

MUSEUM SENI KONTEMPORER DI MANADO (EMOTIONAL ARCHITECTURE WITHIN SPACE AND LIGHT)

Hyginus Jackson Mantiri¹
Indradjaja Makainas²
Deddy Erdiono³

ABSTRAK

Perkembangan dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan yang terjadi secara pesat sejak akhir Perang Dunia II telah melahirkan suatu era baru dalam dunia seni. *Contemporary art*, atau “seni kontemporer” dalam bahasa Indonesia, muncul sebagai suatu fenomena yang memberi warna baru pada kanvas peradaban umat manusia. Seni kontemporer lahir dari semangat untuk meninggalkan doktrin-doktrin lama dalam bidang seni yang dianggap sudah usang. Jika dipandang dari konteks kata pembentuknya, seni kontemporer dapat dijelaskan secara etimologis sebagai suatu refleksi dari waktu yang sedang berjalan. Kota Manado tidak luput dari fenomena seni kontemporer yang sedang terjadi. Oleh karena itu kita membutuhkan suatu sarana publik dengan fungsi utama untuk mengumpulkan, merawat, mengapresiasi, dan mempublikasikan karya-karya seni kontemporer yang ada di Kota Manado dan sekitarnya. Dalam hal inilah perancangan “Museum Seni Kontemporer di Manado” akan memegang peranan. Adapun tema yang dipergunakan dalam perancangan ini adalah “*Emotional Architecture Within Space and Light*” dengan tujuan untuk menciptakan suatu objek arsitektural yang mampu mempengaruhi sisi psikologis manusia sebagai subjek yang akan berinteraksi dengan objek perancangan.

Kata kunci: Seni kontemporer, museum, emotional architecture

1. PENDAHULUAN

Seni merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, yang pada hakikatnya adalah wujud nyata dari potensi akal budi manusia untuk mencipta. Seni dapat menjadi cerminan suatu kebudayaan, sekaligus penanda zaman yang mengisyaratkan tingkatan suatu peradaban. Jika kita menilik kembali dari akar kata pembentuknya, seni berasal dari kata bahasa Inggris, *art*; yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai “hasil dari kreativitas manusia.” Kata ini berangkat dari kata bahasa Latin, *artem*; *ars*; *artus*, dengan akar kata *ar-*, yang berarti “menggabungkan.” Pengertian etimologis ini erat kaitannya dengan kata bahasa Inggris lain, *create*; yang adalah kata serapan dari kata bahasa Latin, *creare*; yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai “menciptakan.”

Seni kontemporer adalah seni yang terpengaruh oleh dampak modernisasi, dan dipergunakan sebagai istilah umum sejak *contemporary art* berkembang di negara-negara Barat sebagai produk seni yang dibuat sejak akhir Perang Dunia II. Seni kontemporer itu sendiri sebenarnya muncul dari semangat untuk meninggalkan seni dan peradaban lama, dengan tujuan untuk menghasilkan karya-karya seni yang lebih mengesankan kekinian. Istilah ini berkembang di Indonesia seiring dengan kemajuan dan keberagaman teknik dan media yang dipergunakan untuk memproduksi suatu karya seni. Selain itu, dalam perkembangan seni kontemporer telah terjadi suatu percampuran antara praktek dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda, pilihan artistik, dan pilihan presentasi karya yang tidak terikat pada batas-batas ruang dan waktu.

Pengertian seni kontemporer jika ditinjau secara etimologis berasal dari kata bahasa Latin, *contemporarius*; yang merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *com* yang berarti “bersama” dan *temporarius* yang berarti “waktu.” Dengan demikian, secara harfiah seni kontemporer merupakan seni yang lahir sebagai refleksi terhadap waktu yang sedang berjalan. Inti dari semua purwa rupa seni kontemporer adalah gerakan kebebasan yang tidak terikat pada satu masa, kecuali kontemporer saja. Namun pada kenyataannya, konteks periodisasi dari istilah kontemporer itu sendiri juga tak terbatas oleh rentang waktu atau masa tertentu. Apa yang dianggap sebagai sesuatu yang mutakhir dan baru pada saat ini bisa saja sudah dianggap ketinggalan zaman pada keesokan harinya. Jadi dalam hal ini, seni kontemporer senantiasa berjalan berdampingan dengan sang waktu yang terus berganti. Seni

¹ Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

² Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

³ Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

kontemporer bukanlah suatu entitas yang stagnan. Seni kontemporer tidak statis, tapi senantiasa dinamis dalam merespon impuls-impuls yang hadir di sekitarnya.

Kota Manado sebagai salah satu kota di Indonesia yang sedang membangun dan terus berkembang tentu saja tidak luput dari fenomena seni kontemporer yang sedang terjadi. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sarana publik yang dapat mengumpulkan, mewadahi, merawat, sekaligus mempublikasikan dan mengapresiasi karya-karya seniman kontemporer lokal maupun nasional. Berangkat dari fakta mengenai ketiadaan fasilitas yang secara khusus ditujukan untuk mengakomodasi permasalahan ini di wilayah Kota Manado, maka perancang merasa perlu untuk mengangkat hal ini sebagai salah satu isu dalam perancangan. Dalam upaya pemecahan masalah terkait isu yang telah dikemukakan, perancangan **Museum Seni Kontemporer di Manado** ini diharapkan dapat berperan sebagai solusi utama.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan dilakukan dengan menggunakan tiga substansi pendekatan perancangan sebagai berikut:

- **Pendekatan melalui kajian tematik**

Pendekatan perancangan melalui kajian tematik diterapkan dengan menggunakan tema “*Emotional Architecture Within Space and Light*,” yang ditujukan untuk menghadirkan suatu objek arsitektural yang mampu mempengaruhi emosi manusia yang berinteraksi di dalamnya.

- **Pendekatan melalui kajian tipologi objek**

Pendekatan perancangan melalui kajian tipologi objek dibedakan atas dua tahap kegiatan, yaitu tahap pengidentifikasi dan tahap pengolahan tipologi objek perancangan.

- **Pendekatan melalui kajian tapak dan lingkungannya**

Pendekatan perancangan melalui kajian tapak dan lingkungan dilakukan dengan analisis pemilihan lokasi dan analisis tapak terpilih yang akan dipergunakan pada perancangan, serta analisis terhadap keadaan lingkungan di sekitar tapak terpilih.

Perancang mengadopsi model proses desain yang dikembangkan oleh **John Zeisel** sebagai acuan bagi proses perancangan. Model proses desain yang bersifat argumentatif ini memandang perancangan sebagai tahap spiralistik yang terjadi berulang-ulang menuju suatu penajaman. Perancangan didefinisikan sebagai suatu proses pemecahan masalah yang pada dasarnya penuh dengan kerumitan (*wicked problems*) secara berulang-ulang, dengan revisi terus-menerus terhadap konsep yang dihasilkan (*siklus image-present-test*). Pada akhirnya, waktu dan berbagai parameter lain akan menjadi pembatas aktivitas perancang dalam menentukan *final output* yang dirasa paling ideal, sesuai dengan kedalaman proses spiralistik yang telah dilaksanakan.

Implementasi terhadap proses perancangan yang telah diuraikan oleh perancang akan dilaksanakan dengan metode-metode seperti kajian literatur, studi komparasi, survei, *siklus image-present-test*, dan eksplorasi desain.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Pengertian Objek Perancangan

Definisi **Museum Seni Kontemporer di Manado** secara etimologis, atau menurut asal-usul kata yang membentuknya adalah sebagai berikut:

- **Museum**, adalah suatu institusi non-profit permanen dalam pelayanan masyarakat dan perkembangannya, yang terbuka untuk umum, memperoleh, melestarikan, menyelidiki, menyampaikan, dan memamerkan peninggalan berwujud dan tidak berwujud dari umat manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan kesenangan.
- **Seni Kontemporer**, adalah seni yang terpengaruh oleh dampak modernisasi dan digunakan sebagai istilah umum sejak *contemporary art* berkembang di negara-negara Barat sebagai produk seni yang dibuat sejak akhir Perang Dunia II. Seni kontemporer muncul dari semangat untuk meninggalkan seni dan peradaban lama, dengan tujuan untuk menghasilkan karya-karya seni yang lebih mengesankan kekinian.

Berdasarkan pada kedua pengertian di atas, maka ditarik suatu kesimpulan mengenai pengertian **Museum Seni Kontemporer di Manado**, yaitu:

“Suatu institusi publik yang mengumpulkan, merawat, menyelidiki, menyampaikan dan memamerkan benda-benda hasil karya seni kontemporer kepada masyarakat Kota Manado dan sekitarnya, sebagai suatu wujud apresiasi nyata terhadap eksistensi seni kontemporer, sekaligus sebagai sarana pendidikan, pariwisata, dan hiburan.”

3.2. Pemahaman Objek Perancangan

3.2.1 Museum

Kata museum berasal dari kata bahasa Yunani *mouseion*, yang dalam mitologi Yunani adalah kuil pemujaan bagi sembilan Dewi yang dikenal dengan sebutan *the Muses*, anak-anak Dewa *Zeus* dengan Dewi *Mnemosyne*. *The Muses* adalah pengendali sekaligus pelambang sembilan macam seni yang dikenal oleh masyarakat Yunani kuno, yang berperan dalam memperkenalkan seni dan ilmu pengetahuan kepada manusia, serta menginspirasi para pujangga dan musisi.

Definisi museum yang dianggap resmi secara internasional adalah definisi yang ditetapkan oleh *International Council of Museums* (ICOM) pada tahun 2007, yaitu:

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.”

Dasar hukum pendirian bangunan museum di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1993 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum
4. Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM.33/PL.303/MKP/2004 tentang Museum
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025

Peranan museum, seperti yang tertulis dalam “Pembakuan Rencana Induk Permuseuman di Indonesia” menurut **Moh. Amir Sutaarga** adalah sebagai berikut:

- Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- Pusat penyaluran ilmu untuk umum.
- Media pembinaan pendidikan, kesenian atau kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
- Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan.
- Pusat peningkatan apresiasi budaya dan sumber inspirasi.
- Suaka alam dan budaya.
- Objek pariwisata.

Penyelenggaraan museum mencakup tiga komponen utama, yaitu **pengelola**, **benda koleksi**, dan **pengunjung**. Ketiga komponen penyelenggaraan museum tersebut dirumuskan sebagai berikut:

- Sistem penyelenggaraan museum ditinjau dari pengelola atau status hukumnya, terbagi atas:
 1. Museum yang dikelola oleh pemerintah
 2. Museum yang dikelola oleh pihak swasta/yayasan
- Sistem penyelenggaraan museum ditinjau dari benda koleksi, terbagi atas:
 1. Menurut asal koleksi, seperti Museum Internasional, Museum Nasional, dan Museum Regional
 2. Menurut jenis koleksi, seperti Museum Umum dan Museum Khusus
 3. Menurut penyajian koleksi, seperti Museum Terbuka, Museum Tertutup, dan kombinasi antara Museum Terbuka dan Museum Tertutup

3.2.2 Seni Kontemporer

Secara etimologis, kata seni berasal dari kata bahasa Inggris *art*, yang oleh *Webster's Online Dictionary* didefinisikan sebagai *“the products of human creativity”* atau dalam bahasa Indonesia berarti “hasil dari kreativitas manusia.” Kata *art* berangkat dari kata bahasa Latin *artem*; *ars*, yang dalam bahasa Inggris berarti *“work of art; practical skill; a business, craft.”* Dalam lingkup kata bahasa Latin, selain berangkat dari kedua kata tersebut, kata *art* juga berangkat dari kata *artus* yang

dalam bahasa Inggris berarti “*joint*.” Akar dari ketiga kata ini—*artem*, *ars* dan *artus*—adalah *ar-*, yang diartikan sebagai “*fit together, join*” dalam bahasa Inggris.

Pengertian seni menurut **Leo Tolstoy** adalah suatu kegiatan manusia yang secara sadar dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya kepada orang lain sehingga ikut merasakan perasaan-perasaan seperti yang dialami oleh sang seniman. Klasifikasi seni secara umum berdasarkan cara untuk menikmatinya dibagi ke dalam lima cabang seni, yaitu **seni rupa**, **seni musik**, **seni tari**, **seni teater** atau **seni drama (dramaturgi)** dan **seni sastra**.

Seni kontemporer yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *contemporary art* dapat diartikan secara sederhana sebagai seni yang mengesankan kekinian. Secara etimologis, frasa kontemporer (*contemporary*) berasal dari kata Latin *contemporarius* yang merupakan penggabungan dari dua kata, yaitu *com* (bersama) dan *temporarius* (waktu). Dengan demikian, secara harfiah seni kontemporer merupakan seni yang lahir sebagai refleksi terhadap waktu yang sedang berjalan. Menurut **Yasraf Amir Piliang**, seorang pemerhati seni, akademisi, dan pengamat sosial budaya Indonesia, seni kontemporer adalah seni yang dibuat masa kini, jadi berkaitan dengan waktu.

Karya seni kontemporer mulai hadir dan berkembang di Amerika Serikat sejak akhir Perang Dunia II. Suatu peralihan besar dalam dunia seni terjadi ketika kota New York menggantikan Paris sebagai pusat seni dunia pada waktu itu. Pada tahun 1950-an, seniman seperti **Jackson Pollock** tampil sebagai *pioneer* dengan mengusung aliran *abstract expressionism*. Kemudian pada tahun 1960-an, **Andy Warhol** dan banyak seniman lain memisahkan diri dari *traditional art* ke *commercial art*, yang terkenal dengan istilah *pop art*. Seni kontemporer muncul pertama kali di Indonesia pada awal tahun 1970-an ketika **Gregorius Sidharta** menggunakan istilah “seni patung kontemporer” untuk pameran seni patung yang diselenggarakannya pada waktu itu.

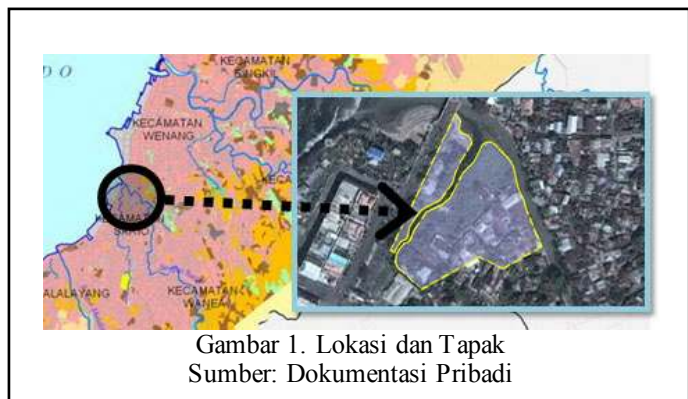
Karakteristik yang terdapat pada karya seni kontemporer adalah sebagai berikut:

- Dihilangkannya sekat antara berbagai kecenderungan artistik, ditandai dengan meleburnya batas-batas antara seni visual, seni teater, seni tari, dan seni musik.
- Intervensi sains dan disiplin ilmu sosial, terutama yang dicetuskan sebagai pengetahuan populer, atau memanfaatkan teknologi mutakhir.

3.3. Lokasi dan Tapak

Tapak terpilih untuk perancangan terletak di Kecamatan Sario, dengan keadaan tapak sebagai berikut:

1. Lokasi: Terletak pada kawasan *B on B*, Jln. Pierre Tendean, Kecamatan Sario.
2. Pencapaian: Dapat dicapai dengan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi.
3. Aksesibilitas: Dilalui oleh jalur jalan utama sehingga dapat diakses dengan mudah.
4. Infrastruktur: Sumber air bersih cukup memadai, jaringan listrik dan telekomunikasi.



Gambar 1. Lokasi dan Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

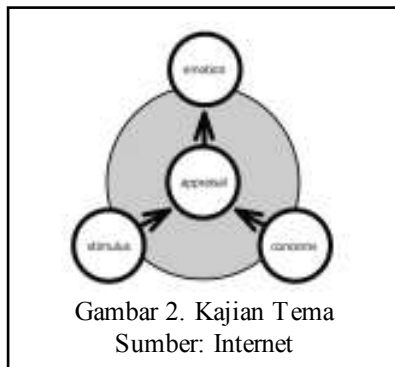
3.4. Kajian Tema Secara Teoritis

Tema yang dipergunakan dalam perancangan adalah “*Emotional Architecture Within Space and Light*.” Tema perancangan pada dasarnya berada dalam ruang lingkup **Psikologi Arsitektur**, dimana istilah ini mengindikasikan arsitektur sebagai sesuatu yang memiliki *psyche* (roh). Konteks tematik perancangan dalam kaitannya dengan Psikologi Arsitektur terletak pada emosi (*emotion*) dan faktor-faktor pembentuknya dalam suatu bentuk arsitektural. Tema perancangan menitikberatkan pada aspek pencahayaan (*lighting*) dalam ruangan, yang ditujukan untuk mempengaruhi emosi manusia sebagai pengguna objek rancangan. Selain mengacu pada aspek tersebut, tema perancangan juga tidak terlepas dari aspek sirkulasi (*circulation*), skala (*scale*), ritme (*rhythm*), serta aspek warna dan tekstur (*color and texture*).

Pieter Desmet dalam tesisnya yang berjudul “*Designing Emotions*”, menciptakan suatu model dasar proses pembentukan emosi yang disusun atas dasar definisi dan model yang dikembangkan oleh

psikolog seperti **Roseman**, **Ortony**, dan **Lazarus**. Model ini menggambarkan pembentukan emosi dengan menggunakan tiga variabel utama, yaitu:

1. **Penilaian (*appraisal*)**. Menurut penelitian, semua emosi akan didahului dan ditimbulkan oleh suatu penilaian. Penilaian adalah evaluasi non-intelektual yang terjadi secara otomatis terhadap penting atau tidaknya suatu rangsangan bagi pribadi seseorang.
2. **Perhatian (*concern*)**. Setiap emosi mengacu pada suatu perhatian, yaitu preferensi terhadap stabil atau tidaknya keadaan lingkungan tertentu. Menurut **Frijda**, perhatian dapat dianggap sebagai titik acuan dalam proses penilaian.
3. **Rangsangan (*stimulus*)**. Menurut Frijda, setiap perubahan yang kita rasakan memiliki potensi untuk menimbulkan emosi. Perubahan dapat berasal dari peristiwa aktual yang kita alami, atau dari ingatan terhadap suatu peristiwa yang kita bayangkan.



Gambar 2. Kajian Tema
Sumber: Internet

Interaksi dari ketiga variabel utama tersebut akan menentukan apakah suatu *stimulus*—yang bisa berasal dari ruang arsitektural atau sumber lain—menimbulkan emosi, dan selanjutnya menentukan jenis emosi apa yang akan dialami secara khusus.

Arsitektur dapat menggugah perasaan manusia. Daripadanya kita memperoleh emosi yang berbeda-beda. Arsitektur dapat mengembalikan kenangan (*bring back memories*), dan juga dapat menimbulkan emosi secara langsung (*elicit direct emotions*), seperti membuat seseorang merasa kecil atau besar, atau memberikan perasaan aman atau tidak aman. Arsitektur terkadang bahkan mampu membawa kita ke dalam suasana hati yang rohaniah (*spiritual mood*).

Ruang arsitektural (*architectural space*) memiliki atmosfer yang berpotensi untuk menimbulkan emosi tertentu terhadap manusia, yang sebagian besar secara tidak sadar mempengaruhi keadaan emosional seseorang. Dalam kaitannya dengan penilaian (*appraisal*), seseorang dapat menilai suatu bentuk arsitektural dengan cara yang berbeda secara bersamaan, dan dengan demikian mengalami apa yang disebut sebagai “*mixed emotions*.”

3.5. Analisis Perancangan

3.5.1 Analisis Program Dasar Fungsional

Pengguna objek rancangan pada dasarnya terbagi ke dalam dua kategori utama, yaitu:

1. **Pengelola museum**, yang meliputi kepala museum, staf pelayanan umum, staf administrasi, staf teknis pemeliharaan bangunan, staf teknis pemeliharaan benda-benda koleksi, dan staf keamanan (*security*).
2. **Pengunjung museum**, yaitu masyarakat Kota Manado dan sekitarnya.

Berdasarkan pada studi terhadap penggunaobjekrancangan, maka ragam aktivitas pada perancangan **Museum Seni Kontemporer di Manado** ini dirumuskan sebagai berikut:

- **Kegiatan utama**, yang meliputi penyelenggaraan pameran; penerangan (penyampaian informasi); multimedia; peragaan melalui *workshop*; dan penyediaan literatur yang berhubungan dengan seni kontemporer.
- **Kegiatan penunjang**, yang meliputi kegiatan yang berhubungan dengan hiburan dan rekreasi; kegiatan yang berhubungan dengan pariwisata, kebudayaan maupun pendidikan; kegiatan yang berhubungan dengan bidang telekomunikasi; dan kegiatan penunjang lainnya seperti penyediaan fasilitas konsumsi bagi pengelola maupun pengunjung museum.
- **Kegiatan pengelolaan dan pemeliharaan**, yang meliputi administrasi dan konservasi terhadap objek-objek yang berhubungan dengan fasilitas utama dan fasilitas penunjang pada objek perancangan, maupun terhadap fasilitas-fasilitas itu sendiri.

Berdasarkan pada analisis program dasar fungsional mengenai pengguna objek rancangan dan ragam aktivitasnya, maka dirumuskan program kebutuhan ruang dan fasilitas sebagai berikut:

1. Fasilitas Penerima
2. Fasilitas Eksibisi
3. Fasilitas Edukasi dan Penunjang Museum
4. Fasilitas Hiburan dan Komersial
5. Fasilitas Administrasi

6. Fasilitas Konservasi dan Restorasi Benda Koleksi
7. Fasilitas Teknis dan Servis
8. Parkir Kendaraan

3.5.2 Analisis Lokasi dan Tapak

- **Batas Tapak dan Besaran Tapak**

Perhitungan besaran tapak terpilih berdasarkan RTRW Kota Manado tahun 2010-2030 adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Total Luas Site Efektif} \\ &= \text{Total Luas Site} - \text{Total Luas Sempadan} \\ &= 16.992,56 \text{ m}^2 - 6.506,84 \text{ m}^2 \\ &= 10.485,72 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Daya Dukung Tapak

$$\begin{aligned} \text{Total Luas Site} &= \pm 1,7 \text{ Ha} \\ \text{TLS Efektif} &= 10.485,72 \text{ m}^2 \\ \text{KDB / BCR} &= \text{Maksimal } 50\% \\ \text{KLB / FAR} &= \text{Maksimal } 300\% \\ \text{KDH} &= \text{Minimal } 40\% \end{aligned}$$

Total Luas Lantai Dasar Maksimum

$$\begin{aligned} &= \text{KDB maks.} \times \text{TLS Efektif} \\ &= 50\% \times 10.485,72 \text{ m}^2 \\ &= 5.242,86 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KLB} &= \text{TLL} / \text{TLS Efektif} \\ \text{TLL maks.} &= \text{KLB maks.} \times \text{TLS Efektif} \\ &= 300\% \times 10.485,72 \text{ m}^2 \\ &= 31.457,16 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

- **Analisis Sirkulasi, Entrance dan Parkir**

Arus lalu lintas kendaraan pada jalan utama di depan tapak (Jln. Pierre Tendean) cukup padat dan sering terjadi kemacetan, khususnya di sepanjang jalan depan area *Manado Town Square*. Perletakan *entrance* yang tepat sangat berpengaruh terhadap kelancaran sirkulasi keluar-masuk tapak, sehingga tidak mengganggu sirkulasi kendaraan pada jalan utama.

Tanggapan rancangan:

- *Main entrance* berfungsi sebagai jalur masuk utama ke dalam tapak bagi pengunjung dan pengelola objek rancangan, serta jalur masuk bagi aktivitas servis.
- *Site exit* diperuntukkan sebagai jalur keluar pengunjung, pengelola, dan servis.
- Area parkir kendaraan didesain dengan perletakan yang memudahkan akses terhadap objek perancangan secara umum maupun masing-masing program fasilitas pada objek perancangan secara khusus.
- Akses ke dalam kawasan bagi pejalan kaki didesain sedemikian rupa untuk memudahkan pengunjung dalam mencapai massa utama objek perancangan.

- **Analisis Viewpada Tapak**

Tanggapan rancangan:



Gambar 3. Analisis Besaran Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Analisis Sirkulasi Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

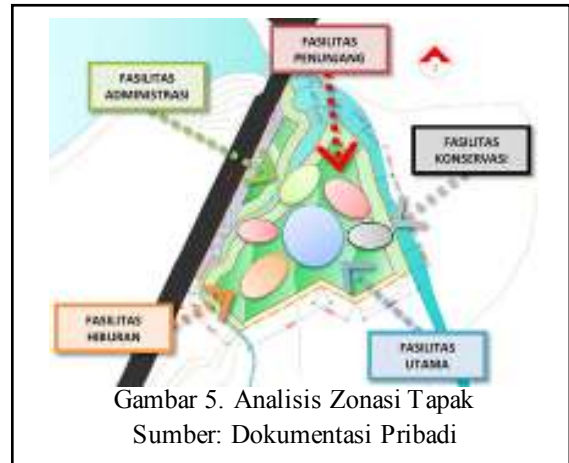
- Memanfaatkan potensi pada bagian tapak yang memiliki *view* positif, dengan membuat bukaan pada bagian bangunan yang menghadap ke arah *view* tersebut, atau melalui pemanfaatan ruang luar pada bagian tersebut sebagai *public space* bagi kegiatan yang bersifat *outdoor*.
- Bagian tapak yang menghadap ke arah Barat Laut, yaitu ke arah muara Sungai Sario, dimanfaatkan sebagai area bagi fasilitas penerima sekaligus *entrance* objek rancangan.
- Bagian tapak dengan *view* keluar yang kurang potensial akan dimanfaatkan untuk program fasilitas teknik dan servis, serta diolah sebagai ruang luar.

- **Analisis Zonasi Tapak**

Zonasi atau pembagian area bagi program fasilitas objek perancangan pada tapak terpilih dilakukan dengan mengacu pada fungsi dan karakteristik ruang, serta pola sirkulasi yang ada pada tapak.

Tanggapan rancangan:

- Perletakan area fasilitas utama dan fasilitas hiburan didasari oleh pertimbangan karakteristik ruang, yaitu ruang yang bersifat publik. Oleh karena itu, ruang-ruang yang termasuk dalam program fasilitas tersebut akan ditempatkan pada bagian tapak yang berdekatan dengan jalan utama dan *main entrance* tapak.
- Area bagi fasilitas penunjang ditempatkan berdekatan dengan perletakan fasilitas utama, agar dapat melaksanakan fungsinya sebagai penunjang fasilitas utama dengan sebagaimana mestinya.
- Area bagi fasilitas administrasi ditempatkan pada posisi yang berhubungan dengan area fasilitas utama untuk memperlancar akses kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan dan administrasi museum.
- Area bagi fasilitas konservasi, teknis, dan servis ditempatkan pada bagian belakang tapak perancangan. Perletakan fasilitas tersebut didasari oleh pertimbangan karakteristik ruang yang bersifat semi-publik dan privat.



Gambar 5. Analisis Zonasi Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5.3 Analisis Gubahan Bentuk dan Ruang Arsitektur

Gubahan bentuk dan ruang pada perancangan **Museum Seni Kontemporer di Manado** ini tetap mengacu pada tipologi bangunan museum secara umum. Galeri atau ruang-ruang pameran merupakan fasilitas utama pada objek, yang ditunjang oleh ruang-ruang pada fasilitas pendukung seperti auditorium dan ruang-ruang pada fasilitas edukasi.

Bentukan massa bangunan yang dipengaruhi konsep arsitektur *post-modern* menjadi pilihan perancang sebagai gagasan awal. Pemilihan konsep ini didasari oleh keinginan untuk menghadirkan suatu bangunan dengan *style* dan karakteristik yang mengesankan kekinian. Melalui konsep ini perancang juga ingin menghadirkan suatu bentuk massa yang mampu merepresentasikan arsitektur sebagai suatu karya seni. Dalam upaya untuk mewujudkan konsep ini, maka strategi transformasi desain dengan konsep metafora ditetapkan sebagai solusi bagi permasalahan desain. Transformasi desain melalui konsep metafora pada dasarnya bertujuan untuk menghasilkan objek arsitektural yang ekspresif serta mampu menghadirkan berbagai interpretasi pada manusia sebagai pengamat.

4. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep Aplikasi Tematik

Konsep aplikasi tematik yang akan diterapkan dalam perancangan adalah sebagai berikut:

1. Konsep utama berdasarkan tema perancangan terpusat pada aspek ruang (*space*) dan cahaya (*light*). Implementasi dari kedua aspek tersebut akan dilaksanakan melalui desain ruang arsitektural yang dipadukan dengan pencahayaan yang tepat, baik secara alami maupun buatan. Tujuan utama dari kolaborasi dua aspek ini adalah untuk menciptakan suatu atmosfer yang

mampu mempengaruhi emosi pengunjung secara visual melalui pengalaman dalam ruang. Cahaya berperan sebagai 'material' yang membentuk atmosfer ruangan.

2. Menerapkan prinsip desain melalui skala ruangan secara efektif sesuai fungsi ruang dan kesan yang ingin dihadirkan di dalamnya. Skala ruangan dapat membuat orang yang berada di dalamnya merasa leluasa—seperti pada ruangan dengan skala besar—dan bahkan kagum.
3. Desain pola sirkulasi yang menjadi penghubung antar ruang maupun kelompok fasilitas secara tepat berdasarkan studi pola hubungan ruang museum dan emosi yang ingin dihadirkan perancang. Sirkulasi tidak hanya berperan sebagai penghubung atau ruang transisi. Perancang juga ingin memancing antusiasme pengunjung yang melaluinya; yaitu rasa ingin tahu akan mengarah ke mana atau ke ruang apa selanjutnya.
4. Komposisi dan pemilihan warna pada interior dan eksterior tidak dapat dipisahkan dari konsep aplikasi tematik, karena setiap warna mampu menghadirkan kesan dan emosi yang berbeda-beda pada masing-masing pengamat.

4.2. Konsep Perancangan Tapak dan Ruang Luar

4.2.1 Konsep Zonasi

Konsep zonasi atau pembagian area bagi program fasilitas objek perancangan pada tapak terpilih berdasarkan analisis tapak adalah sebagai berikut:

- Area fasilitas utama dan fasilitas hiburan ditempatkan pada bagian tapak yang berdekatan dengan jalan utama dan *main entrance* tapak dengan pertimbangan karakteristik ruang yang bersifat publik.
- Area fasilitas penunjang ditempatkan berdekatan dengan perletakan fasilitas utama, agar dapat melaksanakan fungsinya sebagai penunjang fasilitas utama dengan sebagaimana mestinya.
- Area fasilitas administrasi ditempatkan pada posisi yang berhubungan dengan area fasilitas utama untuk memperlancar akses kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan dan administrasi museum.
- Area fasilitas konservasi, teknis, dan servis ditempatkan pada bagian Timur dan Selatan tapak perancangan yang berbatasan dengan Sungai Sario dan permukiman penduduk.

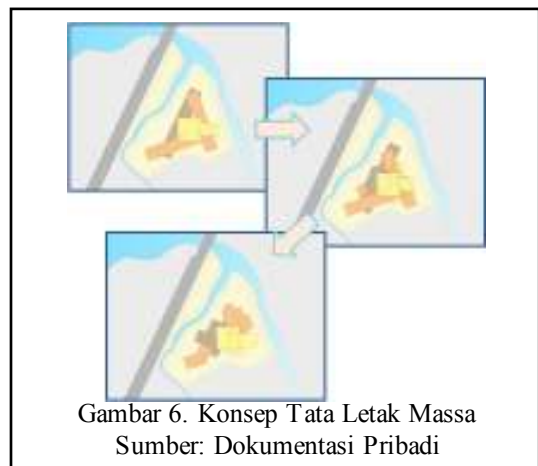
4.2.2 Tata Letak Massa dan Ruang Luar Fungsional

Tata letak massa pada tapak perancangan berdasarkan hasil analisis besaran dan daya dukung tapak dapat dilihat pada gambar di samping.

4.2.3 Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Tapak

Posisi tapak terletak di samping jalur jalan utama, yaitu Jln. Pierre Tendean. Arus lalu lintas kendaraan pada jalan utamacukup padat dan sering terjadi kemacetan, oleh karena itu perletakan *entrance* yang tepat sangat berpengaruh terhadap kelancaran sirkulasi keluar-masuk tapak, sehingga tidak mengganggu sirkulasi kendaraan pada jalan utama. Konsep-konsep sirkulasi pada tapak perancangan adalah sebagai berikut:

- *Main entrance* berfungsi sebagai jalur masuk utama ke dalam tapak bagi pengunjung dan pengelola museum, serta jalur masuk utama untuk aktivitas servis.
- *Site exit* diperuntukkan sebagai jalur keluar pengunjung, pengelola, dan servis. Perletakan jalur keluar yang berbeda dengan *main entrance* didasari oleh pertimbangan terhadap kelancaran sirkulasi di dalam tapak, dan untuk mencegah terjadinya kepadatan jumlah kendaraan pada satu titik.
- Area parkir kendaraan didesain dengan perletakan yang memudahkan akses terhadap objek perancangan secara umum maupun masing-masing program fasilitas pada objek perancangan secara khusus.



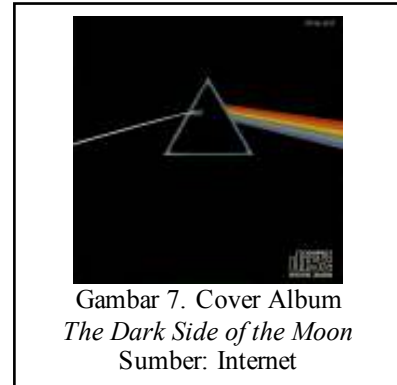
Gambar 6. Konsep Tata Letak Massa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Akses ke dalam kawasan bagi pejalan kaki didesain sedemikian rupa untuk memudahkan pengunjung dalam mencapai massa utama objek perancangan, dengan menyediakan jalur-jalur *pedestrian way* yang dilengkapi vegetasi, sebagai pengarah ataupun peneduh.

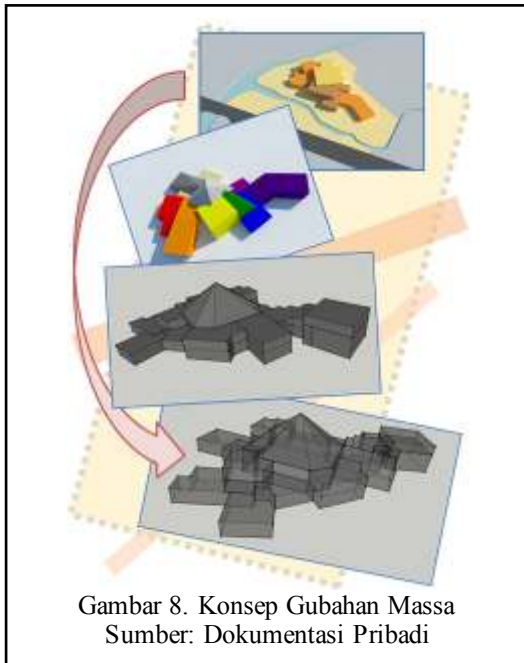
4.3. Konsep Perancangan Bangunan

4.3.1 Gubahan Massa dan Pola Denah

Konsep gubahan massa bangunan menggunakan metafora sebagai metode untuk menghasilkan bentuk gubahan massa, dengan tetap mengacu pada tema perancangan yang menetapkan cahaya sebagai salah satu aspek utama. Dalam transformasi desain melalui metafora, perancang memilih **Spektrum Cahaya** sebagai sumber konsep bentuk. Ide ini muncul secara spontan ketika perancang melihat cover album "*The Dark Side of the Moon*" dari band *psychedelic/progressive rock* asal Inggris, **Pink Floyd**. Album tahun 1973 ini menggunakan cover depan berupa gambar cahaya putih yang melalui sebuah prisma, yang kemudian membiaskan cahaya itu menjadi tujuh warna seperti pada warna pelangi.



Gambar 7. Cover Album *The Dark Side of the Moon*
Sumber: Internet



Gambar 8. Konsep Gubahan Massa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gagasan awal dari cover album tersebut kemudian dikembangkan oleh perancang melalui proses olah bentuk dalam transformasi desain. Konsep bentuk gubahan massa objek perancangan dapat dilihat pada gambar di samping ini.

4.3.2 Selubung Bangunan

Selubung bangunan secara umum adalah penutup struktur bangunan, namun pada kasus tertentu seperti *curtain wall*, selubung bangunan dapat berfungsi juga sebagai elemen struktur yang saling menunjang dengan elemen struktur utama. Pada perancangan museum ini, konsep selubung bangunan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- Dinding eksterior bangunan akan menggunakan material beton yang dilapisi dengan *aluminium composite panel* (ACP) pada bagian-bagian tertentu untuk memberi kesan mutakhir (*sophisticated*) dan melindungi beton dari pengaruh cuaca dan sinar matahari.
- Penutup atap dan dinding eksterior bangunan yang memiliki bukaan (*void*) akan menggunakan material kaca tahan panas seperti *ipazol solar control glass*. Material kaca tersebut dapat mengontrol transmisi panas sehingga menjaga suhu ruang dalam tetap stabil dan memberikan penerangan alami yang maksimal, serta memastikan adanya transparansi yang netral terhadap ruang luar.
- Selubung bangunan yang menggunakan dinding geser (*shear wall*) akan dilapisi dengan plat metal dari bahan *zinc* untuk menghadirkan kontras terhadap bagian selubung bangunan lainnya.
- Pemilihan dan komposisi warna material selubung bangunan disesuaikan dengan tema perancangan yang bertujuan untuk mempengaruhi emosi pengunjung museum.

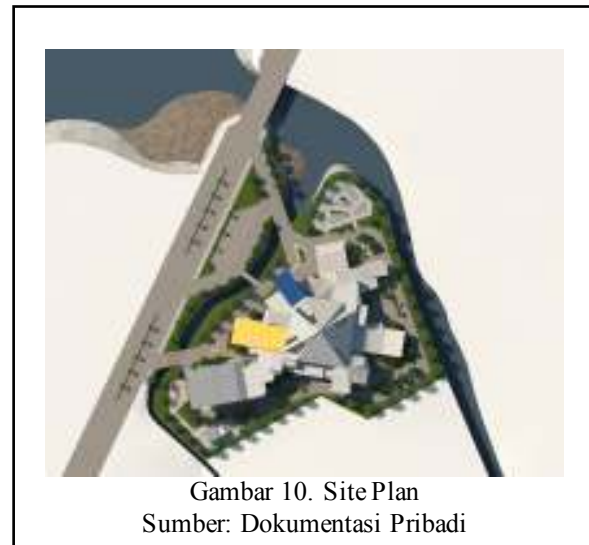
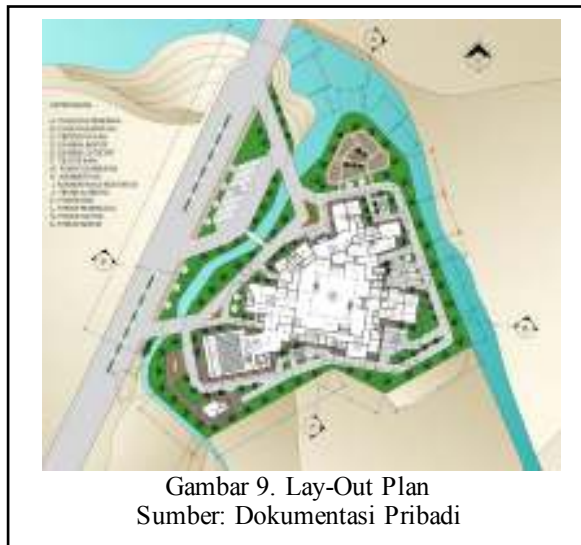
4.3.3 Struktur Bangunan

Konsep struktur dan konstruksi bangunan yang akan dipergunakan pada objek perancangan adalah sebagai berikut:

- Struktur rangka kaku (*rigid frames*), yaitu sistem struktur yang menggunakan konstruksi balok dan kolom baja. Desain struktur rangka kaku menyesuaikan dengan gubahan massa bangunan.
- Sistem *Mero*, digunakan pada struktur atap fasilitas eksibisi utama.

- Sistem dinding geser (*shear wall*), digunakan pada bagian-bagian bangunan seperti area *lift* barang, dan pertemuan antar bentuk gubahan massa yang tidak dapat ditopang dengan baik jika hanya menggunakan struktur rangka kaku.

4.4. Hasil Perancangan



Berdasarkan pada konsep tata letak massa bangunan dan daya dukung tapak, objek perancangan menggunakan sekitar 60-70% dari total luas efektif tapak. Posisi massa bangunan diatur sedemikian rupa berdasarkan sumbu-sumbu pada tapak yang ditentukan oleh perancang, kemudian dirotasikan searah jarum jam sebesar 9° terhadap posisi arah mata angin. Besar sudut tersebut sesuai dengan sudut deklinasi matahari yang merupakan salah satu acuan bagi perletakan massa bangunan.

Bentuk massa bangunan mengadopsi konsep metafora dengan menggunakan spektrum cahaya sebagai objek yang dimetaforakan. Warna-warna yang digunakan pada eksterior dan interior bangunan ditentukan menurut fungsi dan karakteristik ruang pada setiap program fasilitas yang bersangkutan. Perancang



kemudian mendistorsikan bentuk dasar yang diperoleh dari analisis gubahan bentuk, dan memadukannya dengan konsep *superimposisi* yang menghasilkan bentuk akhir objek perancangan.

5. PENUTUP

Perancangan **Museum Seni Kontemporer di Manado** ini berdasarkan perkembangan seni kontemporer yang semakin maju dan kreatif dari masa ke masa. Arsitektur sebagai salah satu produk seni turut mengalami evolusi yang menghasilkan bentuk arsitektur yang semakin variatif, namun tidak melupakan tipologi fungsi objek perancangan yang bersangkutan.

Museum Seni Kontemporer di Manado ini berperan sebagai fasilitas yang mewadahi segala aktivitas yang berhubungan dengan seni kontemporer di Kota Manado dan sekitarnya. Selain sebagai tempat untuk mengadakan pameran karya-karya seni kontemporer seniman lokal maupun seniman nasional, museum ini juga berfungsi untuk melestarikan, merawat, dan menyimpan benda-benda hasil karya seni kontemporer yang sudah teruji kualitas dan validitasnya oleh waktu. Seperti yang telah dibahas sebelumnya, seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh satu masa, akan tetapi berdasarkan periodisasi yang ditentukan oleh *Museum of Modern Art*, suatu karya seni dapat dianggap sebagai karya seni kontemporer dalam rentang waktu 5-10 tahun.

Tema yang dipergunakan dalam perancangan ditujukan untuk mempengaruhi emosi pengguna objek perancangan, sehingga menghadirkan emosi positif seperti rasa ketertarikan, kesenangan dan kenyamanan, baik di luar maupun di dalam ruangan. Keadaan Kota Manado yang belum memiliki fasilitas pewadahan bagi karya seni kontemporer menjadi faktor utama yang mendorong urgensi terhadap perancangan Museum Seni Kontemporer di Manado ini. Perancang sebagai penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan maupun penulisan jurnal Tugas Akhir ini, akan tetapi seperti kata pepatah, “tak ada gading yang tak retak.” Kiranya perancangan Museum Seni Kontemporer di Manado ini dapat bermanfaat bagi kita sekalian.

DAFTAR PUSTAKA

- Armand, A., 2011. *Arsitektur Yang Lain: Sebuah Kritik Arsitektur*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ching, F. D. K., 2007. *Architecture: Form, Space, and Order*. 3rd ed. New York: John Wiley & Sons.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986. *Pembakuan Rencana Induk Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988. *Kecil tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Desvallées, A. & Mairesse, F. eds., 2010. *Key Concepts of Museology*. Paris: Armand Colin.
- Halim, D., 2005. *Psikologi Arsitektur: Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Jakarta: Grasindo.
- Laurens, J. M., 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Manurung, P., 2012. *Pencapaian Alami dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Neufert, E., 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Tambayong, Y., 2012. *123 Ayat tentang Seni*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- White, E. T., 1983. *Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design*. Florida: Architectural Media Ltd.