

MUSEUM SEJARAH DAN ARKEOLOGI DI GROBOGAN

DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Thomas Andrian Santoso¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 44 Yogyakarta.

E-mail: thomassantoso94@gmail.com

ABSTRAK

Akhir-akhir ini banyak ditemukan benda cagar budaya di daerah Banjarejo Kabupaten Grobogan. Temuan benda cagar budaya tersebut mulai dari fosil hewan purba hingga perhiasan-perhiasan emas yang konon peninggalan kerajaan Medang Kamulan. Tidak adanya wadah untuk menampung benda – benda tersebut membuat banyak warga penemu menjual temuan mereka kepada kolektor-kolektor benda antik. Untuk mengatasi persoalan ini diperlukan museum sejarah dan arkeologi untuk menampung benda-benda ini

Museum sebagai sarana edukasi dan rekreasi publik hendaknya banyak dikunjungi pengunjung. Akan tetapi permasalahan kunjungan ini menjadi permasalahan vital yang terjadi pada museum diseluruh dunia, termasuk Indonesia. Faktor-faktor seperti tipikal bangunan museum yang monoton, penataan ruang yang membosankan, presentasi benda yang biasa membuat pengunjung tidak tertarik berkunjung ke museum. sehingga pendekatan arsitektur kontemporer yang memperhatikan rasional (fungsi), simbolis (estetik) , dan psikologis coba diterapkan pada museum ini. Dalam arsitektur kontemporer ini ditekankan pada prinsip psikologis dimana memberikan stimulasi pengalaman kepada pengunjung. Pengalaman sensori, emosi, pengetahuan, dan sosial. selain gubahan massa dan penataan ruang yang atraktif, pengalaman ruang yang kaya membuat pengunjung tertarik untuk selalu datang ke museum.

Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan dengan pendekatan arsitektur kontemporer akan dirancang dengan simbolis gubahan massa pegunungan kendeng, stimulasi pengalaman ruang mulai dari emosi takut, lega, sempit, luas, indra penglihatan, pendengaran, peraba, kontak sosial secara fisik maupun visual, serta pengalaman pengetahuan.

Kata Kunci : Benda cagar budaya, Museum, kunjungan museum, arsitektur kontemporer, pengalaman ruang, simbol pegunungan kendeng

¹ Thomas Andrian Santoso adalah mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENDAHULUAN

Latar Belakang Pengadaan Proyek

Banjarejo merupakan desa kecil di Grobogan, Jawa Tengah. Semenjak ditemukan tanduk dan kepala banteng berukuran dua meter membuat desa ini mendadak dikenal masyarakat luas. Kepala banteng itu rupanya benda arkeologis yang berasal dari masa purbakala. Akan tetapi penemuan benda arkeologis tidak berhenti, bahkan terus masyarakat menemukan benda-benda arkeologis tersebut. Terkumpul 400 fragmen benda pra-sejarah hingga saat ini. Yang sudah teridentifikasi berjumlah 200 buah. Belum lagi benda-benda sejarah yang ditemukan juga di sana. Seperti anting emas, koin cina, guci kerajaan dan lain-lain.

Balai Arkeologi Yogyakarta menyatakan bila di daerah tersebut terdapat empat peradaban kuno². Setelah melakukan penelitian pada pertengahan oktober 2015 lalu, Balai Arkeologi Yogyakarta menyatakan peradaban tersebut berupa: Pertama, era purba yang dibuktikan dengan adanya penemuan fosil hewan purba. Salah satunya, kepala kerbau berukuran besar yang diperkirakan berusia 5.000 tahun. Kedua, peradaban kuno era Megalitikum juga terdapat di Situs Medang. Hal ini ditandai dengan penemuan peralatan dari batu, seperti lesung, pipisan, gandik, dan yoni. Ketiga, peradaban pada era Hindu-Budha juga diperkirakan sempat ada di situ. Indikasinya, adanya penemuan peti mati dari kayu, uang kepeng Cina, aneka perhiasan emas, dan guci dari keramik. Keempat, akhir era Hindu-

Budha dan awal masuknya Islam. Salah satu indikasinya adalah penemuan bangunan kuno yang tertata dari batu bata. Begitu lengkap era yang terdapat di situs banjarejo ini, hingga tim dari balai arkeologi yogyakarta menyatakan akan menjadikan situs medang (sebutan untuk situs di Banjarejo) sebagai situs penelitian prioritas.

Melihat cakupan yang lebih luas, yaitu kabupaten Grobogan. Situs ini memiliki potensi pariwisata yang besar. Objek yang tidak ada duanya di Indonesia. Yang pertama berupa situs Kerajaan medang kamulan, lalu situs yang memiliki empat peradaban kuno sekaligus. Hal ini dapat menaikkan dunia pariwisata kabupaten Grobogan yang sedang lesu. Sehingga dengan begitu diperlukan museum untuk menampung fungsi rekreasi.

Latar Belakang Permasalahan

Low Visitors Involvement

Persoalan museum di Indonesia bahkan di seluruh dunia adalah pengunjung yang sepi³. Hal ini senada dengan pernyataan ketua Umum Museum Indonesia Putu Supadma Sudana bila kondisi museum di Indonesia lesu⁴. Sebagai contoh dapat terlihat dari penurunan jumlah pengunjung museum di Yogyakarta yang terlihat pada tabel di atas tiap tahun. Masalah pengunjung yang pertama adalah bagaimana menjaga kunjungan dan hubungan yang tak berkelanjutan dengan pengunjung yang loyal, yang kedua adalah bagaimana memancing pengunjung baru untuk datang ke museum⁵. Kurang minatnya pengunjung pada museum seringkali di sebabkan oleh hal subjektif pengunjung, seperti memang

² Agus, D. (2015, oktober 26). *murianews.com*. <http://www.murianews.com/2015/10/26/57235/4-peradaban-kuno-dunia-pernah-tinggal-di-desa-banjarejo-grobogan.html>. diakses pada 16 oktober 2016

³PCBM, D. (2015, Mei 11). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbm/2015/05/11>

/permasalahan-dan-tantangan-pelestarian-museum/. diakses pada tanggal 16 oktober 2016 pukul 16.47

⁴Sunaryo, Arie. (2015, Maret 15). *Merdeka.com*: <https://www.merdeka.com/peristiwa/museum-di-indonesia-sepi-pengunjung-dan-memprihatinkan.html>. diakses pada tanggal 16 oktober 2016 pukul 16.50

⁵ Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

tidak suka perihal budaya, pandangan museum bukan tempat terbaik untuk menghabiskan waktu luang, anggapan bila museum merupakan institusi pendidikan yang kaku, dan masalah demografi seperti usia, pekerjaan, dan jenis kelamin⁶.

Low Space

Luas Ruang exhibition maupun konservasi dan preservasi tidak mencukupi untuk menampung koleksi yang ditemukan. Museum purwodadi yang sudah ada hanya memiliki luasan yang kecil untuk menampung benda koleksi yang ditemukan.

Low Attractiveness

Museum yang ada (museum lokal purwodadi) kurang menarik secara visual maupun fungsi. Museum – museum di Indonesia cenderung memiliki bentuk serupa. Seperti kompleks bangunan pemerintahan. Beberapa memiliki tampilan rumah adat yang padahal belum tentu beda koleksinya adalah tentang adat dan budaya.



Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan eksterior dan interior Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan yang mampu meningkatkan kunjungan pengunjung museum dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

Tujuan dan Sasaran

Tujuan

Menciptakan suatu konsep rancangan Museum sejarah dan arkeologi di Grobogan melalui pengolahan bentuk bangunan maupun penataan ruang melalui pendekatan arsitektur kontemporer untuk menciptakan ruang publik sebagai sarana apresiasi, edukasi, dan rekreasi.

Sasaran

- Studi kebutuhan fungsi apresiasi, edukasi, dan rekreasi di Museum Sejarah dan Arkeologi
- Studi komparasi museum sejarah dan arkeologi di Indonesia
- Studi preseden museum kontemporer
- studi tentang desain pengalaman (experiential design)

⁶ Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential

design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.

- studi tentang pendekatan arsitektur kontemporer dengan desain pengalaman
- studi tentang arsitektur modern
- studi rancangan ruang dalam yang mendukung fungsi Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan

1. Lokasi merupakan pusat kegiatan Lingkungan (PKL) karena melayani skala kabupaten
2. Lokasi memiliki intensitas penduduk relatif tinggi
3. Lokasi memiliki akses transportasi masal yang terakomodasi baik
4. Lokasi terletak pada daerah perekonomian yang baik
5. Lokasi berada tidak jauh dengan permukiman
6. Lokasi memiliki akses yang mudah terdapat pusat pendukung administrasi

TINJAUAN WILAYAH

Pemilihan tapak mempertimbangkan banyak aspek yang mendukung permasalahan utama yang diangkat yaitu supaya berbagai lapisan masyarakat banyak berkunjung ke museum.

Lokasi tapak dipilih di kota Purwodadi karena beberapa alasan:

Lokasi berada di Jl. Gajah mada Purwodadi. Strategis, merupakan daerah pengembangan baru yang masih memiliki banyak lahan kosong.



ruang publik



fasilitas pendidikan



fasilitas wisata pendukung



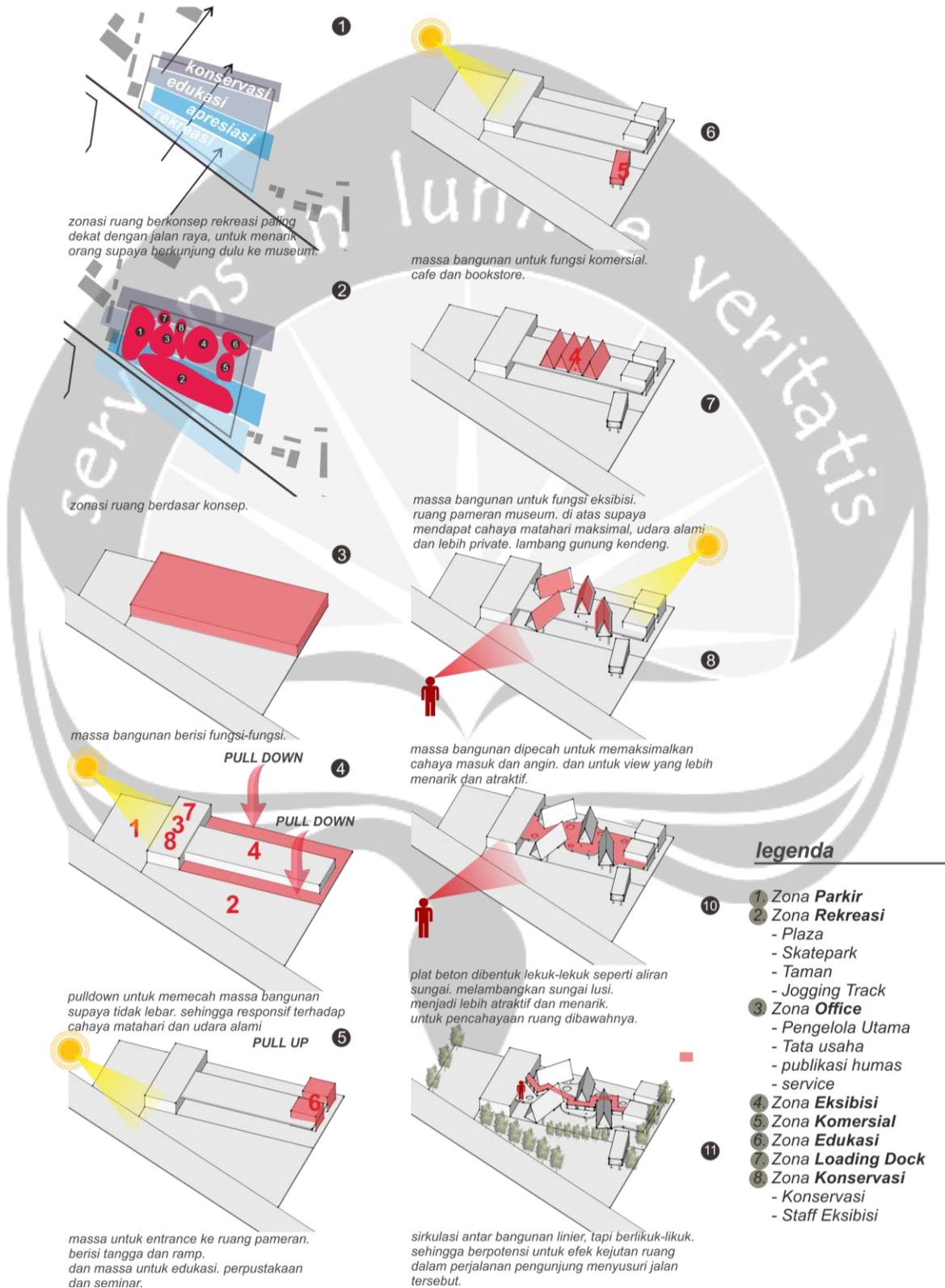
lokasi tapak

1. simpang lima
2. alun-alun kota
3. taman kota
4. hutan kota

1. smp negeri 3 purwodadi
2. stikes an-nur purwodadi
3. sma negeri 1 purwodadi
4. smp negeri 1 purwodadi
5. sd kristen purwodadi
6. smp/sma kristen purwodadi
7. sd negeri 4 purwodadi

1. Hotel Front One
2. Hotel Danau Resto
3. Ayodya Waterpark
4. Hotel Harmoni Indah
5. Hotel Griya Laksana
6. Luwes Mall
7. Hotel Laksana

GUBAHAN MASSA



STRATEGI PERANCANGAN

PSIKOLOGI

ARSITEKTUR KONTEMPORER

1. Pringgitan seru



- Sensory : - *Seeing* = cahaya dari atas
- Affection : - Senang : Ramai orang
- Intelectual : - Tersurat = panel - panel
- Tersirat = sebagai prolog.
- Socialibility : - *Physical contact* = banyak ruang komunal
- *Visual Contact* = banyak ruang komunal

2. Ondo Lemah



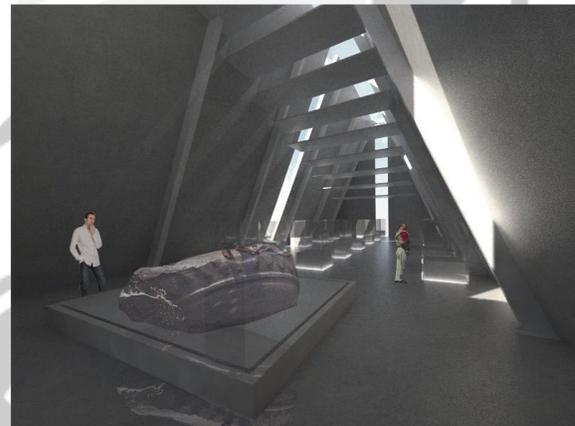
- Sensory : - *Hearing* = gemericik air
- *Seeing* = cahaya dari atas
- *Smelling* = Bau lembab. Tanah.
- Affection : - Takut = Gelap. Dalam tanah.
- Intelectual : - Tersurat = Sejarah Grobogan
- Tersirat = Makna awal kehidupan
- Socialibility : - *private*

3. Lorong Waktu



- Sensory : - *Seeing* = cahaya gelap - terang
- *Hearing* = Tembang Jawa macapat. Identitas yang tak lekang waktu.
- Affection : - Takut = Gelap.
- lega
- Intelectual : - Tersurat = panel prolog ruang pameran.
- Tersirat = makna proses waktu.
- Socialibility : - *private*

4. R. Pameran



- Sensory : - *Seeing* = *shading* dari plafond sesuai tema ruangan
- *Hearing* = latar belakang suara dari *tape* sesuai tema ruangan.
- ruang purbakala = siul burung
- ruang megalitikum = mantra jawa
- ruang hindu – Buddha = mantra hindu/ Buddha
- ruang islam = sholawatan
- Affection : - Takjub = plafond tinggi.
- Intelectual : - Tersurat = panel - panel

- Tersirat = plafond
melambangkan periode tertentu.
Socialibility : - *private*

Socialibility : - *Physical contact* = banyak
ruang komunal
- *Visual Contact* = banyak ruang
komunal

5. R. Pameran Purwodadi Kini



Sensory : - *Seeing* = shading motif batik
tayub kuncara praja khas
Grobogan
- *Hearing* = kondisi ramai kota
langsung. Musik – tayub
grobogan sbg background
- *Smelling* = Melati. Lambang
jawa.

Affection : - Lega : ruangan besar dan
bebas.

Intellectual : - Tersurat = panel – panel.
- Tersirat = kondisi Grobogan
sekarang

Socialibility : - *private*

KESIMPULAN

Museum Sejarah dan Arkeologi di Grobogan yang menerapkan prinsip arsitektur kontemporer dengan fokus pada elemen psikologi ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat untuk berkunjung ke museum, sehingga eksistensi dan pesan dari museum selalu terjaga dari masa ke masa.

6. Jagad Ilmu



Sensory : - *Seeing* = *point of interest* Joglo
- *Smelling* = Bunga Eukaliptus.
Aromanya bersifat

Affection : - Lega = bebas, luas.

Intellectual : - Tersirat = diajak menghargai
budaya local dengan Joglo
sebagai *point of interest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, D. (2015, oktober 26). *murianews.com*. Diambil kembali dari *murianews.com*: <http://www.murianews.com/2015/10/26/57235/4-peradaban-kuno-dunia-pernah-tinggal-di-desa-banjarejo-grobogan.html>
- Akmal, I. (2005). *Indonesia Architecture Now 1*. Jakarta: Borneo Publishing.
- Ching, F. D. (2007). *Architecture: Form, Space, and Order*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- De Chiara, J., & Callender, J. (1987). *Time Saver Standart For Building Types 2nd Edition*. Singapore: McGraw-Hill Book Co-Singapore.
- De Chiara, J., & Crosbie, M. J. (2001). *Time Saver Standarads For Building Types 4th Edition*. Singapore: McGraw-Hill Co-Singapore.
- Grobogan, B. K. (2015). *Grobogan Dalam Angka 2015*. Grobogan: BPS Kabupaten Grobogan.
- Martokusumo, W. (2000). *Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan*. Bandung: Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan ITB.
- Ober-Heilig, N., Bekmeier-Feuerhahn, S., & Sikkenga, J. (2014). Enhancing museum brands with experiential design to attract low-involvement visitors. *Arts Marketing: An International Journal*, IV, 67-86.
- PCBM, D. (2015, Mei 11). *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diambil kembali dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditpcbmd/2015/05/11/permasalahan-dan-tantangan-pelestarian-museum/>
- Schouten, F. (1992). *Pengantar Didaktik Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Depdikbud .
- Schrimbek, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur, Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur Kontemporer*. Bandung: Intermatra.
- Sismanto, A. (2011, desember 22). *okezone news*. Diambil kembali dari okezone news: <http://news.okezone.com/read/2011/12/22/340/546013/petani-temukan-koin-kuno-di-sawah-dijual-rp4-juta>
- Sugiyarto. (2015, oktober 26). *tribunnews.com*. Diambil kembali

dari [tribunnews.com](http://www.tribunnews.com):
<http://www.tribunnews.com/regional/2015/10/26/situs-kuno-medang-kamulan-ternyata-di-grobogan-ini-lokasinya>

Sugono, D. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Sunaryo, A. (2015, Maret 2). *merdeka.com*. Diambil kembali dari merdeka.com: <https://www.merdeka.com/peristiwa/museum-di-indonesia-sepi-pengunjung-dan-memprihatinkan.html>

Suraya, M. S. (2016). *E-MUSEUM. E-MUSEUM SEBAGAI MEDIA MEMPERKENALKAN CAGAR BUDAYA DI KALANGAN MASYARAKAT*, 2.

Surono, A. (2013, Desember 21). *intisari online*. Diambil kembali dari intisari online: <http://intisari-online.com/Travelling/Travel/Museum-Sangiran-Menyusuri-Jejak-Manusia-Purba>