

BAB V

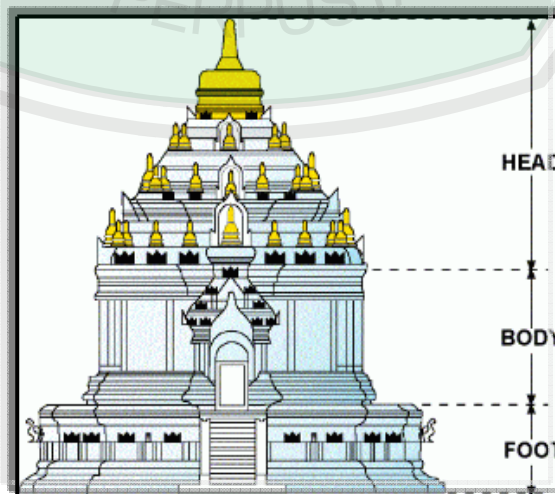
KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar Rancangan

Konsep dasar yang digunakan dalam perancangan Museum Sejarah dan Budaya di Blitar adalah konsep arsitektur candi Penataran. Konsep dasar ini dicapai dengan cara mengambil filosofi dari arsitektur candi Penataran yaitu bangunan candi merupakan bangunan yang sakral yaitu sebagai tempat beribadah pada masa kerajaan Majapahit. Beberapa filosofi yang terdapat pada bangunan candi ialah:

1. Secara vertikal

- (1) Bagian pondasi dan kaki candi dalam ajaran Hindu merupakan simbol dari alam *Bhurloka*, pada candi Budha bagian ini dipandang sebagai pencerminan lapisan kehidupan (*Kamadhatu*).
- (2) Bagian tubuh candi tempat bersemayamnya arca-arca dewa baik di bilik tengah (utama) atau relung-relung (*parsvadewata*) dalam ajaran Hindu merupakan simbol dari dunia *Bhuvarloka*, sedangkan dalam ajaran Buddha dapat dipandang sebagai pencerminan dari lapisan kehidupan (*Rupadhatu*).
- (3) Atap candi merupakan simbol *Svarloka*, yaitu alam kehidupan para dewa. Adapun dalam ajaran Buddhisme atap adalah simbol *Arupadhatu*, suatu suasana tanpa wujud apapun, benar-benar hampa.

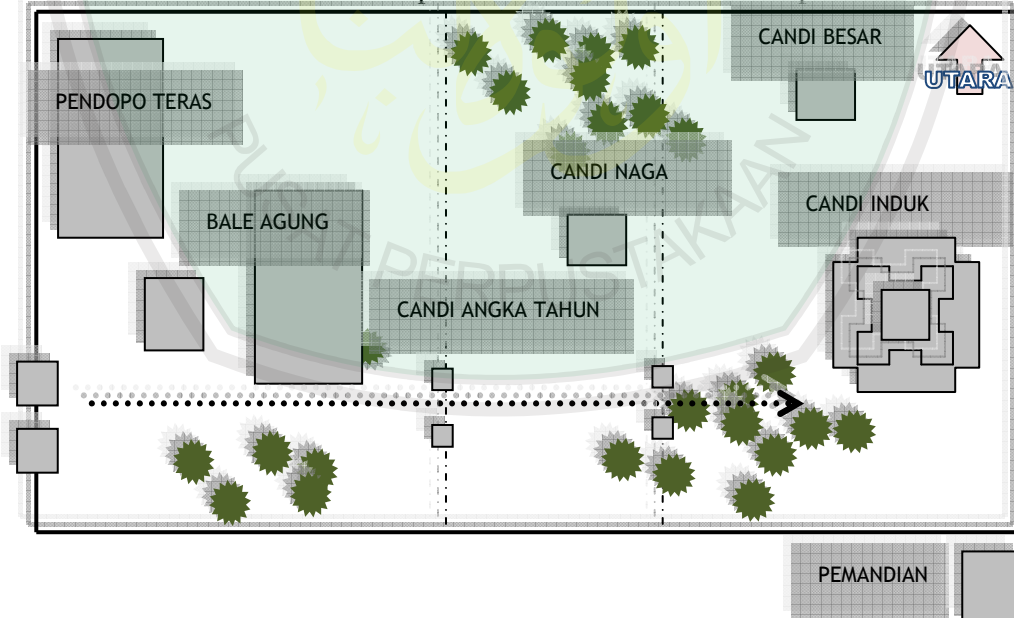


Gambar 5.1 konsep vertikal candi penataran, wikipedia.

Berdasarkan pembagian arsitektur candi secara vertikal melambangkan lapisan 3 dunia, yaitu dunia keburukan, dunia yang agak baik, dan dunia kebajikan sepenuhnya. Hal ini dinyatakan secara tegas dalam di bangunan candi, terutama dalam hal penerapan ornamennya, sebab ornamen-ornamen itu ada yang khas menggambarkan suatu dunia tertentu. Misalnya penggambaran figur-figur makhluk khayangan yang melayang di awan, binatang-binatang mitos, pohon Kalpataru, relief cerita yang mencerminkan lapisan alam tertentu, dan sebagainya.

2. Secara horisontal

konsep horisontal dari candi penataran yaitu penempatan tempat yang paling sakral terdapat pada tempat yang paling jauh dari pintu masuk. kesan horisontalitas pada candi penataran didapat dari pelataran candi yaitu relatif lebih luas dibandingkan dengan kepadatan dan ketinggian bangunan-bangunanya. hal ini merupakan proses “demokratisasi” dari kehidupan sakral kaum bangsawan, semakin besar pelataran candi, semakin banyak anggota masyarakat dari lapisan sosial yang lebih rendah dapat mengikuti upacara keagamaan. Hal ini merupakan resistensi horisontalitas terhadap vertikalitas arsitektur candi penataran.



Gambar 5.2 konsep horisontal candi penataran, (Hasil observasi. 2008)

Konsep dasar pada museum ini juga menggunakan konsep pembelajaran yang aktif dan atraktif, sehingga benda koleksi tidak hanya sebagai obyek pameran

yang pasif. Maksudnya pasif adalah benda koleksi yang dipamerkan tidak dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan pengunjung secara optimal. Jadi benda koleksi museum tidak hanya dipamerkan, tetapi juga didiskusikan dan dapat dilakukan penelitian berkaitan dengan obyek yang diamati. Selain itu keberadaan museum juga menunjang fungsi museum sebagai wadah konservasi dan preparasi sejarah dan budaya sekaligus sebagai wadah pendidikan informal yang rekreatif.

Konsep dasar ini dicapai dengan cara penggunaan alat-alat penunjang, antara lain labeling yang menarik dan jelas, penggunaan komputer, mesin, video sebagai obyek pamer audio visual. Selain itu penggunaan tata cahaya dan warna yang menarik bisa mendukung konsep aktif dan atraktif dalam menampilkan obyek koleksi. Konsep sirkulasi pada museum sejarah dan budaya merupakan fokus utama pada perancangan ini. Hal ini terkait dengan konsep sirkulasi ruang dalam museum sebagai penghubung antar ruang yang sesuai dengan periodisasi yang dilakukan dalam menampilkan benda-benda koleksi arkeologi yang sesuai dengan perkembangan masanya. Konsep sirkulasi ini diperlukan guna mendukung alur cerita yang digunakan dalam menampilkan obyek koleksi museum sesuai dengan periodisasi perkembangannya.

Museum sejarah dan budaya ini merupakan media pendidikan dan pembelajaran dengan metode komunikatif dan atraktif. Fungsi yang diwadahi dalam museum ini yaitu, fungsi utama, fungsi penunjang dan fungsi pengelolaan.

5.2 Konsep Geometri Candi Penataran

Penerapan tema Geometri candi Penataran kedalam rancangan sekaligus menjadi konsep dasar merancang Museum Sejarah dan Budaya ini. penerapan ini dicapai dengan cara mengambil bentuk geometri dari candi Penataran kemudian ditransformasikan dengan cara yang telah dianalisis diatas (pada bab VI) dengan tidak menghilangkan unsur-unsur per'candi'anya.



Gambar 5.3 konsep geometri candi penataran, (Hasil observasi. 2008)

5.3 Konsep Keislaman

Konsep wawasan keislaman dari perancangan Museum Sejarah dan Budaya ini ialah terletak pada nilai-nilai yang terkandung dalam suatu sejarah. dasar ini diperoleh dari Al-Qur'an dan Al Hadist.

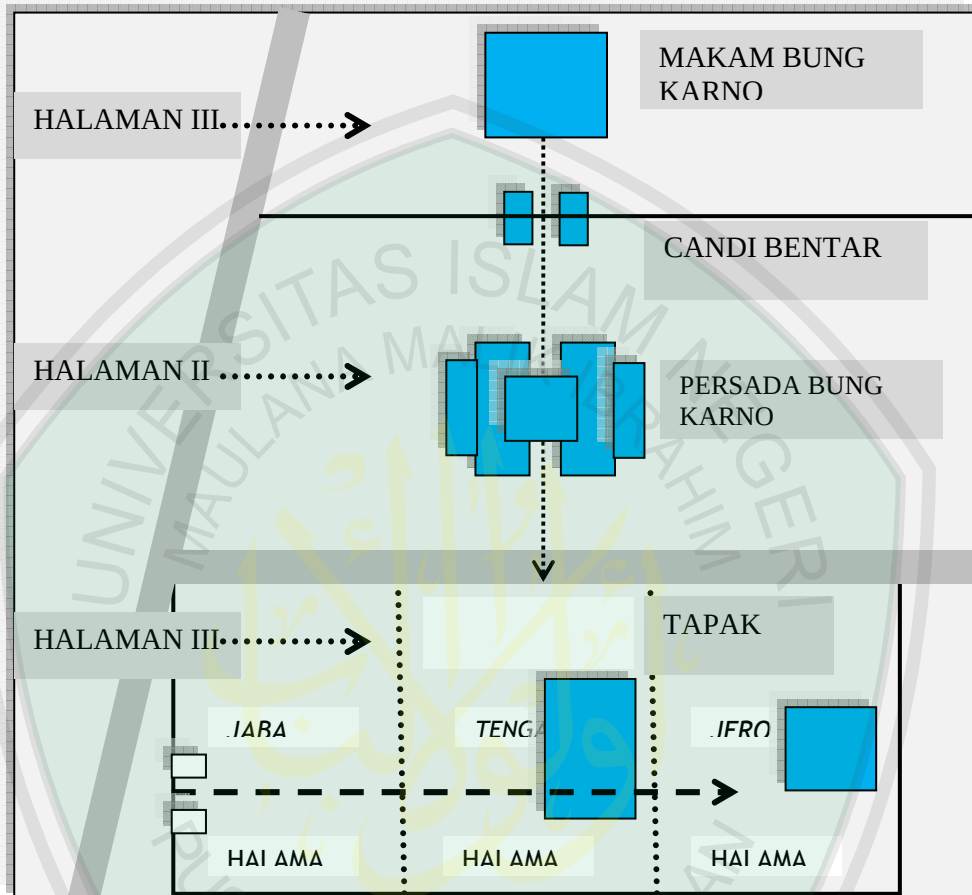
Pada perancangan museum ini, museum mencoba menghadirkan kembali suasana pada masa lalu ke dalam sebuah museum dengan tidak lupa mengutamakan unsur edukasi dan rekreasi. Nilai-nilai keislaman pada rancangan diterapkan pada sirkulasi pengunjung, zona-zona pada tapak dan rancangan bangunan museum. Perancangan Museum Sejarah dan Budaya ini dicapai dengan menerapkan tema, konsep dasar dan wawasan (nilai-nilai) keislaman ke dalam rancangan.

5.4 Konsep Makro

5.4.1 Konsep Dasar Tapak

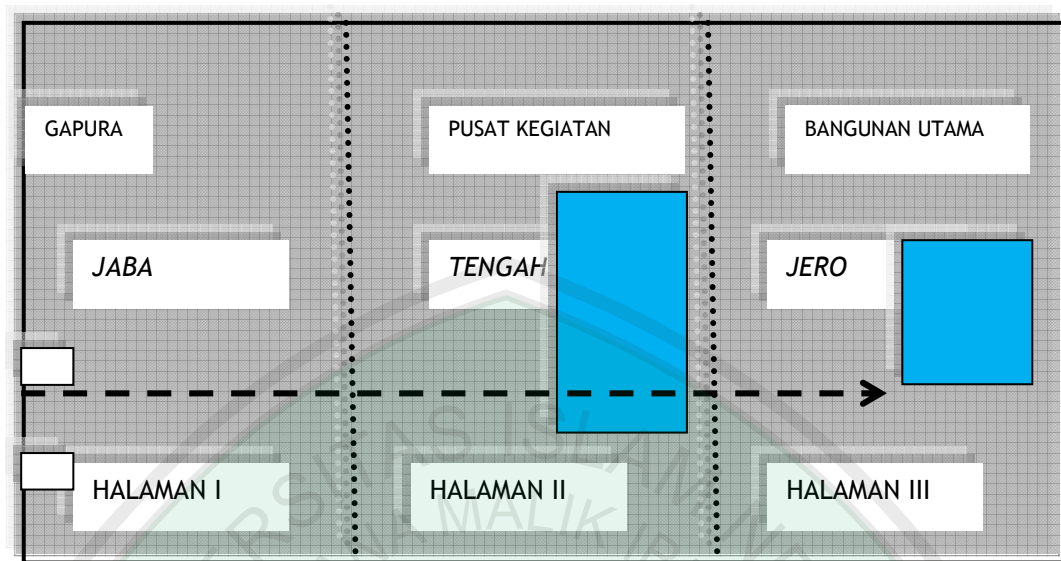
Konsep dasar tapak merupakan pendekatan secara konseptual terhadap tapak perancangan. Tapak perancangan merupakan kawasan wisata makam dan museum Bung Karno. Sehingga tapak dianalogikan sebagai tapak pengembangan dari museum Bung Karno. Makam Bung Karno dianalogikan halaman III, terletak pada tempat yang paling suci karena berada pada tapak yang lebih tinggi. Kemudian memasuki candi bentar yang merupakan peralihan dari halaman satu ke halaman yang lain, menuju ke persada Bung karno yang dianalogiakan sebagai halaman II, dimana halaman ini sebagai tempat beraktifitas pengunjung karena

memiliki tata ruang terbuka yang luas. halaman ini lebih rendah dari halaman III. pada halaman I pemisahannya berupa jalan yang memisahkan antara halaman II dan halaman I, halaman ini berupa tapak perancangan Museum Sejarah dan Budaya.



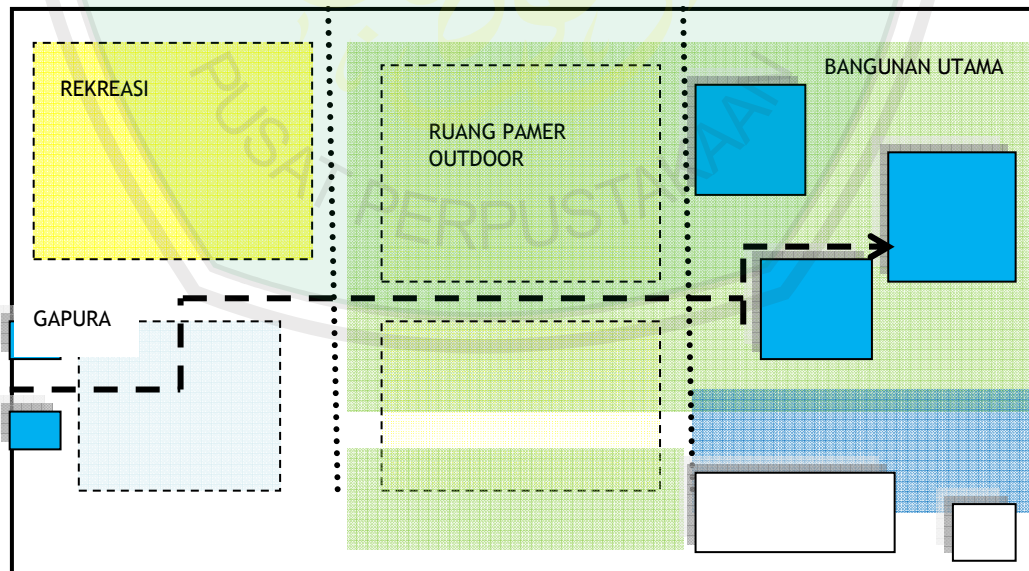
Gambar 5.4 konsep geometri candi penataran, (Hasil observasi. 2008)

Konsep dasar tapak ini juga menggunakan konsep tata kawasan kerajaan majapahit, khususnya candi penataran. Konsep tapak pada masa Majapahit pada umumnya mempunyai tiga halaman. Yaitu halaman I (*jaba*) sebagai main entrance yang ditandai dengan gerbang masuk kedalam tapak. Halaman II (*tengah*) di tandai dengan adanya pusat kegiatan penerimaan dan pemandu informasi sebagai analoginya, yang kemudian dilanjutkan kehalamn III (*jero*) merupakan pusat dari halaman berupa bangunan candinya yaitu museum.



Gambar 5.5 konsep dasar tapak candi penataran, (Hasil observasi. 2008)

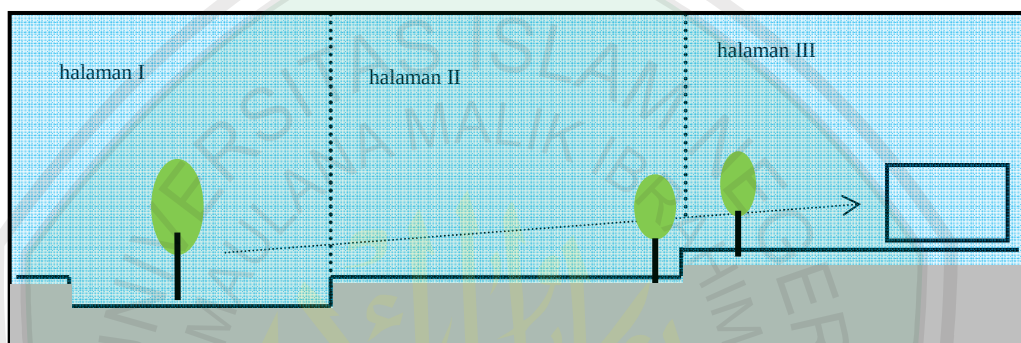
Penempatan elemen-elemen arsitektur candi penataran pada tapak merupakan konsep pendukung pada tapak. Seperti penempatan candi bentar sebagai gapura *main entrance*, patung-patung imitasi dari candi penataran dan tiruan-tiruan dari candi yang ada pada kompleks candi penataran.



Gambar 5.6 konsep dasar tapak rancangan, (Hasil observasi. 2008)

Konsep dasar tapak ini juga menggunakanb konsep kontur tata kawasan candi penataran. Yaitu dengan perbedaan level ketinggian pada tiap halaman,

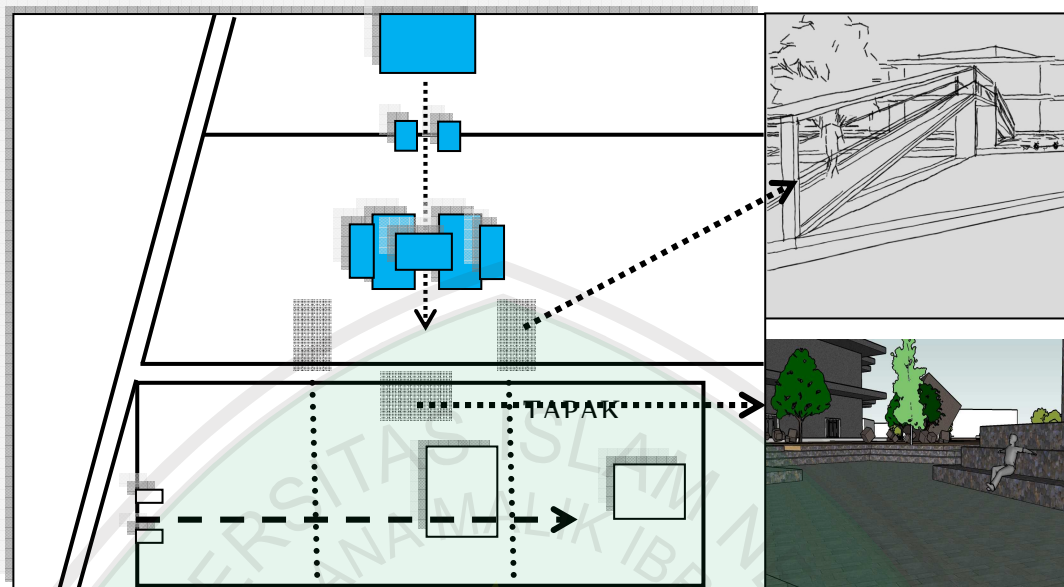
dianalogikan semakin tinggi level maka semakin sakral. Halaman I (*jaba*) berada level paling rendah lebih rendah dari permukaan tapak, dibuat rendah dianalogikan sebagai ruang transisi. Halaman II (*tengah*) lebih tinggi dari halaman I di tandai dengan adanya pusat kegiatan penerimaan dan ruang pameran outdoor sebagai analoginya, yang kemudian dilanjutkan ke halaman III (*jero*) berada pada level yang paling tinggi dianalogikan sebagai tempat yang paling sakral, merupakan pusat dari halaman berupa bangunan utama yaitu museum.



Gambar 5.7 konsep dasar kontur tapak rancangan, (Hasil observasi. 2008)

5.4.2 Konsep Lingkungan

Sebuah bangunan dalam suatu tapak tentunya tidak berdiri sendiri. Bangunan tersebut tentunya berada dalam lingkungan yang sudah ada sebelumnya. Pada lokasi eksisting tapak perancangan merupakan pemukiman penduduk, dan masih dalam satu kawasan dengan Persada Bung Karno. Jika pada lokasi tapak dibangun museum, maka hal ini menjadikan museum sejarah dan budaya berada dalam satu kawasan museum dan perpustakaan Bung Karno. Lingkungan juga merupakan kawasan wisata makam Bung Karno, dimana terdapat banyak kios-kios souvenir yang nantinya dapat mendukung dari perancangan museum untuk menarik pengunjung dari kawasan wisata ini.



Gambar 5.8 konsep lingkungan tapak rancangan, (Hasil observasi. 2008)

Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu dibuat transisi antar keduanya. Dalam hal ini elemen yang digunakan sebagai transisi adalah plaza atau ruang terbuka yang dirancang dengan pedestrian yang menghubungkan ke bangunan museum Bung Karno, juga dengan selasar penghubung antara tapak dengan Persada Bung Karno. Sedangkan untuk transisi dengan bangunan pemukiman menggunakan vegetasi.

5.5 Konsep Mikro

5.5.1 Konsep Sirkulasi

Jenis sirkulasi pada tapak terbagi menjadi dua yaitu sirkulasi ruang luar dan sirkulasi ruang dalam atau ruang pameran.

i. Konsep sirkulasi ruang luar

Sirkulasi ruang luar terbagi menjadi dua yaitu sirkulasi kendaraan yang berhubungan dengan areal parkir, serta sirkulasi pejalan kaki berupa pedestrian dan jalan setapak. Elemen pembentuk sirkulasi kendaraan bermotor berupa aspal sedangkan pedestrian berupa beton cetakan yang perletakkannya lebih tinggi dari areal sirkulasi kendaraan. Penggunaan elemen ramp sebagai solusi agar bangunan

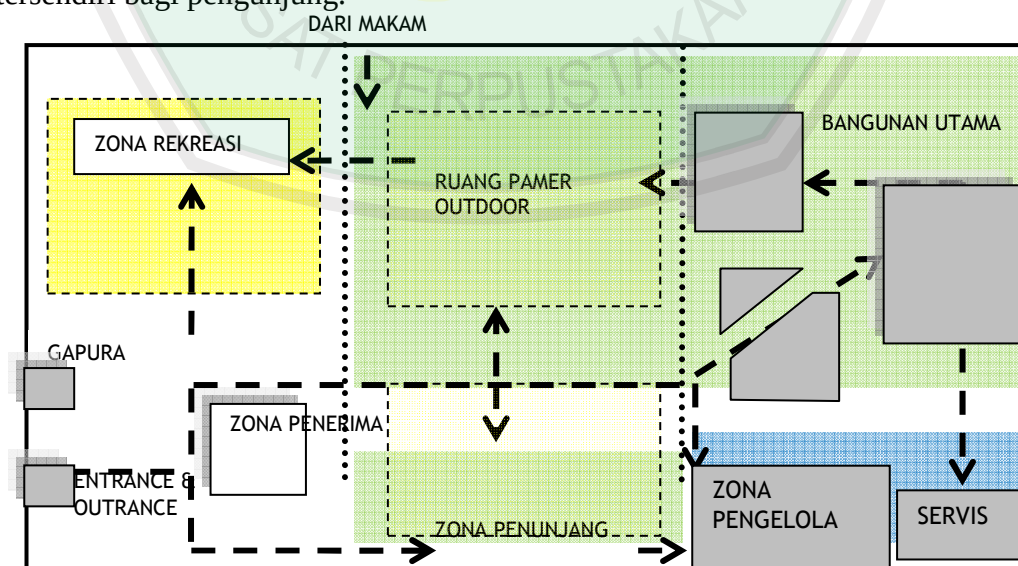
dapat dimanfaatkan juga oleh *disable person* (cacat). Sebagai kenyamanan bagi pejalan kaki juga didesain selasar sebagai penunjuk sirkulasi dan peneduh.

- Sirkulasi pengunjung yaitu datang – parkir umum kendaraan- hall – masuk museum – berkeliling – pulang
- Sirkulasi pengelola yaitu datang – hall – basement – kantor pengelola – kegiatan lain – pulang
- Sirkulasi servis yaitu datang – parkir – kegiatan – pulang

1. Sirkulasi pejalan kaki

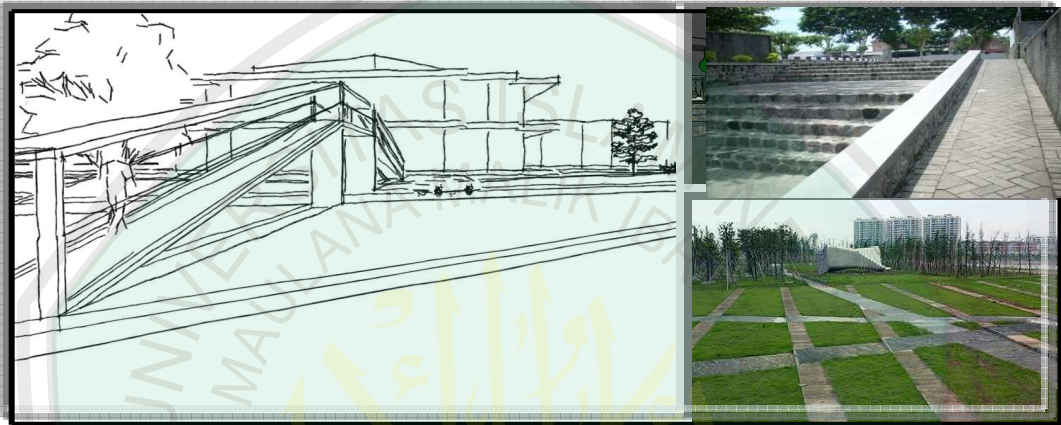
Sirkulasi pejalan kaki membentuk suatu sarana penghubung yang penting dalam menghubungkan berbagai kegiatan didalam suatu tapak. Pada umumnya sirkulasi pejalan kaki akan mengambil jalan pintas terdekat. Namun sistem jaringan sirkulasi pejalan kaki dirancang untuk menempatkan titik-titik yang menarik perhatian visual, maka pejalan kaki akan tertarik untuk melalui sepanjang titik perhatian visual tersebut, meski harus berjalan kaki.

Hal ini diterapkan pada museum ini, untuk keperluan pameran diruang luar bangunan. Dimana terdapat koleksi yang berukuran besar yang tidak tertampung didalam museum dan replika-replika beberapa benda koleksi pameran diletakan disepanjang jalan sirkulasi pejalan kaki, sehingga dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi pengunjung.



Gambar 5.9 Konsep penataan sirkulasi pada tapak, (Hasil observasi. 2008)

Faktor penting yang harus diperhatikan untuk sirkulasi pejalan kaki adalah bahwa sirkulasi pejalan kaki harus terpisah dengan sirkulasi kendaraan. Pemisahan ini dapat disiasati dengan perbedaan level atau dengan membedakan jenis material yang digunakan. Selain itu, tanaman peneduh juga diperlukan disepanjang jalur sirkulasi pejalan kaki untuk memberikan keteduhan dan kenyamanan pengunjung.

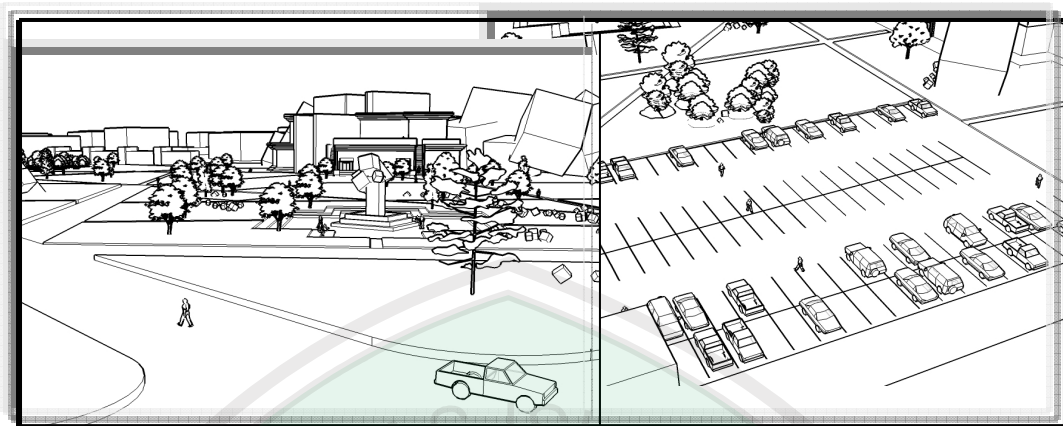


Gambar 5.10 Konsep penataan sirkulasi ruang luar, (Hasil observasi. 2008)

2. Sirkulasi Kendaraan

Dalam mengatur sirkulasi kendaraan didalam tapak, harus dipertimbangkan kemungkinan rancangan yang harmonis dan dapat memenuhi fungsi ataupun estetisnya. Kendaraan yang akan masuk menuju tapak, pintu masuknya harus jelas, tidak boleh ada penghalang dari arah manapun.

Pada tapak perancangan merupakan kawasan wisata, sehingga area parkir dijadikan satu yaitu pada area area parkir Pusat Informasi Pariwisata dan Perdagangan (PIPP). Kemudian pengunjung akan berjalan kaki menuju kawasan wisata makam Bung Karno. Penempatan parkir pada tapak digunakan khusus untuk pengelola dan untuk kebutuhan *loading dock*. Tempat kendaraan datang serta tempat memarkir kendaraan hendaknya dirancang dengan efisien yaitu dengan memperhatikan cara penurunan penumpang.

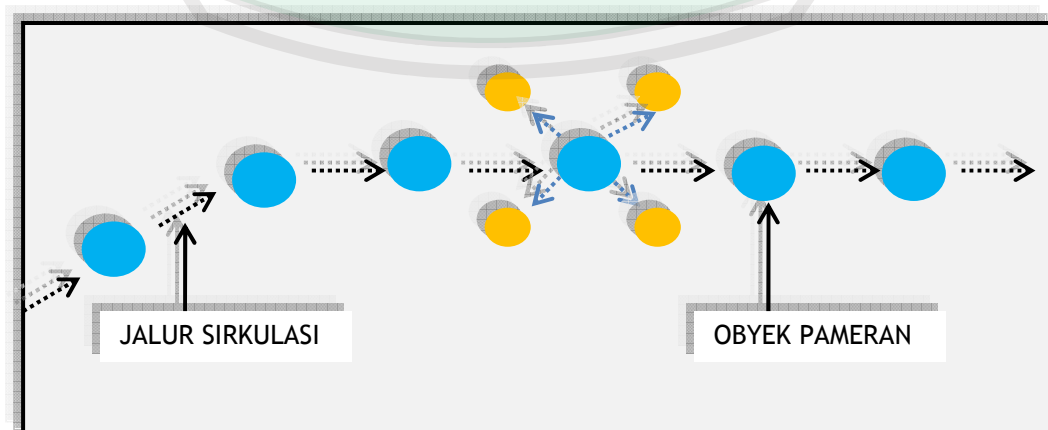


Gambar 5.11 Konsep sirkulasi kendaraan dalam tapak, (Hasil observasi. 2008)

Hal ini dapat memudahkan penumpang turun tanpa harus ada gangguan seperti harus menyeberang jalan untuk menuju bangunan. Setelah menurunkan penumpang, kendaraan membutuhkan tempat parkir yang cukup dan tempat untuk memutar kendaraan. Selain itu, tempat parkir juga harus berada dalam jarak jangkauan pencapaian bangunan yaitu dengan berjalan kaki ke tapak atau ke bangunan.

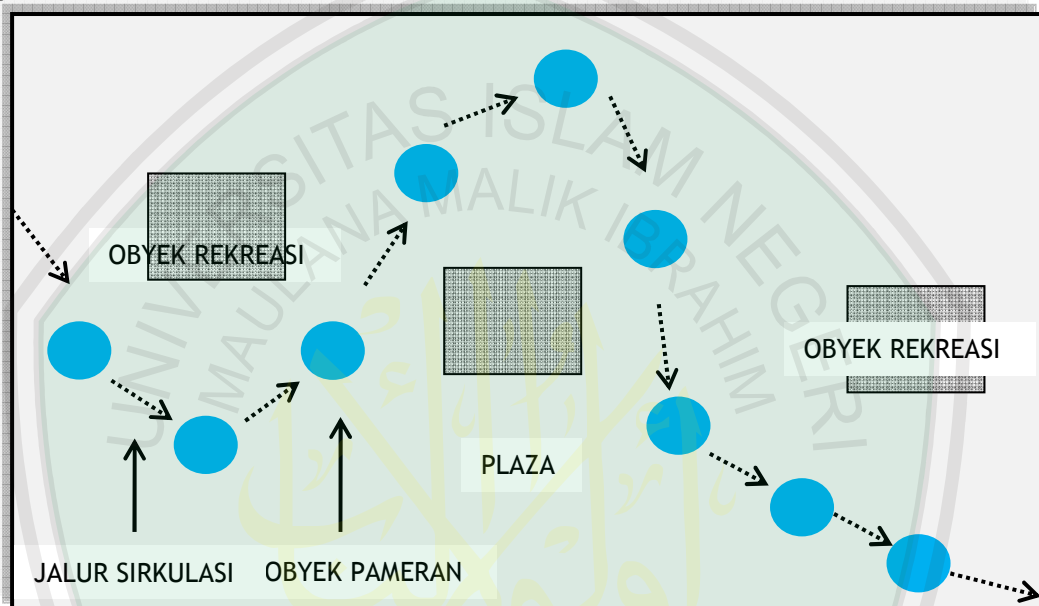
3. Konsep Sirkulasi Ruang Pamer

Pembentukan pola sirkulasi dalam museum sejarah dan budaya ini disesuaikan dengan jalan cerita yang ingin disampaikan dalam museum ini. Jalan cerita yang ingin ditampilkan yaitu tentang sejarah kerajaan majapahit dari mulai zaman prasejarah kemudian lahirnya kerajaan majapahit sampai masa kejayaan majapahit dengan berdasarkan alur maju.



Gambar 5.12 konsep jalur sirkulasi pengunjung (*indoor*), (Hasil observasi. 2008)

Pemilihan sirkulasi yang beralur maju juga dilakukan karena faktor sejarah. Untuk barang-barang koleksi museum pada zaman prasejarah dan sejarah kerajaan Majapahit biasanya mempunyai dimensi yang cukup besar, sehingga penempatannya pada ruang pameran outdoor sedangkan untuk benda koleksi peninggalan kerajaan Majapahit yang tidak terlalu besar ditempatkan pada ruang pameran indoor.



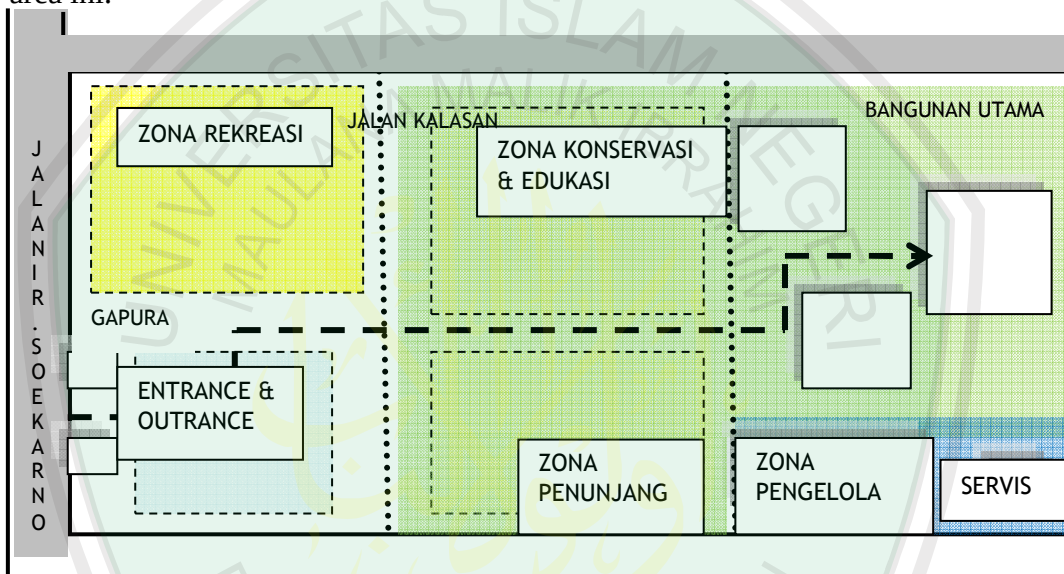
Gambar 5.13 konsep jalur sirkulasi pengunjung (*outdoor*), (Hasil observasi. 2008)

Pola sirkulasi ini berkaitan dengan pola hubungan ruang dalam, khususnya pola hubungan antar ruang pameran. Pola hubungan horizontal yaitu mempunyai kesamaan level atau satu lantai digunakan pola hubungan ruang yang menerus, pola dicapai dengan sirkulasi linier yaitu dengan menghubungkan ruang-ruang secara langsung atau dengan menggunakan sistem tertentu. Untuk sirkulasi antar ruang yang akan dihubungkan terdapat perbedaan level atau ketinggian lantai digunakan tangga. Sedangkan untuk pola sirkulasi antar ruang per ruang menggunakan sirkulasi cluster tetapi dengan jalur sirkulasi linier.

5.5.2 Konsep Penzoningan Tapak

Pembagian zona-zona dalam tapak dilakukan dengan membagi zona dalam tapak berdasarkan hirarki dari zona public sampai privat. Untuk lokasi *main*

entrance diletakan pada sisi tapak bagian barat yaitu jalan Ir. Soekarno karena merupakan jalan kebanyakan pengunjung dari arah kota. Untuk area parkir pengunjung pada area parkir PIPP, sehingga pengunjung berjalan kaki untuk sampai pada tapak. Untuk area parkir pengelola diletakan pada tapak disebalah timur yang merupakan arah masuk kendaraan dari arah kota dan merupakan jalan yang lebar yang memungkinkan arus sirkulasi mobil masuk dan keluar dengan lancar, selain itu akses utama menuju tapak yang berasal dari kota Blitar ada di area ini.



Gambar 5.14 Konsep zoning tapak, (Hasil observasi. 2008)

Sedangkan untuk *side entrance* yang berfungsi sebagai jalan masuk pengelola, servis, *loading dock* dan pengunjung dengan kepentingan administrasi. Untuk fasilitas penunjang berada pada sisi barat bagian selatan yang berdekatan dengan jalan sebagai akses masuk utamanya. Untuk plaza penerima diletakan pada bagian tapak yang terletak disebalah selatan antara jalan Kalasan dan museum Bung Karno dengan bangunan. Hal ini terkait dengan dengan fungsi plaza penerima itu sendiri sebagai ruang transisi.

5.5.3 Konsep Vegetasi

Vegetasi yang terdapat pada tapak sebelah timur merupakan potensi pemisah antara museum dengan pemukiman. Sedangkan vegetasi pada tapak sebelah

selatan merupakan potensi sebagai peneduh area parkir pengunjung. Jadi vegetasi pada tapak merupakan potensi tapak sehingga keberadanya tidak perlu dihilangkan.

Vegetasi pengarah, bentuk tiang lurus, tinggi, sedikit/tidak bercabang, tajuk bagus, penuntun pandang, pengarah jalan, pemecah angin. Vegetasi ini memberikan kesan vertikal dan berbaris mengikuti jalan, menggerakkan pengunjung mengikuti jalan. Vegetasi ini diletakkan pada sisi jalan *entrance* sebagai simbol vertikal berdampingan dengan gapura.

Pada perancangan selanjutnya, tanaman yang digunakan adalah jenis tanaman yang pernah hidup di zaman Majapahit. Selain untuk pengaturan tata hijau dalam tapak, pemilihan vegetasi tersebut guna mendukung konsep tapak yang ingin menghadirkan kembali suasana di zaman Majapahit. Tanaman-tanaman tersebut antara lain:

Tabel 5.1 Konsep vegetasi pada tapak

Vegetasi	fungsi	Karakteristik	Penempatan
Pohon tanjung	Peneduh	Tinggi dan agak bulat, mencapai 10-15 meter	Sepanjang jalan di area parkir
Pohon asana	peneduh	Bulat, tinggi mencapai 10 meter	Peneduh ditepi jalan
Pohon cempaka	pengarah	Bulat, tinggi mencapai 10-15 meter	Sepanjang pedestrian, di ruang museum terbuka
Pohon cemara	pengarah	Tinggi ramping, mencapai 10-20 meter	Pada area museum dan mengelilinginya
Pohon pinang	pengarah	Tidak berdaun lebat, tinggi sampai 7 meter	Pada area sepanjang pedestrian museum
Pohon meja	pengarah	Bulat, berdaun kecil, tinggi mencapai 5 meter	Sebagai pembatas antara ruang public dan ruang semi public pada tapak
Melati	Berupa semak	Tinggi mencapai 3 meter	Pembatas antara ruang semi public dan privat didepan museum
Bambu kuning	Sebagai background	Tinggi mencapai 10-15 meter	Sebagai latar replica candi Majapahit
Pohon asoka	Pembatas arah pandang	Berupa semak, tinggi mencapai 3 meter	Sebagai pembatas area pandang pada area public dan semi public museum
Teratai putih	Tanaman air	Mengapung di air	Diletakan pada kolam didepan museum
Rumput manila	Penutup tanah	Berearna hijau tua dan kuat	Diletakan pada Lahan terbuka

Sumber: Hasil analisis.2008

Selain untuk pengaturan tata hijau dalam tapak, vegetasi yang digunakan pada konsep ini adalah vegetasi pengarah, peneduh, penghias, pelindung, kenyamanan. Dimana vegetasi ini memiliki fungsi yang berbeda pada tiap ruang aktifitas dan zona. Vegetasi sebagai penghalang angin berada pada selatan tapak,



Gambar 5.15 Konsep vegetasi dalam tapak, (Hasil observasi. 2008)

Konsep vegetasi ini memberikan kenyamanan bagi pengunjung, dimana pengunjung bisa memanfaatkan ruang sesuai dengan fungsi aktifitas dalam ruang secara maksimal. Peletakan vegetasi juga memberikan karakter tiap ruang dan sirkulasi.

5.3.4 Konsep Ruang

1. Konsep Ruang Luar

Konsep ruang luar yang diterapkan pada perancangan museum sejarah dan budaya ini adalah mengacu pada tatanan tata ruang luar Majapahit, yaitu dengan memasukan unsur-unsur dari arsitektur candi penataran, seperti gerbang masuk menggunakan gapura candi bentar, bongkahan candi dan juga menampilkan replika candi-candi Majapahit khususnya candi-candi yang ada di Blitar. Oleh karena itu, penataan masa museum ini menggunakan pola memusat seperti penataan ruang luar yang digambarkan pada relief candi Penataran.



Gambar 5.16 Konsep elemen-elemen penyusun ruang luar. (Hasil observasi, 2008)

2. Konsep Ruang Dalam

a. Konsep Ruang Pamer

Fungsi utama dari museum ini yaitu sebagai tempat pemeran benda-benda peninggalan pada masa kerajaan Majaphit. Untuk itu penataan ruang pameran menjadi prioritas utama dalam perancangan museum sejarah dan kebudayaan ini. Jenis ruang pameran pada museum ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Ruang pameran tetap atau permanen

Ruang pameran tetap berdasarkan media dapat dibagi menjadi:

a. Ruang Konvensional

Ruang pameran tetap adalah ruangan khusus dalam sebuah museum yang digunakan untuk menyajikan benda-benda koleksi yang bersifat tetap, dalam waktu yang cenderung lama. Guna memecahkan permasalahan pokok perencanaan ruang yaitu mewujudkan ruang yang informatif dan komunikatif, maka penyajian ruang pameran ini harus mempunyai alur cerita sehingga

mudah dipahami. Karena itu maka perancangan ruang pameran ini berdasarkan prinsip Tematis Kronologis.

b. Ruang Pameran Multimedia

Ruang pameran multimedia adalah sumber informasi yang dapat diberikan oleh museum bukan melalui pameran langsung, namun melalui sajian dari perangkat multimedia. Informasi yang disajikan berupa gambar, film yang diberikan oleh pengelola museum melalui perangkat komputer. Ruangan yang digunakan berupa ruangan untuk meletakkan perangkat komputer yang sudah diprogram sedemikian rupa untuk keperluan penyajian museum.

2. Ruang Pameran Sementara atau Temporer

Ruang pameran temporer adalah ruang pameran yang digunakan untuk event tertentu yang bersifat sementara. Dalam museum, keberadaan ruang pameran ini sangat penting karena kapasitasnya sebagai media informasi yang berkaitan dengan masa kini, maka museum harus tanggap terhadap perkembangan zaman. Disamping itu kaitanya untuk menyelesaikan permasalahan pokok museum yaitu mewujudkan ruang museum yang informatif, komunikatif, dan edukatif, maka keberadaan ruang pameran ini berfungsi juga untuk menggugah minat pengunjung dan menghindarkan kebosanan.

Tampilan bersifat tematik dimaksudkan untuk menunjukkan berbagai aspek kehidupan pada masa Majapahit yang bersifat keseharian maupun yang mempunyai nilai-nilai yang tinggi. Penyajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kehidupan pada masa Majapahit secara umum. Terutama keunggulan-keunggulan di bidang tertentu, sehingga menimbulkan rasa menggugah keinginan untuk lebih mengetahui sejarah pada masa lampau.

b. Konsep Penataan Koleksi

Koleksi yang merupakan koleksi sejarah membutuhkan cerita untuk dapat diterima, dimengerti dan dikenang keberadaannya. Oleh karena itu, penyajian koleksi dibuat berdasarkan alur cerita pada masa kerajaan Majapahit dengan pengaturan tata letak koleksi yang menarik agar tidak membosankan bagi pengunjung. Setiap penyajian koleksi di dalam museum diusahakan agar

pengunjung dapat dengan cepat memahami informasi dari benda-benda koleksi sesuai dengan tujuan museum terhadap materi yang dipamerkan.



Gambar 5.17 Konsep jalur sirkulasi pengunjung. (Hasil observasi. 2008)

Jalur sirkulasi didesain dari kombinasi antara pola tanpa pilihan dan pola dengan banyak pilihan (*randoom*). Konsep penataan koleksi sesuai dengan jalan alur cerita yang disajikan terhadap penataan benda-benda koleksi museum. Dimulai dengan obyek koleksi berbahan batu era prasejarah dan peralatan pendukungnya sampai dengan obyek koleksi berbahan kayu dan kertas era sejarah Majapahit. Pertimbangan pemilihan alur maju dilakukan supaya dari awal pengunjung diperkenalkan dengan nenek moyang kita beserta gaya hidup dan peralatan yang digunakan pada waktu itu. Kemudian sedikit demi sedikit diperkenalkan dengan peradaban masa setelahnya. Hal ini bertujuan supaya dari awal pengunjung menikmati secara urut proses sejarah kebudayaan kerajaan majapahit yang ada di Blitar.

5.5.5 Konsep Pencahayaan

Dalam konsep seni pencahayaan dapat memengaruhi suasana ruangan. Jadi karakteristik ruangan secara tidak langsung dapat di bentuk dari kesan pencahayaan. Berdasarkan analisis yang terdapat pada bab IV pencahayaan menggunakan dua sistem, Karena kegiatan yang ada di museum bersifat majemuk dan dilakukan tidak hanya pada siang hari saja, maka konsep pencahayaan menggunakan dua sistem yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

a. Konsep Pencahayaan Alami

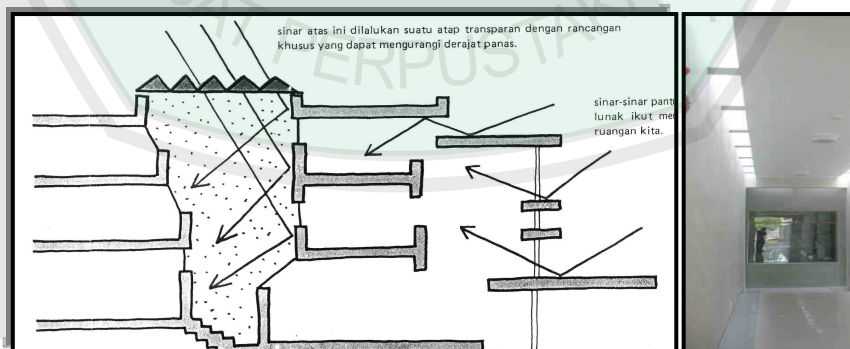
Pencahayaan alami baik yang bersumber dari sinar matahari maupun terang langit akan di tangkap oleh bukaan. Bukaan yang dibutuhkan secara garis besar dapat di hitung dari luas bukaan 20% dari luas ruangan. Berikut pengaruh bukaan terhadap suatu bangunan:

- 1) Memasukkan cahaya dengan meredam radiasinya terlebih dahulu.
- 2) Bentuk bukaan lebih menangkap sinar yang telah di biaskan oleh vegetasi.
- 3) Penggunaan sosoran (kantilever) sekaligus menjadi *shading*
- 4) Penggunaan sistem pencahayaan untuk menangkap sinar lebih banyak.



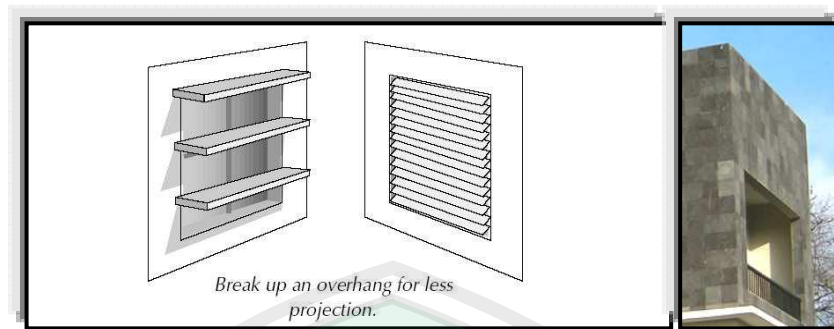
Gambar 5.18 Konsep dramatisasi ruang. (Hasil observasi. 2008)

- 5) Untuk ruang yang tidak dapat terjangkau oleh bukaan maka menggunakan sistem pencahayaan dari atas.



Gambar 5.19 Konsep sistem pencahayaan dari atas. (Hasil observasi. 2008)

- 6) Pengaturan jarak dan letak bukaan baik pada masa untuk ruang menangkap cahaya. Bukaan yang di sebelah barat dan timur menggunakan kisi-kisi sebagai peredam radiasi terlebih dahulu.



Gambar 5.20 Konsep sistem kisi-kisi. (Hasil observasi. 2008)

b. Konsep Pencahayaan Buatan

1. Konsep *General lighting*, yaitu Penempatan lampu pada beberapa titik yang difungsikan untuk menerangi ruangan secara merata.
 2. Konsep *Mood Accent lighting*, yaitu pencahayaan yang membangkitkan suasana dramatis untuk menciptakan kesan pada ruangan
 3. Konsep *Task Lighting* yaitu penerangan yang diperlukan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan spesifik (belajar, bekerja, memasak dll).
- Cahaya buatan di arahkan untuk membentuk karakter ruang yang dan efek dramatisasi suatu ruang. Ini mengandung pertentangan terhadap lingkungan sekitar yang menggunakan pencahayaan buatan sebagai identitas akan kemewahan dan kekayaan pemilik bangunan.



Gambar 5.21 konsep pencahayaan dalam ruang. (Hasil observasi. 2008)

- Pengadaan Pencahayaan buatan pada setiap ruang baik internal maupun external bangunan yang mengakomodir aktivitas kegiatan untuk mencegah adanya tindak kejahatan.



Pencahayaan *Internal* bangunan

Pencahayaan *external* bangunan

Gambar 5.22 konsep pencahayaan internal dan eksternal. (Hasil observasi. 2008)

- Pola pencahayaan buatan khususnya internal bangunan di sesuaikan dengan bentuk denah ruang dan fungsi pencahayaan. Konsep pola pencahayaan buatan juga dapat ditentukan oleh jenis lampu yang digunakan sesuai sistem pencahayaan dapat di lihat pada tabel barikut.

Table 5.2 konsep jenis lampu

Sistem pencahayaan	<i>General lighting</i>	<i>Mood lighting</i> <i>Accent</i>	<i>Task Lighting</i>
Jenis lampu	<i>Tungsten, Flourecent strip atau Flourecent uplighter. (berdaya tinggi)</i>	<i>Spot light, mini spot, Helogen. (berdaya rendah)</i>	<i>Standing lamp, Table lamp dan lampu dinding</i>
Gambar			

Sumber: Hasil analisis.2008

5.5.6 Konsep Fungsi

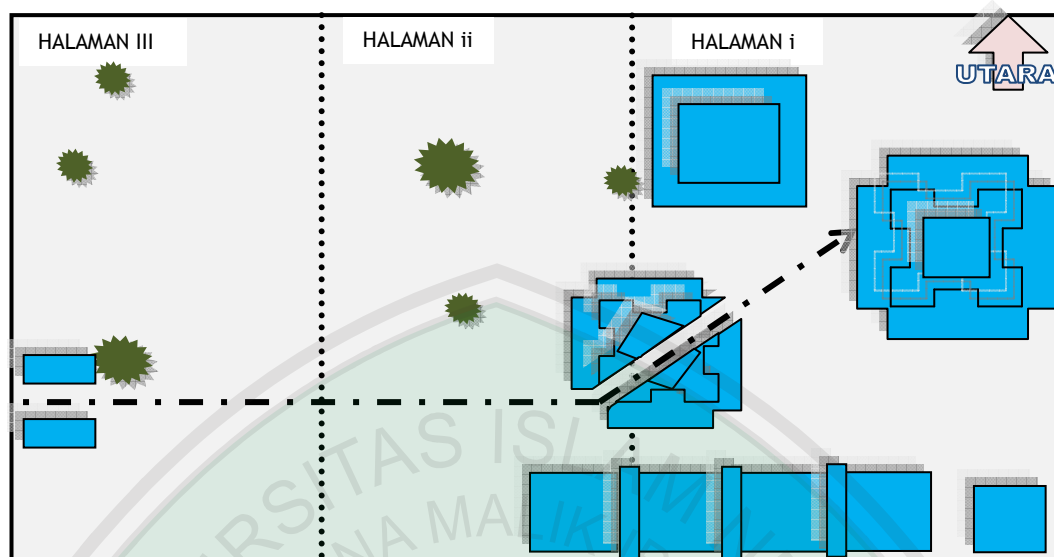
Table 5.3 konsep fungsi

No	Kelompok Fungsi	Kegiatan yang diwadahi
1	Fungsi Utama	Konservasi, meliputi pameran benda-benda peninggalan kerajaan majapahit, berupa ruang-ruang pameran. Edukasi, benda-benda koleksi dan fasilitas penunjang museum sebagai media pembelajaran yang aktif dan atraktif, berupa perpustakaan, auditorium dan ruang workshop. Rekreasi, selain museum sebagai wahana edukasi, sarana penunjang museum merupakan sarana rekreasi.
2	Fungsi Penunjang	Fungsi penunjang museum merupakan fasilitas-fasilitas penting guna mendukung fungsi utama, meliputi: Fungsi pengelolaan museum - Fasilitas perawatan dan penyimpanan koleksi - Fasilitas preparasi koleksi Fungsi servis museum - Fasilitas mekanikal dan elektrikal - Ruang keamanan
3	Fungsi Pengelolaan	Fungsi pengelolaan museum merupakan fasilitas yang mendukung bangunan utama museum, meliputi: Mosholla Cafeteria Gift shop

Sumber: Hasil analisis.2008

5.5.7 Konsep Tata Masa

Konsep tata pola masa museum ini dicapai dengan mengambil konsep dari arsitektur candi penataran. Bangunan utama terletak pada bagian paling belakang dari keseluruhan masa bangunan yang dianalogikan sebagai bangunan yang paling sakral dari keseluruhan bangunan yang ada pada candi penataran.



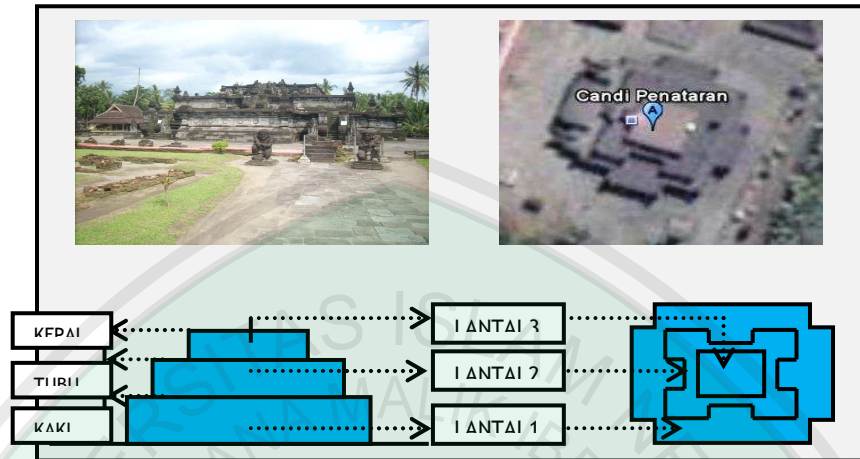
Gambar 5.23 Konsep pola tata masa, (Hasil observasi. 2008)

Gapura masuk pada tapak menggunakan candi bentar, museum sejarah kerajaan Majapahit sebagai tempat beraktivitas seperti melakukan upacara sebagai naloginya, bangunan dibelah oleh sebuah koridor terbuka yang sekaligus membingkai pandangan kearah museum kebudayaan dan museum perjuangan. Museum kebudayaan merupakan bangunan paling belakang pada tapak, dianalogikan sebagai bangunan paling suci. disusun di sekeliling sumbu tiang berjarak 500 meter dari masa lainnya. sedangkan untuk banguna pengelolala dan penunjang terdapat di area selatan pada tapak, hal ini dimaksudkan agar aktivitas pengelola tidak mengganggu pengunjung museum.

5.5.8 Konsep Bentuk dan Tampilan

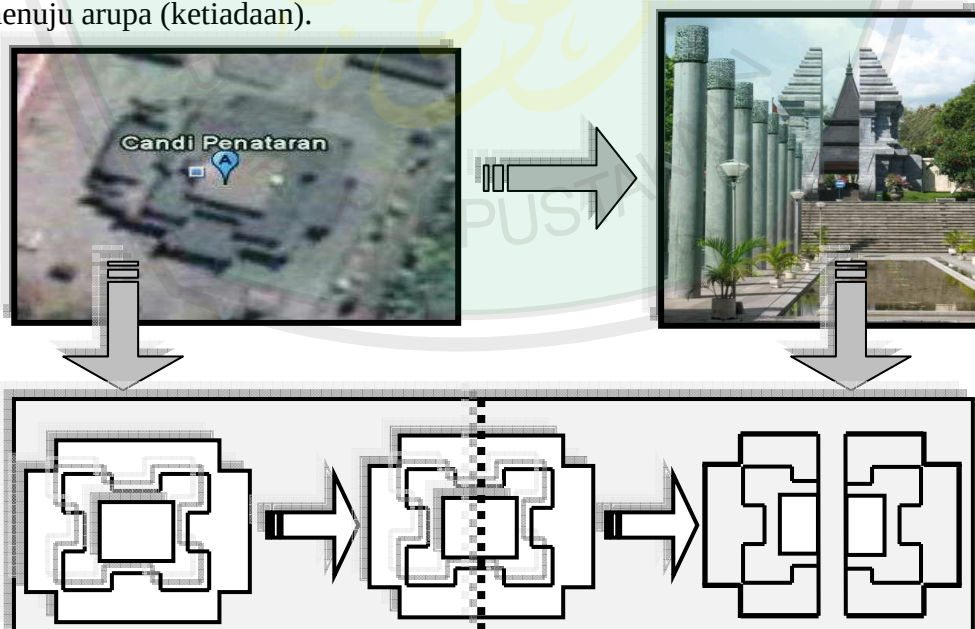
Konsep bentuk dan tampilan dirancang dengan mengambil prinsip candi penataran. Setelah merancang bentuk dan tampilan, kemudian baru merancang ruang-ruang yang ada di dalamnya. Bentuk dan tampilan museum sejarah dan budaya ini diperoleh dari bentuk candi induk yang ada di candi penataran dengan bentuk denah geometri tiga bentuk untuk setiap lantai atau tingkatan yang menggambarkan semakin tinggi lantai maka semakin sakral. bagian bangunan juga di gambarkan sebagai kepala yaitu lantai tiga, badan sebagai lantai dua dan

kaki sebagai lantai satu, yang kesemuanya ini merupakan bagian terpenting dari bangunan candi Majapahit.



Gambar 5.24 Konsep Bentuk dasar dan bagian-bagian candi Penataran, (Hasil observasi. 2008)

Prinsip bentuk candi yang diterapkan dalam rancangan diantaranya bentuk dari bangunan yang tersusun simetris dan memusat, sumbu-sumbu bangunan yang saling tegak lurus dengan susunan lantai yang berundak tiga bagian dianalogikan sebagai kepala, tubuh dan kaki bangunan dengan tangga yang menuju ke atas, menuju arupa (ketiadaan).

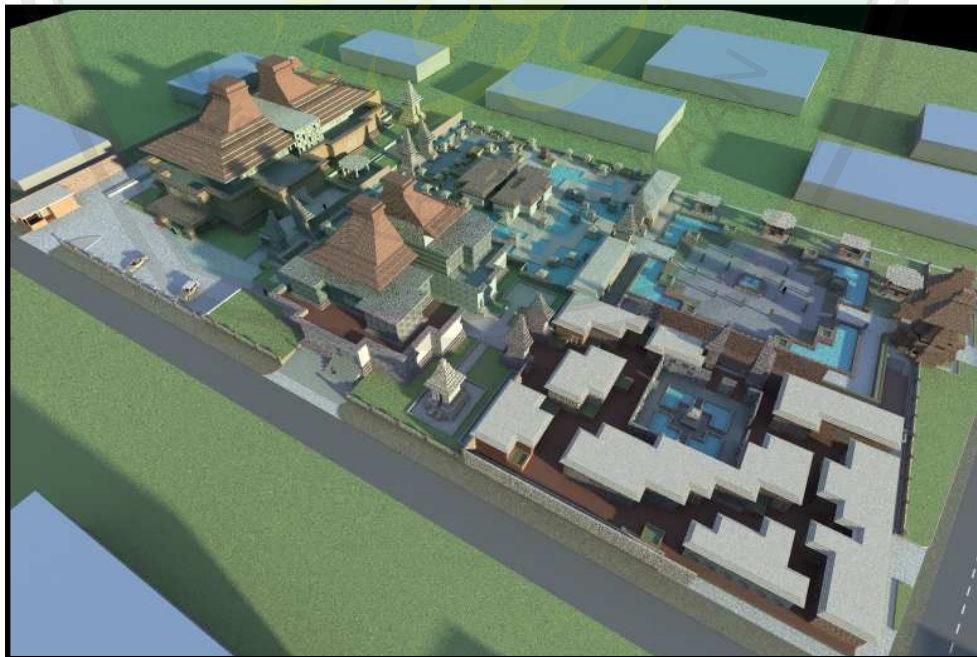


Gambar 5.25 Konsep Transformasi geometri dan bentuk candi penataran, (Hasil observasi. 2008)

Bentuk masa utama museum ini dibentuk dari candi induk Penataran dengan proses transformasi, kemudian keseluruhan bentuk bangunan ditransformasikan dengan pembelahan belah dan dicerminkan pada satu sumbu secara diagonal. Hal ini mengambil konsep dari gapura masuk makam Bung Karno yaitu candi bentar yang dibelah secara simetris. tapi dalam hal ini yang dibelah yaitu candi induk Penataran untuk menghasilkan visualisasi yang menarik.

Penerapan konsep rancangan bentuk pada museum ini melalui penggabungan bentuk dasar dari candi penataran dengan bentuk bujur sangkar. Hal ini dicapai dengan memutar grid bagian lantai tiga pada bentuk candi penataran yang bertujuan:

- Untuk menampung atau menekankan kebutuhan-kebutuhan yang berbeda dari ruang interior dan bentuk eksterior museum.
- Untuk menunjukkan kepentingan fungsional atau simbolis dari suatu bentuk atau ruang didalam museum.
- Untuk menunjukkan suatu bentuk komposit ruang-ruang kepada organisasi terpusatnya.



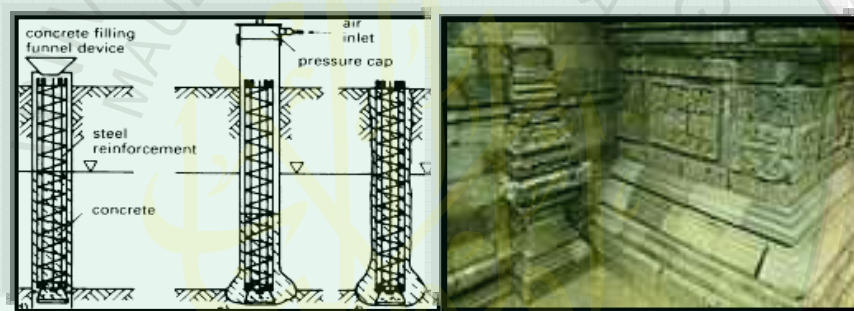
Gambar 5.25 Konsep bentuk & tampilan bangunan, (Hasil observasi. 2008)

5.5.9 Konsep Struktur

1. Pondasi

Pondasi yang merupakan kaki bangunan merupakan struktur yang paling menentukan apakah bangunan nantinya bisa berdiri atau tidak. Perancangan pondasi pada bangunan museum ini menggunakan pondasi batu kali biasa dan pondasi plat. Pondasi plat digunakan karena kepadatan tanah dan daya dukung tanah dikawasan tapak cukup baik.

Pondasi ini sangat sesuai apabila digunakan pada kondisi tanah dengan keadaan tanah yang padat dan dengan penggalian yang tidak terlalu dalam. Hal ini didasarkan kondisi tanah pada tapak perancangan yang mempunyai tanah padat yang tidak begitu dalam.



Gambar 5.26 struktur bagian bawah bangunan, (Hasil observasi. 2008)

Pondasi pada museum ini menggunakan struktur tabung yaitu drum/tabung yang ditanam dalam tanah dengan kedalaman tertentu, dan luar adalah lumpur dengan kekentalan tertentu, sehingga tabung tersebut mengambang untuk menyeimbangkan bangunan ketika dilanda gempa. Dibantu dengan struktur bagian bawah bangunan yang dibuat berundak-undak, dengan mengambil karakter dari bangunan candi. Hal ini secara tidak langsung membantu struktur pondasi.

2. Bahan Struktur

Pemilihan bahan struktur pada museum ini dipilih berdasarkan penerapan konsep arsitektur candi dengan penggunaan bahan-bahan berupa batu-batuan alam seperti batu andesit, batu putih dengan ditopang oleh struktur beton sebagai penyusun dinding menggunakan bahan kuat dan efisien.



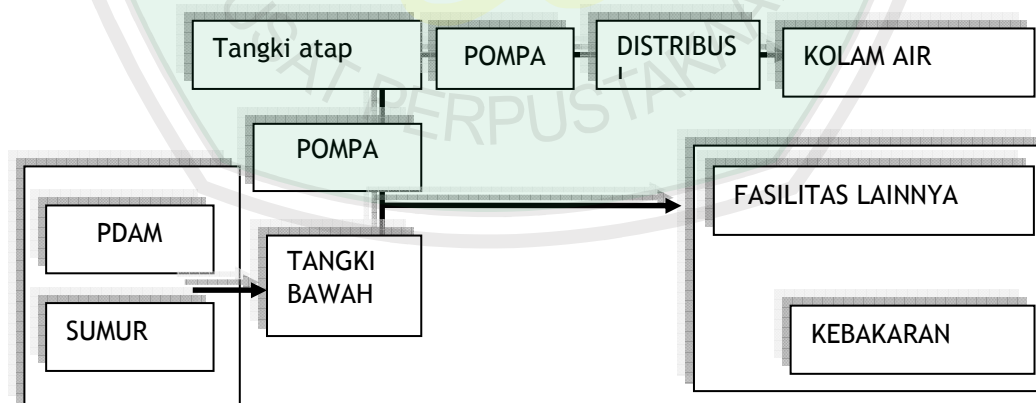
Gambar 5.27 struktur luar bangunan, (Hasil observasi. 2008)

Pemilihan material bagian luar bangunan atau kulit bangunan dipilih berdasarkan konsep arsitektur candi yaitu berasal dari bahan-bahan batuan alam yang mencerminkan karakter bangunan candi dengan relief-relief khas arsitektur candi penataran.

5.5.10 Konsep Utilitas

a. Sistem Penyediaan Air Bersih

Konsep sistem penyediaan air bersih pada bangunan museum sejarah dan budaya dipisah antara kebutuhan primer dan sekunder, kebutuhan primer sebagai air minum, kamar mandi dan pemadam kebakaran, sedangkan kebutuhan sekunder yaitu kolam air pada taman dan interior.

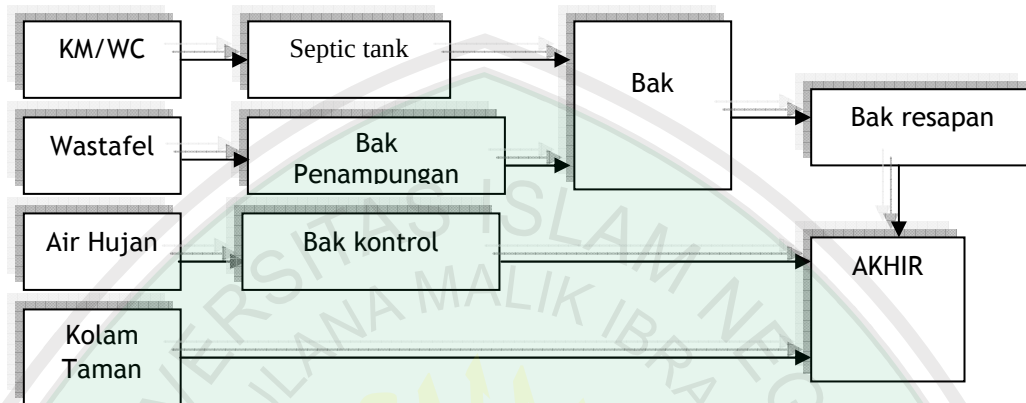


Gambar 5.28 Konsep sistem penyediaan air bersih. Hasil Analisis, 2008

Sistem tersebut dipisahkan agar tidak mengganggu kebutuhan air sehari-hari pada fasilitas lainnya. Untuk mencukupinya maka digunakan sistem tangki air

bawah tanah dan tangki air di luar bangunan. Penyediaan air bersih bersumber dari PDAM dan sumur.

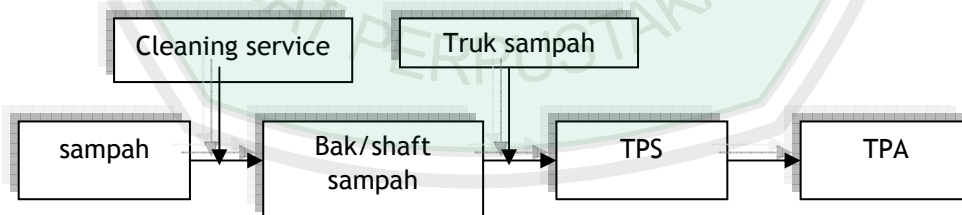
b. Sistem Pembuangan Air kotor



Gambar 5.29 Konsep sistem pembuangan air kotor. (Hasil Analisis, 2008)

c. Sistem Pembuangan Sampah

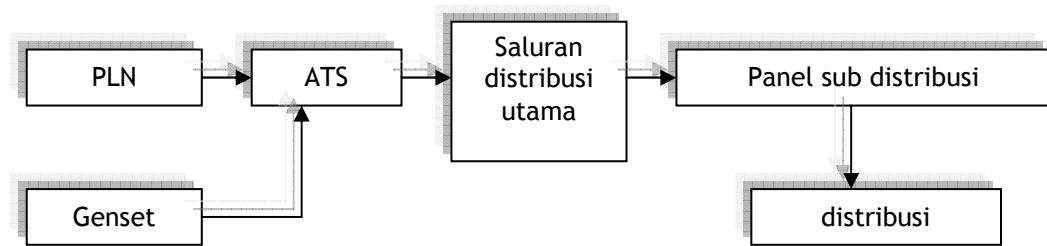
Sistem pembuangan sampah pada bangunan museum sejarah dan budaya menggunakan tempat sampah yang diletakkan pada titik tertentu kemudian dibuang melalui shaft sampah mengingat bangunan terdiri dari empat lantai. Sampah-sampah tersebut kemudian diangkut oleh truk sampah menuju tempat pembuangan sampah dan berakhir di tempat pembuangan akhir (TPA).



Gambar 5.30 Konsep sistem pembuangan sampah. (Hasil Analisis, 2008)

d. Sistem Jaringan Listrik

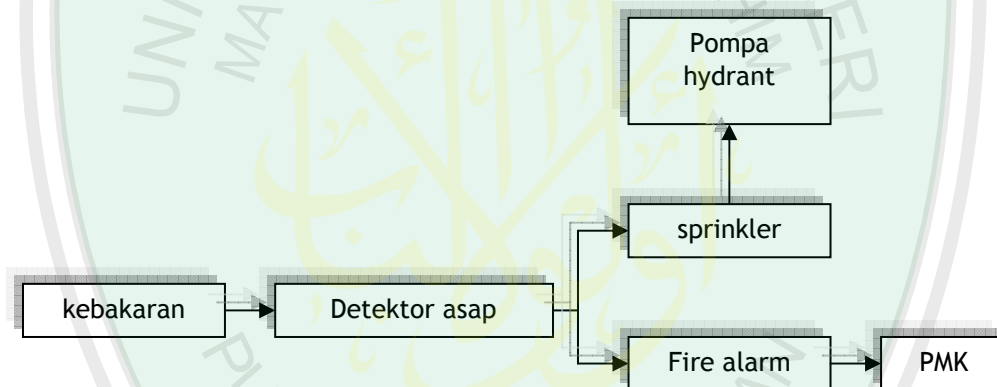
Penggunaan energi listrik pada bangunan museum sejarah dan budaya berasal dari PLN dan generator untuk mendukung *supply* listrik apabila terjadi pemadaman atau kekurangan energi.



Gambar 5.31 Konsep sistem jaringan listrik. (Hasil observasi. 2008)

e. Pemadam kebakaran

Sistem pencegah kebakaran pada bangunan museum sejarah dan budaya ini adalah *fire alarm protection*, pencegahan (*portable extinguisher*, *fire hydrant*, *sprinkler*), dan usaha evakuasi berupa penempatan (*fire escabin*)g berupa tangga darurat, *Halon gas*, *Fire damper*, *Smoke and Heating Ventilating*,



Gambar 5.32 Konsep sistem pemadam kebakaran. (Hasil observasi. 2008)