

MERANCANG MUSEUM PERINGATAN COVID-19

DESIGNING A COVID-19 MEMORIAL MUSEUM

Fahkri Husaini⁽¹⁾, Harry Mufrizon⁽²⁾

email: fahkrihusaini@gmail.com⁽¹⁾, harry.mufrizon@univpancasila.ac.id⁽²⁾

⁽¹⁾ Program Studi Arsitektur, Universitas Pancasila.

⁽²⁾ Program Studi Arsitektur, Universitas Pancasila.

Abstract:

Covid-19 is a new variant of the corona virus (novel coronavirus, nCoV), code 19 is a reminder of the first year this virus was identified in Wuhan, China. The virus that spread to infect the world's population en masse, including Indonesia and Covid-19 was decided as a pandemic in the modern era that greatly affects human living space, including architecture. The Covid-19 Memorial Museum is dedicated to commemorating and remembering events that changed the architecture of human living spaces. This memorial museum is a contemplative space to reflect on the memory of the victims and the doctors and paramedics who died in the overcoming of Covid-19 in Indonesia.

Keywords: Covid-19, Covid-19 Memorial Museum, contemplative space, monumental space

Abstrak:

Covid-19 adalah varian baru dari virus corona (novel coronavirus, nCoV), kode 19 adalah pengingat tahun pertama virus ini diidentifikasi di Wuhan, China. Virus yang menyebar hingga menginfeksi penduduk dunia secara massal, termasuk berdampak pada Indonesia dan Covid-19 diputuskan sebagai pandemi di era modern yang sangat mempengaruhi ruang hidup manusia, termasuk arsitektur. Museum Peringatan Covid-19 didedikasikan untuk memperingati dan mengenang peristiwa yang mengubah arsitektur ruang hidup manusia. Museum memorial ini merupakan ruang merenung guna refleksi mengenang para korban dan para dokter dan paramedis yang gugur dalam penanganan Covid-19 di Indonesia.

Kata-kunci: Covid-19, museum peringatan, ruang renung, ruang monumental

1. PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan genetik jenis baru dari keluarga Virus Corona (novel coronavirus, nCoV). Virus ini di laporkan pertama kali oleh Pemerintah China secara resmi kepada WHO (*World Health Organization*) pada tanggal 31 Desember 2019 tentang adanya temuan Virus Corona di Kota Wuhan China. Tanpa menunggu waktu lama virus Covid 19 ini kemudian menyebar luas dengan skala internasional yang di sampaikan WHO pada tanggal 30 Januari 2020 melaporkan 7.818 total kasus yang dikonfirmasi di seluruh dunia, dengan mayoritas di China, dan 82 kasus dilaporkan di 18 negara di luar China [1].

Virus ini terus menjalar hingga pada WHO per tanggal 21 Juli 2021 kasus Virus Corona secara global mencapai 192 juta kasus dengan jumlah kematian terkonfirmasi mencapai 4,13 juta, yang

juga menyebabkan pandemik dengan skala internasional hingga beberapa negara menerapkan *lockdown* [1].

Indonesia pertama kali mengkonfirmasi temuan kasus covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020 yang kemudian terus memburuk hingga menjadi salah satu negara yang terdampak kasus Virus Corona atau Covid-19 dengan jumlah kasus mencapai 2,98jt dengan kasus kematian sebesar 77.583 per-tanggal 21 Juli 2021. Dari tingginya angka kematian akibat Covid-19 yang terjadi di Indonesia beberapa di antaranya merupakan kasus kematian dari para petugas kesehatan yang mencapai 1.067 kasus, per-Juli 2021[2].

Namun dari angka di atas tidak sedikit pula dari masyarakat Indonesia yang memilih untuk mengabaikan dan tidak peduli betapa bahayanya Covid-19 [3] di mana dari jumlah penduduk secara nasional sebanyak 50 juta masyarakat beranggapan bahwa mereka tidak akan terparap Covid-19 [4].

Hal tersebut yang menjadi keresahan saya untuk memunculkan sebuah gagasan bahwa akan sangat penting untuk mengabadikan momen yang terjadi pada saat ini ke dalam sebuah museum peringatan. Di mana arsitektur yang tercipta merupakan sebuah ingatan atau *remembrance* yang menceritakan kisah tentang Covid-19 beserta mengenang para petugas dan korban yang mempunyai hubungan erat dengan Covid-19, sehingga dapat menciptakan museum peringatan yang bukan hanya sebagai tempat rekam sejarah, penelitian dan edukasi, tetapi juga sebagai sebuah ruang renungan terhadap apa yang telah terjadi.

2. KAJIAN PUSTAKA

Museum Peringatan Covid-19 merupakan bangunan museum peringatan yang menceritakan kisah tentang Covid-19 beserta mengenang para petugas dan korban yang mempunyai hubungan erat dengan Covid-19 yang bersifat monumental, sehingga dapat menciptakan museum peringatan yang bukan hanya sebagai tempat rekam sejarah, penelitian dan edukasi, tetapi juga sebagai sebuah ruang renungan dan ruang keingintahuan. Di mana pendekatan gaya arsitektur modern dengan *Cabinet of Curiosity* dapat memunculkan sebuah bangunan monumental yang mempunyai karakter kuat. Di mana pendekatan arsitektur modern sebagai pembungkus sebuah ruang keingintahuan, sehingga karakter arsitektur modern yang tegas, simetris dan jujur dapat memperlihatkan suasana arsitektur monumental yang kuat, kemudian di bagian dalamnya menjadi seperti berbeda dari kulit luarnya di mana di dalamnya akan memunculkan permainan ruang dan permainan psikologis dari pendekatan ruang keingintahuan *Cabinet Of Curiosity* secara intuitif, sehingga arsitekturnya akan banyak bercerita kepada pengunjungnya dan memunculkan rasa penasaran dan keingintahuan untuk menjelajah lebih dalam dan lebih dalam lagi [5].

2.1. Tujuan

Memunculkan sebuah ruang yang membangkitkan ingatan masyarakat tentang momen yang terjadi pada saat ini dan menceritakan kisah tentang Covid-19 beserta mengenang para petugas dan korban yang berhubungan langsung dengan Covid-19 dan menciptakan sebuah museum peringatan yang bukan hanya sebagai tempat rekam sejarah, dan edukasi, tetapi juga sebagai sebuah ruang renungan.

2.2. Tema

Museum Peringatan Covid-19 di desain dengan tema bangunan monumental. Yang

menghadirkan sebuah bangunan museum dengan bentuk dan garis yang tegas dengan pemakaian material yang jujur dan mereduksi, serta menghilangkan ornamen-ornamen yang tidak perlu, serta menciptakan sebuah bangunan yang mempunyai koneksi yang kuat dengan alam dan lingkungan sekitar. Sehingga kesan dan pesan monumental dari bangunan tersebut dapat tersampaikan dengan jujur dan bijak.

2.3. Filosofi

Museum monumental yang di rancang untuk memperlihatkan karakter yang tegas, simetris dan jujur serta dapat memperlihatkan suasana arsitektur monumental yang kuat, di bagian dalamnya museum ini mempunyai nilai berbeda dari kulit luarnya di mana sebuah permainan ruang akan berperan untuk memainkan psikologis manusia secara intuitif, sehingga arsitektur dan *landscapenya* akan dapat bercerita kepada pengunjungnya dari permainan ruang tersebut.

3. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan pada perancangan ini yaitu analisis deskriptif, mencari dan mengumpulkan data kemudian dianalisis untuk mendapatkan landasan yang dapat digunakan sebagai acuan.

3.1. Konsep Perancangan Tapak

Dari kondisi eksisting dan batasan lahan sekitar tapak maka konsep perancangannya yaitu di rencanakan untuk menambah tatanan vegetasi baru yang kemudian sirkulasi keluar masuk bangunan akan menggunakan akses utama dari arah barat dan akses keluar masuk barang dari arah selatan tapak. Untuk perletakan massa bangunan utama di letakkan lebih jauh dari jalan utama agar dapat memaksimalkan potensi kedalaman *site* sehingga hal tersebut akan mengurangi tingkat kebisingan yang dihasilkan oleh kendaraan yang melintas.

3.2. Konsep Perancangan Bangunan

Menciptakan bangunan monumental dengan metode pendekatan *cabinet of curiosity* dan arsitektur modern sebagai pembentuk gubahan massa, sehingga dari hasil analisis di dapatkan sebuah massa bangunan yang dengan bentuk yang murni dengan garis yang tegas dan simetris. Perletakan massa bangunan diletakkan lebih jauh ke dalam tapak dengan orientasi bangunan yang di putar ke arah sudut datangnya matahari dari arah

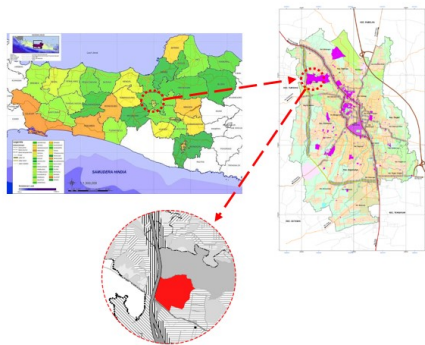
barat dan sirkulasi keluar masuk bangunan di letakkan pada bagian barat dan selatan tapak.

3.2. Konsep Ruang

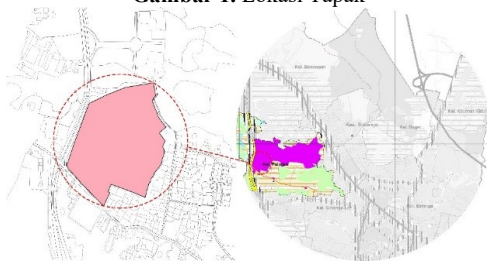
Memunculkan permainan ruang dan permainan psikologis dari pendekatan ruang secara intuitif, sehingga arsitekturnya akan banyak bercerita kepada pengunjungnya dan memunculkan rasa penasaran, rasa takut dan keingintahuan untuk menjelajah lebih dalam dan lebih dalam lagi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Perancangan museum ini berada di Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga, yang berdasarkan dari peraturan daerah setempat Kecamatan Sidorejo mempunyai beberapa fungsi lahan menurut detail rencana tata ruang yang telah di rencanakan oleh pemerintah kota untuk tahun 2010 hingga 2030 sebagai berikut.



Gambar 1. Lokasi Tapak

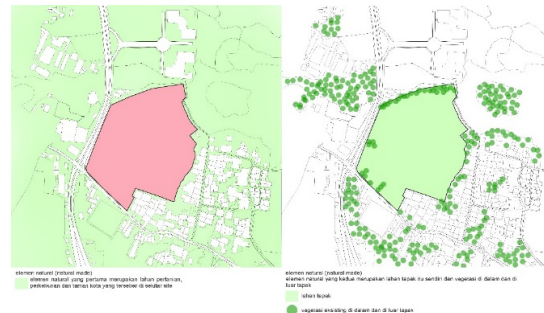


Gambar 2. Detail Lokasi Tapak

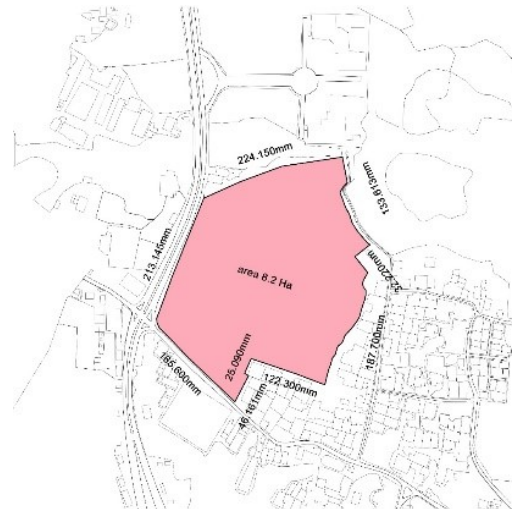
Secara eksisting kondisi tapak saat ini terdapat dua elemen di dalam dan di sekitar tapak, yang pertama yaitu elemen natural dan elemen buatan. Di antaranya dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Peta Elemen Buatan



Gambar 4. Peta Elemen Natural



Gambar 5. Detail Ukuran Tapak

4.1. Site Desain

Site desain yang di akukan adalah pertama kali melakukan identifikasi kondisi eksisting seperti gambar berikut.



Gambar 6. Vegetasi Eksisting

Dari hasil identifikasi kemudian di lakukan tahap awal yaitu mengatur titik vegetasi.



Gambar 7. Rencana Vegetasi

Dari penentuan titik vegetasi di atas maka kemudian akan di tetapkan area pengembangan bangunan sebagai berikut.



Gambar 8. Building Area Development

Berdasarkan hasil penetapan area pengembangan bangunan maka titik area bangunan akan di selaraskan dengan area vegetasi, yang kemudian di identifikasi untuk jalur sirkulasi utama dan jalur sirkulasi barang, yang kemudian hasil ini akan menjadi acuan untuk analisis bangunan atau gubahan massa lebih lanjut.



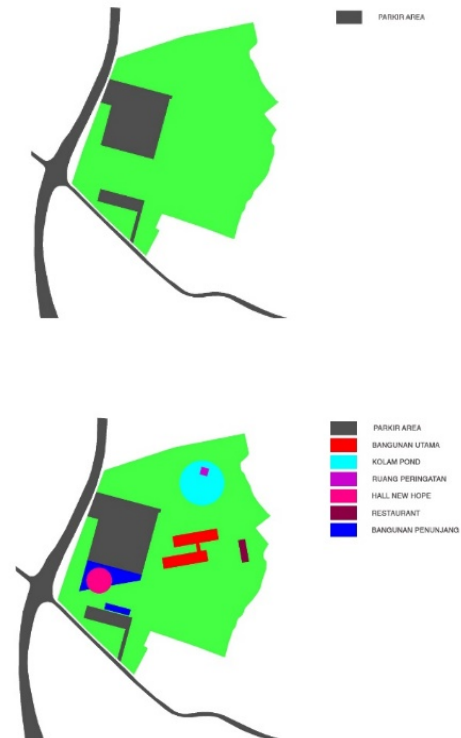
Gambar 9. Site Desain dan Sirkulasi

4.2. Zoning



Gambar 10. Zoning Tapak

Dari zoning di atas maka akan di lakukan analisis zoning lanjutan yaitu zoning pada area bangunan. Penataan zoning pada area bangunan akan di lakukan dengan pendekatan teori *cabinet of curiosity* guna untuk menciptakan rasa keingintahuan seseorang untuk terus menyusuri ruang.



Gambar 11. Zoning Entrance

Perletakan area parkir di mana lokasi parkir di letakkan di posisi paling luar pagar mudah di jangkau oleh pengunjung, dan area parkir ini di bagi

menjadi dua bagian yaitu parkir utama di bagian depan dan parkir barang di bagian selatan.



Gambar 12. Zoning Massa Utama

Kemudian bangunan utama akan diletakkan lebih jauh ke dalam *site* hal ini bertujuan agar pengunjung dapat merasakan kedalaman dari tapak, perletakan bangunan utama ini nantinya akan dibagi menjadi dua massa bangunan. Pembagian massa bangunan ini yang pertama untuk membagi fungsi ruang, sehingga semuanya tidak difokuskan pada satu massa bangunan.



Gambar 13. Zoning Ruang Peringatan dan Hall New Nope

Kemudian setelah zona massa utama akan di letakkan zona ruang peringatan, dan Hall new hope, di mana ruang peringatan ini akan di letakkan lebih jauh ke sisi sebelah utara tapak. Massa bangunan restoran akan diletakkan jauh ke dalam *site* yang merupakan bangunan tujuan setelah pengunjung berada di ruang peringatan, sehingga orang dapat bersantai sejenak sebelum ke luar menuju Hall new hope.

Pathway yang terdiri dari *entrance* dan jalan yang menghubungkan bangunan satu dengan bangunan yang lain akan di buat seperti tarikan

yang panjang untuk mengajak pengunjung berjalan lebih jauh dan meresapi atmosfer yang ada di dalam tapak sebelum masuk ke bangunan utama.

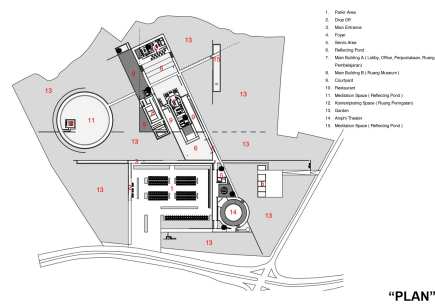
Detail Ukuran Rencana Terbangun

- Koefisien Lantai Bangunan : 2,5 lantai
- Koefisien Dasar Bangunan : 2,73Ha
- Koefisien Dasar Hijau : 5,47 Ha
- Total Luasan Bangunan : 30,000 m² / 3 Ha



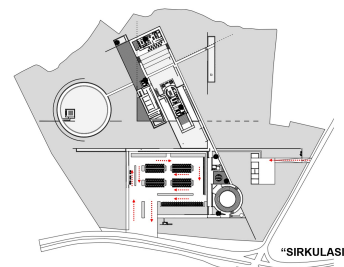
Gambar 14. Zoning Pathway dan Pond

4.3. Plan Desain

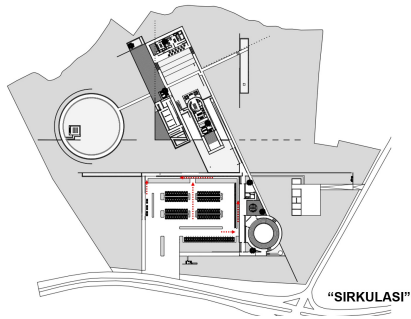


Gambar 15. Plan Desain

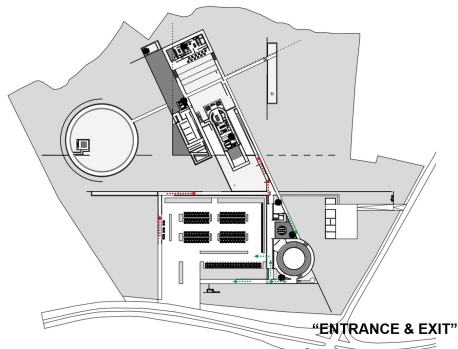
4.4. Sirkulasi



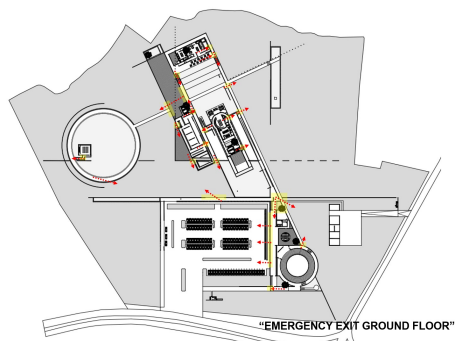
Gambar 16. Sirkulasi Masuk Kendaraan



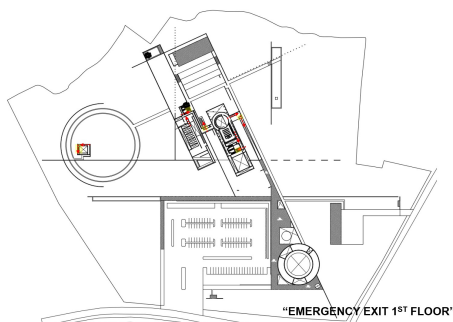
Gambar 17. Sirkulasi ke dalam Bangunan



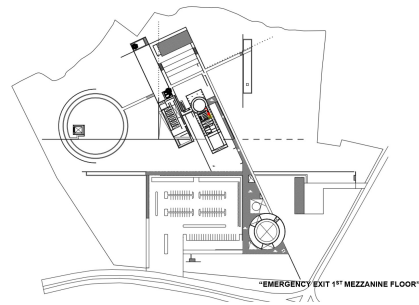
Gambar 18. Sirkulasi Keluar dan Masuk Bangunan



Gambar 19. Emergency Exit Ground Floor



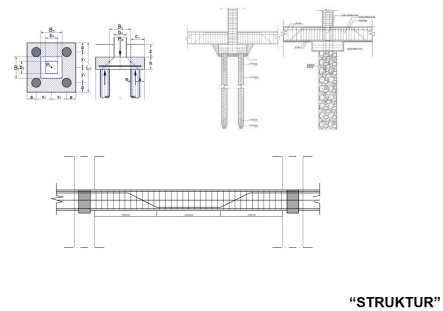
Gambar 20. Emergency Exit 1st Floor



Gambar 21. Emergency Exit 1st MezzanineFloor

4.5. Struktur

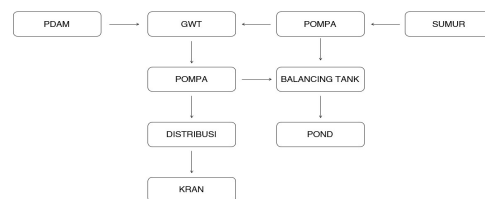
Konsep struktur pada bangunan ini nantinya akan menggunakan sistem struktur portal di mana struktur utama ditopang oleh kolom dan balok yang didukung dengan penggunaan pondasi *bore pile*.



Gambar 22. Struktur

4.6. Utilitas Air Bersih

Konsep sistem utilitas air bersih yang digunakan yaitu dengan sumber utama PDAM dan sumur yang kemudian di tampung pada *ground water tank* yang kemudian dipompakan ke *balancing tank pond* untuk air *pond* dan didistribusikan ke masing-masing toilet secara langsung tanpa menggunakan tampungan air atas.



"UTILITAS AIR BERSIH"

Gambar 23. Utilitas Air Bersih

4.7. Utilitas Air Kotor dan Air Fekal

Konsep sistem utilitas air kotor yaitu dari toilet akan masuk ke bak kontrol terlebih dahulu baru kemudian di keluarkan menuju saluran pembuangan kota, kemudian untuk air fekal tampungan pembuangan akan menggunakan sistem *bio-septictank*.

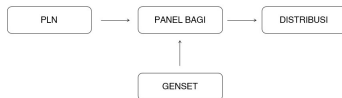


“UTILITAS AIR KOTOR”

Gambar 24. Utilitas Air Kotor

4.8. Listrik

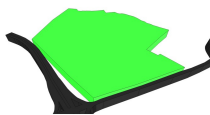
Sistem kelistrikan pada bangunan akan menggunakan daya utama dari PLN yang kemudian dibantu oleh genset sebagai sumber listrik cadangan.



“LISTRIK”

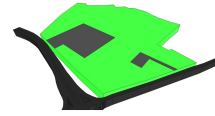
Gambar 25. Listrik

4.9. Gubahan Massa Bangunan



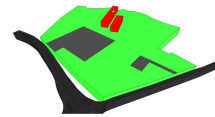
“GUBAHAN MASSA”

Gambar 26. Site



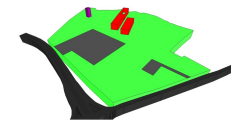
“GUBAHAN MASSA”

Gambar 27. Parkir Area



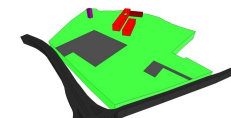
“GUBAHAN MASSA”

Gambar 28. Bangunan Utama (merah)



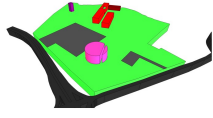
“GUBAHAN MASSA”

Gambar 29. Memorial Hall (ungu)



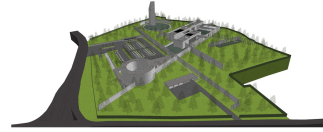
“GUBAHAN MASSA”

Gambar 30. Restoran (maron)



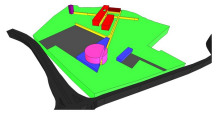
"GUBAHAN MASSA"

Gambar 31. Hall New Hope (pink)



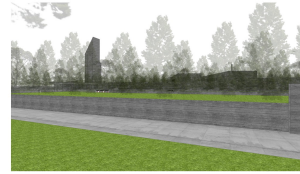
"GUBAHAN MASSA"

Gambar 35. Bird View



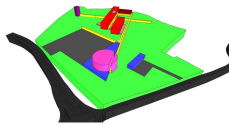
"GUBAHAN MASSA"

Gambar 32. Pendukung (biru) dan Pathway (kuning)



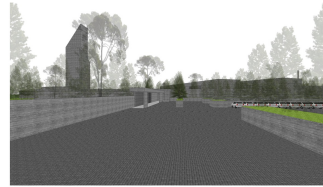
"EKSTERIOR"

Gambar 36. Exterior



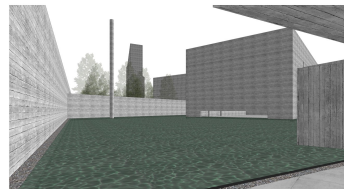
"GUBAHAN MASSA"

Gambar 33. Courtyard (abu-abu)



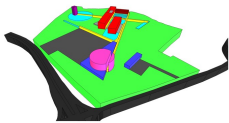
"EKSTERIOR"

Gambar 37. Exterior



"FOYER"

Gambar 38. Exterior



"GUBAHAN MASSA"

Gambar 34. Pond (biru muda)



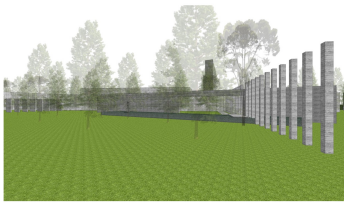
"PATHWAY POND"

Gambar 39. Exterior



"MEMORIAL BUILDING"

Gambar 40. Eksterior



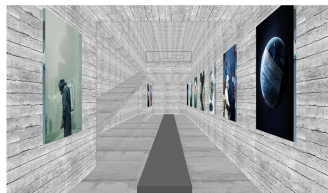
"POND MEDITATION SPACE"

Gambar 41. Eksterior



"LOBBY"

Gambar 42. Interior



"MUSEUM"

Gambar 43. Interior

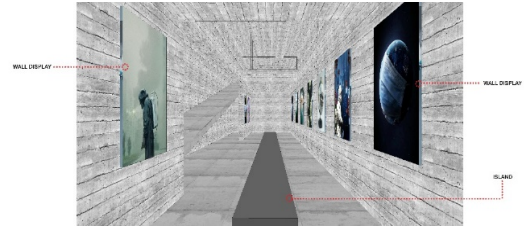


"MEMORIAL HALL"

Gambar 44. Eksterior

4.10. Konsep Visual Dalam Museum

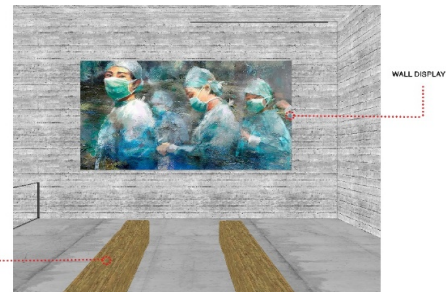
Konsep visual dalam menyajikan presentasi di dalam museum akan didukung dengan sajian visual presentasi berupa panel dinding yang berupa, foto, lukisan, dan juga panel hasil penelitian dari covid-19, dan juga akan di sajikan sebuah ambalan yang berfungsi untuk meletakkan barang yang ingin di sajikan ke dalam pameran museum di beberapa titik ruang museum namun tidak mendominasi. Berikut visual konsep *display* ruang museum.



Gambar 45. Konsep *Display* 1 Ruang Museum



Gambar 46. Konsep *Display* 2 Ruang Museum



Gambar 47. Konsep *Display* 3 Ruang Museum

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses analisis dan proses perancangan didapatkan sebuah bangunan museum peringatan yang bersifat monumental dengan pendekatan permainan ruang yang menciptakan rasa keingintahuan yang lebih dalam untuk menjelajah bangunan lebih dalam, serta pendekatan arsitektur modern yang menciptakan fisik bangunan yang tegas kuat dan bentuk yang jujur tanpa ornamen

serta dapat tercipta kantong-kantong ruang terbuka hijau yang besar sehingga bangunan yang tercipta tampak lebih lega, sehingga bukan hanya arsitektur yang bercerita tetapi juga *site* dan *landscape* memegang peranan lain dalam menciptakan sebuah pengalaman ruang bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. H. Organization, "WHO Coronavirus Disease (Covid-19) Dashboard," World Health Organization, : <https://covid19.WHO.int/>.
- [2] R. Febrian, Y. Mahabarata and M. Hutasoit, "Mencatat Sejarah tentang Respon Indonesia Hadapi COVID-19," VOI, Available: <https://voi.id/>.
- [3] E. Pranita and B. K. Dewi, "136 Dokter Meninggal akibat Corona, IDI: Masih Banyak Orang Abai Protokol Kesehatan," Kompas.com, Available: <https://www.kompas.com/>.
- [4] W. A. Prasetyo and H. A. Vizki, "Satgas Sebut 50 Juta Masyarakat tak Percaya Terpapar Covid," Republika.co.id, Jakarta, 2020.
- [5] T. B. L. Board, "Cabinet of curiosities," The British Library Board, 1710. Available: <https://www.bl.uk/>.