



BAB II

TINJAUAN TENTANG MUSEUM DAN METODE TRANSFORMASI ARSITEKTUR

2.1. TINJAUAN TENTANG MUSEUM

2.1.1. Pengertian Museum

Kata Museum berarti “Candi para Dewi Muse“, Orang Yunani Kuno membangun sebuah candi kecil bagi Sembilan Dewi Muse (Dewi Pengkajian) di atas sebuah bukit kecil di luar kota Athena. Setiap Dewi mempunyai pengikut yang sering memberinya hadiah. Ditahun 280 SM Raja Ptolemy di Mesir membuka museum di Istananya di kota Iskandariah, dimana para Sarjana terbesar pada zaman itu bertemu dan bekerja. “Muse“ sendiri berarti rumah pemujaan bagi sembilan bersaudara (mousi), anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan seni murni dan ilmu pengetahuan. Jadi kata Museum selalu dikaitkan dengan pengkajian.⁷

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Museum adalah tempat menyimpan benda-benda bersejarah.⁸ Sedangkan menurut Buku Oxford Ensiklopedi Pelajar, Museum adalah sebuah tempat untuk menyimpan dan memamerkan benda, gambar dan tulisan dari masa lalu. Museum modern tidak selalu berkumpul di satu bangunan. Beberapa Museum ada yang terdiri dari

⁷ “Oxford Ensiklopedi Pelajar”, 1995, Jakarta, PT Widyadara, hlm 126

⁸ Nurhayati, Tri Kurnia, 2002, “Kamus Lengkap Bahasa Indonesia”, Jakarta, Eska Media, hlm 299



Koleksi rumah, pertanian, gereja, kapal dan bengkel. Pengunjung dapat masuk untuk melihat bagaimana orang di zaman dulu hidup dan bekerja pada masa yang berlainan. Beberapa museum juga menyimpan peninggalan dalam bentuk rekaman sejarah baik lisan maupun tulisan. Museum lain ada yang mengkhususkan pada satu obyek saja, misalnya Museum Kapal di Chesire, Inggris dan Museum Sirkus Dunia di Wisconsin, Amerika Serikat.

Dan dibawah ini ada 6 definisi Museum :

Museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (<http://www.museum-indonesia.net/index.php>, diakses tgl 25 Agustus 2009)

Museum adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam. (A.C Parker, Museolog dari Amerika)

Museum adalah lembaga penyelenggaraan pengumpulan (*collecting*), perawatan (*treatment*), pengawetan (*preservasing*), penyajian (*presentation*), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda yang bernilai ilmiah. (Departemen P dan K dalam SK Mendikbud No.093/0/1973)

Berdasarkan definisi dari *International Council of Museums (ICOM)*, Museum adalah sebuah insitusi constant, nirlaba (tidak semata-mata mencari



keuntungan), melayani kebutuhan publik, sifat terbuka untuk umum, dengan cara mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan, dan memamerkan tujuan-tujuan studi, pendidikan dan kesenangan bagi masyarakat.⁹

Gertrud Rudolf Hidle menjelaskan bahwa Museum adalah tempat yang bertugas mengumpulkan barang-barang warisan kebudayaan bagi kepentingan penyelidikan ilmu pengetahuan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum. Museum juga harus bersifat terbuka dan dapat menambah pengetahuan terutama bagi generasi muda. (Hilfbuch der Museumsarbeit, Dresden 1953)

Sir John Fordsyke menjelaskan bahwa sebuah Museum adalah suatu lembaga yang bertugas memelihara kenyataan, memamerkan kebenaran benda-benda, selama hal itu tergantung dari bukti yang berupa benda-benda. (Journal Royal Society of Arts, “*The Functional of National Museum*“, Vol XCVII)

Museum merupakan suatu gejala sosial atau kultural dan mengikuti sejarah perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang menggunakan museum itu sebagai prasarana sosial atau kebudayaan. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka kesimpulan yang di dapat museum adalah suatu badan tetap yang terdiri dari satu atau sekumpulan bangunan yang mempunyai ruangan-ruangan pameran tetap yang diusahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan mengumpulkan, memelihara, menyelidiki dan memamerkan warisan budaya khususnya para generasi muda dan sebagai bukti sejarah dan kebudayaan bangsa.

⁹ [http : //id.wikipedia.org/wiki/museum](http://id.wikipedia.org/wiki/museum)



2.1.2. Fungsi dan Tugas Museum

Museum juga memberikan program inovasi dan pameran-pameran yang merupakan sumbangan khas kepada kehidupan suatu budaya komunitas. Fungsi dasar dari sebuah museum sebenarnya adalah untuk mengkoleksi, memelihara serta memamerkan objek-objek. Bahkan pameran tidak semata-mata hanya menyediakan kesempatan bagi para pengunjung museum untuk sekedar menikmati koleksi yang ada, akan tetapi pengunjung juga diharapkan mampu untuk berpikir, mengagumi, memeriksa dan menyelidiki koleksi apa saja yang ada di pameran tersebut.

Museum menyimpan banyak macam pengetahuan didalamnya. Maka tidak salah bila mengatakan bahwa museum memiliki peran sebagai lembaga pendidikan non formal, karena aspek edukasi lebih ditonjolkan dibanding rekreasi. Museum juga dipandang sebagai lembaga yang menyimpan, memelihara serta memamerkan hasil karya, cipta dan karsa manusia sepanjang zaman, museum merupakan tempat yang tepat sebagai sumber pembelajaran bagi kalangan pendidikan, karena melalui benda yang dipamerkannya pengunjung dapat belajar tentang berbagai hal berkenaan dengan nilai, perhatian serta peri kehidupan manusia. Museum juga merupakan sebuah lembaga pelestari kebudayaan bangsa, baik yang berupa benda (*tangible*) seperti artefak, fosil, dan benda-benda etnografi maupun tak benda (*intangible*) seperti nilai, tradisi, dan norma. Padahal jika semua kalangan masyarakat bersedia meluangkan waktu untuk datang untuk menikmati dan mencoba memahami makna yang terkandung dalam setiap benda



yang dipamerkan museum, maka akan terjadi suatu transformasi nilai warisan budaya bangsa dari generasi terdahulu kepada generasi sekarang.

Berdasarkan rumusan *Internasional Council of Museums* (ICOM) ada 8 (delapan) hal yang diutamakan dalam museum antara lain:¹⁰

- 1) Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- 2) Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada TYME
- 3) Pusat penyaluran ilmu untuk umum
- 4) Pusat penikmat karya seni
- 5) Obyek wisata
- 6) Suaka alam dan suaka budaya
- 7) Cermin sejarah alam, manusia dan budaya
- 8) Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa

2.1.3. Jenis Museum Berdasarkan sifat kepemilikan

Berdasarkan dari sifat kepemilikannya, museum dapat dibagi menjadi 3 jenis museum, antara lain :¹¹

- a) Museum Pemerintahan, terdiri dari museum nasional yang biayanya ditanggung pemerintah pusat ; museum provinsi yang

¹⁰http://www.museum-indonesia.net/index.php?option=com_content&task=view&id=2&Itemid=1

¹¹ Sutarga, Amir, 1975, "Persoalan Museum di Indonesia", Jakarta, Direktorat Museum, Dirjen Kebudayaan, Depdikbud, hlm 25



dananya di dapat dari Pemerintah Provinsi; museum kota besar dan kota kecil yang dibiayai oleh Pemerintah Kota.

b) Museum swasta / museum non Pemerintahan, biayanya didapat dari pihak swasta; juga ada museum-museum kecil yang didanai oleh para komunitas sukarelawan.

c) Museum Pribadi / Museum keluarga, biayanya didanai oleh dana pribadi / dana keluarga. Selain itu dana didapat pula dari sumbangan sumbangan yang dapat berbentuk uang, aset-aset permodalan, pelayanan, dan lain-lain.

2.1.4. Jenis Museum

Untuk jenis museum ini memiliki banyak kategori-kategori diantaranya adalah : seni, arkeologi, antropologi, sejarah, militer, dan lain-lain. Akan tetapi secara garis besar dapat dibagi menjadi 8 (delapan) bagian yaitu:⁹

1. *History and Art Museum* / Museum Sejarah dan Museum Seni
2. *Science Museum* / Museum Ilmu Pengetahuan
3. *Natural History Museum* / Museum Sejarah Alam
4. *Zoo and Zoological Gardens*
5. *Open Air Museum* / Museum terbuka
6. *Mobile Museum* / Museum berjalan
7. Museum yang lain, dengan topik yang beraneka macam

⁹ Op Cit



2.1.5. Karakteristik Pengunjung Museum

Museum merupakan gudang ilmu yang bisa digali secara terus menerus. Menggali informasi dari beberapa objek museum yang ada. Setiap museum utama kebanyakan menawarkan variasi program dan kegiatan bagi para pengunjung, termasuk anak-anak, dewasa dan keluarga, juga untuk para pengunjung dengan profesi yang spesifik.¹² Motivasi kedatangan pengunjung sangat beraneka ragam, namun yang utama adalah untuk mengamati, meneliti dan pengunjung museum dirangsang untuk berpikir kritis untuk menangkap berbagai informasi yang berkenaan dengan objek museum yang dipamerkan.

2.1.6. Karakteristik Benda-benda Koleksi Museum

Pada umumnya sebuah museum adalah sebuah tempat yang mawadahi koleksi-koleksi penting yang telah diseleksi. Untuk menikmati objek museum secara langsung agar dapat dinikmati di museum maka harus didaftar terlebih dahulu di koleksi museum sesuai dengan nomor artefak dan juga detail rekaman darimana asal sumbernya. Ada beberapa kriteria obyek koleksi museum yang dapat ditampung di dalamnya antara lain :

- Memiliki nilai sejarah (*value history*) / ilmiah
- Harus dapat dijadikan dokumen dalam arti sebagai bukti kenyataan (realitas) dan keberadaannya bagi penelitian ilmiah
- Harus dapat dijadikan sesuatu yang monumental

¹² [http:// en.wikipedia.org/wiki/Museum&Museum](http://en.wikipedia.org/wiki/Museum&Museum) dan Anak-anak-Risalah-risalah tentang pendidikan, Ula Keding Olfsson Penyunting Umum



- Benda asli (*realia*), replika/reproduksi yang sah menurut kaidah permuseuman
- Dapat diidentifikasi wujudnya (*morfologi*), tipe (*typologi*), fungsi (*function*) dan maknanya (*meaning*) secara historis dan geografis.

2.1.7. Persyaratan Desain Museum Secara Umum

Persyaratan desain museum yang utama antara lain adalah :¹³

- Menjaga dan menjamin barang-barang koleksinya. Dalam hal ini yang berkaitan bagaimana menciptakan sebuah rancangan yang dapat seminimal mungkin mencegah terjadinya kerusakan pada barang - barang koleksinya.
- Kedua adalah menjamin keamanan fisik (dari tindak kejahatan dari pencurian) dan memelihara temperatur yang konstan dan kelembaban relative pada standar tinggi yang tidak biasa.
- Kualitas site akan mempunyai dampak yang besar dalam desain museum bahkan kesuksesan sebuah museum.
- Museum akan beroperasi dengan baik dengan denah yang sederhana dan murni / bersih.
- Strukturnya harus cukup kuat untuk menahan barang koleksi.

¹³ Chiara, De Joseph, 2001, " *Time Saver Standards for Building Types fourth edition*", Singapore, MC Graw-Hill Companies, hlm 678-690



2.1.8. Tinjauan Aspek Arsitektural Museum

A. Pengantar

Dari buku *Time Saver Standards for Building Types, fourth edition*, Joseph De Chiara dan Michael J. Crosbie, tahapan yang akan di lalui antara lain :

- 1) Tipe dan jenis museum
- 2) Misi museum (misi tidak lepas dari fungsi museum itu sendiri yaitu untuk mengoleksi hasil-hasil karya dari objek museum yang akan dipamerkan untuk khalayak umum)
- 3) Membuat *strategy planning* (rencana ini sebagai langkah awal untuk menjelaskan program apa saja dan kegiatan penting apa yang untuk diterima sebagai tujuan museum, sasaran pengunjung museum, service pendukung (*support service*), persyaratan komunitas spesial, karyawan, fasilitas-fasilitas pendukung yang ada.

Bangunan yang akan didesain harus nyaman, aman dan leluasa supaya ini menjadi tujuan pengalaman bagi para pengunjung Museum. Pentingnya kenyamanan dimensi manusia terhadap bangunan itu sendiri berguna akan bentuk-bentuk yang mudah dikenal, dan bentuk yang bebas digunakan untuk menarik perhatian pengunjung. Keterkaitan antara skala manusia dengan kehadiran pengunjung memberikan masukan akan hubungan antara bentuk bangunan, tata massa, detail, material, dan tata taman.



Sebuah pameran merupakan pencerminan dari arsitektur sebuah museum yang mampu mengubah image gedung itu sendiri.

B. Program Arsitektural

1. Tata Ruang Luar & *Site*

Lokasi Museum sendiri ada yang terletak di tengah kota, di pinggiran kota maupun di suatu kompleks pusat budaya yang akan melayani para pengunjung museum di kota maupun di suatu daerah. Sebuah desain sangat berpengaruh dari kualitas *site* itu sendiri. Tersedianya area parkir bagi para pengunjung dan staf sebagai hal umum untuk sarana kebutuhan infrastruktur bagi museum. Intensitas kedatangan kendaraan pengunjung museum biasanya meningkat pada hari libur maupun pada saat adanya *event - event* tertentu, seperti saat ada pameran temporer atau acara/kegiatan perkumpulan organisasi tertentu yang berhubungan dengan koleksi. Maka museum harus menyediakan ukuran *site* yang cukup besar untuk menampung pengembangan kendaraan pengunjung museum secara horizontal.

Biasanya aktivitas ruang luar berkaitan erat dengan area service, sirkulasi kendaraan dan elemen mekanikal perlu perencanaan yang teliti dan hati-hati agar secara tata akustikal dan visual terpisah. Tata ruang luar menyediakan pelengkap visual dan fungsional terhadap ruang-ruang di dalam. Perlu pengontrolan dengan baik terhadap kaitannya



dengan hubungan dekat sirkulasi publik dengan fasilitas publik (ruang istirahat, misalnya akses publik dihindarkan melewati ruang ini).

Idealnya, jalan masuk dan jalan keluar untuk museum yang sesuai hanya memiliki satu (tunggal) akses saja. Jalan masuk bertujuan untuk menunjukkan awal mula sebuah kedatangan bagi para pengunjung museum. Jika kendaraan pengunjung yang datang sangat bervariasi bentuknya (baik dari ukuran panjang dan lebar serta tinggi kendaraan), maka desain haruslah dapat memandu semuanya menuju jalan masuk tunggal. Biasanya berfungsinya jalan masuk yang terpisah (jalan ini untuk urusan suplay kantor, kurator, urusan pengelola dan kegiatan pengantar sejenisnya) bagi para staf sering di letakkan dekat tempat penerimaan koleksi. Dengan adanya 2 jenis pintu pada jalan masuk menuju museum untuk mencegah supaya ruangan dalam / interiornya terjaga dari masuknya debu, partikel polusi udara, temperatur ruang luar dan rembesan kelembaban akibat hujan dan lain sebagainya.

Pada tampak bangunan, khususnya eksteriornya dapat dipilih material atau bahan yang memiliki ketahanan (*resistence*) tinggi dan yang akan menunjang tampilan suatu bangunan. Seperti atap, lantai dan dinding seringkali mengalami perembesan uap air saat cuaca hujan maupun akibat adanya udara yang lembab. Hal ini menjadi penting untuk mencegah terjadinya kerusakan akibat timbulnya kondensasi.



Tidak semua sinar matahari bisa masuk ke semua bagian-bagian ruangan museum. Khususnya pada ruang koleksi museum tidak boleh ada sinar matahari masuk ke area ini. Dikhawatirkan nanti sinar matahari yang masuk akan merusak warna dari penampilan koleksi museum itu sendiri.

2 . Organisasi Ruang

Diagram organisasi utama berdasarkan 5 zona dasar, menurut pembukaan publik dan kehadiran koleksi, ialah : publik (tanpa koleksi), publik (koleksi), nonpublik (tanpa koleksi), non publik (koleksi) dan penyimpanan koleksi.

Ada kebutuhan operasional yang dibutuhkan setiap bangunan, misalnya untuk setiap zona museum diperlukannya keamanan, sistem keamanan untuk koleksi museum dan sistem HVAC yang berfungsi menjaga suhu udara / temperatur supaya stabil serta ruang penyimpanan untuk koleksi perlu dijaga kelembaban relatifnya selama 24 jam setiap hari dan AC digunakan tergantung jenis kegiatan didalamnya.

Keberagaman kedatangan, sirkulasi di dalam museum dan *welcome* menjadi pusat perhatian dari kunjungan ke museum. Sesungguhnya keberagaman kedatangan akan membuat sirkulasi publik (pejalan kaki dan kendaraan) museum menjadi pengalaman pengunjung untuk pertama kalinya.



Lobby utama museum memberikan momen penting sebagai pengalaman interior pertama. Terutama desain pintu masuk, jendela-jendela dan lobby cukup memberikan sinar matahari untuk masuk ke dalam ruangan. Ini akan memberikan kesan bahwa lobby “mengundang” para pengunjung untuk datang berkunjung baik pagi maupun sore hari. Ini juga bagian dari salah satu cara bagaimana agar pengunjung museum datang ke museum.

Dibagi 2 zona yaitu, zona area publik dan non publik, dengan pembagian jenis koleksi-non koleksi, koleksi dan yang berhubungan dan non koleksi yang berhubungan. Dibawah ini ada tabel 2.1. ilustrasi pembagian zona dengan fungsi yang pasti idealnya diletakkan.

Tabel 2.1. Ilustrasi pembagian zona dan ruang ¹³

AREA PUBLIK	AREA NON PUBLIK
KOLEKSI	KOLEKSI DAN YANG BERHUBUNGAN
RUANG KELAS	WORKSHOP
GALERI PAMERAN	<i>CRAFTING – UNCRAFTING – PENGEPAKAN</i>
ORIENTASI	ELEVATOR PENGANGKUT
	PENERIMAAN MUATAN KOLEKSI
NON KOLEKSI	NON KOLEKSI – ADA YANG BERHUBUNGAN
RUANG PENYIMPANAN MANTEL, TAS	DAPUR KATERING
TEATER	DAPUR / FOOD SERVICES
FOOD SERVICES	RUANG ELEKTRIKAL



Tabel 2.1. (Lanjutan)

AREA PUBLIK	AREA NON PUBLIK
MEJA INFORMASI	RUANG MEKANIKAL
TOILET PUBLIK UTAMA	PENYIMPANAN BARANG UMUM
LOBBY MUSEUM	PENYIMPANAN KANTOR MUSEUM
TOKO MUSEUM	KANTOR & RUANG KONFERENSI
	KANTOR KEAMANAN
	RUANG DENGAN KEAMANAN KETAT

3. Ruang pameran

Biasanya desain suatu ruang pameran haruslah memiliki hubungan yang kuat dan pertalian antara pengunjung dengan koleksi museum itu. Makanya, harus ada pilihan yang mampu menarik pengunjung museum. Pilihan yang menarik bagi para pengunjung museum adalah hubungan ruang pamer dengan susunan fisik pameran, misalnya layout dari ruang pamer dan sirkulasi utama. Ini merupakan tawaran pilihan bagi pengunjung museum untuk memilih rute-rute sesuai dengan durasi (waktu) dan intensitas (kebutuhan) kunjungan oleh pengunjung museum.

4. Kemudahan / *flexible*

Museum pun memerlukan kebutuhan dan hubungan ruang. Desain harus menyediakan ruang dan hubungan yang tidak lebih spesifik

¹³ Op Cit



daripada kebutuhan. Organisasi ruang dan hasil pada pola sirkulasi haruslah dapat mengantisipasi perubahan potensial dalam penggunaannya.

Artinya, desain ruangnya mudah untuk disesuaikan atau penggunaan display-display pameran yang bisa ditukar atau dipindah-pindahkan ke ruangan yang lainnya. Bentuk ruang pameran bisa berbentuk bujur sangkar, bisa persegi panjang dan lain-lain agar dapat mengingat (*sense of memory*) sebagai tawaran dari museum objek pameran itu sendiri.

5. *Loading dock* / pemuatan barang koleksi

Kegiatan-kegiatan pemuatan ini harus dipisahkan dari pemuatan koleksi. Kelompok koleksi-koleksi diletakkan pada area terpisah, supaya tidak tercampur antara barang koleksi dengan yang bukan barang koleksi museum. Pintu masuk untuk umum dan ruang luar pun juga harus terpisah dari pelayanan service, pengantaran dan area penerimaan barang harus tergabung dan area dimana pengunjung keluar dari kendaraan umum atau kendaraan pribadi miliknya terpisah di depan area pintu masuk.

6. *Collection* / koleksi

Biasanya koleksi yang ada di museum itu bisa kepemilikan museum itu sendiri atau juga bisa merupakan pinjaman dari museum/institusi lain. Ruang-ruang pameran yang ada terdapat barang



berupa display beserta koleksi di dalamnya. Justru pada ruang pameran ini tidak diperbolehkan adanya jendela. Karena sinar matahari malah akan merusak warna benda dari koleksi dan ruangan tersebut akan menjadi panas, ini yang mengakibatkan adanya kelembaban di dalam museum. Kegiatan yang terjadi antara lain menerima benda koleksi, mengemas barang koleksi dan mengisolasi benda koleksi apabila benda tersebut sudah tidak dapat dipamerkan lagi akibat adanya kerusakan, cacatan atau hal lainnya. Biasanya barang-barang tersebut dimasukkan ke dalam sebuah peti kemas dari kayu yang didalamnya diisi kertas-kertas /lemari khusus sebagai upaya untuk mencegah benda tersebut supaya tidak terbentur keras oleh benda/barang keras. Mengingat benda-benda yang hendak akan dikemas di didalam peti kemas tersebut adalah benda yang memiliki nilai berharga serta bersejarah. Maka dari itu, diperlukan ruang penerimaan, ruang pengepakan, dan area isolasi untuk ruang koleksi ini.

7. Ruang penyimpanan koleksi

Agar barang koleksi dapat terjaga dan terawat dalam kondisi yang baik dalam jangka waktu yang lama, maka diperlukan ruang penyimpanan koleksi. Biasanya museum memiliki koleksi yang permanen dan non permanen. Koleksi permanen seperti pedang, keris, patung, emas, mahkota, arca dan lainnya, sedangkan non permanen seperti Al Qu'ran dari daun lontar atau kulit pohon, teks proklamasi, lukisan *self potrait*/ lainnya, batik dan sebagainya.



Apabila museum memiliki koleksi permanen dalam jangka waktu yang sangat lama, maka memang kegiatan yang berhubungan dengan kuratorial ini sangat diperlukan. Ruangan ini dapat diletakkan di mana area yang dapat dikontrol keamanannya. Dikontrol dengan meletakkan *security desk* di beberapa titik aktivitas yang padat atau dipasangnya jalur sistem keamanan dengan CCTV dengan kontrol jarak jauh, baik didalam ruangan maupun diluar ruangan. Aktivitas pengunjung dan pengelola selalu dikontrol agar dapat terjaga keamanannya. Kelengkapan sistem keamanan merupakan salah satu bagian terpenting bagi bangunan, yang mana salah satunya adalah Museum. Karena museum ini sebuah tempat yang menyimpan koleksi yang bernilai sejarah dan haruslah terjaga keamanannya secara baik dan benar.

8. Tempat pendidikan

Tugas museum bukan seperti yang diperankan oleh sekolah atau lembaga pendidikan formal. Melainkan memberikan kesempatan bagus masyarakat luas untuk mawas diri, mencari pengalaman masa lalu, pemahaman arti yang terkandung dalam koleksi, menambah ide serta inspirasi-inspirasi baru.

Museum memberikan kebebasan untuk membuat analisa dan interpretasi benda-benda yang dipamerkan atau dengan kata lain museum memancing para pengunjung untuk lebih kritis terhadap beberapa koleksi yang ada. Selain sebagai sarana untuk belajar maka



museum juga memiliki ruang penunjang pendidikan, yaitu disediakan *education center*, *discuss room*, perpustakaan, ruang audiovisual, ruang serbaguna, dan jalur sirkulasi sebagai akses masuk bagi pengunjung museum.

9. Sirkulasi pengunjung

Sirkulasi pengunjung untuk museum haruslah memiliki alur pergerakan atau suatu pola kegiatan, peredaran (benda/manusia) atau pola sirkulasi yang mengikuti aturan-aturan tertentu. Skema organisasi pada museum harus jelas dan orientasinya tidaklah membingungkan. Dengan sendirinya dan secara langsung, arus sirkulasi yang mudah dan orientasinya harus jelas. Karena museum dapat memberikan dimensi / ukuran ruang juga suatu susunan dari orientasi diantara jalur-jalur bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.

10. *Accesory of function*

Dengan berbagai macam koleksi yang dipajang baik dari cara layoutnya, hingga tata pencahayaannya, maka para pengunjung memperoleh pengalaman baru. Yaitu *accsesory of function* ini mampu menaikkan nilai/*value* bagi pengunjung. Dengan adanya *bookshop* dan *food service* (cafeteria) pada museum, pengunjung tak perlu keluar lokasi museum untuk mencari makanan atau minuman. Ini juga dimaksudkan alasan kepraktisan dan dapat menghemat waktu pengunjung yang datang.



Service food (cafeteria) dan *Bookshop* museum ini diharapkan dapat memperlama waktu kunjungan pengunjung di museum. *Bookshop* dan cafeteria yang ada di museum diharapkan sebagai salah satu kegiatan pelayanan umum yang menunjang kegiatan yang ada di museum tersebut. Mengingat Lobby berfungsi sebagai tempat kegiatan yang bersifat sementara, maka arsitektural desainnya ini dapat diubah dan diganti sesuai dengan variasi *function style*.

C. Fisika bangunan museum

1. Pencahayaan

Sudah sejak lama cahaya artifisial bermanfaat menjadi penerang yang membantu lancarnya aktivitas manusia. Fungsi tersebut makin berkembang, tidak cuma terangnya yang diutamakan melainkan juga rasa nyaman yang di timbulkan oleh cahaya. Selain membantu penglihatan manusia, cahaya juga berfungsi sebagai elemen dekoratif. Efek dari pendaran cahaya buatan dapat menonjolkan sisi keindahan dari suatu benda dan menciptakan suasana tertentu pada sebuah ruang. Peran cahaya selain untuk mengenali bangunan, juga dapat meningkatkan kualitas estetika bangunan dan ruang-ruangnya.

Kualitas hubungan antara setiap peralatan komunikasi visual dan pengamatnya dalam artian luas merupakan fungsi perluasan perancangan atau sistem tersebut dan ruang interior yang menaunginya agar tanggap terhadap kemampuan dan keterbatasan tertentu yang



mendasar dari manusia. Dengan mengatur cahaya alami untuk dapat masuk ke dalam ruangan tanpa menimbulkan efek ruangan menjadi panas yaitu dengan mengatur besar kecilnya bukaan agar cahaya alami dapat masuk.

Cahaya lampu dapat menciptakan nuansa dan karakter ruang yang diinginkan. Kejelasan suatu obyek tergantung oleh Luminan dan fungsi pencahayaan pada ruang pameran adalah agar benda pameran dapat terlihat dan menciptakan kontras dalam objek dan antara objek dan latar belakangnya. Ada ketentuan untuk objek yang sensitif dengan tingkat iluminasi tertentu, yaitu :

Tabel 2.2. Objek sensitif dengan tingkat iluminasi

No	Tingkat iluminasi	Jenis objek
1	50 lux atau 5 footcandle	Tekstil, kostum, kain permadani, cat air, naskah kuno, miniatur, lukisan pada kulit hewan, wallpaper, bahan kulit celup, lebih banyak sejarah pameran, termasuk spesimen yang berkaitan dengan tumbuh tumbuhan, bulu binatang dan bulu-bulu lainnya
2	200 lux atau 20 footcandle	Gambar minyak, bahan yang awet, tanduk binatang, tulang hewan, dan gading gajah, serta pernis alami
3	300 lux atau 30 footcandle	Objek ini mungkin terlindung pada tingkat iluminasi cahaya, akan tetapi panas yang terlalu berlebihan berbahaya untuk : logam, batu, kaca, keramik dan barang-barang perhiasan.

(Sumber : "Building type basics for museums", Rosenblatt, Arthur, John Wiley dan Sons, INC., Canada, 2001 : hlm 205)



2. Tata suara

Penataan bunyi pada bangunan memiliki dua maksud yaitu untuk kesehatan dan untuk kenikmatan. Ini dimaksudkan untuk memberikan efek nyaman baik bagi perseorangan maupun grup. Percakapan manusia (*human speech*) berada di antara frekuensi 600 – 4000 Hz. Dan kepekaan telinga manusia terhadap frekuensi suara berkisar 100 – 3200 Hz. Kepekaan telinga manusia berbeda untuk fungsi yang berbeda.

Penataan akustik ruang luar lebih sulit daripada ruang dalam. Apabila bangunan ini terletak di pinggir jalan, maka seyogyanya bangunan ini harus mampu menjadi *ear protection* yang melindungi penghuninya. Tingkat keramaian dan kebisingan di jalan ini seiring berkembang dengan pertumbuhan penggunaan transportasi. Budaya akan mempengaruhi tingkat kebisingan. Untuk negara tropis berkembang, tingkat kebisingan antara 65-70 dbA masih dianggap wajar.

Dan untuk ruang-ruang seperti ruang rapat, audiovisual, dan orientasinya perlu penyelesaian akustika bangunan secara sederhana. Cara mengatasinya dengan barrier secara *outdoor* dan *indoor* dengan mengolah selubung bangunan itu sendiri, yaitu dengan meletakkan model jendela yang mampu meminimalkan masuknya kebisingan indoor serta tanaman rambat/dinding penghalang sebagai barrier outdoor.



3. Penghawaan

Jenis penghawaan dibedakan menjadi 2 macam yaitu : penghawaan alami dan penghawaan buatan. Untuk museum ini digunakan sistem AC central, alasan menggunakan sistem AC ini adalah banyak digunakan dan pengkondisian udaranya merata.

Pertimbangannya ialah dengan kelembaban udara 45 % - 50 % dengan persyaratan ruang untuk menyimpan benda koleksi dengan suhu 20°C - 24°C; kebutuhan ruang untuk mesin AC tidak besar dan lokasi pipa-pipa masuk suplay udara harus jauh dari tempat penerimaan barang (*Loading Dock*), pipa pembuangan dapur cafetaria, dapur bersih pengelola dan ventilasi pemipaan bangunan.

2.2. REFERENSI DESAIN MUSEUM

Desain-desain museum pusaka ini, dapat dijadikan sebagai referensi-referensi desain museum yang sudah berdiri dan museum ini berada di Negara Indonesia. Museum yang ada tersebar diseluruh pelosok nusantara. Diantara banyaknya museum yang menyimpan objek pusaka (baik pedang, keris dan lain sebagainya), maka hanya dipilih 3 jenis museum yang mana akan digunakan sebagai referensi desain museum. Museum-museum ini berlokasi di wilayah negara Indonesia, antara lain :

2.2.1. MUSEUM PUSAKA DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH



Adalah museum yang berlokasi di Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta. Sebuah desain yang menarik pada bangunan ini yaitu fasad bagian atap museum terdapat sebuah symbol keris. Sedangkan untuk portico dan jendela-jendela memakai struktur lipat.



Gambar 2.1. Museum pusaka yang berlokasi di TMII
(Sumber : <http://navigasi.net/goart.php?a=mukeris>, diakses tgl 7 September 2009)

Bangunan ini mencoba menarik para pengunjung dengan penggunaan symbol Keris dan bangunannya seperti bentuk Trapesium. Pengolahan dinding dengan tekstur dan warna cerah membuat museum ini terlihat lebih jelas. Permainan elemen jendela dan ketinggian pada bangunan ini adalah hal yang menarik. Ternyata para pengunjung disugahi oleh pemandangan luar yang berupa taman. Taman yang asri dan pepohonan yang rindang semakin menambah suasana teduh bagi museum ini. Museum ini menawarkan ketenangan dalam melakukan studi dan juga dengan didukung keindahan pemandangan di sekitarnya. Untuk pencahayaan alamnya pun mempergunakan jendela-jendela yang diletakkan di dekat entrance. Warna putih dan abu-abu dipilih oleh museum ini.



Gambar 2.2. Tungku perapian yang umum di gunakan dalam pembuatan keris
(Sumber : <http://navigasi.net/goart.php?a=mukeris>, diakses tgl 7 September 2009)

Selain itu, ada fasilitas yang mendukung dalam pembuatan keris, seperti tungku perapian, kowen, dan lain-lain. Berbagai jenis koleksi keris yang dipamerkan diletakkan di beberapa kotak kaca disertai dengan identitas keris tersebut. Cahaya yang digunakan untuk koleksi keris adalah *Cooldaylight*, dengan pilihan warna putih. Cahaya ini memberikan efek psikologisnya yang terang, menarik dan sempurna karena tidak terlalu mencolok mata bagi yang memandangnya.



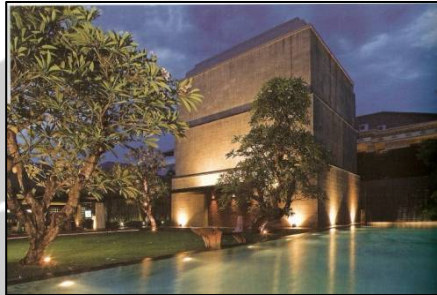
Gambar 2.3. Berbagai jenis keris di pameran di museum ini
(Sumber : <http://navigasi.net/goart.php?a=mukeris>, diakses tgl 7 September 2009)

2.2.2 AKILI MUSEUM OF ART DI JAKARTA BARAT

Merupakan wadah apresiasi pemiliknya, Rudy Akili, terhadap seni. Melalui harmonisasi estetika desain arsitektur inilah sang Arsitek, Jeffry Budiman mewujudkan museum ini. Museum ini memiliki dua



fungsi utama yaitu pertama sebagai museum pribadi untuk menyimpan dan mengapresiasi koleksi benda-benda seni.



Gambar 2.4. Wujud *Akili Museum of Art* sebagai latar belakang yang tampak elegan dari sisi kolam renang (Sumber : Griya ASRI, edisi April 2008)



Gambar 2.5. Malam hari terasa nyaman dan eksotik dengan pencahayaan yang "dramatik" (Sumber : Griya ASRI, edisi April 2008)

Sedangkan fungsi kedua adalah sebagai rumah istirahat di akhir pekan (*weekend house*). Tata letak massa bangunan diadopsi dari konsep alun-alun Jawa. Dibagian tengah tapak terdapat sebuah area terbuka hijau yang cukup luas sebagai orientasi massa bangunan disekelilingnya. Bangunan ini terdiri dari empat massa bangunan yang terpisah. Dimulai dari area masuk, terdapat sebuah massa bangunan penerima yang berfungsi sebagai area *foyer* berupa koridor dan area servis. Kemudian terdapat massa kedua disebelahnya berupa massa bangunan museum utama yang menyerupai candi, massa ketiga berupa



bangunan Lounge, dan massa keempat berupa bangunan privat berfungsi sebagai *weekend house*.

Konsep desain gubahan massa dan tapaknya merupakan perpaduan unsur tradisional (bentuk-bentuk dan detail tradisional, klasik dan khas lokal) dan unsur modern (desain dan perlengkapan yang canggih dan *high tech*) yang mencerminkan apresiasi pemilik terhadap sejarah dan perjalanan seni dari masa ke masa. Unsur-unsur lama yang cenderung bertema tradisional merupakan bagian dari sejarah perkembangan budaya, yang disempurnakan dengan unsur-unsur modern sesuai dengan kemajuan zaman.



Gambar 2.6. Keindahan efek pencahayaan interior dari desain boks kaca transparent pada malam hari
(Sumber : Griya ASRI, edisi April 2008)

Konsep tersebut diekspresikan oleh desain massa bangunan utama yang idenya diambil dari bentuk dasar candi. Bangunan utama yang berfungsi sebagai museum ini merupakan bangunan tiga lantai yang bersifat masif, solid dan tertutup tanpa bukaan. Bentuknya berupa boks bertingkat yang tampak sederhana khas desain modern yang minim detail dan ornamentasi. Melalui skala bangunan yang berkesan besar dan gigantis. Nampak citra candi yang megah dan agung.



Gambar 2.7. Koridor foyer tampak “dramatis” dengan kerimbunan dedaunan ketapang kaca yang menaunginya
(Sumber : Griya ASRI, edisi April 2008)

Di dalam museum ini terdapat benda-benda seni seperti lukisan dan patung dipajang mengelilingi keempat void menerus menuju skylight yang dibuka tutup dibagian tengah ruangan. Guna menunjang desain bangunan yang menampilkan koleksi benda-benda seni sebagai objek utama, digunakan teknologi canggih diseluruh bagian bangunan. Hal ini dimaksudkan untuk optimalisasi fungsi keamanan, perawatan dan pengondisian suhu, pencahayaan, serta aspek-aspek bangunan dan ruangan lainnya yang terkait dengan fungsinya sebagai ruang pameran. Di Akili *Museum of Art* terangkum kualitas desain melalui komposisi ruang hijau, desain lanskap, bangunan serta pencahayaan yang tepat.



Gambar 2.8. Interior museum yang simple dengan nuansa warna alami dari lantai kayu berkesan tidak selesai (unfinished), untuk menonjolkan keistimewaan karya seni
(Sumber : Griya ASRI, edisi April 2008)



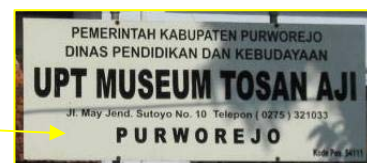
Keseluruhannya menghasilkan tampilan istimewa yang lebih dari sekedar indah. Terekam pula didalamnya, sebuah alur perjalanan dan pengalaman seni dalam suatu kesinambungan desain ruang dan alam yang harmonis.



Gambar 2.9. Massa bangunan museum yang diapit kolam renang dan massa bangunan Lounge (Sumber : Griya ASRI, edisi April 2008)

2.2.3 UPT MUSEUM TOSAN AJI

UPT Museum Tosan Aji terletak di pusat Kota Purworejo, Jalan Mayjend Sutoyo No 10, Purworejo atau sebelah selatan alun-alun Purworejo. Status museum ini sekarang menurut kedudukannya museum lokal, menjadi Museum Kabupaten. Kemudian diserahkan kepada Pemerintah Kabupaten Purworejo c.q Dinas Pendidikan dan Kebudayaan menjadi UPT Museum Tosan Aji.



Gambar 2.10. Museum Tosan Aji (Sumber : dokumen penulis, tgl 20 Juni 2009)



Museum ini memiliki *style* bangunan Belanda. Tampak pada fasad atap dan jendela-jendela kisi-kisi. Penggunaan warna cerah Taman yang berada di Museum ini juga memberikan efek peneduh bagi para pengunjung yang datang. Obyek wisata UPT Museum Tosan Aji merupakan obyek wisata budaya yang menyimpan banyak jenis senjata perang (pusaka) peninggalan masa lalu yaitu dari kerajaan-kerajaan di Nusantara, dan peninggalan sejarah lainnya seperti batu lingga dan yoni.

Di museum ini lebih dari 650 keris pusaka dengan berbagai corak. Dengan melihat aneka macam koleksi benda pusaka di Museum ini kita seperti menyaksikan sebuah film dokumenter tentang salah satu sisi kehidupan kerajaan di masa lalu.



Gambar 2.11. Sebagian koleksi Museum Tosan Aji Purworejo
(Sumber :

http://purworejonews.com/index.php?option=com_content&task=view&id=156&Itemid=47, diakses tgl 9 September 2009)

2.3 METODE TRANSFORMASI ARSITEKTUR

Metoda ini merupakan metode perubahan secara bertahap dari suatu ide menjadi perancangan desain melalui bentuk elemen-elemen arsitektural. Transformasi dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan bentuk ketika bentuk mencapai perubahan terakhir dengan merespon



keberagaman dari gerakan eksternal dan internal. Dapat dilihat dari jenis metode pengertian dan aplikasi pada tabel 2.4 macam-macam metode transformasi berikut dibawah ini :

Tabel 2.4. Macam-macam metode transformasi

Jenis Metode Transformasi	Pengertian	Aplikasi bangunan
<i>Traditional Strategy</i>	Perubahan bertahap pada suatu bentuk yang meliputi eksternal (site, view, orientasi, tekanan angin, lingkungan), internal (fungsi, programatik, struktur) dan estetika. Traditional strategy ini menuntut para arsitek mengetahui bentuk 3 dimensinya terlebih dahulu dengan memperhatikan fungsinya.	<p>Lahan Terbatas</p> <p>Misal suatu lahan yang terbatas akan dibangun rumah dengan kebutuhan ruang yang tentunya tidak akan mungkin tumbuh secara horizontal, maka dibuat tumbuh secara vertikal.</p>  <p>(foto: koleksi Penulis)</p>
<i>Borrowing Theory</i>	Suatu transformasi yang terinspirasi dari lukisan, patung, benda yang mempelajari bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi benda tersebut secara bersamaan lalu dipikirkan kemungkinan untuk dijadikan bangunan. <i>Borrowing</i> ini merupakan suatu wujud dari terjemahan secara gambar (<i>pictorial transferring</i>) dan dapat juga sebagai perubahan secara gambar (<i>pictorial metaphor</i>). Sifat teori ini lebih bebas, sehingga para arsitek dapat mendesain secara total.	<p>Pada JFK International Airport ini menggunakan analogi seperti seekor burung yang sedang membentangkan sayapnya. Hampir seluruh bagian dari atas garis-garis yang melengkung dan menciptakan sebuah bentuk yang dinamis.</p>  <p>(Sumber : data kuliah SKC5 Penulis)</p>



Tabel 2.4. (Lanjutan)

Jenis Metode Transformasi	Pengertian	Aplikasi bangunan
<i>De Construction Style (De Composition)</i>	Proses dimana suatu bagian kecil dapat menjadi seluruh bagian dengan mengkombinasikan bagian-bagian tersebut dan untuk menciptakan kemungkinan bentuk baru dan tatanan yang baru dalam struktur dan komposisi yang berbeda. Transformasi ini merupakan jenis yang bebas, tanpa aturan, walaupun kadang strateginya kurang dimengerti.	Museum of Islamic Art (Qatar)  Seperti sebuah mainan Magic Block yang dapat disusun secara beraturan dan membentuk wajah atau image baik dari bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya memiliki kesamaan. (Sumber: www.qatarmuseum.com , diakses tgl 9 Oktober 2009).

(Sumber : “*Poetics of Architecture : The Channel of Transformations*”, Anthony C. Antonniades, Van Nostrand Reinhold, New York, 1990: hlm 66 dan foto koleksi Penulis; pemikiran Penulis)

Ketiga siklus ini membentuk proses yang berkesinambungan, dan namun masing-masing siklus ini membawa implikasi yang berbeda terhadap posisi arsitek. Dalam posisi pertama, arsitek memberikan "keleluasaan" kepada sistem untuk berkembang, dan pada akhirnya menentukan "bagaimana bangunan itu berkehendak". Transformasi ini berguna untuk mencari dan mempresentasikan bentuk bangunan yang bergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Proses ini merupakan proses yang kreatif dan sangat bergantung pada jenis atau pola bentuk dari benda itu sendiri.

Judul Tugas Akhir ialah Museum Keris di Yogyakarta, maka objek yang digunakan adalah keris. Dan digunakan pendekatan analogi yaitu analogi elemen-elemen keris. Hal ini mewujudkan sebuah museum dengan menggunakan



pendekatan analogi elemen-elemen keris ke dalam tata ruang dalam dan tata ruang luar Museum Keris di Yogyakarta. Analogi dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian dengan disain yang ingin diwujudkan. Sebuah benda diidentifikasi dan mempunyai sifat yang diinginkan, dan dengan demikian menjadi sebuah model untuk beberapa proyek yang ada.

Karakter analogi sendiri ada beberapa, yaitu : bangunan sebagai unsur lingkungan kota, mengingat betapa pentingnya faktor manusia, usaha pendekatan terhadap ruang baru/permainan ruang yang memiliki fungsi ganda, bangunan dipandang sebagai seni yang merupakan bagian dari *Illusive* dan meninggalkan kekakuan *exclusive* serta penuh improvisasi dan spontanisasi. Penilaian bentuk bangunan arsitektur lebih ditekankan pada makna yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati melalui pesan dan kesan yang ditampilkan (Hendraningsih, dkk.,1985).