BAB III

ELABORASI TEMA

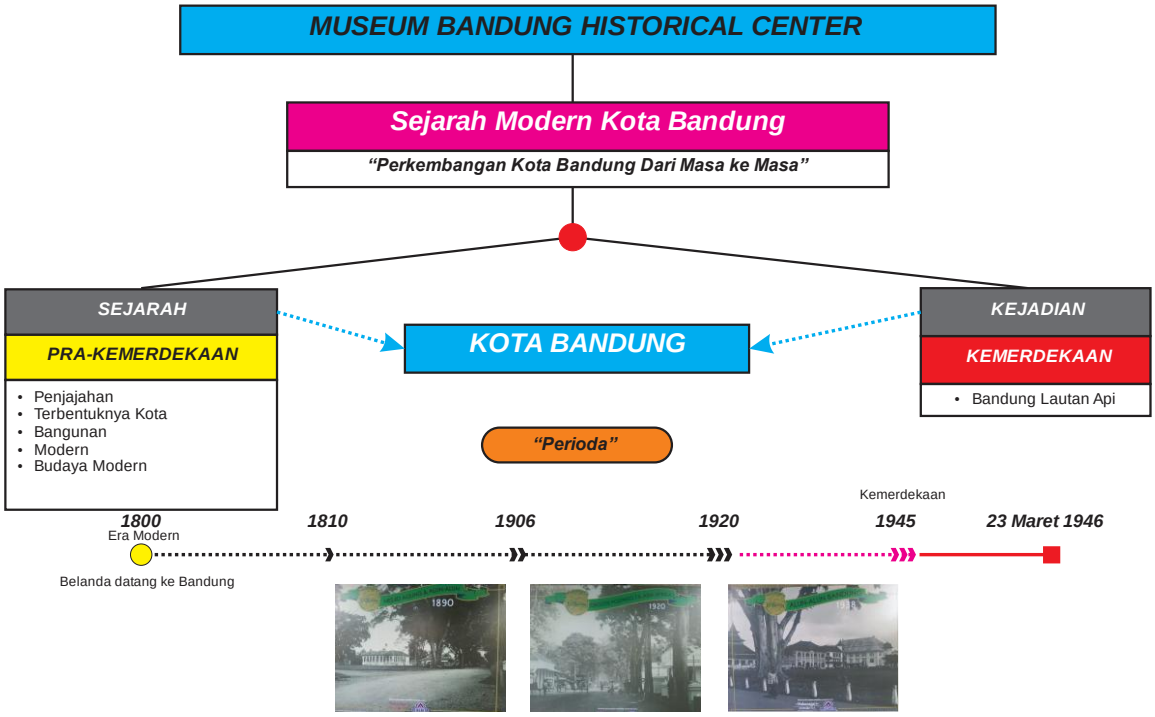
3.1 Latarbelakang

Beberapa bangunan museum yang ada di Kota Bandung memiliki fungsi sebagai museum lokal, dari keseluruhan museum memiliki bentuk yang kurang menarik dan hanya memfungsikannya penuh sebagai museum tanpa menyediakan fasilitis pendukung untuk para pengunjungnya. Dari hal tersebutlah apresiasi warga dan masyarakat Kota Bandung berubah dan tidak berbudaya untuk mengunjungi museum karena muasum yang ada memiliki bentuk yang kaku dari segi fungsi dan bangunan. Dalam hal ini perlu untuk mengubah persepsi ruang publik ini tidak hanya memiliki nilai edukasi tetapi dapat menjadi destinasi bagi warga Kota Bandung ataupun warga luar. Berdasarkan konteks dalam perancangan, tema ini dilatarbelakangi oleh pergerakan yang ada di lingkungan, dari mulai potensi sampai permasalahan yang ada pada lokasi site dan kawasan tersebut . Hal lain yang mempengaruhi yaitu :

Keberadaan lokasi site yang strategis karena berlokasi di pusat kota dan di kawasan destinasi wisata, dapat dilalui selain itu sirkulasi yang berada di jalan utama menjadikan lokasi site mudah untuk dicapai dan potensi yang sangat tinggi dalam perancangan di lokasi site tersebut. Dalam hal ini lah menjadikan sebagai bahan suatu proses atau kondisi yang dapat saling mendukung dan membentuk pada lokasi tersebut.

Adanya keberhasilan Alun - alun Kota Bandung yang telah dilakukan pembenahan untuk ‘menarik dan membujuk’para warga dan masyarakat Kota Bandung menggunakan ruang publik yang ada dengan berbagai aktifitas dan tujuan yang positif dalam penggunaannya.

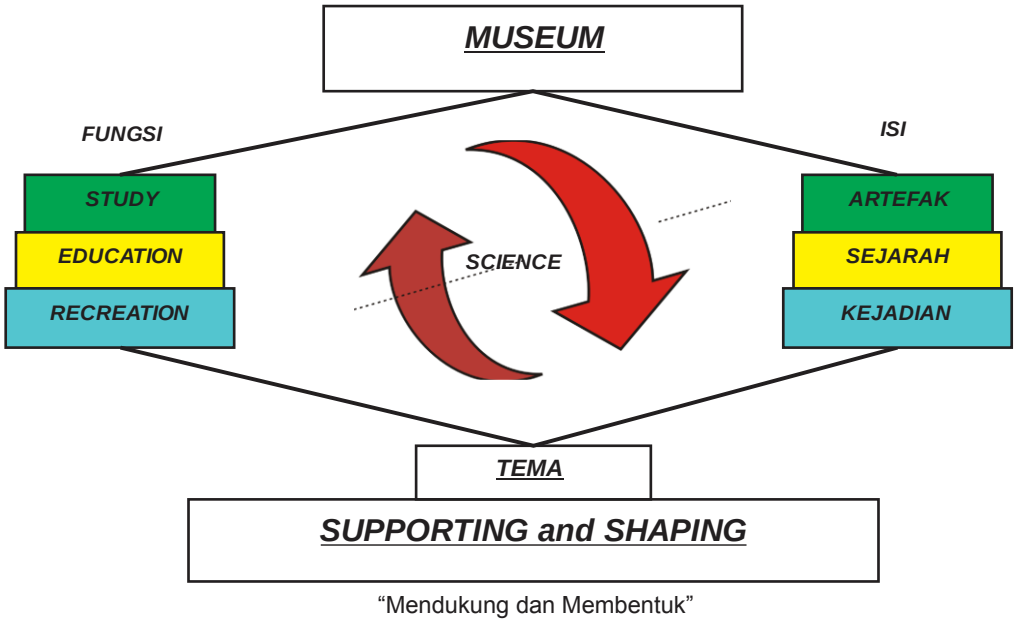
Identitas Kota Bandung berubah secara drastis dari mulai memaksimalkan bangunan yang ada menjadi destinasi baru sebagai ruang publik yang dapat menarik perhatian para warga dan masyarakatnya.



Gambar 3.1 Latarbelakang Museum Bandung Historical Center

3.2 Pengertian Tema

Supporting and Shaping yaitu Supporting yang memiliki arti "mendukung", dan Shaping "membentuk". Dalam arti kata tersebutlah terbentuk sebagai suatu kesatuan yang dapat memberikan arti "Supporting and Shaping" maka dapat diartikan secara menyeluruh sebagai suatu proses atau kondisi yang bersatu di suatu tempat yang dapat saling mendukung dan membentuk. Dalam terbentuknya tema tersebut disangkut pautkan secara konteks dengan kawasan yang menjadi lokasi perancangan, selain itu tema pun mengikuti alur kawasan yang berfungsi sebagai kawasan kota lama Bandung yang memiliki konteks kawasan cagar budaya dari bangunan-bangunan Heritage Kota Bandung. Dengan pengambilan tema tersebut agar pada perancangan ini menjadi bangunan yang dapat mendukung secara konteks kawasannya dan dapat membentuk kawasan dengan aktifitasnya yang saling berkaitan antara satu sama lain. Dan pengertian tema tersebut adapun berupa schematic tema sebagai gambarannya, yaitu sebagai berikut :



Gambar 3.2 Schematic Tema

3.3 Interpretasi Tema

Dalam interpretasi pada perancangan ini dikaitkan dengan Urban Desain karena lokasi site dan kawasan yang berada di tengah kota dan pusat kota sebagai bahan pertibangannya. Perancangan suatu kota berdasarkan elemen-elemen tersebut akan menciptakan sebuah identitas bagi kota, kawasan, atau tempat tersebut, sehingga mempunyai daya tarik, kekhasan atau kekhususan (Lynch, 1992 ; 113). Unsur-unsur arsitektur kota berpengaruh terhadap (proses) pembentukan ruang sehingga harus dikendalikan perancangannya sesuai dengan skenario pembangunan yang telah digariskan. Menurut Hamid Shirvani (1985) terdapat 8 elemen fisik perancangan kota, yaitu :

1. Tata guna lahan (Land Use)
2. Bentuk dan Masa Bangunan (Building Form and Massing)
3. Sirkulasi dan ruang parkir (Circulation and Parking)
4. Ruang terbuka (Open Space)
5. Pedestrian
6. Tanda (Signages)
7. Pendukung Kegiatan (Facilities)
8. Preservasi

Menurut Hamid Shirvani (1985), Maksud dari kedelapan elemen fisik perancangan kota itu adalah sebagai berikut :

1. **Tata Guna Lahan (Land Use)**

Prinsip Land Use adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga kawasan tersebut berfungsi dengan seharusnya. (Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

2. **Bentuk dan Massa Bangunan (Building Form and Massing)**

Bentuk dan massa bangunan ditentukan oleh tinggi dan besarnya bangunan, KDB, KLB, sempadan, skala, material, warna, dan sebagainya. Prinsip-prinsip dan teknik Urban Design yang berkaitan dengan bentuk dan massa bangunan meliputi:

a. Scale, berkaitan dengan sudut pandang manusia, sirkulasi, dan dimensi bangunan sekitar.
b. Urban Space, sirkulasi ruang yang disebabkan bentuk kota, batas, dan tipe-tipe ruang.
c. Urban Mass, meliputi bangunan, permukaan tanah dan obyek dalam ruang yang dapat tersusun untuk membentuk urban space dan pola aktifitas dalam skala besar dan kecil.
   (Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

Building form and massing dapat meliputi kualitas yang berkaitan dengan penampilan bangunan, yaitu : ketinggian bangunan, kepejalan bangunan, KLB, KDB, garis sempadan bangunan, langgam, skala, material, tekstur, warna.

3. **Sirkulasi dan Perparkiran**

Sirkulasi kota meliputi prasarana jalan yang tersedia, bentuk struktur kota, fasilitas pelayanan umum, dan jumlah kendaraan bermotor yang semakin meningkat. Semakin meningkatnya transportasi maka area parkir sangat dibutuhkan terutama di pusat-pusat kegiatan kota.

(Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

4. Ruang Terbuka (Open Space)

Open space selalu berhubungan dengan lansekap. Lansekap terdiri dari elemen keras dan elemen lunak. Open space biasanya berupa lapangan, jalan, sempadan, sungai, taman, makam, dan sebagainya.

(Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

Menurut S Gunadi (1974) dalam Yoshinobu Ashihara, ruang luar adalah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dengan alam dengan memberi “frame”, jadi bukan alam itu sendiri (yang dapat meluas tak terhingga).

5. Pedestrian

Sistem pejalan kaki yang baik adalah:

- Mengurangi ketergantungan dari kendaraan bermotor dalam areal kota.
- Meningkatkan kualitas lingkungan dengan memprioritaskan skala manusia.
- Lebih mengekspresikan aktifitas PKL dan mampu menyajikan kualitas udara.

(Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

Perubahan-perubahan yang dapat mengubah penggunaan jalan raya yang dapat meningkatkan para pejalan kaki dapat dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut :

- Pendukung aktivitas di sepanjang jalan, adanya sarana komersial.
- Street furniture.
- Ruang Komunal.

6. Tanda/Pertanda (Signages)

Tanda yang digunakan untuk petunjuk jalan, arah ke suatu kawasan tertentu pada jalan tol atau di jalan kawasan kota. Tanda yang didesain dengan baik menyumbangkan karakter pada fasade bangunan dan menghidupkan street space dan memberikan informasi bisnis.

(Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

7. Pendukung Kegiatan

Pendukung kegiatan adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung ruang public suatu kawasan kota. Bentuk activity support antara lain taman kota, taman rekreasi, pusat perbelanjaan, taman budaya, perpustakaan, pusat perkantoran, kawasan PKL dan pedestrian, dan sebagainya.

(Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

8. Preservasi

Preservasi harus diarahkan pada perlindungan permukiman yang ada dan urban space, hal ini untuk mempertahankan kegiatan yang berlangsung di tempat itu. (Sumber: Perancangan Kota, Urban Desain)

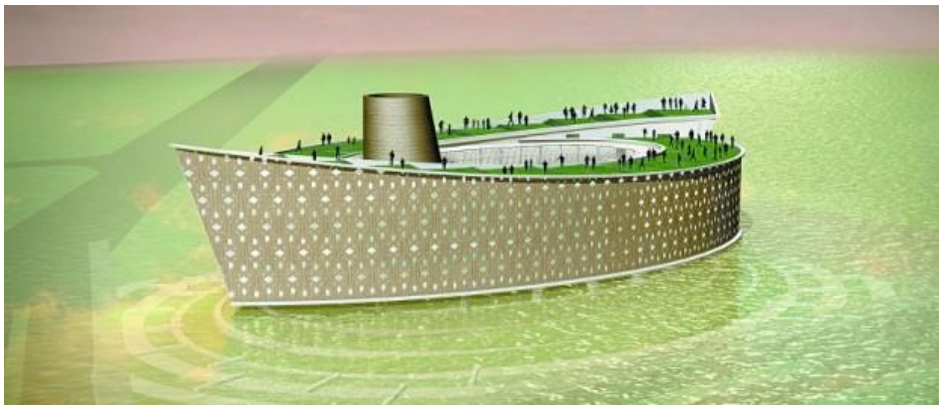
Preservasi dalam perancangan kota adalah perlindungan terhadap lingkungan tempat tinggal (permukiman) dan urban places (alun-alun, plasa, area perbelanjaan) yang ada dan mempunyai ciri khas, seperti halnya perlindungan terhadap bangunan bersejarah. Manfaat dari adanya preservasi antara lain:

- Peningkatan nilai lahan.
- Peningkatan nilai lingkungan.
- Menghindarkan dari pengalihan bentuk dan fungsi karena aspek komersial.
- Menjaga identitas kawasan perkotaan.
- Peningkatan pendapatan dari pajak dan retribusi.

3.4 Studi Banding Tema Sejenis

Studi banding bangunan museum dengan tema yang sejenis diperlukan dalam aspek perancangan sebagai bahan literatur dalam mendesain suatu bangunan museum. Dalam studi banding ini dapat menjadi acuan yang dapat menjadi sumber referensi desain dalam perencanaan seperti program ruang, kebutuhan ruang, hingga standar perancangan akan bangunan museum, mengingat bahwa tipologi bangunan museum masih belum banyak terdapat di Indonesia terutama di Kota Bandung. Berikut merupakan salah satu proyek perancangan museum sebagai studi banding tema sejenis, yaitu:

3.4.1 Museum Tsunami Aceh



Gambar 3.3 Museum Tsunami Aceh

Sumber : PT. Urbane Indonesia

Deskripsi Proyek

Arsitek	: M. Ridwan Kamil., S.T., M.U.D., (PT.URBANE Indonesia)
Lokasi	: Nanggroe Aceh Darussalam, Indonesia
Luas Area	: 2.500 m²
Fase Proyek	: Tender
Tahun Proyek	: 2009

A. Konsep Museum Tsunami Aceh

Arsitek M Ridwan Kamil (PT Urbane Indonesia) Gambar & foto : PT Urbane Indonesia. Museum Tsunami Aceh memiliki 6 konsep dalam pembangunannya. Diantara konsep tersebut adalah sebagai berikut:

1. Rumoh Aceh

Design Museum Tsunami ini mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Design ini mengacu pada keadaan Aceh pada masa silam yang juga pernah dilanda bencana. Konsep ini merefleksikan keyakinan terhadap agama dan adaptasi terhadap alam.

2. Escape Building

Design Museum Tsunami ini berbentuk bukit penyelamatan sebagai antisipasi terhadap bahaya tsunami di masa yang akan datang.

3. Sea Waves

Denah bangunan merupakan analogi dari episenter sebuah gelombang laut sebagai pengingat akan tsunami.

4. Saman Dance (Hablumminannas)

Tarian khas Aceh yang melambangkan kekompakan dan kerjasama masyarakat Aceh, mencerminkan kehidupan sosial yang kental akan gotong-royong dan tolong-menolong, direfleksikan melalui kulit bangunan pada eksterior Museum Tsunami Aceh.

5. The Light of God (Hablumminallah)

Di dalam bangunan Museum Tsunami ini terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya ke atas sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhannya.

6. Public Park

Museum Tsunami ini juga merupakan taman terbuka publik yang dapat diakses dan difungsikan setiap saat oleh masyarakat, sebagai respon terhadap konteks urban.

B. Desain Perancangan

Pada bangunan museum Tsunami Aceh ini selain berfungsi sebagai bangunan museum, museum ini pun sebagai bukit pengungsian sarana penyelamatan awal terhadap banjir dan tsunami. Dalam perancangan museum Tsunami Aceh ini untuk mengenang peristiwa tsunami yang terjadi pada Minggu pagi 26 Desember 2004 di Nanggroe Aceh Darussalam, maka dibangun Museum Tsunami Aceh tersebut. Menurut M Ridwan Kamil sebagai arsitek, museum ini akan menjadi simbol struktur yang antitsunami, yakni berupa kombinasi antara bangunan panggung yang diangkat (*elevated building*) di atas sebuah bukit. Selain bangunan museum

ini sebagai monumen mengenang terjadinya bencana gempa bumi dan tsunami di Aceh pada tahun 2004, museum ini juga menjadi tempat pendidikan dan sekalligus tempat perlindungan darurat jika terjadi tsunami kembali.

Dalam mendesain bangunan museum ini memiliki beberapa aspek penting dalam perancangan seperti : memory terhadap peristiwa bencana tsunami, fungsionalitas sebuah bangunan museum atau memorial, identitas kultural masyarakat Aceh, estetika baru yang bersifat modern dan responsif terhadap konteks urban. Desain Tsunami Memorial ini mengambil ide dasar dari rumah panggung Aceh sebagai contoh kearifan arsitektur masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Begitu pula dengan bentuk bukit penyelelamatan pada bangunan merupakan antisipasi terhadap bahaya tsunami di masa datang.

C. Konsep Perancangan

Beberapa konsep dasar yang mempengaruhi perancangan Museum Tsunami antara lain: rumah adat Aceh, bukit penyelamatan *(escape hill)*, gelombang laut *(sea waves)*, tarian khas Aceh *(Saman dance)*, cahaya Tuhan *(the light of God)* dan taman untuk masyarakat *(public park)*. Untuk membangkitkan kenangan lama akan tragedi tsunami sebagai memory. Tata letak ruangan di dalam museum dirancang secara khusus. Urut-urutan *(sequence)* ruang di bangunan yang harus dilalui pengunjung dirancang secara seksama. Hal ini untuk menghasilkan efek psikologis yang lengkap tentang persepsi manusia akan bencana tsunami. Untuk mewujudkannya ruang dirancang dalam tiga zona yakni: s*paces of memory; spaces of hope* dan *spaces of relief*.



Gambar 3.4 Tampak luar Museum Tsunami
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Bangunan megah Museum Tsunami tampak dari luar seperti kapal besar yang sedang berlabuh. Sementara di bagian bawah terdapat kolam ikan. Museum ini merupakan satu-satunya di Indonesia dan tidak mustahil akan menjadi museum tsunami dunia.



Gambar 3.5 View Mata Burung Museum Tsunami Aceh
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Escape roof merupakan atap bangunan yang dirancang berupa rooftop yang bisa ditanami rumput. Atap ini juga dirancang sebagai area evakuasi. Sedangkan mengenai bentuk denah bangunan yang menyerupai gelombang laut, itu merupakan analogi dan sekaligus sebagai pengingat akan bahaya tsunami. Sementara konsep tarian khas Aceh yang ada pada bangunan, menurut Emil sebagai lambang dari kekompakan dan kerjasama antar manusia yang kemudian diterjemahkan menjadi kulit bangunan eksterior.



Gambar 3.6 View Mata Manusia Museum Tsunami Aceh
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Pada desain bangunan museum ini memiliki pilihan terhadap bangunan panggung terinspirasi dari rumah panggung tradisional Aceh yang terbukti tahan terhadap bencana alam. Sedangkan konsep bukit diambil dari konsep bukit penyelamatan (*escape hill*) sebagai antisipasi jika terjadi tsunami di masa yang akan datang.



Gambar 3.7 Interior Museum Tsunami Aceh
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Di dalam bangunan juga terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya ke atas sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhannya. Tidak ketinggalan ia juga membangun sebuah taman terbuka bagi masyarakat yang bisa diakses dan dipergunakan setiap saatsebagai respon terhadap konteks urban.



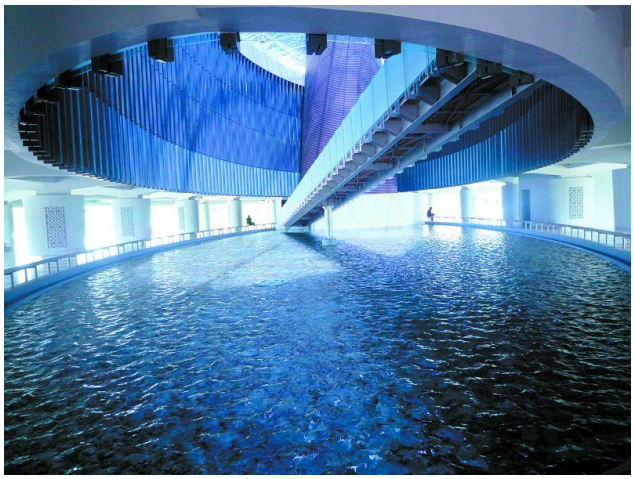
Gambar 3.8 Atrium of Hope
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Sementara *atrium of hope* berupa ruang atrium yang besar sebagai simbol dari harapan dan optimisme menuju masa depan yang lebih baik. Pengunjung akan menggunakan *ramp* melintasi kolam dan atrium untuk merasakan suasana hati yang lega. Atrium dengan *refelecting pool* ini bisa diakses secara visual kapan saja namun tidak bisa dilewati secara fisik



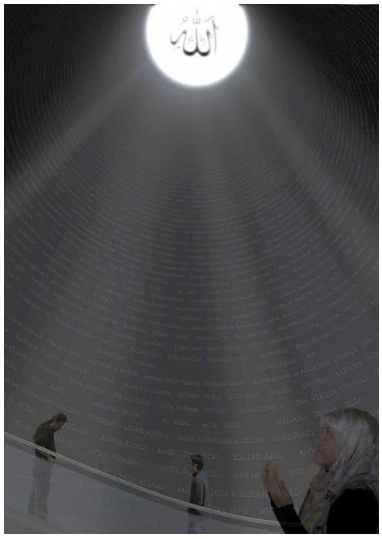
Gambar 3.9 Zona *Spaces Of Memory*
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Pada zona *spaces of memory* direalisasikan dalam *tsunami passage* dan *Memorial Hall.* Area penerima tamu (*tsunami passage*) di museum ini berupa koridor sempit berdinding tinggi dengan air terjun yang bergemuruh untuk mengingatkan betapa menakutkannya suasana disaat terjadinya tsunami.



Gambar 3.10 Memorial Hall
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Sedangkan *Memorial Hall* merupakan area di bawah tanah yang menjadi sarana interaktif untuk mengenang sejarah terjadinya tsunami. Pada Aceh Memorial Hall ini juga dilengkapi dengan pencahayaan dari lubang-lubang sebuah *reflecting pool* yang berada diatasnya.



Gambar 3.11 Zona Spaces Of Hope
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Sedangkan pada zona *spaces of hope* diwujudkan dalam bentuk *Blessing Chamber* dan *Atrium of Hope*. *Blessing Chamber* merupakan ruang transisi sebelum memasuki ruang-ruang kegiatan non memorial. Ruang ini berupa sumur yang tinggi dengan ribuan nama-nama korban terpatri di dinding. Sumur ini diterangi oleh *skylight* berbentuk lingkaran dengan kaligrafi Allah SWT sebagai makna hadirnya harapan bagi masyarakat Aceh.



Gambar 3.12 Ruang Pameran Museum Tsunami
Sumber : PT. Urbane Indonesia



Gambar 3.13 Ruang Audio Visual
Sumber : PT. Urbane Indonesia



Gambar 3.14 Zona Spaces Of Relief
Sumber : PT. Urbane Indonesia

Untuk zona *spaces of relief* diterjemahkan dalam *the hill of light* dan *escape roof. The hill of light* merupakan taman berupa bukit kecil sebagai sarana penyelamatan awal terhadap tsunami. Taman publik ini dilengkapi dengan ratusan tiang obor yang juga dirancang untuk meletakkan bunga dukacita sebagai tanda *personal space*.

Pada saat malam hari jika seluruh obor dinyalakan maka bukit ini akan dibanjiri oleh lautan cahaya. Sedang e*scape roof* merupakan atap bangunan yang dirancang berupa *rooftop* yang bisa ditanami rumput atau lansekap. Atap ini juga dirancang sebagai area evakuasi bilamana di kemudian hari terjadi bencana banjir dan tsunami.



Gambar 3.15 Tampak Utara
Sumber : PT. Urbane Indonesia



Gambar 3.16 Tampak Barat
Sumber : PT. Urbane Indonesia