BAB IV PERANCANGAN MUSEUM ETNOBOTANI INDONESIA DI BANDUNG

3.1. Konsep Perancangan

Museum Etnobotani Indonesia merupakan tempat untuk memamerkan benda koleksi berupa hasil pemanfaatan tumbuhan yang ada di Indonesia sebagai bahan makanan, obata-obatan, pakaian dan artefak perkakas bangunan, serta sesaji dalam upacara adat. Menurut Martin (Dharmono, 2007 : 72), etnobotani merujuk pada kajian interaksi antara manusia dengan tumbuhan dan dalam aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, benda koleksi bukti pemanfaatan ini merupakan satu faktor utama daya tarik pada museum ini. Tentunya tema desain yang dipilih harus sesuai dan mencakup pada benda koleksi yang dipamerkan di museum ini.

Tema yang diambil dalam perancangan interior museum etnobotani Indonesia di bandung mengacu pada benda koleksi yang digunakan dan dimanfaatkan oleh penduduk asli terdahulu. Benda koleksi yang akan dipamerkan akan membantu peranan dari pemaparan koleksi sehingga koleksi yang dimiliki menjadi pusat perhatian dan akan lebih mudah diingat jika obyek-obyek terangkai dalam suatu narasi yang kuat. Maka tema yang dipilih untuk museum etnobotani Indonesia adalan “Pemanfaatan Tumbuhan Indonesia”.dengan konsep forest.

3.2. Penggayaan

Melihat latar belakang tema perancangan yang cukup penting dalam sebuah pengenalan akan pemanfaatan tumbuhan Indonesia, maka dalam perancangan interior museum etnobotani Indonesia ini mengambil sebuah konsep desain perancangan yang masih berhubungan erat dengan kebudayaan Indonesia. Konsep perancangan mengangkat pentingnya akan pengenalan akan tumbuhan Indonesia yang di manfaatkan oleh penduduk asli setempat sehingga, pada perancangan Museum Etnobotani Indonesia ini akan di terapkan pemahaman mengenai proses perancangan tradisional untuk kemudian diadaptasi dalam wujud yang lebih modern yaitu Vernakular Kontemporer.

Vernakular berasal dari bahasa Latin yaitu vernacullus yang berarti lokal, pribumi. Bahasa nasional yang non-standar dan muncul dari beragam budaya lokal yang membentuk dialek. Berasal dari bidang linguistik berupa dialek-dialek regional dan sosial yang berkembang ke bidang arsitektur yang menghasilkan bangunan-bangunan bergaya vernakular seperti bangunan yang bentuknya dipengaruhi konteks lingkungan, sejarah, dan budaya yang ada pada saat itu. Berawal dari era pascamodern yang merespon era modern yang berlangsung lama dan dominan membuat desain vernakular muncul mulai dari arsitektur, sastra hingga ke tipografi dan masih banyak lagi.

Menurut kamus Oxford Advanced Learners, definisi vernakular adalah bahasa yang digunakan di daerah atau kelompok tertentu dan bukanlah bahasa resmi atau tertulis.

Arsitektur vernakular kontemporer merupakan arsitektur vernakular yang dilatarbelakangi oleh perkembangan modernism yang esensi dan filosofi, namun tetap menerima tradisi dan dan budaya arsitektural tradisional, sehingga pada penerapan bangunan memiliki kompromi, menjadi modern, tetapi masih tertancap pada akar budayanya. Memakai metode yang menggunakan nilai-nilai lokal yang bisa diambil.

Vernakular adalah suatu bangunan yang terbentuk karena latar belakang budaya masyarakat. Oleh sebab itu bangunan vernakular merupakan ungkapan budaya dan jalan hidup masyarakat, serta merupakan cerminan langsung dari masyarakat dalam mencoba dan mengekpresikan sesuatu. (Rapoport : 1996).

Orientasi Arsitektur Vernakular

a. Orientasi komunial → lahir dalam suatu kumpulan manusia yang berjuang menjalani kehidupan dalam alamnya secara bersama-sama.
b. Orientasi proses → perwujudan tempat tinggal dan seluruh fasilitas arsitektur vernakular lebih “kena” ditinjau dari proses ketimbang produknya
c. Orientasi lokal → place, people, and period

Konsep Perancangan

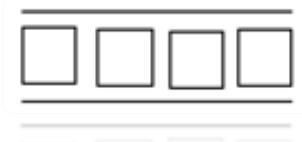
Teori arsitektur kontemporer

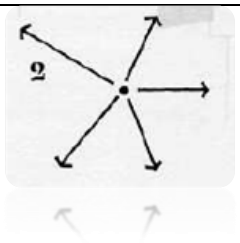
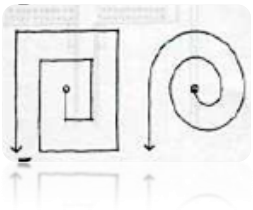
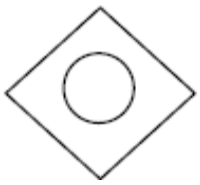
- Kontemporer (Kamus Besar Bahasa Indonesia) : pada waktu atau masa yang sama, atau pada masa kini
- Arsitektur kontemporer menyajikan konsep dan gaya kekinian
- Biasanya lebih menonjolkan keunikan dari segi bentuk atraktif, warna dan cenderung kompleks
- Untuk menciptakan gaya kontemporer tidak harus menggunakan material baru. Bisa menggunakan material bangunan yang sama dengan yang ada dipasaran saat ini, tetapi dengan desain yang baru.

3.3. Konsep ruang

Konsep ruang sangat erat hubungannya dengan jenis sirkulasi yang akan digunakan. Jalur sirkulasi harus dapat memberikan kebebasan bergerak kepada pengunjung, mempertimbangkan pengunjung cacat yang memakai kursi roda, dan juga pengunjung rombongan yang berkumpul mendengarkan penjelasan tentang museum.

Tabel 1.1. jenis-jenis sirkulasi ruang

No	Pola sirkulasi	Keterangan
1	Linier 	Pola sirkulasi ini baik untuk alur gerak pengunjung ruang pamer yang permanen pada museum karena hanya bergerak satu arah.
2	Radial	Pola sirkulasi ini baik bagi pengunjung

		karena pengunjung bisa lebih leluasa mengamati keseluruhan ruang pamer dengan alur gerak yang bebas.
3	Spiral 	Alur gerak pengunjung pada pola ini akan lebih menarik karena obyek pameran dinikmati secara bertahap dengan menggunakan suatu alur.
4	Grid 	Pola alur ini sangat bagus karena pola ini lebih teratur bergantung pada titik yang telah ditetapkan
5	Terpusat 	Alur gerak pengunjung pada pola ini menarik karena sirkulasi terpusat selalu terdapat ruang yang lebih dominan.

Sumber : Ching, 2000 : 145.

Pada kenyataannya sebuah bangunan umumnya membuat kombinasi dari pola-pola diatas. Hal terpenting dalam setiap pola adalah pusat kegiatan, jalan masuk keruangan, serta tempat untuk sirkulasi vertikal. Untuk menghindari timbulnya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur dan titik bangunan dapat di bangun dengan membedakan skala, bentuk, panjang, serta penempatannya.

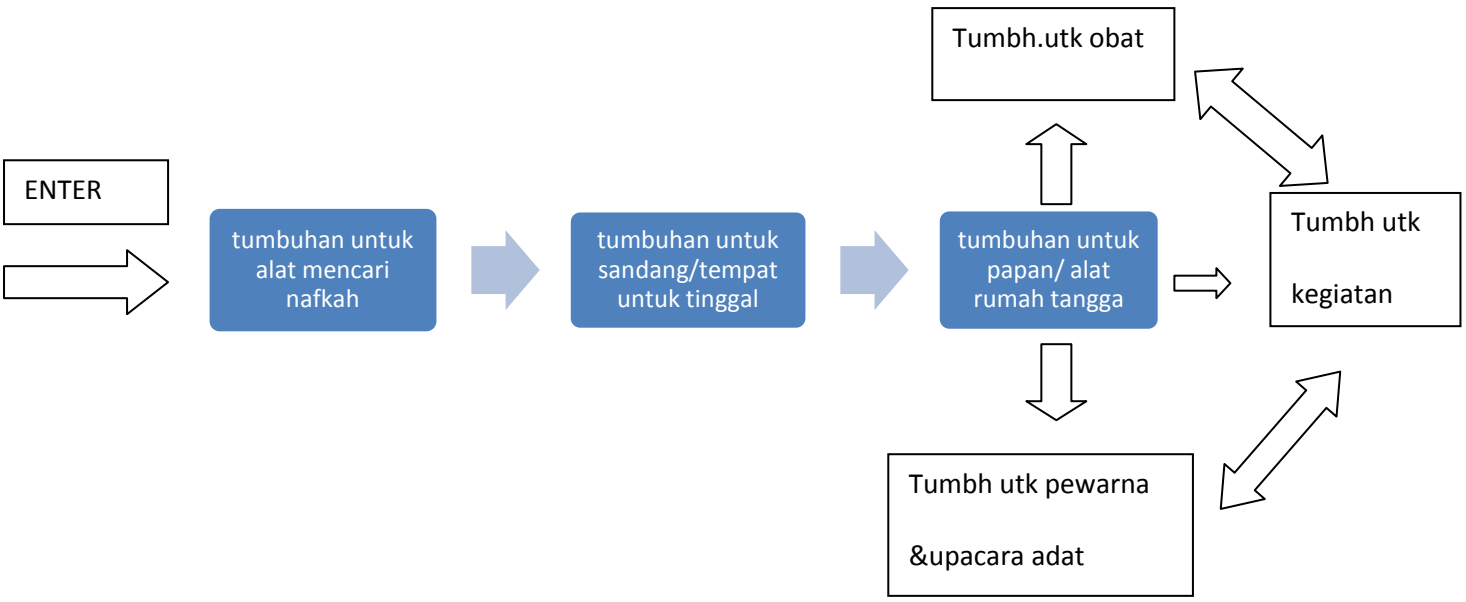
Berdasarkan penjelasan di atas, maka sirkulasi pada Museum Etnobotani Indonesia ini menggunakan sirkulasi terpusat, dan linier, pemilihan tersebut di terapkan sesuai dengan kebutuhan ruang. Terdapat berbagai ruang pada museum ini dengan berbagai fungsi dan sirkulasi yang digunakan. Berikut ruang yang terdapat pada Museum Etnobotani Indonesia

1. Pada pelayanan umum pertama tama ketika pengunjung memasuki main entrance, akan melewati gift shop, stand jamu dan obat herbal, setelah melewati gift shop, pengunjung akan diarahkan oleh staff museum untuk masing-masing registrasi di lobby. Setelah melakukan registrasi maka masing-masing pengunjung akan di berikan sebuah comparion sebagai alat bantu yang akan memberikan informasi secara pribadi seputar barang-barang atau artefak hasil manusia zaman dahulu yang akan disaksikan di dalam museum. Sirkulasi yang digunakan terpusat.
2. Sebelum memasuki area display, pengunjung bisa mengetahui secara garis besar materi yang akan dipamerkan pada museum Etnobotani Indonesia dengan menggunakan alat informasi berupa tablet PC touchscreen. Dan Ruang pamer memfasilitasi untuk kegiatan meneliti, memberi pengetahuan dan rekreasi para pengunjung melihat benda koleksi pada museum ini. Sirkulasi terpusat di terapkan pada ruang pamer agar benda pamer yang berada di tengah menjadi pusat perhatian sedangkan sirkulasi linier digunakan di bagian ruang pamer 1 hingga ruang pamer 10, agar ruang dapat dilalui sesuai dengan pembagian ruang pamer yang di sajikan.

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

Analisa Story Line

Konsep *Storyline* benda pamer pada museum Etnobotani Indonesia akan dirancang berdasarkan hirarki fungsi tumbuhan itu sendiri yaitu dimana tumbuhan untuk kebutuhan primer dulu setelah itu tumbuhan baru digunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang lainnya.



Konsep storyline pameran museum Etnobotani Indonesia di Bogor

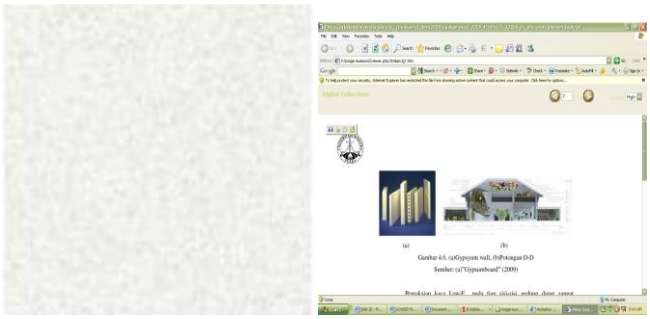
Konsep storyline ini berdasarkan hirarki fungsi dimaksudkan untuk mempermudah pengunjung dalam melihat benda pamer berdasarkan kelompok dari pintu masuk ruang pameran hingga pintu keluar. Pada setiap bagian storyline diberi jeda atau jarak dengan display infografis tentang kelompok benda pamer berikutnya.

3.4. Konsep bentuk

Konsep bentuk yang diterapkan dalam Museum ini adalah bentuk diagonal yaitu bentuk yang menimbulkan kesan bergerak.

3.5. Konsep pemilihan material

Pada museum Etnobotani Indonesia menggunakan material yang mempertimbangkan kemudahan maintenance, keamanan dan persyaratan akustik. Material pada ceiling menggunakan gypsum dan material pada lantai menggunakan pola sederhana dan menggunakan warna-warna terang. Pemakaian bahan granit putih (Granito Salsa Crystal Pearl White 100x100 cm) pada semua ruang pamer dapat memberikan kesan bersih dan netral.

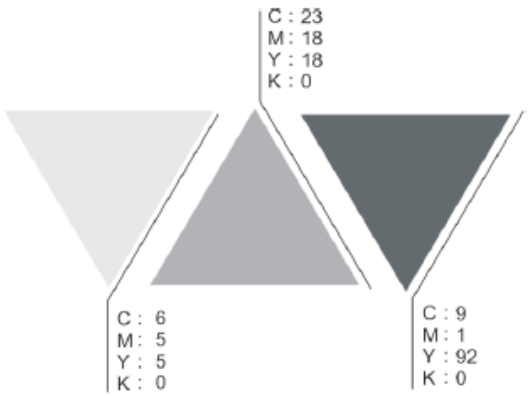


Sumber : www.google.com

3.6. Konsep Warna

Penggunaan warna interior pada museum sangat penting selain sebagai mewakili pencitraan museum, warna juga dapat mempengaruhi pengunjung secara psikologis.

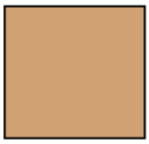
Penerapan warna pada area pameran di gunakan warna-warna analogus dan netral seperti warna abu-abu, agar benda pamer tetap menjadi obyek utama.



Kemudian untuk aksen di pilih warna seperti warna coklat yang merupakan warna yang netral yang natural.



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

3.7. Teknis Penghawaan

Konsep penghawaan pada museum ini harus terjaga agar benda pamer tidak mudah rusak sehingga perlu perhatiaan khusus baik bagi objek yang

dipamerkan, ruang penyimpann benda koleksi, hingga ruang pengunjung dan pengelola. Untuk mengendalikan suhu ruangan, dipakai AC dalam ruang pamer, gudang koleksi, ruang penanganan obyek pameran dan lain-lain. Pemakaian AC di kontrol, jangan sampai menimbulkan perubahan suhu yang mendadak, akibat perbedaan yang mencolok dengan suhu udara yang di luar.

3.8. Teknis Pencahayaan

Pencahayaan alami saja memiliki kekurangan, disebabkan silau, jangkauannya terbatas pada area dekat jendela dan intensitas cahayanya tidak tetap, mengikuti pergeseran matahari. Untuk itu dibuat pencahyaan alami dan buatan.

Pencahayaan alami akan di terapkan pada ruang-ruang seperti lobby, sedangkan pencahayaan buatan akan diterapkan pada ruang pamer.

3.1. Teknis Keamanan

1. Untuk mencegah kebakaran, ruang interior dilengkapi dengan pemadam api portable, sebab mengakibatkan kerusaka obyek lebih sedikit daripada pemadam busa.
2. Sistem pendeteksian /alarm kebakaran (splinker)

Untuk pencegahan bahaya pencurian & vandalisme bukaan eksterior sebaiknya di lindungi oleh sistem detektor pencurian. Dan semua pintu

eksterior dan sebagian pintu interior dilengkapi pengamanan, dari segi fisik (dimensi dan materi), dan sistem (memiliki akses khusus, terbatas pada staf yang berkepentingan. Ruang pamer mendapat pengawasan staf, secara langsung atau tidak langsung dengan peralatan audio visual dan cctv.

4.1. Teknis pemilihan media penyimpanan

Pada museum etnobotani indonesia ini dipilih empat media penyimpanan museum yaitu:

1. Diorama yang memiliki ukuran besar diperuntukan untuk benda koleksi yang disajikan dengan rekonstruksi kegiatan yang sebenarnya dengan skala sebenarnya, agar terciptanya penghayatan saat menyaksikan penjelasan peristiwa tersebut.
2. Vitrin, lemari pajang menggunakan kaca yang diperuntukan bagi benda-benda koleksi yang memiliki tingkat kesensitifan seperti tumbuhan, sehingga pengunjung tidak dapat menyentuhnya.
3. Pedestal, media penyimpanan benda koleksi yang digunakan bagi benda koleksi yang memiliki satu kesatuan seperti tumbuhan digunakan untuk upacara adat Bali.
4. Panel, 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 agar penyerapan informasi yang dibutuhkan pengunjung dapat lebih efektif.