

## **BAGIAN II KAJIAN TEORI**

### **2.1 Tinjauan Museum**

#### **2.1.1 Definisi Museum**

- a. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015, museum merupakan lembaga yang mempunyai fungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan menyampaikannya kepada masyarakat.
- b. Menurut konferensi *International Council of Museums* (ICOM) di Praha pada 24 Agustus 2022, museum merupakan lembaga non profit yang bertujuan melayani masyarakat dengan kegiatan penelitian, pengumpulan, pelestarian, penafsiran, dan pameran warisan berwujud dan tak berwujud. Museum bersifat terbuka untuk umum, mudah diakses, inklusif, mendukung keberagaman dan keberlanjutan. Museum beroperasi dan berkomunikasi dengan etika dan profesionalisme, dan dengan keterlibatan masyarakat, menawarkan pengalaman untuk pendidikan, hiburan, refleksi, dan berbagi pengetahuan.

#### **2.1.2 Museum Geologi**

Museum geologi merupakan lembaga yang berfungsi untuk menyimpan, meneliti, dan menyediakan informasi tentang aspek kebumihan melalui koleksi geologi seperti mineral, batuan, dan fosil. Tujuannya adalah memberikan pemahaman tentang geologi kepada masyarakat, menjadi sarana pendidikan dan mendukung penelitian dalam bidang geologi. (Museum Geologi, Badan Geologi, Kementrian ESDM, n.d.).

#### **2.1.3 Aktivitas Museum**

Menurut Lewis (n.d.) aktivitas dalam museum meliputi:

1. Koleksi

Museum memiliki tugas dalam menerima, mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola koleksi.

2. Konservasi

Museum memiliki tanggung jawab utama memelihara dan melestarikan koleksi agar terlindung dari dampak alam dan perubahan lingkungan, untuk memastikan bahwa koleksi terjaga dengan baik dan dapat memberikan manfaat bagi generasi mendatang.

3. Dokumentasi

Museum mendokumentasikan koleksinya dengan tujuan memberikan informasi lengkap tentang setiap koleksi, menjaga kendali atas koleksi, dan menyediakan catatan yang relevan untuk keperluan penelitian atau interpretasi museum.

#### 4. Penelitian

Museum berfungsi sebagai sumber bukti material untuk berbagai topik yang berkaitan dengan pemahaman manusia dan lingkungan, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam bidang ilmu atau wilayah tertentu.

#### 5. Pameran

Museum berperan penting dalam memamerkan koleksinya dengan cara yang menarik melalui berbagai media untuk tujuan edukasi publik dan meningkatkan apresiasi terhadap koleksi.

#### 6. Pendidikan

Museum berkontribusi dalam pendidikan dengan menyediakan layanan dan fasilitas khusus, staff pendidikan museum, ketersediaan koleksi, dan kegiatan edukatif lain yang memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam bagi pengunjung.

#### 7. Layanan Informasi

Museum berperan sebagai pusat informasi melalui media koleksi, publikasi, serta staff spesialis yang memiliki pengetahuan mendalam tentang koleksi dan dapat dihubungi untuk memberikan informasi sesuai kebutuhan.

### 2.1.4 Cara Penyajian Objek Pamer

Penyajian objek pameran berperan penting dalam menyampaikan informasi dan edukasi kepada pengunjung. Berikut adalah cara penyajian objek pameran berdasarkan hasil studi komparasi tipologi sejenis:

1. Konteks Sejarah: menempatkan objek pameran dalam konteks sejarah bertujuan menggambarkan evolusi objek dari waktu ke waktu dan meningkatkan pemahaman pengunjung tentang sejarah benda koleksi.



Gambar 2.1 Penyajian Objek Pamer dalam Konteks Sejarah  
Sumber: <https://phillipgatt.blogspot.com/2013/04/hohhot-inner-mongolia.html>

2. Tampilan Visual yang Menarik: penggunaan pameran visual yang menarik, seperti diorama, instalasi, dan penataan pencahayaan untuk membentuk atmosfer yang mendalam guna meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap objek pameran.



*Gambar 2.2 Pameran Visual Diorama*

Sumber: <http://www.flickr.com/photos/andrejgodjevac/4993515138/>

3. Teknologi Digital: menggunakan teknologi digital dan interaktif memungkinkan pengunjung mengeksplorasi informasi objek pameran atau simulasi dengan cara yang lebih menarik.



*Gambar 2.3 Teknologi Digital*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/19/53/55/19535500fa97c570060755826ed7a78b.jpg>

4. Media Informasi yang Beragam: penggunaan berbagai media informasi seperti teks penjelasan, panduan audio, dan replika/model, membantu menyediakan konteks dan informasi terkait objek pameran.



*Gambar 2.4 Media Informasi*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/94/72/9c/94729cb502cf8aa935b470c21d999ac1.jpg>

5. Tata Letak yang Baik: penempatan koleksi secara cermat dan strategis membantu mengarahkan dan memaksimalkan komunikasi antara objek pameran dan pengunjung.










*Gambar 2.5 Tata Letak yang Baik*

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/0b/9e/6a/0b9e6af62f93feb4ffbd4d696601003.jpg>

### 2.1.5 Sirkulasi Pada Museum

Sirkulasi merupakan elemen penting dalam organisasi bangunan. Sirkulasi harus mampu mengakomodasi pergerakan orang, memberikan petunjuk arah, dan memungkinkan pengunjung mencapai galeri yang diinginkan dengan efisien. Beberapa pola sirkulasi menurut D. A. Robillard adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pola Sirkulasi






 Langsung	Pengunjung diarahkan oleh interior ruangan dengan pintu masuk di satu sisi dan pintu keluar di sisi yang berlawanan.
 Linier	Pengunjung diarahkan oleh tata letak bangunan permanen, biasanya memakai pintu masuk dan keluar yang sama, dan berjalan melalui jalur yang terus terhubung, bahkan jika masih pada area yang sama.
 Terbuka	Tidak ada dinding display permanen di ruang pameran, sirkulasi dan ruang pameran sepenuhnya terintegrasi. Pola ruang terbuka cenderung simetris dan jalan masuk tidak mempengaruhi orientasi pengunjung.
 Memutar	Partisi menjadi elemen dominan dalam pola ini. Ruang pameran disusun berdampingan dengan tata letak teratur yang mengarahkan pengunjung melalui pusat ruangan seperti <i>courtyard</i> , bukaan, dan kelompok ruang lain.
 Membentuk cabang <i>lobby-foyer</i>	Jenis sirkulasi dengan pusat yang mengarah ke berbagai ruang pameran yang berbeda. Dalam hal ini secara visual tidak mengganggu sirkulasi.
 Membentuk cabang <i>gallery-lobby</i>	-
 Membentuk cabang <i>linier</i>	-

Sumber disarikan dari: David A. Robillard "Public Space Design in Museums" p.41

### 2.1.6 Pola Keterkaitan Ruang Pamer dan Sirkulasi

Keterkaitan ruang pameran dan sirkulasi melibatkan cara dimana sirkulasi mengarahkan pergerakan pengunjung agar dapat mencapai ruang pameran dengan mudah dan efisien, dengan tujuan menciptakan kenyamanan bagi pengunjung.

Tabel 2.2 Keterkaitan Ruang Pamer dan Sirkulasi

 Ruang ke Ruang	Pengunjung mengunjungi ruang pameran secara berurutan dari satu ruang ke ruang pameran berikutnya.
 Koridor ke Ruang Pamer	Pengunjung dapat menjelajah jalur sirkulasi dan memilih memasuki ruang pameran melalui koridor. Jika tidak tertarik pada ruang pameran tertentu, mereka dapat melewatkannya.
 Pusat ke Ruang Pamer	Pengunjung memiliki pandangan langsung ke semua pintu ruang pameran sehingga memudahkan dalam memilih ruang pameran yang ingin dikunjungi.
 Terbuka	Sirkulasi terintegrasi dengan ruang pameran, memungkinkan pengunjung melihat seluruh koleksi dengan mudah dan memilih koleksi yang akan diamati dengan bebas dan cepat.
 Linier	Dalam satu ruang pameran terdapat sirkulasi utama yang membentuk garis lurus dan melintasi ruang pameran tersebut.

Sumber disarikan dari: David A. Robillard "Public Space Design in Museums" p.47

## 2.2 Atraktif Pada Museum

### 2.2.1 Pengertian Atraktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, atraktif berarti memiliki daya tarik atau bersifat menyenangkan. Sehingga, atraktif pada museum merujuk pada upaya untuk meningkatkan daya tarik pameran atau tampilan museum agar dapat menarik perhatian pengunjung. Tujuannya adalah membuat pengunjung merasa senang, memberikan edukasi, dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam eksplorasi serta pemahaman lebih lanjut terhadap tema atau koleksi yang dipamerkan.

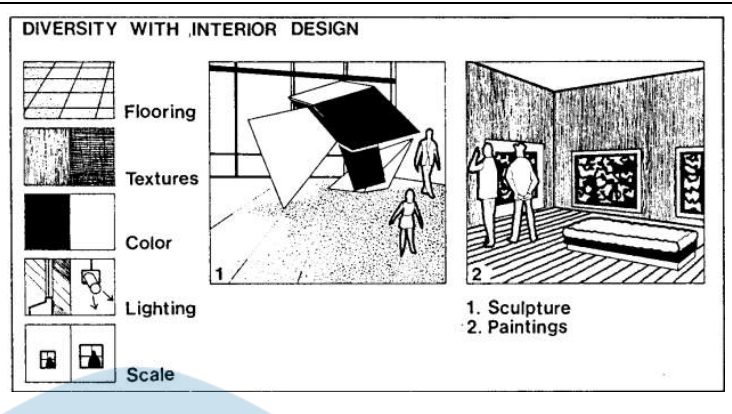
### 2.2.2 Kualitas Atraktif Pada Museum

Kurangnya minat pengunjung terhadap pameran dapat disebabkan oleh kurangnya variasi dalam desain galeri. Berikut beberapa rekomendasi desain untuk meningkatkan daya tarik museum:

Tabel 2.3 Variasi Pencapaian Kualitas Atraktif

<p>Memberi keragaman pada galeri dengan memvariasikan pengaturan dan gaya letak benda koleksi.</p>	<p><b>VARYING EXHIBIT ARRANGEMENTS</b></p> <p>measurements of adult &amp; 6 year old in relation to cases</p> <p>5'9" 5'3" 3'10" 24 8-1</p> <p>45° 45° 45° 30° 30° 30°</p> <p>Comfortable head movements</p>
<p>Mengharmonikan indoor dengan outdoor untuk menciptakan kontras dengan galeri.</p>	<p><b>PERIODIC OUTSIDE VIEWS</b></p> <p>Des Moines Art Center. Iowa 1948 x = outdoor pool → window 1. Entrance 2. Galleries</p> <p>Saw-tooth principle</p>
<p>Menggunakan pencahayaan untuk menciptakan kontras antar galeri.</p>	<p><b>DIVERSITY THROUGH LIGHTING</b></p> <p>Lighting alternatives</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MIXED LIGHTING</li> <li>• COLOR OF LIGHT</li> <li>• ROOM LIGHTING AND OBJECT LIGHTING</li> <li>• ILLUMINATION AND BRIGHTNESS</li> <li>• POSITION OF LIGHT SOURCE</li> <li>• WINDOWS             <ul style="list-style-type: none"> <li>- CORNER LIGHTING</li> <li>- END LIGHTING</li> <li>- DIFFUSION</li> <li>- SCREENING</li> </ul> </li> <li>• CLERESTORY WINDOWS</li> <li>• SKYLIGHTS</li> <li>• FLUORESCENT AND INCANDESCENT LIGHTING</li> <li>• DIRECT ARTIFICIAL LIGHTING             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ATTIC INSTALLATION</li> <li>- FALSE SKYLIGHTS</li> <li>- TROFFER LIGHTS</li> <li>- POLARIZED LIGHT</li> </ul> </li> <li>• INDIRECT ARTIFICIAL LIGHTING             <ul style="list-style-type: none"> <li>- SUSPENDED FIXTURES</li> <li>- CASE LIGHTING</li> <li>- CONCEALED UPLIGHTS</li> <li>- LIGHTING COVES</li> <li>- LIGHT PANELS</li> </ul> </li> </ul> <p>Artificial lighting methods</p> <p>a. adjustable spots b. fixed incandescent floods c. fluorescent tubes</p> <p>Natural lighting methods</p> <p>even uneven</p> <p>Multistory museum lit by daylight</p>

Menciptakan variasi dengan merancang setiap galeri sesuai gaya dan karakter koleksi yang disajikan di dalamnya.



Sumber disarikan dari: David A. Robillard "Public Space Design in Museums" p.53-55

## 2.3 Arsitektur Naratif

### 2.3.1 Pengertian Arsitektur Naratif

Menurut Coates (2012), narasi adalah urutan peristiwa yang terorganisir. Dalam konteks arsitektur, narasi berfokus pada dimensi spasial yang berinteraksi dengan waktu, memastikan bahwa ruang memiliki hubungan yang kuat dalam menyampaikan pesan. Arsitektur naratif menekankan penggunaan elemen naratif dalam desain, dimana bangunan tidak hanya berfungsi secara fungsional atau estetika, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan makna, membangkitkan emosi, dan menceritakan kisah. Prinsip arsitektur naratif mencakup penggunaan elemen seperti tata ruang, material, bentuk, dan simbol untuk menciptakan lingkungan yang bermakna atau membangkitkan respon emosional tertentu. Hal ini dapat melibatkan desain yang mengkomunikasikan sejarah, budaya, atau tujuan tertentu, sehingga meningkatkan pengalaman ruang secara keseluruhan.

### 2.3.2 Jenis Narasi

Coates (2012), mengidentifikasi tiga jenis narasi yang dapat diintegrasikan ke dalam bentuk arsitektur, yaitu:

1. Narasi Biner (*Binary Narrative*)

Merupakan jenis narasi sederhana untuk membantu pengguna dengan memberikan konteks, fungsi, sekaligus menampilkan cerita, untuk menciptakan ilusi atau suasana tertentu melalui persepsi yang dihadirkan.

2. Narasi Urutan (*Sequence Narrative*)

Jenis narasi yang menyampaikan cerita melalui urutan atau segmen yang dialami secara linier. Umumnya narasi sekuen memanfaatkan sirkulasi dan tata ruang dalam bangunan

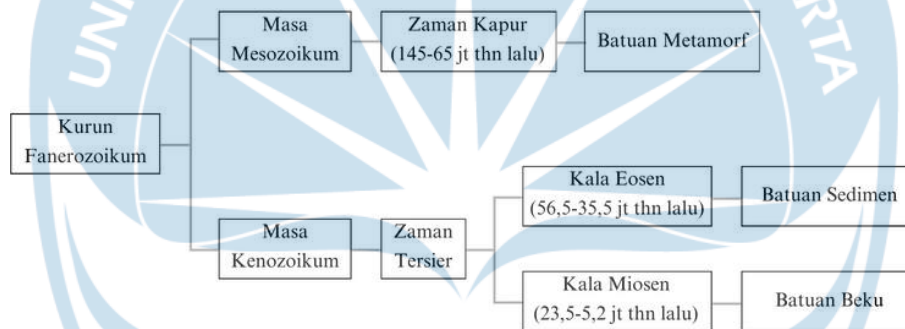
sebagai jalur untuk mencapai destinasi tertentu dan menyampaikan cerita sepanjang prosesnya.

### 3. Narasi Biotopik (*Biotope Narrative*)

Biotopik merupakan lingkungan yang dibentuk oleh komunitas makhluk hidup, mencakup hubungan antar kondisi dengan pengaruh dan dinamikanya. Dalam konteks naratif, biotope digunakan untuk menggambarkan saat komponen sistem narasi dan fungsional bergabung dalam ranah arsitektur, menciptakan interpretasi ganda dan mempengaruhi realitas fisik suatu wilayah.

### 2.3.3 Penerapan Arsitektur Naratif Pada Museum Geologi Bayat

Arsitektur naratif akan diterapkan pada tata ruang dalam museum dengan menghadirkan suasana atau kondisi lingkungan sesuai zaman pembentukan batuan di Bayat yang dapat dibedakan dalam skala waktu geologi berikut:



Gambar 2.6 Diagram Waktu Pembentukan Batuan Bayat

Sumber disarikan dari: Atlas Batuan Pegunungan Jiwo, Bayat, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah

#### 1. Zaman Kapur

Tabel 2.4 Penerapan Arsitektur Naratif Zaman Kapur

Ciri Zaman Kapur	Pembentukan Batuan Metamorf	Penerapan Arsitektur Naratif
1) Suhu global relatif tinggi 2) Kemunculan dan evolusi tanaman berbunga 3) Dominasi dinosaurus	Batuan metamorf terbentuk melalui proses metamorfisme yang dipengaruhi oleh intrusi magma, aktivitas vulkanik, serta tektonik. Proses-proses pembentukan batuan ini mempengaruhi suhu yang tinggi pada zaman Kapur.	Menerapkan suasana zaman kapur pada ruangan dengan menciptakan suhu ruang yang panas dan kondisi kering.

Sumber: Analisis Penulis, 2023



## 2. Kala Eosen

Tabel 2.5 Penerapan Arsitektur Naratif Kala Eosen

Ciri Kala Eosen	Pembentukan Batuan Sedimen	Penerapan Arsitektur Naratif
1) Iklim hangat lembab 2) Kemunculan rerumpunan 3) Curah hujan relatif tinggi 4) Mamalia dan reptil mendominasi	1) Pembentukan batuan sedimen berkaitan erat dengan hujan, karena hujan berperan dalam proses pelapukan batuan. Transportasi partikel hasil lapukan menyebabkan pengendapan dan memicu proses pemadatan, akibat penetrasi air ke dalam lapisan sedimen dan mengubahnya menjadi batuan yang padat. 2) Kondisi geologis kala eosen berperan penting dalam membentuk iklim, termasuk pola hujan, yang berkaitan dengan proses pembentukan batuan sedimen.	Menerapkan suasana kala eosen pada ruangan dengan menciptakan kondisi ruang yang hangat lembab dan suasana hujan dengan menggunakan suara atau aroma hujan yang mengenai tanah.

Sumber: Analisis Penulis, 2023

## 3. Kala Miosen

Tabel 2.6 Penerapan Arsitektur Naratif Kala Miosen

Ciri Kala Miosen	Pembentukan Batuan Beku	Penerapan Arsitektur Naratif
1) Suhu udara lebih dingin 2) Perluasan vegetasi hutan mengurangi radiasi matahari dan mempercepat proses penguapan air dari permukaan tanah, dapat mengurangi suhu udara dan menyebabkan pendinginan udara sekitarnya.	1) Pembentukan batuan beku terjadi ketika magma mengalami proses pembekuan. Saat mengalami pendinginan, magma mengeras dan membentuk batuan beku dengan berbagai komposisi dan tekstur. 2) Kondisi geologis kala miosen menyebabkan suhu udara yang lebih dingin, yang berperan pada pembentukan batuan beku. Suhu udara yang lebih rendah dapat mempercepat pendinginan magma, memicu proses kristalisasi mineral, dan pembentukan batuan beku.	Menerapkan suasana kala miosen pada ruangan dengan menciptakan kondisi ruang lebih dingin dengan suasana seperti berada di hutan.

Sumber: Analisis Penulis, 2023




## 2.4 Studi Preseden

### 2.4.1 Preseden Proyek

#### 1. Museum Geologi Bandung

Museum Geologi Bandung berlokasi di Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat, dan memiliki fungsi sebagai tempat penyimpanan koleksi geologi berupa batuan dan fosil. Museum ini memiliki 3 ruang pameran utama yang terdiri dari:

Tabel 2.7 Ruang Pamer Museum Geologi Bandung

Sejarah Kehidupan	Menggambarkan perkembangan kehidupan di bumi dari dari zaman ke zaman, mulai dari arkeo-paleozoikum, mesozoikum, kenozoikum (tersier dan kuartar), hingga hominid.	
Geologi Indonesia	Menginformasikan proses pembentukan bumi, perkembangan kepulauan Indonesia, fenomena dan gejala geologi di Indonesia, serta menampilkan koleksi mineral dan batuan.	
Geologi untuk Kehidupan Manusia	Menginformasikan pemanfaatan geologi dengan menampilkan hasil pengolahan sumber daya geologi oleh manusia, serta menampilkan jenis bencana seperti gempa bumi, tsunami, letusan gunung api.	

Sumber disarikan dari: Museum Geologi Bandung, <https://museum.geologi.esdm.go.id/ruang-pamer>

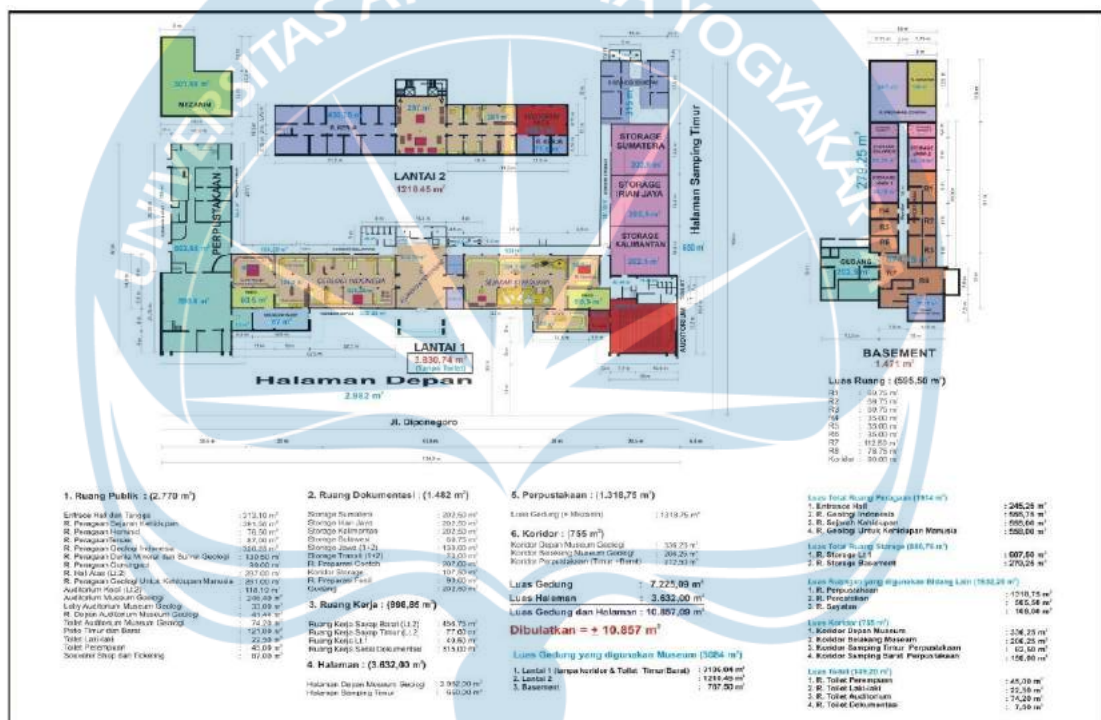


Gambar 2.7 Denah Ruang Pamer Museum Geologi Bandung

Sumber: Aditya Natifa Putri "Museum Geologi Bandung: Suatu Tinjauan Tata Pamer Museum di Ruang Sejarah Kehidupan." p.19

Informasi disajikan dalam bentuk panel yang berisi gambar ilustrasi dan penjelasan serta menggunakan teknologi digital berupa penayangan video dan perangkat display *touchscreen*, sedangkan koleksi geologi ditempatkan dalam vitrin yang diberi keterangan label deskripsi. Sirkulasi diatur searah jarum jam memungkinkan pengunjung dapat menikmati pameran secara berurutan sehingga informasi yang diterima jelas dan runtut.

Beberapa ruang yang terdapat dalam Museum Geologi Bandung antara lain, *entrance hall*, ruang pameran/peragaan, auditorium, *storage*, ruang preparasi, gudang, ruang kerja, ruang percetakan, ruang sayatan, perpustakaan, toilet, *souvenir shop* dan *ticketing*.

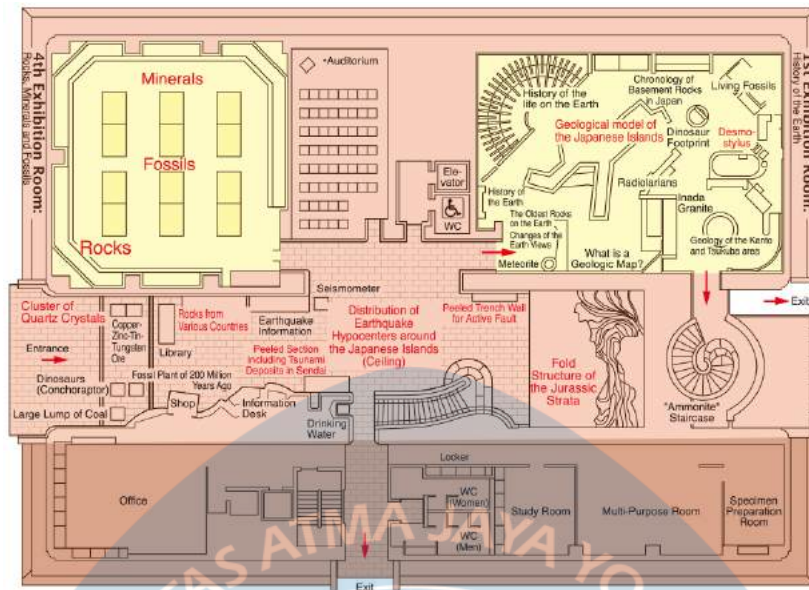


Gambar 2.8 Denah Museum Geologi Bandung

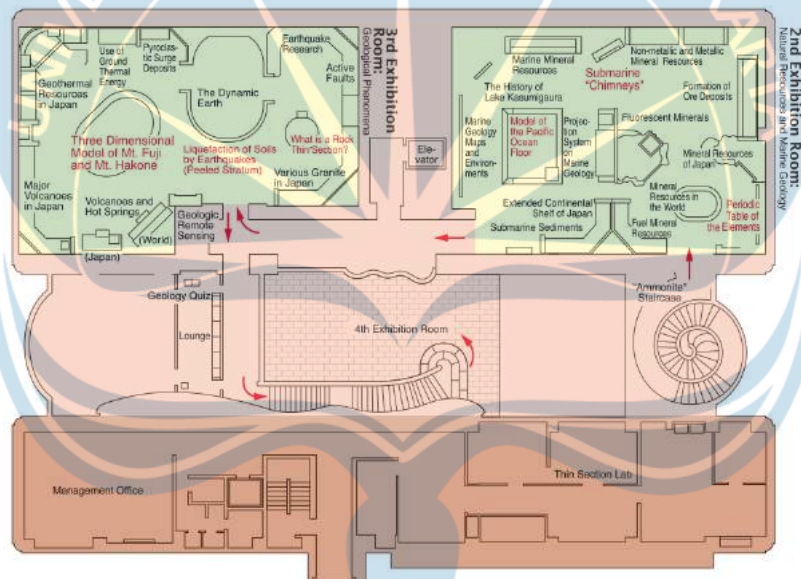
Sumber: Aditya Natifa Putri "Museum Geologi Bandung: Suatu Tinjauan Tata Pamer Museum di Ruang Sejarah Kehidupan." p.20

## 2. Geological Museum, GSJ, AIST

Museum ini berlokasi di Tsukuba, Ibaraki, Jepang dan menyediakan informasi tentang geologi regional Jepang, sumber daya bawah tanah, geologi kelautan, lingkungan global, dan bahaya geologi.



Gambar 2.9 Denah Lantai 1 Geological Museum, GSJ, AIST  
 Sumber: <https://www.gsj.jp/Muse/en/1stfloor.html>



Gambar 2.10 Denah Lantai 2 Geological Museum, GSJ, AIST  
 Sumber: <https://www.gsj.jp/Muse/en/2ndfloor.html>

Pada area *entrance* digunakan untuk memamerkan beberapa koleksi seperti gugusan kristal kuarsa, batuan dari beberapa negara di dunia, potongan penampang sesar aktif termasuk potongan deposit tsunami di Sendai, sebaran hiposenter gempa di Kepulauan Jepang, dan replika yang terdiri dari batupasir dan batulumpur dari Era Mesozoikum. Ruang pameran pertama digunakan untuk memamerkan peta geologi 3D Kepulauan Jepang dan fosil *desmostylus*. Ruang pameran kedua digunakan untuk memamerkan tabel periodik unsur, endapan hipotermal akibat aktivitas magma yang membentuk cerobong asap, dan model dasar samudera pasifik. Ruang pameran ketiga

digunakan untuk memamerkan tekstur batuan yang diambil dibawah mikroskop, fenomena pencairan tanah akibat gempa bumi, dan model 3D Gunung Fuji dan Hakone. Sedangkan ruang pameran keempat digunakan untuk memamerkan koleksi batuan, mineral, dan fosil.

Objek pameran disajikan secara menarik dalam bentuk model/replika, panel berisi gambar ilustrasi dan informasi, serta koleksi mineral, batuan, dan fosil ditempatkan dalam vitrin yang dilengkapi dengan label deskripsi sehingga lebih informatif.



Gambar 2.11 Penyajian Objek Pamer Geological Museum, GSJ, AIST  
Sumber: <https://www.gsj.jp/Muse/en/1stfloor.html>, <https://www.gsj.jp/Muse/en/2ndfloor.html>

## 2.4.2 Preseden Pendekatan Arsitektur Naratif

### 1. The Bagong Adventure Museum Tubuh

The Bagong Adventure Museum Tubuh adalah tempat edukasi yang menampilkan anatomi tubuh manusia yang berlokasi di Malang, Jawa Timur. Museum ini menggunakan pendekatan arsitektur naratif pada interiornya, dengan jenis narasi yang digunakan adalah narasi biner, dimana ruang-ruang pameran didalamnya didesain menyerupai bentuk organ tubuh manusia untuk menghadirkan pengalaman unik dan menarik dengan membangun suasana seakan-akan pengunjung berada di dalam organ tersebut. Museum ini memiliki 6 lantai dan terdiri dari beberapa zona, diantaranya zona gigi, telinga, hidung, otak, mata, pembuluh darah, jantung, paru-paru, hati, lambung, ginjal, tulang dan sendi.



Gambar 2.12 Zona Telinga, Zona Pembuluh Darah, dan Zona Hati  
Sumber: <https://jtp.id/museumtubuh/atraksi-museum-tubuh/>

## 2. Museum Ullen Sentalu

Museum Ullen Sentalu di Sleman, Yogyakarta, bertujuan untuk mengonservasi dan mengenalkan seni, sejarah, dan budaya Jawa melalui pendekatan arsitektur naratif. Museum menyediakan beberapa tur, yaitu tur Adiluhung Mataram yang mengisahkan kehidupan Kraton Mataram dan tokoh bangsawan Mataram. Tur Skriptorium yang mengisahkan linimasa sejarah, peradaban, dan budaya, mencakup nenek moyang manusia, kemegahan arsitektur Medang dari Dinasti Syailendra, masa emas Singasari-Majapahit, hubungan Kerajaan Mataram dengan bangsa asing melalui era kolonialisme, sampai perjuangan pendiri bangsa untuk kedaulatan Republik Indonesia. Tur Vorstenlanden yang mengisahkan sejarah kekuasaan Jawa dan masa keemasan Kasultanan Yogyakarta serta Kasultanan Surakarta, serta mengenal akulturasi budaya Jawa-Belanda-Tionghoa (Budaya Indies).



Gambar 2.13 Adiluhung Mataram, Skriptorium, dan Vorstenlanden  
 Sumber: <https://instagram.com/ullensentalu?igshid=bH11MXNwc2xtMzYw>

### 2.4.3 Inspirasi dari Studi Preseden

Dari keempat studi preseden tersebut, terdapat beberapa hal yang dapat digunakan sebagai inspirasi untuk perancangan Museum Geologi Bayat, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.8 Kesimpulan Studi Preseden

Preseden	Kesimpulan
Museum Geologi Bandung	<p><b>Kebutuhan Ruang:</b>  <i>Entrance hall</i>, ruang pameran/peragaan, auditorium, <i>storage</i>, ruang preparasi, gudang, ruang kerja, ruang percetakan, ruang sayatan, perpustakaan, toilet, <i>souvenir shop</i> dan <i>ticketing</i>.</p> <p><b>Penyajian Objek Pamer:</b>                      Informasi disajikan dalam panel yang berisi gambar ilustrasi dan penjelasan serta menggunakan teknologi digital berupa penayangan video dan perangkat display <i>touchscreen</i>,</p>

	<p>sedangkan koleksi geologi ditempatkan dalam vitrin yang diberi keterangan label deskripsi.</p> <p><b>Sirkulasi:</b></p> <p>Menggunakan pola sirkulasi ruang ke ruang, pengunjung dapat mengunjungi ruang pameran secara berurutan dari satu ruang ke ruang pameran berikutnya sehingga informasi yang diterima pengunjung terstruktur dan berurutan.</p>
<b>Geological Museum, GSJ</b>	<p><b>Kebutuhan Ruang:</b></p> <p><i>Entrance hall</i>, informasi, perpustakaan, toko, kantor, toilet, loker, ruang belajar, ruang serbaguna, ruang preparasi, ruang pameran, auditorium, ruang santai, laboratorium, ruang kurator</p> <p><b>Penyajian Objek Pamer:</b></p> <p>Objek pameran disajikan secara menarik dalam bentuk model/replika, panel berisi gambar ilustrasi dan informasi, serta koleksi mineral, batuan, dan fosil ditempatkan dalam vitrin yang dilengkapi dengan label deskripsi sehingga lebih informatif.</p> <p><b>Sirkulasi:</b></p> <p>Menggunakan pola sirkulasi ruang ke ruang, pengunjung mengunjungi ruang pameran secara berurutan dari satu ruang ke ruang pameran berikutnya sehingga informasi yang diterima pengunjung terstruktur dan berurutan.</p>
<b>The Bagong Adventure Museum Tubuh</b>	<p>Menggunakan pendekatan arsitektur naratif dengan jenis narasi biner, dimana ruang-ruang pameran didesain menyerupai bentuk organ tubuh manusia untuk menghadirkan pengalaman unik dan menarik dengan membangun suasana seakan-akan pengunjung berada di dalam organ tersebut.</p>
<b>Museum Ullen Sentalu</b>	<p>Menggunakan pendekatan arsitektur naratif dengan jenis narasi sekuens/urutan, dimana sirkulasi dan tata ruang pameran didesain untuk menyampaikan cerita sejarah dan budaya Jawa melalui urutan atau segmen yang dialami secara linier.</p>

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Dari studi preseden di atas, yang akan diterapkan dalam perancangan Museum Geologi Bayat adalah:

1. Ruang: lobby, resepsionis, *ticketing*, ruang pameran, auditorium, gudang, ruang pengelola, perpustakaan, toilet, toko *souvenir*, dan laboratorium konservasi.
2. Penyajian objek pameran: panel, video, perangkat display *touchscreen*, vitrin, dan replika.
3. Pola sirkulasi: ruang ke ruang (mengunjungi ruang pameran secara berurutan).
4. Jenis narasi yang digunakan: penggabungan narasi biner dan narasi sekuens.