

PENDEKATAN TIPOLOGI DALAM PERANCANGAN MUSEUM TRAGEDI PANDEMI DI PADEMANGAN, JAKARTA UTARA

Gilbert Alexander Hutagaol¹⁾, Diah Anggraini²⁾

1) Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, gilbertalx5@gmail.com

2) Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, diaha@ft.untar.ac.id

Masuk: 23-01-2022, revisi: 28-02-2022, diterima untuk diterbitkan: 28-03-2022

ABSTRAK

Museum merupakan sarana pembelajaran serta pengetahuan untuk masyarakat umum, terutama pengetahuan mengenai sejarah dan budaya. Museum pada dasarnya dibuat untuk mengenang berbagai macam kejadian di masa lalu dengan memperlihatkan dokumen hingga benda-benda yang ditinggalkan. Benda-benda bersejarah yang disimpan di museum merupakan representasi dari peristiwa di masa lalu yang dapat di kenang dan menjadi pengetahuan umum, Harapan nya akan menjadi pembelajaran di masa depan. Melihat saat ini tingkat kunjungan ke museum di Indonesia masih rendah, Sehingga diperlukan suatu pemikiran ulang terhadap tipologi museum, yang dapat mengingatkan minat masyarakat Indonesia untuk menjadikan museum sebagai sarana pengetahuan dan menghargai sejarah Indonesia. Sementara itu, dunia sedang mengalami peristiwa pandemic *Covid-19*. Dengan kehadiran museum Tragedi akan menjadi metode pembelajaran masyarakat untuk mengenang berbagai Tragedi yang ada di Indonesia, Salah satu nya adalah tragedi pandemic *Covid-19*. Data juga di perkuat oleh *WHO*, dimana *WHO* melaporkan bahwa sekitar 11.84.226 kasus konfirmasi dengan 545.481 kematian di seluruh dunia yang diakibatkan oleh Virus *Covid-19*. Namun Kejadian pandemi *Covid-19* bukan satu-satunya kejadian pandemi yang pertama kali muncul didunia, melainkan kejadian pandemi terakhir dari beberapa pandemi yang pernah ada. Sehingga perlu untuk kita mengingat kembali kejadian pandemi dimasa lalu, yang dapaknya sama seperti pandemi *Covid-19*, seperti pandemi *Black Death*, Flu Spanyol, Flu Asia, *AIDS/HIV*, Kolera, dan Sars. Mengingat beberapa kejadian tragedi yang terjadi di dunia, hal ini sangat menarik jika tragedi ini diangkat dan diurutkan kembali satu persatu, sehingga tragedi ini dapat di kenang dan di jadikan pembelajaran bagi generasi di masa depan dengan cara mengabadikan momen bersejarah tentang Tragedi di Indonesia. Oleh karena itu, dengan mengangkat kejadian Tragedi ke dalam museum, diharapkan 10 tahun yang akan datang, generasi muda dapat tahu dan mengerti tentang kondisi yang dialami dunia pada saat terjadinya wabah ini, sehingga dapat menjadi renungan dan pembelajaran bagi mereka di kehidupan mereka sehari-hari. Salah satu cara mewujudkannya yaitu dengan merancang sebuah museum yaitu Museum Tragedi Harapannya Museum Tragedi ini bisa menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan pengetahuan generasi muda secara visual mengenai sejarah, dan juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang ilmu pengetahuan, sehingga museum sebagai pusat pengetahuan akan terus meningkat, dan juga semakin banyak yang berkunjung ke museum.

Kata Kunci : Museum; Pusat Pengetahuan; Tipologi; Tragedi

ABSTRACT

Museums are a means of learning and knowledge for the general public, especially knowledge about history and culture. Museums are basically made to commemorate various events in the past with documents to objects left behind. Historical objects stored in the museum are representations of past events that can be remembered and become common. Hopefully, it will be a lesson in the future. Seeing that the current level of visits to museums in Indonesia is still low, so a rethinking of the typology of museums is needed, which can remind the interest of the Indonesian people to make museums a means of knowledge and appreciation of Indonesian history. Meanwhile, the world is experiencing the Covid-19 pandemic. With the presence of the Tragedy museum, it will be a method of public learning to commemorate various tragedies in

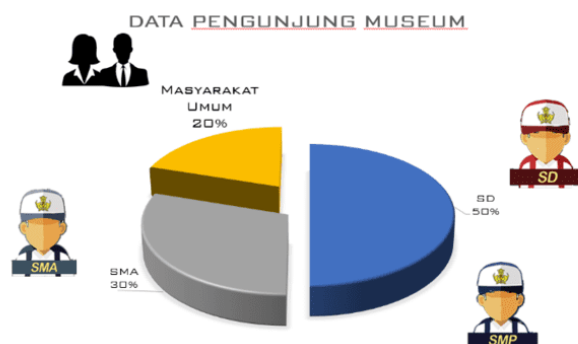
Indonesia, one of which is the tragedy of the Covid-19 pandemic. The data is also strengthened by WHO, where WHO reports that around 11,84,226 cases were confirmed with 545,481 deaths worldwide caused by the Covid-19 virus. However, the Covid-19 pandemic is not the only pandemic event that first appeared in the world, but the last pandemic event of several pandemics that have ever existed. So it is necessary for us to recall past pandemic events, which had the same impact as the Covid-19 pandemic, such as the Black Death, Spanish Flu, Asian Flu, AIDS/HIV, Cholera and Sars pandemics. Considering several tragedies that have occurred in the world, it is very important if these tragedies are picked up and reordered from one another, so that these tragedies can be interesting and learned for future generations by capturing historical moments about Tragedy in Indonesia. Therefore, by bringing the tragedy into a museum, it is hoped that in the next 10 years, the younger generation will be able to know and understand the conditions experienced by the world at the time of this epidemic, so that it can become reflection and learning for them in their daily lives. One way to make it happen is by designing a museum, namely the Tragedy Museum. It is hoped that this Tragedy Museum can be the best solution in increasing the younger generation visually about history, and can also increase their curiosity about science, so that the museum as a center of knowledge will continue to increase. and also more and more people are visiting the museum.

Keywords: Knowledge Center; Museum; Tragedy; Typology

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Tubagus P. Svarajati, masyarakat Indonesia adalah masyarakat penonton, bukan produsen gagasan ataupun praktik kebudayaan yang aktif, dan kreatif. Tabiat masyarakat penonton hanya mengonsumsi, dengan mengutip perkataan dari Tubagus P. Svarajati, mempunyai potensi besar bahwa museum dianggap sebagai arena tontonan belaka, dimana jika tontonannya bagus dan menarik mereka rela berbondong-bondong menonton tetapi jika tontonannya jelek dan menjenuhkan mereka, mereka malas menonton. Pada umumnya museum-museum di Indonesia tak mampu menyajikan model edukasi atau alih pengetahuan secara menarik, informatif, dan atraktif kepada masyarakat. Dikutip dari Sindonews.com 8 Oktober 2018, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Provinsi Jawa Barat mencatat tingkat kunjungan masyarakat umum ke museum tergolong rendah. Saat ini, pengunjung museum masih didominasi pelajar. Kepala Seksi Cagar Budaya dan Permuseuman UPTD Sunarto mengatakan, "Persentase pengunjung museum seperti pelajar lebih tinggi karena diwajibkan dari sekolah, pelajar SD - SMP mencapai 50%, sedangkan SMA 30%, sementara berbeda dengan masyarakat umum dan asing 20%. Memang kunjungan umum atau pribadi ke museum masih rendah," kata Eddy. (Sindonews.com 8 Oktober 2018)

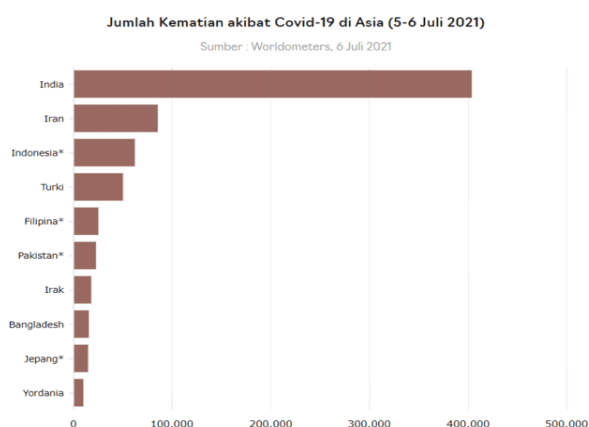


Gambar 1. Data Pengunjung Museum

Sumber: Sindonews.com, 2018

Melalui sejarah singkat perkembangan museum di Indonesia, dapat diketahui bahwa perjalanan museum di Indonesia sebenarnya sudah cukup panjang dari waktu ke waktu telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan baik pengelolaannya maupun jumlahnya. Namun jika ditinjau dari jumlah pengunjung, terutama yang dengan kesadaran sendiri memanfaatkan museum tanpa paksaan, hingga saat ini tidaklah terlalu banyak. Hal ini menunjukkan bahwa apresiasi masyarakat terhadap pentingnya museum sebagai sarana edukasi atau pembelajaran masih sangat minim. Mengunjungi museum masih dianggap sebagai kegiatan yang membosankan. Masyarakat lebih senang ke *mall* daripada mengunjungi museum, tutur kepala Museum Negeri Nusa Tenggara Barat (NTB) Drs. R. Joko Prayitno. (Baskoro, 2010). Melihat studi kasus dan kutipan dari berbagai sumber dan para ahli, membuat museum tragedi dengan segala kreatifitas dan inovasinya akan menjadi ide yang menarik untuk di implementasikan dalam pembuatan museum di Indonesia. Terlebih museum yang memang menjadi salah satu tolak ukur dalam menggali pendidikan secara non formal. Seperti pada data statistik yang menunjukkan tingkat angka kematian di wilayah Asia akibat pandemik *Covid-19*. Kejadian pandemi *Covid-19* bukan satu-satunya kejadian pandemi yang pertama kali muncul didunia, melainkan kejadian Tragedi pandemik lain nya yang perlu dipelajari seperti : Wabah penyakit **Black Death** wabah ini membunuh sekitar 40% populasi Mesir pada saat itu. Setengah populasi penduduk Paris meninggal, Florence Italia kehilangan populasinya dari 110 ribu orang pada tahun 1338, menjadi sekitar 50 ribu orang pada tahun 1351. 60% penduduk Hamburg dan Bremen meninggal. Tak hanya itu, Wabah penyakit **Flu Spanyol** penyakit ini disebabkan oleh virus H1N1 yang biasanya menyerang burung. Penyakit ini terjadi tahun 1918 – 1920 pada saat berlangsung Perang Dunia I. Di Amerika Utara, flu pertama kali muncul di Kansas pada awal 1918, terjadi pada musim semi 1918 di Madrid, flu menyebabkan pandemi sehingga disebut flu spanyol. Sekitar 500 juta orang menjadi korban dari penyakit ini dan sekitar seperlima dari total tersebut meninggal dunia. Adapun tragedi besar lain nya seperti *AIDS/HIV*, Kolera, Sars, Flu Asia yang nanti nya akan di angkat dalam konsep pembuatan museum.

Total 61,9 Ribu Kematian Covid-19, Indonesia Peringkat Tiga Asia



Gambar 2. Diagram Tingkat Kematian Covid-19
Sumber : worldometers, 2021

Museum pada dasarnya dibuat untuk mengenang berbagai macam kejadian di masa lalu dengan memperlihatkan dokumen hingga benda-benda yang ditinggalkan. Harapannya museum tragedi bisa menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan pengetahuan generasi muda secara visual mengenai sejarah, dan juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang ilmu pengetahuan, sehingga mereka akan terus datang ke museum untuk menggali informasi tentang dunia di dalam museum.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan museum yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum?
2. Bagaimana mendesain museum yang dapat menyampaikan pengalaman serta pelajaran tentang kejadian tragedi pandemi yang melanda dunia kepada generasi muda di masa mendatang?

Tujuan

Tujuan dan manfaat museum yang akan diusulkan pada laporan perancangan dengan judul Museum Tragedi Pandemi di Pademangan, Jakarta Utara.

1. Pusat Pengetahuan

Menambahnya ilmu pengetahuan, sehingga membuat masyarakat semakin tertarik mengunjungi museum. Hal ini membuat peran museum sebagai pusat pengetahuan terus meningkat.

2. Menempatkan Diri Pada Perspektif Waktu Di Masa Lampau

Dengan mengunjungi museum, kita memiliki perspektif waktu yang lebih luas tentang sebuah peristiwa di dunia. Dengan grafik, angka, diorama kita pun tak perlu bingung lagi dengan waktu dari berbagai peristiwa di dunia saat itu.

2. KAJIAN LITERATUR

Tipologi berasal dari dua suku kata yaitu “*Typos*” yang berarti pengelompokan, dan “*Logos*” yang mempunyai arti ilmu atau bidang keilmuan. Jadi tipologi adalah ilmu yang mempelajari pengelompokan suatu benda dan makhluk secara umum. Sama halnya dengan tipologi pada bangunan yang menggabungkan unsur-unsur dibidang keilmuan untuk mendapatkan klasifikasi organisme arsitektural dengan tahapan penggabungan suatu elemen-elemen melalui tipe-tipe. Menurut *Ecole Des Beaux-Arts (Académie royale d'architecture (1671–1793))*, tipe-tipe yang dimaksudkan merupakan “*Gaya*” pada arsitektur pada massa tertentu dan terdapat dalam kelompok masyarakat tertentu, dan juga tipe ini dianggap sebagai suatu fungsi/ karakteristik institusional yang dimiliki oleh suatu obyek. Tipe merupakan kata yang berasal dari Yunani yaitu ‘*typos*’ yang artinya “*The Root Of*” sehingga bisa diartikan bahwa tipologi mencoba mencari akar dari sebuah objek atau asal mula suatu objek. Tipe ini juga berdasarkan dengan kesamaan, kesamaan yang dimaksud yaitu kesamaan dalam bentuk dasar atau sifat dasar yang sama dengan bentuk dasar tersebut (tipologi geometri), kesamaan fungsi obyek-obyek (tipologi fungsi pada bangunan), dan terakhir ada kesamaan asal-usul atau perkembangan dan latar belakang sosial masyarakat obyek berada (tipologi langgam). Menurut F.D.K. Ching (1979), tipologi dapat diartikan sebagai sebuah konsep yang memilah sebuah kelompok objek yang berdasarkan kesamaan sifat-sifat dasar yang memiliki kecendrungan untuk mengelompokkan unsur-unsur dalam suatu posisi yang random atau tidak beraturan baik dari segi peletakan maupun karakteristik visual yang dimiliki dari suatu bangunan. Pengertian tipologi menurut Jose Raphael Moneo oleh Tri Prasetyo Utomo (2005) dalam jurnal “Tipologi dan Bangunan Bersejarah” adalah sebuah konsep yang mendeskripsikan sebuah kelompok objek atas dasar pada kesamaan karakter bentuk-bentuk dasarnya. Tipologi berlandaskan pada kemungkinan pengelompokan beberapa objek karena mempunyai kesamaan sifat-sifat dasar. Dengan demikian, arsitektur dapat diartikan sebagai cara membuat elemen-elemen tipologi, yaitu ide tentang struktur bentuk, sehingga dapat mencapai keadaan yang bisa mencirikan sebuah karya yang utuh.

Menurut Jose Rafael Moneo Valles (1996), tipologi dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu :

- a. *Firmitas* : Tipologi bangunan berdasarkan konfigurasi bentuk dan ruang (spatial Structure).

- b. *Utilitas* : Tipologi bangunan berdasarkan pada fungsi-fungsi dari bangunan.
c. *Venustas* : Tipologi bangunan berdasarkan citra atau gambaran, serta berdasarkan langgam atau gaya dari arsitektur.

Definisi Museum

Menurut *Association of Museum* (1998) definisi museum adalah tempat dimana orang melakukan penelitian, pembelajaran serta sarana rekreasi, museum juga merupakan badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan menerima artefak dan spesimen dari orang yang dipercaya pada badan museum. Kini peninggalan-peninggalan kebudayaan primitif yang dipamerkan di museum pada masa modern sekarang merupakan suatu media yang menginformasikan masa lampau kepada kita, terutama generasi muda sekarang yang tidak bersamaan hidup dengan generasi tua pada masa lampau. *Association of Museum* (1998) definisi tentang museum adalah museum membolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk inspirasi, pembelajaran, dan kesenangan.

Sejarah Perkembangan Museum



Gambar 3 . Sejarah Perkembangan Museum
Sumber: Studi preseden dan olahan penulis, 2021

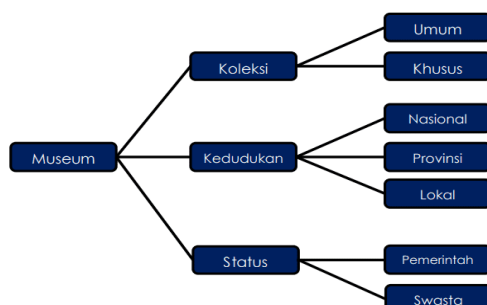
Tipe- Tipe Museum

Dalam perkembangannya, museum di klasifikasikan dalam beberapa tipe museum. Berikut merupakan tipe museum:

1. museum arkeologi
2. museum seni
3. museum biografi
4. museum anak
5. museum universal
6. museum etnologi
7. museum sejarah
8. museum militer dan perang

Dalam buku yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Kebudayaan, *Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1992/1993 : 25 yang berjudul Kecil Tetapi Indah* dijelaskan secara umum bahwa jenis museum dapat dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan tiga hal yaitu :

- a. Ditinjau dari sudut koleksi
- b. Ditinjau dari sudut kedudukan, dan
- c. Ditinjau dari sudut penyelenggaraan



Gambar 4 . Bagian Besar Pada Museum

Sumber: Kecil Tetapi Indah, Pedoman Pendirian Museum, Dep. Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1992/1993 p. 26.

Berdasarkan jenis koleksi, museum terbagi atas:

1. Museum Umum koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan seni, disiplin ilmu dan teknologi.
2. Museum Khusus koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan salah satu cabang disiplin ilmu dan teknologi.

Berdasarkan kedudukannya, museum terbagi atas :

1. Museum Nasional koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang mewakili seluruh wilayah Indonesia.
2. Museum Provinsi koleksinya terdiri atas kumpulan-kumpulan benda yang mewakili dalam satu provinsi.
3. Museum Lokal koleksinya terdiri atas kumpulan-kumpulan benda yang mewakili dalam satu wilayah kabupaten atau kota Madya.

Berdasarkan pengelolanya, museum terbagi atas :

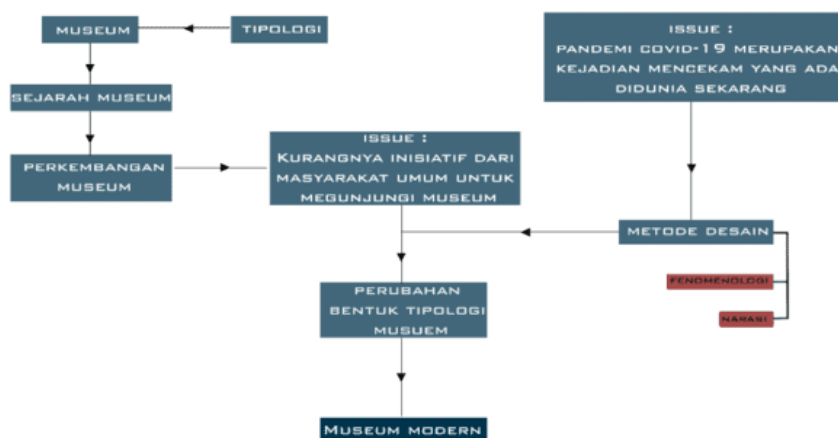
1. Museum Pemerintah museum yang dikelola oleh pemerintah.
2. Museum Swast-benda warisan budaya Museum yang dikelola oleh pihak swasta.

Museum Tragedi Pandemi masuk dalam kategori museum Universal karena Museum Tragedi Pandemi merupakan salah satu museum yang fungsinya mengingatkan suatu peristiwa besar, yang terjadi diseluruh dunia, Museum Tragedi Pandemi masuk kedalam jenis koleksi khusus, karena museum ini fokus pada 1 jenis pameran yang membahas tentang fenomenologi suatu peristiwa besar.

Tragedi

Tragedi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tra.ge.di [n] (1) sandiwara sedih (pelaku utamanya menderita kesengsaraan lahir dan batin yg luar biasa atau sampai meninggal).

Kerangka Teoriti



Gambar 5. Kerangka Teoritis

Sumber: Penulis, 2021

3. METODOLOGI

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengamatan langsung di lapangan dan pengumpulan data sekunder atas berbagai fakta dianalisis untuk memperoleh kecenderungan umum dan melihat hubungan-hubungan antara fakta tersebut. Hasil dari proses ini memberikan pemahaman yang dapat menjadi masukan dalam proses perancangan. Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber resmi seperti BPS dan berbagai media digital berupa jurnal penelitian, dan media pemberitaan yang terpercaya.

Metode Desain

Metode desain atau perancangan di implementasikan dalam metode :

1. Metode fenomenologi (mengkaji beberapa fenomena dalam arsitektur). Fenomenologi adalah studi tentang pengetahuan yang berasal dari kesadaran, atau cara memahami suatu objek atau peristiwa dengan mengalaminya secara sadar (dikutip oleh O.Hasbiansyah dari Littlejohn, 2003:184). Fenomenologi adalah adanya apresiasi terhadap tempat dan benda yang disampaikan melalui ruang ciptanya. Penerapan fenomenologi akan diterapkan pada ruang pameran dengan mengikuti suasana dan keadaan mencekam saat terjadinya penyebaran virus pada sebuah ruang.
2. Metode Narasi sebuah kisah menceritakan kembali peristiwa, tetapi meninggalkan beberapa perspektif yang tidak signifikan dan mungkin menekankan yang lain. Jadi narasi membentuk sejarah. Narasi sebagai sebuah metode desain ada dua pendekatan yang yang dapat dilakukan: Metode narasi ini nantinya akan diaplikasikan pada setiap ruang-ruang pameran dalam menceritakan kejadian saat mewabahnya virus sehingga tercipta sebuah cerita pada ruang pameran.
 - a. Pertama adalah narasi digunakan sebagai ide untuk menciptakan keruangan.
 - b. Kedua adalah narasi berfungsi sebagai alat untuk menceritakan citra dan guna yang telah dimunculkan sebagai jawaban dari ide-ide keruangan yang telah dihasilkan.
 - c. Ketiga Narasi sebagai alat analisis dimana seluruh proses analisis dan sintesis arsitektur dituliskan sebagai sebuah cerita keruangan, arsitek bertindak sebagai story teller.
 Contoh penerapan narasi pada ruangan pameran, dari narasi akan tercipta sebuah ruang yang menceritakan kondisi pada saat terjadinya pandemi.



Gambar 6. Ruang menggambarkan suasana mencekam

4. DISKUSI DAN HASIL

Tipologi Museum

Pada table ini menunjukan perbedaan bentuk tipologi pada setiap museum, seiring berjalannya waktu terjadi perkembangan dan perubahan bentuk tipologi museum. Begitu juga pada sirkulasi antar ruang di setiap museum.

MUSEUM	TAMPAK	DEKAT	RUANG	BENTUK
CAPITOLINE HILL DI ROMA, ITALIA	12-13 M		Linear	
PIAZZALE DEL UFFIZI, ITALIA	1581		Linear	
MUSEUM FATALLAH	1707		Linear	
MUSEUM ERMITAZ	1764		Linear	
MUSEUM NASIONAL INDONESIA	1778		Linear	
MUSEUM LOUVRE	1793		Linear	
BEGUNING MUSEUM PERDIANATAN PEI	1965		Radial	
MUSEUM GUGENHEIM BILAG	1997		Radial	
THE JEWISH MUSEUM BERLIN	1999		Linear	
MUSEUM TSUNAMI ACEH	2009		Linear	

Gambar 7. Tipologi Museum

Sumber : Penulis, 2021

Museum Tragedi Pandemi mengikuti tipologi dari Museum Jewish karena museum ini memiliki sirkulasi yang dapat menceritakan alur dari kejadian tragedi yang dialami orang yahudi pada masa itu sehingga tipologi pada Museum Jewish sangat cocok untuk dipakai sebagai pedoman di dalam Museum Tragedi Pandemi.

Tipologi Museum Yang Dipilih



Gambar 8. The Jewish Museum Berlin

Sumber : <https://www.archdaily.com/91273/ad->

Arsitek : Studio Libeskind / Daniel Libeskind

Luas : 15.500 m²

Tahun : 1999

Lokasi : Berlin, Jerman

Sebelumnya bangunan Museum Yahudi sudah didirikan pada tahun 1933, tetapi tidak belangsung lama, museum ini akhirnya ditutup pada pemerintahan Nazi tahun 1938 dikarenakan perang dunia ke II. Lalu pada tahun 1975 sebuah kelompok budaya Yahudi bersumpah akan membuka kembali museum yang mencoba untuk membawa kehadiran yahudi kembali keBerlin. Pada tahun 1988 Daniel Libeskind terpilih sebagai desain dengan penerapan desain formal radikal sebagai alat ekspresif konseptual untuk mewakili gaya hidup Yahudi (Sebelum – Selama – Sesudah Holocaust) “Holocaust” merupakan Bahasa Yunani yang artinya pembantaian besar. Libeskind membuat konsep apa yang dirasakan saat itu seperti perasaan ketiadaan, kekosongan, dan ketidak tampilkan ekspresi hilangnya budaya Yahudi yang iya tuangkan didalam sebuah ruang dan menggunakan arsitektur sebagai sarana naratif dan emosional. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman baru dan dapat merasakan keadaan saat itu yaitu efek Holocaust. Bentuk bangunan ini terbentuk karena proses penyambungan garis waktu antar lokasi peristiwa sejarah yang membentuk struktur bangunan sehingga menghasilkan ekstruksi literal garis-garis tersebut menjadi bentuk bangunan zig -zag.

Pemilihan Tapak

Data Tapak :

Lokasi : Jl. Rajawali Selatan Raya, Pademangan Tim.,Kecamatan Pademangan, Kota Jakarta Utara.

Luas Bangunan : 8.756 m²; Luas Lahan : 10.000 m²

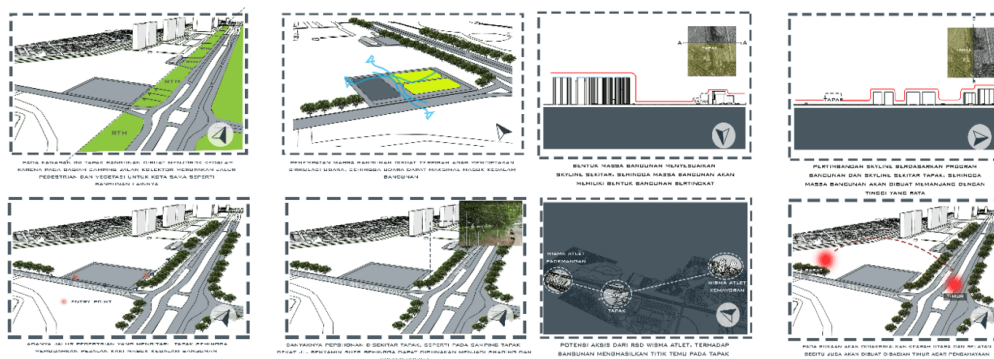
KDB : 40; KLB : 5; KB : 2; KDH : 30; KTB : 55

Zona : Perkantoran dan Komersial



Gambar 9. Lokasi Tapak

Sumber : Data Pribadi Yang Digambar Kembali Dari Google Maps, Jakarta Satu, Cad Mapper, 2021



Gambar 10. Analisa Tapak

Sumber : Data Pribadi Yang Digambar Kembali Dari Google Maps, Jakarta Satu, Cad Mapper, 2021

Pengambilan tapak di Jl. Rajawali Selatan Raya, Pademangan, Kec. Pademangan, Jakarta Utara. Pada kawasan Pademangan ini banyak didominasi oleh bangunan hunian, selebihnya tempat pelayanan umum, kantor dan kawasan campuran. Tapak berada di dekat jalan kolektor yaitu Jl. Rajawali Selatan Raya dan Jl. Benyamin Suaeb. Mengapa memilih lokasi tapak di pademangan, karena lokasi ini berpotensi dalam mendukung terbentuknya museum ini, disana ada ke 2 Rumah Sakit Umum Daerah Wisma Atlet tempat penampungan pasien Covid sehingga disana akan tercipta sebuah sejarah yang nantinya akan berhubungan dengan bangunan museum tragedi pandemi ini.

Program Ruang

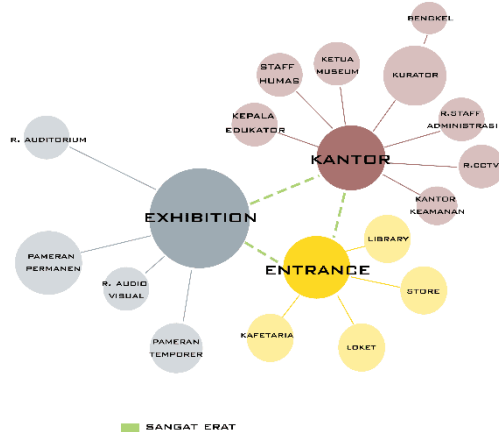
PROGRAMMING			
PENGUNYA	AKTIVITAS	RUANG	ZONA
PENGUNJUNG MUSEUM	KEDATANGAN / KEPERDARAN	ENTRANCE / EXIT	PUBIK
	MEMBELI TIKET MASUK	LOKET MASUK	
	MELIHAT-LIHAT KOLEKSI MUSEUM	RUANG PAMERAN MUSEUM	
	SEMINAR	RUANG AUDITORIUM	
	MEMBACA	PERPUSTAKAAN	
	MAKAN DAN MINUM	KAFETERIA	
	MEMBELI SUVENIR	RETAIL SUVENIR	
KOMUNITAS	MENDAKUKAN KEGIATAN WORKSHOP	RUANG SERBA GUNA	PUBIK
	PENGELARAN / PAMERAN BELI KOMUNITAS	RUANG SERBA GUNA	
	SEMINAR	RUANG AUDITORIUM	

PENGUNYA	AKTIVITAS	RUANG	ZONA
KEPALA MUSEUM	MENGURUSKAN LAPORAN	KANTOR KEPALA MUSEUM	PRIVAT
	RAPAT DENGAN PENDELOLA INTERNAL	RUANG RAPAT INTERNAL	SEMI PRIVAT
	RAPAT DENGAN TAMU	RUANG RAPAT	
KEPALA KURATORIAL	MENEGESKAN PAPERWORK TERKAIT KURATORIAL	KANTOR KEPALA KURATORIAL	PRIVAT
	MENGURUSI DAN MENGAWASI KEGIATAN KURATORIAL	- RUANG PENDELOLA - RUANG PENYIMPANAN KOLEKSI	SEMI PRIVAT
	RAPAT DENGAN PENDELOLA INTERNAL	RUANG RAPAT INTERNAL	
	RAPAT DENGAN TAMU	RUANG RAPAT	
STAFF ADMINISTRASI	PENDATAAN OPERASIONAL MUSEUM	RUANG PENSILO & ADMINISTRASI	PRIVAT
	KEGIATAN SURAT MENYURAT		
	MENGARSIPKAN DAN MENGURUSI PENYIMPANAN DOKUMEN ADMINISTRASI MUSEUM		
	RAPAT DENGAN PENDELOLA INTERNAL	RUANG RAPAT INTERNAL	SEMI PRIVAT
	RAPAT DENGAN TAMU	RUANG RAPAT	
STAFF PEMELIHARAAN DAN PERAWATAN BANGUNAN	PEMERIKSAAN BERKAS A RAKA MUSEUM	MUSEUM	PRIVAT
	MENPERAWATI KERUSAKAN TEKNIK PADA MUSEUM	RUANG PERAWATAN MUSEUM	PRIVAT

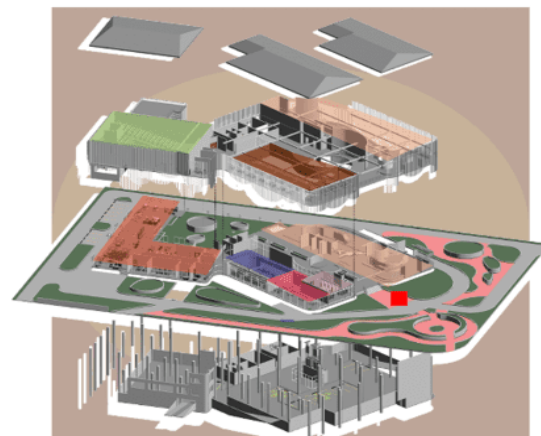
Gambar 11. Programming

Sumber : Penulis, 2021

HUBUNGAN ANTAR RUANG



Gambar 11. Hubungan antar ruang
Sumber : Penulis, 2021



ZONING
ENTRANCE KAFETARIA AUDITORIUM STORE KANTOR PERPUSTAKAAN PAMERAN WORKSHOP

Gambar 13 Zoning Pembagian Ruang
Sumber : Penulis, 2021

a. Pembagian Zona Publik

Lantai 1: Pencapaian *Entrance* dari arah barat bangunan yang merupakan area *drop off*, *lobby* dan karcis masuk. Lalu setelah masuk pengunjung akan diperlihatkan ada 3 ruang, bagian sebelah kanan merupakan ruang pameran, untuk bagian kiri merupakan store, perpustakaan, *workshop*, dan pada bagian tengah merupakan amphitheatre. Pada bagian utara bangunan terdapat taman untuk pengunjung bersantai.

Lantai 2: Setelah naik lift pada bagian sebelah kanan merupakan kafetaria, auditorium dan masjid sedangkan pada bagian sebelah kanan bangunan merupakan ruang pameran.

b. Pembagian Zona Semi Privat: Pada ruang ini hanya tamu undangan yang bisa masuk keruang-ruang seperti ruang rapat, bengkel, ruang Staff Humas.

c. Pembagian Zona Privat: Pada ruang kantor merupakan ruang pengelola seluruh aktivitas dan kegiatan yang ada di museum dan servis merupakan ruang-ruang penunjang oprasional dan pemeliharaan fasilitas yang ada pada museum. Fasilitas ini seperti loading dock, ruang mechanical, electrical, plumbing, gudang penyimpanan museum.

Konsep Perancangan

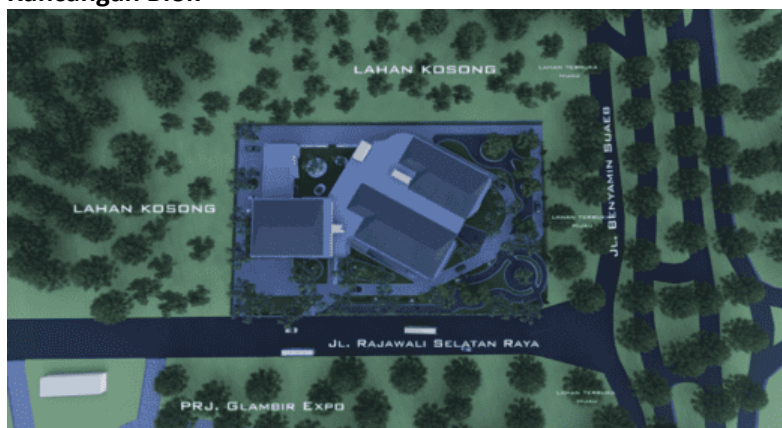
	METODE	MEDIA			
<p>SKENARIO 1 (RUANG 11)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN SAKIT PERTAMA KALI TERJADINYA PANDEMI JENIS BARU WETUS WASTU DAN SAKIT TERJADINYA PANDEMI YANG MENYEBAB BELAKANG RUMAH</p>	<p>NARASI : BIOGRAPHY METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA FILM DAN SUARA - INFORMATIF</p>	<p>SKENARIO 7 (RUANG 71)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN KEBUTULAN MASYARAKAT SAKIT MENYALU GURUAN KELUARGA MEREKA YANG TERJADI VIRUS</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>
<p>SKENARIO 2 (RUANG 21)</p> <p>1. INFORMASI AWAL TERJADINYA VIRUS MENYEBAR DAN TERSEBUT YANG MELAKUKA (DOKTER-PERAWAT-APARAT KEPOLISIAN)</p>	<p>NARASI : WITNESSING PERFORMANCE</p>	<p>3D GRAFIS 3D MODEL MINATUR / REPLIKA FILM DAN SUARA - INFORMATIF</p>	<p>SKENARIO 8 (RUANG 81)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN SAKIT VAKSIN TELAH DITERIMA, DAN MULAI DIPUNTUKAN KE MASYARAKAT</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>
<p>SKENARIO 3 (RUANG 31)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN KESEHATAN YANG DIBERIKAN SAKIT PANDAI (PIL, KELAPARAN, DAN KEMATIAN)</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>	<p>SKENARIO 9 (RUANG 91)</p> <p>1. MASYARAKAT MULAI KEMBALI BERAKTIFITAS DAN JUDUL MASYARAKAT TERPAPAR VIRUS MENURUN</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>
<p>SKENARIO 4 (RUANG 41)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN PARA LUKAN BERJALAN MATRIKALAN DALAM MENEMUKAN VAKSIN UNTUK MENEBAS PENYULIH VIRUS, BESITU JUGA PARA TENGAH KESEHATAN YANG MERAKAT DAN MENJALAN PASIEN ABAR BENJUH DARI VIRUS</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>			
<p>SKENARIO 5 (RUANG 51)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN MASYARAKAT KEMATIAN YANG SALAH TENGAS KESEHATAN KATKA TERPAPAR VIRUS</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>			
<p>SKENARIO 6 (RUANG 61)</p> <p>1. MELIHAT DAN MERASAKAN PENGLAKAN DAN KEBUTULAN MASYARAKAT DEKA SAKIT DILAKUKANYA PENGURBAN JAKSA ORANG YANG TERPAPAR VIRUS DIDEA MEREKA</p>	<p>RE-EXPERIENCING PERFORMANCE METAFORA</p>	<p>3D DIGRAMA 3D MODEL MINATUR / REPLIKA</p>			

Gambar 14 . Skenario Penerapan narasi Pada Ruang Pameran
Sumber : Penulis, 2021

Konsep yang dipakai untuk membuat museum yaitu dengan metode narasi dan fenomenologi. Tujuannya untuk dapat menggambarkan dan menjelaskan kejadian tragedi yang akan dipamerkan di ruang pameran sehingga pengunjung dapat merasakan keadaan dan situasi pada saat mewabahnya virus. Lalu juga menggunakan sirkulasi linier tujuannya agar pengunjung nantinya akan diajak untuk mengikuti alur dari narasi yang ada di dalam museum. Table diatas merupakan skenario yang akan menjadi sebuah narasi disetiap ruangnya sehingga akan tercipta alur cerita. Untuk menciptakan suasana saat kejadian mewabahnya pandemi pada ruang pameran, setiap ruang akan dilengkapi media seperti 3D- diorama, 3D model/ miniatur untuk mendukung suasana yang akan dipamerkan sesuai narasi yang akan dipamerkan.

Hasil Rancangan Museum Tragedi Pandemi

Bentuk Rancangan Blok

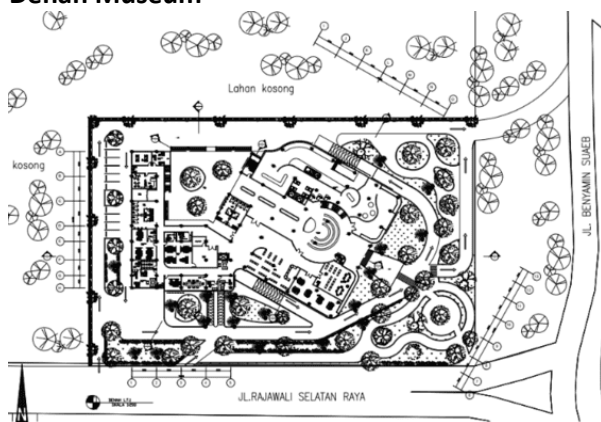


Gambar 15. Blok Plan

Sumber : Penulis, 2021

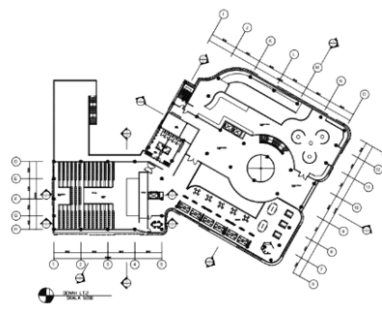
Peletakkan massa bangunan dibuat menjorok kedalam karena pada bagian depan bangunan merupakan RTH (Ruang Terbuka Hijau) yang dibuat oleh pemerintah kota agar lokasi Pademangan masih terlihat asri, sehingga bangunan museum ini dibuat menjorok kedalam. Bentuk bangunan ini merupakan hasil dari representasi tipologi museum dari masa ke masa yang pada dasarnya terbetuk mengikuti kaidah seperti kuil tetapi dibuat lebih modern dan juga mengikuti contoh dari bangunan Museum Jewish yang terlihat tertutup pada bagian Luar ruang pamerannya.

Denah Museum



Gambar 16 . Denah LT. 1

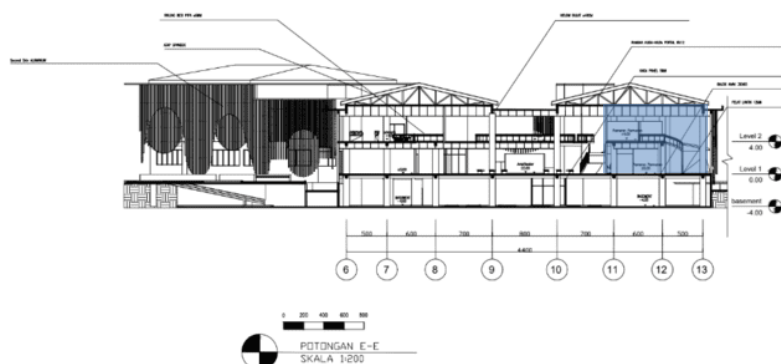
Sumber : Penulis, 2021



Gambar 17. Denah LT. 2

Sumber : Penulis, 2021

Pada ruang pameran di lantai 1 dan lantai 2 di buat seperti jalur yang memiliki alur cerita dengan menggunakan metode narasi dan fenomenologi sehingga ruang pameran tercipta suasana atau keadaan yang menjelaskan suatu kejadian tragedi pandemi yang dialami oleh manusia dengan bantuan teknologi digital dan juga bantuan patung berupa manekin untuk menunjang keberhasilan dalam menciptakan suasana tersebut.



Gambar 18 . Potongan E-E
Sumber : Penulis, 2021

Pada gambar ini menjelaskan potongan ruang pameran pada lantai 1 dan lantai 2 yang saling terhubung dengan adanya ramp, pada bagian ramp juga diletakkan sebuah pameran berupa replika patung manekin. Alur itu tidak berhenti dilantai 1 saja tetapi pada ramp ada cerita juga sehingga ramp menjadi penghubung suatu cerita hingga sampai ke pameran lantai 2.

Perspektif



Gambar 19. Perspektif Interior dan Eksterior
Sumber : Penulis, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dengan menggunakan metode narasi dan fenomenologi yang diadopsi ke dalam proyek pembangunan Museum Tragedi Pandemi ini dapat menciptakan suatu alur cerita tragedi yang awalnya cukup menakutkan namun di kemas ulang menjadi museum yang lebih menarik namun tetap edukatif. Sebagai salah satu contoh nya adalah, membuat suatu ruang pameran sehingga pengunjung yang masuk ke dalam ruang pameran dapat merasakan dan memahami apa yang dialami oleh manusia di saat pandemi *Covid-19* terjadi. Harapannya Museum Tragedi bisa

menjadi solusi terbaik dalam meningkatkan pengetahuan generasi muda secara visual mengenai sejarah, dan juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang ilmu pengetahuan, sehingga museum sebagai pusat pengetahuan akan terus meningkat.

Saran

Pada penerapannya, konsep dari Museum Tragedi Pandemi ini bisa menjadi inspirasi dalam merancang museum dengan konsep lain kedepan nya, dengan bersumber pada pedomanan metode narasi, metode fenomenologi, dan jurnal-jurnal yang membahas tentang tipologi museum. Pembaca juga di harapkan lebih menggali informasi terkait rancangan museum baru dan dapat menganalisa serta membuat museum yang lebih kreatif dan inovatif agar menambah minat berkunjung masyarakat ke museum.

REFERENSI

- Baskoro, D. T. (2010). *Memimpikan Museum yang Menarik Pengunjung*. Medan: Balai Arkeologi Medan. BAS NO.26/2010.
- Svarajati, T. P. (2009). *Jangan Bangun Museum*. Kompas, 25 Juni 2009.
- Sutaarga, A. (1997 - 1998). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- <http://beta.lecture.ub.ac.id/files/2014/02/06-tipologi-geometri.pdf>
- <https://travel.kompas.com/read/2014/11/23/1102002/Museum.di.Indonesia.Masih.minat>
- https://infeksiemerging.kemkes.go.id/download/KMK_No._HK.01.07-MENKES-413-2020_ttg_Pedoman_Pencegahan_dan_Pengendalian_COVID-19.pdf (ICOM, ICOM Code Of Ethics For Museum, 2013)
- <http://e-journal.uajy.ac.id/2227/3/2TA12623.pdf>
- https://www.researchgate.net/publication/291074420_jurnal_e-museum
- 167-Article%20Text-645-1-10-20190326.pdf
- <https://media.neliti.com/media/publications/115192-ID-persepsi-kualitas-layanan-museumdi-indo.pdf>
- <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/ornamen/article/download/817/819>
- <https://utara.jakarta.go.id/Sejarah-Jakarta-Utara>
- <http://jakgo-dev.smartcity.jakarta.go.id/artikel/konten/1522/jakarta-utara-kotamadya>
- <http://www.b2p2vrp.litbang.kemkes.go.id/mobile/berita/baca/358/Penyakit-Yang-Pernah-Menjadi-Wabah-Di-Dunia>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Maut_Hitam