

BAB II

TINJAUAN MUSEUM DAN GALERI

II.1 Tinjauan Museum

II.1.1 Pengertian Museum

Asal kata museum adalah “Mouseion” yang dalam bahasa Yunani berarti kuil bagi sembilan Dewi Muze, yang merupakan perlambangan ilmu dan kesenian. (arkeologiindonesia.com, 2019). Sedangkan pengertian museum adalah gedung yang berfungsi menjadi tempat untuk memamerkan benda-benda peninggalan sejarah ataupun seni yang mana patut mendapatkan perhatian masyarakat umum (KBBI).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 66 Tahun 2015, museum merupakan lembaga yang fungsinya melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya pada masyarakat. Sedangkan *Internasional Council of Museum (ICOM)* menyatakan, museum merupakan lembaga non profit yang sifatnya terbuka untuk umum dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dan perkembangannya serta tugasnya yang berupa pengumpulan, penelitian, pelestarian, pengkomunikasian, dan memamerkan warisan dari sejarah manusia.

II.1.2 Klasifikasi Museum

The international Council of Museum (ICOM) mengklasifikasikan museum menjadi 6 kategori, yaitu :

1. Museum Seni
2. Museum Sejarah dan Arkeologi
3. Museum Etnografi
4. Museum Ilmu Alam
5. Museum IPTEK
6. Museum Khusus

Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi dalam 3 kategori, yaitu :

1. Museum Nasional, museum yang tingkatan koleksinya bertaraf nasional. Umumnya museum ini mengkoleksi benda-benda dari berbagai daerah di suatu negara.
2. Museum Regional, museum yang tingkatan koleksinya hanya bertaraf daerah/regional sehingga benda yang dikoleksipun berasal dari regional setempat.

3. Museum Lokal, museum yang tingkatan koleksinya bertaraf daerah saja sehingga benda yang dikoleksipun pada umumnya adalah warisan dan budaya yang berasal dari daerah setempat.

II.1.3 Tugas dan Fungsi Museum

1. Tugas Museum

- a) *Internasional Council of Museum (ICOM)* mendefinisikan museum sebagai suatu badan yang tugas dan kegiatannya yaitu melakukan pameran dan penerbitan hasil-hasil penelitian serta pengetahuan tentang benda-benda yang berhubungan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
- b) Mengumpulkan benda-benda koleksi dan merawat sehingga bisa digunakan untuk mengedukasi pengunjung baik siswa maupun masyarakat melalui berbagai cara, seperti melalui pameran, menerbitkan buku, seminar, diskusi ataupun lomba yang berhubungan dengan museum.
- c) Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 66 Tahun 2015 Pasal 2, museum mempunyai tugas pendidikan, mengkaji, dan kesenangan.

2. Fungsi Museum

Dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 , terdapat 2 fungsi besar dari museum, yaitu :

- a) Tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut :
 - < Penyimpanan, meliputi mengumpulkan benda untuk dijadikan koleksi sehingga bisa dicatat dengan sistem penomoran yang kemudian ditata dalam koleksi.
 - < Perawatan, meliputi kegiatan-kegiatan dengan tujuan mencegah kerusakan koleksi.
 - < Pengamanan, meliputi kegiatan melindungi koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam maupun ulah manusia.
- b) Sumber informasi, kegiatan yang dilakukan oleh museum adalah pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
 - < Penelitian, pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - < Penyajian, aspek pelestarian dan pengamanan harus tetap diperhatikan dalam menyajikan koleksi.

Menurut Majalah Ilmu Permuseum tahun 1998 (*A Good Museum includes These Basic Function*) museum memiliki 9 fungsi utama, yaitu :

1. Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.

2. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum.
5. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan budaya dan alam.
7. Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

II.1.4 Kegiatan Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 66 Tahun 2015 Pasal 1, kegiatan yang terjadi di dalam museum, yaitu :

1. Registrasi, mencatat sekaligus mendokumentasikan benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, maupun struktur cagar budaya atau bukan cagar budaya yang telah ditetapkan menjadi koleksi.
2. Inventaris, mencatat koleksi ke dalam buku inventaris
3. Pengelolaan, upaya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan koleksi melalui kebijakan pengaturan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan yang dilakukan secara terpadu untuk kepentingan kesejahteraan masyarakat.
4. Pengkajian, kegiatan ilmiah dengan tujuan mendapatkan data, informasi maupun keterangan yang akan digunakan untuk kepentingan pelestarian yang dilakukan berdasarkan kaidah dan metode yang sistematis.
5. Pemanfaatan, melestarikan koleksi sehingga bisa didayagunakan demi kepentingan masyarakat.

II.1.5 Struktur Organisasi Museum

Poin penting dalam keberhasilan suatu museum adalah struktur organisasi museum. Karena itu diharapkan museum memiliki struktur organisasi yang baik dan sesuai dengan tema yang akan diusung oleh museum tersebut. Berdasar Departemen Kebudayaan dan Pariwisata (2007), struktur organisasi yang umumnya dimiliki oleh museum, yaitu:

1. Kepala / Direktur Museum
2. Kepala Bagian Tata Usaha Museum
3. Kepala Bagian Kuratorial
4. Kepala Bagian Konservasi dan Preparasi
5. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi
6. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi
7. Perpustakaan

II.1.6 Benda-Benda Koleksi Museum

Berdasarkan Dirjen Kebudayaan Direktorat Permuseuman, benda-benda koleksi yang dipamerkan di museum harus memenuhi kriteria tertentu yaitu :

1. Memiliki nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika).
2. Asal usulnya mampu dijelaskan baik secara historis, geografis, maupun fungsi.
3. Bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografisnya harus dapat diidentifikasi.
4. Jika benda tersebut berbentuk bangunan yang memiliki nilai sejarah maka benda itu harus dapat dijadikan monumen.
5. Merupakan benda asli, bukan tiruan.
6. Memiliki nilai keindahan (*master piece*).
7. Unik dan tiada duanya.
8. Apabila benda tersebut berbentuk dokumen, maka harus dapat dijadikan dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah.

II.1.7 Standar Ruang Pamer

II.1.7.1 Persyaratan Ruang

Untuk dapat memamerkan karya seni, benda-benda budaya maupun ilmu pengetahuan, maka ruangan haruslah memenuhi persyaratan berikut (Data Arsitek jilid 2; 250) :

1. Terhindar dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kering, dan sinar matahari yang kuat serta debu.
2. Menampilkan karya dengan pencahayaan terbaik, pada umumnya koleksi dibagi menjadi :
 - a) Benda -benda koleksi untuk studi (misal: ukiran dan gambaran tangan) diletakkan dalam lemari kaca dengan kedalaman 80 cm dan tinggi 1,6 meter.
 - b) Benda -benda koleksi yang dipajang, seperti lukisan, patung, dan perabot.

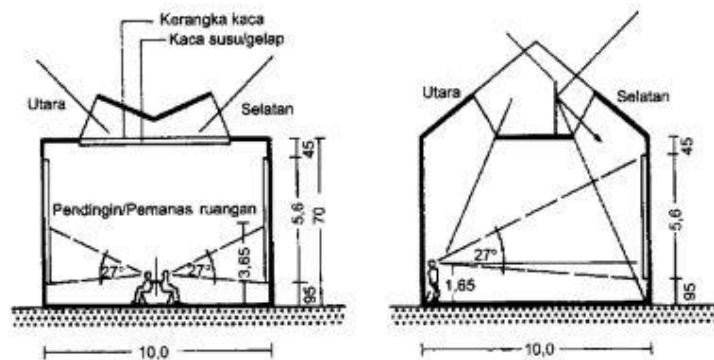
II.1.7.2 Standar Luas Ruang Objek Pamer

Untuk memamerkan lukisan-lukisan yang besar di mana ukuran lukisan mempengaruhi ukuran ruang maka diperlukan lebih banyak ruang dinding dibandingkan dengan ruang yang besar. Sudut pandang normal adalah 27° dan 54° hal ini dapat disesuaikan terhadap lukisan dengan memberikan cahaya dengan jarak 10 meter di mana lukisan tergantung setinggi 4,9 meter di atas ketinggian mata normal serta sekitar 70 cm di bawahnya (Data Arsitek jilid 2; 250).

Ruang yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3 - 5 m ² luas dinding
Patung	6 - 10 m ² luas lantai
Benda-benda kecil / 400 keping	1 m ² ruang lemari kabinet

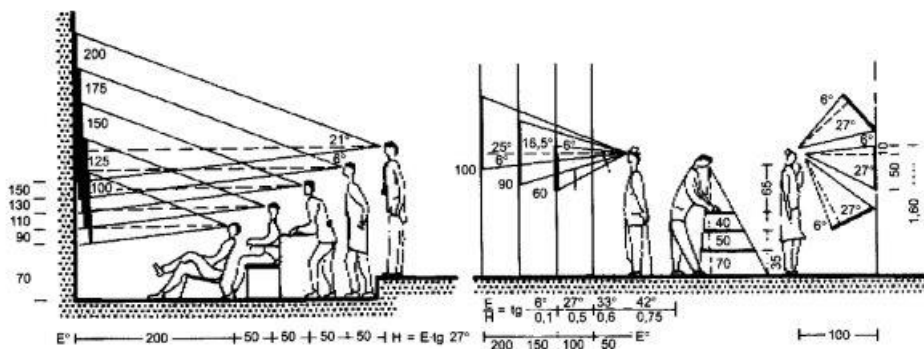
Tabel 2 1 Standar Luas Objek Pamer

Sumber : Data Arsitek Neufert jilid 2; 250



Gambar 2 1 Ruang dengan ukuran yang baik

Sumber : Data Arsitek Neufert jilid 2; 250

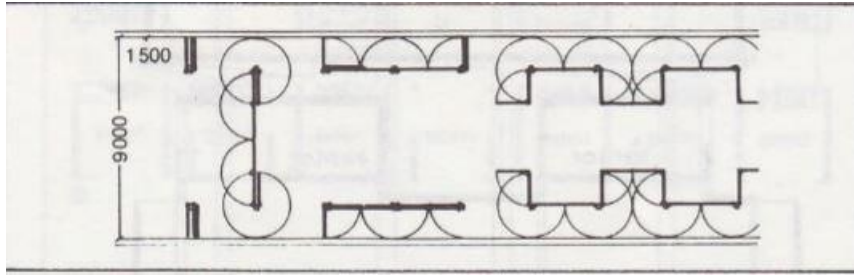


Gambar 2 2 Sudut pandang dengan jarak pandang dan tinggi/luas serta jaraknya

Sumber : Data Arsitek Neufert jilid 2; 250

II.1.7.3 Tata Letak Ruang

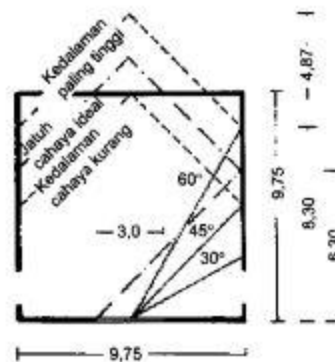
Denah jalur sirkulasi ruang masuk tidak selalu berkesinambungan menuju keluar. Ruang-ruang samping umumnya berfungsi sebagai ruang pengepakan, pengiriman, bengkel kerja untuk pemugaran, serta ruang kuliah (Data Arsitek jilid 2; 250).



Gambar 2 3 Gudang penyimpanan koleksi

Sumber : Data Arsitek Neufert jilid 2; 250

Ruang pameran yang pencahayaannya dari samping maka tempat untuk menggantung lukisan yang baik yaitu antara 30° dan 60° dengan ketinggian ruangan 6,7 meter dan tinggi ambang 2,12 meter untuk lukisan yang panjangnya 3,04 hingga 3,65 meter (Data Arsitek jilid 2; 250).



Gambar 2 4 Ruang pameran dengan sebagian cahaya

Sumber : Data Arsitek Neufert jilid 2; 250

II.2 Tinjauan Galeri

II.2.1 Pengertian Galeri

Galeri merupakan selasar, tempat ataupun gedung yang oleh seseorang ataupun sekelompok seniman digunakan untuk pameran karya mereka (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

II.2.2 Jenis-Jenis Galeri

Jenis-jenis galeri dapat dibedakan sebagai berikut : (Arsimedia, 2019)

1. Galeri di Dalam Museum

Galeri khusus yang difungsikan sebagai pameran benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah ataupun kelangkaan.

2. **Galeri Kontemporer**
Galeri yang difungsikan untuk tujuan komersial serta milik perorangan.
3. *Vanity Gallery*
Galeri yang fungsi kegiatan di dalamnya tidak selalu berhubungan dengan karya seni tetapi dapat berubah, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. **Galeri Arsitektur**
Galeri yang difungsikan untuk pameran hasil karya di bidang arsitektur.
5. **Galeri Komersial**
Galeri yang dimiliki oleh perorangan dan bertujuan untuk mencari keuntungan pribadi dengan menjual hasil karya.

Galeri Nyoman Lempad nantinya akan termasuk ke dalam galeri di dalam museum yang mana galeri ini akan memamerkan karya seni dari penerus Nyoman Lempad baik berupa karya 2D maupun 3D.

II.2.3 Tujuan Galeri

Tujuan galeri menurut Kepala Kantor Wilayah Perdagangan (Kakanwil) ialah memberi informasi kepada pengunjung atau konsumen mengenai benda dan karya seni maupun produk industri dengan cara dipajang atau dipamerkan dengan harapan dapat membantu seniman-seniman yang belum mampu menggelar pameran tunggal untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

II.2.4 Fungsi Galeri

Menurut Kepala Kantor Wilayah Perdagangan (Kakanwil), galeri memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Tempat di mana barang seni dapat dipromosikan.
2. Tempat mengembangkan pasar bagi para seniman.
3. Tempat pelestarian sekaligus memperkenalkan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
4. Tempat membina usaha maupun organisasi usaha antara seniman dan pengelola.
5. Jembatan yang bertujuan mengembangkan eksistensi kewirausahaan.
6. Salah satu obyek pengembangan pariwisata nasional.

II.2.5 Persyaratan Ruang Pameran Galeri

Ruang pameran yang memiliki fungsi sebagai tempat memamerkan ataupun menampilkan karya seni pada galeri harus memenuhi beberapa syarat (Neufert, 2002, hal. 250), yaitu :

1. Terhindar dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kering, dan sinar matahari yang kuat serta debu.
2. Pencahayaan secukupnya serta sesuai dengan standar.

3. Penghawaan disesuaikan dengan standar kecepatan angin dalam ruang dan standar pertukaran udara dalam ruang sehingga angin di dalam ruangan tidak mengganggu baik karya maupun penikmat karya.
4. Tampilan *display* harus menarik serta mudah untuk melihatnya.

II.2.6 Tata Cara *Display* Koleksi Galeri

terdapat tiga macam cara penataan atau *display* benda koleksi (Tutt & Adler, 1979) , yaitu :

1. *In Showcase*

Untuk objek koleksi yang berdimensi kecil akan memerlukan tempat *display* berupa kotak transparan serta memiliki fungsi untuk melindungi sekaligus meng*highlight* tema benda koleksi tersebut.



Gambar 2 5 *In Showcase*

Sumber : <https://www.artgalleryofhamilton.com/artists-dream-showcase-vuillard/>

2. *Free Standing on The Floor or Plinth or Supports*

Untuk objek yang berdimensi besar maka dapat membuat ruang khusus atau batasan dari *display* yaitu dengan cara membuat perbedaan ketinggian pada lantai yang secara tidak langsung akan menjadi pembatas ruang secara tak kasat mata. Umumnya karya seni berupa patung ataupun instalasi.

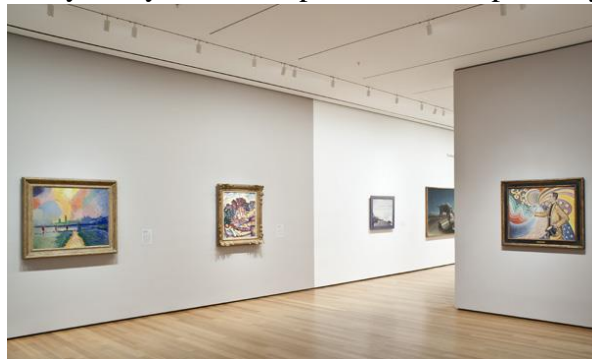


Gambar 2 6 Free standing on the floor

Sumber : <https://meramuda.com/food-travel/museum-museum-di-jakarta-dengan-spot-foto-instagramable/>

3. *On Wall or Panels*

Cara ini pada umumnya digunakan untuk memamerkan karya seni 2 dimensi, karya seni diletakkan di bidang vertikal baik permanen maupun temporer. Umumnya karya seni berupa lukisan ataupun karya fotografi.



Gambar 2 7 On wall or panels

Sumber: https://www.moma.org/explore/inside_out/2010/03/11/small-steps-lead-to-bigger-changes-moma-s-shifting-wall-colors/

II.2.7 Penggolongan Jenis Pameran

Penggolongan tentang jenis pameran yang disediakan dapat ditentukan dengan berbagai dasar (Putra, 2012), yaitu :

1. Berdasarkan dari sifat penyelenggaraannya
 - a) Pameran Tetap
Pameran yang berlangsungnya relatif lama yaitu berbulan-bulan (3-5 bulan) bahkan hingga tahunan yang dilakukan dengan sistem penataan produk berupa unit-unit *showroom*, *panel*, dan *mock-u*.
 - b) Pameran Temporal
Pameran yang berlangsungnya relatif pendek (1-2 minggu) namun terkadang bisa hingga 1 bulan, lama berlangsung pameran bergantung pada pihak sponsor selaku panitia yang menyelenggarakan *event* pameran.
2. Berdasarkan dari pelaku atau pihak penyelenggara
 - a) Pameran Tunggal
Pameran yang dilakukan hanya oleh satu orang seniman dengan menggelar karya pribadinya.
 - b) Pameran Bersama
Pameran yang dilakukan oleh beberapa seniman secara bersama dengan mengambil satu tema. Umumnya yang melakukan adalah seniman muda
3. Berdasarkan wilayah jangkauan seniman
 - a) Pameran Lokal
Pameran yang dilaksanakan oleh seniman dari Bali maupun oleh akademisi.
 - b) Pameran Nasional
Pameran yang dilaksanakan oleh seseorang ataupun sekelompok seniman terkenal Indonesia.
 - c) Pameran Internasional
Pameran yang diikuti oleh beberapa seniman terkenal mancanegara di dunia.
4. Berdasarkan dari bentuk/materi objek yang dipamerkan
 - a) Dua dimensi (2D), bentuk obyek pamer yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar sehingga untuk dapat melihatnya hanya dapat dilakukan melalui satu sisi.
 - b) Tiga dimensi (3D), bentuk obyek pamer yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi sehingga bisa dilihat dari segala arah.
5. Berdasarkan dari fasilitas yang disediakan
 - a) Pameran Tetap
 - ◁ *Showroom*, menggunakan sistem modul ruang yang ukurannya telah disesuaikan dengan obyek yang akan dipamerkan sehingga besar modulnya bervariasi.
 - ◁ *Panel Promotion*, memiliki unit ruang pamer / display terkecil.
 - ◁ *Mock-Up*, terdapat ruang yang fungsinya untuk memamerkan obyek barang yang merupakan sampel/ccontoh

dalam satu ruang yang dilengkapi dengan karya seni yang memiliki skala yang sebenarnya.

- b) Pameran Temporal
Exhibition *Hall* dan *Area Kavling Pamer*, pameran yang menyediakan kapling-kapling pameran yang telah disesuaikan dengan modul kebutuhan dan tuntutan obyek pameran.
- 6. Berdasarkan dari tempat/area penyelenggaraan
 - a) *Area Outdoor*, pameran yang dilakukan di luar bangunan atau ruang terbuka (*open space*).
 - b) *Area Indoor*, pameran yang dilakukan di dalam bangunan.
- 7. Berdasarkan dari tata letak obyek karya seni yang dipamerkan
 - a) Digantung
 - b) Ditempelkan di dinding dan plafon
 - c) Diletakkan di lantai (*split level*)
 - d) Sistem panel
 - e) Disangga (materi masif, rak/lemari, kotak kaca, dan lainnya)
- 8. Berdasarkan dari tata letak obyek karya seni rupa yang dipamerkan
 - a) Sejajar dengan pengamat
 - b) Di bawah pengamat
 - c) Di atas pengamat

Galeri Nyoman Lempad nantinya akan menjadi pameran temporer serta dapat berupa pameran tunggal maupun pameran kelompok dengan bentuk objek yang dipamerkan adalah 2D dan 3D.

II.3 Studi Preseden

II.3.1 Museum Affandi

Lokasi	: Yogyakarta, Indonesia
Arsitek	: Affandi
Luas bangunan	: 3500 m ²
Tahun	: 1974



Gambar 2 8 Museum Affandi

Sumber: <https://www.justgola.com/a/affandi-museum-3618829>

Museum Affandi adalah museum yang dirancang langsung oleh Affandi, museum ini terbagi menjadi 3 bangunan galeri. Ketiga galeri ini dibangun secara bertahap oleh Affandi dengan menggunakan hasil penjualan karyanya. Arsitektur dari atap museum ini memiliki makna tersendiri yang berasal dari kehidupan Affandi, ketika kecil ia memiliki 2 saudara perempuan namun mereka bertiga menderita cacar yang mematikan, di mana pengobatan masih sederhana. Agar tidak dikerubungi oleh lalat, maka mereka tidur berlasa dan berselimut daun pisang. Dua saudara kandungnya tersebut wafat, namun Affandi selamat.

Setiap galeri memiliki fungsi masing-masing. Galeri pertama berisikan lukisan-lukisan yang mengisahkan sejarah hidup Affandi dan keluarganya, mulai dari kehidupan Affandi yang bercerita bahwa ia tidak mengetahui seperti apa ayahnya sehingga menggambarnya sebagai bayang-bayang. Kemudian lukisan ibunya yang menggambarkan kesedihan ibunya ketika akan berpisah dengan Affandi ketika ia ingin belajar ke India. Terdapat pula lukisan istri tercinta bersama buah hati mereka yang bernama Kartika dan kelak menjadi pelukis mengikuti Affandi.



Gambar 2 9 Galeri I yang berisi karya kisah hidup Affandi

Sumber: <https://www.yogyes.com/en/yogyakarta-tourism-object/arts-and-culture/affandi/>

Galeri kedua terdiri dari 2 lantai, lantai 1 berisi lukisan-lukisan yang dijual yang tidak hanya karya Affandi tetapi pelukis-pelukis lain pula seperti Basuki Abdullah, Popo Iskandar, Hendra, Rusli, Fajar Sidik, dan masih banyak lagi sedangkan lantai 2 merupakan tempat penyimpanan karya sehingga tidak boleh diakses oleh pengunjung. Galeri ketiga terdiri dari 2 lantai dan 1 basement, lantai 1 dikhususkan sebagai tempat memajang lukisan Maryati yang merupakan istri tercintanya, Kartika dan anak dari istri kedua Affandi, Rubiyem yang bernama Juki Affandi, sedangkan lantai 2 berfungsi sebagai ruang restorasi dan basement digunakan sebagai ruang penyimpanan.



Gambar 2 10 Galeri II yang berisi karya milik Affandi dan pelukis lainnya yang dijual

Sumber: <https://www.yogyes.com/en/yogyakarta-tourism-object/arts-and-culture/affandi/>



Gambar 2 11 Galeri III yang berisi karya Keluarga Affandi

Sumber: <https://www.yogyes.com/en/yogyakarta-tourism-object/arts-and-culture/affandi/>

II.3.2 Jewish Museum Berlin

Lokasi : Berlin, Jerman
Arsitek : Studio Libeskind
Luas bangunan : 15.500m²
Tahun : 1999

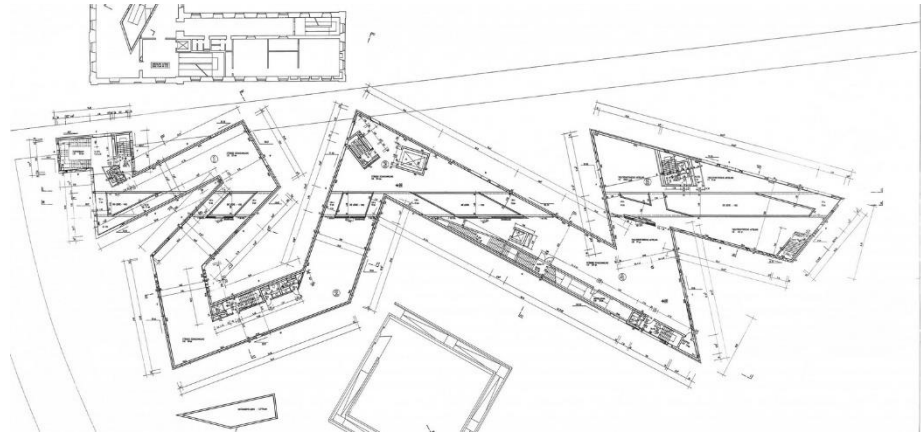


Gambar 2 12 Jewish Museum Berlin

Sumber: <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>

Jewish Museum Berlin adalah sebuah museum dengan desain yang menggambarkan kehidupan orang Yahudi sebelum, pada masa, dan hingga setelah peristiwa pembantaian. Dalam mendesain museum ini Daniel Libeskind menggunakan pendekatan naratif dengan menggambarkan kembali ingatan atau sebuah peristiwa melalui bahasa spasial. Pendekatan ini dapat dianggap lebih

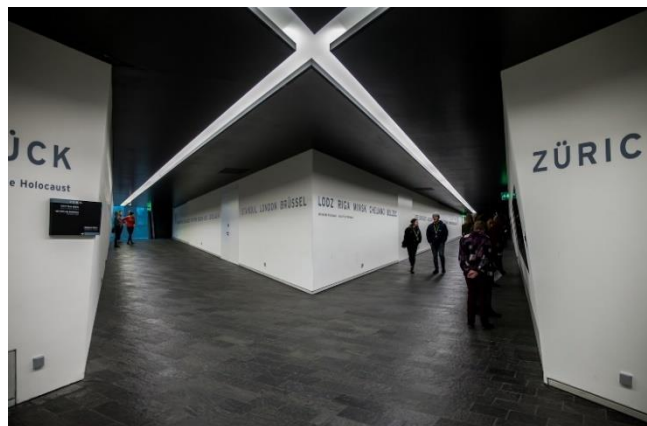
memfokuskan ke ruang dari pada ke fungsi bangunan yaitu dengan mengkomunikasikan antara pengunjung dengan ruang dengan mengekspresikan ingatan atau peristiwa ke dalam narasi spasial.



Gambar 2 13 Denah sekaligus letak void pada Jewish Museum Berlin

Sumber: <https://www.archdaily.com/91273/ad-classics-jewish-museum-berlin-daniel-libeskind>

Daniel mendesain bentuk dari 2 garis yaitu garis zigzag yang terlihat dan garis lurus yang terlihat, perpotongan antara 2 garis itu membuat beberapa rangkaian *void*, yang di dalamnya tidak terdapat apapun. Untuk menggambarkan ulang pengasingan warga Berlin Yunani dan korban dari *Holocaust* Daniel menggunakan *void*, void yang dichayai oleh *skylight* ini melambangkan sesuatu yang tidak mampu dihadirkan atau dipamerkan dalam museum.



Gambar 2 14 Tiga jalur pada Jewish Museum

Sumber : <https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>

Tiga Jalur pada Jewish Museum ini melambangkan 3 pengembangan sejarah dari kehidupan penduduk Yunani di Jerman, yaitu Sumbu Pengasingan, Sumbu *Holocaust*, dan Sumbu Keberlanjutan.



Gambar 2 15 Void dari menara *holocaust*

Sumber : Journal Narrative and the Substance of Architectural Spaces: The Design of Memorial Architecture as an Example by Ching-Pin Tseng

Void pada menara *holocaust* di mana satu-satunya cahaya yang terlihat pada ruangan yang gelap. *Void* ini dapat ditafsirkan oleh pengunjung secara bebas sebagai pengertian dasar *holocaust*, sesuatu yang seharusnya berada di sana tetapi sulit untuk dilihat maupun disentuh. Dalam Jewish Museum, konsep dari *void* adalah tidak hanya dilambangkan secara spasial tetapi juga secara psikologi.

Daniel menyatakan bahwa ketika pengunjung ingin berpindah dari 1 ruangan ke ruangan lain, mereka harus melintasi jembatan yang terdapat *void* yang merupakan perwujudan ketidakhadiran. *Void* tidak hanya melambangkan ketidakberlanjutan sejarah dari warga Berlin, namun juga lambang dari ketidakhadiran sekaligus tempat untuk bermeditasi dan menunjukkan cahaya alami yang menerangi di dalam kegelapan yang berfungsi pula untuk membuat interpretasi spasial pengunjung secara fleksibel.

Desain museum ingin mewujudkan hubungan baru antara program dan ruang arsitektur, yaitu ruang *void* melambangkan sebuah wadah obyek spasial yang menampung cerita naratif dari *Holocaust* sekaligus karakter subyektif yang menyampaikan pembantaian Berlin Yunani pada *Holocaust* dan merangsang imajinasi pengunjung akan harapan masa depan.



Gambar 2 16 Taman pengasingan yang terdiri dari 49 balok beton

Sumber : <https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>



Gambar 2 17 Taman pengasingan yang merupakan simbol dari harapan

Sumber : <https://www.jmberlin.de/en/libeskind-building>

Jalur Pengasingan mengarahkan pengunjung ke Taman Pengasingan yang berada di luar bangunan Jewish Museum. Tanah yang miring dari Taman Pengasingan akan memberi pengunjung perasaan pusing dan disorientasi. Hal ini agar pengunjung merasakan pengalaman spasial dari kurangnya orientasi dan ketidakstabilan yang dirasakan emigran yang dipaksa keluar dari Jerman.

II.3.3 Chichu Art Museum

Lokasi : Naoshima, Jepang
Arsitek : Tadao Ando Architects & Associates
Tahun : 2004



Gambar 2 18 Chichu Art Museum

Sumber : <http://benesse-artsite.jp/en/art/chichu.html>

Chichu Art Museum adalah museum yang terletak di Naoshima, Jepang. Dalam mendesain sang arsitek, Tadao Ando mendesain museum tersebut terkubur di dalam tanah agar tetap menjaga suasana dan keindahan alam sekitar di lokasi eksisting.

Chichu Art Museum didedikasikan menjadi pameran permanen untuk 3 orang, yaitu seniman impresionis Claude Monet dan seniman kontemporer Walter de Maria dan James Turrell. Dikarenakan pameran permanen sehingga arsitektur dan karya seni tidak dapat dipisahkan terlebih bangunan yang secara tidak langsung menjadi karya seni Tadao Ando. Dengan gaya arsitekturnya yang minimalis dan material beton tanpa *finishing*.



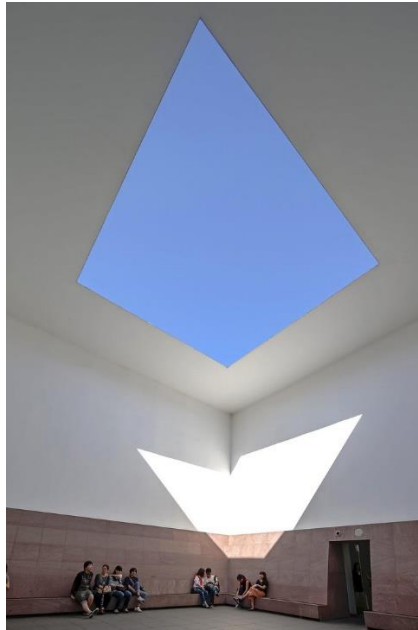
Gambar 2 19 Galeri De Maria

Sumber : <https://www.studiointernational.com/index.php/the-chichu-art-museum/>



Gambar 2 20 Galeri Claude Monet

Sumber : <https://www.studiointernational.com/index.php/the-chichu-art-museum/>



Gambar 2 21 Galeri James Turrell

Sumber : <https://www.studiointernational.com/index.php/the-chichu-art-museum/>



Gambar 2 22 Ciri khas Tadao Ando dengan material tidak *difinishing*

Sumber : <http://benesse-artsite.jp/en/art/chichu.html>

Pada ruang Walter de Maria, Karya seni akan diletakkan di dinding beton tanpa *finishing* dengan tangga yang besar yang akan memancarkan warna keemasan dari karya seni sehingga membuat suasana ruang menjadi religius.

Kemudian adanya bola granit yang dipoles yang menjadi fokus perhatian dikarenakan terdapat perbedaan antara dinding yang tidak *difinishing* dengan karya seni berupa bola granit yang dipoles.

Pada ruang Monet, dibuat dengan dinding plester dengan ujung melingkar dan lantai paving marmer yang menciptakan kesan bahwa pengunjung menghadapi bunga lili Monet di suatu tempat di luar angkasa. Kemudian pada ruang Turrell, pengunjung akan merasa dekat dengan langit. Pengunjung akan diajak untuk duduk dan memandang ke persegi yang terbuka langsung ke langit yang selalu berubah dan selalu indah, karya seninya adalah langit tersebut.

Pada museum ini seni akan dirasakan oleh seluruh tubuh pengunjung. Secara natural, tidak mungkin untuk merasakan seni dengan cara seperti ini tanpa adanya bantuan ruang arsitektural.

II.3.4 Kesimpulan Studi Preseden

- ◁ Rancangan museum dapat berfungsi sebagai penguat karya-karya dalam museum maupun dapat berfungsi sebagai bahasa spasial yang ingin disampaikan oleh sang arsitek kepada para pengunjung, pengertian atau pemahaman pengunjung tentang bahasa spasial yang didapat dapat berbeda-beda setiap orang. Pada Jewish Museum, bahasa spasial ini disampaikan melalui permainan bentuk, sirkulasi, maupun cahaya.
- ◁ Karya- karya yang dipamerkan di dalam museum sebaiknya dibagi per ruang, berdasarkan tema ataupun waktunya.
- ◁ Galeri berisi karya yang dipajang secara permanen maupun temporer sehingga membutuhkan ruang penyimpanan maupun ruang restorasi. Ruang-ruang pendukung tersebut sebaiknya diletakkan di dalam 1 massa bangunan dengan galeri sehingga karya dapat disimpan kapanpun tidak peduli dengan cuaca.