

Design Of Regional Museum of Bengkulu

By Critical Regionalism
Approach



Faizun Anugrah Pratama
16512156
Supervisor
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T





Design Of Regional Museum of Bengkulu

By Critical Regionalism
Approach

Perancangan Museum Daerah Bengkulu

Dengan Pendekatan
Critical Regionalism

By
Faizun Anugrah Pratama
Bachelor Final Project
2020

Supervisor
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

KAB Korea Architectural
Accrediting Board



Departement of Architecture
Faculty of Civil Engineering & Planning
Universitas Islam Indonesia



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul :
Bachelor Final Project Entitled

Perancangan Museum Daerah Bengkulu Dengan Pendekatan *Critical Regionalism*

*Design Of Regional Museum Of Bengkulu By
Critical Regionalism Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Faizun Anugrah Pratama
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 16512156
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 13 Juli 2020
Has been evaluated and agreed on : Yogyakarta, July 13th 2020

Pembimbing
Supervisor

Penguji
Jury

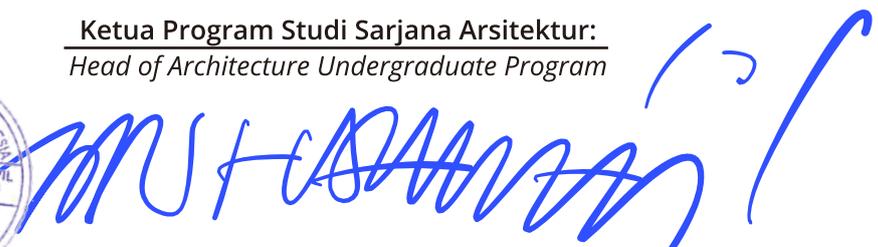

Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.


M. Galieh Gunagama, S.T., M. Sc

Diketahui Oleh :
Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur:
Head of Architecture Undergraduate Program




Dr. Yulianto P. Prihatmaji, M.T., IAI, IPM



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :
Bachelor Final Project Report Book Assessment :

Perancangan Museum Daerah Bengkulu Dengan Pendekatan *Critical Regionalism*

*Design Of Regional Museum Of Bengkulu By
Critical Regionalism Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Faizun Anugrah Pratama
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 16512156
Student's Identification Number

Kualitas pada buku laporan akhir :
Sedang, Baik, Baik Sekali *) mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan / tidak direkomendasikan *) mohon dilingkari
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 22 Juli 2020
Yogyakarta, July 22nd 2020

Pembimbing
Supervisor

Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan KaruniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan belajar di Arsitektur UII serta menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul "*Design Of Regional Museum Of Bengkulu By Critical Regionalism Approach*". Serta tidak lupa sholawat serta salam kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW yang senantiasa ditunggu safaatnya dihari akhir kelak.

Dukungan dan doa dari orang tua, keluarga, sahabat, dan teman seperjuangan Arsitektur 16 dapat membantu penulis untuk menyelesaikan tugas Proyek Akhir Sarjana dengan lancar dan tepat waktu. Terimakasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya pada orang tua saya yang senantiasa memberi semangat serta motivasi.

Ucapan terima kasih selanjutnya kepada Universitas Islam Indonesia, terutama Departemen Arsitektur yang telah memberikan banyak pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan dan memperluas pengetahuan diri selama menjadi mahasiswa Arsitektur di UII. Terima kasih kepada Bapak Dr. Yulianto P.Prihatmaji, M.T., IAI, IPM. selaku ketua jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia beserta seluruh Bapak-Ibu Dosen dan staff . Terima kasih banyak kepada Ibu Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan semangat dalam membimbing, memberi masukan, serta memotivasi saya sehingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih juga kepada Bapak M. Galieh Gunagama, S.T., M. Sc. selaku dosen penguji yang sudah memberikan saran serta kritik yang membangun untuk Proyek Akhir Sarjana penulis.

Atas seluruh doa, dukungan, serta bantuan yang sudah diberikan, semoga diberikan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Saya sebagai penulis menyadari sepenuhnya akan kemampuan dan keterbatasan yang dimiliki. Oleh sebab itu, segala masukan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan Proyek Akhir Sarjana ini sangat saya harapkan sebagai penulis. Semoga laporan Proyek Akhir Sarjana ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua yang membaca dan khususnya bagi saya penulis. Semoga Allah SWT selalu memberikan dan melimpahkan segala rahmat-Nya bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 22 Juli 2020
Penulis,



Faizun Anugrah Pratama

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya sebagai penulis buku ini menyatakan bahwa seluruh bagian yang berada dalam karya ini kecuali yang disebutkan dalam referensi, tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga mengatakan tidak adanya konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 22 Juli 2020
Penulis,



Faizun Anugrah Pratama

ABSTRAK

Keberadaan museum sekarang sangat kurang memberikan daya tarik pengunjung untuk mengetahui tentang isi dan cerita didalam museum. Museum yang belum termutakhirkan masih terkendala dengan anggaran yang menghambat pengembangan museum. Akibat lambatnya museum yang bisa menyesuaikan zaman, dengan mobilitas pengunjung yang tinggi akan berwisata harusnya museum menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi jika museum sudah termutakhirkan. Museum yang ada di Bengkulu saat ini masih jauh dari kata mutakhir, kurangnya daya tarik museum dalam segi fisik maupun suasana museum menjadi faktor yang cukup kuat membuat museum tidak memiliki daya tarik yang lebih dijadikan pilihan berwisata edukasi. Dengan segala kekayaan koleksi yang dimiliki museum di Bengkulu, rancangan Museum Daerah Bengkulu mampu memaksimalkan potensi yang ada dengan *Critical Regionalism* yang dijadikan pendekatan perancangan. *Critical Regionalism* yang mengkritisi beberapa aspek mulai dari luar bangunan hingga kedalam bangunan dirasa tepat dalam perancangan museum yang akan dimutakhirkan. Pendekatan perancangan yang dipadukan dengan konsep lokalitas dan modernitas lebih menekankan pada rancangan luar dan dalam bangunan yang bisa memberikan pengalaman serta ekspresi khas Bengkulu.

Kata Kunci : *Pengunjung, Termutakhir, Museum, Bengkulu, Critical Regionalism*

ABSTRACT

The existence of the museum is now very lacking in attracting visitors to know about the contents and stories in the museum. Museum that has not been updated is still constrained by a budget that hinders the development of the museum. Due to the slow pace of the museum that can adjust the times, with the high mobility of visitors going on a tour the museum should be one of the most visited places if the museum has been updated. Museum in Bengkulu is still far from the current word, the lack of physical attraction of museums and the atmosphere of the museum is a strong enough factor to make the museum not have an attraction that is more used as an educational tour choice. With all the wealth of collections owned by the museum in Bengkulu, the Bengkulu Regional Museum design is able to maximize the existing potential with Critical Regionalism which is used as a design approach. Critical Regionalism which criticizes several aspects ranging from outside the building to the building is considered appropriate in the design of the museum that will be updated. The design approach combined with the concepts of locality and modernity emphasizes more on the design of the outside and inside the building that can provide the experience and typical expressions of Bengkulu.

Keywords : *Visitors, Latest, Museum, Bengkulu, Critical Regionalism*

Daftar Isi

Lembar Pengesahan.....	I
Catatan Dosen Pembimbing.....	II
Kata Pengantar.....	III
Halaman Pernyataan Keaslian.....	IV
Abstrak.....	V
Abstrack.....	VI
Daftar Isi.....	VII
Daftar Gambar.....	IX
Daftar Tabel.....	X

01 PENDAHULUAN

Museum Muka Kebudayaan Bengkulu

Premis Rancangan.....	2
Latar Belakang.....	3
Museum Negeri Bengkulu.....	3
Tren Museum Kedepan.....	5
Potensi Site.....	7
Potensi Wisata.....	9
Pooint-Point Latar Belakang.....	9
Rumusan Masalah.....	10
Tujuan & Sasaran Perancangan.....	10
Batasan Rancangan.....	10
Metode Perancangan.....	11
Peta Persoalan.....	12
Kerangka Berpikir.....	13
Keaslian Penulisan.....	15

VII

02 KAJIAN DAN TINJAUAN

Museum Lebih Sekedar Gudang Koleksi

Kajian Lokasi Perancangan.....	18
Data dan Lokasi Perancangan.....	18
Peraturan Kawasan.....	20
Data Iklim Lokasi.....	21
Kajian Konteks Bengkulu.....	22
Karya Seni Bengkulu.....	22
Flora dan Fauna Bengkulu.....	22
Tipologi Rumah Adat Bengkulu.....	24
Kajian Museum.....	25
Definisi dan Kegiatan Museum.....	25
Tugas Museum.....	26
Fungsi Museum.....	26
Pengguna Museum.....	27
Persyaratan Berdirinya Museum.....	27
Kajian Critical Regionalism.....	31
Sejarah Critical Regionalism.....	31
Defenisi Critical Regionalism.....	32
Nature Experince.....	32
Place Making.....	35
Architetonic Composition.....	38
Tactile Experience.....	39
Kajian Aktivitas & Preseden.....	41
Aktivitas Menarik.....	41
Preseden.....	43

03 PENYELESAIAN PERSOALAN RANCANGAN

Museum Mensinkronkan Diri

Analisis Kawasan & Lokasi.....	46
Analisis Potensi Kawasan.....	46
Analisis Regulasi Kawasan.....	47
Analisis SWOT Kawasan.....	48
Analisis Iklim Lokasi.....	49
Analisis Pengguna & Program Ruang.....	51
Analisis Pengelolaan & Pembangunan Museum.....	51
Analisis Aktivitas, Kebutuhan, dan Pengguna Museum.....	51
Analisis Luasan Ruang.....	53
Diagram Ruang.....	59
Analisis Tema Perancangan.....	61
Analisis Architetonic Composition & Tactile Experince.....	61
Analisis Place Making & Nature Experince.....	67

04

KONSEP RANCANGAN Museum Bengkulu Termutakhir

Konsep Rancangan.....	74
Grand Concept.....	74
Transformasi Bentuk.....	75
Konsep Bentuk.....	75
Konsep Selubung.....	81
Konsep Pengembangan.....	83
Konsep Lanskap.....	83
Konsep Ruang.....	85
Skematik Kawasan Tapak (Siteplan).....	87
Skematik Bangunan.....	88
Skematik Selubung Bangunan.....	92
Skematik Interior Bangunan.....	94
Skematik Sistem Struktur.....	95
Skematik Detail Arsitektural Khusus.....	96
Skematik Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	97
Skematik Sistem Utilitas.....	99
Hasil Uji Desain.....	101

05

DESKRIPSI HASIL RANCANGAN Museum Bengkulu Sebagai Tujuan

Deskripsi Rancangan.....	104
Spesifikasi Desain.....	104
Hasil Rancangan.....	105
Situasi.....	105
Siteplan.....	106
Denah.....	107
Tampak.....	108
Potongan.....	109
Struktur.....	110
Skema Keselamatan Bangunan.....	111
Skema Utilitas Air Bersih & Air Kotor.....	112
Detail Selubung Bangunan.....	113
Interior Rancangan.....	113
Eksterior Rancangan.....	118

06

EVALUASI RANCANGAN Museum Terbuka Dan Menerima Semua

Evaluasi Bangunan.....	122
Skema Terkait Iklim Pada Desain.....	123
Fungsi Barendo & Penjelasan Materialnya.....	124
Sistem Penerapan Skylight.....	125
Relasi Pameran Eksterior & Interior.....	126

Daftar Pustaka & Lampiran

Daftar Pustaka.....	129
Resume.....	131
Lampiran Kuesioner.....	132
Barcode Lampiran Gambar Teknik.....	138

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Provinsi Bengkulu.....	2	Gambar 2.19 Bentuk Massa Radial.....	37
Gambar 1.2 Museum Negeri Bengkulu.....	3	Gambar 2.20 Bentuk Massa Kluster.....	37
Gambar 1.3 Rembes Air Dari Plafond, Lantai Yang Rusak, dan Lapisan Dinding Rusak.....	4	Gambar 2.21 Bentuk Massa Grid.....	37
Gambar 1.4 Koleksi Pada Ruang Pamer Museum Negeri Bengkulu.....	5	Gambar 2.22 Denah dan Potongan Museum Royal Armouries.....	41
Gambar 1.5 Kondisi Taman di Museum Negeri Bengkulu.....	7	Gambar 2.23 Kafe dan Bar di Museum Royal Armouries.....	41
Gambar 1.6 Penampilan Bangunan Balai Buntar Sebelum dan Sesudah Renovasi.....	8	Gambar 2.24 Toko (Shop) di Museum Royal Armouries.....	42
Gambar 1.7 Logo Wonderful Bengkulu 2020.....	9	Gambar 2.25 Cinema (Bioskop) dan Teater di Museum Royal Armouries.....	42
Gambar 1.8 Alur Metode Perancangan.....	12	Gambar 2.26 Ruang Interior Royal Armouries Museum.....	43
Gambar 1.9 Kerangka Berpikir.....	14	Gambar 2.27 Penampilan Masjid Raya Sumatera Barat.....	44
Gambar 1.10 Rendering Perspektif Observatorium Edukatif.....	15	Gambar 2.28 Media Interaktif Dengan Komputer (Victoria and Albert Museum) atas dan Multi-touch Interface (Museum of London) Bawah.....	44
Gambar 1.11 Rendering Perspektif Museum Sonobudoyo.....	15	Gambar 3.1 Fungsi Bangunan Sekitar Site.....	46
Gambar 1.12 Rendering Tampak Museum Tambang Pasir.....	16	Gambar 3.2 Penerapan KDH 1/3 - 1/2 Luas Tapak	47
Gambar 1.13 Rendering Interior Museum Batik Kauman.....	16	Gambar 3.3 Ilustrasi Hirarki Ketinggian Bangunan	48
Gambar 1.14 Rendering Interior Museum Maritim.....	16	Gambar 3.4 Analisi SWOT Lokasi Rancangan.....	48
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan (Block Merah)...	18	Gambar 3.5 Ilustrasi Bangunan Kantor di Kawasan Eksisting & Bentuk Museum Monumental (Kontras).....	49
Gambar 2.2 Dimensi Lahan Rancangan Museum.	19	Gambar 3.6 Analisis Angin Terhadap Tapak.....	49
Gambar 2.3 Fungsi Lahan Kawasan.....	20	Gambar 3.7 Respon Massa Memiliki Siku (Atas) & Massa Lengkung (Bawah) Terhadap Angin Angin.....	50
Gambar 2.4 Bangunan Eksisting Sekitar Museum.....	20	Gambar 3.8 Analisis Matahari Terhadap Tapak...50	
Gambar 2.5 Diagram Kecepatan Angin.....	21	Gambar 3.9 Ilustrasi Penghambatan Reduksi Sinar Matahari	50
Gambar 2.6 Diagram Kecepatan Angin Bertiup.....	21	Gambar 3.10 Skema Pengembangan Museum Daerah Bengkulu	51
Gambar 2.7 Diagram Posisi Matahari.....	21	Gambar 3.11 Skema Alur Pengunjung Berdasarkan Aktivitas Pada Ruang	52
Gambar 2.8 Diagram 3D Lintasan Matahari.....	21	Gambar 3.12 Skema Alur Pengelola Berdasarkan Aktivitas Pada Ruang	53
Gambar 2.9 Kain Besurek (Kiri) dan Batik Bengkulu (Kanan).....	22	Gambar 3.13 Diagram Hubungan Ruang Gedung Pameran Museum.....	59
Gambar 2.10 Beruang Madu, Ayam Brugo, Penyu Sisik (Atas ke Bawah).....	23	Gambar 3.14 Diagram Hubungan Ruang Gedung Kantor.....	60
Gambar 2.11 Bunga Rafflesia (Kiri) dan Bunga Bangkai (Kanan).....	23	Gambar 3.15 Diagram Hubungan Ruang Mushola.....	60
Gambar 2.12 Rumah Bubungan Limo.....	24	Gambar 3.16 Diagram Hubungan Ruang Pos Keamanan.....	60
Gambar 2.13 Penggunaan Cahaya Alami Pada Museum.....	28	Gambar 3.17 Diagram Kawasan Alternatif 1.....	60
Gambar 2.14 Perletakan Panel Koleksi.....	28	Gambar 3.18 Diagram Kawasan Alternatif 2.....	60
Gambar 2.15 Sirkulasi Ruang Pamer.....	30	Gambar 3.19 Pembagian Struktur Rumah Bubungan Limo	61
Gambar 2.16 Konsep Pendekatan Critical Regionalism.....	28		
Gambar 2.17 Bentuk Massa Terpusat.....	36		
Gambar 2.18 Bentuk Massa Linier.....	37		

Gambar 3.20 Kearifan dan Kekayaan Khas Bengkulu.....	62
Gambar 3.21 Pengaplikasian Material Menjadi Background Koleksi.....	63
Gambar 3.22 Pengaplikasian Material Menjadi Vitrin dan Lantai.....	63
Gambar 3.23 Ilustrasi Media Intraktif Pada Koleksi.....	64
Gambar 3.24 Gambaran Ruang dan Alur Pameran Audio Visual.....	64
Gambar 3.25 Gambaran Ruang dan Alur Pameran Audio Visual + Bau.....	65
Gambar 3.26 Gambaran Ruang dan Alur Pameran Tetap dan Temporer.....	66
Gambar 3.27 Penentuan Posisi Pintu Masuk & Keluar.....	67
Gambar 3.28 Posisi Melihat Bangunan Dari Mata Manusia.....	67
Gambar 3.29 Arah Orientasi Bangunan.....	68
Gambar 3.30 Alternatif 1 (Tata Massa Bentuk Radial).....	68
Gambar 3.31 Alternatif 2 (Tata Massa Bentuk Linear).....	68
Gambar 3.32 Area Block Merah Ditanami Tanaman Peredam Kebisingan.....	70
Gambar 3.33 Ilustrasi Vegetasi Pembayang dan Peneduh Di Area Parkir & Bangunan.....	70
Gambar 3.34 Pohon Flamboyan (Atas) & Pohon Cemara (Bawah).....	71
Gambar 3.35 Alternatif 1 (Alur Sirkulasi Bentuk Menyimpang).....	71
Gambar 3.36 Alternatif 2 (Alur Sirkulasi Bentuk Langsung).....	72
Gambar 4.1 Diagram Konsep.....	74
Gambar 4.2 Transformasi Gubahan Massa & Atap Alternatif 1.....	76
Gambar 4.3 Transformasi Gubahan Massa & Atap Alternatif 2.....	78
Gambar 4.4 Eksplorasi Bentuk Dan Material Rumah Adat Bengkulu.....	80
Gambar 4.5 Transformasi Bentuk Secondary Skin & Cladding.....	80
Gambar 4.6 Konsep Lanskap.....	83
Gambar 4.7 Konsep Ruang.....	86
Gambar 4.8 Siteplan Alternatif 1 dan 2.....	87
Gambar 4.9 Denah Lt. Dasar Alternatif 1 dan 2.....	88
Gambar 4.10 Denah Lt. 1 Alternatif 1 dan 2.....	89
Gambar 4.11 Denah Lt. 2 Alternatif 1 dan 2.....	90
Gambar 4.12 Potongan Bangunan Alternatif 1 dan 2.....	91
Gambar 4.13 Skema Selubung Alternatif 1.....	92
Gambar 4.14 Skema Selubung Alternatif 2.....	93
Gambar 4.15 Detail Selubung.....	93

Gambar 4.16 Skematik Interior.....	94
Gambar 4.17 Skematik Sistem Struktur.....	95
Gambar 4.18 Skematik Detail Arsitektural.....	96
Gambar 4.19 Skematik Sistem Akses Difabel.....	97
Gambar 4.20 Skematik Sistem Keselamatan Bangunan.....	98
Gambar 4.21 Distribusi Vertikal Air Bersih & Kotor.....	99
Gambar 4.22 Skematik Distribusi Air Bersih & Limbah Pada Tapak.....	100
Gambar 5.1 Situasi.....	105
Gambar 5.2 Siteplan.....	106
Gambar 5.3 Denah.....	107
Gambar 5.4 Tampak.....	108
Gambar 5.5 Potongan.....	109
Gambar 5.6 Struktur.....	110
Gambar 5.7 Skema Keselamatan Bangunan.....	111
Gambar 5.8 Skema Utilitas Air Bersih & Air Kotor.....	112
Gambar 5.9 Detail Selubung Bangunan.....	113
Gambar 5.10 Interior Bangunan.....	117
Gambar 5.11 Eksterior Bangunan.....	120
Gambar 6.1 Skema Bukaan & Titik AC.....	123
Gambar 6.2 Suasana & Konektivitas Barendo....	124
Gambar 6.3 Skema & Detail Skylight.....	125
Gambar 6.4 Suasana Pameran AR Outdoor.....	128

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Point-Point Latar Belakang.....	9
Tabel 1.2 Peta Persoalan.....	12
Tabel 2.1 Standart Luas Ruang Objek Pamer.....	12
Tabel 2.2 Bentuk Lintasan Dalam Grafik.....	34
Tabel 3.1 Analisis Pengguna & Aktivitas.....	52
Tabel 3.2 Perhitungan Asumsi Peningkatan Jumlah Pengunjung.....	54
Tabel 3.3 Jumlah Koleksi Museum.....	54
Tabel 3.4 Perhitungan Luas Ruang Pameran Tetap & Temporer.....	55
Tabel 3.5 Perhitungan Luas Ruang Pameran Audio Visual.....	56
Tabel 3.6 Perhitungan Kebutuhan Luas Bangunan dan Parkir Museum.....	59
Tabel 3.7 Klasifikasi Elemen Arsitektur Regional dan Internasional.....	61
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Kuesioner.....	101

01

PENDAHULUAN

*Museum Muka
Kebudayaan
Bengkulu*

PREMIS RANCANGAN



Gambar 1.1 Provinsi Bengkulu
Sumber : Penulis, 2020

Mengenal Bengkulu

Provinsi Bengkulu memiliki 9 etnis daerah, beragam budaya dan sejarah dengan kekhasan serta cerita yang berbeda. Untuk menceritakan semua terkait Bengkulu dulu sampai sekarang perlu wadah untuk menceritakannya yaitu museum. Namun museum sekarang kurang menjadi magnet dalam menarik pengunjung.

Masyarakat

Bengkulu masih butuh hal-hal terkait dengan kesejarahannya. Kebutuhan masyarakat terhadap museum dan aktivitas di museum itu sendiri yang perlu dikritisi untuk menciptakan museum sebagai wadah kesenangan bagi banyak orang.

Pemilihan Rancangan

Bengkulu memerlukan museum yang bisa mencerminkan dan mengikuti perkembangan zaman dalam merespon semakin menurunnya antusias/animo masyarakat berkunjung ke museum. Dengan memahami segala potensi yang ada, desain museum dapat membangkitkan kembali ketertarikan masyarakat lokal dan luar.

Desain Museum

Dengan rancangan melalui pendekatan **Critical Regionalism** menekankan pada konteks lingkungan yang bisa membentuk "**place**" muka museum (penampilan) yang menggambarkan Bengkulu yang dulu dan sekarang (**place making**), membuat lingkungan (lanskap) yang memiliki aktivitas dan suasana yang atraktif (**nature experince**), mengaplikasikan tektonisme material (**architectonic composition**) dan teknologi bangunan serta unsur teknologi interaktif (**tactile experince**), semuanya terintegrasi kedalam desain.



*Gambar 1.2 Museum Negeri Bengkulu
Sumber : Penulis, 2020*

Museum Negeri Bengkulu

Museum Negeri Bengkulu merupakan satu-satunya bangunan museum yang dikelola oleh pemerintah di provinsi Bengkulu. Meskipun hanya ada satu museum di provinsi ini, dari intensitas pengunjungnya masih tergolong sepi dalam kunjungan setiap harinya. Merujuk pada data pengunjung yang bersumber dari Kasi Bimbingan dan Publikasi Museum Negeri Bengkulu pada tahun 2018 rata-rata jumlah pengunjung hanya sekitar 19 orang perhari. Karena sedikit orang yang mengunjungi museum, membuat persepsi pengunjung yang datang menganggap museum berkesan horor karena sepi pengunjung.

Ada beberapa faktor yang bisa dikatakan tidak menarik atau membuat orang tidak mau datang ke Museum Negeri Bengkulu dalam konteks sekarang, seperti museum hanya bercerita tentang masa lalu, museum hanya seperti gudang penyimpanan saja, tidak ada sesuatu yang menarik dibandingkan dengan museum kebanyakan karena kurangnya mendukungnya museum dalam menghibur (sisi rekreasi) masyarakat, dan kegiatan atau aktivitas tidak ada, hanya sekedar ruang pameran yang masih menggunakan media konvensional dirasa tidak bisa mengakomodir kebutuhan pengunjung sekarang.

Beberapa hal pembaruan yang bisa dikatakan menarik, akan dimasukkan dalam rancangan desain museum kedepan dari sisi pengalamannya :

- Menyisipkan aktivitas fungsi yang menarik seperti ditambahkan tempat komersil dan kegiatan lainnya yang terwadahi dari dalam tapak maupun museum itu sendiri.
- Penambahan tentang wawasan maupun cerita seperti menceritakan tokoh-tokoh, pemimpin, orang-orang penting maupun raja-raja lokal yang digali lebih dalam, maupun sejarah kerajaan kecil di setiap daerahnya.
- Adanya kegiatan model (fasilitas) cara pembelajaran yang baru yang menghibur (seperti permainan berbentuk media maupun langsung).
- Menceritakan konteks masyarakat bengkulu pada saat ini, tidak selalu menghadirkan masa lalu.

Museum yang dibangun 1979 tergolong ke bangunan museum tipe C yang mana paling rendah fasilitasnya dan tergolong museum kecil. Museum sekarang sudah sulit untuk memperluas atau menambah massa bangunan baru, karena bangunanya utamanya sendiri sudah terkunci (dikelilingi) oleh bangunan penunjang lainnya diiringi koleksi yang semakin bertambah (tak layak tampung koleksi).



Gambar 1.3 Rembes Air Dari Plafond, Lantai Yang Rusak, dan Lapisan Dinding Rusak
Sumber : Penulis, 2020

Kondisi bangunan yang cukup tua, sudah banyak terlihat kerusakan pada fisik bangunan yang mengganggu visual pengunjung saat berkunjung di museum, seperti lantai keramik yang sudah banyak pecah, atap bocor yang rembes sampai ke plafond, material yang berkarat dan lapuk, serta kerusakan pada dinding maupun selubung lainnya. Selain itu kerusakan fisik yang terlihat, bangunan museum tidak ramah untuk kaum difabel, karena tidak memiliki ramp untuk memasuki pintu utama museum yang berada di lantai dua. Untuk memasuki bangunan museum sekarang harus menaiki 26 anak tangga yang sangat menyulitkan orang tua maupun kaum disabilitas.

Tren Museum Kedepan (Media Pamer Museum)

Ruang pameran pada museum menampilkan berbagai macam koleksi yaitu benda sejarah budaya dari 9 sub etnis penduduk asli Bengkulu dan benda sejarah lain yang berhubungan dengan perkembangan di provinsi ini sebagai satu komunitas budaya, beragam koleksi replika dan miniatur.

Koleksi Museum Negeri Bengkulu sudah mencapai 6.150 koleksi saat tahun 2019, yang terbagi menjadi 8 jenis koleksi. Akan tetapi layout penataan koleksi didalam ruang pameran dalam memberikan suatu ketertarikan atau visualisasi yang dapat membentuk suatu cerita (*storyline*) berkunjung bisa dibilang belum maksimal dan sekedar menampilkan koleksi semata. Ditambah dengan penyampaian media yang masih konvensional membuat kurang memberikan user experience yang berbeda dari museum pada umumnya dalam melihat koleksi karena belum menerapkan fitur-fitur yang berkaitan dengan teknologi sesuai perkembangan zaman.

Dalam suatu museum tidak menutup kemungkinan juga adanya pengunjung yang berkebutuhan khusus seperti orang buta (tunanetra), akan tetapi pengunjung berkebutuhan khusus tersebut belum bisa mengetahui koleksi karena belum ada penambahan media audio yang menjelaskan atau mengenalkan koleksi.

Hasil penelitian Pratama (2020), Pengunjung pada Museum Negeri Bengkulu menginginkan adanya koleksi yang menggunakan media interaktif yang bisa berinteraksi langsung pada media tersebut dalam menampilkan secara visual dalam bentuk ilustrasi ataupun slideshow didukung dengan audio. Penggunaan teknologi digital di museum-museum disebut juga dengan "teknologi budaya" dalam kebijakan nasional tingkat atas untuk industri budaya kreatif, dengan budaya dan warisan sebagai inti dari semua kegiatan tersebut (Ch'ng, 2019).



Gambar 1.4 Koleksi Pada Ruang Pamer
Museum Negeri Bengkulu
Sumber : Kelanaku.com

Sesuai Perda Provinsi Bengkulu No.2/2012 tentang RTRW Provinsi Bengkulu Pasal 3 ayat 2 point a.4 yakni melestarikan situs warisan budaya bangsa, dan di dalam RPJMD Provinsi Bengkulu 2016-2021 terdapat pusat kegiatan strategis nomor 39 yaitu rehabilitasi museum dengan kegiatan penatagunaan dan pengembangan koleksi museum.

Banyak koleksi yang harusnya bisa disampaikan dengan cara yang tepat dalam penjelasan koleksi tertentu lewat media audio visual seperti koleksi alat musik, pembuat kerajinan, upacara tradisi, permainan tradisional, dan lainnya. Saat kondisi museum tinggi akan pengunjung media sangat membantu atau bisa menggantikan pemandu dalam menjelaskan secara verbal tentang koleksi yang ada.

Desain rancangan museum nantinya akan mengikuti tren museum kedepan dengan penggunaan teknologi interaktif yang membuat orang (pengunjung) bisa terhanyut dalam peristiwa-peristiwa yang diceritakan pada setiap koleksi dalam bentuk penampilan *display* yang sesuai kebutuhan saat ini, yang mana pada negara-negara maju sudah terbukti penerapan tersebut menjadikan museum sebagai magnet dalam menjadi wisata edukasi untuk keluarga (semua kalangan umur). Desain rancangan ruang pameran dengan membuat penjelasan mengenai koleksi akan dibuat seaneh dan semenarik mungkin untuk memudahkan pengunjung mengerti sejarah atau pengetahuan dari koleksi tersebut, interaktifitas yang diharapkan dalam menggairahkan pengunjung untuk berinteraksi (*tactile experience*).

Potensi Site

Museum Negeri Bengkulu memiliki lahan yang luas (9.594 m²) tetapi belum maksimal dan efektif dalam pemanfaatannya. Lahan tersebut sudah di bangun beberapa gedung dan sisanya dijadikan sebagai tempat parkir maupun taman. Lansekap dari museum ini sendiri memiliki beberapa kelemahan yang bisa dilihat, sirkulasi tapak yang buruk dan juga terdapat lahan yang difungsikan sebagai taman yang cukup luas pada beberapa sisi atau sudut pada lahan museum. Akan tetapi area tersebut seperti mati atau tidak berfungsi dengan baik karena belum terkelola dengan baik dan juga pemanfaatan lahan yang tepat.

Pada rancangan desain lahan sudah di **demolish** lagi, yang mana akan mengatur ulang sirkulasi dan elemen lanskapnya. Pembentukan lanskap yang atraktif dengan memasukan fungsi yang mendukung bangunan utama, menciptakan sirkulasi yang baik dalam tapak, dan bisa memberikan (**nature experince**) meskipun pada lahan yang terbatas.



Gambar 1.5 Kondisi Taman di Museum Negeri Bengkulu
Sumber : Penulis, 2020

Di sisi lain terdapat salah satu contoh pengembangan bangunan dan tapak yang bisa dikatakan berhasil, yaitu Balai Buntar yang selesai direhab pada tahun 2019 yang lalu oleh PUPR Bengkulu. Gedung yang didirikan hampir sama dengan umur bangunan Museum Negeri Bengkulu yaitu pada tahun 1979. Gedung ini dirasa sempat tidak sedap dipandang dan mengalami kerusakan lalu dilakukan perubahan dari segi material, bentuk fisik eksterior, dan lanskap yang difungsikan sebagai taman umum guna membuat gedung ini lebih memiliki jiwa (memperbaiki penampilan). Penampilan Balai Buntar yang diubah terbukti berhasil dalam menarik perhatian masyarakat Bengkulu untuk sekedar berkunjung kesana. Dilihat dari sanalah bahwasannya masyarakat Bengkulu menyukai bangunan yang *"instagramable"* yang jika dilihat maupun diambil gambarnya menggairahkan orang untuk mendokumentasikannya.



Gambar 1.6 Penampilan Bangunan Balai Buntar Sebelum dan Sesudah Renovasi
Sumber : <https://caribengkulu.com> dan <https://www.ewarta.co/>

Potensi site yang berada dipertanian dan pusat pemerintahan, site yang mendukung dalam rancangan museum kedepan dijadikan penggambaran muka dari suatu kebudayaan membuat *"place"*, maka menjadikan fisik bangunan yang bisa menggambarkan secara gampang kebudayaan itu sendiri di dalam mewadahi kebudayaan yang ada baik dari luar maupun dalam. Pengembangan pada Penampilan Museum yang bisa membuat pengguna jalan maupun wisatawan ingin berkunjung dan memasuki museum hanya dari melihat pada fisik bangunannya yang menarik (*place making and architectonic composition*).

Potensi Wisata

Selama ini potensi wisata yang dominan di Provinsi Bengkulu yaitu wisata alam, namun ada potensi wisata lain yang bisa dikembangkan seperti wisata edukasi dan wisata sejarah. Ada potensi wisata yang belum tergali yang bisa menjadi potensi wisata saat ini, yaitu wisata edukasi. Wisata edukasi tentang historis kebudayaan Bengkulu masih diperlukan masyarakat, yang mana semua terkait wisata edukasi dan sejarah semuanya terangkum lewat museum akan tetapi belum merespon zaman.

Revitalisasi museum sesuai dengan program pariwisata **Wonderful Bengkulu 2020** yang akan dijadikan wisata edukasi (sejarah) di industri pariwisata yang menawarkan teknologi dan even (Pemerintah Provinsi Bengkulu, 2016). Ketika ada museum yang termutakhirkan secara tidak langsung mendukung **Wonderful Bengkulu 2020**.



Gambar 1.7 Logo Wonderful Bengkulu 2020
Sumber : Bengkuluprov.go.id

Point-Point Latar Belakang

Museum Negeri Bengkulu	Tren Museum Kedepan (media)	Potensi Site	Potensi Wisata
<ul style="list-style-type: none"> Intensitas pengunjung kurang (sepi) Tidak memiliki aktivitas yang menarik, kurang mendukung sebagai tempat rekreasi (tempat menghibur) dan edukasi Museum terkesan seperti gudang penyimpanan saja Belum mengakomodir kebutuhan pengunjung sekarang (media masih konvensional) Kerusakan pada fisik bangunan (u.b 42th) 	<ul style="list-style-type: none"> Media audio visual yang menjelaskan dan mengenalkan koleksi Media yang bisa berinteraksi langsung (interaktif), memberikan experience yang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> Pemanfaatan lahan (9.594 m²) belum maksimal dan efektif Lokasi berada di tengah-tengah perkotaan (peluang menjadi magnet baru) 	<ul style="list-style-type: none"> Wisata edukasi dan sejarah yang belum dikembangkan Wisata edukasi tentang historis kebudayaan Bengkulu masih diperlukan masyarakat Program Wonderful Bengkulu 2020 yang mendukung ada museum yang termutakhirkan

Tabel 1.1 Point-Point Latar Belakang
Sumber : Penulis, 2020

Rumusan Masalah

Permasalahan Umum

- Bagaimana rancangan Museum Daerah Bengkulu untuk dapat lebih diminati masyarakat dalam konteks perkembangan zaman sekarang dengan pendekatan **Critical Regionalism**?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana membentuk **Tactile Experience** melalui rancangan ruang pameran Museum Daerah Bengkulu?
- Bagaimana membentuk **Place Making** dan **Arcitetonik Composition** pada penampilan bangunan Museum Daerah Bengkulu?
- Bagaimana membentuk **Nature Experince** pada lanskap Museum Daerah Bengkulu?

Tujuan & Sasaran Perancangan

Tujuan Perancangan

- Terwujudnya rancangan ruang pameran, penampilan bangunan, dan lanskap dengan pendekatan **critical regionalism** yang mampu memberikan daya tarik masyarakat untuk mengunjungi museum meningkat.

Sasaran Perancangan

- Menghasilkan desain bangunan museum yang memaksimalkan segala potensi elemen-elemen baik dari tapak hingga ke bagian desain interiornya untuk membuat museum yang menarik.

Batas Rancangan

Dalam proses rancangan ini terdapat beberapa batasan yang menjadi garis besar agar proses rancangan lebih jelas dan lebih fokus.

Batas rancangan I

Pada batasan ini perancangan berfokus pada fungsi dan aktivitas / kegiatan museum masa kini.

Batas rancangan II

Batasan rancangan selanjutnya fokus pada penerapan konsep-konsep **critical regionalism** dalam unsur / elemen bangunan museum.

Eksterior:

- Mengaplikasikan **Place Making** dan **Architetonik Composition** pada penampilan bangunan dalam membentuk form yang mewakili karakter dan material regional (alam, fauna dan budaya Bengkulu sebagai inspirasi desain) dipadukan dengan form dan material modern yang terwujud dalam sebuah bangunan museum.
- Pembentukan lanskap hijau dan elemen lainnya yang merespon tapak dan massa-massa bangunan untuk menghidupkan lingkungan museum dalam memberikan **Natural Experience** bagi pengunjung.

Interior:

- Ruang pameran dengan penambahan teknologi yang menstimulasi sentuhan (interaktif) dalam menggairahkan pengunjung untuk menggali informasi koleksi dan visual di bentuk dari pengaplikasian tekstur material dalam selubung atau latar-latar koleksi, konsekuensi penerapan material bisa berpengaruh ke bau maupun sentuhan (**Tactile Experince**).

Metode Perancangan

Perancangan desain kali ini akan menggunakan metode perancangan dengan mengumpulkan data primer dan sekunder, dengan tujuan dasar dalam analisis data perancangan sehingga sesuai dengan perencanaan bangunan Museum yang diharapkan. Setelah itu melakukan analisis dan sintesis data yang diperoleh, kemudian mengembangkan melalui desain skematik. Selanjutnya metode uji desain yang mana membuat penilaian yang diujikan dengan dua alternatif desain dinilai berdasarkan variabel kriteria pendekatan itu sendiri, dan memilih salah satu untuk dijadikan desain pengembangan.

Metode Analisis dan Sintesis

Metode analisis data dilakukan dengan :

- Menganalisis penerapan **critical regionalism** yang dipecah menjadi beberapa variabel dalam membentuk rancangan yang bisa menghasilkan sesuai dengan tujuan rancangan desain baik dari **site**, **eksterior**, sampai **interior**. Sehingga mendapatkan kriteria museum yang tepat, sesuai dengan pendekatan **critical regionalism** yang diterapkan.
- Menganalisis kebutuhan maupun aktivitas museum yang dibutuhkan dan menarik sesuai konteks museum sekarang.

Metode Uji Desain

Uji desain pada rancangan kali ini nanti akan diujikan kepada 3-4 orang dari orang yang mengetahui, mengenali, dan memahami Museum Negeri Bengkulu sendiri. Pengujian rancangan Museum Daerah Bengkulu dengan menunjukkan tabel penilaian yang berisikan gambar-gambar rancangan skematik berdasarkan variabel yang telah diterapkan kepada penilai tersebut. Cara pengujian pada setiap kriteria ada yang berbeda-beda, contohnya untuk kriteria **Architectonic Composition, Place Making**, dan **Nature Experince** cukup dibuktikan dengan penyelesaian gambar desain. Untuk **Tactile Experince** membutuhkan penambahan cara untuk menguji penerapan yang dilakukan pada desain sudah tercapai atau sesuai dengan target seperti adanya wawancara. Tabel penilaian yang dimaksud akan dilampirkan di halaman lampiran.



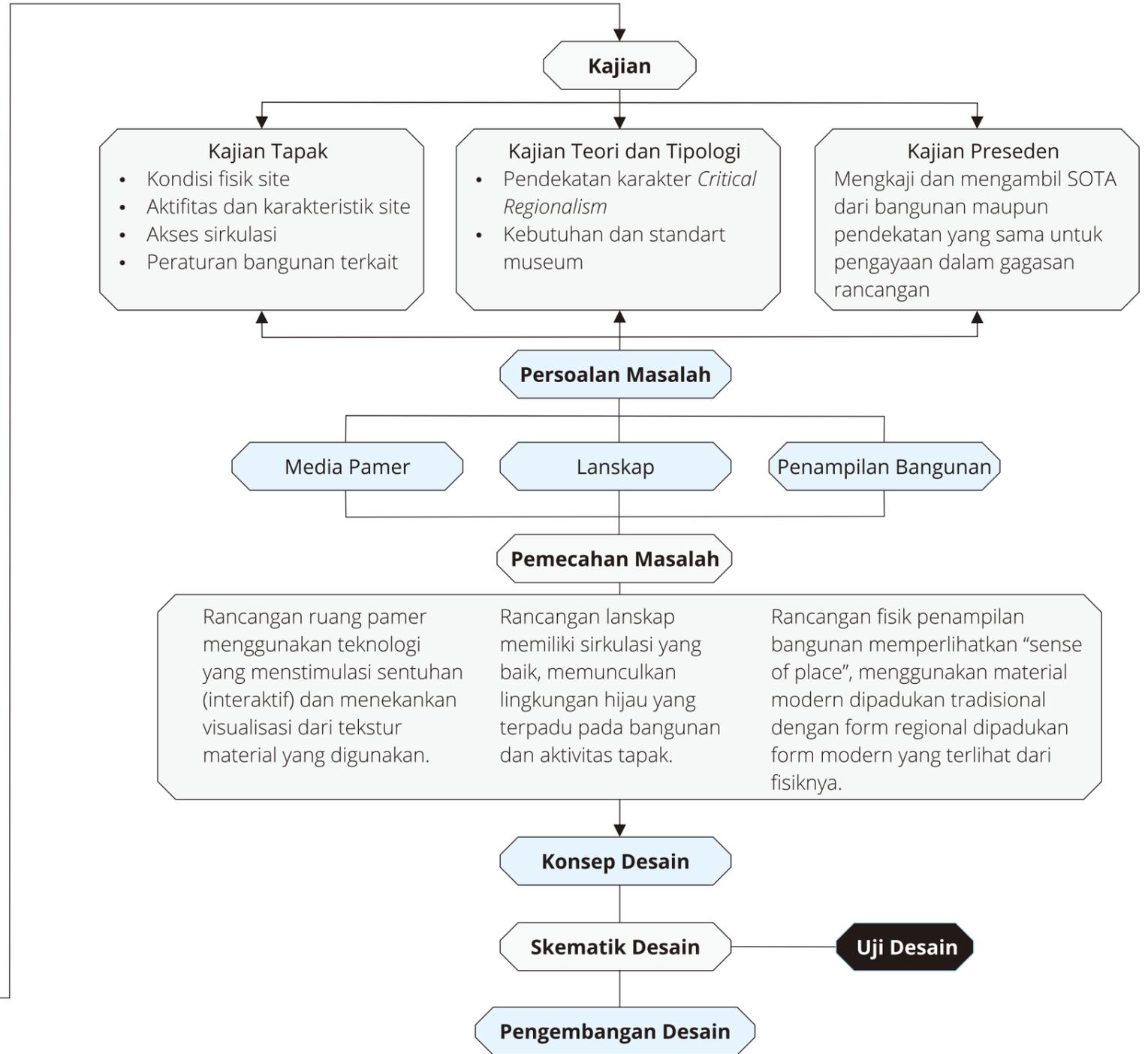
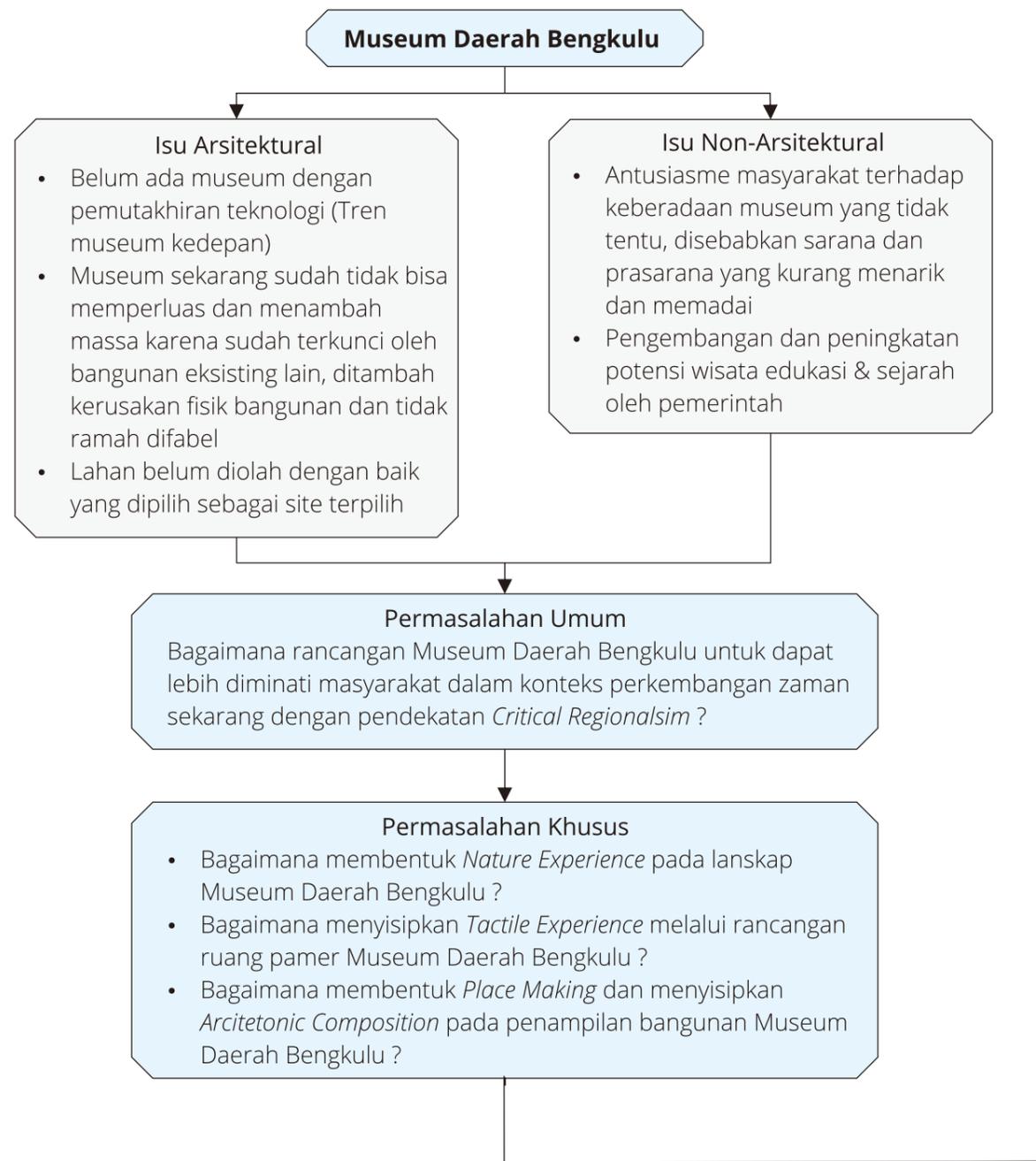
Gambar 1.8 Alur Metode Perancangan
Sumber : Penulis, 2020

Peta Persoalan

Obyek	Kajian	Aspek Arsitektural	Kriteria	Persoalan	
Desain Museum Daerah Bengkulu Dengan Pendekatan <i>Critical Regionalism</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Critical Regionalism</i> Museum 	Lanskap	<ul style="list-style-type: none"> Elemen Lanskap Sirkulasi & Aksesibilitas 	Nature Experience	Bagaimana membentuk <i>Nature Experience</i> pada lanskap Museum Daerah Bengkulu ?
		Media Pamer	<ul style="list-style-type: none"> Program Ruang Teknologi 	Tactile Experience	Bagaimana menyisipkan <i>Tactile Experience</i> melalui rancangan ruang pamer Museum Daerah Bengkulu ?
		Penampilan Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Material Fasad Orientasi Bangunan Bentuk Massa 	<ul style="list-style-type: none"> Architetonc Composition Place Making 	Bagaimana membentuk <i>Place Making</i> dan menyisipkan <i>Architetonc Composition</i> pada penampilan bangunan Museum Daerah Bengkulu ?

Tabel 1.2 Peta Persoalan
Sumber : Penulis, 2020

Kerangka Berpikir



Gambar 1.9 Kerangka Berpikir
Sumber : Penulis, 2020

Keaslian Penulisan

Judul :Observatorium Edukatif dan Rekreatif Dengan Pendekatan Critical Regionalism di Gunung Kidul, DIY

Pendekatan :Critical Regionalism

Oleh :Jalu Bramastartya

Publikasi :2017

Konsep :Memunculkan sifat edukatif, rekreatif, dan mawadahi kebutuhan teknologi pada observatorium dalam wujud arsitektur critical regionalism dengan pengolahan elemen region Gunungkidul.

Persamaan :Pendekatan dan variabel

Perbedaan :Fungsi bangunan, konsep perancangan yang dilakukan berbeda, lokasi perancangan, pada karya tersebut fokus pembahasan rancangan terkait minat masyarakat terhadap ilmu astronomi.



Gambar 1.10 Rendering Perspektif Observatorium Edukatif
Sumber : Bramastartya, 2017

Judul :Rancangan Gedung Pameran Tetap dalam Komplek Museum Sonobudoyo, D.I Yogyakarta

Pendekatan :Infill Design

Oleh :Kuncoro Rizqy Irianto

Publikasi :2018

Konsep :Penerapan arsitektur Infill dalam elemen fasad dan komposisi massa.

Persamaan :Fungsi bangunan, Variabel

Perbedaan :Pendekatan, lokasi perancangan, pada karya tersebut fokus pembahasan menganalisis elemen arsitektur infill



Gambar 1.11 Rendering Perspektif Museum Sonobudoyo
Sumber : Irianto, 2018

Judul :Defamiliarisasi Tradisi : Museum Tambang Pasir Sungai Brantas

Pendekatan :Critical Regionalism

Oleh :Septi Triana

Publikasi :2016

Konsep :Menghadirkan kualitas arsitektur yang memiliki identitas, dinamis dan mengacu ke depan dengan konsep utama Defamiliarisasi Tradisi.

Persamaan :Pendekatan dan fungsi bangunan

Perbedaan :Konsep perancangan, lokasi perancangan, pada karya tersebut fokus pembahasan aktivitas penambangan pasir tradisional



Gambar 1.12 Rendering Tampak Museum Tambang Pasir
Sumber : Triana, 2016

Judul :Perancangan Museum Batik Kauman Yogyakarta Dengan Pendekatan Adaptive Reuse dan Infill Desain Rumah Batik Handel

Pendekatan :Adaptive Reuse dan Infill Design

Oleh :Farras Putri Almahdar

Publikasi :2018

Konsep :Mewadahi hasil kerajinan yang di produksi khusus dari penduduk Kauman untuk menunjang interaksi antara wisatawan dan pendudukan kauman dengan pendekatan Infill Design

Persamaan :Fungsi bangunan

Perbedaan :Konsep perancangan, lokasi perancangan, pada karya tersebut fokus pembahasan produksi dan pameran batik



Gambar 1.13 Rendering Interior Museum Batik Kauman
Sumber : Almahdar, 2018

Judul :Perancangan Museum Maritim Di Semarang Dengan Pendekatan Regionalism Kritis

Pendekatan :Critical Regionalism

Oleh :Ina Fildzah Hanifah

Publikasi :2019

Konsep :Penerapan regionalisme kritis pada eksterior maupun interior bangunan

Persamaan :Pendekatan (Variabel), Jenis Bangunan, Konsep perancangan

Perbedaan :Pada karya tersebut fokus pembahasan mawadahi dan melestarikan sejarah kemaritiman



Gambar 1.14 Rendering Interior Museum Maritim
Sumber : Hanifah, 2019

02

KAJIAN DAN TINJAUAN

*Museum
Lebih Sekedar
Gudang Koleksi*

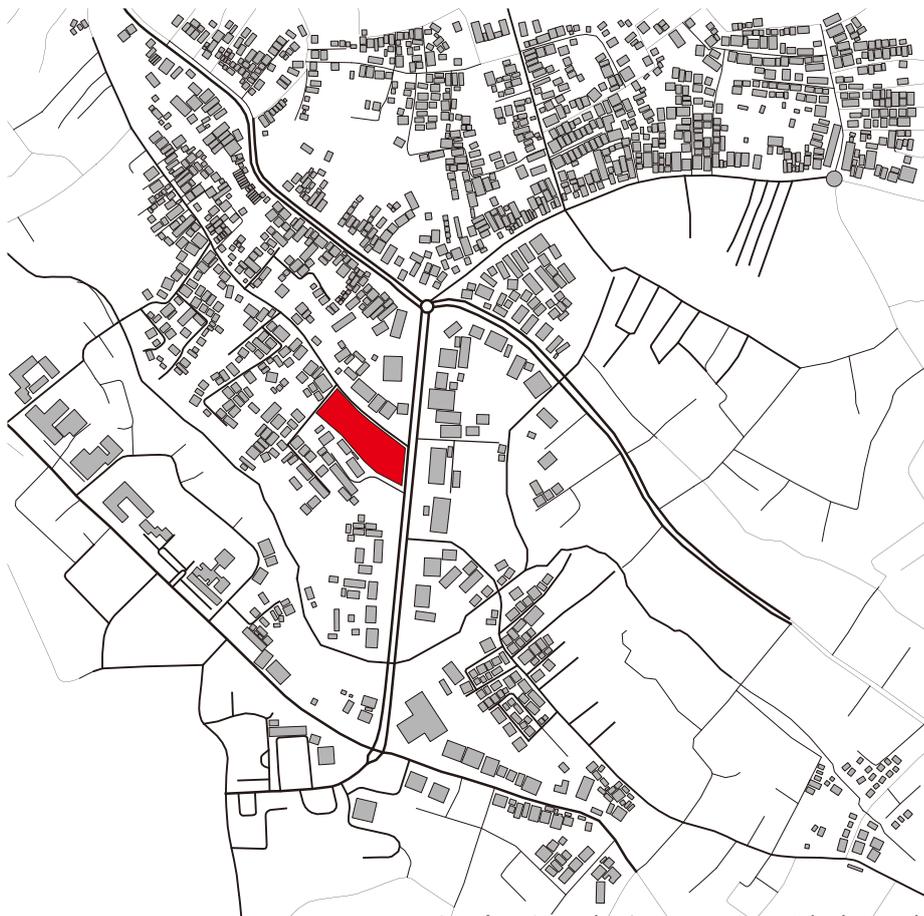
KAJIAN LOKASI PERANCANGAN

Data dan Lokasi Perancangan

Lokasi lahan museum ini berada di jalan Pembangunan No. 08, Gading Cempaka, Jemb. Kecil, Kec. Singaran Pati, Kota Bengkulu, Bengkulu. Museum Negeri Bengkulu ini dibangun pada lahan seluas lebih kurang 9.594 m² dan luas bangunan yang berdiri 2.550 m² sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 2.1.

Bangunan yang berdiri ada di lahan ini terbagi beberapa masa bangunan mulai dari gedung pameran tetap dan temporer, gedung kantor dan sekretariat, gedung gudang koleksi (**storage**), dan gedung aula. Orientasi gedung pameran Museum Negeri Bengkulu mengarah ke Tenggara yang berhadapan langsung dengan jalan raya.

Untuk batasan perancangan sesuai dengan luasan lahan museum, dan area yang menjadi rancangan nanti akan di **demolish** (ratakan kembali), membangun dan menata ulang lagi (dalam arti bangunan eksisting dianggap tidak ada).



Gambar 2.1 Lokasi Perancangan (Block Merah)
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 2.2 Dimensi Lahan Rancangan Museum
Sumber : Penulis, 2020

Area rancangan memiliki batasan-batasan seperti berikut :

- Sebelah Utara :Jalan Musium
- Sebelah Timur :Jalan Pembangunan
- Sebelah Selatan : Tembok BKKBN Provinsi Bengkulu
- Sebelah Barat :Jalan Musium 1

Untuk rata-rata jumlah lantai pada bangunan luar eksisting yaitu sebanyak 2 lantai. **Skyline** sendiri tidak cukup terlihat di kawasan ini karena posisi bangunan kebanyakan memiliki jarak yang cukup jauh. Bangunan yang berada di arah timur museum (Taman Budaya Bengkulu) menjadi bangunan yang dirasa paling kuat karakternya pada kawasan ini.

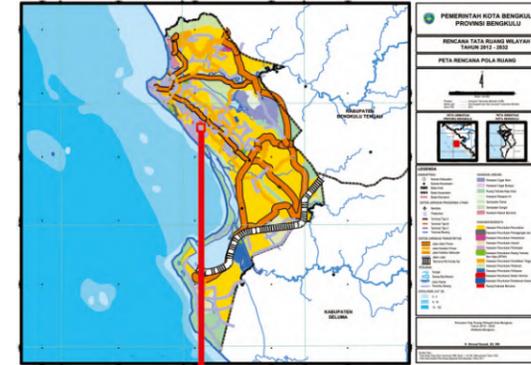


Gambar 2.4 Bangunan Eksisting Sekitar Museum
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 2.3 Fungsi Lahan Kawasan
Sumber : RTRW Bengkulu

Peraturan Kawasan



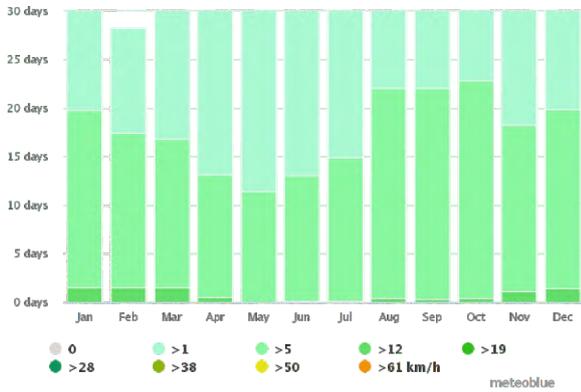
Untuk **Building Code** kawasan ini pada bangunan fungsi Fasilitas Publik KDB: 30%-50%, KLB: 1,5, KDH: Min. 30%, Ketinggian Bangunan : 3-4 Lantai, dan Sempadan Bangunan: ½ ROW JALAN + 1.

Sistem jaringan transportasi pada lahan museum pada jalan depan (timur) merupakan jalan kolektor primer, dan jalan samping (utara) merupakan jalan lokal. Seperti kebanyakan bangunan kantor pada fungsi eksisting sekitar lahan museum, dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Bengkulu area kawasan tergolong ke area perkantoran.

Gambar 2.4 menunjukkan beberapa bangunan eksisting sekitar lahan museum:

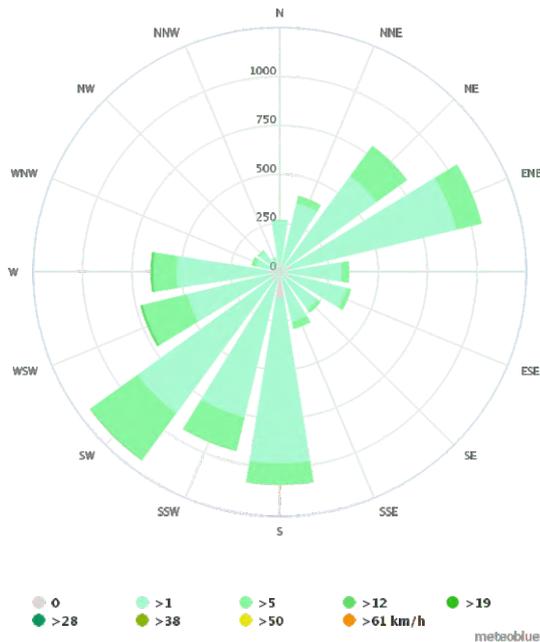
1. KPKNL Bengkulu
2. KPP Pratama Bengkulu
3. Taman Budaya Bengkulu
4. BKKBN Provinsi Bengkulu

Data Iklim Lokasi



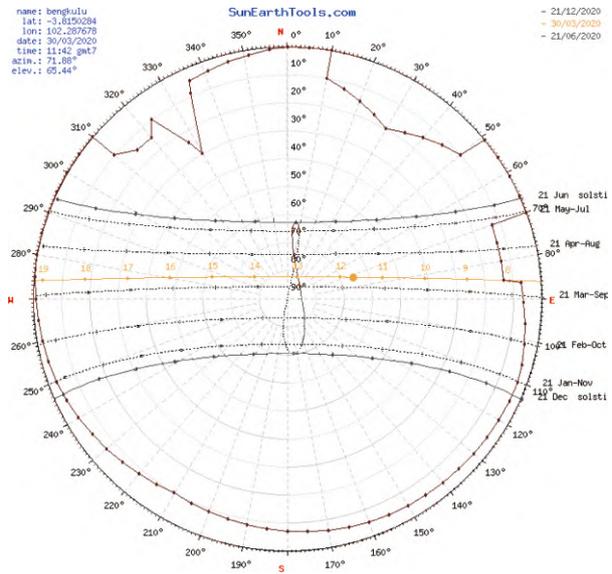
Gambar 2.5 Diagram Kecepatan Angin
Sumber : Meteoblue.com

Diagram untuk lokasi yang terletak di 81 ° S 102.29 ° E menunjukkan hari-hari per bulan, di mana angin mencapai kecepatan tertentu. Pada diagram ditunjukkan di mana angin musim menciptakan angin kencang yang stabil dari Desember hingga April, dan angin tenang dari Juni hingga Oktober.



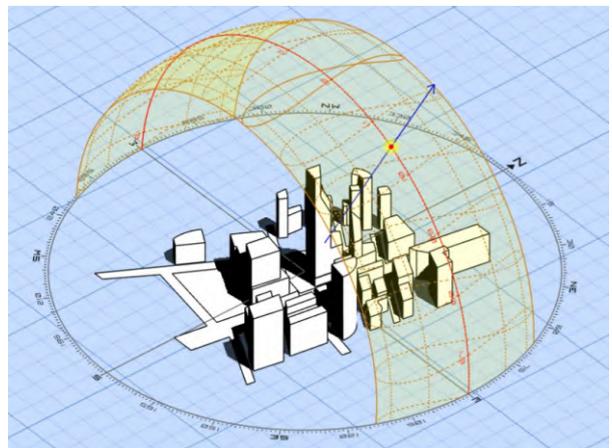
Gambar 2.6 Diagram Kecepatan Angin Bertiup
Sumber : Meteoblue.com

Angin naik untuk 3.81 ° S 102.29 ° E menunjukkan berapa jam angin bertiup dari arah yang ditunjukkan. Contoh SW: Angin bertiup dari Barat Daya (SW) ke Timur Laut (NE) dengan kecepatan paling besar sekitar >5 km/jam.



Gambar 2.7 Diagram Posisi Matahari
Sumber : Sunearthtools.com

Lintas Matahari ditunjukkan pada diagram yang menunjukan posisi matahari akan ada di posisi atas bangunan. Pada jam 10-12 posisi matahari mengarah 60-90° ke bangunan dari arah Timur. Lintasan matahari di lokasi memberikan sinar sepanjang hari pada bangunan di koordinat ini.



Gambar 2.8 Diagram 3D Lintasan Matahari
Sumber : Sunearthtools.com

Kajian Konteks Bengkulu

Karya Seni Bengkulu

Kain Besurek & Batik Besurek

Kain besurek merupakan batik tulis tradisional khas Bengkulu termasuk batik pesisir dengan motif dominan kaligrafi Arab dihiasi perpaduan flora dan fauna yang memiliki makna (simbolis) melambangkan hubungan manusia dan alam dengan sang pencipta. Kain ini menjadi dasar motif batik Bengkulu yang umum digunakan sekarang.

Besurek (surat) berarti menulis atau melukis kaligrafi dan relief alam pada bidang kain, yang digunakan untuk kebutuhan sandang dalam tradisi masyarakat Bengkulu. Pada awalnya kain besurek lebih banyak digunakan sebagai perlengkapan upacara adat seperti upacara kelahiran, perkawinan, kematian, dan upacara adat lainnya.



Gambar 2.9 Kain Besurek (Kiri) dan Batik Bengkulu (Kanan)
Sumber : Sunflowords.com & blog.negerisendiri.com

Warna dasar yang dominan kain ini adalah warna merah, merah manggis, merah kecoklatan, biru, coklat, dan kuning sesuai dengan kebutuhan dari variasi pembuatnya. Bentuk kain ini empat persegi panjang dengan bahan katun, kain dibuat dengan teknik canting tulis. Motif dari kain ini memiliki 7 variasi yang mana menonjolkan motif kaligrafi, flora, dan fauna itu sendiri.

Fauna dan Flora Bengkulu

Fauna (Beruang Madu, Ayam Brugo, dan Penyus Sisik)

- Beruang Madu

Beruang Madu sebagai hewan khas atau fauna identitas provinsi Bengkulu. Meskipun hewan dari famili Ursidae ini bukan hewan endemik Indonesia, namun dengan habitat alamnya di pulau Sumatera dan Kalimantan wajar jika kemudian masyarakat Bengkulu menjadikannya sebagai maskot provinsi Bengkulu.

- Ayam Brugo

Ayam ini salah satu plasma nutfah Provinsi Bengkulu yang populasinya tersebar di sejumlah wilayah, bisa dikatakan Ayam Brugo termasuk hewan khas endemik Bengkulu dan hewan ini dijadikan maskot dalam program pariwisata menuju **Visit Bengkulu 2020**.

- Penyu

Selain hewan darat, terdapat biota laut yang menjadi hewan yang ditemui di Bengkulu yaitu Penyu Sisik, Penyu Lekang, Penyu Hijau. Bahkan, denah dari Benteng Malbrough di Bengkulu terinspirasi dari bentukan penyu sendiri yang pada sisi-sisi denahnya terlihat membentuk seperti kaki-kaki penyu pada keempat sudut benteng tersebut.



Gambar 2.10 Beruang Madu, Ayam Brugo, Penyu Sisik (Atas Ke Bawah)
Sumber : Benteng.progres.id & kabarindo.com

Flora (Rafflesia dan Bunga Bangkai)

- Rafflesia

Bengkulu memang rumah besar Rafflesia, bunga Rafflesia memiliki bentuk yang tidak menjulang ke atas namun melebar ke samping. Ciri dengan lubang yang besar di tengah dan memiliki kelopak yang mengembungkan nan indah dengan berwarna merah bata. Bunga ini termasuk tumbuhan parasit yang menyerap nutrisi tanaman induknya. Ukuran diameter dan tinggi bunga ini yang bervariasi tergantung dengan jenisnya.

- Bunga Bangkai

Selain bunga Rafflesia, Bengkulu terkenal juga dengan adanya bunga yang memiliki besar dan tinggi yaitu bunga Bangkai. Ciri yang sangat terlihat pada bunga raksasa ini memiliki tonggol (*spadix*), atau bagian yang menjulang ke atas. Beda dengan bunga Rafflesia yang menjadi parasit, bunga ini bisa hidup mandiri karena memiliki akar dan umbi. Tinggi bunga ini saat mekar bisa mencapai 2,5 meter dengan diameter mencapai 1,5 meter. Pesona dari bunga yang menghasilkan bau busuk ini tampak indah dipandang pada bagian dalam sampai pucuk bunga yang tampak menyala berwarna hijau kekuning-kuningan dengan kelopak berwarna merah hati.



Gambar 2.11 Bunga Rafflesia (Kiri) dan Bunga Bangkai (Kanan)
Sumber : Bengkuluinteraktif.com & travel.kompas.com



Gambar 2.12 Rumah Bubungan Limo
Sumber : Guratgarut.com

Tipologi Rumah Adat Bengkulu

Rumah Bubungan Limo

Rafflesia

Rumah adat Bengkulu termasuk dalam tipologi Rumah Panggung, yang mana merespon terhadap iklim atau alam geografis Bengkulu baik itu dari banjir, gempa, tinggal di tepi pantai atau sungai, dan ancaman binatang buas. Fungsi dari kolong dari panggung rumah pada zaman dulu dijadikan tempat penyimpanan grobak, hasil panen, alat-alat pertanian maupun kandang ternak.

Rumah adat seperti Bubungan Limo biasanya memiliki 15 tiang dengan tinggi 1,8 meter yang memiliki umpak. Untuk penutup atapnya terbuat dari ijuk dan bentuk atap yang berbentuk limas dengan tinggi 3,5 meter.

Lantai bermaterialkan kayu, biasanya menggunakan kayu Medang Kemuning atau Surian Balam yang mana karakter kayu halus dan tahan lama. Tipologi rumah ini memiliki tangga, anak tangga yang dibuat berjumlah ganjil sesuai adat yang ada di Bengkulu. Bagian kusen atau kerangka pintu dan jendela juga bermaterial kayu seperti bentuk pintu jendela krapyak.

Rumah adat ini memiliki **barendo** sebagai tempat untuk bersantai dan menerima tamu yang dikenal, menjadi tempat berkomunikasi dari rumah ke halaman, terdapat hall berfungsi untuk menerima tamu dari kerabat dekat. Untuk rumah Bubungan Limo sendiri, jika merujuk pada literatur yang ada pada dasarnya Rumah Bubungan Limo memiliki fungsi sebagai tempat dilaksanakan berbagai ritual adat seperti kelahiran, pernikahan, penyambutan tamu, dan kematian.

Kajian Museum

Defenisi dan Kegiatan Museum

Museum pada mulanya merupakan tempat untuk menaruh benda atau alat-alat yang digunakan untuk penyelidikan ilmu dan kesenian. Ada juga yang menjadikannya sebagai tempat penyimpanan benda-benda aneh.

Museum saat ini adalah bangunan kompleks yang menampung berbagai kegiatan untuk orang-orang dengan beragam minat, berisi koleksi dan menampung staf umum dan spesialis yang berdedikasi untuk menyediakan layanan kepada publik serta merawat koleksi mereka.

Museum kontemporer adalah tempat dengan beragam fungsi, yang harus menggabungkan peran tradisional menafsirkan dan melestarikan berbagai artefak dengan persyaratan untuk area ritel berskala besar, teknologi baru yang kompleks, dan kebutuhan sirkulasi masyarakat.

Dalam museum ada beberapa kegiatan yang musem adakan:

a. Kegiatan Pameran

Pameran adalah satu atau lebih koleksi di museum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang dari benda-benda tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung museum.

Berdasarkan pengertian dan jangka waktu pelaksanaan pameran, pameran museum dibagi menjadi dua jenis :

1) Pameran Tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun.

2) Pameran Khusus Pameran khusus dibagi menjadi dua, antara lain :

- Pameran Khusus Pameran (khusus) adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun.
- Pameran Keliling Pameran keliling merupakan pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam ajngka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat.

b. Kegiatan Pendidikan

Dalam sebuah museum juga terdapat berbagai kegiatan seperti kegiatan pendidikan yang bersifat aktif seperti :

- Ceramah;
- Diskusi;
- Kursus;
- Perpustakaan;
- Pemutaran slide, film dokumenter, film ilmiah.

Dengan adanya kegiatan tersebut menjadikan museum tidak hanya sebuah tempat untuk memamerkan benda koleksi namun juga mampu menjadi pembimbing yang menjelaskan secara langsung kegiatan museum dan sosialisasi program museum seperti himbauan tentang pentingnya membagi ilmu dan informasi ke masyarakat umum tentang benda koleksi dari pada di miliki secara pribadi.

c. Kegiatan Konservasi dan Pengolaan Koleksi

1) Kegiatan Konservasi, meliputi :

- Perawatan barang koleksi
- Pengawetan barang koleksi
- Pengamanan barang koleksi

2) Kegiatan Pengelolaan Koleksi, meliputi :

- Pengadaan koleksi
- Identifikasi koleksi
- Klasifikasi koleksi
- Registrasi dan heregistrasi koleksi
- Dokumentasi koleksi

d. Kegiatan Pelayanan Teknis

- Kegiatan survey dan penelitian lapangan
- Penyelenggaraan presentasi koleksi dan presentasi ruang pamer
- Pengadaan peralatan museum

e. Kegiatan Tata Usaha / Administrasi

- Pengelola museum
- Penyelenggara publikasi museum
- Penyelenggara komunikasi antar museum lokal, nasional dan internasional
- Penyelenggara pendidikan dan pelatihan
- Kearsipan
- Keuangan
- Keamanan dan kebersihan

Tugas Museum

Tugas yang dijalankan oleh sebuah museum yang menyangkut pelayanan terhadap masyarakat luas, yakni:

- Menghindarkan bangsa dari kemiskinan budaya
- Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat
- Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan kepada masyarakat
- Memberikan metodik dan didaktik sekolah dengan cara kerja sama yang bermanfaat dengan kunjungan para pelajar
- Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah
- Memberikan kesempatan bagi penikmat seni
- Memajukan bidang pariwisata.

Fungsi Museum

Tugas yang dijalankan oleh sebuah museum yang menyangkut pelayanan terhadap masyarakat luas, yakni:

- Menghindarkan bangsa dari kemiskinan budaya
- Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat
- Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan kepada masyarakat
- Memberikan metodik dan didaktik sekolah dengan cara kerja sama yang bermanfaat dengan kunjungan para pelajar
- Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah
- Memberikan kesempatan bagi penikmat seni
- Memajukan bidang pariwisata.

Pengguna Museum

a. Pengunjung

Tujuannya belajar, rekreasi, dan meneliti.

b. Pengelola

Terdiri dari beberapa macam, yaitu:

- Direktur, pemimpin manajemen dan karyawan.
- Bagian umum, pelaksana bagian administrasi.
- Bagian edukatif, pelaksana acara kegiatan.
- Kurator, pengumpul barang-barang/koleksi.
- Laboran, maintenance dan persiapan pameran.
- Dokumentator, dokumentasi dan inventaris benda koleksi
- Ahli pameran, penanggung jawab dari penyelenggaraan pada pameran

- Area publik/umum : bangunan utama (pameran permanen dan temporer), bangunan pendukung (**lavatory**, auditorium, retail toko, kantin, lobi, ruang istirahat, taman, **tiket box** dan penitipan, pos jaga dan area parkir).
- Area semi publik : (ruang administrasi, perpustakaan, ruang rapat).
- Area privat : (laboratorium konservasi, studio preparasi, **storage**).

2) Syarat Khusus

- Bangunan utama (pameran permanen dan temporer) harus dapat memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan, mudah dicapai baik dari luar maupun dalam, punya daya tarik sebagai bangunan pertama yang didatangi pengunjung, punya sistem pengamanan yang baik (segi konstruksi, spesifikasi ruang, pengusakan dan pencurian).
- Bangunan auditorium harus mudah dicapai untuk umum, dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi ceramah, seminar dan sebagainya.
- Bangunan khusus (**private**) terletak pada daerah tenang, punya pintu masuk khusus, memiliki sistem keamanan yang baik
- Bangunan administrasi strategis untuk pencapaian secara umum serta bangunan lain dan punya pintu masuk khusus.

Persyaratan Berdirinya Museum

Menurut Pedoman Pendirian Museum (Depdikbud: 1988) persyaratan dalam perencanaan museum adalah sebagai berikut:

a. Persyaratan Bangunan

Secara garis besar syarat bangunan museum dapat dikategorikan sebagai berikut:

1) Syarat Umum

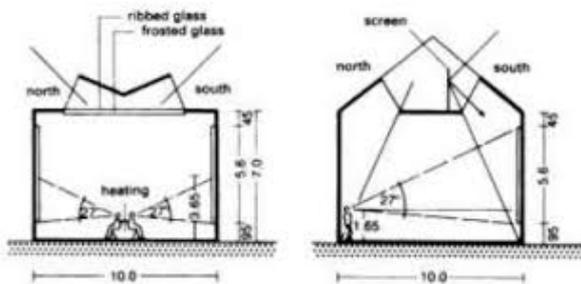
- Bangunan dipisahkan dan dikelompokkan menjadi 3, yaitu menurut fungsi dan aktifitas, ketenagakerjaan, dan keamanannya.
- Pintu masuk utama (**main entrance**) untuk pengunjung museum.
- Pintu masuk khusus (**service entrance**) untuk lalulintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, ruang jaga serta ruang – ruang pada bangunan khusus.

b. Persyaratan Ruang

1) Ruang Pameran

Merupakan ruang publik, umumnya bersifat tenang, dan sebagai tempat display utama benda koleksi. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut:

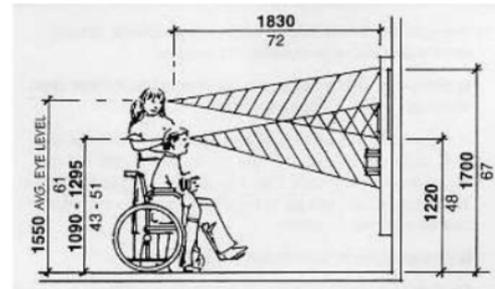
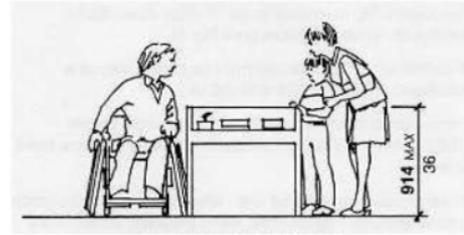
- Pencahayaan dan Penghawaan
Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21°C-26°C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut.



Gambar 2.13 Penggunaan Cahaya Alami pada Museum
Sumber : Time Saver Standart 1997

- Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.



Gambar 2.14 Perletakan Panel Koleksi
Sumber : Pedoman Penyelenggaraan dan
Pengelolaan Museum 1989

Sedangkan untuk konsep alur penyajian atau penataan koleksi museum dapat menggunakan beberapa pendekatan sebagai berikut (Arbi & Yunis 2012):

- Kronologi
Penyajian koleksi secara kronologis dari waktu ke waktu dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara berurutan sesuai alur kunjungan dan juga linier dari fase awal hingga akhir.
- Taksonomik
Penyajian koleksi yang memiliki kesamaan jenis serta berdasarkan pada kualitas, kegunaan, gaya, periode dan pembuat.
- Tematik
Penyajian koleksi yang tidak menekankan pada objeknya, tetapi lebih menekankan pada tema dengan cerita tertentu.
- Gabungan
Merupakan gabungan atau kombinasi dari pendekatan kronologi, taksonomik dan tematik.

c. Luas Ruang Objek Pameran

Dalam hal luas objek pameran akan memerlukan ruang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat diperlukan untuk lukisan-lukisan besar dimana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan. Sudut pandang manusia biasanya (54° atau 27° dari ketinggian) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900mm di atas ketinggian mata dan kira-kira 700mm di bawahnya.

Objek Pamer	Ruang yang Dibutuhkan
Lukisan	3-5 m ² luas dinding
Patung	6-10 m ² luas lantai
Benda-benda kecil / 400 keping	1 m ² ruang lemari kabinet

Tabel 2.1 Standart Luas Ruang Objek Pamer
Sumber : Adrianus Gulo, 2012

Pedoman dasar merancang ruang pameran :

- Dinding : permukaan dinding harus padat dan dilindungi oleh bahan yang mudah untuk diperbaiki secara langsung. Material harus berpori sehingga dapat membantu mengontrol kelembaban ruang pameran dengan menyerap dan melepaskan kelembaban. Syarat utama dinding pada ruang pameran museum adalah memperkuat konstruksi, menghindari panas, kelembaban udara dan suara bising (Mulajoli, 1975).
- Lantai : tenang, nyaman, menarik, awet, dapat merefleksi cahaya, dan mampu menahan beban berat. Biasanya kayu, batu, dan karpet merupakan material yang cocok untuk lantai pada ruang pameran. Sedangkan untuk kriteria estetika terdiri dari motif lantai, motif tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi atau sebagai daya tarik tekstur (Ching, 1996).
- Langit-langit : Langit-langit memainkan peranan visual yang penting dalam pembentukan ruang interior dan membatasi dimensi vertikalnya. Langit-langit adalah elemen peneduh pada desain interior, memberikan perlindungan fisik maupun psikologis kepada mereka yang berada di bawahnya (Ching, 1996). Langit-langit bangunan museum di daerah tropis biasanya dibuat cukup tinggi untuk memperoleh kenyamanan dan kesan luas atau tidak sempit. Keberadaan warna terang pada langit-langit lebih dibutuhkan daripada warna-warna gelap, warna-warna tersebut lebih terang dari warna pada warna lantai.
- Objek pameran : yang terpenting, setiap benda harus ditempatkan di tempat yang memiliki sudut pandang yang tepat dengan pencahayaan yang cukup. Setiap objek harus diberikan konteks visual. Penyajian informasi tentang masing-masing objek harus di buat dalam konteks strategi informasi keseluruhan seperti surat, penjelasan, nama, dll.

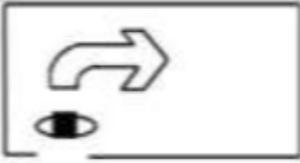
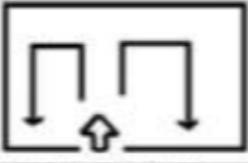
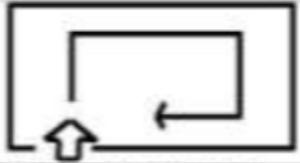
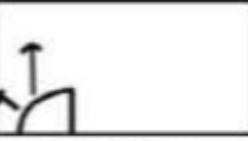
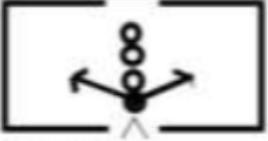
- Bentuk media pameran : tampilan media pameran dapat menjadi sangat penting dalam bagian hiasan museum. Masalah bentuk dan tampilan harus di pertimbangkan seperti, latar belakang, yang sangat penting bagi media pameran dan ruang pameran serta objek lain disekitarnya. Media pameran juga harus di desain untuk berbagai macam aspek akses pemeliharaan termasuk objek lain didalamnya seperti pencahayaan, perlengkapan kelembabab, serta media pameran itu sendiri.

d. Jalur Sirkulasi

Dalam Ruang Pameran Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat informasi, bantu pengunjung untuk mengumpulkan koleksi yang dipamerkan. Penentuan alur sirkulasi juga membahas alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.

Alur sirkulasi koleksi menurut Arbi & Yunus (2012), langkah-langkah penyusunan tata ruang museum adalah sebagai berikut:

- Menentukan alur cerita (storyline) Yang dimaksud dengan alur cerita adalah sekumpulan dokumen atau blueprint yang menjadi acuan untuk menyusun materi museum agar dapat memiliki muatan pembelajaran dan pewarisan nilai.
- Menentukan alur pengunjung Merupakan alur sirkulasi pengunjung mulai dari pintu masuk hingga pintu keluar dengan memperhatikan konsep besaran ruang.

		
Condong untuk berhenti/memperlambat jalan	membelokkan	meneruskan
		
Tidak baik, ruang terbagi menjadi dua bagian, Membingungkan bagi yang masuk	Baik, pandangan terarah ke seluruh ruang	Jelas, langsung
		
Tidak jelas, terhalang	Baik/menguntungkan Pandangan jelas Orientasi baik	Kurang baik Terbagi dua Symetri

Gambar 2.15 Sirkulasi Ruang Pameran
 Sumber : Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum 1989

Kajian Critical Regionalism

Sejarah Critical Regionalism

Critical regionalism muncul menjadi konsep arsitektur pada awal 1980-an. Seorang ahli teori terkemuka seperti Kenneth Frampton, **critical regionalism** adalah “arsitektur perlawanan” yang berusaha “memediasi dampak peradaban universal” dan “untuk merefleksikan dan melayani konstituensi terbatas” sebagai landasannya (Eggener, 2017). Ini menggambarkan jenis arsitektur yang baru-baru ini melibatkan keadaan geografis dan budaya khususnya dengan cara yang disengaja, halus, dan samar-samar dipolitisasi. Dalam membuat keterlibatan ini, arsitektur **critical regionalism** dikatakan untuk menghindari homogenitas tanpa batas dari banyak **modernisme** dan **historisisme** dangkal dari begitu banyak pekerjaan **postmodern** (Eggener, 2017). “Strategi fundamental **critical regionalism**”, tulis Frampton, adalah memediasi dampak peradaban universal dengan elemen-elemen yang diperoleh secara tidak langsung dari kekhasan tempat tertentu. Dengan demikian, regionalisme kritis bertujuan untuk mencerminkan dan melayani konstituensi terbatas di mana ia dilandaskan dan menumbuhkan budaya berorientasi tempat yang kontemporer.

Permasalahan lahirnya **Critical Regionalism** (Frampton dalam Chiba, 2014), paradoks yang berbunyi “**How to become modern and to return to sources; how to revive an old dormant civilization and take part in universal civilization**”

- Bagaimana masyarakat menjadi modern tanpa jadi “Kacang Lupa Kulitnya?”
- Bagaimana masyarakat dapat menjadi “Subjek” dari modernisasi, bukan hanya objek semata
- Bagaimana masyarakat dapat mengkritisi modernisasi, khususnya dalam arsitektur

Mengenai **critical regionalism** yang berkembang dalam ranah internasional, penerapan regionalisme yang terikat dengan karakter gaya arsitektur tradisional secara konkrit dan eksplisit umumnya dihindari (Frampton 1983, Tzonis dan Lefaivre 1990).

Beberapa kata kunci dalam sikap **Critical Regionalism**:

- Memperkuat identitas lokal dengan kembali melihat potensi lingkungan.
- Memperhatikan setiap detail yang ada.
- Bukanlah repetisi bentuk vernakular.
- Melebur dengan perkembangan jaman tanpa harus kehilangan identitasnya.

Dengan menggunakan pertimbangan penerapan **critical regionalism**, desain museum yang di gagaskan mampu mengangkat nilai-nilai tradisi, serta prinsip dan identitas lokal pada bangunan museum yang di desain. Pada akhirnya terjadi timbal balik yang positif antara bangunan museum dan masyarakat nantinya yang berujung pada peningkatan kualitas hidup masyarakat di daerah itu sendiri.



Gambar 2.16 Konsep Pendekatan Critical Regionalism
Sumber : Frampton diolah Penulis, 2020

Definisi *Critical Regionalism*

Critical Regionalism bertujuan untuk menyeimbangkan dan mengurangi kesenjangan (ketidakseimbangan) antara arsitektur vernakular, tradisional dan kontemporer, teknologi yang maju, dan arsitektur global (McQuillan, 2019).

Frampton rumuskan lebih lanjut ciri-ciri *Critical Regionalism*:

- Lebih mementingkan place yang bersifat konkret ketimbang ruang (*space*) yang abstrak
- Lebih mementingkan keterkaitan dengan bentang alam (*topography*) ketimbang bentuk bangunan (*typology*)
- Lebih mementingkan teknik-teknik membangun yang estetis (*architectonic*) ketimbang tampilan bentuk (*scenographic*) semata
- Lebih mementingkan yang alami (*natural*) ketimbang yang buatan (*artificial*)
- Lebih mementingkan yang dapat dirasakan dengan raga dan peraba (*tactile*) ketimbang yang visual semata.

Critical Regionalism menghendaki penyelidikan menyeluruh atas arsitektur, tradisi budaya, dan evolusi termasuk arsitektur vernakular, dan pengembangan lebih lanjutnya ke arah kombinasi elemen-elemen kontemporer dan tradisional berupa bentuk, ruang, dan bahan arsitektur.

Nature Experience

Sebagai konsekuensi dari prinsip "*place making*" maka arsitektur harus mampu membangkitkan pengalaman penggunanya dalam berinteraksi dengan alam. Karakter klimatologis (suhu, kelembaban, angin, cahaya alam dsb) dan topografis dapat dikondisikan tapi juga perlu untuk dialami secara mengesankan.

Desain bangunan yang menyesuaikan topografi wilayahnya dengan mempertimbangkan pandangan, hijau, alam, dan elemen alam lainnya yang memperkaya pengalaman pengguna (McQuillan, 2019). Desain yang memperhitungkan iklim setempat menghasilkan penggunaan cahaya alami dan ventilasi yang lebih efisien, dan akhirnya konsumsi energi yang lebih rendah. Bila ada pembentukan atrium atau halaman tertutup *interior* (membentuk sebuah *inner court*) merujuk arsitektur vernakular, dan memperkaya pengalaman spasial.

Keberhasilan integrasi suatu bangunan ke dalam lingkungannya bergantung pada keberhasilan adaptasi terhadap iklim lokal dan penggunaan sumber daya alam sehingga terciptanya penggabungan antara alam dan bangunan (McQuillan, 2019).

Elemen Lanskap

Bahan Material Lanskap dalam buku buku Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap, (Hakim, 2000) arsitektur lanskap dikenal dua besar material lanskap, yakni material lunak (**soft materials**) dan material keras (**hard material**). Material Lunak tanaman, dikenal dua macam tanaman ditinjau dari massa daunnya, yaitu :

- Tanaman yang menggugurkan daun (**Deciduous plants**)
- Tanaman yang hijau sepanjang tahun (**Evergreen conifers**).

Material Keras dibagi kedalam 5 (lima) kelompok besar yaitu :

- Material keras alami (**organic materials**)
- Material keras alami dari potensi geologi (**inorganic materials used in their natural state**)
- Material keras buatan bahan metal (**inorganic materials used in highly modified state**)
- Material keras buatan sintetis/ tiruan (**synthetic materials**)
- Material keras buatan kombinasi (**composite material**)

Dalam penataan tata hijau (Carpenter, dkk. dalam Hakim, 2000) juga mengkategorikan fungsi tanaman menjadi enam bagian sebagai berikut :

- Kontrol pandangan (**Visual control**)

Menahan silau yang ditimbulkan sinar matahari, lampu jalan, sinar lampu kendaraan.

- Pembatas fisik (**Physical barriers**)

Tanaman dapat dipakai sebagai penghalang pergerakan manusia dan hewan. Selain itu juga dapat berfungsi mengarahkan pergerakan (kendaraan dan orang).

- Pengendali iklim (**Climate control**)

Tanaman berfungsi sebagai pengendali iklim untuk kenyamanan manusia. Faktor yang mempengaruhi kenyamanan manusia adalah suhu, radiasi sinar matahari, angin, kelembaban, suara, dan aroma.

- Pencegah erosi (**Erosion control**)

Memanfaatkan tanaman yang memiliki akar bersifat mengikat tanaman sehingga menjadi kokoh dan tahan terhadap pukulan air hujan serta tiupan angin.

- Habitat satwa (**Wildlife habitats**)

Tanaman sebagai sumber makanan bagi hewan serta tempat berlindung kehidupannya, hingga secara tidak langsung tanaman membantu pelestarian kehidupan satwa.

- Nilai estetis (**Aesthetic values**)

Memberikan nilai estetika dan meningkatkan kualitas lingkungan. Nilai estetika dari tanaman diperoleh dari perpaduan antara warna (daun, batang, dan bunga), bentuk fisik tanaman (batang, percabang, tajuk), tekstur tanaman, skala tanaman, dan komposisi tanaman.

Sirkulasi dan Aksesibilitas

Dalam buku Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap, (Hakim, 2000) menguraikan tentang sirkulasi tentang pergerakan kinetika yaitu :

- Bentuk bergelung
- Bentuk menyimpang
- Bentuk melingkar
- Bentuk berliku
- Bentuk hiperbolis
- Bentuk sentrifugal
- Bentuk sentrifetal
- Bentuk berbelok ke kiri ke kanan
- Bentuk melayang ke atas
- Bentuk mendaki
- Bentuk descending
- Bentuk busur
- Bentuk langsung

Jenis Bentuk	Gambar
Bergelung - gelung	
Langsung	
Tak menentu	
Berliku	
Keliling	
Kembali	
Melewati	
Melingkari	
Berpencar	
Mengumpul	
Dengan selaan	
Menuju Tujuan	
Menghimpun	

Tabel 2.2 Bentuk Lintasan Dalam Grafik
 Sumber : Perancangan Arsitektur Lanskap, 2000

Aksesibilitas penempatan fasilitas parkir, karena semua aktivitas kegiatan di ruang terbuka memerlukan sarana tempat parkir. Kebutuhan akan tempat parkir dalam suatu perancangan lanskap merupakan bagian dari prasarana lingkungan. Sebuah fasilitas parkir dikatakan berfungsi dengan baik apabila dengan adanya fasilitas parkir tersebut tidak terjadi konflik pada ruas jalan di sekitar lokasi parkir tersebut.

Dalam penentuan tata letak parkir (Hakim, 2000) menyebutkan mempunyai beberapa kriteria antara lain, yaitu :

- Parkir pada muka tapak yang datar
- Tempat parkir diusahakan di permukaan yang datar, bila permukaan tanah mempunyai kemiringan maka perlu dipikirkan penggunaan grading dengan sistem *cut and fill*. Lokasi yang datar dimaksudkan untuk menjaga keamanan kendaraan agar parkir dengan aman dan tidak menggelanding.
- Penempatan parkir tidak jauh dari pusat kegiatan.

Jarak pencapaian antara tempat parkir dengan bangunan atau tempat kegiatan diusahakan tidak terlalu jauh. Jika antara tempat parkir dengan pusat kegiatan cukup jauh, maka diperlukan sirkulasi yang jelas dan terarah menuju area parkir.

Ditinjau dari penggunaannya, tempat parkir terbagi atas :

- Parkir kendaraan beroda lebih dari 4 (empat), misalnya bus dan truk
- Parkir kendaraan beroda dari 4 (empat), misalnya sedan dan mini bus
- Parkir kendaraan beroda lebih dari 3 (tiga), misalnya motor sipan dan bemo
- Parkir kendaraan beroda 2 (dua), misalnya sepeda dan motor

Place Making

Arsitektur dipahami bukan sebagai objek yang terisolasi dan terpisah dari lingkungan sekitarnya tapi membangun hubungan intensif dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Dalam ranah yang lebih nyata, membuat arsitektur adalah membangun tapak (**building the site**) sehingga kualitas dan elemen-elemen yang ada pada tapak menjadi **starting points** bagi suatu bangunan.

Memvisualkan budaya yang berorientasi kontemporer tanpa menjadi terlalu berlebihan, baik pada tingkat formal atau pada tingkat teknologi (Frampton, dalam McQuillan, 2019). Jika hanya menyalin elemen dari masa lalu tidak akan memberikan arti apa pun, karena itu hanya akan menjadi pengulangan tanpa relevansi.

Orientasi Bangunan

Secara umum orientasi bangunan ditujukan pada penempatan posisi bangunan yang sesuai dengan potensi-potensi positif yang ada. Orientasi bangunan didalam kondisi ilmu dan lingkungan untuk tropis pada bukaan bidang sangat mempengaruhi kualitas pencahayaan alam suatu bangunan. Dimana bila peletakan bukaan berada di sisi timur atau barat maka cahaya matahari yang di dapat lebih optimal namun diutamakan mengantisipasi sinar matahari yang berlebihan.

Menurut (Soetiadji dalam Yuuwono, 2011) orientasi adalah "suatu posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin, atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya". Dengan berorientasi dan kemudian mengadaptasikan situasi dan kondisi setempat, bangunan nantinya akan menjadi milik lingkungan.

Jenis orientasi menurut Setyo

Soetiadji adalah :

- Orientasi terhadap garis edar matahari
- Orientasi pada potensi-potensi terdekat
- Orientasi pada arah pandang tertentu

Pada teori **Townscape** (Cullen dalam Yoga, 2013) mengemukakan tiga faktor penting dalam **Place** yaitu orientasi, posisi dan isi. Orientasi Seri visual merupakan ciri khas sebuah kota, dimana kawasan-kawasan dalam kota tersebut dapat dilihat atau dipahami. Namun dalam kasus rancangan kali ini langsung berfokus kepada bangunannya. Hal yang menjadi titik fokus atau yang diperlukan dalam seri visual ini adalah suatu proses pengamatan didalam gerakan. Dimana Cullen menggunakan istilah "optik" untuk proses ini, yang kemudian dikelompokkan dalam dua bagian yaitu:

- Pemandangan yang ada (**existing view**) yang terfokus pada satu bangunan saja.
- Pemandangan yang timbul (**emerging view**) merupakan fokus pada kaitan antara satu bangunan dengan yang lainnya.

Posisi menurut Cullen, bahwa orang selalu membutuhkan suatu perasaan terhadap posisinya dalam lingkungan dimana dia berada, baik secara sadar maupun tidak sadar. Penentuan bangunan untuk terlihat menarik sangat dipengaruhi dari posisi (pedestrian dan trotoar, jalan) saat orang melihat ke bangunan. Isi Perasaan mengenai suatu tempat juga dipengaruhi oleh apa yang ada. Kepekaan orang dalam membedakan dan menghubungkan bahan-bahan melalui rupa, warna, pola, sifat, skala terhadap lingkungan.

Bentuk dan Komposisi Massa

Bentuk menurut Walter Gropius dalam Maryanto, 2006 bentuk dibedakan menjadi 2, yaitu: bentuk teknik (**technical form**), bentuk seni (**art form**), dimana keduanya berusaha dipertemukan sebagai satu kesatuan yang utuh. Sedangkan kekompakan bentuk menurutnya adalah: "bentuk konseptual yang jelas, dapat dipahami dengan sekali pandang tanpa sedikitpun ingatan akan rumit terkait teknisnya". Faktor yang bisa mempengaruhi bentuk (Maryanto, 2006):

a. Fungsi

Peranan fungsi dalam dasar pemenuhan terkait aktivitas yang ditimbulkan dari kebutuhan manusia.

b. Simbol

Kesan yang dapat ditimbulkan oleh bentuk simbolis merupakan pesan langsung yang ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu:

- Simbol yang agak tersamar, simbol ini menyatakan peran dari suatu bentuk sebagai contoh gerigi pada atap sebuah pabrik.
- Simbol **Metaphor**, pandangan terhadap bentuk bangunan yang dilihat atau diamati, bisa keseluruhan maupaun sebagian bangunan dalam memahami bangunan yang dilihat. **Metaphor** merupakan suatu benda lain, makhluk hidup atau perumpamaan lain yang ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan.
- Simbol sebagai unsur pengenal, merupakan bentuk-bentuk yang sudah dikenal secara umum oleh masyarakat melalui ciri khas dan fungsi dari bangunan tersebut. Contohnya seperti kubah pada bangunan masjid.

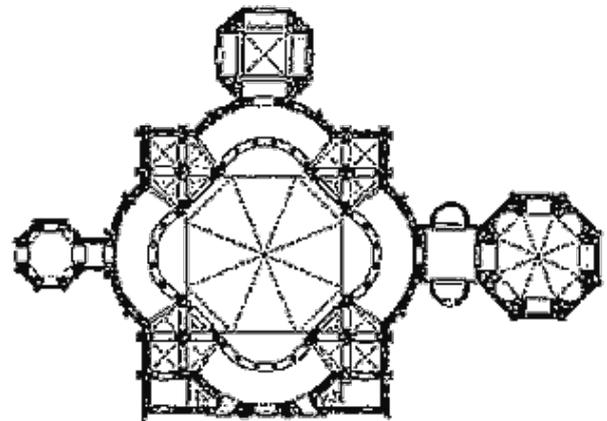
c. Sistem Struktur

Dengan majunya pengetahuan manusia, struktur juga mengalami perkembangan, baik dari konstruksinya, bahan, maupun metode pembangunannya. Dengan demikian sangat besar kemungkinan dalam menciptakan struktur yang kuat dan indah yang berpengaruh besar terhadap penampilan bentuk yang terwujud.

Penataan bentuk massa terdiri dari penyusunan bentuk yang sama atau bentuk-bentuk dasar yang berbeda maupun penggabungan dari keduanya. Berikut adalah 5 bentuk tata massa menurut D.K Ching:

• Bentuk Terpusat

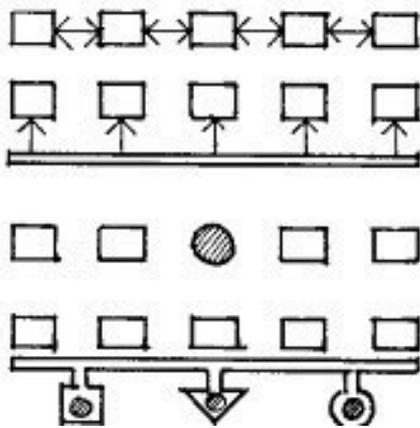
Bentuk terpusat adalah konsep penataan bentuk massa yang sifatnya mempersatukan atau memusat, pada umumnya bentuk terpusat memiliki bentuk yang teratur dan dalam skala yang besar.



Gambar 2.17 Bentuk Massa Terpusat
Sumber : Prihartini, 2017

- Bentuk Linier

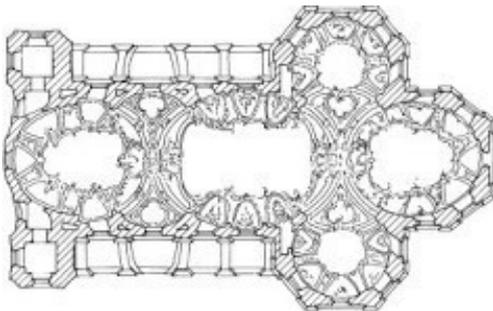
Organisasi ruang yang pada dasarnya terdiri dari beberapa ruang yang berjajar dan disusun secara berurutan di dalam sebuah baris. Bentuk linier termasuk bentuk yang bersifat fleksibel karena bentuknya dapat mengikuti bentuk tapak. Dalam penerapannya bentuk linier dapat berbentuk lurus, bersegmen, atau melengkung dengan konfigurasi bentuk horisontal sepanjang tapak, diagonal menaiki suatu kemiringan, atau berdiri tegak seperti sebuah menara.



Gambar 2.18 Bentuk Massa Linier
Sumber : Prihartini, 2017

- Bentuk Radial

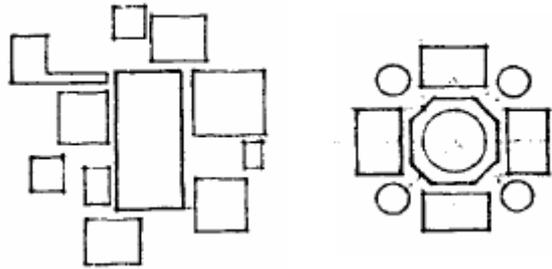
Bentuk radial merupakan bentuk yang menggabungkan aspek-aspek pusat dan linier (yang terpecah) menjadi satu komposisi. Bentuk ini adalah bentuk yang menjauh dari pusat, terdiri dari bentuk-bentuk linier yang memanjang keluar.



Gambar 2.19 Bentuk Massa Radial
Sumber : Prihartini, 2017

- Bentuk Terklaster (Kelompok)

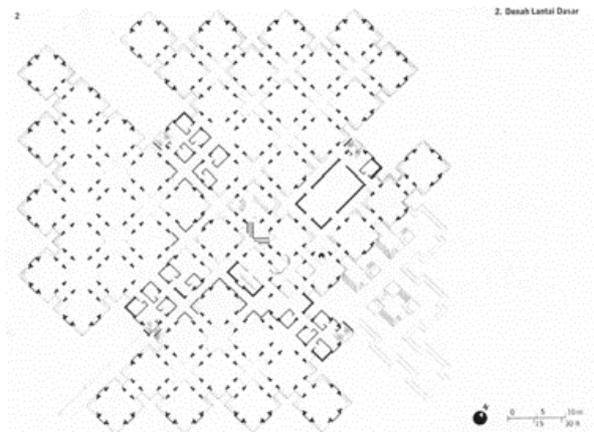
Bentuk terklaster atau kelompok adalah bentuk yang digabungkan bersama oleh kedekatan atau kesamaan dalam pembagian karakter visualnya. Bentuk-bentuk ini secara visual disusun menjadi sesuatu yang berhubungan tidak hanya melalui jarak yang saling berdekatan namun juga melalui kesamaan sifat visual yang dimilikinya.



Gambar 2.20 Bentuk Massa Kluster
Sumber : Prihartini, 2017

- Bentuk Grid

Bentuk yang berupa seperangkat bentuk modular yang dihubungkan serta diatur oleh suatu jaring tiga dimensional. Bentuk grid pada umumnya membentuk pola geometri dari titik-titik yang berjarak teratur pada perpotongan garis-garis grid dan bidang-bidang beraturan yang dibentuk oleh garis-garis grid itu sendiri.



Gambar 2.21 Bentuk Massa Grid
Sumber : Prihartini, 2017

Komposisi massa dalam desain setiap kali memperhatikan sesuatu bentuk yang pertama-tama timbul dalam pikiran ialah wujudnya kemudian ekspresi dan sebab kehadirannya. Komposisi diterapkan dalam desain untuk mencapai keindahan, sehingga dalam setiap komposisi desain yang baik akan ditemukan (Atmadjaja, 1999):

- Keseimbangan
- Irama dan tekanan
- Skala dan proporsi
- Kesatuan yang harmoni

Architetic Composition

Arsitektur ditentukan bukan produk massal yang dapat ditempatkan dan ditempelkan begitu saja. Arsitektur adalah karya unik yang harus dibuka bahan dan komponen penyusunnya, cara pembuatannya, serta tradisi dan inovasi yang melatarbelakanginya.

Dalam upaya mereformasi identitas lokal sebagai perkembangan sejarah yang asli, bahan-bahan lokal diperkenalkan kembali tetapi diaplikasikan dalam bentuk estetika modern (McQuillan, 2019). Struktur (yang terekspos) menjadi komponen utama dari pengalaman spasial, dan memiliki peran penting dalam pembentukan estetika spasial dan tata ruang (Frampton dalam McQuillan, 2019). Menurut Wondoamiseno (1991), kemungkinan-kemungkinan pengaitan tersebut adalah:

- Tempelan elemen AML pada AMK
- Elemen fisik AML menyatu di dalam AMK
- Elemen Fisik AML tidak terlihat jelas dalam AMK
- Wujud AML mendominasi AMK
- Ekspresi wujud AML menyatu di dalam AMK

*Ket : Arsitektur Masa Lampau (AML), Arsitektur Masa Kini (AMK)

Material Fasad (Eksterior)

Fasad sebagai salah satu elemen bangunan yang turut berkembang. Dalam perlakuan pada fasad sekarang sangatlah beragam mulai dari material, warna-warna yang digunakan, hingga teknologi yang digunakan. Fungsi utama material pada eksterior/fasad yaitu sebagai penetrasi air dan kondisi cuaca alam, ketahanan terhadap jamur dan serangga, ketahanan terhadap api, dan lainnya. Fungsi utama lainnya yaitu menentukan estetika fasad bangunan yang perlu pertimbangan kriteria terdahulu.

Material eksterior konvensional yang dipergunakan dalam fasad bangunan meliputi (Priatman, 1999):

- **Cementitious Materials** (Bahan Semen)
- **Masonry Materials** (Bahan Bata)
- **Stone Materials** (Bahan Batu Alam)
- **Metal Materials** (Bahan Logam)

Fasad merupakan bagian terluar (slubung) dari sebuah arsitektur atau bangunan, tampak eksterior akan menjadi bagian terdahulu yang paling rentan terhadap perubahan cuaca yang ekstrem dan cepat. Ancaman terbesar yang dihadapi oleh bangunan yang berada di iklim tropis adalah sebagai berikut (Kustianingrum et al., 2016):

- Panas matahari yang bersinar sepanjang tahun.
- Kelembaban udara yang tinggi.
- Terpaan air hujan. Untuk menghindari kondisi diatas, maka desain bangunan harus mempertimbangkan penggunaan bukaan (pintu, kaca, jendela), bidang massif, dan sun shading.

Tactile Experience

Arsitektur yang terlalu didominasi dengan pengalaman visual perlu diimbangi dengan keterlibatan indera yang lain, terutama **tactile** (sentuhan, rabaan) sehingga mampu membangkitkan pengalaman khas.

Memberikan pengalaman yang unik dengan unsur-unsur alami seperti cahaya, materialitas, bau untuk merangsang indra manusia dalam merasakannya, melibatkan bangunan dengan elemen-elemen alami yang terbentuk yang memungkinkan pengguna mengingat dari ingatannya terkait pengalaman tersebut (McQuillan, 2019).

Material Interior

Material mempunyai peranan besar terhadap rancangan interior, yakni mempengaruhi tampilan atau visual pada ruang. Hal-hal yang meliputi setting material yaitu:

- Bahan: bahan yang diaplikasikan pada elemen-elemen pembentuk, contoh: keramik, parket kayu;
- Tekstur: pola atau alur yang dapat dirasakan oleh kulit, contoh: dinding yang halus, plesteran kasar;
- Warna: memberikan tampilan visual yang secara tidak langsung dapat menggambarkan karakter atau emosi dari ruang.

Pedoman dasar tertentu berlaku untuk bidang desain yang luas untuk pameran:

- Dinding: Permukaan yang tidak terputus diperlukan untuk menampilkan artefak. **Hardboard** yang dilapisi kain atau eternit mudah diperbaiki dan dapat diperbaiki langsung ke dinding. Bahan berpori ini membantu mengontrol kelembaban relatif dengan menyerap dan melepaskan kelembaban.
- Lantai, penyelesaian lantai: Tenang, nyaman, menarik, tahan pakai, reflektif ringan, dan mampu mengambil beban berat. Biasanya kayu, batu atau karpet paling cocok.
- Desain kasing (**Case design**) atau etalase dapat menjadi bagian yang sangat penting dari perabotan museum. Hal-hal visual dan praktis harus dipertimbangkan (misalnya latar belakang, yang penting dalam konteks kasus individual dan desain total pameran, dan harus dipilih dengan mengacu pada kompatibilitas bahan, baik objek dan dengan mereka. lingkungan dalam **case**).

Teknologi Interaktif

Pameran langsung, program yang melibatkan permainan, dan petualangan pendidikan menyegarkan pikiran pengunjung dengan pengalaman baru saat mereka mengunjungi museum 'tradisional. Pajangan biasa benda dan gambar yang dikombinasikan dengan interaksi kreatif menawarkan metode yang efektif bagi perancang dan pakar museum untuk menjadikan pengalaman pengunjung lebih menarik dan bermakna.

Pameran langsung ini biasanya disajikan melalui beberapa media teknologi: misalnya, pameran dengan perangkat yang melibatkan aktivitas fisik yang dapat dioperasikan pengunjung ditambahkan ke tampilan utama (Hinrichs dalam Gregoriou, 2019). Program-program interaktif ini berhasil menarik orang untuk menghabiskan lebih banyak waktu secara manual memanipulasi komponen pameran. Pameran interaktif sangat menarik bagi anak-anak dan keluarga, yang menjadi andalan khalayak museum (Kidd, dkk dalam Gregoriou, 2019). Museum sekarang adalah perantara pengalaman, bukan hanya kolektor benda (Emery dalam Gregoriou, 2019).

Interaktivitas museum dapat meningkatkan pengalaman berkunjung (Kidd, Ntalla dan Lyons, 2011). Pameran interaktif adalah alat utama dalam menarik pengunjung dan menciptakan pengalaman pendidikan yang mendalam bagi mereka, karena anak-anak dapat mengeksplorasi tugas yang akan diatur oleh guru dengan berperan secara imajinatif. Anak-anak tidak hanya hidup melalui pengetahuan mereka dengan bertindak dalam peran yang berbeda, tetapi juga belajar mengajukan pertanyaan, menemukan lebih banyak kemungkinan, dan bermain-main dalam menemukan ide-ide baru.

Keuntungan instalasi digital, memberikan informasi kontekstual, dan meningkatkan interaksi dan keterlibatan dalam pameran. Menekankan keunggulan pameran digital dan kemampuan interaktivitas dan pengalaman multi-inderanya.

Hal-hal yang terkait dengan pameran digital tunggal (Ch'ng et al., 2019):

- Panjang pameran

Lamanya waktu yang diperlukan untuk menelusuri semua konten, termasuk panjang video, membaca teks, mengakses tautan, interaksi dan lain-lain.

- Relevansi dengan konten

Penggunaan sistem atas konten dan bagaimana perbedaannya dari subjek.

- Kualitas pameran

kualitas pameran dalam hal keseluruhan desain, antarmuka pengguna, navigasi sistem, dan konten 2D/3D.

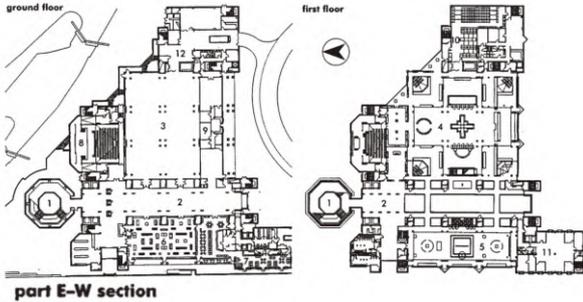
Keterlibatan penuh dengan konten, pengguna telah mengakses sebagian besar aspek antarmuka, membaca konten dan terlibat secara mendalam dengan banyak konten dalam sistem, misalnya, membaca teks, mempelajari gambar, menonton video, berinteraksi dengan objek digital selama sesi.

Ch'ng mengategorikan konten pameran digital ini menjadi tiga jenis:

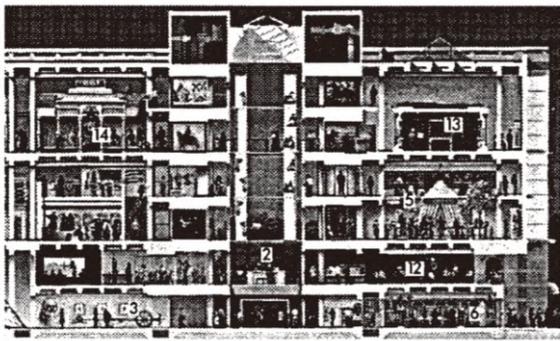
- **Game**: pameran berbasis **game** contoh seperti **jigsaw puzzle**, menghubungkan game dan **game Microsoft Kinect**, dan, dll.
- Informasi: pengantar museum dan koleksinya dengan teks, gambar, dan video sebagai isinya.
- Narasi: pameran yang menghadirkan narasi dan bercerita.

KAJIAN AKTIVITAS & PRESEDEN

Aktivitas Menarik



part E-W section

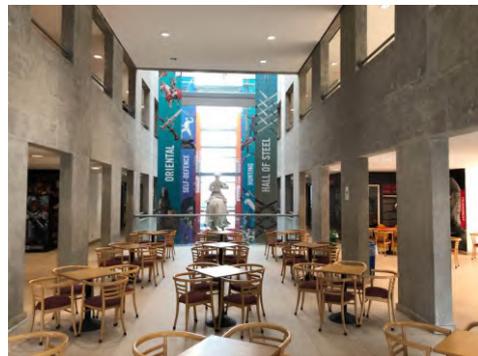


1 hall of steel; 2 the street; 3 temporary gallery; 4 war gallery; 5 tournament gallery; 6 museum shop; 7 bistro; 8 cinema; 9 photographic studio; 10 exhibition preparation/storage; 11 offices; 12 restaurant; 13 hunting gallery; 14 oriental gallery

*Gambar 2.22 Denah dan Potongan
Museum Royal Armouries
Sumber : Architect Handbook*

Museum memerlukan berbagai aktivitas menarik yang bisa menjadi pemikat atau daya tarik pengunjung dalam menambah motivasi mereka untuk datang ke museum. Beberapa museum yang sering atau banyak dikunjungi oleh orang pada museum-museum di luar negeri biasanya memiliki banyak aktivitas atau kegiatan selain melihat koleksi. Museum disana memiliki aktivitas yang tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan (aktivitas) standart museum pada umumnya, tetapi lebih membuat bagaimana pengunjung bisa melakukan kegiatan lain di museum tersebut yang mampu memberikan pengalaman yang berbeda (unik) pada tempat kebanyakan.

Museum **Royal Armouries** merupakan museum dengan kunjungan museum teramai di Inggris, antara April 2018 sampai Maret 2019, **Royal Armouries** menarik sekitar 2,3 juta pengunjung ke semua lokasi museumnya. Pada gambar denah dan potongan di samping menunjukkan bangunan yang memiliki ruang-ruang sangat kompleks. Selain koleksi yang dipamerkan untuk dilihat, ada beberapa aktivitas lain yang ditawarkan pada museum ini yaitu aktivitas penunjang. Area-area penunjang yang dikelompokkan dan ditempatkan pada bagian yang tidak mengganggu aktivitas melihat koleksi. Ruang pameran museum ditunjang juga dengan area pertunjukan, bistro, toko, kafe dan bar, serta teater. Untuk memasuki museum ini pengunjung tidak perlu mengeluarkan biaya masuk.



*Gambar 2.23 Kafe dan Bar di Museum Royal Armouries
Sumber : www.yelp.de*

Dalam museum ini disediakan tempat makan dan minum, yang mana terdapat kafe pada dalam bangunan dan bistro pada sudut museum. Area makan dan bersantai ini sangat berguna karena banyak orang yang berlama-lama di sini untuk menghabiskan waktu. Kafe maupun bistro yang ada tidak terlepas dari suasana maupun citra museum itu sendiri, menjadi pembeda dari kafe-kafe di luar kebanyakan.



Gambar 2.24 Toko (Shop) di Museum Royal Armouries
 Sumber : royalarmouries.org

Toko yang ada di dalam museum ini menjual berbagai macam hadiah, buku, mainan, aksesoris, serta suvenir yang terinspirasi dan berkaitan dengan koleksi di museum ini. Koleksi senjata dan pelindung replika skala yang sama adalah cara sempurna untuk membawa pulang sejarah. Toko menjadi tempat yang menjadi tempat daya tarik yang kuat bagi anak-anak maupun juga kalangan orang dewasa.



Gambar 2.25 Cinema (Bioskop) dan Teater di Museum Royal Armouries
 Sumber : www.headbox.com

Disini terdapat auditorium untuk pertunjukan teater, konferensi, dll. Fasilitas ini dapat menampung 70 hingga 250 delegasi di tempat duduk bergaya bioskop yang nyaman, terdiri dari dua tingkatan untuk posisi duduk yaitu pada balkon maupun di depan panggungnya sendiri. Lantainya yang landai memberikan garis pandang yang sangat baik ke panggung tetap, lengkap dengan fasilitas proyeksi datanya, suara in-house, dan sistem pencahayaan. Konektivitas Wi-Fi menjadikan "**Bury Lecture Theatre**" tempat yang ideal untuk sesi pleno, presentasi profil tinggi, kuliah, dan peluncuran produk.

Preseden



Gambar 2.26 Ruang Interior Royal Armouries Museum
Sumber : www.goyorkshire.com

Royal Armouris Museum

Royal Armouries sebagai contoh dari museum yang dibangun khusus dengan total luas lantai 15000 m2 berisikan 20000 item, yang mencakup layar interaktif, bioskop, auditorium, komputer layar sentuh, lima galeri tampilan subjek besar, studio televisi, galeri interaktif anak-anak, galeri pameran besar dan lainnya. Selain itu terdapat aktivitas lain di luar bangunan yang mana terdapat halaman miring dengan kapasitas 3000 penonton (demonstrasi turnamen dan teknik berburu), pengadilan hewan peliharaan (perawatan, tampilan animol dan burung), pengadilan kerajinan (untuk menunjukkan pembuatan dan konservasi baju besi dan senjata).

Dengan banyaknya aktivitas utama dan penunjang membuat pengalaman yang berkesan, penerapan **Tactile Experince** sangat terlihat dari segi penggunaan teknologi interaktif, dan pengaplikasian tekstur material pada latar-latar **display** yang memberikan pengalaman yang khas. Dari sisi program ruang yang terintegrasi dari luas bangunan sampai kedalam banyak sesuatu yang bisa dilihat dan dilakukan seperti berbelanja, kafe, dan pertunjukan itu sendiri yang sangat menarik untuk diikuti.



Masjid Raya Sumatera Barat

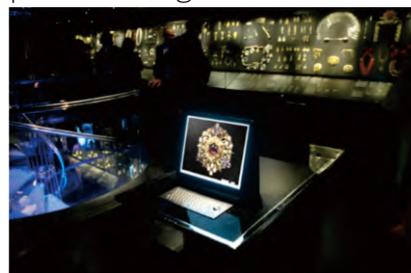
Bangunan dirancang menyikapi kondisi geografis Sumatera Barat yang sering dilanda bencana gempa berkekuatan besar (merespon kondisi alam). Rancangan kompleks bangunan dilengkapi pelataran, taman, menara, ruang serbaguna, fasilitas komersial, dan bangunan pendukung untuk kegiatan pendidikan. Masjid Raya Sumatera Barat ini mengambil gaya arsitektur **regionalism** dengan menggabungkan unsur modern yang tidak identik menggunakan kubah (masjid pada umumnya) pada bagian atap namun mengambil suatu bentuk atap pada rumah adat di Sumatera Barat.

Menggunakan konsep yang memadukan antara konteks fungsi dan budaya. Penampilan masjid ini menjadi **point of view** dari tapak sekitarnya, bentuk dasar **form** regional (atap gonjong) ditransformasikan menjadi bentuk yang menyesuaikan teknologi bangunan sesuai perkembangan zaman sehingga bangunan terlihat memiliki **sense of place** dari daerah sana.

Gambar 2.27 Penampilan Masjid Raya Sumatera Barat
Sumber : Bangka.tribunnews.com

Teknologi interaktif

Teknologi interaktif sudah banyak ditemui di museum-museum luar. Penggunaan teknologi seperti gambar di atas menjadi alasan ketertarikan pengunjung untuk memulai eksplorasi mengetahui isi dari koleksi museum. Penerapan antarmuka multi-sentuh di ruang museum terbukti menarik minat dan media informasi sesuai perkembangan zaman.



Gambar 2.28 Media Interaktif Dengan Komputer (Victoria and Albert Museum) Atas dan Multi-touch Interface (Museum of London) Bawah
Sumber : Kidd, dkk, 2011

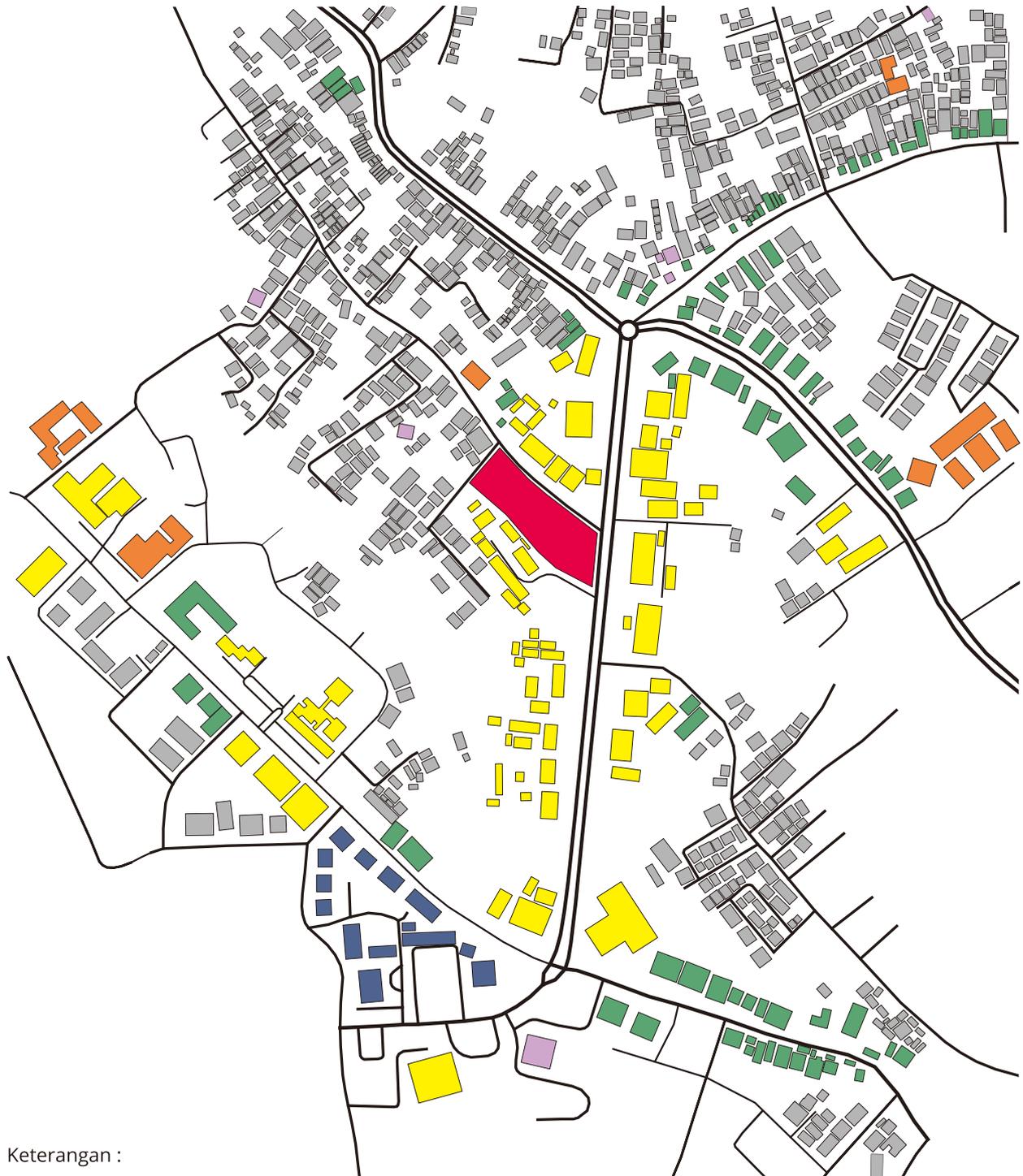
03

PENYELESAIAN PERSOALAN PERANCANGAN

*Museum
Mensinkronkan
Diri*

Analisis Kawasan & Lokasi

Analisis Potensi Kawasan



Keterangan :

- Site Perancangan
- Kantor
- Rumah
- Toko/Perbelanjaan/Hotel/Komersil Lainnya
- Sekolah
- Masjid
- TNI/Kepolisian

Gambar 3.1 Fungsi Bangunan Sekitar Site
Sumber : Penulis, 2020

Kawasan di sekitar area perancangan merupakan area yang sangat kompleks, selain fungsi lahan pada jalan Pembangunan itu sendiri sebagai kawasan perkantoran, banyak juga fungsi seperti komersil (pertokoan, perbelanjaan, hotel, kuliner dan lainnya) yang sangat didukung/diuntungkan bila museum jadi tempat yang ramai wisatawannya. Selain itu juga ada beberapa sekolah yang merupakan target pengedukasian pendidikan maupun masjid yang skala cukup besar di kawasan tersebut.

Membuat museum memiliki karakter yang kuat (kontras) di kawasan sebagai point utama kawasan yang menarik perhatian masyarakat. Meskipun letak museum di area perkantoran, peran museum yang berdekatan dengan beberapa area komersil secara tidak langsung akan sangat membantu menaikkan perkonomian sekitar. Museum juga akan membantu membuka peluang pemasukan barang untuk dijual di museum semasa barang tersebut berkaitan atau berbaur dengan kekhasan Bengkulu.

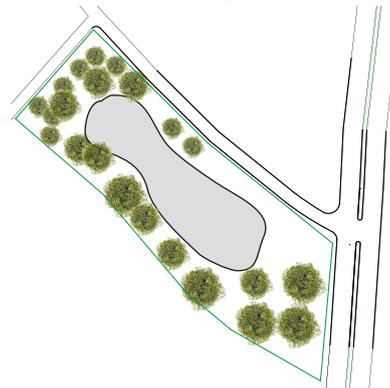
Analisis Regulasi Kawasan

Peraturan pembangunan yang terkait, mengacu pada peraturan daerah setempat. Site yang berada di kawasan perkantoran, sehingga bangunan mengacu kepada standart bangunan fasilitas umum yang ada di kota Bengkulu:

- **Koefisien Dasar Bangunan 30%-50%**
Luas tanah (9.594 m²) x KDB (30%) = 2.878 m²,
KDB (50%) = 4.797 m²
- **Koefisien Dasar Hijau min 30%**
Luas tanah (9.594 m²) x KDH (30%) = 2.878 m²
- **Koefisien Luas Bangunan: 1,5**
Luas tanah (9.594 m²) x KLB (1,5) = 14.391 m²
Jumlah Lantai = KLB / KDB
= 14.391 / 2.878
= 5 lantai (KDB 30%)
= 14.391 / 4.797
= 3 lantai (KDB 50%)
- **Sempadan Bangunan = ½ ROW JALAN + 1**
= ½ (4,5) + 1
= 3,25 meter

Ditinjau dari kehijauan yang dibutuhkan sekitar minimal 1/3 luas site sampai 1/2 luas site, menjadi tantangan dalam pengelolaan lanskap atau tapak rancangan bagaimana dalam mengelola tapak seluas itu.

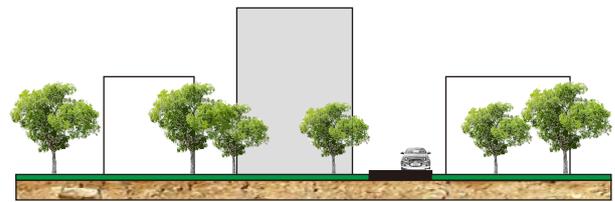
Respon dari hal tersebut, museum akan dibuat memunculkan lanskap yang bisa memberikan suasana hijau di setiap bagian luar bangunan maupun di dalam bangunan menyesuaikan kebutuhan dari respon tapak dan bangunan.



Gambar 3.2 Penerapan KDH 1/3 - 1/2 Luas Tapak
Sumber : Penulis, 2020

Dari sisi **leveling** lantai yang didapatkan dari hasil perhitungan jumlah lantai yang bisa digunakan yaitu maksimal 5 lantai, akan tetapi penentuan jumlah lantai sangat berpengaruh dengan skala dari **site** maupun pada kawasan itu sendiri.

Respon dari hal tersebut, museum akan dibuat sedikit kontras ketinggian dari bangunan sekitar yang mayoritas terdiri dari 2 lantai bangunan saja maka museum akan menggunakan ≥ 2 lantai. Ketinggian dibentuk untuk membentuk hirarki pada kawasan tersebut dalam menegaskan keberadaan museum.

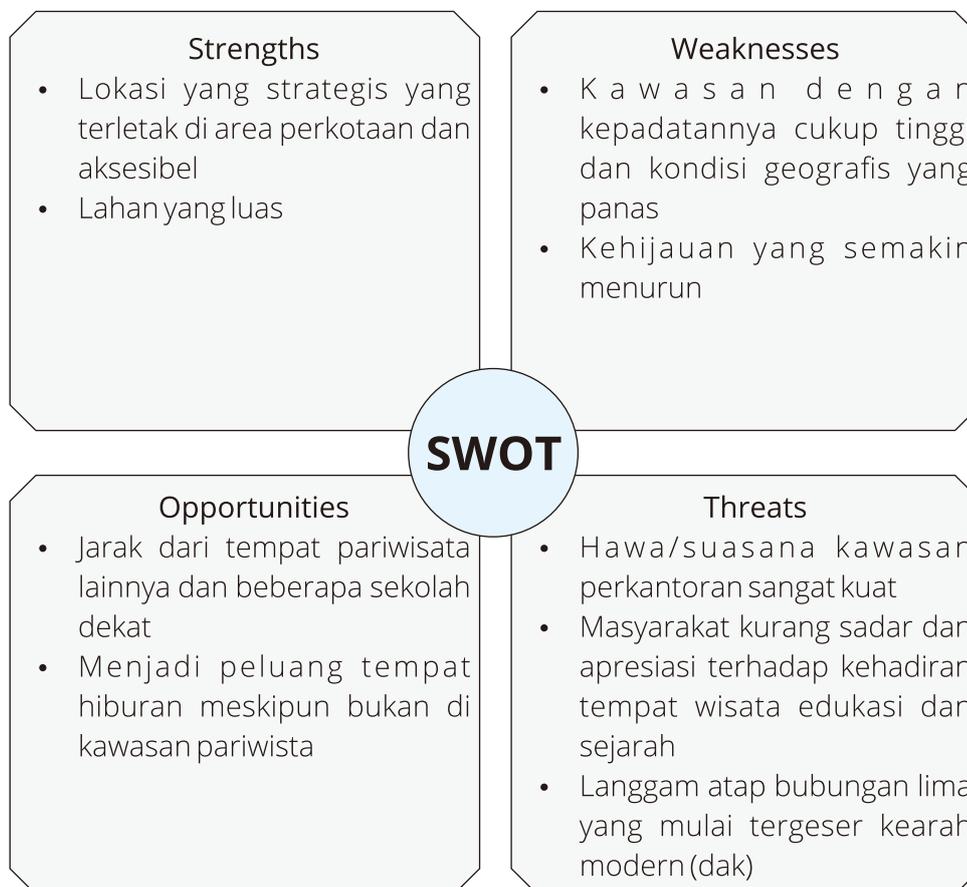


Gambar 3.3 Ilustrasi Hirarki Ketinggian Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

Dengan regulasi-regulasi yang ditetapkan, rancangan menyesuaikan dengan kebutuhan dan konteks **site** maupun bangunan (museum).

Analisis SWOT Kawasan

Melihat segala potensi kawasan dan kekurangannya dalam merespon pada desain rancangan, beberapa point yang dijadikan indeks atau gambaran kawasan yang disusun dalam SWOT :



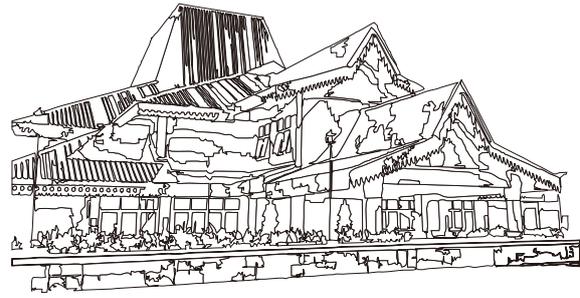
Gambar 3.4 Analisi SWOT Lokasi Rancangan
Sumber : Penulis, 2020

SWOT yang memetakan beberapa kelebihan atau keunggulan site rancangan dan kekurangannya tersebut akan ditarik kesimpulan untuk arahan museum kedepan:

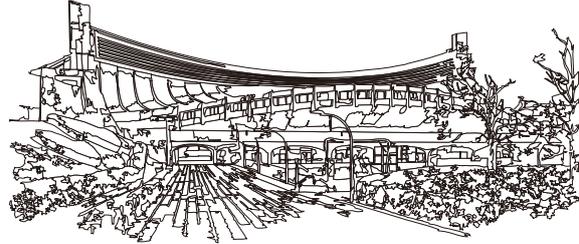
Memanfaatkan lokasi yang strategis menjadi tujuan utama pada kawasan sebagai fungsi bangunan yang menarik dari segi daya tarik yang ditawarkan dari luar maupun dalam museum yang menjadi tempat edukasi, wisata, dan komersial.

Kawasan yang sangat kuat karakternya yang dipenuhi perkantoran baik itu yang sudah bertransformasi ke langgam bangunan modern (dak) dan berapa masih menggunakan langgam atap Bubungan Limo, memperlihatkan bawa bangunan-bangunan tersebut tidak memiliki keselarasan satu sama lainnya dan peraturan yang terikat berkaitan dengan bentuk massa bangunan.

Untuk mengakali museum terlepas dari hawa suasana bangunan kantor yang sangat kuat, museum diarahkan untuk kontras dari bangunan perkantoran tersebut dengan membentuk masa yang unik (tidak biasa) untuk menjadi pembeda kawasan tersebut hingga menimbulkan hirarki tersendiri dari bentuk dan komposisi lainnya.



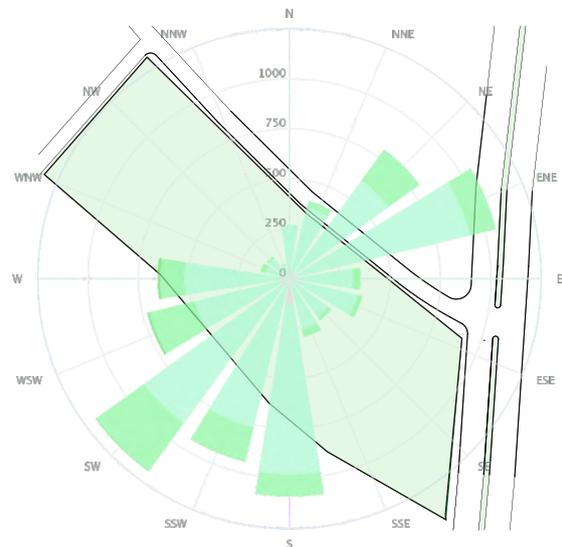
Kontras —————
Bangunan Kantor
Bangunan Museum



Gambar 3.5 Ilustrasi Bangunan Kantor di Kawasan Eksisting & Bentuk Museum Monumental (Kontras)
Sumber : Penulis, 2020

Dalam membentuk bangunan yang monumental yang tetap merefleksikan ke bentuk bangunan regional (rumah Bubungan Limo), tetapi dibuat lebih simpel dan memperkuat bentuk (**outline shape**) dari regional tersebut tanpa seperti hanya mengcopy bangunan aslinya seperti kebanyakan bangunan kantor lainnya yang bentuknya terlalu kompleks.

Analisis Iklim Lokasi

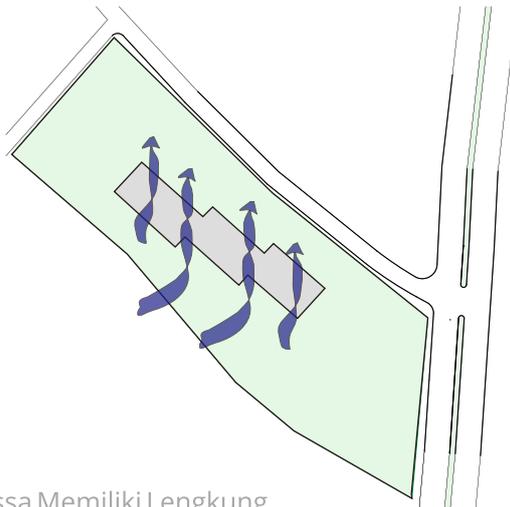


Gambar 3.6 Analisis Angin Terhadap Tapak
Sumber : Penulis, 2020

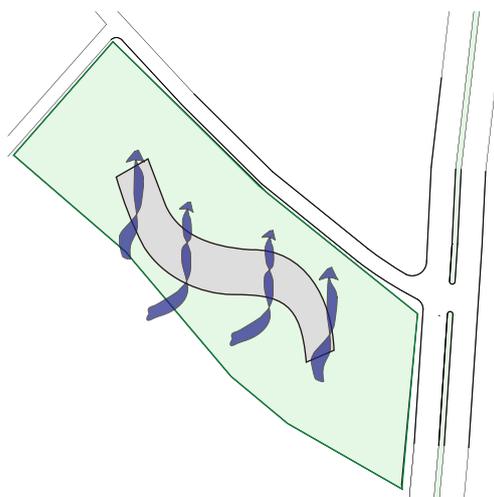
Angin

Angin naik untuk 3.81° S 102.29° E menunjukkan berapa jam angin bertiup dari arah yang ditunjukkan. Contoh SW: Angin bertiup dari Barat Daya (SW) ke Timur Laut (NE) dengan kecepatan paling besar sekitar >5 km/jam. Dengan tapak yang memanjang dari arah Barat Laut (NW) ke arah Tenggara (SE) kecepatan angin tertinggi melintangi arah tersebut, dimana potensi angin bisa dimaksimalkan untuk sirkulasi udara masuk (inlet) pada bangunan dan diarahkan bukaan yang melintang pada site (arah Barat Daya).

Massa Memiliki Siku



Massa Memiliki Lengkung

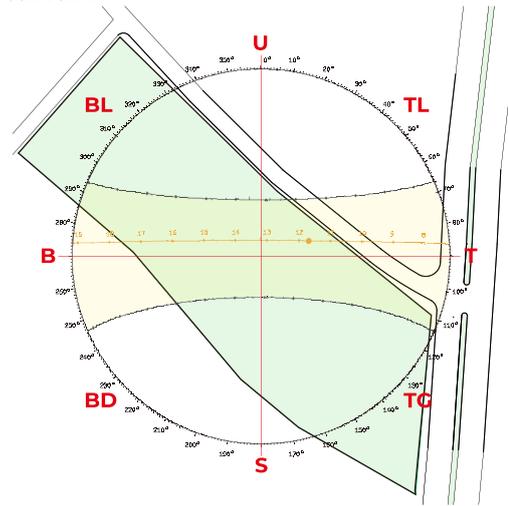


Gambar 3.7 Respon Massa Memiliki Siku (Atas) & Massa Lengkung (Bawah) Terhadap Angin
Sumber : Penulis, 2020

Respon massa yang memiliki siku terhadap angin membuat angin lebih terkumpul pada sudut tertentu untuk membuat angin lebih terarah.

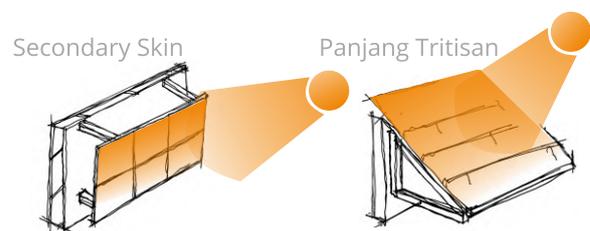
Respon massa lengkung yang memanfaatkan lekukan lengkungan selubung yang juga bisa mengarahkan angin yang masuk ke dalam bangunan.

Matahari



Gambar 3.8 Analisis Matahari Terhadap Tapak
Sumber : Penulis, 2020

Lintas Matahari ditunjukkan pada diagram yang menunjukan posisi matahari akan ada di posisi atas bangunan pada siang harinya. Pada jam 10-12 posisi matahari mengarah $60-90^\circ$ ke bangunan dari arah Timur. Lintasan matahari di lokasi memberikan sinar sepanjang hari pada bangunan di tapak ini.



Gambar 3.9 Ilustrasi Penghambatan Reduksi Sinar Matahari
Sumber : Penulis, 2020

Penggunaan secondary skin dan perpanjangan teritis atap menghambat reduksi panas matahari ke bangunan sebagai respon untuk diterapkan pada selubung atau fasad yang menghadap ke arah barat dan Timur.

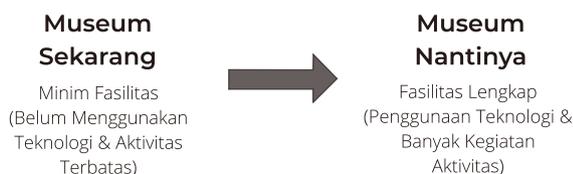
Analisis Pengguna & Program Ruang

Analisis Pengelolaan & Pembangunan Museum

ICOM menyebutkan "Museum tidak berorientasi profit atau keuntungan finansial". Akan tetapi kebanyakan museum tidak berkembang akibat keterbatasan dana museum itu sendiri.

GM House Of Sampoerna berpendapat bahwa untuk pengelola, terutama museum milik pemerintah jalan keluar dari keterbatasan dana museum yang tinggi itu yaitu dengan membentuk yayasan. Artinya museum dikelola atau dibantu yayasan (pihak ketiga) bukan dikelola pemerintah, yang mana yayasan membuka keran pendanaan.

Pendanaan ini sumbernya bisa dari perseorangan maupun perusahaan. Dana tersebut bisa di alokasikan untuk pengembangan jejaring digital museum dan fasilitas menghibur lainnya tanpa ada kendala persoalan pendanaan (APBD).



Gambar 3.10 Skema Pengembangan Museum Daerah Bengkulu
Sumber : Penulis, 2020

Respon dari sisi pengelolaan dan pembangunan Museum Daerah Bengkulu nanti yaitu akan membuat program yang berkesinambungan, museum akan mengait tiga pihak, yaitu pemerintah, pengelola, dan investor (yayasan). Peran pemerintah sebagai pemilik dari museum, pengelola sebagai penggerak dan menjalankan museum, serta yayasan yang menjadi donatur museum meskipun hanya sebagai penambahan saja.

Analisis Aktivitas, Kebutuhan, dan Pengguna Museum

Berdasarkan dari fungsi bangunan dan kegiatan (aktivitas) pengguna bangunan museum terbagi dari pengunjung dan pengelola. Pengunjung sendiri tujuannya ke museum untuk belajar, rekreasi, maupun meneliti. Pengelola sendiri yaitu orang yang bekerja di museum dari berbagai bidang dan jabatan. Pengunjung sendiri diiringi motivasi ke sebuah museum. Motivasi tersebut terdiri dari tiga macam menurut Sutaarga (1989), di antara pengunjung saat ke museum yang bisa diamati. Tiga macam motivasi tersebut yaitu:

- Rasa kebutuhan dalam mengagumi nilai atau sesuatu yang indah (estetik);
- Ingin melihat informasi dan pengetahuan yang menarik (tematik, intelektual);
- Berkenan dengan lingkungan yang berbeda yang dilewati sendiri/individual (romantik).

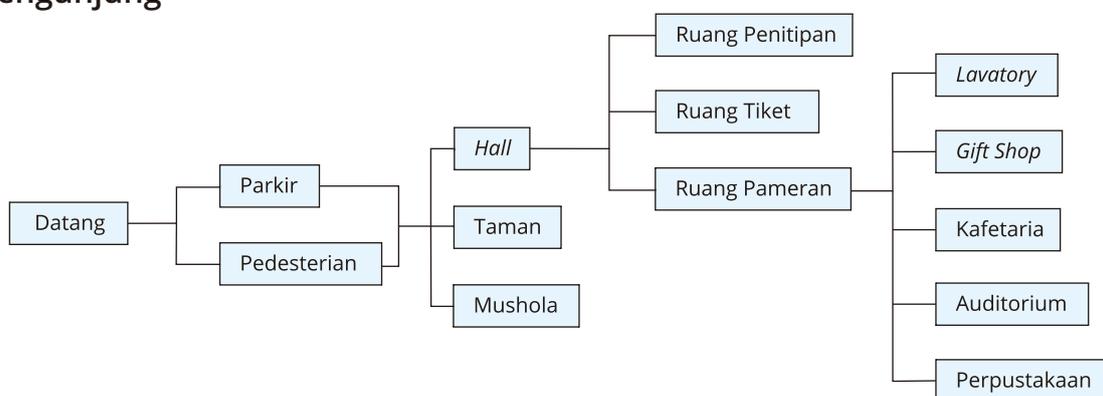
Berikut analisis aktivitas berdasarkan pengguna dan ruang yang dibutuhkan:

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung <ul style="list-style-type: none"> Masyarakat Bengkulu Wisatawan Lokal & Luar 	Memarkirkan kendaraan	Ruang Parkir
	Berfoto- foto, bermain, melihat, dan berinterkasi dengan objek serta media koleksi	Ruang Pameran Tetap, Ruang Pameran Temporer, Ruang Audio Visual
	Berjalan kaki	Jalur Pedestrian
	Beribadah	Mushola
	Buang air	Lavatory
	Membeli produk	Toko/ <i>Gift Shop</i>
	Makan dan minum	Kafetaria
	Pertemuan, seminar, dan kuliah	Auditorium
	Berjalan kaki untuk menuju ke tempat/bangunan	Jalur Pedestrian
	Menikmati alam	Taman
	Duduk dan menunggu	<i>Hall</i>
	Membaca	Perpustakaan
	Membeli tiket	Ruang Tiket
	Menitipkan barang bawaan	Ruang Pemeriksaan & Penitipan
Pengelola <ul style="list-style-type: none"> Manajemen Museum Pemerintah Investor/Yayasan 	Menjual produk	Toko/ <i>Gift Shop</i>
	Menjual minum dan makanan	Kafetaria
	Memasak	Dapur
	Menjual Tiket	Ruang Tiket
	Pertemuan dan rapat	Auditorium/Teater
	Bekerja	Kantor
	Pemantauan	Ruang Keamanan/CCTV
	Menyimpan barang	Ruang Penyimpanan (<i>Storage</i>)
	Buang air	Lavatory Staff
	Memarkirkan kendaraan	Ruang Parkir
	Beribadah	Mushola
	Membersihkan (<i>maintance</i>) museum	Janitor/Ruang Servis
	Perbaikan obojek koleksi	Ruang Perawatan (<i>Restorasi</i>)
	<i>Loading</i> barang	<i>Loading Dock</i>
<i>Maintance</i> utilitas bangunan	Ruang <i>MEE</i>	

Tabel 3.1 Analisis Pengguna & Aktivitas

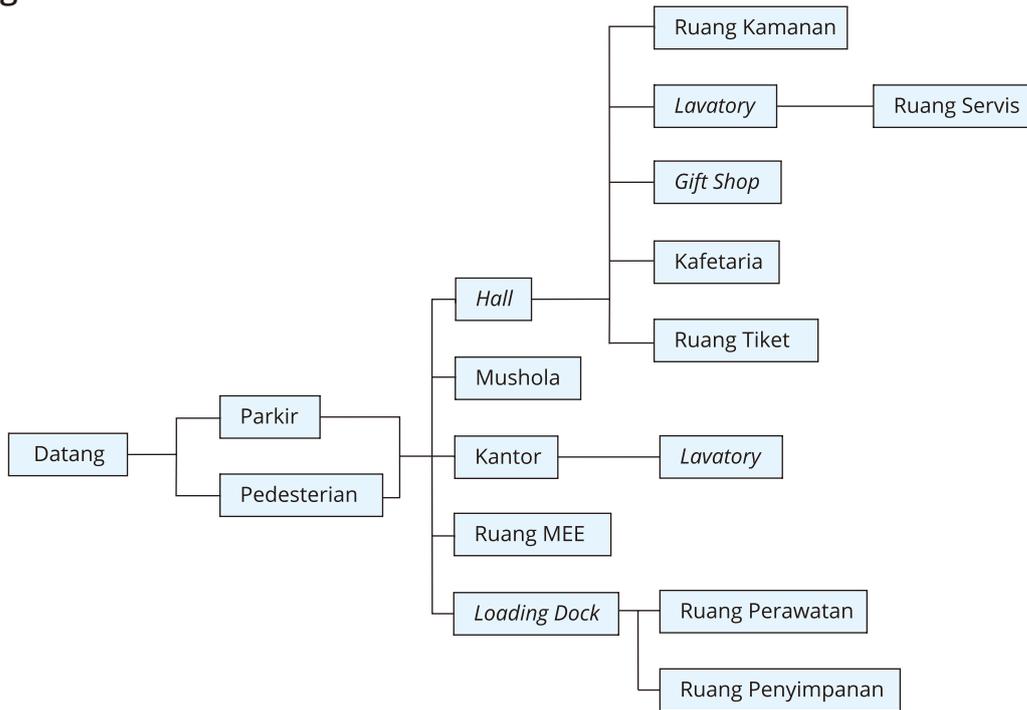
Sumber : Penulis, 2020

• Pengunjung



Gambar 3.11 Skema Alur Pengunjung Berdasarkan Aktivitas Pada Ruang
Sumber : Penulis, 2020

• Pengelola



Gambar 3.12 Skema Alur Pengelola
Berdasarkan Aktivitas Pada Ruang
Sumber : Penulis, 2020

Analisis Luasan Ruang

Dasar Pertimbangan

- Jenis aktivitas yang diwadahi
- Kapasitas ruang dan jumlah pemakaian pengguna
- Kebutuhan area gerak (sirkulasi) berdasarkan jenis kegiatan
- Standart kebutuhan ruang yang dibutuhkan

Kapasitas Pengunjung

Jumlah pengunjung Museum Daerah Bengkulu direncanakan atau di asumsikan berdasarkan rata-rata jumlah kunjungan pengunjung ke museum di Museum Negeri Bengkulu.

Pada tahun 2016 (3.640 pengunjung) rata-rata pengunjung perhari yaitu sebanyak 12 orang, tahun 2017 (6.164 pengunjung) yaitu rata-rata 20 orang perhari, tahun 2018 (5.750 pengunjung) yaitu rata-rata sebanyak 19 orang perhari, yang mana bisa ditarik kesimpulan pada setiap 2 tahun kenaikan pengunjung sekitar 66,6%. Melihat dari perhitungan jumlah pengunjung museum untuk beberapa tahun kedepan diprediksi akan terus meningkat. Mengacu dari persen nilai kenaikan prediksi kunjungan perhari pada tahun 2020 rata-rata perhari sebanyak 34 orang, tahun 2022 rata-rata 61 orang, tahun 2024 sebanyak 102 orang.

Dari analisis tersebut disimpulkan bahwa untuk Museum Daerah Bengkulu direncanakan diasumsikan sekitar 100 orang perhari.

Waktu	Asumsi Kenaikan Jumlah Pengunjung	Pengunjung Perhari	Pengunjung Perjam
Hari biasa	-	100	12,5
Hari libur	200%	200	25
Penyelenggaraan event/festival	300%	300	37,5

Tabel 3.2 Perhitungan Asumsi Peningkatan Jumlah Pengunjung
Sumber : Penulis, 2020

Berkaitan dengan ruang parkir yang dibutuhkan nanti, untuk penentuan kapasitas jumlah parkir pengunjung ditentukan dari jumlah pengunjung pada hari libur/event yaitu sebanyak 300 orang. Asumsi pengunjung yang membawa kendaraan $40\% \times 300 = 120$.

Dasar Perhitungan

Perhitungan yang mengarah pada penentuan luasan ruang yang ada didasarkan pada:

1) Perhitungan standar adalah perhitungan dari studi literatur yaitu Data **Neufet Architects Data** (NAD), dan **Time Saver Standard for Building Types** (TSS).

2) Perhitungan khusus adalah perhitungan yang ditentukan dari luasan kapasitas, kenyamanan pemakaian ruang, peralatan yang digunakan, unit fungsi, dan area gerak (sirkulasi) dengan ketentuan:

- 5%-10% = standar minimum
- 20% = kebutuhan keleluasaan sirkulasi
- 30% = tuntunan kenyamanan fisik
- 40% = tuntunan kenyamanan psikologis
- 50% = tuntunan spesifikasi kegiatan
- 60%-100% = keterkaitan dengan banyak kegiatan.

3) Perhitungan asumsi

Perletakan benda-benda koleksi yang dipamerkan dalam Museum Daerah Bengkulu yang direncanakan, adalah sebagai berikut:

Jenis Koleksi	Jumlah Koleksi
Biologi	46
Etnografika	2988
Arkeologika	90
Historika	42
Numismatika	911
Keramologika	1901
Filologika	138
Teknologika	50

Tabel 3.3 Jumlah Koleksi Museum
Sumber : Penulis, 2020

Dalam membagi dan menentukan koleksi yang akan dipamerkan, pembagian koleksi dibagi menjadi tiga jenis ruang pameran yaitu ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, dan ruang pameran audio visual (tetap). Koleksi di Museum Negeri Bengkulu kurang lebih 90% merupakan koleksi tiga dimensi.

Untuk pameran yang didukung audio visual diasumsikan bisa menampung koleksi yang ditunjukkan berwarna abu-abu dan biru pada tabel jumlah koleksi yaitu, koleksi **Filologika** dan **Teknologika** dipamerkan 100% dari jumlah koleksi, sedangkan koleksi **Etnografika** hanya menampilkan 5% dari koleksi tersebut. Jadi jumlah yang di tampilkan untuk pameran audio visual kurang lebih 338 koleksi.

Ruang pameran audio visual akan diisi dengan koleksi **Etnografika** (150) diasumsikan 20 % koleksi 2D dan 80% koleksi 3D, koleksi **Filologika** (138) diasumsikan 60 % koleksi 2D dan 40% koleksi 3D, dan koleksi **Teknologika** (50) diasumsikan 100% koleksi 3D.

Untuk pameran tetap dan temporer diasumsikan bisa menampung semua jenis koleksi, kecuali koleksi **Etnografika**, **Numismatika**, dan **Keramologika** yang hanya 40 % ditampilkan dari jumlah koleksi yang sudah dikurangi dari koleksi yang akan ditampilkan pada ruang audio visual nanti.

Jumlah tersebut sudah lebih besar dibandingkan Museum Negeri Bengkulu yang lama hanya menampilkan sekitar 20% dari jumlah koleksi karena kekurangan luas untuk menampilkan koleksi dan dari sisi fisik koleksi yang mungkin rentan untuk dipamerkan ataupun memiliki kesamaan.

Ruang Pameran tetap dan temporer akan berisikan koleksi **Biologi** (46), **Etnografika** (1140), **Arkeologika** (90), **Historika** (42), dan **Keramologika** (760) diasumsikan 100% koleksi 3D. Koleksi **Numismatika** (364) diasumsikan 30 % koleksi 2D dan 70% koleksi 3D. Benda kecil tiga dimensi diasumsikan menjadi jadi 1 unit/10 koleksi.

Pembagian luasan untuk pameran tetap dan temporer diasumsikan di bagi menjadi 70% ruang pameran tetap dan 30% ruang pameran temporer dari luas ruang pameran yang dibutuhkan.

Jenis Koleksi	Benda Pamer	Dimensi	Jumlah Koleksi	Luas Area Pengamat (m ²)	Total Luas Area Pamer (m ²)
Etnografika	2D	Sedang	30	1,5	45
		Kecil	48	0,5	24
	3D	Sedang	60	1	60
		Besar	12	4,5	108
Luas Total Ruang Etnografika					237
Filologika	2D	Kecil	34	0,25	8,5
		Sedang	49	1,5	73,5
	3D	Kecil	22	0,5	11
		Sedang	33	2,25	74,2
Luas Total Ruang Filologika					167,2
Teknologika	3D	Kecil	15	0,5	7,5
		Sedang	30	2,25	67,5
		Besar	5	6,25	31,2
Luas Total Ruang Teknologika					106,2
Luas Total Ruang Pameran Audio Visual					510,4
Sirkulasi 50%					255,2
Total					765,6

Tabel 3.4 Perhitungan Luas Ruang Pameran Audio Visual

Sumber : Penulis, 2020

Jenis Koleksi	Benda Pamer	Dimensi	Jumlah Koleksi	Luas Area Pengamat (m ²)	Total Luas Area Pamer (m ²)
Biologi	3D	Sedang	46	2,25	103,5
Etnografika	3D	Kecil	798 (79,4 unit)	0,5	39,7
		Sedang	171	1	171
		Besar	57	4,5	256,5
Arkeologika	3D	Kecil	90 (9 unit)	6	54
Historika	3D	Sedang	30	2,25	67,5
		Besar	12	6,25	75
Numismatika	2D	Kecil	110 (11 unit)	3	33
	3D	Kecil	254 (25,4 unit)	3	76,2
Keramologika	3D	Kecil	608 (60,8 unit)	3	182,4
		Sedang	152	1	152
Luas Total Ruang Pameran Tetap & Temporer					1210,8
Sirkulasi 50%					605,4
Total					1816,2

Tabel 3.5 Perhitungan Luas Ruang Pameran Tetap & Temporer

Sumber : Penulis, 2020

Posisi Letak	Nama Massa / Lahan	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standart Ruang (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
INDOOR	Gedung Pameran Museum	Ruang Pameran Tetap	1	1 unit	1271,3 m ²	1.271,3	Asumsi
		Ruang Pameran Temporer	1	1 unit	544,8 m ²	544,8	Asumsi
		Ruang Pameran Audio Visual	1	1 unit	765,6 m ²	765,6	Asumsi
		Ruang Pemeriksaan & Penitipan	1	20 orang	1 m ² /orang (Sirkulasi 20%)	24	Asumsi
		Ruang Tiket	1	2 orang	3 m ² /loket (Sirkulasi 20%)	7,2	Asumsi
		Ruang Keamanan/CCTV	1	3 orang	3,2 m ² /orang (Sirkulasi 20%)	11,5	Asumsi
		Hall	1	50 orang	1 m ² /orang Standart gerak (buffer zone area) = 0,65 m ² (Sirkulasi 30%)	107,2	NAD
		Kafetaria	1	30 orang	Standar ruang gerak = 1,6 m ² /orang (Sirkulasi 20%)	57,8	Asumsi
			1	2 unit	Dapur = 5,4 m ² /ruang (Sirkulasi 30%)	14	NAD
		Auditorium/Teater	1	150 orang	0,8 m ² /orang (Sirkulasi 30%)	156	NAD
			1	1 unit	Ruang Persiapan = 15 m ² /ruang (Sirkulasi 30%)	19,5	NAD
			1	1 unit	Gudang = 15 m ² /ruang (Sirkulasi 30%)	19,5	NAD

		Perpustakaan	1	2 orang	Meja komputer = 0,96 m ² /orang (Sirkulasi 40%)	2,7	NAD
			1	15 unit	Rak buku = 1,2 m ² /rak (Sirkulasi 40%)	25,2	NAD
			1	10 orang	Meja Baca = 0,96 m ² /orang (Sirkulasi 40%)	13,5	NAD
			1	20 orang	Kursi Baca = 0,64 m ² /orang (Sirkulasi 40%)	17,9	NAD
		Toko/ <i>Gift Shop</i>	1	25 orang	Standar ruang gerak = 1,6 m ² /orang (Sirkulasi 20%)	48	Asumsi
			1	1 unit	Ruang administrasi = 9 m ² /unit (Sirkulasi 20%)	10,8	Asumsi
			1	1 unit	Gudang = 15 m ² /ruang (Sirkulasi 30%)	19,5	NAD
		Lavatory	16	1 orang	Bilik = 1,5 m ² /orang Wastafel = 1,5 m ² /2 orang (Sirkulasi 20%)	43,2	NAD
		Janitor & Ruang servis	1	6 orang	1,2 m ² /orang (Sirkulasi 30%)	9,5	TSS
		Ruang Penyimpanan (Storage)	1	1 unit	80,4 m ² (Sirkulasi 20%)	96,4	TSS
		Ruang Perawatan (Restorasi)	1	1 unit	60 m ² (Sirkulasi 20%)	72	TSS
		Loading Dock	1	2 mobil	12,6 m ² /mobil angkut (Sirkulasi 40%)	35,3	NAD
		Ruang MEE	1	1 unit	Ruang pompa = 9 m ² Ruang trafo & genset = 9 m ² Ruang kontrol = 9 m ²	33	Asumsi
			1	10 unit	AHU = 1,2 m ² /unit (Sirkulasi 20%)	14,4	Asumsi
Luas Total Gedung Pameran Museum						3.439,9 m ²	
Gedung Kantor	Ruang Kepala Museum	1	4 orang	Meja Kerja = 3,6 m ² Meja Diskusi = 5 m ² Lemari Dokumen = 1,2 m ² (Sirkulasi 30%)	12,7	NAD	
	Ruang Kasubbag Tata Usaha	1	9 orang	Meja kerja = 0,875 m ² /orang Lemari dokumen = 0,6 m ² /lemari Ruang arsip = 20 m ² (Sirkulasi 30%)	43,2	NAD	

		Ruang Jabatan Fungsional Pamong Budaya	1	5 orang	Meja kerja = 0,875 m ² /orang Lemari dokumen = 0,6 m ² /lemari Ruang arsip = 20 m ² (Sirkulasi 30%)	35,6	NAD
		Ruang Kasi Koleksi, Konservasi, dan Preparasi	1	4 orang	Meja kerja = 0,875 m ² /orang Lemari dokumen = 0,6 m ² /lemari Ruang arsip = 20 m ² (Sirkulasi 30%)	33,7	NAD
		Ruang Kasi Bimbingan Edukasi dan Publikasi	1	5 orang	Meja kerja = 0,875 m ² /orang Lemari dokumen = 0,6 m ² /lemari Ruang arsip = 20 m ² (Sirkulasi 30%)	35,6	NAD
		Lavatory	4	1 orang	Bilik = 1,5 m ² /orang Wastafel = 1,5 m ² /2 orang (Sirkulasi 20%)	10,8	NAD
		Janitor & Ruang Servis	1	2 orang	1,2 m ² /orang (Sirkulasi 30%)	9,4	TSS
		Ruang Tamu	1	1 unit	12,6 m ² /5 orang	12,6	TSS
Luas Total Gedung Kantor						193,6 m ²	
Pos Keamanan		Pos Keamanan	2	2 orang	3,2 m ² /orang (Sirkulasi 20%)	15,4	Asumsi
Luas Total Pos Kemanan						15,4 m ²	
	Mushola	Mushola	1	30 orang	0,72 m ² /orang (Sirkulasi 10%)	23,7	NAD
		Tempat Wudhu	1	6 orang	1 m ² /orang	6	Asumsi
		Lavatory	2	1 orang	Bilik = 1,5 m ² /orang Wastafel = 1,5 m ² /2 orang (Sirkulasi 20%)	5,4	NAD
		Janitor & Ruang servis	1	1 orang	1,2 m ² /orang (Sirkulasi 30%)	3,12	TSS
		Gudang	1	-	6 m ²	6	Asumsi
Luas Total Mushola						44,2 m ²	
Outdoor	Parkir	Parkir Motor Umum	1	80% \times 120 =96 motor	1,5 m ² /motor (Sirkulasi 50%)	216	NAD
		Parkir Mobil Umum	1	20% \times 120 =24 mobil	8.2 m ² /mobil (Sirkulasi 50%)	295,2	NAD
		Parkir Bus Kecil	1	4 bus kecil	18 m ² /bus kecil (Sirkulasi 50%)	108	Asumsi
		Parkir Motor Karyawan	1	60% \times 40 =24 motor	1,5 m ² /motor (Sirkulasi 50%)	54	NAD
		Parkir Mobil Karyawan	1	20% \times 40 =8 mobil	8.2 m ² /mobil (Sirkulasi 50%)	98,4	NAD
	Luas Parkir						771,6 m ²
Total Luas Keseluruhan						4.464,7 m ²	

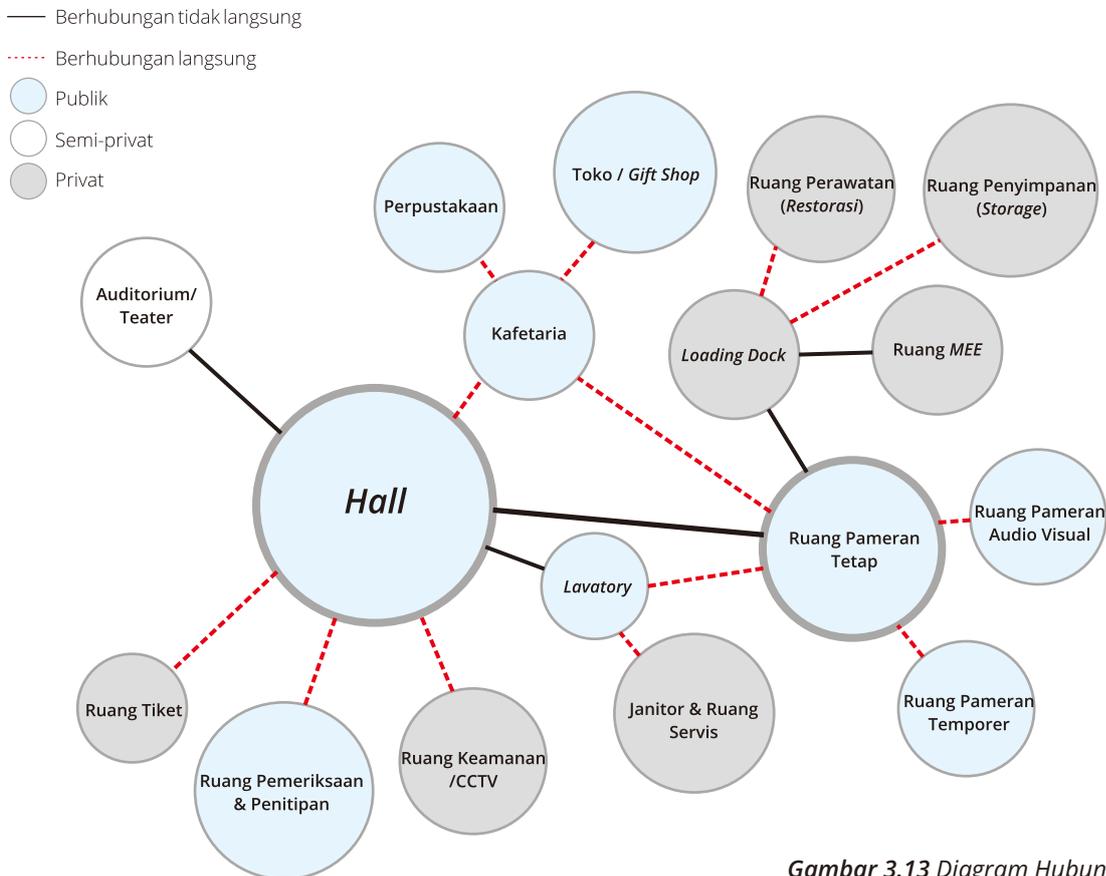
Tabel 3.6 Perhitungan Kebutuhan Luas Bangunan dan Parkir Museum
 Sumber : Penulis, 2020

Luas Lantai Dasar = KDB (Total Kebutuhan ruang)	= 30% (4.464,7 m ²)	= 1.339,4 m ²
	= 50% (4.464,7 m ²)	= 2.232,3 m ²
Ruang Hijau Site = Luas Total Site - Luas Lantai Dasar	= 9.594 m ² - 1.339,4 m ²	= 8.254,6 m ²
	= 9.594 m ² - 2.232,3 m ²	= 7.361,7 m ²
Jumlah Lantai = Total Kebutuhan Ruang/Luas Lantai Dasar	= 4.464,7 m ² / 1.339,4 m ²	= 3,3 = 3 Lantai
	= 4.464,7 m ² / 2.232,3 m ²	= 2 Lantai

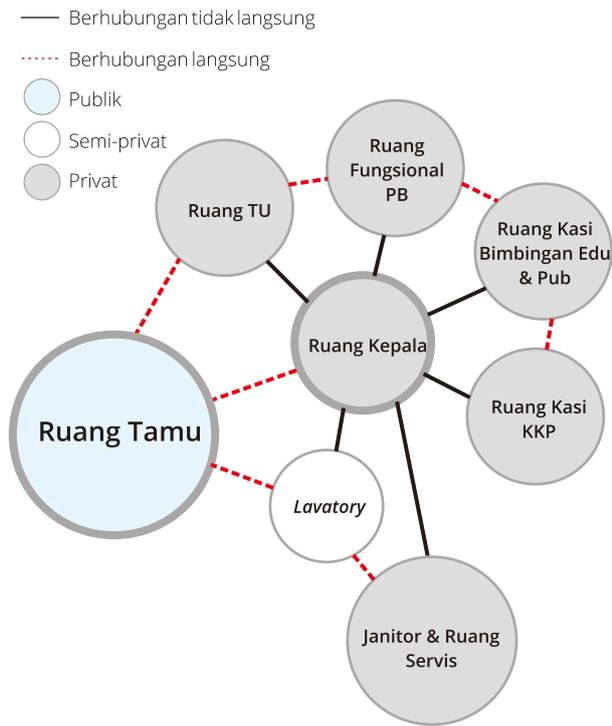
Diagram Ruang

Diagram ruang dan bangunan yang digambarkan ini untuk menunjukkan bangunan terdiri dari ruang-ruang yang berkaitan/keterikatan atau tidak pada beberapa sub ruang. Ada terbagi tiga katagori ruang berdasarkan batasan pengguna untuk mengaksesnya yaitu publik, semi-privat, dan privat. Sedangkan berdasarkan hubungan ruang terbagi dalam dua kategory yaitu ruang yang tidak berhubungan secara langsung dan berhubungan secara langsung.

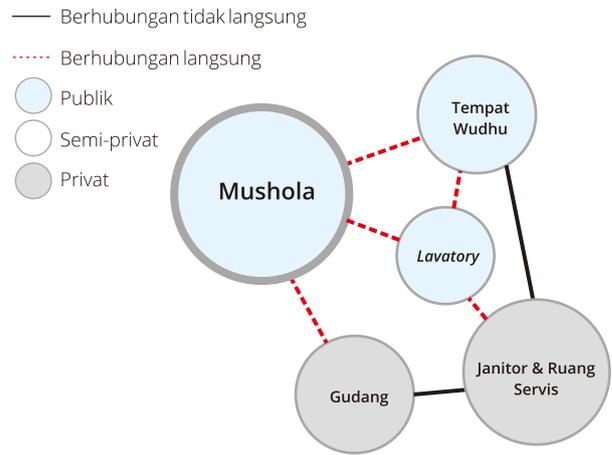
Diagram ruang pada setiap bangunan dijadikan acuan dalam pembentukan diagram kawasan yang terhubung antara bangunan dan area parkir. Serta penempatan massa dan alur pengguna dari masuk sampai keluar.



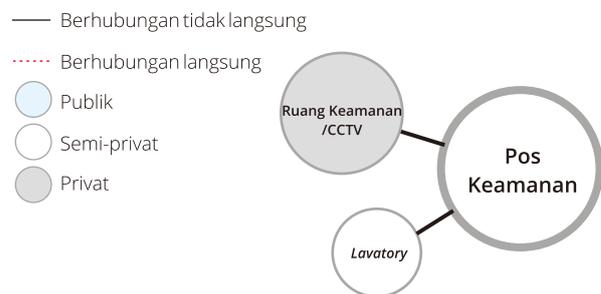
Gambar 3.13 Diagram Hubungan Ruang Gedung Pameran Museum
 Sumber : Penulis, 2020



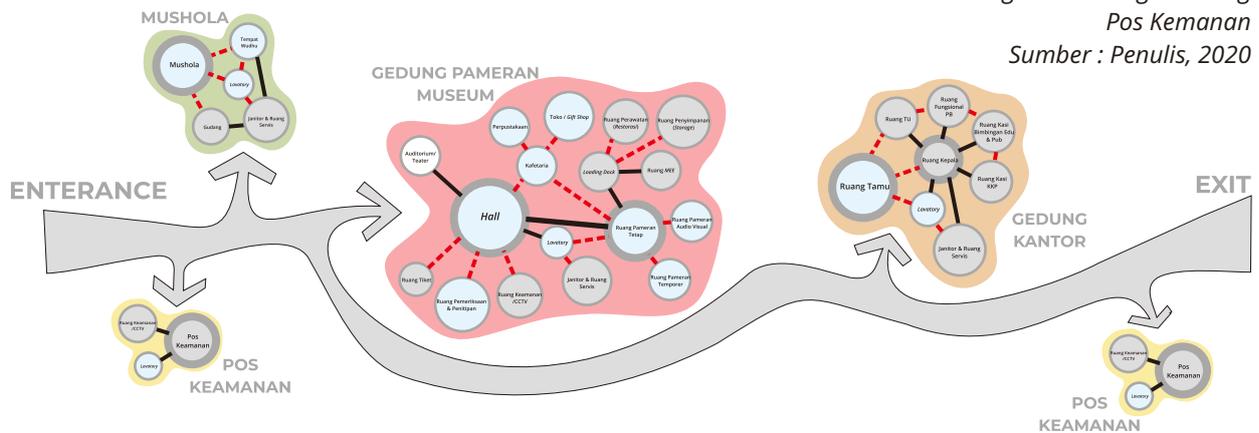
Gambar 3.14 Diagram Hubungan Ruang Gedung Kantor
Sumber : Penulis, 2020



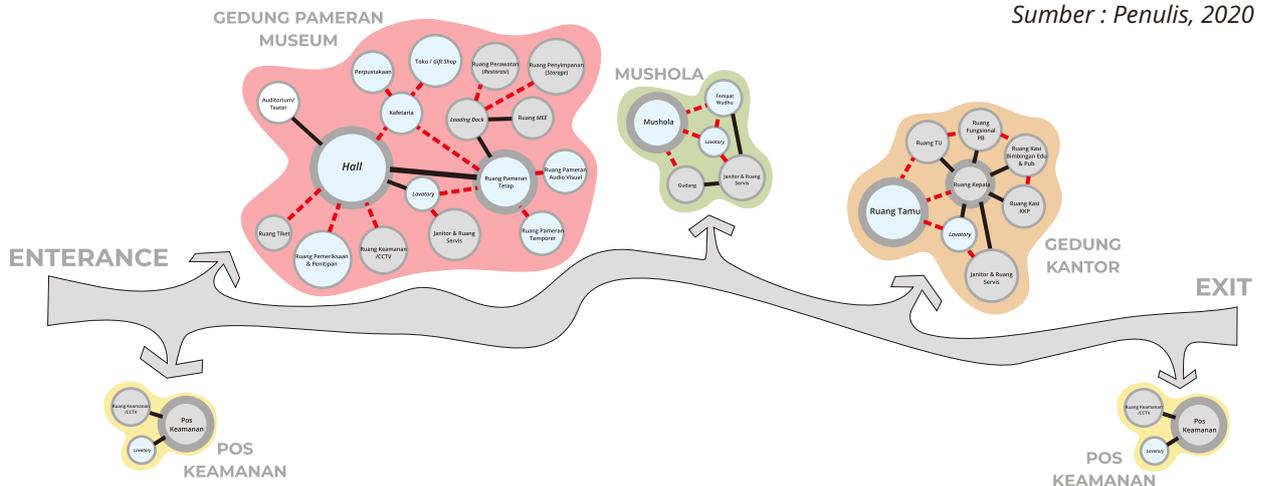
Gambar 3.15 Diagram Hubungan Ruang Mushola
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 3.16 Diagram Hubungan Ruang Pos Keamanan
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 3.17 Diagram Kawasan Alternatif 1
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 3.18 Diagram Kawasan Alternatif 2
Sumber : Penulis, 2020

Analisis Tema Perancangan

Analisis Architetonic Composition & Tactile Experince

Dalam upaya mereformasi identitas lokal sebagai perkembangan sejarah yang asli, bahan-bahan lokal diperkenalkan kembali tetapi diaplikasikan dalam bentuk estetika modern (McQuillan, 2019). Elemen yang ditampilkan tidak hanya sekedar tempelan, elemen tersebut dibuat menyatu dan terlihat untuk mewujudkan suatu ekspresi.

Bamazroek (2019) dalam jurnal yang ditulisnya mengkaji elemen-elemen arsitektur regional dan internasional yang dipadukan untuk menemukan elemen apa saja yang akan diterapkan pada bangunan rancangan.

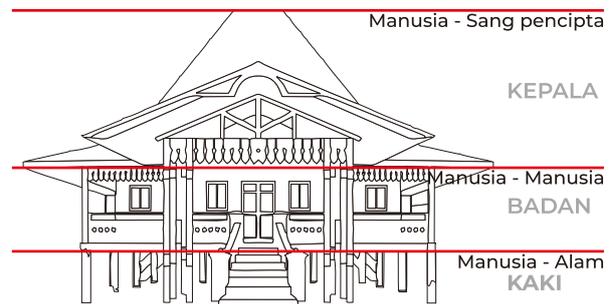
Elemen	Regional	Internasional
Dinding	Penutup, temporal, non-load	<i>Fixed, load, non-load</i>
Fasad	Simetris, natural	Visual, struktur, <i>grid</i>
Struktur	Rangka ruang, beban lateral	Rangka, dinding, <i>tube</i>
Atap	Penutup, <i>pitch</i> (kemiringan)	<i>Flat</i> , struktur
Lantai	<i>Papan, temporal</i>	<i>fixed</i>
Ruang	Hirarki publik-privat	<i>Open interior space</i>
Geometri	Geometri sederhana : kotak, segitiga, lingkaran	Geometri sederhana, <i>grid-kubikel</i>
Massa	<i>Low, horizontal</i>	<i>High, vertical</i>
Cahaya	Natural	<i>Artificial</i>
Grid	x	o
Irama	struktur	<i>Grid</i> struktur
Material	Natural, organik	Man-made, anorganik
Jendela	o	x
Tangga	o	o
Escalator	x	o
Elevator	x	o

Ket : Bagian yang diterapkan dalam rancangan berwarna hitam dan yang tidak diterapkan berwarna biru.

Tabel 3.7 Klasifikasi Elemen Arsitektur Regional dan Internasional

Sumber : Bamazroek diolah Penulis, 2020

Frampton (1983) menyampaikan bahwa tektonik merupakan peluang atau potensi sumber daya lokal seperti **craftwork**, material dan di filter yang kemudian menghasilkan satu kesatuan bentuk dengan menggambarkan struktur sebagai seni bentuk daripada sekedar fasad bangunan.



Gambar 3.19 Pembagian Struktur Rumah Bubungan Limo
Sumber : Penulis, 2020

Struktur (yang terekspos) menjadi komponen utama dari pengalaman spasial, dan memiliki peran penting dalam pembentukan estetika spasial dan tata ruang (Frampton dalam McQuillan, 2019).

Dalam menyikapi hal tersebut, struktur tektonika (kayu) pada rumah Bubungan Lima bila diwujudkan dalam fungsi bangunan yang memiliki banyak aktivitas dan luasan besar seperti museum tidak akan efisien bila menggunakan meterial yang sama untuk struktur. Bagian struktur (kaki) yang paling terlihat pada rumah adat Bengkulu ini ialah panggung atau kolom-kolom yang menjadi struktur menyangga bagian badan sampai kepala rumah adat ini.

Untuk mewujudkan struktur yang terekspose, maka museum nantinya memiliki pertimbangan penggunaan material untuk struktur selain kayu. Dalam posisi bagian struktur yang akan diekspos yang paling utama yaitu membuat struktur panggung, yang mana sangat kuat memperlihatkan identitas struktur dari rumah adat Bengkulu.

Katalog material lokal :

Material lokal memperkuat makna regional pada provinsi Bengkulu mengacu dari material arsitektural rumah Bubungan Limo.

Kepala : Ijuk atau Bambu (Atap)

Bambu (Plafond)

Badan : Kayu Medang Kemuning (Dinding)

Kaki : Kayu Glugu (Lantai), Batu Alam (Umpak)

Untuk material yang masih memungkinkan untuk digunakan atau diterapkan untuk bangunan museum yaitu kayu Medang Kemuning, kayu Glugu, dan batu alam.

Pengaplikasian material bisa diwujudkan pada elemen ekterior dan interior dalam konteks arsitektural. Perwujudan elemen material yang ada pada rumah adat Bengkulu diterapkan dengan mengarahkan ke pengembangan teknologi material bangunan sekarang, seperti bahan fabrikasi yang menyerupai atau sama dengan material asli kayu atau batu-batuan diaplikasikan menjadi **Cladding** pada bagian ekterior maupun interior.

Material pada bangunan nantinya menyesuaikan dengan material yang dijumpai atau digunakan pada rumah adat Bengkulu yang kental akan regionalnya dengan menerapkan pada bagian tertentu, meskipun digabungkan dengan material modern untuk dapat menjadi sebuah daya tarik untuk para pengunjung.



Gambar 3.20 Kearifan dan Kekayaan Khas Bengkulu
Sumber : www.google.com

Katalog warna :

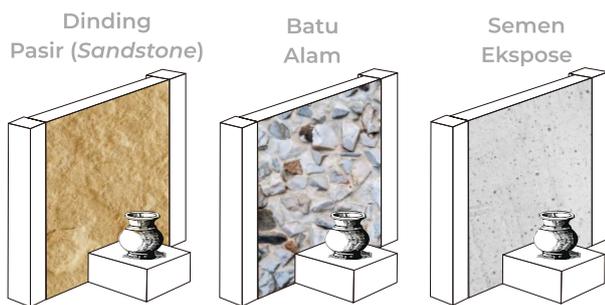
Katalog warna berdasarkan kearifan lokal yaitu warna dasar yang dominan yang terdapat dari fauna, flora dan kain khas Bengkulu adalah :

- Merah
- Merah manggis
- Merah kecoklatan
- Biru
- Coklat
- Kuning

Warna-warna ini akan dimasukan kedalam unsur komposisi warna elemen bangunan baik dari selubung maupun lantai dan komponen lainnya.

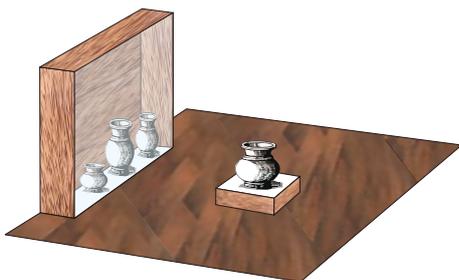
Keterkaitan **Architetonik Composition** dengan **Tactile Experience** yaitu penerapan material yang menjadi konsekuensi / memberikan dampak pada visual maupun tekstur (dengan sentuhan) dari material yang digunakan.

Dari sisi penerapan material di ruang pameran, material sebagai penunjang atau elemen yang membentuk **diorama** bagi kluster koleksi yang ditampilkan dalam memperkuat perincian lingkungan asli pada koleksi tersebut. Pengaplikasian material pada ruang pameran bisa diwujudkan dalam **background** dari suatu koleksi, material pada vitrin-vitrin koleksi, maupun lantai dan plafond dari ruangannya.



Gambar 3.21 Pengaplikasian Material Menjadi Background Koleksi
Sumber : Penulis, 2020

Penerapan material yang dijadikan background koleksi akan diaplikasikan pada ruang pameran tertentu seperti ruang yang memiliki tematik dalam memperkuat diorama ruang tersebut.



Gambar 3.22 Pengaplikasian Material Menjadi Vitrin dan Lantai
Sumber : Penulis, 2020

Penerapan kayu Glugu dan kayu Medang Kemuning diterapkan pada vitrin-vitrin koleksi atau lantai untuk membuat ruang lebih hangat seperti dalam ruang pada rumah adat Bengkulu yang menggunakan lantai kayu.

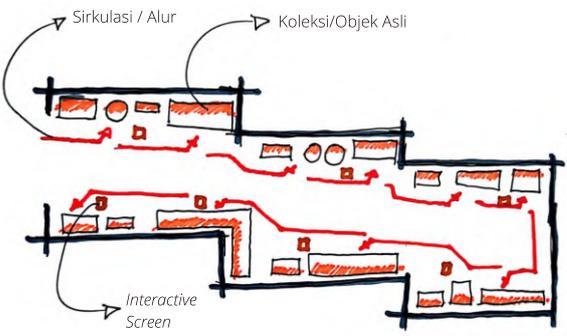
Untuk menciptakan **tactile** dalam mendapatkan pengalaman dalam desain, solusi nyata yaitu :

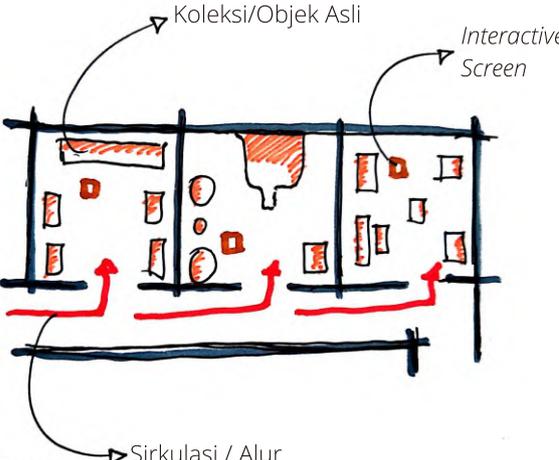
- Melalui indra
- Melalui kontak fisik
- Material

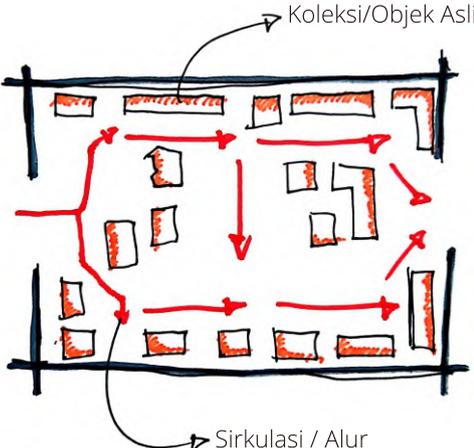
Berinteraksi dengan teknologi digital dengan cara, manusia terlibat langsung kepada teknologi tersebut. Libatkan banyak sensoris dalam desain, contohnya pendengaran dan ransangan penciuman (desain yang multi sensoris). Jumlah modalitas indra yang distimulasi pada satu waktu, semakin kaya pengalaman yang didapatkan (Kolesarova, 2018).

Koleksi museum Bengkulu memiliki 8 jenis koleksi, mulai dari koleksi **teknologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika, filiologika, dan kramologika**. Pada awalnya museum menampilkan koleksi pada ruang besar beserta semua koleksi yang di masukan di dalamnya tanpa ada memberikan tactile atau pengalaman indra yang bisa berinterkasi.

Tactile akan memberikan kesan atau sensasi yang bisa direkam oleh indra ke dalam pikiran.

Ruang Koleksi	Tactile (Rangsangan Indra) Yang Ditimbulkan	Koleksi Yang Ditampilkan
Ruang Pameran Tetap Koleksi+ Audio Visual	Penglihatan/Visual & Pendengaran/Audio	<p>~Koleksi Teknologika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat-alat musik tradisional (Dol, Akordion, Kolintang, Biola, Seruling dan lainnya) • Alat-alat tenun • Alat kincir air <p>Menampilkan objek asli dengan penambahan teknologi informasi yang memberikan pengalaman interaktivitas, penjelasan dari visual mengenai penjelasan pengoprasian/penggunaan alat-alat tersebut serta ditambah audio dari suara asli alat-alat tersebut.</p> <p>~Koleksi Filologika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naskah Kuno (sastra) • Aksara Ka-Ga-Nga (tulisan) <p>Menceritakan isi naskah tentang doa/jampi, kisah/kejadian, cerita rakyat yang masih dalam bentuk aksara Ka-Ga-Nga dan cara penyebutan huruf Ka-Ga-Nga dengan melalui audio visual.</p>  <p><i>Gambar 3.23 Ilustrasi Media Intraktif Pada Koleksi</i> Sumber : Penulis, 2020</p>  <p><i>Gambar 3.24 Gambaran Ruang dan Alur Pameran Audio Visual</i> Sumber : Penulis, 2020</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tidak bersekat, dengan sirkulasi pandangan terarah ke seluruh ruang. • Ruang kedap suara dengan akustik yang baik
<p>Ruang Pameran Tetap Koleksi Tematik + Audio Visual & Menimbulkan bau (khas)</p>	<p>Penglihatan/Visual, Pendengaran/Audio, & Penciuman</p>	<p>~Koleksi Etnografika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benda upacara tradisi serta kesenian & benda upacara perkawinan (Pelaminan, pakaian, aksesoris, dan lainnya) • Anyaman, Tenun, Batik tradisional • Peralatan berburu, pertanian dan nelayan <p>Menampilkan objek asli dengan penambahan sampel objek yang bisa disentuh oleh pengunjung dan teknologi informasi yang menampilkan dan menjelaskan tentang upacara tradisi, aksesoris dan pakaian perkawinan, membatik dan menenun, serta penggunaan alat (berburu, pertanian dan nelayan)</p> <p>Penghasilan bau pada ruang tradisi udara dan perkawinan diperkuat dengan bau dari pandan wangi yang khas digunakan pada acara tersebut. Ruang membatik dan menenun yang diperkuat aroma dari bahan alami (cairan) untuk membatik dan lilin. Ruang peralatan yang diperkuat dengan aroma khas pantai dengan bahan/material tertentu.</p>  <p>Gambar 3.25 Gambaran Ruang dan Alur Pameran Audio Visual + Bau Sumber : Penulis, 2020</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang bersekat dengan sirkulasi yang membelokan. • Ruang kedap suara dengan akustik yang baik, dan kedap udara alami

<p>Ruang Pameran Tetap & Temporer</p>	<p>Penglihatan/Visual</p>	<p>~Koleksi Arkeologika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benda masa lampau-masa prasejarah (kapak batu, nekara, tempayan kubur, arca, dan lainnya). <p>~Koleksi Historika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mesin cetak, meriak kecepek, dan benda yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, misal tokoh, kelompok, negara, dan lainnya <p>~Koleksi Biologika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hewan atau tumbuh-tumbuhan yang diawetkan (Beruang madu, ular, penyu, dan biota lainnya) <p>~Koleksi Numismatika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mata uang / alat tukar yang sah (logam maupun kertas) <p>~Koleksi Kramologika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benda budaya dari tanah liat yang dibakar (kramik, gerabah, piring, dan guci) <p><i>Koleksi yang ditampilkan tidak memberikan interaktivitas baik sentuhan, pendengaran, maupun pembauan. Koleksi di letakan sesuai dengan kebutuhan pendisplayan objek dengan informasi masih berupa tulisan atau konvensional.</i></p>  <p><i>Gambar 3.26</i> <i>Gambaran Ruang dan Alur Pameran Tetap dan Temporer</i> <i>Sumber : Penulis, 2020</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ruang dan sirkulasi langsung, menuju ruang selanjutnya.</i> • <i>Ruang tidak kedap suara dan udara</i>
---	---------------------------	--

Tabel 3.8 Penerapan Tactile Experince Pada Ruang
 Sumber : Penulis, 2020

Analisis *Place Making & Nature Experience*

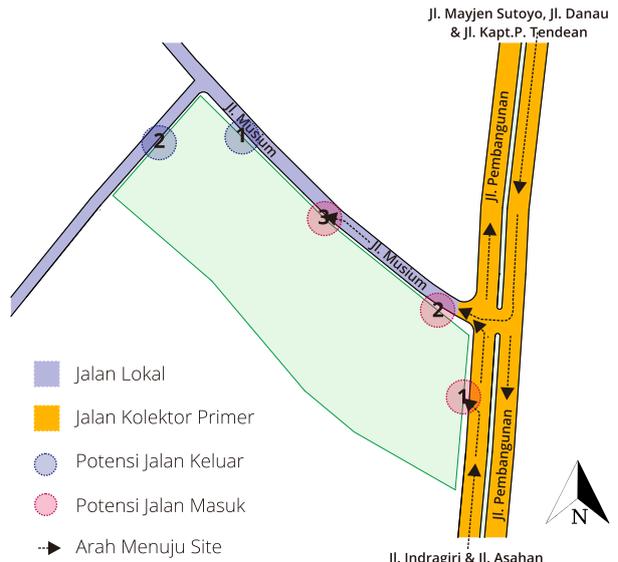
Arsitektur dipahami bukan sebagai objek yang terisolasi dan terpisah dari lingkungan sekitarnya tapi membangun hubungan intensif dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Dalam ranah yang lebih nyata, membuat arsitektur adalah membangun tapak (***building the site***) sehingga kualitas dan elemen-elemen yang ada pada tapak menjadi ***starting points*** bagi suatu bangunan.

Pencapaian dan Orientasi

Untuk pencapaian menuju site pemilihan ***starting point*** dalam penempatan pintu (gerbang) utama memasuki site sangat penting, ditinjau dari tapak rancangan sendiri terdapat memiliki 3 posisi yang akan pertimbangan, di posisi utama yaitu pada titik 1 yang mana akses sangat mudah bila pengunjung datang dari arah Jl. Indragiri & Jl. Asahan namun untuk yang datang dari arah Jl. Mayjen Sutoyo, Jl. Danau dan Jl. Kapt.P.Tendean harus ke arah Selatan museum lagi sekitar 200 meter untuk memutar arah bila menuju ke posisi masuk 1. Untuk posisi pintu masuk area site pada titik 2 dan 3 akses dari semua jalan sangat mudah dari semua arah baik itu dari arah utara tanpa ada memutar ke arah selatan lagi.

Untuk analisa posisi pintu (gerbang) keluar, terdapat dua opsi yang bisa dijadikan pertimbangan, yaitu pada posisi titik 1 dan 2 yang mana pintu keluar nanti jika tidak sama dengan posisi pintu masuk site. Namun titik keluar 2 terlihat kekurangannya seperti jalan lebih kecil, menanjak, dan dekat siku persimpangan.

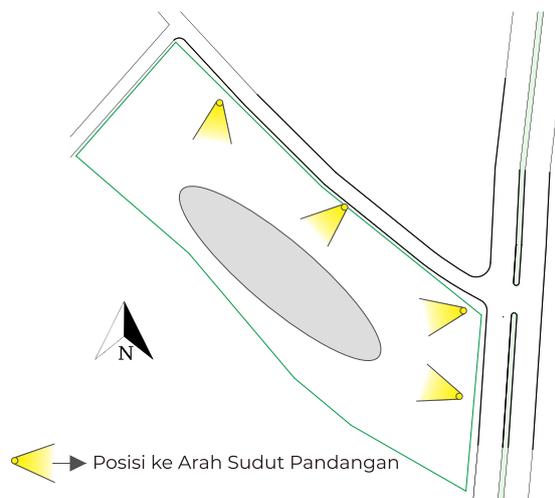
Opsi lainnya menjadikan pintu masuk juga sebagai pintu keluar.



Gambar 3.27 Penentuan Posisi Pintu Masuk & Keluar
Sumber : Penulis, 2020

Kesimpulan dari pemilihan posisi yang bisa diterapkan pada rancangan yaitu jalan masuk pada titik 2 dan 3, sedangkan jalan keluar pada titik 1.

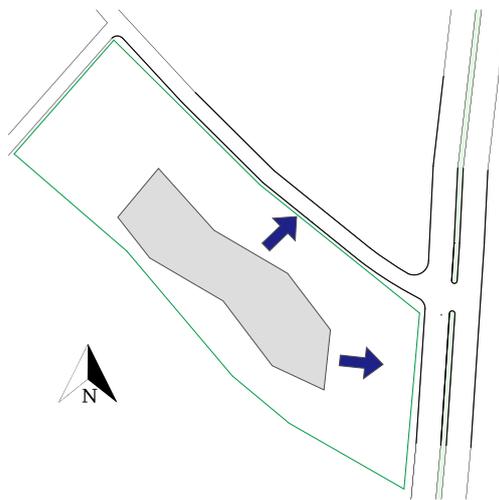
Dalam memberikan perspektif bangunan yang baik, titik-titik atau sudut pandang orang melihat ke bangunan sangat mempengaruhi untuk membentuk ***sense of place*** dari bangunan tersebut. Penentuan posisi sudut pandang orang melihat ditentukan pada gambar dibawah berikut ini yang berkaitan dengan area terbuka yang bisa melihat vista bangunan secara luas dari sisi mata manusia.



Gambar 3.28 Posisi Melihat Bangunan Dari Mata Manusia
Sumber : Penulis, 2020

Perletakan massa yang berada di tengah tapak mengoptimalkan pandangan dari luar tapak (sebab pandangan banyak dari bagian Tenggara dan Timur yang menyudut ke dalam site yang memanjang ke arah Barat dan Barat Laut).

Orientasi bangunan juga dipengaruhi oleh analisis arah matahari dan angin yang telah dilakukan serta dari arah pandangan vista ke dalam site.

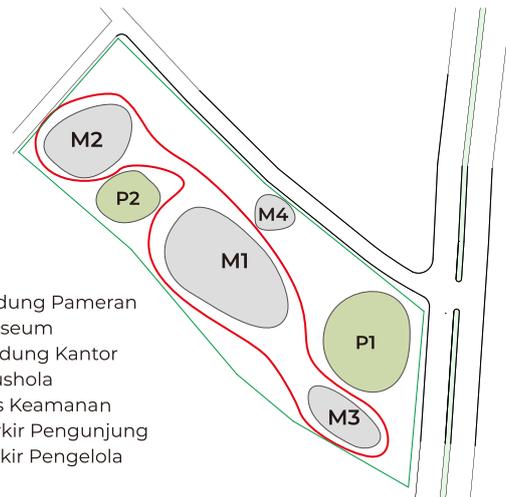


Gambar 3.29 Arah Orientasi Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

Orientasi bangunan (muka) diarahkan ke arah Tenggara dan Timur laut. Karena posisi terbaik pandangan untuk melihat bangunan lebih menarik, baik dari pedeterian, trotoar, dan jalan.

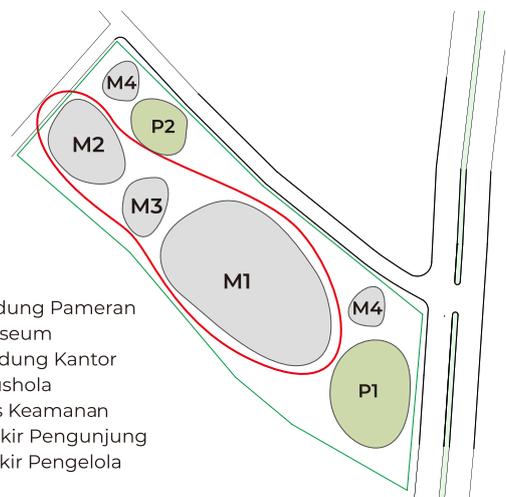
Komposisi Massa

Penataan massa dalam kawasan tapak sesuai dengan posisi dan urutan massa mengacu dari diagram kawasan yang membentuk tatanan massa pada tapak. Dari dua alternatif diagram kawasan diubah kedalam komposisi massa yang sudah menyesuaikan pada tapak rancangan yang menghasilkan tata massa bentuk linear dan radial.



Gambar 3.30 Alternatif 1 (Tata Massa Bentuk Radial)
Sumber : Penulis, 2020

Alternatif tata massa 1 dengan bentuk Radial, bangunan terpusat membentuk pusat pada massa utama. Untuk gerbang masuk dan keluar ditempatkan pada posisi tengah yang menjadi satu dengan penjagaan satu pos keamanan.



Gambar 3.31 Alternatif 2 (Tata Massa Bentuk Linear)
Sumber : Penulis, 2020

Alternatif tata massa 2 dengan bentuk Linear, bangunan fungsional membentuk beberapa massa yang berjajar dalam satu baris mengikuti tapak. Untuk gerbang masuk dan keluar dibedakan, gerbang masuk pada posisi dekat parkir pengunjung dan gerbang luar dekat parkir pengelola dengan penjagaan dua pos keamanan.

Dalam menciptakan lanskap yang dapat memberikan kesan (pengalaman) yang alami kepada pengunjung, pada bagian lanskap museum sendiri harusnya “bisa” berinteraksi dengan alam di sana. Pertimbangan dalam membentuk lanskap itulah yang dari awal harus diperjelas dalam pembentuk lanskap berkaitan rancangan didalam lingkup tapak (**outdoor**).

Keberhasilan integrasi suatu bangunan ke dalam lingkungannya bergantung pada keberhasilan adaptasi terhadap iklim lokal dan penggunaan sumber daya alam sehingga terciptanya penggabungan antara alam dan bangunan (McQuillan, 2019).

Material Lanskap

- Elemen Keras (Hard Material) : perkerasan dan bahan statis.

Pertimbangan menggunakan material keras seperti batu-batuan alami dan material keras buatan diperlukan dalam membuat visual alami (tektur kasar/halus) yang difungsikan sebagai elemen estetis.

Dalam pengaplikasian menciptakan citra Bengkulu dari sisi material perkerasan tidak memiliki material yang spesifik untuk menimbulkan kekhasan yang dimiliki Bengkulu. Namun material alami seperti batu-batuan tidak sekedar perkerasan beton dalam pembentukan elemen lanskap menjadi lebih natural akan diterapkan pada jalur-jalur pedestrian yang ada di dalam tapak maupun komponen kebutuhan perkerasan lainnya.

Desain bangunan yang menyesuaikan topografi wilayahnya dengan mempertimbangkan pandangan, hijau, alam, dan elemen alam lainnya yang memperkaya pengalaman pengguna (McQuillan, 2019).

- Elemen Lembut (Soft Material) : tanaman, air

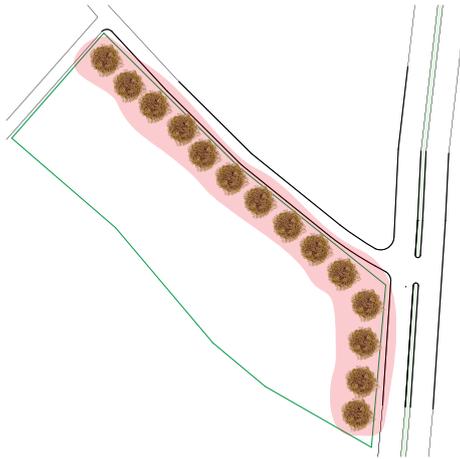
Dalam mendukung tapak untuk memunculkan kesan alaminya, kondisi tapak ditanami dengan tanaman dan pepohonan yang mampu mendukung secara visual dan fungsi. Kondisi site yang berada ditengah perkotaan terlihat sangat membutuhkan pepohonan yang cukup karena banyak ruang-ruang yang terbuka tanpa ditanami oleh pohon. Pohon yang akan dipakai bisa dari vegetasi region dari provinsi Bengkulu maupun bukan. Untuk pembentukan elemen air pada site belum dibutuhkan karena tidak akan memunculkan fungsi yang berkaitan dengan elemen air.

Tata Hijau

- Tanaman sebagai kontrol pandang dan kebisingan

Elemen hijau yang dijadikan pemblok pandangan dan kebisingan pada tepian site atau bangunan digunakan sesuai dengan fungsi terkait, karena intensitas kendaraan pada sekitar site ramai.

Dalam meminimalisir kebisingan dari kendaraan, area yang berbatasan langsung dengan jalan lokal dan primer ditambahi tanaman seperti Imodia dan Pucuk Merah yang bisa mengurangi kebisingan dengan menyesuaikan kebutuhan.



Gambar 3.32 Area Block Merah Ditanami Tanaman Peredam Kebisingan
Sumber : Penulis, 2020

- Tanaman sebagai pembatas fisik
Vegetasi pengarah dibutuhkan dalam mempertegas jalur sirkulasi kendaraan atau pedestrian.

Dalam sirkulasi membutuhkan vegetasi yang bisa mengarahkan dan pembatas jalur baik itu pada jalur pedestrian maupun jalur kendaraan dalam tapak museum untuk mempertegas alur sirkulasi. Pohon yang cocok untuk pengarah yaitu pohon palm dan pohon cemara yang banyak dijumpai di Bengkulu.

- Tanaman sebagai pengendali iklim

Pengendalian iklim pada site yang berkaitan dengan cahaya dan suhu, pemilihan pohon tajuk yang lebar yang bisa menjadi peneduh dan pembayang dalam merespon iklim pada tapak.

Area yang perlu di atur cahaya yang masuk dan suhu dalam tapak yaitu area parkir dan ruang yang terbuka tanpa selubung seperti mushola dan bangunan museum yang terbuka. Penambahan vegetasi pembayang atau peneduh selain mengurangi panas langsung juga membuat ruang atau area tersebut kesan natural lebih bisa dirasakan.



Gambar 3.33 Ilustrasi Vegetasi Pembayang dan Peneduh Di Area Parkir & Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

- Tanaman sebagai nilai estetis
Pemilihan tanaman yang memiliki keindahan dari bentuk, tekstur, warna dan daun dalam memberikan estetika secara visual diperlukan dalam site rancangan dalam memperkaya pengalaman pengguna.

Dalam lingkungan museum akan ditanami pepohonan yang memiliki estetika dan sering dijumpai di Bengkulu contohnya pohon Flamboyan yang memiliki siklus menggugurkan dan warna daun yang tidak biasa yang sering ditanam di tepi jalan, hingga jenis pohon ini dijadikan nama salah satu jalan di daerah Bengkulu. Pohon Cemara yang sangat sering juga di jumpai di Bengkulu baik di area wisata maupun bangunan umum lainnya.



Gambar 3.34 Pohon Flamboyan (Atas) & Pohon Cemara (Bawah)
Sumber : www.google.com

Alur Sirkulasi

Kondisi site yang luasannya memanjang, harus direspon dengan pola sirkulasi yang baik hingga membuat sirkulasi yang mampu di eksplorasi untuk menunjukkan kondisi tapak dan bangunan nanti.

Pola sirkulasi sebagai acuan untuk lintasan pergerakan kendaraan dan pengembangan jalur pedestrian di site yang akan berpengaruh pada titik-titik penting seperti pencapaian bangunan, tempat parkir dan konektivitas kegiatan yang lainnya yang ada di tapak. Beberapa alternatif gambaran pola sirkulasi kendaraan yang dijadikan acuan untuk diterapkan pada dalam site rancangan :

Pola sirkulasi alternatif 1 pada tapak yang menggunakan bentuk menyimpang dan menuju tujuan, sirkulasi yang memberikan arahan yang berbeda antar pengunjung dan pengelola.



Gambar 3.35 Alternatif 1 (Alur Sirkulasi Bentuk Menyimpang)
Sumber : Penulis, 2020

Pola sirkulasi alternatif 1 ini membuat jalur yang bercabang dan menuju ke area parkir sesuai motivasi orang yang datang, yaitu sebagai pengunjung atau pengelola. Sirkulasi ini lebih banyak membutuhkan perkerasan untuk jalan karena membutuhkan jalur dua arah di dalam tapak itu sendiri.

Pola sirkulasi alternatif 2 pada tapak yang menggunakan bentuk langsung dan melewati, yang mana merupakan sirkulasi yang tidak membingungkan dari segi alurnya.



Gambar 3.36 Alternatif 2 (Alur Sirkulasi Bentuk Langsung)
Sumber : Penulis, 2020

Pola sirkulasi alternatif 2 ini membuat jalur yang tidak membutuhkan perkerasan jalan karena tidak memerlukan dua jalur dalam sirkulasinya dan sirkulasi lebih menekankan kemudahan bagi pengakses dalam menjelajahi jalur.

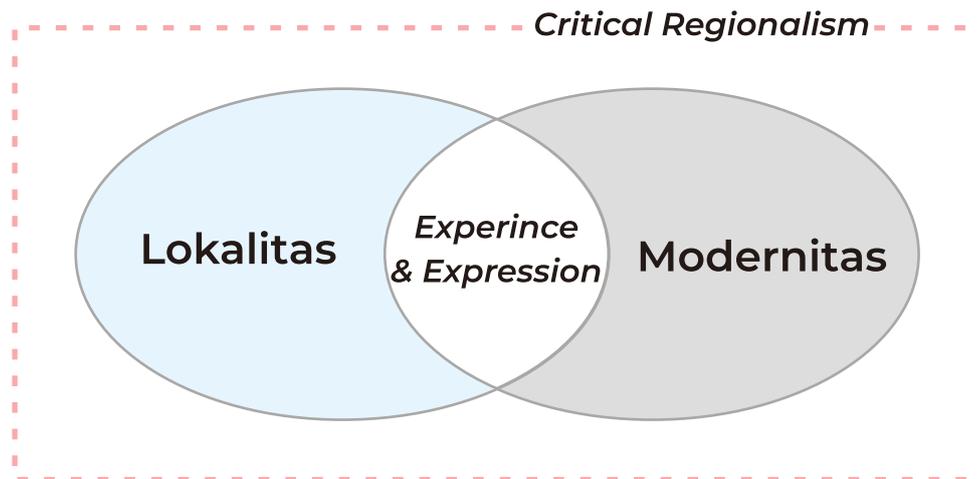
Sirkulasi pedestrian akan menyesuaikan dengan kebutuhan penghubung antar ruang, baik bangunan, parkir dan tempat outdoor lainnya.

04

KONSEP RANCANGAN

*Museum
Bengkulu
Termutakhir*

Konsep Rancangan



Gambar 4.1 Diagram Konsep
Sumber : Penulis, 2020

Grand Concept

Experince & Expression

Museum seperti sebuah buku yang tergambar jelas dalam wujud virtual pada pandangan setiap pengunjung. Dengan "isi" yang ada di dalam museum harus membuat pengunjung tertarik dan menggairahkan seperti halnya membaca sebuah buku yang harus dilewati setiap halamannya. Menciptakan cerita sebuah museum yang menarik perlu disampaikan dalam detail yang unik pada elemen museum demi tersampaikan kepada setiap pengunjung.

Konsep besar rancangan yang mengarahkan bangunan museum memberikan pengalaman dan ekspresi khas dari regional Bengkulu dalam memberikan **ambiance** yang mengedepankan "rasa". **Experince** ini dibentuk oleh rangkaian perjalanan untuk memberikan pemahaman dari keberagaman region Bengkulu, sedangkan **Expression** sebagai perwujudan pemberian rasa identitas Bengkulu.

Lokalitas dan modernitas membentuk suatu kritis kesenjangan pada masa kini, dengan kedua unsur tersebut bisa dijadikan inspirasi desain terkait pembentukan **Experince** dan **Expression** dari sebuah museum. Lokalitas yang berkaitan dengan keberagaman region Bengkulu dan modernitas yang berkaitan dengan teknologi maju, diseimbangkan tanpa membuat kesan kesenjangan yang melebur dengan perkembangan jaman tanpa harus kehilangan identitasnya.

Konsep payung ini tidak terlepas atau berkaitan erat dengan **Critical Regionalism** dalam mencoba membuat rancangan setiap bagian dari elemen museum.

Menciptakan bangunan masa kini tanpa kehilangan nilai lokalitas dan modernitas akan dibahas pada konsep yang lebih detail pada konsep bentuk, konsep selubung, konsep ruang, dan konsep lanskap yang saling terhubung meningkatkan pengalaman serta ekspresi khas Bengkulu.

Transformasi Bentuk

Konsep Bentuk

Gubahan Massa & Atap

Konsep gubahan massa pada tapak rancangan sangat terikat erat terhadap respon eksisting dalam tapak itu sendiri maupun luar tapak (lanskap dan **skyline** sekitar). Konsep massa utama yaitu gedung pameran museum harus memiliki yang kuat (kontras) di kawasan itu, untuk menjadi **point of view** tapaksekitar.

Penekanan hirarki untuk membentuk fokus kebangunan dan **Balance** antara arsitektur lokal (vernakular) dan arsitektur moderen (global).

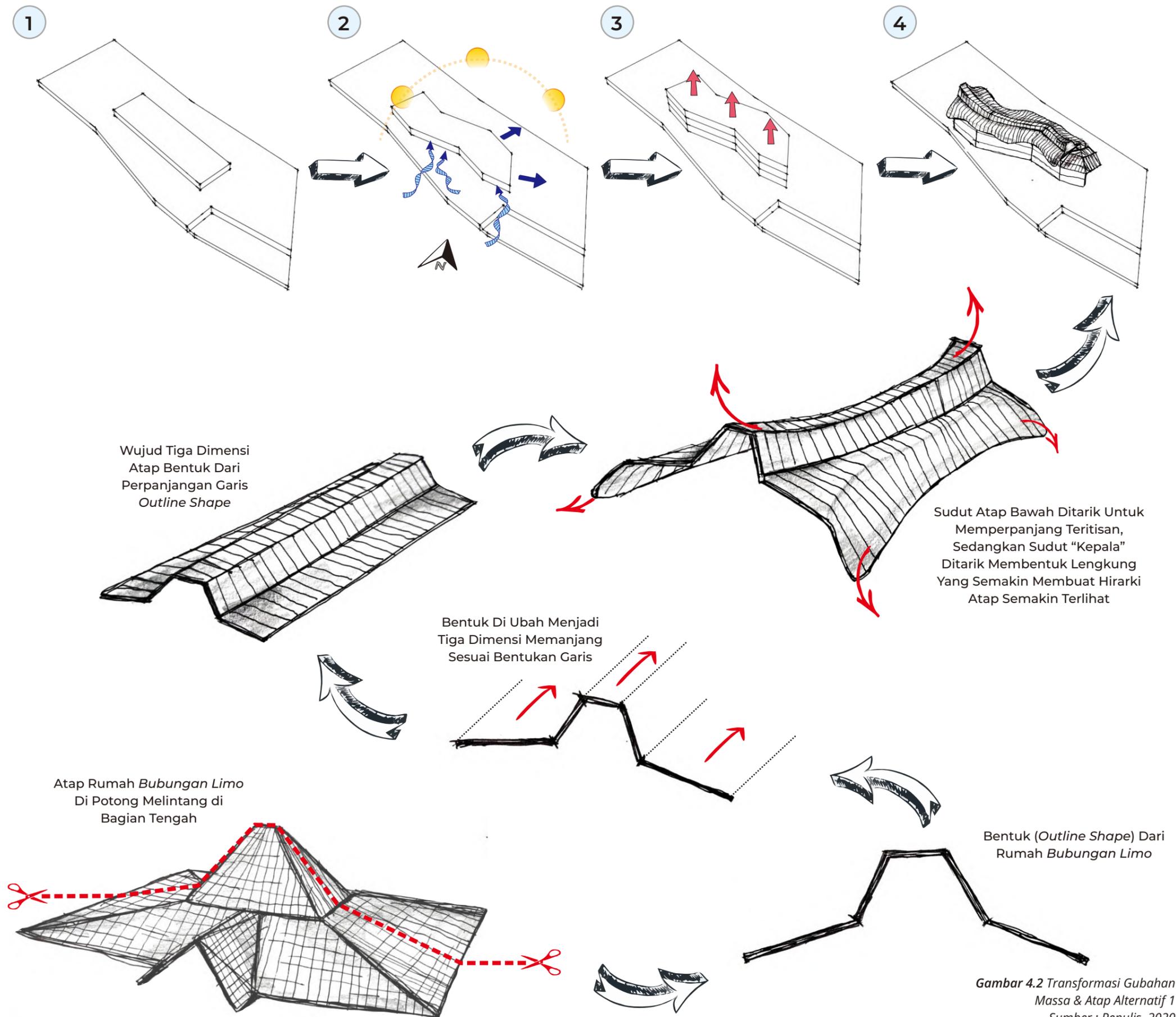
Konsep Massa & Atap Alternatif 1

1. Berangkat dari simulasi mengkontekskan gambaran diagram (program ruang) menyesuaikan tapak yang memanjang dan massa masih belum mengarah sesuai orientasi yang sudah didapatkan pada tahap analisis.

2. Massa yang sudah menjadi bentuk tiga dimensi tersebut dilakukan pengurangan atau penambahan bentuk yang menyesuaikan dengan analisa dari respon terhadap iklim setempat dan arah orientasi bangunan.

3. Massa dibuat menjadi hirarki (ketinggian) pada eksisting sekitar tapak dengan menambah level bangunan sesuai kebutuhan lantai.

4. Untuk menambah hirarki bentuk bangunan massa yang didapatkan dinaikan levelnya ditabarakan dengan bentukan eksplorasi lokalitas dari bentuk form transformasi atap rumah adat Bengkulu (**Bubungan Limo**).

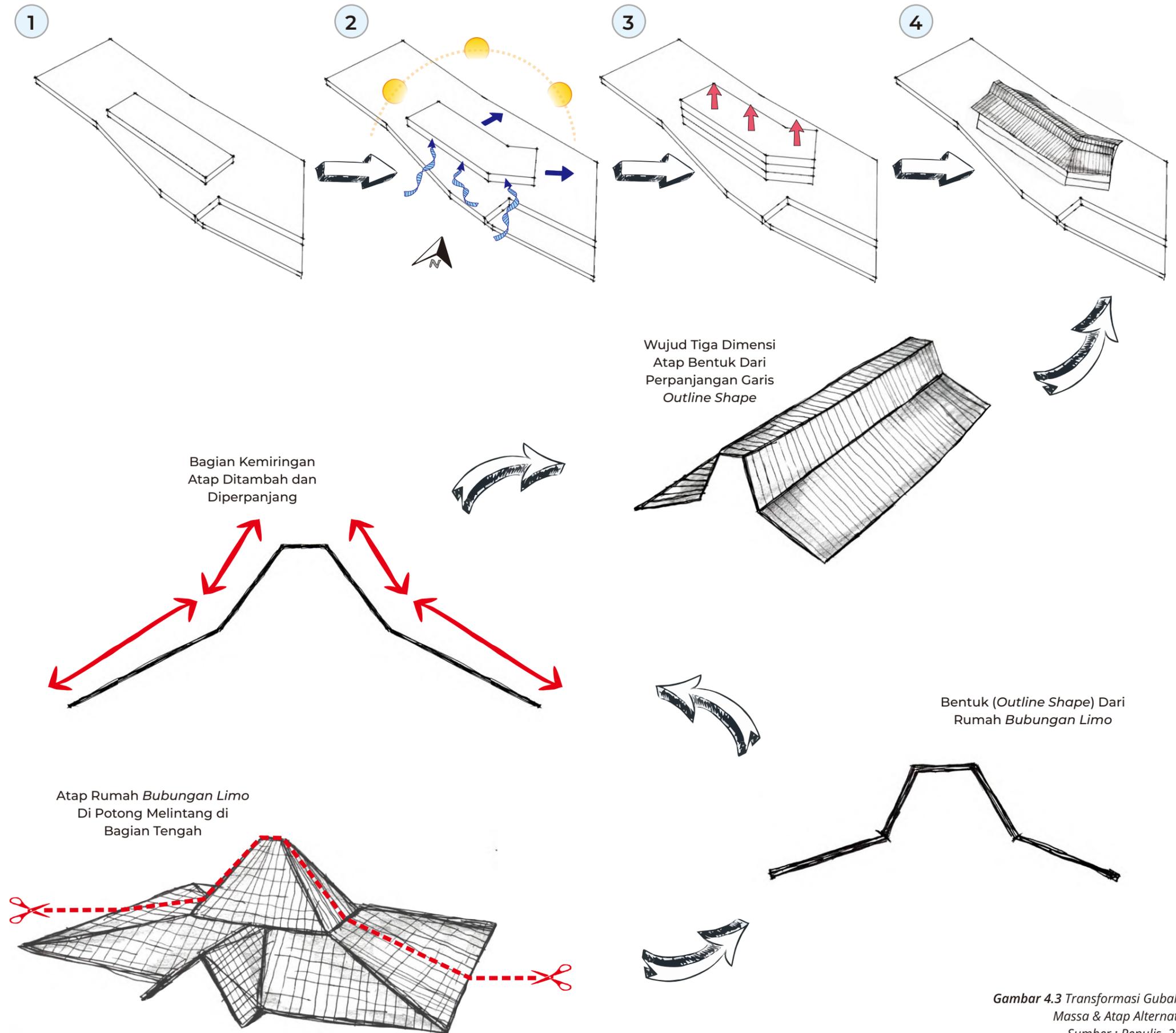


Dalam dua alternatif bentuk massa dan atap ini keduanya mementingkan dalam memberikan kesan bangunan yang monumental dengan membentuk hirarki ketinggian pada kawasan yang menegaskan keberadaan museum, serta museum dapat menjadi refleksi bangunan regional, lebih simpel (tetap simetris) dan memperkuat bentuk (*outline shape*).

Jika hanya menyalin elemen (secara konkrit dan eksplisit) dari masa lalu tidak akan memberikan arti apa pun, karena itu hanya akan menjadi pengulangan tanpa relevansi.

Konsep Massa & Atap Alternatif 2

1. Berangkat dari simulasi mengkontekstkan gambaran diagram (program ruang) menyesuaikan tapak yang memanjang.
2. Massa yang sudah menjadi bentuk tiga dimensi tersebut dibelokkan sesuai orientasi dan menyesuaikan dengan analisa dari respon terhadap iklim setempat.
3. Massa dibuat menjadi hirarki (ketinggian) pada eksisting sekitar tapak dengan menambah level bangunan sesuai kebutuhan lantai.
4. Untuk menambah hirarki bentuk bangunan massa yang didapatkan dinaikan levelnya ditabarakan dengan bentuk eksplorasi lokalitas dari bentuk form transformasi atap rumah adat Bengkulu (*Bubungan Limo*).



Gambar 4.3 Transformasi Gubahan Massa & Atap Alternatif 2
Sumber : Penulis, 2020

Eksplorasi Bentuk dan Material Rumah Adat Bubungan Limo

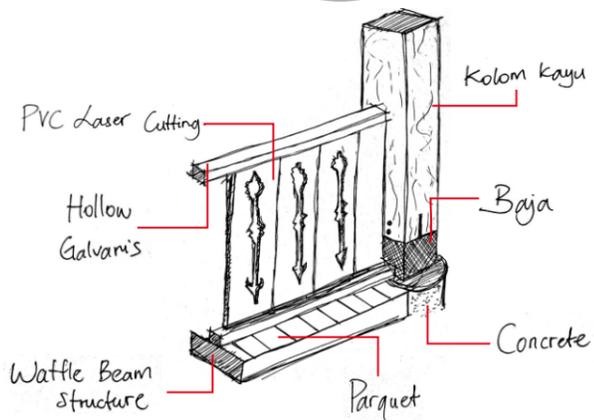
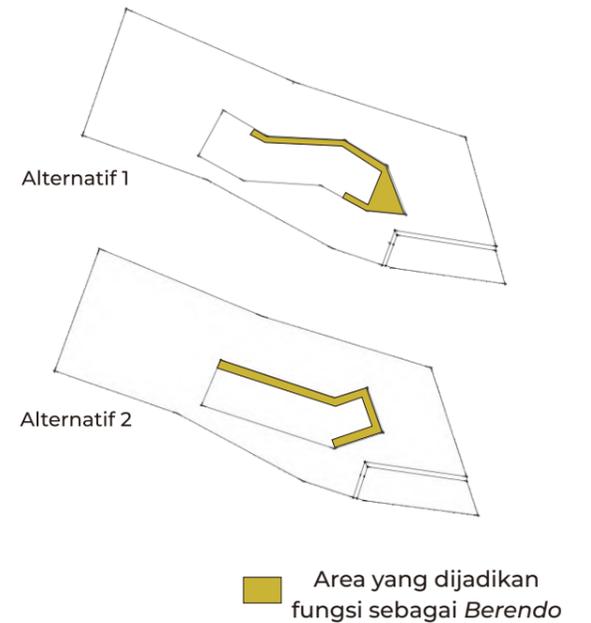
Transformasi bentuk bangunan dari rumah adat Bengkulu diadaptasikan kedalam bangunan rancangan museum, namun tidak semata-mata hanya sekedar tempelan. Sifat, keunikan (ciri khas), dan filosofi dari bagian rumah tersebut dipilih beberapa komponen atau bagian untuk memperkuat ciri khas dari bangunan adat tersebut bisa terasa dan menyatu di bangunan museum yang dirancang.

Transformasi dari segi bahan material diubah menjadi material fabrikasi namun tidak menghilangkan unsur ciri khas atau detail dari unsur komponen yang ditransformasikan.

Untuk bagian yang akan ditransformasikan ke pembentuk fasad dimasukan unsur rumah adatnya yaitu pada bagian lantai dasar pada massa bangunan.

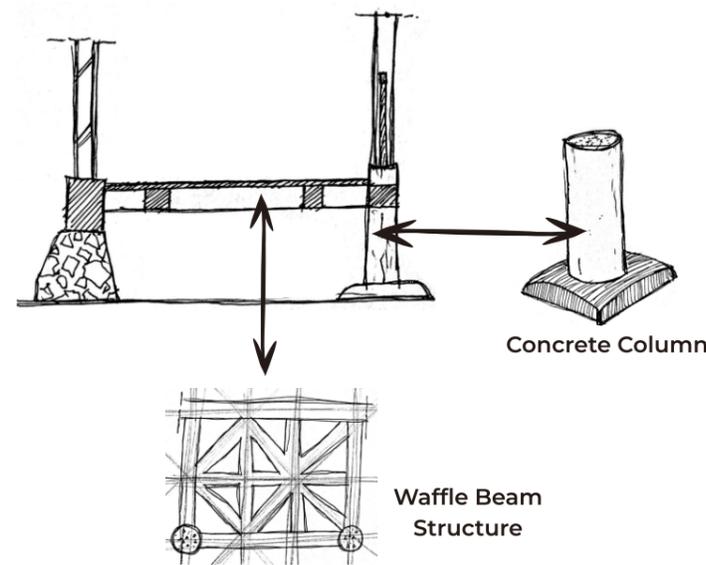
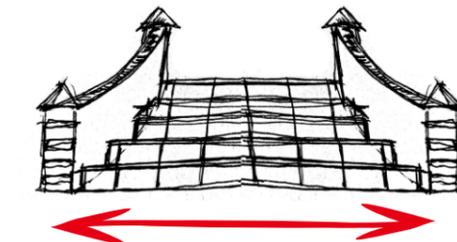
Komponen-komponen yang dijadikan / diaplikasikan pada bangunan museum yang diambil dari unsur rumah adat Bengkulu yaitu bagian struktur seperti kolom, tangga, panggung dan umpak (*Lapiak Tiang*).

Berendo yang merupakan sebuah fungsi sebagai teras pada bagian rumah adat Bengkulu. Filosofi dari kegunaan dari *Berendo* ini sendiri sebuah area untuk menerima tamu, bersantai, dan menjadi tempat bermain anak-anak.



Transformasi komponen material seperti bagian sambungan kolom dari beton ke kayu menggunakan penyambung baja, material gladak menggunakan material fabrikasi yang lebih awet dengan struktuk frame dari hollow galvanis dan papan diganti dengan material PVC yang mudah dibentuk pola dari bentukan ornamennya dengan material warna menyerupai kayu.

Tangga yang menjadi penghubung dari dasar ke lantai bagian dasar dibuat memanjang menyesuaikan dengan area hall pada bangunan, namun tidak lupa tetap menerapkan jumlah anak tangga yang ganjil sesuai ketentuan dari filosofi rumah adat Bengkulu.



Berendo yang bisa disebut sebagai area teras dengan lantai panggung dibuat dengan struktur waffle beam untuk membuat kekuatan struktur lantai tersebut lebih kuat dan rigid yang mungkin mengakomodasi banyak orang/aktivitas di sana.



Struktur panggung rumah adat Bengkulu dari material kayu yang beralaskan batu datar / Lapiak Tiang. Namun untuk struktur yang akan digunakan pada bangunan museum menggunakan kolom beton bertulang dengan yang sudah dibentuk juga "kaki" yang menggantikan bentukan batu datar.

Gambar 4.4 Eksplorasi Bentuk Dan Material Rumah Adat Bengkulu
Sumber : Penulis, 2020

Konsep Selubung

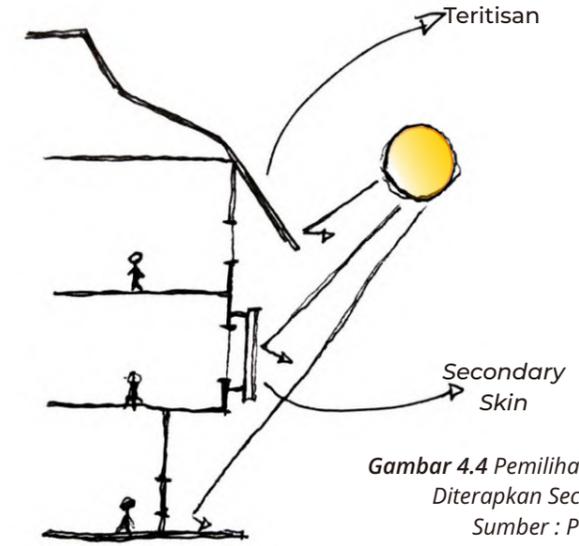
Selubung (Fasad)

Konsep selubung (fasad) museum dalam memberikan ciri khas Bengkulu seperti yang terdapat pada ornamen-ornamen / motif pada rumah adat Bengkulu. Akan tetapi untuk memasukan kekhasan pada selubung ini tidak hanya menjadikan ornamen tersebut sebagai "tempelan semata". Elemen tersebut bukan hanya menjadi elemen dekoratif lagi, tetapi ditransformasikan menjadi pola-pola bidang yang akan digunakan pada selubung bangunan.

Selubung (fasad) ini harus melebur dengan perkembangan zaman tanpa harus kehilangan identitas lokalnya. Selubung ini dikombinasi antara bentuk lokal dengan teknologi material modern (fabrikasi).

Pola bentuk ukiran pada rumah adat Bubungan Limo Bengkulu, sumber bentuk tersebut beragam mulai dari flora, fauna, dan bentuk geometris yang diadaptasi. Namun bentuk yang akan ditransformasikan mengambil dari bentuk flora dan geometris. Ukiran ini terbagi dengan dua jenis yaitu ukiran timbul dan ukiran tembus.

Bagian yang dipasang secondary skin hanya pada bagian lantai kedua keatas, karena bagian lantai tiga sudah teraungi teritisan sebagian, sedangkan lantai satu nanti akan mendapatkan pembayang dari secondary yang telah digunakan pada lantai dua.



Penggunaan secondary skin pada selubung fasad yang menghadap arah Barat dan Timur.

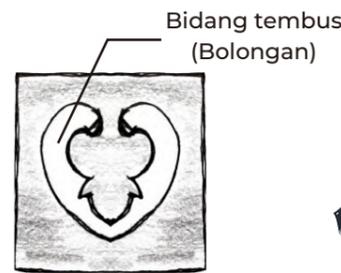
Gambar 4.4 Pemilihan Area Yang Diterapkan Secondary Skin
Sumber : Penulis, 2020

Secondary skin :

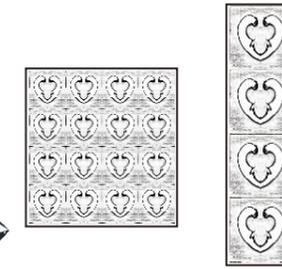
Menggunakan bentukan dasar dari ukiran daun yang merupakan penyederhanaan tumbuhan menyerupai lengkungan. Bentuk dasar ditransformasikan kedalam bentuk tembus pada bidang untuk desain secondary skin.



Bentuk ukiran daun



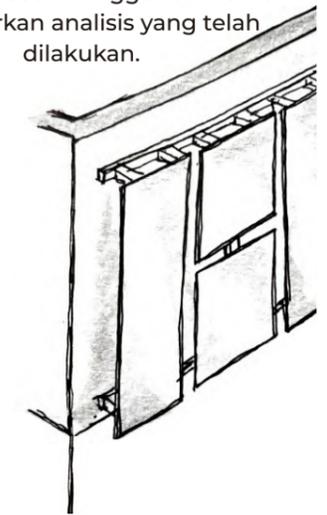
Diubah dalam bentuk bidang



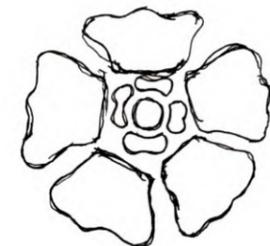
Ilustrasi bidang yang dibentuk menjadi satu modul panel



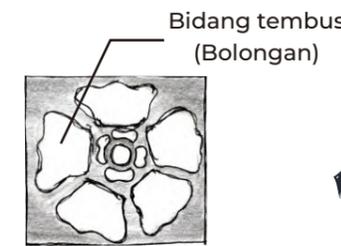
Panel diaplikasikan menjadi secondary skin. Material panel bisa menggunakan kuningan, ACP, atau GRC laser. Penggunaan warna berdasarkan analisis yang telah dilakukan.



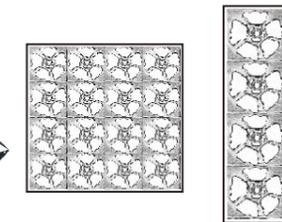
Menggunakan bentukan dasar bunga Rafflesia yang sederhana dengan ciri terdiri dari lima kelopak. Bentuk dasar ditransformasikan kedalam bentuk bidang untuk desain secondary skin.



Bentuk ukiran bunga rafflesia



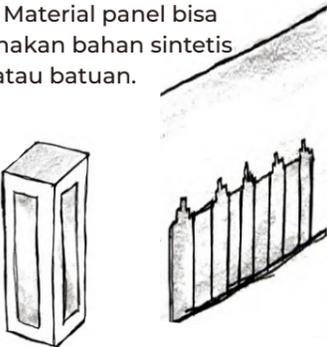
Diubah dalam bentuk bidang



Ilustrasi bidang yang dibentuk menjadi satu modul panel

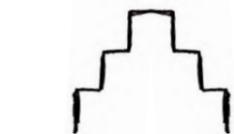


Cladding diaplikasikan pada dinding / permukaan eksterior lainnya. Material panel bisa menggunakan bahan sintetis atau batuan.

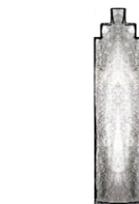


Cladding :

Menggunakan bentukan dasar dari ukiran Anak Tanggo yang merupakan penyederhanaan menyerupai jenjang / anak tangga. Bentuk dasar ditransformasikan kedalam bentuk bidang untuk desain cladding.



Bentuk ukiran Anak Tanggo



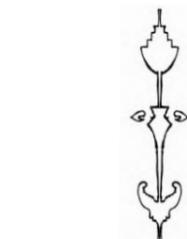
Diubah dalam bentuk bidang



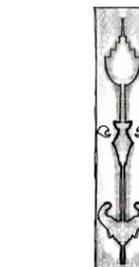
Ilustrasi bidang yang dibentuk menjadi satu modul cladding



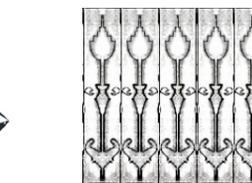
Menggunakan bentukan dasar dari ukiran Pohon Ru yang merupakan penyederhanaan bentuk dari pohon cemara. Bentuk dasar ditransformasikan kedalam bentuk bidang untuk desain cladding.



Bentuk ukiran Pohon Ru



Diubah dalam bentuk bidang



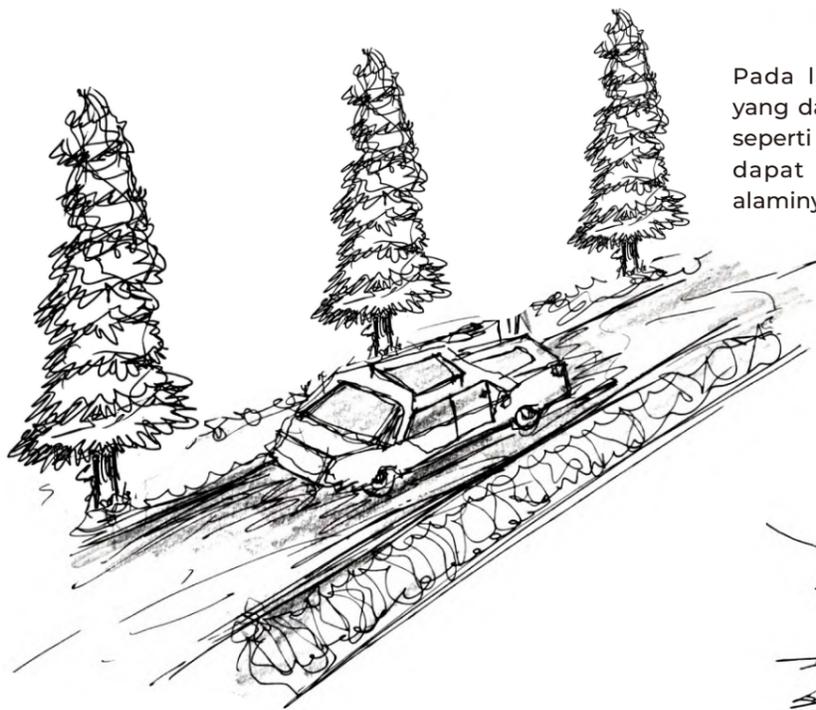
Ilustrasi bidang yang dibentuk menjadi satu modul cladding



Gambar 4.5 Transformasi Bentuk Secondary Skin & Cladding
Sumber : Penulis, 2020

Konsep Pengembangan Konsep Lanskap

Konsep rancangan lanskap yaitu memunculkan lanskap yang memberikan suasana hijau dan "bisa" berinteraksi dengan alam di setiap bagian luar maupun lanskap bagian dari bangunan. Pelataran / taman / ruang terbuka yang memperkaya pengalaman spasial penggunaan dengan diolahnya sumber daya alam (potensi site), sehingga tercipta penggabungan alam dan bangunan museum.

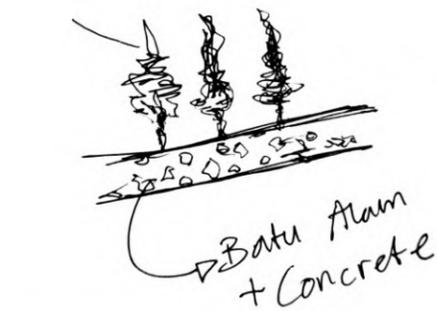


Interaksi pengunjung dengan alam yang membentuk pengalaman pengguna dari berjalan maupun dalam kendaraan.

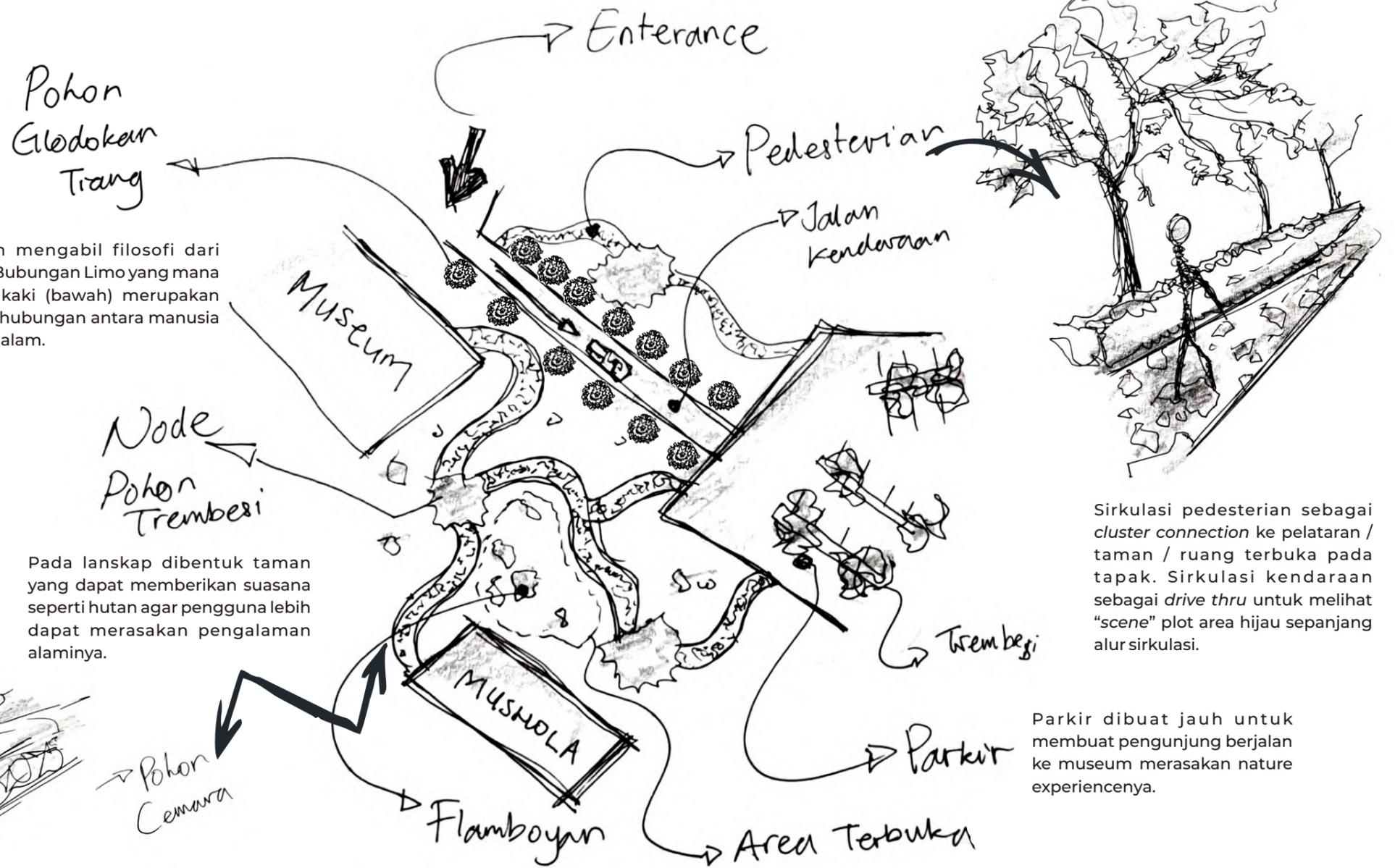
Gambar 4.6 Konsep Lanskap
Sumber : Penulis, 2020

Dengan mengambil filosofi dari rumah Bubungan Limo yang mana bagian kaki (bawah) merupakan tempat hubungan antara manusia dengan alam.

Pada lanskap dibentuk taman yang dapat memberikan suasana seperti hutan agar pengguna lebih dapat merasakan pengalaman alaminya.



Material perkerasan yang dipakai dari material alami / sintetis (fabrikasi).



Sirkulasi pedestrian sebagai cluster connection ke pelataran / taman / ruang terbuka pada tapak. Sirkulasi kendaraan sebagai drive thru untuk melihat "scene" plot area hijau sepanjang alur sirkulasi.

Parkir dibuat jauh untuk membuat pengunjung berjalan ke museum merasakan nature experiencenya.

Area yang panas (terbuka) ditanami pohon rindang (Flamboyan/Trembesi).

Vegetasi yang digunakan:



Pohon Trembesi digunakan sebagai peneduh parkir dan jalan pedestrian.



Pohon Cemara yang menjadi pohon identik banyak dijumpai pada daerah Bengkulu, ditambahkan untuk memperkuat kesan nature dari vegetasi lokal.



Pohon Glodokan Tiang diletakkan disepanjang jalan menuju parkir yang berfungsi sebagai pengarah.



Pada tepi area parkir dihiasi dengan tanaman Boxwood yang memiliki fungsi sebagai pembatas.

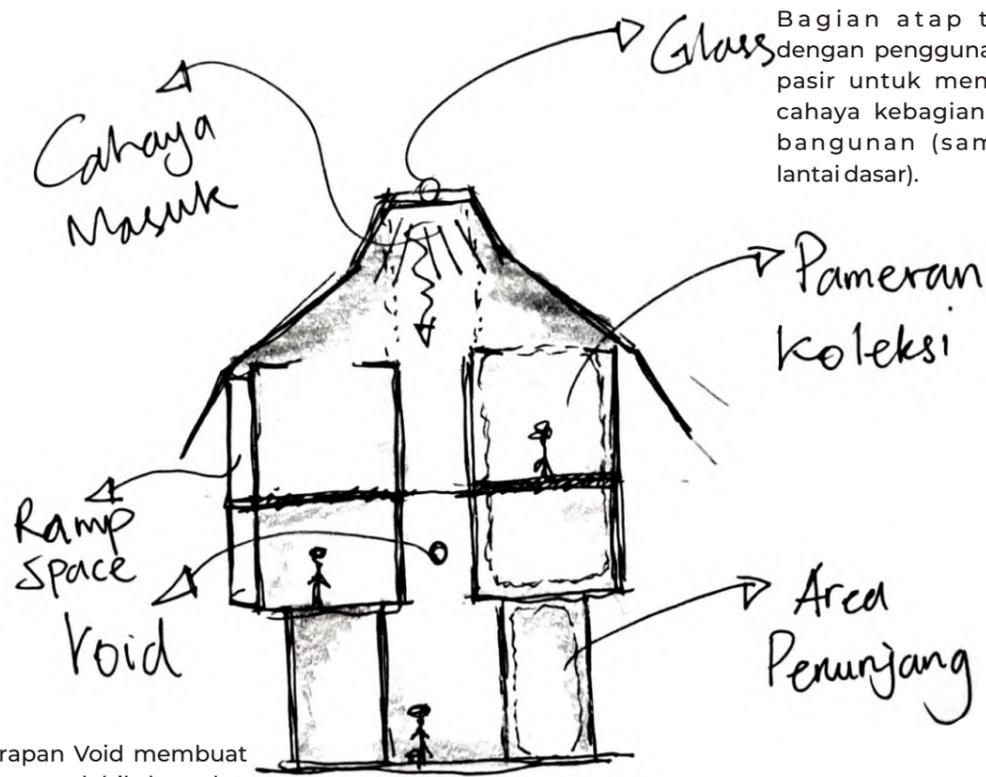


Pohon Flamboyan memiliki bunga berwarna cerah, berfungsi sebagai estetika dan pengatur hembusan angin pada lanskap.

Konsep Ruang Ruang Museum

Konsep ruang museum secara umum dibuat mempunyai **setting** interior yang memiliki visual yang natural dan kontekstual dengan penerapan bahan-bahan/material, permainan warna dan tekstur untuk membuat tampilan yang memberikan kesan pada setiap ruang.

Menciptakan hubungan pada setiap lantai yang ada dengan membentuk void yang besar di bagian tengah museum, dalam memberikan kesatuan antara area pameran dan penunjang tanpa mengganggu aktivitas keduanya. Void besar tersebut selain memberikan pandangan yang luas juga bisa memaksimalkan cahaya yang masuk ke pusat bangunan.



Penerapan Void membuat pandangan lebih luas dan terbuka dalam melihat secara vertikal dalam bangunan museum.

Ruang Audio Visual

Konsep ruang audio visual dibuat mampu memberikan pengalaman visual' dimbangi dengan keterlibatan indra yang lain (multi sensoris) terutama sentuhan (rabaan), pendengaran, dan penciuman (bau) yang mampu membangkitkan pengalaman khas terkait karakter ruangnya.

Bagian atap teratas dengan penggunaan kaca pasir untuk memasukan cahaya kebagian tengah bangunan (sampai ke lantai dasar).

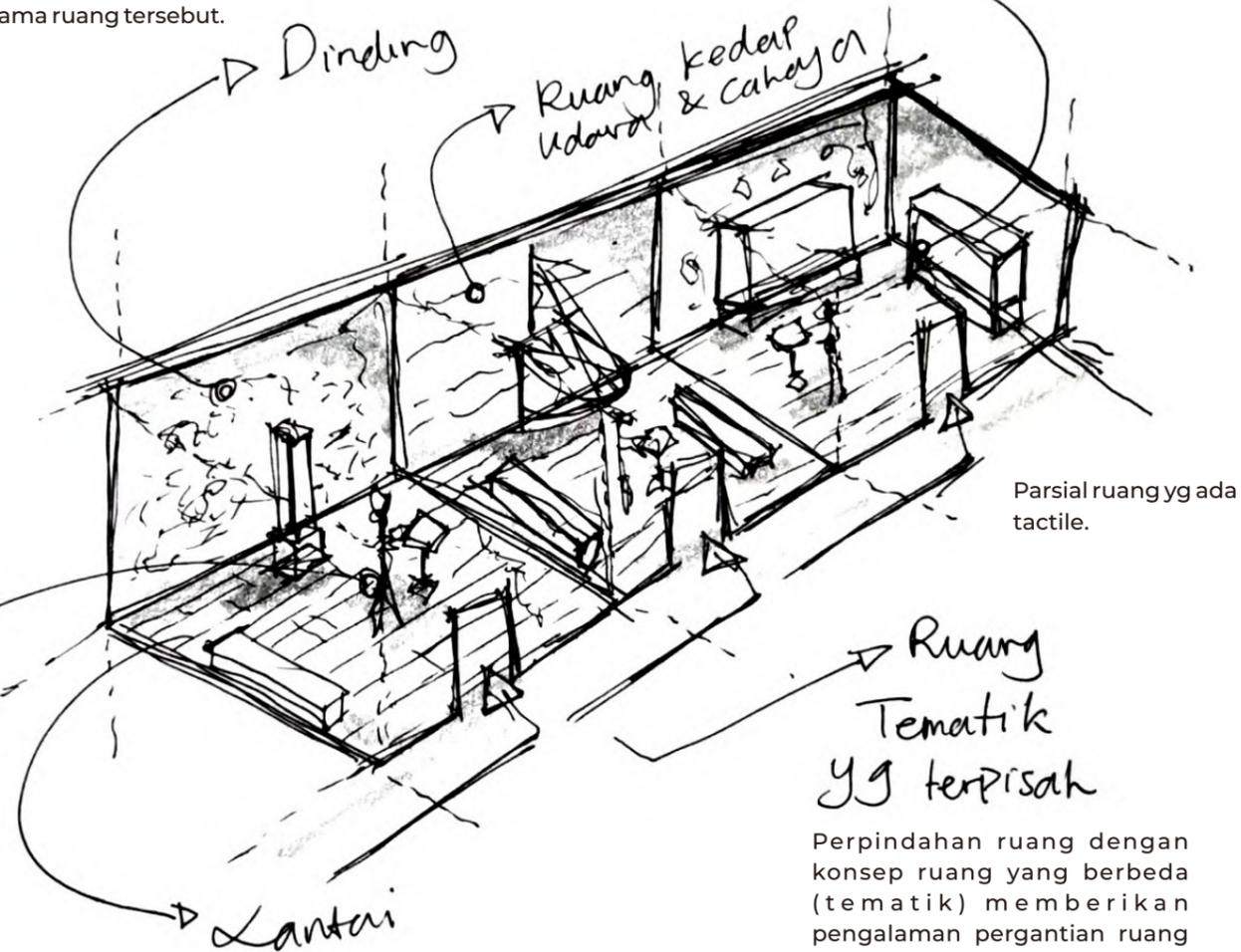
Media interaktif menghadirkan atau berisikan informasi, narasi (bercerita), dan game terkait dengan koleksi yang ada.

Media Interaktif

Penerapan material yang dijadikan background koleksi akan diaplikasikan pada ruang pameran tertentu seperti ruang yang memiliki tematik dalam memperkuat diorama ruang tersebut.

Ruang kedap dari ventilasi langsung untuk membuat aroma ruangan semakin kuat untuk dirasakan.

Vitrin



Penerapan kayu Glugu dan kayu Medang Kemuning diterapkan pada vitrin-vitrin koleksi atau lantai untuk membuat ruang lebih hangat seperti dalam ruang pada rumah adat Bengkulu yang menggunakan lantai kayu.

Material yang digunakan untuk finishing elemen seperti lantai, plafond, dinding/sekat, dan vitrin menggunakan material alami ataupun sintetis (fabrikasi) yang merujuk pada tekstur Kayu Medang Kemuning, kayu Glugu, dan batu alam sesuai pengaplikasian pada elemen tersebut.

Parsial ruang yg ada tactile.

Ruang Tematik yg terpisah

Perpindahan ruang dengan konsep ruang yang berbeda (tematik) memberikan pengalaman pergantian ruang yang menarik dan dirasakan.

Gambar 4.7 Konsep Ruang
Sumber : Penulis, 2020

Skematik Kawasan Tapak (Siteplan)

Siteplan

Pada rancangan kawasan bangunan terlihat akses masuk dan sirkulasi kendaraan menuju parkir pengunjung dan pengelola. Sirkulasi kendaraan maupun pedestrian ini memperlihatkan kepada pengunjung bagaimana peletakan vegetasi yang tersebar pada sisi-sisi tapak untuk memberikan kesan **nature** sangat kuat di kawasan Museum Daerah Bengkulu.

Siteplan Alternatif 1

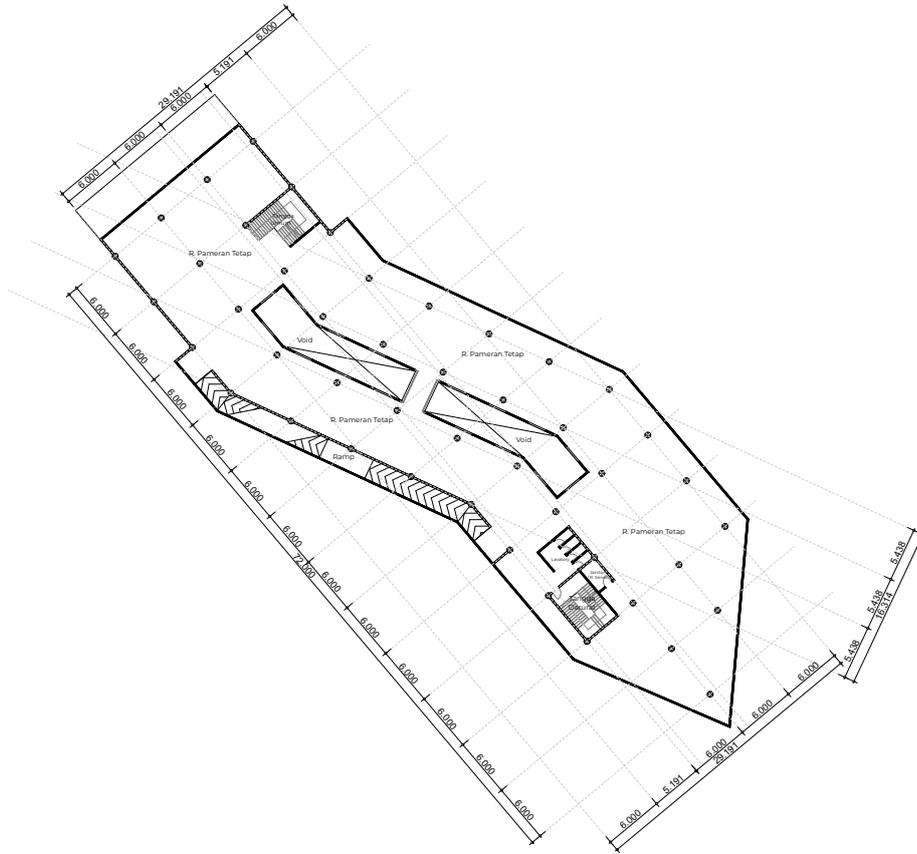


Siteplan Alternatif 2



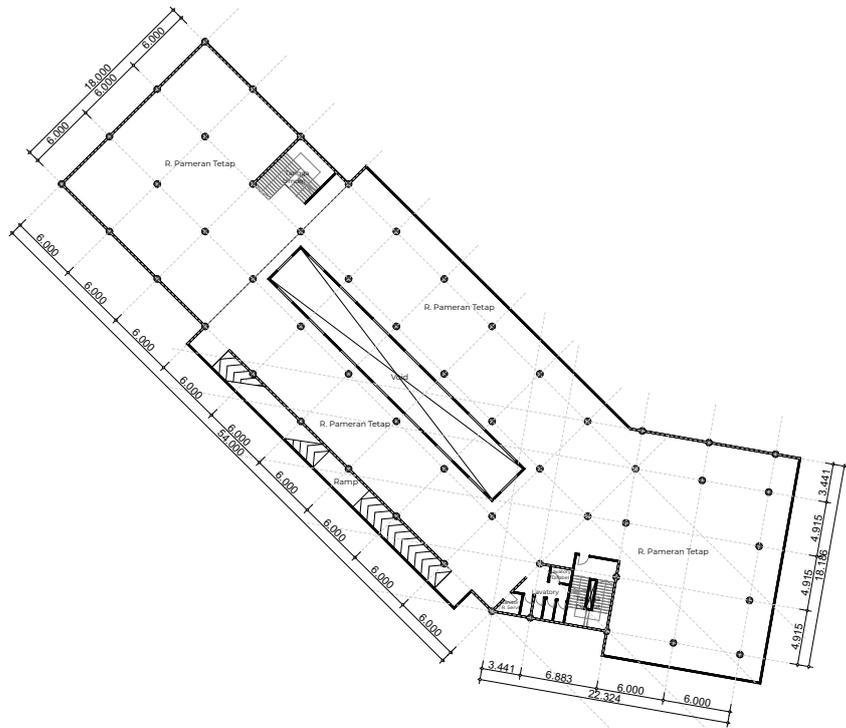
Gambar 4.8 Siteplan Alternatif 1 dan 2
Sumber : Penulis, 2020

Denah Lt.1 Alternatif 1



DENAH LT.1 ALTERNATIF 1

Denah Lt.1 Alternatif 2



DENAH LT.1 ALTERNATIF 2

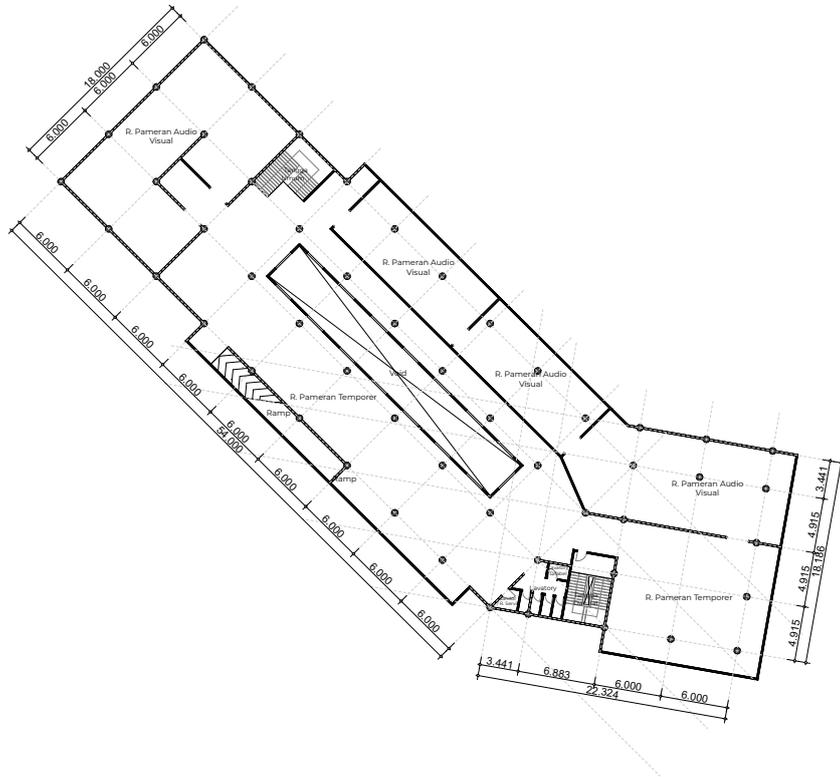
Gambar 4.10 Denah Lt.1 Alternatif 1 dan 2
Sumber : Penulis, 2020

Denah Lt.2 Alternatif 1



DENAH LT.2 ALTERNATIF 1

Denah Lt.2 Alternatif 2



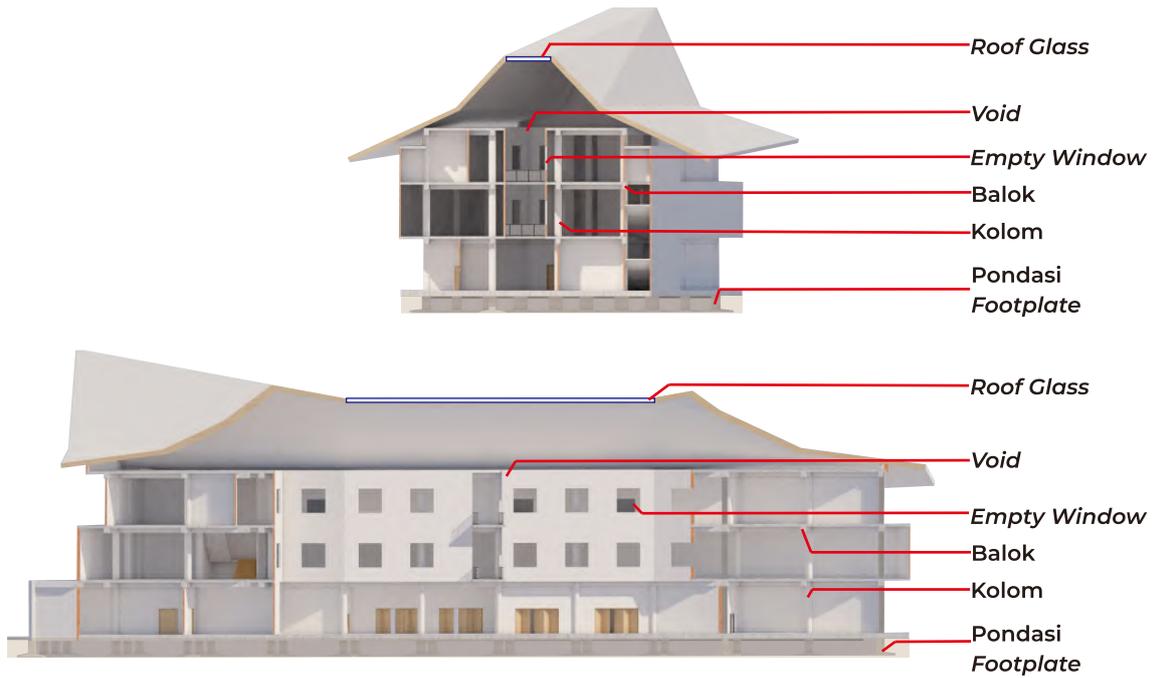
DENAH LT.2 ALTERNATIF 2

Gambar 4.11 Denah Lt.2 Alternatif 1 dan 2
Sumber : Penulis, 2020

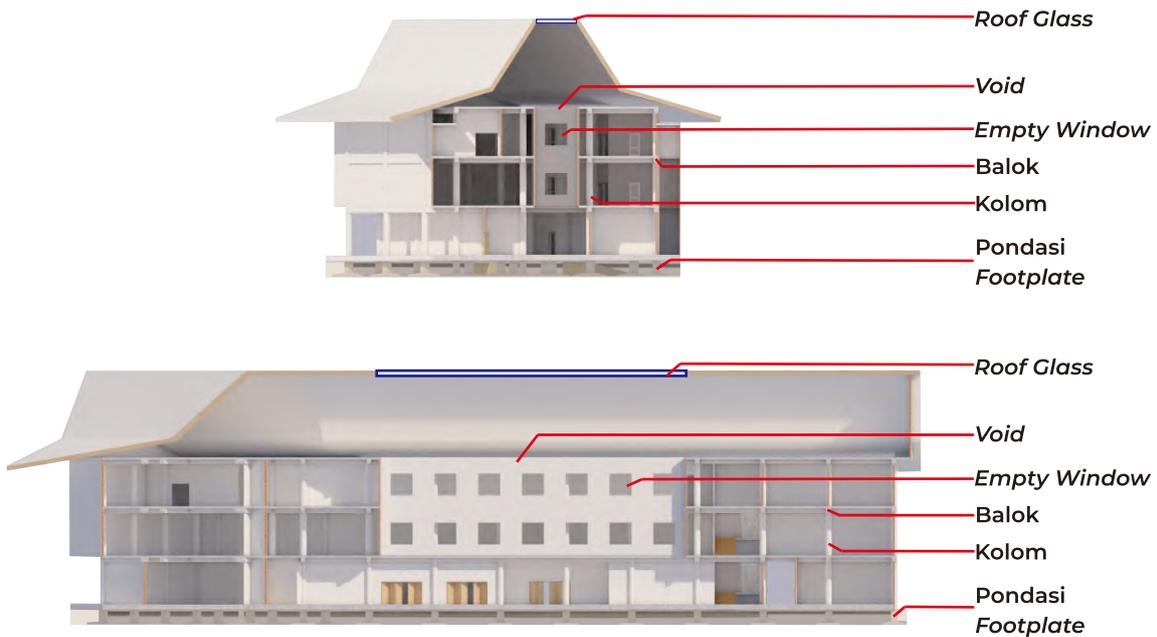
Potongan Bangunan

Potongan bangunan yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini menunjukan ruang dengan konsep void ditengah bangunan dan puncak atas dengan material yang memiliki transparansi yang bisa memasukan cahaya ke tengah bangunan sampai ke lantai dasarnya. Pada dinding di tepian void, dinding dibentuk jendela "kosong" sepanjang void tersebut, jendela ini berfungsi memasukan cahaya ke dalam koridor/ruang koleksi. Serta potongan memperlihatkan struktur utama berupa kolom, balok, dan pondasi footplat.

Potongan Bangunan Alternatif 1



Potongan Bangunan Alternatif 2



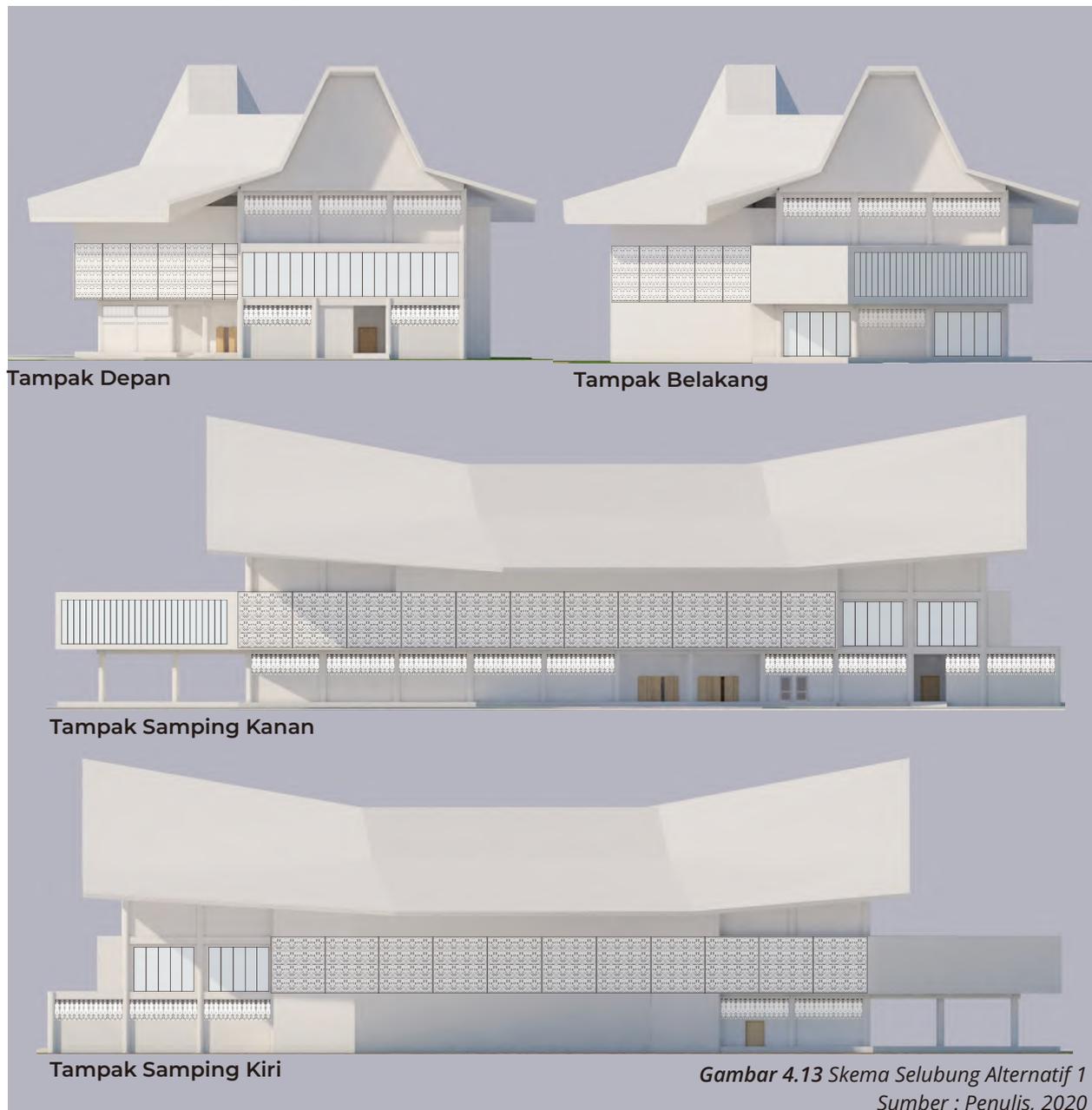
Gambar 4.12 Potongan Bangunan Alternatif 1 dan 2
Sumber : Penulis, 2020

Skematik Selubung Bangunan

Fasad (Tampak)

Rancangan selubung (fasad) pada muka bangunan museum diterapkan beberapa **secondary skin** untuk mengurangi sinar yang masuk, karena “badan” pada bangunan yang paling panjang mengarah ke Barat ataupun Timur. Penambahan **secondary skin** juga sebagai menambah nilai estetika selain dengan fungsinya sebagai pembayang dan menjadi kesatuan pada bangunan, bentukan panel-panel **secondary skin** diambil dari bentukan lokalitas yang sudah di transformasikan ke bentuk yang lebih simpel dan dengan **built** dari material fabrikasi. Selain **secondary skin** pada selubung juga ditambahkan **cladding** dengan bentuk yang juga di ambil dari bentukan lokalitas, **cladding** ditambahkan sebagai penguat identitas dan elemen estetika. Bentuk **secondary skin** dan **cladding** yang diterapkan pada skema selubung:

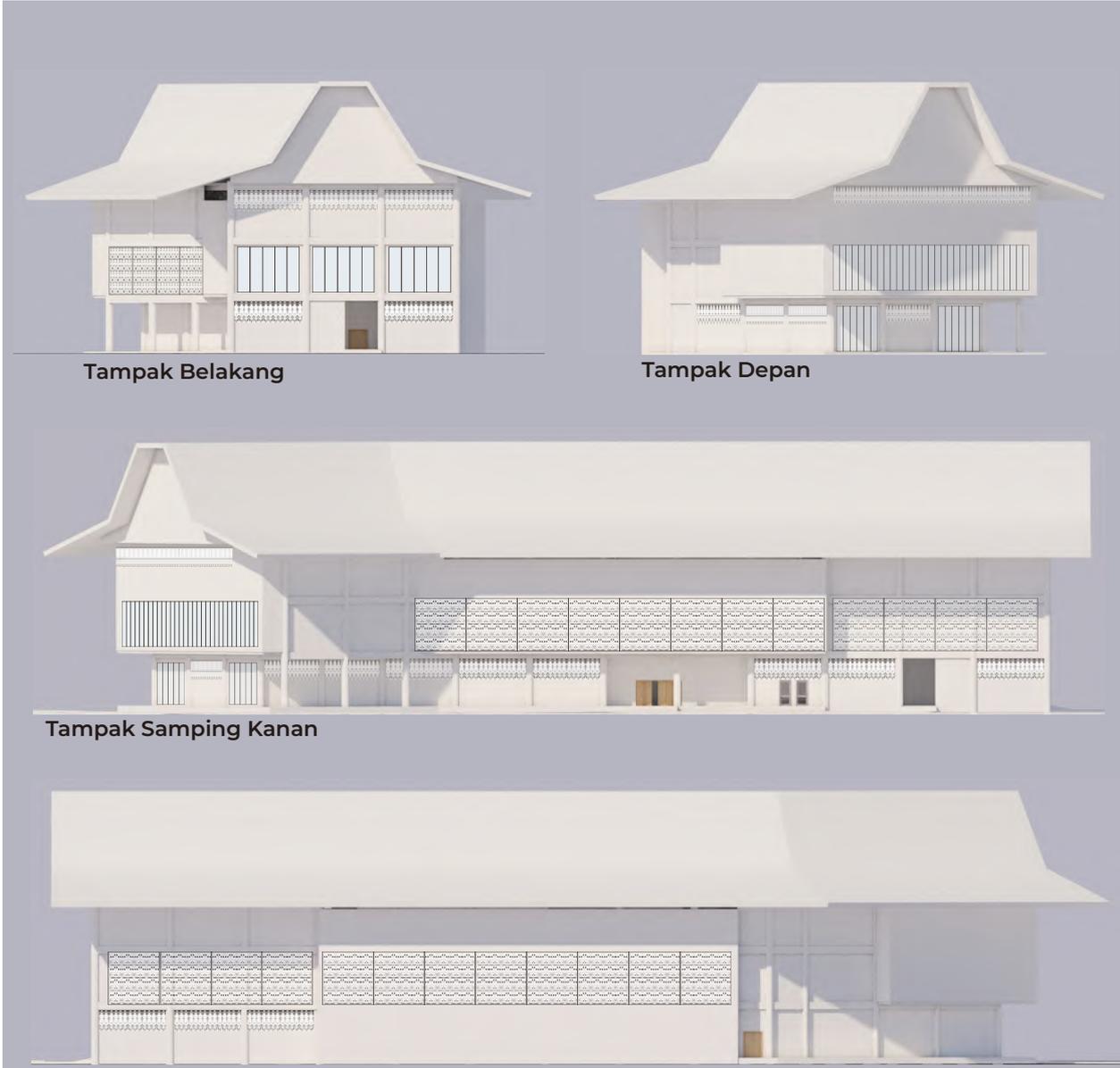
Skema Selubung Bangunan Alternatif 1



Gambar 4.13 Skema Selubung Alternatif 1

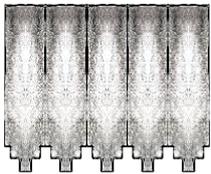
Sumber : Penulis, 2020

Skema Selubung Bangunan Alternatif 2

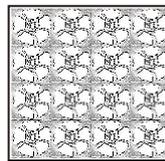


Gambar 4.14 Skema Selubung Alternatif 2
Sumber : Penulis, 2020

Detail Pada Selubung :

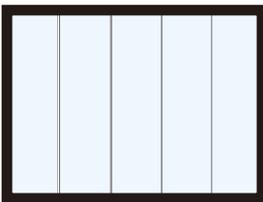


Cladding
Penggunaan di dinding yang tidak memiliki bukaan.

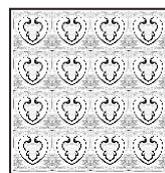


Secondary Skin

Penggunaan pada posisi dinding dengan bukaan/memiliki curtain wall yang menghadap langsung ke arah matahari.



Curtain Wall
Penggunaan pada posisi yang tidak terkena matahari langsung atau bukan yang mengarah ke view.



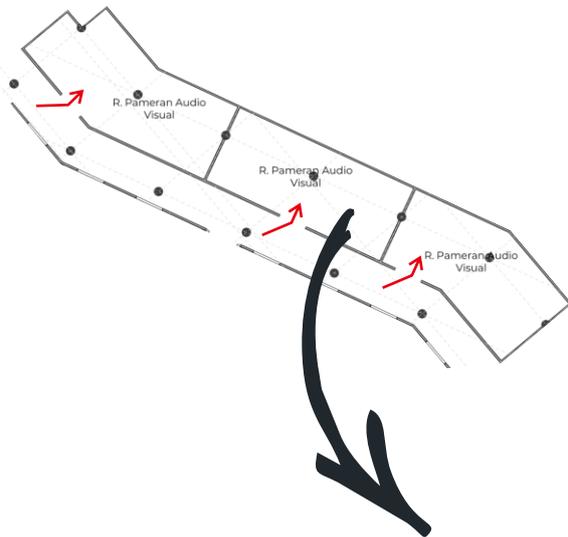
Gambar 4.15 Detail Selubung
Sumber : Penulis, 2020

Skematik Interior Bangunan

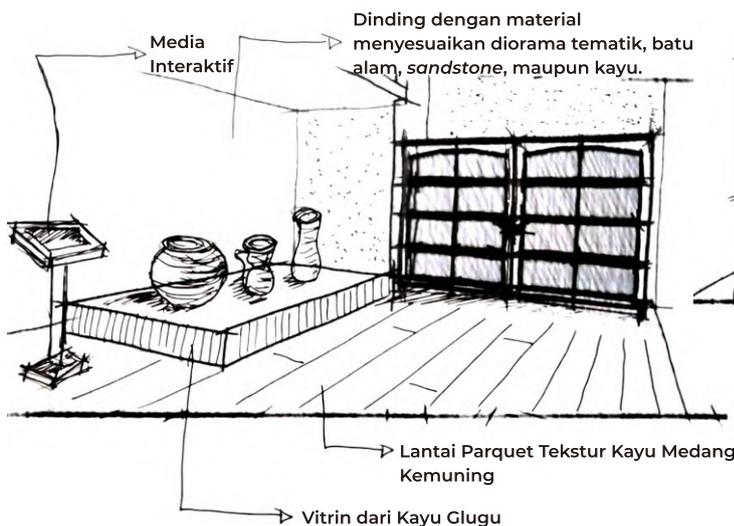
Ruang Pameran Tetap Audio Visual

Rancangan ruang pameran audio visual museum membuat ruang yang bisa merangsang indra seperti sentuhan, visual, penciuman, dan pendengaran. Ruang diharapkan mampu memberikan rasa terkait diorama yang di **setting** pada ruang yang tematik. Pengaplikasian teknologi modern seperti media interaktif yang digunakan sebagai penunjang rangsangan visual dan audio. Untuk penciuman menggunakan material atau bahan kimia tertentu untuk membuat pembauan, ruang yang dibuat kedap udara langsung untuk membuat bau tidak menghilang. Penggunaan material yang memiliki tekstur mampu merasakan sentuhan meskipun secara tidak langsung dirasakan.

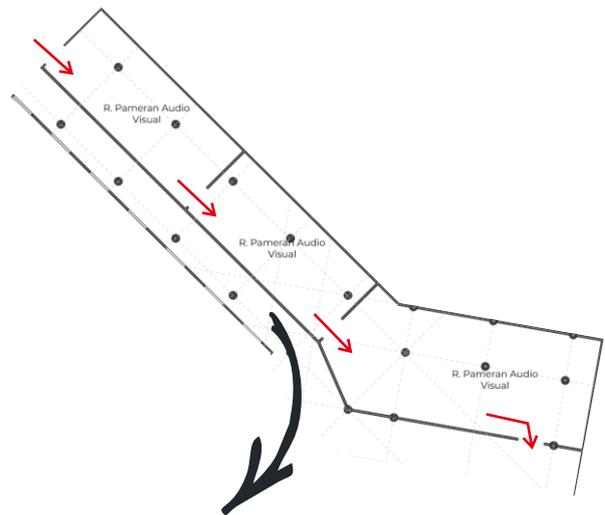
Ruang Pameran Audio Visual Alternatif 1



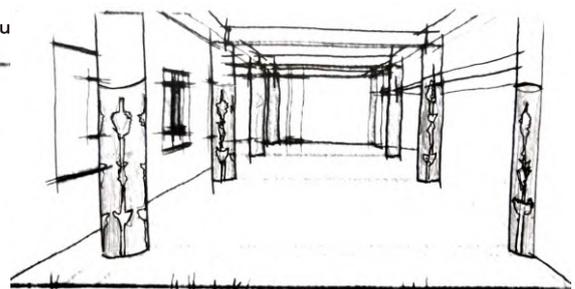
Ruang Audio Visual



Ruang Pameran Audio Visual Alternatif 2



Koridor / Ruang Pameran



Ruang peralihan ataupun juga diisi dengan koleksi, ruang ini menampilkan kolom-kolom yang menerapkan **cladding** kayu dengan bentuk ukiran **Pohon Ru**.

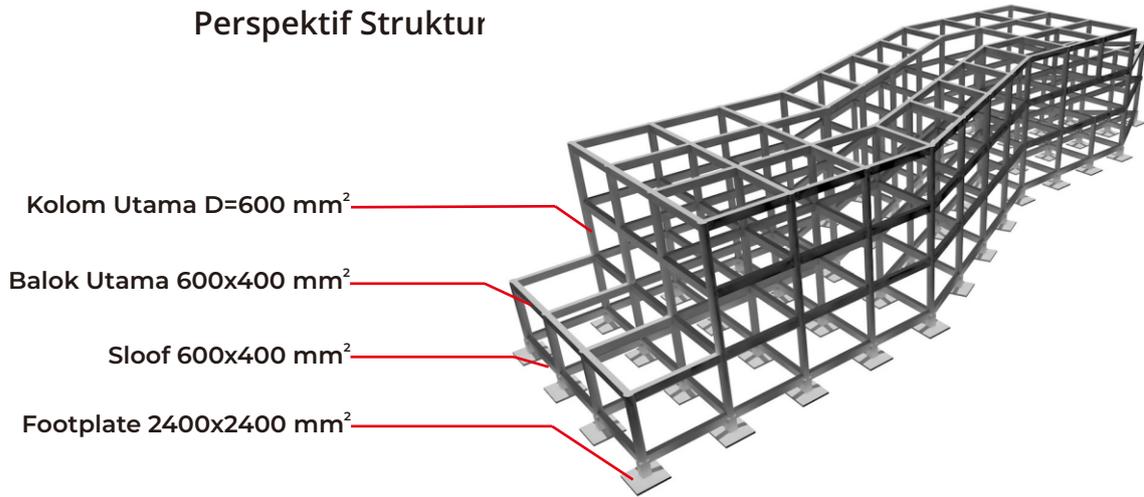
Gambar 4.16 Skematik Interior
Sumber : Penulis, 2020

Skematik Sistem Struktur

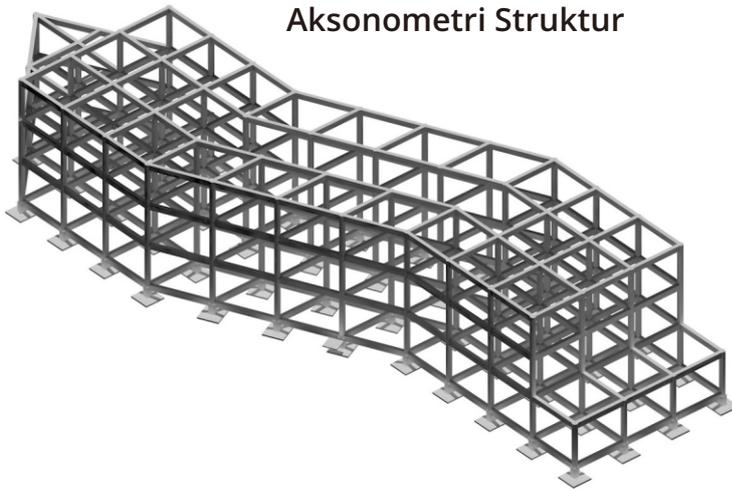
Struktur

Rancangan struktur bangunan berdasarkan keamanan dan kekokohan terhadap beban, pada Museum Daerah Bengkulu pemilihan pondasi yang diterapkan yaitu pondasi **footplate** dipakai pada bangunan berlantai 2-3. Dari ketinggian lantai dan dimensi ruang, struktur yang efektif untuk digunakan yaitu sistem rangka (**rigid frame**) dengan beton bertulang.

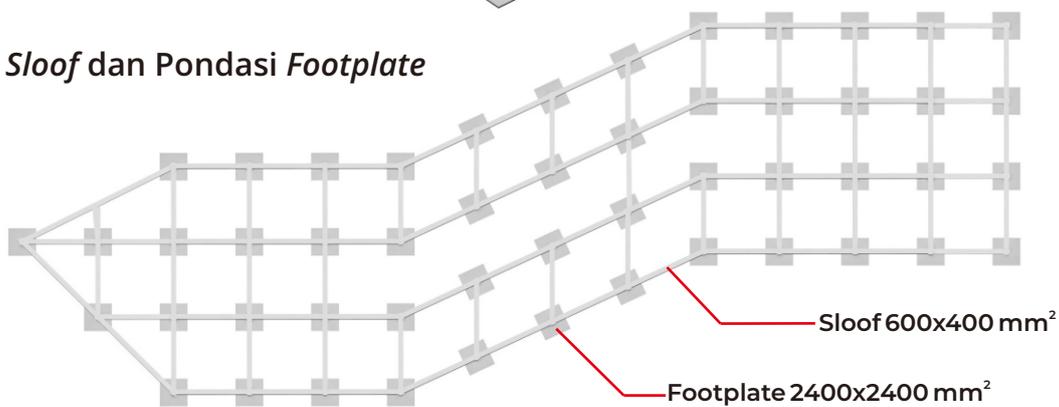
Perspektif Struktur



Aksonometri Struktur



Skema Sloof dan Pondasi Footplate



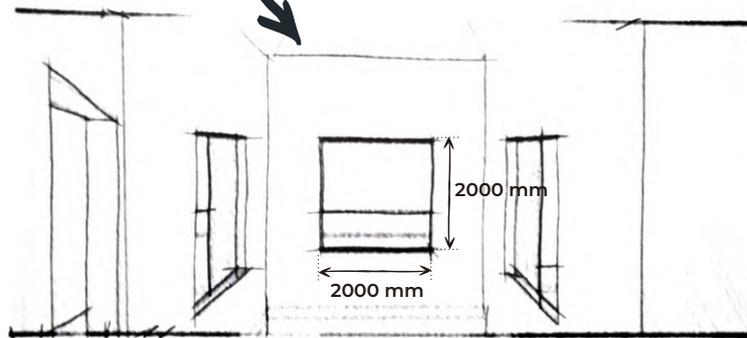
Gambar 4.17 Skematik Sistem Struktur
Sumber : Penulis, 2020

Skematik Detail Arsitektural Khusus

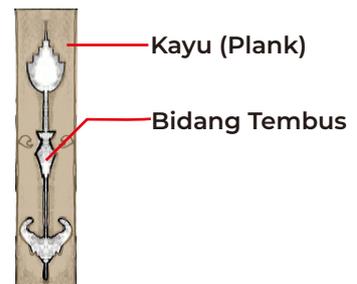
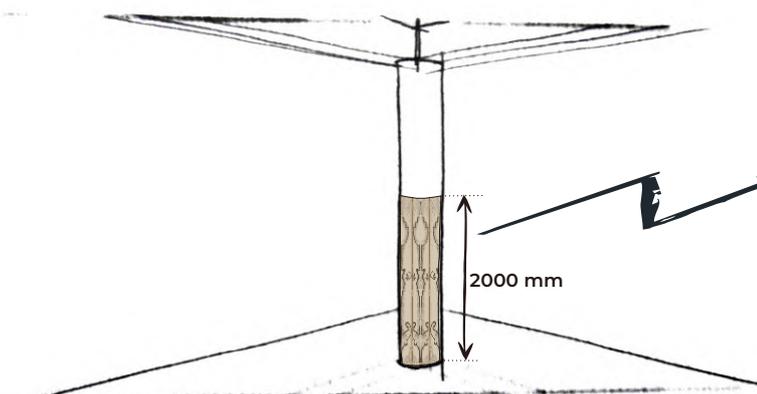
Kolom dan Bukaannya (*Empty Window*)

Dalam konsep ruang museum yang membuat void pada tengah bangunan museum terdapat dinding yang mengelilingi void tersebut. Dinding yang berbatasan langsung dengan void diberi bukaan tanpa memiliki kusen (*empty window*), yang mana berfungsi memasukan cahaya ke bagian koridor maupun ruang pameran koleksi pada lantai 1 dan 2. Rancangan museum sendiri yang banyak menampilkan kolom yang terbuka/di tengah-tengah ruang, *finishing* kolom ditambahkan *cladding* dari kayu dalam memberikan estetika pada kolom-kolom tersebut.

Detail *Empty Window*



Detail Kolom



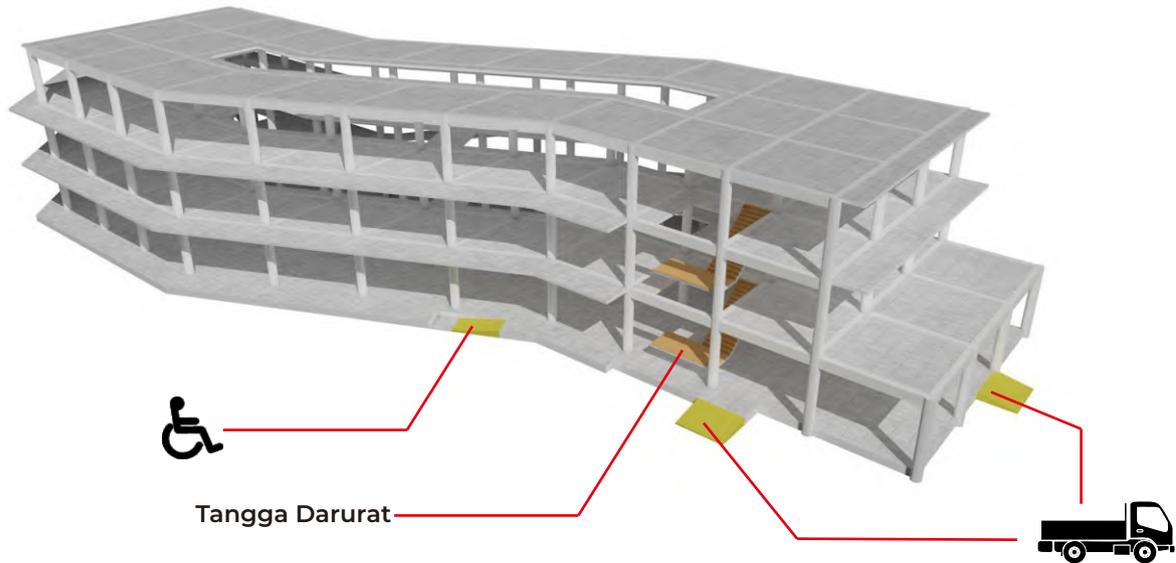
Bentuk ukiran *Pohon Ru*

Gambar 4.18 Skematik Detail Arsitektural
Sumber : Penulis, 2020

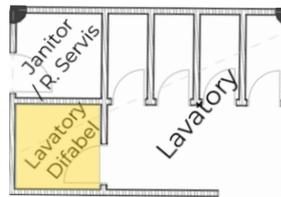
Skematik Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

Akses Difabel

Bangunan mengakomodasi kebutuhan para kaum difabel dengan menambahkan ramp untuk memasuki bangunan dan naik ke setiap level lantai bangunan, ditambah fasilitas khusus seperti lavatory khusus difabel.



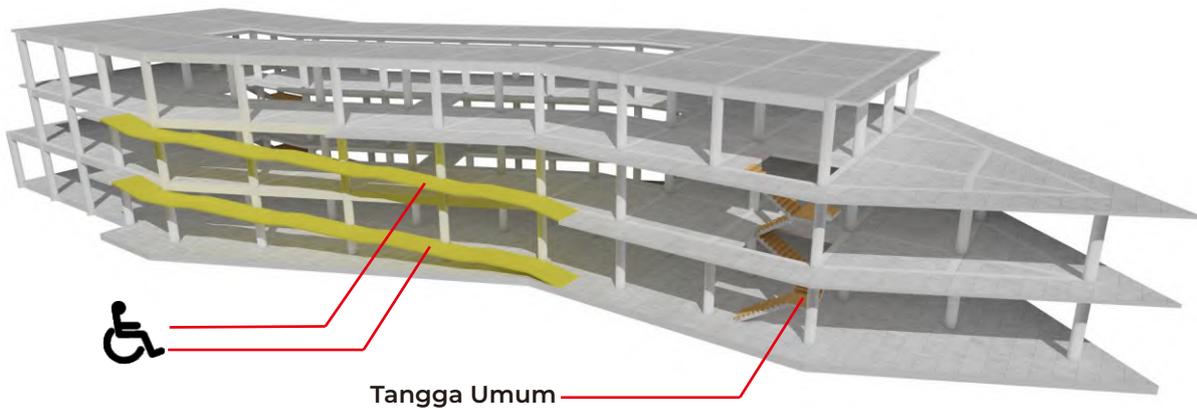
Lavatory Difabel



Aksesibilitas difabel pada bangunan dilengkapi dengan :

- Ramp ke setiap lantai, dari lantai dasar ke lantai 1 dan 1 ke lantai 2 sepanjang 34m dengan ketinggian 4,5meter
- Kamar mandi difabel satu buah berada di lantai dasar.
- *Guiding block* pada jalur pedestrian.

Guiding Block Pedestrian



Gambar 4.19 Skematik Sistem Akses Difabel
Sumber : Penulis, 2020

Keselamatan Bangunan

Rancangan museum juga mempertimbangkan sistem keamanan bangunan, terdapat satu tangga darurat untuk menjadi jalur evakuasi dan tangga umum yang juga bisa menjadi jalur evakuasi menuju ke titik aman. Posisi tangga berdekatan langsung dengan pintu keluar darurat langsung menuju ruang terbuka.



Keterangan :

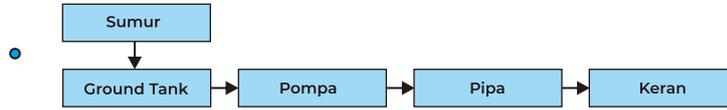
- Titik Kumpul
- Hydrant
- Tangga Umum
- Tangga Darurat
- Sirkulasi
- Ramp
- > Jalur Evakuasi

Gambar 4.20 Skematik Sistem Keselamatan Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

Skematik Sistem Utilitas

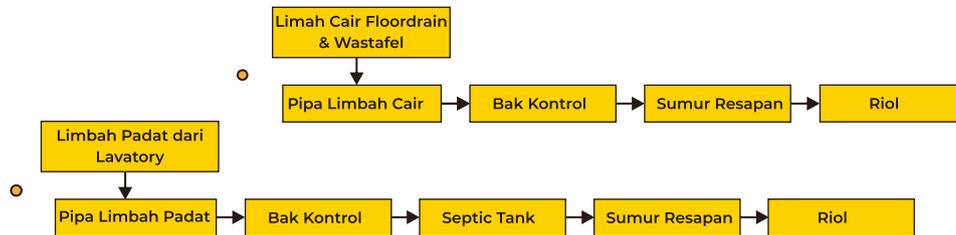
Skema Distribusi Air Bersih

Distribusi air bersih pada bangunan Museum Negeri Bengkulu ini menggunakan sumur air pribadi lalu ditampung ke **ground tank**. Untuk mengalirkan air ke seluruh lantai bangunan, air dipompa ke atas (**Up Feed System**) melalui pipa air bersih sampai ke keran setiap lavatory.



Skema Distribusi Limbah

Sistem air limbah pada bangunan dibagi menjadi dua tipe yaitu limbah padat dan limbah cair. Limbah cair langsung dialirkan menuju bak kontrol sedangkan limbah padat dialirkan ke septic tank terlebih dahulu sebelum ke sumur resapan.

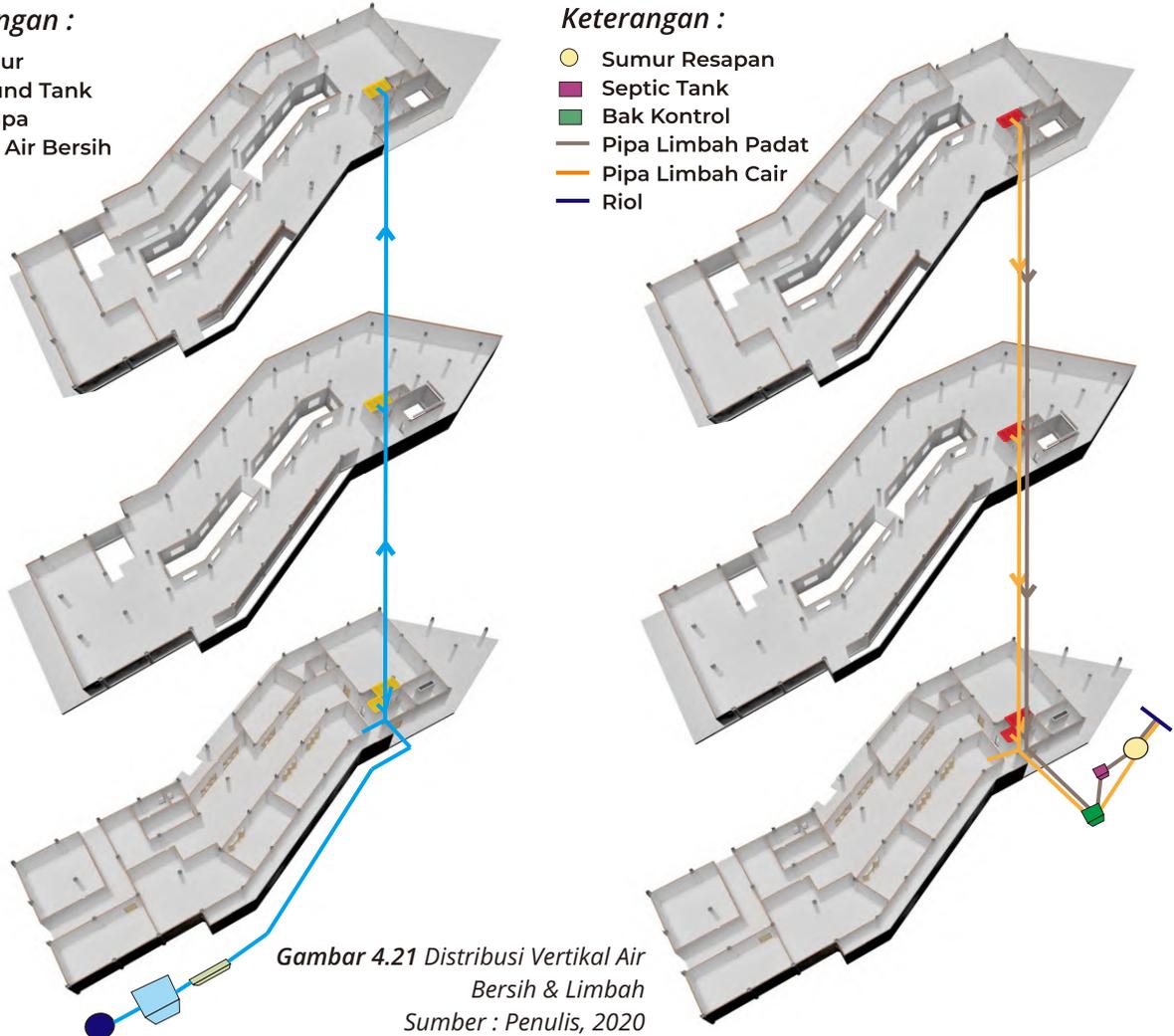


Keterangan :

- Sumur
- Ground Tank
- Pompa
- Pipa Air Bersih

Keterangan :

- Sumur Resapan
- Septic Tank
- Bak Kontrol
- Pipa Limbah Padat
- Pipa Limbah Cair
- Riol



Gambar 4.21 Distribusi Vertikal Air Bersih & Limbah
Sumber : Penulis, 2020



Skema Air Bersih Pada Tapak

Keterangan :

- Sumur
- Ground Tank
- Pompa
- Pipa Air Bersih
- Keran



Skema Air Limbah Pada Tapak

Keterangan :

- Sumur Resapan
- Septic Tank
- Bak Kontrol
- Pipa Limbah Padat
- Pipa Limbah Cair
- Riol

Gambar 4.22 Skematik Distribusi Air Bersih & Limbah Pada Tapak
Sumber : Penulis, 2020

Hasil Uji Desain

Kuesioner

Pengujian dilakukan dengan cara memberikan kuesioner ditambah penjelasan secara verbal untuk membuat sampel memahami pertanyaan dan gambar-gambar alternatif yang telah disediakan. Adapun kriteria **Critical Regionalism** yang telah diuji yaitu **Tactile Experience**, **Nature Experience**, **Place Making**, dan **Architectonic Composition** yang merujuk pada variabel yang diujikan.

Kriteria Critical Regionalism	Variabel	Pertanyaan	Sampel 1		Sampel 2		Sampel 3							
			Alt.1	Alt.2	Alt.1	Alt.2	Alt.1	Alt.2						
Tactile Experience	Material Interior	Apakah penggunaan material pada interior museum sudah bisa merasakan rangsangan pada panca indra ?	(M)	TM	(M)	TM	(M)	TM	(M)	TM	(M)	TM		
	Teknologi	Apakah teknologi sudah bisa merasakan keterlibatan secara sensorik pada media?	(M)	TM	(M)	TM	(M)	TM	(M)	TM	(M)	TM		
	Program Ruang	Apakah perpindahan ruang yang ditunjukkan pada gambar menarik untuk merasakannya?	(M)	TM	M	(TM)	(M)	TM	M	(TM)	(M)	TM	M	(TM)
Place Making	Orientasi Bangunan	Apakah orientasi massa dalam membentuk visual dan perspektif bangunan di lingkungannya sudah sesuai dengan tapaknya?	(S)	TS	(S)	TS	S	(TS)	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS
	Bentuk & Komposisi Massa	Apakah bentuk massa bangunan sesuai menggambarkan citra Bengkulu dan perkembangan zaman?	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS
Architectonic Composition	Material Fasad (Eksterior)	Apakah penerapan material di elemen fasad pada gambar sudah sesuai untuk muka museum?	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS
Nature Experience	Elemen Lanskap	Apakah penempatan pohon-pohon dan penerapan material alami pada lingkungan sekitar bangunan sudah sesuai membentuk suasana yang hijau dan alami?	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS
	Sirkulasi & Aksesibilitas	Apakah sudah sesuai sirkulasi atau masuk di lingkungan museum tidak membingungkan?	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS	(S)	TS
Total :			8	0	7	1	7	1	7	1	8	0	7	1
Total Point :			Alternatif 1 = 23				Alternatif 2 = 21							

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Kuesioner

Sumber : Penulis, 2020

Penjelasan Hasil Pengujian

Dari hasil alternatif 1 dilihat hampir semua kriteria Critical Regionalism yang diujikan memenuhi akan tetapi pada bagian point orientasi bangunan yang masih kurang. Sedangkan hasil alternatif 2 pointnya dibawah sedikit dari point alternatif 1, yang mana bisa dilihat bahwa pada kriteria yang diujikan kekurangan pada bagian program ruang. Namun secara umum kedua alternatif singkat kriteria yang dicapai tinggi, meskipun alternatif 1 dengan nilai yang paling besar.

Sampel Pengujian

- Sampel 1 : Nirwan Sukandri, M.Pd (Staff/Pengelola Museum)
- Sampel 2 : Suci Utami, S.Hum (Staff/Pengelola Museum)
- Sampel 3 : Fadhel Anfasah (Pengunjung pernah ke museum)

Rangkuman Catatan Komentor / Masukan

Tactile Experience

- Penggunaan alat bantu untuk merasakan pengalaman dari obek (benda) sangat membantu
- Pengunjung untuk memahami sejarah lebih baik secara lebih interaktif, karena pengalaman dapat dirasakan bukan hanya melalui visual saja
- Keterlibatan indra pendengaran, penciuman, dan rasa (sentuhan) sangat tepat digunakan
- Menarik dirasakan bila ruang memiliki perbedaan yang spesifik
- Penyusunan ruang tidak kondusif karena jalan antar ruang tidak dibatasi sekat/lorong pada alternatif 2

Nature Experience

- Penempatan tanaman di sekitar pinggiran jalan dirasa sudah tepat untuk menambah nilai keindahan dan fungsional
- Penggunaan tanaman seperti pohon palm dan boxwood sudah tepat untuk sirkulasi

Place Making

- Bentuk bangunan kedua alternatif sama-sama sudah sesuai dengan citra Bengkulu dan dapat diterima (selera)
- Arah orientasi hadap bangunan ke jalan kurang jelas terlihat pada alternatif 1

Architetonic Composition

- Karena material fasad tidak menghilangkan ciri khas lokal dan penerapannya sudah mengikuti perkembangan zaman.

05

DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

*Museum
Bengkulu
Sebagai Tujuan*

Deskripsi Rancangan

Spesifikasi Desain

Bangunan pada rancangan desain ini merupakan bangunan Museum Daerah Bengkulu yang berada di jalan Pembangunan Bengkulu, yang mana museum mengadaptasi dari lokalitas regional setempat dan modernitas sesuai dengan perkembangan teknologi bangunan maupun digital sekarang. Dengan perancangan menggunakan pendekatan **Critical Regionalism** dalam menimbulkan segala keunikan dan keaslian Bengkulu yang ditampilkan pada bangunan museum.

Rancangan Museum Daerah Bengkulu dibuat menarik dari berbagai sisi, mulai dari bagian lanskapnya, bentuk bangunan dan penerapan material, serta ruang-ruang yang menggairahkan untuk dimasuki. Dari sanalah daya tarik tersebut dikaitkan dengan metode pendekatan perancangan dalam mengkritisi bagaimana menciptakan museum Bengkulu yang sudah menyesuaikan konteks zaman sekarang.

Dengan luas tapak perancangan 9.594 m² rancangan museum mampu memaksimalkan potensi tapak yang ada. Museum dirancangan dengan tiga lantai untuk membentuk hirarki ketinggian dan bentuk pada tapak kawasan (eksisting sekitar) dalam memberikan kontras dari bangunan perkantoran yang ada. Selain bangunan museum pamerannya sendiri, didalam tapak juga terdapat massa bangunan lainnya seperti kantor pengelola dan mushola sebagai penunjang museum tersebut.

Desain museum dengan memasukan segala konsep dan penekanan pendekatan perancangan diharapkan bisa membuat pengunjung tertarik, bukan hanya sekedar pada saat-saat tertentu membuat museum ramai pengunjung seperti adanya suatu **event**, tetapi lebih menjadikan desain museum sebagai fasilitas publik dengan daya tarik dari fisik museum yang mampu menarik pengunjung tanpa kenal dengan waktu.

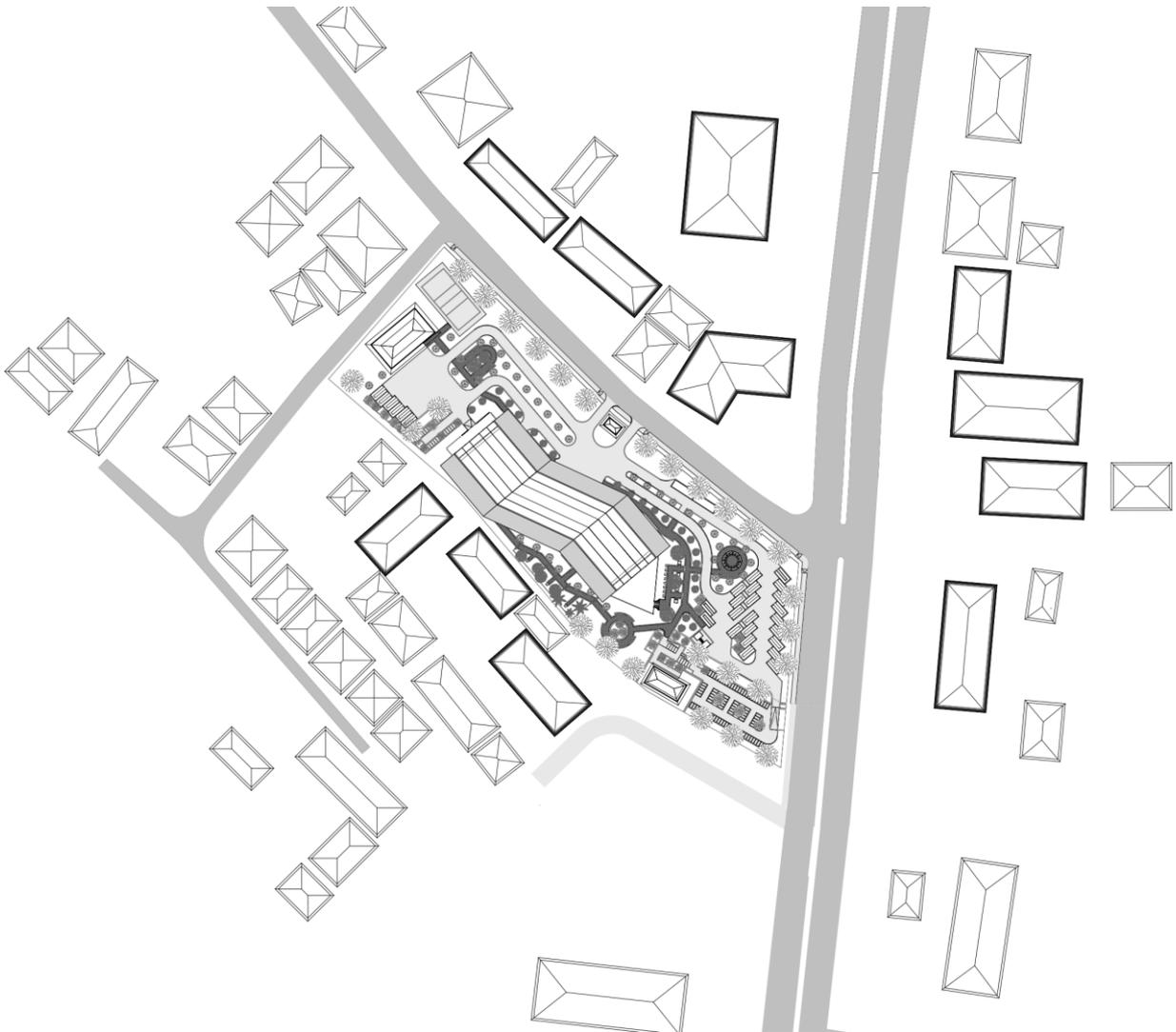
Property Size, KDB, KLB

- Fungsi	: Bangunan Museum
- Lokasi	: Jalan Pembangunan, Kota Bengkulu
- Luas Site	: 9.594 m ²
- Jumlah Lantai	: 3 lantai
- Luas Lantai	: 1.520 m ² (Lt.1) 1.350 m ² (Lt.2) 1.015 m ² (Lt.3)
	Total : 3.885 m ²
- KDB	: 1.520 (16%)
- KDH	: 5.048 (53%)

Hasil Rancangan

Situasi

Perancangan bangunan kali ini merupakan bangunan museum umum yang menampilkan kesejarahan di daerah Bengkulu. Bangunan museum ini berdekatan dengan perkantoran, dimana sepanjang jalan Pembangunan merupakan area perkantoran, sedangkan dari jalan Musium merupakan area permukiman yang cukup padat. Kondisi area yang dapat terbilang padat pada saat ini membuat bangunan akan sulit untuk dilihat atau ditemukan. Namun bangunan museum dirancang untuk menjadi hirarki ketinggian dari area tersebut, yang akan mempengaruhi **skyline** area tersebut. Untuk akses ke museum bisa diakses dari Jalan Pembangunan lalu ke Jalan Musium.



Gambar 5.1 Situasi
Sumber : Penulis, 2020

Siteplan

Dalam rancangan kawasan bangunan terlihat sirkulasi didalam maupun diluar bangunan, dan juga akses difabel yang berada di luar maupun di dalam bangunan. Pada site yang berkontur terendah dijadikan sebagai tempat parkir motor pengunjung, dari parkir motor tersebut saat pengunjung menuju ke bangunan terdapat ramp untuk menunjang kaum difabel. Peletakan parkir khusus difabel juga terdapat pada parkir mobil pengunjung. Dalam kunjungan ke museum, pengunjung diarahkan ataupun langsung pergi ke **Hall** museum, ataupun sebelum itu bisa pergi ke area **Open Space** yang tersebar di tapak museum yang berisikan rangkaian dari pameran museum itu sendiri yang terbentuk seperti kluster/kelompok suatu "wadah" informasi tentang isi koleksi museum maupun cerita sejarah yang dibungkus kedalam dunia virtual yaitu mengadopsi teknologi AR (**Augmented Reality**). AR ini digunakan dalam memberikan pengalaman yang berbeda di bagian luar museum yang mana bisa menggantikan objek asli yang tidak perlu ditampilkan di luar museum. AR didukung dengan aplikasi khusus pada setiap handphone pengguna. Nantinya saat pengunjung mengunjungi area tersebut, mereka bisa berinteraksi langsung dengan **scanning barcode** / gambar yang pada media-media tersebut. AR menghasilkan 3D virtual ke dalam handphone pengunjung dalam bentuk grafis (gambar, video dan penjelasan) yang berbeda pada setiap kluster yang ditampilkan.



Gambar 5.2 Siteplan
Sumber : Penulis, 2020

Denah

Pada denah museum pembagian fungsi setiap lantai memiliki perbedaan satu sama lainnya. Pada bagian lantai pertama merupakan area non-pameran, yang mana pada lantai ini difungsikan sebagai area penunjang/pendukung, yang berisikan **cafe**, auditorium, perpustakaan, maupun **giftshop** yang menambah aktivitas pengunjung selain hanya melihat pameran. Sedangkan pada lantai kedua merupakan area pameran tetap museum, dan pada lantai ketiga terdapat ruang yang bisa menunjang audiovisual untuk memberikan pengalaman interaksi baik langsung ataupun dalam bentuk maya.



Gambar 5.3 Denah
Sumber : Penulis, 2020

Tampak

Pada selubungan bangunan terdapat berbagai material pabrikan yang menyerupai material tertentu dengan menyerupai bentuk aslinya, seperti papan gladak pada rumah panggung yang bermaterialkan **Mdf Board Cutting** dengan ukiran ornamen Bengkulu. **Secondary skin** untuk mengurangi sinar matahari langsung yang masuk, merupakan bentukan transformasi dari bentuk bunga endemik Bengkulu yaitu **Rafflesia**. Atap yang menjulang tinggi juga transformasi dari bentuk rumah **Bubungan Limo Bengkulu**, atap membentuk citra pada kawasan dalam menjadikan **Place Making** dari sudut pandang orang yang melihat. Atap yang menjulang membuat orang-orang lebih mengetahui keberadaan posisi museum, yang mana dari segi ketinggian rata-rata pada area tersebut memiliki ketinggian hanya dua lantai saja dan pada bangunan museum ini memiliki tiga lantai dengan atap yang menjulang. Namun untuk peraturan kawasan masih diperbolehkan untuk bangunan yang memiliki tiga lantai.



Gambar 5.4 Tampak
Sumber : Penulis, 2020

Potongan

Pada potongan menggambarkan material-material yang ada di dalam bangunan maupun luar bangunan (selubung), terlihat bangunan memiliki void yang menghubungkan langsung antara atap dan lantai pertama, yang mana atap memiliki **skylight** untuk penerangan alami secara tidak langsung pada setiap lantai. Pada lantai kedua dan ketiga sinar dari **skylight** tersebut akan masuk lewat **empty window** sepanjang sisi tepi dinding bagian dalam bangunan untuk mendapatkan **daylight**. Penerangan **skylight** untuk membantu pencahayaan alami pada ruang-ruang yang tidak terdapat bukaan untuk pencahayaan dari sisi luar karena tidak memungkinkan untuk menambahkan bukaan tersebut.

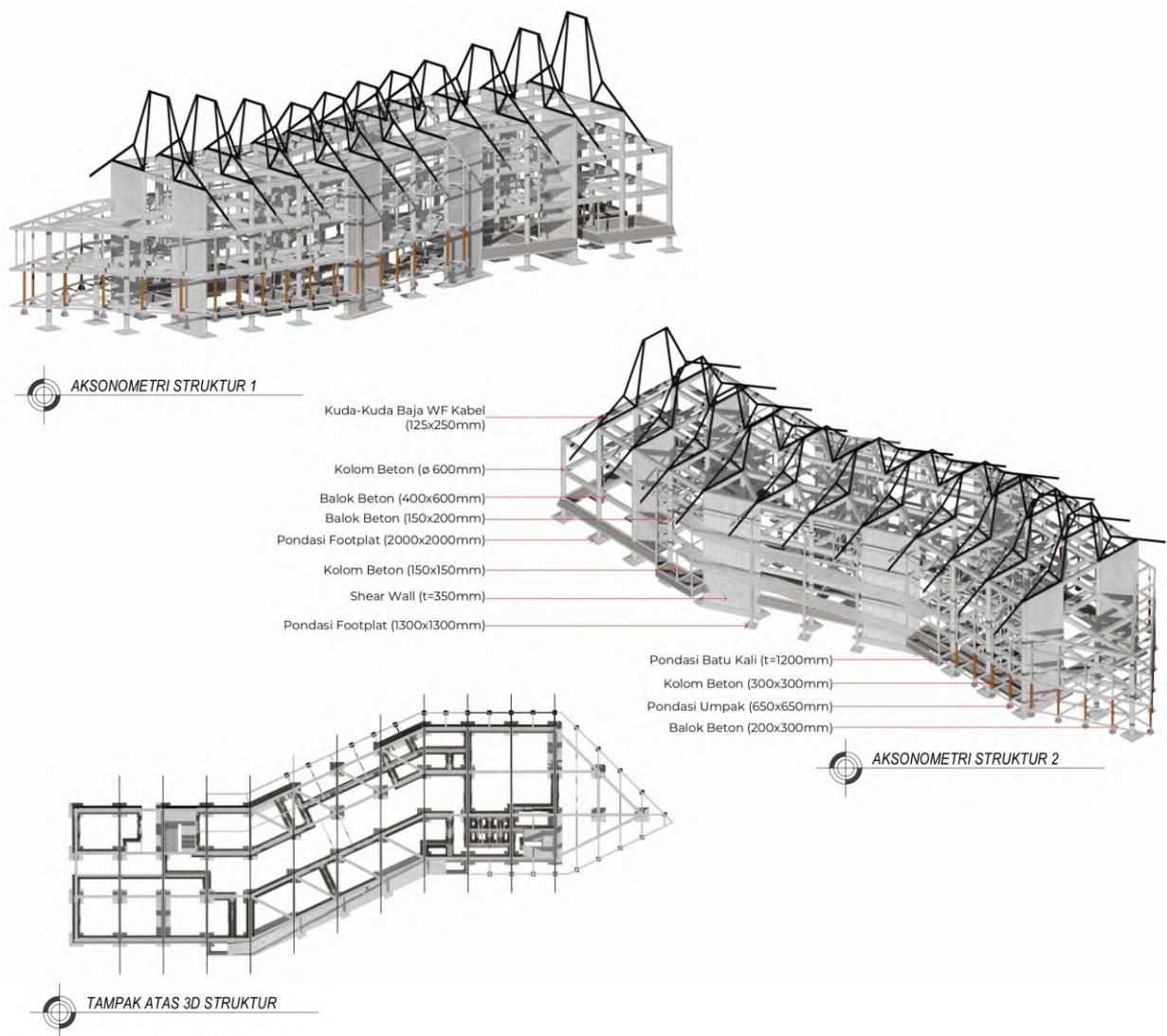
109



Gambar 5.5 Potongan
Sumber : Penulis, 2020

Struktur

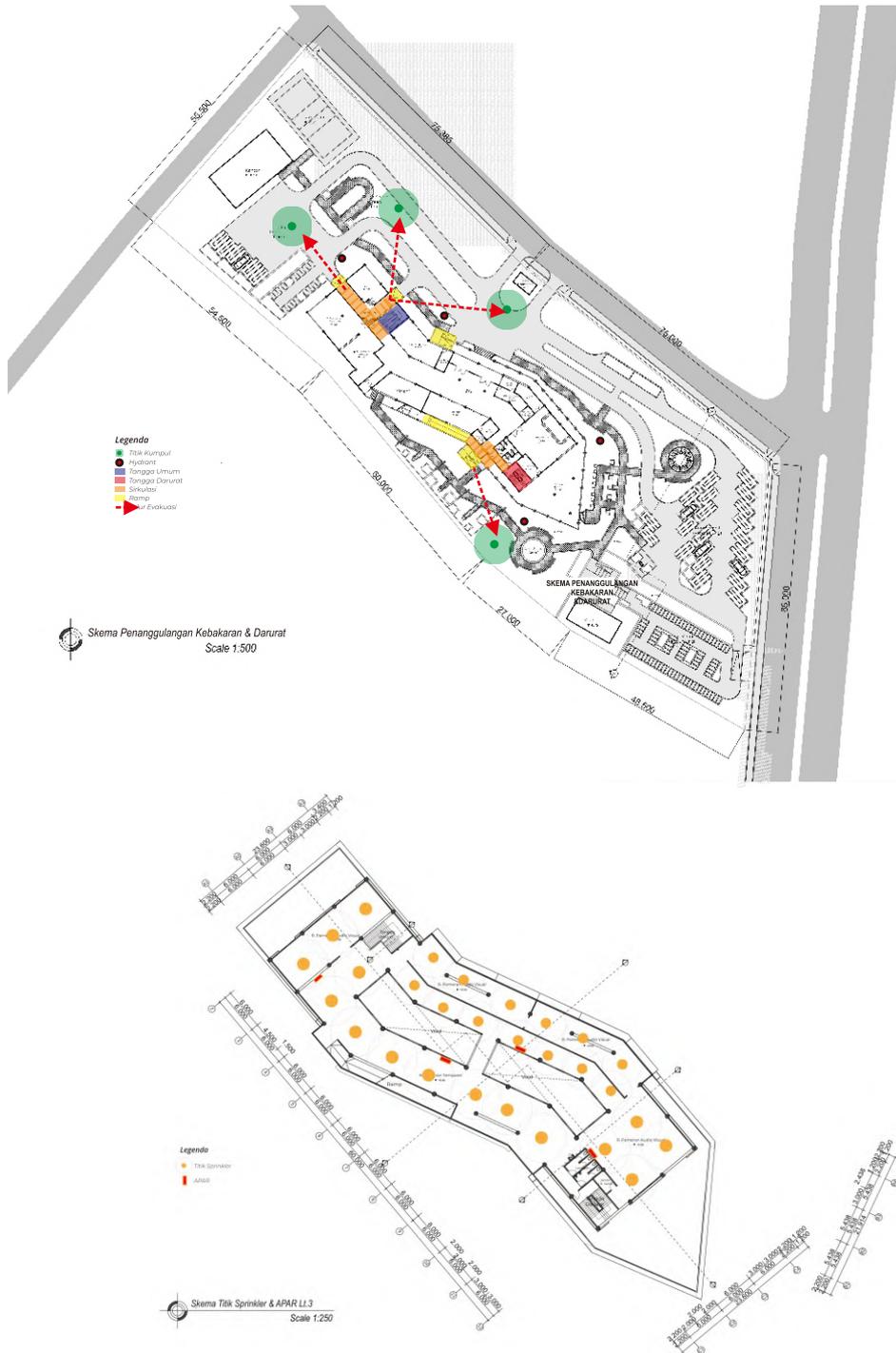
Pada bangunan museum menggunakan struktur rangka beton yang rijid, dalam mengatasi adanya terjadi dilatasi pada struktur bangunan, pada rancangan menambahkan **shear wall** untuk menahan jika terjadi ada pergeseran dikarenakan bentuk grid struktur pada bangunan ini ada yang tidak sejajar (jajar genjang). Pengaplikasian material lain juga ditambahkan pada struktur rangka beton ini, seperti kolom beton yang ditambahkan **cladding** kayu dalam memberikan ciri khas struktur dan elemen ornamen pada rumah adat Bengkulu . Sedangkan pada rangka atap menggunakan baja profil WF dengan kabel yang ditumpukan pada setiap kolom dan balok yang menyangganya. Penggunaan pondasi umpak juga ditambahkan untuk memberikan ragam struktur lokalitas setempat.



Gambar 5.6 Struktur
Sumber : Penulis, 2020

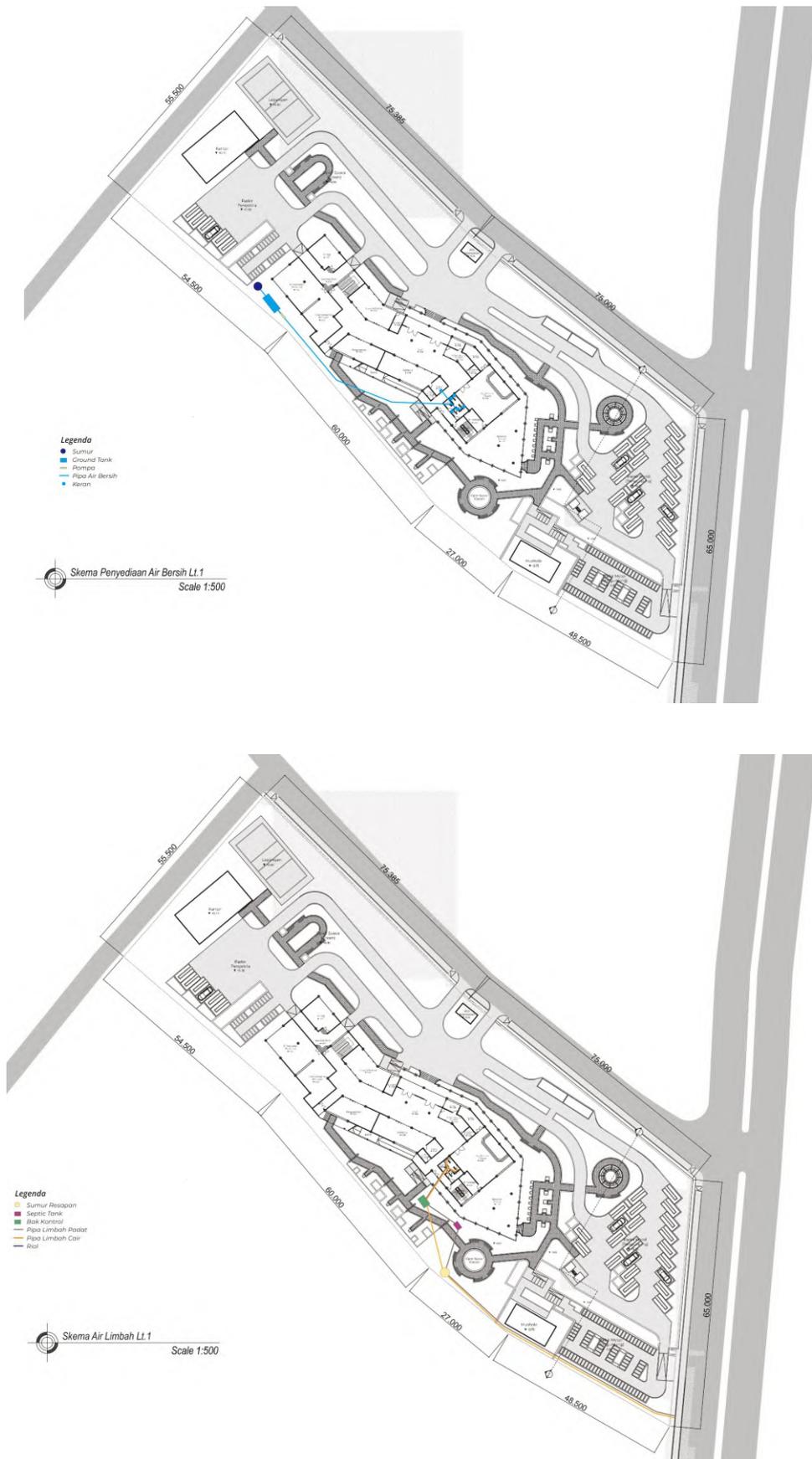
Skema Keselamatan Bangunan

Dalam menunjang keselamatan pengunjung pada sistem kewan bangunan, rancangan merespon dari segi sirkulasi jalur evakuasi yang mana dari tangga utama maupun dari tangga darurat bisa sesegera mungkin mendapatkan pintu keluar (darurat). Pintu darurat tersebut akan langsung mengarahkan pengunjung ke titik-titik area terbuka atau tempat yang aman, selain tangga ada juga terdapat jalur evakuasi dengan ramp yang ditujukan untuk kaum difabel ataupun pengunjung lanjut usia pada jalur evakuasi di sisi selatan bangunan.



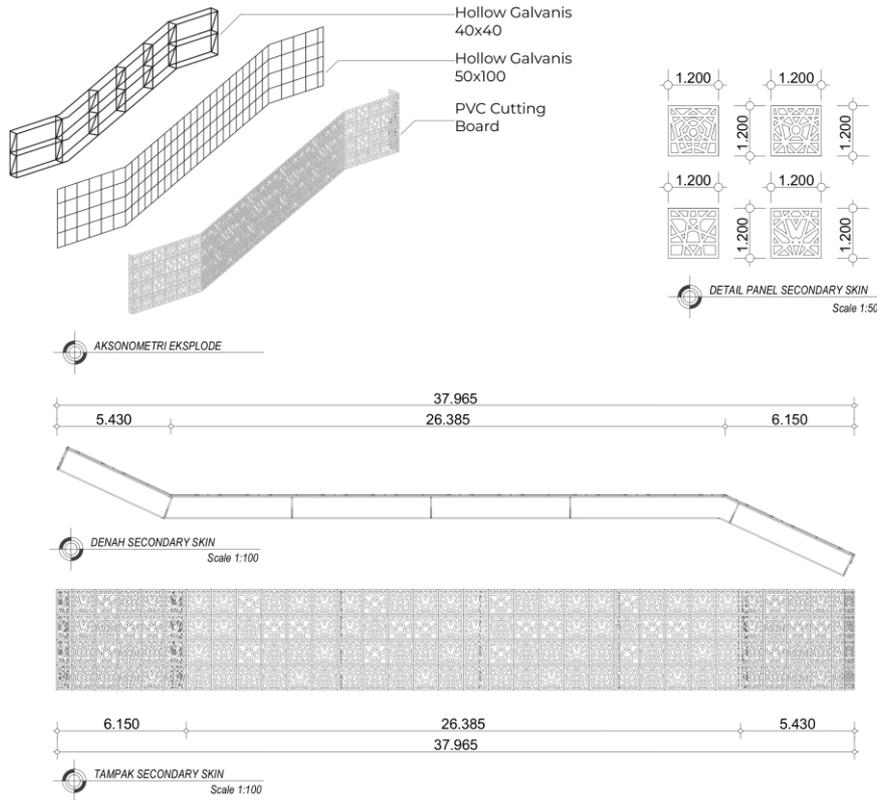
Gambar 5.7 Skema Keselamatan Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

Skema Utilitas Air Bersih & Air Kotor



Gambar 5.8 Skema Utilitas Air Bersih & Air Kotor
Sumber : Penulis, 2020

Detail Selubung Bangunan



Bentukan panel secondary skin untuk selubung bangunan diambil dari transformasi bentuk bunga **Rafflesia** dan bunga **Bangkai**.

Gambar 5.9 Detail Selubung Bangunan
Sumber : Penulis, 2020

Interior Rancangan



Hall & Void Area

Hall pada bangunan merupakan area penghubung ke semua ruang di dalam bangunan museum. Pada bagian hall yang terbuka juga terhubung langsung dengan void bangunan yang menjulang hingga ke bagian skylight. Hall diisi dengan beberapa area yang dijadikan peletakan **furniture** dari cafetaria yang mana pengunjung bisa melihat isi dalam bangunan cukup dari bagian hall saja. Dinding-dinding hall juga dijadikan media meletakkan foto-foto bersejarah maupun koleksi dua dimensi lainnya yang di display dalam memperkuat suasana didalam museum meskipun bukan area yang dikhususkan untuk tempat pameran.



Void



Auditorium

Auditorium

Auditorium menjadi area yang bisa digunakan untuk umum (disewakan) yang bisa digunakan sebagai area edukasi, seni dan lainnya.



Cafetaria

Cafetaria

Cafetaria sebagai area yang dijadikan daya tarik di museum dalam menarik pengunjung, yang mana tema atau konsep cafe menyatu dengan museum dan memberikan pengalaman yang berbeda dari cafe biasanya. Selain cafe terdapat **giftshop** yang menjual produk-produk lokal baik itu karya seni, kain batik, replika dari koleksi museum, dan lainnya.



Perpustakaan

Persputakaan museum daerah yang dijadikan tempat edukasi terkait dengan ilmu kesejarahan daerah maupun umum yang bisa diakses oleh semua usia pengunjung museum.

Ramp

Ramp dengan lebar 2,2 meter yang berada di dalam bangunan menghubungkan lantai pertama ke lantai kedua, dan juga terdapat ramp dari lantai kedua ke lantai ketiga. Area ramp ini diberikan selubung balok-balok kayu yang memiliki celah untuk mendapatkan cahaya alami dan bisa memasukan angin untuk diarahkan ke ujung lorong.



Pameran Tetap & Temporer

Koleksi yang ditampilkan tidak memberikan interkativitas terhadap koleksi baik dari segi sentuhan, pendengaran, maupun pembauan tetapi hanya rangsangan indra penglihatan/visual saja . Perletakan koleksi menyesuaikan kebutuhan display dengan informasi masih berupa tulisan atau konvensional. Koleksi tidak bisa disentuh dengan pengunjung dikarenakan benda atau objek koleksi yang terlalu kecil (mudah untuk dicuri) seperti mata uang, kramik-kramik, gerabah, piring, guci, arca ataupun termasuk koleksi yang langka.



Pameran Tetap & Temporer



Pameran Tetap & Temporer

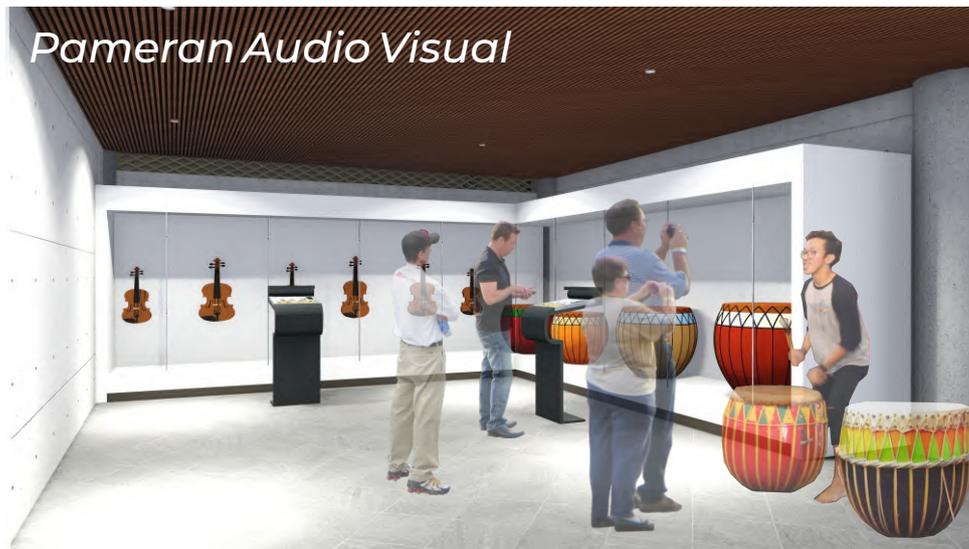
Beberapa material plafond, vitrin-vitrin atau tempat display, maupun lantai menggunakan kayu Glugu dan kayu Medang Kemuning.



Pameran Tetap & Temporer

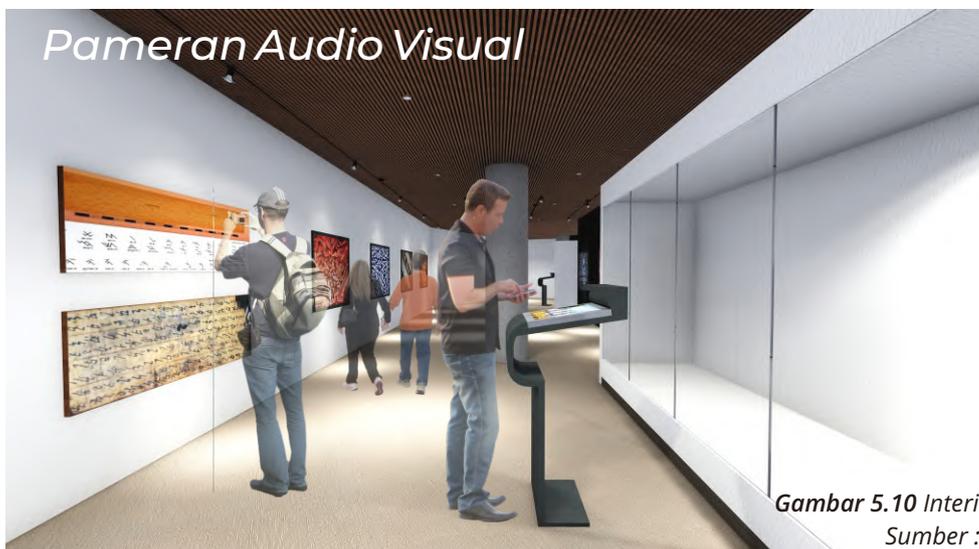


Pameran Tetap & Temporer



Pameran Audio Visual

Pameran pada ruangan ini menjadi area yang di **setting** sedemikian rupa untuk dapat memberikan pengalaman rangsangan lebih dari satu indra (multi sensoris) seperti memberikan penglihatan/visual, pendengaran, penciuman, dan sentuhan. Ruang yang menampilkan objek asli dan menambahkan sampel objek yang bisa pengunjung rasakan, mainkan atau dicoba. Penjelasan terkait objek yang ditampilkan sudah didukung dengan media interaktif yang bisa membawa pengunjung masuk ke dunia digital lebih bisa berinteraksi untuk mengetahui dan mengerti, namun juga bisa berinteraksi dengan objek aslinya. Media interaktif menjelaskan secara detail terkait objek yang ditampilkan, contohnya pada ruang diisi alat-alat musik tradisional seperti dol, biola, akordion, kolintang, seruling bisa pengunjung mencoba langsung memainkan sampel dari alat tersebut dan ruang sudah merespon dengan akustik ruang tanpa membuat ruang akan bergema bila menghasilkan suara yang keras. Selain bisa mencoba langsung, pengunjung bisa menggunakan media interaktif untuk bisa mengetahui suara-suara dari alat tersebut. Pada ruang lainnya juga terdapat ruang batik **basurek**, naskah kuno, dan aksara **Ka-Ga-Nga**, yang mana seperti ruang batik yang bisa memberikan pembauan dari aroma cairan malam/lilin. Cara membatik, penjelasan atau menceritakan terkait naskah kuno membaca huruf Ka-Ga-Nga juga bisa dipahami dari media interaktif pada setiap ruang.



Gambar 5.10 Interior Rancangan
Sumber : Penulis, 2020

Eksterior Rancangan

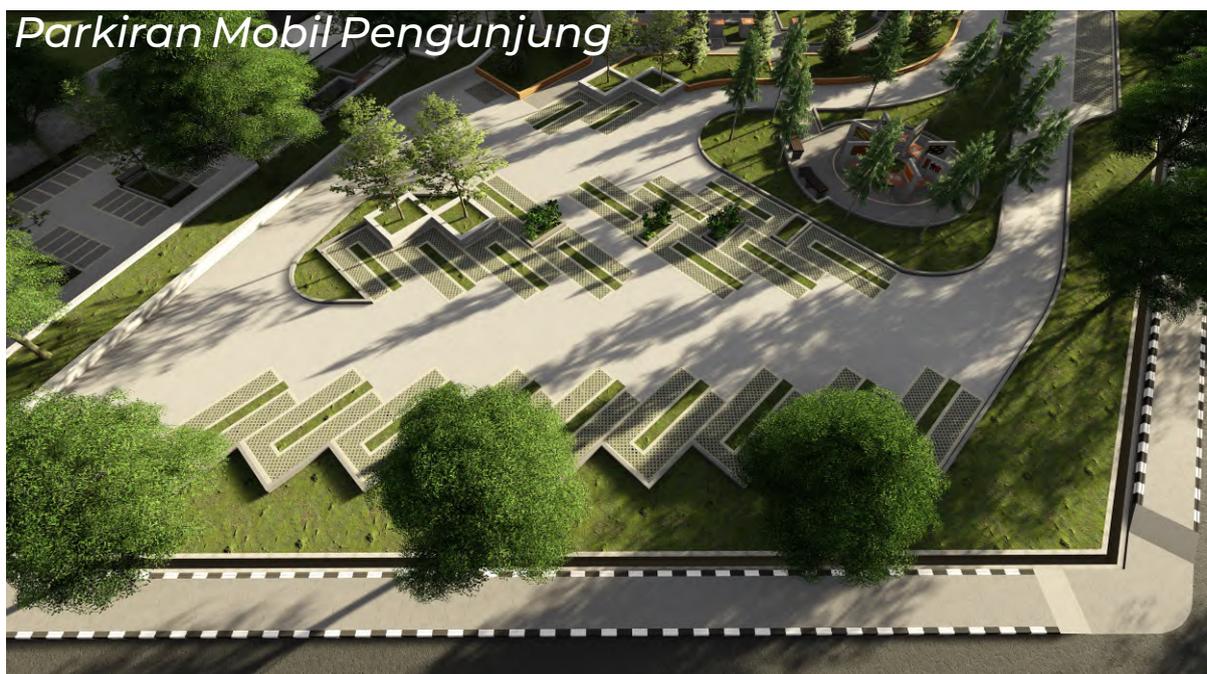


Kluster Pameran AR

Area ini merupakan area yang menampilkan interaksi antara pengunjung dengan media tersebut, area ini juga menjadi konsep lansekap yang mana selain suasana **nature** yang didapat pengunjung juga bisa memulai berwisata museum dari luar ruang koleksi dengan bantuan pameran AR (**Augmented Reality**) pada setiap kluster yang tersebar pada **site** museum.

Parkiran Mobil Pengunjung

Area parkir yang berada di sisi timur **site** merupakan konsekuensi dari konsep **nature experince**, yang mana pintu masuk dan keluar yang berada di sisi utara **site**, pengunjung akan melewati barisan vegetasi endemik Bengkulu dan saat berjalan menuju pintu masuk museum pengunjung juga akan berjalan menelusuri jalan pedestrian yang disuguhi pohon endemik lainnya.





Eksterior (Mata Manusia)



Eksterior Material & Lansekap

Penerapan material yang di adopsi dari lokalitas dan modernitas di aplikasikan pada fasad dan selubung bangunan museum. **Tone** warna yang diterapkan diambil dari warna lokalitas serta material pembentuk unsur lokalitas tersebut juga menggunakan material pabrikasi dan material asli hingga terbentuk komposisi yang unik. Bentuk bangunan yang tinggi dan memanjang yang tidak simetris membentuk perspektif yang menarik jika dilihat dari sudut jalan Pembangunan dan Jalam Musium. Vegetasi endemik yang tersebar menjadikan lingkungan museum sangat memberikan kesan hijau dengan fungsi vegetasi yang berbeda-beda namun tetap memiliki **sense** lokalitas Bengkulu.

Eksterior (Mata Burung)



Gambar 5.11 Eksterior Rancangan
Sumber : Penulis, 2020

06

EVALUASI RANCANGAN

*Museum
Terbuka Dan
Menerima Semua*

Evaluasi Rancangan

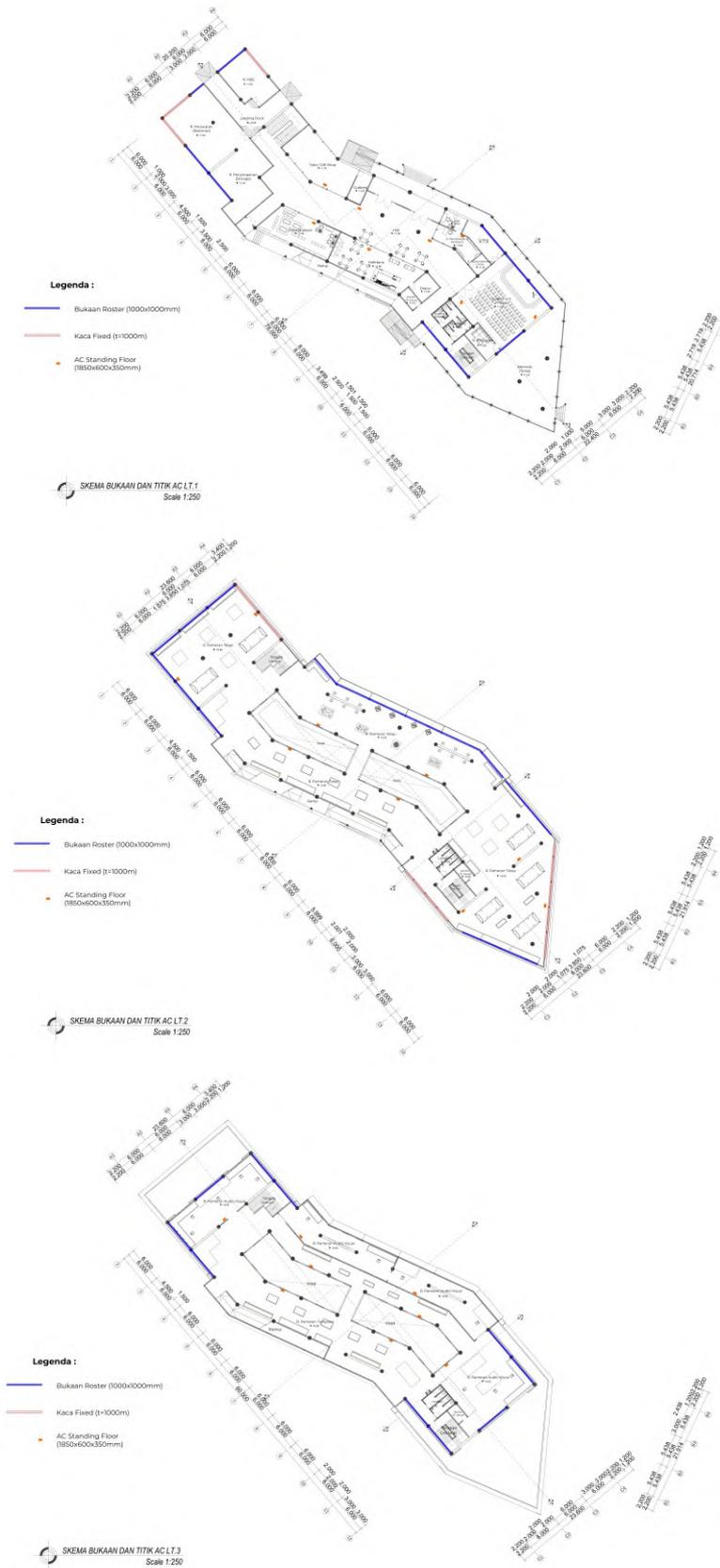
Dari diskusi yang telah dilaksanakan terdapat beberapa hal yang perlu diluruskan terkait desain dalam rancangan guna menemukan hasil rancangan yang lebih optimal. Berikut hal-hal yang menjadi bahasan untuk dikaji dan di review ulang untuk memperjelas desain terkait:

1. Konfigurasi bangunan terkait dengan respon matahari dan angin.
Respon :
Penjelasan dan statement terkait dengan desain yang diaplikasikan pada selubung bangunan dalam pemilihan konfigurasi dari respon iklim tersebut. Penjelasan area-area khusus yang ditambahkan sistem penghawaan buatan / kelembapan.
2. Pertimbangan struktur kolom kayu area **Barendo** (teras) yang harus dipertimbangkan lagi.
Respon :
Mengganti informasi/keterangan terkait material kolom pada area **Barendo**, menjelaskan material atau komponen yang ada pada area Barendo tersebut. Penambahan penjelasan fungsi di area tersebut.
3. Panas yang di hasilkan dari **skylight**, dan penyebaran cahaya langsung terkait objek yang dipamerkan.
Respon :
Penjelasan terkait material yang digunakan dan sistem penerapan **skylight** pada atap, serta statement dampak dari cahaya sinar matahari terhadap objek maupun penyebaran cahaya tersebut.
4. **Tactile Experience** yang ada pada eksterior dan interior yang masih belum ditampilkan suasana aktivitasnya.
Respon :
Menjelaskan ruang luar eksterior dan relasinya terhadap interior terkait **Tactile Eksperience** yang diusungkan.

Skema Terkait Iklim Pada Desain

Konfigurasi Bangunan

Dalam rancangan desain yang merespon terkait iklim lingkungan, pada konfigurasi bangunan terkait dengan angin ialah supaya angin bisa dialirkan ke seluruh ruangan tertentu dengan membuat bukaan (roster) yang bisa memasukan angin dan mengeluarkan angin tersebut. Ruang-ruang pameran yang dikhususkan untuk terjadinya **cross ventilation** itu ditujukan untuk ruang pameran tetap, yang mana koleksi-koleksi tersebut ditutupi atau dilindungi dengan vitrin-vitrin kaca dan juga koleksi yang besar dengan material yang tahan terhadap iklim. Untuk ruang pameran audio visual tidak memberikan bukaan penghawaan alami melainkan menggunakan **AC standing floor** dalam menjaga kelembapan ruang begitu juga dengan ruang pameran tetap. Untuk pencahayaan alami dimaksimalkan pada selubung di sisi timur dan utara dengan menggunakan kaca **fixed**. Kaca dengan tinggi satu meter tersebut hanya akan mengambil **daylight** dari sinar matahari tanpa mengenai langsung ke objek di dalam ruang.



Gambar 6.1 Skema Bukaan & Titik AC
Sumber : Penulis, 2020

Fungsi *Barendo* & Penjelasan Materialnya

Area *Barendo*



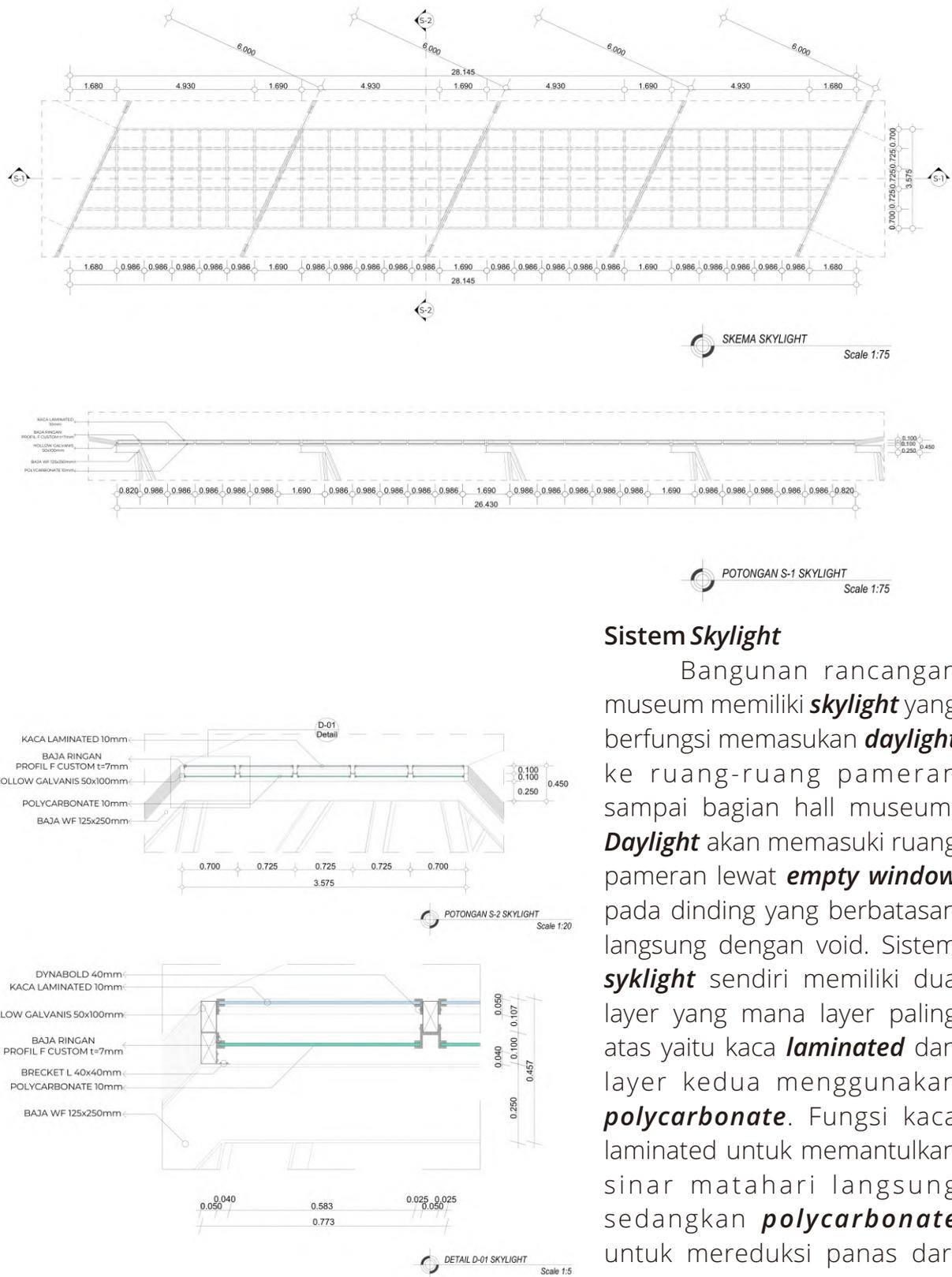
Barendo (Teras)

Barendo dalam rumah adat *Bubungan Limo* berfungsi sebagai area tempat menerima tamu atau bermain bagi anak-anak. Rancangan museum mengadopsi fungsi dari *barendo* dengan menjadikannya area yang bisa digunakan untuk publik namun termasuk pada area yang semi terbuka. Area yang cukup luas ini bisa menampung berbagai aktivitas skala sedang untuk kegiatan-kegiatan tertentu dan area ini terhubung ke area hall museum. *Barendo* dibatasi oleh geladak dengan ukiran floral pada tepian dan di kelilingi dengan kolom beton yang ditutupi *cladding* kayu, begitu juga dengan kolom yang ada ditengah ditutupi *cladding* kayu yang memiliki ornamen dari bentuk *Pohon Ru*.



Gambar 6.2 Suasana Dan Konektivitas *Barendo*
Sumber : Penulis, 2020

Sistem Penerapan Skylight



Sistem Skylight

Bangunan rancangan museum memiliki **skylight** yang berfungsi memasukan **daylight** ke ruang-ruang pameran sampai bagian hall museum. **Daylight** akan memasuki ruang pameran lewat **empty window** pada dinding yang berbatasan langsung dengan void. Sistem **syklight** sendiri memiliki dua layer yang mana layer paling atas yaitu kaca **laminated** dan layer kedua menggunakan **polycarbonate**. Fungsi kaca laminated untuk memantulkan sinar matahari langsung sedangkan **polycarbonate** untuk mereduksi panas dari layer kaca pertama. Dengan menerapkan prinsip **layering** tersebut panas yang dihasilkan akan berkurang pada bagian atas bangunan.

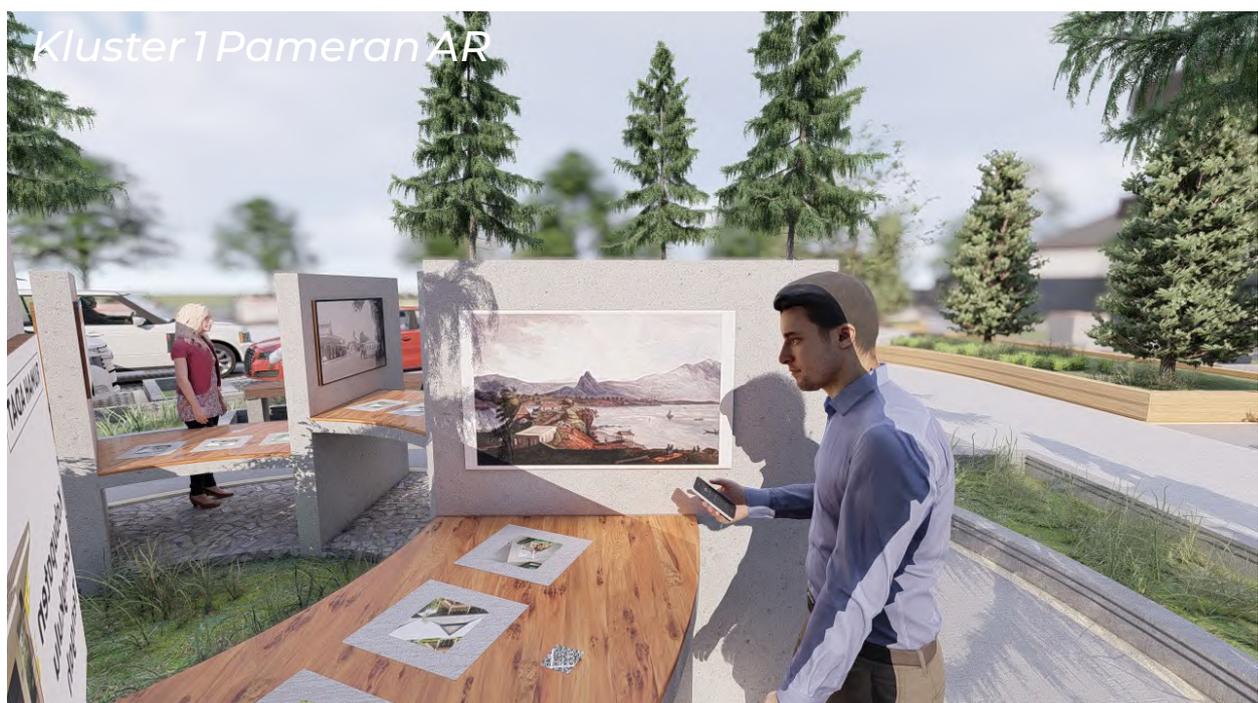
Gambar 6.3 Skema & Detail Skylight
Sumber : Penulis, 2020

Relasi Pameran Eksterior & Interior



Pameran AR (Augmented Reality)

Selain media interaktif yang ada pada ruang pameran audio visual museum, pada bagian outdoor juga terdapat area pameran yang mengakomodasi untuk pengunjung bisa berinteraksi. Media kluster-kluster pameran AR yang tersebar ini menjadi bagian dari museum, pameran menampilkan berbagai pengetahuan tentang kesejaraan dan koleksi dari museum sendiri. Media ini bermaterialkan beton untuk strukturnya, untuk meletakkan gambar atau barcode, media dibentuk lapisan kayu dan akrilik untuk memasukan gambar atau barcode tersebut. Area kluster 1 merupakan area yang menampilkan delapan jenis koleksi di dalam museum dengan memberikan 3D visualisasi contoh dari koleksi yang ada yang bisa discan dari ponsel pengunjung.





Kluster 2 Pameran AR

Area kluster 2 merupakan area yang menjelaskan tentang rumah-rumah adat dari provinsi Bengkulu (terdapat lima jenis rumah berbeda), yang mana saat pengunjung scanning barcode akan terlihat 3D visualisasi AR rumah adat tersebut dan penjelasannya dari ponsel pengunjung. Disini juga terdapat area yang menjelaskan tarian-tarian provinsi Bengkulu (ada delapan yang di angkat), yang mana saat pengunjung scanning gambar dari setiap tarian berbeda akan memunculkan video tarian dari data yang sudah tersimpan storage file internet museum.





Kluster 3 Pameran AR

Area kluster 3 ini memberikan edukasi terkait kesejarahan kerajaan (\pm 8 kerajaan yang terbagi ke tiga daerah besar) yang ada di Bengkulu, yang mana kerajaan-kerajaan tersebut dibagi menjadi tiga daerah besar yaitu, bagian utara, tengah dan selatan. Setiap perbatasan bagian terdapat semacam gapura setengah lingkaran yang menandakan perpindahan ke bagian berikutnya, dalam kluster ini **environment** setiap bagian di khususkan sedemikian rupa dengan pemilihan vegetasi sesuai dengan kondisi iklim. Pada bagian utara yang merupakan area perbukitan vegetasi yang digunakan untuk mendukung susana lokal utara menggunakan pohon kopi yang rimbun, sedangkan pada area tengah menggunakan vegetasi flamboyan, dan area selatan karena merupakan area pesisir menggunakan vegetasi kelapa.



Gambar 6.4 Suasana Pameran AR Outdoor
Sumber : Penulis, 2020

Daftar Pustaka

Buku

- Frampton, Kenneth. 1994. *Modern Architecture a Critical History*. London:Thames and Hudson.
- Pemerintah Provinsi Bengkulu (2016) '*Pemerintah Provinsi Bengkulu*', <https://Bengkuluprov.Go.Id/>. Available at: <https://bengkuluprov.go.id>
- ICOM (2004). "*Running a Museum : A Parctical Handbook, International Council of Museum*", UNESCO, France.
- The Architects Handbook (2002) *The Architects Handbook*. doi: 10.1002/9780470696194.
- Atmadjaja, J . S & Dewi, M . S. (1999)."*Estetika Bentuk*". Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Hakim, R. (2000). "*Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap*". Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud. (1988). "*Pedoman Pendirian Museum*". Jakarta
- Mulajoli, B. (1975). "*Museum Architecture. New York: Mc. Graw-hill Book Company*".
- Ching, F.D.K. (1996). "*Ilustrasi Desain Interior*". Jakarta: Erlangga
- Arbi & Yunus. (2012). "*Konsep Penyajian Museum*", bagian 4.
- Sutaarga, M. A. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Jurnal

- Ch'ng, Eugene, Shengdan Cai, Fui-Theng Leow, and Tong Evelyn Zhang (2019). "*Adoption and Use of Emerging Cultural Technologies in China's Museums.*" *Journal of Cultural Heritage* 37: 1 7 0 - 8 0 . <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1296207418304072> (October 11, 2019).
- Bramastartya, J. (2017) *Observatorium Edukatif Dan Rekreatif Dengan Pendekatan Critical Regionalism Di Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta*. S1 thesis, UAJY. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/11371>
- Ch'ng, Eugene, Shengdan Cai, Fui-Theng Leow, and Tong Evelyn Zhang (2019). "*Adoption and Use of Emerging Cultural Technologies in China's Museums.*" *Journal of Cultural Heritage* 37: 1 7 0 - 8 0 . <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1296207418304072> (October 11, 2019).
- Bramastartya, J. (2017) *Observatorium Edukatif Dan Rekreatif Dengan Pendekatan Critical Regionalism Di Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta*. S1 thesis, UAJY. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/11371>
- Pratama, F. A. (2020) *Aspirasi Pengunjung Dalam Pengembangan Kualitas Media Koleksi Museum Negeri Bengkulu*. Karya Tulis Ilmiah. Program Studi Arsitektur. Universitas Islam Indonesia.
- Eggerer, K. L. (2017) *Placing Resistance : A Critique of Critical Regionalism Stable*. URL : <http://www.jstor.org/stable/1425724>
- McQuillan, M. (2019) '*Critical Practice*'. doi:10.5040/9781472544391.
- Wondoamiseno, R.A. (1991) *Regionalisme dalam Arsitektur Indonesia: Sebuah Harapan*. Yayasan Rupadatu, Yogyakarta
- Chiba, M. (2014) "*Towards a Critical Regionalism: Six points for an Architecture of Resistance*", Kenneth Frampton', *Journal of architecture and buildingscience*, p. 45.
- Irianto, K. R. (2018) *Rancangan Gedung Pameran Tetap dalam Komplek Museum Sonobudoyo, D.I Yogyakarta*. Pendidikan Profesi Arsitektur. Universitas Islam Indonesia.
- Triana, S. (2016) '*Defamiliarisasi Tradisi : Museum Tambang Pasir Sungai Brantas*': Program Sarjana Arsitektur. Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- Almahdar, F. P. (2018) *Perancangan Museum Batik Kauman Yogyakarta Dengan Pendekatan Adaptive Reuse dan Infill Desain Rumah Batik Handel*. Tugas Akhir. Program Studi Arsitektur. Universitas Islam Indonesia.
- Yuuwono, A. (2011). *Pengaruh Orientasi Bangunan Terhadap Kemampuan Menahan Panas Pada Rumah Tinggal Di Perumahan Wonorejo Surakarta*. *Jurnal Teknik Sipil Dan Arsitektur*, 1 0 (1 4) . <https://doi.org/10.36728/jtsa.v10i14.127>

- Yoga, P & Permana, A. H (2013) '*Kajian Pola Tata Bangunan Dan Lingkungan Serta Bentuk Bangunan Kawasan " the Regatta " Di Pantai Mutiara Jakarta*', 6(2), pp. 123–139. Fakultas Teknik, Universitas Indraprasta PGRI
- Kustianingrum, D. W. I. et al. (2016) '*Kenyamanan Visual ditinjau dari Orientasi Massa Bangunan dan Pengolahan Fasad Apartemen Gateway , Bandung*', 4(1), pp. 1–12.
- Maryanto, A. S. (2006) '*Penampilan bangunan yang sinergis dengan fungsi bangunan Jogjacomtech*'. Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur. Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Prihartini, N (2017) '*"Homestay" Dan Ekowisata Sawah Dengan Pendekatan Arsitektur Organik Di Kaliurang*'. S1 thesis, UAJY.
- Jimmy Priatman (1999) '*Tradisi Dan Inovasi Material Fasade Bangunan Tinggi*', DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur), 27(2). Available at: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ars/article/view/15719>
- Gregoriou, M. (2019) '*Creative Thinking features and museum interactivity: Examining the narrative and Possibility Thinking features in primary classrooms using learning resources associated with museum visits*', Thinking Skills and Creativity. Elsevier, 32(February), pp. 51–65. doi: 10.1016/j.tsc.2019.03.003.
- Kidd, J., Ntalla, I. and Lyons, W. (2011) '*Multi-touch interfaces in museum spaces : reporting preliminary findings on the nature of interaction*', Computer, pp. 5–12.
- Jiang, X. (2015) '*Rethink Critical Hot spring hotel design*'.
- Sutaarga, M. Amir. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Bamazroek, T. and Prasetyo, Y. (2019) '*Pendekatan Critical Regionalism pada Bangunan Kantor Sewa*', 8(2).

Website

- Kolesarova, L .(2018) Designing For The Tactile Experience .
<https://www.smashingmagazine.com/2018/04/designing-tactile-experience/>

Resume



FAIZUN ANUGRAH PRATAMA

Address Pemangku Basri Gg.Mufakat, Kel. Tj.Mulia, Kec. Ps. Manna, Bengkulu Selatan, Bengkulu
Mobile +6281369760009
Email itsfznap@gmail.com

Instagram @fzunangrhprtm
Twitter @faizunap
Pinterest @faizun19

Basic Information

Place & date of birth Manna, November 19th, 1998
Nationality Indonesia
Hobbies Music, Movie, Design

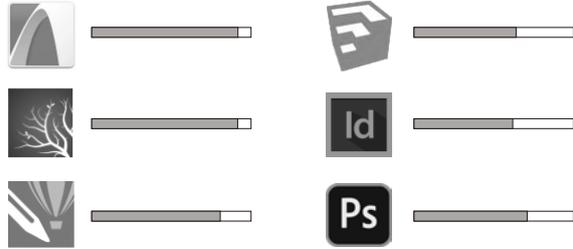
Education

Degree & major Bachelor of Design Architecture (B.D.Arch/S.Ars)
University Universitas Islam Indonesia
Duration of study 2016-Now

Seminar

Jan 2020
Oral Presenter, Paper, Sakapari2020 (SUSTAINABILITY IN ARCHITECTUR) Indonesia Seminar Works & Architecture Exhibition
Yogyakarta, Indonesia
Presented my paper entitled "Aspirasi Pengunjung Dalam Peningkatan Kualitas Media Koleksi Museum Negeri Bengkulu".

Software Skills



Lampiran

Keterangan :

M : Merasakan, TM: Tidak Merasakan

S : Sesuai, TS : Tidak Sesuai

*Jawab pertanyaan untuk penilaian 2 alternatif desain dengan melingkari jawaban pada kolom-kolom setiap alternatif yang sudah ada.

*Berikan komentar/masukan untuk alternatif yang paling menarik

*Kedua alternatif bisa saja jawabannya positif (Menarik/Sesuai) atau sebaliknya (Tidak Menarik/Tidak Sesuai)

*3D/Gambar/Sketsa alternatif atau konsep yang sama dilampirkan pada daftar gambar kuesioner sesuai kodenya

Kriteria Critical Regionalism	Variabel	Pertanyaan	3D/Gambar/Sketsa		Alt.1		Alt.2		Komentar/masukan Alt.1	Komentar/masukan Alt.2
			Alt.1	Alt.2						
Tactile Experience	Material Interior	Apakah penggunaan material pada interior museum sudah bisa merasakan rangsangan pada indra ?	G.1	G.1	M	TM	M	TM		
	Teknologi	Apakah teknologi yang ada sudah bisa merasakan keterlibatan secara sensorik pada media?	G.2	G.2	M	TM	M	TM		
	Program Ruang	Apakah perpindahan ruang yang ditunjukkan pada gambar menarik untuk merasakannya?	G.3.1	G.3.2	M	TM	M	TM		
Nature Experience	Elemen Lanskap	Apakah penempatan pohon-pohon dan penerapan material alami pada lingkungan sekitar bangunan sudah sesuai membentuk suasana yang hijau dan alami?	G.4.1	G.4.2	S	TS	S	TS		
	Sirkulasi & Aksesibilitas	Apakah sudah sesuai sirkulasi atau masuk di lingkungan museum tidak membingungkan?	G.5.1	G.5.2	S	TS	S	TS		

Place Making	Orientasi Bangunan	Apakah orientasi massa dalam membentuk visual dan perspektif bangunan di lingkungannya sudah sesuai dengan tapaknya?	G.6.1	G.6.2	S	TS	S	TS	
	Bentuk & Komposisi Massa	Apakah bentuk massa bangunan menggambarkan Bengkulu dan perkembangan zaman?	G.6.1	G.6.2	S	TS	S	TS	
Architectonic Composition	Material Fasad (Eksterior)	Apakah penerapan material di elemen fasad pada gambar sudah sesuai untuk muka museum?	G.7.1	G.7.2	S	TS	S	TS	
Total :									

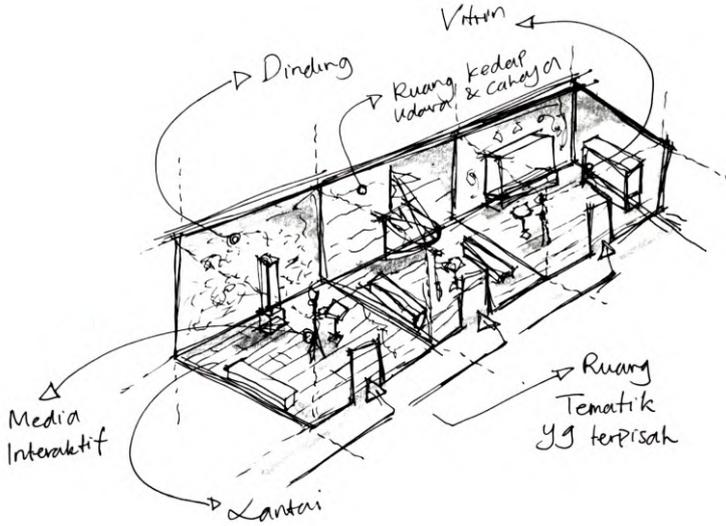
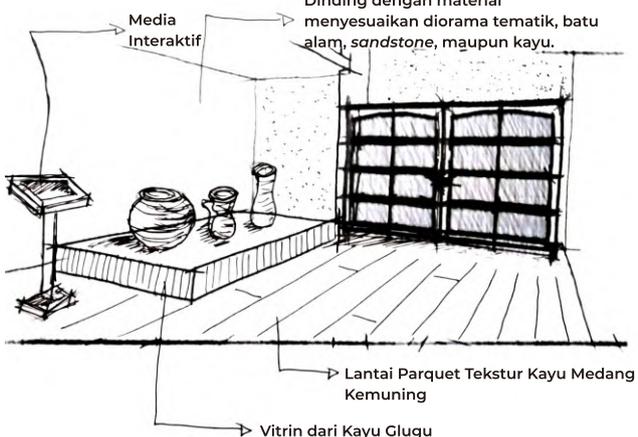
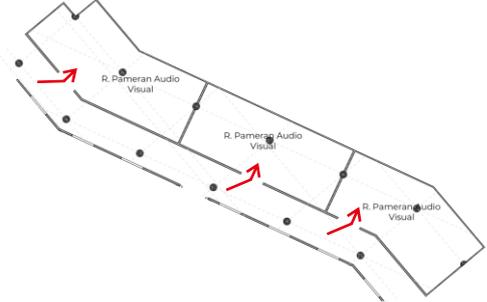
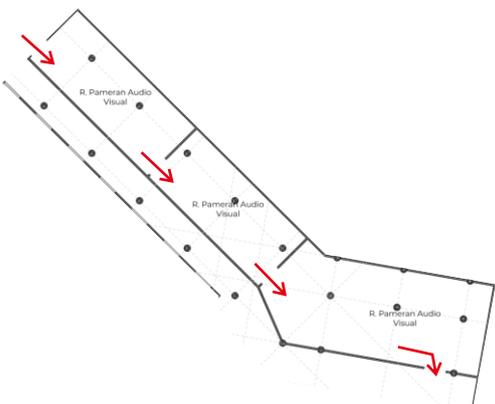
Data Pengisi Kuesioner :

Nama :

Sampel : *Kepentingan/keterkaitan terhadap Museum (lingkari)

1. Staff/Pengelola Museum
2. Toko Adat/Sejarawan
3. Pengunjung pernah ke museum.

Daftar Gambar Kuesioner

Kode Gambar	Gambar
G.1	 <p>Hand-drawn architectural sketch of a museum gallery layout. The sketch shows a rectangular room with a raised platform on the left side and a display case on the right side. Labels include: 'Dinding' (Wall), 'Vitrin' (Cabinet), 'Ruang kedap Udara & Cahaya' (Air and light tight room), 'Media Interaktif' (Interactive media), 'Lantai' (Floor), and 'Ruang Tematik yg terpisah' (Separate thematic room).</p>
G.2	 <p>Hand-drawn architectural sketch of a museum gallery interior. It features a raised platform with a display case, a wall with a grid pattern, and a wooden floor. Labels include: 'Media Interaktif', 'Dinding dengan material menyesuaikan diorama tematik, batu alam, sandstone, maupun kayu.' (Wall with material suitable for thematic diorama, natural stone, sandstone, or wood), 'Lantai Parquet Tekstur Kayu Medang Kemuning' (Parquet floor with Medang Kemuning wood texture), and 'Vitrin dari Kayu Glugu' (Cabinet from Glugu wood).</p>
G.3.1	 <p>Hand-drawn architectural floor plan of a museum gallery. It shows a long, narrow room with three distinct sections, each labeled 'R. Pameran Audio Visual' (Audio Visual Exhibition Room). Red arrows indicate the flow of visitors through the space.</p>
G.3.2	 <p>Hand-drawn architectural floor plan of a museum gallery, similar to G.3.1 but with a different layout. It shows a long, narrow room with four distinct sections, each labeled 'R. Pameran Audio Visual' (Audio Visual Exhibition Room). Red arrows indicate the flow of visitors through the space.</p>

Kode Gambar

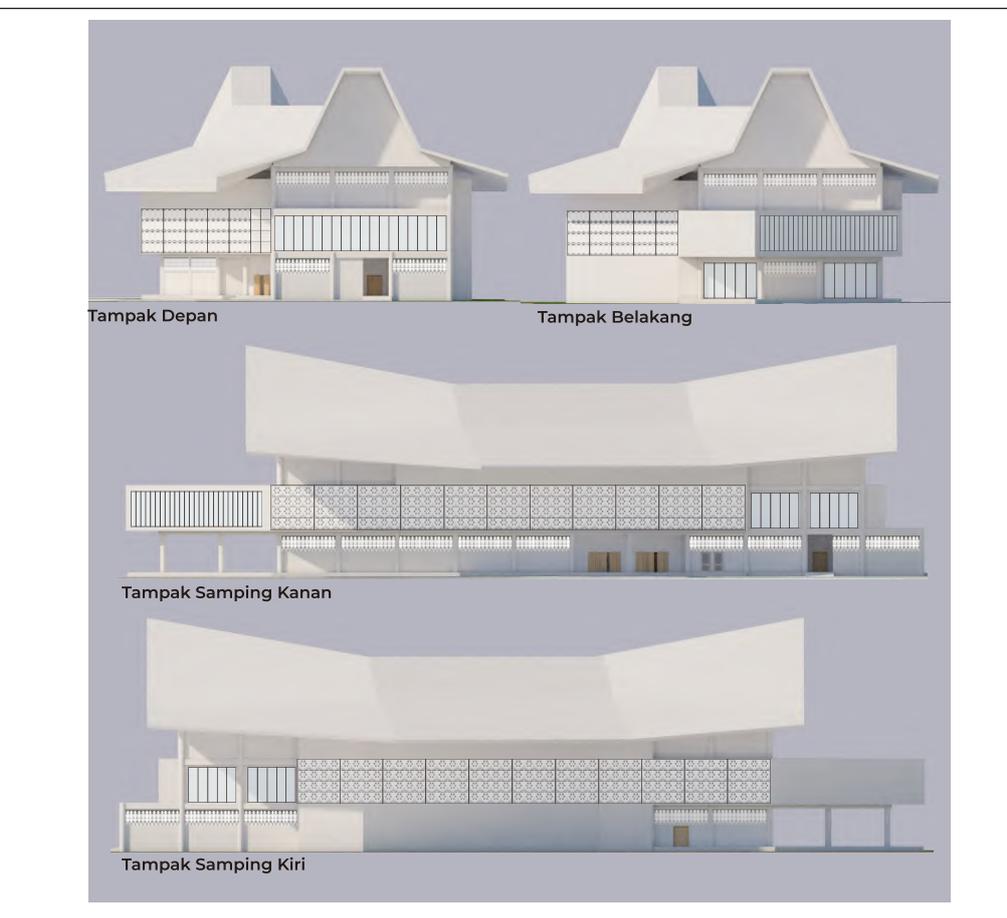
Gambar

G.4.1



G.4.2

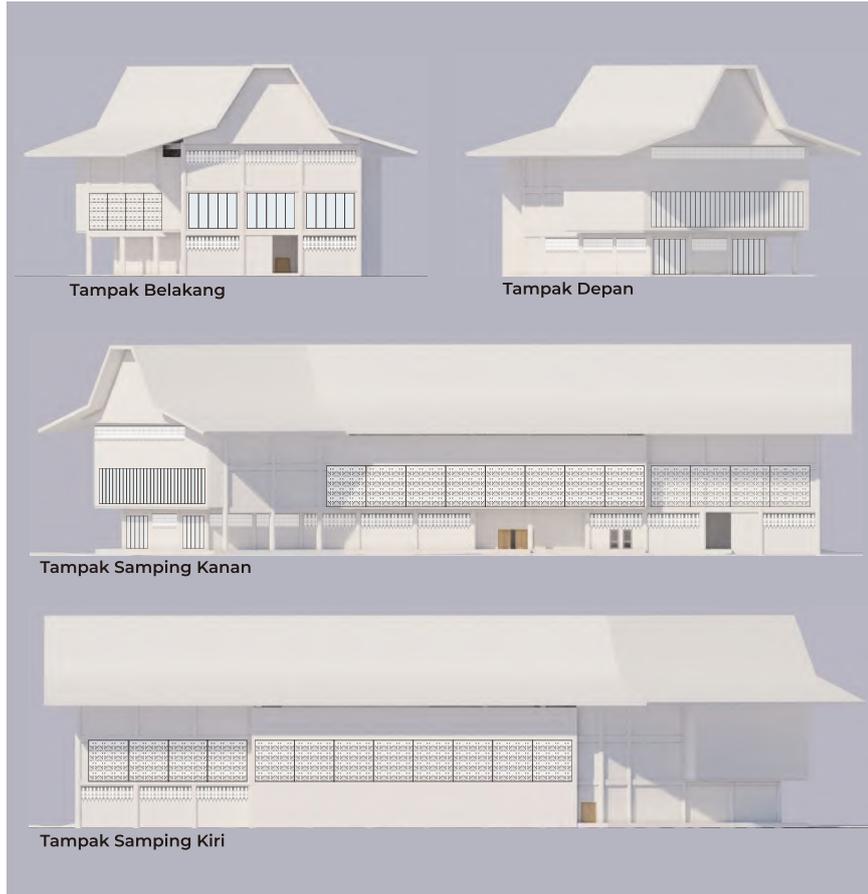


Kode Gambar	Gambar
G.6.1	
G.6.2	
G.7.1	 <p>Tampak Depan</p> <p>Tampak Belakang</p> <p>Tampak Samping Kanan</p> <p>Tampak Samping Kiri</p>

Kode Gambar

Gambar

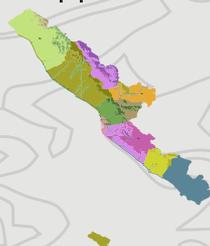
G.7.2



Barcode Lampiran Gambar Teknik



**Design Of
Regional Museum
of Bengkulu**
By Critical Regionalism
Approach



Bachelor Final Project
©2020