperlukan suatu wadah yang bisa merepresentasikan Kabupaten Kudus secara menyeluruh. Oleh sebab itu, perlu dirancang Museum Kebudayaan Kudus guna untuk mendukung hal tersebut.

Museum Kebudayaan Kudus mampu memperkuat ikon Kabupaten Kudus dengan merepresentasikan dan mengakomodasi kegiatan kebudayaan yang ada. Selain itu Museum Kebudayaan Kudus akan membuat pengenalan budaya dan wisata Kabupaten Kudus semakin mudah dan menarik bagi masyarakat Kabupaten Kudus sendiri maupun wisatawan. Perancangan ini merupakan salah satu bentuk upaya mengkonservasi kekayaan budaya dan histori yang dimiliki Kabupaten Kudus secara terstruktur dan lengkap, dengan cata yang edukatif, rekreatif, dan interaktif bagi wisatawan dan generasi mendatang. Museum Kebudayaan Kudus juga menjadi salah satu acuan bagi masyarakat untuk terus berkarya dan mencoba untuk mencintai budaya lokal.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan Museum Kebudayaan Kudus dirancang dengan menggunakan metode *design thinking* yang merupakan pengembangan dari metode *design thinking* dari *Design Thinking Stanford*. Adapun metode pada perancangan Museum Kebudayaan Kudus kali ini terdiri dari tiga tahapan besar yaitu *Inspiration, Ideation, dan Implementation*. Penjelasan, dan penjabaran disetiap tahapnya sebagai berikut:



Gambar 1. *The Design Thinking Process*. (3 tahap besar yaitu inspirasi, ideasi dan implementasi).

A. Inspiration

Pada Tahap ini perancang dilalui dengan tahap:

1. Understanding

Mendalami objek perancangan dan mencari data pendukung melalui kajian pustaka yang ada.

2. Observasi

Perancang turun ke lapangan untuk lebih mengenal objek perancangannya, dan juga melakukan studi lapangan, wawancara dengan pihak-pihak pendukung yang kaitan dengan objek perancangan. Menemukan masalah dan kebutuhan yang harus dipecahkan, dan cara bagaimana membuat pemecahan masalah tersebut.

B. Ideation

Tahap yang dilakukan adalah mencari referensi ide dan menungkan ide-ide dalam bentuk seksta dan juga moodboard.

C. Implementation

Hasil ide yang telah dikumpulkan dituangkan/diimplementasikan dalam sebuah desain melalui *software*. Hingga pada akhirnya dihasilkan desain yang sesuai dengan yang diharapkan.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Kebudayaan

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan cara belajar.

Unsur kebudayaan terdiri dari tujuh hal, atau yang biasa disebut isi pokok kebudayaan [1], adalah:

- a.) Kesenian
- b.) Sistem teknologi dan peralatan
- c.) Sistem organisasi masyarakat
- d.) Bahasa
- e.) Sistem mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi
- f.) Sistem pengetahuan
- g.) Sistem religi

B. Museum

a.) Pengertian Museum

Museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat

perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu [2].

b.) Organisasi Ruang Museum

Organisasi ruang pada museum pada umumnya terdiri dari lima area. Pembagian area tersebut berdasarkan kehadiran pengunjung dan keberadaan koleksi pada museum tersebut [3]. Adapun area tersebut terdiri dari:

1. Area publik (tanpa koleksi),
2. Area publik (dengan koleksi),
3. Area non publik (tanpa koleksi),
4. Area publik (dengan koleksi),
5. Area penyimpanan koleksi.

c.) Tahapan Dalam Membangun Museum

Menurut Joseph De Chiara & Meichael J.Crosbie, dalam perancangan sebuah museum diperlukan beberapa tahapan tertentu, agar dalam membangunnya bisa sesuai dengan kebutuhan yang hendak disampaikan [4]. Adapun tahapan yang harus diperhatikan adalah:

- a) Menentukan tipe dan jenis museum
- b) Misi museum
- c) Membuat rencana strategi (langkah awal untuk menjelaskan program dan kegiatan penting sebagai sebuah museum, sasaran pengunjung, servis pendukung, persyaratan komunitas spesial, *staffing*, fasilitas dan sumber finansial).

d.) Syarat Penyajian Museum

Perancangan sebuah museum berbeda dengan perancangan yang lainnya. Karena didalam museum terdapat berbagai macam hal yang harus diperhatikan. Maka dari itu menurut Sutarga dalam perancangannya juga terdapat syarat dan ketentuan dalam penyajiannya[5]. Sebagai berikut:

- a. Penataan pameran, penataan barang dimulai dengan menempatkan koleksi di dalam gedung. Untuk area pameran penataan koleksi bisa menggunakan, sistem periode, sistem disiplin ilmu, sistem regional, dan sistem benda sejenis;
- b. Pencahayaan, pencahayaan buatan dan alami harus bisa mendukung koleksi
- c. Informasi, materi, harus padat, ringkas dan dapat dimengerti.
- d. Penghawaan di dalam area pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi pengunjung;
- e. *Audio*, untuk memperjelas dapat digunakan *sound system* dan film;
- f. Diorama dan Lukisan digunakan untuk menjelaskan peristiwa sejarah;
- g. Keamanan pada museum harus diperhatikan dengan saksama, terutama benda-benda yang memiliki nilai *orisinilitas* yang tinggi.

IV. KONSEP “KUDUS EXPLORE”

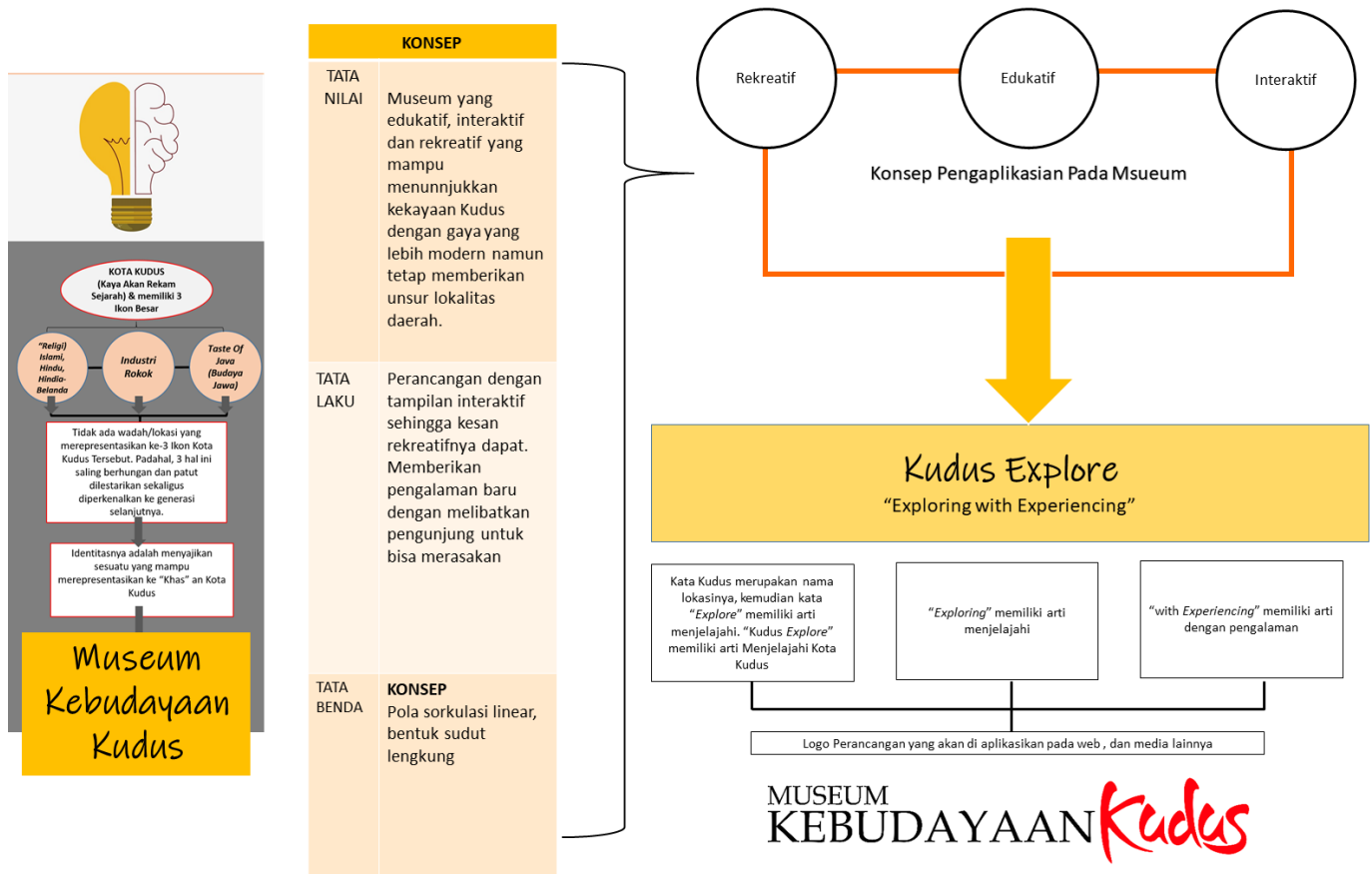
Museum Kebudayaan Kudus memiliki konsep “Kudus Explore: Exploring With Experiencing”. Kata Kudus merupakan nama objek perancangan. Kata “Explore” berarti menjelajahi. Kata “Exploring With Experiencing” memiliki arti menjelajah dengan bereksperimen/memberi pengalaman. Sehingga maksud dari Konsep ini adalah Pengunjung menyusuri/menjelajahi Kabupaten Kudus dengan suatu pengalaman di setiap area yang dilewati.

Untuk mendukung konsep tersebut, perancang membuat tahapan yang akan di implementasikan dalam ruang. Dimana

perasaan pengunjung seolah dimainkan dan melewati tiga tahapan yaitu:

Melihat--- Merasakan---Terlibat

Ketiga tahap tersebut dituangkan dalam desain yang rekreatif, edukatif, dan interaktif. Sehingga, Perancangan Musuem Kebudayaan Kudus memiliki nilai kebaruaran dalam desainnya. Penerapan teknologi digunakan sebagai media pendukung dalam mendesain Museum Kebudayaan Kudus.



Gambar 2. Konsep Perancangan

Karakter dan suasana dalam ruang dituangkan dalam layout dan juga organisasi ruang. Pembentukan kebutuhan ruang disesuaikan dengan sunsur kebudayaan yang ada di Kudus yang kemudian disusun dalam ruang berdasarkan periodisasi masa. Terdapat tiga klasifikasi besar organisasi ruang pada Museum kebudayaan Kudus.

- 1.) Lobby.
- 2.) Zona Trasisi (*Action of Djarum Foundation*).
- 3.) Zona Historical.
 - a.) Area *The Period of Patiyam*
 - b.) Area *The Period of Hindu-Budhism*.
 - c.) Area *The Period of Islamic*.
 - d.) Area *The Period of Dutch East Indhie*.

- e.) Area *Old and New City*.
- 4.) Zona *Art and Culture*.
- 5.) Zona *Tourism*.
 - a.) Area *Tourist Village*.
 - b.) Area *Natural Tourism*.
- 6.) Zona *Bulding City*.
- 7.) *Game Prize*.

Berdasarkan kebutuhan ruang yang ada, desain dibuat memiliki keunikan dan ikon unggulan ditiap areanya, sehingga pengujung bisa merasakan berbagai macam pengalaman belajar dengan berekreasi.

1.) Inovasi Desain

Museum Kebudayaan Kudus dirancang dengan inovasi dari segi hadirnya teknologi yang dijadikan sebagai pendukung desain yang rekreatif dan interaktif, sehingga proses belajar di Museum ini menjadi suatu hal yang baru dan menarik.

2.) Material

Museum Kebudayaan Kudus memiliki orientasi desain yang modern namun tetap mempertahankan lokalitas dari Kabupaten Kudus. Maka dari itu material yang akan digunakan beberapa diantaranya adalah kayu, metal, ukiran khas Kudus, Tegel Besi, marmer, dan lain-lain:



Gambar 3. Skema Material

3.) Warna

Warna yang digunakan dalam mendesain Museum Kebudayaan Kudus, adalah warna kombinasi dari branding Kabupaten Kudus dan juga warna-wana hangat lainnya. Warna Hangat dipilih sebagai representasi dari masyarakat Kudus sendiri yang terbuka, hangat, dan ramah.



Gambar 4. Skema Warna

I. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Konsep yang telah dibuat kemudian dituangkan dalam sebuah desain. Adapun implementasi dalam desain tersebut adalah:

1.) Organisasi Ruang

Konsep Kudus *Explore* dituangkan dalam layout dengan membaginya kedalam 4 area besar yaitu, yang menjelaskan tentang Kabupten Kudus secara keseluruhan. Adapun area tersebut terdiri dari area *Lobby*, *Historical*, *Art and Culture*, dan *Tourism*. Dalam perancangan, area *Lobby* dan area *art and Culture* memiliki sirkulasi bebas, pengunjung bebas bergerak dan melakukan aktivitas apa saja pada area ini. Namun pada area *Historical* dan *Tourism* sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi *linear*, dimana pengunjung mengikuti tiap tahapan yang disajikan dalam setiap perjalanannya. Pada area ini menjelajahi kejadian sejarah yang pernah terjadi di Kudus.



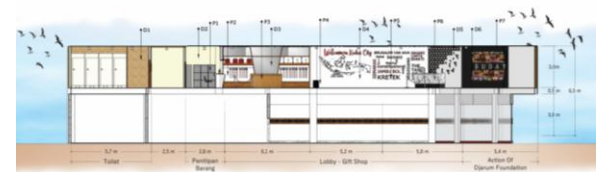
Gambar 5. Layout



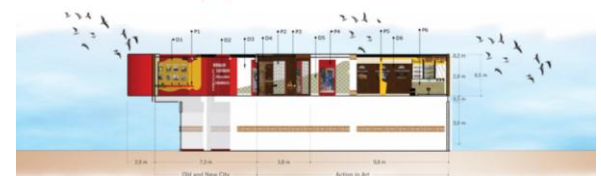
Gambar 6. Potongan A-A'



Gambar 7. Potongan B-B'



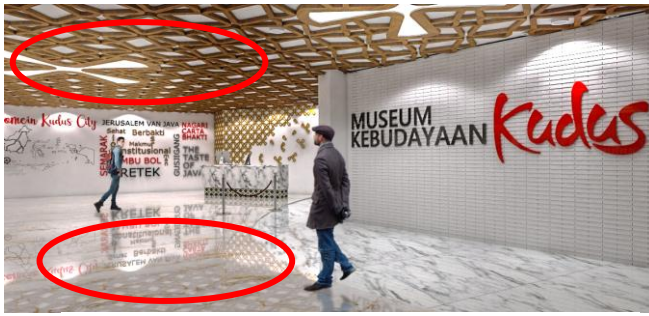
Gambar 8. Potongan C-C'



Gambar 9. Potongan D-D'

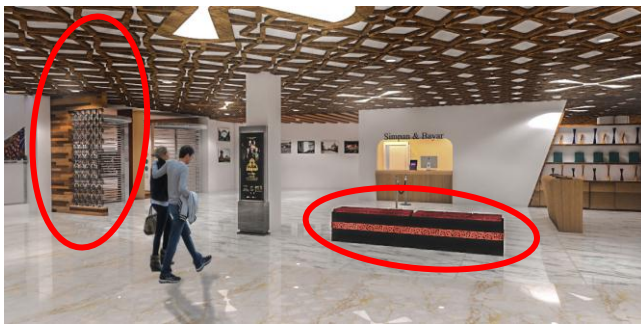
2.) Lobby

Konsep Kudus *Explore* pada area *lobby* dituangkan dengan suasana yang terbuka sebagai gambaran masyarakat kudus yang bersifat ramah dan terbuka. Penerapan Patra pada plafon mengadopsi bentukan dari motif batik beras kecer khas Kudus. Material marmer dan warna putih digunakan pada desain sebagai visualisasi Kabupaten Kudus yang semakin maju dan modern karena ada pengaruh dari Djarum Foundation.



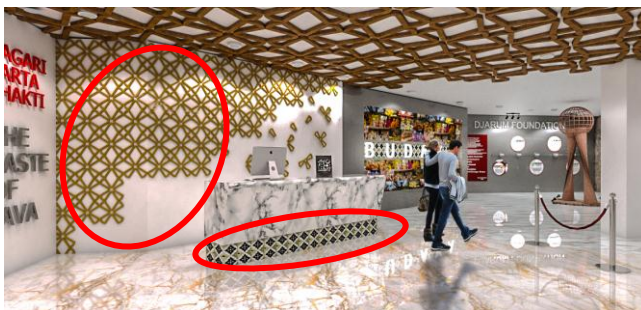
Gambar 10. Lobby

Elemen pengisi ruang pada Museum Kebudayaan Kudus juga memiliki unsur dekoratif ukiran khas Kudus. Ukiran ini diimplementasikan pada elemen dekoratif dan elemen pengisi ruang.



Gambar 11. Gift Shop

Patra Kaligrafi yang menjadi ciri khas dari Kabupaten Kudus diterapkan pada meja resepsionis. Dalam pengaplikasiannya menggunakan material metal dan marmer untuk memberi kesan modern dan mewah sebagai bukti Kudus sebagai kota yang maju.



Gambar 12. Resepsionis

3.) Area Transisi (*Action of Djarum Foundation*)

Area transisi bernama *Area Action of Djarum Foundation* digunakan sebagai area awal yang memberikan informasi kepada pengunjung mengenai Djarum Foundation. Kemudian informasi terkait latar belakang pendirian museum dan juga terdapat replika monumen Bakti Budaya. Area ini memiliki nuansa modern, sebagai wujud peran serta dan visualisasi dari perkembangan Djarum Foundation. Area ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada pengunjung tentang perkembangan Djarum Foundation. Pada area ini, penerapan

patra beras kecer juga diterapkan pada elemen dekoratif pada dinding.

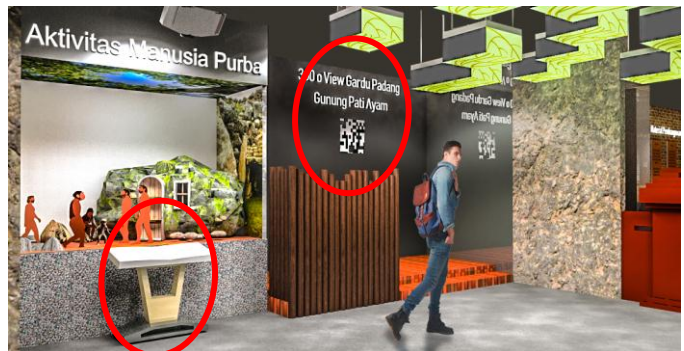


Gambar 13. Action of Djarum Foundation

4.) *Historical (The Period of Patiayam)*

Area *The Period of Patiayam*, berisikan informasi mengenai masa prasejarah yang ada di Kudus, khususnya benda-benda purbakala yang ada di Gunung Patiayam. Pada area ini, pengunjung bisa melihat pemandangan dari puncak Gunung Patiayam melalui Gardu Padang dengan menggunakan camera 360 derajat.

Material batu dan kayu digunakan sebagai material yang digunakan sebagai gambaran alam dari Kabupaten Kudus. Menjelajahi masa prasejarah Kudus dengan melihat benda-benda purbakala yang ditemukan di pegunungan Patiayam.

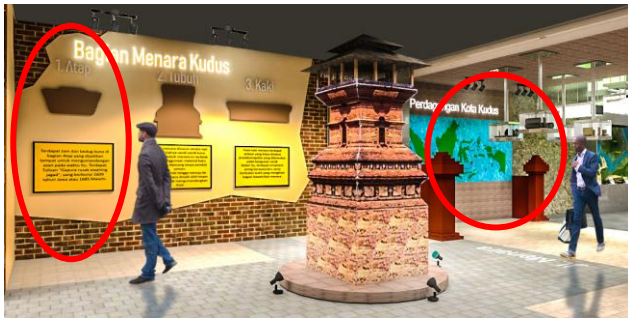


Gambar 14. The Period of Patiayam

5.) *Historical (The Period Of Hindu-Budhism)*

Area *The Period of Hindu-Budhism* di Kudus ditandai dengan adanya pembangunan menara Kudus. Pada area ini informasi yang ada disajikan dengan metode menempel di dinding dan juga dengan sistem gantung. Adapun pengunjung bisa bermain di area informasi perdagangan dengan menggerakkan kapal pada jalur-jalur yang telah disediakan.

Material bata eksposes digunakan pada Museum untuk mendukung konsep dan suasana pada ruangan. Pola lantai dibentuk menyerupai swastika yang mana, lambang tersebut merupakan lambang yang ada di dalam Hindu-Budha.



Gambar 15. The Period of Hindu-Budhism



Gambar 17. The Period of East Dutch Indhies

6.) Historical (The Period of Islamic)

Masa Islam di Kudus ditandai dengan pembangunan Masjid Al-Aqsa. Di area ini, Konsep Kudus Explore dituangkan dalam alat musik rebana dengan cara dipencet. Kemudian metode rekreatif juga disajikan dengan informasi ajaran Gusjigang yang merupakan ajaran dari Sunan Kudus yang ditampilkan dengan menggunakan Wayang Klithik,. Pada masa ini, material lokal sangatlah kental. Hadirnya ukiran Kudus mulai tampak pada area ini, dan diimplementasikan pada dekoratif ruang dan juga elemen pengisi interior. Kemudian material kayu jati yang merupakan material lokal juga digunakan sebagai *display* Wayang Khlitik. Area ini, pengunjung bisa mendapatkan informasi lengkap tentang Sunan Kudus dengan melihatnya pada televisi dengan sistem *TV overlay* dan didukung dengan menggunakan *parabola speaker*.



Gambar 16. The Period of Islamic

7.) Historical (The Period of Dutch East Indhies)

Sejarah Kabupaten Kudus pada masa Penjajahan Hindia Belanda ditandai dengan adanya peristiwa agresi militer. Pengunjung dapat mengetahui informasi dengan menggunakan *sensor book* yang didukung dengan *parabola speaker*. Desain dibuat menyerupai suasana di stasiun Kudus yang pada saat itu menjadi lokasi terjadinya agresi militer. Pada area ini panca indera penciuman dapat digunakan untuk mencium aroma kopi dan juga tembakau yang merupakan bahan baku unggulan Kabupaten Kudus.

8.) Historical (Old and New City)

Old and New City merupakan area yang menyajikan informasi tentang Kabupaten Kudus di masa lampau dan saat ini. Pengunjung dapat melihat jajaran Bupati yang pernah memimpin Kabupaten Kudus. Kemudian hiburan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* digunakan dalam area ini. Pengunjung bisa mengetahui bentuk virtual secara tiga dimensi informasi tentang transportasi khas Kudus, fauna Khas Kudus, bangunan loji dan lain-sebagainya. Pada area ini terdapat tempat duduk dan *finding mechine* sebagai fasilitas tambahan yang bisa dinikmati oleh pengunjung. Tujuan diletakkan bangku di area ini agar pengunjung bisa istirahat sejenak dan melihat informasi yang ada secara lebih santai.



Gambar 18. Old and New City

Pada area ini, Branding Kudus yang baru saja dibentuk pada tahun 2018 dituangkan dalam area ini. Warna dan garis lengkung diterapkan pada display dan dinding yang ada. Dokumentasi Kabupaten Kudus lama dan baru juga ada disini, sehingga pengunjung bisa bernostalgia dan melihat perkembangan Kota dari masa ke masa.



Gambar 19. Old and New City

9.) *Art and Culture (Art in Action)*

Art in Action, merupakan area yang memiliki sirkulai bebas bagi pengunjung. Di area ini, pengunjung bisa mendapatkan informasi tentang kesenian dan tradisi yang ada di Kabupaten Kudus dengan tampilan yang lebih rekreatif dan interaktif. Pengunjung bisa belajar tentang bagaimana cara memasak jenang yang merupakan jajanan khas Kudus. Kemudian teknologi *motion gaming* digunakan pada permainan tari tradisional. Pada area ini pengunjung bisa mengikuti gerakan tarian khas Kudus.



Gambar 20. Art in Action

Area *Art in Action* menjadi area bersantai bagi pengunjung. Suasana dan bentuk dari gebyok khas Kudus yang biasa digunakan pada rumah adat Kudus “Joglo Pencu” dihadirkan dalam ruangan untuk merepresentasikan *tagline branding* Kabupaten Kudus yaitu “*Taste of Java*”. Area ini didominasi oleh warna coklat agar suasana yang dihasilkan jauh lebih hangat.

Gamelan disediakan untuk bisa dimainkan oleh pengunjung, sehingga belajar bermain gamelan dan momen untuk berfoto dapat diabadikan pada area ini.

Dalam area ini terdapat metode digital yang menjelaskan proses memasak jenang Kudus, sehingga pengunjung juga bisa belajar proses pembuatan jajanan khas Kudus tersebut.

Area ini menggunakan lantai parket kayu jati untuk memberi kesan mewah dan juga mengadopsi material lokal yang merupakan material bahan baku pembuatan ukiran dan gebyok khas Kudus



Gambar 21. Art in Action

Pada area ini, pengunjung bisa *mengeksplor* kesenian apapun yang ada di Kabupaten Kudus. Pengunjung bisa belajar menganyam dengan berbagai tekstur yang merupakan salah satu kria Khas Kudus, kemudian, informasi terkait tradisi Kudus, pernikahan adat Kudus bisa di pelajari dengan

dilengkapi teknologi parabola speaker dan juga TV overlay, sehingga pengunjung bisa leluasa memilih apa saja kesenian Kudus yang hendak dikaji dan dipelajari. Tidak terkecuali informasi batik kudas dari sejarah dan juga motif batik Khas Kudus bisa dipelajari dibagian ini.



Gambar 22. Art in Action

10.) *Tourism (Area Tourist Village)*

Area *Tourist Village* memberikan informasi kepada pengunjung mengenai desa unggulan dan desa wisata. Kemudian informasi mengenai branding Kabupaten Kudus juga dijelaskan disini. Pengunjung dapat mengetahui tentang macam informasi lokasi pariwisata di Kudus mulai wisata religi, alam, edukasi, dan kuliner.



Gambar 23. Tourist Village

11.) *Tourism (Natural Tourism)*

Perasaan menegangkan pengunjung dimainkan ketika memasuki area *Natural Tourism*. Dalam area ini, pengunjung bisa berfoto, dan bersantai sejenak merasakan suasana Goa Wonocolo. Untuk mendukung suasana, ketika memasuki area ini terdengar suara gemericik air dan juga suara-suara gemuruh ringan.



Gambar 24. Natural Tourism

Belajar sambil bermain pada area ini adalah keliling

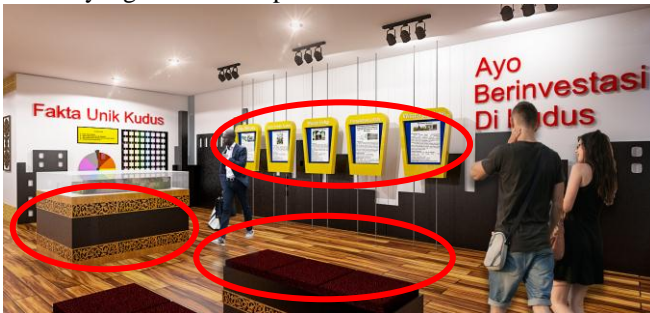
dengan menggunakan kacamata VR. Pengunjung bisa menaiki perahu untuk bisa berkeliling sungai yang ada di Kudus. Kemudian bisa berkeliling Kabupaten Kudus dengan menggunakan paralayang.



Gambar 25. Natural Tourism

12.) Building City

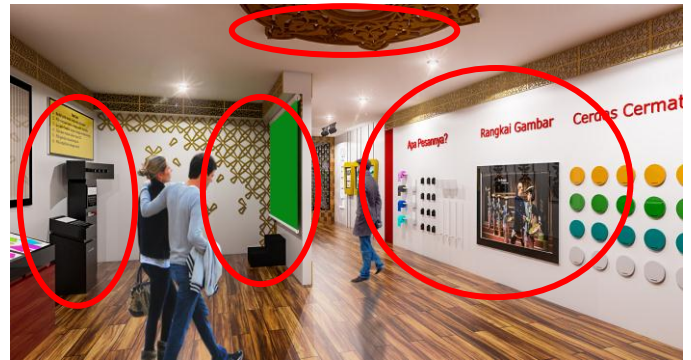
Pada area ini, pengunjung bisa melihat pembangunan yang ada di Kabupaten Kudus. Kemudian jika pengunjung ingin berinvestasi dalam pembangunan bisa juga terlibat sebagai investor. Dalam area ini dijelaskan mengenai pembangunan bendungan Logun yang merupakan bendungan terbesar yang ada di Kabupaten Kudus.



Gambar 26. Bulding City

13.) Game Prize

Pengunjung bisa terlibat dalam area *Game Prize* dengan bermain beberapa permainan yang telah disediakan. Pada area ini, pengunjung bisa berfoto dengan menggunakan kamera dan fasilitas yang telah disediakan, Layar hijau digunakan sebagai latar untuk berfoto, yang kemudian pengunjung sendiri bisa mengedit posisi dan latar belakang pemandangan sesuai dengan keinginan pribadi, sehingga pengunjung bisa seolah-olah berfoto di area pariwisata pilihan yang Kabupaten Kudus. Hasil foto yang didapat juga bisa dikirimkan ke email pribadi masing-masing. Pada area ini, terdapat ukiran khas kudus dan juga pola beras kecer yang digunakan sebagai ornamen dekoratif pada ruang.



Gambar 27. Game Prize

II. KESIMPULAN

Museum Kebudayaan Kudus, merupakan tempat belajar untuk lebih mengenal Kabupaten Kudus. Masyarakat yang mulanya hanya berfikir bahwa Kabupaten Kudus hanyalah Kota dengan Industri Rokok dan Wali Songo, kini bisa lebih terbuka dan mengerti bahwa Kabupaten Kudus merupakan Kota yang kaya akan kebudayaannya.

Dalam perancangan Museum, penerapan teknologi dari yang sederhana hingga kompleks yang dijadikan pendukung untuk memberi kesan rekreatif dan interaktif dalam museum.

Ruang lingkup perancangan utamanya adalah Area *Historical* (terdiri dari 5 periodisasi masa yang pernah terjadi di Kudus), *Cultural* (Kesenian dan tradisi), dan *Tourism* (Pariwisata alam, edukasi, religi, dan kuliner). Lobby, resepsionis, gift shop, dan *save counter* dijadikan sebagai area pendukung dalam perancangan.

Konsep Kudus *Explore* dengan tagline "*Exploring with Experiencing*" dijadikan sebagai konsep yang mampu membawa pengunjung untuk lebih mengenal Kabupaten Kudus.

Dengan didukung teknologi terkini, menjadikan museum ini sebagai tempat untuk belajar akan sejarah dengan metode yang lebih menarik dan modern. Sajian museum yang lebih modern namun tetap memperhatikan nilai-nilai lokalitas sebuah daerah sangat membantu untuk bisa belajar akan kebudayaan dan kekayaan suatu daerah. Sehingga perjalanan belajar di sebuah museum menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung, khususnya bagi kaum milenial.

Untuk lebih memperkenalkan Kabupaten Kudus, ada baiknya Museum Kebudayaan Kudus ini dijadikan sebagai rencana pembangunan pemerintah daerah dan juga Djarum Foundation yang dalam hal ini, memiliki peran sebagai pendukung perekonomian tertinggi di Kudus melalui sektor industri. Dengan dibangunnya Museum Kebudayaan Kudus, dapat meningkatkan sektor pariwisata daerah dan menambah ikon Kabupaten Kudus itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa I.C.S ucapkan karena penyertaan-Nya dari awal hingga akhir perancangan ini diselesaikan. Terima kasih juga diucapkan kepada Dinas Pariwisata Kabupaten Kudus, Galeri Amba Budaya, dan Pihak Budayawan di Kudus yang telah memfasilitasi dan mendukung

dalam proses pengumpulan data. Terima kasih juga diucapkan kepada Bapak Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing I dan Ibu Stephanie Melinda Frans, S.Sn. selaku pembimbing II dalam mata kuliah Tugas Akhir atas arahan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses perancangan Museum Kebudayaan Kudus hingga dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa ucapan terima kasih untuk kedua orang tua, saudara, dan sahabat yang selalu mendukung baik secara moril maupun material selama proses perancangan, hingga pada akhirnya perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Koentjaraningrat. 1986. Pengantar Antropologi Sosial dan Budaya. Jakarta : Karunika.
- [2] "Museum." *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Indonesian Dictionary. 1 Oct. 2018
- [3] Direktorat Museum. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, 2007.
- [4] Chiara, de Joseph., Callender, John. *Time-Saver Standards for Building Types*. 4nd Ed. Singapore : McGraw-Hill Inc. 2001. 2 Oct 2017.
- [5] Sutarga, Moh Amir. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. 4th ed. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997/1998.