BAB IV

KONSEP PERANCANGAN MUSEUM IKAN HIU INDONESIA

4.1 Tema dan Konsep

Agar tujuan dari perancangan interior museum terjawab, maka penentuan tema dan konsep perancangan adalah salahsatu kunci keberhasilan perancangan sebuah museum. Berikut adalah tema dan konsep perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia.

a. Tema

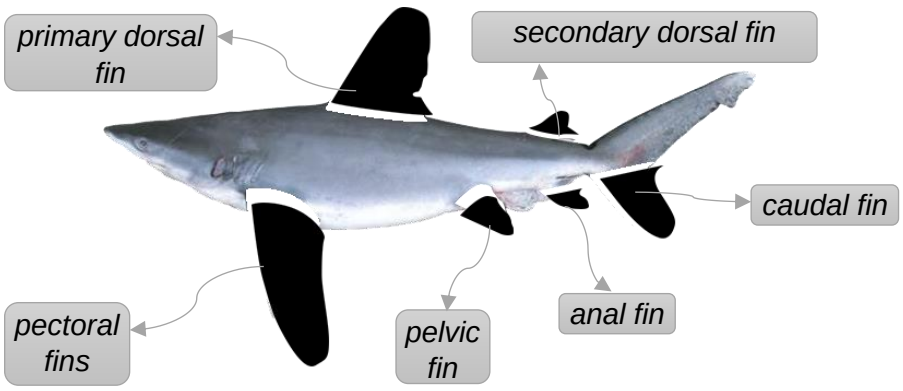
Tema perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia hadir dalam nuansa pantai perairan tropis yang menuju dasar laut perairan indonesia, hal ini diharapkan menjawab sebuah permasalahan dimana tidak semua orang mampu menyelam ke dasar laut dengan mudah, namun dengan sebuah tema “si Kareo” pengunjung seolah dapat merasakan sensasi menyelam menuju dasar laut dan kembali lagi ke daratan. Oleh karena itu tema tersebut diangkat pada perancangan museum ini. Dalam nuansanya, Pengunjung dihadapkan seolah seperti tokoh Kareo dalam cerita legenda masyarakat suku bajo yaitu *“Si Kareo dan Ikan Hiu”* dalam kisahnya menceritakan tentang sebuah perjalanan sorang anak kecil dari pulau Samo yang menaiki sebuah armada kapal besar bersama para nelayan menuju sebuah pulau untuk mencari sumber pangannya, yaitu kerang. Pada saat pencarian kerang para nelayan seolah memiliki kecemburuan tersendiri terhadap Kareo yang mendapat jumlah kerang jauh lebih banyak dari nya. Pada hari

pencarian kerang berikutnya para nelayan memutuskan untuk meninggalkan pulau tersebut dan meninggalkan Kareo dan kembali ke Pulau Samo. Di waktu yang bersamaan saat itu Kareo sedang mengalami kesakitan karena tertusuk oleh duri laut. Hingga Kareo lemas kesakitan, Kareo pun seolah tidak mempunyai lagi harapan untuk kembali ke pulau Samo. Hingga pada saat air laut mulai pasang, Kareo mendapat sebuah kejutan dari seekor pemangsa lautan, yaitu ikan hiu. Namun pada kisah *"Si Kareo dan Ikan Hiu"* ini menceritakan bahwa hiu tersebut memberi sebuah tawaran tumpangan menuju pulau Samo dan memberi cairan minyak dari sayatan siripnya untuk mengobati luka yang dialami Kareo agar luka yang dialami oleh tokoh Kareo dapat terselamatkan. Selama perjalanan tumpangannya, Kareo dihadapkan oleh sebuah keindahan bawah laut yang menyambut baik kehadirannya, hingga sekelompok ikan hiu berbaris membentuk formasi yang mengawal perjalanan Kareo hingga pulau Samo. Setibanya di pulau samo masyarakat suku bajo dikejutkan karena kedatangan Kareo lebih cepat dari para nelayan yang telah meninggalkan Kareo terlebih dahulu. Hingga pada akhirnya para nelayan mengakui kesalahannya karena sengaja meninggalkan Kareo. Dan nelayan tersebut berjanji apabila menangkap, memanfaatkan dan mengambil keuntungan dari ikan hiu, maka nelayan dan keturunannya akan luka-luka dengan sendirinya. Hingga saat ini cerita legenda tersebut selalu melekat di benak masyarakat suku

bajo, keturunan para nelayan pun tidak mengambil keuntungan dari ikan hiu, sehingga populasi ikan hiu di perairan Samo tetap lestari. Makna kisah tersebut tentunya sejalan dengan tujuan utama dari Museum Ikan Hiu Indonesia, yaitu turut berperan dalam melestarikan keberadaan ikan hiu di perairan Indonesia.

b. Konsep Ruang

Tujuan dari perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia adalah sebagai sarana rekreasi sekaligus menjadi sarana edukasi bagi masyarakat indonesia maupun mancanegara. Dimana konsep yang dimiliki oleh museum ini berkaitan erat dengan ikan hiu. Mengingat jenis sirip ikan hiu yang selalu menjadi sorotan utama daripada aktivitas *shark finning* maka diperlukannya suatu kegiatan di museum yang bisa mengingat dan membangun kesadaran akan pentingnya organ sirip bagi kelangsungan hidup semua jenis ikan hiu.



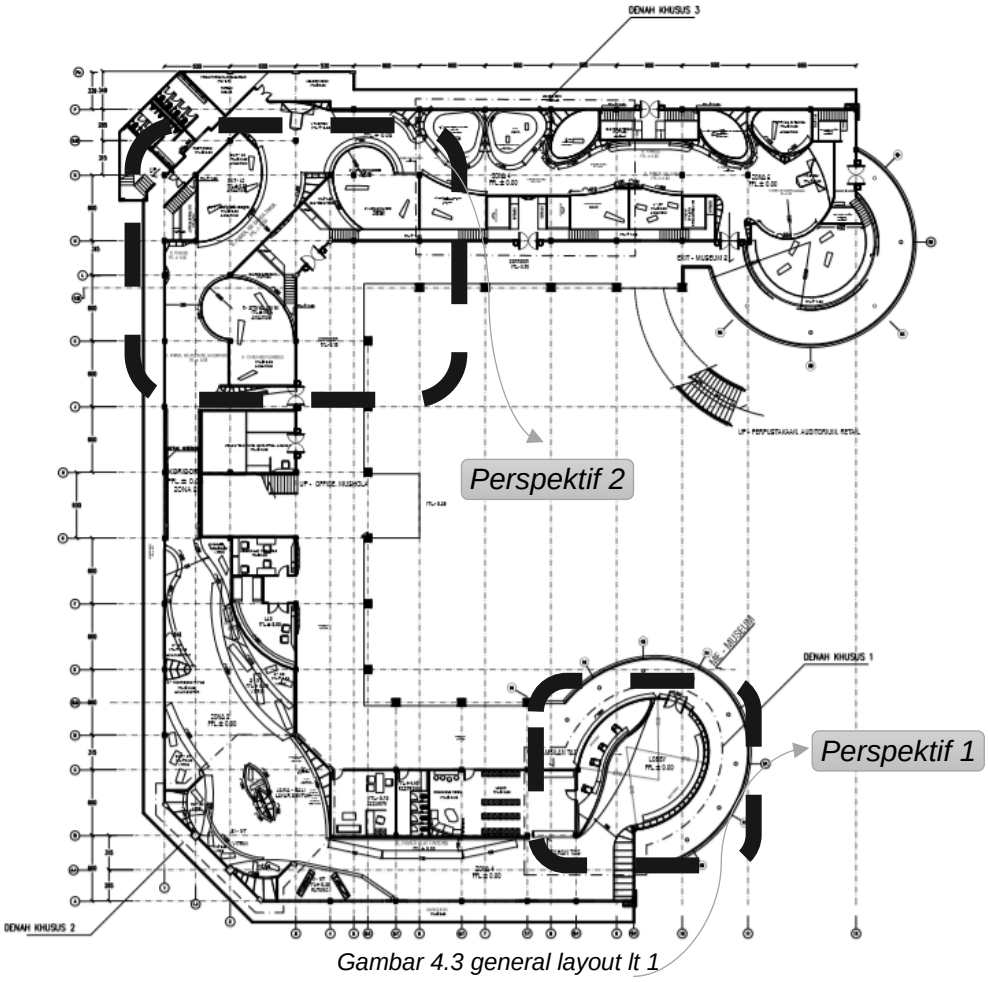
Gambar 4.1Sirip-Sirip Hiu Koboi

Sirip hiu akan dijadikan sebagai tolak ukur sebuah perancangan bentukan gubahan ruang pada Museum Ikan Hiu Indonesia. Dengan bentukan gubahan yang lebar dan melingkar di bagian ujungnya seperti bentukan khas yang dimiliki sirip hiu koboi yang diharapkan bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung, mengingat spesies tersebut berada dalam titik perlindungan menurut Permen No 48/PERMEN-KP/2016. Berikut adalah bentukan sirip yang akan di terapkan pada bentukan *layout.*

Gambar 4.2 Alur Sirkulasi – Bentukan Sirip Hiu Koboi

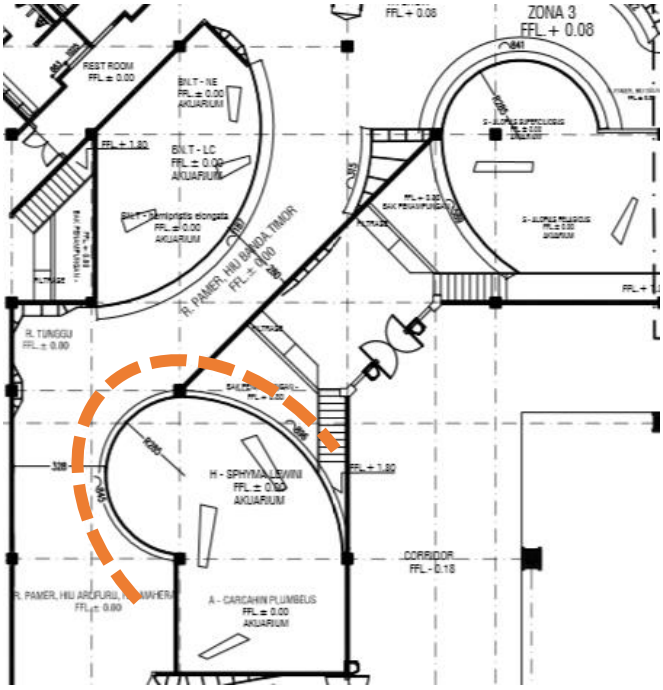
Bentukan yang terinspirasi dari sirip hiu koboi tersebut akan suguhkan untuk alur sirkulasi pengunjung dari ruang satu ke ruang lainnya, seperti yang disebutkan di atas, hal ini bertujuan agar di dalam setiap kegiatan, pengunjung dapat merasakan pentingnya peran dari sirip bagi kelangsungan hidup predator laut tersebut.

Berikut adalah salahsatu implementasi bentukan sirip hiu koboi dan alur dalam perancangan layout

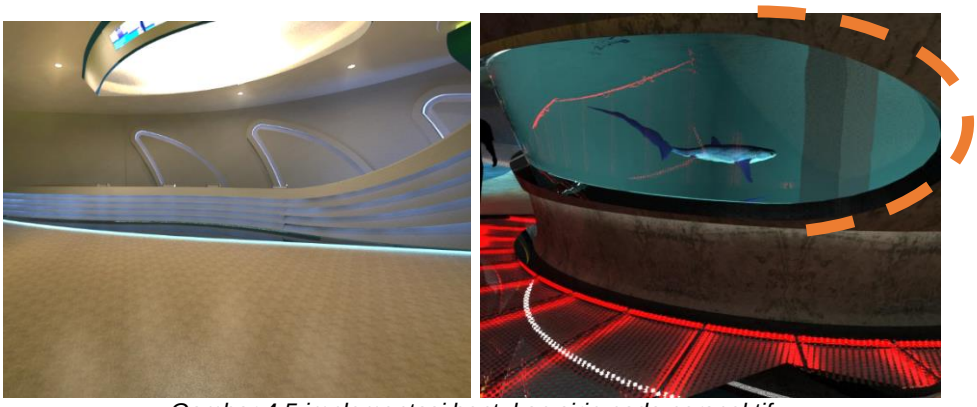


Gambar 4.3 general layout lt 1

Sumber : data pribadi



Gambar 4.4 implementasi bentukan sirip pada layout
Sumber : data pribadi

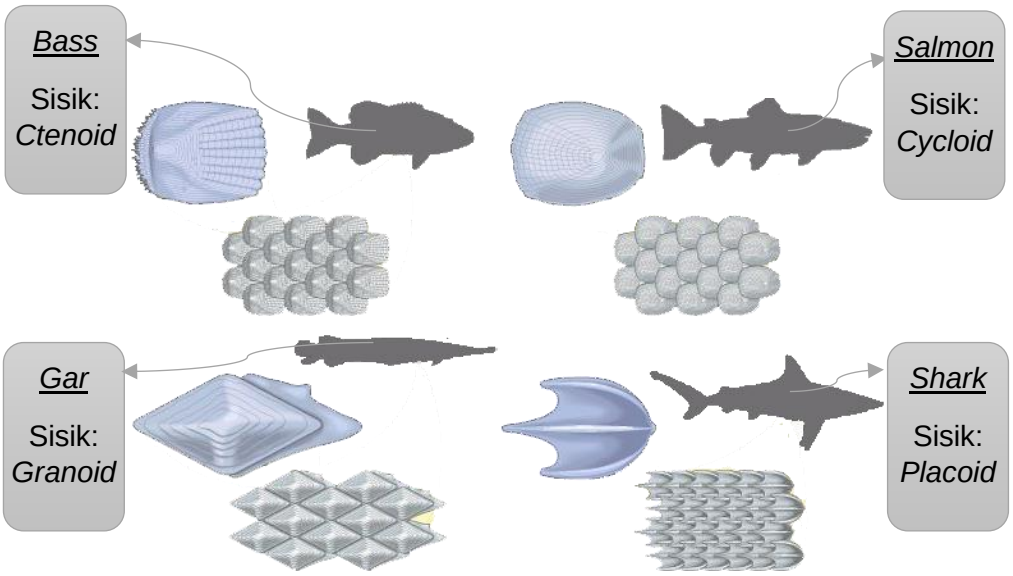


Gambar 4.5 implementasi bentukan sirip pada perspektif
Sumber : data pribadi

c. Konsep Bentuk

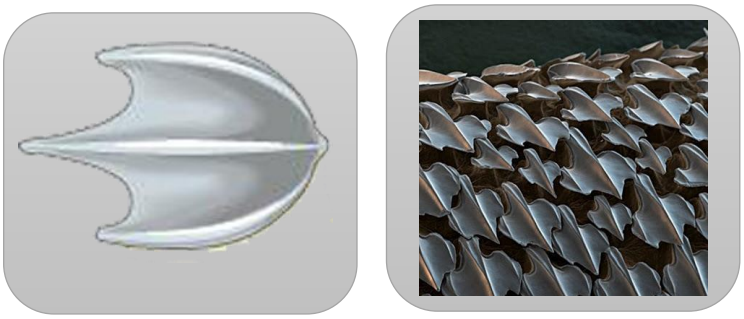
Sirip hiu telah dikenal sebagai pengatur kecepatan dan keseimbangan ikan hiu, Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia memiliki bentukan gubahan ruang *(layout)* yang diinspirasi dari bentukan sirip hiu koboi, agar di setiap kegiatannya, pengunjung dapat mengapresiasi peran bagi kelangsungan hidup setiap jenis ikan hiu. tidak hanya sirip hiu,

sisik hiu yang rapat membantu aksi kelihaiannya dalam berenang dan membuat ikan hiu dapat berenang cepat karena dengan kerapatan sisik yang dimiliki nya, akan mengurangi gesekan air, Agar karakter dari predator tersebut tetap terasa, maka sisik khas yang dimiliki ikan hiu menjadi penguat karakter ikan hiu dari perancangan MIHIND. Berikut adalah gambar jenis-jenis sisik yang dimiliki oleh hewan air.



Gambar 4.6 Jenis-Jenis Sisik Ikan

Bentukan khas dari sisik hiu akan dijadikan sebagai penguat karakter dari ikan hiu sendiri, sehingga pengunjung dapat merasakan seolah didampingi oleh ikan hiu selama berkegiatan di museum. Hal ini memiliki kaitan erat dengan perjalanan Kareo yang selalu ditemani oleh ikan hiu hingga pulau samo.

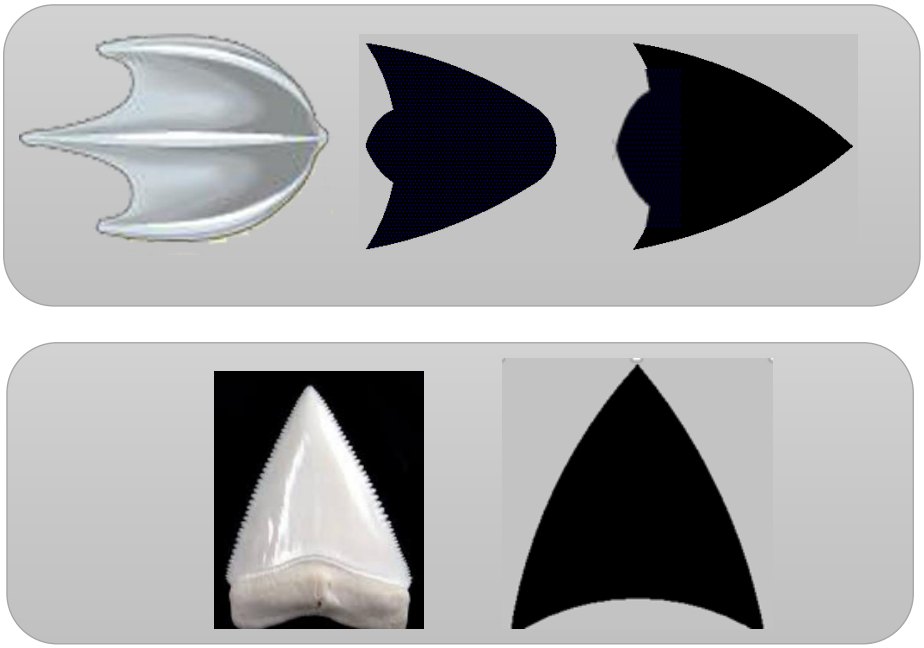


Gambar 4.7 Sisik Placoid

Sisik *placoid* cenderung lebih rapat dibanding dengan jenis sisik ikan lainnya dengan memiliki bentukan halus, tajam dan memajang ke arah belakang serta ketiga sisinya menuju pada satu titik yang berada di depan menjadi daya tarik tersendiri bagi ikan hiu dan menjadikan bentukan sisik tersebut berksesinambungan dengan suatu penggayaan di masa depan (*future)*. Dan juga menggunakan organ tubuh hiu lainnya sebagai unsur penguat dari karakter ikan hiu, seperti bentukan segitiga lancip yang dimiliki oleh gigi hiu.

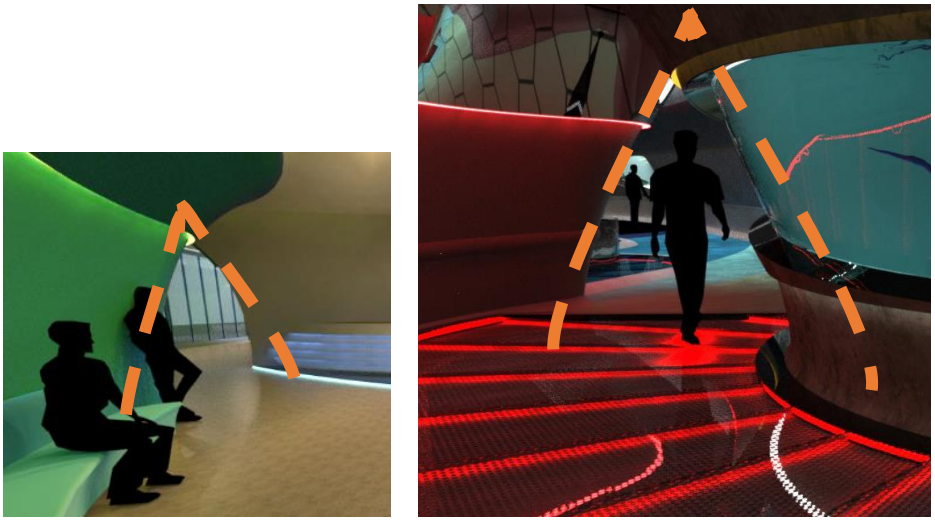
Gambar 4.8 gigi hiu

Berikut adalah stilasi dari bentuk sisik dan gigi hiu.



Gambar 4.9 stilasi bentukan

Dengan penerapan stilasi bentukan karakter organ hiu pada perancangan MIHIND, diharapkan dapat memperkuat pula karakter ikan hiu dapat dirasakan oleh pengunjung. Penerapan bentukan sisik dan sirip ini di implementasikan pada gabungan elemen ruang, yaitu antara dinding 1 dengan dinding yang berada di hadapannya. Sehingga penerapan bentukan dikatakan sebagai bentukan tidak langsung. Karena bentukan ini hanya terlihat pada titik perspektif tertentu saja, Berikut adalah beberapa bentukan tidak langsung pada perancangan MIHIND



Gambar 4.10 implementasi bentukan gigi dan placoid

(sumber : data pribadi)

d. Konsep Warna

Warna merupakan roh dari sebuah desain perancangan MIHIND. Karena dengan peran warna, pembagian zona dari suasana cerita rakyat suku bajo dapat dibedakan antara zona 1 dengan yang lainnya. Maka dari itu pemilihan warna yang tepat adalah sebagai salahsatu kunci utama dalam sebuah perancangan desain museum ini.

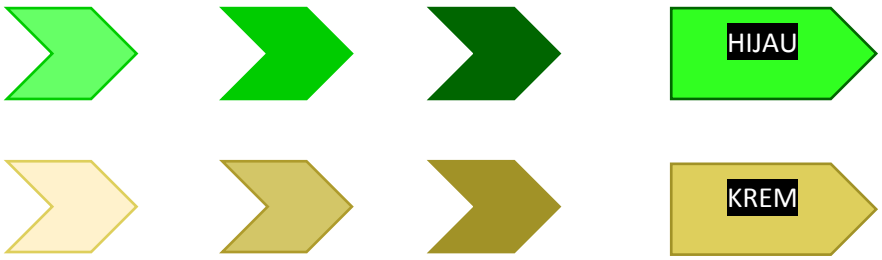
Tidak lepas dari karakter hiu, konsep warna yang diterapkan pada Museum Ikan Hiu Indonesia Ini juga mengacu pada sebuah narasi dari cerita legenda *"Si Kareo dan Ikan Hiu"*, yaitu berawal dari suasana pantai tropis pada titik awal perjalanan museum, lalu suasana pantai tropis tersebut akan mengalami pergantian suasana yang menuju zona epipelagis dimana pengunjung diarahkan pada sebuah suasana laut di kedalaman 200 meter hingga menuju kediaman ikan hiu yang berada di kedalaman laut paling dalam di

perairan Indonesia yaitu zona batipelagis (6000m). Dan setelah itu pengunjung diarahkan kembali menuju suasana pantai tropis (pulau samo).

Selain mengacu pada sebuah narasi, penerapan warna tersebut memiliki tujuan, yaitu membawa pengunjung seolah menyelam ke dasar laut, sehingga bagi masyarakat yang dirasa masih sulit untuk menyelam ke perairan Indonesia diharapkan bisa tergantikan dengan mengunjungi sarana edukasi yang menyuguhkan konsep Kareo dengan nuansa menyelam ini.

Berikut adalah warna-warna yang bisa diterapkan pada perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia;

Warna laut adalah sebuah warna identitas dari kediaman ikan hiu yaitu warna biru, biasanya warna tersebut merupakan pantulan dari cahaya warna langit lalu air laut menyuguhkan warna pantulannya sebagai warna tersendiri. Warna ini akan diterapkan pada suasana pantai tropis pada fasad perancangannya hingga menuju ruang pamer seolah pengunjung berada di dalam laut.



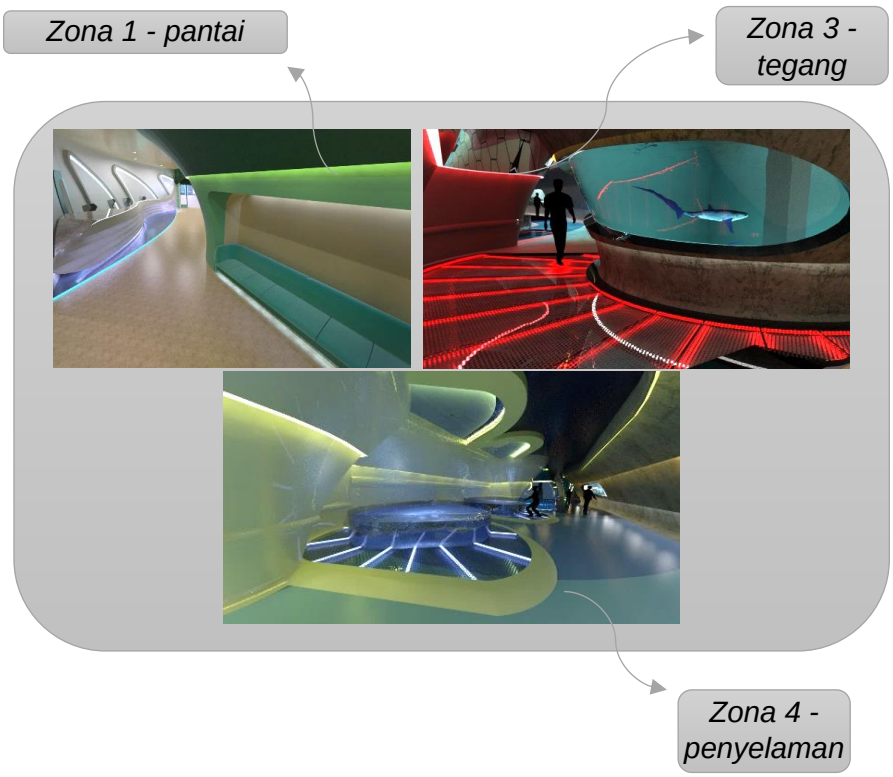
Hijau adalah warna yang biasanya disuguhkan untuk memberi kesan segar, karena warna hijau identik dengan sejumlah warna daun yang berada di negara tropis seperti Indonesia yang cenderung bisa memberi sensasi menyegarkan bagi yang melihatnya. Warna hijau dapat diterapkan pada bagian depan yang dianalogikan sebagai suasana tumbuhan di pantai tropis (palem). Selain warna hijau, warna krem juga dapat dianalogikan sebagai warna pasir di pulau Samo.

Warna abu-abu adalah warna dominan yang dimiliki oleh kebanyakan spesies ikan hiu, warna abu-abu merupakan sebuah medium yang bisa menyeimbangkan sekaligus menjadi penetralisir warna yang terdapat dalam perancangan interior.

Warna-warna tersebut tidak lepas dari peran sebuah warna aksen yang turut mempertegas sebuah konsep perancangan. Warna aksen dalam perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia berupa warna yang mencolok berupa tonjolan warna tersendiri maupun pantulan dari cahaya. aksentuasi tersebut diterapkan pada area tertentu yang membutuhkan penegasan dan pembeda sebuah suasana ruang. Berikut adalah deskripsi warna aksen pada perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia;

Dalam kisah legenda *“Si Kareo dan Ikan Hiu”* seorang tokoh utama yaitu Kareo telah tertusuk duri laut hingga mengeluarkan cairan darah hingga dirinya lemas. Suasana cerita pada bagian tersebut sedang berada dalam kondisi yang melelahkan dan sedang dalam kondisi tegang dengan emosional yang memanas karena Kareo sedang berusaha bersabar karena dirinya ditinggalkan oleh para nelayan di pulau kerang. Ditambah emosi yang tidak stabil dialami oleh anak kecil tersebut karena tidak lama pada saat itu air laut akan pasang yang bisa menenggelamkan Kareo yang sedang kesakitan itu, anak yatim piatu tersebut seolah tidak mempunyai harapan untuk selamat. Lalu keadaan yang menegangkan pada cerita itu memuncak pada saat Kareo dikejutkan oleh kedatangan seokor hiu besar yang menghampirinya. Kondisi yang menegangkan ini telah menjadi pembeda dari cerita legenda tersebut. Untuk itu Warna merah hadir sebagai warna pembeda dari konsep perancangan, karena selain menjadi warna darah seorang anak kecil, warna tersebut juga memiliki sisi emosional tersendiri bagi yang melihatnya. Sehingga warna aksen tersebut diharapkan dapat mempresentasikan sebuah keadaan yang pernah dialami oleh Kareo.

Berikut adalah beberapa penerapan warna dalam perancangan MIHIND;

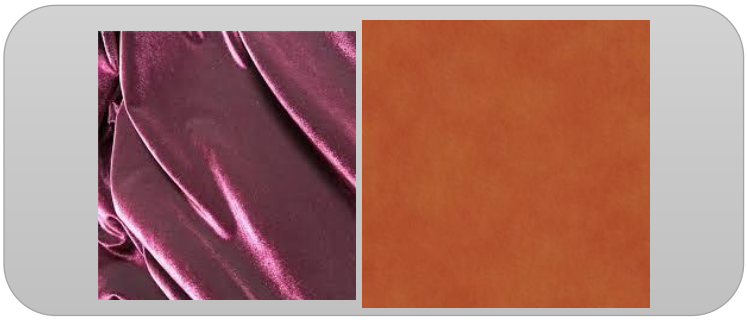


Gambar 4.11 implementasi warna
(sumber : data pribadi)

e. Konsep Material

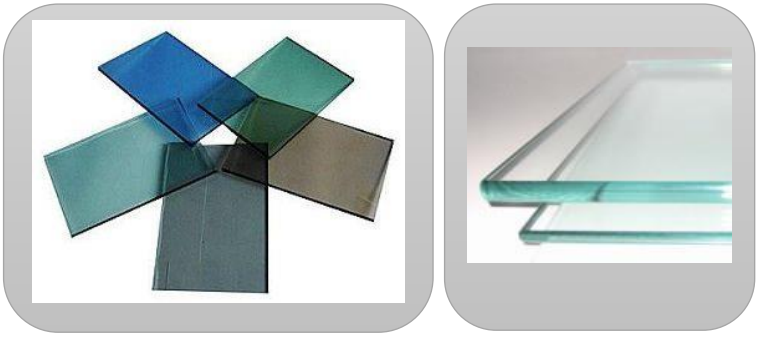
Material memiliki sifat penyelaras, dalam artian karakter material adalah karakter/ sifat yang dimiliki suatu objek juga. Hal ini bertujuan agar sifat yang dimiliki oleh objek dapat direspon dengan karakter material yang ada di sekelilingnya. Untuk itu pemilihan material difokuskan pada objek utama, yaitu ikan hiu. Ikan hiu adalah salah satu hewan perenang cepat, hal ini diantaranya karena faktor kerapatan sisik dan adanya bulu-bulu halus yang dapat mengurangi daya gesek air. Dengan kerapatan sisik yang lebih rapat dibandingkan dengan jenis sisik ikan lain menjadikan predator laut ini sekilas terlihat tanpa sisik karena tervisualkan oleh permukaan tubuh yang cenderung halus dan sedikit mengkilap. Dengan visual permukaan tubuh hiu yang terlihat lembut, maka penerapan material

dapat turut menyesuaikan dengan karakter tersebut. berikut adalah beberapa penerapan material pada Museum Ikan Hiu Indonesia



Gambar 4.12 Material Beludru & bahan suede

Gambar 4.13 alumunium panel & concrete



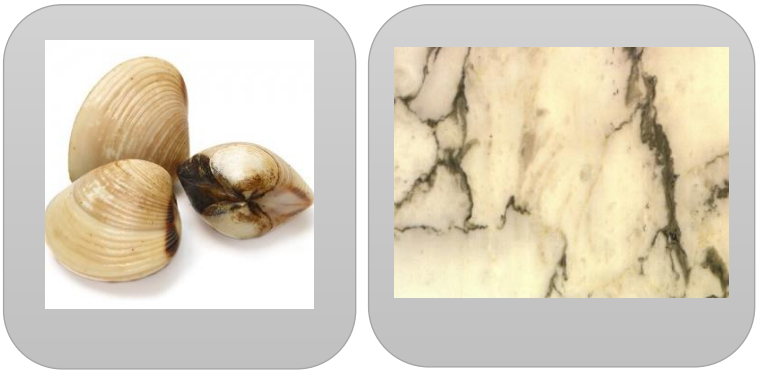
Gambar 4.14 Material Kaca

Gambar 4.15 Material Logam

Gambar 4.16 implementasi material
(sumber : data pribadi)

Selain menerapkan material yang cenderung mengkilap dan lembut, ada pula penyesuaian material terhadap tema yang diusung, yaitu mengambil dari sebuah perjalanan dari pulau kerang (beriklim tropis) menuju dasar laut dan berakhir di pantai pulau samo. Apabila material menyesuaikan dengan karakter kerang maka salah satu area perancangan museum ini menyesuaikan dengan karakter zona pantai

iklim tropis, zona neritik hingga zona dasar laut.



Gambar 4.17 Kerang laut & Marmer Arabesca

Gambar 4.18 Material Epoxy Metallic

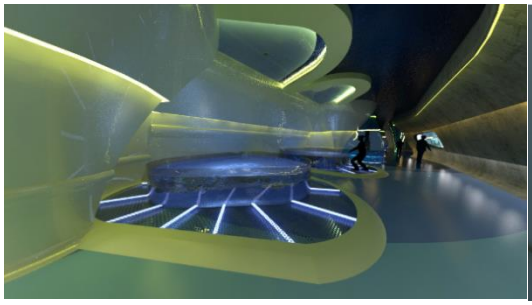
f. Konsep Pencahayaan

Sama halnya dengan pemilihan warna maupun material, pemilihan cahaya yang baik dan benar adalah salahsatu kunci keberhasilan perancangan interior, karena sejatinya karakter cahaya dapat memunculkan sisi emosi tersendiri pada perancangan museum. pada dasarnya sarana edukasi seperti museum ini memiliki standar temperatur warna yaitu, 2950 - 3500 Kelvin. Namun pada perancangan cahaya pada museum ini membutuhkan intensitas cahaya yang berbeda di setiap zona nya, dengan arti lain museum ini tidak membutuhkan cahaya yang merata(sama) disetiap area nya. Cahaya yang digunakan didominasi oleh pencahayaan buatan, karena pada perancangannya, tema yang diterapkan pada museum ini adalah sebuah perjalanan menuju dasar laut, sehingga perlu adanya simulasi sistem pencahayaan yang dapat mendukung tema tersebut. Agar tujuan pencahayaan tercapai, maka jenis cahaya yang diterapkan adalah sbb :

1. Lampu Fluorescent, yaitu lampu dengan spektrum sinar yang hampir sama dengan panjang sinar matahari
2. Actinic Blue, yaitu sinar yang dapat menembus air mencapai 400m. lampu ini memiliki warna yang menyerupai tingkatan warna biru di laut maka warna ini tidak akan mengganggu ikan hiu
3. Lampu Metal Halide, yaitu lampu tambahan yang digunakan dalam perancangan MIHIND sebagai sinar yang bisa mendukung pertumbuhan karang dan koral

Tidak lepas dari itu ada pula jenis pencayaan agar ikan hiu tidak terganggu oleh aktivitas pengunjung. Yaitu jenis *hidden wall washer lamp/ hident lamp* adalah salah satu upaya mensimulasikan suatu keaadan pencahayaan artinya sumber cahaya pada museum ini ditekankan memiliki sumber cahaya yang dapat disembunyikan sehingga ikan hiu tidak dapat melihat pengunjung museum, tapi sebaliknya pengunjung dapat melihat aktivitas ikan hiu hanya saja pengunjung dapat melihat pantulan cahaya *hidden wall washer*

Sama halnya dengan jenis pencahayaan pada lampu sebelumnya, jenis pencahayaan *hidden general lamp* juga ditekankan untuk pencahayaan general pada museum. *hidden general lamp* adalah teknik pemantulan dan penyebaran cahaya dimana sumber cahaya tidak dapat dilihat secara langsung oleh pengunjung museum. berikut adalah implementasi pada perancangan MIHIND



Gambar 4.19 implementasi penerapan pencahayaan
(sumber : data pribadi)

g. Konsep Penghawaan

Perancangan museum ini akan menambahkan pengahwaan buatan seperti AC central dan sejenisnya, terutama pada bagian yang kurang terkena ventilasi secara langsung.

h. Konsep Keamanan & Perawatan

Perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia tidak lepas dari sistem konsep keaamanan dan perawatan, bertujuan agar menghindari hal-hal yang tidak diharapkan, Pada museum ini menggunakan konsep keamanan berbasis teknologi, Seperti penggunaaan *fire & smoke ditector, sprinkler* dan *alarm* agar apabila terjadi hal yang tidak diginkan dapat teratasi secara otomatis. dan ada pula peran *CCTV* yang dapat diterapkan pada area-area tertentu untuk

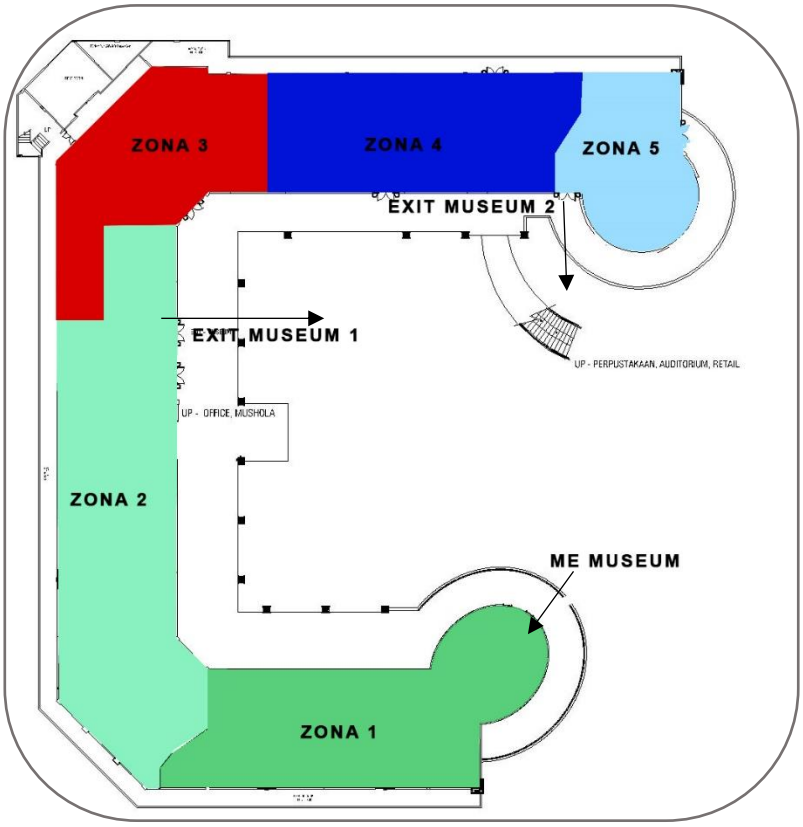
memantau kegiatan pengunjung. Adapun penerapan sterilisasi dan *fumigasi control* agar kondisi benda pamer tetap terjaga.

Selain konsep keamanan yang berbasis teknologi, hal-hal yang non-teknologi seperti *railing* pada tangga maupun *railing* pembatas *void* lantai atas adalah salahsatu pencegahan hal yang tidak diharapkan dari pengunjung maupun pihak museum.

i. Konsep *Story Line* Museum

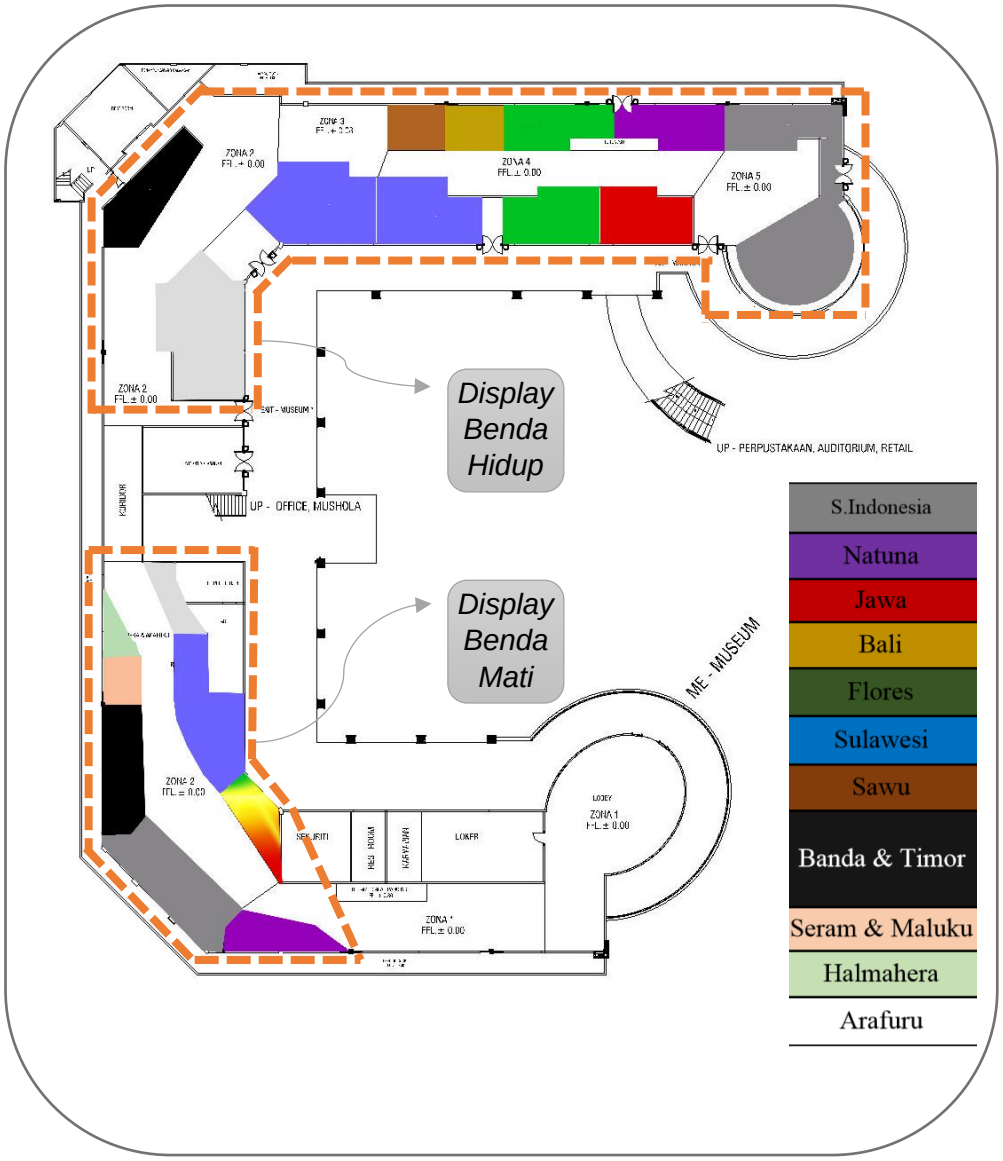
Agar konsep pembagian zona ruang dapat turut mempresentasikan dari sebuah tema perancangan yaitu perjalanan dari sebuah cerita legenda *"Si Kareo dan Ikan Hiu",* maka pembagian zona ruang atau *(story line)* pada perancangan museum ini diarahkan secara satu arah dengan menggunakan konsep *open space.* Karena konsep ruang yang terbuka ini dianalogikan sebagai perjalanan dari tokoh Kareo, dalam kisahnya perjalanan tokoh utama tersebut ditemani oleh ikan hiu dari pulau kerang menuju pulau samo, Dimana pengunjung seolah dapat merasakan sensasi perjalanan dari daratan tropis menuju dasar laut hingga kembali menuju daratan tropis. Selain dengan pembagian zona cerita rakyat suku Bajo,

Berikut adalah pembagian 5 zona pada perancangan Musuem Ikan Hiu Indonesia



gambar 4.20 Pembagian Zona
sumber : data pribadi

Story line pada perancangan ini pun dibagi pada 2 jenis benda dispay, yaitu display benda mati dan display benda hidup, dimana masing-masing pada kedua jenis benda display tersebut memiliki tahapan pembagian 13 zona wilayah laut Indonesia, yaitu Hiu laut Samudra Indonesia, Hiu laut Natuna, Hiu laut Jawa, Hiu laut Bali, Hiu laut Flores, Hiu laut Sulawesi, Hiu laut Sawu, Hiu laut Banda, Hiu laut Timor, Hiu laut Seram, Hiu laut Maluku, Hiu laut Halmahera dan Hiu laut Arafuru. Berikut adalah penerapan pembagian zona wilayah laut Indonesia:



gambar 4.21 Pembagian Zona
sumber : data pribadi