

BAGIAN II TINJAUAN UMUM DAN LOKASI

2.1. Tinjauan Museum

2.1.1. Sejarah Museum

Bermula pada masa *Renaissance*, di mana saat itu orang-orang yang mempunyai kekuasaan dan kaya raya mengoleksi benda-benda menakjubkan di sebuah ruangan khusus. Objek-objek tersebut dikelompokkan berdasarkan taksonomi, kesamaan karakteristik. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan bertambahnya koleksi, benda-benda tersebut dibagi menjadi: 1). *Archaeological* dan *Etnographic*; 2). *Painting* dan *Sculpture* [60].

Pada abad ke-19 era industrialisasi di Eropa, terjadi ekspansi besar-besaran museum di mana pergeseran makna tentang koleksi berubah menjadi "benda-benda yang berusia lama". Jika dahulu museum pribadi menyimbolkan edukasi, kekayaan, dan status pemiliknya. Maka sekarang, hal tersebut diterapkan dalam konteks negara, sehingga museum dirancang dengan gaya arsitektur Neoclassical sebagai simbol kemegahan [60].

Seiring perkembangannya hingga akhir 1970, muncul ide museum sebagai "*teaching machine*", di mana museum dituntut untuk lebih menarik. Sehingga, muncul gagasan pembelajaran yang interaktif di mana melalui komunikasi naratif dapat "memperkaya isi cerita". Museum menjadi lebih terbuka pada publik [60].

Museum modern memegang peran vital dalam edukasi dan penelitian, namun juga harus menyesuaikan masyarakat modern. Penggunaan panel dan label berisikan teks lebih jarang, sebaliknya penggunaan multimedia dianggap tidak hanya informatif, namun juga memberikan pengalaman interaktif [60].

2.1.2. Pengertian dan Fungsi Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani, "*Muze*" yang berarti kumpulan sembilan dewi yang melambangkan bidang seni [61]. Pengertian terbaru museum dari ICOM pada tahun 2019 sebagai berikut [62]:

*"Museums are **democratising, inclusive and polyphonic** spaces for critical dialogue about the pasts and the futures. Acknowledging and addressing the conflicts and challenges of the present, they hold artefacts and specimens in trust for society, safeguard diverse*

*memories for future generations and **guarantee equal rights and equal access to heritage for all people.** Museums are not for profit. They are participatory and transparent, and work in active partnership with and for diverse communities to collect, preserve, research, interpret, exhibit, and enhance understandings of the world, aiming to **contribute to human dignity and social justice, global equality and planetary wellbeing**”.*

Sehingga, museum mempunyai fungsi: mengumpulkan, melestarikan, melakukan penelitian, menafsirkan, mengadakan pameran, dan menambah wawasan yang berkontribusi pada publik.

2.1.3. Jenis-Jenis Museum

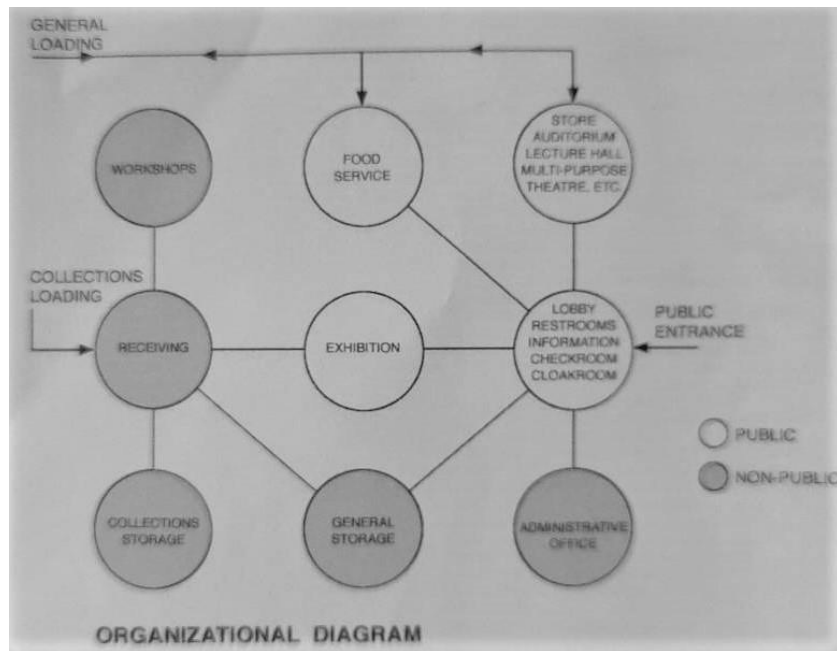
Museum saat ini sangat beragam, dari ukuran maupun aktivitas. Ada yang bertujuan untuk hiburan/liburan, ada juga yang untuk preservasi. Koleksinya pun beragam, mulai dari serangga hingga bangunan bersejarah, patung-patung kuno hingga jenis-jenis patologi, dan lukisan modern hingga revolusi. Persamaan pada museum yaitu terdapat barang-barang koleksi [63].

Berdasarkan Koleksinya, Museum umum, Museum arkeologi, Museum seni, Museum sejarah, Museum etnografi, Museum sejarah alam, Museum sains, Museum geologi, Museum industry, dan Museum tentara. **Berdasarkan Pengelolanya**, Museum pemerintah, Museum kota, Museum universitas, Museum independent/amal, Museum tentara, Museum komersial, dan Museum privat. **Berdasarkan Jangkauan Pelayanannya**, Museum nasional, Museum regional, Museum kota, dan Museum lokal. **Berdasarkan Audiensnya**, Museum publik, Museum edukasi, dan Museum spesialis. **Berdasarkan Cara Memamerkannya**, Museum tradisional, Museum rumah sejarah, Museum open-air, dan Museum interaktif [63].

2.1.4. Syarat dan Kriteria Museum

Site, menyediakan ruang parkir bagi pengunjung dan staff di dalam atau di luar di dekat site. Site harus cukup besar sehingga kegiatannya efektif. Mempertimbangkan kegiatan-kegiatan lainnya seperti ruang *outdoor courtyard*. Memperhatikan *focal point* pada desain ruang luar [64].

Spatial Organization, museum harus memiliki 5 zona dasar, yaitu *Public/no collections*, *Public/collections*, *Non-Public/no collections*, *Non-Public/collections*, dan *Collection storage* (Gambar 2). Keamanan barang koleksi dan *HVAC system* merupakan 2 hal yang paling penting [64].



Gambar 2. Organizational Diagram
 Sumber: Time Saver Standard-Fourth Edition

Flexibility, ruang-ruang dan hubungannya merupakan hal yang penting, menghasilkan pola sirkulasi yang fleksibel untuk perubahan fungsi [64].

Accessory Functions, untuk meningkatkan pengunjung, seperti *auditorium, film theatre, amphitheatre, cafe, restaurant, retail area, etc.* Auditorium atau *theatre film* berhubungan dengan program *exhibition*. *Food services (Cafe dan restaurant)* dapat meningkatkan waktu tinggal pengunjung. Lobby merupakan ruang penting, dapat berfungsi untuk berbagai kegiatan [64].

Museum Entrance, fasad bangunan harus terlihat jelas agar kejelasan *entrance* terlihat. *Entrance dan exit* tunggal lebih ideal sehingga keamanan dapat dikontrol. Jika memungkinkan, *entrance* bagi staff terpisah dan dekat dengan ruang koleksi dan *loading dock*. Semua *Entrance* harus memiliki *vestibule* untuk meminimalisir polusi, suhu dan kelembapan masuk interior [64].

Visitor Circulation, alur sirkulasi pengunjung harus jelas dan langsung. *Signage* dapat membantu pengunjung normal dan disabilitas. Sirkulasi harus fleksibel, memberikan pengunjung pilihan untuk bereksplorasi. *Security desk dan information* harus terlihat jelas sehingga dapat memandu pengunjung. Semua ruang *public* harus dapat diakses atau terlihat dari *lobby* [64].

Restrooms, bisa terletak di *lobby, auditorium, theatre, retail, dan food service*. *Restroom* juga dapat diletakkan di lantai atas, namun perlu memperhatikan pemipanya [64].

Exhibitions Spaces, idealnya, ruang *exhibition* harus berada di satu tempat/berdekatan sehingga keamanannya terjaga. *Pengecualian*, jika bertingkat dan terdapat ruang spesial di lokasi tertentu. Kumpulan ruang *exhibition* dapat menjadi “*anchor*” antar ruang *exhibition* bagi pengunjung untuk dilalui. Perlu adanya Fleksibilitas pada perubahan ruang *exhibition* [64].

Collection Storages, harus dapat dilalui objek besar, sirkulasi bersih (2,4 m x 3,6 m) dan tidak ada jendela (pencahayaan antara 54-75 lux). *Loading dock*nya harus terpisah dari area *service dock*. Zona ini harus jauh dari area public dan zona bus drop-off [64].

Cahaya yang direkomendasikan adalah 50-200 lux. Cahaya 200 lux untuk benda kategori lukisan minyak/tempera, kulit tanpa pewarna, pernis, kayu, tanduk, tulang, dan gading, batu. Cahaya 50 lux untuk benda kategori kostum, tekstil, lukisan cat air, permadani, furnitur, cetakan dan gambar, peranko, manuskrip, ephemera, miniatur, kertas dinding, kulit yang diwarnai dan sebagian besar barang sejarah dan etnografis [65].

Untuk kelembaban (*Relative Humidity*), idealnya tidak lebih dari 60% dan kurang dari 40% dan harus stabil antara 50-55% untuk koleksi campuran. Temperatur 16-20° C dapat diterima oleh benda koleksi campuran. Untuk Gudang koleksi, suhu 15° C sudah memadai [66].

2.2. Tinjauan Candi

2.2.1. Sejarah Candi

Awal mulanya berasal dari India yang dibawa oleh orang-orang yang beragama Hindu dan Budha ketika berimigrasi ke Indonesia. Hal ini berpengaruh pada candi yang dibuat di mana tidak mengikuti asal tempatnya (India), melainkan bersumber dari alam Indonesia sendiri. Candi-candi di Indonesia seperti Sumatra (Barat dan Selatan), Jawa (Barat, Tengah dan Timur), dan Bali memiliki perbedaan yang terletak pada waktu pembuatannya [67].

Terdapat keaneka-ragaman tempat dalam pembuatan candi-candi, candi bisa terletak di lereng gunung, puncak gunung, daerah dataran rendah, pinggir sungai, bahkan pantai. Pemilihan lokasi tersebut berkaitan dengan banyak hal, misal candi yang berada di dekat pantai berhubungan dengan profesi masyarakat sebagai nelayan. Candi yang terletak di daerah tinggi dihubungkan dengan tempat tinggal para dewa [67].

Penemuan candi dimulai pada masa penjajahan Belanda. Ketika ditemukan, candi-candi di Pulau Sumatra dan Jawa sudah tidak digunakan lagi. Hal ini merupakan akibat dari masuknya

agama lain, seperti Islam sehingga terjadinya pergeseran budaya. Lain halnya di Pulau Bali, candi di sana masih tetap berfungsi karena penduduknya masih menganut agama Hindu [67].

Penamaan-penamaan candi terkait dengan lokasi ditemukan dan bentuknya. Seperti Candi Kalasan yang ditemukan di desa Kalasan. Candi Sewu, di mana "Sewu" memiliki arti "seribu" karena tampilan fisiknya yang banyak. Di Bali, sistem penamaan ini lebih rinci, seperti Gunung Penulisan, ataupun Tanah Lot [67].

2.2.2. Pengertian Candi

Merupakan bangunan berbahan dasar batu yang berasal dari masa lampau yang berfungsi sebagai tempat suci dalam agama Budha dan Hindu. Candi-candi di Indonesia secara umum dibedakan menjadi aliran Hindu dan Budha. Aliran Hindu terbagi menjadi 3, yaitu Saiwa, Waisnawa dan Sakta. Sedangkan Budha terbagi menjadi 2, yaitu Himayana dan Mahayana [67].

2.2.3. Museum Candi

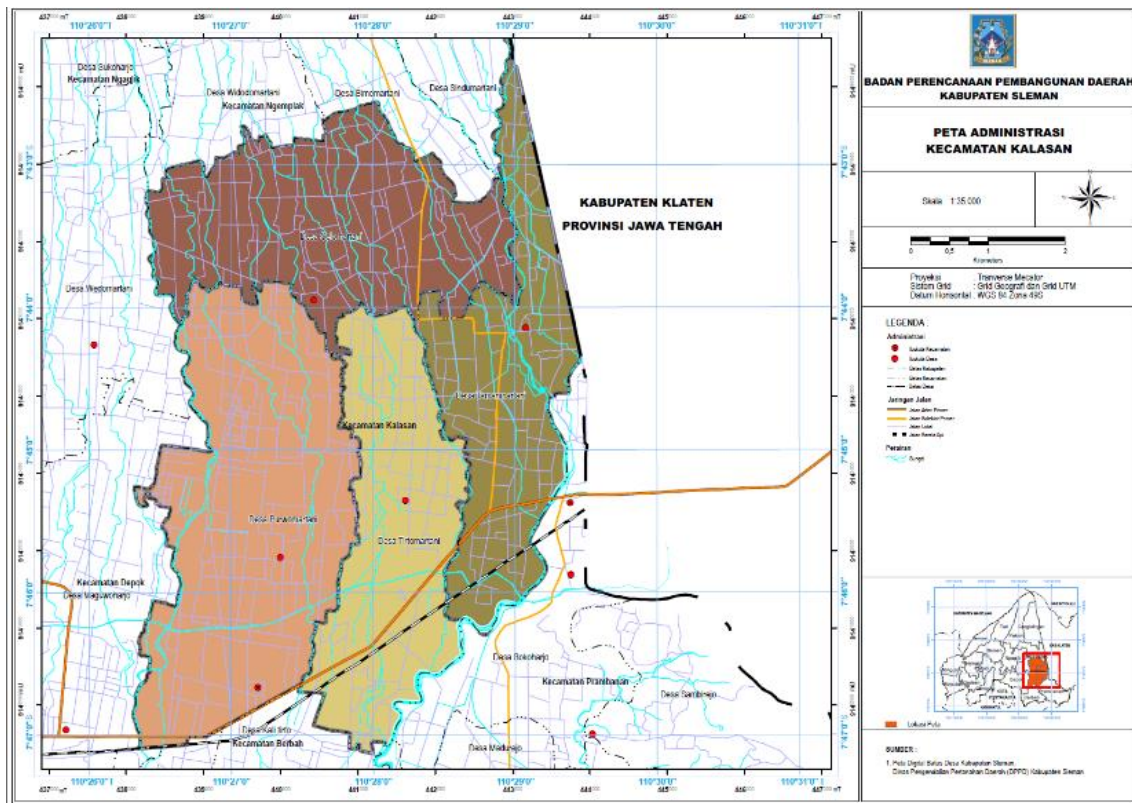
Pada dasarnya jenis pameran terbagi menjadi dua, "*comercial*" dan "*cultural*". Pameran komersial terkait dengan "*brand*" dan "*commerce*", seperti stand pameran, *theme parks*, dan atraksi rekreasi. Pameran budaya di sisi lain, seperti gallery, museum, situs bersejarah, lanskap dan atraksi "*heritage*" terkait dengan benda koleksi budaya, baik seni, bangunan bersejarah, istana atau site, atau lanskap alami [68]. Museum candi tergolong dalam kategori *History Museum*, lebih tepatnya *Archaeology Museum*, di mana berkaitan dengan temuan sejarah yang berasal dari tanah, berisi informasi dalam periode waktu tertentu [69].

2.3. Tinjauan Wilayah

2.3.1. Kondisi Administratif

Kapanewon Kalasan merupakan salah satu kapanewon dari Kabupaten Sleman bagian Timur, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan luas 3.584 Ha, yang terdiri dari 80 dusun dan 4 desa [70]. Memiliki batas wilayah sebagai berikut: 1). Utara: Kapanewon Ngemplak; 2). Timur: Jawa Tengah; 3). Selatan: Kapanewon Berbah dan Prambanan; dan 4). Barat: Depok (Gambar 3).

Site yang dipilih terletak di Padukuhan Klurak, Desa Tamanmartani dengan luas 730 Ha yang terdiri dari 17 padukuhan [71]. Desa ini memiliki batas sebagai berikut: 1). Utara: Kapanewon Ngemplak; 2). Timur: Jawa Tengah; 3). Selatan: Kalurahan Bokoharjo dan Prambanan; dan 4). Barat: Kalurahan Tirtomartani, Kalasan.



Gambar 3. Peta Kapanewon Kalasan

Sumber: <https://readgur.com/doc/1948398/peta-administrasi-kecamatan-kalasan-kabupaten>

2.3.2. Kondisi Klimatologis

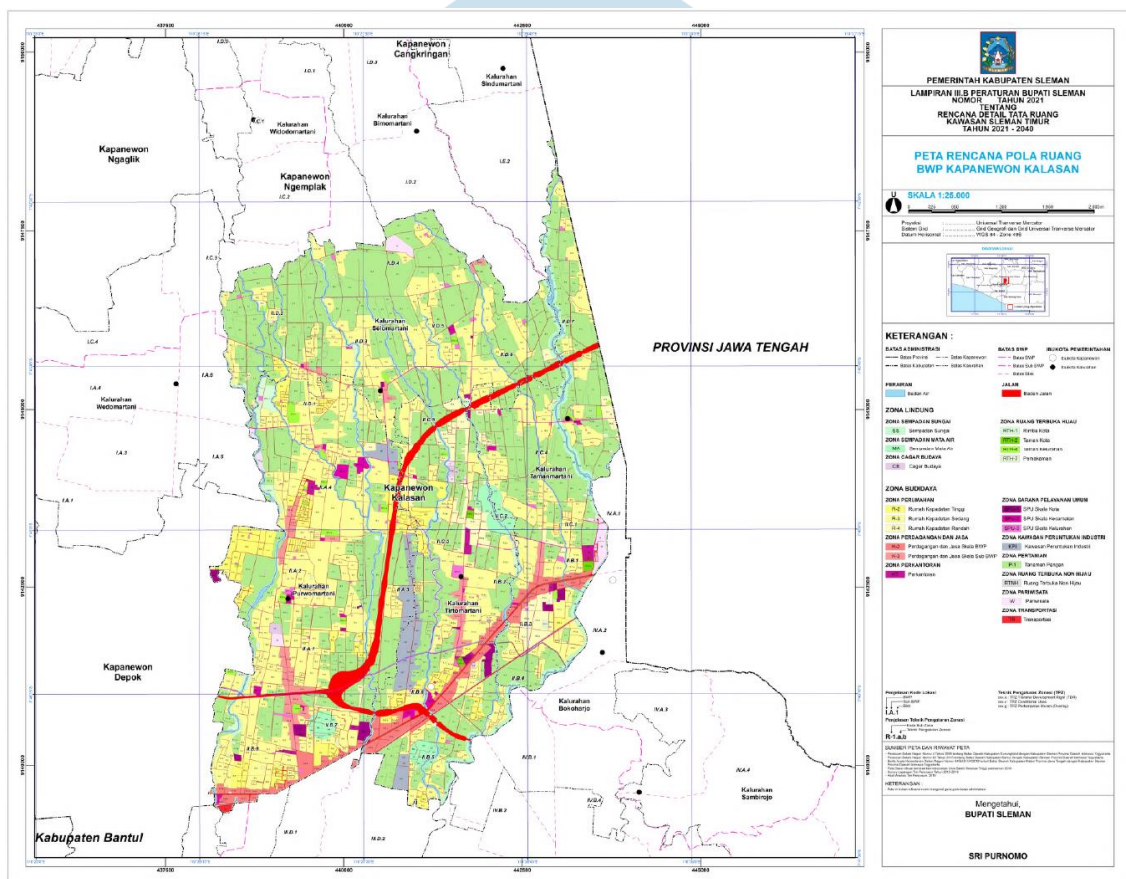
Kabupaten Sleman memiliki iklim tropis basah di mana musim hujan berlangsung dari bulan November-April dan musim kemarau antara bulan Mei-Oktober. Suhu minimum 20,3°C dan suhu maksimum bisa mencapai 32,6°C, kelembaban 62-94%. Arah angin cenderung dari Barat Daya dengan kecepatan maksimal 7 m/s. Curah hujan maksimum mencapai 727 mm/tahun [72]. Kapanewon Kalasan sendiri memiliki ketinggian 87,5-200m dpl dengan curah hujan 1500-2000 mm/tahun [73].

2.3.3. Pola Tata Ruang

Dalam Rencana Detail Tata Ruang Sleman Timur (2021-2040) [74], Zona Cagar Budaya (CB) adalah ruang bagian dari Zona Lindung yang terdapat nilai sejarah, budaya dan spiritual (Pasal 1 bagian 37). BWP Kapanewon Kalasan memiliki zona CB (Pasal 47d), antara lain 1). Sub BWP A Blok 1 dan 2; 2). Sub BWP B Blok 2, 4 dan 6; dan 3). Sub BWP C Blok 3 (Pasal 51).

Zona Pariwisata (W) adalah bagian ruang dari Zona Budidaya yang tersusun atas sub-zona wisata alam, budaya dan buatan (Pasal 1 bagian 47). Daerah-daerah pada Kapanewon Kalasan yang termasuk dalam zona W adalah 1). Sub BWP A Blok 1; 2). Sub BWP B Blok 1; 3). Sub BWP C Blok 1,3, dan 5; dan 4). Sub BWP D Blok 4. **Site yang dipilih berada pada Sub BWP B Blok 1** (Gambar 4) [74].

Pada lampiran VI.B [75], tentang tabel ketentuan pola ruang, lokasi site diperbolehkan pembangunan terkait pusat informasi pariwisata. Pada lampiran II [76], tentang tabel ketentuan struktur ruang, lokasi site berada pada jalan lokal primer dan sekunder sehingga diberlakukan kegiatan secara terbatas di mana tidak boleh ada area parkir di badan jalan lokal primer.



Gambar 4. Peta Rencana Pola Ruang BWP Kapanewon Kalasan
Sumber: <https://jdih.slemankab.go.id/download/?id=2862>

2.3.4. Peraturan Bangunan

Dalam Lampiran VII, zona pariwisata (W) memiliki peraturan sebagai berikut: **1). KDB: 30%; 2). KLB: 0,6; 3). KDH: 64%; 4). KTB: 40%; dan 5). GSB (lebar jalan 10m): 8m** [77].

2.4. Tinjauan Site

2.4.1. Lokasi Site

Lokasi Site berada di sebelah Barat Candi Prambanan, berdekatan dengan Tamn Wisata Candi (TWC) dan Ramayana Ballet Prambanan dengan luas sekitar 40.000 m². Batas-batas Site sebagai berikut: 1). Utara: Area persawahan; 2). Timur: Ramayana Ballet Prambanan; 3). Selatan: Taman Wisata Candi (TWC); dan 4). Barat: Area persawahan (Gambar 5).



*Gambar 5. Lokasi Site
Sumber: Google Maps*

2.4.2. Potensi Site

Site memiliki beberapa potensi sebagai berikut: 1). Dekat dengan candi-candi di sekitar sehingga memudahkan mobilitas; 2). Berada pada jalan lokal primer, dekat dengan jalur utama, yaitu jalan tol, serta jalan arteri Jogja Outer Ring Road (JORR) di masa mendatang sehingga akan ramai pengunjung; 3). Dekat dengan terminal bus dan stasiun Brambanan sehingga memudahkan pengunjung; dan 4). Site dapat diintegrasikan dengan Kantor Taman Wisata Candi (TWC) serta Ramayana Ballet Prambanan.

2.5. Studi Preseden

2.5.1. Preseden 1: National Museum of Korean Literature



Gambar 6. National Museum of Korean Literature

Sumber : <https://hiddenarchitecture.net/national-museum-of-korean-literature/>

Berada pada kota Eunpyeong, Barat Laut Seoul, **pada kluster kawasan kultural di mana terdapat beberapa fasilitas lainnya yang terintegrasi.** Di masa mendatang, akan dibangun jalur akses bus, bersamaan dengan akses kendaraan dan pedestrian.

Museum menawarkan perjalanan menelusuri sejarah literatur Korea dengan berbagai macam taman sebagai tempat perhentian dan tempat membaca. Pada saat masuk pengunjung akan menerima informasi peta museum sehingga mereka dapat dengan mudah menelusurinya. Terdapat rak-rak buku sepanjang perjalanan yang berisi tidak hanya buku asli namun juga salinannya sehingga pengunjung dapat membaca sambil menelusuri museum dan di taman perhentian. **Terdapat empat macam taman**, yaitu 1). Bamboo garden; 2). Lotus pond; 3). Contemplation garden; 4). Listening garden. Taman-taman tersebut **terinspirasi dari berbagai zaman yang hendak dilalui.**

Topografi bukit yang melandai sehingga menciptakan sirkulasi yang berbelok-belok. Hal ini juga tergambar pada atapnya yang bergelombang menyesuaikan topografinya. **Serambi tradisional, khas Hanouk menjadi inspirasi bentuk.** Hal ini terlihat pada gambar potongannya yang kemudian direpetisi pada sumbu melengkung sehingga terbentuk kerangka struktur. **Sumbunya mengubah bentuk tradisional menjadi kontemporer.**

2.5.2. Preseden 2: History Museum Graz / INNOCAD



Gambar 7. History Museum Graz / INNOCAD

Sumber: https://www.archdaily.com/967813/history-museum-graz-innocad?ad_source=search&ad_medium=search_result_all

Pameran sementara, **“how it was. Space and History,”** adalah salah satu dari 4 bagian pameran provinsi di negara bagian Styria, Austria, yang menampilkan warisan budaya kawasan di lantai pertama Museum Sejarah di Graz. Terletak di Palais Herberstein, merupakan bangunan bersejarah yang signifikan di pusat kota, yang terbentang dari awal era kita hingga abad ke-20.

Empat pengalaman sensorik digunakan dalam ruangan, membuat pengalaman serta mengajak pengunjung berpartisipasi: **cangkang, struktur, lantai, dan suara**. Semakin jauh pengunjung menjelajah loop 10-ruangan, semakin padat dan kompleks, skalanya, dan banyak pula pengalaman yang didapatkan. **Terdapat 3 lapisan ruang, yaitu dimensi lantai, dinding serta langit-langit** yang masing-masing dipisahkan oleh struktur kayu. Pada lantai terdapat proyeksi struktur ruang kota dan jaringan jalan sehingga pengunjung dapat melewati dan menjadi bagian darinya. Pada bagian dinding berupa gambar jejak sejarah manusia.

Instalasi suara (skenografi), berkontribusi pada pengalaman pengunjung multidimensi. **Terdapat 2 komposisi layer**, pertama yaitu **abstrak, menekankan tema desain spasial dan konseptual melalui tiga elemen: ketukan drum, kebisingan, dan detak jantung**. **Lapisan kedua yaitu naratif di mana efek suara yang berbeda di tiap periode/ruang**. Merefleksikan masa lalu manusia dan hubungannya dengan dampaknya terhadap masa kini dan masa depan. Pada ruang terakhir, melalui ruang transisi yang sempit dan panjang, menutup pameran dan mengajukan pertanyaan: *What is forthcoming? What remains?*

2.5.3. Preseden 3: Athens Olympic Museum / KLab architecture + MULO creative Lab



Gambar 8. Athens Olympic Museum / KLab architecture + MULO creative Lab

Sumber : https://www.archdaily.com/965187/athens-olympic-museum-klab-architecture-plus-mulo-creative-lab?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
<https://athensolympicmuseum.org/en/visit-us/museum-map/>

Menceritakan **kisah Pertandingan Olimpiade kuno dan modern**, Museum Olimpiade Athena (AOM) mengungkap **kisah 3000 tahun tentang evolusi sportivitas dan pahlawannya, para atlet**. Museum dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama menceritakan kisah Olimpiade dari awal di Yunani kuno sampai kelahiran kembali pada tahun 1896, dan periode modern sampai sekarang. Bagian kedua didedikasikan untuk gerakan Olimpiade, nilai-nilainya, atletnya, dan olahraganya.

Tiap ruangan dituntun oleh narasi yang tertuju pada desain *ad hoc* sambil mempertahankan identitas arsitektural. Pengunjung dapat membaca tanpa berurutan karena dipandu oleh gambar sehingga informasi tidak terbuang.

Ruangan dibentuk melalui curves and arches yang terinspirasi dari stadium kuno sehingga sirkulasi pengunjung lebih mudah. **Cahaya melimpah pada interior sebagai gambaran lanskap Yunani yang disinari pada siang hari**. Transisi dari ruangan satu ke lainnya dibuat dengan detail sehingga memberikan transisi mulus atau mengejutkan. Perbedaan ketinggian langit-langit, tekstur dan warna serta ilustrasi grafis membuat ruangan spasial menjadi kaya dan kompleks yang tertuju pada konten.

Menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) sehingga membuat lebih menarik dan *multi-level* yang kaya akan audio-visual **seperti video, animasi, wawancara, tampilan grafis, layar dan aplikasi interaktif**. Menggunakan teknik pembelajaran melalui hiburan, menawarkan serangkaian sarana *exhibition* dan interpretatif, pameran salinan dari koleksi internasional, pameran interaktif (hibrida dan digital), dan fasilitas dengan token dan relik asli, dari masa lalu ke masa lalu.

2.5.4. Komparasi Preseden

	National Museum of Korean Literature	History Museum Graz	Athens Olympic Museum
Lokasi	Korea	Austria	Italy
Status	Konsep	Terbangun	Terbangun
Konsep Alur	Alur cerita linear melengkung dan terdapat perbedaan level merespon kontur serta terdapat 4 taman sebagai area peristirahatan, terinspirasi dari zaman yang diceritakan	Alur cerita tentang warisan budaya Kawasan Austria dari masa dahulu hingga abad ke-20	Alur cerita tentang pertandingan olimpiade dari masa kuno hingga modern (3000 tahun)
Alur yang digunakan	Suggested Approach	Suggested Approach	Direct Approach
Denah	