

**Perencanaan dan perancangan interior
museum wayang kulit
di Surakarta**

**Kusuma Indra Wijaya
C0802026**

2006

BAB II

LANDASAN TEORI

A. TINJAUAN UMUM MUSEUM

1. Pengertian Museum

Pengertian museum yang dikenal sekarang ini, awalnya dikenal di Yunani. Museum berasal dari kata "Museion" yang berarti sebuah gedung tempat pemujaan para "Muse", yang merupakan salah satu dari sembilan dewi perlambang cabang-cabang kegiatan atau ungkapan pengetahuan ilmu dan kesenian. (Moh. Amir Sutaarga, 1989:7)

Arti kata museum yang dapat dianggap aktual dan resmi secara internasional adalah pengertian yang dikemukakan oleh *International Council of Museum (ICOM)*, yaitu badan dalam lingkungan UNESCO, seperti yang dibacakan dalam *Statutes of ICOM*, setelah sidang umumnya ke-11, di Kopenhagen pada tahun 1974, yang mengungkapkan :

"Museum" adalah lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan

masyarakat dan lingkungannya serta terbuka untuk umum. (Moh. Amir Sutaarga, 1989 : 23)

2. Sejarah dan Perkembangan Museum

a. Asal Mula Museum

Naluri manusia untuk mengumpulkan (*collecting instinc*) adalah merupakan sesuatu yang alamiah terjadi. Hal ini dapat dibuktikan oleh para ahli arkeologi di Eropa bahwa naluri ini sudah ada pada manusia Neanderthal di Eropa sejak 85.000 tahun yang lalu, dan bukti-buktinya berupa koleksi-koleksi kepiting¹¹ piringan oker (jenis batuan berwarna) yang didapatkan di dalam gua-gua bekas tempat tinggal manusia Neanderthal ini.

Kumpulan koleksi dari benda-benda aneh ini (*curiosities*) dalam bidang permuseuman merupakan "curio cabinet" atau bentuk tata pameran yang tertua. Naluri pengumpulan benda aneh ini terus berlanjut, sehingga menjadikannya suatu bentuk pameran tersendiri.

Museum-museum pada permulaannya memang merupakan koleksi pribadi para bangsawan, para pangeran (*Princes*) serta pecinta seni budaya yang kaya raya di mana koleksinya merupakan cermin yang khusus menjadi minat dan perhatian dari orang-orang tersebut.

Kumpulan koleksi ini jarang diperlihatkan kepada orang-orang lain, dan hanya diperlihatkan pada sahabat dekat atau pada relasi yang dipercaya untuk menunjukkan kelebihanannya, sehingga benda-benda tersebut merupakan "ajang *prestise*" dari pemiliknya.

Dengan memiliki satu galeri yang besar atau *curio cabinet* yang luas, dapat meyakinkan bahwa pemiliknya memiliki kekayaan, kedudukan

serta kekuasaan untuk memperoleh benda-benda tersebut dalam perjalanannya jauh ke negeri-negeri asing yang telah dilakukannya sendiri atau mereka memiliki kemampuan untuk mengirimkan utusan-utusan guna melakukan ekspedisi penyelidikan dan pengumpulan benda-benda tersebut.

Pada umumnya mereka menyimpan semua benda ini dalam sebuah "trophy room" (ruang khazanah) dan memamerkannya pada lemari-lemari khusus. Pameran seperti ini terus "membeku", tidak berkembang atau hanya merupakan pameran isi gudang. Istilah masa kini membeku dalam bentuk animasi peragaan sampai pada akhir tahun 1700. Mulai akhir abad ini para pemuka masyarakat mulai memikirkan bentuk peragaan yang dapat dilihat oleh masyarakat umum, sehingga benar-benar dapat dinikmati serta ada manfaatnya.

Bentuk peragaan beralih seperti bentuk peragaan barang etalase toko, di mulai pada abad ke 20 dan telah dicari bentuk peragaan yang lebih menarik yang dikaitkan dengan kepentingan dunia pendidikan. Sejak itulah museum menjadi salah satu lambang kedaulatan rakyat di bidang kebudayaan, seni dan ilmu pengetahuan tidak lagi menjadi monopoli kaum bangsawan dan cendekiawan saja, melainkan sudah menjadi umum. Dalam perkembangan selanjutnya, museum juga menunjukkan fungsi rekreasi yang lebih menonjol daripada fungsi edukatif. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan dalam Proyek Pembinaan Permuseuman, Jakarta, 1993/1994: 1)

b. Perkembangan Museum di Indonesia

Sejarah permuseuman di Indonesia dimulai ketika pemerintah Kolonial Belanda mendirikan *Bataviaasch Genoochop Van Kunstenan Wetenschappen* (sekarang dikenal dengan Museum Nasional), di Batavia pada tanggal 24 April 1778. Perkumpulan ini bertujuan untuk memajukan kesenian dan ilmu pengetahuan dibidang bahasa dan ilmu bumi. Selanjutnya berkembang dan banyak didirikan museum-museum lain, seperti :

- 1) *Hartus Botanicus Bogoriense* pada tahun 1817, yang sekarang dikenal dengan nama Kebun Raya Bogor.
- 2) *Herbarium Bogoriense* pada tahun 1884.
- 3) *Setedelijk Historisch* Museum (Museum Mpu Tantular) pada tahun 1922 di Surabaya.
- 4) Museum Bali di Denpasar pada tahun 1932.
- 5) Museum Sonoboedojo di Yogyakarta pada tahun 1935.

Setelah Indonesia merdeka, para ilmuwan dan usahawan Belanda pulang ke negerinya, hal ini menyebabkan kondisi permuseuman di Indonesia mengalami kemunduran, sampai akhirnya Indonesia masuk Dewan Museum Internasional (ICOM), yang pada akhirnya mulai diadakannya pembinaan museum.

3. Tugas, Fungsi dan Tujuan Museum

a. Tugas Museum

Museum mempunyai tugas, yaitu :

- 1) Menghindarkan bangsa dari kemiskinan kebudayaan.
- 2) Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat.

- 3) Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan dengan cara masal.
 - 4) Memberikan kesempatan bagi penikmat seni.
 - 5) Membentuk metodik dan didaktik pihak sekolah dengan cara kerja yang berfaedah pada setiap kunjungan murid-murid ke museum.
 - 6) Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah.
- (Depdikbud, 1988: 7)

Selain dari yang telah disebutkan diatas, museum juga mempunyai tugas dalam bidang tourisme yaitu sebagai suatu usaha untuk memperkenalkan budaya bangsa kepada wisatawan asing. (Moh. Amir Sutaarga, 1971: 14)

b. Fungsi Museum

Menurut ICOM (*International Council Of Museum*), fungsi museum dapat diklasifikasikan menjadi :

- 1) Pengumpulan dan pengamanan warisan budaya.
- 2) Dokumentasi dan penelitian.
- 3) Konservasi dan preparasi.
- 4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum.
- 5) Pengenalan dan penghayatan ilmu kesenian.
- 6) Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
- 7) Visualisasi warisan alam dan budaya.
- 8) Cermin pertumbuhan dan peradapan umat manusia.
- 9) Pembangkit rasa bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. (Moh. Amir Sutaarga, 1989: 26)

c. Tujuan Museum

Museum mempunyai tujuan, yaitu :

1) Tujuan Fungsional

Memberi pengertian kepada bangsa Indonesia melalui generasi muda tentang kebudayaan yang pernah ada, hal ini merupakan watak dan kesadaran bangsa, bahwa kebudayaan Indonesia sangat agung, juga sebagai pelindung dan pemelihara dari pengaruh budaya asing yang tidak sesuai.

2) Tujuan Institusional

Museum sebagai wadah tujuan institusional agar berlaku secara efektif yang menjadikan dua kepentingan yang saling berpengaruh ialah :

a) Kepentingan Obyek

Memberikan tempat atau wadah untuk menyimpan serta melindungi benda-benda koleksi yang mempunyai nilai-nilai budaya dari kerusakan dan kepunahan yang disebabkan antara lain pengaruh iklim, alam, biologis dan manusia.

b) Kepentingan Umum

Mengumpulkan penemuan-penemuan benda, memelihara dari kerusakan, menyajikan benda-benda koleksi kepada masyarakat umum agar dapat :

- (1) Menarik hingga menimbulkan rasa bangga dan tanggung jawab.
- (2) Dipelajari dan menunjang ilmu pengetahuan. (Moh. Amir

Sutaarga, 1989 : 26)

4. Jenis Museum

Jenis museum ada bermacam-macam dan dapat ditinjau dari berbagai segi atau sudut, baik itu menurut koleksinya, menurut kedudukannya atau menurut status penyelenggarannya. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan dalam Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta membagi jenis-jenis museum berdasarkan :

a. Jenis Museum Menurut Koleksinya

- 1) Museum Umum, adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
- 2) Museum Khusus, adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

Menurut tingkatnya, museum khusus dapat digolongkan atas :

- a). Museum Khusus Tingkat Nasional
- b). Museum Khusus Tingkat Regional
- c). Museum Khusus Tingkat Lokal
- d). Museum Situs

Adapun museum khusus ini dapat diklasifikasikan lagi menjadi 6 museum khusus, yaitu :

(1) Museum Ilmu-ilmu Hayat (*Natural History*), termasuk seperti :

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| (a) Kebun Raya | (f) Museum Geologi |
| (b) Taman Margasatwa | (g) Cagar Alam |
| (c) Museum Zoologi | (h) Cagar Margasatwa |
| (d) Akuarium | (i) Museum Palaentologi |
| (e) Herbarium | (j) Museum Anatomi |

(2) Museum Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*Science and Technology*) termasuk seperti :

- (a) Museum Perkapalan
- (b) Museum Kereta Api
- (c) Museum Penerbangan
- (d) Museum Kendaraan Bermotor
- (e) Museum Pertambangan

(3) Museum Ilmu Purbakala (Archaeology)

(4) Museum Ilmu Antropologi atau Etnografi (Antropological)

(5) Museum Sejarah Seni Rupa (*Art History*)

- (a) Museum Seni Rupa (*Arts Galleries*)

(6) Museum Sejarah (*Historical*)

b. Museum Menurut Kedudukannya

- 1) Museum Nasional adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.
- 2) Museum Propinsi adalah museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia atau lingkungannya dari wilayah propinsi di mana museum tersebut berada.
- 3) Museum Lokal adalah museum yang koleksinya dari kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material

manusia atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

c. Museum Menurut Penyelenggaranya

- 1). Museum Pemerintah, yaitu museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh Pemerintah. Museum ini dapat dibagi lagi dalam museum yang dikelola oleh Pemerintah Pusat dan dikelola oleh Pemerintah Daerah.
- 2). Museum Swasta, ialah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh swasta.

5. Persyaratan Sebuah Museum

a. Persyaratan lokasi museum meliputi :

- 1) Lokasi harus strategis, yaitu mudah dijangkau oleh umum.
- 2) Lokasi harus sehat, yang dimaksud sehat yaitu tidak berada di daerah industri, tidak berada di daerah berawa atau berpasir, dan elemen-elemen yang mempengaruhi lokasi, seperti kelembaban udara antara 55-65%. Karena kelembaban udara yang terlalu rendah akan mempengaruhi pertumbuhan jamur dan organisme.

Temperatur udara, yaitu antara 20⁰-24⁰C, sebab perubahan suhu yang terlalu besar dan suhu yang terlalu kering membuat ketahanan koleksi menjadi rapuh.

Ultra violet, berasal dari cahaya matahari antara 300⁰A-4000⁰A dapat memudarkan koleksi.

Jika elemen-elemen iklim tersebut tidak dapat terpenuhi seluruhnya pada lokasi, maka dapat diganti secara buatan pada bangunan museum.

b. Persyaratan Bangunan

Persyaratan bangunan secara fungsional untuk museum minimal, terdiri atas :

1) Bangunan Pokok, meliputi :

- a) Pameran Tetap
- b) Pameran Temporer
- c) Auditorium
- d) Kantor Administrasi dan Perpustakaan serta Ruang Rapat
- e) Laboratorium Konservasi
- f) *Storage*

2) Bagian Penunjang, meliputi :

- a) Keamanan/ Pos Jaga
- b) *Gift Shop* dan Kafetaria
- c) *Ticket Box* dan Penitipan Barang
- d) *Lobby*/ Ruang Istirahat
- e) Toilet
- f) Tempat Parkir, pertamanan, dan pagar

Syarat-syarat umum bangunan, meliputi :

- 1) Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan menurut fungsi dan aktifitasnya, ketenangan, keramaian dan keamanan.
- 2) Pintu masuk utama (*Main Entrance*), untuk pengunjung.
- 3) Pintu masuk khusus (*Side Entrance*), untuk lalu lintas koleksi, bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga, serta ruang-ruang pada bangunan khusus.

- 4) Area publik/ umum, terdiri atas : lobby, ruang pameran.
- 5) Area semi publik, terdiri atas bangunan administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat).
- 6) Area Privat, terdiri atas laboratorium konservasi, studio preparasi, storage dan ruang studio koleksi.

Syarat-syarat Khusus Bangunan

- 1) Bangunan utama (ruang pameran tetap dan temporer), harus dapat memuat benda-benda koleksi, mudah dicapai dari luar maupun dari dalam, dan memiliki daya tarik.
- 2) Bangunan auditorium, harus mudah dicapai oleh umum dan dipakai sebagai ruang pertemuan, diskusi atau ceramah.
- 3) Bangunan khusus (laboratorium konservasi, studio preparasi, storage, ruang studi koleksi), harus berada didaerah tenang, mempunyai pintu masuk khusus, memiliki system keamanan yang baik.
- 4) Bangunan administrasi, harus terletak strategis, mempunyai pintu masuk khusus. (DDK, 1992: 16-18)

c. Persyaratan Koleksi Museum

Untuk meninjau pengertian koleksi dan obyek museum tersebut oleh Moh. Amir Sutaarga dalam bukunya museografi dan museologi memberikan pengertian sebagai berikut :

“Koleksi museum adalah sebagai obyek museum yang dipimpinkan menurut sistematika dan metode-metode ilmiah atau cabang-cabang ilmu

pengetahuan yang mempunyai kepentingan atas obyek yang terhimpun dalam koleksi tertentu”.

Istilah teknis yang dipergunakan oleh kalangan ahli museologi bagi koleksi museum adalah :

- 1) *Natural Materials* untuk segala benda yang masih murni, yang masih merupakan bagian dari lingkungan hidup.
- 2) *Cultural Material* atau benda-benda budaya, seperti archeologia, historica, ethnographica, numismatica, heraldica, intinya segala macam buatan manusia, yang kadang-kadang disebut juga *tangible cultural properties*, kekayaan dalam artian abstrak, yang sering diungkapkan dalam definisi tentang kebudayaan sebagai suatu sistem nilai, sistem gagasan, sistem ungkapan hidup, yang diajarkan dari generasi ke generasi berikutnya. (Moh. Amir Sutaarga, 1989 : 35)

Persyaratan koleksi, yaitu :

- 1) Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetis)
- 2) Dapat diintensifikasikan mengenai wujudnya (morfologi), tipenya (tipologi), gayanya (style), fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografis, genusnya (dalam orde biologi) atau periodenya dalam geologi khususnya untuk benda-benda sejarah dan teknologi.
- 3) Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya (realitas dan aksistensinya) bagi penelitian ilmiah.
- 4) Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal jadi monumen dalam sejarah alam dan budaya.

5) Benda asli (*realita*), replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

Jenis koleksi museum terdiri dari :

- 1) Etnografika, yaitu kumpulan benda-benda hasil budaya suku-suku bangsa.
- 2) Prehistorika, yaitu kumpulan benda-benda sejarah.
- 3) Arkheologika, yaitu kumpulan benda-benda arkheologi.
- 4) Historika, yaitu kumpulan benda-benda bernilai sejarah.
- 5) Numismatika dan Heraldika, yaitu kumpulan benda-benda alat tukar dan lambang peninggalan sejarah, misalnya mata uang, cap, lencana, tanda jasa, dan surat-surat berharga.
- 6) Naskah-naskah kuno.
- 7) Keramik asing.
- 8) Buku atau majalah antikuariat.
- 9) Karya seni atau seni kriya.
- 10) Benda-benda grafika, berupa foto, peta asli atau setiap reproduksi yang dijadikan dokumen.
- 11) Diorama, yaitu gambaran berbentuk tiga dimensi.
- 12) Benda-benda sejarah alam, berupa flora, fauna, benda batuan maupun mineral.
- 13) Benda-benda Wawasan Nusantara setiap benda asli (*realia*) atau replika yang mewakili sejarah alam budaya dari wilayah Nusantara.
- 14) Replika, yaitu tiruan dari benda sesungguhnya.

15) Miniatur, yaitu tiruan dari benda sesungguhnya namun berukuran kecil.

16) Koleksi hasil abstraksi. (DDK, 1989: 14-15)

Alam S. Wittlin merumuskan tentang koleksi museum sebagai berikut :

- 1) *Economic hoard collection* (koleksi persediaan ekonomi).
- 2) *Social prestige collection* (koleksi kebanggaan sosial).
- 3) *Magic collectioan* (koleksi kepercayaan magis).
- 4) *Collection as an expression of group loyalty* (koleksi sebagai sebuah pernyataan kesetiaan kelompok).
- 5) *Collection stimulating curiosity and inguire* (koleksi memancing keingintahuan dan pertanyaan).
- 6) *Collection of art stimulating emotional experience* (koleksi seni yang memancing pengalaman emosional). (Moh. Amir Sutaarga, 1989 : 77)

Untuk pengadaan materi koleksi dapat dilakukan melalui beberapa cara, antara lain:

- 1) Penemuan/penggalian.
- 2) Pembelian.
- 3) Hadiah/hibah.
- 4) Titipan dari perorangan atau badan hukum.

6. Struktur Organisasi Museum

Agar fungsi museum dapat dioptimalkan dengan semaksimal mungkin untuk masyarakat, maka diperlukan adanya struktur organisasi museum, khusus di Indonesia di atur oleh Keputusan Presiden RI no. 45 tahu 1974 dan Keputusan Mentri P dan K no. 079/0/1975. Dari dua keputusan

tersebut, kemudian lahirlah Direktorat Museum, yang terdiri atas dua unsur yaitu : unsur pembina adalah Direktorat Museum dan unsur objek pembinaan adalah Museum-museum. Pada dasarnya museum di Indonesia ditangani secara langsung oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan yang termasuk di dalamnya adalah Direktorat Museum, Direktorat Sejarah dan Kepurbakalaan. Sedangkan Direktorat Jendral Kebudayaan akan menugaskan kepada unit-unit pembina teknis terhadap masing-masing badan dengan bidangnya. Struktur Organisasi Museum ditetapkan berdasarkan keputusan menteri P dan K.

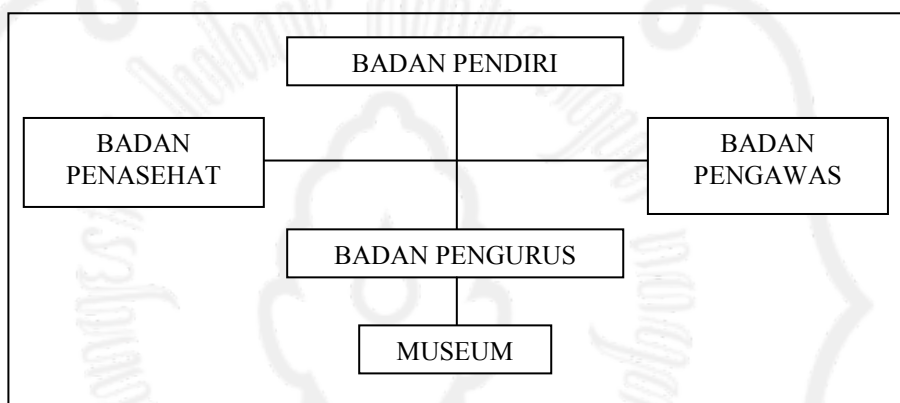


Diagram II.1. Struktur Organisasi Museum Swasta

Sumber : (Moh. Amir Sutaarga, 1989 : 39)

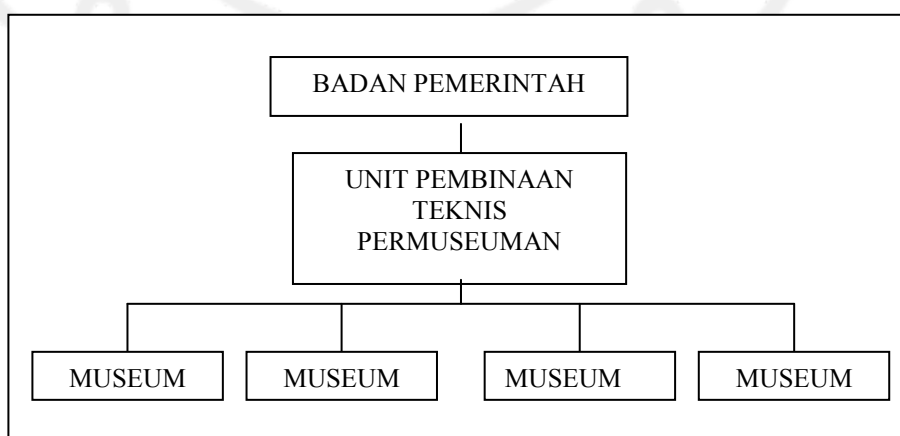
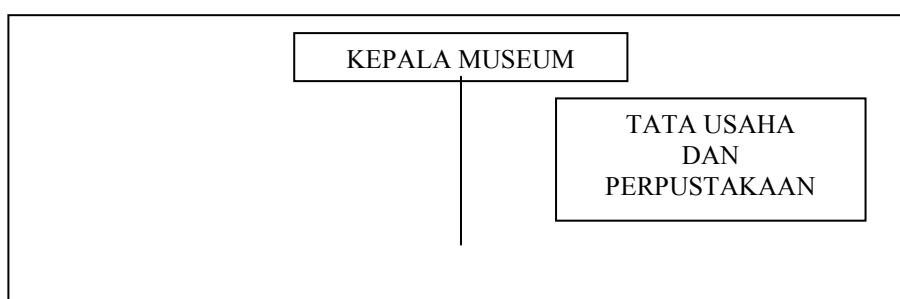


Diagram II.2. Struktur Organisasi Museum Pemerintah

Sumber : (Moh. Amir Sutaarga, 1989 : 40)



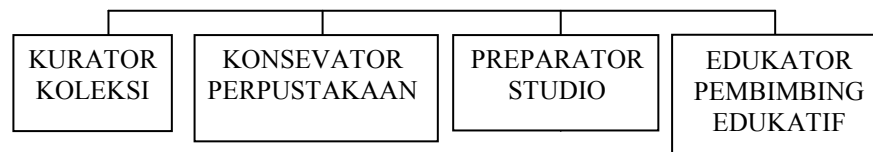


Diagram II.3. Struktur Organisasi Museum Secara Umum
Sumber : (Moh. Amir Sutaarga, 1989 : 43)

Berdasarkan tugas dan fungsinya, setiap museum mempunyai struktur organisasi sebagai berikut :

- 1) Pembidangan Tata Usaha, meliputi kegiatan dalam registrasi ketertiban/keamanan, kepegawaian dan keuangan.
- 2) Pembidangan Pengelolaan Koleksi yang meliputi kegiatan yang berhubungan dengan identifikasi, klasifikasi, katalogisasi koleksi sesuai dengan jenis koleksi. Menyusun konsepsi dalam kegiatan presentasi, penelitian/pengkajian koleksi termasuk penulisan ilmiah dan persiapan bahan koleksi.
- 3) Pembidangan Pengelola Koleksi yang meliputi konservasi preventif dan kuratif serta mengendalikan keadaan kelembaban suhu ruang koleksi dan gudang serta penanganan laboratorium koleksi.
- 4) Pembidangan Preparasi yang meliputi pelaksanaan restorasi koleksi, reproduksi, penataan pameran, pengadaan alat untuk menunjang kegiatan edukatif cultural dan penanganan bengkel reparasi.
- 5) Pembidangan Bimbingan dan Publikasi yang meliputi kegiatan bimbingan edukatif cultural dan penerbitan yang bersifat ilmiah dan populer dan penanganan peralatan audiovisual.

6) Pembidangan Pengelolaan Perpustakaan yang meliputi kegiatan penanganan kepustakaan/ referensi.

Setiap pembidangan tersebut di atas dipimpin oleh kepala yang bertanggung jawab kepada kepala Museum. Susunan organisasi dan tata kerja museum, tergantung kepada tingkat kedudukan dan status museum.

B. TINJAUAN WAYANG

1. PENGERTIAN WAYANG

Perkataan wayang mengandung sejumlah pengertian. Pengertian yang pertama ialah gambaran tentang suatu tokoh, 'boneka', lebih tegas lagi ialah boneka yang digunakan dalam pertunjukan wayang. Pengertian ini diperluas lagi sehingga juga meliputi pertunjukan yang dimainkan dengan boneka-boneka tersebut, demikian pula, lebih luas lagi bentuk-bentuk seni drama tertentu. (Bani S, 2002 : 1)

Wayang di Indonesia merupakan penemuan asli bangsa Indonesia, sehingga karakteristiknya mencerminkan budaya bangsa Indonesia (terutama Jawa), yaitu pada istilah-istilah yang digunakan dalam pewayangan.

Keaslian bahwa pertunjukan wayang merupakan pertunjukan asli bangsa Indonesia tercermin dalam istilah-istilah yang dipergunakan dalam pertunjukan wayang. Kata 'wayang' itu sendiri adalah kata bahasa Jawa yang berarti 'bayang-bayang', karena dalam pertunjukan wayang penonton dari balik layar menyaksikan bayang-bayang dari boneka yang dimainkan dalang. (Bani S, 2002: 1)

2. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN WAYANG

a. Asal Mula Wayang

Sebelum agama Hindu masuk ke Indonesia, wayang telah dikenal di Jawa sebagai sarana penghubung dengan roh leluhur nenek moyang kita. Naskah-naskah pewayangan yang ada sekarang kurang jelas didalam membicarakan awal mula wayang di Indonesia. Banyak didalamnya menyebut tokoh dan nama yang sulit diidentifikasi dengan tokoh sejarah.

Sumber tertulis lain terdapat dalam prasasti Balitung tahun 907, antara lain menyebutkan: "*Silagilio ma wayang buat Hyang macarita Rimaya kumara*". Yang berarti bahwa pertunjukan wayang pada waktu itu untuk penyembahan kepada Hyang atau untuk upacara agama atau kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat pada waktu itu. (DDK DJK Proyek Pembinaan Permuseuman DIY, 1989-1990:5)

Banyak cerita wayang diabadikan dalam relief candi dari mulai abad 10 hingga 14. Namun pertunjukan wayang sendiri baru mulai digelar pada abad 11. Hal ini diyakini dengan adanya isi dari naskah Arjuna wiwaha yang dikarang oleh Empu Kanwa ketika jaman Erlangga memerintah Kediri abad 11, yaitu pada syair yang ke-5 bait ke-9 berbunyi sebagai berikut:

Pagelaran pada waktu itu membuat penonton menangis tersedu-sedu, biarpun mereka tahu bahwa pertunjukan itu wayang dari kulit yang diukir, digerakkan dan diucapkan. (PDKI Jakarta, 1994: 9)

Hal itu menunjukkan bahwa pertunjukan itu mampu menggelitik penonton. Jadi jelas, disamping wayang sudah dipertontonkan, juga wayang sudah dibuat dengan kulit hewan.

Jaman Majapahit, pada tahun 1361 M Prabu Branata membuat Wayang Purwa berisi cerita Ramayana dan Mahabarata yang dilukis diatas kertas digulung dan ditambahkan perlengkapan tabuhannya. Kemudian pemerintahan dilanjutkan oleh Prabu Brawijaya pada tahun 1378, yang memerintahkan kepada putranya Raden Sungging Prabangkara untuk memberi warna wayang Beber. Maka pemberian warna wayang sekarang dikenal menyungging.

b. Perkembangan Wayang Kulit

1) Perkembangan Wayang Jaman Kerajaan Demak

Setelah Majapahit jatuh pada tahun 1521 M, Wayang Beber dengan perlengkapannya dibawa ke Demak. Sultan Demak dengan dibantu oleh para wali kemudian merubah gambar wayang sehingga tidak bertentangan dengan Kitab Fikih. Para wali lalu merubah Wayang Beber dipahat satu persatu dibuat dari kulit kerbau, disebut Wayang Kulit Purwa tahun 1528 M. Bentuk wayang baru tersebut tidak menyerupai gambar orang, dengan demikian tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam. Tetapi Wayang Beber Majapahit tidak

hilang begitu saja, karena masyarakat diluar kraton masih sering mempertunjukkannya.

a) Pada masa Sultan Bintara perkembangan wayang semakin maju, terutama bidang cerita dan bentuk wayang serta pagelarannya. Para wali yang sangat berperan diantaranya ialah:

(1) Sunan Giri, melengkapi wayang Purwa dengan wayang berbentuk kera dan menyusun ceritanya.

(2) Sunan Bonang, membuat pedoman simpingan disebelah kiri dan kanan panggung, juga mengubah kitab Damarwulan berdasarkan sejarah Majapahit pada tahun 1315M.

(3) Sunan Kalijaga, melengkapi pagelaran wayang dengan layar (kelir), batang pisang, blencong (lampu) dan kotak gunung (kayon).

(4) Sunan Kudus, yang mendalang dengan iringan gamelan slendro.

b) Masa Raden Trenggono (Sri Sultan Syah Alam Akbar ke III), dibuat pedoman mata wayang (liyepan, lengelan) dan dibuat wayang dengan cat perada (warna kuning).

2) Perkembangan Wayang Jaman Kerajaan Pajang

Pada tahun 1556 - 1586, Jaka Tingkir (Sultan Hadiwijaya) mengangkat dirinya sebagai Sultan Pajang, membuat Wayang Purwa dengan dasar Wayang Purwa Demak dengan ukuran yang lebih kecil dari wayang pada umumnya, yang disebut dengan "Wayang Kidang Kencana". Wali yang turut berperan ialah :

(1) Sunan Giri (1563), membuat Wayang Gedog, dengan cerita Panji dan iringan gamelan pelog.

(2) Sunan Bonang (1564), membuat Wayang Beber Gedog, dengan iringan gamelan pelog.

Selain itu bentuk dan pertunjukan wayang mengalami banyak perkembangan, antara lain: Perlengkapan wayang disempurnakan seperti raja memakai makota/teropong, *tekes (dodot) sumping, tapek, celana panjang*.

3) Perkembangan Wayang Jaman Kerajaan Mataram

Jaman Mataram, Kesultanan Mataram di Kotagede melanjutkan Kesultanan Pajang, dan wayang terus berkembang. Diantaranya:

a) Sunan Mataram atau Panembahan Senapati/Sutawijaya (1586 - 1601), memperbaharui bentuk wayang Purwa dan menambah perlengkapan Wayang Gedhog.

b) Sri Sultan Prabu Anyakrawati atau Mas Jolang/Pangeran Seda Krapyak (1601 - 1613).

(1) Membuat wayang Purwa dengan dasar Wayang Kidang Kencana dengan bentuk agak besar.

(2) Disinilah awal dari adanya sambungan antara tangan dan lengan pada Wayang Purwa dan Wayang Gedhog.

(3) Membuat Wayang Arjuna dengan wanda yang disebut Kyai Jimat.

c) Sultan Agung Anyakrukusuma (1613 - 1645)

(1) Memperbaharui bentuk wayang Purwa, dengan penataan lengkap pakaian wayang, wayang layapan dibuat membungkuk badannya, mata wayang kedelan diganti dengan kedodong.

(2) Membuat wayang Arjuna dengan wanda yang disebut Kyai Mangu.

d) Sri Sunan Amangkurat I Mataram (1645 - 1677)

Membuat wayang satu kotak, wayang Arjuna diberi nama wanda Kyai.

4) Perkembangan Wayang Jaman Kerajaan Kartasura

Setelah Perang Trunajaya dipadamkan Sunan Amangkurat I (Amral) tidak diperkenankan bertahta di Plered karena dianggap sakral dan kemudian pusat pemerintahan dipindah ke Kartasura.

a) Sunan Amangkurat II (1677 - 16703), setelah menjadi raja di Kartasura.

(1) Membuat wayang dengan dasar wayang Mataram, wayang Arjuna dengan Wanda Mangu. Wayang putri ditambah sanggul beraneka warna.

(2) Membuat satu wanda lagi yang diberi nama Kinanthi. Para dewa dibuat berbaju, berselendang dan bersepatu kecuali Batara Guru dan Betari Durga.

b) KPA. Puger yaitu Sinuhun Pakubuwana I atau Sultan Amangkurat III (1701 - 1719)

(1) Membuat wayang Arjuna dengan wanda Kanyut.

- (2) Membuat wayang sabrangan ditambah dengan mata liyepan, telengan, semua berbaju kebesaran dan menggunakan keris.

c) Sri Susuhunan Paku Bhuwana II (1719 - 1749)

- (1) Membuat wayang Purwa lengkap dengan tiga wanda Arjuna, menjadi wanda Jimat, Mangu, Kanyut, disebut wayang Kyai Pramukanya.
- (2) Membuat wayang Gedog, yang wanda dan bentuknya mirip wayang purwa kulit, diberi nama Kyai Banjed.

5) Perkembangan Wayang Kulit Jaman Kerajaan Surakarta

Perang Pacina mengakibatkan Kraton Kartasura dipindah ke Hutan Sala dan Kraton baru tersebut sampai sekarang terkenal dengan nama Surakarta Hadiningrat (Kasunanan).

a) Sinuhun Paku Bhuwana III (1749 - 1788)

- (1) Membuat wayang wanda Kyai Mangu dan Kyai Kanyut dengan dasar Kyai Pramukanya.
- (2) Membuat wayang wanda Kyai Pramukanya Kadipaten.

b) Sinuhun Paku Bhuwana IV (1788 - 1820)

- (1) Membuat wayang wanda Kyai Jimat dengan dasar wanda Kyai Mangu.
- (2) Membuat wayang wanda Kyai Kadung dengan dasar wanda kyai Kanyut.
- (3) Membuat Wayang Gedog wanda Kyai Dewakatong dengan dasar wanda Kyai Banjed.

(4) Wayang Rama dengan cerita Lokapala dengan dilengkapi cerita Rama dan Arjunasastrabahu.

c) Sinuhun Paku Bhuwana V (1820 - 1823)

Masa Sinuhun Paku Bhuwana V kesenian wayang sudah sangat umum dan tersebar diseluruh Jawa, sehingga pembuatan wayang tidak diberi nama khusus. Namun demikian bukan berarti kesenian wayang tidak mendapat perhatian. Tapi justru menjadi perhatian para sarjana dan menjadi obyek penelitian ilmiah untuk dikupas lebih dalam lagi.

Pada tahun 1755, Kerajaan Kartasura pecah menjadi Surakarta dan Yogyakarta (Hamengku Bhuwana I). Dan kemudian Surakarta sendiri pecah menjadi Kasunanan dan Mangkunegaran yang dikepalai Raden Mas Said (Kanjeng Gusti Pangeran Adi pati Harya Mangkunegara I) tahun 1757.

6) Perkembangan Wayang Kulit Oleh Pura Mangkunegara

- a) KGPAA Mangkunegara IV (1853-1881), membuat wayang Madya (untuk penyambung wayang Purwa dan wayang Gedog) dan Wayang Gedog.
- b) KGPAA Mangkunegara VII, menciptakan wayang Menak dari Serat Menak.

7) Perkembangan Wayang Kulit Abad XX

Hingga sekarang wayang terus mengalami perkembangan yang cukup baik sesuai dengan citra pendukungnya. Diantaranya :

- a) Wayang Suluh

Diciptakan oleh R.M Sutarto Harjowahono (1920) dari Solo. Bentuk wayang seperti manusia yang digambar miring dan diberi pegangan.

Cerita wayang Suluh berkisar pada perjuangan kemerdekaan, perang kemerdekaan, dan proklamasi. Semua tokoh pada wayang Suluh berpakaian serupa pakaian yang sebenarnya. Misalnya Bung Karno dan Bung Hatta mengenakan jas dan peci. Gunungan yang dipakai bergambar Garuda Pancasila. (Senawangi, 1999: 1289)

b) Wayang Kancil

Diciptakan oleh seorang Tionghwa Bo Liem (1924) dari Secayudan Solo. Berisi cerita binatang yang diambil dari Serat Kancil Kridamartana karangan R.M. Natarata. (R. Sutrisno, 1983/1984:17)

c) Wayang Dupara

Diciptakan oleh R.M Danuatmojo (1938) dari Solo. Disebut Wayang Dupara dari kata Andupara yang berarti aneh. Cerita yang digelarkan antara lain: kisah Jaka Tingkir, Babad Demak, Babad Pajang, perang Diponegoro, dan sebagainya. (R. Sutrisno, 1983/1984: 15)

d) Wayang Wahyu

Diciptakan oleh Bruder Temotheus Marjiwignyasubrata (1969). Cerita bersumber dari Kitab Injil. Misalnya kisah lahirnya Yesus Kristus, kisah Daud, dan sebagainya. (R. Sutrisno, 1983/1984: 18)

e) Wayang Sadat

Diciptakan oleh Suryadi Warnosuharjo (1985) dari Klaten. Cerita yang ditampilkan berkisar pada kisah para wali dan riwayat penyebaran agama Islam di Jawa. (Senawangi, 1999:1113)

3. FUNGSI WAYANG

Dalam era globalisasi dewasa ini seni wayang dan pedhalangan telah mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

a. Upacara Ritual

Setiap manusia mempunyai harapan dan cita-cita yang ingin dicapainya. Berbagai upaya dan usaha dalam mencapai cita-cita tersebut apabila usaha secara fisik mengalami beberapa hambatan maka mereka mengarah ke usaha metafisik spiritual. Untuk itulah wayang sering dipakai sebagai sarana spiritual.

b. Media Pendidikan

Selain waracarita pewayangan yang mengandung pendidikan yang lengkap, beberapa tokoh cerita juga menunjukkan sifat dan peringai sebagai gambaran kehidupan manusia didalam masyarakat. Misalnya:

- 1) Pendidikan filsafat, dalam lakon Dewa Ruci (Nawa Ruci)
- 2) Pendidikan genetika, dalam lakon Lara Amis afau Durgandini
- 3) Pendidikan berumah tangga, lakon dewi Windradi telah bersuamikan Resi Gotama
- 4) Pendidikan moral, cerita peperangan antara Alengka dengan Pancawati
- 5) Pendidikan patriotisme, yang ditunjukkan oleh Kombakarna adik Rahwana

6) Pendidikan kesetiaan kepada negara, lakon Patih Suwanda dan Maespati.

Dan masih banyak lakon-lakon yang mengandung ajaran dan pendidikan.

c. Media Penerangan

Penerangan kepada masyarakat akan lebih menarik, mudah diterima, tidak menjemukan apabila masyarakat terpujuk oleh penampilan dan metode juru penerang. Wayang telah mendapat tempat dihati masyarakat. Oleh sebab itu pesan-pesan disampaikan lewat media wayang akan berjalan dengan licin dan lancar.

d. Hiburan

Beberapa golongan masyarakat terutama golongan tua atau yang sudah berpikiran tua, wayang merupakan hiburan tersendiri bagi mereka. Selain menikmati keindahan bentuk wayang, suara merdu dalang dan waranggana merupakan kenikmatan tersendiri. Pagelaran wayang semalam suntuk dengan suluknya patet enem, sanga dan manyura mempunyai arti tersendiri. Itulah salah satu daya pikat seni wayang untuk tetap segar dan tidak membosankan,

e. Lain-lain

Wayang dalam perkembangannya, akhir-akhir ini mengalami beberapa kegunaan selain untuk pagelaran. Sesuai dengan kegunaan baru tersebutlah muncul kreasi-kreasi baru. Antara lain digunakan sebagai hiasan dinding dan cinderamata.

f. Jenis-jenis Wayang Kulit

1) Wayang Purwa (Kulit)

Adalah pertunjukan wayang yang pementasan ceritanya bersumber pada Kitab Mahabarata dan Ramayana. Oleh masyarakat Jawa, kata Purwa berarti purba (jaman dahulu), juga berarti wayang yang menyajikan cerita-cerita jaman dahulu (purwa). Pada jenis ini ada beragam, antara lain:

- a) Wayang Kulit Purwa
 - b) Wayang Kidang Kencana
 - c) Wayang Purwa Gedog
 - d) Wayang Krucil
 - e) Wayang Sabrangan
 - f) Wayang Rama
 - g) Wayang Kaper
- 2) Wayang Madya

Adalah gabungan dari semua jenis wayang yang ada menjadi satu kesatuan yang berangkai serta disesuaikan dengan sejarah Jawa sejak beberapa abad yang lalu sampai masuknya Islam di Jawa dan diolah secara kronologis. Ceritanya dikarang oleh R.Ng Ranggawarsito (Serat Pustakaraja Madya), yang merupakan cerita peralihan dari wayang Purwa ke wayang Gedog.

- 3) Wayang Gedog

Terbuat dari kulit yang ditatah dengan sunggingan yang serasi mengambil pola dasar wayang kulit Purwa jenis kesatria sabrangan. Cerita mengambil dari cerita Panji.

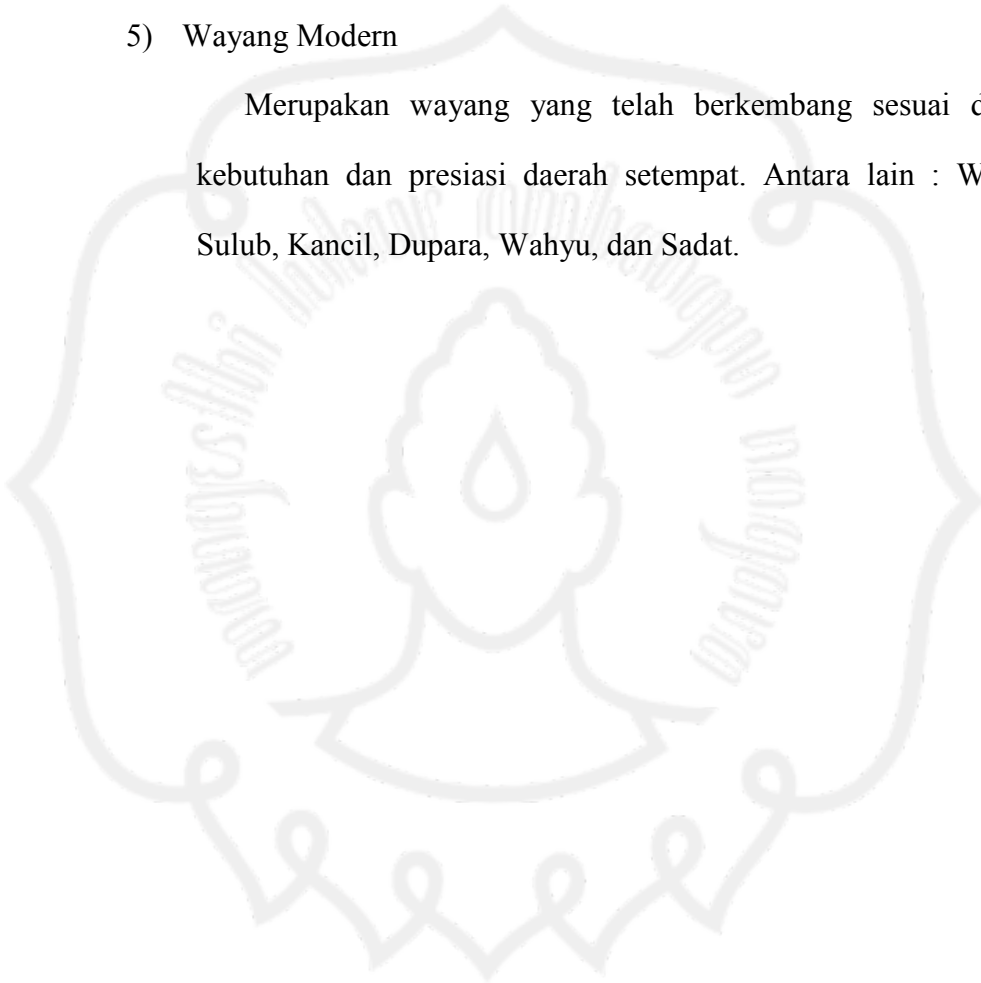
- 4) Wayang Menak

Yang terbuat dari kayu disebut Wayang Golek atau Wayang Tengul.

Cerita Menak disadur dari kepustakaan Persia, berjudul Qissai Emr Hamza. Inti cerita adalah Amir Hamzah/ Wong Agung Jayengrana bermusuhan dengan Prabu Nusirwan dari Kerajaan Medayin. (Senawangi, 1999: 901)

5) Wayang Modern

Merupakan wayang yang telah berkembang sesuai dengan kebutuhan dan apresiasi daerah setempat. Antara lain : Wayang Sulub, Kancil, Dupara, Wahyu, dan Sadat.



C. TINJAUAN KHUSUS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WAYANG DI SURAKARTA

1. Tinjauan Lobby

a. Pengertian Lobby

Hall atau lobby merupakan ruang kontrol dalam pengorganisasian ruang pada sebuah fasilitas umum, sehingga dalam perancangan harus cukup lapang, menarik, baik dari segi sistem interior maupun komponen pembentuk ruangnya. Penataan dan perlakuan pada dinding hall ini dibuat sedemikian rupa sehingga bila dipergunakan tidak terlihat kosong. Pencahayaannya merupakan perpaduan antara sinar matahari yang diperoleh dari media kaca dan ventilasi dan sinar buatan dengan prinsip tata pencahayaan yang mengikuti tata pencahayaan pada ruang pameran. (Fred Lawson, 2000: 113).

b. Fungsi Lobby

- 1) Sebagai Fungsi Ekonomi, yaitu pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang tersedia di lobby dan tanpa harus pergi ketempat lain, sehingga menghemat tenaga dan biaya.
- 2) Sebagai Fungsi Sosial, yaitu lobby dapat memberikan informasi kepada pengunjung tentang fasilitas-fasilitas yang disediakan di lobby agar pengunjung dapat saling berinteraksi dengan sesama pengunjung lain serta karyawan.
- 3) Lobby sebagai alat penghubung, yaitu memberikan informasi serta fasilitas sebagai tujuan pendidikan maupun pariwisata.

c. Fasilitas Lobby

- 1) Tersedianya ruang pengecekan dan meja informasi, ruang pengecekan berada di kanan pintu masuk, dekat pintu tetapi tidak menutupi lalu lintas. Meja informasi ada di kiri masuk, karakter meja ini tergantung pada ukuran bangunan. Posisinya dapat digantikan dengan papan bulletin atau kalender peristiwa.
- 2) Tersedianya fasilitas telepon.
- 3) Tersedianya counter penjualan (bisa dilakukan di meja informasi) jika menjual kartu pos dapat disediakan meja untuk menulis.
- 4) Tersedianya pula tempat display buku dan barang – barang cetakan.
- 5) Tersedianya fasilitas pameran pendahuluan (menampung apa yang menarik dari museum), mungkin dalam minggu ini, susunannya harus tepat, menarik, tidak menghalangi jalan dan sirkulasi pengunjung. (Fred Lawson, 2000 : 114).

2. Tinjauan Ruang Pamer

a. Pengertian Ruang Pamer

- 1) Ruang Pamer (*Show Room*) Room Used For The Display Of Good Merchandise, yang artinya adalah ruangan yang dipergunakan untuk kepentingan pemajangan benda koleksi atau barang dagangan. (Ernest Neufrest, 1980 : 359).
- 2) Ruang Pamer merupakan tempat untuk mewujudkan komunikasi antara benda pameran dan pengunjung. Ruang Pamer dapat dianggap sebagai kunci pagelaran/pameran yang berbicara tentang kekayaan dari koleksi. (Hadisutjipto, 1998: 34).

b. Tipe Ruang Pamer

Ruang pamer dibagi kedalam dua jenis, yaitu :

1) Ruang Pamer Sementara

Untuk memamerkan materi pameran seperti lukisan, patung dan materi koleksi yang dapat dipindahkan atau diganti-ganti di lantai pameran utama, di lantai bawah dekat Lobby.

2) Ruang Pamer Permanen, dibagi dua :

a) Ruang Pameran Umum (obyek dasar, ruangan pengklasifikasian berdasarkan urutan pembuatan, informasi tentang kain, pameran kerja).

b) Pameran Penelitian (obyek kecil).

Skala dan Proporsi ruang pamer berubah seiring dengan waktu. Ruangan dengan ukuran sedang paling lazim untuk bangunan-bangunan masa kini, sedangkan untuk bangunan dengan ruangan besar banyak ditunjukkan pada bangunan kuno.

Tipe – tipe ruang pamer, yaitu :

a) Kamar Sederhana berukuran sedang merupakan bentuk yang paling lazim.

b) Aula dengan balkon, merupakan bentuk ruangan yang sudah lazim dan salah satu yang tertua.

c) Aula Pengadilan (*Ciere Story Hall*) merupakan ruang yang paling umum dalam museum seni. Ruangan ini tampak paling sederhana bagi pengunjung tapi bagi arsitek menganggap paling sulit.

- d) Galeri lukis terbuka (*Sky Lighting Picture Galeri*), merupakan tipe ruangan yang paling umum. Ruangan ini tampak paling sederhana bagi pengunjung namun bagi arsitek dianggap sebagai ruangan yang paling sulit dirancang.
 - e) Koridor pertunjukan merupakan tipe ruang pameran yang sesungguhnya bukan ruangan, tetapi jalan. Dipergunakan untuk display supaya tidak tampak kosong.
 - f) Tipe ruangan yang bebas dibagi – bagi saat ada pameran ruangan ini tidak berjendela tapi ada tempat yang dapat dibuka untuk cahaya alami. (Setyawan, 2001 : 35)
- c. Fasilitas Pendukung Ruang Pamer
- 1) Ruang Kerja Teknis Administrasi
 - Merupakan ruang yang dipergunakan untuk melakukan kegiatan-kegiatan pemrosesan bahan pustaka, administrasi, tata usaha, dsb.
 - Ruang ini meliputi :
 - (a) Ruang Kepala dan Wakil Bagian
 - (b) Ruang Sekretaris
 - (c) Ruang Staff
 - (d) Ruang Administrasi
 - (e) Ruang Arsip
 - (f) Ruang Gudang
 - 2) Ruang Khusus
 - (1) Ruang Seminar
 - (2) Cafeteria

- (3) Ruang Audio Visual
- (4) Ruang Konsultasi
- 3) Ruang Penunjang Teknis dan Operasional
 - (1) Lobby
 - (2) Lavatory
 - (3) Ruang Pantry
 - (4) Mushola
 - (5) Storage
 - (6) Refresment Room
 - (7) Ruang control listrik.

(Mastini Harjoprakoso, 1991 : 5)

d. Tata Ruang

1) Area Pameran

a) Pengertian Pameran

Pameran adalah suatu bentuk kegiatan promosi yang bertujuan untuk menstimulir/meningkatkan omzet penjualan dengan cara memperlihatkan (*display*), memperagakan (*demo workshop*) materi produk dan secara langsung kepada masyarakat atau konsumen. (William J Stanton, 1989).

b) Lay Out

Pertimbangan dalam merencanakan lay-out ruang pameran:

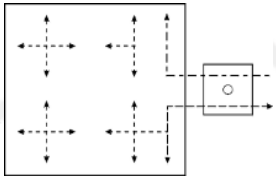
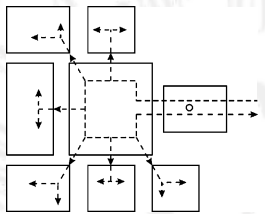
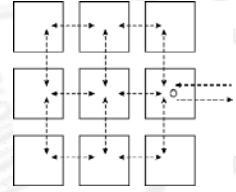
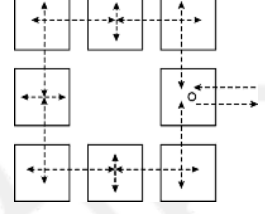
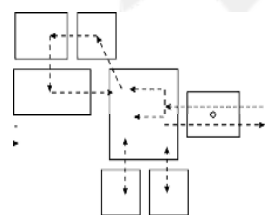
- (1) Tipe pameran, pengunjung dan aktivitas.
- (2) Daya tarik utama dan sirkulasi utama.
- (3) Pola aliran, waktu yang diperlukan untuk tiap aktivitas.
- (4) Kapasitas ruang, formasi antrian.

(5) Informasi, petunjuk, rambu, dan pertolongan.

(6) Pelayanan pameran, pembersihan dan pemeliharaan.

(7) Keamanan dan perlindungan.

Dari pertimbangan tersebut, maka alternatif lay-out pada ruang pamer adalah sebagai berikut :

	<p>Rencana terbuka, jenis ini biasa diterapkan pada pameran berskala besar.</p>
	<p>Inti dengan galeri satelit, adalah lay-out dimana bagian tengah menjadi inti pameran dan dikelilingi oleh display dengan alur tematik.</p>
	<p>Progresi linier, lay-out jenis ini diatur dengan rangkaian area display dalam rute tertentu.</p>
	<p>Kombinasi. Lay-out dengan area display tematik namun sirkulasinya bebas.</p>
	<p>Kombinasi, lay-out jenis ini disesuaikan dengan tipe display dan bangunan yang digunakan.</p>

Tabel II.2. Alternatif Lay-out dalam Ruang Pamer
(Sumber : Fred Lawson, 2000 : 117)

3. Sistem Display

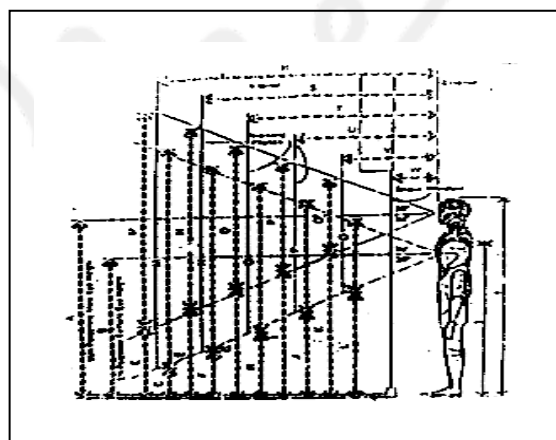
Sistem display pada museum menyangkut beberapa hal, diantaranya :

a. Faktor Penglihatan

Yaitu mudah tidaknya barang pajang dapat dinikmati pada suatu pameran dapat ditinjau dari berbagai faktor, yaitu :

- 1) Ukuran barang detail kritisnya.
- 2) Kontras benda-benda dengan latar belakangnya dan kontras sekitarnya.
- 3) Penerangan dan kecerahan benda tersebut.
- 4) Warna cahaya yang menerangi benda itu.
- 5) Waktu saat melihat. (Ahmad Natahamijaya, 197:24).

Setiap pengunjung dalam menikmati benda-benda koleksi tentunya membutuhkan sebuah medan penglihatan, agar pengunjung tersebut bisa melihat koleksi-koleksi atau materi yang dipamerkan dengan nyaman. Secara geometris medan penglihatan pada mata dipengaruhi anatomi tubuh manusia. Standar kenyamanan dalam menikmati materi pameran dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar II.1. Jarak dan Sudut Pandang yang Baik
Sumber: (Julius Panero, Human Dimension and Interior Space, 1979 : 195)

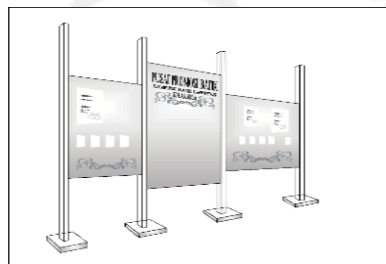
4. Sistem Penyajian Materi Koleksi

Pengelompokan benda-benda menurut jenis dan bentuknya dapat mempermudah pemilihan sistem penyimpanan yang paling sesuai untuknya. Kelompok yang ada misalnya : benda-benda keramik/batuan, lukisan/foto, senjata/peralatan, pakaian, buku-buku dan barang cetak, film/video cassette dan lain-lain. Bentuk penyajian berupa lemari berpintu, rak terbuka, laci-laci atau gantungan yang dapat digeser-geser.

Cara penyajian materi koleksi terbagi 3 bagian, yaitu:

a. Berdasarkan Bentuk Penyajian (wadah materi koleksi yang ditampilkan)

1) Bentuk sistem panel (*Panel System*)



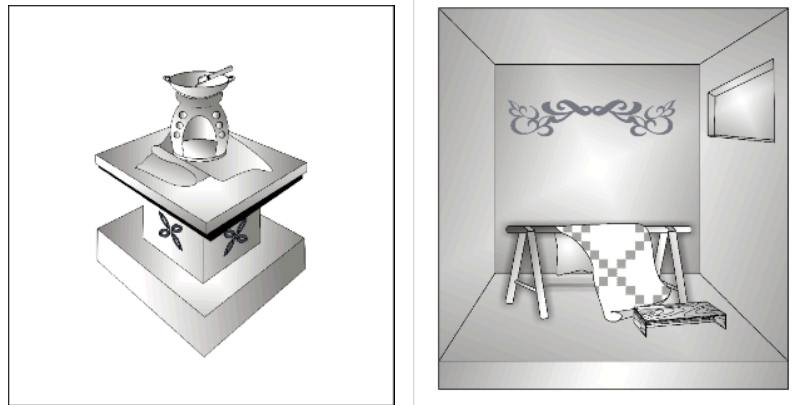
Gambar II.4. Sistem Display Panel
Sumber : (Dekdibud, 1994)

Panel, terdiri dari panel dinding, panel transparan, panel elektroli. Biasa digunakan untuk benda 2D, misal : gambar, bagan grafik, lukisan, dan photo.

Penyajian untuk benda 3D : batuan, peralatan, miniatur, replika, patung, dsb.

2) Sistem Pedestal (Alas Koleksi)

Pedestal/alas koleksi, terdiri dari system box standar dan system box khusus. Biasa digunakan untuk penyajian benda 2D dan 3D, misal : foto, benda kecil yang berharga, benda dari kulit dan tekstil.

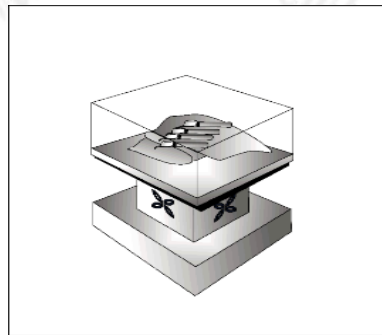


Sistem box standar

Sistem box khusus

Gambar II.5. Sistem Display Pedestal
Sumber : (Depdikbud, 1994 : 46)

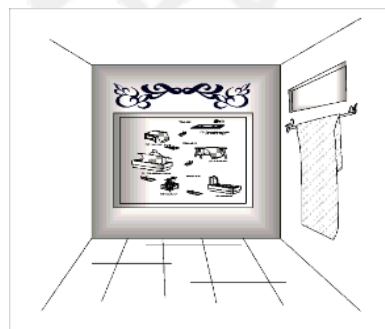
3) Sistem Vitrin



Gambar II.6. Sistem Display Vitrin
Sumber : (Depdikbud, 1994)

4) Sistem Diorama

Penyajian untuk benda 3D, diorama suatu peristiwa / kisah,
 diorama suatu tema pameran. dll



Gambar II.7. Sistem Display Diorama
Sumber : (Depdikbud, 1994 : 72)

b. Berdasarkan Aspek Aksentualisasi Materi yang Ditampilkan

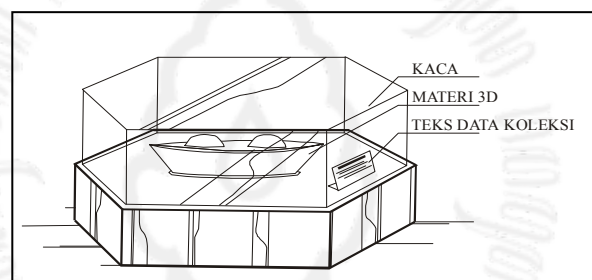
Aksentualisasi dari materi yang ditampilkan dapat dilakukan dengan beberapa cara, hal ini dimaksudkan agar :

- 1) Benda/materi koleksi dapat sebagai *point of interest*.
- 2) Aspek estetika lebih ditonjolkan pada materi koleksi sehingga menambah daya tarik pengamat.
- 3) Persepsi dan penghayatan komunikasi dapat lebih detail dan teliti.

Adapun cara yang dilakukan adalah dengan :

- 1) Perbedaan tinggi lantai (*split level*)

Penyajian untuk benda 3 D, peralatan, miniatur, replica, patung.



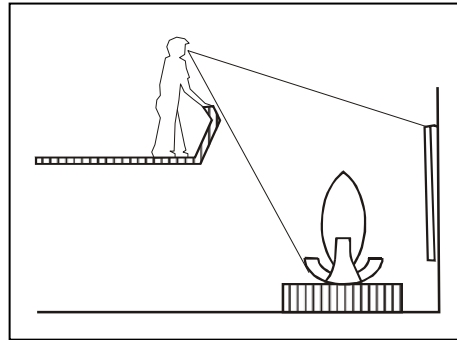
Gambar II.8. Perbedaan Tinggi Lantai
Sumber : (Depdikbud, 1994)

- 2) Sistem Mezanin

Dipakai pada ruang pameran yang multi level sehingga memungkinkan terjadinya interaksi pengamat dari ruang atas dengan materi koleksi di ruang bawah.

Penyajian untuk benda 3D, peralatan, miniatur, replica patung, dll.

Aksentualisasi yang ditampilkan mengurangi penggunaan sekat dinding sehingga kebebasan ruang gerak terbentuk.



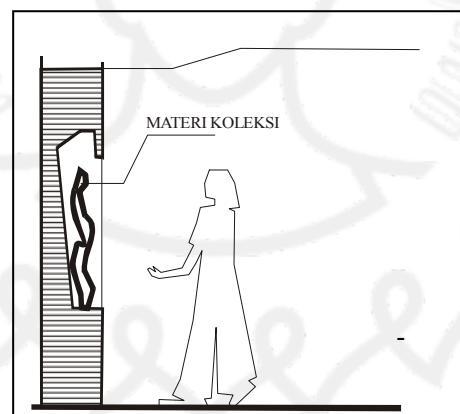
Gambar II.9. Sistem Mezanin
Sumber : (Depdikbud, 1994)

3) Memasukkan dalam dinding dengan Dekorasi Mural

Penyajian untuk benda 2 D dan 3 d yang berkaitan dengan dekoratif mural.

Aksentualisasi yang ditampilkan ;

- Materi koleksi diperagakan pada lubang yang terfokus.
- Aksentualisasi menunjukkan materi koleksi lebih menonjol



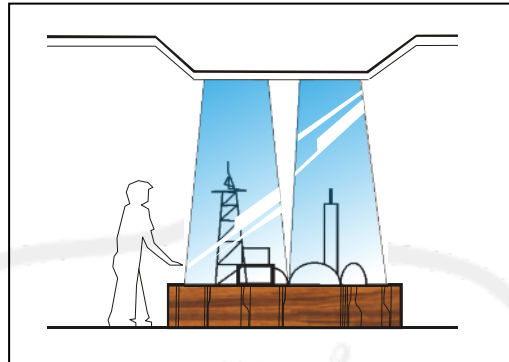
Gambar II.10. Dekorasi Mural
Sumber : (Depdikbud, 1994)

4) *Split Level Plafon* / Langit – langit

Penyajian untuk benda 3D

Aksentualisasi yang ditampilkan :

- Penurunan ceiling pada materi koleksi dengan focus penerangan dapat meningkatkan daya tarik obyek pamer.
- Materi koleksi sebagai pusat utama.



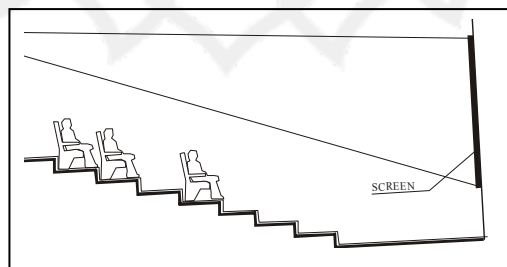
Gambar II.11. Penurunan Ceiling
Sumber : (Depdikbud, 1994)

c. Berdasarkan Faktor Teknologi

Penggunaan teknologi modern sangat mendukung fungsi dan suasana yang ingin ditampilkan, yaitu bersifat informatif, edukatif dan rekreatif. Hal ini akan menimbulkan persepsi pengamatan yang lebih detail dan teliti.

1) Sistem Display Film / Sinematografi

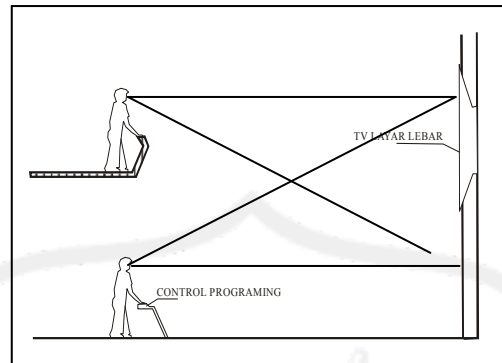
Penyajian berupa teater film / multi media yang menggambarkan suatu peristiwa / kisah yang sesuai dengan tema ruang pamernya.



Gambar II.12. Penyajian Display Film
Sumber : (Fred Lawson, 2000 : 111)

2) Sistem Display Komputer / Monitor TV

Penyajian menggunakan program komputer baik dengan system layar lebar atau tidak.

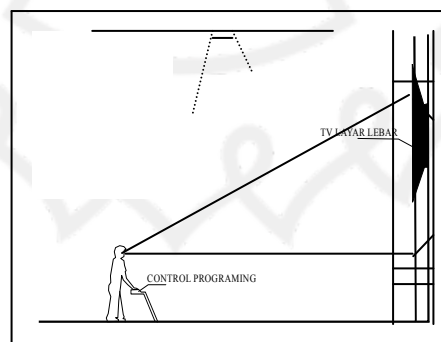


Gambar II.13. Penyajian Display Komputer

Sumber: (Fred Lawson, 2000 : 111)

3) Sistem Display Remote Control dan Tata Lampu

Penyajian materi dapat berupa materi koleksi 2D (grafik, bagan interaktif) dengan dilengkapi tombol pengatur. Atau materi 3D (miniatur suatu proses produksi, maket) yang dilengkapi display tata lampu yang menarik.



Gambar II.14. Sistem Display Remote Control dan Tata Lampu

(Sumber : Fred Lawson, 2000 : 112)

4) Sistem Materi Koleksi Berputar

Penyajian berupa materi 3D dengan ukuran kecil dan sedang (0,5 m² - 3,0 m²) serta persyaratan berat maksimum 150 kg



Gambar II.15. Penyajian Display Koleksi berputar
Sumber : (Depdikbud, 1994)

d. Berdasarkan Kronologis

Yaitu koleksi yang dipamerkan disusun dari yang muda usianya.

5. Persyaratan Media Display Koleksi

Kerangka (penutup) rak, tembaga atau aluminium ditutup satin atau dicat (meski jarang). Kerangka harus kuat, tahan debu dan kutu, tahan lembab, aman terhadap pencuri namun mudah dibuka dan baik kelihatannya. Penutupnya harus terkunci atau didukung dengan sekrup supaya tidak banyak kunci.

Pencahayaan dengan membuat isi rak lebih bercahaya daripada sekelilingnya, yaitu dengan cara penggunaan lampu dalam frame atau kerangka tetapi model ini akan memancarkan udara dan merusak obyek, usaha lain adalah dengan lampu TL, dan juga lampu yang diberi filter.

Rak kelompok, rak untuk diorama atau kelompok lingkungan tertentu. Rak ini dipasang tertanam di dinding. Dapat pula digunakan rak-rak diorama kecil. Lampu rak ini mempunyai peran penting sebagai kesan dramatis.

Lampu pameran, perlu untuk memberi tambahan permukaan pameran dan juga untuk membagi panjang dinding dan membagi lantai ruangan. Besar ukuran layar harus selaras dengan skala sekelilingnya. Sekat penunjang, bangku duduk sering dipakai di galeri lukisan. Juga dapat disediakan kursi-kursi kecil yang dapat diputar untuk orang-orang yang duduk dekat obyek di display vertical. Kursi kecil dan meja untuk kelompok umur yang berukuran sesuai, diperlukan di ruang pameran.

Persyaratan-persyaratan dalam perencanaan pembuatan vitrin sebagai berikut :

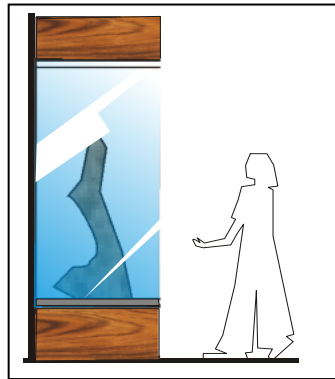
- a) Keamanan benda koleksi harus terjamin.
- b) Memberi kesempatan kepada pengunjung agar lebih leluasa dan mudah serta enak melihat koleksi yang ditata di dalamnya.
- c) Pengaturan cahaya dalam vitrin tidak boleh mengganggu koleksi maupun menyilaukan pengunjung.
- d) Bentuk vitrin harus disesuaikan dengan dinding.

Menurut jenisnya, vitrin terbagi atas :

- a) Vitrin Dinding

Vitrin dinding adalah vitrin yang diletakkan berhimpit dengan dinding.

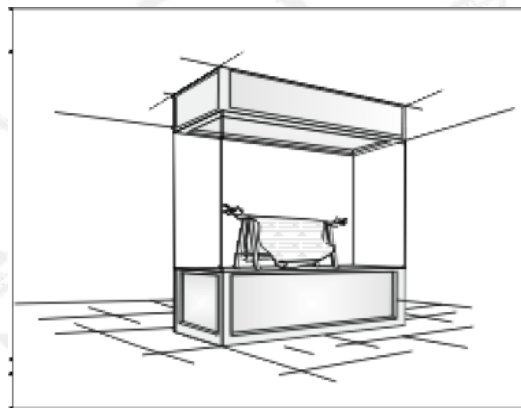
Vitrin ini dapat dilihat bagian dalamnya hanya dari sisi samping kanan maupun kiri dan dari depan.



Gambar II.16. Vitrin Dinding
Sumber : Depdikbud, 1993/1994 : 40

b) Vitrin Tengah.

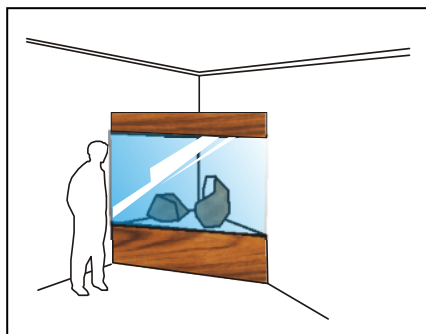
Vitrin tengah adalah vitrin yang diletakkan berhimpit dengan dinding. Vitrin ini dapat dilihat bagian dalamnya hanya dari sisi samping kanan maupun kiri dan dari depan.



Gambar II.17. Vitrin tengah
(Sumber : Depdikbud, 1994 : 37)

c) Vitrin Sudut

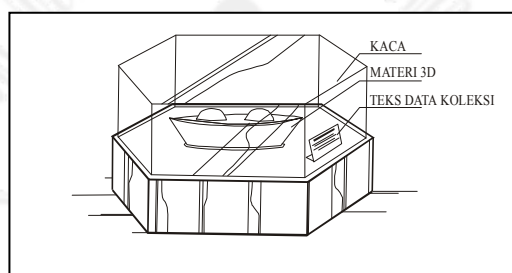
Vitrin sudut adalah vitrin yang diletakkan di sudut ruangan. Vitrin ini hanya dapat dilihat dari satu arah saja, yaitu dari arah depan.



Gambar II.18. Vitrin Sudut
(Sumber : Depdikbud, 1993/1994 : 43)

d) Vitrin lantai

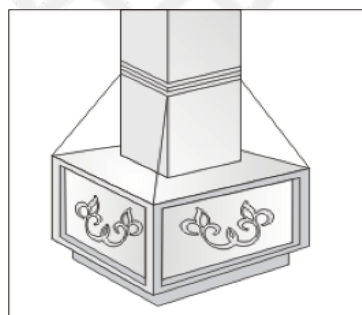
Vitrin lantai adalah vitrin yang diletakkan agak mendarat ke bawah pandangan mata kita.



Gambar II.19. Vitrin Lantai
Sumber : (Depdikbud, 1994 : 45)

e) Vitrin Tiang

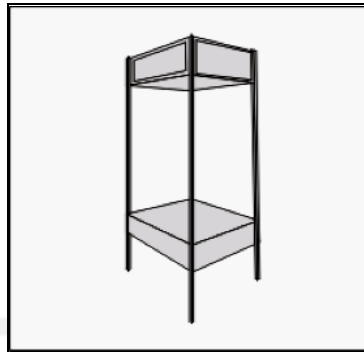
Vitrin Tiang adalah vitrin yang letaknya di seputar tiang atau kolom, vitrin ini juga tergolong vitrin tengah karena dapat dilihat dari segala



Gambar II.20. Vitrin Tiang
Sumber : (Depdikbud, 1994 : 46)

Menurut bentuknya vitrin terbagi atas dua macam yaitu:

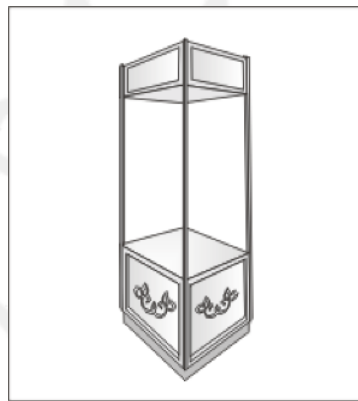
a) Vitrin Tunggal



Gambar II.21. Vitrin Tunggal
Sumber : (Depdikbud, 1994 : 37)

b) Vitrin Ganda

Vitrin yang mempunyai dua fungsi, yaitu; selain untuk memajang benda koleksi yang di pameran, juga berguna untuk menyimpan benda-benda yang tidak dipamerkan (baik disebelah atas maupun dibawahnya)

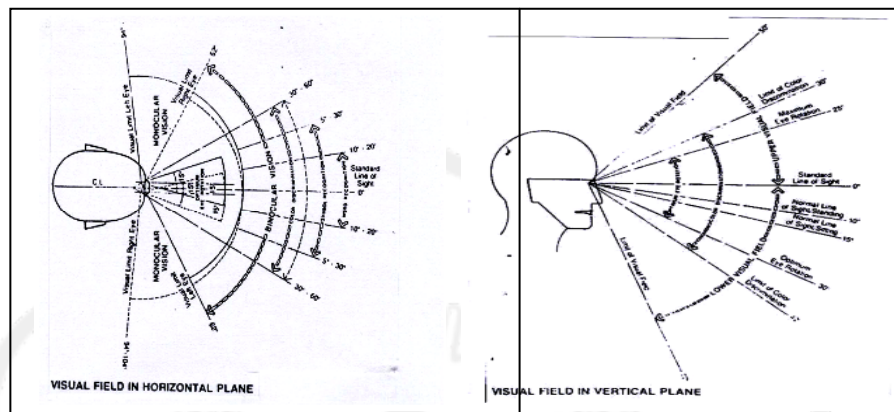


Gambar II.22. Vitrin Ganda
Sumber: (Depdikbud, 1994 : 37)

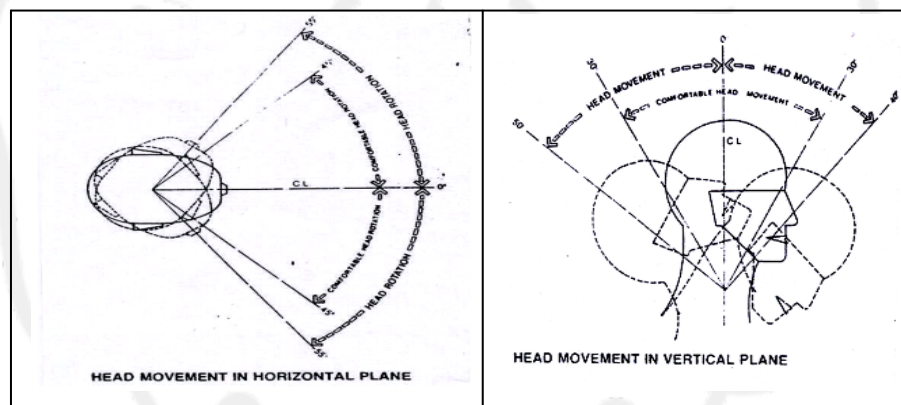
6. Medan Penglihatan

Secara geometris medan penglihatan pada mata dipengaruhi anatomi tubuh manusia. Gerakan kepala manusia yang wajar adalah 30 derajat ke

atas dan ke bawah, Sedangkan untuk gerakan ke samping kanan maupun ke samping kiri adalah 45 derajat. Secara garis besar medan pengamatan dipengaruhi jarak pandang agar pengunjung dapat melihat dengan seksama secara keseluruhan.



Gambar II.23. Daerah Visual Manusia dalam Bidang Horizontal dan Vertical
 Sumber : (Julius Panero, Human Dimension and Interior Space, 2003 : 290)



Gambar II.24. Gerakan Kepala Manusia Horizontal dan Vertical dalam Mengamati Materi Koleksi
 Sumber : (Julius Panero Human Dimension and Interior Space, 2003 : 290)

Garis pandang baku berada pada garis horizontal 0 derajat, tapi pada kenyataannya garis pandang alami berada dibawah garis horizontal dan sedikit beragam dan tergantung pada masing-masing orang. Saat berdiri garis pandang normal berada pada 10°, saat duduk 15°, saat rileks 30° dan 38° dibawah garis horizontal.

Keterbatasan jarak pandang mata manusia berupa batas pandangan mata manusia tanpa menggerakkan bola matanya (*Polychromatic*). Batas pandangan itu dalam bidang vertikal dan horisontal.

Batas pandangan mata manusia normal yaitu:

- Vertikal : - max.50°, min 27° di atas sumbu mata
- max 40°, min 10° di bawah sumbu mata
- Horizontal : - max 79° dibawah sumbu mata

Gerakan kepala pada garis horizontal, tersusun berdasar rotasi leher dan gerak sekitar 45° kekiri dan kanan, dapat dicapai tanpa kesulitan oleh semua orang.

7. Tinjauan Tentang Sirkulasi

a. Pengertian Sirkulasi

Sirkulasi dapat mengarah dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberikan kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda pada ruang sebagai penunjuk arah jalan tersendiri (Pamudji Suptandar, 1999 : 4).

b. Sirkulasi Umum Pengunjung (sirkulasi antar ruang pameran)

Sirkulasi atau pergerakan pengunjung di dalam ruang pameran, polanya berdasarkan dari lay out bangunan, namun tidak menutup kemungkinan tergantung pula pada perilaku pengunjung sendiri. Perilaku pengunjung dapat diketahui dari apa yang akan dilakukan orang dalam ruangan tersebut.

Tipe-tipe sirkulasi berbeda berdasarkan penyusunan ruang yang berlainan. Arah sirkulasi yang umum, pergerakannya ke arah kanan, karena bila arah pergerakan ke kiri, sering menimbulkan kebingungan dan kesulitan untuk memahami materi yang dipamerkan dan sirkulasi yang diterapkan merupakan sirkulasi yang tidak saling bersilangan.

Penggunaan tangga juga sangat diperlukan dalam sirkulasi di sebuah gedung, gunanya sebagai penghubung antar lantai, serta untuk memperlambat pergerakan pengunjung. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan tangga ini adalah tidak menimbulkan kesulitan dalam segi arsitektur, juga memudahkan bagi penyandang cacat untuk melaluinya disamping pula kemudahan untuk memindahkan barang-barang.

Tangga hendaknya diatur dalam satu kelompok tingkat dan tidak terpisah-pisah, seperti 2 – 3 tingkat dari vestibule ke lobby, kemudian dari lobby ke ruang pameran. Demikian pula untuk ruang-ruang lainnya.

Tangga utama hendaknya dihubungkan dengan lobby dengan pertimbangan kenyamanan dan ekonomis ruang. Tidak semestinya diletakkan di ruang pameran, karena akan mengganggu sirkulasi maupun penataan barang koleksi. Untuk penanggulangan kebakaran, sebaiknya setiap tangga diatur serta dihubungkan dengan pintu-pintu yang dapat dibuka dan ditutup dengan cepat.

Anak tangga sebaiknya disusun sederhana sehingga tidak mengganggu sirkulasi yang tidak penting serta dibuat seaman mungkin. Tangga-tangga harus mempunyai penerangan buatan yang cukup. Elevator juga dapat dipasang pada bangunan, jumlahnya

tergantung pada kondisi bangunan pada umumnya memiliki dua elevator. Elevator untuk manusia dan barang menggunakan tombol-tombol otomatis, pintu elevator pun dibuat secara otomatis. Untuk barang, pintu elevator terbagi menjadi dua secara horizontal di tengah dan dibuka ke atas dan bawah.

Sebagai alternatif pengganti tangga dan elevator, dapat dipergunakan jalur landai (ramp) dan escalator yang banyak dipergunakan pada bangunan modern. Untuk bangunan museum, penggunaan jalur landai maupun escalator dianggap masih baru dan umumnya dipakai untuk membentuk ruang. Ramp atau jalur landai tidak mahal dalam pengkonstruksian maupun pengoperasiannya, sedangkan escalator lebih mahal dalam hal pemasangan maupun pengoperasiannya.

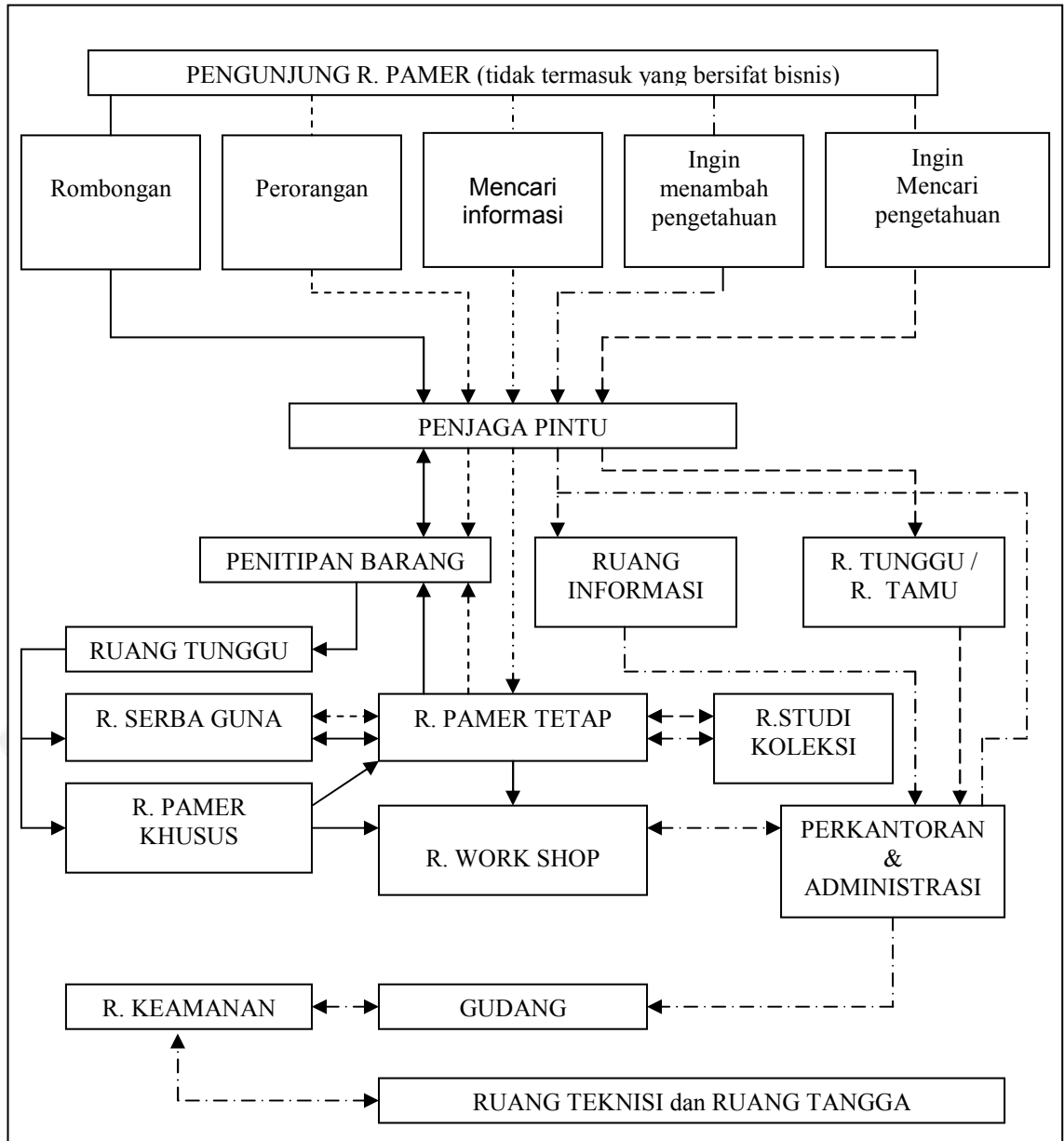


Diagram II.3. Arus dan Sirkulasi Pengunjung di dalam Ruang Pamer Museum
 Sumber : (Depdikbud, 1992/1993 : 88)

c. Sirkulasi Koleksi

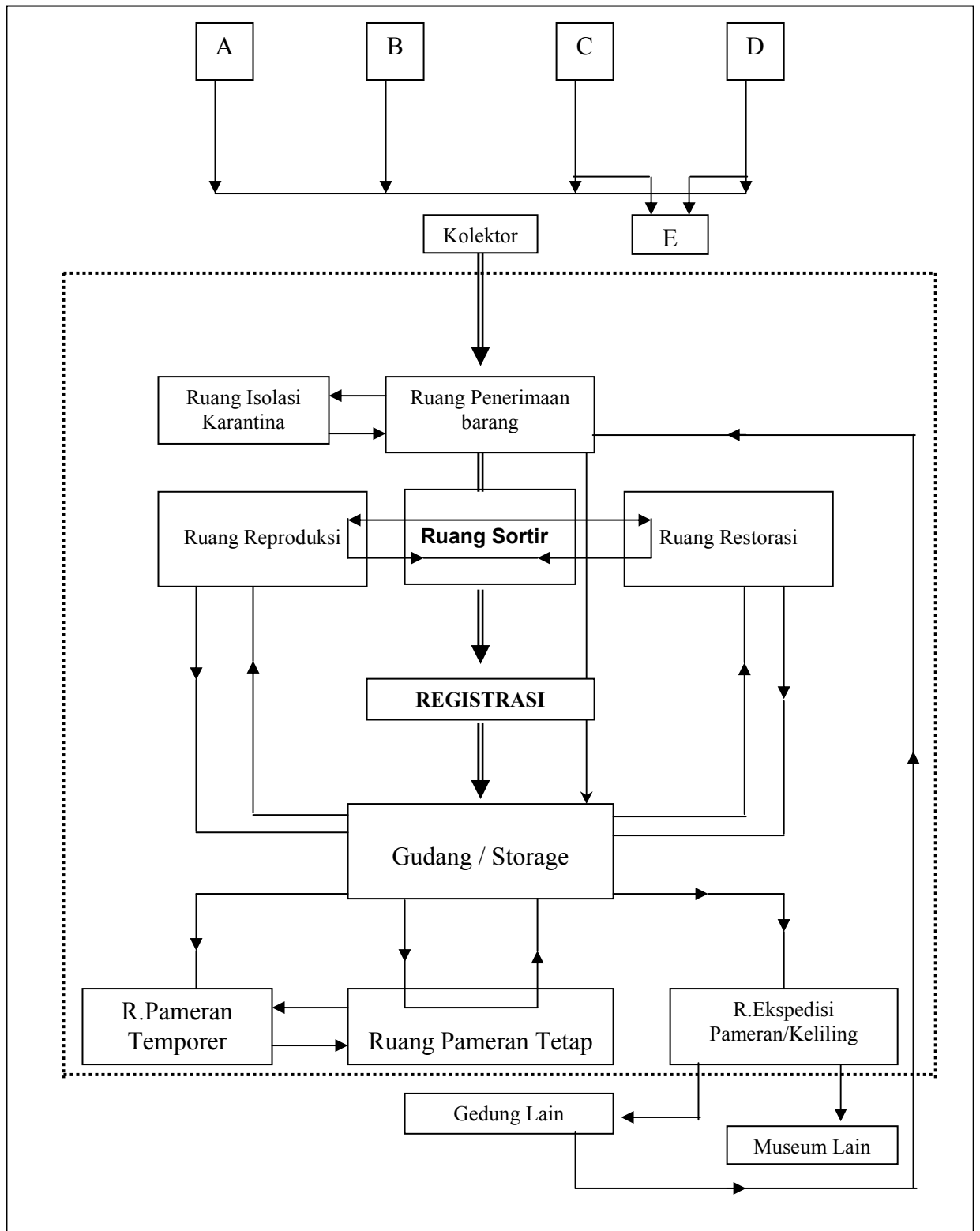


Diagram II.4. Arus dan Sirkulasi Koleksi Museum
A, B, C, D, dan E. Daerah dan tempat dimana koleksi diadakan atau asal dimana koleksi diperoleh.

Sumber : (Depdikbud,1992/1993 : 89)

d. Sirkulasi Khusus Pengunjung (Sirkulasi Ruang Pamer)

Menurut D.A Robillard sirkulasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk konfigurasinya, yaitu :




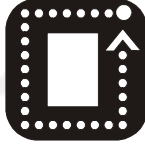



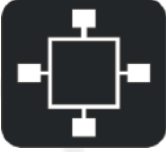



Tipe Sirkulasi	Gambar
<ul style="list-style-type: none"> Langsung (<i>straight</i>), alur lintasan pengunjung di arahkan oleh ruang interior dengan pintu masuk pada salah satu sisi dan pintu keluar pada sisi lainnya. 	
<ul style="list-style-type: none"> Linier (<i>linear</i>), sirkulasi diarahkan oleh rancangan bangunan yang permanen, pengunjung biasanya memakai pintu masuk dan keluar yang sama. Selain itu pengunjung berjalan melalui jalur yang menerus, tidak peduli pada area yang sama. 	
<ul style="list-style-type: none"> Terbuka (<i>Open</i>), dalam hal ini tidak disertakan dinding display permanen di dalam ruang pameran, sehingga elemen sirkulasi dan ruang pameran benar-benar menyatu. Ruang-ruang dari jenis pola terbuka ini cenderung simetris, dan jalan-jalan masuk yang ada tidak dirancang untuk mempengaruhi orientasi perjalanan pengunjung. 	
<ul style="list-style-type: none"> Memutar (<i>Loop</i>), partisi / dinding pembatas menjadi suatu yang dominan pada pola ini. Ruang-ruang pameran diletakkan sejajar atau saling berdekatan membentuk suatu yang teratur yang mengarah pengunjung untuk mengintari pusat ruang tersebut, seperti <i>courtyard</i>, bukaan dan kelompok ruang lain. 	
<ul style="list-style-type: none"> Membentuk cabang (<i>branch, lobby-foyer</i>), suatu tipe sirkulasi yang memiliki area pusat yang kemudian menyebar menuju arah ruang pameran yang berlainan. Dalam hal ini secara visual tidak mengganggu sirkulasi. 	
<ul style="list-style-type: none"> Membentuk cabang (<i>branch, gallery-lobby</i>), membentuk cabang (<i>branch, linear</i>). 	

Table II. 4. Tipe Sirkulasi
Sumber : (D. A Robillard, 1982)

e. Hubungan Sirkulasi dengan Ruang Pamer

Beberapa pola keterkaitan Ruang Pamer dan Sirkulasi, Menurut D. A.

Robillard antara lain :

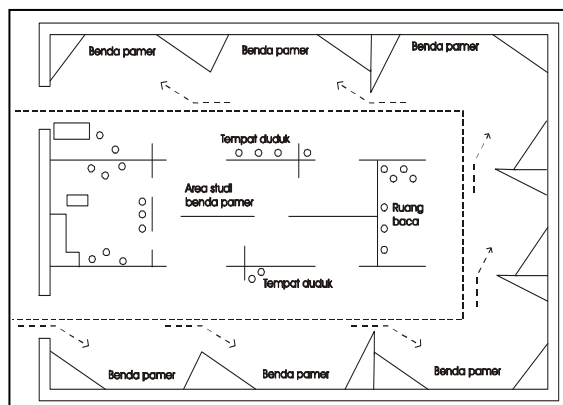
Pola Keterkaitan Ruang Pamer dan Sirkulasi	Gambar
<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi dari ruang ke ruang (<i>room to room</i>), pengunjung mengunjungi ruang pamer secara berurutan dari ruang yang satu ke ruang pamer berikutnya. 	
<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi dari koridor ke ruang pamer (<i>corridor to room</i>) . Memungkinkan pengunjung untuk mengitari jalan sirkulasi dan memilih untuk memasuki ruang pamer melalui ruang koridor. Bila pengunjung tidak menghendaki suatu ruang pamer maka pengunjung dapat langsung menuju ke ruang pamer berikutnya. 	
<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi dari ruang pusat ke ruang pamer (<i>nave to room</i>), disini pengunjung dapat melihat secara langsung seluruh pintu ruang pamer, sehingga memudahkan pengunjung untuk memilih memasuki ruang pamer yang disukai. 	
<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi terbuka (open), sirkulasi pengunjung menyatu dengan ruang pamer. Seluruh koleksi yang dapat dipajang dapat terlihat secara langsung oleh pengunjung dan pengunjung dapat bergerak bebas dan cepat untuk memilih koleksi mana yang hendak diamati. 	
<ul style="list-style-type: none"> Sirkulasi Linier, dalam suatu ruang pamer terdapat sirkulasi utama yang membentuk linier dan menembus ruang pamer tersebut. 	

Tabel II.5. Hubungan sirkulasi dengan Ruang Pamer
Sumber : (D. A Robillard, 1982 : 47)

Selain itu dalam hal ini ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan yang memungkinkan pengunjung untuk tertarik bergerak mengunjungi ruang – ruang pamer, antara lain :

- 1). Keragaman antara ruang pameran, pengunjung tertarik memasuki ruang yang berbeda dengan harapan memperoleh pengalaman yang berbeda
- 2). Kejelasan pandangan terhadap suatu jalur sirkulasi utama, sehingga memudahkan pengunjung pada suatu ruang pameran untuk kembali atau pindah ke ruang lainnya melalui jalur utama yang dirasakan cepat.
- 3). Peta-peta dan tanda-tanda pada jalan masuk ruang pameran.
- 4). Pandangan keluar, memberikan suasana santai dan menciptakan kesan tetap adanya kedekatan dengan lingkungan luar.
- 5). Pembagian ruang dengan memanfaatkan kolom-kolom bangunan.

Laurence Vail Coleman juga membahas tentang tingkah laku pengunjung dalam mengamati pameran. Ada yang mengamati benda yang sepintas saja, tetapi ada yang mengamati secara cermat dengan waktu yang relatif lama. Untuk itu diperlukan satu system yang sesuai dengan tuntutan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar pengunjung yang ingin mendalami melihat pameran tidak terganggu oleh pengunjung yang hanya melihat secara sepintas saja. Tetapi cara ini memerlukan ruangan yang lebih luas dan lebih banyak peralatannya.



Gambar II.25. Sirkulasi pengunjung yang diarahkan dengan system tata pamerannya, untuk pengunjung yang ingin mengamati benda pameran secara sepiantas dan secara cermat / mendetail.

Sumber : (Laurence Vail Coleman, 1990 : 148)

Dalam buku *Exhibition a Survey of International Design* mengemukakan ada tujuh cara untuk mengarahkan gerak pengunjung pameran, ketujuh cara tersebut adalah :

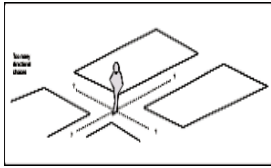
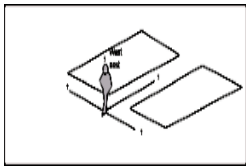
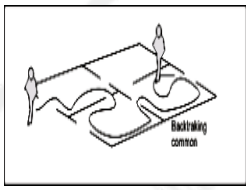
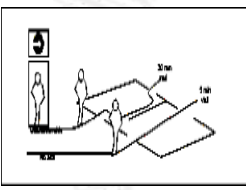
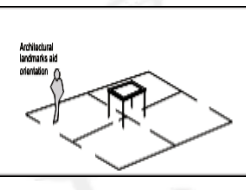
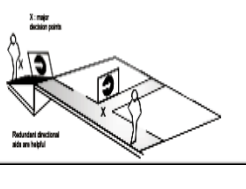
- 1). Jalan sirkulasi pengunjung dibatasi secara sederhana oleh tata pameran yang menerus dengan satu arah pandang serta memiliki jalan masuk dan keluar yang terpisah.
- 2). Jalan sirkulasi pengunjung dibatasi secara sederhana dengan tata pameran yang menerus dengan dua arah pandang serta memiliki jalan masuk dan keluar yang sama.
- 3). Jalan sirkulasi pengunjung dibatasi secara sederhana dengan tata pameran yang menerus dengan dua arah pandang serta memiliki jalan masuk dan keluar yang terpisah.
- 4). Jalan sirkulasi pengunjung dibatasi secara sederhana dengan tata pameran yang disusun secara melingkar dengan satu atau dua arah pandang, serta mempunyai jalan masuk dan keluar yang sama.

- 5). Jalan sirkulasi pengunjung yang bervariasi dengan pola yang bercabang serta memiliki jalan masuk dan keluar yang sama.
- 6). Jalan sirkulasi pengunjung yang bervariasi dengan pola yang saling berpotongan dan bercabang, serta memiliki jalan masuk dan keluar yang sama.

f. Orientasi

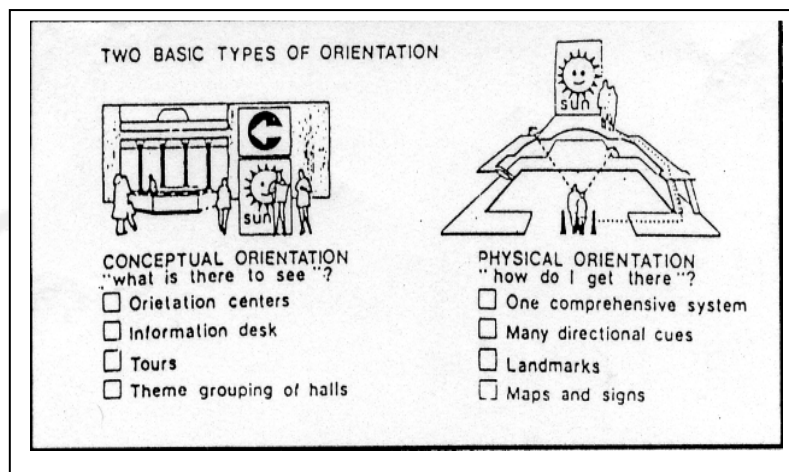
Antara sirkulasi dan orientasi yang berupa isyarat-isyarat spasial memiliki keterkaitan erat. Pengaruh isyarat tersebut terhadap pengunjung selama memasuki ruang – ruang pameran harus diperhatikan secara terpadu. Selain itu, rasa bingung para pengunjung akibat dari kurang memadainya system sirkulasi dan isyarat – isyarat spasial yang ada, ternyata pula menimbulkan kelelahan pengunjung. Untuk melawan tekanan dan rasa bingung, pengunjung memerlukan sesuatu system orientasi yang dapat memberikan ingatan yang kuat.

Pengunjung sangat membutuhkan penempatan tanda – tanda dan peta- peta pada titik –titik lintasan utama seperti tangga, elevator, escalator, teras tempat menunggu, tempat penyeberangan, titik pertemuan koridor, dan pintu masuk ke ruang pameran.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Terlalu banyak pilihan membingungkan Pengunjung
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kebanyakan pengunjung bingung terhadap posisi arah di dalam r. pameran seperti barat, timur, utara dan selatan ○ Pengunjung menghendaki petunjuk arah untuk membantu mereka dalam menentukan arah. ○ Kebanyakan pengunjung menemukan peta denah yang sulit untuk diikuti
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kebanyakan pengunjung kembali mengikuti jalur semula selama mengunjungi ruang – ruang pameran ○ Pengunjung menggunakan peta untuk mencapai semua tempat mengikuti petunjuk – petunjuk yang dianggap menunjukkan arah yang menyenangkan dan menentukan jalur khusus ○ Pengunjung lebih cenderung tertarik dengan petunjuk arah daripada membaca peta.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pengunjung yang memanfaatkan buku pedoman, membaca petunjuk arah dan menanyakan kepada penjaga cenderung tinggal lebih lama daripada yang tidak sama sekali. ○ Pengunjung yang tidak terarah cenderung cepat merasa bosan dan langsung cepat meninggalkan ruang pameran. ○ Petunjuk yang tidak memadai merupakan penyebab utama timbulnya kelelahan pengunjung
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Alat petunjuk biasanya berupa peta dan denah, buku pedoman, tanda – tanda staf informasi dan isyarat – isyarat penting lainnya. ○ Pengunjung memerlukan system orientasi fisik yang menunjukkan arah yang akan dikunjungi baik jenis koleksi maupun jalur pencapaian yang mudah dan cepat.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pengunjung mencari titik utama sebagai acuan arah seperti foyer, penyeberangan, pertemuan koridor dan lainnya. ○ Beberapa pengunjung cenderung mengikuti suatu rangkaian sesuai maksud dari merancang ruang pameran

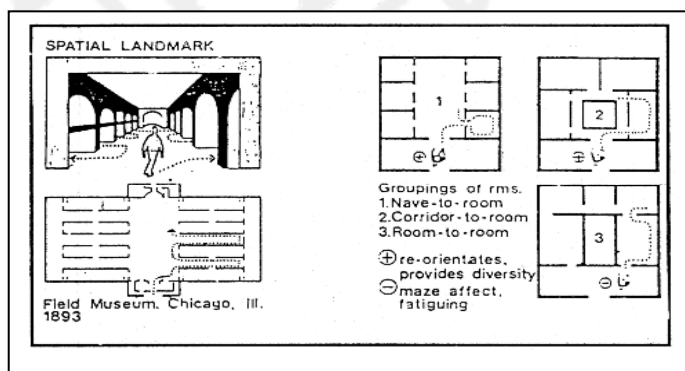
Tabel II.6. Pencarian Orientasi oleh Pengunjung Museum.
Sumber : (D. A Robbilar, 1982)

Sirkulasi harus memberikan variasi titik utama (*Vocal Point*), pemandangan (*Vista*), dan perubahan suasana. Selain itu harus menyediakan pusat orientasi yang jelas dimana pengunjung dengan mudah dan cepat dapat memetakan ke dalam pemikirannya seluruh konfigurasi jalur – jalur yang ada di ruang pameran.



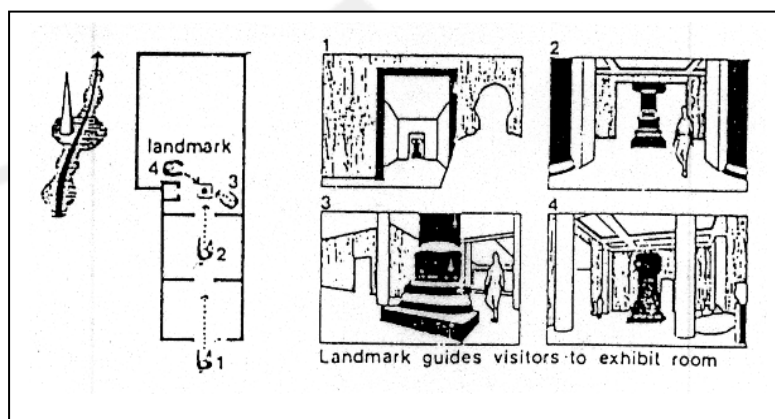
Gambar II. 26. Tipe Dasar dari Orientasi Pengunjung di Ruang Pamer
Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

Beberapa tanda yang dapat digunakan sebagai orientasi adalah landmark dalam bentuk ruang, landmark dalam bentuk benda, arah sirkulasi, kesinambungan dan skala jalur, pemakaian peta dan petunjuk yang jelas, serta penempatan lokasi peta, petunjuk dan landmark yang tepat.



Gambar II.27. Petunjuk Tentang Ruang di R. Pamer
Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

Selain dengan petunjuk ruang, dalam orientasi diruang pameran petunjuk materi koleksi (*obyek landmark*) dapat juga di jadikan pedoman dalam pencarian arah yang tepat, misalnya dalam ruang pameran tersebut ditengah dipasang materi koleksi yang dapat menarik pengunjung (*point of Interest*), tentu tujuan utama pengunjung kearah materi tersebut baru melihat-lihat yang lain.



Gambar II.28. Objek dari Penunjuk Arah di R. Pamer
 Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

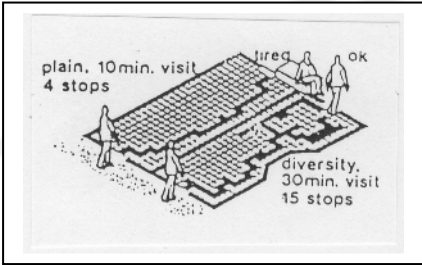
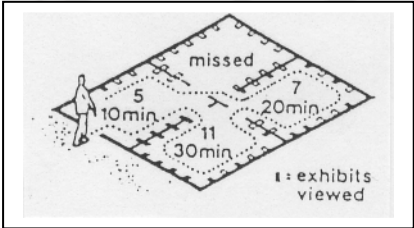
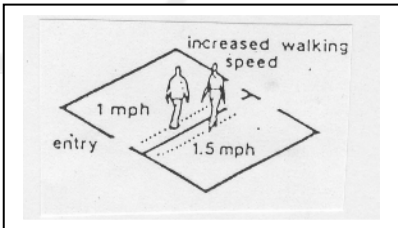
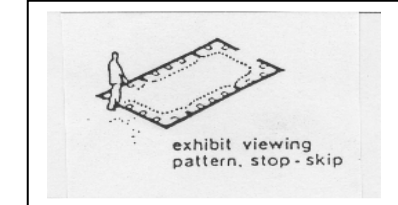
Kekurangan petunjuk pada ruang pameran akan berakibat kurang baik bagi pengunjung, seperti timbulnya kejenuhan dan kelelahan pada pengunjung.

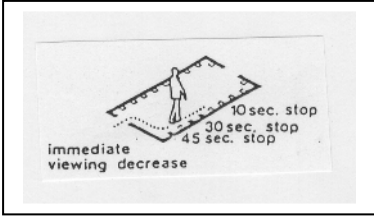
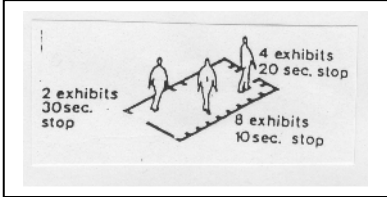
<p>The diagram shows a gallery layout with a path leading to an exhibit. It highlights 'physical fatigue' and 'object and gallery solution'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kejenuhan lebih berpengaruh dari pada kelelahan fisik Sejumlah posisi badan bungkuk, memutar memanjat, mencari – cari dan lainnya.
	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung yang cenderung memanfaatkan dan mencari tempat untuk beristirahat seperti bangku, ruang santai, tempat minum, tempat merokok, ruang duduk dan lainnya. Pengunjung sering mengeluh merasa bosan dan menyingkat waktu kunjungan, hal itu karena kurangnya petunjuk arah. Tanpa dilengkapi dengan skema yang jelas pada hal pameran, maka akan menimbulkan kelelahan, kebosanan, frustrasi dan hilangnya kesempatan kunjungan.

Tabel II. 7. Kelelahan Pengunjung di R. Pamer
 Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

g. Kejenuhan Terhadap Obyek dan Ruang Pamer

Faktor kejenuhan pengunjung juga bisa diakibatkan oleh kejenuhan terhadap obyek dan ruang pamer (kemonotonan penataan obyek koleksi baik mengenai gayanya, periode, pengelompokan subyek dan lainnya). Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya minat pengunjung memiliki keterkaitan dengan susunan pameran yaitu keragamannya, kekontrasan antara ruang-ruang pamer yang bersebelahan.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kurangnya keragaman dan kekontrasan dalam rancangan ruang pamer (seperti pencahayaan, kontras spesial dan lainnya) akan memperpendek waktu pengamatan terhadap area pameran yang dilalui. ▪ Kurangnya keragaman dan kontras ini menyebabkan masalah kejenuhan pengunjung yang paling utama daripada kelelahan fisik setelah mengamati koleksi.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung mengamati sedikit lama pada obyek yang diminati dan melewati banyak koleksi dan ruang pamer yang tidak diminati.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung menambah kecepatan berjalannya bila tidak ada sesuatu yang menarik pada ruang pamer tersebut. ▪ Pengunjung tinggal lebih lama pada ruang pamer pertama dan pada ruang pamer selanjutnya.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung tinggal memberikan perhatian secara luas kadangkala berhenti sejenak pada obyek tertentu dan melewati beberapa obyek yang tidak diminatinya

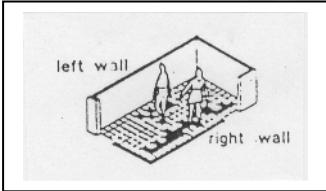
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lamanya waktu yang dihabiskan di depan sebuah pameran dan jumlah obyek yang diminati semakin berkurang setelah memasuki ruang pamer. ▪ Di ruang pamer yang besar kemungkinan bahwa pengunjung akan mengamati beberapa obyek yang tersedia adalah lebih kecil daripada di ruang pamer kecil
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Banyaknya obyek yang dipamerkan kadangkala sedikit waktu diluangkan pengunjung untuk mengamatinya daripada area yang memiliki obyek tidak terlalu banyak.

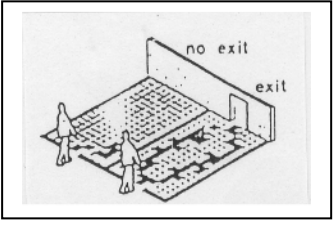
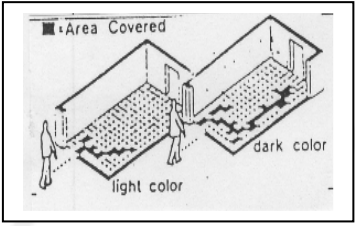
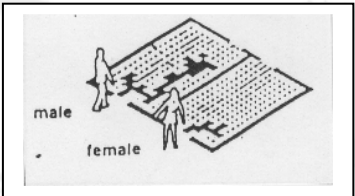
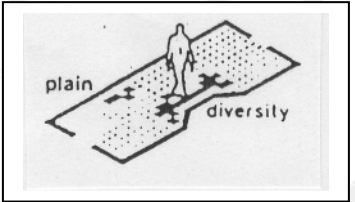
Gambar Tabel II.10.Kejenuhan pengunjung terhadap obyek dan ruang pamer

Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

h. Luas Pergerakan dalam Ruang Pamer

Luas pergerakan pengunjung ini lebih dipengaruhi oleh keinginan untuk mengamati benda yang belum pernah dilihatnya dan memasuki ruangan yang belum pernah dialaminya. Dari data hasil penelitian menyebutkan ada sejumlah variable (seperti warna lantai dan dinding, lokasi pintu masuk dan pintu keluar, dan lainnya) dapat mempengaruhi luas pergerakan pengunjung di dalam ruang pamer.

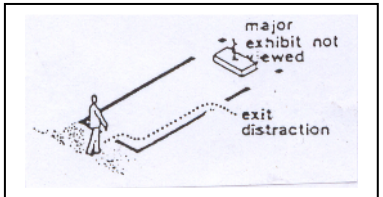
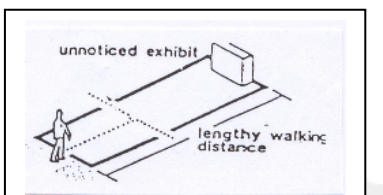
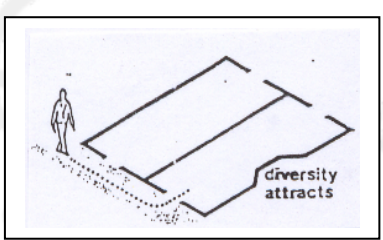
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung lebih banyak memanfaatkan area dinding sebelah kanan dibanding area sebelah kiri ruang pamer.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung lebih sedikit berjalan-jalan di ruang tersebut pintu keluar.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung cenderung lebih banyak berjalan-jalan di ruang pameran yang warna lantai, dinding dan atapnya yang sedikit lebih gelap bila dibandingkan dengan ruang pameran yang berwarna lebih terang.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung pria lebih banyak mengunjungi area pameran dibandingkan pengunjung wanita. ▪ Pengunjung pria lebih banyak berjalan-jalan di dalam ruang pameran.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung akan berlama-lama dan banyak berjalan-jalan dalam ruang pameran bila terpampang banyak informasi yang dibutuhkan pengunjung bila terdapat kekontrasan di dalam ruang pameran.

Tabel II.11. Luas area ruang pameran yang dilalui pengunjung
Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

i. Penarik dan Pengalih Perhatian

Penataan atau seluruh bagian ruang pameran juga sama pentingnya dengan obyek koleksi itu sendiri. Segala sesuatunya bias dilakukan untuk menghindari konflik antara obyek pameran dan keadaan sekitarnya, dan berusaha untuk meningkatkan ruang pameran agar dapat melakukan komunikasi yang lebih baik dengan para pengunjung dari berbagai kalangan dan pengunjung yang hanya bersifat sementara.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peletakan pintu ruang pameran (terutama pintu keluar) yang kurang tepat bias menyebabkan pengunjung menuju tanpa memperhatikan obyek yang dipamerkan.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terlalu jauhnya jarak tempuh terhadap obyek yang harus diamati pengunjung cenderung mengabaikannya dan langsung menuju pintu keluar.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengunjung memberikan banyak perhatian kepada lingkungan yang belum pernah dikenal sebelumnya. ▪ Ruang pameran yang cenderung monoton tidak banyak mendapat perhatian pengunjung

Tabel II.12. Penarik dan pengalih perhatian dalam ruang pameran.
Sumber : (D. A Robbilard, 1982)

8. Tinjauan Organisasi Ruang

Pengorganisasian ruang sebagai suatu cara penyusunan ruang menjelaskan tingkat kepentingan dan fungsi ruang secara relatif atau peran simbolisnya di dalam suatu organisasi bangunan.

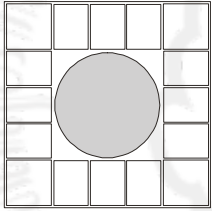
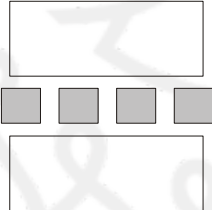
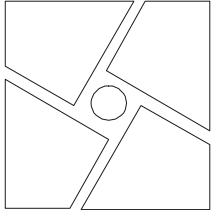
Organisasi ruang tergantung pada permintaan atas program bangunan seperti : hubungan fungsional, persyaratan keluasan ruang klasifikasi hirarki ruang-ruang dan syarat-syarat penempatan pencahayaan atau pemandangan.

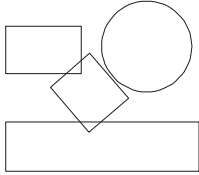
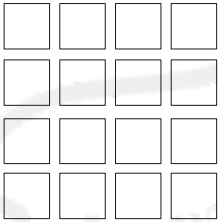
Dalam suatu organisasi ruang, harus diketahui mengenai syarat-syarat ruang sebagai berikut :

- Memiliki fungsi-fungsi yang khusus atau menghendaki bentuk khusus.
- Penggunaan fleksible dan dengan bebas dapat dimanipulasikan.

- c Berfungsi tunggal dan unik.
- d Memiliki fungsi-fungsi serupa dan dapat dikelompokkan menjadi suatu cluster fungsional atau dapat diulang dalam suatu urutan linier.
- e Menghendaki adanya bukaan keruang luar untuk mendapatkan cahaya, ventilasi, pemandangan atau pencapaian keluar bangunan.
- f Pemisahan sesuai dengan fungsi ruang.
- g Mudah pencapaian.

Bentuk organisasi ruang dapat dibedakan antara lain sebagai berikut :

No	Bentuk Organisasi Ruang	Keterangan
1	<p data-bbox="523 920 735 981">Organisasi Ruang Tertutup</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang disekitarnya. a. Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya. b. Ruang sekitar berbeda dengan ruang yang lainnya, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.
2	<p data-bbox="485 1256 774 1285">Organisasi Ruang Linier</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merupakan deretan ruang-ruang. b. Masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang. c. Masing-masing ruang dihubungkan secara langsung d. Ruang mempunyai bentuk dan ukuran yang berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.
3	<p data-bbox="523 1570 735 1630">Organisasi Ruang Secara Radial</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan organisasi linier. b. Organisasi yang terpusat mengarah kedalam sedangkan yang linier mengarah keluar. c. Lengan radial dapat berbeda satu sama dengan yang lainnya, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

4	<p>Organisasi Ruang Mengelompok</p> 	<p>a. Organisasi ini merupakan pengulangan dari bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukurannya, bentuk dan fungsi.</p> <p>b. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi</p>
5	<p>Organisasi Ruang Secara Grid</p> 	<p>a. Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid.</p> <p>b. Organisasi ruang terbentuk hubungan antara ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.</p> <p>c. Penggunaan ruang yang disusun secara grid banyak dijumpai pada interior ruang perkantoran yang terdiri dari banyak devisa.</p>

Tabel II.13. Bentuk Organisasi Ruang

Sumber: (Francis D.K Ching, Arsitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya, 1991: 205)

9. Komponen Pembentuk Ruang

a. Lantai

1) Batasan pengertian lantai adalah :

(a) Lantai merupakan bagian bangunan yang berada di bawah dan diinjak

(b) Lantai permukaan bangunan di dalam ruang dimana orang berjalan.

(c) Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang dimana aktivitas manusia dilakukan di atasnya dan mempunyai sifat/ fungsi ruang.

(d) Sebagai pembagi ruang antar tingkat satu dengan tingkat berikutnya. (Pamudji Suptandar, 1994 : 27)

2) Persyaratan lantai, adalah :

(a) Lantai harus kuat dan dapat menahan beban di atasnya.

- (b) Mudah dibersihkan.
- (c) Kedap suara.
- (d) Tahan terhadap kelembaban.
- (e) Memberikan rasa hangat pada kaki, dsb

Lantai ruang pameran seharusnya tampak baik secara umum, cocok warna dan tonenya. Lantai tidak licin dan ekonomis dalam pemasangan atau perawatannya. Warna dan tone lantai adalah masalah selera, tapi perlu diingat warna permukaan yang mengkilat akan memantulkan cahaya, permukaan yang terlalu gelap akan menyerap cahaya dan akan mengkontraskan kecemerlangan yang akan mempengaruhi penglihatan, demikian pula jika permukaannya terlalu terang. (Pamudji Suptandar, 1999 :132)

Lantai harus sedikit lebih gelap daripada dinding (faktor refleksi difusi) Kurang lebih 30 %. Sebagai contoh linoleum coklat (12 %) terlalu gelap, marmer putih (50 %) terlalu terang.

Teraso warna abu-abu atau terang, atau kayu yang dicat warna hangat sangat tepat. Warna-warna yang bervariasi untuk setiap ruangan sangatlah baik.

b) Dinding

- 1) Fungsi dinding dalam bangunan, antara lain :
 - (a) Untuk menahan tepi dari urukan atau tumpukan tanah.
 - (b) Untuk menyokong atau menopang balok, lantai dan langit-langit.
 - (c) Sebagai penyekat atau pembagi ruang.

- (d) Sebagai pelindung api dari bahay kebakaran.
 - (e) Sebagai latar belakang dari benda dalam ruangan.
 - (f) Sebagai unsure dekorasi dalam tata ruang.
 - (g) Bisa menimbulkan kesan luas, tinggi atau sempit pada ruangan.
- 2) Persyaratan Dinding, adalah :
- (a) Keras dan Kuat.
 - (b) Tahan terhadap panas dan dingin.
 - (c) Tidak terpengaruh dengan alam dan tahan lama.
 - (d) Warna tidak berubah.
 - (e) Tahan terhadap AC.
 - (f) Tahan terhadap air dan kelembaban.
 - (g) Kedap Suara.
 - (h) Mudah dalam pemeliharaannya.
 - (i) Tidak tembus cahaya dan tembus pandang.
 - (j) Cukup tahan getaran dan tidak retak.

Untuk dinding partisi hendaknya seringan mungkin, untuk membuat fleksibilitas penyusunan. Pembagian ruang yang tampaknya permanen kadang-kadang menggunakan balok-balok tanah liat berlubang, gypsum atau beton dan memerlukan sentuhan akhir interior.

Pada ruang pameran, dinding yang rendah (pada ketinggian sedikitnya 2 m) mempunyai tingkat kerusakan yang tinggi akibat gesekan/tekanan/tumbukan. Oleh karena itu biasanya disusun dengan konstruksi beton halus yang dapat dicat sesuai kebutuhan. Sedangkan untuk bagian atasnya dapat menggunakan sistem panel atau lembaran

yang memenuhi syarat keamanan dan mempunyai tingkat penyerapan suara yang tinggi. (Fred Lawson. 2000 :111)

Partisi yang kurang permanen menggunakan bahan plastik ringan dan untuk pembagian ruangan pameran menggunakan koleksi pameran itu sendiri. Partisi balok kaca digunakan dalam perpustakaan, museum dan ruang – ruang kerja sebagai tambahan cahaya. Partisi lipat digunakan untuk membagi ruangan sesuai yang dikehendaki. Ini tampak di bangunan bagian pendidikan untuk kelas atau ruang rapat yang didesain sesuai kebutuhan.

Beberapa cara peletakan materi koleksi yang terletak di dinding adalah menggunakan :

- 1) Dinding galeri kayu dilapisi pabrik.
- 2) Rel Gantung.
- 3) Draperis (sebagai latar belakang obyek yang berdiri bebas).

c) Ceiling

- 1). Bentuk dan fungsi langit-langit, antara lain :
 - a). Penampilan dari langit-langit bias bervariasi, misalnya dengan penurunan, bergelombang dan sebagainya.
 - b). Sebagai bidang penutup, pembatas, pembentuk pada bagianatas ruang.
 - c). Tinggi rendah langit-langit bisa memberikan kesan luas dan sempitnya ruang.

- d). Untuk menempatkan titik pencahayaan dan penghawaan sistem ruang.
- 2). Persyaratan langit-langit, adalah :
- a). Mudah pemeliharaannya.
 - b). Meredam suara / akustik.
 - c). Menunjang aspek dekoratif.
 - d). Tahan terhadap kelembaban.
 - e). Memperlihatkan kesan atau sifat ruangan tertentu.
 - f). Mencerminkan unsur kemegahan dari bangunan itu.
 - g). Pemasangan harus disesuaikan dengan sistem pencahayaan atau penghawaan baik secara alami maupun buatan.

Pada ruang pameran, agar dapat menarik pengunjung dibuat ceiling yang kontras, saling bersaing untuk dapat menonjolkan diri dan memberi kesan mewah. (Pamudji Suptandar, 1999 : 132)

Khusus untuk ruang pameran yang menggunakan pencahayaan buatan memerlukan ketinggian antara 12 – 14 kaki. Apabila diterapkan penggunaan “*skylight*” adalah antara 18 – 19 kaki. Sedangkan apabila diterapkan keduanya (*mixed lighting*), ketinggian langit-langit dapat bervariasi. Dari aspek konstruksi harus dipertimbangkan penempatan ducting udara, sirkuit lampu serta segi keamanannya karena mungkin terdapat berbagai peralatan elektrik, AC, lampu, dll.

10. Sistem Interior

a. Pencahayaan

Cahaya terang adalah persyaratan untuk penglihatan manusia, karena dalam kegelapan total kita tidak dapat melihat apa-apa. Namun dalam terang yang berlebihan kita tidak tahan juga kesilauannya, maka perlu suatu daerah maksimum dan minimum untuk bisa melihat sehat dan nikmat". (Y.B. Mangunwijaya, 1997 : 211)

1) Sumber Pencahayaan

Sumber pencahayaan ada dua, yaitu :

(a) Sistem Pencahayaan Alami

Sistem pencahayaan alami ini merupakan system yang sangat sederhana, yaitu dengan mengandalkan cahaya matahari pada siang hari. Sifat dari sistem pencahayaan alami ini antara lain :

- Cahaya alami siang tidak kontinyu.
- Cahaya matahari dapat merusak sebagian benda – benda koleksi ruang pameran, karena tingkat iluminasinya, dan komposisi spectrum cahaya.

Cahaya campuran, yaitu sebagian dari cahaya matahari dan sebagian dari cahaya lampu yang biasa dipakai saat siang hari. Namun yang banyak adalah lampu, karena bagaimanapun bentuk ruangnya, selalu ada lampu yang mendukung. Ilmu pengetahuan ruang pameran saat ini lebih menekankan lampu

buatan di ruang pameran sehingga tidak mengherankan bila ruangan itu begitu tertutup dari sinar matahari.

Jendela merupakan alat tradisional untuk membiarkan udara dan cahaya masuk ke dalam ruangan, tetapi bagi ruang pameran jendela ini sangat terbatas kegunaannya, karena diganti oleh AC dan lampu buatan. Jendela di ruang pameran beralih fungsi sebagai tempat pengunjung dapat melihat ke luar dan membuat suasana baru dengan perpaduan lampu buatan dan terang sinar matahari. Namun jendela ini sering menyilaukan dan memantulkan cahaya terutama jendela yang biasa kita lihat.

Jendela dapat diletakkan tinggi di atas batas mata (kurang lebih 8 kali dari lantai). Jenis ini tepat jika obyeknya tidak lebih dari 5 kali. Adapula yang memakai *ribbon-window* (jendela pita) terutama yang beratap rendah.

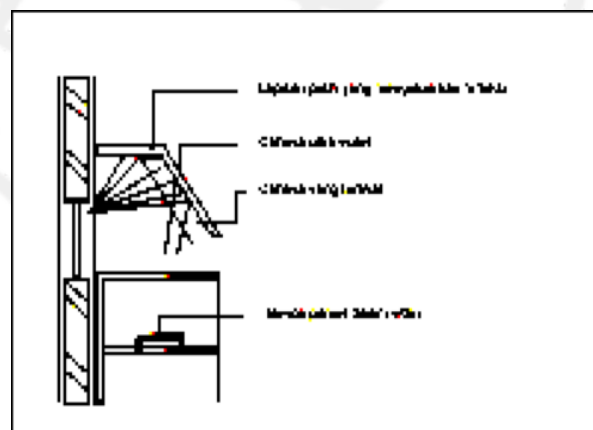
Monitor lentera persegi yang besar di atas ruangan dan dibentuk dengan mengambil bagian tengah langit – langit menaikannya untuk jendela.

- Pencahayaan sudut (*Corner Lighting*) paling berguna bagi ruang berukuran sedang, hanya perlu satu jendela di dekat sisi ujung dinding panjang. Obyek display diberi lampu buatan sesuai dengan sifat obyek.
- Pencahayaan ujung (*End Lighting*) cahaya siang masuk pada ujung ruangan melalui dinding pendek. Jendela ini memerlukan tirai (*Venetion Blind*) untuk mengatur

masuknya cahaya alami. Dinding yang ada akan lebih luas untuk display.

Dalam menanggulangi cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang pameran harus terlebih dahulu dipantulkan terhadap bidang dinding yang sudah dicat dengan *sinc oxide* atau *titanium trioxide*. Dengan cara seperti itu cahaya yang masuk akan diserap kadar radiasi ultravioletnya oleh bidang dinding yang sudah dicat.

Cahaya yang dipantulkan ke dalam ruang pameran atau vitrin sebagai alat pameran, hanyalah cahaya yang dapat dilihat dan tidak mengandung kadar ultra violet lagi. Hal ini akan berakibat, benda koleksi yang peka terhadap sinar matahari, seperti yang terbuat dari kertas, tekstil dan benda yang berwarna karena dicat akan terlindung dari bahaya kerusakan akibat sinar alami.



Gambar II.29. Cara Penyerapan Radiasi Ultra Violet dalam Pemanfaatan Cahaya Alami untuk Penerangan dalam Vitrin.

Sumber : (M. Brawe, 1981 : 174)

(b) Sistem Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan yang sering digunakan dapat dibagi dua macam, yaitu :

- Lampu Floresensi di sini proses pengubahan energi listrik menjadi energi cahaya yang berlangsung dalam suatu gas dalam tingkat atom, dan tidak disertai oleh penghasilan energi panas, biasanya lampu ini berbentuk pipa.
- Lampu pijar yang terangnya datang dari benda kawat yang panas, dimana sebagian energi berubah menjadi energi panas dan sebagian menampakkan diri sebagai energi cahaya. Disini energi cahaya timbul dari energi listrik yang berlangsung pada tingkat molekul dan disertai pengeluaran energi panas.

Suatu ruang pameran membutuhkan pencahayaan buatan dengan kualitas sebaik mungkin dengan indeks penampakan warna minimal 90, suhu warna kurang lebih 4000 Kelvin. Untuk itu dapat digunakan sebagai pencahayaan umum, lampu-lampu TL putih yang mempunyai arus cahaya khusus.

Meskipun pemakaian lampu atau penerangan lain “menghidupkan” benda-benda yang sedang dipamerkan, pengaruhnya terhadap koleksi yang berada di ruang penyimpanan dalam jangka waktu yang panjang dapat berakibat buruk. Para kurator sepakat untuk menghindari pemakaian cahaya yang langsung menyinari tempat penyimpanan barang seperti lemari kaca. Vitrin dan lain – lain. Bila pencahayaan ini

memang diperlukan, maka pemakaian filter yang menyerap radiasi sinar ultra violet sangat disarankan, sehingga diperoleh cahaya dengan intensitas sebesar + 1000 foot candles saja. Intensitas sebesar inilah yang terbaik bagi benda – benda yang mudah rusak oleh pengaruh cahaya.

OBJEK	MAX ILLUMINASI
Benda – benda yang tidak sensitive terhadap cahaya antara lain : Logam, batu, kaca, keramik, barang perhiasan (batu-batu intan, berlian, dan sebagainya), tulang.	Bebas dari ukuran cahaya
Benda-benda yang sensitive terhadap cahaya, lukisan, lukisa dinding, kulit, tanduk	150 LUX
Benda-benda yang sangat sensitive terhadap cahaya, tekstil, pakaian, seragam, lukisan cat air, lukisan tempera, printing, dan drawing, naskah, benda-benda etnografi dan yang sejenis dengan itu.	50 LUX

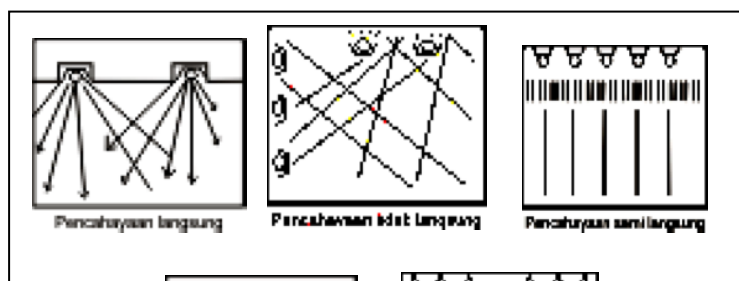
Tabel II.14. Ukuran penggunaan iluminasi cahaya terhadap benda–benda koleksi ruang pamer
Sumber : (VJ. Herman, 1981 : 72)

(2) Sistem Peletakan Sumber Pencahayaan Buatan

(a) Pencahayaan Buatan Umum

Berfungsi untuk menerangi seluruh ruang bagi kegiatan Ruang Pamer. Ada empat macam system pencahayaan secara umum, yaitu :

- Sistem Pencahayaan Langsung.
- Sistem Pencahayaan Semi Langsung.
- Sistem Pencahayaan Semi Tak Langsung.
- Sistem Pencahayaan Tak Langsung



GambarII.30. Beragam Sistem Pencahayaan yang digunakan dalam ruang
Sumber : (John E Flyn & Segel, 1970 : 141)

Lampu buatan langsung digunakan untuk penerangan obyek, diantaranya :

- Instalasi loteng (*Attic Instalation*). Lampu dengan reflector ini diletakkan di bawah kaca atap. Lampu pijar ditempatkan di empat baris parallel dengan empat dinding.
- Kaca atap buatan / palsu (*False Skylight*). Alat untuk mendapat efek kaca atap tanpa penggunaan kaca atap. Mengurangi pembukaan atap. Lebih baik dan ekonomis daripada kaca atap.
- *Spotlight*.
- Lampu Hias (*Louvered Lights*). Menggunakan satu atau banyak lampu pijar. Sinarnya ke bawah dan yang diernagi bias sempit atau luas. Lampu ini akan membentuk bayangan hias di lantai.
- Atap Hias (*Louvered Ceiling*). Atap gantung terbuat dari lembaran metal atau plastik yang berwujud persegi,

bersilang – silang. Lampunya secara tidak langsung akan menyinari ruangan tanpa menyilaukan.

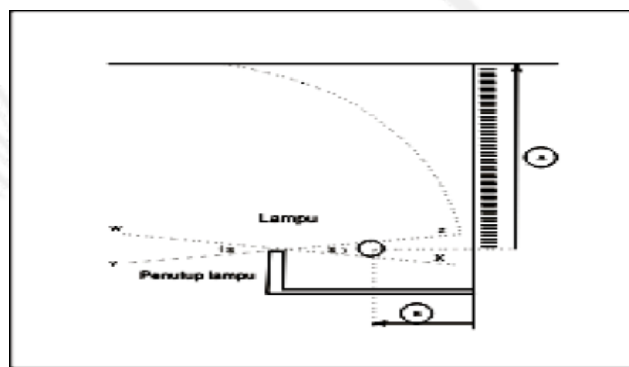
- Lampu palung (*Trough Lights*). Baik yang terbuka maupun lensa penutup. Dengan lensa biasa palung harus dimiringkan untuk mengarahkan cahaya. Sistem ini lazim di pakai di Galery.
- Lampu Troffer adalah panel cahaya yang diletakkan tinggi di langit – langit. Untuk ruang pameran, panel ini ditutup oleh lensa langsung khusus yang menempatkan cahaya di sudut dinding atau tempat lain yang diinginkan.
- Lampu Polarisasi, masih terbatas, mengurangi silau, akan menolong penglihatan.
- Lampu Kasus (*Cases Lighting*), bentuk umum dalam pencahayaan obyek langsung.

Lampu buatan tidak langsung, untuk ruang bukan langsung obyek.:

- Lampu terpasang gantung (*suspended fixture*) jenis ini tidak langsung atau semi tidak langsung menggunakan lampu pijar. Lampu ini menjaga mata dari kesilauan dengan mengarahkan cahaya ke langit-langit. Bayang-bayang yang tidak menyenangkan di langit-langit dikurangi dengan penggunaan alat-alat lain yang memantulkan

sedikit cahaya ke bagian luar peralatan yang sudah terpasang itu.

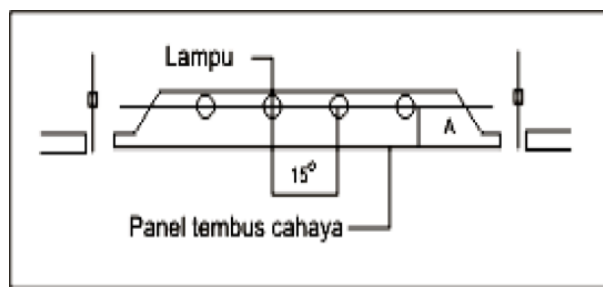
- Lampu ke atas tersembunyi (*concealed uplights*) digunakan untuk mencurahkan cahaya ke langit-langit dari atas kotak, layar atau barang lain. Jenis portable lampu ini tidak tepat dipakai di ruang pameran tapi dapat dipakai di lobby.



GambarII.31. Sumber pencahayaan yang dipasang pada sudut langit-langit atas ruangan.

Sumber: (Technical Report of the illuminating Engineering Society, 1970 : 20)

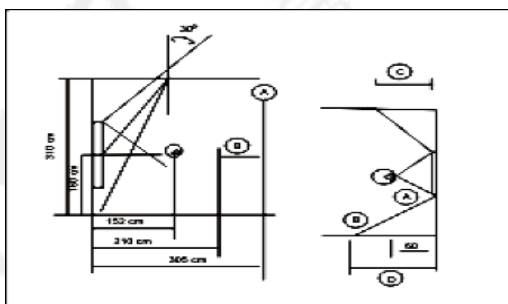
- Teluk lampu (*lighting cases*) dengan tempat kecil horizontal di dinding yang menyembunyikan sumber cahaya sangat efektif untuk pencahayaan tidak langsung, cocok untuk ruang sedang atau besar (aula)
- Panel Lampu (*lighting panels*) papan yang diangkat terbuka dengan lampu palung yang tersembunyi di tepinya. Panel langit-langitnya berbentuk variatif (bulat, persegi, bujur sangkar atau bebas)



Gambar II.32. Sumber Pencahayaan yang ditutupi panel atau kaca tembus cahaya yang berfungsi sebagai pembagi cahaya.
 Sumber : (Technical Report of the illuminating Engineering Society, 1970 :18).

(b) Pencahayaan Khusus

Pencahayaan khusus adalah pencahayaan yang ditujukan terhadap benda pameran museum.



Gambar II.33. Pencahayaan khusus pada ambalan tempat benda pameran diletakkan.
 Sumber : (Technical Report of the illuminating Engineering Society, 1970 : 20)

Hal yang perlu diperhatikan disini adalah bentuk benda pamernya, dengan kata lain pencahayaan harus disesuaikan dengan sifat benda, yang dalam hal ini dapat dibagi menjadi :

- Pencahayaan khusus terhadap benda koleksi dua dimensi.
- Pencahayaan khusus terhadap benda koleksi tiga dimensi.

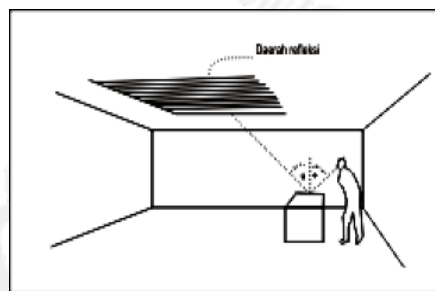
Sedangkan dalam penerapannya pencahayaan khusus terhadap benda koleksi dua dimensi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- Untuk benda pameran pada bidang vertical.

Peletakan benda pameran pada bidang vertical, sebaiknya peletakan sumber cahayanya memiliki sudut 30 derajat dari dinding atau bidang tempat pemasangan benda pameran tersebut

- Untuk benda pameran pada bidang horizontal

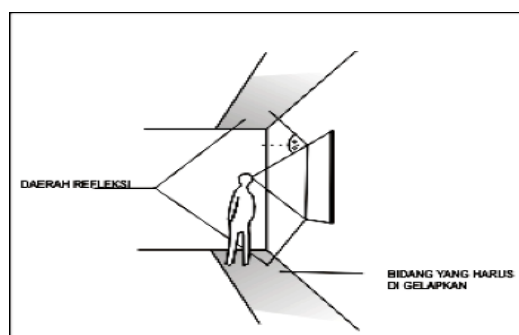
Benda pameran yang terletak pada bidang horizontal, sebaiknya peletakan pencahayaan ada di luar daerah refleksi. Hal ini disebabkan oleh sering terjadinya kesilauan yang mengganggu pengunjung.



Gambar II.34. Pencahayaan khusus pada ambalan tempat benda pameran diletakkan.

Sumber : (Technical Report of the Illuminating Engineering Society, 1970 : 20)

- Untuk mengatasi timbulnya kesilauan perlu dibuat daerah gelap pada langit-langit atau lantai yang berada pada benda pameran tersebut. Hal ini berguna untuk menyerap pantulan yang terjadi.



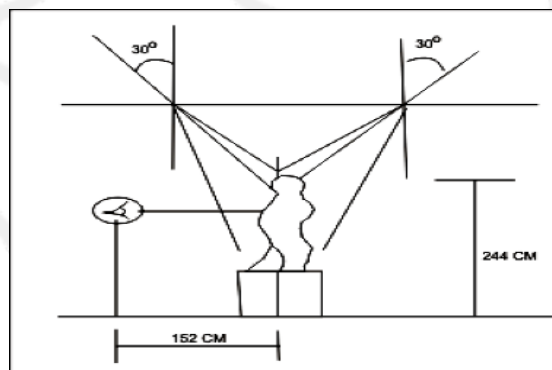
Gambar II.35. Daerah refleksi pencahayaan terhadap benda pameran pada bidang vertical.
Sumber : (Technical Report of the illuminating Engineering Society, 1970 : 20)

Kemudian untuk pencahayaan khusus terhadap benda koleksi tiga dimensi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- o Untuk benda pameran pada kotak tanpa penutup.

Benda pameran yang terletak pada kotak tanpa penutup, dibutuhkan peletakan sumber cahaya dengan tingkat iluminasinya yang tinggi.

Tujuannya adalah untuk menonjolkan benda pameran serta menghilangkan bayangan. Salah satu cara yang baik dalam hal ini adalah dengan dua buah lampu sorot dengan sudut 30 derajat dari titik pusat benda. Namun apabila ingin mendapatkan efek cahaya yang istimewa dapat dicoba dengan mengubah-ubah letak sumber pencahayaannya.



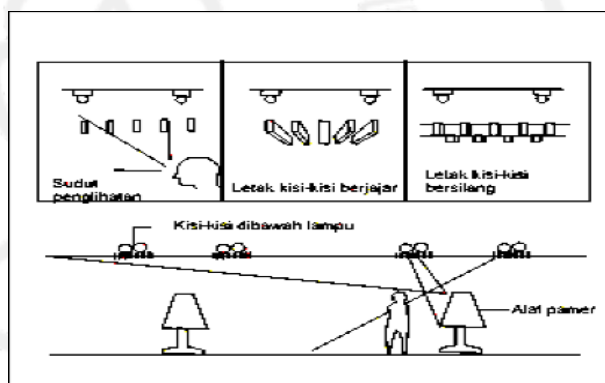
Gambar II.36. Letak sumber pencahayaan terhadap benda pameran 3D
Sumber : (M Brawe, 1981 : 175)

- o Untuk benda pameran dalam kotak kaca

Benda pameran dalam kotak kaca diperlukan cara – cara untuk mengatasi terjadinya penyilauan. Hal ini disebabkan sifat kaca yang memantulkan cahaya dan dapat menimbulkan refleksi, yang akan menyebabkan pengamat menjadi silau.

- Untuk mengatasi refleksi pada bidang kaca dapat diatasi dengan tiga macam cara, yaitu :
 - o Peletakan bidang kaca dengan arah vertical.

Peletakan kaca dengan arah vertical refleksinya dapat diatasi dengan memberikan latar belakang yang gelap atau menggunakan lampu yang tersembunyi di bawah ambalan.

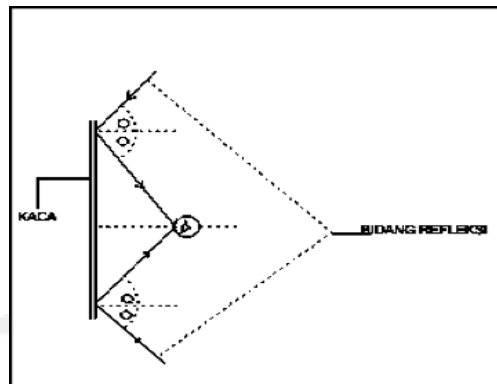


Gambar II.37. Penempatan kisi-kisi dibawah lampu untuk mengatasi pengaruh refleksi cahaya
Sumber : (M Brawe, 1981 : 176)

- o Peletakan bidang kaca miring ke arah vertical.

Untuk peletakan bidang kaca dengan arah miring ke arah vertical, refleksinya dapat diatasi dengan meletakkan lampu yang dilengkapi penutup di bagian dalam kotak

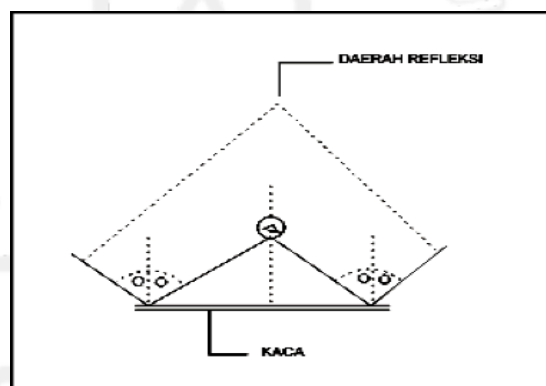
(pada bagian atas) dan meletakkan cermin di bagian bawah kotak.



Gambar II.38. Refleksi Pencahayaan pada bidang kaca miring kearah vertical

Sumber : (Technical Report of the illuminating Engineering Society, 1970 : 21)

- o Peletakan bidang kaca miring ke arah horisontal



Gambar II.39. Refleksi Pencahayaan pada bidang kaca miring kearah horisontal

Sumber : (Technical Report of the illuminating Engineering Society, 1970 : 21)

- Sistem Penyerapan Cahaya.
 - o Difusi, cahaya alami diserap dengan kaca difusi untuk mengurangi silau dan juga menyebarkan pemantulan khususnya dari langit – langit dan dinding

- o Layar (*screening*) dengan tirai, kre (*venetian blinde*), diafragma. Sulit bila jendela tinggi tapi dapat diatasi dengan kre (*venetian blinde*)

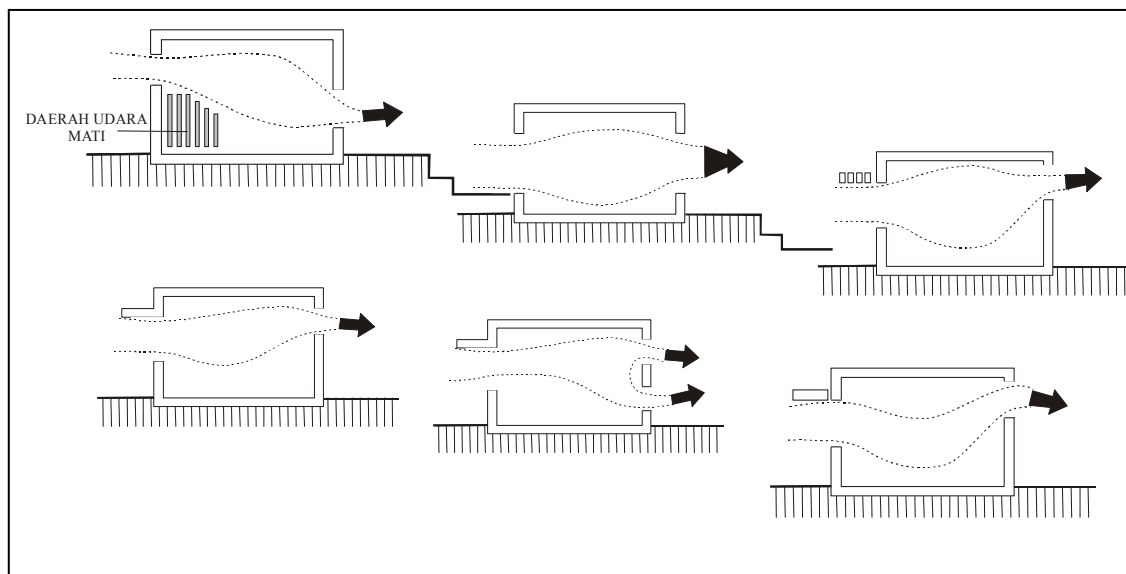
b. Penghawaan

1) Penghawaan alami

Yaitu penghawaan yang bersumber dari alam (Natural).

Dalam buku “Pasal-pasal Pengantar Fisika Bangunan“ dikatakan bahwa, bila harus menggunakan sistem penghawaan alami di dalam suatu ruangan, maka harus diperhatikan ventilasi horizontal yang terbuka secara cermat dan baik agar penghawaan alami yang dipergunakan itu sesuai dengan kebutuhan. (YB. Mangunwijaya, 1997 : 148).

Untuk Indonesia secara umum, tingkat suhu udara yang cocok dalam ruangan penyimpanan adalah antara 20° C dan 24°C, sedangkan tingkat kelembaban antara 45% dan 60%. Penggunaan AC tidak dianjurkan untuk menggunakan ventilasi yang baik sehingga suhu di dalam dan di luar gedung tetap sama. Dengan ventilasi saja, dapat terjadi tingkat kelembaban di dalam ruangan menjadi tingkat kelembaban relatif di dalam ruang penyimpanan, dapat digunakan alat *dehumidifier*.



Gambar II.40. Kemungkinan yang terjadi pada sistem vertical silang
Sumber : (Y.B Mangunwijaya, 1997 : 149)

Disamping alat tersebut, untuk menyerap kelembaban yang terjadi di dalam lemari, rak atau peti penyimpanan, penggunaan *silica gel* sangat menolong. Guna mencegah kelembaban dapat dipakai lembaran tipis polyethylene. Untuk mencegah terjadinya goresan pada benda koleksi, diusulkan agar benda-benda tersebut sebelum dibungkus dengan lembaran tipis *polyethelene* lebih dahulu diantari dengan anyaman kapas (*cotton webbing*)

Apabila suhu di dalam ruang penyimpanan ruang terlalu tinggi, sehingga udara terlalu kering, maka kekeringan tersebut dapat dikurangi dengan pemakaian alat humidifer.

Sedangkan untuk mengurangi pencemaran yaitu menyaring debu gas yang dihasilkan zat-zat kimia, debu garam yang dibawa air laut, dan sebagainya, dengan memakai *airlocks*. Pemakaian *airlocks* ini sangat membantu kebersihan ruangan gedung secara keseluruhan. (IGN. Soekono, 1996 : 23)

2) Penghawaan Buatan

Yaitu penghawaan yang dibuat dengan campur tangan manusia.

Sistem penghawaan buatan yang umum digunakan dalam sebuah ruang pameran adalah :

(a) Sistem *Heating* atau Radiator, fungsinya untuk meninggikan suhu dengan cara sistem pemanasan air. Sistem ini biasa digunakan di daerah yang beriklim sub tropis.

(b) Air *Conditioning* (AC), berfungsi untuk memenuhi kebutuhan temperatur, kelembaban, aliran udara dan untuk menjaga kualitas udara yang betul dan terpelihara. Sistem penggunaan AC ini pada umumnya dipakai pada daerah yang beriklim tropis.

c. Akustik

Pengkondisian suara bertujuan mengurangi gangguan bunyi yang ditimbulkan oleh suara baik dari dalam maupun dari luar bangunan ruang pameran.

Gangguan bunyi khususnya pada suatu ruang pameran, biasanya berasal dari faktor kebisingan dari luar (berupa keramaian kendaraan pada jalur transportasi atau areal parkir) serta faktor dari dalam ruang itu sendiri (Karena aktivitas/ kegiatan yang berlangsung di dalamnya seperti bunyi langkah kaki dan pembicaraan pengunjung atau bunyi yang ditimbulkan oleh perangkat *sound system* pada ruang audiovisual/ auditorium serta materi koleksi peragaan pada ruang pameran yang menggunakan efek *sound system*).

Isolasi bunyi merupakan cara untuk menanggulangi gangguan bunyi dengan pengurangan atau pemisahan dari yang lain sehingga terjadi penyerapan dan pemantulan bunyi. Dalam hal ini, penerapan pemakaian bahan-bahan material interior pada komponen-komponen pembentuk ruang (lantai, dinding dan ceiling) sangat berpengaruh. Selain itu tingkat kekuatan bunyi perlu diatur untuk mengurangi kebisingan dalam ruang.

Cara yang ditempuh untuk menanggulangi bunyi, diantaranya dengan pemilihan bahan berstandar secara akustik baik, misalnya : pemilihan bahan yang kurang kepadatannya, sebab semakin menyerap bunyi dan semakin sedikit memantulkan bunyi.

Klasifikasi bahan penyerap diantaranya yaitu :

(1) Bahan berpori

Karakteristik dari bahan berpori :

- (a) Penyerapan bunyi lebih efisien pada frekuensi tinggi dibanding rendah.
- (b) Efisiensi akustiknya membaik dengan bertambah tebalnya lapisan penahan dan bertambah jarak dari lapisan penahan.

Contoh : papan serat (*fiber board*), *mineral wools*, selimut isolasi (semacam jaringan dengan pori-pori saling berhubungan), plester lembut (*soft plester*).

(2) Penyerap Panel

Tiap bahan kedap suara yang dipasang pada lapisan penunjang yang padat tetapi oleh suatu ruang udara, akan berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar bila tertumbuk oleh gelombang bunyi. Getaran lentur dari panel tersebut yang akan menyerap energi bunyi yang akan datang dan mengubahnya menjadi energi panas.

Karakteristik dari penyerap panel, yaitu merupakan penyerap bunyi yang efisien pada frekuensi rendah.

Contoh : panel kayu (*hard board*), *plastic board*, langit – langit plesteran yang digantung, *gypsum board*, lantai kayu / panggung, pelat logam.

(3) Resonator Rongga (*helm oltz*)

Resonator rongga udara terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding tegar yang dihubungkan oleh lubang/ celah sempit ke ruang sekitarnya, dimana gelombang bunyi merambat. Karakteristik dari resonator rongga yaitu menyerap energi bunyi maksimal pada frekuensi rendah yang sempit.

Contoh : Resonator rongga individual (balok beton standar, *soundblox*), resonator berlubang (lembaran asbestos semen, *hardboard msonite*, lembaran baja/aluminium polos), resonator celah (batasan beton berongga khusus, rusuk / slat kayu)

Selain itu, penggunaan bahan-bahan akustik dalam perancangan sebagai mana tersebut diatas, dimaksudkan untuk mengkombinasikan antara fungsi penyerapan bunyi sekaligus penyelesaian interior.

Oleh karena itu, pemilihan bahan-bahan dengan pertimbangan-pertimbangan diluar segi akustik juga perlu diperhatikan, diantaranya :

- (a) Penampilan bahan (ukuran tepi, warna, sambungan)
- (b) Daya tahan terhadap kebakaran, kelembaban, temperatur dan kondensasi ruang.
- (c) Biaya dan kemudahan instalasi.
- (d) Mudah dalam perawatannya.
- (e) Kesatuan dengan elemen-elemen ruang (pintu, jendela dan lighting).
- (f) Keawetan (daya tahan terhadap tumbukan dan goresan)
- (g) Pemantulan cahaya dan ketebalan/ berat.

11. Furniture

Furniture merupakan bagian penting dalam interior, dan secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu :

- a. Barang-barang bergerak bebas, dalam arti ini tidak menyatu atau tidak terlihat pada elemen-elemen ruang, misalnya kursi dan meja.

- b. Barang-barang yang masih terikat dengan ruang dimana barang itu berada (*built-in*). Contohnya : rak, lemari yang menyatu dengan dinding, tempat duduk yang menjadi satu dengan lantai.

Furniture yang dibutuhkan dapat ditentukan melalui macam kegiatannya untuk itu perlu adanya pengelompokan furniture seperti dibawah ini :

- a. Sifat Peletakan.

Terdiri dari *Built – in* dan Furniture yang bergerak bebas.

- b. Ukuran.

Ukuran adalah penting terutama dalam penyesuaian dengan besaran ruang dan kebutuhan dalam penggunaan.

- c. Bentuk.

- 1) Fungsional/ Struktural, adalah furniture yang didesain atas dasar kepentingan fungsi dan pemanfaatan bahan dan teknik yang maksimal.
- 2) Tema, adalah kelompok furniture yang secara visual memberi suatu tema tertentu.
- 3) Khusus, adalah furniture yang direncanakan khusus guna suatu kepentingan.

Penyusunan letak furniture (*lay-out furniture*) dilakukan dengan pertimbangan yang seksama dari pokok-pokok permasalahan tersebut dibawah ini :

- a. Penentuan daerah aktif dan pasif.

(1) Daerah aktif adalah daerah dimana terjadi kegiatan dengan frekuensi tinggi dan bersifat cepat, misalnya jalan untuk lalu lintas (flow), gang (lorong), daerah depan pintu, dan sebagainya.

(2) Daerah pasif adalah daerah yang mempunyai kegiatan dengan frekuensi rendah dan bersifat lambat dan lama. Daerah ini sesuai digunakan untuk kegiatan seperti untuk tempat duduk.

b. Bentuk Kegiatan.

Bentuk kegiatan menentukan susunan letak serta kelengkapan furniture.

c. Ukuran Gerak.

Ukuran gerak dimaksudkan untuk memperhitungkan ruang/jarak yang dibutuhkan oleh sikap gerak/ kegiatan manusia. (Drs. Ken Soenarko. 1999 : 6-9)

12. Sistem Keamanan

Arti pengamanan ruang pameran secara singkat adalah berupa usaha melindungi gedung museum, segala isinya, staf karyawan dan pengunjung ruang pameran dari kerusakan dan gangguan yang disebabkan oleh bencana alam dan ulah manusia dalam bentuk pencurian, perampokan, kebakaran, vandalisme atau tangan-tangan jahil, konflik politik, kerusuhan, banjir, gempa bumi dan sebagainya. (IGN Soekono, 1996 : 3)

Tujuan pengamanan ruang pameran ialah terciptanya suatu ruang pameran yang utuh, lengkap dan tenteram dimana pengunjung museum merasa tenteram dan tenang selama berada dan menikmati benda-benda yang dipamerkan. Demikian pula para staf ruang pameran yang terdiri dari

kurator, educator, preparatory, konservator serta tenaga administrasi dapat bekerja dengan tenteram, karena ruang pameran bebas dari gangguan keamanan, baik dengan tenteram, karena ruang pameran bebas dari gangguan keamanan, baik yang datang dari luar maupun dalam.

Sifat kerja pengamanan ruang pameran adalah dinamis. Di dalam pelaksanaan teknisnya, sifat kerja pengamanan ruang pameran dapat dibedakan atas dua macam yaitu : yang bersifat statis dan yang bersifat dinamis/ mobil (keliling).

Sifat pengamanan ruang pameran statis ditujukan khusus kepada pengunjung ruang pameran. Ia melaksanakan tugas pengawasan yaitu mengawasi para pengunjung yang sedang melihat pameran di ruang pameran temporer, jadi tugasnya menjaga ruangan pameran. Pengamanan ruang pameran yang kedua bersifat dinamis atau mobil (keliling) tugasnya melakukan pemeriksaan keliling ke ruangan-ruangan, pameran tetap, pameran temporer, auditorium, ruang administrasi, ruang kuratorial, ruang preparasi, ruang edukasi, ruang konservasi dan laboratorium serta kompleks ruang pameran dimana terdapat koleksi – koleksi yang terbuka.

Waktu yang dipergunakan adalah ketika ruang pameran akan dibuka, ruang pameran sedang dibuka, ruang pameran menjelang tutup serta pada malam hari.

Ada beberapa faktor unsur pengamanan ruang pameran yang perlu diperhatikan antara lain :

a. Manusia, meliputi :

- 1) Banyaknya pengunjung ruang pameran yang datang dengan tujuan yang berbeda satu sama lain. Ada pengunjung ruang pameran yang memanfaatkan untuk mengadakan studi dan penelitian, ada sekedar untuk berekreasi dengan keluarga, tetapi ada juga yang memanfaatkan untuk mencari keuntungan sendiri dengan cara mencuri barang-barang koleksi yang ada di ruang pameran.
 - 2) Disamping itu juga, ada yang secara iseng mengotori, membuat corat-coret di dinding tembok dan pagar atau merusak taman dan halaman yang merugikan pihak ruang pameran. Ulah dan tingkah laku para tuna wisma yang ada di sekelilingnya dengan membuang sampah dan kotoran dengan sembarangan, sehingga mengganggu kenyamanan, kenikmatan dan ketertiban pengunjung ruang pameran.
- b. Fisik bangunan, meliputi :
- 1) Bahan-bahan kimia untuk laboratorium dan konservasi tidak disimpan di tempat yang baik dan aman.
 - 2) Pintu jendela dan lemari-lemari koleksi tidak dipasang dengan kunci-kunci yang baik dan kuat.
 - 3) Memilih dan menentukan bahan-bahan bangunan yang tidak mudah terbakar oleh api.
 - 4) Dan lain-lain.
- c. Peralatan dan Sarana, meliputi :
- 1) Belum tersedianya alat pemadam api, sehingga bila timbul bahaya kebakaran sudah tidak tertolong lagi.

- 2) Pada umumnya saluran air dari *hidran (wall and freezing hydrant)*. Tidak mudah diperoleh, karena hanya pada gedung yang ada di kota besar saja yang sudah ada jaringan saluran dari PDAM.
- 3) Dan lain-lain.

Cara pengamanan benda-benda koleksi dapat dilakukan dengan cara:

a. Pengamanan Umum Melalui Tata Kerja dan Tata Ruang.

Untuk menjamin keamanan benda-benda koleksi ini maka perlu ada pembagian tugas dan kewajiban yang tegas dan ketat diantara para petugas. Adapun tugas-tugas itu antara lain :

- 1). Memeriksa ruang-ruang penyimpanan secara rutin/ berkala.
- 2). Menyelenggarakan pengamanan umum bagi seluruh fasilitas penyimpanan.
- 3). Membuat peraturan yang ketat.

Dan dalam perencanaan sebuah gedung harus diperhatikan hubungan antara ruang-ruang penyimpanan dan bagian gedung lainnya agar tidak memudahkan terjadi pencurian atau perusakan oleh yang tangan jahil. Pengunjung ruang registrasi yang merupakan ruang pengawasan.

b. Pengamanan Terhadap Pencurian dan Tangan-tangan jahil.

Ada dua jenis alat pengamanan untuk maksud ini. Dan alat tersebut sebaiknya dipakai diseluruh bangunan. Alat yang dimaksud adalah :

- 1) Sistem Perlindungan Sekitar (*Perimeter Protection System*)

Sistem ini dipakai untuk melindungi bangunan terhadap bahaya dari luar. Penekanan pengamanan terutama ditujukan pada jendela, pintu, atap, lubang ventilasi dan dinding-dinding yang mudah ditembus.

Di dalam ruang pameran ada beberapa kekhawatiran dan kerusakan benda koleksi yang disebabkan oleh pengunjung. Sehingga hal ini juga mempengaruhi perancangan furniture, diantaranya:

a) *Vandalisme*

Kebiasaan vandalisme ini banyak terjadi karena keisengan dan kurangnya kesadaran akan ada benda-benda yang bernilai sejarah dan kurangnya apresiasi kepada nilai-nilai kebudayaan bangsa. Kebiasaan ini misalnya, menusuk-nusuk, menggoresi benda koleksi.

b) *Touch Complex* (penyakit ingin meraba)

Umumnya orang tidak puas melihat saja, mereka masih penasaran apabila tidak meraba benda-benda koleksi yang dilihatnya.

2) Sistem Perlindungan Dalam (*Interior Protection System*)

Jenis ini sangat bermanfaat dalam pengamanan gedung, apabila ternyata sistem parameter gagal berfungsi, misalnya bila pencuri/penjahat telah berhasil menyelinap masuk dan bersembunyi di dalam gedung sebelum saatnya pintu-pintu ditutup. Contohnya yang paling sederhana dari jenis ini ialah kunci.

Kedua alat diatas ini banyak pula ragamnya. Ada yang bekerja secara mekanis, ada yang secara elektris. Diantaraya adalah :

- a) Saklar magnetic (*magnetic contac switch*).
 - b) Pita kertas logam (*metal foil tape*).
 - c) Sensor pemberitahuan/ pencegah bila kaca pecah (*glass breaking sensor*).
 - d) Kamera pemantau (*photo electronic eyes*).
 - e) Pedeteksi getaran (*vibration detectors*).
 - f) Pemberitahuan/peringatan getaran (*internal vibration sensor*).
 - g) Alat pemasuk data pada pintu (*acces control by remote door control*).
 - h) Pengubah sinar infra merah (*passive infra-red*)
- c. Pengamanan Terhadap Kebakaran.

Perlindungan api dimulai dengan konstruksi tahan api terutama di ruangan yang mudah terbakar. Ruangan juga perlu memiliki pintu-pintu api. Juga dapat pula digunakan dinding-dinding khusus.

Bagian penting dalam perencanaan pengisolasian bencana (api) adalah dengan menempatkan tangga pada tempat yang tepat. Tangga utama mungkin tidak dapat didesain seperti ini, tapi tangga sekunder untuk umum dan staf hendaknya diletakkan di dekat dinding dan pintu. Berkaitan dengan bencana kebakaran, ruangan ruang pameran terbagi dua :

- 1) Ruangan-ruangan dimana air untuk memadamkan api dapat juga merusak seperti halnya api itu sendiri. (Contoh : Ruang Pamer, Ruang Kuratorial, Ruang Penyimpanan)
- 2) Ruang yang bila ada kerusakan tidak akan terlalu serius. (Contoh : Bengkel mekanik, penyimpanan barang persediaan peralatan, peti).

Ruang yang disebutkan pertama sebaiknya tidak menggunakan air sebagai pemadam tapi CO₂ yang dapat dipasang otomatis ataupun portable.

Ruangan punya perlindungan air otomatis biasanya adalah basement sehingga dapat dipasang instalasi air disana. Sedangkan ruang bagian atas basement tidak memerlukannya tetapi perlu diawasi atau dijaga jika ada keadaan darurat. Juga dipasang alarm api atau alat deteksi. Di bagian-bagian tertentu harus disediakan selang air dan perlengkapan kebakaran yang lain.

Berhubung dengan perlindungan api adalah masalah membangun melawan resiko perang dan juga gempa bumi. Resiko bahaya dari hal ini dapat dikurangi dengan kaca di atas kepala yang terlalui berlebihan atau konstruksi lain yang rendah tingkat keselamatannya.

Ada dua sistem alat pendeteksi yang dikenal yaitu:

- 1) Pendeteksi panas (*thermal detector*), yang akan bereaksi terhadap perubahan suhu.
- 2) Pendeteksi asap (*smoke detector*), yang bereaksi terhadap gas atau aerosol yang keluar pada saat kebakaran.

Mengenai alat pemadam kebakaran yang dapat dipilih dibawah ini:

- 1). Sistem penyemprotan (*sprinkle system*)
- 2). Sistem pemadam dengan gas (*gas system*)
- 3). Tabung pemadam api (*portable fire extinguisher*)

Untuk ruang penyimpanan koleksi seperti ini, maka portble fire extinguisher, yaitu dari jenis dry chemical extinguisher kiranya paling menguntungkan, karena tepung residu yang ditinggalkan tidak merusak semua jenis benda. (IGN Soekono, 1996 : 15)

13. Pertimbangan Desain

a. Bentuk

Ciri – ciri visual bentuk yaitu :

- 1). Wujud adalah ciri-ciri pokok yang mewujudkan bentuk. Wujud ialah hasil konfigurasi tertentu dari permukaan dan sisi suatu bentuk.
- 2). Dimensi adalah panjang, lebar dan tinggi, dimensi-dimensi ini memerlukan proporsinya, adapun skalanya ditentukan oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.
- 3). Warna adalah corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk. Warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

- 4). Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk, tekstur mempengaruhi baik perasaan kita pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.
- 5). Posisi adalah letak relatif suatu bentuk terhadap bidang dasar arah mata angin atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.
- 6). Inersia visual adalah derajat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk tergantung pada geometri dan orientasi relatifnya terhadap bidang dasar dan garis pandangan kita. (D.K Ching, 1996 : 50)

b. Unsur-Unsur Desain

Beberapa unsur dasar di dalam desain, meliputi unsur visual (yang dapat dilihat) maupun yang tidak terlihat tetapi dapat dirasakan adalah garis, nada, warna, tekstur, ruang, ritme, aksen, tension, arah dan ukuran. (Arfial A.H, 1993 : 3)

Unsur-unsur yang melebur dalam desain membentuk satu kesatuan atau unity. Kesatuan bentuk diperoleh pula dari pertimbangan:

- 1) Proporsi adalah hubungan antara ukuran bagian terhadap keseluruhan, antara bagian yang satu dengan yang lain.
- 2) Keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga memberi kesan kestabilan, tenang dan seimbang.
- 3) Irama diartikan sebagai pengulangan garis, bentuk, wujud dan warna secara teratur atau harmonis.

- 4) Emphasis atau tekanan suatu bentuk yang mendapat perhatian atau tingkat kekuatan tertentu atau penonjolan bagian tertentu.

c. Warna

Warna adalah satu hal yang sangat vital, hubungan ini dikarenakan warna membawa misi untuk masing-masing benda yang selalu ada warna yang menyertai keberadaannya. Warna dapat membawa perasaan psikologi seseorang, entah perasaan takut, ragu-ragu, berani, tenang dan sebagainya. Warna juga sering difungsikan sebagai alat untuk merekayasa suatu ruang sehingga tampak luas atau sempit. Warna juga dipengaruhi oleh cahaya, baik cahaya alami maupun cahaya buatan.

Definisi warna ada tiga, yaitu :

- 1). *Hue*, warna sebagai warna meliputi warna primer, sekunder dan tertier.
- 2). *Value*, warna sebagai pengungkapan gelap dan terang dalam keadaan ini warna selalu dikaitkan dengan keadaan gelap dan terang.
- 3). *Saturation*, warna sebagai suhu, dalam hal ini setiap warna selalu berhubungan dengan aspek psikologis yang diterima oleh seseorang apakah itu terasa dingin atau sebaliknya. (John F. Pile, 1988 : 243)

Pemilihan Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari pengunjung. Warna adalah hal yang pertama

dilihat oleh seorang pengunjung (terutama warna background). Untuk mencapai desain warna yang efektif, bisa dimulai dengan memilih warna yang bisa merepresentasikan tujuan dari desain sebuah museum.

Warna juga dipengaruhi oleh cahaya baik itu cahaya alami maupun buatan. Disamping itu secara psikologi warna memiliki pengaruh terhadap perasaan manusia seperti yang diutarakan dibawah ini :

WARNA	RESPON PSIKOLOGI
Merah	Menyenangkan, merangsang otak, memberi kesan mewah dan kebahagiaan.
Biru	Umumnya merupakan warna menjauh, bersifat dingin, baik dan terang
Hijau	Menyejukkan dan dapat mempengaruhi ketegangan hidup
Yellow	Merangsang dan menarik perhatian
Oranye	Merangsang, dapat menimbulkan rasa sakit dan kejenuhan
Coklat	Memberi pengaruh rasa segan, tenang, dan hangat
Hitam	Cenderung memberi pengaruh penekanan, bila digunakan dengan warna lain berfungsi menunjang intensitas warna tersebut
Abu Abu	Memberi efek dingin, sebaiknya dikombinasikan dengan warna lain
Putih	Dapat mematikan semangat jika tidak dikombinasikan dengan warna-warna emas

Tabel II.15. Pengaruh Warna Terhadap Psikologi Manusia
(Sumber :<http://www.warna.com.id>)

d. Elemen Estetis

Aksesoris dalam Desain Interior merujuk pada benda-benda yang memberi kekayaan estetika dan keindahan dalam ruang, benda-benda tersebut dapat menimbulkan kegembiraan visual untuk mata, tekstur yang menarik untuk diraba atau sebagai stimulan perasaan. Pada

akhirnya, baik sendiri-sendiri atau bersama-sama, aksesoris adalah bukti jelas hunian.

Aksesoris dapat menambah kekayaan visual dan rasa pada suatu tatanan interior dapat berupa :

- 1). Manfaat : alat-alat dan objek-objek yang memang berguna.
- 2). Incidental : Elemen-elemen dan kelengkapan arsitektur
- 3). Dekoratif : benda seni dan tanaman. (Francis DK Ching, 1996: 272-275)

e. Tema

Tema dalam perancangan Desain Interior merupakan hal yang penting, tema dapat menimbulkan suatu suasana dan membentuk karakter ruangan tertentu.

Sebuah tema harus dapat menjawab dan memberikan pemecahan bagi permasalahan desain, sehingga tampilan desain yang dihasilkan dapat memenuhi tuntutan kegiatan dan fungsi ruang yang sesungguhnya.

Dalam buku "*Interior Design in The 20 TH Century*" disebutkan bahwa tema yang sesungguhnya adalah suatu elemen utama yang memberikan arah desain. Elemen itu mungkin berupa cara untuk memperlakukan isi, elemen tertentu untuk mempengaruhi ukuran atau cara untuk meningkatkan sirkulasi. Setiap interior yang baik tersusun satu atau lebih garis, bentuk dan warna yang membangun konsep sebagai temanya.

Yang perlu kita ketahui pula pada dasarnya tema dalam desain interior terdiri dari dua bentuk yaitu tema sebagai konsep dan tema sebagai dekoratif tema.

Konsep adalah suatu ide, gagasan, pengertian yang ada di dalam pikiran betapapun kecilnya atau betapapun belum lengkapnya atau betapapun belum detail, yaitu serangkaian pikiran yang paling pertama dari suatu proyek. Dapat dikatakan pula bahwa konsep adalah suatu gagasan yang sering muncul secara spontan dan mungkin diterima secara ringkas. Ini adalah suatu generalisasi yang dilihat dalam mata pikiran secara keseluruhan tanpa melihat bagian-bagian khususnya.

Dalam konsep desain interior seharusnya mencari sesuatu yang ideal, tetapi hanya dalam bentuk-bentuk pembatasan yang dihasilkan dari kenyataan-kenyataan dalam syarat-syarat program atau tuntutan dari pembatasan-pembatasan dari rencana ruang yang ada. Konsep desain interior yang valid tidak dapat muncul jika tidak dari tuntutan program dan juga dari rencana program yang ada. Sehingga konsep desain interior yang dapat memenuhi tuntutan dan menjawab permasalahan-permasalahan ruang adalah konsep interior yang benar.

Konsep di dalam desain interior juga dapat berarti beberapa karakteristik yang dominan dan karakteristik ini dapat dianggap suatu tema. Membangun suatu karakteristik yang dominan atau tema penting untuk desain setiap interior. Tema dapat memiliki beberapa level domonasi, contohnya bentuk yang baik dapat diulang-ulang pada ukuran yang lebih besar atau lebih kecil atau warna pada intensitas

yang penuh dalam suatu bahan atau lokasi tetapi hanya satu warna atau tipis pada bagian yang lain. Dari sinilah kita dapat mulai menyusun tema konseptual. Dalam pengertian lain tema adalah unsur-unsur yang diambil dari suatu obyek yang menurut seniman memiliki nilai yang dapat diterapkan dalam menyusun dan membentuk karya. Dapat dikatakan pula bahwa nilai-nilai yang ada dalam suatu obyek dapat disusun untuk membentuk suatu karakteristik sebuah ruang sesuai dengan konsep ruang tersebut.

Ada suatu bahaya yang menganggap tema sebagai pengganti untuk konsep, karena tema sering dimaksudkan atau berarti tema dekoratif saja. Seperti contohnya dalam tema kebun, pemikiran ini biasanya sebagai akibat dari cerita-cerita klise, seperti adanya bangku-bangku taman, bangunan yang digambari daun-daunan dan bunga-bunga. Lantai pola batu bata dan sebagainya.

Ketika klise-klise semacam itu diterapkan dalam ruangan. Ketika usaha orang itu adalah untuk menciptakan kembali suatu kebun daripada untuk membangkitkan karakteristik yang ada di dalam gagasan tentang sebuah kebun, tujuan dari konsep ruang telah disalah artikan. (Tate, Allen & Smith, C Ray. 1986)