

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

Berikut adalah tinjauan teori yang berkaitan dengan proyek pembangunan museum fosil dinosaurus berlokasi di Kota Baru Parahyangan.

Perancangan museum ini menggunakan pendekatan metafora *tangible*. Pendekatan tersebut digunakan ekspresi desain bentuk bangunan secara keseluruhan. Metafora merupakan salah satu macam dari gaya bahasa yang digunakan untuk menerangkan suatu hal melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “Methapherein” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “metha” yang berarti setelah melawati dan “pherein” yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai penggunaan kata-kata bukan arti sesungguhnya, melainkan sebagai gambaran yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk menghubungkan ilmu arsitektur dengan ilmu bahasa. Arsitektur dihubungkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan metafora. Pengertian metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. (Jencks, 1977).

Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “Design in Architecture”. Metafora pada arsitektur merupakan salah satu metode kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancangan. Kegunaan penerapan metafora dalam arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain, mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat, mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian sekali ada pengertiannya, dan dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif.

Menurut Anthony C. Antoniades (1990), dalam ”Poethic of Architecture”, metafora merupakan suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik

dalam suatu pembahasan. Kata lain menerangkan suatu subjek dengan menggunakan subjek lain, mencoba untuk melihat suatu subjek sebagai suatu yang lain.

Arsitektur metafora dapat dibagi menjadi tiga kategori menurut Anthony C. Antoniades, yaitu:

- a) *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba/abstrak) dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari suatu konsep yang abstrak, sebuah ide, sifat manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi dan budaya).
- b) *Tangible Metaphors* (metafora yang dapat diraba/konkrit) dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual objek.
- c) *Combined Metaphors* (penggabungan antara keduanya/kombinasi) dimana konsep abstrak dan karakter materi atau visual objek bergabung sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektural.

Penerapan pendekatan *tangible metaphors* pada Museum Fossil Dinosaurus yang akan dirancang secara visual dapat dikenal. Penyesuaian yang dilakukan terlaksana sesuai konsep yang dirancang dengan mengadopsi karakteristik fungsi bangunan yang memamerkan fosil dinosaurus. Desain yang dirancang ini diharapkan mampu mewujudkan ketertarikan masyarakat dan menjadi ikon di sekitar wilayah.

2.2 Studi Banding

Studi banding yang diambil berkaitan dengan museum dan teknologi inovasi. Berikut museum yang dijadikan referensi untuk rancangan Museum Fossil Dinosaurus.

2.2.1 Museum Zoology Bogor

Museum Zoologi Bogor berlokasi di Jalan Ir. H. Juanda No. 9 Bogor, Jawa Barat. Didirikan oleh J. C. Koningsberger pada tahun 1894. Museum tersebut berfungsi sebagai laboratorium *zoologi* yang menjadi wadah penelitian yang berkaitan dengan pertanian dan *zoologi*. Museum *Zoology* Bogor diberi nama sesuai dengan

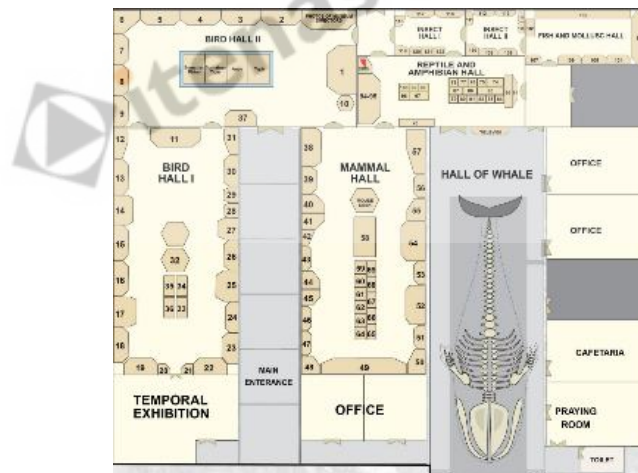
fungsinya. Berikut **Gambar 2.1** pintu masuk ke museum tidak melewati ticketing, karena merupakan fasilitas Kebun Raya Bogor.



Gambar 2. 1 : Museum Zoology Bogor

Sumber : <https://bogor.tribunnews.com/2016/04/02/inilah-makna-di-balik-logo-komodo-museum-zoologi-lipi-bogor>, diakses 5 September 2020

Museum ini terdapat dua koridor, yang pertama sebagai akses pengunjung dan yang kedua dijadikan ruang pameran fosil paus. Denah berbentuk huruf M. Sebelah kiri dan tengah bangunan dijadikan sebagai ruang pameran.



Gambar 2. 2 : Denah Museum Zoology Bogor

Sumber :

<http://www.biologi.lipi.go.id/zoologi/images/mzb/eng/Profile%20Museum%20Zoologicum%20Bogoriense%20-%20English%20.pdf>, diakses 5 September 2020

Program ruang Museum Zoology Bogor ini membagi ruang pameran sesuai jenis binatang. Pada zona privat seperti ruang pengelola dan staff diletakan di sebelah

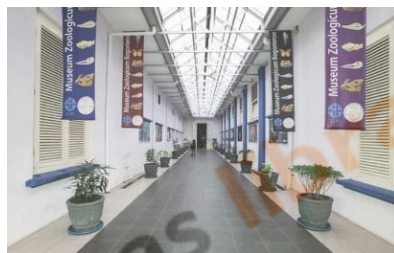
kanan ruang pameran. Setiap ruangannya memiliki ukuran yang berbeda tergantung kebutuhan binatang yang dipajang.



Gambar 2. 3 : Ruang Pamer di Museum Zoology Bogor

Sumber : <https://ranselsaya.com/2018/03/20/wisata-wawasan-yuk-di-museum-zoologi-bogor/>, diakses 5 September 2020

Museum *zoology* ini memiliki koridor menuju ke pintu masuk utama yang menghubungkan lobi dengan ruang pameran.



Gambar 2. 4: Koridor museum di Museum Zoology Bogor

Sumber: <https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-museum-zoologi-bogor>

2.2.2 Museum of Science and Industry, Tampa, Florida

Museum ini berada di Tampa, Florida, US. Museum ini merupakan museum science dan industry. Dikunjungi oleh semua kalangan. Penggunaan teknologi pada museum tersebut mengikuti perkembangan zaman. Sehingga mengangkat citra museum menjadi tempat wisata edukasi yang berteknologi canggih.



Gambar 2. 6 : Museum of Science and Industry Tampa, Florida

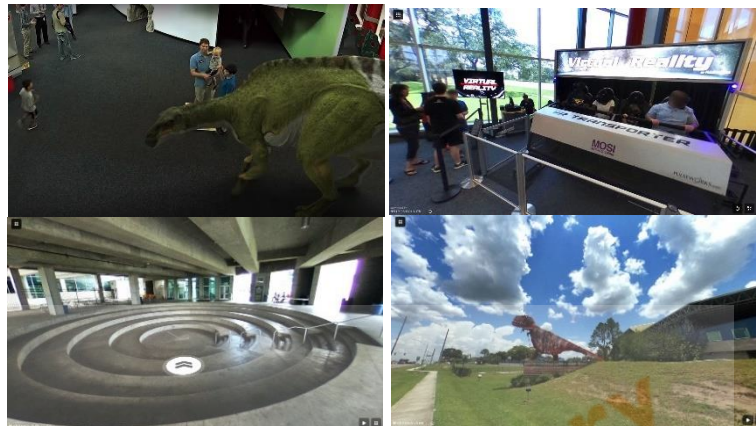
Sumber : <https://vacationidea.com/florida/mosi-tampa.html>, diakses 5 September 2020



Gambar 2. 5 : Denah Museum of Science and Industry, Tampa, Florida

Sumber : <https://www.mosi.org/explore-mosi/plan-your-visit/>, diakses 5 September 2020

Museum ini memiliki fasilitas seperti ruang interaktif dengan menggunakan *virtual reality* dan *augmented reality*, terdapat amphiteater disebelah kanan pintu masuk sebelum ruang tiket, dan taman dengan replika binatang dinosaurus. Pada ruang amphiteater dan taman diakses pengunjung tidak perlu membeli tiket.



Gambar 2.7 : Ruang dalam dan Ruang Luar Museum of Science and Industry, Tampa, Florida
Sumber : <https://www.visittampabay.com/listings/mosi-museum-of-science-%26-industry/8961/>, diakses 5 September 2020

2.2.3 Museum Tsunami Aceh

Museum Tsunami Aceh adalah bangunan yang di rancang oleh Ridwan Kamil yang berlokasi di Nanggroe Aceh Darussalam. Museum tersebut dibangun untuk mengenang peristiwa gempa bumi dan tsunami tanggal 26 Desember 2004. Pembangunan museum dimulai pada tahun 2017, diresmikan oleh Susilo Bambang Yudhoyono pada tanggal 27 Februari 2009.



Gambar 2.8 : Museum Tsunami di Nanggroe Aceh Darussalam
Sumber: <https://www.grid.id/read/041275647/14-tahun-tsunami-aceh-bangkai-truk-hingga-helikopter-di-museum-ini-jadi-saksi-dahsyatnya-gelombang-yang-menyapu-tanah-rencong?page=all> , diakses pada 15 September 2020

Museum Tsunami menerapkan beberapa konsep dasar yang mempengaruhi perancangan antara lain: rumah adat Aceh, bukit penyelamatan (*escape hill*), gelombang laut (*sea waves*), tarian khas Aceh (*saman dance*), cahaya Tuhan (*the light of God*) dan taman untuk masyarakat (*public park*).

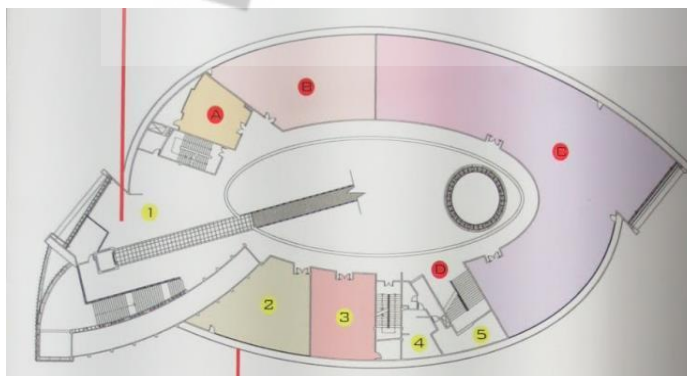


Gambar 2. 9 : Tampak Atas Museum Tsunami Aceh
Sumber : <https://acehpungo.com/avo-liburan-ke-aceh-3-museum-tsunami-aceh/>, diakses 15 September 2020



Gambar 2. 10 : Fasad Museum Tsunami Aceh
Sumber : <https://dekdun.wordpress.com/2011/09/09/aceh-tsunami-museum/>, diakses 15 September 2020

Berikut pada **Gambar 2. 11** terlihat sirkulasi pengunjung diarahkan ke ruang pameran. Ruang – ruang dalam bangunan di buat mengelilingi kolam yang ada di tengah.



1. Lobby
2. Ruang Souvernir
3. Ruang Rapat
4. Toilet Wanita
5. Toilet Pria
- A. Ruang Audio Visual
- B. Ruang Pamer Temporer
- C. Ruang Pamer Tetap
- D. Exit

Gambar 2. 11 Denah Museum Tsunami di Nanggro Aceh Darussalam
Sumber: <https://docplayer.info/71606708-Makna-arsitektur-teori-estetika-dan-perilaku.html>, diakses pada 15 September 2020

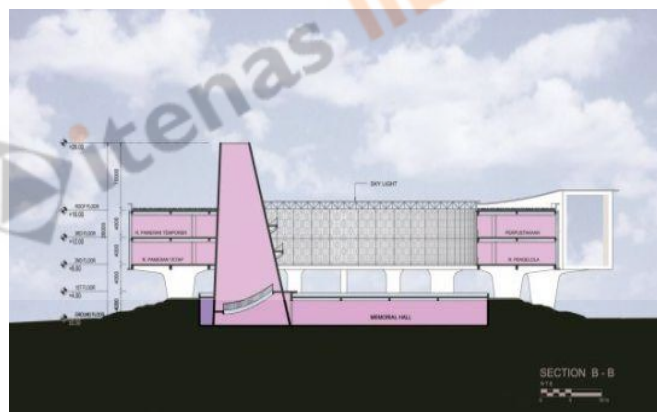
Terlihat pada **Gambar 2.13** tampak bangunan seperti bentuk perahu yang sedang berlabuh. Bentuk bangunan didesain panggung dan sedikit berbukit. Museum

Tsunami Aceh dibangun tidak hanya sebagai museum memorial, tetapi juga bisa dijadikan evakuasi ketika terjadi tsunami dan banjir.



Gambar 2. 12 : Tampak Selatan Museum Tsunami Aceh
 Sumber : <http://museumtsunami.blogspot.com/2013/02/museum-tsunami-aceh-rumoh-aceh-escape.html>, diakses 15 September 2020

Berikut **Gambar 2.12** memperlihatkan potongan bangunan terdapat tiga lantai beserta satu lantai basement. Diantara *main entrance* dengan ruang pameran terdapat ruang transisi.



Gambar 2. 13 : Potongan Museum Tsunami Aceh
 Sumber : <https://dekdun.wordpress.com/category/arsitektur-dan-desain/>, diakses 15 September 2020