

# Penerapan Konsep Adaptif dan Eksploratif pada Ruang Pamer Museum Terbuka

Saraya Eka Sharfina dan Purwanita Setijanti

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail*: psetijanti@arch.its.ac.id

**Abstrak** — Ruang dalam arsitektur terdiri atas ruang terbangun dan ruang terbuka. Ruang berfungsi sebagai wadah aktivitas yang dilakukan penggunanya. Dalam perancangannya, ruang dapat mengalami banyak perlakuan, seperti ruang sebagai program, ruang sebagai visualisasi, dan ruang sebagai susunan. Dalam objek rancangan ini, ruang dirancang sebagai elemen utama bangunan museum arkeologi, yaitu ruang pameran. Kekhasan dari obyek rancang ini adalah ruang-ruang pameran yang terbentuk mampu secara adaptif memwadahi aktivitas-aktivitas yang terjadi didalamnya tanpa meninggalkan hakikat utamanya sebagai ruang pameran yang berada dalam sebuah museum. Karakter ruang tersebut dapat diwujudkan dengan menggunakan konsep adaptif dan eksploratif.

**Kata Kunci** — ruang, museum, interior, terbuka, adaptif, eksploratif

## I. PENDAHULUAN

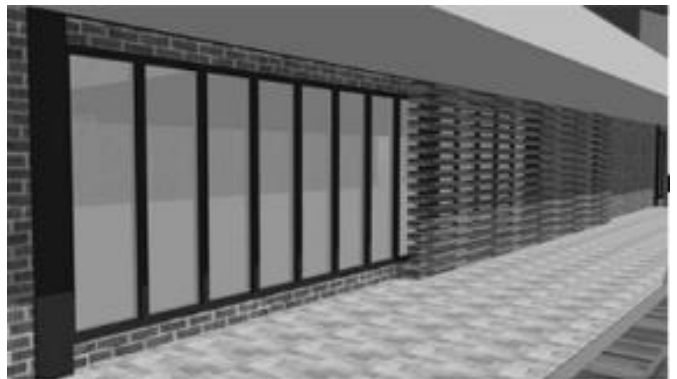
**R**UANG adalah sebuah elemen yang penting dalam arsitektur. Sebagian besar karya arsitektur berbicara tentang keterkaitan ruang yang tercipta terhadap lingkungan sekitar dan manusia. Skala dan pengalaman yang dialami manusia dalam suatu ruang menjadi acuan dalam perancangan ruang. Ruang sebagai program, ruang sebagai visualisasi, dan ruang sebagai susunan adalah tiga perlakuan perancang terhadap ruang.[1]

Pada dasarnya ruang terbagi menjadi dua yaitu ruang dalam dan ruang luar. Pada umumnya ruang dalam dibatasi oleh tiga bidang yaitu lantai, dinding, dan langit-langit, sedangkan ruang luar dibatasi oleh *frame-frame* yang dibuat oleh manusia dengan fungsi tertentu dan bagian dari alam. Ruang-ruang tersebut dapat dirancang sesuai dengan aktivitas yang akan dilakukan manusia (gambar 1).[2]

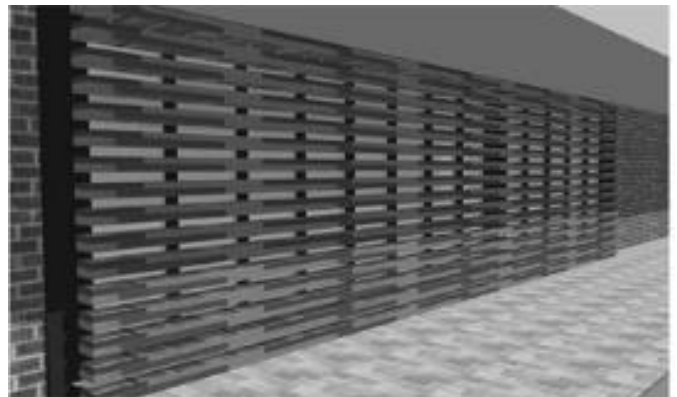
Dalam kesempatan ini, penulis berusaha mendefinisikan ruang dengan cara yang lain. Ruang dibentuk bukan atas respon dari satu aktivitas yang dilakukan manusia, melainkan ruang dapat merespon lebih dari satu aktivitas manusia tanpa meninggalkan hakekat keberadaannya dalam bangunan museum. Hal yang ingin dicapai dalam objek rancang ini adalah pengalaman ruang jelajah yang dialami pengamat akan berbeda dengan menggunakan konsep adaptif dan eksploratif.



Gambar. 1. Area kedatangan museum yang juga bisa berfungsi sebagai area pameran



Gambar. 2 Ilustrasi fasad lantai 1 dengan fitur dinding geser



Gambar. 3 Ilustrasi fasad lantai 1 dengan fitur dinding geser yang teraplikasi pada jendela

II. METODA PERANCANGAN

Pada obyek rancang ini, ruang mendapat tiga perlakuan yang umum dilakukan dalam perancangan, yaitu (1) Ruang diperlakukan sebagai program untuk menentukan aktivitas-aktivitas yang mungkin terjadi (2) Ruang diperlakukan sebagai visualisasi untuk membentuk pengalaman dan suasana dalam ruang (3) Ruang diperlakukan sebagai susunan untuk menentukan konstruksi dan jenis struktur [1].

Ruang juga dipengaruhi beberapa faktor seperti pencahayaan, luasan ruang, fleksibilitas, furnitur, dan kualitas spasial [3]. Sebagai ruang dalam sebuah museum, ruang-ruang yang terbentuk memiliki kriteria khusus dalam hal pencahayaan, terutama ruang pameran. Untuk mengatur intensitas pencahayaan alami pada museum, maka perancang menggunakan fitur dinding geser yang mampu mengontrol jumlah intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang (gambar 2-3).

Luasan ruang dipengaruhi oleh jenis barang yang akan dipamerkan. Untuk menentukan luasan ruang, perancang membuat tiga konsep penataan ruang pameran. Setiap konsep penataan ruang dirancang untuk mampu diaplikasikan pada setiap ruang pameran.

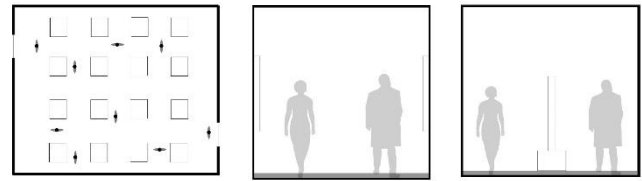
Ruang yang eksploratif juga mempunyai fleksibilitas ruang yang diwujudkan dengan penggunaan furnitur *built-in* yang mampu diatur sesuai dengan jenis barang pameran dan alur jelajah yang dilalui. Penggunaan fitur *moving panel* menuntut pengunjung untuk memilih alur jelajahnya sendiri.

Ketinggian ruang juga menjadi hal yang dipertimbangkan dalam menghadirkan kualitas spasial. Perbedaan tinggi ruang akan memberikan perbedaan pengalaman dan rasa pada pengunjung. Ruang dengan perbandingan luas bidang alas dan tinggi yang sesuai dengan skala manusia akan memberikan kesan aktual pada pengunjung. Apabila furnitur ditambahkan dalam ruang ini, maka pengalaman yang dirasakan pengunjung akan berbeda. Hal yang lain akan dirasakan pengunjung yang memasuki ruang dengan proporsi tinggi ruang yang lebih besar daripada luas bidang lantai. Pengunjung akan merasa lebih lega dan ruang akan terlihat lebih besar. Penambahan furnitur dalam ruang ini akan membuat ruangan terlihat lebih kecil namun tetap lega.

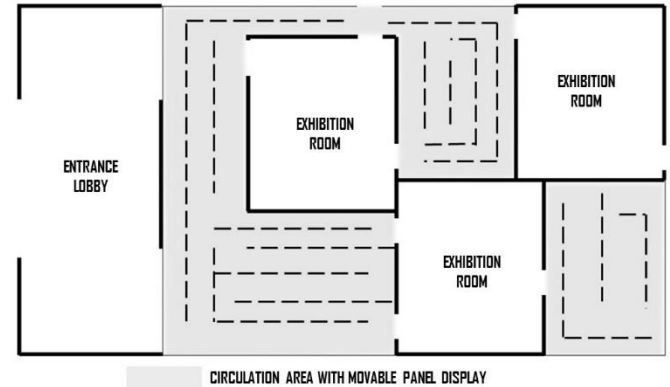
III. HASIL PERANCANGAN

Permainan skala ruang akan sangat terasa ketika pertama kali masuk ke dalam area obyek rancang. Suasana lobi yang terang disambut oleh suasana plaza gali yang lapang dan lega. Suasana yang berbeda akan dirasakan ketika masuk ke dalam area museum. Ruang pameran 1 membawa suasana yang syahdu dan tenang dengan skala manusianya dan membawa pengunjung untuk merasakan skala gigantis pada ruang pameran selanjutnya yang berukuran 25 m x 20 m dengan ketinggian 8-10 m.

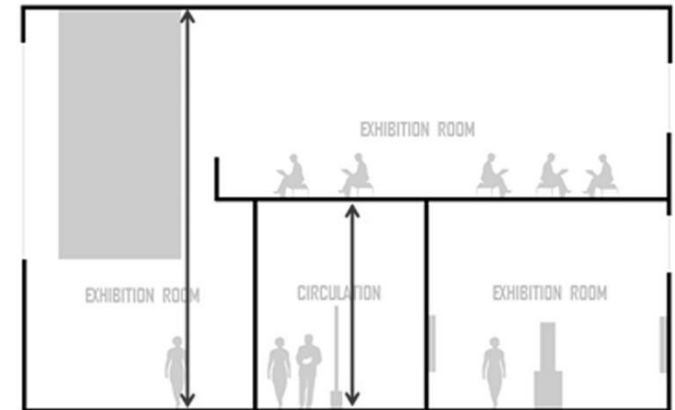
Akhir dari penjelajahan museum ini ditandai dengan adanya selasar beratap setinggi 12 m tanpa dinding yang langsung



Gambar. 4 Jenis konsep penataan ruang pameran. Dari kiri ke kanan : display menyebar, display dinding, display sirkulasi



Gambar. 5 Konsep penataan ruang dengan *moving panel*



Gambar. 6 Konsep beda ketinggian ruang pameran



Gambar. 7 Suasana interior lobi



Gambar. 7 Suasana plaza gali

membawa pandangan pengunjung kepada area situs bersejarah. Pada area lorong sirkulasi utama, material kaca digunakan pada akhir jalur untuk memberikan visualisasi ruang luar ke dalam bangunan.

#### IV. KESIMPULAN

Ruang pameran yang sering digunakan berdasarkan fungsinya, apabila dilihat dari segi yang lain, dapat membuat pengunjung berlaku sesuai dengan ruang yang ia datangi. Hal tersebut dipengaruhi oleh pengalaman dan rasa yang mereka peroleh saat berada di ruangan tersebut.

Dalam mendesain suatu ruang pameran yang adaptif dan eksploratif, perancang perlu memperhatikan pengaruh dari pencahayaan, luasan ruang, fleksibilitas, furnitur, dan kualitas spasial terhadap performa yang ingin dihadirkan dalam suatu ruang pameran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

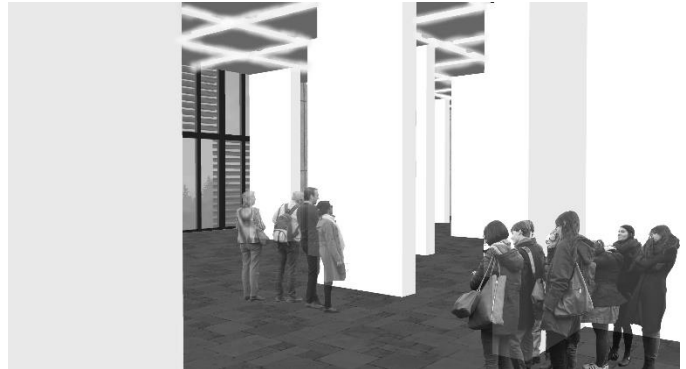
Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Juga kepada Ibu Ir. Purwanita Setijanti, MSc, PhD, selaku pembimbing, atas segala ilmu dan bimbingannya, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian jurnal ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Firmansyah. 2014. *Pengertian Ruang Dalam Arsitektur*. <http://dveraux.blogspot.com/2013/11/pengertian-ruang-dalam-arsitektur.html> (diakses tanggal 1 Agustus 2015)
- [2] Karlen, Mark. 2004. *Space Planning Basics, 2<sup>nd</sup> Edition*. London: John Wiley & Sons, Inc.
- [3] Gunadi, Sugeng. 1983. *Merancang Ruang Luar*. Blambangan Offset



Gambar. 7 Suasana interior ruang pameran dengan display menyebar



Gambar. 8 Suasana interior ruang pameran dengan *moving panel*



Gambar. 9 Suasana selasar dilihat dari lorong utama museum