

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Museum

Museum menurut International Council of Museums (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil penelitian, pengetahuan serta kebudayaan bangsa. Oleh karena itu peranan pameran dalam sebuah museum sangatlah penting. Koleksi yang dipamerkan dapat memberikan pengetahuan bagi masyarakat luas sekaligus menjadi sarana rekreasi. Wijaya (1992) mengatakan bahwa museum merupakan sebuah tempat (ruang, bentuk, isi, dan waktu) yang mampu atau dapat memberikan suasana pertunjukkan, hiburan, rangsangan, apresiasi, pencerminan, perenungan, perpustakaan.

Pengertian lain dari museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Dalam penyajian koleksi museum harus memperhatikan nilai estetik, artistik, edukatif dan informatif. Berkaitan dengan pengunjung museum dalam penyajian koleksi harus memperhatikan kebebasan bergerak bagi pengunjung, sirkulasi pengunjung museum, kenyamanan pengunjung museum, dan keamanan koleksi museum. Informasi yang disampaikan kepada pengunjung juga harus bersifat komunikatif dan edukatif, yaitu sekurang-kurangnya memuat nama benda, asal ditemukan, periode dan umur, dan fungsi koleksi. (Direktorat Museum Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, 2008)

2.1.1 Fungsi dan Tugas Museum

Bertitik tolak dari definisi menurut international council of museums, fungsi museum sebagai berikut :

1. Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
2. Pusat penyaluran ilmu untuk umum
3. Pusat penikmatan karya seni

4. Pusat pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Obyek wisata
6. Media pembinaan pendidikan kesenian dan ilmu pengetahuan
7. Suaka alam dan suaka budaya
8. Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan
9. Sarana untuk bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

Sedangkan tugas museum adalah :

1. Mengumpulkan, merawat, mengawetka, emmelihara benda-benda yang berkepentingan dengan ilmu dan kebudayaan
2. Memamerkan, menyelidiki dan menerangkan benda-benda tersebut kepada pengunjung museum

2.1.2 Persyaratan Museum

Persyaratan pokok museum tekstil sasirangan pada umumnya hampir sama dengan museum pada umumnya. Perbedaannya terletak pada perletakkan display pameran dan perawatan koleksi. Untuk mendirikan museum yang baik perlu dipenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan tersebut akan menjadikan suatu museum yang baru dapat berfungsi dengan baik. Beberapa persyaratan yang seharusnya diperhatikan adalah sebagai berikut :

a. Persyaratan Lokasi Museum

Museum didirikan untuk kepentingan umum, oleh karena itulah lokasi dimana museum akan dibangun hendaknya strategis dalam artian tempat yang mudah dijangkau oleh umum. Selain itu lokasi harus sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).

b. Persyaratan Bangunan Museum

Menurut Direktorat Museum dalam pembuatan pra desain gedung museum, persyaratan untuk membangun gedung museum harus diperhatikan. Persyaratan minimal bangunan museum yang harus diperhatikan terdiri dari dua komponen yaitu bangunan pokok dan bangunan penunjang.

1) Syarat-syarat umum

- a. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut:
 - Fungsi dan aktivitasnya
 - Ketenangan dan keramaian
 - Keamanan

- b. Pintu masuk utama (main entrance) adalah untuk penunjang museum
- c. Pintu masuk khusus (service entrance) untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga, serta ruang-ruang pada bangunan khusus
- d. Area public/umum terdiri dari :
 - Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer)
 - Ruang serba guna atau auditorium; keamanan; pos jaga ; gift shop; dan kafeteria; loket dan penitipan barang; lobi/ruang istirahat; toilet; taman dan tempat parker.
- e. Area semi public terdiri dari bangunan administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat)
- f. Area privat terdiri dari :
 - Laboratorium konservasi
 - Studio preparasi
 - Storage dan ruangan studi koleksi

2) Syarat-syarat Khusus

- a. Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer) harus :
 - Dapat memuat benda-benda koleksi yang dipamerkan
 - Mudah dicapai baik dari dalam maupun dari luar
 - Merupakan bangunan penerima yang memiliki daya tarik sebagai bangunan pertama yang dikunjungi oleh pengunjung museum
 - Mempunyai sistem keamanan yang baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami (cuaca) maupun dari segi kriminalitas dan pencurian.
- b. Bangunan auditorium harus :
 - Mudah dicapai oleh umum
 - Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi dan ceramah
- c. Bangunan khusus (laboratorium konservasi, studi preparasi, storage, dan studi koleksi) harus :
 - Terletak pada daerah tenang
 - Mempunyai pintu masuk khusus
 - Memiliki sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, serangga dan kriminalitas) yang menyangkut segi-segi konstruksi maupun spesifikasi ruang.

d. Bangunan administrasi harus:

- Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun bangunan-bangunan lain
- Mempunyai pintu masuk khusus

2.2 Tinjauan Esetetika Bangunan Museum

Untuk mengetahui bagaimana tampilan bangunan arsitektural Museum Tekstil Sasirangan yang mampu mengeksperikan seni rupa khususnya seni kriya tekstil perlu dipertimbangkan tinjauan tentang estetika tampilan arsitekturnya. Antara bangunan dan esetika seringkali terdapat kaitan yang erat. Menurut Soepadi (1997) bangunan-bangunan yang dirancang berdasarkan pemikiran-pemikiran estetis, berdasarkan perpaduan unsur-unsur estetis, berdasarkan wawasan-wawasan estetis, berdasarkan kaidah-kaidah estetika, sedikit banyaknya akan memancarkan nilai-nilai estetika tersendiri.

Soepadi (1997) menguraikan nilai-nilai estetis pada bangunan dapat dipancarkan dari 3 (tiga) sumber utama yaitu :

- a. Sosok Bangunan
- b. Olahan Tampak Bangunan
- c. Olahan Lingkungan di Sekitar Bangunan

2.2.1 Sosok Bangunan sebagai Unsur estetika

Ciri atau kekhasan yang paling mudah diamati adalah bentukan-bentukan fisik. Karena, kesan visual suatu benda mudah dicerna dan diserap oleh ingatan manusia (Dana, 1991). Bentuk merupakan istilah inklusif yang memiliki beberapa pengertian. Bentuk dapat dihubungkan pada penampilan luar yang dapat dikenali oleh seseorang.

Sosok bangunan yaitu bentuk dasar, bentuk garis luar, bentuk kerangka bangunan seringkali mempunyai citra estetika tersendiri karena sosoknya tersebut. Pemilihan suatu bentuk tertentu bagi suatu bangunan didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan yang mencakup segi-segi fungsi, struktur, bahan bangunan, kondisi lingkungan dan hal-hal lain yang relevan.

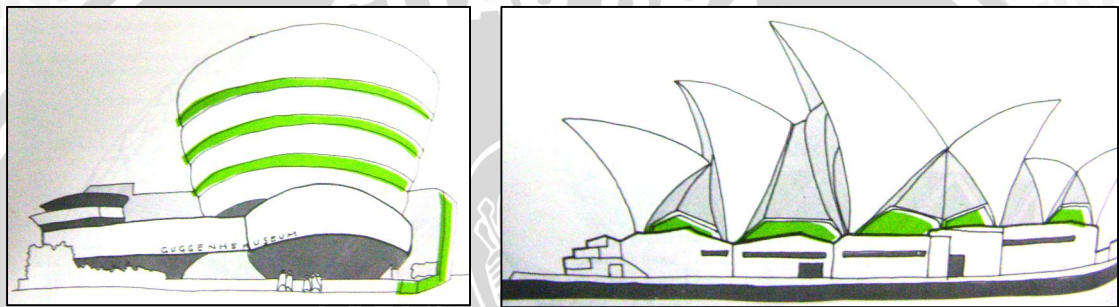
Di dalam kaitannya di dalam bentuk arsitektur, dikenal berbagai macam bentuk yang seringkali dipakai sebagai perwujudan fisik dari bangunan-bangunan. Ada bentuk persegi, bulat atau bundar, segitiga, trapesium, kerucut, piramida dan bahkan terdapat

bentuk-bentuk benda alam atau makhluk alam yang dijadikan perwujudan di dalam bangunan.

Berikut beberapa bentuk yang dapat menjadi perwujudan estetis pada bangunan arsitektural (Soepadi ; 1997) yaitu :

1. Bentuk Lingkaran sebagai Sosok Estetis Bangunan

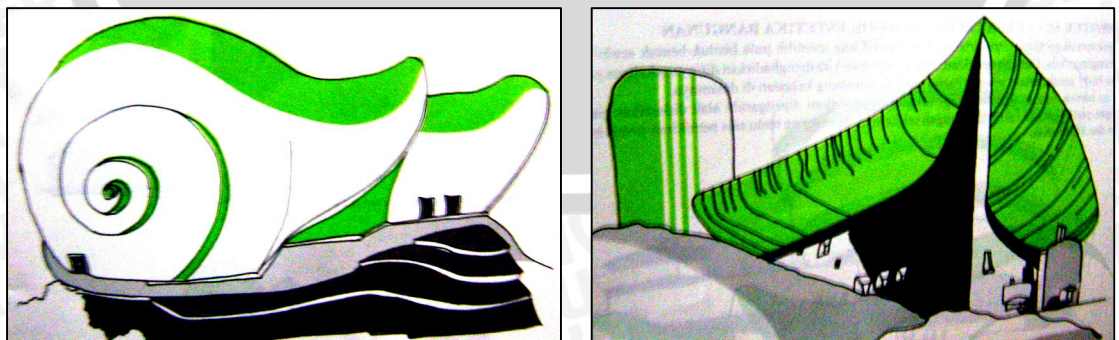
Bentuk lingkaran dan lengkung mencerminkan citra estetika yang memberi kesan lembut, kesan utuh, kesan lunak. Dalam pengolahan yang teliti dan cermat, bentuk-bentuk ini masih memberi kemungkinan untuk berkombinasi dengan bentuk-bentuk lainnya seperti persegi ataupun segitiga.



Gambar 2.1 Olahan bentuk lingkaran sebagai sosok estetis bangunan
Sumber : Soepadi (1997 :25-26)

2. Bentuk Sculpture sebagai Sosok Estetis Bangunan

Untuk mengekspresikan suatu citra tertentu, kadangkala bentuk-bentuk sculpture juga dapat dijadikan sebagai perwujudan estetis bangunan. Pemilihan bentuk-bentuk sculpture pada bangunan, seringkali dipengaruhi atau didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan faktor lingkungan sekitarnya tanpa mengenyampingkan pemikiran atas fungsi bangunan serta konstruksinya.

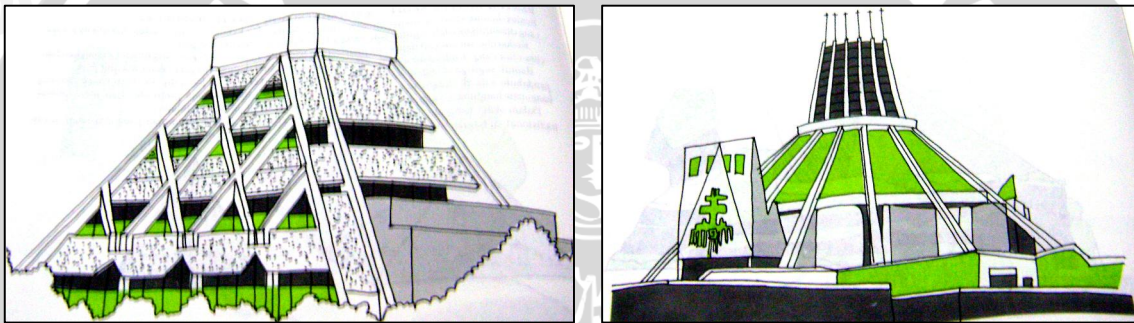


Gambar 2.2 Olahan bentuk sculpture sebagai sosok estetis bangunan
Sumber : Soepadi (1997 :25-26)

3. Bentuk Segitiga sebagai Sosok Estetis Bangunan

Bentuk-bentuk segitiga, mencerminkan citra kestabilan dan kekuatan yang mantap. Sebaliknya, citra yang ditampilkan oleh segitiga sungsang adalah kelabilan dan ketegangan. Kedua macam citra yang dihasilkan oleh bentukan segitiga ini dapat dimanfaatkan pada bangunan sesuai dengan fungsinya.

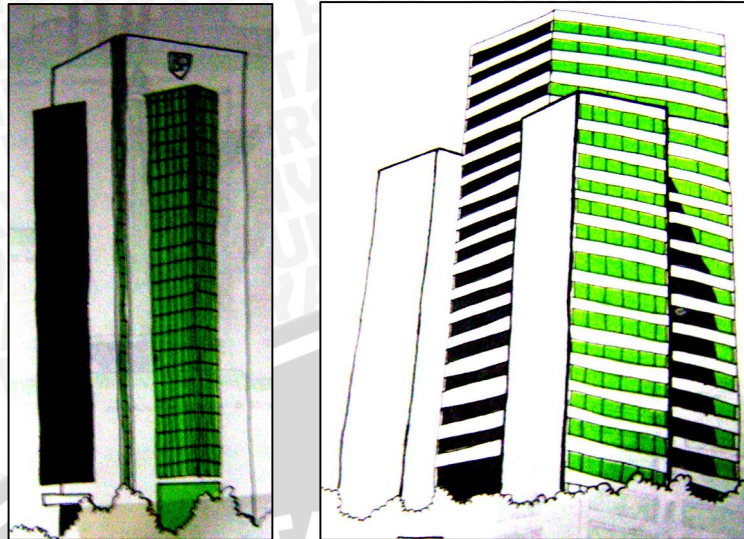
Bentuk segitiga dengan segala modifikasinya telah sejak lama digunakan untuk menciptakan hasil karya arsitektural misalnya piramida yang hingga sekarang masih dapat dilihat keindahan dan keagungannya. Dalam skala yang lebih kecil, bentuk segitiga dapat ditemukan pada atap-atap rumah tradisional.



Gambar 2.3 Olahan bentuk segitiga sebagai sosok estetis bangunan
Sumber : Soepadi (1997 :25-26)

4. Bentuk Persegi sebagai Sosok Estetis Bangunan

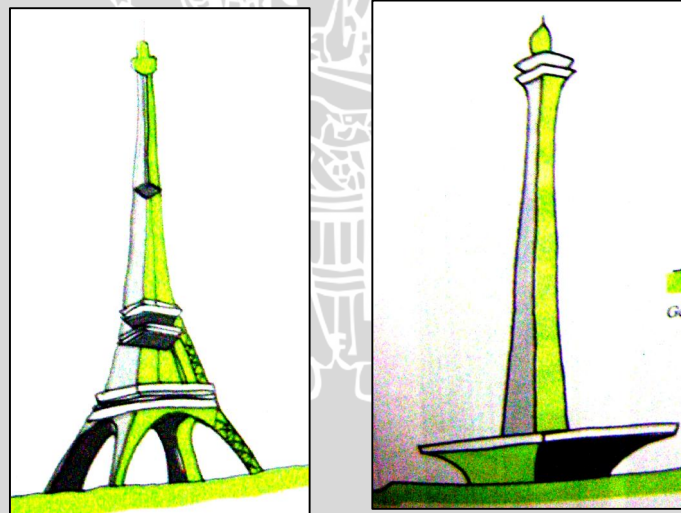
Bentuk-bentuk persegi merupakan bentuk yang sangat banyak dipakai sebagai sosok estetis bangunan. Bentuk persegi tersebut di dalam berbagai pengolahan sosok bangunan seringkali mengalami modifikasi dan pengembangan bentuk ke dalam bentuk-bentuk baru yang sangat beraneka ragam. Dalam kenyataannya, bentuk-bentuk persegi tersebut, baik yang berupa persegi utuh maupun bentuk persegi yang dimodifikasikan, sangat memberikan kemungkinan yang luas bagi pengolahan rancangan bangunan arsitektural.



Gambar 2.4 Olahan bentuk persegi sebagai sosok estetik bangunan
 Sumber : Soepadi (1997 :25-26)

5. Bentuk Tonggak sebagai Sosok Estetik Bangunan

Bentuk tonggak merupakan bentuk yang banyak dipakai pada hasil karya arsitektural yang berupa menara, tugu, ataupun bangunan arsitektur lainnya yang bercitra sejenis.



Gambar 2.5 Olahan bentuk tonggak sebagai sosok estetik bangunan
 Sumber : Soepadi (1997 :25-26)

Menurut Bacon dalam Ching (2000), bentuk arsitektur adalah titik temu antara massa dan ruang. Bentuk-bentuk arsitektur, tekstur, material, pemisahan antara cahaya dan bayangan, warna merupakan perpaduan dalam menentukan mutu atau jiwa dalam penggambaran ruang. Mutu arsitektur akan ditentukan oleh keahlian seorang perancang

dalam menggunakan dan menyatukan unsur-unsur tadi, baik dalam pembentukan ruang dalam (interior) maupun ruang luar (eksterior) di sekeliling bangunan (Ching, 2000:34).

2.2.2 Olahan Tampak Bangunan

Menurut Baidlowi (2003), bentukan arsitektur tidak hanya sebatas ruang, bentuk dan struktur, akan tetapi komponen-komponen lain sangat memengaruhi alam kita ini. Banyak permukaan yang bila digarap dengan baik dapat memberi sesuatu atau banyak arti bagi dunia arsitektur dan menjadi pengenal yang akrab bagi manusia. Maka diperlukan suatu pemahaman dan pendekatan untuk membicarakan permukaan (*surface*). Pada prinsipnya dalam mengarsitekturkan permukaan lewat keberadaan visual dari permukaan harus memperhatikan :

- a. Unsur pembentuk permukaan (garis, bidang, tekstur, warna, efek gelap/terang) dari suatu permukaan. Unsur-unsur tersebut harus dikomposisikan dengan baik sesuai prinsip-prinsip perancangan arsitektur.
- b. Fungsi dari bangunan dan fungsi dari ruang-ruang di dalamnya berpengaruh terhadap permukaan luar bangunan. Jadi penerapan unsur-unsur pembentuk permukaan harus memperhatikan fungsi dari bangunan itu sendiri dan fungsi dari tiap-tiap unsur pembentuk permukaan yang ditampilkan.
- c. Letak suatu bangunan, karena setiap permukaan bangunan akan mempunyai penekanan tersendiri yang disesuaikan dengan situasi lingkungan disekitarnya.

Sedangkan dalam pengarsitekturan permukaan lewat keberadaan visual permukaan dapat dicapai dengan :

- a. Warna-unsur arsitektur yaitu garis, bidang, tekstur dan warna dimana masing-masing unsur itu mempunyai sifat atau karakteristik yang dapat menimbulkan kesan pada pengamat dan unsur-unsur itu merupakan dasar pembentuk permukaan yang arsitektural.
- b. Prinsip-prinsip arsitektur yaitu kesatuan, harmoni, keseimbangan, irama, proporsi, emphasis dan ekspresi. Prinsip-prinsip ini merupakan penata unsur-unsur arsitektur yang dalam pengkomposisiannya akan menghasilkan suatu permukaan yang arsitektural dan secara keseluruhan dapat menimbulkan kesan bagi pengamat.
- c. Memperhatikan lingkungan sekitar, dimana bahan dan sosial budaya sangat berpengaruh dalam terciptanya suatu permukaan.
- d. Fungsi dari bangunan yang dalam penerapan prinsip-prinsip arsitektur pada permukaan harus mendukung fungsi bangunan dan menciptakan estetika tersendiri.

Menurut Soepadi (1997;8) pengolahan tampilan sebuah bangunan selalu dipengaruhi oleh dua hal berikut.

1. Faktor Dalam

Faktor ini terkait dengan hal-hal yang berada dalam sosok bangunan itu sendiri, secara ringkas berwujud denah dan potongan bangunan. Denah dan potongan ini sudah merupakan sintesa dari segala permasalahan dasar yang menyangkut tata letak horizontal maupun vertical, hubungan ruang baik yang berupa hubungan fisik, lalu lintas maupun visual, pencahayaan.

2. Faktor Luar

Merupakan faktor di yang berada di luar sosok bangunan tersebut, tetapi secara langsung maupun tidak akan sangat penting untuk dipertimbangkan dan diperhitungkan pengaruhnya di dalam pengolahan tampak luar bangunan yang dimaksud. Secara global, faktor luar ini merupakan faktor alam antara lain letak tapak, situasi dan kondisi di sekitar tapak, dan faktor alam lainnya.

Di dalam hal eksistensinya diantara bangunan-bangunan lain, sebuah bangunan dapat menampilkan diri dalam berbagai karakter penampilan. Karakter ini terbentuk oleh pengolahan tampak, yang sering kali memang dirancang untuk dapat menampilkan diri secara jelas dan tidak 'tenggelam' di keramaian lingkungan yang bersangkutan.

Beberapa karakter penampilan yang bisa diciptakan perancang bagi suatu tampilan bangunan dapat dibagi 3 (tiga) menurut Soepadi (1997;25) adalah :

1. Karakter netral.

Untuk karakter penampilan yang netral, pengolahan tampilan bangunan diarahkan pada bentuk-bentuk yang bersifat fungsional, dengan hanya menyetengahkan kolom, dinding, lisplank, atau garis-garis luar denah sebagaimana adanya.

Elemen-elemen tampilan yang biasanya dipakai berupa garis-garis sederhana yang mencerminkan sikap tenang. Seandainya ada bidang-bidang massif yang harus tampil, maka bidang tersebut tampil sebagaimana adanya dalam denah yang berkaitan dengan bidang atau dinding tersebut. warna-warna yang ditampilkan pun netral, lembut dan tidak mencolok

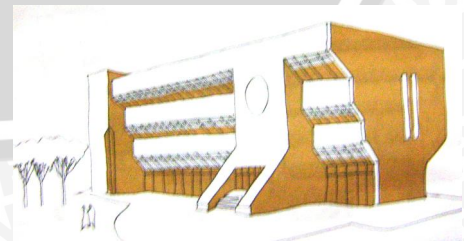
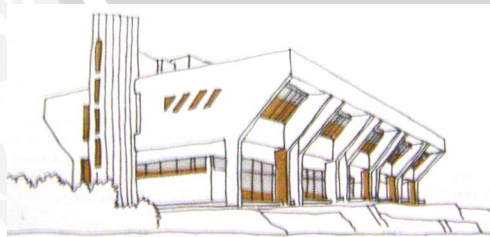


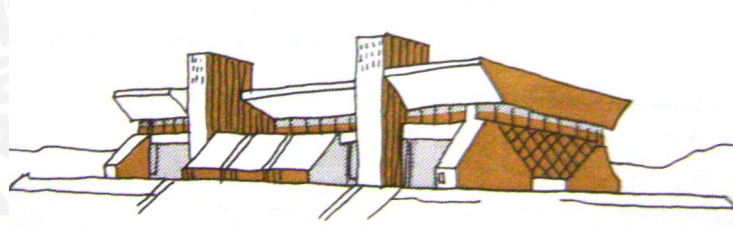
Gambar 2.6 Bangunan berkarakter netral
Sumber : Soepadi (1997 :25-26)

2. Karakter kuat/menonjol.

Untuk tampilan bangunan dengan karakter kuat atau menonjol ini memerlukan pengolahan tampilan yang dinamis, penuh permainan atas elemen-elemen tampilan dan menuntut kreativitas positif. Setiap elemen bangunan dicoba untuk diolah dan ditampilkan, misalnya kolom, dinding, lisplank, bidang-bidang massif, bidang-bidang kaca, detail denah dan sebagainya.

Salah satu unsur yang dapat dimanfaatkan adalah efek bayangan matahari, sehingga seringkali tampilan yang diciptakan sangat mengandalkan permainan permukaan bidang dalam bentuk patahan, lekukan, dan tonjolan. Pengolahan yang dinamis memerlukan kecermatan dan ketelitian, agar tampilan bangunan yang terjadi tidak menjadi berlebihan.



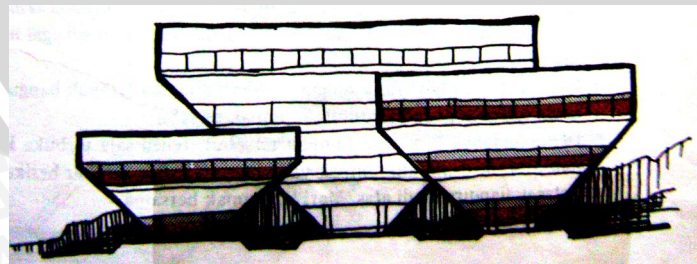
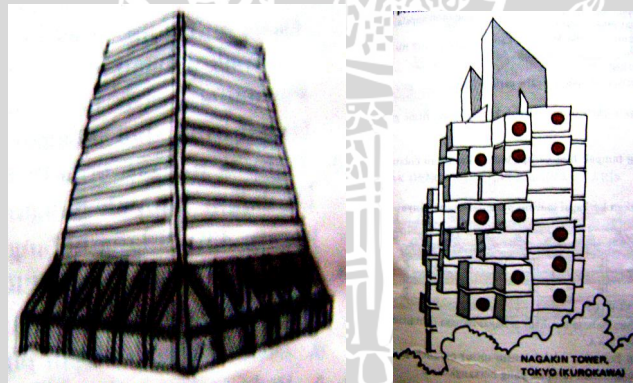


Gambar 2.7 Bangunan berkarakter kuat/menonjol
Sumber : Soepadi (1997 :28)

3. Karakter eksklusif.

Adakalanya bangunan harus tampil eksklusif disebabkan antara lain adanya fungsi yang istimewa, lokasi tapak yang eksklusif atau bangunan merupakan produk teknologi yang sangat maju. Pengolahannya biasanya mencakup keseluruhan bangunan sebagai bentuk utuh.

Hal yang dimanfaatkan sebagai olahan dan bentuk dan struktur. Bangunan ini biasanya memanfaatkan bentuk dan atau struktur pilihan yang sangat mendukung karakter eksklusif ini, pengolahannya tidak lagi terpusat pada elemen tampilan saja, walaupun tetap dilakukan, tetapi berada pada permainan bentuk dan atau struktur.



Gambar 2.8 Bangunan berkarakter eksklusif
Sumber : Soepadi (1997 :29)

2.2.3 Olahan Bangunan terhadap Lingkungan Sekitar

Menurut Edward.T.White (1994), penempatan bangunan pada tapak atau kaitan terhadap bangunan lain sangat penting. Faktor-faktor yang mempengaruhi tata letak bangunan adalah :

- a. Orientasi terhadap iklim, matahari, angin, dan pemandangan yang merupakan pertimbangan dasar.
- b. Penataan yang sesuai dengan topografi
- c. Kebisingan dapat dikendalikan dengan tata perletakkan bangunan.
- d. Bahan-bahan tanaman baik pepohonan maupun tanaman perdu adalah bagian yang terpadu dari rancangan tapak.
- e. Keamanan tapak, kosep ruang terlindung yang mencakup penempatan bangunan, pengawasan yang ketat terhadap jalan masuk kedalam dari tapak serta pengawasan visual dari semua daerah umum

Gubahan massa yang dinamis dapat dicapai pula dengan berusaha tampil unik dengan konteks kawasan sekitar, misalnya :

- a. Pengontrasan skala bangunan dengan bangunan sekitar
- b. Pengontrasan gaya arsitektural bangunan dengan gaya arsitektur lingkungan sekitar
- c. Penambahan elemen-elemen unik tertentu

2.3 Spesifikasi untuk Pengolahan Museum Tekstil

Museum tekstil termasuk museum khusus di dalam kategori museum berdasarkan koleksi yang disimpan. Museum khusus merupakan museum yang mengoleksi kumpulan bukti materiil manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang disiplin ilmu (Atmadjaja;2002)

Pengguna museum tekstil terdiri dari beberapa kelompok pengguna yang berhubungan dengan disiplin ilmu tekstil

1. Pengunjung, pengunjung museum tekstil terdiri dari :
 - a. Mahasiswa atau pelajar sekolah atau perguruan tinggi yang memiliki spesifikasi khusus di bidang tekstil
 - b. Desainer tekstil
 - c. Pengamat tekstil
 - d. Budayawan
 - e. Masyarakat umum

- f. wisatawan
2. Pengelola
- Kegiatan-kegiatan yang lazim ada dalam museum menurut Direktorat Museum adalah sebagai berikut :
1. Kegiatan Pameran, terdiri dari
 - a. Pameran tetap
 - b. Pameran temporer
 2. Kegiatan Pendidikan
 - a. Kursus
 - b. Pelatihan
 - c. Seminar
 - d. Penyediaan dan akses informasi dalam bentuk cetak maupun non cetak
 3. Kegiatan Kuratorial dan konservasi, berupa kegiatan pencatatan data dan dokumentasi
 4. Kegiatan Operasional , yaitu mengelola museum secara keseluruhan dan menjaga hubungan antar fungsi di dalam museum
 5. Kegiatan Penunjang berupa kegiatan yang mendukung keberadaan museum secara finansial

2.4 Tinjauan Tekstil Sasirangan di Banjarmasin

2.4.1 Sejarah Sasirangan

Ganie(2008) mengatakan bahwa kain sasirangan adalah sejenis kain yang diberi gambar dengan corak dan warna tertentu yang sudah dipolakan secara tradisional menurut citarasa budaya yang khas etnis Banjar di Kalsel. Secara etimologis istilah sasirangan bukanlah kata benda sebagaimana yang dikesankan oleh pengertian di atas, tapi adalah kata kerja. Sa artinya satu dan *sirang* artinya jelujur. Ini berarti sasirangan artinya dibuat menjadi satu jelujur.

Kain sasirangan memang identik dengan kain yang diberi gambar dengan corak warna-warni berbentuk garis-garis jelujur yang memanjang dari bawah ke atas (vertikal). Sungguhpun demikian, istilah sasirangan sudah disepakati secara sosial budaya (arbitrer) kepada benda berbentuk kain (kata benda).

Pada mulanya kain sasirangan disebut kain langgundi, yakni kain tenun berwarna kuning. Ketika Empu Jatmika berkuasa sebagai raja di Kerajaan Negara Dipa pada tahun 1355-1362, kain langgundi merupakan kain yang digunakan secara luas

sebagai bahan untuk membuat busana harian oleh segenap warga negara Kerajaan Negara Dipa. Setelah Putri Junjung Buih, kemudian Pangeran Surianata, dan anak, cucu, buyut, intah, piat keturunannya berkuasa di Kerajaan Negara Dipa, kain langgundi hanya boleh dikenakan sebagai busana kebesaran para bangsawan kerajaan. Rakyat jelata tidak berani mengenakannya sebagai busana harian karena takut terkena kutukan. Ini berarti fungsi kain sasirangan ketika itu (sesudah tahun 1335) merujuk kepada fungsi khusus sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan jasmani bagi para bangsawan kerajaan saja.

Ganie (2008) memperkirakan sejak abad ke 14-15 kain sasirangan berubah status menjadi kain yang dikeramatkan dan disebut kain *pamintaan*, yakni kain yang hanya dibuat berdasarkan permintaan dari anak, cucu, buyut, intah piat para bangsawan yang pengidap penyakit pingitan. Namun sekitar tahun 1981 seorang wanita pemerhati budaya, Ida Fitriah Kusumah mengkhawatirkan keberadaan kain sasirangan yang terancam punah seiring semakin berkurangnya kebangsawanan pada masyarakat Banjar. Beliau bersama beberapa orang memberanikan diri mendobrak tradisi bahwa kain sasirangan hanya boleh dikenakan dan dibuat oleh keturunan bangsawan. Sejak itu kain sasirangan mulai banyak dipasarkan dan digunakan oleh masyarakat kota Banjarmasin.

2.4.2 Nilai Estetika Sasirangan

Seman (2006) mengatakan kandungan makna estetika di dalam sasirangan adalah suatu pencerminan nilai budaya, suatu jati diri dan lambang kehidupan masyarakat Banjar sejak zaman dahulu.

Motif-motif kain sasirangan banyak sekali jumlahnya. Setiap motif memiliki makna tertentu sebagai cermin kebudayaan banjar. Motif yang umum diketahui yaitu beberapa motif berikut ini :

a. *Kulat Karikit* (ulat kayu)

Motif kain sasirangan kulat karikit memiliki perlambang tahan sakit, sabar dan sadar. Kulat adalah sejenis cendawan yang sering hidup menumpang di batang kayu hidup atau mati. *Kulat karikit* yang hidupnya parasit pada tumbuhan lain ini, hidupnya tidak dapat subur, tetapi juga tidak pula mati. Kondisi kehidupannya seperti itu menjadi perlambang kehidupan yang tahan atas musibah, melahirkan sifat sabar dan sadar.



Gambar 2.9 Motif Kulit Karikit
Sumber : Rubiyah Sasirangan

b. Daun Jaruju

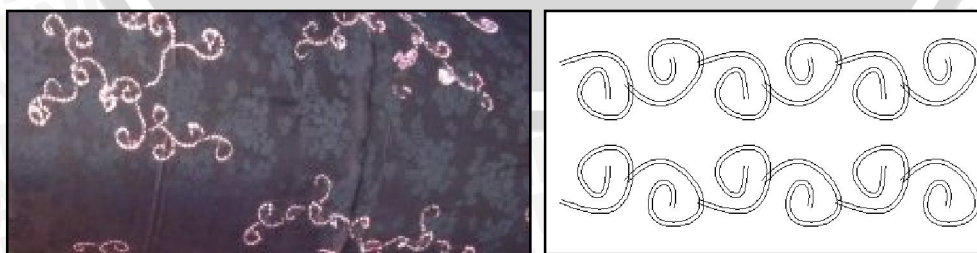
Daun jaruju merupakan lambang penangkal bala. Jaruju (*podocarpus Imbricatus BL*) termasuk tumbuhan semak yang suka hidup di tanah rendah dan rawa-rawa. Daun jaruju pada pinggirannya memiliki duri-duri yang tajam, sehingga menjadi simbol kekuatan menolak marabahaya



Gambar 2.10 Motif Daun Jaruju
Sumber : Seman ; 2010

c. Kambang Kacang (kacang panjang)

Kambang Kacang adalah sejenis tanaman yang buahnya selalu digemari oleh semua orang. Buahnya yang menjulur panjang selalu menjadi sayuran yang dicampur dengan sayuran lain seperti buah labu (*waluh*). Sayur kambang kacang atau kacang panjang (*Vigna unguiculata*) ini termasuk makanan sehari-hari *urang* Banjar, sehingga hubungannya akrab dengan dapur, karenanya memiliki simbol keakraban.



Gambar 2.11 Motif *Kambang Kacang*
Sumber : Rubiyah Sasirangan

d. *Kambang Tampuk Manggis*

Dalam makna yang umum *kambang* atau bunga adalah lambang keindahan. Bunga yang dijadikan motif dalam kain sasirangan sudah merupakan stilisasi sehingga tidak terlihat lagi bentuk aslinya.

Sedangkan *tampuk manggis* memberi makna simbolik yang begitu tinggi dalam arti suatu kehidupan. Beberapa makna yang terkandung di dalamnya antara lain :

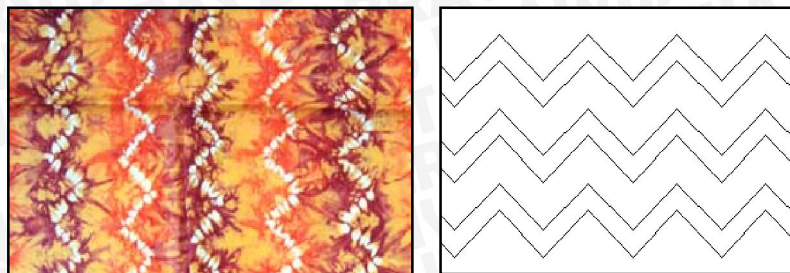
- 1) Bermakna terbuka (transparan). Apa yang telah dilisankan di lidah begitu pula yang yang terkandung dalam hati. Makna ini diambil dari bentuk fisik buah manggis dimana isi buah manggis di dalamnya sama dengan jumlah tampuk yang terlihat di luar.
- 2) Untuk mendapatkan suatu hasil yang baik, haruslah melalui kerja keras yang kadang-kadang memerlukan perjuangan yang pahit sebelumnya. Ungkapan tersebut digambarkan dengan keinginan untuk menikmati isi buah manggis haruslah mengupas kulitnya terlebih dahulu yang rasanya pahit.



Gambar 2.12 Motif *Kambang Tampuk Manggis*
Sumber : Rubiyah Sasirangan

e. *Gigi Haruan* (gigi ikan gabus)

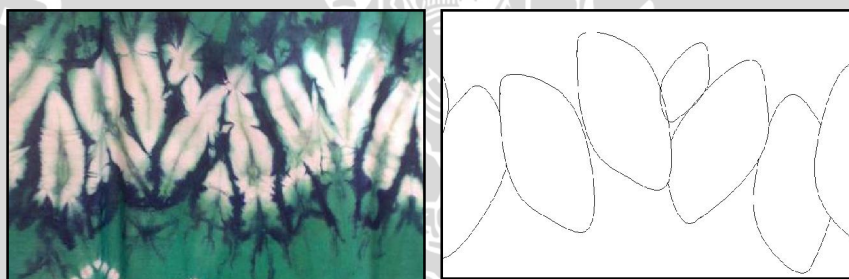
Salah satu jenis ikan air tawar di daerah Banjar adalah '*iwak haruan*' atau ikan gabus (*Ophi Ocephalus Shiatus*) yang berwarna hitam pekat dan dagingnya empuk dimakan. Ikan gabus memiliki gigi yang runcig tajam, oleh karena itu motif ini memiliki lambang 'ketajaman berpikir'



Gambar 2.13 Motif Gigi *Haruan*
Sumber : Rubiyah Sasirangan

f. Naga *Balimbur* (naga mandi)

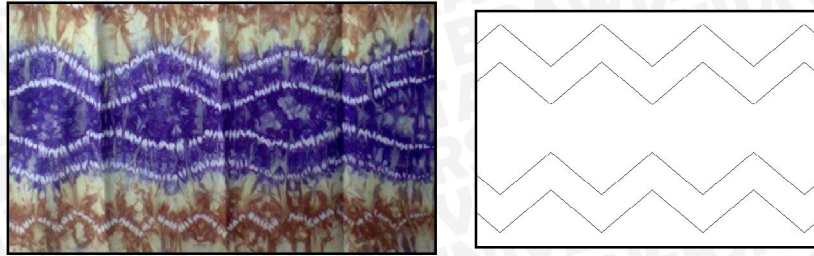
Sebuah dongeng dari rakyat Banjar mengenai naga yang sedang mandi di tengah sungai pada waktu pagi. Dengan riangnya sang naga mandi sambil berjemur di bawah cahaya matahari yang bersinar dengan cerah. Keadaan tersebut menggambarkan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan.



Gambar 2.14 Motif Naga *balimbur*
Sumber : Rubiyah Sasirangan

g. Gelombang

Terjadinya gelombang air laut sebagai akibat dari adanya angin yang bertiup kencang. Besar kecilnya gelombang berasal dari seberapa lembutnya angin yang bertiup. Gelombang tersebut diibaratkan bagai kehidupan manusia yang kadang-kadang menemukan gelombang atau cobaan. Dalam mengahdapi cobaan ini dituntut adanya keuletan dan kesabaran dalam mengemudikan bahtera kehidupan.



Gambar 2.15 Motif Gelombang
Sumber : Rubiyah Sasirangan

h. Mayang *Maurai*

Peranan mayang atau biasa dikenal dengan bunga dari pohon pinang dalam adat Banjar adalah alat utama dalam tradisi *badudus*. *Badudus* adalah adat mandi-mandi baik untuk mempelai pria maupun wanita sebelum melangsungkan pernikahan. Mayang *maurai* ini sebagai suatu lambang kehormatan dalam acara *badudus* tersebut.



Gambar 2.16 Motif Mayang *Maurai*
Sumber : Rubiyah Sasirangan

Warna dalam kain sasirangan tidak hanya sekedar penambah estetika. Namun lebih jauh lagi, warna dalam sasirangan dulunya memiliki nilai tersendiri khususnya dalam hal pengobatan dan penyembuhan.

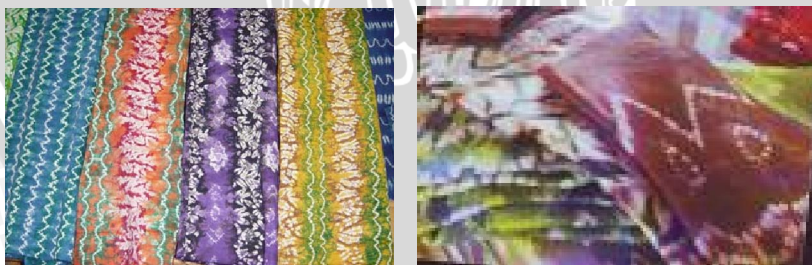
Mardhika (2007) dalam Ganie (2008) , memaparkan bahwa warna-warna tertentu dapat dipergunakan sebagai sarana untuk menyembuhkan penyakit tertentu yang diderita oleh seseorang.

1. Merah, warna ini dapat membantu mengurangi sakit kepala, karena warna ini mampu meningkatkan peredaran adrenalin di dalam tubuh. Jika sakit kepala letakkanlah kain lembab berwarna merah di atas mata.

2. Biru, warna ini dapat membantu mengurangi tekanan psikologis. Jika mengalami tekanan psikologis maka fokuskanlah pandangan mata ke arah segala sesuatu yang berwarna biru
3. Merah jambu, warna ini dapat membantu mengurangi penyakit sulit tidur (insomnia), karena warna ini mampu menampilkan suasana santai dan romantik.
4. Hijau, warna ini dapat membantu mengurangi rasa letih, karena warna ini mampu menciptakan suasana harmoni dalam tubuh manusia

Pada zaman dahulu kala kain sasirangan diberi warna sesuai dengan tujuan pembuatannya, yakni sebagai sarana pelengkap dalam terapi pengobatan suatu jenis penyakit tertentu yang diderita oleh seseorang (Ganie;2008)

1. Kain sasirangan warna kuning merupakan tanda simbolik bahwa pemakainya sedang dalam proses mengobati penyakit kuning (bahasa Banjar 'kana wisa')
2. Kain sasirangan warna merah merupakan tanda simbolik bahwa pemakainya sedang dalam proses mengobati penyakit sakit kepala, dan sulit tidur (imsonia)
3. Kain sasirangan warna hijau merupakan tanda simbolik bahwa pemakainya sedang dalam proses mengobati penyakit lumpuh (stroke)
4. Kain sasirangan warna hitam merupakan tanda simbolik bahwa pemakainya sedang dalam proses mengobati penyakit demam dan kulit gatal-gatal
5. Kain sasirangan warna ungu merupakan tanda simbolik bahwa pemakainya sedang dalam proses mengobati penyakit sakit perut (diare, disentri, dan kolera)
6. Kain sasirangan warna coklat merupakan tanda simbolik bahwa pemakainya sedang dalam proses mengobati penyakit tekanan jiwa (stress)



Gambar 2.17 Warna kain sasirangan
Sumber : Rubiyah Sasirangan.com

Menurut Seman (2007:6) dalam Ganie (2008) , pada zaman dahulu kala kain sasirangan diberi warna dengan zat pewarna yang dibuat dari bahan-bahan yang bersifat alami, yakni dibuat dari biji, buah, daun, kulit, atau umbi tanaman yang tumbuh liar di

hutan atau sengaja ditanam di sekitar tempat tinggal para pembuat kain sasirangan itu sendiri.

2.5 Tinjauan Arsitektur Banjar

Rumah Banjar adalah rumah tradisional suku Banjar. Arsitektur tradisional cirinya antara lain mempunyai perlambang, mempunyai penekanan pada atap, ornamental, dekoratif dan simetris. (www.wikipedia.co.id)

Muchammad (2006) mengungkapkan dalam seni bangunan masyarakat Banjar sudah memiliki budaya berarsitektur yang cukup tinggi nilainya. Keadaan alam yang memiliki banyak sungai dan rawa pasang surut memberi ciri bentuk bangunan panggung pada arsitektur Kalimantan Selatan.

Hasil hutan memberi ciri khusus pada bahan bangunannya yaitu kayu, khususnya kayu ulin. Agama Islam sebagai agama mayoritas secara fisik memberi nilai tambah pada ragam hias seperti ornamen kaligrafi dan pelapisan sosial dalam masyarakat Banjar memperkaya jenis rumah adat Kalimantan Selatan.



Gambar 2.18 Arsitektur Banjar
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2010

Beberapa ciri arsitektur tradisional Banjar, khususnya mengenai bangunan-bangunan rumah adat yang masih ada dapat diuraikan ciri-ciri umumnya sebagai berikut, (Seman ; 2006) :

1. Bangunan dengan konstruksi bahan kayu, karena alam Kalimantan kaya dengan hutan dan pada masa itu belum dikenal adanya bahan bangunan semen.

2. Rumah berbentuk panggung, yaitu bangunan rumah yang ditopang oleh sejumlah tiang dan tongkat dari kayu ulin (kayu besi). Menurut istilah orang banjar, yang dimaksud dengan tiang adalah balok ulin yang bertumpu pada dasar tanah dengan pondasi yang memanjang sampai ke pangkal atap. Sedangkan tongkat bertumpu pada dasar tanah hingga pada lantai dasar.
3. Bangunan rumah bersifat simetris, yaitu dengan adanya konstruksi dan elemen yang sama pada sayap kiri dan kanan, dengan demikian jumlah jendela pun sama banyaknya pada sisi kiri dan kanan bangunan rumah.
4. Sebagian bangunan memiliki anjung pada samping kiri dan kanan dengan posisi agak ke belakang. Masing-masing anjung memiliki sebuah jendela pada sisi dinding bagian depan.
5. Atap rumah berupa atap sirap yang dibuat dari kayu ulin. Tetapi ada juga yang menggunakan atap rumbia yaitu atap dari daun pohon sagu.
6. Hanya memiliki dua buah tangga yaitu *tangga hadapan* dan *tangga belakang*. Tangga dibuat dari kayu ulin dengan anak tangga yang berjumlah ganjil, yaitu lima, tujuh (pitu), atau sembilan (sanga).
7. Hanya terdapat dua buah pintu (*lawang*) yaitu *lawang hadapan* dan *lawang belakang*. Posisi kedua pintu tersebut terletak seimbang di tengah (depan dan belakang) karena bangunan yang simetris.
8. Adanya *tawing halat* (dinding pembatas).

Menurut Idwar Saleh (1984:5) Rumah tradisional Banjar adalah type-type rumah khas Banjar dengan gaya dan ukirannya sendiri mulai sebelum tahun 1871 sampai tahun 1935. Umumnya rumah tradisional Banjar dibangun dengan ber-anjung (*ba-anjung*) yaitu sayap bangunan yang menjorok dari samping kanan dan kiri bangunan utama.

2.6 Tinjauan Unsur dan Prinsip Estetika dalam Perancangan

Dalam proses perancangan, unsur dan prinsip perancangan merupakan hal pokok yang wajib ada dan diterapkan sebagai suatu konsep perancangan (Ching, 1995). sebagai seni, arsitektur memiliki arti yang lebih dalam dari sekedar usaha pemenuhan persyaratan fungsional tetapi lebih mendasar lagi merupakan wujud fisik yang mampu mewartakan kegiatan manusia. Seni arsitektur membuat keberadaan manusia tidak hanya tampak melainkan bermakna (Ching, 2000).

Unsur-Unsur Estetika dalam perancangan karya seni ataupun arsitektur antara lain disebutkan oleh Sanyoto (2005:6) adalah sebagai berikut :

1. Warna

Warna merupakan salah satu unsur rupa yang sangat besar pengaruhnya dalam tata rupa, disamping unsur bentuk. Namun warna tidak dapat berdiri sendiri dalam membentuk keindahan, karena masih banyak unsur lain yang mempengaruhinya. Warna berfungsi untuk menyempurnakan bentuk dan memberikan karakter terhadap karya seni ataupun desain arsitektural.

2. Tekstur

Tekstur seringkali dihubungkan dengan sesuatu yang kasar. Padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun adalah merupakan suatu tekstur. Dengan demikian sifat-sifat permukaan kasar-halus, kasar-licin, keras-lunak, bermotif-polos, cemerlang-suram, dan lain-lain semuanya adalah tekstur.

3. Bentuk

Semua benda memiliki bentuk dimana bentuk yang tercipta tersebut disederhanakan menjadi titik, garis, bidang dan gempal. Raut adalah ciri khas bentuk. Bentuk titik, garis, bidang dan gempal, masing-masing memiliki raut.

4. Ruang

Setiap bentuk pasti menempati ruang. Oleh karena itu ruang merupakan unsur rupa estetika yang mesti ada. Dikarenakan bentuk dapat dua dimensi atau tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi/dwimatra dan tiga dimensi/trimatra. Ruang dwimatra dapat berupa tafiril/bidang datar, yang hanya berdimensi memanjang dan melebar. Ruang trimatra berupa alam semesta/ruang rongga yang mempunyai dimensi tiga; panjang, lebar dan tinggi/dalam/tebal. Suatu bentuk raut menempati dwimatra secara papar/datar/rata, sedangkan bentuk raut yang menempati ruang trimatra secara rongga dan gempal.

5. Kedudukan atau jarak

Kedudukan atau letak atau posisi merupakan unsur yang menghubungkan antara bentuk raut (titik, garis, bidang dan gempal) dengan ruang sebagai tempat dimana bentuk berada atau disusun.

Adapun prinsip-prinsip estetika dalam arsitektur meliputi, (Ching, 2000)

1. Prinsip kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan efek yang hendak dicapai dalam suatu komposisi diantara hubungan unsur pendukungnya sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan yang tunggal atau utuh.

Kesatuan dapat tercapai dari pembentukan hubungan yang dominan, penggunaan ekspresi struktural tunggal (berirama), kesederhanaan dan kerumitan yang terorganisir secara seimbang.

2. Prinsip Keseimbangan (*balance*)

Pusat daya tarik visual terletak pada pusat keseimbangan suatu objek. Keseimbangan juga berperan pada orientasi pergerakan orang yang dapat dicapai melalui dua sistem yaitu,

a. Keseimbangan simetris

Sistem ini memiliki keuntungan yang terletak pada kemudahan pengaturan karena pusat keseimbangan selalu berada di tengah. Sedangkan kerugiannya karena memiliki bentuk yang statis dan sederhana sehingga jumlah massa maksimum tiga, seandainya melebihi jumlah tersebut maka akan menghasilkan *chaos*.

b. Keseimbangan asimetris

Keseimbangan asimetris terjadi bila ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun berbeda. Dalam bentuk simetris pusat keseimbangan harus lebih ditonjolkan karena mata akan sulit mencari pusat keseimbangan dibandingkan dengan bentuk simetris.

3. Prinsip Harmoni (laras dan kontras)

Harmoni tercapai ketika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan sehingga menghadirkan kombinasi tertentu yang serasi. Interval sedang akan menghasilkan laras yang halus sedangkan interval besar dari perpaduan unsur-unsur yang berbeda tajam akan menghasilkan kontras. Kontras berperan merangsang minat untuk menghidupkan desain (bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk), tetapi kontras yang berlebih akan merusak komposisi dan menimbulkan kesan ramai.

Pada harmoni terdapat perpaduan dari laras menuju kontras (paduan interval kecil ke besar) atau yang sering disebut dengan gradasi. gradasi hadir melalui penggambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik.

4. Prinsip Simplicity

Simplicity atau kesederhanaan desain tercapai melalui kesederhanaan selektif dan kecermatan dalam pengelompokan unsur-unsur artistik desain. Simplicity menjadi penting untuk diterapkan karena komposisi hendaknya memiliki kesederhanaan. Unsur yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

5. Prinsip Emphasis (aksentuasi)

Desain yang baik harus memiliki titik perhatian (point of view/point of interest). Untuk mencapai aksentuasi bisa melalui perulangan (tekstur, warna, garis, bentuk, ruang, motif), ukuran besar-kecil yang proporsif dan kontras

6. Prinsip Proporsi

Proporsi bisa mencapai suasana teratur di antara unsur-unsurnya pada konstruksi visual. Proporsi memiliki keterkaitan erat dengan skala dimana ukuran dalam suatu rancangan harus secara langsung dikaitkan dengan skala fisik manusia. Proporsi lebih mengarah pada perbandingan bagian unsur terkecil dengan keseluruhan.

2.7 Tinjauan Transformasi

2.7.1 Pengertian Transformasi

Kata Transformasi berasal dari dua kata dasar, yaitu :

Trans : melintasi dari satu sisi ke sisi lainnya (across), atau melampaui (beyond)

Form : bentuk

Transformasi mengandung makna, perubahan bentuk yang lebih dari, atau melampaui perubahan bungkus luar saja. Transformasi sering diartikan adanya perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, pemakaian kata transformasi menjelaskan perubahan yang bertahap dan terarah tetapi tidak radikal.

Transformasi (*transformation*) menurut bahasa mempunyai pengertian yaitu :

1. Sebuah aksi, proses dan badan peubah atau dalam keadaan berubah

2. Perubahan suatu ekspresi, formula atau pernyataan logis tanpa mengubah substansi atau isi esensialnya

Menurut Antoniades (1990) transformasi mempunyai pengertian proses perubahan bentuk yang merespon berbagai faktor, baik eksternal maupun internal.

Menurut Durkheim dalam Sachari (2005), transformasi merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam waktu yang cepat, dengan perubahan structural dan perubahan permukaan yang tidak sejalan, sehingga terjadi kesenjangan pada perangkat nilai. Lebih lanjut Sachari (2005) menyatakan bahwa transformasi dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan total dari suatu bentuk lama menjadi sosok baru yang mapan dan dapat diandaikan sebagai tahap akhir dari suatu perubahan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa transformasi adalah suatu perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, bertahap dan terarah kearah yang positif.

2.7.2 Transformasi dalam Arsitektur

Perancangan merupakan sebuah proses analisis dan sintesis, uji coba dan suatu percobaan tentang kemungkinan dan kesempatan. Di dalam proses penggalian ide dan penyelidikan potensialnya, sangat penting bagi seorang perancang untuk memahami sifat dan struktur konsep yang mendasar. Apabila sistem penataan model yang berulang dapat diterima dan dipahami, maka konsep rancangan yang asli dapat melalui suatu rangkaian perubahan, dijelaskan, diperkuat dan dibangun daripada dimusnahkan (Ching, 2000:370).

Menurut Krier dalam Syamsiah (2007:51), transformasi bentuk dalam arsitektur terutama sekali merupakan hasil dari proses sosial budaya. Termasuk didalamnya adalah perubahan-perubahan yang paling berguna terhadap lingkungan fisik. Prinsip transformasi memungkinkan seorang perancang untuk memilih prototipe model arsitektur di mana struktur bentuk dan penataan unsur-unsur cocok dan sesuai, dan untuk mengubahnya melalui sederetan manipulasi-manipulasi yang berbeda dalam rangka menanggapi kondisi-kondisi tertentu dan lingkup dari tugas perancangan yang ada.

Ada tiga cara melakukan transformasi (Antoniades : 1990), yaitu :

1. Tradisional, yaitu perubahan bentuk melalui tahapan yang terjadi karena penyesuaian batas-batas yang ada seperti :
 - a. Batasan eksternal (*site, view, orientasi, angin, dll*)

- b. Batasan internal (fungsi, program ruang)
 - c. Artistik (kemampuan, ekmauan, dan sikap arsitek)
2. *Borrowing*, yaitu mengambil suatu objek seperti patung, lukisan, dll, mempelajari sifat-sifat dua dan tiga dimensinya dan menginterpretasikannya dalam bentuk arsitektur.
 3. Dekonstruksi/dekomposisi, yaitu memecah unsur-unsur yang dimiliki suatu objek untuk menemukan kombinasi baru sehingga memungkinkan dihasilkannya objek baru dengan struktur dan komposisi berbeda.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan transformasi dalam arsitektur adalah sebagai berikut :

1. Skala

Pembesaran/pengurangan ukuran suatu bentuk pada tingkat tertentu baik secara perubahan formal maupun proposional secara statis maupun visual agar sesuai dengan ukurannya.

2. Bagian dan keseluruhan bangunan

Pengambilan satu atau bagian-bagian tertentu saja tidak dapat diterapkan begitu saja pada bentuk lain, namun unsure-unsur utama disusun sedemikian rupa sehingga harmonis.

3. Faktor-faktor eksternal

Perubahan-perubahan diberbagai bidang yang mempengaruhi transformasi menyebabkan diperlukannya strategi-strategi desain untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi.

4. Semantik

Transformasi dikonotasikan dalam makna visual diasosiasikan dalam dua kelompok kata, yaitu :

- Bentuk, rupa, jenis dan formasi
- Deformasi dan distorsi

Transformasi desain dengan cara *borrowing* terdiri dari beberapa pendekatan antara lain :

1. *Distorsing*, yaitu menyimpangkan bentukan / konsep lama dalam komposisi dan ukuran

2. *Regrouping / reassembling*, yaitu mengumpulkan kembali elemen-elemen arsitektur tradisional yang menjadi acuan dalam suatu konsep pengelompokan baru / kesatuan baru.
3. *General altering*, yaitu mengganti secara umum konsep lama menjadi konsep baru.
4. Metafora, yaitu memakai bentukan lama bukan dalam makna yang sebenarnya (terjadi perubahan makna)
5. Simbiosis, yaitu pembentukan karya baru akibat penetapan dua konsep dari dua budaya yang berbeda, misalnya budaya tradisional dan modern.
6. Metamorfosis, yaitu perubahan yang terjadi secara bertahap dari bentuk dasar sehingga ditemukan bentuk yang terbaik.

Transformasi berupa perubahan bentuk dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Ching,1985)

- 1) Perubahan-perubahan dimensi, suatu bentuk dapat diubah dengan merubah salah satu atau lebih dari dimensi-dimensinya namun tetap memiliki identitas aslinya.
- 2) Perubahan-perubahan akibat pengurangan, suatu bentuk dapat diubah dengan mengurangi sebagian dari volumenya. Tergantung dari besarnya proses pengurangannya.
- 3) Perubahan-perubahan akibat penambahan, suatu bentuk dapat juga berubah melalui penambahan unsur-unsur tertentu pada volumenya.

Perancangan Museum Tekstil Sasirangan di Banjarmasin ini menggunakan teknik transformasi dengan cara *borrowing* yaitu mengambil objek kain sasirangan sebagai bentukan dwimatra dan arsitektur tradisional sebagai bentukan trimatra dan mengkaji keseluruhan unsur estetik yang terdapat di dalamnya. Unsur estetik yang dihasilkan dijadikan acuan untuk mendesain museum tekstil sasirangan di Banjarmasin.

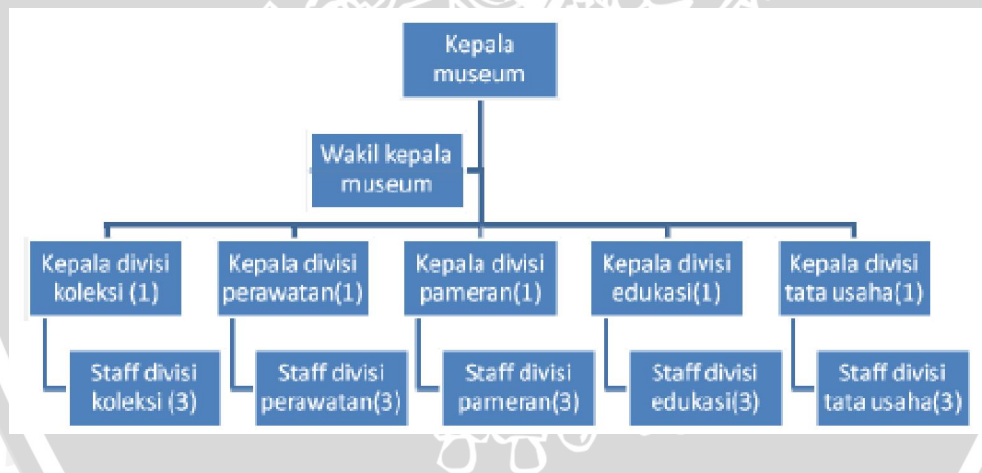
2.8 Tinjauan Komparasi Sejenis

Tinjauan komparasi yang ditampilkan adalah tinjauan dengan fungsi sejenis dan tinjauan metode transformasi yang sama. Berikut hasil tinjauan komparasi sejenis :

1. Museum Tekstil, Jakarta

Museum Tekstil sebagai sebuah lembaga terbentuk pada tahun 1976. Museum Tekstil Jakarta melaksanakan fungsinya bagi masyarakat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengadakan penelitian, serta memamerkan koleksi tekstil Indonesia yang berasal dari seluruh Nusantara. Misi dari museum ini adalah untuk berusaha meningkatkan cita rasa seni warisan budaya melalui koleksi tekstilnya, baik tradisional maupun masa kini, seperti kain batik, tenun, non-tenun, serta beberapa pelengkap aksesorisnya. Dipamerkan juga alat-alat untuk membuat kain-kain tradisional tersebut.

Hingga kini pengelolaan dan pendanaan Museum Tekstil dipegang oleh Pemerintah DKI Jakarta. Sistem organisasi Pengelola museum adalah sebagai berikut :



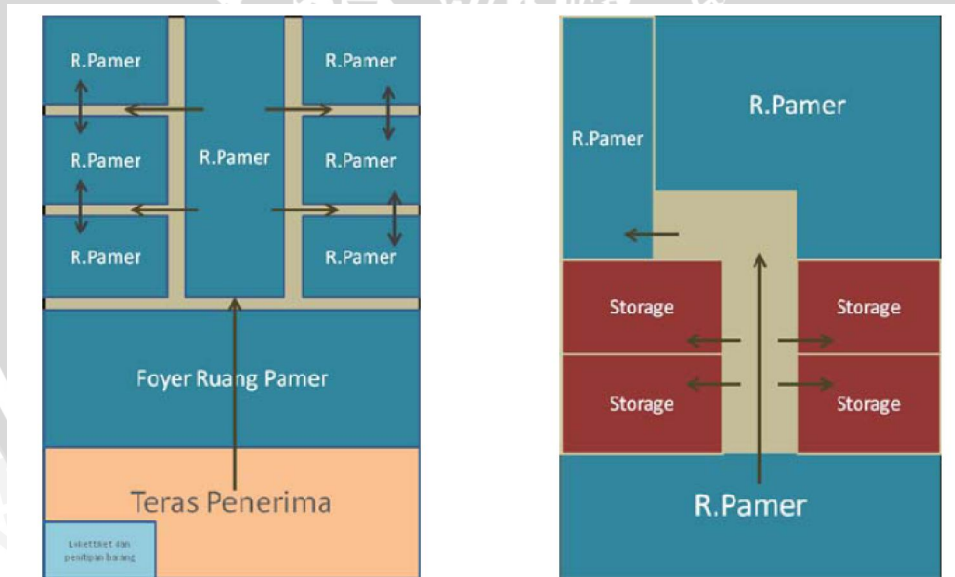
Gambar 2.19 Diagram Organisasi Kepegawaian pengelola Museum Tekstil, Jakarta
Sumber : Museum Tekstil Jakarta, 2010

Kawasan museum Tekstil dibagi menjadi beberapa massa yang dibedakan berdasarkan fungsinya. Setiap massa tersebut dihubungkan dengan selasar.



Gambar 2.20 Skema pemintakatan lahan pada Museum Tekstil Jakarta
 Sumber : Museum Tekstil Jakarta, 2010

Museum Tekstil Jakarta terdiri dari 2 ruang pameran dalam dan 1 ruang pameran luar. Galeri pameran 1 dalam berisi produk tekstil berupa kain dan aksesorisnya. Galeri pameran 2 berisi alat tenun bukan mesin dan sekaligus berfungsi sebagai ruang penyimpanan koleksi. Berikut skema ruang pameran pada Museum Tekstil, Jakarta:



Gambar 2.21 Skema galeri pameran 1 dan 2
 Sumber : Museum Tekstil Jakarta, 2010

Sedangkan untuk ruang pameran luar adalah ruang pameran permanen yang berisi tumbuh-tumbuhan bahan alami tekstil, baik bahan dasar maupun pewarna. Ruang pameran luar berfungsi pula sebagai taman dan *innercourt*.

Jumlah total koleksi kain di museum ini adalah 1716 buah, 50% diantaranya berupa kain batik, 50% lainnya adalah tenun songket, tenun ikat, tenun lungsi, tenun pakan, aplikasi dan tapestry. Pameran tetap memamerkan lebih dari 100 koleksi kain. Klasifikasi koleksi dalam museum ini menjadi :

- a. Batik, terdiri atas batik pedalaman dan batik pesisir
- b. Tenun, terdiri atas tenun songket, ikat ganda, ikat lungsi, ikat pakan.
- c. Non tenun berupa jumputan, aplikasi, anyam, tapestry
- d. Peralatan, yaitu alat tenun bukan mesin
- e. Tekstil kontemporer dan busana dari designer ternama dan dari mahasiswa design
- f. Bahan baku dan bahan pewarna alami tekstil berupa tanaman

Sistem penyajian koleksi pada Museum tekstil, Jakarta dilakukan dengan berbagai cara yaitu:

- a. Digantung
- b. Dihampar
- c. Dikenakan pada manekin
- d. Dikaitkan pada panel/papan pajang

2. Museum Affandi, Yogyakarta

Museum Affandi yang terletak di pinggir sungai Gajah Wong, atau di Jalan Solo 167, Yogyakarta adalah museum yang menyimpan hasil karya pelukis legendaris Affandi. Lebih dari 300 buah lukisannya disimpan di dalam museum ini yang terdiri dari 3 galeri dan sebuah rumah yang dahulu dipakai sebagai tempat tinggal pelukis ini. Rumah ini mempunyai atap berbentuk daun pisang, dan terdiri dari dua lantai dengan lantai atas sebagai kamar pribadi Affandi yang bernuansa artistik.



Gambar 2.22 Museum Affandi, Yogyakarta
Sumber : Wikipedia.com (2010)

Bertempat di atas tanah seluas kurang lebih 3.500m² arsitektur museum ini menunjukkan kebersahajaan sang maestro. Bentuk atap bangunan galeri semuanya menyerupai pelepah daun pisang dan seluruhnya dirancang oleh sang maestro sendiri. Pembangunannya dilakukan secara bertahap, total terdapat 3 galeri pameran, rumah tinggal dan ruang keluarga berbentuk gerobak sapi yang dibuat Affandi atas permintaan istrinya

Kompleks museum terdiri dari 3 buah galeri dengan galeri I sebagai tempat pembelian tiket dan permulaan tur. Galeri I yang dibuka secara pribadi oleh affandi sejak tahun 1962 dan diresmikan tahun 1974 ini memuat sejumlah lukisan Affandi dari awal berkarya hingga masa akhir hidupnya. Lukisan yang umumnya berupa lukisan sketsa dan karya reproduksi ini ditempatkan dalam 2 larik atas bawah dan memanjang memenuhi ruangan berbentuk lengkung.

Masih di Galeri I, dipamerkan sejumlah barang berharga semasa Affandi hidup. Di ujung ruangan, anda bisa melihat mobil Colt Gallan tahun 1976 yang berwarna kuning kehijauan yang dimodifikasi sehingga menyerupai bentuk ikan, juga sebuah sepeda onthel kuno yang tampak mengkilap sebagai alat transportasi. Anda juga bisa melihat reproduksi patung karyanya berupa potret diri bersama putrinya, Kartika.



Gambar 2.23 Ruang pameran Museum Affandi
Sumber : Wikipedia.com (2010)

Di Galeri II terdapat sejumlah lukisan para pelukis, baik pemula maupun senior, yang ditampungnya dalam museum. Galeri yang diresmikan tahun 1988 ini terdiri dari dua lantai dengan lukisan yang dapat dilihat dari sudut pandang berbeda. Lantai pertama banyak berisi lukisan-lukisan yang bersifat abstrak, sementara lantai 2 memuat lukisan dengan corak realis namun memiliki ketegasan.

Galeri III merupakan bangunan berbentuk garis melengkung dengan atap membentuk pelepah daun pisang. Bisa dikatakan, galeri berlantai 3 ini multifungsi, lantai pertama berfungsi sebagai ruang pameran sekaligus lokasi "Sanggar Gajah

Wong" tempat bagi anak-anak untuk mengasah bakat melukis, lantai kedua sebagai ruang perawatan dan perbaikan lukisan, sementara lantai bawah tanah sebagai tempat menyimpan koleksi lukisan.

Tak jauh dari Galeri III, terdapat sebuah menara yang bisa digunakan sebagai tempat melihat pemandangan dan panorama seluruh bagian museum, Sungai Gajahwong hingga hiruk pikuk jalan raya. Turun dan berjalan ke barat dari menara itu, anda bisa melihat rumah berarsitektur unik yang digunakan Affandi sebagai tempat tinggal bersama istri dan anak.

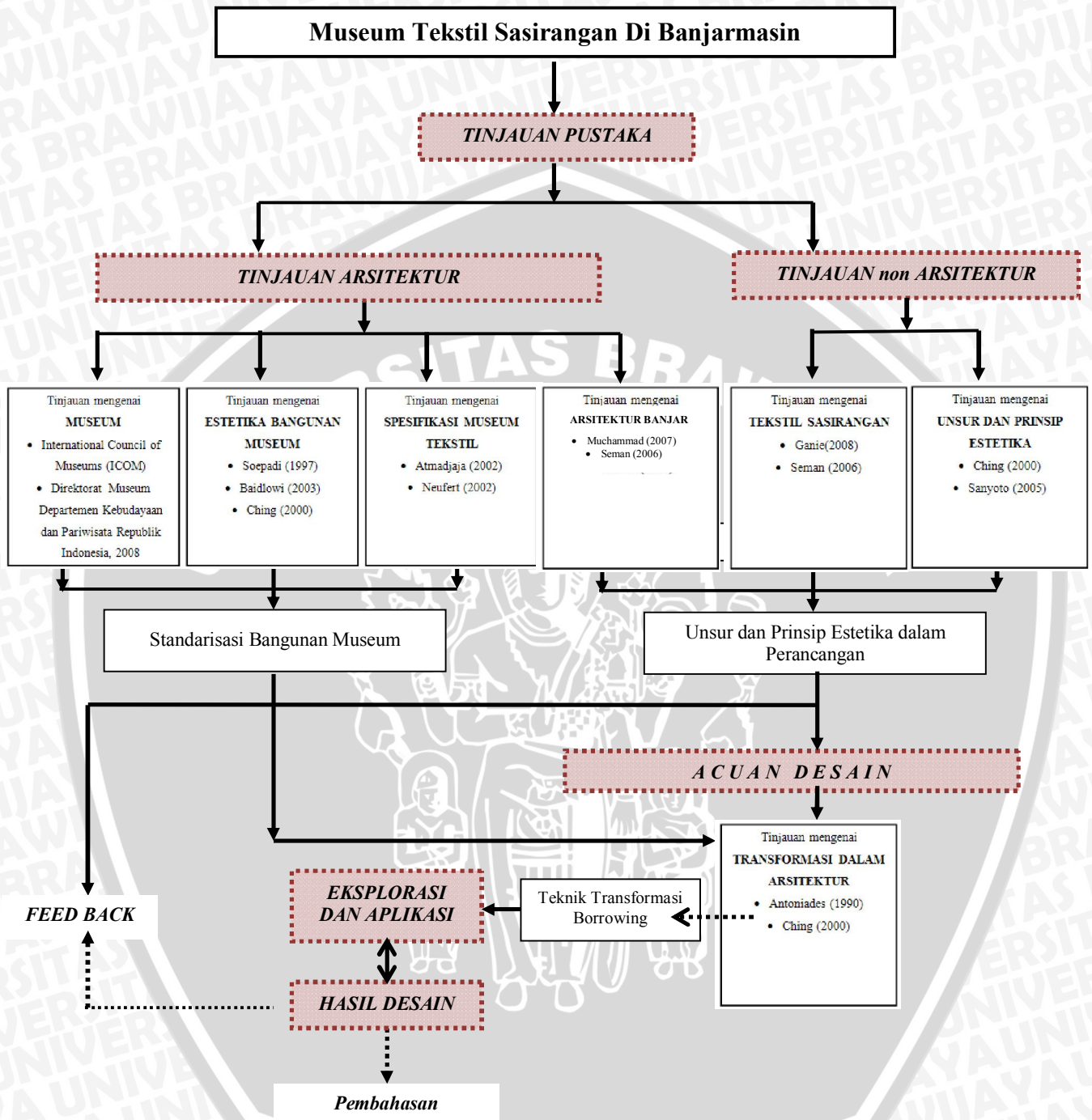
Rumah tersebut dibangun dengan konsep rumah panggung dengan tiang penyangga utama berbahan beton dan tiang lain berbahan kayu. Atap rumah berbahan sirap yang berbentuk pelepah daun pisang dan bangunannya berbentuk lengkung. Lantai bawah rumah ini kini dipakai sebagai lokasi Kafe Loteng, tempat penjualan makanan dan minuman bagi para pengunjung, sementara lantai atas rumah merupakan kamar pribadi Affandi.



Gambar 2.24 Transformasi kesederhanaan pada Museum Affandy
Sumber : Wikipedia.com (2010)

Konsep Museum dan rumah Affandy ini secara keseluruhan merupakan ekspresi dari sifat Affandy sendiri. Kesederhanaan sang maestro ditransformasikan ke dalam bentuk museum dengan atap berbentuk pelepah pisang dengan tiang utama dari beton dan beberapa tiang dari kayu berukir. Komponen bangunan hampir semuanya terbuat dari kayu, dengan atap dari daun palma. Affandi memilih bentuk daun pisang ini karena alasan khusus. Karena dulunya, Affandi menggunakan daun pisang untuk melindungi lukisan basahny dari sinar matahari dan hujan.

2.9 Kerangka Teori



Gambar 2.25 Kerangka Teori
Sumber : Hasil Analisa Pribadi, 2010