

**PERANCANGAN MUSEUM *LIFE AFTER DEATH*
DENGAN PENDEKATAN UTOPIA ARSITEKTUR**

Fadia Adila¹⁾, Yohannes Firzal¹⁾, Mira Dharma Susilawaty¹⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau Kampus Bina Widya Jl. HR Soebrantas
KM 12,5 Pekanbaru, Kode Pos 28293

Email : fadia.adila4322@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Humans will experience 5 stages of life starting from the stage of nothingness, the stages of the womb stage, the stages of life in the world, the stages of the barzakh realm, and finally, the stages of the afterlife Museum is an institution that is intended for the general public. A museum refers to a building that holds ancient history, cultural heritage, and various types of living and non-living objects. In this plan, a museum of the development of life will be designed, which will display 5 phases of the history of the development of human life so that people can catch up. The museum will be a media for documentation, education, and recreation. This end-of-time museum planning uses an architectural utopia approach that is by the function of the design. This is because life after death is a very perfect and real delusion. Architectural utopia is a contradiction in reality that has continuity with the design function.

Keywords: Museums, End Times, Utopia Architecture

PENDAHULUAN

“Telah dekat kepada manusia hari menghisab segala amalan mereka, sedang mereka berada dalam kelalaian lagi berpaling (daripadanya).” (QS. al-Anbiyaa’ [21]:1).

Berdasarkan arti surat diatas maka digambarkan bahwa manusia akan mengalami kematian dan hari kiamat namun kita berada dalam keadaan yang lalai. Hukum beriman kepada hari akhir merupakan suatu kewajiban bagi umat islam, kedudukannya dalam agama adalah rukum iman yang keenam. Seorang manusia juga mengalami 5 tahapan kehidupan yaitu :

1. Dimulai dengan tahapan ketidakadaan, merupakan tahapan awal dari kehidupan manusia, hal ini sebagaimana ditunjukkan oleh firman Allah SWT “Bukankah telah datang atas manusia satu waktu dari masa, sedang dia ketika itu belum merupakan sesuatu yang dapat disebut?” (QS. AlInsan ; 1)
2. Dilanjutkan dengan tahapan di dalam rahim, tahapan dimana kita ditiupkan ruh kehidupan, sebagaimana firman Allah SWT “Dia telah menciptakan kalian dalam

perut-perut ibu-ibu kalian kejadian demi kejadian dalam tiga kegelapan”. (QS. Az-Zumar ; 6)

3. Lalu tahapan kehidupan dunia, kelahiran kita di dunia ini dan memulai perjalanan kehidupan, sebagaimana firman Allah SWT “Dan Allah telah mengeluarkan kalian dari perut-perut ibu-ibu kalian dalam keadaan tidak mengetahui segala sesuatu dan Dia menjadikan bagimu pendengaran, penglihatan dan hati agar kalian bersyukur.” (QS. AnNahl ; 78)
4. Tahapan alam barzakh, merupakan alam pembatas kita menuju hari kebangkitan, Allah SWT berfirman tentangnya : “Dan dari belakang mereka ada barzakh (pembatas) sampai hari kebangkitan.” (QS. AlMu’minun ; 100)
5. Dan diakhiri tahapan kehidupan akhirat, merupakan akhir dari semua perjalanan kita di dunia yang fana ini. Sebagaimana Allah SWT berfirman setelah menyebutkan tahapan- tahapan kehidupan manusia : “Dan sesungguhnya setelah itu kalian akan menjadi mayit kemudian nanti di hari kiamat kalian akan dibangkitkan.” (QS. AlMukminun ; 16)

Kematian dianggap sebagai suatu misteri yang sukar diterima oleh logika. Begitupun dengan kehidupan setelahnya, apakah yang akan terjadi kepada kita setelah kematian. Kematian sesungguhnya adalah pembeda antara alam dunia yang fana menuju alam barzakh. Kematian adalah penyekat antara waktu untuk berbuat kebajikan dan waktu untuk memberikan ganjaran terhadap kebajikan yang dibuatnya.

Arsitektur telah dikenal sebagai metode yang mendukung aset fisik dari suatu destinasi. Hal ini dapat diartikan bahwa arsitektur adalah suatu metode yang dapat menarik orang untuk datang kepadanya lalu mengidentifikasi makna apa yang tersampaikan didalamnya. Museum memainkan peranan penting dalam kehidupan sosial saat ini. Hal ini berarti museum dapat menyampaikannya sesuatu yang bisa dilihat ataupun sesuatu yang tidak dilihat untuk kepentingan edukasi ataupun pariwisata. Maka dari itu perancangan ini ditujukan sebagai pengingat yang memfasilitasi penggambaran proses tahapan kehidupan manusia.

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum (Utama et al., 2016). Museum merujuk kepada bangunan yang menyimpan khazanah sejarah purba, warisan kebudayaan, serta berbagai jenis benda hidup maupun mati. Dalam perencanaan ini akan dirancang sebuah museum perkembangan kehidupan, yang mana akan menampilkan 5 fase sejarah perkembangan kehidupan manusia agar masyarakat dapat mempejarinya. Museum akan menjadi media dokumentasi, edukasi, dan rekreasi (Deliyarti, 2018).

Perencanaan museum akhir zaman ini menggunakan pendekatan Utopia Arsitektur yang sesuai dengan fungsi dari perancangan. Hal ini dikarenakan kehidupan setelah kematian merupakan suatu khayalan yang sangat sempurna dan nyata. Utopia arsitektur merupakan suatu kontradiksi dalam sebuah kenyataan yang memiliki kesinambungan dengan fungsi perancangan Utopia merupakan khayalan terhadap suatu keadaan dimana semuanya dianggap sangat sempurna dan ideal (Güneri, 2019). Suatu hal yang tidak mungkin tercapai. Hipotesa yang walaupun baik sangat sulit untuk direalisasikan. Utopia membuat seseorang menjadi pemimpi. Utopia arsitektur merupakan suatu kontradiksi dalam sebuah kenyataan. Ideologi yang bertujuan untuk menjelaskan atau mentransformasikan dunia terkadang melupakan kontradiksi dari praktek

dunia. Selanjutnya, kenyataan sebagai konsep dalam menentukan suatu hal yang baik ataupun buruk dalam mencapai tujuan.

Teknologi akan memudahkan dalam mewujudkan berbagai jenis proyek desain. Level teknologi yang tinggi memberikan suatu konsep ruang baru. Oleh karena itu, proses desain tidak hanya berubah tetapi mengembangkan cara komunikasi yang lebih baik dan mencapai hasil produksi yang luar biasa. Dari semua itu utopia adalah suatu cerminan dari proses siklus itu sendiri. Tidak ada suatu yang salah hal yang salah dan benar. Hanya ada fakta yang menggambarkan bahwa arsitektur saat ini hidup dalam periode realisasi akibat perkembangan teknologi.

Pendekatan Utopia Arsitektur merupakan suatu pendekatan yang mengungkapkan suatu khayalan yang ekstrim. Kehidupan setelah kematian merupakan suatu khayalan yang ekstrim dan tidak dapat dimengerti. Utopia dianggap sebagai suatu kontradiksi dalam sebuah kenyataan, sehingga memiliki kesesuaian jika diterapkan dalam perancangan Museum *Life After Death* ini, yang merupakan sarana bagi masyarakat untuk dapat memahami apa itu kehidupan setelah kematian. (Ponte, 2012)

Adapun yang menjadi permasalahan yang dikaji adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menghasilkan kebutuhan fasilitas dalam perancangan museum *Life After Death* ini?
2. Bagaimana menerapkan pendekatan Utopia Arsitektur dalam perancangan Museum *Life after Death* ini dapat terlihat?
3. Bagaimana penerapan konsep perancangan yang tepat pada perancangan Museum *Life After Death*?

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka dapat disimpulkan tulisan dari penulisan ini adalah :

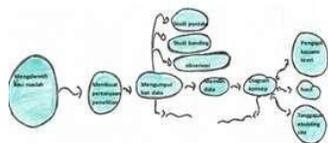
1. Mengidentifikasi kebutuhan aktifitas dalam perancangan Museum *Life After Death*.
2. Menghasilkan rancangan Museum *Life after Death* dengan pendekatan Utopia Arsitektur. Menerapkan konsep perancangan yang tepat pada Museum *Life after Death*.

Metode Penelitian

Sistematika yang harus dilakukan dalam memulai proses perancangan Museum *Life After Death* adalah dengan mengumpulkan dan menganalisa data yang sesuai dengan fungsi dan prinsip Utopia Arsitektur sebagai pendekatan yang digunakan dalam perancangan Museum *Life After Death* yang nantinya akan memberikan sokongan berupa informasi dalam proses menganalisis bagian-bagian yang penting dalam perancangan Museum *Life After Death* ini.

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Museum *Life After Death* ini adalah dengan melakukan pengumpulan data dan melakukan beberapa penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah *Case Studies and Combined Strategies*. *Case Studies and Combined Strategies* adalah metode penelitian yang termasuk ke dalam metode kualitatif. *Case Studies and Combined Strategies* menjelaskan secara umum studi kasus dan penyelidikan dari fenomena-fenomena yang ada. Langkah pertama pada penerapan metode perancangan ini adalah merumuskan masalah, mencari studi kasus yang sesuai dengan fungsi perancangan dan tema perancangan. Langkah selanjutnya adalah melakukan studi banding terhadap fasilitas dan penerapan teori yang dipilih. Langkah yang terakhir adalah pengaplikasian data-data yang telah dikumpulkan dalam proses perancangan Museum *Life After Death* ini.

Hasil dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan tahapan-tahapan dalam metode perancangan Museum *Life After Death* ini. Tahap pertama adalah mengidentifikasi masalah dan membuat pertanyaan penelitian yang mendukung dalam perancangan Museum *Life After Death* ini. Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data yang sesuai dengan fungsi Museum *Life After Death* dan tema perancangan yaitu Utopia Arsitektur, serta data yang terkait dengan eksisting site melalui studi banding dan observasi. Data yang telah di dapatkan kemudian akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perancangan.



Gambar 1. Metode Perancangan (Sumber: analisis, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site

Dalam perancangan Museum *Life After Death* ini Lagoi dipilih sebagai lokasi perancangan. Lagoi merupakan salah satu kota pariwisata yang sangat menjanjikan di Indonesia. Pemilihan lokasi harus berdasarkan dengan aturan pendirian bangunan. Dalam aturan pendirian museum lokasi museum harus strategis, mudah dijangkau dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah berlumpur/tanah). Bintang telah membagi daerahnya menjadi beberapa bagian. Berdasarkan peraturan daerah kota Batam No. 2 tahun 2012, kawasan strategis Kabupaten Bintang meliputi kawasan pariwisata Lagoi.



Luas Lahan : 2,5 Ha
 Kontur : Kontur pada area ini datar
 Kondisi Eksisting : Lahan Kosong

Museum *Life After Death* merupakan bangunan publik yang berfungsi sebagai objek pariwisata dan edukasi. Pemilihan lokasi site berada di Jl. Gurindam Dua Belas, Sebung Lagoi, Kabupaten Bintang, Kepulauan Riau. Dalam hal ini dikarenakan Lagoi merupakan kawasan pusat pariwisata yang sesuai dengan peraturan daerah Kota Bintang.

Batas-batas kawasan perancangan Museum *Life After Death* adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Lahan Kosong .
- Sebelah Selatan : Besebrangan dengan Lagoi Bay Villa.
- Sebelah Barat : Plaza Lagoi dan Lagoi Bay Lattern.
- Sebelah Timur : Lahan Kosong.

Kebutuhan Ruang

Berdasarkan ketersediaan luas lahan dan perhitungan besaran ruang yang sesuai dengan kapasitas pemakai serta sirkulasi gerak dimana pengamatan menggunakan standar NAD (*Neufert*

Architect Data),

T.T.S (*Time Saver Standard for Building Types – Joseph de Chiara and John Honlock Callender*), dan AP yaitu analisa pribadi maka dapat diketahui besaran kebutuhan ruang sebagai berikut

Tabel 1. Besaran Ruang

Fasilitas	Luas
Fasilitas Penerimaan dan Informasi	4.063,8 m ²
Fasilitas Utama	5.655 m ²
Fasilitas Pendukung	1.879,072 m ²
Fasilitas Pengelola	228,8 m ²
Fasilitas Service	594,1 m ²
Ruang Luar	451,6 m ²
Total	17.582,372 m ²

Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui total luas yang diperlukan dalam perancangan ini terdiri dari 12.420,777 m² luas bangunan dan 5.451,6 m² luas ruang luar dan dengan total keseluruhan 17.582,372 m² luas lahan yang tersedia adalah 2,0 Ha, dengan KDB maksimal 50 % maka KDB bangunan sebesar 6.215,386 m² dan total luas lahan yang digunakan sebesar 18.646,156 m².

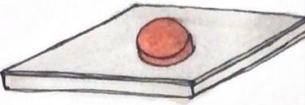
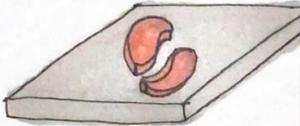
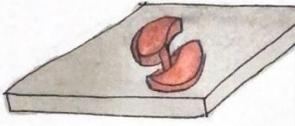
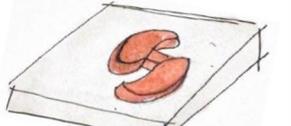
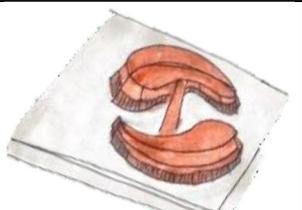
Konsep Dasar

Konsep dasar pada perancangan Museum *Life After Death* ini adalah *The Perfect Circle*, Lingkaran merupakan suatu bentuk yang melambangkan kesempurnaan, kekekalan dan perlindungan. Kesempurnaan, kekekalan dan perlindungan merupakan sifat yang melambangkan Utopia dimana segala sesuatu dianggap akan sempurna dan kekal. Bentuk lingkaran juga menggambarkan bentuk bumi, dimana bumi merupakan satu-satunya planet yang memiliki kehidupan dan dianggap memiliki kesempurnaan di dalamnya. Bumi memiliki keterkaitan yang erat dengan kiamat, tahapan-tahapn terjadinya kiamat sebagian terdapat di bumi. Seperti gunung-gunung yang bertebangan, gurun yang menghitau, dan terbitnya matahari dari barat. Pemilihan bumi juga memiliki keterkaitan erat dengan prinsip Utopia Arsitektur yaitu menciptakan suatu kota yang diimpikan dan terjadi di masa depan. Lingkaran yang menggambarkan bumi sebagai konsep dasar diambil untuk dapat menggambarkan bagaimana konsep penghancuran yang sempurna.

Konsep Bentuk

Bentukan diambil dari bentukan bumi yang kemudian di lakukan pembagian menjadi 5 bagian yang sesuai dengan tahap perjalanan manusia. Konsep bangunan memiliki tinggi bangunan yang berbeda untuk menggambarkan pergerakan perjalanan, pada bagian tengah bangunan diberikan jembatan yang mengaliri suatu kolam yang menggambarkan jembatan shiratalmustaqim

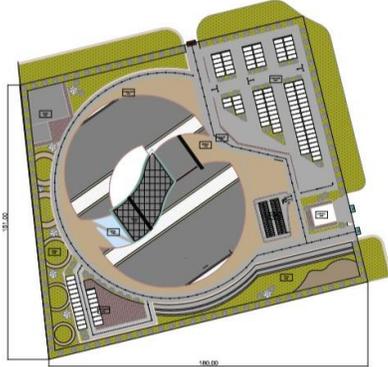
Tabel 2. Transformasi Desain

Transformasi	Bentukan
Menggambil Pola dasar Dari Lingkaran	
Membagi menjadi 2 bentuk guna memberikan ruang pergerakan Angin	
Memberikan Penghubung guna menyatukan Massa	
Memberikan irama penaikan dan penurunan pada atap untuk menggambarkan 5 zona kehidupan dan menambah nilai Estetika	
Penambahan Secondary Skin untuk mengoptimalkan cahaya matahari	
Penambahan irama pada fasad untuk memberikan nilai estetika	

Konsep Sirkulasi

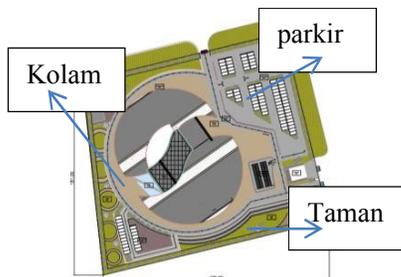
Sirkulasi pada bangunan ini memiliki pola yang melingkar yang mengelilingi bangunan dengan membagikan beberapa zona pada tapak yaitu zona bangunan pengelola dan servis.

Gambar 2. Rencana Sirkulasi
(Sumber: pribadi, 2021)



Konsep Rencana Tapak

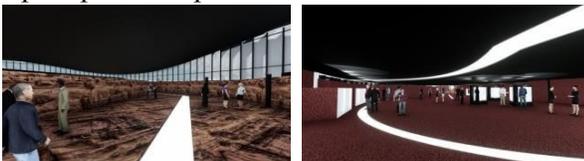
Konsep rencana tapak adalah membagikan zona tapak menjadi tiga buah yaitu zona servis pengelola dan bangunan utama.



Gambar 3. Rencana Tapak
(Sumber: pribadi, 2021)

Konsep Interior

Konsep interior pada perancangan ini didasarkan pada 5 tahap kehidupan manusia, maka dari itu bangunan akan dibagi menjadi 5 pergerakan di dalamnya. Proses penggambaran tahap ketiadaan akan digambarkan dalam bentuk digital art begitu pula pada tahap alam rahim.



Gambar 4. Konsep Interior
(Sumber: pribadi, 2021)

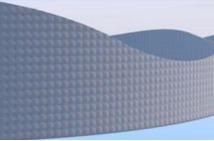
Pada tahap dalam rahim ruangan akan berwarna kemerahan dengan bentuk ruangan yang melengkung, tekstur pada dinding dan lantai pada ruang sedikit kasar dengan display berupa perkembangan janin hal ini ditujukan untuk dapat menggambarkan proses janin di dalam kandungan. Ruang alam dunia memiliki ruang yang besar dengan sekat yang sedikit dan pencahayaan didalam bangunan yang terang, tahap alam kubur memiliki ruang yang sempit dan berbentuk persegi dengan dinding yang bertekstur menyerupai tanah. Tahap akhir yaitu kiamat dibagi menjadi dua ruang yang menggambarkan kejadian kiamat dan perkara yang terjadi setelahnya.

Konsep Vegetasi

- Vegetasi sebagai *complimentary architecture*, yaitu vegetasi sebagai peleengkap bangunan yang dapat memberikan kesan estetik kepada bangunan, hal ini dapat berupa kumpulan pohon
- Vegetasi sebagai peneduh pada pedestrian, hal ini dapat berupa vegetasi bertajuk lebar yang dapat memberikan peneduhan pada bagian pedestrian.
- Vegetasi sebagai pembatas aktivitas, hal ini dapat berupa penggunaan tanaman yang dapat menghalangi pandangan kepada ruangan lainnya.
- Vegetasi sebagai penyaring kebisingan, dapat berupa pohon seperti akasia, dan angsan.

Penerapan Tema

Karakteristik	Bentukan
Berurusan dengan struktur fisik. Penerapan karakteristik ini adalah berupa penggunaan struktur yang besar seperti space frame dan kolom-kolom serta fasad.	

Menunjukkan proses transformasi ideologi ke dalam bentuk konkret. Karakteristik ini berarti bahwa transformasi dari bentuk konsep dasar menuju bangunan yang mudah dibaca	
Mencoba untuk menciptakan "konstruksi masa depan". Hal ini dapat berupa dengan penggunaan material terbaru pada bangunan, hal ini dapat di aplikasikan pada pemilihan material dinding seperti plat GRC yang dapat mengurangi penggunaan beton. Plat GRC juga terbuat dari bahan sisa sehingga ramah lingkungan. ethylene tetrafluoroethylene (EFTE) pada fasad bangunan yang merupakan struktur terbaru	 ethylene tetrafluoroeth
Struktur besar yang tampak tak nyata. Hal ini dapat di terapkan pada fasad bangunan yang memiliki struktur yang besar.	

Kesimpulan

Museum *Life After Death* merupakan wadah bagi fungsi sosial, spiritual, dan edukasi. Museum *Life After Death* ini juga menyediakan berbagai fasilitas museum semestinya. Fasilitas yang disiapkan berupa fasilitas edukatif, hal ini berupa adanya ruang pameran yang menjelaskan perjalanan manusia masjid yang menjadi tempat untuk mendekatkan diri dengan Allahnya dan yang terakhir adalah perpustakaan yang menyiapkan buku bacaan. Fasilitas selanjutnya adalah fasilitas sekunder yaitu berupa ruang auditorium, dan fasilitas terakhir adalah

fasilitas penunjang seperti cafeteria dan ruang pengelola.

Perancangan Museum *Life After Death* dengan Pendekatan Utopia Arsitektur. Utopia arsitektur merupakan suatu penggambaran hal yang tidak nyata dan sempurna. Kehidupan setelah kematian dianggap sebagai suatu hal yang tidak mungkin dan tidak nyata, maka dari itu Utopia Arsitektur merupakan tema perancangan. Didalam perancangan ini karakteristik dari Utopia Arsitektur diterapkan baik dalam bentuk bangunan interior dan site. Seperti dengan penggunaan material yang terbaru dan struktur bangunan yang besar. Pemilihan warna dan penerapan bentuk yang menggambarkan dari perjalanan manusia.

Konsep bangunan adalah *The Perfect Circle* dimana lingkaran dianggap sebagai bentuk yang melambangkan suatu sifat kesempurnaan, kekekalan, dan perlindungan. Sifat dari lingkaran berurusan erat dengan Utopia Arsitektur dimana segala sesuatu dianggap sempurna dan kekal. Bentuk dari lingkaran sendiri melambangkan bentuk bumi dimana satu-satunya kehidupan berasal. Bumi menjadi sebagai tomat terjadinya tanda-tanda kiamat, bumi juga berkaitan dengan Utopia dimana diimpikanya suatu hal yang sempurna.

Referensi

- Deliyarti, I. (2018). *Perencanaan Museum Flora dan Fauna di Asahan dengan tema Arsitektur Edukatif Planning of Flora and Fauna Museum in Asahan With Theme of Educational Architecture*. 1(2).
- Güneri, G. D. (2019). Reading architectural utopia(nism)s: A proposal. *Metu Journal of the Faculty of Architecture*.
<https://doi.org/10.4305/METU.JFA.2018.2.5>
- Ponte, C. A. (2012). JAMESON, Fredric. Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions. *Remate de Males*.
<https://doi.org/10.20396/remate.v32i2.8635899>
- Utama, R. S., Sumitra, Y., & Arsitektur, J. T. (2016). *PERENCANAAN MUSEUM SEJARAH DA*