

MUSEUM SENI RUPA KONTEMPORER DI MANADO “AMBIGUITAS”

Christy Elnia Nelwan ¹
Judy O. Waani ²
Leidy M. Rompas ³

ABSTRAK

Bercermin dari potret realita tidak adanya wadah profesional berskala nasional dan internasional untuk memfasilitasi kegiatan konservasian eksebsi karya-karya seni Indonesia maupun dunia khususnya seni kontemporer yang kian berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kurangnya apresiasi masyarakat Manado terhadap urgenitas seni dan museum sebagai “Gudangnya ilmu, budaya, dan fasilitas publik yang merupakan pilot project majunya perkembangan dan image sebuah kota” Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado didesain menggunakan pendekatan ambiguitas dimana, akan mengubah image sebuah museum yang dipandang dari dulu oleh masyarakat sebagai tempat yang kramat dan meningkatkan ketertarikan masyarakat khususnya Manado terhadap seni, dengan menghadirkan bentuk yang baru dan unik dari lingkungan sekitar.

Kata kunci : Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado, Ambiguitas

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hidup manusia tidak terlepas dari kegiatan seni. Misalnya dalam berpakaian, orang secara tidak langsung akan membuat suatu karya seni yaitu dengan memadu padankan pakaian yang akan mereka kenakan, baik berdasarkan warna maupun style yang digunakan. Begitu pula dengan mengatur interior pun juga dibutuhkan seni agar tercipta suatu ruang yang hidup. Seni pada dasarnya adalah suatu bahasa komunikasi yang disampaikan melalui suatu media. Seniman sebagai sumber komunikasi, sedangkan karya seni sebagai media komunikasi dan pengamat atau masyarakat sebagai penerima. Oleh karena itu, suatu karya seni memiliki beberapa fungsi, bukan saja bersifat pribadi tetapi juga bersifat sosial.

Seiring berkembangnya jaman masyarakat mulai mengenal dan tertarik untuk mempelajari suatu karya seni seperti seni rupa yang bersifat kontemporer khususnya masyarakat di kota Manado. Dimana faktor ini menjadi salah satu pemicu munculnya keinginan untuk menselaraskan dan menyeimbangkan perkembangan kota Manado dalam aspek seni dengan kemajuan dibidang ekonomi regional, melalui formulasi desain sebuah “**Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado**” yang komunikatif dan berperan sebagai elemen publik perkotaan. Desain museum ini juga bercermin dari potret realita tidak adanya wadah profesional berskala nasional dan internasional untuk memfasilitasi kegiatan konservasian eksebsi karya-karya seni Indonesia maupun dunia khususnya seni kontemporer yang kian berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kurangnya apresiasi masyarakat Manado terhadap urgenitas seni dan museum sebagai “Gudangnya ilmu, budaya, dan fasilitas publik yang merupakan *pilot project* majunya perkembangan dan image sebuah kota”, seni cenderung kurang mampu menyentuh minat seluruh lapisan masyarakat. Dan hanya mampu menjangkau stratifikasi masyarakat menengah atas.

Mungkin tak dapat dipungkiri bahwa hal ini tak lain dari image museum di Indonesia khususnya kota Manado yang cenderung kurang mampu muncul dalam sosok bangunan publik yang komunikatif dan kurang atraktif. Selain itu juga pengelolaan museum di Indonesia tidak mempunyai magnet penarik minat masyarakat untuk datang ke museum, karena kurangnya inovasi serta kreasi dalam koleksi dan eksebsi yang ada di museum.

Perubahan zaman telah mengubah berbagai pola kehidupan masyarakat kita, serta berbagai pegeseran tatanan kaidah dan norma, dan seni kontemporer yang secara konstektual cenderung bebas dalam berekspreasi mampu merekam dan mengaplikasikan dinamika tersebut dalam format karya seni rupa yang bernuansa “kontemporer” atau kekinian dalam “kebebasan berbahas” yang senada dengan derap kehidupan aktual masyarakat kita.

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang sebuah museum tipe baru yang dinamis dan mengikuti perkembangan jaman yang mengikuti konsep ambigu yang dapat menjadikan tampilan desain museum menjadi menarik.
- 2) Bagaimana mentransformasikan konsep museum tipe baru yang ambigu dan memiliki pemahaman tersendiri terhadap masing – masing masyarakat

1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan

J Tujuan

- a) Memperoleh suatu Judul Tugas Akhir yang jelas dan layak, serta memperoleh gambaran yang jelas dan dapat dijadikan pedoman yang akan digunakan untuk mempermudah proses pengerjaan Tugas Akhir. Sehingga produk yang dihasilkan akan lebih baik dan terarah sesuai dengan originalitas dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.
- b) Merancang museum tipe baru yang menjadi tempat penyimpanan dan yang memamerkan karya seni rupa kontemporer.
- c) Mentransformasikan tema ambigu ke dalam rancangan museum.

J Sasaran

- a) Tersusunnya usulan langkah – langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado berdasarkan aspek dan teori tema perancangan ambigu.
- b) Musuem Seni Rupa Kontemporer mampu menarik perhatian masyarakat kota Manado, para wisatawan, dan juga para pelaku seni.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Glass Box* oleh Snyder. *Glass Box* merupakan suatu metode desain yang selalu berusaha menumukan fakta-fakta dan sebab atau alasan yang secara *real* melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian Metode *glass box* berjalan sesuai dengan data faktual serta analisis yang berlanjut sehingga menghasilkan suatu konsep rancangan.

Metode *Glass Box* memiliki prinsip umum yaitu, obyektif, analisis yang lengkap, Evaluasi bersifat deskriptif dan dapat dijelaskan secara logis, sasaran dan strategi perancangan ditetapkan terlebih dahulu secara pasti dan jelas sebelum proses analisis.

Adapun karakteristik umum metode desain *GlasBox*: a) Sasaran, variable, dan kriteria ditetapkan sebelumnya. b) Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah. c) Mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis. d) Mengevaluasi secara logis.

2.1. Kajian Objek Perancangan

Objek yang diambil adalah Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado. jadi secara harafiah pengertian objek dapat diartikan sebagai berikut :

J **Pengertian Museum** : Museum adalah suatu institusi non-profit permanen dalam pelayanan masyarakat dan perkembangannya, yang terbuka untuk umum, memperoleh, melestarikan, menyelidiki, menyampaikan, dan memamerkan peninggalan berwujud dan tidak berwujud dari umat manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan kesenangan.

J **Pengertian Seni Rupa** : Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

J **Pengertian Kontemporer** : Kontemporer artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini. Jadi, seni kontemporer adalah seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan jaman dulu dan berkembang sesuai jaman sekarang.

J **Manado** : Manado adalah ibukota Provinsi Sulawesi Utara Indonesia yang terletak di Teluk Manado.

Berdasarkan pada kedua pengertian di atas, maka ditarik suatu kesimpulan mengenai pengertian **Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado**, yaitu: “Suatu institusi publik yang mengumpulkan, merawat, menyelidiki, menyampaikan dan memamerkan benda-benda hasil karya seni rupa kontemporer kepada masyarakat Kota Manado dan sekitarnya, sebagai suatu wujud apresiasi nyata terhadap eksistensi seni rupa kontemporer, sekaligus sebagai sarana edukasi, pariwisata, dan hiburan.”

2.2. Kajian Tema Secara Teoritis

Ambiguitas atau ketaksaan informasi, dalam kata-kata, gambar, atau media lain, adalah kemampuan mengekspresikan lebih dari satu penafsiran. Ambiguitas umumnya berbeda dengan ketidakjelasan. Dalam ambiguitas, penafsiran spesifik dan berbeda bisa saja muncul (meski beberapa di antaranya tidak tampak begitu saja), sementara informasi yang tidak jelas sulit menghasilkan penafsiran apapun pada tingkat spesifikasi yang diinginkan.

Konteks turut memainkan peran dalam menyelesaikan ambiguitas. Misalnya, sepotong informasi yang sama bisa bersifat ambigu dalam satu konteks dan tidak ambigu pada konteks lain.

Tetapi pembicaraan tentang ambiguitas dalam kritik dan teori arsitektur terlalu elastis menjadi minat teoritis. Pertama-tama, ambiguitas tidak perlu bingung dengan perbedaan antara apa itu sesuatu dan apa yang kelihatannya: Fakta bahwa bank terlihat seperti gereja tidak membuatnya ambigu. Ambiguitas juga tidak boleh dikacaukan dengan multifungsi: Pilar Gereja tidak ambigu hanya karena mereka secara bersamaan mendukung atap dan membentuk kamar.

“Untuk menjadi ambigu, sebuah bangunan harus mengakui beberapa interpretasi sesuai dengan simbol yang melambangkan atau merujuk pada hal-hal yang berbeda.”

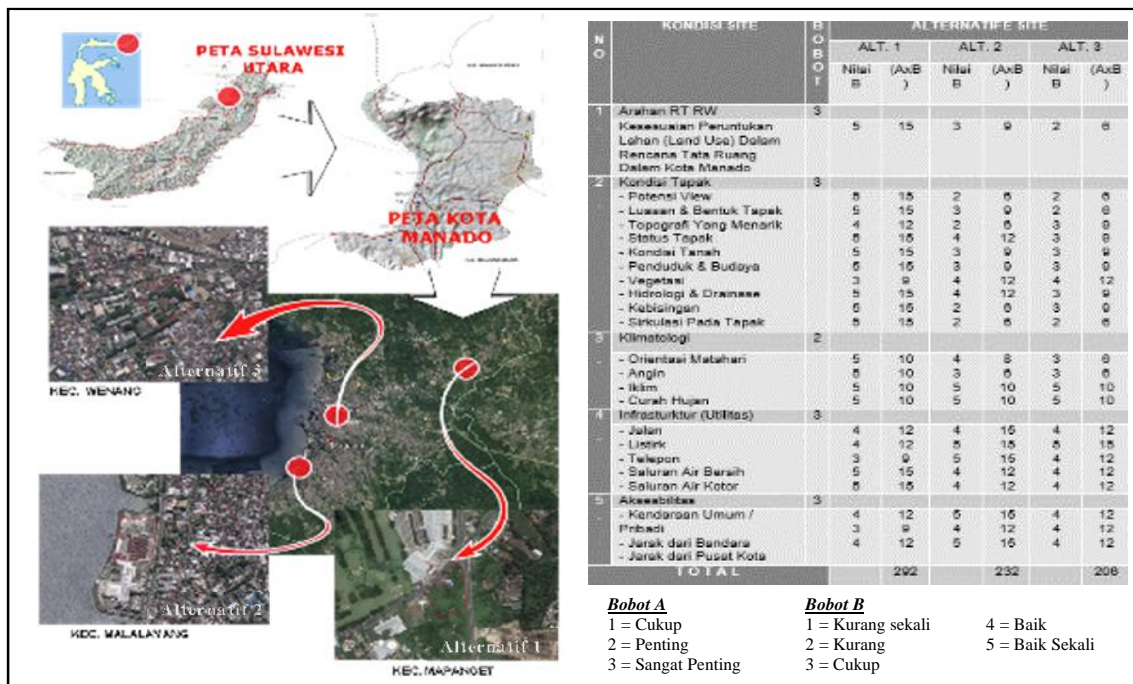
Christoph Baumberger *Ambiguity In Architecture*. (2009)

Namun demikian, bangunan sering kali melibatkan jenis ambivalensi yang terkait dengan simbol-simbol yang ambigu. Dalam tulisan ini, saya mengusulkan teori arsitektur ambiguitas dalam kerangka teori simbol Goodman. aku akan membatasi diri pada dua bentuk dasar referensi yang diakui dalam hal ini teori, denotasi, dan contoh. Biasanya ambiguitas dalam arsitektur menyangkut contoh, tetapi ada sejumlah kasus yang menjadi perhatiannya denotasi. Dimulai dengan pengecualian ini, saya menyajikan teori denotasional ambiguitas yang didasarkan pada studi verbal Israel Scheffler ambiguitas (1979, 11-36; 1997, 25-49) dan khususnya ambiguitas gambar (1997, 50-63).

3. LOKASI DAN TAPAK

Adapun yang menjadi KRITERIA PENENTUAN LOKASI:

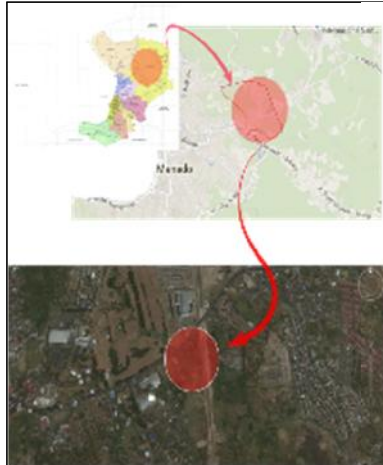
- 1) Tata guna lahan (land use): Tata guna lahan kawasan perancangan mengacu pada peruntukan lahan yang telah digariskan dalam bwk 2007-2027.\
- 2) Aspek pencapaian kawasan: Penentuan lokasi harus mengacu pada pertimbangan jauh dekatnya objek rancangan dapat diakses oleh pengguna, sehingga objek dapat langsung dikenali.
- 3) Potensi dan kondisi site: kawasan harus mempunyai sarana infrastruktur yang lengkap dan memadai, untuk mendukung aktifitas objek. Selain itu, juga aspek lingkungan kawasan, mempunyai prospek untuk mendukung, eksistensi objek kedepan.



Gambar 1. Analisis Tapak

Sumber: analisis pribadi-2019

Berdasarkan seleksi site dengan sistem pembobotan nilai, Site Alternatif 1 memperoleh nilai (292) lebih tinggi dibandingkan dengan site alternatif 2 & 3. Dengan demikian yang menjadi site terpilih adalah “SITE ALTERNATIF 1” yang terletak di Kelurahan Kairagi II, Kecamatan Mapanget, Kota Manado. Tepatnya di Jalan A.A Maramis. Kerena objek rancangan ini merupakan bangunan yang memiliki kapasitas berskala besar, sehingga objek rancangan ini memerlukan tidak membutuhkan site yang besar, karena memiliki bangunan yang fleksibel terhadap pola kegiatan pengguna.

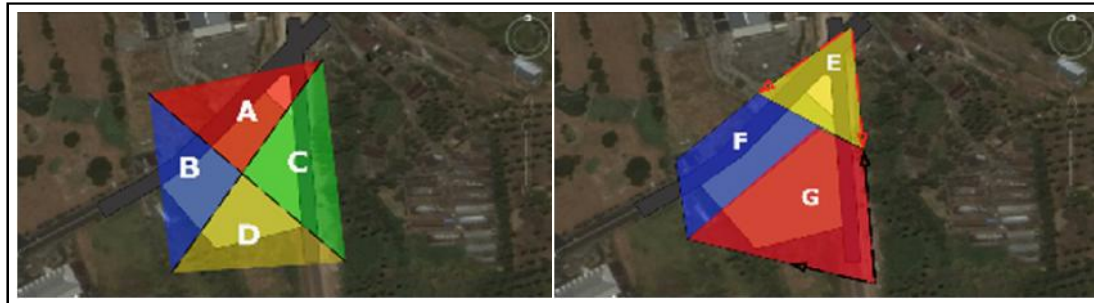


Gambar 2. Site Terpilih
Sumber: analisis pribadi-2019



Gambar 3. Ukuran Tapak
Sumber: analisis pribadi-2019

4.1 Analisa Site



Gambar 4. View ABCD dalam ke luar site dan view EFG luar ke dalam site
Sumber: analisis pribadi-2019

Tanggapan Rancangan

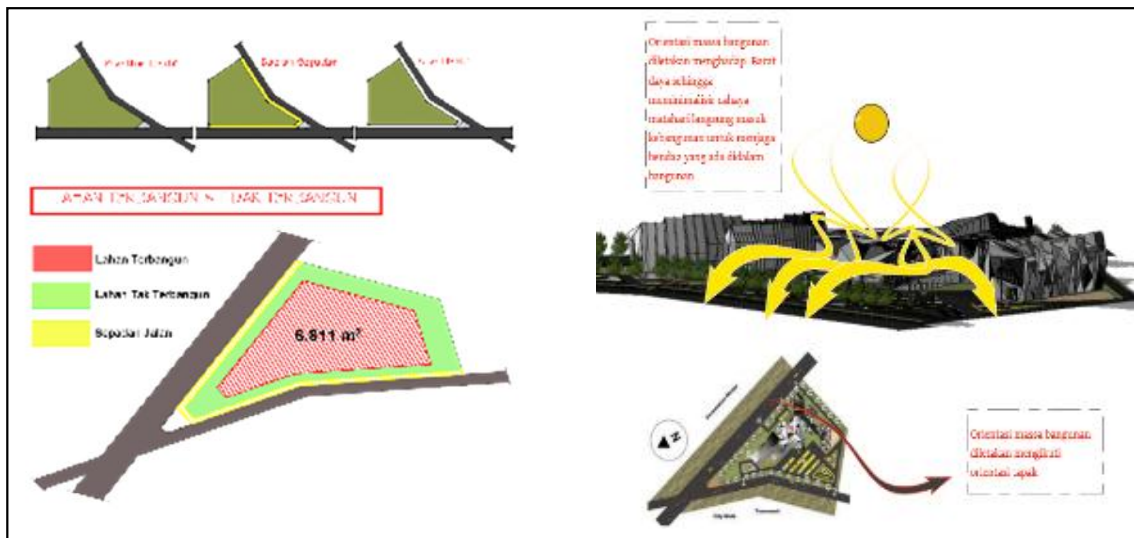
- Bangunan dapat diorientasikan ke view A atau C, agar terekspos dari view E, F dan G, sehingga bangunan dapat lebih menarik perhatian dari arah jalan primer maupun sekunder.
- Bagian site yang menghadap ke view D dapat ditujukan untuk fasilitas servis & MEE
- Bagian barat site terhalangi pagar tembok bangunan Grand Kawanua, sehingga dapat diletakkan fasilitas yang tidak memerlukan view ke luar.



Gambar 5. Tanggapan Rancangan Analisa View
Sumber: analisis pribadi-2019

4. KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Site Development

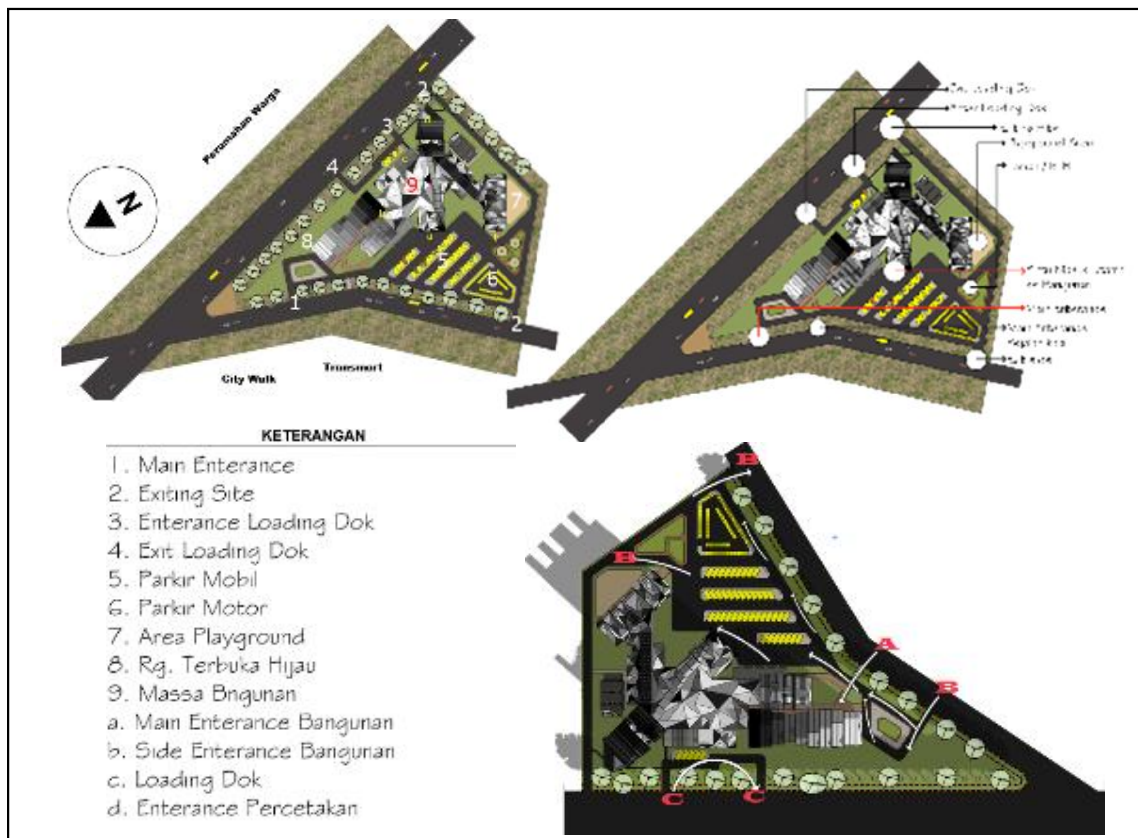


Gambar 6. Konsep Site Development

Sumber: konsep pribadi-2019

5.2 Konsep Parkir, Entrance dan Sirkulasi Tapak

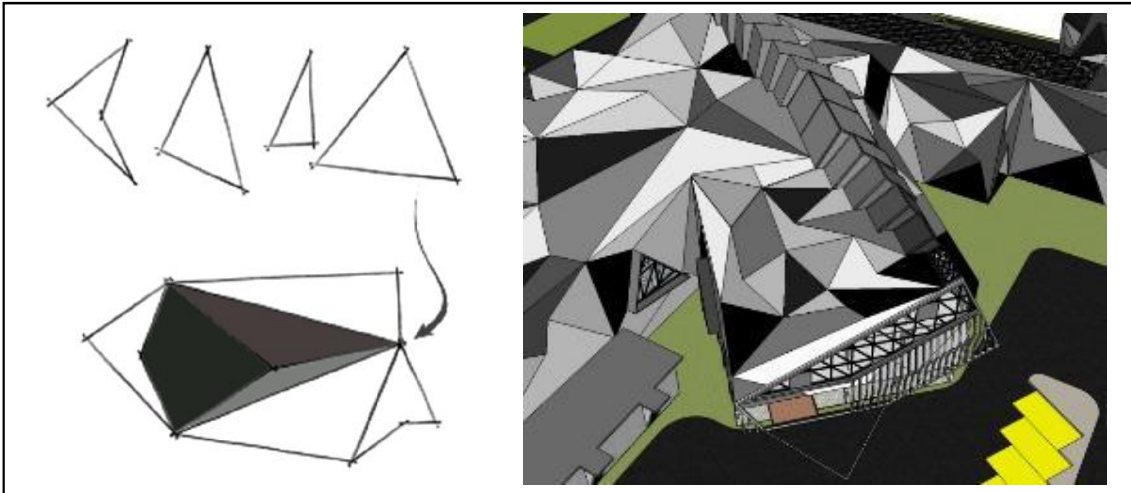
Sirkulasi kendaraan pada tapak disatukan antara pengunjung dan pengelola sedangkan untuk bagian service dipisahkan agar tidak mengganggu aktivitas bongkar muat barang. Sedangkan sirkulasi pejalan kaki berada di bagian barat site bersampingan dengan entrance masuk kendaraan.



Gambar 7. Konsep Parkir, Entrance dan Sirkulasi Tapak

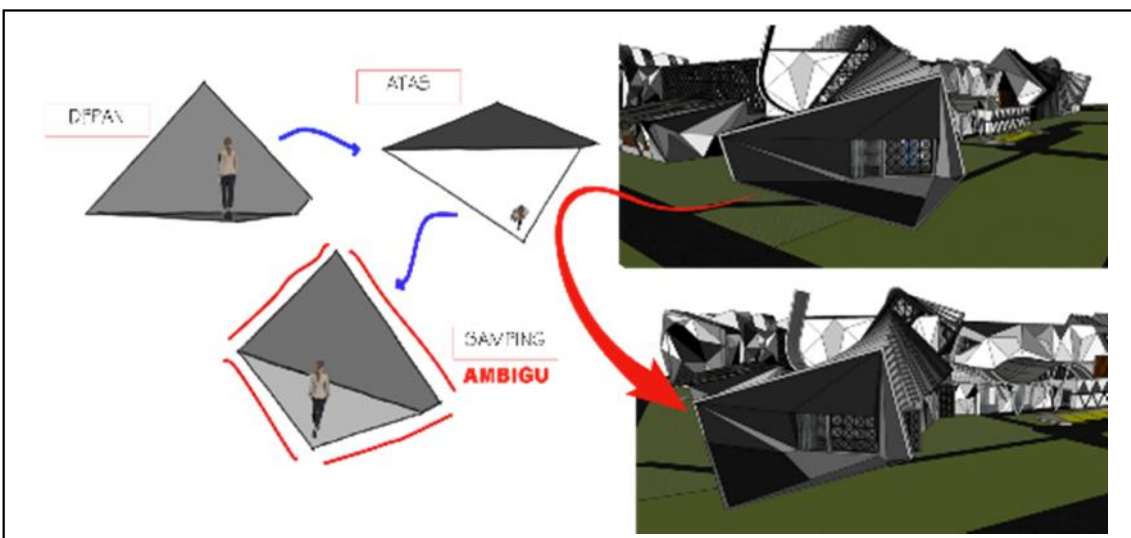
Sumber: Konsep Pribadi-2019

5.3 Konsep Gubahan Massa



Gambar 8. Gubahan Massa
Sumber: Konsep Pribadi-2019

Gubahan bentuk yang diambil dari bentuk segitiga tak beraturan dengan penyesuaian dan penggunaan warna antara gelap dan terang, yang bertujuan membuat visual bangunan menjadi terlihat ambigu.



Gambar 9. Penerapan Ambiguitas terhadap gubahan massa
Sumber: Konsep Pribadi-2019

Adapun pendekatan konsep ruang luar pada objek rancangan meliputi ruang-ruang terbuka yang disesuaikan dengan kondisi alam.

Dari segi estetika pendekatan konsep penataan pada objek rancangan dengan mengembangkan kualitas ruang terbuka sebagai berikut :

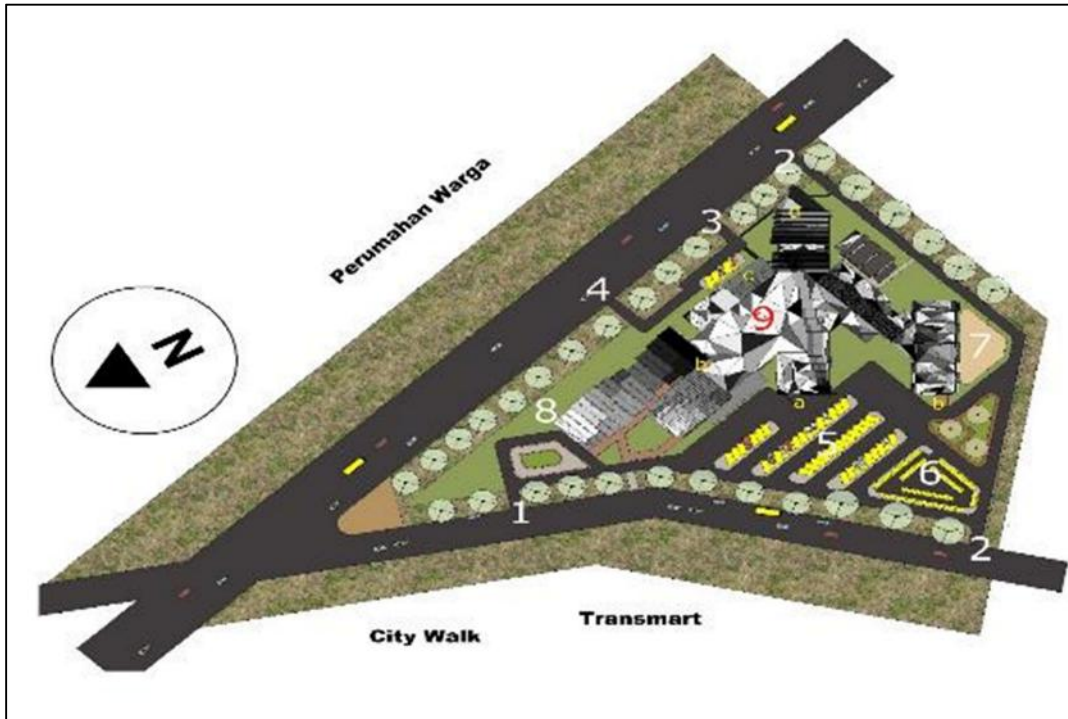
- ✓ Tipologi ruang terbuka digunakan untuk pengunjung :
 - Ruang menerus (*Continous Space*)
 - Ruang Linear (*Linear Communal Space*)
 - Square ruang berair (*Water Space*)
- ✓ Lanskap serta garis besar dibagi menjadi unsur-unsur elemen utama yaitu elemen alami yang meliputi bentuk tanah, vegetasi, air dan elemen buatan.

Dalam penataan ruang terbuka dipergunakan dua elemen dalam *urban landscape design*.

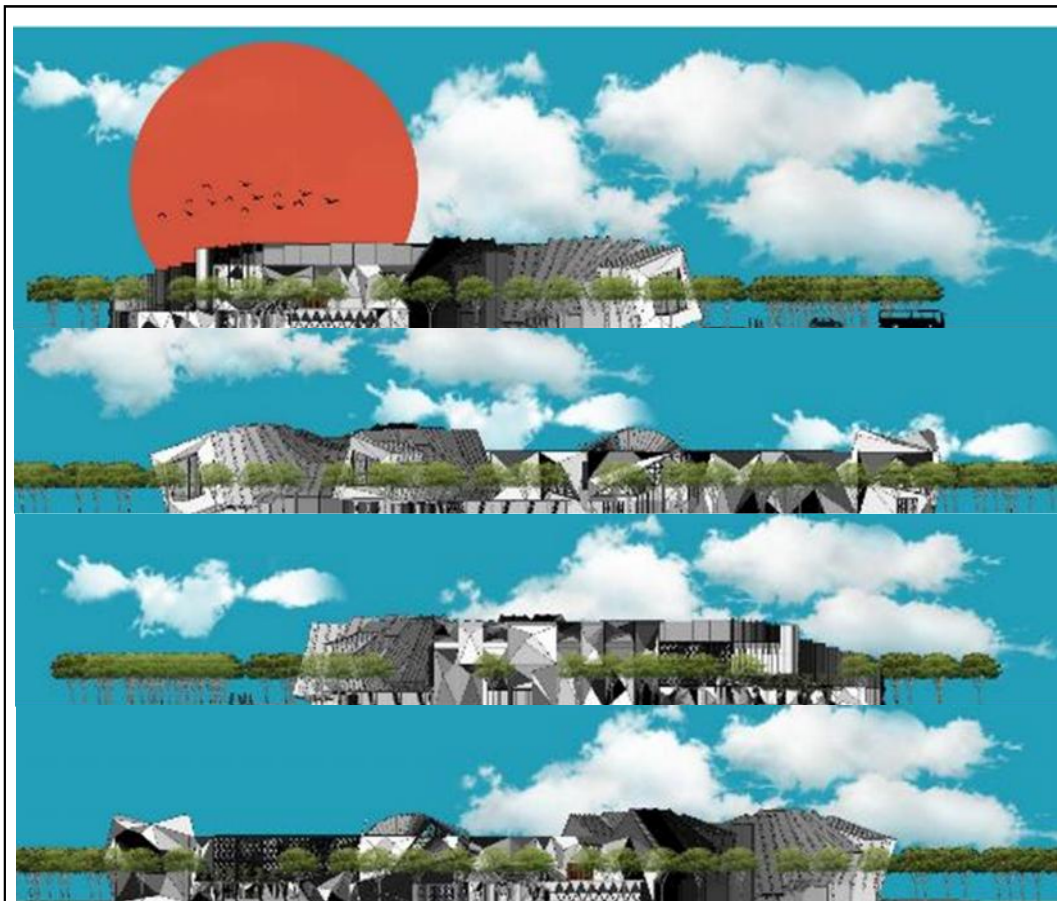
Elemen-elemen dalam objek rancangan ini adalah:

1. Elemen lunak (*soft element*)
2. Elemen Keras (*hard element*)

5. HASIL PERANCANGAN



Gambar 10. Site Plan
Sumber: Konsep Pribadi-2019



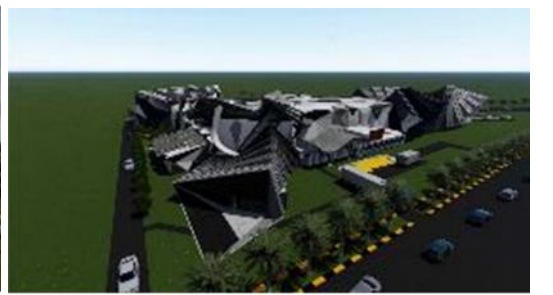
Gambar 11. Tampak Tapak
Sumber: Konsep Pribadi-2019



Gambar 12. Detail Interior
 Sumber: Gambar Penulis-2019



Gambar 13. Detail Eksterior
 Sumber: Gambar Penulis-2019



Gambar 14. Detail Eksterior
 Sumber: Gambar Penulis-2019



Gambar 15. Perspektif Mata Manusia
 Sumber: Gambar Penulis-2019



Gambar 16. Perspektif Mata Burung
 Sumber: Gambar Penulis-2019

6. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam mendesain objek Museum Seni Rupa Kontemporer Manado, dalam hal ini yang dilakukan adalah :

-)] Memperhatikan prinsip-prinsip desain kontemporer tata pameran museum.
-)] Memperhatikan koleksi-koleksi pameran yang bertemakan kontemporer, yang harus ditampilkan secara utuh. Sehingga harus bisa terkesan nilai-nilai hakekatnya disamping harus tampak pula nilai lahiriah dan keidahan benda.
-)] Benda-benda koleksi yang akan dipamerkan harus diseleksi dahulu agar tidak terlalu banyak, hingga dapat menimbulkan kesan sangat padat/penuh, tetapi harus memberi kesempatan lebih luas dan jelas pada penglihatan pengunjung.
-)] Pameran yang disajikan harus dapat memuaskan dan menyenangkan pengunjung.
-)] Susunan pameran harus dapat memberikan pengarahannya serta tata ruangnya agar memberikan kebebasan bergerak pengunjung dalam ruangan pameran itu.
-)] Penggantian koleksi pameran secara teratur sangat penting sebagai salah satu daya tarik pengunjung.
-)] Memperhitungkan peningkatan pengunjung dan pembeli koleksi pameran yang akan berkunjung ke museum.
-)] Memperhatikan kegiatan-kegiatan pameran mengenai karya-karya kontemporer.
-)] Memperhatikan dan ikut serta mengembangkan dunia pameran seni rupa yang ada di Kota Manado.
-)] Memperhatikan kondisi eksiting sekitar site dalam kaitannya dengan penataan sirkulasi, main entrance, dan hubungannya dengan aktivitas dalam kota/daerah.
-)] Adanya kebebasan dalam disiplin kerja dalam artian para staff dan karyawan tidak dipatok oleh disiplin waktu.
-)] Setiap bagian kerja diberikan atau dipercayakan pada orang-orang yang cukup profesional dan bertanggung jawab.

B. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka saran untuk Museum Seni Rupa Kontemporer di Manado untuk menjaga koleksi dalam kondisi yang prima, yang di peroleh dari hasil pengelolaan yang baik pula, yaitu dengan melakukan beberapa upaya untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pengelolaan koleksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hassan. (2005). **Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi 3. Jakarta** : Balai Pustaka.
- Anonimus 2014. Peraturan Daerah Kota Manado No. 1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata ruang wilayah Kota Manado
- Google Maps
- De Chiara & Crosbie *Time Saver Standards For Building Types*. (2001)
- Moos, Stanislaus von. 1987. *Ventury, Rauch, & Scoot-Brown Building Project*. Michigan : Rizzoli
- Robert Ventury *Complexity and Contradiction In Architecture*. (1966)
- Spiller, Neil. (2003). '*Drawing Architecture*'. *Architectural Design* September/October 2013 No. 225. London : John Wiley & Sons Ltd.
- Gideon Sigfried. (1971). *Architecture and Phenomena Of Transition*. Havard University Press. Cambridge. Massachussttes.
- Neufert, Ernst. (1996). **Data Arsitek, Edisi 33, Jilid 1 dan Jilid 2**. Terjemahan Tjahjadi Sunarto. Jakarta: Erlangga.
- Wojowasito S. (2008). *Kamus Bahasa Inggris – Indonesia*, Pustaka, Jakarta.
- www.aetherforce.com
senipandai.blogspot.co.id
wonderpolis.org
www.idmtimes.com
www.pixels.com
<http://id.wikipedia.org>
www.apaarti.com
www.google.maps.com
<http://yayoikusamamusuem.jp>
<https://www.museummacan.org>