

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Obyek rancangan

Obyek rancangan adalah berupa museum olah raga yang merupakan sebuah sarana yang memiliki fungsi sebagai tempat penyedia Informasi, pembelajaran dan pelatihan keolahragaan yang bertujuan untuk mengapresiasi dan memotivasi masyarakat sehingga memiliki pengetahuan yang cukup akan olah raga.

2.1.1 Definisi judul

1) Museum

a. Sejarah Museum

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Bangunan lain yang diketahui berhubungan dengan sejarah museum adalah bagian kompleks perpustakaan yang dibangun khusus untuk seni dan sains, terutama filosofi dan riset di Alexandria oleh Ptolemy I Soter pada tahun 280 SM. Museum berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan manusia semakin membutuhkan bukti-bukti otentik mengenai catatan sejarah kebudayaan. Di Indonesia, museum yang pertama kali dibangun adalah Museum Radya Pustaka. Selain itu dikenal pula Museum Gajah yang dikenal sebagai yang terlengkap koleksinya di Indonesia, Museum Wayang, Persada Soekarno, Museum Tekstil



serta Galeri Nasional Indonesia yang khusus menyajikan koleksi seni rupa modern Indonesia. (sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Museum>).

b. Pengertian Museum

Museum berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums* disingkat *ICOM*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan dan sejak tahun 1977 tiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai hari *Hari Museum Internasional*.
(sumber:<http://en.wikipedia.org/wiki/Museum>).

c. Persyaratan berdirinya museum

1. Lokasi museum

Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/ tanah rawa)

2. Bangunan museum

Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan bangunan lama, namun harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari, bangunan pada museum minimal dapat diklompokkan menjadi dua kelompok yaitu:

- Bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor pengelola, perpustakaan, bengkel, preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi)
- Bangunan penunjang (pos keamanan, museum shop, tiket box, lobby, dan tempat parkir)

3. Koleksi

- Mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika).
- Harus diterangkan asal usulnya secara historis, geografis dan fungsinya.
- Harus dapat dijadikan monument jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung sejarah.
- Harus dapat dijadikan dokumen, bila benda tersebut berbentuk dokumen dan dapat dijadikan sebagai bukti sejarah.

4. Peralatan museum

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum yang berkaitan erat dengan kegiatan pelstarian, seperti: vitrin, sarana perawatan koleksi, (AC dll), pengamanan (CCTV, alarm sistem, fire protection dll).

- *Organisasi dan ketenagaan*

Pendirian museum sebaiknya ditetapkan secara hokum, sehingga museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang sekurang-kurangnya terdiri dari kpala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan) bagian pnyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan dukasi serta pengelolah perpustakaan.

- *Sumber dana tetap*

Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan museum sehingga museum dapat tetap berjalan.

2) **Olah Raga**

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani (misalkan catur). Kegiatan olahraga di kalangan anak sekaligus berfungsi sebagai kegiatan interaksi sosial (sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/olahraga>).

Suatu kegiatan aktiv diwaktu luang, suatu rekreasi (*an active past time recreation*). (Mifflin Hounnton, The American Heritage Dictionary of the English

3) **Museum Olah Raga**

Jadi museum olah raga adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha

pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat berupa yang berhubungan dengan olahraga baik tradisional maupun modern yang berupa alat-alat olah raga, dokumentasi keolah ragaan, diorama olah raga, pameran foto tokoh-tokoh olah raga, dokumentasi tentang sejarah pembangunan stadion pertama di Indonesia untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

2.1.2 Teori Pendukung

2.1.2.1 Faktor-Faktor Utama Dalam Perancangan Museum.

Dalam perancangan Museum harus diperhatikan beberapa faktor utama untuk memberikan kesan nyaman pada pengunjung, yaitu:

a. Faktor koleksi

Penampilan benda-benda koleksi yang merupakan suatu syarat terpenuhinya Museum Olah Raga, terutama dari segi visual sebagai mediator dari pesan-pesan yang disampaikan, misalnya:

- 1) Menampilkan alat-alat olahraga dan penghargaan berupa medali dan piala atlet yang telah mengharumkan nama Indonesia.
- 2) Alat alat olahraga dan permainan tradisional.

b. Faktor Pengunjung

Jenis pengunjung Olah Raga secara garis besar dapat di uraikan:

- 1) Pengunjung akan melalui proses penerimaan dengan memberikan pengarahan ataupun pendidikan sebagai petunjuk untuk pengunjung.
- 2) Pengunjung hanya menikmati pameran dalam arti berekreasi.
- 3) Pengunjung ilmiah, pengunjung hanya seputar bidang keolah ragaan.

c. Faktor Motivasi Pengunjung

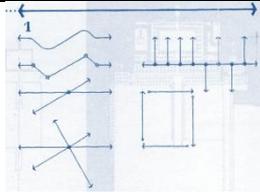
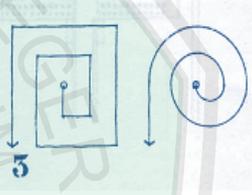
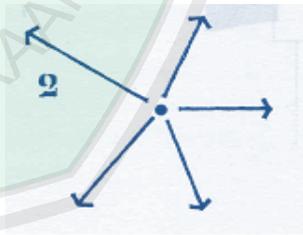
1. Pendekatan Estetis.
2. Pendekatan Romantik.
3. Pendekatan Intelektual.

d. Faktor Sirkulasi.

Faktor sirkulasi dalam museum hampir sama dengan pola sirkulasi pada galeri, dimana sama-sama mengantarkan pengunjung untuk memberikan kelayakan dalam memamerkan hasil karya. Yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi dan interior ruang pameran yaitu pencahayaan, kelembaban relatif dan suhu. Menurut *F.D.K Ching* (2000:230), faktor yang berpengaruh dalam sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, aksesoris pintu masuk, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang. Bentuk ruang sirkulasi secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pencapaian yaitu jalur yang ditempuh untuk mendekati/menju bangunan. Pencapaian dibagi menjadi 3, dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Konfigurasi Jalur Sirkulasi

No	Jalur	Keterangan	Gambar
1	Linier	Jalan lurus yang mengorganisir untuk sederet ruang-ruang	
2	Spiral	Jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah	
3	Radial	Jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.	

4	Grid	Dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan membentuk ruang segi empat	
5	Komposit	Kombinasi keseluruhan pola jalur	
6	jaringan	Jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang	

Sumber: F.D.K Ching, (2000:253)

2.1.2.2 Persyaratan Perancangan Museum

- **Persyaratan Umum.**

- 1) Lokasi yang strategis dan menunjang perancangan Museum. Lokasi perancangan Museum Olah Raga terletak di area pintu gerbang menuju kota Malang (dari arah Surabaya) sehingga sirkulasi pengunjung sangat mudah, terutama jalur darat. Terletak di kawasan perdagangan dan permukiman.
- 2) Adanya peralatan dan perlengkapan pameran, misalnya: peralatan keamanan, seperti CCTV, dan fire protection.
- 3) Kondisi existing yang sesuai untuk perancangan Museum Olah Raga.

- **Persyaratan Khusus**

- 1) **Ditinjau dari Prinsip Perancangan Ruang Museum**

- a) Proporsi

Proporsi yang seimbang dari koleksi-koleksi yang ada dalam ruangan sehingga tidak memberikan kesan yang distorsi dalam keseluruhan ruang.

- b) Keseimbangan (*balance*)

Sebagai variasi ukuran serta keseimbangan model bentuk dan komposisi baik dua dimensi maupun tiga dimensi, suatu pameran dengan cara yang sama harus diimbangi dengan corak yang berselang seling dari vinil pameran, ukuran objek, teknik pameran serta pencahayaan. Misalnya untuk memasuki gedung Museum Olah Raga yang hanya penuh dengan diorama-diorama olah raga, maka akan memberikan kesan monoton, sebaliknya jika diorama itu ditampilkan sekedar selang seling, maka akan memberikan kesan menyenangkan bagi pengunjung.

c) Tekanan (*emphasis*)

Dalam komposisi sebuah lemari pameran, titik berat haruslah pada objek yang akan dipamerkan.

d) Irama (*rhythm*)

Pada ruang pameran harus ada gerak, ada irama didalam tata ruang pameran atau pada lemari pameran. Pengunjung harus tidak merasa asing akan tetapi sudah mengenal ruangan tersebut. Semua lemari pameran atau tata penyusunan koleksi Museum, seolah-olah mengundang para pengunjung dan dengan demikian pengunjung tergerakkan. Tata penyusunan lemari kaca harus memiliki irama, yang diciptakan oleh berseling-selingnya ukuran besar ataupun kecilnya serta model-model dari benda-benda yang dipamerkan (Hadisutjipto, 1980).

2) Ditinjau dari Bahan dan Koleksi

Kelompok bahan organik adalah objek yang terbuat dari bahan organik atau langsung mengambil dari alam. Kelompok bahan-bahan anorganik yang terbuat dari bahan-bahan fabrikasi.

3) Ditinjau dari Elemen Ruang Dalam.

a. Elemen Lantai Sebagai Pembentuk Ruang Pamer

Lantai merupakan elemen horizontal pembentuk ruang. Pada ruang pameran lantai dengan segala perubahannya sangat berperan dalam menciptakan suasana ruang. Menurut F.D.K Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat dipertegas dengan cara meninggikan maupun menurunkan bidang lantai dan lantai dasar. Dengan demikian akan terbentuk suatu ruang yang terpisah.

Kesatuan ruang dan kesatuan visual pada ruang pameran yang ada akibat penurunan dan peninggian elemen lantai terhadap keadaan sekelilingnya bergantung pada skala perbedaan ketinggian (F.D.K Ching, 1979), yaitu sebagai berikut:

1. Sisi-sisi bidang tertentu tanpa batas, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan, pencapaian secara fisik dengan mudah ditetapkan.
 2. Beberapa hubungan visual dipertahankan, kesatuan ruang terputus, pencapaian secara fisik menuntut adanya tangga atau ramp.
 3. Kebutuhan ruang visual atau ruang terputus, daerah bidang yang ditinggikan diisolir dari tanah atau bidang lantai, bidang yang ditinggikan diubah menjadi unsur atap dari ruang di bawahnya.
- b. Elemen Plafond Sebagai Pembentuk Ruang Pamer.

Menurut Gardner (1960), langit-langit/plafond yang sesuai untuk ruang pameran (exhibition hall) adalah langit-langit yang sebagian dibiarkan terbuka untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan untuk akses terhadap peralatan yang digantung/dipasang pada langit-langit.

Langit-langit pada ruang pameran merupakan elemen non structural yang membatasi pandangan manusia, karena tidak perlu menahan pengaruh-pengaruh cuaca maupun memikul beban. Disamping itu, langit-langit juga berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen berkaitan dengan pencahayaan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi ruang pameran.

Tinggi rendah letak langit-langit sangat mempengaruhi kegiatan yang berlangsung yang dilingkupi oleh langit-langit. Disamping itu, elemen langit-

langit yang diturunkan atau dinaikkan dapat mempertegas ruang yang dilingkupi, karena merubah skala ruang.

Langit-langit sebagai elemen pembentuk ruang pameran, maka bentuk, warna, tekstur dan pola langit-langit dapat diberi artikulasi untuk meningkatkan kualitas visual suatu ruangan serta memberikan kualitas arah maupun orientasi (F.D.K Ching, 1979).

Penataan objek pameran pada ruang pameran perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1998), yaitu sebagai berikut :

1. Tingkat Kepentingan

Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung objek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.

2. Fungsi.

Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pameran, misalnya objek pameran yang membutuhkan adanya arus terus menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung, serta tuntutan penggunaan struktur yang fleksibel, sehingga dapat mengakomodasi perubahan-perubahan dalam kegiatan pameran.

3. Tata Urutan.

Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas. Objek yang dipamerkan perlu diatur sesuai dengan ruang yang tersedia, sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Menurut Trangenza (1978), penataan objek pameran pada ruang pameran/stand pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati objek yang dipamerkan. Penataan ruang pameran disesuaikan dengan objek yang

dipamerkan, dan diletakkan berdasarkan jenis obyek tersebut sehingga didapatkan luasan ruang untuk mengamati.

Ruang pameran/stand pameran merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu, stand pameran yang disediakan sebagai sarana pameran harus dapat di tata sehingga dapat menarik pengunjung, membantu menggali pengetahuan dan menyajikan informasi, mengaktifkan respon pengunjung terhadap objek pameran, dan memberikan kesan kepada pengunjung (Miles, 1987).

Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang pameran/display berdasarkan objek pameran, adalah sebagai berikut:

1. Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan : 3-5 m² luas dinding
2. Ruang yang dibutuhkan untuk patung : 6-10 m² luas lantai
3. Ruang yang dibutuhkan 400 keping medali: 1 m² ruang lemari kabinet, yaitu sebuah lemari berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm dengan panjang bebas sesuai dengan ukuran ruang.

Menurut Lawson (1981), standart yang dibuat untuk pameran mempunyai beberapa ukuran, yaitu sebagai berikut :

- Stand kecil berukuran lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m²).
- Stand sedang berukuran 15 m².
- Stand besar ≥ 15 m²

c. Elemen Fleksibilitas Pembentuk Ruang Pameran.

Flexible can defined as : easily changed to suit new condition (Hombly, 1987), dan dalam bahasa Indonesia berarti mudah disesuaikan dengan kondisi

yang baru. Dapat disimpulkan elemen yang fleksibel berarti elemen pembentuk ruang yang dapat diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi yang berbeda, dengan tujuan kegiatan baru tersebut dapat diwadahi seoptimal mungkin pada ruang yang sama.

a. Peran fleksibilitas elemen pembentuk ruang pameran.

1. Adalah upaya untuk mencapai tingkat optimalisasi tertinggi bagi pemanfaatan ruang oleh berbagai kegiatan yang berbeda. Optimal berarti berada pada range minimum dan maksimum. Optimalisasi pemanfaatan ruang dengan dasar perencanaan fleksibilitas elemen dapat dicapai dengan cara sebagai berikut : Kebutuhan ruang direncanakan berdasarkan karakter kegiatan utama dari berbagai kegiatan yang akan diwadahi.
2. Kebutuhan besaran ruang memanfaatkan skala ruang maksimum dari suatu kegiatan, sedangkan untuk kegiatan lain dengan skala yang lebih kecil dapat diatasi dengan mewadahnya untuk beberapa kegiatan sekaligus.
3. Kebutuhan kualitas ruang memanfaatkan elemen pembentuk kualitas ruang yang *moveable*, sehingga disesuaikan dengan kebutuhan.

b. Unsur dan Faktor perencanaan Fleksibilitas Elemen pembentuk ruang pameran.

c. Fleksibilitas pada pembentukan ruang pameran dalam perencanaan memiliki unsur-unsur sebagai berikut :

o **Efisiensi**

Efisiensi atau daya guna berarti kualitas dan kemampuan untuk melakukan

sesuatu dengan baik, cakup dan dengan sedikit usaha dan waktu. Dalam bidang arsitektur, dapat berarti kualitas dan kemampuan elemen arsitektur untuk dimanfaatkan seoptimal mungkin dengan sedikit atau tanpa berbagai kesulitan yang ditemui.

- **Efektifitas**

Efektifitas atau tepat guna berartikemampuan mencapai sasaran, tujuan, maksud secara proporsional. Dalam bidang arsitektur, pencapaian tujuan yang diinginkan adalah melalui pewadahan fasilitas berdasarkan karakteristik kegiatan dan kualitas yang diinginkan, sehingga fasilitas dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai dengan kebutuhan.

- a) *Tinjauan Partisi sebagai elemen Pembentuk fleksibilitas ruang*

Fleksibilitas ruang pameran dapat dibentuk dengan partisi. Partisi adalah komponen vertikal dinding yang tidak kaku, yang berfungsi serupa dengan lantai dan langit-langit, membatasi dan mengorganisasi ruang dalam (interior space). Hal ini dikarenakan partisi dapat mengakomodasi kondisi yang bermacam-macam serta penggunaan yang fleksibel.

Menurut Lawson (1998), partisi merupakan elemen pembagi dalam hall yang membentuk sirkulasi dan stand-stand pameran. Partisi membatasi dari hal-hal seperti kegaduhan/kebisingan, peralatan kerja, reproduksi suara dan lain-lain.

Partisi yang digunakan sebagai penghalang atau penahan fisik, dapat berfungsi untuk:

- ✓ Mengendalikan pergerakan yang melalui luar ruangan dan didalam ruangan yang tertutup.
- ✓ Membagi ruang-ruang dengan lingkungan yang berbeda.
- ✓ Mengisolasi atau menahan aktivitas maupun lingkungan dalam ruang yang berdekatan dengan aktivitas tersebut.
- ✓ Menghalangi transisi cahaya.

Dinding partisi dapat diartikan sebagai pembagi vertical dengan suatu elemen pembatas, yang berfungsi sebagai pembatas fisik maupun visual, serta penyaring selektif faktor lingkungan terhadap suatu ruang (interior).

Menurut *Watson* (2000), menyebutkan pengertian partisi adalah peralatan untuk membagi ruang tertutup secara vertikal, yang dapat berfungsi sebagai penghalang atau penahan fisik (visual) maupun sebagai filter/penyaring terpilih bagi faktor lingkungan interior.

Partisi yang digunakan sebagai penghalang/penahan fisik, dapat berfungsi untuk :

- Mengendalikan pergerakan yang melalui dan di dalam ruang tertutup.
- Membagi ruang-ruang dengan lingkungan yang berbeda.
- Mengisolasi/menahan aktivitas berbahaya maupun lingkungan dalam ruang yang berdekatan dengan aktivitas tersebut.

Partisi yang digunakan sebagai filter/penyaring selektif dalam ruang pameran, dapat berfungsi untuk :

- ❖ Mengendalikan arus panas dengan mengurangi tingkat transfer/perpindahan arus.
- ❖ Menghalangi transisi cahaya.
- ❖ Mencegah kontak visual diantara ruang-ruang tertutup
- ❖ Mengontrol atau mengurangi transisi suara.

Menurut *Watson* (2000), partisi sebagai pembagi suatu ruang dikelompokkan ke dalam empat tipe utama, yaitu sebagai berikut :

- Partisi Permanen (*Fixed Partition*)

Partisi permanen didirikan dengan berbagai macam komponen standar, dan tidak dapat dibongkar maupun dipindahkan.

- a) Rangka partisi terdiri dari rangka inti yang dilapisi dengan papan prefabrikasi, baik yang sudah difinishing maupun unfinishing.
- b) Badan partisi terdiri atas berbagai elemen yang dibentuk yang dikombinasikan dengan rangka inti dan lapisan penutupnya.
- c) Partisi berlapis terdiri dari papan yang dibentuk untuk rangka inti serta lapisan penutupnya, seperti partisi papan gypsum.

- Partisi yang dapat Dipindahkan (*Portable Partition*)

Partisi yang dapat dipindahkan terdiri atas panel prefabrikasi yang dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya.

- a) Terdiri atas papan sekat yang berdiri sendiri dengan alas sebagai alat keseimbangan

- b) Partisi berketinggian penuh dari lantai hingga langit-langit, lantai sebagai penyangga panel dan langit-langit sebagai penahan agar panel tetap seimbang
- c) Partisi yang dapat dipindahkan ini, dalam pemasangannya tidak melekat langsung pada lantai, serta tidak dapat melekat langsung pada lantai, serta tidak dapat dikaitkan langsung pada langit-langit.

- Partisi yang dapat Bergerak

Partisi dapat digerakkan atau dijalankan ini merupakan dinding semi permanen yang berguna untuk membagi ruangan. Pengaplikasian dalam pembentukan ruang, partisi terbuat dari elemen prefabrikasi disusun menjadi keseluruhan dinding. Partisi ini disusun menyerupai pintu lipat yang dapat digeser untuk menyatukan beberapa ruang kecil menjadi suatu ruangan yang luas.

- a) Terdapat dua macam partisi yang dapat bergerak yaitu partisi panel (*panel partition*) dan panel lipat (*accordion partition*).
- b) Partisi bergerak dilengkapi dengan rel yang dapat dipasang pada lantai maupun langit-langit.
- c) Partisi bergerak dapat dioperasikan secara manual maupun dengan menggunakan alat penggerak otomatis.

- Partisi yang dapat Dibongkar Pasang (*Relicated/Demountable Partition*)

Partisi yang dapat dibongkar atau dilepas merupakan partisi semi permanen pada posisi tetap, didesain sedemikian rupa sehingga dapat dipindahkan dengan mudah dan secara berkala.

- a) Keuntungan sistem partisi yang dapat dibongkar yaitu didesain untuk dapat dipindahkan dengan mudah disesuaikan dengan kebutuhan ruang.

- b) Partisi dapat dipasang tepat diatas karpet, memudahkan untuk pemindahan partisi dengan cepat.
- c) Lapisan papan panel yang telah difinishing, yang dipasang permanen pada rangka inti, sehingga memudahkan pemindahan partisi.
- d. Elemen Partisi Pada Ruang Pamer

Menurut *Wiley* (1986), partisi yang dapat dioperasikan (*operable partition*) merupakan partisi yang tersusun dari panel datar yang dapat digerakkan dan diletakkan pada jalur rel. Partisi yang dapat dioperasikan ini dapat dilipat dan tersusun rapi di luar jalur rel pada saat tidak digunakan. Kemudahan dalam pengoperasian inilah yang membedakan partisi ini dengan partisi permanen lainnya yang dapat dilepas maupun dibongkar. Permukaan panel datar juga membedakan partisi ini dengan tipe akordion yang dapat dilipat (*rype-accordion sliding partition*). Keuntungan partisi yang dapat dioperasikan (*operable partition*) adalah penentuan syarat ukuran yang fleksibel dalam pembentukan ruang. Di samping itu partisi ini dapat menyediakan ruang dengan cepat.

Penggunaan partisi yang digerakkan (*operable partition*) yang dipasang dalam ruang, permukaan dan proporsinya harus menyatu dengan dinding begitu pada lantai langit-langit dan lantai, dan dipasang pada jarak horizontal antar dinding. Disamping itu, perakitan maupun pemasangan partisi ini harus menjaga sambungan fisik pada struktur penunjang dan dinding untuk keperluan visual dan akustik. Sambungan pada dinding sangat penting jika ruang menggunakan penerangan alami matahari, karena ruang penyimpanan panel-panel partisi sebenarnya tidak mempengaruhi pencahayaan (Sons & Wiley, 1986).

b) Ditinjau dari Sistem Pencahayaan dan Fleksibilitas Ruang Pamer.

Kehadiran cahaya pada lingkungan ruang dalam bertujuan menyinari berbagai bentuk elemen-elemen yang ada di dalam ruang, sedemikian rupa sehingga ruang menjadi teramati, dirasakan secara visual suasananya (Honggowidjaja, 2003). Disamping itu, cahaya diharapkan dapat membantu pemakai ruang dapat melakukan kegiatan/aktivitasnya dengan baik dan terasa nyaman.

Munurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1992), terdapat tiga hal dalam penataan cahaya lampu yang mampu merubah suasana ruangan serta dapat berdampak langsung bagi pemakainya, yakni warna cahaya, refleksi warna dan penyinaran. Sistem pencahayaan di dalam sebuah ruang pameran harus memenuhi fungsi untuk dapat menerangi ruang dalam (interior) pameran, serta dapat menerangi hal-hal khusus, seperti pencahayaan untuk dapat melihat dengan jelas objek yang dipamerkan pada ruang pameran. Pencahayaan pada hal-hal khusus memerlukan intensitas cahaya yang cukup tinggi dengan jangkauan cukup luas, sehingga mendukung mekanisme visual tingkat efisiensi tinggi (Neufert, 1992).

Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pameran berdasarkan sumber serta fungsinya dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

a) Pencahayaan Alami.

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan, berupa jendela entilasi dan pintu. Melalui bukaan,

kemungkinan sinar matahari untuk membantu aktivitas terutama visual pada sebuah ruangan. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan alami akan mengurangi biaya operasional. Pencahayaan langsung dari cahaya matahari didapat melalui bukaan pada ruang, berupa bukaan pada bidang, sudut diantara bidang-bidang. Bukaan-bukaan dapat diletakkan pada dinding maupun langit-langit.

b) Pencahayaan Merata Buatan.

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang berasal dari tenaga listrik. Suatu ruangan cukup mendapat sinar alami pada siang hari. Kebutuhan pencahayaan merata buatan ini disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas akan intensitas cahaya serta luasan ruang.

c) Pencahayaan Terfokus Buatan.

Pencahayaan terfokus buatan (*artificial lighting*) merupakan cahaya yang berasal dari tenaga listrik. Pencahayaan terfokus dimaksudkan untuk memberikan penerangan pada objek tertentu yang menjadi spesifikasi khusus atau pada tempat dengan dekorasi sebagai pusat perhatian dalam suatu ruang, berupa lampu sorot yang dipasang pada dinding, partisi, maupun langit-langit.

c) *Ditinjau dari Sirkulasi Ruang Pamer.*

Pengelola jalur pergerakan dalam suatu kegiatan pameran perlu dilakukan agar memberikan kenyamanan juga akan memberikan kesan menarik dan komunikatif antara penataan objek pameran dan pengunjungnya. Hal ini yang perlu diperhatikan adalah kecenderungan-kecenderungan sirkulasi yang dibutuhkan pada tempat-tempat khusus pengamatan yang relative sibuk (ruang dengan teknik

presentasi aktif dan demonstrasi).

Menurut Lawson (1998), pada exhibition hall yang luas, kendaraan harus dapat dikendarai sampai pada lokasi stand pameran, membongkar muatan dan keluar dengan rute yang berbeda.

Ormsbee (1961), juga mengungkapkan kecenderungan pengunjung melakukan pergerakan yang bertolak belakang emosional manusia. Pergerakan tersebut secara sadar maupun tidak sadar dipengaruhi oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya, antara lain :

a) Faktor Pendorong, yaitu sebagai berikut :

- Kecenderungan untuk bergerak ke suatu tempat yang memikat, suatau perubahan (tempat terbuka, suasana lain, bentuk dinamis dan leluasa)
- Tempat mempunyai kontras kuat dan
- Sesuatu yang actual, ke kelompok manusia atau adanya kegiatan yang menarik.

b) Faktor Penghambat, yaitu kecenderungan pengunjung karena lelah ketika mengamati, adanya rintangan fisik karena tuntutan atau bahaya.

Dalam hal ini, koleksi yang dipamerkan harus dapat ditampilkan secara jelas dengan penerangan yang merata dan bebas bayangan. Untuk itu, pencahayaan yang dimungkinkan mendukung penampilan objek dapat berupa penerangan merata da penerangan setempat. Cahaya buatan untuk meningkatkan konsentrasi dan pembentuk suasana ruang, yaitu cahaya sebagai subjek.

Pembentukan suasana melalui pencahayaan buatan ini, didasarkan atas kedudukan cahaya sebagai subjek dimana cahaya bersifat pasti dan menentukan.

Memanfaatkan cahaya sebagai sarana penunjang suasana ruang yang diharapkan dapat mendukung imajinasi pengamat terhadap koleksi dan dapat pula mendukung suasana yang tidak membosankan. Hal ini dapat dicapai dengan permainan gelap terang (intensitas iluminasi), yang antara lain berbentuk :

- Cahaya dalam bentuk 3 dimensi (ruang)
- Cahaya dalam bentuk 2 dimensi (bidang)

Secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut dapat digunakan untuk membentuk suasana ruang dalam yang diinginkan, sedangkan pada ruang pameran, selain unsur-unsur tersebut diatas, dalam perancangannya juga perlu memperhatikan system penyajian koleksi. Dalam penyajian koleksi, terdapat tiga komponen pokok saling berkaitan, yaitu:

a. Pengunjung

Agar penyajian koleksi dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung, ada tiga hal yang dapat menjadi pertimbangan, yaitu:

1. Kenyamanan pengamatan, berupa proses komunikasi visual antara pengamat terhadap koleksi, terdiri dari:

Kenyamanan pengamatan melihat objek dengan jelas, dimana terkandung dua hal, yaitu:

- Kejelasan secara visual.

Dalam hal ini, pengunjung harus dibantu dengan system pencahayaan dalam ruang sehingga koleksi koleksi dapat terlihat dengan jelas.

- Kejelasan secara informasi.

Dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan

dengan koleksi dengan cara memberikan label dan tulisan.

2. Kenyamanan pengamatan yang berkaitan dengan kemampuan mata memandang. Merupakan batas-batas sudut kemampuan mata memandang, yang dapat dilihat dari gerakan kepala dan mata pengamat serta tinggi pengamat.

3. Kenyamanan gerak sirkulasi

Gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting. Artinya, karena diharapkan dengan kenyamanan gerak tersebut mereka tidak merasakan kebosanan. Untuk mengatasinya, selain dengan pemakaian bentuk-bentuk sirkulasi yang tidak monoton pada setiap ruang pameran, seperti yang sudah dianalisa pada sub bab sebelumnya mengenai sirkulasi, juga dengan adanya perbedaan sirkulasi antara gerak pengamat yang stasioner, yaitu gerak di tempat pada saat pengamat mengamati koleksi dan gerak mobile. Perbedaan ini dimaksudkan agar gerak pengamat yang diam (mengamati koleksi) tidak terganggu dengan gerak sirkulasi pengamat yang terus bergerak, dengan cara perbedaan warna lantai, tingkat iluminasi pencahayaan, perbedaan jarak sirkulasi atau plafond yang dibuat bertingkat.

b. Suasana yang tidak membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam pameran

Sistem pameran yang ada pada Museum Olah Raga adalah:

➤ Sistem Pameran Tetap.

Merupakan penyajian koleksi Museum yang berfungsi sebagai koleksi tetap dan tidak berubah dimana koleksi ini langka. Waktu pameran relative tetap,

dengan rotasi perputaran koleksi maksimal 2 tahun.

➤ Sistem Pameran Temporer.

Jenis dan karakter koleksi tidak tetap dengan waktu pameran yang relative singkat maksimal 2 bulan dengan materi/tema yang selalu berubah.

➤ Sistem pameran terbuka.

Merupakan penyajian koleksi Museum yang dilakukan di area terbuka, misalnya memamerkan koleksi yang terbuat dari bahan alami yang tidak mudah terpengaruh oleh iklim atau cuaca.

d) *Ditinjau dari Standar Teknis Pencahayaan Museum Olah Raga.*

Sistem pencahayaan pada Museum Olah Raga memiliki tema tertentu dan dapat mempengaruhi seluruh unsur desain yang lain, seperti sirkulasi, tata ruang dan tampilan bangunan. Pentaan cahaya dalam ruang sangat erat kaitannya dengan fungsi dan kegiatan di dalam ruang tersebut. Sedangkan pengaruh pencahayaan terhadap tampilan keseluruhan bangunan tergantung dari kesan yang ingin ditampilkan oleh perancang bangunan pada lingkungan sekitar, dimana bangunan tersebut berdiri. Pencahayaan dalam ruang pada Museum Olah Raga tidak dapat dipisahkan dari konsep teknis pemberian suasana pada ruang. Pencahayaan sangat mendukung fungsi pameran yang merupakan fungsi utama bangunan. Berbagai system pancahayaan Museum sifatnya sangat teoritis, dimana mutu pencahayaan adalah hal yang paling penting. Pada prinsipnya efek cahaya tidak dapat dihilangkan sama sekali (Kohler, 1959).

Khusus untuk bangunan Museum yang memamerkan objek-objek diorama, pengaruh pencahayaan yang tidak terencana dapat membawa dampak

yang kurang baik terhadap benda yang dipamerkan (degradasi kualitas objek). Untuk sistem pencahayaan pada objek pameran. Ball (1982), menyatakan bahwa pencahayaan pada objek pameran dapat mempengaruhi kualitas dari objek pameran tersebut sekaligus dapat menonjolkan keindahan dari objek yang dipamerkan.

Pada ruang pameran ada beberapa faktor yang mempengaruhi pencahayaan, misalnya :

1. Skala ruang, bahan yang dipakai pada lantai, dinding dan plafon, ukuran bukaan ruang, warna dan tekstur.
2. Skala, bentuk, tekstur, warna, bahan objek yang dipamerkan.
3. Perilaku pengunjung.

e) *Ditinjau dari Sarana Tempat Koleksi.*

Tempat koleksi benar-benar dapat terkendali dari masalah kelembaban, suhu dan penerangnya agar memenuhi syarat konservasi untuk keperluan ini maka perlu diperhatikan jenis dan sifat setiap masing-masing objeknya, sehingga dapat diatasi cara penanganannya. Mengenai sarana tempat koleksi di museum perlu diperhatikan terutama adalah pengendalian kelembaban dan suhu di dalam ruangan untuk setiap benda.

Tempat koleksi yang perlu diamankan sebaiknya dibuatkan vitrin yang memenuhi syarat yaitu dengan membuat vitrin dapat diatur seperti yang di atas. Vitrin harus benar-benar rapat, namun perlu diberi suatu tempat tersendiri untuk alat/bahan untuk mengendalikan kelembaban suhunya. Demikian pula untuk instrument pengontrolnya. Sebagai sarana instrument pengontrol tersebut di atas antara lain *humidity control*.

f) Ditinjau dari Tempat Display

Pada dasarnya masalah display ini tergantung kepada tata ruang, jenis objek tepat dan penerangannya sehingga dalam penampilan tampak harmonis dan artistik juga memperjelas penglihatan pengunjung dalam menikmatinya.

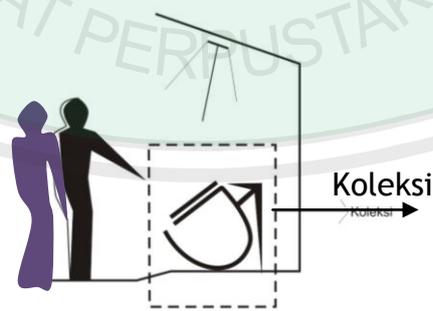
Untuk display dalam ruang Museum perlu kiranya pengelompokan masing-masing jenis bahan, dengan tujuan agar sistem pengendaliannya lebih mudah, tidak memakan terlalu banyak tempat, cukup artistik dan pengunjung yang menikmati diatur sedemikian rupa sehingga harmonis.

Masalah yang ada pada display juga sangat tergantung pada bentuk dan besar ruangan. Oleh sebab itu, sebelum mendirikan Museum sebaiknya direncanakan pola ruang dan disesuaikan dengan banyaknya serta macam objek koleksi yang akan didisplay. Demikian pula dengan urutan-urutan agar pengunjung dapat menyaksikan koleksi yang disajikan secara urut, enak dipandang dan teratur rapi. Dalam hal ini, tentu sangat dipengaruhi juga adanya penerangan baik lampu ataupun cahaya alami, namun perlu benar-benar terkontrol penggunaannya terutama untuk penempatan benda-benda organik dan objek yang sangat terpengaruh oleh adanya cahaya.

g) *Ditinjau dari Keamanan Objek Bagi Pengunjung.*

Masalah keamanan dalam display ini sangat penting karena benda koleksi pada umumnya sangat menarik, terutama terhadap kolektor benda-benda antik, maka keamanan harus benar-benar terjamin. Agar objek terkontrol dengan baik maka sistem pendokumentasian, antara lain :

1. Pencatatan identitas benda-benda yang ada.
2. Pemeriksaan tentang penyakit atau cacat objek tersebut.
3. Pemotretan kondisi koleksi baik sebelum maupun sesudah perlakuan konservasi dilaksanakan.
4. Catatan tentang bahan kimia pernah diaplikasikan.
5. Pemberian nomor inventaris dan pengkartuan yang benar-benar sistem dan mudah untuk pengontrolanya.
6. Pencatatan yang menyeluruh dalam bentuk formulir.



Gambar 2.1 Jarak pengamat - koleksi

Sumber : Neufert 2002, 250

Untuk menghindari ini semua, diusahakan pengaman yang baik. Mengadakan system penjagaan dan pengawasan terhadap koleksi dan para pengunjung. Kalau mungkin mempergunakan alat-alat pengaman seperti alarm system atau menggunakan kamera yang tersembunyi. Koleksi juga harus diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mudah dijamah. Diusahakan batas (dengan tali, rantai) antara benda yang dipamerkan dengan pengunjung, atau benda-benda koleksi disimpan dalam vitrin dan kotak-kotak berkaca.

Dalam tata ruang dan penempatan koleksi perlu diperhatikan agar di dalam menampilkan koleksi diatur sedemikian rupa sehingga mudah untuk mengontrol keamanannya. Keselamatan benda-benda koleksi harus diperhatikan. Unsur-unsur yang bisa menimbulkan kerusakan dapat disebabkan oleh manusia, alam, binatang, tumbuh-tumbuhan dan kotoran. Yang ditimbulkan oleh manusia :

➤ Vandalisme

Misalnya, memotong, merobek, menusuk-nusuk dengan sengaja maupun tidak sengaja. Menggores-gores koleksi dengan benda-benda tajam atau alat-alat tulis.

➤ Pencurian.

Pencurian ini sangat merugikan dan menghilangkan koleksi benda-benda bernilai sejarah.

➤ Penyakit ingin meraba.

Umumnya orang tidak puas hanya melihat saja, mereka masih penasaran apabila tidak meraba benda-benda koleksi yang dilihatnya.

➤ Kebiasaan merokok

Bukan saja asapnya, tetapi juga abunya akan menimbulkan polusi. Apalagi rokok yang masih menyala dapat menimbulkan kebakaran.

Masalah kerusakan yang ditimbulkan oleh alam :

- Kerusakan karena hujan/air.
- Kerusakan karena sinar matahari.
- Kerusakan karena udara lembab.

h) Ditinjau dari Vitrine.

Yang dimaksud dengan vitrine adalah lemari untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda karena mempunyai bentuk yang kecil-kecil atau karena nilainya yang tinggi sehingga dikhawatirkan hilang dicuri.

Bentuk vitrine harus memenuhi persyaratan-persyaratan sebagai berikut :

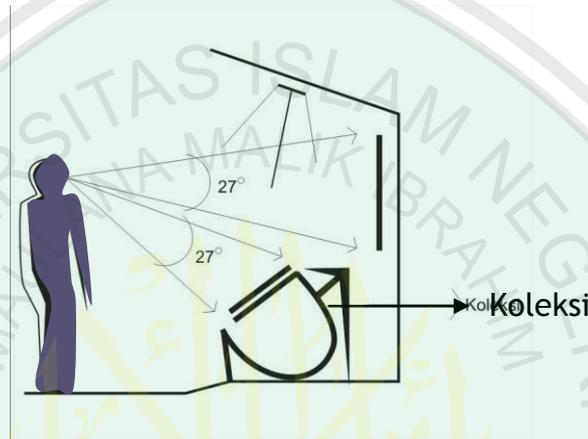
1. Keamanan koleksi harus terjamin.

Selain harus indah bentuknya, bentuk vitrin harus bagus pula pengerjaannya, juga harus kokoh dan kuat. Benda-benda yang tersimpan di dalam vitrine harus aman dari pencemaran dan pencurian. Konstruksinya harus direncanakan agar sirkulasi udara dapat beredar dengan baik, sehingga udara di dalam vitrine dapat dikendalikan, tidak perlu panas dan lembab..

2. Memberi kesempatan kepada pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata di dalamnya.

Vitrine tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah, tinggi rendah sangat relative. Sebagai patokan kita, sesuai dengan tinggi rata-rata tubuh

manusia Indonesia. Umpama tinggi rata-rata tubuh manusia Indonesia antara 160 cm – 170 cm, dan kemampuan gerak anatomis leher manusia kira-kira sekitar 30° (gerak keatas, ke bawah, maupun ke samping), maka tinggi vitrine seluruhnya kira-kira 240 cm sudah memadai, dengan alas terendah 65-75 cm dan tebal vitrine minimal 60 cm.



Gambar 2.2. Jarak dan sudut pandang pengamat

Sumber : Neufert 2002, 250

3. Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Lampu-lampu yang dipasang di dalam *vitrine* kalau menyilaukan mata, tentu akan menyulitkan orang melihat benda-benda yang ditata dalam *vitrine* tersebut. Oleh karena itu, diusahakan agar sinar lampu hanya menyinari benda-benda yang dipamerkan saja. Caranya ialah bila meletakkan lampu harus terlindung, jangan sampai terlihat sumber cahayanya dari arah pengunjung. Selain tidak boleh mengganggu pengunjung, penyorotan juga tidak boleh merusak koleksi. Seperti kita ketahui, bahwa cahaya yang sangat berlebihan intensitasnya akan merusak koleksi.

4. Bentuk *vitrine* harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati oleh *vitrine* tersebut. Menurut bentuknya disesuaikan dengan penempatannya ada bermacam-macam, antara lain:

- *Vitrine dinding.*

ialah *vitrine* yang diletakkan berhimpit dengan dinding. *Vitrine* ini dapat dilihat bagian dalamnya hanya dari sisi samping dan dari depan. Bagian yang tampak itu saja yang diberi kaca polos, sedangkan bagian belakang berhimpit dengan dinding dan tertutup dengan rapat.

- *Vitrine tengah.*

ialah *vitrine* yang diletakkan di tengah, tidak melekat pada dinding. *Vitrine* ini isinya harus terlihat dari segala arah. Keempat sisinya harus terbuat dari kaca polos. Untuk menerangi *vitrine*, dapat menggunakan lampu sorot yang diletakkan di plafond atau sudut atas ruangan. Karena itu, bagian atas dari *vitrine* itu harus

ditutup dengan kaca polos juga agar sinar dari luar dapat tembus menerangi koleksi yang ada di dalam vitrine tersebut. Meletakkan lampu di luar pada *vitrine* tengah ini untuk menghindari pemasangan kabel-kabel yang kelihatan dari luar, sehingga keindahan ruangan tidak akan terganggu.

- *Vitrine sudut.*

Adalah *vitrine* yang diletakkan di sudut ruangan. *Vitrine* ini hanya dilihat dari satu arah saja, yaitu dari depan, dinding yang lain melekat pada dinding ruangan. Pemasangan lampu-lampunya sama dengan pemasangan lampu pada *vitrine* dinding.

- *Vitrine lantai.*

Adalah *vitrine* yang letaknya agak mendarat di bawah pandangan mata kita. Biasanya untuk menata benda-benda yang kecil yang harus dilihat dari dekat. Dapat ditempatkan dengan cara menggantungkannya pada dinding, berdiri sendiri atau bergabung dengan *vitrine* lainnya. *Vitrine* lantai ukurannya jangan terlalu rendah karena akan menyulitkan orang melihat koleksi di dalamnya. Untuk pengunjung anak-anak dapat pula diletakkan tangga disepulturnya.

2.2 Tinjauan Tema Rancangan

2.2.1 Tema Rancangan Metafora

Dalam dunia perancangan, khususnya arsitektur, dikenal bermacam-macam tema untuk pencarian idenya. Tema merupakan hal yang sangat penting dalam merancang sebuah bangunan yang arsitektural. Tema dapat mengarahkan seorang arsitek dalam merancang sekaligus memberi batasan. Arsitektur yang dirancang dengan menggunakan tema akan menghasilkan suatu karya yang memiliki makna tertentu yang membuat orang yang menikmatinya akan merasa mengalami arsitektur. Salah satu tema yang bisa digunakan dalam merancang arsitektur adalah arsitektur metafora yang memasukkan konsep – konsep di luar arsitektur ke dalam suatu rancangan arsitektur. Adapun tema yang akan digunakan untuk perancangan Museum olah raga ini adalah metafora kombinasi(*combine metaphors*).

Metafora adalah perumpamaan suatu hal dengan sesuatu yang lain. Dalam bidang arsitektur, metafora berarti mengumpamakan bangunan sebagai sesuatu yang lain. Cara menampilkan perumpamaan tersebut adalah dengan memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain itu ke dalam bangunan, sehingga akhirnya para pengamat dan pengguna arsitekturnya bisa mengandaikan arsitektur itu sebagai sesuatu yang lain.

Dalam merancang sebuah desain khususnya arsitektur, seorang perancang atau arsitek tidak bisa serta merta menemukan bentuk rancangan tanpa merancang ide atau konsep rancangan terlebih dahulu di dalam pikirannya. Tanpa konsep, suatu rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang *meaningless* (tidak

memiliki makna). Dengan konsep dan tema yang jelas, maka sebuah rancangan bisa dikatakan sebagai rancangan yang *meaningfull* (penuh dengan makna). Selain itu, tema juga menjadi batasan seorang arsitek dalam merancang. Dengan menggunakan satu tema maka seorang perancang akan memiliki arah yang jelas dalam merancang dan bukannya mencampur adukkan berbagai hal dalam merancang. Rancangan yang terarah ini akan menciptakan sebuah desain yang memiliki makna dan ciri khas tersendiri. Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang. Salah satu konsep atau tema yang bisa digunakan oleh perancang adalah tema Arsitektur Metafora.

Arsitektur Metafora telah menjadi trend akhir-akhir ini di kalangan perancang. Kemampuannya dalam mengumpamakan sebuah arsitektur sebagai sesuatu yang lain telah membuat arsitektur tersebut memiliki makna dan ciri khas yang membuatnya berbeda dengan arsitektur yang lain. Hal inilah yang menyebabkan seorang perancang menggunakan tema Arsitektur Metafora dalam mewujudkan ide desainnya.

a) ***Definisi Metafora menurut beberapa ahli.***

- **Arsitotle.**

Menurut Arsitotle, *Metafora adalah memberi nama pada sesuatu yang menjadi milik sesuatu yang lain; pemindahan dari genus menjadi spesies, atau dari spesies menjadi genus, atau dari spesies menjadi spesies atau pada dasar analogi.* Aristotle juga mengatakan, *"Metafora memberi gaya, kejernihan, daya tarik dan berbeda dari yang lain: dan ini bukanlah hal yang penggunaannya bisa*

diajarkan oleh satu orang ke orang yang lain” (Abel,1997). Dari definisi yang telah dipaparkan oleh Aristotle tersebut, bisa disimpulkan bahwa metafora adalah pendefinisian sesuatu dengan sesuatu yang lain atau bisa juga dikatakan sebagai bentuk perumpamaan. Arsitektur Metafora adalah mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dengan pengandaian sesuatu yang abstrak sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing – masing sesuai dengan persepsi yang timbul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut.

- **Antoniades**

Metafora telah ditemukan untuk menjadi channel yang sangat kuat, lebih berguna bagi pencipta dari pada pengguna. Melalui metafora, imajinasi perancang bisa diuji dan dikembangkan. Mereka yang memiliki daya imajinasi yang tinggi tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan metafora, bahkan metafora akan semakin memperluas dan memperdalam daya imajinasi mereka (Antoniades, 1992).

Dalam buku yang berjudul “ the Poetic of Architecture” disebutkan bahwa terdapat beberapa tipe kategori dalam metafora yaitu :

- 1. *Intangible Metaphors (Metafora yang tidak diraba).***

Yang termasuk kategori ini antara lain konsep, suatu ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi, budaya).

Intangible metaphor, dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bila seorang perancang ingin merancang bangunan Music Center dengan menggunakan

kategori *intangible metaphor*, maka dia bias menampilkan konsep dari unsur-unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya. Hal ini tentulah tidak mudah karena musik dan arsitektur merupakan dua jenis seni yang sangat berbeda, di mana musik merupakan unsur bunyi atau suara, sedangkan arsitektur lebih kepada visual. Hal inilah yang menyebabkan *intangible metaphor* sulit untuk diraba, terlebih lagi untuk diterapkan.

2. *Tangible Metaphors (Metafora yang dapat diraba).*

Dapat dirasakan dari karakter visual atau material (sebuah rumah seperti puri atau kuil bagai langit) Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah music center seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema *tangible metaphor*. Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan, tapi arsitek harus berhati-hati karena dalam menggunakan tema ini bisa dengan mudah terjadi kerancuan dengan analogi dan mimesis.

3. *Combine Metaphors (Penggabungan keduanya).*

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Sementara *combine metaphor* merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. (Antoniades, 1992). Untuk pendekatan tema rancangan ini, termasuk dalam kategori *combine Metaphors*.

b) Beberapa kelebihan dalam menggunakan metafora, diantaranya:

Penggalian bentuk – bentuk arsitektur yang lebih baik, yang tidak hanya terbatas pada platonis, fungsionalis, dsb. Memberi peluang untuk melihat suatu karya dengan sudut pandang lain. Membawa pikiran seseorang ke suatu hal yang belum diketahui. Memberi nilai tambah pada bangunan yang di metaforakan.

2.3 Tinjauan Kajian Keislaman

2.3.1 Tema Metafora.

Esensi Metafora yang terkandung dalam perencanaan dan perancangan sebuah Museum Olah Raga ini tidak secara riil diungkapkan. Akan tetapi terlebih dahulu melalui proses penalaran, dengan mencoba menafsirkan dan menterjemahkannya ke dalam bentuk lain yang lebih mudah Untuk dipahami. dan kemudian dijadikan sebagai dasar dalam perencanaan dan perancangan sebuah Museum Olah Raga.

Allah swt berfirman dalam (Qs. Al'Ankabut 45)

أَنْزَلْنَا مَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى
عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ ﴿٤٥﴾

Artinya: Bacalah apa yang telah diwahyukan kepadamu, yaitu Al Kitab (Al Quran) dan dirikanlah shalat, karena Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan- perbuatan) keji dan mungkar. Dan sesungguhnya mengingat Allah (shalat) adalah lebih besar (keutamaannya dari ibadat-ibadat yang lain). Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Qs. Al 'Ankabuut45)

Makna kata “*Utlu*” (bacalah) bukan hanya semata memerintahkan kita hanya sekedar membaca saja melainkan kita juga harus mencoba untuk memahaminya dengan cara menafsirkannya. Islam melihat setiap aspek alam bukan sebagai fenomena yang terpisah dari dunia kasat indera, melainkan sebagai tanda-tanda kebesaran Allah SWT. Arsitektur islam bukan berasal dari pengaruh-pengaruh eksternal sejarah sebuah peradaban, tetapi berasal dari Alquran yang memiliki struktur matematis yang sangat mengagumkan serta mengungkapkan suatu hubungan yang sangat menakjubkan antara perhatian intelektual dan spiritual Islam dengan matematika. (*Nasr, Seyyed Hossein, 1993*).

Unsur islami yang dimasukkan ke dalam perancangan sebuah fasilitas umum berupa perancangan Museum Olah Raga ini, bermaksud untuk menciptakan sebuah bangunan dengan memetaforkan bangunan dengan fungsi dan nilai yang terkandung dalam gerakan shalat, dan gerakan shalat itu sendiri kedalam bentuk sebuah perancangan bangunan Museum Olah Raga.

2.3.2 Gerakan shalat.

A) Nilai-nilai yang terkandung dalam gearakan shalat:



Berikut ini adalah nilai-nilai akhlak yang terkandung dalam proses menjalankan ibadah shalat.

Pertama, latihan kedisiplinan. Waktu pelaksanaan shalat sudah ditentukan sehingga kita tidak boleh seenaknya mengganti, memajukan ataupun mengundurkan waktu pelaksanaannya, yang akan mengakibatkan batalnya shalat kita. Hal ini melatih kita untuk berdisiplin dan sekaligus menghargai waktu. Dengan senantiasa menjaga keteraturan ibadah dengan sungguh-sungguh, manusia akan terlatih untuk berdisiplin terhadap waktu (Toto Tasmara, 2001: 81). Dari segi banyaknya aturan dalam shalat seperti syarat sahnya, tata cara pelaksanaannya maupun hal-hal yang dilarang ketika shalat, batasan-batasan ini juga melatih kedisiplinan manusia untuk taat pada peraturan, tidak menuruti keinginan pribadi semata.

Kedua, latihan kebersihan, sebelum shalat, seseorang disyaratkan untuk mensucikan dirinya terlebih dahulu, yaitu dengan berwudlu atau bertayammum. Hal ini mengandung pengertian bahwa shalat hanya boleh dikerjakan oleh orang yang suci dari segala bentuk najis dan kotoran sehingga kita diharapkan selalu berlaku bersih dan suci. Di sini, kebersihan yang dituntut bukanlah secara fisik semata, akan tetapi meliputi aspek non-fisik sehingga diharapkan orang yang terbiasa melakukan shalat akan bersih secara lahir maupun batin.

Ketiga, latihan konsentrasi. Shalat melibatkan aktivitas lisan, badan, dan pikiran secara bersamaan dalam rangka menghadap ilahi. Ketika lisan mengucapkan Allahu Akbar, secara serentak tangan diangkat ke atas sebagai lambang memuliakan dan membesarkan, dan bersamaan dengan itu pula di dalam



pikiran diniatkan akan shalat. Pada saat itu, semua hubungan diputuskan dengan dunia luar sendiri. Semua hal dipandang tidak ada kecuali hanya dirinya dan Allah, yang sedang disembah. Pemusatan seperti ini, yang dikerjakan secara rutin sehari lima sekali, melatih kemampuan konsentrasi pada manusia. Konsentrasi, dalam bahasa Arab disebut dengan *khushu'*,

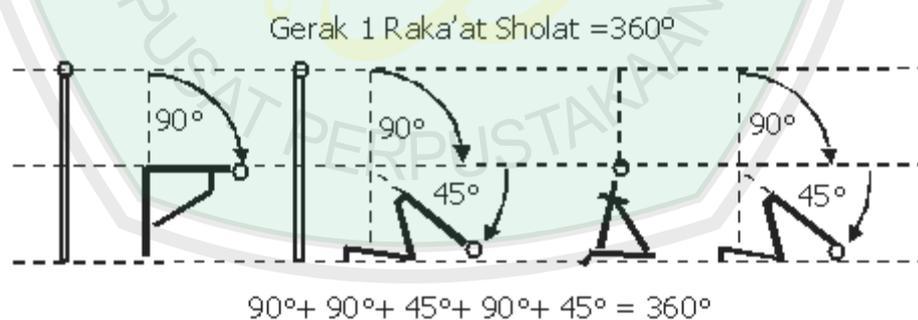
Keempat, latihan sugesti kebaikan. Bacaan-bacaan di dalam shalat adalah kata-kata baik yang banyak mengandung pujian sekaligus do'a kepada Allah. Memuji Allah artinya mengakui kelemahan kita sebagai manusia, sehingga melatih kita untuk senantiasa menjadi orang yang rendah hati, dan tidak sombong. Berdo'a, selain bermakna nilai kerendahan hati, sekaligus juga dapat menumbuhkan sikap optimis dalam kehidupan. Ditinjau dari teori *hypnosis* yang menjadi landasan dari salah satu teknik terapi kejiwaan, pengucapan kata-kata (bacaan shalat) merupakan suatu proses auto sugesti, yang membuat sipelaku selalu berusaha mewujudkan apa yang telah diucapkannya tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Kelima, latihan kebersamaan. Dalam mengerjakan shalat sangat disarankan untuk melakukannya secara berjamaah (bersama orang lain). Dari sisi pahala, berdasarkan hadits nabi SAW jauh lebih besar bila dibandingkan dengan shalat sendiri-sendiri. Dari sisi psikologis, shalat berjamaah bisa memberikan aspek terapi yang sangat hebat manfaatnya, baik bersifat preventif maupun kuratif. Dengan shalat berjamaah, seseorang dapat menghindarkan diri dari gangguan kejiwaan seperti gejala keterasingan diri. Dengan shalat berjamaah, seseorang merasa adanya kebersamaan dalam hal nasib, kedudukan, rasa derita dan senang.

Tidak ada lagi perbedaan antar individu berdasarkan pangkat, kedudukan, jabatan, dan lain-lain di dalam pelaksanaan shalat berjamaah.

Keenam, dalam gerakan shalat dapat kita lihat bahwasanya terdapat suatu gerak yang teratur. Kita bisa menemukan isyarat dari simbol-simbol yang terkandung dalam shalat, yaitu filsafat gerak. Seorang pribadi muslim harus bergerak, harus dinamis, karena tidak selamanya hidup ini akan *qiyam* (berdiri diam), perlambang kejayaan (dewasa). Suatu saat kita harus ruku' (umur setengah baya), kemudian bersujud (umur pun mulai uzur). Sebaliknya, ada shalat tanpa gerak, dia berdiri kemudian salam. Itulah shalat mayit. Ini seakan memberikan isyarat bahwa pribadi yang statis, tidak ada kreativitas gerak, sesungguhnya sedang berada dalam kematian. (al-Muthawi', 2001: 87). "*Static condition means death*," Muhammad Iqbal.

B) fungsi yang terkandung dalam gerakan shalat:



Gambar 2.3. Gerakan Shalat

Sumber : Analisa, 2011

Shalat merupakan satu gerakan fenomenal yang Allah hadirkan bagi umat muslim karena didalamnya terdapat ritual dinamis yang menggabungkan antara keseimbangan fisik dan ruhani.

Posisi berdiri tegak dalam shalat mengajak kita untuk memberikan keleluasaan yang luar biasa. Diantaranya adalah memperbaiki organ jantung. Secara tidak kita sadari kalau kita sedang kesal, sedang sedih, sedang gembira, tangan kita secara refleks mengelus-elus dada. Kegiatan mengelus/meletakkan tangan diatas dada merangsang kerja hormon hipotalamus yang akan memberikan efek ketenangan kepada kita. Seperti layaknya orang yang melakukan gerakan sedekap dalam shalat. Sedekap didalam shalat yang benar adalah meletakkan kedua tangan persis didepan dada kita. Bukan diatas perut seperti yang sering kita lihat pada umumnya. Salah satu manfaat yang lain adalah ketika kita takbir, mengangkat tangan sampai kedua telinga dengan sedikit memberikan tekanan kebelakang pada ruas bahu kita, akan memperbaiki organ pernafasan dan jantung.

Posisi ruku' yang benar adalah dalam kondisi menekuk 90 derajat, tulang belakang tetap lurus tidak melengkung. Posisi ini bisa kita dapati jika posisi berdiri kita benar-benar dalam keadaan tegak dan dari mulai proses berdiri sampai rukuk kita tetap menjaga lurusnya tulang punggung kita. Dalam posisi ini seluruh urat yang berada dikaki kita akan tertarik (terjadi peregangan pada urat-urat kaki). Baik sekali bagi mereka yang memiliki masalah persendian tulang belakang, rematik, perut, penyakit-penyakit lain yang berhubungan dengan organ vital. "Jika kamu ruku, letakkan kedua tanganmu pada kedua lututmu dan luruskan punggungmu serta tekankan tanganmu untuk ruku" (HR Ahmad dan Abu Daud dengan sanad sahih)

Posisi Sujud. Diantara semua posisi shalat, yang paling menakjubkan adalah posisi sujud. Rasulullah SAW bersabda, "Apabila engkau sujud, tekanlah



wajahmu dan kedua tanganmu ke tanah sehingga setiap ruas tulangmu kembali ke tempatnya." (HR Ibnu Khuzaimah dengan sanad Hasan). Untuk mendapatkan efek yang baik dalam posisi sujud harus dimulai dari bagaimana sikap kita ketika tidak menuju sujud. Ketika sujud hendaknya posisi tulang belakang kita tetap lurus dan seluruh bagian yang ada di muka kita menyentuh bumi. Sujud kita membentuk posisi 45 derajat.

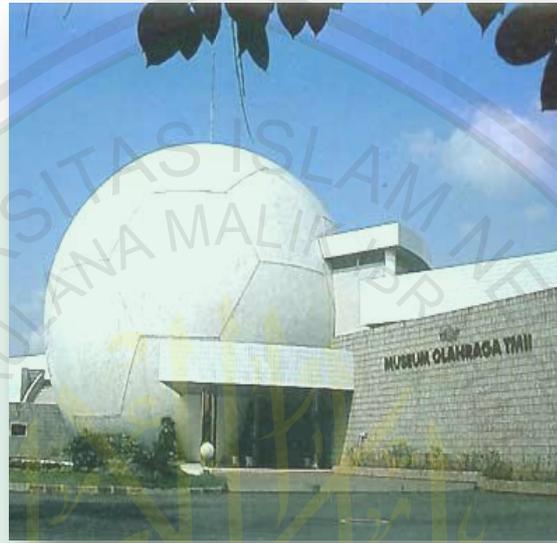
Selain itu, saat sujud berlangsung, aliran darah yang membawa oksigen secara otomatis masuk ke dalam pembuluh-pembuluh darah di otak kita, kemudian pengalirannya terjadi sampai ujung-ujung pembuluh darah kapiler (kejadian ini hanya akan kita dapati ketika bersujud). Hal ini menyebabkan syaraf-syaraf otak menjadi rileks dan nyaman. Itulah sebabnya orang yang senantiasa bersujud biasanya sabar dalam menghadapi hidup, ketika menghadapi masalah dia mampu berfikir jernih, orang-orang seperti ini biasanya jarang pikun.

Posisi sujud juga baik sekali untuk penderita maag dan penyakit-penyakit lainnya yang berhubungan dengan lambung dan usus, penyakit rematik, ginjal, masalah gangguan tulang belakang dan bahkan hampir semua penyakit bisa sembuh dengan terapi memperpanjang sujud.

2.4 Studi Banding

2.4.1 Studi Banding Obyek

A. Museum olah raga Nasional.



Gbr. 2.4 Museum Olah Raga Nasional
Sumber: [http://en.wikipedia.org/wiki/Museum
Olah Raga Nasional](http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Olah_Raga_Nasional).

Gagasan dan cita-cita membangun satu Museum Olahraga bersamaan lahir dan menyatu dalam kebijaksanaan nasional olah raga yang diselenggarakan oleh pemerintah. Melalui Yayasan Panji Olahraga gagasan membangun Museum Olahraga disalurkan oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX (alm) dengan memberikan dorongan dan menganjurkan agar dananya digali dari masyarakat.

Pembangunan Museum Olahraga mempunyai fungsi rekreatif, edukatif, dan mendorong masyarakat untuk mencintai olahraga, sesuai dengan tujuan didirikannya Museum Olahraga yaitu :

1. Sebagai bahan pembuktian sejarah budaya dan lingkungannya dari 27 provinsi.
2. Sebagai tempat rekreasi yang bersifat edukatif.
3. Sebagai Institusi Penelitian yang menerapkan prosesi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
4. Sebagai tempat exhibition dan promotion kinerja pembangunan.

Museum Olahraga berdiri di atas lahan dengan luas 1,5 ha dengan luas bangunan ± 3000 m³, dan tinggi 17 meter. Bentuk bangunan Museum Olahraga Bola, karena diambil dari salah satu cabang olahraga yang sangat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat yaitu sepak bola. Museum Olahraga terdiri dari 3 lantai :

a. Lantai 1 terdiri dari Ruang Pamer.



Ruang pameran photo atlet olah raga

· LOBBY

Menampilkan motto-motto olahraga yang mencerminkan nilai-nilai hakiki olahraga seperti sportifitas dan perjuangan.

· SEJARAH OLAHRAGA ANTAR BANGSA

Menampilkan perjuangan bangsa Indonesia dalam mengikuti kegiatan

Gbr. 2.5 Ruang pameran photo atlet olah raga

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Olah_Raga_Nasional

olahraga di dunia internasional seperti keikutsertaan Indonesia dalam Olympiade Helsinki, dan Asian Games.

· TOKOH-TOKOH OLAHRAGA

Menampilkan para pejuang olahraga yang telah mengharumkan nama bangsa Indonesia di bidang keolahragaan dan para tokoh olahraga yang berkecimpung dalam bidang olahraga.

SEJARAH OLAHRAGA NASIONAL

Menampilkan sejarah berdirinya stadion yang pertama kali dimiliki oleh Bangsa Indonesia dan pelaksanaan PON 1 tahun 1948 di Solo.

·KEBERHASILAN TIM EVEREST.

Menampilkan perjuangan para Tim KOPASSUS dalam menaklukkan gunung Himalaya.

TIM DEWA RUCCI

Menampilkan Maket dari kapal Dewa RUCCI.

b. Lantai 2 terdiri dari ruang pameran:

OLAHRAGA PRESTASI

Menampilkan alat-alat olahraga dan penghargaan berupa medali dan piala atlet yang telah mengharumkan nama Indonesia.

PERMAINAN TRADISIONAL

Menampilkan alat-alat olahraga dan penghargaan berupa medali dan piala atlet yang telah mengharumkan nama Indonesia.



Diorama olah raga prestasi

Gbr.2.6 Diorama Olah Raga Prestasi

Sumber: [http://en.wikipedia.org/wiki/Museum
Olah Raga Nasional](http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Olah_Raga_Nasional)

PON

Menampilkan PON 1 s.d PON IX dan juga alat perwasitan yang digunakan oleh Soewandito.

c. Lantai 3 terdiri dari ruang pameran.

DIORAMA

Ruangan yang menampilkan permainan tradisional dari beberapa Propinsi dalam bentuk lukisan dan patung dengan ukuran sebenarnya seperti :

1. Loncat Batu dari Pulau Nias
2. Pasola dari Nusa Tenggara Timur
3. Karapan Sapi dari Madura
4. Dayung berdiri dari Irian Jaya.



Gbr.2.7 Diorama Lari Maraton

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Olah_Raga_Nasional.

2.4.2 Studi Banding Tema

- **Museum Tsunami Aceh** (*Rumoh Aceh as Escape Hill Aceh*)
 - a. Design eksterior Museum.



Gbr.2.8 Museum Tsunami Aceh.

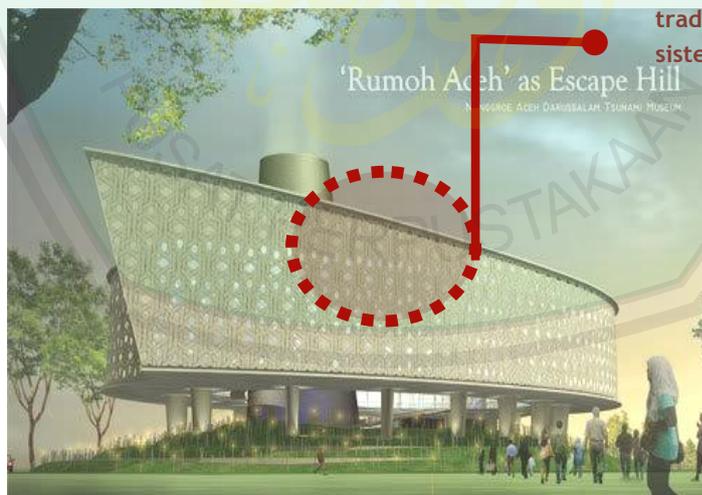
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah Museum untuk mengenang kembali peristiwa tsunami yang maha daysat yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2008 yang menelan korban kurang lebih 240,000 Orang.

- Menurut Eddy Purwanto sebagai Penggagas Museum Tsunami Aceh dari BRR Aceh, Museum ini dibangun dengan 3 alasan:
 - a) Untuk mengenang korban bencana Tsunami
 - b) Sebagai pusat pendidikan bagi generasi muda tentang keselamatan
 - c) Sebagai pusat evakuasi jika bencana tsunami datang lagi.
- Adapun fungsi Museum Tsunami Aceh ini adalah :
 1. Sebagai objek sejarah, dimana museum tsunami akan menjadi pusat penelitian dan pembelajaran tentang bencana tsunami.

2. Sebagai simbol kekuatan masyarakat Aceh dalam menghadapi bencana tsunami.
3. Sebagai warisan kepada generasi mendatang di Aceh dalam bentuk pesan bahwa di daerahnya pernah terjadi tsunami.
4. Untuk mengingatkan bahaya bencana gempa bumi dan tsunami yang mengancam wilayah Indonesia. Hal ini disebabkan Indonesia terletak di “Cincin Api” Pasifik, sabuk gunung berapi, dan jalur yang mengelilingi Basin Pasifik. Wilayah cincin api merupakan daerah yang sering diterjang gempa bumi yang dapat memicu tsunami.

Museum Tsunami yang penuh perlambang ini berdiri seperti mercu suar di Banda Aceh dengan bentuk kapal yang terdiri dari 4 tingkat dan dihiasi dekorasi bermotif Islam.

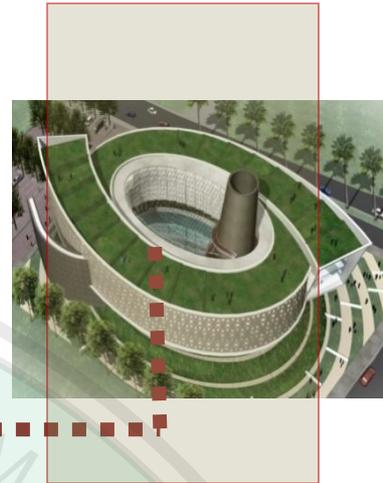


Dimetaforakan dengan rumah tradisional Aceh yang menggunakan sistem rumah panggung.

Gbr.2.9 Museum Tsunami Aceh.

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh

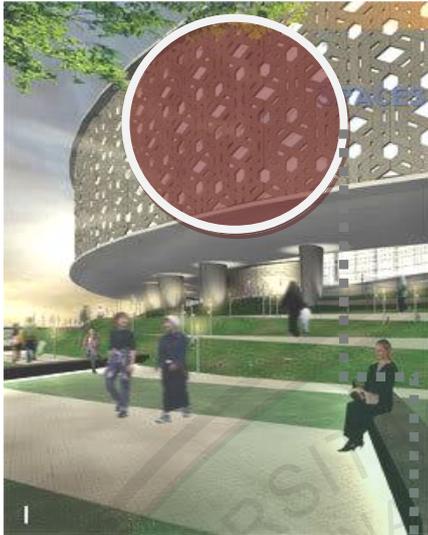
Atapnya menggambarkan ombak, sedang di lantai pertama dipamerkan rumah tradisional Aceh yang dilengkapi dengan peralatan untuk bisa bertahan menghadapi Tsunami.



Gbr.2.10 Ide Bentuk Museum Tsunami Aceh.

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh

Bangunan rumah tradisional masyarakat Aceh, berupa bangunan rumah panggung Aceh diambil sebagai analogi dasar massa bangunan. Dengan konsep rumah panggung, bangunan ini juga dapat berfungsi sebagai sebuah escape hill sebuah taman berbentuk bukit yang dapat dijadikan sebagai salah satu antisipasi lokasi penyelamatan jika seandainya terjadinya banjir dan bencana tsunami di masa dating.



Kemudian juga ada *the hill of light*, selain taman untuk evakuasi yang dipenuhi ratusan tiang, para pengunjung dapat meletakkan karangan bunga, semacam personal space dan juga ada memorial hill di ruang bawah tanah serta dilengkapi ruang pameran.

Tampilan eksterior yang luar biasa yang mengekspresikan keberagaman budaya Aceh melalui pemakaian ornamen dekoratif unsur transparansi elemen kulit luar bangunan.



Gbr.2.11 Ide Bentuk Museum Tsunami Aceh.
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh

b. Design Interior Museum



Dalam desain gambar di samping terlihat sebuah lorong sempit dan remang. Melalui lorong itu bisa dilihat air terjun di sisi kiri dan kanannya yang mengeluarkan suara gemuruh air. Lorong itu berfungsi untuk mengingatkan para pengunjung pada suasana tsunami yang mencekam.

Gbr.2.12 Ide Bentuk Museum Tsunami Aceh.

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh



The light of God, sebuah ruang berbentuk sumur silinder yang menyorotkan cahaya ke atas sebuah lubang dengan tulisan arab “Allah” dan dinding sumur silinder dipenuhi nama para korban. Sangat mengandung nilai-nilai religi merupakan cerminan dari Hablumminallah (konsep hubungan manusia dan Allah).

Gbr.2.13 The Light of God pada Museum Tsunami Aceh.

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh



Tampilan interior yang penuh pesona dengan menentang sebuah *tunnel of sorrow* (terowongan duka cita) 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.

Gbr.2.15 Tunnel Of Sorrow Museum Tsunami.

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh



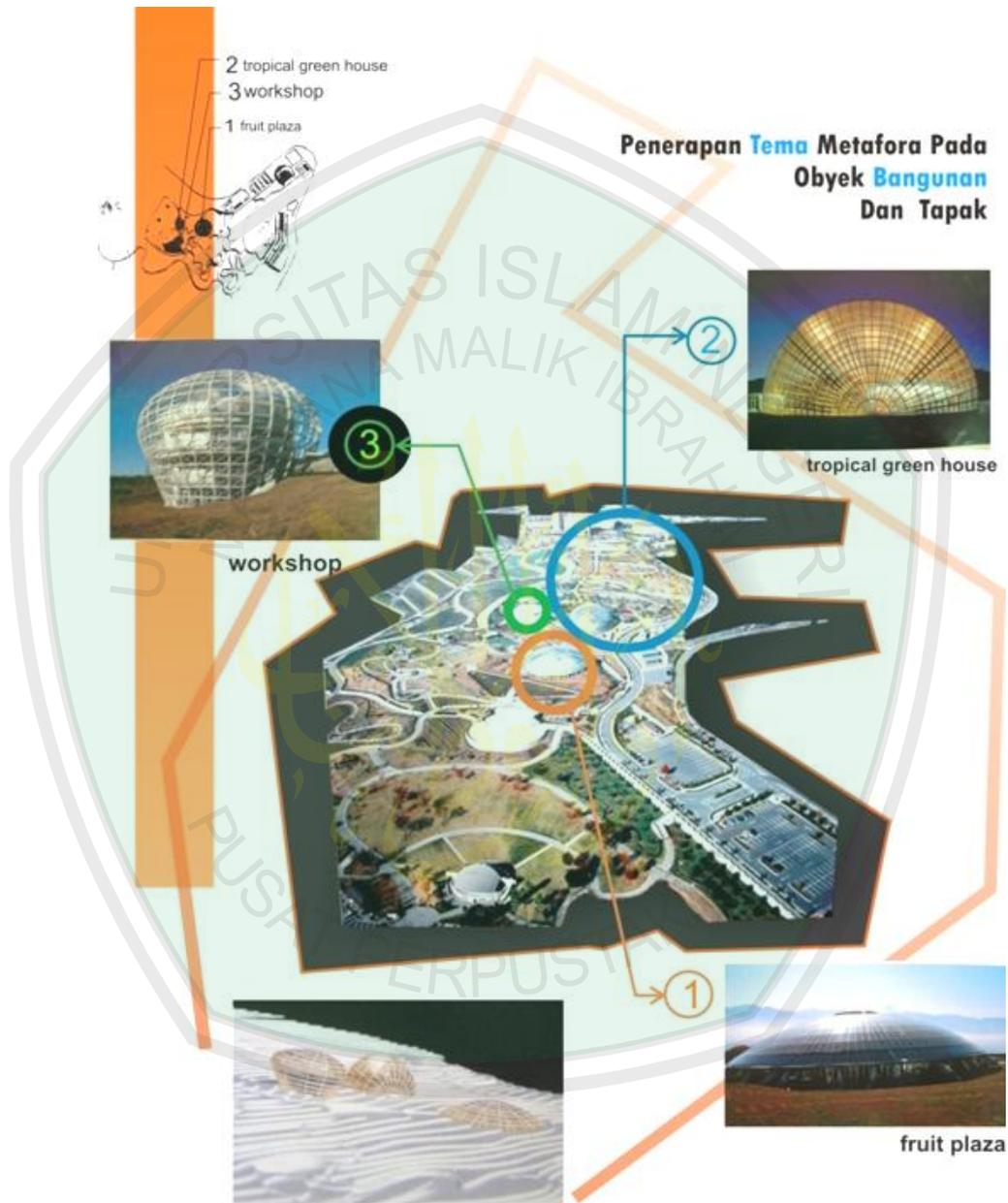
Dalam menyikapi konteks urban, bangunan didesain agar dapat berfungsi juga sebagai sebuah taman kota. Lahan terbuka sebagai hasil bangunan yang diangkat di desain untuk dapat menyeimbangkan skala manusia dan bangunan.

Gbr.2.14 Museum Tsunami Aceh Sebagai Taman Kota.

Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Museum_Tsunami_Aceh

- Hasegawa Fruit Museum Aceh.

- a. Penerapan tema pada tapak dan obyek bangunan.

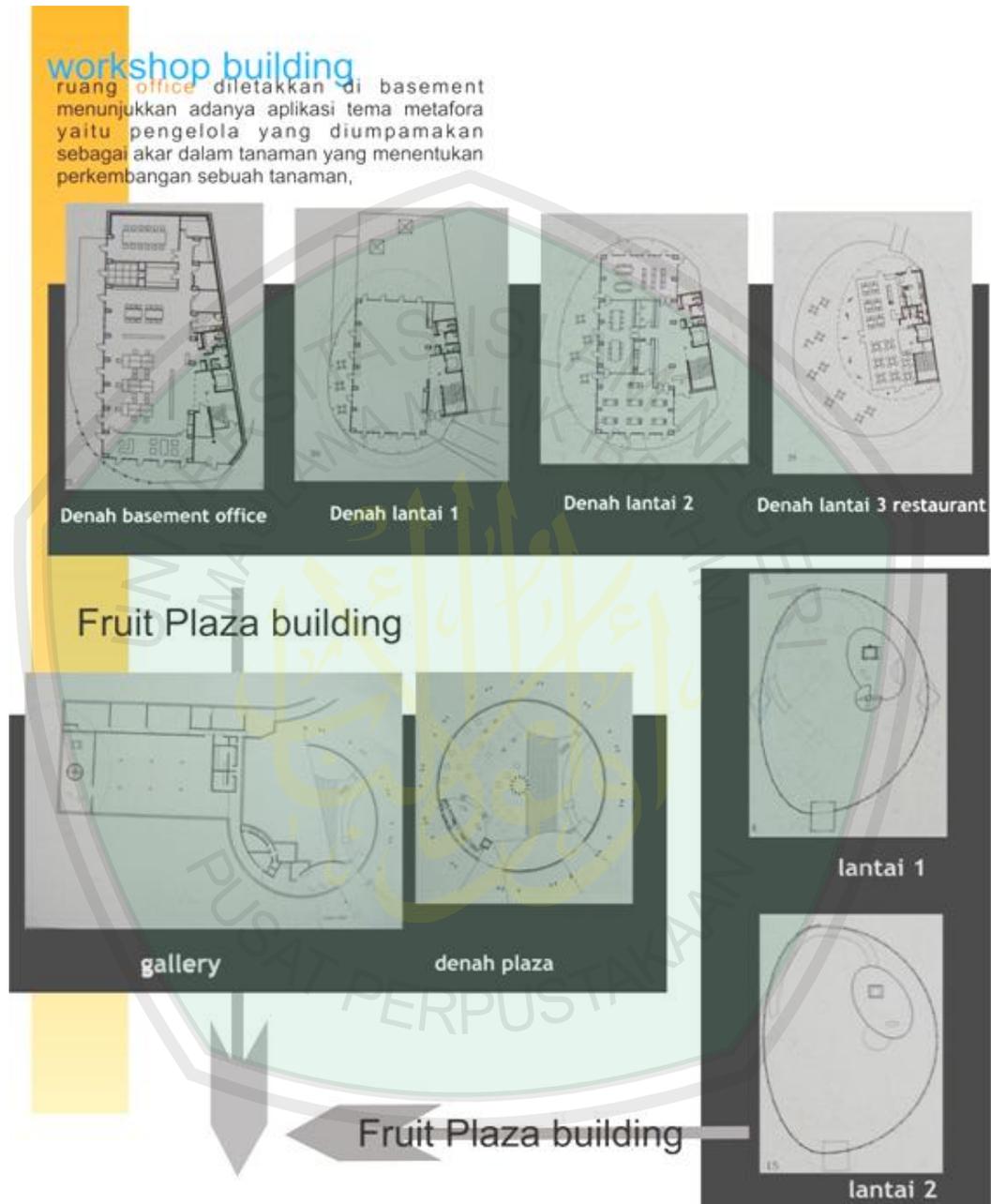


pada gambar tersebut bangunan diumpamakan adalah sebagai biji yang ditebar berserakan yang hidup berdasarkan lingkungannya masing-masing.

Gbr.2.15 Hasegawa Fruit Museum dan hasil analisa 2012.

Sumber: www.greatbuildings.com

b. Penerapan tema pada denah.



Gbr.2.16.Hasegawa Fruit Museum dan hasil analisa 2012.

Sumber: www.greatbuildings.com

c. Penerapan tema pada besar ukuran dan material yang dipakai.



Tema pada besar ukuran dan material yang dipakai.

penggunaan material baja pada bangunan workshop tanpa elemen penutup, emberikan kesan keterasingan atau perbedaan yang cukup mencolok antara workshop dengan bangunan lainnya

Museum ini menceritakan tentang buah (fruit), perwujudannya pada bangunan terletak pada perbedaan ukuran yang dipakai pada masing-masing bangunan, material yang digunakan. Pada awalnya dari benih yang ditanam di dalam tanah kemudian berkembang muncul keluar bumi. Maka itu bentuk bangunan ini ia hadirkan seperti matahari yang bersinar, membuat benih tumbuh berkembang m e n j a d i b u a h .



Menyimbolkan bangunan ini adalah sebagai sifat keterasingan yang tidak bisa dipisahkan dari daya tahan benih untuk tumbuh berkembang (Intangible metaphors). Menurut Hasegawa museum ini adalah sejenis "New Age Village" dari kubah (atap lengkung) yang mempunyai fungsi khusus pameran, dengan materialnya sebagian besar dari baja.



Gbr.2.17 Hasegawa Fruit Museum dan hasil analisa 2012.

Sumber: www.greatbuildings.com

d. Penerapan tema pada interior bangunan.

Tema Terlihat Pada Bagian Interior Bangunan

Pada **fruit plaza** tidak seperti bibit yang tumbuh menjadi pohon besar bila dilihat dari eksterior. Tapi bila dilihat dari interior, memang dapat dilihat seperti **pohon besar** yang menaungi pohon-pohon kecil (sesuai dengan fungsi bangunan yaitu fruit plaza), dan kolomnya tampak seperti batang pohonnya.

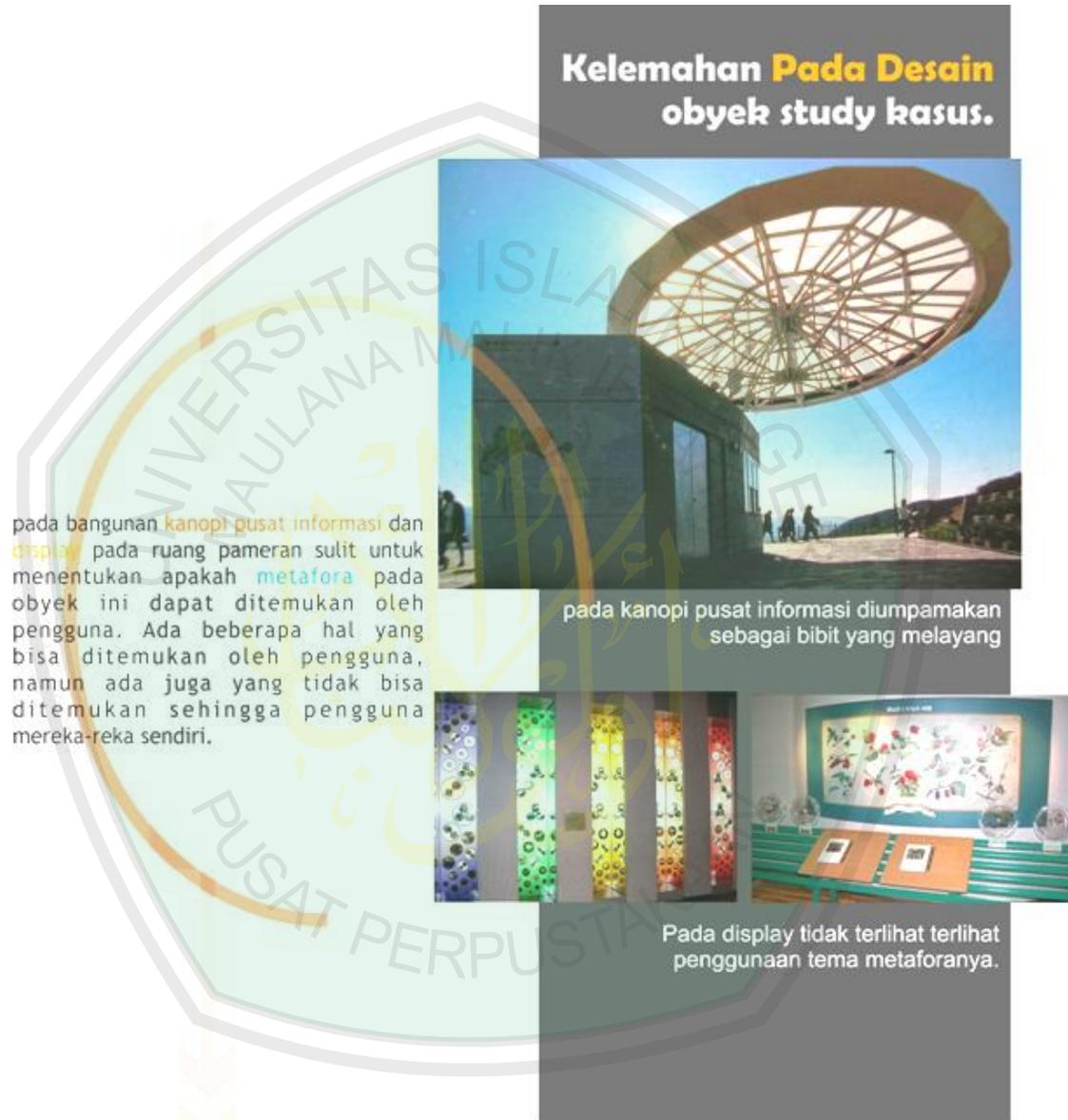


kolom yang menyerupai batang dan ranting

Gbr.2.18 Hasegawa Fruit Museum dan hasil analisa 2012.

Sumber: www.greatbuildings.com

2.2. Kelemahan desain pada obyek study banding.



Gbr.2.19 Hasegawa Fruit Museum dan hasil analisa 2012.
Sumber: www.greatbuildings.com

Kesimpulan.

Dari studi kasus tersebut kita bisa mengetahui bagaimana cara mengaplikasikan tema ke dalam suatu desain arsitektur, sehingga kita memiliki tujuan dan batasan yang jelas akan arah perancangan berdasarkan tema yang kita ambil.

