

BAB IV LANDASAN TEORI

4.1 Landasan Teori Museum yang Edukatif, Rekreatif dan Interaktif

4.1.1. Teori New Museum

New Museum adalah teori museum yang merupakan perkembangan dari teori museum sebelumnya yaitu *Traditional Museum*. Teori *New Museum* ini diambil menjadi dasar untuk merancang museum yang mampu memasukan unsur *tangible* yaitu memamerkan koleksi dan *intangible* yaitu cerita di balik koleksi tersebut secara komunikatif dan menarik. Menurut (Sedyawati, 2009: 11-2) dalam (Perdana, 2010), museum tidak hanya menyimpan koleksi (*tangible*) namun juga menyimpan bagian tak benda, baik yang menyertai koleksi maupun yang berdiri sendiri. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa 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. Pemikiran tentang unsur *tangible* dan *intangible* dalam museum sejalan dengan konsep *New Museum*.

Berikut adalah perbedaan antara *New Museum* dan *Traditional Museum*:

Table 11 Perbedaan Traditional Museum dan New Museum. Sumber: Perdana, 2010.

No	Factor	Traditional Museum	New Museum
1	Tujuan	Perlindungan dan Pelestarian dari materi kebudayaan yang ada.	Mengatasi kehidupan sehari-hari Pengembangan kehidupan sosial
2	Prinsip dasar	Perlindungan terhadap benda.	Perluasan, masyarakat publik yang berorientasi radikal.
3	Struktur dan Organisasi	Institusional	Institusional sedikit
		Dibiayai pemerintah	Pembiayaan oleh sumber lokal
		Bangunan museum yang memusat	Desentralisasi
		Staff profesional	Partisipasi
		Struktur hirarki	Teamwork dengan hak yang setara
4	Pendekatan	Subjek: Mengambil dari kenyataan	Subject: Kenyataan yang kompleks
		Orientasi disiplin terbatas	Interdisiplinitas
		Orientasi terhadap objek	Orientasi tematik
		Orientasi terhadap yang lampau	Menghubungkan yang lampau dengan yang sekarang dan masa depan.
5	Tugas	Pengumpulan koleksi	Pengumpulan koleksi
		Dokumentasi	Dokumentasi
		Penelitian	Penelitian
		Konservasi	Konservasi
		Mediasi	Mediasi
			Melanjutkan pendidikan Evaluasi

Sedangkan konsep museum di Indonesia, belum banyak yang menggunakan konsep *New Museum*, sehingga museum dianggap kurang menarik dan hanya menekankan pada penyimpanan barang-barang masa lampau. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa museum dengan konsep *New Museum* memberikan kesempatan bagi pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi sejarah tentang masa lampau namun juga dapat berpartisipasi secara langsung dan tidak langsung dalam melestarikan budaya mereka melalui koleksi museum dan kegiatan yang interaktif.

4.1.2. Ekshibisi di Museum

Exhibition didefinisikan sebagai penggabungan semua elemen termasuk *exhibit* (pameran) dan *display* yang informasinya membentuk presentasi untuk kepentingan publik. (Dean, 2002:3) dalam (Perdana, 2010). Definisi di atas memberikan penjelasan bahwa ekshibisi merupakan sebuah

metode untuk berkomunikasi dengan pengunjung melalui koleksi dan informasinya. Oleh karena itu, proses penyelenggaraan ekshibisi dalam museum perlu diperhatikan. Menurut *Alberta Museums Association* terdapat setidaknya 3 dasar yang harus dipenuhi dalam sebuah ekshibisi, yaitu menarik perhatian pengunjung, mampu menyampaikan makna pesan kepada pengunjung, dan perhatian pengunjung dapat teralihkan dalam waktu cukup lama dalam berkomunikasi mengenai pesan yang disampaikan. (AMA, 1990:271) dalam (Perdana,2010)

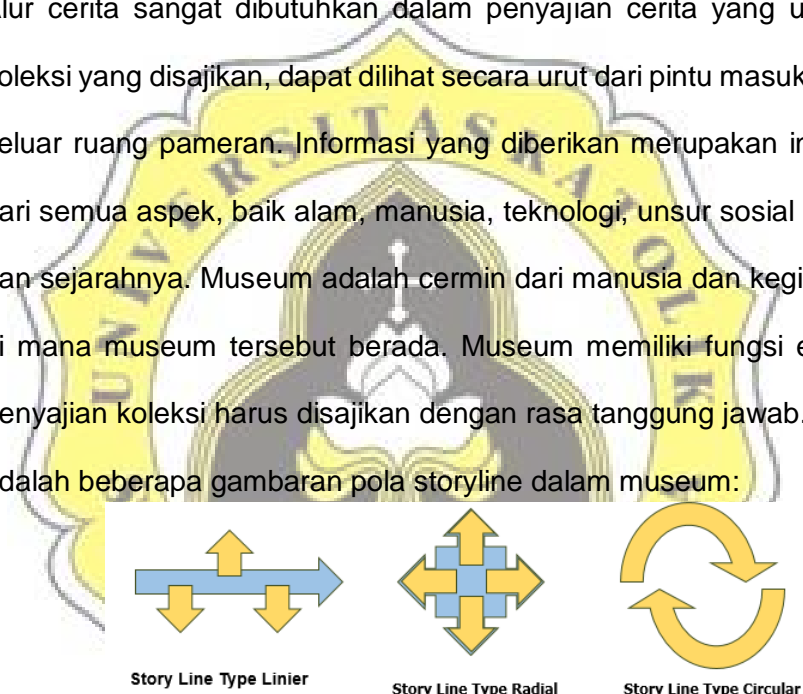
Lebih lanjut, menurut Dean menjelaskan bahwa Ellis G. Burcaw mengungkapkan terdapat 4 pendekatan dalam pameran permanen dalam hal penyampaian pesan dan penyajian koleksi, yaitu: **Pendekatan open storage**, di mana objek dikumpulkan kemudian dipamerkan tanpa pengorganisasian. Objek yang dipamerkan tanpa label atau menggunakan penjelasan yang berbelit. **Pendekatan objek**, dimana objek dikumpulkan sebelum informasi, objek diteliti dan dilabeli dan diberi pencahayaan yang bagus, namun hanya menghasilkan objek yang didisplay tanpa informasi yang melatar belakangi. **Pendekatan ide**, yang memiliki tujuan untuk edukasi, di mana museum memutuskan cerita apa yang akan disampaikan, memilih dan mengumpulkan objek dari koleksi yang dibutuhkan untuk ekshibisi. **Pendekatan kombinasi**, pendekatan ini adalah pendekatan yang dianggap paling baik, yaitu museum melakukan pemilihan objek dan ide dalam waktu bersamaan sesuai dengan koleksi dan ide dalam pencapaian tujuan museum.

4.1.3. Penyajian Koleksi yang Menarik

Menurut (Direktorat Permuseuman, 1997) dalam penjelasan lebih lanjut oleh (Krisprantono, 2013), prinsip penyajian koleksi yang menarik adalah sebagai berikut:

1. *Story Line* (Faktor Alur Cerita)

Alur cerita sangat dibutuhkan 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. Berikut adalah beberapa gambaran pola storyline dalam museum:



Gambar 41 Gambaran Pola Storyline.
Sumber: Krisprantono, 2013

2. Faktor Koleksi

Cerita yang disajikan harus didukung dengan koleksi yang akan dipamerkan agar penyajian koleksi memiliki 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 keonsep 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

Dalam menyajikan cerita dan koleksi pameran diperlukan sarana dasar berupa bangunan lengkap dengan ruang pamernya berikut dengan isinya seperti panel, vitrin dengan tata lingkungan atau lansekap yang menarik. Juga fasilitas penunjang lainnya dan sarana lain seperti label, tata lampu, dan tata warna.

4. Metode dan Teknik Penyajian Koleksi

Terdapat standard tertentu yang harus dipenuhi dalam hal penataan dalam museum, yang utama adalah ukuran minimal panel tau vitrin, tata warna dan tata cahaya, tata letak, labeling, tata suara, tata pengamanan dan gambar atau foto penunjang. Berikut dijelaskan 6 metode penyajian koleksi secara *indoor* maupun *outdoor*.

- a. Metode pendekatan intelektual, yaitu metode penyajian koleksi museum yang menjelaskan informasi tentang arti, fungsi, atau kegunaan benda koleksi tersebut.
- b. Metode pendekatan estetik, yaitu metode penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi tersebut.
- c. Metode pendekatan romantik atau evokatif, merupakan cara menyajikan koleksi dengan mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda koleksi yang dipamerkan.
- d. Metode pendekatan simbolik, di mana simbol – smbol tertentu digunakan sebagai media penjelasan atau interpretasi pengunjung.
- e. Metode pendekatan kontemplatif, yaitu membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan sebagai metode penyajian koleksinya.

- f. Metode pendekatan interaktif, adalah cara menyajikan koleksi museum yang mengajak pengunjung untuk berinteraksi dengan benda koleksi yang dipamerkan, teknologi informasi dapat digunakan dalam penyajian interaktif ini.

5. Teknik Penyajian Koleksi

Selain metode penyajian koleksi, terdapat pula teknik penyajian koleksi dalam museum, yaitu:

- a. Teknik Konvensional, adalah teknik penyajian koleksi yang dipamerkan secara langsung, apa adanya dan dapat langsung dinikmati melalui panca indra. Contohnya: patung, relief, diorama, dsb.
- b. Teknik Media Cetak, yaitu menyajikan koleksi museum melalui rekaman dalam media cetak, baik kertas maupun mikrofilm. Teknik ini biasanya dipakai untuk koleksi yang berharga atau beresiko rusak atau hilang jika dipamerkan secara langsung.
- c. Teknik Audiovisual, adalah teknik penyajian koleksi museum yang dapat dinikmati melalui pertunjukan bergerak (hidup) di layar yang disediakan.
- d. Teknik Simulasi, adalah teknik penyajian yang menggabungkan kecanggihan teknologi rancang bangun dengan teknologi elektronik, sehingga dalam menghayati pameran koleksi yang dipamerkan secara *live*, pengunjung dapat terlibat langsung.

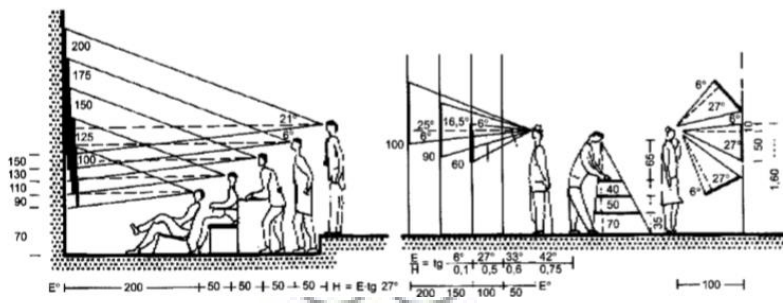
4.2 Landasan Teori Kualitas Bangunan

4.2.1. Kenyamanan Ruang

Kenyamanan dari ruang pameran dalam museum mempengaruhi pergerakan, suasana hati, dan kebebasan berpikir dari pengunjung. Berikut adalah beberapa faktor kenyamanan yang dibutuhkan dalam museum:

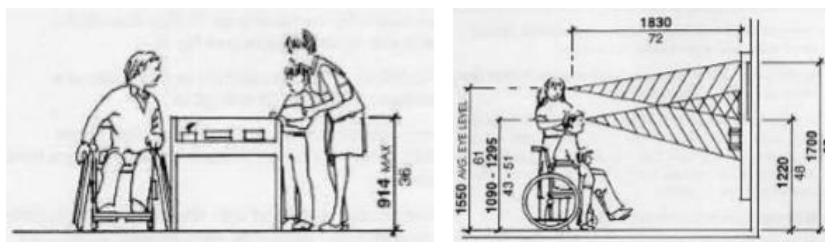
A. Kenyamanan Spasial

Dalam menikmati koleksi di ruang pameran museum, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung, salah satunya adalah jarak pandang orang terhadap benda pameran yang harus sesuai dengan standar ergonomi dan antropometri manusia. Berdasarkan Data Arsitek, sudut pandang normal adalah 54° atau 27° . Berikut adalah sudut pandang dan jarak pandang orang menurut Neufert:



Gambar 42 Sudut Pandang dan Jarak Pandang Orang
Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Ernst Neufert: 250

Sedangkan di bawah ini adalah perletakan panel koleksi dan jarak pandang yang nyaman menurut Pedoman Penyelenggaraan Museum, yang mempertimbangkan kondisi orang disabilitas:



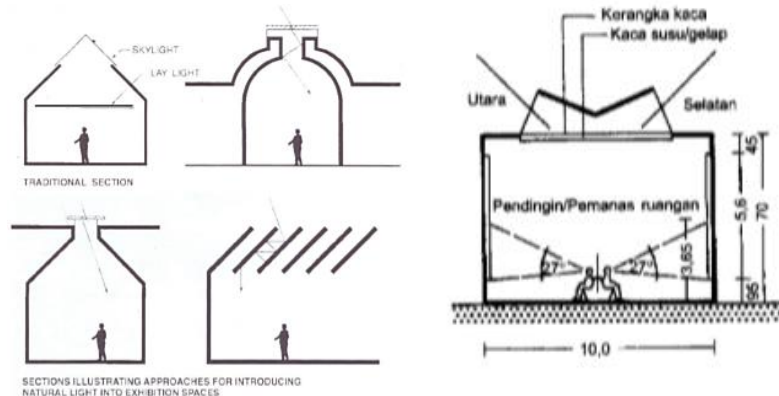
Gambar 43 Jarak Pandang dan Perletakan Pameran.
Sumber: Pedoman Penyelenggaraan Museum, Jakarta, 1989.

B. Kenyamanan Visual

Kenyamanan visual berhubungan dengan pencahayaan dalam ruang pameran museum, berikut penjelasannya:

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami di sini adalah pencahayaan ruang yang bersumber dari matahari atau terang langit yang masuk ke dalam bangunan. Ada 2 macam pencahayaan alami, yaitu pencahayaan alami langsung yang berasal dari jendela, atap, atap transparan, dsb, dan pencahayaan tidak langsung yang berasal dari permainan bidang kaca, sistem shading, dll. Dalam menggunakan pencahayaan alami, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah variasi intensitas cahaya matahari, distribusi dari terangnya cahaya, efek dari lokasi pemantulan cahaya, letak geografis atau orientasi bangunan. Pelubangan masuknya cahaya ke dalam bangunan dapat berasal dari atas yaitu melalui atap, dan melalui samping yaitu dari lubang dinding.



Gambar 44 Teknik Pencahayaan Alami dari Atas

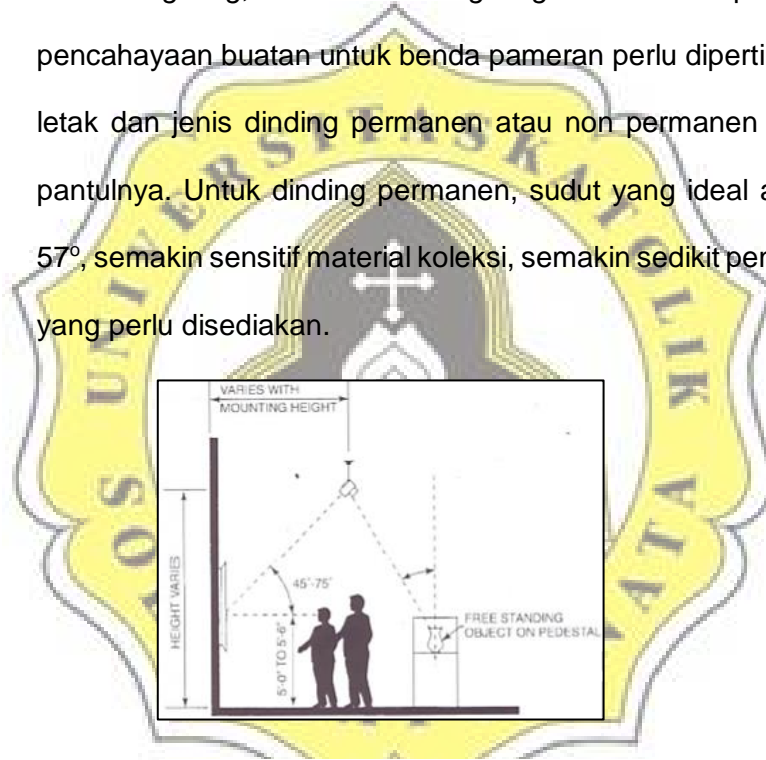
Sumber: Time Saver Standard.

Gambar 45 Pencahayaan Alami Ruang yang Baik.

Sumber: Data Arsitek Jilid 2, Neufert:250

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan digunakan dengan tujuan untuk menerangi ruangan dan benda pameran, menciptakan suasana tertentu, dan menambah nilai estetika ruang atau benda koleksi. Ada beberapa jenis pencahayaan buatan, yaitu: *General Lighting*, *Local Lighting*, *Accent Lighting*, dan *Ambient Lighting*. Dalam memperhitungkan pencahayaan buatan untuk benda pameran perlu dipertimbangkan letak dan jenis dinding permanen atau non permanen dan sudut pantulnya. Untuk dinding permanen, sudut yang ideal adalah 65-57°, semakin sensitif material koleksi, semakin sedikit pencahayaan yang perlu disediakan.



Gambar 46 Sudut Pencahayaan Buatan.
Sumber: Time Saver Standard.

C. Kenyamanan Thermal

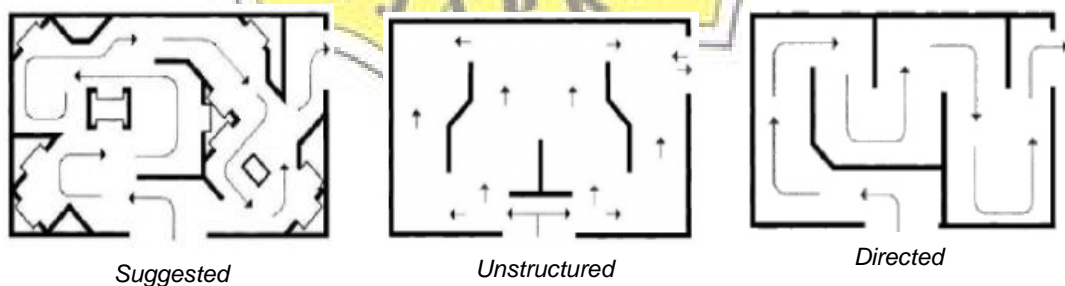
Kenyamanan termal di sini berkaitan dengan kelembaban dan temperatur serta penghawaan yang perlu dipertimbangkan bagi ruang pameran koleksi dan ruang penyimpanan terutama. Kondisi ruangan tidak boleh terlalu kering atau terlalu lembab untuk menjaga keawetan koleksi pameran. Untuk koleksi utama dalam museum, kelembaban yang disarankan adalah kurang lebih 50% dengan temperatur ruang berkisar antara 21°-26°C. Sedangkan untuk penghawaan, dalam ruang pameran museum dapat menggunakan penghawaan alami, dari bukaan

atau lubang dinding dan penghawaan buatan berupa AC (*Air Conditioner*).

4.2.2. Sirkulasi Ruang Pamer

Menurut (Dean, 1996) dalam (Wibowo, 2017) terdapat 3 jenis alternatif pendekatan dalam penataan sirkulasi pengunjung di ruang pameran, yaitu:

- a. Alur *Suggested* (yang disarankan), bagaimana kemampuan elemen ruang untuk mengarahkan pengunjung melalui jalur yang telah disiapkan, namun pengunjung masih dapat memilih untuk arah gerak mereka.
- b. Alur *Unstructured* (tidak berstruktur), dalam pendekatan ini pengunjung dibebaskan bergerak sesuai keinginan, dengan tidak diberikan batasan.
- c. Alur *Directed* (diarahkan), di mana pendekatan ini bersifat kaku dengan pengunjung yang diarahkan untuk bergerak pada satu arah yang telah disiapkan.



Gambar 47 Alur Sirkulasi Ruang Pamer
Sumber: Noveria

4.3 Landasan Teori Konsep Lokalitas

4.3.1. Teori Lokalitas dalam Arsitektur

Yang dimaksud dengan lokalitas adalah bagian dari manusia yang memiliki tradisi yang mereka ikuti dan sudah berlangsung dari generasi ke

generasi atau turun-temurun. Lokalitas merupakan sesuatu yang memiliki kaitan dengan budaya lokal setempat dari suatu etnis yang dicerminkan pada kehidupan masyarakat budaya tertentu tersebut. Di dalam lokalitas ini terdapat budaya yang mengandung kaidah-kaidah, berupa falsafah hidup, sistem, pemikiran, dan nilai-nilai politik, sosial, ekonomi, teknologi, religi, dan ilmu pengetahuan.⁵

Dalam lokalitas arsitektur, filosofi tertinggi adalah bahwa arsitektur tidak merusak alam. Pada dasarnya terdapat 3 komponen dalam lokalitas yang saling berhubungan yaitu manusia, budaya, dan alam. Menurut (Dower,1993) dalam menafsirkan lokalitas adalah sebagai suatu *distinctiveness* dan *uniqueness*, yaitu: 1) *Folk* – yaitu orang, adat budaya, bahasa, dan cara hidup mereka. 2) *Work* – yaitu cara unik orang bekerja dengan bahan baku lokal, pakaian, makanan khas, dan tempat tinggal untuk memenuhi kebutuhan hidup selama beberapa generasi yang membentuk komunitas dan lingkungan hidupnya. 3) *Place* – cara pandang, perasaan seseorang terhadap tempat mereka yang membentuk dan mewarnai karakter lokal dari wilayah dengan kombinasi alam dan manusia. Lokalitas atau kesetempatan ini dianggap unik karena setiap daerah akan memiliki kekhasannya mereka sendiri terhadap tempat yang mereka tinggali.⁶

Sedangkan menurut Pangarsa, Prijotomo, maupun Mumford, dalam (Hidayatun, 2013) lokalitas dijelaskan sebagai berikut:

⁵ Antariksa. 2017. Memaknai Lokalitas dalam Arsitektur Lingkungan Binaan. Seminar Nasional Arsitektur dan Tata Ruang (SAMARTA). Bali 2017. Hal 9.

⁶ Sugiman, Tanto. 2013. Tinjauan Penerapan Lokalitas pada Bangunan Tinggi. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2013. Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Katolik Parahyangan Bandung. Hal.A-36

1. Lokalitas tidak identik dengan sejarah, atau meng-copy sebuah konstruksi dari masa lampau tetapi bagaimana kita harus mencoba mengerti dan memahaminya dan kemudian menyikapinya atau memanfaatkannya secara cerdas sehingga menghasilkan sebuah kreasi baru dengan jiwa setempat yang bernilai luhur.
2. Lokalitas adalah tentang cara kita melihat bagaimana sebuah tempat memiliki sentuhan personal untuk sebuah keunikan/keindahan yang tersembunyi.
3. Dalam perkembangannya, lokalitas dikembangkan menjadi suatu karya baru yang harus berkelanjutan terutama dalam hal material dan teknologi.
4. Lokalitas harus mampu menunjukkan bagaimana hubungan dengan nilai-nilai dan modifikasi, tafsir ulang, dan integrasinya dalam arsitektur.⁷

4.3.2. Teori Arsitektur Neo-Vernakular

Sebagai penerapan konsep lokalitas, maka dipilihlah pendekatan arsitektur neo-vernakular. Arsitektur Neo-Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern. Arti arsitektur Neo Vernakular adalah arsitektur yang menerapkan elemen arsitektur yang sudah ada baik berbentuk fisik yang berkaitan dengan tata rupa, tata massa, tata ruang, konstruksi dan bentuk non fisik yang berkaitan dengan kepercayaan, tradisi, budaya, konsep dan filosofi yang diperbaharui menjadi suatu karya yang baru, lebih modern tanpa menghilangkan lokalitas setempat. Kriteria dari arsitektur neo-vernakular menurut (Zikri, 2012) dalam (Fajrine, et.al, 2017) adalah:

⁷ Hidayatun, I Maria, Josef Prijatomo. 2013. *Architectonic pada Arsitektur Nusantara Sebagai Cerminan Regionalisme Arsitektur di Indonesia*.

1. Bentuk bangunan menggunakan penerapan unsur lingkungan, budaya dan iklim daerah, yang kemudian dituangkan dalam bentuk arsitektural secara fisik (ornamen, tata letak denah, struktur, dll).
2. Hasil akhir bangunan ini tidak murni menggunakan prinsip – prinsip bangunan tradisional melainkan menghasilkan sebuah karya yang baru (tampilan visualnya yang diutamakan).
3. Elemen yang diterapkan berupa elemen fisik dan elemen non-fisik seperti kepercayaan, pemikiran, tata letak yang mengacu pada filosofi makrokosmos dan lainnya.

Sedangkan untuk ciri-ciri dari arsitektur neo-vernakular menurut (Sukada, 1988) dalam (Fajrine, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki unsur komunikatif yang bersifat lokal/populer
2. Menerapkan kembali teknik ornamentasi
3. Berkonteks-urban
4. Membangkitkan kenangan historik
5. Bersifat plural
6. Bersifat ekletik
7. Bersifat mewakili keseluruhan
8. Dihasilkan dari partisipasi
9. Mencerminkan aspirasi umum
10. Berwujud metaforik.

4.3.3. Tata Ruang dan Arsitektur Jawa di Yogyakarta

Dalam penerapan konsep lokalitas melalui pendekatan arsitektur neo-vernakular, diambilah bentuk dan filosofi arsitektur kepercayaan masyarakat lokal Dusun

Kiringan, di Yogyakarta. Menurut penelitian oleh (Cahyandari, 2012), tipologi arsitektur tradisional Jawa adalah dalam karakter atap dan pembagian ruang. Bangunan arsitektur Jawa digolongkan dalam beberapa jenis berdasarkan jenis atapnya dan status sosial ekonomi pemilik rumah, yaitu yang tertinggi *tajug* (masjid), *joglo* (golongan ningrat), *limasan* (golongan menengah), *kampung* (rakyat biasa), dan *panggung pe* (rakyat biasa).

Sedangkan menurut (Dakung,1982) dalam *Mengenal Tata Ruang Rumah Adat Jawa* (KibaGus, 2011), pada prinsipnya, tata ruang rumah adat Jawa di Yogyakarta adalah:

1. *Pendapa*, terletak di bagian paling depan, difungsikan sebagai tempat berlasngsungnya aktivitas yang sifatnya formal, seperti pertemuan, pagelaran seni, dll.
2. *Pringgitan*, merupakan lorong penghubung atau *connection hall* antara bagian depan (*pendapa*) dan *omah njero*, sifatnya lebih informal.
3. *Omah Njero*, disebut pula sebagai *omah mburi*, *dalem ageng* atau *omah saja*. Tempat ini adalah *main room* atau merupakan temoat untuk tinggal pemilik rumah.
4. *Senthong-Kiwa*, digunakan sebagai kamar tidur keluarga, atau tempat menyimpan beras dan alat bertani.
5. *Senthong tengah (Krobongan)*, dalam gugus bangunan rumah tradisional Jawa, letak bagian ini berada di paling dalam, paling jauh dari bagian luar. Ruang ini merupakan pusat dari seluruh bagian rumah, dan seringkali dijadikan ruang pameran bagi penghuni rumah.
6. *Senthong-tengen*, fungsinya sama seperti *senthong-kiwa*, sebagai pelengkap ruang utama.

7. *Gandhok*, merupakan bangunan tambahan yang mengitari sisi samping dan belakang bangunan inti.

Berikut adalah gambaran tatanan ruang rumah bangsawan:



Gambar 48 Tatanan Ruang Rumah Bangsawan Jawa.

Sumber: Dakung, 1982, dalam (KibaGus, 2011)

Selain tata ruang Jawa di Yogyakarta yang dijelaskan di atas, menurut (Ronald, 2005) terdapat beberapa spesifikasi bangunan yang digunakan pada bangunan di Yogyakarta atau di Jawa, yang kemudian dikaitkan dengan nilai-nilai masyarakat Jawa yang mengacu pada suatu tujuan dengan istilah memperoleh kehidupan sempurna (*mamayu sejatining urip*).
(Terlampir di Lampiran IV)