

PERANCANGAN
MUSEUM BUDAYA SUMATERA UTARA DI MEDAN
Learning From The Vernacular
1. Morintan Elfrina Siahaan
Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Unsrat
2. Ir. Suryono., MT¹

ABSTRAK

Sumatera Utara merupakan salah satu daerah di Indonesia dengan berbagai latar belakang sosial, budaya, ekonomi dan multietnis : Batak, Nias, dan Melayu sebagai penduduk asli wilayah ini ada juga pendatang kebanyakan berasal dari etnis Jawa dan Tionghoa. Untuk itu dengan beragamnya kekayaan budaya dan adat serta tradisi daerah Sumatera Utara maka dirasakan perlu upaya – upaya penyelamatan dan pelestarian budaya tradisional daerah lewat usaha – usaha pengumpulan, perawatan, pengawetan dan pelestarian dari seluruh bentuk peninggalan – peninggalan kebudayaan daerah, adat – istiadat dari daerah dan benda – benda yang memiliki nilai sejarah yang tinggi sebagai usaha untuk menjaga identitas bangsa. Wadah yang dirasakan sesuai disini adalah Museum,

Perancangan museum ini menggunakan konsep Tematik “Learning From The Vernakular”, dengan mengangkat tema Vernakular sebagai diharapkan dapat menghadirkan bentuk Arsitektur berdasarkan fungsi dan tujuan dari objek ini yaitu memberikan informasi pada masyarakat yang fungsional, serta representative dengan mengadopsi nilai-nilai kebudayaan.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak corak dan ragam budaya serta tradisi yang berasal dari keragaman suku bangsa yang tersebar di seluruh Nusantara. Tiap suku bangsa memiliki adat dan kebudayaannya masing-masing. Sumatera Utara merupakan salah satu daerah yang memiliki kebudayaan yang tidak dapat ditemui didaerah lainnya. Sumatera Utara provinsi keempat terbesar jumlah penduduknya di Indonesia setelah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah. Menurut hasil pencacahan lengkap Sensus Penduduk (SP) 1990, penduduk Sumatera Utara berjumlah 10,81 juta jiwa, dan pada tahun 2010 jumlah penduduk Sumatera Utara telah meningkat menjadi 12,98 juta jiwa. Kepadatan penduduk Sumatera Utara pada tahun 1990 adalah 143 jiwa per km² dan pada tahun 2010 meningkat menjadi 178 jiwa per km².

Sumatera Utara merupakan provinsi multietnis : Batak, Nias, dan Melayu sebagai penduduk asli wilayah ini. Daerah pesisir timur Sumatera Utara, pada umumnya dihuni oleh orang-orang Melayu. Pantai barat dari Barus hingga Natal, banyak bermukim orang Minangkabau. Wilayah tengah sekitar Danau Toba, banyak dihuni oleh Suku Batak yang sebagian besar beragama Kristen. Suku Nias berada di kepulauan sebelah barat. Sejak dibukanya perkebunan tembakau di Sumatera Timur, pemerintah kolonial Hindia Belanda banyak mendatangkan kuli kontrak yang dipekerjakan di perkebunan. Pendatang tersebut kebanyakan berasal dari etnis Jawa dan Tionghoa.

¹ Staf Pengajar UNSRAT

METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan objek ini digunakan studi-studi antara lain:

1. Kompilasi Data

Dalam pengambilan data penulis menggunakan cara-cara seperti :

a. Wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung atau tidak langsung (data melalui internet) dengan orang, lembaga, maupun instansi yang terkait atau pun sumber lain yang berhubungan dengan objek. Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur.

b. Studi Banding

Dilakukan dengan cara mengumpulkan data tentang yang ada hubungannya dengan objek (fungsi dan bentuk) melalui literatur/ data kepustakaan, majalah, internet, kemudian diolah dan disesuaikan penerapannya terhadap objek rancangan.

c. Observasi Lapangan

Mengadakan observasi lapangan untuk mendapatkan data lokasi/site perancangan, sekaligus merekam kondisi yang ada melalui pemotretan, kemudian data di analisa untuk mendapatkan konsep-konsep yang selanjutnya digunakan untuk perencanaan objek.

2. Analisis

Melakukan analisis terhadap data, teori dan opini yang diperoleh dalam pendekatan rancangan objek.

3. Transformasi Konsep

Proses transformasi konsep disesuaikan dengan pola pikir dan kemampuan perancangan dalam mentransformasi konsep ke dalam komunikasi desain grafis. Dalam fase inilah kemampuan perancang akan dituntut secara maksimal, karena pelaksanaan Tugas Akhir dibatasi oleh waktu oleh karena itu rancangan diharuskan menghasilkan sesuatu yang maksimal dengan rancangan yang bersimpati terhadap budaya setempat dalam hal ini Arsitektur Vernakular.

Proses Perancangan dan Strategi Perancangan

Pada dasarnya dalam realitas proses berpikir (kognisi) perancangan, khususnya dalam menganalisa dan mengambil keputusan, tidak secara kaku terikat pada suatu proses yang linear, terstruktur dan terurut rapi secara kronologis. Proses berpikir yang dilakukan oleh perancang mengambil jalur spiralistik yang penuh dengan lompatan dari satu masalah ke masalah yang lain, dari satu forward ke *feedback*, dari alur maju ke alur mundur, dan sebaliknya, secara terus-menerus dan berdasarkan pertimbangan pemikiran dan pengalaman perancangan.

Proses desain *John Zeisel (Zeisel, john; inquiry by Design : Tools for Environment – Behavior Research ; 1981)* yang melihat proses perancangan sebagai sebuah tahapan spiralistik yang berulang-ulang menuju pada satu penajaman. Dalam skema tipe desain yang argumentatif ini proses perancangan didefinisikan sebagai suatu proses pemecahan masalah-

masalah yang hakikatnya penuh kerumitan dan akut (*wicked problems*) secara berulang-ulang dengan revisi terus-menerus terhadap konsep untuk menuju pada penyempitan lingkup masalah yang perlu disolusikan proses ini melalui tahapan *image-present-test* yang dilakukan yang dilakukan berulang-ulang. Pada akhirnya waktu dan berbagai parameter lainnya menjadi pembatas aktivitas perancangan dan memfinalisasikan output akhir yang menjadi pilihan terakhir, sesuai kedalaman proses spiralistik itu sendiri.

KAJIAN PERANCANGAN

Definisi Objek Rancangan

Proyek tersebut merupakan usulan tentang suatu objek desain dengan judul “Museum Budaya Sumatera Utara”, pengertian dari **Museum Budaya Sumatera Utara** adalah: sebuah tempat atau gedung yang mampu melayani masyarakat, bersifat terbuka untuk umum, untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum yaitu, benda-benda peninggalan sejarah, adat istiadat daerah Sumatera Utara, untuk tujuan pendidikan dan kesenangan (rekreasi).

Lokasi dan Tapak

1. Lokasi Site Mikro

Terletak di Kecamatan Medan Kota berdekatan dengan Kawasan Jasa, Pendidikan, Pemukiman, Perdagangan.

Alasan mendasar memilih site ini sebagai tapak :

- Di sekitar tapak terdapat aspek pendidikan seperti 3 Universitas dan beberapa Sekolah.
- Kecamatan memiliki aksesibilitas yang memadai yakni sistem transportasi dan pencapaian pada site mudah, baik dengan medium kendaraan bermotor maupun dengan berjalan kaki dari area sekitar pada objek rancangan.

2. Lokasi Site Makro





Kajian Tema Secara Teoritis

Secara umum, pemahaman terhadap tema yang diangkat *Reaktualisasi Arsitektur Vernakular* pada objek rancangan “**Museum Budaya Sumatera Utara di Medan**” dapat dipaparkan sebagai upaya untuk menghadirkan sebuah rancangan arsitektural yang fungsional, cultural, dan representative dengan penekanan pada simbol-simbol budaya. Pengolahan cultural sebagai elemen rancangan didasarkan pada analisa teknik dan pendekatan nilai vernakular.

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari proses yang berlangsung lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Vernakular, berasal dari vernacullus yang berarti lokal, pribumi. Tanpa arsitek, kebersamaan rakyat jelatah dalam pembentukan arsitektur berlangsung dengan sangat lama sehingga proses terbentuknya akan mengakar.

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang tumbuh dan berkembang dari arsitektur rakyat yang lahir dari masyarakat etnik dan berjangkar pada tradisi etnik, serta dibangun oleh tukang berdasarkan pengalaman (trial and error), menggunakan teknik dan material lokal serta merupakan jawaban atas setting lingkungan tempat bangunan tersebut berada dan selalu membuka diri untuk terjadinya transformasi. (Menurut Turan dalam buku Vernacular Architecture). Sebagai produk budaya, arsitektur dipengaruhi oleh faktor lingkungan : geografis, geologis, iklim, faktor teknologi : pengelolaan sumber daya, ketrampilan teknis bangunan; faktor budaya : falsafah, persepsi, religi, struktur sosial dan keluarga, dan ekonomi. (Menurut Altman dalam buku Environment and culture)

Berdasar tradisi cara membangunnya, vernacular dibagi menjadi bangunan grand-tradition dan folk-tradition. Pada klasifikasi folk-tradition ia menempatkan dua kelompok: kelompok arsitektur primitif dan arsitektur vernakular. Rapoport kemudian mengidentifikasi lanjut bahwa jenis arsitektur vernakular yang ada dapat dipisahkan sebagai vernakular-tradisional dan vernakular-modern. Terjadinya bentuk-bentuk atau model vernakular disebabkan oleh enam faktor yang dikenal sebagai modifying factor diantaranya adalah :

- ✚ Faktor Bahan
- ✚ Metode Konstruksi
- ✚ Faktor Teknologi
- ✚ Faktor Iklim.
- ✚ Pemilihan Lahan
- ✚ Faktor sosial-budaya

Arsitektur tradisional adalah arsitektur yang dibuat dengan cara yang sama secara turun temurun dengan sedikit atau tanpa adanya perubahan-perubahan yang signifikan pada bangunan tersebut.

Sonny Susanto, salah seorang dosen arsitek pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia juga mengatakan bahwa arsitektur vernakular merupakan bentuk perkembangan dari arsitektur tradisional, yang mana arsitektur tradisional sangat lekat dengan tradisi yang masih hidup, tatanan kehidupan masyarakat, wawasan masyarakat serta tata laku yang berlaku pada kehidupan sehari-hari masyarakatnya secara umum, sedangkan arsitektur vernakular merupakan transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen dan sebisa mungkin menghadirkan citra serta bayang-bayang realitas dari arsitektur tradisional itu sendiri. Sementara Oliver dalam bukunya yang berjudul "*Encyclopedia of vernacular architecture of the world*" memberikan gambaran yang cukup mendalam tentang pemahaman arsitektur vernakular. Ia mencoba mendefinisikan arsitektur-vernakular sebagai suatu kumpulan rumah dan bangunan penunjang lain yang sangat terikat dengan tersedianya sumber-sumber dari lingkungan. Maka vernakular arsitektur dapat diartikan sebagai arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat.

Paul Oliver dalam bukunya *Ensiklopedia Arsitektur Vernakular* menjabarkan bahwa arsitektur vernakular konteks dengan lingkungan sumber daya setempat yang dibangun oleh suatu masyarakat dengan menggunakan teknologi sederhana untuk memenuhi kebutuhan karakteristik yang mengakomodasi nilai ekonomi dan tantangan budaya masyarakat dari masyarakat tersebut. Arsitektur vernakular ini terdiri dari rumah dan bangunan lain seperti lumbung, balai adat dan lain sebagainya. Selain itu, istilah-istilah lain sering bersentuhan arti dan maknanya dengan vernakular arsitektur yaitu arsitektur rakyat (*Folk Architecture*),

Arsitektur lokal atau kontekstual (*indigenous architecture*) bahkan ada juga yang kemiripan dengan arsitektur alamiah (*spontaneous architecture*). Secara garis arsitektur rakyat diartikan sebagai arsitektur yang menyimbolkan budaya suatu suku bangsa dengan beberapa atribut yang melekat dengannya. Sementara itu, arsitektur lokal atau kontekstual, adalah arsitektur yang beradaptasi dengan kondisi budaya, geografi, iklim dan lingkungan arsitektur alamiah adalah arsitektur yang dibangun oleh satu masyarakat berdasarkan proses alamiah seperti kebutuhan dasar manusia

Analisis Perancangan

Berdasarkan tuntutan kebutuhan fungsi dan penjabaran terhadap perilaku dan aktivitas yang berlangsung pada objek, fasilitas-fasilitas yang direncanakan adalah :

1. Fasilitas Utama

1. Fasilitas Ruang Umum :

- Ruang Pameran
- Ruang Exhibition / Mini Theater
- Ruang pameran temporer
- Teater tertutup
- Teater terbuka

2. Fasilitas Pengelola

- Rg. Direktur
- Rg. Manager
- Rg. Sekertaris
- Lobby
- Rg. Informasi
- Rg. Rapat
- Rg. Tunggu
- Rg. Arsip / Administrasi
- Lavatory
- Gudang
- Rg. Karyawan
- Rg. Tamu

3. Fasilitas Servis
 - Area Parkir Mobil
 - Area Parkir Motor
 - Rg. Security
 - Loket Tiket
4. Fasilitas Pendukung
 - Rg. Persiapan
 - Toko Souvenir
 - Cafe
 - Perpustakaan
5. Area Hijau

Besaran Ruang

Untuk mendapatkan besaran ruang yang ideal dan memenuhi persyaratan fungsi ruang, maka ada beberapa pertimbangan yang mempengaruhi, antara lain :

1. Kapasitas tampung fungsi ruang.
2. Ruang gerak tubuh manusia, berdasarkan anatomi tubuh dalam suatu keadaan tertentu :
 - Diam, tidak bergerak : $RO = 0,54 \text{ m}^2$
 - Gerak biasa : $RI = 1,44 \text{ m}^2$
 - Gerak bebas/acting : $R2 = 3,24 \text{ m}^2$
3. Persyaratan dan jenis kegiatan.
4. Flow dan sirkulasi dalam ruang antara 10%-20%

Rekapitulasi

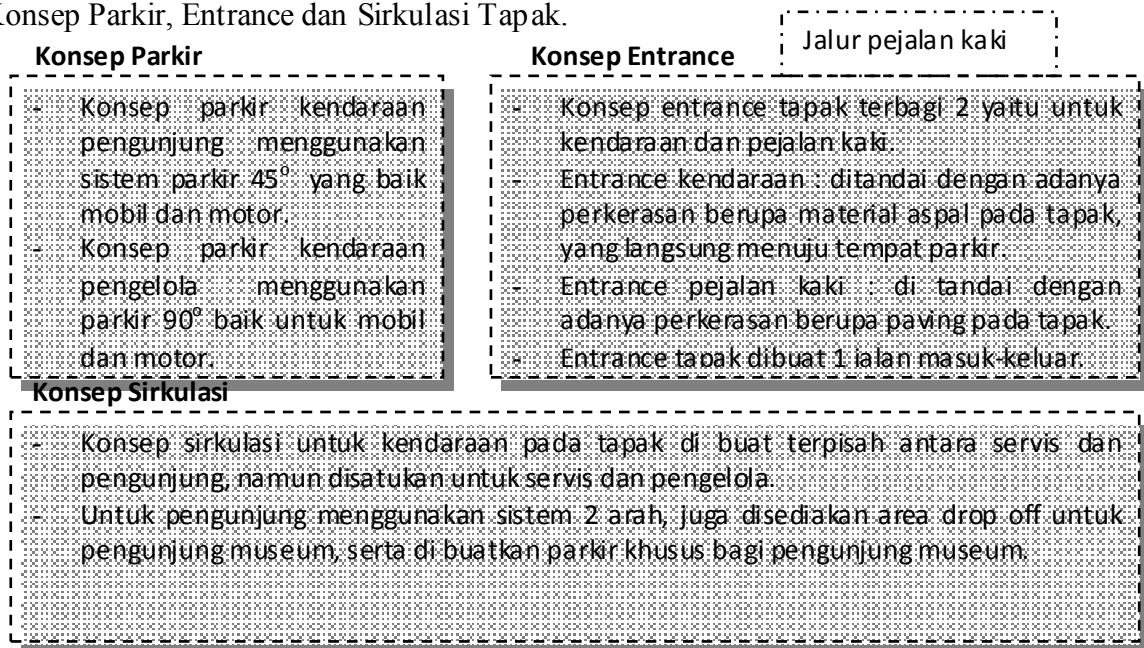
Jenis Ruang/Fasilitas	Luas (m ²)
Ruang Pamer Tetap	19737
Lobby	270
Music Lobby	27
Ticket Box	20
Ruang Pamer Temporer	7697
Souvenir Shop	108
Perpustakaan	345
Teater Tertutup	566
Teater Terbuka	2142
Mini Theater	56
Kafetaria	197
Storage	1973
Fasilitas Service	481
Unit Pelayanan Umum	310
Unit Pelayanan Teknis	1090
TOTAL	35.019

Arahan RUTRK terhadap perencanaan bangunan :

- Building Coverage Ratio (BCR) : 40 – 60 %
- Floor Area Ratio (FAR) : 0,6 – 0,8
- Sempadan Jalan : 6 m

Konsep Perancangan

1. Konsep Parkir, Entrance dan Sirkulasi Tapak.



Gambar . Konsep Parkir, Entrance dan Sirkulasi Tapak

2. Konsep Ruang Luar



Konsep Ruang Luar - Vegetasi

- Untuk ruang luar dibuatkan taman yang berfungsi untuk mengkondisikan lingkungan agar suhu lingkungan tapak dan sekitar tapak turun dan tidak terlalu panas.
- Memberikan pengaturan vegetasi pada area parkir yang berfungsi sebagai pembatas fisik, kontrol pandangan dan peneduh.
- Pada area parkir, menggunakan jenis vegetasi yang tidak merusak perkerasan.
- Pada area depan tapak menggunakan vegetasi untuk menahan laju angin, juga berfungsi sebagai filter terhadap angin selatan yang membawa partikel debu dan air serta pada belakang tapak yang berfungsi menahan angin.

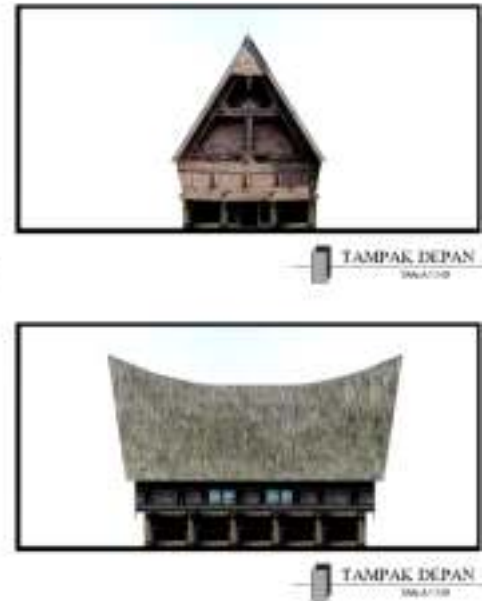
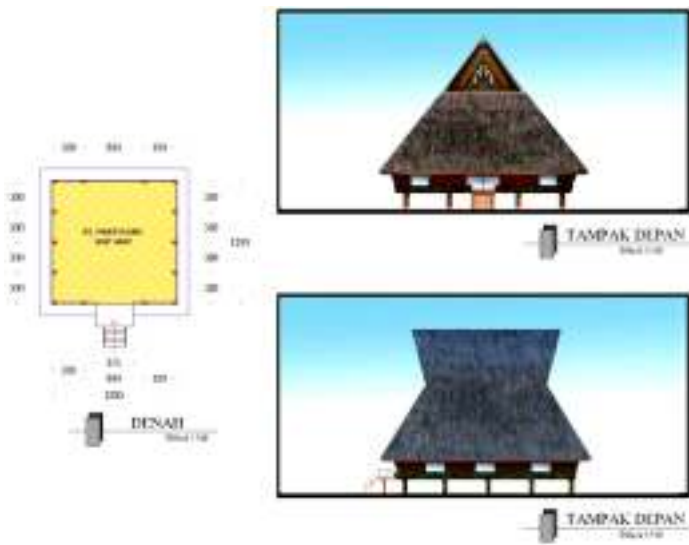
3. Konsep Perancangan Bangunan.

Bentuk bangunan didapat dari penyesuaian tipologi bangunan dan pendekatan terhadap tema “Learning From The Vernacular” yang dalam proses desain yang menggunakan beberapa teori pendukung sehingga menghasilkan kolaborasi desain. Gubahan bentuk disesuaikan dengan fungsi ruang yang ada didalamnya dengan beberapa penambahan untuk menambah nilai Estetika. Sebagai bentukan dasar penulis mengambil bentuk **Rumah adat suku – suku yang ada di Sumatera Utara**. Analogi dipakai sebagai cara untuk mengadopsi nilai kultural simbolik dari rumah – rumah adat kedalam objek rancangan.

Bentuk bangunan diambil dari bentuk rumah suku-suku yang ada di Sumatera Utara:

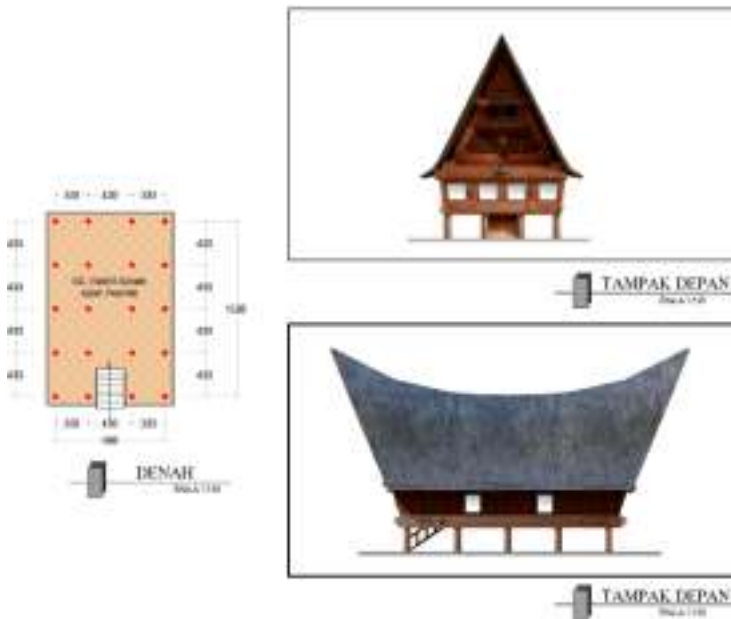
a. Rumah Adat Batak Karo

b. Rumah Adat Batak Simalungun

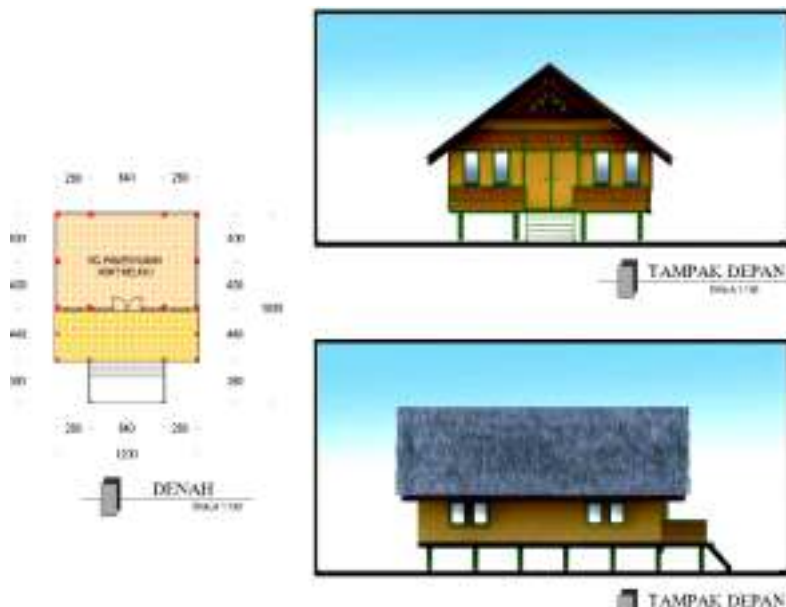


c. Rumah Adat Batak Pak-pak

d. Rumah Adat Nias



e. kuman Adat melayu



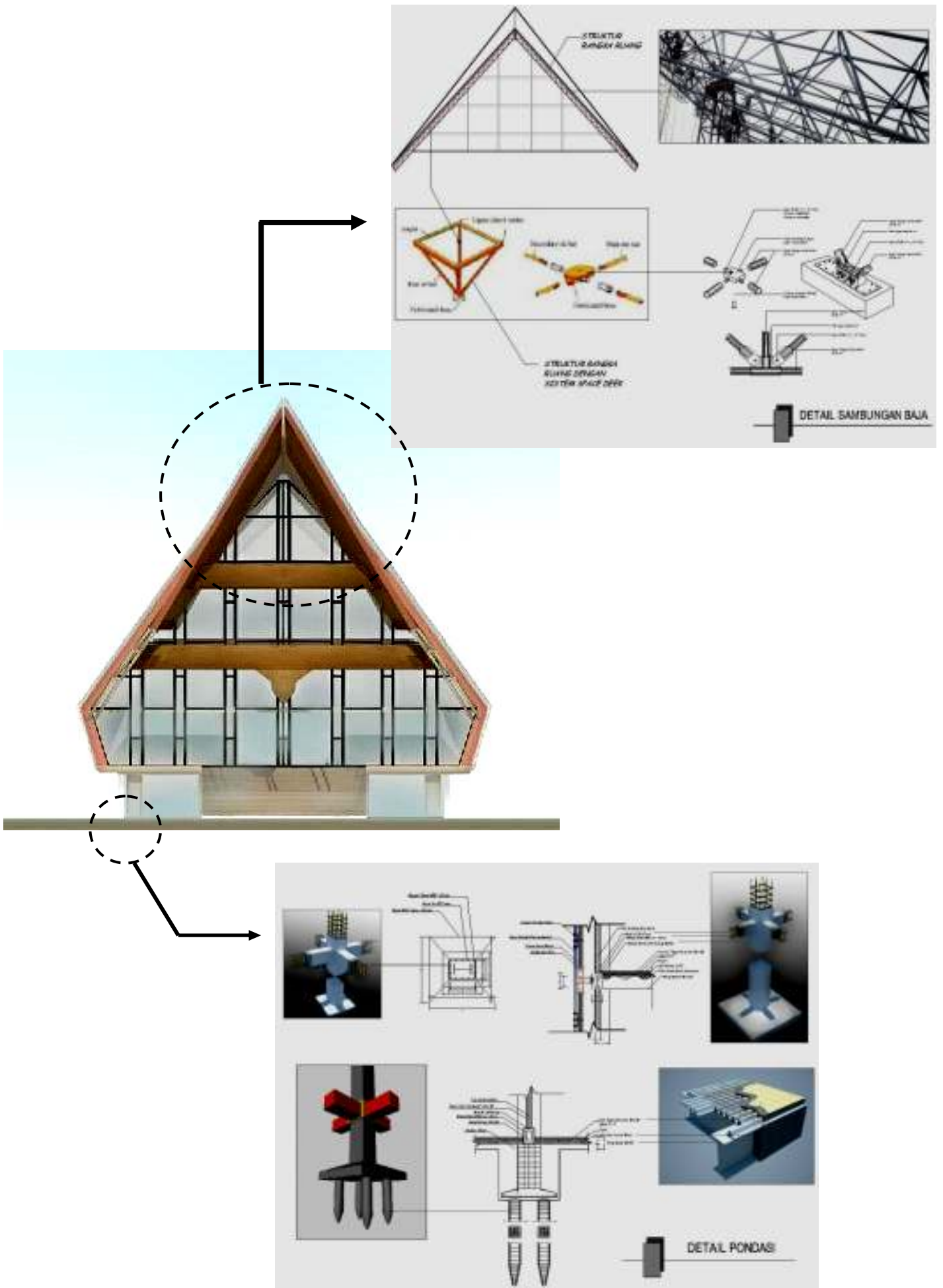
f. Rumah Adat Batak Toba



Rumah adat batak toba yang mengalami trasformasi saya gunakan bangunan ini sebagai massa utama karena adanya penambahan fasilitas – fasilitas penunjang untuk menambah daya tarik masyarakat.



4. Sistem Struktur, Konstruksi dan Utilitas.



Sumatera Utara merupakan salah satu daerah yang memiliki kebudayaan yang tidak dapat ditemui didaerah lainnya. Sumatera Utara provinsi keempat terbesar jumlah penduduknya di Indonesia setelah Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah. Sumatera Utara merupakan provinsi multietnis : Batak, Nias, dan Melayu sebagai penduduk asli wilayah ini. Beragamnya kekayaan budaya dan adat serta tradisi daerah Sumatera Utara maka dirasakan perlu upaya – upaya penyelamatan dan pelestarian budaya tradisional daerah lewat usaha – usaha pengumpulan, perawatan, pengawetan dan pelestarian dari seluruh bentuk peninggalan – peninggalan kebudayaan daerah, adat – istiadat dari daerah dan benda – benda yang memiliki nilai sejarah yang tinggi sebagai usaha untuk menjaga identitas bangsa.

Museum Budaya Sumatera Utara adalah sebuah tempat atau gedung yang mampu melayani masyarakat, bersifat terbuka untuk umum, untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum yaitu, benda-benda peninggalan sejarah, adat istiadat asli daerah Sumatera Utara, untuk tujuan pendidikan dan kesenangan (rekreasi).. Fungsinya ialah untuk mengumpulkan, merawat, meneliti dan memamerkan koleksi museum.

Penghadiran Museum ini berada dalam satu koridor tema “*Learning From The Vernacular*” . Proses transformasi dipakai untuk menghadirkan bangunan yang sesuai dengan konsep desain. Tema ini diharapkan dapat menghadirkan bentuk Arsitektur berdasarkan fungsi dan tujuan dari objek ini yaitu memberikan informasi pada masyarakat yang fungsional dengan mangadopsi nilai-nilai kebudayaan yang ada dalam suku – suku di Sumatera Utara yang majemuk sebagai representasi dan refleksi dari masyarakat Sumatera Utara secara keseluruhan. Kehadiran objek ini selain sebagai wadah atau gedung yang mampu melayani masyarakat untuk pendidikan dan rekreasi tetapi juga diharapkan mampu menjadi sebuah *Landmark* baru bagi kota Medan

SARAN

Perancangan *Museum Budaya Sumatera Utara Di Medan* dengan tema *Learning From The Vernacular* ini memerlukan perhatian yang khusus dalam penerapannya. Perancangan ini bisa lebih dikembangkan lagi supaya diperoleh hasil akhir yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Wikipedia Bahasa Indonesia

Anonimuos, 1992/1993. **Kecil Tetapi Indah, Pedoman Pendirian Museum, Dep. P & K, Dirjen Kebudayaan.** Proyek Pembinaan Permuseuman. Jakarta.

Anonimuos, **Pedoman Klasifikasi Koleksi Museum Umum Negeri Propinsi, Dep. P & K, Dirjen Kebudayaan,** Direktorat Permuseuman. Jakarta.

Anonimuos, 1986. **Pedoman Standarisasi Pengadaan Sarana Peralatan Pokok Museum Umum Tkt Propinsi,** Proyek Pengembangan Permuseuman. Jakarta.

Anonimous, 1997/1998. **Pedoman Tata Pameran di Museum, Dep. P & K, Dirjen Kebudayaan,** Direktorat Permuseuman, Proyek Pembinaan Permuseuman. Jakarta.

Ching,F.D.K. 1991. **Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya.** Erlangga. Jakarta.

- Oliver, Paul, ed. 1997. **Encyclopedia of Vernacular Architecture of the World**. Cambridge University Press. Cambridge.
- Rogi. O. H. A, ST. 1996. **Konsepsi Fungsi dalam Arsitektur**, Karya Ilmiah, Fakultas Teknik, Univ. Sam Ratulangi Type. Manado.
- Soekono, Ign. **Pengamanan Museum (Museum Security)**.
- Sutaarga, Moh. Amir. 1997/1998. **Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum, Dep. P & K, Dirjen Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseum**. Jakarta..
- 1996/1997. **Museografia**, Majalah Ilmu Permuseum, Jilid XXV No. 1.
- Neufert, Ernst. 1993. **Data Arsitek Jilid II Edisi Kedua**. Erlangga. Jakarta.
- Sunamo, Ir. 2006. **Mekanikal Elektrikal: Lanjutan**. Andi Yogyakarta Yogyakarta.
- Cut Nuraini, ST. MT. 2010. **Metode Perancangan Arsitektur**. Karya Putra Darwati. Bandung.
- Suku Nias. <http://niasselatanku.wordpress.com/2012/10/14/konstruksi-yang-ramah-lingkungan/>. 12 Oktober 2012.
- Suku Nias. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Nias. Wikipedia Indonesia.
- Suku Melayu. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Melayu.com.
- Suku Batak Toba. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak_Toba.com.
- Suku Batak Mandailing. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak_Mandailing.com.
- Suku Batak Angkola. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak_Angkola.com.
- Suku Batak Pakpak. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak_Pakpak.com.
- Suku Batak Simalungun. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak_Simalungun.com.
- Suku Batak Karo. http://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Batak_Karo.com.