

MUSEUM ARSITEKTUR DI YOGYAKARTA

Muhammad Rifqi Zarkasyi

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

mrifqizarkasyi@student.uns.ac.id

Abstrak

Museum arsitektur berperan penting dalam melestarikan dan memamerkan warisan arsitektur suatu bangsa. Museum arsitektur di Indonesia saat ini hanya tersedia secara online dengan jumlah koleksi dan informasi yang masih sangat terbatas Arsitekturindonesia.org, sehingga cukup sulit dalam menemukan berbagai macam informasi seputar arsitektur bagi orang-orang yang membutuhkannya. Permasalahan tersebut membuat perlu adanya sebuah fasilitas yang benar-benar ditujukan untuk mengumpulkan, mendokumentasikan, melindungi, dan memamerkan karya-karya, serta peninggalan-peninggalan sejarah arsitektural di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang membahas tentang permasalahan dan tujuan, studi literatur, analisis objek rancang bangun, dan konsep hasil analisis. Hasil penelitian menunjukkan konsep tapak yang mencerminkan filosofi pada rumah Joglo, konsep ruang sesuai kebutuhan, konsep bentuk dan tampilan yang kental dengan budaya setempat, konsep struktur yang sesuai standar, serta konsep utilitas sebagai penunjang kegiatan museum.

Kata kunci: Arsitektur, Museum, Yogyakarta

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan Indonesia yang terus berkembang karena adanya interaksi antar-kebudayaan harus dijaga kelestariannya (UU No.5, 2017). Kebudayaan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai modal untuk memajukan bangsa (Pasal 32 ayat (1) UUD 1945). Dalam hal ini, museum bertanggung jawab dalam melestarikan kebudayaan tersebut (Pasal 18 UU Nomor 11 Tahun 2010).

Arsitektur tradisional mulai ditinggalkan sebagai bagian dari proses modernisasi (Koentjoroningrat, 1974). Masalah ini berasal dari kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya arsitektur tradisional di Indonesia. Mangunwijaya (2009) menyatakan bahwa masalah ini membuat Indonesia mulai kehilangan identitasnya, karena arsitektur tradisional merupakan produk dari pemikiran tentang kondisi dan situasi sosial dan fisik di Indonesia.

Indonesia belum memiliki museum arsitektur yang terbangun hingga saat ini (museum.kemdikbud.go.id). Museum arsitektur saat ini hanya tersedia secara online dengan koleksi dan informasi yang masih terbatas (Arsitekturindonesia.org). Maka, keberadaan museum arsitektur dibutuhkan sebagai pelindung koleksi, serta penyedia informasi seputar arsitektural di Indonesia.

Citra Yogyakarta sebagai Kota Pelajar dipengaruhi oleh banyaknya fasilitas pendidikan yang ada di sana, seperti sekolah, perguruan tinggi, dan sebagainya (Kurniawati, 2006). Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa kota ini memiliki fasilitas pendidikan berupa museum terbanyak keempat se-Indonesia (museum.kemdikbud.go.id). Yogyakarta tidak hanya disebut sebagai kota pelajar, tetapi juga disebut sebagai Kota Budaya dan Pariwisata karena arsitekturnya yang unik. Hal ini didukung oleh pemerintah setempat dengan dibuatnya aturan tentang penertiban bangunan bergaya arsitektur Yogyakarta yang khas (dpu.kulonprogokab.go.id). Hal ini menjadikan Yogyakarta sebagai lokasi yang dinilai tepat dalam perancangan museum arsitektur ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana konsep perancangan museum arsitektur di Yogyakarta sebagai lembaga yang mampu mendukung pelestarian budaya, khususnya dibidang arsitektur.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam konsep perancangan sebuah museum arsitektur. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan konsep perancangan museum arsitektur, berupa konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk dan tampilan, serta konsep struktur dan utilitas. Menurut Cresswell (2009), terdapat empat tahapan dalam penelitian deskriptif kualitatif, yaitu tahap identifikasi permasalahan, pengumpulan data, analisis data, dan perumusan konsep.

Tahap pertama yaitu mengidentifikasi masalah yang dilakukan dengan memahami masalah terkait kebutuhan museum arsitektur yang dinilai belum memadai di Indonesia sebagai salah satu wadah pelestarian budaya, khususnya di bidang arsitektur. Hal tersebut mengakibatkan mulai ditinggalkannya arsitektur tradisional sebagai bagian dari proses modernisasi yang berujung memudarnya identitas bangsa.

Tahap kedua berupa pengumpulan data yang meliputi data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan melalui observasi yang menghasilkan data tentang kondisi tapak sebagai lokasi perancangan museum arsitektur di Yogyakarta. Data sekunder diperoleh dari studi literatur dan studi preseden. Studi literatur ditujukan untuk meninjau terkait museum, pameran, arsitektur, dan museum arsitektur, sedangkan studi preseden ditujukan untuk menjadi bahan referensi perancangan museum arsitektur di Yogyakarta.

Tahap ketiga yaitu analisis data yang sudah dikumpulkan kemudian diproses berdasarkan kriteria desain yang telah ditetapkan. Terdapat empat kriteria desain, meliputi 1) kriteria tapak berupa konsep desain tapak yang mencerminkan filosofi dari rumah joglo, 2) kriteria ruang yang terdiri dari program ruang yang terbagi secara tematik sesuai zonasi ruang dan alur sirkulasi yang diolah sesuai kebutuhan kelompok pengguna dan kegiatan, 3) kriteria bentuk dan tampilan berupa desain bangunan modern dengan unsur budaya setempat, 4) kriteria struktur dan utilitas berupa struktur bangunan yang mengikuti standar bangunan publik di daerah perkotaan pada umumnya dan sistem utilitas yang sesuai dengan peraturan kota setempat yang efisien serta mendukung operasional museum. Analisis desain meliputi 1) analisis peruangan yang menghasilkan kelompok pengguna dan kelompok kegiatan pada museum, pola kegiatan pengguna, pola hubungan ruang, dan besaran kebutuhan ruang, 2) analisis tapak yang menghasilkan lokasi tapak, regulasi tapak, batas-batas tapak, konsiderasi pemilihan tapak, fasilitas-fasilitas sekitar tapak, analisis pergerakan matahari dan angin, analisis kebisingan, analisis pencapaian, analisis view, serta analisis zonasi, 3) analisis bentuk dan tampilan yang menghasilkan bentuk dasar, dan aspek tampilan, 4) analisis struktur yang menghasilkan sistem struktur yang dipakai, 5) analisis utilitas yang menghasilkan sistem plumbing, sistem klistrikan, dan sistem keamanan.

Tahap keempat yaitu perumusan konsep desain. Setelah analisis data, konsep desain dirumuskan sebagai solusi dari masalah desain yang telah diidentifikasi dan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Perumusan konsep meliputi konsep tapak, ruang, bentuk dan tampilan, serta stuktur dan utilitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan museum arsitektur di Yogyakarta menunjukkan penerapan konsep desain yang menggabungkan elemen lokal dengan standar modern, sehingga dapat menciptakan museum yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai pusat budaya yang dinamis. Perancangan tersebut mengimplementasikan beberapa kriteria desain, yaitu kriteria tapak, kriteria ruang, kriteria bentuk dan tampilan, serta kriteria struktur dan utilitas. Analisis yang dilakukan menghasilkan konsep desain yang menjawab permasalahan dan kriteria desain dari museum arsitektur di Yogyakarta.

1. Konsep Ruang

Program ruang pada museum arsitektur dibagi menjadi dua kategori, yaitu fasilitas utama, dan fasilitas pendukung.

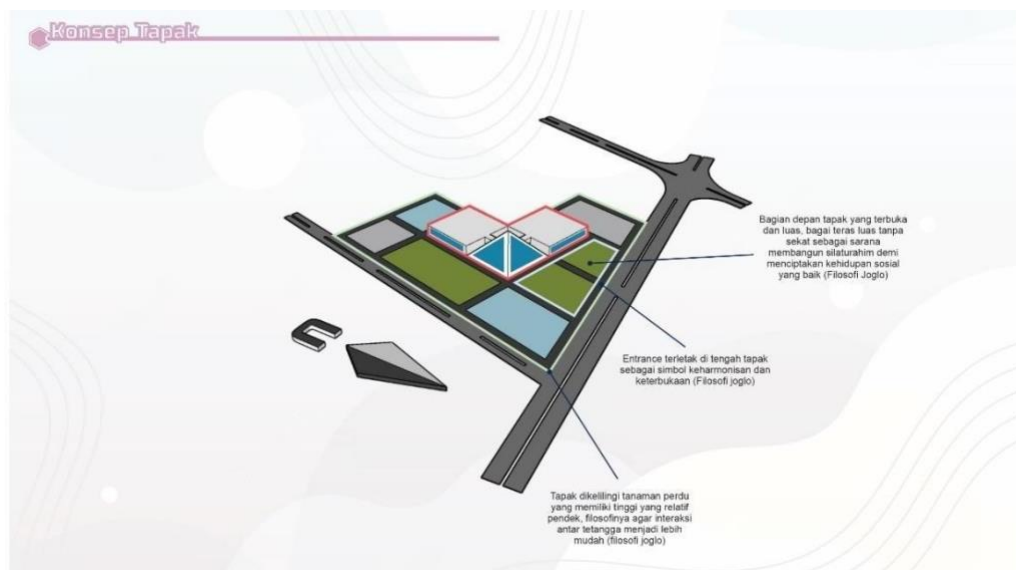
TABEL 1. Program Ruang Fasilitas Utama

Fasilitas	Nama Ruang	Deskripsi
Utama	1. Ruang Lobby	Merupakan ruang penerima yang pertama kali dimasuki oleh para pengunjung; sebelum memutuskan ke arah mana akan memulai perjalanannya di dalam museum.
	2. Ruang Informasi	Merupakan ruang yang memberikan informasi kepada pengunjung/ wisatawan terkait dengan Museum Arsitektur Indonesia, misalnya jam buka museum, aktivitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung/ wisatawan, jenis koleksi dan lokasi ruang koleksi, pameran temporal yang sedang berlangsung, insentif dan paket kunjungan, program-program yang sedang berlangsung, dan lain sebagainya.
	3. Ruang Penyimpanan	Merupakan ruang yang disediakan untuk menyimpan barang milik pengunjung (umumnya berupa locker); mana pengunjung wajib menyimpan barang bawaannya sebelum memulai perjalanan untuk menikmati koleksi/atraksi yang ditawarkan oleh museum.
	4. Ruang Pamer Temporal	Merupakan ruang pameran yang diperuntukkan untuk memamerkan jenis koleksi yang bersifat temporal (bulanan) dengan tema-tema tertentu. Ruang pameran temporal ini diperuntukkan untuk mewadahi jenis koleksi hasil kerja sama, baik karya perseorangan maupun koleksi pinjaman dengan cara bekerja sama dengan negara lain.
	5. Ruang Pamer Tetap 'Arsitektur Indonesia'	Merupakan ruang pameran yang diperuntukkan untuk menampilkan 'Akulturasi Budaya dalam Arsitektur', yang selanjutnya dibagi ke dalam 3 (tiga) tema, yakni: •• Perjumpaan arsitektur India dan Cina •• Perjumpaan arsitektur Islam •• Perjumpaan arsitektur Eropa
	6. Ruang Pamer Tetap 'Akulturasi Budaya'	Merupakan ruang pameran yang diperuntukkan untuk menampilkan 'Akulturasi Budaya dalam Arsitektur', yang selanjutnya dibagi ke dalam 3 (tiga) tema, yakni: •• Perjumpaan arsitektur India dan Cina •• Perjumpaan arsitektur Islam •• Perjumpaan arsitektur Eropa

	7. Ruang Audiovisual	Merupakan ruang yang didesain untuk memberikan pengalaman dan/atau pengetahuan tentang 'Arsitektur Indonesia' kepada para pengunjung/wisatawan dalam bentuk audiovisual.
	8. Ruang Kurator	Merupakan ruang untuk menyimpan dan/ atau mempersiapkan koleksi yang akan dipamerkan
	9. Ruang Konservasi	Merupakan ruang untuk melakukan konservasi koleksi museum.
	10. Perpustakaan	Merupakan ruang di mana para pengunjung dapat menambah pengetahuan/wawasan melalui beragam koleksi buku tentang Arsitektur.
	11. Ruang Service	Merupakan ruang yang disediakan untuk kebutuhan service, diantaranya ruang KM/WC, ruang ibadah, ruang tunggu, dsb.
Pendukung	1. Museum Shop	Merupakan ruang yang disediakan untuk mendisplay dan/atau menjual berbagai macam souvenir terkait dengan pernak-pernik Arsitektur.
	2. Restaurant	Merupakan ruang makan- minum untuk para pengunjung museum.
	3. Ruang Serbaguna	Merupakan ruang yang bersifat multi fungsi. Dapat digunakan/ wemadahi beragam program yang dilaksanakan oleh museum, mulai dari seminar, workshop, hingga pelatihan.
	4. Kantor Pengelola	Merupakan ruang-ruang perkantoran yang disediakan untuk kebutuhan pengelolaan museum.
	5. Ruang Keamanan	Merupakan ruang yang disediakan untuk kebutuhan keamanan museum.
	6. Ruang Mekanikal Elektrik	Merupakan ruang yang disediakan untuk mewadahi aktivitas dan/atau kebutuhan mekanikal dan elektrikal museum.
	7. Ruang Penyimpanan dan Loading Dock	Merupakan ruang penyimpanan/gudang; dan area bongkar muat barang.
	8. Area Parkir	Merupakan area yang disediakan untuk mewadahi parkir kendaraan bermotor.
	9. Taman	Taman/area terbuka (garden landscape)

1. Kriteria Tapak

Perancangan konsep tapak yang digunakan dalam desain Museum Arsitektur di Yogyakarta mencerminkan filosofi rumah Joglo. Konsep perancangan tapak tersebut digunakan karena rumah Joglo merupakan simbol arsitektur tradisional Jawa yang mencerminkan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya Yogyakarta.



Gambar 1. Kriteria Tapak

Berdasarkan gambar tersebut, area penerimaan museum akan dibuat luas seperti halnya rumah Joglo yang mempunyai teras tanpa sekat yang cukup luas. Area penerimaan yang luas tersebut dapat dimanfaatkan sebagai area serba guna yang dapat disewa, seperti untuk acara pernikahan, pertunjukan, pameran, dan lain-lain. Tapak dibatasi oleh pagar hidup, seperti halnya rumah joglo yang biasanya dikelilingi tanaman perdu yang tingginya tidak lebih dari satu meter. Hal tersebut bertujuan agar masyarakat di luar tapak dapat melihat ke dalam tapak dengan jelas.

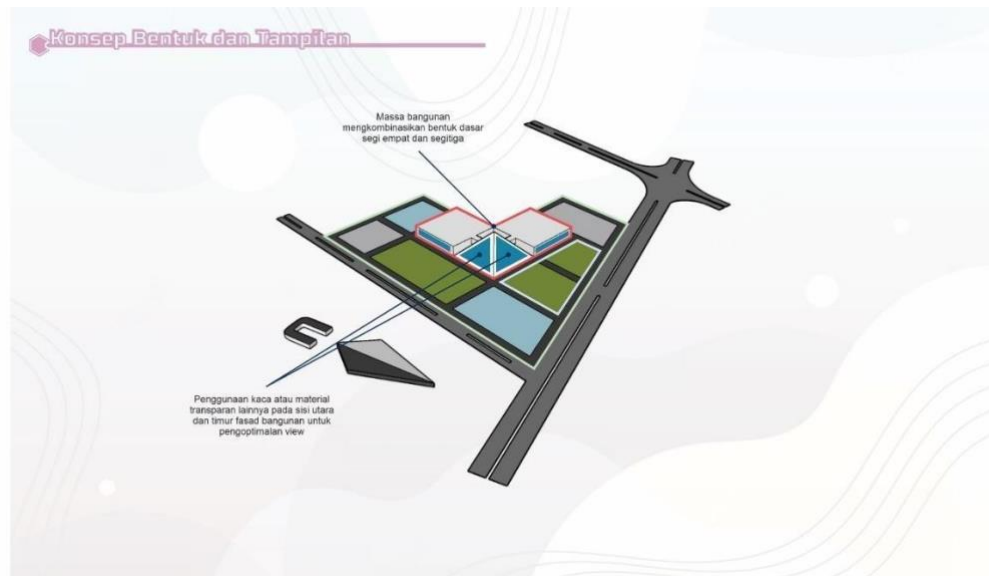
2. Kriteria Bentuk dan Tampilan

Konsep bentuk dirancang sebagai identitas dari museum arsitektur. Pengolahan masa bangunan mempertimbangkan aspek-aspek, seperti optimalisasi lahan, kesan monumental, dan optimalisasi ruang. Aspek optimalisasi lahan ditujukan untuk menerapkan kawasan museum sesuai regulasi yang berlaku di daerah setempat. Kesan monumental ditunjukkan dengan bentuk masa bangunan yang berbentuk segitiga sebagai cerminan dari gunung Merapi. Optimalisasi ruang bertujuan untuk mempermudah penataan materi pada area pameran, sehingga bentuk bangunan dimungkinkan memiliki sudut tegak lurus.

Analisis bentuk menghasilkan konsep bentuk bangunan yang dinamis, terkesan monumental, dan efektif. Bentuk yang dinamis menggambarkan arsitektur yang terus berkembang seiring perkembangan zaman. Kesan monumental diwujudkan melalui bentuk yang unik (berbeda dari lingkungan sekitar), sehingga menjadi *point of interest*. Bentuk bangunan yang menyikui merupakan penyesuaian terhadap fungsi bangunan sebagai museum yang peruangannya dibuat seefektif mungkin.

Perancangan konsep tampilan museum sangat kental dengan budaya setempat. Bangunan dengan penerapan filosofi rumah Joglo tidak hanya memberikan identitas yang kuat pada museum, tetapi juga menambah nilai estetika yang mendalam. Tampilan fasad yang memadukan elemen tradisional dengan sentuhan modern memberikan kesan yang harmonis dan menarik bagi pengunjung.

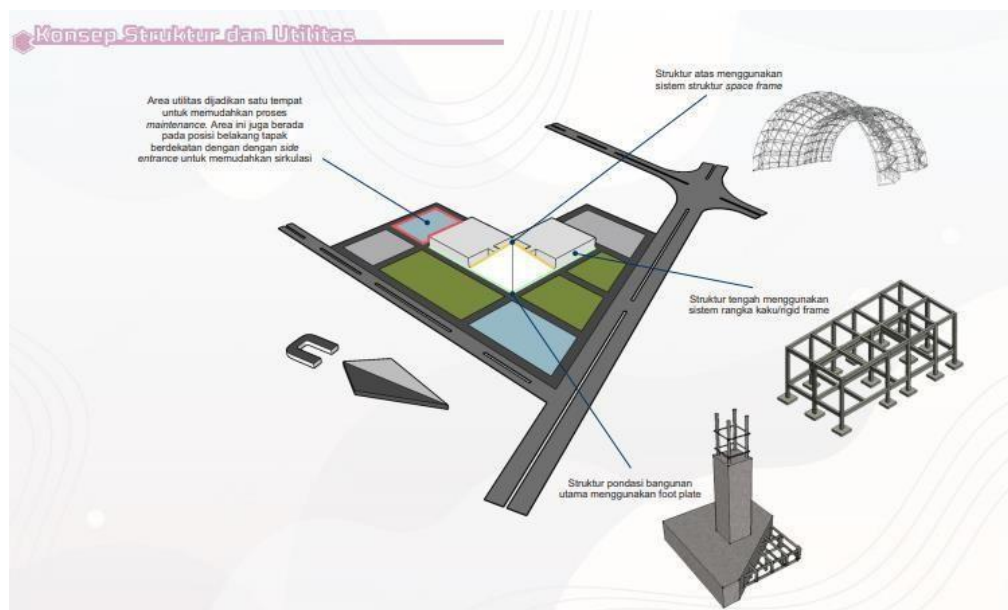
Berikut konsep kriteria bentuk dan tampilan pada museum arsitektur di Yogyakarta.



Gambar 2. Kriteria Bentuk

3. Kriteria Struktur dan Utilitas

Perencanaan utilitas museum arsitektur disesuaikan dengan peraturan kota setempat. Penggunaan konstruksi bangunan seperti halnya bangunan publik di daerah perkotaan pada umumnya. Berikut konsep kriteria struktur dan utilitas pada museum arsitektur di Yogyakarta.



Gambar 3. Kriteria Struktur dan Utilitas

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan kriteria desain pada Museum Arsitektur di Yogyakarta meliputi tiga aspek perancangan arsitektur dengan menghasilkan konsep tapak, konsep bentuk dan tampilan, serta konsep struktur dan utilitas. Kriteria desain yang digunakan dalam perancangan bangunan museum arsitektur berguna untuk menunjang kegiatan pelestarian, edukasi, dan rekreasi.

Pertama, konsep tapak yang mencerminkan filosofi rumah Joglo memiliki banyak manfaat untuk acara umum. Selain itu, masyarakat di luar tapak dimudahkan pula melihat ke dalam tapak dengan jelas karena perancangan pagar yang tidak terlalu tinggi. Kedua, konsep bentuk dan tampilan dirancang sebagai identitas museum arsitektur dengan mempertimbangkan tiga aspek, yaitu optimalisasi lahan, kesan monumental, dan optimalisasi ruang. Ketiga aspek tersebut menghasilkan konsep bentuk bangunan yang dinamis, terkesan monumental, dan efektif. Selain itu, tampilan fasad yang memadukan elemen tradisional dengan sentuhan modern memberikan kesan yang harmonis dan menarik bagi pengunjung, serta menambah nilai estetika yang mendalam. Ketiga, konsep struktur dan utilitas disesuaikan dengan peraturan kota setempat dan memenuhi standar keamanan serta kenyamanan bagi pengguna maupun koleksi museum.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka perancangan di museum arsitektur harus dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukasi, interaktivitas, dan aksesibilitas. Desain yang efektif dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan mendukung tujuan edukatif museum. Perlu adanya peningkatan teknologi interaktif dengan mengadopsi teknologi seperti AR dan VR untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung museum arsitektur di Indonesia. Diperlukan juga kolaborasi dengan arsitek, akademisi, maupun komunitas lokal agar dapat memperkaya konten pameran dan program edukatif. Selain itu, memastikan bahwa museum dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas, adalah hal yang penting.

REFERENSI

- Arsitektur Indonesia. (n.d.). Museum. <http://www.arsitekturindonesia.org/museum/>.
- Bjis, A. (2013). Aspek Perancangan Ruang Pamer. <https://ajisbjis.blogspot.com/2013/10/aspek-perancangan-ruang-pamer.html>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (3rd ed.)*. Sage Publications, Inc.
- De Chiara, J., & Crosbie, M. J. (2001). *Time Saver Standards for Building Types*. McGraw Hill Book Companies Inc.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. Routledge.
- Indonesia. (2010a). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010, pasal 18 tentang Cagar Budaya. Sekretariat Negara.
- Indonesia. (2010b). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010, pasal 32 (1) tentang Cagar Budaya. Sekretariat Negara.
- Indonesia. (2017). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Peradaban. Sekretariat Negara.
- Kementerian Pendidikan, K. R. dan T. R. I. (n.d.). Museum. <https://museum.kemdikbud.go.id/>.
- Koentjaraningrat. (1974). *Kebudayaan Mentaliter dan Pembangunan*. Gramedia.
- Kurniawati, A. (2006). *Yogyakarta "Kota Pendidikan" Perjalanan Pencitraan sebuah Kota di Jawa pada Abad XX*. Universitas Gadjah Mada
- Mangunwijaya, Y. B. (2009). *Wastu citra: Pengantar ke ilmu budaya bentuk arsitektur, sendi-sendi filsafatnya, beserta contoh-contoh praktis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pemerintah Indonesia.(2010). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya (Lembaran Negara Tahun 2010 Nomor 130, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5168). Sekretariat Negara.
- Tjahjono, G. (2002). *Arsitektur di Indonesia: Kancah Penjelajahan Tanpa Batas*. Jakarta: UI Press.
- Wardhana, Y. A. W. (n.d.). Pentingnya Bangunan Bercirikan Yogyakarta yang Menampilkan Kearifan Lokal Kabupaten Kulon Progo. <https://dpu.kulonprogokab.go.id/detil/82/pentingnya-bangunan-bercirikan-yogyakarta-yang-menampilkan-kearifan-lokal-kabupaten-kulon-progo>