

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Landasan dalam perancangan museum ini menggunakan alur cerita dari pengaruh raja Bhre Wengker I (Wijayarajasa) selama berada di kerajaan Majapahit. Dalam hal ini pengaruh Wijayarajasa dapat diketahui dalam 3 periode:

- Tahun 1351 M (Menjadi Anggota Pertimbangan Agung)

Pada tahun ini Wijayarajasa mempunyai peran di kerajaan Majapahit yakni menjadi anggota pertimbangan agung, namun disamping itu Wijayarajasa mempunyai tanggungjawab sebagai raja di kerajaan Wengker yang mana Wijayarajasa merupakan raja pertama di kerajaan Wengker, sedangkan kerajaan Wengker sendiri merupakan kerajaan bawahan dari kerajaan Majapahit. Dalam hal ini karena Wijayarajasa masih mempunyai tanggung jawab lebih besar terhadap kerajaannya sendiri sehingga pengaruhnya di kerajaan Majapahit masih belum terlihat. Jika diimplementasikan pada tema *Historicism*, Wijayarajasa merupakan seseorang yang membawa kebaruan di kerajaan Majapahit sehingga Wijayarajasa dianggap sebagai unsur kebaruan (Modern) sedangkan kerajaan Majapahit sendiri dianggap sebagai sebuah tradisi.

- Tahun 1357 M (Pernikahan Paduka Sori/putri Wijayarajasa dengan Hayam Wuruk/raja kerajaan Majapahit)

Perkawinan 2 kerajaan merupakan perkawinan politik yang mana merupakan salah satu cara Majapahit menaklukkan kerajaan bawahan yang ada di sekitarnya. Dalam hal ini meski Wengker adalah daerah kekuasaan Majapahit, tetapi kekuatan Wengker sangat diperhitungkan Majapahit kala itu, sehingga kerajaan Wengkerpun masih tetap berjaya. Pada tahun ini diimplementasikan bahwa pengaruh Wijayarajasa sudah mulai terlihat, sehingga aplikasinya pada desain yakni unsur modern dan tradisi sudah mulai bersandingan.

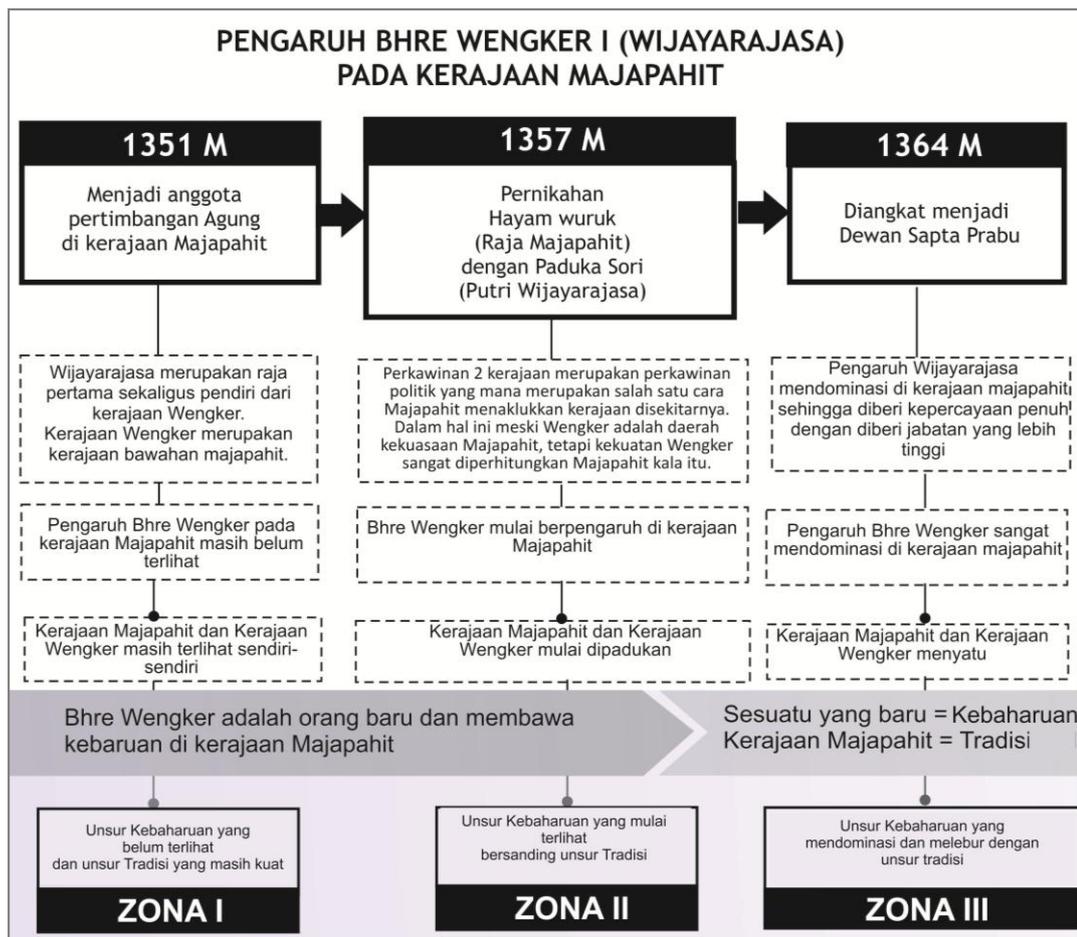
- Tahun 1364 M (Diangkat Menjadi Dewan Sapta Prabu)

Pada tahun ini Wijayarajasa diberi kepercayaan penuh dengan diberi jabatan yang lebih tinggi, sehingga pengaruhnya sudah mendominasi di kerajaan Majapahit. Aplikasi pada desain pada tahun ini adalah unsur modern dan tradisi yang sudah menyatu, modern yang tradisi yang modern dan tradisi yang modern.

Menurut hasil analisis yang telah disebutkan dapat dihasilkan berupa 3 zona yakni:

- a. Zona I adalah aplikasi dari cerita yang ada dalam tahun 1351 M
- b. Zona II adalah aplikasi dari cerita yang ada dalam tahun 1357 M
- c. Zona III adalah aplikasi dari cerita yang ada dalam tahun 1364 M

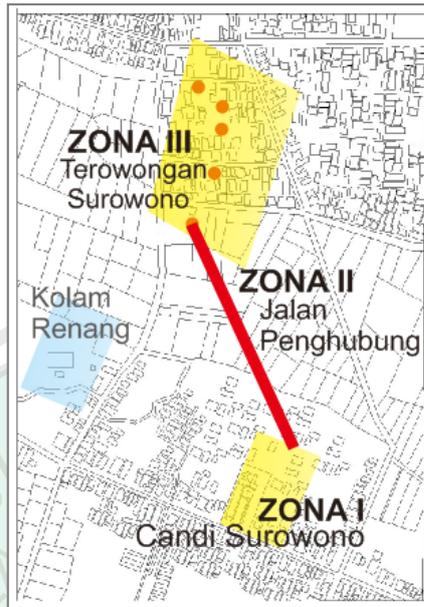
Untuk mempermudah dalam mengetahui runtut alur cerita dan implementasi tema dalam 3 tahun dapat diketahui dalam gambar berikut ini:



Gambar 5.1 Skema Peran Wijayarajasa dari Tahun ke Tahun
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

5.2 Konsep Tapak

Menurut hasil analisis dihasilkan beberapa zoning ruang diantaranya adalah museum indoor, museum outdoor, kolam ikan, aquarium, gedung pertemuan, *cafeteria*, *souvenir shop*. Ruang-ruang tersebut dibagi ke dalam tiga zona. Zona I terdapat museum indoor, aquarium dan gedung pertunjukan. Museum outdoor, kolam ikan, *cafeteria* dan *souvenir shop* merupakan zona III. Zona II merupakan zona penghubung antara zona I dengan zona III.



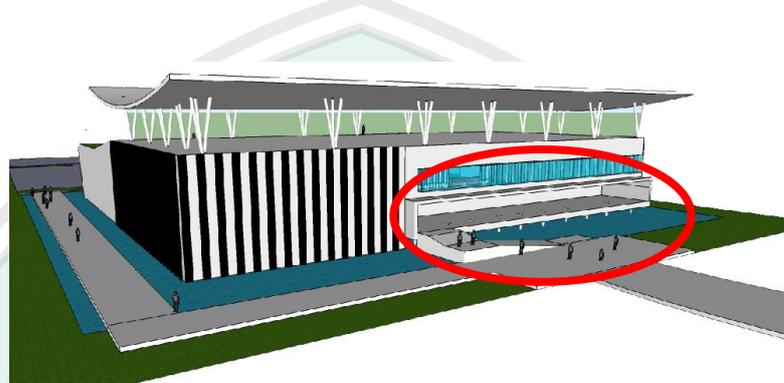
Gambar 5.2 Pengelompokan Zona
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Zona I diletakkan di area candi Surowono karena lokasi berada di jalan utama desa Surowono, selain itu agar ketika pengunjung mengunjungi situs yang pertama langsung mempelajari ilmu sejarah dan pertanian yang ada di Surowono.



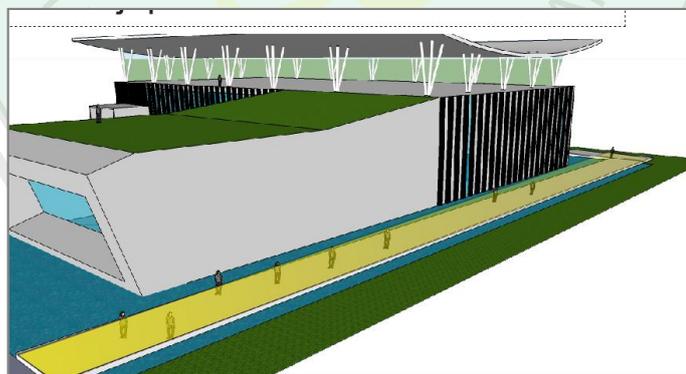
Gambar 5.3 Konsep Penataan Massa Zona I
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Di area belakang zona I Terdapat akses keluar bangunan berupa ramp dan jalan penghubung menuju Terowongan. Dengan adanya ramp, disamping agar pengguna tidak mudah capek, ramp juga memudahkan untuk pengguna *disable* seperti tuna netra, orang yang sakit, dsb.



Gambar 5.4 Ramp Akses Keluar Bangunan
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

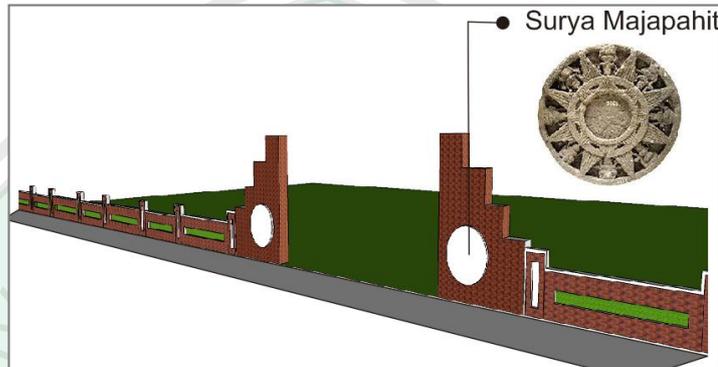
Selain akses menuju terowongan, juga disediakan akses untuk pengunjung yang tidak ingin melanjutkan ke terowongan Surowono yakni melalui jalan di samping bangunan.



Gambar 5.5 Akses ke Parkiran
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

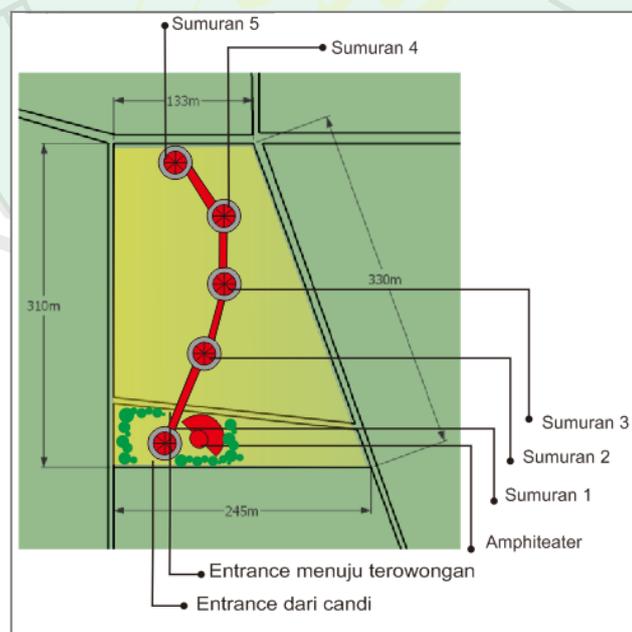
Terdapat lambang surya majapahit pada gerbang untuk meninformasikan bahwa situs ini merupakan peninggalan majapahit. Gerbang ini diletakkan di 3

situs yakni candi, terowongan dan sumber air. Hal ini ditujukan agar pengunjung mengetahui bahwa ketiga situs tersebut memiliki hubungan di dalamnya. Sehingga dengan cara seperti ini bisa meningkatkan rasa keingintahuan pengunjung pada situs yang lain.



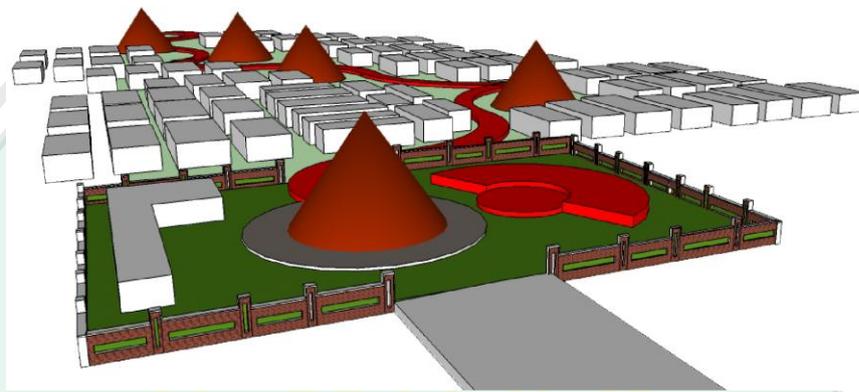
Gambar 5.6 Gerbang ketiga situs
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Untuk zona II denah sumuran dibuat tipikal dan memiliki atap yang sama, sehingga mudah dikenali. Pada zona ini memiliki 2 *entrance* yakni dari arah candi dan dari jalan raya.



Gambar 5.7 Konsep Penataan Massa Zona III
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Karena zona ini berada di permukiman warga sebagai alat untuk menyatukan seluruh sumuran maka dibuatlah jalan kecil yang menghubungkannya. Jalan ini juga bisa digunakan sebagai pengarah sehingga jika pengunjung hanya ingin melihat-lihat seluruh sumuran tanpa menyusuri terowongan dan tanpa *guide* pun bisa tanpa takut tersesat.



Gambar 5.8 Jalan Pengarah
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

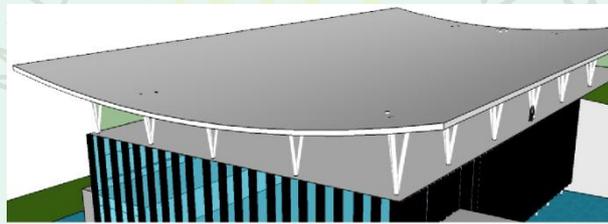
5.3 Konsep Bentuk

Bangunan ini berada pada zona I yang mana mempunyai 2 nilai yakni Tradisional dan modern. Bangunan Museum Agro-*History* diwujudkan dengan tampilan yang Modern, sedangkan candi merupakan tradisional. Museum diwujudkan dengan tampilan modern karena merupakan penggambaran dari Bhre Wengker yang memberikan pembaruan-pembaruan di Majapahit yang stagnan.



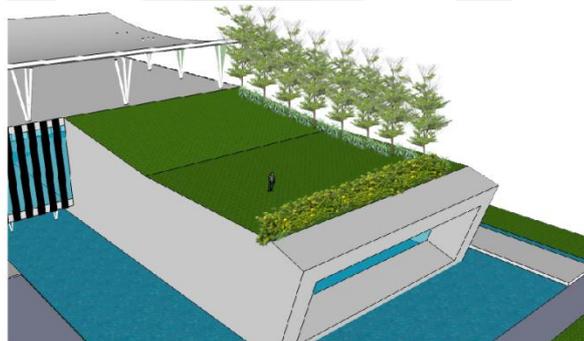
Gambar 5.9 Bentuk zona I
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Konsep atap lengkung dan ditopang oleh kolom melambangkan pengangkatan Bhre Wengker menjadi anggota pertimbangan agung di kerajaan majapahit.



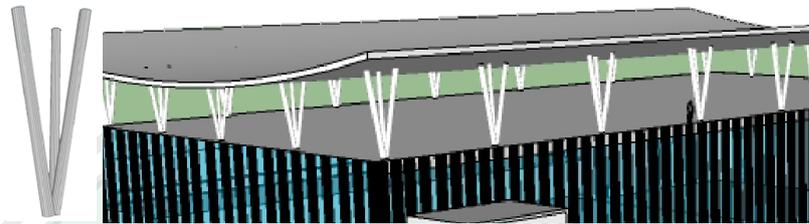
Gambar 5.10 Atap Lengkung
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Menggunakan horisontal garden yang mana merupakan penggambaran dari karakter Toleransi. horisontal garden biasanya di tanah tapi ini diwujudkan di roof garden sebagai gardu pandang.



Gambar 5.11 Roof garden
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Menggunakan Kolom batang yang dirangkai sehingga membentuk segitiga. Segitiga merupakan bentukan yang stabil seperti halnya karakter Bhre Wengker yang stabil. Tidak terombang ambing oleh keadaan.



Gambar 5.12 Bentuk Kolom Segitiga
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Penggunaan kolam menggambarkan karakter Bhre Wengker yang Tenang namun tindakannya tidak diragukan. Seperti ketika Bhre Wengker menegur raja Majapahit dengan tanpa ragu dan tanpa takut diturunkan jabatannya, beliau menegur dengan santun dan sopan.



Gambar 5.13 Kolam Ikan
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Selain itu bangunan ini menggunakan konsep panggung dan di bawahnya terdapat kolam ikan. Hal ini ditujukan karena ditakutkan masih adanya artefak-artefak di sekitar candi mengingat atap candi pernah runtuh. Sehingga dengan adanya kolam, ketika masa penggalian maka secara tidak langsung akan dilakukan pula pencarian artefak-artefak tersebut. Namun ketika bangunan sudah terbangun

dan arkeolog tetap ingin melakukan pencarian maka tidak perlu untuk membongkar bangunan, namun dapat dilakukan hanya dengan membongkar kolamnya saja.



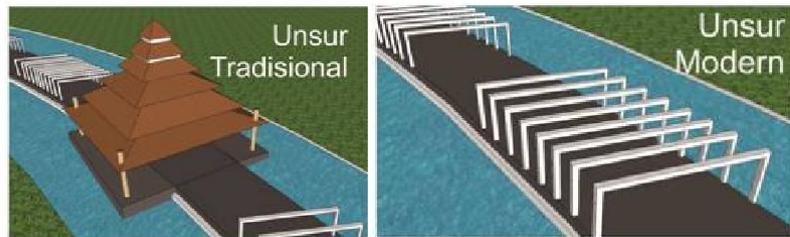
Gambar 5.14 Kolong Panggung
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Pada zona II terdapat jalan penghubung zona I dan III beserta tempat istirahatnya. Zona ini memiliki konsep tradisional dan Modern disandingkan. Mengingat terjadinya pernikahan Hayam Wuruk dengan Paduka Sori pada saat itu.



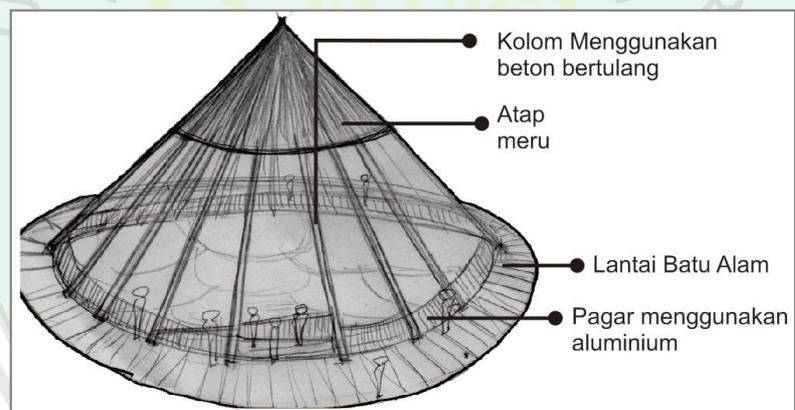
Gambar 5.15 Jalan penghubung
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Sebagai unsur tradisionalnya adalah atap meru yang dipertahankan, sedangkan elemen modern adalah garis-garis pembentuk selasar.



Gambar 5.16 Unsur tradisional dan Modern
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

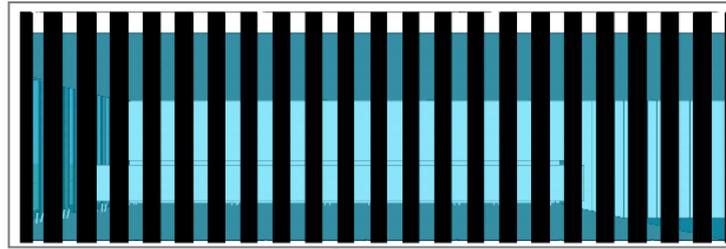
Di zona III konsep tradisional yang modern diwujudkan dengan adanya konsep pernaungan dengan menggunakan atap lingkaran yang 1/2 kerucut. Bentuk kerucut merupakan bentukan geometris yang modern. Bentuk merupakan bentukan yang memusat seperti halnya Majapahit yang selalu mencari titik pusat. Bentuk sangat fungsionalis dan tidak berlebihan.



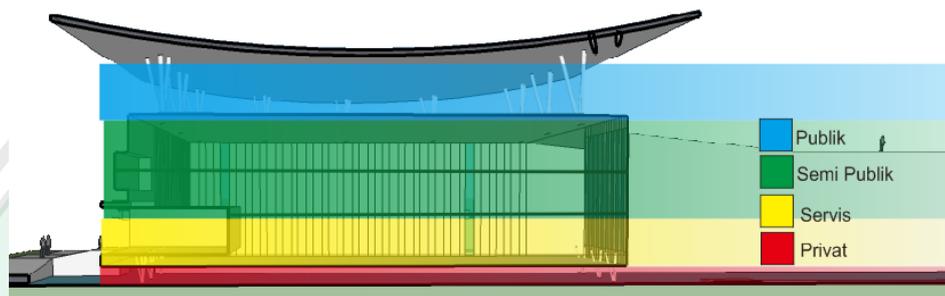
Gambar 5.17 Bentuk Penutup Sumuran
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

5.4 Konsep Ruang

Ruang dalam Museum ini banyak mendapat pencahayaan dari dinding kaca yang dikombinasi dengan susunan kayu yang vertikal, sehingga ruang pameran tidak membutuhkan cahaya buatan yang berlebihan. Cahaya buatan digunakan untuk benda-benda yang di display.



Gambar 5.18 Dinding Kaca
Sumber: Hasil Sintesis, 2015



Gambar 5.19 Zoning Ruang
Sumber: Hasil Sintesis, 2015

Di lantai ground(yang berwarna merah) merupakan ruang privat. Di dalamnya terdapat Ruang pengelola, ruang direktur, ruang HRD, ruang herogame, ruang administrasi. Di lantai 1(kuning) terdapat ruang servis dan komersil, ruang mekanikal elektrik, restoran, pasar cinderamata

Di lantai 2 dan 3 terdapat museum, aquarium dan auditorium, ruang pameran sejarah dan situs, ruang pameran teknologi terowongan, ruang pameran agro, ruang pameran koleksi ikan dan budidaya. Di lantai 4 terdapat gardu pandang.