

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

MUSEUM ULOS DI MEDAN

VI.1. KONSEP DASAR PERANCANGAN

VI.1.1. KONSEP FILOSOFI

Konsep dasar perancangan ruang, bentuk, perancangan tata ruang dalam museum ulos ini yaitu berdasarkan simbol-simbol yang tertuang di dalam ulos. permasalahan yang diambil adalah bagaimana wujud rancangan museum ulos yang atraktif yang mengacu atau melalui pendekatan simbol ulos. Simbol ulos yaitu :

1. susunan/struktur,



Gambar 6.1. Struktur Ulos

2. Warna



Merupakan simbol kebahagiaan, keceriaan, dan kebahagiaan

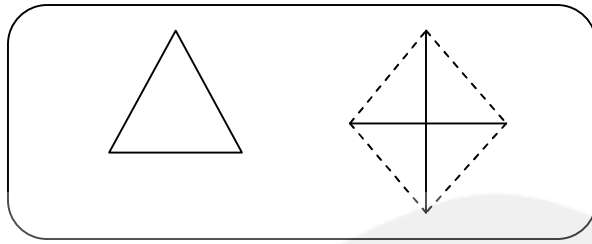


Merupakan simbol kemegahan dan kemakmuran



Merupakan simbol kesedihan dan ketabahan

3. motif.



Masing - masing ruang dalam museum ulos ini dituntut untuk dapat memberikan informasi yang nantinya akan menjadi edukasi kepada setiap pengunjung selain itu juga sebagai wadah rekreasi bagim pengunjung museum ulos ini. Oleh karena itu, untuk menciptakan ruang-ruang yang atraktif yang berkaitan dengan informative bdan edukatif maka mulai dari pengelompokkan ruang hingga pengelompokkan kegiatan akan dibuat menjadi 2 kelompok utama dimana di dalam satu kelompok utama dibagi menjadi 3 kelompok sebagai area display tetap.

V.2. KONSEP PROGRAM RUANG

Konsep perancangan bentuk dan program ruang merupakan interpretasi dari pendekatan simbol-simbol ulos yang diimplementasikan dalam rancangan bentuk dan program ruang hingga tampilan bangunan pada museum ulos di Medan.

Area display ulos di museum ulos terbagi atas 3 kelompok berdasarkan hirarki yang dimaknai dari isi ulos. Berdasarkan hirarki tersebut maka pada museum ulos akan dibuat 3 kelompok area display .

1. Koleksi ulos langka

Ruang koleksi ulos langka dimasukkan pada kategori hirarki tertinggi. Koleksi ulos langka ditempatkan pada zona hirarki tertinggi karena disini kita dapat melihat nilai kesakralan dari ulos. Nilai kesakralan ulos langka tercermin dari bentuknya yang masih alami cara pembuatannya yaitu, tenunan manual/tanpa mesin, pewarnaan alami dari getah pohon.

2. Koleksi ulos khusus

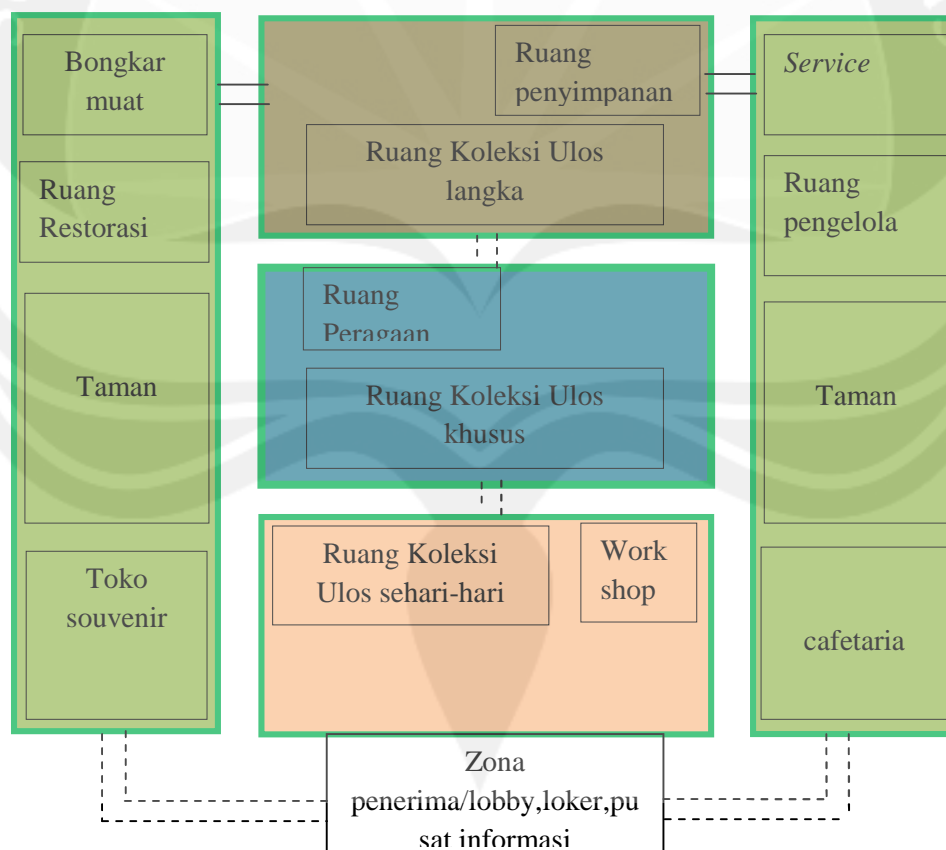
Ruang koleksi ulos khusus dikelompokkan pada bagian badan ulos yaitu antara hirarki tertinggi dan terendah. Adapun alasan penempatan area display ini pada zona hirarki tengah yaitu dikarenakan ulos khusus hanya digunakan untuk acara-acara

tertentu seperti perkawinan, kelahiran, dan kematian. Di dalam acara-acara tersebut hirarki terendah dan tertinggi berperan penting.

3. Koleksi ulos sehari-hari

Ruang koleksi ulos sehari-hari diletakkan pada zona hirarki terendah. Hal tersebut dikaitkan dengan hirarki terendah pada budaya batak yaitu anak beru/anak boru. Dimana peran anak beru/anak boru ini sebagai pekerja yang melakukan pekerjaan sehari-hari

Dengan pengelompokan ruang kedalam tiga kelompok tersebut maka museum ini akan dapat dengan mudah memberikan informasi-informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan ulos. Ruang-ruang yang terbentuk berdasarkan transformasi dari simbol-simbol ulos. Ruang-ruang dibuat dengan akses yang mudah dijangkau sehingga pengunjung dapat mengetahui detail-detail ulos dengan mudah.



Gambar 6.2 Hubungan Penerapan Fungsi Terhadap Zona Museum

Sumber : Analisis Penulis

Keterangan :

	Hubungan Tidak Langsung
	Hubungan Langsung
	Kepala Ulos (Isi)
	Badan Ulos (Isi)
	Kaki Ulos (Isi)
	Sisi Ulos

VI.3. KONSEP DESAIN

VI.3.1. KONSEP TATA RUANG DALAM

Berdasarkan permasalahan utama dalam perancangan museum ini yaitu mewujudkan suatu museum yang atraktif yang mengacu pada simbol-simbol ulos. Keatraktifan tersebut mencakup edukatif, rekreatif dan informatif. Dengan pengolahan ruang-ruang yang berdasarkan simbol-simbol ulos tersebut akan memudahkan para pengunjung untuk dapat memahami simbol-simbol ulos yang didalamnya terdapat, struktur/susunan, warna dan motif.

1. Bagian Isi

Konsep Ruang:

Ruang-ruang yang terdapat dibagian isi merupakan ruang utama di dalam museum ulos yang mana pada bagian isi tersebut dibagi menjadi 3 yaitu koleksi ulos langka, koleksi ulos khusus, dan koleksi ulos sehari-hari.

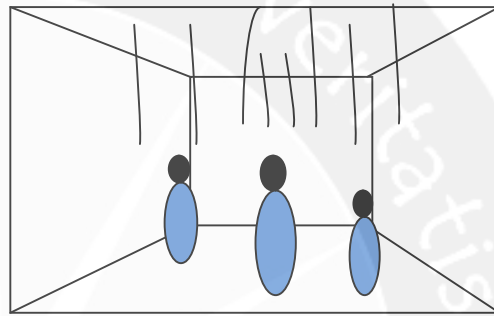
➤ Koleksi ulos langka

Ruang yang terdapat pada kategori kepala ulos adalah ruang koleksi ulos langka, ruang ini terlihat megah dibandingkan dengan ruang yang ada

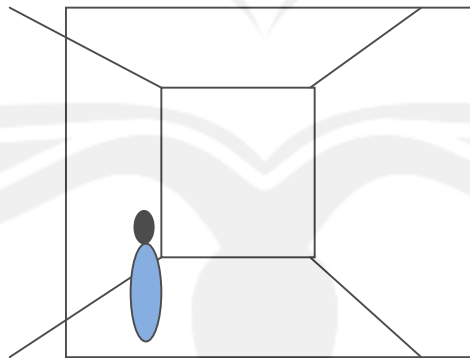
dibagian badan ulos,kaki ulos, dan bagian sisi/pinggira. Ruang tersebut dapat diwujudkan dengan cara :

- Ruang koleksi ulos langka akan dibuat dengan skala megah
- Pada elemen plafon akan digunakan perpaduan antara warna emas dan merah
- Meminimalkan pencahayaan alami dengan menggunakan pencahayaan buatan yang terkesan sakral.
- Mengangkat area pengamatan

Bangunan museum Ulos ini merupakan bangunan yang perancangannya menadopsi bangunan modern. Sebagai tambahan pola vertical pada ruang pameran koleksi ulos khusus ditambahkan lampu menggantung dari Plafon



*Gambar 6.3. Konsep Ruang Pamer Ulos Langka
Sumber : Penulis*



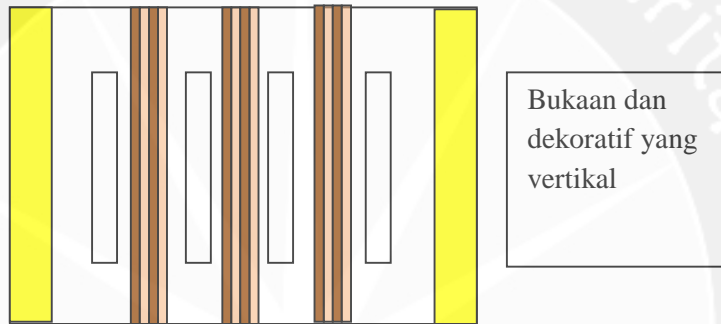
*Gambar 6.4. Konsep Proprsri Kalimbubu./hula-hula sebagai ruang pameran ulos langka
Sumber : Penulis*

➤ Koleksi Ulos khusus

Ruang yang terdapat pada bagian badan ulos ini adalah ruang koleksi ulos khusus. Ruang ini terlihat lebih sederhana dari ruang koleksi ulos langka.

Ruang tersebut dapat diwujudkan dengan cara :

- Ruang koleksi ulos khusus akan dibuat dengan skala sedang.
- Menggunakan pencahayaan alami
- Pada elemen plafon digunakan perpaduan semua warna dari ulos yaitu warna gelap yaitu abu-abu, biru gelap dan warna cerah yaitu merah.
- Dekoratif dinding dengan motif dasar ulos yaitu bindu matoga

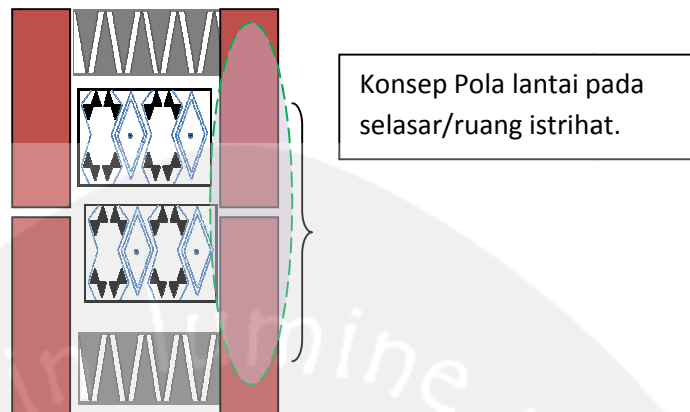


*Gambar 6.5 dekoratif sebagian dinding pada ruang koleksi ulos khusus
Sumber : Penulis*

➤ Koleksi Ulos sehari-hari

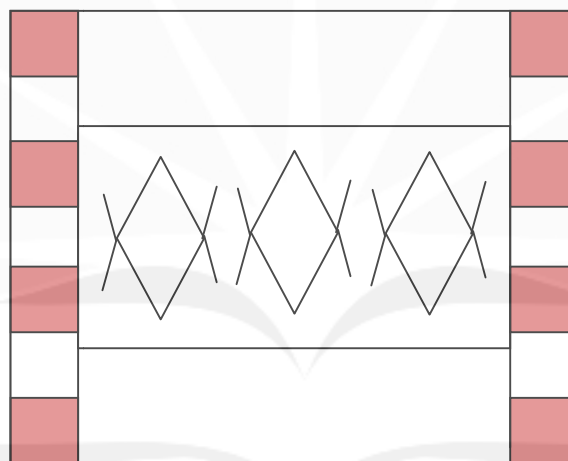
Ruang yang menjadi bagian dalam bagian kaki ulos yaitu ruang koleksi ulos sehari-hari. Ruang ini terlihat lebih sederhana dari kedua ruang koleksi lainnya. Ruang tersebut dapat diwujudkan dengan cara:

- Memaksimalkan pencahayaan alami
- Dekoratif dinding sederhana sesuai dengan motif ulos sehari-hari
- elemen plafon menggunakan perpaduan warna kuning dan biru
- Pola lantai pada ruang koleksi berdasarkan simbol ulos



Gambar 6.6. Konsep Pola lantai

Sumber : Penulis



Gambar 6.7. Konsep ruang pameran Ulos sehari-hari

Sumber : Penulis

2. bagian sisi/pinggiran

konsep ruang :

sisi merupakan bagian pelengkap dari ulos. Maka ruang yang terdapat pada bagian sisi ini pun merupakan pendukung bagi museum ulos. Ruang-ruang pada bagian ini dibuat dengan suasana nyaman dan santai dengan tipe bangunan modern.

VI.3.2. KONSEP TATA RUANG LUAR

1) Rekreatif

Menciptakan bentuk fasad yang menarik dan agar dinikmati pengunjung pada waktu yang lama, guna menyegarkan fisik dan mental dari kejenuhan atau kelelahan menikmati objek pameran secara terus menerus. Objek dari suatu fasad Museum memiliki ciri-ciri tertentu, dengan pengolahan fasad yang menarik dan memilih material yang cocok.

2) Informatif

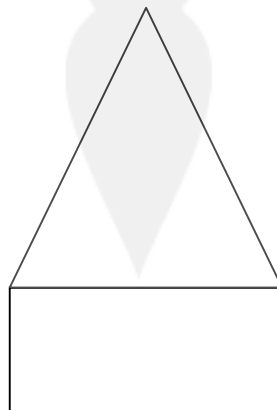
Dengan memperkirakan besaran keseluruhan bangunan dan berupaya memahami ruang-ruang yang ada secara kasar. Penggunaan skala manusia masih dapat ditangkap oleh manusia dengan massa bangunan cukup besar

3) Ekspresif

Pada tata ruang luarnya, tampilan bangunan lebih menampilkan pada bagian tekstur. Penggunaan tekstur merupakan hal yang sangat penting. Serta entrance diolah agar tampilan jalan utamanya harus lebih baik. Melalui fasad yang atraktif dan bentuk-bentuk yang tidak biasa diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung

VI. 4 . KONSEP BENTUK

Bentuk merupakan bagian yang dasar dalam perancangan. Bentuk-bentuk yang digunakan adalah bentuk-bentuk lokal. Untuk menunjukkan keatraktifan, bentuk bentuk tersebut dipadukan dengan arsitektur masyarakat batak. bentuk yang diambil dikombinasikan dengan arsitektur modern yaitu penggunaan atap dag.



Gambar 6.8. Konsep Bentuk

VI.5. KONSEP SIRKULASI

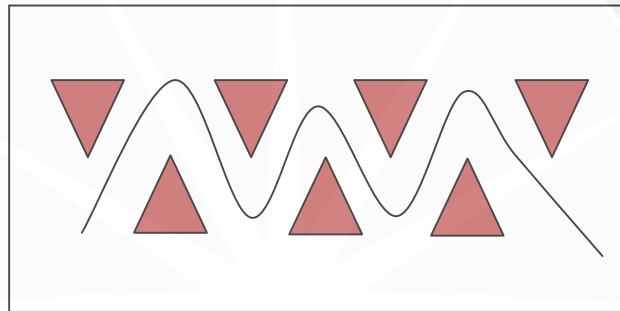
A. Sistem Pelaksanaan Teknis Pameran

System yang dipakai yaitu dengan memajangkan dan pengunjung dapat menyentuh benda koleksi ulo

B.Sirkulasi Jalur

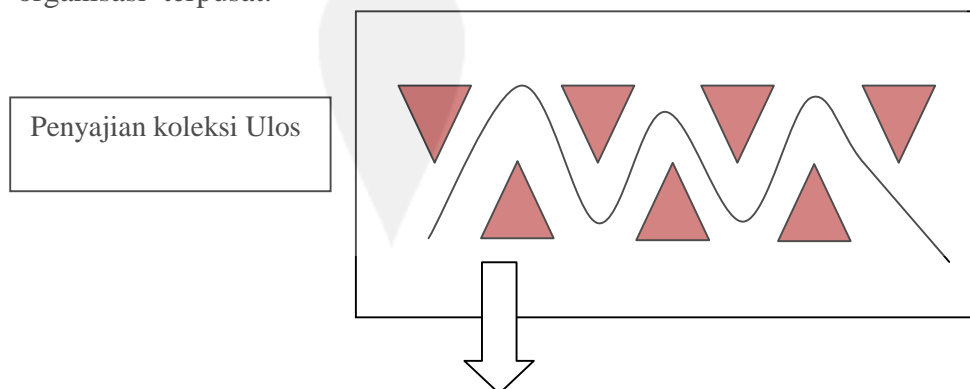
1. Konsep Penentuan Jalur Sirkulasi

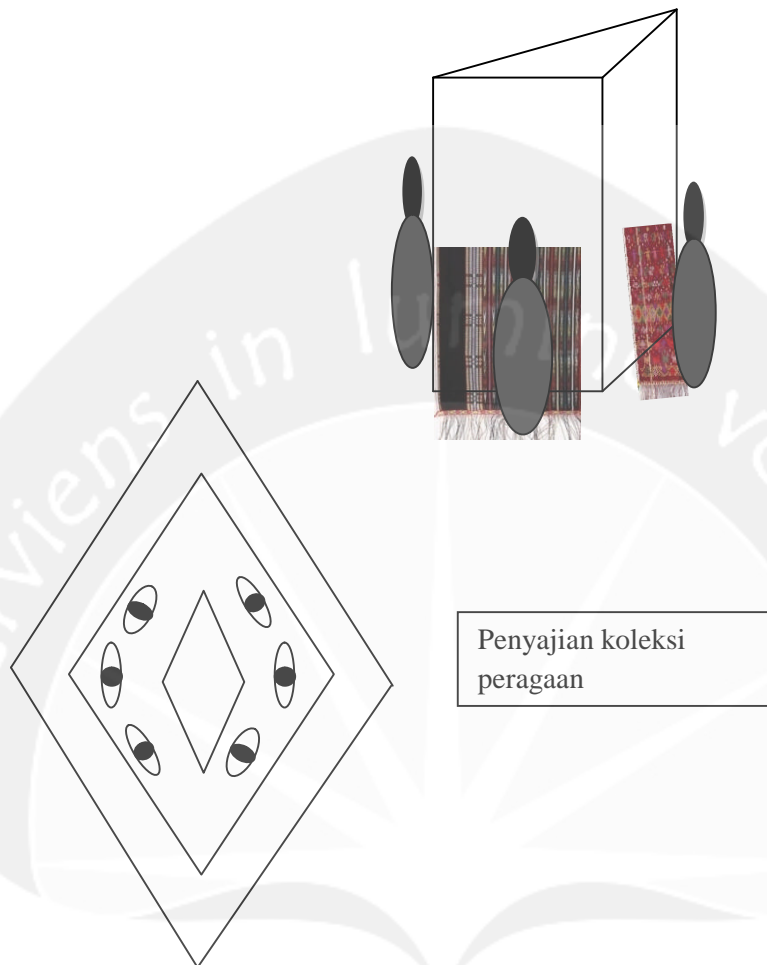
- a. Pola sirkulasi primer pada ruang pamer Museum Ulos menggunakan pola pola pembagian motif pada ulos yang memiliki badan ulos yang berada ditengah dari ulos sehingga penerapannya menggunakan pola-pola pada tengah/*centre* ruang. Dengan pertimbangan efektifitas penggunaan ruang, Ketegasan bentuk dan arah.



Gambar 6.9. Pola sirkulasi Primer pada Ruang Pamer/Koleksi

- b. Sistem penyajian konfigurasi koleksi pada ruang pamer dipilih sistem linear untuk menjawab tuntutan informative sebagai salah satu tujuan dari museum ini , sedangkan untuk tuntutan rekreatif dilakukan dengan system organisasi terpusat.





Gambar 6.10. Konsep Konfigurasi Koleksi Pameran

VI. 6 . KONSEP NON PERMASALAHAN UTAMA

VI.6.1. KONSEP PERANCANGAN SITE

Lokasi yang tepat dan cocok untuk Museum Ulos terletak di daerah pusat Kota dengan pertimbangan :

1. Kawasan yang dekat dengan kawasan wisata kota lama/kotatua Medan
2. Dekat dengan sarana dan prasarana seperti lembaga pendidikan dan taman rekreasi.
3. Pencapaian mudah

VI.6. 2. KONSEP TAMPILAN BANGUNAN

Ungkapan tampilan bangunan menggunakan pendekatan analogi “simbol” yang merupakan makna utama yang terdapat pada Ulos. Bentuk tampilan bangunan museum ulos nantinya terdiri dari lima tampilan massa utama yang merupakan ungkapan dari tiga bagian pokok makna ulos dalam fungsi penggunaannya dan tingkatan sosial berdasarkan pemakaian ulos (hulahula,sanina,dan anak boru) nantinya merupakan massa yang berfungsi sebagai ruang-ruang pameran dimana ruang-ruang tersebut dipamerkan jenis ulos yang sesuai dengan tingkatan sosial. Sedangkan tingkatan sosial hula-hula,sanina dan anak boru digunakan untuk ruang pameran dan ruang-ruang yang disesuaikan dengan strata sosialnya. Seperti ruang pameran Ulos langka sebagai hirarki tertinggi,diletakkan pada zona hula-hula. Pada zona hirarki terendah yaitu anak boru digunakan sebagai area pameran Ulos sehari-hari.

VI. 7. KONSEP STRUKTUR

A. Pondasi

Pondasi yang digunakan pada proyek Museum Ulos ini yaitu menggunakan pondasi batu kali yang ditambah dengan pondasi food plat. System pondasi seperti ini biasa diterapkan pada proyek yang bangunannya bentang panjang dan tidak terlalu tinggi.

B. Dinding

Dinding utama yang digunakan berupa dinding geser karena pada bagian interior bangunan Museum harus diminimalkan penerapan kolomnya, sehingga tetap terjaga kenyamanan visual pengunjung dalam ruang pameran. Selain itu penerapan dinding geser tentunya menjadi lebih mendukung kreativitas dari perancangan bentuk dan wujud pada massa bangunan Museum. Pada bagian ruang dalam,sebagian dinding menggunakan dinding berupa dinding partisi sebagai pembatas visual dan teritori area.

C. Atap yang digunakan menggunakan atap dak beton . kelebihan dari atap dak beton ini sendiri adalah mempunyai perlindungan atau kekuatan yang lebih bagus dan lebih mampu menampung kreativitas dari estetika perancangan. Penerapan dak beton pada Museum Ulos ini selain karena kekuatan dan perlindungannya juga karena masalah peletakan system utilitas yang mana peletakan dari utilitas direncanakan pada bagian atap dari bangunan yang berfungsi untuk

mengatasi masalah efisiensi ruang yang ada dibawahnya. Untuk rancangan tambahan, pada bagian atap yang akan diterapkan skylight yang akan digunakan pada ruang ruang tertentu yang membutuhkan pencahayaan alami atau penerangan mak

VI. 8. SISTEM JARINGAN AIR BERSIH, SANITASI DAN DRAINASE

A. Sistem Jaringan Air Bersih

Sumber air bersih pada Museum Ulos diperoleh dari

1. PAM
2. Sumber air sendiri yaitu penggunaan sumur bor

PAM merupakan sumber air utama karena tidak diperlukan pengolahan khusus (*treatment*). Sumber air sendiri merupakan sumber sekunder bila sumber air dari PAM mengalami gangguan. Sistem jaringan air bersih ini menggunakan system *downfeet*. System *upfeet* tidak dipilih karena pertimbangan biaya operasional pompa air yang bekerja terus menerus untuk memenuhi kebutuhan air terutama untuk lantai atas.

System *downfeet* menyimpan air dengan jumlah tertentu dalam tangki air yang diletakkan diatas bangunan. Pompa air bekerja hanya bila air di dalam tangki mulai habis atau berkurang.

B. Sistem Sanitasi

Limbah atau kotoran dari bangunan secara umum dibedakan menjadi dua macam yaitu limbah padat dan limbah cair. Limbah padat berupa kertas, sisa makanan, debu serta buangan padat lainnya. Sedangkan limbah cair berupa buangan air kotor yang berasal dari lavatory. Urineir, WC, wastafel dan air kotor yang bersumber dari dapur.

C. Sistem Drainase

Sistem pengaliran air hujan secara garis besar sama seperti konsep dasar perancangan bangunan yaitu bangunan diberikan talang sebagai aliran air hujan. Dari atap menuju talang kemudian dialirkan kebawah melalui pipa lalu selanjutnya dialirkan ke selokan dan menuju roil kota.

VI. 9. SISTEM PENCAHAYAAN

Task lighting dapat dipakai untuk menerangi sebuah benda sebagai objek dan sebagai penerangan yang menyorotkan cahaya pada area terbatas. Task

Lighting dapat diwujudkan dengan penggunaan spotlight, standing lamp atau desk lamp. Pada dasarnya, prinsip tata cahaya untuk museum adalah untuk menerangi objek agar dapat dilihat dan dinikmati oleh pengunjung.

Untuk ruang pameran, objek pameran menggunakan pencahayaan buatan.

Sedangkan pencahayaan alami tetap digunakan pada setiap ruang, namun tergantung kebutuhan ruang itu sendiri.

Ada 2 macam sumber pencahayaan yang digunakan untuk Museum, yaitu :

- a. Pencahayaan Alami → ruang-ruang pendukung pameran, seperti Lobby (pendukung), bengkel kerja (maksimal), ruang pengelola (maksimal), Café/Lounge (pendukung), area parkir, ruang istirahat, Laboratorium + ruang kerja (maksimal), ruang pameran, Musholla (maksimal), dan Pos Satpam (maksimal).
 - b. Pencahayaan Buatan → penampilan objek koleksi, arah dan jalur sirkulasi, suasana ruang. Dan Lobby, tempat penitipan tas, toko, bengkel kerja (pendukung), Loading Dock, pos satpam (pendukung), ruang loker pegawai dan guide, ruang audiovisual, ruang istirahat, perpustakaan, lavatory, ruang pengelola, musholla (pendukung), toilet, dapur dan servis makanan (pendukung), area parkir (pendukung), Penelitian, Laboratorium + ruang kerja, café / Lounge, ruang dokumentasi, ruang MEE dan CCTV, janitor, ruang Pusat Kajian Keris, dan ruang pameran.
1. Publik → ruang public biasanya adalah tempat berkumpulnya orang-orang, dan ini menimbulkan terjadinya kebisingan. Bising di sini bisa diartikan bising karena letak di dekat jalan, bising karena ruangnya berfungsi sebagai audiovisual, bising karena lobby sebagai tempat pertama berkumpulnya orang-orang, bising karena ruangan tersebut sebagai fungsi utama dari bangunan itu sendiri atau bisa juga bising karena adanya suara kendaraan yang akan parkir di area parkir.
 2. Semi Publik → jenis ini hampir sama dengan ruang public, hanya saja ada sedikit perbedaan yaitu tidak terlalu menimbulkan kebisingan. Misalnya, seperti halnya ruang perpustakaan.

3. Semi Privat → tipe sifat yang satu ini, membutuhkan suasana yang tenang dan tidak bising, misalnya dalam melakukan suatu penelitian atau percobaan tertentu.

4. Privat

Untuk ruangan ini benar-benar membutuhkan ketenangan pada saat melakukan aktivitasnya. Usahakan ruangan ini jauh dari sumber kebisingan yang besar.

Khususnya untuk ruang Perpustakaan, kebisingan yang muncul berasal dari suara langkah kaki ataupun percakapan pengunjung. Upaya untuk meredam kebisingan yaitu bagian dinding, lantai dan plafondnya dilapisi dengan bahan lunak untuk menyerap kebisingan dari sumber bunyi.

VI. 10 . SISTEM PENGHAWAAN

Setiap bangunan harus mempunyai ventilasi alami dan buatan sesuai dengan fungsinya juga kebutuhan ventilasi diperhitungkan untuk memenuhi kebutuhan sirkulasi dan pertukaran udara dalam ruang sesuai dengan fungsi ruang. Ventilasi alami pada suatu ruangan dapat berasal dari jendela, bukaan, pintu ventilasi dan ruangan yang bersebelahan. Namun, jika digunakan ventilasi buatan, system tersebut harus bekerja terus menerus selama ruang tersebut dihuni.

Untuk ruang-ruang yang memerlukan pengkondisian udara buatan memiliki dasar pertimbangan pada luasan ruang, karakter kegiatan dan fungsi ruang, penekanan pada ruang-ruang yang memerlukan persyaratan khusus, seperti ruang pameran dan ruang-ruang yang memiliki peralatan elektronik. Sedangkan ruang-ruang yang menggunakan penghawaan alami mempunyai dasar pertimbangan pada sifat dan fungsi ruang serta kebutuhan ruang untuk menciptakan pengkondisian alami dengan adanya bukaan.

VI. 11. JARINGAN LISTRIK DAN PENANGKAL PETIR

A. Sistem jaringan Listrik

Sumber tenaga listrik pada Museum Ulos diperoleh dari PLN sebagai sumber utama dan Generator Set (Genset) sebagai sumber cadangan apabila sumber utama padam. Untuk ruang-ruang tertentu seperti ruang

kegiatan pendidikan digunakan sistem yang dapat menyimpan arus listrik sementara, sehingga apabila listrik utama terputus (padam) penerangan tidak langsung padam. System generator set juga menggunakan system otomatis diman apabila penyimpanan arus padam, generator set langsung nyala.

B. Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir berfungsi untuk menghindakan bangunan dari sambaran petir dengan cara menghubungkan kelebihan muatan listrik positif ke anode (negative) dibawah permukaan tanah. System yang dipilih untuk Museum Ulos adalah system penangkal petir Farady. Sistem Franklin tidak diterapkan karena merupakan system yang sederhana dan biasa digubakan pada bangunan-bangunan kecil.pada umumnya digunakan pada rumah tinggal.

VI. 12. SISTEM PEMADAM KEBAKARAN

A. Refresif

Usaha-usaha yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Masing-masing lantai dilengkapi fire detector dan fire alarm yang bekerja secara otomatis.
2. Masing-masing lantai bangunan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran api seperti : sprinkler system yang bekerja dengan otomatis, portable fire extinguisher dan hydrant box yang disediakan pada tiap titik tertentu.
3. Di luar bangunan disediakan jaringan pemadam kebakaran (hydrant air) untuk mempermudah penanganan kebakaran dari luar bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Hasibuan, DR. Jamaluddin S,1986 *Art and Culture Batak*, Yayasan K.J.M-Total Indonesia, Medan,

Sitepu ,A, A.G ; Ulih Saber, 1995 *Ragam Hias (Ornamen) Tradisional Karo*
Medan,

Sitepu, Sempa; Sitepu, Bujur ; Sitepu A.G., 1996 *Pilar Budaya Karo*, Bali Scan & Percetakan, Medan,

Sitepu, Sempa, 1995 *Sejarah-Pijer Podi Adat Nggeluh Suku Karo Indonesia, Forum Komunikasi Masyarakat Karo Sumatera Utara, Medan, Arsitektur Tradisional Batak*

Sitanggang, Dra, Hilderia, 1991, *Karo*, Depdikbud, Proyek Pembinaan Media Kebudayaan, Jakarta

<http://id.wikipedia.org/wiki/Ulos>

<http://id.wikipedia.org/wiki/museum>

Chiara, J.D, Crosbie, M.J., *Time Saver Standard for Building Types*, fourth edition.rancis

Francis DK,Ching.1979. *Architecture : Form, Space, and Order*.-----:Van Nostrand Reinhold Company

Neuvert, Ernest.1980, *Architect Data*.London : Granada

White, Edward T.1989, *Perencanaan Tapak*. Bandung : Intermedia