BAB III

KONSEP PERANCANGAN MUSEUM BAMBU DI BANDUNG

3.1 Tema

Museum Bambu merupakan tempat untuk memamerkan benda koleksi berupa tumbuhan bambu dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, benda koleksi ini merupakan satu faktor utama yang menjadi daya tarik pada Museum Bambu ini. Tentunya tema desain yang dipilih harus mencakup pada benda yang dipamerkan pada museum ini.

Tema desain mengacu pada benda koleksi akan membantu peranan dari pemaparan koleksi sehingga koleksi yang dimiliki menjadi pusat perhatian. Berikut faktor-faktor yang menjadi batasan dalam pemilihan tema yaitu:

- Materi koleksi mengenai bambu
- Materi koleksi mewakili bambu di Indonesia yang terpenting
- Materi bambu sebagai cagar budaya

Faktor-faktor diatas menjelaskan bahwa tema harus mewakili bambu sebagai cagar budaya yang keberadaanya mendunia. Tema yang dipilih untuk Museum Bambu ini adalah " Menjelajahi dan memahami dunia bambu sebagai cagar budaya".

3.2 Penggayaan

Indonesia merupakan negara yang termasuk dalam kawasan asia yang memiliki beraneka ragam kebudayaan dengan hasil alam yang memiliki pengaruh didalamnya. Unsur manusia dan lingkungan memang tidak bisa dipisahkan dalam suatu kebudayaan sehingga dengan perkembangannya terdapat sebuah hasil budaya dalam hal ini bentuk bangunan dan interior bangunan tradisional yang sarat dengan makna. (Srihartati: 2001)

Pada perancangan Museum Bambu di Bandung ini akan di terapkan pemahaman mengenai proses perancangan tradisional untuk kemudian diadaptasi dalam wujud yang lebih modern yaitu Neo Vernakular Sunda, selain itu penggayaan pada Museum Bambu ini mengacu pada letak geografis museum, dan benda koleksi yang di pamerkan. Musem bambu ini terletak di kota Bandung dan bambu merupakan material alam yang memang berasal dari kawasan asia sehingga penggayaan yang diambil pada Museum Bambu ini adalah Neo Vernakular Sunda

Vernakular adalah suatu model individual yang dimodifikasi. (Amos Rapoport dalam Srihartati:2001). Dari penjelasan diatas bahwa Vernakular merupakan arsitekur yang bersumber dari rakyat yang asli dan murni. Dengan perkembangannya terdapat pengaruh dari arsitektur modern yang berkembang pada masa modernisasi. Menurut McLaine-Pont, "Keharusan mengawinkan unsur budaya setempat dengan arsitektur modern" . Neo Vernakular adalah lahirnya suatu karya yang terbuka pada arsitektur modern tetapi juga menyesuaikan dengan kebudayaan setempat. Dalam penerapanya Neo Vernakular digunakan sebagai pedoman tidak semata-mata menggunakan teknologi yang canggih dan estetika, tetapi juga merupakan kesesuaian antara karya arsitektur dengan kebudayaan setempat, dan terciptanya keseimbangan antara lingkungan dan teknologi. Sehingga Neo Vernakular merupakan salah satu solusi desain dalam menghadapi modernisasi.

Kata Sunda sendiri memiliki berbagai pengertian, Sunda adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menamai dataran bagian barat laut wilayah India timur sedangkan bagian tenggara dinamakan sahul. (R.W Van Bemelem dalam Suryadi,2008: 47). Terdapat pengertian lain mengenai arti kata sunda. Sunda merupakan wilayah di bagian pulau jawa dengan berbagai aktivitas kehidupan yang muncul pada awal abad ke 11 Masehi. (Suryadi,2008: 47)

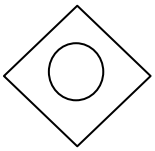
Sehingga berdasarkan penjelasan diatas, Neo Vernakular Sunda merupakan sebuah proses perancangan yang berpegangan pada teknologi modern yang disesuaikan dengan kebudayaan Sunda dan aktivitas kehidupan masyarakat Sunda.

3.3 Konsep Perancangan

3.3.1 Konsep Ruang

Konsep ruang sangat identik dengan jenis sirkulasi yang digunakan. Sirkulasi menjadi salah satu bagian penting dalam museum karena sirkulasi akan membantu pengunjung dalam melihat benda koleksi, diharapkan dengan pemilihan sirkulasi yang baik benda koleksi yang ditampilkan akan terilhat semua sesuai cerita. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai "tali" yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar , menjadi saling berhubungan.(Ching 1996 :246). Berdasarkan penjelasan diatas sirkulasi memiliki fungsi untuk menghubungkan ruang yang satu dengan ruang yang lain sehingga menjadi satu kesatuan. Sirkulasi terdapat dengan beragam jenis organisasi ruang seperti terpusat, *linier*, radial, *cluster*, *grid*. Berikut penjelasan mengenai jeni- jenis organisasi ruang :

1. Organisasi Ruang Terpusat



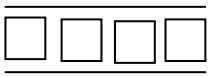
Gambar 18 Organisasi Ruang Terpusat.
Sumber : Ching 1996:205

Pusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan.(Ching 1996:205).

Berdasarkan penjelasan diatas ruang yang menggunakan sirkulasi terpusat selalu terdapat ruang yang lebih dominan

sedangkan ruang-ruang diluanya memusatkan diri terhadap ruangan dominan tersebut.

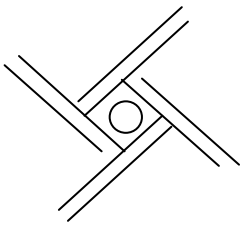
2. Organisasi Ruang *Linier*



Gambar 19 Organisasi Ruang *Linier*.
Sumber : Ching 1996:205

Suatu urutan *linier* dari ruang yang berulang-ulang. (Ching 1996:205). Berdasarkan penjelasan diatas ruang yang menggunakan sirkulasi *linier* cenderung terarah baik bentukan, sifat dan ukuranya dari ruang tersebut cenderung sama selain itu menggambarkan pergerakan bisa membelok tetapi sifat dan bentuk serta ukuran ruangnya tetap sama, ruang *linier* ini biasanya dihentikan oleh ruang dengan ukuran yang lebih dominan dari ruang-ruang yang berurutan tersebut.

3. Organisasi Ruang Radial

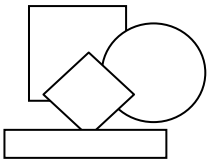


Gambar 20 Organisasi Ruang Radial.
Sumber : Ching 1996:205.

Sebuah ruang yang menjadi acuan organisasi organisasi ruang yang berkembang menurut bentuk jari-jari. (Ching 1996: 205). Berdasarkan penjelasan diatas sirkulasi dengan menggunakan organisasi ruang radial merupakan penggabungan antara sirkulasi terpusat dan linier yang dimana pada pusatnya terdapat ruang yang dominan sedangkan ruang sekundernya

berurutan dan membentuk jari-jari dengan bentuk, sifat dan ukuran yang sama.

4. Organisasi Ruang *Cluster*

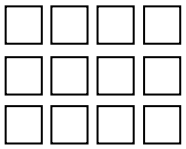


Gambar 21 Organisasi Ruang *Cluster*.
Sumber : Ching 1996:205.

Ruang-ruang dikelompokan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual.

Berdasarkan penjelasan diatas dengan menggunakan sistem *cluster* keteraturan giometrisnya kurang sehingga cenderung menyebabkan terjadinya kerumunan.

5. Organisasi Ruang *Grid*



Gambar 22 Organisasi Ruang *Grid*.
Sumber : Ching 1996:205.

Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau *grid* tiga dimensi lain. (Ching,1996:205)

Berdasarkan penjelasan diatas dengan menggunakan pola grid lebih teratur bergantung pada titik yang telah ditetapkan.

Sirkulasi pada Museum Bambu ini menggunakan sirkulasi terpusat dan linier, pemilihan sirkulasi tersebut diterapkan

sesuai kebutuhan ruang. Terdapat berbagai ruang pada Museum Bambu ini dengan berbagai fungsi dan sirkulasi yang digunakan. Berikut ruang yang terdapat pada Museum Bambu :

1. Pada ruang pelayanan umum memfasilitasi kebutuhan umum seperti pelayanan tiket, penitipan barang dan ruang informasi sifat ruangan ini terbuka memiliki ruangan yang luas dan berarah sehingga bisa membawa pengunjung melewati alur pada museum ini. Sirkulasi yang digunakan terpusat.

2. Ruang pamer memfasilitasi untuk kegiatan meneliti, memberi pengetahuan dan rekreasi para pengunjung melihat benda koleksi pada Museum Bambu ini. Sirkulasi terpusat diterapkan pada ruang pamer penyebaran bambu agar benda pamer yang berada ditengah menjadi pusat perhatian sedangkan sirkulasi linier digunakan di bagian ruang pamer A hingga ruang pamer I agar ruangan dapat dilalui sesuai dengan pembagian ruang pamer yang disajikan.

3. Ruang pegawai sifat ruang terorganisir , karena selain terdapat privasi kerja selain itu agar terlihat rapih sesuai dengan kebutuhan kapasitas pegawai. Pada ruang staff menggunakan sirkulasi linier agas sirkulasinya berarah.

3.3.2 Konsep Bentuk



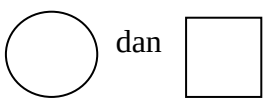
Gambar 23. *Boboko* (tempat nasi)
Sumber : Dokumentasi penulis

Konsep bentuk yang diterapkan pada museum ini adalah penerapan dari bentuk *boboko* (tempat nasi) yang terbuat dari bambu dan bentuk dari senjata tradisional Sunda kujang karena dari kedua bentuk tersebut memiliki makna filosofi kehidupan suku Sunda.

Menurut Mamat Sasmita (Pendiri Rumah Baca Buku Sunda) dalam Satria (2010:8) pada *boboko* (tempat nasi) bentuknya yang unik, bentuk atasnya yang membulat dan bawahnya yang menggunakan alas berbentuk persegi merupakan filosofi hidup masyarakat Sunda yaitu "*tekad kudu buleud, hidup kudu masagi*" yang artinya menurut bahasa tekad harus bulat, dan hidup harus persegi, yang secara garis besar bisa diartikan kita harus mempunyai tekad yang teguh dan tidak goyah dan hidup kita harus teratur.

Berdasarkan penjelasan diatas bentuk boboko memiliki makna yang dalam bagi masyarakat sunda yang memiliki semangat dan tekad yang tinggi juga kehidupan yang teratur, maka pada perancangan museum ini akan menggunakan stilasi bentuk boboko agar dapat mendukung penggayaan yang diususng yaitu Neo Vernakular Sunda, berikut penerapan konsep bentuk pada perancangan Museum Bambu di Bandung:

Bentuk awal

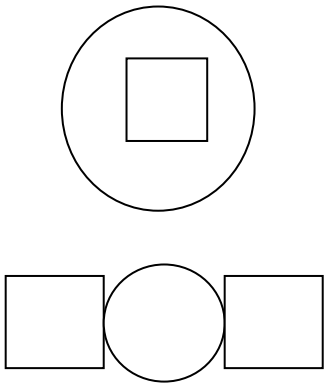


Gambar 24. Bentuk Awal *Boboko*
Sumber : Dokumentasi penulis

Bentuk yang diterapkan pada Museum Bambu ini

1.

2.

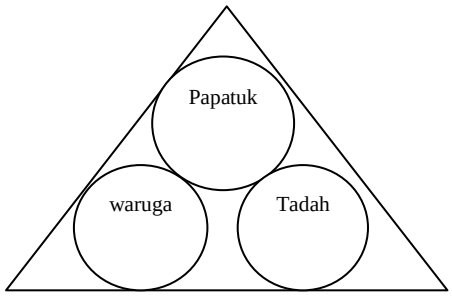


Gambar 25. Penerapan Bentuk Pada Museum Bambu

Sumber : Dokumentasi penulis

Selain itu pula terdapat beberapa aplikasi bentuk kujang yang merupakan senjata khas Jawa Barat. Yang dapat memberikan kesan Sunda pada ruangan. Selain itu kujangpun memiliki filosofi Sunda yang disebut dengan *tritangtu* masyarakat Sunda. Konsep tritangtu itu seperti berikut :

Skema 5 *Tritangtu*



Sumber : Suryadi, 2008 :164

Dari skema diatas kujang memiliki konsepsi *tritangtu* yang disakralkan adalah papatuk yang merupakan simbol monumental, esa, satu, sedangkan tadah memiliki arti menahan selain itu menjelaskan mengenai bumi yang dapat dipijak. Sedangkan waruga memiliki arti menyerang, mengiria dan menebas secara simbolik mengenai halnya langit dan bumi yang saling

membutuhkan. Sehingga kujang merupakan cerminan hidup masyarakat Sunda yang hidup dari lingkungan berbukit dan berhuma, yang terdapat nilai kesejahteraan dan kedamaian. (Suryadi,2008: 164)

Penerapan bentuk akan diterapkan pada ruangan di Museum Bambu ini selain menambah kesan sunda bentuk kujang akan menambah keindahan didalam ruang pada Museum Bambu ini.

3.3.3 Konsep Warna

Penggunaan warna interior pada museum sangat penting selain sebagai mewakili pencitraan museum, warna juga dapat mempengaruhi pengunjung secara psikologis. Pada perancangan museum ini diterapkan warna hangat sebagai warna utama seperti warna coklat muda dan coklat tua,dan warna putih, sedangkan warna hijau digunakan sebagai aksentuasi pada ruang.

Warna coklat merupakan warna yang netral yang natural, hangat membumi dan stabil, menghadirkan kesan anggun dan elegan. Dapat memberi keyakinan dan rasa aman, warna coklatbwarna yang akrab dan menyenangkan. (Gon,dkk, 2008:29). Selain itu adapula fungsi warna sebagai pengaruh dalam pembentuk rangsangan bagi sifat dan emosi manusia seperti yang dikatakan David dalam Dharmaprawira (2002:38) Coklat : hangat tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati. Berdasarkan penjelasan diatas warna coklat akan diterapkan di ruang-ruang pada museum bambu ini agar dapat menimbulkan kesan akrab dan dapat membuat pengunjung lebih nyaman sehingga warna ini akan diterapkan pada ruang pamer musem bambu ini dengan maksud dapat memberikan ketenangan pada pengunjung saat menikmati benda koleksi.



R : 96, G : 57, B: 15
C: 40, M : 70, Y: 100 K: 50

R : 165, G : 124 B: 32
C: 10, M : 36, Y: 62, K: 31

R : 255, G : 255, B: 255
C: 0, M : 0, Y: 0, K: 0

Gambar 26. Penerapan Warna Dominan Pada Museum Bambu
Sumber : Dokumentasi penulis

Pada Museum Bambu ini akan diterapkan pula warna putih sebagai warna yang dominan pada seluruh ruang di Museum Bambu ini karena warna putih memiliki karakter. Putih melambangkan kemurnian dan kepolosan, meberikan perlindungan ketentraman, kenyamanan, dan memudahkan refleksi. Selain itu terdapat pendapat lainnya mengengenai warna putih, seperti yang diungkapkan oleh David dalam Dharmaprawira (2002:38), putih : senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, cinta, terang.

Kemudian untuk aksen dipilh warna hijau. Hijau selalu di identikan dengan warna alam yang mengegarkan, membangkitkan energi dan juga mampu memberikan efek menenangkan. (Gon,dkk, 2008: 29). Sehingga penerapan warna hijau pada Museum Bambu ini untuk memberikan penyegaran di dalam museum agar terhindar dari perasaan membosankan dan dapat memberikan kesan lebih dekan dengan alam agar dapat berkesinambungan dengan benda koleksi yang ditampilkan yaitu bambu.



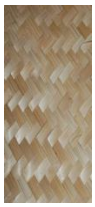
R : 0, G : 166, B: 94
C: 86, M : 7, Y: 85 K: 1

Gambar 27. Penerapan warna aksentuasi pada museum bambu
Sumber : dokumentasi penulis

3.3.4 Konsep Material

Pada museum bambu ini material yang digunakan pada museum ini adalah terbagi menjadi tiga yaitu material dinding, *ceiling* dan lantai. Material pada *ceiling* menggunakan papan *gypsum* dan beberapa *treatment ceiling* menggunakan bilah bambu dan anyaman bilil sasag ganda, seperti gambar berikut :





Papan *gypsum* Bilah Bambu Anyaman sasag ganda

Gambar 28. Material *Ceiling*
Sumber: Dokumen penulis dan www. google.com

Pada material dinding digunakan material alami yang dapat memberikan kesan natural dan terdapat pula material fabrikasi yang menambah kesan modern untuk mengusung penggayaan Neo Vernakular Sunda, berikut material dinding yang digunakan pada museum bambu :





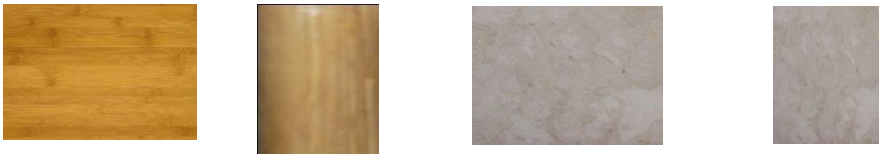

anyaman sasag ganda bilah bambu

ijuk *Stainless steel*

Gambar 29. Material Dinding
Sumber: Dokumen penulis dan www. google.com

Pada lantai masih digunakan material yang natural yang memanfaatkan dari pengolahan bambu itu sendiri seperti

penggunaan parket bambu. Terdapat pula material fabrikasi yang digunakan pada Museum Bambu ini.



Parket bambu bilah bambu marmer marbela plur

Gambar 30. Material Lantai
Sumber: Dokumen penulis dan www. google.com

3.3.5 Konsep Penghawaan

Penghawaaan dalam suatu museum sangat diperlukan perhatian khusus baik bagi objek yang dipamerkan, ruang penyimpann benda koleksi, hingga ruang pengunjung dan pengelola. Kedaan suhu yang terdapat diluar bangunan yang tidak stabil dapat mempengaruhi suhu di dalam ruangan, sehingga suhu di dalam ruangan dapat distabilkan dengan menggunakan penghawaan buatan. Penghawaan pada Museum Bambu ini menggunakan dua macam penghawaan, yaitu penghawaan buatan dan penghawaan alami.

Penghawaan buatan dengan mengunakan *AC (air conditioning).* Pada setiap ruangan terdapat perbedaan suhu, untuk benda koleksi sebaiknya menggunakan suhu 25 derajat hingga 27 derajat *celcius*, untuk benda koleksi yang disimpan menggunakan suhu 23 derajat *celsius*. Sedangkan untuk pengunjung dan pengelola menggunakan suhu 25 hingga 27 derajat *celcius*. (Yudhistira, 2004 : 50).

3.3.6 Konsep Pencahayaan

Pada ruang pamer pencahayaan yang dipilih dua yaitu pencahayaan alami dan buatan, pencahayaan alami digunakan pada siang hari

hampir setiap ruangan memanfaatkan pencahayaan buatan kecuali ruang pamer, ruang pamer menggunakan pencahayaan temaram dan beberapa bagian menggunakan pencahayaan khusus menggunakan *LED*, *spot light* dan *downlight* dengan warna *warm white*, besaran cahaya bergantung pada benda pamer yang ditampilkan.

Pada ruangan lain menggunakan pencahayaan yang menyeluruh dan terang karena terdapat kegiatan yang dilakukan dengan kebutuhan cahaya yang cukup seperti pada ruang staff dan kurator.

3.3.7 Konsep Keamanan

Pada Museum Bambu ini akan diterapkan sistem keamanan agar terciptanya keamanan bagi benda koleksi museum, pengenola meseum, pengunjung dan Museum bambu itu sendiri, sehingga keamanan terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

A. Keamanan terhadap bahaya kebakaran dilakukan dengan cara :
    1. Penggunaan sitem pendeteksian terhadap asap dan api
    2. Pemggunaan *sprinkler*
B. Keamanan terhadap bahaya pencurian tingkah laku pegunjung
    1. Pengadaan pos pengawas dalam ruang pamer
    2. Penggunaan *Closed Circuit TeleVision (CCTV),* sehingga terhindarnya benda koleksi dari tidak pencurian.
C. Keamanan dari gangguan manusia, kondisi cuaca serta gangguan serangga
    1. Penggunaan pembatas keamanan pada media penyimpanan, pada perancangan Museum Bambu ini menggunakan dua jenis pembatas, semu dan tidak semu. Salah satu pembatas semu dengan menggunakan perbedaan pola dan ketinggian lantai pada area perletakan media penyimpanan benda

koleksi. Sedangkan pembatas tidak semu dengan menggunakan perbatas seperti kaca yang dapat terlihat dengan jelas oleh pengunjung museum

2. Mengatasi gangguan kondisi cuaca untuk material yang bersifat organik menggunakan suhu yang sesuai dengan objek yang dipamerkan.
3. Menghindari dari serangan serangga yaitu dengan cara fumigasi menggunakan gas pembasmi serangga.

3.3.8 Konsep Pemilihan Media Penyimpanan Benda Koleksi

Pada museum bambu ini dipilih empat media penyimpanan museum yaitu:

1. Diorama diperuntukan untuk benda koleksi yang disajikan dengan rekonstruksi kegiatan yang sebenarnya dengan skala sebenarnya, agar terciptanya penghayatan saat menyaksikan penjelasan peristiwa tersebut.
2. Panel yang merupakan media berbentuk pipih yang digunakan untuk memberikan keterangan mengenai benda koleksi yang bersifat dua dimensi, pemilihan berdasarkan hal-hal yang informasi tertulis dan gambar.
3. Vitrin, lemari pajang menggunakan kaca yang diperuntukan bagi benda-benda koleksi yang memiliki tingkat bahaya seperti benda tajam dan alat pemotong bambu, hal tersebut dilakukan agar terjaganya keamanan bagi pengunjung
4. Pedestal, media penyimpanan benda koleksi yang digunakan bagi benda koleksi yang memiliki satu kesatuan seperti alat-alat musik, agar bisa dinikmati secara utuh.