

REGENERASI MUSEUM NEGERI PROVINSI SULAWESI UTARA

(PENERAPAN KONSEP REKAM JEJAK J. MAYER H. SEBAGAI STRATEGI DESAIN)

Septian Kevin Rantung¹
Deddy Erdiono²
Hendriek H. Karongkong³

ABSTRAK

Manado adalah kota ekowisata dan merupakan salah satu kota berkembang di dunia dimana terdapat peninggalan-peninggalan sejarah maupun budaya daerah dalam jumlah yang besar berada di dalam Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara, namun seiring dengan perkembangan zaman, nilai-nilai sejarah dan budaya yang masih dilestarikan dan dipamerkan di museum mulai dilupakan oleh penduduk setempat sehingga kebudayaan daerahpun mulai ditinggalkan oleh generasi-generasi dewasa ini.

Oleh sebab itu guna meningkatkan minat dan kepedulian masyarakat akan pelestarian kesenian dan kebudayaan di Sulawesi Utara, dalam rangka menghadirkan dan menghidupkan kembali kegiatan pemeliharaan dan rekreasi museum ini, maka perlu adanya upaya regenerasi sepenuhnya baik itu lingkungan, bangunan, maupun fungsi yang ada serta mewadahi kebutuhan masyarakat saat ini dengan fasilitas penunjang yang baru dan bekerjasama dengan pihak swasta untuk menghadirkan museum dengan konsep baru dan berdasarkan pada strategi rekam jejak dari arsitek asal jerman yaitu Jurgen Mayer H. yang berupa duplikasi, rotasi dan mutasi sehingga bisa menciptakan museum dengan suasana kreatif sekaligus edukatif dalam pembangunan museum ini.

Kata kunci : Regenerasi, Museum, Provinsi Sulawesi Utara, Rekam Jejak, J. Mayer H

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara dengan beragam suku, ras, dan budaya sehingga Negara ini menjadi salah satu tempat wisata yang diminati oleh turis-turis dalam negeri maupun luar negeri, namun seiring dengan perkembangan zaman di era westemisasi ini, nilai-nilai budaya mulai ditinggalkan oleh penduduk setempat sehingga kebudayaan daerahpun mulai dilupakan oleh generasi-generasi sesudahnya, padahal sebagian besar seni dan budaya peninggalan leluhur telah diwadahi dalam satu tempat yaitu museum.

Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara resmi dibuka pada tanggal 9 Januari 1991, dan dibangun untuk menyimpan, merawat, melestarikan dan memamerkan semua dokumen yang terkait dengan budaya local, sejarah dan seni di Provinsi Sulawesi Utara. Museum ini memiliki koleksi peninggalan daerah lengkap yang terdiri dari 10 kategori yaitu geologi, biologi, etnografi, arkeologi, sejarah, pengetahuan tentang pengumpulan mata uang, filologi, ceramologi, seni dan teknologi dengan jumlah koleksi yang di simpan sebanyak 2.810 koleksi dan yang dipamerkan sebanyak 500 koleksi.

Berdasarkan data survey lapangan, jumlah pengunjung Museum dari tahun 2009 hingga tahun 2014 hanya sebesar 25.197 pengunjung, itupun sebagian besar pengunjung adalah mayoritas pelajar karena jumlah pengunjung umum hanya sebesar 2997 orang.

Kurangnya minat penikmat seni, budaya, sejarah dan peninggalan daerah saat ini merupakan salah satu akibat terbelengkalainya Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara di kota Manado. Selain itu,

¹Mahasiswa Program Studi SI Arsitektur UNSRAT

²Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

minimnya fasilitas-fasilitas penunjang yang memadai serta status dan tipologi museum yang suram, sunyi, dan keramat sudah melekat kuat dalam pemikiran kita sejak dulu hingga masa sekarang.

Guna meningkatkan minat dan kepedulian masyarakat akan pelestarian kesenian dan kebudayaan di Sulawesi Utara, dalam rangka menghadirkan dan menghidupkan kembali kegiatan pemeliharaan dan rekreasi museum ini, maka perlu adanya upaya regenerasi sepenuhnya baik itu lingkungan, bangunan maupun fungsi yang ada serta mewadahi kebutuhan masyarakat saat ini dengan fasilitas penunjang yang baru dan bekerjasama dengan pihak swasta untuk menghadirkan suasana rekreatif sekaligus edukatif dalam pembangunan museum ini.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan Museum Provinsi Sulawesi Utara dilakukan melalui 3 aspek pendekatan perancangan, yakni :

- **Pendekatan Tematik**, yang bertujuan untuk mendalami dan memahami prinsip-prinsip dari *Konsep Rekam Jejak J. Mayer H. Sebagai Strategi Desain* dan bagaimana penerapannya pada objek perancangan.
- **Pendekatan Tipologi Objek**, yang merupakan pemahaman tipe bangunan yang akan dihadirkan baik dari segi fungsi, bentuk dan langgam. Pemahaman tipologi terdiri dari identifikasi dan pengolahan tipologi bangunan.
- **Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan**, yang meliputi pemilihan lokasi dan tapak berdasarkan *Google Earth* yang didasari oleh RTRW yang dimiliki Kota Manado, serta analisis tapak dan lingkungan.

Proses perancangan yang akan digunakan adalah proses desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel terdapat 2 tahapan proses yaitu:

- **Fase 1** (*Develop the Comprehensive Knowledge of the Designer*) merupakan tahap pengembangan ide atau wawasan terhadap 3 aspek pendekatan perancangan.
- **Fase 2** (*Siklus Image-Present-Test*) merupakan tahap untuk menghasilkan ide-ide perancangan melalui siklus berulang yang meliputi proses pembuatan konsep, penyajian dalam bentuk gambar dan evaluasi hasil perancangan.

Beberapa strategi perancangan yang akan digunakan untuk memperoleh data yang mendukung pendekatan serta proses perancangan meliputi studi literatur dan studi komparasi terhadap tipologi Museum, observasi lapangan terhadap kegiatan yang berlangsung didalam Museum, serta wawancara dengan cara mengumpulkan informasi melalui komunikasi verbal dengan dosen pembimbing dalam proses asistensi.

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu

Sedangkan kata Regenerasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembaharuan semangat dan tata susila, penggantian alat yang rusak atau hilang dengan pembentukan jaringan sel baru, atau penggantian generasi tua kepada generasi muda.

Regenerasi Museum yang dimaksud disini adalah pembaharuan atau perencanaan kembali suatu bangunan/gedung tempat penyimpanan dan pelestarian benda-benda peninggalan yang merupakan bukti material manusia ataupun lingkungannya dari wilayah provinsi dimana museum berada.

2. Prospek dan Fisibilitas Objek Perancangan

a. Prospek Objek Perancangan

Kurangnya minat penikmat seni budaya saat ini merupakan salah satu masalah dari terbengkalainya Museum Budaya Provinsi Sulawesi Utara di kota Manado, selain itu minimnya fasilitas-fasilitas penunjang yang memadai serta status dan tipologi museum yang suram, sunyi, dan keramat sudah melekat kuat dalam pemikiran kita dari dulu hingga dewasa ini. Seiring dengan perkembangan zaman, keberadaan kebudayaan dan kesenian daerah mulai dilupakan bahkan ditinggalkan oleh masyarakat. Oleh karena itu, guna meningkatkan kepedulian masyarakat akan

pelestarian budaya serta minat dari penikmat seni budaya, maka perlu adanya upaya untuk menghadirkan dan menghidupkan kembali museum budaya provinsi ini melalui regenerasi sepenuhnya baik itu lingkungan, bangunan maupun fungsi yang ada serta mewadahi kebutuhan masyarakat saat ini dengan fasilitas penunjang yang baru sehingga pemerintah dapat bekerjasama dengan pihak swasta dan mengelolah museum secara terpisah, dimana fungsi edukatif dikelola oleh pemerintah dan fungsi entertainment dikelola oleh swasta untuk menghadirkan suasana yang edukatif sekaligus rekreatif dalam bangunan museum ini

b. Fisi bilitas Objek Perancangan

Melestarikan kembali budaya maupun peninggalan daerah dengan melakukan perubahan besar, salah satunya berupa pergeseran unsur tipologi yang ada dari sekedar unsur konservasi, preservasi, dan edukasi menjadi bangunan dengan unsur konservasi, preservasi, edukasi, rekreasi, reservasi, relaksasi, informasi, investasi, dan eksplorasi sebagai tipologi fungsi. Pergeseran tipologi fungsi ini merupakan *grand concept* dari regenerasi museum budaya ini. Dengan pergeseran tipologi fungsi bangunan ini, diharapkan agar berubahnya sudut pandang masyarakat akan status dan tipologi museum yang telah melekat kuat dalam pemikiran sebagian orang, sehingga masyarakat menjadi lebih tertarik untuk mengunjungi museum budaya provinsi ini.

3. Kajian Tema Perancangan

a. Asosiasi logis tema dan objek perancangan

Dalam dunia arsitektur, merancang kembali identik dengan membangun kembali karya arsitektur yang dirasakan kurang tepat. Regenerasi dalam arsitektur dapat dilakukan dengan mengubah, mengurangi atau menambahkan unsur pada suatu bangunan. Regenerasi perlu direncanakan secara matang sehingga didapat hasil yang efisien, efektif, dan dapat menjawab masalah yang ada dalam bangunan tersebut.

Konsep rekam jejak J. Mayer H. melalui proses duplikasi, rotasi, memiliki asosiasi logis dengan perancangan regenerasi museum dimana lewat duplikasi dan rotasi, terjadi proses perubahan (rotasi), serta pengurangan dan penambahan (duplikasi) sesuai dengan dasar pengertian regenerasi. Keterkaitan antara judul dan tema sangatlah kuat dimana konsep rekam jejak membutuhkan jejak-jejak dari bangunan yang pernah atau berada di lokasi/tapak untuk diperbaharui kembali (regenerasi) dan keduanya bermaksud membangun kembali dengan tujuan konservasional

b. Kajian tema perancangan

Jurgen Mayer H. Merupakan arsitek asal Jerman yang terkenal dengan konsep rekam jejaknya melalui proses duplikasi dan rotasi dimana duplikasi merupakan perangkapan, perulangan dan suatu proses / metode untuk menciptakan duplikat sedangkan rotasi adalah perputaran. Metode rekam jejak ini diadabtasi dari metode "*transformational borrowing*" menurut Anthony C. Anonides dalam bukunya yang berjudul "*Poetics of Architecture, Theory of Design*" dimana metode transformasi ini merupakan teknik meminjam bentuk dari elemen-elemen yang ada, baik itu elemen alam maupun elemen buatan. Metode ini adalah upaya untuk menghadirkan kembali **figur lama** menjadi **figur baru** dengan konteks yang lebih modern dan sesuai perkembangan jaman.

4. Analisis Perancangan

a. Analisis program dasar fungsional

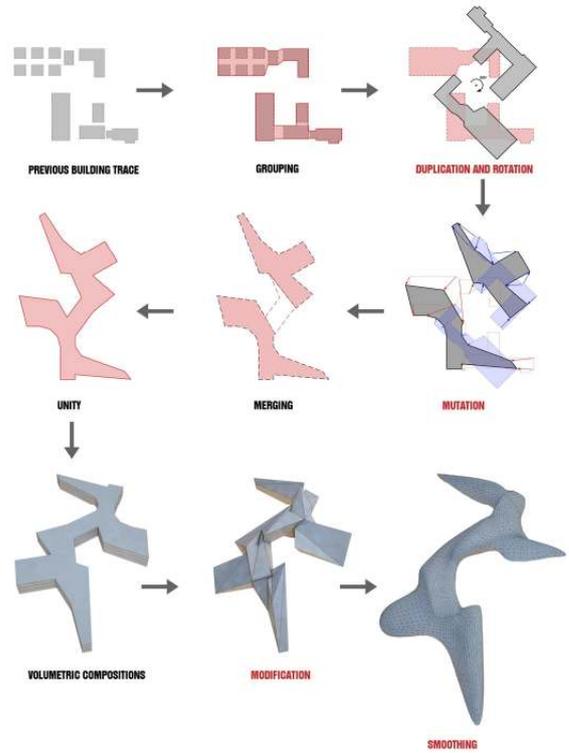
Berdasarkan pendataan yang telah dilakukan maka pelaku kegiatan yang ada dalam Museum ini terdiri dari pengunjung, pengelola, dan pengusaha dan dikategorikan sebagai bangunan edukasional dan komersial karena berfungsi sebagai tempat belajar sekaligus berekreasi. Pengguna terbagi atas 3 jenis :

- *Pengunjung* adalah seorang diri/individu ataupun kelompok yang bermaksud mengunjungi bangunan.
- *Pengelola* adalah orang yang mengelola, menjaga, dan merawat bangunan baik itu direktur, staf, security, cleaning service, dsb.
- *Pengusaha* adalah orang yang berusaha dengan cara menyewa tempat dan menjual barang ataupun jasa.

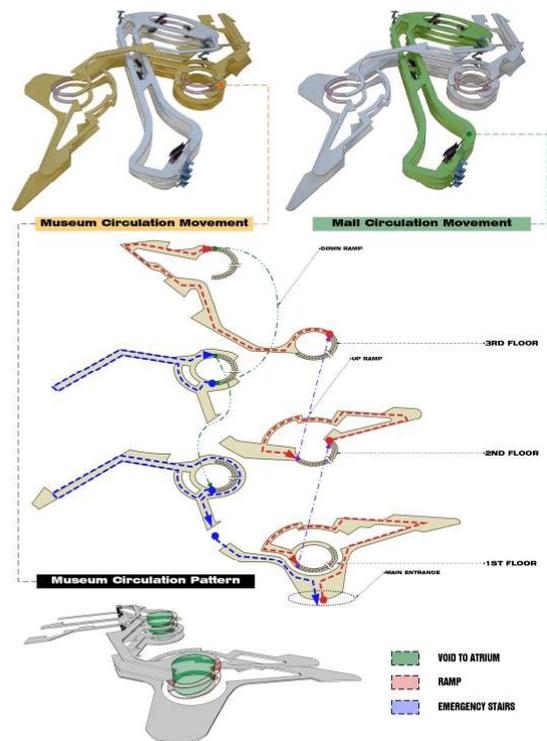
IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

a. Konsep Perancangan

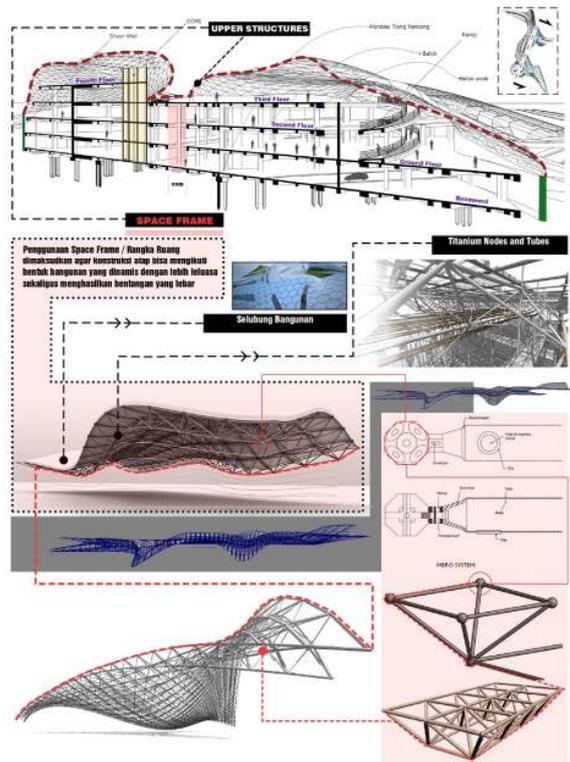
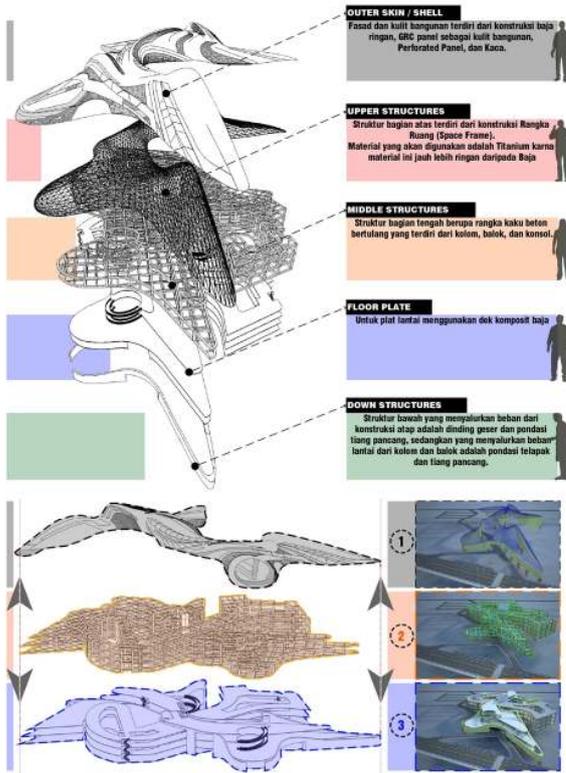
1. Konsep Zoning, Sirkulasi dan Perletakan Entrance, Gu bahan Massa



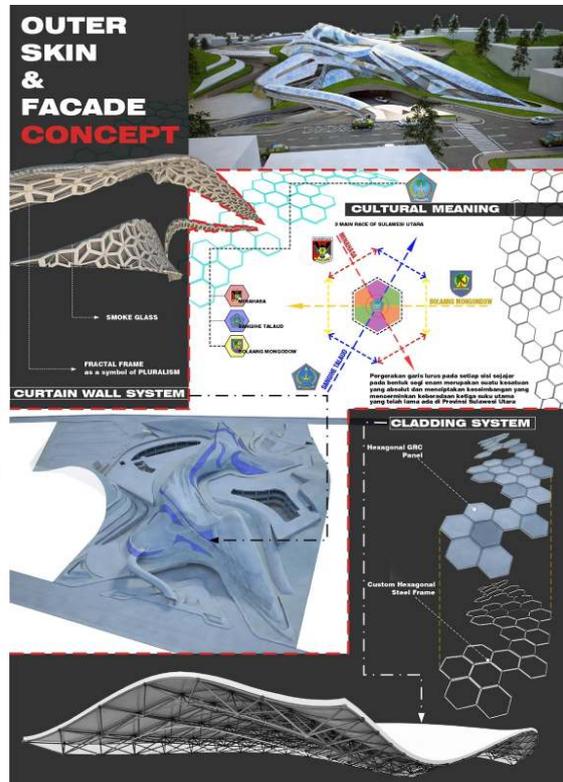
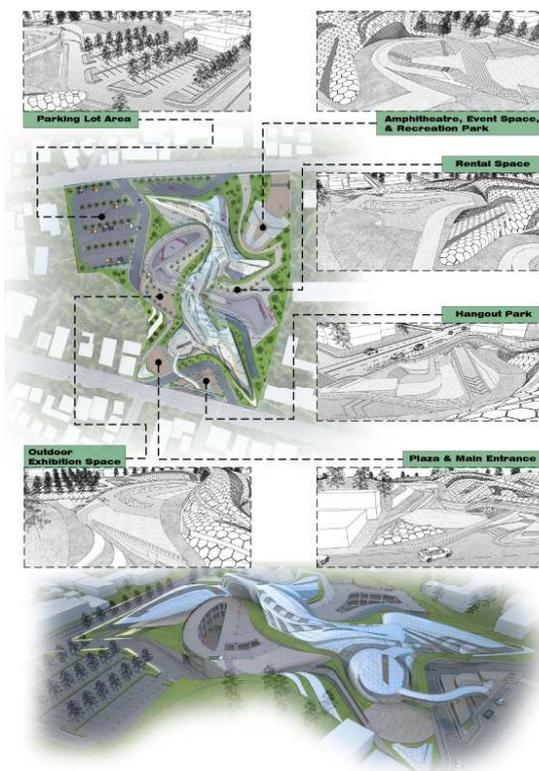
2. Konsep Konfigurasi Massa, Pola Penataan Ruang Dalam



3. Konsep Sistem Struktur dan Konstruksi



4. Konsep Pola Penataan Ruang Luar, Selubung Bangunan



b. Hasil Perancangan

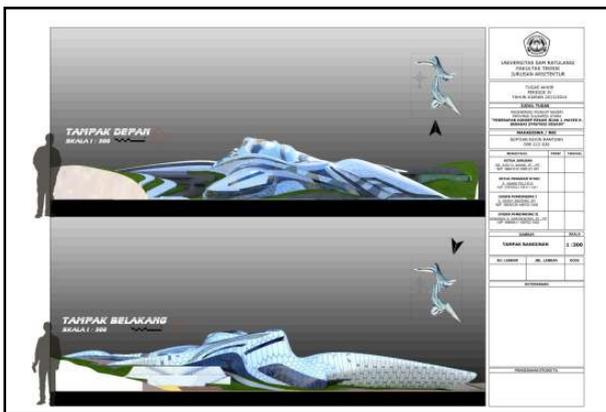
Hasil perancangan merupakan produk akhir dari proses perancangan yang telah dikembangkan sehingga berupa gambar-gambar pra desain. Berikut adalah beberapa gambar pra desain.



Gambar 5. Site Plan
Sumber : Penulis, 2014



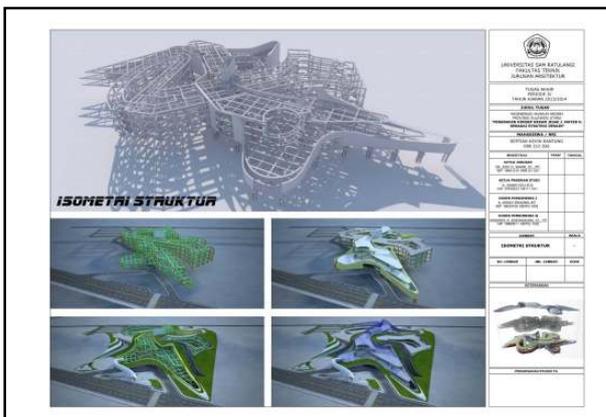
Gambar 6. Layout Plan
Sumber : Penulis, 2014



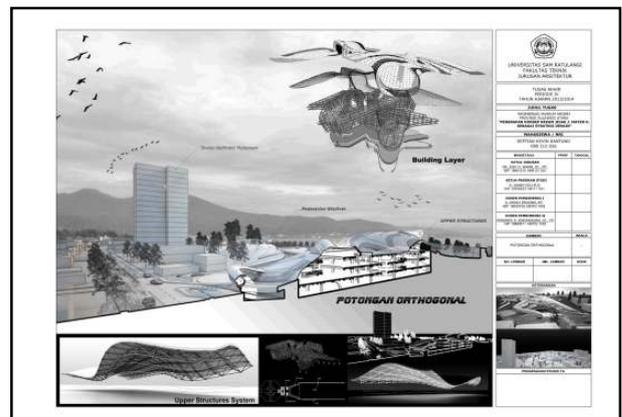
Gambar 7. Tampak Bangunan
Sumber : Penulis, 2014



Gambar 8. Tampak Kawasan
Sumber : Penulis, 2014



Gambar 9. Isometri Struktur
Sumber : Penulis, 2014



Gambar 10. Potongan Orthogonal
Sumber : Penulis, 2014



Gambar 11. *Aerial View*
Sumber : Penulis, 2014



Gambar 12. *Perspektif*
Sumber : Penulis, 2014

V. PENUTUP

Dengan hadirnya Museum Negeri Provinsi Sulawesi Utara di kota Manado yang baru lewat proses regenerasi dengan *grand concept* yang berupa pergeseran tipologi dan dalam parameter arsitektur kontemporer dimana berkaitan dengan tema perancangan yaitu Penerapan Konsep Rekam Jejak J. Mayer H. Sebagai Strategi Desain, diharapkan mampu menjawab masalah-masalah yang meliputi terjadinya degradasi pada estetika maupun fungsi objek, kurangnya minat dan ketertarikan masyarakat akan peninggalan-peninggalan budaya daerah, serta terhambatnya perkembangan edukasi pelajar akan budayanya sendiri.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Anthony, CA, 1990, **Poetics Of Architecture: Theory of Design**, Van nostrand reinhold, New York.
Anonym, 2009, **Collins English Dictionary: 30th Anniversary Edition**, Collins; Tenth edition edition.

Anonym, 2006, **The American Heritage Dictionary of the English Language: Fourth Edition**, Houghton Mifflin Harcourt.

Em, Zul Fajri, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, Difa Publiser.

Ernest, Neufert. 1996. **Data arsitek Jilid 1** edisi 33. Jakarta: Erlangga

2002. **Data arsitek Jilid 2** edisi 33. Jakarta: Erlangga

Peter Salim, 2000, **Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary**, Modern English Press, Jakarta.

www.jmayerh.de/17-0-Dupli-Casa.html

(diunduh pada tanggal: 1 Oktober 2013)

<http://www.archdaily.com/11807/dupli-casa-j-mayer-h-architects/>

(diunduh pada tanggal: 3 November 2013)

www.zillamag.com/architecture/dupli-casa-by-j-mayer-h-architects/

(diunduh pada tanggal: 3 November 2013)

<http://id.scribd.com/doc/51450471/USULAN-TEORI-BARU-UNTUK-ARSITEKTUR-Rasionansi-Arsitektur-dan-Empirisme-Arsitektur-Oleh-Hamah-Sagrim>

(diunduh pada tanggal: 3 November 2013)

http://www.oocities.org/sta5_ar530_2/tugas_kel2/tgskel6/kel6.htm

(diunduh pada tanggal: 3 November 2013)