

MUSEUM FOTOGRAFI JURNALISTIK DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR METAFORA

Aditiya Yuda S. P¹, Lalu Mulyadi², Bayu Teguh Udianto³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹rcdmrn12@gmail.com, ²lalu.mulyadi@lecturer.itn.ac.id,

³bayu_teguh@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Museum adalah gedung yang dipergunakan sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian. Museum dalam kaitannya dengan warisan budaya adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Fotografi jurnalistik adalah informasi karya foto dari berbagai peristiwa yang disampaikan kepada masyarakat seluas – luasnya dengan tempo dan waktu yang cepat. Foto jurnalistik didukung dengan kata – kata yang terangkum dalam kalimat yang disebut teks foto / caption foto, dengan tujuan untuk menjelaskan dan mengungkapkan pesan atau berita yang akan disampaikan ke publik. Museum fotografi jurnalistik adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum yang mana berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian, dan hiburan namun tetap mengedepankan kaidah – kaidah fotografi itu sendiri, yakni aktual, informatif, dan penyampaian yang lugas. Karena sifatnya yang merekam kejadian – kejadian penting dan historis, museum fotografi jurnalistik harus mampu memberi wadah yang tepat agar audience memahami garis waktu kejadian – kejadian penting masa lalu di negeri ini. Metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur.

Kata kunci : Museum, Kota Malang ,Arsitektur Metafora

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, masyarakat semakin menyesuaikan diri dengan informasi – informasi yang up to date dan terus bergerak dinamis mengikuti perkembangan zaman. Hal ini yang membuat masyarakat cenderung melupakan akan hal – hal yang bersifat lampau atau kejadian di

masa lalu yang sebenarnya penting dan dapat menjadi pembelajaran di masa yang mendatang. Padahal tidak jarang juga sebuah informasi penting di masa kini didapat sumbernya dari informasi – informasi masa silam yang tersimpan rapi ke dalam sebuah medium.

Karena itu, fungsi sebuah museum menjadi vital guna mengkonservasi, menyimpan, memelihara, menjaga dan melindungi segala hal yang berkenaan dengan sejarah. Sebuah museum yang mampu menyimpan dan melindungi informasi – informasi untuk diakses di masa sekarang dan agar masyarakat sadar bahwa masyarakat di masa sekarang juga merupakan bagian masyarakat di masa silam.

Maka sebuah museum fotografi adalah klimaks dari kebutuhan akan informasi masa lalu yang mudah diakses dan terbuka bagi siapa saja. Terlebih lagi museum fotografi jurnalistik yang saya rasa mampu membingkai suatu kejadian masa lalu ke dalam sebuah karya fotografi yang informatif, lugas, dan aktual. Tentunya hal ini akan semakin berpengaruh apabila dituangkan ke dalam sebuah medium arsitektur, yang dalam ini berupa museum.

TINJAUAN PUSTAKA

Metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur.

Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru. Karya – karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metoda rancang metafora, hasil karyanya cenderung mempunyai langgam Postmodern.

Pengertian metafora secara umum berdasarkan Oxford Learner's Dictionary :

- a. A figure of speech denoting by a word or phrase usually one kind of object or idea in place of another to suggest a likeness between them
- b. A figure of speech in which a term is transferred from the object it ordinarily designates to an object it may designate only by implicit comparison or analogies

- c. A figure of speech in which a name or quality is attributed to something to which it is not literally applicable
- d. The use of words to indicate something different from the literal meaning

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture" Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Ada tiga kategori dari metafora:

- a. Intangible Metaphors: metafora yang tidak teraba.

Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus individual, naturalistik, komunitas, tradisi dan budaya.

- b. Tangible Metaphors: metafora yang dapat diraba:

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material

- c. Combined Metaphors: penggabungan antara keduanya.

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

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode traditional problem-solving menjabarkan analisis terkait isu dan objek yang dirancang dari pengamatan ataupun opini yang nantinya dapat menghasilkan solusi untuk permasalahan tersebut. Tahap perancangan diawali dengan menentukan masalah dan tujuan berupa perlunya perancangan museum yang rekreatif dan nyaman bagi penghuninya dan diwadahi dalam suatu wujud rancangan karakter Arsitektur Metafora.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Obyek

Kata "Museum" berasal dari bahasa Yunani kuno, "Mouseion" yang artinya, Kuil atau rumah ibadah tempat menyembah 9 Dewi Muze, Kuil atau

tempat-tempat ibadah pemujaan dewi-dewi Muze inilah yang disebut "Muzeum". Dengan demikian kata museum pada awalnya berasal dari kata "Muze" kemudian dalam bahasa Yunani menjadi "Mouseion" lalu ditransfer ke dalam bahasa latin dan Inggris menjadi kata "Museum". Sesuai dengan perkembangannya arti kata "Museum" dalam Ensiklopedia Indonesia jilid ke 4 mengartikan Museum adalah gedung yang dipergunakan sebagai tempat pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian. Museum dalam kaitannya dengan warisan budaya adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Pasal 1 ayat 1 PP. No. 19 Tahun 1995).

Namun museum dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan kebudayaan pada umumnya mempunyai arti yang sangat luas. Koleksi museum merupakan bahan atau obyek penelitian ilmiah. Museum bertugas mengadakan, melengkapi dan mengembangkan tersedianya obyek penelitian ilmiah itu bagi siapapun yang membutuhkan. Selain itu museum bertugas menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian tersebut bagi siapapun, di samping museum bertugas melaksanakan kegiatan penelitian itu sendiri dan menyebarluaskan hasil penelitian tersebut untuk pengembangan ilmu pengetahuan umumnya.

Museum dalam menjalankan aktivitasnya, mengutamakan dan mementingkan penampilan koleksi yang dimilikinya. Setiap koleksi merupakan bagian integral dari kebudayaan dan sumber ilmiah. Museum dapat didirikan oleh instansi pemerintah, yayasan, atau badan usaha yang dibentuk berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia. Misalnya Surat Keputusan bagi museum pemerintah dan akte notaris bagi museum swasta. Bila perseorangan ingin mendirikan museum, maka terlebih dulu harus membentuk yayasan.

Tinjauan Lokasi

Pada bagian kesimpulan dituliskan temuan penelitian secara singkat, ringkas dan padat, tanpa tambahan interpretasi baru lagi. Pada bagian ini juga dapat dituliskan kelebihan dan kekurangan dari penelitian, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.



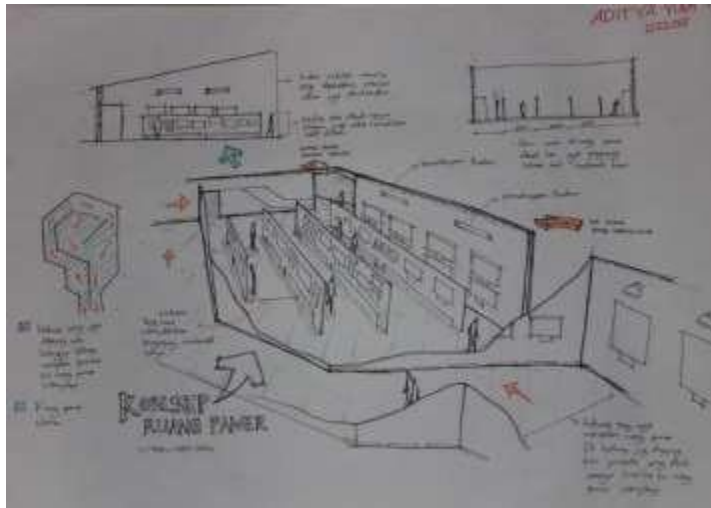
Gambar 1
Sumber: Analisa
Gambar Lokasi Site

Site terletak di Jl. Semeru Kel. Kauman Kec. Klojen Kota Malang dengan luasan tapak 5.000 m²

Site berada di daerah pusat Kota Malang, yakni tepatnya di Jl. Semeru dan sekitar tapak adalah bangunan perdagangan, museum, kompleks olahraga, stadion, pusat perbelanjaan, dan perpustakaan.

Analisa dan Konsep Ruang

Ruangan – ruangan pada museum ini secara garis besar memiliki visualisasi modern dengan ornamentasi pada bagian tertentu yang menonjolkan segi moderennya. Contohnya, pada bagian dinding, pintu / jendela. Dan garis – garis tegas juga ditampilkan di pada plafond. Pola plafond mengikuti ornamentasi pada dinding. Warna – warna yang dimunculkan di dalam ruang adalah warna – warna monokrom, walaupun ada beberapa bagian ruang yang berwarna terang.



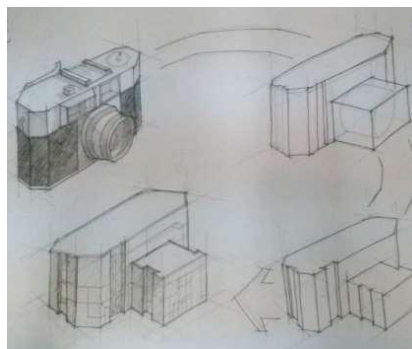
Gambar 2

Sumber: Analisa

Gambar Konsep Ruang

Analisa dan Konsep Bentuk

Bentuk dasar bangunan ini adalah kamera analog. Body kamera menjadi massa bangunan dan lensa pada bagian depannya menjadi main entrance bangunan.



Gambar 3

Sumber: Analisa

Gambar Konsep Bentuk

Analisa dan Konsep Tapak

Berdasarkan beberapa pertimbangan analisa dan konsep tapak di atas serta data / potensi lokasi, maka pendaerahan dan penempatan masa bangunan dapat ditentukan.

Berikut adalah beberapa potensi tapak:

- Terletak di daerah strategis. Yakni berada di pusat kota dan berdekatan dengan daerah konservasi, Ijen.
- Dekat dengan pusat perniagaan dan pusat perbelanjaan yang mana juga akan berimbas pada intensita pengunjung yang masuk ke museum.
- Mudah diakses dari arah manapun
- Berada di jalan utama kota, yakni jalan Semeru yang merupakan gerbang masuk bagi warga dari luar kota

Analisa dan Konsep struktur

Struktur yang dipakai adalah struktur shear wall / dinding beton. Sehingga beban mati dan beban hidup bangunan ditanggung sepenuhnya oleh dinding beton bertulang. Karena dinding menahan beban secara langsung, maka konstruksi dinding berbeda dengan konstruksi dinding pada umumnya. Namun kolom praktis juga tetap digunakan di sini. Untuk struktur atapnya memakai struktur rangka baja ringan dengan sudut kemiringan berbeda di setiap sisi atasnya. Sedangkan struktur bawahnya memakai truktur pondasi tiang pancang.

Analisa dan Konsep Utilitas

Bangunan mengkonsumsi 2 sumber air, yaitu air dari PDAM dan air dari sumur bor. Air sumur bor dipompa ke atas untuk ditampung di tandon air di rooftop bangunan. Setelah itu air bersih didistribusikan ke seluruh bangunan. Mekanisme yang sama berlaku juga untuk air dari PDAM, hanya sumbernya yang berbeda.

Air kotor / air limbah melalui 2 cara. Pertama dibuang ke sumur resapan melalui septic tank, kedua dibuang langsung ke sistem drainase kota. Air limbah dari dalam bangunan dibuang ke septic tank. Sedangkan air kotor dari luar bangunan dibuang langsung ke drainase kota.

Electrical berasal dari 2 sumber. Yaitu PLN dan generator. Generator digunakan sebagai energi cadangan apabila terjadi situasi mati listrik / konsleting.

KESIMPULAN

Museum adalah bangunan yang sifatnya tidak mengambil keuntungan yang dalam prakteknya dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Fungsi utama museum adalah mengkonservasi, menyimpan, memelihara dan memamerkan benda – benda bernilai historis hasil dari peradaban umat manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutarga, Moh. Amir. 1978. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. 1999. *Pedoman Pendirian Museum "Kecil Tapi Indah*. Jakarta.