

Abstrak

Situs Manusia Purba Sangiran merupakan satu dari empat situs kebudayaan di Indonesia yang diakui sebagai warisan dunia oleh UNESCO. Hal tersebut merupakan pencapaian yang luar biasa hebat karena sudah diakui pada tingkat internasional. Namun pada kenyataannya pengolahan kekayaan potensi situs ini belum maksimal, terbukti dari kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia tentang keberadaan situs ini serta rendahnya angka pengunjung untuk atraksi utama dari Situs Sangiran ini yaitu Museum Manusia Purba Sangiran jika dibandingkan dengan angka kunjungan dari situs-situs warisan budaya dunia lainnya di Indonesia.

Museum Sangiran didirikan sebagai upaya pelestarian penemuan-penemuan yang ada di Situs Sangiran. Pada sisi lain museum juga berfungsi sebagai wadah edukasi serta pariwisata sehingga tujuan pelestarian kebudayaan *intangible* dapat dirasakan oleh pengunjung. Museum Sangiran menunjukkan angka yang terbilang cukup rendah untuk potensi pariwisata yang sangat menjanjikan ini, hal ini disebabkan oleh banyaknya permasalahan perancangan yang ada di museum tersebut.

Adapun pendekatan yang dilakukan penulis untuk merancang ulang museum ini adalah dengan metode dekomposisi arsitektural. Melalui metode ini penulis mencoba memecah komposisi-komposisi yang ada pada museum Sangiran dan merakit ulang fragmen-fragmen komposisi tersebut dengan dibungkus konsep yang baru berdasar analisis permasalahan *existing*. Melalui upaya perancangan ulang Museum Sangiran klaster Krikilan ini diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang ada, serta mengkaji berbagai hal untuk merespon perancangan museum yang kekinian dan dapat dirasakan manfaatnya secara menyeluruh oleh masyarakat.

Kata Kunci : Situs Sangiran, Warisan Budaya Dunia, Redesain Museum Sangiran, edukasi dan rekreasi

Abstract

Sangiran Early Man Site is one of four cultural sites in Indonesia that is recognized as a world heritage by UNESCO. This is an extraordinary achievement because it has been recognized at the international level. But in reality the work of the potential of this site has not been maximized, as evidenced by the lack of knowledge of the Indonesian people about the existence of this site and the low number of visitors to the main attraction of the Sangiran Site, the Sangiran Museum of Ancient Man when compared to the number of visits from other world cultural heritage sites in Indonesia.

The Sangiran Museum was established with the aim of preserving the discoveries at the Sangiran Site. On the other hand, the museum also functions as a forum for education and tourism so that the purpose of preserving intangible culture can be felt by the visitors. Sangiran Museum shows a fairly low number for this very promising tourism potential, this is caused by the many design problems that exist in the museum.

The approach taken to redesign this museum is the architectural decomposition method. Through this method the author tries to break down the existing compositions in the Sangiran museum and reassemble the fragments of the compositions wrapped in a new concept based on an analysis of existing problems. Through the efforts to re-design the Sangiran Museum, the author expect to be able to overcome various existing problems, as well as examine various things to respond to the museum's current design and hopefully its benefits can be felt by the community.

***Keywords : Sangiran the Early Man Site, World Cultural Heritage,
Redesign of Sangiran Museum, Education and Recreation***