

## **BAB 2**

### **TINJAUAN UMUM MUSEUM SEJARAH DAN ARKEOLOGI**

#### **2.1. TINJAUAN MUSEUM**

##### **2.1.1. PENGERTIAN MUSEUM**

Kata museum berasal dari bahasa Yunani yaitu mouseion yang berarti tempat para muse. Muse adalah sembilan anak wanita dewa Zeus yang memberikan inspirasi pada seniman. Pada perkembangannya mouseion dipakai sebagai tempat penyimpanan hadiah dan persembahan untuk dewa dari para umat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno<sup>16</sup>.

Schouten menyatakan bila museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat permanen, melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak bertujuan mencari keuntungan, bertugas mengumpulkan, memelihara, meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda pembuktian material manusia dan lingkungannya, untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi.<sup>17</sup>

##### **2.1.2. KLASIFIKASI MUSEUM**

Museum memamerkan berbagai koleksi berdasarkan klasifikasi tertentu.

###### **2.1.2.1. Jenis museum berdasar museum indonesia :**

---

<sup>16</sup> Sugono, Dendy. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Pusat Bahasa Dinas Pendidikan Nasional. Hal 987

<sup>17</sup> Schouten, F. 1992. Pengantar Didaktik Museum. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta Depdikbud. Hal 5

1. Arkeologi
2. Benteng
3. Geologi
4. Biologi
5. Militer
6. Negeri / Daerah
7. Pribadi
8. Sejarah
9. Seni
10. Tokoh
11. Transportasi
12. Lain-lain

2.1.2.2. Berdasarkan The International Council of Museum (ICOM) :

1. Art Museum (Museum Seni)
2. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)
3. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
4. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
5. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)
6. pecialized Museum (Museum Khusus)

2.1.2.3. Berdasar tingkatan koleksi

1. Museum Nasional

Museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional, dari berbagai daerah di Indonesia

2. Museum Regional

Museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf hanya daerah, atau regional tertentu

3. Musuem lokal

Musuem yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah lokal tertentu

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Museum Sejarah dan Arkeologi di Banjarejo masuk pada kategori *Archeologi and History Museum* dan memiliki koleksi pada taraf regional, karena hanya berdasar pada temuan di situs medang, Banjarejo, Grobogan.

### 2.1.3. TUGAS DAN FUNGSI MUSEUM

#### 2.1.3.1. Tugas Museum menurut ICOM

1. Sebuah museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
2. Mengumpulkan benda-benda koleksi, merawat dan mengawetkan, memamerkan benda-benda koleksi, serta menghubungkannya kepada pengunjung dengan berbagai cara, baik berupa buku terbitan, ceramah, seminar, diskusi, dan lomba yang berhubungan dengan museum serta mengadakan bimbingan edukatif kultural kepada siswa dan masyarakat.

#### 2.1.3.2. Fungsi Museum

a. Fungsi museum menurut Peraturan Pemerintah no. 19 th. 1995

1. Sebagai tempat pelestarian, meliputi :

- Penyimpanan, mengumpulkan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran, dan penataan koleksi.
- Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
- Pengamanan, kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia

2. Sebagai sumber informasi, meliputi :

- Penelitian, dilakukan untuk mngembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

b. Berdasar Majalah Permuseuman tahun 1998 (A good museum include these basic function):

- Fungsi Kuratorial (Curatorial)
- Fungsi Pameran (Display)
- Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
- Fungsi Pendidikan (Education)

c. ICOM (International Council Of Museum) :

- Tempat pengumpulan dan pengaman warisan budaya dan alam
- Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- Konservasi dan preservasi
- Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum

- Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian
- Visualisasi warisan budaya dan alam
- Media pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa
- Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia
- Pembangkit rasa taqwa dan bersyukur kepada Tuhan

#### 2.1.4. KEGIATAN MUSEUM

Kegiatan pelayanan museum kepada pengunjung museum meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, bimbingan dan pemanduan keliling museum, ceramah, bimbingan karya tulis, pemutaran film dan slide, dan museum keliling.

Menurut Sutarga, kegiatan yang terjadi dalam museum secara garis besar meliputi 6 hal, yaitu :

1. Pengumpulan koleksi, kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter.
2. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).
3. Preservasi, meliputi :
  - Reproduksi, sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya.
  - Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor merugikan
  - Registrasi, pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi
4. Observasi, penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum
5. Apresiasi, meliputi :
  - Pendidikan, menunjang fungsi museum sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non-formal

- Rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi yang menyajikan acara yang menghibur

6. Komunikasi, meliputi :

- Pameran, ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara masyarakat dengan materi koleksi
- Pertemuan, antara pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan
- Administrasi

#### 2.1.5. STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM

Struktur organisasi museum merupakan poin penting keberhasilan suatu museum. Museum diharapkan mempunyai suatu struktur organisasi yang baik dan cocok dengan tema yang ingin diusung oleh suatu museum. Menurut Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata 2007, struktur organisasi museum nasional meliputi 7, yaitu:

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

7. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi

Memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi

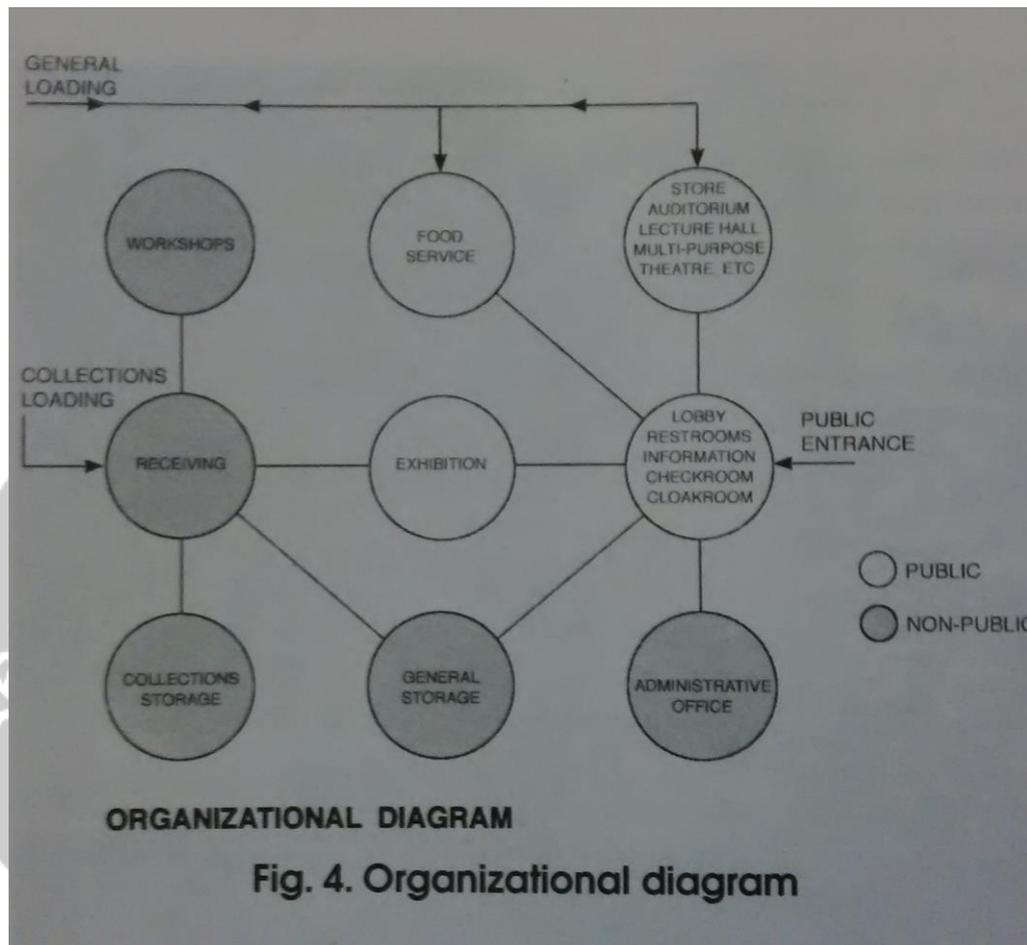
8. Perpustakaan

Menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum

2.1.6. ORGANISASI SPASIAL MUSEUM

Museum akan berjalan baik dengan rencana tata denah yang sederhana. Diagram organisasi utama harus berdasarkan akan lima zona standar berdasarkan paparan publik dan kehadiran koleksi, yaitu :

1. Publik / no collections
2. Publik / collections
3. Non publik / no collection
4. Non publik / collection
5. Collection storage



Gambar 2.1 Diagram Organisasi Museum

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.680

Berdasarkan fungsinya, zona-zona museum dapat dikelompokkan menjadi:

Tabel 2.1 Pembagian Zona Museum

AREA PUBLIK	AREA NON-PUBLIK
<b>Non collection</b> Checkroom Theater Food Services Information Desk Main Public Toilets Museum Lobby	<b>Collection-related</b> Workshop Crating/Uncrating Freight Elevator Collection Loading Dock Receiving

<p>Retail (Museum Store)</p> <p><b>Collection Spaces</b>                  Classroom                  Exhibition Galleries                  Orientation</p>	<p><b>Non-Collection-Related</b>                  Catering kitchen                  Electrical Room                  Food Service/Kitchen                  General Storage                  Mechanical Room                  Museum Store Office                  Offices                  Confrence Rooms                  Security Office</p> <p><b>Super-Secure Space</b>                  Collection Storage                  Computer Network Room                  Security Equipment Room</p>
--	--

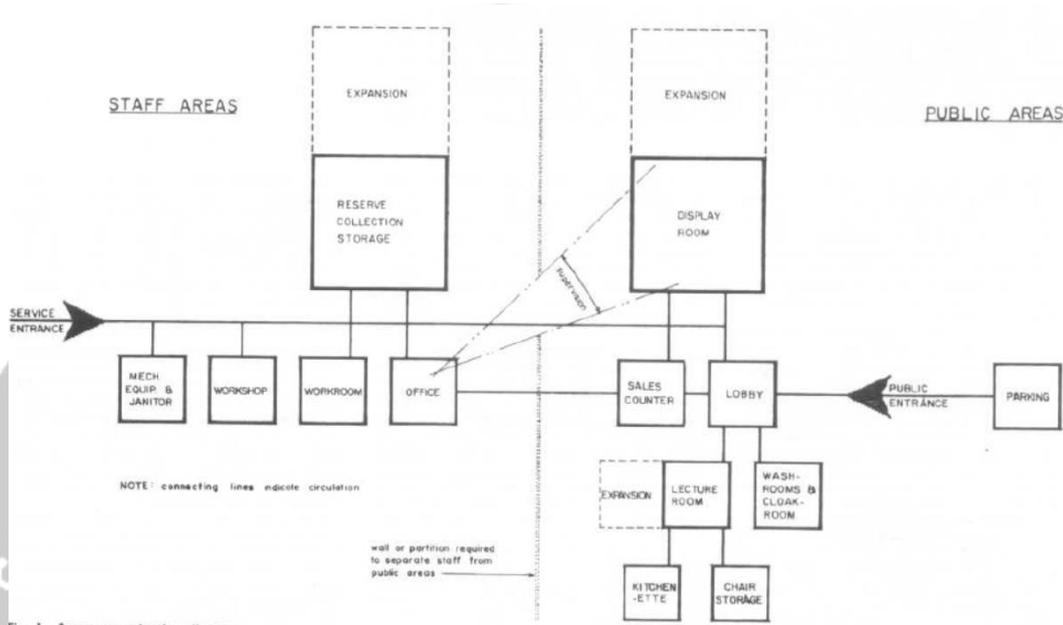
Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.680

Berikut ini adalah diagram organisasi ruang sederhana pada museum dari sumber lain:

Tabel 2.2 Tabel Kebutuhan Ruang Museum

Functions	Space required
1. Curatorial Functions	
a. Collection, preservation, identification, documentation, study, restoration.	a. Office-workroom, Workshop
b. Storage of collections.	b. Reserve Collection Room
2. Display Function	
Thematic and changing displays of selected objects and documents from the collections arranged to tell a story.	Display Gallery
3. Display Preparation Function	
The preparation of exhibits.	Workshop, Office-workroom
4. Educational and Public Functions	
This term has been expanded to include all public functions.	
a. Lectures, school tours, society meetings, films, and social functions.	a. Lecture room, Chair storage closet, Kitchenette
b. Reception, information, sales, supervision of display gallery.	b. Lobby Sales and Information Counter
c. Public requirements.	c. Cloak room, Washrooms
5. Other Services	
a. Mechanical.	a. Heating-ventilation plant
b. Janitorial.	b. Janitar's closet

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.336



Gambar 2.2 Organisasi Ruang pada Museum

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.336

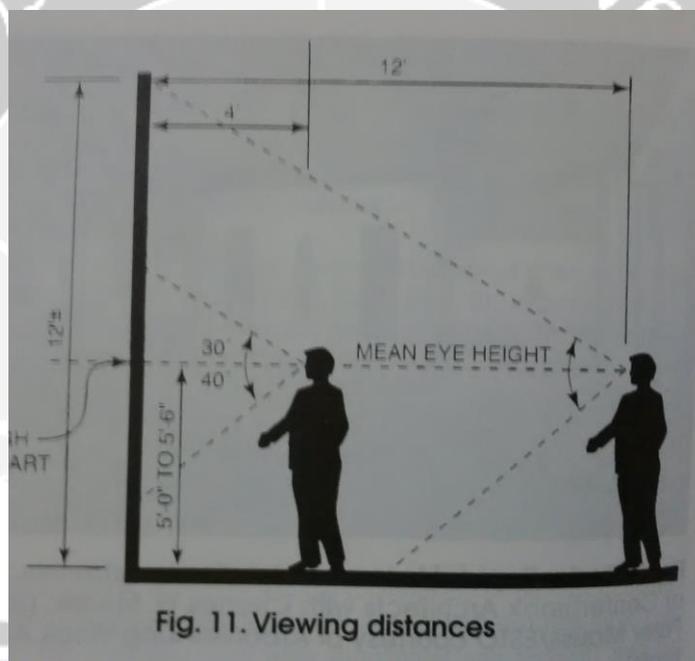
### 2.1.7. DESAIN RUANG DAN SIRKULASI MUSEUM

Sebuah museum memiliki sebuah tatanan ruang yang terbagi menjadi tatanan ruang dan dalam. Tatanan ruang memiliki suatu penangan yang berbeda dan khusus, terutama pada penanganan ruang dalam. Pada ruang pameran dalam, kondisi visual yang baik wajib dimiliki guna menunjang kualitas nilai maupun fisik suatu karya seni. Berikut adalah 6 poin penting dalam penciptaan kualitas ruang<sup>18</sup>:

1. Ruang pameran harus mampu mempromosikan serta memperkuat pengalaman tangkapan visual pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan

<sup>18</sup>De Chiara, Joseph; Crosbie, Michael J. 2001. Time Saver Standard For Building Types 4th Edition. Singapore: McGraw-Hill Book. Hal 680.

2. Ruang pameran sebaiknya berdekatan, untuk mempermudah kerja pengamanan dan pengkondisian lingkungan
3. Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis
4. Tinggi dinding display minimal 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada galeri) mencapai 12 meter
5. Perhatian khusus terhadap beberapa karya seni yang rentan dengan paparan cahaya matahari



Gambar 2.3 Standar Jarak Pandang ke Dinding

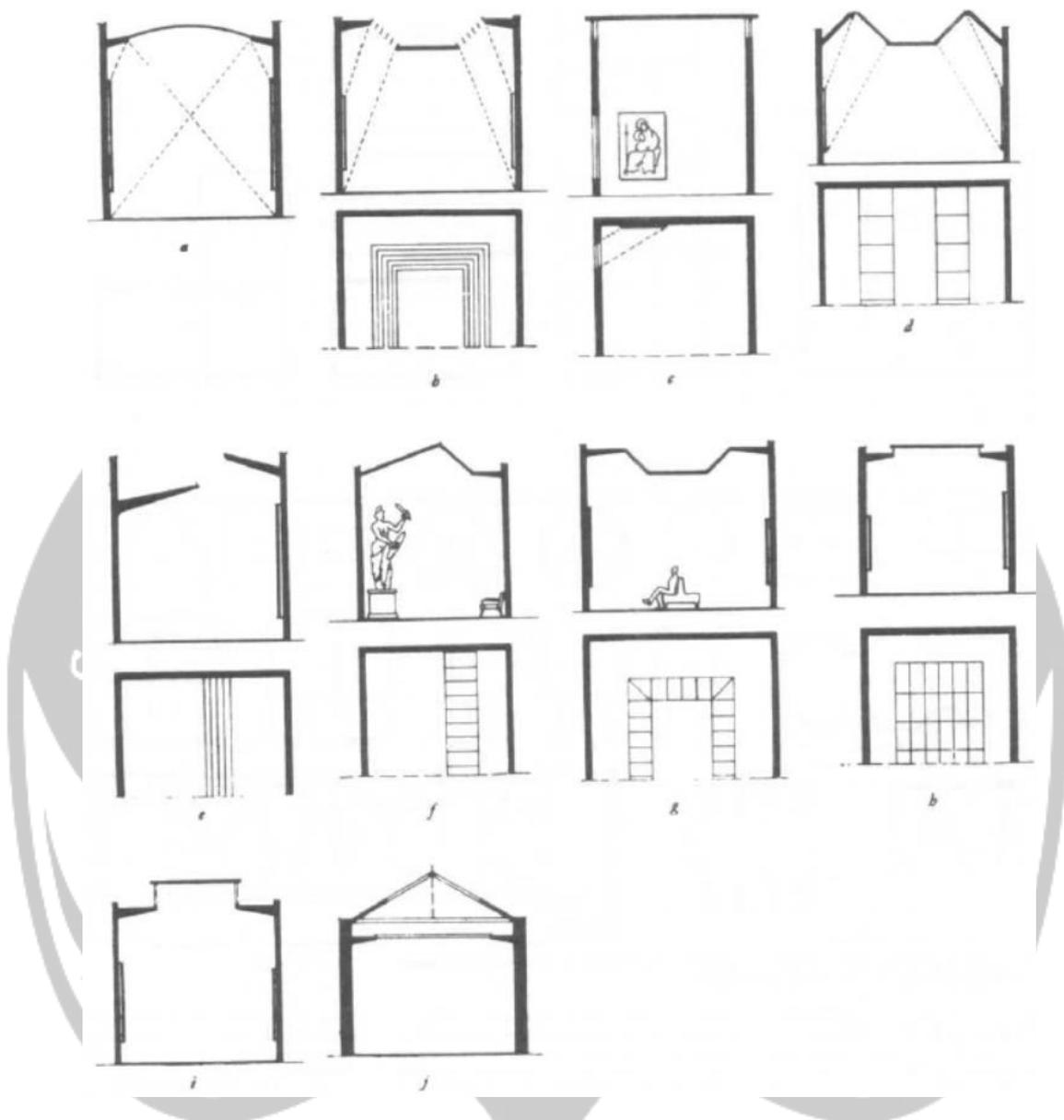
Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.684

Untuk menunjang visibilitas yang baik dalam museum, De Chiara merekomendasikan untuk menggunakan sinar matahari alami untuk pencahayaan, dan merekomendasikan pencahayaan dari atas (lighting from above) hal ini karena <sup>19</sup>:

<sup>19</sup> De Chiara, Joseph; Callendar, John. 1987. Time Saver Standard For Building Types 2nd Edition. Singapore: McGraw-Hill Book. Hal 330.

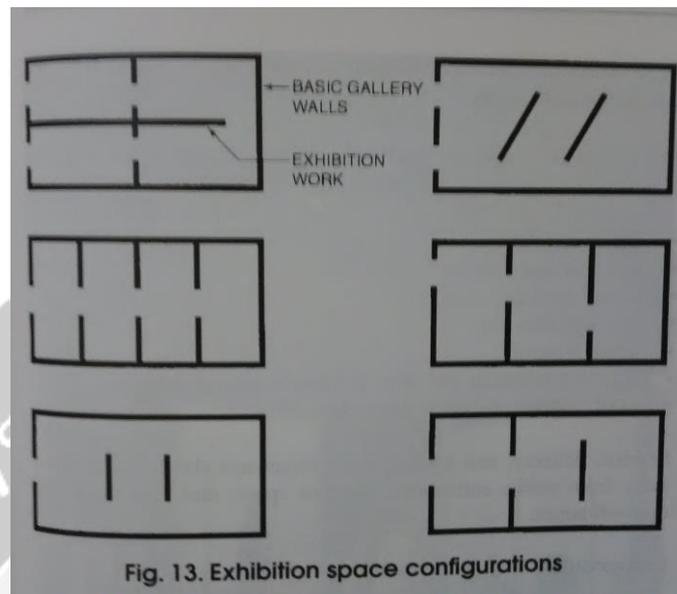
1. Suplai cahaya yang lebih konsisten, tidak ada halangan seperti pohon, tidak terpengaruh oleh aspek ruangan di dalam gedung.
2. Ada kemungkinan mengatur jumlah cahaya yang menerangi ke benda koleksi, dan memberikan visibilitas yang bagus dengan silau dan distorsi yang minimum
3. Menambah bidang pameran karena tidak perlu cahaya dari samping
4. Memaksimalkan latitud dalam perencanaan ruang, sehingga dapat diatur tanpa menghiraukan shaft cahaya atau *courtyard*.
5. Menambah kesan aman, karena memiliki bukaan sedikit di dinding.

Akan tetapi pencahayaan dari samping bukan sepenuhnya tidak cocok untuk museum, kelebihan dari pencahayaan dari samping adalah dapat turut serta mengatur pengudaraan ruang secara alami, dan memberikan pemandangan bagi pengunjung untuk melihat taman sembari melihat koleksi, berikut ini adalah beberapa macam bukaan dari atas pada museum:



Gambar 2.4 Tipe Pencahayaan dari atas

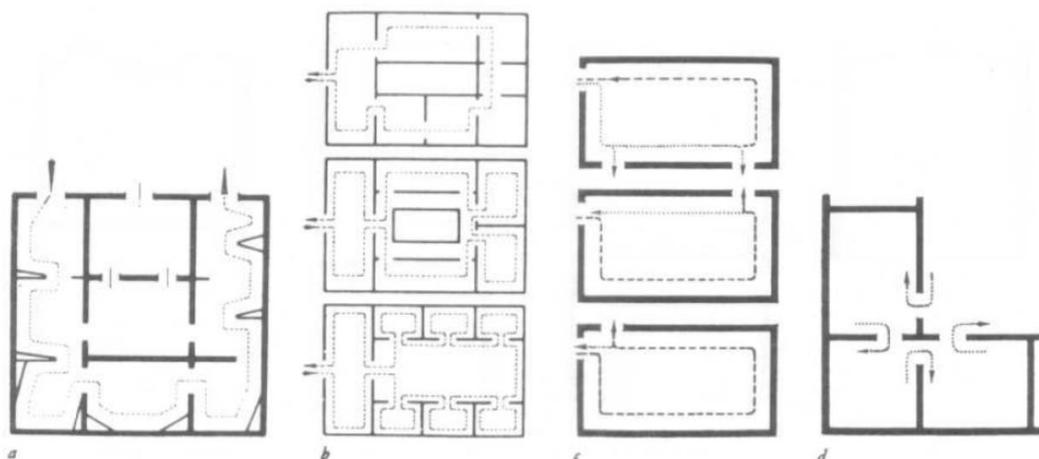
Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.330



Gambar 2.5 Tipe Penataan Ruang Galeri

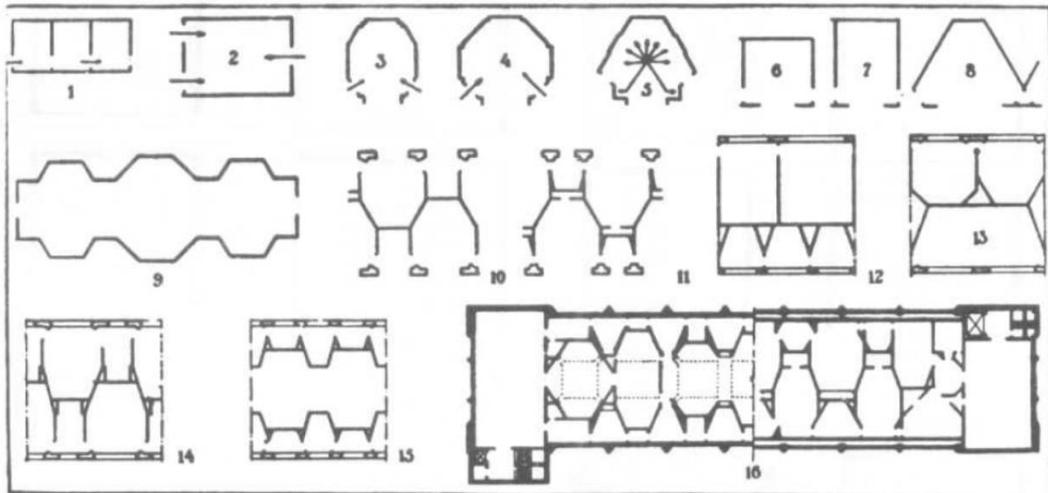
Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.685

Pintu merupakan titik awal sirkulasi yang sangat penting dalam menggiring penunjung untuk menikmati koleksi museum, berikut beberapa tipe konfigurasi pintu:



Gambar 2.6 (a) ke (d) denah lokasi pintu dalam kaitan penggunaan ruang

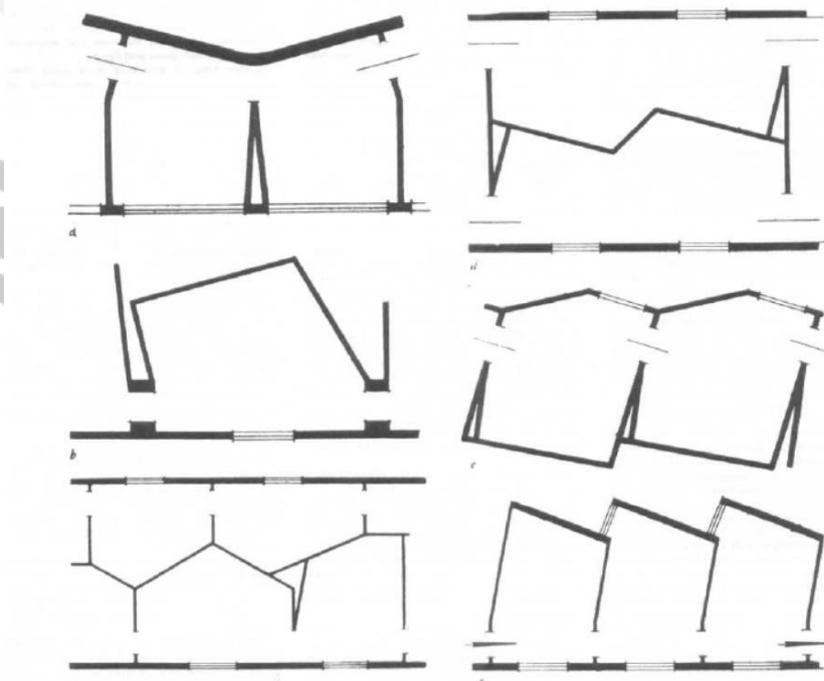
Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.332



Gambar 2.7 (1) lokasi pintu biasa, (2) ke (8) secondary doors, (9) ke (15) polygonal enclosures

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.332

Pemisahan dan penggunaan ruang dengan menggunakan partisi ataupun dinding permanen memiliki beberapa macam konfigurasi, yaitu :



Gambar 2.8 Beberapa cara penataan ruang pameran

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.334

#### 2.1.8. TINJAUAN OBJEK SEJENIS

Tujuan dari tinjauan objek sejenis adalah untuk membandingkan antara teori buku dengan kenyataan museum terbangun,

##### 2.1.8.1. Museum Arkeologi Sangiran

Museum Sangiran merupakan museum arkeologi. Berisi tentang benda-benda purbakala yang ditemukan di situs sangiran. Museum ini berada pada daerah Sangiran, Sragen, Jawa Tengah. Dalam kompleks Sangiran ini terdapat 5 museum lain yang berjarak berdekatan. Akan tetapi museum sangiran merupakan museum utama. Koleksi utama museum ini adalah fosil tengkorak dan badan manusia *pithecantropus erectus*. Fosil-fosil yang ditemukan di Sangiran jumlahnya merupakan 50% dari temuan fosil di dunia dan 65% dari temuan di Indonesia . Untuk jenis hominid purba yang diduga sebagai asal evolusi manusia, Sangiran memiliki 50 jenis/individu. Atas fakta itu, dalam sidangnya yang ke-20 Komisi Warisan Budaya Dunia di Kota Marida, Meksiko tanggal 5 Desember 1996 menetapkan Sangiran sebagai salahsatu Warisan Budaya Dunia “World Haritage List” Nomor : 593<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup>Surono, A. (2013, Desember 21). *intisari online*. Diambil kembali dari intisari online:

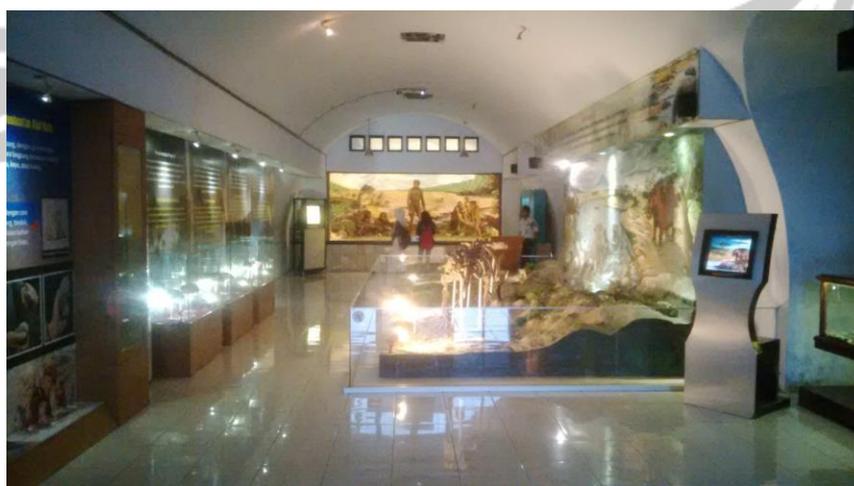
<http://intisari-online.com/Travelling/Travel/Museum-Sangiran-Menyusuri-Jejak-Manusia-Purba>



Gambar 2.9 Maket Museum Sangiran

Sumber : Koleksi Pribadi

Elemen pembentuk ruang dari museum Sangiran memiliki karakteristik yang bercorak dan penuh ornamen. Seperti lukisan, poster, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menginformasikan tentang koleksi tersebut. Namun hal ini justru terkesan berantakan dan mengganggu. Dinding berwarna biru tua dengan pencahayaan hanya lampu membuat ruangan menjadi terkesan menyeramkan dan lembab.



Gambar 2.10 Ruang Pamer Museum Sangiran

Sumber : Koleksi Pribadi

Tampilan Bangunan kurang terdefiniskan dengan jelas karena ditutupi oleh vegetasi yang rimbun dan pedagang yang memenuhi samping entrance bangunan, akan tetapi cukup terselamatkan dengan gerbang yang mencolok berbentuk gading gajah yang besar. Sehingga dapat dimengerti bila bangunan ini berkaitan dengan benda purbakala.



Gambar 2.11 Tampilan Bangunan dari Entrance Museum

Sumber : Koleksi Pribadi



Gambar 2.12 Gerbang masuk Museum Sangiran

Sumber : museumindonesia.com

Tabel 2.3 Tabel Analisis Bentuk, Tata ruang, kualitas, dan tanggapan

No.	Kajian Arsitektur	Bentuk, Tata ruang, Ruang	Penjelasan & Kualitas	Kesan dan Tanggapan
1	Ruang Pameran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Layout ruang persegi, ortogonal</li> <li>- ruang bersekat-sekat</li> <li>- penerangan utama dari lampu</li> <li>- Kesan tertutup</li> <li>- Karakteristik ruang kaku, penuh, gelap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang Pamer cukup Luas</li> <li>- Sirkulasi satu arah (oneway)</li> <li>- pencahayaan alami minim</li> <li>- elemen penjelas seperti poster dan lukisan mendominasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain ruang pamer konvensional</li> <li>- Sirkulasi satu arah sehingga kurang fleksibel</li> <li>- kurang cahaya alami</li> <li>- pencahayaan cenderung gelap</li> <li>- penghawaan sepenuhnya buatan, dingin.</li> </ul>
2	Desain Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain seperti bangunan pemerintahan dengan kolom yang menonjol, warna putih polos</li> <li>- Gunungan yang berada di puncak bangunan simbolisasi gunung Jawa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesan masif dan penuh</li> <li>- Desain monoton kurang ekspresif</li> <li>- peletakan pedagang di fasad bangunan memburkan fungsi bangunan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain Bangunan kurang memiliki karakter ut akan sebuah museum arkeologi.</li> </ul>

Sumber : analisis pribadi

### 2.1.8.2. Museum Seni dan Arkeologi Coa Valley

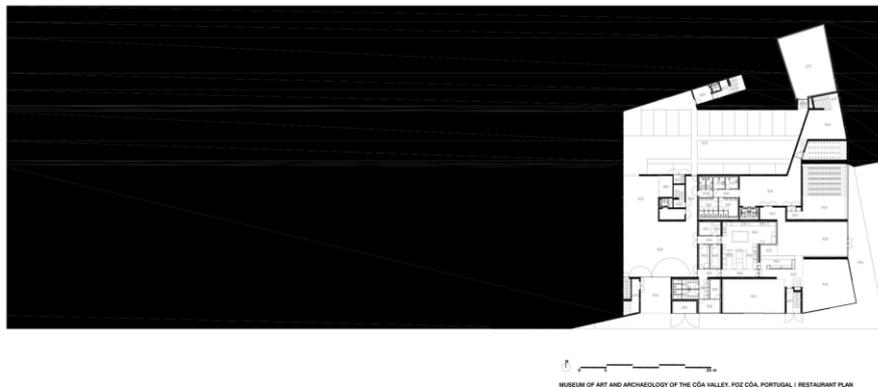
Museum Coa Valley merupakan museum seni dan arkeologi. Koleksinya terdiri dari benda seni yang berkaitan dengan Lembah Coa, dimana museum ini berdiri. Lembah Coa berada di Portugal, berupa lembah dengan sungai di dasar dan diapit oleh dua gunung. Hal ini menciptakan pemandangan yang indah disana, dan menjadi tempat wisata favorit warga setempat. Selain hal itu, lembah ini juga menjadi simbol kota ini, oleh karena itu begitu penting makna dari lembah coa tersebut. Koleksi utama museum ini merupakan lapisan tanah dan beberapa fosil purbakala yang ditemukan di daerah ini.



Gambar 2.13 Museum Coa Valley

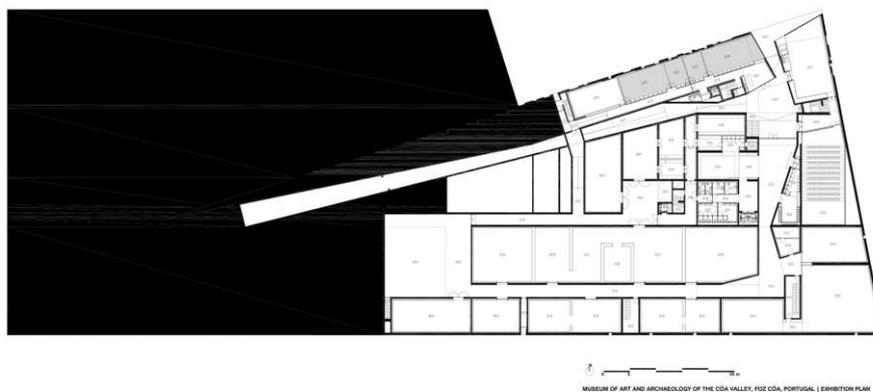
Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com)

Museum ini mengadopsi langgam arsitektur kontemporer dengan memperlihatkan ekspresi yang tegas dengan lingkungannya. Kokoh, dan transparan, material berupa fabrikasi satu atau dua jenis material. Bentuk geometris yang sederhana, dan pemaksimalan pencahayaan alami.



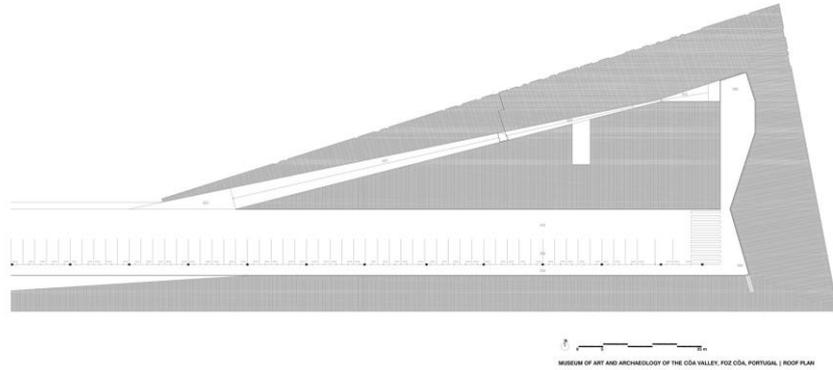
Gambar 2.14 Denah Lantai 1

Sumber : archdaily.com



Gambar 2.15 Denah Lantai 2

Sumber : archdaily.com



Gambar 2.16 Denah Rooftop

Sumber : archdaily.com

Tabel 2.4 Tabel Analisis Bentuk, Tataan ruang, kualitas, dan tanggapan

No.	Kajian Arsitektur	Bentuk, Tataan, Ruang	Penjelasan & Kualitas	Kesan dan Tanggapan
1	Ruang Pameran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Layout ruang persegi dan persegi panjang</li> <li>- Ruang sekat dan minim sekat</li> <li>- penerangan utama berupa cahaya alami, dibantu buatan</li> <li>- penghawaan alami</li> <li>- karakteristik ruang polos</li> <li>- ruang sarat akan makna</li> <li>- menganut galeri dengan dua pintu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang pameran Luas</li> <li>- Menekankan fleksibilitas ruang pameran</li> <li>- pencahayaan diperhatikan dengan permainan kaca</li> <li>- elemen warna polos</li> <li>- ekspresi tiap ruang yang berbeda memberikan makna tersendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain Ruang pameran polos, sehingga menonjolkan koleksi</li> <li>- fleksibilitas ditekankan memberikan kreatifitas lebih</li> <li>- cahaya dan penghawaan alami cukup maksimal</li> </ul>
2	Desain Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain kontemporer menggunakan langgam modern</li> <li>- permainan transparan dengan pemaksimalan kaca</li> <li>- geometri simple dan kuat</li> <li>- material enclosure berupa batu mirip dengan gunung site berada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesan masif dan kokoh, namun melayang</li> <li>- material masa kini, berupa concrete panel, kaca, baja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain bangunan mencerminkan arsitektur kontemporer. bentuk yang simple namun menarik.</li> </ul>

Sumber : analisis pribadi