

MUSEUM KEBUDAYAAN DI CIREBON

Oleh : Faisal Nufus, Hendro Trilistyo, Bambang Supriyadi

Cirebon yang merupakan border land atau daerah perbatasan antara Jawa Barat dan Jawa Tengah dengan kebudayaan yang berbeda antara budaya Jawa peninggalan kerajaan Mataram dan budaya Sunda peninggalan Kerajaan Sunda Kelapa dan Padjadjaran. Cirebon menjelma menjadi suatu daerah yang memiliki heterogenitas budaya yang cukup kompleks. Borderland menghasilkan suatu komunitas unik, yang jika ditilik dari sejarahnya sudah merupakan sarumban (campuran) antara Arab, India dan China. Hal ini terlihat dari salah satu kereta kencana yang paling terkenal yaitu Paksi Naga Liman yang merupakan gabungan dari tiga ekor binatang yang dianggap agung dari Arab, India dan China yang memiliki ilustrasi fiktif dan makna yang sangat luar biasa. Dari semua fenomena yang terjadi itulah, maka perlu adanya suatu penanganan untuk menjadikan kebudayaan Cirebon lebih dikenal baik itu di seluruh Indonesia maupun di mancanegara. Oleh karena itu, demi menjaga kelestarian dan kesinambungan benda-benda seni dan benda-benda peninggalan bagi masyarakat dimasa mendatang, untuk itu perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Salah satu wadah yang dapat menjadi icon kota adalah adanya museum budaya yang representatif.

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian dan hal-hal mendasar mengenai permuseuman baik itu cara pengumpulan benda cagar budaya, penilaian kelayakan, pemeliharaan dan pameran pameran. hal dasar ini sangat berpengaruh terhadap bentuk ruang dan tata sirkulasi museum nantinya. Dilakukan juga tinjauan mengenai lokasi Museum Kebudayaan di Cirebon dan pembahasan konsep perancangan dengan penekanan desain Arsitektur Dekonstruksi yang akan membuat desain Museum tersebut lebih menarik dan atraktif.

Konsep arsitektur Dekonstruksi merupakan penerjemahan dari beberapa filosofi kebudayaan Cirebon dimana konsep dan filosofi Kebudayaan ditampilkannya secara jelas maupun hanya esensinya saja ke dalam bentuk dan penampilan bangunan. Bangunan seolah-olah membentuk motif batik mega mendung dan wadahan terpisah satu sama lain sehingga memungkinkan terbentuknya susunan void dan solid yang tidak beraturan.

Kata Kunci : Museum, Kebudayaan, Cirebon, Dekonstruksi

1. LATAR BELAKANG

Kebudayaan Cirebon merupakan kebudayaan yang paling repot dalam menentukan identitasnya. Sering kali jadi rebutan, bahkan diintervensi oleh *WongJowo* dan *Urang Sunda*. Namun ketidakjelasan itu justru merupakan identitas dari kebudayaan Cirebon itu sendiri yang merupakan campuran kultur dari Sunda dan Jawa. Diakui dari pengaruh dua kebudayaan itu sangat besar sekali, disamping pengaruh dari kebudayaan seberang lautan yaitu India, China dan Timur Tengah.

Berdasarkan observasi Dr. Wilhelmus Harry Susulo, IAI Kota Cirebon juga dikenal sebagai "*The Gate of Secret*", karena memiliki banyak benda-benda peninggalan sejarah dan budaya dengan makna yang sangat tinggi. Kebudayaan Cirebon dapat diilustrasikan dengan suatu kebudayaan yang terdiri menindih atau *sarumban* antara berbagai suku, bahasa, adat istiadat dan bahasa yang secara tegas digambarkan dalam *Cerita Purwaka Caruban Nagari* (Pangeran Arya Carbon, 1720) terjemahan P.S. Sulendraningrat (1983). Hal ini membuat Cirebon berkembang menjadi suatu komunitas dengan berbagai kebudayaan unik yang memiliki berbagai benda-benda peninggalan dan cagar budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya.

Pada saat ini benda-benda seni dan cagar budaya banyak tersimpan di berbagai tempat di Cirebon dengan kondisi yang cukup memprihatinkan dengan

tempat penyimpanan yang kurang tertata dengan baik dan kurang terawat. Hal ini tidak sebanding dengan banyaknya pengunjung baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Oleh karena itu, Pemerintah Kota Cirebon memiliki wacana untuk membangun museum sebagai cara melestarikan kekayaan budaya dan sebagai ajang promosi daerah.

2. RUMUSAN MASALAH

Melihat data perkembangan pariwisata yang semakin meningkat dari tahun ke tahun yang tidak sebanding dengan keadaan objek wisata di Cirebon yang kaya akan budaya namun kurang diperhatikan. Museum kebudayaan merupakan salah satu wadah untuk mengumpulkan, memelihara dan melestarikan serta memamerkan benda-benda tersebut.

3. TUJUAN

Tujuan dari "Museum Kebudayaan di Cirebon" adalah untuk membuat suatu wadah yang dapat memfasilitasi berbagai kegiatan kebudayaan khususnya kebudayaan Cirebon. Dengan adanya museum ini diharapkan segala bentuk dan jenis kebudayaan dapat dikumpulkan dipelihara dan dipamerkan secara teratur dan sistematis kepada khalayak.

4. METODOLOGI

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian dan hal-hal mendasar mengenai permuseuman. Baik itu cara pengumpulan benda cagar budaya, penilaian kelayakan, pemeliharaan dan pameran pameran. hal dasar ini sangat berpengaruh terhadap bentuk ruang dan tata sirkulasi museum nantinya. Dilakukan juga tinjauan mengenai lokasi Museum Kebudayaan di Cirebon dan pembahasan konsep perancangan dengan penekanan desain Arsitektur Dekonstruksi yang akan membuat desain Museum tersebut lebih menarik dan atraktif.

5. KAJIAN PUSTAKA

5.1 Definisi Museum

Menurut Lord (1991), Museum merupakan suatu lembaga yang mengumpulkan, mencatat, merekam melestarikan dan menyajikan segala sesuatu yang memiliki nilai dalam kehidupan baik itu benda seni budaya, benda bersejarah maupun ilmu pengetahuan.

Menurut Pedoman Pendirian Museum, Depdikbud, 1999-2000, Museum adalah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan, benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya.

5.2 Fungsi dan Tugas Museum

- Berfungsi sebagai Bangunan Umum (*General*)
- Tempat melestarikan benda dan tempat pameran benda seni (*Museum and Art Gallery*)
- Sebagai tempat pertunjukan (*Exhibition service*)
- Sebagai pusat pelestarian bangunan bersejarah (*Historic Building*)
- Sebagai tempat penelitian dan perlindungan terhadap lingkungan (*Research and Environmental Conservation*)
- Sebagai tempat dokumentasi (*Record Service*)
- Sebagai tempat pendidikan (*Educational Service*)
- Sebagai pusat informasi dan pelaporan mengenai koleksi museum dan perkembangannya (*Information and Advisory Service*).

5.3 Klasifikasi Museum

Berdasarkan penyelenggaranya museum dibagi menjadi dua yaitu :

- Berstatus swasta, dan
- Berstatus resmi/milik pemerintah

Berdasarkan jenis koleksinya :

- Museum Umum
- Museum Khusus,

Berdasarkan ruang lingkup tugasnya, status hukum pendirian dan tujuan penyelenggaranya :

- Museum Nasional
- Museum regional/*local*,

- Museum Lapangan/*Site Museum*, Berdasarkan bentuknya :
- Museum Terbuka (*Outdoors Museum*)
- Museum Tertutup (*Indoor Museum*)
- Kombinasi dari museum terbuka dan tertutup

5.4 Persyaratan Khusus Bangunan Museum

Bangunan utama (ruang pameran tetap dan temporer serta peragaan) harus dapat memenuhi standar keadaan ruang Museum (*environmental standard*). Menurut Lord (1991) persyaratan keadaan ruang pameran meliputi :

- *Relative Humidity* atau kelembaban relatif dengan standar yang direkomendasikan $50 \pm 3\% \text{ RH year-round}$.
- *Air cleanliness* atau kebersihan udara dengan standar yang direkomendasikan 90-95 % aman dari pengaruh partikel-partikel debu.
- *Light Level* atau level cahaya dengan standar yang direkomendasikan 50 lux untuk artefak yang besar dan tidak butuh kepekaan mata, 150-200 lux untuk artefak yang sedang, dan 300 lux untuk artefak kecil yang memerlukan kepekaan mata dalam menikmatinya.
- *Temperature* atau keadaan suhu ruang dengan standar yang direkomendasikan $21^{\circ}\text{C} \pm 0,5^{\circ}\text{C}$ ketika musim dingin naik hingga $24^{\circ}\text{C} \pm 0,5^{\circ}\text{C}$ di musim panas.
- Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan dengan spesifikasi desain yang baik.
- Memiliki sistem keamanan yang baik agar dapat melindungi benda koleksi dari kerusakan, bahaya kebakaran dan kriminalitas.
- Mudah dicapai baik dari luar maupun dari dalam.
- Merupakan bangunan penerima yang memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung museum.

5.5 Persyaratan Lokasi Museum

- Lokasi museum harus strategis, strategis disini tidak harus berada di pusat kota, melainkan tempat yang mudah dijangkau oleh umum.
- Lokasi museum harus sehat, yang dimaksud lokasi yang sehat adalah :
 - Lokasi yang bukan terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara.
 - Bukan daerah yang tanahnya berlumpur/tanah rawa atau tanah berpasir. Elemen-elemen iklim yang berpengaruh terhadap lokasi antara lain: kelembaban udara setidaknya tidaknya harus terkontrol mencapai kenetralan yaitu antara 55 sampai 65 persen.

5.6 Sistematika Tata Pamer dan Sirkulasi Museum

Sistematika tata pameran dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Sistematika kronologis
Sistem penyusunan benda-benda koleksi menurut usia benda koleksi, mulai dari yang paling tua sampai benda yang paling muda.
2. Sistematika menurut fungsi
Sistematika penyusunan berdasarkan kegunaan dari benda-benda koleksi tersebut.
3. Sistematika menurut jenis
Sistematika penyusunan berdasarkan jenis benda koleksi.
4. Sistematika menurut materi
Sistematika penyusunan benda-benda koleksi menurut materi bahan yang dipakai.
5. Sistematika menurut asal
Sistematika penyusunan benda koleksi menurut asal daerah dari benda yang bersangkutan.

Sedangkan sistem sirkulasi museum terdiri dari :

- Pola Linear : Seluruh jalur adalah linier, namun jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Sebagai tambahan, jalur ini dapat berbentuk kurva linier atau terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk sebuah putaran.
- Pola Radial: Sebuah konfigurasi radial yang memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat.
- Spiral: Sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat bergerak melingkar, dan semakin lama semakin jauh dari pusatnya.
- *Grid*: Sebuah konfigurasi *Grid* terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval-interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujursangkar atau persegi panjang.
- Jaringan: Suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik yang terbentuk di dalam ruang.
- Komposit: Kombinasi pola-pola yang berurutan

6. STUDI BANDING

6.1 Museum Sri Baduga Bandung



Gambar 1. Museum Sri Baduga Bandung
Sumber : dokumen pribadi

Gedung Museum Sri Baduga dirintis sejak tahun 1974 dengan mengambil model bangunan tradisional Jawa Barat, berbentuk bangunan *suhunan* panjang dan rumah panggung yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern. Museum Sri Baduga yang memiliki jumlah koleksi

sebanyak 6600 koleksi terdiri dari 6346 buah, 220 set, 23 stel dan 11 pasang yang kemudian dikelompokkan menjadi 10 klasifikasi.

6.2 Museum Ketep Volcano Center



Gambar 2. Ketep Volcano Center, Magelang
Sumber : dokumen pribadi

Objek wisata Ketep Pass Kabupaten Magelang merupakan Objek wisata alam kegunungpian, khususnya Gunung Merapi. Terdapat Gedung museum dengan luas 550 m² yang didalamnya terdapat replika Gunung Merapi sebagai bagian klimaks dari bangunan museum tersebut. Sistem sirkulasinya linier dengan penataan benda koleksi berada di samping kanan dan kiri jalur sirkulasi. Selain itu terdapat pula komputer interaktif yang berisi tentang dokumen kegunungpian, beberapa contoh batu-batuan yang menjadi bukti letusan dari tahun ke tahun dengan dilengkapi poster-poster puncak garuda dan poster peringatan dini lahar Gunung Merapi.

6.3 Museum Monumen Jogja Kembali



Gambar 3. Monumen Jogja Kembali, Yogyakarta
Sumber : dokumen pribadi

Monumen Yogya Kembali dengan merupakan *tetenger* sejarah peristiwa ditariknya tentaran pendudukan Belanda dari Ibu Kota Yogyakarta, Tanggal 29 Juni 1945. Hal ini sebagai tanda awal bebasnya bangsa Indonesia secara nyata dari kekuasaan pemerintahan Belanda.

Bangunan berbentuk kerucut ini memiliki beberapa fasilitas diantaranya adalah area pameran, rana daftar nama pahlawan, museum yang menyajikan benda koleksi berupa realita suasana perang kemerdekaan, diorama dan relief-relief.

6.4 Museum Indonesia TMII



Gambar 4. Museum Indonesia TMII, Jakarta
Sumber : dokumen pribadi

Gedung Museum Indonesia berarsitektur Bali tiga lantai dikembangkan dari filosofi *tri hita karana*, yang menjelaskan adanya tiga sumber kebahagiaan manusia, yakni hubungan dengan Tuhan, sesama

manusia, dan lingkungan alam. Museum Indonesia menjalankan fungsinya melalui pameran tetap dengan tiga tema.

Lantai I bertema *Bhinneka Tunggal Ika*. Menampilkan pakaian adat dan pakaian pengantin secara lengkap yang meliputi 27 provinsi.

Pameran di lantai II bertema Manusia dan Lingkungan menampilkan benda-benda budaya di lingkungan sekitar yang diwujudkan dalam bentuk rumah tradisional berupa rumah tinggal, rumah ibadat, dan lumbung padi.

Pameran di lantai III bertema Seni dan Kriya, menampilkan hasil seni garapan dan seni ciptaan baru.

6.5 The Guggenheim Museum Bilbao



Gambar 5. The Guggenheim Museum, Bilbao

Sumber : <http://www.LadyofTheArts.com> / Frank Gehry

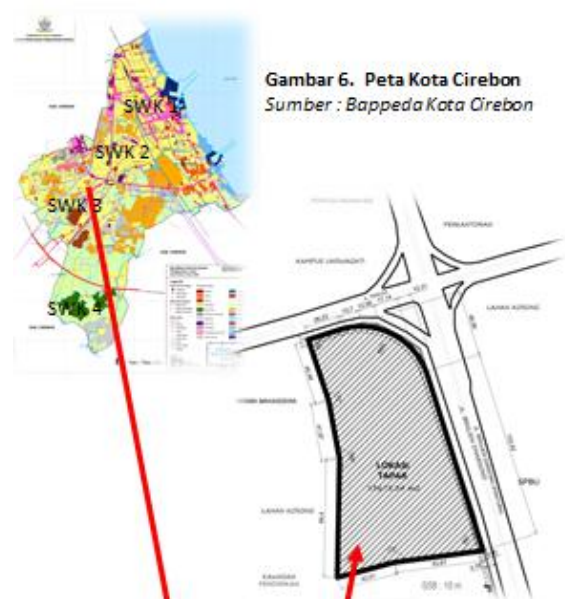
Museum dengan gaya arsitektur Dekonstruksi ini terletak di Bilbao Spanyol. Pada tahun 1980-an rencana strategis untuk revitalisasi kawasan Bilbao Metropolitan. Museum ini terdiri dari sembilan belas galeri pada tiga lantai. memiliki sebuah auditorium, restoran, perpustakaan dan toko souvenir, serta kantor dan menara. Semua galeri kecil merupakan cabang dari pusat atrium.

Bagian luar museum ini didominasi ditutupi dengan titanium yang dijamin untuk bertahan seratus tahun. Karena bangunan ini mencerminkan sinar matahari di setiap waktu titanium yang terpasang menyelimuti bangunan akan berubah warna dan menambah nilai estetika bangunan tersebut.

Berdasarkan studi banding dari beberapa museum diatas dapat disimpulkan bahwa *muyawa* suatu museum adalah koleksi museum tersebut di mana koleksi-koleksi tersebut dikemas dengan bentuk pameran dan sirkulasi yang menarik sehingga dapat dinikmati dengan aman nyaman dan menyenangkan serta menjadi suatu kepuasan tersendiri bagi pengamat dan peneliti benda-benda museum tersebut.

7. KAJIAN LOKASI

Di dalam memilih lokasi untuk sebuah museum harus mengacu pada persyaratan yang ada, sehingga eksistensi sebuah museum tersebut dapat tercapai dan juga aman dalam hal konservasi benda-benda materi museum.



Gambar 6. Peta Kota Cirebon
Sumber : Bappeda Kota Cirebon

Gambar 7. Lokasi Tapak
Sumber : Cirebon Cad



Gambar 8. Lokasi Tapak
Sumber : google earth

Lokasi berada di SWK III yang berbatasan langsung dengan SWK II. SWK III merupakan wilayah dengan fungsi utama sebagai area pendidikan dan perumahan yang didukung oleh area pariwisata, perdagangan dan pemerintahan. Tepatnya berada di Jl. Drigjen Darsono By Pass. di Kelurahan Sunyaragi kecamatan Kesambi Kota Cirebon.

Potensi Tapak :

- Berada di Pusat kota Cirebon sebagai pelayanan se-Wilayah III
- Aksesibilitas sangat baik karena berada di jalur Pantura, dan sangat dekat dengan Terminal Harjamukti
- Tapak cukup dekat dengan Situs Budaya Gua Sunyaragi dan kawasan Stadion Bima
- Berada di wilayah dengan fungsi utama sebagai kawasan pendidikan yang didukung oleh pemerintahan, perdagangan dan jasa serta pariwisata.
- Lahan cukup luas $\pm 13.675,34 \text{ m}^2$, cocok untuk pengembangan objek wisata.
- Topografi relatif datar,

Batasan-batasan :

Utara : Jalan Pemuda, kampus Kedokteran UNSWAGATI

Timur : Jalan Pantura, SPBU

Selatan : Masjid, Ruko dan Jl. Perjuangan

Barat : Lahan Kosong, Wisma mahasiswa

Luas Lahan : ± 13.675,34 m²

Regulasi :

KDB : 0,6

KLB : 2,4 (maksimal 8 lantai)

GSB : 10 m

8. PERANCANGAN DESAIN MUSEUM KEBUDAYAAN DI CIREBON

Poin-poin yang ada dalam perancangan "Museum Kebudayaan di Cirebon" antara lain :

▪ Pencapaian

Diakses melalui Jalan Brigjen Dharsono yang merupakan Jalur pantura dengan lebar badan jalan 18 m dan dari Jl. Pemuda dengan lebar jalan 13 m. Cukup dekat dengan terminal Harjamukti dan Pusat Kota Cirebon yang hanya berjarak sekitar 1 km.

▪ Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan masuk ke tapak melalui Jalan Brigjen Dharsono untuk *Main Entrance* sedangkan untuk *Side Entrance* melalui Jl. Pemuda. Untuk jalur keluar kembali lagi ke Jl Brigjen Dharsono. Untuk sirkulasi pejalan kaki disediakan pedestrian dengan bentuk jalur yang abstrak mengikuti bentuk bangunan yang juga difungsikan sebagai jalur area pamer taman dengan konfigurasi sirkulasi melewati ruang.

▪ Tata massa

Penataan massa bangunan dikelompokkan berdasarkan sifat ruang dengan masa yang bersifat abstrak pula atau tak berbentuk (*amorf*). Hal ini merupakan penerjemahan dari bentuk-bentuk dekonstruksi berupa fantasi bentuk yang abstrak.

▪ Pendekatan Desain Museum Dekonstruksi

Berangkat dari keadaan percampuran beberapa kebudayaan yang ada di Cirebon maka bangunan direncanakan berbentuk dinamis. Selain itu, bangunan museum juga dirancang menjadi suatu bangunan yang memiliki karakter atraktif, monumental dan bersifat masa depan dan tidak harus selalu bersifat kekuno-kunoan atau tradisional.

Penekanan desain menggunakan bagian dari arsitektur *Postmodern* yaitu arsitektur Dekonstruksi dengan mengambil perseden menurut Zaha Hadid yang memiliki ciri sebagai berikut :

1. Bangunan adalah proyek percobaan yang tidak pernah selesai, sehingga selalu menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya.
2. Berarsitektur adalah bereksperimen tentang seni arsitektur yang bebas dengan ide-ide yang baru sama sekali.

3. Bangunan harus dapat menampilkan ide yang masih berupa fantasi bentuk abstrak.
4. Bangunan harus dapat memancing emosi dan imajinasi dari tiap-tiap orang yang melihatnya.
5. Bangunan adalah pemersatu ruang dalam dan ruang luar .
6. Bangunan adalah tempat untuk melaksanakan aktifitas yang berbeda-beda.
7. Pembedaan aktifitas dilakukan dengan pembedaan elemen-elemen bangunannya untuk menghindari kesan monoton.

Dari analisa kebutuhan ruang, diperoleh perhitungan terhadap luasan perancangan, yaitu sebagai berikut :

Luas Lahan yang boleh dibangun

$$= \text{KDB} \times \text{Luas Tapak}$$

$$= 60\% \times 13.675,34 \text{ m}^2$$

$$= 8.205,20 \text{ m}^2$$

Luas Program Ruang Total (non parkir)

$$= 9.854,35 \text{ m}^2$$

Persyaratan Ketinggian Bangunan

$$= \text{Luas Program Ruang Total (non parkir)} / \text{Luas Lahan yang boleh dibangun}$$

$$= 9.854,35 \text{ m}^2 / 8.205,20 \text{ m}^2$$

$$= 1,2 \text{ Lt} = 2 \text{ lantai} < 8 \text{ lantai} \text{ ---} \rightarrow \text{ (memenuhi persyaratan)}$$

Persyaratan KLB

Luas Total Bangunan < KLB x Luas Lahan Total

$$= 9.854,35 \text{ m}^2 < (2,4 \times 13.675,34 \text{ m}^2)$$

$$= 9.854,35 \text{ m}^2 < 32.820,81 \text{ m}^2 \text{ ---} \rightarrow \text{ (memenuhi persyaratan).}$$

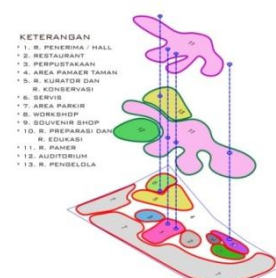
▪ Konsep dasar masa bangunan



Gambar 9. Konsep Masa Bangunan

Sumber: Penulis, 2012

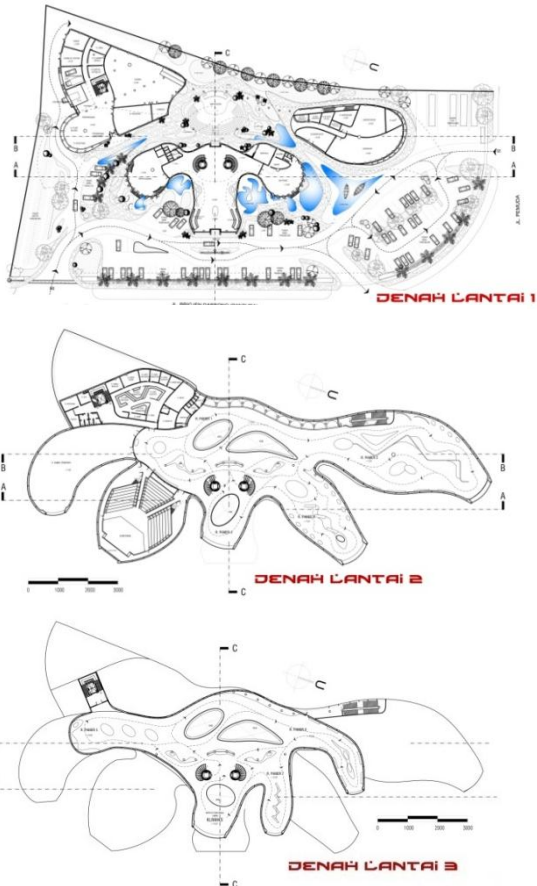
Konsep dasar masa bangunan diambil dari bentuk tetesan fluida yang membentuk pola abstrak. Pola abstrak menggambarkan suatu kebudayaan yang bersifat abstrak. Yang disusun saling bertumpuk yang berarti Sarumban/Caruban/Cirebon Berdasarkan pola masa bangunan yang terbentuk maka dihasilkan zoning sebagai berikut :



Gambar 10. Zoning

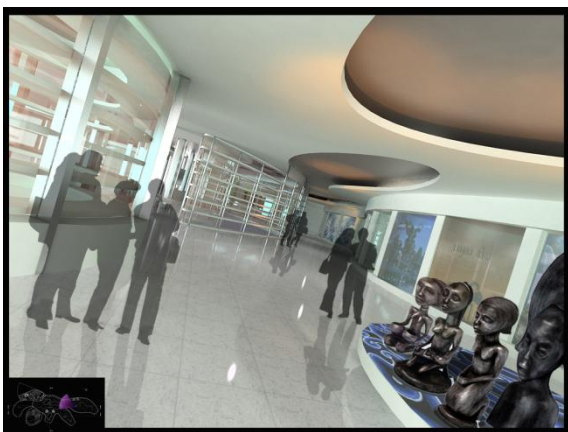
Sumber: Penulis, 2012

▪ Tata Ruang Bangunan



Gambar 11. Denah Museum Kebudayaan Cirebon
 Sumber: Penulis, 2012

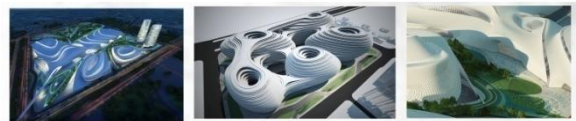
Tata ruang bangunan untuk lantai 1 terdiri dari ruang publik berupa ruang *lobby*, ruang pameran taman, perpustakaan, *restaurant & souvenir shop*, ruang servis, preservasi, edukasi, konservasi amphiteater dan parkir. Sedangkan untuk lantai 2 terdiri dari ruang pameran dengan beberapa ukuran yang disusun dengan pola radial yang tak beraturan dengan jalur sirkulasi linear. Ruang pengelola dan ruang auditorium. Untuk dilantai 3 hanya terdapat ruang pameran dengan klimaksya pada bagian depan ruang tersebut.



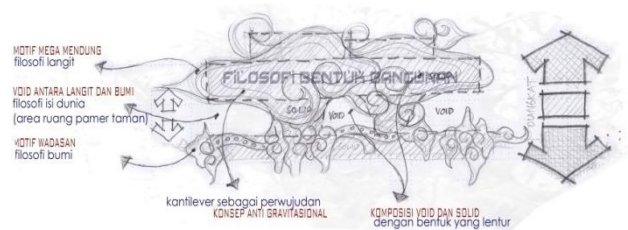
Gambar 12. Interior Ruang Pamer Indoor
 Sumber: Penulis, 2012

▪ Tampilan Bangunan

Mengacu pada arsitektur Dekonstruksi preseden Zaha Hadid penampilan bangunan akan memiliki karakter sebagai berikut : memiliki struktur berlapis yang lentur, terdapat komposisi void dan solid dan memiliki filosofi anti (de/dis) diantaranya anti as, anti simetris, anti seimbang dan anti gravitasional.



Gambar 13. Contoh Karya Zaha Hadid

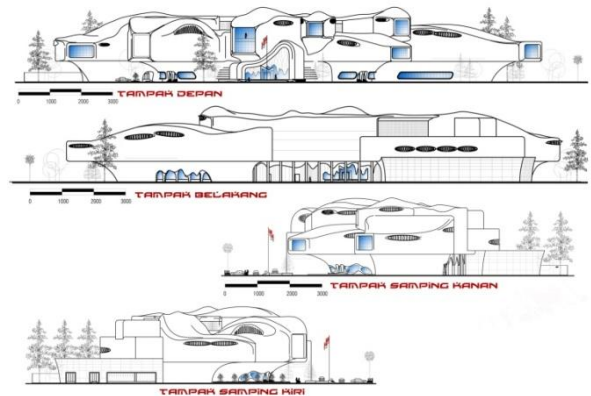


Gambar 14. Konsep Bentuk Bangunan
 Sumber: Penulis, 2012

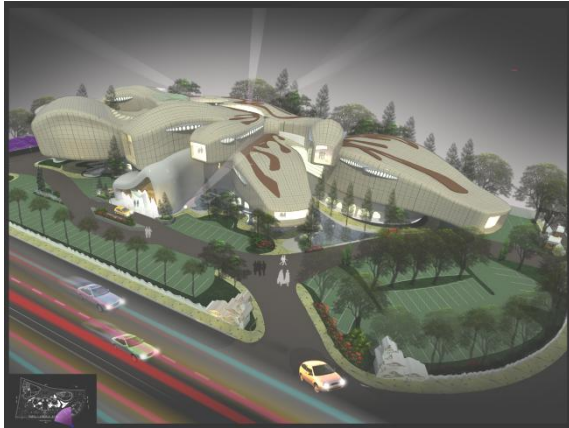
Bentukan diatas mengadopsi bentuk yang luwes dari batik khas Cirebon yang merupakan simbol kehidupan berupa mega mendung (filosofi langit) dan wadasan (filosofi bumi) dengan terdapat ruang diantara keduanya (filosofi isi dunia).



Gambar 15. Tampilan Depan Museum Kebudayaan Cirebon
 Sumber: Penulis, 2012



Gambar 16. Tampak Museum Kebudayaan Cirebon
 Sumber: Penulis, 2012



Gambar 17. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2012



Gambar 18. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2012

▪ Struktur bangunan



Gambar 19. Potongan Museum Kebudayaan Cirebon
Sumber: Penulis, 2012

Di dalam penerapannya sistem struktur dibagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu :

1. *Sub Structure* (struktur bawah)
Struktur bawah menggunakan struktur pondasi tiang pancang dengan pertimbangan bangunan cukup tinggi dengan *kantilever* yang cukup panjang.
2. *Middle Structure*
Struktur tengah yang berfungsi menyalurkan gaya dari atas bangunan direncanakan menggunakan konstruksi baja monolit dengan struktur atas sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh yang nantinya akan diselimuti oleh *Segmented Aluminium Sheet*.
3. *Upper Structure*
Sistem yang direncanakan untuk dipakai sebagai struktur atap museum ini ada sama dengan struktur tengah yaitu baja yang diselimuti lembaran aluminium.

▪ Utilitas Bangunan

- a. Jaringan Air Bersih
Sistem jaringan air bersih yang digunakan adalah dengan *Up feed* sistem, dengan sumber air dari PAM atau dari sumur.
- b. Jaringan Air Kotor an Air Bekas
Meliputi pembuangan air kotor dari kloset, *urinoir*, *washtafel*, kamar mandi, dan jaringan pembuangan air hujan. Air kotor (limbah padat) pada setiap bangunan dialirkan untuk dikumpulkan dalam suatu penampungan berupa sumur *septictank* kemudian di salurkan lagi ke resapan, sedangkan air bekas langsung mengalir ke sumur resapan atau melalui riol kota.
- c. Jaringan Instalasi listrik
Sumber daya listrik berasal dari PLN, dan sebagai sumber cadangan digunakanlah genset. Daya listrik ini akan melayani beban

- penerangan, pompa, penghawaan buatan dan MEE lainnya.
- d. Sistem Pencahayaan Alami dan Buatan
 Pencahayaan alami dibutuhkan pada ruang-ruang tertentu namun kebutuhannya harus disesuaikan agar tidak mengganggu kenyamanan dalam ruang. Sedangkan untuk Pencahayaan buatan diperlukan terutama di ruang pameran tetap sehingga memberikan efek-efek visual terhadap materi koleksi.
- e. Jaringan Komunikasi
 Ada dua macam sistem komunikasi :
1. Komunikasi Internal (Intercom, HT, LAN, Sound)
 2. Komunikasi eksternal (telepon, Faksimili, internet)
- f. Jaringan Transportasi Vertikal
 Jaringan transportasi vertikal yang digunakan adalah :
- Tangga, dengan lebar minimum 1.5 m, mudah dilihat dan mudah dijangkau .
 - Elevator, transportasi vertikal yang memerlukan waktu tunggu. Peletakkannya biasanya di dalam *core*. Dapat digunakan jika bangunan lebih dari 4 lantai.
- g. Jaringan Pengkondisian Udara
- Sistem AC central, digunakan untuk ruangan yang berkapasitas besar seperti ruang pameran, dan ruang auditorium.
 - Sistem split, digunakan untuk ruang yang berkapasitas kecil sehingga dapat dilakukan pengaturan kenyamanan yang terpisah.
- h. Jaringan Penangkal Petir
 Sistem yang digunakan adalah sistem Faraday. Sistem ini terdiri dari satu tiang yang dihubungkan dengan kawat tembaga yang dialirkan ke dalam tanah melalui *arde*. Pertimbangannya adalah karena bangunan tidak terlalu tinggi menjulang dan supaya tidak membahayakan bangunan sekitarnya.
- i. Jaringan Pembuangan Sampah
 Sampah ditampung sementara pada bak penampungan. Sampah organik dan anorganik dipisahkan, kemudian diangkut ke tempat pembuangan akhir menggunakan truk sampah.
- j. Jaringan Pemeliharaan Bangunan
 Dilakukan secara berkala baik di dalam bangunan maupun luar bangunan supaya tampilan bangunan tetap awet dan menarik.
- k. Jaringan Pengamanan Bangunan
- Pengamanan terhadap kebakaran
 Ada dua penanganan terhadap bahaya kebakaran :
 1. Sistem tanda bahaya, dengan mendeteksi gejala-gejala yang terjadi akibat kebakaran dengan menggunakan: Detektor derajat panas rata-rata, Detektor derajat panas tetap, Panel kontrol bahaya api, Detektor asap.
 2. Sistem pemadam api: *Sprinkler, Fire hydrant, Hydrant pylar, Fire extinguisher* - Pengamanan terhadap tangan jahil & tindak kriminal
 Menggunakan CCTV dengan menempatkan kamera pengawas pada setiap ruang yang perlu pengawasan. Serta pemasangan alarm pada *vitrine* atau ruang pameran.

9. KESIMPULAN

Museum Kebudayaan Cirebon merupakan suatu wadah untuk mengumpulkan memelihara dan memamerkan benda cagar budaya khususnya di wilayah Cirebon dan umumnya seluruh Indonesia bahkan internasional.

Dengan desain yang menarik dan atraktif mengadopsi dari arsitektur Dekonstruksi Presiden Zaha Hadid yang disintesiskan dengan konsep budaya setempat. Maka museum tersebut akan menjelma menjadi suatu bentuk bangunan yang mudah dikenal dan menjadi landmark kota Cirebon. Selain itu dengan desain tersebut pengunjung dapat merasa nyaman dan aman dalam mempelajari berbagai jenis kebudayaan Cirebon yang sangat kaya makna dan filosofi.

10. DAFTAR PUSTAKA & REFERENSI

- Asmito. 1992. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*, IKIP Semarang: Semarang Press.
- De Chiara, Joseph. 1973. *Time-Saver Standards for Building Types*. United State of America: McGraw-Hill, inc.
- Gossel, Peter. 1991. *Architecture in the Twentieth Century*. London: Tascen.
- Hamzah, M. 2011. *Sejarah Berdirinya Kesultanan Kanoman*. Koordinator Museum dan Objek Wisata Keraton Kanoman.
- http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh diakses tanggal 11 Februari 2012.
- [http://www.Lady of 'The Arts'](http://www.LadyofTheArts.com) The Guggenheim Museum Bilbao/Frank Gehry, diakses tanggal 8 Februari 2010.
- <http://www.tamanmini.com/wisata/WMMuseum/368733603212/Museum-Indonesia>, diakses tanggal 8 Februari 2012.
- _____. 1999/2000. *Kecil Tetapi Indah-Pedoman Pendirian Museum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral kebudayaan 1999/2000.

- Lord, G.D. and Lord B. 1991. *The Manual of Museum Planing*. London:HMSO.
- Neufert, Ernst, Sunarto Tjahdjadi. 1989. *Data Arsitek* jilid 1 dan 2. Jakarta:Erlangga.
- Noer M. Nordin. 2009.*Sekilas Tentang Menua Cirebon*.Cirebon: Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon.
- Panero, Julius. 2003.*Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.Jakarta: Erlangga.
- _____.1991/1992. Pedoman Pemeliharaan dan Pemugaran bangunan Museum. Depdikbud1991/1992.
- Pickard, Quentin. 2002. *The Architects' Handbook*.London:Blackwell Science ltd.
- _____. *Potensi Wisata Budaya Kota Cirebon*. 2006. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon.
- Rochani, Ahmad Hamami. 2008.*Babad Cirebon*. Cirebon: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon.
- Sejarah Direktorat Permuseuman. Depdikbud Direktorat Jenderal Kebudayaan. 1987.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Cirebon, Bappeda 2011-2031
- Sudrajat, Iwan. 1995. *Sebuah Tinjauan Restropektif : Dekonstruksi dalam Arsitektur*, dalam "sketsa" edisi Maret 1995.
- Sutaarga, Moh. Amir. 1980. *Pedoman Pembakuan Museum Tingkat Propinsi*. Jakarta:Direktur Permuseuman, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

