

**BAB V**

**KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Museum Alkitab di Kali Urang terancang sebagai transformasi dinamika kehidupan manusia dianalogikan dengan ayat-ayat suci Alkitab yang dituangkan dengan pengolahan suasana ruang dalam terutama pada ruang pameran yang terbagi dalam skenario sesuai dengan dinamika kehidupan manusia. Dalam perencanaan dan perancangan museum Alkitab dilakukan eksplorasi terhadap Alkitab, untuk kemudian dicari benang merah, sehingga gambaran dinamika kehidupan manusia dapat terwakili melalui kisah-kisah yang dihadirkan dalam skenario pada museum Alkitab.

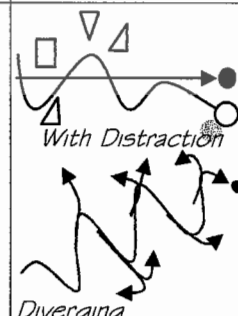
Museum Alkitab di kaliurang memiliki tujuan bukan hanya sebagai obyek wisata, tetapi juga merupakan sarana yang dapat menyampaikan pemikiran-pemikiran Alkitab dalam konteks dinamika kehidupan manusia. Sasaran yang ingin dicapai oleh museum Alkitab adalah mempresentasikan dinamika kehidupan manusia disejajarkan dengan Alkitab dalam desain arsitektural museum Alkitab

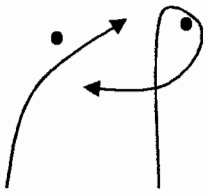
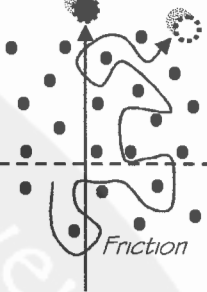
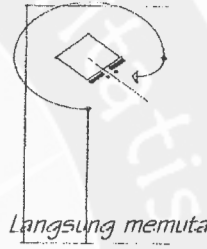

**V.1. KONSEP DESAIN BERDASARKAN ALKITAB**

Ruang pameran berperan dalam mengkomunikasikan informasi dan ide perancangan kepada pengunjung, baik itu berupa obyek pameran maupun suasana ruang. Karena itu, transformasi skenario ke dalam desain arsitektural ruang dalam lebih difokuskan pada ruang pameran.

**V.1.1 KONSEP SIRKULASI**

Tabel V.1  
**Konsep Sirkulasi**  
 Sumber : Analisis, 2003

	Wujud	Kriteria	
Skenario 1 <i>Manusia Jatuh Dalam Dosa</i>	Tidak jelas kacau, takut, khawatir	Konsep ruang sirkulasi yang tidak jelas, Penyimpangan obyek tujuan, sirkulasi dikacaukan, membingungkan dengan banyak orientasi/tujuan. Jalur sirkulasi memenuhi kriteria <i>with distraction</i> dan <i>diverging</i> .	

<p><u>Skenario 2</u> Manusia Menderita Akibat Dosa</p>	<p>Pesimis, Harapan</p>	<p>Tujuan mulai terlihat meskipun tidak dapat langsung dicapai, atau meninggalkan objek yang sudah terlihat. Jalur sirkulasi memenuhi adalah <i>passing</i> dan <i>rounding</i></p>	 <p><i>Passing Bounding</i></p>
<p><u>Skenario 3</u> Perjuangan Manusia Keluar dari Penderitaan</p>	<p>Optimis, Rintang, Dinamis</p>	<p>Sirkulasi dengan rintangan sehingga tujuan tidak terlihat jelas, diputarbalikkan, dinamis dan menuju satu tujuan/orientasi yang pasti. Jalur sirkulasi yang memenuhi adalah <i>friction</i>.</p>	 <p><i>Friction</i></p>
<p><u>Skenario 4</u> Kemenangan Manusia Atas Penderitaan</p>	<p>Tenang, damai, kebebasan</p>	<p>Tujuan semakin terlihat jelas dan langsung dapat dicapai secara langsung jalur sirkulasi yang memenuhi adalah pencapaian secara langsung dengan memutar.</p>	 <p><i>Langsung memutar</i></p>
<p><u>Skenario 5</u> Pemulihan Menuju Kedewasaan Rohani</p>	<p>Religius, persamaan hak</p>	<p>Sirkulasi langsung terlihat jelas, dengan kebebasan orientasi. Jalur sirkulasi yang memenuhi adalah langsung menuju tujuan dengan skala yang besar dengan beberapa pilihan.</p>	 <p><i>Langsung besar dengan pilihan</i></p>

V.1.1 KONSEP WARNA DAN CAHAYA

Tabel V.2  
**Konsep Warna dan Cahaya**  
 Sumber : Analisis, 2003

	Wujud	Kriteria	
<u>Skenario 1</u> <i>Manusia Jatuh Dalam Dosa</i>	Tidak jelas kacau, takut, khawatir	Konsep ruang dengan cahaya dramatis, kontras yang tinggi antara gelap dan terang Warna-warna gelap yang menyesakkan, aneh, tidak menyenangkan	
<u>Skenario 2</u> <i>Manusia Menderita Akibat Dosa</i>	Pesimis, tertekan, Terkekang, sedikit harapan	Konsep ruang dengan cahaya dramatis pada bagian akhir ada tahapan cahaya dari gelap ke silau Warna-warna gelap yang menyesakkan, aneh, tidak menyenangkan	
<u>Skenario 3</u> <i>Perjuangan Manusia Keluar dari Penderitaan</i>	Optimis, Runtangan, Dinamis, harapan	Konsep ruang dengan tahapan cahaya yang memberi kejutan. Silau outdoor - gelap - semakin gelap - cerah Warna biru yang dingin, kemajuan, harapan, jauh, kedalaman Dengan gradasi warna menegaskan sebuah perjalanan	
<u>Skenario 4</u> <i>Kemenangan Manusia Atas Penderitaan</i>	Tenang, damai, kebebasan	Konsep ruang dengan cahaya dengan intensitas normal dan tegas, kualitas cahaya relatif merata di seluruh ruangan. Warna hijau yang tenang, aman, dapat dipercaya, lembut, natural	

<p>Skenario 5 Pemulihan Menuju Kedewasaan Rohani</p>	<p>Religius, persamaan hak</p>	<p>Konsep ruang dengan cahaya berintensitas sedang dan bisa juga rendah, kualitas cahaya merata atau dengan cahaya dramatis Dominasi warna putih yang suci, steril, netral, kosong, dan kuning yang hangat serta memberi inspirasi dengan sedikit aksesoris warna biru dan hijau yang lembut, natural</p>	
------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

**V.1.2 KONSEP PENCIPTAAN SUASANA RUANG**

Penciptaan suasana ruang dalam museum dibagi menurut skenario-skenario dinamika hidup manusia yang dianalogikan dengan Alkitab . skenario-skenario yang ada bertujuan memberikan pengalaman-pengalaman ruang serta suasana tertentu kepada pengunjung, serta membuat pengunjung menjadi bagian dari skenario tersebut.

Pembagian skenario-skenario ruang tersebut adalah sebagai berikut:

V.1.2.1 Skenario 1 : Manusia Jatuh Dalam Dosa

Penyimpangan dan pemberontakan manusia kepada Allah menyebabkan manusia terpisah dari Allah, dan merupakan satu-satunya alasan bagaimana akhirnya manusia jatuh ke dalam dosa.

Perasaan ketakutan, perasaan bersalah, kekhawatiran dan lain sebagainya harus manusia tanggung seumur hidup mereka karena merupakan bagian perjalanan hidup manusia.

Kisah Adam dan Hawa dalam Alkitab merupakan analogi yang sesuai dengan dinamika ini.

Perasaan ketakutan dan perasaan bersalah manusia diwujudkan dalam bentuk arsitektural diawali dengan sebuah desain taman yang mengadopsi “Taman Eden” dalam Alkitab, cirikhas dari taman ini

adalah adanya sebuah sungai besar yang kemudian terpecah menjadi empat anak sungai.

Penggunaan citra bentuk yang tidak manusiawi. *Citra radikal mesin* dengan struktur yang serba terbuka dan mengekspos elemen struktur yang skalanya diluar skala manusia serta dengan penggunaan material yang bersifat keras, seperti baja, alumunium, besi, tembaga, dan lain-lain.

Penggunaan bentuk-bentuk yang anti gravitasi dengan penggunaan bentuk-bentuk yang *instabilitas* melalui tatanan yang tidak tegak lurus dan labil atau cenderung jatuh, *vertikalism* yang berarti bentuk tidak sejajar dan tegak lurus dengan bumi, lepas atau jauh dari tanah.

Perasaan kekhawatiran dalam bentuk arsitektural dengan penyimpangan arah orientasi dari tujuan semula yaitu orientasi awal yang disimpangkan melalui arah pergerakan menjadi orientasi baru dengan memberikan magnet tujuan yang lebih menarik.

#### V.1.2.2 Skenario 2: Manusia Menderita Akibat Dosa

Penderitaan harus manusia tanggung dalam perjalanan hidupnya sebagai konsekuensi dari dosa yang ia lakukan.

Perasaan tertekan, terkekang, pesimis, dan lain sebagainya merupakan perasaan-perasaan yang dapat mewakili keadaan manusia saat mereka mengalami penderitaan.

Kisah perbudakan bangsa Israel di Mesir serta padang gurun di sekeliling mereka, merupakan salah satu cerita Alkitab yang dapat dianalogikan dengan dinamika di atas.

Suasana yang tertekan diwujudkan dalam bentuk arsitektural diawali dengan suasana padang gurun berupa hamparan pasir dan kaktus khas padang gurun. Selanjutnya dengan penggunaan ruang sirkulasi yang tidak proporsional perbandingan lebar dan panjangnya.

Jalur pergerakan ini berupa lorong yang panjang dengan lebar yang sempit akan memberikan perasaan tertekan pada seseorang.

Perasaan terkekang diwujudkan dengan pendefinisian ruang yang sangat tegas, sehingga memberikan perasaan terkurung pada orang yang berada di dalamnya. Tingkat ketertutupan ruang yang tinggi diciptakan dengan meminimalkan bukaan dalam ruang, sehingga batas-batas ruang sangat jelas.

Pada bagian akhir skenario ini diberikan sedikit harapan setelah melewati masa-masa yang sulit dan melelahkan. Harapan ini diwujudkan melalui perubahan skala dan proporsi dari skala tertekan menjadi skala normal adanya serta melalui penempatan bukaan sebagai tempat masuknya cahaya dan sebagian view ke dalam ruang dengan material yang transparent atau translucent, yang dapat memberikan kesan sesuatu yang maya/semu.

#### V.1.2.3 Skenario 3: Perjuangan Manusia Keluar Dari Penderitaan

Dalam penderitannya manusia akan sampai pada sebuah titik di mana dia harus berjuang keluar dari penderitannya untuk manusia dapat sampai kepada tujuan hidupnya.

Harapan, kekaguman, dinamis, optimis, merupakan gambaran suasana dalam skenario di atas.

Kisah Musa yang dipakai Tuhan membawa bangsa Israel keluar dari perbudakan Mesir dalam Alkitab merupakan analogi yang akan dipakai dalam skenario ini.

Wujud arsitekturalnya diawali dengan sebuah desain terowongan dengan suara gemuruh air sebagai gambaran suasana saat Musa membelah laut Teberau, yang merupakan titik awal harapan bangsa Israel lepas dari perbudakan Mesir.

Perasaan dinamis dan optimis diwujudkan dalam arsitektur dengan penggunaan bentuk yang dinamis dan memberikan kesan gerak. Optimis dengan satu jalur pergerakan dan satu orientasi yang memberikan kepastian dan pencapaian obyek secara langsung.

Penggunaan tekstur yang berbeda-beda untuk menunjukkan sebuah batas atau sesuatu yang tegas.

V.1.2.4 Skenario 4: Kemenangan Manusia Atas Penderitaan

Setelah manusia melewati masa-masa yang sulit dalam dinamika kehidupannya sampailah mereka kepada kemenangan yang merupakan puncak dari harapan mereka.

Perasaan tenang, damai, dan bebas merupakan beberapa perasaan yang dapat mewakili perasaan mereka saat itu.

Kehidupan Salomo dan bangsa Israel pada masa itu dengan segala kelimpahannya merupakan kisah Alkitab yang dipakai sebagai analogi untuk skenario ini.

Ketenangan diwujudkan dalam bentuk arsitektural dengan pemberian batas yang nyata maupun simbolik untuk mengontrol privacy, baik dengan dinding, ketinggian lantai, deretan kolom, dan lain-lain.

Kedamaian dalam bentuk arsitektural dengan suasana hening, permainan garis lurus dan bidang yang murni seperti pada arsitektur jepang.

Kebebasan diwujudkan dengan penggunaan skala kejutan, penggunaan bentuk-bentuk yang menyatu dengan alam.

V.1.2.4 Skenario 4: Pemulihan Menuju Kedewasaan Rohani

Setelah kemenangan yang manusia peroleh dengan segala kedamaian, ketenangan, dan kebebasan di dalamnya. Hal ini bukan merupakan akhir dari segalanya, kehidupan ibarat roda yang berputar, hal yang sama akan terulang kembali. Rintangan yang lebih berat sedang menanti manusia dalam dinamika kehidupan, yang manusia butuhkan adalah sebuah pemulihan dengan perenungan-perenungan yang religius yang akan membawa mereka kepada kedewasaan yang rohani.

Dalam suasana perenungan terkandung makna yang dalam antara persamaan hak, dan perenungan akan sesuatu.

Kehidupan Kristus dan penderitaan yang berakhir pada kematian di kayu salib yang membawa pemulihan dapat memberikan sebuah suasana perenungan, serta merupakan analogi yang akan dipakai dalam skenario ini.

Diwujudkan dalam bentuk arsitektural dengan penggunaan teritory yang tegas memungkinkan untuk orang dapat mempunyai privacy. Penggunaan bahan atau material yang ringan.

Persamaan hak diwujudkan dengan desain yang aksesibel, missal dengan penggunaan ram, suara-suara, material untuk membedakan teritory bagi Difable.

Suasana perenungan penderitaan Kristus diwujudkan dengan menghadirkan diorama-diorama dan suara-suara dalam perjalanan salib Kristus



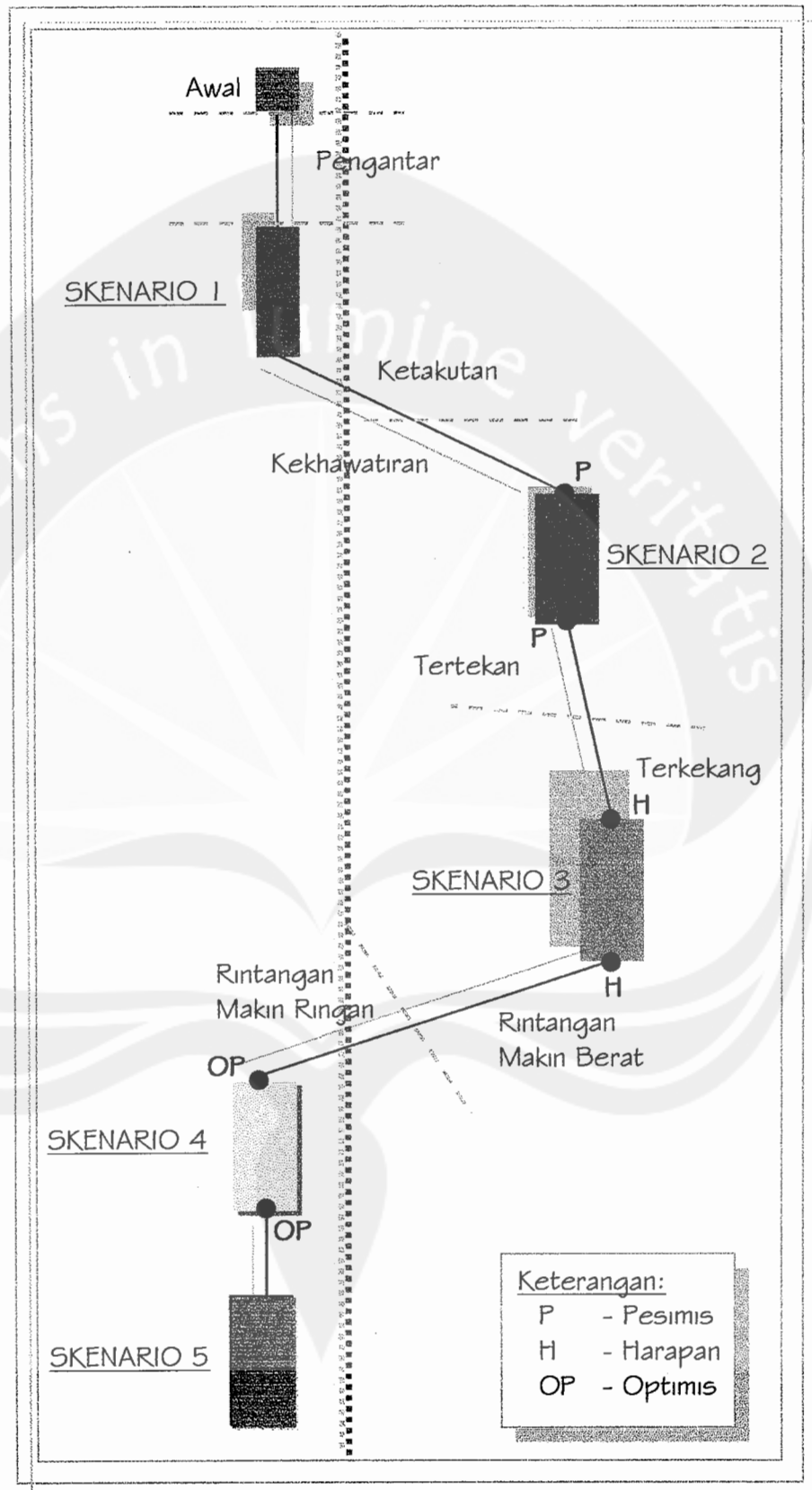
V.1.3 KONSEP TAMPILAN BANGUNAN

Konsep tampilan massa dibagi sesuai dengan skenario, konsep tampilan massa melihat pada kebutuhan masing-masing suasana dan mendukung terciptanya suasana tersebut.

Tabel V.3  
 Konsep Tampilan Bangunan  
 Sumber : Pemikiran, 2003

<i>Manusia Jatuh Dalam Dosa</i>	<i>Manusia Menderita Akibat Dosa</i>	<i>Perjuangan Manusia Keluar Dari Penderitaan</i>
<b>Wujud:</b> Ketakutan, kekhawatiran	<b>Wujud:</b> Tertekan dan terkekang	<b>Wujud:</b> Berjuang, dinamis, optimis
<b>Kriteria:</b> Gambaran tidak manusiawi	<b>Kriteria:</b> Terasing dari dunia luar	<b>Kriteria:</b> Mengalir, dan pasti
<b>Konsep:</b> Vertikalism, anti gravitasi dan citra radikal mesin	<b>Konsep:</b> Bentuk yang meminimalkan atau tanpa bukaan	<b>Konsep:</b> Geometris dan memberikan kesan gerak
		
<b>Kemenangan Manusia Atas Penderitaan</b>	<b>Pemulihan Menuju Kedewasaan Rohani</b>	
<b>Wujud:</b> Ketenangan, kedamaian, kebebasan	<b>Wujud:</b> Perenungan, persamaan hak	
<b>Kriteria:</b> Polos, harmonisasi dan dialog dengan Alam	<b>Kriteria:</b> Religius, sederhana,	
<b>Konsep:</b> Horisontalism, analogi dengan alam, serta permainan garis lurus dan	<b>Konsep:</b> Geometris, bangunan dengan skala monumental (suasana religius)	
		

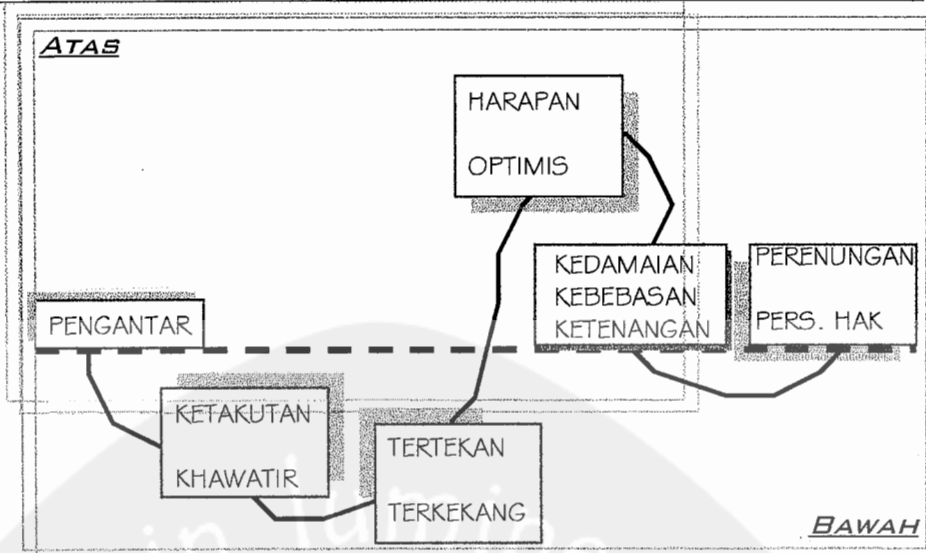
V.1.4 KONSEP TATANAN MASSA DAN SKENARIO RUANG



Gambar V.1

Konsep Tataan Massa Dan Skenario Ruang

Sumber : Pemikiran, 2003

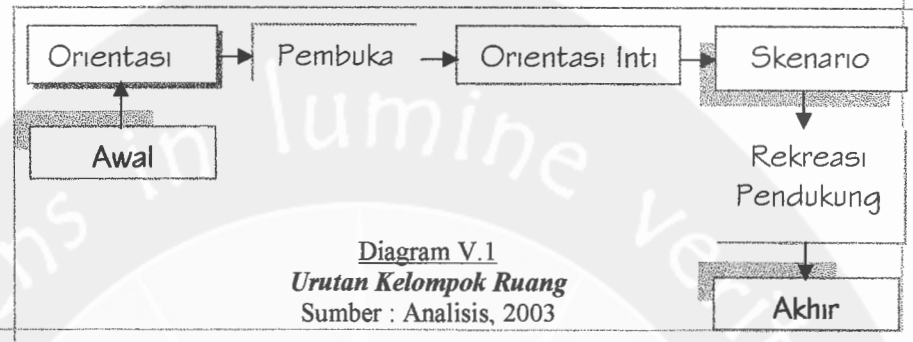


Memasuki sebuah awalan, pengantar hingga sampai pada suatu titik awalan dari Skenario 1: Manusia Jatuh Dalam Dosa berupa sebuah “Taman Eden”, mulai masuk lebih dalam ke dalam skenario 1, dengan pengalaman ruang dengan suasana *menakutkan* dan *mengkhawatirkan*. Sampai pada sebuah titik PESIMIS sebagai awalan Skenario 2: Manusia Menderita Akibat Dosa dengan sebuah ruang terbuka berupa “Padang Gurun”, masuk lebih dalam ke dalam skenario 2 dengan suasana *tertekan* dan *terkekang* mendominasi pengalaman ruang, berakhir pada sebuah titik masih dalam skenario 2 yaitu *SEDIKIT HARAPAN*. Sampai pada titik awalan dari Skenario 3: Perjuangan Manusia Keluar Dari Penderitaan berupa *HARAPAN* dengan wujud fisik sebuah “Terowongan Air” yang menggambarkan Musa membelah Laut Teberau, masuk lebih dalam secara bertahap dari *RINTANGAN BERAT* berangsur-angsur menjadi *RINTANGAN RINGAN*, dengan suasana penuh harapan dan kekaguman dalam pengalaman ruang. Sampai pada sebuah titik *OPTIMIS* yang merupakan awalan dari Skenario 4: Kemenangan Manusia Atas Penderitaan, masuk lebih dalam ke dalam sebuah bangunan bergaya Itali-Romawi yang menggambarkan kemegahan Bait Suci Salomo, dengan suasana tenang, damai, dan penuh kebebasan dalam pengalamannya. Sampai puncak dari serangkaian skenario, Skenario 4: Pemulihan Menuju Kedewasaan Rohani, berupa ruang dengan dominasi suasana perenungan, persamaan hak dalam pengalamannya.

**V.1.5 KONSEP TATANAN MASSA DAN RUANG KESELURUHAN SERTA ORGANISASI RUANG**

Penataan massa secara keseluruhan mengikuti pola garis besar yang dihasilkan dari analisis kegiatan

Kelompok ruang yang ada adalah sebagai berikut :



Dari hubungan antar kelompok kegiatan, maka menghasilkan pengelompokan ruang dengan enam kelompok dan tatanan yang linear. Enam kelompok ruang tersebut antara lain :

- 1) Orientasi awal dengan ruang terbuka
- 2) Pembuka sehingga titik tangkap pergerakan yang menampung kelompok kegiatan penerimaan dan pengelolaan
- 3) Orientasi pilih sebagai pengenalan dalam menuju ruang pameran melalui ruang terbuka atau atrium
- 4) Ruang pameran sebagai perjalanan dengan enam skenario
- 5) Rekreasi pendukung sebagai akhir perjalanan yang menampung kelompok kegiatan cafe, kantin, bookstore, souvenir shop dan servis
- 6) Orientasi akhir sebagai titik tangkap akhir

Dari pengelompokan ruang tersebut selanjutnya diperoleh organisasi ruang adalah sebagai berikut :

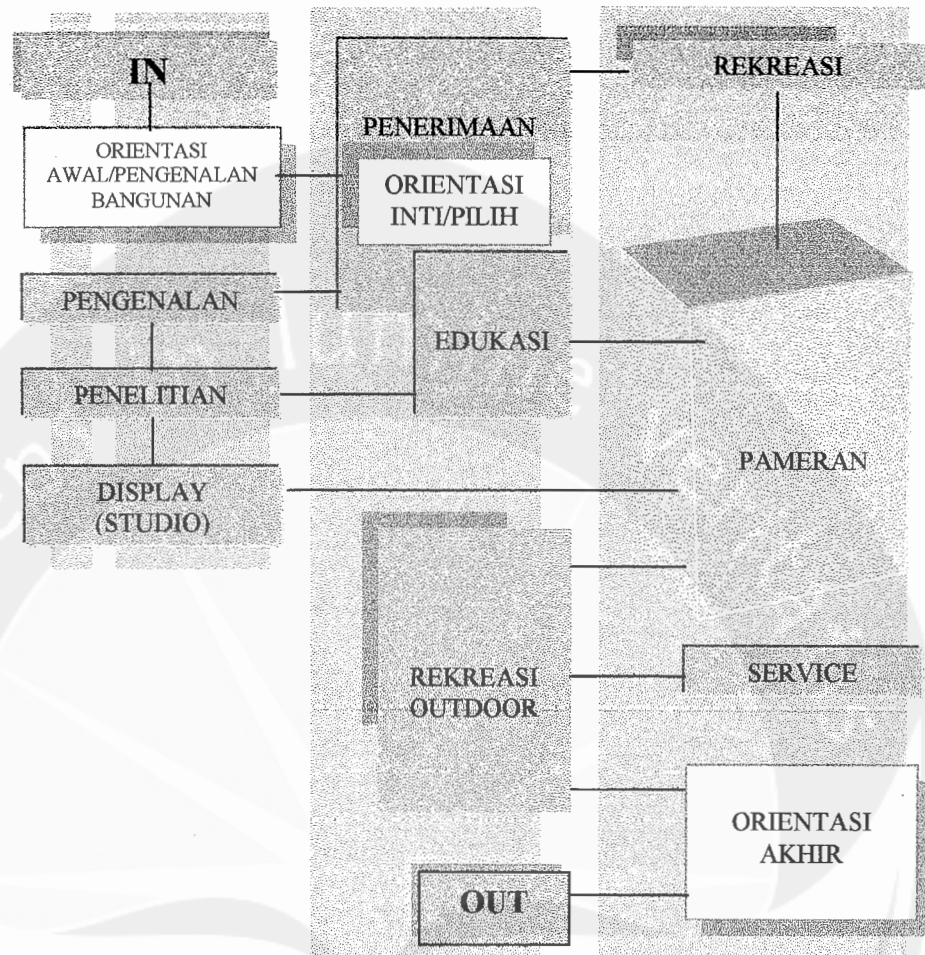


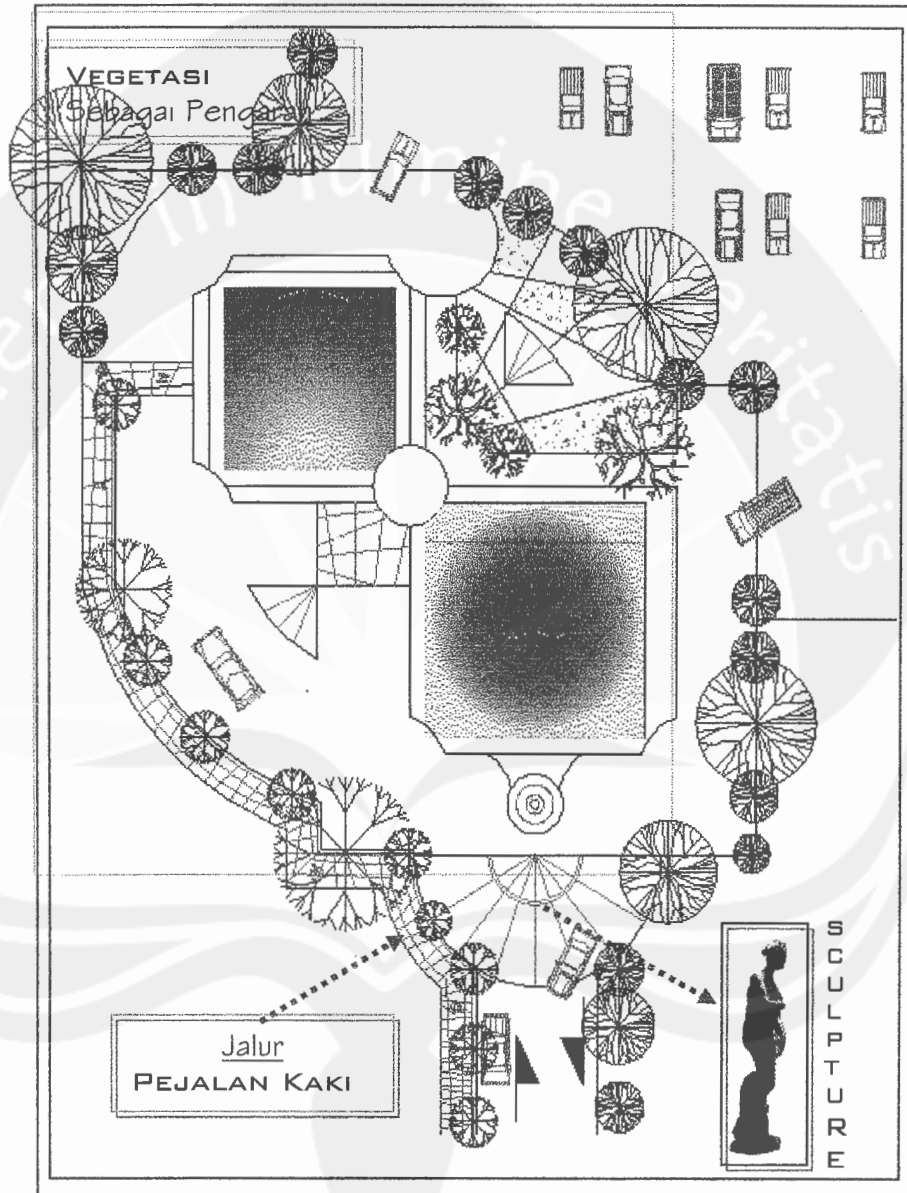
Diagram V.2  
 Hubungan Ruang  
 Sumber : Analisis, 2003

### V.1.5 KONSEP LOKASI ATAU SITE

Lokasi atau site museum Alkitab terletak di Kali Urang, menempati site milik dinas peternakan dan meruapak daerah berkontur dengan kemiringan 30° - 50°. Lingkungan sekitar berupa hutan wisata dan villa, dengan view menarik ke arah utara Gunung Merapi.

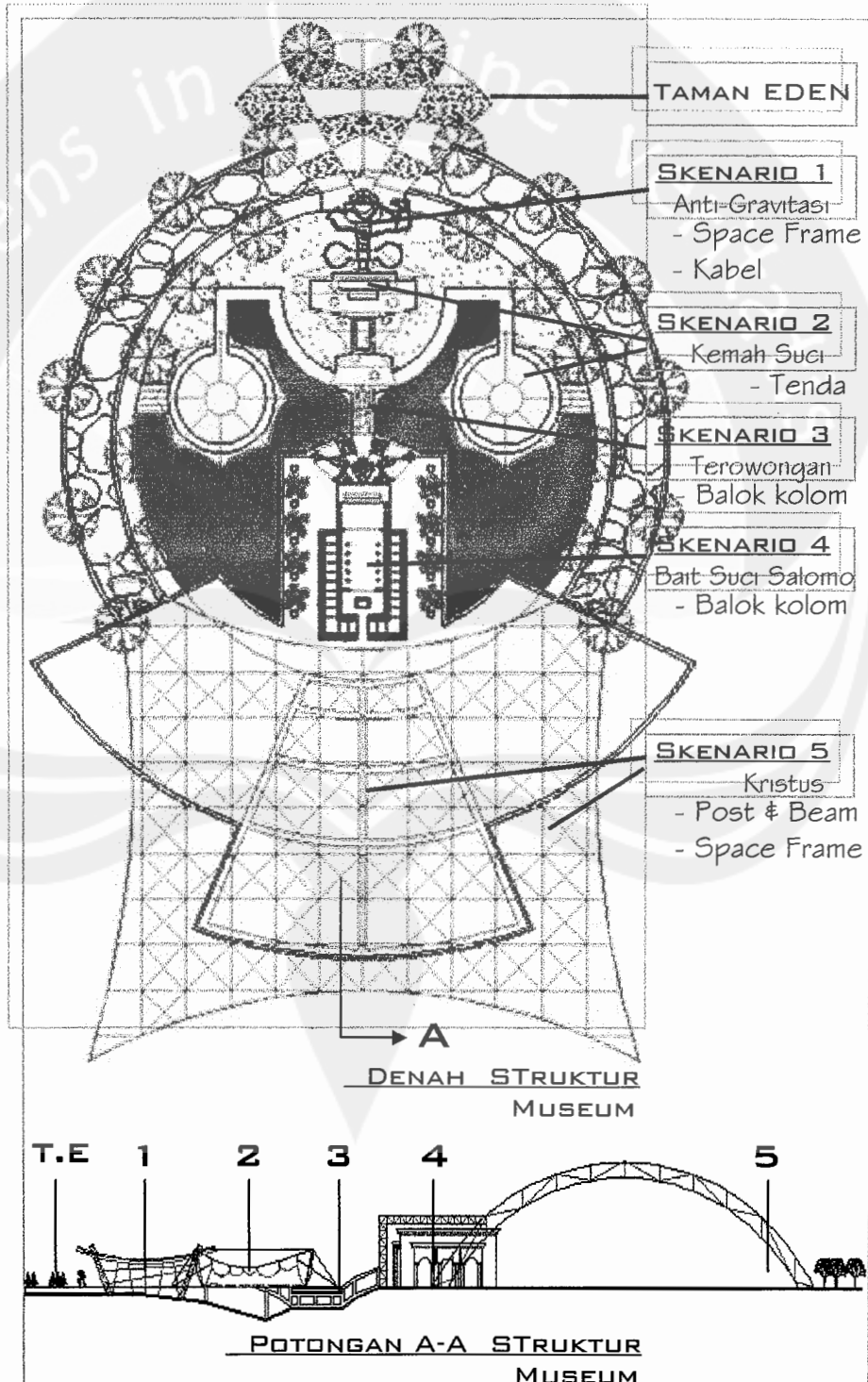
Sculpture dpat digunakan sebagai gerbang menuju lokasi/ site museum Alkitab.

Pengintegrasian site dengan lingkungan kawasan dapat dilakukan dengan penggunaan pengarah seperti pohon, cahaya, street furniture serta tekstur dan warnai lantai yang khas pada jalur pejalan kaki dari luar tapak sampai ke dalam tapak



V.1.5 KONSEP STRUKTUR

Struktur museum Alkitab, dalam hal ini adalah sistem struktur yang akan digunakan, pemilihan dilakukan dengan pertimbangan tuntutan setiap struktur. Sehingga struktur bangunan tidak hanya sekedar sebagai “aksesoris bangunan” saja melainkan lebih daripada itu dapat ikut mendukung terciptanya suasana ruang.

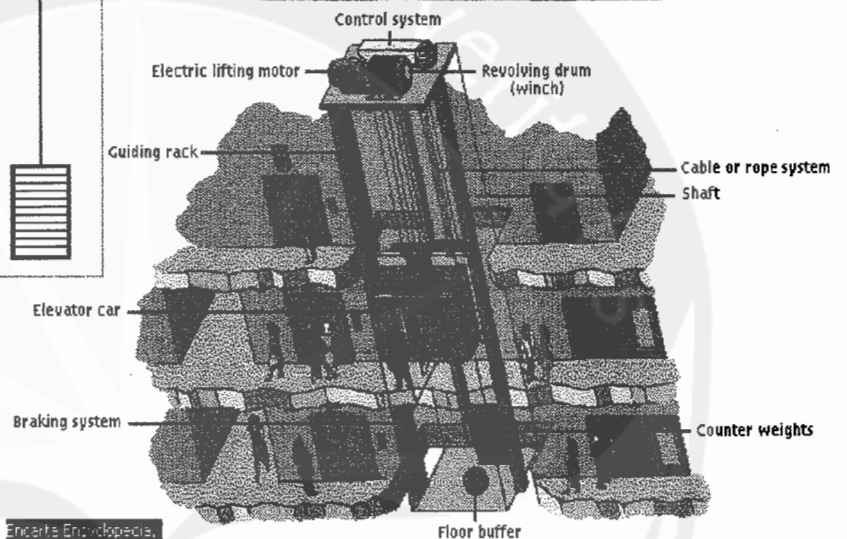
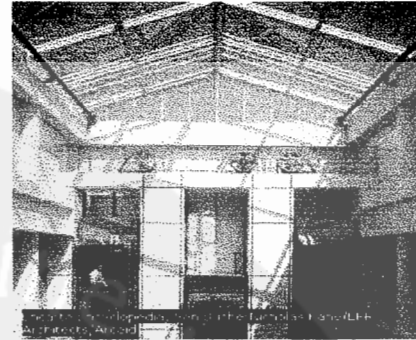
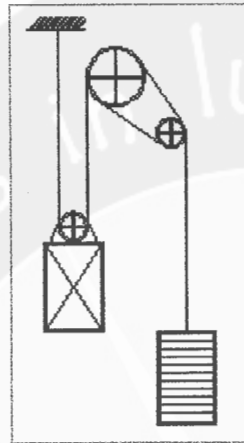


V.1.5 KONSEP UTILITAS

V.1.5.1 Sistem Transportasi Vertikal

Skema transportasi vertikal :

- Lift



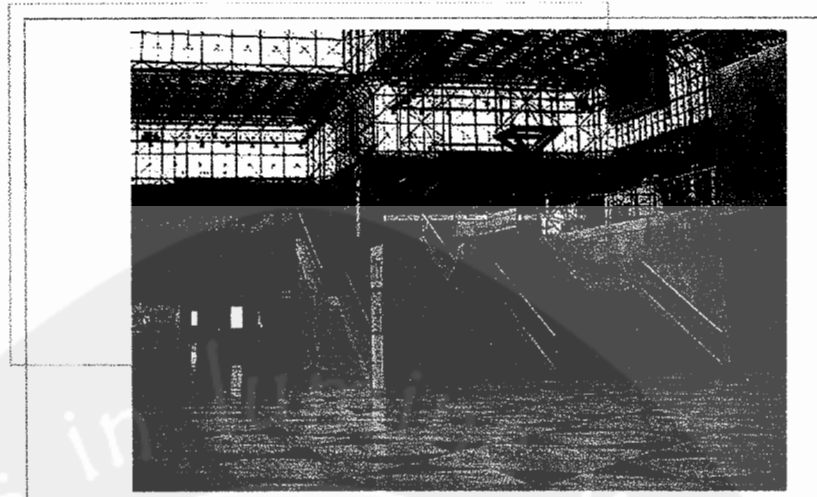
Pertimbangan penggunaan lift adalah merupakan alat transportasi yang paling nyaman, efektif dalam segi waktu pencapaian.

Untuk mengangkut benda-benda yang berharga seperti halnya benda-benda pameran dalam museum, lift merupakan alat yang sangat efektif karena faktor resiko kerusakan pada saat pengangkutan sangat kecil dengan keamanan yang lebih terjamin.

Memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan baik oleh orang normal maupun orang cacat.



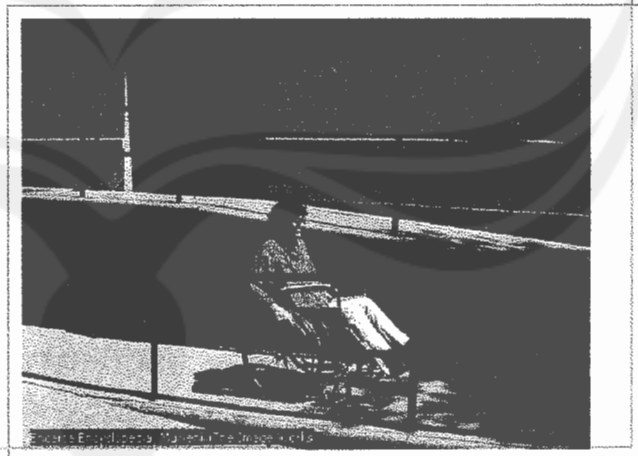
- *Tangga*



Ketergantungan elevator pada tenaga listrik menjadi alasan kuat untuk menyediakan alat transportasi vertikal cadangan terutama untuk keadaan-keadaan darurat seperti kebakaran, salah satunya adalah tangga

Tangga sangat bermanfaat terutama sebagai alat evakuasi pada saat terjadi kebakaran (tangga darurat) ruang tangga biasa dibuat dari bahan *fire proof* sehingga tahan terhadap api.

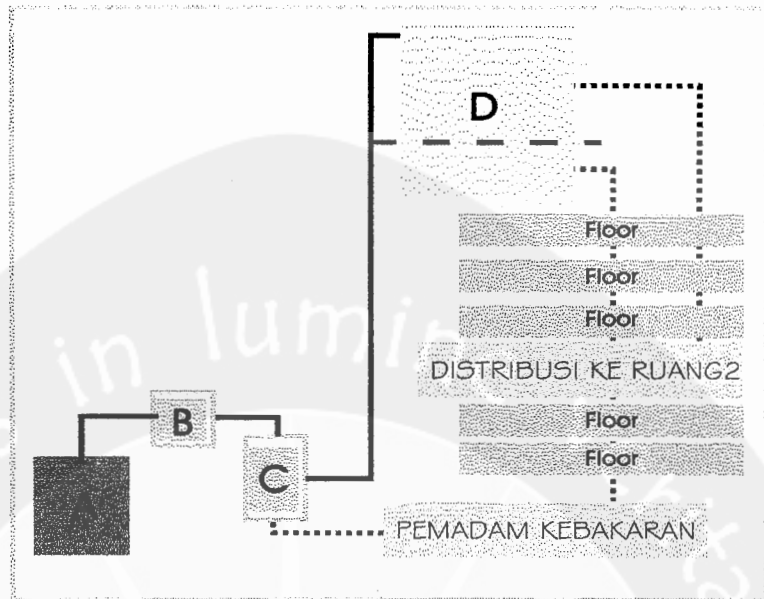
- *Ramp*



Alat transportasi vertikal cadangan lainnya adalah ramp, merupakan sarana cadangan bagi para difable dalam pencapaian ke sebuah ruang dapat digunakan juga untuk pengangkutan barang.

V.1.5.2 Sistem Jaringan Air Bersih, Sanitasi, dan Drainase

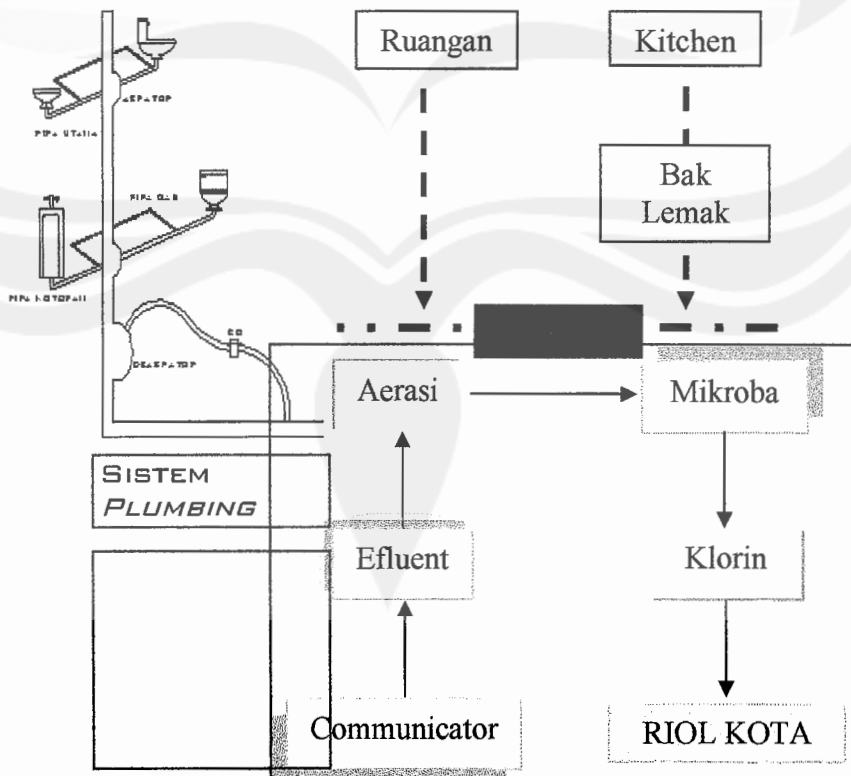
*Skema jaringan air bersih :*



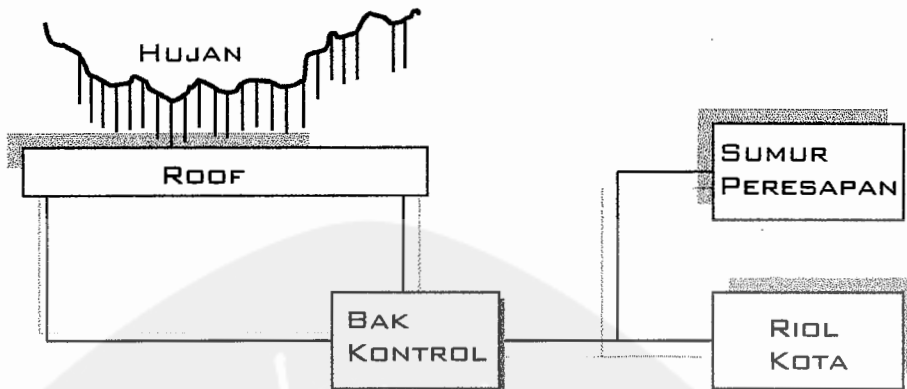
**Keterangan :**

- A--- Sumur ( Deep Well )
- B--- Bak Aerasi
- C--- Ground Tank
- D--- Roof Tank

*Skema jaringan sanitasi :*

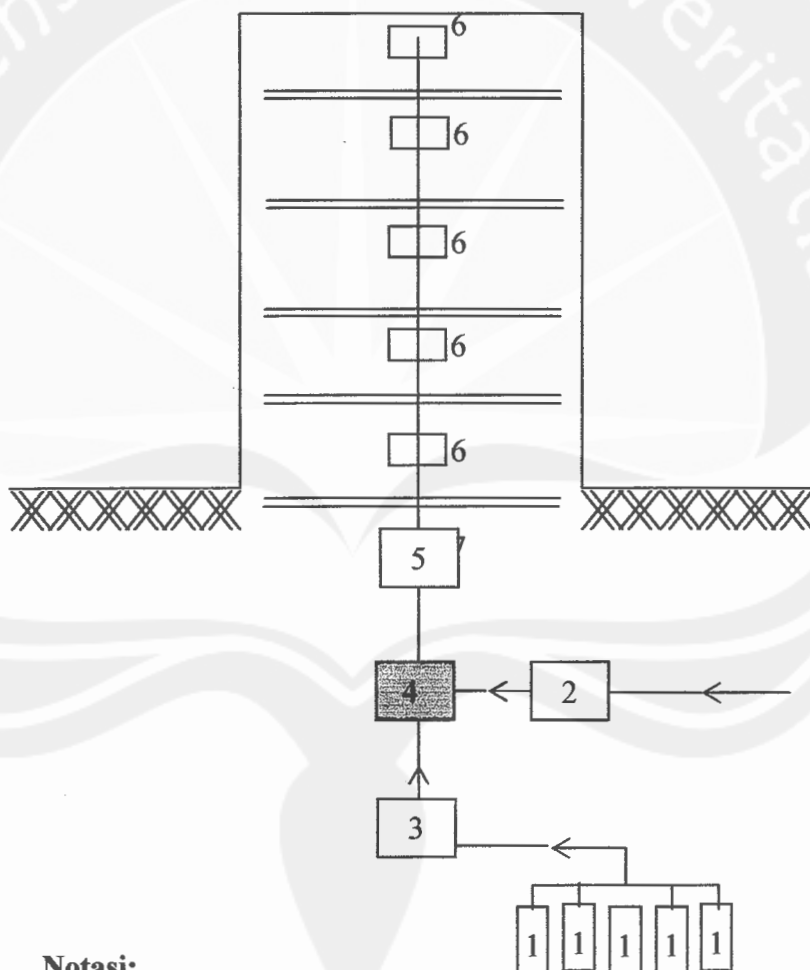


Skema jaringan drainase :

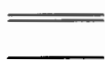


V.1.5.3 Sistem Jaringan Listrik dan Pencahayaan Buatan

Skema jaringan listrik dan pencahayaan buatan :



Notasi:

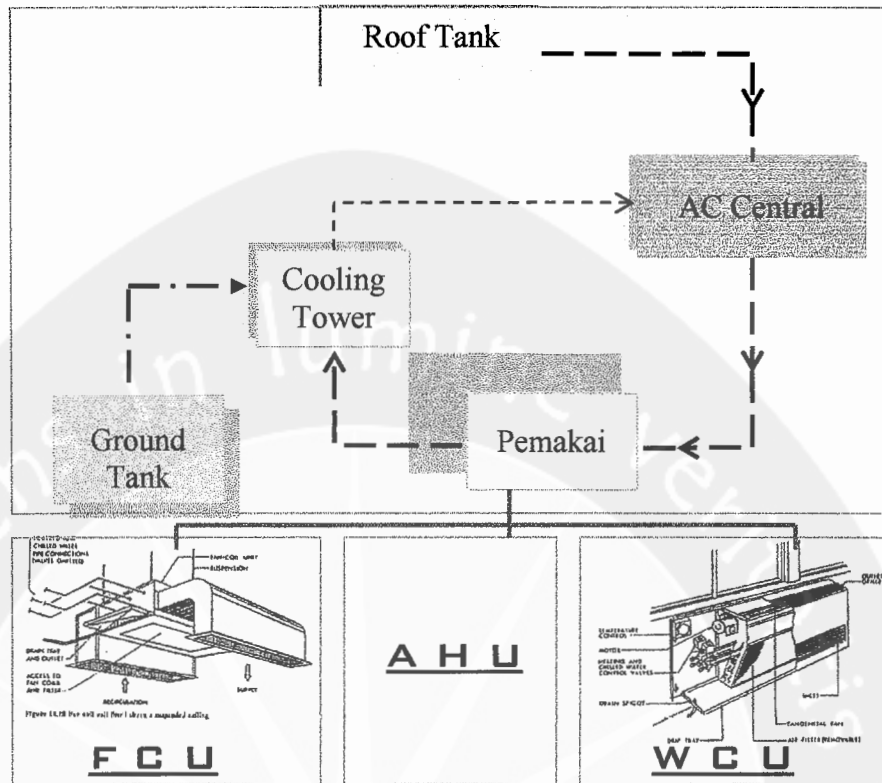


: Distributing Cable  
: Main Distribution

- |                  |                            |
|------------------|----------------------------|
| 1. Gen set       | 4. A.T.S                   |
| 2. PLN           | 5. Main Panel zekering box |
| 3. Transformator | 6. Sub zekering/ sub       |

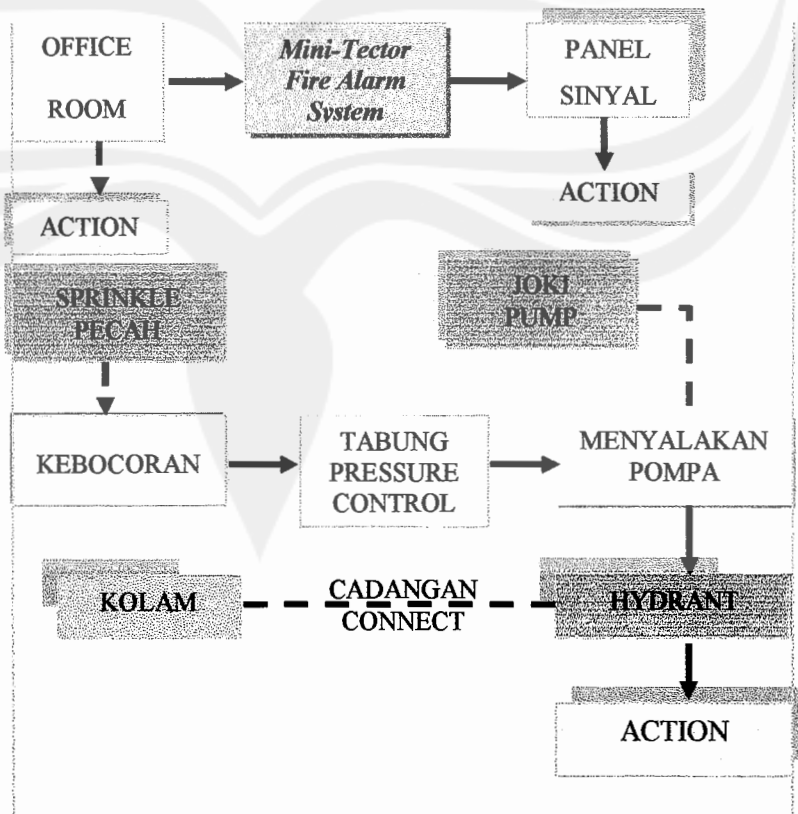
V.1.5.4 Sistem Pengkondisian Udara Buatan

Skema pengkondisian udara buatan :



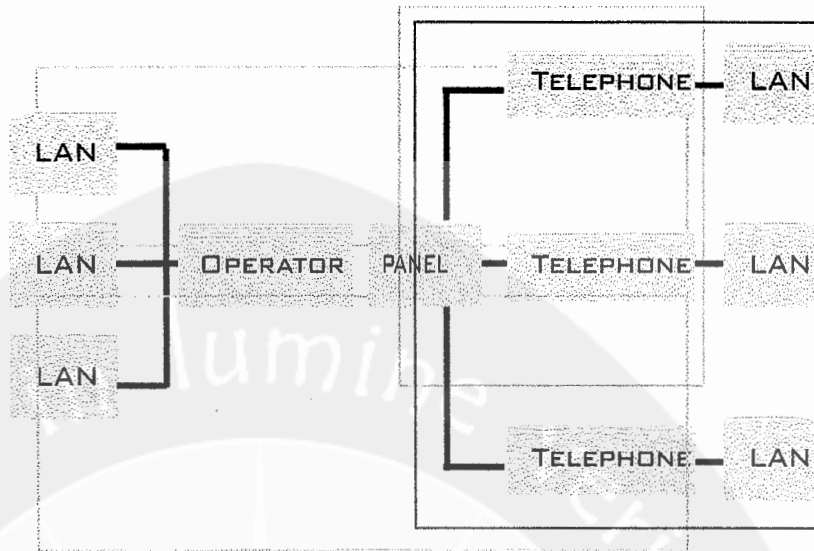
V.1.5.5 Sistem Pemadam Kebakaran

Skema pemadam kebakaran :



V.1.5.6 Sistem Telekomunikasi

Skema telekomunikasi :



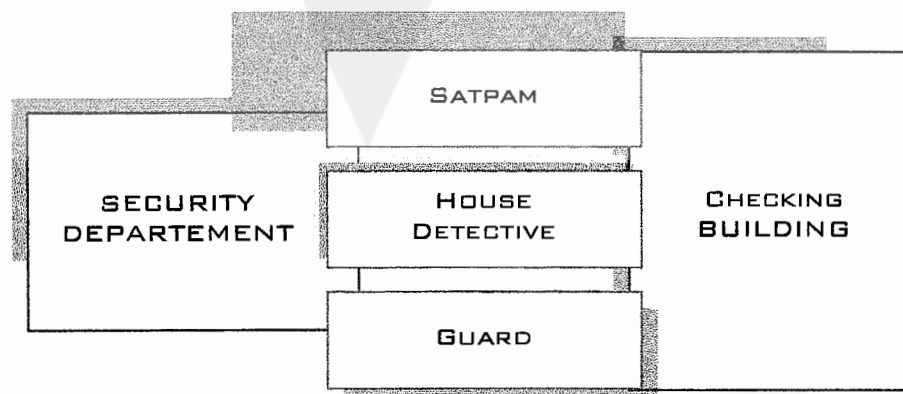
V.1.5.7 Sistem Penangkal Petir

Skema penangkal petir :



V.1.5.8 Sistem Keamanan

Skema keamanan :



## DAFTAR PUSTAKA

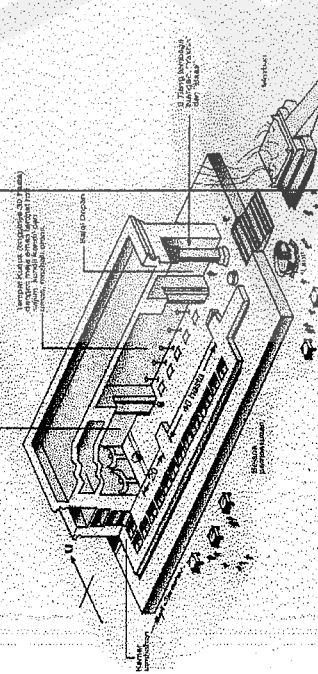
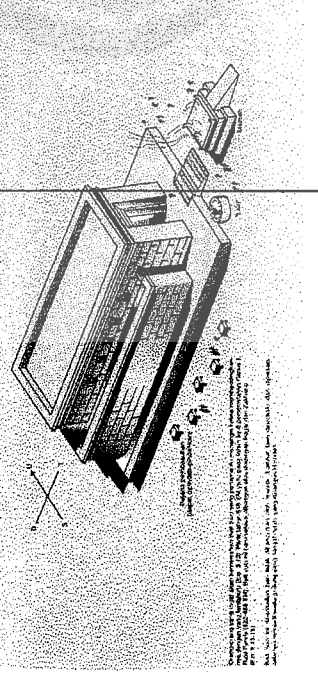
- Antoniadis, Anthony C, *Poetic of Architecture : Theory of Design*, Van Nostrand Reinhold, New York
- Asmara, Yudha, 2001, *Dari Kata Menuju Ruang dan Bentuk*, Jurnal Tatanan, UNPAR, Bandung.
- *Bahan kuliah Fisika Bangunan 1*, UAJY, 1999.
- Barnadib, Iman, 2002, *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Ching, Francis DK., 1984, *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan susunannya*, Erlangga, Jakarta.
- *Creating Architectural Theory*, Company, 1961, Van Nostrand Reinhold Cop, 1987.
- Dewantara, Ki Hadjar, 1977, *M.L. Persatuan Tamansiswa*, Bagian Pertama: Pendidikan.
- Dewantoro, Ki Hajar, 1962 *Pendidikan Majelis Luhur Taman Siswa Yogyakarta*. Yogyakarta: tanpa Penerbit, 1962.
- *Dimensi berdasarkan Persyaratan Teknis Aksesibilitas Pada Bangunan Umum dan Lingkungan*
- Dudley, William, 1980, *Encyclopedia of American Architecture*.
- *Ensiklopedia Alkitab Masa Kini*. Jilid I, II
- F.F. Bruce, 1963, *The Books and the Parchments*. Westwood, New Jersey: Fleming H. Revell
- Frank H.,Mahnke & Rudolf, 1993, *Mahnke: Colour and Light*, Van Nostrand Reinhold.
- Frick, Heinz, 1997: *Sistem Bentuk Struktur Bangunan*. Semarang.
- Gospel Light Publication, *Survey Perjanjian Lama*, 1989
- *Harian Berrnas*, 15 april 1991.
- Henderson, Van Petten, 1967, Stella, *Introduction to the Philosophy of Education*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hunt, William Dudley, 1980, *Encyclopedia Of American Architecture*.

- *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*, Depdikbud Balai Pustaka, 1994
- Lang, Jon, *Creating Architectural Theory*, Van Nostrand Reinhold. Co, USA, 1987.
- Lou Michel, , 1996, *Light: The shape of space*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Mangunwijaya, YB, 1998, *Fisika Bangunan 2*, PT. Kanisius.
- Mangunwijaya, YB, 1992, *Wastu Citra*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Mc Dowel, Josh, 1989 *Kekristenan Sejarah atau Dongeng*. Illinois: Tyndale House Publishers.
- Ormsbee, John, 1961, *Landscape Architecture*, McGraw-Hill Book Company Inc..
- *Oxford English Dictionary and Supplement, The compact Edition*: Oxford University Press.
- Panero, dkk, 1979, *Human Dimension & Interior Space*, Whitney Library of Design, Canada.
- *Penelitian Dinas Pariwisata dan Tim 7 Yogyakarta*
- Philips Lighting, *Architectural lighting, Lita Architectural lighting*, 1990.
- Robillard, David A, 1982, *Public Space Design in Museum*.
- R.T France, 1989, *Jesus The Radical: A Portrait of The Man They Crucified*. England: Inter Varsity Press.
- Ronner, H. 1986, *Kontext 78:Baustuktur*.edisi ke-2.Zurich.
- Sorensen, Robert James, 1979, *Design for Accessibility*, McGraw-Hill Book Company.
- Simond. 1961, *Landscape Architecture*, McGraw-Hill Book Company.
- Spreiregen, Paul, 1965, D, *The Architecture of Town and Cities*, McGraw-Hill Book Company.
- Sutaarga, Amir, 1971, *Persoalan museum diindonesia, ditjen kebudayaan depdikbud, jakarta*.
- Turner, Janet, 1998, *Designing with light*, Rotovision.

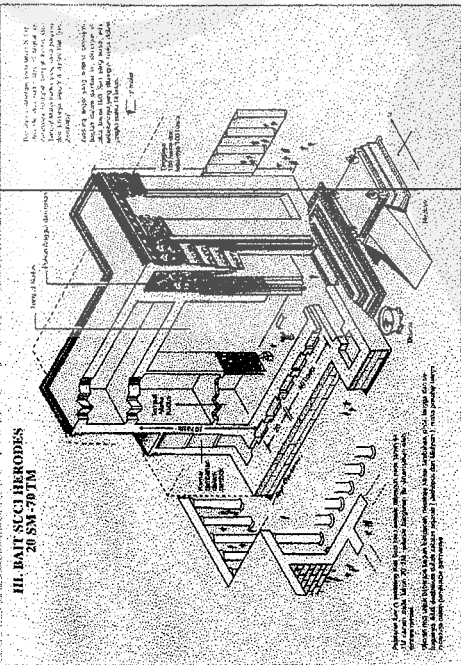
- Westin dalam Lang, 1987, *Creating Architectural Theory*, Van Nostrand Reinhold Co.
- White, Edward T. 1994, *Buku Sumber Konsep*, , Intermatra, Bandung.
- White, Edward T. 1985, *Buku Sumber Konsep*, Intermedia, Bandung.



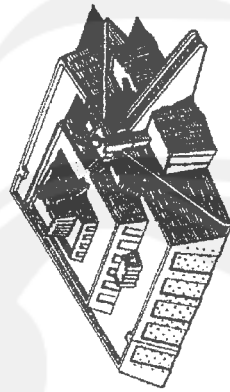


<p><b>JENIS PENINGGALAN ARKEOLOGIS</b> <b>ARSITEKTUR ( SITUS )</b></p>	<p><b>MACAM PENINGGALAN ARKEOLOGIS</b></p>	<p><b>KETERANGAN,LOKASI PENEMUAN DAN PREDIKSI TAHUN ASLI</b></p>
<p>1. Bangunan Ibadah</p> 	<p>a. Bait Suci Salomo</p>	<p>Dibangun oleh raja Salomo pada tahun ke- 4 pemerintahannya, selesai 7 tahun kemudian ( I Raj 6 : 37-38 ). Terletak di sebelah timur “ Kota Tua Yerusalem”. Ada jalan tangga dari halaman dalam ke balai bait suci, pada kanan kiri pintu masuk ada dua soko guru yang dihiasi secara megah dan luar biasa. Selanjutnya berturut – turut adalah ruang kudus, ruang mahakudus yang berisi tabut perjanjian, sedangkan ruang penyimpanan berada di kanan dan kiri kedua ruangan tersebut.</p>
<p>II. BAIT SUCI ZERUBABEL</p> 	<p>b. Bait Suci Zerubabel</p>	<p>Bait suci yag kedua ini mulai dibangun pada tahun 536 SM di atas lokasi Bait Suci Salomo yang dihancurkan tentara Babel 50 tahun sebelumnya. Pada tahun 516 SM yaitu pada tahun ke-5 pemerintah Darius raja Persia ( 522 – 486 SM ), bait suci baru selesai dibangun atas dorongan Hagai dan Zakharia ( Ezra 6 : 13-15 ).</p>

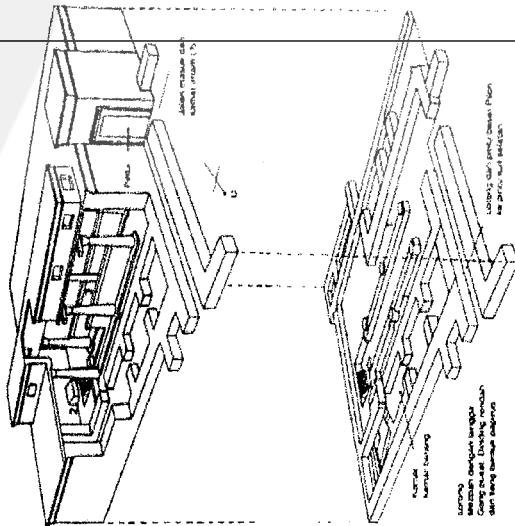
c. Bait Suci Herodes



d. Menara Babel



e. Kuil Dagon

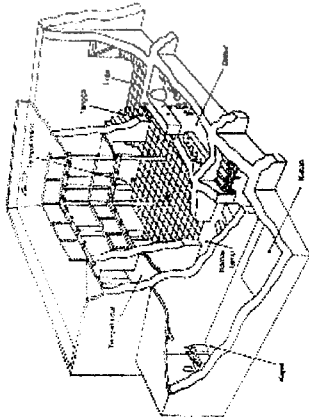


Terdapat di Yerusalem, di atas tanah seluas kr 135000 M2 pada ketinggian 50 m diatas lembah Kidron. Mulai dibangun tahun 20 atau 19 sM, diselesaikan dalam 46 tahun ( Yoh 2 : 20 ), selesai seluruhnya tahun 64 M. Ciri arsitekturnya adalah Yunani. merupakan tempat Kristus mengajar serta tempat berkumpul orang Kristen Purba ( Yoh. 10 : 23 ).

Lantai dasar menara berukuran 90 x 90 M, tingginya 30 M. Di atas lantai dasar dibangun lima lantai dengan tinggi masing – masing 6 – 18 M, ukuran lantainya makin ke atas makin kecil, tingkat paling atas adalah kuil sebagai mahkota dari bangunan. Sarana penghubung adalah tangga atau jalan landai, lebih dikenal dengan nama **Ziggurat Babel**, dibangun oleh raja Ur, Urammu, lk 2100 sM.

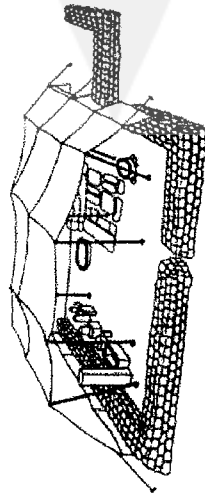
Digunakan untuk penyembahan berhala oleh orang Filistin pada zaman Simson. Didirikan abad 12 sM, memiliki pelataran depan, bilik atau ruang depan dan barangkali sebuah menara.

2. Rumah Tinggal



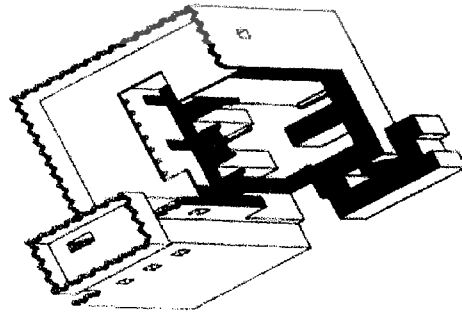
a. Rumah Bertingkat zaman Abraham ( Palestina )

Umumnya bertingkat dua, dinding bagian bawah dibangun dengan batu besar dan kasar diperoleh dari ladang, dinding bagian atas tebal dengan bahan dari batu – bata yang dikeringkan dengan matahari, tinggi 2 m, lantai dari tanah liat. Berdasarkan penggalian di Ur, lk 1800 sM.



b. Kemah Orang Midian, Timna

Rencananya mirip dengan kemah suci orang Israel (Kemah Tempat Tinggi), kr 1150 sM.



c. Istana Salomo, Yerusalem

Merupakan tempat tinggal untuk raja salomo memanjang dari Utara ke Selatan, ruang – ruang pada Istana Salomo berturut – turut adalah Balai ( rumah ) “ Hutan Libanon “, Balai sokoguru, Balai Takhta, ruangan yang terakhir terbagi 3 di sebelah kiri Istana Salomo, tengah halaman pribadi di mana disana terdapat pintu selatan bait Allah, kanan Istana Anak Perempuan Firaun .

3. Lain - lain

a. Benteng Kota Samaria

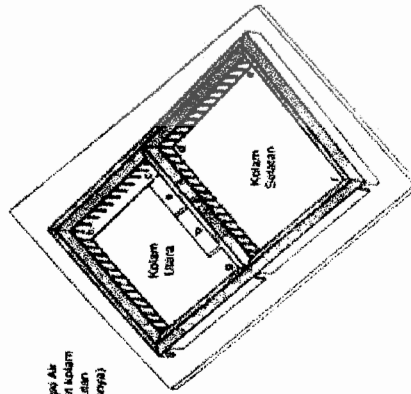
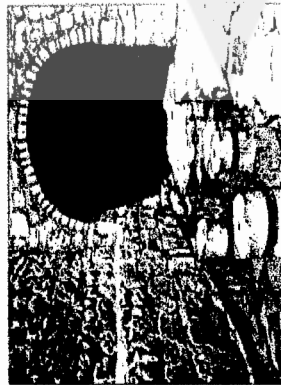
Merupakan sisa peninggalan orang Israel, di dalamnya terdapat antara lain benteng peninggalan Israel, gedung dan gudang administrasi, istana raja dan rumah gading .

b. Kolam Siloam dan Terowongan Hizkia

Sistem mendapat air di Yerusalem, terutama pada saat perang, masih ada sampai sekarang di Yerusalem .

c. Kolam Betesda

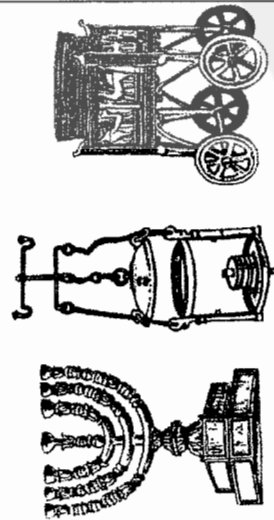
Mempunyai lima serambi, luasnya cukup untuk ditemukan dalam penggalian di bagian timur laut kota Yerusalem pada abad 19.



a-b = Tangga Air  
c-d = Sisi Kolam  
berasal dari  
dindingnya

LAMPIRAN

ALAT IBADAH DAN SEHARI - HARI



a. Kaki Dian

b. Lentera Perunggu

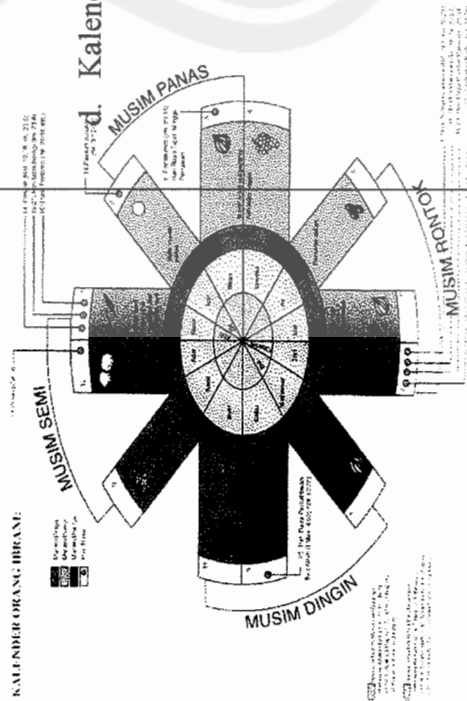
c. Bejana Tembaga

Memiliki tujuh cabang, digunakan pada bait suci Herodes. Tergambar pada Pintu Gerbang Lengkung Titus. Roma. Terbuat dari emas ( Kel. 25 : 31 ).

Terbuat dari perunggu, berfungsi untuk penerangan pada abad pertama Masehi.

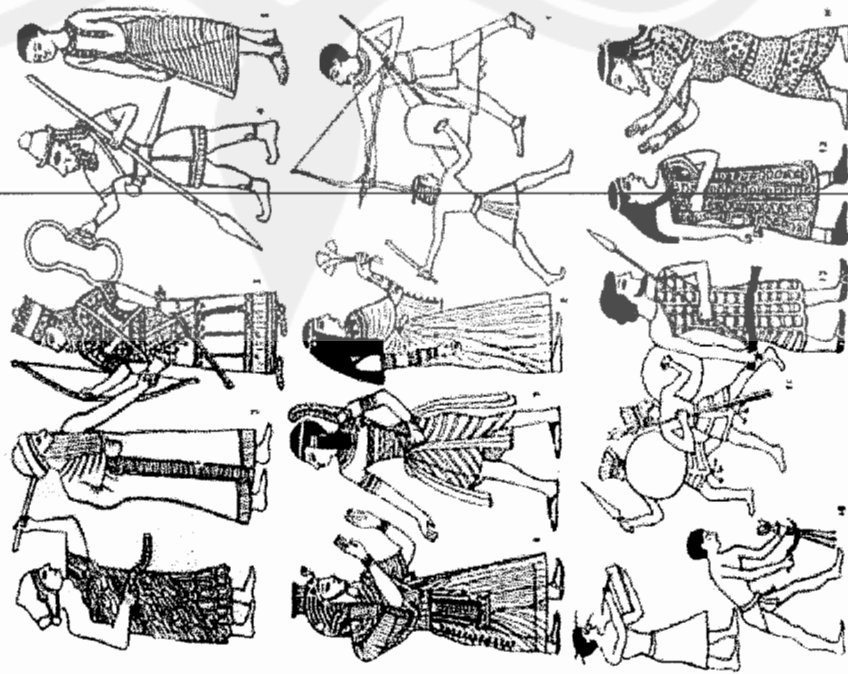
Bejana tembaga yang bisa dipindah-pindahkan, diukir dengan dua sphinxes bersayap dan burung-burung, ditemukan di Siprus, kr 1150 sM.

d. Kalender Ibrani



Dipakai untuk menandai bagian – bagian tahun dengan menunjuk kepada bulan, musim pertanian atau perayaan pokok, ditemukan di Geser, ditulis anak sekolah, abad 10 sM

BUSANA ZAMAN ALKITAB



a. Busana bervariasi dari segala golongan masyarakat

Diambil dari monument kerajaan yang cenderung hanya melukiskan tokoh – tokoh penting secara mendetail. Busana harian Petani hanya sedikit saja bervariasi sepanjang kurun waktu sejarah Alkitab.

