

MUSEUM ARSITEKTUR DI KOTA KENDARI DENGAN PENEKANAN ARSITEKTUR HIGH-TECH

Asyraf¹, Ali Amin Soewarno², Fitriani Rahmawati²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara, Indonesia

² Staf Pengajar Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara,
Indonesia

E-mail¹: asyraf.aspar07@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci

museum arsitektur,
Kendari, arsitektur
high-tech

Perencanaan ini bertujuan menyediakan gedung museum arsitektur sebagai wadah yang mampu mengedukasi tentang perkembangan arsitektur dan sejarah arsitektur di masa lampau dengan teknologi VR. Dalam penelitian penulisan perencanaan museum arsitektur dengan Penekanan High-Tech, menggunakan metode pengumpulan data, penelitian kualitatif yang di kemudian menyimpulkan data-data yang ada menjadi landasan berfikir untuk membuat sebuah rancangan museum.

Dari hasil analisa tersebut menghasilkan sebuah rancangan Museum Arsitektur dengan Penekanan High-Tech, perencanaan ini di harapkan dapat memberikan fasilitas terhadap masyarakat Kota Kendari untuk memperdalam pengetahuan arsitektur dalam berbagai bidang.

Abstract

Keywords

architecture museum,
high-tech architecture
Kendari

This planning aims to provide an Architectural Museum building as a container capable of educating about the development of architecture and the history of architecture in the past with VR technology.

In the research of writing the Architectural Museum Planning with High-Tech Emphasis, using data collection methods, qualitative research which then concludes the existing data into the foundation of thinking to create a museum design.

From the results of this analysis, it produces an Architectural Museum design with High-Tech Emphasis, this planning is expected to provide facilities to the people of Kendari City to deepen architectural knowledge in various fields.

1. PENDAHULUAN

Walaupun harga tiket masuk museum di Indonesia tergolong sangat murah, minat masyarakat untuk mengunjungi museum di Indonesia masih sangat rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Sebagai contoh, tiket masuk National Museum of Singapore berkisar 95 hingga 144 ribu rupiah, dan tiket masuk museum di Indonesia pada umumnya dipatok 5 ribu rupiah. Namun di negara-negara maju, mayoritas masyarakat menempatkan kunjungan ke museum sebagai prioritas tempat berwisata, dan di Indonesia hanya dikunjungi untuk menyelesaikan tugas akademis semata. Rendahnya minat masyarakat saat ini untuk mengunjungi museum di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor.

Alasan yang pertama adalah pada umumnya museum di Indonesia tidak menampilkan display yang menarik. Informasi dan benda pameran ditampilkan seadanya, dan kadang dengan tingkat pencahayaan yang kurang. Teknik dan cara display pun masih menggunakan cara-cara konvensional yang kurang interaktif. Sebagai contoh, museum dapat mengaplikasikan teknologi VR (virtual reality), AR (Augmented reality), ataupun menggunakan teknologi yang lebih sederhana namun lebih interaktif seperti media audio visual, display berdasarkan komputer, dan lain sebagainya.

Alasan yang kedua adalah dalam kondisi new-normal seperti saat ini, sebuah museum harus memiliki konsep baru yang dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung, sekaligus dapat menjamin keamanan dan keselamatan pengunjung. Diperlukan sebuah konsep yang dapat memfasilitasi masyarakat yang ingin ke museum baik berkunjung secara langsung maupun via online, sehingga masyarakat masih bisa menikmati manfaat dari sebuah museum, yaitu sebagai sarana pendidikan maupun sebagai sarana pariwisata.

Secara khusus, kedua masalah di atas dapat kita lihat terjadi pada museum di Kota Kendari. Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tenggara yang terletak di Kompleks Taman Budaya kondisinya sangat memprihatinkan. Minat masyarakat untuk mengunjungi museum ini sangat rendah, dan saat ini ditutup untuk umum. Bahkan ratusan koleksi museum ini hilang akibat dicuri selama penutupan museum akibat pandemi Covid-19.

Pusat Promosi dan Informasi Daerah (P2ID) Sulawesi Tenggara juga mengalami hal serupa. Walaupun fasilitas ini bukanlah museum, namun tempat ini sangat berguna dalam memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai ragam kebudayaan termasuk arsitektur tradisional yang ada di Sulawesi Tenggara. Hal ini dikarenakan di dalam kompleks P2ID terdapat miniatur dari rumah tradisional dalam bentuk anjungan kabupaten-kabupaten se Provinsi Sulawesi Tenggara. P2ID yang diresmikan pada tahun 1996 kini kondisinya sangat tidak representatif dan tidak aman.

Keberagaman arsitektur tradisional merupakan salah satu kekayaan bangsa dan dapat memberikan pembelajaran bagi generasi mendatang akan beraneka aspek kehidupan manusia sehari-harinya. Pendokumentasian akan perkembangan arsitektur, baik itu arsitektur nusantara maupun arsitektur di luar nusantara akan menjadi catatan sejarah dan akan terus bertambah kedepannya. Oleh karenanya, dibutuhkan sebuah museum arsitektur yang dapat mewadahi pelestarian karya arsitektur, bukan hanya untuk arsitektur tradisional di Provinsi Sulawesi Tenggara, namun juga sekaligus menjadi sarana pembelajaran kepada masyarakat mengenai ilmu arsitektur dan karya-karya arsitektur global.

Museum Arsitektur di Kota Kendari diharapkan dapat menampilkan visual arsitektur yang lebih modern sehingga diharapkan dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum ini. Begitu juga dengan generasi milenial yang sangat akrab dengan teknologi digital, melalui penggunaan teknologi yang interaktif, mendapatkan pengalaman yang berbeda dengan mengunjungi museum ini. Di lain pihak, pengelola museum juga akan memiliki fasilitas yang memudahkan untuk menampilkan koleksi museum, baik secara konvensional maupun secara digital.

Museum Arsitektur dengan penekanan Arsitektur High-tech adalah suatu wadah komunikasi yang dapat mengenalkan ilmu-ilmu arsitektur kepada masyarakat dengan menggunakan teknologi terbaru. Dimana di dalamnya terdapat wahana-wahana yang menggambarkan tentang sejarah perkembangan arsitektur khususnya yang terdapat di dunia, yang kemudian di harapkan museum

arsitektur ini mampu memberikan fasilitas yang nyaman dan terbaru sehingga menambah pengetahuan dan pengalaman kepada masyarakat Kota Kendari tentang sejarah perkembangan arsitektur di masa lampau, tren arsitektur di masa kini, serta gagasan-gagasan mengenai arsitektur di masa depan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas, maka dengan ini penulis mengangkat sebuah judul yaitu "Museum Arsitektur di Kota Kendari dengan penekanan Arsitektur High-tech".

1.1 Pengertian Judul

Judul "Museum Arsitektur Di Kota Kendari dengan Penekanan Arsitektur High-Tech". Terdiri dari beberapa kata, berikut ini pengertian kata:

Museum : Institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan (Wikipedia).

Arsitektur : Seni yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengimajinasikan diri dan ilmu mereka dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lanskap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain interior dan desain produk. Arsitektur juga merujuk pada hasil-hasil proses perancangan tersebut (Wikipedia, 2020).

Kota Kendari : Kendari adalah nama kotamadya dan juga sebagai ibukota dari Provinsi Sulawesi Tenggara, Indonesia. Kendari diresmikan sebagai kotamadya (kini kota) dengan UU RI No. 6 Tahun 1995 tanggal 27 September 1995. Kota ini memiliki luas 296,00 km² (29.600 Ha) dan berpenduduk 392.830 jiwa (Wikipedia, 2019).

HighTech : Menggambarkan semangat modern dan teknologi yang ditampilkan dalam bentuk kejujuran struktur, permainan warna, penggunaan teknologi terbaru dalam struktur bangunan, serta mempunyai beberapa keunikan, sehingga ciri high-tech ini tidak sama dengan ciri lainnya. High-tech itu sendiri cirinya memang sama namun dalam penerapannya ke dalam bangunan lebih tampak dipengaruhi oleh arsiteknya serta lingkungan yang ada di sekitarnya (Bijeh.com, 2014).

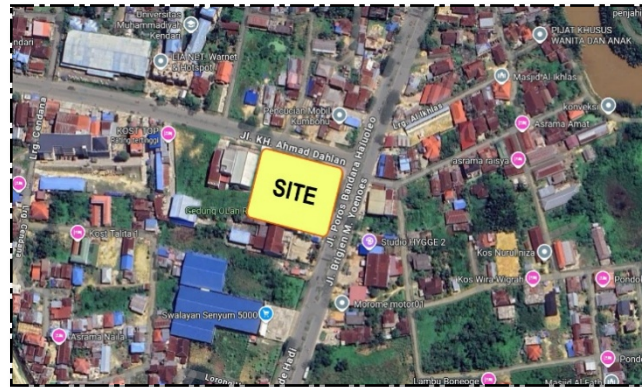
2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah eksploratori, deskriptif, dan analitik dalam penelitian arsitektur kreatif. Metode eksploratori digunakan dalam penggalan judul tugas akhir, pemilihan fokus dari permasalahan, serta perumusan hipotesa melalui penekanan yang dipilih; metode deskriptif digunakan untuk mengorganisasi setiap data, baik itu primer maupun sekunder, serta metode analitik yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat yang bermakna dan dapat dijabarkan.

2.1 Lokasi & Objek Penelitian

Berdasarkan hasil pertimbangan pembobotan kriteria pemilihan lokasi museum arsitektur, Kelurahan Bende yang paling sesuai dengan perencanaan museum arsitektur. Adapun lokasi museum arsitektur yang direncanakan adalah:

- Jalan : KH. Ahmad Dahlan
- Kecamatan : Wua-Wua
- Kabupaten/Kota : Kendari
- Provinsi : Sulawesi Tenggara
- Luas Tapak : 15,561 m²



Lokasi Museum Arsitektur yang Direncanakan
Sumber : Google Maps 2020

2.2 Konteks Sekitar

Berdasarkan pertimbangan untuk menentukan lokasi Museum Arsitektur yaitu aksesibilitas yang mudah serta dekat dengan fasilitas pendidikan dan perkantoran, sehingga site yang tepat untuk pembangunan Museum Arsitektur dengan konsep Arsitektur High Tech ialah terletak di Jalan KH. Ahmad Dahlan dengan luas area sebesar 15,561 M2.



Batas-batas tapak
Sumber : Analisis Penulis

3. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

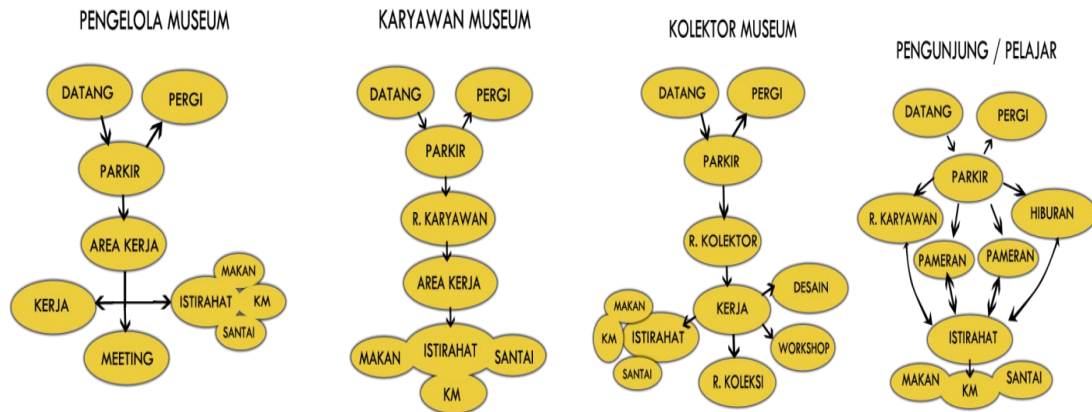
3.1 Besaran Ruang

Tabel Besaran Ruang

No.	Ruang	Kapasitas	Luas Total M ²
1.	Ruang Kurator/Kepala Museum	1 unit	25,2
2.	Ruang Staf Administrasi/Tata Usaha	1 unit	62,4
3.	Ruang Arsip	1 unit	50
4.	Lobby	1 unit	216
5.	Ruang Resepsionis	2 orang	9
6.	Loket Tiket	2 orang	10
7.	Ruang Penitipan Barang	1 unit	20
8.	Ruang Pameran Utama	1 unit	22,5
9.	Ruang Pameran Temporer	1 unit	60
10.	Ruang Pameran Interaktif	1 unit	400
11.	Ruang Pameran Khusus	1 unit	25,5
12.	Ruang Serbaguna	1 unit	27,5
13.	Ruang Koleksi Maket	1 unit	30
14.	Ruang Koleksi Gambar	1 unit	15
15.	Ruang Koleksi Material/Bahan	1 unit	30
16.	Ruang Koleksi Furniture	1 unit	30
17.	Ruang Koleksi Ragam Hias	1 unit	15
18.	Ruang VR (<i>Virtual Reality</i>)	1 unit	80
19.	Ruang Perpustakaan	1 unit	116
20.	Kafetaria	1 unit	60
21.	Ruang Penyimpanan Koleksi	1 unit	150
22.	Ruang Pendataan dan Dokumentasi	1 unit	150
23.	Gudang Perlengkapan	1 unit	675
24.	Ruang Staf Teknik	1 unit	6
25.	Pantry	1 unit	10
26.	Ruang ME	1 unit	37
27.	Ruang Kontrol CCTV & Sistem Alarm	1 unit	16
28.	Ruang Genset	1 unit	6
30.	Ruang Pompa Air	1 unit	10
31.	Toilet Pria/Wanita	4 unit	9
35.	Ruang Peralatan Kebersihan	1 unit	4
36.	Pos Jaga	1 unit	2,25

3.2 Aktivitas Pengguna Bangunan

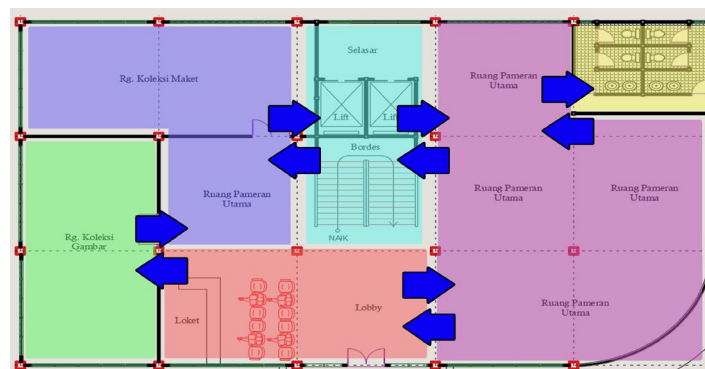
Pelaku aktifitas pada perancangan Museum Arsitektur ini adalah pengelola dan karyawan museum, pengunjung/wisatawan, pelaku usaha, mahasiswa/pelajar, pakar/pelatih/ahli. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diasumsikan aktifitas yang dilakukan oleh para pengguna bangunan. Hal ini tergambar pada gambar di bawah mengenai skema aktifitas.



Analisis Aktivitas Pengguna Museum
Sumber : Analisis Penulis

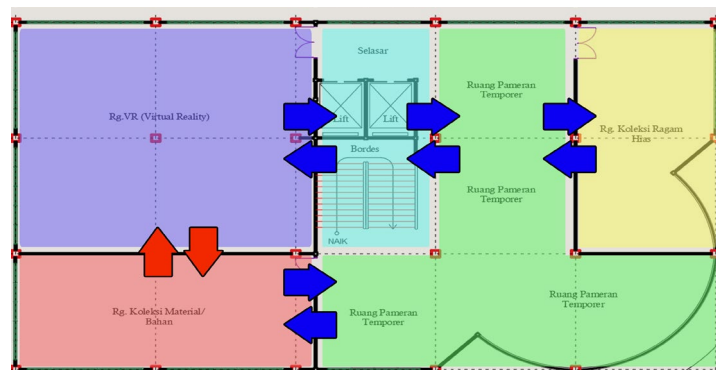
3.3 Zoning dan Hubungan Ruang

Lantai 1



Cukup erat ■
Kurang erat ■

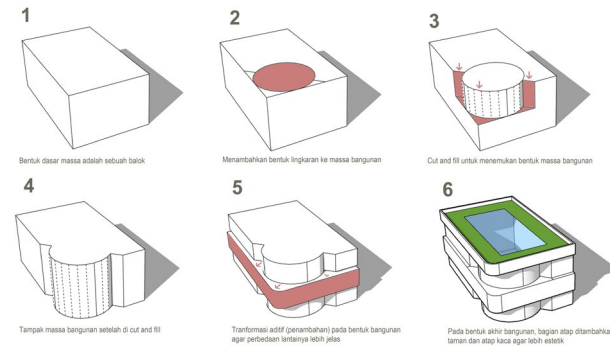
Lantai 2



Cukup erat ■
Kurang erat ■

B. Pendekatan Konsep Tampilan Bangunan

Transformasi Bentuk



Gambar 2. 1 Tampilan Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis, 2025)

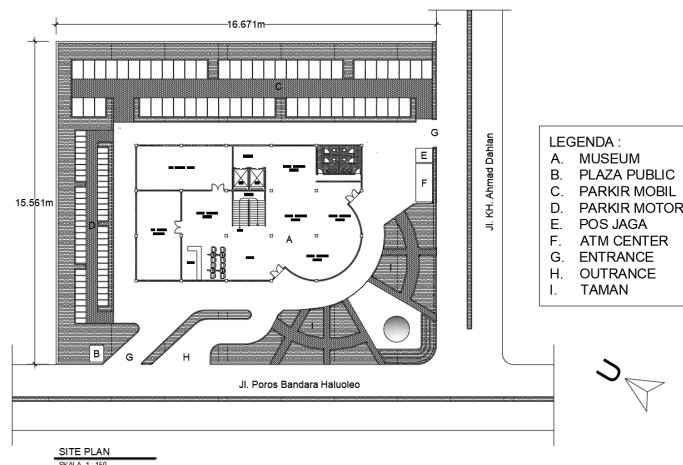
1. Desain yang inovatif dan dinamis

Bentuk bangunan mengadopsi geometri kontemporer dengan permainan bidang miring, lengkung, dan void vertikal.

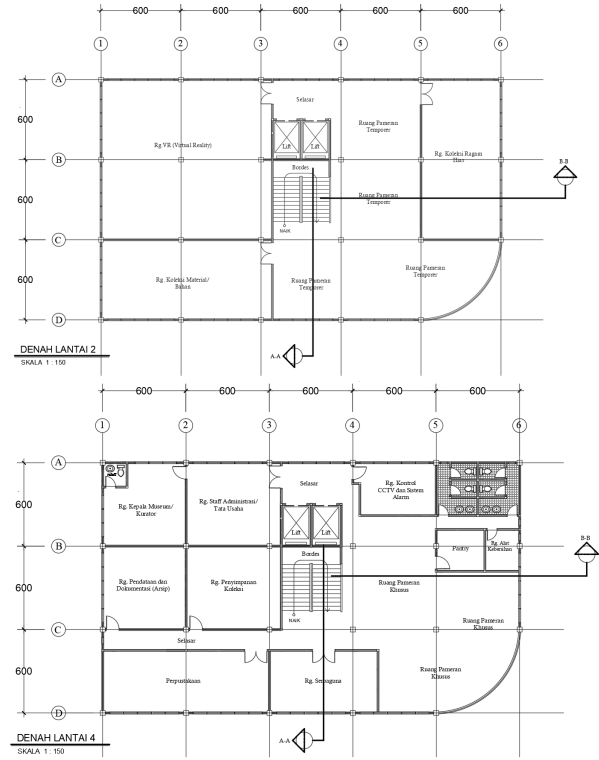
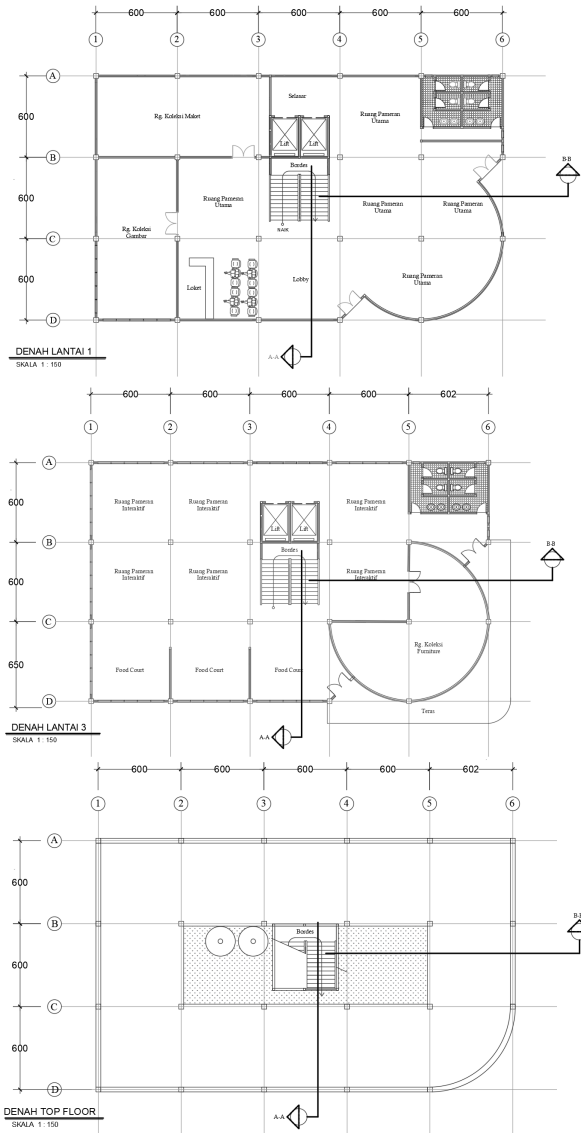
2. Fasad transparan dan pencahayaan alami

- Fasad museum menggunakan kombinasi kaca *low-E*, kisi aluminium, dan panel GRC berlubang untuk mengontrol cahaya dan panas.
- Area publik seperti cafe dirancang dengan *double-height glass wall* untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan diberi bukaan.
- Sistem pencahayaan malam hari menggunakan *LED wall washer* dan *uplight* untuk menonjolkan tekstur fasad dan menciptakan identitas visual malam hari

3.5 Site Plan



3.6 Denah



3.7 Perspektif



4 KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, perencanaan Hotel dan Mal di Kota Kendari dengan pendekatan arsitektur kontemporer menghasilkan beberapa kesimpulan penting:

1. Pemilihan Lokasi dan Tapak yang berlokasi di Jl. KH. Ahmad Dahlan Kecamatan Wua-wua, dipilih berdasarkan kriteria strategis yang memenuhi aspek RTRW, aksesibilitas, ketersediaan utilitas, dan potensi pengembangan kota. Tapak ini berada dalam zona kegiatan perdagangan dan jasa sesuai arah pengembangan CBD Kendari.
2. Konsep Perancangan dirancang dengan pendekatan arsitektur High Tech yang adaptif terhadap iklim tropis Kendari. Konsep ini tercermin dalam bentuk bangunan yang ekspresif, penggunaan pencahayaan alami, integrasi vegetasi, serta pemilihan material lokal dan tahan lembap.
3. Integrasi museum secara fungsional dan visual integrasi kedua fungsi dalam satu kawasan memberikan efisiensi dalam pengelolaan lahan, utilitas.
4. Penerapan Prinsip Keberlanjutan Sistem drainase permukaan, sumur resapan, penggunaan vegetasi lokal, panel surya, serta pengolahan limbah grey water melalui IPAL modular menjadi bagian dari strategi desain berkelanjutan yang mendukung efisiensi energi dan kelestarian lingkungan.

5 DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019.
- Basuki, Sulisty. Perpustakaan Digital dan Informasi Elektronik. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2020.
- Gunawan, Heri. Teknologi Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Maulana, F. Museum Masa Depan: Penggabungan Teknologi dan Warisan Budaya. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Ramadhan, I. Teknologi Interaktif dalam Dunia Edukasi. Surabaya: CV Cendekia Media, 2020.
- Siregar, B. Digitalisasi Museum: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023.
- Smith, John. The Future of Museums in the Digital Era. London: Routledge, 2020.
- Wulandari, T. Panduan Membuat Museum Edukasi Berbasis Teknologi. Jakarta: Literasi Nusantara, 2021.
- Budi, Agung. "Museum Interaktif Sebagai Media Edukasi Generasi Digital." Jurnal Teknologi & Masyarakat, vol. 14, no. 1, 2021, hlm. 33-41.
- Hidayat, R. "Transformasi Digital Museum Indonesia Pasca Pandemi." Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 6(3), 2021, hlm. 72-81.

- Kurniawan, A. "Smart Museum: Teknologi AI dan AR dalam Dunia Permuseuman." *Jurnal Teknologi Informasi dan Budaya*, 8(2), 2020, hlm. 55-63.
- Nugroho, R. "Peran Augmented Reality dalam Menarik Minat Pengunjung Museum." *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 2022, hlm. 20-27.
- Putri, R.A., & Sari, M.D. "Penerapan Virtual Reality pada Pameran Museum Digital." *Jurnal Informatika dan Komputer*, 11(4), 2023, hlm. 89-97.
- Rahmawati, D. "Peran Teknologi dalam Transformasi Museum di Indonesia." *Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 10(2), 2021, hlm. 45-52.
- Susanto, D. "Gamifikasi dalam Ruang Pameran: Studi Kasus Museum Digital." *Jurnal Seni dan Media Interaktif*, 9(1), 2020, hlm. 12-19.
- Yuliana, N. "Efektivitas Aplikasi Mobile dalam Menyampaikan Informasi Koleksi Museum." *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 7(2), 2022, hlm. 99-106.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Digitalisasi Museum Nasional. Diakses dari: <https://www.kemdikbud.go.id>
- UNESCO. (2021). Museum and Digital Innovation: A Global Overview. Diakses dari: <https://unesco.org>
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Pedoman Pengembangan Museum Interaktif. Diakses dari: <https://museum.kemdikbud.go.id>
- Tim Kurator Museum Teknologi Indonesia. (2023). Katalog Museum Teknologi dan Inovasi. Jakarta: MuseumTekno Press.