BAB III

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM BANK INDONESIA BANDUNG

3.1 Tema Dan Gaya

a. Tema

Tema yang akan diterapkan pada Museum Bank Indonesia ini adalah "Menemani Perjalanan Panjang Bank Indonesia". Menemani disini berarti pengunjung seakan-akan ikut merasakan perjalanan panjang Bank Indonesia dari jaman penjajahan Belanda sampai sekarang. Mengingat sejarahnya Bank Indonesia sudah lama sekali bekerja keras untuk Indonesia dari masa ke masa.

b. Penggayaan

Gaya yang akan diterapkan untuk mendukung agar karakteristik benda koleksi dapat dinikmati sepenuhnya oleh pengunjung secara detail dan jelas. Jenis penggayaan yang dipakai adalah urbanism. Anti ornamen yang didukung konsepsi kejujuran material, penghematan, konsistensi logika, keterusterangan, dan kesederhanaan. Dengan mengacu pada gaya kontemporer rancangan interior secara keseluruhan merupakan terjemahan sifat atau karakteristik dari gaya tersebut.

Hubungan urbanism dengan melestarikan bangunan tua adalah, dengan menjadikan bangunan tua tersebut fasilitas umum seperti Museum maka banyak orang akan datang dan tidak sedikit yang nantinya akan tertarik, penggayaan urban yang akan diterapkan tidak akan merubah konstruksi dan eksterior bangunan *De Vries* ini sedikitpun.

3.2 Konsep Display

Berdasarkan pada faktor teknik penyajian dan metode penyajian museum diatas, metode yang digunakan pada Museum Bank Indonesia mengikuti metode yang berdasarkan motivasi pengunjung , antara lain :

a. Memamerkan benda koleksi.
b. Memberikan keterangan-keterangan mendetail baik sejarah, maupun asal benda koleksi tersebut.
c. Memberikan suasana tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada jaman dulu dengan adanya diorama pada ruang pameran.

Untuk dapat memamerkan semua metode diatas teknik penyajiannya menggunakan pendisplayan sebagai berikut :

a. Vitrin.
b. Pedestal (Kotak Alas).
c. Foto.
d. Keterangan tentang asal maupun tentang sejarah benda koleksi itu sendiri.
e. Diorama untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa-masa lalu.

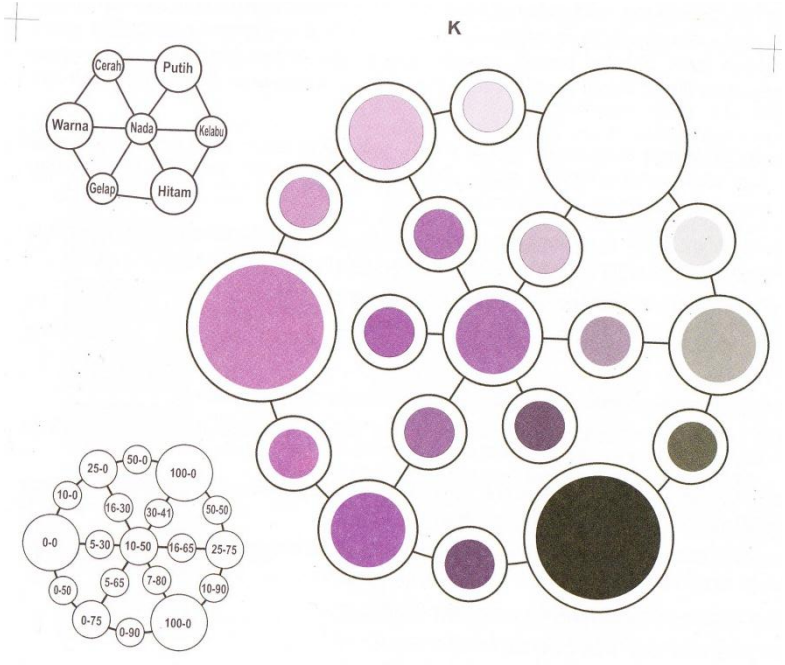
3.3 Konsep Warna

Untuk pemilihan warna yang akan diterapkan pada Museum Bank Indonesia ini terdiri dari :

- Putih untuk menonjolkan karakteristik koleksi sehingga pengunjung dapat melihat keramik dengan detail. Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, lembut, halus, dan kuat.(Rustan, 2009, h:73) Warna putih diterapkan pada elemen pembentuk ruang maupun pada finishing furnitur.
- Ungu bersifat kreativitas, kaya, kuat, misterius, sombong, menonjol, kerajaan, bangsawan (Rustan, 2009, h:73). Warna ungu ini berasal dari kaca penutup lampu *uplight*. Warna ungu dipilih karena warna ini bersifat misterius, apabila diterapkan ke dalam museum tentu akan membuat pengunjung

menjadi lebih ingin tahu. Warna ini juga berkarakter sombong & kaya, dilihat dari perjalanan panjang bank Indonesia.

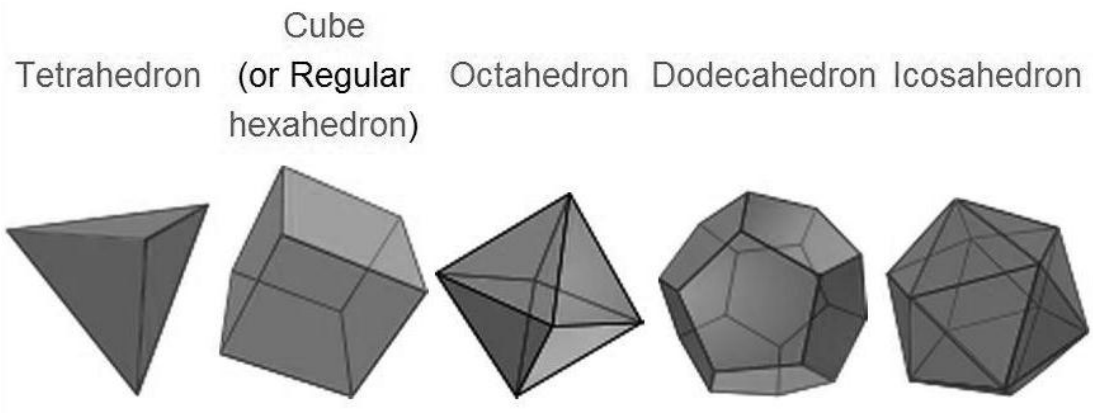
- Abu-abu diterapkan pada elemen interior seperti *ceiling*, dinding, & lantai. Karena jenis material yang dipakai beton, dan sengaja di ekspose karena pengaruh urbanism. Abu-abu berarti dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, urban, seimbang, formal. (Rustan, 2009, h:73).



Gambar 25. Skema warna Museum Bank Indonesia.
Sumber : Buku Teori Warna

3.4 Konsep Bentuk

Elemen-elemen yang menyatu membentuk ruang, baik lantai, dinding, *ceiling* dirancang bukan hanya sebagai pembatas atau pelingkup ruang secara fisik, tetapi untuk menciptakan suasana dan memberikan ciri tersendiri. Bentuk ruang pamer terutama dinding menggunakan *geometric form*, yaitu bentuk yang mengarah pada bentuk-bentuk geometri seperti persegi, segitiga, segi enam, trapesium, dll.



Gambar 26. Bentuk-bentuk geometri atau bisa juga disebut *platonic solid*
Sumber : http://www.trendir.com



Gambar 27. *Geometric form* pada interior
Sumber : http://www.spyhomedesign.com/villa-design-with-geometric-forms/villa-with-geometric-forms-interior-design/

Untuk furnitur juga menggunakan *geometric form*, untuk memberikan kesan kesatuan bentuk antara elemen pembentuk ruang dengan furnitur. Furnitur memiliki bentuk geometri ditujukan untuk menampilkan karakteristik benda koleksi pada ruang pameran yaitu keramik. Tidak hanya pada dinding dan furnitur bentuk lengkung tersebut diterapkan pada sebagian elemen pembentuk ruang yang lain seperti lantai dan *ceiling.*



Gambar 28. *Geometric form* pada furnitur
Sumber : http://www.thisnext.com/store/5995F2F8/Sundance/iron

3.5 Konsep Material

Material yang digunakan untuk mendukung tercapainya bentuk ruang yang dinamis, tegas, elegan. Selain untuk menciptakan kesan ruang material juga harus mampu menyerap suara, tahan terhadap getaran dinamis maupun statis.

Material disini juga harus mempertimbangkan *storyline* dari tiap-tiap area/ruangan pada museum tersebut agar tercipta atmosfer yang berbeda-beda pada setiap ruangan tergantung dari ruangan tersebut, contoh ruangan tersebut berisi koleksi yang ada pada jaman penjajahan Belanda, maka unsur pembentuk ruang harus menggunakan material yang mirip/sejenis yang bisa memberi kesan ruangan itu seperti pada jaman penjajahan Belanda.

Material yang digunakan adalah sebagai berikut :

Dinding : untuk keseluruhan dinding pada Museum Bank Indonesia ini menggunakan dinding beton, beton ini sifatnya lepas pasang karena tidak dipaten ke lantai dan hanya di*finish* glossy karena memang konsepnya beton ekspos yang merupakan ciri dari gaya urban

Lantai : untuk keseluruhan lantai pada Museum Bank Indonesia ini menggunakan lantai beton, dan sama seperti dinding hanya di*finish* glossy karena memang konsepnya beton ekspos yang ciri dari gaya urban

Ceiling : menggunakan material yang ringan, material yang digunakan gypsum *board* 9mm. Pada *ceiling* tidak diperlihatkan sambungan gysum sehingga tidak terlalu banyak garis. Pada *finishing* mengikuti warna material lantai.

Furnitur : mengunakan material yang mudah dalam perawatan dan pemeliharaan, material yang digunakan adalah material rangka baja dilapis plat *stainless* 1mm. Kemudian di*finishing* putih glossy.



Gambar 29. Jenis-jenis material yang dipakai Museum Bank Indonesia.
Sumber : http://samarinda.olx.co.id/agen-beton-cetak-iid-95366986

3.6 Konsep Furnitur

Furnitur sebagai fasilitas untuk memamerkan benda koleksi dirancang berdasarkan pada kebutuhan ruang benda koleksi, dan disesuaikan dengan tujuan ruang pamer. Furnitur untuk penempatan benda koleksi disertai dengan tempat keterangan untuk menginformasikan tentang benda koleksi keramik. Perancangan furnitur berdasarkan pada ukuran, proporsi dan *volume* benda koleksi yang dipamerkan, untuk memperoleh manfaat dan kenyamanan.

Furnitur pada ruang pameran dipasang secara *built in* untuk meminimalkan adanya celah pada setiap elemen furnitur.

3.7 Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang pamer menggunakan sirkulasi sistem sirkulasi linier yaitu masuk ruang pameran dan keluar ruang pameran ada pada area yang sama, pada bagian ruang lobby.

Untuk sirkulasi didalam ruang pameran atau *storyline* yang diguanakan berdasarkan pada kronologis waktu.

Estimasi waktu untuk melihat koleksi yang ada di Museum Bank Indonesia ini adalah ±60 menit. Terdapat juga *introduction* area yang berupa ruang pengenalan apa saja isi koleksi Museum Bank Indonesia, ruangan ini berada di awal masuk *exhibition* area.

Antara ruangan dengan ruangan lainnya terdapat area interaksi, yaitu area yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati permainan interaksi *audio visual* Museum Bank Indonesia yang bersifat mendidik.

3.8 Konsep Utilitas

a. Pencahayaan

- Pencahayaan alami

Sistem pencahayaan alami pada museum ini adalah cahaya matahari yang masuk melalui jendela-jendela yang besar. Ruang lobby dan area pamer terbuka yang

menggunakan sistem pencahayaan ini, pada raung tersebut juga terdapat *void*, jadi cahaya alami yang didapat lebih banyak.

- Pencahayaan buatan

Pencahayaan pada Museum Bank Indonesia hampir semuanya memakai teknolodi LED (*Light Emiting Diode*), inilah beberapa alasan mengapa memakai LED:

-Ukuran kecil - menyediakan fleksibilitas desain.
-Tinggi keawetan - tidak ada filamen
-Jangka waktu - dalam benar direkayasa lampu, LED dapat bertahan 50.000 - 60.000 jam
-Fungsi *Dimmer* - tidak seperti lampu neon, LED dapat diredupkan dengan menggunakan *pulse-width modulation* Hal ini juga memungkinkan pencampuran warna penuh di lampu dengan LED warna yang berbeda.
-*Mercury Free* - tidak seperti lampu fluorescent dan kebanyakan teknologi HID, LED tidak mengandung merkuri yang berbahaya atau gas halogen

Sistem pencahayaan museum ini terdiri dari pencahayaan yang sifatnya umum (*general ligthing)* dan pencahayaan yang sifatnya pencahayaan khusus. Untuk benda koleksi yang dipamerkan menggunakan pencahayaan khusus, pencahayaan khusus yang diguanakan adalah sebagai berikut :

a. *Recessed* LED *down light*, digunakan untuk pencahayaan benda koleksi yang tidak tertutup kaca yang diletakan pada pedestal , serta benda koleksi yang dipamerkan pada display kolom.



Gambar 30. *Recessed* LED *down light*
Sumber : http://www.csnlighting.com/American-Lighting-LLC-023-0001-ALI2106.html

b. LED *Flexible Strip Light*, digunakan untuk pencahayaan benda koleksi dalam vitrin, kemudian ditutupi dengan akrilik putih sehingga cahaya tidak dapat dipantulkan olek kaca vitrin yang akan mengakibatkan silau mata.



Gambar 31. LED *Flexible Strip Light*
Sumber : http://www.allproducts.com/manufacture100/lionway/product3.html

Untuk pencahayaan yang sifatnya general menggunakan LED *Wall Washer* dan LED *Flexible Strip Light*. LED *Wall Washer* digunakan untuk dilantai didekat dinding mengarah keatas. Sedangkan LED Flexible Light digunakan untuk general light ke dua yang letaknya di *ceiling*, ditutup akrilik putih susu agar rata penyebaran cahayanya/ selain di *ceiling* LED *Flexible Light* juga diletakan di setiap kolom museum.



Gambar 32. LED *Wall Washer*
Sumber : http://www.danneventhire.com.au

b. Penghawaan

Penghawaan menggunakan AC Split (perlantai) dengan distribusi udara segar merata keseluruh ruangan.untuk itu dalam ruang ditempatkan AC pada *ceiling* tergantung keluasan ruang.

Dengan menggunakan AC Split, temperatur dapat diatur sesuai kebutuhan dan dapat dimatikan sewaktu-waktu dari dalam ruangan. Kondisi udara yang paling nyaman adalah :

a. Temperatur 18 ºC – 20 ºC (65 ºF – 68 ºF)
b. Tingkat perubahan udara 25 m^3 /jam
c. Relatif kelembaban udara 40% - 60%

c. Pengamanan

1. Pengamanan yang ditujukan untuk bahaya akibat ulah manusia dilakukan dengan pencurian dilakukan dengan cara :

- Sistem perlindungan dalam (*interior protection system)*

Dengan peralatannya adalah :

- Sensor pemberitahuan bila kaca pecah (*glass breaking sensor*)
- Kamera pemantau (*photoelectronic eyes*)

2. Pengamanan terhadap bahaya kebakaran yang digunakan adalah :

Lock area, yaitu sistem pengamanan per area, yang apabila terjadi kebakaran dalam 1 ruangan/ area bisa dicegah merambat keruangan/ area disebelahnya, dengan cara mengunci ruangan tersebut (ruangan yang terjadi kebakaran). Sistem ini hanya ada di ruang pamer.

Sedangan untuk ruangan lainnya:

- Alat pendeteksi panas (*thermal detector*)
- Alat pendeteksi asap (*smoke detector*)

Jenis-jenis alat kebakaran :

- Sistem penyemprotan (*sprinkler system*)
- Tabung pemadam api (*portable fire extingusher*)