BAB IV

KONSEP PERANCANGAN MUSEUM SNEAKERS

4.1. Deskripsi Tema dan Konsep Perancangan

4.1.1. Tema Perancangan

Tema yang telah ditetapkan pada perancangan Museum Sneakers ini adalah *Rise of the New Culture*, sebagaimana yang telah dijelaskan sebagian pada bab pendahuluan. Bila diartikan ke dalam bahasa Indonesia, *Rise of the New Culture* artinya adalah munculnya sebuah kultur baru di masyarakat modern. Pemilihan tema ini didasari oleh adanya komunitas pecinta dari sneakers itu sendiri, yang disebut *sneakerhead*. Dan juga terinspirasi dari sebuah pameran temporer di Amerika Serikat yang menggunakan nama pertunjukannya adalah Rise of the Sneaker Culture. Sneakers yang erat hubungannya dengan *street style* dan musik hip hop membuat *street style* itu sendiri terpilih sebagai konsep dari pada perancangan Museum Sneakers dengan penggayaan kontemporer.

Street style sendiri tak pernah ketinggalan zaman. *Street style* selalu punya tempat di kalangan masyarakat, dimana *street style* selalu berkembangan mengikuti arus zaman. Oleh sebab itu penggayaan yang dipilih merupakan kontemporer. Dimana

kontemporer dapat diartikan sesuatu yang sedang terjadi saat ini, berkesinambungan dengan *street* style yang selalu berkembang. Dalam mendukung perancangan museum ini, tidak hanya dari cara berpakaian *street style* saja yang dicermati, namun kegiatan atau hobi seperti mural juga dapat diadopsi dalam perancangan ini. Selain dari kegiatan atau hobi, lingkungan juga dapat diadopsi dalam perancangan. Street style yang erat kaitannya dengan musik hip hop merupakan poin utama dalam perancangan Museum Sneakers ini.



Gambar 4.1 Grafiti minimalis

(Sumber: *http://www.ign.com diakses pada tanggal 3 November 2016*)

Seni mural atau biasa disebut grafiti menjadi salah satu dalam pelengkap estetika pada perancangan ini. Terutama grafiti dengan desain minimalis, sehingga pada saat diterapkan pada perancangan museum, pengunjung tidak terdistraksi dengan grafiti yang desain umumnya meriah dengan objek pamer. Oleh sebab itu grafiti dengan gaya minimalis merupakan yang perpaduan yang sesuai.

Perancangan Museum Sneakers ini memadukan dua unsur antara *street style* dengan minimalis dan mewah dari panggung *fashion show*, untuk menunjukkan kesan bahwa sneakers juga bisa menjadi kultur baru yang dapat mempersatukan berbagai kalangan, antara yang muda dengan yang tua dan kalangan atas dengan kalangan miskin.



Gambar 4.2 Panggung *fashion show* di London Fashion Week 2013

(Sumber: *http://www.knstrct.com diakses pada tanggal 3 November 2016*)

Karakter yang ingin ditampilkan berdasarkan tema dari dua unsur di atas adalah mewah namun tak harus terlihat mahal. Dengan kata lain, tema ini ingin menyatukan semua kalangan, baik itu dari komunitas pecinta sneakers maupun tidak. Warna-warna pada cara berpakaian *street style* yang ramai memberikan kesan bahwa pengguna dan penikmat sneakers datang dari berbagai kalangan. Bentuk minimalis dari panggung *fashion show* menjelaskan bahwa munculnya sebuah kultur baru terbentuk dari hal yang sederhana.

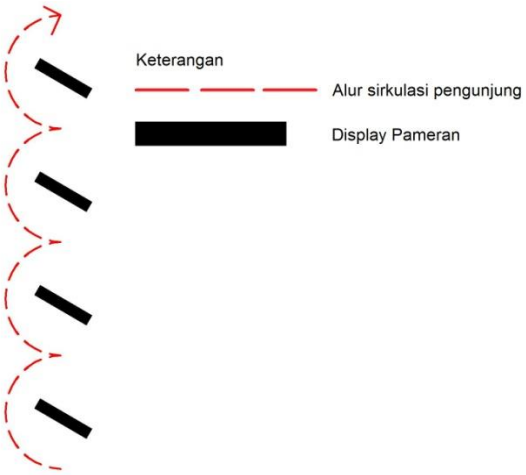
4.1.2. Penggayaan Perancangan

Penggayaan dalam perancangan Museum Sneakers ini adalah kontemporer. Kontemporer menurut KBBI adalah sesuatu yang sedang terjadi, ada atau menjadi tren pada masa kini. Seperti halnya sneakers yang menjadi salah satu tren saat ini dan terus menciptakan inovasi baru bagi alas kaki. Gaya kontemporer ini juga digabungkan dengan penggayaan minimalis, terutama dari penggayaan panggung *fashion show* yang minimalis yang diterapkan dalam *display* sneakers. Minimalis pada dasarnya mengedepankan tampilan yang minim bentuk tanpa banyaknya dekorasi. Atau dapat disimpulkan bahwa minimalis melambangkan sesuatu hal yang simpel dan sederhana. Sama seperti sneakers saat ini, yang tujuannya memberikan kesan yang simpel atau memudahkan penggunanya dalam beraktifitas menggunakan sneakers.

4.1.3. Konsep Perancangan

- Konsep Lay Out

  Konsep *lay out* furnitur yang diaplikasikan tentunya sesuai dengan tema dan konsep yang dipilih, yaitu kontemporer yang dipadupadankan dengan minimalis. Konsep *lay out* pada area eksibisi, terutama untuk objek pamernya sendiri adalah seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4.3 Konsep *lay out* pada area pamer
(Sumber: *Dokumen Pribadi*)

Bentuk dari konsep *lay out* di atas terinspirasi dari susunan ikatan tali sepatu. Namun bentuk dari susunan ikatan tali sepatu tersebut tidak 100% diambil susunannya.hanya satu sisi saja yang diimplementasikan pada *lay out* area eksibisi, terutama display pamer di area sejarah sneakers. Penerapan konsep *lay out* seperti ini bertujuan agar pengunjung lebih fokus terhadap objek pamer yang dilihat di depannya tanpa terdistraksi dengan objek pamer di sampingnya. Terutama untuk arah panel yang disusun sudutnya lebih miring. Jika bentuk dari susunan tali sepatu tersebut diterapkan sepenuhnya pada area eksibisi, terutama untuk *lay out* display, maka pengunjung diyakini tidak dapat memahami alur sirkulasi dengan baik tanpa adanya pemandu yang membantu.



Gambar 4.4 Cara mengikat tali sepatu *over under lacing*

(Sumber: *http://www.elangit.com diakses pada tanggal 3 November 2016*)

- Konsep Bentuk

  Seperti yang dijelaskan pada poin sebelumnya, bentuk dari pada *display* maupun interior adalah kontemporer yang dipadupadankan dengan minimalis. Hal ini bertujuan agar benda pamer itu sendiri tidak tersaingi keberadaannya dengan desain dari pada *display* dan interior museum itu sendiri. Bentuk kotak sepatu juga menjadi salah satu unsur yang diterapkan dalam perancangan museum ini, baik itu untuk *display* maupun *ceiling*. Terutama penggunaannya pada *display* sepatu. Terlebih penggunaan *display* berbahan dasar akrilik.

  Konsep *display* retail sepatu pada umumnya, yang meletakkan sepatu yang dijual di dinding dengan susunan

horizontal dan vertikal dikembangkan dan diterapkan dalam perancangan objek pamer, terutama di area sejarah sneakers yang terdapat 50 pasang sepatu yang dipertunjukkan. Untuk setiap *display* pasang sneakers yang dipamerkan, terdapat beberapa pasang sneakers yang menjadi pendamping dari benda koleksi yang dipamerkan. Namun sneakers yang menjadi pendamping dari benda koleksi tersebut dicat ulang sesuai dengan warna dari background *display* benda koleksi tersebut, tentunya agar pengunjung fokus terhadap benda koleksi tersebut.



Gambar 4.5 *Display* sneakers

(Sumber: *http://www.heinerdesign.com diakses pada tanggal 3 November 2016*)

- Konsep Ceiling

  Dalam kegiatan bernyanyi mikrofon merupakan alat yang utama agar suara si penyanyi dapat terdengar jelas oleh pendengar, tanpa terkecuali penyanyi hip hop. Bentuk dari mikrofon pun tak luput penerapannya dalam perancangan Museum Sneakers ini. Bentuk dari mikrofon diimplementasikan khususnya untuk bagian pencahayaan buatan, yaitu lampu. Penerapan lampu berbentuk mikrofon ini diterapkan di area lobi dan area eksibisi yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung museum. Selain menerapkan bentuk dari mikrofon, sneakers yang menjadi objek utama dari perancangan museum ini juga menjadi peranan penting dari penerapannya di bagian *ceiling*, terutama untuk bagian yang sama dengan mikrofon, yaitu pencahayaan. Sneakers dimanfaatkan sebagai wadah untuk lampu. Dan penerapannya sama dengan mikrofon, yaitu di area lobi dan area eksibisi. Selain sebagai instrumen pencahayaan, sneakers dan mikrofon juga menjadi unsur estetik di area lobi dan eksibisi.

  Bentuk dari kubah sebuah jembatan penyeberangan orang juga menjadi sumber inspirasi dari perancangan Museum Sneakers. Bentuk kubah atau pagar dari jembatan penyeberangan orang memberikan kesan *street style* yang

berbeda. Saat ini tempat-tempat yang terkesan industrial atau urban menjadi lokasi favorit bagi kalangan pengagum *street style* sebagai lokasi untuk mengambil foto. Latar jembatan penyeberangan baik itu jembatannya, pagar dan atau bentuk pagar yang menyerupai terowongan menjadi lokasi favorit.



Gambar 4.6 *Jembatan Penyeberangan*

(Sumber: *http://www.google.com diakses pada tanggal 3 Februari 2017*)



Gambar 4.7 Mikrofon

(Sumber: *http://www.fplogistics.com diakses pada tanggal 3 November 2016*)

- Material

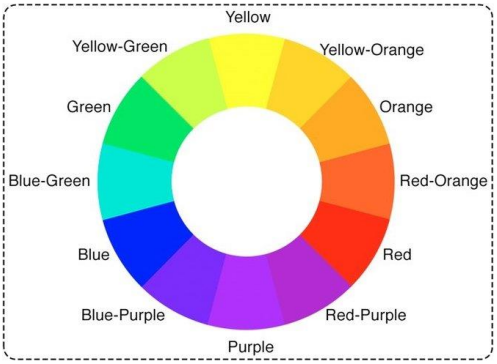
  Material yang akan digunakan dalam perancangan museum ini pada umumnya harus bersifat tahan lama. Yang tak perlu diganti dalam kurun waktu lima sampai sepuluh tahun. Dikarenakan museum merupakan salah satu ruang publik yang jumlah pengunjungnya dapat berkembang pesat pada suatu waktu. Selain itu, perawatan pada museum ini juga harus mudah dilakukan agar dapat memberikan keuntungan bagi pihak pengelola Museum Sneakers nantinya.

  Jenis material yang digunakan juga merupakan material ramah lingkungan. Material yang diterapkan juga harus mendukung gaya desain kontemporer itu sendiri dan tidak mengambil alih dari tujuan utama museum, yaitu untuk mempertunjukan benda pamer itu sendiri. Oleh sebab itu, material yang digunakan harus bersifat netral. Dimana pada penerapan di lantai, material yang diusung pada umumnya lebih banyak menggunakan lantai dengan *finishing* berupa cat epoksi. Selain *finishing* berupa cat epoksi, *rubber flooring* dan granit juga diterapkan. Namun dengan kuantitas penggunaan tidak akan mengambil alih perhatian dari benda pamer itu sendiri.

Untuk bagian dinding dan *ceiling* material yang digunakan sebagian besar juga sama. Dimana material yang diterapkan adalah material yang tahan lama dan *maintenance* yang mudah dikerjakan. Dan apabila terjadi kerusakan, penggantian material *ceiling* dan dinding juga tidak sulit dala proses pengerjaannya. Jenis material yang umumnya digunakan berupa akrilik, multiplek dengan *finishing* berupa cat duco dan hpl, gipsum, dan dinding plesteran dengan atau tanpa cat di beberapa bagian ruangan, hal ini memberikan kesan *street style* yang semakin kuat.

- Warna

  Sebagaimana tema desain yang dirujuk adalah *Rise of the New Culture*, dimana hip hop dan *street style* merupakan kedua unsur yang menjadi fondasi dalam perancangan museum ini, maka pemakaian warna dalam perancangan ini sesuai dengan kedua unsur tersebut. Penggunaan warna dari hip hop dan *street style* terkenal dengan banyaknya warna cerah dan disandingkannya dengan warna netral, seperti hitam, coklat, abu-abu dan putih.



Gambar 4.8 Diagram warna

(Sumber: *http://www.merdeka.com diakses pada tanggal 3 November 2016*)



Gambar 4.9 Contoh Warna Netral

(Sumber: Nugroho, Eko. 2008, *Pengenalan Teori Warna*, Klaten: Andi Publisher)

- Way Finding System

  Dalam perancangan, demi memudahkan pengunjung menikmati museum, sistem petunjuk arah atau biasa disebut *way finding system* merupakan unsur yang penting. Oleh sebab itu, Museum Sneakers menerapkan way finding

berupa tipografi, baik itu pada media tambahan *sign board* maupun menggunakan sistem pencahayaan berupa *path lighting* yang dapat membantu pengunjung mengikuti *story line* yang diterapkan. Implementasi dari *path lighting* juga bermacam-macam, mulai dari menggunakan lampu led yang diletakkan di lantai, penggunaan cat neon juga diterapkan pada lantai museum dengan bentuk telapak sol sepatu. Selain pada ruang pamer, way finding system juga diterapkan dalam jalur evakuasi. Hal ini untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan evakuasi jika terjadi hal-hal diluar kendali dari pihak pengelola.

4.2. Konsep Teknis

4.2.1. Teknis Penghawaan

Pada ruang pamer dan gudang, terutama ruangan-ruangan yang terdapat benda koleksi, kelembaban udara yang diterapkan sekitar 40% - 60%. Dimana pada kondisi tersebut, udara tidak terlalu basah maupun tidak terlalu kering. Sehingga proses penjamuran pada benda-benda koleksi yang sebagian besarnya terbuat dari bahan kain dapat dihindari.

Jumlah pintu, jendela dan ventilasi memberikan peranan yang penting dalam pemanfaatannya untuk menciptakan bukaan yang banyak pada beberapa area. Selain itu, dalam

melancarkan sirkulasi udara dan menstabilkan suhu udara di dalam ruang pamer dilakukan dengan cara menerapkan penghawaan buatan berupan AC(*Air Conditioner*). Penggunaan tipe AC sentral dikhususkan agar suhu di ruangan, terutama area pamer stabil.

4.2.2. Teknis Pencahayaan

Pada sistem pencahayaan Museum Sneakers, tepatnya ruang pamer, sistem pencahayaan yang diterapkan paling utama berupa sistem pencahayaan buatan. Sistem pencahayaan yang digunakan menerapkan jenis-jenis penerangan menurut Neufert (1996). Yang pertama adalah penerangan simetris langsung. Terdapat empat jenis penerangan dalam kategori ini, yaitu:

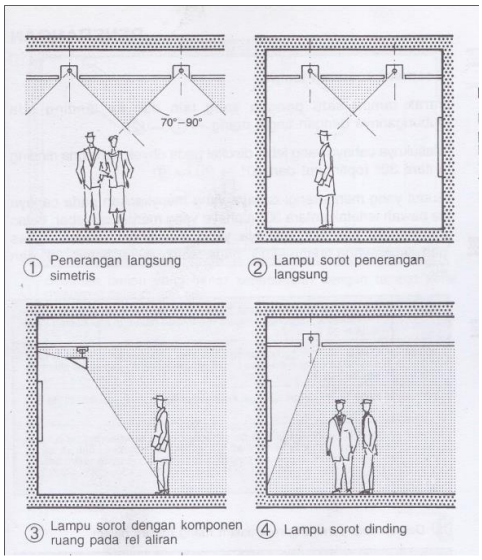
1. Lampu sorot - lampu raster

   Dipasang pada dinding untuk penerangan yang merata
2. Lampu sorot dengan rel

   penerangan dinding yang merata dengan bagian ruang.
3. Lampu sorot untuk instalasi langit-langit

   Mengarah langsung ke arah dinding, diantaranya lampu halogen dan lampu pijar.
4. Lampu sorot terarah cahaya mengarah ke bawah

   Lampu yang digunakan adalah lampu pijar halogen, terutama lampu halogen voltase rendah.



Gambar 4.10 Jenis-jenis Penerangan Langsung

(Sumber: Neufert, Ernst. 1996, *Data Arsitek: Jilid 1*, Jakarta: Erlangga)

Umumnya untuk ruang pamer, minimum tingkatan pencahayaan dalam satuan lux yang dibutuhkan adalah 500 lux. Kemudian untuk area lobi, minimal lux yang dibutuhkan adalah 100 lux. Sedangkan untuk ruang kerja adalah 350 lux, perpustakaan adalah 300 lux dan untuk laboratorium minimal adalah 500 lux. Dan penggunaan armatur berkisi juga disarankan untuk ruang kerja. Fungsinya adalah untuk mencegah silau akibat pantulan cahaya pada layar monitor maupun benda kaca lainnya.

Sistem penerangan simetris langsung ini bertujuan untuk memfokuskan pengunjung terhadap *display* dan benda koleksi tersebut.

Kemudian penggunaan teknis penerangan selanjutnya masih menurut jenis penerangan Neufert, yaitu penerangan tidak langsung, diantaranya:

1. Lampu sorot langit-langit, lampu sorot lantai

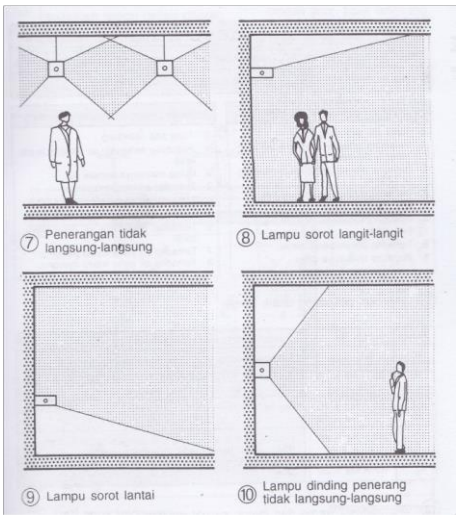
   Untuk penerangan bidang langit-langit atau bidang lantai.

2. Lampu dinding

   Untuk penerangan dinding dekorasi, dapat juga untuk penerangan langit-langit atau lantai.

3. Lampu sorot dinding - rel aliran

   Merupakan lampu yang umumnya dipasang di ruang pameran dan museum.



Gambar 4.11 Jenis-jenis Penerangan Tidak Langsung

(Sumber: Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek: Jilid 1*, Jakarta: Erlangga)

Selain itu, penggunaan cahaya alami yang berasal dari sinar matahari juga menguntungkan. Dimana selain penggunaan

sinar matahari dapat mengurangi biaya operasional, kelembapan ruangan juga dapat terjaga. Penggunaan sistem pencahayaan alami ini dapat diterapkan pada ruang-ruang umum seperti lobi, ruang manajemen dan semacamnya.

4.2.3. Teknis Keamanan

Dalam mengantisipasi segala jenis kemungkinan kecelakaan yang terjadi, sistem keamanan merupakan butir penting dalam pengelolaan museum. Oleh sebab itu sistem keamanan yang diterapkan berupa:

a. Keamanan terhadap kebakaran

Setiap museum pasti tidak mau benda koleksi yang dipamerkan mengalami kerusakan, terlebih akibat dari pengujung, abik itu sengaja maupun tidak. Untuk mencegah hal tersebut, di setiap *display* dilingdungi dengan kotak atau sesuai dengan bentuk *display* tersebut dengan bahan berupa akrilik. Selain itu, peletakkan railing pada beberapa objek pamer juga dapat meminimalisir resiko kerusakan akibat pengunjung. Dengan meletakkannya di sekeliling objek pamer seperti pedestal patung dan diorama proses pembuatan sneakers dapat memberikan jarak bagi pengunjung untuk tidak melihatnya terlalu dekat.

Alat pemadam kebakaran, berupa *fire hydrant*, *fire extinguisher*, serta *smoke detector*. Kemudian diisediakannya jalur evakuasi dengan pintu bukaan dua arah pada ruangan publik yang daya tampungnya besar, disertai dengan lebar koridor yang memadai. Pintu jalur evakuasi juga harus tahan terhadap api.

b. Keamanan terhadap kriminalitas

Jenis keamanan ini ditujukan untuk mencegah terjadinya kerusakan yang disebabkan oleh manusia, seperti pencurian dan vandalisme. Demi mencegahnya terjadinya kerusakan yang diakibatkan oleh manusia, sistem pengamanan pada *display* pameran yang diterapkan berupa diberikannya jarak yang aman terhadap benda pamer dengan pengunjung. Selain itu diterapkan juga kamera pengawas (CCTV) pada sudut-sudut yang penting. Dan yang terakhir diterapkannya sensor yang dapat memberitahukan jika sewaktu-waktu benda pamer berpindah dari tempatnya.

4.3. Perspektif Perancangan Museum Sneakers



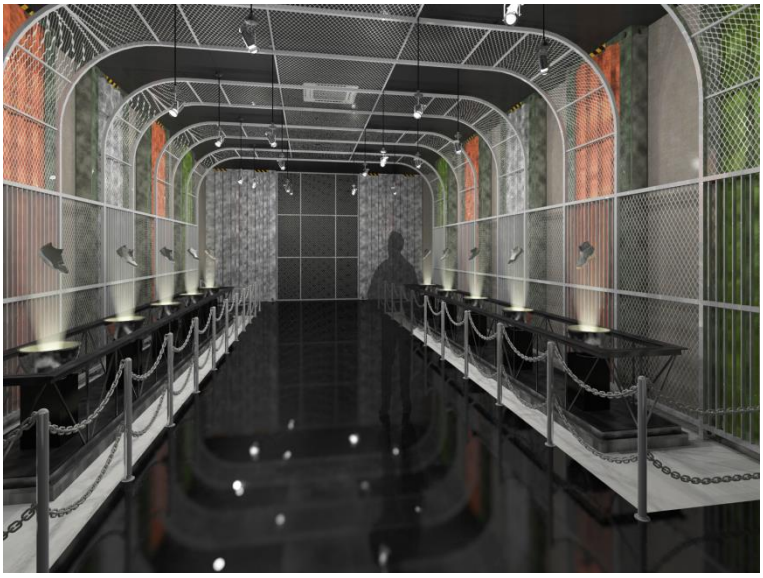
Gambar 4.12 Area Sejarah Sneakers

(Sumber: *Dokumen Pribadi*)



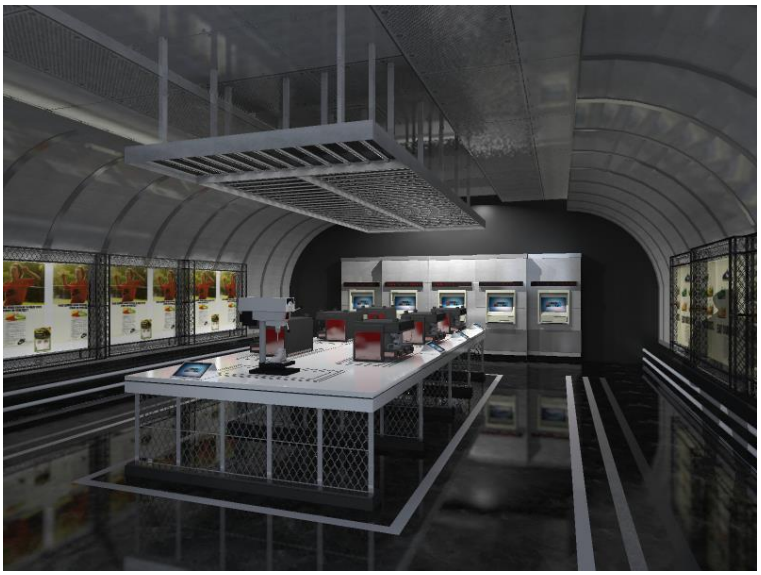
Gambar 4.13 Area Sneakers Berpengaruh

(Sumber: *Dokumen Pribadi*)



Gambar 4.15 Area Sneakers Terbaru

(Sumber: *Dokumen Pribadi*)



Gambar 4.16 Area Diorama Pembuatan Sneakers

(Sumber: *Dokumen Pribadi*)