

**IMPLEMENTASI *CULTURAL TOURISM EXPERIENCE*
DALAM PERANCANGAN INTERIOR RUMAH TIONGHOA
PERANAKAN LASEM DENGAN PENDEKATAN
*ADAPTIVE REUSE***



PERANCANGAN

Diajukan Oleh

Ummu Hani

NIM 2112407023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

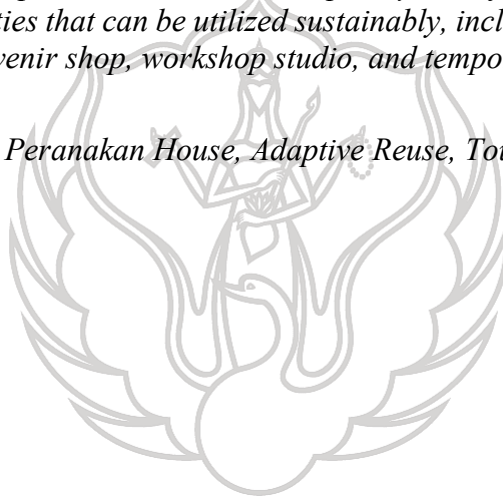
Perancangan rumah Tionghoa Peranakan Lasem ini membahas peran bangunan sebagai elemen strategis dalam penguatan identitas budaya serta pengembangan pariwisata berbasis budaya lokal. Bangunan-bangunan bersejarah yang terdapat pada kawasan Pecinan Kota Lasem memiliki keunikan arsitektur yang khas dari adanya percampuran gaya Tionghoa-Jawa di dalamnya. Eksistensi bangunan-bangunan tersebut turut menjadi salah satu ikon khas dari kawasan Pecinan, akan tetapi banyak bangunan yang berada dalam kondisi terbengkalai dan tidak terurus. Dalam menanggapi permasalahan yang ada, perancangan dengan pendekatan *adaptive reuse* diterapkan pada bangunan untuk mempertahankan citra asli dan menghadirkan pengalaman ruang baru sekaligus memperkuat hubungan antara pelestarian warisan budaya dan kebutuhan fungsional masa kini. Perancangan dengan metode konservasi arsitektural ini menerapkan sebuah strategi *reprogramming* dengan pendekatan alih fungsi ruang sebagai salah satu solusi desain untuk memfasilitasi kegiatan yang mengusung konsep pariwisata lokal dengan bangunan sebagai objek utama. Dengan demikian hasil dari perancangan ini menghasilkan bangunan dengan alih fungsi ruang yang dirancang dalam satu area rumah tinggal dan mewakili beberapa fasilitas publik yang dapat dinikmati secara berkesinambungan, diantaranya berupa galeri rumah, *cafe*, restoran, toko *souvenir*, studio *workshop*, dan galeri temporer.

Kata Kunci: Rumah Tionghoa Peranakan, *Adaptive Reuse*, Pariwisata

ABSTRACT

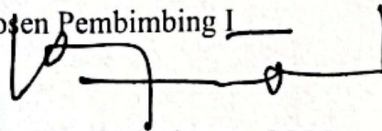
The design of the Lasem Chinese Peranakan House examines the role of historic buildings as strategic elements in strengthening cultural identity and promoting the development of local culture-based tourism. The historic buildings within the Chinatown area of Lasem City exhibit distinctive architectural characteristics resulting from the style of Chinese and Javanese influences. These buildings serve as one of the defining icons of the Chinatown district, however, many of them are currently neglected and inadequately maintained. In response to these conditions, an adaptive reuse approach is applied to preserve the original character of the building while introducing new spatial experiences, thereby reinforcing the relationship between cultural heritage conservation and contemporary functional demands. This design, grounded in architectural conservation principles, adopts a reprogramming strategy through spatial transformation as a design solution to accommodate activities associated with local tourism, with the building itself functioning as the primary attraction. Consequently, the design outcome presents a single residential complex that has been adaptively transformed to incorporate multiple public facilities that can be utilized sustainably, including a house gallery, café, restaurant, souvenir shop, workshop studio, and temporary gallery.

Keywords: *Chinese Peranakan House, Adaptive Reuse, Tourism*



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **IMPLEMENTASI CULTURAL TOURISM EXPERIENCE DALAM PERANCANGAN INTERIOR RUMAH TIONGHOA PERANAKAN LASEM DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE** diajukan oleh Ummu Hani, NIM 2112407023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

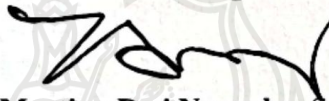
Dosen Pembimbing I



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

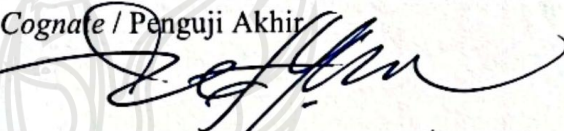
Dosen Pembimbing II



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

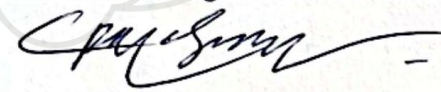
Cognate / Penguji Akhir



Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/NIDN 0013077402

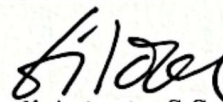
Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014/NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ummu Hani

NIM : 2112407023

Tahun Lulus : 2025

Program Studi : S-1 Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Desember 2025



METERAI
TEMPEL
E-3410ANX234107517

Ummu Hani
NIM 2112407023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proposal Tugas Akhir Perancangan dengan judul “Implementasi *Cultural Tourism Experience* Dalam Perancangan Interior Rumah Tionghoa Peranakan Lasem Dengan Pendekatan *Adaptive Reuse*” dengan lancar tanpa suatu halangan apapun dan selesai tepat pada waktunya.

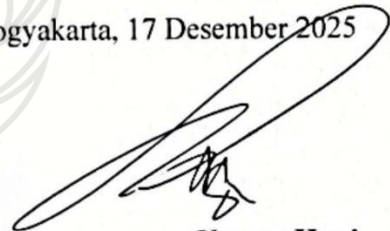
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih atas bantuan berbagai pihak yang terlibat dalam membantu, menyusun, dan menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat nya sehingga penulis dapat menjalankan dan menyelesaikan Kerja Profesi dengan baik.
2. Orang tua, kakak, dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan do’a, semangat, dan dukungan yang kuat mulai dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir secara lancar.
3. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M., dan bapak Martino Dwi Nugroho, S.SN., M.A. selaku pembimbing tugas akhir penulis yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan baik.
4. Ibu Elizabeth Ratnaningsih, selaku pemilik bangunan yang telah memberikan akses dan izin atas kemuliaan hatinya untuk mempermudah penulis dalam menjalankan tugas akhir.
5. Bapak Ernantoro, selaku penggiat budaya Kota Lasem yang telah meluangkan banyak waktu dan senantiasa tulus membantu penulis dalam menjalankan aktivitas lapangan selama penyusunan tugas akhir.
6. Teman-teman kuliah penulis, Dhatu, Amalia, dan Izzul, yang selalu membantu dan memberikan dukungan. Teman-teman lain, Fifi, Gita, dan Zahwa yang turut senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama penyusunan laporan hingga akhir.

7. Seluruh karyawan dan staf Prodi Desain Interior, Bapak Tambang dan Bapak Gunawan yang telah banyak membantu kelancaran penulis selama berkuliah.
8. Kepada teman-teman angkatan 21 Desain Interior yang telah berjuang dan senantiasa membagikan momen kebersamaan selama di bangku perkuliahan dari awal hingga akhir semester.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan ini hingga akhir.

Penulis berharap bahwa laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi para mahasiswa yang akan maupun dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Penulis senantiasa menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat terbuka dalam adanya kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan evaluasi penulis kedepannya. Demikian kata pengantar ini penulis sampaikan, semoga laporan yang telah ditulis ini dapat membawa manfaat dan pembelajaran bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 17 Desember 2025



Ummu Hani

NIM 2112407023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	4
1. Proses Desain	4
2. Metode Desain	7
BAB II	10
PRA DESAIN	10
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Tinjauan Pustaka Objek Desain	10
2. Tinjauan Pustaka Teori Khusus	12
B. Program Desain (Programming).....	18
1. Tujuan Desain	18
2. Fokus Desain / Sasaran Desain	20
3. Data	21
a. Deskripsi Umum Proyek	22
b. Data Non Fisik	23
c. Data Fisik	27
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	44
BAB III.....	57
PERMASALAHAN DESAIN	57
A. Pernyataan Masalah.....	57
B. Konsep Desain.....	57
1 . Konsep Desain.....	57

C. Ideasi Desain	62
D. Ide, Permasalahan, dan Solusi Desain.....	64
BAB IV	69
PENGEMBANGAN DESAIN.....	69
A. Alternatif Desain	69
1. Alternatif Estetika Ruang.....	69
a. Suasana Ruang	69
b. Penjelasan Tema dan Gaya	70
c. Penerapan Tema dan Gaya.....	70
d. Elemen Dekoratif	76
e. Komposisi Warna.....	78
f. Komposisi Material.....	79
2. Alternatif Penataan Ruang	79
a. Organisasi Ruang	79
3. Alternatif Pembentuk Ruang.....	83
a. Alternatif Lantai	83
b. Alternatif Dinding	84
c. Alternatif Plafon.....	85
d. Elemen Pengisi Ruang	85
e. Elemen Tata Kondisional Ruang	89
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	94
C. Hasil Desain	95
BAB V.....	108
PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN.....	112
A. Surat Izin Survey	112
B. Dokumentasi Hasil Survey.....	113
C. Proses Pengembangan Desain.....	115
D. Rencana Anggaran Biaya.....	120
E. Gambar Kerja	134

DAFTAR GAMBAR

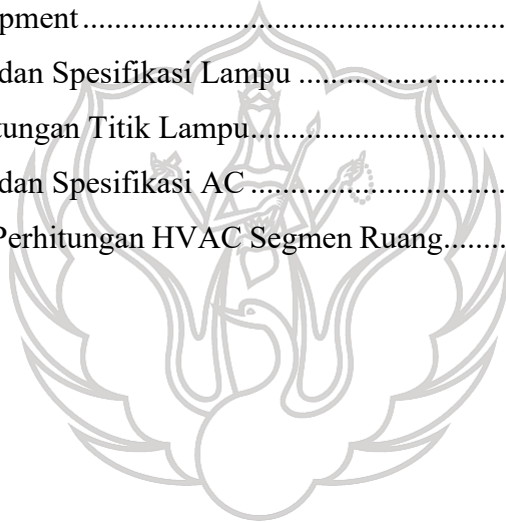
Gambar 1.1 Skema Proses Desain	4
Gambar 1.2 Hubungan Antara Fase Proses Desain Dalam Sebuah Proyek.....	7
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan.....	23
Gambar 2.2 Area Lingkungan Sekitar Objek Perancangan	28
Gambar 2.3 Gerbang Depan Objek Perancangan (Rumah Tionghoa Peranakan) .	29
Gambar 2.4 Fasad Bangunan Rumah Tinggal	29
Gambar 2.5 Segmen Bangunan Rumah Tionghoa Peranakan	30
Gambar 2.6 Zoning Existing Bangunan.....	31
Gambar 2.7 Gambar Kerja Layout Bangunan Rumah Tionghoa Peranakan	32
Gambar 2.8 Dokumentasi Material Lantai Beranda Rumah Tinggal	34
Gambar 2.9 Dokumentasi Material Lantai Interior Rumah Tinggal.....	34
Gambar 2.10 Dokumentasi Material Lantai Bangunan Beranda Tengah	35
Gambar 2.11 Dokumentasi Struktur Dinding Bangunan Rumah Tinggal	36
Gambar 2.12 Dokumentasi Struktur Dinding Pada Bangunan Pabrik Sisi Barat	36
Gambar 2.13 Dokumentasi Struktur Atap Bangunan Rumah Tinggal	37
Gambar 2.14 Dokumentasi Struktur Atap Bangunan Beranda Tengah	38
Gambar 2.15 Dokumentasi Elemen Atap (Tou-Kung) Bangunan Pabrik Sisi Barat	38
Gambar 2.16 Dokumentasi Pencahayaan Area Dalam Bagian Depan Rumah Tinggal Pada Siang Hari	40
Gambar 2.17 Dokumentasi Pencahayaan Area Dalam Bagian Belakang Rumah Tinggal Pada Siang Hari	40
Gambar 2.18 Dokumentasi Sumber Pencahayaan Alami Bangunan Pabrik	41
Gambar 2.19 Dokumentasi Struktur Pintu dan Jendela Besar Sebagai Sumber Penghawaan Alami Rumah Tinggal.....	42
Gambar 2.20 Ilustrasi Sirkulasi Udara Rumah Tinggal	43
Gambar 2.21 Ilustrasi Sirkulasi Udara Bangunan Beranda Tengah	43
Gambar 2.22 Ilustrasi Sirkulasi Udara Bangunan Pabrik Sisi Utara	43
Gambar 2.23 Ilustrasi Sirkulasi Udara Bangunan Rumah Walet.....	44
Gambar 2.24 Ilustrasi Sirkulasi Udara Bangunan Pabrik Sisi Barat.....	44

Gambar 2.25 Struktur Pintu dan Jendela Besar Sebagai Sumber Penghawaan Alami Bangunan Pabrik	46
Gambar 2.26 Kelistrikan Bangunan Rumah Tinggal	46
Gambar 3.1 Mind Map Ideasi Perancangan	62
Gambar 3.2 Skema Ideasi Alih Fungsi Ruang	63
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi Desain	63
Gambar 4.1 Konsep Moodboard Segmen Galeri Rumah	71
Gambar 4.2 Konsep Moodboard Segmen Bangunan Cafe	72
Gambar 4.3 Konsep Moodboard Segmen Ruang Restoran	73
Gambar 4.4 Konsep Moodboard Segmen Ruang Toko <i>Souvenir</i>	74
Gambar 4.5 Konsep Moodboard Segmen Ruang Studio <i>Workshop</i>	75
Gambar 4.6 Konsep Moodboard Segmen Ruang Galeri Temporer	76
Gambar 4.7 Elemen Dekoratif Partisi Kayu	77
Gambar 4.8 Elemen Dekoratif Wall Panel	77
Gambar 4.9 Elemen Dekoratif Hiasan Dinding 1	78
Gambar 4.10 Elemen Dekoratif Hiasan Dinding 2	78
Gambar 4.11 Elemen Dekoratif Plafon	78
Gambar 4.12 Komposisi Warna	79
Gambar 4.13 Komposisi Material	79
Gambar 4.14 Diagram Matrix	80
Gambar 4.15 Bubble Diagram	80
Gambar 4.16 Block Plan Alternatif 1	81
Gambar 4.17 Block Plan Alternatif 2	81
Gambar 4.18 Layout Alternatif 1	82
Gambar 4.19 Layout Alternatif 2	82
Gambar 4.20 Rencana Lantai Alternatif 1	83
Gambar 4.21 Rencana Lantai Alternatif 2	83
Gambar 4.22 Alternatif Desain Dinding Area Restoran 1	84
Gambar 4.23 Alternatif Desain Dinding Area Restoran 2	84
Gambar 4.24 Alternatif Desain Dinding Area Galeri Temporer	84
Gambar 4.25 Rencana Plafon Alternatif 1	85
Gambar 4.26 Rencana Plafon Alternatif 2	85

Gambar 4.27 Furnitur Custom 1 (Cafe Dining Chair)	86
Gambar 4.28 Furnitur Custom 2 (Cafe Coffee Table)	86
Gambar 4.29 Furnitur Custom 3 (Meja Ticketing Galeri Temporal)	86
Gambar 4.30 Furnitur Custom 4 (Meja Resepsionis Restoran)	86
Gambar 4.31 Perspektif Render Galeri Rumah (<i>Front View</i>).....	96
Gambar 4.32 Perspektif Render Galeri Rumah (Altar Sembahyang)	96
Gambar 4.33 Perspektif Render Galeri Rumah (Ruang Yin)	97
Gambar 4.34 Perspektif Render Galeri Rumah (Beranda Depan)	97
Gambar 4.35 Perspektif Render Galeri Rumah (Beranda Belakang)	98
Gambar 4.36 Perspektif Render Area Cafe (<i>View 1</i>)	98
Gambar 4.37 Perspektif Render Area Cafe (<i>View 2</i>)	99
Gambar 4.38 Perspektif Render Area Restoran (<i>View 1</i>)	99
Gambar 4.39 Perspektif Render Area Restoran (<i>View 2</i>)	100
Gambar 4.40 Perspektif Render Area Koridor Restoran	100
Gambar 4.41 Perspektif Render Area Toko <i>Souvenir</i> (<i>View 1</i>).....	101
Gambar 4.42 Perspektif Render Area Toko <i>Souvenir</i> (<i>View 2</i>).....	101
Gambar 4.43 Perspektif Render Area Studio <i>Workshop</i> (<i>View 1</i>).....	102
Gambar 4.44 Perspektif Render Area Studio <i>Workshop</i> (<i>View 2</i>).....	102
Gambar 4.45 Perspektif Render Area Galeri Temporer (<i>View 1</i>).....	103
Gambar 4.46 Perspektif Render Area Galeri Temporer (<i>View 2</i>).....	103
Gambar 4.47 Perspektif Render Area Koridor Galeri Temporer	104
Gambar 4.48 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Belakang (<i>View 1</i>).....	104
Gambar 4.49 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Belakang (<i>View 2</i>).....	105
Gambar 4.50 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Belakang (<i>View 3</i>).....	105
Gambar 4.51 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Depan (<i>View 1</i>)	106
Gambar 4.52 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Depan (<i>View 2</i>)	106
Gambar 4.53 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Depan (<i>View 3</i>)	107
Gambar 4.54 Perspektif Render Area <i>Courtyard</i> Depan (<i>Front Gate View</i>).....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data Aktivitas Pengguna Ruang	25
Tabel 2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna Ruang.....	26
Tabel 2.3 Data Segmen dan Pola Bangunan	32
Tabel 2.4 Data Jenis Material Lantai	35
Tabel 2.5 Data Jenis Material Dinding	36
Tabel 2.6 Data Struktur Atap Pada Segmen Bangunan	39
Tabel 2.7 Daftar Kebutuhan dan Kriteria Ruang	48
Tabel 3.1 Data Ide, Permasalahan, dan Solusi Desain.....	64
Tabel 4.1 Tabel Furnitur Fabrikasi.....	86
Tabel 4.2 Tabel Equipment	88
Tabel 4.3 Data Jenis dan Spesifikasi Lampu	89
Tabel 4.4 Data Perhitungan Titik Lampu.....	93
Tabel 4.5 Data Jenis dan Spesifikasi AC	94
Tabel 4.6 Data Data Perhitungan HVAC Segmen Ruang.....	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kajian sejarah, Kota Lasem merupakan sebuah kota kecil yang memiliki kejayaan besar, hal ini ditunjang dengan adanya fakta bahwa Kota Lasem dulu pernah menjadi kawasan dimana beberapa kerajaan pada masa lampau pernah memerintah, salah satunya yaitu Kerajaan Majapahit. Letak yang strategis, tepatnya di pesisir utara Pulau Jawa menjadikan lokasi kota mudah dijangkau baik melalui jalur darat maupun perairan. Potensi lokasi yang strategis ini juga turut menjadikan Kota Lasem sebagai salah satu kawasan di pesisir utara pulau yang memiliki sektor maritim yang kuat salah satunya yaitu perdagangan jalur laut. Adanya perdagangan ini menyebabkan adanya sebuah interaksi budaya yang intensif dan signifikan dalam bidang bahasa, arsitektur, agama, maupun budaya.

Pada sektor sejarah dan budaya, Kota Lasem memiliki latar belakang sejarah yang kuat disertai akulturasi budaya dan agama yang cukup kental, hal ini dilatarbelakangi dengan masuknya masyarakat Tionghoa yang menetap di beberapa area di pusat kota. Masuknya masyarakat Tionghoa pada abad ke-14 ini memantik akulturasi budaya dan agama yang kuat dan masih terjaga hingga saat ini. Akulturasi ini dapat dilihat dengan terdapatnya pemukiman dan tempat peribadatan masyarakat Tionghoa yang bersandingan langsung dengan pemukiman warga lokal.

Dalam konteks sejarah, masyarakat Tionghoa yang tinggal dan bermukim di Nusantara memiliki sebuah nama khas yang disebut sebagai masyarakat Tionghoa Peranakan. Secara etimologi, istilah Peranakan sendiri memiliki definisi berbagai macam yang dapat merujuk pada penanda garis keturunan secara genealogis yang mengandung asal-usul maupun silsilah di dalamnya. Dalam penggunaan umum istilah peranakan tidak langsung merujuk pada etnis tertentu apabila tidak disertai dengan penjelasan tambahan, sebagai contoh istilah Tionghoa Peranakan dapat diartikan sebagai

keturunan Tionghoa. Istilah Tionghoa Peranakan ini kemudian digunakan kepada masyarakat keturunan Tionghoa yang lahir dan tumbuh di luar Cina dan menetap khususnya di Nusantara baik itu Indonesia, Malaysia, maupun Singapura. Istilah Tionghoa Peranakan ini kemudian digunakan dalam beberapa konteks seperti penyebutan istilah bangunan, seni, busana, kuliner, dan beberapa konteks lainnya.

Akulturasi budaya dan sejarah yang dihasilkan dari masuknya masyarakat Tionghoa di Kota Lasem juga dinilai cukup kuat, hal ini dibuktikan dengan adanya banyak bangunan lama berarsitektur Tionghoa-Jawa yang tersebar di beberapa kawasan. Akulturasi budaya ini juga dapat menjadi salah satu aspek yang menjadikan Kota Lasem memiliki potensi pariwisata yang kuat. Selain itu potensi lain berupa banyaknya kawasan pecinan yang tersebar di beberapa desa merupakan salah satu potensi yang kuat untuk menunjang Kota Lasem sebagai kota wisata berbasis budaya dan sejarah. Upaya pengembangan potensi kota yang kuat ini sudah diwujudkan melalui adanya beberapa lembaga maupun program yang menunjang untuk pengembangan kota dengan berbasis potensi budaya lokal, beberapa lembaga dan program tersebut diantaranya yaitu *Lasem Heritage Foundation* yang berfungsi untuk pelestarian objek benda dalam ranah arsitektur dan warisan budaya dan juga sebuah program Lasem Pusaka yang merupakan program dari Kemendikbudristek dalam upaya untuk pelestarian warisan sejarah dan budaya lokal Kota Lasem.

Eksekusi langsung dari adanya sebuah lembaga maupun program ini diantaranya bertujuan utama untuk melestarikan potensi yang ada dari Kota Lasem, beberapa diantaranya seperti merevitalisasi sebuah kawasan maupun objek bersejarah yang memiliki potensi dalam ranah budaya dan sejarah untuk dikembangkan sebagai sumber sektor pariwisata lokal. Program revitalisasi ini salah satunya diwujudkan dengan merevitalisasi kawasan pecinan di Desa Karangturi untuk melestarikan warisan budaya multikultur antara budaya Tionghoa dan Jawa. Upaya untuk pelestarian potensi kawasan pecinan juga tidak hanya dijalankan melalui adanya lembaga dan program dari pemerintah, masyarakat lokal (Tionghoa) juga turut terlibat besar sebagai

pemilik utama objek bersejarah di kawasan tersebut. Selain Desa Karangturi, kawasan pecinan juga tersebar di beberapa desa lain, salah satunya yaitu Desa Babagan. Desa ini juga memiliki corak kawasan pecinan yang hampir sama dengan kawasan Desa Karangturi, dimana pola perumahan masyarakat Tionghoa menyebar secara merata dengan pola linear dan teletak langsung disebelah jalan utama sehingga aksesibilitas sangat mudah.

Berdasarkan hasil yang dapat dilihat secara langsung, beberapa bangunan yang telah melalui proses *reprogramming* (penyusunan ulang dengan alih fungsi baru) dinilai cukup berhasil untuk meningkatkan sektor pariwisata setempat dan memunculkan kembali nilai sejarah dan budaya yang ada. Beberapa bangunan tersebut diantaranya yaitu Rumah Merah *Heritage* dan Rumah Oei, yang sebelumnya merupakan bangunan rumah tinggal masyarakat Tionghoa yang kemudian dialihfungsikan sebagai bangunan komersial dengan konsep multifungsi yang menyediakan beberapa fasilitas untuk pengunjung. Keberhasilan dari adanya program alih fungsi bangunan ini selain meningkatkan sektor pariwisata budaya dan sejarah Kota Lasem juga dapat menjadi sebuah acuan yang dapat diterapkan ke dalam beberapa bangunan dengan potensi yang sama di kawasan pecinan.

Hal ini menjadi salah satu fokus dan tujuan perancang untuk mencoba menerapkan upaya *reprogramming* serupa terhadap bangunan rumah tinggal dengan potensi yang sama di kawasan pecinan yang berbeda yaitu di Desa Babagan. Hal ini ditujukan karena Desa Babagan sendiri memiliki potensi pariwisata budaya yang cukup kuat ditunjang dari lokasi desa yang menjadi sentra kerajinan batik tulis Lasem. Selain dari aspek akulturasi dengan terdapatnya kawasan pecinan yang berdampingan langsung dengan warga lokal, kekayaan budaya berupa banyaknya produsen kerajinan batik tulis juga turut menjadi salah satu tujuan yang kuat untuk menjadikan kawasan pecinan di Desa Babagan dapat lebih hidup dengan memberikan wadah dan tempat untuk mengenalkan hal tersebut kepada publik.

Urgensi yang didasarkan oleh perancang dalam melakukan upaya ini didasarkan oleh upaya pelestarian kawasan pecinan yang berhasil pada Desa Karangturi dengan upaya membangkitkan kembali nilai historis suatu

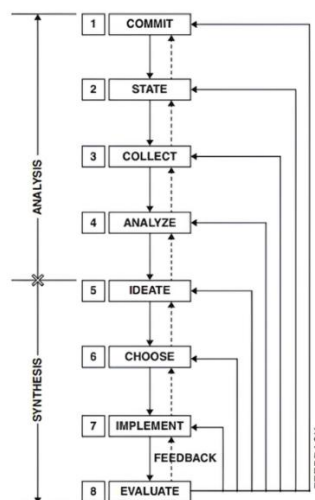
kawasan beserta potensi di dalamnya. Dalam hal ini perancang berusaha menerapkan upaya serupa pada salah satu bangunan pada kawasan pecinan yang terletak di Desa Babagan dengan mempertimbangkan potensi yang ada di dalamnya. Selain itu, perancang juga mendasarkan pada fakta bahwa banyak dari bangunan pada kawasan pecinan merupakan bangunan yang terbengkalai dan masih bisa dimanfaatkan dengan baik dengan cara menghidupkan kembali bangunan tersebut dengan upaya melakukan alih fungsi dalam ranah komersial dan sebuah pendekatan *adaptive reuse* untuk tetap menjaga keaslian dan nilai historis pada bangunan.

Dengan demikian, upaya ini menjadi salah satu dasar dari tujuan untuk melakukan perancangan bangunan salah satu rumah Tionghoa Peranakan di Desa Babagan yang akan dialihfungsikan sebagai bangunan multifungsi yang bertujuan untuk dapat memberikan sebuah pengalaman budaya lokal yang kemudian akan disalurkan dalam ranah pariwisata.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan Rumah Tionghoa Peranakan Lasem sebagai bangunan komersial multifungsi dengan pendekatan *adaptive reuse*, perancang mengguakan proses desain yang diterapkan Oleh Rosemary Kilmer dengan dua tahapan utama yaitu analisis dan sintesis sebagai tahapan utama untuk membedah permasalahan dalam proses perancangan yang kemudian akan dijabarkan dalam beberapa tahapan mendetail lainnya.



Gambar 1.1 Skema Proses Desain
(Sumber: Rosemary Kilmer & W.Otie Kilmer, 2014:178)

Gambar diatas merupakan sebuah skema proses desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer dan W.Otie Kilmer dengan menjadikan analisis dan sintesis sebagai dua langkah utama yang kemudian dijabarkan secara detail dalam beberapa tahapan diantaranya; *commit*, *state*, *collect*, *analyze*, *ideate*, *choose*, *implement*, dan *evaluate*. Tahapan-tahapan tersebut digunakan sebagai langkah dalam proses pengumpulan hingga pengolahan data dalam perancangan desain yang kemudian disajikan dalam sebuah hasil berupa perancangan akhir suatu objek.

a. *Commit*

Commit merupakan tahapan awal dalam proses desain yang dijabarkan oleh Rosemary Kilmer. Pada tahap ini perancang melakukan komitmen terhadap objek dan fakta yang ada di lapangan dan memahami lebih mendalam terkait permasalahan untuk kemudian menjadikan hal tersebut sebagai landasan dalam proses pemahaman dan penyelesaian masalah.

b. *State*

Pada tahap ini perancang melakukan identifikasi dari permasalahan yang ada pada lapangan dan melakukan pendekatan lebih dalam mengenai permasalahan tersebut. Proses pengidentifikasian masalah yang dilakukan oleh perancang dilakukan menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan permasalahan tersebut. Pendekatan ini ditunjang dengan melakukan pengamatan mendalam mengenai isu-isu yang terjadi untuk kemudian merumuskannya kedalam suatu permasalahan utama.

c. *Collect*

Setelah mengidentifikasi permasalahan secara garis besar, kemudian tahap selanjutnya yang dilakukan oleh perancang merupakan pengumpulan data. Dalam tahapan ini proses pengumpulan data yang dilakukan oleh perancang dapat melibatkan beberapa aspek, diantaranya, observasi, survey lapangan, dan wawancara. Pengumpulan data juga dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi data

berdasarkan penelitian dan jurnal yang ada sebagai penunjang utama diluar data lapangan.

d. *Analyze*

Pada tahapan selanjutnya perancang melakukan analisis mengenai data-data yang didapatkan sebelumnya. Proses analisis diperlukan dengan tujuan untuk memudahkan perancang dalam pengkategorian data yang telah terkumpul. Data-data yang ada dikategorikan berdasarkan kepentingan untuk memudahkan dalam penentuan prioritas dalam penyelesaian masalah nantinya. Dalam tahap ini proses pengkategorian data dapat dilakukan dengan membuat diagram sebagai salah satu alternatif yang ada.

e. *Ideate*

Pada tahapan *ideate*, perancang mengeluarkan ideasi untuk menjawab sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang ada kemudian diaplikasikan melalui alternatif ideasi seperti *bubble diagram*, sketsa konseptual dan sketsa sistematis. Dalam proses ideasi tersebut, perancang melakukan beberapa tahapan seperti mendesain *prototype*, *brainstorming*, dan diskusi.

f. *Choose*

Pada tahapan *choose*, perancangan memilih alternatif yang telah dirancang sebelumnya dengan mempertimbangkan kelayakan dan fungsi yang optimal pada perancangan. Disini, perancang melakukan analisis untuk mempertimbangkan penilaian dengan melakukan analisis secara komparatif dan konsultasi pada beberapa pihak.

g. *Implement*

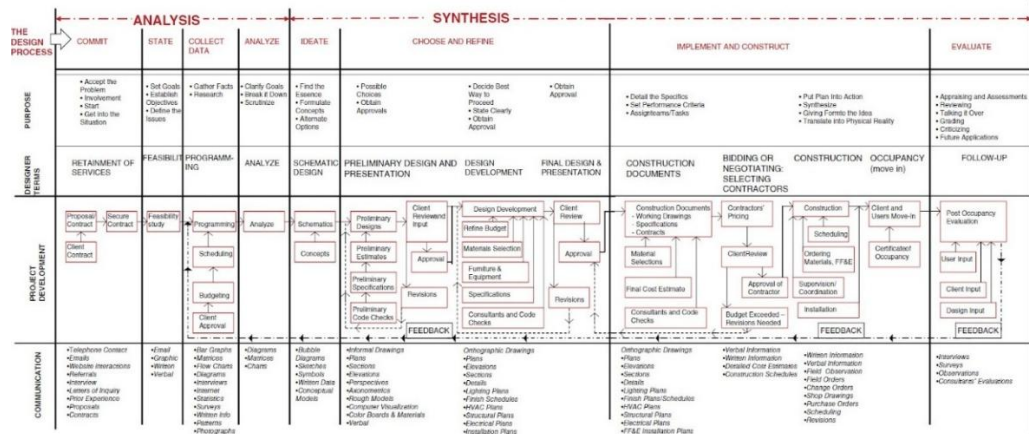
Pada tahapan *implement*, pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan alternatif yang telah terpilih. Alternatif yang telah terpilih kemudian diwujudkan melalui final *3D design* dengan, rencana anggaran biaya, gambar kerja, dan visualisasi persepektif final.

h. *Evaluate*

Evaluate merupakan tahapan terakhir dari desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini perancang akan menguji dan

melihat apakah desain yang telah dirancang dapat menjawab permasalahan yang ada dan memberikan solusi di dalamnya.

2. Metode Desain



Gambar 1.2 Hubungan Antara Fase Proses Desain Dalam Sebuah Proyek
(Sumber: Rosemary Kilmer & W.Otie Kilmer, 2014:180)

Berdasarkan gambar diagram diatas, perancang melakukan proses perancangan menggunakan metode desain yang meliputi analisis dan sintesis data yang akan diterapkan dalam perancangan Rumah Tionghoa Peranakan sebagai bangunan komersial multifungsi berbasis *tourism experience* dengan pendekatan *adaptive reuse*. Metode tersebut memiliki beberapa tahapan, diantaranya:

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelurusan Masalah

Pada proses desain yang dijabarkan oleh Rosemary Kilmer, tahapan yang pertama dilakukan merupakan identifikasi masalah. Dalam tahapan ini perancang melakukan identifikasi masalah yang berfokus pada salah yaitu *reprogramming* bangunan lama berarsitektur Tionghoa-Jawa di kawasan pecinan. Di Kota Lasem, kawasan pecinan tesebar dalam 4 desa, diantaranya yaitu Desa Karangturi, Desa Sumber Girang, Desa Soditan, dan Desa Babagan. Berdasarkan data yang didapatkan perancang, salah satu kawasan yang akan diidentifikasi yaitu Desa Babagan. disini perancang melakukan identifikasi lapangan dengan metode survey tempat dan menghasilkan data berupa Desa Babagan memiliki kawasan pecinan dengan potensi pengembangan yang dapat dilakukan seperti pada Desa Karangturi. Beberapa potensi yang dimiliki antara kedua desa

ini diantaranya, memiliki beberapa lokasi sentra batik tulis yang masih berjalan hingga saat ini. Selain itu, dalam ranah lingkup ruang, kawasan pecinan pada Desa Karangturi dinilai hampir sama dengan Desa Babagan, dimana rumah-rumah bergaya arsitektur Tionghoa-Jawa-*Indische* masih banyak berdiri walaupun sudah banyak yang ditinggalkan pemilik dan tidak terawat. Hal ini menjadi salah satu sumber masalah yang telah diidentifikasi oleh perancang untuk melaksanakan program perancangan dengan basis alih fungsi bangunan dengan potensi dan nilai historis yang kuat.

Pada tahap pengumpulan data, perancang juga melakukan survey pada salah satu rumah warga di Desa Babagan yang memiliki ciri khas serupa untuk kemudian dianalisis berdasarkan layout bangunan dan potensi yang dimiliki dari bangunan tersebut. Dalam proses pengumpulan data, perancang melakukan survey langsung di lapangan dan melakukan serangkaian proses seperti observasi bangunan, wawancara dengan pemilik rumah, dan melakukan pengukuran secara langsung pada bangunan yang akan dirancang.

b. Metode Pencarian Ide serta Pengembangan Desain

Pada proses tahapan yang terdapat dalam proses desain oleh Rosemary Kilmer, metode ideasi dan pengembangan desain yang digunakan perancang berupa skematik desain, dimana perancang akan berfokus pada perencanaan dan perwujudan sebuah konsep. Disini konsep yang akan diterapkan perancang berupa sebuah studi kasus bangunan dengan karakteristik yang sama. Tujuan dari penerapan konsep ini ditujukan untuk merancang bangunan dengan upaya untuk meredesain sebuah bangunan lama menjadi bangunan baru dengan tetap mempertahankan aspek-aspek penting dari bangunan itu sendiri.

Perancangan rumah Tionghoa Peranakan ini diwujudkan dalam sebuah ideasi yang melibatkan sebuah beberapa tahapan, diantaranya pada tahapan awal perancang akan mewujudkan ide dengan menganalisis perancangan sebuah bangunan dengan kriteria yang sama, kemudian dilanjutkan dengan tahapan *brainstorming* ide dan konsep. Hal ini

ditujukan untuk menelaah ide dan konsep yang telah terkumpulkan. Selanjutnya, ide dan konsep yang telah terkumpul akan dikembangkan melalui *prototype* dengan sebuah alternatif desain yang disesuaikan dengan konsep yang akan diterapkan pada bangunan. *Prototype* yang disusun akan diwujudkan melalui *moodboard* dan visual 3D untuk memberi gambaran desain secara detail dalam aspek warna, gaya, dan bentuk dari konsep yang telah dirumuskan sebelumnya.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi dan pemilihan desain yang diterapkan perancang dalam perancangan dengan pendekatan *adaptive reuse* merupakan sebuah studi kasus desain dari bangunan yang memiliki struktur dan fungsi yang sama. Disini, perancang melakukan studi kasus desain dari bangunan Rumah Merah *Heritage* dan Rumah Oei yang memiliki pola perubahan desain yang sama yaitu dari rumah tinggal menjadi sebuah bangunan komersial multifungsi. Studi kasus desain yang dilakukan dengan cara mengambil contoh dari pola redesain bangunan dan menerapkan ke dalam objek yang akan dirancang untuk melihat alur dan pola perancangan bangunan dengan konsep dan pendekatan yang sama.