

Konsep Skematik Desain Pada Revitalisasi Museum Subak Di Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali

I Kadek Rama Adhi Aryana¹, I Kadek Merta Wijaya², I Nengah Sinarta³

^{1,2} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

³ Program Studi Teknik Sipil, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia
e-mail: kadekrama34@gmail.com

How to cite (in APA style):

Aryana, I.K.R.A., Wijaya, I.K.M., Sinarta, I.N. (2023). Konsep Skematik Desain Pada Revitalisasi Museum Subak di Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 11 (1), pp.126-133.

ABSTRACT

The Subak Museum which was created to maintain and strengthen Subak is not assessed at a level consistent with the appreciation experienced by Subak in 2012. The Subak Museum opened 40 years ago, but due to several circumstances, tourist visit data for the last six years fluctuated but tended to fall, therefore it is necessary to have a movement to restore visitor interest in visiting the Subak Museum by revitalizing it. In the Revitalization of the Tabanan Subak Museum, it is hoped that it can become a means of education and other supporting facilities such as research, protection and also recreation because the Subak Museum currently only facilitates exhibition halls, rice fields, along with the development of technology and the times.

Keywords: Konsep; Revitalization; Museum; Subak

ABSTRAK

Museum Subak yang dibuat untuk menjaga dan memantapkan Subak tidak dinilai pada tingkat yang konsisten dengan apresiasi yang dialami Subak pada tahun 2012. Museum Subak dibuka 40 tahun yang lalu, namun karena beberapa keadaan, Data kunjungan wisatawan selama enam tahun terakhir yang berfluktuasi namun cenderung turun, oleh karena itu perlu adanya gerakan untuk mengembalikan minat pengunjung untuk mengunjungi museum subak dengan cara merevitalisasi. Pada Revitalisasi Museum Subak Tabanan ini diharapkan dapat menjadi sarana Edukasi dan fasilitas penunjang lainnya seperti penelitian, perlindungan dan juga rekreasi karena museum subak saat ini hanya memfasilitasi ruang pameran saja, revitalisasi perlu dilakukan guna menghidupkan kembali suatu fungsi museum yang tidak hanya sebagai pameran alat-alat persawahan saja, seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman.

Kata kunci: Konsep; Revitalisasi; Museum; Subak

PENDAHULUAN

Indonesia disebut sebagai negara agraris karena mayoritas penduduknya adalah petani. Bali yang terkenal dengan sistem pengelolaan pertaniannya yang dikenal dengan Subak merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki sumber daya pertanian yang cukup menonjol dalam sistem pertaniannya. Sumber kata "Subak" berasal dari bahasa Bali,

yang pertama kali muncul dalam prasasti Pandak Bandung yang berangka tahun 1072 Masehi.

Pada 17 Agustus 1975, I Gusti Ketut Kaler, seorang ahli tradisi dan agama Bali, memiliki ide yang akhirnya menginspirasi desain Museum Subak. Berdasarkan faktor-faktor tersebut dan untuk melestarikan dan melengkapi Subak di Bali, ide ini berkembang.

Dalam skenario ini, alat pertanian tradisional Bali dan informasi tentang sistem irigasi tradisional Bali disimpan di Museum Subak, sebuah museum yang menyimpan artefak sejarah budaya.

Museum Subak yang dibuat untuk menjaga dan memantapkan Subak tidak dinilai pada tingkat yang konsisten dengan apresiasi yang dialami Subak pada tahun 2012. Museum Subak dibuka 40 tahun yang lalu, namun karena beberapa keadaan, Data kunjungan wisatawan selama enam tahun terakhir yang berfluktuasi namun cenderung turun, juga menunjukkan bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung ke museum subak mengalami penurunan dari tahun ke tahun.

Kurangnya fasilitas dan kondisi fisik bangunan yang sudah cukup tua menjadi masalah yang dialami museum subak saat ini untuk menarik minat pengunjung mengunjungi museum subak oleh karena itu perlu dilakukannya revitalisasi agar museum subak terjaga dan tetap lestari.

Pada Revitalisasi Museum Subak Tabanan ini diharapkan dapat menjadi sarana Edukasi dan fasilitas penunjang lainnya seperti penelitian, perlindungan dan juga rekreasi karena museum subak hanya memfasilitasi ruang pameran saja, Revitalisasi perlu dilakukan karena ruangan pada museum terasa lembab, kurangnya fasilitas dan kondisi fisik bangunan yang sudah cukup tua, dimensi ruang yang kurang mendukung dan guna menghidupkan kembali suatu fungsi museum yang tidak hanya sebagai pameran peralatan subak. Seiring perkembangan teknologi dan zaman, museum ini perlu direvitalisasi agar fungsinya semakin optimal dan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan asing maupun domestik yang berkunjung ke Tabanan.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian berada di Jl. Gatot Subroto Banjar Anyar, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali. Fokus penelitian adalah menyegarkan kembali museum subak dari segi penambahan fasilitas dan bangunan yang sudah tua sekaligus mengembalikan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke museum subak.

Dalam proses pengumpulan dan pengolahan data dilakukan Langkah Langkah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

- Studi Literatur
Metode pengumpulan data yang berdasarkan data data yang di dapat dari literatur seperti buku, surat kabar, hingga jurnal yang berkaitan dengan revitalisasi museum.
- Observasi Lapangan
Melakukan pengamatan langsung di lokasi site untuk mengetahui bagaimana kondisi eksisting site dan juga sekitar site
- Studi Preseden
Melakukan pengamatan pada beberapa desain sejenis sebagai pembanding dan atau dijadikan refrensi untuk dapat menyempurnakan revitalisasi museum subak ini.

2. Pengolahan Data

- Klasifikasi Data
Melakukan pengumpulan data sesuai dengan tingkat kegunaan dan spesifikasinya di dalam proses analisa
- Kompilasi Data
Melakukan pemilihan data yang nantinya akan di sajikan dalam bentuk tabel, grafik, sketsa, gambar, dan foto, dan atau dalam bentuk uraian deskripsi.

3. Analisis Data

- Komparatif
Melakukan komplikasi dari data yang sudah di peroleh agar memudahkan dalam penyusunan selanjutnya
- Analisa
Melakukan analisa terhadap data yang sudah dikomplikasikan untuk mengetahui sebab dan akibat dari masalah yang mungkin akan terjadi sehingga dapat dicarikan solusi untuk memecahkan masalah tersebut
- Sintesa
Melakukan integrasi dari berbagai elemen serta faktor yang mempengaruhi dengan tujuan untuk pemilihan alternatif terbaik untuk solusi program serta konsep perencanaan, sehingga dapat menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

a. Pengertian Revitalisasi

Revitalisasi dalam pengertian luas dan mendasar adalah “menghidupkan dan menggiatkan (kembali) faktor-faktor pembangunan (tanah, tenaga kerja, modal, ketrampilan dan kewirausahaan, ditambah kelembagaan keuangan, birokrasi, serta didukung sarana/prasarana fisik); dan para pelaku pembangunan untuk mengakomodasikan secara struktural dan fungsional tantangan dan kebutuhan baru” (Sri-Edi Swasono, 2002). Revitalisasi adalah proses menghidupkan kembali kawasan kota yang telah menurun termasuk kehidupan sosial budaya dan ekonomi di dalamnya, melalui intervensi-intervensi fisik maupun non-fisik untuk mengakomodasi kebutuhan dan tantangan baru.

b. Pengertian Museum

Menurut etimologinya, museum berasal dari kata Yunani klasik *mouseion*, yang berarti kuil atau tempat pemujaan sembilan dewi yang memamerkan pengetahuan dan seni. Museum adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang-barang yang perlu mendapat perhatian umum, seperti: artefak sejarah, seni dan ilmu pengetahuan, pameran yang sedang berlangsung, atau barang antik (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 2013). Sebaliknya, museum didefinisikan oleh Kamus Lanjutan sebagai struktur yang menampilkan artefak dari beberapa kategori, termasuk sejarah, sains, dan seni.

c. Jenis dan Klasifikasi museum

International Council of Museums (ICOM) (Anne Razy: 1979) mengkategorikan museum menjadi enam kelompok, antara lain:

a. *Art Museum* (Museum Seni)

Museum seni adalah lokasi atau struktur yang menyelenggarakan pameran seni, biasanya seni rupa, yang sering kali mencakup lukisan, gambar, dan pahatan.

b. *Archeologi and History Museum* (Museum Sejarah dan Arkeologi)

museum yang mendidik pengunjung tentang sejarah dan relevansinya dengan masa lalu dan masa kini. Wajah kuratorial tertentu dari sejarah daerah tertentu dilengkapi oleh beberapa museum sejarah. Dokumen dan peninggalan merupakan bagian dari koleksi yang luas di museum semacam ini.

c. *Ethnographical Museum* (Museum Nasional)

sebuah museum dengan koleksi barang-barang bernilai nasional yang berasal dari seluruh wilayah Indonesia dan berfungsi sebagai representasi dan hubungan dengan bukti lingkungan dan antropologi.

d. *Natural History Museum* (Museum Ilmu Alam)

Berbagai spesimen dari berbagai cabang ilmu sejarah alam dipamerkan di museum ini.

e. *Science and Technology Museum* (Museum IPTEK)

sebuah museum yang didedikasikan untuk sejarah sains dan teknologi. Hasilnya biasanya dijelaskan melalui media visual.

f. *Specialized Museum* (Museum Khusus)

museum dengan fokus pada bidang tertentu. Museum ini termasuk yang didedikasikan untuk musik, anak-anak, kaca, dll. Tidak seperti museum lainnya, museum ini biasanya memberikan instruksi dan pengalaman yang unik.

d. Fungsi Atau Kegiatan pada museum

International Council of Museums (ICOM) (Anne Razy: 1979) mencantumkan peran museum sebagai berikut:

a) Pengumpulan dan pelestarian kekayaan alam dan budaya.

b) Penelitian dan dokumentasi dari sains.

c) Perlindungan dan konservasi.

d) Penjangkauan publik dan peran ilmu pengetahuan.

e) Penjelasan dan evaluasi seni.

f) Sebuah primer pada budaya internasional dan antar daerah.

- g) Pelestarian warisan dan visualisasi.
- h) Mencerminkan kemajuan peradaban manusia.

2. Studi Preseden

a. Museum Tsunami Aceh



Gambar 1

Museum Tsunami Aceh
(Sumber: archdaily, 2023)

Museum Tsunami Aceh berfungsi sebagai bangunan museum, selain itu museum ini digunakan sebagai bukit pengungsian sarana penyelamatan awal terhadap banjir dan tsunami. Untuk mengenang peristiwa tsunami yang terjadi pada Minggu pagi 26 Desember 2004 di Nanggroe Aceh Darussalam, maka dibangunlah Museum Tsunami Aceh tersebut. Menurut M Ridwan Kamil sebagai arsitek, museum ini akan menjadi simbol struktur yang antitsunami, yakni berupa kombinasi antara bangunan panggung yang diangkat (elevated building) di atas sebuah bukit. Selain sebagai monumen mengenang terjadinya bencana gempa bumi dan tsunami di Aceh pada tahun 2004, museum juga dapat menjadi tempat pendidikan sekaligus tempat perlindungan darurat jika terjadi tsunami kembali. Museum tsunami Aceh dirancang oleh salah satu arsitek ternama di Indonesia yaitu Ridwan Kamil. Museum ini dibangun untuk mengenang kejadian tsunami yang terjadi di Aceh pada tanggal 26 Desember 2014 silam.

b. Museum M Plus (M+)



Gambar 2

Museum M Plus (M+)
(Sumber: archdaily, 2023)

Museum M Plus adalah salah satu museum modern dan kontemporer terbesar di dunia adadi Hongkong. Museum M Plus adalah museum budaya visual di distrik budaya Kowloon barat, Hongkong. Pameran ini memamerkan budaya visual abad ke-20 dan ke-21 yang meliputi seni rupa, desain dan arsitektur, serta gambar bergerak. Museum M Plus adalah museum budaya visual global pertama di Asia. Desain bangunan memiliki bentuk dasar T terbalik. Ruang pameran pada lantai dasar dan di atasnya terdapat restoran, lounge, taman bersama, serta kantor dengan fasilitas penelitian. Yang menonjol dari Museum M Plus ini adalah tampilan layar LED pada fasad yang berfungsi sebagai layar raksasa untuk menampilkan karya seni para seniman kepada masyarakat public.

c. Museum Da Nang



Gambar 3

Museum Da Nang
(Sumber: archdaily, 2023)

Museum Da Nang terletak di area sebuah monumen bersejarah nasional khusus di daerah Dien Hai, museum mulai dibangun pada tahun 2005 dan dioperasikan untuk menyambut pengunjung sejak tahun 2011. Museum Da Nang menggambarkan sejarah pembentukan dan perkembangan kota Da Nang dari zaman prasejarah hingga zaman modern saat ini. Pengunjung mendapatkan kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut tentang fitur budaya unik masyarakat Quang. Dengan nilai sejarah dan budaya yang begitu besar, Museum 24 Da Nang telah menjadi peran penting dalam sektor pendidikan tradisi sejarah dan budaya untuk generasi muda. museum Da Nang terdiri dari 3 lantai yang dimana lantai 1 merupakan area tampilan artefak bersejarah Da Nang dari zaman kuno hingga zaman modem. Lantai 2 menampilkan artefak sejarah kota melalui perang melawan Perancis dan Amerika Serikat. Lantai 3 menampilkan artefak dan gambaran komunitas etnis di Danang dan Quang Nam

melalui bentuk – bentuk peninggalan budayanya.

3. Lokasi



Gambar 4

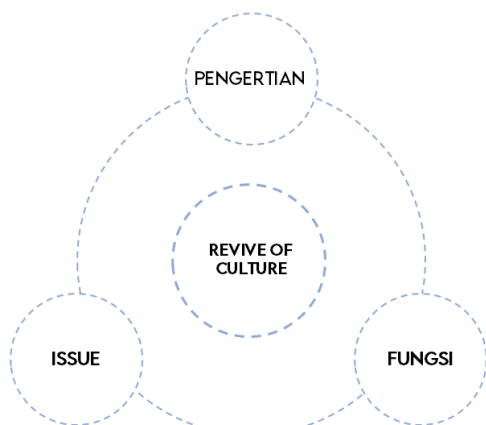
Lokasi Perancangan

(Sumber: Aryana, 2023)

Lokasi revitalisasi museum subak sebagai wisata konservasi di Kabupaten Tabanan, Bali. ini terletak di Jalan. Gatot Subroto Banjar Anyar, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali Lokasi ini merupakan lokasi museum subak yang sekarang karena proyek usulan merupakan revitalisasi maka lokasi proyek masih berada di lokasi yang sama.

4. Konsep Dasar dan Tema

a. Konsep Dasar



Gambar 5

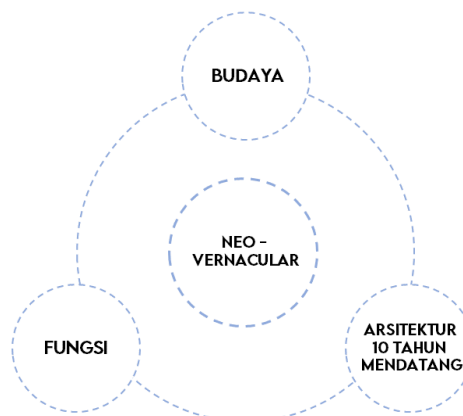
Konsep Dasar

(Sumber: Aryana, 2023)

Pada revitalisasi museum subak sebagai wisata konservasi di Kabupaten Tabanan, Bali ini akan diaplikasikan konsep “Revive Of Culture”. Konsep ini diusulkan agar dapat menghidupkan kembali sebuah budaya agar tidak terlupakan. dengan diusulkan konsep dasar ini diharapkan bisa memberi dampak positif bagi pengelola maupun pengunjung museum

dengan cara menuangkan konsep dasar ini kedalam bentuk bangunan.

b. Tema Rancangan



Gambar 6

Konsep Dasar

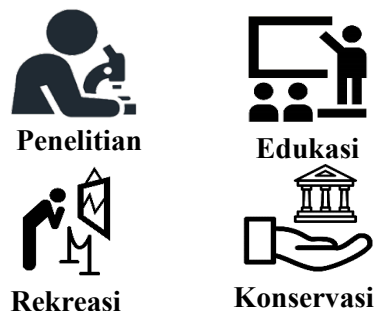
(Sumber: Aryana, 2023)

Berdasarkan perumusan tema yang sudah dijabarkan diatas dapat disimpulkan revitalisasi museum subak sebagai wisata konservasi di Kabupaten Tabanan, Bali. Ini menggunakan tema “Neo-Vernakular” adalah sebuah arsitektur yang mampu memunculkan gaya perpaduan antara arsitektur modern dengan arsitektur tradisional. Arsitektur Neo Venakular biasanya memiliki bentuk yang lebih modern tapi dalam penerapannya masih mengikuti konsep sesuai daerah setempat yang dikemas kedalam bentuk yang baru. Pada revitalisasi museum subak ini ingin menampilkan luaran dengan lebih modern tetapi pada ruang dalam akan di buat lebih kearah teradisional untuk tetap mendapatkan kesan sebuah museum.

5. Program Perencanaan dan Perancangan

a. Program Fungsi

Dari Definisi oprasional didapat terdapat empat (4) fungsi utama dari museum yaitu :



Gambar 7

Fungsi museum

(Sumber: Aryana, 2023)

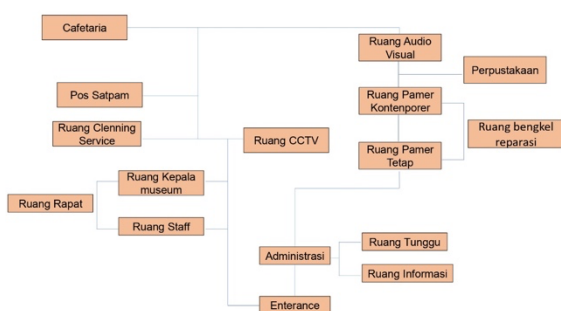
- b. Jenis dan kebutuhan ruang
Jenis dan Kebutuhan Ruang dibagi menjadi 3 jenis yaitu, ruang utama, ruang penunjang, dan ruang service.

Tabel 1. Jenis dan Kebutuhan Ruang

Jenis Ruang	Kebutuhan Ruang
Ruang Pameran tetap	1
Ruang Pameran Kontemporer	1
Ruang Audio Visual	1
Ruang Bengkel Reparasi	1
Perpustakaan	1
Ruang Kepala Museum	1
Ruang Resepsionis	1
Ruang Staff	1
Ruang Rapat	1
Ruang Tunggu	1
Ruang CCTV	1
Ruang Claning Service	1
Pos Satpam	1
Toilet	2
Food court	1

Sumber: Aryana, 2023

- c. Organisasi ruang

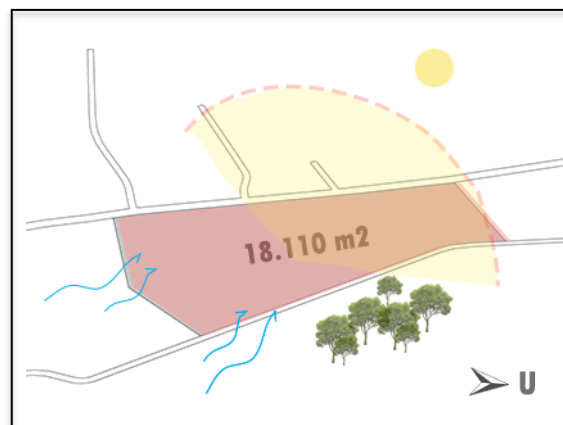


Gambar 8

Organisasi Ruang
(Sumber: Aryana, 2023)

- d. Karakteristik Tapak

Site yang terletak di Jalan. Gatot Subroto Banjar Anyar, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali ini memiliki karakteristik tapak yang dekat dengan fasilitas penunjang lainnya. Memiliki view pada bagian timur site yang masih merupakan pepohonan hijau serta pencahayaan dan penghawaan yang baik. Potensi inilah yang menjadi pengaruh terhadap desain yang dihasilkan nantinya.



Existing Site


Gambar 9
Karakteristik Site
(Sumber: Aryana, 2023)

Site yang terletak di Jalan. Gatot Subroto Banjar Anyar, Kec. Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali ini memiliki karakteristik tapak yang dekat dengan fasilitas penunjang lainnya. Memiliki view pada bagian timur site yang masih merupakan pepohonan hijau serta pencahayaan dan penghawaan yang baik. Potensi inilah yang menjadi pengaruh terhadap desain yang dihasilkan nantinya.

6. Konsep Perencanaan dan perancangan
a. Zoning


Gambar 10
Zoning Makro
(Sumber: Aryana, 2023)

Penentuan posisi masing-masing zona ditentukan melalui karakteristik tapak, dengan zona pada site dibagi menjadi 3 yaitu zona utama, zona penunjang dan zona servis. Penetapan zona utama akan diletakan pada daerah yang memiliki tingkat kebisingan paling rendah sedangkan sebaliknya untuk zona servis diletakan pada daerah yang memiliki tingkat kebisingan paling tinggi.

b. Sirkulasi



Gambar 11
Sirkulasi
(Sumber: Aryana, 2023)

Pada Revitalisasi museum subak terdapat 3 jenis sirkulasi yaitu Sirkulasi kendaraan sirkulasi pengunjung museum serta sirkulasi pengelola. Sirkulasi untuk pengunjung dan pengelola di bedakan agar tidak mengganggu satu sama lain.

c. Ruang Dalam

Pada konsep ruang dalam pada revitalisasi museum subak ini menggunakan tema neo-vernacular yang dimana ruang pada area pameran akan di buat lebih terlihat tradisional dengan dipadukan konsep dasar yaitu Revive to culture.

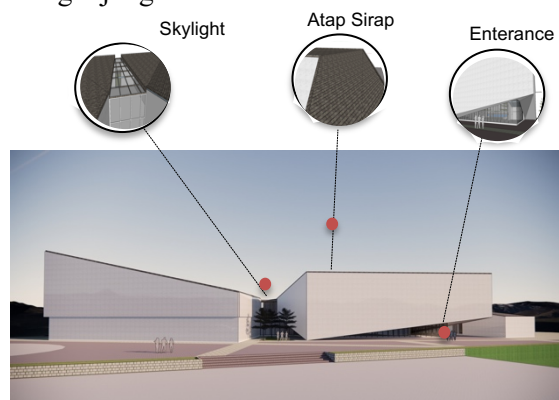


Gambar 13
Ruang Dalam
(Sumber: Aryana, 2023)

Lantai ruang pameran sebaiknya terbuat dari permukaan yang keras dengan bahan lantai yang tidak mengkilat (doff), Perencanaan ruang dalam pada Dinding akan menggunakan material lokal sebagai finsing utama pada elemen estetika pada ruang dalam, Batu paras bali akan di gunakan sebagai finsing dinding dengan perpaduan Finsing cat dan juga Bata merah ekspose. Tampilan Plafond pada ruang dalam ini mengambil refrensi dari tampilan plafond ekspose yang di dapat dari beberapa rancangan desain dari studi preseden dengan gambaran tampilan plafond ekspose material kayu dan bukaan kaca yang cukup untuk pencahayaan alami.

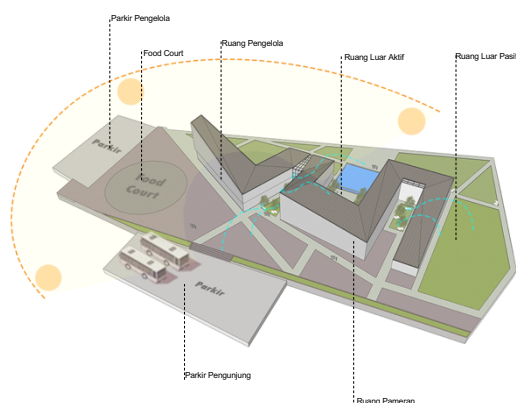
d. Fasade

Fasad pada revitalisasi museum subak ini menerapkan tema neo-vernacular yang dimana diatas dijelaskan bahwa pada ruang dalam museum akan di buat kearah tradisional sedangkan pada fasad bangunan akan dibuat sebaliknya yaitu lebih kearah modern untuk menambah minat masyarakat untuk mengunjungi museum.



Gambar 14
Fasad Bangunan
(Sumber: Aryana, 2023)

e. Skematik desain



Gambar 15
Fasad Bangunan
(Sumber: Aryana, 2023)

SIMPULAN

Museum Subak yang sudah dibuka 40 tahun yang lalu, namun karena beberapa hal, termasuk Kurangnya fasilitas ruang guna menghidupkan kembali fungsi museum yang tidak hanya sebagai tempat pameran. Dan kondisi fisik bangunan yang sudah cukup tua, sehingga terlihat usang dan tidak menarik lagi. akibatnya, diperlukan ide baru untuk menghidupkan kembali minat pengunjung ke Museum Subak dengan cara melakukan Revitalisasi museum subak.

Tujuan yang hendak dicapai dari “Revitalisasi Museum Subak di Kabupaten Tabanan” ini adalah menjadikan museum ini menjadi wadah penyelidikan ilmiah dan dokumentasi, sebagai tempat penyaluran ilmu (Edukasi), tempat menjaga dan melindungi budaya, tempat untuk menikmati seni dan budaya. Karena museum Subak hanya memfasilitasi ruang pameran alat-alat persawahan saja, revitalisasi perlu dilakukan guna menghidupkan kembali suatu fungsi museum yang tidak hanya sebagai pameran alat-alat persawahan saja, seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiarto, Lutfi et.al. 2008. Pedoman Museum Indonesia. Direktorat Museum Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Jakarta.
- Ekomadyo, Agus Suharjono. 1999. “Pendekatan Semiotika dalam Kajian Terhadap Arsitektur Tradisional Indonesia”. Makalah Penyerta dalam Simposium Nasional Arsitektur ITS 9 September 1999 dalam “Naskah Arsitektur Nusantara: Jelajah Penalaran Reflektif Arsitektural”. Surabaya
- I Wayan Agus Arif Budi Astina, Ni Wayan Mekarini, & Sulistyoadi Jokosaharjo. (2021). Strategi Pengembangan Museum Subak Tabanan Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.51713/jotis.v1i1.51>
- Sachari, A. (2005). Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya. Jakarta: Erlangga
- Wulandari, A. A. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(1), 246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3016>