

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Museum

Pada tinjauan museum, pertama akan menjelaskan definisi museum dan sekilas sejarah berkaitan dengan perjalanan museum dari masa ke masa dan bagaimana kondisi permuseuman di Indonesia sendiri. Dengan memahami museum secara dasar, kemudian dibutuhkan arahan atau acuan untuk pengembangan museum selanjutnya. Dengan berpegang pada arahan atau acuan pengembangan museum, diharapkan hasil akhir akan sesuai dengan kebutuhan museum pada saat ini. Selain memerlukan arahan atau acuan pengembangan museum, jauh lebih fundamental untuk memahami persyaratan dasar perancangan museum agar hasil akhir akan memenuhi dasar-dasar perancangan museum atau memenuhi acuan teknis dasar bangunan dan permuseuman.

2.1.1 Definisi Museum

Secara etimologis, museum berasal dari kata Yunani, *mouseion*, yang sebenarnya merujuk kepada nama kuil untuk sembilan Dewi Muses, anak-anak Dewa Zeus yang melambangkan ilmu dan kesenian. Dalam perkembangannya *mouseion* menjadi tempat kerja ahli-ahli pikir zaman Yunani kuno, seperti *Pythagoras* dan *Plato*. Mereka menganggap *mouseion* adalah tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat, sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian. Dengan kata lain tempat pembaktian diri terhadap ke sembilan Dewi Muses tadi.

ICOM atau International Council of Museums memiliki definisi terhadap kata museum. Menurut ICOM, museum merupakan sebuah lembaga yang tidak mencari keuntungan, bersifat tetap, terbuka untuk umum, melayani masyarakat serta perkembangannya, lalu memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi riset, dan rekreasi. Lain halnya dengan pengertian atau definisi dari Peraturan Pemerintah. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa museum merupakan sebuah lembaga tempat untuk menyimpan, melakukan perawatan dan pengamanan, serta adanya pemanfaatan terhadap benda bukti hasil budaya manusia dan alam beserta lingkungannya untuk menunjang usaha perlindungan dan pelestarian terhadap kekayaan budaya bangsa.

Dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dunia khususnya arsitektur, berubah-kembang pula fungsi museum sesuai dengan kebutuhan dan fasilitasnya. Di negara-negara Maju (Eropa-Amerika) museum telah berkembang sedemikian pesat, baik dari segi

fungsi, fasilitas dan tujuannya terutama dalam bidang edukasi. Akan tetapi hal ini masih belum berlaku di Negara-negara berkembang seperti Indonesia. Anne Putri Yusiani dalam makalahnya 2010 menyatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang belum melihat museum sebagai sebuah aset. Peran dan fungsi museum di Indonesia masih belum jelas dan belum memiliki kepentingan. Sementara di bagian dunia lain museum dianggap sebagai pilar masyarakat yang berpartisipasi aktif dalam mempertahankan kondisi masyarakat yang sehat, museum di Indonesia hanya sebagai penjaga warisan budaya dan simbol negara modern. Museum di Indonesia memiliki potensi besar dalam memberikan ilmu pengetahuan bagi masyarakat dan sebenarnya bisa menjadi bagian dari area edukatif untuk pembelajaran formal, maupun informal.

Di sisi lain, peran museum sebagai representasi identitas budaya juga belum teraplikasikan di museum-museum Indonesia, ini tidak lepas dari profil Indonesia sebagai negara bekas jajahan (poskolonial). Seperti yang dijelaskan oleh Stuart Hall dalam Yusiani 2010, identitas tidak bersifat pasti melainkan sebuah proses yang tidak akan berhenti dan selalu terbentuk di dalam representasi. Maka dia menyatakan lebih lanjut bahwa terdapat dua cara dalam mendefinisikan sebuah identitas budaya. Pertama adalah sebagai jati diri kolektif yang serupa dimana sekelompok orang berbagi sejarah dan leluhur yang sama. Kedua adalah sebagai sebuah perbedaan signifikan yang mengacu pada alur sejarah, budaya dan kekuasaan. Berdasarkan sudut pandang yang kedua, dapatlah dimengerti bahwa pengalaman kolonial secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana negara-negara poskolonial ini membentuk dan melihat identitas budaya mereka. Para kolonialis dengan rezim representasi mereka menciptakan penduduk asli sebagai sesuatu yang berbeda di dalam kerangka pengetahuan Barat. Maka para kolonialis memiliki kekuasaan untuk membuat penduduk asli melihat dan mengalami diri mereka sebagai 'yang lain' (other).

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa Museum di Indonesia perlu merekontekstualisasikan definisi museumnya dengan memasukkan paradigma-paradigma baru sesuai dengan kebutuhan dan identitas budayanya dalam menghadapi era globalisasi ini. Corinne A. Kratz dan Ivan Karp dalam Yusiani 2010 menyatakan adanya 'budaya museum' dan mengajukan bahwa setiap museum seharusnya memiliki 'idiom lokal'. Pemikiran tersebut didasarkan pada beberapa hal, seperti memperhatikan audience dan unsur lokal, pemahaman terhadap identitas dan pengenalan pasar bebas. 'Idiom lokal' perlu dibangun agar komunitas dan lingkungan sekitarnya mendapatkan manfaat perbaikan dari keberadaan museum. Seperti yang diajukan oleh Molly Harrison dalam Yusiani 2010, museum di negara-negara berkembang seharusnya bisa menjadi lambang kebanggaan

nasional, menjadi pusat penelitian bagi identitas masyarakat, dan sebuah bank data warisan budaya dan sebagai sarana pertahanan preservasi warisan budaya.

2.1.2 Arahan Pengembangan Museum

Dalam perancangan Museum Batik Yogyakarta, agar nantinya hasil perancangan dapat dapat sesuai atau mampu menjawab permasalahan dengan tepat, salah satu poin penting yang harus dicapai adalah dengan adanya landasan atau arah perancangan museum, sehingga museum yang akan terbangun mampu memenuhi kriteria-kriteria dasar dalam menjawab permasalahan museum dewasa ini khususnya di Indonesia. Terdapat dua arahan dalam perancangan museum ini, yang pertama adalah arahan perancangan dan pengembangan museum skala nasional yang dihasilkan melalui Forum Gerakan Nasional Cinta Museum. Yang kedua adalah arahan pengembangan museum modern yang digagas dengan tajuk *7 New Trends in Museum Design*. Berikut hasil tinjauan dari dua arahan yang akan digunakan seperti pada penjabaran berikut.

A. Forum Gerakan Nasional Cinta Museum

Memperhatikan dalam paparan dan diskusi pertemuan nasional museum se-indonesia di Mataram, Nusa Tenggara Barat, tanggal 29 Maret sampai dengan 1 April 2010, ada beberapa hal keputusan dalam rangka upaya pengembangan dan revitalisasi museum di Indonesia, antara lain:

1. Mendukung Revitalisasi Museum Indonesia

Revitalisasi museum adalah upaya mewujudkan kesadaran untuk menempatkan kembali makna museum dalam mencapai 3 (tiga) pilar kebijakan permuseuman Indonesia, antara lain:

- a. Mencerdaskan bangsa
- b. Memperteguh kepribadian bangsa
- c. Memperkokoh ketahanan nasional dan wawasan nusantara

Bidang-bidang revitalisasi museum meliputi:

- a. Fisik
- b. Manajemen
- c. Program
- d. Jejaring
- e. Pencitraan
- f. Kebijakan

2. Hasil Rumusan Pertemuan Nasional Museum Se-Indonesia 2010

a. Revitalisasi museum dalam aspek fisik

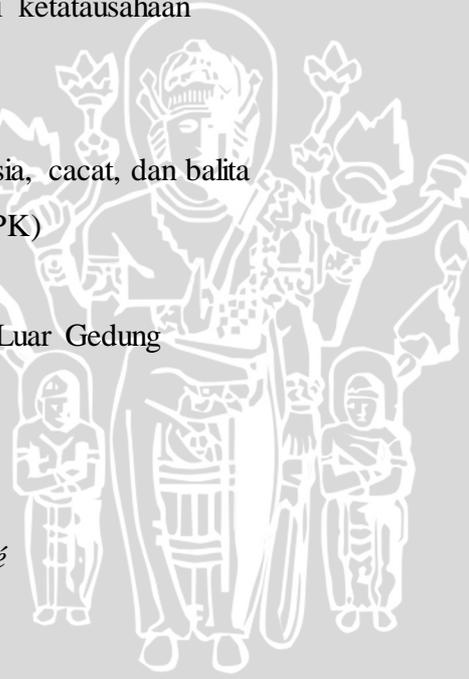
Membangun museum baru perlu mempersiapkan perencanaan dan memenuhi persyaratan-persyaratan, seperti:

- 1) Masterplan – Roadmap – studi kelayakan
- 2) Pengadaan/pembebasan tanah/status tanah/IMB
- 3) Rencana Anggaran Biaya
- 4) Persyaratan lainnya sesuai dengan Kepmen PM. 45/2009 Bab III, Pasal 7 ayat (4)

b. Revitalisasi museum dalam aspek fasilitas

Museum modern perlu memiliki beberapa fasilitas, antara lain:

- 1) Fasilitas utama, terdiri dari:
 - a) Ruang pameran tetap dan temporer
 - b) Ruang administrasi ketatausahaan
 - c) Auditorium
 - d) Toilet
 - e) Fasilitas untuk lansia, cacat, dan balita
 - f) Ruang Medis (PPPK)
 - g) Website/internet
- 2) Fasilitas Pendukung Luar Gedung
 - a) Parkir
 - b) Taman
 - c) Perpustakaan
 - d) *Souvenir shop/café*
 - e) Pos satpam
 - f) Panggung terbuka
 - g) Genset
 - h) Drainase/pompa/PAM
 - i) Rumah Dinas
 - j) *Guest house*
 - k) Kendaraan operasional
 - l) Sarana ibadah
 - m) Pagar pengaman
- 3) Fasilitas Pendukung dalam Gedung
 - a) Ruang *control security*



- b) Peringatan dini darurat
 - c) *Emergency exit door*
 - d) *Locker room*
 - e) CCTV
 - f) Pengatur suhu/AC
 - g) Alat komunikasi (HT, *airphone*, *sound system*)
 - h) *Hotspot*
- c. Revitalisasi museum dalam aspek manajemen, seperti:
- 1) Manajemen SDM, dengan SOP:
 - a) SDM, kualitas, kuantitas, standar kompetensi
 - b) Rekrutmen
 - c) Tunjangan jabatan fungsional (rumenerasi berbasis kinerja)
 - d) Penerapan *reward*
 - 2) Manajemen koleksi, dengan SOP:
 - a) Pengadaan koleksi (beli, hibah, pinjaman, barter)
 - b) Registrasi, inventarisasi, dokumentasi *database*, katalogisasi
 - c) Perawatan (konservasi/preservasi, restorasi)
 - d) Pengamanan dan *storage*
 - e) Penelitian dan pengkajian
 - f) Preparasi, penyajian, dan *labeling*
 - 3) Manajemen pelayanan, dengan SOP:
 - a) *Technical guide*
 - b) Program layanan publik
 - c) Pelayanan informasi (booklet, leaflet, dll)
 - d) Pelayanan khusus
 - e) Penyandang cacat, lansia
 - f) Tamu negara
 - 4) Manajemen keuangan, dengan SOP:
 - a) Sumber dana (APBN, APBD, PNBPN, donatur, dll)
 - b) Penyusunan perencanaan anggaran (Renstra, Renja, RAB, dll)
 - c) Pembuatan laporan dan evaluasi
 - 5) Manajemen Marketing, dengan SOP:
 - a) Publikasi (brosur, leaflet, buku, baliho, RRI/TV)
 - b) Destinasi wisata

- c) Promosi program-program museum
- 6) Manajemen Program
 - a) Survei minat pengunjung (research)
 - b) Membuat program teknis
 - c) Menyusun program sesuai kebutuhan museum dan pengunjung
- d. Revitalisasi museum dalam aspek kebijakan, meliputi:
 - 1) Kelembagaan, terdiri dari:
 - a) Nomenklatur: status organisasi dan kelembagaan belum sama
 - b) Status kelembagaan museum pemerintah dan swasta ditingkatkan menjadi SKPD
 - 2) Regulasi
 - a) Perlu penetapan BCB dan bangunan museum yang menjadi BCB
 - b) Perlu penetapan standarisasi dan akreditasi museum
 - c) Perlu penetapan kompensasi pajak terhadap penghasilan museum
 - d) Juklak-juknis pendirian museum
 - e) NSPK Museum diselaraskan dengan ketentuan internasional
 - f) Perlu sosialisasi standar dan akreditasi museum terhadap pemangku kebijakan
 - 3) Kerjasama
 - a) Antarinstansi
 - b) Swasta
 - c) Luar negeri
 - 4) SDM
 - a) Rekrutmen tenaga permuseuman disesuaikan dengan minat dan keahlian
 - b) Struktur organisasi museum terdiri dari struktural dan fungsional
 - c) Peningkatan SDM permuseuman, pemerintah dan swasta harus jelas
 - 5) Dana
 - a) Sumber dana pengelolaan museum APBN dan APBD dan sumber lainnya harus memadai

B. 7 New Trends in Museum Design

Museum modern telah banyak berkembang dan mengalami perubahan fungsional dari museum tradisionalnya dimana museum tradisional hanya sebagai tempat pemajangan barang rongsokan. Banyaknya forum kerjasama pembahasan strategi pemecahan

pengembangan museum modern, dalam artikelnya *7 New Trends in Museum Design*, Larry Flynn tahun 2002 (dalam Eka Swadiansa, 2008) mengkategorikan perancangan museum modern dalam 7 kaidah, yaitu:

1. *Museum Structure as Artwork and Attractoor*, atau bangunan museum sebagai skulptur penanda.
2. *Great Emphasis on Retail Space and Restourants*, atau banyaknya penekanan pada fungsi-fungsi komersial seperti tempat penjualan souvenir dan restoran.
3. *Grand Halls for Hosting Events*, atau hall dengan ukuran super besar sebagai ruang serbaguna.
4. *Flexble Gallery Space for Travelling Exhibits*, atau penggunaan open plan untuk memudahkan event pameran temporer.
5. *More Outdoor Art and Landseping*, atau lebih banyak memanfaatkan ruang terbuka dan penataan artistiknnya.
6. *Hardwiring for Technology*, atau penggunaan teknologi mutakhir untuk memfasilitasi berbagai fungsi publik termasuk diluar fungsi pameran.
7. *Parking as a top Priority*, atau penyediaan lahan parkir yang memadai sebagai salah satu bentuk pelayanan publik utama.

Penjelasan tiap poin dari arahan atau kaidah perancangan tersebut diperjelas tiap poinnya seperti dibawah ini:

1. *Museum as Artwork and Attractor*

Tren ini dimulai sejak kehadiran Museum Bilbao, museum-museum yang bermunculan berlomba-lomba untuk menarik perhatian dengan bentukan arsitektural ikonik. Nama-nama seperti Rem Koolhaas, Daniel Libeskind, Santiago Calatrava, Zaha Hadid, dan *starchitect* lainnya “dipakai” untuk merancang baru atau menambah gedung museum yang ada. Bangunan museum dibuat semenarik mungkin. (Childers dalam Flynn, 2002) menyebutkan bahwa ketika acara pembukaan sebuah museum, pengunjung mungkin lebih tertarik melihat tampilan bangunan museum tersebut daripada koleksi didalamnya.

2. *Greater emphasis on the two R's*

Dua „R” yang dimaksud disini adalah *Restaurants* dan *retail*. Seiring dengan bertambahnya pengunjung, kebutuhan akan fasilitas penunjang sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, *restaurant* dan *retail* mempunyai porsi ruang yang cukup besar dan didesain sedemikian rupa untuk menarik banyak pengunjung.

3. *Great hall as event venue*

Memiliki *hall* yang cukup luas mutlak dibutuhkan museum di era sekarang. *Hall* yang luas dapat disewakan untuk acara-acara tertentu seperti *ceremony* maupun pameran yang bersifat temporer sehingga mampu membuat museum semakin atraktif.

4. *Flexible gallery space*

Ruang galeri yang fleksibel mutlak dibutuhkan sejak koleksi museum modern saat ini lebih banyak yang bersifat tidak permanen. Penggunaan ruang bebas kolom, dinding partisi dan dinding yang bisa dipindah-pindah salah satu solusinya.

5. *More outdoor art and landscaping*

Seiring dengan banyaknya museum yang bersifat sebagai *landmark* sebuah kota, hal ini membuat museum menjadi area publik yang cukup berpengaruh terhadap desain dan citra sebuah kota. Oleh karena itu, *Sculpture* hingga pertunjukan seni, beralih keluar ruangan. *Sculpture* dan tatanan lansekap menjadi elemen kunci yang diprogram pada museum baru.

6. *Hardwiring of technology.*

Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat museum yang ada saat ini banyak menggunakan teknologi canggih seperti digital artworks, digital education, digital mediacenter dan lain sebagainya.

7. *Parking still a top priority*

Seiring dengan banyaknya kunjungan museum, lahan parkir yang luas menjadi salah satu prioritas dalam perancangan museum.

2.1.3 Persyaratan Perancangan Museum

Untuk mempermudah dalam menentukan program ruang pada museum batik Yogyakarta, Persyaratan perancangan museum dibagi menjadi dua bahasan, yaitu persyaratan umum dan persyaratan khusus. Untuk persyaratan umum, penulis mengacu pada persyaratan museum di Indonesia. Sedangkan untuk persyaratan khusus diambil dari berbagai sumber yang terkait dengan perancangan museum, seperti *Museum Buildings* karya Laurence Vall Coleman.

A. Persyaratan Umum

Adapun persyaratan umum berdirinya sebuah museum yang dapat dijadikan acuan dalam pemrograman adalah:

1. Lokasi

Lokasi museum harus strategis dan sehat (tidak terpolusi, bukan daerah yang berlumpur/tanah rawa). Lokasi yang dipilih dalam perancangan museum batik ini

berada di Kawasan Ullen Sentalu. Lokasi tersebut sangat strategis karena terletak di kawasan wisata Kaliurang. Penjelasan lebih rinci dijelaskan lebih lanjut berikutnya.

2. Bangunan Museum

Bangunan museum atau massa bangunan museum sedikitnya dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok massa bangunan, yaitu bangunan utama yang sedikitnya berisi ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, auditorium, laboratorium konservasi, perpustakaan, ruang preparasi, dan ruang penyimpanan koleksi serta bangunan penunjang yang terdapat di dalamnya sedikitnya terdapat ruang keamanan, retail, tiket box, dan toilet. Kebutuhan ruang yang akan deprogram nantinya akan mengacu atau berpegang pada persyaratan tersebut dengan penyesuaian sesuai dengan keperluan.

3. Koleksi

Koleksi menjadi syarat dasar dan merupakan inti dari museum. Dalam hal ini museum batik maka batik menjadi inti dari museum ini. Maka koleksi yang ada pada museum harus:

- a. memiliki nilai historis atau nilai sejarah dan nilai ilmiah termasuk nilai estetika jika memiliki.
- b. perlu memiliki keterangan asal-usul atau sejarahnya secara historis, fungsi, dan geografis.
- c. dapat dijadikan monument jika benda koleksi berupa bangunan yang terkandung nilai sejarah di dalamnya.
- d. dapat dilakukan identifikasi terkait bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal menurut historis dan geografis, genus, atau periodenya.
- e. dapat dijadikan dokumen jika benda koleksi berbentuk dokumen dan mampu menjadi bukti bagi penelitian ilmiah.
- f. merupakan benda asli bukan tiruan atau imitasi.
- g. merupakan benda masterpiece
- h. merupakan benda unik atau hanya satu-satunya.

4. Fasilitas

Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum yang menunjang kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi seperti AC dan *dehumidifier*, pengamanan seperti CCTV dan *alarm system*, lampu, dan label.

5. Struktur Organisasi

Museum perlu memiliki organisasi kepengurusan dalam fungsinya untuk menjalankan kegiatan permuseuman. Organisasi kepengurusan museum sedikitnya terdiri dari kepala museum, bagian administrasi atau tata usaha, bagian pengelola koleksi atau kuratorial, bagian perawatan atau konservasi, bagian penyajian atau preparasi, bagian humas, serta bagian kepengelolaan perpustakaan. Adapun struktur organisasi yang umum dimiliki oleh sebuah museum, antara lain:

- a. Kepala Museum, memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi museum
- b. Kepala Bagian Tata Usaha, memimpin penyelenggaraan urusan tata usaha, urusan rumah tangga dan ketertiban museum.
- c. Kepala bagian kuratorial, memimpin penyelenggaraan pengumpulan, penelitian dan pembinaan koleksi.
- d. Kepala bagian konservasi dan preparasi, memimpin penyelenggaraan *konservasi*, *restorasi* dan *reproduksi* koleksi serta *preparasi* tata pameran.
- e. Kepala Bagian Bimbingan dan Publikasi, memimpin penyelenggaraan kegiatan bimbingan dengan metode *edukatif kultural* dalam rangka menanamkan daya apresiasi, penghayatan nilai warisan budaya dan ilmu pengetahuan, serta menyelenggarakan *publikasi* tentang koleksi museum.
- f. Kepala Bagian Registrasi dan Dokumentasi, memimpin penyelenggaraan registrasi dan dokumentasi seluruh koleksi.
- g. Perpustakaan, menyelenggarakan perpustakaan, dan menyimpan hasil penelitian dan penerbitan museum.

B. Persyaratan Khusus

Pada bahasan ini terdapat tujuh persyaratan yang dibahas mulai dari sirkulasi di dalam museum hingga *vitrine*.

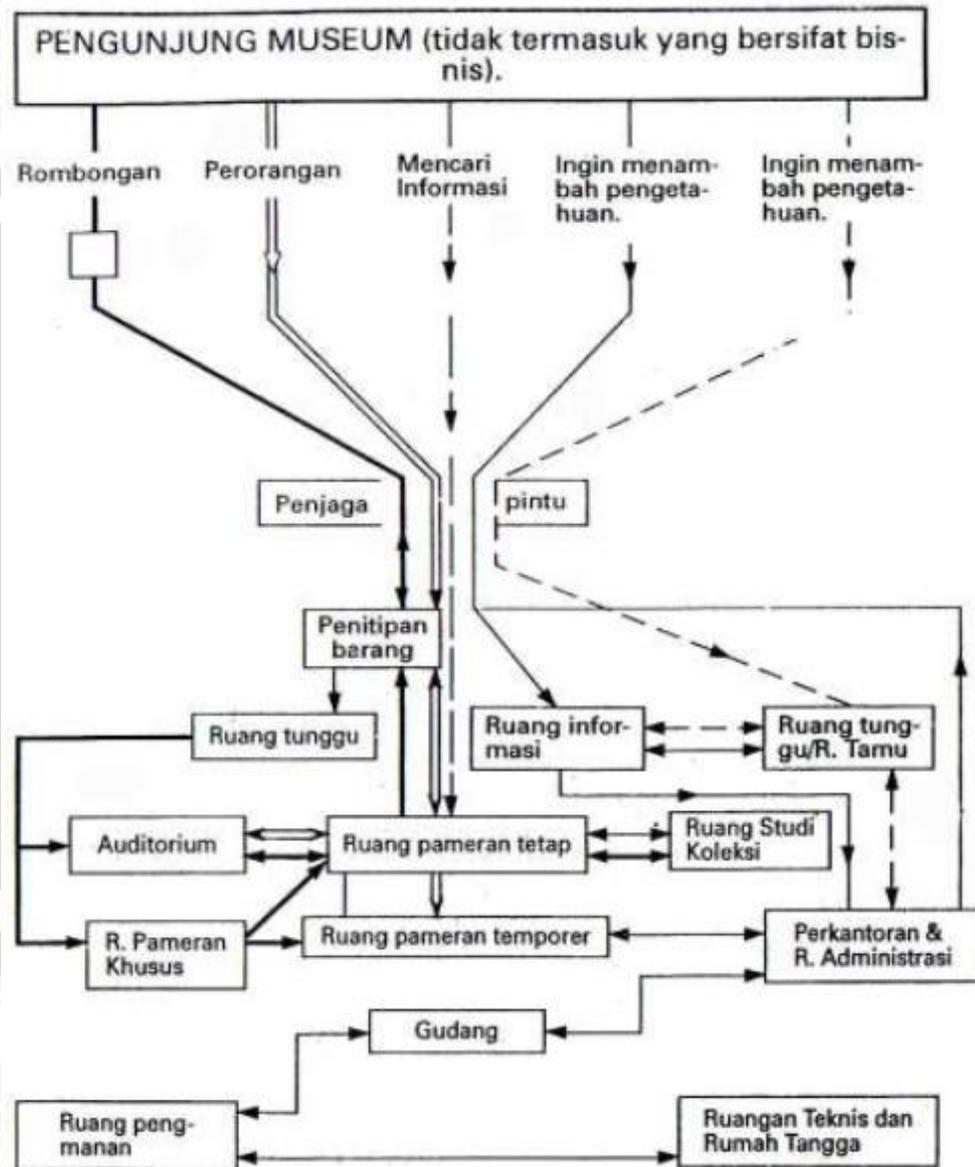
1. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan faktor utama berhasil tidaknya rancangan sebuah museum. Tiga hal yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi dan interior ruang pameran yaitu pencapaian, hubungan ruang, dan bentuk ruang sirkulasi. Pencapaian (Ching, 2000) dapat secara langsung, tersamar, maupun berputar. Bentuk sirkulasi lebih utama pada interior bangunan yang mampu mawadahi gerak pengunjung ketika berkeliling dalam museum, berhenti sementara, beristirahat, atau menikmati suatu bagian pada bangunan yang dianggap pengunjung menarik. Sirkulasi ini biasanya tercipta sesuai dengan bentuk *layout* bangunan. Perencanaan sebuah jalur sirkulasi yang nyaman bagi pengunjung dalam menikmati koleksi yang dipamerkan sangat diperlukan untuk

memberikan kenyamanan dan memberi kesan yang menarik sekaligus komunikatif. Berikut ini skema sirkulasi pengunjung serta skema sirkulasi koleksi didalam gedung museum.

a. Skema Arus dan Sirkulasi Pengunjung di Dalam Museum

Berikut adalah Alur dan sirkulasi pengunjung di dalam museum berdasarkan pedoman pendirian museum yang dikeluarkan oleh Direktorat Permuseuman.

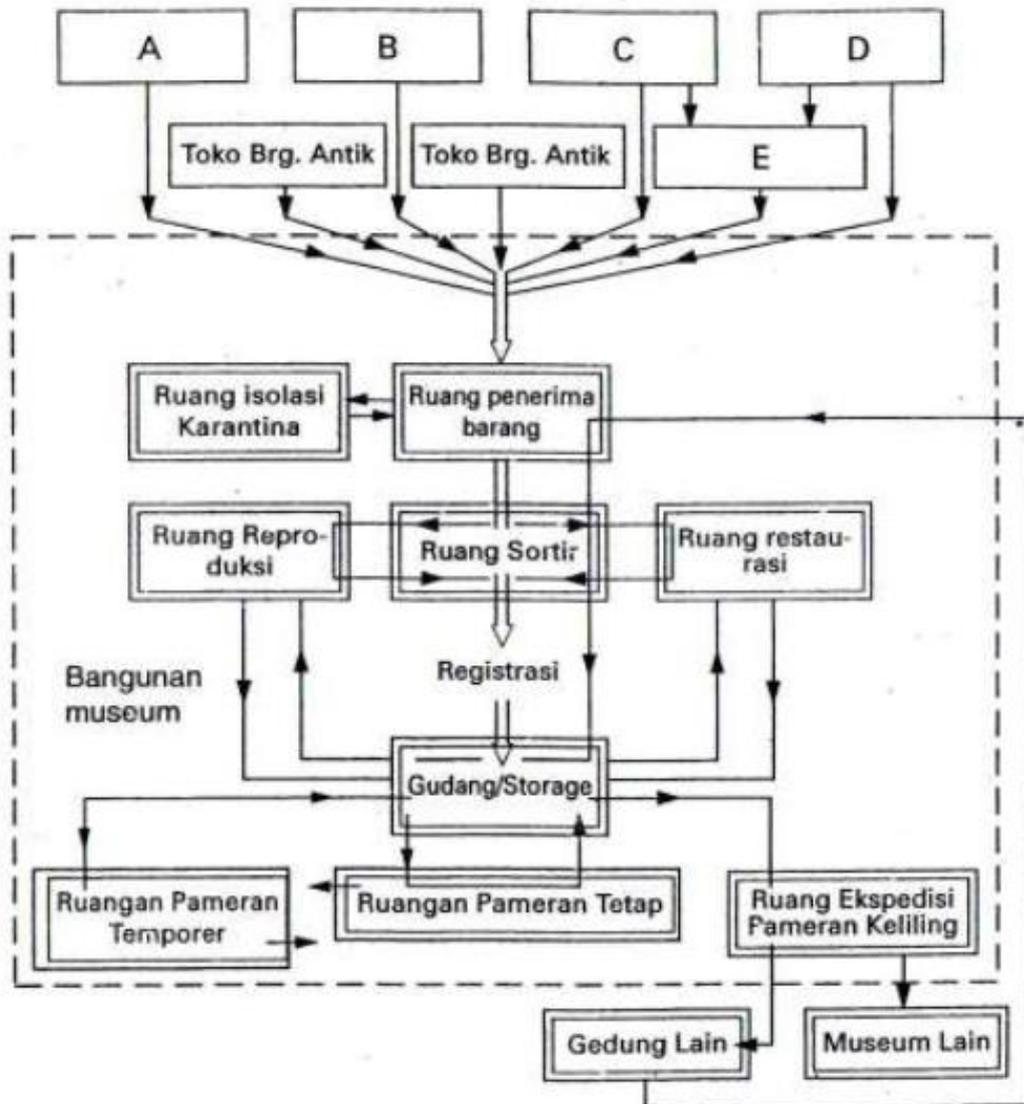


Gambar 2.1 Alur Pengunjung Museum

Sumber: "Kecil tapi indah" Pedoman Pendirian Museum, 2000

b. Skema Arus dan Sirkulasi Koleksi di Dalam Gedung Museum

Berikut adalah alur sirkulasi koleksi di dalam gedung museum berdasarkan pedoman pendirian museum yang dikeluarkan oleh Direktorat Permuseuman.



A, B, C, D, DAN E : DAERAH DAN TEMPAT DIMANA KOLEKSI DIADAKAN ATAU ASAL DIMANA KOLEKSI DIPEROLEH

Gambar 2.2 Skema dan Arus Sirkulasi Koleksi Dalam Museum

Sumber: "Kecil tapi indah" Pedoman Pendirian Museum, 2000

2. Fleksibilitas Ruang Pamer

Perkembangan materi pameran dari waktu ke waktu menuntut adanya ruang pamer yang dapat mengantisipasi hal itu. Khusus untuk ruang pamer, selain karena adanya

perkembangan materi pameran, tuntutan fleksibilitas ruang juga dikarenakan tuntutan perbaruan tata pameran dan koleksi yang dipamerkan sekurang-kurangnya setiap lima tahun. Hal ini untuk mengantisipasi kebosanan pengunjung, menggairahkan kegiatan pameran, dan juga untuk mengikuti perkembangan jaman. Menurut Feireiss (1998), untuk mengantisipasi hal-hal di atas, ada beberapa cara yang dapat dilakukan, yaitu antara lain:

- a. Perkembangan materi diantisipasi dengan sistem rotasi koleksi dari ruang pameran ke ruang penyimpanan secara rutin.
 - b. Perubahan materi pameran, menyebabkan perubahan tata pameran. Untuk itu perabot yang digunakan sebagai penunjang perlu dipilih yang praktis, mudah dibongkar dan dipasang, serta fleksibel untuk diletakkan pada tempat-tempat yang berbeda.
 - c. Pemakaian sekat pembatas yang tidak permanen, sehingga mudah untuk diubah sewaktu-waktu.
3. Sarana Tempat Koleksi

Dalam perancangan museum juga perlu memperhatikan sistem penyajian koleksi. Dalam penyajian koleksi, terdapat tiga komponen pokok yang saling terkait, yaitu:

a. Pengunjung

Agar penyajian koleksi dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung, ada tiga hal yang dapat menjadi pertimbangan, yaitu

1) Kejelasan secara visual

Dalam hal ini, pengunjung harus dibantu dengan sistem pencahayaan dalam ruang sehingga koleksi-koleksi dapat terlihat dengan jelas.

2) Kejelasan secara informasi

Dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan cara label dan tulisan.

b. Kenyamanan Gerak Sirkulasi

Gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting. Artinya, karena diharapkan dengan kenyamanan gerak tersebut mereka tidak merasakan kebosanan.

c. Suasana

Suasana yang tidak membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam pameran.

4. Tempat Display

Penempatan *display* tergantung pada tata ruang, jenis objek dan penerangannya sehingga dalam penampilan tampak harmonis dan artistic juga mudah dilihat oleh pengunjung. Untuk *display* dalam ruang museum perlu kiranya pengelompokan masing-masing jenis bahan, dengan tujuan agar system pengendaliannya lebih mudah, tidak memerlukan banyak tempat, cukup artistic dan pengunjung yang menikmati dapat diatur sedemikian rupa sehingga harmonis. Koleksi yang dipamerkan pada ruang pameran perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1998), yaitu sebagai berikut:

a. Tingkat kepentingan

Tingkat kepentingan berhubungan dengan nilai yang dikandung objek yang dipamerkan serta cara memamerkan nilai tersebut.

b. Fungsi

Fungsi berhubungan dengan penyajian objek pameran, misalnya objek pameran yang membutuhkan adanya arus terus menerus tanpa terputus oleh arus pengunjung.

c. Tata urutan

Tata urutan berhubungan dengan urutan penyajian dalam urutan aktivitas.

5. Vitrine

Vitrine adalah lemari untuk menata benda-benda koleksi. Umumnya dipergunakan untuk tempat memamerkan benda-benda yang tidak boleh disentuh, benda-benda karena mempunyai bentuk yang kecil-kecil atau karena nilainya yang tinggi sehingga dikhawatirkan hilang dicuri. Bentuk *vitrine* harus mematuhi persyaratan-persyaratan berikut:

a. Keamanan koleksi harus terjamin

Benda-benda yang tersimpan di dalam *vitrine* harus aman dari pencemaran dan pencurian.

b. Kenyamanan Visual pengamat

Memberi kesempatan kepada pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata didalamnya. *Vitrine* tidak boleh terlalu tinggi ataupun terlalu rendah, tinggi rendah sangat *relative*. Kemampuan gerak anatomis leher manusia kira-kira sekitar 30° (gerak ke atas, ke bawah, maupun ke samping), maka tinggi *vitrine* seluruhnya kira-kira 240 cm sudah memadai, dengan alas terendah 65-75 cm dan tebal *vitrine* minimal 60 cm.

c. Penerangan

Pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar. Untuk benda-benda organik misalnya kayu, kulit, kain, kertas dan barang-barang yang berwarna harus menggunakan cahaya 50 *lux* sampai 150 *lux*.

d. Bentuk

Bentuk *vitrine* harus disesuaikan dengan ruangan yang akan ditempati oleh *vitrine* tersebut. Menurut bentuknya disesuaikan dengan penempatannya ada bermacam-macam, antara lain:

1) *Vitrine* dinding

Adalah *vitrine* yang diletakkan berhimpit dengan dinding

2) *Vitrine* tengah

Adalah *vitrine* yang diletakkan di tengah, tidak melekat pada dinding

3) *Vitrine* sudut

Adalah *vitrine* yang diletakkan di sudut ruangan

4) *Vitrine* lantai

Adalah *vitrine* yang letaknya agak dibawah pandangan mata kita.

5) *Vitrine* tiang

Adalah *vitrine* yang letaknya secara khusus ditempatkan pada tiang

2.1.4 Kegiatan Museum

A. Pameran

Pameran adalah satu atau lebih koleksi di museum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang dari benda-benda tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung museum (Direktorat permuseuman, 1999/2000). Berdasarkan pengertian dan jangka waktu pelaksanaan pameran, pameran museum dibagi menjadi dua jenis:

1. Pameran Tetap, Pameran tetap adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun.
2. Pameran Khusus

Pameran khusus dibagi menjadi dua, antara lain:

- a. Pameran Khusus adalah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dalam waktu yang singkat dari satu minggu sampai satu tahun.

- b. Pameran Keliling merupakan pameran yang diselenggarakan diluar museum pemilik koleksi, dalam jangka waktu tertentu, dalam variasi waktu yang singkat.

B. Kegiatan Pendidikan

Dalam sebuah museum juga terdapat berbagai kegiatan seperti kegiatan pendidikan yang bersifat aktif seperti:

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Kursus
4. Perpustakaan
5. Pemutaran Slide, film documenter, film ilmiah
6. Penerbitan katalag yang berhubungan dengan program yang dilaksanakan oleh museum.

Dengan adanya kegiatan tersebut menjadikan museum tidak hanya sebuah tempat untuk memamerkan benda koleksi namun juga mampu menjadi pembimbing yang menjelaskan secara langsung kegiatan museum dan sosialisasi program museum seperti himbauan tentang pentingnya membagi ilmu dan informasi ke masyarakat umum tentang benda koleksi dari pada dimiliki secara pribadi.

Penjelasan panjang mengenai museum tersebut diatas selanjutnya dijadikan landasan pada kajian ini khususnya dalam menentukan program fungsi dan program ruang dari Museum.

2.2 Kajian Bahasa Rupa

2.2.1 Teori Semiotika

Dalam perkembangan dunia arsitektur, semiotika mulai banyak digunakan sejak era arsitektur post-modern. Dalam hal ini arsitek berkeinginan mengajak masyarakat awam untuk memahami karyanya dengan cara berkomunikasi, oleh sebab itu diperlukan pemahaman dan pemakaian semiotika yang merupakan studi hubungan antara *sign* (tanda) dan bagaimana manusia memberikan *meaning* (arti).

Istilah semiotika diperkenalkan pertama kali dalam dunia filsafat pada akhir abad ke – 17 oleh *Jhon Lock*. Orang yang pertama-tama mempelajari semiotika adalah *Charles Sanders Pierce* (1839-1914). Oleh karena itu *Pierce* disebut juga sebagai perintis ilmu ini, akan tetapi pemikirannya baru dikenal lebih luas pada akhir tahun 1930-an.

Kata semiotika menurut penjelasan *Zoest* (1993 :1), adalah kata yang berasal dari bahasa yunani '*semeion*' yang berarti '*tanda*'. Secara singkat semiotika dapat diartikan

sebagai ilmu tentang tanda. Sebagai ilmu tentang tanda, semiotika merupakan cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda.

Semiotika bukanlah bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda saja, melainkan dunia itu sendiri sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda. Tanpa itu manusia tidak dapat menjalin relasi dengan realitas (Sobur, 2006:13). Komunikasi di antara tanda dengan pengamat ini diyakini atas latar belakang kulturalnya masing-masing akan memberikan informasi yang beragam. Dengan kata lain, semiotika ini dapat juga dipandang sebagai pemindahan informasi.

Dalam arsitektur semiotika yang sebagai tanda memiliki dua entitas, yaitu *signifier* atau penanda yang merupakan bidang ekspresi atau wahan tanda, dan *signified* atau pertanda yang merupakan bidang isi atau makna, seperti yang dikatakan oleh Saussure dalam Semiotika Signifikasi. Oleh Siwaltari (1997: 35-36), penanda (*signifie*) dan pertanda (*signifiant*) dijelaskan sebagai berikut:

1. Penanda (*Signifie*) dapat berupa bentuk, ruang, atau permukaan, volume yang memiliki kepadatan, tekstur, warna, dan lain-lainnya.
2. Pertanda (*signifiant*) dapat berupa makna, seperti ide arsitektural, estetika, konsep ruang, keyakinan/kepercayaan masyarakat, fungsi, aktivitas, dan sebagainya.

2.2.2 Kajian Semiotika Bahasa Rupa

Alat komunikasi manusia, pada hakikatnya tidak hanya berupa bahasa tulisan atau bahasa isyarat, melainkan juga bahasa rupa yang merupakan tanda komunikasi simbolik atau komunikasi rupa. Salah satu unsur penting dalam komunikasi rupa adalah bahasa rupa

Bahasa rupa merupakan kerangka dasar dari desain. Bahasa rupa, seperti halnya bahasa yang lain juga memiliki apa yang dikenal sebagai kaidah asas atau konsep desain sebagai bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu (Wucius Wong, 1986):

1. Unsur Konsep, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume.
2. Unsur Rupa, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.
3. Unsur Pertalian, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat.
4. Unsur Peranan, yang terdiri dari gaya, makna, dan tugas.

Pengertian bahasa rupa seperti geometri dasar : segiempat, segitiga, dan lingkaran, hampir dipahami sama di seluruh dunia. Demikina pula dengan warna primer, seperti merah, kuning, biru, yang cara menafsirkannya memiliki kemiripan. Juga unsur-unsur pokok tiga dimensional seperti : kubus, bola, prisma, silinder, kerucut, dst, memiliki asosiasi dan

persepsi yang sama hampir diseluruh dunia. Jadi secara mendasar, bahasa rupa memiliki tanda-tanda atau symbol yang dapat disamakan sebagai *alphabet* dalam bahasa dan sifatnya yang universal.

Sebagaimana yang diutarakan *Umberto Eco*, komunikasi visual dapat dijadikan sebagai medan kajian semiotik, maka bahasa rupa dasar seperti yang diutarakan di atas, merupakan unsur tanda yang cukup penting secara *semiotic*. Dengan demikian unsur-unsur dalam bahasa rupa dasar yang terdiri dari konsep, rupa, dan pertalian, dapat dinyatakan sebagai *lanquage* dalam *Dikotomi De Saussure*. Karena tanda-tanda rupa itu seolah sistem kode yang telah diketahui oleh semua anggota masyarakat dan merupakan kesepakatan bersama. Sedangkan unsur peranan (gaya, makna, dan fungsi) merupakan suatu hal yang dapat dikatakan sebagai *parole* yang merupakan ungkapan tanda secara individual atau tanda yang telah diberi makna tertentu.

Demikian pula dengan konsep *significant* dan *signifie* dari *De Saussure*. Konsep ini dapat pula diadopsi pada bahasa rupa, karena bahasa rupa yang sifatnya tidak tampak, acak, atau tidak berwujud sulit mengidentifikasi citra, dan maksud ungkapannya. Tetapi jika telah terjadi pemaknaan atau pemberian fungsi tertentu, maka terbentuklah citra dari bahasa rupa itu sehingga terbentuk sebuah konsep rupa.

2.2.3 Unsur Prinsip Seni rupa dan Desain

Dalam seni rupa, suatu unsur sangatlah penting dikarenakan hal ini saling berkesinambungan untuk terbentuknya suatu desain yang di dalamnya tercipta kesatuan. Dalam hal ini tinjauan yang dipakai adalah dari sub bab yang sudah di bahas di atas, yaitu sebagai bahasa rupa, umumnya memiliki empat kelompok unsur, yaitu (*Wucius Wong*, 1986):

1. Unsur Konsep, yang terdiri dari titik, garis, bidang, dan volume.
2. Unsur Rupa, yang terdiri dari bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.
3. Unsur Pertalian, yang terdiri dari arah, kedudukan, ruang, gaya, dan berat.
4. Unsur Peranan, yang terdiri dari, yang terdiri dari gaya, makna, dan tugas.

2.3 Tinjauan Transformasi Arsitektur

2.3.1 Teori Transformasi Dalam Arsitektur

Definisi transformasi diartikan sebagai perubahan bentuk. Apabila di-Indonesia-kan kata transformasi dapat disepadankan dengan kata "*pemalihan*" (*Josef Projotomo*, 1992) dalam *Amanati* (2008), yaitu perubahan dari benda asal menjadi benda jadinya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan

dengan benda asalnya maupun perubahan yang benda jadinya masih menunjukkan petunjuk-petunjuk benda asalnya.

Dalam “Poetic of Architecture, Theory of Design”, Antoniades (1990) menjelaskan, bahwa transformasi didefinisikan sebagai perubahan bentuk dimana sebuah bentuk dapat mencapai tingkat tertinggi dengan jalan menanggapi banyaknya pengaruh-pengaruh eksternal dan internal. Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa transformasi hanyalah perubahan sebuah bentuk menjadi bentuk yang lain.

Antoniades (1990) juga memaparkan bahwa arsitektur merupakan wadah kehidupan. Arsitektur mempunyai pengaruh bagi penghuninya setelah bangunan dibangun dan pada waktu-waktu yang akan datang, walaupun bangunan itu diubah dan diadaptasi dalam maksud untuk memicu imajinasi arsitektural, mengkaji bentuk-bentuk nyata atau untuk membuat pemikiran-pemikiran wadah dan struktur arsitektur. Dikutip dari Amanati (2008) bahwa dalam masa sebelum konstruksi, masa-masa desain, selama itu bangunan akan menerima transformasi besarnya. Mulai dari ide atau konsep, hingga akan memberikan gambaran dan makna kelangsungan hidup komunikasi, bangunan itu akan selalu berubah, dimodifikasi oleh seluruh faktor-faktor dan alasan yang selektif yang pada akhirnya dikristalkan ke dalam “*kenyataan yang membatu*”.

Banyak pemahaman mengenai transformasi dalam perancangan arsitektur. Broadbent (1980) juga menuliskan pemikiran tentang transformasi. Ada empat rumusan dari Broadbent untuk mencapai transformasi, antara lain:

1. Desain pragmatik

Suatu desain mengalami transformasi pragmatik saat desain tersebut menggunakan bahan material sebagai dasar pengolahan bentuk atau sebagai *raw material*-nya. Contohnya adalah *shelter-shelter* dari kulit *Mammoth* di Rusia Selatan pada 40.000 SM hingga *plastic air house* dan struktur suspensi.

2. Desain tipologi

Suatu desain mengalami transformasi typologic saat desain tersebut memiliki kaitan dengan budaya suatu daerah, memberikan image tentang daerah atau budaya tertentu. Seperti bangunan igloo bagi orang Eskimo atau tepee bagi orang Indian. Moda ini meliputi:

- a. Pemalihan, transformasi yang digunakan evolusi tradisional seperti pemecahan (*break*), pengirisan (*cut*), pembagian (*segment*), penambahan (*addition*), penggeseran (*friction*), pengumpulan (*accumulation*), penumpukan (*stacking*),

penembusan (*penetration*), pelapisan(*superimposition*), penjalinan (*interlacking*), pertautan (*meshing*) begitu juga dengan meminjaman, pemindahan rupa, dan dekonstruksi. Alat yang digunakan adalah massa, bentuk permukaan, detail. Sedang tampilan fisik yang dihasilkan berupa simetri – asimetri regular – irregular.

- b. Exotik dan Multikultural, bertema keganjilan fenomena, pertautan Antara budaya dan sejarah, transformasinya berupa peniruan atau perpaduan, alat yang digunakan adalah site, material, detail. Tampilan visual yang dihasilkan adalah suasana dan simbol.
 - c. Kompleksitas dan Kontradiksi, bertema elemen bangunan sejarah atau seni populer, transformasinya berupa pembauran atau pengironian. Alat yang digunakan adalah elemen-elemen bangunan konvensional atau elemen-elemen yang telah biasa dikenal. Tampilan visual yang dihasilkan adalah simbolik.
3. Desain Analogi

Suatu desain mengalami transformasi analogical saat desain tersebut memiliki kriteria seperti menggambarkan tentang sesuatu hal, baik itu benda, watak, atau kejadian. Desain ini memerlukan beberapa medium sebagai gambaran untuk menerjemahkan keaslian ke dalam bentukan barunya, baik gambaran personal maupun konsep abstract philosophical. Beberapa desain seperti gambar, model, dan program komputer akan mengambil alih dari desainer dan mempengaruhi jalan desainnya. Moda ini meliputi:

- a. *Historicism* dan Preseden, bertema bangunan sejarah atau artefak, transformasinya berupa evolusi. Alat yang digunakan adalah denah, tampak dan suasana. Tampilan visualnya berupa eklektik, kontekstual, dan primordial.
- b. *Imagery*, *mimesys*, dan *literality*, bertema elemen morfologi, atau *style*, transformasinya berupa peniruan, meminjaman, atau derivasi. Alat yang digunakan adalah massa dan tampak. Tampilan visualnya adalah kemiripan visual dan penonjolan makna harfiah.
- c. *Metaphor*, dapat bertema apa saja, transformasinya berupa pengkiasan (metaphora). Alat yang digunakan berkemungkinan tidak dapat diraba (ide, konsep, kondisi manusia), yang dapat diraba berupa tampilan visual dan material atau dapat kombinasi keduanya. Tampilan visual yang dihasilkan adalah kemiripan visual dan simbolik.

- d. Paradoks, bertema pemikiran atau prasangka, transformasinya berupa pembalikan, pembelokan, atau dekonstruksi. Alat yang digunakan adalah massa, tampak, dan denah. Tampilan visual yang dihasilkan di luar pandangan umum manusia.
- e. *Poetry* dan *literature*, bertema cerita, struktur bahasa suatu *poetry* atau *literature*, transformasinya berupa penggambaran dan pengkiasan. Alat yang digunakan tampak, massa, situasi. Tampilan visual yang dihasilkan adalah penekanan wujud dan bentuk.

4. Desain *canonic*

Suatu desain mengalami transformasi *canonic* saat desain menggunakan pendekatan geometrical sebagai raw materialnya baik dalam system konvensional ataupun system komputasi. Moda ini adalah geometri. Dengan bertema bentuk-bentuk geometri, transformasinya berupa peningkatan dimensi, pemejalan pengosongan. Alat yang digunakan adalah massa. Tampilan visual yang dihasilkan berupa grid *monotonic*, *blank box*, bidang dan volume, “*arbitery romantic*”.

Dengan pemaparan di atas untuk mencapai desain berkarakter visual yang kuat dari perancangan arsitektur museum, diperlukan adanya rumusan desain analogi terutama pada strategi desain metafora dan mimesis. Sebab keduanya lebih menitik beratkan pada tampilan visual yang berkarakter kuat melalui cara yang mudah dipahami dan dimengerti orang, yaitu melalui kemiripan visual objek inspirasi desain dengan hasil desain yang ada.

2.3.2 Prinsip Dalam Transformasi

Menurut Antoniades, ada tiga cara dalam melakukan transformasi, yaitu:

- A. Tradisional, suatu perubahan bentuk melalui tahapan yang terjadi karena penyesuaian batas-batas yang ada seperti:
 1. Batasan eksternal (*site*, *view*, orientasi, angin, dll)
 2. Batasan internal (fungsi program ruang)
 3. Artistik (kemampuan, kemauan, dan sikap arsitek)
- B. *Borrowing*, yaitu mengambil suatu objek, seperti patung, lukisan dan lainnya, dan kemudian mempelajari sifat-sifat dua dan tiga dimensinya dan menginterpretasikannya ke dalam bentuk arsitektural.
- C. Dekonstruksi/dekomposisi, yaitu memecah unsur-unsur yang dimiliki suatu objek baru dengan struktur dan komposisi berbeda.

2.3.3 Proses Dalam Transformasi

Antoniades menjelaskan bahwa dalam aliran transformasi dengan cara transformasi tradisional dapat dilakukan dengan empat langkah yang dapat dilalui, yaitu:

1. Pernyataan visual dengan pendekatan konseptual terhadap permasalahan dengan menggunakan gambar tiga dimensional.
2. Evaluasi terhadap ide-ide dan memiliki ide yang paling memuaskan semua pihak sebagai alternatif maksimal, ide ini kemudian menjadi dasar dari proses transformasi.
3. Melakukan transformasi yaitu dengan cara pergeseran, perputaran, pencerminan, penarikan, pemampatan, skala, dan memutar (*translation, rotation, reflection, stretching, shrinking, scale, twistin*).
4. Penyampaian informasi kepada pihak luar sehingga bisa diterima, dibangun, dan dinikmati.

2.3.4 Tampilan Visual Arsitektur

Tampilan visual merupakan suatu bangunan yang memperlihatkan sisi muka bangunan tersebut. Namun tampilan visual dapat juga merupakan tampang sebuah bangunan atau lingkungan yang mampu menghadirkan elemen-elemen yang terkomposisi dengan pola tertentu untuk menghasilkan ekspresi sendiri.

Menurut *Bentley*, 1985 (dalam amanati) bahwa rancangan suatu tempat akan mempengaruhi detail-detail tampilan tempat tersebut dengan membuat orang sadar akan pilihan yang didapatnya, yaitu kualitas visual yang cocok. Karena orang akan menginterpretasi suatu tempat sebagaimana yang terkandung dalam tempat yang dilihatnya, baik dia menginginkannya atau tidak.

Untuk mendukung tercapainya makna dari interpretasi pengamat maka harus ada ciri-ciri yang mudah dikenali secara visual dari bentukan fisik yang ada. Dalam isyarat kontekstual menurut *Bentley*, 1985 adalah ritme *vertical* dan *horizontal*, *skylines*, detail dinding (bahan, warna, pola, dsb), jendela, pintu, dan lantai.

Ciri visual yang lebih mengacu pada kualitas tipologi arsitektural secara umum adalah yang berdasar teori *Ching* (1979), yaitu: wujud, warna, tekstur pola, posisi, orientasi, dan inerti visual. Semua ciri visual tersebut pada kenyataannya dipengaruhi oleh keadaan bagaimana pengamat memandangnya. Keadaan tersebut sesuai dengan perspektif atau sudut pandang pengamat, jarak pengamat terhadap bentuk, keadaan cahaya yang ada, dan bidang pandangan yang mengelilingi benda tersebut.

Menurut *Andry Masuri* dalam bukunya *Strategi Visual*, 2010 ada dua cara pendekatan dalam visual sebagai objek yang dibahas, yaitu yang pertama adalah pendekatan

formalistic yaitu pendekatan yang menekankan bagaimana desainer mengolah unsur-unsur formal pada objek desain. Pendekatan yang kedua adalah pendekatan *semiotic*, pendekatan yang menekankan bagaimana desainer mengolah unsur-unsur tanda pada objek desain. Pendekatan *semiotic* dilakukan dengan asumsi bahwa objek visual dapat dinilai sebagai tanda, dan dengan mempertimbangkan objek visual tersebut sebagai media komunikasi, maka objek desain dapat didekati melalui semiotika.

2.4 Tinjauan Motif Batik Parang

2.4.1 Pengertian Batik

Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan. Batik Indonesia, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, oleh UNESCO telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober, 2009.

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa pada masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik sebagai mata pencaharian, sehingga pada masa lalu pekerjaan membatik adalah pekerjaan eksklusif perempuan sampai ditemukannya "Batik Cap" yang memungkinkan masuknya laki-laki ke dalam bidang ini. Ada beberapa pengecualian bagi fenomena ini, yaitu batik pesisir yang memiliki garis maskulin seperti yang bisa dilihat pada corak "Mega Mendung", dimana di beberapa daerah pesisir pekerjaan membatik adalah lazim bagi kaum lelaki.

Ragam corak dan warna Batik dipengaruhi oleh berbagai pengaruh asing. Awalnya, batik memiliki ragam corak dan warna yang terbatas, dan beberapa corak hanya boleh dipakai oleh kalangan tertentu. Namun batik pesisir menyerap berbagai pengaruh luar, seperti para pedagang asing dan juga pada akhirnya, para penjajah. Warna-warna cerah seperti merah dipopulerkan oleh Tionghoa, yang juga memopulerkan corak *phoenix*. Bangsa penjajah Eropa juga mengambil minat kepada batik, dan hasilnya adalah corak bebunga yang sebelumnya tidak dikenal (seperti bunga tulip) dan juga benda-benda yang dibawa oleh

penjahaj (gedung atau kereta kuda), termasuk juga warna-warna kesukaan mereka seperti warna biru. Batik tradisional tetap mempertahankan coraknya, dan masih dipakai dalam upacara-upacara adat, karena biasanya masing-masing corak memiliki perlambangan masing-masing.

2.4.2 Struktur Penyusun Batik

1. Ornamen Utama

Ornamen utama adalah suatu bagian dari ragam hias yang menentukan motif dari batik tersebut, dan pada umumnya ornament utama memiliki arti dan makna tersendiri.

2. Ornamen Pelengkap

Ornamen tambahan biasanya tidak memiliki arti dan makna tersendiri seperti pada ornamen utama, dan dalam pembentukan motif batik biasanya ornamen pengisi berfungsi sebagai pengisi bidang.

3. Isen-isen/latar

Isen-isen atau latar biasanya berupa titik-titik, garis-garis, atau gabungan keduanya yang memiliki fungsi sebagai pengisi ornamen-ornamen dari motif atau sebagai pengisi bidang-bidang diantara ornamen-ornamen tersebut.

2.4.3 Penggolongan Ragam Hias Batik

Menurut buku “Teknik dan Ragam Hias Batik Yogya dan Solo” karya Sri Soedewi Samsi, berdasarkan bentuknya batik dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu ragam hias geometris dan non geometris. Ragam hias geometris adalah ragam hias yang mengandung unsur-unsur garis dan bangun, seperti garis miring, bujur sangkar, persegi panjang, trapesium, belah ketupat, jajaran genjang, lingkaran dan bintang yang disusun menjadi satu kesatuan. Motif yang termasuk ragam hias geometris adalah:

1. Motif bentuk garis silang yaitu ceplok dan kawung
2. Motif bentuk garis miring yaitu parang dan lereng
3. Motif bentuk tenun dan anyaman yaitu nitik

Ragam hias non geometris merupakan motif dengan susunan yang tidak teratur, artinya motifnya tidak dapat diukur secara pasti, meskipun dalam bidang luas dapat terjadi pengulangan. Motif yang termasuk ragam hias non geometris adalah:

1. Motif bentuk daun dan bunga
2. Motif bentuk bunga dikombinasikan dengan gambar hewan

3. Motif bentuk bunga dikombinasikan dengan gambar satwa dan lar

2.4.4 Penggolongan Ragam Hias Batik Yogyakarta

Pada dasarnya motif batik Yogyakarta merupakan motif batik yang termasuk dalam batik pedalaman. Batik pedalaman merupakan batik yang berasal dari keraton dan dinasti Mataram Islam. Yang termasuk dalam batik pedalaman selain Yogyakarta adalah Solo. Motif batik pedalaman merupakan motif batik klasik, meski saat ini sudah banyak motif Yogyakarta hasil pengembangan dari motif klasik batik pedalaman. Ciri khas batik pedalaman yang berasal dari Yogyakarta berada pada warna latarnya yang berwarna putih, dominan warna coklat tua. Motifnya sendiri bermacam-macam, dan yang paling terkenal adalah motif parang dan motif kawung.

Motif batik Yogyakarta diambil sebagai bahan kajian atau yang akan digunakan sebagai konsep dasar perancangan pengembangan Museum Batik Yogyakarta karena motif ini telah menjadi identitas bagi masyarakat Yogyakarta meski awalnya penggunaannya hanya terbatas untuk raja dan keturunannya. Motif batik ini digunakan sebagai identitas bagi bangunan dan juga identitas kawasan yaitu Yogyakarta.

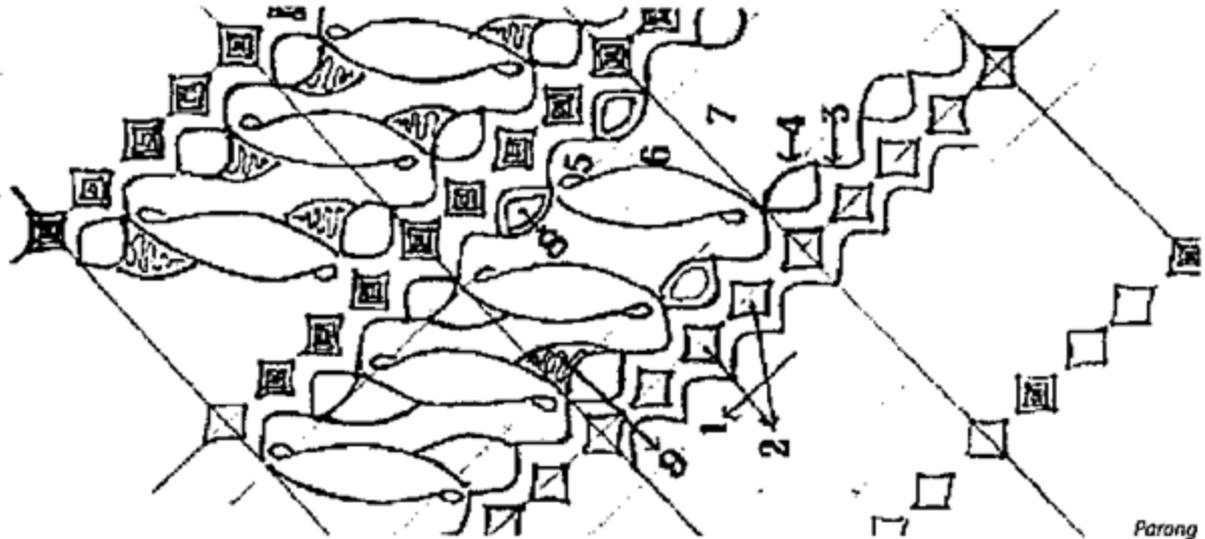
2.4.5 Motif Batik Parang dan Cara Membatiknya

Untuk memola motif parang pada kain putih diawali dengan membuat kotak yang berupa bujur sangkar atau persegi. Panjang sisi antara 4 cm sampai dengan 15 cm. Arah garis 45 derajat mendekat ke depan pembuat pola bukan menjauh. Demikian seterusnya hingga seluruh kain terisi oleh bujur sangkar.

Cara menggambar parang memperhatikan beberapa bagian-bagian dasar. Berikut penjelasan bagian-bagian dasar tersebut:

1. Arah miringnya parang
2. Mlinjon
3. Pundak atau bahu
4. Pantat atau bokong
5. Bidang Parang
6. Garis Parang
7. Kepala Capung (serangga terbang) atau ukel
8. Hidung Gareng
9. Uceng

Berikut penjelasan bagian-bagian tersebut pada gambar contoh ketika sudah diterapkan pada kain yang akan digunakan untuk membatik:



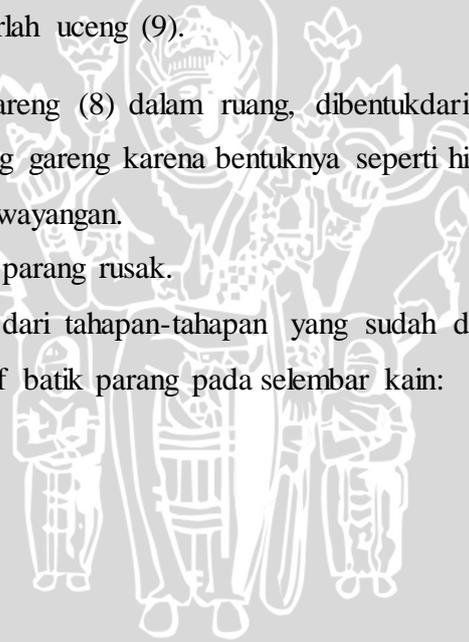
Gambar 2.3 Cara Membuat Pola Batik Parang

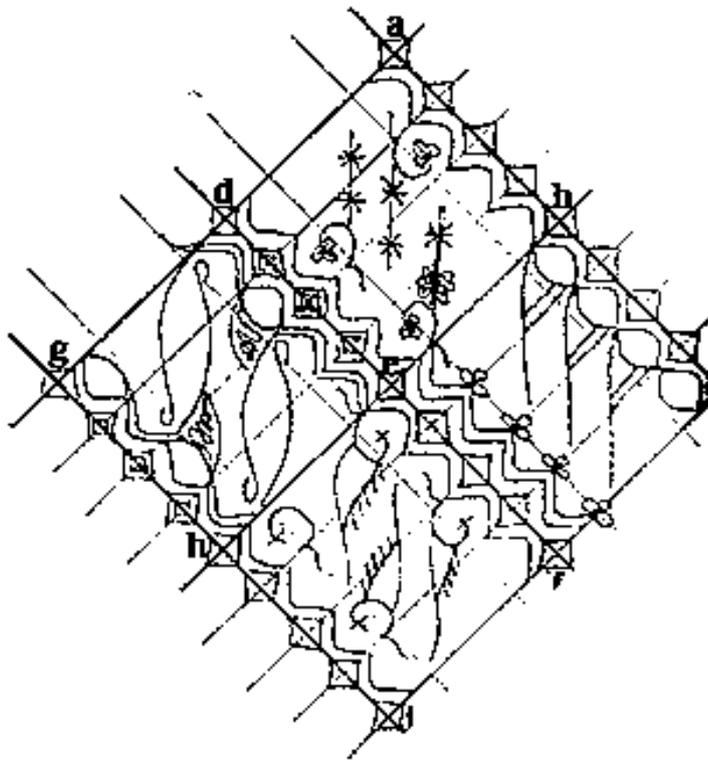
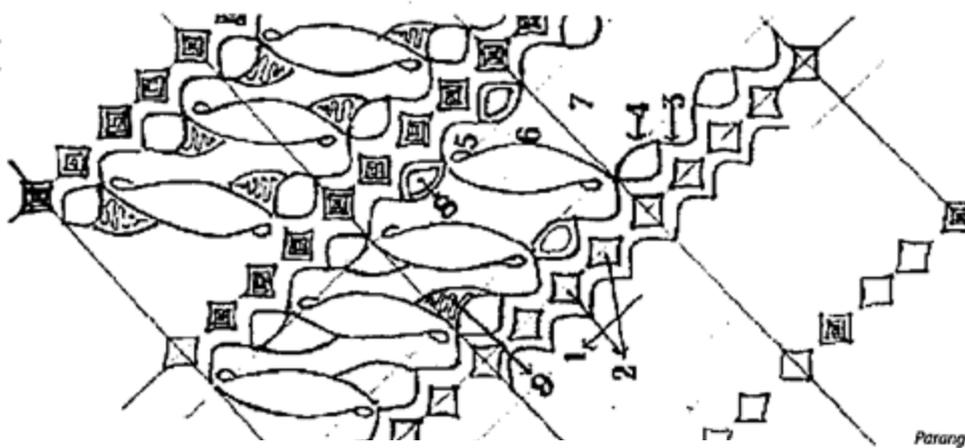
Sumber: "Teknik dan Ragam Hias Batik Yogyakarta dan Solo", 2011

Contoh cara membuat parang dengan pertolongan membuat garis kotak segi empat akan dijelaskan seperti berikut:

1. Diambil ukuran panjang sisi 6 cm.
2. Seluruh kain digamبارi dengan persegi bersisi 6 cm.
3. Ambil beberapa persegi.
4. Garis pertolongan di dalam kotak perlu dibuat untuk memudahkan membuat garis parang. Bagilah masing-masing kotak sisi panjang maupun lebar menjadi 4 bagian.
5. Tariklah garis tepi yang tegak lurus arah miringnya (1), satu kotak menjadi 4 kolom.
6. Tariklah dua garis tipis sejajar miringnya parang (1). Pada garis potong silang tegak lurus pada garis kotak segi empat (garis tebal) dibuat *mlijnjon* (2). *Mlijnjon* (berbentuk belah ketupat) adalah imajinasi dari sebuah melinjo, dari pohon *Gnetum gnemon* (pohon so dalam bahasa Jawa).
7. Di bawah dan di atas *mlijnjon* digambar dua garis potong tegak lurus, tetapi sudut sikunya dibuat lingkaran. Gambar ini disebut pundak atau bahu (3).
8. Selanjutnya di bawah bahu (pundak) digambar busur, sebuah garis melengkung, yang disebut pantat (4) atau bokong dalam bahasa Jawa.

9. Sekarang tibalah untuk menggambar parangnya. Sebetulnya yang disebut garis parang (6) adalah gambar garis yang terletak pada bidang parang. Bidang parang (5) adalah ruang antara dua bahu yang saling berseberangan.
 10. Untuk gambar parang rusak, pada ukuran persegi 6 cm, gambar pantat digambar berselang-seling, ada yang digambar dan ada yang tidak.
 11. Tariklah garis parang (6), dimulai dari belakang pantat bagian atas ke arah belakang pantat bagian bawah yang letaknya di seberang dan berjarak dua kolom, sedikit melengkung dan diakhiri dengan kepala capung atau ukel (7). Pada titik ini juga ditarik garis melengkung dan diakhiri dengan kepala capung atau ukel ke arah belakang pantat bagian atas yang sebelumnya (kebalikan). Maka terlihatlah garis parang yang terdiri dari dua busur yang berhadapan pada bidang parang dan berakhir dengan kepala capung atau ukel.
 12. Sekarang tariklah dari sisi pantat lainnya garis melengkung ke arah garis parang yang terdekat, gambarlah uceng (9).
 13. Gambarlah hidung gareng (8) dalam ruang, dibentuk dari pantat dan pundak. Disebut sebagai hidung gareng karena bentuknya seperti hidung tokoh salah satu punakawan dalam pewayangan.
 14. Maka jadilah gambar parang rusak.
- Berikut gambar penjabar dari tahapan-tahapan yang sudah dijelaskan sebelumnya tentang contoh menggambar motif batik parang pada selembar kain:

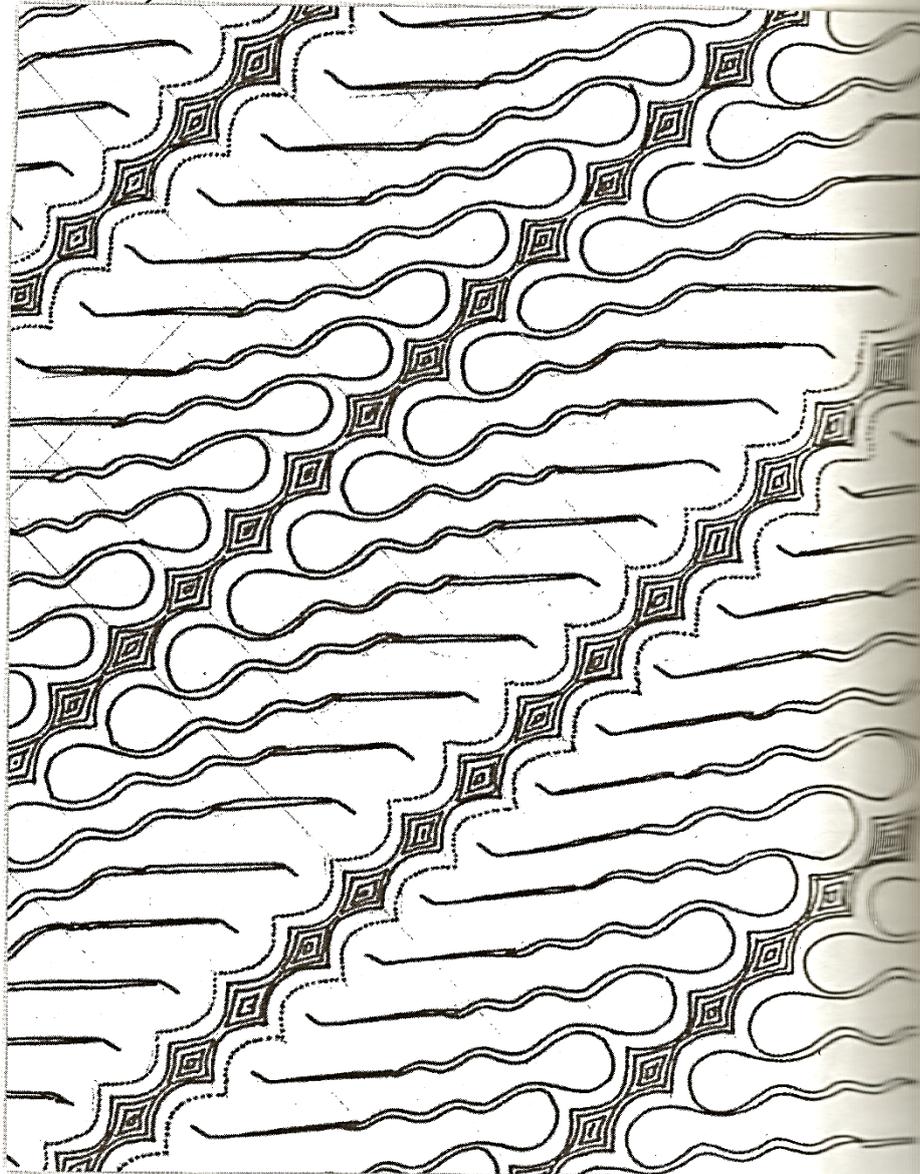




Gambar 2.4 Cara Membuat Pola Batik Parang

Sumber: "Teknik dan Ragam Hias Batik Yogyakarta dan Solo", 2011

Berikut gambar contoh dari 3 motif batik parang yang akan dilakukan pengkajian terhadapnya untuk kemudian akan dilakukan transformasi lebih lanjut sebagai bahan konsep desain Museum Batik Yogyakarta.



Kelompok **PARANG**

PARANG CURIGA

PRG 007

272 | TEKNIK DAN RAGAM HIAS BATIK

Gambar 2.5 Contoh Motif Batik Parang Curiga
Sumber: "Teknik dan Ragam Hias Batik Yogyakarta dan Solo", 2011



Kelompok **PARANG**

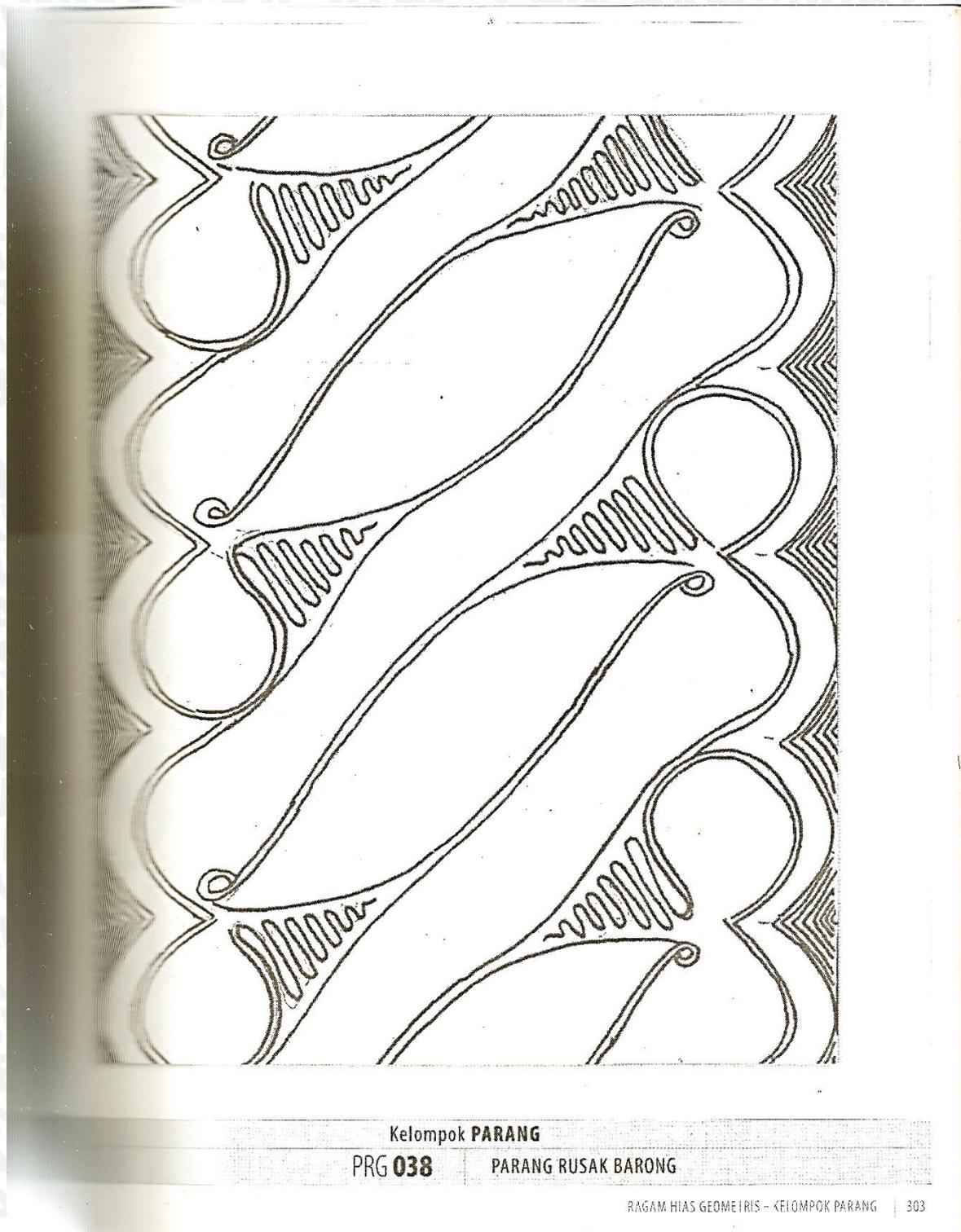
PARANG KUSUMO

PRG 023

288 | TEKNIK DAN RAGAM HIAS BATIK

Gambar 2.6 Contoh motif Batik Parang Kusumo

Sumber: "Teknik dan Ragam Hias Batik Yogyakarta dan Solo", 2011



Kelompok **PARANG**

PRG **038**

PARANG RUSAK BARONG

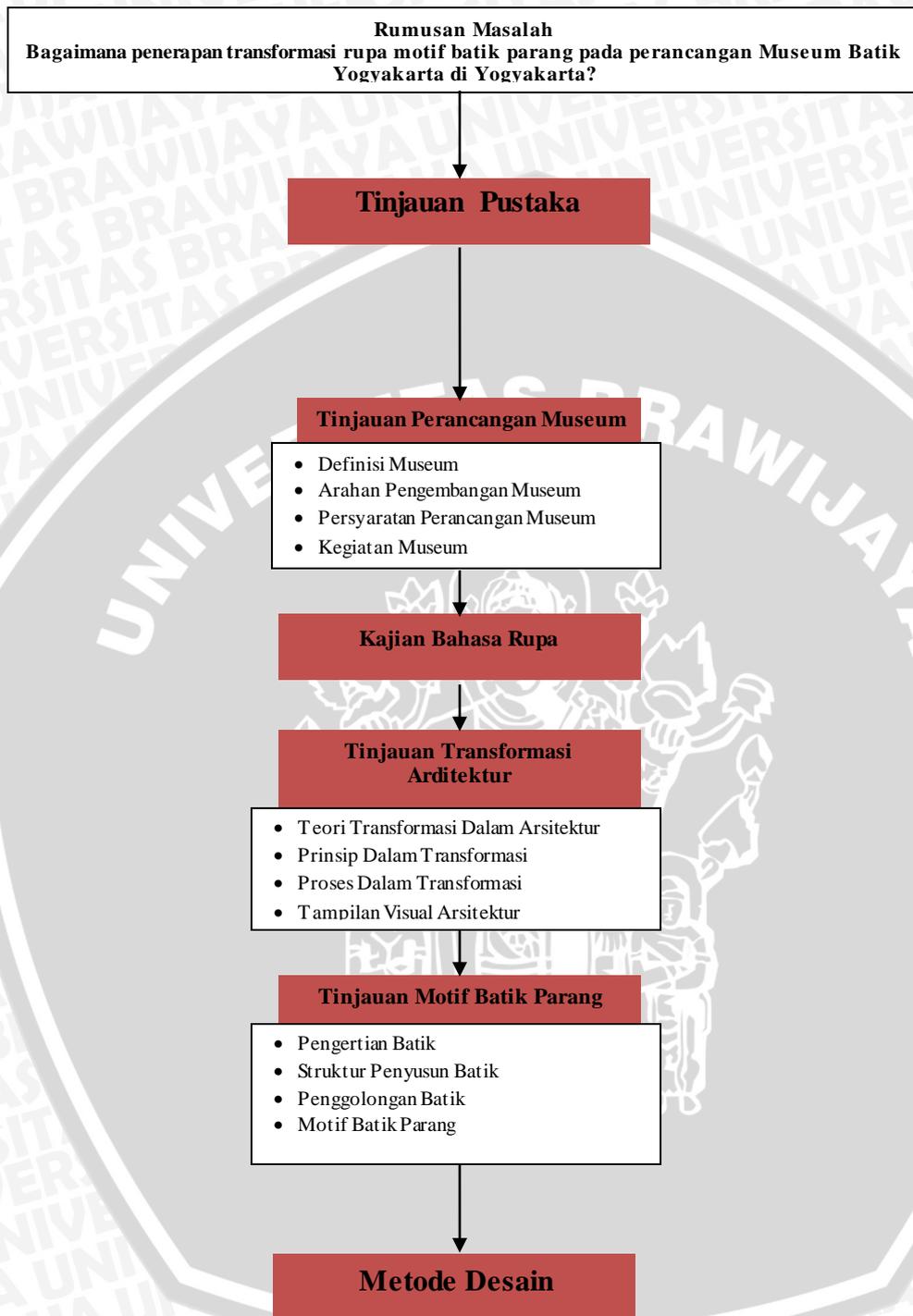
RAGAM HIAS GEOMETRIS - KELOMPOK PARANG

303

Gambar 2.7 Contoh motif Batik Parang Rusak Barong

Sumber: "Teknik dan Ragam Hias Batik Yogyakarta dan Solo", 2011

2.5 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.8 Diagram kerangka pemikiran