

BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM

2.1 MUSEUM

2.1.1 PENGERTIAN MUSEUM

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum memiliki arti sebagai gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu. Selain itu, museum juga berarti sebagai tempat menyimpan barang kuno. (<http://kbbi.web.id/museum> diakses 15 Oktober 2015)

Museum juga memiliki arti lain sebagai institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Museum> diakses 15 Oktober 2015)

Dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995, pasal 1 ayat 1 mengartikan museum sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda bukti materiil hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (<http://ruangpustaka.info/manajemen-informasi-di-museum/> diakses 15 Oktober 2015)

2.1.2 SEJARAH MUSEUM

Secara etimologis, kata museum berasal dari Bahasa Yunani *Μουσεῖον* atau *mouseion* yang merujuk pada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Dikutip dari tulisan “Sejarah dan Perkembangan Museum” dalam www.kabarsilam.blogspot.co.id diakses 15 Oktober 2015, cikal bakal adanya museum terurai sebagai berikut:

a. Zaman Kuno

Pengembangan terhadap gagasan museum terjadi pada awal abad 2 SM di Larsa, Mesopotamia dengan melakukan penyalinan prasasti tua untuk digunakan di sekolah-sekolah. Gagasan tersebut juga melibatkan penafsiran terhadap material aslinya. Kriteria ini tampaknya telah

terdapat pada benda-benda yang ditemukan oleh Sir Leonard Woolley di Ur. Temuan Woolley mengindikasikan bahwa raja Babilonia, Nebukadnezar dan Nabonidus telah mengumpulkan barang antik selama masa kekuasaan mereka. Selain itu, di kamar sebelah kuil sekolah tidak hanya ditemukan koleksi barang antik, tetapi juga sebuah tablet prasasti abad ke-21 SM. Woolley menafsirkan tablet itu sebagai label museum. Penemuan tersebut tampaknya menunjukkan bahwa Ennigaldi-Nanna, putri Nabonidus, dan pendeta yang mengelola sekolah memiliki sebuah museum pendidikan kecil di sana.

b. Zaman Klasik

Pada masa kerajaan Yunani dan Romawi, persembahan nazar ditempatkan di kuil-kuil atau sebuah tempat yang khusus dibangun. Hal tersebut hanya salah satu contoh bahwa mereka memiliki karya seni, keingintahuan alami, dan barang-barang eksotis yang dibawa dari bagian kerajaan yang jauh. Mereka memamerkannya untuk umum dan seringkali menarik biaya kecil dari para pengunjung.

Bangunan yang mendekati konsep museum di Yunani bernama pinakothek yang didirikan pada abad ke-5 SM di Akropolis, Athena. Pada bangunan tersebut diletakkan lukisan untuk menghormati para dewa. Sama halnya dengan Yunani, seni juga berlimpah di tempat umum Roma namun tidak terdapat museum di sana. Selain itu, tidak dapat diaksesnya lebih dari satu koleksi Kaisar Romawi adalah subjek komentar publik. Agrippa, seorang wakil dari Agustus menyatakan pada abad ke-1 SM bahwa lukisan dan patung harus tersedia untuk masyarakat.

c. Asia

Kegiatan mengumpulkan di Cina dimulai pada awal Dinasti Shan, yaitu abad 16 SM -11 SM. Kegiatan tersebut kemudian dikembangkan oleh Dinasti Qin pada abad 3 SM seperti yang terlihat pada makam Kaisar Shih Huangti, dekat Sian (Xian) yang dijaga oleh prajurit dan kuda terracotta. Benda tersebut dan benda-benda pemakaman lainnya disimpan dalam Museum Figure Qin. Istana Shih Huangti tercatat memiliki benda-benda langka dan berharga.

Kaisar Cina berikutnya terus mempromosikan seni, seperti lukisan, kaligrafi, logam, batu giok, kaca, dan tembikar. Salah satunya Kaisar Han Wu-ti (141/140-8/86 SM) yang mendirikan sebuah akademi yang berisi lukisan dan kaligrafi dari masing-masing provinsi di China. Begitu pula dengan kaisar terakhir Dinasti Han, Hsien-ti (turun tahta 220 M) yang mendirikan sebuah galeri yang berisi potret para menteri. Sementara itu di Jepang, Kuil Todai menjadi rumah bagi sebuah patung perunggu Sang Buddha Agung (Daibutsu) yang dibangun pada abad ke-8 di Nara. Harta karun kuil candi ini masih dapat dilihat di Shoso.

Pada waktu yang sama, masyarakat Islam sedang membuat koleksi peninggalan di makam-makam para syuhada Muslim. Gagasan wakaf yang diresmikan Rasulullah sendiri secara tidak langsung juga mengakibatkan pembentukan koleksi.

d. Eropa Abad Pertengahan

Koleksi Eropa pada abad pertengahan meliputi hak prerogatif rumah pangeran, gereja dan benda-benda yang diduga peninggalan Kristen. Pada saat itu link maritim Eropa dengan seluruh dunia sebagian besar melalui pelabuhan Lombardy dan Tuscany di utara Mediterania yang membawa kontak antara semenanjung Italia dan Benua. Seorang Uskup Winchester, Henry of Blois, melaporkan telah membeli patung-patung kuno selama ia berkunjung ke Roma pada tahun 1151 dan mengirim patung-patung itu ke Inggris dengan durasi perjalanan sekitar satu bulan.

Pergerakan barang-barang antik tidak hanya terbatas di Italia namun juga juga dari daerah lain yang masuk lewat pelabuhan Italia dan menjadi koleksi kerajaan. Contohnya dapat terlihat pada keterlibatan venesia dalam Perang Salib Keempat di awal abad ke-13 yang mengakibatkan terjadinya transfer kuda perunggu dari Konstatinopel ke Basilika San Marco di Venesia.

e. Italia Masa Renaissance

Pada masa Renaissance, Italia mulai tertarik pada warisan klasik yang membuat para pedagang baru dan keluarga baru mulai mengoleksi barang antik secara besar-besaran. Salah satu contoh koleksi yang

terkenal, yaitu Cosimo de' Medici yang dibangun di Florence pada abad ke-15. Koleksi tersebut disimpan dan dikembangkan oleh keturunannya hingga akhirnya diwariskan kepada negara tahun 1743 dan dapat diakses oleh orang-orang Tuscany dan semua bangsa.

2.1.3 TUGAS DAN FUNGSI MUSEUM

Keberadaan museum mempunyai tugas dalam perannya dalam masyarakat. Tugas-tugas tersebut antara lain, mengadakan, melengkapi, dan mengembangkan objek penelitian ilmiah yang tersedia bagi siapapun yang memerlukan. Selain itu, museum juga mampu menyediakan sarana untuk kegiatan penelitian tersebut, disamping museum juga melakukan kegiatan penelitian sendiri untuk menyebar luaskan ilmu pengetahuan baru yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut.

Tugas dan fungsi museum juga dikemukakan oleh Soetjipto (1991) yang dikutip dalam www.donipengalaman9.wordpress.com diakses 15 Oktober 2015.

Tugas museum tersebut antara lain :

1) Tugas Pengumpulan

Benda yang disimpan di dalam museum tidak bisa sembarangan. Benda-benda tersebut harus memenuhi syarat untuk dijadikan benda koleksi. Tugas pengumpulan juga tergantung pada jenis koleksi yang ingin disimpan dan dipamerkan di dalam museum.

2) Tugas Pemeliharaan

Dalam tugas ini menyangkut dua segi, yakni segi teknis dan segi administratif. Segi teknis merupakan tugas yang berupaya memelihara dan mengawetkan benda koleksi agar terjaga keawetannya dan tercegah dari segala kemungkinan pemusnahan atau kehilangan.

3) Tugas Pameran

Pameran merupakan pekerjaan yang khas dan paling utama bagi setiap museum. Benda-benda yang dipamerkan kepada pengunjung berfungsi untuk menyalurkan ilmu pengetahuan maupun memberi kenikmatan seni bagi benda-benda koleksi seni rupa.

4) Tugas Penyelidikan

Museum juga dapat berfungsi sebagai pusat penyelidikan ilmu pengetahuan. Benda-benda koleksi yang terdapat di museum dapat berupa perlengkapan prasarana studi dan penelitian, misalnya benda-

benda dari zaman peradaban purba atau dari zaman manusia belum mengenal tulisan untuk menyatakan diri atau sejarahnya. Benda dari zaman purba tersebut bertugas untuk menerangkan langsung tentang suatu zaman kehidupan manusia purba.

5) Tugas Penyaluran Ilmu Pengetahuan

Tugas ini lebih bersifat sosio edukatif sehingga lebih banyak memanfaatkan koleksi museum dengan cara memberi penerangan yang dapat diterima oleh bermacam-macam jenis pengunjung. Tugas lain adalah menyelenggarakan acara-acara ceramah, pertunjukan dan pemutaran film-film yang berkaitan dengan benda-benda koleksi museum.

Selain memiliki tugas, museum juga memiliki fungsi, yaitu:

1) Tempat Rekreasi

Museum dengan benda-benda koleksinya yang berupa benda-benda seni budaya mengandung nilai estetika, indah, antik sebagai sumber penawar bagi para pengunjung yang lelah dalam menghadapi kesibukan sehari-hari.

2) Tempat Ilmu Pengetahuan

Benda koleksi museum dapat dimisalkan sebagai orang yang ingin berbicara. Para ahli yang dapat menginterpretasikan arti dari benda-benda tersebut dan dari hal tersebut masyarakat atau pengunjung dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Museum adalah alamat yang tepat bagi masyarakat yang mengadakan penyelidikan atau penelitian.

3) Sumber Informasi

Museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam menerangkan dunia manusia dan alam, misalnya Museum Perjuangan yang bertugas menjelaskan alam perjuangan suatu bangsa.

4) Sebagai Pendidikan Kebenaran

Pengunjung bukan hanya sekelompok anak atau mahasiswa, tetapi terdiri dari manusia yang berlainan tingkat kecerdasan, tingkat pendidikan, kebangsaan, dan pandangan hidupnya. Pameran benda-benda di museum menimbulkan bermacam-macam pengaruh positif, diantaranya menimbulkan kesadaran tentang persoalan peristiwa

sejarah, kehidupan binatang, pertumbuhan tanaman, perkembangan kebudayaan dan lain-lain. Pada intinya, benda koleksi mengajak pengunjung untuk berpikir logis, konstruktif, dan pragmatis.

Menurut Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata dalam buku *Pengelolaan Koleksi Museum* tahun 2007, dipaparkan hasil musyawarah umum ke-11 *International Council of Museum* (ICOM) mengenai fungsi museum yang dilaksanakan di Denmark pada tanggal 14 Juni 1974. Adapun fungsi-fungsi museum tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan dan pengamanan warisan alam serta budaya.
- 2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- 3) Konservasi dan preservasi.
- 4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
- 5) Pengenalan dan penghayatan kesenian.
- 6) Pengenalan budaya antardaerah dan antarbangsa.
- 7) Visualisas warisan alam dan budaya.
- 8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- 9) Pembangkit rasa takwa dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Selain kesembilan fungsi yang telah dikemukakan dalam musyawarah ICOM tersebut, para ahli museum berpendapat bahwa museum mempunyai tiga fungsi utama, yaitu:

- 1) Melaksanakan pelestarian terhadap berbagai benda atau artefak masa lalu yang dianggap penting.
- 2) Menyediakan sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam bentuk visual
- 3) Sebagai tempat rekreasi yang dapat dijadikan tujuan wisata masyarakat.

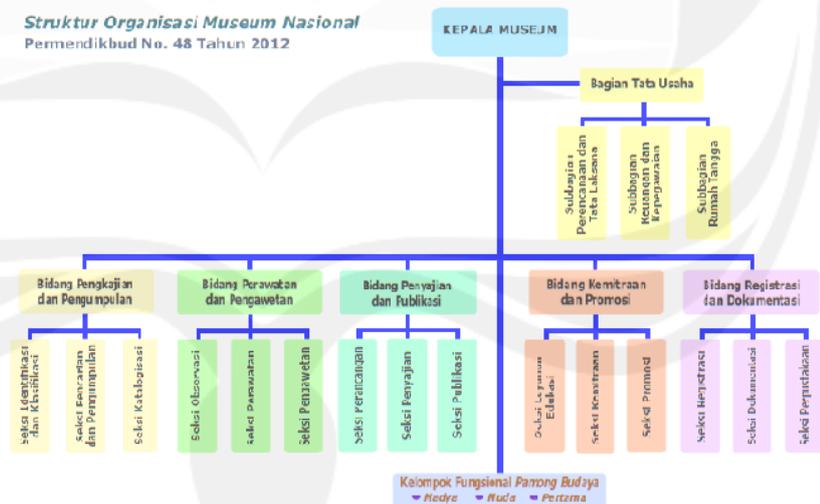
2.1.4 STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM

Menurut Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (2007), struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum adalah sebagai berikut:

- 1) Kepala/ Direktur Museum
Memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum
- 2) Kepala Bagian Tata Usaha Museum
Memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum

- 3) Kepala Bagian Kuratorial
Memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian, dan pembinaan koleksi
- 4) Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
Memimpin penyelenggaraan konservasi, restorasi, dan reproduksi koleksi serta preparasi tata pameran.
- 5) Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi
Memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode dan sistem edukatif kultural dalam rangka menanamkan daya apresiasi dan penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan serta menyelenggarakan publikasi tentang koleksi museum.
- 6) Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi
Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi.
- 7) Perpustakaan
Menyelenggarakan perpustakaan dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

Struktur Organisasi Museum Nasional
Permendikbud No. 48 Tahun 2012



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Museum
(Sumber: Permendikbud No. 48 Tahun 2012)

2.1.5 JENIS MUSEUM

Menurut tulisan yang berjudul “Jenis-Jenis Museum” dalam www.sektiadi.staff.ugm.ac.id diakses 15 Oktober 2015, museum dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kategori berikut:

1. Koleksi

Berdasarkan koleksinya, jenis museum dapat dibagi menjadi:

- a. Museum Arkeologi
- b. Museum Seni
- c. Museum Sejarah Alam
- d. Museum Ilmu Pengetahuan
- e. Museum Geologi
- f. Museum Industrial
- g. Museum Militer

2. Pengelola

Dilihat dari pengelolanya, jenis museum terbagi menjadi:

- a. Museum Pemerintah
- b. Museum (Pemerintah) Daerah
- c. Museum Universitas
- d. Museum Independen
- e. Museum Tentara
- f. Museum Perusahaan Komersial
- g. Museum Pribadi

3. Area

Klasifikasi jenis museum berdasarkan areanya, antara lain:

- a. Museum Nasional
- b. Museum Regional (Daerah)
- c. Museum Kota
- d. Museum Lokal

Selain keempat jenis museum diatas, museum situs juga dapat dimasukkan kedalam jenis museum berdasarkan areanya karena museum tersebut digunakan untuk menginterpretasi suatu situs arkeologi yang dibangun dekat dengan situs tersebut. Museum situs tidak hanya terbatas pada situs arkeologi, namun kawasan alam juga dapat dimiliki. Fungsi museum situs pada kawasan alam adalah mengkonservasi dan menginterpretasi koleksi dari situs yang menjadi konteksnya.

Jenis museum berdasarkan area merupakan perpaduan antara koleksi yang menggambarkan budaya atau alam di daerah tertentu dan pengelolaan yang dilakukan oleh pemerintah daerah tersebut.

4. Pengunjung (*Audience*)

Jenis museum berdasarkan pengunjung yang dilayani, yaitu:

- a. Museum Umum (*General Public Museum*)
- b. Museum Pendidikan (*Educational Museum*)
- c. Museum Spesialis
- d. Museum Anak-Anak
- e. Museum Komunitas

5. Pameran

Berdasarkan jenis pamerannya, museum terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Museum Konvensional/ Tradisional (menggunakan gedung dan ruang pameran seperti umumnya)

- b. Museum pada rumah bersejarah

Bangunan bersejarah merupakan saksi dari suatu peristiwa penting di masa lalu yang harus dilindungi. Bangunan bersejarah dapat pula dijadikan sebuah museum seperti museum-museum sasmitaloka, yaitu sebuah museum yang menempati gedung yang pernah dihuni oleh tokoh (militer) yang pernah terlibat pada suatu peristiwa penting di masa lalu. Pada museum tersebut disajikan cerita yang berkaitan dengan tokoh tersebut meski sering pula diberi tambahan lainnya.

- c. Museum terbuka

Pada umumnya, museum terbuka mengangkut bangunan-bangunan dari tempat asal dan menata di suatu situs yang luas untuk menciptakan bentang lahan masa lalu.

- d. Museum Interaktif/ Virtual (pameran melalui media interaktif)

2.1.6 PENGGUNA MUSEUM

Dikutip dalam tulisan “Pengguna dan Kegiatan dalam Museum” pada blog www.belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id diakses 15 Oktober 2015, terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum, yaitu:

1. Pengelola

Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum yang dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum mempunyai anak buah didua bagian, yaitu:

a. Bagian Administrasi

Pada bagian ini memiliki tugas mengelola ketenaga kerjaan, keuangan, surat-menyurat, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi.

b. Bagian Teknis

Bagian ini terdiri dari sebagai berikut:

- 1) Tenaga pengelola koleksi yang bertugas melakukan inventarisasi dan kajian setiap koleksi museum.
- 2) Tenaga konservasi bertugas melakukan pemeliharaan dan perawatan koleksi.
- 3) Tenaga preparasi yang bertugas menyiapkan sarana dan prasarana serta menata pameran.
- 4) Tenaga bimbingan dan humas bertugas memberikan informasi dan mempublikasikan koleksi untuk dimanfaatkan oleh masyarakat.

2. Pengunjung

Klasifikasi jenis pengunjung dapat dibedakan menjadi berikut:

a. Berdasarkan intensitas kunjungan dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

- 1) Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum, seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar.
- 2) Kelompok orang yang baru mengunjungi museum.

b. Berdasarkan tujuannya dapat dibedakan menjadi:

- 1) Pengunjung pelaku studi
- 2) Pengunjung bertujuan tertentu

3) Pengunjung pelaku rekreasi

2.1.7 KEGIATAN MUSEUM

Masih dikutip dalam tulisan “Pengguna dan Kegiatan dalam Museum” yang termuat dalam blog www.belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id diakses 15 Oktober 2015, secara garis besar kegiatan dalam museum meliputi:

a. Pengumpulan Koleksi

Kegiatan ini antara lain, jual-beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter, dan kegiatan lainnya.

b. Penyimpanan dan Pengelolaan Koleksi

Kegiatan tersebut antara lain, penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).

c. Preservasi

Kegiatan ini antara lain meliputi:

- 1) Reproduksi, yaitu menggandakan koleksi sebagai cadangan untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
- 2) Penyimpanan dilakukan untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor yang merugikan.
- 3) Registrasi, yaitu pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi.

d. Observasi

Penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum.

e. Apresiasi

Kegiatan ini meliputi:

- 1) Pendidikan, menunjang fungsi museum sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non formal.
- 2) Rekreatif, museum sebagai objek rekreasi yang menyajikan acara atau pameran yang menghibur.

f. Komunikasi

Kegiatan ini antara lain meliputi:

- 1) Pameran, ruang pamer merupakan sarana komunikasi antara masyarakat/ pengunjung dengan materi koleksi yang dibantu dengan *guide*.

- 2) Pertemuan, antara pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan.
- 3) Administrasi

2.1.8 SYARAT MENDIRIKAN MUSEUM

Dikutip dalam sebuah tulisan “Bagaimana Mendirikan Sebuah Museum” pada www.museumku.wordpress.com diakses 15 Oktober 2015, persyaratan untuk mendirikan sebuah museum adalah sebagai berikut:

a. Lokasi Museum

Kriteria pemilihan lokasi harus strategis, mudah dijangkau, dan sehat (tidak ada polusi dan bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).

b. Bangunan Museum

Bangunan baru atau lama dapat dimanfaatkan sebagai museum yang memenuhi prinsip-prinsip konservasi agar koleksi museum tetap lestari. Selain itu, bangunan museum minimal terdiri atas dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, perpustakaan, laboratorium konservasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, kios cenderamata, kantin, toilet, tempat parkir).

c. Koleksi

Syarat pemilihan koleksi yang ingin disajikan dalam museum adalah sebagai berikut:

- 1) Mempunyai nilai sejarah, nilai ilmiah, dan nilai estetika.
- 2) Harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis, dan fungsinya.
- 3) Harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut sebuah bangunan.
- 4) Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus untuk biologi), atau periode (untuk geologi).
- 5) Harus dapat dijadikan dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah.
- 6) Harus merupakan benda asli, bukan tiruan.

- 7) Harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (masterpiece)
- 8) Harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.

d. Peralatan Museum

Sebuah museum harus memiliki sarana dan prasarana berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier), pengamanan (CCTV, alarm), lampu, label, dan lain sebagainya.

e. Organisasi dan Ketenagaan

Pengelola dalam sebuah museum sekurang-kurangnya terdiri atas kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat, bimbingan edukasi, dan pengelola perpustakaan.

f. Sumber Dana Tetap

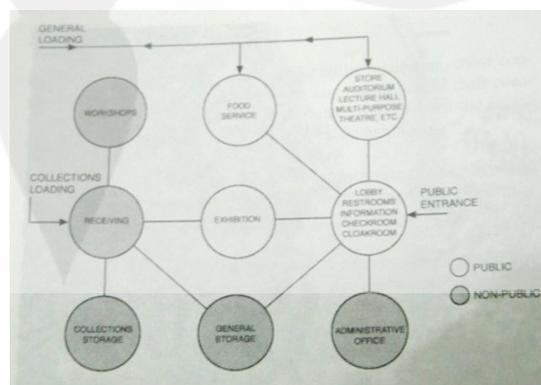
Berfungsi sebagai penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

2.1.9 STANDAR UMUM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM

2.1.9.1 ZONA DI MUSEUM

Menurut De Chiara (2001), museum memiliki lima zona dasar yaitu:

- 1) Zona publik dengan koleksi
- 2) Zona publik tanpa koleksi
- 3) Zona privat dengan koleksi
- 4) Zona privat tanpa koleksi
- 5) Zona penyimpanan koleksi



Gambar 2.2 Diagram Organisasi Ruang
(Sumber: De Chiara, 2001: 680)

2.1.9.2 RUANG-RUANG MUSEUM

De Chiara (2001) membagi ruang-ruang di dalam museum berdasarkan zonanya, yakni:

- 1) Zona publik dengan koleksi meliputi ruangan sebagai berikut:
 - a. Ruang Pengecekan Tiket
 - b. Teater
 - c. Kafetaria/Kantin
 - d. Ruang Informasi
 - e. Toilet
 - f. *Lobby* Utama Museum
 - g. Toko Souvenir
- 2) Zona publik tanpa koleksi terdiri dari ruang sebagai berikut:
 - a. Kelas-kelas
 - b. *Exhibition Galleries*
 - c. *Orientation*
- 3) Zona privat dengan koleksi meliputi:
 - a. Ruang *Workshop*
 - b. *Crating/Uncrating*
 - c. *Freight Elevator*
 - d. *Collections Loading Dock*
 - e. *Receiving*
- 4) Zona privat tanpa koleksi terdiri dari:
 - a. *Catering Kitchen*
 - b. *Electrical Room*
 - c. *Food Service/ Kitchen*
 - d. *General Storage*
 - e. *Mechanical Room*
 - f. *Museum Store Office*
 - g. *Offices*
 - h. *Conference Rooms*
 - i. *Security office*
- 5) Zona dengan keamanan tinggi terdiri atas:
 - a. *Collections Storage*

b. Computer Network Room

c. Security Equipment Room

Sumber lain dari Pedoman Museum Indonesia yang diterbitkan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2008 yang tertulis dalam www.belajartutiadaakhir.blogspot.co.id diakses pada 15 Oktober 2015, bangunan museum setidaknya terdiri dari dua unsur, yaitu:

1) Bangunan pokok yang meliputi:

- a. Ruang Pameran Tetap
- b. Ruang Pameran Temporer
- c. Ruang Auditorium
- d. Ruang Kantor/ Administrasi
- e. Ruang Perpustakaan
- f. Ruang Laboratorium
- g. Ruang Penyimpanan Koleksi
- h. Ruang Edukasi
- i. Ruang Transit Koleksi
- j. Bengkel Kerja Reparasi

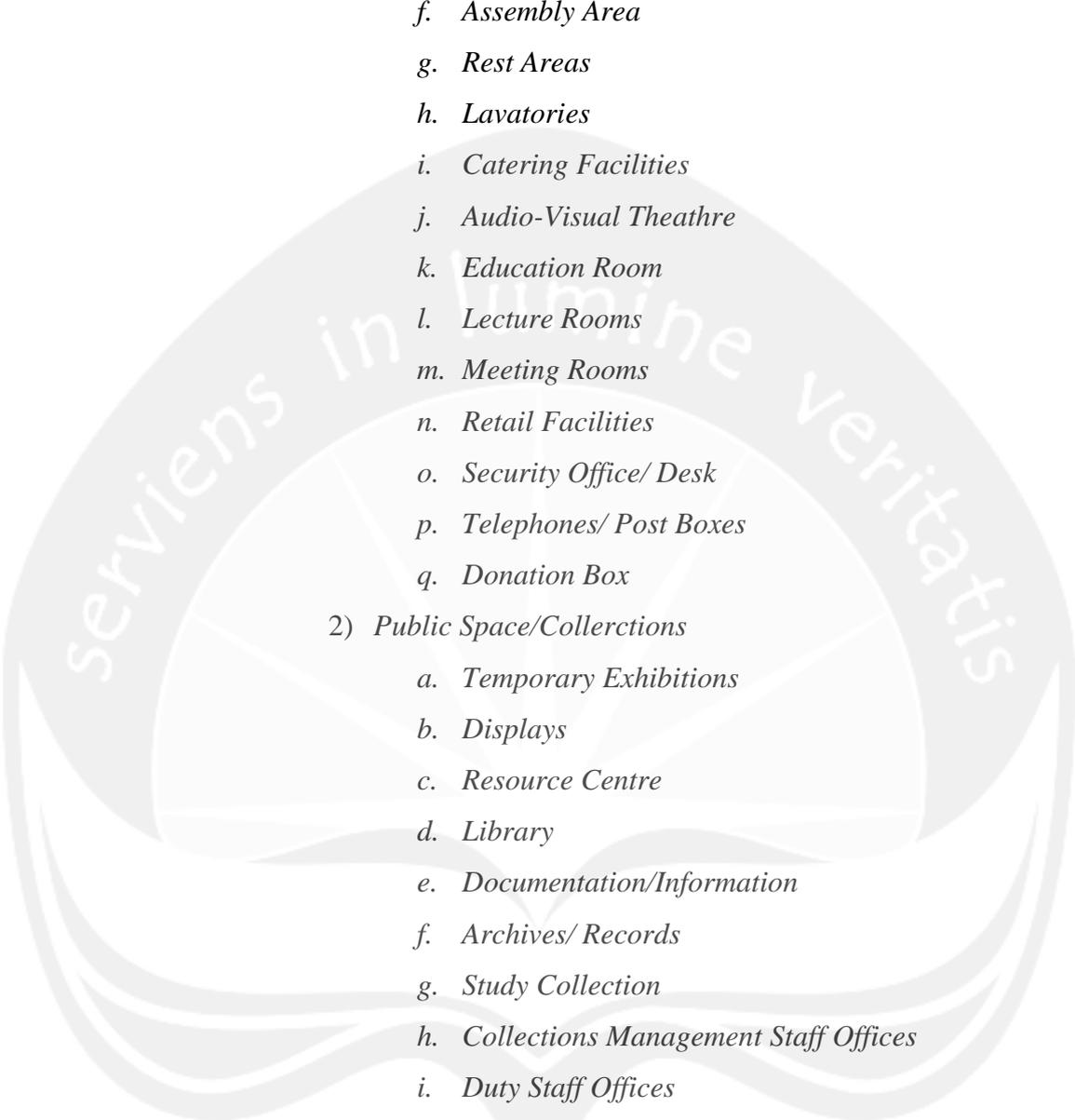
2) Bangunan penunjang yang meliputi:

- a. Ruang Cenderamata
- b. Kafetaria
- c. Ruang Penjualan Tiket dan Penitipan Barang
- d. Ruang *Lobby*
- e. Toilet
- f. Ruang Parkir dan Taman
- g. Ruang Pos Jaga

Masih dalam alamat website yang sama (www.belajartutiadaakhir.blogspot.co.id diakses pada 15 Oktober 2015), menurut Ambrose (1993) bangunan museum terdiri dari ruang-ruang sebagai berikut:

1) *Public Space/ Services*

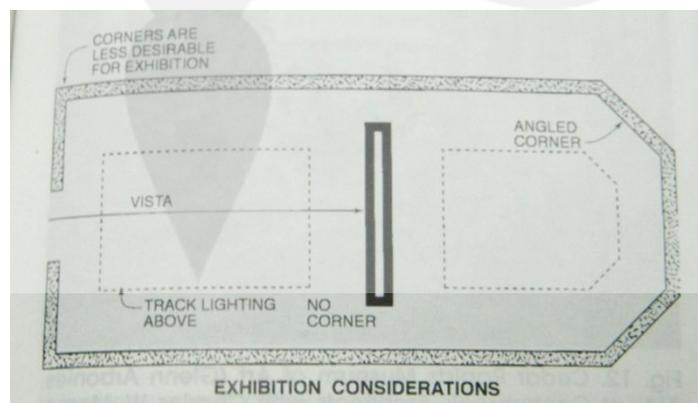
- a. *Visitor Entrance*
- b. *Reception*
- c. *Orientation*

- 
- d. Visitor Information*
 - e. Cloakroom*
 - f. Assembly Area*
 - g. Rest Areas*
 - h. Lavatories*
 - i. Catering Facilities*
 - j. Audio-Visual Theatre*
 - k. Education Room*
 - l. Lecture Rooms*
 - m. Meeting Rooms*
 - n. Retail Facilities*
 - o. Security Office/ Desk*
 - p. Telephones/ Post Boxes*
 - q. Donation Box*
- 2) *Public Space/Collections*
- a. Temporary Exhibitions*
 - b. Displays*
 - c. Resource Centre*
 - d. Library*
 - e. Documentation/Information*
 - f. Archives/ Records*
 - g. Study Collection*
 - h. Collections Management Staff Offices*
 - i. Duty Staff Offices*
- 3) *Storage*
- a. Collecting Storage*
- 4) *Supporting Services*
- a. Management*
 - b. Administration/ Finance*
 - c. Security*
 - d. Cleaning*
 - e. Technical Workshop*
 - f. Photographic Studio*
 - g. Design/ Display Studio*

- h. *Publication/ Shop Stock Stores*
- i. *Publication Office*
- j. *Information/ PR/ Publicity Office*
- k. *Research/ Fieldwork*
- l. *Collections Storage*
- m. *Conservation Laboratories*
- n. *Technician Stores*
- o. *Exhibition Storage*
- p. *Staff Rest Room*
- q. *Heating/ Air Conditioning Plant*
- r. *Garage/ Parking Areas*
- s. *Delivery Bay*

2.1.9.3 PERANCANGAN RUANG PAMER MUSEUM

Ruang pameran merupakan salah satu area penting dalam sebuah bangunan museum. Oleh sebab itu, dalam merancang ruang pameran perlu memerhatikan beberapa hal yang dapat menarik pengunjung untuk mengunjungi sebuah museum. De Chiara (2001) mengatakan bahwa ruang pameran harus bisa memperkuat dan mempromosikan barang koleksi kepada para pengunjung. *Layout* dan sirkulasi ruang pameran harus fleksibel dan menawarkan kesempatan pada pengunjung untuk memilih beberapa rute. Biasanya ruang pameran cenderung memiliki bentuk persegi untuk fleksibilitas. Selain itu, hendaknya ruang pameran memiliki *vista* yang dapat menarik pengunjung di luar ruang pameran untuk masuk ke ruangan tersebut.

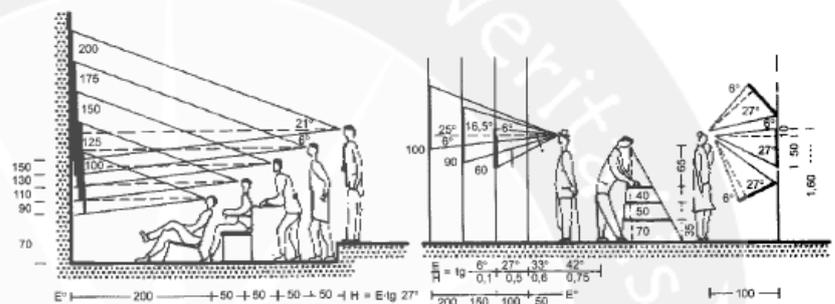


Gambar 2.3 Contoh Penataan Ruang Pameran
(Sumber: De Chiara, 2001: 683)

Menurut tulisan berjudul “Aspek Perancangan Ruang Pamer” pada www.ajisbjis.blogspot.co.id diakses pada 15 Oktober 2015, aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam merancang ruang pameran adalah sebagai berikut:

1) *Display*

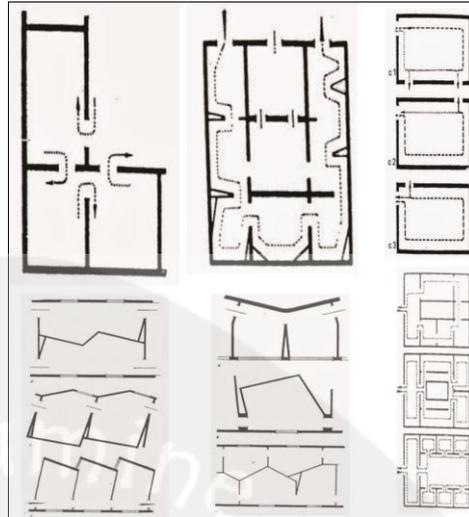
Tempat perletakkan objek dalam daerah pandang pengamat, pelindung benda pameran, tempat perletakkan cahaya buatan, dan pembatas ruang. *Display* yang digunakan dapat berupa dinding, panel, penyangga, atau lemari.



Gambar 2.4 Standar tinggi dan jarak area pandang *display*
(Sumber: Neufert, 2002: 250)

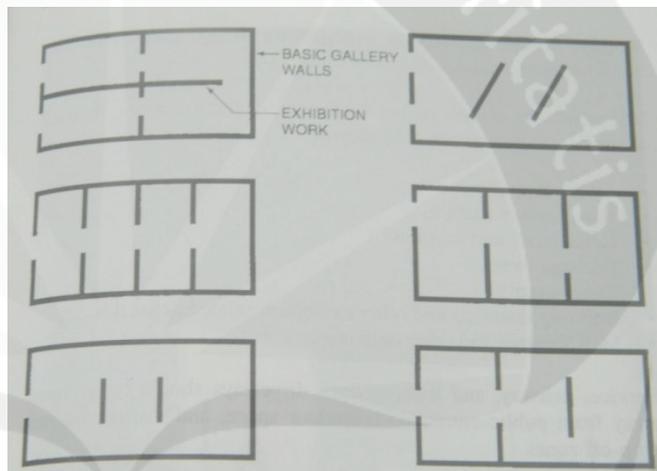
2) Sirkulasi dan Pembagian Ruang

Sirkulasi yang baik adalah sirkulasi yang dapat dicapai keseluruhan bagian ruang pameran dan dapat “dibaca” oleh pengunjung dengan jelas sirkulasinya. De Chiara (2001) menambahkan bahwa museum harus mempunyai organisasi ruang yang jelas dan penggunaan *signage* yang memperjelas sirkulasi bagi pengunjung.



Gambar 2.5 Layout Ruang Pamer

(Sumber: <http://ajisbjis.blogspot.co.id> diakses pada 15 Oktober 2015)



Gambar 2.6 Macam-Macam Layout Ruang Pamer

(Sumber: De Chiara, 2001: 685)

3) Pencahayaan dan Penghawaan

Terdapat dua macam pencahayaan yang dapat digunakan dalam ruang pameran museum, yaitu pencahayaan alami (matahari) dan pencahayaan buatan (lampu). Berikut adalah aspek-aspek pencahayaan, yaitu:

- a. Warna Cahaya
- b. Iluminasi dan tingkat penerangan
- c. Posisi dan arah pencahayaan

Posisi pencahayaan tergantung objek yang diberi penerangan dan yang paling penting cahaya tersebut tidak menyilaukan pengunjung. Berikut adalah

macam-macam posisi dan arah pencahayaan lampu, yaitu:

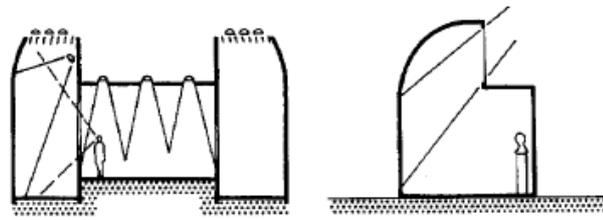
- *Up Light*: memberikan efek megah, posisi lampu dihadapkan ke atas
- *Down Light*: pencahayaan merata dengan diarahkan ke bawah
- *Back Light*: memberikan efek bentuk benda terlihat jelas, memberikan aksentuasi pada benda
- *Side Light*: memberikan efek penekanan pada elemen-elemen benda pada aksentuasi tertentu
- *Front Light*: memberikan efek natural, pencahayaan dari depan benda.

Menurut De Chiara (2001), beberapa museum tidak boleh menggunakan cahaya alami pada ruang pamerannya untuk menjaga keawetan koleksinya. Apabila memerlukan pencahayaan alami, penggunaan *skylights* atau *clerestories* pada ruang pamer lebih baik daripada penggunaan jendela.

Selain itu, www.belajartutiadaakhir.blogspot.co.id yang diakses pada 15 Oktober 2015 menuliskan dalam hal penghawaan bahwa museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21° – 26°.

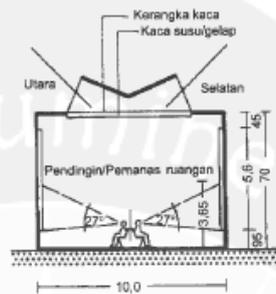
d. Sudut pencahayaan

Memperhatikan karakter benda yang akan diberi pencahayaan agar tidak mengurangi nilai estetika dari benda tersebut.

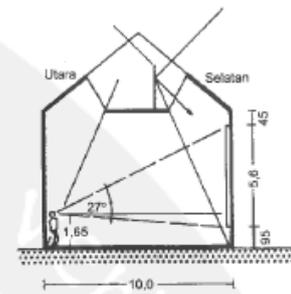


③ Karakter dari museum historis yang alami

④ Pada sebagian ruang yang terkena sinar, Sinar bermutu yang diperkuat



⑤ Penerangan yang baik



⑥ Ruang dengan ukuran yang baik

Gambar 2.7 Contoh sudut pencahayaan alami dan buatan
(Sumber: Neufert, 2002:250)

2.1.9.4 TATA CARA PENYAJIAN KOLEKSI

Menurut Pedoman Museum Indonesia (2008) yang termuat dalam www.belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id diakses pada 15 Oktober 2015, penyajian koleksi merupakan salah satu cara komunikasi antara pengunjung museum dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi, dan pendukung lainnya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam hal penyajian koleksi adalah sebagai berikut:

1) Prinsip-Prinsip Penyajian Koleksi

Penataan koleksi di ruang pameran museum harus memiliki hal-hal sebagai berikut:

- a. Sistematika atau alur cerita pameran, sangat diperlukan dalam penyajian koleksi di ruang pameran, karena akan mempermudah komunikasi dan penyampaian informasi koleksi museum kepada masyarakat.
- b. Koleksi yang mendukung alur cerita, yang disajikan di ruang pameran harus dipersiapkan sebelumnya,

agar sajian koleksi terlihat hubungan dan keterkaitan yang jelas antar isi materi pameran.

2) Jenis Pameran

Jenis pameran di museum dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

a. Pameran tetap

Pameran yang diadakan dalam jangka waktu 2 sampai dengan 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya, koleksi pameran yang disajikan adalah 25 sampai dengan 40 persen dari koleksi yang dimiliki museum, dan dilakukan penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu.

b. Pameran khusus / temporer

Pameran koleksi museum yang diselenggarakan dalam waktu relatif singkat. Fungsi utamanya adalah untuk menunjang pameran tetap, agar dapat lebih banyak mengundang pengunjung datang ke museum.

3) Metode Pameran

Metode dan teknik penyajian koleksi di museum terdiri dari:

a. Metode Pendekatan Intelektual,

Cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.

b. Metode Pendekatan Romantik (Evokatif)

Cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.

c. Metode Pendekatan Estetik

Cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.

d. Metode Pendekatan Simbolik

Cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

e. Metode Pendekatan Kontemplatif

Cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

f. Metode Pendekatan Interaktif

Cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

4) Penataan Koleksi

Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan secara :

- a. Tematik, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan subtema.
- b. Taksonomik, yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi.
- c. Kronologis, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya dari yang tertua hingga sekarang.

5) Panel-Panel Informasi

Panel-panel informasi atau label secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

- a. Teks dinding (*introductory label*) yang memuat informasi awal / pengenalan mengenai pameran yang diselenggarakan, tema dan subtema pameran, kelompok koleksi.
- b. Label individu yang berisi nama dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif, dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita.

2.1.9.5 SISTEM PENGAMANAN DAN PEMELIHARAAN MUSEUM

Mengutip tulisan “Sistem Pengamanan dan Pemeliharaan Museum” dari www.belajaritutiadaakhir.blogspot.co.id diakses pada 15 Oktober 2015, dalam sebuah bangunan museum diperlukan sebuah sistem pengaman dan pemeliharaan koleksi yang tersimpan didalamnya.

a. Sistem Pengamanan Museum

Sebuah museum sebaiknya dilengkapi dengan sistem pengamanan fisik maupun elektronik. Perangkat elektronik yang digunakan untuk sistem pengamanan museum antara lain:

- 1) *Control panel*, sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu sistem pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang telah diatur sebelumnya.
- 2) Kontak magnetik, alat ini akan bekerja jika jendela, pintu atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi.
- 3) Kawat (*wiring*), aliran melalui kawat diletakkan di pintu atau penutup dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka.
- 4) Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau vitrin memperoleh tingkat getaran yang tidak normal.
- 5) Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela atau vitrin.
- 6) Sensor infra merah pasif, sensor ini didesain untuk mendeteksi panas tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.
- 7) Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran dan membunyikan alarm. Biasanya dilengkapi alat penyemprot air (*water sprinkle*) dan sistem prevensi gas.
- 8) Sensor pendeteksi aktivitas, sensor gelombang mikro atau *ultra sonic* dapat mendeteksi gerakan di sekitar area deteksi. Alat ini dapat digunakan bersamaan

dengan sensor infra merah pasif untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.

9) *Dual tone sounder*, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi alarm.

10) *Close circuit television* (CCTV) terdiri dari *camera*, *video switcher*, *TV monitor*, *stabilizer*, *video recorder*. Alat ini tidak dapat dijadikan sebagai petugas satpam, tetapi harus tetap dipantau secara kesinambungan, bila terjadi hal yang mencurigakan, pemantau harus segera menghubungi petugas satpam terdekat lokasi yang dicurigai.

b. Sistem Pemeliharaan Museum

Sistem pemeliharaan museum erat kaitannya dengan konservasi preventif. Hal yang perlu diperhatikan dalam hal pemeliharaan museum adalah lingkungan makro (gedung museum dan ruangan) dan lingkungan mikro (vitrin dan lemari koleksi) serta penempatan koleksi yang dipertimbangkan secara matang.

Penempatan koleksi di museum antara lain:

1) Ruang pameran (*display*)

Untuk koleksi yang dipamerkan, biasanya berada di dalam ruangan dan di luar ruangan, untuk koleksi di dalam ruangan biasanya ditempatkan di dalam vitrin dan di luar vitrin.

2) Ruang simpan (*storage*)

Koleksi di luar ruang simpan biasanya berada di dalam ruangan tertutup dan berada di dalam rak-rak atau diletakkan di lantai.

3) Keadaan transisi

Koleksi transisi adalah koleksi yang dipersiapkan untuk dipindahkan. Pemindahan koleksi dapat berupa pindah lokal (dari suatu ruangan ke ruangan lain), ataupun dipinjam oleh museum lain untuk di

pamerkan di dalam kota, luar kota, dalam negeri dan luar negeri melalui transportasi darat, udara dan laut. Berikut ini adalah cara konservasi preventif dalam menghadapi faktor penyebab kerusakan koleksi, yaitu:

1) Pengaturan letak koleksi

- a) Pengaturan posisi koleksi museum terhadap temperatur dan kelembaban. Misalnya pengaturan posisi koleksi museum terhadap sumber cahaya agar tidak terlalu dekat dengan lampu dan jendela. Terlebih koleksi organik jenis kertas, tekstil dan kayu. Begitu pula letak koleksi museum dari lantai harus lebih dari 20 cm.
- b) Pengaturan posisi antar koleksi museum. Misalnya posisi koleksi dalam penyimpanan tidak diperkenankan diletakkan dalam posisi bersinggungan, bertumpukan, menggantung atau terlipat. Bila terpaksa bersinggungan harus disekat. Khusus koleksi tekstil dan logam dibungkus dengan kertas bebas asam.

2) Pengendalian

- a) Kelembaban udara, pengendalian kelembaban relatif dapat dilakukan dengan alat *dehumidifier* untuk mengatur fluktuasi kelembaban.
- b) Temperatur udara, pengendalian udara dapat dilakukan dengan cara pengaturan fluktuasi suhu melalui penggunaan *air conditioning* (AC) dan alat sirkulasi udara untuk membuat aliran udara dalam ruang penyimpanan koleksi dan ruang pameran.
- c) Pencahayaan, pengendalian pencahayaan dilakukan dengan cara pengaturan cahaya agar tidak langsung mengenai koleksi.

Lampu yang digunakan dalam ruangan dan vitrin harus diberi *filter* untuk mencegah sinar *ultra violet* mengenai koleksi.

Menurut

www.alfianfernandhika.blogspot.co.id

yang diakses pada 14 Desember 2015, dalam tulisan berjudul “Efek Pencahayaan pada Ruang dan Koleksi Museum” terdapat tiga kelompok koleksi berdasarkan sensitifitasnya terhadap cahaya, yaitu:

- (a) Koleksi sangat sensitif (tekstil, kertas, lukisan, cat air, dan foto berwarna), kekuatan terhadap cahaya adalah 50 lux untuk 3000 jam pameran/tahun atau 150 lux untuk 250 jam/tahun.
- (b) Koleksi sensitif (cat minyak, foto hitam putih, tulang, dan kayu), kekuatan terhadap cahaya adalah 200 lux untuk 3000 jam pameran/tahun.
- (c) Koleksi kurang sensitif (batu, logam, gelas, dan keramik), tahan terhadap cahaya.
- d) Air, pengendalian air dilakukan dengan cara:
 - Meletakkan koleksi, yang berada di luar vitrin, tidak langsung terkena dinding atau lantai agar terhindar dari kapilaritas air tanah.
 - Memperhatikan tetesan air yang bocor yang berasal dari AC.

- Menempatkan saluran pembuangan air tidak melewati ruang pameran.
- e) Api, pengendalian api dilakukan dengan cara:
 - Melengkapi museum dengan *smoke detector*, *hydrant*, dan tabung pemadam kebakaran.
 - Memberi tanda larangan merokok pada setiap ruangan.
- f) Kriminalitas, pengendalian kriminalitas di museum dilakukan dengan memenuhi persyaratan pembuatan vitrin, yaitu :
 - Bobot yang sukar untuk dipindahkan.
 - Bahan yang tidak mudah rusak.
 - Terkunci dengan baik sehingga sukar untuk dibongkar.
 - Semua permukaan tertutup kaca sehingga tidak mudah dipecahkan.
 - Menempatkan koleksi jauh dari tangan pengunjung dan memberi penghalang fisik.
 - Pengamanan juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembatas psikologis.
 - Melakukan penitipan tas terutama untuk pengunjung.

2.2 MUSEUM FILM

2.2.1 PENGERTIAN MUSEUM FILM

Museum film merupakan sebuah lembaga atau tempat pengarsipan film yang koleksinya berupa perfilman dan video, benda-benda perfilman (peralatan film, poster, foto), perpustakaan bahan tercetak (buku, jurnal, klipang, foto) yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti *workshop*, penayangan film, videotek, dan fasilitas lain yang dapat menunjang kegiatan apresiasi film untuk

tujuan penelitian, pendidikan, dan hiburan yang dapat diwariskan atau dikomunikasikan kepada generasi sekarang dan yang akan datang. (<http://arsitekamarinsore.blogspot.co.id/2011/05/museum-film-yogyakarta.html> diakses 21 April 2016)

2.2.2 TINJAUAN PROYEK SEJENIS

2.2.2.1 DEUTSCHES FILMmuseum

Berdasarkan <http://deutsches-filminstitut.de> yang diakses tanggal 15 Desember 2015, museum yang terletak di kota Frankfurt, Jerman ini menampilkan serba-serbi film, mulai dari sejarah hingga perkembangan film pada masa kini, unsur estetika dan pengaruh film dari berbagai macam aspek melalui barang-barang koleksi yang dipamerkan dan penayangan film pada bioskop di dalam museum tersebut.



Gambar 2.8 Deutsches Filmmuseum

(Sumber: <http://www.shuredistribution.de/beschallungsanlagen/referenzinstallationen/deutsches-filmmuseum-frankfurt-a-m> diakses 15 Desember 2015)

Dalam museum ini terdapat dua macam pameran, yaitu:

1) Pameran Tetap

Pameran tetap terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. Filmic Vision



Gambar 2.9 Salah satu sudut ruang pamer Deutsches Filmmuseum

(Sumber: <http://deutsches-filminstitut.de/en/filmmuseum/permanent-exhibition/> diakses 15 Desember 2015)

Bagian ini berada di seluruh lantai satu bangunan. *Filmic vision* menampilkan sejarah visual media pada abad ke-18 dan abad ke-19 hingga berkembang menjadi film. Tema utama yang diusung pada bagian ini adalah sebagai berikut:

a) *Curiosity*

“The apparatuses displayed here, such as peep-shows, kaleidoscopes, anamorphoses and panoramas, produce optical illusions and play with the desire to see and with illusions of perception. The functions of the original apparatuses can be tested with the models. A look into peep-show reveals the secret by which transparent images transform and how skilled manipulation of lighting can turn a daylight scene into a nocturnal one”

b) *Movement*

“Optical devices such as the wheel of life, the Zoetrope or the Mutoscope produced moving images long before the advent of film. These devices help one understand why humans perceive continuous movement in a series of static single images. The Zoetrope makes pictures move; the flip book illustrates the principle of moving images.

c) *Exposure*

“How does one capture an image and how does one make it permanent? The camera obscura was the first device that created an image of reality with the help of light. But the picture was fleeting; it affected the image in the camera. The invention of photography

finally made it possible to fix this image permanently”

d) Projection

“The magic lantern produces pictures of light and is the most prominent projection medium of the 18th and 19th centuries. The projected images served primarily as entertainment, but also had an educational function. The projectionists would often accompany their pictures with music, commentary or song. In the exhibition, a digital projection produces historic lantern slides on a screen. With the use of a model, one can try out the magic lantern oneself.

e) Moving Pictures

“With different goals and methods, many inventors from various countries worked until the end of the 19th century towards the creation of movement in sequential photographs; personalities such as Etienne-Jules Marey or the Lumiere and Skladanowsky brothers. Next to an original Lumiere Cinematographe is a replica with which one may test the functions of this first practical film projector.”

f) Cinema

“the highlight of the tour is a small film theatre, in which two short programmes showing the ingenuity and visual variety of the early cinema between 1895 and 1906 can be seen. Not only the classics, such as the films of the Lumiere brothers, may be seen here, but also seldom-screened rarities and curiosities from the archives. One of

them is the first film ever shot in Frankfurt am Main.”



Gambar 2.10 Denah Lantai 1 Deutsches Filmmuseum
(Sumber: http://issuu.com/deutsches-filminstitut/docs/dfm_dauerausstellung_kurzfuhrer_en diakses 15 Desember 2015)

b. Filmic Narrative

Bagian kedua ini berada di lantai dua gedung museum. Tema utama yang diusung pada bagian ini adalah sebagai berikut:

a) *Film Room*

“At the centre of the second floor a 40-minute installation of excerpts from more than 100 films can be seen in the film room—from silent movie classics to the latest blockbusters. Various coordinated film scenes are shown in parallel on four screens. Their interplay illustrates the themes of this part of exhibition: image, sound, editing, and acting.”



Gambar 2.11 *Film Room*

(Sumber: <http://deutsches-filminstitut.de/en/filmmuseum/permanent-exhibition/> diakses 15 Desember 2015)

b) *Image*

“The film image is an interplay of light and colour design, camerawork, sets and special effects. Two cameras (4,5) from different periods in film history make clear the degree to which filmic narrative depends on technical conditions: with a classic studio camera weighing more than 60 kilograms, it would not have been possible to shoot a film like DAS BOOT (Wolfgang Petersen, DE 1981). The exhibit dates from the 1940s and could only be moved with the help of tracks cranes. For DAS BOOT, on the other hand, due to the plot, a smaller and lighter camera was required. In order to capture the submarine atmosphere as authentically as possible, while reducing the jerkiness of the hand-held camera, Jost Vacano added stabilisers to the Arri II-B, which contributed to the film’s special aesthetic.”

c) *Acting*

“A narrative needs characters who lead through the plot and can captivate emotionally. Actors in film bring these characters to life with their facial expressions and gestures. This can also be done with the voice only, as in the example

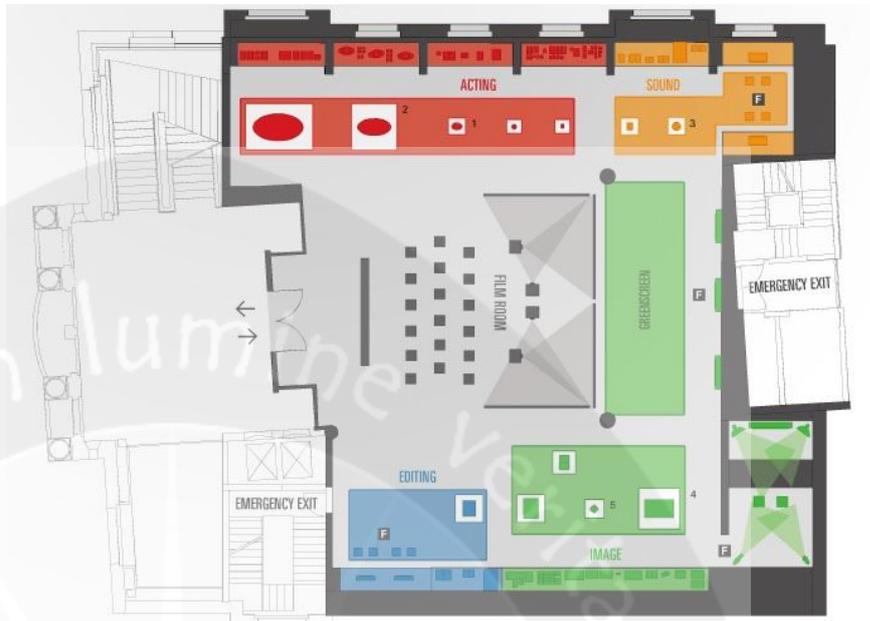
of 'Darth Vader'. His helmet and mask (1) from *THE EMPIRE STRIKES BACK* (Irvin Kershner, US 1980) prove that a strong impression can be made on audiences even in the absence of facial expressiveness and body language. *The alien* (2) (*ALIEN*, Ridley Scott, US/GB 1979) owes its tear-inducing effect to an unusual costume design."

d) *Sound*

"Dialogue, sound effects and music support the effect on the film image. Sound can not only strengthen and interpret the image, it can also contradict it. With the tin drum (3) of Volker Schlöndorff's film *DIE BLECHTROMMEL* (DE et al, 1979), the protagonist Oskar expresses his frustrated protest against the behaviour of the adults. Wildly drumming, in key scenes he shatters glass with his piercing scream. The sound design is so pervasive that audiences thus participate in the character's inner life."

e) *Editing*

"Editing structures the time and space of a filmic narrative. A selection is made during editing from the material shot and this selection is assembled into a story. Interactive stations offer the opportunity to experiment with film clips and to change the order of shots within a scene. Excerpts from unedited raw footage shot for *ALLES AUF ZUCKER!* (Dani Lavy, DE 2004) give a choice of up to five different camera angles. The importance of editing for the total effect of a scene can be directly experienced at the station."



Gambar 2.12 Denah Lantai 2 Deutsches Filmmuseum
 (Sumber: http://issuu.com/deutsches-filminstitut/docs/dfm_dauerausstellung_kurzfuhrer_en diakses 15 Desember 2015)

2) Pameran Sementara.

Pameran ini diadakan bila ada acara-acara tertentu dan memiliki tema tertentu. Biasanya diadakan dengan jangka waktu yang terbatas.

Fasilitas tambahan pada Deutsches Filmmuseum adalah:

- 1) *Cloakroom (Basement Floor)*
- 2) *Toilets (Each floor and Fourth floor)*
- 3) *Shop & Filmcafe (Ground Floor)*
- 4) *Cinema (Basement Floor)*
- 5) *Museum Education (Fourth Floor)*

2.2.2.2 CINÉMATHEQUE FRANÇAISE

Berdasarkan www.parispass.com yang diakses 15 Desember 2015, museum film yang berlokasi di Perancis ini merupakan desain dari seorang arsitek terkenal, yaitu Frank Gehry. Cinémathèque française memiliki koleksi 18.000 poster, 10.500 kostum dan *set drawings*, 17.500 *press reviews*, 450.000 foto syuting lebih dari 20.000

judul film dan 6.000 sutradara, 18.700 buku tentang film, 467 *periodic collections*, 2.600 video dan 1.350 DVD.



Gambar 2.13 Cinémathèque Française

(Sumber: <http://en.parismuseumpass.com/musee-la-cinematheque-francaise-musee-du-cinema-1> diakses 15 Desember 2015)



Gambar 2.14 Pameran Film Sementara di Cinémathèque Française

(Sumber: <http://www.theculturist.com/home/tag/paris-diary-antonioni-the-origins-of-pop> diakses 15 Desember 2015)



Gambar 2.15 Koleksi Kostum di Cinémathèque Française

(Sumber: <http://www.20minutes.fr/culture/diaporama-3287-photo-733097-retrospective-jacques-demy-cinematheque-francaise> diakses 15 Desember 2015)

2.3 MUSEUM FILM INDONESIA YANG MENINGKATKAN APRESIASI & SARANA EDUKASI

2.3.1 PENGERTIAN, NILAI, DAN TAHAPAN APRESIASI

2.3.1.1 PENGERTIAN APRESIASI

Menurut Sumarno (1996) dalam Joseph (2011), apresiasi adalah proses pengamatan, penilaian, dan penghargaan terhadap suatu karya seni. Apresiasi dalam film berarti memahami, menikmati, dan menghargai.

2.3.1.2 NILAI-NILAI APRESIASI

Sumarno (1996) dalam Joseph (2011) berpendapat bahwa apresiasi memiliki tiga nilai penting, yaitu:

1) Nilai Hiburan

Pada sebuah film, nilai hiburan sangat penting dan bersifat relatif tergantung pada selera penonton. Sebuah film harus menarik perhatian penonton dari awal hingga akhir. Jika hal tersebut tidak terdapat pada sebuah film, penonton akan merasa cepat bosan dan tidak bisa mengapresiasi unsur-unsur film tersebut.

2) Nilai Pendidikan

Pendidikan yang dimaksud pada sebuah film adalah pesan atau nilai moral yang ingin disampaikan melalui ceritanya. Pada umumnya, setiap film mempunyai nilai pendidikan namun berbeda pada tingkat kedalaman pesan yang ingin disampaikan.

3) Nilai Artistik

Sebuah film hendaknya dinilai berdasarkan dari segi artistik, bukan dari segi rasional. Hal tersebut dikarenakan apabila film dinilai dari segi rasional, nilai artistik sebuah film bisa jadi tidak berharga karena tidak mempunyai makna atau maksud yang tegas. Nilai artistik pada sebuah film dikatakan berhasil bila ditemukan di seluruh unsur-unsurnya.

2.3.1.3 TAHAPAN-TAHAPAN APRESIASI

Berdasarkan www.wahyu6383.blogspot.co.id diakses pada 22 April 2016, apresiasi memiliki 5 tahapan, yaitu:

1) Pengamatan Objek Karya Seni

Pengamatan objek karya seni menggunakan seluruh indra agar hasil pengamatan menjadi lebih tajam dan total. Ketajaman pengamatan seseorang tergantung pada pengetahuan, pengalaman, perasaan, keinginan, dan anggapan seseorang.

2) Aktivitas Fisiologis

Tindakan nyata untuk melakukan sesuatu.

3) Aktivitas Psikologis

Mulai terjadi persepsi hingga evaluasi yang menimbulkan interpretasi imajinatif dan motivasi berbuat kreatif.

4) Aktivitas Penghayatan

Perenungan terhadap sebuah objek.

5) Aktivitas Penghargaan

Evaluasi terhadap objek yang dapat berupa saran atau kritik.

2.3.2 PENGERTIAN DAN PRINSIP EDUKASI

2.3.2.1 PENGERTIAN EDUKASI

Mengutip dari www.abc-ed.blogspot.co.id yang diakses pada tanggal 22 April 2016, edukasi adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dengan aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya serta masyarakat.

2.3.2.2 PRINSIP-PRINSIP EDUKASI

Dalam memberi edukasi terdapat beberapa prinsip yang harus diterapkan. Menurut Mandigers dalam [HYPERLINK "http://www.mediaedukasiku.blogspot.co.id"](http://www.mediaedukasiku.blogspot.co.id) yang diakses pada 22 April 2016, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1) Prinsip Aktivitas Mental

Saat seseorang melakukan proses belajar hendaknya timbul aktivitas mental. Tidak hanya mendengar, mencamkan dan lain sebagainya tetapi lebih menyeluruh pada aspek kognitif, efektif, maupun psikomotorik.

2) Prinsip Menarik Perhatian

Bahan ajar yang menarik perhatian akan meningkatkan hasil belajar karena dipelajari dengan perhatian dan konsentrasi penuh sehingga tidak mudah lupa.

3) Prinsip Penyesuaian Perkembangan Siswa

Bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan seseorang akan lebih menarik perhatian untuk dipelajari dan diterima.

4) Prinsip Appersepsi

Saat memberi edukasi hendaknya selalu mengaitkan dengan hal-hal yang sudah diketahui.

5) Prinsip Peragaan

Adanya alat peraga atau media ajar lain selain dengan kata-kata (verbalis) membuat hasil belajar lebih jelas dan tidak mudah dilupakan.

6) Prinsip Aktivitas Motoris

Dalam memberi edukasi hendaknya dapat menimbulkan aktivitas motorik sehingga seseorang tidak mudah lupa.

7) Prinsip Motivasi

Motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Semakin kuat motivasi seseorang untuk belajar, maka semakin optimal pula aktivitas belajarnya.