

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Museum

Museum berasal dari bahasa Yunani *mouseion* yang berarti tempat kedudukan bagi Mousa, yang dalam bahasa Inggris disebut *Muse*, yaitu salah satu dari sembilan anak gadis *Mnemosyne* dengan Zeus, dewa tertinggi Yunani, sebagaimana yang terdapat dalam mitologi Yunani. Dalam mitologi tersebut kesembilan gadis angkasa itu adalah para penguasa cabang-cabang seni dan ilmu pengetahuan, seperti *Calliope*, *Clio*, *Erato*, *Thalia*, dan *Urania*. Dan, salah satu dari mereka itulah yang sering disebut *Mousa* atau *Muse*. Maka dalam hubungannya dengan itu semua, museum adalah lembaga yang mengumpulkan, mempelajari, mempergelarkan, dan merawat obyek-obyek tertentu dengan tujuan kebudayaan, informasi, pendidikan, dan ilmu pengetahuan.

Menurut *Guillaume Budé* (1554), museum adalah "... a place dedicated to the Muses and to study, where one engages oneself in noble disciplines". Sekarang yang masuk ke dalam pengertian museum bisa saja berupa *art gallery*, koleksi-koleksi tertentu, monumen historis, perpustakaan, atau bahkan gedung arsip yang terbuka untuk umum. Sementara itu, museum bisa berwujud museum seni, museum antropologi, museum sejarah, museum ilmu pengetahuan, dan statusnya bisa merupakan museum pusat atau museum regional. Adapun bentuknya bisa berujud museum tertutup dan bisa juga merupakan museum terbuka/*open-air* museum. (harian kompas, minggu, 15 Juni 2003).

Sedangkan menurut *Boyer* (1996), pada dunia kepurbakalaan, museum mempunyai dua pengertian, 1. tempat para muses, dan 2. tempat ilmu pengetahuan dan menuntut ilmu- seperti pada museum *Alexandria* yang didirikan abad ke-3 SM. Dalam *Collier's Encyclopedia*, vol. 16 (1963 : 716) disebutkan, bahwa museum adalah suatu institusi yang terbuka untuk umum dan pengelolaannya demi kepentingan umum untuk tujuan konservasi, pemeliharaan, pendidikan, pengelompokan, serta memamerkan objek yang mempunyai nilai pendidikan dan budaya. Sedangkan *Parker* (1945) menerangkan, bahwa museum dalam pengertian modern adalah suatu lembaga yang aktifitasnya mengabdikan diri pada tugas interpretasi dunia manusia dan lingkungan.

Berbeda dengan Kongres *International Council of Museums (ICOM)*, yang diadakan di *Barcelona*, Spanyol, pada tanggal 6 Juli 2001, Museum adalah institusi permanen, nirlaba, yang melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan

usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

Pada kongres yang sama, ICOM memperjelas definisi museum tersebut diatas dengan mengklasifikasikan lebih lanjut museum sebagai lembaga non-profit yang berkecimpung dibidang: ilmu alam (*volcano, tsunami, tornado*, dll), arkeologi, etnografi dan budaya, spesimen mahluk hidup (*binatang/zoologi*, dan tumbuhan/*botany*), riset teknologi dan planetarium, serta display karya seni.

Akan tetapi, dengan berkembangnya ilmu arsitektur dan kebutuhan akan fasilitas museum, fungsi museum perlahan tetapi pasti mulai berubah arah. Secara tematik, perubahan suhu sosial politik melahirkan pergerakan museum-museum baru yang lebih mengeksplorasi sisi-sisi tragedi kemanusiaan seperti museum *Holocaust*, dan *9/11 Memorial Museum*. Secara fungsional museum mulai mengeksplorasi aspek galeri non-temporer (terutama pada kasus museum-museum seni), menjadikannya sulit untuk dibedakan dengan galeri seni pada umumnya seperti *Guggenheim Museums* di seluruh penjuru dunia. Sedangkan secara praksis, definisi museum sebagai lembaga non-profit, kini juga mulai ditinggalkan. Museum bukanlah *Junkspace* atau tempat barang-barang rongsokan (*Rem Koolhaas, 2004*). Museum di era postmodern tidak hanya menjadi lembaga pendidikan penting, tetapi juga telah berhasil menjadi lembaga yang sangat menguntungkan (*provitable*). Hal ini memicu gelombang eksplorasi dan pembangunan museum-museum baru dibawah sokongan dana lembaga-lembaga *profit oriented* swasta.

## 2.2 Jenis museum

Pedoman pendirian museum (1992) menyebutkan museum terdiri dari beberapa jenis, baik itu berdasarkan koleksinya, penyelenggaranya maupun kedudukannya. Berdasarkan jenis koleksinya, museum dapat diklasifikasikan dalam:

- a. *Museum umum*, museum yang mempunyai koleksi penunjang cabang-cabang ilmu pengetahuan alam, teknologi dan ilmu pengetahuan sosial.
- b. *Museum khusus*, museum yang mempunyai koleksi penunjang satu cabang ilmu saja, misalnya; museum militer, museum ilmu hayat, museum ilmu dan teknologi, museum antropologi, museum etnografi dan museum seni rupa.

Berdasarkan penyelenggaranya, museum dapat diklasifikasikan dalam:

- a. *Museum pemerintah*, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi menjadi museum yang dikelola oleh pemerintah pusat dan yang dikelola oleh pemerintah daerah.
- b. *Museum swasta*, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pihak swasta. Berdasarkan kedudukannya, museum diklasifikasikan dalam:
  - a. *Museum nasional*, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda-benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.
  - b. *Museum propinsi*, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum tersebut berada.
  - c. *Museum lokal*, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

### 2.3 Perubahan Paradigma Museum

Museum yang pertama kali secara resmi dibuka untuk umum adalah Museum *Louvre* Paris, Prancis (Mimi Zeiger, 2005). Museum ini dibuka pada tahun 1793 oleh Napoleon Bonaparte dan menampilkan berbagai koleksi milik keluarga kerajaan (*royal collection*). Sementara itu 'definisi' museum itu sendiri baru ada di awal abad 20 melalui *Futurist Manifesto* (Filippo Tommaso Marinetti, 1909). Menurut teori arsitektur museum pertama di dunia ini, museum identik dengan pemakaman (*cemetery*) karena keduanya sama-sama memiliki sifat kesendirian (*solitariness*) yang kuat. Pengunjung museum kala itu adalah orang-orang *khusus* dari kalangan strata sosial yang *khusus-pula* datang untuk menikmati karya seni *khusus* yang hanya bisa dipahami oleh orang-orang khusus, dengan cara menikmati yang *khusus-pula* yaitu berdiam diri di satu sudut ruangan, dan terpaku menikmati kesendirian selama berjam-jam lamanya. Hal ini mirip dengan perilaku seseorang yang berziarah ke pemakaman. Mereka akan datang ke suatu sudut tertentu (dimana sanak saudaranya dimakamkan), berdoa, berdiam diri dan menikmati kesendirian tanpa perlu beranjak menuju lahan pemakaman lainnya. *Marinetti* menyebut hubungan keduanya dengan istilah '*trully identical in their sinister juxtaposition*'. Teori mendefinisikan museum secara tradisional ini mampu bertahan hingga masa awal kemunculan gerakan modernisme.

Awal kemunculan gerakan modernisme tersebut adalah berupa rancangan *Contemporary City for Three Millions people* (Le Corbusier / 1922) dan Plan Voisin for Paris's Antique Center dengan rancangan *Museum for Unlimmited Growth* dipusatnya (Le Corbusier / 1939) sebagai embrio awal revolusi perancangan arsitektur modern pada umumnya dan perubahan paradigma arsitektur museum pada khususnya. Rancangan yang banyak mengadopsi simbiosis ruang dalam dan ruang luar tersebut memunculkan banyak konsepsi efisiensi ruang melalui eksplorasi bentuk-bentuk geometri sederhana dan penggunaan bahan beton dengan rumput sebagai penutupnya (juga dikenal dengan istilah *5 principles of Corbusier*) merupakan landasan pemikiran awal munculnya gerakan modernisme. Rancangan ini memperkenalkan skulptur sebagai bagian penting dari museum dengan rancangan *square spiral* sebagai bagian inti dari *Museum for Unlimmited Growth* dipusat keseluruhan rancangan Plan Voisin. Ide dasarnya adalah museum sebagai pusat kebudayaan Paris baru, sehingga museum tidak hanya harus dibuka untuk umum, tetapi ia juga harus berlokasi di pusat kota dengan rancangan yang serba terbuka, mengundang pengunjung untuk berkunjung. Sayangnya rancangan tersebut tidak pernah dibangun.

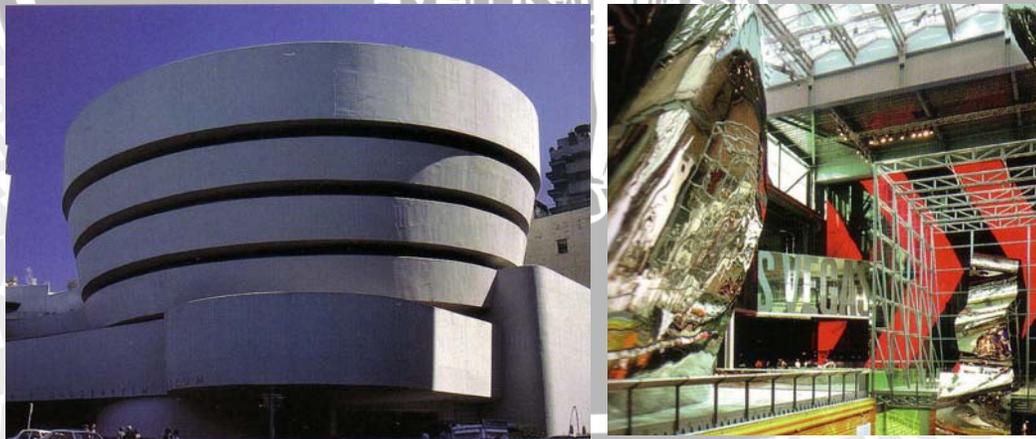
Gerakan Modernisme turut mendorong berubahnya fungsi museum dari ruang privat menjadi ruang publik, juga dari ruang milik kerajaan (*royal space*) menjadi *urban space*. Walaupun Museum *Louvre* telah dibuka untuk umum sejak tahun 1793, tetapi tetap saja karena orientasi perancangan, dan program aktifitasnya yang terlalu formal museum tersebut belum mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Namun *The New Museum of Berlin* (Mies van der Rohe / 1968) hadir menjadi salah satu pionir awal penerapan konsep museum terbuka dengan selubung bangunannya yang memiliki banyak bukaan maksimal hampir *floor to floor*, dan bentuk denah *open plan*-nya memunculkan apa yang disebut Mies sebagai *the universal space*. Dengan desainnya yang begitu modern dan terbuka museum ini mampu mengundang berbagai lapisan masyarakat. Denah nya yang berkonsep *open plan* juga menjadi salah satu terobosan brilian dalam arsitektur museum, membuka kemungkinan untuk perubahan pengaturan ruang pameran, memberikan fleksibilitas dalam mengatur koleksi-koleksi dalam museum (Mimi Zeiger, 2005).

Mendekati millenium baru, *Guggenheim Bilbao Museum* (Frank O Gehry / 1997) berhasil merubah paradigma arsitektur museum modern. Sedikit berbeda dengan paradigma Corbusier dalam *Museum for Unlimmited Growth*, *Guggenheim Bilbao*. Bentuknya yang begitu radikal membuktikan bagaimana di era kapitalisme modern ini, museum tidak hanya mampu menjadi pusat budaya, tetapi juga bisa menjadi generator perekonomian. Bilbao

bukanlah ibu kota Spanyol. Ia hanyalah kota pesisir yang nyaris bangkrut, tetapi dengan hadirnya *Guggenheim Bilbao Museum*, kota bilbao mampu bangkit menjadi salah satu sendi perekonomian baru di Spanyol, dan Eropa Barat. Museum ini seringkali disebut-sebut sebagai prototipe museum era post-modern. Beberapa pengamat bahkan menggolongkan museum ini sebagai museum aliran ekspresionis pertama, sebuah aliran pasca post modern yang mulai berkembang di pertengahan dekade 90-an (Charles Jencks, 2005).

The Guggenheim Museum adalah sebuah yayasan swasta yang bergerak di bidang seni terutama seni lukis klasik. Aktifitas yang dilakukan oleh yayasan ini meliputi preservasi, pameran, edukasi publik, dan penjualan legal barang-barang seni antik. Dengan dasar aktivitas ini, Yayasan Guggenheim Museum membangun beberapa museum di beberapa kota besar di dunia.

Ada 3 museum Guggenheim yang cukup termasyur di ranah arsitektur museum. Ketiganya di desain oleh arsitek kenamaan dengan metode perancangan yang sangat inovatif di jamannya. Yang pertama adalah Guggenheim New York Museum. Dirancang oleh Frank Loyd Wright dan menjadi salah satu kiblat perancangan museum akhir era modern. Yang kedua adalah *Guggenheim Las Vegas Museum*. Dirancang oleh Rem Koolhaas sebagai museum post-modern. Dan yang ketiga adalah *Guggenheim Bilbao Museum* yang dirancang oleh Frank O Gehry yang akhirnya menjadi salah satu kiblat perancangan museum akhir post-modern atau gerakan ekspresionism.



Gambar 2.1 Guggenheim New York dan Las Vegas

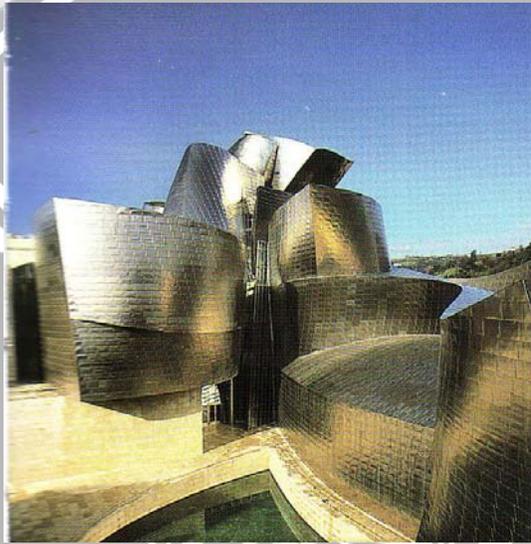
Sumber: Iconic Building

Sebagai jaringan museum seni, museum Guggenheim mengenalkan konsep baru dalam ranah perancangan arsitektur, yakni pewadahan ruang *eksibisi temporer* secara maksimal. Konsep dasar jaringan ini sebenarnya sangat sederhana. Kebanyakan museum konvensional mengandalkan ruang pameran permanen mereka sebagai wahana andalannya. Padahal untuk menghindari rasa bosan pengunjung, pihak museum harus selalu *men-upgrade* wahana andalannya tersebut secara periodik, dan hal ini memakan biaya yang mahal. Solusi yang ditawarkan Museum Guggenheim cukup sederhana, didalam program ruang seluruh museumnya, hirarki ruang pameran permanen digeser oleh ruang pameran temporer. Dengan begini setiap museum Guggenheim hanya memiliki sedikit *space* untuk ruang pameran permanen. Karya-karya seni permanen di minimalisirkan dengan menggeser fungsi artefak permanen dari artefak unggulan menjadi artefak pembentuk identitas museum tersebut, yang semakin sedikit jumlahnya, semakin mudah penangkapan identitas museum oleh pengunjung. Sisa ruang selebihnya mayoritas digunakan sebagai ruang *eksibisi temporer*, dengan program *eksibisi* yang selalu "ditukar" dari satu museum ke museum yang lain secara periodik. Dengan demikian artefak yang ditampilkan selalu berubah-ubah sehingga pengunjung menjadi tidak cepat bosan dengan museum tersebut. Bangunannya boleh tetap, tetapi koleksinya terus berubah (Charles Jencks, 2005).

Sebagai *profit-oriented museum*, museum Guggenheim juga menjadi pionir penggabungan fungsi museum dengan fungsi *eksibisi galeri seni* sebagai wahana utama dalam museumnya. Berbeda dengan museum sejarah pada umumnya yang banyak mengeksplor *genus locci* sebagai satu titik eksploitasi pencarian gagasan identitas sebuah museum, museum Guggenheim cenderung memperlakukan *Genus Locci* hanya sebatas penangkapan potensi site (tanpa pertimbangan aspek budaya). Yayasan memperlakukan museum-museum mereka seperti layaknya sebuah *departement store* besar. Museum Guggenheim tidak terlalu memperhatikan *regional context* dan *cultural background*. Yang penting bagi yayasan adalah museum 'tampil' sebagai landmark kawasan, mudah dikenali sehingga banyak dikunjungi (Jencks, 2005).

Diantara semua museum Guggenheim, Guggenheim Bilbao Museum adalah yang paling fenomenal. Metode perancangannya radikal memunculkan hasil akhir yang fenomenal. Jencks menyebutnya *enigmatic signifier*, sebuah penanda raksasa. Yang mampu menjadi landmark baru bagi Bilbao, Spanyol, atau bahkan benua Eropa sekalipun, dengan mendatangkan total hampir 5,5 juta wisatawan di tritahun pertama pembukaannya. The Guggenheim Museum menjelma menjadi *architectural destination*, mesin *tourist attractor*,

dan tentunya *economic generator*, membangkitkan kota pesisir Bilbao yang hampir jatuh bangkrut. Museum ini memang tidak untung banyak, tetapi kota tempatnya dibangun mengalami kemajuan ekonomi yang sangat pesat. Dan dengan fenomena yang terjadi terhadap fungsi museum ini yang selanjutnya berkembang kedalam perancangan museum-museum modern, *pers* menyebut perubahan ini merupakan keberhasilan museum Guggenheim Bilbao yang berani menampilkan sesuatu yang baru dalam ranah perancangan permuseuman dengan dengan istilah *The Bilbao Effect*.



Gambar 2.2 Guggenheim Bilbao Museum  
Sumber: New Museum Achitecture

Perubahan paradigma mengenai museum tersebut sangat menarik untuk diamati, mulai dari museum sebagai pusat penelitian menjadi *public space*, dari museum yang berada lingkungan kerajaan yang serba formal dan kaku menjadi *urban space* yang serba terbuka, museum nirlaba menjadi generator perekonomian kawasan yang profit oriented. Yang bila disimpulkan perkembangan museum menuju ranah perancangan museum moodern.

#### 2.4 Tujuh Kaidah Perancangan Museum Modern

Secara fungsional museum-museum modern telah banyak mengalami perkembangan dengan pola yang hampir sama. Dengan banyaknya forum kerjasama antar museum, terbentuklah semacam benang merah fungsional antara museum modern satu dengan museum modern lainnya. Sebuah artikel yang berjudul 7 New Trends in Museum Design pada *Building and Construction Magazine* edisi Desember 2002, Larry Flynn merangkum

dengan mengategorikan aspek-aspek benang merah perancangan tersebut ke dalam tujuh buah kaidah perancangan yang dapat merefleksikan perubahan penting pada museum yang membuat museum lebih menarik, lebih terlibat, lebih menjual, lebih mendidik dan lebih memasyarakat.

Tujuh kaidah-kaidah tersebut meliputi:

1. Bangunan/Struktur museum sebagai artwork dan daya tarik
2. Penekanan pada fungsi restoran dan retail
3. Hall besar untuk even tambahan
4. Fleksibel Galeri
5. Penataan Landscape dan artwork taman
6. Penggunaan Teknologi pada Penyajian Koleksi Museum
7. Parkir sebagai Salah Satu Prioritas

#### 2.4.1 Bangunan/Struktur museum sebagai artwork dan daya tarik

Bilbao merupakan museum pertama dimana bangunan museum itu sendiri bisa dikategorikan sebagai salah satu koleksinya. Dengan bentuknya yang fenomenal sebagai museum, Bilbao museum dapat menjadi *attractor* (penarik) bagi para pengunjung sekaligus sebagai arsitektural yang kompetitif maupun sebagai investasi penting di dalam museum. Museum yang megah secara tidak langsung juga akan memberikan hasrat tersendiri kepada pengunjung untuk melihatnya, bahkan melebihi keingintahuan untuk melihat isi dari museum tersebut. Walaupun demikian bangunan museum merupakan *background* dari koleksi museum yang tidak bersaing dengan koleksinya, melainkan dua komponen yang saling mendukung.

Untuk dapat menciptakan museum dengan penuh daya tarik dan sebagai bangunan yang berdaya tampil artwork, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu melalui bentuk massa bangunan, hirarki bangunan, tampilan bangunan, dan struktur bangunan.

##### 1. Bentuk bangunan

Daya tarik maupun artwork pada bangunan merupakan perwujudan dari arsitektur salah satunya adalah melalui bentuk, yang lahir dari kebutuhan manusia akan ruang untuk melakukan aktivitasnya (Hendraningsih, 1985:5). Bentuk dalam arsitektur merupakan suatu unsur yang tertuju langsung pada mata dan bendanya merupakan suatu unsur yang tertuju pada jiwa dan akal budi manusia (Amirudin *dalam* Hendraningsih, 1985:8).

Menurut Suriawidjaja, dkk. (1982:15), arti kata bentuk secara umum dalam *Encyclopedia Americana* disebut sebagai: menunjukkan suatu kenyataan jumlah, tapi tetap merupakan suatu konsep yang berhubungan. Dalam arsitektur, arti kata bentuk mempunyai pengertian yang berbeda-beda, sesuai dengan pandangan dan pemikiran pengamatnya. Bentuk adalah suatu perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses ini didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri (ekspresi).

Bila ditinjau secara fisik, bentuk-bentuk arsitektur mempunyai unsur-unsur: garis, lapisan, volume, tekstur, dan warna. Kombinasi atau perpaduan dari kesemua unsur ini akan menghasilkan ekspresi dari bangunan tersebut. Ini menghasilkan suatu pengungkapan maksud dan tujuan bangunan secara menyeluruh.

Pada tata ruang luar, pengolahan bentuk-bentuknya dapat mempengaruhi kesan pada ruang, bentuk dasar dari suatu objek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris, masif, berat dan kuat transparent (Hakim, 1987:11). Pada bentuk-bentuk tersebut didapatkan kualitas yang bersifat abstrak sebagai berikut:

1. Persegi dan kubus; dapat digambarkan sebagai suatu bentuk yang sederhana, statis stabil dan bersifat kuat karena profil sudutnya.
2. Segitiga dan piramida; bentuk ini bersifat stabil bila ditempatkan pada dasarnya, sedangkan bila dibalik maka sifatnya menjadi labil. Kedua bentuk ini bersifat kuat karena profil sudutnya.
3. Lingkaran dan bola; bentuk ini dapat bersifat statis ataupun bergerak. Bila bentuk ini berdekatan dengan bentuk-bentuk menyudut, maka sifatnya akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar, tetapi bila dilihat tersendiri dari segala arah, bentuk ini akan bersifat memusat dan stabil.

Penentuan bentuk dalam suatu bangunan memiliki aspek-aspek :

#### 1. Pengaruh Fungsi Terhadap Bentuk

Adanya fungsi menimbulkan bentuk. Sehingga ia merupakan tujuan utama dari adanya bentuk. Dengan perkataan lain, fungsi merupakan pertimbangan utama bagi suatu perancangan bentuk. Suatu fungsi bisa mempunyai bermacam-macam bentuk, tergantung dari keadaan lingkungannya (Suriawidjaja, dkk. ,1982:56).

Perubahan bentuk yang berkesinambungan juga dapat timbul akibat dari kondisi topografi, cuaca, problem sosial, komunikasi modern, dan juga tergantung pada bentuk-

bentuk lama. Sehingga jelas bahwa bentuk-bentuk dalam suatu perencanaan mempunyai makna, arti atau kesan tersendiri. Di sini seorang perancang harus berhati-hati dalam merencanakan unsur-unsur bentuk bagi suatu perencanaan agar objek tersebut sesuai dengan fungsinya, efektif, serasi serta estetik (Hakim, 1987:96).

## 2. Pengaruh Teknologi dan Struktur Terhadap Bangunan

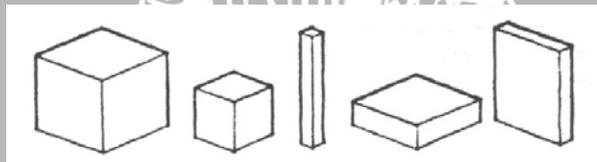
Untuk mendapatkan suatu bentuk yang mempunyai fungsi tertentu, diperlukan bahan-bahan bangunan sebagai sarana dasar bangunan. Bahan-bahan yang merupakan elemen bangunan ini disusun sebagai satu kesatuan. (Suriawidjaja, dkk., 1982:58).

Dalam konteks teknologi yang sesungguhnya, struktur mungkin dianggap sebagai alat untuk mewujudkan gaya-gaya ekster menjadi pemikulan beban intern untuk menopang dan memperkuat suatu konsep arsitektural (Snyder, 1991). Sebagai alat-alat menopang dan metode-metode konstruksi, suatu struktur dianggap merupakan faktor intrinsik dan penentu bentuk dalam proses perancangan bangunan.

Ching (2002:34) juga menuturkan lebih lanjut bahwa bentuk juga mempunyai ciri-ciri visual sebagai berikut:

### a. Dimensi

Dimensi fisik suatu bentuk berupa panjang, lebar dan tebal. Dimensi-dimensi ini menentukan proporsi dan bentuk, sedangkan skala ditentukan oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain dalam konteksnya.



Gambar 2.3 Macam-macam bentuk dalam dimensi

Sumber: Ching, 2002:34

### b. Warna

Merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang paling mencolok yang dapat membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.



Gambar 2.4 Macam-macam bentuk dalam warna

Sumber: Ching, 2002:34

c. Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian bentuk. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya yang datang.



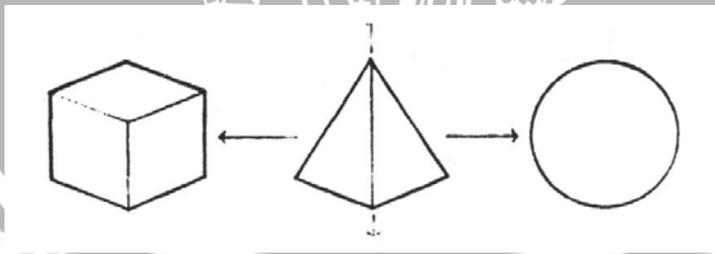
Gambar 2.5 Macam-macam bentuk dalam tekstur

Sumber: Ching, 2002:34

Sebuah bentuk juga memiliki sifat-sifat tertentu (Ching, 2002) yang menentukan pola dan komposisi unsur-unsurnya, seperti:

a. Posisi

Letak dari sebuah bentuk adalah relatif terhadap lingkungannya atau lingkungan visual dimana bentuk tersebut terlihat.



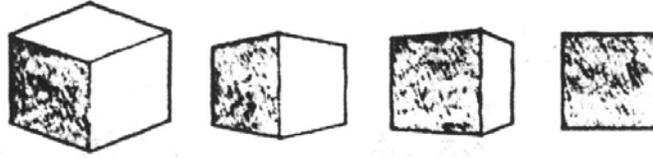
Gambar 2.6 Pola dan komposisi bentuk dalam posisi

Sumber: Ching, 2002



### b. Orientasi

Arah dari sebuah bentuk relatif terhadap bidang dasar, arah mata angin, bentuk-bentuk benda lain, atau terhadap seseorang yang melihatnya.

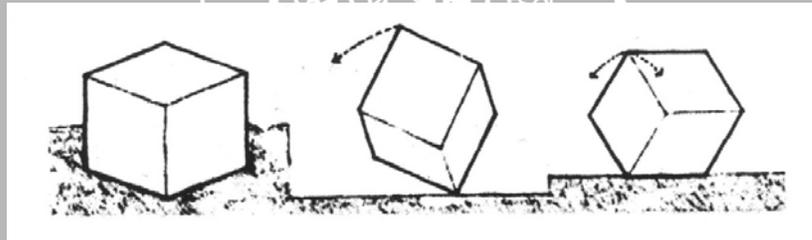


Gambar 2.7 Pola dan komposisi bentuk dalam orientasi

Sumber: Ching, 2002

### c. Inersia visual

Merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk. Inersia visual suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasinya relatif terhadap bidang dasar, gaya tarik bumi dan garis pandang manusia.



Gambar 2.8 Pola dan komposisi bentuk dalam inersia visual

Sumber: Ching, 2002

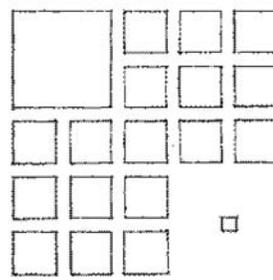
Pada pengamatan mata manusia, visual sebuah bentuk akan sangat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan sebagai berikut:

- Perspektif atau sudut pandang yang berbeda memperlihatkan wujud ataupun aspek-aspek bentuk dalam pandangan mata manusia.
- Jarak terhadap bentuk tersebut juga menentukan ukuran yang tampak.
- Keadaan pencahayaan di mana kita melihat suatu bentuk akan mempengaruhi kejelasan dari wujud dan strukturnya.
- Lingkungan visual yang mengelilingi benda tersebut mempengaruhi kemampuan kita dalam menerjemahkan dan mengidentifikasi bentuk tersebut.

## 2. Hirarki Bangunan

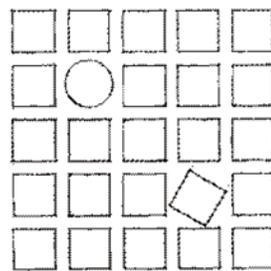
Hirarki bangunan adalah hal yang paling mudah untuk menciptakan daya tarik bangunan terhadap pengamat, Ching (2002) menuturkan ada 3 hirarki yang dapat mempengaruhi keberadaan sebuah bangunan tersebut, yaitu:

- Hirarki menurut ukuran, yakni menempatkan suatu komposisi arsitektur dengan membuat ukurannya sangat berbeda dibandingkan unsur-unsur lainnya didalam komposisi. Pada umumnya keadaan dominan ini ditampakkan dengan ukuran unturnya yang menyimpang.



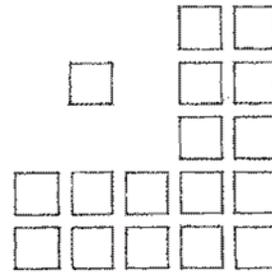
Gambar 2.9 Hirarki menurut ukuran  
Sumber: Arsitektur bentuk, ruang dan tatanan

- Hirarki menurut wujud, yaitu bentuk atau ruang yang terlihat dominan dan menjadi penting dengan membedakan wujudna secara jelas dari unsure-unsur lain di dalam komposisinya.



Gambar 2.10 Hirarki menurut wujud  
Sumber: Arsitektur bentuk, ruang dan tatanan

- Hirarki menurut penempatan, merupakan bentuk atau ruang yang ditempatkan secara strategis agar perhatian tertuju padanya sebagai unsure yang paling penting di dalam komposisi.



Gambar 2.11 Hirarki menurut penempatan  
Sumber: Arsitektur bentuk, ruang dan tatanan

### 3. Tampilan bangunan

Dalam eksistensinya diantara bangunan-bangunan lain, sebuah bangunan dapat menampilkan diri dalam berbagai karakter penampilan. Karakter tersebut terbentuk oleh pengolahan tampilan bangunan, yang sering kali memang dirancang untuk dapat menampilkan diri secara jelas dan tidak 'tenggelam' diantara keramaian lingkungan yang bersangkutan, dan bahkan dapat menciptakan bentuk-bentuk yang sangat menarik. Menurut Soepadi (1997:25), terdapat tiga macam karakter penampilan yang bisa diciptakan bagi bangunan:

#### a. Karakter netral

Untuk karakter penampilan yang netral, pola pengolahan tampilan bangunan diarahkan kepada bentuk-bentuk yang bersifat fungsional, dengan hanya mengentengahkan kolom, dinding dan lisplang, atau garis-garis luar denah sebagaimana adanya.

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



Gambar 2.12 Bangunan berkarakter netral

Sumber: Soepadi, 1997

b. Karakter kuat atau 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, lisplang, bidang-bidang masif, bidang-bidang kaca, detail denah dan sebagainya.

Salah satu unsur luar 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 2.13 Bangunan berkarakter kuat

Sumber: Soepadi, 1997

c. Karakter yang 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 satu bentuk utuh.

Hal yang dimanfaatkan sebagai olahan adalah 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 2.14 Bangunan berkarakter eksklusif

Sumber: Soepadi, 1997

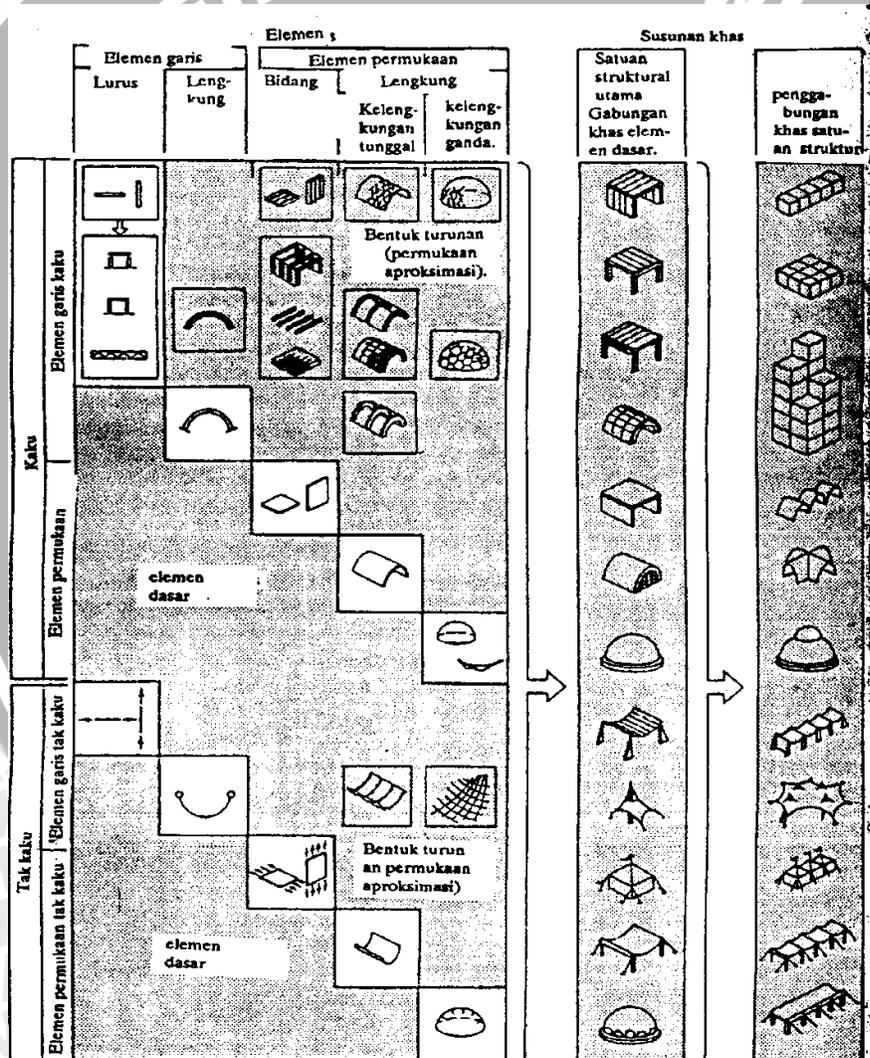
#### 4. Struktur Bangunan

Schodek (1991) mengatakan bahwa struktur merupakan sarana untuk menyalurkan beban dan akibat penggunaan dan atau kehadiran bangunan ke dalam tanah. Studi tentang struktur tentu saja menyangkut pemahaman prinsip-prinsip dasar yang menunjukkan dan menandai perilaku objek-objek fisik yang dipengaruhi oleh gaya. Selain itu juga menyangkut penanganan pokok persoalan yang jauh lebih luas tentang ruang dan ukuran.

Struktur dapat didefinisikan sebagai suatu entitas fisik yang memiliki sifat keseluruhan yang dapat dipahami sebagai suatu organisasi unsur-unsur pokok yang ditempatkan dalam ruang yang di dalamnya karakter keseluruhan itu mendominasi interelasi bagian-bagiannya. Struktur juga merupakan yang berfungsi sebagai kesatuan secara keseluruhan dalam memikul beban, baik yang beraksi secara vertikal maupun secara horizontal, ke dalam tanah.

Pada suatu struktur terdapat elemen-elemen yang saling berhubungan dimana mempunyai sifat dapat menahan beban tertentu. Elemen tersebut mempunyai sifat fisik tertentu. Pengklasifikasian elemen tersebut dapat berdasarkan geometrinya dimana secara umum diklasifikasikan sebagai bentuk elemen garis atau sebagai bentuk elemen permukaan. Bentuk elemen garis dapat dibedakan sebagai garis lurus atau garis lengkung. Bentuk elemen-permukaan bisa berbentuk datar atau klengkung. Elemen

permukaan lengkung bisa berupa lengkung tunggal atau lengkung ganda. Pengklasifikasian berdasarkan karakteristik kekakuan elemen struktur yaitu elemen kaku dan elemen tidak kaku (fleksibel). Elemen kaku biasanya sebagai batang. Tidak mengalami perubahan gaya yang diakibatkan oleh beban-beban. Elemen tidak kaku atau fleksibel, misalnya kabel, cenderung mempunyai bentuk tertentu untuk suatu kondisi beban, dan bentuk tersebut bisa berubah secara drastis apabila pembebanan berubah. Struktur fleksibel mempertahankan keutuhan fisiknya meskipun bentuknya berubah-ubah. Pengklasifikasian berdasarkan material. Pentingnya bahan ada hubungan yang erat antara penyebab struktur berdeformasi(sebagai akibat dari beban luar), material, serta metode konstruksi pada struktur.



Gambar 2.15 Pengklasifikasian elemen struktur  
Sumber: Schodek, 1991

Elemen kaku yang umum digunakan, termasuk balok, kolom, pelengkung, flat-plate, plat berkelengkungan tunggal, dan cangkang. Yang termasuk elemen tidak kaku, atau fleksibel adalah kabel, membran (bidang, berkelengkungan tunggal maupun ganda). Selain itu, ada jenis-jenis elemen lain yang diturunkan dari elemen-elemen tersebut, misalnya rangka (frame) rangka batang, kubah, dan jaring.

- a. **Balok dan kolom** merupakan struktur yang dibentuk dengan cara meletakkan elemen kaku horizontal di atas elemen kaku vertikal.
- b. **Rangka** merupakan struktur yang sama dengan balok-tiang, tetapi mempunyai aksi struktural berbeda karena adanya titik hubung kaku antara elemen vertikal dan elemen horizontal.
- c. **Rangka batang (trusses)** adalah struktur yang dibuat dengan menyusun batang yang relatif pendek dan lurus menjadi pola-pola segitiga.
- d. **Pelengkung** adalah struktur yang dibentuk oleh elemen garis yang melengkung dan membentang di antara dua titik.
- e. **Flat plate** adalah suatu bentuk struktur yang berbentuk permukaan bidang yang dapat melendut apabila mengalami pembebanan tertentu.
- f. **Cangkang silindris dan vaults** merupakan contoh struktur plat satu kelengkungan. Cangkang mempunyai bentang longitudinal dan lengkungannya tegak lurus terhadap diameter bentang. Vaults merupakan pelengkung menerus.
- g. **Kubah dan cangkang bola** adalah struktur yang sangat efisien untuk digunakan pada benang besar, dengan menggunakan metrial yang relatif sedikit.
- h. **Kabel** adalah elemen struktur fleksibel, bentuknya sangat bergantung pada besar dan perilaku beban yang bekerja padanya.
- i. **Membran, Tents, dan Jaring.** Membran adalah lembaran tipis dan fleksibel. Tent biasa dibuat dari permukaan membran. Bentuk sederhana maupun kompleks dapat dibuat dengan menggunakan membran-membran. Struktur membran dapat juga dikembangkan dengan udara (air-inflated) dimana bentuk membran tersebut dipertahankan oleh tekanan udara internal dalam struktur. Jaring adalah permukaan tiga dimensi yang terbuat dari sekumpulan kabel lengkung yang melintang. Jaring mempunyai analogi dengan kulit membran.

#### 2.4.2 Penekanan pada fungsi restoran dan retail

Desain museum modern pada saat ini didesain dengan mengfokuskan untuk mendapatkan pengunjung yang lebih banyak. Salah satu caranya adalah dengan menekankan desain museum pada retail space dan restoran. Dibalik dari kepentingan itu terdapat kepentingan lain untuk mendapatkan pemasukan maksimal yang dapat mendukung kehidupan museum itu sendiri. Bahkan restoran menjadi pilihan utama dan sangat penting di dalam program museum terkini, dan dengan sedikit penempatan sudut pandang yang spektakuler di sekitar museum dapat memberikan nilai tambah sekaligus meningkatkan citra museum di mata masyarakat tempat museum itu berdiri.

#### 2.4.3 Hall besar untuk even tambahan

Diluar jam normal museum, even-even tertentu bias menjadikan keuntungan tersendiri bagi museum. Untuk itu kebanyakan museum modern membutuhkan ruang khusus yang besar (*great hall*) untuk mewadahi even-even tersebut. Dan ini merupakan salah satu cara bagi museum untuk mendapatkan pendapatannya.

#### 2.4.4 Fleksibel Galeri

Pameran temporer merupakan tantangan tersendiri di dalam merancang museum. Hal ini lebih dikarenakan kebutuhan akan fleksibilitas ruang, tidak hanya sampai disitu, kelembapan dan pencahayaan merupakan point penting lainnya didalam merancang ruang pameran temporer. Pemanfaatan fleksibilitas ruang juga merupakan salah satu upaya dalam menghadapi kejenuhan pengunjung terhadap ruang maupun koleksi museum.

Pada dasarnya fleksibilitas sebuah wadah mencakup tiga hal, yaitu:

##### 1. Ekspansibilitas

Fleksibilitas sebuah wadah dapat dicapai dengan melakukan perluasan wadah untuk memenuhi sebuah pertumbuhan aktifitas. Jadi desain yang ada merupakan "desain tumbuh" yang dapat terus berkembang sesuai dengan permintaan kebutuhan.

##### 2. Konvertibilitas

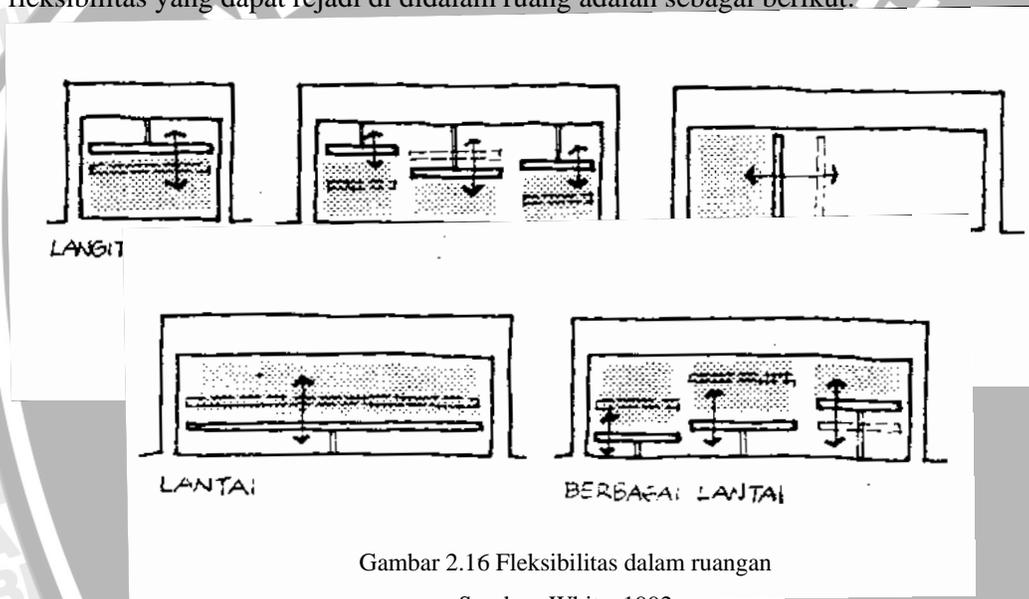
Fleksibilitas sebuah wadah untuk menampung aktifitas yang berbeda dengan melakukan perubahan ruang-ruangnya, dengan pemberian sekat-sekat. Dengan adanya konsep konvertibilitas ini diharapkan pelaku dapat merasakan

suasana yang dapat berubah sesuai dengan keinginan pelaku tanpa mengolah ruang-ruang yang ada.

### 3. Versatilitas

Fleksibilitas sebuah wadah dengan cara penggunaan wadah-multi fungsi untuk menampung multi-aktifitas pada waktu yang berbeda. Adanya ruang multi-fungsi maka pelaku dapat memanfaatkan ruang tersebut untuk berbagai macam jenis aktifitas.

Pada umumnya konsep fleksibilitas yang diterapkan dalam museum adalah konvertibilitas ruang dengan pemakainya sekat-sekat ruang. Adapun beberapa fleksibilitas yang dapat terjadi di didalam ruang adalah sebagai berikut:



#### 2.4.5 Penataan Landsekap dan Artwork taman

Pemakaian skulptur pada landsekap adalah salah satu kunci penting dalam program museum modern. Hal ini dikarenakan penataan landscape yang baik serta penambahan ornament skulptur di dalamnya akan memberikan dan meghiasi keindahan dari museum tersebut. Pengolahan jalan setapak yang baik bagi pejalan kaki juga akan memberikan kesan tersendiri pada pengunjung museum. Menurut Larry Flynn dalam *Building and Construction Magazine* edisi Desember 2002, salah satu elemen dasar dalam merancang arsitektur adalah bagaimana mengintegrasikan alam dengan bangunan.

Dalam menata lansekap ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, yaitu:

## 1. Sirkulasi

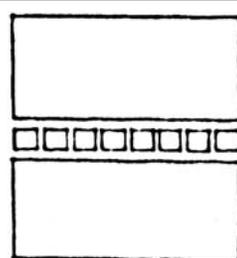
Sirkulasi dapat diibaratkan sebagai benang-benang yang menghubungkan ruang-ruang pada suatu bangunan atau suatu rangkaian ruang-ruang interior maupun eksterior, bersama-sama. Unsur sirkulasi antara lain adalah pencapaian bangunan, jalan masuk ke dalam bangunan, konfigurasi jalan, hubungan jalan dengan ruang serta bentuk ruang sirkulasi.

Sirkulasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kenyamanan. Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan tapak sehingga merupakan pergerakan dari ruang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya kurangnya kejelasan sirkulasi, tidak adanya hirarki sirkulasi, tidak jelasnya pembagian antara sirkulasi pejalan kaki dengan sirkulasi kendaraan, penggunaan fungsi ruang sirkulasi yang berbeda (misalnya trotoar sebagai tempat berjualan). sirkulasi ruang luar dapat dibagi menjadi:

- a) *Sirkulasi kendaraan.* Dapat dibagi menjadi dua jalur kendaraan yakni (1) jalur distribusi yang merupakan jalur untuk perpindahan lokasi (jalur cepat) dan (2) jalur akses yang merupakan jalur hubungan jalan dengan pintu masuk bangunan.
- b) *Sirkulasi manusia.* Sirkulasi manusia dapat berupa pedestrian atau *mall* yang membentuk hubungan erat dengan aktivitas kegiatan di dalam tapak.

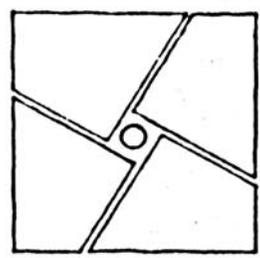
Sirkulasi ruang luar dapat berupa:

- a. *Konfigurasi linier.* Merupakan pola garis lurus yang menghubungkan dua titik penting. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk suatu deretan ruang. Kelemahannya adalah mudah mengalami kepadatan sehingga perlu diadakan penyaluran yang disebut sistem 'loop', yaitu suatu jalan yang melambung keluar jalan linier dan kemudian kembali masuk ke jalur utama.



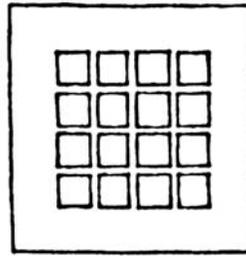
Gambar 2.17. Konfigurasi linier  
Sumber: ching (2000).

- b. *Konfigurasi radial*. Bersifat mengarahkan arus sirkulasi, yang padat ke suatu pusat. Sistem ini cenderung kaku, sehingga perlu ditambah dengan sistem 'ring' yang memberikan kesempatan jalan keluar bagi yang bermaksud melewati daerah pusat.



Gambar 2.18. Konfigurasi radial  
Sumber: Ching (2000).

- c. *Konfigurasi spiral (berputar)*. Merupakan suatu jalan tunggal yang menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berbeda.
- d. *Konfigurasi grid*. Terjadi karena adanya jalan yang saling berpotongan, dengan lebar yang sama sehingga menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat. Sistem ini mudah diikuti karena orientasinya mudah.



Gambar 2.19. Konfigurasi grid  
Sumber: Ching (2000).

- e. *Konfigurasi jaringan*. Suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang.
- f. *Konfigurasi komposit (gabungan)*. Pada kenyataannya, pola-pola sirkulasi kerap menggunakan kombinasi dari konfigurasi-konfigurasi tersebut. Untuk menghindari timbulnya orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur dan titik bangunan dapat dibanun dengan membedakan skala, bentuk, panjang serta penempatannya.

- g. *Konfigurasi kurvalinier*. Merupakan gabungan dari pola garis lurus dan lengkung yang memanfaatkan topografi dengan mengikuti bentuk lahan. Di dalam sistem ini sering ditemui "culdesak" yaitu jalan buntu, sehingga sistem ini menjadi lebih menarik.

## 2. Elemen Lansekap

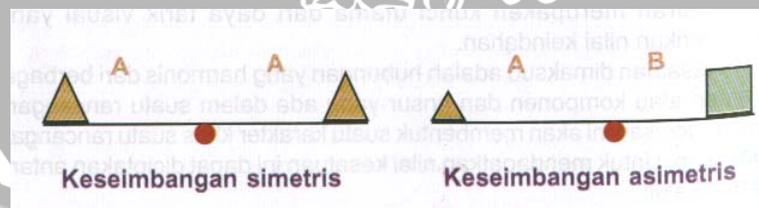
Sedangkan menurut Hakim (2002:87), dalam penataan landscape ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

### a. Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain berarti penyamaan tekanan visual suatu komposisi antara unsur-unsur yang ada pada taman. Ukuran, warna, dan jumlah unsur biasanya merupakan pertimbangan utama dalam menciptakan keseimbangan. Suatu unsur yang tidak seimbang akan menimbulkan konflik atau pertentangan terutama dari sudut visual. Keseimbangan akan mewujudkan suatu kesan keselarasan.

Ada dua macam nilai keseimbangan, yaitu:

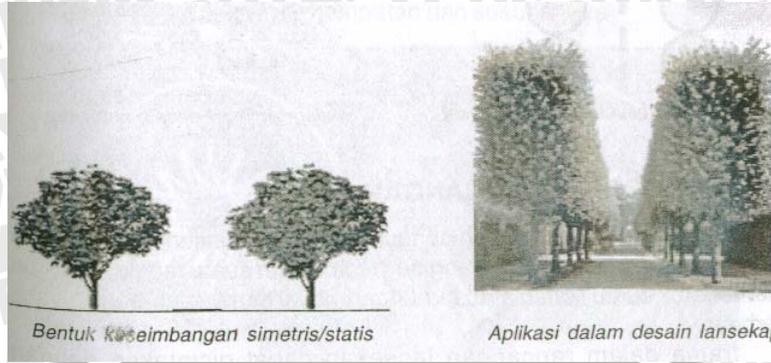
- 1) Keseimbangan statis merupakan suatu keseimbangan yang formal dan simetris. Baik ukuran, berat, dan bentuknya.
- 2) Keseimbangan dinamis merupakan suatu susunan yang menarik melalui keseimbangan asimetris. Ini dapat diperoleh melalui visual balance. Walaupun dalam susunan keseimbangan asimetris ini dapat dilakukan berbagai variasi, namun kesan dan nilai kesatuan tetap akan tercapai karena adanya keselarasan antara unsur-unsur tersebut.



Gambar 2.20 Nilai keseimbangan  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

Bentuk-bentuk keseimbangan dapat berupa:

- 1) Bentuk simetris, keseimbangan statis, formal, atau keseimbangan pasif.  
Keseimbangan ini mempunyai sifat kaku tapi agung, mpresif, formal.



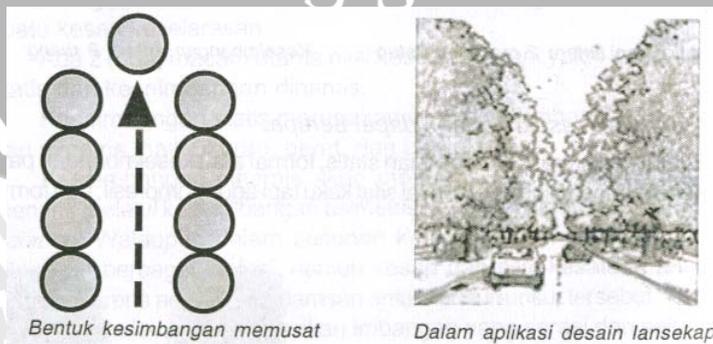
Gambar 2.21 Bentuk keseimbangan simetri  
 Sumber: Wondoamiseno, 1992

2) Bentuk asimetris, keseimbangan informal, visual atau keseimbangan sktif. Keseimbangan ini memberikan kesan gerak, penempatan yang spontan dan bersifat santai.



Gambar 2.22 Bentuk keseimbangan asimetris  
 Sumber: Wondoamiseno, 1992

3) Bentuk memusat, memberikan kesan gerakan memusat kesatu titik.



Gambar 2.23 Bentuk keseimbangan memusat  
 Sumber: Wondoamiseno, 1992

b. Irama dan Pengulangan

Ritme adalah pengulangan unsur-unsur lansekap yang dipergunakan pada tempat yang berbeda dalam suatu utapak sehingga membentuk suatu ikatan atau hubungan visual dari bagian-bagian yang berbeda. Irama dalam rancangan lansekap dapat diciptakan dengan penempatan pola-pola yang jelas, terbentuk melalui pengulangan unsur-unsur lansekap dalam suatu area. Pola pengulangan ini dapat dibentuk dengan cara penataan letak dan jaak yang berbeda-beda dari elemen lansekap.

Pengulangan unsur dapat diciptakan dengan berbagai variasi seperti:

1) Pengulangan



Gambar 2.24 Variasi unsur pengulangan  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

2) Progresif



Gambar 2.25 Variasi unsur progresif  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

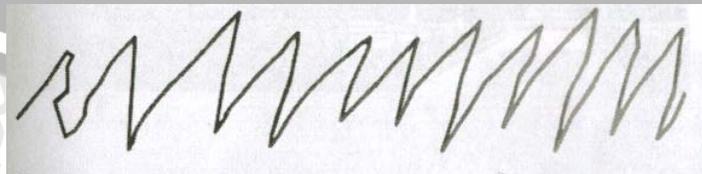
3) Berselang



Gambar 2.26 Variasi unsur berselang  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

Sedangkan irama dapat diciptakan melalui:

a) Garis, dalam ukuran kualitas, lengkung/patah, dan susunannya.



Gambar 2.27 Irama dari garis  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

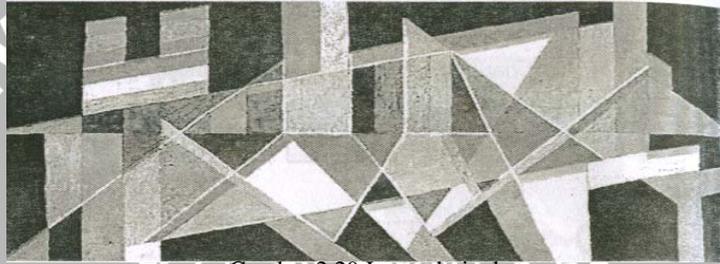


b) Bentuk, dalam ukuran penempatan dan susunannya.



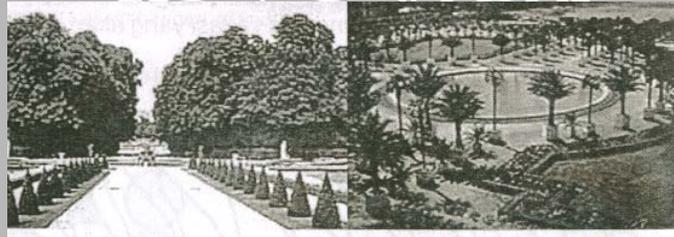
Gambar 2.28 Irama dari bentuk  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

c) Tekstur, variasi tekstur dalam bentuk dan wujud



Gambar 2.29 Irama dari tekstur  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

d) Ruang, pembagian ruang antara pola dan bentuk



Gambar 2.30 Irama dari ruang  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

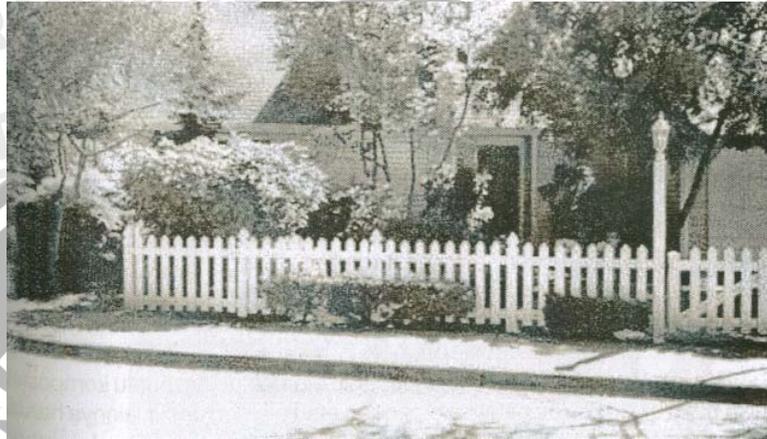
e) Warna, perbedaan warna dan jenis warna dalam perwujudan bentuk.



Gambar 2.31 Irama dari warna  
Sumber: Wondoamiseno, 1992



Wujud dan komponen dengan variasi dan karakternya masing-masing menggerakkan perhatian mata kita hingga menimbulkan irama. Dalam suatu komposisi ritme adalah pengatur keselarasan susunan. Irama menciptakan harmoni, mengatur aksentuasi dan mengikat bagian-bagian menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.32 Pagar dan tanaman membentuk irama  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

c. Penekanan dan Aksentuasi

Dominan dapat diartikan sebagai upaya untuk menonjolkan salah satu unsur agar lebih tampak terlihat dalam komposisi susunan elemen lanskap. Unsur-unsur lanskap lainnya yang tidak menonjol berfungsi sebagai penghubung atau pengikat kesatuan.

Penekanan ditimbulkan oleh dominannya salah satu komponen unsur sehingga menimbulkan kontras terhadap elemen lainnya. Penekanan dalam suatu bentuk akan menarik perhatian kita. Penekanan dapat diciptakan melalui ukuran, bentuknya sendiri, tata letaknya, juga unsur-unsur lain seperti garis, warna, bentuk, tekstur, dan ruang.

Jadi bila kita ingin mengutamakan suatu unsur atau elemen dalam suatu komposisi maka perlu diperhatikan bahwa komponen atau elemen unsur lainnya harus menjadi unsur penunjang daripada elemen yang diutamakan. Ini untuk menghasilkan suatu rancangan yang baik dan terpenuhi nilai keteraturannya.



Gambar 2.33 Contoh penekanan dan aksentuasi  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

### 3. Sifat-sifat obyek pada landscape

- a. Bentuk, ukuran, dan skala. Sifat-sifat obyek didalam landscape sangat menentukan kualitas suatu ruang serta daya meruangnya. Sifat-sifat atau ciri-ciri suatu obyek antara lain terkandung didalam bentuk, ukuran, dan skalanya. Namun demikian ukuran bersifat relative, bentuk yang didasarkan ukuran tertentu akan menciptakan kesan tertentu pula. Bentuk dan ukuran yang sesuai serta cukup untuk menampung suatu kegiatan didalam ruang memerlukan skala. Jadi bentuk, ukuran, dan skala tidak dapat dipisah-pisahkan.
- b. Proporsi. Keindahan atau nilai estetika suatu benda atau ruang, bergantung kepada proporsinya juga, yaitu perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang ada pada benda atau ruang itu sendiri, misalnya perbandingan antara panjang. Lebar serta tinggi ruang.
- c. Tekstur dan warna. Tekstur merupakan bagian-bagian yang merata dan menerus yang membentuk suatu permukaan. Setiap bahan yang digunakan mempunyai tekstur baik keras maupun halus. Dan setiap tekstur tidak terlepas dari elemen warna. Pemilihan yang cermat antara tekstur dan warna akan menciptakan hubungan yang harmonis.



Gambar 2.34 Pemanfaatan ketiga sifat obyek dalam landscape  
 Sumber: Wondoamiseno, 1992

#### 2.4.6 Penggunaan Teknologi pada Penyajian Koleksi Museum

Salah satu upaya didalam memberikan ketertarikan pengunjung akan museum adalah dengan memanfaatkan media teknologi di dalam menyampaikan isi museum. Hal ini lebih disebabkan akan revolusi teknologi yang sangat membantu di dalam menyampaikan informasi yang kan disampaikan, terutama dalam bidang pendidikan.

Adapun beberapa teknolgi yang sering dipakai di dalam museum adalah:

1. Touch Screen



Gambar 2.35 Teknologi touch screen  
 Sumber: [www.rememuseum.com](http://www.rememuseum.com)

### 2. LCD Screen



Gambar 2.36 Teknologi lcd screen  
Sumber: [www.bethellwoodscenter.com](http://www.bethellwoodscenter.com)

### 3. Digital Guide



Gambar 2.37 Teknologi digital guide  
Sumber: [www.antiquitiesmuseum.com](http://www.antiquitiesmuseum.com)



### 2.4.7 Parkir sebagai Salah Satu Prioritas



Gambar 2.38 Penataan parkir pada Imperial War Museum London  
Sumber: googleearth.com

Parkir yang leluasa memberikan nilai plus terhadap keberadaan sebuah bangunan, terutama museum, dikarenakan salah satu permasalahan dalam merancang museum adalah bagaimana meletakkan parkir yang baik untuk kenyamanan para pengunjung.

Adapun kriteria dalam penentuan tata letak parkir, yaitu:

- a. Parkir terletak pada muka tapak yang datar

Tempat parkir diusahakan berada pada permukaan yang datar. Apabila permukaan tanah asal mempunyai kemiringan, maka perlu dipikirkan penggunaan grading dengan sistem cut and fill. Lokasi permukaan yang datar pada area parkir dimaksudkan untuk menjaga keamanan kendaraan agar parkir dengan aman dan tidak tergelinding

- b. Penempatan parkir tidak terlalu jauh dari pusat kegiatan

Hubungan pencapaian antara tempat parkir dengan bangunan atau tempat kegiatan diusahakan tidak terlalu jauh. Bila jarak antara tempat parkir dengan pusat kegiatan cukup jauh, maka diperlukan sirkulasi yang jelas dan terarah menuju area parkir.

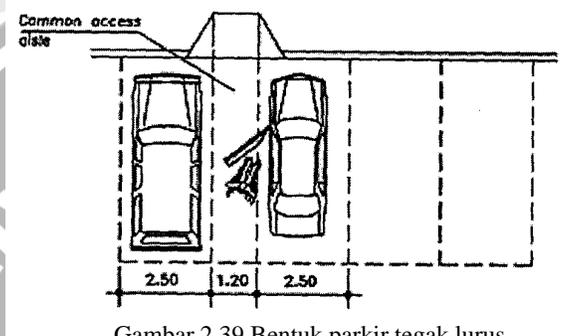
Ditinjau dari sudut perancangannya maka kriteria dan prinsip tempat parkir secara garis besar harus memperhatikan faktor berikut:

- 1) Waktu penggunaan dan pemanfaatan tempat parkir.
- 2) Banyaknya kebutuhan jumlah kendaraan untuk menentukan luas tempat parkir
- 3) Ukuran dari jenis kendaraan yang akan ditampung

- 4) Mempunyai keamanan yang baik dan terlindungi dari panas pancaran sinar matahari.
  - 5) Cukup penerangan cahaya di malam hari.
  - 6) Tersediannya sarana penunjang parkir, misalnya tempat tunggu sopir.
- c. Bentuk tempat parkir

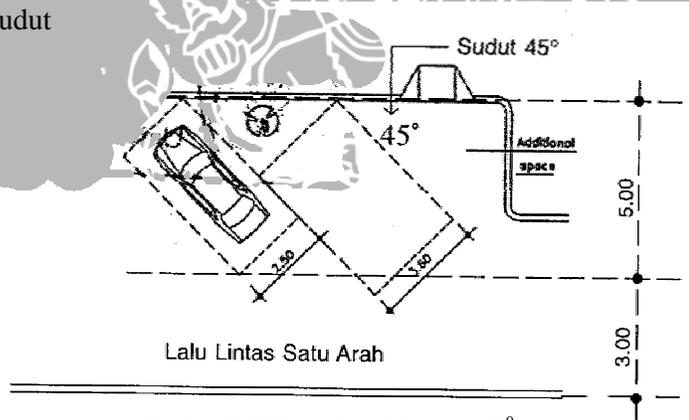
Bentuk tempat parkir kendaraan mempunyai beberapa jenis, yaitu:

- 1) Parkir tegak lurus

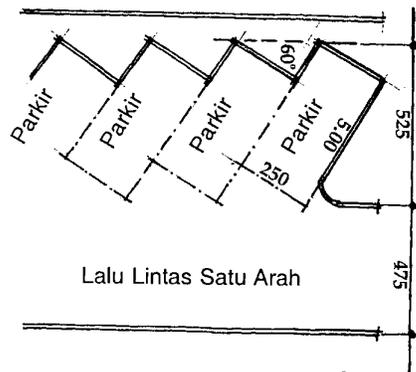


Gambar 2.39 Bentuk parkir tegak lurus  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

- 2) Parkir sudut

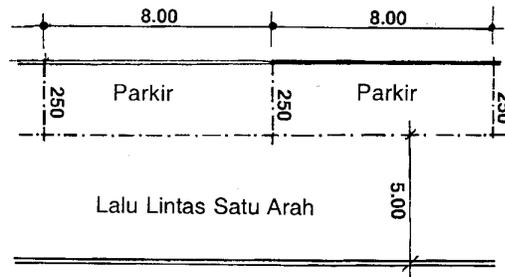


Gambar 2.40 Bentuk parkir sudut 45°  
Sumber: Wondoamiseno, 1992



Gambar 2.41 Bentuk parkir sudut 60°  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

## 3) Parkir paralel



Gambar 2.42 Bentuk parkir paralel  
Sumber: Wondoamiseno, 1992

#### 2.4.8 Kriteria Desain Museum Modern

Ketujuh kaidah perancangan museum modern tersebut merupakan kriteria umum yang perlu di klasifikasikan kembali sebagai elemen dalam mendesain. Dalam tata atur menurut Edward T. White (1986), ketujuh kriteria perancangan museum modern tersebut dapat diklasifikasikan menjadi lima variabel desain yang dapat diterapkan ke konsep perancangan, yaitu:

##### a. Fungsi

Dalam dunia arsitektur, batasan fungsi secara umum adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup di dalamnya kondisi alam. Sedangkan bangunan yang fungsional adalah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna.

Dalam mendesain suatu bangunan yang fungsional, fungsi terkait dengan kegiatan. Sebelum merancang, kegiatan dalam bangunan harus dapat dipahami terlebih dahulu agar dapat menjadikan bangunan tersebut suatu bangunan yang fungsional. Kegiatan yang diamati dapat berlangsung di dalam, di dekat, atau di sekitar bangunan. Kegiatan tersebut juga dapat dilakukan oleh manusia ataupun mesin.

Keberhasilan suatu fungsi bangunan bergantung pada bagaimana kegiatan itu diatur yang ditentukan oleh kualitas kegiatan berdasarkan dari pertalian yang satu dengan yang lain. Pengelompokan suatu kegiatan dapat dilakukan menurut arah tegak pada potongan atau menurut arah datar pada denah.

##### b. Ruang

Sama halnya dengan fungsi, ruang juga terkait dengan kegiatan karena kegiatan berlangsung dalam ruang. Ruang merupakan volume yang dibutuhkan untuk berbagai

aktivitas melalui bentuk visual ruang, dimensi dan skalanya, tergantung persepsi persepsi akan batas-batas ruang yang ditentukan oleh unsur-unsur pembentuknya.

Dalam mendesain ruang yang baik, kegiatan disetiap ruang harus dapat sesuai dengan ukuran dan raut ruangnya. Sejumlah kegiatan dapat disruangkan jika bertalian atau dipisahkan jika bertentangan, hal ini didasarkan pada kualitasnya.

c. Bentuk dan Tampilan

Fungsi dan bentuk adalah dua cara mengatur ruang yang berbeda. Fungsi mengatur kegiatan secara langsung dan mengatur ruang secara tak langsung sedangkan bentuk mengatur ruang secara langsung dan mengatur kegiatan secara tak langsung.

Dalam hal ini bentuk dan tampilan menyangkut pertalian antara permukaan, tepi, tinggi dan suku bangunan yang lain. Pengaturan bentuk bertujuan mencapai pertalian bentuk yang paling serasi di antara semua unsur bangunan. Bentuk dan tampilan berkaitan dengan suku bangunan yang bermatra dan berukuran. Lazimnya, unsur pertama yang diatur secara bentuk adalah ruang sebagai rongga hasil analisa kegiatan. Unsur lain diatur mengikuti bentuk ruang. Mengatur ruang secara bentuk dapat dipandang sebagai menyusun rangkaian rongga yang masing-masing berdiri sendiri. Dalam bentuk, kesinambungan matra harus diusahakan sebanyak mungkin diantara unsur ruang dan bangunan, baik pada arah tegak maupun datar

Beberapa raut bentuk beraturan yang umum digunakan ialah kubus, balok, kubah, belahans silinder, sungkup pasu, limas, dan prisma. Untuk mendapatkan bentuk yang baik, diperlukan pertalian kegiatan dengan sifat raut yang beraturan.

d. Tautan

Tautan ialah seluruh situasi latar belakang atau lingkungan yang relevan dengan suatu kejadian atau hasil kerja. Tautan mengandung arti 'terjalin menjadi satu'.

Dalam hal ini mengkaitkan pengaturan unsur bangunan pada keadaan lingkungan di tempat bangunan yang akan didirikan. Dalam kriteria fungsi, ruang dan bentuk, unsur bangunan di atur berdasarkan pada pertalian dalam bangunan sedangkan tautan dipertalikan dengan unsur di luar bangunan, yaitu sirkulasi tapak, landsekap, dan view. Dalam kriteria tautan, kegiatan fungsi dan ruang dipertalikan dengan unsur keadaan lingkungan sekitarnya.

e. Pelingkup

Pelingkup berkenaan dengan penciptaan pelindung sekeliling ruang bangunan, dalam hal ini menyangkut pertalian antara unsur struktur, bidang-bidang penutup,

bukaan-bukaan, dan utilitas bangunan. Lempang pelingkup bangunan mencakup atap, langit-langit, lantai dan dinding. Lempeng pelingkup ditentukan tempatnya oleh ukuran dan raut ruang akibat tuntutan kegiatan di dalamnya.

Berdasarkan penjelasan mengenai variabel desain perancangan di atas maka ketujuh kaidah perancangan museum modern bila ditransformasikan kedalamnya dapat terlihat seperti tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Kriteria Desain Perancangan Museum Modern

	Bangunan/ Struktur sebagai artwork dan daya tarik	Penekanan pada fungsi retoran dan retail	Hall besar	Fleksibilitas ruang	Penataan landsekap	Penggunaan teknologi pada penyajian museum	Parkir sebagai salah satu prioritas
Fungsi		v					v
Ruang			v	v		v	
Bentuk dan Tampilan	v						
Tautaan					v		v
Pelingkup	v						

Sumber: White, 1992

Tabel diatas merupakan tabel elemen desain dalam menjembatani tujuh kriteria perancangan museum modern dalam menciptakan kriteria desain perancangan museum modern. Adapun kriteria desain perancangan museum modern tersebut adalah:

1. Bentuk dan tampilan bangunan

Untuk menciptakan bangunan museum yang artwork dan memiliki daya tarik adalah dengan memberikan sebuah bentukan massa yang dinamis, kokoh, dengan dimensi, warna, dan tekstur yang menarik.

Penggunaan hirarki juga dapat dilakukan untuk memperkuat daya tarik pada bangunan. Sedangkan dari tampilan bangunan, penggunaan karakter yang kuat atau menonjol maupun melalui karakter yang eksklusif.



## 2. Fungsi

Yang membedakan museum modern dengan museum konvensional adalah museum modern memiliki fungsi restoran maupun retail dalam upaya untuk menarik pengunjung.

## 3. Ruang

Ruang yang tidak pernah tertinggal dalam perancangan museum modern adalah hall di dalam museum. Hall juga merupakan sebagai upaya untuk menjembatani ruang-ruang lainnya di dalam museum.

Ruang lainnya yang menjadi perhatian di dalam perancangan museum modern adalah fleksibilitas ruang di dalam ruang galeri. Fleksibilitas yang sering dipakai adalah konvertibilitas ruang, yaitu fleksibilitas sebuah wadah untuk menampung aktifitas yang berbeda dengan melakukan perubahan ruang-ruangnya, dengan pemberian sekat-sekat.

Penataan penggunaan teknologi informasi berupa sarana penyajian koleksi juga termasuk dalam kategori ruang.

## 4. Tautan

Tautan berupaya untuk mengkaitkan pengaturan unsur bangunan pada keadaan lingkungan di tempat bangunan yang akan didirikan. Yang menjadi fokus dalam menciptakan bangunan museum modern adalah sirkulasi site dalam menciptakan kenyamanan di dalam museum, penataan lansekap, dan penataan lahan parkir pada site.

## 5. Pelingkup

Pemilihan struktur bangunan merupakan pendukung terhadap kaidah perancangan museum modern dalam lingkup bangunan/ struktur museum sebagai artwork dan daya tarik.