

MUSEUM GMIM DI TOMOHON (*BEHAVIORISME SEBAGAI PENDEKATAN DESAIN*)

Disusun Oleh:
Eunike Fenita Macarau¹⁾
Pierre H. Gosal²⁾
Dwight M. Rondonuwu²⁾

Gereja Masehi Injili di Minahasa (GMIM) sebagai salah satu organisasi gereja terbesar di Sulawesi Utara mempunyai berbagai peninggalan kebudayaan dengan menyimpan cerita yang luar biasa, baik dalam sejarahnya, budayanya, sampai pada arsitektur bangunan gereja yang tersebar di berbagai daerah, sangat disayangkan jika peninggalan-peninggalan bersejarah GMIM tidak di ekspos dengan maksimal. Museum GMIM dirancang untuk memfasilitasi serta mengakomodir peninggalan sejarah GMIM, juga sebagai tempat pariwisata Sulawesi Utara khususnya di kota Tomohon dengan bertemakan Behaviorisme sebagai pendekatan desain, sehingga Museum ini dapat menjawab permasalahan bagi kebutuhan dari setiap perilaku masyarakat. Dengan menggunakan metode rancangan melalui proses transformasi gagasan desain yang menerapkan Behaviorisme sebagai perwujudan ide-ide desain sehingga menghasilkan perancangan secara dua dimensi dan tiga dimensi.

Kata kunci: *Museum, GMIM, Behaviorisme, Desain*

PENDAHULUAN

GMIM sebagai salah satu organisasi gereja terbesar di Sulawesi Utara mempunyai berbagai peninggalan kebudayaan yang tersebar di berbagai daerah dengan menyimpan cerita yang luar biasa, baik dalam sejarahnya, budayanya, sampai pada arsitektur bangunan gereja yang tersebar di berbagai daerah, sangat disayangkan jika peninggalan-peninggalan bersejarah GMIM tidak di kelola dan di ekspos dengan maksimal,

Untuk pengelolaan peninggalan-peninggalan sejarah itu perlu suatu bentuk fasilitas yang representatif dan dapat mewadahi serta mampu mengakomodir peninggalan-peninggalan GMIM tersebut. Bentuk fasilitas yang dimaksud adalah Museum. Apresiasi masyarakat terhadap museum masih dirasakan kurang, mungkin tingkat pemahaman masyarakat tentang museum masih sempit. Tidak jarang mereka memandang bahwa museum adalah sebuah bangunan yang di dalamnya tersimpan benda kuno yang tidak bermanfaat. Namun bila ditelaah lebih dalam, museum sangat signifikan dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan. Keberadaan museum tidak hanya sekedar untuk menyimpan berbagai benda-benda bersejarah saja, tapi dari museum dapat diuraikan sebuah perjalanan kehidupan masa lalu.

Perancangan Museum GMIM di Tomohon, dengan tema Behaviorisme sebagai pendekatan desain diangkat sebagai judul perancangan Tugas akhir yang bertujuan untuk mendesain gedung yang representatif sebagai wadah memfasilitasi peninggalan sejarah GMIM. Museum GMIM ini dirancang sesuai dengan perilaku masyarakat tapi tetap membentuk iman kepercayaan khususnya bagi umat Kristen. Behaviorisme sebagai pendekatan desain arsitektur diharapkan dapat memberikan hubungan terhadap kebutuhan perilaku manusia dan meningkatkan kepercayaan mereka kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan belajar sejarah GMIM.

METODE PERANCANGAN

- Pendekatan perencanaan objek ini menggunakan pendekatan dari berbagai aspek yaitu tipologi objek, atapak dan lingkungan serta tematik.
- Proses perancangan yang dipakai disini mengarah pada model desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel dalam bukunya *Tools for Enviremoent – Behaviour Research by John Zeisel, 1981*; dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang terus-menerus (*cyclical / Spiral*). Model desain seperti ini dipilih sebagai proses perancangan karena model desain ini cenderung tidak membatasi permasalahan sehingga desain nantinya bias optimal sesuai maksud dan tujuan perancangan.

¹⁾ Mahasiswa PS S1 Arsitektur UNSRAT

²⁾ Staf Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT

- Strategi perancangan merupakan nilai yang didapat melalui berbagai pertimbangan berdasarkan tinjauan judul, tema serta analisa melalui pendekatan behaviorisme, sehingga perancangan menggunakan dasar konsepsi fungsi Arsitektur menurut Geoffrey Broadbent meliputi *Artistik Form, Container, Climatic Modifier, Environmental Filter, Behaviour Modifier, Capital Investment, dan Cultural Symbolization*.

KAJIAN PERANCANGAN

1. Pengertian dan Pemahaman Objek Perancangan

Dilihat dari pemahaman objek ditarik suatu pemahaman tentang judul objek Museum GMIM di Tomohon dapat diartikan sebagai gedung atau tempat khusus yang dibangun dan disediakan untuk menyimpan, merawat, mengkomunikasikan, memamerkan bahkan melestarikan benda-benda bersejarah yang tergabung dalam kelompok GMIM letaknya berada di kota Tomohon.

Dengan adanya Museum GMIM di Tomohon maka diharapkan bahwa Museum itu sendiri tidak sekedar memamerkan dan memperkenalkan apa peninggalan-peninggalan GMIM, tetapi juga menyadarkan masyarakat untuk meningkatkan kepedulian agar dapat merawat dan melestarikan peninggalan-peninggalan GMIM serta dapat merespon atas tumbuh dan berkembangnya kekristenan di Sulawesi Utara dengan meningkatkan hubungan iman kepercayaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Objek yang akan dirancang harus mampu memberi suasana yang nyaman melalui ruang-ruang dengan menerapkan tema desain behaviorisme sehingga kedepannya objek ini mampu menciptakan ruang fungsional yang nantinya akan lebih memaksimalkan ekstensi objek sebagai Museum GMIM yang ada di Tomohon. Selain itu juga Museum ini juga dibuat agar dapat menarik perhatian umat Kristen yang ada di Luar daerah maupun di mancanegara untuk datang ke Tomohon melihat dan belajar akan peninggalan-peninggalan bersejarah dari GMIM.

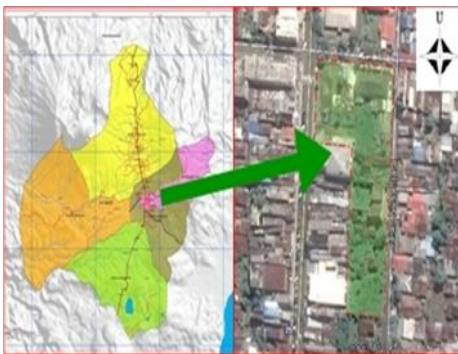
2. Lokasi dan Tapak

Lokasi objek perancangan berada di Kelurahan Paslaten I, Kecamatan Tomohon Timur, Kota Tomohon. Batasan site sebagai berikut :

- Utara : RS. GMIM Bethesda Tomohon dan Cagar budaya GMIM “Sion” Tomohon.
- Timur : Tempat Wisata Kuliner Kota Tomohon
- Selatan : Petokoan
- Barat : Pertokoan dan Permukiman warga

Potensi-potensi yang ada pada site antara lain adalah :

- Letak site berada jalan utama Kota Tomohon, sehingga mudah terlihat oleh orang yang melewati jalan tersebut.



Gambar 1. Lokasi dan tapak
(Sumber : Googleearth.com)

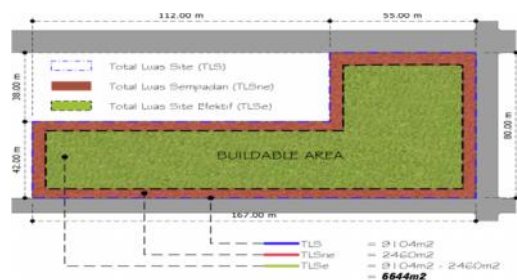
- Aksesibilitas yang mudah dari berbagai daerah baik kondisi kelancaran dan fasilitas serta sarana dan prasarana lingkungan yang memadai serta mudah dijangkau dari pusat aktivitas manapun seperti sekolah, kantor-kantor, maupun permukiman karena berada di pusat Kota.

- Site ini juga merupakan aset GMIM, karena selain lokasi tersebut adalah pusat keramaian, juga lokasi dulu pernah berdiri rumah Major Mangangantung Palar, ‘Stovil’ (sekolah agama pribumi), rumah direktur Stovil / Pdt. AZR Wenas (sempat tinggal di situ), asrama Stovil dan pernah dijadikan markas tentara Jepang lalu asrama polisi.

Dengan adanya sejarah, maka lokasi ini di pilih sebagai lokasi perencanaan Museum GMIM.

Adapun kapabilitas site sebagai berikut :

- Total luas site : **9.104 m²**
- Luas sepadan site : **2.460 m²**
- Luas site efektif (TTS_{Ef}) : **6.644 m²**
- Luas lantai dasar (LLD) : $KDB_{Maks} \times TTS_{Ef}$
 $40\% \times 6644 \text{ m}^2$
2.567 m² → BCR
- Total luas lantai (maks) : $FAR_{Maks} \times TTS_{Ef}$
 $320\% \times 6.644 \text{ m}^2$
6.644 m²



Gambar 2. Ukuran tapak

3. Kajian Tema Secara Teoritis

Dalam perancangan Museum GMIM di Tomohon maka dipakai kajian tematik yaitu “Behaviorisme sebagai Pendekatan Desain”, di dalam merancang suatu bangunan, tentunya tidak mendasar pada imajinasi sendiri. Oleh karena itu, bangunan merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinafasi oleh kehidupan manusia oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh nafsu dan cita-citanya. (Mangunwijaya, 1995).

Pada umumnya para ahli teori perilaku beropini bahwa dalam setiap perilakunya manusia mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Keberadaan tujuan tersebut, menjadi tumpuan sinergi dengan para ahli teori motivasi yang berusaha berpikir dan mencari cara agar manusia dapat didorong berkontribusi memenuhi kebutuhan dan keinginan organisasi. Perilaku manusia dalam hubungannya terhadap suatu setting fisik berlangsung dan konsisten sesuai waktu dan situasi. Karenanya pola perilaku yang khas untuk setting fisik tersebut dapat diidentifikasi. Tentu saja apa yang dibahas tidak lantas menjadi demikian sederhana bahwa manusia semuanya berperilaku dalam suatu tempat dan waktu tertentu. Tapi umumnya frekuensi kegiatan yang terjadi pada suatu setting baik tunggal ataupun berkelompok dengan setting lain menunjukkan suatu yang konstan/tetap sepanjang waktu. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya karakter dan pola tetap perilaku yang dapat dideteksi dalam hubungannya dengan suatu setting tapi juga kemungkinan yang muncul seperti pola tanggapan perilaku yang kadang dapat berubah menjadi sebaliknya.

Dalam penerapan behaviorisme ini, kita perlu mempelajari variabel-variabel yang dapat berpengaruh pada perilaku penggunaannya.

- a. Ukuran. Ukuran dengan bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunaannya. Penerapan : ukuran ruang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dimana ukuran ruangan tersebut disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna dalam suatu ruangan tersebut. Bentuk ruang lobi, tempat ibadah, ruang rehabilitasi, auditorium mengambil bentuk – bentuk lengkung untuk memberi kesan dinamis, riang, dan memberi pengaruh gembira.
- b. Perabot dan penataannya. Perabot di buat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya mempengaruhi perilaku penggunaannya. Penerapan : penataan perabot dalam ruang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang.
- c. Suara, Temperatur dan Pencahayaan. Unsur-unsur ini mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi ruang dan penggunaannya.
 - Suara yang keras dapat mengganggu ketenangan seseorang. Penerapan : agar tidak mengganggu ketenangan dengan suara keras, maka ruang dibuat kedap suara agar suara tidak mengganggu ketenangan ruangan lain.
 - Temperatur berpengaruh dengan kenyamanan pengguna ruang, dimana suhu ruang sangat mempengaruhi kenyamanan ruang.
 - Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Ruang yang cenderung minim pencahayaan membuat orang menjadi malas dan jika terlalu terang dapat menyebabkan silau dan menyakitkan mata.

d. Warna. Warna, memiliki peranan penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku – perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang.

Warna	Kesan Dari Jarak	Kesan Dari Kehangatan	Rangsangan Mental
Biru 	Sangat Jauh	Dingin	Penuh Ketenangan
Hijau 	Sangat Jauh	Dingin ke netral	Sangat Tenang
Merah 	Dekat	Hangat	Sangat Merangsang
Orange 	Sangat Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Kuning 	Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Coklat 	Sangat Dekat	Netral	Merangsang
Ungu 	Sangat Dekat	Dingin	Agresif, menekan

Table Persepsi Warna bagi Manusia

Sumber : Antonius Tandal, Arsitektur Berwawasan Perilaku

4. Analisis Perancangan

Identifikasi kegiatan Museum GMIM di Tomohon terdiri dari kegiatan edukasi, pariwisata, administrasi, promosi dan penunjang.

Pemakai Bangunan :

- Pengelola : terdiri dari kepala museum yang membawahi bagian administrasi, dan bagian teknis.

- Pengunjung : terdiri dari keloktor, seniman, ilmuwan dan pelajar, serta kelompok orang yang baru mengunjungi museum.
- Tamu : adalah orang yang berkepentingan dengan pengelola.

a. Analisa View



Gambar 3. Analisa view

Tanggapan Rancangan :

Orientasi massa bangunan akan diarahkan ke Barat (menghadap jalan utama) sedangkan ruang yang memerlukan

b. Analisa Klimatologi



Gambar 4. Analisa Klimatologi

- Gambaran proses perancangan terhadap Curah Hujan. Curah hujan memberikan kontribusi pada sebagian bangunan dapat digunakan pelapis berupa cat waterproof. Lantai ditinggikan dari dasar tanah karena topografi site relative datar, sehingga diperlukan fill atau penimbunan untuk menambah elevasi dasar bangunan.
- Gambaran proses perancangan terhadap orientasi matahari. Penempatan ventilasi/ jendela Massa pada site dengan menggunakan orientasi matahari sebagai pencahayaan pada bangunan. Penggunaan warna pada bangunan yang dapat memantulkan panas. Pengaturan posisi bangunan.

c. Analisa Sirkulasi dan Entrance

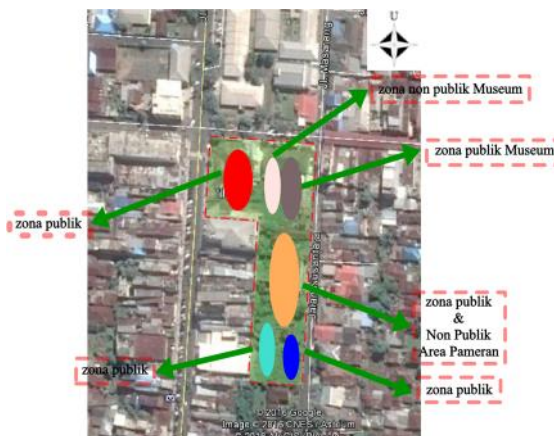
Aksesibilitas menuju site pada kendaraan bermesin dapat dilewati melalui jalan Tomohon-Manado arah Barat.

Tanggapan Rancangan

- Pada site dibuat jalan masuk kendaraan dari arah Timur dan keluar di arah Barat.
- Bangunan dibuat sedekat mungkin antar massa agar dalam aksesibilitas pengguna tidak rumit dan mempersulit pengguna dari satu bangunan menuju bangunan lainnya.



Gambar 5. Analisis Sirkulasi dan Entrance



Gambar 6. Analisis Zoning

d. Analisa Zoning

Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum terbagi menjadi lima zona / area berdasarkan kehadiran public dan keberadaan koleksi / pajangan. Zona tersebut antara lain :

- Zona Publik – Tanpa koleksi
- Zona Publik – Dengan koleksi
- Zona Non Publik – Tanpa koleksi
- Zona Non Publik – Dengan Koleksi
- Zona Penyimpanan Koleksi.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep Aplikasi Tematik

Konsep perancangan Museum GMIM di Tomohon ini menggunakan konsep fungsi Geoffrey Broadbent dengan bertepatan “Behaviorisme sebagai pendekatan Desain” dengan mengacu pada perilaku manusia yang mempengaruhi perancangan Museum GMIM di Tomohon ini.

2. Konsep Perancangan Site dan Ruang Luar

- Tata Letak Massa dan Ruang Luar Fungsional



Gambar 7. Konsep Tata Letak Massa

- Konsep Sirkulasi



Gambar 8. Konsep Sirkulasi

- Konsep Fasade Bangunan

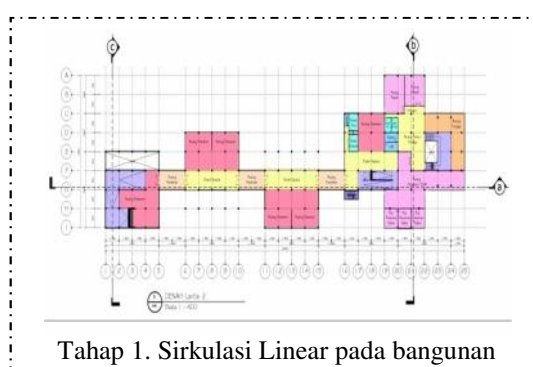


Gambar 9. Konsep Fasade Bangunan

- Konsep Perancangan Bangunan

Museum GMIM di Tomohon dengan tema Behaviorisme sebagai Pendekatan Desain mengambil bentuk yang modernisasi akibat perkembangan zaman dan perkembangan masyarakat yang semakin modern, tetapi tetap dengan konsep Goofrey Broadbent yang fungsional.

- a. Artistik Form (Fungsi Bentuk Arsitektur)





Tahap 3. Pada entrance diekspose kolom-kolom bulat selain berfungsi sebagai struktur berfungsi juga sebagai estetika.

Gambar 10. Konsep *Artistik Form*
(Sumber : Analisa penulis)

Warna Ungu dalam atribut GMIM menunjuk pada keagungan pengorbanan Kristus, penyesalan dan pengakuan dosa serta kerendahan hati.

b. *Container* (Fungsi Perwadahan)



Gambar 11. *Container*
(Sumber : Analisa penulis)

Dengan bertemakan Behaviorisme sebagai pendekatan desain, maka pada Museum GMIM dibentuklah ruang-ruang yang sesuai dengan kebutuhan bahkan mengambil Perilaku Masyarakat Minahasa, seperti masyarakat yang terbuka dan ramah, untuk itu dibuatlah lobby, kemudian Ruang peralihan dibuat berdasarkan Perilaku masyarakat yang mudah bergaul. Ruang-ruang inilah sebagai perwadahan aktifitas Perilaku masyarakat Minahasa yang menonjol.

c. *Climatic Modifier* (Fungsi Modifikasi / Kontrol Iklim)

Konsep Fasade yang digunakan merupakan material ramah lingkungan yang diharapkan lebih memunculkan ciri khas lingkungan sehingga akan menarik perhatian pengunjung. Pada selubung bangunan menggunakan material second skin besi hollow dan ACP, yang lebih memberikan kesan alami dan ramah lingkungan.



Gambar 12. Konsep *Climatic Modifier*
(Sumber: Analisa Pribadi)

d. *Environmental Filter* (Fungsi Filter Lingkungan)

Suasana dibuat dapat memberikan suatu daya tarik bagi lingkungan sekitar sehingga memberi kesan menyatu dengan bangunan sekitar.

e. *Behaviour Modifier* (Fungsi Pembentuk Perilaku)

Penggunaan material pada dinding, kolom, dan balok berbeda pada setiap ruangan menjadikan fungsi pembentuk perilaku.

Disekitar pedestrian way ditanami tumbuhan sepanjang jalan dan lampu jalan sebagaimana fungsi pengantar pengunjung menuju pintu masuk.



Gambar 13. Konsep *Behaviour Modifier* dan Konsep *Cultural Symbolization*

f. *Capital Investment* (Fungsi Investasi Modal)

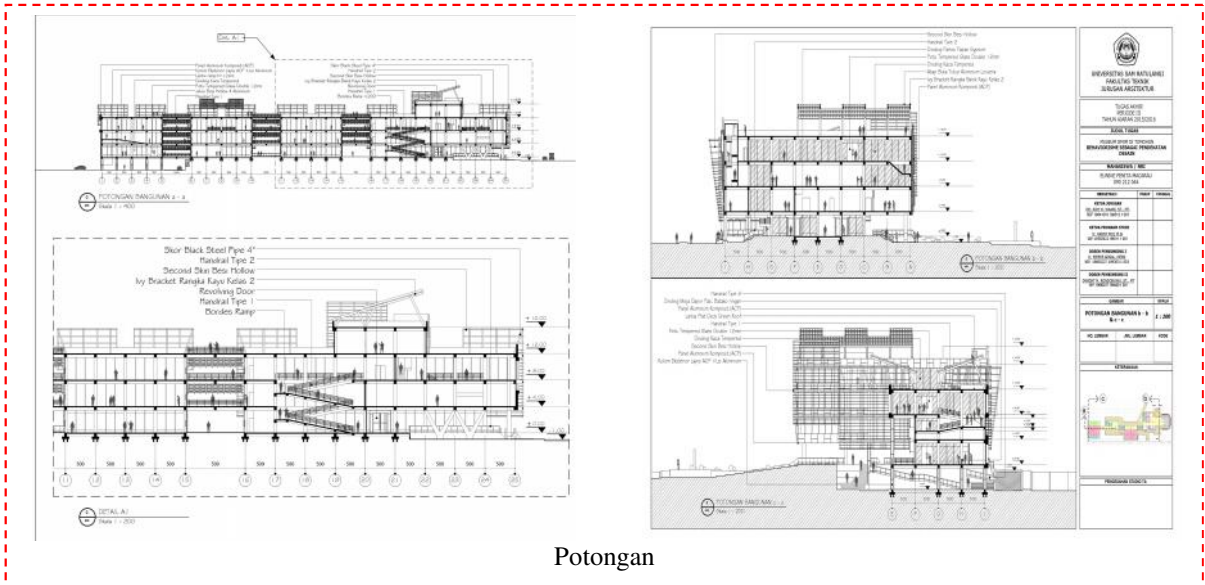
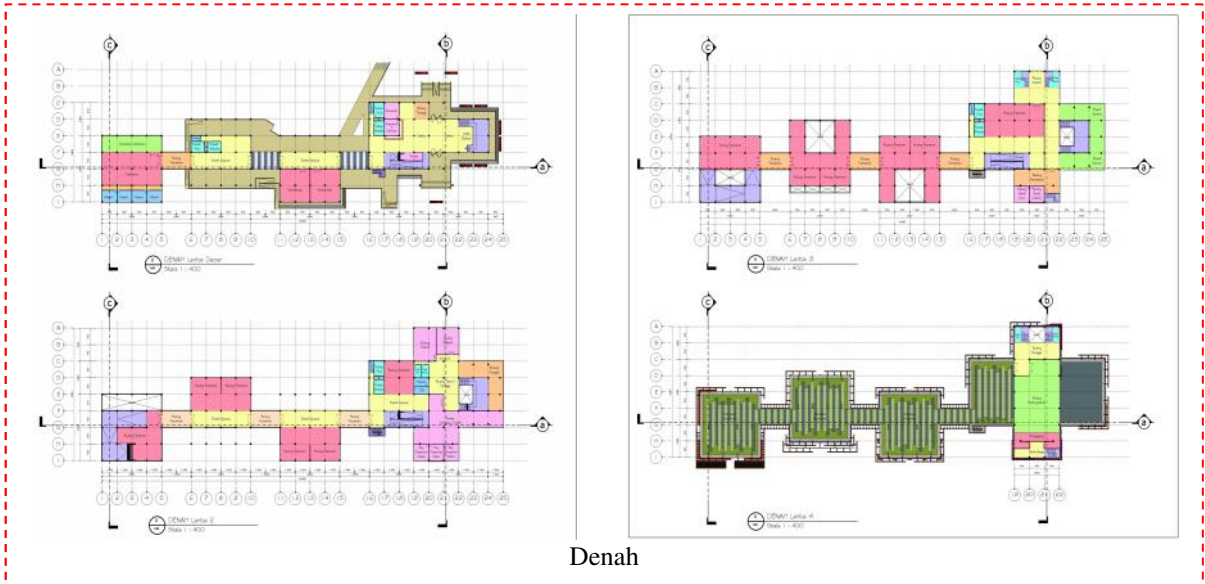
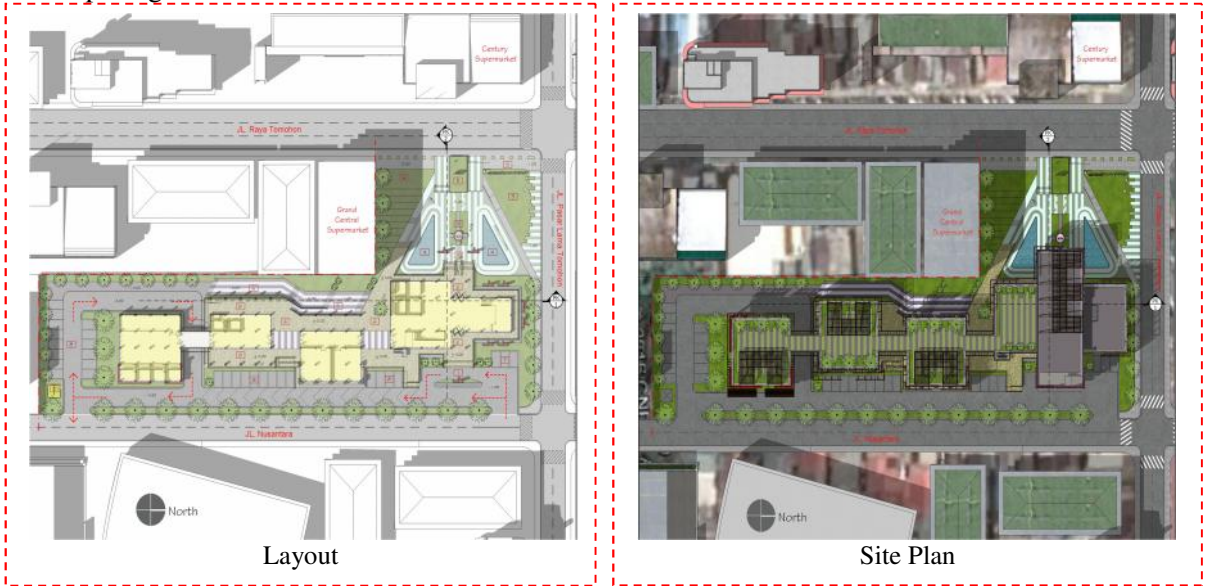
Keuntungan yang diinvestasikan melalui objek ini berupa keuntungan profit dan benefit. Keuntungan profit didapat melalui pemakaian fungsi ruang yang ada serta jumlah pengunjung. Sedangkan keuntungan benefit diperoleh melalui manfaat yang didapat dari pengunjung/pemakai akan fasilitas yang ada pada Museum GMIM ini.

g. *Cultural Symbolization* (Fungsi Simbol Budaya)

Memberikan simbol budaya pada bangunan dengan memasukkan unsur-unsur yang berkaitan dengan budaya daerah dimana objek berada.

3. Hasil Perancangan

Hasil perancangan dari kajian konsep perancangan baik secara struktural maupun arsitektural dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

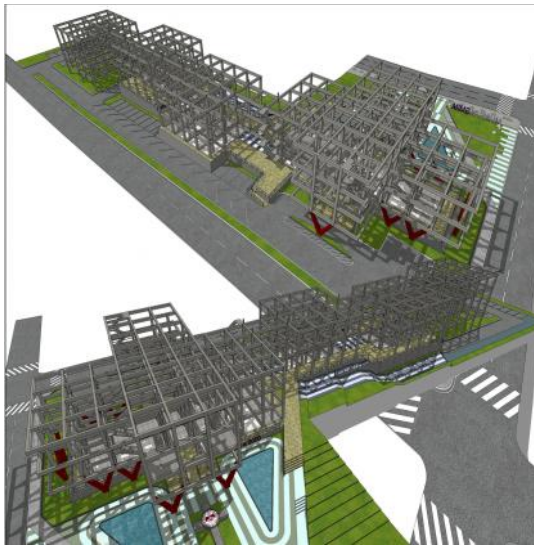




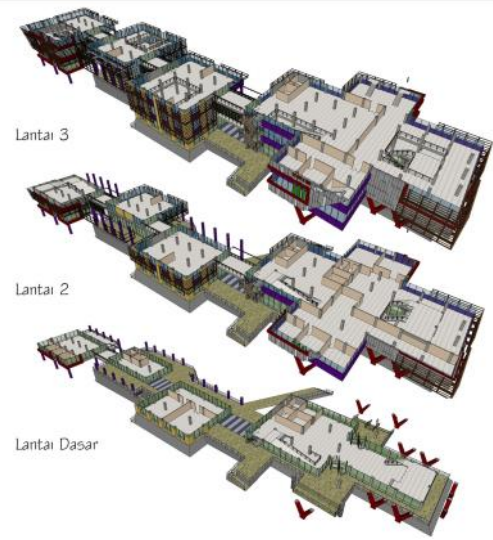
Tampak Kawasan



Potongan Kawasan



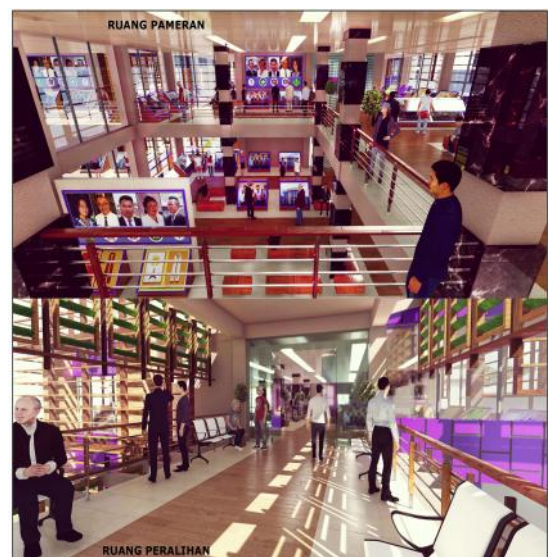
Isometri Struktur



Isometri Denah



Spot Eksterior



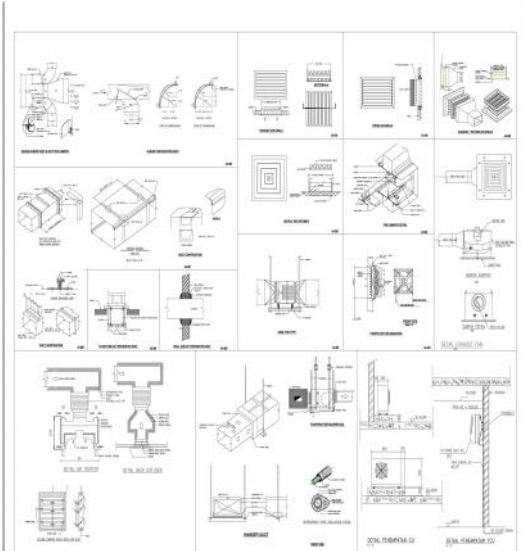
Spot Interior



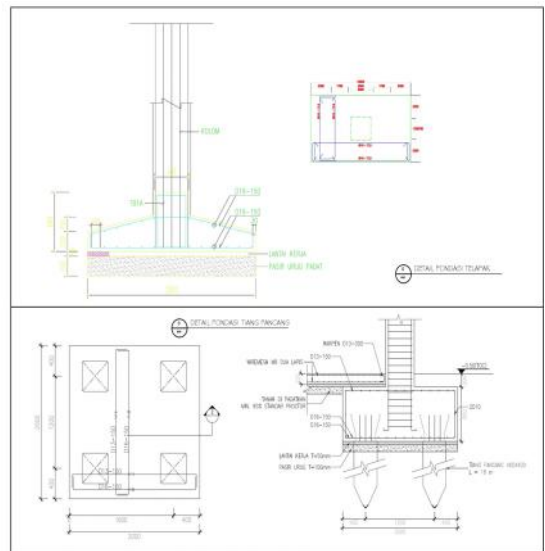
Perspektif Mata Manusia



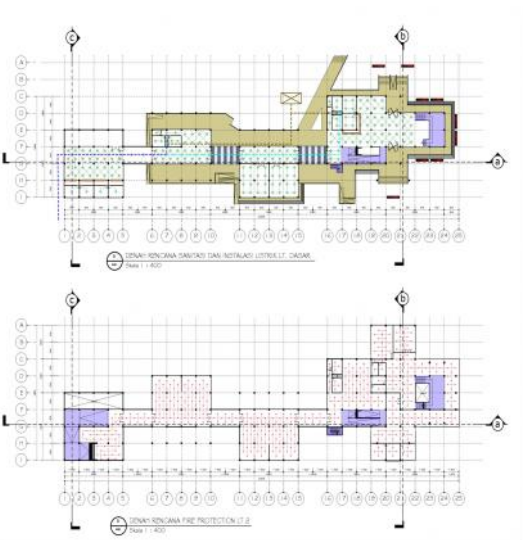
Perspektif Mata Burung



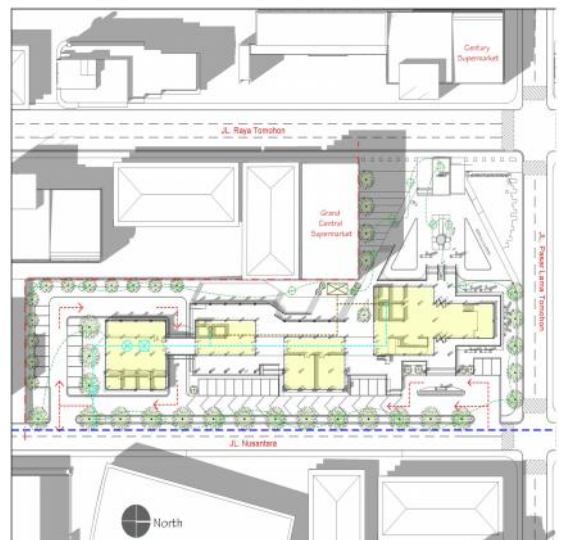
Detail Utilitas



Detail Struktur



Denah Utilitas Bangunan



Layout Utilitas

PENUTUP

Perancangan Museum GMIM di Tomohon ini merupakan jawaban dari kebutuhan dimana begitu banyak peninggalan-peninggalan sejarah GMIM yang masih tersebar di beberapa daerah. Untuk itu diperlukan tempat representative yang dapat memwadahi akan peninggalan-peninggalan sejarah GMIM. Adapun permasalahan utama dari perancangan ini adalah lahan parkir yang tidak dapat menampung akan pengunjung dari Museum GMIM. Kebutuhan ruang disesuaikan dengan fungsi dari perilaku pengguna, yang diselesaikan dengan menggunakan pendekatan tema Behaviorisme sebagai Pendekatan Desain. Permasalahan lain yang muncul mengenai kenyamanan, dan keamanan pengelola dan pengunjung, serta kelancaran sirkulasi, coba dijawab melalui penggunaan material struktur, selubung bangunan, dan penggunaan material atap yang di sesuaikan dengan kondisi iklim setempat.

Demikian paparan mengenai perancangan Museum GMIM di Tomohon, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang berkaitan dengan objek maupun tema perancangan. Sekiranya kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan perancangan ini di hari depan. Besar harapan, hasil dari perancangan Museum GMIM di Tomohon ini mampu menjadi solusi dan jawaban yang tepat bagi permasalahan, terutama yang berhubungan peninggalan-peninggalan sejarah GMIM.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali. 2010. *Museum Di Indonesia Kendala dan Harapan*. Jakarta: Papas SinarSinanti.
- Antonius N. Tandal, 2011, *Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme); Jurnal*, Manado, UNSRAT
- Assa, Rudy N. 2003. *Sejarah Ringkas GMIM 1934 – 2000*. Kakas Sulut: Yayasan Militia Christy.
- Broadbent, Geoffrey. 1980. *Signs, Symbols, and Architecture*. New York: John Wiley & Sons.
- Direktorat Museum. 2009. *Ayo Kita Mengenal Museum*. Jakarta: Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Francis D.K. Ching, 2008, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sutaarga, Moh. Amir. 1990. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mangunwijaya, Y.B. 1995. *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia.
- Ardi Kalumata, 2015. www.manadotoday.co.id. Diakses 24 Juni 2015. <http://www.manadotoday.co.id/2015/06/7145/turambi-miliki-nilai-historis-pusat-kota-tomohon-jangan-dirobah-jadi-areal-bisnis.html>
- Rabbani Kharismawaan, 2012 "Metoda Perancangan Arsitektur". [http://www.academia.edu/1748347/2012 - Metoda Perancangan Arsitektur - Inquiry by Design John Zeisel](http://www.academia.edu/1748347/2012_-_Metoda_Perancangan_Arsitektur_-_Inquiry_by_Design_John_Zeisel)
- Sasadara Hayunira. 2010. "Pengertian Museum dan Museologi". [http://hayunirasadara.multiply.com/journal/item/18/Pengertian Museum dan Museologi?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://hayunirasadara.multiply.com/journal/item/18/Pengertian_Museum_dan_Museologi?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)
- Sinode GMIM. "Pengantar Tentang Atribut" diakses 29 Agustus 2016 <http://sinodegmim.orh/index.php/tentang-gmim/lambang-/33-aturan-tentang-atribut-gmim/815-pengantar-tentang-atribut-gmim.html>