

4. KONSEP PERANCANGAN

4.1. TEMA PERANCANGAN

Museum *Moto GP* merupakan suatu sarana informatif, pendidikan (edukatif) dan juga sekaligus sebagai sarana rekreasi di mana melalui wadah museum ini masyarakat dapat menambah wawasannya dan juga dapat melakukan kegiatan lain yaitu rekreasi sehingga masyarakat atau pengunjung tidak merasa jenuh ketika berada di dalam museum.

Perancangan interior museum *Moto GP* ini mengangkat konsep perancangan *Fast Interaktif* (hubungan yang cepat/langsung) dengan tema perancangannya *Sirkuit*. Konsep dan tema ini diangkat berdasarkan fungsi dari museum itu sendiri yaitu sebagai sarana pendidikan (edukatif) dan kemudian ditunjang dengan sarana rekreasi, tujuannya adalah agar masyarakat mengetahui dan merasakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya mengingat perancangan interior museum *Moto GP* ini berlokasi di kota Surabaya. Pengetahuan merupakan suatu hal yang bersifat pasti sedangkan rekreasi merupakan suatu hal yang bersifat santai.

Tema Sirkuit dapat terlihat antara lain dari :

- Rute berulang
- Sirkulasi satu arah
- Sirkulasi tanpa hambatan
- Sistem tanda
- Mengarahkan/memberi tanda

Konsep *Fast Interaktif* (hubungan yang cepat/langsung) dapat terlihat antara lain dari :

- Cepat dalam memberikan informasi melalui benda pajang dan penunjangnya (misalnya : jumpa pers antara pembalap dengan penggemarnya dapat juga diwujudkan dengan nonton bareng siaran langsung *Moto GP*)
- Berkesinambungan
 Sesuatu yang terus menerus dan saling melengkapi.
- Jelas

Terlihat dan bersifat tidak menghalangi.

- Langsung

Dapat merasakan dan berhubungan secara langsung.

- Mengarahkan

Memberikan arah.

- Bebas

Info yang masuk pada penikmat objek dapat dilacak dari berbagai sisi atau titik cari.

4.2. KARAKTER, GAYA DAN SUASANA RUANG

4.2.1. KARAKTER

Karakter ruang yang ingin ditampilkan adalah karakter ruang yang monumental mengingat objek ataupun foto-foto dan aksesoris yang didisplay berukuran relatif besar yang identik dengan kekuatan dan kekokohan. Monumental disini dapat diwujudkan dengan penggunaan bidang-bidang yang besar seperti memanfaatkan suatu bagian yang berupa suatu lorong melingkar yang berada di tengah ruang sebagai *area display* dan tempat *display* dibuat terbuka dengan benda pajangnya patung dari dua orang pembalap *Moto GP*, sehingga pengunjung dapat menyentuh bahkan berfoto dengan patung tersebut. Selain itu karena objek yang dipamerkan atau dikoleksi memiliki nilai-nilai sejarah masa lampau maka perlu dibuat suatu monumen di dalam ruang untuk mengenang, yang menandakan adanya kejayaan para pembalap legendaris yang sama-sama mempunyai prestasi yang baik di dunia balap yaitu Giacomo Agostini dan Mick Doohan dimasa lampau.

4.2.2. GAYA

Gaya yang digunakan pada perancangan interior museum *Moto GP* adalah gaya *postmodern* dimana penggunaan gaya ini dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan kecanggihan teknologi yang terdapat pada mesin balap, sehingga gaya pada ruang ini diharapkan dapat mendukung konsep perancangan museum dimana benda pajangnya berhubungan dengan teknologi sehingga gaya *Hi-Tech* atau Futuristik dapat mendukung perancangan museum ini.

4.2.3. SUASANA RUANG

Suasana ruang yang ingin ditampilkan adalah suasana ruang yang simetris karena sesuai dengan benda pajang museum tersebut yang merupakan dua orang pembalap yang sama-sama mempunyai prestasi yang baik di dunia balap internasional itu.

4.3. POLA PENATAAN RUANG

Pola penataan ruang dalam museum cenderung lebih mengutamakan fungsi ruang, sirkulasinya dibuat terarah dan diatur berdasarkan perjalanan dari masa ke masa diawali dengan kehidupan masa kecil dari Agostini (ruang pameran Agostini) sampai dengan masa pensiunnya (lorong patung Agostini dan Doohan) dari dunia balap dan digantikan oleh Doohan (ruang pameran Doohan) seorang pembalap yang juga mempunyai prestasi yang baik, sampai pada akhirnya kita hanya dapat melihat keduanya di dalam museum atau masa sekarang (lorong akhir). Para pengunjung diajak untuk melakukan *journey/perjalanan* dimana seakan-akan dibawa kembali ke masa lampau untuk menyaksikan perjalanan hidup pembalap *Moto GP* berprestasi. Sebelum masuk ke dalam ruang pameran para pengunjung terlebih dahulu melewati *reception area* di mana para pengunjung harus membeli tiket masuk dan kemudian masuk ke dalam sebuah lorong yang dibuat berkesan memasuki ke dalam sebuah sirkuit. Mini *theatre* berlokasi di awal perjalanan dimaksudkan sebagai tahap pengenalan dimana para pengunjung akan mendapatkan informasi singkat tentang museum beserta objek koleksinya. Selanjutnya para pengunjung diajak untuk bisa bersantai sejenak sebelum kembali melalui perjalanan menuju ruang pameran Agostini yang mempunyai objek pameran berupa foto, poster, aksesoris, replika sepeda motor yang pernah digunakan untuk menghantarkannya menjadi seorang juara dunia sampai dengan patung Agostini selanjutnya kita diajak untuk memasuki masa pensiun Agostini dan digantikan oleh Doohan pada ruang pameran Doohan ini juga terdapat foto, aksesoris, replika sepeda motor dan patung Doohan setelah itu pengunjung diajak untuk memasuki lorong foto/poster Agostini dan Doohan disini menceritakan perjalanan karier dari seorang pembalap yang saat ini sudah tidak melakukan aktivitasnya sebagai seorang pembalap dan hanya bisa dilihat dari museum. Kemudian selanjutnya

perjalanan diakhiri setelah melewati mini *book store/souvenir* sebagai penunjang museum di area ini pengunjung dapat melihat/membeli miniatur serta majalah yang tersedia.

4.4. POLA PENATAAN BENTUK, BAHAN DAN WARNA DARI ELEMEN-ELEMEN PEMBENTUK RUANG

4.4.1. LANTAI

Pola lantai yang ditampilkan pada museum *Moto GP* ini dibuatkan sedemikian rupa dengan permainan ketinggian lantai akan tetapi tetap menggunakan permainan garis-garis lurus dan memutar yang pada tepi lantai menggunakan garis yang menggunakan cat warna putih yang dapat memberikan arah jalan mengingat tema perancangan yang diangkat adalah sirkuit.

Bahan-bahan yang dipergunakan untuk lantai terdiri atas berbagai macam material, seperti karpet pada ruang mini *theatre* yang dimaksudkan agar bunyi yang diserap langsung sehingga kebisingan dapat dihindari. Pada kafe ruang pameran dan *souvenir* menggunakan plat aluminium yang dimaksudkan untuk mengangkat kesan *hi-tech*, untuk lorong-lorong menggunakan plesteran semen agar kesan sirkuit dapat dirasakan oleh pengunjung. Bahan-bahan lain yang digunakan pada lantai meliputi kaca tempered dan keramik.

Warna-warna yang digunakan pada lantai meliputi warna abu-abu dan warna metal.

4.4.2. DINDING

Dinding diolah sesuai dengan tema perancangan dimana garis-garis lurus yang mengarahkan untuk menampilkan kesan sirkuit dengan penggunaan kawat ram besi sebagai partisi antara lorong dan ruang pameran yang dapat menguatkan kesan dari sirkuit, akan tetapi permainan garis lengkung tetap ada untuk menetralkan kesan yang terlalu kaku pada ruang. Pada area mini *theatre* dibuat tertutup dimaksudkan agar kebisingan tidak masuk atau keluar dari mini *theatre* sedangkan pada area mini bar dan *souvenir* dibuat *open space* dimana dari segi komersil lebih menguntungkan. Adapun bahan-bahan yang digunakan meliputi multiplek *gypsum*, plesteran, kaca tempered dan kawat ram besi. Untuk multiplek

dan *gypsum* keseluruhan menggunakan *finishing duco*. Warna-warna yang dipergunakan meliputi warna metal, merah dan orange.

4.4.3. PLAFON

Plafon diolah dengan permainan tinggi rendah dan tetap menggunakan garis-garis yang tegas. Untuk ruang pameran Agustini dan Doohan sistem interiornya diekspose. Di beberapa ruang dalam museum plafonnya dilengkapi dengan *hollow steel* dengan *gypsum* yang dipasang dengan sistem gantung. Adapun warna yang dipergunakan pada plafon secara keseluruhan menggunakan warna metal sedangkan pada plafon ekspose menggunakan warna hitam dengan sistem interior warna merah dan metal dengan penambahan lampu berwarna biru dengan fiber pada plafon, karena fiber cenderung transparan jika terkena cahaya lampu tergantung dari tebal tipisnya bahan fiber tersebut.

4.4.4. PERABOT

Perabot dibuat dengan bentuk sederhana namun menggunakan bahan-bahan yang dapat mendukung kesan *hi-tech*. Warna-warna perabot disesuaikan dengan warna ruang, warna yang dipergunakan meliputi warna abu-abu, metal, chrom, dan menggunakan bahan-bahan seperti *stainless steel*, aluminium, spons untuk dudukan kursi, multiplek dan kayu rangka.

4.4.5. ELEMEN DEKORATIF

Elemen dekoratif berupa papan nama yang terdapat pada dinding *reception area* selain itu terdapat poster-poster yang melengkapi dinding pada ruang dalam museum, bahan-bahan yang digunakan seperti kawat ram besi dengan rangka pipa *stainless steel* dan plat besi.

4.5. SISTEM-SISTEM INTERIOR

4.5.1. TATA UDARA

Sistem penghawaan pada museum ini menggunakan sistem penghawaan buatan yaitu *Diffuser AC* dengan sistem *dakting* yang dipasang pada suhu tetap dan dibuat nyaman mungkin. Penghawaan dengan sistem ini dapat

menghasilkan suhu dan kelembapan udara yang konsisten, sehingga sekaligus membantu perawatan benda-benda koleksi museum dan tetap memberikan kenyamanan bagi para pengunjung museum.

4.5.2. TATA SUARA

Sistem tata suara lebih difokuskan pada ruang mini *theatre* yang dipasang dengan sistem *speaker*. Pada ruang mini *theatre* digunakan bahan-bahan yang mampu menyerap bunyi disetiap elemen interiornya khususnya pada dinding. Dinding dilapisi dengan karpet sehingga bunyi langsung dapat diserap dan tidak mengakibatkan kebisingan.

4.5.3. TATA CAHAYA

Sistem pencahayaan pada museum ini menggunakan sistem pencahayaan buatan dengan sistem *downlight*, *spotlight* dan *indirect lighting*.

Adapun jenis lampu yang dipergunakan :

1. *Downlight*
 - PLEC*15 15watt 230volt
2. *Spotlight*
 - DHF 904 for lamp : PAR 38
3. *Indirect Lighting*
 - Neon Syn
4. Lampu Gantung
 - 40 watt
5. *Parabolic Mirror Lamp*
 - 2 x 18 watt dan 1 x 18 watt

4.5.4. SISTEM KOMUNIKASI

Sistem komunikasi yang digunakan adalah sistem komunikasi satu arah yang bersifat informatif yaitu dari pihak karyawan langsung kepada para pengunjung mengenai informasi tentang museum, benda pajang dan sebagainya.

4.5.5. SISTEM KEAMANAN

- Dari bahaya kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah dengan pemasangan beberapa alat bantu seperti *sprinkler* dan *bonepad*.

- Dari bahaya pencurian

Sistem keamanan yang diterapkan adalah dengan menggunakan jasa *security* yang sewaktu waktu mengadakan *control* baik di dalam maupun di luar museum. Selain itu juga menggunakan alat bantu berupa kamera CCTV dan *alarm*.