

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PRESEDEN

2.1 Ruang Dalam Arsitektur

2.1.1 Pengertian Ruang

Menurut Lao Tzu (Rieka, 2012), Ruang adalah “kekosongan” yang ada disekitar kita maupun disekitar obyek atau benda, ruang yang terkandung didalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni masa. Kekosongan yang terbingkai oleh elemen pembatas pintu dan jendela, boleh dianggap sebagai ruang transisi yang membatasi bentuk arsitektur yang fundamental. Ada tiga tahapan hirarki ruang : pertama, ruang sebagai hasil dari perangkaian secara tektonik; kedua, ruang yang dilingkup bentuk stereotomik dan ketiga, ruang peralihan yang membentuk suatu hubungan antara di dalam dengan dunia diluar.

Menurut Josef Prijotomo (Rieka, 2012), Ruang adalah bagian dari bangunan yang berupa rongga, sela yang terletak diantara dua obyek dan alam terbuka yang mengelilingi dan melingkup kita. Bukan obyek rinupa dan ragawi tidak terlihat hanya dapat dirasakan oleh pendengaran, penciuman dan perabaan.

Menurut Rudolf Arnheim (Rieka,2012), Ruang adalah sesuatu yang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan yang kosong yang sudah disiapkan mempunyai kapasitas untuk di isi barang.

2.1.2 Unsur Pembentuk Ruang

Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologis emosional (persepsi), maupun dimensional. Manusia berada dalam ruang, bergerak serta menghayati, berfikir dan juga menciptakan ruang untuk menyatakan bentuk dunianya.

Menurut Forrest Wilson hal 15, Edward T (Irawan, 2007). Hall menuliskan hubungan antara manusia dengan ruang. Ia mengatakan : “Salah satu perasaan kita yang penting mengenai ruang adalah perasaan teritorial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan dan rasa aman pada pribadi

manusia". Secara umum, ruang dibentuk oleh tiga elemen pembentuk ruang yaitu :

- a. Bidang alas/lantai (the base plane). Oleh karena lantai merupakan pendukung kegiatan kita dalam suatu bangunan, sudah tentu secara struktural harus kuat dan awet. Lantai juga merupakan unsur yang penting didalam sebuah ruang, bentuk, warna, pola dan teksturnya akan menentukan sejauh mana bidang tersebut akan menentukan batas-batas ruang dan berfungsi sebagai dasar dimana secara visual unsur-unsur lain di dalam ruang dapat dilihat. Tekstur dan kepadatan material dibawah kaki juga akan mempengaruhi cara kita berjalan di atas permukaannya.
- b. Bidang dinding/pembatas (the vertical space divider). Sebagai unsur perancangan bidang dinding dapat menyatu dengan bidang lantai atau dibuat sebagai bidang yang terpisah. Bidang tersebut bisa sebagai latar belakang yang netral untuk unsur-unsur lain di dalam ruang atau sebagai unsur visual yang aktif didalamnya. Bidang dinding ini dapat juga transparan seperti halnya sebuah sumber cahaya atau suatu pemandangan.
- c. Bidang langit-langit/atap (the overhead plane). Bidang atap adalah unsur pelindung utama dari suatu bangunan dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam dari pengaruh iklim. Bentuknya ditentukan oleh geometris dan jenis material yang digunakan pada strukturnya serta cara meletakkannya dan cara melintasi ruang diatas penyangganya. Secara visual bidang atap merupakan „topi“ dari suatu bangunan dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap bentuk bangunan dan pembayangan.

2.2 Bentuk Dalam Arsitektur

2.2.1 Pengertian Bentuk

Menurut Vitruvius (Irawan, 2007), tidak ada istilah bentuk. Bentuk, bagi Vitruvius, bila mau dikaitkan dengan fungsi/utilitas tentunya merupakan gabungan antara firmistas (technic) dengan venustas (beauty/delight) (Saliya, 1999). Obyek-obyek dalam persepsi kita memiliki wujud/ujud (shape) (Abecrombie,

1984;37)Wujud/ujud merupakan hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi bentuk (Ching, 1979;50)

Menurut Hugo Haring (Irawan, 2007), bentuk adalah suatu perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses ini didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri/ekspresi.

Menurut Benyamin Handler (Irawan, 2007), bentuk adalah suatu keseluruhan dari fungsi-fungsi yang bekerja secara bersamaan, yang hasilnya merupakan susunan benda.

2.2.2 Ciri-Ciri Visual Bentuk

Ciri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk, dimana ciri-ciri tersebut pada kenyataannya dipengaruhi oleh oleh keadaan bagaimana cara kita memandangnya. Juga merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal dan dan melihat serta meninjau latar belakang, persepsi kita terhadap satu dan yang lain, sangat tergantung dari derajat ketajaman visual dalam arsitektur.

Bentuk dapat dikenali karena ia memiliki ciri-ciri visual, yaitu (Ching, 1979) :

- a. Wujud : adalah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi bentuk.
 - b. Dimensi: dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar dan tinggi. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsinya. Adapun skalanya ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain disekelilingnya.
 - c. Warna : adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk. Warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
 - d. Tekstur : adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh, juga pada saat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.
-

- e. Posisi : adalah letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan atau medan visual.
- f. Orientasi : adalah posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar, arah mata angin atau terhadap pandanganseseorang yang melihatnya.
- g. Inersia Visual : adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandangan kita.

Dengan penghayatan terhadap wujud kita bisa mendapatkan kepuasan. Wujud dapat menawan perhatian kita, mengundang keingintahuan, memberikan sensasi yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan dalam berbagai cara. Ada wujud-wujud yang memuat pesan-pesan khusus, mempengaruhi kita dengan cara yang mudah dimengerti, sementara yang lain dengan cara yang sulit dijelaskan. Dengan atau tanpa penjelasan, kekuatan wujud tidak dapat dipertentangkan (Abercrombie, 1984)

2.3 Tinjauan Umum

2.3.1 Definisi Pusat

Pusat adalah pokok pangkal (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Tempat yang memiliki aktivitas tinggi yang dapat menarik dari daerah sekitar (Poerdarminto, W.J.S.2003). Sehingga dapat diartikan bahwa pusat adalah pokok pangkal yang menjadi acuan atau fokus perhatian yang memiliki aktivitas dalam segala hal, juga dapat menarik perhatian dari daerah sekitar

2.3.2 Definisi Seni

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Dalam penciptaan/penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis

karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya. (Septian, 2013)

Jadi yang dimaksud Pusat seni adalah suatu wadah yang menampung kegiatan-kegiatan yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya.



Gambar 2.3.2.1 Taman Ismail Marzuki

Salah satu contoh dari pusat seni di Indonesia adalah Taman Ismail Marzuki (TIM) yang terdapat di kota Jakarta. Taman Ismail Marzuki (TIM) merupakan sebuah pusat kesenian dan kebudayaan yang berlokasi di jalan Cikini Raya 73, Jakarta Pusat. Di sini terletak Institut Kesenian Jakarta dan Planetarium Jakarta. Selain itu, TIM juga memiliki enam teater modern, balai pameran, galeri, gedung arsip, dan bioskop. Acara-acara seni dan budaya dipertunjukkan secara rutin di pusat kesenian ini, termasuk pementasan drama, tari, wayang, musik, pembacaan puisi, pameran lukisan dan pertunjukan film. Berbagai jenis kesenian tradisional dan kontemporer, baik yang merupakan tradisi asli Indonesia maupun dari luar negeri juga dapat ditemukan di tempat ini.

2.3.3 Definisi Fotografi

Fotografi (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos": Cahaya dan "Grafo": Melukis/menulis) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat. (Wikipedia)

Sudarma (2014:2) memberikan pengertian bahwa media foto adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilahhkan dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting.

Sudjojo (2010), mengemukakan bahwa pada dasarnya fotografi adalah kegiatan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Fotografi dapat dikategorikan sebagai teknik dan seni.

2.3.4 Definisi Kabupaten Gresik

Kabupaten Gresik adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kabupaten Gresik memiliki luas 1.191,25 km². Wilayah Kabupaten Gresik juga mencakup Pulau Bawean, yang berada 150 km lepas pantai Laut Jawa. Kabupaten Gresik berbatasan dengan Kota Surabaya dan Selat Madura di sebelah timur, Kabupaten Lamongan di sebelah barat, Laut Jawa di sebelah utara, serta Kabupaten Sidoarjo dan Mojokerto di sebelah selatan. Gresik dikenal sebagai kota tempat berdirinya pabrik semen pertama dan perusahaan semen terbesar di Indonesia, yaitu Semen Gresik. Bersama dengan Sidoarjo, Gresik merupakan salah satu penyangga utama Kota Surabaya, dan termasuk dalam kawasan Gerbangkertosusila. (Wikipedia)

Kesimpulan

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan definisi Pusat Seni Fotografi di Kabupaten Gresik adalah suatu tempat/wadah yang berfungsi untuk memwadahi berbagai macam kegiatan seni fotografi yang berada di kabupaten Gresik. Selain itu juga terdapat museum seni fotografi, dengan adanya museum ini pengunjung dapat menambah ilmu pengetahuan dan informasi tentang seni fotografi mulai dari sejarah dan perkembangan kamera serta tatacara dan teknik cara menggunakan kamera. Selain itu juga terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kegiatan dalam bidang seni fotografi. Seperti: ruang pameran, auditorium, ruang seminar, kelas kursus, perpustakaan, toko camera, jasa foto, percetakan dan lain-lain.

2.3.5 Definisi Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani, MUSEION. Museion merupakan sebuah bangunan tempat suci untuk memuja Sembilan Dewi Seni dan Ilmu Pengetahuan. Salah satu dari sembilan Dewi tersebut ialah: MOUSE, yang lahir dari maha Dewa Zeus dengan istrinya Mnemosyne. Dewa dan Dewi tersebut bersemayam di Pegunungan Olympus. Museion selain tempat suci, pada waktu itu juga untuk berkumpul para cendekiawan yang mempelajari serta menyelidiki berbagai ilmu pengetahuan, juga sebagai tempat pemujaan Dewa Dewi.

Museum dalam arti modern adalah lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alam (Yamin,1984). Pengertian Museum menurut *International Council of Museums (Eleventh General Assembly of ICOM, Copenhagen, 14 June 1974)* (Yamin,1984). yaitu : Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis,

dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan.

Melengkapi pengertian museum seperti yang dimaksud di atas, ICOM mengakui yang berikut ini sebagai yang sesuai dengan definisi di atas:

1. Lembaga-lembaga konservasi dan ruangan-ruangan pameran yang secara tetap diselenggarakan oleh perpustakaan dan pusat-pusat kearsipan.
2. Peninggalan dan tempat-tempat alamiah arkeologis dan etnografis, peninggalan dan tempat-tempat bersejarah yang mempunyai corak museum, karena kegiatan-kegiatannya dalam hal pangadaan, perawatan dan komunikasinya dengan masyarakat.
3. Lembaga-lembaga yang memamerkan makhluk-makhluk hidup, seperti kebun-kabun, tanaman dan binatang, makhluk dan tumbuhan lainnya.
4. Suaka alam.
5. Pusat-pusat Pengetahuan dan planetarium.

2.3.5.1 Tugas dan Fungsi Museum

Tugas Museum

1. Di arahkan kepada kegiatan untuk menetapkan agar melalui alam benda, dokumentasi visual dan bahan-bahan pendukung tambahan lainnya, aspek-aspek kebutuhan, aspek-aspek lingkungan hidup/kombinasi diantara keduanya, yang menjadi bidang garapan museum tersebut, menjadi sumber informasi yang mantap.
2. Kegiatan yang berkaitan dengan penyerahan/penyampaian sumber-sumber informasi yang sudah mantap itu kepada pengunjung.

Fungsi Museum

Oleh *Internasional Council of Museum (ICOM)* lebih ditegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yang biasa disebut *Nawa Darma* sebagai berikut :

1. Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.
2. Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Media penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
5. Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan budaya dan alam.
7. Media pengenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
8. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
9. Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

2.3.5.2 Jenis Museum

Menurut penyelenggaranya museum dibedakan menjadi:

1. **Museum Pemerintah:** Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Contoh : Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
2. **Museum Swasta:** Museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta. Contoh : Museum Geoteknologi Mineral UPN Yogyakarta

Dilihat dari sudut koleksinya museum dibedakan menjadi:

1. **Museum umum**
Museum umum yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin dan teknologi.
2. **Museum Khusus**
Museum Khusus yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material dan lingkungannya yang berkaitan dengan 1 cabang seni, satu cabang ilmu dan satu cabang teknologi.

Menurut Kedudukannya, dibedakan menjadi:

1. **Museum nasional,** yaitu museum yang koleksinya terdiri dari seluruh wilayah Indonesia yang berniali nasional.
-

2. Museum provinsi, yaitu museum yang koleksinya terdiri wilayah provinsi tertentu.
3. Museum lokal, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari wilayah kabupaten/kotamadya tertentu.

2.3.5.3 Kegiatan Museum

- a. Kegiatan Pendidikan Mampu memberikan pengetahuan tambahan kepada masyarakat umum mengenai koleksi-koleksi yang dipamerkan di dalam museum.
- b. Kegiatan penelitian dan studi ilmiah Hasil penelitian akan digunakan sebagai bahan acuan tambahan pengetahuan tentang benda koleksi yang dipamerkan kepada publik pengunjung museum.
- c. Kegiatan rekreasi Museum dapat menyajikan benda-benda koleksi yang dipamerkan secara menarik sehingga tidak membosankan bagi pengunjung bahkan dapat menjadi daya tarik untuk mengunjungi museum.

2.3.5.4 Organisasi dan Tata Kerja Museum

Museum adalah suatu organisasi dan pranata sosial kultur yang mempunyai tugas mengumpulkan, mencatat, merawat, mengawetkan, meneliti, menyajikan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan memberikan bimbingan edukatif kultural tentang benda-benda bernilai budaya dan ilmiah kepada pengunjung. Pengawasan: Agar tidak terjadi kesimpangsiuran, kekurangan, kesalahan/kelambatan yang tidak diinginkan dalam pencapaian tujuan. Struktur Organisasi Museum :

1. Kepala Museum
2. Bagian tata usaha
3. Seksi kurator koleksi
4. Seksi konservasi dan preservasi/reparator studio
5. Seksi edukator bimbingan edukatif

Selain itu ada tugas pelaksana: Petugas penjaga ruang, petugas keamanan, danpetugas kebersihan.

2.3.5.5 Pelaku Kegiatan di Dalam Museum

Pengelola Museum

- a. Kepala museum : Memimpin, mengkoordinir dan bertanggung jawab atas kelancaran dari seluruh penyelenggaraan kegiatan pameran di museum.
- b. Bagian tata usaha : Melaksanakan urusan administrasi, pengadaan biaya, registrasi koleksi dan ketertiban/keamanan pameran.
- c. Seksi kurator koleksi : Membuat story line (alur cerita) pameran dengan kelompok terkait dan mempersiapkan koleksi yang dipamerkan.
- d. Seksi preparasi dan konservasi : Melakukan konservasi koleksi dan mempersiapkan penataan pameran.
- e. Seksi edukator bimbingan edukatif : Mempersiapkan tabel dengan kelompok terkait dan mempersiapkan pemandu pameran serta kegiatan yang berkaitan dengan pameran.

Pengunjung Museum

- a. Pengunjung yang bertujuan rekreasi : Untuk melihat-lihat benda yang dipamerkan hanya sekedar untuk menambah pengetahuan dan mereka mengamati seluruh objek pameran dengan sekilas tanpa pengamatan yang lebih detail, dapat berupa rombongan/individu.
 - b. Siswa/pelajar (berpendidikan cukup), dengan sifat pengamatan cukup teliti, pengamatan relatif agak lama, meliputi kegiatan pengamatan visual dan merekam beberapa keterangan yang ada, biasanya mengamati keseluruhan objek yang dipamerkan.
 - c. Peneliti, mempunyai sifat kegiatan pengamatan yang cermat dan seksama, waktu pengamatan cukup lama, memandangi dari berbagai arah sejauh memungkinkan, bekal pengetahuan akan benda koleksi cukup tinggi, jumlah yang datang sedikit.
 - d. Studi Banding, pengamatan yang cermat dan seksama, waktu pengamatan cukup lama, mempelajari cara kerja dan mempraktekkan, bakat pengetahuan akan benda koleksi cukup tinggi.
-

Paling dominan dari kalangan siswa, pelajar dan instansi/lembaga terkait sehingga:

1. Perlu kebebasan untuk mengamati dengan menjadikan ruang-ruang yang cukup lega dan pengamanan benda koleksi.
2. Perlu direncanakan agar pengunjung yang kurang pengetahuan akan benda koleksi dapat memahami benda koleksi.

2.3.5.6 Klasifikasi Koleksi Museum

Klasifikasi adalah suatu usaha menggolongkan benda berdasarkan kriteria tertentu, sedangkan koleksi adalah suatu benda/kumpulan benda yang berkaitan dengan cabang kesenian, disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi.

Klasifikasi koleksi museum berdasarkan status hukumnya, adadua yaitu berstatus swasta dan berstatus resmi, sedangkan klasifikasi museum berdasarkan jenis koleksinya yaitu:

1. Museum umum, yang mempunyai koleksi penunjang cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial.
2. Museum khusus, yang mempunyai koleksi penunjang satu cabang ilmu saja, misalnya museum ilmu hayat; museum ilmu dan teknologi, museum antropologi, museum etnografi, museum senirupa.

Klasifikasi berdasarkan segi asal bendanya:

1. Benda Alam
2. Benda Budaya

Klasifikasi berdasarkan disiplin ilmu terhadap koleksi benda-benda alam yaitu:

1. Kelas biologi : berupa fosil dari manusia, tumbuhan dan hewan.
2. Kelas geologi : berupa batu-batuan, mineral.
3. Kelas geografi : berupa peta, grafik

2.3.5.7 Pameran Museum.

Pengertian pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh

masyarakat luas. Pameran di Museum terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. Pameran Permanen (Tetap): diadakan di ruang pameran utama museum dan berlangsung lama, baru kemudian dapat diadakan perubahan dan renovasi, pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun.
2. Pameran Temporer: pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam variasi waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun dengan mengambil tema khusus mengenai aspek tertentu dalam sejarah, alam dan budaya. Pameran temporer merupakan penunjang pameran tetap yang ada di museum untuk mengundang lebih banyak pengunjung.
3. Pameran khusus: pameran yang diselenggarakan secara khusus pada saat-saat tertentu, misalnya untuk memperingati peristiwa atau tokoh-tokoh penting.
4. Pameran keliling: pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat dengan tema khusus dengan jenis koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut dipamerkan/dikelilingkan dari satu tempat ke tempat yang lain.

2.3.5.8 Prinsip Tata Pameran

Prinsip-prinsip umum penataan dan membuat satu desain dalam museum yaitu:

1. Sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (*story line*).
 2. Tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam pameran tadi.
 3. Teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran.
 4. Sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana/biaya yang perlu disediakan.
-

2.3.5.9 Metode Penyajian Koleksi Museum

Metode penyajian dapat disesuaikan dengan motivasi masyarakat lingkungan/pengunjung museum, yaitu dengan menggunakan secara terpadu ketiga metode seperti :

1. Metode penyajian Artistik, untuk meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistik dari warisan budaya atau koleksi yang tersedia.
2. Metode penyajian Intelektual atau Edukatif, dimana benda-benda yang dipamerkan tidaklah bendanya saja, tetapi dipamerkan juga semua segi yang bersangkutan dengan benda itu sendiri seperti urutan proses terjadinya benda tersebut sampai pada cara penggunaannya atau fungsinya.
3. Metode penyajian Romantik atau Evokatif, dalam hal ini benda yang dipamerkan harus disertakan dengan memamerkan semua unsur lingkungan dimana benda-benda tersebut berada. Metode romantik digunakan untuk menggugah suasana penuh pengertian dan harmoni pengunjung mengenai suasana dan kenyataan-kenyataan sosial-budaya di antara pelbagai suku bangsa.

2.3.5.10 Penyajian Koleksi Museum.

Penyajian yang paling tepat yaitu dengan menggunakan pameran, baik berbentuk pameran tetap, pameran khusus, maupun pameran keliling. Teknik pameran adalah suatu pengetahuan yang meminta fantasi, imajinasi, daya improvisasi dan keterampilan teknis dan artistik tersendiri.

Untuk karya dua dimensi hanya diperlukan dinding pameran dan penempatannya menggunakan ukuran penglihatan yang baku, sedangkan untuk karya tiga dimensi diperlukan ruangan yang cukup luas dan diupayakan supaya karya seni tiga dimensi itu dapat dilihat dari segala arah dan komposisi ruangan dan isinya cukup memberikan rasa lega.

Macam-macam teknik penyajian koleksi museum meliputi :

1. Teknik estetik.
 2. Teknik diorama/minirama
-

3. Teknik evokatif, merupakan kombinasi antara diorama atau setengah diorama dengan teknik tematis fungsional.

2.3.5.11 Sarana Pameran di Museum

Merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk mencapai maksud dan tujuan. Sarana Pokok Pameran.

1. Panil

Untuk menggantung / menempel koleksi terutama yang bersifat 2 dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan.

2. Vitrin

Untuk tempat meletakkan benda-benda koleksi tiga dimensi dan relatif bernilai tinggi serta mudah dipindahkan. Mempunyai fungsi sebagai pelindung koleksi baik dari manusia/lingkungan yang berupa kelembaban udara ruangan, efek negatif cahaya, perubahan suhu udara ruangan, efek negatif cahaya, perubahan suhu udara. Umumnya tinggi vitrin seluruhnya ± 210 cm dengan alas terendah 65 – 70 cm dan tebal 50 cm, ukuran vitrin harus memperhatikan ruangan dan bentuk ruangan dimana vitrin itu akan diletakkan.

3. *Pedestal* alas koleksi

Tempat untuk meletakkan koleksi 3 dimensi.

2.3.5.12 Bentuk-bentuk Teknik Memamerkan Objek Koleksi Museum

Bentuk-bentuk Teknik Memamerkan Objek Koleksi meliputi :

1. *Participatory techniques* yaitu pengunjung diajak untuk terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya. Jenis-jenisnya yaitu :
 - a. *Activation* yaitu pengunjung aktif misalnya dengan menekan tombol, menarik *handle* dan sebagainya.
 - b. *Question and answer games*, pengunjung museum dapat bermain yang memancing pengetahuan intelektual dan keingintahuan dalam bentuk pertanyaan dan dipersilahkan menjawab. Bentuk presentasinya dapat dengan panel-panel elektronik.
-

2. *Object-base techniques*, dibedakan atas tiga macam yaitu :
 - a. *Open storage*, meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.
 - b. *Selective display*, menampilkan hanya sebagian koleksi museum.
 - c. *Thematic grouping*, menampilkan benda-benda koleksi sesuai topik/tema tertentu.

Bentuk penanganan terhadap objek koleksi yaitu :

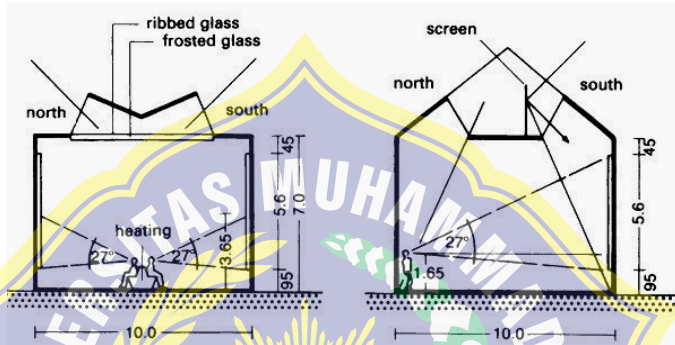
- a. *Unsecured object*, cara ini dipakai untuk benda-benda yang cukup aman, biasanya bersifat bergerak dan berukuran besar, misalnya patung.
- b. *Fastened object*, pada cara ini benda-benda diikat agar tidak dapat diambil atau berpindah tempat, biasanya untuk ukuran kecil.
- c. *Enclosed object*, benda-benda yang dipamerkan dilindungi pagar atau kaca.
- d. *Animated object*, benda-benda pameran digerakkan sehingga menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.
- e. *Dioramas*, dapat berupa miniatur atau seukuran benda aslinya.
3. *Panel Techniques*, panel yang berfungsi untuk membantu dalam mempresentasikan informasi-informasi.
4. *Model techniques*, jenis-jenis model meliputi :
 - a. *Replicas*, tiruan benda aslinya dengan skala 1 : 1.
 - b. *Miniatures*, model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
 - c. *Enlargement*, model lebih besar dari aslinya.
 - d. *Audiovisual techniques*, teknik-teknik audiovisual meliputi : narasi, slide film, videotape, videodisk, *projector diorama* (suatu diorama yang ditambahi latar belakang yang hidup).

2.3.5.13 Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut :

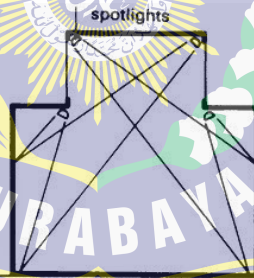
- a. Pencahayaan dan Penghawaan
-

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 C-26 C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh :



Gambar 2.3.5.13.1 Pencahayaan Alami

Sumber : *Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition*



Gambar 2.3.5.13.2 Pencahayaan Buatan

Sumber : *Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition*

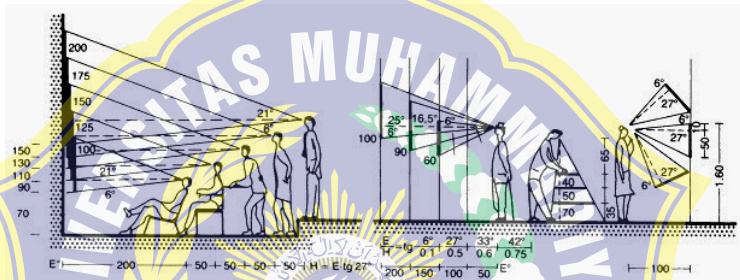
b. Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut

berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.

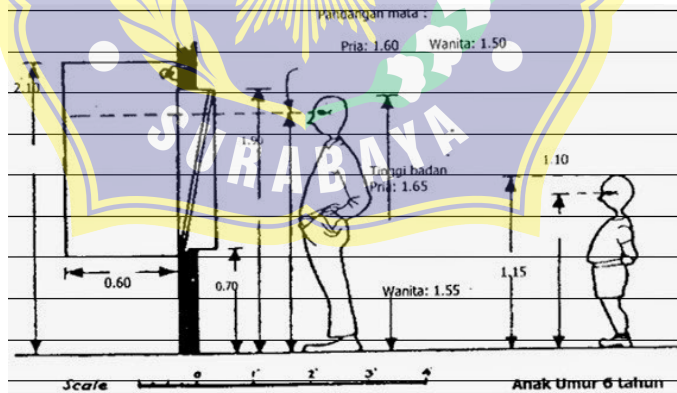
Tabel 2.3.5.13.1 Tinggi Rata-rata Manusia (Indonesia) dan Jarak Pandang

Jenis Kelamin	Tinggi Rata-rata	Pandangan Mata
Pria	165cm	160
Wanita	155cm	150
Anak-anak	115cm	100



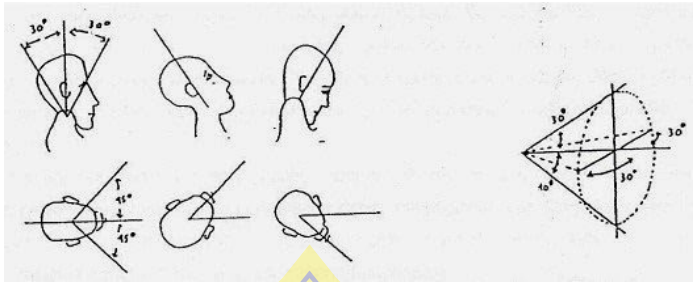
Gambar 2.3.5.13.3 Jarak Pandang Manusia

Sumber : *Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition*

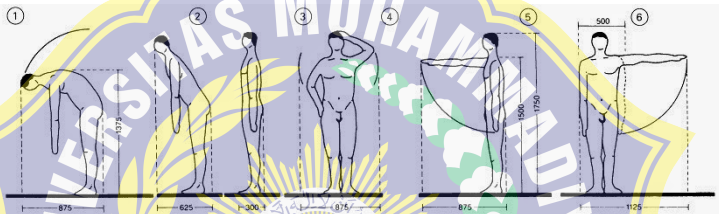


Gambar 2.3.5.13.4 Jarak Pandang Lukisan

Sumber : *Tga-409 Syarifah Andayani, USU*



Gambar 2.3.5.13.5 Kemampuan Gerak Anatomi Manusia
Sumber : Tga-409 Syarifah Andayani, USU

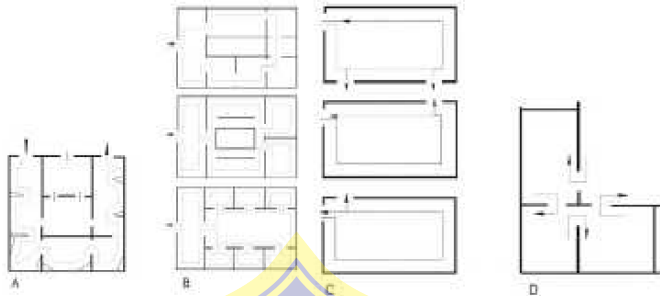


Gambar 2.3.5.13.6 Gerak Anatomi
Sumber : Ernst and Peter Neufert, Architects' Data, Third Edition

Gerak anatomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.

c. Jalur Sirkulasi di Dalam Ruang Pamer

Jalur sirkulasi di dalam ruang pamer harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran.



Gambar 2.3.5.13.7 Sirkulasi Ruang Pamer

2.4 Preseden Rancangan

2.4.1 Museum Guggenheim, New York



Gambar 2.4.1.1 Museum Guggenheim, New York

The Solomon R. Guggenheim Museum yang berlokasi di Upper East Side Manhattan, New York, adalah rumah bagi sejumlah besar koleksi karya seni impresionis, post-impresionis, dan kontemporer, selain menjadi host pameran-pameran spesial dan event-event seni kontemporer yang diadakan sepanjang tahun.

Museum tersebut didirikan oleh Yayasan Solomon R. Guggenheim pada 1939. Nama ‘Guggenheim’ sendiri diadopsi pasca

meninggalnya sang pendiri pada 1952. Sebelum itu dia memakai nama *the Museum of Non-Objective Painting*.

Arsitek Frank Lloyd Wright mendesain gedung museum Guggenheim tersebut, menggantikan bangunan sewaan yang selama ini digunakan. Gedung baru rancangan Wright dibuka pada 21 Oktober 1959. Kini, bangunan Museum Guggenheim New York rancangan Frank Lloyd Wright dianggap sebagai salah satu landmark arsitektur terpenting abad 20. Beberapa upaya renovasi dan ekspansi dilakukan, yakni pada tahun 1992 – 1993, dan pada tahun 2005 – 2008.

Bagian luar museum Guggenheim terdapat silinder putih ditumpuk menuju langit yang bisa dibilang seperti sebuah lensa kamera, pada bagian tersebut bisa menjadi vokal poin pada bangunan ini. Warnanya yang dominan warna putih serta bentuk yang cenderung lengkungan memberi kesan elegan.



Gambar 2.4.1.2 Interior Museum Guggenheim, New York

Saat berjalan memasuki museum yang pertama kali dilihat adalah atrium besar dan tinggi dengan kubah kaca yang luas. Dan yang paling berbeda pada museum ini adalah Sepanjang sisi atrium yang menggunakan ramp sebagai akses menuju lantai tertinggi yaitu lantai 6. jalan tersebut juga akan membuat prosesi dimana pengunjung mengalami sebuah pengalaman seni yang ditampilkan sepanjang dinding saat mereka berjalan ke atas.

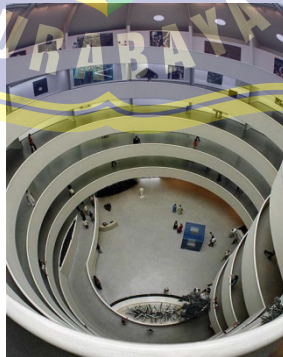
Pada akses ini dapat meminimalisir penggunaan alat vertical seperti lift sehingga lebih hemat listrik, penggunaan ramp juga lebih

memudahkan pengunjung dalam mengakses tanpa harus kelelahan dibanding menggunakan tangga. Peletakan karya seni 2 dimensi disetiap sisi jalan juga bisa memanjakan mata pengunjung sehingga saat berjalan pengunjung tidak merasa capek.



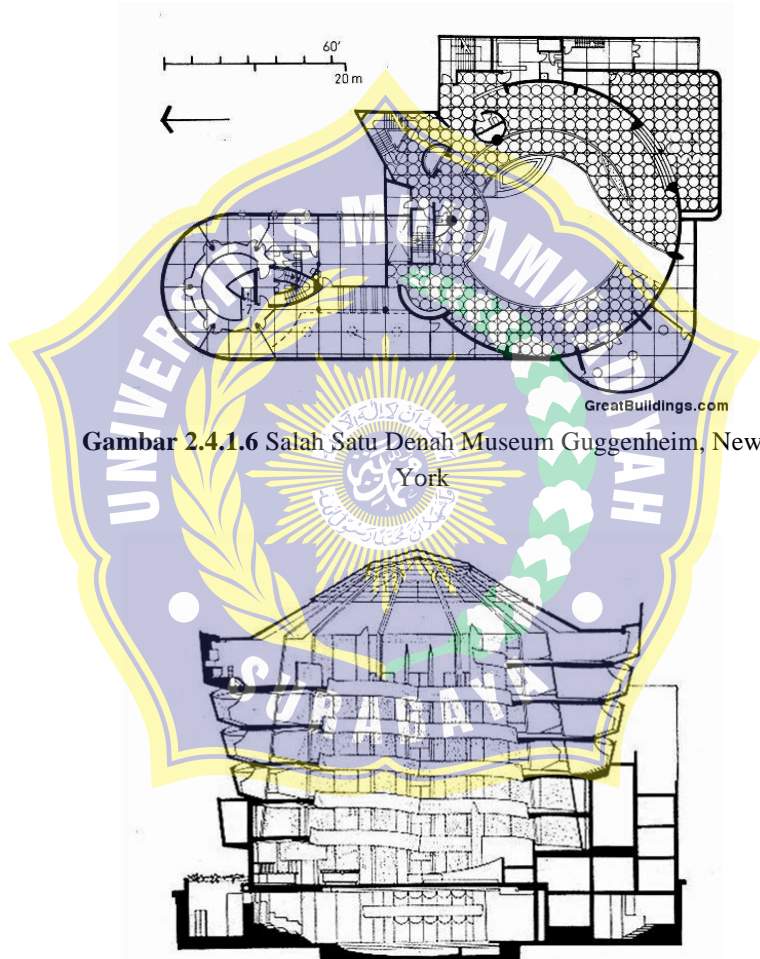
Gambar 2.4.1.3 Interior Museum Guggenheim, New York

Pemberian void dapat menambah nilai estetika pada bangunan ini, ketika pengunjung berjalan mereka bukan hanya di suguhkan pameran gambar namun pengunjung juga dapat melihat kemegahan bangunan pada void yang pada bagian atasnya menggunakan atap dengan material kaca sehingga cahaya dapat masuk dan memberikan kesan natural. Pemilihan warna pada interior juga tidak mencolok, tidak jauh beda dengan warna pada eksteriornya.



Gambar 2.4.1.5 Interior Museum Guggenheim, New York

Pada bagian void dengan ram silinder di bagian sisinya sangat baik buat akses pengunjung menuju lantai di atasnya maupun dibawahnya dengan memanfaatkan dasr void sebagai ruang pameran atau tempat buat penggelaran event-event tertentu sehingga tidak ada ruang yang sia-sia.



Gambar 2.4.1.6 Salah Satu Denah Museum Guggenheim, New York

Gambar 2.4.1.7 Potongan Museum Guggenheim, New York

2.4.2 The Photographer' Gallery, London

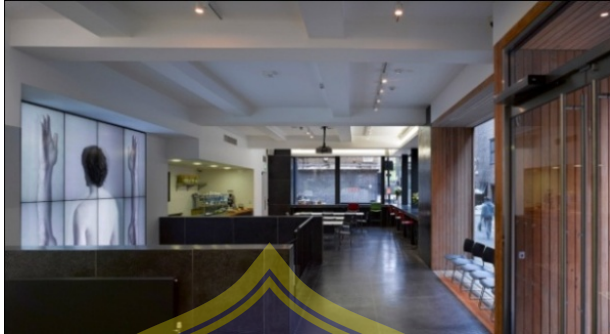


Gambar 2.4.2.1 The Photographer' Gallery

Galeri ini terletak di persimpangan jalan, antara Soho dan Oxford Street. Bangunan The Photographers 'Gallery dulunya bekas gudang tekstil di Ramillies Street, Soho, London.

Dirancang khusus oleh arsitek Irlandia O'Donnell dan Tuomey, bangunan di jantung West End ini menawarkan tiga ruang pameran kelas dunia, Galeri Penjualan Cetak khusus, sebuah studio belajar, layar media digital, dan area yang untuk toko buku dan kafe.

Pada bagian eksterior bangunan terlihat klasik dengan dinding batu bata merah dan sebagian sisi bangunan yang diberi warna hitam menimpa batu bata Victoria yang asli. Pemberian jendela berbentuk vertical pada sisi pojok atas menambah kesan tinggi. Penambahan nama galeri pada fasad dapat memepertegas fungsi bangunan tersebut.



Gambar 2.4.2.2 Kafe The Photographer' Gallery

Bagian interior lantai satu terdapat kafe, dengan dinding warna putih dipadu dengan warna lantai abu-abu seta penambahan material kayu pada sisi jendela dan pintu memberikan kesan elegan.



Gambar 2.4.2.3 Perpustakaan The Photographer' Gallery

Di lantai dasar terdapat toko kamera dan buku, meskipun ruangnya tidak luas namun penempatan meja serta lemari yang tepat dapat mengoptimalkan space, sehingga sirkulasi pengunjung tidak terganggu.



Gambar 2.4.2.4 Interior The Photographer' Gallery

Di ruang pameran penggunaan cahaya menggunakan cahaya buatan yang didesain untuk menyorot/menyinari gambar atau lukisan sehingga pengunjung bisa nyaman dan fokus pada obyek yang dipamerkan.



Gambar 2.4.2.5 Interior The Photographer' Gallery

Penggunaan warna putih pada dinding dan dipadu dengan lantai kayu memberikan kesan elegan pada interior. Sayangnya penempatan obyek pameran ada beberapa yang peletakannya terlalu rendah dan ada juga yang terlalu tinggi sehingga tidak sesuai dengan jarak pandang manusia dewasa saat berdiri dan berdampak pada kurang nyamannya pengunjung dalam melihat obyek pameran.



Gambar 2.4.2.6 Denah Bawah The Photographer' Gallery



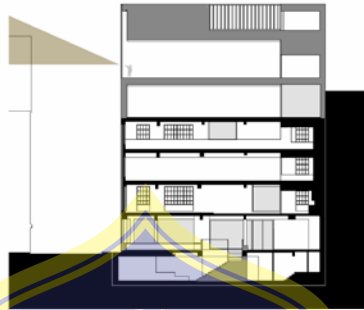
Gambar 2.4.2.7 Denah Lantai 1 dan 2 The Photographer' Gallery



Gambar 2.4.2.8 Denah Lantai 3 dan 4 The Photographer' Gallery



Gambar 2.4.2.9 Denah Lantai 5 dan 6 The Photographer' Gallery



Gambar 2.4.2.13 Potongan The Photographer' Gallery

2.4.3 Nerman Museum of Contemporary Art, Overland Park



Gambar 2.4.3.1 Perspektive (Photo © Timothy Hursley)

Museum dengan nama “Nerman Museum of Contemporary Art”, yang terletak di Overland Park, Kansas. Berdiri di atas luas lahan 41.600 sq.ft. yang selesai dibangun pada bulan Agustus 2007.

Museum ini didesain oleh Kyu Sung Woo Architects. Nerman Museum of Contemporary Art adalah sebuah Museum yang menyimpan koleksi benda seni kontemporer di sekolah tinggi Johnson Country Community. Museum ini juga mempunyai artis yang akan memamerkan karyanya, seperti: Dana Schutz, Kehinde Wiley, Uta Barth, Kerry James Marshall dan Do-Ho Suh.



Gambar 2.4.3.2 Entrance to Museum

Batu granit dan kaca struktur yang terekspos pada entrance berhubungan langsung dengan ruang Komunitas Kampus. Ruang Galeri utama menggunakan cantilever +22 kaki sepanjang entance samping, yang didesain oleh Leo Villareal.

Pada eksterior bangunan terlihat sederhana dengan bentukan kotak yang bertumpuk dengan satu warna dan hanya ada elemen jendela pada bagian atas entrance bangunan. Sehingga kurang menarik perhatian pengunjung. Penggunaan material seperti batu granit memberi nuansa wajah bangunan yang bersifat kokoh dan natural.



Gambar 2.4.3.3 Cahaya Alami pada Interior

Pada interior, ruang pameran sangat fleksibel. Dapat dijadikan ruang pamer permanen ataupun temporer, seperti kegiatan educational dan social. Cahaya matahari dimanfaatkan untuk pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruangan.

Sequence pada Lantai 1



Gambar 2.4.3.4 Sequence pada Lantai 1

Didalam interior terdapat koridor sepanjang Lobby yang berada di samping museum dengan menggunakan dinding kaca, sehingga interior museum dapat diekspos dari luar agar pengunjung tertarik untuk masuk ke dalam museum.



Gambar 2.4.3.5 Sequence pada Lantai 2

Pencahayaan pada obyek gambar/lukisan sudah pas dengan memfokuskan cahayaan pada obyek, dengan ruang yang luas dapat memudahkan sirkulasi pengunjung dalam menikmati pameran dari satu obyek ke obyek yang lain. Pemberian material motif kayu pada lantai juga memberi kesan natural pada ruangan.