

## BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Syarat – syarat berdirinya museum:

- **Lokasi museum**

Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).

- **Bangunan museum**

Dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, bengkel preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum shop, tiket box, toilet, lobby, dan tempat parkir).

- **Koleksi**

Merupakan syarat mutlak dan merupakan rohnya sebuah museum, maka koleksi harus:

- (1) mempunyai nilai sejarah dan nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- (2) harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis dan fungsinya
- (3) harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah
- (4) dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, genus (untuk biologis), atau periodenya (dalam geologi, khususnya untuk benda alam)
- (5) harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah
- (6) harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan
- (7) harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (master piece)
- (8) harus merupakan benda yang unik, yaitu tidak ada duanya.

- **Peralatan Museum**

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier, dll.), pengamanan (CCTV, alarm system, dll.), lampu, label, dan lain-lain.

- **Organisasi dan ketenagaan Pendirian museum**

Sebaiknya ditetapkan secara hukum. Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang sekurang-kurangnya terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian konservasi (perawatan), bagian penyajian (preparasi), bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan edukasi, serta pengelola perpustakaan.

- **Sumber dana tetap Museum**

Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum.

- **Pendirian museum**

Harus memiliki tujuan yang jelas, dan juga harus memiliki perencanaan (master plan) yang matang. Perencanaan pendirian museum harus menjelaskan tentang:

- a. **Lokasi**

Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan, dan masyarakat umum lainnya.

- b. **Bangunan**

Bangunan museum harus berdasarkan persyaratan tertentu, dengan mempertimbangkan beberapa hal, seperti bentuk bangunan, bagian-bagian atau ruangan-ruangan yang akan dibangun, luas bangunan, dan bahan-bahan yang digunakan.

**c. Peralatan**

Perlu direncanakan jenis-jenis peralatan yang akan diadakan, baik peralatan teknis (pameran, pemberian informasi, perawatan, dan kegiatan kuratorial), maupun peralatan kantor.

**d. Ketenagaan**

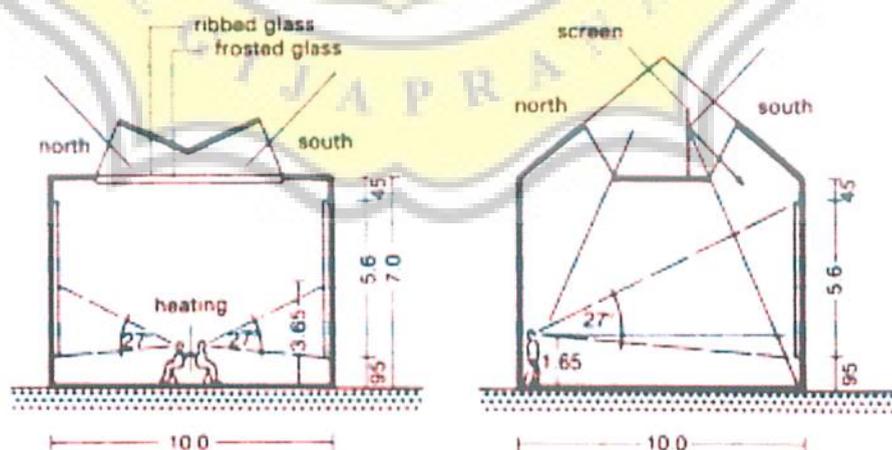
Faktor ketenagaan merupakan hal penting dari suatu organisasi. Rencana pengadaan tenaga harus ditangani secara baik, museum harus memilih tenaga- tenaga yang memiliki keahlian dan menguasai masalah teknis permuseuman dan ilmu yang menunjang, dan tenaga manajerial.

*(Sumber: Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989)*

**2.2 Persyaratan teknis ruang pamer pada museum**

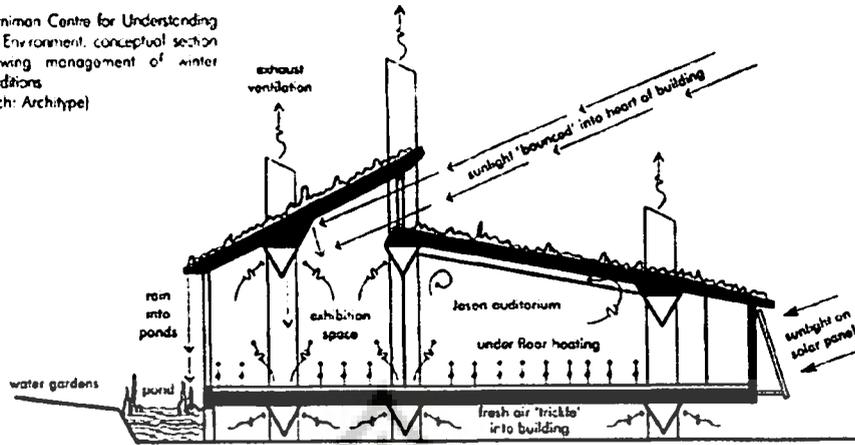
**a. Pencahayaan Dan Penghawaan**

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu  $21^{\circ}\text{C} - 26^{\circ}\text{C}$ . Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Ketentuan dan contoh penggunaan pencahayaan alami pada museum dapat sebagai berikut:



Gambar 2.1 : pencahayaan alami  
Sumber : architect handbook

14 Horniman Centre for Understanding the Environment: conceptual section showing management of winter conditions (Arch: Architype)



Gambar 2.2: pencahayaan dan penghawaan alami  
Sumber: Architype

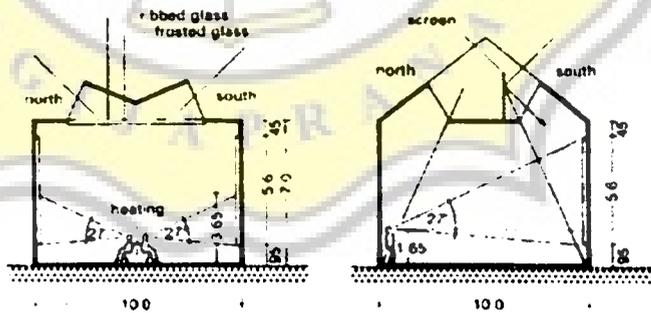


- 1 downlighting
- 2 spotlighting
- 3 directional spot (accent)
- 4 lighting of pale objects
- 5 lighting of dark objects
- 6 increased illumination for dark objects
- 7 increased illumination for dark objects

note on fluorescent fixtures: modern fixtures: lighting is nearly indistinguishable from natural daylight in colour rendering, walls can be washed with even light rather than cause distracting pools of light, the fittings can be concealed easily

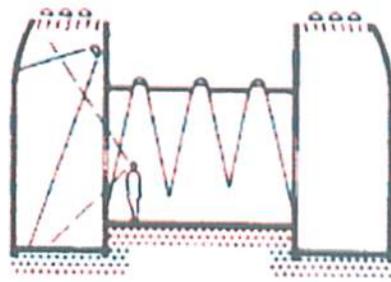
15 Display-lighting techniques (Hall, M. (1987) On Display, A Design Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London)

Gambar 2.3: teknik pencahayaan pada pameran  
Sumber: Hall, M. (1987)

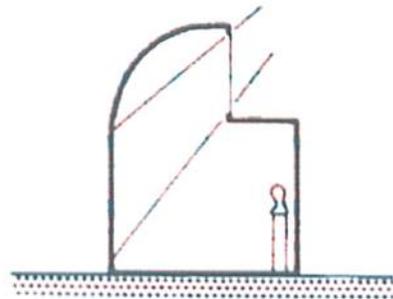


Gambar 2.4: teknik pencahayaan terhadap objek pameran 2 dimensi (panel)

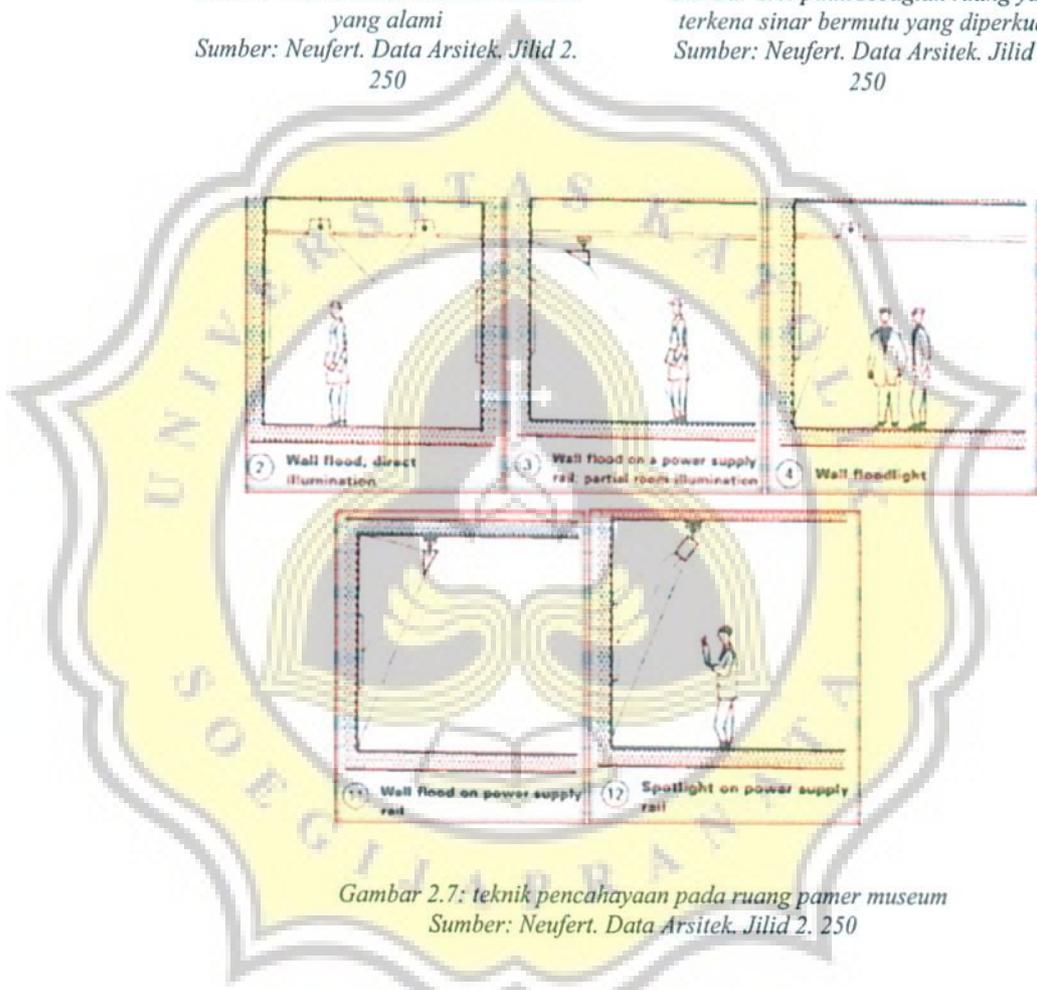
Sumber: Neufert. Data Arsitek. Jilid 2. 250



Gambar 2.5: karakter museum historis yang alami  
 Sumber: Neufert. Data Arsitek. Jilid 2. 250



Gambar 2.6: pada sebagian ruang yang terkena sinar bermutu yang diperkuat  
 Sumber: Neufert. Data Arsitek. Jilid 2. 250



Gambar 2.7: teknik pencahayaan pada ruang pameran museum  
 Sumber: Neufert. Data Arsitek. Jilid 2. 250

Rekomendasi tingkat pencahayaan untuk ruangan dalam museum :

- Ruang kantor : 500 lux dan 300 lux
- Ruang serbaguna: area duduk 300lux, panggung 600 lux
- Ruang pameran: 500 lux, 100 lux tergantung keperluan

**b. Jenis pencahayaan**

- Pencahayaan alami, yaitu pencahayaan matahari, sifat penerangannya adalah penyinaran merata dan matahari tidak dapat diatur kekuatannya dan tidak dapat dipindahkan.
- Pencahayaan buatan, dari lampu yang dapat berfungsi selain sebagai penerang juga bisa menjadi elemen dekoratif.

**c. Aspek-aspek pencahayaan yang perlu diperhatikan antara lain:**

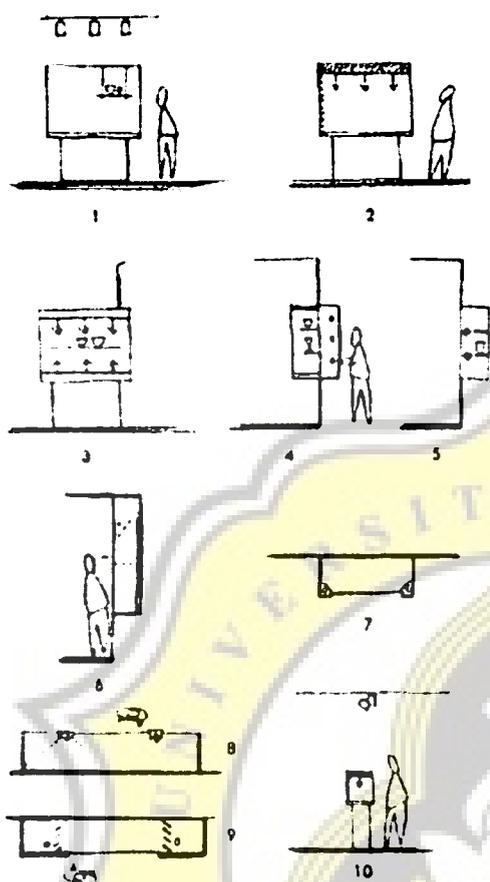
- Warna cahaya, dengan dasar warna, di mana masing-masing warna cahaya memberikan kesan yang berbeda pada pengamat
- Iluminasi dan tingkat penerangan
- Posisi pencahayaan, dengan pertimbangan perletakan tidak menyilaukan pengamat, baik secara langsung maupun refleksi
- Posisi pencahayaan tergantung dari obyek yang diberi penerangan
- Menentukan jenis pencahayaan yang diperlukan dan kekuatannya (intensitas) disesuaikan dengan objek yang disorot
- Menentukan sudut yang tepat untuk posisi pencahayaan, agar tidak mengurangi keindahan obyek yang diberi cahaya

Metoda penggunaan cahaya alami dari atas

**Tabel 2.1: sifat cahaya**

	<b>Cahaya fokus</b>	<b>Cahaya tidak fokus</b>
<b>Cahaya alami</b>	Bagian selatan Cahaya siang, cirinya: <ul style="list-style-type: none"><li>• hangat</li><li>• kontras</li><li>• cerah</li></ul>	Bagian utara Cahaya sore/ mendung, cirinya: <ul style="list-style-type: none"><li>• dingin</li><li>• Bayangannya datar dan lembut</li><li>• Kontras lebih rendah</li></ul>
<b>Cahaya buatan</b>	Lampu pijar, cirinya : Hangat (> dingin) Kontras dan berbayangan Pencahayaan langsung	Lampu neon, cirinya : Dingin (> hangat) Kurang kontras Cahaya menyebar

Sumber : Architects' Handbook



- 1 external lighting: through glass top, but heat may build up unless 'cool' light source is used, objects can cast shadows when lit by slanting light and possible problems of glare
- 2 integral lighting: light box separated from case interior by diffusing glass or louvres (with clear glass panel excluding dust); fluorescent for even, well-distributed light, or tungsten, for highlighting, can be accommodated
- 3 lighting from below as well as from upper light box to reduce effect of shadows and to light undersides of objects; light source must be masked, usually by louvres
- 4 backlighting: fluorescent tubes behind diffusing material, usually opal perspex; tubes must be evenly spaced, at some distance from diffuser; ideally fitted with dimmers to control brightness
- 5 strip lights (fluorescent or tungsten) attached to shelf ends inside the case, illuminating both above and below a shelf; can only be used for objects with no conservation risks
- 6 fluorescent lighting: behind case fascia panel (without diffusing panel separating light from case interior); angles of vision must be calculated to avoid glare from light source
- 7 vertical lighting (plan view): slim fluorescent tubes set in case corners, forming light columns, suitable for wall cases with solid sides
- 8 fluorescent column (plan view): set behind case uprights; a possible solution for lighting in old wall cases
- 9 side lighting (plan view): louvres essential to mask fluorescent tubes, accurate calculation of light spread is needed to ensure even illumination on case back panel
- 10 internal case lighting: slim light-box for miniature fluorescent or incandescent lamps; brightness at eye level should be carefully controlled; wiring to the lightbox, housed in case corner, may be distracting

Gambar 2.8 teknik pencahayaan terhadap objek pameran 4 dimensi  
Sumber: Architect's Handbook

#### d. Arah Pencahayaan

Secara garis besar arah pencahayaan dapat dibagi menjadi:

- Pencahayaan ke bawah (*downlight*).

Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek yang ada di bawahnya, sifat pencahayaannya merata.

- Pencahayaan ke atas (*Uplight*)

Arah cahaya dari bawah ke atas, di mana posisi lampu dihadapkan ke atas, efek yang ditimbulkan yaitu kesan megah dan memunculkan dimensi

- Pencahayaan dari belakang (*Backlight*)

Cahaya berasal dari belakang obyek, kesan yang akan muncul yaitu membuat bentuk obyek lebih jelas terlihat, memberi aksentuasi pada obyek

- **Pencahayaan samping (*Sidelight*)**

Arah cahaya dari samping untuk memberikan penekanan pada elemen-elemen dari obyek tertentu yang menjadi aksen

- **Pencahayaan dari depan (*Frontlight*)**

Cahaya datang dari depan obyek, memberi kesan natural dan apa adanya.

### 2.3 Koleksi Museum

Pengertian koleksi adalah segala sesuatu yang sedang atau akan dipamerkan di museum. Koleksi tersebut dapat disajikan di ruang pameran, disimpan di gudang, dilestarikan di ruang konservasi atau dikaji di ruang peneliti.

**Prinsip dan persyaratan sebuah benda koleksi, antara lain :**

- a. memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai estetika)
- b. dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, jenis (untuk biologis) atau periodenya (dalam geologi, khususnya benda alam).
- c. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai kenyataan dan eksistensinya bagi penelitian ilmiah.

#### a. **Jenis dan Benda**

- **benda asli**, yakni benda koleksi yang memenuhi persyaratan:
  - Harus mempunyai nilai budaya, ilmiah dan nilai estetika.
  - Harus dapat dianggap sebagai dokumen.
  - Harus dapat diidentifikasi mengenai wujud, asal, tipe, gaya dan sebagainya.
- **Benda reproduksi** yakni benda buatan baru dengan cara meniru benda asli menurut cara tertentu. Macam benda reproduksi :
  - **replica** : benda yang tiruan yang diproduksi dengan memiliki sifat – sifat benda yang ditiru.

- Miniature: benda tiruan yang diproduksi dengan memiliki bentuk, warna dan cara pembuatan yang sama dengan benda aslinya.
- Referensi: diperoleh dari rekaman fotocopy suatu buku mengenai etnografi, sejarah dll.
- Benda penunjang, yakni benda yang dapat dijadikan pelengkap pameran untuk memperjelas informasi/pesan yang akan disampaikan, misalnya: lukisan, foto dan contoh bahan.

#### **b. Penataan Koleksi Museum**

Penataan koleksi dalam suatu pameran dapat disajikan dengan beberapa cara, yakni:

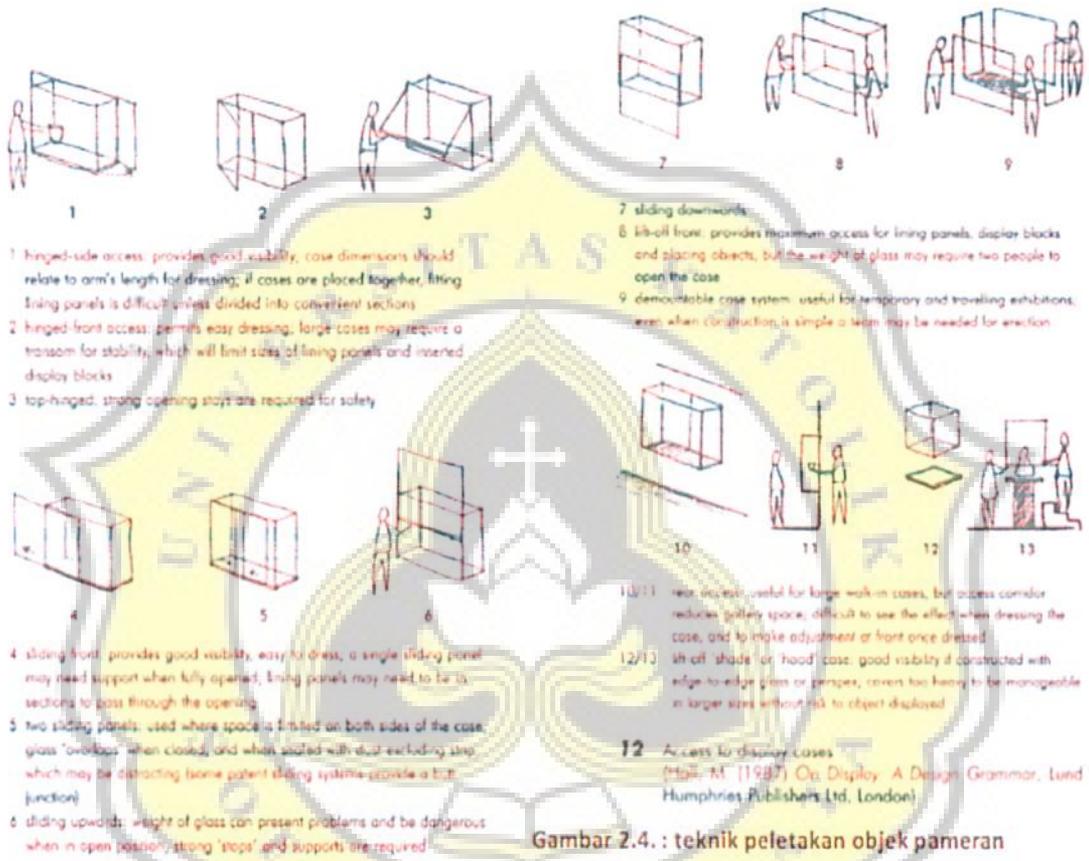
- **Tematik**, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan sub tema.
- **Taksonomik**, yaitu menyajikan koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi.
- **Kronologis**, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya, dari yang tertua hingga sekarang.

#### **c. Metode Penyajian Museum**

Metode penyajian disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan atau pengunjung museum, yakni:

- Metode Intelektual, yaitu cara penyajian benda –benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang tata guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.
- Metode romantic (evokatif) adalah cara penyajian benda – benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda- benda yang dipamerkan.
- Metode estetik, adalah cara penyajian benda – benda museum yang mengungkapkan nilai artistic yang ada pada benda koleksi museum.
- Metode simbolik adalah cara penyajian benda- benda koleksi museum dengan menggunakan symbol – symbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.

- o Metode interaktif adalah cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.
- o Metode kontemplatif, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.



Gambar 2.4. : teknik peletakan objek pameran

Gambar 2.9: teknik peletakan objek pameran  
Sumber: Hall, M. (1987)

## 2.4 Penyimpanan dan Perawatan Koleksi Museum

Beberapa faktor yang dapat merubah kondisi atau yang dapat merupakan gangguan pada koleksi museum, adalah :

### - Iklim dan lingkungan

Iklim di Indonesia pada umumnya adalah lembab dan dengan curah hujan yang cukup banyak. Temperatur udara di antara 25 sampai 37 derajat celcius, dengan

kadar kelembaban relatif (RH=Relative Humadity) antara 50 sampai 100 %. Iklim yang terlampau lembab ditambah faktor naik-turunnya temperatur menimbulkan suasana klimatologis yang menyuburkan tumbuh kembangnya jamur (*fungi*) dan bakteri tetapi iklim yang terlampau kering juga menimbulkan berbagai kerusakan.

Faktor lingkungan terbagi atas dua macam, yaitu:

- *Macro* , meliputi wilayah yang luas, dan yang kedua *micro* , yakni udara dan iklim di kota dan di dalam gedung museum. Umumnya udara di kota sudah tercemar dengan polusi. Cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak polusi tersebut adalah dengan memanfaatkan fungsi taman lindung.
- Cahaya, Cahaya mempengaruhi benda koleksi yang ditampilkan pada museum. Untuk jenis koleksi seperti batu, logam, dan keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya tetapi untuk bahan organik seperti tekstil, kertas, peka terhadap pengaruh cahaya. Cahaya merupakan bentuk energi elektro-magnetik, memiliki dua jenis radiasi yang terlihat maupun tak terlihat. Ultra violet sangat membahayakan benda koleksi dan dapat menimbulkan perubahan bahan maupun warna. Lampu pijar dinyatakan paling banyak mengeluarkan ultra violet, sedangkan lampu *fluorescent* dinyatakan paling rendah kadar radiasinya.

#### - Serangga dan Mikro-organisme,

Cara mencegah untuk perusakan benda koleksi yang disebabkan oleh serangga ataupun mikro-organisme, yakni:

- Fumigasi Beberapa jenis zat kimia bisa menguap pada suhu biasa dan akan menjadi gas yang mematikan bagi serangga, misalnya *paradichlro benzene*, *carbon disulphine*, *carbon tetrachloride*. Fumigasi dapat dilakukan dalam ruangan yang suhunya normal yang kedap udara.
- Penyemprotan Penyemprotan insektisida yang berupa larutan yang mengandung *DDT*, *gammexane*, *mercuric chloride*, dan lain-lain. Merupakan bahan-bahan insektisida yang memadai.

(Sutaarga, M. Amir. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*.)

Jakarta, 1989.)

## 2.5 Sistem pengamanan museum

Selain menggunakan pengamanan fisi, museum sebaiknya juga menggunakan perangkat elektronik (*Pedoman Museum Indonesia 2008*). Perangkat elektronik yang digunakan dalam pengamanan museum meliputi:

a. *Control panel*

Sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu sistem pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang telah diatur sebelumnya.

b. *Kontak Magnetik*

Alat ini akan bekerja jika jendela pintu atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi

c. *Kawat (wiring)*

Aliran melalui kawat diletakkan dipintu atau penutup dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka

d. *Detektor getar*

Alarm akan berbunyi apabila pintu atau vitrin memperoleh tingkat getaran yang tidak normal

e. *Detector kaca pecah*

Alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela atau vitrin.

f. *Sensor infra merah pasif*

Sensor ini didesain untuk mendeteksi panas suhu tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.

g. *Detector asap*

Sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran dan membunyikan

alarm. Biasanya dilengkapi dengan alat penyemprot air (*water sprinkle*) dan sistem prevensi gas.

*h. Sensor pendeteksi aktivitas*

Sensor gelombang mikro atau ultrasonic dapat mendeteksi gerakan disekitar area deteksi. Alat ini dapat digunakan bersamaan dengan sensor infra merah pasif untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.

*i. Dual tone sounder*

berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi alarm.

*j. Close circuit television (CCTV)*

Terdiri dari kamera, *video switcher*, *TV monitor*, *stabilizer*, *Video Recorder*. Alat ini tidak dapat dijadikan sebagai petugas satpam, tetapi harus tetap dipantau secara kesinambungan, bila terjadi hal yang mencurigakan, pemantau harus segera menghubungi petugas satpam terdekat lokasi yang dicurigai.

*(Sumber: Pedoman Museum Indonesia 2008).*

## **2.6 Jenis – jenis Pameran**

Jenis Pameran Penyajian koleksi museum yang paling tepat adalah dengan cara melakukan pameran. Teknik pameran adalah suatu pengetahuan yang meminta fantasi, imaginasi, daya improvisasi dan ketrampilan teknis dan artistik sendiri. Faktor-faktor yang harus diperhatikan pada saat melakukan pameran, yakni:

- a. Persediaan koleksi dan dokumentasi foto serta koleksi yang tersedia. Apabila jumlah koleksi belum memadai, sedangkan tema pameran sudah jelas maka museum itu dapat meminjam koleksi dari museum lainnya atau meminjam koleksi perorangan.
- b. Persediaan peralatan dan bahan serta tenaga yang akan mendukung

pelaksanaan penataan dan penyebaran informasi.

- c. Biaya persiapan dan pelaksanaan untuk kegiatan pameran.
- d. Penyebaran publisitas tentang rencana kegiatan pameran tersebut, dalam rangka mengumpulkan pengunjung bila pameran itu sudah dibuka untuk umum.

Berdasarkan pengertian dan jangka waktu pelaksanaan serta jenis dan sifatnya, pameran museum dibedakan menjadi tiga jenis:

### **1. Pameran Tetap**

Adalah pameran yang diadakan dalam jangka waktu 2 sampai dengan 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya, koleksi pameran disajikan adalah 25% hingga 40% dari koleksi yang dimiliki museum dan dilakukan penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu.

### **2. Pameran Khusus atau Temporer**

Adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan dalam waktu relatif singkat. Fungsi utamanya adalah untuk menunjang pameran tetap, agar dapat lebih banyak mengundang pengunjung datang ke museum. Dikatakan pameran khusus karena diselenggarakan secara khusus untuk memperingati sesuatu, seperti tokoh atau peristiwa. Sedangkan dikatakan pameran temporer karena sifatnya yang temporer atau sementara, diselenggarakan dalam waktu singkat, antara mingguan hingga bulanan.

### **3. Pameran Keliling**

Adalah pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus mengenai aspek-aspek tertentu dalam bidang sejarah alam dan budaya serta wawasan nusantara dimana benda-benda koleksi tersebut dipamerkan dan dikelilingkan dari suatu tempat ketempat lainnya.

*(Sutaarga, M. Amir. Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Jakarta, 1989.)*

## **2.7 Ruang Pameran**

Ruang Pameran didalam sebuah museum pada umumnya terbagi atas dua

jenis , yakni ruang pameran tetap , dan ruang pameran tidak tetap . Didalam ruang pameran terdapat ketentuan dalam pembuatan partisi sebagai pembatas tempat pameran dan tempat untuk meletakkan benda untuk dipamerkan. Pada umumnya ruang pameran disarankan menggunakan partisi yang fleksibel , dan dapat dipindah-pindah . Perubahan dinding pada ruang pameran diharapkan tidak mengganggu struktur utama bangunan dan menggunakan biaya yang sedikit.

Ukuran dan proporsi ruang pameran pada masa modern diciptakan lebih intimate dibandingkan bangunan lama yang mengandalkan hall yang besar . Pada umumnya tinggi langit-langit ruang pameran telah berkurang antara 17 hingga 25 kaki dibandingkan ruang pameran bangunan lama yang mencapai 34 kaki .

Terdapat Pengelompokan ruang dalam areal pameran . Terdapat beberapa susunan yang cukup familiar dalam pengelompokan ruang yakni

1. **Susunan ruang ke ruang** merupakan susunan dengan ruang yang terletak pada kamar yang saling berhubungan secara menerus . Pada umumnya terdapat pada bangunan dengan ruang pameran satu lantai dan bersebalahan dengan ruang lobby. Keuntungan dari susunan ini adalah pengelompokannya yang simple dan ruang yang cukup ekonomis. Kelemahan dari susunan ini adalah memungkinkannya terdapat satu ruangan yang tidak dilalui walaupun dikelilingi oleh ruang lainnya .

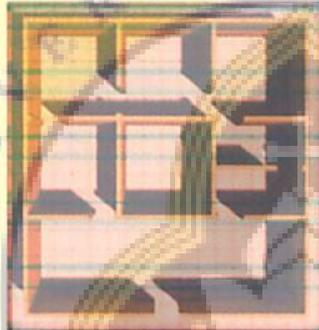


*Gambar 2.10: susunan ruang ke ruang  
Sumber: museumku.wordpress.com*

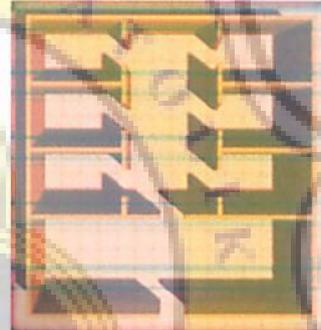
2. **Susunan koridor ke ruang** sering disebut sebagai susunan ruang dan koridor merupakan susunan dimana setiap ruang dapat diakses melalui sebuah koridor. Keuntungan dari susunan ini adalah setiap ruang dapat diakses secara langsung, oleh karena itu dapat ditutup

tanpa memberikan pengaruh pada ruangan lainnya . Kelemahan dari susunan ini adalah hilangnya ruang sebagai ruang koridor , walaupun dapat diminimalisir dengan menjadikan ruang koridor sebagai ruang pameran juga.

3. **Susunan lingkaran pusat** merupakan susunan yang berpusat pada suatu ruangan dengan terdapat ruang-ruang kecil disekelilingnya . Keuntungan dari susunan ini adalah susunanya yang paling fleksibel . Kekurangan dari susunan ini adalah ruang kecil yang berada di sekeliling ruang utama menjadi tidak terlalu sering dikunjungi ataupun terlalu exclusive dapat lebih baik dibandingkan susunan ruang ke ruang



Gambar 2.11: susunan koridor ke ruang  
[museumku.wordpress.com](http://museumku.wordpress.com)



Gambar 2.12: lingkaran terpusat  
[museumku.wordpress.com](http://museumku.wordpress.com)

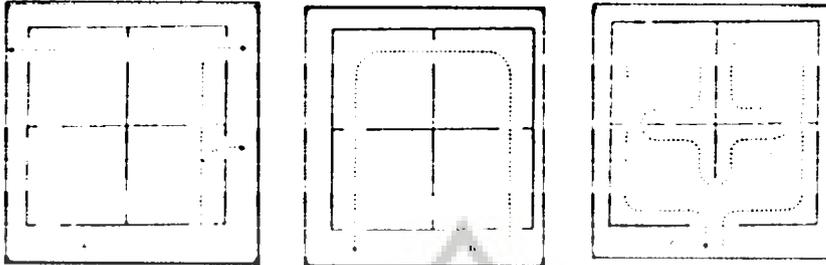
## 2.8 Sirkulasi ruang pameran

Konsep ruang sangat identik dengan jenis sirkulasi yang digunakan. Sirkulasi menjadi salah satu bagian penting dalam museum karena sirkulasi akan membantu pengunjung dalam melihat benda koleksi, diharapkan dengan pemilihan sirkulasi yang baik benda koleksi yang ditampilkan akan terlihat semua sesuai cerita. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai “tali” yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar , menjadi saling berhubungan.(Ching 1996 :246)

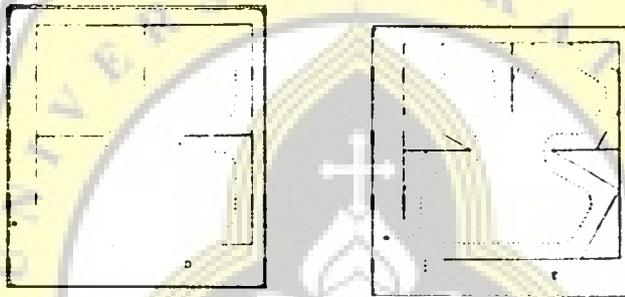
Sirkulasi dalam ruang pameran memiliki peran yang sangat penting. Sirkulasi ini biasanya tercipta sesuai dengan bentuk layout bangunan. Pengarahan terhadap sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat berjalan lebih

menarik

Berikut contoh susunan partisi yang mempengaruhi jalur sirkulasi pengunjung :



Gambar 2.13  
Susunan ruang A      Susunan ruang B      Susunan ruang C



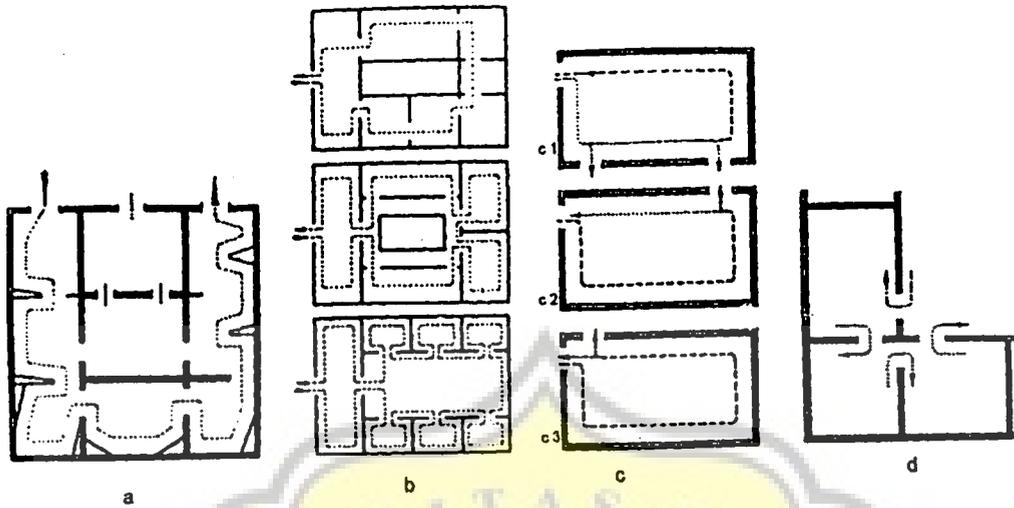
Gambar 2.14:  
Susunan ruang D      Susunan ruang E  
Sumber: Achitect Handbook

Pada gambar A dan B memiliki cakupan sirkulasi yang kurang . Pada gambar C memiliki cakupan sirkulasi yang maksimal , akan tetapi memiliki pergerakan yang terlalu banyak .Pada gambar D dan E memiliki sirkulasi dan cakupan yang baik .

#### a. Sirkulasi alur ruang pameran

Sirkulasi pada alur ruang pameran museum yang baik yaitu sirkulasi yang dapat dicapai ke seluruh bagian ruang pameran dan dapat di baca dengan jelas oleh pengunjung bagaimana pola sirkulasinya. Penempatan pintu – pintu pada ruang pameran baiknya memperhatikan efek “Exit Attraction”

Berikut contoh sirkulasi alur ruang rencana denah penempatan pintu



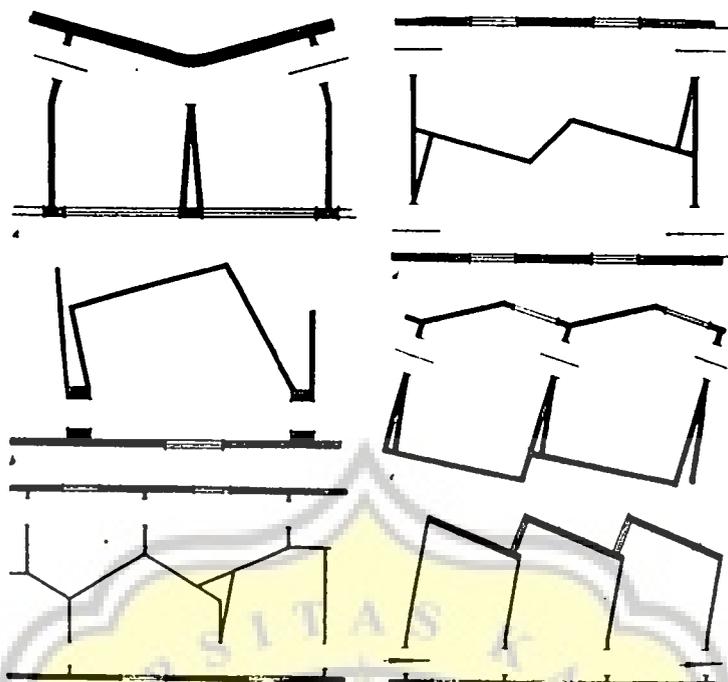
Gambar 2.15: Sirkulasi pembagian ruang

Sumber: (De Chiara, *Time Saver Standards For Buildings Type*).

**Keterangan**

- a sampai d, penempatan pintu, denah display dan alur sirkulasi yang akan terjadi
- c1, penempatan pintu dan pengaruhnya pada sirkulasi exit attraction diabaikan
- c 2, *Exit attraction* mendukung penjelajahan ruang
- c 3, *Exit attraction* meningkatkan penjelajahan ruang
- *Exit attraction*: penarikan perhatian pengunjung akan sesuatu dibalik pintu.

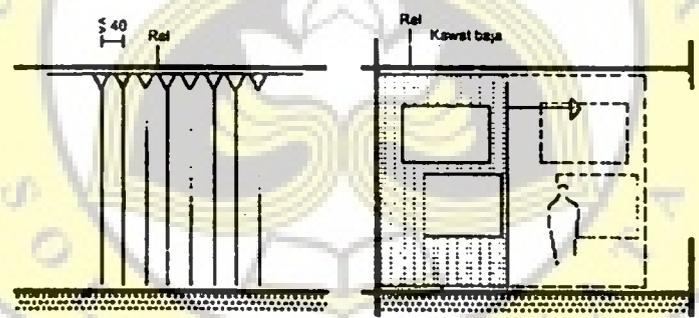
Sebuah museum dengan ruang – ruang yang memiliki ukuran yang sama akan terkesan monoton dan membosankan. Dengan mengubah pola dan hubungan antara tinggi dan lebar dan juga dengan menggunakan permainan warna yang berbeda – beda pada dinding dan jenis lantai yang berbeda – beda. Sehingga dibutuhkan dorongan atau stimulasi alur yang lebih spontan atau tak terduga dan terkesan tidak direncanakan, hal ini akan membuat pengunjung lebih tertarik. Berikut contoh macam – macam sirkulasi pembagi ruang pada ruang pameran:



Gambar 2.16: Sirkulasi pembagian ruang

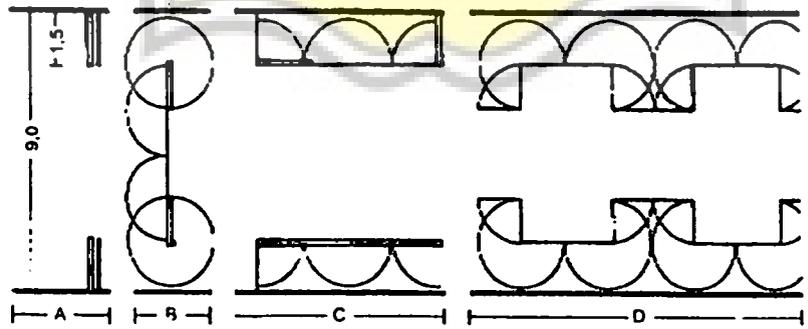
Sumber: (De Chiara, Time Saver Standards For Buildings Type).

Alternatif lain dalam pembagian ruang:



Gambar 2.17: Ruang lukisan dengan bingkai lukisan yang berwarna, yang tergantung pada dinding.

Sumber: (Neufert, Data Arsitek. Jilid 2. 250).



Gambar 2.18: Ruang pameran dengan dinding penutup

Sumber: neifert data arsitek. Jilid 2. 250

## 2.9 Teori Sirkulasi

Seperti pengelompokan fungsional, sirkulasi merupakan faktor penting dalam desain bangunan; ia merupakan faktor kunci dalam fungsi bangunan. Rancangan sirkulasi dapat mempengaruhi penggunaan berbagai bagian dari sebuah bangunan maupun biaya bersesakan, keamanan, orientasi, dan biaya – biaya operasi. Sirkulasi yang efisien juga menentukan bagi para pemilik bangunan dalam menjadikan sebanyak – banyaknya bidang yang dapat digunakan.

Sirkulasi merupakan jalur pergerakan melalui ruang yang kita semua anggap sebagai elemen penyambung inderawi yang menghubungkan ruang – ruang sebuah bangunan, atau serangkaian ruang eksterior atau interior manapun, secara bersama – sama (Ching, 2008). Komponen – komponen prinsip suatu sistem sirkulasi bangunan, yaitu :



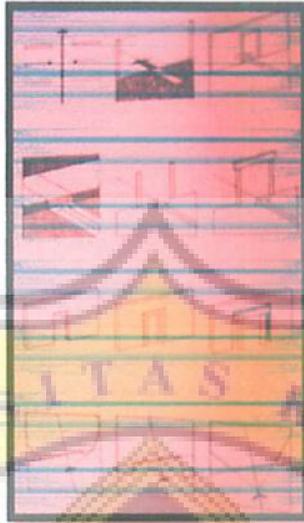
*Gambar 2.19: Pencapaian  
Sumber: Arsitektur Bentuk,  
Ruang, dan Tatanan hal 243*

- **Pencapaian**

Pencapaian merupakan tahap pertama sistem sirkulasi, yang ketika tengah menempuh pencapaian itu kita semua disiapkan untuk melihat, mengalami, serta memanfaatkan ruang – ruang di dalam sebuah bangunan. Bentuk – bentuk pencapaian terdiri atas 3 macam, yaitu frontal (langsung mengarah ke pintu masuk sebuah bangunan), tidak langsung (menekankan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan), spiral (melamakan sekuen pencapaian dan menekankan bentuk tiga dimensional

sebuah bangunan sementara kita bergerak di sepanjang kelilingnya)  
(Ching, 2008)

- **Pintu masuk**

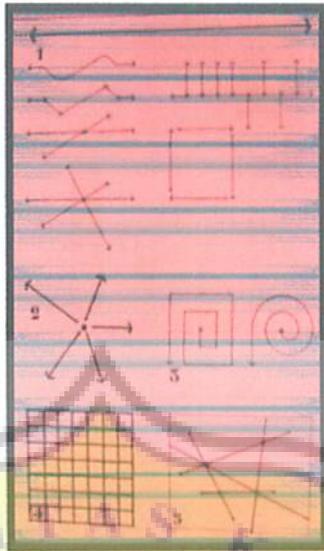


*Gambar 2.20: Pintu masuk  
Sumber: Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan hal 250*

Proses memasuki sebuah bangunan, dari luar ke dalam bangunan, akan melibatkan aksi menembus suatu bidang vertical yang membedakan suatu ruang dengan ruang lain. Tanda sebuah pintu masuk dapat diperkuat secara visual dengan cara membuat bukaan yang lebih rendah, lebar, atau sempit daripada yang diantisipasi, membuat pintu masuknya dalam atau berkelok – kelok, dan memperjelas bukaannya dengan ornament atau pernak – pernik dekoratif (Ching, 2008).

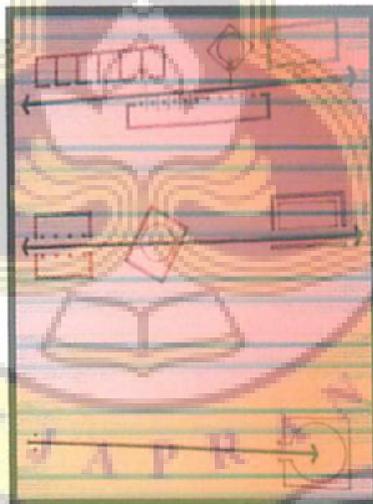
- **Konfigurasi jalur**

Sifat konfigurasi sebuah jalur mempengaruhi dan juga dipengaruhi oleh pola organisasi ruang – ruang yang dihubungkannya. Konfigurasi jalur terdiri atas 6 jenis, yaitu linier, radial, spiral, grid, jaringan, dan komposit (Ching, 2008).



Gambar 2.21: Konfigurasi jalur  
 Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata* hal 265

- **Hubungan – hubungan jalur ruang**

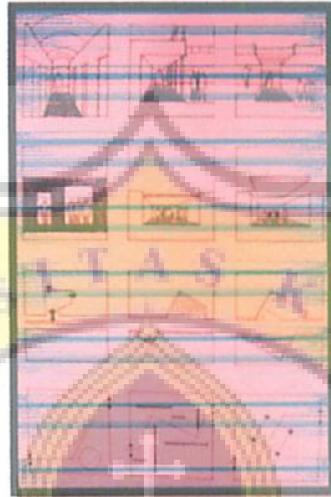


Gambar 2.22: Hubungan jalur ruang  
 Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata* hal 278

Jalur dapat dikaitkan dengan ruang – ruang yang dihubungkannya melalui beberapa cara, yaitu melewati ruang ( integritas tiap ruang dipertahankan, fleksibel, ruang – ruang perantara digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang – ruang ), lewat menembusi ruang ( dapat melalui ruang secara aksial, miring, atau di sepanjang tepi; ketika

menembus ruang, jalur menciptakan pola – pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya ), dan menghilang di dalam ruang ( lokasi ruang menghasilkan jalur, hubungan jalur digunakan untuk mencapai dan memasuki ruang ) (Ching, 2008).

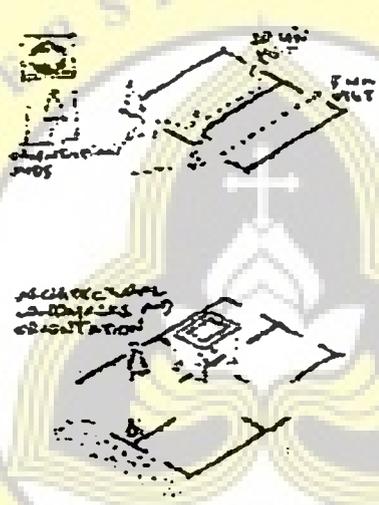
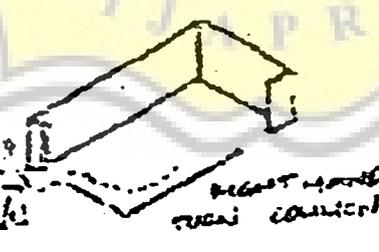
- **Bentuk ruang sirkulasi**

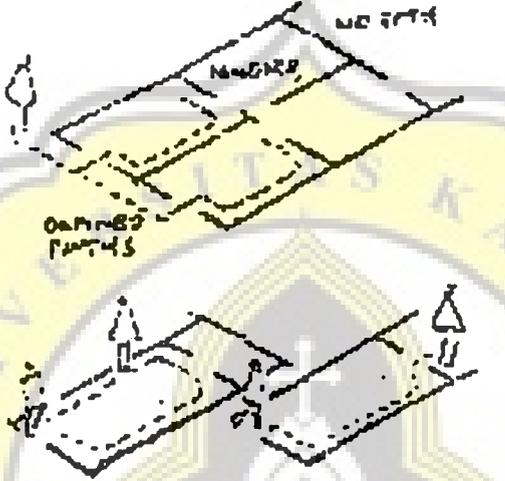
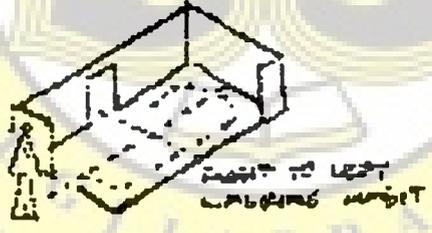


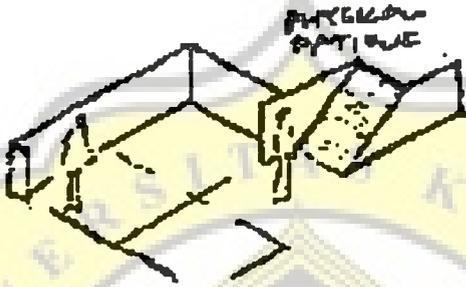
*Gambar 2.23: Bentuk ruang sirkulasi  
Sumber: *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan* hal 283*

Bentuk ruang sirkulasi bervariasi menurut bagaimana batas – batasnya didefinisikan, bentuknya berkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkan, kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangannya diartikulasikan, pintu – pintu masuk membuka padanya, menangani perubahan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ram. Sebuah ruang sirkulasi bisa tertutup, terbuka pada satu sisi, dan terbuka pada kedua sisi (Ching, 2008).

**Tabel 2.2 Sirkulasi terhadap Perilaku Pengunjung**

Hubungan	Contoh Gambar	Contoh prilaku
<p><b>Hubungan dengan orientasi</b></p>	<p>Tanah Masuk PUSAT INFORMASI CORRIDOR</p>  <p><i>gambar 2.x: sirkulasi pengunjung sumber: public space in museum</i></p>	<p>Terlalu banyak arah untuk dipilih menyebabkan pengunjung menjadi bingung dan jenuh</p>
<p><b>Hubungan dengan orientasi</b></p>	 <p><i>gambar 2.x: sirkulasi pengunjung sumber: public space in museum</i></p>	<p>Petunjuk arah bisa berupa peta dan denah bangunan, tanda- tanda, informasi staff, serta landmark yang terintegrasi dalam bentuk arsitektur seperti kolom, central court dua lantai, dll</p>
<p><b>Hubungannya dengan Traffic Flow</b></p>	 <p><i>RIGHT HAND TUGAS CONTOH</i></p>	<p>Traffic flow dari kir ke kanan lebih sering terjadi daripada dari kanan ke kiri</p>

	 <p>Gambar 2.x: sirkulasi pengunjung sumber: public space in museum</p>	<p>Pengunjung jarang melakukan satu putaran penuh pada sebuah ruang pameran. Mereka biasanya hanya melihat obyek yang terletak di sebelah kanan</p>
	 <p>Gambar 2.x: sirkulasi pengunjung sumber: public space in museum</p>	<p>Pengunjung cenderung mengambil rute terpendek antara pintu masuk dengan pintu keluar</p>
	 <p>Gambar 2.x: sirkulasi pengunjung sumber: public space in museum</p>	<p>Setelah masuk ruang pameran, pengunjung cenderung akan berbelok ke kanan dan berputar berlawanan dengan arah jarum jam</p>
		<p>Faktor yang berpengaruh dalam pencarian sebuah rute meliputi lokasi- lokasi pintu masuk dan keluar ruang pameran, pameran</p>

		<p>yang atraktif dan landmark, handout dan petunjuk arah serta bentuk dari sirkulasi yang dapat ditangkap pengunjung berdasarkan perbandingan lebarnya</p>
<p>Hubungannya dengan kelelahan museum</p>	 <p>PEREKON PATIWE</p>	<p>Posisi badan saat menikmati obyek sangat menentukan tingkat kelelahan pengunjung</p>
	 <p>REST AREA?</p>	<p>Pengunjung selalu mencari area beristirahat seperti bangku, lounge, dll</p>

## 2.10 Ruang – ruang yang dibutuhkan oleh museum

Ruang-ruang yang diperlukan didalam sebuah museum haruslah tersusun dengan baik agar memudahkan penggunaannya oleh publik . Ruang-ruang yang dibutuhkan oleh museum diantaranya :

### a. Ruang lobby dan ruang umum

• **Ruang Vestibule** merupakan ruang yang pertama kali ditemui oleh pengunjung yang berfungsi sebagai ruang transisi dari ruang luar menuju lobby utama. Pada bangunan yang tidak memiliki ruang Vestibule disarankan penggunaan revolving door. Akan tetapi penggunaan revolving door cukup menyusahakan bagi orang tua. Oleh karena itu penggunaan rolling door mulai dikurangi .

• **Ruang Lobby** merupakan ruang kontrol terhadap pengunjung museum. Ruang lobby harus luas, atraktif, memiliki pencahayaan yang bagus, dan memiliki penghawaan yang baik. Ruang Lobby harus mampu menampung jumlah pengunjung dan memiliki tempat duduk bagi pengunjung. Ruang lobby harus menjadi ruang untuk mengontrol ruang kanor, ruang edukasi Sumber : (Public Space In Museum) ruang auditorium, ruang pameran, ruang perpustakaa dan ruang kuratorial, serta ruang untuk menjualaksesories .

• **Ruang Toilet** dibutuhkan dengan besaran yang proporsional terhadap ukuran bangunan. Ruang toilet disarankan berhubungan langsung dengan ruang lobby agar dapat melayani kebutuhan publik. Serta harus tersedia toilet bagi orang yang memiliki kemampuan terbatas.

• **Ruang kafetaria** pada umumnya ditemukan pada bangunan museum

yang cukup luas. ruang kafetaria pada umumnya berhubungan langsung dengan ruang lobby.

#### **b. Ruang Pameran**

- **Ruang Pameran Temporer** biasanya digunakan pada bangunan museum seni yang mayoritas benda yang dipamerkan berupa lukisan. Pada museum science dan sejarah, jarang sekali memamerkan bendanya yang bersifat temporer. Akan tetapi kadang kala juga terdapat pameran temporer untuk menarik minat pengunjung pada event tertentu. Posisi yang tepat untuk ruang pameran temporer biasanya berada pada lantai pertama, dan terpisah dari lobby. Ruangan ini disusun dengan terpisah dari bagian museum lainnya. Disarankan tidak terdapat batasan yang permanen antara bagian ini dengan bagian lain yang berhubungan.
- **Ruang Pameran Permanent** lebih baik memiliki pemisahan antara jenis pameran yang dipamerkan untuk publik dan untuk pelajar. Pada bangunan museum zaman sekarang, pameran untuk publik diletakkan dekat dengan lobby. Hal ini dimaksudkan agar pameran yang bertujuan untuk publik diletakkan pada posisi yang lebih strategis, dan pameran untuk pendidikan ataupun penelitian diletakkan lebih tidak strategis .

#### **c. Ruang pendidikan**

- **Ruang Perpustakaan** merupakan ruang yang disarankan untuk memenuhi kenyamanan publik maupun staff museum. Perpustakaan disarankan terletak tidak terlalu jauh dari pintu masuk dan mendapat pengawalan dari lobby. Akan tetapi karena untuk memenuhi kenyamanan publik, kadang-kadang kenyamanan staff sedikit terganggu. Oleh karena itu , pada museum yang cukup besar, biasanya terdapat perpustakaan terpisah bagi staff. Ruang-ruang yang termasuk dalam bagian ruang perpustakaan adalah ruang membaca, meja penjaga perpustakaan, tempat bekerja dan tempat menyimpan buku.

- **Ruang Membaca** pada umumnya dapat mengikuti standar perpustakaan umum, dimana diberikan areal minimal 25 kaki persegi untuk setiap satu orang pembaca. Ruang baca haruslah sepi tanpa banyak gangguan suara. Oleh karena itu biasanya material lantai dari ruang baca biasanya terbuat dari linoleum, maupun karet.
- **Stacks (Ruang tempat buku)** harus mengikuti standar desain perpustakaan umum. Pada perpustakaan yang kecil, ruang ini dapat menjadi bagian dari ruang baca, dan pada umumnya lemari buku terbuat dari besi dengan tinggi 7,5 kaki.

**d. Ruang berkumpul.**

- **Ruang Auditorium** ataupun ruang untuk mengajar, harus dirancang dengan memperhatikan faktor akustik. Biasanya permasalahan dari auditorium adalah letak, perlatan dan desain interior dir ruang tersebut. Hal yang perlu diperhatikan dari posisi auditorium adalah letak dari auditorium disarankan berhubungan langsung dengan lobby utama agar dapat digunakan terpisah dari ruang pameran.
- **Ruang untuk musik** tidak mengharuskan berada di dalam sebuah auditorium, akan tetapi dapat berada di ruang terbuka berupa taman terbuka, maupun amphitheatre.

**e. Divisi Pendidikan.**

- **Ruang kelas dan studio** biasanya muncul apabila museum merupakan cabang dari institusi tertentu. Biasanya dilakukan pemisahan antara ruang kelas anak-anak dan ruang kelas orang dewasa.
- **Ruang museum untuk anak-anak** merupakan bagian untuk menerima pelajar yang datang bersama guru dan berkelompok berdasarkan sekolahnya.

**f. Ruang Kuratorial.**

- **Gudang penyimpanan** sering juga disebut sebagai penyimpanan

untuk pembelajaran. Hal ini dikarenakan penyimpanannya yang dapat digunakan sebagai referensi pekerjaan dan penelitian yang penting untuk perkembangan museum.

- **Rangkaian kamar Kurator** terdiri dari ruang belajar, ruang kerja kurator dan gudang penyimpanan. Ruang pameran juga merupakan bagian dari ruang kuratorial, oleh karena itu perlu adanya hubungan antara ruang pameran dan ruang kuratorial. Sebaiknya ruang kuratorial berada di dekat ruang lobby utama agar mudah diakses.

#### g. Ruang Administrasi

- **Ruang Kantor** sebaiknya berdekatan dengan lobby, Hal ini diakibatkan agar pengunjung yang bertujuan untuk urusan bisnis masuk melalui pintu utama menuju ke lobby dan menuju ke kantor dengan pengawalan khusus, tanpa harus mengelilingi seluruh museum.
- **Ruang rapat** biasanya disediakan untuk rapat, akan tetapi pada perpustakaan besar disarankan perletakkannya berada di ruang kantor direktur. Walaupun terpisah dari ruang direktur disarankan ruang ini memiliki akses langsung terhadap ruang direktur.
- **Ruang kantor direktur** memiliki standar yang sama dengan bangunan perkantoran.

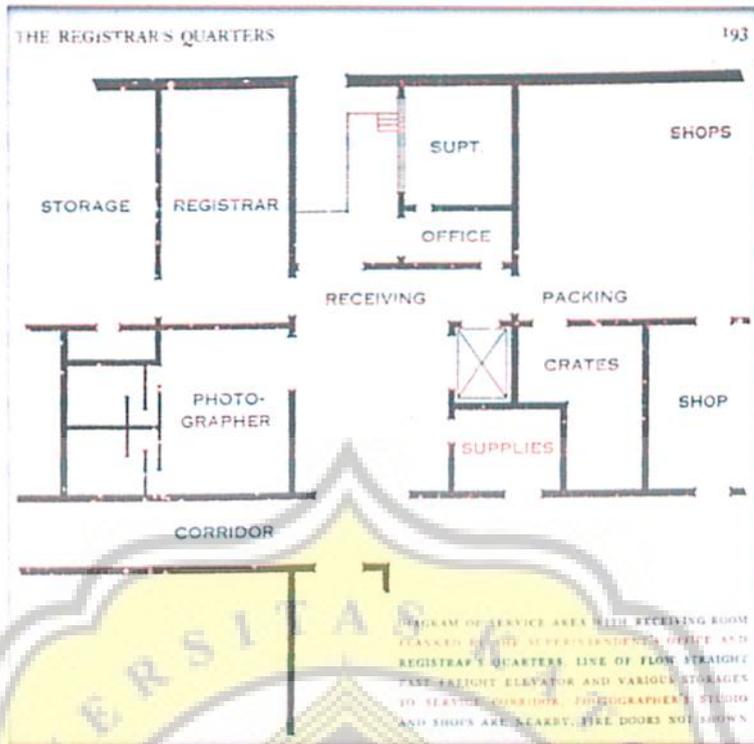
#### h. Bagian Servis

- **Pintu masuk servis** harus langsung menuju keruang penerimaan dengan area packing dan unpacking. Ruang servis biasanya dilalui oleh pekerja, pengantar barang dsb. Ruang servis harus memiliki loading dock yang mampu menampung truk besar.
- **Ruang penerimaan** merupakan areal vokal dimana semua kiriman barang datang, maupun keluar dari bangunan. Ruang penerimaan dan lift barang disarankan untuk berdekatan agar mempermudah pendistribusian barang di dalam bangunan.

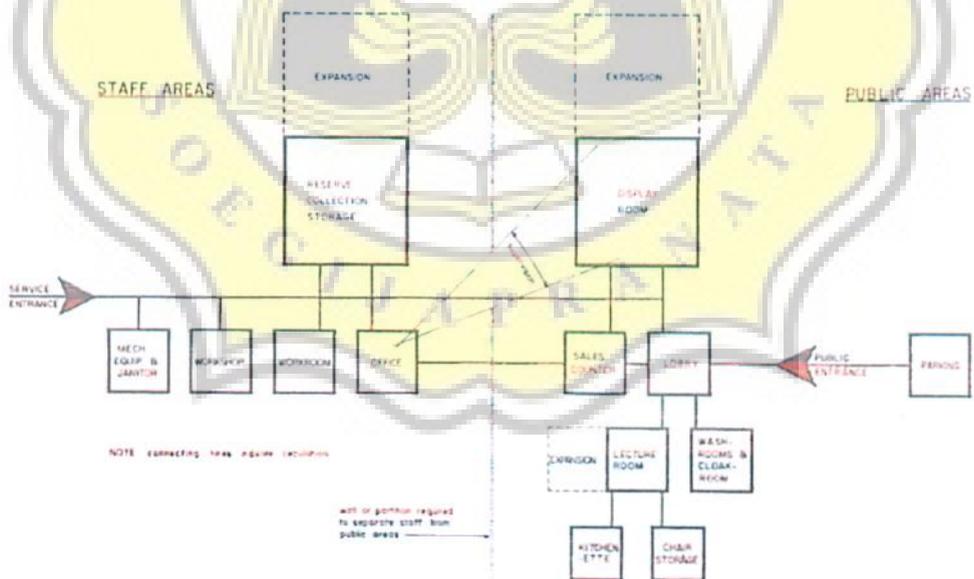
- **Ruang pengawas** berada didekat pintu masuk servis dan merupakan ruang kontrol dari segala sesuatu yg terjadi di sini . Biasanya Berada di ruang tertentu dengan terdapat kaca yang dapat melihat keluar tanpa orang dapat melihat ke dalam ruangan .
- **Lift barang** memiliki posisi yang terbaik berada pas di samping ruang penerimaan, haruslah berukuran besar, pelan dan dioperasikan dengan tombol. Lift barang harus dapat mencapai semua tingkatan dimana barang yang diangkut akan dibawa menuju kesana
- **Bilik Registrasi** merupakan tempat membuat arsip barang milik museum yang dipinjamkan maupun yang dipinjam. Begitu juga dengan barang yang akan dipamerkan dari ruang penyimpanan Ruang ini juga berfungsi untuk mengarsipkan barang yang keluar masuk dari areal pameran dan ruang kuratorial. Ruang ini harus dapat berkomunikasi secara bebas dengan ruang penerimaan dan harus dirancang dengan memiliki pengamanan yang baik.
- **Koridor servis** merupakan pusat sirkulasi dari manusia pada basement. Koridor ini haruslah bebas hambatan dan harus memiliki jalur distribusi ke seluruh bagian bangunan.
- **Ruang kerja fotografi** biasanya diletakkan di basement agar pekerjaan fotografi dapat diawasi dengan baik dengan cahaya buatan. Ruang ini harus memiliki penghawaan yang baik dan bebas dari getaran.
- **Ruang kerja(shops)** merupakan ruang yang dibutuhkan di setiap museum. Ruang ini harus memiliki pencahayaan alami yang baik dan penghawaan yang baik. Ruang kerja ini merupakan tempat dimana pekerja museum mempersiapkan sebuah pameran, baik dekorasi, sistem elektrikal dsb.
- **Ruang preparasi ,dan ruang restorasi** merupakan ruang kerja bagi para ahli untuk memperbaiki artefak maupun mengrestorasi benda-benda seni. Ruangan ini harus memiliki pencahayaan alami yang bagus dan pencahayaan buatan yang memadai.

- **Printing Shop** merupakan ruang yang berfungsi untuk membuat label pada benda yang akan dipamerkan.
- **Ruang penyimpanan servis** merupakan tempat menyimpan alat kerja. Lebih baik ruang ini dipisahkan menurut benda yang disimpan, seperti peralatan kebersihan, peralatan dapur, peralatan kantor dan peralatan pameran.
- **Ruang pekerja** pada umumnya dipisah menurut bidangnya masing-masing seperti pengamanan, kebersihan dsb.
- **Garasi** merupakan ruang tambahan yang biasanya digunakan untuk menyimpan mobil truk museum maupun mobil karyawan museum.



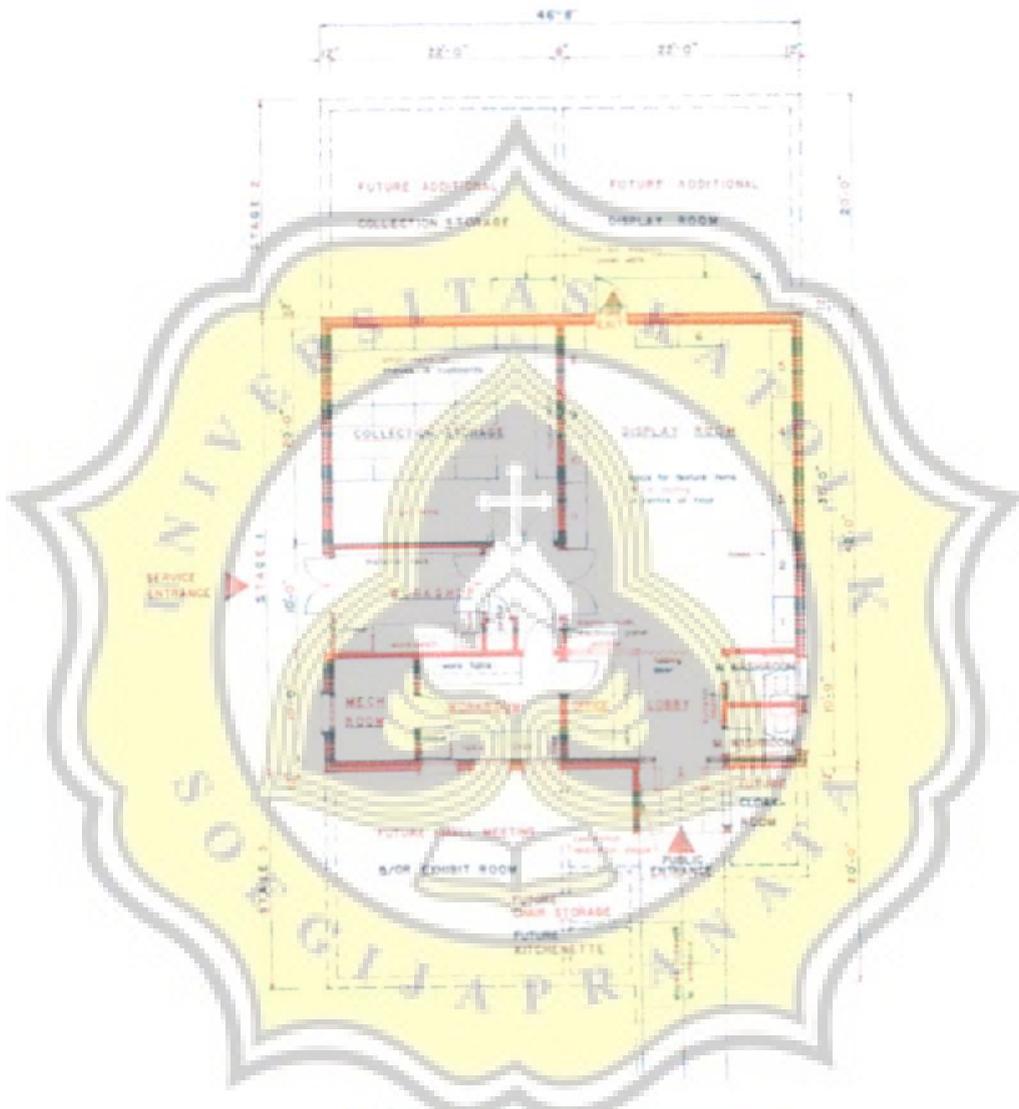


Gambar 2.24: contoh denah area servis museum  
 Sumber:neufert data arsitek. Jilid 2. 193



Gambar 2.25: contoh alur sirkulasi pada bangunan museum  
 Sumber: De Chiara, Time Saver Standards For Buildings Type).

Dari contoh gambar diatas menjelaskan bahwa area untuk umum dengan area pengelola harus dipisahkan, hal ini dikarenakan perbedaan sifat dan kegiatan dari masing – masing ruang. Meskipun antara ruang public dengan ruang prngelola terpisah, pada gambar dapat dijelaskan bahwa kantor staf tetap dapat memantau kegiatan yang terjadi di dalam ruang pameran.



Gambar 2.26: Contoh denah ruang museum  
Sumber: De Chiara, Time Saver Standards For Buildings Type).