

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Memorial Park

##### 2.1.1 Pengertian Memorial Park

Memorial Park terdiri dari kata:

###### A. Memorial

“Sesuatu yang didirikan sebagai peringatan peristiwa bersejarah.” (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

###### B. Park

“Kata benda(noun): taman, ruang terbuka, kebun.” (Kamus Bahasa Inggris – Indonesia).

Definisi Memorial Park (Thesaurus Dictionary):

“*a tract of land used for burials.*”

Definisi Memorial Park (Wikipedia):

“*A memorial park is a park dedicated in memorial.*”

“*A park is a bounded area of land, usually in its natural or seminatural state and set aside for some purpose, usually to do with recreation.*”

“*A memorial is an object which serves as a memory of something, usually a person who has died or an event.*”

##### 2.1.2 Klasifikasi Memorial Park

Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, Memorial Park bisa diklasifikasikan dalam jenis *History Museums*. Berikut beberapa jenis museum diantaranya, yaitu (ICOM):

- a. *Archaeology museums*
- b. *Art museums*
- c. *Biographical museums*
- d. *Children’s museums*
- e. *Encyclopedic museums*
- f. *Historic house museums*

- g. *History museums*
- h. *Living history museums*
- i. *Maritime museums*
- j. *Military and war museums*
- k. *Mobile museums*
- l. *Natural history museums*
- m. *Open air museums*
- n. *Pop up museums*
- o. *Science museums*
- p. *Specialized museums*
- q. *Virtual museums*
- r. *Zoological parks and botanic gardens*

Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi 3, yaitu:

- a. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
- b. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
- c. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

Berdasarkan tingkatan diatas, Perancangan Bali Memorial Park termasuk dalam tingkatan museum regional. Karena benda koleksinya terbatas hanya dalam lingkup daerah regional saja yaitu Provinsi Bali.

## 2.2 Museum Sejarah (*History Museum*)

### 2.2.1 Tugas dan fungsi museum

Tugas Museum:

- a. Diarahkan kepada kegiatan untuk menetapkan agar melalui benda, dokumentasi visual dan bahan-bahan pendukung tambahan lainnya, aspek-aspek kebutuhan, aspek aspek lingkungan hidup/kombinasi diantara keduanya, yang menjadi tugas museum tersebut sehingga mampu menjadi sumber informasi yang baik.

- b. Kegiatan yang berkaitan dengan penyampaian sumber-sumber informasi yang sudah mantap itu kepada pengunjung.

Fungsi Museum:

ICOM menegaskan bahwa fungsi museum ada 9, yaitu:

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

### 2.2.2 Kegiatan museum

1. Kegiatan pendidikan terhadap museum mampu memberikan pengetahuan mengenai koleksi-koleksi yang dipamerkan kepada pengunjung.
2. Kegiatan penelitian dan studi ilmiah akan digunakan sebagai bahan acuan tambahan pengetahuan tentang benda koleksi yang dipamerkan kepada pengunjung.
3. Kegiatan rekreasi museum mampu menjadi sarana wisata berbasis edukasi dengan memamerkan koleksi museum secara menarik, sehingga bisa menjadi daya tarik pengunjung.

### 2.2.3 Penunjang museum

Penunjang yang tersedia pada sebuah museum adalah yang bisa memberikan kemudahan bagi pengunjung yang datang dan juga melengkapi sarana dan prasarana bagi pengunjung museum berupa *cafe, restaurant, bookshop, library, auditorium*. (*Building Type Basics for Museum*).

#### 2.2.4 Prinsip tata pameran dan koleksi

Sebagaimana diungkapkan dalam dalam jurnal terdahulu (Heru Surtriso, 2011:20) prinsip-prinsip umum untuk penataan pameran dan koleksi dalam museum, yaitu:

1. Sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (*story line*)
2. Tersedianya benda museum atau koleksi yang akan memunjang jalannya cerita dalam pameran.
3. Teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran.

#### 2.2.5 Jenis kegiatan museum

Kegiatan pada museum adalah menyimpan koleksi, memamerkan koleksi, memberikan informasi kepada pengunjung, menjadi sarana berwisata dan menjadi tujuan wisatawan mancanegara maupun domestik. Mampu menjadi sarana edukasi berbasis pariwisata. Kegiatan museum antara lain, yaitu (Heru Surtriso, 2011:20):

1. Kegiatan Utama  
Kegiatan pameran, merupakan kegiatan komunikasi visual antara karya (obyek) dengan pengunjung (subyek).
2. Kegiatan Pengunjung  
Kegiatan perpustakaan, merupakan kegiatan pencarian informasi mengenai karya dan pengetahuan tentang karya (obyek) melalui kegiatan baca dan *audiovisual*.
3. Kegiatan Pengelola.  
Kegiatan yang bersifat pengelolaan, kegiatan administrasi, kegiatan ekonomi, dan kegiatan kerumahtanggaan.
4. Kegiatan yang bersifat Konservasi dan Preservasi.  
Kegiatan pengadaan koleksi, perawatan dan perencanaan koleksi, pendokumentasian obyek, perawatan dan perlindungan obyek.

#### 2.2.6 Persyaratan mendirikan museum

Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor KM.33/PL.303/MKP/2004 tentang museum, menetapkan persyaratan sebagai berikut:

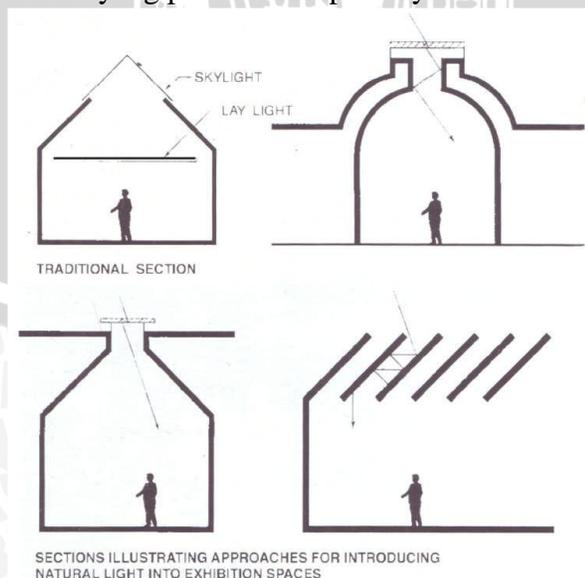
1. Lokasi harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa).
2. Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama.
3. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari.
4. Bangunan museum minimal dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran temporer, auditorium, kantor, laboratorium konservasi, perpustakaan, dan ruang penyimpanan koleksi) serta bangunan penunjang (pos keamanan, toko museum, tiket box, toilet, lobby, dan tempat parkir).
5. Persyaratan koleksi museum antara lain:
  - a. Mempunyai nilai sejarah atau nilai-nilai ilmiah (termasuk nilai estetika).
  - b. Harus diterangkan asal-usulnya secara historis, geografis, dan fungsinya.
  - c. Harus dapat dijadikan monument jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah.
  - d. Dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis.
  - e. Harus dapat dijadikan dokumen, apabila benda itu berbentuk dokumen dan dapat dijadikan bukti bagi penelitian ilmiah.
  - f. Harus merupakan benda yang asli, bukan tiruan.
  - g. Harus merupakan benda yang memiliki nilai keindahan (*master piece*).
  - h. Harus merupakan benda yang unik dan tidak ada duanya.
6. Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian dan sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier, dll.), pengamanan (CCTV, alarm system, dll.), pencahayaan (lampu dan cahaya alami).
7. Museum harus memiliki organisasi dan ketenagaan di museum, yang sekurang-kurangnya terdiri dari kepala museum, bagian administrasi, pengelola koleksi (kurator), bagian perawatan, bagian penyajian, bagian pelayanan masyarakat dan bimbingan edukasi, serta pengelola perpustakaan.
8. Museum harus memiliki sumber dana tetap dalam penyelenggaraan dan pengelolaan museum, agar keberadaan museum tetap berlangsung.

## 2.2.7 Persyaratan pencahayaan museum

Kebutuhan dan sistem pencahayaan akan menyesuaikan fungsi ruang dan jenis display. Kerusakan akibat cahaya bersifat kumulatif dan tak terhindarkan. Energi dari cahaya mempercepat kerusakan. Energi ini dapat menaikkan suhu permukaan benda dan dengan demikian menciptakan iklim-mikro dengan berbagai tingkat kelembaban relatif dan reaktivitas kimia. Pencahayaan dapat menyebabkan koleksi memudar, gelap, dan mempercepat penuaan. Cahaya yang terlihat adalah kombinasi dari berkas cahaya merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Panjang gelombang cahaya ini adalah 400-700 nanometer (nm). Rentang ultraviolet adalah 300-400 nm. Cahaya di kisaran biru hingga akhir dari spektrum ultraviolet memiliki energi lebih dan dapat lebih merusak objek. Karena tidak satupun sinar ultraviolet (UV) atau inframerah (IR) yang boleh mempengaruhi tampilan, keduanya harus dihilangkan sepenuhnya dari area pameran, area penyimpanan koleksi, dan area perawatan. Dua sumber utama sinar UV adalah sinar matahari (pencahayaan alami) dan lampu (pencahayaan buatan).

### a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dapat digunakan sebagai pengaruh besar untuk mendramatisir dan meramaikan desain dari sebuah bangunan. Arsitek menggunakan cahaya alami sebagai elemen pembentuk ruang. Namun pencahayaan alami dapat mengakibatkan kerusakan pada berbagai bahan koleksi, batu, logam, keramik pada umumnya tidak peka terhadap cahaya, tetapi bahan organik lainnya, seperti tekstil, kertas, koleksi ilmu hayati adalah bahan yang peka terhadap cahaya.



*Teknik Pencahayaan Alami*  
*Sumber: Time Saver Standard*

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan lebih baik dari pencahayaan alami supaya tidak merusak, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung UV hingga kurang dari 75 microwatts per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan *Illumination Engineers Society Of North Amerika (Lighting Handbook For General Use)*. Pada area koleksi, tingkat pencahayaan paling dominan di permukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas (seperti hasil print dan foto), tingkat pancahayaan tidak boleh lebih dari 5 *Footcandles (Fc)*.

### 2.2.8 Persyaratan penghawaan museum

Museum sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bisa melalui perletakkan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (*Cross Ventilation*). Sedangkan untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC karena dapat mengatur temperature dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tentunya tergantung oleh bahan objek pameran tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak. ( Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications, hal 34.).

### 2.2.9 Persyaratan temperatur museum

Kondisi tempat yang terlalu kering atau terlalu lembab dapat berpengaruh buruk dan merusak koleksi. Oleh karena itu, beberapa benda koleksi harus diperhitungkan dan dijaga kelembabannya, bahkan perlu juga diperhitungkan intensitas panas yang ditimbulkan dari pencahayaan buatan (*lighting*). Suhu dan kelembaban yang optimum tidak hanya diterapkan pada ruang pamer saja, melainkan juga pada ruang penyimpanan koleksi dan ruang konservasi. ( New Metric Hand Book, Museum and Galleries ).

### 2.2.10 Standar ruang pameran

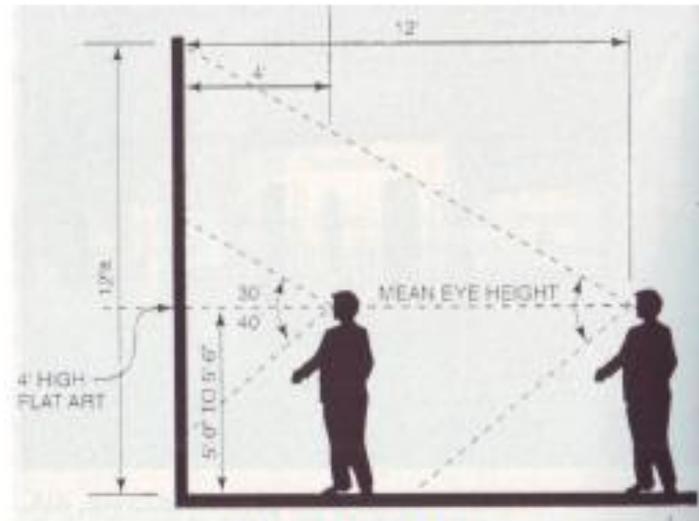
Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain :

- a. Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan.
- b. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari:
  - Sistem menurut kronologis
  - Sistem menurut fungsi
  - Sistem menurut jenis koleksi
  - Sistem menurut bahan koleksi
  - Sistem menurut asal daerah
- c. Memilih metode penyajian agar dapat tercapai maksud berdasarkan tema yang telah dipilih, yaitu:
  - Metode pendekatan estetis
  - Metode pendekatan tematik

### 2.2.8 Standar visual objek pameran

Ruang pameran harus merupakan sebuah lingkungan visual inti dari museum. Bahan permukaan display tidak boleh dapat teridentifikasi (secara pola atau tekstur). Permukaannya harus dapat dengan mudah dicat, sehingga warna dapat diatur menyesuaikan setiap pameran.

Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri museum seni baru, namun museum yang didedikasikan untuk monumen dan sejarah harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel. Namun dimungkinkan untuk lebih tinggi, menyesuaikan kebutuhan ruang, koleksi dan proporsi.



Teknik Eggonomi Paddagan  
Sumber: Time-Save Standard

### 2.3 Klasifikasi Ruang Memorial Park atau Museum Sejarah

Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum memiliki standar klasifikasi ruang yang harus dipenuhi, antara lain:

- a. Ruang Utama
  1. Main hall
  2. Ruang koleksi tetap
  3. Ruang koleksi temporer (ruang galeri)
  4. Kantor pengelola
  5. Ruang perawatan koleksi
  6. Ruang penyimpanan koleksi
  7. Toilet
  8. Tempat parkir
- b. Ruang Penunjang
  1. Loket tiket
  2. Pos keamanan
  3. Toko museum
  4. Café
  5. Auditorium
  6. Perpustakaan

Namun untuk memorial park perlu ditambahkan ruang khusus atau karya monumental atau *sculpture* yang bisa menjadi sebuah penanda (*point of view*) untuk mengenang sebuah sejarah atau tragedi yang dialami.

#### 2.4 Peraturan Bangunan Dan Kawasan Kabupaten Badung Provinsi Bali

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013 tentang RTRW Kabupaten Badung Tahun 2013-2033 mengenai zonasi dan peraturan mendirikan bangunan diatur sebagai berikut:

- a. Kawasan kecamatan kuta Kabupaten Badung merupakan kawasan pariwisata, industri pendukung pariwisata, pendidikan, perdagangan dan jasa internasional, nasional maupun regional, transportasi laut dan udara internasional maupun nasional.
- b. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) setinggi-tingginya 30% (tiga puluh persen).
- c. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) setinggi-tingginya 60% (enam puluh persen).
- d. Sempadan bangunan sekurang-kurangnya 1,5 kali (satu koma lima kali) dari lebar jalan.
- e. Pemanfaatan ruang udara dan pengembangan ketinggian bangunan yang memanfaatkan ruang udara di atas permukaan bumi dibatasi maksimum 15 meter diatas permukaan tanah tempat bangunan didirikan.
- f. Bangunan-bangunan yang ketinggiannya boleh melebihi 15 meter adalah bagian-bagian bangunan umum yang tidak perlu lantai untuk aktivitas manusia yaitu bangunan fasilitas peribadatan seperti *pelelinggih* untuk pura, menara-menara dan kubah masjid dan gereja, pagoda dan yang sejenis. Bangunan khusus yang berkaitan dengan pertahanan keamanan dan keselamatan penerbangan, menara dan antena pemancar pertelekomunikasian dan menara jaringan transmisi tegangan tinggi, monumen dan sebagainya yang mutlak membutuhkan persyaratan ketinggian lebih dari 15 meter. Pembangunannya tetap memperhatikan keserasian terhadap lingkungan sekitarnya serta dikoordinasikan dengan instansi terkait.

## 2.5 Studi Komparasi

Studi ini mengambil objek komparasi beberapa memorial park dan museum tragedi yang memiliki fungsi serta konsep yang hampir serupa dengan tujuan studi yang ingin dicapai. Sehingga dapat dijadikan bahan pendukung bagi penulis dalam proses perancangan.

### 2.5.1 Museum Tsunami Aceh

#### a. Data umum bangunan:

- Lokasi : Banda Aceh
- Arsitek : Ridwan Kamil
- Didirikan : 2008
- Jumlah lantai : 4 lantai
- Luas lantai : 2.500 m<sup>2</sup>
- Ketinggian : 30 meter
- Metode Perancangan : *Tangible Metaphor*  
Simbolisai Perahu



(Sumber: [www.femaledaily.com](http://www.femaledaily.com))

(Download 2 Maret 2016)

#### b. Filosofi ruang

Desain dan pembangunan Museum Tsunami dengan konsep ‘Rumoh Aceh as *Escape Building*’ memiliki beragam filosofi. Pada masing-masing ruangan memiliki filosofi tersendiri yang mendeskripsikan gambaran tentang tsunami sebagai memorial dari bencana besar yang melanda Aceh pada 26 Desember 2004 silam yang menelan korban jiwa dalam jumlah yang cukup besar, mencapai kurang lebih 240.000 jiwa. Ruang filosofi Museum Tsunami Aceh antara lain:

- *Space of Fear* (Lorong Tsunami)  
Keadaan gelap dan suara air melambangkan makna ketika bencana tsunami terjadi.
- *Space of Memory* (Ruang Kenangan)  
Menampilkan foto kejadian dan setelah bencana tsunami.
- *Space of Sorrow* (Ruang Sumur Doa)  
*Memorial Hall* dengan mencantumkan 2000 nama korban bencana tsunami

- *Space of Confuse* (Lorong Cerobong)  
Sirkulasi yang berkelok kelok melambangkan makna masyarakat Aceh yang kebingungan mencari sanak saudara, keputusan setelah bencana dan hilangnya harapan dan semangat menjalani hidup selanjutnya.
- *Space of Hope* (Jembatan Harapan)  
Menampilkan 54 bendera negara yang membantu masyarakat Aceh pasca tsunami. Yang melambangkan harapan baru untuk membangun Aceh kembali.

## 2.5.2 911 Memorial Park

### a. Data umum bangunan:

- Lokasi : New York, US
- Arsitek : Michael Arad of Handel Architects  
Peter Walker Partners  
Davis Brody Bond  
Snohetta
- Didirikan : 2011
- Jumlah lantai : 3 lantai
- Luas lantai : 10.000 m<sup>2</sup>
- Ketinggian : 23 meter
- Metode Perancangan : *Tangible Metaphor*  
Simbolisasi makam atau kuburan



(Sumber: [www.prweb.com](http://www.prweb.com))

(Download 2 Maret 2016)

### b. Filosofi ruang

Desain dan bangunan dirancang tepat ditempat kejadian dua menara kembar World Trade Center, New York, USA atau yang biasa disebut *Ground Zero*. Tragedi WTC pada tanggal 11 September 2001 yang menewaskan 3.000 jiwa. Memorial park dibangun tepat di lokasi 2 menara dengan kolam raksasa yang mencantumkan semua nama korban. Menghadirkan air terjun kecil di sekeliling dinding kolam yang bermakna duka dan tangisan serta doa bagi semua korban. Kolam kenangan tersebut merupakan simbolisasi dari makam dimana korban tewas tepat berada di lokasi menara. Museum terletak di antara dua kolam. Menampilkan koleksi benda-benda yang hancur saat

bencana. Menampilkan kisah dan semangat keluarga korban setelah bencana dan menampilkan foto sebelum dan sesudah bencana terjadi. Setiap tahun pada tanggal 11 september, 911 memorial park di penuh karangan bunga dari semua orang bukan hanya keluarga korban untuk mengenang tragedi terorisme yang menghebohkan dunia saat itu.

### 2.5.3 Jewish Museum Berlin

#### a. Data umum bangunan:

- Lokasi : Berlin, Jerman
- Arsitek : Daniel Libeskind
- Didirikan : 2001
- Jumlah lantai : 3 lantai
- Luas lantai : 15.000 m<sup>2</sup>
- Ketinggian : 24 meter
- Metode Perancangan : *Intangible Metaphor*



(Sumber: [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com))

(Download 4 Maret 2016)

Metafora ditampilkan dalam makna ruang yang berbeda

#### b. Filosofi ruang

Jewish museum merupakan salah satu museum yahudi terbesar di eropa. Museum ini dibuka pada tahun 2001 dan merupakan salah satu museum yang paling sering dikunjungi di Berlin (hampir 720.000 pengunjung pada tahun 2012. Daniel Libeskind menggunakan metode *intangible methapor* dalam menciptakan pengalaman ruang yang berbeda-beda di dalam museum. Mengisahkan penderitaan kaum Yahudi yang hidup di Berlin saat rezim nazi. Salah satu contoh ruang di dalam museum yaitu terdapat ruang kosong, sempit dan buntu yang menggambarkan penderitaan kaum Yahudi karena diskriminasi. Terdapat pula ruang gelap dengan hanya sedikit cahaya yang masuk, ruang ini melambangkan secercah harapan bagi kaum Yahudi ditengah penderitaan diskriminasi. Ada pula koridor panjang di penuh 10.000 wajah besi dengan ekspresi kesedihan dan kehancuran kaum Yahudi. Pada akhir cerita perjalanan di museum ini Libeskind menghadirkan 49 pilar beton tinggi di ruang terbuka agar pengunjung merasa tersesat, melambangkan kebingungan dan hilangnya harapan kaum Yahudi pada saat itu.

## 2.5.4 Kesimpulan Komparasi

Museum Tsunami	911 Memorial Park	Jewish Museum
		
Arsitek: Ridwan Kamil	Arsitek: Michael Arad of Handel Architects	Arsitek: Daniel Libeskind
4 Lantai	3 Lantai	3 Lantai
<i>On ground</i>	<i>On ground and Underground</i>	<i>On ground and Underground</i>
Luas: 2.500 m <sup>2</sup>	Luas: 10.000 m <sup>2</sup>	Luas: 15.000 m <sup>2</sup>
Gaya Kontemporer	Gaya Modern	Gaya Modern
<i>Design Method:</i> <i>Tangible Metaphor</i>	<i>Design Method:</i> <i>Tangible Metaphor</i>	<i>Design Method:</i> <i>Intangible Metaphor</i>

Ketiga museum merupakan jenis museum sejarah dengan menghadirkan kisah tragedi di masa lalu lewat koleksi dan pengalaman ruang yang diciptakan, sehingga mampu menjadi ruang memori untuk mengenang sejarah. Ketiga museum juga merupakan *landmark* dari kota masing-masing. Dari kesimpulan diatas, mayoritas museum menggunakan gaya arsitektur modern dengan jumlah lantai kurang lebih 3 lantai dan luas yang menyesuaikan kebutuhan ruang. Di Indonesia belum ada museum yang mengaplikasikan ruang *underground*, sehingga contoh museum di luar negeri bisa menjadi acuan baru dalam penerapan desain museum di Indonesia. Mayoritas metode desain yang digunakan dari kesimpulan diatas adalah *tangible metaphor*, dimana museum memetaforakan bentuk atau benda nyata yang di aplikasikan dalam bentuk luar museum. Sehingga museum mampu menjadi *landmark* bagi kota dan kawasan.

## 2.6 Kerangka Teori

