

BAB II

TINJAUN UMUM MUSEUM

2.1 Tinjauan Umum Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Secara etimologis, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu: “Muze” kumpulan sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Berdasarkan uraian di atas¹⁰, maka pengertian museum adalah sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, museum memiliki makna yang sangat luas sesuai dengan pemikiran setiap individu maupun institusi. Adapun beberapa pengertian kata Museum oleh sejumlah ahli permuseuman mengemukakan bahwa¹¹:

1. Advanced Dictionary

“Museum ialah sebuah gedung dimana didalamnya dipamerkan benda-benda yang menggambarkan tentang seni, sejarah, ilmu pengetahuan, dan sebagainya”.

2. Douglas A. Allan

“Museum dalam pengertian yang sederhana terdiri dari sebuah gedung yang menyimpan kumpulan benda-benda untuk penelitian studi dan kesenangan”.

3. A. C. Parker (Ahli Permuseuman Amerika)

“Sebuah Museum dalam pengertian modern adalah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugas menjelaskan dunia, manusia dan alam”.

¹⁰<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/24066/4/Chapter%20II.pdf>

¹¹http://hayunirasadara.multiply.com/journal/item/18/Pengertian_Museum_dan_Museol_ogi?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

Dari beberapa pengertian yang sudah dijelaskan diatas, pengertian yang lebih mendalam dan lebih bersifat internasional dikemukakan oleh *Internasional Council of Museum (ICOM)*, yakni¹² :

Museum adalah lembaga non-profit yang bersifat permanen yang melayan masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang bertugas untuk mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah kemanusiaan yang berwujud benda dan tak benda beserta lingkungannya, untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan hiburan.

2.1.2 Sejarah Perkembangan Museum di Indonesia¹³

Cikal bakal museum di Indonesia tampaknya diawali oleh sepak terjang George Edward Rumphius (1628-1702), seorang naturalis yang mengoleksi benda-benda yang dikumpulkannya selama proses penelitian. Kabarnya Rumphius mendirikan sebuah museum pada tahun 1662 di Ambon, yakni *De Amboinsche Raritenkammer*. Namun disayangkan, museum tersebut tidak dapat dilacak lagi sisa peninggalannya sekarang.

Sejarah perkembangan museum di Indonesia secara kelembagaan dapat ditarik mundur sampai ke tahun 1778. Pada 24 April 1778 di Batavia (kemudian disebut Jakarta) didirikan *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* oleh Pemerintah Belanda. Lembaga ini memiliki slogan *Ten Nutte van het Algemeen* (Untuk Kepentingan Masyarakat Umum). Slogan itu mendorong lembaga tersebut tidak hanya menghimpun benda-benda sebagai sarana penelitian tetapi di tahun-tahun berikutnya juga dapat berkembang menjadi museum. Museum secara resmi dibuka pada tahun 1868. Pada tahun 1923 perkumpulan ini memperoleh gelar *Koninklijk* karena jasanya di dalam bidang ilmiah.

Setelah Republik Indonesia Merdeka, pada tanggal 26 Januari 1950, *Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*¹⁴ berganti

¹²Ali Akbar, Museum di Indonesia Kendala dan Harapan, Jakarta, 2010

¹³Ali Akbar, Museum di Indonesia Kendala dan Harapan, Jakarta, 2010

¹⁴Ali Akbar, Museum di Indonesia Kendala dan Harapan, Jakarta, 2010

nama menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia. Semboyan lembaga tersebut berubah menjadi: Memajukan Ilmu-ilmu Kebudayaan yang Berfaedah untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Kepulauan Indonesia dan Negeri-negerisekitarnya. Pada tanggal 17 September 1962, Lembaga Kebudayaan Indonesiamenyerahkan pengelolaan museum kepada pemerintah Indonesia yang kemudianmenjadi Museum Pusat. Sejak tahun 1979, berdasarkan Surat Keputusan MenteriPendidikan dan Kebudayaan, museum ini menggunakan nama Museum Nasionalatau yang lebih banyak dikenal dengan Museum Gajah.

Peran pemerintah Republik Indonesia dalam pendirian dan pengembanganmuseum di Indonesia sejak kemerdekaan sampai masa Orde Baru sangatlah besar.Pada tahun 1948 pemerintah membentuk Jawatan Kebudayaan yang beradadibawah Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan. Pada tahun 1957jawatan tersebut memiliki unit kerja yang disebut Urusan Museum. Padaperkembangan selanjutnya terus mengalami peningkatan dan penyesuaian yaknitanahun 1965 Urusan Museum menjadi Lembaga Museum-museum Nasional.

Pemerintah Republik Indonesia terus mengembangkan museum sejakPembangunan Lima Tahun (PELITA) I sampai V atau dalam waktu 25 tahun.Dengan berbagai proyek semisal Proyek Pembinaan Permuseuman, dilakukanpemugaran dan perluasana museum lama dan pembangunan museum baru disetiap propinsi. Selama kurun waktu tersebut terdapat tidak kurang dari 262museum di Indonesia. Museum-museum tersebut berada di lingkunganDepartemen Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah daerah, dan swasta.

Setelah tahun 1998 terjadi perubahan yang cukup berarti dalam pengelolaan organisasi atau lembaga di Indonesia termasuk museum. Perubahan terjadi seiring semangat reformasi yang bermakna perbaikan diri dan salah satuamanat reformasi yakni desentralisasi. Organisasi atau lembaga museum terutamayang berada di bawah pengelolaan pemerintah pusat juga diarahkan menjudesentralisasi, salah satunya dengan cara menyerahkan pengelolaan museumtertentu ke pemerintah daerah. Otonomi daerah mendorong pemerintah

derahberlomba-lomba mendirikan dan membenahi museum di daerah masing-masing, walaupun tidak seluruhnya berhasil.

Sejak tahun 2005, berdasarkan tata kelola pemerintahan, terdapat Direktorat Museum yang berada di bawah Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala dan merupakan bagian dari Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. Perubahan dari departemen terkait pendidikan ke departemen pariwisata turut mengubah “warna” museum yang awalnya terkait dengan edukasi menuju rekreasi.

Pada tahun 2009 terdapat sedikitnya 275 museum di Indonesia. Museum-museum tersebut ada yang berada di bawah naungan Direktorat Museum, kementerian atau departemen atau lembaga pemerintahan, pemerintah daerah, badan-badan usaha milik Negara, perusahaan swasta, yayasan dan badan-badan lainnya, serta perorangan atau pribadi.

2.1.3 Fungsi Museum

Museum dewasa ini adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan mengembangkannya, terbuka untuk umum, merawat, menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang pembuktian manusia dan lingkungannya.

Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu pengetahuan. Untuk memperjelas kegunaan dari museum tersebut, kita harus mengetahui fungsi dari museum itu sendiri. Bila mengacu kepada hasil musyawarah umum ke-11 (11th *General Assembly*) *International Council of Museum* (ICOM) pada tanggal 14 Juni 1974 di Denmark, dapat dikemukakan 9 fungsi museum sebagai berikut¹⁵:

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.

¹⁵Ali Akbar, *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*, Jakarta, 2010.

3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Pengenalan kebudayaan antar-daerah dan antar-bangsa.
7. Visualisasi warisan alam dan budaya.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2.1.4 Tugas Museum

Tugas yang dihalankan oleh sebuah museum, yaitu¹⁶ :

a. Pengumpulan atau penggandaan Tidak semua benda dapat dimasukkan ke dalam koleksi museum, hanyalah benda-benda yang memenuhi syarat-syarat tertentu, yakni:

- Harus mempunyai nilai budaya, ilmiah dan nilai estetika.
- Harus dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya dan sebagainya.
- Harus dapat dianggap sebagai dokumen.

b. Pemeliharaan Tugas pemeliharaan ada 2 aspek, yakni:

- Aspek Teknis Benda-benda materi koleksi harus dipelihara dan diawetkan serta dipertahankan tetap awet dan tercegah dari kemungkinan kerusakan.
- Aspek Administrasi Benda-benda materi koleksi harus mempunyai keterangan tertulis yang menjadikan benda-benda koleksi tersebut bersifat monumental.

c. Konservasi Merupakan usaha pemeliharaan, perawatan, perbaikan, pencegahan dan penjagaan benda-benda koleksi dari penyebab kerusakan.

d. Penelitian Bentuk penelitian ada 2 macam, yakni:

- Penelitian Intern

¹⁶<http://etd.eprints.ums.ac.id/6643/1/D300040009.pdf>

Penelitian yang dilakukan oleh kurator untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan museum yang bersangkutan.

- Penelitian Ekstern Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari luar, seperti mahasiswa, pelajar, umum dan lain-lain untuk kepentingannya ilmiah, skripsi, dan lain-lain.

e. Pendidikan

Kegiatan disini lebih ditekankan pada pengenalan benda-benda materi koleksi yang dipamerkan:

- Pendidikan Formal

Berupa seminar-seminar, diskusi, ceramah dan sebagainya.

- Pendidikan Non formal

Berupa kegiatan pameran, pemutaran film, *slide*, dan lain-lain.

f. Rekreasi

Sifat pameran yang mengandung arti untuk dinikmati dan dihayati, yang mana merupakan kegiatan rekreasi segar, tidak diperlukankonsentrasi yang akan menimbulkan keletihan dan kebosanan.

2.1.5 Struktur Organisasi Museum

Pada dasarnya museum terbagi atas 2 kepemilikan, yakni pemerintah dan swasta. Dari setiap itu masing-masing mempunyai struktur dan cara kerjanya masing-masing. Biasanya pada museum swasta, struktur organisasi tidak serumit museum milik pemerintah. Tetapi memang untuk struktur organisasi pemerintah sudah memiliki *job desk* masing-masing setiap divisi, sehingga ruang lingkup pekerjaannya sudah sangat jelas.

Adapun beberapa contoh struktur bagian sebuah museum, yakni¹⁷ :

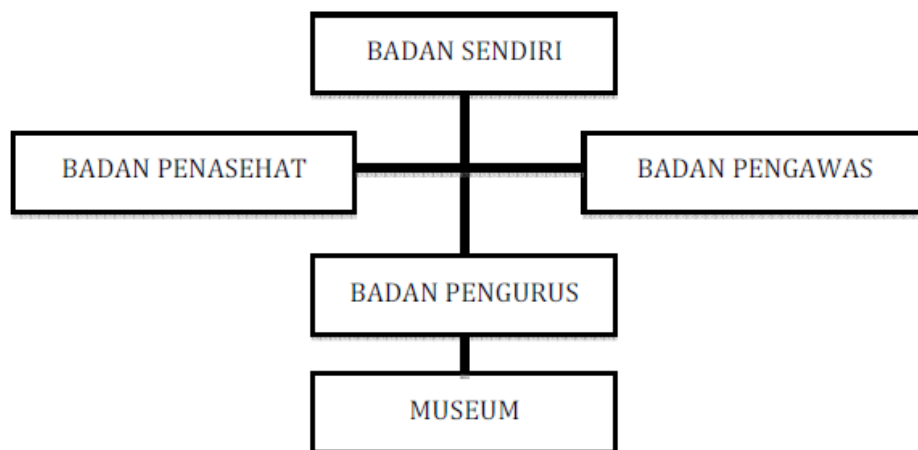
1. Bagan A

Walaupun museum ini dikelola dan dimiliki oleh swasta tetapi penyelenggaraan museum ini harus berstatus badan hukum, agar museum ini dapat penanganan atau pengelolaan yang mantab dan tidak terombang-ambing. Dalam akte pendiriannya perlu dicantumkan satu pasal

¹⁷Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989.

peralihan, yang menyebutkan suatu tindakan hukum akan diambil dalam hal berahirnya masa berdirinya yayasan atau perkumpulan tersebut, kepada siapa miliknya (museum) itu akan diserahkan demi kesinambungan penyelenggaraan, pengelolaan dan pemanfaatan.

Bagan 1 Struktur Organisasi Museum

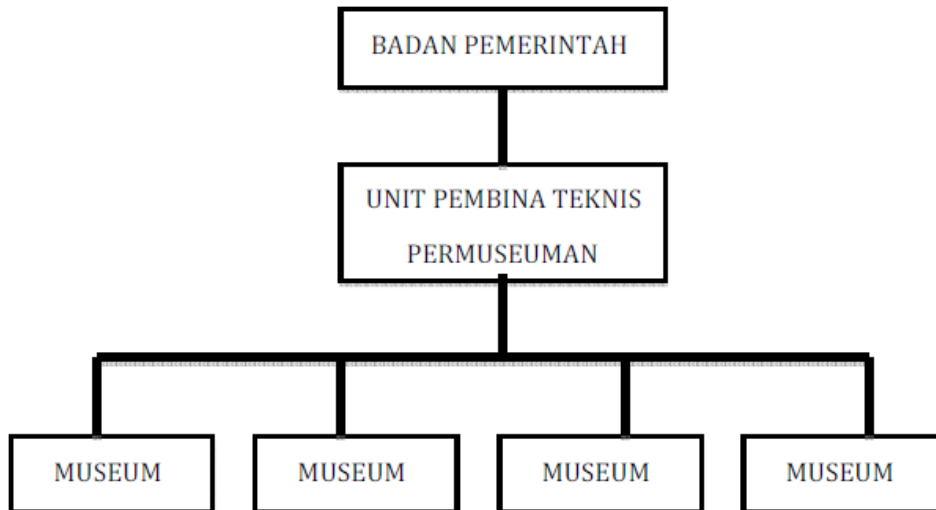


(Bagan 2.1 Struktur Organisasi)

2. Bagan B

Untuk museum-museum resmi, bagan B memperlihatkan bagaimana kaitannya penyelenggaraan dan pengelolaan museum-museum tersebut. Badan pemerintah (Departemen atau Lembaga non-Departemen) disebut penyelenggara museum, yang bertanggung jawab atas tersedianya dana, sarana dan tenaga museum-museum resmi tersebut. Yang mengelolamuseum adalah kepala museum yang diangkat dan diberhentikan oleh pemerintah, Menteri atau Ketua Lembaga non-Departemen yang bersangkutan. Unit Pembina teknis bertanggung jawab atas perencanaan, pengaturan, pengawasan, pengendalian program-program kegiatan pelaksanaan dan museum-museum itu sebagai obyek pembinaan merupakan unit-unit pelaksanaan teknis di bidang kegiatan museum sebagai saran ilmiah, pusat studi dan kegiatan edukatif-kultural.

Bagan 2 Struktur Organisasi Museum

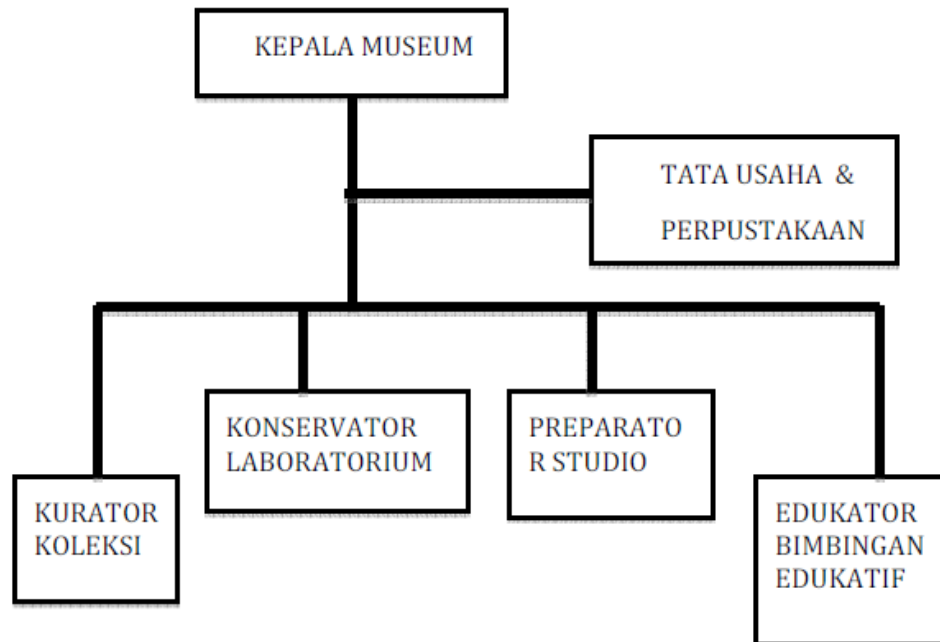


3. Bagan C

Untuk museum yang lebih besar atau yang lebih kecil tentu diperlukan struktur organisasi yang disesuaikan dengan kenyataan yang diperlukan. Untuk museum yang lebih kecil, biasanya kepala museum merangkap tugas kurator yang bertanggung jawab atas penanganan koleksi. Ia dapat dibantu oleh petugas ketata-usahaan. Demikian, seorang kurator museum kecil, diperlukan *manager* yang berpendidikan ilmiah dan pandai mengelola museum, oleh karena itu sebenarnya museum kecil diperlukan kurator-kurator paripurna.

Bagan 2.3 Struktur Organisasi Museum

Bagan 3 Struktur Organisasi Museum



Bagan C menggambarkan suatu struktur organisasi museum. Semua unit yang merupakan :

- Unsur pimpinan
- Unsur penunjang ketata-usahaan
- Unsur penunjang perpustakaan
- Unsur kegiatan pokok pengadaan dan penelitian koleksi
- Unsur kegiatan pokok perawatan dan pemeliharaan
- Unsur kegiatan pokok pameran koleksi
- Unsur kegiatan pokok bimbingan kegiatan edukatif-kultural sudah termasuk dalam bagan struktur organisasi museum madya tersebut.

2.1.6 Jenis Museum

Jenis museum diklasifikasi menurut :

1. Berdasarkan Status Hukum¹⁸

a. Museum Pemerintah

Dikatakan museum pemerintah karena dibiayai oleh pemerintah setempat, dan untuk semua keperluannya disediakan anggaran-anggarantahunan di departemen atau pemerintahan lokal yang menyelenggarakannya.

b. Museum Swasta

Sebuah museum yang didirikan oleh pihak swasta, dikelola langsung oleh pihak swasta itu sendiri. Biasanya swasta itu berupa yayasan atau perseorangan tetapi tetap dalam pengawasan Direktorat Permuseuman atas nama pemerintah.

2. Ruang Lingkup Wilayah¹⁹

a. Museum Nasional

Adalah sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

b. Museum Lokal

Adalah sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

c. Museum Propinsi

Adalah sebuah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.

¹⁸Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989.

¹⁹*ibid*

3. Disiplin Ilmu²⁰

- a. Museum Umum adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
- b. Museum Khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

2.1.7 Pengguna Museum²¹

Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum, yakni:

1. Pengelola

Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum membawahi dua bagian yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.

a. Bagian Administrasi

Bagian administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat menyurat, kerumahan-tinggalan, pengamanan dan registrasi koleksi.

b. Bagian Teknis

Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas.

2. Pengunjung

Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yakni:

- a. Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, pelajar.
- b. Kelompok orang yang baru mengunjungi museum.

²⁰Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989.

²¹<http://belajaritutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/pengguna-dan-kegiatan-dalam-museum>.

2.1.8 Persyaratan Berdirinya Museum²²

1. Lokasi yang Strategis

a. Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan dan masyarakat umum lainnya.

b. Lokasi harus sehat. Lokasi yang tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara, bukan daerah yang berawa atau tanah pasir, elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain : kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai netral, yaitu 55-65 %.

2. Persyaratan Bangunan

a. Persyaratan umum yang mengatur bentuk ruang museum yang bisa dijabarkan sebagai berikut :

1) Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai :

- Fungsi dan aktivitasnya
- Ketenangan dan keramaian
- Keamanan

2) Pintu masuk (*main entrance*) utama diperuntukkan bagi pengunjung.

3) Pintu masuk khusus (*service utama*) untuk bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.

4) Area semi publik terdiri dari bangunan administrasi termasuk perpustakaan dan ruang rapat.

5) Area privat terdiri dari :

- Laboratorium Konservasi
- Studio Preparasi
- *Storage*

6) Area publik/umum terdiri dari :

²²Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989.

- Bangunan utama, meliputi pameran tetap, pameran temporer dan peragaan.
- Auditorium, keamanan, *gift shop*, *cafeteria*, *ticket box*, penitipan barang, *lobby*/ruang istirahat, dan tempat parkir.

b. Persyaratan Khusus

1) Bangunan utama, yang mewadahi kegiatan pameran tetap dan temporer harus dapat :

- Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan.
- Mudah dalam pencapaiannya baik dari luar atau dalam.
- Merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan utama yang dikunjungi oleh pengunjung museum.
- Memiliki sistem keamanan yang, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami ataupun karena pencurian.

2) Bangunan auditorium, harus dapat :

- Dengan mudah dicapai oleh umum.
- Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi dan ceramah

3) Bangunan Khusus, harus :

- Terletak pada tempat yang kering.
- Mempunyai pintu masuk yang khusus.
- Memiliki sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian).

4) Bangunan Administrasi, harus :

- Terletak di lokasi yang strategis baik dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.

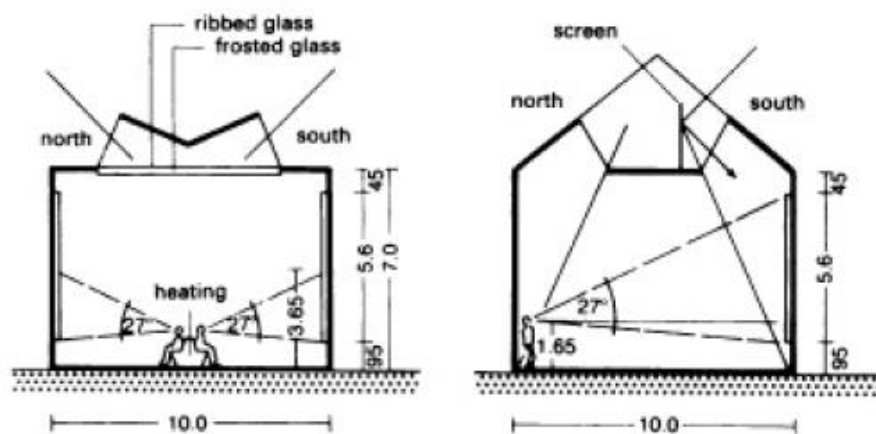
3. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut :

a. Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 21°C-26°C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut.

Gambar 3 Penggunaan Cahaya Alami pada Museum

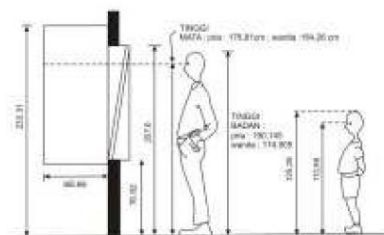


Sumber : Time Saver Standart

b. Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.

Gambar 4 Peletakan Panel Koleksi

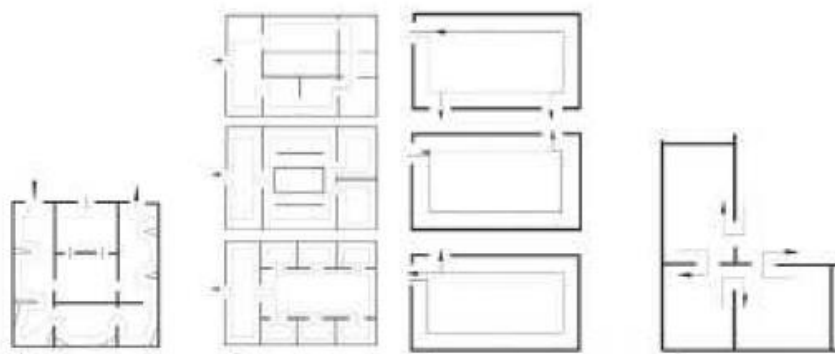


Sumber : Time Saver Standart

c. Jalur Sirkulasi di Dalam Ruang Pamer

Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.

Gambar 5 Sirkulasi Ruang Pameran



Sumber : Time Saver Standart

2.1.9 Koleksi Museum

Pengertian koleksi adalah segala sesuatu yang sedang atau akan dipamerkan di museum. Koleksi tersebut dapat disajikan di ruang pameran, disimpan di gudang, dilestarikan di ruang konservasi atau dikaji di ruang peneliti.

1. Prinsip dan persyaratan sebuah benda koleksi, antara lain :
 - a. Memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai estetika).
 - b. Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis) atau periodenya (dalam geologi, khususnya benda alam).
 - c. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai kenyataan dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah.

2. Jenis Benda Koleksi

- a. Benda Asli, yakni benda koleksi yang memenuhi persyaratan :
 - Harus mempunyai nilai budaya, ilmiah dan nilai estetika.
 - Harus dapat dianggap sebagai dokumen.
 - Harus dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya dan sebagainya.
- b. Benda Reproduksi, yakni benda buatan baru dengan cara meniru benda asli menurut cara tertentu. Macam benda reproduksi :
 - Replika: Benda yang tiruan yang diproduksi dengan memiliki sifat-sifat benda yang ditiru.
 - Miniatur: benda tiruan yang diproduksi dengan memiliki bentuk, warna dan cara pembuatan yang sama dengan benda asli.
 - Referensi: Diperoleh dari rekaman atau fotocopy suatu buku mengenai etnografi, sejarah dan lainnya.
 - Benda-benda berupa foto yang dipotret dari dokumen/mikro film yang sukar dimiliki.
- c. Benda Penunjang, yakni benda yang dapat dijadikan pelengkap pameran untuk memperjelas informasi/pesan yang akan disampaikan, misalnya : lukisan, foto dan contoh bahan.

3. Penataan Koleksi Museum

Penataan koleksi dalam suatu pameran dapat disajikan dengan beberapa cara, yakni:

- a. Tematik Yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan sub tema.
- b. Taksonomik Yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi.

- c. Kronologis Yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya, dari yang tertua hingga sekarang.

4. Metode Penyajian Museum

Metode penyajian disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan atau pengunjung museum, yakni:

- a. Metode Intelektual
Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.
- b. Metode Romantik (Evokatif)
Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan susunan tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
- c. Metode Estetik
Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
- d. Metode Simbolik
Adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.
- e. Metode Kontemplatif
Adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
- f. Metode Interaktif
Adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi

5. Penyimpanan dan Perawatan Koleksi Museum²³

Beberapa faktor yang dapat merubah kondisi atau yang dapat merupakan gangguan pada koleksi museum, adalah :

a. Iklim dan lingkungan

Iklim di Indonesia pada umumnya adalah lembab dan dengan curah hujan yang cukup banyak. Temperatur udara di antara 25 sampai 37 derajat celsius, dengan kadar kelembaban relatif (RH=Relative Humadity) antara 50 sampai 100 %. Iklim yang terlampau lembab ditambah faktor naik-turunnya temperatur menimbulkan suasana klimatologis yang menyuburkan tumbuh kembangnya jamur (*fungi*) dan bakteri tetapi iklim yang terlampau kering juga menimbulkan berbagai kerusakan.

Faktor lingkungan terbagi atas dua macam, yaitu: pertama *macro*, meliputi wilayah yang luas, dan yang kedua *micro*, yakni udara dan iklim di kota dan di dalam gedung museum. Umumnya udara di kota sudah tercemar dengan polusi. Cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak polusi tersebut adalah dengan memanfaatkan fungsi taman lindung.

b. Cahaya

Cahaya mempengaruhi benda koleksi yang ditampilkan pada museum. Untuk jenis koleksi seperti batu, logam, dan keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya tetapi untuk bahan organik seperti tekstil, kertas, peka terhadap pengaruh cahaya. Cahaya merupakan bentuk energi elektro-magnetik, memiliki dua jenis radiasi yang terlihat maupun tak terlihat. Ultra violet sangat membahayakan benda koleksi dan dapat menimbulkan perubahan bahan maupun warna. Lampu pijar dinyatakan paling

²³Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989.

banyak mengeluarkan ultra violet, sedangkan lampu *fluorescent* dinyatakan paling rendah kadar radiasinya.

c. Serangga dan Mikro-organisme

Cara mencegah untuk perusakan benda koleksi yang disebabkan oleh serangga ataupun mikro-organisme, yakni:

Fumigasi

Beberapa jenis zat kimia bisa menguap pada suhu biasadan akan menjadi gas yang mematikan bagi serangga, misalnya *paradichloro benzene, carbon disulphine, carbontetrachloride*. Fumigasi dapat dilakukan dalam ruang yang suhunya normal yang kedap udara.

Penyemprotan

Penyemprotan insektisida yang berupa larutan yang mengandung *DDT, gammexane, mercuric chloride*, dan lain-lain. Merupakan bahan-bahan insektisida yang memadai.

2.1.10 Metode Penyajian Koleksi

Standard teknik penyajian ini meliputi : Ukuran minimal Vitrin dan Panil, tata cahaya, tata warna, tata letak, tata pengamanan, tata suara, labeling dan foto penunjang. Metode yang dianggap baik sampai saat ini adalah metode berdasarkan motivasi pengunjung museum. Metode ini merupakan hasil penelitian beberapa museum di eropa dan sampai sekarang digunakan. Penelitian ini memakan waktu beberapa tahun, sehingga dapat diketahui ada 3 kelompok besar motivasi pengunjung museum, yaitu:

- a. Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan koleksi yang dipamerkan
- b. Motivasi pengunjung untuk menambah pengetahuan setelah melihat koleksi-koleksi yang dipamerkan
- c. Motivasi pengunjung untuk melihat serta merasakan suatu suasana tertentu pada pameran tertentu.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka untuk dapat memuaskan ke 3 motivasi tersebut, metode-metode yang dimaksud adalah :

- a. Metode penyajian artistik, yaitu memamerkan koleksi terutama yang mengandung unsur keindahan
- b. Metode penyajian intelektual atau edukatif, yaitu tidak hanya memamerkan koleksi objek, tetapi mengenai segala hal yang berkaitan dengan objek tersebut, misalnya : cerita mengenai asal usulnya, cara pembuatannya sampai fungsinya.
- c. Metode penyajian Romantik atau evokatif, yaitu memamerkan koleksikoleksi disertai semua unsur lingkungan dan koleksi tersebut berada.

Untuk penyajian objek pameran dibagi menjadi beberapa cara, yaitu :

1. Ditempel pada dinding

Gambar 6 Penempatan Koleksi



Sumber : gntechnologiescontractor.co.id

2. Sistem Panel

Gambar 7 Penempatan Koleksi



Sumber : gntechnologiescontractor.co.id

3. Dimasukkan dalam Kotak Kaca

Gambar 8 Penempatan Koleksi



Sumber : www.museum.pusaka.nias.com

4. Objek yang disangga

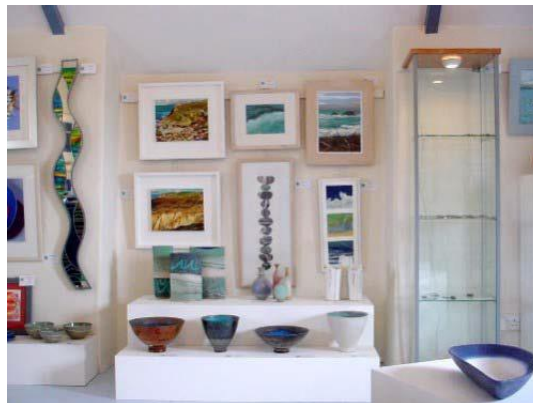
Gambar 9 Penempatan Koleksi



Sumber : www.id-mag.com

5. Menggunakan Split Level

Gambar 10 Penempatan Koleksi



Sumber : www.artinfo.com

6. Objek yang diletakkan dilantai

Gambar 11 Penempatan Koleksi



Sumber : www.recollections.nma.gov.au

2.1.11 Sistem dan Standar Pencahayaan. Penghawaan pada Museum

a. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada nilai iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

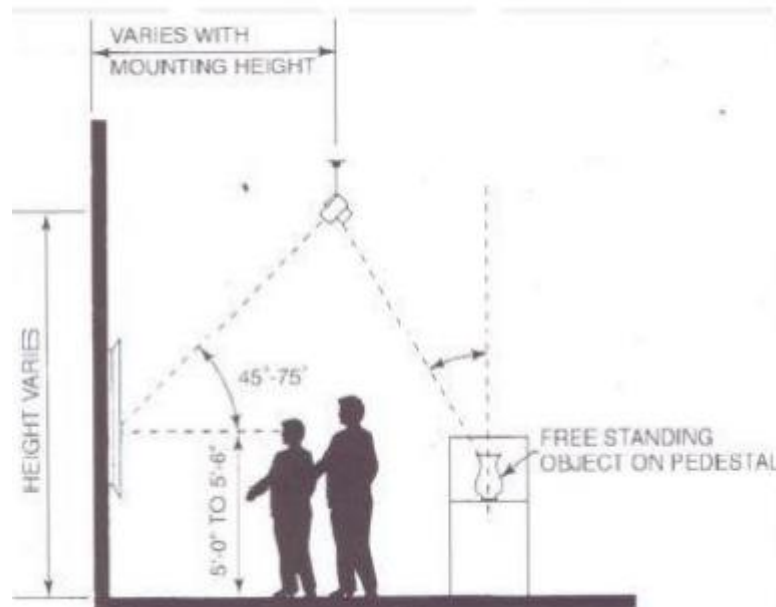
Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan Illumination Engineers Society Of North Amerika (Lighting Handbook For General Use). Pada area pameran, tingkat pencahayaan paling dominan dipermukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas (seperti hasil print dan foto), tingkat pencahayaan tidak boleh lebih dari 5 Footcandles (Fc).

Kebutuhan pencahayaan eksibisi akan berbeda sesuai jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran. Tujuannya mungkin untuk menerangi objek individu, bukan seluruh ruang.

Ruang pameran biasanya memiliki susunan track lighting berkualitas tinggi yang fleksibel. Tata letak akhir harus mempertimbangkan lokasi dinding non-permanen. Tata letak track lighting harus mengakomodasi letak dinding permanen dan dinding non-permanen:

- Untuk dinding pameran, sudut yang ideal biasanya antara 65 – 75 derajat.
- Semakin sensitif material koleksi, semakin sedikit pencahayaan yang perlu disediakan.

Gambar 12 Standar Jarak Pandang

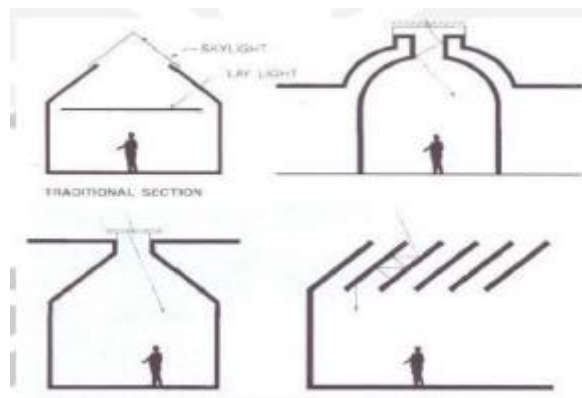


Sumber : Time Saver Standart

b. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai pengaruh besar untuk mendramatisir dan meramaikan desain dari sebuah bangunan

Gambar 13 Pencahayaan Alami



Sumber : Time Saver Standart

Pencahayaan alami dapat mengakibatkan kerusakan pada berbagai bahan koleksi. Ada beberapa benda yang tidak peka terhadap cahaya alami yaitu: batu, logam, keramik. tetapi bahan organik lainnya, seperti kain, kertas, koleksi ilmu hayati adalah bahan yang peka terhadap cahaya.

c. Penghawaan

Jenis penghawaan dibedakan menjadi 2 macam yaitu : penghawaan alami dan penghawaan buatan. Untuk museum ini digunakan sistem ACcentral, 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 suplai udara harus jauh dari tempat penerimaan barang (Loading Dock).

2.2 Tinjau Umum Bangunan Memorial Place

2.2.1 Pengertian Memorial place²⁴

Memorial atau tanda peringatan adalah sebuah objek yang berfungsi sebagai fokus untuk mengenang sesuatu, biasanya seseorang (yang telah meninggal dunia) atau suatu peristiwa yang pernah terjadi. Bentuk umum dari sebuah memorial mencakup objek marka tanah atau karya seni seperti pahatan, patung dan tugu.

Pengertian Tempat²⁵. Tempat umum adalah suatu tempat yang umumnya terdapat banyak orang yang berkumpul untuk melakukan suatu kegiatan baik secara sementara maupun secara terus menerus dan baik membayar maupun tidak membayar.

Jadi Memorial Place adalah suatu tempat yang di gunakan banyak orang untuk memperingati dan mengenang suatu peristiwa atau orang yang berkaitan dengan sejarah atau masa lalu.

2.3 Contoh Memorial Space

1. Tugu²⁶

Tugu adalah bangunan, biasanya menjulang, besar, atau tinggi yang terbuat dari batu, batu bata, atau bahan tahan rusak lainnya yang berfungsi sebagai tanda suatu tempat, peristiwa sejarah, atau orang yang terkait dengan tempat tugu berada. Tergantung fungsinya maka dikenal tugu peringatan (dibuat untuk memperingati suatu peristiwa bersejarah atau penting), tugu penanda jejak (dibuat sebagai marka tapak untuk membantu perjalanan/navigasi, gapura (sebagai tanda masuknya seseorang pada lingkungan terbatas tertentu), atau tugu patung (atau patung peringatan, untuk mengenang tokoh tertentu).

2. Bangunan Cagar Budaya²⁷

²⁴<https://kbbi.web.id/memorial>

²⁵<https://kbbi.web.id/tempat>

²⁶<https://id.wikipedia.org/wiki/Tugu>

²⁷<https://www.e-jurnal.com/2013/11/pengertian-cagar-budaya.html>

Pengertian Cagar Budaya beragam menurut para ahli. Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

3. Monumen²⁸

Monumen adalah jenis bangunan yang dibuat untuk memperingati seseorang atau peristiwa yang dianggap penting oleh suatu kelompok sosial sebagai bagian dari peringatan kejadian pada masa lalu. Seringkali monumen berfungsi sebagai suatu upaya untuk memperindah penampilan suatu kota atau lokasi tertentu.

2.4 Studi Preseden Museum

2.4.1 Museum Tsunami Aceh²⁹

Konsep Perancangan

Museum Tsunami Aceh adalah sebuah Museum untuk mengenang kembali peristiwa tsunami yang maha daysat yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2008 yang menelan korban lebih kurang 240,000 Orang. Perencanaan detail Museum ,situs dan monumen tsunami akan mulai pada bulan Agustus 2006 dan pembangunan akan dibangun diatas lahan lebih kurang 10,000 persegi yang terletak di Ibukota provinsi Nanggroes Aceh Darussalam yaitu Kotamadaya Banda Aceh dengan anggaran dana sekitar Rp 140 milyar dengan rincian Rp 70 milyar dari Badan Rehabilitasidan Rekonstruksi (BRR) untuk bangunan dan setengahnya lagi dari Departemen Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM) untuk isinya juga berisi berbagai benda peninggalan sisa tsunami.

Gambar 14 Studi Preseden

²⁸<https://kbbi.web.id/monumen>

²⁹<https://docplayer.info/35808972-Museum-tsunami-aceh-pengertian.html>



https://www.google.co.id/search?q=museum+tsunami+aceh&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi76tKX54biAhUPL6wKHb1CCxAQ_AUIDigB&biw=910&bih=416

Beberapa konsep dasar yang mempengaruhi perancangan Museum Tsunami antara lain: rumah adat Aceh, bukit penyelamatan (escape hill); gelombang laut (sea waves), tarian khas Aceh (saman dance), cahaya Tuhan (the light of God) dan taman untuk masyarakat (public park).

Interior Museum Tsunami Aceh

Di dalam bangunan juga terdapat ruang berbentuk sumur silinder yang menyortkan cahaya ke atas sebagai simbol hubungan manusia dengan Tuhannya. Dan juga didalamnya dibangun sebuah taman terbuka bagi masyarakat yang bisa diakses dan dipergunakan setiap saat sebagai respon terhadap konteks urban.

Untuk membangkitkan kenangan lama akan tragedi tsunami. Tata letak ruangan di dalam museum dirancang secara khusus. Yaitu adanya urutan-urutan (sequence) ruang di bangunan yang harus dilalui pengunjung dirancang secara seksama. Hal ini untuk menghasilkan efek psikologis yang lengkap tentang persepsi manusia akan bencana tsunami. Untuk mewujudkannya ruang dirancang dalam tiga zona yakni: spaces of memory, spaces of hope dan spaces of relief.

1. Spaces of Memory

Pada zona spaces of memory direalisasikan dalam tsunami passage dan Memorial Hall. Area penerima tamu (tsunami passage) di museum ini berupa koridor sempit berdinding tinggi dengan air terjun yang bergemuruh untuk mengingatkan betapa menakutkannya suasana di saat terjadinya tsunami. Sedangkan Memorial Hall merupakan area di bawah tanah yang menjadi sarana interaktif untuk mengenang sejarah terjadinya tsunami. Pada Aceh Memorial Hall ini juga dilengkapi dengan pencahayaan dari lubang-lubang sebuah reflecting pool yang berada di atasnya.

Gambar 15 Studi Preseden



<https://docplayer.info/35808972-Museum-tsunami-aceh-pengertian.html>

2. Zona Spaces of Hope

Sedangkan pada zona spaces of hope diwujudkan dalam bentuk Blessing Chamber dan Atrium of Hope. Blessing Chamber merupakan ruang transisi sebelum memasuki ruang-ruang kegiatan non memorial. Ruang ini berupa sumur yang tinggi dengan ribuan nama-nama korban terpatri di dinding. Sumur ini diterangi oleh skylight berbentuk lingkaran dengan kaligrafi Allah SWT sebagai makna hadirnya harapan bagi masyarakat Aceh. kemudian atrium of hope berupa ruang atrium yang besar sebagai simbol dari harapan dan optimisme menuju masa depan yang lebih baik. Pengunjung akan menggunakan ramp melintasi kolam dan atrium untuk merasakan suasana hati yang lega. Atrium dengan reflecting pool ini bisa diakses secara visual kapan saja namun tidak bisa dilewati secara fisik.

Gambar 16 Studi Preseden



<https://docplayer.info/35808972-Museum-tsunami-aceh-pengertian.html>

3. Spaces of Relief

Untuk zona spaces of relief diterjemahkan dalam the hill of light dan escape roof. The hill of light merupakan taman berupa bukit kecil sebagai sarana penyelamatan awal terhadap tsunami. Taman publik ini dilengkapi dengan ratusan tiang obor yang juga dirancang untuk meletakkan bunga dukacita sebagai tanda personal space. Jika seluruh obor dinyalakan maka bukit ini akan dibanjiri oleh lautan cahaya. Sangat personal sekaligus komunal. Sedang escape roof merupakan atap bangunan yang dirancang berupa rooftop yang bisa ditanami rumput atau lansekap. Atap ini juga dirancang sebagai area evakuasi bila pada suatu hari terjadi bencana banjir dan tsunami.

Gambar 17 Studi Preseden



<https://docplayer.info/35808972-Museum-tsunami-aceh-pengertian.html>

2.4.2 Museum at Prairiefire³⁰

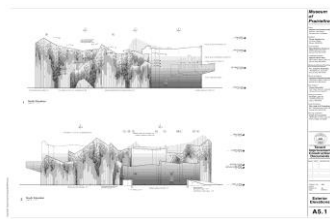
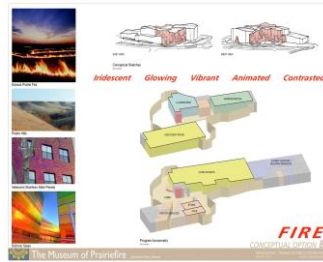
Arsitek	: Verner Johnson
Lokasi	: Overland Park, KS, United State
Tipologi	: Museum
Luas	: 41500.0 ft ²
Tahun Project	: 2014

Deskripsi teks disediakan oleh arsitek. Apa manfaat yang bisa dibawa oleh desain museum ke lingkungan urban sprawl baru yang terfragmentasi, tidak khas, dan sering dikritik? Dalam mengatasi tantangan ini, proyek ini menggunakan arsitektur untuk mengemas potensi sosial laten dari tipologi museum dengan cara yang mengubah pinggiran kota. Dengan secara simbolis mewujudkan kisah wilayah tersebut dan melibatkan orang-orang secara emosional dengan arsitekturnya, Museum ini adalah kendaraan untuk menghubungkan orang secara spiritual ke tempat mereka tinggal, memberikan rasa komunitas pada lingkungan pinggiran kota.

Konsep desain membangkitkan citra salah satu aspek paling unik dari wilayah Kansas lokal: kebakaran padang rumput tallgrass. Dari duduk, hingga massa, bentuk, bahan, dan perincian, semua keputusan desain mengembangkan konsep ini. Bergulir 'bukit' dari batu membentuk lanskap latar belakang untuk 'garis api' yang semarak. Bahan-bahan yang berubah secara dinamis dalam warna dan pantulan membuat api ini menjadi hidup: panel baja stainless berwarna-warni dengan warna-warni yang dicampur dengan kaca dichroic yang inovatif. Terletak di taman lahan basah langsung dari jalan raya utama, Museum ini adalah bangunan tanda tangan dari pengembangan pertunjukan kerja langsung seluas 60 hektar.

³⁰<https://www.archdaily.com/901648/museum-at-prairiefire-verner-johnson>

Gambar 18 Studi Preseden



Sumber : <https://www.archdaily.com/901648/museum-at-prairiefire-verneraf197cc711d00104c-museum-at-prairiefire-verner-johnson-conceptual-option-b>