

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi Tema

Brutalisme adalah gaya arsitektural yang berkembang dari pergerakan arsitektural dan berkembang mulai dari tahun 1950an sampai 1970an. Brutalisme merupakan kata saduran dari bahasa perancis yaitu beton *brut* yang artinya beton kasar, merupakan gaya yang dikarakterisasi dengan semen kasar yang ditonjolkan dan sering kali menampakkan tekstur bentukan kayu tempatnya dituangkan, dan desain-desain balok besar.

Arsitektur Modern awal dapat dikategorikan sebagai Arsitektur Brutalisme. Batas antara brutalisme dan modernisme tidak terlalu jelas terlihat karena bangunan beton sudah begitu memasyarakat dan selalu mengalami perubahan mulai dari aspek spektrum gaya *modern*. Brutalisme secara umum dianggap sebagai warisan karya arsitek Le Corbusier, yang berpengalaman dalam berbagai karya desain beton dan yang memelopori pembangunan *highrise block housing* yang memiliki pengaruh luar biasa dan dipengaruhi oleh gaya awal bangunan *Unite d' Habitation*. Arsitek berkebangsaan Amerika Paul Rudolph mendesain beberapa bangunan terkenal dengan bercirikan gaya brutalis, sebagian bahkan begitu khas dengan gaya tersebut.

2.1.2 Klasifikasi Museum

Rincian Klasifikasi **Jenis-Jenis Museum Berdasarkan Jenis Koleksi** (*Virginia Association Of Museums - Types of Museums, 2011*)

1. Museum seni juga dikenal sebagai sebuah galeri seni, merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, biasanya merupakan seni *visual*, dan biasanya terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan didinding, akan tetapi diletakkan diruang khusus.

2. Museum sejarah merupakan museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial tertentu dari sejarah dari lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak, seni, dan benda arkeologi.
3. Science Museum merupakan museum yang membahas tentang seputar masalah *scientific* dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan *media visual*. Museum jenis ini memungkinkan memiliki studioMAX yang merupakan *studio visual* tiga dimensi.
4. Museum Spesialisasi merupakan museum yang menspesialisasikan pada topik tertentu. Contoh museum ini adalah museum ulos, museum batik, museum music, museum anak, museum gelas, dsb. Museum ini umumnya memberi edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.
5. Museum *Virtual* merupakan museum yang berada di dunia maya yang berupa internet dimana tidak memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa data.

2.1.3 Definisi Museum

Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang memepelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian, rekreasi, dan memberikan tahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan “tidak nyata” tentang lingkungannya kepada masyarakat.

Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu “museum” (“*musea*”). Aslinya dari bahasa Yunani *mouseion* yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendididkan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.2

Dalam kongres majelis umum ICOM (*International Council of Museum*) sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan defenisi museum sebagai berikut: “Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.

Menurut *Association of Museum* (1998) defenisi tentang museum adalah Museum membolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk isnpirasi, pembelajaran, dan kesenangan. Museum adalah badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan meneriam artefak dan specimen dari orang yang dipercaya oleh badan museum.

Defenisi yang terdahulu menurut *Association of Museum* “Museum merupakan sebuah badan yang mengumpulkan, mendokumentasikan, melindungi, memamerkan dan menunjukkan materi bukti dan memberikan informasi demi kepentingan umum.”

Museum mengumpulkan dan merawat benda-benda ilmu pengetahuan alam, bendabenda seni, dan benda-benda yang memiliki sejarah penting agar tampak bernilai dan untuk dipamerkan kepada masyarakat umum melalui pameran permanen dan temporer. Museum besar terletak di kota besar dan museum lokal berada di kota kecil. Kebanyakan museum menawarkan program dan kegiatan yang menjangkau seluruh pengunjung, termasuk orang dewasa, anak-anak, seluruh keluarga, dan tingklat profesi lainnya. Program untuk umum terdiri dari perkuliahan atau pelatihan dengan staf pengajar, orang-orang yang ahli, denagn film, musik atau pertunjukkan tarian, dan demosntrasi dengan teknologi.

2.1.4 Fungsi Museum

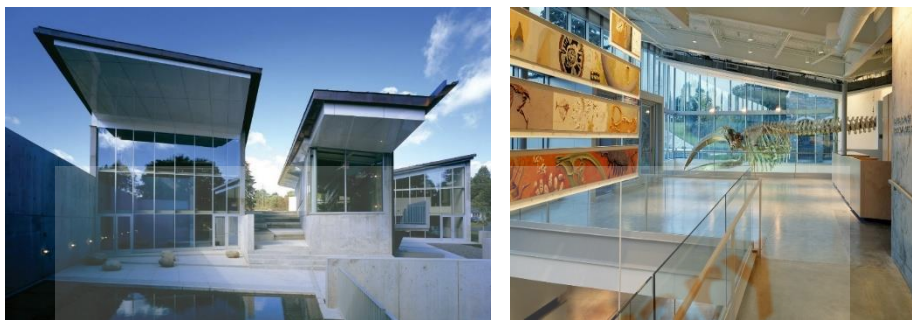
Berdasarkan rumusan *Internasional Council of Museums* (ICOM) ada beberapa hal yang diutamakan dalam museum antara lain:

- a) Dokumentasi dan penelitian
- b) Mengumpulkan dan menjaga warisan alam dan budaya
- c) Preservasi dan Konservasi

- d) Pemerataan dan penyebaran ilmu kepada masyarakat
- e) Memperkenalkan dan menghayati benda bersejarah
- f) Visualisasi warisan alam dan budaya
- g) Media untuk menyatakan syukur bagi Tuhan pemilik hidup kita

2.2 Studi Banding

2.2.1 The Museum of The Earth



Gambar 2.1. The Museum of the Earth, New York

Sumber: < <http://www.weissmanfredi.com> > diakses pada 11 Maret 2020

Arsitek : Weiss/Manfredi Architecture/Landscape/Urbanism
 Fungsi bangunan : Museum & Exhibit
 Lokasi : Ithaca, New York
 Luas : 1,700m²

The Museum of the Earth **Gambar 2.1** yang berada di Ithaca, *Paleontological Institution* New York ini merupakan salah satu museum yang menampung koleksi paleontologis terbesar di Amerika Serikat. Museum ini terletak di wilayah *Finger Lakes*. Bentuk bentuk alami dari situs yang berada dilokasi menginspirasi pada arsitek dalam pelaksanaan mendesainnya. Pada desain kawasan museum ini dilakukan perpaduan pada bentuk topografi yang sudah ada dan memadukan arsitektur dan ekologi menjadi ekspresi kohesif dari progres geologis yang terlibat dalam pembentukan kawasan.

Dengan manfaat lahan yang berkontur pada *site* bangunan, maka spasial interior yang dialami pengunjung dapat berubah tergantung pada penempatan di museum ini. Tepat di dalam pintu masuk ruang pameran, terdapat lobi berbentuk

jembatan yang mengarah ke area resepsionis dan toko *souvenir*. Di sebelah area lobi terdapat salah satu kerangka Ikan Paus yang langka, dan juga koleksi kerangka hewan mamalia. Saat pengunjung melewati area museum, para pengunjung akan menjumpai sebanyak 543 buah panel yang berbeda dari seniman Barbara Page, masing masing karya mewakili tentang sejuta tahun sejarah geologis. Pada area bawah, area pameran meluas yang terbagi atas 3 periode geologis yaitu Devonian, Triassic, dan Quaternary yang kemudian dilanjutkan dengan pameran interaktif yang memiliki lebih dari 650 spesimen hewan lainnya termasuk kerangka kuno dari Mammoth berbulu.

Museum ini memiliki dua bangunan utama yang berfungsi sebagai area auditorium dan area pameran yang keduanya terhubung dalam satu tingkatan yang sama. Struktur pada bangunan ini terbentuk dari dinding beton, *curtain wall aluminium*, dan atap *kantilever* dengan rangka tembaga. Pada area *plaza* dibuat lebih luas kearah *view* danau dan lansekap sekitar *site*.

Proyek ini menggabungkan strategi pengelolaan air yang inovatif di mana serangkaian teras air linier bekerja sama dengan bentang alam menciptakan tanggul lanskap setinggi sepuluh kaki untuk menyembunyikan empat area parkir yang berbeda. Dinilai dengan tepat, area parkir mengalihkan limpasan air tanah ke bioswales dengan filter kerikil dan memperkenalkan kembali rumput prasejarah seperti equisetum, membersihkan air tanah dari bahan kimia dan polutan lainnya. Disalurkan ke teras berjejer linear dan berlapis batu, air diarahkan di antara dua sayap museum, di mana ia terkumpul di kolam pemantulan. Kelebihan air mengisi kolam sampai meluap ke kolam penahanan lahan basah baru yang mengkalibrasi pelepasan air ke Danau Cayuga di dekatnya.

Area pameran yang terdapat pada area bawah memiliki fungsi isolasi termal yang dicapai dengan menanamkan struktur dinding pada tiap sayap bangunan utama kedalam tanah. Sistem pemanas dan pendingin pada bangunan museum ini dilengkapi dengan energi panas bumi yang disalurkan oleh dua buah pompa air bawah tanah dengan memanfaatkan sumber energi pada seribu lima ratus kaki di bawah permukaan bumi. Energi ini diubah menjadi pemanas lantai pada musim dingin dan juga sebagai penanganan suhu udara sepanjang tahunnya.

2.2.2 Museum of the Fangshang Geopark



Gambar 2.2. Geology Museum, China

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 10 Maret 2020

Arsitek : LeeMundwiler Architect

Fungsi bangunan : Museum

Lokasi : Shenzhen, China

Luas lahan : 6200 m²

Tahun proyek : 2013

Semenanjung Dapeng terletak di pantai tenggara Cina dan ditetapkan sebagai taman nasional untuk melestarikan alam murni dan lingkungan di sekitarnya. Semenanjung ini diciptakan oleh letusan gunung berapi purba yang berasal dari 135 juta tahun lalu. Formasi tanah bersejarah ini masih tampak jelas di alam sekitar garis-garis semenanjung dan pesisir dan temuan geologis ini adalah sumber inspirasi dalam merancang museum ini.

Diangkat dari jalan dengan latar belakang gunung yang masih asli, awan yang masih ada dan kabut yang muncul dari laut, ketika seseorang mendekat, museum dibuka secara bertahap di depan pengunjung.

Upaya yang disengaja untuk menetapkan pendekatan zigzag yang panjang dan sempit diadopsi dari jalan-jalan di desa-desa tua di dekatnya. Referensi dari batu dan jalan-jalan usang di desa-desa itu karena rasa ingin tahu dalam membangkitkan perasaan tegang dan harapan ringan dari apa yang akan menunggu pada akhirnya. Hal tersebut diharapkan agar pengunjung dapat memiliki pengalaman serupa, lebih lanjut meluangkan waktu untuk menghargai ketenangan dan keindahan alam sekitarnya yang indah.

Bentuk dan tekstur Museum tidak menyerupai bangunan belaka, melainkan formasi batu besar, dan dengan demikian menjadi bagian dari lanskap itu sendiri. Selama bertahun-tahun, fasad berbagai bukaan dan tekstur kasar akan mendorong pertumbuhan vegetasi, perlahan-lahan kembali ke alam itu sendiri. Bukaan fasad yang bertekstur memungkinkan suasana yang bervariasi di dalam Museum, di mana skema pencahayaan yang lebih gelap bergantian dengan interior yang diterangi matahari sesuai kebutuhan oleh pameran.

2.2.3 Studi Banding Tema ò Dütalismeö



Gambar 2.3. Saya Park, Korea Selatan

Sumber: < <https://www.archdaily.com> > diakses pada 18 Juni 2020

Arsitek	: Carlos Castanheira, Alvaro Siza
Fungsi bangunan	: Taman, Instalasi Struktur
Lokasi	: Korea Selatan
Luas lahan	: 1370 m ²
Tahun proyek	: 2018

Proyek Saya Park berada pada kawasan area hutan di provinsi Gyeongsang Korea dengan karakteristik seperti patung beton monolitik. Saya Park terdiri atas 3 bangunan berupa galeri, kapel dan menara observasi yang dirancang oleh Álvaro Siza dan Carlos Castanheira.

Bangunan utama Saya Park terdiri dari berbagai galeri seni dan ruang pameran. Saat masuk, pengunjung pertama kali tiba di perpustakaan yang terdapat dalam *volume* terpisah. Galeri utama ini berbentuk seperti gua terdiri dari dua

bagian sempit panjang yang dihubungkan oleh sebuah terowongan, dengan dinding beton tinggi, bentuk bujursangkar, dan saling mempengaruhi struktur peminjaman warna dan cahaya pada interior.

