

BAB IV.

LANDASAN TEORI

4.1 Masalah Masalah Yang Muncul

4.1.1 Sudut Pandang Masyarakat tentang Museum

Melunturnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum merupakan salah satu masalah yang muncul dikarenakan kesan membosankan dan monoton yang sering dirasakan pengunjung karena tidak dapat berinteraksi lebih selain melihat media atau gambar diam saja. Kesan tersebut yang sering menyebabkan museum sering sepi pengunjung dan kurang diminati.

4.1.2 Museum sebagai media edukasi industri yang Interaktif

Perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang sampai ke bidang edukasi dimana teknologi dapat memberikan penjelasan secara interaktif. Dan hal tersebut sudah dapat diterima oleh masyarakat masa kini. Hal tersebut bisa menarik masyarakat yang mengunjungi museum, apabila pihak manajemen museum bisa memberikan tawaran aktivitas dan pengalaman yang unik, khas, dan tidak bisa didapatkan di tempat lain.

4.1.3 Menciptakan Kesan Sido Muncul yang berbeda dengan Pabriknya

Pertimbangan ini muncul dikarenakan lokasi site yang berada di kawasan pengembangan sido muncul / lahan milik sidomuncul. Dengan fungsi bangunan sebagai museum edukasi harus dapat memberikan ciri tampilan yang berbeda namun tidak melepaskan dari nilai fungsinya yang mengedukasikan tentang PT Sido Muncul.

4.1.4 Pengaturan Tata Letak Koleksi sebagai Story Line Sido Muncul

Dalam suatu perencanaan museum, alur atau storyline sangat berpengaruh dimana dapat memberikan daya dukung untuk pemahaman pengunjung untuk mendapat informasi secara jelas dari apa yang di pamerkan

pada museum tersebut. Alur cerita sangat dibutuhkan dalam penyajian cerita yang utuh dari koleksi yang disajikan, dapat dilihat secara urut dari pintu masuk sampai keluar ruang pameran.

4.2 Pernyataan Masalah

Pernyataan masalah dari projek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan tema “*Interactive Technology Museum*” dapat menciptakan kesan menarik pada pengolahan Jamu Sido Muncul ?
2. Bagaimana mengekspresikan nilai Sido Muncul agar dapat tercipta pada Storyline dalam ruang yang dinikmati pengunjung ?
3. Bagaimana bangunan dapat memberikan tampilan yang berbeda dengan lingkungan pabrik agar menarik minat masyarakat?

4.3 Landasan Teori Ruang Interaktif

4.3.1 Pendekatan *New Museology*

Menurut (Sedyawati, 2009: 11-2) dalam (Perdana, 2010), *New Museology* merupakan perkembangan dari museum tradisional. *New museology* menawarkan peran aktif serta partisipasi pengunjung museum sehingga pengunjung merupakan pelaku dalam kajian karya museum. Memori kolektif, pelajaran sosial, dan kreatifitas mengubah konsep dari pengunjung museum yang monoton dan hanya fokus untuk penelitian intelektual ditambah dengan partisipasi dan keterlibatan langsung pengunjung sehingga pengunjung dapat merasakan berperan serta aktif dalam kegiatan museum. Kemudian ada 3 hal intangible dalam museum yang dapat dikembangkan, yaitu konsep, teknologi, atau makna yang melatar belakangi benda koleksi, kemudian berbagai informasi secara visual, tekstual, maupun auditif mengenai koleksi tersebut, dan pengelompokkan koleksi dari hasil pengumpulan rekaman kegiatan manusia secara tematik

4.3.2 Prinsip Penyajian Koleksi

a. Faktor Penyajian Koleksi

Menurut (Direktorat Permuseuman, 1997) yang diperjelas oleh (Krisprantono, 2013), Faktor penyajian koleksi yang menarik adalah sebagai berikut.

1. *Faktor Story Line* (Alur Cerita)

Alur cerita merupakan bagian penting dalam penyajian cerita yang utuh dari koleksi yang disajikan, dapat dilihat secara urut dari pintu masuk sampai keluar ruang pameran. Informasi yang diberikan merupakan informasi dari semua aspek, baik alam, manusia, teknologi, unsur sosial budaya, dan sejarahnya. Museum adalah cermin dari manusia dan kegiatannya di mana museum tersebut berada. Museum memiliki fungsi edukatif, penyajian koleksi harus disajikan dengan rasa tanggung jawab. Beberapa gambaran pola *storyline* dalam museum sebagai berikut:

2. Faktor Koleksi

Koleksi yang disajikan mempunyai konsepsi yang detail atau sistematis disajikan agar sajian koleksi terlihat hubungan dan keterkaitan yang jelas antara isi materi pameran dengan koleksi museum yang disajikan. Pengadaan koleksi baru harus dapat mendukung cerita yang akan disajikan. Cerita yang disajikan memiliki konsep yang sistematis dan detail. Tujuannya agar detail konsep ini mampu menceritakan dengan jelas dan pasti semua yang diperlukan dalam menunjang cerita pameran.

3. Faktor Sarana dan Budaya

Untuk menyajikan cerita dan koleksi pameran diperlukan sarana dasar berupa bangunan lengkap dengan ruang pamerannya, vitrin, panil dengan tata lingkungan dan pertamanan yang menarik, maupun sarana penunjang lainnya seperti foto penunjang, labeling tata lampu, tata warna.

b. Metode Teknik Penyajian

4. Metode dan Teknik Penyajian Koleksi (*indoor* dan *outdoor*)

.Dalam hal penataan dalam museum harus memenuhi standard tertentu dari teknik penyajian ini terutama yang meliputi ukuran minimal dari vitrin, tata cahaya, tata warna, tata Letak, tata pengamanan, tata suara, labeling dan foto-foto penunjang.

Metode Pendekatan Intelektual, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti, dan fungsi benda koleksi museum

Metode Pendekatan Romantik (evokatif), adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.

Metode Pendekatan Estetik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.

Metode Pendekatan Simbolik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

Metode Pendekatan Kontemplatif, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.

Metode Pendekatan Interaktif, adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

5. Teknik Penataan Koleksi (*indoor* dan *outdoor*)

Untuk Teknik penataan koleksi di ruang pameran ada empat teknik dalam penyajian koleksi museum, yaitu sebagai berikut:

Teknik Konvensional, adalah teknik penyajian koleksi yang dipamerkan secara langsung, apa adanya, dan biasanya dapat langsung dinikmati melalui panca indera, misalnya: relief, patung, diorama dan sebagainya.

Teknik Media Cetak, adalah teknik penyajian koleksi museum dengan direkam dalam media cetak, baik kertas maupun mikrofilm. teknik ini biasanya digunakan untuk koleksi yang berharga atau berisiko hilang/rusak jika dipamerkan secara langsung.

Teknik Audiovisual, adalah teknik penyajian koleksi museum yang dapat dinikmati melalui pertunjukan hidup (audio visual) di layar yang telah disediakan.

Teknik Simulasi, adalah teknik penyajian yang menggabungkan kecanggihan teknologi rancang bangun dengan teknologi elektronika, sehingga pengunjung dapat terlibat langsung dan menghayati benda-benda yang dipamerkan secara hidup (live).

4.4 Landasan Teori Tampilan Bangunan

4.4.1 Arsitektur Kontekstual

Menurut Brent C. Brolin (1980. *Architecture in Context*), Kontekstualisme adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengkaitkan bangunan baru dengan lingkungan sekitarnya. Seorang arsitek atau perencana bangunan dianjurkan untuk memperhatikan dan menghormati lingkungan fisik sekitarnya, mengutamakan kesinambungan visual antara bangunan baru dengan bangunan, landmark, bahkan gaya setempat yang keberadaannya telah diakui sebelumnya.

Berikut adalah kriteria arsitektur kontekstual adalah:

- Motif dari desain bangunan di sekitarnya yang diulang.
- Adanya penyesuaian dan pendekatan bentuk, pola, irama, ornamen, tatanan ruang terhadap arsitektur setempat yang sudah ada.
- Adanya desain baru sebagai penunjang kualitas desain di sekitarnya yang sudah ada.

Arsitektur kontekstual dibagi menjadi 2 kelompok (Brent C. Brolin, 1980):

- Kontras (berbeda)

Kontras pada bangunan sekarang dan yang telah ada dapat menciptakan lingkungan urban yang baik dan menarik, namun jika terlalu banyak akan menimbulkan kekacauan dan kesan “kaget

- Harmoni (selaras)

Dengan keselarasan dengan lingkungan, akan mewujudkan rasa menghargai dan simpati dengan lingkungan. Kehadiran bangunan baru tidak terkesan

