

MUSEUM KARYA ARSITEKTUR DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR LANDMARK

Ayu Yasmin Nisa Nasril¹, Didiek Suharjanto², Ghoustonjiwani Adi Putra³

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

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

e-mail: ¹ ayuyasmiennisa@gmail.com , ² suharjantodidiek@gmail.com, ³ ghoustonputra@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Malang merupakan kota pendidikan dan juga kota wisata sehingga diperlukan sarana pendukung berupa fasilitas umum yang juga berfungsi sebagai fasilitas pendidikan. Arsitektur lebih dari sekedar suatu pelindung. Arsitektur bisa jadi merupakan suatu wujud seni, namun memiliki perbedaan, yaitu arsitektur menggunakan seni sebagai sesuatu yang penting untuk digunakan sebagai interior. Museum Karya Arsitektur merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan fungsi untuk menyimpan koleksi dan melestarikan benda-benda terkait dengan dunia arsitektur. Museum Karya Arsitektur, selain berfungsi menyimpan koleksi bersejarah juga berfungsi sebagai museum yang mewadahi pengetahuan dan juga dapat menjadi daya tarik kota Malang. Dan untuk menjadi daya tarik kota Malang sebagai kota pendidikan dan wisata, maka museum dirancang dengan mempertimbangkan kawasan dan di desain secara menarik tetapi tetap tidak mengilangkan fungsi utamanya sebagai wadah ilmu pengetahuan dan pelestarian sejarah.

Kata kunci : Arsitektur, Museum, Malang, Landmark

ABSTRACT

Malang is education city and also city tour so as to require supporting facilities such as public facility and education facility. Architecture is more than just a protector. Architecture can be a form of art, but it has a difference, that architecture uses art as something that is important to be used as an interior. Museum of Architecture Works is a body that has the duty and function to store collections and preserve objects related to the world of architecture.

Museum of Architecture Works, in addition to serving the historic collection also serves as a museum that accommodate knowledge and can also be the attraction of the city of Malang. And to be the attraction of Malang as a city of education and tourism, the museum is designed with consideration of the area and the design is interesting but still does not eliminate its main function as a container of science and historical preservation.

Keywords : Architecture, Museum, Malang, Landmark

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arsitektur memiliki makna yang luas di dalam kehidupan manusia. Makna-makna arsitektur dalam kehidupan manusia didasari oleh ruang lingkup bidang arsitektur yang luas itu sendiri. Karya arsitektur sendiri sudah ada sejak zaman perunggu. Dimana karya arsitektur yang pertama-tama kita kenal pada zaman dahulu berupa kuil. Menurut buku "The Story of Architecture", arsitektur bagaikan dukun atau tukang sulap yang menyulap batu, bata, keramik, besi, baja dan material lain menjadi sebuah struktur yang fungsional, yang membuat kita bersemangat untuk menatasi permasalahan sehari-hari.

Museum menurut International Council of Museums (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihati jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Dilihat dari perkembangan pendidikan, kota Malang merupakan salah satu kota di Provinsi Jawa Timur. Kota Malang berjarak kurang lebih 90 kilometer dari ibukota Provinsi Jawa Timur, Surabaya. Kota Malang dikelilingi oleh Kabupaten Malang, dan keduanya disebut Malang Raya. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur dan terkenal dengan sebutan kota pelajar. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya sekolah dan perguruan tinggi di kota Malang terutama pada perguruan tinggi yang memiliki jurusan Arsitektur. Minat arsitektur kota Malang ini juga cukup tinggi, ini terbukti dari jumlah mahasiswa arsitektur yang semakin meningkat tiap tahunnya.

1.2 Tujuan Perancangan

Adanya Museum Karya Arsitektur ini bertujuan :

- Menyimpan, menjaga dan merawat serta melestarikan warisan budaya tentang Arsitektur,
- Sarana informasi tentang Arsitektur,
- Peningkatan apresiasi masyarakat tentang budaya berarsitektur,
- Menjadi sebuah sarana untuk menampung karya arsitektur.

Tata Ruang Wilayah kota Malang Tahun 2010-2030 pada Pasal 69 ayat 3 ketentuan umum intensitas bangunan untuk kawasan fasilitas umum :

- Bangunan untuk kegiatan fasilitas umum di pusat kota ditentukan KDB = 50 - 60%, KLB = 0,5 - 1,8, dan TLB = 4 – 20 lantai;
- Bangunan untuk kegiatan fasilitas umum di luar pusat kota ditentukan KDB = 50 - 60%, KLB = 0,5 - 1,8, dan TLB = 1 – 4 lantai.

2.2 Analisa Tematik

Landmark adalah sebuah objek yang berperan sebagai penanda suatu wilayah dengan bentuk acuan berupa titik referensi. Kehadiran landmark memiliki fungsi sebagai penunjuk keberadaan atau lokasi elemen fisik lain disekitarnya.

Lynch mengatakan bahwa landmark akan mudah teridentifikasi dalam mental image manusia jika memiliki beberapa kriteria berikut, yaitu (Lynch, 1960, p.78):

- a. Mudah dilihat
- b. Memiliki bentuk yang jelas
- c. Kontras dengan lingkungan

Tabel 1.
Potensi Elemen Kota Sebagai Landmark

	<i>Path</i>	<i>Node</i>	<i>Edge</i>	<i>District</i>
Landmark	Potensi bentuk <i>path</i> sebagai <i>landmark</i> memiliki bentuk persimpangan jalan seperti perempatan atau pertingaan dimana terdapat unsur psikologis pemilihan jalan.	Potensi bentuk <i>node</i> dengan bentuk <i>path</i> muncul pada bagian <i>vocal point</i> pertemuannya atau ketika intensitas aktivitas disuatu titik cukup sering dilakukan oleh pengamat.	Bentuk <i>edge</i> dapat berperan sebagai landmark ketika karakter <i>edge</i> ini cukup khas dan mudah dilihat terhadap sekitar. Contohnya seperti tembok Cina.	Sebuah kawasan yang dapat dilihat sebagai patokan ketika elemen didalamnya membentuk kesatuan sehingga satu kawasan ini dapat dilihat titik dari luar oleh pengamat.

2.3 Program Ruang

Tabel 2.
Program Ruang

JENIS FASILITAS	JENIS RUANG	LUAS (m²)
FASILITAS KOLEKSI		
<i>Pengadaan Koleksi</i>	<i>Loading Dock</i>	<i>52 m²</i>
	<i>R. Seleksi</i>	<i>31 m²</i>
	<i>R. Curator</i>	<i>22,8 m²</i>
	<i>R. Konservasi</i>	<i>53,2 m²</i>
	<i>R. Administrasi</i>	<i>63,6 m²</i>
	<i>R. Registrasi dan Inventarisasi</i>	<i>20,8 m²</i>
	<i>R. Reproduksi</i>	<i>40,3 m²</i>
	<i>R. Publikasi</i>	<i>24,5 m²</i>
<i>Penyimpanan Koleksi</i>	<i>Storage</i>	<i>40,8 m²</i>
	<i>R. Penyimpanan Temporer/ Galeri</i>	<i>272 m²</i>
	<i>Diorama 1&2</i>	<i>860 m²</i>
FASILITAS PENGELOLA		
<i>Pengelola Museum</i>	<i>R. Direktur</i>	<i>76,9 m²</i>
	<i>R. Keuangan</i>	<i>21,6 m²</i>
	<i>R. Staff</i>	<i>19,5 m²</i>
	<i>R. Tata Usaha</i>	<i>17,3 m²</i>
	<i>R. Istirahat/ Pentri</i>	<i>11,5 m²</i>
FASILITAS PENUNJANG		
<i>Pendidikan</i>	<i>R. Auditorium</i>	<i>483,6 m²</i>
	<i>R. Perpustakaan</i>	<i>87 m²</i>
<i>Rekreasi</i>	<i>R. Retail</i>	<i>38,3 m²</i>
	<i>R. Caffé Shop</i>	<i>102,4 m²</i>
<i>Umum</i>	<i>R. Musollah</i>	<i>24,4 m²</i>
	<i>R. Toilet</i>	<i>24,8 m²</i>
	<i>ATM Center</i>	<i>360 m²</i>
	<i>Taman</i>	<i>96 m²</i>
	<i>Lobby</i>	<i>136 m²</i>
	<i>R. Penitipan Barang</i>	<i>5,1 m²</i>
FASILITAS SERVICE		
<i>M.E</i>	<i>R. Mekanikal Elektrikal</i>	<i>90 m²</i>
<i>Keamanan</i>	<i>Pos Keamanan</i>	<i>6,8 m²</i>
<i>Cleaning Service</i>	<i>R. Karyawan</i>	<i>6,8 m²</i>
	<i>Gudang</i>	<i>2,2 m²</i>
TOTAL LUAS		3.155,32 m²

METODE PENELITIAN

Untuk metode penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan studi lapangan yang bertempat di Museum Benteng Vredeburg di Yogyakarta.

Studi literatur mengenai museum biologi meliputi hal-hal yang terkait dengan persyaratan bangunan museum seperti penghawaan, pencahayaan, akustik, temperatur (kelembapan), utilitas, keamanan, dan fire protection.

Studi lapangan terkait dengan museum arsitektur bertujuan untuk membandingkan dan mengamati penataan koleksi museum dan juga penerapan persyaratan bangunan pada museum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

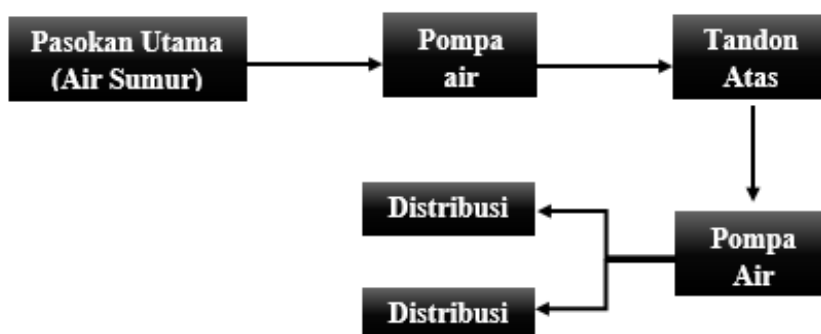
4.1 Konsep Perancangan

1. Konsep Sirkulasi Bangunan

Sirkulasi pada bangunan terdapat 2 sistem yaitu sistem sirkulasi vertikal dan sistem sirkulasi horizontal. Sirkulasi vertikal menggunakan lift dan horizontal menggunakan ramp pada ruang koleksi dan tangga pada ruang tertentu.

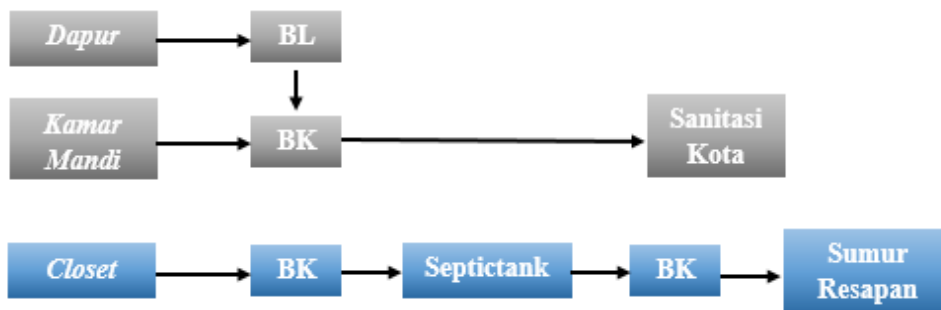
2. Konsep Sistem Plumbing

- Konsep Air Bersih



Gambar 2
Skema Air Bersih

- Konsep Air Limbah



Gambar 3
Skema Air Limbah

3. Konsep Sistem Penghawaan dan Pencahayaan

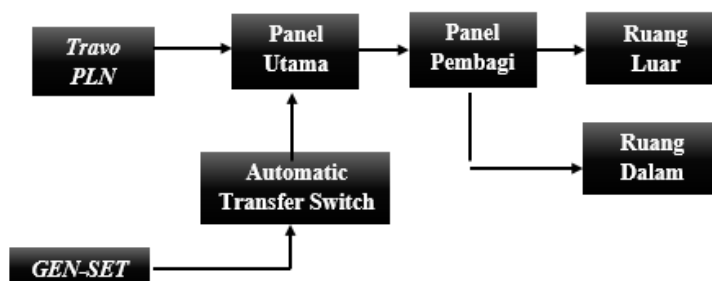
- Penghawaan

Sistem penghawaan pada bangunan akan menggunakan penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami ini akan digunakan pada keseluruhan ruangan. Pada perancangan bangunan ini penghawaan buatan akan menggunakan AC split dan AC sentral. AC split akan digunakan pada ruang pengelola dan AC Sentral akan digunakan pada ruang koleksi.

- Pencahayaan

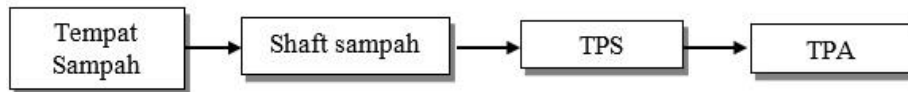
Sistem pencahayaan pada bangunan terbagi menjadi 2 yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pada bangunan ini, pencahayaan akan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Jenis lampu yang digunakan adalah LED lamp, LED strip, LED spotlight, LED downlight, LED track light

- Pengadaan Energi Listrik



Gambar 4
Skema Listrik

4. Konsep Pembuangan Sampah



Gambar 5
Skema Pembuangan Sampah

5. Konsep Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan bangunan yang dipakai adalah sistem keamanan untuk bangunan itu sendiri dan juga sistem keamanan untuk pengguna bangunan. Sistem keamanan bangunan yang digunakan pada bangunan ini adalah:

a. CCTV

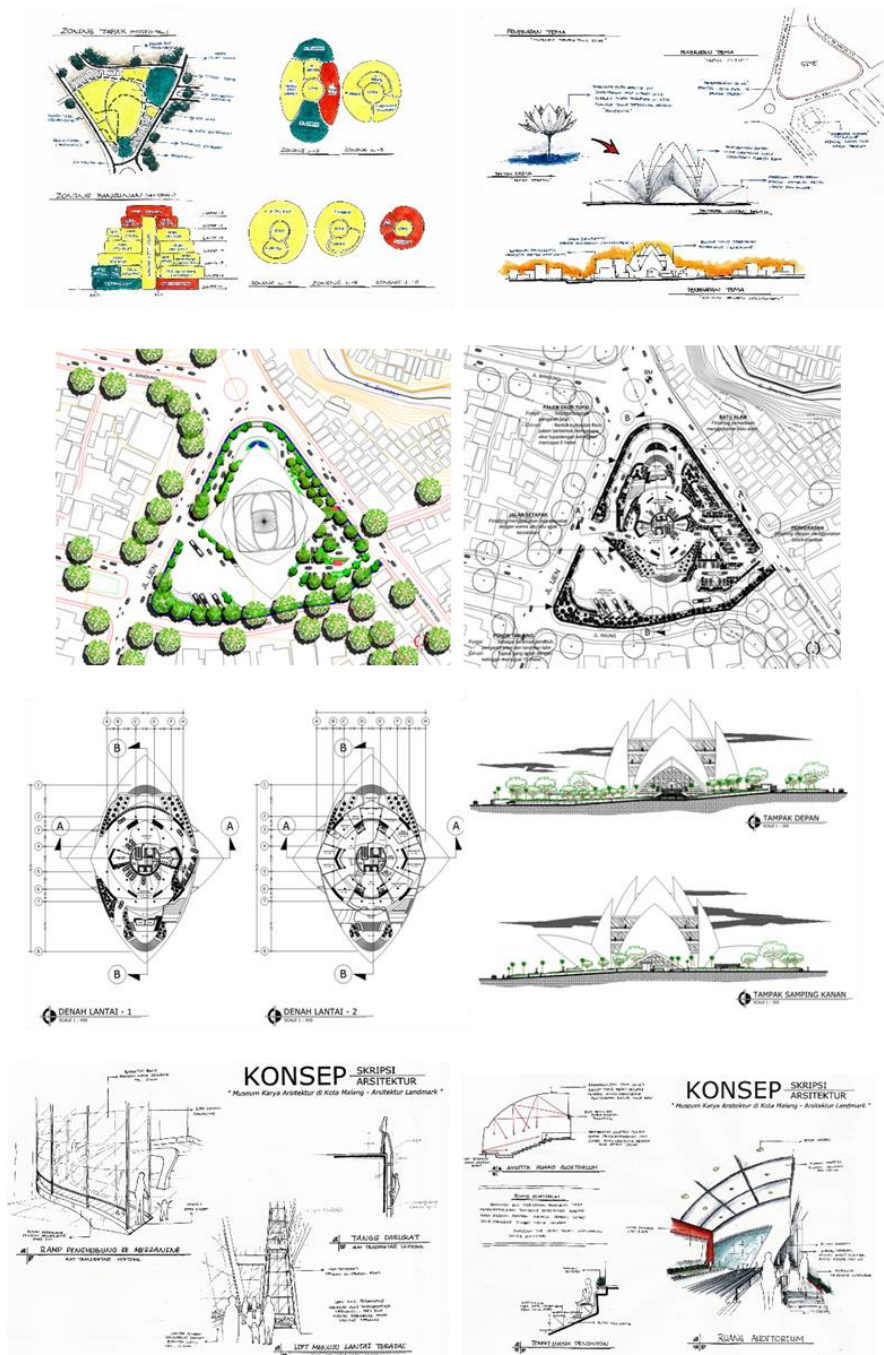
CCTV ini paling utama akan dipasang pada ruang koleksi, karena fasilitas ini merupakan fasilitas yang banyak dikunjungi oleh pengunjung dan pada ruangan ini juga terdapat benda koleksi yang sangat dilindungi dan dijaga. CCTV juga akan diletakkan pada ruang-ruang penting seperti ruang pengelola dan ruang-ruang lain.

b. Sistem Pemadam Kebakaran

Adapun beberapa alat yang digunakan untuk pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran aktif, yaitu :

- o Alat pengindraan/ Peringatan Dini (Detektor)
- o Hidran dan Selang Kebakaran
- o Sprinkler
- o Pasokan Air

4.2 Gambar Pra - Rancang



Gambar 6
Gambar Pra Rancang

4.2 Gambar Pengembangan



Gambar 9
Gambar Pengembangan

KESIMPULAN

Selain berfungsi untuk menyimpan, menjaga dan melestarikan peninggalan karya arsitektur pada masa dahulu (warisan budaya terdahulu). Museum Karya Arsitektur di Kota Malang ini juga dapat membantu masyarakat awam (masyarakat yang bukan bidang arsitektur) untuk mengenal sejarah-sejarah arsitektur dan mendalami ilmu berarsitektur.

Museum karya arsitektur dengan tema arsitektur landmark merupakan museum yang didesain dengan mempertimbangkan kelima elemen kota berupa path, nodes, edges, dan landmark yang ada disekitarnya. Pertimbangan lingkungan disekitarnya diterapkan dalam desain bangunan yang nantinya akan menjadi dasar dalam mendesain bangunan. Selain itu, kriteria landmark juga mendasari perancangan bangunan sehingga menjadikan bangunan sebagai landmark kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Glancey, Jonathan. 2003. *The Story of Architecture*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI)
- White, T., Edward. 1985. *Analisis Tapak*. Bandung: Intermatra
- Glancey, Jonathan. 2003. *The Story of Architecture*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Juwana, S., Jimmy. 2005. *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*. Jakarta: Erlangga.
- Schueller, Wolfgang. 1989. *Struktur Bangunan Bertingkat Tinggi*. Bandung: PT ERESCO
- Ali,Made., Sumintardja, Djauhari, Ark,. (1984). *ARSITEKTUR*. Bandung : Yayasan LPMB.
- Chiara, De, Joseph., Crosbie, J., Michael. (1976). *Time Saver Standart For Building Types*. America : The McGraw-Hill.
- Narita, Putrianti, Sheila. (2010). *Pemaknaan Fisik dan Sosial Terhadap Landmark Dalam Sebuah Lingkungan*. Depok : Univesitas Indonesia.
- Tjahjadi, Sunarto, Ing, DR.. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga