4. KONSEP PERANCANGAN

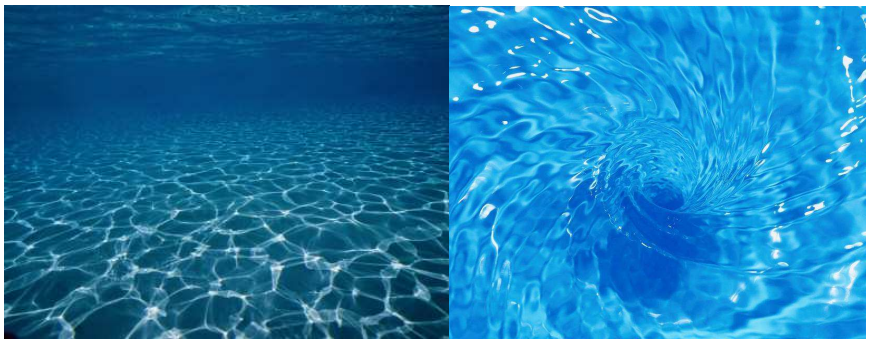
4.1 Tema Perancangan

Tema perancangan tentang historis kehidupan laut dimana pada zaman pra sejarah bumi ini terbentuk, hampir seluruh bumi ini terdiri dari air. Pada zaman itu, kehidupan laut dimulai dengan lahirnya mahluk hidup yang hidup di dalam air yang nantinya mempengaruhi terbentuknya banyak ekosistem dalam air, mahluk yang hidup banyak mengalami evolusi sampai pada saat ini. Oleh sebab itulah mengapa museum ini didirikan karena Museum Dunia Biota Laut merupakan suatu sarana pendidikan tentang sejarah terbentuknya kehidupan dibumi dan bagaimana mahluk yang hidup pada ribuan abad lalu sekaligus tempat ini sebagai sarana rekreasi dimana melalui wadah museum ini masyarakat dapat menambah wawasannya dan juga dapat melakukan kegiatan lain yaitu rekreasi sehingga masyarakat tidak merasa jenuh ketika berada dalam museum.

Perancangan Interior Museum Dunia Biota Laut ini mengangkat konsep perancangan arus air *(water flow)*. Arus adalah pergerakan massa air secara vertikal dan horizontal sehingga menuju keseimbangannya, atau gerakan air yang sangat luas yang terjadi di seluruh lautan dunia (Hutabarat dan Evans, 1986). Konsep ini diangkat berdasarkan dari kehidupan yang ada di laut. Arus air itu sangat penting dalam kehidupan dalam laut. Arus air itu merupakan penyeimbang dalam laut, sehingga kesan inilah yang ingin ditonjolkan dalam museum dunia biota laut agar parapengunjung dapat merasakan kedinamisan yang ada di dalam laut. Selain itu, fungsi dari museum itu sendiri yaitu sebagai sarana pendidikan dan kemudian ditunjang dengan sarana rekreasi, tujuannya adalah agar masyarakat mengetahui dan merasakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada sebelumnya. Mengingat perancangan interior museum dunia biota laut ini berlokasi di kota Surabaya. Pendidikan merupakan suatu hal yang bersifat formal sedangkan rekreasi marupakan suatu hal yang bersilat santai atau dengan kata lain lebih bersifat dinamis.

Ide dasar pada desain ini mengambil bentukan destilasi dari air, dimana air memiliki bentuk yang dinamis oleh sebab itu dalam perancangan ini menggunakan bentuk plastis. Bentukan arus air dapat tercipta dari:

- Pengorganisasian ruang yang diatur sedemikian rupa, sehingga pengunjung merasakan pergerakan yang dinamis seperti arus air.
- Permainan lampu di pelafon yang menimbulkan kesan dinamis.
- Menggunakan bentuk *fluid* geometris dapat menambah kesan dari arus air itu sendiri.



Gambar 4.1. Ide Dasar Perancangan

Sumber:http://www.artistexplorer.com/collections.

4.2. Kararkteristik, Gaya dan Suasana Ruang

Karakter yang ingin dtampilkan pada ruangan adalah dinamis. Karakter tersebut bertujuan agar para pengunjung dapat merasakan kesan dari arus air itu sendiri dimana para pengunjung dapat bergerak sepertihalnya arus air.

Pewujudan dari arus air tadi digunakan bentukan *fluid* geometri. Bentuk itu dapat menggambarkan bentuk yang plastis, oleh karena itu gaya yang cocok dalam desain ini adalah *neo modern, plastism.* Gaya *neo modern* memiliki ciri-ciri yang mendasar yaitu

- Memiliki konsep spesifik seperti bangunan-bangunan postmodern aliran lain pada umumnya, merepresentasikan sesuatu, tidak hanya sebagai stilasi dari suatu bentukan tertentu.
- Masih memperlihathan kejelasan struktur dan sainsnya dengan ide-ide yang inovatif, beralasan dan masuk akal.

- Pertimbangan yang sangat mendasar terhadap karakter bangunan dengan tetap memperhatikan segi manusia yang menggunakannya.
- Pada umumnya merupakan pengembangan / lanjutan dari bentukan-bentukan sederhana melalui konsep-konsep dan rekayasa baik secara karakter bangunan maupun fungsi struktur serta sains dengan pemikiran yang mendalam.
- Keseragaman dan keserasian pada facade bangunan lebih diutamakan dengan penggunaan bahan dan warna terkadang bersifat monoton namun inovatif.

Ciri-ciri di atas merupakan ciri-ciri umum yang dapat terlihat secara visual dari bangunan Neomodern. Untuk mengungkapkannya. para arsitek Neomodern memanfaatksn bentuk, penggunaan material dan warna serta struktur dan teknologi yang membuat Neomodern berkemban juga menjadi beberapa aliran seperti plastism, suprematism, dan lain-lain.

Dalam aliran Plastism. banyak digunakan bentukan-bentukan yang berkesan fleksibel dengan banyak kurva serta lengkung. Bentukan yang fleksibel ini membuat bangunan lebih dinamis dan memiliki karakter. Bentukan tersebut tidak selalu bersifat struktural, seringkali bersifat dekoratif namun mengatu dengan bangunan dan bukan sekedar "tempelan" baik secara facade maupun interior bangunan caranya dengan menggunakan warna dan material bangunan yana inovatif. Intinya aliran plastism berusaha mengemukahan ide melalui bentukan-bentukan yang tidak umum dari sebuah bangun (Arsitektur modernisme, par. I).

4.3 Pola Penataan Bentuk, Bahan, dan Warna dari Elemen-elemen Pembentuk Ruang.

4.3.1. Lantai

Bentuk yang dinamis pada pola penataan ruang membuat pola lantainya harus lebih sederhana. Bentuk yang diambil secara prinsip adalah lebih menyeimbangkan pemilihan warna lantai agar tidak dominan.

Pada area pamer, lantai menggunakan material plesteran dengan warna hitam solid dan plester biasa hal itu dilakukan untuk menyeimbangkan bentuk yang dinamis pada ruang.

Material lantai lainnya adalah karpet *flocking* berwama biru yang selain ingin menampilkan kesan *exclusive* juga menegaskan statusnya sebagai area ruang audiovisual.

Bagian area lainnya, untuk menciptakan kesan bersih dan luas digunakan material keramik dengan warna putih dan abu-abu.

4.3.2. Dinding

Sebagian besar dinding ruangan di area publik dibuat polos tidak banyak permainan warna itu disebabkan karena bentuk dinding yang sudah dinamis.Secara keseluruhan warna dinding yang dominan adalah warna putih glossi. Dinding menggunakan material *alumunium composite*.

4.3.3. Plafon

Ketinggian plafon secara keseluruhan adalah 10m, ketinggian plafon lantai satu 5m dan ketinggian plafon lantai dua 5m. Untuk menciptakan kesan yang mengalir pada ruang serta kesan mengarahkan pengunjung dan agar terdapat penekanan dari ruang, maka dibuatlah permainan plafon yang dinamis. Warna plafon yang ada secara keseluruhan didominasi warna putih, hal itu dilakukan sebagai penyeimbang pada plafon karena adanya permainan bentuk yang sudah dominan. Bentuk plafon secara umum adalah bentukan lengkung yang disusun secara dinamis dengan penataannya yang tersistem dan beralur. Pengaturan posisi plafon bergabung dari bentukan ruang yang ada.

4.3.4. Perabot

Perabot utama yaitu meja informasi yang ada, berbentuk dinamis. Kesan dinamis dapat dilihat dari bentukannya yang memiliki aliran(*flux)* seperti menyatu dengan interior tetapi tetap membedakan area pengunjung dan pekerja. Pengunjung tidak dapat masuk ke area pekerja, demikian sebaliknya. Selain itu, bentukan perabot juga dibuat sefungsional mungkin, dalam arti pola

bentuk perabot yang ada dapat menampung aktivitas yang ada, tidak membingungkan sirkulasi, serta tidak memakan banyak ruang.Warna yang di pakai pada perabot sebagian besar didominasi oleh warna putih dengan sedikit hitam. Warna putih dan hitam sebagai warna yang netral. Di samping perabot di atas, masih hanyak perabot-perabot lainnya, tetapi secara keseluruhan bentukan perabot seperti menyatu dengan interior yang dinamis, sehingga memudahkan pengunjung dalam beraktivitas.

4.4. Sistem Interior

4.4.1. Sistem Penghawaan

Pada sebagian besar ruangan menggunakan penghawaan buatan, pada ruang-ruang seperti ruang audiovisual dan ruang-ruang yang tertutup menggunakan penghawaan buatan (AC). Dengan sistem central, memungkinkan pendistribusian udara dengan jangkuan yang lebih jauh dari *Air Handling unit* (AHU). Jenis AC yang digunakan adalah *diffuser* dengan penambahan *Return Air Grill* (RAG) sehingga terdapat pertukaran udara yang baik. Pada area toilet membutuhkan *exhaust fan* agar bau tak sedap di *toilet* dapat dikeluarkan dari ruangan.

4.4.2. Sistem Akustik

Sistem akustik terdapat pada plafon, pada area pamer plafonnya menggunakan gypsum dapat membantu akustik pada ruang. Pada area audiovisual, akustik ruang sangat diperlukan karena membutuhkan suasana tenang. Akustik sangat penting untuk menciptakan suasana yang tenang dan nyaman, serta dapat mengurangi kebisingan dari luar bangunan.

4.4.3. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang di pakai di museum tergantung ukuran dan besar lemari *displa*y. Dan pencahayaan yang digunakan pencahayaan buatan. Yang diarahkan langsung ke benda yang di pamerkan. Pencahayaan yang minimal hanya mengandalkan pencahayaan yang ada pada lemari *displa*y, hal ini bertujuan agar benda-benda yang dipajang terlihat jelas.

Pencahayaan pada ruang pamer harus praktis dan efisien, contohnya terang cahaya dipergunakan dengan baik untuk menerangi area tertentu dan membuat kemudahan bagi pengunjung untuk menggenali dan melihat warna yang ada dengan jelas. Cahaya yang konstan, warna cahaya yang agak remang, serta memantulkan cahaya ke dinding dan lantai merupakan komponen utama yang sangat penting untuk menciptakan refleksi yang baik dari cahaya.

4.4.4. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan adalah jaringan telepon PABX yang menghubungkan antara ruang kantor, ruang loket, serta pada area resepsionis, dan ruang lainnya. Diharapkan adanya sistem ini lebih mempermudah komunikasi antara pekerja yang berada di ruangan yang berbeda.

4.4.5. Sistem Proteksi Kebakaran

Untuk menanggulangi terjadinya kebakaran, museum dunia biota laut menggunakan sistem sprinkler yang disebarkan pada seluruh ruangan dan ditambah pula dengan sistem hydrant. Hal ini digunakan untuk memberikan proteksi yang maksimal dalam menaggulangi terjadinya kebakann.

Persediaan air yang dibutuhkan untuk sprinkler pada jenis kebakaran sedang II menurut Departemen Pekerjaan Umum (1987) adalah sebagai berikut :

- Kapasitas aliran 725.1/mnt.
- Tekanan pada kepala sprinkler 1.4 kg/cm
- Kepadatan pancaran 0.006 dmhnnt
- Ukuran sprinkler 1.35 cm
- Daerah kerja maksimal 144 cm2
- Persediaan air untuk sprinkler 22 m
- Kapasitas pompa minimumnya 44 m/jam

Ruang-ruang yang menyimpan arsip dan dokumen penting akan rusak oleh air yang keluar dari sprinkler, oleh sebab itu peletakan sprinkler juga harus diperhatikan. Untuk ruang yang didalamnya terdapat dokumen dan arsip penting sebaiknya tidak menggunakan sprinkler. Alternatif lain yang bisa

digunakan adalah dengan menggunakan hidran sebagai alat pelindungan kebakaran terakhir.

4.4.6. Sistem Visual

Sistem visual yang dimaksut disini adanya LCD *screen* besar yang dapat menayangkan gambar-gambar sesuai manfaat dan tujuan perancangan. Dalam museum biota laut ini yang di tampilkan bagaimana sejarah dari kehidupan laut yang ditayangkam di screen besar di area audiovisual selain itu LCD juga di pasang di area pamer untuk menayangkan visual yang diarahkan ke dinding ini bertujuan untuk memberikan kesan lebih nyata di area pamer dan tidak monoton.

4.4.7. Sistem Keamanan

Pada museum, keamanan sangatlah penting karena barang-barang yang di pamerkan merupakan barang berharga yang keamananya harus di jaga. Oleh karena itu penggunaan jasa security sangat dibutuhkan Sistem pengawasan lokasi ini ditujukan untuk menanggulangi masalah pencurian atau hal-hal yang membahayakan oramg lain, misalnya : memecahkan kaca lemari desplay, merusak koleksi dan lain-lainnya. Selain menggunakan jasa security, penggunaan camera CCTV juga delengkapi, agar security dapat mengawasi barang-barang yang dipamerkan dan ruang-ruang lainnya tanpa harus selalu diawasi secara langsung.