

BAB IV: LANDASAN TEORI PERMASALAHAN

4.1 Landasan Teori Pernyataan Masalah 1

Menurut Wulandari (2014), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan ruang dalam museum yaitu. Tata display dan teknik display, Sirkulasi, Atmosfer ruang, Skala ruang, Pencahayaan, dan juga Pembentukan Ruang

4.1.1 Tata Display dan Teknik Display

Dalam mempresentasikan koleksi pada museum sendiri terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penataan koleksinya, sehingga dalam suatu pameran haruslah memiliki.

1. Alur cerita (*storyline*)

Alur cerita diperlukan untuk memudahkan penyampaian dari maksud koleksi yang dipamerkan

2. Koleksi yang mendukung alur cerita

Koleksi yang mendukung *Storyline* yang disajikan, hal ini agar pada saat pameran ditata terdapat kaitan antara satu koleksi dengan koleksi lainnya sehingga terdapatnya sebuah hubungan yang nantinya akan membentuk sebuah alur cerita yang dapat dipahami.

Untuk metode menyajikan pameran sendiri terbagi menjadi 2 jenis yaitu

1. Penyajian secara statis

Penyajian koleksi secara tetap atau statis sehingga pengunjung hanya bisa sebatas melihat atau mendengar koleksi museum.

2. Penyajian secara dinamis

Penyajian koleksi secara bebas dimana pengunjung dapat berinteraksi dengan materi atau koleksi yang ada pada museum.

Untuk teknik presentasi pameran museum menurut Ambrose dan Paine (1993) dalam Wulandari (2014), dari pameran sendiri terbagi menjadi 4 yaitu

1. Grafik

Teknik grafik sendiri merupakan teknik yang memamerkan tulisan atau gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu objek, dan biasanya didampingi dengan display sebuah objek

2. 3 dimensi

Teknik ini merupakan teknik yang memamerkan pamerannya sendiri secara 3 dimensi dengan cara seperti penggunaan diorama, model, atau maket untuk menyampaikan informasi dalam pameran

3. Audio visual

teknik pameran ini merupakan teknik yang menggunakan teknologi audio visual dalam memamerkan dan memberikan informasi dari koleksi museum seperti dengan menggunakan video, animasi, rekaman suara, *virtual reality*, sampai dengan *augmented reality*.

4. Manusia

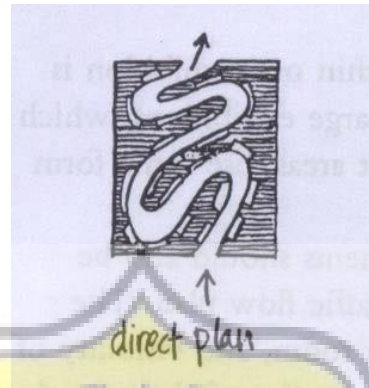
teknik ini menggunakan manusia dalam memberikan informasi tentang pameran di dalam museum dengan cara seperti menggunakan pakaian yang berhubungan dengan pameran atau melakukan drama rekonstruksi kejadian yang berhubungan dengan pameran.

4.1.2 Sirkulasi

Menurut McLean (1993) dalam Wulandari (2014), untuk bentuk dari tata pamerannya sendiri terbagi menjadi 4 menurut yaitu

1. *Direct plan* (tata pameran secara linear)

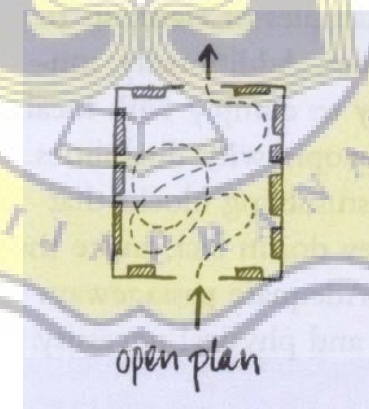
Tata pameran yang bertujuan untuk menjelaskan sesuatu yang sesuai dengan kronologis/alur cerita dari hal yang dipamerkan dalam museum



Gambar 4. 1 Pola Sirkulasi Ruang Pamer "Direct plan"
Sumber: McLean, (1993:125)

2. *Open Access plan* (tata pameran terbuka)

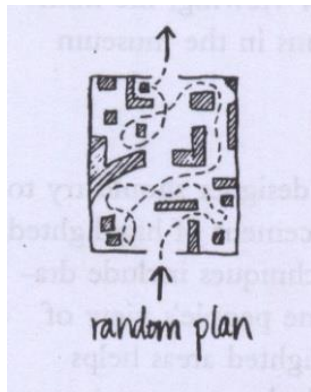
Tata pameran yang tidak memiliki alur sehingga pengunjung sendiri yang menentukan alur dari pameran yang terdapat dalam museum.



Gambar 4. 2 Pola Sirkulasi Ruang Pamer "Open Plan"
Sumber: McLean, (1993:125)

3. *Random plan* (tata pameran secara acak)

Tata pameran yang tidak memiliki alur ataupun batasan sehingga pengunjung lebih bebas dalam melihat koleksi pameran



Gambar 4. 3 Pola Sirkulasi Ruang Pamer "Random Plan"
 Sumber: McLean, (1993:125)

4. *Radial plan* (tata pameran radial)

Alur yang memiliki membuat pengunjung untuk bergerak secara radial/memutar



Gambar 4. 4 Pola Sirkulasi Ruang Pamer "Radial Plan"
 Sumber: McLean, (1993:125)

4.1.3 Pencahayaan

Terdapat 3 hal pencahayaan yang harus diperhatikan pada pameran yaitu:

1. Pencahayaan untuk pengunjung

Bahwa pencahayaan sendiri harus memenuhi kebutuhan pengunjung mencari jalan, membaca penjelasan, membaca *sign system* di dalam museum

2. Pencahayaan untuk koleksi

Pencahayaan untuk pameran selain untuk membuat pameran menjadi lebih menarik, tetapi juga harus memenuhi kebutuhan konservasi untuk pameran

3. Pencahayaan untuk mendukung suasana pameran

Teknik pencahayaan haruslah menyesuaikan dengan suasana yang ingin dibentuk pada ruang pameran

4.1.4 Pembentukan Ruang

Menurut Wulandari, (2014) jika museum ingin menggunakan komunikasi 2 arah, yang harus selalu diingat bahwa pengunjung merupakan faktor utama dan pengguna utama dari ruang pameran, McLean (1993) dalam Wulandari (2014) menyebutkan salah satu elemen penting dalam pembentukan sebuah ruang pameran adalah harmoni atau bagaimana elemen ruang, seperti bentuk, keseimbangan, skala, proporsi, ritme, dan penekanan akan saling mendukung satu sama lain.

a. Bentuk

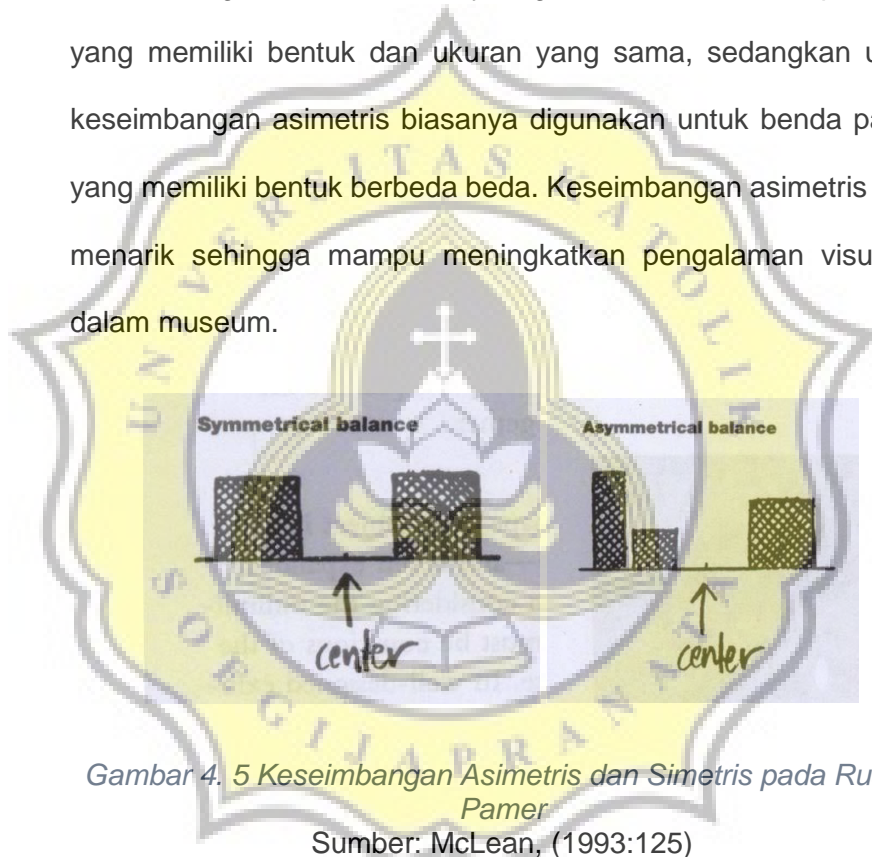
Bentuk yang merupakan dasar dari segala benda, berawal dari bentuk titik yang nantinya akan menjadi sebuah garis, bidang dan volume. Kaitannya dengan perancangan ruang pameran adalah kebanyakan dari pameran berhubungan dengan bentuk geometris yang memiliki sudut seperti bujur sangkar, persegi, dan segitiga daripada bentuk bentuk plastis atau lengkung pada dinding, lemari, vitrin, bingkai dan lain sebagainya sehingga terciptalah ruang yang kaku.

b. Keseimbangan

Lalu untuk keseimbangan, menurut McLean (1993) dalam Wulandari (2014), terdapat 3 keseimbangan dalam ruang pameran yaitu.

1. Keseimbangan Simetris
2. Keseimbangan Asimetris
3. Keseimbangan Radial

Keseimbangan simetris biasanya digunakan untuk benda pameran yang memiliki bentuk dan ukuran yang sama, sedangkan untuk keseimbangan asimetris biasanya digunakan untuk benda pameran yang memiliki bentuk berbeda beda. Keseimbangan asimetris lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengalaman visual di dalam museum.



Gambar 4. 5 Keseimbangan Asimetris dan Simetris pada Ruang Pamer

Sumber: McLean, (1993:125)

4. Skala Ruang

Skala adalah suatu perbandingan antara benda satu dengan benda lainnya, seperti meletakkan objek pameran yang kecil pada ruang yang besar dan luas, dapat memberikan kesan bahwa objek pameran menjadi kecil dan memberikan kesan tidak penting. Berlaku juga sebaliknya, benda yang besar jika dimasukkan pada ruangan yang kecil dapat menimbulkan kesan sesak dan penuh.

Banyak hal yang mempengaruhi skala pada ruang seperti objek pameran terhadap vitrin, pengelompokan benda pameran pada suatu ruang, atau cara memamerkan objek pameran secara tersendiri atau berkelompok. Pencahayaan, latar belakang, dan warna pun juga mampu mempengaruhi skala ruang pada ruang pameran.

5. Proporsi

Proporsi sendiri merupakan hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lain secara keseluruhan. Jika sebuah objek pameran terkesan berat dan terlihat tidak kokoh berarti terdapat kesalahan pada proporsi objek tersebut.

6. Ritme

Ritme adalah pengaturan pola yang diulang, seperti pengulangan elemen bentuk, warna, tekstur, dan juga jarak. Ritme yang identic atau berulang dapat memberikan kesan yang teratur dan juga urut namun menimbulkan kesan monoton. Begitu juga sebaliknya ritme yang tidak teratur atau memiliki berbagai variasi nantinya dapat memberikan penekanan penekanan pada objek pameran di dalam museum dan juga menghilangkan kesan monoton pada pameran

7. Penekanan

Penekanan diperlukan pada pembentukan di dalam ruang pameran, tanpa hal itu, objek pameran nantinya akan terkesan saling saling mencari perhatian atau juga sebaliknya objek pameran akan terkesan membosankan.

Lalu selain hal hal yang ada diatas Menurut Miles (McLean,1993) dalam (Wulandari, 2014) terdapat juga beberapa hal yang perlu

diperhatikan dalam pembentukan sebuah pameran yang menarik untuk pengunjung yaitu:

1. Membuat subjek terlihat hidup
2. Penjelasan yang mudah dan cepat untuk ditangkap
3. Mampu mencangkup semua usia
4. Jelas darimana harus memulai atau memulai sirkulasi
5. Menggunakan teknik display yang modern untuk membantu pengunjung untuk memahami pameran
6. Mengesankan
7. Menggunakan pengalaman dan hal hal yang mudah dikenali untuk mempelajari objek

4.1.5 ***New Museology***

Konsep *New Museology* sendiri merupakan sebuah transformasi baru dalam dunia permuseuman dimana pada saat dahulu museum merupakan sebuah lembaga yang lebih merujuk pada koleksi pameran museum menjadi lebih berpihak pada pengunjung baik dari sumbangan, ide, dan juga pengadaan koleksi pameran pada museum. Berikut perbedaan museum tradisional dan museum baru

	Museum tradisional	Museum baru
Tujuan	Menjaga dan melakukan preservasi terhadap koleksi	Mengatasi perkembangan sehari hari dan kehidupan sosial
Prinsip dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Melindungi koleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengutamakan pengalaman pengunjung

Struktur dan organisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Dibiayai oleh pemerintah • Berisi staff yang professional • Struktur yang berhirarki • Subjek berbasis realita yang ada • Ketat dalam aturan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersumber dari masyarakat sekitar • Partisipasi masyarakat umum • Kerjasama yang berbasis kesetaraan • Subjek berbasis realita yang kompleks • Interdisipliner
pendekatan	Berorientasi pada tema	Berorientasi pada hubungan masa lalu-masa sekarang-masa depan
tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari koleksi • Dokumentasi • Penelitian • Konservasi • Mediasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari koleksi • Dokumentasi • Penelitian • Konservasi • Mediasi • Melanjutkan edukasi • evaluasi

Tabel 4. 1 Perbedaan Museum Tradisional dan Museum Baru
 Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id

4.2 Landasan Teori Permasalahan 2

4.2.1 Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur *Neo Vernakular* adalah salah satu paham yang berkembang di era arsitektur *post-modern* yang dimulai pada tahun 1970 an. pendekatan linguistik dan semiotik terhadap arsitektur yang membuat pada budaya lokal dan tradisional menjadi bangkit kembali

Menurut Jencks, (1984) arsitektur *Neo-Vernakular* merupakan sebuah paham arsitektur *post-modern* dimana elemen elemen

tradisional yang di modern kan tanpa menghilangkan esensi dari elemen tradisional yang digunakan.

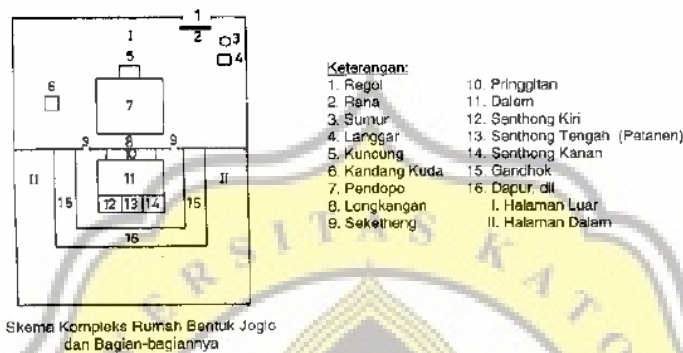
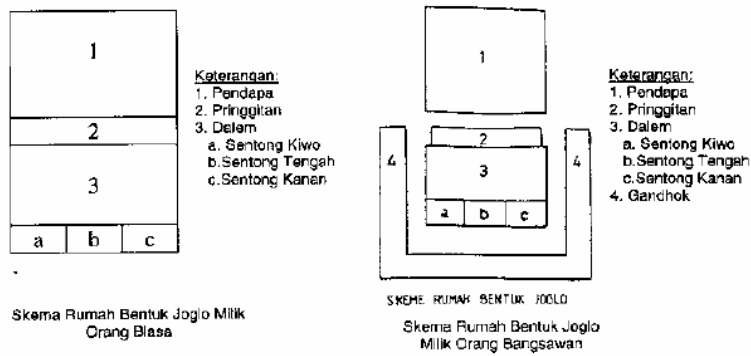
Berikut beberapa ciri ciri dari arsitektur Vernakular

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (denah, detail, struktur, ornament, dsb).
2. Tidak hanya elemen fisik saja yang bisa diterapkan ke dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik seperti budaya , pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep atau dasar dari perancangan desain bangunan
3. Bentuk yang dihasilkan merupakan bentuk murni dengan menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular yang nantinya akan menghasilkan bentuk-bentuk yang baru.

4.2.2 Arsitektur Rumah Tradisional Jawa

Arsitektur Tradisional Jawa sendiri memiliki sebuah sistem atau tatanan pasti dalam penyusunan ruang nya, tipologinya, sampai dengan fungsi dari tiap ruang.

Menurut Kartono (2005) Untuk Konfigurasi ruang dari bangunan rumah tinggal tradisional jawa yang pada bangunan utamanya memiliki tiga tatanan linier kebelakang dengan bagian depan yaitu *pendopo*, bagian tengah *peringgitan*, lalu bagian *dalem* dan yang paling terbelakang adalah *sentong*.



Gambar 4. 6 Denah Komplek Rumah Tinggal Tradisional Jawa
 Sumber: Kartono (2005)

Menurut Cahyandari (2007) terdapat fungsi yang spesifik dari rumah tinggal tradisional Jawa diantaranya adalah

1. *Pendopo*

Pendopo berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul, mengadakan acara, menerima tamu, atau mengadakan pertemuan antar warga. Ruangannya sendiri memiliki sifat publik.

2. *Pringgitan*

Ruangannya merupakan ruang transisi dari *pendopo* menuju ke ruang *dalem*

3. *Dalem*

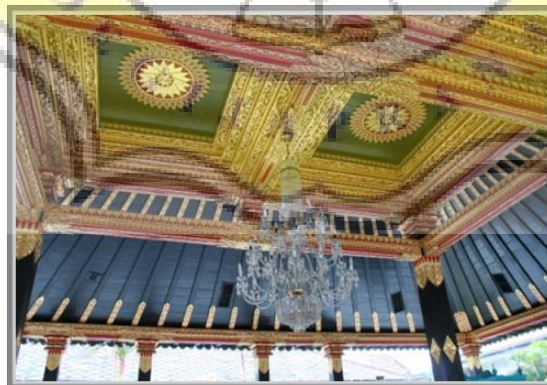
Dalem berfungsi sebagai tempat untuk ruang keluarga atau untuk menerima tamu yang memiliki hubungan dekat sehingga memiliki sifat ruang *semi-privat*

4. *Sentong*

sentong merupakan tempat yang berfungsi sebagai tempat untuk tidur atau menyimpan pusaka keramat keluarga sehingga sifat ruang ini lebih privat

Untuk ornament dekoratif yang digunakan pada bangunan rumah tradisional Jawa adalah elemen flora, fauna, alam, dan juga kepercayaan tiap pemilik rumah yang biasanya diberi warna merah, hitam, hijau, putih, dan kuning keemasan.

Ornamen flora menggambarkan tentang keindahan dan juga kebaikan, lalu untuk ornament fauna digunakan untuk mencegah bencana dan kejahatan dan juga menggambarkan kekuatan dan keberanian, untuk ornament alam menggambarkan tentang alam semesta dan Tuhan.



Gambar 4. 7 Motif dan Warna pada Ukiran di Salah Satu Bangunan Keraton Yogyakarta

Sumber: www.edupaint.com