

BAB IV TINJAUAN TEORITIKAL MUSEUM GEMPA BUMI

4.1. EDUKATIF DAN REKREATIF

4.1.1 EDUKATIF

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia : *Edukatif* berasal dari kata **Edukasi** yang mempunyai makna / edu-ka-si/berkaitan dengan pendidikan. Sedangkan pendidikan tidak lepas kaitannya dari proses belajar.

Dalam buku *Education Psychologi*, Cronbach menyatakan “*Learning is show by a change in behavior as result of experience*”. Belajar yang baik adalah dengan mengalami atau melakukan suatu pengalaman.

4.1.2 REKREATIF

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia : *Rekreatif* berasal dari kata **Rekreasi** yang mempunyai makna /re-kre-a-si/ penyegaran kembali badan dan pikiran : sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan pikiran.

Rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang baik secara individu maupun secara bersama yang bersifat bebas dan menyenangkan. Rekreasi merupakan suatu kegiatan khusus yang ditentukan oleh elemen waktu, kondisi dan sikap seseorang dengan lingkungannya (Pratt, Henry, 1994, *Dictionary of Sociology, Philo Sopical Library, New York, P.15. Disadur dari buku Pariwisata, Rekreasi dan Entertainment*).²⁰

Dalam pengertian lain rekreatif mempunyai makna²¹:

- a. Kegiatan yang bersifat bebas dan menyenangkan, dilakukan selama waktu senggang baik perorangan maupun bersama-sama.

²⁰ Jurnal : Museum dan Pusat Pelatihan Bencana di Yogyakarta, Aditya Salim Suryono

²¹ Pra Tugas Akhir, program studi s1 Arsitektur, Fakultas Teknik, UGM, Arie Hadianito

- b. Kegiatan yang dilakukan secara sadar diluar kegiatan rutin, yang merupakan penyaluran fisik, mental, maupun kreativitas manusia dan bertujuan untuk memperoleh kesenangan.

Ciri-ciri Rekreasi²²

Menurut Wing Haryono, ciri-ciri rekreasi antara lain :

- a. Aktivitas fisik, mental, dan emosional baik aktif maupun pasif
- b. Tidak memiliki bentuk atau macam tertentu
- c. Terdorong oleh keinginan
- d. Dilakukan pada waktu senggang
- e. Sukarela
- f. Tidak dibatasi umur, tempat, dan jumlah peserta
- g. Untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan

Fungsi Rekreasi²³

Rekreasi sebagai salah satu kebutuhan fundamental manusia, merupakan alat untuk menjumpai, mengalami, dan menikmati hidup. Oleh karena itu, pemenuhan kebutuhan rekreasi akan memperkaya hidup. Beberapa manfaat rekreasi antara lain :

- a. Rekreasi dapat menambah dan memelihara kesegaran dan kesehatan jasmani
- b. Pada orang yang sehat, rekreasi dapat membina sikap hidup yang sehat dan membahagiakan,
- c. Rekreasi dapat mengembangkan sifat-sifat dan sangat mempengaruhi kehidupan sosial seseorang.
- d. Rekreasi dapat digunakan untuk mencegah terjadinya kejahatan dan

²² Pra Tugas Akhir, program studi s1 Arsitektur, Fakultas Teknik, UGM, Arie Hadiano Raharjo

²³ Pra Tugas Akhir, program studi s1 Arsitektur, Fakultas Teknik, UGM, Arie Hadiano Raharjo

kenakalan.

Melalui aktivitas yang tepat, rekreasi dapat menimbulkan semangat hidup.

Pada hakekatnya manusia mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, hal tersebut dikarenakan ketertarikan manusia akan suatu objek yang menarik dan memiliki keunikan tertentu, sehingga manusia berusaha keras untuk mencari jawaban akan suatu objek tersebut. Pendidikan sebagai salah satu proses komunikasi informasi dari suatu pihak ke pihak yang lain akan berhasil apabila didalam penyampaian terjadi komunikasi 2 arah.

Edukasi dan rekreasi merupakan hal yang saling berkaitan, rekreasi merupakan proses edukasi, sedangkan edukasi dapat berupa rekreasi. Kebutuhan akan edukasi dan rekreasi harus diwadahi dalam satu fasilitas. Fasilitas rekreasi yang baik adalah fasilitas yang didalamnya terdapat unsure edukasi (mendidik).

4.2. RUANG LUAR DAN RUANG DALAM

Ruang bukanlah sesuatu yang obyektif atau nyata, tetapi merupakan sesuatu yang subyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia.

P6Imanuel Kant

4.2.1 Ruang Luar

“Ruang pada dasarnya terbentuk oleh perhubungan di antara suatu benda (obyek) dan seorang manusia yang merasakan benda tersebut “
(Ashiara, Yoshinobu. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*, Penerbit Abdi Widya Bandung)²⁴. Ruang yang terbentuk di antara bangunan adalah ruang

²⁴ Jurnal Museum dan Pusat Pelatihan Bencana di Yogyakarta, Aditya Salim Suryono

luar. “system bangunan mempengaruhi system lingkungannya dengan memodifikasi kondisi-kondisi eksternal bangunan”.

4.2.1.1 Elemen Pembatas Ruang Luar

Hubungan antara bangunan dan lingkungan sebagai suatu system dipengaruhi oleh dua konteks, yaitu, konteks budaya dan konteks fisik.

Tabel 4.1 : Batasan Pengolahan Ruang Luar

Sumber : *Tesis Supriyono, Kajian Monumen Yogya Kembali, Program*

KONTEKS BUDAYA	KONTEKS FISIK
Sosial	Karakter fisik
Politik	Iklim
Ekonomi	Geologi
Ilmu Pengetahuan	Topografi
Sejarah	
Estetika	
Religi	

Pasca Sarjana Universitas Gajah

Mada 1994

Elemen pembatas ruang luar menunjukkan batasan antara ruang luar dan ruang dalam, serta batas ruang luar dari sebuah tapak. Elemen pembatas ini dapat berupa bangunan, batas tapak, lingkungan terbangun, tepi (edges) suatu lokasi, kawasan atau wilayah.

Sebagai suatu pembatas elemen pembatas ruang luar, dapat berupa pelingkup (enclosure) yang dibagi menjadi pelingkup lunak (soft enclosure) dan pelingkup keras (hard enclosure). Pelingkup lunak yaitu , pohon,

tanaman perdu, semak- semak, sedangkan pelingkup keras yaitu pagar, dan dinding.

4.2.1.1 Elemen Ruang Luar

Elemen-elemen perancangan secara visual yang menonjol untuk mendukung perancangan ruang luar dikategorikan menjadi 4 bagian, yakni :

- Skala
- Teksture
- Bentuk
- Warna

Dari empat elemen visual yang dipaparkan di atas, **skala, bentuk, dan warna** dipilih sebagai elemen visual untuk mewujudkan nuansa edukatif dan rekreatif pada perancangan Monumen Gempa di Bantul.

- **Skala**

Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia. Skala dalam arsitektur adalah suatu kualitas yang menghubungkan bangunan atau ruang dengan kemampuan manusia dalam memahami bangunan atau ruang. Skala dibedakan menjadi 2 yakni :

- Skala Manusia

Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia

- Skala Generik

Perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang terhadap

elemen lain yang berhubungan dengannya atau di sekitarnya

Pada ruang-ruang yang masih terjangkau oleh manusia skala ini dapat langsung dikaitkan dengan ukuran manusia, tetapi pada ruang-ruang yang melebihi jangkauan manusia penentuan skala harus didasarkan pengamatan visual dengan membandingkannya berdasarkan elemen-elemen yang berhubungan dengan manusia.

H.Marten, seorang arsitek Jerman. Dalam papernya *'Scale in Civic Design'* mengatakan bahwa bila orang melihat lurus ke depan maka bidang pandangan vertical di atas bidang pandangan horizontal mempunyai sudut 40° . Orang dapat melihat keseluruhan sudut pandangannya 27° atau bila $D/H=2$ (perbandingan jarak bangunan dan tinggi bangunan = 2).

Warner Hegemann dan Elbert Peets dalam bukunya *'American Viturvius'* menyatakan bahwa orang akan merasa terpisah dari bangunan bila melihat jarak sejauh 2xtinggi bangunannya, ini berarti sudut pandangnya 27° . Bila orang ingin melihat sekelompok bangunan sekaligus makna diperlukan sudut 18° , ini berarti manusia harus melihat dari jarak sejauh 3 x tinggi bangunan.

"Skala Untuk Ruang Luar, skala ruang luar biasanya sukar dipastikan dan tidak begitu jelas, oleh karena itu diperlukan perasaan yang tajam untuk merancang ruang luar dengan memilih skala yang tepat. Modul -21 meter merupakan suatu metode untuk merancang ruang luar dengan menggunakan metode 21-24 meter. Ruang luar yang tidak mempunyai daya meruang, cenderung menjadi tidak jelas dan kabur. Oleh karena itu pada setiap jarak 21-24 meter harus diadakan perubahan dan pergantian suasana secara kontinyu dalam irama, tekstur dan tinggi permukaan lantainya, agar suasana ruang menjadi lebih hidup."

- **Bentuk**

Bentuk dapat memiliki beberapa pengertian. Bentuk dalam suatu bidang

datar diartikan sebagai karakteristik garis dan suatu figure, sedangkan bentuk dalam suatu bidang volumetric, bentuk diartikan sebagai konfigurasi permukaan pada suatu volume benda. Bentuk merupakan elemen utama yang digunakan dalam mengidentifikasi suatu figure atau wujud.

Bentuk juga memiliki sifat-sifat tertentu yang menentukan pola dan komposisi unsure-unsurnya (DK. Ching 20000).

- **Posisi**

Letak dari sebuah bentuk adalah relative terhadap lingkungannya atau lingkungan visual dimana bentuk tersebut terlihat.

- **Orientasi**

Arah dari sebuah bentuk relative terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk-bentuk benda lain, atau terhadap seseorang yang melihat

- **Inersia Visual**

Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasinya relative terhadap bidang dasar.

Bentuk dapat dibagi menjadi dua, yaitu bentuk beraturan dan bentuk tidak beraturan. ‘Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun secara rapid an konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk tersebut bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih “ (Ching. 2000). “Bentuk tidak beraturan adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk-bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis.

- **Warna**

Menurut teori **Prang** secara psikologis warna dapat dibedakan menjadi tiga dimensi, yaitu :

a. Hue : tempramen mengenai panas /dinginnya warna.

b. Value : Gelap terangnya warna

c. Intensity : Cerah redupnya warna

4.2.2 Ruang Luar²⁵

Ruang dalam merupakan wadah yang digunakan manusia untuk beraktivitas. Ruang dalam terbentuk dari pembatas-pembatas yang ada di dalam bangunan. Terbentuknya ruang dalam melalui elemen-elemen pembatasnya, sedangkan ruang- ruang pergerakan atau sirkulasi dalam ruang dalam terbentuk melalui elemen pengisinya.

Dalam mencapai kualitas ruang yang baik, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang terbentuk melalui pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang yang mencakup ukuran ruang, bentuk ruang, kualitas ruang, dan isi ruang.

4.2.1.2 Elemen Pembatas Ruang Dalam

Elemen pembatas ruang dalam merupakan semua elemen yang dapat membentuk pelingkup ruang. Pembatas utama ruang dalam meliputi : struktur, dinding, bukaan, lantai, dan atap. Elemen pembatas ruang mempunyai 2 fungsi, fungsi utamanya yaitu :

- Pencegahan polusi udara, suara, cahaya, penghawaan, dan debu
- Mendefinisikan wilayah
- Keamanan

Fungsi kedua yaitu :

- Pendukung struktur

²⁵ Jurnal Museum dan Pusat Pelatihan Bencana di Yogyakarta, Aditya Salim Suryono

- Tempat meletakkan elemen partisi

4.2.1.3 Elemen Pengisi Ruang Dalam

Untuk menentukan jenis elemen pengisi ruang dalam dipengaruhi oleh beberapa karakter. Karakter penentu elemen pengisi ruang dalam antara lain :

- Karakter pengguna
- Karakter aktivitas
- Karakter elemen pelingkup

4.3 ANALOGI

Analogi merupakan proses sintetik. “ Sintetik merupakan proses merancang yang lengkap, termasuk instruksi, analisis, pengembangan dan penelitian, tetapi ciri yang paling menonjol adalah tahap pokok dari sintesis atau melihat permasalahan dengan pandangan yang ringan” (*Broadbent, G, H. 1980*).

4.3.1 Sejarah Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer tidak muncul secara tiba-tiba, gaya arsitektur ini didasari oleh semangat perubahan yang berakar dari revolusi Industri di Inggris. Revolusi Industri mengakibatkan munculnya tipologi bangunan baru yang sebelumnya belum pernah ada, seperti tipologi pabrik, gudang, dan sebagainya. Revolusi industri juga mengakibatkan adanya material dan teknik baru dalam arsitektur. Arsitektur kontemporer muncul karena kebutuhan akan gaya baru pada masa tersebut kemudian terus berkembang ke era art dan craft, yaitu situasi masyarakat mulai jenuh dengan fabrikasi dan melakukan gerakan sosial craftsmanship. Arsitektur kontemporer berlanjut ke era perkembangan seni, seperti kubisme,

futurisme, dan neoplastisisme. Arsitektur kontemporer semakin lama semakin berkembang sesuai dengan keadaan dunia yang tidak ingin terpaku pada aturan-aturan klasik lagi²⁶

4.3.2 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi di masa sekarang. Dalam buku *Indonesian Architecture Now*, karya Imelda Akmal, digambarkan karya-karya arsitektur yang kontemporer yang terdapat di Indonesia. Karya ini dibangun dalam satu dasawarsa terakhir dan cukup menggambarkan trend arsitektur dalam negeri. Trend yang berkembang dalam satu dasawarsa terakhir didominasi oleh pengaruh langgam Arsitektur modern yang memiliki kesamaan ekspresi dengan karya arsitektur modern dari belahan dunia barat di dekade 60-an. Karya-karya arsitektur kontemporer Indonesia memiliki kesamaan dengan karya Mies van de Rohe, Wassily karya Marcel Breuer atau kursi B306 chaise-lounge karya Le Corbusier dan lounge chair karya Charles Eames.

Arsitektur kontemporer telah diakui sebagai salah satu pendekatan dalam merancang secara internasional sehingga banyak ahli yang mengemukakan pendapat mengenai definisi dari arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai berikut:

1. Konnemann, *World of Contemporary Architecture* XX

“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam.”

²⁶ Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary architecture: its roots and trends*. Chicago: Chicago, P. Theobald

2. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996)

“Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”²⁷

3. L. Hilberseimer, *Comtemporary Architects 2* (1964)

“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Arsitektur kontemporer AR 2211 | Teori Desain Arsitektur 2 mulai muncul sejak tahun 1789 namun baru berkembang pada abad 20 dan 21 setelah perang dunia.”²⁸

4.3.3 Perkembangan Arsitektur Kontemporer

Schimbeck menyatakan bahwa arsitektur kontemporer berkembang dari pemikiran bahwa arsitektur harus mampu memperoleh sasaran dan pemecahan bagi arsitektur hari esok dan situasi masa kini. Seorang kritikus arsitektur Charles Jenks pun mulai memperkenalkan suatu metode perancangan untuk mengembangkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur ‘bersandi ganda’ (double coded), teori inilah yang menjadi cikal bakal arsitektur kontemporer, dimana gagasan ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi periode tertentu.²⁹

²⁷ Sumalyo, Y. (1997). *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

²⁸ Hilberseimer, L. (1964). *Comtemporary Architects 2*.

²⁹ Schirmbeck, E. (1988). *Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam*

Di Indonesia arsitektur kontemporer, yang ditolak ukur dalam satu dasawarsa terakhir memiliki dominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern. Secara garis besar arsitektur kontemporer memiliki aspek kekinian yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Menurut Gunawan, E. indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu:

1. Ekspresi bangunan bersifat subjektif,
2. Kontras dengan lingkungan sekitar,
3. Bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat,
4. Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat³⁰

4.3.4 Pengertian Arsitektur Kontemporer

Menurut Ogin Schirmbeck berikut merupakan prinsip Arsitektur Kontemporer:

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan hakiki
7. Eksplorasi elemen lansekap area berstruktur

³⁰ Gunawan, E. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. Manado: Universitas Sam Ratulangi.

4.3.5 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

NO	PRINSIP ARSITEKTUR KONTEMPORER	STRATEGI PENCAPAIAN
1	gubahan yang ekspresif dan dinamis	gubahan massa dapat memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan kesan ekspresif dan dinamis
2	konsep ruang terkesan terbuka	penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor(dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak masiv
3	harmonisasi ruang luar dan dalam	penerapan courtyard sehingga memberikan suasana ruang terbuka di dalam bangunan, pemisahan ruang luar dan dalam dengan menggunakan perbedaan elevasi lantai.
4	memiliki fasad yang transparan	fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka untuk optimalisasi cahaya masuk ke ruang karena memberikan kesan terbuka
5	kenyamanan hakiki	kenyamanan tidak hanya dirasakan oleh sebagian orang saja (orang normal) namun juga dapat dirasakan oleh kaum difabel dengan menerapkan penggunaan ramp, taktil paving untuk akses antar lantai
6	eksplorasi elemen lansekap	mempertahan vegetasi yang tidak mengganggu sirkulasi luar/dalam site, penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu bangunan dengan bangunan lain, menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk pada site sehingga semakin menarik perhatian orang untuk datang
7	bangunan yang kokoh	menerapkan sistem struktur dan konstruksi yang kuat serta material moderan sehingga memberikan kesan kekinian