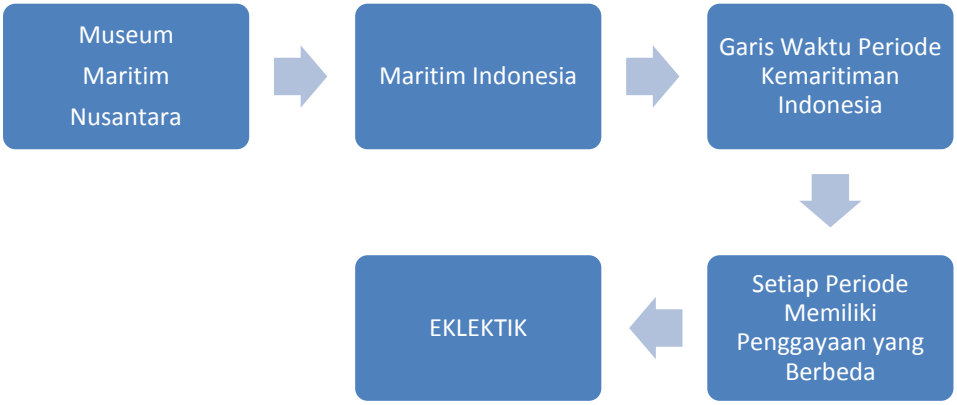
BAB IV

KONSEP PERANCANGAN MUSEUM MARITIM NUSANTARA

IV. 1. Konsep dan Tema Perancangan

Museum maritim nusantara merupakan museum khusus yang terfokus pada pemberian informasi seputar sejarah kemaritiman nusantara masa lalu hingga masa kini. Koleksi Museum Maritim Nusantara merupakan benda-benda yang berhubungan dengan segala aktivitas pelayaran dan perniagaan/perdagangan yang berkaitan dengan kelautan atau di sebut pelayaran niaga di Indonesia. Menurut buku yang di terbitkan dewan maritim nusantara bahwa ada empat periode dalam kemaritiman Indonesia. Yang pertama adalah periode prasejarah, periode keemasan maritim nusantara, periode keterpurukan maritim nusantara serta periode kemerdekaan dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kembali semangat kemaritiman nusantara.



Bagan.5 Konsep Perancangan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Konsep yang di pilih dalam perancangan museum ini adalah konsep “Eklektik” dimana adanya perpaduan dari beberapa periode dalam sejarah kemaritiman Nusantara. Selain itu apabila mengutip Gilmore dan Rentschler 2002:745 yang menyebutkan bahwa “Dalam beberapa tahun terakhir, paradigma museum telah berubah dari lembaga yang hanya berfokus pada benda koleksi menjadi lembaga yang berfokus pada pengunjungnya. [*In recent years museums have changed from being predominantly custodial institutions to becoming increasingly focused on audience attraction*]”. Artinya, museum tidak lagi semata-mata dilihat sebagai tempat perlindungan dan pelestarian benda/koleksi (*object oriented*), tetapi lebih melihat pada fungsinya untuk melayani pengunjung yang ingin mengetahui tentang benda-benda tersebut (*public oriented*). Oleh karena itu, museum yang baik harus memperhatikan bagaimana pengunjung dapat memperoleh informasi atau pengetahuan sebaik-baiknya - Tanudirjo, 2007: 18-19. Maka dapat di simpulkan bahwa informasi yang di sampaikan dengan baik, jelas dan terarah di butuhkan pengunjung museum masa kini.

Maka konsep yang di pilih adalah “eklektik”. Dimana penyatuan beberapa elemen dari periode yang berbeda dapat terintegrasi sedemikian rupa untuk mengarahkan pengunjung dapat menyerap informasi sebaik-baiknya. Dengan bentukan elemen interior yang sederhana pengunjung dapat dengan mudah terfokus kepada objek pamer tanpa menghilangkan identitas objek pamer itu sendiri sebagai *focal point*.

Museum Maritim Nusantara ini menggunakan bangunan eksisting berupa bekas gudang rempah VOC yang material nya banyak menggunakan

kayu solid serta beberapa elemen kayu tambahan. Material kayu merupakan material utama yang di gunakan dalam pembuatan kapal/perahu dari masa ke masa, hal ini di dapat menciptakan kesan dan rasa dekat dengan suasana kemaritiman nusantara.



Gambar.18 Bangunan Eksisting

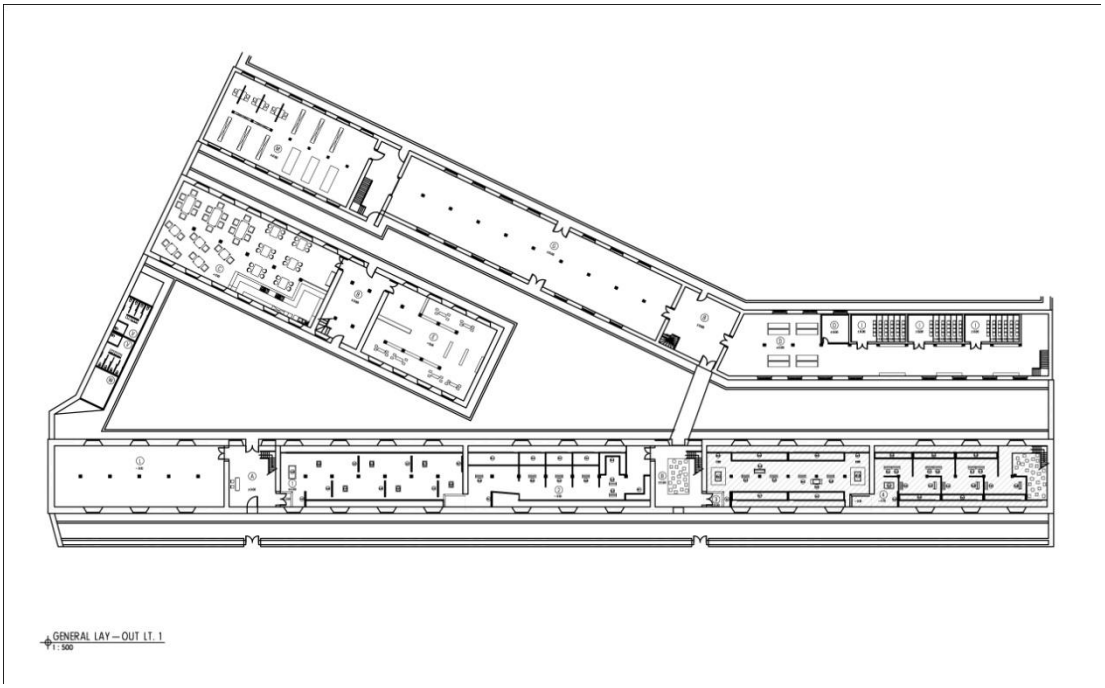
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

IV. 2. Implementasi Konsep Perancangan

IV. 2. 1. Layout Furniture

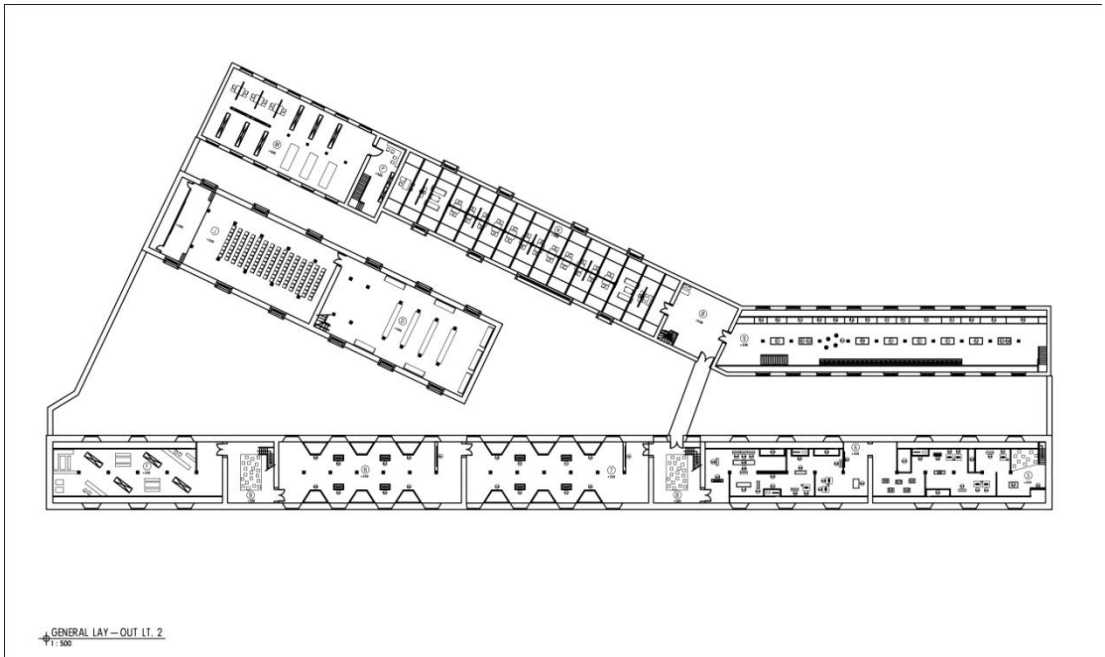
Layout furniture yang di gunakan yaitu layout langsung sehingga memudahkan pengunjung dalam memasuki area yang di tuju. Layout secara langsung yaitu suatu pendekatan yang mengarah langsung kesuatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.

Dengan menggunakan bangunan eksisting bekas gudang tua VOC yang berbentuk persegi panjang dan hubungan antar ruang nya berhubungan secara linear maka konsep layout secara langsung paling tepat di gunakan untuk perancangan ini.



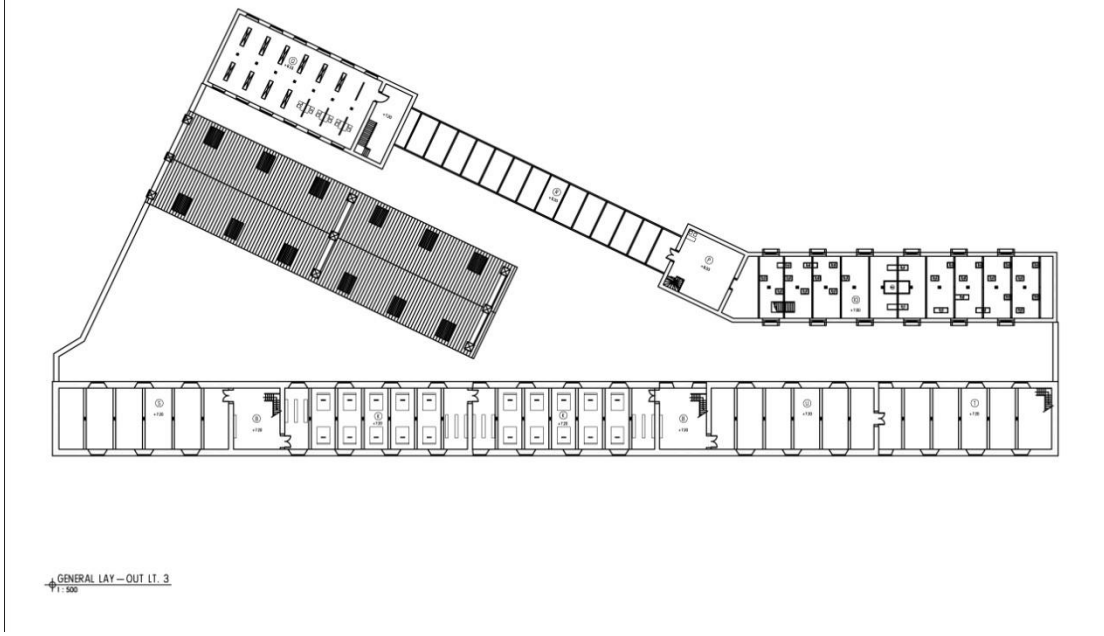
Gambar.19 GLO Museum Maritim Nusantara Lantai 1

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar.20 GLO Museum Maritim Nusantara Lantai 2

(Sumber : Dokumen Pribadi)

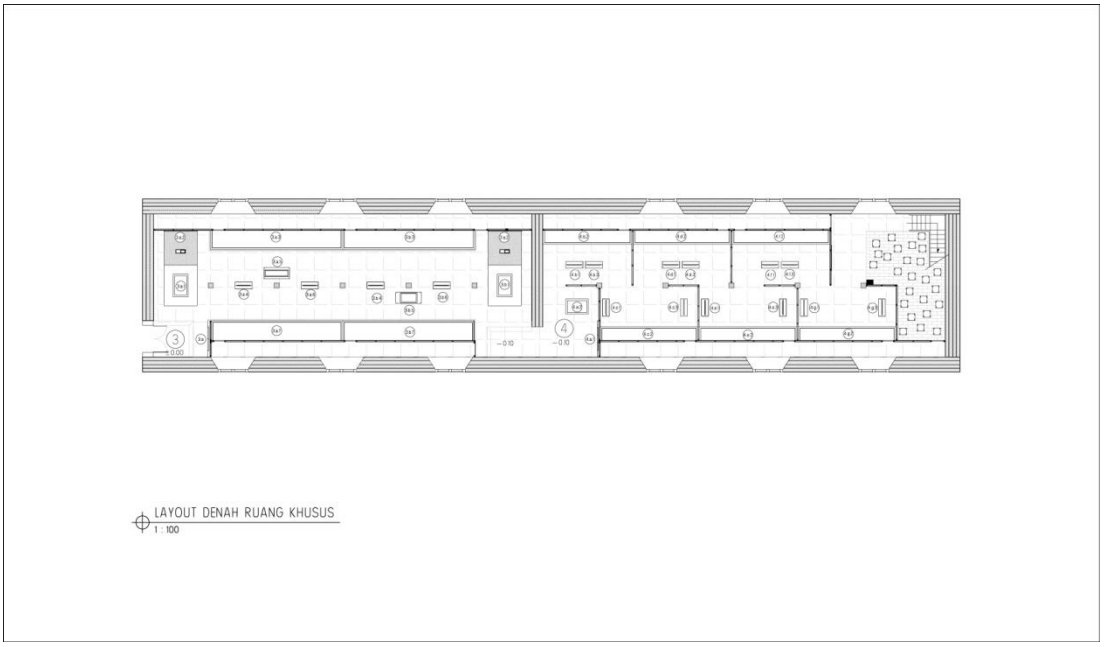


Gambar.21 GLO Museum Maritim Nusantara Lantai 3

(Sumber : Dokumen Pribadi)

IV. 2. 2. Pola Lantai

Pola lantai yang di terapkan menyesuaikan dengan tema dan konsep perancangan, yaitu eklektik. Dengan pendekatan eklektik yang sederhana di harapkan dapat tercipta rasa fokus saat menikmati koleksi museum. Pola lantai di terapkan dengan merespon layout furnitur, hal ini di maksudkan agar pengunjung tidak kebingungan dan dapat fokus terhadap koleksi.



Gambar.22 Layout Denah Ruang Khusus beserta Pola Lantai

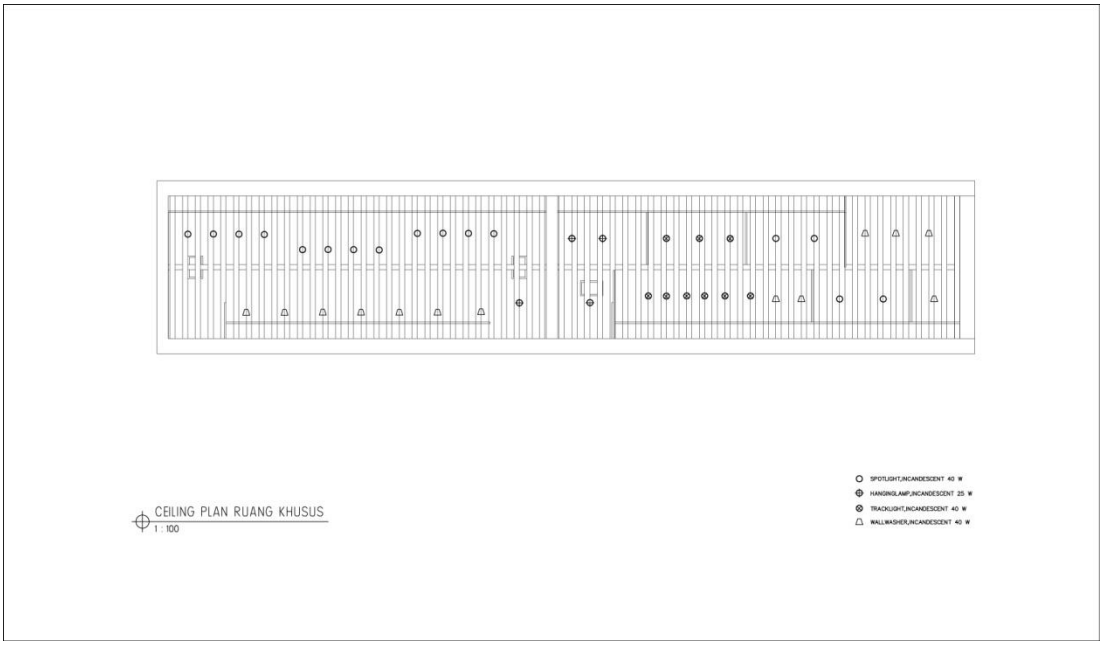
(Sumber : Dokumen Pribadi)

IV. 2. 3. *Ceiling/Lighting Plan*

Ceiling plan menggunakan grid ceiling dalam bangunan eksisting berupa kayu horizontal yang di sejajarkan dengan jarak tertentu, karena bangunan yang di gunakan adalah bangunan konservasi maka terdapat

ketentuan untuk tidak menggubah ceiling maka ceiling plan lebih terfokus pada penempatan dan pemilihan lampu yang kemudian di sesuaikan dengan *path track*.

Dengan menggunakan spotlight dan path lighting di maksudkan agar pengunjung dapat dengan mudah mengenali arah yang ingin dituju dan terfokus pada koleksi.



Gambar.23 Layout *Ceiling Plan* Denah Ruang Khusus

(Sumber : Dokumen Pribadi)

IV. 2. 4. Wayfinding System

Wayfinding yang di gunakan dalam museum maritim nusantara ini adalah menggunakan tulisan serta sistem pencahayaan berupa *path lighting* yang mengarahkan pengunjung untuk mengikuti storyline yang telah di buat.

Dengan di buatnya ruang pengenalan setelah *lobby* yang berisi maket serta 3D ruangan-ruangan museum maka pengunjung dapat lebih mudah mengenali ruangan yang ingin di tuju satu persatu.



Gambar.24 *Wayfinding System*

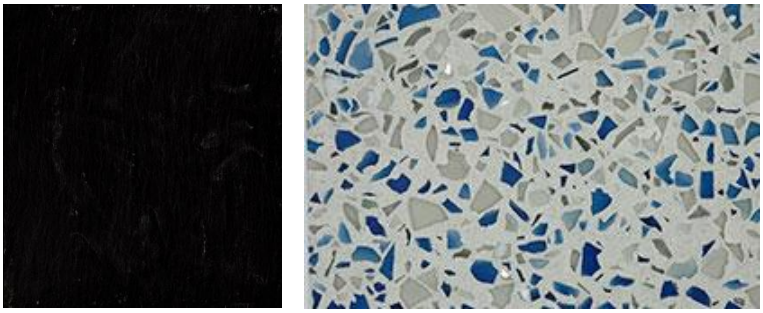
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

IV. 2. 5. Material

Material yang di gunakan dalam perancangan ini adalah material yang *sustainable* yaitu material yang tahan untuk waktu yang lama, karena rata-rata renovasi dalam sebuah museum di laksanakan setidaknya minimal 5 tahun sekali, selain itu *maintenance* yang mudah bisa memberikan keuntungan bagi pengelola museum maritim nusantara tersebut.

Material yang di gunakan pada lantai di lantai dasar menggunakan granit serta terrazo karena granit sendiri memiliki daya tahan yang cukup baik, karena sebagai sebuah museum yang merupakan bangunan konsumsi publik maka di butuhkan material yang kuat dan tahan lama. Pada lantai kedua dan ketiga menggunakan kayu yang merupakan salah satu material

eksisting dan juga merupakan material konservasi bersamaan dengan bangunan itu sendiri.



Gambar.25 Marmer dan Terazzo

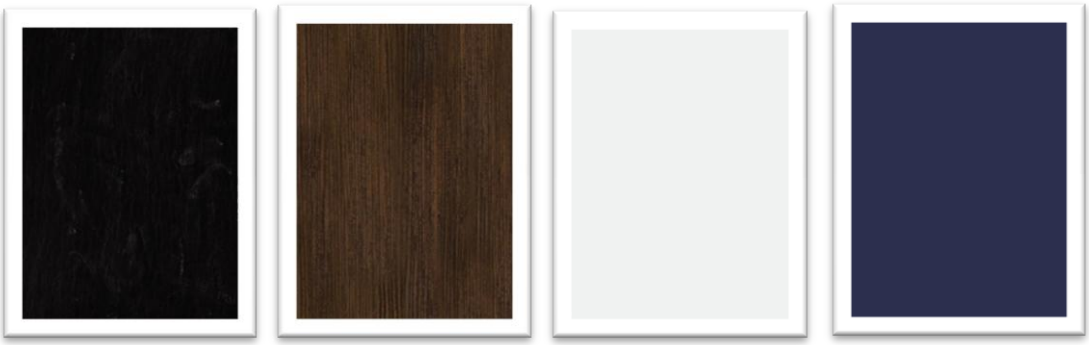
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Material yang di gunakan pada dinding di lantai dasar ada berbagai macam, untuk dinding pemisah menggunakan gypsum yang di finishing dengan cat tembok, fungsi gypsum pada ruang pamer tetap adalah untuk menutup cahaya dari luar sehingga pencahayaan buatan dapat dilakukan secara efektif dan terarah sesuai dengan tema perancangan. Pada dinding eksisting menggunakan kayu yang di tempel sebagai treatment dinding.

Material yang di gunakan pada ceiling menggunakan material kayu yang merupakan bagian dari bangunan yang di konservasi.

IV. 2. 6. Warna

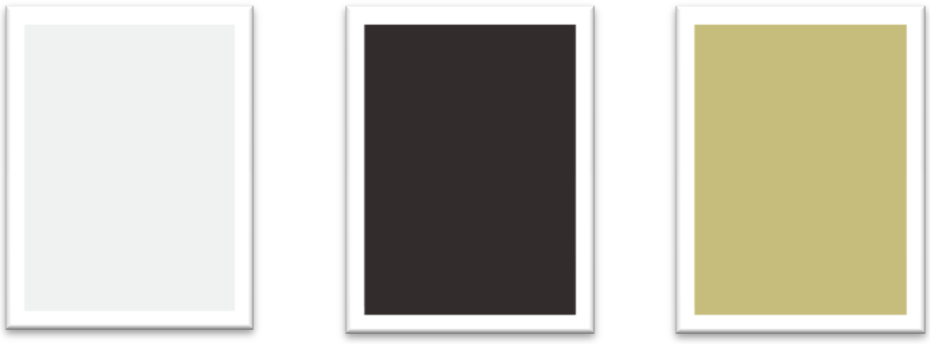
Konsep warna yang di terapkan yaitu warna-warna netral, warna putih, warna hitam dan warna coklat. Hal ini di maksudkan agar pengunjung tidak merasa terganggu pada saat menikmati koleksi museum. Untuk menegaskan bahwa museum ini adalah museum maritim maka digunakan pula warna biru navy yang identik dengan kelautan/kemaritiman.



Gambar.26 Warna Hitam, Coklat, Putih dan *Navy Blue*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sedangkan untuk furnitur menggunakan warna putih sebagai dasar, lalu coklat muda dan coklat tua.



Gambar.27 Warna Putih, Coklat tua dan Coklat *Ripe Oar*

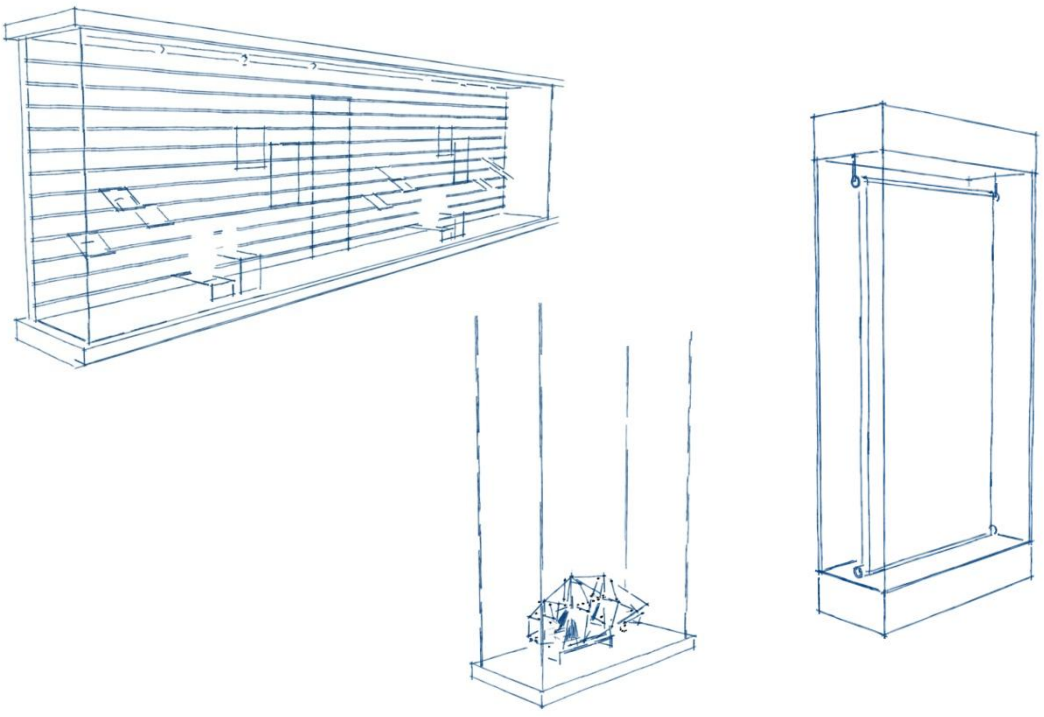
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

IV. 2. 7. Bentuk

Bentuk yang di gunakan pada museum ini yaitu bentuk-bentuk geometris persegi panjang dan persegi, hal ini di maksudkan untuk memperlihatkan ketegasan seperti halnya kekuatan maritim nusantara.

IV. 2. 8. Desain Furniture

Desain furnitur pada museum maritim ini yaitu desain yang di buat dari bentukan sederhana, karena prinsip perancangan Museum Maritim Nusantara ini adalah untuk memperlihatkan koleksi dan memberikan informasi sehingga pengunjung tidak di bingungkan oleh adanya bentukan yang kemudian membuat rancu.



Gambar.28 Desain Furnitur Ruang Khusus

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada dasarnya masalah display ini tergantung kepada tata ruang, jenis objek tepat dan penerangannya sehingga dalam penampilan tampak harmonis dan artistik bagi penglihatan pengunjung dalam menikmatinya. Untuk *display* dalam ruang musum perlu kiranya pengelompokan masing-masing jenis bahan, dengan tujuan agar system pengendaliannya lebih mudah, tidak memakan terlalu banyak tempat, cukup *artistik* dan pengunjung yang menikmati diatur sedemikian rupa sehingga *harmonis*.

Koleksi yang dipamerkan pada ruang pamer perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1998), yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat Kepentingan

   Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung obyek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.

2. Fungsi

   Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pamer, misalnya objek pamer yang membutuhkan adanya arus terus menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung.

3. Tata Urutan

   Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas.

Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pamer/*display* berdasarkan objek pamer, adalah sebagai berikut :

1. Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m^2 luas dinding
2. Ruang yang dibutuhkan untuk patung : 6-10 m^2 luas lantai

3. Ruang yang dibutuhkan 400 keping : 1 m² ruang lemari kabinet, yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai dengan ukuran ruang.

Menurut Lawson (1981), standart yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran, yaitu sebagai berikut :

1. Stand kecil berukuran lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m²)
2. Stand sedang berukuran 15 m².

Oleh sebab itu, hendaknya syarat penempatan harus benar-benar memenuhi persyaratan konservasi yaitu pada keadaan tempat yang aman terhindar dari adanya serangga, kelembaban dan suhu yang memenuhi syarat, terhindar dari pengaruh senyawa kimia yang ada di sekitar objek serta lingkungan dapat datur sedemikian rupa sehingga keadaan lingkungan benar-benar terkontrol.

- ***Vitrine***

Vitrine adalah lemari untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda karena mempunyai bentuk yang kecil-kecil atau karena nilainya yang tinggi sehingga dikhawatirkan hilang dicuri.

Bentuk vitrine harus memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

1. Keamanan koleksi harus terjamin

Benda-benda yang tersimpan di dalam vitrine harus aman dari pencemaran dan pencurian.

2. Kenyamanan Visual Pengamat

   Memberi kesempatan kepada pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata di dalamnya. *Vitrine* tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah, tinggi rendah sangat *relative*. kemampuan gerak anatomis leher manusia kira-kira sekitar 30º (gerak keatas, ke bawah, maupun ke samping), maka tinggi vitrine seluruhnya kira-kira 240 cm sudah memadai, dengan alas terendah 65-75 cm dan tebal vitrine minimal 60 cm.

3. Penerangan

   Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar. Untuk bendabenda organik, misalnya kayu, kulit, kain kertas dan barang-barang yang berwarna harus menggunakan cahaya 50 *lux* sampai 150 *lux.*

4. Bentuk

   Bentuk *vitrine* harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati oleh *vitrine* tersebut. Menurut bentuknya disesuaikan dengan penempatannya ada bermacam-macam, antara lain :

   a. *Vitrine* dinding

      ialah *vitrine* yang diletakkan berhimpit dengan dinding.

   b. *Vitrine* tengah

ialah *vitrine* yang diletakkan di tengah, tidak melekat pada dinding.

c. *Vitrine* sudut

ialah vitrine yang diletakkan di sudut ruangan.

d. *Vitrine* lantai

ialah *vitrine* yang letaknya agak mendatar di bawah pandangan mata kita.

e. *Vitrine* tiang

ialah *vitrine* yang secara khusus yang ditempatkan di sekitar tiang.

IV. 3. Konsep Teknis

IV. 3. 1. Teknis Penghawaan

Penghawaan yang digunakan menggunakan penghawaan buatan, agar lebih terkontrol. Selain itu penghawaan buatan ini pun di pilih karena suhu udara yang tidak menentu dapat dengan mudah di kontrol tinggi dan rendahnya suhu yang di perlukan. Penghawaan buatan ini menggunakan beberapa jenis AC(Air Conditioner). Seperti AC berjenis *Window Unit* untuk ruangan pengelola maupun *lounge*, *Central Unit* yang di pasang di dinding agar dapat di seimbangkan dengan mudah bagi seluruh suhu ruangan baik ruang pamer tetap ruang simulasi maupun ruang auditorium dan perpustakaan namun tetap menjaga estetika ruangan.

Untuk menjaga koleksi, pada gudang penyimpanan dan perawatan menggunakan sistem humiditas agar kelembabannya tidak berlebih sehingga koleksi dapat terhindar dari kerusakan akibat jamur, dsb.

IV. 3. 2. Teknis Pencahayaan

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, terasakan secara visual suasananya (Honggowidjaja, 2003).

Sistem pecahayaan yang mendukung sebuah ruang pamer berdasarkan sumber serta fungsinya dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pancahayaan langsung yang baik. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Pencahayaan langsung dari cahaya matahari didapat melalui bukaan pada ruang, berupa bukaan pada bidang, sudut diantara bidang-bidang. Bukaan-bukaan dapat diletakkan pada dinding maupun langit-langit.

b. Pencahayaan Merata Buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapat sinar alami pada siang hari. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang. Pencahayaan merata buatan berupa lampu pijar atau lampu halogen yang dipasang pada langit-langit, maupun lampu sorot dengan cahaya yang menghadap ke dinding untuk penerangan dinding yang merata.

c. Pencahayaan Terfokus Buatan

Pencahayaan terfokus buatan *(artificial lighting)* merupakan cahaya yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit-langit.

Rekomendasi tingkat pencahayaan untuk ruangan dalam museum :

- Ruang kantor : 500 *lux* dan 300 *lux*.
- Ruang serbaguna : area duduk 300 *lux*, panggung 600 *lux.*
- Ruang pameran : 500 *lux*, 300 *lux*, 100 *lux* tergantung keperluan.

Sistem pencahayaan pada museum pastinya memiliki tema tertentu dan dapat mempengaruhi seluruh unsur desain yang lain, seperti sirkulasi, tata ruang dan tampilan bangunan. Pentaan cahaya dalam ruang sangat erat kaitannya dengan fungsi dan kegiatan di dalam ruang tersebut. Pada ruang pamer ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencahayaan, misalnya :

- Skala ruang, bahan yang dipakai pada lantai, dinding dan plafon, ukuran bukaan ruang, warna dan tekstur.
- Skala, bentuk, tekstur, warna, bahan objek yang dipamerkan.
- Perilaku pengunjung.

Untuk membuat pengunjung terfokus kepada objek pamer maka untuk ruang pamer tetap menggunakan pencahayaan terfokus buatan, sedangkan pada ruangan lain yang tertutup seperti ruangan-ruangan pengelola, perpustakaan, auditorium serta lounge menggunakan pencahayaan merata buatan. Dan pada cafe menggunakan pencahayaan alami.

IV. 3. 3. Teknis Keamanan

Sarana dan prasarana pengamanan pada bangunan museum pada hakekatnya merupakan upaya pengamanan yang dilakukan dengan cara mekanik dan elektronik, Masalah keamanan dalam *display* sangat penting karena benda koleksi peninggalan sejarah dan budaya pada umumnya sangat menarik, terutama terhadap kolektor benda-benda antik, maka keamanan harus benar-benar terjamin.

Agar objek terkontrol dengan baik maka sistem pendokumentasian, antara lain :

1. Pencatatan identitas benda-benda yang ada.
2. Pemeriksaan tentang penyakit atau cacat objek tersebut.
3. Pemotretan kondisi koleksi baik sebelum maupun sesudah perlakuan konservasi dilaksanakan.
4. Catatan tentang bahan kimia pernah diaplikasikan.
5. Pemberian nomor inventaris dan pengkartuan yang benar-benar sistem dan mudah untuk pengontrolanya.
6. Pencatatan yang menyeluruh dalam bentuk formulir.

Penempatan koleksi perlu diperhatikan agar di dalam menampilkan koleksi diatur sedemikian rupa sehingga mudah untuk mengontrol demi keamanannya. Keselamatan benda-benda koleksi harus diperhatikan. Unsur-unsur yang bisa menimbulkan kerusakan dapat disebabkan oleh manusia, alam, binatang, tumbuh-tumbuhan dan kotoran.

Untuk menghindari ini semua, diusahakan pengamanan yang baik dengan mengadakan system penjagaan dan pengawasan terhadap koleksi dan para pengunjung. Hal ini dengan mempergunakan alat-alat pengaman seperti menggunakan kamera yang tersembunyi. Koleksi juga harus diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mudah dijamah. Diusahakan batas (dengan tali, rantai) antara benda yang dipamerkan dengan pengunjung. Atau benda-benda koleksi disimpan dalam vitrin dan kotak-kotak berkaca.