

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Umum Museum

II.1.1 Pengertian Museum

Menurut ICOM (International Council of Museums), museum adalah sebuah lembaga yang memfasilitasi masyarakat yang memiliki tujuan untuk meneliti, mengumpulkan, melestarikan sebuah warisan budaya. Bersifat terbuka untuk semua orang dan mudah dijangkau. Sedangkan menurut Peraturan Pemerintahan No. (Perundang-undangan, 2015) Tahun 2015, Museum merupakan lembaga yang memiliki fungsi untuk melindungi serta mengembangkan suatu barang koleksi dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada masyarakat. Adapun manfaat museum yaitu sebagai pusat edukasi, inovasi, rekreatif, dan imajinatif. Menurut (Wardana 25) museum adalah suatu lembaga tetap sebagai wadah untuk mengumpulkan, menyimpan, merawat, melestarikan, bukti hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya.

II.1.2 Tujuan Museum

Tujuan museum dapat terlihat dari segi nasional yaitu demi terwujudnya nilai budaya nasional untuk memperkuat kepribadian bangsa, meningkatkan harga diri dan memperkuat rasa kesatuan nasional (Sutaarga 8).

II.1.3 Klasifikasi Museum

Terdapat enam klasifikasi museum menurut ICOM :

- a. **Museum Khusus**, Difokuskan pada tema atau subjek tertentu di luar kategori umum, seperti museum olahraga, transportasi, atau bidang unik lainnya.
- b. **Museum Seni**, Mengkhususkan diri pada pengumpulan, pelestarian, dan pameran karya seni, seperti lukisan, patung, fotografi, dan bentuk seni lainnya. Museum ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menginterpretasikan karya seni dari berbagai zaman dan budaya.

- c. **Museum Etnografi atau Antropologi**, Memamerkan budaya, tradisi, dan kehidupan masyarakat dari berbagai kelompok etnis atau komunitas. Koleksi museum ini biasanya mencakup artefak budaya, pakaian tradisional, peralatan, dan benda-benda ritual.
- d. **Museum Sejarah**, Memusatkan perhatian pada pengumpulan dan pameran benda atau informasi terkait peristiwa, tokoh, atau tempat yang memiliki nilai sejarah. Museum ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan memberikan edukasi tentang sejarah lokal, nasional, maupun internasional.
- e. **Museum Alam**, Mengelola koleksi yang berkaitan dengan fenomena alam, seperti tumbuhan, hewan, fosil, dan formasi geologi. Museum ini sering berfungsi sebagai pusat penelitian dan pendidikan lingkungan.
- f. **Museum Sains dan Teknologi**, Berfokus pada perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Museum jenis ini sering menghadirkan pameran interaktif yang membantu pengunjung memahami konsep-konsep sains dan inovasi teknologi.

II.1.4 Koleksi Museum

Menurut PP No.66 Tahun 2015 pasal 14 ayat 2 tentang museum, terdapat beberapa syarat koleksi museum, yaitu:

- a. Sesuai visi misi museum
- b. Jelas asal usulnya
- c. Didapat dengan cara sah
- d. Terawat
- e. Tidak berefek negatif bagi lingkungan

II.1.5 Syarat-syarat Museum

Menurut Direktorat Permuseuman (26), syarat-syarat museum yaitu :

a. Standar Kebutuhan Site

Museum harus selalu mudah diakses dari bagian kota dengan transportasi umum, bahkan jika memungkinkan dapat ditempuh dengan berjalan kaki, dan mudah dijangkau dari sekolah, perguruan tinggi, universitas, dan perpustakaan.

Sehingga penempatan site berada di pusat kota adalah pilihan terbaik (Chiara & Callender, 1987).

b. Bangunan Museum

Dapat berupa bangunan baru atau bangunan lama yang sudah ada. Terdapat 2 kelompok museum :

- Bangunan Pokok (Pameran tetap, temporer, auditorium, kantor, penyimpanan koleksi)
- Bangunan penunjang (Pos keamanan, museum shop, tiket box, lobby, area parkir)

c. Koleksi Museum

- Mempunyai barang yang dikoleksikan baik bersifat tetap maupun sementara.
- Mempunyai nilai sejarah
- Jelas asal usulnya
- Jika berbentuk bangunan harus dijadikan monumen
- Harus dapat dijadikan dokumen untuk bukti penelitian
- Benda asli
- Benda unik

f. Peralatan Museum

Perlunya peralatan museum dalam menunjang aktivitas seperti CCTV, AC, dehumidifer, dan sistem alarm.

g. Sumber Daya Manusia

Adapun organisasi dalam keberlangsungan museum menurut Keputusan Menteri nomor 28 Tahun 2015 :



Gambar II. 1 Struktur Organisasi Museum Menurut Keputusan Menteri Nomor 28 Tahun 2015

Sumber : Kementerian

h. Dana

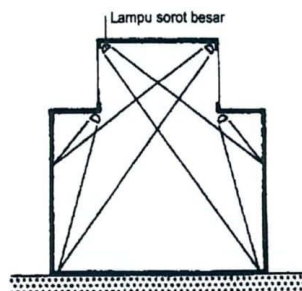
Diperlukan dana tetap pada pelaksanaan museum baik dari penjualan tiket, hibah, atau yang lain untuk perawatan museum.

II.2 Tinjauan Khusus Museum

II.2.1 Ruangan pada Museum

a. Ruang Pameran

Ruang pamer harus memiliki pencahayaan yang baik, sehingga dapat memamerkan karya dengan jelas :

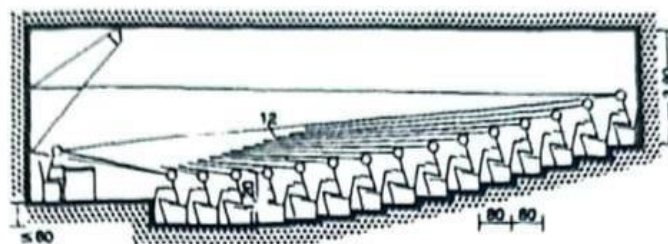


Gambar II. 2 Pencahayaan buatan pameran

Sumber : Neufert, E. (2002)

b. Ruang Auditorium

Pada museum biasanya terdapat ruang auditorium dengan beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu level ketinggian, jarak antar bangku, pencahayaan, dan jarak penglihatan.



Gambar II. 3 Jarak pandang Ruang Auditorium

Sumber : Neufert, E. (2002)

II.2.2 Sirkulasi Museum

Menurut Ching (1996) terdapat 5 sirkulasi, yaitu : Linear, radial, spiral, grid, dan jaringan.



Gambar II. 4 Sirkulasi Museum

Sumber : Francis DK Ching

Menurut Neufert (2002), adapun skema ruang pameran, yaitu :



Gambar II. 5 Skema ruang pameran

Sumber : Neufert, E. (2002)

II.3 Tinjauan Patung Lilin

Patung lilin merupakan karya seni bernilai tinggi yang sudah dikenal sejak zaman kuno, seperti di peradaban Mesir dan Yunani, di mana penggunaannya terkait dengan upacara religius. Pada era Kekaisaran Romawi, keluarga bangsawan sering membuat patung lilin untuk mengenang nenek moyang mereka. Tradisi serupa juga ditemukan di Eropa abad pertengahan, di mana patung lilin tokoh penting dibuat menggunakan death mask, yaitu cetakan yang diambil langsung dari wajah dan tubuh jenazah. Cetakan ini kemudian digunakan untuk membentuk patung lilin tiga dimensi yang biasanya ditempatkan di makam atau ruang bawah tanah. Karena biayanya yang mahal, praktik ini terbatas pada bangsawan dan tokoh

agama. Pada masa Renaissance, tradisi ini semakin berkembang seiring meningkatnya minat masyarakat untuk mengabadikan sosok seseorang melalui seni patung lilin.

a. Macam Macam Tokoh dari Berbagai Bidang yang akan dijadikan Patung Lilin

1. Tokoh Politik



Gambar II. 6 Presiden Ke-7 Joko Widodo

Sumber : Tribun News

Bapak Jokowi merupakan salah satu Tokoh politik pada saat ini. Beliau merupakan Presiden Ke-7 Republik Indonesia yang banyak sekali masyarakat baik golongan tua maupun muda berkat jasa yang telah mengabdikan kepada Negara ini.

2. Tokoh Aktor dan Aktris



Gambar II. 7 Tokoh Aktris Syifa Hadju

Sumber : Tribun News

Salah satu aktris Indonesia yang pada saat ini selalu ramai diperbincangkan adalah Syifa Hadju. Berkat kecantikan dan pandai dalam berakting, ia digemari banyak orang pada saat ini.

3. Tokoh Atlet Olahraga



Gambar II. 8 Tokoh Sport Tontowi Ahmad dan Liliana Natsir

Tontowi Ahmad dan Liliana Natsir atau biasa dipanggil Owi Butet merupakan Tokoh Atlet Olahraga Indonesia di bidang Bulutangkis ganda campur yang sudah pensiun. Namun selama masih menjadi atlet bulutangkis, mereka telah menjuarai berbagai pertandingan dan

mempunyai banyak penggemar di Indonesia.

Sumber : Tribun News

4. Tokoh Penyanyi



*Gambar II. 9 Tokoh Penyanyi
Tiara Andini*

Tiara Andini merupakan salah satu penyanyi Indonesia yang sangat terkenal pada saat ini berkat beberapa lagu single dia yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Dan dia telah memenangkan beberapa penghargaan berkat lagu lagu dia.

Sumber : iNews.ID

5. Tokoh Youtuber



*Gambar II. 10 Tokoh
Youtuber Windah Basudara*

Windah Basudara merupakan salah satu Youtuber Gamers dengan Followers sangat banyak yaitu 14 Juta berkat postingan video dia bermain berbagai permainan membuat masyarakat terhibur.

Sumber : Wikipedia

6. Tokoh Ilmuwan/ Penemu Perubahan dunia



*Gambar II.11 Tokoh Ilmuwan Penemu
Google Larry Page dan Sergey Brin*

Beliau adalah Larry Page dan Sergey Brin yang merupakan tokoh penemu Google pada tahun 1996. Hingga saat ini Google masih dipakai seluruh kalangan masyarakat yang membuka wawasan seluruh masyarakat dunia menjadi lebih luas.

Sumber : Kompas.com

b. Media Patung Lilin

Berdasarkan hasil analisis pribadi terhadap tokoh patung lilin yang sudah ada, didapat bahwa media patung seperti properti bergantung dengan jenis tokohnya, yaitu :

1. Tokoh Politik



Gambar II.12 Tokoh Politik Pak Soekarno

Sumber : Detik.com

Beliau adalah Bapak Ir. Soekarno yang merupakan Presiden pertama Indonesia sehingga identik dengan penggunaan properti **Burung Garuda** di sampingnya.

2. Tokoh Aktor dan Aktris



Gambar II.13 Tokoh Aktor Hollywood Chris Hemsworth

Sumber : Detik.com

Beliau adalah **Chris Hemsworth** yang merupakan Aktor pemain Film Thor yang sangat terkenal di seluruh dunia sehingga identik dengan penggunaan properti **baju khas Thor dan palu sakti** yang digunakan.

3. Tokoh Atlet Olahraga



Gambar II. 14 Tokoh Atlet Sport Rudy Hartono

Sumber : TribunNews

Beliau adalah Rudy Hartono yang merupakan Atlet Olahraga Bulutangkis Indonesia sehingga identik dengan penggunaan properti **Raket dan kok.**

4. Tokoh Penyanyi



Gambar II. 15 Tokoh Penyanyi Hary Styles

Sumber : Antara News

5. Tokoh Youtuber



Gambar II.16 Tokoh Youtuber Windah Basudara

Sumber : Okezone

6. Tokoh Ilmuwan/ Penemu Perubahan dunia



Gambar II.17 Tokoh Ilmuwan Penemu Google Larry Page dan Sergey Brin

Sumber : Kompas.com

Beliau adalah Hary Styles yang merupakan Penyanyi One Direction yang sangat terkenal sehingga identik dengan penggunaan properti **michrophone**.

Beliau adalah Windah Basudara yang merupakan Youtuber Gamers yang sangat terkenal sehingga identik dengan penggunaan properti **michrophone, headphone, pc, dll**.

Beliau adalah Larry Page dan Sergey Brin yang merupakan tokoh penemu Google pada tahun 1996 sehingga identik dengan penggunaan properti **logo google**.

c. Persepsi dan Ekspresi Bentuk

Persepsi dan ekspresi bentuk dalam museum patung lilin adalah dua hal yang penting dan saling mendukung. Persepsi pengunjung terhadap museum patung lilin akan menjadi landasan dalam penentuan ekspresi bentuk.

Sedangkan ekspresi bentuk yang ada akan memacu tingkat daya persepsi pengunjung.

1. Persepsi pengunjung terhadap museum patung lilin

Berikut merupakan persepsi pengunjung terhadap museum patung lilin yang berpengaruh terhadap konsep ruang :

- **Rasa penasaran**

Sebelum atau saat akan berkunjung ke museum patung lilin, pengunjung terlebih dahulu akan muncul rasa penasaran dikarenakan belum pernah melihat tokoh tersebut secara nyata walaupun hanya patung lilin saja.

- **Membaca Sejarahnya**

Ketika berkunjung ke museum patung lilin, maka pengunjung akan bertanya-tanya mengenai sejarah tokoh tersebut sehingga informasi mengenai patung lilin tersebut harus jelas dan mudah dimengerti.

- **Mengagumi tokoh tersebut**

Pengunjung yang berkunjung ke museum patung lilin bisa saja telah direncanakan dikarenakan mengetahui informasi bahwa tokoh idol tersebut berada di museum tokoh lilin, namun bisa saja tidak.

- **Membuktikan kemiripan wajah**

Pengunjung mempunyai rasa penasaran yang tinggi sehingga mereka ingin membuktikan kemiripan terhadap foto yang dilihat.

2. Ekspresi Bentuk

Untuk mewujudkan ekspresi yang tepat perlu diperhatikan faktor-faktor yang dapat mewujudkan bentuk. Karena faktor-faktor ini akan menjadi dasar utama dalam perwujudan ekspresi bentuk. Faktor tersebut yaitu :

- **Fungsi**

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia. Karena adanya fungsi, maka bentuk yang terjadi akan terwujud sebagai pemenuhan kebutuhan fungsi. Contohnya yaitu : Pada Madame Tussauds Las Vegas, pembagian zona ruang patung lilin berdasarkan jenis

kategori bidang, contohnya adalah bidang sports untuk memudahkan pengunjung dalam mengeksplor ruang.



Gambar II. 18 Ruang Sports Museum Madame Tussauds Las Vegas

Sumber : Web Museum Madame Tussauds

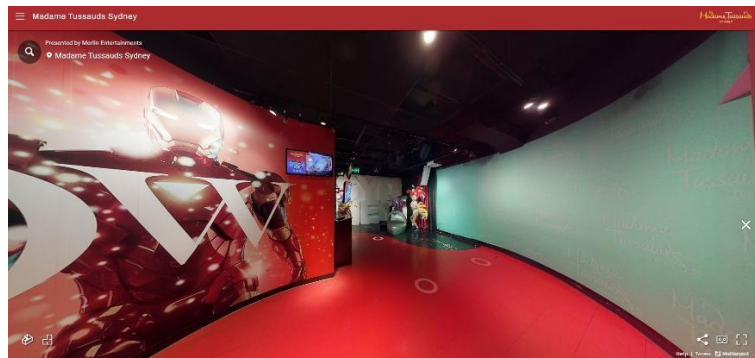
- **Simbol**

Manusia memerlukan identitas bagi dirinya maupun bagi benda-benda disekitarnya. Pada kenyataan sehari-hari, kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan dengan gamblang atau dengan simbol. Simbol tersebut mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum. Terdapat beberapa jenis simbol yang dikaitkan dengan peran, kesan dan pesan yang ditampilkan oleh simbol tersebut, yaitu :

1. Simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran

Contohnya yaitu desain lorong karpet merah dan lampu sorot layaknya acara penghargaan dengan fungsi membawa pengunjung ke zona pameran dengan suasana seperti bintang tamu di gala atau premiere dengan makna tersamar yaitu menguatkan peran museum sebagai tempat yang merayakan tokoh-tokoh terkenal, tanpa perlu menunjukkan langsung patungnya.





Gambar Il. 19 Entrance Museum Madame Tussauds Las Vegas dan Syndey

Sumber : Web Museum Madame Tussauds

2. Simbol methapor

Masyarakat dapat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamati. Pandangan yang timbul tergantung pada latar belakang masyarakat, kecerdasan dan pengalaman, sebab mereka cenderung membandingkan bangunan yang diamati dengan bangunan yang lainnya. Contohnya yaitu : Museum Guggenheim Bilbao (Spanyol), terinspirasi dari bentuk kapal atau struktur organik. Merujuk pada sejarah pelabuhan Bilbao, sementara bentuk organik mencerminkan fluiditas seni kontemporer. Kombinasi tradisi lokal dengan modernitas.



Gambar Il. 20 Museum Guggenheim Bilbao

Sumber : Research Gate

3. Simbol sebagai unsur pengenalan

Adalah bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai ciri fungsi suatu bangunan. Contohnya, yaitu : Atap lengkung pada masjid. Seringnya penggunaan atap lengkung menjadikannya sebagai simbol dari masjid.



Gambar II. 21 Atap Lengkung Masjid Kudus

Sumber : Web Jawa Pos

- **Teknologi struktur dan bahan**

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam perencanaan arsitektur. Yang harus dipertimbangkan sebagai faktor yang mempengaruhi estetika bangunan. Ekspresi bentuk terwujud dari unsur-unsur bentuk, yaitu :

1. Skala dan proporsi

Persepsi pengamat dipengaruhi oleh skala. Contohnya, yaitu : pada bangunan istana, skala kecil digunakan untuk menarik hati, dan skala besar untuk suasana kekuasaan. Sedangkan proporsi bangunan menjadi menarik bila alur pengamat diatur seiring penyesuaian mental dari pengalaman yang meyakinkan.



Gambar II. 22 Taj Mahal

Sumber : TribunNews

2. Irama

Irama merupakan sebagian dari pengalaman manusia dalam menghargai dan berkomunikasi dengan bangunan. Irama pada bangunan, merupakan suatu pengukuran dimensi ruang. Contohnya, yaitu : Deretan kolom pada Kuil Parthenon di Yunani. Pengulangan elemen kolom dengan jarak yang konsisten menciptakan irama visual yang kuat, memberikan kesan keteraturan dan kekuatan.



Gambar II. 23 Kuil Partheon

Sumber : Grid.ID

- **Tekstur dan warna**

Ketika berkomunikasi dengan bentuk, kita melibatkan indra penglihatan dan perabaan. Warna berfungsi membangkitkan perasaan. Sedangkan tekstur mengatur kualitas kepadatan dan perasaan akan ruang. Perbedaan tekstur seperti kasar dan halus dapat memiliki perbedaan yang memberikan kesan terhadap suatu bangunan. Contohnya yaitu material beton pada bangunan megartikan kesan yang berat dan kuat. Adapun material lantai seperti keramik, marmer, granit dapat menambah keindahan pada ruang. Aspek tersebut dapat menambah ruangan lebih terkesan berkarakter. Warna memiliki pengaruh besar terhadap psikologi manusia sebagai pengguna ruang. Oleh karena itu, pemilihan warna dalam desain interior harus memberikan efek positif yang mampu memengaruhi perilaku manusia.



Gambar II. 24 Apartemen Precast Warna gelap dan Apartemen material kaca terang

Sumber : Kompas.Com

Ruang berkesan tertekan	Ruang berkesan luas dan tenang
Karena material beton precast	Karena material kaca dan ringan
Dan warna cat gelap	

Dalam hubungannya dengan perwujudan ekspresi bentuk, terdapat prinsip dan karakteristik arsitektur yang dibagi dalam beberapa prinsip, yaitu :

1. Prinsip dan karakteristik rasional

Merupakan prinsip yang menggambarkan fungsi-fungsi yang memiliki tujuan rasional, misalnya susunan bentuk geometrik. Memiliki prinsip utama sebagai berikut :

- a. Penciptaan suatu bentuk bangunan yang fleksibel dan adaptif pada perubahan tataguna dan fungsi.
- b. Ekspresi dari struktur, kesatuan dari bahan dan bentuk, ekspresi yang jelas dari bangunan, yaitu memperlihatkan bagaimana ruang itu diciptakan.

2. Prinsip dan karakteristik simbolik

Memiliki prinsip utama sebagai berikut :

- a. Penciptaan urutan-urutan ruang yang berbeda, mengingatkan orang pada tempat sembari berjalan melalui ruang.
- b. Arsitektur sebagai media komunikasi. Penerimaan arsitektur melalui banyak lapisan. Arsitektur sebagai pembawa simbolik dan informasi.

- c. Pertalian ruang atau bangunan melalui suatu rantai kejadian sebagai suatu pengingat akan tempat dan pengenalan akan karakteristik ruang yang khas.

3. Prinsip dan karakteristik psikologik

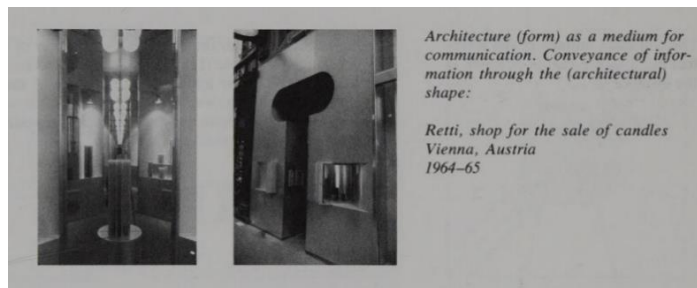
- a. Penciptaan ruang-ruang yang diatur sedemikian rupa agar merangsang fantasi sang pemakai.
- b. Kemungkinan bagi partisipasi pemakai pada rancangan lingkungan dan rangsangan fantasi dari pemakai guna mendorong mereka untuk merancang ruang mereka sendiri.

Berikut Ini adalah pandangan para arsitek terkenal mengenai ekspresi bentuk :

- Hans Hollein

“Bentuk harus digunakan sebagai media bagi komunikasi (ruang), yaitu akan mungkin melalui bentuk yang sesuai untuk memancarkan informasi tertentu. “

Contohnya : Rettri, for sale of candles. Vienna, Austria.



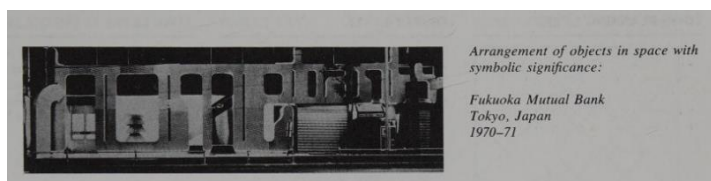
Gambar II. 25 Pandangan para arsitek Hans Hollein

Sumber : Buku Idea, Form, and Architecture Egon Schirmbeck

- Arata Isozaki

“Pengaturan objek-objek dalam ruang menurut arti tersendiri dan simbolik. Struktur dari obyek-obyek ini tidak tergantung pada asosiasi konstruksi atau fungsinya”

Contohnya : Fukuoka Mutual Bank. Pengaturan objek-objek dalam arti simbolik.



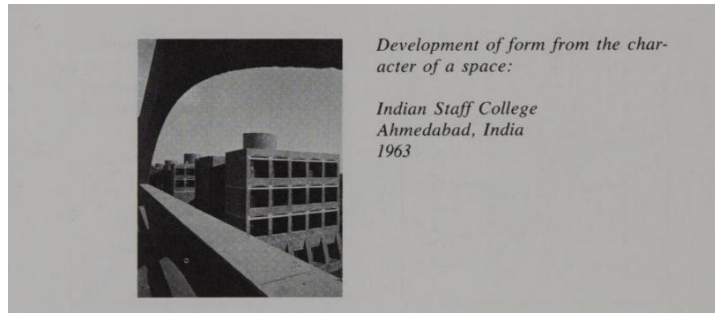
Gambar II. 26 Pandangan para arsitek Arata Isozaki

Sumber : Buku *Idea, Form, and Architecture* Egon Schirmer

- Louis Khan

“Penekanan bentuk ruang sesuai dengan karakternya, pencarian bentuk adalah suatu tindakan yang kreatif”

Contohnya : Indian staff college. Pengembangan bentuk dari karakter ruang.



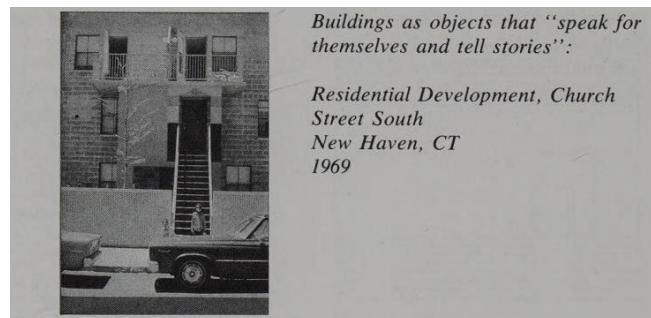
Gambar II. 27 Pandangan para arsitek Louis Khan

Sumber : Buku *Idea, Form, and Architecture* Egon Schirmer

- Charles Moore

“Bangunan harus berupa objek yang menyatakan diri sendiri. Ia harus mampu bercerita tentang lokasinya, konstruksinya, dan tentang orang yang membuat dan mengenalkan bangunan tersebut”

Contohnya : Residential development.



Gambar II. 28 Pandangan para arsitek Charles Moore

Sumber : Buku *Idea, Form, and Architecture* Egon Schirmer

II.4 Tinjauan Arsitektur Futuristik

II.4.1 Pengertian Arsitektur Futuristik

Futuristik adalah suatu kebebasan dalam berekspresi suatu ide ke dalam bentuk yang tidak biasa, atau biasa disebut kreatif dan inovatif, menghasilkan suatu hal dinamis, berubah sesuai harapan dan zaman. Penerapan dapat terlihat pada

tapaknya, namun tetap memperhatikan fungsi objeknya (Diwarni & Yardha, 2017). Arsitektur Futuristik mempunyai arti berorientasi pada masa yang akan datang dimana citra bangunannya memberikan kesan bangunan selalu mengikuti perkembangan zaman yang dapat dilihat dari bentuk atau citra bangunannya (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.). Menurut The American Heritage dictionaries, futuristik (*Futuristic*) adalah suatu kepercayaan keinginan dan kehidupan terletak dimasa yang akan datang tidak dimasa saat ini ataupun masa lampau. Jadi Arsitektur futuristik adalah suatu seni bangunan yang tidak berkonsep pada masa lalu, tetapi menggambarkan masa depan dengan bentuk yang atratif dengan bahan material yang lebih maju.

II.4.2 Karakteristik Arsitektur Futuristik

Adapun karakteristik arsitektur futuristik menurut Eero Saarinen :

1. Gaya Universal



Gambar II. 29 The Guggenheim Museum

Sumber : Research Gate

Desain bangunan memiliki bentuk yang bersifat umum dan mudah diterima oleh berbagai kalangan. Contohnya : The Guggenheim Museum, New York (AS). Desain spiral karya Frank Lloyd Wright memungkinkan pengunjung dengan berbagai latar belakang untuk menikmati seni dalam tata letak yang mengalir. Arsitekturnya ikonik tetapi tetap relevan di seluruh dunia karena konsepnya yang inovatif dan aksesibilitasnya.

2. Khayalan yang Idealis



Gambar II. 30 Eden Project, Cornwall, Inggris

Mengutamakan inovasi dengan menciptakan bentuk-bentuk baru yang unik dan segar. Contohnya : Eden Project, Cornwall, Inggris. Struktur berbentuk geodesik menyerupai sarang lebah ini tidak hanya futuristik tetapi

juga menghadirkan imajinasi tentang ruang hidup berkelanjutan.

Sumber : Foursquare



Gambar II.31 Dalian International Conference Centre di China

Sumber : www.google.com

3. Bentuk yang Mengikuti Fungsi



Gambar II.32 Khan Shatyr Astana Kazakhstan

Sumber : www.google.com

Contoh kedua yaitu bangunan Dalian International Conference Centre di China dengan posisi bangunan berada di pinggir laut menginspirasi desain seperti burung, ombak, dan ikan, binatang laut.

Desain bangunan dirancang agar bentuknya selaras dengan fungsi. Pemanfaatan ruang dilakukan secara optimal sehingga tidak ada area yang terbuang percuma. Contohnya : Khan Shatyr, bangunan yang berada di Astana, Kazakhstan. Memiliki ketinggian 150 m dengan radius 200 m. Luas tenday aitu 100 ribu m² dibawah kanopinya yang transparan. Akibat cuaca ekstrim di Kazakhstan, struktur ini punya tiga lapis tenda untuk mempertahankan suhu sepanjang tahun sekitar 15-30 derajat. Bangunan ini adalah bangunan pusat oerbelanjaan, water park, dan restoran sehingga desain bangunan yang cukup besar mencukupi kebutuhan ruangan.

4. Tanpa Ornamen (*Less is more*)



Gambar II. 33 Bakrie Tower Jakarta

Sumber : *Archeetect*

Ornamen dianggap tidak efisien dan tidak memiliki fungsi, sehingga dihindari dalam desain. Penambahan dekorasi dianggap tidak sesuai dengan prinsip futuristik. Bakrie Tower, Jakarta dirancang oleh Ridwan Kamil, paviliun ini mencerminkan minimalisme murni, dengan garis-garis sederhana dan penggunaan material seperti kaca, baja, dan aluminium.

5. Mengadopsi Kemajuan Teknologi



Gambar II. 34 Burj Khalifa Dubai

Sumber : www.google.com

Desain memanfaatkan kemajuan teknologi modern dalam struktur dan konstruksi, menggunakan teknologi canggih sesuai perkembangan zaman. Contohnya : The Edge di Amsterdam, Belanda. Menggunakan sistem IoT (Internet of Things) untuk pencahayaan dan pengaturan suhu. Sensor di setiap sudut gedung mengoptimalkan penggunaan energi dan kenyamanan. Contoh kedua adalah gedung Burj Khalifa di Dubai yang menggunakan struktur dan konstruksi beton, baja, dan curtain wall. Memiliki bentuk “Y” yang memiliki dua fungsi yaitu, memperkuat keseimbangan pondasi dan struktur bawah, yang kedua yaitu memberika pemandangan teluk arab.

6. Nihilisme



Gambar II.35 Farnsworth House, AS

Sumber : Kompas.com

terikat pada aturan atau material tertentu selama tetap selaras dengan konsep masa depan. Contohnya : Farnsworth House, Illinois, AS – Rumah kaca ini, dirancang oleh Mies van der Rohe, menampilkan kesederhanaan ekstrem dengan struktur terbuka yang transparan dan efisien.

7. Ekspos Material (Kejujuran Bahan)



Gambar II. 37 Pompidou Center Paris



Gambar II. 36 Kompleks Regatta Towers

Sumber : www.google.com

8. Bersifat Tunggal (Singular)



Gambar II. 38 The Shard London, Inggris

Desain memiliki satu massa bangunan yang kokoh dan berdiri sendiri pada satu lahan, tanpa ada banyak bangunan di area tersebut. Contohnya : The Shard (London, Inggris) arsitek Renzo Pian. Dengan bentuk seperti pecahan kaca menjulang tinggi, bangunan ini memiliki siluet yang khas dan berbeda dari bangunan di sekitarnya. Fungsi multifungsi



Gambar II. 39 Menara Pinisi Universitas Negeri Makasar

Sumber : www.google.com

9. Material Inovatif



Gambar II. 40 Gardens by the Bay Singapore

Sumber : www.google.com

10. Penggunaan Cahaya dan Warna



Gambar II. 41 Gedung Oval Futuristik JHL Solitaire Gading Serpong Tangerang

Sumber : www.google.com

(perkantoran, restoran, hotel) membuatnya unik dan mandiri. Contoh yang kedua yaitu Menara Pinisi, Universitas Negeri Makasar.

Konsep Futuristik pada arsitektur biasanya menggunakan material seperti kaca, baja, dan beton. Ada juga material transparan dan self-healing yang sangat terkenal di Arsitektur Futuristik. Contohnya yaitu Gardens by the Bay Singapore yang menggabungkan material modern yaitu baja, kaca, digabungkan dengan elemen natural.

Pada Arsitektur Futuristik sering menggunakan cahaya dan warna dalam menciptakan suasana yang dramatis. Menggunakan pencahayaan yang kreatif, LED, dan iluminasi dalam menyoroti bentuk detail arsitektur. Penggunaan warna cerah dan kontras sering digunakan dalam konsep ini. Contohnya adalah Gedung Oval Futuristik JHL Solitaire, Gading Serpong Tangerang.

11. Teknologi Bangunan Cerdas



Gambar II. 42 New Media Tower

Teknologi bangunan cerdas yaitu teknologi yang dilengkapi dengan sistem otomatisasi yang dapat mengatur suhu, pencahayaan dan keamanan. Membuat bangunan menjadi lebih efisien dan nyaman untuk penghuninya. Contohnya yaitu bangunan New Media Tower yang mengaplikasikan double skin facade aluminium panel yang bisa mereduksi panas 70% sehingga dapat menghemat pendinginan AC. Dinding berpori ukuran diameter tiap lubang berbeda, untuk menghasilkan cahaya maksimal. Campuran supur foam dengan beton membuat dinding dapat mereduksi panas dan meredam suara.

Sumber : www.google.com

II.5 Studi Preseden

II.5.1 Museum Madame Tussauds Hollywood

Madame Tussauds berlokasi di Jalan Hollywood Boulevard bersebelahan dengan Chinese Theatre Grauman. Ullman dan Worchell merupakan pemilik dari museum Madame Tussauds Hollywood. Tujuan dibangun sebuah museum Madame Tussauds dikarenakan ingin menciptakan public space yang dapat dijangkau oleh semua orang dari seluruh dunia.

1. Konsep Arsitektur Madame Tussauds Hollywood

Arsitektur : John Ash dan Michael Rotondi

Madame Tussauds menerapkan konsep Arsitektur Dekonstruksi sehingga bentuk sangat unik dan spektakuler. Logam berbentuk segitiga dibentuk menyerupai layar yang megah digunakan untuk penghubung kedua bangunan. Terdapat sebuah tangga zig zag untuk menciptakan sebuah gerakan yang

ditempatkan di depan bangunan agar menarik pejalan kaki untuk masuk ke Madame Tussauds Hollywood.

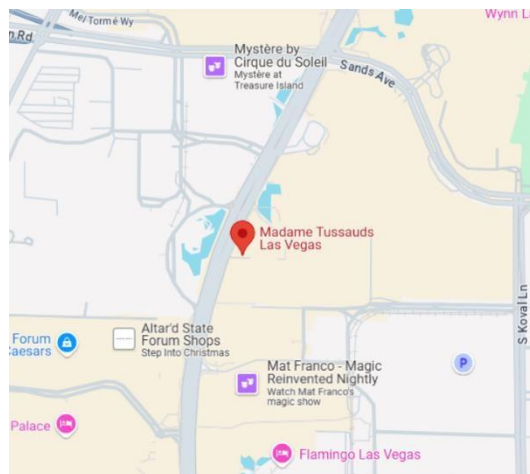


Gambar II. 43 Konsep Arsitektur Madame Tussauds Las Vegas

Sumber : Architizer

2. Lokasi Madame Tussauds Hollywood

Alamat : 3377 S Las Vegas Blvd Ste. 2001, Las Vegas, NV 89109, Amerika Serikat.



Gambar II. 44 Lokasi Madame Tussauds Las Vegas



Gambar II 45 Tampak depan Madame Tussauds Las Vegas

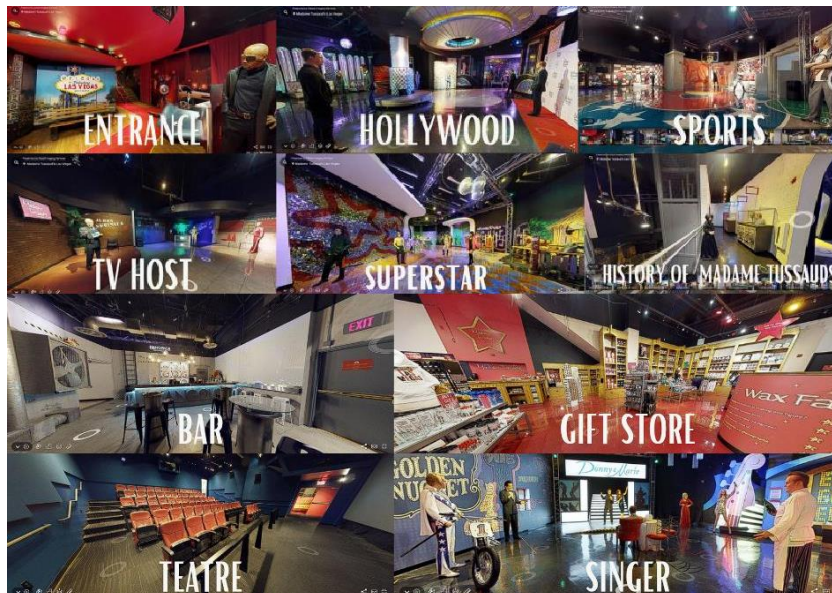
Sumber : www.wikipedia.org



Gambar II. 46 Contoh Patung Lilin Madame Tussauds

Sumber : www.google.com

3. Ruang-ruang Madame Tussauds Hollywood



Gambar II. 47 Ruang-ruang di dalam Museum Madame Tussaud Hollywood

Sumber : www.google.com