BAB II

DESKRIPSI PROYEK

2.1. Data Proyek

Perancangan MoCA mengikuti regulasi berdasarkan peraturan yang berlaku. Berikut adalah data proyek museum Seni Kontemporer :

2.1.1. Data Umum :

Judul Proyek	: Museum of Contemporary Art (MoCA)
Jenis Proyek	: Fiktif
Konteks Proyek	:Bangunan publik, Fasilitas rekreasi, institusi kultural dan edukasi
Luas Lahan	: 14.000 m^2
Peruntukan Lahan	: Komersial, Perdagangan, Sosial-Budaya
Luas Bangunan	: 16550 m^2
Pemilik Proyek	: Pemerintah
Asumsi Pendanaan	: Pemerintah/Stakeholder
Lokasi Proyek	: Jl. Alun – alun Timur No.3-7, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
KDB	: 70%
KLB (Regulasi)	: 12,6
KLB	: 1,18
GSB	
Jl. Alun-alun Timur	: 7 meter
Jl. Asia-Afrika	: 7 meter
Jl. Dalem Kaum	: 3 meter
GSS	: 5 meter

2.1.2. Batas Lahan

Utara	: Jl. Asia Afrika, Gedung PLN, Gedung Puwnten
Timur	: Sungai Cikapundung
Selatan	: Jl. Dalem Kaum, Kawasan komersial dan pendidikan
Barat	: Jl. Alun-Alun Timur, Alun-alun Bandung

2.2. Definisi dan Program Kegiatan

Berdasarkan terminologi, kata museum berasal dari bahasa Yunani *Mouseion* yang berarti tempat Mnemosyne, Dewi Ingatan/memori Yunani dan anak – anaknya (muses) menari. Menurut ICOM (*International Council of Museums*) yang juga terdapat pada *Microsoft Encarta 2009*, museum adalah sebuah institusi/lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum. Museum melakukan pemeliharaan, perawatan, pengumpulan, penelitian, dan pameran barang – barang bukti keberadaan manusia dan lingkungannya untuk tujuan pembelajaran, pendidikan, hiburan, dan rekreasi.

Definisi lain berdasarkan buku The Manual of Museum Exhibitions, museum adalah lembaga non-profit yang terbuka dan berperan pada ketertarikan publik dengan tujuan yaitu pemeliharaan, perawatan, pengumpulan, penelitian, dan pameran obejek-objek dengan nilai edukasi dan budaya publik termasuk seni, ilmu pasti, sejarah, dan teknologi. Museum memperbolehkan publik untuk menjelajahi objek untuk inspirasi, pendidikan, dan hiburan. Museum juga berfungsi mengumpulkan dan mengamankan koleksi namun dapat diakses dan dijumpai sebagai kepercayaan publik.

MoCA sebagai museum seni kontemporer secara garis besar memiliki beberapa macam aktivitas yaitu:

1. Kegiatan **Penerima**
   - Entrance/Drop Off
   - Lobby
   - R. Informasi
   - R. Jaga
   - R. Penitipan Barang
   - R. Tiket
   - Toilet
2. Kegiatan Pelayanan **Edukasi**
   - Perpustakaan
   - Studio/Kelas
   - R.Edukator
   - Gudang
   - Ruang Seminar
   - Hall
   - Ruang Multimedia
   - Toilet Umum
3. Kegiatan **Pertunjukan**
   - Amphitheater
   - Auditorium
4. Kegiatan **Pameran**
   - Pameran tetap
   - Pameran Temporer
   - Pameran Outdoor
5. Kegiatan **Servis, Perawatan dan Penyimpanan**
   - R. Penerimaan dan Pengiriman
   - Pendataan/komputer
   - R. Perbaikan/konservasi
   - R. Preparasi
   - Gudang Koleksi
   - R. Fumigasi

- Gudang Peralatan
- R. Mekanikal Elektrikal
- Loading Dock
- R. Jaga
- R. Pompa
- R. Minyak
- R. Genset

6. Kegiatan **Administrasi dan Kuratorial**
   - R. Kurator
   - R. Sekretaris
   - R. Tamu
   - R. Rapat
   - Gudang
   - Pantry
   - Toilet
   - R. Serbaguna
7. Kegiatan **Komersial**
   - Toko Suvenir
   - Cafe
     - R. Makan
     - R. Saji
     - Dapur
     - R.Servis
     - Gudang

2.3. Persyaratan Teknis

2.3.1. Pencahayaan dan Sudut Pandang Ruang Pamer

Pencahayaan dalam ruang pamer sebuah museum dapat berupa pencahayaan alami dan buatan. Untuk Fleksibilitas penggunaan ruang, galeri-galeri dirancang secara tipikal dengan kapasitas pencahayaan buatan seminimal mungkin, khususnya pada ruang

pamer. Kebutuhan akan sistem pencahayaan akan bervariasi tergantung dari fungsi dan jenis koleksi yang akan dipamerkan. Pencahayaan alami dapat menimbulkan efek yang baik untuk mendramatisir dan menghidupkan desain sebuah bangunan. Sebagian arsitek menggunakan pencahayaan alami sebagai pemberi bentuk pada desain bangunan.

Selain itu harus dipahami bahwa presentasi dan pemeliharaan lebih utama daripada keuntungan secara arsitektural dari penggunaan cahaya yang berlebihan. Adanya cahaya baik alami maupun buatan pada panjang gelombang tertentu secara berlebihan dapat merusak koleksi karya yang dipamerkan. Penurunan kualitas benda-benda koleksi yang disebabkan oleh pencahayaan bersifat kumulatif dan irreversible. Energi dan sinar akan mempercepat penurunan kualitas atau kerusakan karya seni. Energi tersebut akan meningkatkan suhu permukaan objek dan menciptakan sebuah klim mikro yang memiliki kelembaban dan reaksi kimiawi. Galeri harus dapat mengatur tingkat sinar dan jangka waktu exposure pada raung pamer dan benda-benda koleksinya. Cahaya dapat mengakibatkan pemudaran, penggelapan dan percepatan penuaan pada benda – benda koleksi.

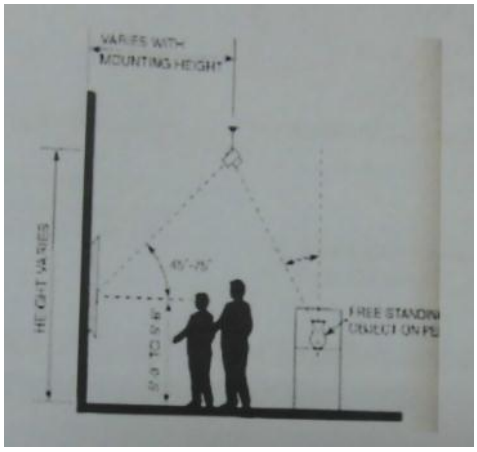
Pada Sebagian besar galeri, semua lampu pada area pameran dan koleksi lainnya menggunakan penyarig sinar UV sampai pada 75 microwatt/lumen dan diberi penutup agar tidak menimbulkan kerusakan pada saat terjadi pecah lampu. Ruang – ruang pamer biasanya mempunyai jalur pencahayaan berkualitas tinggi yang fleksibel. Layout final sebaiknya mengakomodasi lokasi dinding permanen dan temporer.

1. Sudut yang diukur dari sebuah titik pada dinding dan ketingggian 160 cm (ketinggian rata-rata mata manusia)

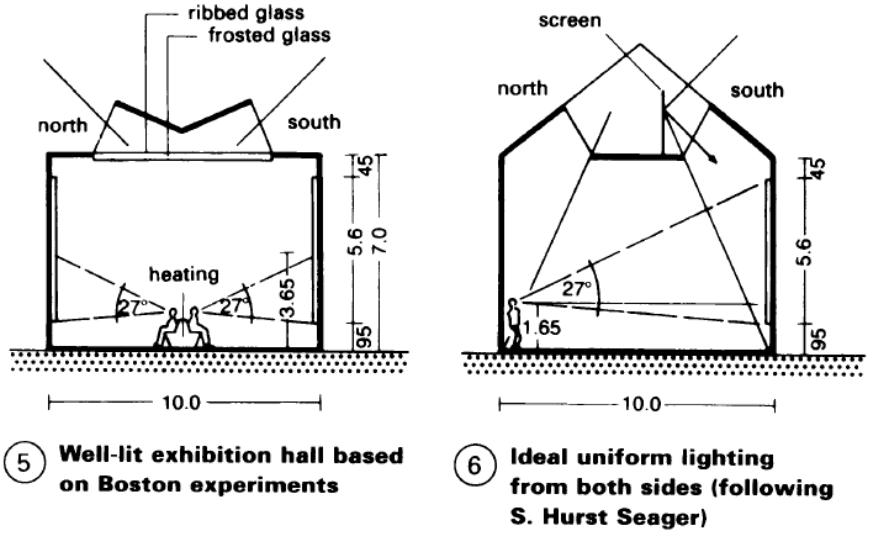
sebesar 45^{o}-75^{o} ke arah atas dari garis horizontal ke arah fikstur lampu.

2. Untuk dinding permanen, sudut yang ideal adalah 65^{o}-70^{o}
3. Semakin sensitif material koleksi, semakin sedikit pula pencahayaan yang disediakan.

   Pencahayaan di lingkungan beriklim tropis diatur sedemikian rupa sehingga sinar matahri tidak menciptakan silau atau panas yang berlebihan dengan cara mengatur orientasi bangunan dan menyaring atau memantulkan cahaya.



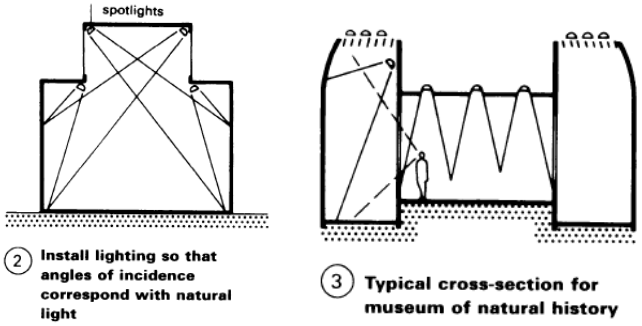
Gambar 2.1. Pencahayaan Alami pada Museum
(Sumber : Architect's Data. 3rd edition. Neufert)



Gambar 2.2. Pencahayaan Alami pada Museum
(Sumber : Architect's Data. 3rd edition. Neufert)

Poin penting lain dalam pencahayaan di antaranya:

1. Pencahayaan membangun konteks dan gaya dari bangunan dengan menekankan pada detail arsitektural (membangun emosi pengunjung)
2. Pencahayaan mengakomodir adanya perbedaan sudut pandang pengunjung.
3. Memperkirakan efek yang timbul dari warna dan kekuatan cahaya dan dibandingkan dengan efisiensi dan keawetannya.
4. Menghindari sinar matahari langsung.
5. Pencahayaan buatan, spotlight dan general light.
6. Jenis lampu yang digunakan :
    a) *Incadescents lamps*, lampu yang mengurangi silau merupakan pencahayaan langsung
    b) *Fluorescent lamps* untuk *ambient lighting*, awet dan perawatannya mudah.



Gambar 2.3. Pencahayaan buatan pada Museum
(Sumber : Architect's Data. 3rd edition. Neufert)

2.3.2. Penghawaan Ruang Museum

Pengudaraan museum harus dikondisikan di setiap ruangan. Suhu nyaman ada di antara 21^{o}C hingga 24^{o}C sesuai tabel di atas. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kerusakan koleksi dari segi panas dan debu. Agar bekerja secara maksimal, diperlukan ruang kontrol yang bekerja selama 24 jam dengan dukungan Genset.

Tabel 1. Tabel Penghawaan pada museum
(Sumber : Building Type Basic for Museum)

Area	Lingkungan	Jadwal per jam
Art Storage	70°F 50% RH	24
Registar	70°F 50% RH	24
Education	75°F 60% RH max	10
Restaurant	75°F 60% RH	10
Kitchen	80°F	10
Reception Area	70°F 50% RH	24
Auditorium	75°F 60% RH Max	24
Galleries	75°F 50% RH	24
Administration (office)	75°F 60% RH	10
Conservation	70°F 50% RH	24

2.3.3. Sirkulasi dan Penataan Ruang Pamer

Radial/Loop.

Keuntungan dari pemakaian sistem sirkulasi radial/loop adalah:

1. Cocok untuk ruang galeri besar
2. Pengunjung bebas memilih koleksi yang ingin dilihat.
3. Pembagian Koleksi Jelas
4. Adanya ruang pengenal
5. Urutan Sirkulasi bisa dinamis

Kerugian dari pemakaian sistem sirkulasi radial/loop adalah :

1. membutuhkan ruang yang lebih luas

Linear.

Keuntungan dari pemakaian sistem sirkulasi linear adalah:

1. Sirkulasi berurutan
2. Pemisahan lokasi jelas

Kerugian dari pemakaian sistem sirkulasi linear adalah:

1. Pengunjung tidak bebas memilih koleksi yang diinginkan
2. Sirkulasi kemungkinan besar terganggu ketika adanya pengunjung lain yang melihat.

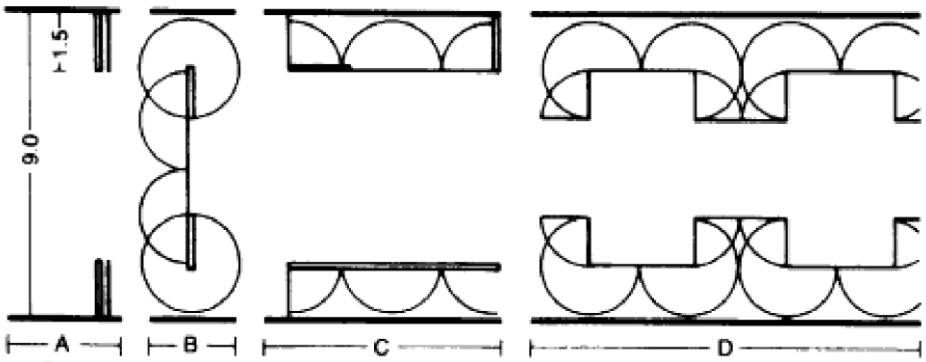
Random

Keuntungan dari pemakaian sistem sirkulasi random adalah

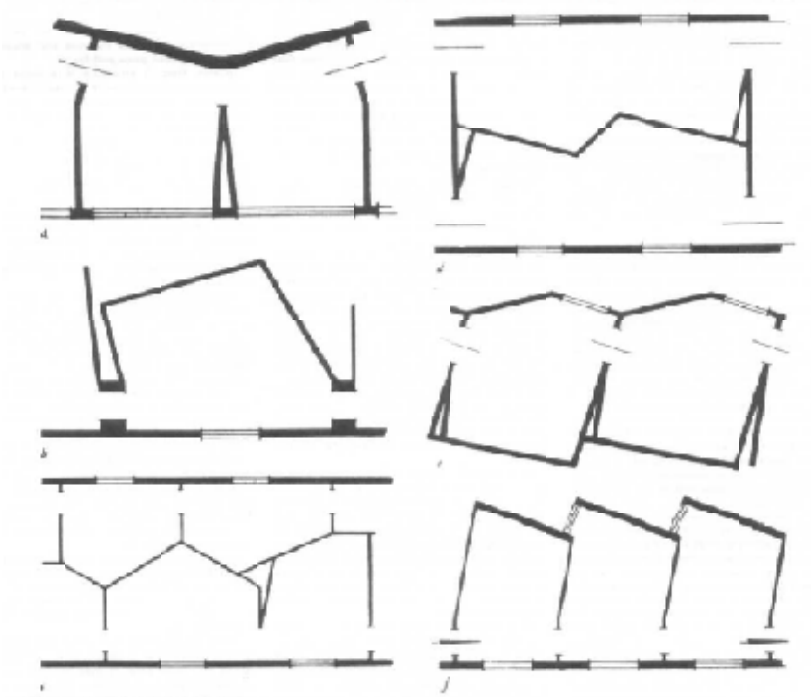
1. Cocok digunakan untuk galeri dengan skala kecil
2. Pengunjung dapat melihat koleksi yang diinginkan

Kerugian dari pemakaian sistem sirkulasi random adalah:

1. Sirkulasi membingungkan
2. Sirkulasi tergantung penataan koleksi
3. Pemisahan Koleksi tidak jelas



Gambar 2.4. Pengaturan Tata Letak Museum
(Sumber : Data Arsitek. Edisi Kedua.Neufert)



Gambar 2.5. Jenis Sirkulasi
(Sumber : Time Saver Standard for Building Types.De Chiara)

2.3.4. Keamanan Museum

Keamanan pada museum harus dikontrol dari Ruang panel keamanan di ruang jaga utama. Karena sifatnya yang harus selalu menyala, sebaiknya sistem didukung oleh energi Genset.

1. Sistem keamanan sebaiknya mengikuti subsistem dan peralatan sebagai berikut:

a) CCTV (Close Circuit Television)
b) Card Reader
c) Electric Door
d) Guard Tour Station
e) Panic Alarm

2. Sistem sebaiknya menggunakan:

a) Two way Alarm
b) Intercom dan Komunikasi telepon

3. Sistem utama seperti monitor, record, dan proses pengumpulan informasi harus selalu menyala dengan didukung:

a) Local Printers

b) Tape Drives

c) Videotape

d) Computer Harddisc



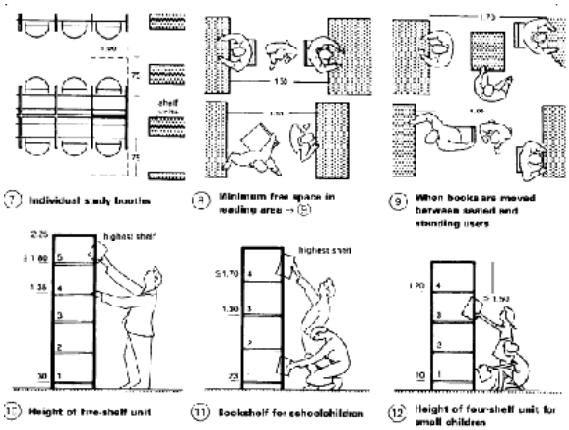
Gambar 2.6. Fasilitas Keamanan Museum
(Sumber : google.com)

2.3.5. Persyaratan Ruang Lain

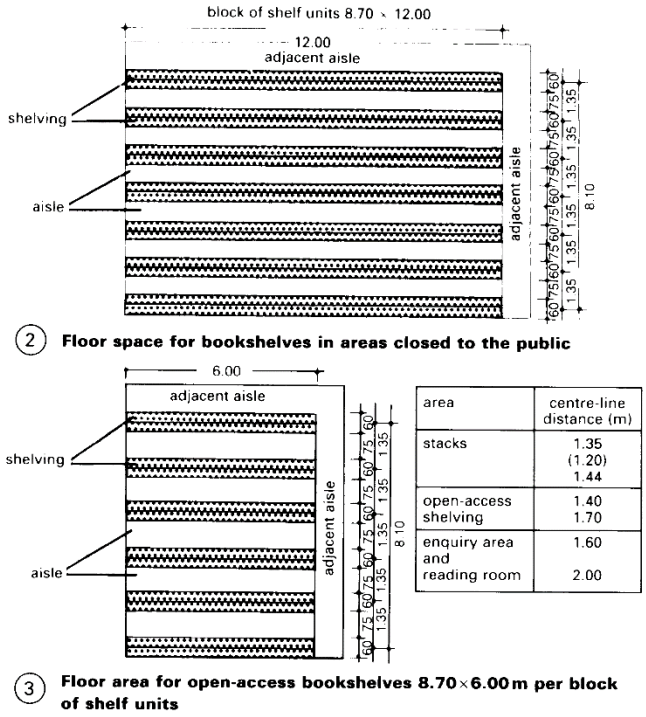
2.3.5.1. Perpustakaan

Persyaratan:

1. Koleksi terhindar dari sinar UV.
2. Ruang bernuansa tenang dengan pencahayaan cukup.
3. Penggunaan pencahayaan alami dan buatan.



Gambar 2.7. Standar Sirkulasi Perpustakaan
(Sumber : Data Arsitek. Neufert)

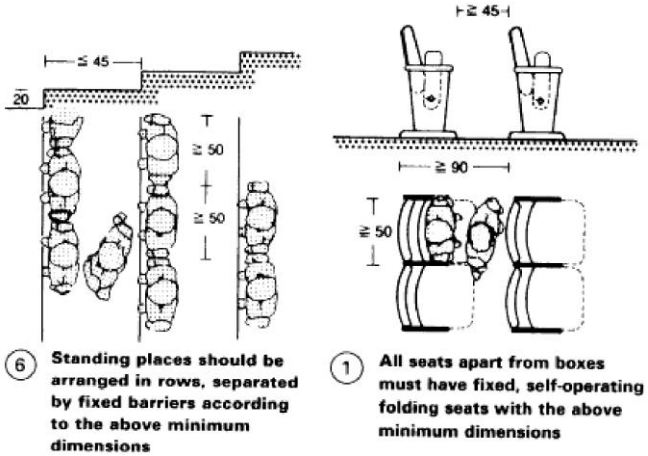


Gambar 2.8. Standar Rak Perpustakaan
(Sumber : Data Arsitek. Neufert)

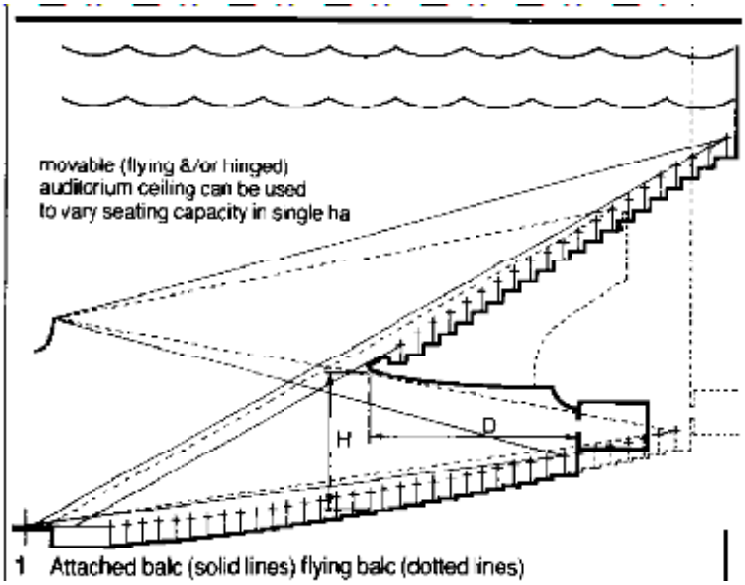
2.3.5.2. Auditorium

Persyaratan :

1. Standar luas per orang adalah 0,5 meter persegi.
2. Dimensi pintu keluar 1m untuk standar 150 orang.
3. Sudut penglihatan terbaik adalah 30 derajat, maksimal 60 derajat.



Gambar 2.9. Standar Posisi Duduk Auditorium
(Sumber : Data Arsitek. Neufert)



Gambar 2.10. Standar Auditorium
(Sumber : Data Arsitek. Neufert)

2.4. Studi Banding Museum Kontemporer

2.4.1. Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta

Lokasi : Kota Tua, Jakarta

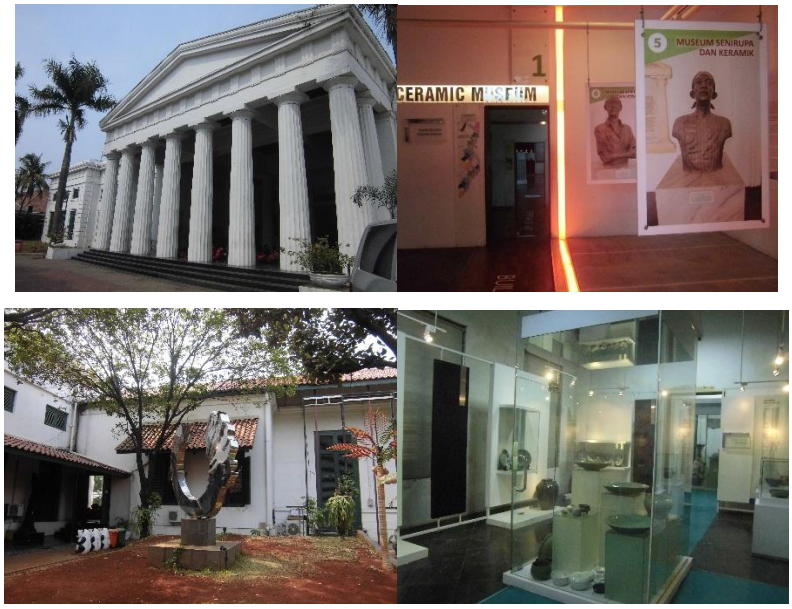
Arsitek : Jhr Willem Herman Frederik Hendrik van Raders

Museum Seni Rupa dan Keramik Kota Jakarta merupakan bangunan lama yang menjadi bagian dari kawasan Kota Tua Jakarta. Museum ini mengalami berbagai perubahan fungsi yang mengikuti perkembangan di masing – masing periode waktu. Perubahan fungsi – fungsi tersebut berupa Gedung Pengadilan (fungsi asli), Asrama militer, kantor Walikota, kantor Dinas Sejarah dan Museum, Balai Seni Rupa hingga menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta.

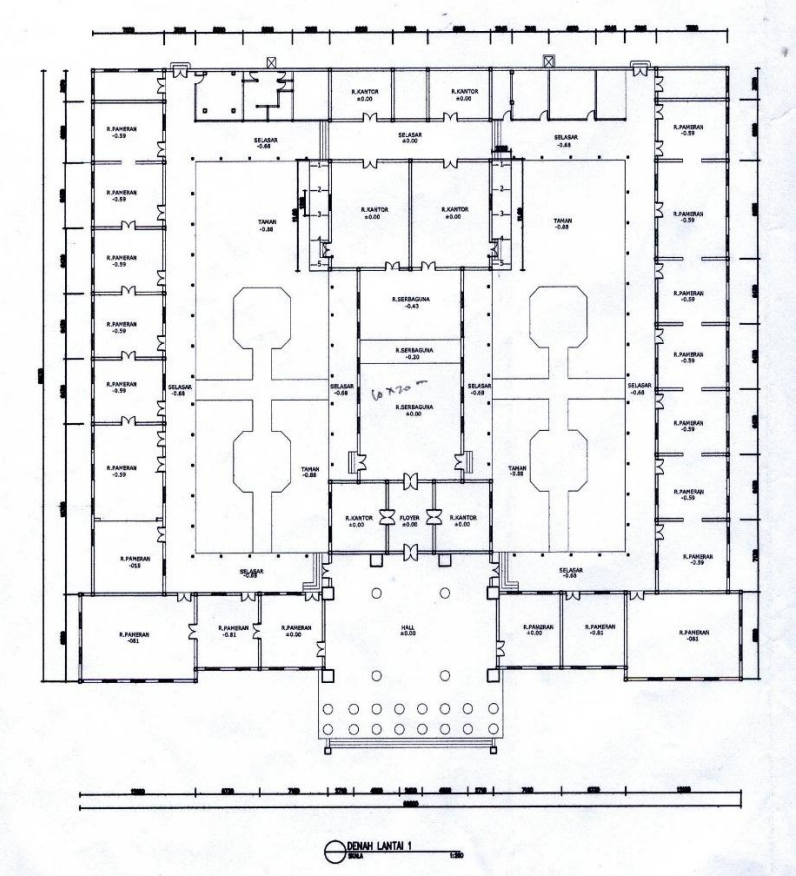
Sebagai bangunan lama yang menjadi cagar budaya yang dilindungi, bangunan ini tetap dirawat sesuai dengan bangunan aslinya. Penyelesaian desain yang diperlukan adalah penyesuaian dengan fungsi yang dibutuhkan. Hampir semua perubahan sebenarnya terjadi pada interior bangunan dalam artian

penambahan elemen interior. Elemen asli arsitektur yang asli tidak berubah.

Desain bangunan ditonjolkan melalui gaya art deco dan klasik yang memunculkan kesan megah dan lamanya bangunan berdiri. Saat memasuki kawasan museum, penyediaan ruang publik dan hijau ditonjolkan untuk menarik minat publik dan kontekstualisme dengan alun – alun Kota Tua. Ruang Hijau ini sendiri tetap dibawa hingga ke dalam bangunan sehingga konsep ruangan yang dikelilingi ruang hijau membantu sirkulasi penghawaan dan pencahayaan menjadi lebih baik. Sirkulasi sebagai elemen utama museum yang diterapkan pada bangunan ini adalah sirkulasi linear dengan cakupan pengunjung yang dapat kembali memeriksa karya – karya. Sirkulasi juga mengikuti konsep drama sehingga alur pengaturan koleksi museum disesuaikan dengan zona waktu koleksi. Bangunan lama yang berkonsep dinding tebal tidak dapat dipungkiri menjadi bangunan yang berfokus pada interior bangunan. Terlebih untuk perawatan museum dan koleksinya, penghawaan dan pencahayaan yang digunakan adalah buatan.



Gambar 2.11. Suasana Museum
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 2.12. Denah Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta
(Sumber : Data Pribadi)

2.4.2. Stedelijk Museum

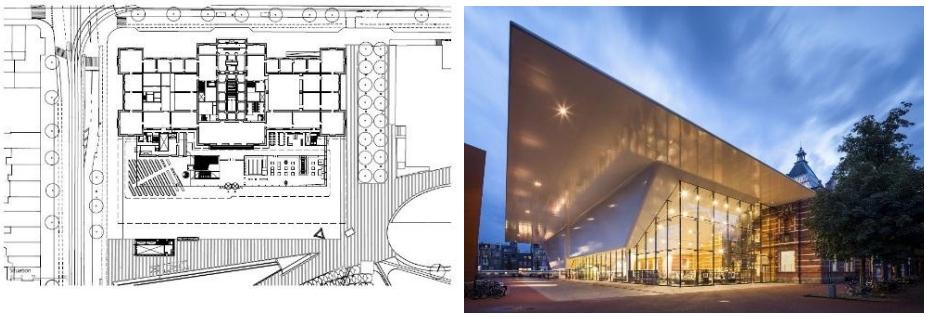
Lokasi : Amsterdam, Belanda

Arsitek : A.W. Weissmann, (bangunan baru/extension oleh Benthem Crouwel Architect)

Stedelijk Museum merupakan museum yang terletak pada daerah pusat kota Amsterdam, terlebih terletak pada kawasan axis kota dan berhubungan langsung dengan landmark yang lain yaitu Van Gogh Museum, Rijksmuseum, Concertgebouw serta plaza utama Amsterdam. Stedelijk museum sebenarnya telah berdiri sejak 1895 dengan gaya bangunan yang klasik. Namun seiring perkembangan jaman, diperlukannya pengembangan museum (mengikuti museum lain) seiring bertambahnya aktivitas dan koleksi untuk kembali aktif.

Pengembangan museum yang dilakukan terhadap Stedelijk Museum adalah penambahan massa modern yang menghadap museumplein.

Desain bangunan merupakan respon kontras sebagai massa yang mampu fleksibel terhadap kebutuhan dan modern namun menjaga kontektualisme dengan bangunan lama. Hal ini dilakukan dengan cara penyesuaian bentuk atap dan penggunaan struktur bentang lebar. Ketinggian bangunan juga dirancang agar tidak menonjol dari bangunan lama. Penggunaan pencahayaan alami melalui material kaca yang lebar serta massa masif berwarna putih memberikan kesan melayang dan modern di dalam kawasan.



Gambar 2.13. Denah dan Suasana Stedelijk Museum
(Sumber : archdaily.com)

2.4.3. Guggenheim Museum Bilbao

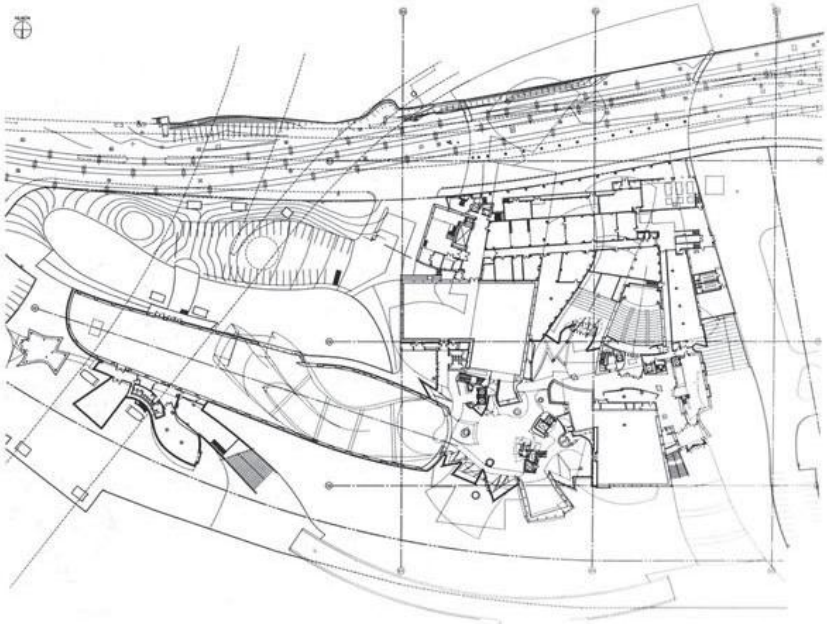
Lokasi : Bilbao, Spanyol

Arsitek : Frank Gehry

Museum Seni Guggenheim Bilbao merupakan museum yang terletak pada kawasan industri Bilbao dan berada di bawah naungan yayasan Guggenheim. Museum Guggenheim Bilbao kini memiliki peran dan citra yang kembali membangun Kota Bilbao. Pada periode sebelumnya, Kota Bilbao mengalami kemunduran industri hingga kemunculan museum ini.

Penyelesaian desain yang bergaya dekonstruksi ini membawa kembali citra yang baru terhadap kota terlebih menjadi ikon nasional hingga internasional. Terletak pada tepian sungai dan terpisah dari kawasan utama, bentukan dan tinggi museum

sebenarnya tidak menganggu kontekstualisme kawasan. Penyelesaian desain ini pula merupakan suatu metode baru dengan menggunakan teknologi CAD sehingga memberikan bentukan yang abstrak. Bentukan yang Abstrak ini memberikan inspirasi terhadap para pengunjung untuk memberikan impresinya tersendiri sehingga konsep ikonik terpatri pada setiap pengunjung.



Gambar 2.14. Denah Museum Guggenheim Bilbao
(Sumber : Guggenheim Museum Bilbao, Justina Dabrisiute)



Gambar 2.15. Suasana Guggenheim Bilbao
(Sumber : Artikel Guggenheim Museum Bilbao, Justina Dabrisiute)

Perbandingan ketiga museum akan ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Perbandingan Studi Banding
(Sumber : Data Pribadi)

Analisa	**Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta**	**Stedelijk Museum**	**Guggenheim Bilbao**
Fasilitas	Galeri Tetap dan Temporer, galeri terbuka, Cafe, Toko, R. Serbaguna, perpustakaan, Kuratorial	Galeri Tetap dan Temporer, galeri terbuka, Cafe, Toko, R. Serbaguna, perpustakaan, Kuratorial, lembaga preservasi dan konservasi, Workshop	Galeri Tetap dan Temporer, galeri terbuka, Cafe, Toko, R. Serbaguna, perpustakaan, Kuratorial, lembaga preservasi dan konservasi, Workshop, Installation Exhibition.
Konteks Kawasan	Urban (Kota Tua)	Urban	Urban
Ide Utama	Urban Oasis	Kontras	Kontras abstrak.
Bentuk Utama	Massa masif dengan gaya art deco dan klasik.	Massa semi-masif dengan gaya Modern.	Dekonstruksi.
Sirkulasi	Linear	Linear	Linear
Pengolahan Ruang Luar	Di dalam lahan terdapat ruang luar yang dapat diakses dari berbagai sisi ruangan dan kontekstualisme dengan alun – alun Kota Tua.	Ruang luar terbentuk berhubungan dengan aktivitas urban dan keberadaan plaza.	Plaza, waterfront.
Material	Batu Bata dengan pasangan satu bata, Kayu Jati dan pasir.	Beton, Kaca, cladding.	Titanium, Beton, Kaca. Limestone.

2.5. Kesimpulan Studi Banding

Kesimpulan yang didapat berdasarkan Studi Banding adalah :

1. Fasilitas yang umumnya terdapat pada sebuah museum seni kontemporer:
   a) Ruang Pamer (Tetap dan Temporer)
   b) Auditorium dan R. Serbaguna
   c) Ruang pendidikan (perpustakaan)
   d) Ruang Pelatihan (Workshop)
   e) Kuratorial
   f) Preservasi dan Konservasi Karya
   g) Cafe/restoran, Toko Suvenir
   h) Plaza, ruang terbuka fleksibel
2. Penggunaan dinding transparan dapat menciptakan hubungan ruang yang mengalir.
3. Kontras kawasan harus dipertimbangkan dengan kontekstualismenya (gaya, material, ketinggian bangunan)
4. Perlunya pengolahan ruang luar yang baik sebagai sarana dan fasilitas pendukung museum terhadap kawasan dan sebagai ruang publik kreatif dan fleksibel.
5. Perlunya kebutuhan simbolik dan ikonik pada museum seni.