

# Museum dan Galeri Patung di Bali

Putu Andrew Utama dan Ir. M. I. Aditjpto, M.Arch  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 andysutama@gmail.com; adicipto@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Museum dan Galeri Patung di Bali

## ABSTRAK

Museum dan galeri patung di Bali merupakan fasilitas yang ditujukan untuk memfasilitasi karya seni patung agar dapat dinikmati dan dipahami cerita atau sejarahnya oleh masyarakat lokal maupun wisatawan. Fasilitas ini menawarkan berbagai pengalaman yang menarik mulai dari interaksi antara pengunjung dengan patung, pengunjung dengan pematung dan juga ada fasilitas dimana pengunjung dapat belajar bagaimana cara-cara dasar membuat patung dan dapat mencoba untuk membuat patung itu sendiri. Selain itu juga terdapat restoran, dan galeri dimana selain menikmati, pengunjung juga dapat melakukan pembelian terhadap patung-patung tertentu, di dalam kompleks bangunan ini terdapat 4 bangunan berbeda yang memiliki fungsi-fungsi berbeda juga, bangunan pertama berisikan lobby, museum kecil, kantor, gudang dan kelas, bangunan ini merupakan bangunan terluar pada kompleks museum, lalu yang kedua ada tempat untuk pengerajin, disini pengunjung dapat berinteraksi dan melihat pengerajin membuat patung, yang ketiga ada galeri dan restoran, dan yang terakhir adalah Museum utama itu sendiri.

Kata Kunci: Museum, patung, pengunjung, interaksi

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Museum adalah tempat dimana ada banyak peninggalan budaya/karya seni seseorang/daerah yang memiliki nilai sejarah yang dikumpulkan di satu tempat oleh suatu lembaga atau seseorang untuk di pameran/ dilestarikan, agar orang-orang / masyarakat dapat melihat dan mengetahui asal usul bahkan hal-hal lain dari benda tersebut. Museum adalah salah satu sarana bagi kita untuk dapat mengetahui peninggalan-peninggalan dari masa lalu, bagian dari sejarah yang kadang masih menyimpan misteri dan bahkan ada keterkaitan dengan masa sekarang.

Dapat di lihat rata-rata setiap kawasan memiliki museum-museumnya sendiri yang menceritakan tentang asal usul atau sejarah dari daerah tersebut, seperti museum Surabaya, museum Bali, dan lain sebagainya yang menceritakan atau memamerkan sejarah dari tiap-tiap daerah tersebut, tetapi ada juga museum swasta yang menyuguhkan barang/ benda yang tak kalah menarik, seperti museum lukisan, museum patung, dan masih banyak museum-museum lainnya. Tak dapat dipungkiri Museum adalah tempat yang penting, agar generasi-generasi selanjutnya tidak lupa dengan sejarah/ hal penting yang telah terjadi.

Selain itu di Indonesia, tak dapat dipungkiri bahwa pulau Bali adalah salah satu tempat yang kaya akan

sejarah, budaya, dan seninya yang masih kental, dan dapat kita jumpai dimana-mana jika berada di Bali, dapat kita lihat rumah-rumah yang masih menggunakan gaya lama(khas Bali), patung-patung dimana-mana, lukisan-lukisan juga dimana-mana, selain itu masyarakat juga masih melestarikan budaya-budaya bali seperti tari-tarian maupun dari sisi reiligijs. di Bali, Museum banyak yang dapat kita jumpai, mulai dari Museum tentang Jaman penjajahan, museum Laut, Museum lukis, dan Museum sejarah Bali, selain itu galeri-galeri seni lukis/patung juga sering kita jumpai. Tetapi museum yang mengkhususkan untuk memamerkan patung dan sejarahnya bisa dibbilang tidak ada, adapun dicampur dengan lukisan. Dengan ke khas-an ukiran dan patung diBali tetapi tidak ada sarana untuk memamerkannya perlu dipikirkan lagi bahwa mendirikan Museum khusus patung dan pahat merupakan langkah baik untuk melestarikannya. Dimana orang dapat dengan santai menikmati dan mengetahui asal-usul bahkan makna dari patung-patung tersebut.

Dengan adanya museum yang mengkhususkan untuk patung dan pahat orang dapat dengan santai melihat satu-persatu patung yang dipamerkan, lain halnya dengan galeri. Di Bali galeri patung sangatlah banyak, tetapi patung-patung di galeri-galeri itu biasanya dipamerkan untuk dijual dan tidak ada penjelasan tentang sejarah atau tujuan pembuatannya, orang-orang memang dapat melihat tetapi tidak bisa menikmati dan mengetahui dengan benar cerita dari patung tersebut.



Gambar 1. 1. Contoh Patung yang terdapat di Bali (sumber : google.com)

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah museum yang dapat memberi pengalaman lebih, tidak hanya memamerkan barang pameran tetapi juga memberi edukasi atau pembelajaran bagaimana membuat cara patung. serta memberifasilitas untuk berinteraksi antara pengunjung dan pematung

**Tujuan Perancangan**

Membuat museum ini menjadi hal baru yang ada di bali, dengan mengkhususkan museum ini dengan patung saja dan memberi pengalaman baru bagi orang awam tentang bagaimana cara membuat/memahat patung, jadi kesan "membosankan" dari sebagian orang mampu diatasi dengan memberi pengalaman baru tentang memahat, juga bagi pekerja seni patung diberi tempat untuk memamerkan karyanya agar dapat dilihat orang banyak.

**Data dan Lokasi Tapak**

Lokasi tapak terletak di Bali tepatnya di Gianyar, Ubud, dan itu merupakan lahan kosong (sawah), lokasi tapak terletak dekat dengan pusat pariwisata ubud, ada pasar seni, beberapa tempat makan yang namanya sudah dikenal (bu oka, nuris, kedewatan,dsb), lalu ada juga museum antonio blanco.



Gambar 1. 2. Lokasi tapak (sumber: googlemap)

**Data Tapak**

Nama jalan	:Jl.Subak sok wayah
Status lahan	:Tanah kosong
Luas lahan	:17.090m <sup>2</sup>
Tata guna lahan	:Pariwisata
GSB arah Barat	:6m

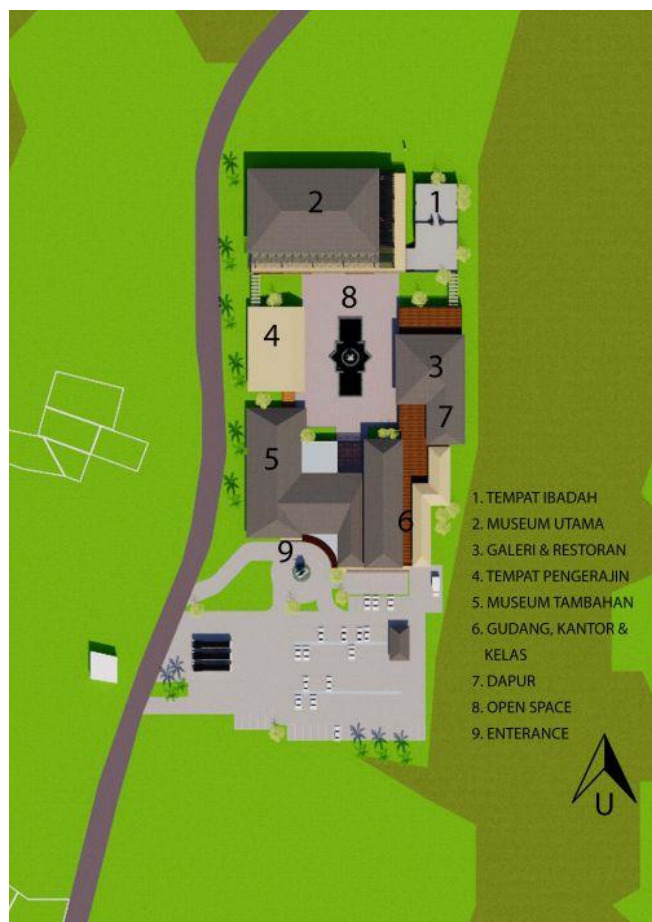
- GSB arah Timur :4m
  - GSB arah Selatan :4m
  - GSB arah utara :4m
  - Koefisiendasar bangunan (KDB) :40%
  - Koefisien dasar hijau (KDH) :30%
  - Koefisien luas bangunan (KLB) :80%
  - Tinggi Bangunan maksimal :12 meter
- (Sumber: perda Gianyar)

### DESAIN BANGUNAN

#### Program Ruang

Terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Lobby/ tempat informasi
- Museum tambahan
- Tempat interaksi dengan pengerajin
- Galeri
- Restoran
- Museum utama
- Gudang, kantor, dan ruang pegawai
- Ruang Kelas
- Tempat ibadah



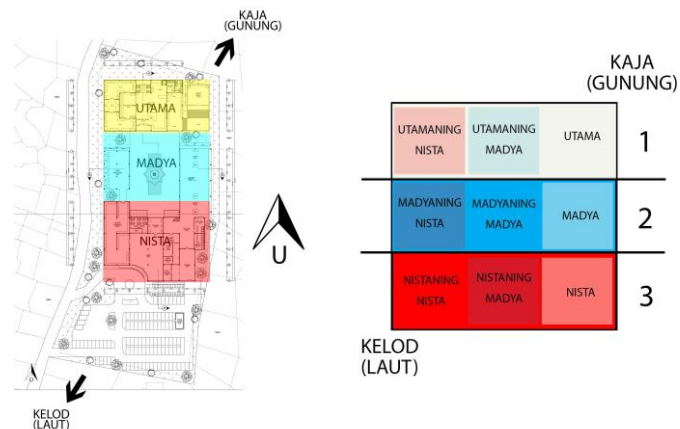
Gambar 2. 1. Site Plan

#### Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan vernakular dikarenakan lokasi perancangan terletak di daerah yang kebudayaannya sangat tinggi, dan cirikhlas daerahnya masih sangat menonjol

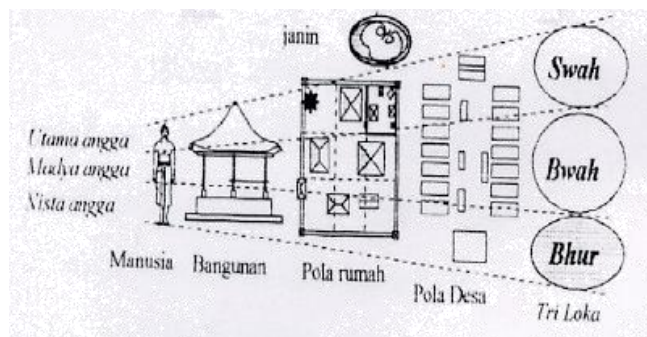
#### Tri angga

Adalah salah satu filosofi atau konsep pembangunan yang ada di Bali. Tri Angga memfokuskan pada peletakan bangunan yang menyesuaikan "SUCI" dan "KOTOR" dimana peletakan bangunan disesuaikan dengan arah gunung dan laut, semakin tinggi dataran akan semakin suci bangunannya dan semakin rendah adaalah sebaliknya, "Utama" adalah tempat atau area paling suci atau penting, lalu "Madya" adalah daerah atau area pendukung, dan "Nista" merupakan tempat yang paling kotor atau tempat yang tidak disinggahi secara terus menerus atau jangka waktu yang sangat lama, pada filosofi ini pembagian 9 arah atau tempat tetap digunakan, tetapi pembagian tersebut fleksibel sesuai dengan 3 pembagian (utama, madya, nista)



Gambar 2. 2. Pembagian

Gambar 2. 3. Pembagian



Gambar 2.41. Pembagian Tri Angga



Gambar 3.1 Tampak Timur

### Tampak Timur

Terlihat dari arah jalan raya, akan terlihat entrance, museum tambahan, tempat pengerajin, dan museum utama



Gambar 3.1 Tampak Selatan

### Tampak Selatan

Terlihat bagian belakang bangunan Museum utama dan tempat ibadah (kiri)



Gambar 3.2 Tampak Utara

### Tampak Utara

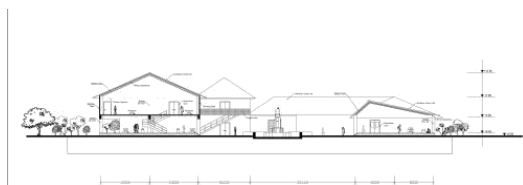
Disini dapat dilihat entrance (dari arah kiri) dan di tengah (patung depan) adalah area drop off



Gambar 3.4 Tampak Barat

### Tampak Barat

Dapat dilihat terdapat gudang (kiri bawah), kelas (atas) lalu galeri, restoran dan ada tempat ibadah di bagian ujung (kanan)

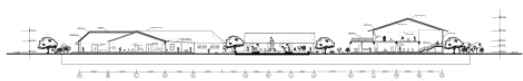


3.5 Potongan B-B

Gambar

### Potongan B-B

Pada potongan B-B Bagian terpotong mulai dari restoran (kiri) dan tempat pengerajin (kanan) restoran terletak diatas galeri dari restoran juga dapat menjangkau area outdoor dan kelas



Gambar 3.6 Potongan A-A

### Potongan A-A

dan pada potongan A-A terpotong mulai dari lobby (kiri) dan Museum utama (kanan) tinggi bangunan 12m (maksimal)



Gambar 3.7 Perspektif



Gambar 3.8 Perspektif

**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menonjolkan kesan tradisional serta membuat museum/ ruang barang pameran menjadi dapat lebih dinikmati dengan baik

1. Museum tambahan

Di sini pemakaian material kayu yang agak gelap dan permainan lampu menjadi sesuatu yang utama, pertama kayu yang agak gelap ditujukan agar orang merasa lebih tenang dan hangat ditambah dengan permainan cahaya yang ditujukan untuk membuat orang lebih fokus terhadap barang pameran, selain itu permainan pencahayaan juga sebagai salah satu penunjuk jalan



Gambar 4.1. Perspektif interior Museum tambahan

2. Museum utama



Gambar 4.2. perspektif interior Museum Utama

hampir sama dengan penggunaan material dan penjelasan pada museum tambahan, disini ingin menonjolkan kesan hangat dan tenang jadi pengunjung dapat menikmati barang pameran lebih santai lagi dan dibantu dengan pencahayaan yang membuat barang pameran lebih menonjol

3. Open space tengah

Di daerah ini dapat dilihat bangunan bangunan yang ada, material bangunan juga disesuaikan dengan keadaan daerah tersebut, seperti batuan alam, dan kayu-kayu, juga ditambahi dengan fasad dan beberapa ukiran yang menonjolkan cirikhas dari

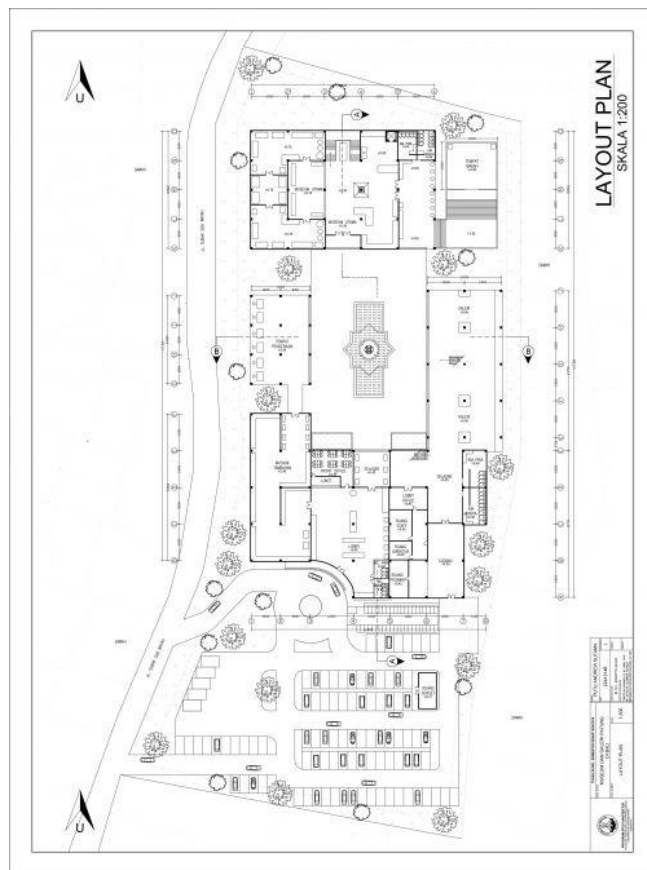
Bali itu sendiri, juga diberi kolam di tengah agar suasana disekitar menjadi lebih segar dan hidup.



Gambar 4.3. Perspektif Open Space Museum

**Sirkulasi dalam bangunan**

Gambar 5.1. Layout Plan

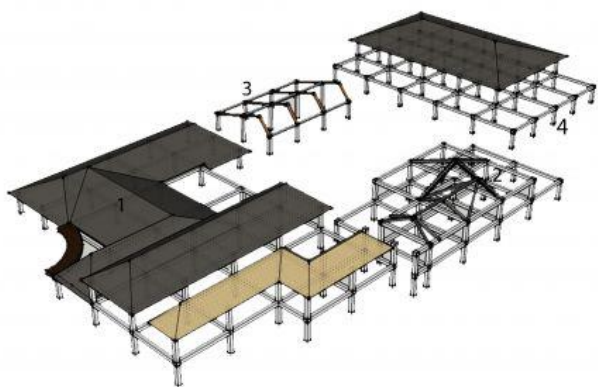


Akses jalan masuk utama kendaraan berada di sisi barat, lalu masuk melewati drop off area dan parkir di sisi selatan. pertama pengunjung akan ditujukan terhadap lobby dimana pembelian tiket masuk dan informasi terdapat disini, lalu pengunjung dapat memasuki ruang museum utama, dan keluar di tempat pengerajin, disini pengunjung dapat berinteraksi dengan pengerajin serta melihat bagaimana cara pembuatan patung, lalu pengunjung akan dapat masuk ke Museum utama, dan galeri pada lantai 1. Untuk lantai 2 dapat diakses melalui galeri dan daerah kantor, dimana pengunjung dapat menikmati hidangan

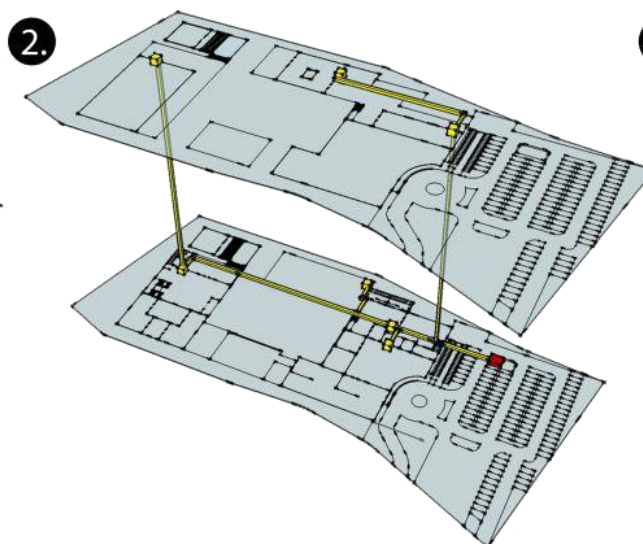
di restoran dan juga menikmati pemandangan sekitar, di sekitar restoran juga disediakan outdoor area untuk beristirahat, tak jauh dari situ terdapat ruang kelas dimana pengunjung dapat belajar mematumg. untuk servis akses terdapat dari arah enterance, yang ditujukan langsung ke arah gudang di bagian timur, ruang pegawai dan kantor dapat diakses oleh pegawai juga melalui jalan tersebut

**Sistem Struktur**

Struktur bangunan menggunakan kolom beton dengan ukuran kolom 60x60 untuk seluruh bangunan, rangka atap menggunakan space trust dikarenakan bentang yang cukup lebar, dan penutup atap menggunakan genteng tanah liat, untuk menonjolkan ke khasan dari Bali itu sendiri.



Gambar 5.2. Isometri Struktur

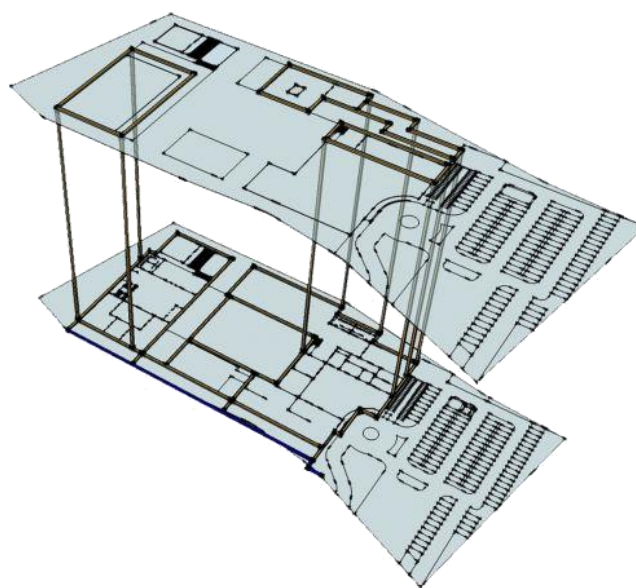


- Genset
- SDP
- MDP
- PLN
- TRAF0

Gambar 6. 1. Isometri utilitas listrik

**Sistem Utilitas**

1. Sistem listrik  
Distribusi listrik dari Pln lalu di menuju meteran, lalu disalurkan ke trafo, setelah itu ke MDP dan dari MDP terdistribusi ke SDP, selain itu disediakan genset jika terjadi pemadaman listrik, dsb,
2. Sistem air hujan  
Akan disediakan jalur dari atap dari setiap massa menuju ke selokan atau saluran kota,

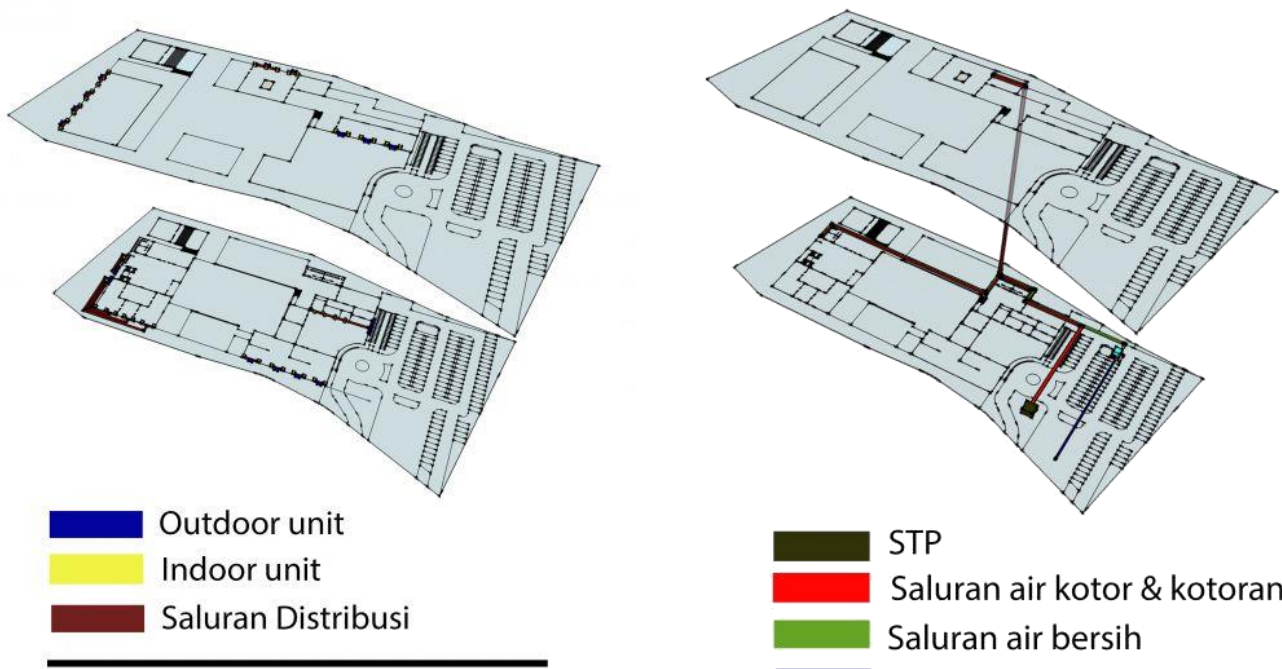


- Saluran air hujan
- Saluran Kota

Saluran air hujan  
|  
Saluran Kota

Gambar 6. 2. Isometri utilitas air hujan

3. Sistem AC  
Sistem tata udara menggunakan sisem split dikarenakan tidak semua ruang pada bangunan ini memakai AC, dikarenakan banyak bagian bangunan yang dibuat terbuka.



- Outdoor unit
- Indoor unit
- Saluran Distribusi

- STP
- Saluran air kotor & kotoran
- Saluran air bersih
- Air Bersih
- Tandon
- PDAM

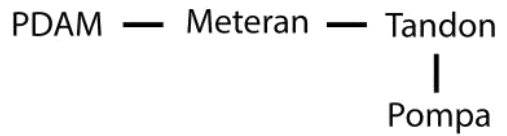
Gambar 6. 3. Isometri sistem tata udara

4. Sistem air bersih dan kotoran

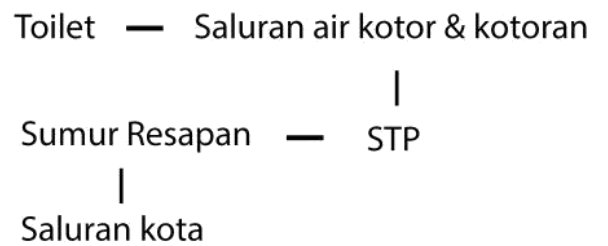
Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik (475,8 KV) yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.

Gambar 6. 4. Isometri sistem tata udara

skematik air bersih



skematik air kotor



## KESIMPULAN

Perancangan Museum dan Galeri Patung di Bali diharapkan dapat mewadahi keindahan dan keunikan patung yang ada di Bali sendiri, maupun manca negara, didalam suatu ruangan agar wisatawan lokal dan wisatawan manca negara dapat menikmati keindahan patung tidak di sembarang tempat (jalanan) tetapi dapat menikmati di dalam sebuah ruangan yang nyaman dan tenang, juga diharapkan proyek ini akan menjadi suatu tempat yang dapat membawa dampak baik, meskipun di Bali sendiri terdapat banyak Museum dan Galeri seni, proyek ini mampu bersaing dengan menawarkan fasilitas-fasilitas yang mendukung fasilitas utama dan orang yang biasanya jenuh atau malas ke museum untuk kedua kalinya akan berminat datang kembali

## DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, E. (1989). *Data arsitek* (Jilid 1) edisi kedua (Sjamsu Amril, Trans.). Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Neufert, E. (1989). *Data arsitek* (Jilid 2) edisi kedua (Sjamsu Amril, Trans.). Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Pemerintah Kabupaten Gianyar (2012) Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gianyar. retrieved tanggal Januari, 12, 2017 From [http://gianyarkab.go.id/assets\\_subdomain/CKImages/files/PERDA%2016%20TH%202012%20TTG%20RTRW%20KAB%20GIANYAR.pdf](http://gianyarkab.go.id/assets_subdomain/CKImages/files/PERDA%2016%20TH%202012%20TTG%20RTRW%20KAB%20GIANYAR.pdf)
- Wikipedia (2015) "Balinese architecture" *retrieved* Maret, 3, 2017 from [https://en.wikipedia.org/wiki/Balinese\\_architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Balinese_architecture)
- Wikipedia (2017) "Arsitektur Bali" *retrieved* Maret, 3, 2017 from [https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur\\_Bali#Hierarki\\_Ruang\\_.2F\\_Tri\\_Angga](https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_Bali#Hierarki_Ruang_.2F_Tri_Angga)
- Informasi Seputar Bali (2015) "Asta Kosala Kosali, Fengshui Tata Ruang & Bangunan Bali" *retrieved* Maret, 3, 2017 from <http://inputbali.com/budaya-bali/asta-kosala-kosali-fengshui-tata-ruang-bangunan-bali>