

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Museum

2.1.1 Pengertian Museum

Museum berasal dari kata Yunani kuno yang berarti rumah muse / gedung tempat memuja para muse (*museion*) yaitu sembilan dewi penguasa dan pelindung ilmu pengetahuan dan seni. Pada mulanya museum berfungsi sebagai kamar khasanah raja, para bangsawan yang diperuntukkan menyimpan barang ajaib yaitu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan yang pada abad pertengahan belum mengenal deferensiasi yang tegas.¹

Dalam kamus bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan.²

Menurut International Council of Museum (ICOM), yang dimaksud dengan museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat serta terbuka untuk umum yang berfungsi untuk menyimpan, mengumpulkan, mengawetkan, mengkomunikasikan, juga memamerkan barang-barang pembuktian hasil karya manusia dan lingkungan sebagai sarana pendidikan dan rekreasi.³

Definisi lain yang diungkapkan oleh badan permuseuman dunia mengenai pengertian museum adalah suatu badan yang bertugas dalam mengumpulkan, menyimpan, memelihara, memamerkan, serta mengartikan benda sejarah untuk kepentingan umum.⁴

Pengertian mengenai museum yang hampir sama diungkapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang menyatakan bahwa

¹ Muhamad Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Departemen P&K Direktorat Permuseuman, Jakarta, 1982

² Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995

³ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*

⁴ Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Museum Basics*, ICOM, London, 1993

yang dimaksud dengan museum adalah lembaga yang bertugas mengumpulkan dan menyelamatkan warisan budaya dan alam untuk kepentingan umum serta merupakan pusat informasi budaya, penyaluran ilmu pengetahuan dalam rangka mencerdaskan bangsa, yang bersifat terbuka untuk umum, juga sebagai salah satu obyek rekreasi dan pariwisata.⁵

2.1.2 Klasifikasi Museum

Jenis dan macam museum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. menurut Thimothi Ambrose and Crispin Paine, museum dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok yaitu:⁶
 - a. klasifikasi museum berdasarkan koleksinya, dibedakan menjadi:
 1. museum arkeologi,
 2. museum sejarah,
 3. museum etnografi,
 4. museum sejarah alam,
 5. museum geologi,
 6. museum ilmu pengetahuan,
 7. museum militer,
 8. museum industri,
 9. museum umum, dan
 10. museum teknologi.
 - b. klasifikasi museum berdasarkan badan pengelolanya, dibedakan menjadi:
 1. museum pemerintah,
 2. museum universitas,
 3. museum pribadi, dan
 4. museum kota.
 - c. klasifikasi museum berdasarkan lingkup areanya, dibedakan menjadi:
 1. museum nasional,
 2. museum regional, dan
 3. museum lokal.

⁵ TMII Museum, *Buku Pedoman Museum*, Jakarta

⁶ Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Ibid*, p. 1

- d. klasifikasi museum berdasarkan peruntukannya, dibedakan menjadi;
 1. museum pendidikan,
 2. museum khusus, dan
 3. museum masyarakat umum.
 - e. klasifikasi museum berdasarkan pengelompokan hasil koleksinya, dibedakan menjadi;
 1. museum tradisional,
 2. museum terbuka, dan
 3. museum sejarah.
2. menurut *International Council of Museum* (ICOM), jenis-jenis museum adalah:
- a. *natural history museum*, yang termasuk di dalamnya adalah kebun raya, museum zoologi, herbarium, museum biologi dan museum geologi,
 - b. *museum of technology and industry*, yang termasuk di dalamnya adalah museum perkapalan, museum penerbangan, museum teknologi dan industri,
 - c. *antropology dan etnografy*, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan tentang monografi suatu bangsa dengan mengungkapkan tentang lingkungan alam, kelompok sosial dan budaya yang melingkupi suatu bangsa,
 - d. *art history museum*, yaitu museum yang sasarannya mengungkapkan sejarah perkembangan seni rupa suatu bangsa atau scope internasional,
 - e. *art galery*, yaitu museum yang pada hakekatnya sebagai media untuk memberi kesempatan kepada publik untuk penikmatan hasil karya seni rupa serta ada koleksi yang dijual, dan
 - f. *historycal museum*, yaitu museum yang mempunyai sasaran mengungkapkan kejadian sejarah dengan urutan kurun zaman tertentu.

3. menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan museum diklasifikasikan sebagai berikut,⁷
- a. museum umum, yaitu museum yang mempunyai koleksi penunjang terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan
 - b. museum khusus, yaitu museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu pengetahuan dan satu cabang teknologi.

2.1.3 Fungsi dan Tugas Museum

2.1.3.1 Fungsi Museum

Dalam buku Pembangunan Lima Tahun Tahap II (PELITA II) disebutkan bahwa fungsi museum adalah sebagai tempat studi, penelitian, dan rekreasi.⁸ Sedang menurut *International Council of Museum* (ICOM), bahwa fungsi yang diwadahi museum adalah:⁹

- a. pengumpulan dan pengamanan warisan alam budaya,
- b. dokumentasi dan penelitian ilmiah,
- c. konservasi dan preservasi,
- d. penyebaran dan penataan ilmu untuk umum,
- e. visualisasi warisan alam budaya bangsa,
- f. pengenalan kebudayaan antar daerah atau bangsa, dan
- g. sarana rekreasi.

2.1.3.2 Tugas Museum

Museum mempunyai tugas antara lain:

1. mengumpulkan materi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek yang koleksi,

⁷ Departemen P dan K, *Proyek Pembinaan Museum*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta, 1993

⁸ Tedjo Susilo, *Sarana dan Fasilitas Museum*, Direktorat Museum, Jakarta

⁹ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

2. memelihara, dengan dua kegiatan utama, yaitu:
 - a. konservasi, adalah kegiatan yang bertujuan untuk melindungi koleksi dari kerusakan maupun gangguan secara fisik, sehingga terlindung kelestarian dan keasliannya, dan
 - b. preservasi, merupakan bagian dari kegiatan konservasi yang lebih mengarah pada perawatan dan pemeliharaan (*maintenance part*). Kegiatan ini secara langsung berhubungan dengan benda koleksi yang merupakan tindakan preventif untuk menjaga benda koleksi dari faktor-faktor kerusakan.
3. pameran, merupakan kegiatan publikasi atau pengenalan benda dan segala sesuatu tentang obyek koleksi kepada pengunjung.

2.1.4 Kegiatan dan Pengelolaan Museum

2.1.4.1 Kegiatan Museum

Pada umumnya museum mempunyai kegiatan sebagai berikut:¹⁰

1. pengumpulan koleksi, yaitu dilakukan dengan cara operasi lapangan, pemotretan lapangan, pembuatan film dokumenter, jual beli koleksi dari sumber tertentu,
2. penyimpanan dan pengumpulan koleksi yaitu meliputi penampungan, penyimpanan, perawatan, penelitian, pameran, penggandaan (reproduksi),
3. preservasi, meliputi:
 - a. reproduksi yang bertujuan untuk cadangan koleksi, dan untuk menyelamatkan koleksi aslinya,
 - b. penyimpanan yaitu untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor yang merugikan, dan
 - c. registrasi yaitu sebagai pemberian dan penyusunan keterangan yang menyangkut benda kioleksi.
4. observasi, meliputi:
 - a. penyeleksian benda calon koleksi sebagai persyaratan koleksi museum,
 - b. penelitian baik di luar museum maupun di laboratorium, dan

¹⁰ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

- c. perawatan dan perbaikan untuk melestarikan benda koleksi.
5. apresiasi, meliputi:
 - a. pendidikan yaitu museum sebagai fasilitas penunjang bagi masyarakat yang sifatnya non formal, dan
 - b. rekreatif yaitu museum sebagai obyek rekreasi dengan menyajikan acara yang sifatnya menghibur.
 6. komunikasi, meliputi:
 - a. pameran, ruang pamer merupakan sarana komunikasi antar pelajar, mahasiswa, dan masyarakat dengan benda pameran,
 - b. pertemuan, pertemuan pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan museum, dan
 - c. administrasi, kegiatan komunikasi berupa penetapan kebijaksanaan dari lembaga yang lebih tinggi.

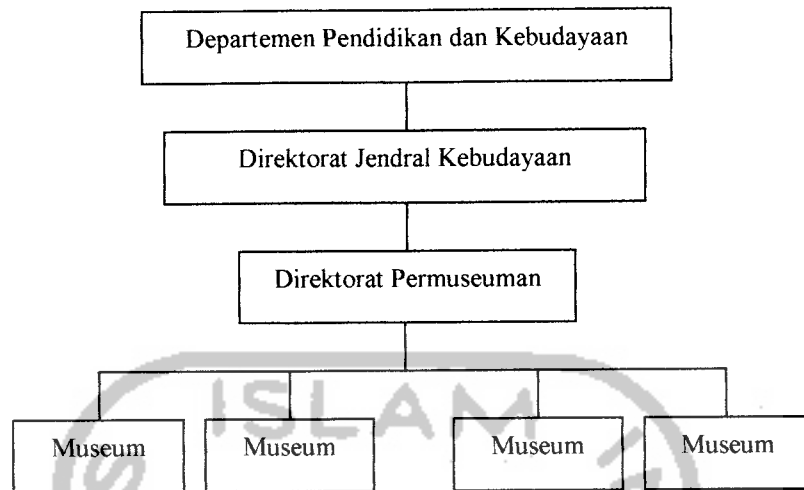
2.1.4.2 Pengelolaan Museum

Pengelolaan museum pada umumnya di tangani oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, termasuk didalamnya Direktorat Museum, Direktorat Sejarah, dan Kepurbakalaan, dan unit-unit pembina teknis yang ditugaskan oleh Direktur Jendral Kebudayaan. Penyelenggara dan Pengelolaan museum dapat pula dilaksanakan oleh pihak swasta, baik yang berupa lembaga yang berstatus badan hukum atau yayasan yang diatur kedudukan, tugas dan kewajibannya oleh undang-undang. Selain itu terdapat pula museum yang didirikan dan dikelola secara pribadi.

Penyelenggara dan pengelolaan museum secara umum dapat dilihat pada diagram berikut;¹¹

¹¹ Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

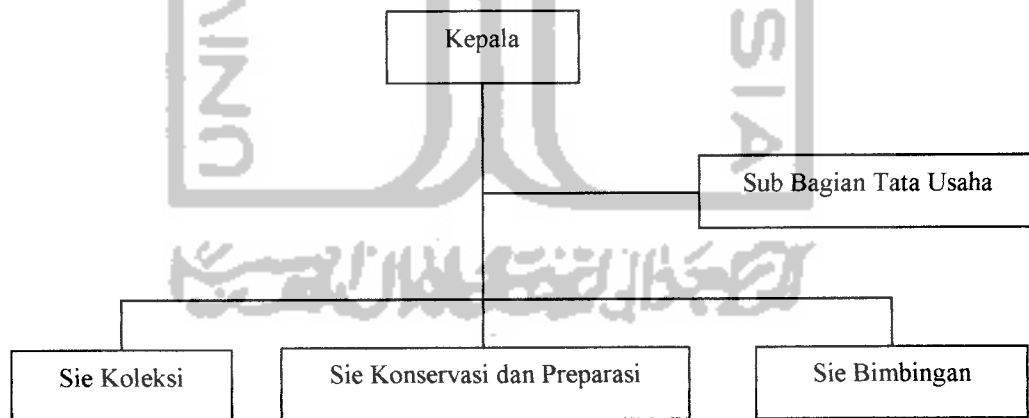
Diagram II.1: Pengelolaan Museum



Sumber: Departemen P dan K, Direktorat Permuseuman Jakarta, 1982

Sedangkan struktur organisasi museum dapat dilihat pada diagram berikut;¹²

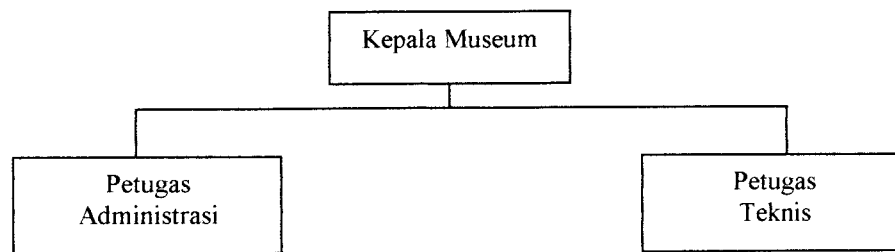
Diagram II.2: Struktur Organisasi Museum



Sumber: Pengelolaan Museum, Penataran permuseuman, 1985

¹² Urip Suroso, *Pengelolaan Museum, Penataran Permuseuman*, 1985

Diagram II.3: struktur pengelolaan museum



Sumber: Departemen P dan K, Direktorat Permuseuman Jakarta, 1993

Keterangan:

Petugas administrasi membidangi:

1. Administrasi perkantoran
2. Keuangan
3. Kepegawaian
4. Urusan rumah tangga
5. Pengamanan

Petugas teknis membidangi

1. Kurator/Penelitian koleksi
2. Konservasi dan Preservasi
3. Bimbingan Edukasi
4. Perpustakaan

2.1.5 Persyaratan-persyaratan perancangan museum

Menurut Muhamad Amir Sutaarga untuk memperoleh perwujudan museum yang dapat mewadahi kegiatannya secara optimal, maka dalam perancangannya harus dipenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. persyaratan umum arsitektur museum, yaitu:
 - a. museum harus mempunyai ruang kerja bagi para konservatornya, dibuat oleh perpustakaan dan staf administrasi,
 - b. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk koleksi penyelidikan (*reference collection*), yang disusun menurut sistem dan metode yang khas bagi ilmu yang mencakup koleksi itu,
 - c. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran tetap (*performent exhibition*), yang dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan untuk cara-cara pameran yang instruktif, fungsional, dan dapat memenuhi syarat-syarat keindahan,

- d. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk pameran sewaktu-waktu (*temporary exhibition*), yang sifatnya lebih khusus tetapi lebih jelas dan sedapat mungkin diselenggarakan secara konstruktif sehingga terasa benar faedahnya bagi pendidikan masyarakat,
 - e. museum harus dilengkapi dengan suatu laboratorium yang berkewajiban mencari cara-cara merawat atau mengawetkan barang-barang koleksinya,
 - f. museum harus mempunyai ruang-ruang untuk bagian penerangan dan pendidikan, yang dapat memberikan kesempatan kerja bagi para staf anggota ilmiah yang ditugaskan untuk menyusun acara-acara kunjungan, ceramah, pemutaran film/slide bagi pelajar sekolah, mahasiswa, turis, dll,
 - g. perpustakaan museum harus dilengkapi dengan alat audio visual dan alat-alat penyimpan suara lainnya, dll, dan
 - h. museum harus dapat memberikan tempat penikmatan seni dan penyaluran ilmu pengetahuan.
2. faktor pertimbangan dalam perencanaan ruang dan bentuk museum, yaitu:
- a. tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang,
 - b. tipe pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus disediakan,
 - c. memperhatikan perilaku pengunjung,
 - d. aktifitas ruang pamer,
 - e. ruang-ruang pamer alternatif bagi pengunjung,
 - f. segi-segi konservasi bagi pengunjung,
 - g. ruang pusat yang besar, sehingga pengunjung dapat mencapai keseluruhan pandangan terhadap museum dan ruang memberi kesan khusus,
 - h. area '*reception*' merupakan area untuk mencapai ke berbagai ruang lain,
 - i. ruang pameran permanen mempunyai tiga pendekatan model, yaitu:
 1. menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang lay out pameran,
 2. ruang kecil sebagai galeri didesain untuk suatu jenis pameran yang khas,
 3. perpaduan antara kedua pendekatan diatas.

- j. ruang pameran temporer, merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar, dan
- k. perawatan terhadap barang-barang pameran tidak hanya melalui observasi tetapi juga konservasi, sehingga diperlukan hubungan langsung antara ruang pameran dengan ruang perawatan

2.1.6 Tinjauan Ruang Pameran

2.1.6.1 Macam Ruang Pameran

Ruang pameran adalah wadah atau tempat yang digunakan untuk menggelar kegiatan pameran. Kegiatan ruang pameran pada museum dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. ruang pameran *indoor*, adalah ruang pameran yang berada di dalam bangunan yang dilingkupi oleh pembatas yang jelas berupa lantai, dinding, langit-langit, dan
2. ruang pameran *outdoor*, adalah ruang pameran yang berada di luar bangunan / ruang terbuka, yang dilingkupi oleh elemen-elemen alam.

2.1.6.2 Jenis Kegiatan Pameran

Secara garis besar jenis pameran pada museum dibagi menjadi dua, yaitu;

1. pameran tetap, yaitu pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya lima tahun dan merupakan kegiatan utama pada museum, dan
2. pameran temporer, yaitu pameran yang biasanya dilaksanakan dalam waktu singkat, yaitu antara satu minggu sampai satu tahun. Merupakan pameran pendukung dengan tema dan tujuan khusus misalnya untuk memperkenalkan hasil temuan terbaru sekaligus untuk menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung.

2.1.6.3 Teknik Pameran

Beberapa teknik pameran dalam museum menurut Coleman adalah sebagai berikut:¹³

1. teknik partisipasi (*participatory techniques*), yaitu teknik yang mempunyai konsep mengajak pengunjung untuk terlibat dengan benda-benda pameran, baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya yaitu dengan cara:
 - a. *activation* yaitu pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik handel, dll,
 - b. *question and answer games*, yaitu pengunjung museum dapat bermain yang merangsang intelektual dan keingintahuan,
 - c. *physical involvement*, yaitu pengunjung diajak aktif secara fisik, misalnya dengan melihat benda-benda kecil melalui mikroskop,
 - d. *live demonstration*, yaitu demonstrasi secara langsung, dan
 - e. *intellectual stimulation*, yaitu pengunjung museum diajak aktif secara intelektual.
2. teknik berdasarkan pada obyek (*objek base techniques*)
teknik ini dibagi menjadi tiga jenis yaitu:
 - a. *open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran,
 - b. *selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum, dan
 - c. *thematic groupings*, yaitu memamerkan koleksi dengan topik tertentu.
3. teknik panel (*panel techniques*), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi,
4. teknik model (*model techniques*), dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:
 - a. *replicas*, yaitu tiruan benda aslinya dengan skala 1:1,
 - b. *miniatures*, yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya, dan
 - c. *enlargement*, yaitu model lebih besar dibanding aslinya.

¹³ Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950.

5. teknik simulasi (*simulation techniques*), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran, dan
6. teknik audiovisual (*audiovisual techniques*), yang termasuk dalam teknik ini antara lain; slide, film, planetarium, videotape, videodisc, *talking heads* (menggunakan boneka untuk memberi kesan hidup), *projected diaramas*, *chinese mirrors* (menggunakan trik-trik cermin untuk menunjukkan image tiga dimensi), presentasi multimedia (menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).

2.2 Tinjauan Fotografi

2.2.1 Pengertian Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa latin, yaitu “*Photos*” yang berarti cahaya dan “*Graphos*” yang artinya menulis, mencatat, atau melukis. Jadi fotografi adalah kegiatan menulis, mencatat, atau melukis dengan cahaya, dan lebih jelasnya adalah gambar yang dihasilkan dengan menggerakkan alat yang disebut kamera dimana sifat dasar kamera adalah merekam obyek secara optis. Sedangkan gambar yang terjadi pada film merupakan pantulan cahaya dan obyek kemudian dicetak pada kertas yang telah dilapisi bahan pelekak cahaya.¹⁴

Dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar dengan cahaya pada film atau yang dilekatkan.¹⁵

Menurut Hasif Hamini, yang dimaksud dengan fotografi adalah sejenis ingatan yang aneh, yaitu peristiwa yang terus bergerak menjadi masa lalu yang disetop, disergap, dan diamankan dalam selemba gambar, dan dalam gambar tersebut mestipun dibatasi dalam bingkai tertentu, sanggup merekam peristiwa “apa adanya”. Momen yang diawetkan tersebut terus hadir setiap kali orang

¹⁴ Agus Rusman, *Tanya Jawab Dasar-Dasar Fotografi*, Amirco, Bandung, 1983

¹⁵ Departemen P&K, *Ibid*, p.3

melihatnya, maka terjadilah pengalaman aneh itu, semacam perjalanan dengan mesin waktu.¹⁶

Difinisi lain yang diungkapkan oleh Makarios Soekoyo, mengenai pengertian fotografi adalah gambar yang dibuat dengan cahaya, merupakan cara lain untuk membuat gambar yang diselesaikan dalam waktu yang sangat singkat.¹⁷

Sedangkan menurut Prof. Dr. R. M. Soelarko, yang dimaksud fotografi adalah sesuatu yang disampaikan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, cerita, peristiwa, dan lain sebagainya seperti halnya bahasa. Foto dapat disampaikan berupa perwujudan atau pengungkapan ide dalam bentuk keindahan.¹⁸

2.2.2 Perkembangan Fotografi

Perkembangan fotografi dimulai pada abad Renaissance (abad ke-15), yaitu dengan ditemukannya *kamera obscura* (kamera yang berarti kamar, *obscura* berarti gelap) yang dibuat pertama kali oleh Gemma Frisius pada tahun 1545. Kamera ini digunakan untuk merekam gerhana matahari.¹⁹

Perkembangan kamera obscura ini kemudian disusul dengan penemuan tentang lensa dan bahan peka cahaya (film), dan percobaan demi percobaan pun dilakukan. Barulah pada tahun 1826, seorang penemu Prancis Joseph Nicéphore Niepce berhasil membuat karya fotografi pertama di dunia yaitu dengan cara melumuri selembar plat timah dengan larutan aspal dan kemudian dimasukkan ke dalam sebuah kamera obscura. Sedangkan teknologi fotografi ditemukan dan diperkenalkan oleh John Jaques Mande Daguerro pada pertengahan tahun 1839 di Akademi Ilmu Pengetahuan Paris.

Di Indonesia perkembangan fotografi diperkenalkan oleh dokter Jurrian Munich atas dasar pesanan pemerintah kolonial pada tahun 1841. Dan kemudian pada tahun 1857 dua orang berkebangsaan Inggris membuka studio pertama di Indonesia yang bertempat di Batavia dengan biaya 20 Golden untuk sekali foto.

¹⁶ *Majalah Foto Indonesia*, Edisi Khusus, November, 1982

¹⁷ *Majalah Fotomedia*, Septembar 1996

¹⁸ *Majalah Foto Indonesia*, Mei/Juni, 1978.

¹⁹ *Majalah Fotomedia*, Desember 2001

Mereka membuka cabang di Surabaya, Pasuruan, Malang, Surakarta dan hanya orang-orang kaya dan elite saja yang dapat berfoto pada jaman itu.

Pada tahun 1912, Oscar Barnack yang berkebangsaan Jerman menemukan kamera berfilm ukuran kecil yaitu 24 x 36 mm atau lebih dikenal dengan nama format 135 mm. Evolusi kamera format 135 mm terbesar terjadi saat sistem SLR (*Single Lens Reflex*) mulai dipakai pada tahun 1950.

Kemajuan teknologi elektronika khususnya dibidang komputer mengantarkan fotografi ke era baru yaitu dengan kehadiran *digital camera* (kamera digital) pada akhir tahun 1980-an. Pada kamera digital tidak menggunakan film tetapi menggunakan suatu *chip* khusus yang disebut CCD (*charge Coupled Device*) untuk menangkap obyek dan merekamnya ke dalam memori kamera. Dan dengan kamera digital tidak diperlukan lagi kamar gelap serta berbagai jenis zat kimia untuk mencuci dan mencetak pada kertas tertentu. Karena hasil pemotretan dapat dilihat langsung pada layar LCD (*Liquid Crystal Display*) yang terletak disisi belakang kamera. Bila hasilnya tidak memuaskan pemotretan ulang dapat segera dilakukan, sehingga sangat membantu pekerjaan terutama yang mengutamakan efisiensi waktu.

2.2.3 Katagori dalam Fotografi

Fotografi dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:²⁰

1. berdasarkan warna film, yaitu:
 - a. film hitam putih (*black and white / B&W*), jenis foto yang menggunakan film hitam-putih disebut juga monokromatis dan biasanya digunakan untuk memahami teori dasar pencahayaan, dan
 - a. film warna (*color*), foto warna bukan sekedar modernisasi dari foto hitam-putih. Karena foto warna mengutamakan pada realita dan hasil gambar yang diperoleh, sehingga memerlukan pengetahuan yang cukup tentang teori warna.

²⁰ Frederick A. Praegar, New york, 1961

2. berdasarkan penggunaan, yaitu:
 - a. rekaman (*record*), merupakan foto dokumentasi yang mencerminkan gambaran dari kondisi dan kejadian sebenarnya,
 - b. ilustrasi, digunakan untuk mendukung suatu penyampaian informasi, dan
 - c. keindahan, disebut juga seni foto. Fotografi dalam seni disampaikan dalam bentuk *aesthetic expression* yang merupakan ungkapan pribadi dari fotografer, misalnya keindahan pandangan, pemandangan suatu benda, keindahan bentuk dan pola.
3. berdasarkan jenis pemotretan, yaitu:
 - a. pemotretan manusia (*people*), potret berarti juga teropong waktu. Karena itu gambar statis harus mengkiaskan kesan gerakan, karakter dan jiwa dari obyek.
 - b. pemotretan obyek bergerak (*action*), menyampaikan sebuah gerakan yang dinamis melalui sebuah gambar,
 - c. pemotretan alam (*nature*), fotografer bertindak sebagai penafsir kekuatan dan keindahan alam, serta misteri yang terkandung di dalam alam,
 - d. pemotretan pemandangan (*landscape*), fotografer *landscape* mempunyai kebebasan untuk mempelajari cahaya, susunan warna, tekstur, sifat dan komposisi yang akan ditampilkan dalam karyanya,
 - e. pemotretan lukisan atau benda mati (*still life*), fotografi pemotretan benda mati membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkan komposisi, warna, tekstur, dan cahaya yang menarik,
 - f. pemotretan arsitektur, fotografi arsitektur sangat memperhatikan unsur-unsur pokok dalam fotografi seperti bentuk, garis, komposisi dan pola,
 - g. *photojournalism*, foto jurnalistik harus mampu menyampaikan berita tanpa kata-kata sekaligus sebagai bukti kebenaran berita,
 - h. pemotretan dalam cahaya, pemotretan yang dilakukan dengan cahaya alami yang ada tanpa bantuan cahaya penunjang seperti lampu atau *flash*.
 - i. pemotretan efek khusus, pemotretan dengan menggunakan trik-trik khusus untuk menghasilkan gambar yang spesial.
 - j. pemotretan dalam air, untuk melakukan pemotretan ini digunakan kamera khusus yang anti air dan tahan terhadap tekanan air.

2.2.4 Teknologi dan Seni dalam Fotografi

Fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu teknologi dan seni. Kedua aspek tersebut dipelopori satu persatu, mulai dari segi teknis dan teknologi kemudian meningkat ke apresiasi seninya. Sesudah memahami teknologi fotografi langkah selanjutnya mempelajari aspek seni. Dan karena hasil karya fotografi berbentuk gambar yang tidak lepas kaitannya dengan seni rupa, maka penyajian dan penilaiannya tidak lepas dari kaidah-kaidah yang berlaku umum dalam seni rupa.

Penilaian-penilaian pokok dalam fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu.²¹

1. aspek visual, berkaitan dengan kemampuan pribadi pemotret untuk memilih obyek, mengantarkan suasana dan dimensi yang secara keseluruhan merupakan ekspresi gambar foto tersebut. Faktor-faktor pokok yang perlu diperhatikan untuk memperoleh hasil yang baik antara lain:
 - a. pemilihan obyek pemotretan, memilih dan menentukan obyek pemotretan menjadi penting karena akan mempengaruhi seluruh penyajian foto,
 - b. aktivitas atau gerak, faktor ini selain memberikan kesan hidup bagi subyek juga memperkuat penampilan ekspresi,
 - c. karakter, merupakan kesan keseluruhan gambar yang disajikan. Kekuatan karakter tergantung kemampuan pemotret memilih penampilan obyek dan keadaan suasana gambarnya,
 - d. komposisi, faktor ini mempengaruhi keserasian penampilan keseluruhan gambar, kesatuan pesan dan susunan obyek, dimensi serta pembagian ruang, dan
 - e. keadaan cahaya, berpengaruh terhadap penampilan suasana dalam gambar dan menjadi aksen yang kuat dalam pembentukan karakter ruang.
2. kualitas ruang, untuk membuat sebuah foto yang baik secara teknis ada empat unsur pokok yang perlu diperhatikan, antara lain:
 - a. cahaya atau penerangan, cahaya diperlukan untuk menghantarkan bentuk dan warna benda ke film yang akan merekamnya menjadi gambar permanen. Sehingga untuk menghasilkan pemotretan yang optimal harus digunakan cahaya matahari atau cahaya lain yang memiliki kualitas yang

²¹ Makarios Soekojo, *Majalah Fotomedia*, 1992

sama dengan cahaya matahari misal lampu kilat, lampu sorot, dan sebagainya,

b. kamera, kamera mempunyai fungsi utama melindungi film terhadap cahaya yang tidak diinginkan serta mengendalikan banyaknya cahaya yang masuk melalui lensa dengan pengaturan kecepatan rana. Baik kamera yang paling sederhana sampai kamera yang paling canggih, fungsi tersebut masih belum berubah. Kamera diklasifikasikan berdasarkan dua hal yaitu:²²

1. berdasarkan sistem jendela bidik (*viewing*) dan sistem fokusnya (*focusing system*), yaitu kamera *simple viewfinder*, kamera *rangefinder*, kamera *single lens reflex*, kamera *twins lens reflex*, *view camera*, dan

2. berdasarkan ukuran format film yang digunakan, yaitu kamera format 35 mm, kamera format 120 mm (*medium format*), kamera format besar (4 x 5 inci).

c. lensa, berfungsi sebagai penerima cahaya yang dipantulkan ibyek dan dikonsentrasikan untuk membentuk gambar pada film. Mutu optik lensa sangat mempengaruhi cahaya yang masuk, sehingga berpengaruh pada kualitas gambar yang akan terbentuk. Secara garis besar lensa dibagi menjadi tiga jenis, yaitu

1. lensa sudut lebar (*wide angle lens*), lensa ini memberi efek perspektif dan distorsi gambar yang kuat disamping mempunyai ruang tajam (*depth of field*) yang besar. Lensa jenis ini terbagi menjadi tiga tingkatan : lensa bersudut lebar (*ultra wide angle*, dan *fish eye lens*) dengan jarak fokus 30 % lensa normal, lensa bersudut super lebar (*super wide angle*) dengan jarak fokus antara 30 % - 50 % lensa normal, lensa bersudut lebar biasa (*standart wide angle*) dengan jarak fokus 50% - 80 % lensa normal.

2. lensa bersudut normal (*normal lens*), mempunyai jarak fokus yang sama panjangnya atau mendekati diagonal bingkai pada film. Lensa ini

²² *Majalah Fotomedia*, juli 2001

- mempunyai kelebihan pada kuat lensanya yang besar, sehingga memberikan gambar yang terang pada bingkai pengamat dan berguna untuk membuat foto dengan cahaya seadanya (*available light*), dan
3. lensa bersudut sempit (*tele photo lens*), lensa ini mempunyai sifat 'menarik ke depan' (kompresi) benda yang akan dipotret dan ruang tajam yang sempit. Lensa ini dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu : lensa tele pendek dengan jarak fokus 150 – 200 % lensa normal, lensa tele standar dengan jarak fokus 250 – 400 % lensa normal, lensa tele panjang dengan jarak fokus lebih dari 400 % lensa normal.
 - c. film, hal terpenting yang harus dilakukan pada saat menggunakan film adalah memberikan pencahayaan yang tepat. Kesegaran film, kecepatan (ISO/ASA), keseimbangan serta toleransi terhadap kondisi pemotretan akan mempengaruhi pembentukan gambar, dan film akan memberikan hasil yang optimal pada temperatur kerja 20 °C, dan harus disimpan pada temperatur 15 °C atau lebih rendah.
 - d. proses laboratorium, waktu pengembangan dan kondisi-kondisi proses saat pencetakan sangat mempengaruhi mutu teknis hasil reproduksi akhir.

2.3 Tinjauan Museum Fotografi

2.3.1 Pengertian Museum Fotografi

Berdasarkan pengertian umum museum yang telah disebutkan pada pembahasan di atas, maka museum fotografi yang dimaksud dalam tulisan ini adalah bangunan dengan badan tetap, yang diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan memelihara, mengoleksi dan memamerkan serta memberikan informasi mengenai perkembangan teknologi fotografi beserta karya-karyanya sebagai sarana pendidikan dan rekreasi melalui pameran baik tetap maupun yang temporer.

2.3.2 Pelaku dan Unsur Penunjang Kegiatan

Unsur-unsur pelaku dan penunjang kegiatan pada museum fotografi adalah sebagai berikut:

1. pengelola, adalah pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola museum. Pada museum fotografi ini pengelolaannya akan dilaksanakan oleh suatu badan atau lembaga yang berkompotensi dibidang fotografi yang bekerja sama dengan pihak swasta dalam pengelolaan mamajemennya,
2. pengunjung, secara umum pengunjung pada suatu museum dapat dibedakan atas pengunjung umum/biasa dan pengunjung khusus. Pada pengunjung museum fotografi ini pengunjung yang dimaksud meliputi:
 - a. pengunjung umum/biasa, yaitu pengunjung yang datang hanya dengan motivasi berekreasi saja dan waktu kunjungunya lebih singkat, dan
 - b. pengunjung khusus, yaitu pengunjung dengan motivasi yang jelas bertujuan mencari dan memperluas pengetahuan, pendidikan, dan informasi tentang fotografi. Biasanya waktu kunjungunya relatif lebih lama karena membutuhkan penelitian, pengamatan dan informasi yang jelas. Pengunjung khusus ini terutama berasal dari kalangan masyarakat ilmiah dan para aktivis fotografi.
3. koleksi, merupakan unsur utama penentu berdirinya sebuah museum. Pada museum fotografi ini, materi dan benda koleksi yang akan diwadahi adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia fotografi dan perkembangannya, yang memiliki nilai-nilai konservatif.

2.3.3 Kelompok dan Jenis Kegiatan

Kegiatan pelayanan dalam museum fotografi dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

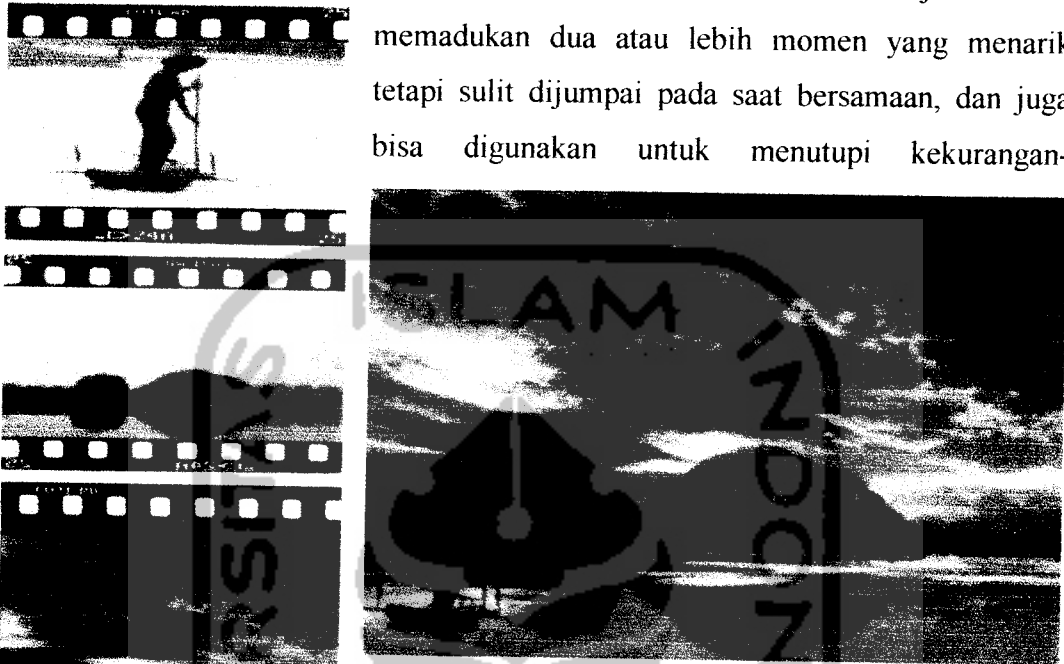
1. kelompok kegiatan utama, yaitu:
 - a. kelompok kegiatan pameran, terdiri dari ruang-ruang:
 1. loket karcis,
 2. hall/lobby,
 3. ruang penitipan barang,
 4. ruang informasi,

5. ruang pameran tetap,
 6. ruang pameran temporer,
 7. ruang display/audio visual,
 8. ruang diorama,
 9. lavatori.
- b. kelompok kegiatan penelitian, terdiri dari ruang-ruang:
1. lobby,
 2. ruang informasi,
 3. ruang penelitian,
 4. laboratorium kamar gelap,
 5. laboratorium konvensional,
 6. laboratorium digital,
 7. ruang penyimpanan alat,
 8. ruang staff ahli,
 9. ruang rapat,
 10. ruang persentasi,
 11. ruang arsip, dan
 12. lavatori
2. kelompok kegiatan pendukung, terdiri dari ruang-ruang:
- a. ruang seminar / work shop,
 - b. auditorium,
 - c. perpustakaan,
 - d. caffeteria,
 - e. souvenir shop,
 - f. mushola, dan
 - g. lavatori
3. kelompok kegiatan pengelola, yaitu:
- a. kelompok kegiatan manajerial, yang terdiri dari ruang-ruang:
 1. ruang direktur,
 2. ruang sekertaris,
 3. ruang tamu,
 4. mushola, dan

4. lavatori,
- b. kelompok kegiatan administrasi, terdiri dari ruang-ruang
 1. ruang staff,
 2. ruang tamu,
 3. ruang rapat, dan
 4. lavatori
- c. kelompok kegiatan pelayanan teknis, terdiri dari ruang-ruang:
 - a. ruang kurator,
 - b. ruang konservasi dan preservasi,
 - c. ruang edukasi
 - d. ruang penerbitan/percetakan,
 - e. ruang publikasi/restorasi,
 - f. ruang penyimpanan alat,
 - g. ruang penyimpanan sementara, dan
 - h. lavatori
4. kelompok kegiatan servis, terdiri dari ruang-ruang:
 - a. ruang karyawan,
 - b. ruang MEE,
 - c. ruang utilitas,
 - d. pos keamanan,
 - e. parkir kendaraan,
 - f. gudang, dan
 - g. lavatori.

2.4 Tinjauan Karakter Teknik "Sandwich" Fotografi

Teknik sandwich adalah salah satu teknik dalam fotografi yang secara prinsip merupakan penggabungan dua atau lebih slide/film negatif dan kemudian dicetak ulang menjadi foto baru. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk memadukan dua atau lebih momen yang menarik tetapi sulit dijumpai pada saat bersamaan, dan juga bisa digunakan untuk menutupi kekurangan-



Gambar II.1: Foto dengan teknik sandwich
Sumber John Teflon, <http://www.ghdesign.com>:

kekurangan sebuah foto,

seperti pada contoh foto di atas. Foto nelayan, foto bukit, dan foto cahaya matahari sore akan digabung menjadi satu.²³

Karena kekurangan-kekurangan sebuah foto bisa tertutupi dengan menggunakan teknik ini, maka karakter yang muncul yaitu adanya kesan hidup pada foto yang dihasilkan. Kesan ini muncul karena keseimbangan komposisi elemen-elemen pembentuk gambar terpenuhi. Dalam fotografi komposisi yang baik ditentukan oleh lima hal, yaitu kontras, penggulungan, proporsi, penonjolan, dan keterpaduan.²⁴

1. Kontras, memberi nuansa yang kuat dan dapat dirasakan dalam gelap terang, solid-void, vertikal-horisontal, kasar-halus, dan sebagainya.

²³ Sumber: John Teflon, <http://www.ghdesign.com>

²⁴ Fredick A. Praegar, *Ibid*, p.14

2. Penggulungan, berfungsi dalam membentuk kesatuan. Dalam fotografi penggulungan selain dengan obyek yang hampir sama juga dapat dilakukan dengan nada warna.
3. Keseimbangan / proporsi, diartikan sebagai keseimbangan dalam ruang dan waktu. Keseimbangan berarti menempatkan sesuatu yang menjadi obyek utama dalam suatu perletakan yang tepat dalam hubungannya dengan bagian-bagian yang lain,
4. Penonjolan, berarti hal yang dominan. Dalam fotografi hal ini dapat ditunjukkan pada '*center of attraction*'.
5. Keterpaduan, dalam susunan dan komposisi gambar keterpaduan dapat dihasilkan dengan cara, yaitu:
 - a. menciptakan keseimbangan dan ketidakseimbangan,
 - b. memilih titik pandang terbaik,
 - c. memilih sudut pandang efektif.

2.5 Tinjauan Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan merupakan bagian dari pembentuk citra bangunan yang mempunyai peranan cukup besar. Aspek-aspek yang mempengaruhi penampilan bangunan antara lain bentuk, fasade, bahan/material, struktur, tekstur, warna, posisi dan orientasi, serta aspek visual.

1. Bentuk

Bentuk terkait dengan bentuk massa, dan bentuk-bentuk dasar. Organisasi bentuk keseluruhan akan lebih mengekspresikan isinya, sehingga komunikasi dari sang arsitek terhadap 'perasaan' dari bentuk bangunan akan semakin tegas dan jelas.²⁵ Setiap bentuk mempunyai sifat dan karakter yang berbeda, sehingga akan berpengaruh terhadap persepsi yang ditimbulkan. Fungsi yang diekspresikan dengan jelas akan menimbulkan karakter, sedangkan lekukan vertikal dan horizontal menimbulkan kesan perspektif.²⁶

²⁵ Antoniadis, Anthony C, *Poetic in Architecture*, Van Raynold, London, 1992

²⁶ Ishar, H.K, *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, Gramedia, Jakarta, 1992

2. Fasade

Fasade merupakan wujud atau rupa bangunan sebagai unsur pembentuk citra bangunan. Menurut Ishar H.K, yang termasuk dalam fasade adalah:²⁷

- a. karakter, jika semua jenis bangunan dibuat dengan ukuran dan menurut fungsinya, maka dengan sendirinya terjadi suatu pengelompokan bentuk dan ukuran menurut jenisnya. Masing-masing mempunyai suatu ciri atau karakter tersendiri misalnya karena ukuran jendela, tinggi plafon, dan sebagainya,
- b. gaya, dalam arsitektur gaya berarti suatu cara membangun atau merancang secara berbeda dengan yang lain atau bisa juga sesuai dengan bangunan yang ada di lingkungannya. Gaya dapat terjadi karena mengikuti sejarah suatu zaman atau kebudayaan, pemakaian bahan, iklim, detail, dan pribadi arsitek,
- c. warna, peranan warna dalam arsitektur dipakai untuk memperkuat bentuk. Warna memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya, oleh karena itu warna sedikit banyak menentukan karakter.

Sedangkan menurut Clark H. Roger fasade pada bangunan mengacu pada unsur-unsur pembentuk dalam estetika dan prinsip-prinsip dalam penyusunan, yang terdiri dari skala dan proporsi.²⁸ Penggunaan skala yang berbeda akan mempengaruhi kesan yang berbeda pula. Dimensi dan proporsi tubuh manusia akan mempengaruhi skala pada bangunan. Skala akan menunjuk pada bagaimana memandang besarnya unsur sebuah ruang terhadap bentuk lain. Pembentukan massa lebih dari sekedar silhuet atau tampak dari sebuah bangunan, dimana bentuk memiliki potensi untuk menegaskan atau menonjolkan ruang-ruang eksterior, penyesuaian tapak, mengenai pintu masuk, menyatakan sirkulasi dan penekanan dalam arsitektur.²⁹

²⁷ Ishar, H.K, *Ibid*, p.23

²⁸ Clark H. Roger, *Preseden dalam Arsitektur*, Intermatra, Bandung, 1995

²⁹ *Ibid*

3. Material

Pemilihan dan pengolahan bahan akan mempengaruhi kesan pandangan antara ekspresi bahan dan pengamatannya. Karakter dan kesan dari bahan bangunan dapat berbeda, tergantung dari cara pengolahan bahan hingga dapat digunakan. Kesan material yang didapat adalah kesan keseluruhan yang merupakan perpaduan bahan atau kesan material yang paling menonjol.

4. Struktur

Struktur memegang peranan yang penting dalam memberikan kesan pada bangunan. Hal ini berkaitan dengan pemilihan bahan yang digunakan, karena sifat bahan berkaitan dengan sistem strukturnya. Misalnya beton, baik untuk menahan beban gaya tekan, sedangkan baja baik untuk menahan gaya tarik. Seiring dengan kemajuan teknologi, sistem struktur pun sudah jauh berkembang. Tetapi yang penting adalah bagaimana memilih sistem struktur dan bahan yang sesuai dengan fungsi yang dikehendaki dan menghasilkan kesan yang diinginkan.³⁰

5. Tekstur

Tekstur dapat digunakan untuk mengendalikan perubahan terhadap cuaca, untuk membantu penyamaran, untuk efek-efek penerangan khusus, pengendalian akustik, dan sebagainya. Tekstur yang berbeda umumnya tidak diletakkan terlalu dekat satu sama lain. Daerah dari bidang-bidang pelingkung, dalam hubungannya dengan tekstur yang kuat umumnya harus sederhana warnanya dan perhubungan skala harus dipertimbangkan dengan cermat.

6. Warna

Warna dapat dikatakan merupakan kualitas dari cahaya yang dipantulkan dari suatu permukaan atau dari sumber cahaya. Persepsi warna bervariasi, tergantung terhadap kondisi-kondisi yang berpengaruh, yaitu:³¹

- a. tipe penerangan, penerangan alami atau buatan
- b. jenis permukaan,
- c. pola dan tekstur permukaan,
- d. perhubungan warna dari figur dan latar belakang dalam situasi tertentu.

³⁰ Suwondo B. Sutedjo, *Presepsi Bentuk dan Konsep Arsitektur*, p. 58, Djambatan, Jakarta, 1986

³¹ Isaac ARG, *Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur*, p. 45, Intermatra, Bandung, 1986

7. Posisi dan orientasi

Posisi merupakan letak relatif suatu bentuk, sedangkan orientasi erat kaitannya dengan posisi relatif atau arah pandang pengamat terhadap suatu bentuk.

8. Aspek visual

Penentuan aspek visual erat kaitannya dengan elemen-elemen dan prinsip-prinsip penyusunan tata ruang, yaitu:

- a. proporsi,
- b. komposisi, susunan atau aturan antara komponen ruang,
- c. keseimbangan,
- d. irama, keteraturan dengan irama menunjukkan dinamis,
- e. keselarasan, diungkapkan dengan bentuk, warna dan tekstur,
- f. kontras, ditunjukkan dengan bentuk, garis, warna, tekstur, vertikal, dan horizontal.

2.5.1 Kriteria Sebagai Pedoman Penentu Kesan Hidup

Pencerminan 'kesan hidup' pada penampilan bangunan pada dasarnya merupakan karakter teknik sandwich pada fotografi yang diungkapkan dalam wujud fisik. Pencerminan karakter ini antara lain dapat diungkapkan dalam wujud fisik sebagai berikut:

1. Urut-urutan (*sequence*)

Urut-urutan merupakan suatu peralihan atau perubahan pengalaman dari segi keindahan, fungsi dan bentuk struktur. Hal ini bertujuan untuk membimbing pengunjung ke tempat yang dikehendaki dan mempersiapkan klimak yang akan dihadapi. Urut-urutan pengalaman menghendaki adanya persiapan (*approach*), pengalaman utama (*progression*), dan pengakhiran (*ending*). Faktor faktor yang mempengaruhi urut-urutan adalah:

- a. urutan dalam keindahan,
- b. peranan sumbu,
- c. urutan-urutan dalam struktur, dan
- d. urutan-urutan dalam fungsi.

2. Irama

Irama bertujuan untuk menghilangkan kesan monoton dan menjemukan, untuk menciptakan kegairahan dan variasi. Irama terbentuk oleh beberapa hal, antara lain:

- a. pengulangan,
- b. irama terbuka dan tertutup,
- c. klimaks.

3. Keterpaduan (*unity*)

Keterpaduan berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Keterpaduan dapat dicapai dengan cara:

- a. Dengan bentuk geometris, bangunan yang mempunyai bentuk-bentuk geometris yang sederhana seperti piramida, kubus, bola, kurucut dan silinder mempunyai bentuk yang utuh dan adanya keterpaduan.
- b. Dengan subordinasi, yaitu mengecilkan unsur-unsur minor untuk menonjolkan unsur-unsur yang lebih penting. Ada bermacam-macam subordinasi, antara lain:
 1. dengan mengorientasikan semua unsur minor kepada unsur utama,
 2. dengan perbedaan ukuran besarnya, dan
 3. dengan perbedaan tinggi.
- c. Dengan dominasi, yaitu membesarkan atau menonjolkan unsur-unsur yang lebih besar atau lebih penting. Hal ini dapat dilakukan dengan cara:
 1. pembingkaiian,
 2. dengan bentukan yang menarik, dan
 3. dengan menambah unsur-unsur di sisinya yang mirip bentuknya dan berukuran kecil.

4. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu nilai yang ada pada setiap obyek yang daya tarik visualnya di kedua sisi pusat keseimbangan atau pusat daya tarik seimbang. Keseimbangan ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

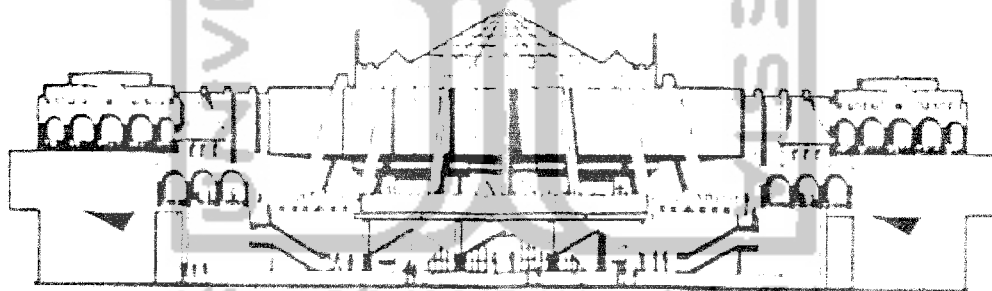
- a. keseimbangan simetris atau formal, cocok untuk bangunan dengan fungsi yang sama tetapi terbagi menjadi dua, dan
- b. keseimbangan asimetris, terjadi karena ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun bentuknya tidak sama.

Keempat syarat keindahan bentuk di atas merupakan penentu kesan hidup yang akan digunakan sebagai dasar untuk membentuk penampilan bangunan museum fotografi.

2.6 Studi Kasus Bangunan Museum

2.6.1 Museum Seni Rupa Modern, TA/UII/1999

Erik Mulyana.

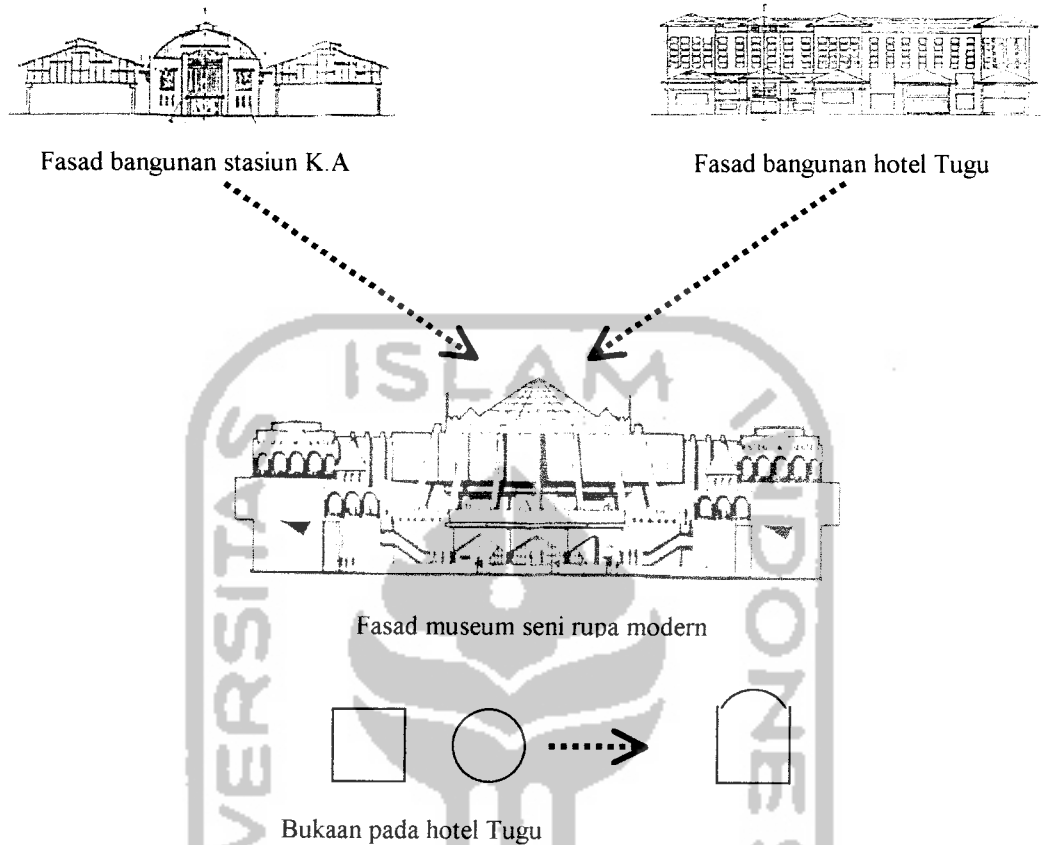


Gambar II.2: Fasade Museum Seni Rupa Modern

Sumber: Erik Mulyana, TA/UII/1999

Museum seni rupa modern ini terletak di kawasan jalan Mangkubumi, yang merupakan kawasan cagar budaya yaitu dengan banyaknya bangunan-bangunan kolonial. Konsep penampilan bangunan museum seni rupa ini merupakan cerminan karakter fisik kawasan jalan Mangkubumi, sehingga bentuk bangunan menjadi kontekstual dengan bangunan-bangunan kolonial yang ada di sekitarnya (yaitu bangunan Hotel Toegoe, Hotel Garuda, dan Stasiun Kereta Api).

Cerminan karakter fisik tersebut di terjemahkan ke dalam penampilan bangunan yaitu melalui fasad, bukaan, atap dan ornamentasi.



Gambar II.3: Bukaan pada Museum Seni Rupa Modern

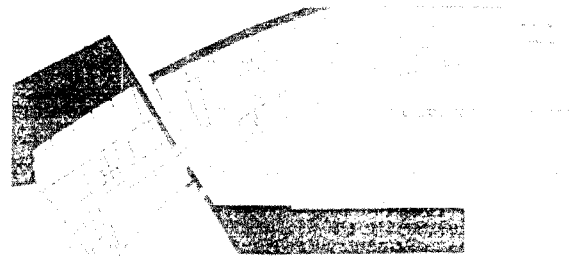
Sumber: Erik Mulyana, TA/UH/1999

Kegiatan-kegiatan yang diwadahi dalam museum seni rupa modern ini dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu kegiatan pengelola, pengunjung dan kegiatan servis. Sedangkan ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan bentuk kegiatan, tingkat kepentingan kegiatan, dan berdasarkan jenis pelaku kegiatan.

2.6.2 *Museum of Contemporary art, Helsinki, Finlandia.*³²

Arsitek: Steven Holl

Konsep dasar rancangan museum ini bertitik tolak pada aspek fungsional, yaitu fasilitas yang berfungsi ganda dengan bentuk bangunan persegi panjang yang salah satu ujungnya dibuat melengkung. Pada bagian melengkung dirancang berdasarkan pola pergerakan matahari, sehingga dari pagi sampai petang bagian bangunan memperoleh cahaya matahari dengan merata. Dengan memanfaatkan cahaya matahari sebagai cahaya utama, maka bentuk bangunan museum ini merupakan cerminan dari garis peredaran matahari pada 60 lintang utara yang berbentuk garis lengkung (kurva), yaitu dari pukul 6 pagi sampai pukul 11 siang ketika museum dibuka.

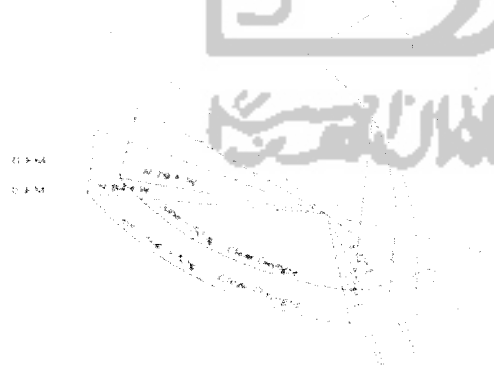


Denah lantai 1



Denah lantai 2

Gambar II.4: Denah *Museum of Contemporary art*
Sumber: Steven Holl, *GA Document Extra 06, 1996*



Gambar II.5: Bentuk bangunan yang menyesuaikan arah rotasi matahari
Sumber: Steven Holl, *GA Document Extra 06, 1996*

Museum yang terdiri dari lima lantai ini menempatkan galeri pada tiga lantai teratas, sedangkan cafe, dan kedai museum, serta auditorium berada di lantai bawah. Ruang administrasi ditempatkan di sepanjang dinding sebelah timur pada lantai pertama.

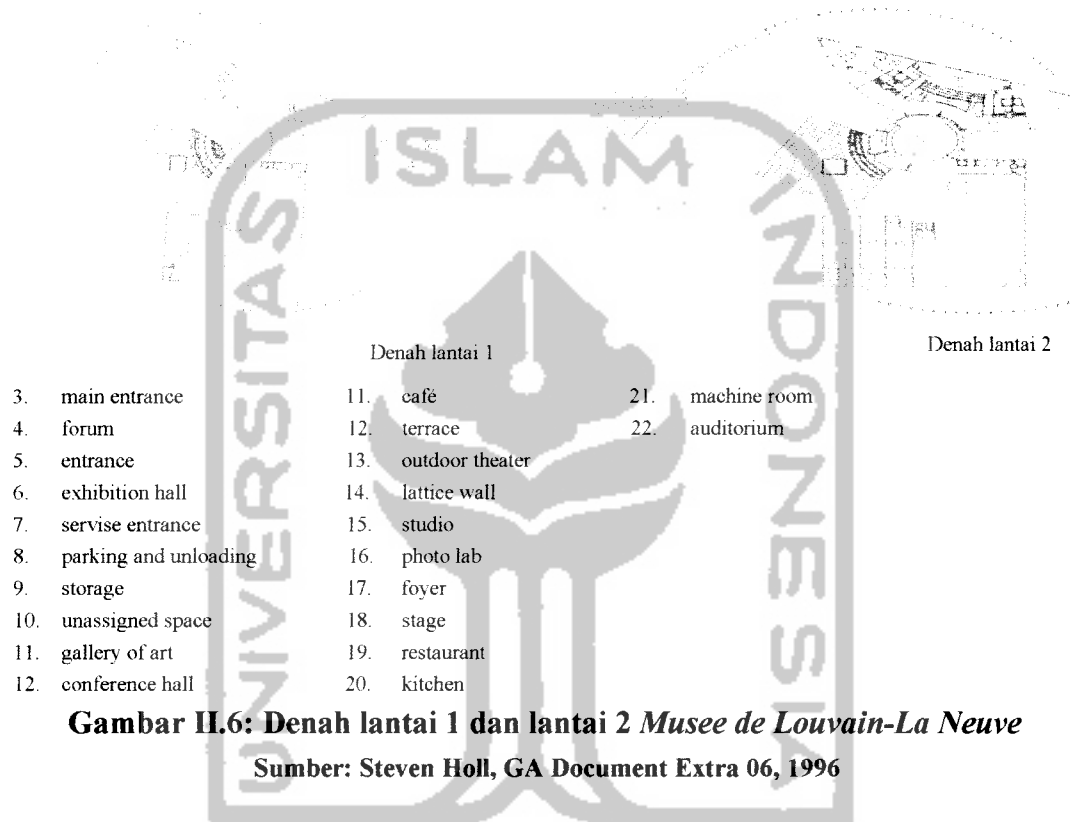
Ruang galeri bersifat netral terhadap seni, hal ini ditunjukkan dengan

³² Sumber : Steven Holl, *GA Document Extra 06, 1996*

rancangan ruang dalam dibuat tidak lebih menarik, dimana pertemuan antara dinding, langit-langit dan lantai dibuat sederhana, ini dimaksudkan agar obyek atau karya seni yang dipamerkan akan terlihat lebih menonjol.

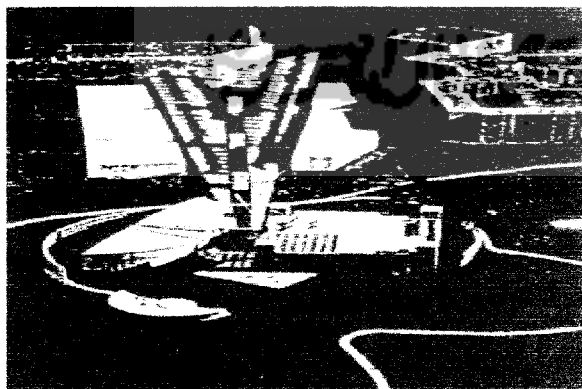
2.6.3 *Musee de Louvain-La Neuve, Belgia*³³

Arsitek: Kisho Kurokawa



Gambar II.6: Denah lantai 1 dan lantai 2 *Musee de Louvain-La Neuve*

Sumber: Steven Holl, GA Document Extra 06, 1996



Gambar II.7: Perspektif *Musee de Louvain-La Neuve*
 Sumber: Steven Holl, GA Document Extra 06, 1996

Bentukan gubahan massa pada museum ini mengikuti pola sumbu asimetris. Hal ini terlihat dengan bentuknya yang berkelok-kelok atau patah-patah, sehingga terlihat lebih bebas. Bentuk bebas diwujudkan juga pada penampilan bangunan museum yang

³³ Steven Holl, *Ibid*, p.30

merupakan pengekspresian dari keragaman akan seni. Dengan bentukan seperti ini menyebabkan bangunan museum menjadi kontras dengan lingkungannya, sehingga menjadi *landmark* bagi kawasan tersebut.

Untuk mewadahi kegiatan yang ada seperti ruang pameran, workshop, ruang pertemuan menggunakan ruang-ruang yang memiliki bentang lebar, sehingga dapat memberi kesan keleluasaan bagi orang maupun kegiatan di dalamnya.

2.7 Kesimpulan

1. Fungsi utama museum fotografi adalah sebagai wadah atau sarana yang bertujuan untuk memberikan informasi serta ilmu pengetahuan tentang ilmu dan perkembangan fotografi kepada masyarakat umum, dan sebagai salah satu sarana pariwisata di Jogjakarta.
2. Kegiatan yang diwadahi museum fotografi adalah:
 - a. kegiatan utama, meliputi kegiatan pameran, penelitian,
 - b. kegiatan pengelola,
 - c. kegiatan penunjang, dan
 - d. kegiatan servis.
3. Teknik sandwich merupakan teknik dalam fotografi yang mempunyai karakter memberi kesan lebih hidup pada sebuah foto. Karakter ini muncul karena ada keseimbangan komposisi dari elemen-elemen pembentuk gambar. Keseimbangan komposisi tersebut bisa tercapai bila memenuhi lima syarat, antara lain kontras, pengulangan, proporsi, penonjolan dan keterpaduan. Dan kesan hidup ini akan diwujudkan ke dalam penampilan bangunan museum fotografi.
4. Sedangkan penampilan bangunan merupakan bagian dari pembentuk citra bangunan yang dipengaruhi oleh bentuk, fasad, material, struktur, tekstur, warna, posisi dan orientasi, serta aspek visual. Selain faktor-faktor tersebut penampilan bangunan juga dipengaruhi oleh cahaya, sirkulasi dan lingkungan sekitar bangunan tersebut berada.

5. Dari uraian di atas maka, kriteria sebagai pedoman penentu kesan hidup pada bangunan museum fotografi diwujudkan dengan adanya urutan (*sequence*), irama, keterpaduan (*unity*), dan keseimbangan.
6. Keterpaduan (*unity*) dan keseimbangan diterjemahkan ke dalam bentuk tatanan massa, urutan (*sequence*) akan diterjemahkan ke dalam sistem sirkulasi bangunan dan tata ruang diwujudkan untuk membentuk keterpaduan (*unity*) yaitu untuk mendukung adanya keterpaduan pada tata massa, sedangkan irama diterjemahkan pada fasade museum fotografi.

