

BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN STUDI BANDING

Bab ini berisi pengertian judul, tema perancangan, pengenalan proyek, studi literatur museum, dan studi literatur tema Struktur Sebagai Elemen Fasad. untuk mendukung perancangan *Epic Java Museum* di Kota Baru Parahyangan.

2.1 Pengertian Judul

Definisi Perancangan

Perancangan merupakan upaya untuk menemukan komponen fisik yang tepat dari sebuah struktur fisik (Christopher.Alexander, 1983). Perancangan merupakan sasaran yang dikendalikan dari aktivitas pemecahan masalah (L. Bruce.Archer, 1985).

Definisi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Definisi Epic

Epic Merupakan singkatan dari *Evolution & Prehistoric* dalam bahasa inggris yang artinya Evolusi & Pra-Sejarah.

Definisi Evolusi

Proses perubahan secara berangsur-angsur (bertingkat) dimana sesuatu berubah menjadi bentuk lain (yang biasanya) menjadi lebih kompleks/ rumit ataupun berubah menjadi bentuk yang lebih baik.

Definisi Pra Sejarah

Bagian ilmu sejarah tentang zaman ketika manusia hidup dalam kebudayaan yang belum mengenal tulis

Definisi Java

Dalam bahasa Inggris yang artinya Jawa atau Pulau Jawa

Definisi perancangan *Epic Java Museum* Kota Baru Parahyangan

Bangunan yang dikelola secara komersil guna tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa yang ada di pulau jawa dengan tampilan yang lebih segar atau menjadi trend terbaru pada sebuah museum melalui rancangan arsitektur.

2.2 Tema Perancangan

Tema perancangan : Struktur sebagai elemen fasad

Struktur adalah bagian-bagian yang membentuk bangunan seperti pondasi, sloof, dinding, kolom, ring, kuda-kuda, dan atap. Pada prinsipnya, elemen struktur berfungsi untuk mendukung keberadaan elemen nonstruktur yang meliputi elemen tampak, interior, dan detail arsitektur sehingga membentuk satu kesatuan.

Diagrid adalah desain untuk membangun bangunan besar dengan baja yang menciptakan struktur segitiga dengan balok pendukung diagonal.

Sistem struktur *Exoskeleton* berasal dari kata *External Skeleton* yang artinya Kerangka Eksternal digunakan untuk menyediakan bangunan dengan struktur penahan beban. Istilah *exoskeleton* diambil dari biologi, di mana beberapa makhluk memiliki kerangka eksternal yang melindungi tubuh hewan (tidak seperti manusia, karena manusia memiliki kerangka internal).

Kesimpulan: Epic Java Museum merupakan Museum Sejarah dan Prasejarah yang menampilkan benda-benda yang berkaitan pada zaman prasejarah berupa batuan dan mineral, fosil, Hominid dan Vertebrata, dll. Sistem Struktur *Diagrid Exoskeleton* diterapkan pada fasad bangunan dan menjadi elemen estetik pada fasad sehingga menjadi daya tarik pengunjung untuk masuk ke museum.

Penerapan kategori *diagrid exoskeleton*

Struktur dapat digunakan untuk menentukan ruang, menciptakan unit, menjelaskan sirkulasi dan pergerakan dalam bangunan, bahkan dapat menentukan komposisi dan modulasi, dalam hal tersebut dapat dikatakan bahwa struktur memiliki kaitan yang erat dengan arsitektur. (Andrew W. Charleson, 2005)

Pemilihan tema tersebut dimaksudkan untuk menciptakan desain museum yang memiliki desain yang unik dan indah dengan menjadikan Struktur sebagai elemen utama pembentuk desain dan mengekspresikan nilai estetis pada fasade bangunan.

2.3 Pengenalan Proyek Karakteristik Proyek

Karakter *Epic Java* sebagai nama museum ini karena *Epic* dalam Bahasa Inggris berarti sebuah puisi panjang, biasanya berasal dari tradisi lisan kuno, menceritakan tindakan dan petualangan tokoh-tokoh heroik atau legendaris atau sejarah suatu bangsa. sehingga diharapkan museum ini dapat menceritakan petualangan dan sejarah di Pulau Jawa.

Tugas dan Fungsi Museum

Museum mempunyai tugas dan fungsi sebagai berikut :

1. Pusat Dokumentasi dan Penelitian Ilmiah
2. Pusat penyaluran untuk umum
3. Pusat penikmatan karya seni
4. Pusat perkenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Obyek wisata
6. Media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan
7. Suaka Alam dan Suaka Budaya
8. Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan.

Benda-Benda Koleksi Museum

Benda-benda koleksi yang terdapat dalam museum harus memenuhi kriteria atau persyaratan tertentu. Persyaratan untuk koleksi museum antara lain adalah :

1. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah termasuk nilai estetika.
2. Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya, tipe, gaya, fungsi, makna dan asalnya secara historis dan geografis, generasi dan periodenya.
3. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti atas realita dan eksistensinya dengan penelitian itu.
4. Dapat dijadikan monument atau bakal menjadi monument dalam sejarah alam dan kebudayaan.
5. Benda asli, replica atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.
(Sumber: Museografi. Ditjen Kebudayaan Direktorat Permuseuman, Depdikbud, 1988)

Klasifikasi Museum

Klasifikasi Museum Menurut Drs. Moh. Amir Sutaarga, museum dapat diklasifikasikan berdasarkan 5 jenis, yaitu :

1. Berdasarkan tingkat wilayah dan sumber lokasi :
 - a. Museum Internasional
 - b. Museum Nasional
 - c. Museum Regional
 - d. Museum Lokal
2. Berdasarkan jenis koleksi :
 - a. Museum Umum, koleksi mencakup beberapa bidang/disiplin
 - b. Museum Khusus, koleksi terbatas pada bidang/disiplin tertentu
3. Berdasarkan penyelenggaranya :
 - a. Museum Pemerintah
 - b. Museum Yayasan
 - c. Museum Pribadi
4. Berdasarkan golongan ilmu pengetahuan yang tersirat dalam museum :
 - a. Museum Ilmu Alam dan Teknologi, misalnya : Museum Zoologi, Museum Geologi, Museum Industri, dan lain-lain.

- b. Museum Ilmu Sejarah dan Kebudayaan, misalnya: Museum Seni Rupa, Museum Ethnografi, Museum Arkeologi, dll.
5. Berdasarkan sifat pelayanannya : Museum Berjalan / Keliling, Museum Umum, Museum Lapangan dan Museum Terbuka

Data statistik wisatawan dan kompetitor

Dilihat dari data statistik wisatawan dari tahun ketahun mengalami pasangsurut dan pada data statistik jumlah kompetitor museum bintang empat terdapat pada peringkat ke-3 dapat dilihat pada **Tabel 2.1**. dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dipilihnya Kota Baru Parahyangan sebagai lokasi proyek karena lokasi tersebut terletak di Jawa barat yang memiliki jumlah wisatawan cukup tinggi dan terus meningkat setiap tahunnya, serta lokasi yang cukup terjangkau A karena dekat dengan pintu tol Padaleunyi.

Tabel 2.1 Data statistik wisatawan dan nusantara

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	Mancanegara	Nusantara	
2014	902735	33671999	34574734
2015	1067271	38286230	39353501
2016	1754715	39195688	40950403
2017	2038319	42270538	44308857
2018	2597455	47109829	49707284

(sumber : Dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Bandung Barat)

Pengguna

Operator museum adalah Karyawan/Pegawai yang bertugas untuk mengelola, merawat, mengurus administrasi yang berkaitan dengan museum.

Pengunjung museum

Anak – anak : Sangat aktif, memerlukan pengawasan orang tua

Lansia : Mudah lelah, kecepatan berjalan melambat

Difable : Memerlukan tanda – tanda dan akses yang mudah

Pemerintahan : kegiatan rapat dan workshop

Pengantar dan penjemput adalah pengguna fasilitas dropoff.

2.4 Studi Literatur Museum

Standar Kebutuhan Bangunan Museum. Standar Kebutuhan Site Penempatan lokasi museum dapat bervariasi, mulai dari pusat kota sampai ke pinggiran kota. Pada umumnya sebuah museum membutuhkan dua area parkir yang berbeda, yaitu area bagi pengunjung dan area bagi karyawan. Area parkir dapat ditempatkan pada lokasi yang sama dengan bangunan museum atau disekitar lokasi yang berdekatan. Untuk area diluar bangunan dapat dirancang untuk bermacam kegunaan dan aktivitas, seperti acara penggalangan sosial, acara dan perayaan, serta untuk pertunjukan dan pameran temporal. (Sumber: Time Saver Standards for Building Types (De Chiara & Crosbie. 2001 : p.679)

Persyaratan Ruang Ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum memiliki beberapa persyaratan teknis yang harus diperhatikan antara lain :

1. . Pencahayaan dan Penghawaan Dalam sebuah ruangan, pencahayaan dan penghawaan adalah aspek yang paling utama yang sangat penting untuk diperhatikan untuk menjaga koleksi museum agar tetap utuh. Museum disarankan memiliki tingkat kelembapan 50% dengan suhu mencapai 21°C-26°C. Sedangkan intensitas pencahayaan umumnya berkisar 60 lux dengan meminimalisir radiasi sinar ultraviolet dari luar ruangan.

Penggunaan cahaya pada museum memiliki beberapa ketentuan antara lain, penggunaan cahayabuatan. Pemakaian cahaya buatan pada ruang museum perlu dipertimbangkan tetapi seringkali penggunaan cahaya buatan tidak terkontrol. Intensitas cahaya yang tidak terbatas akan merusak koleksi yang ada pada museum karena intensitas cahaya yang berlebihan dapat menyebabkan objek menjadi kekeringan. Akibatnya koleksi museum dapat pecah.

Lampu yang digunakan pada ruang pameran sebaiknya menggunakan lampu TL dan lampu pijar yang ditempatkan di dalam vitrin. Sedangkan lampu yang tidak ditempatkan diluar vitrin disarankan untuk diarahkan ke

benda koleksi yang dipamerkan. Lampu TL yang digunakan harus ditutupi oleh tutup VV. Selain menggunakan lampu TL, disarankan juga menggunakan lampu spotlight pada sudut-sudut tertentu. Dalam menerangi sebuah objek agar merata, cahaya tidak boleh berjarak terlalu dekat dari jarak serta tinggi tempat sumber cahaya tersebut dipasangkan, sehingga bagian yang ditembak cahaya dapat menampilkan kejelasan objek

2. Ergonomi dan Tata Letak Tata letak objek yang dipamerkan sangat berperan penting agar pengunjung yang datang dapat melihat dan mengamati koleksi yang dipamerkan secara jelas. Maka tata letak koleksi museum memiliki beberapa standar antara lain, ukuran panel. Tinggi panel sangatlah berpengaruh penting bagi para pengunjung yang sedang mengamati sebuah pameran, untuk itu tinggi panel harus disesuaikan dengan tinggi orang Indonesia. Jika tinggi orang Indonesia rata-rata antara 160cm sampai dengan 170cm dengan kemampuan gerak leher manusia mencapai 30° , maka tinggi panel bisa mencapai 200cm hingga 210cm dengan alas terendah antara 65-70cm dengan tebal panel 10-20cm untuk dua tampak. Selain itu tetap memperhitungkan luas ruang dan bentuk bangunan dimana panel akan diletakkan.(Sumber:
<https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00388-DI%20Bab2001.pdf>)

2.5 Studi Literatur *Diagrid Exoskeleton*

Diagrid adalah desain untuk membangun bangunan besar dengan baja yang menciptakan struktur segitiga dengan balok pendukung diagonal. Sistem struktur Exoskeleton berasal dari kata External Skeleton yang artinya Kerangka Eksternal digunakan untuk menyediakan bangunan dengan struktur penahan beban. Istilah exoskeleton diambil dari biologi, di mana beberapa makhluk memiliki kerangka eksternal yang melindungi tubuh hewan (tidak seperti manusia, karena manusia memiliki kerangka internal).

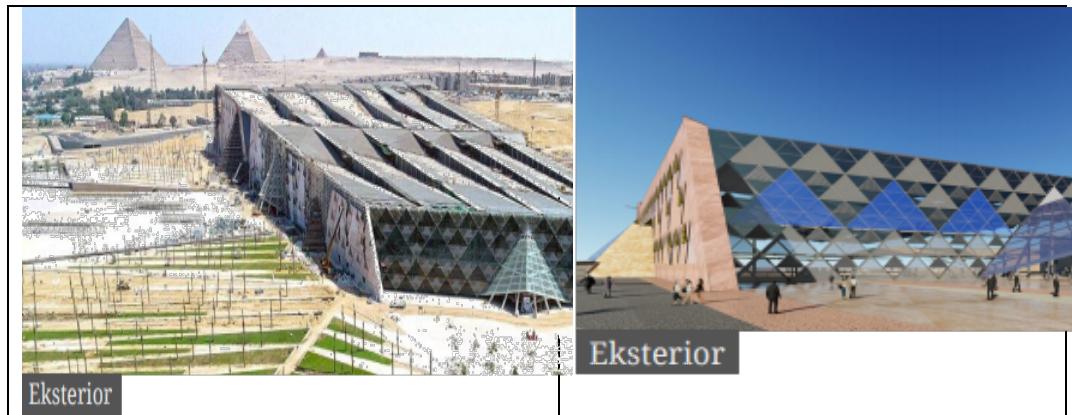
2.6 Studi Banding

2.6.1 Grand Egyptian Museum

Grand Egyptian Museum memegang kepercayaan untuk Mesir dan Dunia pernyataan kronologis untuk sejarah kuno Mesir selama 7000 tahun terakhir. Di sebelahnya terdapat keajaiban abadi, Piramida Giza, museum baru ini untuk memberi penghormatan kepada monumen, harta, dan sejarah Mesir Kuno abadi yang menampung lebih dari 100.000 artefak, sekitar 3500 di antaranya adalah milik Raja Tutankhamen yang terkenal. Desain untuk Grand Egyptian Museum dicapai sebagai hasil dari kompetisi arsitektur internasional yang diprakarsai oleh Departemen Kebudayaan pada 7 Januari 2002. Kompetisi tersebut berada di bawah perlindungan UNESCO dan diawasi oleh UIA. Kompleks museum ini bertujuan untuk melengkapi semua pengunjungnya dengan pengalaman unik, pendidikan, dan budaya.

Grand Egyptian Museum akan memungkinkan Mesir untuk menjadi pusat utama dunia untuk sejarah Pharonic dan tempat yang harus dikunjungi bagi para ahli Mesir Kuno. Museum ini bertujuan untuk memahami keragaman warisan monumen dan seni Mesir yang perlu ditunjukkan di satu tempat di satu lokasi untuk mempertahankan dan melestarikan warisan besar ini. Site yang dipilih untuk GEM hanya berjarak 2 km dari Piramida legendaris. Terletak di antara Piramida Besar kuno dan kota modern Kairo, di persimpangan antara gurun kering dan dataran banjir yang subur, Grand Museum adalah pintu gerbang ke masa lalu. Dataran tinggi Giza, Memphis dan Necropolis yang dinominasikan oleh UNESCO di antara Situs Warisan Budaya dunia, berisi monumen yang tak tergantikan dari waktu ke waktu.

Kompleks museum akan dibangun di sebidang tanah sekitar 117 feddans, sekitar 480.000 meter persegi. Dengan posisinya yang unik di puncak antara masa lalu dan masa kini, Museum Besar akan terletak di gudang artefak kuno yang menciptakan pengalaman interaktif bagi pengunjung; itu akan membangun jembatan antara masa lalu dan masa depan. **Gambar 2.1.**



Gambar 2.1 *Grand Egyptian Museum*
(Sumber: <https://gem.gov.eg/>, diakses 27 Mei 2020)

2.6.2 *Museum Louvre*

Museum Louvre adalah museum Seni terbesar di dunia dan monumen bersejarah di Paris, Prancis. Merupakan tengara pusat kota, terletak di Tepi Kanan Sungai Seine di arondisemen ke-1 kota (distrik atau bangsal). Sekitar 38.000 objek dari prasejarah hingga abad ke-21 dipamerkan di area seluas 72.735 meter persegi (782.910 kaki persegi). Koleksi lukisan Louvre adalah salah satu yang terkaya di dunia, mewakili semua periode seni Eropa hingga Revolusi 1848. Karya-karya yang dilukis setelah tanggal itu yang pernah ditempati Louvre dipindahkan ke *Musée d'Orsay* pada pembukaannya pada tahun 1986.

Koleksi lukisan Prancis Louvre dari abad ke-15 hingga ke-19 tidak tertandingi di dunia, dan juga memiliki banyak karya besar oleh pelukis *Renaissance* Italia, termasuk karya *Mona Lisa* karya *Leonardo da Vinci* (sekitar 1503–19), dan karya Flemish dan Belanda. pelukis dari periode Barok. Departemen seni dekoratif menampilkan harta karun raja-raja Prancis perunggu, miniatur, tembikar, permadani, perhiasan, dan furnitur sedangkan departemen barang antik Yunani, Etruscan, dan Romawi menampilkan arsitektur, patung, mosaik, perhiasan, dan tembikar. Departemen barang antik Mesir didirikan pada tahun 1826 untuk mengatur koleksi yang diperoleh selama kampanye Mesir Napoleon. Departemen barang antik Timur Dekat sangat penting untuk koleksi seni Mesopotamia.

Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Museum Louvre
(sumber: <http://Museum Louvre.com/>, diakses pada tangga 5 mei 2020)