

PERANCANGAN MUSEUM JUANG 45 BEKASI DENGAN PENYESUAIAN KEHIDUPAN NEW NORMAL

DESIGN OF THE MUSEUM JUANG 45 BEKASI WITH NEW NORMAL LIFE ADJUSTMENTS

Della Fadhilah¹, Tita Cardiah², Maysitha Fitri Az Zahra³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

delaafaadhilaah@student.telkomuniversity.ac.id¹, titacardiah@telkomuniversity.ac.id²,

maysithafaz@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Gedung Juang 45 Bekasi adalah salah satu bangunan cagar budaya tipe c peninggalan sejak masa penjajahan Belanda. Berlokasi di Jalan Sultan Hasanuddin No. 39, bangunan ini memiliki beberapa masalah dimulai dari visi misi Pemerintah Bekasi, gedung tidak berfungsi, keadaan eksisting yang memburuk, museum mini sebelumnya yang tidak menunjang hingga menurunnya daya tarik pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk memberi penjelasan, pengaplikasian dan ilustrasi mengenai perancangan Museum Juang 45 Bekasi sebagai *public space* yang menunjang kehidupan *new normal* dan pengunjung mendapatkan pengalaman ruang serta makna dari ruang pameran museum yang diharapkan, yaitu kunjungan yang edukatif, rekreatif, dan kreatif. Metode penelitian kualitatif digunakan dengan data-data bersifat deskriptif dalam menganalisis objek. Landasan teori kualitatif digunakan sebagai pemandu penelitian. Dengan teknik pengumpulan data melalui pencarian studi literatur dan survei lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk menghidupkan kembali kawasan Gedung Juang 45 Bekasi maka dirancangnya Museum yang berfokus mengenai sejarah kota Bekasi dari masa prasejarah, perjuangan masa penjajahan hingga perkembangan sosial budaya. Kemudian, gedung sekitarnya yang tidak terpakai dirancang menjadi gedung kantor pengelola museum, *cafeteria* dan sewa. Teknologi digunakan sebagai pendekatan desain dan Budaya Lokal digunakan sebagai tema perancangan. Konsep pengayaan Tradisional Kontemporer dipilih untuk merancang interior ruangnya.

Kata Kunci : Gedung Juang 45 Bekasi, Museum Juang 45 Bekasi, Teknologi, *Covid-19*, Budaya Lokal, Tradisional Kontemporer

Abstract

Juang 45 Bekasi Building is one of the heritage building type c since the Dutch colonial period. Located at Sultan Hasanuddin street No. 39, this building has several problems starting from the vision and mission of the Bekasi Government, the building isn't functioning, existing condition is deteriorating, the previous mini-museum didn't support it decreased the attraction of visitors. This study aims to provide explanation, application and illustration of the design Juang 45 Bekasi Museum as a public space that supports the new normal life and visitors get the space experience, meaning of the expected museum showrooms, namely educational, recreational, and creative visits. Qualitative research methods are used with descriptive data in analyzing objects. The basis of qualitative theory is used as research guide. With data collection techniques through the search for literature studies and field surveys. The results showed that to revive the area of Gedung Juang 45 Bekasi, a museum was designed that focuses on the history of the city from prehistoric times, the colonial period to socio-cultural development. Then, the unused surrounding building was designed to be an office, cafeteria and rental building. Technology is used as a design approach and Local Culture is used as a design theme. The concept of Contemporary Traditional style was chosen to design the interior of the room.

Keywords: Juang 45 Bekasi Building, Juang 45 Bekasi Museum, Technology, Covid-19, A Cultural Locality, Contemporary Traditional

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Gedung Juang 45 Bekasi adalah salah satu bangunan cagar budaya tipe C peninggalan pada masa penjajahan Belanda yang sudah lama menjadi kosong dan tidak berfungsi. Hal itu menyebabkan beberapa masalah yang mempengaruhi kawasan tersebut, yaitu kondisi eksisting baik interior dan elemen pendukungnya yang tidak terurus, mengakibatkan kesan suram dan kumuh, museum mini sebelumnya yang kurang menunjang, dan gedung-gedung sekitar yang tidak berfungsi. Hal itu mengakibatkan kawasan tersebut menjadi kurang hidup dan daya tarik pengunjung menurun. Kawasan Gedung Juang 45 Bekasi berlokasi di Jalan Sultan Hasanudin No. 39 memiliki luas 13.000 m² dengan luas total seluruh gedung 2.333 m². Dalam menghadapi urgensi tersebut, maka dirancanglah Museum Juang 45 Bekasi sebagai penyelesaian dari masalah. Fasilitas yang ada di sana antara lain mushola, tempat parkir, toilet, gedung Juang (gedung utama yang akan dijadikan Museum), gedung-gedung sejarah (yang akan dijadikan gedung kantor, *cafeteria*, dan sewa) dan museum mini (yang akan dipindahkan ke Museum Juang 45 Bekasi). Teknologi adalah pendekatan desain yang dipilih sebagai penyelesaian dari menghadapi fenomena *covid-19* serta visi misi Pemerintah Bekasi yang ingin menjadikan kawasan tersebut sebagai ikon kota Bekasi, sekaligus mengikuti perkembangan teknologi di zaman sekarang yang diharapkan dapat lebih menarik kawula muda untuk berkunjung.

Identifikasi Masalah

1. Visi Misi Museum Juang 45 Bekasi

Pemerintah Kabupaten Bekasi mengemukakan (dalam *website wartakotalive.com*) kawasan Museum Juang 45 Bekasi diharapkan menjadi ikon kota Bekasi yang dibanggakan. Sehingga perlu memikirkan cara untuk menghidupkan kembali museum yang sudah hampir redup.

2. Permasalahan *Layout Museum*

Meninjau dari kondisi eksisting, *layouting* yang terorganisir dan terolah dengan baik perlu dilakukan sehingga dapat juga memenuhi kriteria *public space* di era *new normal*.

3. Permasalahan Konsep Eksisting

- Material, mulai dari material elemen pembentuk ruang yang sudah rusak karena waktu, hingga material-material yang perlu diaplikasikan untuk menunjang tahan virus serta *treatmentnya*.
- Keamanan, kondisi eksisting gedung-gedung tidak dilindungi oleh keamanan seperti persyaratan pada Peraturan Pemerintah no. 66 Tahun 2015 (*cctv* atau jasa keamanan sejenis). Selain itu, karena material-material sudah rusak dimakan waktu, menjadi ancaman bagi objek pameran dan ruang pameran.
- Pencahayaan, tiap ruangnya pencahayaan kurang nyaman dan optimal, terlalu berwarna kuning dan kurang jelas.
- Penghawaan, pada sirkulasi udara tidak lancar menjadi pengab dan lembap serta berbau tidak enak akibat hama kelelawar. Penghawaan buatan tidak digunakan untuk mencapai kenyamanan thermal ruang.

4. Permasalahan Display

Objek pameran terdiri dari berbagai macam, jenis, material dan ukuran sehingga display objek pameran harus dirancang dengan baik.

5. Gedung-Gedung Pendukung

Gedung-gedung yang berada di sekitar gedung utama menjadi ruang yang tidak berfungsi dan tidak hidup.

Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan Museum Juang 45 Bekasi Dengan Penyesuaian Kehidupan *New Normal* adalah merancang museum sebagai *public space* bersejarah yang dapat menunjang kehidupan *new normal* kedepannya. Pengunjung akan mendapatkan pengalaman ruang dan makna dari ruang pameran museum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu sebuah kunjungan edukatif, kreatif dan rekreatif yang aman. Perancangan disesuaikan sehingga tidak ketinggalan zaman dan membosankan, dengan begitu menumbuhkan rasa nasionalisme yang tinggi dengan menyenangkan. Selain itu, menghidupkan kembali

gedung-gedung sekitar yang kosong dan tidak berfungsi sehingga kawasan gedung Juang 45 Bekasi kembali hidup dan menarik minat pengunjung secara umum.

Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat/Komunitas
Museum akan menjadi sarana edukatif yang kreatif dengan tetap memperhatikan persyaratan *public space* untuk kehidupan *new normal* sehingga masyarakat mendapatkan makna dan informasi secara maksimal.
2. Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan
Memudahkan untuk menyampaikan ilmu historis dari museum kepada pengunjung/masyarakat.
3. Bagi Keilmuan Interior
Menjadi acuan dalam pelaksanaan museum sejarah yang akan dibuka dalam kehidupan era baru.
4. Bagi Penulis
Menambah referensi dan ilmu dalam pengetahuan interior, khususnya perancangan museum.

Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif digunakan dengan data-data bersifat deskriptif baik tulisan maupun lisan dalam menganalisis objek. Landasan teori kualitatif digunakan dan dimanfaatkan sebagai pemandu penelitian agar fokus penelitian sesuai. Dengan teknik pengumpulan data melalui pencarian studi literatur dari berbagai jurnal, artikel dalam *website*, dan buku terkait yang diakses dalam jaringan serta wawancara, observasi melalui data-data konsultan serta survei lapangan yang dilakukan.

2. Kajian Literatur

Definisi dan Klasifikasi Proyek

Museum adalah sebuah gedung yang di dalamnya memamerkan benda-benda yang memiliki nilai seni, sejarah, ilmu pengetahuan dan sebagainya (*Advanced Dictionary*). Operasinya museum dibagi menjadi dua, yaitu museum pemerintahan dan museum pribadi (*website pendidikan.com*). Museum Juang 45 Bekasi yang akan dirancang ini termasuk ke museum pemerintahan. Kemudian, menurut *International Council of Museum (ICOM)* museum dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu :

1. Museum Seni,
2. Museum Arkeologi dan Sejarah,
3. Museum Nasional,
4. Museum Sejarah Alam,
5. Museum Sains dan Teknologi, dan
6. Museum Khusus.

Museum Juang 45 Bekasi termasuk pada Museum Arkeologi dan Sejarah yang berisi benda-benda peninggalan purbakala dan sejarah. Benda-benda yang dikumpulkan hanya terbatas pada warisan dan budaya daerah yang berhubungan dengan Bekasi, dimulai dari masa prasejarah, perjuangan pada masa penjajahan dan perkembangan sosial budaya.

Standardisasi Organisasi Ruang

Menurut *Time Saver Standards for Building Types*, menjelaskan bahwa secara umum operasi ruang museum terbagi menjadi lima area, yaitu :

1. Zona publik tanpa koleksi,
2. Zona publik dengan koleksi,
3. Zona non publik tanpa koleksi,
4. Zona non publik dengan koleksi, dan
5. Zona penyimpanan koleksi-koleksi.

Aksesibilitas di area publik, termasuk museum haruslah ramah lingkungan dan tidak ada rintangan (mudah diakses) namun tetap menyesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna bangunan (Jurnal "*Analysis of The Application of Universal Design Standard to Interior-Architecture Design*", Firmansyah, R., 2019). Karena desain bukan hanya proses untuk aktivitas fisik, tapi juga pengaruhi mental dan aspek psikologi (Cann, 2011). Lalu, setidaknya dalam pameran tetap harus menyimpan 40-60% benda-benda koleksi yang dipamerkan dengan perawatan secara berkala. Perawatan benda-benda koleksi adalah salah satu fungsi dari museum (Direktorat Museum, 2008;16).

Standardisasi Luas Ruang

Berikut adalah standardiasi luas ruang (Ernst Neufert, 1997, hal.135) :

1. Lukisan : 3-5 m² luas dinding
2. Patung : 6-10 m² luas lantai
3. Benda-benda kecil : 1 m² ruang lemari kabinet

Dalam sebuah *website rupacita.com* menyebutkan, desain kantor pun perlu memperhatikan luasannya, berikut adalah standar kebutuhan ruang kantor per-orang :

1. Kantor dengan konsep tata letak terbuka : 5-11 m²
2. Kantor individual menengah : 14-24 m²
3. Ruang konferensi dan rapat : 5 m²+2.5 m²

Standardisasi Visual Objek

Berikut adalah standardisasi penempatan visual objek yang dikondisikan dengan standar ukuran tubuh manusia Indonesia (Jurnal “*Persyaratan Perancangan Interior Pada Museum*” oleh Ingrid Noveria).

1. Pria (1.65 m) : pandangan mata 1.60 m
2. Wanita (1.55 m) : pandangan mata 1.50 m
3. Anak-anak (1.15 m) : Pandangan mata 1.00 m

Pada salah satu jurnal mengenai Museum Geologi (Bab II Persyaratan Teknis, Hal. 15) menjelaskan, berdasarkan besarnya untuk benda-benda koleksi terbagi menjadi :

	Ukuran	Dimensi (cm)	Jarak Pandang (cm)
2D	Kecil	20 x 20 x 20	30 – 100
	Sedang	150 x 150 x 150	120 – 160
	Besar	300 x 300 x 300	300 – 500
3D	Kecil	A4	30 – 60
	Sedang	A3 – A1	60 – 120
	Besar	A0 – Kelipatannya (peta)	120 – 170

Tabel 1. Standar penempatan visual objek

Sumber : Jurnal “*Museum geologi*” (Bab II Persyaratan Teknis, hal. 15)

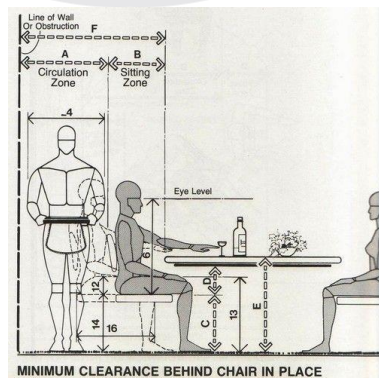
Standardisasi Furniture

1. Display

Dalam Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 pada lembar ke-19 paragraf dua mengenai penyimpanan pasal 24 (2), yaitu : “Penyimpanan koleksi harus dilakukan dengan memperhatikan perlindungannya.” Hal itu meliputi pengamanan dan pemeliharaan. Kemudian, untuk koleksi berukuran besar dapat disimpan tanpa tertutup sesuai pada peraturan yang sama pasal 25 (2), yaitu : “Koleksi dapat disimpan dalam ruang penyimpanan terbuka apabila bentuk dan ukurannya tidak memungkinkan untuk disimpan di ruang penyimpanan.”

Dalam sebuah jurnal yang berjudul “*Perancangan Interior Museum Kota Bandung*” (Arienda, A.P, 2018) menjelaskan bahwa untuk mengatasi keterbatasan dari minimnya area, display dibantu dengan multimedia sehingga *storage* benda pamer dapat berupa *softcopy* atau benda digital untuk mewakili objek pamer yang asli.

2. Meja dan Kursi Makan



Gambar 1. Standard dining table

Sumber L Human Dimension

Berikut adalah keterangannya :

- A. 76.2 - 91.4 cm
- B. 45.7 – 61.0 cm
- C. 40.6 – 43.2 cm
- D. 73.7 – 76.2 cm
- E. 121.9 – 152.4 cm

Standardisasi Pencahayaan

Pencahayaan secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan buatan. Biasanya, museum seringkali terdapat pada gedung atau ruang tertutup yang lebih memanfaatkan pencahayaan untuk membantu menerangi tiap ruangannya (jurnal mengenai Perancangan Museum di *Elib Unikom*). Penggunaan cahaya alami perlu diperhatikan, karena ada beberapa macam material yang rentan terhadap cahaya seperti tekstil, kertas, dan koleksi ilmu hayati. Karena pencahayaan alami termasuk *ultraviolet* dan *infrared* yang dapat mempengaruhi warna dan keawetan dalam jangka panjang (dalam *website sinta.unud.ac.id*). Meskipun pencahayaan buatan masih mempunyai sinar *ultraviolet*, hal itu dapat dicegah dengan dimodifikasi ilumnisinya. Berikut standar tingkat cahaya pada ruang-ruang :

Ruang	Material	Tingkat Cahaya
Pameran (sangat sensitif)	Benda-benda dari kertas, hasil <i>print</i> , kain, kulit berwarna	5 – 10 lux
Pameran (sensitif)	Lukisan cat minyak, kayu	15 – 20 lux
Pameran (kurang sensitif)	Kaca, batu, keramik, logam	30 – 50 lux
Penyimpanan barang koleksi	-	5 lux
Penanganan barang koleksi	-	20 - 50 lux

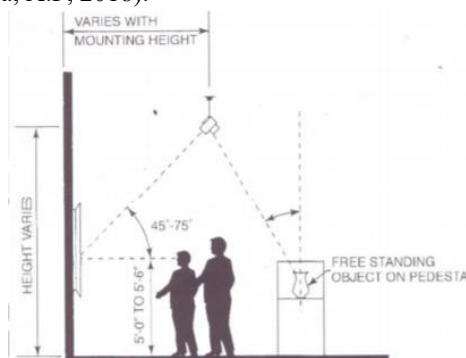
Tabel 2. Standar tingkat iluminasi

Sumber : jurnal Perancangan Museum di *Elib Unikom*

Dalam *website repository.usu.ac.id* dan *academia.edu* direkomendasikan tingkat pencahayaan sebagai berikut :

1. Ruang kantor : 500 dan 300 lux
2. Ruang serbaguna : area duduk 300 lux, area panggung 600 lux
3. Ruang pameran : 500, 300, dan 100 lux tergantung keperluan
4. Ruang makan : 120 – 250 lux
5. Kantin : 200 lux
6. Dapur : 250 lux
7. Ruang rapat : 300 lux
8. Perpustakaan : 300 lux
9. Laboratorium : 500 lux

Persyaratan ruang untuk koleksi utama intensitas cahayanya sebesar 50 lux dengan minimal radiasi serta kelembapan disarankan 50% dengan suhu 21°C – 26°C (dalam sebuah jurnal “*Perancangan interior museum kota Bandung*” Arienda, A.P, 2018).



Gambar 2. Teknik pencahayaan buatan
Sumber : Time saver standard buildings

Standardisasi Keamanan

Pengelola museum dapat menggunakan penyedia jasa keamanan atau jasa pemasangan cctv (PP No. 66 Thn 2015). Selain itu, layar *smart glass* dan *LCD* dapat dilapisi oleh *screen protector* untuk mengurangi kerusakan langsung pada layar.

Standardisasi Material Elemen Pembentuk Ruang

Lantai sebaiknya tidak menimbulkan kilau dan berefek bayangan. Pada bagian dinding material standar karena hanya sebagai *background* untuk koleksi objek pameran. Dan *ceiling* material tahan api dan polos. (Jurnal "Redesain Museum Prabu Geusan Ulu" Meisar. T., Cardiah.T., Raja M. Togar, 2021).

Standardisasi Public Space Untuk New Normal

Dilansir dari KEMENKES No. HK.01.07/MENKES/328/2020 menyebutkan tempat kerja publik harus aman dan sehat, higienis dan sanitasi, terutama yang tersentuh oleh tangan, menjaga kualitas udara, adanya sarana cuci tangan dan *hand sanitizer*, serta pengaturan jarak antar pekerja minimal satu meter pada setiap aktivitas.

1. Museum dan galeri

Digital bisa menjadi alternatif untuk sebuah museum (thejakartapost.com). Selain tindakan jarak sosial, tiket masuk dengan waktu dipesan lebih dulu (museumassociation.org).

2. Ruang Kerja

Partisi kaca adalah cara dalam membagi ruang tanpa harus merombak ruang dan menciptakan jarak antar karyawan secara alami dan dinamis (*Into the new normal: Architecture & Design Strategies for The Future of Public Space, Gauzy*).

3. Material

Logam dan kaca menjadi pilihan karena mudah dibersihkan, tirai akan dihindari karena tidak sanitasi dan beresiko membawa penyakit (*Into the new normal: Architecture & Design Strategies for The Future of Public Space, Gauzy*). Material umum anti mikroba, fungi dan virus adalah *copper alloy* dan *silver* (Penelitian Metalurgi dan Material).

4. Jarak Aman

Menjaga jarak minimal satu meter dapat menurunkan resiko 85% (tribunnews.com).

5. Sirkulasi Udara

Air purifier dapat digunakan dalam membersihkan suatu ruangan.

6. UV-C Disinfection Lamp

UV-C Disinfection Lamp adalah sebuah lampu yang dapat menjernihkan udara hingga membasmi virus dengan memanfaatkan sinar UV dalam suatu ruangan (lighting.philips.co.id).

3. Hasil dan Pembahasan

Analisa Site

Gedung Juang 45 Bekasi adalah bangunan cagar budaya tipe C yang berarsitektur neoklasik dibangun pada tahun 1906 oleh militer Belanda. Lokasi yang strategis karena termasuk daerah pusat kota yang dekat dengan Stasiun Kereta Api Tambun dan jalan tol. Dengan lokasi tersebut, potensi untuk didatangi pengunjung sangat tinggi dan mudah.

Alamat : Jl. Sultan Hasanudin No. 39, Setiadarma, Tambun Selatan, Bekasi

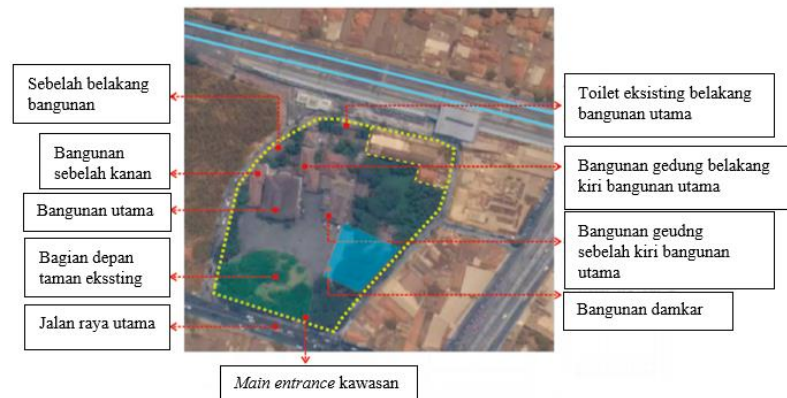
Waktu operasional : Senin – Sabtu (10.00 – 17.00 WIB)

Tipe Pengunjung : Umum, pelajar, peneliti dan kantor

Sistem *ticketing* : Pembelian tiket melalui aplikasi yang dikonfirmasi *barcode* pada meja resepsionis

Luas lahan total : 13.900 m²

Luas Bangunan : Museum 1.326 m², *cafeteria* 380.745 m², kantor 164.708 m², sewa 408.3 m², toilet+wudhu 53.584 m²



Gambar 3. Siteplan Gedung Juang 45 Bekasi

Sumber : Konsultan 2020

Visi Misi

Dalam sebuah *website wartakotalive.com* Pemerintah Kabupaten Bekasi menyebutkan bahwa Museum Juang 45 Bekasi diharapkan dapat menjadi ikon kota Bekasi yang dapat dibanggakan.

Kondisi Eksisting



Gambar 4. Kondisi Eksisting Gedung Juang 45 Bekasi

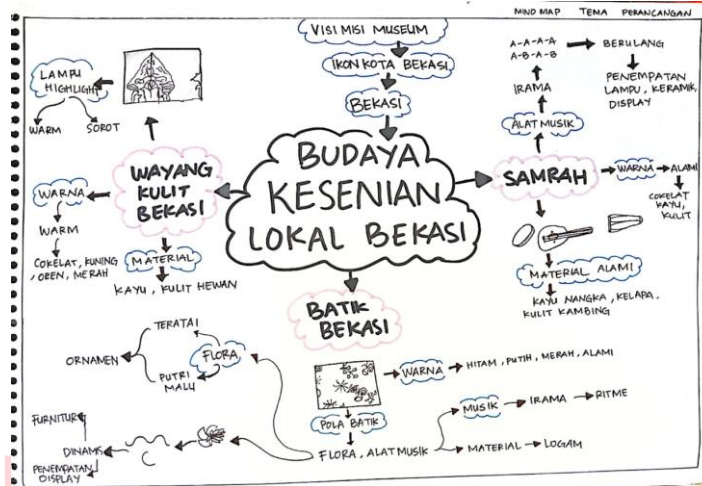
Sumber : youtube (tagawku channel)

Pengaruh dari tidak terurusnya gedung tersebut, menyebabkan elemen pembentuk ruang yang kondisinya memburuk. Pada museum mini yang sebelumnya ada pun tidak diberi keamanan dan ada yang diletakan begitu saja di lantai. Penggunaan cahaya alami juga tidak diberi lapisan untuk meminimalisir *infrared* ataupun *ultraviolet*.

Storyline Museum

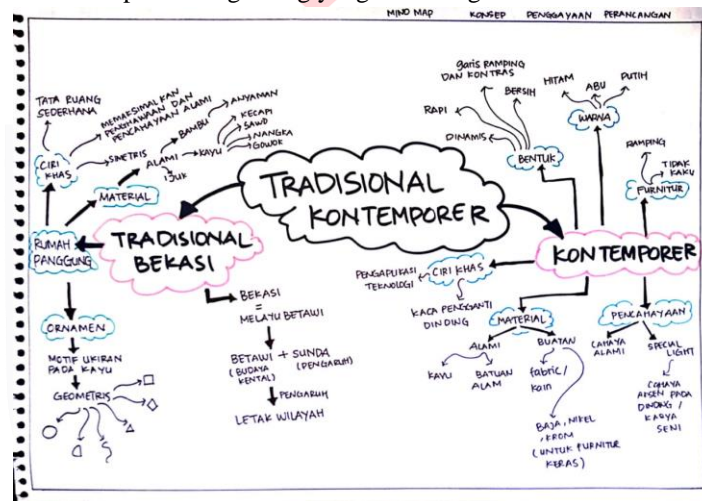
1. Ruang *lobby*, resepsionis
2. Hall A : Profil Bupati Bekasi
3. Hall B : Bekasi Masa Prasejarah
4. Hall C : Masa Kerajaan Tarumanegara
5. Hall bawah tangga : serbuan mataram ke batavia
6. Diorama : Peristiwa Bubat
7. Hall D : Masa Kerajaan Sunda
8. Koridor Hall D : Hubungan politik dagang
9. Hall E : Masa VOC
10. Hall F : Masa Hindia Belanda
11. Teater : Film dokumenter sejarah, perang, dan perkembangan seni budaya Bekasi
12. Hall G : Kaum nasionalis dan Masa Penjajahan Jepang
13. Hall H : Peran ulama, pejuang dan rakyat mempertahankan kemerdekaan
14. Diorama kaca
15. Hall I : Masa NKRI-sekarang
16. Hall J : Perkembangan seni-budaya Bekasi
17. *Souvenir Shop*

Tema dan Konsep



Gambar 5. Mind map tema perancangan
 Sumber : sketsa penulis 2021

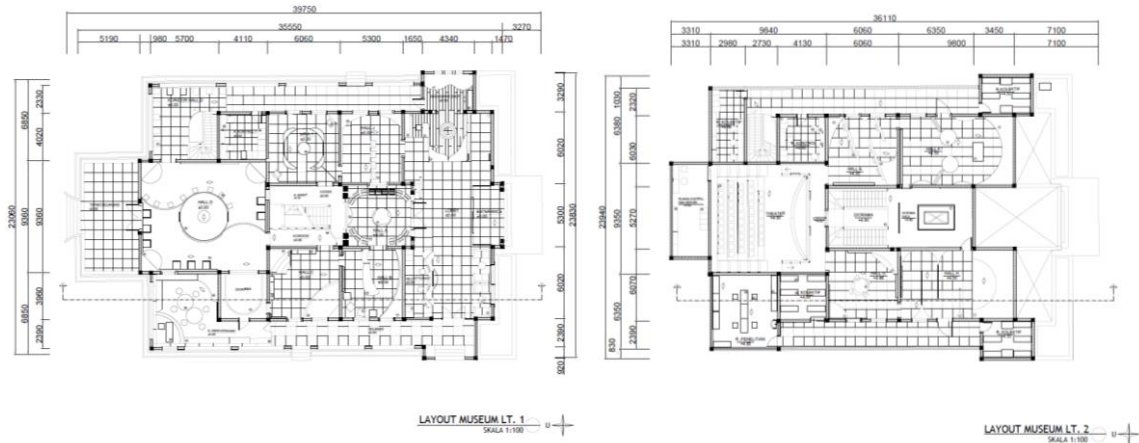
Tema perancangan yang dipilih adalah Budaya Lokal, yang diambil berdasarkan visi misi tujuan perancangan ini. Budaya lokal yang diambil adalah Batik Bekasi, Wayang Kulit Bekasi dan Samrah yang ketiganya mempunyai kesatuan yaitu mengenai musik. Ketiganya diterapkan/direpresentasikan pada ruang-ruang yang dirancang.



Gambar 6. Mind map konsep perancangan
 Sumber : sketsa penulis 2021

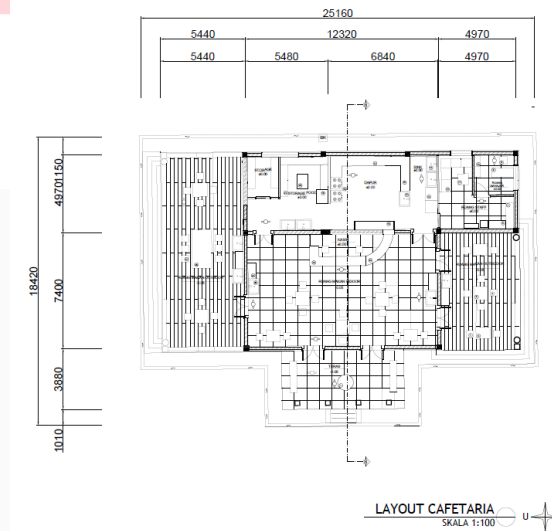
Konsep pengayaan Tradisional Kontemporer diterapkan dalam perancangan, yang mana merupakan persatuan dari tema perancangan dan pendekatan desain. Museum dan gedung-gedung pendukung lainnya dirancang tetap dengan mempertahankan keasliannya yang disatukan dengan aspek teknologi serta disesuaikan dengan fenomena yang terjadi.

Konsep *Layouting*



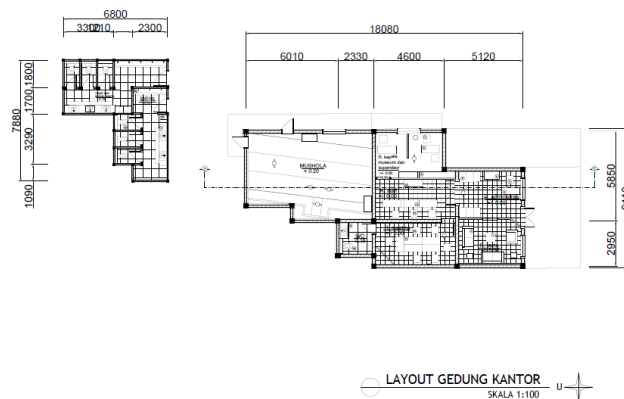
Gambar 7. *Layout Museum Lt. 1 dan 2*
 Sumber : sketsa penulis 2021

Layouting pada museum lantai satu, pengunjung dapat mengikuti alur yang secara tidak langsung melalui penempatan *display* yang sudah diatur untuk memberi alur dari pintu masuk hingga ruang terakhir. Jalur evakuasi dapat diakses dengan mudah, karena pintu pada tidap ruang tidak terhalang.



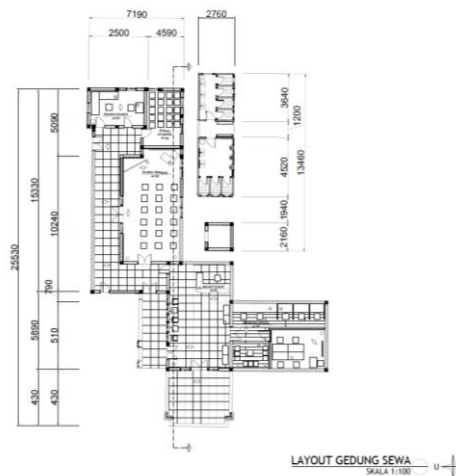
Gambar 8. *Layout cafeteria*
 Sumber : sketsa penulis 2021

Cafeteria berkapasitas 38 orang untuk makan dan minum. Penempatan kursi dan meja makan didasari dengan penambahan satu meter untuk mengikuti protokol. Untuk memaksimalkan kembali *income*, *cafeteria* juga dapat melakukan pembelian *online*.



Gambar 9. *Layout kantor dan toilet+wudhu*
 Sumber : sketsa penulis 2021

Layouting gedung kantor dilakukan secara standar. Gedung ini berisi untuk pegawai-pegawai pengelola museum, mulai dari kepala museum, *supervisor*, administrasi, hingga *staff guide room*.



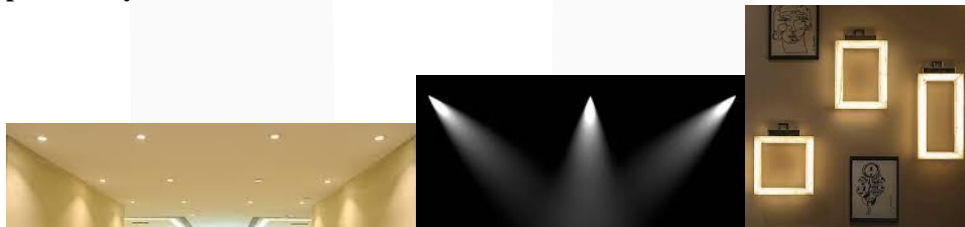
Gambar 10. Layout kantor dan toilet+wudhu
Sumber : sketsa penulis 2021

Layouting gedung sewa, penulis mensimulasikan untuk digunakan menjadi ruang *working space* sewa, ruang seminar sewa, dan ruang pendukung lainnya. Ruangan diatur mengikuti kebutuhan dan standar dari protokol kesehatan. Gedung sewa ini dapat digunakan untuk umum, asalkan mengkonfirmasi atau reservasi terlebih dahulu. Sehingga umum dapat mengaksesnya juga. Hal ini diperhatikan untuk menghidupkan kembali kawasan tersebut.

Konsep Warna

Warna yang dihadirkan pada perancangan ini adalah warna-warna natural dengan kesan hangat dan alami, seperti merah bata, coklat kayu, hitam, putih, coklat muda dan coklat tua, serta emas.

Konsep Pencahayaan



Gambar 12. Pencahayaan
Sumber : google

Ruangan dibantu dengan pencahayaan buatan, seperti pencahayaan *general*, *spotlight*, *special lighting*, dan *wall lighting*. Jenis pencahayaan ini dipadukan untuk dapat menyampaikan atmosfer yang diharapkan. Selain itu, digunakan juga *uv-c disinfection lamp* pada ruang-ruang kecuali ruang pameran, karena untuk ruang pameran memiliki resiko merusak objek pameran.

Konsep Penghawaan

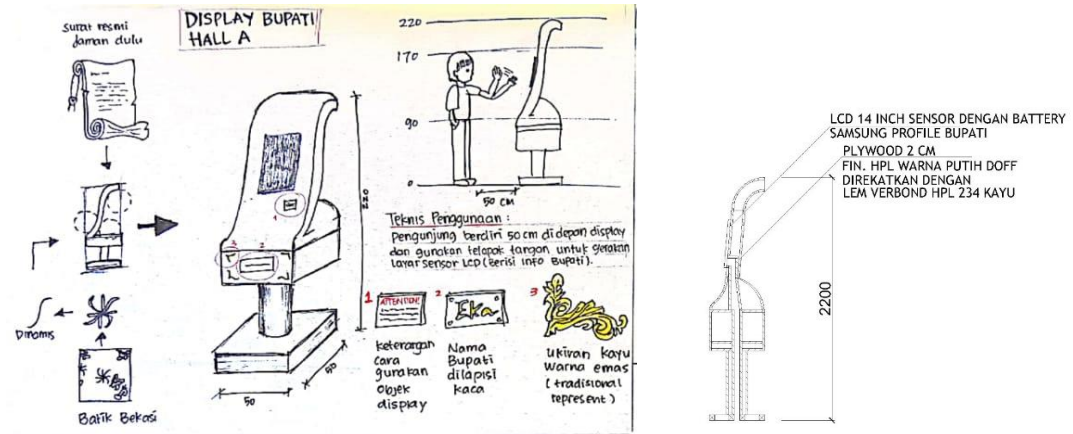
Untuk ruang pameran, penghawaan buatan digunakan dengan jenis *AC stand floor* serta *air purifier* untuk menjernihkan ruangan. Untuk ruangan lainnya, seperti perpustakaan, *cafeteria*, kantor dan sewa menggunakan *ac central* untuk mencapai kenyamanan *thermal*.

Konsep Akustik

Dinding gedung yang ini memiliki ketebalan 30 cm yang termasuk sangat tebal dan cukup meredam kebisingan. Namun, beberapa area tertentu tetap menggunakan material akustik (pada *ceiling*, dinding atau lantai) seperti ruang teater, *laboratorium*, dan ruang *meeting*.

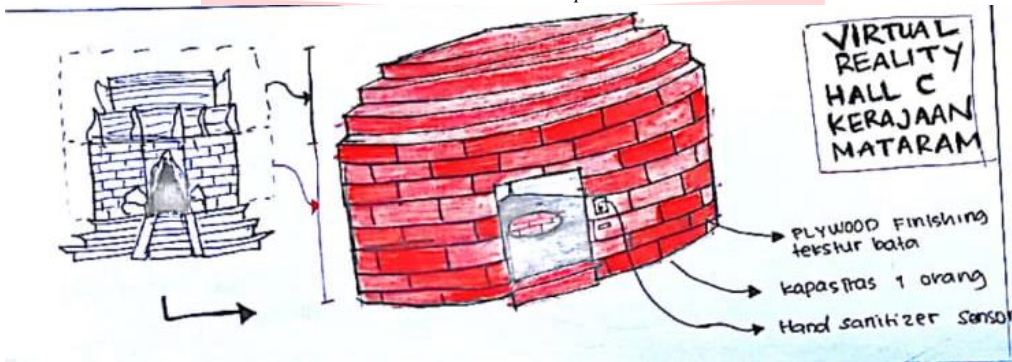
Konsep Furniture

Furniture yang digunakan, terutama *display* dibuat berdasarkan kebutuhan dari objek pameran dan juga pengaplikasian dari digitalisasi. Berikut contoh-contoh konsep *furniture* :



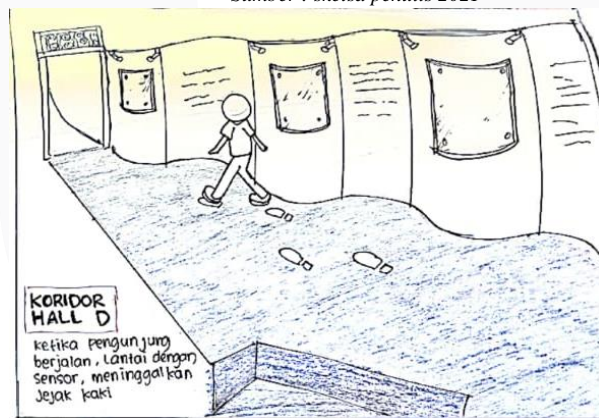
Gambar 13. Display interactive hall A

Sumber : sketsa penulis 2021



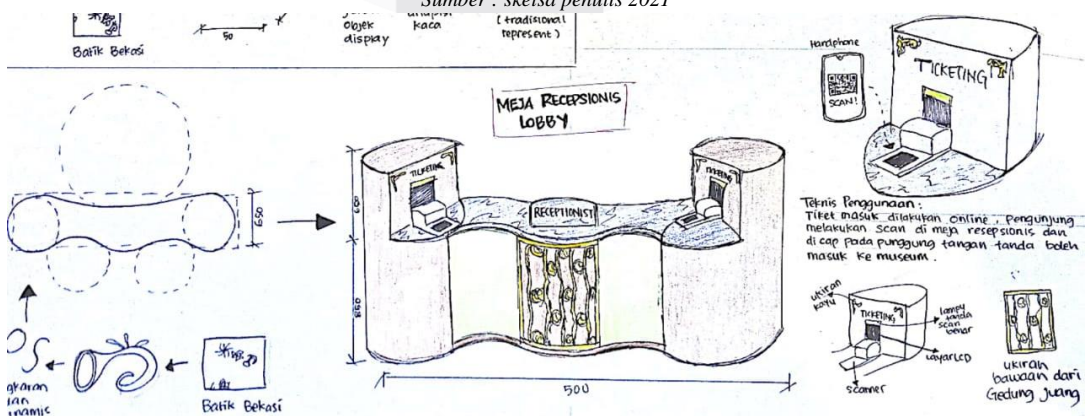
Gambar 14. Virtual reality hall c

Sumber : sketsa penulis 2021



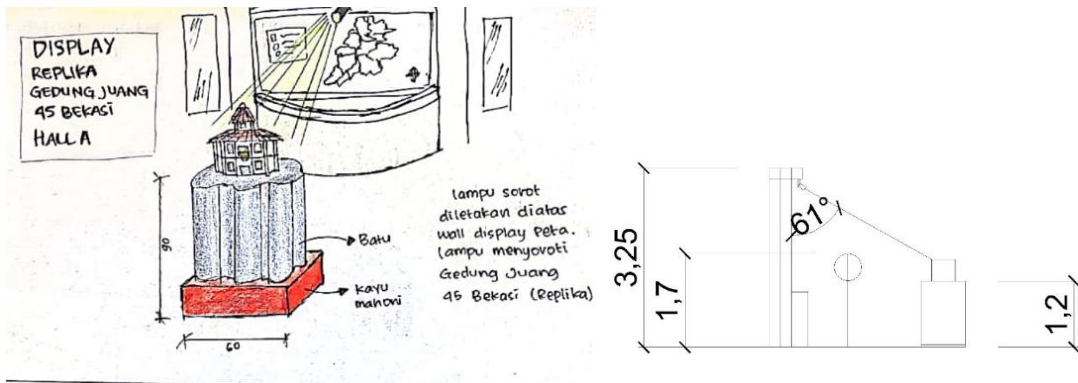
Gambar 15. Video mapping floor lorong

Sumber : sketsa penulis 2021



Gambar 16. Meja resepsionis museum

Sumber : sketsa penulis 2021



Gambar 17. Special lighting maket
 Sumber : sketsa penulis 2021

Konsep Material

Material yang digunakan pada perancangan mengutamakan material alami untuk menciptakan kesan tradisional.

Konsep Keamanan

Pada tiap ruang di setiap gedung (kecuali ruang-ruang privasi seperti toilet, wudhu, ruang ganti, kepala pengelola)) dipasang *cctv* untuk meningkatkan keamanan

Pengaplikasian Pada Ruang



Gambar 18. Ruang resepsionis museum
 Sumber : sketsa penulis 2021

Ruangan pertama yang memberi kesan pertama bagi pengunjung. Kesan formal dan hangat dengan aksesoris tradisional yang didapat dari penggunaan material dan ornamen-ornamen bawaan gedung yang tidak dihilangkan. Area resepsionis sekaligus area *locketing*.



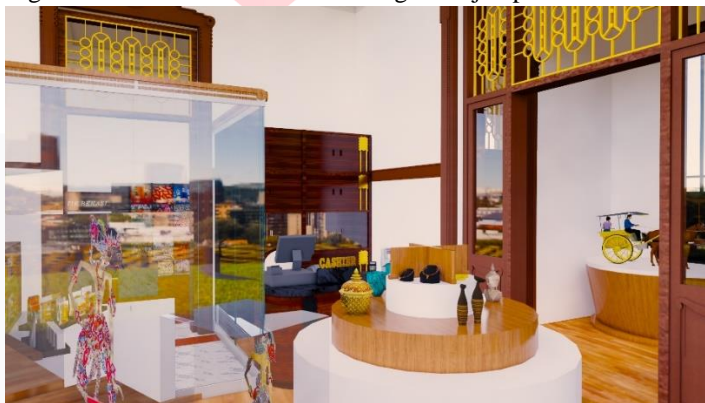
Gambar 19. Ruang pameran hall A
 Sumber : sketsa penulis 2021

Ruang pameran hall A adalah ruang pameran pertama yang dikunjungi. Berisi objek pameran mengenai profil Bupati, maket gedung Juang 45 Bekasi dan peta dari kota Bekasi. Kesan masih lebih formal dengan dominan warna putih dengan tetap menggunakan aksesoris kayu dan ornamen gedung Juang.



Gambar 20. Ruang pameran hall B
Sumber : sketsa penulis 2021

Ruang pameran Hall B berisi mengenai masa prasejarah Bekasi. Suasannya lebih tradisional dan natural. Material kayu dan batu lebih ditekankan, begitu juga dengan warna coklat yang lebih dominan. Suasana lebih hangat dengan material lantai dari keramik tegel. Objek pameran diamankan dengan kaca.



Gambar 21. Souvenir shop
Sumber : sketsa penulis 2021

Ruang *souvenir shop* adalah ruang terakhir pengunjung di gedung museum. Kesan dan suasana yang diperlihatkan masih sama dengan kayu dan warna coklat yang mendominasi, memberi suasana hangat.



Gambar 22. Ruang kepala museum dan supervisor
Sumber : sketsa penulis 2021

Salah satu ruangan pada gedung kantor yang memberi kesan hangat serta tradisional. *Hanging lamp* dan partisi kayu heksagonal menjadi aksesoris dan pemisah privasi ruangan. Material kayu dan warna coklat kayu tetap mendominasi.



Gambar 23. Main dining cafeteria

Sumber : sketsa penulis 2021

Ruang utama dari gedung *cafeteria* ini masih memiliki kesatuan dengan gedung-gedung lainnya. Pada bagian kasir, lebih terlihat mencolok karena area penting yaitu area pengunjung memesan, membayar dan mengambil pesanan. Suasana yang dihadirkan lebih hangat dan tradisional.



Gambar 24. Working space sewa

Sumber : sketsa penulis 2021

Salah satu ruangan dari gedung sewa yang memberi kesan hangat dan natural. Aksen tradisional dari penggunaan ukiran kayu dan materialnya. Tanaman hadir memberi kesan lebih segar untuk ukuran ruangan yang tidak terlalu luas. Ruang terbagi menjadi empat yang secara tidak langsung memberi privasi. Pada ruang *meeting* kubus yang dilapisi kaca untuk dindingnya, kaca tersebut akan memburam ketika pintu dikunci sehingga ruang lebih privasi.

4. Kesimpulan

Perancangan Museum Juang 45 Bekasi dirancang dengan menggunakan aspek teknologi dan penyesuaian terhadap *public space* pada kehidupan *new normal* dengan memperhatikan kebutuhan pada ruangnya. Hal itu untuk menyelesaikan permasalahan yang didapat ketika melakukan observasi eksisting dan fenomena serta survei lapangan. Aspek teknologi diterapkan sebagian besar pada *display* objek pameran, yang tentunya juga diaplikasikan pada gedung-gedung lainnya. Hal itu karena definisi teknologi sendiri untuk memudahkan aktivitas pengguna ruang. Dalam perancangan ini, tentunya ada keterbatasan terhadap pengetahuan penulis yang mengharuskan untuk penelitian lebih dalam lagi, seperti *display digital* yang dapat terrealisasikan, pengadaan material dengan luasan tersebut, dan lain-lain. Sehingga perlu dilakukan desain lebih lanjut untuk merealisasikan perancangan ini.

Referensi

- Arienda, A. P., Cardiah, T., & Wulandari, R. (2018). Perancangan Interior Museum Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Firmansyah, R., Wulandari, R., Cardiah, T., Syahida, A. N., & Hasanah, N. Analysis of the Application of Universal Design Standards to Interior-Architecture Design. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 334-337). Telkom University.
- Meisari, Y., Cardiah, T., & Raja, M. T. M. (2021). Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).
- Arkeologi Indonesia. (2019). Pengertian Museum dan Museologi, diakses pada 3 Desember

- 2020, dari <https://www.arkeologiindonesia.com/2019/01/pengertian-museum-dan-museologi.html>
- Kusumaningsih, A. (2019). Jenis-Jenis Museum di Dunia dan Penjelasannya, diakses pada 3 Oktober 2020, dari <https://sejarahlengkap.com/bangunan/jenis-jenis-museum>
- Burhanuddin, A. (2013). Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/pengumpulan-data-dan-instrumen-penelitian/>
- Admin Materi. (2020). Pengertian Wawancara Menurut Para Ahli, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://materibelajar.co.id/pengertian-wawancara-menurut-para-ahli/>
- Azam, M. (2020). Pemkab Bekasi Revitalisasi Gedung Juang 45 Tambun, Bakal berkonsep museum digital, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://wartakota.tribunnews.com/2020/08/09/pemkab-bekasi-revitalisasi-gedung-juang-45-tambun-bakal-berkonsep-museum-digital>
- Jogloabang. (2020). PP 66 Tahun 2015 tentang Museum, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://www.jogloabang.com/budaya/pp-66-2015-museum>
- eprints.uny.ac.id. (2019). BAB III Metode Penelitian, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://eprints.uny.ac.id/53740/4/TAS%20BAB%20III%2013416241020.pdf>
- Milanti, A. (2015). Studi Literatur Studi DOKumentasi, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://text-id.123dok.com/document/1y931r8ry-studi-literatur-studi-dokumentasi.html>
- e-journal.uajy.ac.id. (2016) BAB II Tinjauan Museum, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <http://e-journal.uajy.ac.id/10818/3/2TA13924.pdf>
- Si Manis. (2018). Pengertian Museum, Fungsi dan Klasifikasi Macam Jenis Museum Menurut Para Ahli Lengkap, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://www.pelajaran.co.id/pengertian-museum-fungsi-dan-klasifikasi-macam-jenis-museum-menurut-para-ahli-lengkap/>
- KBBI, Standardisasi, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://kbbi.web.id/standardisasi>
- KBBI, Proyek, diakses pada 5 Oktober 2020, dari <https://kbbi.web.id/proyek>
- DeChiara, J., Crosbie, M. (2001) *Time Saver Standards Building Types*. McGraw-Hill; 4th Edition. Tersedia dari <https://www.amazon.com/Time-Saver-Standards-Building-Joseph-Chiara/dp/0070163871>
- Rupacita. (2020). Berapa Luas Kantor yang Saya Butuhkan?, diakses pada 7 Oktober 2020, dari <https://rupacita.com/luas-kantor/>
- Noveria, I. (2020). Persyaratan Perancangan Interior Pada Museum, diakses pada 17 Oktober 2020, dari https://www.academia.edu/23712969/Persyaratan_Perancangan_Interior_pada_Museum
- Heritage.kaid.id (2020). PP no 66 Tahun 2015 tentang Museum Undang-Undang, diakses pada 17 Oktober 2020, dari <https://heritage.kai.id/media/d988b7b7d2c97c1a2d9b82f36ea83e97.pdf>
- Julius, P. (1979). Data antropometri dan ergonomi untuk meja makan dan kursi makan, diakses pada 17 Oktober 2020, dari <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesdoc/Bab2HTML/2012200047DIBab2001/page71.html>
- Elib.unikom.ac.id. (2020) BAB II Tinjauan Pustaka, diakses pada 17 Oktober 2020, dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/634/jbptunikompp-gdl-isniwaktid-31654-9-unikom_i-i.pdf
- Pratama, I P. (2016). Museum Nelayan Tradisional Bali di Kabupaten Klungkung, diakses pada 18 Oktober 2020, dari <https://sinta.unud.ac.id/uploads/wisuda/1204205072-1-0%20HALAMAN%20AWAL.pdf>
- Yuliantina, M., Suharyani. (2020). Kinerja Sistem Pencahayaan pada Museum Keris Nusantara Surakarta, *Siar Seminar Ilmiah Arsitektur*, (ISSN: 2721 8686), di akses dari <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/12117/80.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Untuk%20mencapai%20kenyamanan%20visual%20para,direkomendasikan%20adalah%20200%2D500%20lux.>
- Agriawan, P. (2001). SNI Pencahayaan, diakses pada 18 Oktober 2020, dari https://www.academia.edu/28564431/SNI_PENCAHAYAAN_PDF
- Giacobbe, A. (2020). *How the COVID-19 Pandemic will change the built environment*, diakses pada 2 Februari 2021, dari <https://www.architecturaldigest.com/story/covid-19-design>
- Hukor.kemkes.go.id. (2020). Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/328/2020, diakses pada 4 Februari 2021, dari http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/KMK_No_HK_01_07-MENKES-328-2020_ttg_Panduan_Pencegahan_Pengendalian_COVID-19_di_Perkantoran_dan_Industri.pdf
- Lukman, j. (2020) *Museum Prepare to Take on 'New Normal'*, diakses pada 14 Februari 2021,

- dari <https://www.thejakartapost.com/life/2020/06/30/museums-prepare-to-take-on-new-normal.html>
- Adams, G K. (2020). *Update: Museum tours allowed as long as social distancing is ensured between groups*, diakses pada 2 Maret 2021, dari <https://www.museumsassociation.org/museums-journal/news/2020/09/blow-to-museum-plans-after-rule-of-six-announcement/>
- Gauzy (2021). *Into the new normal: Architecture & Design Strategies for the Future of Public Space*, diakses pada 2 Maret 2021, dari <https://www.gauzy.com/into-the-new-normal-architecture-design-strategies-for-the-future-of-public-space/>
- Metalurgi.lipi.go.id (2020). *Baja Antivirus di Tengah Pandemi Covid-19*, diakses pada 2 Maret 2021, dari <http://www.metalurgi.lipi.go.id/baja-antivirus-di-tengah-pandemi-covid-19/>
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan teknologi Virtual Reality di Perpustakaan, *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, (ISSN : 0853-1544), 2.
- Awwaabiin, S. (2021) Pengertian Ebook: Fungsi, tujuan, Formst dan cara membuat ebook, diakses pada 15 Maret 2021, dari <https://penerbitdepublish.com/pengertian-ebook/#:~:text=Tidak%20jauh%20berbeda%20dengan%20pendapat,menggunakan%20perangkat%20genggam%20dan%20komputer.>
- e-journal.uajy.ac.id. (2020). BAB II Tinjauan Pustaka, diakses pada 27 April 2021, dari <http://e-journal.uajy.ac.id/6196/3/MM201414.pdf>
- Sudana, P I. (2014). *Studi Banding*, diakses pada 25 November 2020, dari <https://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/pengertian-studi-banding/>
- Gosh, P. (2016). *History of ArtScience Museum in 1 minute*, diakses pada 9 Juli 2021, dari <https://theculturetrip.com/asia/singapore/articles/history-of-the-artscience-museum-in-1-minute/>
- area-arch.it. (2016). *ArtScience Museum*, diakses pada 5 Juli 2021, dari <https://www.area-arch.it/en/artscience-museum/>
- Tripadvisor. (2020). *Kafetaria 170*, diakses pada 5 Mei 2021, dari https://www.tripadvisor.co.id/LocationPhotoDirectLink-g297704-d8406903-i139597911-Kafetaria_170-Bandung_West_Java_Java.html
- Yulius, Y. (2017). *Pernah ke Knatin Gedung sate? COba, yuk, tempatnya bersih lho*. Diakses pada 7 Mei 2021, dari <https://jabar.tribunnews.com/2017/09/06/pernah-ke-kantin-gedung-sate-coba-yuk-tempatnya-bersih-lho>
- Bekasikota.go.id. (2017). *Kondisi Geografis Wilayah Kota Bekasi*, diakses pada 7 Oktober 2020, dari <https://www.bekasikota.go.id/pages/kondisi-geografis-wilayah-kota-bekasi>
- Bmkg.go.id. (2021). *Prakiraan cuaca*, diakses pada 5 Maret 2021, dari <https://www.bmkg.go.id/cuaca/prakiraancuaca.bmkg?Kota=Bekasi&AreaID=5002228&Prov=10>
- tagawikuchannel. (2017). *Gedung Juang Bekasi Tambun Sejarah Indonesia*, diakses pada 5 Desember 2020, dari [youtube https://www.youtube.com/watch?v=CANzzq4J6PE](https://www.youtube.com/watch?v=CANzzq4J6PE)
- Tentangkayu.com. (2008). *Kelemahan Kayu*, diakses pada 7 Maret 2021, dari <http://www.tentangkayu.com/2008/03/kelemahan-kayu.html>
- Wati, N. (2021). *Cahaya Lampu Seperti Apa yang Baik buat Kesehatan Mata?* Diakses pada 7 Mei 2021, dari <https://hellosehat.com/mata/perawatan-mata/cahaya-lampu-untuk-mata/>
- Quamila, A. (2021). *4 Tips Mengatur Lampu Kantor Supaya Kerja Tambah Produktif*, diakses pada 7 Mei 2021, dari <https://hellosehat.com/mental/gangguan-mood/tips-mengatur-pencahayaan-lampu-kantor/>
- CleineIndonesia. (2019). *Ciri Khas Batik Bekasi dan Jenis Motif Bekasi*, diakses pada 6 Mei 2021, dari <https://cleinefashion.wordpress.com/2019/03/15/ciri-khas-batik-bekasi-dan-jenis-motif-batik-bekasi/>
- Peredamsuara-akustik.com. (2021). *Amstrong Plafon Akustik*, diakses pada 19 April 2021, dari <https://peredamsuara-akustik.com/plafon-akustik/>
- Arsitur Studio. (2020). *Pengertian dan Organisasi Ruang dalam Arsitektur*, diakses pada 19 April 2021, dari <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-dan-organisasi-ruang-dalam.html>
- JomWithSamad. (2020) *Future World: Where Art Meets Science by teamLab*, diakses pada 4 Juli 2021, dari [Youtube https://www.youtube.com/watch?v=d1jphXBejvY](https://www.youtube.com/watch?v=d1jphXBejvY)
- teamLab. (2016). *Future World : Where Art Meets Science*, diakses pada 5 Juli 2021, dari <https://www.teamlab.art/e/artsciencemuseum/>