

Museum Patung Batu di Desa Batubulan, Bali

Nicolas Santoso dan Liliany S. Arifin
 Progran Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: nico_5691@yahoo.com ; lili@petra.ac.id

Abstrak— “Museum Patung Batu di Desa Batubulan, Bali” ini merupakan wadah untuk memperkenalkan kembali kebudayaan para pekerja seni dalam bidang seni pahat, khususnya dalam pembuatan patung batu. Fasilitas ini menyediakan ruang pameran tentang sejarah peradaban batu, indoor archeolog, workshop pembuatan batu, ruang pameran tetap, galeri dan restoran serta souvenir shop.

Pendekatan perancangan memakai metode segitiga semiotika, dengan referensi proses pembuatan batu, maka ditentukan konsep perancangannya ‘from nothing to something’. Aplikasi konsep pada zona dibagi menjadi 3 zona, yaitu zona awal yang mencerminkan bentuk batu yang belum diolah, zona kedua merupakan cerminan dari pembuatan siluet patung batu dengan mulai munculnya lekukan atau siluet, dan zona ketiga merupakan cerminan proses akhir pada pembuatan patung batu yang sudah detail. Museum ini memakai pendalaman karakter ruang, yang ditonjolkan pada ruang pameran tentang sejarah peradaban batu dan ruang workshop pembuatan patung batu.

Kata Kunci— Museum, Patung, Batu, Desa Batubulan, Bali,

I. PENDAHULUAN

Desa Batubulan merupakan desa yang terkenal akan seni pahat patung batu. Di era tahun 70’an, jauh sebelumnya, kreasi Desa Batubulan hanyalah sebatas karya sosial budaya belaka. “uang bukanlah menjadi ukuran, tetapi kepuasan bathin dan sebuah pengabdian jauh lebih bermakna” – I Made Sura. (<http://desabatubulan.com/pariwisata/pematung-batu-desa-batubulan/>). Namun saat ini persepsi masyarakat terhadap Desa Batubulan ialah berupa desa pendistribusi patung batu.

Oleh karena itu, sebuah fasilitas yang dibutuhkan ialah berupa museum. Karena museum merupakan lembaga yang diperuntukan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi untuk mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan **studi, penelitian, kesenangan dan hiburan**. (Ayo Kita Mengenal Museum ; 2009)

Karena museum dimata masyarakat Indonesia masih di pandang negatif, dan juga masih pada stigma ketinggalan jaman, kuno, suram, dan angker, sehingga minat masyarakat untuk menimba pengetahuan di museum masih sangat rendah.

(<http://www.politikindonesia.com/m/index.php?ctn=1&k=wawancara&i=39680>)



Gambar 1.1 Museum saat ini dan yang diharapkan

Permasalahan desain yang mendasari perancangan ini adalah bagaimana menciptakan Museum Patung Batu yang mampu mengapresiasi kebudayaan local Desa Batubulan, dengan cara mengangkat melalui proses dasar pembuatan patung batu. Sehingga pengunjung tidak sekedar melihat dengan pasif, tetapi mempunyai kesempatan untuk mengalami proses pembuatan patung dan mencobanya.



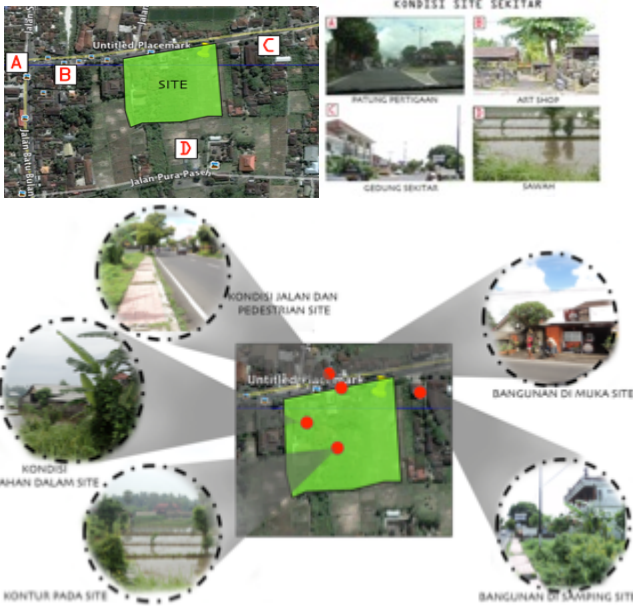
Gambar 1.2 Pengunjung yang hanya sebatas melihat patung batu jadi (pengunjung saat ini)



Gambar 1.3 Pengunjung yang dapat melihat keseluruhan proses pembuatan patung batu (pengunjung museum)

II. URAIAN PENELITIAN

A. Data dan Lokasi Proyek



Gambar 2.1 Lokasi dan Kondisi Sekitar Site

Lokasi berada di Jalan Raya Celuk, Desa Batubulan, Kab. Gianyar, Bali. Dengan batas lokasi disebelah Utara, Timur, dan Selatan merupakan pemukiman dan pada sebelah Barat merupakan lahan kosong. Luas lahan site ini ialah kurang lebih 2Ha, dengan keadaan fisik tanah relatif kontur, karena merupakan daerah persawahan. Kondisi eksisting site ini ialah berupa persawahan dan rumah, serta memiliki peraturan KDB maksimal 40%, KLB maksimal 30%, GSB depan 6m, GSB belakang 4m, dan GSB samping 3m.

B. Sasaran Pengguna Fasilitas

Sasaran utama pada Museum Patung Batu adalah para pelajar dari tahap SD,SMP,SMA, hingga perguruan tinggi, namun tidak menutup kemungkinan bagi masyarakat luar (dalam dan luar negeri) untuk menikmati fasilitas pada museum ini.

C. Tujuan

Menjadi ikon bagi Desa Batubulan dalam usaha menjaga kelestarian lokal dan juga memberi wadah yang bersifat **rekreasi edukatif** bagi anak-anak sebagai alternatif fasilitas anak di Gianyar.

D. Konsep Perancangan

Dalam perancangan kali ini menggunakan **konsep segitiga semiotika**, selain ingin mengekspresikan setiap zona yang ada, juga bertujuan menjadi ikon bagi Desa Batubulan.



Gambar 2.2 Konsep Segitiga Semiotika

Titik awal dari konsep ini berangkat dari **signified**, yang memakai **from nothing to something** dengan **referent** memakai **proses dasar pembuatan patung batu**, memakai sebuah proses yang dimasukan kedalam bangunan, **menuntut pengunjung untuk mengikuti dan melewati setiap proses yang ada dari awal hingga akhir**, sehingga museum ini mempunyai sistem sirkulasi **linier**.

Memasukan **referent** yang ada baik ke dalam ruang maupun fasad bangunan.

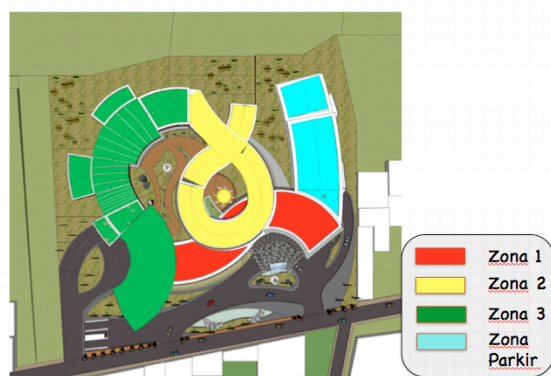
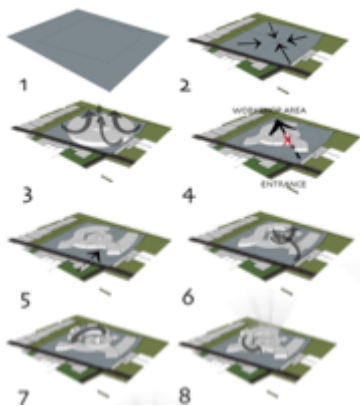
NO	PROSES PEMBUATAN PATUNG BATU	TRANSFORMASI	BENTUK VISUAL
1	BENTUKAN YG BELUM DIOLAH 	BATU YANG AKAN DIADUKAN PATUNG, BIASA BERSIPA SEBELUM BOGDANAN (ZONING: AWAL) - HALL - RESEPSIONIS - LOBBY - TICKETING	DASAR NOTHING
2	MEMBUAT LUKUAN → SILUET 	TAHAP SELANUTNYA MEMBUAT SILUET, AKAN TEBENTUK BERBENTUK PROFORSI PATUNG YANG DIMONCOKAN (ZONING: SIALA TERLIHAT) - THE STORY OF STONE - PERMUSEUMAN - INDOOR ARCHEOLOG PARK	KARAKTER MASIF, COAKAN
3	PENDETAJLAN 	SETELAH TAHAP PEMBENTUKAN PROFORSI PATUNG SELESAI, DILANUTKAN DENGAN PENDETAJLAN PADA BAGIAN-BAGIAN PATUNG YANG TERLIHAT MENONJOL (ZONING: PHOROSIS) - WORKSHOP - GALLERY - R. PAMERAN - RESTAURANT	PENGULANGAN / REPETISI

Gambar 2.3 Referent

Bentukan mengambil dari pola site, lalu ingin menonjolkan suatu bidang secara vertikal, agar terlihat secara keseluruhan. Dan mengambil bentuk yang pipih serta melengkung diakibatkan karena bentukan pipih merupakan bentukan yang mengalir satu arah, dalam hal ini pengunjung dipaksa untuk mengikuti bentuk pipih tersebut, sehingga terciptalah jalur sirkulasi yang linier. Pola lengkung didapati dengan melihat patung batu Bali secara keseluruhan yang bermain pada pola lengkung.



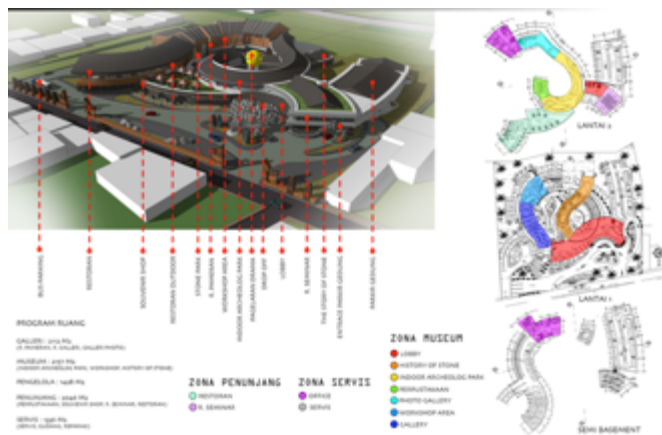
Gambar 2.4 Contoh Patung Bali



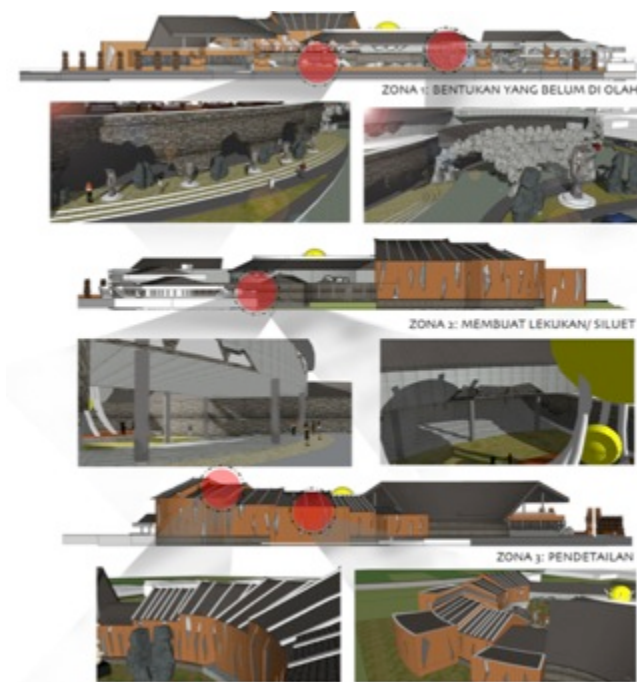
Gambar 2.8 Penerapan Konsep ke dalam Layout Plan



Gambar 2.5 Gubahan Bentuk



Gambar 2.9 Zoning Ruang Dalam

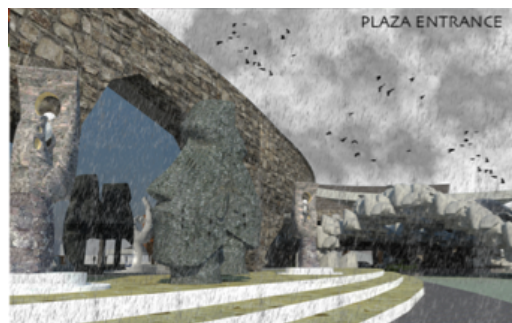


Gambar 2.6 Penerapan Konsep ke dalam Fasad Bangunan

Zona 1 (bentukan yang belum diolah) merupakan zona awal (*from nothing*) pengunjung belum mengetahui baik sejarah maupun proses pembuatan patung batu, oleh karena itu dalam zona ini hanya ada lobby, loket tiket, restoran, dan souvenir shop.



Gambar 2.7 Perspektif Drop Off Area

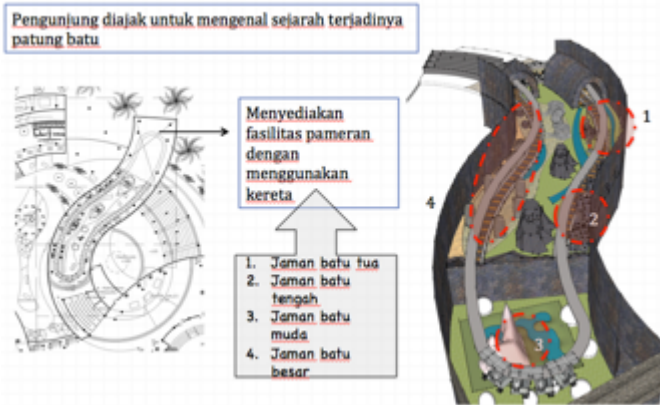


Gambar 2.10 Perspektif Souvenir Shop

E. Zoning dan Pengelompokan Ruang

Bangunan dibedakan menjadi 3 zona besar, yaitu: zona 1 (bentukan yang belum diolah), zona 2 (membuat lekukan/siluet), zona 3 (pendetailan).

Zona 2 (membuat lekukan/siluet) merupakan terusan dari zona 1, dimana mengambil dari kata siluet, hanya terlihat samar namun belum secara keseluruhan, oleh karena itu didalam zona ini pengunjung diajak untuk mengenal sejarah patung batu di **history of stone**, setelah itu diberikan fasilitas berupa perpustakaan, lalu menuju **indoor archeolog park**, yang diperuntukan utama bagi anak-anak, dan **photo gallery**.

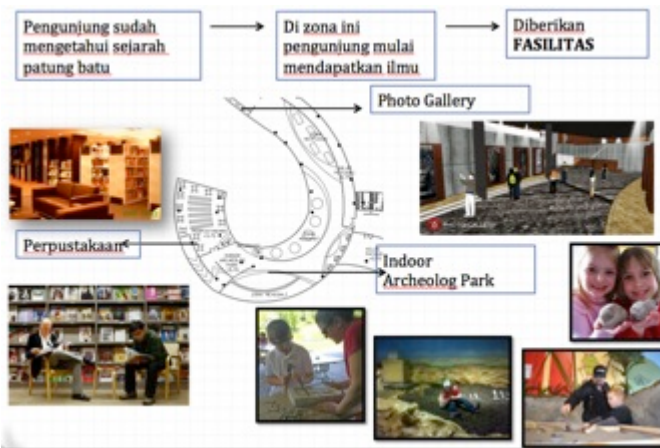


Gambar 2.11 History of Stone

Zona 3 (pendetailan) merupakan zona akhir (**to something**), pada zona ini pengunjung diharapkan sudah mengerti keseluruhan dari museum ini. Pada zona ini diberikan fasilitas berupa **workshop**, **R. Galeri**, dan **R. Pameran**. Pengunjung diharapkan bukan hanya melihat berupa patung batu saja tetapi lebih diharapkan untuk ikut serta dalam proses pembuatan patung batu itu tersebut.

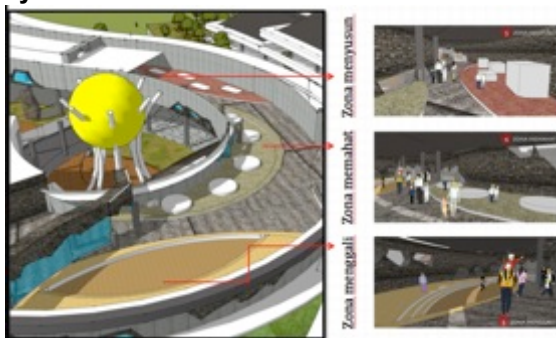


Gambar 2.14 Interior Workshop



Gambar 2.12 Perpustakaan, Indoor Archeolog Park, dan Photo Gallery

Pada zona ini, dikhususkan pengunjung untuk menikmati pada zona Indoor Archeolog Park, dimana pada fasilitas ini pengunjung dapat bermain-main dengan hal yang bersangkutan dengan proses pembuatan patung batu. Fasilitas ini dibagi menjadi 3 zona, yaitu **zona menggali**, **memahat**, **serta menyusun**.



Gambar 2.13 Interior Indoor Archeolog Park

F. Sirkulasi pada museum

Sirkulasi kendaraan pada museum dibedakan menjadi 3, yaitu untuk pengunjung dengan kendaraan pribadi, kendaraan umum, dan sirkulasi karyawan.



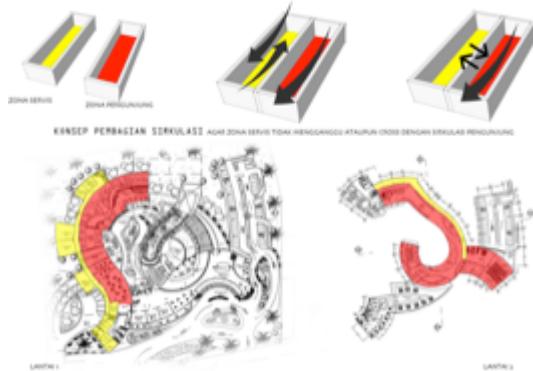
Gambar 2.15 Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi pengunjung pada museum bersifat linear dan dibagi menjadi aktivitas aktif dan pasif secara bergantian, agar pengunjung tidak terlalu pasif lalu cenderung bosan, atau terlalu aktif dan kelelahan.



Gambar 2.16 Sirkulasi Pengunjung di dalam Bangunan

Sirkulasi servis pada museum ini dipisahkan oleh jalur pengunjung agar tidak terjadi **cross circulation**.



Gambar 2.17 Sirkulasi Servis didalam Bangunan

G. Pendalaman

Pendalaman yang dipakai pada Museum Patung Batu ialah **pendalaman karakter ruang**, dimana karakter suatu ruangan sangat membantu dalam proses pembelajaran yang bersifat rekreasi dan **mental mapping** pengunjung.

History of stone, dalam ruang ini pengunjung dapat melihat secara keseluruhan sejarah patung batu, yang berangkat dari jaman batu tua, batu tengah, batu muda, hingga batu besar. Fasilitas ini menggunakan kereta, agar pengunjung dipastikan mengikuti seluruh jaman yang ada dengan waktu tempuh yang lebih singkat.



Gambar 2.18 Pendalaman Ruang **History of Stone**

Workshop, dalam ruang ini pengunjung dikenalkan kebudayaan Desa Batubulan dalam seni pahatnya, pengunjung dapat menyaksikan serta ikut serta dalam proses pembuatan patung batu.



Gambar 2.19 Pendalaman Ruang **workshop**

H. Ruang Luar

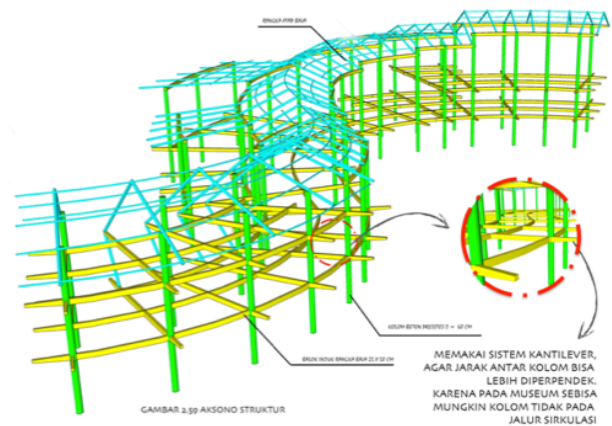
Museum ini memiliki dua buah ruang luar yang dapat dinikmati oleh pengunjung, yaitu: **Pagelaran Drama** yang mengisahkan sejarah awal mula Desa Batubulan dan **Stone Park** yang menyajikan patung batu berukuran besar.



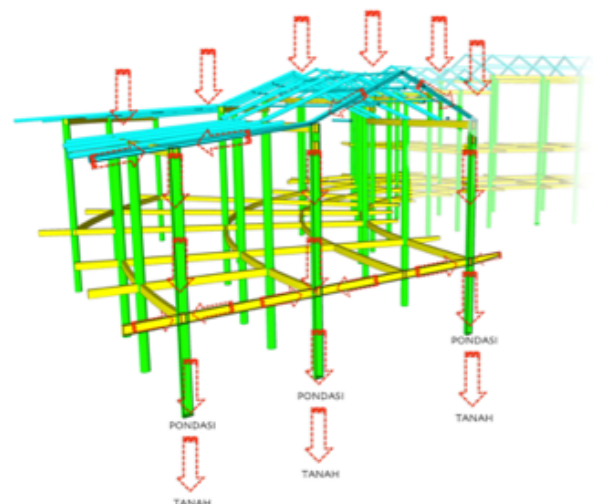
Gambar 2.20 Ruang Luar

I. Sistem Struktur Bangunan

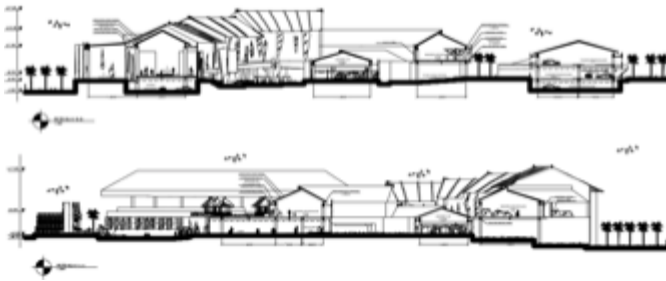
Sistem struktur bangunan memakai sistem rangka (kolom balok) dengan kolom beton presstes, karena lebih efektif pada bentang yang lebar, dikarenakan sebisa mungkin pada museum, kolom tidak ada pada jalur sirkulasi.



SISTEM PENYALURAN BEBAN



Gambar 2.21 Sistem Struktur dan Penyaluran Beban



Gambar 2.22 Potongan Bangunan

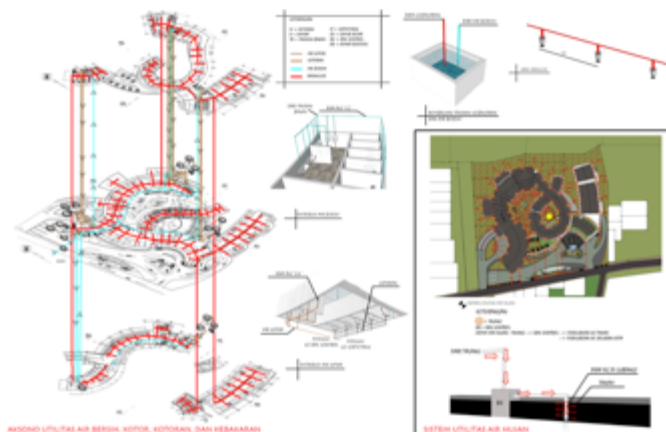
J. Sistem Utilitas Bangunan

Sistem utilitas air bersih (biru), memakai sistem *up-feed* karena kebutuhan air yang tidak terlalu besar dan bangunan memiliki ketinggian hanya 3 lantai.

Sistem utilitas air kotor dan kotoran (coklat), memakai septictank di setiap zona kamar mandi yang ada, karena kamar mandi yang dilayani tidak terlalu banyak.

Sistem kebakaran (merah), memakai sistem sprinkel (air), dikarenakan didalam bangunan bahan yang lebih banyak berupa batu, yang tahan lama terhadap api.

Sistem air hujan (oranye), memakai sistem biopori, sehingga air yang diterima dari atap tidak langsung menuju saluran kota, tetapi ada yang dibuang ke tanah.



Gambar 2.23 Sistem Utilitas

III. KESIMPULAN

Museum Patung Batu di Desa Batubulan, Bali, merupakan suatu fasilitas yang ingin mengangkat kebudayaan lokal Desa Batubulan dalam bidang seni pahat patung batu, dengan cara memperkenalkan kepada pengunjung dengan cara yang rekreatif namun memiliki sifat edukatif didalamnya, agar pengunjung dapat menikmati seluruh fasilitas, dan mengenal jauh lebih dalam kebudayaan di Desa Batubulan. Sehingga persepsi dimata masyarakat tentang Desa Batubulanpun tidak sebagai pendistribusi patung batu, namun sebagai desa yang memiliki kebudayaan yang bertahan hingga sekarang. Didalam museum dibagi menjadi 3 zona utama yang diangkat melalui proses dasar pembuatan patung batu, dan memakai pendalaman karakter ruang didalamnya, dimana karakter suatu ruangan sangat membantu dalam proses pembelajaran yang bersifat

rekreasi dan **mental mapping** pengunjung.

Sekian laporan perancangan akhir "Museum Patung Batu di Desa Batubulan, Bali". Semoga masyarakat semakin paham, melestarikan, dan mengenalkan kebudayaannya dengan kebudayaan yang lain. **Sekecil apapun sebuah kebudayaan, jika kita jaga dan dilestarikan, maka akan berdampak positif bagi kita dan masyarakat luas.** Dengan adanya proyek ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi Kabupaten Gianyar untuk mengembangkan sektor pariwisata dibidang seni pahat, yaitu patung batu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis N.S. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa dan juga seluruh keluarga yang telah mendukung penulis

Penulis N.S juga mengucapkan terima kasih kepada

1. ibu Prof. Liliyany S.Arifin, M.Sc, Ph.D. yang telah bersedia membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.

2. Bapak Ir. I.G.N Sulendra dan Ibu Anik Juniwati Santoso S.T.,M.T. selaku dosen pendamping yang ikut membantu proses pembuatan tugas akhir ini.

3. Bapak Agus Dwi Hariyanto S.T.,M.Sc, selaku Kepala Program Studi Arsitektur

4. Semua pihak yang belum disebutkan diatas

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, Timothy, Chrispin Paine, *Museum Basic*, Canada: Routledge, 1993

Badan Perencanaan dan Pengembangan Daerah Provinsi Bali. *Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Bali Tahun 2009-2029*. Denpasar: BAPPEDA, 2009

Badan Perencanaan dan Pengembangan Daerah kabupaten Gianyar. *Pelestarian Warisan Budaya Kabupaten Gianyar*. Gianyar:BAPPEDA, 2010

Badan Perencanaan dan Pengembangan Daerah Kabupaten Gianyar. *Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kabupaten Gianyar*. Gianyar, 2008

Direktorat Permuseuman, *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Ditjenbud, Depdikbud. 1999/2000

Direktorat Museum, *Ayo kita mengenal Museum*,
Direktorat Museum,
Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala,
Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
Jakarta 2009

Direktorat Museum, *Bagaimana Mendirikan Sebuah
Museum*, Direktorat Museum,
Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala,
Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
Jakarta, 2009

Neufert, Ernst (terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi).
Data Arsitek Jilid 1. Jakarta : Airlangga, 2002

Neufert, Ernst (terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi).
Data Arsitek Jilid 2. Jakarta : Airlangga, 2002

“Pematung Batu Desa Batubulan”. *Desa Batubulan*.
2011. 5 Januari 2013.
<<http://desabatubulan.com/pariwisata/pematung-batu-desa-batubulan/>>

“Wiendu Nuryanti: Direvitalisasi, Museum Harus Jadi
Lifestyle”. *Politik Indonesia*. 23 November
2012. 5 Januari 2013.
<<http://www.politikindonesia.com/m/index.php?ctn=1&k=wawancara&i=39680>>