

## BAB IV

### LANDASAN TEORI

#### 4.1 Landasan Teori Kenyamanan

Kenyamanan ruang dalam museum mempengaruhi suasana, pergerakan dan kebebasan dari pengunjung. Beberapa faktor kenyamanan yang dapat mendukung hal tersebut adalah:

##### 4.1.1 Kenyamanan Thermal

Kenyamanan Thermal adalah suatu kondisi dari manusia yang menunjukkan kepuasan akan lingkungan thermal yang ada disekitarnya. Kenyamanan dalam kaitannya dengan bangunan dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan dimana keadaan tersebut memberikan rasa nyaman dan menyenangkan bagi penghuni ruangan (Karyono, 2001).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan thermal yaitu :

a. Temperatur Udara

Merupakan faktor yang paling dominan dalam menentukan kenyamanan thermal. Kondisi temperature udara suatu daerah dengan daerah lainnya tentu sangat berbeda dikarenakan adanya beberapa faktor seperti sinar matahari, ketinggian, arah angin, arus laut dan lain-lain.

b. Kelembaban Udara

Merupakan kandungan uap air yang terdapat didalam udara. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelembaban udara yaitu radiasi matahari, tekanan udara, ketinggian tempat, kerapatan udara, suhu dan angin.

Kenyamanan thermal pada museum ini harus berada dalam kondisi tidak terlalu kering dan juga tidak terlalu lembab. Kondisi tersebut

diperlukan mengingat kondisi dari benda koleksi yang berbahan dasar tanah liat. Dimana apabila kondisi terlalu panas benda koleksi akan mengalami keretakan sedangkan kondisi terlalu lembab maka koleksi akan mengalami kondisi benda berlumut. Temperatur ruang yang disarankan pada museum ini adalah 21°C sampai dengan 26°C dan kelembaban sekitar 50%. Penghawaan dalam museum ini didukung dengan adanya penggunaan AC dan beberapa bukaan.

#### 4.1.3 Kenyamanan Visual

##### 1. Pertimbangan Sistem Pencahayaan

###### A. Pencahayaan Langsung (*direct lighting*)

Pada sistem pencahayaan ini, 100% cahaya diarahkan langsung ke benda yang memerlukan penerangan. Sistem ini merupakan sistem yang paling efektif dalam mengatur pencahayaan, namun memiliki kelemahan yaitu dapat menimbulkan bahaya serta kesilauan yang mengganggu, baik karena penyinaran langsung maupun karena pantulan cahaya. Untuk mendukung efek yang optimal sebaiknya langit-langit, dinding serta benda yang berada dalam ruangan diberi warna cerah.

###### B. Pencahayaan Tak Langsung (*semi direct lighting*)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung menuju benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke arah langit-langit dan dinding. Dengan menggunakan sistem ini kelemahan sistem pencahayaan langsung dapat dikurangi.

###### C. Sistem Pencahayaan Difus (*general diffuse lighting*)

Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan kepada benda yang perlu disinari dan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem direct-indirect dimana memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas. Dalam sistem pencahayaan ini masalah bayangan dan kesilauan masih ditemui.

#### D. Sistem Pencahayaan Semi Tidak Langsung (*semi indirect lighting*)

Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit dan dinding bagian atas dan sisanya diarahkan ke bagian bawah. Untuk mencapai hasil yang optimal, langit-langit perlu diberi perhatian khusus dan dirawat dengan baik. pada sistem ini masalah bayangan praktis tidak ada serta kesilauan dapat diminimalisir.

#### E. Sistem Pencahayaan Tidak Langsung (*indirect lighting*)

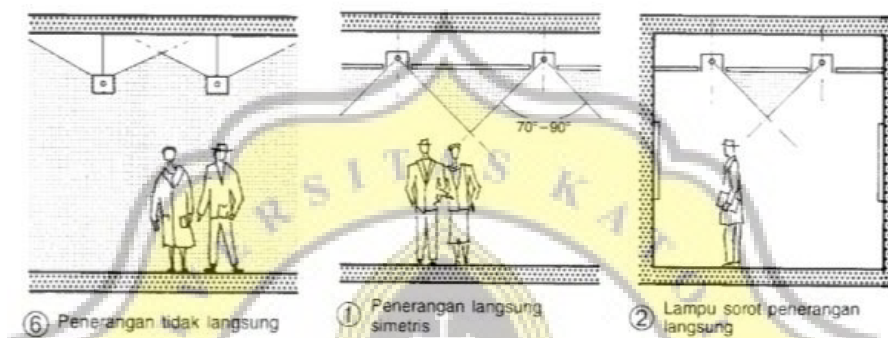
Pada sistem ini 100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan. Keuntungan sistem ini adalah tidak menimbulkan bayangan sedangkan kelemahannya yaitu mengurangi efisien cahaya total yang jatuh pada permukaan kerja.

## 2. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami yang masuk kedalam ruangan dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu sistem kerja pada bangunan serta kondisi permukaan ruangan yang meliputi warna dan tekstur kemudian faktor desain bukaan yang meliputi ukuran dan jumlah. Pencahayaan alami sendiri memiliki 2 sifat yaitu langsung dan tidak langsung.

### 3. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan juga memiliki 2 sifat yaitu langsung dan tidak langsung, keduanya merupakan pengaturan pencahayaan buatan yang memiliki fungsi untuk menciptakan suasana tertentu, sirkulasi dan penerangan pada suatu ruang, selain itu juga dapat menambah nilai estetika pada benda yang disorot oleh cahaya.



Gambar 4.1 Penerangan Langsung dan Tidak Langsung

Sumber: Neufert, Ernst. 1996. *Jilid 1, Data Arsitek*

Dalam proyek Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan, terdapat beberapa sejarah yang dapat didukung penyampaiannya menggunakan cahaya, seperti

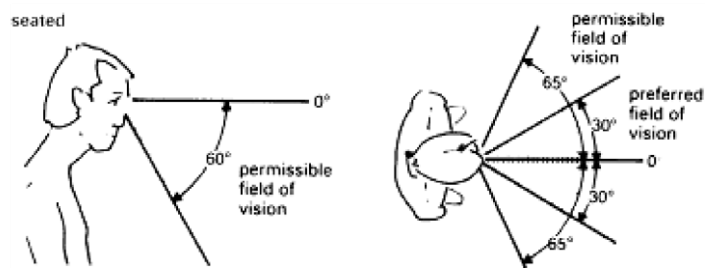
- Suasana Riang dapat menggunakan cahaya yang cerah atau dapat didominasi dengan didukung adanya warna kuning
- Suasana Sedih dapat didukung dengan adanya warna dominan biru dan dipadukan dengan elemen air
- Suasana Tegang dapat didukung dengan pencahayaan yang minim dan cahaya tegas yang dapat menghasilkan bayangan yang tegas
- Suasana Suci dapat didukung dengan adanya warna putih yang mendominasi
- Suasana Tematik dapat didukung dengan adanya dominasi warna yang mendukung dengan peristiwa yang diangkat pada ruang tersebut.

Misalkan peristiwa ketika kondisi perekonomian penduduk Kasongan mengalami krisis yang dapat digambarkan dengan rasa sedih, maka dapat menggunakan warna biru yang memenuhi seluruh ruangan.

#### **4.1.4 Kenyamanan Pandangan**

Dalam upaya memberikan pengalaman ruang yang nyaman dalam museum agar dapat mendukung sebuah komunikasi sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh pengunjung, maka kenyamanan pandangan harus diperhatikan. Faktor pandangan adalah kekontrasan dari suatu keseragaman yang memberikan gubahan massa yang tidak biasa. Faktor pandangan dipengaruhi oleh cara manusia memandang materi koleksi dan juga sudut pandang dari manusia. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah dimensi dari materi koleksi serta cara penyajiannya. Terdapat dua kategori cara melihat materi koleksi yaitu secara dimensi dan arah pandang yaitu benda koleksi dua dimensi yang mempunyai satu arah pandang dan tiga dimensi yang mempunyai arah pandang yang tak terhingga.

Kenyamanan pandangan dipengaruhi oleh kemampuan mata manusia dalam memandang, hal tersebut dapat dilihat dari gerakan mata dan kepala serta tinggi pengamat. Kenyamanan pandangan dalam gerak pengamatan manusia adalah batas gerak kepala secara horizontal adalah  $45^\circ$  ke kiri dan kanan serta batas gerak vertikal  $30^\circ$  ke atas dan bawah.



Gambar 4.2 Kemampuan Pandangan Manusia  
 Sumber: Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*

## 4.2 Landasan Teori Penyajian Koleksi

### 4.2.1 Faktor Alur Cerita (*Story Line*)

Dalam menyajikan koleksi cerita sejarah kerajinan gerabah yang utuh, alur cerita menjadi hal yang sangat penting agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. alur cerita yang disajikan dapat dilihat dari awal pintu masuk sampai dengan pintu keluar ruang pameran.

Informasi yang diberikan harus mencakup semua aspek. Aspek tersebut berupa alam, manusia, unsur sosial budaya, teknologi serta sejarahnya. Dalam hal ini, museum mempunyai fungsi edukatif sehingga penyajian koleksi harus disertai dengan rasa tanggung jawab



Gambar 4.3 Tipe *Story Line*  
 Sumber: Krisprantono. 2013. *Pengelolaan Museum Berkualitas dan Professional*.

Faktor alur cerita yang digunakan pada proyek museum ini adalah *Story Line Type Linier* atau Tipe Linear. Dimana tipe ini digunakan berdasarkan pada alur cerita sejarah kerajinan gerabah Kasongan

yang berkembang dari tahun ke tahun dan merupakan cerita yang berurutan dan berkesinambungan. Tipe ini memudahkan pengunjung dalam memahami sejarah dan memudahkan tujuan dari museum untuk menyampaikan informasi mengenai sejarah kerajinan gerabah Desa Kasongan.

#### **4.2.2 Faktor Koleksi**

Koleksi yang disajikan mendukung adanya cerita, hubungan dan keterkaitan yang jelas antara koleksi museum dengan materi pameran. Cerita yang disajikan harus memiliki konsep yang detail dan sistematis sehingga detail konsep yang disajikan dapat menjelaskan dengan pasti semua koleksi yang diperlukan dalam menunjang jalannya pameran. Koleksi tersebut berupa alat-alat tradisional pembuatan gerabah yang masih ada dan digunakan sampai sekarang.

#### **4.2.3 Faktor Sarana dan Biaya**

Dalam menyajikan cerita yang ada di museum harus dilengkapi sarana yang berupa bangunan lengkap dengan ruang pameran dan seluruh perabot yang diperlukan serta tata lingkungan yang menarik.

#### **4.2.4 Metode dan Teknik Penyajian Koleksi (*Indoor* dan *Outdoor*)**

Dalam menyajikan koleksi museum terdapat penataan yang harus dipenuhi agar apa yang akan disampaikan kepada pengunjung dapat dicapai dengan maksimal. Adapun metode penyajian koleksi dijelaskan sebagai berikut:

- Metode Pendekatan Intelektual adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang memberikan informasi mengenai arti, guna dan fungsi dari benda koleksi museum
- Metode Pendekatan Romantik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang memberikan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan
- Metode Pendekatan Estetik adalah cara penyajian benda koleksi pada museum yang memberikan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum
- Metode Pendekatan Simbolik adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung
- Metode Pendekatan Kontemplatif adalah cara penyajian benda koleksi museum agar pengunjung dapat menciptakan imajinasi terhadap koleksi yang dipamerkan
- Metode Pendekatan Interaktif adalah cara penyajian koleksi di museum yang dimana pengunjung dapat berinteraksi dengan koleksi. Dalam hal ini penyajian interaktif dapat memanfaatkan teknologi informasi.

#### **4.2.5 Teknik Penataan Koleksi (*Indoor* dan *Outdoor*)**

Selain metode penataan koleksi, juga terdapat teknik penyajian koleksi didalam museum, teknik tersebut berupa:



- Teknik Konvensional merupakan teknik penyajian koleksi yang dipamerkan secara langsung dan apa adanya. Pada teknik ini, koleksi dapat langsung dinikmati melalui panca indera. Koleksi yang dipamerkan berupa patung, relief, diorama dan lain-lain
- Teknik Media Cetak merupakan teknik penyajian yang direkam dalam media cetak. Media cetak dapat berupa kertas maupun microfilm. Teknik ini digunakan pada barang yang berharga atau memiliki resiko yang tinggi apabila dipamerkan secara langsung.
- Teknik Simulasi merupakan teknik penyajian yang menggabungkan teknologi rancang bangun dengan teknologi elektronika sehingga pengunjung dapat terlibat langsung dalam menghayati benda-benda yang dipamerkan secara *live* (hidup/langsung)
- Teknik Audio Visual merupakan teknik penyajian koleksi museum yang dinikmati melalui pertunjukan hidup berupa audio visual pada layar yang telah disediakan pihak museum.

Pada projek Museum Gerabah Desa Wisata Kasongan ini menyoroti perkembangan dan penerapan teknologi pada bangunan. Penggunaan teknologi telah berkembang dengan pesat dan telah diaplikasikan pada beberapa aspek institusi dimana salah satunya adalah museum. Penerapan teknologi yang dimaksud yaitu berupa metode pendekatan interaktif dan teknik audio visual yang didukung dengan adanya penggunaan *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR).

*Virtual Reality* (VR): merupakan teknologi yang dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan dan disimulasikan dengan menggunakan

komputer. *Virtual Reality* biasanya digunakan untuk menggambarkan lingkungan tiga dimensi yang dihasilkan oleh komputer dan dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Sebagai contoh yaitu digunakan pada foto dan video 360 derajat sehingga menyebabkan pengguna merasa berada di dalam tempat tersebut.

*Augmented Reality (AR)*: merupakan teknologi yang dinikmati melalui video dan audio 3D. *Augmented Reality* sendiri berhubungan erat dengan dunia nyata yaitu dengan menggunakan lingkungan yang sudah ada pada dunia nyata dan menambahkan informasi pada bagian atasnya.

Menurut Dean (1996), pendekatan dalam mengatur sirkulasi alur pengunjung dalam penataan ruang pameran museum memiliki tiga alternatif:

- a. Alur yang disarankan (*suggested*)

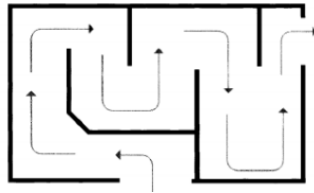


Gambar 4.4 Denah Pendekatan Alur Pengunjung Dalam Pameran (Alur yang Disarankan)

Sumber: Dean, David. 1996. *Museum Exhibition: Theory and Practice*.

Pendekatan ini akan mencapai keberhasilan apabila bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalu jalur yang telah dipersiapkan karena dalam alur ini pengunjung masih diberi kebebasan untuk memilih jalur yang sesuai dengan keinginannya

- b. Alur yang diarahkan (*directed*)



Gambar 4.5 Denah Pendekatan Alur Pengunjung Dalam Pameran (Alur yang diarahkan)

Sumber: Dean, David. 1996. *Museum Exhibition: Theory and Practice*.

Pendekatan ini memiliki sifat yang kaku karena pengunjung tidak memiliki kebebasan dalam memilih jalur karena telah diarahkan untuk bergerak dalam satu arah sesuai dengan alur yang telah direncanakan.

c. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)



Gambar 4.6 Denah Pendekatan Alur Pengunjung Dalam Pameran (Alur yang Tidak Berstruktur)

Sumber: Dean, David. 1996. *Museum Exhibition: Theory and Practice*.

Pendekatan ini memberikan kebebasan bagi pengunjung ketika berada didalam ruang, sehingga pengunjung dapat bebas bergerak tanpa harus mengikuti alur. Pendekatan seperti ini dapat dijumpai pada sebuah galeri seni.

Pendekatan yang akan mendukung aktivitas museum dalam proses penyampaian informasi adalah pendekatan alur pengunjung dalam pameran dengan alur yang diarahkan (*directed*). Alur ini dapat membantu pengunjung dalam memahami dan menerima informasi mengenai sejarah kerajinan gerabah Kasongan dengan runtut sesuai dengan *storyline* yang sudah ada.

## 4.3 Landasan Teori Efisiensi Ruang dan Desain

### 4.3.1 Pendekatan Kontekstual

Arsitektur Kontekstual muncul dari penolakan dan perlawanan terhadap arsitektur modern yang bersifat antihistoris, monoton, industrialisasi dan tidak memperhatikan kondisi bangunan yang ada di sekitarnya. Arsitektur Kontekstual adalah arsitektur bangunan gedung yang dirancang dengan memperhatikan karakter dari lingkungan yang ada disekitar tapak dan mempertimbangkan wujud kualitas bangunan gedung dan lingkungan. Menurut Bill Raun, kontekstual menekankan bahwa bangunan harus memiliki keterkaitan dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Keterkaitan tersebut dapat dicapai atau dibentuk melalui proses menghidupkan hal-hal spesifik yang ada pada lingkungan.

Dalam menciptakan arsitektur kontekstual, sebuah desain tidak harus selamanya kontekstual dalam aspek fisik saja, tetapi dapat dihadirkan melalui aspek non fisik.

Aspek Fisik	Aspek non Fisik
<ul style="list-style-type: none"><li>- Motif dan desain setempat</li><li>- Bentuk massa</li><li>- Pola / irama bukaan</li><li>- Ornament desain</li><li>- Menggunakan bentuk yang sama namun diatur kembali sehingga tampak berbeda</li><li>- Mencari bentuk baru yang mempunyai efek visual yang sama</li><li>- Mengabstraksi bentuk-bentuk asli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pendekatan fungsi</li><li>- Filosofi</li><li>- Teknologi</li><li>- Bangunan baru didesain 'kontras' dengan bangunan lama</li></ul>

Desain Kontekstual dapat dikatakan 'selaras' atau 'kontras' dengan lingkungan sekitarnya tetapi tetap mengedepankan tujuan dari kontekstual itu sendiri, yaitu menghadirkan kesesuaian dalam artian memperkuat, memperbesar, menyelamatkan lingkungan yang ada. Metode untuk mengetahui keberadaan bentuk arsitektur adalah melalui pengakuan oleh masyarakat yang ada disekitarnya. Pemikiran kontekstual dapat dicapai dengan melihat dan mempelajari bangunan tradisional, bentuk asli, material setempat dan ciri khas dari lingkungan sekitar.

#### **4.3.2 Pendekatan Kontemporer**

Kontemporer berasal dari kata 'co' yang memiliki arti bersama dan 'tempo' yang memiliki arti waktu, sehingga kontemporer memiliki arti pada waktu yang sama, pada masa kini, dan dewasa ini. Istilah kontemporer sama artinya dengan modern yang kekinian. Kontemporer menandai adanya sebuah desain arsitektural yang lebih maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik dari segi bentuk maupun tampilan, jenis dan pengolahan material, dan teknologi yang digunakan dan menampilkan gaya baru. Arsitektur ini dapat dikenal melalui karakter desain yang praktis dan fungsional dengan pengolahan bentuk geometris yang *simple*.

Maksud dan tujuan dari arsitektur kontemporer pada proyek museum ini adalah untuk menciptakan arsitektur kontemporer yang bersinergi dengan kondisi tapak. Tapak bukan hanya sekedar lahan yang berkaitan dengan alam saja tetapi juga terkait dengan ruang dan tempat tertentu yang memiliki potensi fisik arsitektural dan sejarah.

Arsitektur Kontemporer adalah bentuk karya arsitektur yang sedang terjadi pada saat ini. Arsitektur Kontemporer telah diakui sebagai salah satu pendekatan dalam merancang secara internasional sehingga beberapa ahli mengemukakan pendapat mereka mengenai definisi dari Arsitektur Kontemporer. Y. Sumalyo mengungkapkan bahwa kontemporer merupakan bentuk dari aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup didalamnya (Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX, 1996).

