

BAB III

TINJAUAN MUSEUM VULKANOLOGI

3.1 Tinjauan Umum Museum

3.1.1 Pengertian Museum

The ICOM definition:

*A non – profit making, permanent institution, in the service of society and its development, and open to the public, which acquirqs, conserves, researches, communicates and exhibits, for the purposes of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment.*¹

Pengertian museum menurut ICOM adalah :

Sebuah lembaga tetap yang dalam perkembangannya, memberikan pelayanan bagi masyarakat dan bersifat terbuka untuk umum yang mana berfungsi sebagai sarana konserfasi, penelitian, mengkomunikasikan dan memamerkan sebagai sarana belajar yang akan memberikan pendidikan sekaligus hiburan yang penting bagi manusia dan lingkungannya.

Beberapa pola hubungan antara bangunan dengan lembaga dan koleksi museum, yaitu sebagai berikut :

- Bangunan adalah pameran itu sendiri
- Bangunan adalah museum
- Bangunan adalah narasi museum
- Bangunan adalah wadah netral bagi koleksi museum

3.1.2 Kategori Museum

Terdapat kategori dalam suatu bangunan museum. Pengelompokan museum didasarkan pada objek pamer dan tergantung pula pada cakupan yang dilingkupinya. Pada kenyataannya terdapat beberapa versi dalam mengkategorisasikan suatu museum. Salah satunya adalah kategori menurut Amir

¹ AMBROSE, TIMOTHY and PAINE, CRISPIN, **MUSEUM BASIC**, ICOM in conjunction with Routledge London and new York, 1995, halaman : 8

Sutaarga, museum dibagi menjadi ²:

- Museum di lapangan ilmu pengetahuan dan teknologi
Meliputi museum zoology, museum industri, museum geologi, museum teknologi, museum kesehatan dan sebagainya.
- Museum di lapangan ilmu sejarah dan kebudayaan
Meliputi museum seni rupa, museum etnografi, museum arkeologi dan sebagainya.

3.1.3 Peryaratan Museum

Suatu museum dapat dikatakan baik, apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut ³:

- Transportasi (*Transport*)
Bagaimana para pengunjung dapat mendatangi museum? Dapatkah diakses dengan mudah? Dapatkah dijangkau dengan angkutan umum atau dapat juga dengan cara museum menyediakannya sendiri?
- Kedatangan di Museum (*Arrival at the museum*)
Jalan dari lokasi pemberhentian bus atau taman tempat parkir kendaraan yang menyenangkan dan mudah, tidak hanya untuk pejalan kaki, tetapi juga untuk orang tua, anak-anak atau para pengguna kursi roda. Dapatkah jalan dibuat lebih menyenangkan sehingga para turis merasa aman dari gangguan oleh para penjual oleh-oleh, para supir *taxi*, dan lain sebagainya?
- Penampilan (*Appearance*)
Apakah museum mudah untuk dikenali? Akankah museum diberitahukan secara luas melalui sebuah tanda yang dirancang dengan baik.

² Sutaarga, Amir, **Persoalan Museum di Indonesia**, Direktorat Museum Dirjen Kebudayaan
Depdikbud, Jakarta

³ AMBROSE, TIMOTHY and PAINE, CRISPIN, **Op Cit**, halaman : 34 - 37

- Pembelian Tiket (*Buying a ticket*)

Jika pembelian tiket adalah merupakan ongkos untuk berkunjung ke museum, harus jelas di mana untuk dapat membeli tiket? Bagaimanakah untuk merancang tempat pembelian tiket yang baik?

- Jam Buka (*Opening hours*)

Apakah museum buka pada waktu-waktu yang tepat bagi para pengunjung? Terlalu banyak museum-museum buka pada waktu-waktu dengan setelan staf-stafnya, melupakan orang-orang yang bekerja setiap harinya, dan mereka dapat mengunjungi museum-museum hanya pada saat ada peristiwa atau pada hari-hari libur umum saja.

- Tempat Penitipan Barang (*Cloakroom*)

Dimanakah para pengunjung dapat menyimpan tas-tas, mantel, payung, dan lain sebagainya? Para pengunjung meninggalkan tas-tas, mantel mereka, sehingga mereka akan merasa nyaman dan seperti berada di rumah sendiri pada saat menikmati ruang-ruang di dalam museum, oleh karena itu petugas keamanan museum harus ditingkatkan.

- Orientasi Psikologis (*Psychological orientation*)

Para pengunjung menjadikan jalan menjadi sibuk, laki-laki maupun perempuan memerlukan untuk bersantai-santai dan menyesuaikan satu ketenangan untuk mau menerima suasana hati setelah mereka, memasuki ruang pameran. Desain dan “suasana hati” dari hall masuk museum, dapat memberikan pengaruh suasana hati yang baik, dimana para pengunjung akan memasuki ruang-ruang pameran.

- **Orientasi Fisik (*Physical orientation*)**
Setelah memasuki ruang-ruang pameran, para pengunjung perlu untuk mengetahui apakah mereka merasa nyaman dan baik berada di dalam suatu museum.
- **Orientasi Intelektual (*Intellectual orientation*)**
Setelah memasuki ruang-ruang pameran, pengunjung juga memerlukan untuk mengetahui apa yang mereka lihat dan apa yang telah dapat mereka pelajari.
- **Staf Museum (*The museum staff*)**
Staf museum adalah elemen yang sangat penting dari keseluruhan pada pengalaman kunjungan. Jadi bagaimana supaya mereka kelihatan efisien, tepat, bermanfaat dan bersahabat.
- **Rangkaian dan Aliran (*Sequence and flow*)**
Jika ruang-ruang pameran dirancang untuk terlihat dalam satu tatanan khusus, itu harus jelas di mana para pengunjung harus berjalan. Para perancang dapat mempergunakan bermacam-macam teknik untuk mendorong para pengunjung untuk mengikuti urutan yang tepat : rintangan fisik, atraksi dari lampu kolam, tanda-tanda panah, penomoran papan-papan yang dipamerkan.
- **Langkah (*Pace*)**
Langkah diperuntukkan untuk berbagai macam rangsangan yang diterima pengunjung dan perubahan pada lingkungannya, dimana dia berjalan disepanjang museum. Pengunjung dengan cepat merasa bosan apabila di dalam museum semuanya dirasakan sama, dengan merubah permukaan lantai, tingkat cahaya, warna, cara memamerkan, tinggi plafon dan lain-lain tentunya dapat menghilangkan unsur kebosanan

bagi para pengunjung. Perancang display dapat membantu menjaga ketertarikan dan menarik perhatian pengunjung.

- Area makan dan Minum (*Food and drink area*)

Area dari penyediaan fasilitas makan dan minum dari museum-museum harus mudah terlihat, nyaman, baik pelayanannya, karena hal tersebut akan memberikan pengalaman bagi para pengunjung dari kunjungannya.

- Kamar Kecil (*Toilets*)

Kamar kecil adalah penting, hal yang spesial pada museum yang cukup luas. Kamar kecil harus dipelihara supaya terjaga kebersihannya.

- Tempat duduk (*Seating*)

Disediakan tempat yang dapat dipergunakan bagi para pengunjung untuk duduk.

- Para Pengunjung dengan Kebutuhan Khusus (*Visitors with special needs*)

Pengunjung dengan kebutuhan khusus, tidak semua pengunjung museum adalah orang dewasa. Perlu mempertimbangkan untuk menyediakan fasilitas museum yang dapat dinikmati bagi semua orang, baik anak-anak, orang dewasa, orang tua, maupun para pengguna kursi roda.

- Fotografi (*Photography*)

Bagaimana fotografi dapat dinikmati bagi para pengunjung, sehingga mereka merasa nyaman dan santai dalam menikmatinya.

- Toko pada Museum (*The museum shop*)
Toko pada museum, walaupun itu sungguh-sungguh sangat kecil, adalah bagian penting dari pengalaman kunjungan, dan kualitasnya akan - seperti pada area makan dan minum - dicerminkan pada museum.

- Publikasi (*Publications*)
Semua museum, kecuali pada museum yang kecil, memerlukan 5 macam publikasi yang berbeda. Tetapi hal tersebut tidak harus diproduksi secara mahal atau rumit, yaitu dapat melalui :
 - Selebaran sederhana,
 - Buku kecil atau brosur,
 - Sebuah buku pedoman - brosur untuk anak-anak,
 - Sebuah buku pedoman secara lengkap dan katalog dimana menggambarkan banyak dari objek-objek dari kelompok-kelompok dari objek-objek pada museum,
 - Publikasi secara ilmiah : buku-buku, monografi dan majalah-majalah.

3.2 Tinjauan Umum tentang Museum Merapi

3.2.1 Pengertian Museum Merapi

Museum Merapi merupakan satu badan tetap sebagai pusat informasi kegunungpian, khususnya Gunung Merapi. Bangunan ini berfungsi untuk menyimpan, mengumpulkan, memamerkan, menyelidiki hal-hal yang berhubungan dengan perihal kegunungpian, khususnya Gunung Merapi, termasuk usaha-usaha yang dilakukan berupa pemantauan dan kontrol terhadap aktivitas Gunung Merapi dan terbuka untuk umum. Adanya Museum Merapi ini diharapkan akan mampu meningkatkan potensi wisata kebumian yang bersifat edukatif sekaligus menghibur.

3.2.2 Tugas Museum Merapi

A. Secara Umum

Secara umum tugas museum adalah ⁴:

1. Menghindarkan bangsa dari kemiskinan kebudayaan.
2. Memajukan kesenian dan kerajinan rakyat.
3. Turut menyalurkan dan memperluas pengetahuan dengan cara massal.
4. Memberikan kesempatan bagi penikmatan seni.
5. Membantu metodik dan didaktik sekolah dengan cara kerja yang berkaidah pada setiap kunjungan murid ke museum.
6. Memberikan kesempatan dan bantuan dalam penyelidikan ilmiah.

B. Secara Khusus

Museum Merapi secara khusus bertugas memfasilitasi aktivitas belajar dengan cara yang lebih inspiratif dan eksploratif terhadap ilmu kegunungpian, khususnya Gunung Merapi dengan menyediakan berbagai fasilitas yang saling berkaitan. Bangunan ini juga bertugas untuk menyimpan, mengumpulkan, memamerkan, menyelidiki, termasuk sebagai tempat untuk pemantauan dan kontrol terhadap aktivitas Gunung Merapi, sekaligus sebagai sarana rekreasi yang menghibur.

Tugas Museum Merapi dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Mampu dijadikan sebagai sarana pembelajaran
Hal ini bertujuan untuk dapat memberikan materi perihal kegunungpian melalui cara yang mudah, merupakan suatu metode yang lebih inspiratif dan eksploratif, tidak sekedar dengan membaca buku.
- b. Menyimpan
Menyimpan benda-benda museum, sehingga aman dari hal-hal yang tidak diinginkan.

⁴ Sutaarga, Amir, *Op Cit*, halaman : 14

c. Mengumpulkan

Benda-benda museum dikelompokkan berdasarkan jenisnya dan macam system penyajiannya, sehingga dapat dengan mudah untuk dinikmati oleh para pengunjung.

d. Memamerkan

Objek-objek museum dipamerkan dengan mempergunakan teknik presentasi yang mampu menarik perhatian pengunjung dan dibedakan pula berdasarkan jenis aktivitas pamernya, baik itu merupakan pameran tetap, maupun pameran temporer.

e. Menyelidiki

Melakukan penelitian, dengan metode pengamatan serta mempelajari berbagai benda koleksinya, kemudian diinformasikan kepada masyarakat.

f. Pemantauan dan Kontrol

Pemantauan dan Kontrol terhadap aktifitas vulkanik Gunung Merapi dilakukan setiap harinya dan dilaporkan kepada Direktorat Vulkanologi di Jogjakarta, serta disebarluaskan kepada masyarakat luas.

3.2.3 Karakteristik Kegiatan Museum Merapi

Museum Merapi merupakan museum vulkanologi atau kegunungapian adalah merupakan satu pusat informasi yang dituntut untuk dapat menjadi satu media komunikasi yang dapat dinikmati oleh para pengunjung dari generasi ke generasi.

Aspek-aspek yang diperlukan sebagai sarana penunjang komunikasi bagi pengunjung diantaranya adalah harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut

:

1. Kelompok dan jenis aktivitas
2. Aspek pengunjung
3. Materi koleksi dan penyajiannya
4. Sistem sirkulasi

Ad. 1 Kelompok dan jenis aktifitas

Kelompok dan jenis aktifitas Museum Merapi dapat dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Kelompok dan jenis aktifitas yang bersifat publik, yaitu meliputi :

- Pameran tetap dan pameran temporer

Aktivitas pameran, dapat dilakukan dalam ruang galeri, baik yang bersifat tetap dapat disajikan di dalam ruang museum, sedangkan pameran temporer, dapat disajikan di luar ruangan dan dapat dibongkar pasang sesuai kebutuhan dan *event* yang diperlukan. Koleksi yang disajikan di ruang galeri ini berupa : foto, bagan, ilustrasi model-model yang memberikan informasi tentang aktivitas kegunungpian.

- Workshop

Aktivitas workshop adalah merupakan suatu aktifitas yang mengajak para peserta, sehingga dapat melakukan hal-hal secara lebih intensif dengan adanya penyajian melalui multi media.

- Penyajian melalui sistem audiovisual

Mempergunakan teknik-teknik audiovisual, meliputi : *videotapes*, *videodiscs*, *projected dioramas* (suatu diorama yang ditambahi latar belakang yang hidup di belakangnya), *chinese mirrors* (mengggunakan trik-trik cermin untuk memperlihatkan image tiga dimensional), *multimedia presentation* (mengggunakan beberapa teknik audiovisual secara bersama-sama).

- Observatory/pengamatan

Aktivitas observatory/pengamatan yang dilakukan oleh ahli gunungpapi dalam melakukan pengamatan terhadap gejala-gejala dari aktivitas vulkanik Gunung Merapi.

- **Simulasi Gempa**
Pengunjung di sini dapat merasakan getaran gempa, dengan mempergunakan alat yang didesain terpisah dari system struktur.
- **Peneropongan**
Aktivitas peneropongan dapat dilakukan oleh para pengunjung dengan cara bergantian, sehingga para pengunjung dapat menikmati pemandangan Gunung Merapi secara lebih dekat. Hal ini akan menjadi sangat menarik, apabila pengunjung dapat menyaksikan aktivitas vulkanik yang dikeluarkan oleh Gunung Merapi berupa lava yang meluncur keluar.
- **Hand made**
Aktivitas yang menuntut peserta untuk mampu membentuk sesuatu hasil buatan, hal tersebut dapat berupa penyusunan permodelan peta gunung berapi, maupun berupa hasil peniruan bentuk yang berhubungan dengan perihal kegunungapian.
- **Play area**
Perlunya area bermain yang bersifat mendidik, memberikan pengetahuan melalui metoda permainan akan membangkitkan keterkaitan bagi para pengunjung, di sini anak-anak dapat bermain dengan aman dan dapat memperoleh pengetahuan melalui media permainan, dan para orang tua dapat sekaligus menjaga, memberikan pengarahan bagi anak-anak mereka.
- **Jual beli souvenir**
Museum mengadakan penyediaan fasilitas untuk mengadakan aktifitas jual beli aneka souvenir dengan tema seputar dunia kegunungapian, khususnya Gunung Merapi

yang tidak terlepas dari keadaan penduduk sekitar, aktivitas vulkanik, historis, flora dan fauna.

- Restoran

Restoran di sini dioperasikan secara mandiri, maksudnya adalah restoran terbuka untuk umum, dengan memberikan pelayanan baik di luar jam buka museum. Penerapan sistem ini dimaksudkan agar pengunjung dapat menikmati pesan yang disampaikan oleh museum dengan cara yang santai dan tentunya akan mampu menarik pasar secara tidak langsung.

- Pementasan

Dipandang dari segi budaya, Gunung Merapi sangat sarat dengan adanya berbagai upacara adat dan tradisi yang ada, hal ini menjadikan satu potensi tersendiri untuk memberikan pengetahuan secara lebih luas pada masyarakat dan dunia internasional. Pada event-event tertentu upacara adat dapat disaksikan sebagai satu atraksi yang menarik dan pada hari biasa area pementasan dapat dipergunakan sebagai sarana pengembangan bakat, berupa pelatihan kesenian tari bagi penduduk sekitar, dan pertunjukan seni lainnya.

b. Kelompok dan jenis aktifitas yang bersifat publik, yaitu meliputi :

- Kegiatan manajemen dan pengelolaan.
- Kegiatan perawatan dan perbaikan koleksi.
- Kegiatan konservasi dan preservasi.
- Kegiatan berupa bimbingan edukasi dan sistem publikasi.
- Kegiatan servis, meliputi perawatan, perbaikan dan pengadaan system utilitas pada bangunan.

Ad.2 Aspek Pengunjung

Aspek Pengunjung dibedakan menjadi 3, yaitu :

1. Pengunjung sebagai Pelaku Studi
Kelompok jenis ini diperuntukkan bagi para pelajar dan bagi mereka yang menggeluti dalam bidang kegunungpian.
2. Pengunjung dengan Tujuan Tertentu
Pengunjung dengan tujuan tertentu, adalah meliputi pengunjung yang datang dalam satu kelompok, biasanya merupakan kegiatan yang diadakan oleh sekolah-sekolah, diperuntukkan bagi para siswa, supaya dapat meningkatkan daya intelektual mereka.
3. Pengunjung dengan Tujuan Rekreasi
Pengunjung dengan tujuan rekreasi, adalah merupakan satu aktifitas untuk mencari sarana hiburan yang secara tidak langsung akan memberikan ilmu pengetahuan terkait dengan keberadaan fungsi dari museum itu sendiri.

Ad.3 Materi koleksi dan penyajiannya

Penyajian materi koleksi dapat ditampilkan melalui :

1. Benda yang mempunyai nilai sejarah terkait dengan perihal kegunungpian, khususnya Gunung Merapi.
2. Benda-benda yang dapat diidentifikasi, melalui :
 - Bentuknya (*morphology*)
 - Tipenya (*typhology*)
 - Statistik (*statistic*)
 - Fungsi
 - Asal dipandang dari sisi sejarahnya
 - Geografikal (*geographical*)
 - Periodisasi pembentukan dan kejadian-kejadian dari aktifitas vulkanik.
3. Benda yang dinilai dapat dijadikan sebagai bukti dari berbagai penelitian yang telah dilakukan.

Macam koleksi yang ditampilkan adalah berupa :

- Benda-benda grafika, meliputi : foto, peta, bagan, ilustrasi dan model yang dapat memberikan informasi seputar dunia kegunungpian.
- Benda-benda sejarah alam berupa batuan hasil aktifitas vulkanik.
- Replika, yaitu berupa benda vulkanik hasil reproduksi dari benda aslinya.

Ad.4 Sistem Sirkulasi

Sistem perencanaan sirkulasi memperoleh perhatian yang khusus, dikarenakan museum ini diperuntukkan untuk umum, tanpa mengenal batas usia, baik anak-anak, orang dewasa, orang tua, maupun para pengguna kursi roda, sehingga diperlukan pertimbangan khusus dalam perancangan, misalnya saja dalam penggunaan ramp.

Tipe sirkulasi yang dipergunakan pada museum, yaitu :

1. Sirkulasi primer

- *Room to room*, yaitu sirkulasi dari ruang ke ruang. Jenis sirkulasi ini mengarahkan secara berkesinambungan menuntun pengunjung agar para pengunjung dapat memasuki ruang-ruang secara berurutan.
- *Coridor to room*, yaitu sirkulasi dari koridor menuju ke ruang pameran. Melalui metode seperti ini memungkinkan ruang-ruang dapat dicapai dengan cara yang lebih mudah dalam mengidentifikasi ruang.

2. Sirkulasi Sekunder

- Karakter objek dua dimensi, dapat dinikmati melalui arah depan saja atau dapat pula disebut secara frontal. Penempatan objek-objek panel yang baik akan mampu memberikan arahan gerak bagi para pengunjung, sesuai dengan system pemasangannya.
- Karakter objek tiga dimensi, objek tiga dimensi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, sehingga mampu membentuk ruang, serta dapat memberikan juga suatu arahan gerak para pengunjung sesuai cara perletakkannya.

3.4 Studi Kasus

3.4.1 MIHO MUSEUM



Gambar 3.4.1. a Miho Museum

Hanya satu – seperlima dari struktur yang terlihat dari permukaan, dan hanya sebagian kecil dari sedikit yang dapat dilihat melalui satu jarak pandang yang tepat, kecuali dari pesawat terbang bangunan akan terlihat lebih jelas.

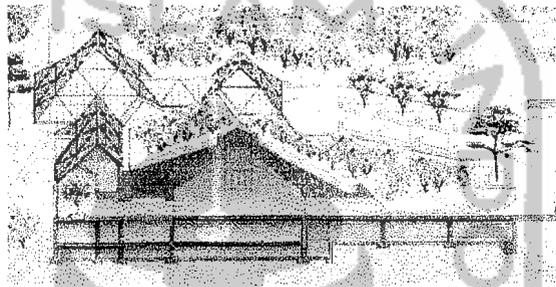
- **Konsep Miho Museum adalah :**
 - Memberi satu harmoni melalui lingkungan sekitar masyarakat Jepang.
 - Merupakan respek yang dirasa dari masyarakat Jepang, kebudayaan dan tradisi-tradisinya.
 - Mengasimilasi museum ke alam.
 - Struktur dan geometri menyajikan perihal bersatunya elemen-elemen.
 - Mempunyai muatan berkelas internasional.
 - Museum diantara pegunungan.

Ide dari Miho Museum adalah merupakan satu gagasan yang bagus sekali, ditampilkan dengan mempergunakan elemen-elemen arsitektur yang biasa, seperti bentuk-bentuk *pyramid*, pada jendela museum dibuat jalur hias serta penggunaan bentuk segitiga pada galeri seni nasionalnya. Kita juga dapat merasakan adanya

kesamaan melalui penggunaan material-material yang dipakai dan juga pada ruang-ruang interiornya.

Miho Museum sebagai penjaga semangat dari adanya kuil-kuil di Jepang, yang ditampilkan melalui beberapa hal seperti adanya garis atap, koridor-koridor panjang, halaman gedung yang dikelilingi dinding, ruang-ruang terbuka dan dibuat pula beberapa taman darinya.

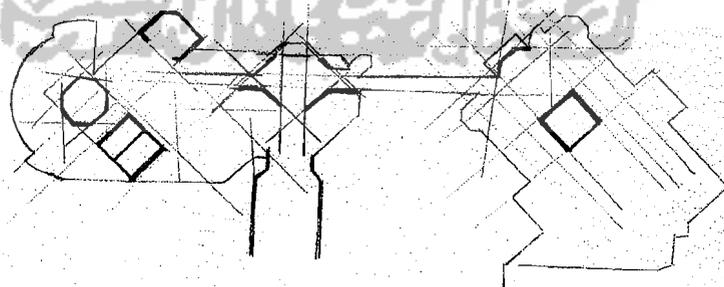
Museum ini merupakan kombinasi dari teknologi barat dengan kebudayaan tradisional timur.



Gambar 3.4.1.b Potongan Miho Museum

Miho Museum 80 % berada di bawah tanah. Melalui gambar di atas dapat kita lihat, terdapat banyak peninggian, dan memiliki banyak ruang untuk kebutuhan suatu museum.

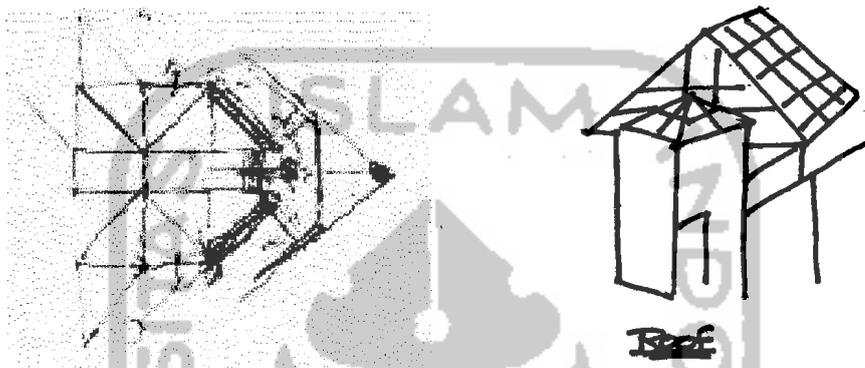
- **Analisis geometri**



Gambar 3.4.1.c Analisis Geometri Miho Museum

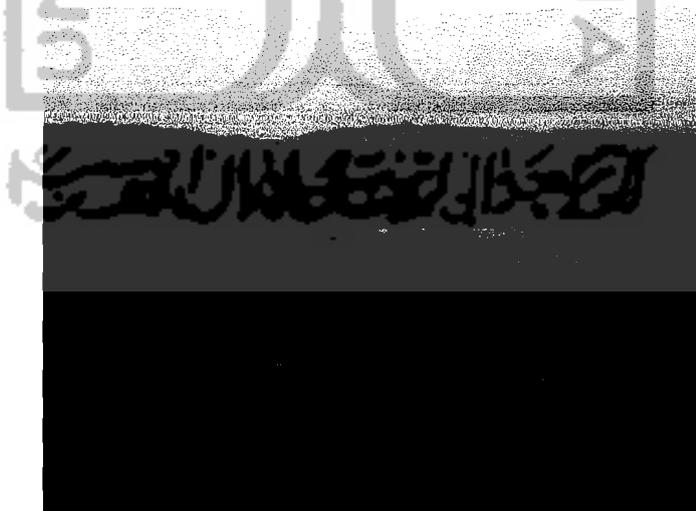
Miho Museum adalah pokok perancangan pada *Polygon* dan kombinasi dengan sirkuler dalam desainnya, yang dapat dilihat dari gambar di atas.

Rancangan I.M. Pei tersebut menarik, yaitu dengan mempergunakan segitiga untuk merancang atapnya dan menggunakan skylight untuk memberikan cahaya masuk, yang dapat dilihat melalui analisis gambar berikut.

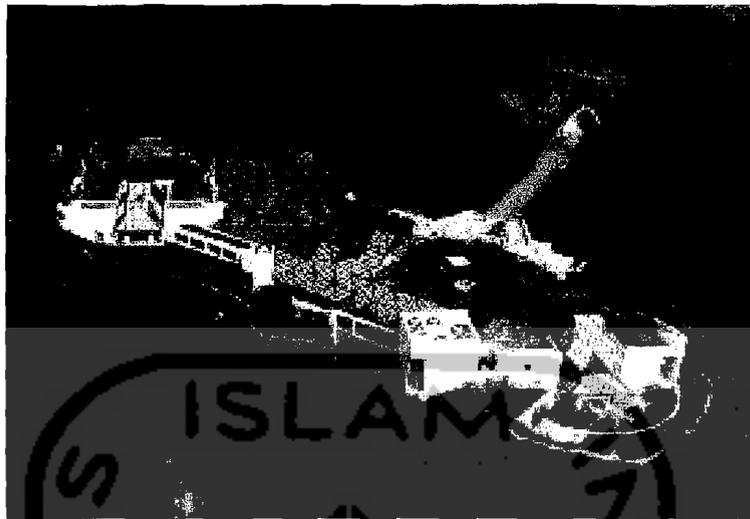


Gambar 3.4.1.d Perancangan Atap

- Pengaruh Kuat yang Ditimbulkan dari Pencahayaan alami dan Buatan



Gambar 3.4.1.e Suasana Miho Museum yang Berada di wilayah Pegunungan



Gambar 3.4.1.f Suasana Miho Museum yang Berada di wilayah Pegunungan

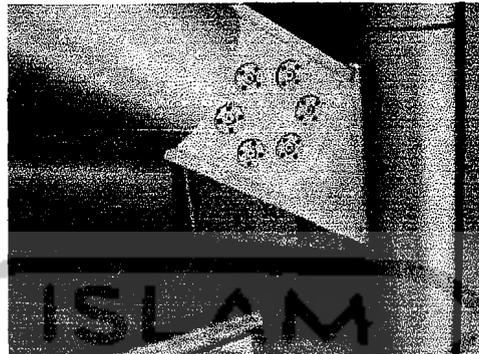
Penggunaan sistem pencahayaan alami. Miho Museum adalah laksana ingin menyembunyikan dirinya di dalam dalam hutan.



Gambar 3.4.1.g Suasana Miho Museum di Malam Hari

I.M. Pei mempergunakan skylight untuk memperoleh pencahayaan yang alami di siang hari dan pada malam hari dapat dipergunakan lampu yang dirancang menyesuaikan dengan lingkungan.

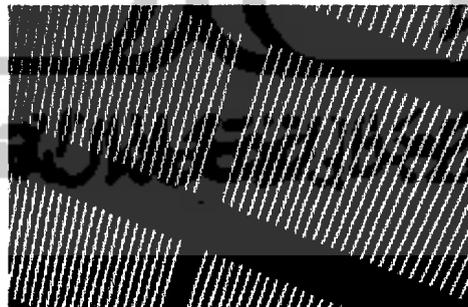
- **Pengaruh dari Warna, Material-material dan Tekstur**



Gambar 3.4.1.h Detil Struktur Space Frame

Material-material pokok dari Miho Museum adalah beton rangka baja. Betapapun, I.M. Pei tidak mengecat mempergunakan beberapa warna pada beton dan rangka baja dan menjaganya dengan warna alami, sama dengan menjaga tekstur agar tetap asli dan alami.

Space frame menciptakan satu pola radial yang sangat menarik. *Space frame* dengan satu dasar sepasang dari rentang 6.18 meter adalah merupakan struktur utama, baja nodes adalah dibentuk melalui 9 inti membuat *integrally* dengan satu bola atau sering disebut dengan joint silinder.



Gambar 3.4.1.i Detil Jalur Hias Jendela

Keindahan yang sangat elok dari jalur hias yang terdapat pada jendela. Rata dengan menggunakan cahaya kaca, kehadiran dari perlengkapan pencahayaan dan skylight pada ruang-ruang pameran dapat membuatnya tidak mungkin untuk menyembunyikan kehadiran dari kaca jendela pada tempat display. Pekerjaan dari

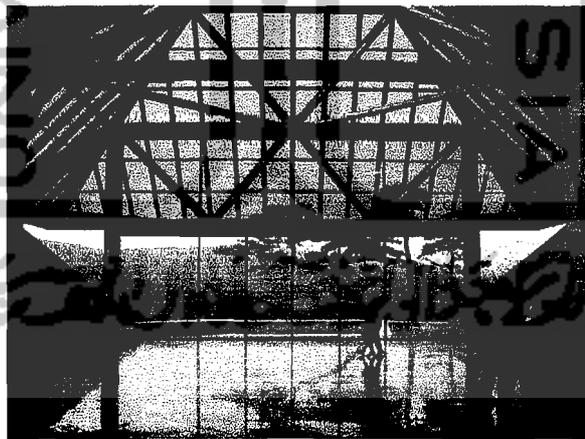
hasil seni dapat juga dipergunakan untuk mengapresiasi kesan terang dengan *intrusive* cahaya yang menyilaukan dari adanya refleksi cahaya.



Gambar 3.4.1.j Detil Bangku Terbuat dari Kayu Asli

I.M. Pei merancang bangku museum secara khusus dan memilih mempergunakan kayu asli untuk dapat lebih memberikan kesan alami.

- **Ruang Hidup Utama**

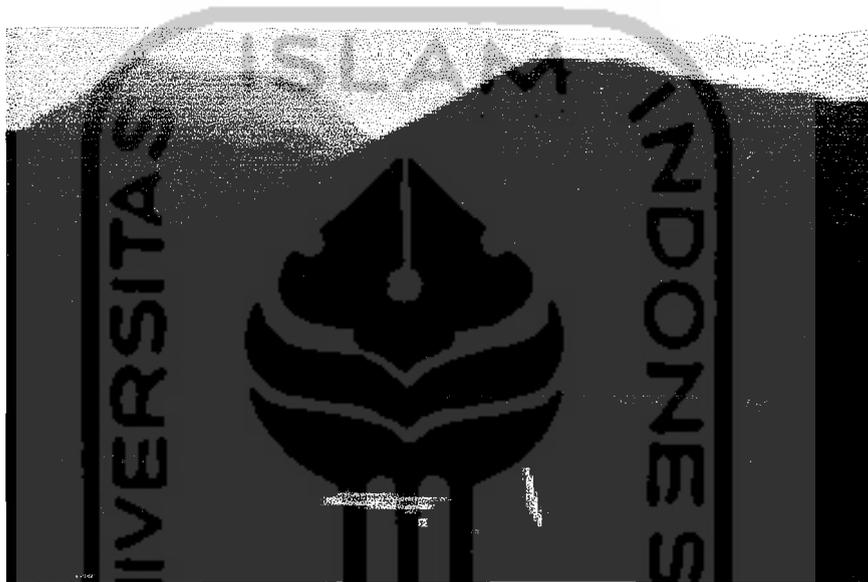


Gambar 3.4.1.k Atrium Miho Museum

Ruang ini adalah merupakan atrium dari Miho Museum, dimana para pengunjung masuk ke dalam dan masih dapat merasakan pemandangan alam di sekelilingnya. I.M. Pei mempergunakan skylight untuk menciptakan cahaya alami dalam ruang.

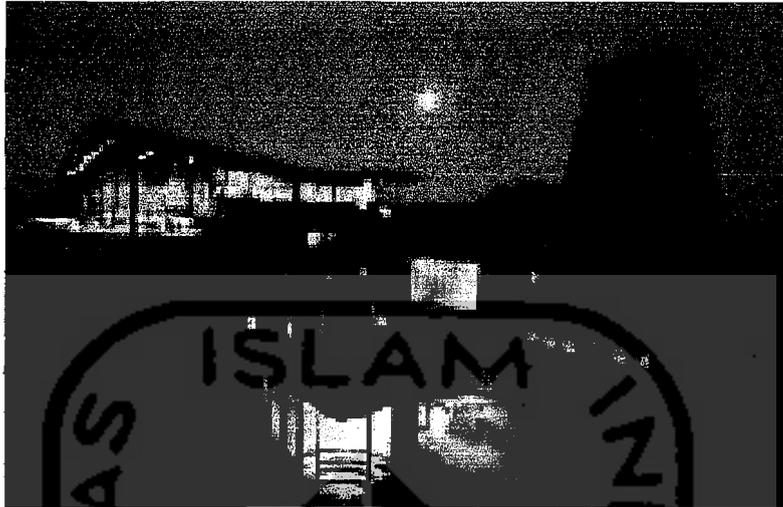
3.4.2 Vulcania, Europe's first Volcano Theme Park, Saint-Ours-Les-Roches, France

Vulcania, Europe's first Volcano Theme Park, Saint-Ours-Les-Roches, France, membahas mengenai wujud bangunan, penggunaan material bangunan dan pengalaman ruang yang diciptakan.



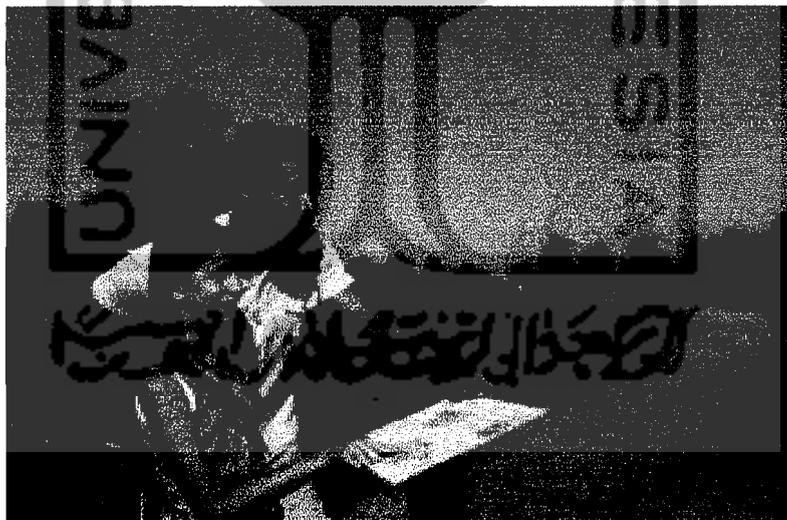
Gambar 3.4.2.a Lokasi Volcano Theme Park
Sumber : www.vulcania.com

Volcano theme park pertama kali dibuka pada tanggal 21 Februari 2002 dengan tema gunung berapi, sebuah perkembangan melalui Dewan Pemerintah Daerah Auvergne. Lokasi terletak di sebelah jalan yang menghubungkan Clermont – Ferrand dan Limoges di Prancis tengah, 9 mil arah barat dari kota Clermont-Ferrand. Vulcania dibangun pada tepi dari jajaran pegunungan Puys.



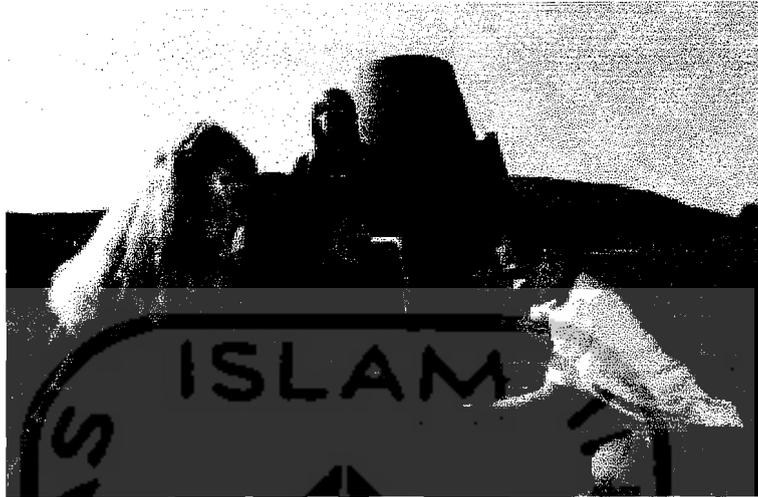
Gambar 3.4.2.b Suasana Volcano Theme Park di Malam Hari
Sumber : www.vulcania.com

Keindahan yang dapat dilihat pada saat malam hari.



Gambar 3.4.2.c Petunjuk bagi Para Pengunjung
Sumber : www.vulcania.com

Sebelum masuk ke dalam museum, pengunjung dapat memanfaatkan petunjuk yang telah disediakan yang akan mengarahkan para pengunjung untuk dapat memasuki ruang secara lengkap.



Gambar 3.4.2.d Sumber Air di Wilayah Pegunungan
Sumber : www.vulcania.com

Pengunjung dapat pula merasakan sumber air yang berasal dari pegunungan.

- *Valley*



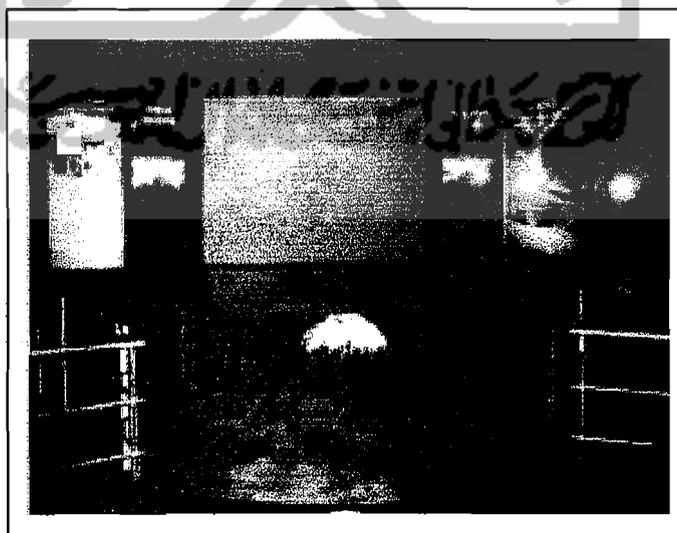
Gambar 3.4.2.e Valley, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Dari taman Volcanic , baik lembah bagian luar dan ditemukannya tanaman Auvergne's mempunyai suatu hubungan, merupakan cirri khas dari sebuah iklim keras pada sebuah area pegunungan berukuran sedang.



Gambar 3.4.2.f Penerapan Detil pada Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

- *Effects of an Eruption*



Gambar 3.4.2.g Effects of an Eruption, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Disajikan dalam bentuk animasi dengan memberikan maksud untuk mengajak pengunjung supaya mengikuti sebuah khayalan, seperti misalnya saja khayalan pada masa terjadinya letusan yang sangat gawat.

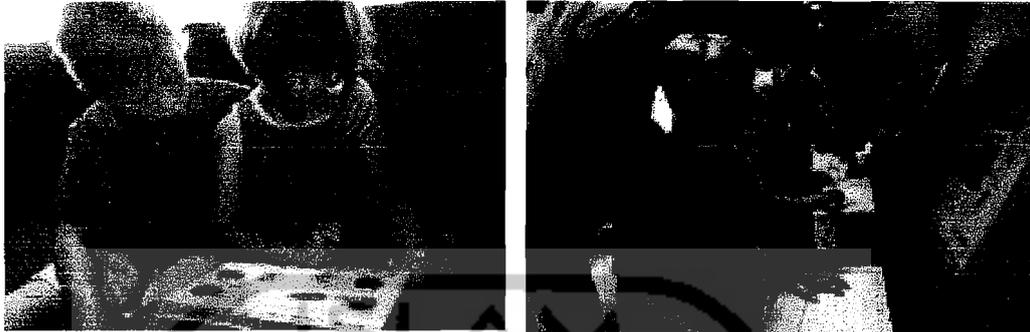
- **Observatory**



Gambar 3.4.2.h Observatory, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Ilmu tentang kegunungpian dan secara teknik ilmiah, tidak pernah berhenti untuk dikembangkan, dengan demikian akan memberikan sebuah observasi yang lebih tepat dari gunung berapi dengan fenomena berkait dengan aktivitasnya. Ruang diekspos dengan berbagai macam keperluan secara ilmiah, seperti *satelite monitoring*, observasi di bawah permukaan air, belajar akan gempa bumi, dan lain sebagainya.

- **Children Gallery**



Gambar 3.4.2.i Children Gallery, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Area multi media menyediakan setasiun interaktif, yaitu berupa film dan beberapa animasi yang dapat dinikmati untuk anak-anak, namun tidak menutup kemungkinan fasilitas tersebut dapat dinikmati juga oleh orang dewasa.

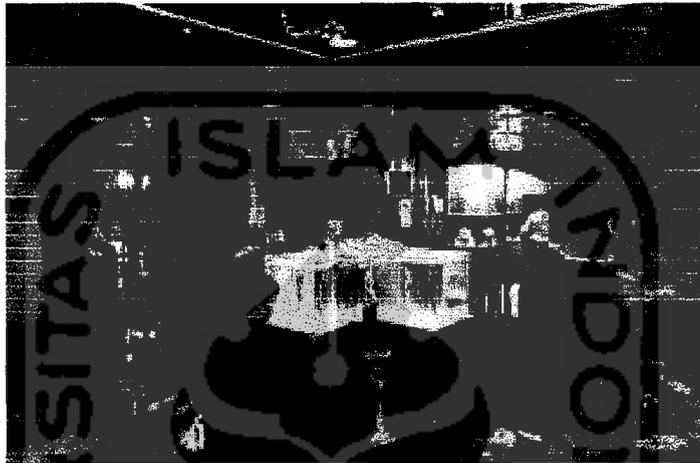
- **Ruang Display 2 Dimensi**



Gambar 3.4.2.j Ruang Display 2 Dimensi, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Ruang display yang ditata dan dirancang dengan baik akan mampu menarik perhatian lebih terhadap pengunjung. Benda pameran dapat dinikmati melalui arah depan saja atau frontal.

- ***Ruang Display 3 Dimensi***



Gambar 3.4.2.k Ruang Display 3 Dimensi, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

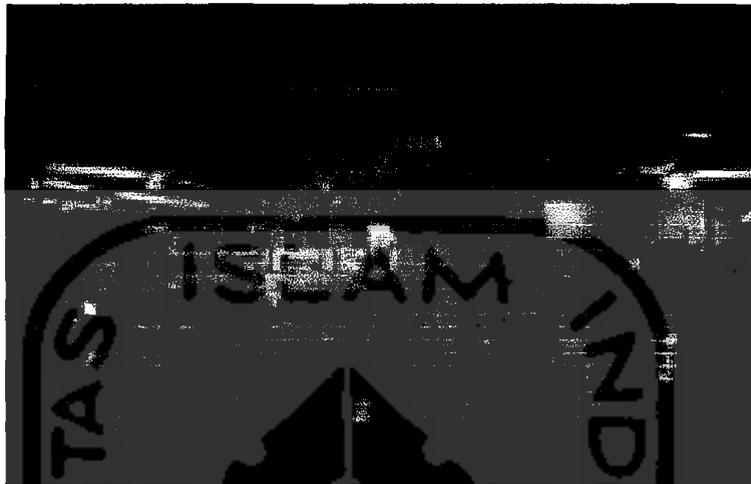
Benda dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, sehingga dapat membentuk ruang dan dapat memberikan arahan gerak bagi para pengunjung sesuai perletakkannya.

- ***Shops***



Gambar 3.4.2.1 Sirkulasi Menuju Area Toko, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Zona sirkulasi yang mampu mengarahkan pengunjung untuk melewati satu persatu toko dengan berbagai barang dagangannya.

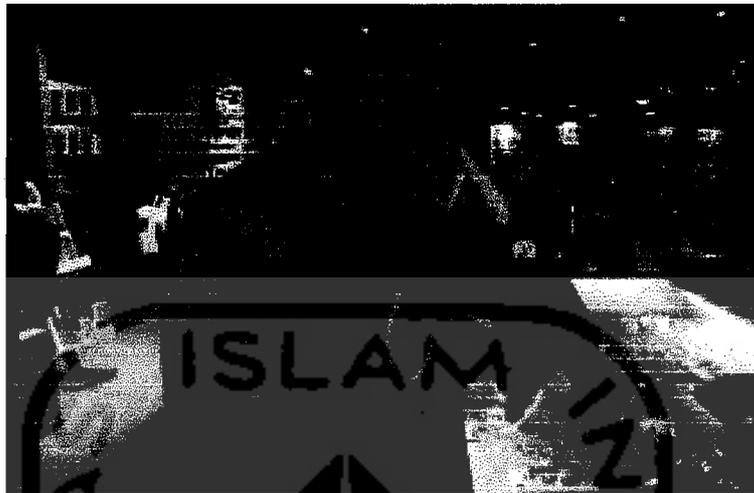


Gambar 3.4.2.m Tampak Depan dari Fasilitas Toko, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com



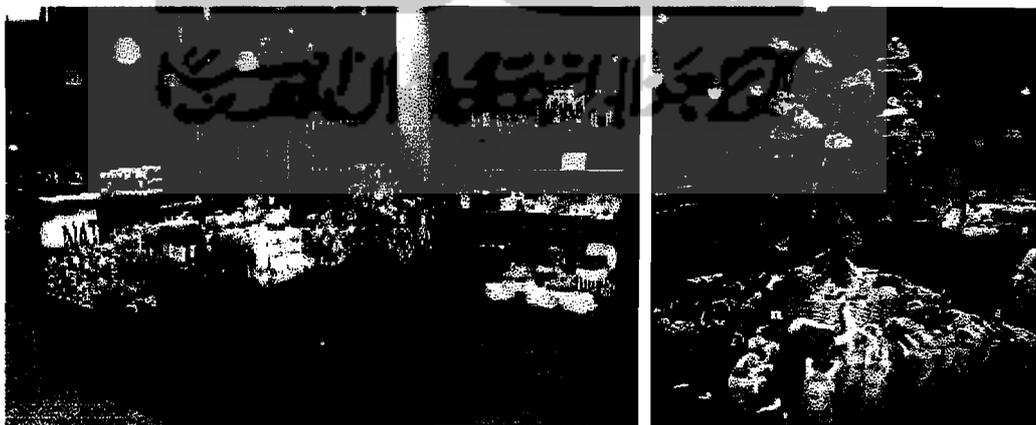
Gambar 3.4.2.n Fasilitas Toko, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Penggunaan elemen kaca memberikan kesan terbuka terhadap para pengunjung dan dengan sistem penyajian yang bagus barang-barang dapat menarik pengunjung untuk membelinya.



Gambar 3.4.2.o Koleksi Barang-barang yang Disajikan, Shops, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Tersedia 3 butik – toko buku pada Vulcania menawarkan sebuah jajaran luas yang menyajikan barang-barang dengan topik dari gunung berapi, ilmu pengetahuan dari bumi dan alam semesta, seperti buku-buku, DVD, poster-poster, kaos, batu-batuan, dan lain sebagainya.



Gambar 3.4.2.p Koleksi Barang-barang yang Disajikan, Shops, Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

Kamu juga dapat membawa pulang oleh-oleh dari European Volcano Park atau membeli untuk diberikan kepada keluarga dan teman-temanmu tentang satu obyek yang akan mengingatkanmu saat tinggal di Auverge.



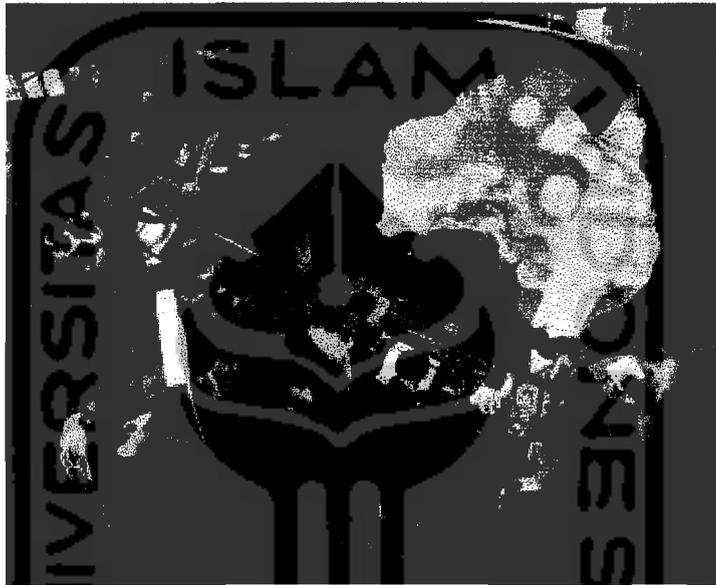
Gambar 3.4.2.q Koleksi Buku-buku yang Disajikan, Shops,Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com



Gambar 3.4.2.r Koleksi Buku-buku yang Disajikan, Shops,Vulcania Them Park
Sumber : www.vulcania.com

3.4.3 National Museum of Australia

National Museum of Australia, merupakan museum yang menerapkan media baru dengan adanya kombinasi teknik pameran dalam menampilkan benda koleksinya yang akan memberikan pengetahuan, sensasi dan pengalaman bagi para pengunjungnya.



Gambar 3.4.3.a National Museum of Australia

Menyediakan fasilitas bagi para pengunjung, sehingga dapat aktif membuat bentuk-bentuk tiruan yang disediakan oleh museum.