

TUGAS AKHIR

MUSEUM MEMORIAL GEMPA BUMI PADANG

Penerapan Arsitektur Lokal Rumah Gadang Untuk Menghadirkan Identitas Lokal

PADANG EARTHQUAKE MEMORIAL MUSEUM

Application of Rumah Gadang Architecture to Present an Local Identity



Disusun oleh :

RULLY MARDONA

05 512 008

Dosen Pembimbing :

Revianto Budi Santosa, Ir.,M.Arch

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2010

TUGAS AKHIR

MUSEUM MEMORIAL GEMPA BUMI PADANG

Penerapan Arsitektur Lokal Rumah Gadang Untuk Menghadirkan Identitas Lokal

PADANG EARTHQUAKE MEMORIAL MUSEUM

Application of Rumah Gadang Architecture to Present an Local Identity



Disusun oleh :

RULLY MARDONA

05 512 008

Dosen Pembimbing :

Revianto Budi Santosa, Ir.,M.Arch

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

YOGYAKARTA

2010

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR :

MUSEUM MEMORIAL GEMPA BUMI PADANG

Penerapan Arsitektur Lokal Rumah Gadang Untuk Menghadirkan Identitas Lokal

PADANG EARTHQUAKE MEMORIAL MUSEUM

Application of Rumah Gadang Architecture to Present an Local Identity



Pembimbing,

Penguji

Revianto B. Santosa, Ir, M.Arch,

Ir.H. Munichy BE, M.Arch,

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII

Dr. Ing. Ir. Ilya F. Maharika, MA

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir :

Nama mahasiswa : **Rully Mardona**

Nomor mahasiswa : **05 512 008**

Judul tugas akhir : **Museum Memorial Gempa bumi Padang**
*Penerapan Arsitektur Lokal Rumah Gadang Untuk
Menghadirkan Identitas Lokal*
Padang Earthquake Memorial Museum
*Application of Rumah Gadang Architecture to Present an
Local Identity*

Kualitas buku laporan akhir : **sedang baik baik sekali**

sehingga

**Direkomendasikan/tidak direkomendasikan
untuk menjadi acuan produk tugas akhir**



Yogyakarta, 13 April 2012

Dosen pembimbing

Revianto B. Santosa, Ir, M.Arch,

KATA PENGANTAR

Laporan ini diterbitkan, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana teknik pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Dan sebagai wujud rasa kagum saya kepada dunia pendidikan, terutama satu sudut pandang : Arsitektur. Belajar Arsitektur, diawali dari satu tarikan garis, berkembang menjadi satu bidang dan menjadi ruang, ruang untuk mewadahi apapun kegiatan tersebut. Ruang yang dirancang bukan sebagai monumen tanpa jiwa dan bangunan tanpa raga, melainkan ruang untuk mewadahi lahirnya ide baru, pemikiran baru, kegiatan baru, interaksi baru, komunitas baru, masyarakat baru, atau peradaban yang baru.

Alam takambang jadi guru, pepatah Minang yang mempunyai makna bahwa alam bisa menjadi panutan karena semua kearifan yang dimilikinya. Pepatah yang terdengar seperti ajakan untuk mempelajari alam yang ada di bumi ini, saya rasa tidak. Mungkin alam yang dimaksud adalah alam semesta, alam dengan luasan yang belum diketahui secara pasti dengan ilmu pengetahuan, namun sudah dibatasi menjadi 7 lapis oleh ajaran agama. Ajaran untuk mempelajari alam semesta, dan butuh diwadahi, dan museum gempa bumi adalah awalnya.

Dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Allah, yang telah memberi tau bahwa kita kecil, dan hanya Dia yang Maha Besar. Tanpa mengurangi rasa hormat dan terimakasih kepada mereka yang telah membantu dalam proses penyusunan buku ini, secara khusus ucapan terima kasih ini disampaikan kepada Revianto B. Santosa, Ir, M.Arch., Ir.H. Munichy BE, M.Arch., Putu AP. Agustiananda, ST, MA, atas waktu, tenaga , untuk semua masukan dan kritikan dalam menyusun laporan tugas akhir, kepada teman-teman Padang Menik, Uchi, Iesan, Rie, Bintank, Ance, Vindy, Temok, Radhy, Icit, Gembul, Ajenk, teman-teman Jogja Bintang, Sisca, Citra, Reza, Robby, Arsitek 05 khususnya Pony, Ricky, Eko, Reza, Mbah,

Laporan ini merupakan bentuk ucapan terimakasih saya kepada, kedua orang tua mama Huriati Mahmuda dan bapak Darmansyah Sireon SH , kepada saudara saya, Titin Komala Dewi, Gina Ardika Laura, dan Baby Keisha. Semoga buku ini memberi sedikit manfaat kepada kita semua. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini.

Yogyakarta, 13 April 2012

Rully Mardona



ABSTRAK

30 September 2009, bencana gempa bumi dahsyat telah melanda kota Padang. Dimana dilihat pada besarnya guncangan yang terjadi dan dampak yang besar akibat kejadian ini. Menelan ribuan korban jiwa dan merusak hingga merobohkan banyak bangunan. Kejadian yang besar yang seharusnya bisa diingat dan diambil hikmah dari kejadian tersebut. Untuk itu dibutuhkan suatu wadah yang mampu mengingatkan dan mengambil pelajaran penting akan kejadian gempa bumi yaitu dengan merancang museum memorial gempa bumi Padang. Tidak hanya sebagai tempat untuk mengenang kejadian gempa bumi, tetapi juga sebagai tempat edukasi, eksepsi, preservasi, konservasi dan penelitian tentang gempa bumi.

Menjadikan museum sebagai landmark kota yang mencitrakan arsitektur lokal masyarakat Padang yang mengisyaratkan kebangkitan Padang setelah kejadian tersebut. Dengan mengambil lokasi di bekas runtuh hotel Ambacang, memberikan nilai historis pada bangunan museum dan membangkitkan kenangan akan kejadian tersebut.

Menampilkan bentuk bangunan tradisional Minangkabau, Rumah Gadang, sebagai identitas masyarakat Padang yang tidak hilang setelah kejadian gempa. Menampilkan bentuk baru yang memberikan pandangan maju kedepan sebagai bukti kebangkitan masyarakat Padang.

DAFTAR ISI

BAB 1	Pendahuluan	1
1.1	Latar Belakang	1
1.1.1	Indonesia Rawan Gempa Bumi	1
1.1.2	Sumatera Barat Rawan Gempa Bumi	2
1.1.3	Gempa Bumi Padang 30 September 2009	3
1.1.4	Perlunya Sebuah Museum Gempa Padang	4
1.1.5	Pendekatan Permasalahan Arsitektural	5
1.2	Tujuan Perancangan	6
1.3	Sasaran Perancangan	6
1.4	Rumusan Permasalahan	6
1.5	Metoda Pembahasan	7
1.6	Keaslian Penulisan	8
1.7	Sistematika Pemikiran	10
BAB 2	Landasan Teori	11
2.1	Tinjauan Umum Museum	11
2.1.1	Pengertian Museum	11
2.1.2	Fungsi Museum	12
2.1.3	Klasifikasi dan Jenis Museum	13
2.2	Persyaratan Museum	14
2.2.1	Lokasi	14
2.2.2	Persyaratan Bangunan	14
2.2.3	Persyaratan Koleksi	17
2.3	Tinjauan Kegiatan Pameran	18
2.3.1	Jenis Kegiatan	18
2.3.2	Jenis Ruang	20
2.3.3	Tata Letak	21
2.3.4	Teknik Display	24
2.3.5	Orientasi Ruang	25
2.3.6	Metoda Pamer	26
2.4	Tinjauan Khusus Museum Gempa Padang	26
2.5	Pemilihan Lokasi	27

2.6	Tinjauan Pendekatan Arsitektural	28
	2.6.1 Rumah Gadang Minangkabau	28
	2.6.2 Karakteristik Arsitektur Rumah Gadang	29
	2.6.3 Elemen Rumah Gadang	31
2.7	Studi Banding	34
	2.7.1 Museum Tsunami Aceh	34
	2.7.2 921 Earthquake Museum of Taiwan	37
	2.7.3 Mesjid Raya Padang	41
BAB 3	ANALISIS	43
3.1	Analisis Site	43
3.2	Analisis Pengguna	48
3.3	Analisis Kegiatan	48
3.4	Program Ruang	51
3.5	Building Form	53
BAB 4	KONSEP	61
4.1	Site Development	61
	4.1.1 Building massing and composition on site	61
	4.1.2 Circulation to site	62
	4.1.3 Circulation on site	62
4.2	Building Form	64
4.3	Circulation and flow	67
4.4	Aesthetic Design	71
4.5	Uji Persepsi	73
BAB 5	DESIGN REPORT	74
5.1	Konsep Perancangan	74
	5.1.1 Rancangan Tapak	74
	5.1.2 Rancangan Arsitektur	76
	5.1.3 Eksterior	78
	5.1.4 Interior	79
5.2	Gambar Kerja	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Patahan di Indonesia	1
Gambar 1.2	Peta Gunung Api Indonesia	2
Gambar 2.1	Gallery Display	21
Gambar 2.2	Hall Display	22
Gambar 2.3	In-situ display	23
Gambar 2.4	Ex-situ display	23
Gambar 2.5	Room Reconstruction Display	24
Gambar 2.6	Diorama Display	24
Gambar 2.7	Rumah Gadang	28
Gambar 2.8	Denah Rumah Gadang	30
Gambar 2.9	Tata Kolom Rumah Gadang	30
Gambar 2.10	Ruang Rumah Gadang	30
Gambar 2.11	Anjuang Rumah Gadang	31
Gambar 2.12	Tangga Rumah Gadang	32
Gambar 2.13	Ukiran Rumah Gadang	33
Gambar 2.14	Ukiran Rumah Gadang	33
Gambar 2.15	Ukiran Rumah Gadang	33
Gambar 2.16	Museum Tsunami Aceh	34
Gambar 2.17	Eksterior Museum Tsunami Aceh	35
Gambar 2.18	Interior Museum Tsunami Aceh	35
Gambar 2.19	Interior Museum Tsunami Aceh	36
Gambar 2.20	Interior Museum Tsunami Aceh	36
Gambar 2.21	Museum 911 Taiwan	37
Gambar 2.22	Site Museum 921	38
Gambar 2.23	Chelengpu gallery	39
Gambar 2.24	Earthquake Engineering Hall	39
Gambar 2.25	Image Gallery	40
Gambar 2.26	Prevention Hall	40
Gambar 2.27	Reconstruction Records Hall	41
Gambar 2.28	Mesjid Raya Padang	42
Gambar 3.1	Site Hotel Ambacang	43
Gambar 3.2	Sirkulasi Site	44

Gambar 3.3	Pencapaian Tapak	45
Gambar 3.4	View dari Site	46
Gambar 3.5	Bentuk dasar Rumah Gadang	53
Gambar 3.6	Atap Gonjong	54
Gambar 3.7	Perubahan Atap Gonjong I	55
Gambar 3.8	Perubahan Atap Gonjong II	55
Gambar 3.9	Perubahan Atap Gonjong III	55
Gambar 3.10	Badan Rumah Gadang	56
Gambar 3.11	Perubahan Badan Ruamh Gadang I	56
Gambar 3.12	Perubahan Badan Ruamh Gadang II	57
Gambar 3.13	Perubahan Badan Ruamh Gadang III	57
Gambar 3.14	Bagian Kaki Rumah Gadang	58
Gambar 3.15	Perubahan Kaki Rumah Gadang I	58
Gambar 3.16	Perubahan Kaki Rumah Gadang II	58
Gambar 3.17	Ukiran Rumah Gadang	59
Gambar 4.1	Epicentrum dan efek getaran	61
Gambar 4.2	Epicentrum dan efek getaran	61
Gambar 4.3	Konsep site	62
Gambar 4.4	Circulation to site and on site	63
Gambar 4.5	Rumah Gadang Minangkabau	64
Gambar 4.6	Building Form Museum Gempa	64
Gambar 4.7	Building Form Museum Gempa	65
Gambar 4.8	Building Form Museum Gempa	65
Gambar 4.9	Building Form Museum Gempa	66
Gambar 4.10	Building Form Museum Gempa	66
Gambar 4.11	Denah Lantai dasar Museum	68
Gambar 4.12	Denah Lantai 1 Museum	69
Gambar 4.13	Denah Lantai 2 Museum	70
Gambar 4.14	Building Form Museum Gempa	72
Gambar 5.1.3	Eksterior	78
Gambar 5.1.4	Interior	79

DAFTAR TABEL

Table 3.1	Kegiatan Pameran	49
Table 3.2	Kebutuhan Ruang Pamer	51
Table 3.3	Kebutuhan Ruang Penunjang	52
Table 4.1	Hasil Uji Persepsi	73
Table 5.1	Ruang Museum	77

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1	Kegiatan Pengunjung Tur Museum	50
Diagram 3.2	Kegiatan Pengunjung Non tur	50
Diagram 3.3	Kegiatan Pengelola	51
Diagram 4.1	Sirkulasi dan Ruang Museum	67



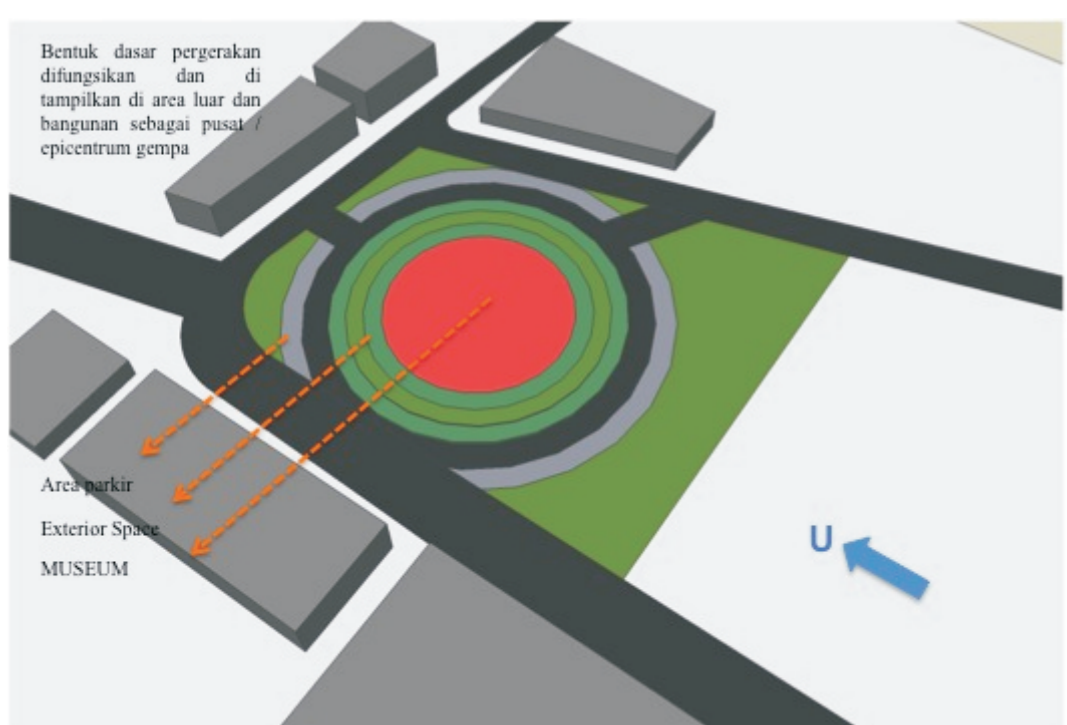


PADANG EARTHQUAKE MEMORIAL MUSEUM



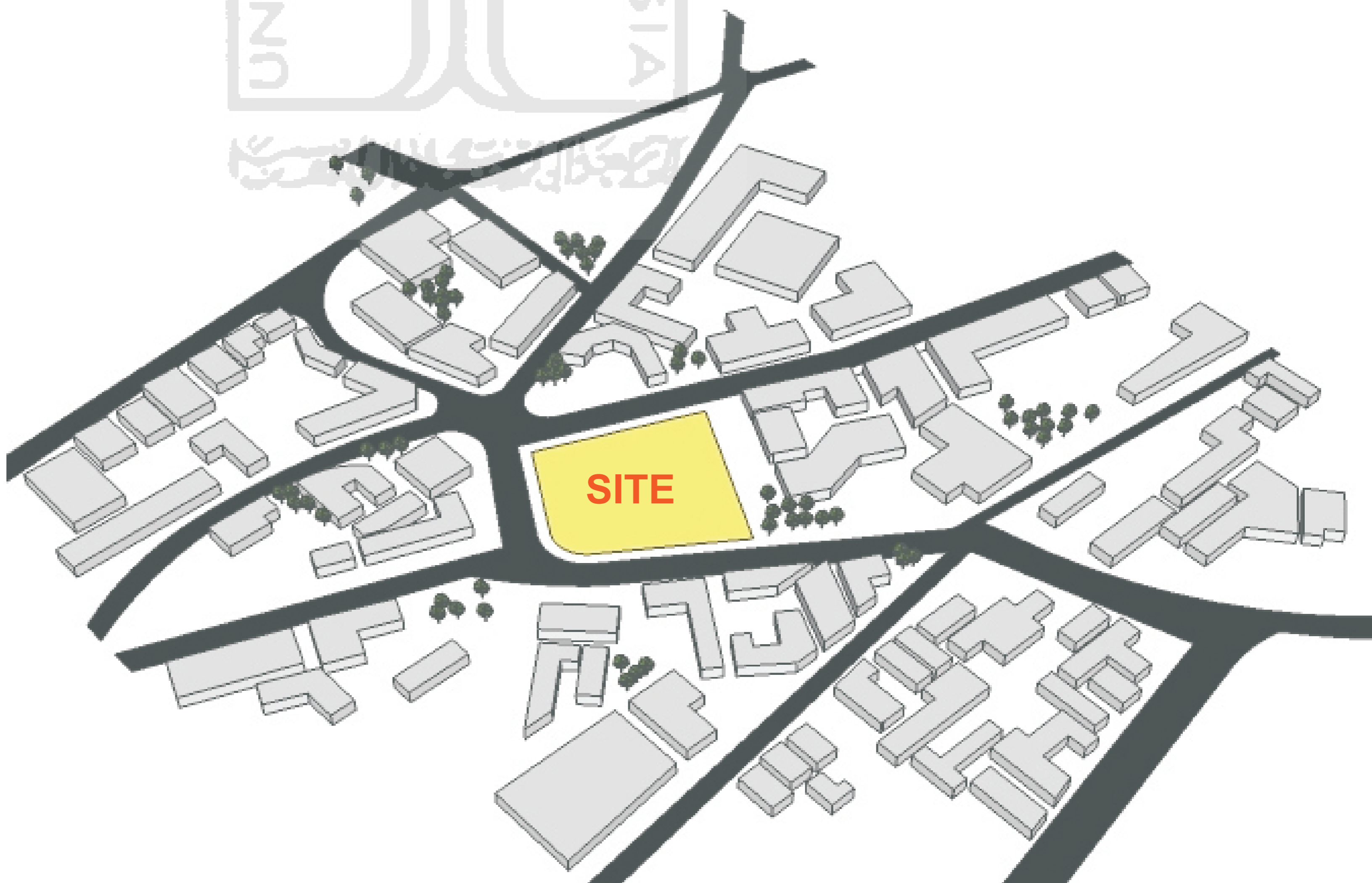
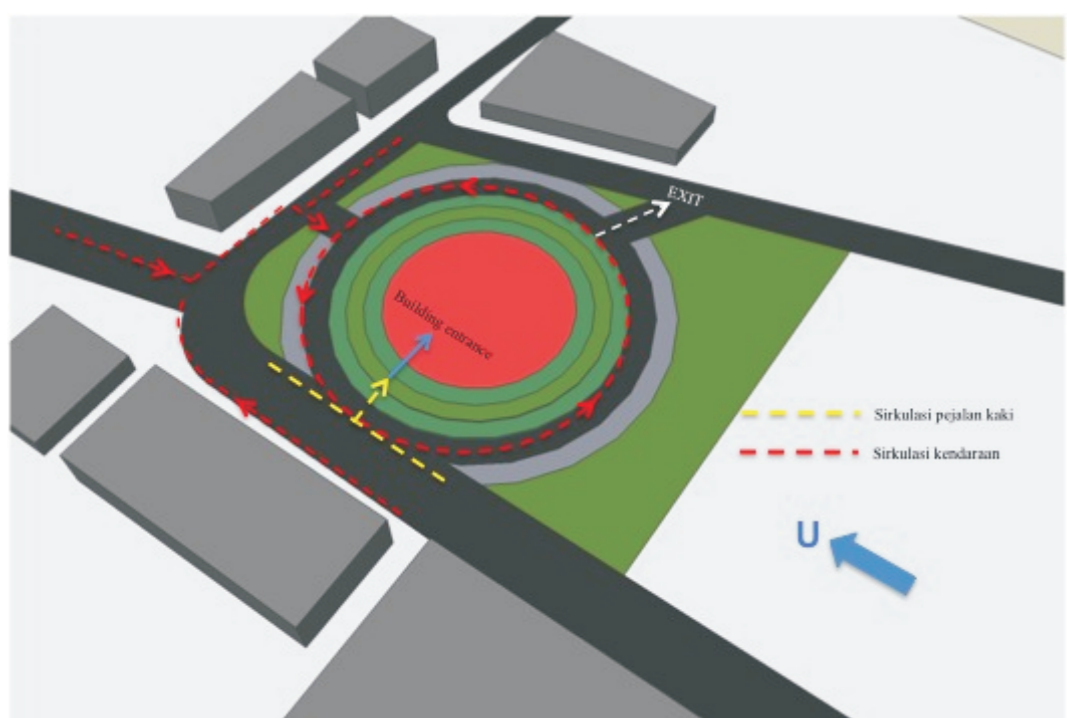
BANGUNAN MUSEUM SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN DAN MEMORIAL PLACE AKAN KEJADIAN GEMPA BUMI YANG MELANDA WILAYAH SUMATERA BARAT. SEBAGAI WILAYAH YANG SERING DILANDA GEMPA MAKA SUDAH SEHARUSNYA KOTA PADANG MEMILIKI MUSEUM GEMPA SEBAGAI PEMBELAJARAN AKAN KEJADIAN DAN LEBIH WASPADA KEDEPANNYA. MUSEUM GEMPA INI MEMILIH LOKASI BEKAS HOTEL AMBACANG YANG MEMILIKI NILAI HISTORY YANG LEBIH DALAM PERISTIWA GEMPA PADA 30 SEPTEMBER 2009. MUSEUM GEMPA SEBAGAI LANDMARK KAWASAN DENGAN IDENTITAS MASYARAKAT PADANG DENGAN MENAMPILKAN TRANSFORMASI BENTUK RUMAH GADANG.

BUILDING MASSING AND COMPOSITION ON SITE



1 MASSA BANGUNAN MUSEUM DI TENGAH SITE SEBAGAI CENTRAL ATAU EPICENTRUM GEMPA. AREA LUAR LAIN YANG TERDIRI DARI TAMAN DAN AREA PARKIR MENGITARI BANGUNAN SEPERTI PENGAMBARAN GELOMBANG GEMPA YANG BERASAL DARI 1 TITIK GEMPA

CIRCULATION



Lokasi tapak : Jl. Bundo Kandung, Padang, Sumatera Barat



BUILDING FORM

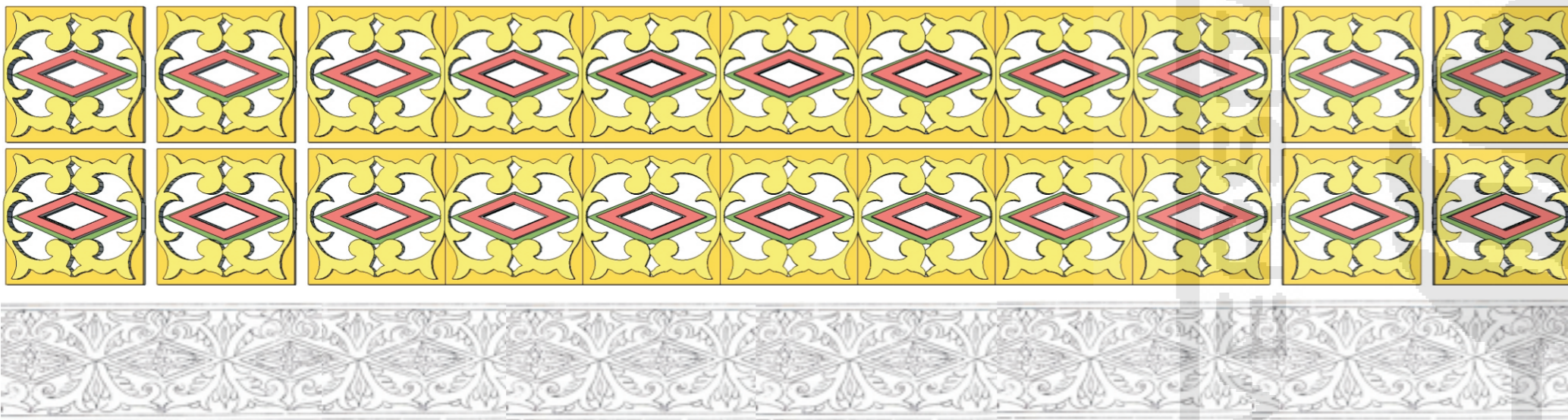
PENERAPAN HIRARKI RUMAH GADANG PADA MASA BANGUN MUSEUM

AREA PADA RUMAH GADANG SECARA HIRARKI DIBAGI MENJADI 3 ZONA. ZONA ATAS SEBAGAI PELINDUNG DARI CUACA (ATAP), BADAN SEBAGAI RUANG NAUNGAN BAGI PENGGUNA DAN BAWAH SEBAGAI AREA SERVIS SEPERTI PEMANFAATAN UNTUK WANITA MENENUN ATAU KANDANG TERNAK.

KETIGA ZONA TERSEBUT DITERAPKAN PADA MUSEUM MELALUI HAL BERIKUT :

TRANSFORMASI MUSEUM DARI BENTUK DASAR RUMAH GADANG

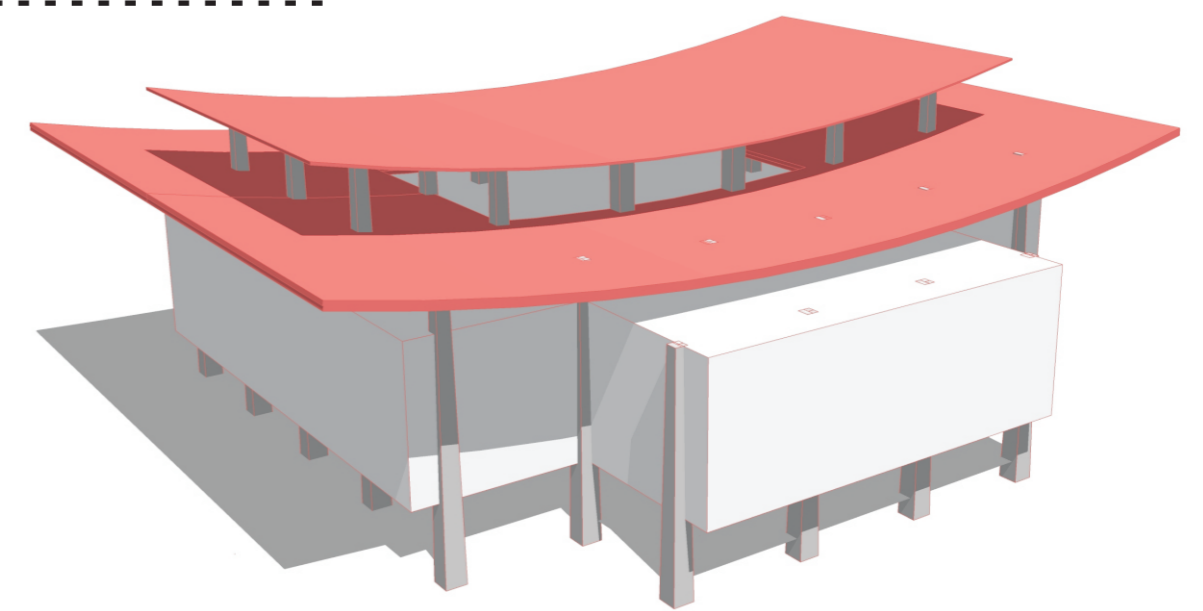
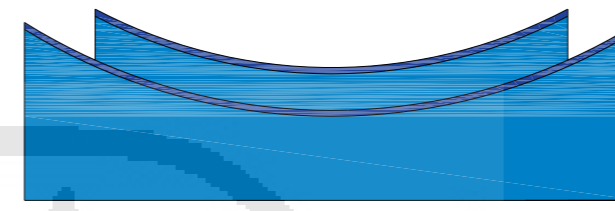
BENTUK DASAR RUMAH GADANG DI TRANSFORMASI NAMUN MASIH MENAMPILKAN BENTUKAN KHAS PADA SETIAP AREANYA, SEPERTI LENGKUNG PADA ATAP, BADAN MEMANJANG DISERTAI BAGIAN YANG MENJOROK KELUAR (ANJUANG) DAN GARIS-GARIS KOLOM PADA BAGIAN BAWAH



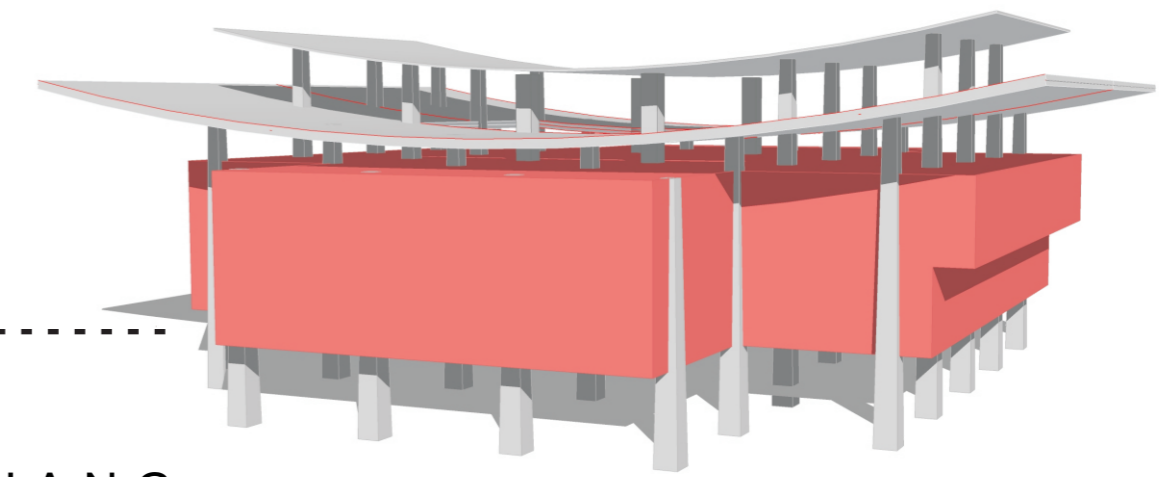
AESTHETIC DESIGN

MENGAPLIKASI MOTIF UKIRAN YANG ADA DI RUMAH GADANG DAN MENGGUNAKAN WARNA DOMINAN YANG TAMPIL PADA RUMAH GADANG YAITU MERAH, KUNING DAN HITAM.

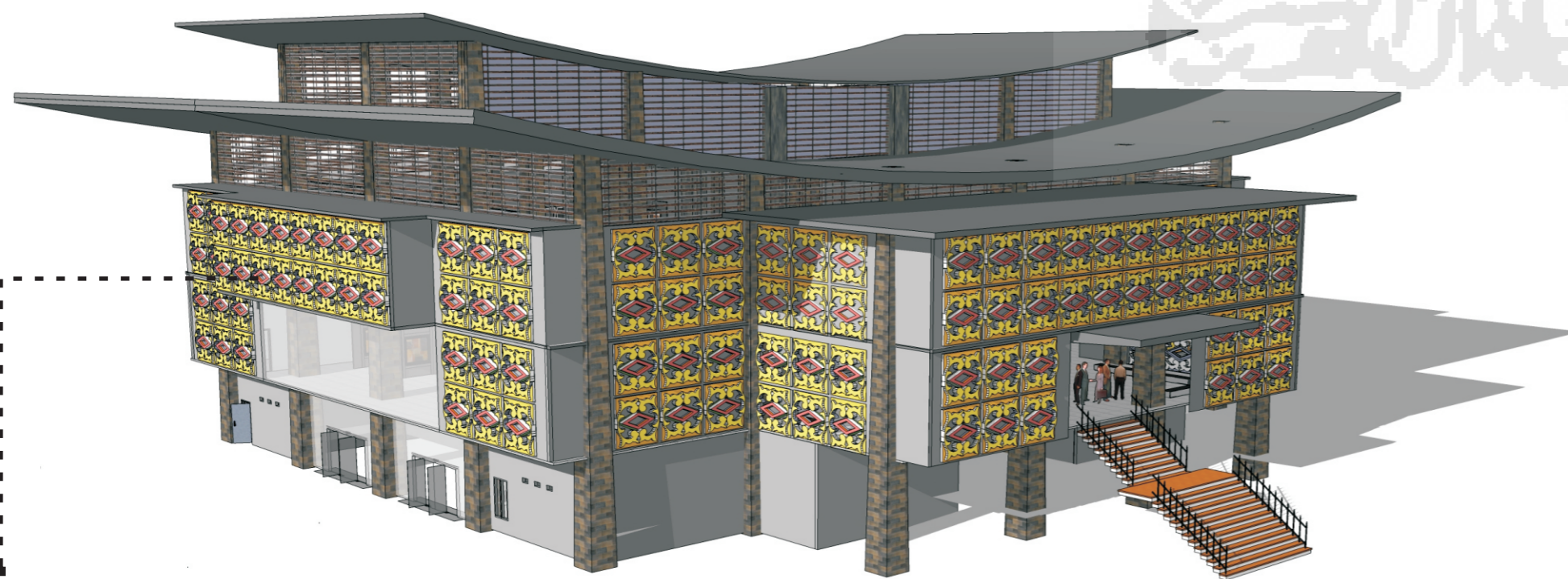
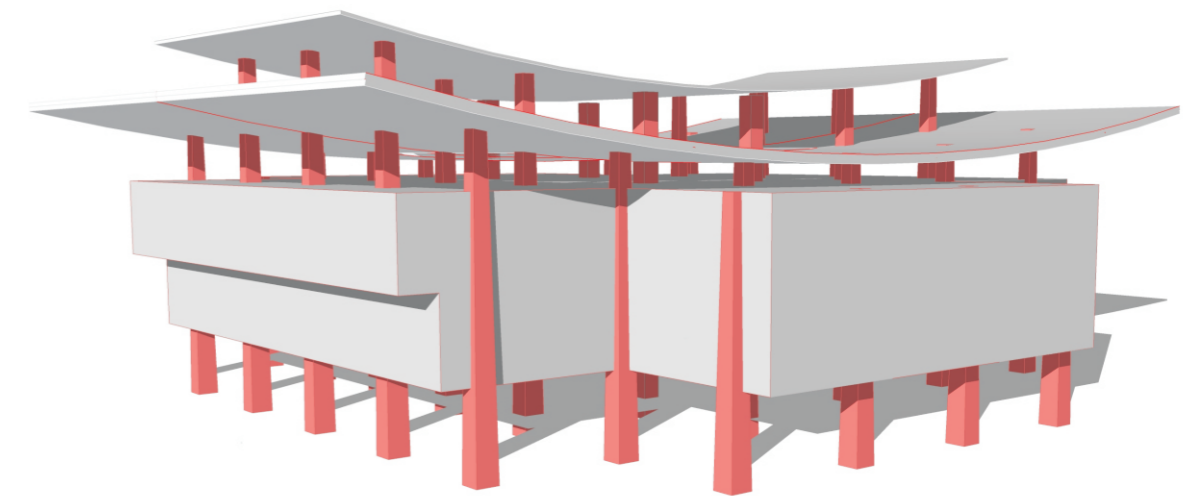
ATAP GONJONG YANG LEBIH SEDERHANA DENGAN MENAMPILKAN LENGKUNG NAMUN UKURAN YANG TIDAK BESAR.



BADAN SEBAGAI RUANG UTAMA MUSEUM TERDIRI DARI 2 LANTAI. PENERAPAN ANJUANG YANG KHAS DAN MEMANJANG SESUAI DENGAN KEGIATAN MUSEUM.



AREA TERBUKA DI BAGIAN **BAWAH** MENAMPILKAN AKSES KELUAR YANG MUDAH. DAN PERUBAHAN BENTUK KOLOM, YAITU SEMAKIN KECIL KE ATAS YANG MENAMPILKAN KEKOKOAHAN BANGUNAN.



MOTIF SEBAGAI KONSEP FASAD BANGUNAN DAN WARNA KUNING MENGKOMUNIKASIKAN MEGAH DAN CAHAYA GEMILANG SEBAGAI WUJUD KEBANGKITAN SETELAH PERISTIWA GEMPA



EKSTERIOR



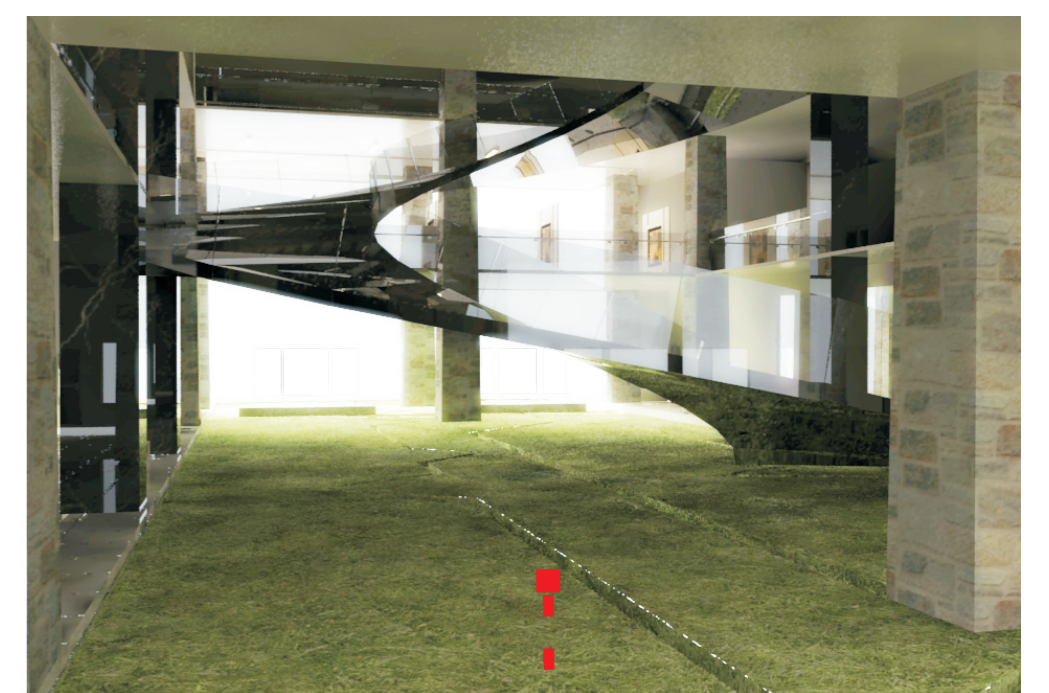
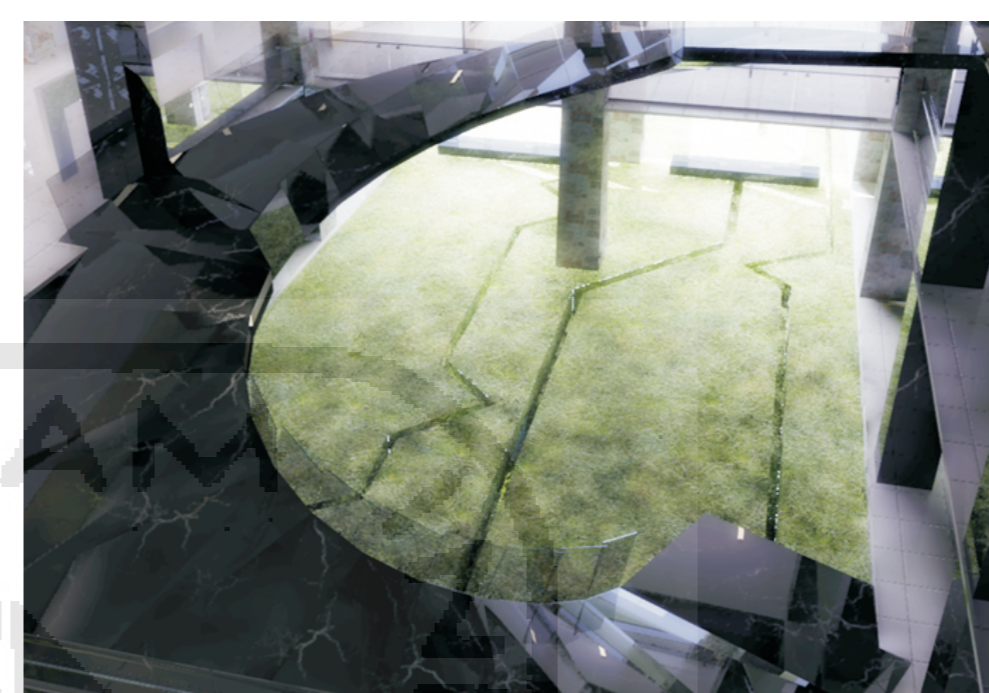
VIEW DARI JL. GEREJA



VIEW DARI JL. PONDOK



VIEW DARI JL. BUNDO KANDUANG



PENGUNAAN VOID PADA TENGAH BANGUNAN MEMBENTUK RUANG MEMANJANG DALAM BANGUNAN DAN MEMBERI KESAN PUSAT DARI BANGUNAN. SELAIN ITU AGAR PENGUNJUNG DAPAT MELIHAT POINT OF VIEW SEBAGAI PENGINGAT AKAN KEWASPADAAN.

Patahan as a point of view



RUANG PAMER



MEMORIAL ROOM



INTERIOR



Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

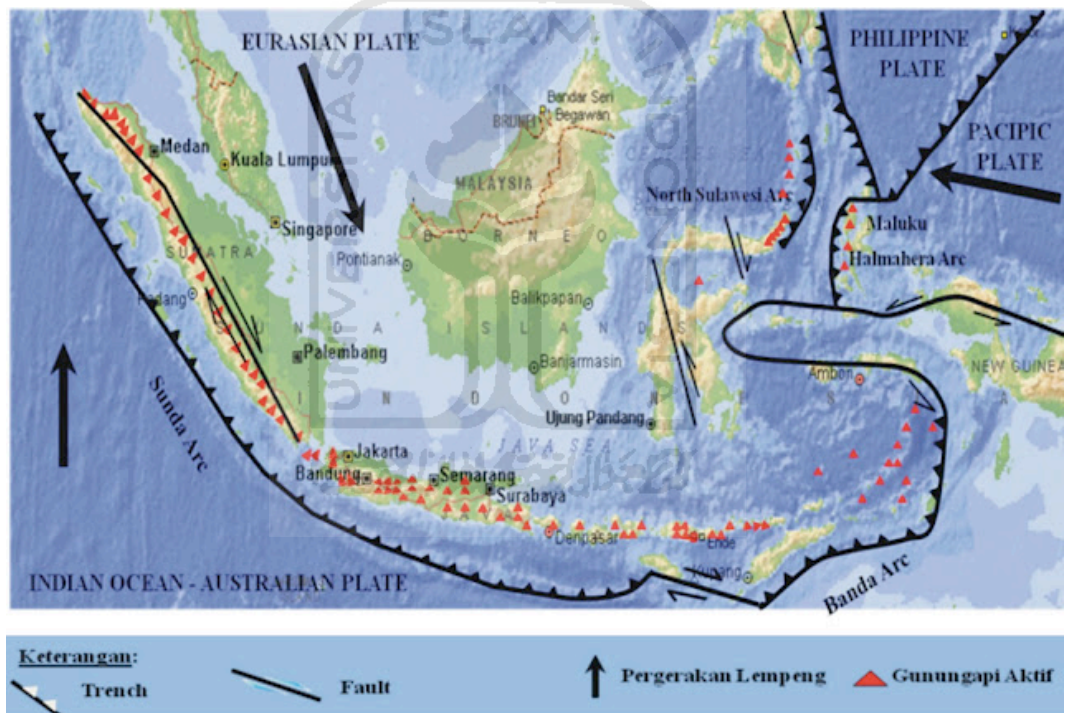
Yogyakarta | 5 APRIL 2012

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Indonesia Rawan Gempa Bumi

Indonesia terletak di antara tiga lempeng tektonik dunia, yaitu lempeng Indo-Australia, Eurasia dan Pasifik. Sewaktu-waktu lempeng yang masih aktif ini akan bergerak, bergeser atau patah yang akan menimbulkan getaran atau guncangan yang disebut dengan gempa bumi tektonik.



Gambar 1.1 Peta Patahan di Indonesia

sumber : <http://pertambangan-geologi.blogspot.com/2011/03/banten-dan-tsunami.html>

Selain itu Indonesia juga merupakan jalur The Pasific Ring of Fire (Cincin Api Pasifik), yang merupakan jalur rangkaian gunung aktif di dunia. Indonesia sendiri memiliki gunung berapi dengan jumlah kurang lebih 240 buah, hampir 70 di antaranya masih aktif sampai sekarang. Getaran yang di timbulkan dari aktifitas gunung api ini disebut gempa

bumi vulkanik. Dengan keadaan geografis tersebut mengakibatkan Indonesia menjadi kawasan yang rawan akan gempa bumi, baik itu secara tektonik maupun vulkanik.



Gambar 1.2 Peta Gunung Api Indonesia

sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_gunung_berapi_di_Indonesia

1.1.2. Sumatera Barat Rawan Gempa Bumi

Sumatera Barat, merupakan salah satu provinsi di Indonesia berpotensi gempa bumi yang cukup tinggi karena posisinya yang terletak pada pertemuan dua lempeng benua besar (lempeng Eurasia dan Indo-Australia), dan memiliki patahan Semangko Sumatera dan patahan Mentawai dimana merupakan wilayah seismic aktif. Berdasarkan catatan sejarah terjadinya gempa, Sumatera Barat sudah beberapa kali mengalami gempa bumi. Sejak 1822 hingga 2009 telah terjadi setidaknya 14 kali kejadian gempa bumi kuat dan merusak, bahkan beberapa menyebabkan terjadinya tsunami. Sejarah [anjang gempa yang merusak di Sumatera Barat, di antaranya adalah gempa

bumi Padang pada tahun 1822, 1835, 1881, 1991, 2005, 2009, gempa bumi Singkarak 1943, gempa bumi Pasaman 1977 dan gempa bumi Agam 2003. Sedangkan gempa bumi yang diikuti gelombang tsunami terjadi di Mentawai pada tahun 1861 dan di Sori-sori pada tahun 1904.

Berdasarkan penelitian, aktivitas gempa bumi di patahan Semangko rata-rata terjadi sekitar 5 tahun sekali. Meskipun gempa bumi di zona patahan ini magnitudonya relatif kecil, namun memiliki dampak yang sangat berbahaya disebabkan sumbernya yang di daratan dan berdekatan dengan kawasan pemukiman dan kejadian gempa bumi yang masih akan berlanjut mengikuti siklusnya.

1.1.3. Gempa Bumi Padang 30 September 2009

Melihat dari sejarahnya, gempa bumi yang terjadi pada tanggal 30 September 2009 merupakan peristiwa gempa bumi yang besar melanda wilayah Sumatera Barat. Berdasarkan laporan pusat gempa bumi terletak pada 0.84° Lintang Selatan – 99.65° Bujur Timur, dengan kedalaman sekitar 71 kilometer dengan magnitudo 7.6 Skala Richter. Pusat gempa bumi terletak di Samudera Hindia berada laut 57 kilometer Barat Daya Kota Pariaman Sumatera Barat. Berdasarkan parameter gempa bumi tersebut, gempa bumi yang terjadi dapat diklasifikasikan sebagai gempa bumi aktivitas subduksi dengan kedalaman menengah yang terjadi pada lempeng kerak bumi bagian atas. Melihat lokasi hiposenter dan besarnya magnitudo gempa bumi Padang tersebut, maka penafsiran awal adalah bahwa tsunami kemungkinan besar melanda pesisir barat Sumatera, seperti peringatan tsunami yang disampaikan oleh Pusat Peringatan Tsunami Pasifik untuk Indonesia, India, Thailand dan Malaysia. Patut disyukuri bahwa gempa tersebut tidak termasuk dalam kategori *tsunamic earthquake* karena kedalamannya yang tidak mungkin memicu tsunami. Namun demikian jatuhnya korban jiwa dan kerugian harta benda tetap tidak dapat dihindari mengingat posisi hiposenter yang relatif dekat dengan daratan. Dalam

peristiwa gempa bumi Padang 30 September 2009 ini menelan korban jiwa dimana angka korban tewas mencapai 1.115 jiwa yang dilaporkan *Indonesian Disaster Official*. Selain itu gempa bumi juga menghancurkan dan merusak banyak bangunan yang ada di kota Padang. Namun disayangkan sejumlah bangunan yang runtuh seperti ruko, kantor dan hotel bukanlah tergolong “*bad building*”. Bangunan yang memenuhi persyaratan teknis baik pada fase perencanaan maupun pelaksanaan ini menjadi akibat jatuhnya banyak korban jiwa.

1.1.4. Perlunya Sebuah Museum Gempa Padang

Sebagai kawasan yang rawan kejadian gempa bumi, daerah Sumatera Barat akan selalu menjadi kawasan yang sering diguncang gempa bumi. Dan mengingat kehadiran gempa bumi yang tidak bisa ditolak atau diramalkan maka kita semua dituntut untuk lebih serius dalam memperbaiki sistem penanganan bencana alam gempa bumi, baik dalam memperbaiki sistem pemantauan gempa bumi, mengidentifikasi daerah yang berpotensi dilanda kerusakan, merencanakan bangunan tahan gempa bumi dan pendidikan masyarakat melalui sosialisasi strategi menghadapi gempa bumi di seluruh lapisan masyarakat. Sehingga diperlukan suatu sarana yang mampu mengakomodasi kebutuhan masyarakat Padang akan kejadian yang terkait dengan gempa bumi tersebut. Hal ini bertujuan untuk mitigasi bahaya gempa bumi, memperkecil dampak kerusakan fisik pada bangunan dan infrastruktur serta menghindari korban jiwa saat gempa bumi terjadi. Museum sebagai media pendidikan akan peristiwa gempa agar masyarakat lebih mengenal daerahnya dan tanggap akan kejadian gempa bumi. Sehingga untuk kedepannya masyarakat harus lebih waspada, baik dalam mempersiapkan diri dalam menghadapi gempa bumi dan lebih memperhatikan bangunan yang lebih sesuai untuk keselamatan dari gempa bumi.

Museum sebagai *memorial place*, merupakan sarana untuk mengingat dan mengenang terjadinya peristiwa bencana gempa bumi Padang 30 September 2009 dan menjadi history bagi generasi mendatang atas peristiwa gempa bumi yang pernah terjadi di Sumatera Barat. Museum sebagai tempat untuk mengenang dan menghormati para ribuan korban jiwa. Selain itu mengingatkan untuk lebih menghargai kehidupan bagi mereka yang selamat dari peristiwa tersebut.

Dalam skala kawasan, museum akan berperan juga sebagai landmark kota Padang yang mencirikan jati diri arsitektur local sekaligus menampilkan kebaruan yang berorientasi ke masa depan dimana sebagai wujud kebangkitan masyarakat Padang setelah peristiwa 30 September 2009. Bangunan akan mencirikan identitas bangunan rumah tradisional Minangkabau yaitu Rumah Gadang.

1.1.5. Pendekatan Permasalahan Arsitektural

Rumah gadang Minangkabau merupakan kebudayaan yang lahir dari filosofi *alam takambang jadi guru* dan *etika bakarano bakajian* (bersebab berakibat) dimana menghasilkan suatu hubungan yang harmonis dan dinamis antara hunian dengan alam dan kondisi geografis daerahnya. Pada saat sekarang identitas arsitektur local Sumatera Barat sudah banyak ditampilkan di banyak bangunan. Bentuk khas Rumah Gadang banyak sekali diterapkan pada bangunan baru yang ada sekarang, seperti pada bangunan pemerintahan, kantor dan komersil. Bentuk atap khas Rumah Gadang, yang disebut Gonjong menjadi bagian yang banyak diterapkan pada bangunan. Namun bentuk penerapan hanya dilakukan dengan sekedar meletakkan bagian atap tersebut pada bagian atas bangunan. Sehingga membuat bangunan terlihat sama dan menampilkan makna landmark yang sama kepada semua orang yang melihatnya. Penerapan tidak menampilkan suatu

bentuk baru yang dapat membedakan bangunan satu dengan yang lainnya.

Sebagai museum, bangunan berperan untuk mewadahi dan menyajikan koleksi sekaligus mengungkapkan secara simbolis melalui suasana ruang yang terkait dengan gempa Padang 30 September 2009, yaitu kewaspadaan pada gempa bumi, kejadian gempa bumi Padang 30 September 2009 dan kebangkitan setelah kejadian tersebut.

1.2. TUJUAN PERANCANGAN

- Memberikan akses bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi mengenai kejadian gempa bumi, penanganan gempa bumi dan kesalahan yang terjadi pada bangunan baru sekarang.
- Sebagai memorial place, mengingat dan menghormati para korban jiwa pada peristiwa gempa bumi Padang 30 September 2009.
- Semangat kebangkitan yang lebih menghargai kehidupan dan lebih siap serta kuat dalam menghadapi kejadian gempa bumi yang masih akan terjadi kedepannya.

1.3. SASARAN

- Menampilkan bentuk bangunan yang dapat mencerminkan identitas arsitektur local sekaligus pembaruan yang berorientasi ke masa depan.
- Mendapatkan suasana ruang yang mengungkapkan secara simbolis beberapa hal yang terkait dengan kewaspadaan pada gempa bumi, kejadian gempa bumi Padang 30 September 2009 dan semangat kebangkitan setelah peristiwa gempa bumi tersebut.

1.4. RUMUSAN MASALAH

- Menampilkan bentuk bangunan yang mencirikan Rumah Gadang Minangkabau yang sesuai dengan fungsi museum.
- Mengungkapkan kondisi alam yang potensial menimbulkan gempa bumi untuk meningkatkan kewaspadaan masyarakat.

1.5. METODA PEMBAHASAN

Metoda yang dilakukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah metoda diskriptif dan metoda komparatif, yaitu dengan mengumpulkan, mengidentifikasi dan menganalisa data yang didapat dari observasi lapangan, studi literature dan studi kasus, menetapkan batasan dan melakukan pendekatan-pendekatan guna menentukan konsep rancangan.

- **Tahap Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan melalui :

- **Studi literature**

1. Mempelajari buku-buku atau artikel-artikel yang berkaitan dengan teori dan standar perencanaan museum.
2. Mempelajari karakteristik bentuk bangunan tradisional Minangkabau.

- **Observasi**

Melakukan pengamatan dan survey terhadap site terpilih yang akan dijadikan lokasi perancangan museum gempa.

- **Studi Kasus**

Melakukan pengamatan contoh museum yang sudah ada untuk mendapat hal-hal yang berkait dalam perencanaan dan perancangan museum.

Melakukan pengamatan contoh bangunan yang menerapkan bentuk baru yang mencirikan arsitektur local Minangkabau.

- **Tahap Analisa**

- Menganalisa potensi site yang akan dijadikan lokasi perancangan museum.
- Menganalisa kebutuhan ruang museum gempa.
- Menganalisa bangunan baru yang menerapkan arsitektural local pada bangunannya.

- **Tahap Sintesa**

Merupakan suatu tahap integrasi antara keseluruhan data lapangan dan hasil analisa untuk mencapai tujuan pada sasaran yang ditetapkan. Data-data ini kemudian diintegrasikan dengan persyaratan dan ketentuan perancangan sehingga di peroleh output berupa alternatif-alternatif pemecahan masalah.

- **Tahap Konsep**

Merupakan tahap kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisa dan sintesa yang dilakukan. Konsep ini dipakai sebagai dasar untuk desain acuan yang akan melandasi perancangan.

- **Tahap Pengujian Konsep Perancangan**

Merupakan tahap pengujian akan guideline perancangan apakah sudah benar-benar dapat menyelesaikan masalah yang ada atau belum, serta mendapat parameter keberhasilan dalam menyelesaikan masalah yang ada. Pengujian ini akan menggunakan quisioner untuk mengetahui tingkat keberhasilannya.

1.6. KEASLIAN PENULISAN

Untuk menjaga keaslian penulisan Tugas Akhir ini, maka penulis akan mencantumkan beberapa judul materi terkait yang sudah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan sebelumnya dimana dianggap memiliki hubungan dengan focus perancangan penulis, diantara:

1. Judul:

“Museum Gempa Prof Dr. Sarwidi”

Pendekatan Fungsi Museum Sebagai Pusat Pembelajaran Gempa

Nama:

Afrizal - 04 512 190

Permasalahan:

- Merancang museum yang dapat difungsikan sebagai pusat pembelajaran gempa bagi masyarakat wilayah rawan gempa dengan menyediakan sarana belajar dan informasi yang bersifat

hiburan sehingga masyarakat dapat lebih tanggap dalam menghadapi bencana gempa bumi.

- Mengatur ruang pameran dan edukasi dalam museum sehingga pengunjung dapat memahami objek dalam museum.
- Merancang elemen bangunan yang dapat dijadikan sebagai wadah dan objek pembelajaran gempa

2. Judul:

“Museum Gempa Prof Dr Sarwidi”

Quantum Learning Sebagai Metode Mendesign Museum Yang Rekreatif

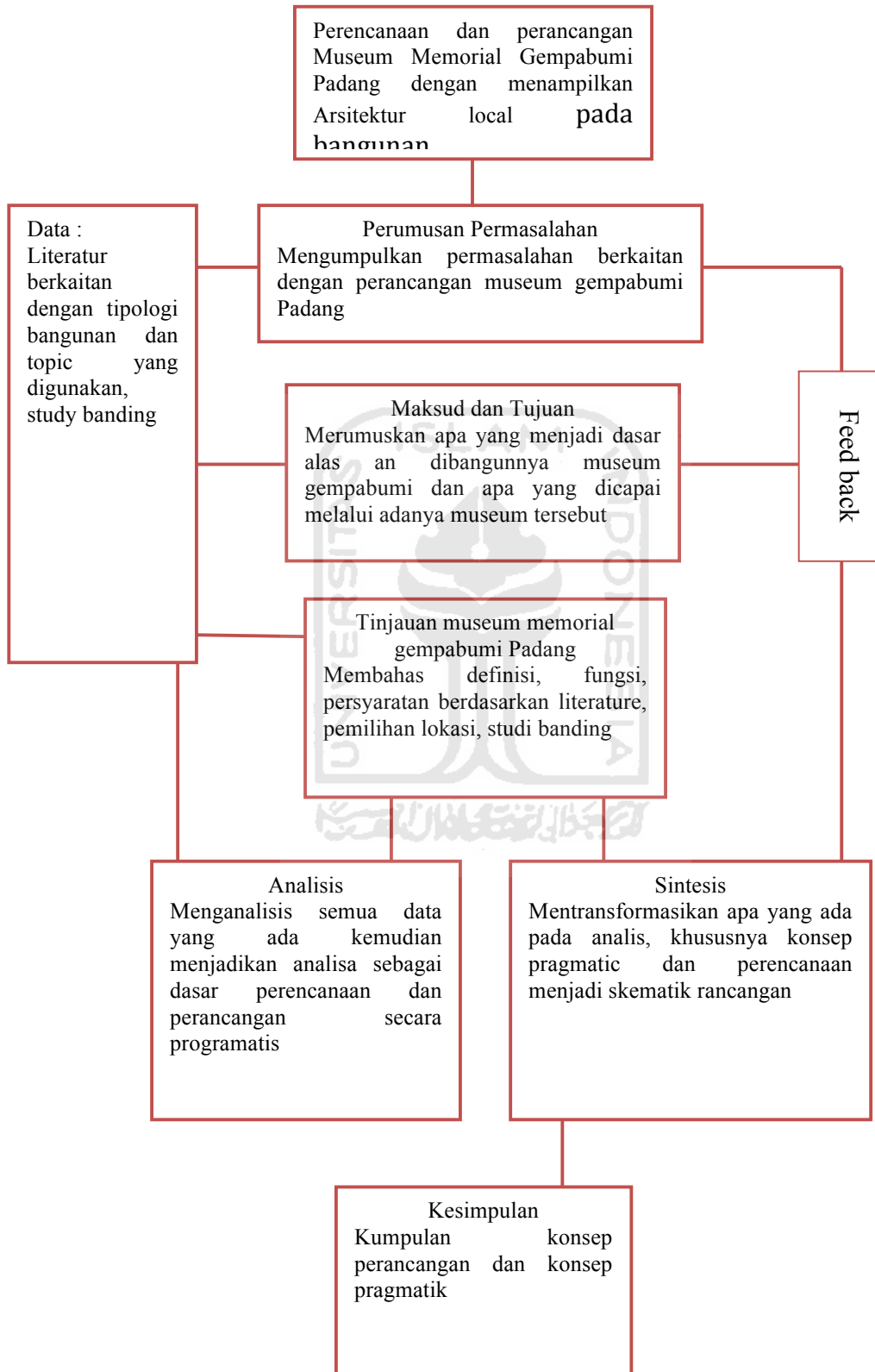
Nama:

Didik Agung Prasetyo - 04 512 128

Permasalahan:

- Merancang museum sebuah museum yang rekreatif dengan menerapkan metode belajar quantum learning.
- Pendekatan rekreatif pada Konsep landscape, sirkulasi, orientasi, bentuk fasad dan interior bangunan.

1.7. SISTEMATIKA PEMIKIRAN



BAB II LANDASAN TEORI

2.1. TINJAUAN UMUM MUSEUM

Museum merupakan sebuah fenomena budaya di mana nilainya telah berubah seiring dengan perkembangan politik, sosial dan budaya. Saat ini museum memiliki peranan penting dalam kehidupan ekonomi dan budaya serta perkembangan suatu negara. Secara keseluruhan koleksi yang dipamerkan dalam museum mampu menampilkan atau merefleksikan pencapaian dan kemajuan suatu negara.

Di Indonesia sendiri, perhatian pemerintah terhadap permuseuman terus meningkat. Proyek permuseuman terus berkembang hingga ke seluruh provinsi. Sampai saat ini di Indonesia telah berdiri lebih dari 250 museum, baik museum pemerintahan maupun swasta. Meskipun perkembangan museum cukup menggembirakan dari segi kuantitasnya, namun dari segi kualitas masih perlu ditingkatkan. Pada umumnya perencanaan pendirian museum hanya sampai museum itu berdiri dan kurang memikirkan bagaimana penyelenggaraan dan pengelolaan museum selanjutnya.

2.1.1. Pengertian Museum

Kata museum berasal dari kata Muze (Yunani Kuno), yang berarti kumpulan lambang ilmu dan seni, atau *Mouza* yang berarti tempat penyimpanan benda seni dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan definisi dari ICOM (*International Council of Museum*), museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, memelihara, mengkaji, mengkomunikasikan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, bukti-bukti material manusia dan lingkungannya.

Menurut *The Museum United Kingdom*, museum adalah suatu institusi yang mengumpulkan, menyimpan, memelihara, memamerkan dan menginterpretasikan bukti material dan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

Menurut Wikipedia, museum adalah institusi pamanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengkoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan.

2.1.2 Fungsi Museum

Dilihat dari pengertiannya dapat disimpulkan beberapa fungsi dari museum sebagai berikut :

- Bangunan tempat menyimpan dan memelihara warisan sejarah, budaya, seni dan ilmu pengetahuan,
- Tempat pembelajaran tentang berbagai ilmu pengetahuan bagi masyarakat umum,
- Menjadi daya tarik bagi suatu daerah.

Menurut Barry Lord, dalam buku *The Manual of Museum Exhibition*, menjelaskan beberapa fungsi museum sebagai berikut :

- *Collecting*, yaitu mengumpulkan barang-barang yang berkaitan dengan seni, artefak-artefak maupun benda lainnya
- *Preservation*, menjaga dan memelihara barang koleksi, dimana keamanan konservasi dan manajemen koleksi merupakan prioritas utama dari museum
- *Research*, dimana koleksi dari suatu pameran tidak hanya berasal dari dokumen pengetahuan atau lainnya. Penelitian merupakan salah satu fungsi dasar dari museum

Berdasarkan pada perancangan museum yang sudah ada, menurut ketua YSRI museum mempunyai beberapa fungsi, yaitu :

- Sebagai pusat penelitian dan pendidikan
- Sebagai pusat rekreasi edukatif
- Sebagai pusat kepariwisataan
- Sebagai pusat informasi sejarah

2.1.3 Klasifikasi dan Jenis Museum

Menurut ICOM , jenis museum dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Menurut jenis koleksi :
 - a. Museum umum, yaitu museum yang mempunyai koleksi penunjang cabang-cabang ilmu pengetahuan alam, teknologi dan ilmu pengetahuan social.
 - b. Museum khusus, yaitu museum yang mempunyai koleksi penunjang satu cabang ilmu saja, misalnya :
 - Museum arkeologi,
 - Museum seni,
 - Museum sejarah etnografi,
 - Museum geologi,
 - Museum ilmu pengetahuan dll.
2. Menurut yang menjalankan
 - a. Museum pemerintahan, museum yang diselenggarakan oleh pemerintah, baik pemerintah pusat ataupun pemerintah daerah.
 - b. Museum swasta, museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh badan swasta yang berbentuk badan hukum.
3. Menurut skala jangkauan
 - a. Museum skala internasional, museum yang diperuntukan kepada masyarakat internasional sehingga museum harus dilengkapi dengan fasilitas standar tertentu.

- b. Museum skala nasional, museum yang diperuntukan kepada masyarakat dalam negeri, sehingga informasi yang diberikan oleh museum harus bisa menjadi acuan bagi masyarakat yang ada.
- c. Museum skala regional, museum yang diperuntukan kepada suatu wilayah tertentu, sehingga museum harus bisa mengangkat karakteristik kawasan tersebut.
- d. Museum skala khusus, museum yang diperuntukan kepada golongan tertentu, baik batasan profesi, golongan maupun umur pengguna bangunan.

2.2 PERSYARATAN MUSEUM

2.2.1 Lokasi

- A. Harus strategis
Strategis tidak harus berada di dalam pusat kota atau pusat keramaian kota, melainkan tempat yang mudah dicapai dan dijangkau oleh masyarakat umum
- B. Lokasi harus sehat
 - Lokasi bukan terletak di daerah industri dan banyak pengotoran udaranya
 - Lokasi bukan pada daerah yang tanahnya berlumpur, rawa atau tanah berpasir dan elemen-elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan yaitu antara 55 sampai 65 persen.

2.2.2 Persyaratan Bangunan

1. Secara umum
 - Bangunan dikelompokkan dengan dipisahkan menurut :

- Fungsi dan aktifitas
 - Ketenangan dan keramaian
 - Keamanan
 - Pintu masuk main entrance adalah untuk pengunjung museum
 - Pintu masuk khusus service entrance adalah untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, penjagaan serta ruang-ruang khusus pada bangunan khusus
 - Area publik atau umum, terdiri dari :
 - Bangunan utama, terdiri dari pameran tetap dan pameran tidak tetap
 - Auditorium, keamanan atau pos jaga, gift shop dan kafetaria, ticket box dan penitipan barang, lobby atau ruang istirahat, toilet, taman dan tempat parkir
 - Area semi publik, terdiri dari :
Bagian administrasi, perpustakaan dan ruang rapat
 - Area privat, terdiri dari :
Labotarium konservasi, studio preparasi, storage dan ruangan studi koleksi
2. Secara khusus
- Bangunan utama, yaitu ruang pameran tetap dan tidak tetap harus bisa
 - Memuat benda-benda koleksi yang dipamerkan
 - Mudah dicapai dari luar maupun dalam
 - Merupakan bangunan penerima yang harus dikunjungi oleh pengunjung museum

- Sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami seperti cuaca maupun kriminalitas atau pencurian.
- Bangunan auditorium harus :
 - Mudah dicapai oleh umum
 - Dapat digunakan untuk ruang pertemuan, diskusi atau ceramah
- Bangunan khusus terdiri dari laboratorium konservasi, studio preparasi, storage dan studi koleksi harus :
 - Terletak di daerah terang
 - Mempunyai pintu masuk khusus
 - Memiliki sistem keamanan yang baik, baik terhadap kerusakan, kebakaran, serangga dan kriminalitas yang menyangkut konstruksi maupun spesifikasi ruang
- Bangunan administrasi harus :
 - Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun terhadap bangunan lain
 - Mempunyai pintu khusus

Menurut Amir Sutaarga , persyaratan teknis museum secara umum adalah

- Museum harus mempunyai ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer yang dapat memberikan kemungkinan untuk cara pameran instruktif, fungsional dan dapat memenuhi syarat-syarat keindahan yang diperlukan sehingga setiap benda yang ditempatkan menurut arti dan fungsi secara wajar, sesuai nilai ilmiah dan keindahan.

- Museum harus dilengkapi dengan laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya untuk menghindari dari bahaya serangga, bahaya udara lembab dan lain-lain
- Museum harus mempunyai ruangan untuk bagian penerangan dan pendidikan seperti perpustakaan, ruang baca dan lain-lain
- Perpustakaan museum harus dilengkapi dengan audio visual berupa slide atau film
- Museum harus mempunyai ruang-ruang untuk koleksi dan penyelidikan (reference collection)
- Harus mempunyai ruang kerja bagian konservator dibantu oleh perpustakaan dan staf administrasi

2.2.3 Persyaratan Koleksi

Objek museum atau koleksi museum harus memiliki beberapa syarat, seperti :

- Harus memiliki nilai budaya, termasuk nilai ilmiah baik menurut ilmu alam maupun sosial budaya, tergantung dari koleksinya
- Harus dapat diidentifikasi baik wujud, tipe, asal, gaya atau langgam maupun fungsinya
- Harus dapat dianggap sebagai suatu monumen atau bakal monumen dalam arti suatu tanda peringatan peristiwa bersejarah
- Harus dapat dianggap sebagai suatu dokumen dalam arti sebagai barang bukti untuk kepentingan penelitian
- Benda asli, replika atau reproduksi sah menurut persyaratan museum

2.3 TINJAUAN KEGIATAN MUSEUM

2.3.1 Jenis Kegiatan

1. Kegiatan pendidikan
 - a. Kegiatan pameran tetap
Kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, yaitu menyelenggarakan ceramah, pameran temporer, demonstrasi, pameran keliling, dan program pembinaan/pendidikan (youth program, adult program, special program) teaching activities, loan service, dan science study tour.
 - b. Kegiatan pameran tidak tetap
Pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan perilaku pada kegiatan pameran tetap hanya saja pada kegiatan ini cenderung untuk dikunjungi oleh lebih banyak pengunjung.

Menurut Barry Lord tentang model kegiatan pameran :

- *Contemplation*, jenis model ini memungkinkan pengunjung untuk mengalami pengalaman dan mengerti tentang apa yang ditampilkan oleh museum. Dengan cara memberikan label kecil pada benda yang dipamerkan, label tersebut berisi tentang informasi mengenai benda, artis, tanggal pembuatan, ukuran dan siapa yang menyumbangkan benda tersebut. Biasa digunakan pada museum seni ataupun sejarah.
- *Comprehension*, bahwa benda, artefak, maupun benda lain yang menjadi display pada pameran bukanlah satu “benda dengan satu informasi”, melainkan menggabungkan benda-benda tersebut kedalam satu tema tertentu maupun diorama. Memungkinkan bagi pengunjung untuk lebih aktif dalam proses menemukan hubungan antar benda yang dipamerkan, pengalaman akan transformasi efek “ah-hah” menjadi mengerti tentang makna benda yang dipamerkan akan ditemukan oleh pengunjung.

- *Discovery*, memungkinkan bagi pengunjung untuk dapat melihat dan berfikir lebih cerdas mengenai barang yang dipamerkan, dan pengunjung dapat mengeksplor area dari benda atau artefak tersebut.
- *Interaction*, memungkinkan pengunjung dapat berinteraksi dengan pengunjung lainnya, juga dengan staf dan simpatisan yang berhubungan dengan museum. Hal ini dapat terjadi karena koleksi yang dipamerkan menggunakan tombol-tombol elektrik melalui mekanik dan elektronik yang digunakan sebagai panel, penggunaan program multimedia dan petunjuk museum secara digital. Dengan demikian pameran akan menjadi interaktif dan imaginative.

2. Kegiatan preservasi

Kegiatan yang berhubungan dengan benda-benda yaitu mengkoleksi, merekam, preservasi, pameran edukasi dan identifikasi termasuk didalamnya kegiatan penciptaan serta reproduksi.

3. Kegiatan pengelolaan

Kegiatan yang berhubungan dengan lembaga yaitu kegiatan pengelolaan museum, antara lain:

- kegiatan kepala museum
- kegiatan setiap divisi pengelola museum
- kegiatan staff pengelola mempersiapkan, mengatur dan mengontrol setiap kegiatan dan pengguna fasilitas dalam lingkungan museum, pameran tidak tetap, sarasehan, diskusi, seminar, kursus, pameran, proses penciptaan dan sebagainya.

4. Kegiatan pelayanan

Meliputi seluruh kegiatan penunjang pada museum antara lain:

- penyediaan kebutuhan pengunjung dimulai dari souvenir hingga makanan
- kegiatan pelayan informasi
- kegiatan karyawan
- kegiatan parkir

5. Kegiatan service

- membantu staff pengelola mempersiapkan, melakukan dan merawat kegiatan service yang ada
- kegiatan yang berhubungan dengan mekanikal, elektrikal dan genset.

2.3.2 Jenis Ruang

1. Ruang pameran berupa kamar-kamar

Susunan ruang yang terbagi kamar-kamar yang saling menyatu dengan bukaan pintu-pintu, setiap kamar memiliki gaya yang berbeda-beda berdasarkan temanya. Museum ini biasanya banyak digunakan pada museum kecil.

2. Hall dengan balkon

Merupakan susunan ruang yang cukup ramah, biasanya ditemukan pada museum yang bercorak lama, misalnya Renaissance, Romawi dll. Pencahayaan diperoleh melalui bukaan jendela yang terletak di bawah maupun di atas balkon

3. Koridor sebagai ruang pameran

Merupakan bentuk lain dari ruang pameran, fungsinya seperti ruang meskipun tidak bisa disebut sebagai ruang

2.3.3 Tata Letak

1. Gallery display

Penyajian yang memandang ruang pameran pada dasarnya terbentuk atas dasar lorong dengan dinding-dinding pembatas pajangan. Peragaan menempel pada dinding adalah cara yang konvensional untuk menyajikan objek. Peragaan ini baik diterapkan terutama untuk penyajian yang menekankan pada urutan tertentu (kronologis,tematis,dimensional dll), karena objek akan diamati satu demi satu menyusuri panjang dinding. Gallery display bisa dilakukan pada satu ruangan atau pada koridor-koridor antar ruang. Sangat perlu diperhatikan adalah cara untuk menampilkan objek secara dominan, diantaranya dengan membuat karakter dinding dengan warna dan rinci senetral mungkin, sejumlah aksentuasi di pintu masuk ruang.



Gambar 2.1 Gallery Display

Sumber: www.workwithyourbrain.com

2. Hall display

Hall display mementingkan kekosongan ruang sebagai wadah yang akan diisi dengan objek-objek pameran sehingga lebih leluasa dari pada wall display yang mengandalkan dinding pembatas.

Beberapa karakteristik penting pada hall display :

- a. Non-sekuensial, dengan keleluasan ini maka urutan menjadi tidak begitu penting
- b. Tiga dimensional, di dalam ruang suatu objek dapat diamati secara utuh dengan mengelilinginya
- c. Distribusi dan penjarakan objek menjadi sangat penting untuk diperhatikan karena objek pameran menyatu dengan area sirkulasi



Gambar 2.2 Hall Display

Sumber : www.scw.hk

Salah satu keuntungan hall display adalah sifatnya yang non-sekuensial sehingga pameran dapat dirancang menjadi lebih eksploratif. Pengunjung dapat memilih sendiri urutan objek yang diamatinya dan membuat pola hubungan makna antar objek di dalam benaknya. Orientasi menuju suatu objek pun menjadi sangat beragam sehingga memungkinkan untuk pengunjung melihat suatu objek dari belakang terlebih dahulu.

3. Open air display

Open air display memberikan peluang bagi objek untuk berinteraksi secara intensif dengan alam dan lingkungan sekitarnya yang membangun relasi antara objek dengan ruang tanpa pembatas. Dalam relasinya dengan pengamat, suatu display ruang terbuka akan memberikan keleluasaan penuh bagi pengamat dalam mengorientasikan diri menikmati objek. Cara ini hanya dapat

dipakai untuk objek-objek yang sama sekali tidak memerlukan perlindungan fisis dari pengaruh klimatologis.

Ada dua kemungkinan display ruang terbuka, yaitu :

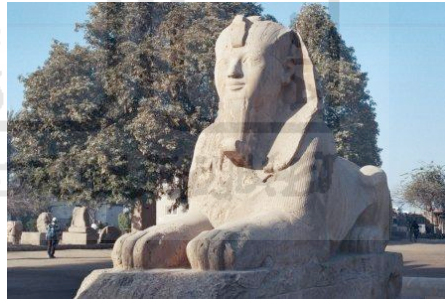
- a. In-situ display, objek yang memang diciptakan di tempat tersebut



Gambar 2.3 In-situ display

Sumber : http://pseudoplocephalus.blogspot.com/2010_08_01_archive.html

- b. Ex-situ display, objek yang dipindahkan atau dikumpulkan di tempat lain, bukan di tempat pembuatannya



Gambar 2.4 Ex-situ Display

Sumber : www.travelpod.com

4. Room reconstruction

Presentasi yang menganggap keseluruhan hubungan antara objek dan ruang adalah isi utama pameran itu sendiri. Objek dan ruang memiliki keterkaitan histories yang signifikan sehingga komposisinya secara keseluruhanlah yang paling dapat mengungkapkan pesan penting dalam suatu peragaan.



Gambar 2.5 Room Reconstruction Display

Sumber : www.xinhuanet.com

5. Diorama

Suatu strategi presentasi yang menancap benda tiga dimensional pada dinding dua dimensional, tidak mementingkan keberadaan masing-masing objek, tapi sangat menekankan cara objek-objek tersebut bersama-sama membentuk suatu adegan (bukan hanya suasana). Menyajikan suatu objek yang tiga dimensional dengan latar belakang yang dirancang cermat sehingga menghidupkan adegan signifikan yang ditampilkan untuk dilihat biasanya dari satu sisi.



Gambar 2.6 Diorama Display

Sumber : www.delivery.superstock.com

2.3.4 Teknik Display

1. Teknik partisipasi (*participatory techniques*)
 - a. *Activation*, pengunjung akan terlibat secara aktif dengan menekan tombol, menarik handle dan sebagainya

- b. *Question and answer games*, pengunjung dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan
 - c. *Physical involvement*, pengunjung diajak aktif secara fisik seperti melihat benda kecil melalui mikroskop
 - d. *Live demonstration*
 - e. *Intelektual simulation*, pengunjung diajak untuk lebih aktif secara intelektual
2. Teknik berdasarkan objek (*objek based techniques*)
 - a. *Open storage*, meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran
 - b. *Selective display*, menampilkan hanya sebagian koleksi museum
 - c. *Thematic grouping*, menampilkan benda koleksi dalam suatu topik tertentu
 3. Teknik panel (*panel techniques*)
 4. Teknik model (*model techniques*)
 - a. *Replicas*
 - b. *Miniatures*
 - c. *Enlargement*
 5. Teknik simulasi (*simulation techniques*)
 6. Teknik audio visual

2.3.5 Orientasi Ruang

Orientasi pada ruang pameran bertujuan agar pengunjung dapat merasa nyaman dalam menikmati, mengamati dan mempelajari koleksi dan suasana pameran. Pusat orientasi pameran ditujukan pada area pameran yang luas dan ruang pameran beragam. Manfaatnya agar pengunjung dapat dengan mudah memahami sirkulasi atau jalan pada ruang pameran.

Pusat orientasi dapat berupa :

- Landmark, dapat diberikan dengan cara :
 - Petunjuk ruang atau arsitektural, dapat berupa koridor, atrium, interior yang berbeda, tangga foyer dan lain-lain
 - Petunjuk benda, dapat berupa sebuah benda monumental atau benda yang cukup mudah dikenali
- Peta dan tanda

Perletakan peta dan tanda akan menjelaskan rute atau jalur sirkulasi. Peta digunakan sebagai gambaran secara keseluruhan area pameran dan tanda sebagai petunjuk yang lebih spesifik.

2.3.6 Metoda Pamer

1. Metode estetik

Meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistik warisan budaya yang ada.
2. Metode tematik atau metode intelektual

Penyebarluasan mengenai arti, fungsi dan guna koleksi museum
3. Metode romantik

Menggugah suasana penuh pengertian dan harmoni pengunjung mengenai wacana dan kenyataan sosial budaya

2.4 TINJAUAN KHUSUS MUSEUM GEMPA PADANG

Memorial adalah sesuatu yang dibuat atau didirikan sebagai peringatan peristiwa bersejarah atau sebagai peringatan seorang tokoh. Museum Memorial Gempa bumi Padang dapat disimpulkan sebagai suatu badan atau institusi tetap yang memiliki satu atau sekumpulan ruang berupa ruang pameran atau ruang lainnya yang permanen maupun temporer yang mengumpulkan, menyelidiki, memelihara dan memamerkan hal-hal tentang kejadian gempa bumi, khususnya gempa bumi yang melanda Padang pada 30 September 2009 yang kemudian diusahakan untuk kepentingan umum sebagai pusat informasi budaya.

Fungsi museum memorial gempa bumi padang ini antara lain :

- Sebagai *memorial place*, tempat mengingat dan mengenang peristiwa bencana gempa bumi
- Representasi kebangkitan Padang setelah bencana gempa bumi
- Sarana edukasi dan penelitian gempa bumi
- Sarana penyimpanan, perawatan dan pelestarian koleksi objek terkait gempa bumi Padang
- Tempat penyelenggaraan pameran koleksi tetap dan temporer mengenai gempa bumi Padang
- Sebagai daya tarik wisata setempat

2.5. PEMILIHAN LOKASI

Dalam buku *Timesaver standart for building type*, dikatakan bahwa museum harus mempunyai akses dari berbagai wilayah yang ada di kota dengan menggunakan transportasi publik. Dapat dijangkau dari wilayah disekitarnya dengan berjalan kaki dan dapat diakses dengan mudah dari sekolah, universitas maupun perpustakaan. Hal-hal ini merupakan beberapa persyaratan yang bisa dijadikan sebagai acuan dalam mencari lokasi museum gempa bumi Padang. Selain itu yang penting dalam menentukan lokasi yaitu memorial place, pemilihan site yang berhubungan langsung dengan kejadian gempa bumi Padang 30 September 2009, dimana pemilihan site diharapkan mampu membangkitkan kenangan akan kejadian gempa bumi Padang 30 September 2009.

2.6 PENDEKATAN ARSITEKTURAL

2.6.1 Rumah Gadang Minangkabau



Gambar 2.7 Rumah Gadang

Sumber : <http://www.ikbar.org/?p=10>

Rumah gadang adalah rumah tradisional atau rumah adat dari masyarakat Minangkabau. Sebagai suku bangsa yang menganut falsafah alam takambang jadi guru, masyarakat Minangkabau menyelaraskan kehidupan mereka pada susunan alam yang harmonis tetapi juga dinamis, sehingga kehidupannya menganut teori dialektis, yang mereka sebut *bakarano bakajadian* (bersebab dan berakibat) yang menimbulkan berbagai pertentangan dan kesimbangan. Buah karyanya yang monumental seperti Rumah Gadang itu pun mengandung rumusan falsafah tersebut, sehingga menghasilkan suatu hunian yang harmonis dan dinamis dengan alam dan kondisi geografis daerahnya.

Bentuk dasarnya, Rumah Gadang itu persegi empat yang tidak simetris yang mengambang ke atas. Bentuk ini kelihatan serasi dengan bentuk alam Bukit Barisan yang bagian puncaknya bergaris lengkung yang tinggi pada bagian tengahnya serta garis lerengnya melengkung dan mengembang kebawah dengan bentuk bersegi tiga pula. Jadi garis alam Bukit Barisan dan garis Rumah Gadang merupakan garis-garis yang berlawanan, tetapi merupakan komposisi yang harmonis jika dilihat secara estetika.

Rumah Gadang memiliki bentuk yang khas, yaitu melengkung tajam membentuk garis setengah lingkaran, Pada dua sisi kiri-kanan atap, ujungnya dibuat meruncing yang disebut gonjong. Atap ini bisa bertumpuk-tumpuk sesuai

dengan jumlah ruanagn yang dibentuk di bagian bawahnya. Secara simbolik, lengkungan atap Rumah Gadang ini kerap diyakini mirip bentuk tanduk kerbau atau rebung alias bamboo muda. Ada juga yang merujuknya pada bentuk layar kapal. Jika tanduk kerbau dan rebung berkaitan dengan budaya pertanian, bentuk layar kapal mencerminkan budaya merantau.

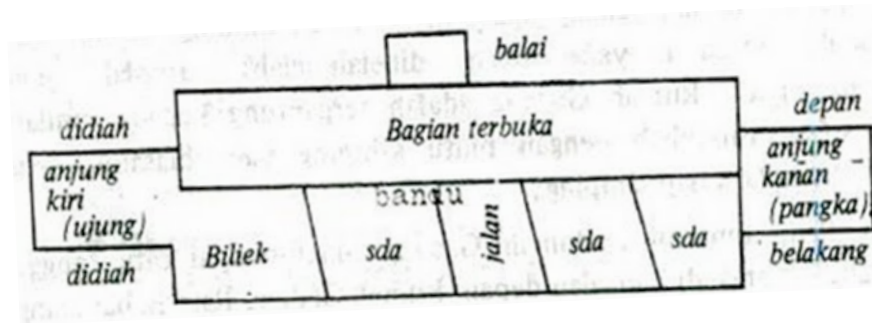
- Tinjauan terhadap model, denah, morfologi dan spesifikasi bangunan, hubungan antar elemen serta kompleksitas bangunan berdasarkan tempat dimana sebuah bangunan tersebut berada.

Secara garis besar model rumah gadang terbagi atas dua kelompok besar yang dibagi berdasarkan kepada dua kelarasan atau hukum adat yang berlaku didalam masyarakat Minangkabau. Kedua sistem kelarasan itu adalah:

- Sistem kelarasan Koto Piliang. Ciri dari model rumah gadang yang menggunakan sistem kelarasan Koto Piliang ini adalah memiliki anjuang yang terdapat pada bagian kiri dan bangunan. Anjungan merupakan tempat terhormat didalam suatu rumah gadang yang ditinggikan beberapa puluh sentimeter dari permukaan lantai bangunan.
- Sistem kelarasan Bodi Caniago. Sedangkan pada rumah gadang yang menggunakan sistem kelarasan Bodi Caniago tidak mengenal istilah anjuang. Jadi bagian lantai rumah gadang mulai dari bagian ujung sampai pangkal mempunyai ketinggian lantai yang sama.

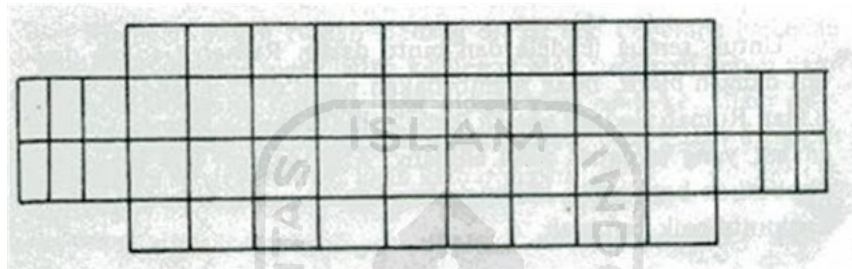
2.6.2 Karakteristik Arsitektur Rumah Gadang

Rumah Gadang merupakan rumah besar yang memiliki ruang memanjang yang digunakan untuk kegiatan sehari-hari. Di sayap kiri dan kanan bangunan terdapat ruangan yang disebut anjuang yang memiliki ketinggian lantai berbeda dari ruang utama.



Gambar 2.8 Denah Rumah Gadang

sumber : <http://shie-arch.blogspot.com/2010/03/elemen-rumah-gadang.html>



Gambar 2.9 Tata Kolom Rumah gadang

Sumber : <http://shie-arch.blogspot.com/2010/03/elemen-rumah-gadang.html>

Ruangan memanjang pada Rumah Gadang



Gambar 2.10 Ruang Rumah Gadang

Sumber : <http://shie-arch.blogspot.com/2010/03/elemen-rumah-gadang.html>

Anjuang pada Rumah Gadang



Gambar 2.11 Anjuang Rumah Gadang

Sumber : joudane.wordpress.com

2.6.3 Elemen Rumah Gadang

1. Rangkaiang

Rangkaiang merupakan suatu bangunan yang terdapat di halaman sebuah rumah gadang yang berbentuk bujur sangkar dan diberi atap ijuk bergonjong yang berfungsi sebagai lumbung tempat penyimpanan padi yang didirikan di depan rumah gadang

2. Tangga dan Sandi

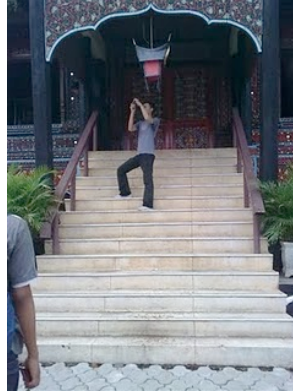
• Sandi

Setiap kaki tonggak berdiri diatas sebuah batu yang disebut dengan sandi. Sandi batu didatangkan kemudian setelah semua tiang dihubungkan oleh rasuk dan paran-paran. Paran, ialah sebuah kayu atau ruyung panjang dari pohon kelapa yang menghubungkan setiap tiang pada ujung atas. Sama dengan rasuk. Ada yang disebut paran panjang dan paran melintang. Punco-punco tiang yang dihubungkan oleh paran panjang tidak pula sama tingginya hingga terlihat lengkungnya atau disebut paran ular mangulai (mengulai). Lengkung paran inilah yang akan membentuk gonjong (pucuk atap).

• Tangga

Tangga pada sebuah rumah gadang terbuat dari bahan material kayu dan biasanya diawali dengan sebuah batu

alam datar, jumlah anak tangga pada rumah gadang berjumlah ganjil misalnya 5,7, dan 9.



Gambar 2.12 Tangga Rumah Gadang

Sumber : <http://shie-arch.blogspot.com/2010/03/elemen-rumah-gadang.html>

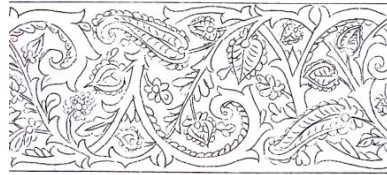
3. Tiang

Tiang Rumah Gadang berbentuk dasar bulat yang dibuat bersegi-segi. Tidak ada tiang rumah Gadang yang terbuat dari kayu bulat. Tiang merupakan bagian penting dari bangunan. Segi-segi dari tiang tidak sama besarnya. Tiang yang besar terdapat pada tengah bangunan. Tiang yang berada di tengah bangunan dibuat bersegi 8 sedangkan yang terletak di samping bersegi 5. Tiang-tiang ini banyak fungsinya, yang mana tiap nama menunjukkan fungsinya yaitu tiang: tepi, temban, tengah, dalam panjang, salek, dapur, yang kesemuanya diberi ukiran yang sesuai menurut fungsinya

4. Ukiran

Tiap-tiap ukiran mempunyai makna dan maksud tersendiri. Hal itu juga berhubungan dengan tempat diletakkannya ukiran tersebut. Berikut adalah arti dari beberapa buah ukiran:

- *Keluk Paku*, ditafsirkan anak dipangku kemenakan dibimbing.



Gambar 2.13 Ukiran Rumah Gadang

Sumber : <http://zulfikri.orgfree.com/ukiran01.html>

- *Pucuk Rebung*, ditafsirkan kecil berguna , besar terpakai.



Gambar 2.14 Ukiran Rumah Gadang

Sumber : <http://zulfikri.orgfree.com/ukiran01.html>

- *Seluk Laka*, ditafsirkan kekerabatan saling berkaitan.
- *Sayat Gelamai*, ditafsirkan ketelitian.



Gambar 2.15 Ukiran Rumah Gadang

Sumber : <http://zulfikri.orgfree.com/ukiran01.html>

- *Sikumbang manis*, ditafsirkan keramah tamahan.

2.7 STUDI BANDING

2.7.1 Museum Tsunami Aceh, Rumah Aceh as *Escape Hill*

Museum Tsunami Aceh di bangun untuk mengenang kembali peristiwa yang maha dahsyat yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2008.



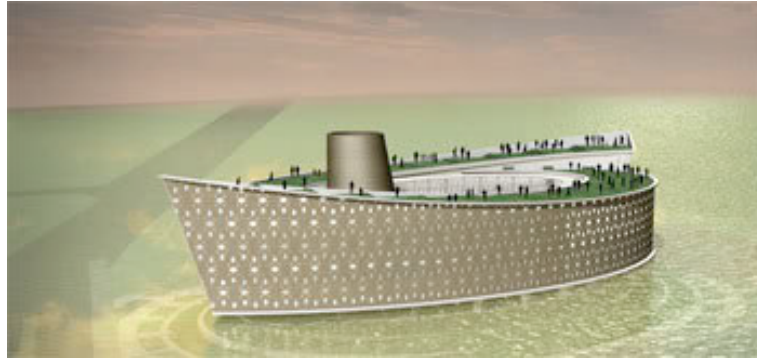
Gambar 2.16 Museum Tsunami Aceh

Sumber : <http://aneukagamaceh.blogspot.com/2009/02/museum-tsunami-aceh.html>

Analogi dasar massa bangunan adalah bangunan rumah tradisional masyarakat Aceh, berupa bangunan rumah panggung Aceh. Dengan konsep rumah panggung, bangunan juga dapat berfungsi sebagai sebuah *escape hill* sebuah taman berbentuk bukit yang dapat dijadikan sebagai salah satu antisipasi lokasi penyelamatan jika terjadi banjir dan bencana tsunami di masa datang.

The hill of the light, semacam personal space dan juga ada memorial hill di ruang bawah tanah serta dilengkapi ruang pameran.

Eksterior



Gambar 2.17 Eksterior Museum Tsunami Aceh

Sumber : <http://aneukagamaceh.blogspot.com/2009/02/museum-tsunami-aceh.html>

Eksterior mengekspresikan keberagaman budaya Aceh melalui pemakaian ornamen dekoratif unsure transparansi elemen kulit luar bangunan.

Interior



Gambar 2.18 Interior Museum Tsunami Aceh

Sumber : <http://aneukagamaceh.blogspot.com/2009/02/museum-tsunami-aceh.html>

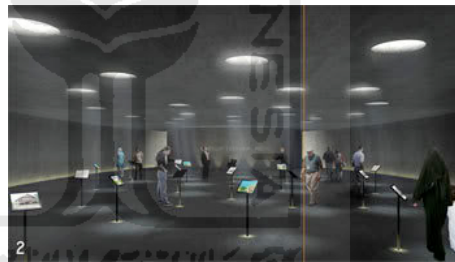
Terdapat lorong sebuah lorong sempit dan remang, dimana melalui lorong kita bisa melihat air terjun di sisi kiri dan kanannya yang mengeluarkan suara gemuruh air. Lorong ini mengingatkan para pengunjung pada suasana tsunami.



Gambar 2.19 Interior Museum Tsunami Aceh

<http://aneukagamaceh.blogspot.com/2009/02/museum-tsunami-aceh.html>

The light of God, sebuah ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya ke atas sebuah lubang dengan tulisan arab “Allah” dan dinding yang dipenuhi nama para korban.



Gambar 2.20 Interior Museum Tsunami Aceh

Sumber : <http://aneukagamaceh.blogspot.com/2009/02/museum-tsunami-aceh.html>

Tampilan interior yang penuh pesona dengan mempertengahan sebuah tunnel of sorrow yang menggiring pengunjung ke suatu perenungan atas musibah dahsyat yang diderita warga Aceh sekaligus kepasrahan dan pengakuan atas kekuatan dan kekuasaan Allah dalam mengatasi sesuatu.

Dari bangunan museum Tsunami Aceh didapat suasana ruang yang lebih dramatis, yang menunjukkan suatu memorial akan peristiwa tsunami. Untuk museum gempa Padang juga akan memiliki ruangan-ruangan memorial dan suasana kejadian gempa bumi.

2.7.2 921 Earthquake Museum of Taiwan



Gambar 2.21 Museum 911 Taiwan

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

Museum dibangun di bekas reruntuhan Guangfu Junior High School. Museum menampilkan tentang seismology dan sejarah Taiwan, dengan banyak display interaktif.

Museum membagi ruangan gallery atas :

1. Chelengpu Fault Gallery
2. Earthquake Engineering Hall
3. Image Gallery
4. Disaster Prevention Hall
5. Reconstruction Records Hall



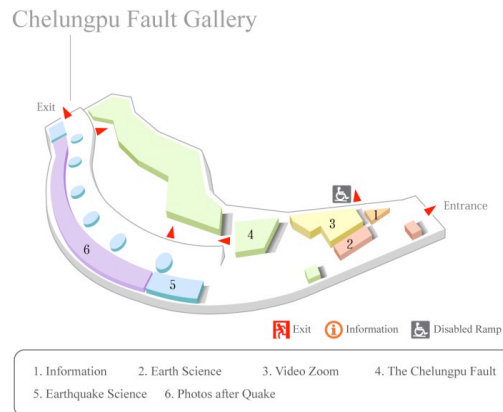
Gambar 2.22 Site Museum 921

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

1. *Chelungpu Fault Gallery*

membagi ruangan menjadi:

- *Earth Science*, pada ruangan ini memberi pengalaman tentang keadaan bumi yang terkait pada peristiwa gempa bumi
- *The Chelungpu Fault*, menampilkan sisa-sisa kejadian gempa.
- *Earthquake Science*, memberi pengalaman tentang peristiwa gempa bumi dan keadaan Taiwan yang terkait gempa bumi.
- *Photos After Quake*, menampilkan foto-foto setelah kejadian gempa bumi yang terjadi.



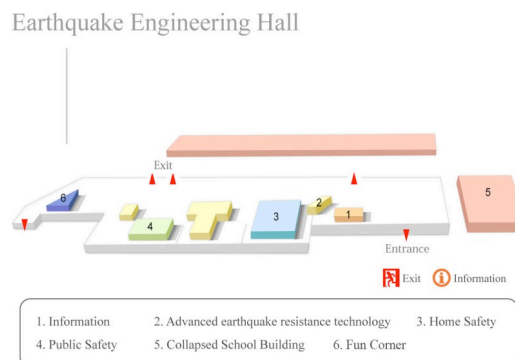
Gambar 2.23 Chelengpu Gallery

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

2. Earthquake Engineering Hall

Pada bagian ini akan membantu pengunjung untuk mengerti akan hubungan antara gempa bumi dan bagaimana konstruksi bangunan.

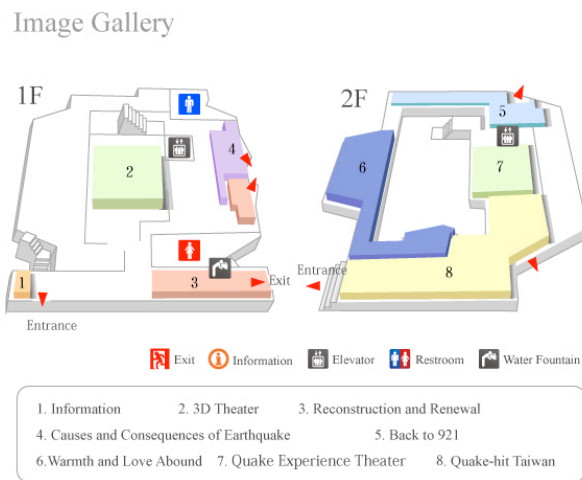
- *Collapsed School Building*, menampilkan kerusakan struktur pada bangunan sekolah Guangfu.
- *Home Safety*, menampilkan pentingnya keselamatan dan bangunan tahan gempa.
- *Advanced Earthquake Resistance Technology*
- *Public Safety*
- *Fun Corner*, ruangan konstruksi bagi para pengunjung anak-anak. Berupa permainan tentang gempa.



Gambar 2.24 Earthquake Engineering Hall

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

3. Image Gallery

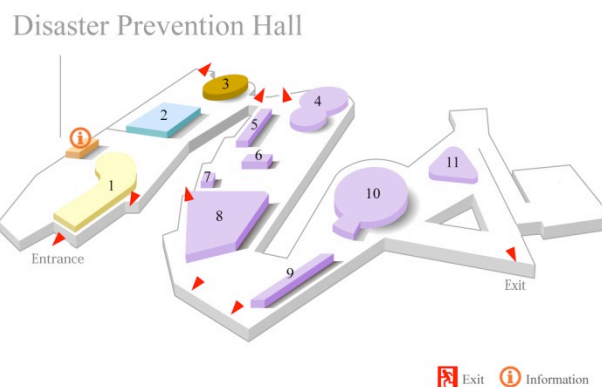


Gambar 2.25 Image Gallery

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

4. Disaster Prevention Hall

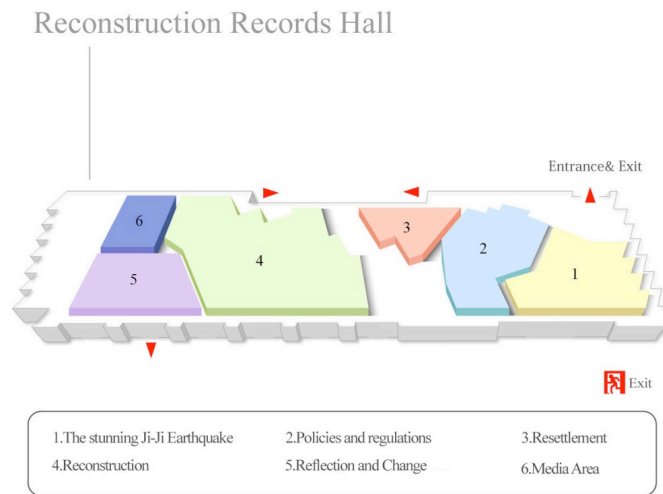
- *Human vs Nature*
- *On The Scene of and Earthquake*, menampilkan simulasi skenario kejadian gempa, memberi pengalaman untuk menolong para korban dan para korban akan menceritakan pengalaman mereka tentang ketakutan dari gempa bumi.
- *Search and Rescue Organizations*
- *Accident Prevention – Journey to The West*



Gambar 2.26 Prevention Hall

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

5. Reconstrction Records Hall



Gambar 2.27 Reconstrction Records Hall

Sumber : <http://www.921emt.edu.tw/>

Dari museum 921 didapat contoh-contoh ruang yang terdapat di museum gempa. Hal ini akan menjadi pembelajaran dalam menentukan ruang-ruang yang ada di museum gempa Padang. Seperti perlunya ruang-ruang tentang pembelajaran gempa bumi, prevention room dan memorial room.

2.7.3 Mesjid Raya Padang

Mesjid ini memiliki bentuk bangunan yang berasrtitektur perpaduan modern dan tradisional rumah adat Minangkabau dengan ciri khas atap gonjong. Terdapat sebuah menara runcing di depannya dan dinding atap yang bermotif songket tembus pandang.

Atapnya juga menyerupai selembar kain yang dipegang empat orang di keempat sisinya. Dimana desain baru mesjid Minangkabau yang tidak menyerupai mesjid lainnya.



Gambar 2.29 Masjid Raya Padang

Sumber : <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=702126&page=385>

Dari contoh bangunan Masjid Raya Padang didapat contoh bangunan yang beridentitaskan Rumah Gadang namun ditampilkan dalam bentuk yang lain. Bangunan museum juga melakukan perubahan bentuk dari Rumah Gadang seperti yang terjadi pada Masjid Raya Padang. Dimana bentuk Rumah Gadang telah berubah menjadi sesuatu yang baru namun masih menampilkan ciri khas dari Rumah Gadang tersebut. Dari desain Masjid terlihat atap Gonjong yang berubah namun masih terasa gonjong dengan lengkungnya.

BAB III ANALISIS

3.1 ANALISIS SITE

SITE terpilih terletak di jalan Bundo Kandung Padang. Site merupakan bekas lokasi hotel Ambacang Plaza, strategis untuk lokasi sebuah museum dan memiliki nilai histori langsung dengan peristiwa gempa bumi Padang yang terjadi 30 September 2009.



Gambar 3.1 Site Hotel Ambacang

Sumber : <http://maps.google.com/>

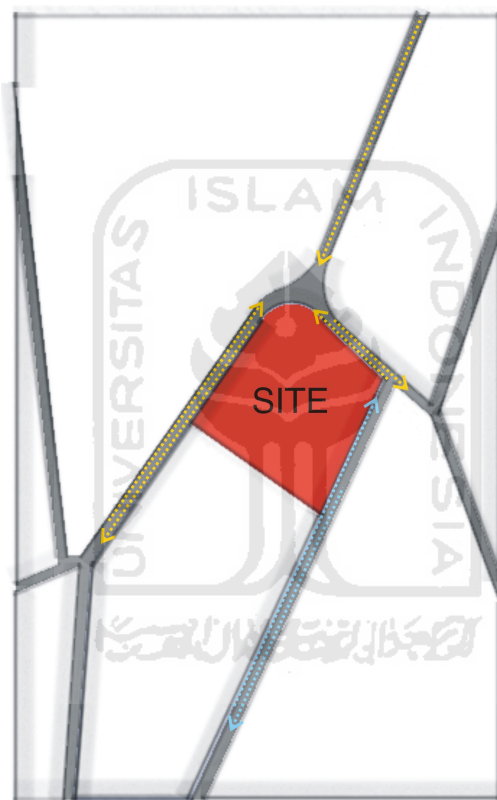
Batasan dari tapak :

Utara	:	Sekolah, pertokoan	(Kuning)
Timur	:	Pertokoan	(Biru)
Selatan	:	Hotel Bumi Minang	(Merah)
Barat	:	Sekolah, Gereja, Hotel	(Hijau)

Potensi yang dimiliki kawasan site adalah :

- Kawasan yang sudah berkembang
- Memiliki nilai historis dengan kejadian gempa Padang 30 September 2009
- Berada di kawasan sekolah, pertokoan, pusat perbelanjaan dan perhotelan.
- Tingkat aksesibilitas yang tinggi dan mudah dicapai termasuk menggunakan transportasi umum

Sirkulasi sekitar site

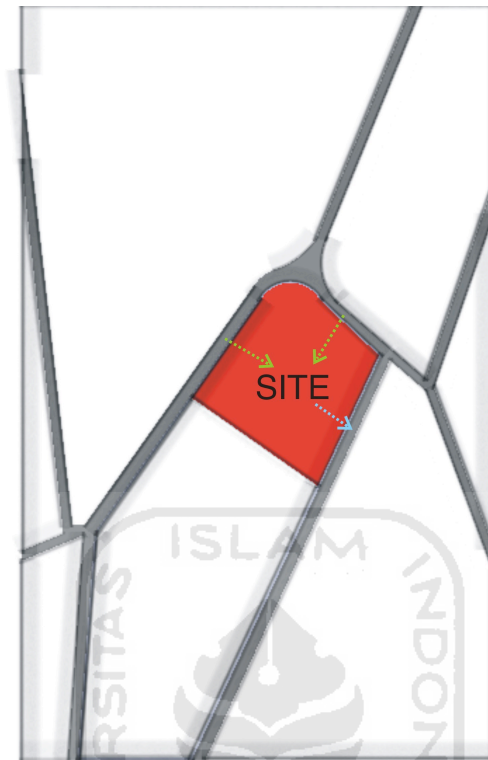


Gambar 3.2 sirkulasi site

sumber : analisis penulis

Garis kuning merupakan jalan utama yang ada di sekitar site. Memiliki intensitas pergerakan yang tinggi yang juga sebagai jalur angkutan umum. Untuk jalan utama memiliki lebar jalan 8m. sedangkan garis biru merupakan jalan yang relatif sepi dan tidak dilalui angkutan umum. Jalan ini memiliki lebar 4m.

Pencapaian pada tapak



Gambar 3.3 Pencapaian Tapak

Sumber : analisis penulis

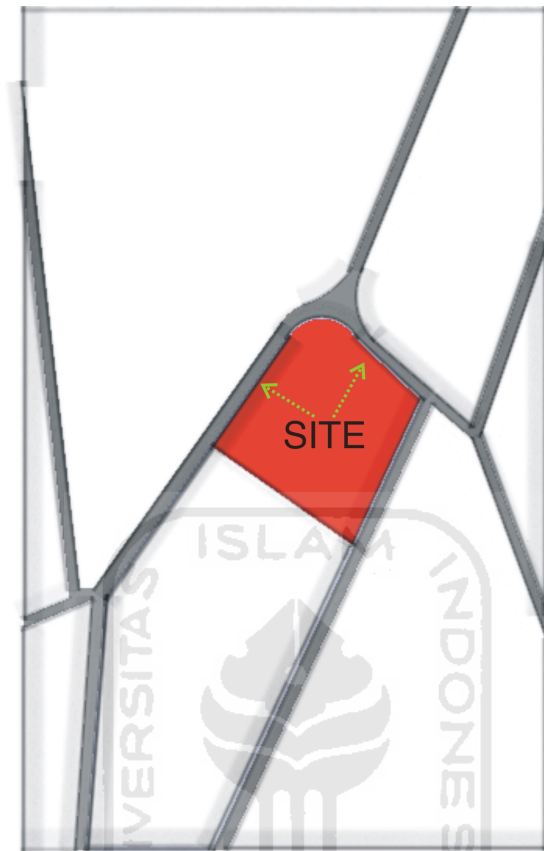
Pencapaian pada tapak memanfaatkan jalan Bundo Kandung sebagai akses utama untuk menuju tapak. Merupakan jalan utama yang berada di sekitar site. Untuk service menggunakan jalan Dobi sebagai akses masuk.

Ada 2 sirkulasi kendaraan yaitu sirkulasi kendaran umum dan Sirkulasi kendaraan pribadi. Sirkulasi service dipisahkan dengan sirkulasi pengunjung. Hal ini dikarenakan, sirkulasi servis berkaitan dengan pengadaan barang yang akan dipamerkan pada museum tersebut. sehingga membutuhkan area tersendiri .

Sirkulasi manusia, beberapa hal yang harus dipenuhi antara lain adalah :

- Dapat dengan mudah di capai
- Jarak tempuh masih terasa nyaman oleh pengguna
- Sirkulasi pengunjung dengan pengelola terpisah
- Sirkulasi tidak berpotongan dengan kendaraan

View



Gambar 3.4 View dari site

Sumber : analisis penulis

Dasar pertimbangan :

- View dari site :
 - mempertimbangkan arah pandangan paling menarik yang dapat di tangkap dari view
 - mencari arah pandangan yang kurang menarik dari site agar dapat disiasi atau diminimalisir
- view ke site :
 - arah pandangan menuju site terbaik yang dapat dilihat dari luar site
 - mencari tempat atau jalan yang paling banyak dilalui oleh publik, sehingga dapat memaksimalkan performa bangunan pada daerah tersebut

Analisis :

- view terbaik dari site diperoleh di daerah sekitar Jl. Bundo Kandung
- view yang paling sering diamati publik terletak di sekitar jalan Jl. Bundo Kandung dan Jl. Pondok Karena tingkat kepadatan yang tinggi

Respon terhadap site :

- dioptimalkan dengan open space atau entrance karena view yang menarik
- daerah kedua yang dapat dioptimalkan sebagai entrance dan performa yang menarik
- daerah dengan view kurang menarik dapat disiasi dengan membuat landscape yang menarik atau area open space

Composition on site

- Orientasi bangunan mempertimbangkan view sekitar tapak bertujuan untuk menjadikan area di sekitar tapak mempunyai keterkaitan secara arah visual.
- Komposisi massa bangunan mempertimbangkan letak kolam pada tapak. Karena area kolam akan difungsikan menjadi ruang terbuka yang menjadi area memorial.
- Komposisi masa bangunan disesuaikan dengan arah orientasi matahari dalam menentukan arah bukaan pada massa bangunan.

3.2. ANALISIS PENGGUNA

Pengguna museum dibagi menjadi dua kelompok yaitu pengunjung dan pengelola.

- Pengunjung
 - Pengunjung museum adalah semua lapisan masyarakat yang diharapkan dapat menikmati pameran yang disuguhkan oleh pihak museum. Pengunjung tidak hanya masyarakat kota Padang sehingga penyajian dan informasi yang diberikan harus dapat dimengerti oleh masyarakat lain lain yang bukan dari kota Padang.
 - Pengunjung yang datang akan disuguhkan suatu tur yang dapat dilakukan oleh perorangan maupun sekelompok orang. Kegiatan tur memiliki alur yang tetap yang harus dilewati pengunjung secara bertahap. Beberapa pengunjung ada yang datang bukan untuk melakukan tur museum, seperti menghadiri beberapa acara yang diselenggarakan oleh pihak museum seperti kegiatan seminar, penelitian dan mencari referensi untuk memakai fasilitas museum. Pengunjung ini tidak diharuskan mengikuti alur tur museum.
- Pengelola
 - Yaitu pihak-pihak yang mengurus masalah kelengkapan pameran, mengurus pengawasan , perawatan dan administrasi. Pengelola terdiri dari pihak yang mengurus tiket, beberapa guide, pengelola koleksi, kepala museum, pengurus atau staff museum, keamanan, pustakawan dan penjaga museum.

3.3. ANALISIS KEGIATAN

Untuk tur museum, kegiatan pengunjung museum didasarkan pada jenis pameran yang disesuaikan dengan fase kejadian gempa. Terdapat suatu alur kegiatan yang harus dilalui pengunjung dalam menerima atau menikmati pameran yang diberikan pihak museum.

Table 3.1 Kegiatan Pameran*Sumber : analisis penulis*

Jenis pameran	Kegiatan
Science centre : Earth, earthquake dan tsunamy science	Mempelajari ilmu tentang bumi, gempa bumi dan tsunami melalui panel – panel yang disajikan. Dan mencari informasi yang lebih detail dari layar interaktif
Before and after	Mempelajari keadaan dari bencana gempa bumi yang terjadi. Dilakukan dengan melihat panel, contoh maket, dan layar interaktif
Diorama	Melihat dan melewati diorama yang menceritakan saat-saat kejadian gempa bumi
Prevention hall	Melihat dan berinteraksi dengan petugas tentang pencegahan bencana gempa bumi dan tindakan yang dapat dilakukan untuk meminimalisir dampaknya
Memorial hall	Melihat dan lebih menghayati akan kejadian dan para korban gempa bumi. Dilakukan dengan menampilkan foto korban.

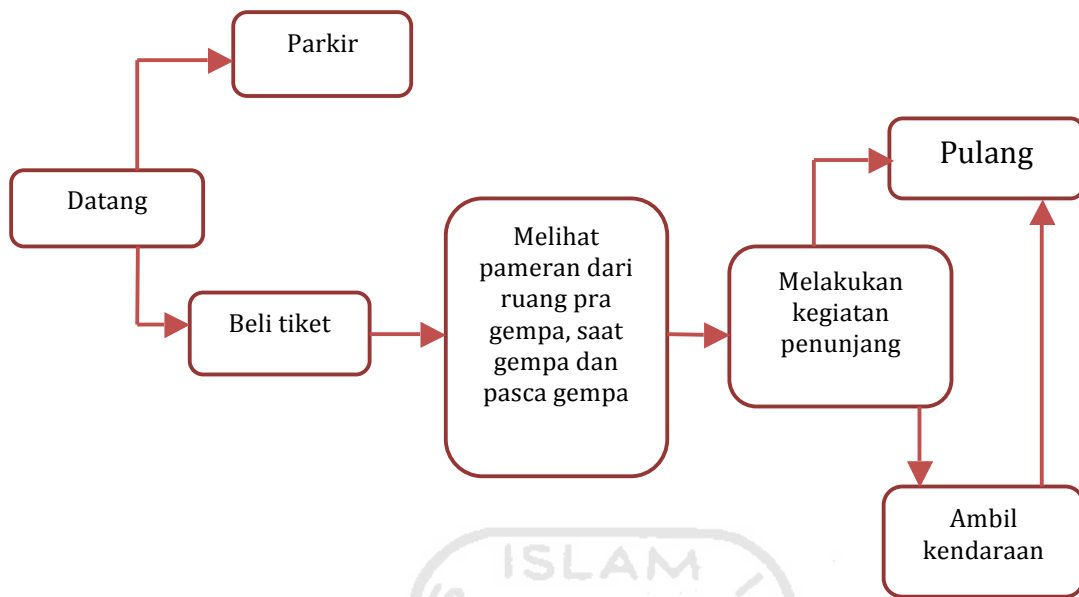


Diagram 3.1 Kegiatan Pengunjung Tur Museum

Sumber : analisis penulis

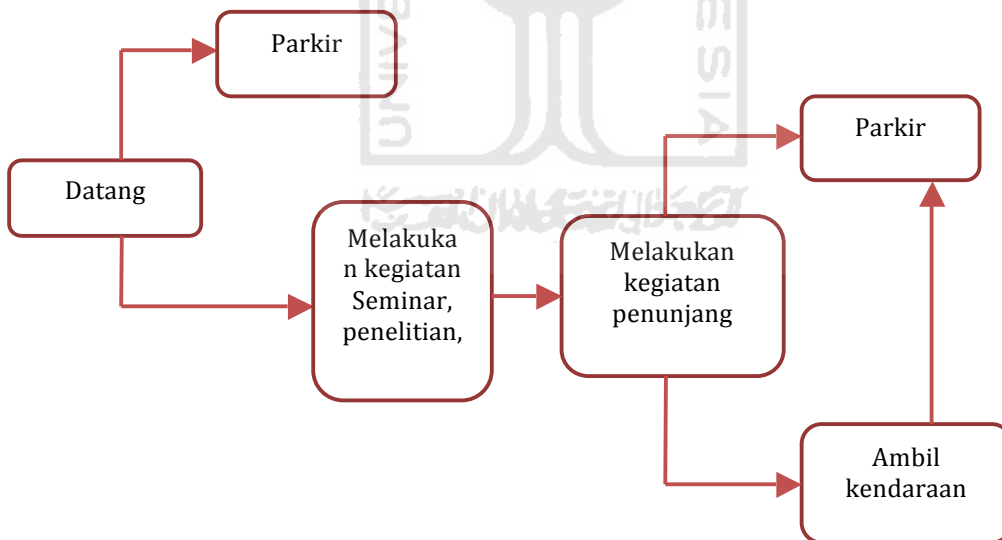


Diagram 3.2 Kegiatan Pengunjung Non tur

Sumber : analisis penulis

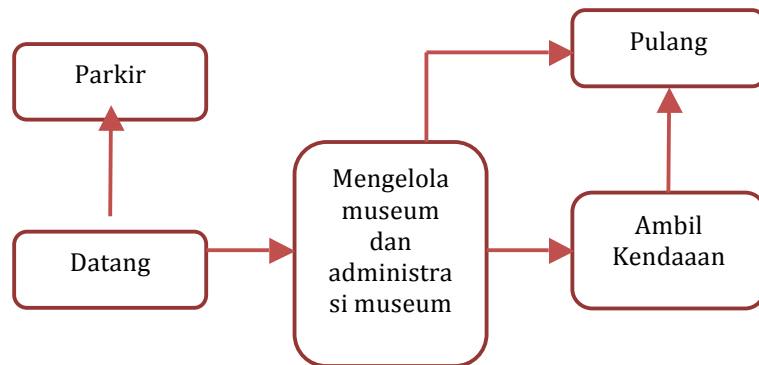


Diagram 3.3 Kegiatan Pengelola

Sumber : analisis penulis

3.4 PROGRAM RUANG

Table 3.2 Kebutuhan Ruang Pamer

Sumber : analisis penulis

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Standar	Jumlah	Luas
Ruang pameran temporary	100	2.4m/org	1	250m ²
Ruang pameran	100	2.4m/org	1	250m ²
Ruang pameran hall	100	2.4m/org	2	500m ²
Memorial room	50	1,2m/org	1	60m ²
Diorama room	20	2.4m/org	1	50m ²
Prevention room	20	2.4m/org	1	50m ²

Sub total : 250 + 250 + 500 + 60 + 50 + 50 = 1.160m²

Sirkulasi 25% : = 290m²

Total kebutuhan ruang pameran = 1.450 m²

Table 3.3 Kebutuhan Ruang Penunjang*Sumber : analisis penulis*

Kebutuhan ruang	Kapasitas	Standar	Jumlah	Luas
Multy purpose room	100	0,6m/org	1	60m ²
Ruang research	20	2m/org	1	40m ²
Library	20	1,5m/org	1	30m ²
Ruang kantor	20	1,2m/org	1	24m ²
Ruang rapat	20	0.6m/org	1	16m ²
Ruang kepala museum	5	1.2m/org	1	6m ²
Ruang kurator	10	2m/org	1	20m ²
Ruang penyimpanan		3mx5m	3	45m ²
Toilet				
Pria		3mx3m	3	27m ²
Wanita		3mx3m	3	27m ²
Mushola	50	0,9m/org	1	45m ²

Sub total : $60 + 40 + 30 + 24 + 16 + 6 + 30 + 45 + 27 + 27 + 45 = 350 \text{ m}^2$

Sirkulasi 20% = 70 m^2

Total kebutuhan ruang = 420 m^2

Total kebutuhan ruang museum : $1.450 + 420 = 1870 \text{ m}^2$

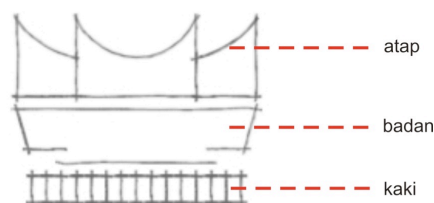
3.5 BUILDING FORM

Bentuk pada museum merupakan cara bangunan untuk berkomunikasi dengan yang melihatnya dan pengguna, dan dapat berinteraksi langsung dengan cara mengolah ruang agar dapat memberikan makna pada penggunaannya.

Bentuk bangunan berdasarkan bentuk Rumah Gadang Minangkabau

- Bentuk tersebut merupakan bentuk awal dalam merancang museum gempa padang. Bentuk awal akan bertransformasi yang disesuaikan dengan kebutuhan museum dan kegiatan di dalamnya.
- Transformasi bangunan Rumah Gadang saat ini banyak dilakukan pada bangunan baru, tetapi transformasi hanya dilakukan dengan mengambil bagian Rumah Gadang, seperti mengambil bagian atap yaitu atap gonjong, yang kemudian meletakkan atap gonjong ini di atas bangunan. Tidak ada perubahan atau pengolahan bentuk yang lebih kreatif terjadi pada transformasi ini.
- Bangunan museum gempa akan melakukan transformasi bentuk dari Rumah Gadang dengan mengambil beberapa karakter khas dari bagian Rumah Gadang.

Bangunan museum akan memberikan pembelajaran dari bentuk dasar bangunan Rumah Gadang tentang keamanan terhadap kejadian gempa bumi. Sehingga akan memberikan pesan waspada akan kondisi alam yang potensial menimbulkan gempa bumi. Dan bangunan museum akan menjadi landmark tersendiri pada kawasan sitenya.

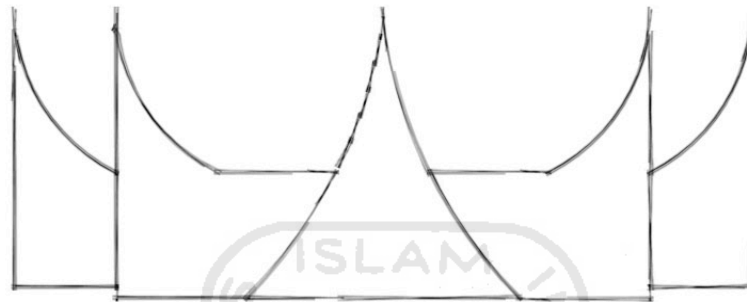


Gambar 3.5 Bentuk Dasar Rumah Gadang

Sumber : analisis penulis

Rumah Gadang memiliki bentuk dasar dengan 3 unsur utama yaitu atap, badan dan kaki yang masing-masing memiliki bentuk yang khas. Untuk bangunan museum akan mempertahankan 3 bagian ini.

Atap Gonjong



Gambar 3.6 Atap Gonjong

Sumber : analisis penulis

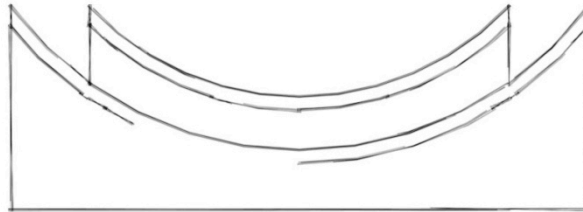
Atap RG atau gonjong memiliki bentuk lengkung yang khas. Dengan ukuran yang cukup besar, dimana akan berakibat besar juga untuk bangunan yang berada di kawasan rawan gempa. Sehingga untuk bangunan museum GP akan melakukan penyederhanaan dari atap gonjong yang besar ke arah yang lebih ringan namun masih menampilkan lengkung atau gonjong nya.

Atap gonjong banyak sekali di temukan di bangunan baru yang ada di daerah Sumatera Barat. Namun atap hanya di copy tanpa ada perubahan bentuk. Untuk bangunan museum, yang akan menampilkan suatu perubahan yang baru, maka bagian atap akan dilakukan perubahan dari bentuk dasar nya, namun masih memiliki karakter dasar dari atap gonjong aslinya.

Atap gonjong memiliki karakter lengkung yang sangat kuat. Dimana terdapat beberapa lengkung pada Rumah Gadang yang besar. Selain memiliki lengkung, atap gonjong memiliki ujung atap yang runcing.

Beberapa contoh perubahan atap sesuai karakter atap gonjong :

Contoh I :

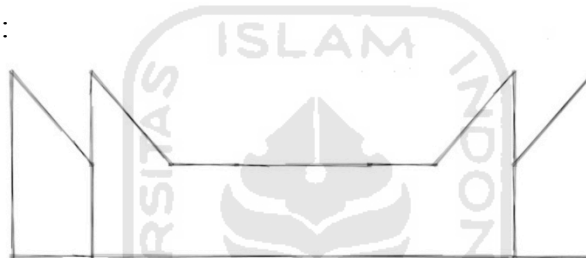


Gambar 3.7 Perubahan Atap Gonjong I

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan I ini, atap menampilkan bentuk lengkung pada atap gonjong.

Contoh II :

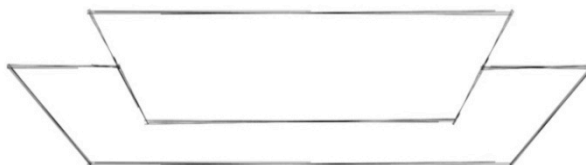


Gambar 3.8 Perubahan Atap Gonjong II

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan II ini, atap lebih menampilkan unsur dan menegaskan bentuk runcing dengan garis lurus pada lengkung atapnya.

Contoh III :



Gambar 3.9 Perubahan Atap Gonjong III

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan III ini, atap menampilkan tingkatan atap yang menghilangkan unsur lengkungnya.

Untuk bangunan museum yang sebagai pembelajaran pada bangunan yang lebih tanggap gempa, maka pada bagian atap terdapat penyederhanaan bentuk dan ukuran, karena pada bangunan Rumah Gadang bagian atap memiliki ukuran yang sangat besar.

Badan Rumah Gadang



Gambar 3.10 Badan Rumah Gadang

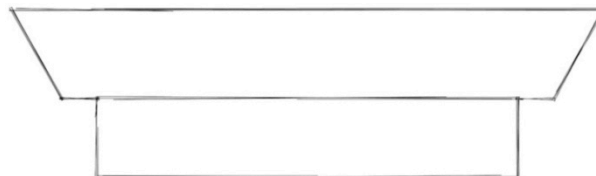
Sumber : analisis penulis

Untuk bagian badan , rumah gadang memiliki badan atau ruang yang melebar keatas dan memanjang kesamping seperti kapal. Karakter ini sesuai untuk ruang dalam bangunan museum yang membutuhkan ruang-ruang memanjang yang mengikuti alur kegiatan pameran. RG juga memiliki ruang ruang dengan perbedaan ketinggian yang disebut anjuang.

Dengan bagian yang membesar keatas akan lebih ditampilkan berbeda yaitu memberi bentuk yang mengecil keatas sehingga terlihat lebih kokoh yang menampilkan bentuk yang lebih tahan gempa.

Beberapa contoh perubahan yang dapat dilakukan pada bagian badan :

Contoh I :



Gambar 3.11 Perubahan Badan Rumah Gadang I

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan I ini, badan bangunan terdiri dari 2 lantai dengan dinding miring pada bagian atas dan lurus pada bagian bawah, perubahan

ini menampilkan dinding yang miring pada Rumah Gadang dan tingkatan anjuangannya.

Contoh II :



Gambar 3.12 Perubahan Badan Rumah Gadang II

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan II ini, badan bangunan lebih disederhanakan dengan garis lurus, yang lebih menampilkan bangunan yang memanjang pada Rumah Gadang.

Contoh III :



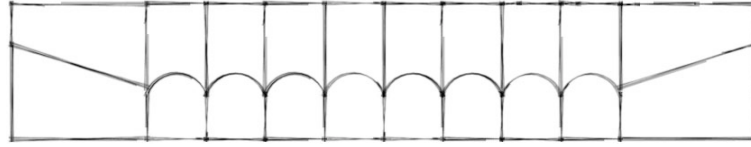
Gambar 3.13 Perubahan Badan Rumah Gadang III

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan III ini, badan bangunan ditampilkan sederhana dengan dinding lurus, namun menampilkan tingkatan ruang seperti anjuang Rumah Gadang.

Untuk bangunan museum akan menampilkan bagian atas yang menjorok keluar seperti contoh III dimana lebih memperlihatkan bagian anjuang Rumah Gadang.

Kaki Rumah Gadang



Gambar 3.14 Bagian kaki Rumah Gadang

Sumber : analisis penulis

Rumah Gadang merupakan jenis rumah panggung, yang memiliki ruangan terbuka dibagian bawahnya. Bagian ini jarang sekali ditampilkan pada bangunan baru yang mentransformasi Rumah Gadang, maka untuk bangunan museum akan menampilkan bagian panggung ini. Dimana dengan adanya bagian ini maka pengunjung dapat masuk museum dengan menaiki tangga terlebih dahulu seperti halnya dalam masuk atau naik ke Rumah Gadang. Selain itu bagian bawah bangunan dapat digunakan sebagai ruang outdoor museum dan gampang dalam proses evakuasi dari bangunan gedung.

Pada bangunan Rumah Gadang, bagian panggung merupakan tiang-tiang lurus yang dihiasi dengan ornament. Antara tiang disambung dengan bentukan lain seperti lengkung.

Beberapa contoh perubahan yang dapat dilakukan pada bagian kaki :

Contoh I :



Gambar 3.15 Perubahan Kaki Rumah Gadang I

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan I ini menampilkan tiang-tiang lurus pada bagian bawah.

Contoh II :



Gambar 3.16 Perubahan Kaki Rumah Gadang II

Sumber : analisis penulis

Pada perubahan II ini, mengubah bentuk tiang yang menampilkan bentuk segitiga dan garis lurus.

Bangunan museum akan menampilkan tiang pada eksterior. Tiang akan mengecil keatas dimana lebih memperlihatkan kekokohan. Penggunaan tangga sebelum mencapai entrance juga diterapkan pada museum.

Ukiran Pada Rumah Gadang

Ukiran yang ada pada rumah akan di gunakan untuk fasad bangunan.

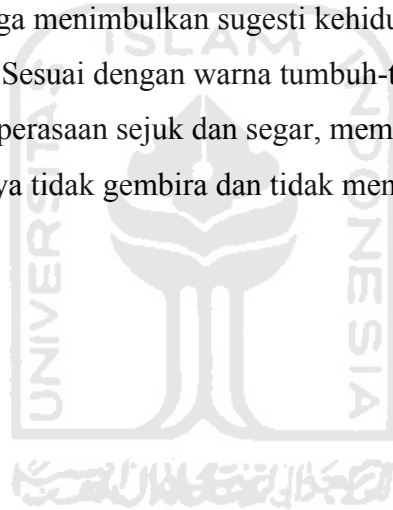


Gambar 3.17 Ukiran Rumah Gadang

Sumber : <http://tentangrumahgadang.blogspot.com/p/aspek-seni-dan-filosofi.html>

Dari beberapa ukiran di dapat warna yang dominan yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Psikologi warna dalam Nitisemito (1996), psikologi warna merupakan ilmu yang mempelajari kejiwaan dari setiap macam warna. Dikatakan bahwa warna merupakan bahan untuk menyatakan ide-ide tertentu, selain itu warna juga mempunyai dampak dengan memberikan getaran keras maupun tenang kepada yang melihatnya :

- Warna merah. Bersifat memberikan rangsangan, memberi pengaruh panas, dapat mempengaruhi tekanan darah. Oleh karena itu warna ini biasanya digunakan dengan hal-hal yang menyenangkan.
- Warna kuning. Memberikan getaran suka cita, mengkomunikasikan cahaya gemilang, megah dan bijaksana.
- Warna biru. Warna ini berhubungan dengan kepercayaan yang berhubungan dengan air, langit. Warna ini bersifat tenang, damai dan bersih.
- Warna orange. Bersifat panas, mempunyai tenaga dan kekuatan yang besar, sehingga menimbulkan sugesti kehidupan dan semangat.
- Warna hijau. Sesuai dengan warna tumbuh-tumbuhan, warna ini memberikan perasaan sejuk dan segar, memberikan rasa tenang karena sifatnya tidak gembira dan tidak menindas.



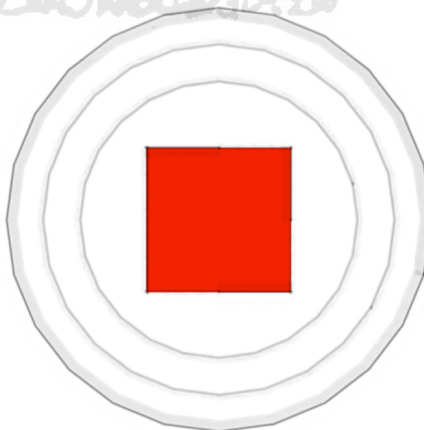
BAB IV
KONSEP**4.1. SITE DEVELOPMENT****4.1.1. Building massing and composition on site**

Perletakan massa dan pengolahan area site di tampilkan dari bentuk dasar pergerakan gelombang gempa yang tercatat.



Gambar 4.1 Epicentrum dan efek getaran

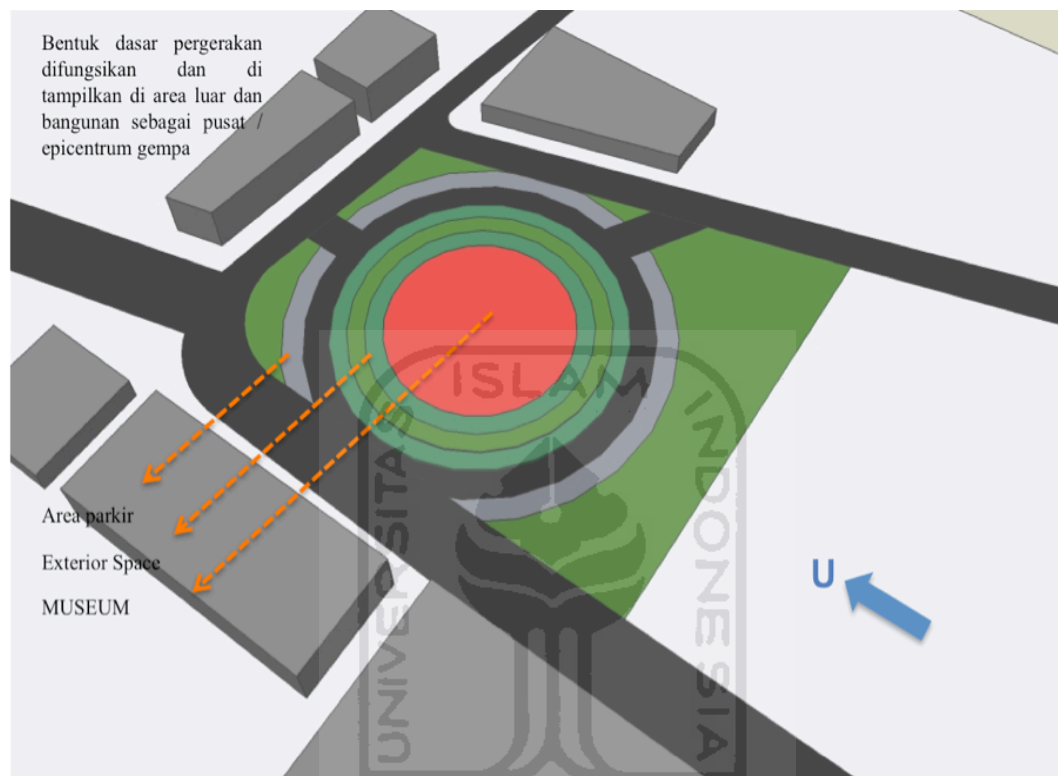
Sumber : <http://raibongsoku.blogspot.com/2009/10/>



Gambar 4.2 Epicentrum dan efek getaran

Sumber : analisis penulis

Terdapat 1 massa bangunan yang diletakan ditengah site sebagai central atau epicentrum gempa. Sementara area luar lain yang terdiri dari taman dan area parkir akan mengelilingi bangunan seperti penggambaran gelombang gempa yang berasal dari 1 titik epicentrum.



Gambar 4.3 Konsep Site

Sumber : analisis penulis

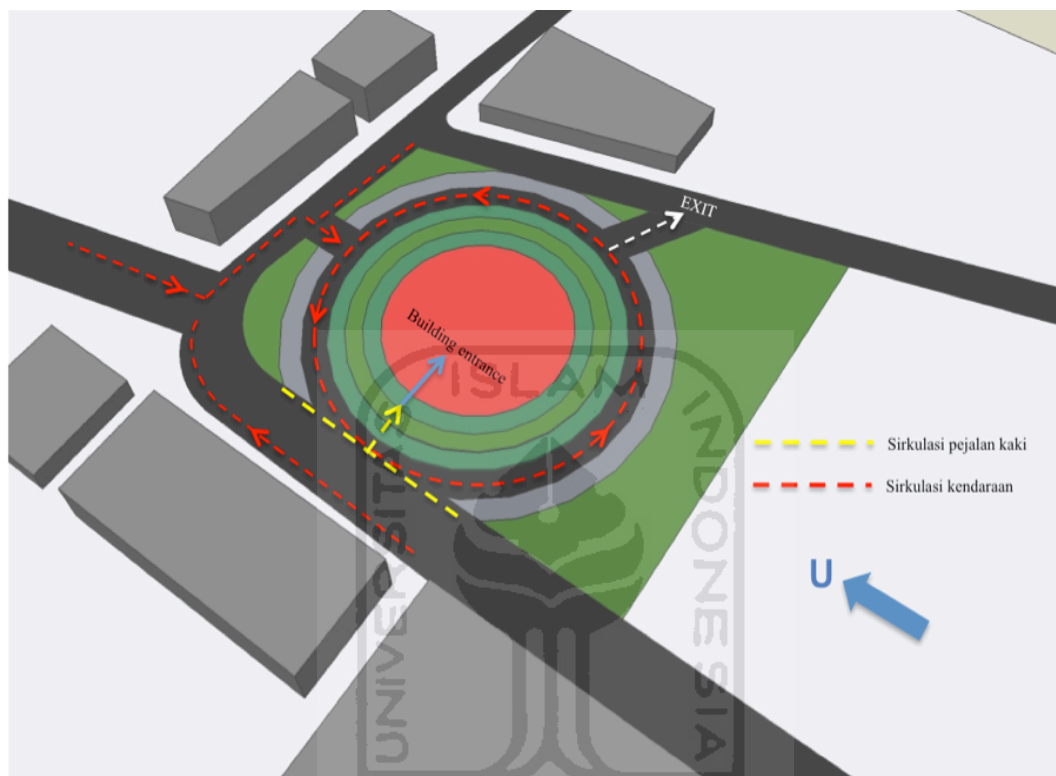
4.1.2 Circulation to Site

Mempertimbangkan jalan utama di sekitar site, maka entrance terdapat di bagian barat site dan utara. Untuk bagian barat menjadi entrance utama bagi pejalan kaki sementara bagian utara untuk kendaraan.

4.1.3 Circulation on Site

Entrance utama bagi pejalan kaki dekat dengan akses atau pintu masuk ke bangunan. Sehingga bagian entrance bangunan akan

mengarah ke bagian barat. Sementara bagi kendaraan dapat memutar jalur di site menuju entry dan parkir.



Gambar 4.4 *Circulation to site and on site*

Sumber : analisis penulis

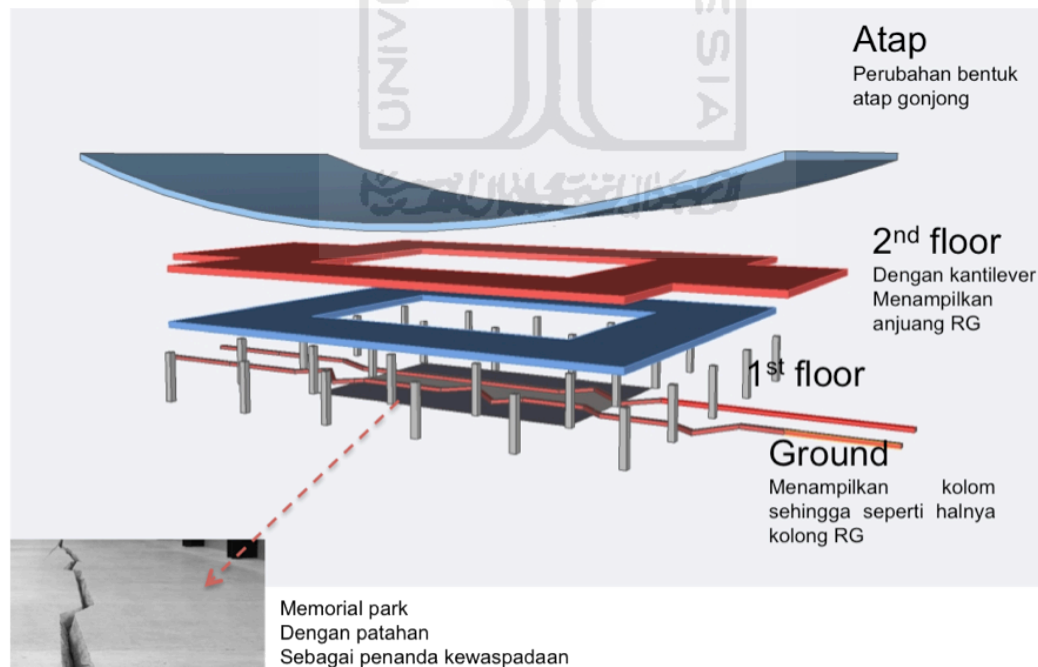
4.2 BUILDING FORM



Gambar 4.5 Rumah Gadang Minangkabau

Sumber : Sumber : <http://www.ikbar.org/?p=10>

- Dari bentuk dasar Rumah gadang di transformasi kebentuk museum gempa Padang yang disesuaikan dengan fungsi museum.
- Perubahan bentuk juga menyampaikan pesan kewaspadaan dan keamanan akan peristiwa gempa bumi

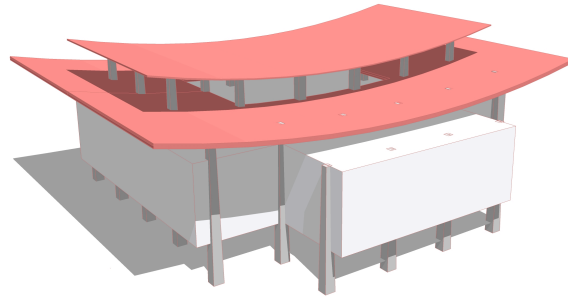


Gambar 4.6 Building Form Museum Gempa

Sumber : analisis penulis

Massa bangunan mengambil bentuk Rumah Gadang berupa,

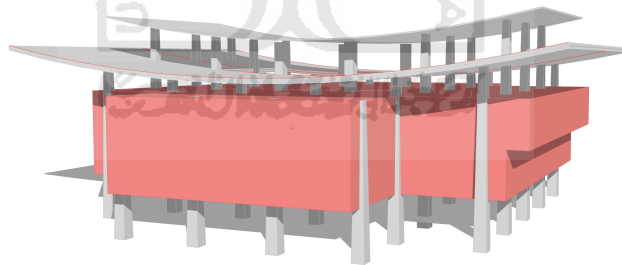
- Atap lengkung (gonjong)
Atap lengkung dari bentuk Gonjong yang disederhanakan. Menampilkan suatu yang baru dan lebih terkesan ringan.



Gambar 4.7 Building Form Museum Gempa

Sumber : analisis penulis

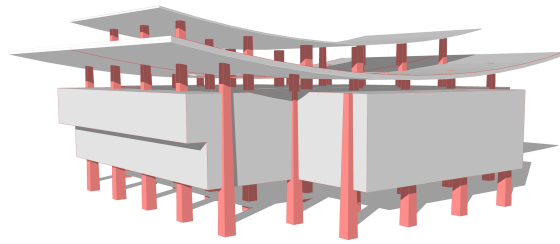
- Badan bangunan yang menjorok keluar (anjuang)
Badan bangunan dengan 2 lantai yang besar di bagian atas perubahan dari badan Rumah Gadang yang melebar ke atas. Selain itu bagian atas yang menjorok keluar menampilkan anjuang pada Rumah Gadang



Gambar 4.8 Building Form Museum Gempa

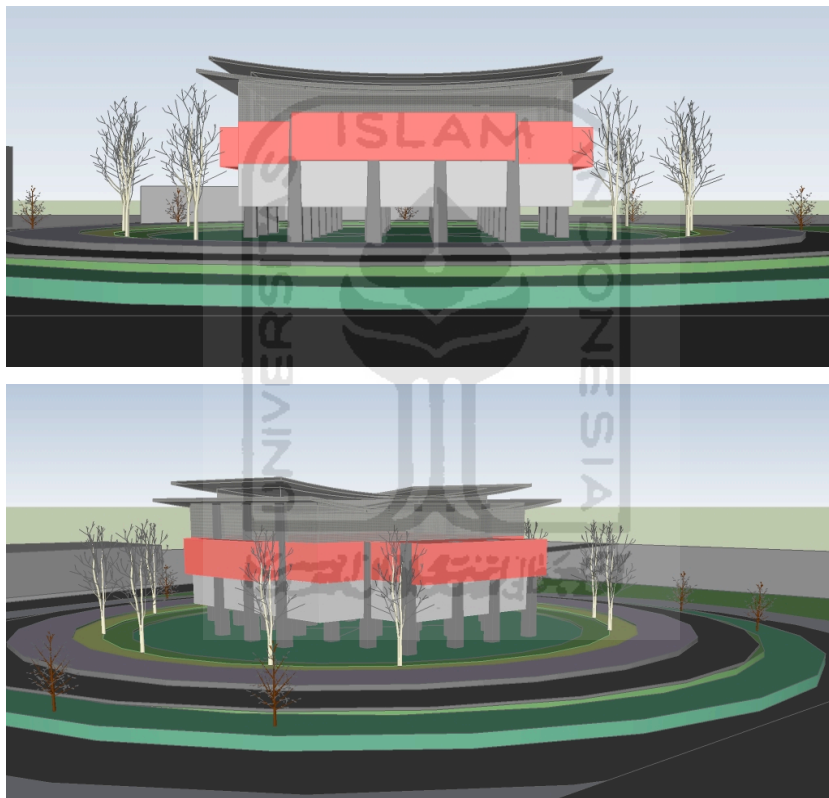
Sumber : analisis penulis

- Dan kolom pada bagian bawah.
Pada museum menampilkan ruangan terbuka dengan kolom di bagian dasar. Dan ukuran kolom yang mengecil ke atas, melambangkan kekokohan pada bangunan museum



Gambar 4.9 Building Form Museum Gempa

Sumber : analisis penulis



Gambar 4.10 Building Form Museum Gempa

Sumber : analisis penulis

4.3 CIRCULATION

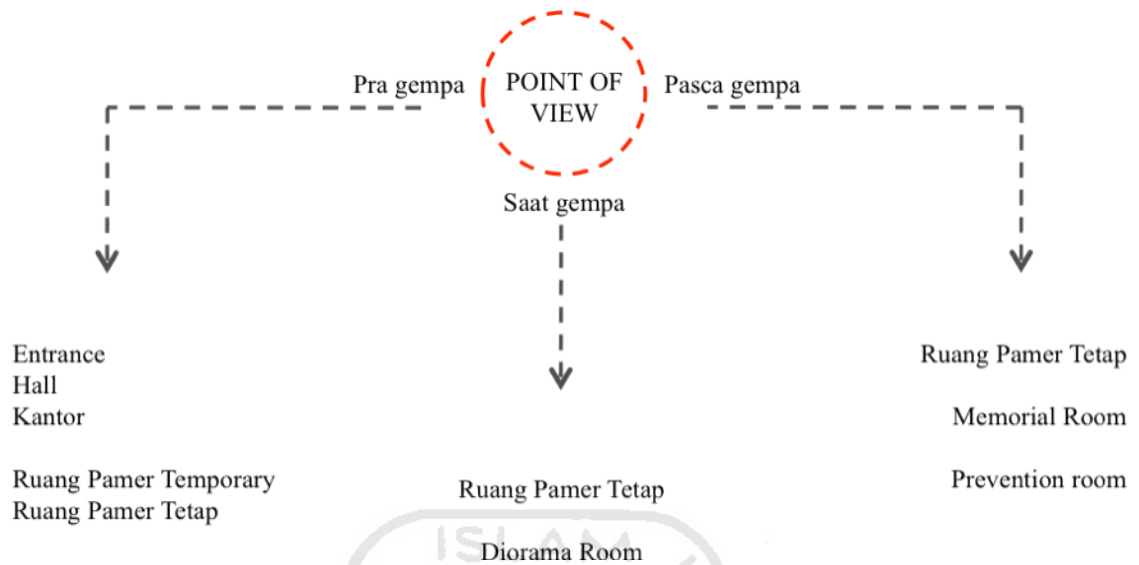


Diagram 4.1 sirkulasi dan ruang museum

Sumber : analisis penulis

Pola sirkulasi pengunjung di dalam museum akan mengitari point of view yang di tampilkan dengan bentuk patahan di area ground. Patahan ini dapat di lihat dari lantai atas sehingga di butuhkan sebuah void di tengah bangunan. Point of view sebagai pengingat kepada pengunjung untuk selalu waspada akan kejadian gempa bumi.

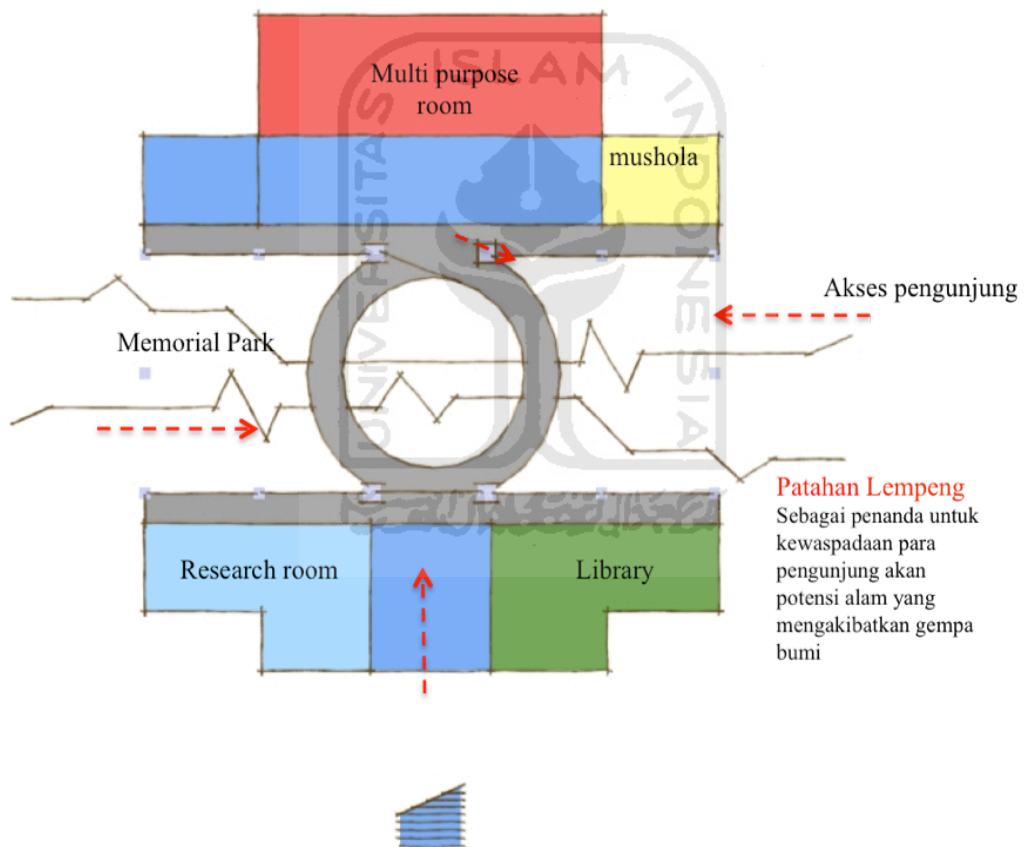
Flow pengunjung berdasarkan pada informasi yang diberikan museum, yaitu sesuai frase Pra, Saat dan Pasca Gempa. Kegiatan pameran museum di sesuaikan dengan frase tersebut.

Ground Floor

Memorial Park sebagai point of view yang ditampilkan dengan bentuk patahan.

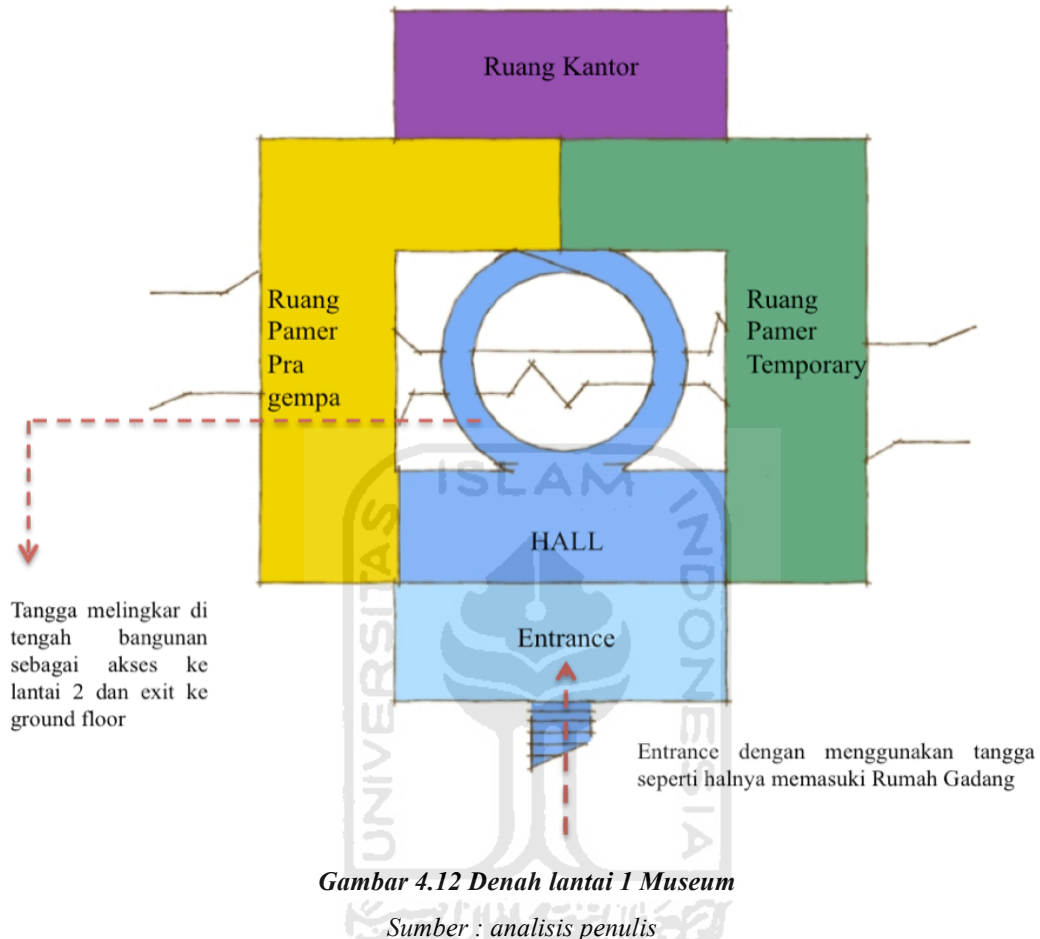
Ruang Penunjang yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan pameran museum,

- Research Room
- Library
- Multi purpose Room
- Mushola

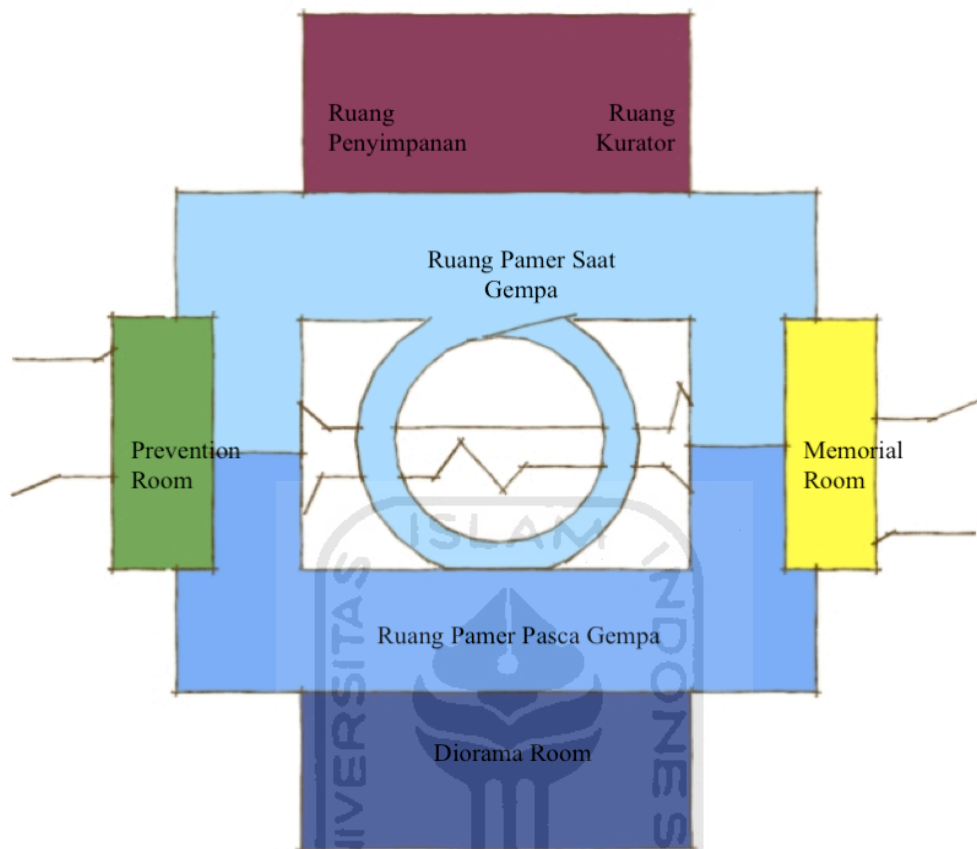


Gambar 4.11 Denah Lantai Dasar Museum

Sumber : analisis penulis

1st Floor

- Entrance Hall
Akan terdapat lobby dan ruang duduk untuk pengunjung
- Kantor
Menjadi ruangan para petugas museum, yang terdiri dari ruang kantor, ruang kepala museum ruang rapat dan administrasi.
- Ruang Pamer temporary
Ruang pameran yang dapat di kondisikan yang berisi kan tentang berita atau sesuatu yang baru dari kejadian gempa bumi
- Ruang Pamer Pra gempa
Ruang pameran yang memberi informasi tentang kejadian dan sejarah gempa bumi.

2nd floor

Gambar 4.13 Denah lantai 2 Museum

Sumber : analisis penulis

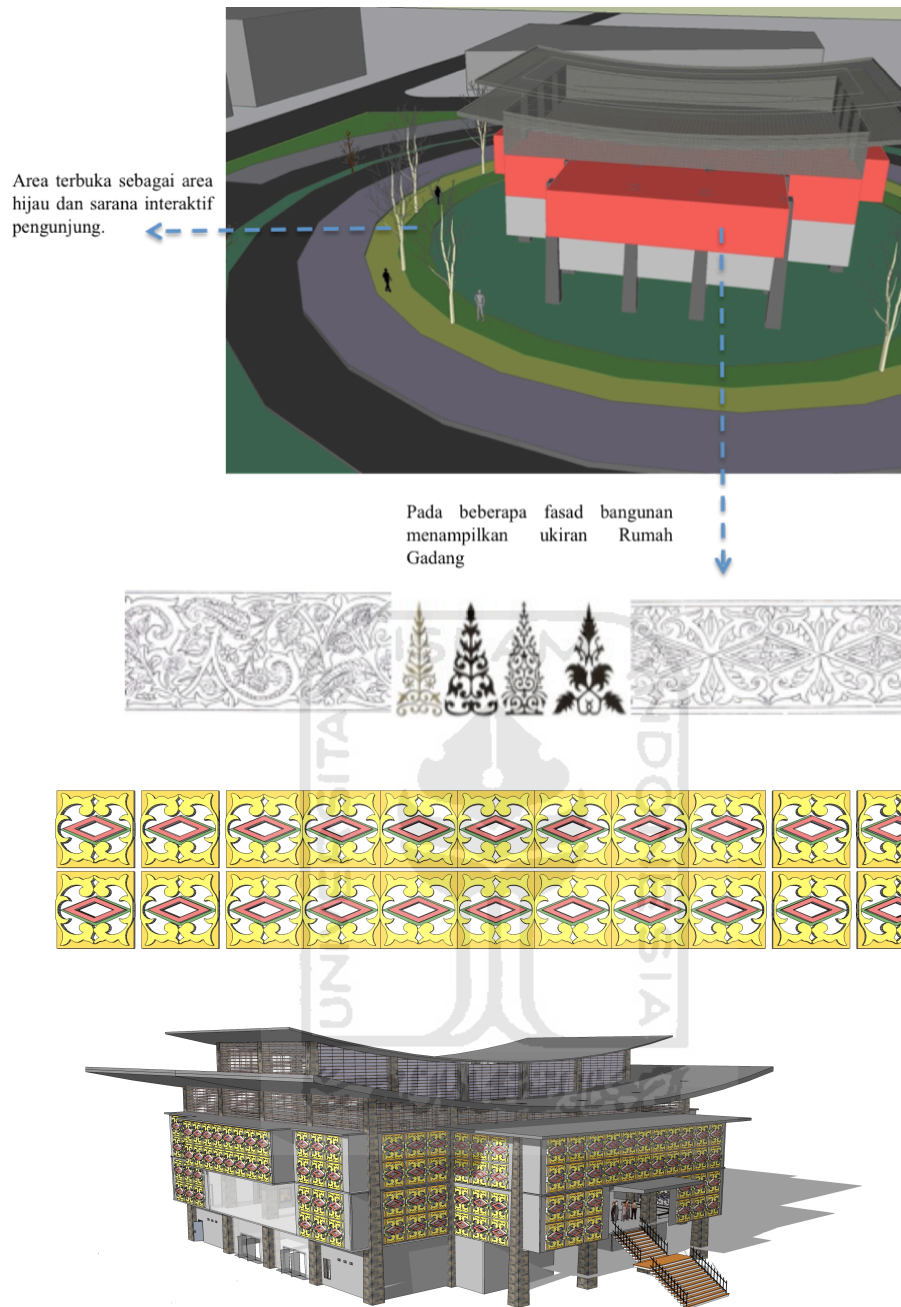
- **Ruang Pamer Saat Gempa**
Berupa hall di lantai 2 yang menampilkan koleksi kejadian gempa dan alat yang berkaitan dengan kejadian gempa.
- **Ruang Pamer Pasca Gempa**
Berupa hall di lantai 2 yang menampilkan dampak dari gempa bumi dan pembelajaran akan kejadian tersebut.
- **Diorama Room**
Ruangan yang akan menampilkan diorama dari keadaan akan, saat dan setelah gempa.
- **Memorial Room**
Ruangan yang berisikan foto-foto korban gempa bumi.

- Prevention Room

Ruangan yang dapat berinteraksi dengan petugas museum tentang pencegahan akan kejadian gempa dan sikap yang dapat dilakukan saat terjadinya gempa bumi.

4.4. AESTHETIC DESIGN

- Area terbuka sebagai tempat pengunjung dapat melihat seluruh kawasan museum
- Mengaplikasikan motif motif ukiran yang ada pada bangunan Rumah Gadang sebagai pola fasade bangunan museum
- Menggunakan void sebagai cara menyatukan level ruang yang berbeda secara visual dan menampilkan pesan yang dapat di lihat oleh pengunjung dari lantai yang berbeda.
- Pemilihan warna kuning untuk mengkomunikasikan kemegahan dan cahay gemilang sebagai wujud kebangkitan setelah peristiwa gempa



Gambar 4.14 Building Form Museum Gempa

Sumber : analisis penulis

4.5. UJI PERSEPSI

Uji persepsi terhadap konsep desain Museum Gempa Padang yang dilakukan untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap konsep yang nantinya akan membantu dalam transformasi konsep ke dalam rancangan Museum Gempa Padang. Dilakukan kepada beberapa orang yang menguasai pendidikan Arsitektur dan masyarakat umum yang non pendidikan arsitektur dengan metode presentasi yang ditanggapi dengan pengisian kuesioner oleh partisipan. Hasil dari uji persepsi dapat dilihat pada tabel.

Table 4.1 Hasil Uji Persepsi

No.	Pertanyaan	Setuju (%)	Kurang setuju (%)	Tidak setuju (%)
1	Setujukan anda terhadap solusi yang di ambil atas permasalahan yang ada tentang rancangan Museum Gempa Padang?	90	10	0
2	Setujukan anda dengan perubahan Rumah Gadang yang diterapkan di Museum Gempa Padang?	80	20	0
3	Setujukah anda dengan konsep landscape yang mengambil dari gambaran epicentrum gempa?	100	0	0
4	Setujukah anda dengan kegiatan yang diberikan oleh tur museum?	70	30	0
5	Setujukah anda dengan pola sirkulasi pengunjung museum berdasarkan fase gempa?	80	20	0
6	Setujukah anda dengan desain konsep lebih baik dari desain sebelumnya?	90	10	0

BAB V

DESIGN REPORT

5.1. KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan museum gempa Padang diuraikan dalam beberapa bagian, antara lain :

5.1.1 Rancangan Tapak

Lokasi tapak : Jl. Bundo Kandung

Luas tapak : 10.450m²

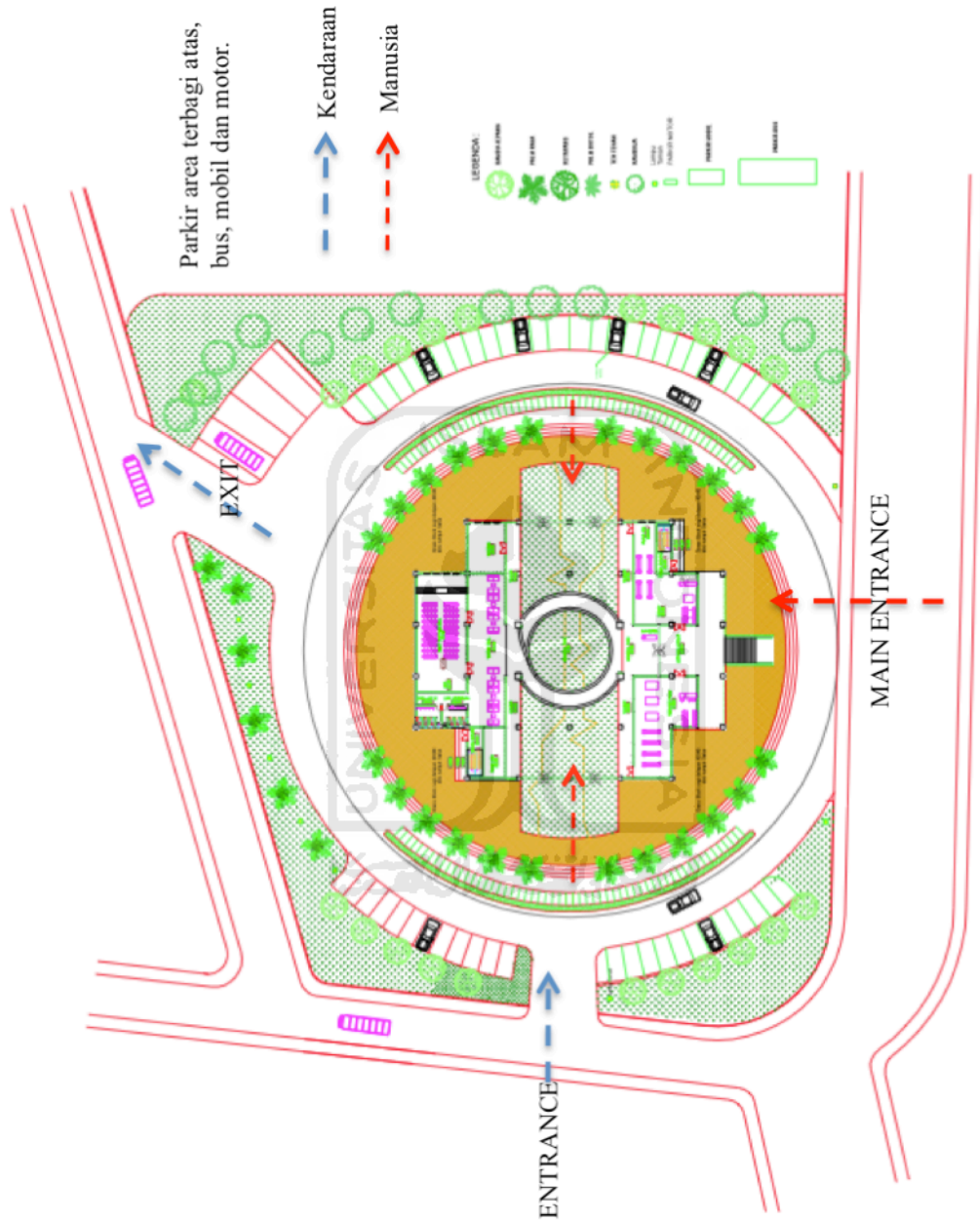
KDB : 10%

KLB : 0.32

GSB : 15m

Memaksimalkan potensi tapak melalui :

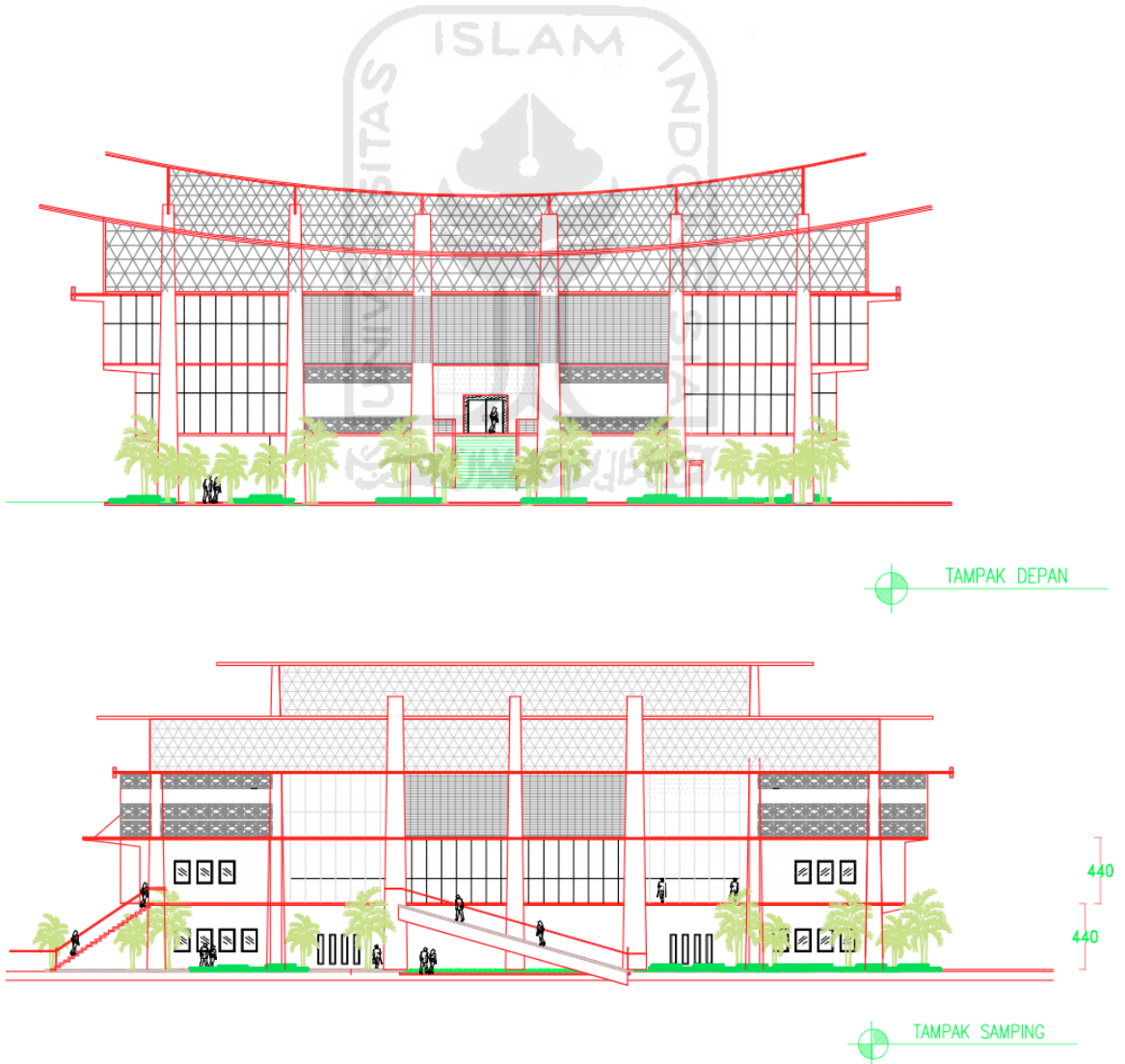
- menggunakan tapak yang bernilai history lebih akan peristiwa gempa bumi
- memisahkan alur sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan umum maupun pribadi di dalam tapak
- area luar yang di sesuaikan dengan tema museum gempa
- pemilihan entrance yang disesuaikan dengan keadaan sekitar site



5.1.2. Rancangan Arsitektur

Beberapa hal yang diperhatikan dalam mengolah museum antara lain :

- mengolah bentuk bangunan dari bangunan Rumah Gadang yang menampilkan kebaruan namun masih memiliki ciri khas Rumah Gadang
- menampilkan elemen dari bangunan Rumah Gadang yang disesuaikan dengan kebutuhan museum
- mengolah bangunan yang disesuaikan dengan fungsi apa yang mewadahnya



TABEL 5.1 RUANG MUSEUM

NAMA RUANG	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS
Hall	100	1	192m ²
Lobby	100	1	192m ²
Ruang Pamer Temporary	100	1	400m ²
Ruang Pamer Pra Gempa	100	1	400m ²
Ruang Pamer Saat Gempa	100	1	416m ²
Ruang Pamer Pasca Gempa	100	1	416m ²
Prevention Room	20	1	96m ²
Memorial Room	50	1	96m ²
Diorama Room	20	1	240m ²
Research Room	20	1	128m ²
Library	20	1	128m ²
Multy Purpose Room	50	1	96m ²
Mushola	50	1	48m ²
Seating Hall	50	1	144m ²
Ruang Kepala Museum	5	1	24m ²
Ruang Kantor	20	1	48m ²
Ruang Rapat	20	1	32m ²
Ruang Kurator	10	1	32m ²
Ruang penyimpanan		1	64m ²

Total Luas Ruang :**3192m²**

5.1.3. EKSTERIOR



VIEW DARI JL.PONDOK



VIEW DARI JL. GEREJA



VIEW DARI JL. BUNDO KANDUANG

5.1.4. INTERIOR



Ruang Pamer Lt.1



Ruang Pamer Lt 2



MEMORIAL PARK yang berada di ground floor.

Menampilkan patahan sebagai point of interest yang juga dapat di lihat dari lantai di atasnya.



MEMORIAL ROOM terletak pada lt.2
Merupakan ruangan untuk mengenang peristiwa gempa bumi dengan menampilkan foto-foto bencana dan korban pada gempa 30 September 2009 pada panel dinding dan layar.

5.2 GAMBAR KERJA



DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. (1993). *Museum basics*. London: Routledge.
- Ching, Francis D. 1991. *Bentuk Ruang dan Susunanya*, edisi kedua. Jakarta : Erlangga
- Lord, Barry and Gail Dexter. *The Manual of Museum Exhibits*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press (A Division of Rowman and Littlefield Publishers, Inc), 2002
- Neufert, Ernst. 1997. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- www.en.wikipedia.org/wiki/rumah_gadang Rumah Gadang Minangkabau. Diunduh pada tanggal 4 Juli 2011
- <http://pertambangan-geologi.blogspot.com/2011/03/banten-dan-tsunami.html>
- Peta Patahan di Indonesia. Diunduh pada tanggal 5 Juli 2011
- http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_gunung_berapi_di_Indonesia Peta Gunung Api di Indonesia. Diunduh pada 5 Juli 2011
- <http://www.ikbar.org/?p=10> Rumah Gadang Minangkabau. Diunduh pada tanggal 7 Juli 2011
- <http://shie-arch.blogspot.com/2010/03/elemen-rumah-gadang.html> Karakteristik Rumah Gadang . Diunduh pada tanggal 2 Agustus 2011
- <http://zulfikri.orgfree.com/ukiran01.html> Ukiran Minangkabau. Diunduh pada tanggal 2 Agustus 2011
- <http://aneukagamaceh.blogspot.com/2009/02/museum-tsunami-aceh.html>
- Museum Tsunami Aceh. Diunduh pada tanggal 15 Agustus 2011

<http://www.921emt.edu.tw/> Museum 921 Taiwan. Diunduh pada tanggal 15

Agustus 2011

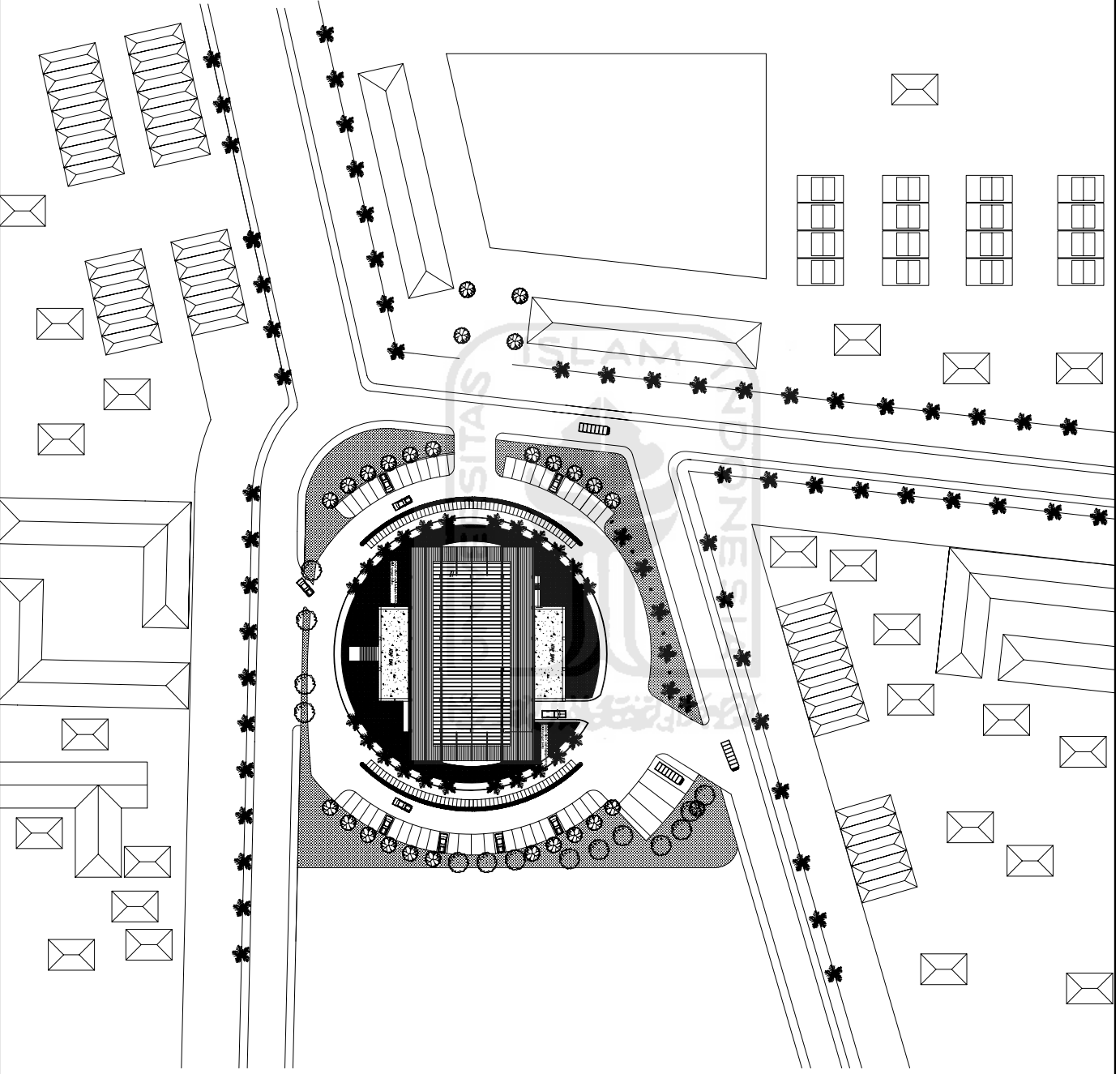
<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=702126&page=385> Mesjid

Raya Padang. Diunduh pada tanggal 15 September 2011

<http://tentangrumahgadang.blogspot.com/p/aspek-seni-dan-filosofi.html> Rumah

Gadang Minangkabau. Diunduh pada tanggal 21 September 2011





TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS INDONESIA
PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2017/2018

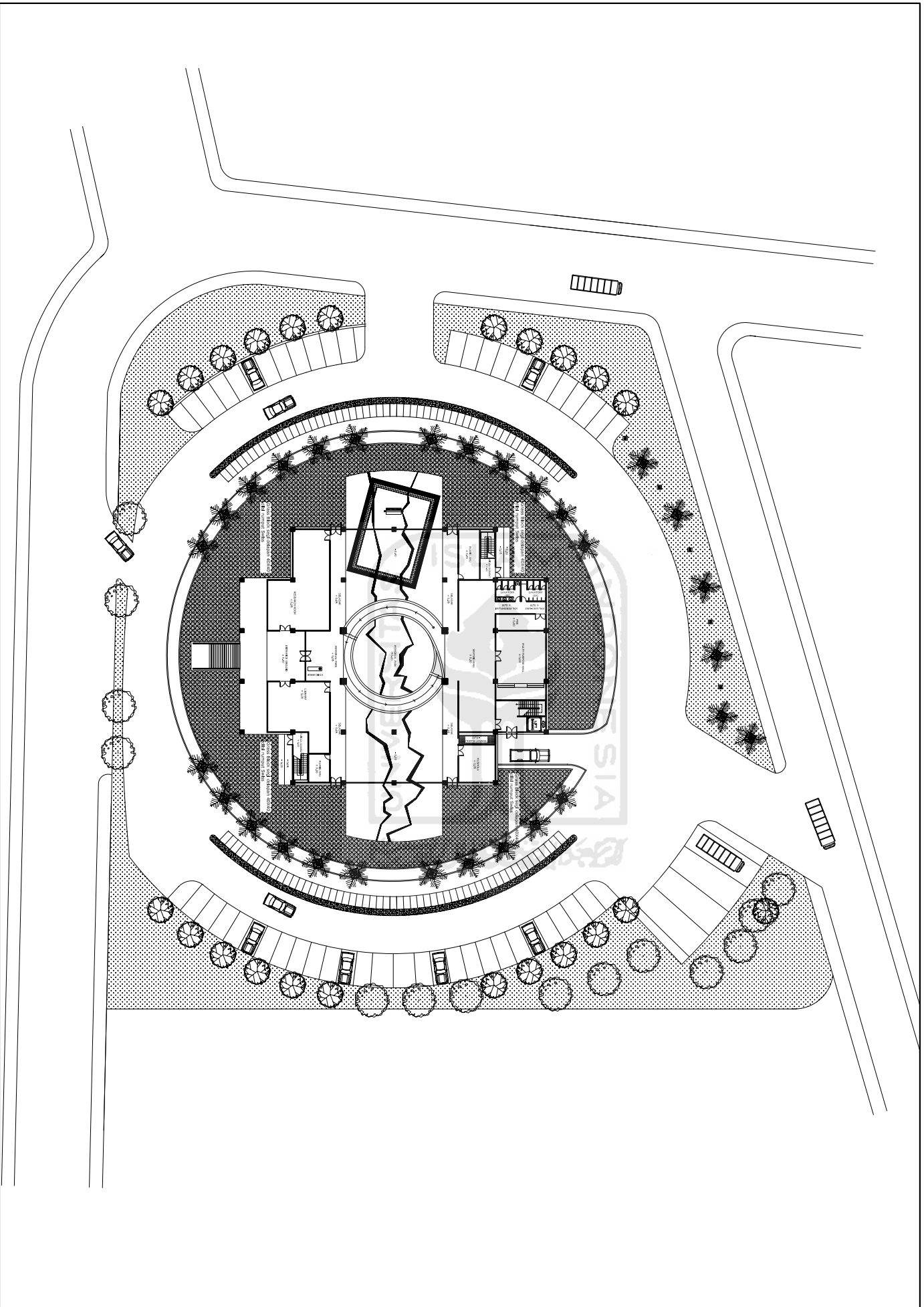
PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM

IDENTITAS MAHASISWA
NAMA : RILLY MADONA
NO. MHS : 05 512 008
TTD :
DOSEN PEMBIMBING
 RENDANO BURSANTOSA, S. MANA

NAMA GAMBAR SKALA
SITUASI 1 : 800

NO. LBR	JML LER
01	21

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS INDONESIA
DEPOK
PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA : RILLY MARDIYA	
NO. MHS : 05 512 003	
TTD :	
DOSEN PEMBIMBING	
RESNANDU BURSANTOSA, S. M. ARCH	
NAMA GAMBAR	SKALA
SITEPLAN	1 : 400
NO. LBR	JML LBR
02	21
PENGESEHAHAN	



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILLY KARDONIA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REJAVANTO BRIDI SANTOSA, Ir., M. Arch

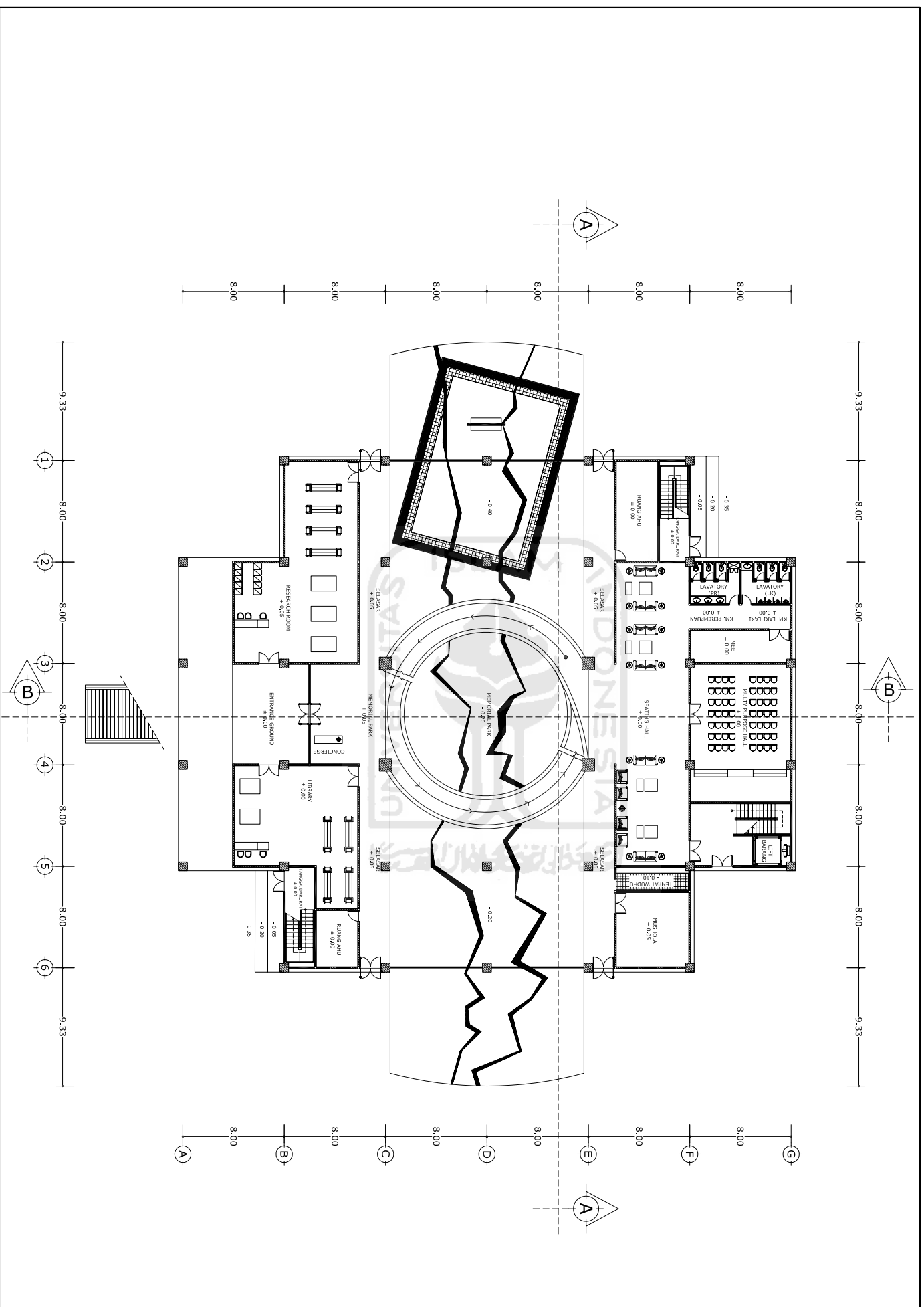
NAMA GAMBAR SKALA

GROUND FLOOR 1 : 200

NO. LBR **JML. LBR**

03 **21**

PENGESAHAN



**PADANG EARTHQUAKE
 MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVYANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR

SKALA

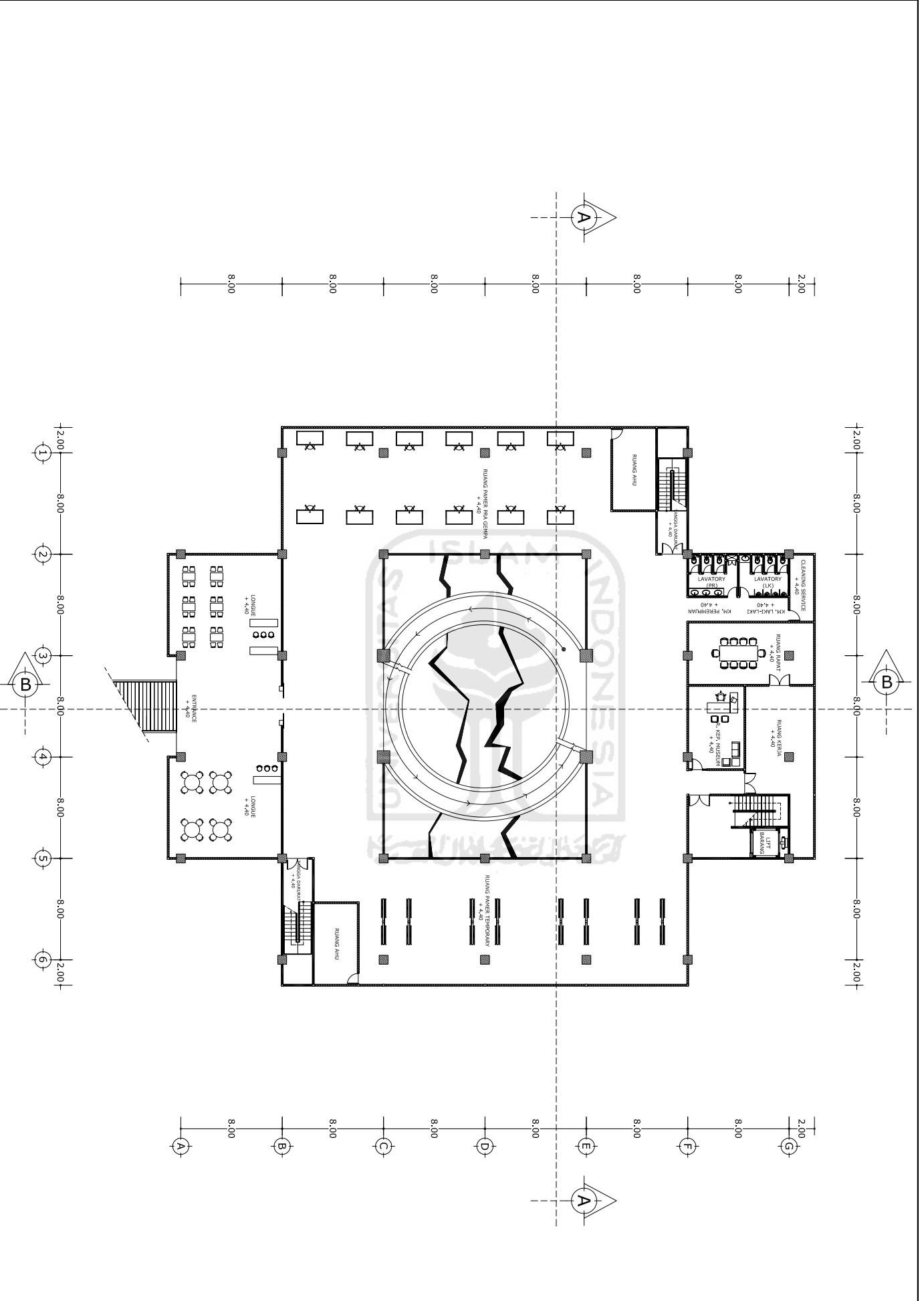
DENAH LANTAI 1 1 : 200

NO. LBR

JML. LBR

04 21

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
 2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
 MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

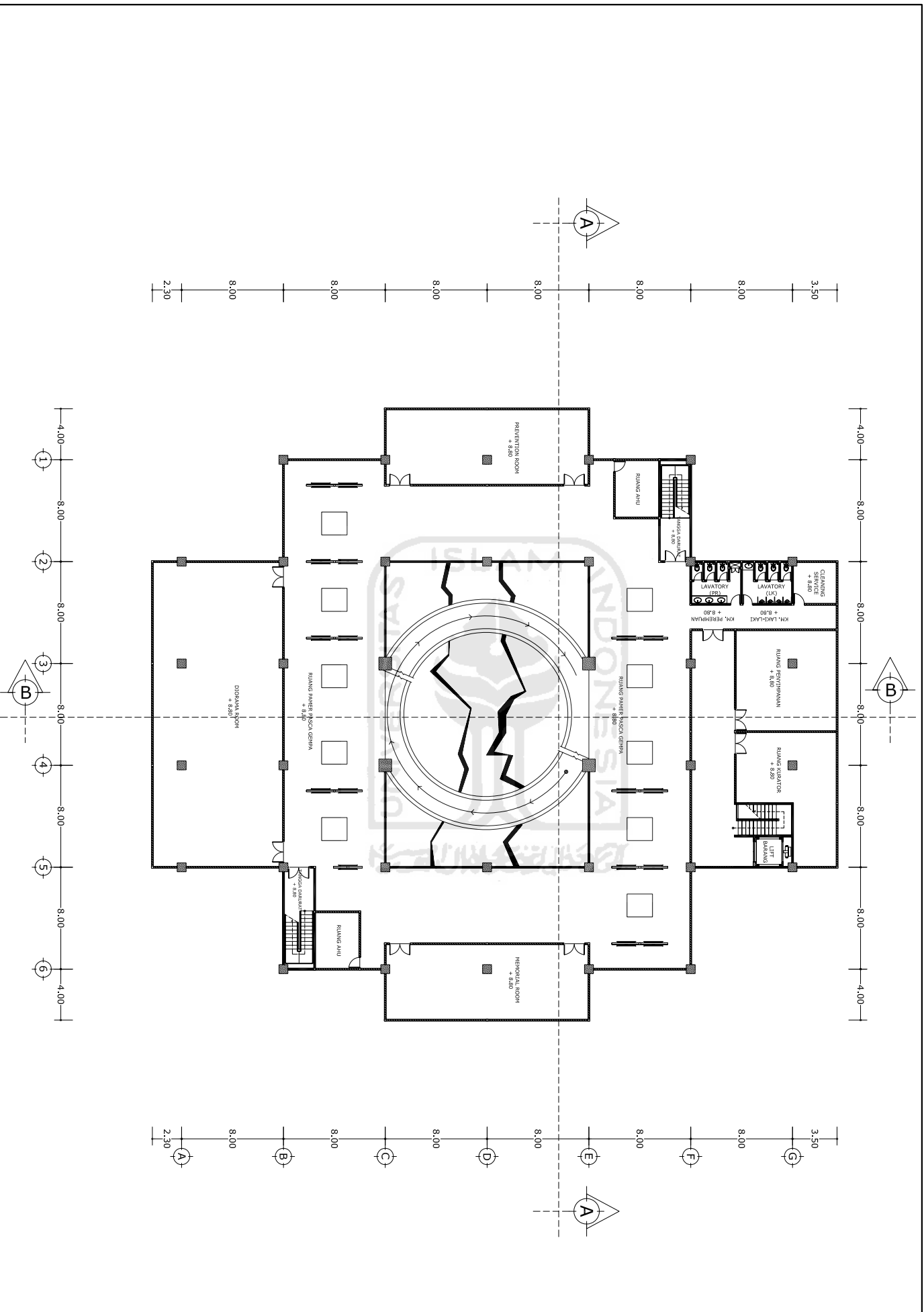
NAMA GAMBAR SKALA

DENAH LANTAI 2 1 : 200

NO. LBR **JML. LBR**

05 **21**

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILYI KARDONA

NO. MHS. : 05.512.008

TTD :

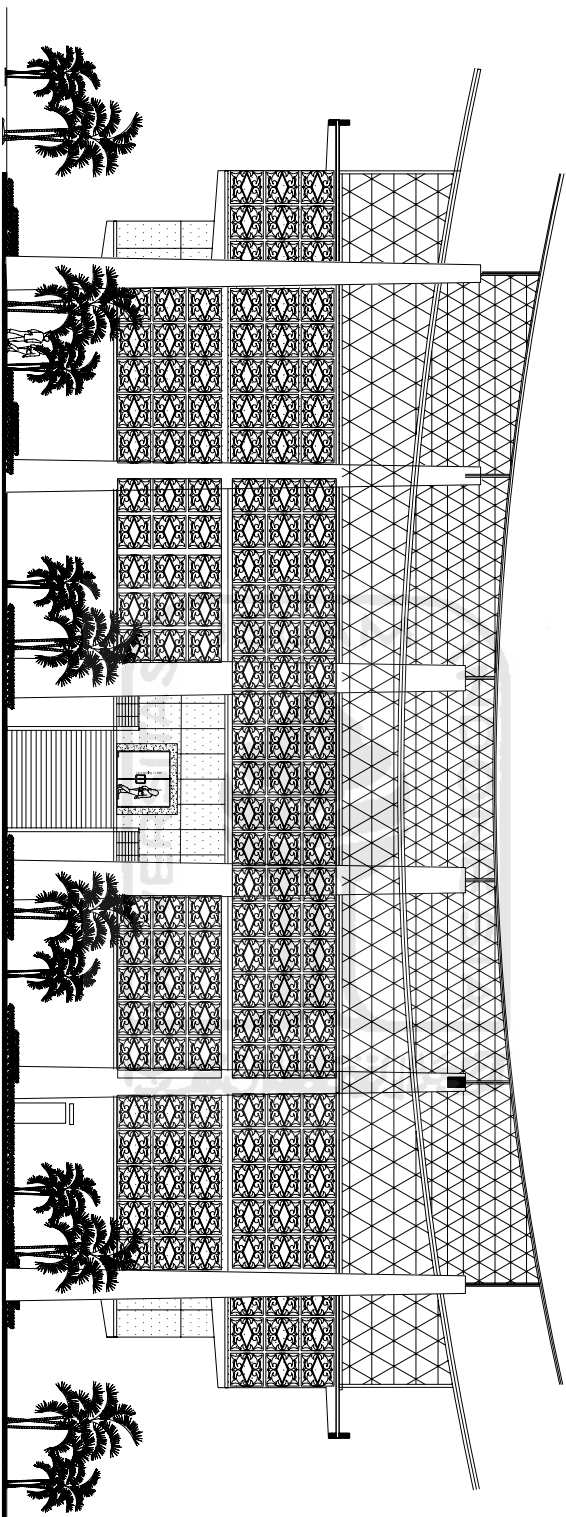
DOSEN PEMBIMBING

REJAVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR SKALA

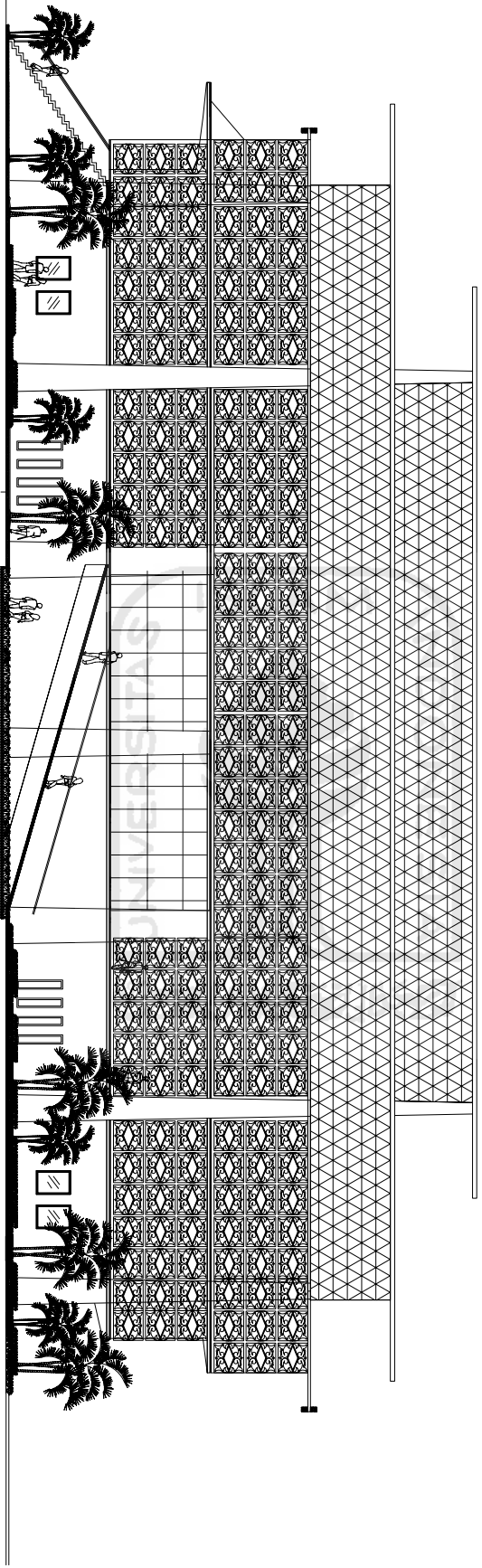
TAMPAK 1 : 150

TAMPAK DEPAN



NO. LBR	JML. LBR
07	21

PENGESAHAN



TAMPAK SAMPIING



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILYI KARDOKA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

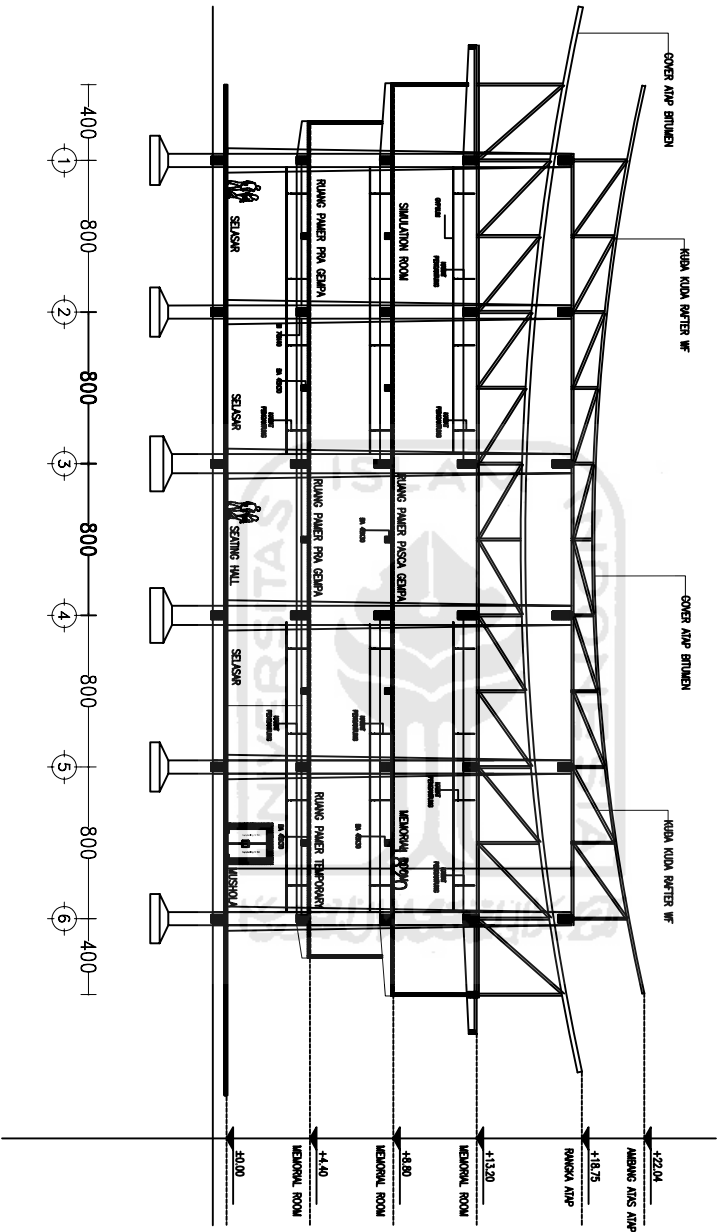
REJYANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR SKALA

TAMPAK 1 : 150

NO. LBR	JML. LBR
06	21

PENGESAHAN



POTONGAN A - A'



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : BULLY MARIONA

NO. MHS : 09512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REHARDI BUDI SANTOSA, M. Arch

NAMA GAMBAR SKALA

POTONGAN A - A' 1 : 200

NO. LBR JML LBR

08 21

PENGESAHAN

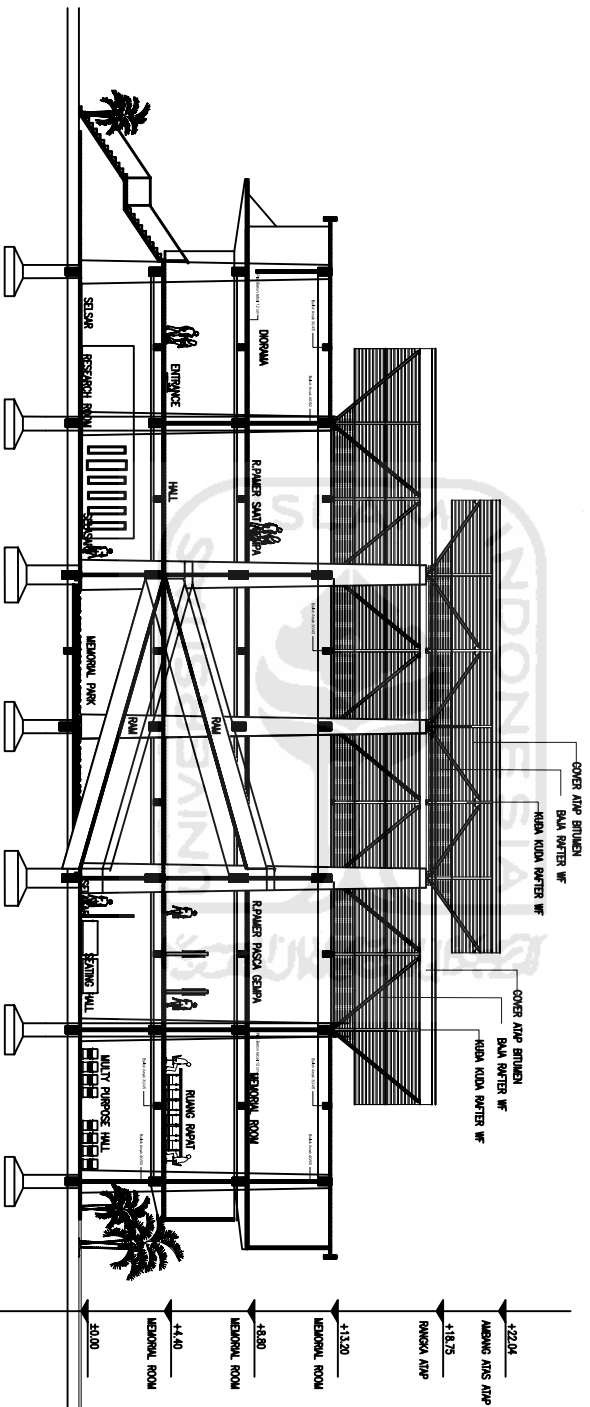


TUGAS AKHIR

REKONSTRUKSI DAN
RENOVASI MUSEUM
MEMORIAL PADANG
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM



POTONGAN B - B'

800 800 800 800 800 800 800 200+50

NO. LBR	JML LBR
09	21
PENGEŠAHAN	
NAMA GAMBAR SKALA POTONGAN B-B' 1:200	
DOSEN PEMBIMBING REHANTO BUDI SANTOJA, S. KHAN	
IDENTITAS MAHASISWA NAMA : RILLY MARDONA NO. MHS : 05 517 008 TTD :	
DOSEN PEMBIMBING REHANTO BUDI SANTOJA, S. KHAN	
NAMA GAMBAR SKALA POTONGAN B-B' 1:200	
NO. LBR	JML LBR
09	21
PENGEŠAHAN	



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
 2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
 MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REYANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

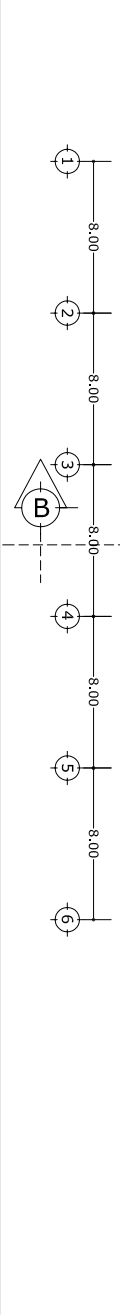
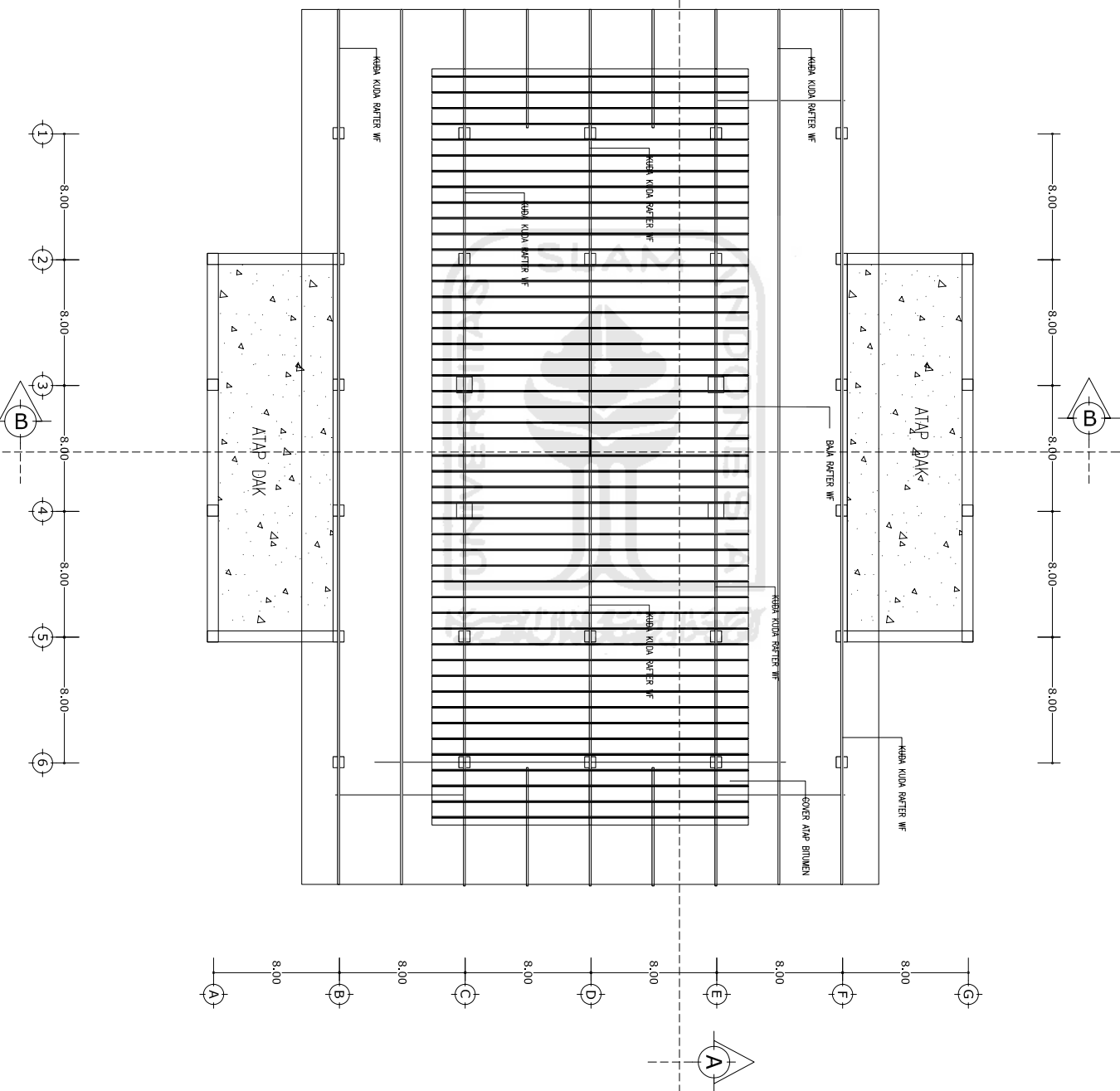
NAMA GAMBAR SKALA

RENCANA ATAP 1 : 200

NO. LBR **JML. LER**

10 21

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

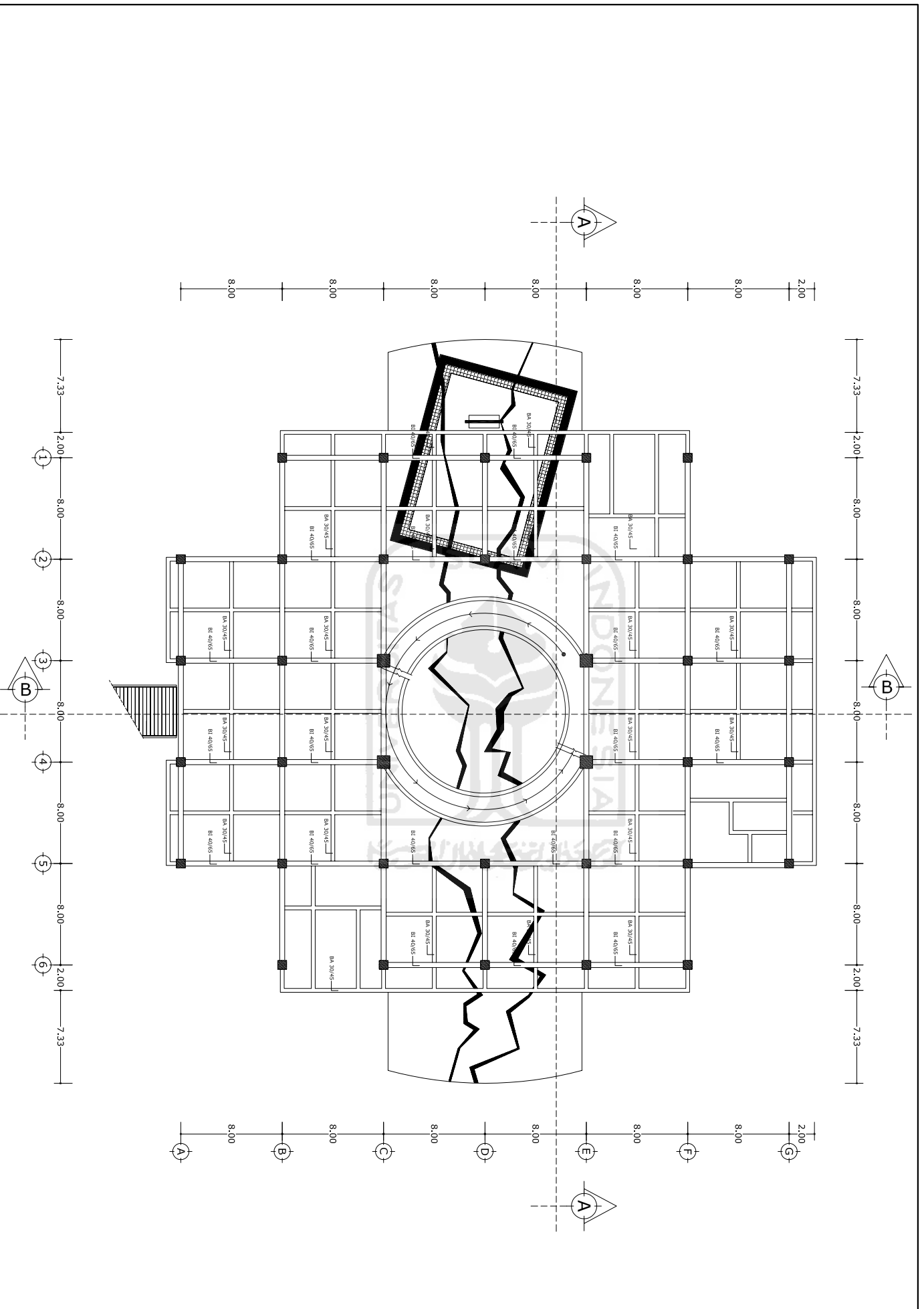
NAMA GAMBAR SKALA

**RENCANA
MASUKAN
GROUND FLOOR** 1 : 200

NO. LBR **JML. LBR**

11 21

PENGESAHAN



11 21



TUGAS AKHIR

JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILLY KARDONIA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

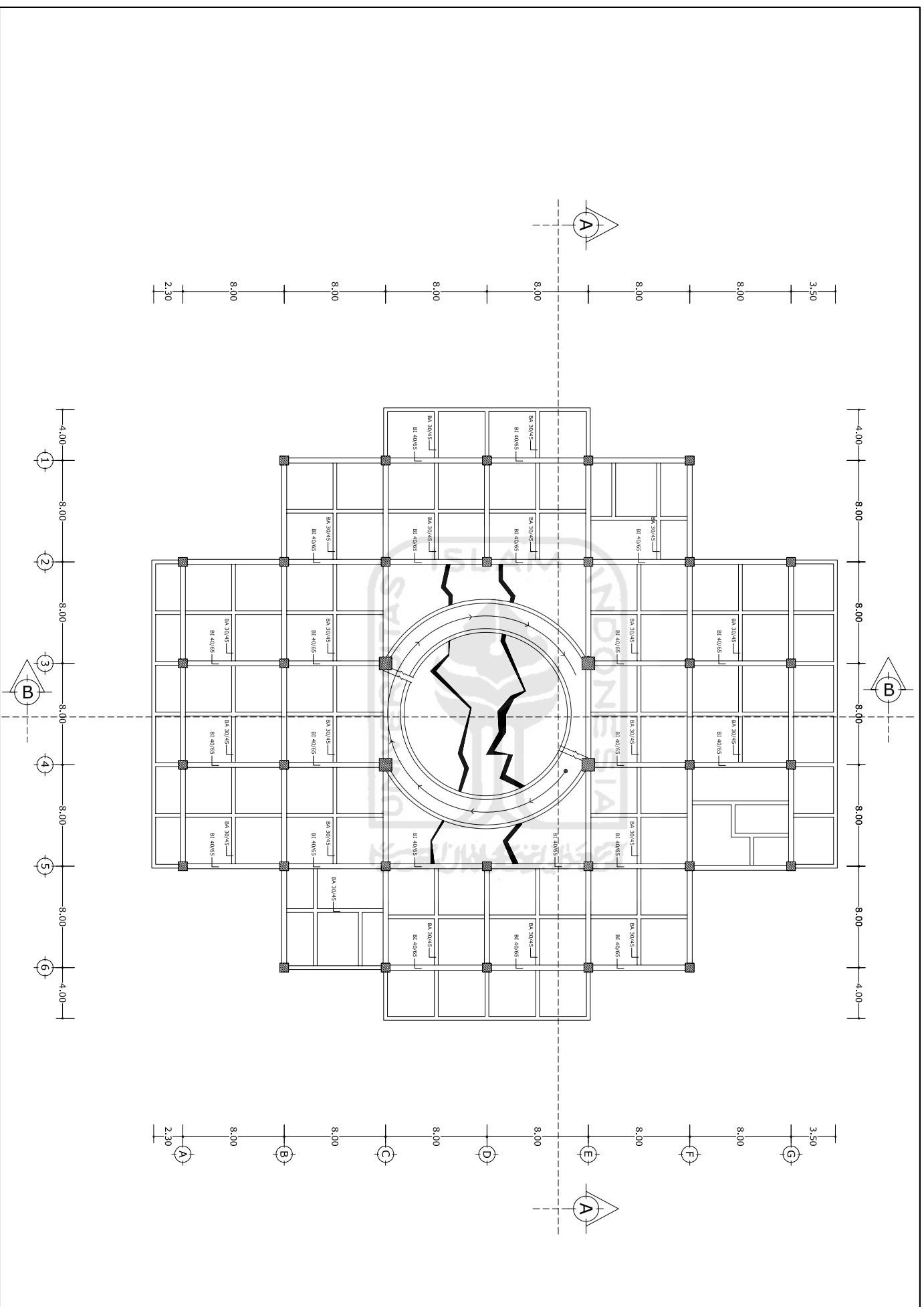
REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M.Eng

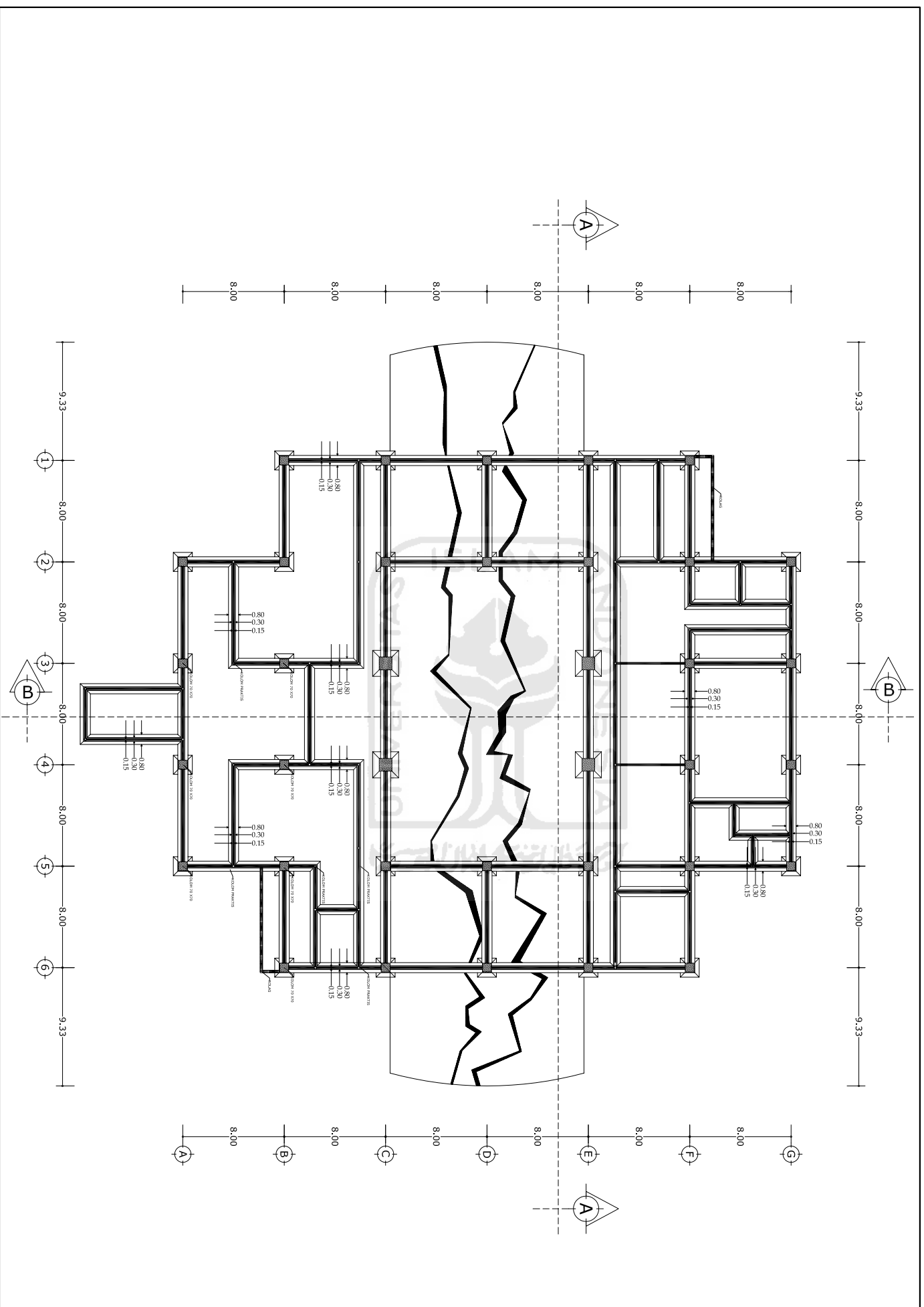
NAMA GAMBAR SKALA

RENCANA 1 : 200
LANJUTAN LANTAI I

NO. LBR	JML. LBR
12	21

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
 2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
 MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR

SKALA

RENCANA

PONDASI

1 : 200

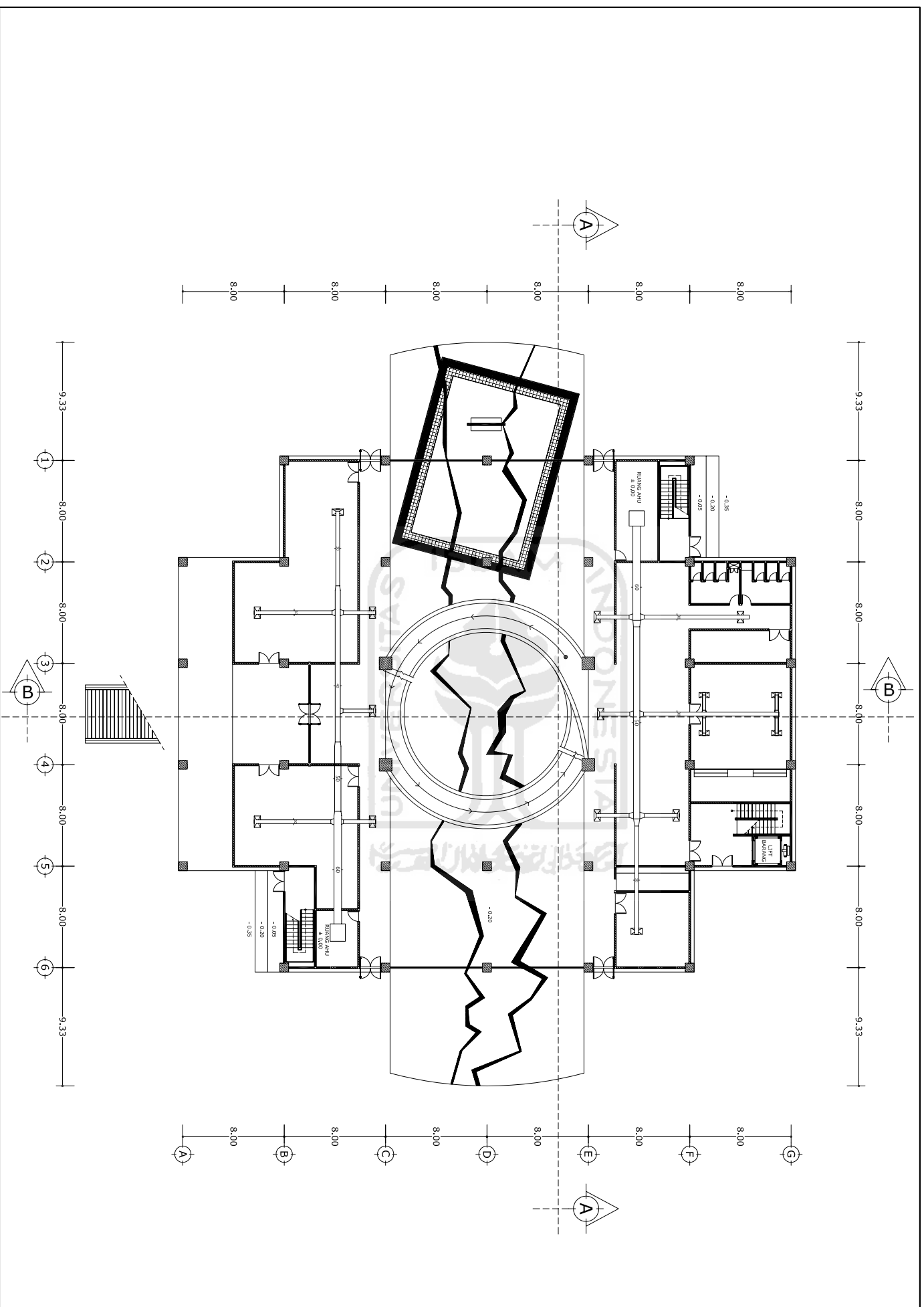
NO. LBR

JML. LBR

13

21

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
 2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
 MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M.Arch

NAMA GAMBAR

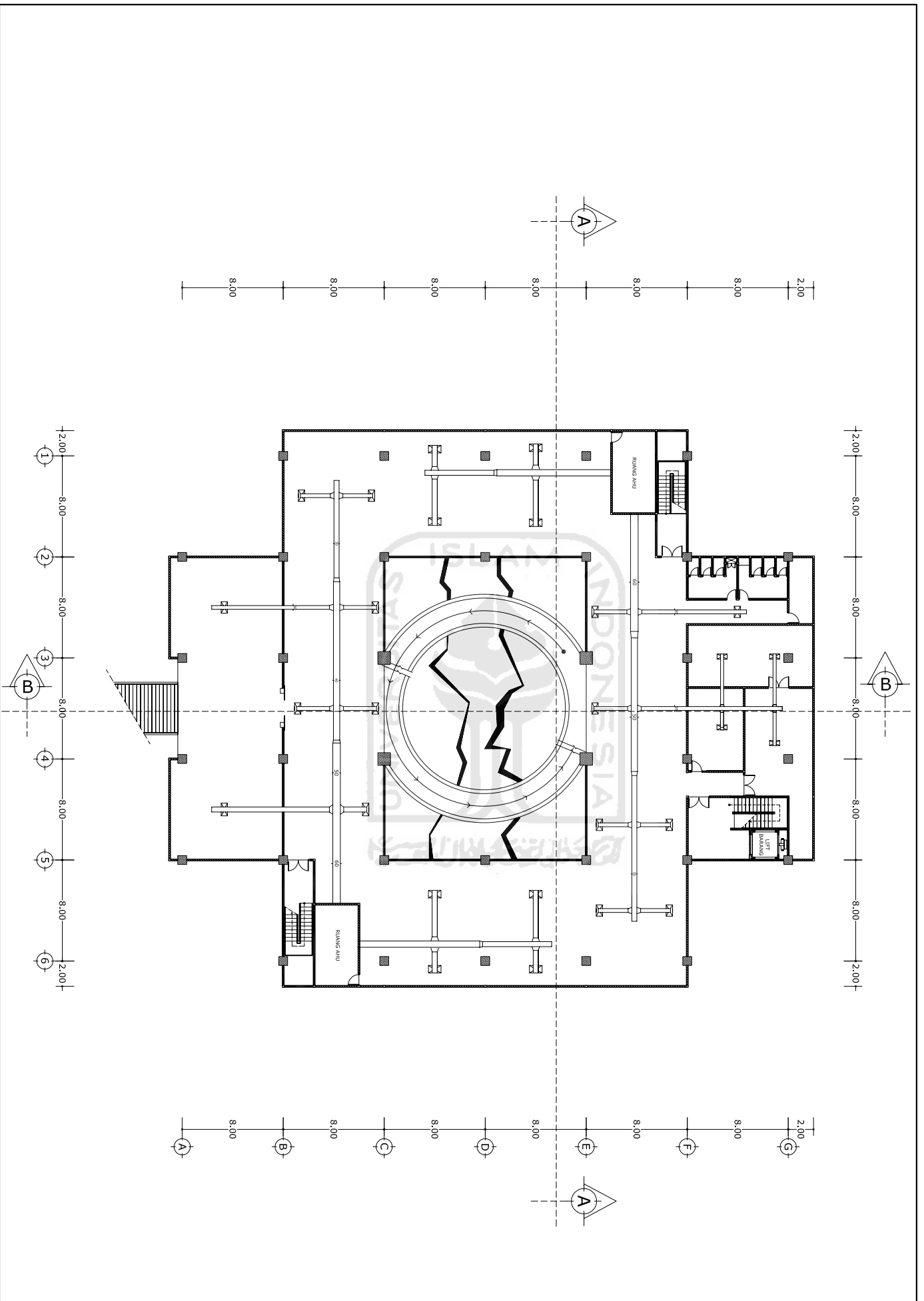
SKALA

RENCANA
GROUND FLOOR

1 : 200

NO. LBR	JML. LBR
14	21

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

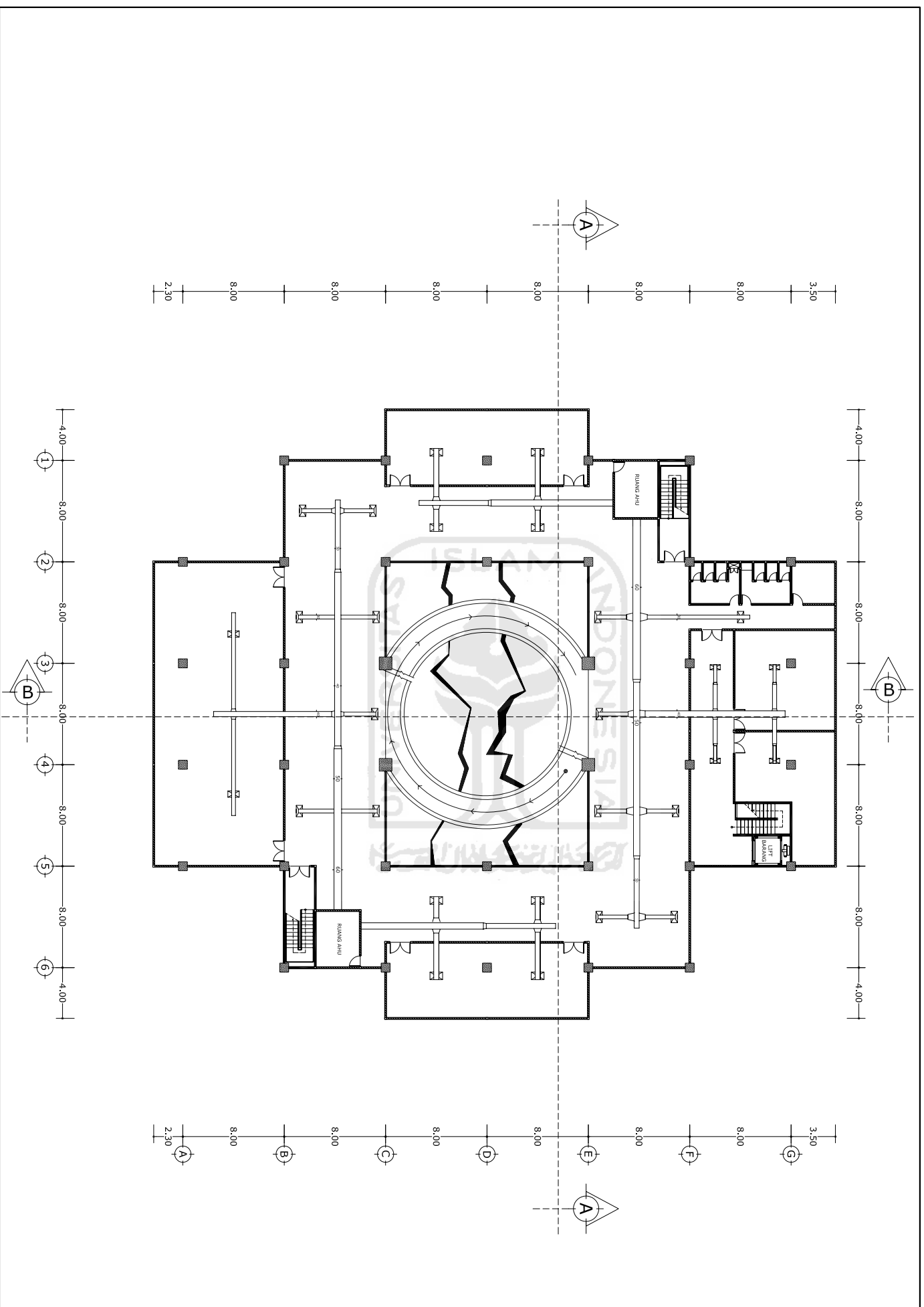
REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR SKALA

RENCANA
STRUKTUR
LANTAI I 1 : 200

NO. LBR	JML. LBR
15	21

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
 2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
 MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR

SKALA

RENCANA

STRUKTUR

LANTAI 2

1 : 200

NO. LBR	JML. LBR
16	21

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR SKALA

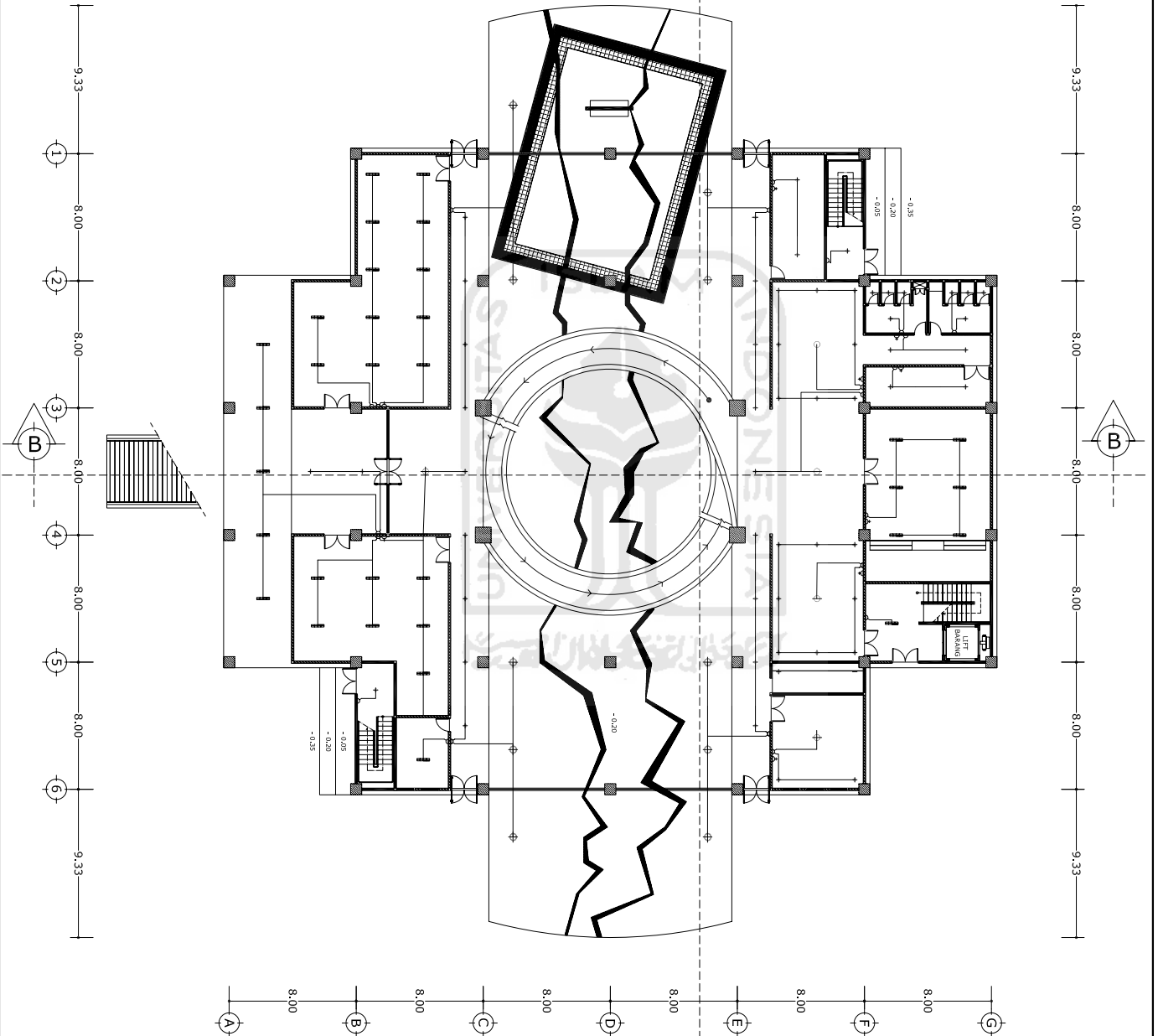
RENCANA
TAHUN PERTAMA
GROUND FLOOR 1 : 200

NO. LBR **JML. LBR**

17 21

PENGESAHAN

KETERANGAN	
	saklar tunggal
	saklar ganda
	stop kontak
	titik lampu pijar jenis down light
	lampu TL



NO. LBR		JML. LBR	
17		21	
PENGESAHAN			



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05.512.008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M.Eng

NAMA GAMBAR SKALA

RENCANA 1 : 200
TAHUN
LANJUT
LANJUT 1

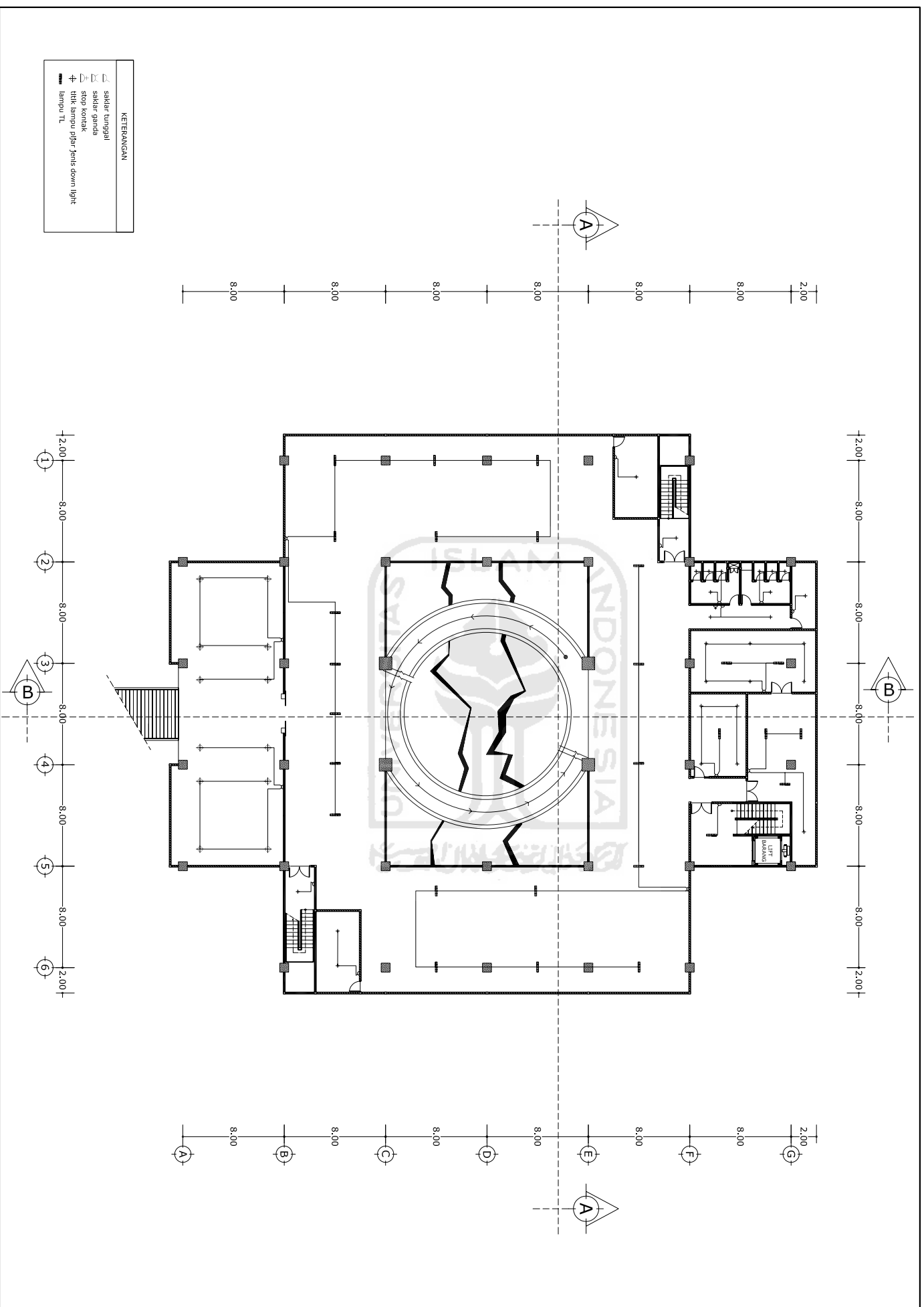
NO. LBR **JML. LBR**

18 21

PENGESAHAN

KETERANGAN

- saklar tunggal
- saklar ganda
- stop kontak
- ⊕ titik lampu pijar jenis down light
- lampu TL





TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012

**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RILY KARDONA

NO. MHS : 05 512 008

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

REVANTO BUDI SANTOSA, Ir., M. Arch

NAMA GAMBAR

SKALA

RENCANA

TAHUN AKADEMIK

2011/2012

LANTAI 2

1 : 200

NO. LBR

JML. LBR

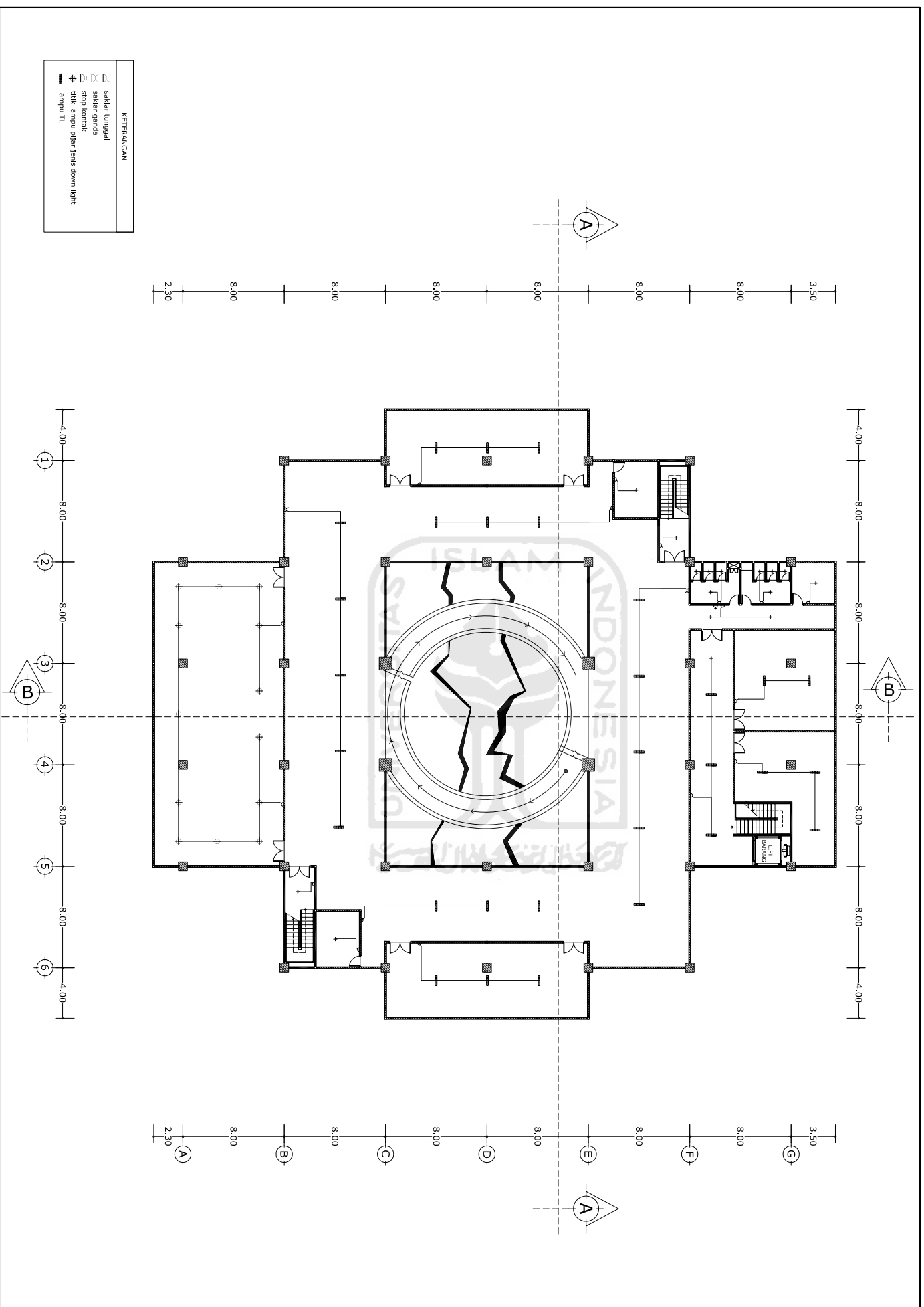
19

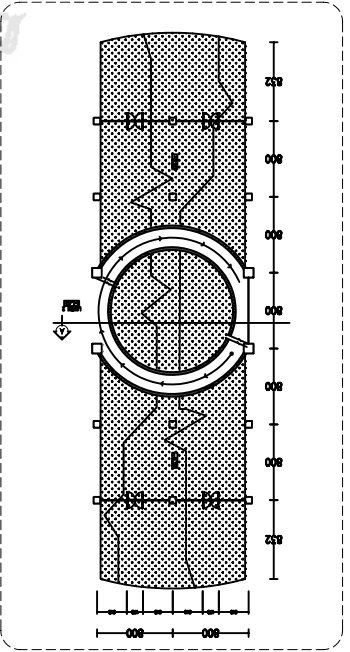
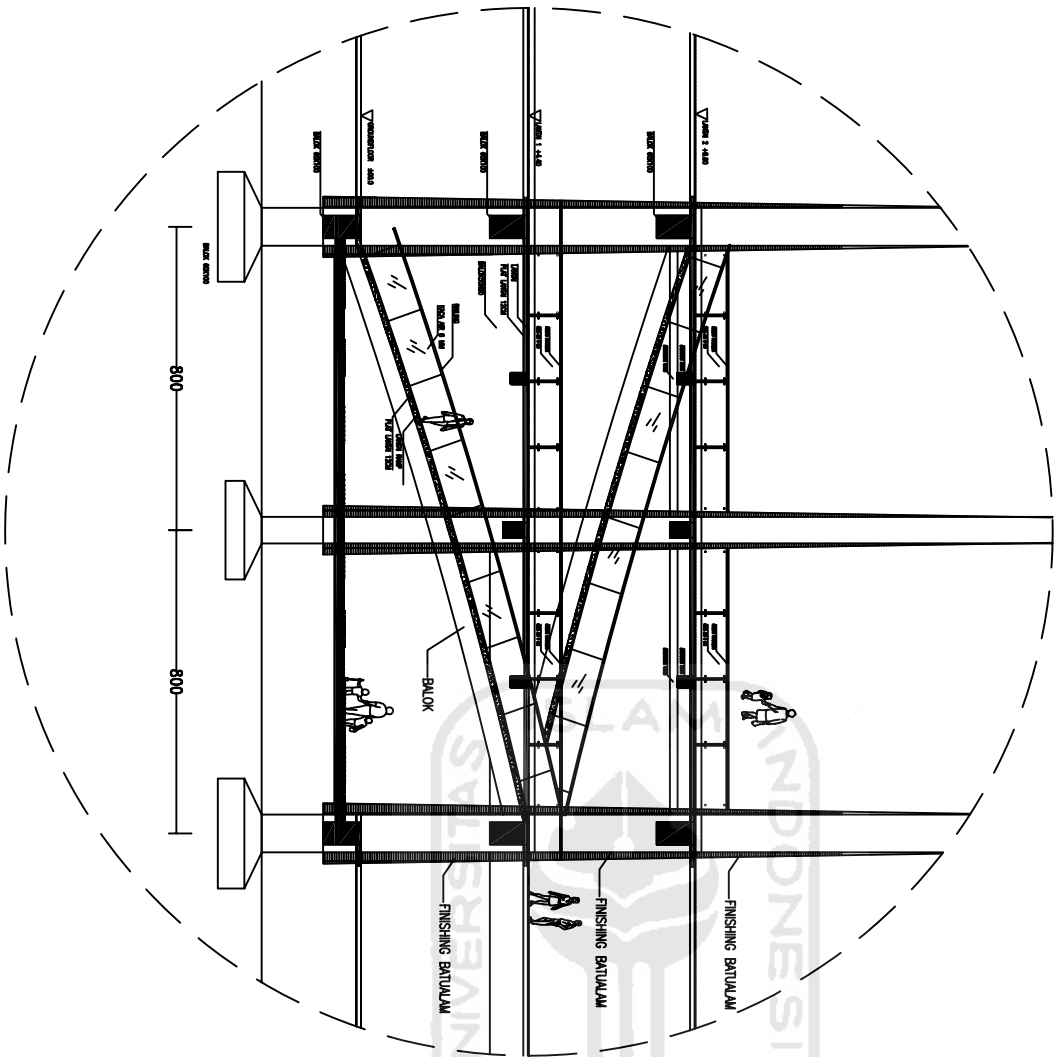
21

PENGESAHAN

KETERANGAN

- saklar tunggal
- saklar ganda
- stop kontak
- ⊕ titik lampu pijar jenis down light
- lampu TL





**PADANG EARTHQUAKE
MEMORIAL MUSEUM**

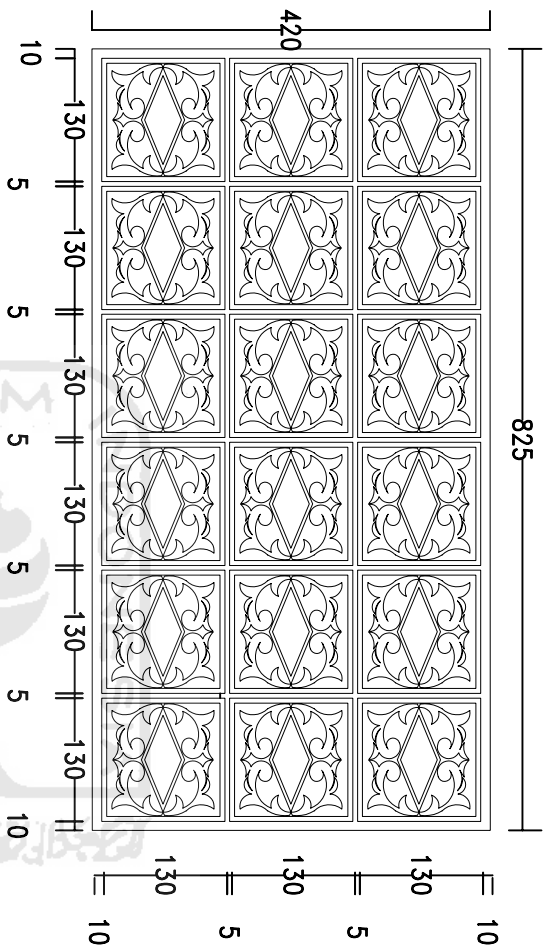
**PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2011/2012**

JURUSAN ARCHITECTURE
FACULTY OF ARCHITECTURE AND ENVIRONMENTAL
ENGINEERING IAIN BILAKA INDONESIA

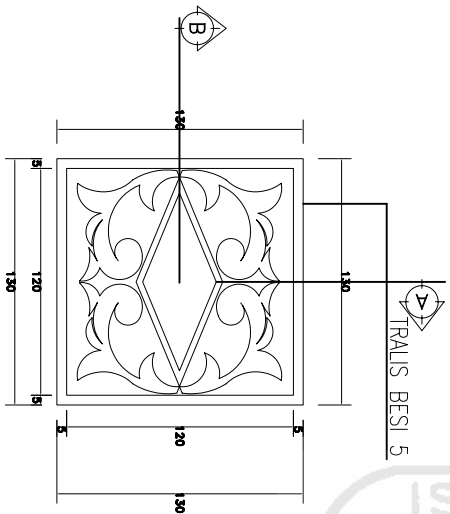
TUGAS AKHIR



IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA : RILYI NARODINA	
NO. MHS : 09.512.008	
TTD :	
DOSEN PEMBIMBING	
REHARDI BUDI SANTOSA, S. MAN	
NAMA GAMBAR	SKALA
DETAIL RAMP	
KOLIB	001/013
20	21
PENGESEKSIAN	



DETAIL PATTERN
SKALA 1:20

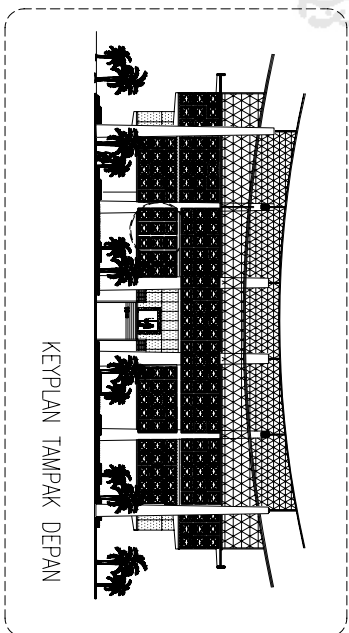


POT A-A




POT B-B

DETAIL ORNAMEN
SKALA 1:10



KEYPLAN TAMPAK DEPAN

 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	
<p>PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2011/2012</p>	
<p>PADANG EARTHQUAKE MEMORIAL MUSEUM</p>	
<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA : RULY MARDONA NO. MHS : 09512 008 TTD :</p>	
<p>DOSEN PEMBIMBING RIMANTO BUIR SANTOSA, P. M. A. S.</p>	
<p>NAMA GAMBAR : SKALA</p>	
<p>DETAIL ORNAMEN</p>	
NO. LBR	JML. LBR
21	21
<p>PENGESAHAN</p>	

