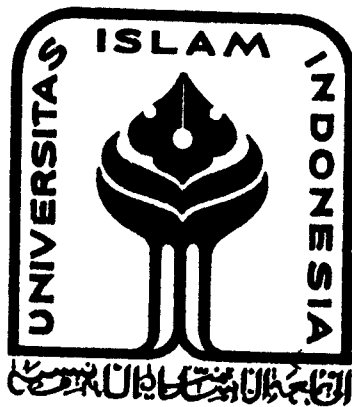


**KONSEP DASAR PERENCANAAN
MUSEUM PERKEMBANGAN ARSITEKTUR
DI INDONESIA**

**SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN APRESIASI
MASYARAKAT TERHADAP ARSITEKTUR**

TUGAS AKHIR



Oleh :

Dwi Muhardini

90 340 048

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1996**

**MUSEUM PERKEMBANGAN ARSITEKTUR
DI INDONESIA**
**Sebagai Upaya Meningkatkan Apresiasi Masyarakat
Terhadap Arsitektur**

LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN

**Tugas Akhir Diajukan Kepada
Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur**

Oleh:

Dwi Muhardini

90 340 048

**Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
1996**

**MUSEUM PERKEMBANGAN ARSITEKTUR
DI INDONESIA
Sebagai Upaya Meningkatkan Apresiasi Masyarakat
Terhadap Arsitektur**

**LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

Oleh:

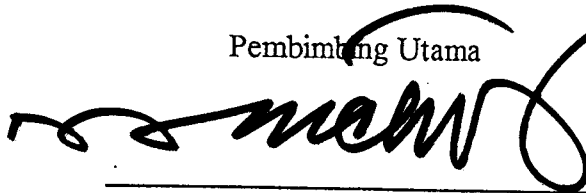
Dwi Muhardini

No. Mhs: 90 340 048

Yogyakarta, Juni 1996

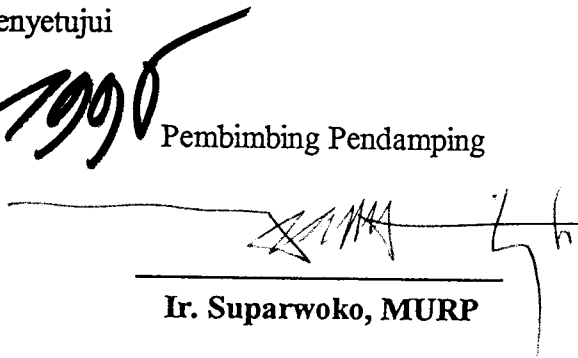
Menyetujui

Pembimbing Utama



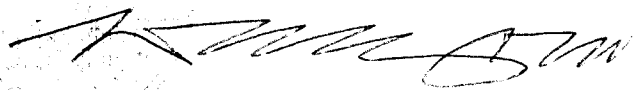
Ir. Munichy. B. Edress, M. Arch.

Pembimbing Pendamping



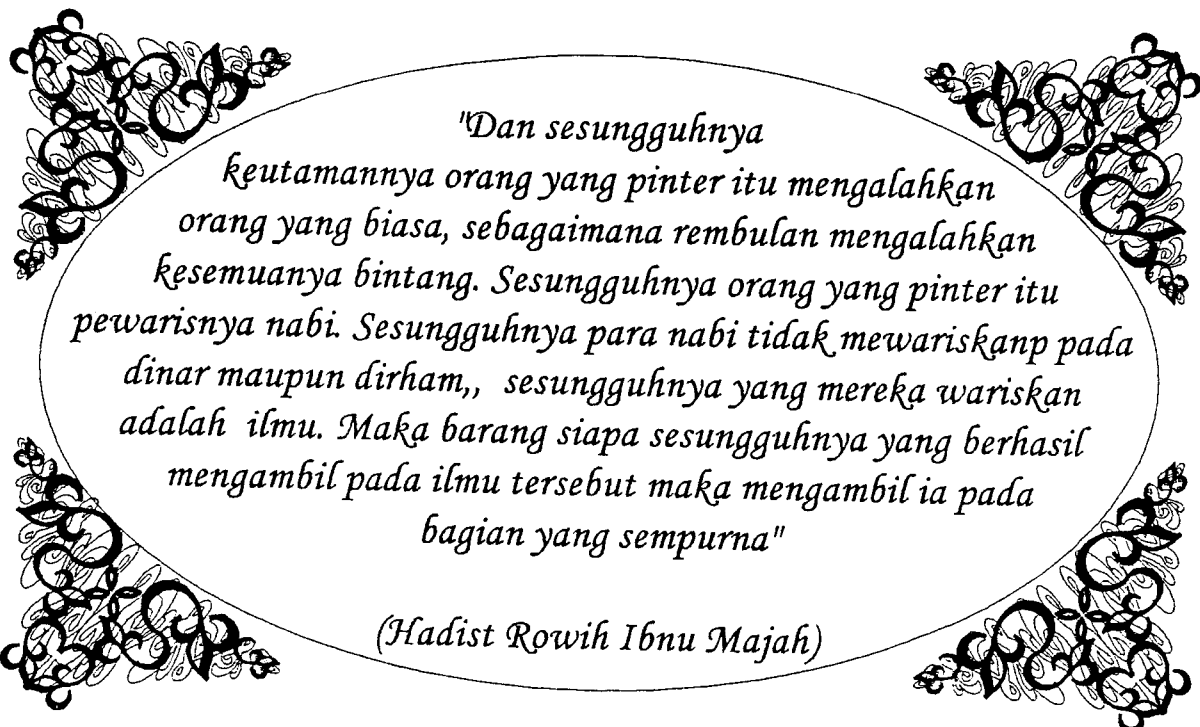
Ir. Suparwoko, MURP

Mengetahui,
Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Ketua Jurusan



Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch.

Kupersembahkan kepada :
Ayahku dan Ibuku tercinta;
Yang telah menjadi busur bagi anak panahnya
Kakak, Ayuk, Abdik dan Keponakanku tersayang;
Yang telah memberi semangat dalam menggapai cita
Dan semua teman-teman yang kukemang;
Yang telah memberi warna dalam hidupku

A decorative border with intricate floral and scrollwork patterns in black ink, framing the central text. The border is composed of four corner pieces that meet at the center, creating a rounded rectangular frame.

"Dan sesungguhnya keutamannya orang yang pintar itu mengalahkan orang yang biasa, sebagaimana rembulan mengalahkan kesemuanya bintang. Sesungguhnya orang yang pintar itu pewarisnya nabi. Sesungguhnya para nabi tidak mewariskan pada dinar maupun dirham,, sesungguhnya yang mereka wariskan adalah ilmu. Maka barang siapa sesungguhnya yang berhasil mengambil pada ilmu tersebut maka mengambil ia pada bagian yang sempurna"

(Hadist Rowih Ibnu Majah)

ABSTRAKSI

*Kalau suatu warisan arsitektur dibongkar,
lenyaplah suatu babakan dalam sejarah
dan putus pula-lah mata rantai yang menyambungkan
masa kini dan masa lampau*

Eko Budiharjo

Indonesia kaya akan warisan arsitektur sejak zaman sebelum masuknya Hindu-Budha sampai dengan zaman pasca kemerdekaan. Namun di saat ini, Indonesia sedang mengalami pembangunan di segala bidang sehingga bangunan-bangunan yang bernilai sejarah terancam posisinya. Dan dengan suatu alasan komersial, suatu bangunan bersejarah dapat berubah baik bentuk maupun fasade-nya atau bahkan hilang dari tempatnya. Hal tersebut memperlihatkan adanya kurang apresiasi masyarakat terhadap arsitektur. Dalam upaya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur dan sebagai sumber informasi dalam melihat perkembangan arsitektur yang ada di Indonesia maka dibutuhkanlah suatu wadah berupa museum perkembangan arsitektur di Indonesia.

Museum perkembangan arsitektur di Indonesia sebagai salah satu wadah berupaya untuk merekam/mendokumentasikan nilai-nilai sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia sejak zaman sebelum Hindu-Budha sampai dengan masa yang akan datang. Upaya yang dilakukan dalam usaha meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur di Indonesia yaitu dengan cara menampilkan materi museum berdasar sejarah perkembangan arsitektur yang ada di Indonesia yang masing-masing dilihat dari segi fungsi, bentuk dan teknologi.

Dalam upaya mendukung terjadinya suatu proses apresiasi terhadap materi museum arsitektur maka hal yang diperhatikan adalah tata ruang pameran yang melihat antara segi pengunjung dengan obyek, baik dari segi jarak pandang, sirkulasi, pencahayaan dan penghawaan serta lelah pengamatan.

Sebagai museum perkembangan arsitektur maka penampilan bangunan museum memperlihatkan bentuk yang berkesan menarik perhatian, tidak sempurna, berkesan bebas, mengundang dan menerima. Wujud dari adaptasi keberadaan museum yang terletak di pulau Lombok adalah dengan memasukkan elemen-elemen dekoratif.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Museum Perkembangan Arsitektur di Indonesia dalam upaya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur".

Seperti kita ketahui, dampak dari perkembangan ini adalah munculnya banyak bangunan yang komersial sehingga bangunan-bangunan dengan dengan arsitektur tradisional dan bangunan bersejarah banyak yang berubah bentuk/ faedahya atau hilang dari tempatnya, sehingga hal ini menjadi bermacam bangunan lama/kuno yang bernilai sejarah.

Melihat kondisi tersebut penulis berusaha meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap nilai arsitektur dengan menunangkannya ke dalam fasilitas berupa museum perkembangan arsitektur. Yang menjadi tema tugas akhir ini dengan berdasarkan teori dan ditunjang dengan studi literatur yang berhubungan dengan pokok permasalahan, penulis mencoba untuk menganalisa permasalahan tersebut sehingga didapatkan suatu konsep dasar perencanaan dan perancangan.

Dengan selesainya penyusunan tugas akhir ini, penulis ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak. Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch, selaku ketua jurusan teknik Arsitektur FTSP. UII.
2. Bapak Ir. Munichy B Edrees, M. Arch, selaku dosen pembimbing utama, yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Ir. Suparwoko, MURP, selaku dosen pembimbing pembantu, yang telah meluangkan waktu membimbing dalam penyusunan tugas akhir ini.

4. Bapak Amir selaku Kanwil Parpostel Lombok, yang telah banyak memberikan informasi tentang kota Lombok.
5. Bapak Tedjo selaku Kasubdit permuseuman Indonesia di Jakarta yang telah memberikan informasi tentang permuseuman di Indonesia.
6. Ayah, Ibu dan kakak-kakak dan Adik-Adik, yang telah membantu moral, material dan do'a hingga penyusunan tugas akhir selesai.

Akhirnya penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi segenap pembaca. Penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini masih ada kekurangannya, saran dan kritik membangun penulis harapkan dari segenap pembaca untuk lebih baik lagi dalam penyusunan ini.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, Mei 1996

Penyusun

Dwi Muhardini

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Persembahan.....	iii
Motto.....	iv
Abstraksi.....	v
Daftar isi.....	vi
Daftar tabel.....	xiii
Daftar gambar.....	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.1.1. Terancamnya Warisan Arsitektur di Indonesia.....	1
1.1.2. Lombok sebagai Lokasi Museum.....	5
1.2. Permasalahan.....	6
1.2.1. Permasalahan Umum.....	6
1.2.2. Permasalahan Khusus.....	6
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	6
1.3.1. Tujuan.....	6
1.3.2. Sasaran.....	7
1.4. Lingkup Pembahasan.....	7
1.5. Metodologi Pembahasan.....	8
1.6. Sistematika Penulisan.....	8
1.7. Keaslian Penulisan.....	8
1.8. Diagram Pola Pikir.....	10

BAB II ARSITEKTUR DI INDONESIA DAN PERKEMBANGANNYA

2.1. Pengertian Arsitektur.....	11
2.2. Wujud Karya Arsitektur.....	11
2.3. Komunikasi Arsitektur.....	12
2.4. Perkembangan Arsitektur di Indonesia Berdasarkan Periode.....	13
2.4.1. Pengaruh sebelum Hinduisme-Budhaisme.....	13
2.4.2. Pengaruh Hindu-Budha.....	14
2.4.3. Pengaruh Masuknya Islam.....	15
2.4.4. Pengaruh Barat/masa Penjajahan.....	16
2.4.5. Setelah Jaman Kemerdekaan.....	19
2.5. Perkembangan Arsitektur di Indonesia Berdasarkan Style.....	24
2.5.1. Perkembangan Arsitektur Tradisional.....	24
2.5.2. Arsitektur Modern.....	25
2.6. Apresiasi Masyarakat Terhadap Arsitektur.....	26
2.6.1. Pengertian Arsitektur.....	26
2.6.2. Proses Apresiasi.....	26

BAB III MUSEUM PERKEMBANGAN ARSITEKTUR DI INDONESIA DAN LOMBOK SEBAGAI LOKASI MUSEUM

3.1. Tinjauan Umum Museum.....	28
3.1.1. Pengertian Umum Museum.....	28
3.1.2. Peranan dan Fungsi Museum.....	29
3.1.3. Klasifikasi Umum.....	30
3.1.4. Macam dan Lingkup Kegiatan Museum.....	31
3.2. Organisasi Pengelolaan Museum di Indonesia.....	33
3.3. Kegiatan Pemakai Museum.....	34
3.3. Perkembangan Museum di Indonesia.....	37

3.4. Gambaran Umum Pulau Lombok.....	39
3.4.1. Geografis Pulau Lombok.....	39
3.4.2. Arah Pembangunan.....	40
3.5. Potensi Pulau Lombok.....	41
3.5.1. Potensi Obyek Pariwisata.....	41
3.5.2. Potensi Obyek Arsitektur.....	41

BAB IV ANALISIS PERMASALAHAN

4.1. Analisis Penentuan Materi Pameran.....	45
4.1.1. Pengelompokkan Materi	45
4.1.2. Sistem/Metode Penyajian.....	50
4.2. Analisis Tata Ruang Pameran.....	52
4.2.1. Kenyamanan Pandang.....	52
4.2.2. Kenyamanan Gerak.....	54
4.2.3. Lelah Pengamatan.....	58
4.2.4. Analisis Sirkulasi.....	59
4.2.5. Pencahayaan dan Penghawaan.....	62
4.3. Ungkapan Bentuk Fisik Bangunan.....	65
4.4. Kesimpulan.....	71

BAB V KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. Konsep Pemilihan Lokasi dan Site.....	73
5.1.1. Konsep Pemilihan Lokasi.....	73
5.1.2. Konsep Pemilihan Site.....	75
5.2. Konsep Tata Ruang Dalam.....	78
5.2.1. Kebutuhan Ruang.....	82
5.2.2. Pola Hubungan Ruang.....	84

5.2.3. Organisasi Ruang.....	85
5.2.4. Besaran Ruang	86
5.2.5. Penampilan Bangunan.....	90
5.2.6. Konsep Dasar Teknis Bangunan.....	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

No.	Nama Tabel	Hal.
4.1.	Analisis Pengelompokkan Materi Museum	46
4.2.	Analisis Penentuan materi Museum berdasarkan Fungsi	47
4.3.	Analisis Penentuan materi Museum berdasarkan Bentuk	48
4.4.	Analisis Penentuan materi Museum berdasarkan Teknologi	49
5.1.	Pemilihan Lokasi	75
5.2.	Pemilihan Site	77

DAFTAR GAMBAR

No.	Nama Gambar	Hal.
1.1.	Diagram Pola Pikir	10
2.1.	Borobudur Sebagai Monumen Keabadian	14
2.2.	Kompleks Candi Prambanan	15
2.3.	Skema Sinkritisme Arsitektural pada Masjid Kuno di Jawa	16
2.4.	Eksterior Gereja Blenduk di Semarang	17
2.5.	E.P. Wolff Schoemaker; Grand Hotel Preanger, Bandung Kubisme Fungsional	18
2.6.	Monumen Nasional Jakarta	21
2.7.	Arsitektur Elektik; arsitektur Jepang dipadukan dengan Arsitektur Klasik Eropa Modern	22
2.8.	Arsitektur Elektik; arsitektur Jepang dipadukan dengan Unsur-unsur Arsitektur Eropa	23
3.1.	Bagan Organisasi Museum	33
3.2.	Pengelolaan Museum	33
3.3.	Bale Jajar	33
3.4.	Arsitektur Bentuk Lombok	42
3.5.	Jelapang dan Gegalaeng sebagai Balok Penyangga	43
4.1.	Pengamanan terhadap obyek Pameran	44
4.2.	Teknik Komunikasi didalam Museum	51
4.3.	Sudut Pandang mata dan Sudut Kemampuan menoleh tanpa merubah posisi badan	51
4.4.	Skema Sirkulasi	53
4.5.	Arena Pengamatan 2 dan 3 dimensi	55
4.6.	Sirkulasi Ruang Relaksasi	56
4.7.	Sirkulasi Primer berdasarkan Sistem Kontrol	61
4.8.	Kesan Tumbuh dan Bergerak	62
4.9.	Bentuk dengan Kesan Dinamis	66

4.10	Bentuk Tidak Terduga, Tidak Sempurna	67
4.11	Bentuk dengan Kesan Bebas	67
4.12	Menarik Perhatian	68
4.13	Penampilan Terbuka	69
4.14	Mengundang dan Menerima	69
5.1.	Alternatif Pemilihan Lokasi	70
5.2.	Alternatif Pemilihan Site	74
5.3.	Zoning	77
5.4.	Orientasi Bangunan	78
5.5.	Pola Hubungan Ruang	85
5.6.	Organisasi Ruang	85

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

1.1.1. Terancamnya Warisan Arsitektur di Indonesia

Posisi Indonesia secara geografis terletak pada lintasan kegiatan dunia sehingga tidak lepas dari pengaruh kebudayaan yang melandanya, baik melalui proses akulturasi maupun yang berlangsung secara cepat tanpa mengindahkan nilai-nilai yang telah ada. Masuknya pengaruh kebudayaan tersebut berakibat timbulnya suatu benturan budaya. Perbenturan budaya ini melatarbelakangi bentuk arsitektur yang ada di Indonesia.

Pola yang terjadi sebelum masa penjajahan dapat dikategorikan sebagai pola bangunan tradisional. Pola bangunan tradisional banyak dipengaruhi oleh pengaruh masuknya agama-agama yang datang ke di Indonesia dikarekan adanya suatu penghargaan masyarakat terhadap lingkungannya. Dengan hal tersebut maka, arsitektur tradisional di Indonesia penuh dengan makna terungkap melalui arah, bentuk, jumlah, ornamen maupun dekorasi¹. Hal inilah yang menyebabkan bangunan tradisional yang ada di Indonesia memiliki coraknya sendiri-sendiri yang masing-masing memberikan nilai yang khas.

Namun perubahan cara hidup yang tradisional berangsur-angsur berubah seiring dengan berkembangnya jaman. Perubahan tersebut menandakan bahwa telah terjadi suatu perubahan dari sesuatu yang tradisional ke sesuatu yang modern dengan melalui

¹ Wondoamiseno, RA, 1991, Regionalisme dalam Arsitektur Indonesia, Sebuah Harapan, Yogyakarta, Yayasan Rupadatu.

proses modernisasi. Modernisasi adalah suatu usaha untuk hidup sesuai dengan jaman konstelasi dunia sekarang². Kemudian secara berangsur-angsur arsitektur modern berkembang meninggalkan arsitektur tradisional. Arsitektur modern di Indonesia muncul dan berkembang di jaman penjajahan/kolonial Belanda.

Setelah jaman Kemerdekaan, perkembangan Arsitektur di Indonesia semakin pesat. Bangunan-bangunan tradisional dan arsitektur jaman Kolonial sebagai suatu peninggalan arsitektur kuno yang bersejarah pun kemudian menjadi suatu bentuk bangunan yang dinilai perlu mendapat perhatian yang khusus. Perhatian yang khusus ini dikarenakan bangunan-bangunan bersejarah secara tidak teresa mulai berubah, baik bentuk maupun fasadnya, atau hilang dari tempatnya. Perubahan-perubahan tersebut dikarenakan kota sedang mengalami pembangunan secara besar-besaran sehingga banyak dibutuhkan bangunan-bangunan baru dengan alasan untuk kepentingan komersial. Hal ini sudah tentu menjadi ancaman bagi bangunan lama/kuno yang bernilai sejarah.

Kalau suatu warisan arsitektur dibongkar, lenyaplah satu babakan dalam sejarah dan putus pulalah mata rantai yang menyambungkan masa kini dan masa lampau³.

Sebagaimana dikatakan pula oleh Sumalyo bahwa, "Kadang-kadang bangunan menjadi saksi bisu dari berbagai kejadian pada masa digunakan baik di dalamnya maupun sekitarnya. Oleh karena itu, bangunan selain mempunyai nilai arsitektur (ruang, keindahan, kontruksi, teknologi, dll), juga mempunyai nilai sejarah. Makin

² Koentjoroningrat, 1974, *Kebudayaan Mentalitet dan Pembangunan*, Jakarta, Gramedia

³ Budiharjo, Eko, Prof., Ir.,Msc., 1991, *Arsitektur dan Kota di Indonesia*, Bandung Penerbit Alumni



lama bangunan berdiri, makin tinggi nilai sejarah dan budayanya. Sangatlah disesalkan telah terjadi banyak bangunan bernilai arsitektur/budaya dan sejarah tinggi dibongkar dengan berbagai alasan. Apapun alasannya yang jelas adalah kurangnya apresiasi terhadap nilai tersebut”⁴. Kecenderungan tersebut menyadarkan kita akan perlunya suatu wadah yang dapat merekam/mendokumentasikan nilai-nilai sejarah bangunan. Wadah tersebut adalah berupa suatu museum yang berisi tentang perkembangan arsitektur yang ada di Indonesia.

Museum secara umum menurut *Oswald Mathias Ungers* adalah sebuah tempat (ruang, bentuk, isi dan waktu) yang mampu atau dapat memberikan suasana-suasana; pertunjukan, hiburan, rangsangan apresiasi, pencerminan/ungkapan, pendidikan, pertemuan antar manusia dan antar manusia dengan objek, percobaan, menakjubkan, memberikan pengalaman baru, perenungan, pemikiran - pemikiran dan seterusnya. Museum ditinjau dari fungsinya merupakan tipe tersendiri dalam kajian tipologi arsitektur yang sifatnya dapat digolongkan sebagai arsitektur (baca; bangunan) non komersial⁵.

Sebagaimana yang tersebut di atas tentang pengertian museum secara umum dan didukung dengan pendapat Sumalyo yang menyatakan bahwa kurangnya apresiasi masyarakat terhadap nilai arsitektur maka sudah selayaknya museum perkembangan arsitektur menjadi sumber rangsangan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur.

⁴ Sumalyo, Y., 1993, *Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia*, Yogyakarta, UGM Press.

⁵ Widjaja, SP Honggo, 1992, *Mengapresiasi Museum Arsitektur*, Surabaya, Jawa Post.

Karya arsitektur yang nantinya merupakan obyek/isi utama dari unsur museum perkembangan arsitektur ini adalah karya arsitektur dalam bentuk tiga dimensi (maket), dalam dua dimensi (Gambar; denah, tampak, potongan perspektif, isometri, sketsa ide awal dan sebagainya), dalam kesan tiga dimensi (hologram), dalam bentuk rekaman (microfilm), bahkan dalam bentuk tulisan maupun lisan yang mengulas pemikiran, teori, filsafat, apresiasi sejarah, kritik arsitektur dan sebagainya⁶. Karya arsitektur yang layak tampil di museum bukan hanya yang telah dilaksanakan atau dibangun saja melainkan juga yang belum sempat terlaksana (terealisasi) dengan berbagai alasan sosial, politik, ekonomi, dan sebagainya.

Selain hal tersebut di atas, Museum Perkembangan Arsitektur ini harus mampu menjadi sebuah laboratorium arsitektur di Indonesia sehingga museum perkembangan arsitektur di Indonesia ini diharapkan dapat menjadi alternatif terdepan dalam daerah tujuan wisata dan merupakan museum yang selalu banyak dikunjungi orang. Sebab selama ini menurut data Direktorat Jendral Pariwisata menunjukkan, museum hanya menduduki peringkat ke delapan dalam jumlah pengunjung. Damais menyebutkan penyebab kurangnya minat masyarakat Indonesia untuk mendatangi museum adalah adanya keterasingan dengan benda yang dipamerkan.

⁶ Ibid, hal.3

1.1.2. Lombok Sebagai Lokasi Museum

Nusa Tenggara Barat khususnya Pulau Lombok, merupakan pulau yang berdekatan dengan pulau Jawa dan Bali. Dengan alat transportasi dari Jawa dan Bali yang cukup lancar, maka Lombok telah menggiurkan para wisatawan di sebelah baratnya untuk berpaling. Terlebih Lombok merupakan pulau transisi yang jauh lebih subur dibandingkan dengan beberapa pulau lainnya yang terkenal gersang di sebelah timurnya.

Potensi pulau Lombok adalah setiap pengunjung yang datang ke Lombok akan dapat menyaksikan tata khas kehidupan Lombok dengan penduduk aslinya Sasak, disamping bisa pula menyaksikan tata hidup Bali, sehingga tidak salah motto yang menyatakan 'You can see Bali in Lombok but you can't see Lombok in Bali'. Dengan tata hidup yang khas tersebut, pulau Lombok semakin banyak dikunjungi wisatawan. Terutama wisatawan asing yang selalu merasa terlalu ramai dengan pantai-pantai di pulau Bali, banyak mengalihkan perhatiannya ke pulau Lombok di samping mengingat jaraknya yang tidak terlalu jauh dari Bali ⁷.

Hal tersebutlah yang menyebabkan Lombok menjadi daerah tujuan wisata utama disamping Bali ⁸. Salah satu bentuk upaya kesiapan Lombok sebagai daerah tujuan wisata adalah dengan direncanakannya pembangunan bandar udara baru di Lombok Tengah yang bertaraf internasional. Hal ini diperlukan untuk dapat menampung arus lalu-lintas penumpang yang diperkirakan akan semakin meningkat.

⁷ Dirjen Pariwisata, 1990, Indonesia; Pariwisata Nusantara, Jakarta, Dirjen Pariwisata.

⁸ LTDC, 1993, Bak Menciun Putri Tidur, -----

1.2. Rumusan Permasalahan

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana upaya mewadahi museum perkembangan arsitektur di Indonesia dalam upaya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur sehingga museum dapat berfungsi aktif sebagai sumber informasi masa lalu, masa kini dan masa akan datang

1.2.2. Permasalahan Khusus

1. Penentuan materi museum sebagai media komunikasi yang dapat membantu meningkatkan apresiasi terhadap arsitektur.
2. Bagaimana penyelesaian tata ruang pameran pada museum perkembangan arsitektur di Indonesia dalam upaya meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap bidang arsitektur.
3. Bagaimana ungkapan bentuk fisik pada museum perkembangan arsitektur di Indonesia dan kemungkinan adaptasi terhadap arsitektur Lombok.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Membuat rencana dan rancangan arsitektur pada museum perkembangan arsitektur di Indonesia dan kemungkinan adaptasinya dengan arsitektur Lombok.

1.3.2. Sasaran

Penyelesaian konsep dasar perencanaan dan perancangan pada museum perkembangan arsitektur yang berkaitan dengan materi museum perkembangan arsitektur, tata ruang pameran serta bentuk fisik bangunan.

I. 4. Lingkup Pembahasan.

Pembahasan akan dititik beratkan pada masalah masalah arsitektural yang di batasi pada masalah masalah :

1. Penentuan materi museum
 - a. Pengelempokkan materi.
 - b. Sistem metode penyajian.
2. Tata ruang pameran.
 - a. Kenyamanan pandang.
 - b. Kenyamanan gerak.
 - c. Celah pengamatan.
 - d. Pencahayaan & penghawaan.
3. Bentuk fisik bangunan.

Untuk masalah lain diluar lingkup arsitektur hanya akan dibahas secara selektif, sejauh mendukung pemecahan masalah pokoknya.

I. 5. Metodolgi Pembahasan.

Metodologi pembahasan ini sesuai dengan lingkup pembahasan dan sasaran-sasaran yang ingin dicapai yang meliputi pada masalah:

1. Metode yang digunakan dalam penentuan materi adalah merujuk pada data sekunder dari studi kepustakaan yang mengungkapkan tentang sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia yang dilihat dari segi fungsi, estetika dan struktur. Dari hal tersebut kemudian ditentukan materi museum yang akan disajikan.
2. Penyelesaian tata ruang pameran dilakukan dengan cara melihat kegiatan museum, kegiatan pengunjung dan materi/obyek yang akan ditampilkan.
3. Ungkapan bentuk fisik bangunan dilakukan dengan cara mengkaji tentang museum, arsitektur tradisional setempat dan falsafah perkembangan arsitektur di Indonesia. Sehingga didapat ungkapan bentuk fisik bangunan yang sesuai pada museum perkembangan arsitektur.

I. 6. Sistematika penulisan.

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang mengungkapkan dari proses penulisan mengenai museum perkembangan arsitektur di Indonesia, permasalahan yang harus dipecahkan dalam pembahasan, tujuan, dan sasaran didirikannya museum, metode penulisan yang digunakan serta keaslian penulisan.

Bab II, berisi gambaran umum tentang arsitektur di Indonesia dan perkembangannya.

Bab III, mengungkapkan tentang museum perkembangan arsitektur di Indonesia dan Lombok sebagai lokasi museum.

Bab IV, berisi tentang analisis masalah penentuan materi museum, tata ruang pameran dan analisa penentuan bentuk fisik bangunan dan kesimpulan yang mengungkapkan kriteria-kriteria pendukung terhadap permasalahan perancangan museum perkembangan arsitektur.

Bab V, berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan museum perkembangan arsitektur di Indonesia yang lebih terinci dan lebih bersifat teknis dari konsep ke fungsi bangunan.

I. 7. Keaslian Penulisan.

Untuk menghindari duplikasi dari penulisan, terutama pada penekasan masalah, berikut disebutkan beberapa thesis sebagai bahan literatur :

1. Museum sejarah arsitektur di Kawasan “Kota Lama” Semarang.

Oleh : B. Ratna Niken, penekanan pada :

- Penerapan strategi konservasi pada beberapa bangunan kota lama Semarang sebagai aset kesejarahan dan aset warisan kota.
- Antisipasi terhadap kemungkinan yang dapat mengganggu sistem yang ada dalam hal ini adalah sebagai konservasi.

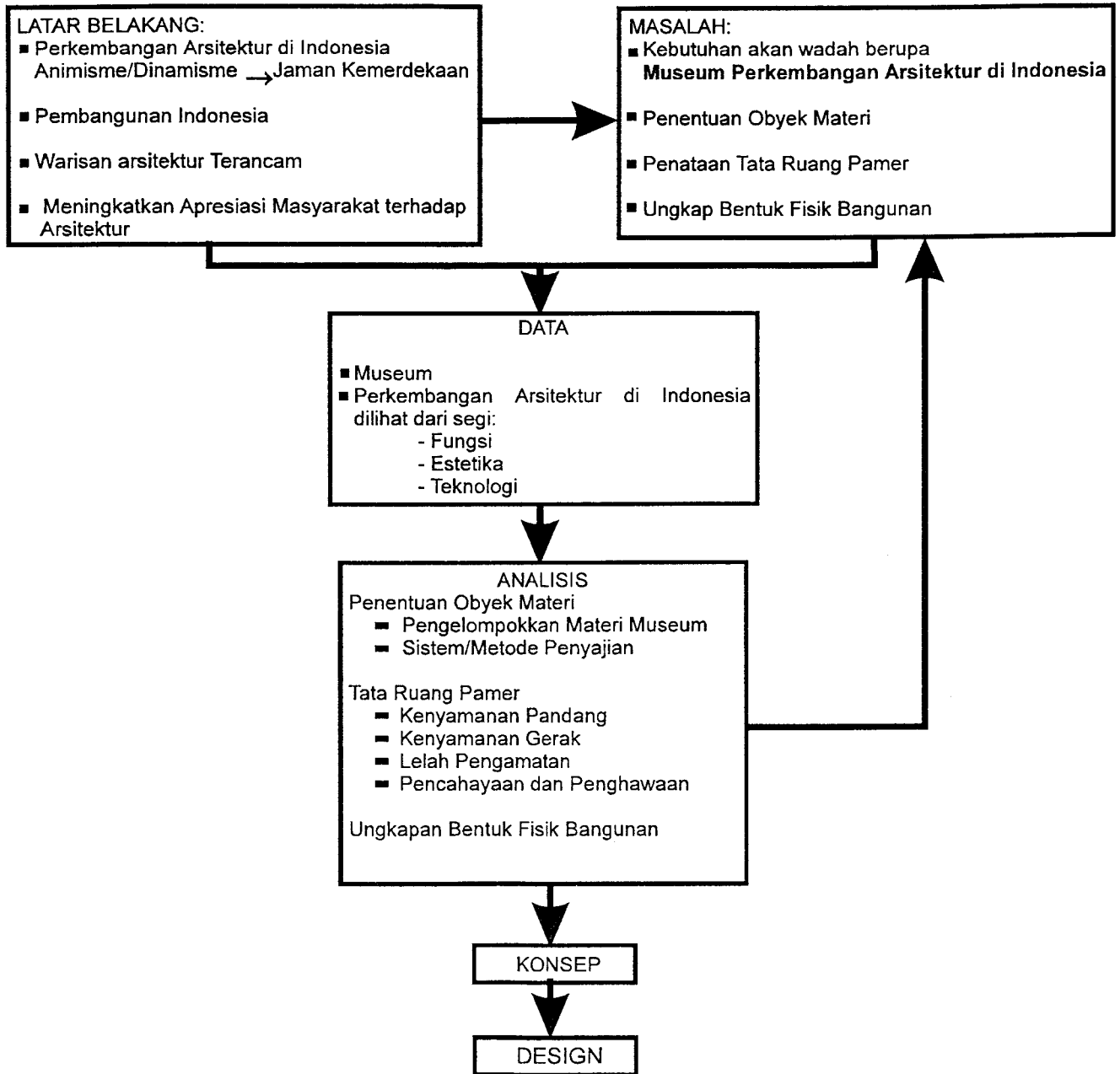
2. Museum Arsitektur kolonial Pendekatan Konservasi dalam Upaya Revitalisasi Kawasan Jakarta Kota.

Oleh : Gun Ho, penekanan pada :

- Mengangkat kembali citra kawasan dalam tatanan kekinian.
- Memasuki fungsi baru pada bangunan lama.

1.8. Diagram Pola Pikir

DIAGRAM POLA BERPICIR • M • U • S • E • U • M • PERKEMBANGAN ARSITEKTUR DI INDONESIA



Gambar 1.1. Diagram Pola Pikir

BAB II ARSITEKTUR DI INDONESIA DAN PERKEMBANGANNYA

2.1. Pengertian Arsitektur

Arsitektur menurut **Banharta C.L.** dan **Jeiss Stein**, Arsitektur adalah seni dalam mendirikan bangunan termasuk didalamnya segi perencanaan, konstruksi dan penyelesaian dekorasinya, sifat atau bentuk bangunan, proses membangun bangunan, bangunan dan kumpulan bangunan.

Arsitektur menurut **Gutman** dan **Fitch** adalah proses estetika total, yaitu dampak dari pengalaman budaya total terhadap kehidupan organis, psikologi dan sosial.

Selain hal tersebut, menurut **Gutman - Fitch**, arsitektur adalah sarana dan cara berekspresi yang fungsi utamanya adalah interaksi untuk kepentingan manusia, tanpa menghilangkan identitasnya.

Dari pengertian-pengertian arsitektur di atas, dapat diketahui bahwa karya arsitektur secara garis besar meliputi fungsi, bentuk/estetika dan konstruksi/teknologi struktur.

2.2. Wujud Karya Arsitektur

Bentuk sebagai perwujudan dari karya arsitektur haruslah berfungsi sesuai dengan kegunaannya. Bentuk lahir dari kebutuhan manusia akan wadah ruang untuk melakukan kegiatan. Bentuk dalam arsitektur adalah suatu unsur yang tertuju langsung

pada mata dan bendanya, merupakan suatu unsur yang tertuju pada jiwa dan akal budi manusia⁹.

Bentuk mempunyai peran yang lahir dari fungsi, selain itu bentuk sendiri juga diwujudkan oleh bahan, struktur dan simbol.

Menurut Louis Khan, bentuk mengikuti fungsinya. Pemikirannya didasari oleh, kegiatan manusia sebagai makhluk yang berakal di dunia melahirkan fungsi yang terwujud dalam bentuk untuk menampung kegiatan manusia. Pemikiran ini diperkuat oleh pernyataan yang berbunyi “Bentuk lahir karena ada sesuatu kekuatan, yaitu kegiatan”¹⁰

Selain fungsi, faktor lain yang mewujudkan bentuk adalah teknologi struktur dan bahan. Teknologi Struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Struktur pun dapat mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistem konstruksinya, bahan bangunannya maupun metode membangunnya.

2.3. Komunikasi Dalam Arsitektur

Berkomunikasi merupakan suatu kebutuhan dan salah satu tujuan hidup manusia oleh Louis I Kahn disebut berekspresi.

⁹ Amirudin. ME, Saleh, Pengantar Kepada Arsitektur, _____

¹⁰ Alexander, Christopher, Man Made Object, From a Set of Forces to a Form, _____

Komunikasi dalam arsitektur terjadi sudah sejak abad sebelum Masehi dan menjadi hangat kembali sesudah tahun 1960 M. Bahasa yang digunakan dalam arsitektur untuk berkomunikasi ialah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan.

Bentuk bangunan terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk dan mengandung unsur-unsur seperti skala, proporsi, irama, warna dan tekstur yang terdapat pada bentuk-bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk maupun pada bentuk secara keseluruhan.

Bentuk menjadi media komunikasi karena bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak oleh mata, yang kemudian dianalisis di dalam otak kita untuk dapat dimengerti.¹¹

2.4. Perkembangan Arsitektur di Indonesia Berdasarkan Periode

2.4.1. Pengaruh Sebelum Hinduisme dan Budhaisme

Pada dasarnya Indonesia adalah sudah mempunyai 'dasar budaya' yang kokoh bagi timbulnya kebudayaan asli dan kebudayaan selanjutnya (Hindu-Budha). Dasarnya budaya asli tersebut berupa dasar religi animisme dan dinamisme faktor lain adalah adanya suatu pandangan hidup yang tinggi pada "kekuatan yang lebih dan yang ada diatas adalah segalanya", serta adanya suatu kesadaran pada kenyataan akan hidup di alam semesta. Karena hal tersebut, maka bentuk-bentuk yang dihasilkan pada umumnya berfungsi sebagai tempat pemujaan.

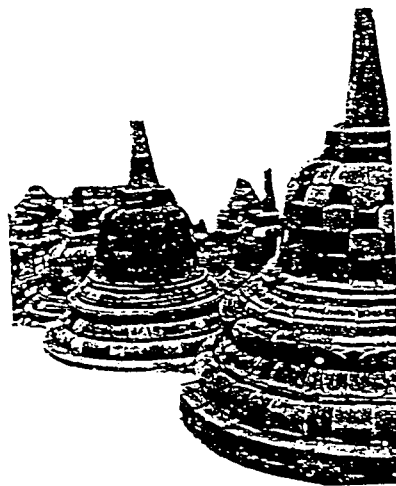
¹¹ Henraningsih, dkk, 1985, Peran, Kesan dan Bentuk-Bentuk arsitektur, Jakarta, Djambatan.

Kedua faktor dasar budaya 'asli' tersebut diungkapkan dalam bentuk-bentuk patung, sculpture dan lain-lain. Bahan bangunan yang digunakan adalah bahan yang mudah didapat di alam, yaitu batu, tanah dan lumpur.

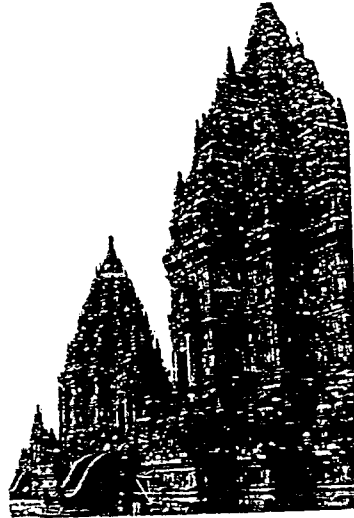
2.4.2. Pengaruh Hindu-Budha

Pada zaman masuknya agama Hindu I, unsur kebudayaan masih kuat, pengaruh asing masih sedikit. Adanya suatu orientasi pada pandangan hidup, alam, mata angin dan dewa-dewa dalam unsur pewayangan (polytheisme). Peninggalan pada zaman ini adalah berupa candi Bima, candi Semar, candi Arjuna, dan lain-lain.

Agama Budha masuk dan berkembang di Jawa Tengah pada zaman raja-raja Syailendra, contoh peninggalannya adalah candi Borobudur, Kalasan dan lain-lain. (lihat Gambar 2.1.). Candi-candi Budha di masyarakat jawa kuno kenyataannya adalah monumen yang lebih bermakna simbolik dan bukan tempat penyimpanan abu jenazah.



Gambar 2.1. Borobudur sebagai Monumen Keabadian
(Sumber: A. Bagoes, P.W, 1995; 81)



Gambar 2.2. Kompleks Candi Prambanan
(Sumber: A. Bagoes, P.W, 1995;75)

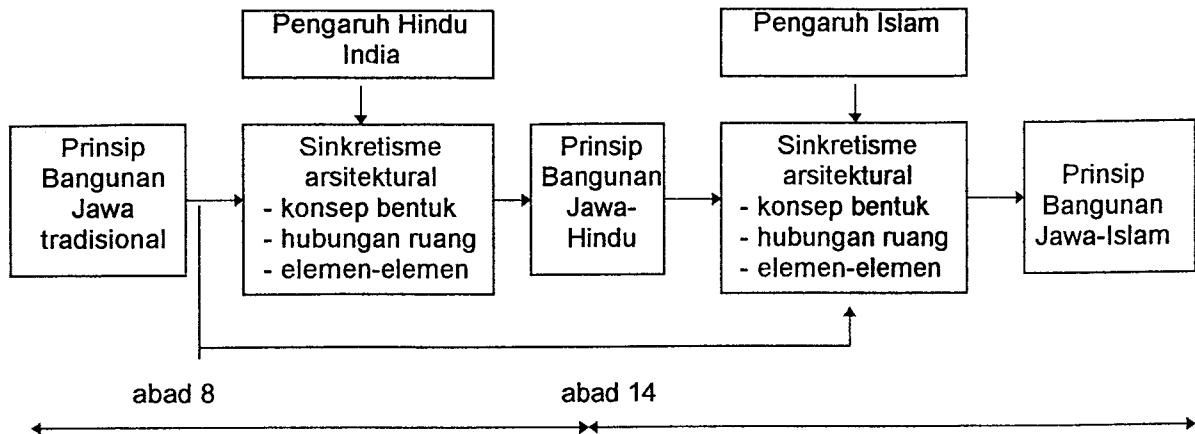
Pada zaman Hindu II, di Jawa Tengah bagian selatan, terjadi suatu proses integrasi pengaruh Hindu dan aktualisasi kebudayaan Indonesia-India. Contoh peninggalan pada zaman Hindu II adalah candi Prambanan. (lihat Gambar 2.2.)

Pada jaman ini, fungsi bangunan adalah sebagai tempat pemujaan para dewa - dewa dan sebagai wujud dari penghormatan pada yang diagungkan. Skala bangunan lebih besar dari jaman sebelumnya, penggunaan bahan bangunan sama dengan jaman sebelumnya.

2.4.3. Pengaruh Masuknya Agama Islam

Masuknya agama Islam memberi pengaruh pada bangunan-bangunan yang ada. Terjadi sinkretisme dan adaptasi arsitektural pada bangunan-bangunan ibadah seperti Masjid.

Salah satu bukti adalah sinkretisme arsitektural pada masjid kuno di Jawa (sinkretisme dari arsitektural Jawa, Hindu dan Islam), (lihat pada gambar 2.3.)



Gambar 2.3. Skema Sinkretisme Arsitektural pada Masjid Kuno di Jawa

Bukti-bukti peninggalan pada periode ini adalah masjid Demak, Kudus, Jepara dan sebagainya. Pada periode ini, khususnya di Jawa, bahan bangunan yang digunakan pada umumnya adalah kayu, bambu, sirup, ule litan, dan ragam, dengan sistem konstruksi yang banyak mengambil prinsip-prinsip bangunan Jawa tradisional dan Jawa-Hindu.

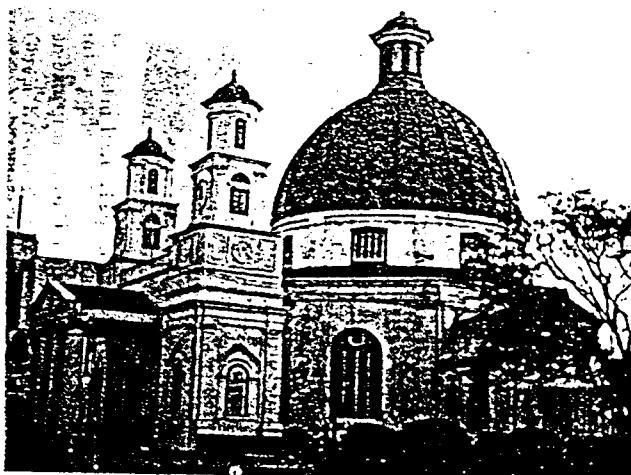
2.4.4. Pengaruh Barat/Masa Penjajahan

Masuknya bangsa barat/ masa penjajahan merupakan titik awal dari perkembangan teknologi bangunan di Indonesia. Pada jaman ini mulai diperkenalkan bahan bangunan baru seperti kaca, beton baja dan lain-lain. Selain hal tersebut juga diperkenalkan sistem-sistem konstruksi baru.

Dahulu karena keterbatasan bahan dan pengetahuan teknologi, orang membuat bangunan kayu dengan bentang pendek. pada saat ini, dengan bahan kayu dapat dibuat bangunan bentang panjang dengan kuda-kuda konstruksi rangka batang atau dengan konstruksi kayu lapis.

Bila dilihat dari segi bentuk dan fungsi, maka banyak bangunan yang dibangun pada sekitar dekade 1920-an yang mengandung unsur-unsur arsitektur klasik baru. Arsitektur Klasik Baru merupakan langgam yang sangat menonjol pada bangunan-bangunan perkantoran.

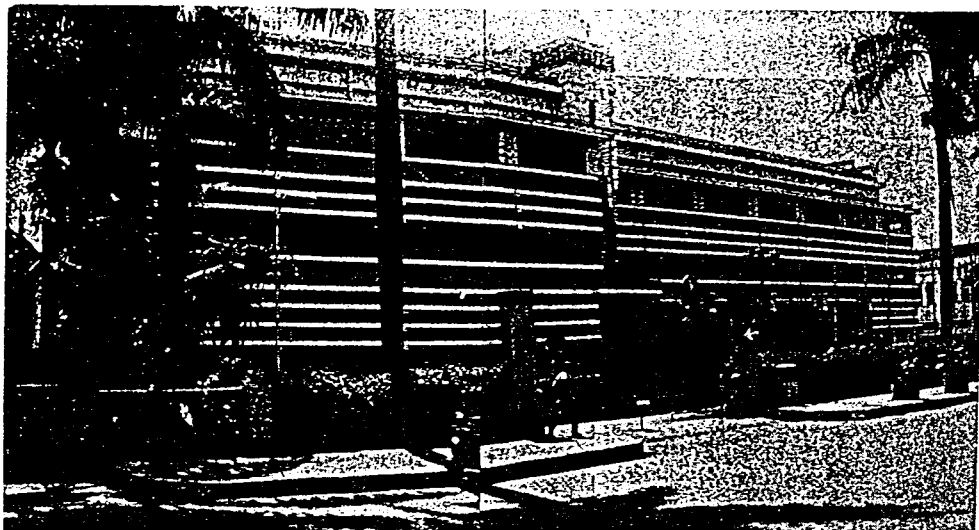
Kebangkitan gaya-gaya Eropa yang lain dari masa lampau juga tampak di dalam hasil-hasil karya arsitektur di Indonesia. Gaya-gaya arsitektur Gotik Baru dan Romanik Baru ataupun renaissance bermunculan di beberapa kota besar di Indonesia, misalnya di Jakarta, Surabaya, Bandung, Semarang dan Yogyakarta. Gaya-gaya ini terutama sekali diterapkan pada bangunan-bangunan gereja pada masa penjajahan Belanda (lihat Gambar 2.4), walaupun banyak juga yang diterapkan pada masa sesudah penjajahan Belanda.



Gambar 2.4. Eksterior Gereja Blenduk di Semarang
(Sumber: F. Christian, 1991; 146)

Adanya penggunaan bentuk-bentuk komponen bangunan Eropa dari masa lampau ini menunjukkan adanya peranan yang cukup besar dari kelompok aliran kebangkitan ('Revivalist') di dalam arsitektur di Indonesia.

Bangunan yang didirikan pada tahun 1930, merupakan suatu pertanda bahwa Arsitektur Eklektisme-Romantisme kedaerahan pernah berperan didalam perkembangan arsitektur di Indonesia.



Gambar 2.5. E.P. Wolff Schoemaker: Grand Hotel Preanger, Bandung
Kubisme Fungsional
(Sumber: F. Christian; 1993; 154)

Walaupun banyak bangunan yang dirancang dengan gaya-gaya yang romantis, namun peranan kubisme fungsional (lihat Gambar 2.5.) pada kurun waktu ini boleh dikata sangat dominan. Beberapa contoh peninggalan pada periode pengaruh Barat/masa penjajahan:

- Javasche Bank (sekarang Bank Indonesia), yang dirancang oleh M.J. Hulswit (1862-1921) dan A.A. Fermont (-1954) serta E.H.G.H. Cuypers (1859-1927), berciri arsitektur klasik baru.
- Gereja Blenduk, Semarang, mengandung unsur-unsur gaya Barok (pernah berkembang abad 17-18 di Eropa).
- Gedung Verkeers dan Watestaat (gedung sate) dirancang oleh J. Gerber (1920), berciri arsitektur Ekletik Romantik.
- Technische Hogeschool (ITB), dirancang oleh Henri Maclaine Pont (1918), cenderung memperlihatkan gaya arsitektur kedaerahan.
- Grand Hotel Preanger, dirancang oleh C.P. Wolff Schoemaker (1929), bergaya Kubisme Fungsionalisme.

2.4.5. Setelah Jaman Kemerdekaan

Pada masa pasca kemerdekaan, proses alkulturasi antar arsitek-arsitek Indonesia dengan arsitek-arsitek manca negara terasa semakin meningkat. hal ini membawa dampak terhadap perkembangan arsitektur di Indonesia. Walaupun terdapat upaya-upaya untuk mengangkat kembali unsur-unsur yang bercitra kedaerahan namun, dilain pihak, terdapat kecenderungan penerapan unsur-unsur arsitektur manca negara pada sebagian bangunan di Indonesia. Dengan sendirinya hasil-hasil karya arsitektur di Indonesia sedikit banyak akan mempunyai keterkaitan dengan langgam-langgam ataupun ideologi manca negara.

A. Awal masa kemerdekaan.

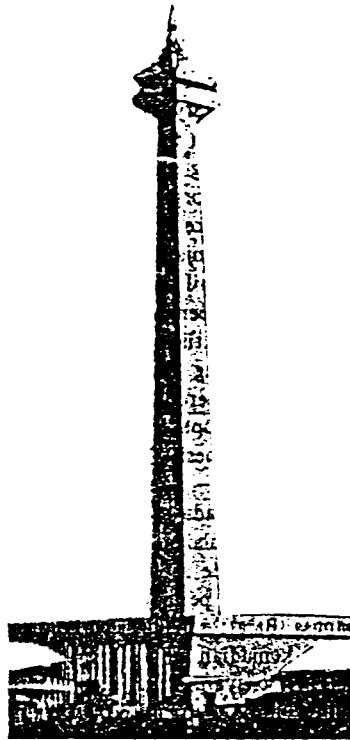
Hingga awal masa kemerdekaan hasil karya arsitektur di Indonesia boleh dikatakan didominasi oleh arsitek-arsitek Belanda. Hasil-hasil karya arsitektural pada ini, cenderung bercirikan bangunan Eropa yang sering kali tampak pada waktu itu adalah gaya-gaya yang diilhami oleh Klasikisme ataupun Klasikisme Baru, Romantik Baru, Gotik Baru, Renaissance, Kubisme dan Fungsionalisme. Gaya bangunan kedaerahan yang seringkali dipergunakan adalah bentuk atap dan jenis bahan penutup permukaan bangunan. Pemaduan gaya bangunan Eropa dengan gaya kedaerahan acapkali terjadi, terutama sekali pada akhir-akhir penjajahan Belanda¹²

B. Periode 1950-1970.

Sejarah telah membuktikan bahwa banyak hasil karya arsitektural yang terwujud karena adanya suatu ideologi, ataupun politik tertentu.

Beberapa kenyataan di Indonesia juga membuktikan bahwa politik dan arsitektur seringkali berpaut erat. Salah satu contoh bangunan berproduk politik ini adalah gelanggang olah raga Senayan di Jakarta yang didirikan tahun 1958. Monumen Nasional (Monas) yang dibangun pada tahun 1962-1966 di Jakarta. (lihat Gambar 2.6.). Bangunan-bangunan berproduk politik tersebut pada umumnya menekankan modernitas sebagai gerakan untuk membebaskan Indonesia dari sisa-sisa kolonialisme. Bangunan pada umumnya berbentuk Monumentalis.

¹² J.S.T., F. Christian, 1993, *Arsitektur Modern ; Tradisi-tradisi dan Aliran-aliran Serta Peranan Politik-politik*, Andi Offset, Yogyakarta



Gambar 2.6. Monumen Nasional Jakarta

C. Periode 1970-1980.

Pada periode ini, di berbagai kota di Indonesia bermunculanlah bangunan-bangunan yang bergaya campuran, dengan tiang klasik Yunani atau Romawi sebagai komponen bangunan yang paling dominan. Dengan berbagai kreasinya, para arsitek berupaya untuk memunculkan kembali arsitektur klasik ke dalam bentuk yang lain. Unsur-unsur klasik ini dipadukan dengan berbagai gaya arsitektur yang lain, misalnya arsitektur Jepang, American Country, ataupun Arsitektur Tradisional Jawa. (lihat Gambar 2.7.) Dengan demikian, Arsitektur klasik yang muncul jadi beraneka ragam wujudnya.



Gambar 2.7. Arsitektur Ekletik: Arsitektur Tradisional Jawa
Dipadukan Dengan Arsitektur Kalsik Eropa Modern
(sumber: F. Christian, 1995; 149)

Demikian pula dengan perkembangan gaya-gaya Eropa masa lampau, masih terus terjadi di dalam perkembangan arsitektur di Indonesia. Pada perkembangannya kemudian gaya-gaya ini semakin membaur dengan unsur-unsur yang baru.

Perkawinan antar langgam ini semakin meluas, tidak hanya terbatas pada pemaduan unsur-unsur Arsitektur klasik dan Arsitektur Kontemporer saja, melainkan juga pada gaya-gaya arsitektur lainnya. Perkawinan antar unsur arsitektur ekletik Jepang-klasik Eropa, Jepang-Spanyolan dan sebagainya. Perkawinan antar langgam yang terjadi mulai kurun waktu 1970-1980 tersebut sering disebut sebagai Gaya Internasional. Beberapa contoh arsitektur kurun waktu 1980-an :

- Gedung kantor "BBD" di Jl. MH. Thamrin Jakarta
- Hotel Mandarin, di Jl. MH. Thamrin Jakarta
- Hotel Indonesia, di Jl. MH. Thamrin Jakarta

- dan sebagainya.

D. Periode 1980-sekarang.

Pada periode ini, terutama dalam dekade-dekade terakhir ini, pada saat kulturasi semakin meningkat, perkawinan berbagai unsur hasil karya budaya tradisional dengan unsur-unsur yang baru semakin tampak. Hal ini tampak didalam kalangan masyarakat transisi masyarakat sebelah kakinya berpijak pada nilai-nilai budaya baru. Disatu pihak, golongan masyarakat tersebut ingin mempertahankan gaya-gaya tradisional, dilain pihak, mereka mulai menggunakan unsur-unsur gaya yang lain. Terjadilah suatu peningkatan upaya-upaya untuk memadukan unsur-unsur tradisional dengan unsur-unsur gaya arsitektur lain (lihat Gambar 2.8.), misalnya gaya-gaya Arsitektur Klasik Eropa dan Arsitektur Modern. Muncullah gaya-gaya Arsitektur Ekletik Tradisional-Klasik Modern, Ekletik Tradisional-Modern, NepEkletik, Hibrida Tradisional, ataupun gaya-gaya Arsitektur Ekletik Tradisional lainnya.¹³



Gambar 2.8. Arsitektur Ekletik: Arsitektur Jepang dipadukan dengan unsur-unsur arsitektur Eropa

¹³ . J S. T., F. Christian, 1993, Arsitektur Modern; Tradisi-tradisi dan Aliran-aliran serta Politik-politik, Andi Offset, Yogyakarta.

2.5. Perkembangan Arsitektur di Indonesia Berdasarkan Style

2.5.1. Perkembangan Arsitektur Tradisional

Arsitektur tradisional banyak dipengaruhi oleh masuknya agama-agama yang masuk ke Indonesia, seperti agama Hindu-Budha, agama Islam. Selain hal tersebut, unsur kebudayaan religi pun ikut mempengaruhi bentuk-bentuk arsitektur tradisional di Indonesia. Adanya suatu penghargaan terhadap lingkungannya pun membuat bentuk-bentuk dan arah perletakannya berbeda-beda pada setiap daerah.

Indonesia yang terdiri dari 27 propinsi yang tersebar disepanjang khatulistiwa, memiliki beraneka ragam peninggalan arsitektur tradisional Indonesia, kebanyakan berupa bangunan rumah tinggal yang hingga sekarang masih sering kita jumpai, walaupun semakin lama semakin berkurang karena rusak ataupun diganti bangunan baru.

Kebanyakan bangunan tradisional mempunyai bagian-bagian penataan yang seringkali berdasarkan hal-hal yang suci dan keramat, karena religi dan ritual menjadi pusatnya. Hal ini dikarenakan pandangan masyarakat tradisional adalah religius (Rapoport, 1979). Demikian pula rumah-rumah tradisional Indonesia tidak dapat lepas dari nilai-nilai kekeramatan dan juga seringkali mempunyai nilai sebagai perlambang atau simbol.

– Adapun ciri-ciri fisik bangunan tradisional Indonesia sebagaimana diungkapkan oleh Jim Supangkat adalah sebagai berikut:

1. Hampir semua seni bangunan tradisional merupakan arsitektur kayu.

2. Hampir semua bangunan tradisional mempunyai penekanan pada atap.
3. Hampir semua bangunan memperlihatkan struktur kerangka dengan 4 tiang penunjang utama yang dihubungkan dengan blandar.
4. Dinding senantiasa berfungsi sebagai penyekat dan mempunyai sifat ringan.
5. Menggunakan sistem knock-down pada konstruksi kayunya.

Sedangkan Joseff Prijotomo mengemukakan bahwa penggunaan ornamen dan dekorasi merupakan pembentuk untuk ciri arsitektur tradisional Indonesia.

2.5.2. Arsitektur Modern

Masuknya bangsa barat di Indonesia/ masa penjajahan memberikan warna pada arsitektur di Indonesia. Para penjajah datang dengan membawa bentuk-bentuk arsitektur yang berbeda dengan arsitektur setempat (Indonesia) yang dibawa dari negara asalnya atau tempat mereka pernah mengenyam pendidikan. Namun tidak semua datang dengan bentuk negara asalnya. Beberapa arsitek berusaha mencoba untuk beradaptasi dengan arsitektur lokal Indonesia.

Setelah masa penjajahan/jaman kemerdekaan, dimana rakyat Indonesia yang mendalami ilmu rancang bangun sudah cukup banyak, perkembangan teknologi semakin pesat, maka arsitektur modern pun semakin dominan. Arsitektur modern bermula dari usaha untuk meninggalkan masa lampaunya, meninggalkan ciri serta sifat-sifatnya. Arsitektur modern sesuai dengan jamannya sangat erat berkaitan dengan

perkembangan teknologi, sehingga lahirlah doktrin bahwa seni dan teknologi sebagai satu kesatuan (unity) baru seperti yang didengungkan oleh Gropius.¹⁴

Pada periode berikutnya, mulai timbul usaha untuk mempertautkan antara yang lama dengan yang baru. Aliran-aliran tersebut antara lain tradisionalisme, regionalisme dan post modern. Secara prinsip tradisionalisme timbul sebagai reaksi terhadap tidak adanya kesinambungan antara yang lama dan yang baru.¹⁵

2.6. Apresiasi Masyarakat Terhadap Arsitektur

2.6.1. Pengertian Apresiasi

Apresiasi adalah pendekatan dari diri sendiri sebagai penikmat karya seni untuk mengenali, memahami secara sadar sehingga menimbulkan penilaian atau penghargaan dengan benar¹⁶

2.5.2. Proses Apresiasi

Dalam proses apresiasi akan menyangkut segi-segi ilmu jiwa atau psikologi, antara lain :

1. Empathi, yaitu suatu daya kemampuan seseorang untuk ikut mengalami suatu peristiwa/keadaan dengan tanpa harus terlibat langsung.
2. Apresiasi Kritis

¹⁴ Jencks, Charles, 1986, *What Is Post Modernism*, London, Academy Editions.

¹⁵ Curtis, William, 1985, *Regionalisme In Architecture*, Singapore, Editor Robert Powel, Concept Media

¹⁶ Ibid

Apabila telah menguraikan tentang segala hal dalam diri selama penikmatan dan mengerti bagian dan nilai suatu hasil karya arsitektur, maka akan tercapai suatu tingkat apresiasi kritis.

Untuk mencapai tingkat ini memang tidak mudah, karena harus terjadi suatu komunikasi dengan para perancanganya.

3. Referensi

Untuk menjadikan masyarakat apresiatif sampai ketinggian yang sebenarnya, diharapkan adanya kesediaan untuk tidak pasif, yaitu memperluas wawasan. Salah satunya adalah referensi yang didapatkan dengan membaca, meminjam dari perpustakaan museum.

BAB III

MUSEUM PERKEMBANGAN ARSITEKTUR DI INDONESIA DAN LOMBOK SEBAGAI LOKASI MUSEUM

3.1. Tinjauan Umum Museum

3.1.1. Pengertian Umum Museum

Kata umum museum berasal dari kata "muse" (Yunani), yakni rumah pemujaan kepada sembilan bersaudara (mousi) yang menguasai seni murni dan ilmu pengetahuan. Menurut **A.C. Parker**, seorang sarjana museologi Amerika Serikat, museum dalam arti modern adalah suatu lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya di dalam menerangkan dunia manusia dan alam.

Menurut **Sir John Forsdyke**, Direktorat British Museum, museum sebagai badan tetap yang memelihara kenyataan, dengan kata lain memamerkan kebenaran itu tergantung dari bukti-bukti berupa benda. Menurut anggaran dasar ICOM (International Commission Of Museum) pasal II, museum adalah setiap badan tetap, diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan memelihara, menyelidiki dan memperbanyak, khususnya memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan kumpulan-kumpulan obyek dan benda yang berharga bagi pendidikan.

Departemen P dan K dalam SK Mendikbud No. 093/0/1973 menegaskan bahwa museum adalah lembaga penyelenggaraan pengumpulan (collecting), perawatan (recording), pengawetan (preservasing), penyajian (exhibiting), penerbitan hasil penelitian dan pemberian bimbingan edukatif kultural tentang benda yang bernilai budaya ilmiah.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka terdapat pokok/arti yang harus dimiliki oleh museum yakni lembaga/wadah non profit yang bertugas melaksanakan pengumpulan benda-benda dan mengelompokkannya dengan maksud sebagai warisan budaya dan sumber pengetahuan kepada generasi selanjutnya.

3.1.2. Peranan Dan Fungsi Museum

A. Fungsi Museum

Fungsi museum menurut rumusan ICOM (International Council Of Museum¹⁷), yaitu :

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya.
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah.
3. Konservasi dan preservasi.
4. Penyebaran dan penataan ilmu untuk umum.
5. Visualisasi warisan alam budaya bangsa.
6. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa.
7. Sarana rekreasi.

B. Peran Museum

Peran museum terhadap masyarakat umum, khususnya pelajar dan mahasiswa adalah :

1. Menunjang pendidikan formal bagi sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi.
2. Meningkatkan wawasan pengetahuan.

¹⁷ Direktorat Museum, 1978, *Pembinaan dan Pengembangan Permuseuman*, Jakarta, Dirjen kebudayaan Depdikbud

3. Menunjang sarana wadah rekreasi dan hiburan bagi masyarakat.

Peranan tersebut perlu ditingkatkan agar bermanfaat bagi masyarakat. Untuk itu perlu dilaksanakan usaha-usaha:

1. Meningkatkan kegiatan rehabilitas museum, termasuk pembinaan tenaga dan fasilitas-fasilitas yang diperlukan.
2. Meningkatkan bimbingan dan pembinaan bagi rencana pendirian museum-museum yang baru.
3. Meningkatkan kesadaran berpartisipasi dengan berbagai kegiatan dan fungsi museum.

3.1.3. Klasifikasi Umum

Klasifikasi umum menurut departemen P dan K adalah :

1. Museum Khusus

Museum adalah museum-museum yang ditentukan berdasarkan jenis koleksinya menurut cabang-cabang ilmu pengetahuan.

2. Museum Umum (Public Museum)

Museum yang bersifat umum, dilihat dari segi :

- a. Faktor status, museum dapat dimiliki oleh swasta yang ditunjang oleh pemerintah.
- b. Faktor penunjang adalah masyarakat banyak dan pekerjaan stafnya dititik beratkan kepada pelayanan sosial edukatif.
- c. Faktor koleksi, koleksi umum disesuaikan dengan kedua faktor di atas.



3.1.4. Macam dan Lingkup Kegiatan Museum

Lingkup kegiatan museum meliputi :

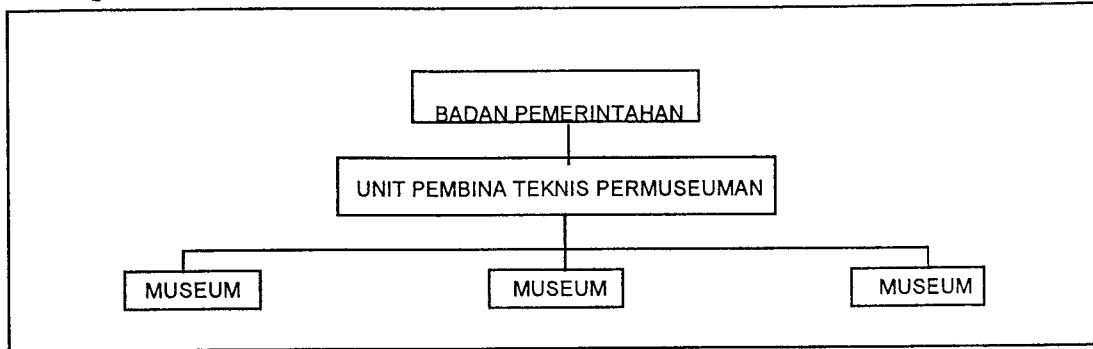
1. Kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat, yaitu menyelenggarakan :
 - a. Pameran temporer, kegiatan ini bersifat temporer, yaitu kegiatan yang pelaksanaannya dalam jangka waktu yang tidak tentu dan tetap. Kegiatan ini dimaksudkan untuk lebih memberikan kepuasan dan berwawasan yang luas kepada khalayak ramai mengenai arsitektur. Di samping itu event-event seperti ini dapat digunakan untuk memantau sejauh mana animo masyarakat, khususnya pelajar dan mahasiswa terhadap arsitektur.
 - b. Demonstrasi, kegiatan yang ada kaitannya dengan alat-alat peraga sebagai alat bantu dalam menciptakan/menghasilkan bangunan. Dalam kegiatan ini juga melibatkan orang-orang yang sangat berkompeten dalam bidang arsitektur untuk memperlihatkan kepada pengunjung teknik-teknik dalam menciptakan/mendirikan bangunan.
 - c. Pameran keliling, kegiatan yang dimaksudkan untuk menjangkau masyarakat di daerah yang jauh dari lokasi museum sehingga mereka tidak perlu jauh-jauh datang ke kota untuk melihat isi/obyek museum. Kegiatan ini bisa dilaksanakan dalam jangka waktu satu atau dua bulan sekali.
2. Kegiatan yang berhubungan dengan benda-benda, yaitu:
 - a. Koleksi, kegiatan dalam rangka menambah perbendaharaan hasil karya arsitektur sebagai koleksi museum, terutama karya-karya dari arsitek yang sudah terkenal.

-
- b. *Preservasi*, kegiatan pengawetan terhadap benda-benda koleksi museum supaya tidak cepat rusak atau punah dimakan zaman, sehingga dapat bertahan dalam waktu yang cukup lama.
 - c. *Eksebisi*, kegiatan yang dalam pelaksanaannya bersifat memperkenalkan/menyajikan hasil karya arsitektur dari arsitek baru sebagai koleksi yang dapat dinikmati oleh pengunjung.
 - d. *Edukasi*, kegiatan yang ada kaitannya dengan pendidikan dari sekolah-sekolah atau universitas-universitas yang sesuai dengan jurusan obyek museum, yaitu arsitektur, yang mengadakan penelitian tentang arsitektur.
 - e. *Identifikasi*, yaitu kegiatan mengklasifikasikan macam karya arsitektur berdasarkan periode perkembangan arsitektur.
3. Kegiatan yang berhubungan dengan lembaga, yaitu kegiatan pengelolaan :
- a. *Persiapan materi*, kegiatan untuk menyiapkan informasi menjadi obyek museum dengan obyek yang ada.
 - b. *Pelayanan pengunjung*, kegiatan yang berhubungan dengan pengunjung antara lain memandu, penitipan barang dan kontrol karcis.
 - c. *Pelayanan peralatan*, kontrol operasional terhadap semua peralatan yang digunakan.
 - d. *Administrasi*, kegiatan yang mencakup pencatatan, pembukuan dan dokumentasi.
 - e. *Service*, kegiatan untuk pemeliharaan, pengamanan, pelayanan sitem bangunan dan perawatan bangunan.

3.2. Organisasi Pengelolaan Museum di Indonesia

A. Organisasi Museum

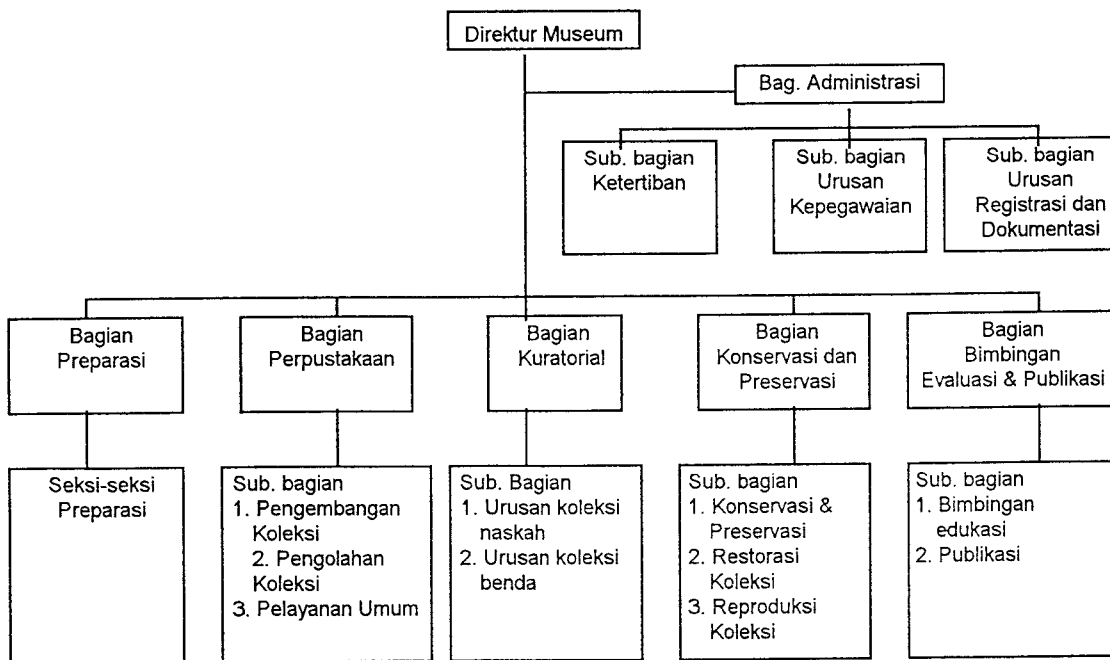
Mutu museum erat kaitannya dengan tanggung jawab pengelolaannya¹⁸ secara garis besar bagan pengelolaan suatu museum dapat lihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1.
Bagan organisasi museum

B. Pengelolaan Museum

Secara skematis pengelolaan suatu museum dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Pengelolaan Museum

¹⁸ Sutaarga, Amir, Moch., Drs., 1978, Pedoman dan Pengelolaan Museum, Proyek Peningkatan dan Pengembangan Museum, Jakarta, Departemen P dan K

3.3. Kegiatan Pemakai Museum

Unsur pelaku utama pada bangunan museum ada 3, yaitu: pengelola, peneliti dan pengunjung. Namun prioritas dalam penanganan fungsi ini sesuai dengan permasalahan yang timbul adalah pengunjung.

3.3.1. Pengunjung

Tujuan pengunjung mendatangi museum adalah mencari kesenangan/hiburan, mencari pengetahuan (informasi) dengan melihat hal yang baru, ingin mempelajari sesuatu, dan ingin melihat sesuatu atau mempelajari sesuatu dan lain-lain.

A. Kelompok Pengunjung

Dari keempat tujuan itu dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Hanya untuk rekreasi, sifat pengunjung hanya untuk melihat dan terus pulang.
2. Mempunyai motivasi pendidikan/mempelajari sesuatu tentang dunia arsitektur, pengunjung akan menggunakan waktu yang lama dalam mengamati sesuatu.

B. Karakteristik Pengunjung

Karakteristik pengunjung khususnya pelajar dan mahasiswa adalah mempunyai ciri sebagai berikut:

1. Sifat ingin berekreasi

Rekreasi adalah suatu bentuk kegiatan manusia untuk melepaskan berbagai masalah agar mencapai kesetimbangan fisiknya. Bentuk dari kegiatan ini bermacam-macam, tergantung dari keinginan manusia, biasanya dalam bentuk kegiatan bersenang-

senang . Sifat ingin rekreasi ini adalah universal, setiap manusia membutuhkan dan bahkan merupakan suatu pemaksaan. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan pada waktu luang, dimana melakukan dengan melibatkan fisik, mental maupun emosi dan bersifat fleksibel, dalam arti tidak terbatas pada tempat tertentu.

Kebutuhan rekreasi dipenuhi apabila ada unsur-unsur :

- a. Kemandirian dari obyek lain dalam arti obyek mempunyai ciri khas tersendiri.
- b. Dinamika gerak.
- c. Adanya perubahan perubahan.
- d. Tidak monoton.

2. Sifat ingin tahu.

Pada dasarnya Perkembangan manusia dari sejak kecil hingga dewasa mempunyai ciri ingin tahu terhadap suatu obyek yang belum diketahuinya, dengan pertanyaan dasar apa, mengapa dan bagaimana. Kepuasan dipenuhi apabila ketidaktahuan itu menjadi tahu dan mengerti terhadap obyek. Ciri keingintahuan manusia timbul akibat adanya sesuatu obyek yang mempunyai ciri tersendiri dan ketertutupan yang terjadi di dalam obyek (adanya misteri didalamnya), sesuatu yang sulit dimengerti, tidak masuk didalam logika manusia.

Hal yang mendasari sifat ingin tahu manusia adalah :

- a. Adanya sesuatu yang baru, yang belum pernah dilihat sebelumnya.
- b. Adanya obyek yang menonjol.
- c. Sebagai proses / perkembangan berpikir manusia.

d. Obyek bersifat informatif.

3. Interpretatif

Pengertian interpretatif adalah sifat ingin memberikan pendapat terhadap sesuatu hal tertentu, atau menurut kamus umum Indonesia, interpretasi berarti menafsir sesuatu. Interpretasi timbul dalam kelompok pengunjung apabila obyek (bentuk dan isi) mempunyai sesuatu yang belum ditemui, ganjil (aneh), menarik, sehingga ciri interpretatif ini dapat dipakai sebagai salah satu cara atau alat untuk mengupayakan pengunjung agar bertanya lebih lanjut. Dari sifat itu dapat menimbulkan perdebatan / diskusi antar individu karena mempunyai latar belakang pengalaman / pengetahuan yang berbeda, (back ground knowledge) yang berbeda pula dalam menggapai suatu obyek.

Sifat interpretatif akan terpenuhi apabila :

- a. Obyek bersifat aneh / menarik (bentuk dan isi).
- b. Adanya rasa kagum terhadap obyek.
- c. Obyek bersifat informatif dan komunikatif.

4. Sifat ingin bebas.

Pada dasarnya karakteristik pelajar dan mahasiswa, khususnya pelajar tingkat menengah tidak dapat diatur sesuai keinginan orang lain. Kebebasan adalah cirinya untuk memutuskan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Sifat ingin bebas mempunyai ciri-ciri :

- a. Adanya sistem yang tidak mengikat.

b. Obyek yang beragam.

4.2.1.2. Pengelola

Yang dimaksud dengan pengelola disini adalah orang-orang yang berkepentingan dalam mengurus dan mengelola museum dengan segala kegiatannya. Sifat dari pengelola disini juga termasuk orang-orang yang melayani pengunjung, misalnya ; Guide yaitu orang yang menunjukkan / menerangkan / memberikan jawaban apabila ada pertanyaan dari pengunjung terhadap obyek yang ada.

Disini pengelola dituntut untuk lebih memperhatikan service / pelayanan bagi pengunjung, karena dengan demikian pengunjung akan mendapatkan kepuasan setelah mendatangi museum. Kondisi museum harus membuat rasa senang bagi pengunjung (bersifat rekreatif), memberikan informasi (bersifat informatif) serta dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi antara masyarakat dan museum (bersifat komunikatif). Hal tersebut diatas tentunya tidak bisa terlepas dari orang-orang / pengelola yang mempunyai keahlian dalam hal permuseuman, khususnya bidang Arsitektur.

3.4. Perkembangan Museum di Indonesia

Permuseuman di Indonesia pada awalnya hanya menampung koleksi para partikelir, pegawai Belanda dan orang-orang yang berminat.

Awal pertumbuhan permuseuman di Indonesia telah dirintis pemerintah Belanda pada pertengahan abad 17, tahun 1662, dengan nama De Ambonsche Ranteinten Kamer.

Pada tahun 1778, Ondheidhudire Dienet yaitu dinas purbakala Belanda, mendirikan Museum Bataviasche Genootschap Wetenschapper, yang sekarang ini dikenal dengan nama Museum Pusat di Jakarta.

Pada tahun 1896 di Yogyakarta didirikan museum purbakala, namun hanya bertahan selama 1 tahun dan akhirnya ditutup. Setelah itu pada tahun 1929, di Bandung didirikan sebuah museum Geologi.

Pada tahun 1953, perkembangan museum di Indonesia berkembang terus, hal ini dibuktikan dengan pendirian museum Sono Budoyo di Yogyakarta.

Setelah zaman kemerdekaan pengelolaan museum diserahkan pada Direktorat Museum Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Hingga kini jumlah museum di Indonesia berjumlah 43, baik yang dikelola pemerintah maupun yang dikelola swasta. Jumlah ini dirasakan kurang dan akan untuk menambah.

Namun museum sebagai salah satu obyek dan daya tarik wisata hanyalah menduduki peringkat ke delapan di Indonesia. Masih kurangnya apresiasi masyarakat terhadap museum karena museum dianggap bukan sebagai kebutuhan utama pada masyarakat dalam memanfaatkannya sebagai tujuan rekreasi/wisata. Hal tersebut dikarenakan banyaknya tempat wisata lain yang dianggap lebih marak dan masyarakat pada umumnya menganggap museum sebagai tempat pendidikan.

Untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap obyek museum yang ada di Indonesia, museum saat ini banyak melakukan aktivitas-aktivitasnya untuk masyarakat,

seperti lomba-lomba, pameran-pameran, ceramah-ceramah dan sebagainya yang kesemuanya guna menarik masyarakat agar museum terlihat aktif¹⁹.

3.5. Gambaran Umum Pulau Lombok

3.5.1. Geografi Pulau Lombok

Propinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), terletak di sebelah Timur pulau Bali, memanjang dari barat ke timur dan melebar dari utara ke selatan, pada posisi 8°-9°5" Lintang Selatan (LS) dan 115°46"-119°5" Bujur Timur (BT).

Wilayah propinsi ini mencakup dua buah pulau besar yaitu pulau Lombok dan pulau Sumbawa. Selain terdapat pula sejumlah pulau kecil yang terhampar di perairan lautnya.

Secara geografis Propinsi Nusa Tenggara Barat berbatasan dengan Laut Flores dan Laut Bali di sebelah utara, samudera Indonesia di sebelah selatan, Selat Lombok/Propinsi Bali di sebelah barat dan Selat Sape/Propinsi Nusa Tenggara Timur di sebelah Timur.

Propinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) mempunyai daratan seluas 20.153,15 km² dan secara administratif dibagi dalam enam daerah tingkat II, yaitu Kabupaten Lombok Barat, Lombok Tengah, Lombok Timur, Sumbawa, Dompu, dan Bima.

A. Iklim

Kondisi alam di Pulau Lombok pada umumnya sebagai berikut :

¹⁹ Wawancara dengan bapak. Tedjo, Kasubdit Permuseuman Indonesia, Jakarta

1. Curah hujan rata-rata 900mm-1.500mm dimana curah hujan makin rendah ke arah timur.
2. Temperatur udara rata-rata '25°-26°C, temperatur ter-tinggi 27°C pada bulan November.
3. Penyinaran matahari rata-rata 77%
4. Tekanan udara rata-rata 1011mb
5. Kelembaban rata-rata udara 80% dengan kelembaban tertinggi pada bulan November-Maret.

B. Kondisi Alam

Pulau Lombok, memiliki paparan dataran rendah di bagian tengah pulau, sedangkan dataran tingginya terbentang di bagian utara dan selatan membentang dari barat ke timur. Pegunungan utara dan pegunungan selatan tersebut mempunyai ketinggian rata-rata lebih dari 1.000 meter dan puncak yang tertinggi adalah gunung Rinjani (3.726 m).

3.5.2. Arah Pembangunan

Setelah pertanian mantap, sektor pariwisata merupakan potensi yang akan dikembangkan, sebab menurut Gubernur NTB, Warsito, jika bertumpu pada pertanian saja, rakyat NTB sulit makmur dan sejahtera. Melihat jumlah sawah hanya 200 ribu Ha dan jumlah penduduk yang 3,4 juta, diperoleh ratio 1 Ha berbanding 17 jiwa. Padahal di lahan seluas 5 Ha jika dibangun hotel berbintang lima, bisa dihidupi seribu sampai

dua ribu KK.

Pengembangan pariwisata mulai mendapat perhatian besar sejak awal pelaksanaan pelita V seperti terlihat besarnya alokasi anggaran pembangunan untuk sektor ini bersama-sama sektor perhubungan. Selain diandalkan untuk meningkatkan penerimaan devisa negara, pertumbuhan pariwisata diharapkan dapat mendorong perkembangan ekonomi daerah melalui kemampuannya dalam menggerakkan kegiatan sektor-sektor terkaitnya seperti industri dan jasa transportasi.

3.6. Potensi pulau Lombok

3.6.1. Potensi Obyek Pariwisata

Semua jenis potensi wisata baik wisata alam, buatan, budaya dan sejarah terdapat di NTB dengan pesona dan keunikan yang khas daerah ini. Obyek yang cukup terkenal adalah kawasan pariwisata Gili Meno dan Gili Trawangan, Dusun Sade, Taman Baru, Pulau Moyo, Labuhan Sawo, Pantai Ha'u, Pulau Kambing, Pesangrahan Wawo, Pantai Senggigi, kawasan wisata Lingsar, Pusuk dan Maluk.

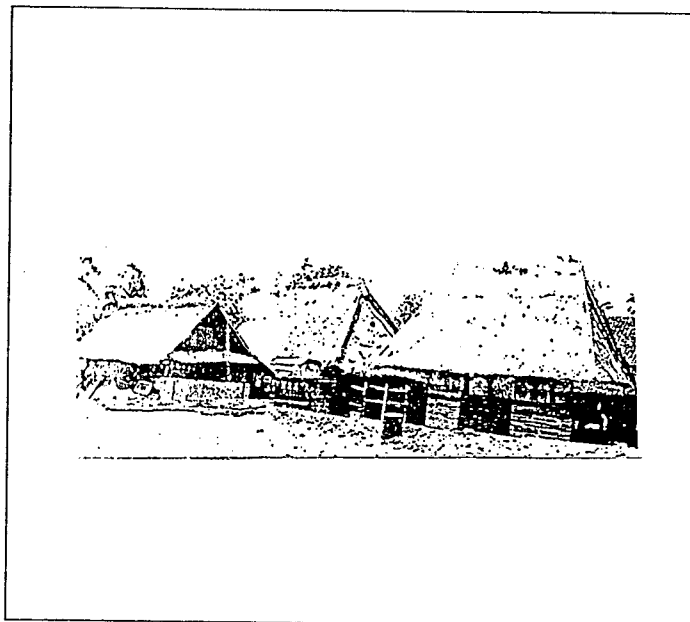
Disamping alam budayanya, letak yang strategis pun menjadi daya tarik wisata NTB, yaitu diantara tiga daerah tujuan utama, Bali di Barat, Pulau Komodo di Timur, dan Tanah Toraja di Utara.

3.6.2. Potensi Obyek Arsitektur

Masyarakat Lombok mengenal beberapa jenis bangunan tradisional untuk

tempat tinggal, seperti bale jajar (lihat Gambar 3.3), bale-bale, bale kodong dan bale gunung rata. Dari sekian banyak jenis bangunan tempat tinggal tersebut, bale jajar-lah yang paling banyak dipergunakan, baik di kota maupun di pedesaan.

Bale jajar biasanya bertiang delapan atau duabelas dengan bubungan sepanjang dua meter pada bagian atas yang disebut semeko (Bantek), bungus (kuranji). Tiang rumah terbuat dari kayu jot, nangka, kelapa dan lain-lain. Untuk atap dipakai daun ilalang disebut atap re, dan untuk atap daun kelapa disebut bobok.



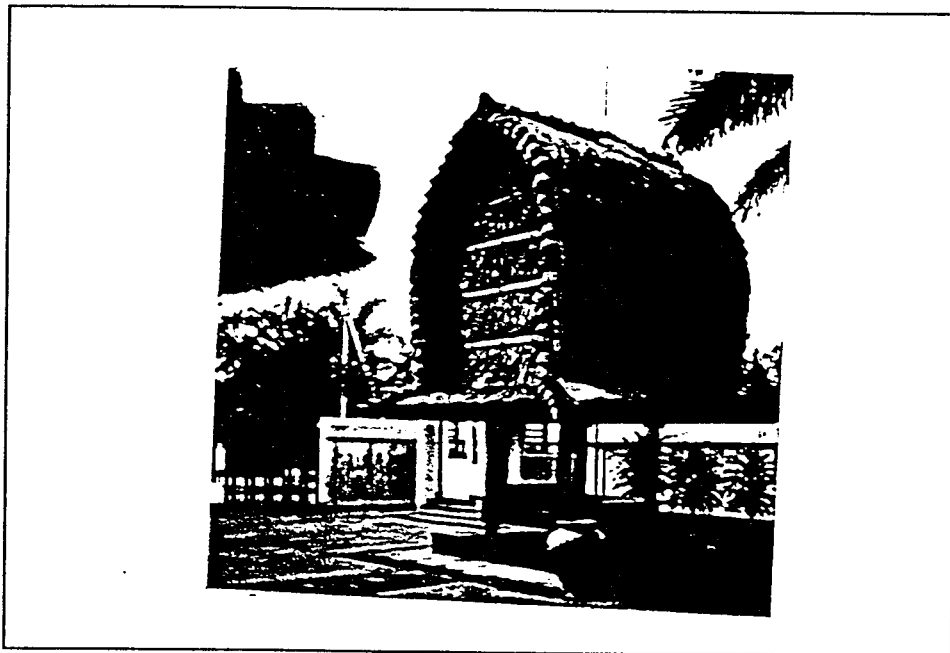
Gambar 3.3. Bale Jajar

Lumbung padi berfungsi sebagai tempat penyimpanan padi. Rumah lumbung merupakan simbol arsitektur suku Sasak, yang biasa disebut pundutan dan alang memakai konsep lantai yang diangkat dari permukaan tanah dan disengaja oleh kolom dan baolk serta susunan rangka atap kontruksi bambu dengan penutup alang-alang. (lihat Gambar 3.4.).

Atap lumbung tinggi melengkung dan terdapat sebuah jendela tinggi tempat memasukkan padi. Jendela ini merupakan satu-satunya bukaan yang terdapat di rumah lumbung.

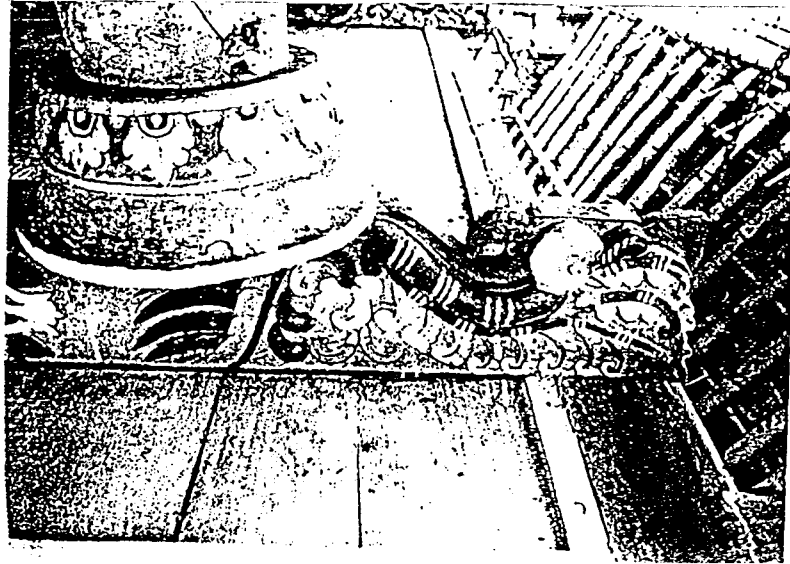
Guna menghindari naiknya binatang pengerat, seperti tikus, maka disetiap kolom terdapat lompong kayu.

Kolong yang tercipta dimanfaatkan sebagai sarana kegiatan sosial bagi kaum ibu dan anak. Panda bagian muka rumah lumbung terdapat tritis dan ruang yang terbentuk dimanfaatkan kaum wanita untuk bertenun.



Gambar 3.4. Arsitektur Bentuk Lumbung

Interior pudutan, dengan menggunakan hiasan kepala kijang dan ornamen salur-salur dengan motif bunga mandalika.



Gambar 3.5. Jelapang dan Gegalang sebagai Balok Penyangga

Jelapang dan gagelang semacam balok peyangga pada bangunan lumbung di Lombok. Balok ini dihiasi dengan ukiran yang amat akspresif.

BAB IV ANALISIS PERMASALAHAN

4.1. Analisis Penentuan Materi Pameran

Untuk menentukan materi pameran maka terlebih dahulu ditentukan/dikelompokkan isi/objek materi museum berdasarkan periode/style.. Pengelompokkan tersebut berdasarkan pada pengertian arsitektur (lihat halaman 11) dan perkembangan arsitektur yang ada di Indonesia (lihat halaman 13-25), yang masing-masing periode/style dilihat dari segi bentuk, fungsi dan teknologi.

Dari hasil analisis terhadap pengelompokkan materi museum kemudian dianalisis lebih lanjut berdasar pada masing-masing segi (fungsi, bentuk, dan teknologi) dan ditentukan teknik komunikasi yang akan disajikan sebagai media komunikasi serta ruang yang dibutuhkan pada museum, sebagai wujud dari teknik komunikasi yang disajikan.

4.1.1. Pengelompokkan Materi

Penentuan materi museum dikelompokkan berdasar pada sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia dan faktor-faktor perwujudan karya arsitektur, dapat dilihat pada Tabel. 4.1.

Tabel 4.1. Analisis Pengelompokkan Materi Museum

Periode	Fungsi	Bentuk	Teknologi
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan	Sculpture, Menhir, patung, Punden berundak, dsb.	Unsur alam: batu alam, tanah, lumpur, kayu.
2. Masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan - Monumen keabadian	Punden berundak, candi	Unsur alam: batu, alam, batu bata, tanah, lumpur, kayu.
3. Masuknya Islam	- Tempat peribadatan	Mesjid	Kayu, bambu, batu alam, terakota, sirap, dsb. Bentang-bentang pendek
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	- Tempat peribadatan - Tempat tinggal - Bangunan-bangunan umum <ul style="list-style-type: none"> • perkantoran • Hotel • RS • Pertokoan • sekolah, dll 	- Arsitektur tradisional setempat/lokal - Arsitektur klasik - Arsitektur modern	Beton, baja, kaca. Bentang lebar
5. Jaman Kemerdekaan	- Bangunan-bangunan umum - Fungsi tunggal - Dwi Fungsi - Multi Fungsi	- Monumental - Arsitektur tradisional - Arsitektur Modern - Arsitektur Post Modern	Beton, baja, rangka, metal, plastik, dsb. Bentang lebar, struktur bangunan bertingkat.
6. Tradisional	- Rumah tinggal	- Rumah adat	Kayu, bambu, sirao, batu, dsb.

Sumber: Analisis

Berdasarkan pada Tabel 4.1. maka didapat materi museum sebagai berikut:

Tabel 4.2. Analisis Penentuan Materi Museum Berdasarkan Fungsi

Periode	Fungsi	Teknik Komunikasi	Ruang Yang Dibutuhkan
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi	- Pameran - Perpustakaan
2. Masuknya Hindu-Budha	- Tempat pemujaan - Tempat peribadatan - Monumen keabadian	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Audiovisual
3. Masuknya Islam	- Tempat peribadatan	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	- Tempat peribadatan - Tempat tinggal - Bangunan-bangunan umum • perkantoran • Hotel • RS • Pertokoan • sekolah, dll	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Audio visual
5. Jaman Kemerdekaan	- Bangunan-bangunan umum - Fungsi tunggal - Dwi Fungsi - Multi Fungsi	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop - Audio visual
6. Tradisional	- Rumah tinggal	- 3dimensi - Film/TV/Vidieo	- Pameran -Workshop - Pepustakaan

Sumber: Analisis

Tabel 4.3. Analisis Penentuan Materi Museum Berdasarkan Bentuk

Periode	Bentuk	Teknik Komunikasi	Ruang Yang Dibutuhkan
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	Sculpture, Menhir, patung, Punden berundak, dsb.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi	- Pameran - Perpustakaan
2. Masuknya Hindu-Budha	Punden berundak, candi	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
3. Masuknya Islam	Mesjid	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	- Arsitektur tradisional setempat/lokal - Arsitektur klasik - Arsitektur modern	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan
5. Jaman Kemerdekaan	- Monumental - Arsitektur tradisional - Arsitektur Modern - Arsitektur Post Modern	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop
6. Tradisional	- Unsur alam : Kayu, bambu, sirap, batu, bata, tanah, dsb. Bentang bentang pendek	- 3 Dimensi - Artikel/Narasi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - workshop - Audio Visual

Sumber: Analisis

Tabel 4.4. Analisis Penentuan Materi Museum Berdasarkan Teknologi

Periode	Teknologi	Teknik Komunikasi	Ruang Yang Dibutuhkan
1. Sebelum masuknya Hindu-Budha	Unsur alam: batu alam, tanah, lumpur, kayu.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi	- Pameran - Perpustakaan
2. Masuknya Hindu-Budha	Unsur alam: batu, alam, batu bata, tanah, lumpur, kayu.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Audio Visual
3. Masuknya Islam	Kayu, bambu, batu alam, terakota, sirap, dsb. Bentang-bentang pendek	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - Film/Video/TV - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan - Audio Visual
4. Masuknya bangsa Barat/Masa Penjajahan	Beton, baja, kaca. Bentang lebar	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - Film/Video/TV - 3 Dimensi	- Pameran - Perpustakaan - Audio Visual
5. Jaman Kemerdekaan	Beton, baja, rangka, metal, plastik, dsb. Bentang lebar, struktur bangunan bertingkat.	- 2 Dimensi * Photo * Sketsa - Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop - Audio Visual
6. Tradisional	Unsur alam: kayu, bambu, sirap, batu bata, terakota, tanah, dsb. Bentang-bentang pendek	- Artikel/Narasi - 3 Dimensi - Film/Video/TV	- Pameran - Perpustakaan - Workshop - Audio Visual

Sumber: Analisis

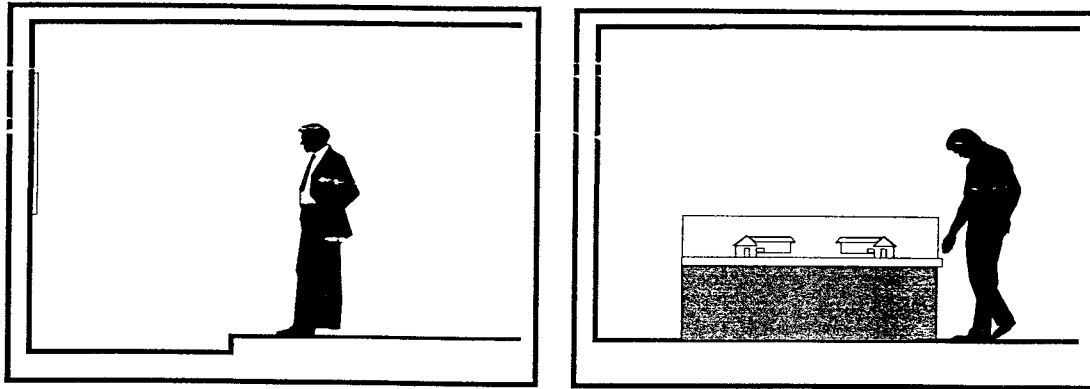
4.1.2. Sistem /Metoda Penyajian.

Apresiasi masyarakat terhadap arsitektur merupakan suatu penikmatan suatu hasil karya arsitektur/bangunan sebagai objek. Dengan dasar tersebut maka koleksi museum harus memenuhi syarat sebagai berikut :

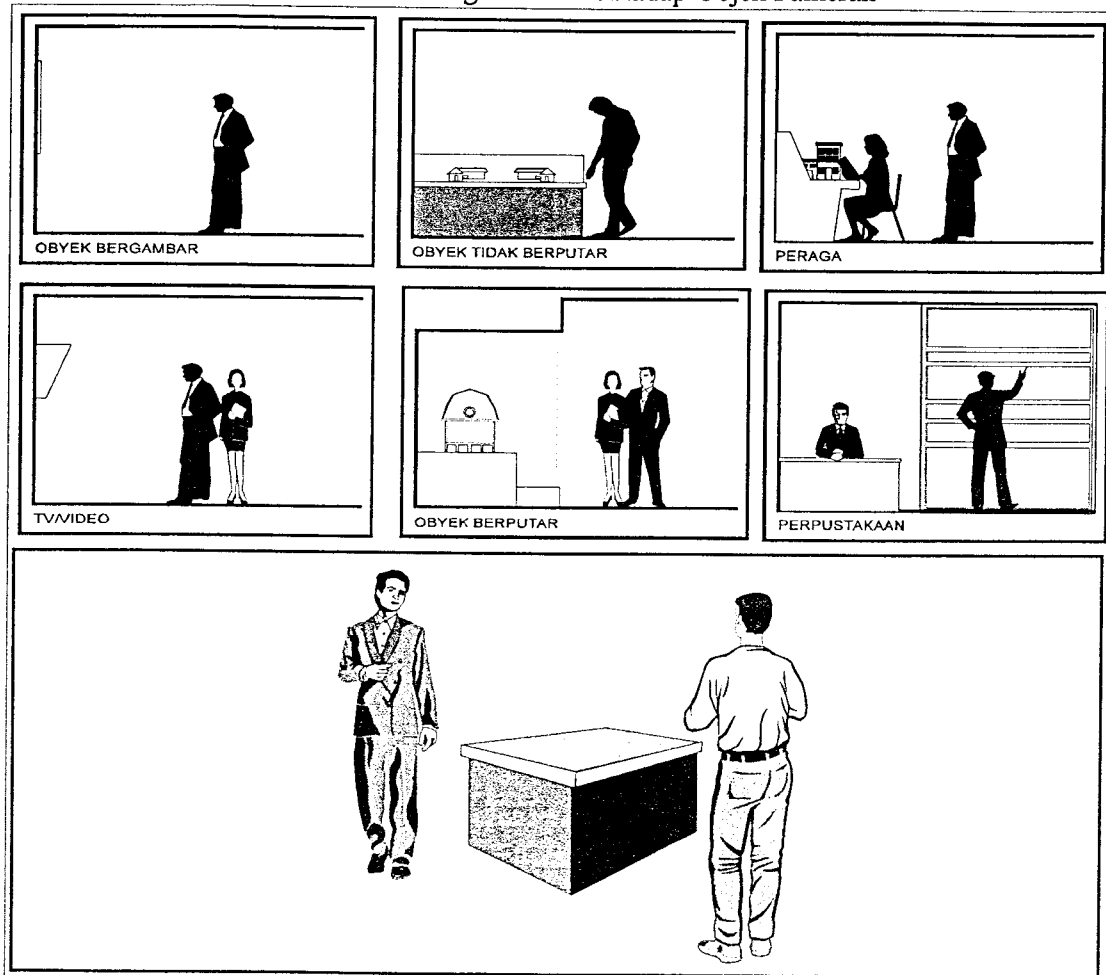
1. Dapat menimbulkan daya tarik.
2. Memiliki nilai sejarah, berdaya kreasi tinggi/indah atau bangunan yang dianggap dapat mengangkat citra indonesia.
3. Dapat menambah wawasan tentang arsitektur bagi pengunjung.

Sebagai usaha dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur dalam museum perkembangan arsitektur maka perlu diperhatikan pada metode penyajian.

1. Agar komunikasi benda dapat dimengerti oleh pengamat maka perlu adanya suatu ulasan-ulasan dalam bentuk tulisan atau penjelasan terhadap benda atau objek yang dipamerkan.
2. Agar benda pameran tidak mengalami gangguan fisik dari pengamat, maka perlu pengaman dari kaca atau dengan menaikkan atau menurunkan lantai. (lihat Gambar 4.1).
3. Komunikasi visual antara objek pameran dengan pengunjung berdasarkan pada teknik komunikasi yang dibutuhkan dalam penyampaian materi museum objek disajikan dalam bentuk 3 dimensi, 2 dimensi, audio visual, perpustakaan dan workshop (lihat Gambar 4.2.).



Gambar 4.1. Pengamanan Terhadap Objek Pameran



Gambar 4.2. Teknik Komunikasi di Dalam Museum

Untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur, maka digunakan mekanisme pelayanan secara agresif yang dapat merangsang partisipasi pengunjung dalam bentuk :

1. Hands On

Berupa penyediaan alat yang mampu memberikan informasi setelah dioperasikan.

2. Do it yourself.

Adalah segala sesuatu yang dilakukan dengan pengunjung sendiri, merupakan upaya menimbulkan rangsangan dalam hal merangsang keaktifan pengunjung, seperti memencet tombol, menggerakkan handle dan lain lain.

4.2. Analisis Tata Ruang Pameran

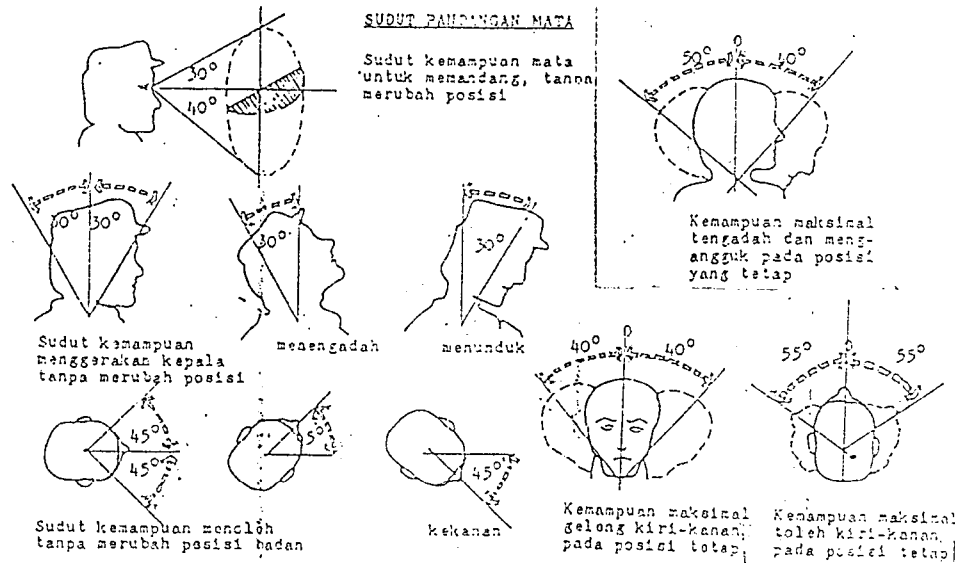
4.2.1. Kenyamanan Pandang

Agar pengunjung dapat memahami suatu obyek, maka syarat yang harus dipenuhi adalah kenyamanan pandang. Kenyamanan pandang dapat dilihat dari sudut pandangan mata seseorang dalam mengamati benda dengan baik. Sudut pandangan mata dan sudut kemampuan menoleh tanpa merubah posisi badan (lihat Gambar 4.3.).

1. Dasar Penglihatan

Sudut pandangan pada potongan vertikal manusia tidak simetris (lebih besar ke bawah), karena massa lebih banyak berorientasi ke bawah.

- a. Batas standar pengamat terhadap ke bawah adalah 40° , ke atas 30° .²⁰
 - b. Batas terjauh untuk pandangan ke bawah adalah 70° , ke atas 50° .
2. Dasar penglihatan manusia berdasarkan potongan horisontal adalah simetris.
 - a. Batas standar pengamat untuk obyek kesamping adalah 15° , maksimum 30° untuk kepala diam
 - b. Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ke tepi adalah 100° , dan minimal 40° .
 3. Dasar penglihatan dengan potensi mata simetris
 - a. Batas standar pengamat terhadap obyek adalah 30° - 30° (kepala diam)
 - b. Batas pengamat terhadap obyek adalah maksimum 62° - 62° .
 4. Kenyamanan Gerak area pengamatan batas maksimal pengamatan adalah 45° - 45° .



Gambar 4.3. Sudut Pandang Mata dan Sudut Kemampuan Menoleh Tanpa Merubah Posisi Badan
 Sumber: Human Dimension dan Interior Space. A Source of Design Book Reference Standart

²⁰ Sutaarga, A., M., Pedoman Tata Pameran di Museum

4.2.2. Kenyamanan Gerak

Dasar pertimbangan:

1. Kemungkinan dapat bergerak dengan leluasa bagi pengamat, maka diperhitungkan penyediaan ruang minimal menampung gerak mengamati obyek pameran, termasuk perpindahan pengamatan dari obyek yang satu ke obyek yang lain.
2. Ada ketegasan arah sirkulasi sehingga tidak terjadi cross.
3. Pengunjung dalam ruang pameran cenderung untuk mengetahui keseluruhan keseluruhan jalur yang akan dilalui sebelum bergerak melakukan sesuatu.
4. Adanya ruang interval sebagai ruang istirahat setelah lelah menyaksikan pameran.
5. Perlu adanya variasi yang menyadarkan pengunjung dari rasa kebosanan.

Tahap-tahap pergerakan

1. Gerak Stasioner:

Gerak Stasioner merupakan gerak pengunjung di satu tempat ketika mengamati obyek:

a. Faktor yang mempengaruhi adalah sifat dan macam geraknya, yaitu: mengamati obyek dengan sikap berdiri, sendiri atau kelompok.

b. Aspek Penunjang

- Keleluasaan gerak, kenyamanan dan private

2. Gerak Mobiler/Sirkulasi

Merupakan jalur pergerakan pengunjung dalam melakukan pengamatan obyek ada dua macam sirkulasi, yaitu:

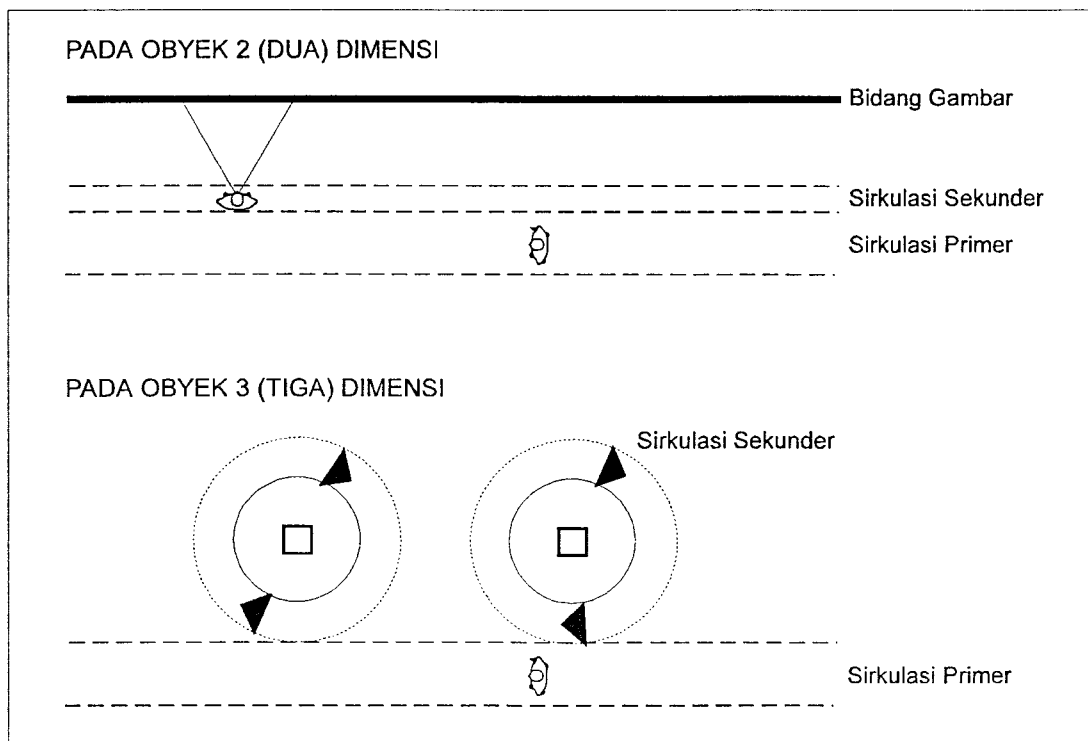
a. Sirkulasi Primer

Sebagai jalur perpindahan pengunjung antar obyek dan antar ruang, sirkulasi ini menampung pengunjung dari sirkulasi sekunder.

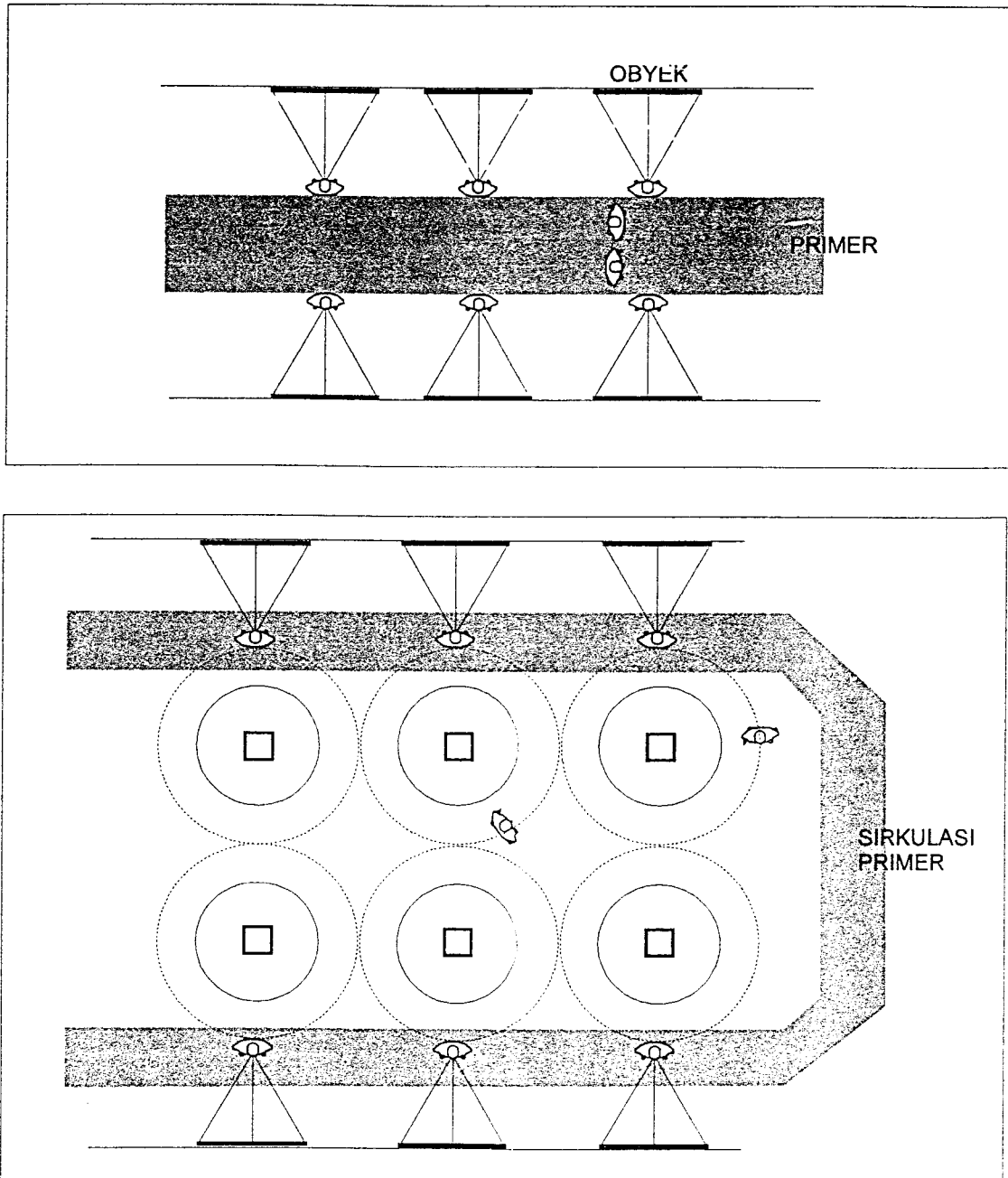
b. Sirkulasi Sekunder

Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan antar obyek yang satu dengan yang lain.

Sirkulasi tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4. dan Gambar 4.5.



Gambar 4.4. Skema Sirkulasi



Gambar 4.5. Area pengamatan 2 dan 3 dimensi

3. Alternatif sirkulasi primer pada ruang pameran ada dua alternatif, yaitu:

- pada tepi ruang
- pada ruang pameran

Dasar pertimbangan antara lain:

- a. kelancaran gerak antar ruang-ruang pameran
- b. Ketegasan bentuk sehingga sirkulasi jelas
- c. Fleksibel terhadap perubahan disain jalur
- d. Efektifitas penggunaan ruang pameran.

4. Tahap Interval

Tahap ini dilakukan setelah pengunjung melakukan pengamatan terhadap lebih kurang 40 buah koleksi.

Tahap ini diperlukan untuk:

- a. Tempat melepas lelah, bercakap-cakap
- b. Kesempatan untuk yang bersifat privacy
- c. Untuk memberikan pandangan yang berbeda setelah melakukan pengamatan benda koleksi

5. Tahap Akhir

Tahap akhir ini adalah tahap setelah melakukan pengamatan terhadap koleksi dalam museum.

Tahap akhir disini adalah:

- a. Hindari adanya bentuk pengumpulan massa pengunjung akibat penggabungan arus bentuk.
- b. Dituntut adanya suatu area persiapan ganti suasana misal ruang exhibition dan fasilitas lainnya.
- c. Adanya jalur yang tegas bahwa jalur ini adalah jalur keluar, kemudian ada dua pilihan jalur, yaitu:
 1. Mengunjungi fasilitas museum misalnya taman rekreasi out door exhibition, souvenir shop, dan pameran temporer.
 2. Terus keluar meninggalkan lingkungan museum.

4.2.3. Lelah Pengamatan

Setiap pengunjung dalam mengadakan komunikasi visual dengan benda pameran mempunyai batas lelah pengamatan. Dengan mengetahui jarak/waktu lelah pengunjung maka dapat diperhitungkan jarak maksimal sirkulasi untuk ruang pameran. Berdasarkan banyaknya obyek, yakni 30 - 40 obyek, maka waktu yang dibutuhkan untuk pengamatan biasa adalah 30 - 40 menit dan 40 - 120 menit untuk pengamatan serius (Thesis Tarigan).

4.2.4. Analisis Sirkulasi

Di dalam kelompok kegiatan peragaan benda pameran, terdapat dua macam sirkulasi, yaitu:

1. Sirkulasi primer, yaitu sirkulasi yang terbentuk akibat dari pergerakan pengunjung dari suatu ruang ke ruang lain (sirkulasi antar ruang).
2. Sirkulasi sekunder, yaitu sirkulasi yang terbentuk akibat pergerakan dari satu sub ruang ke sub ruang lain dalam satu ruang atau satu benda pameran ke benda pameran lain dalam satu ruang.

4.2.4.1. Sirkulasi Primer (Sirkulasi Antar Ruang)

Tujuan analisis ini adalah mencari pola sirkulasi antar ruang yang sesuai dengan:

1. Sistem pengelompokkan benda pameran
2. Persyaratan lelah pengamatan (tahap relaksasi)
3. Sistem kontrol

Terlebih dahulu akan dikemukakan batasan macam ruang ditinjau dari fungsi yang termasuk kelompok kegiatan pameran adalah:

1. Hall (r. entrance), ruang yang digunakan sebagai ruang penerima
2. Ruang pameran yaitu ruang yang digunakan sebagai komunikasi visual secara langsung antara pengunjung dan benda pameran

3. Ruang pergerakan yaitu ruang yang digunakan untuk relaksasi/selingan dalam komunikasi visual pengunjung dimana terdapat kegiatan duduk, santai dan penyegaran

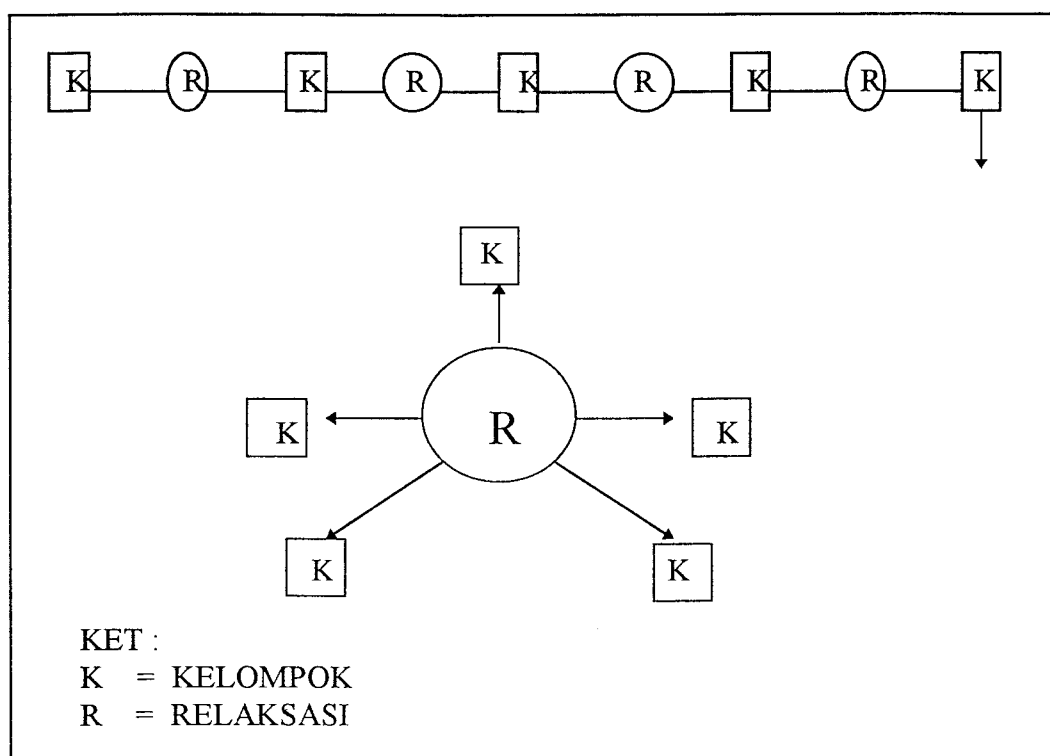
A. Sirkulasi Primer Berdasarkan Sistem Pengelompokan Benda Pamer

1. Tahap pengamatan benda pameran adalah penyajian benda pameran dilakukan secara berurutan dengan tujuan agar pengunjung dapat mengetahui perkembangan di Indonesia secara runtut.
2. Semua benda pameran mempunyai tema sendiri dan kedudukan yang setingkat. Tidak ada benda pameran dengan tema yang lebih dominan dimana kelompok lain hanyalah sebagai pelengkap/pendukung. Setiap kelompok saling berkaitan dengan kelompok lainnya.

B. Sirkulasi Primer Berdasarkan Lelah Pengamatan

Setiap pengunjung dalam mengadakan komunikasi visual dengan benda pameran mempunyai batas lelah pengamatan maka dalam hal ini pengunjung memerlukan istirahat dalam menghayati benda pameran agar tidak jenuh. Tahap relaksasi adalah tahap santai, maka karakter ruang sedapat mungkin menangkap seluruh suasana kegiatan pameran yang berbeda di setiap ruang. Dengan adanya ruang relaksasi dapat dimanfaatkan sebagai ruang penerima dan pembagi sirkulasi serta pemersatu ruang-

ruang pameran. Sirkulasi ruang relaksasi (lihat Gambar 4.6.), dapat dilakukan dengan dua cara yaitu diantara ruang pameran dengan pertimbangan pemilihan sirkulasi primer berdasarkan sistem pengelompokkan benda pamer dan ruang relaksasi dengan pertimbangan berdasarkan sebagai ruang penerima dan pengarah pada kelompok ruang pameran.

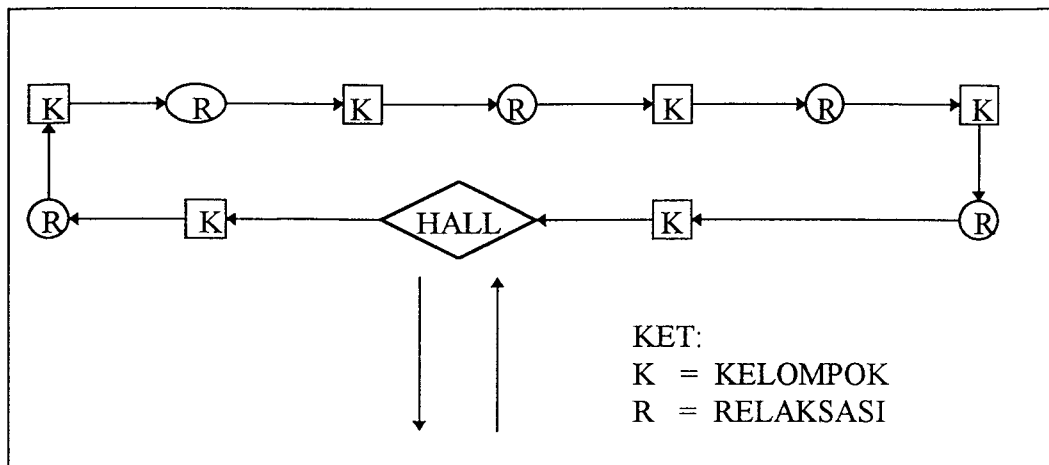


Gambar 4.6. Sirkulasi Ruang Relaksasi

C. Sirkulasi Primer Berdasarkan Sistem Kontrol

Sistem kontrol yang dimaksud di sini adalah sistem kontrol terhadap pengunjung untuk menagguulangi bahaya terhadap pencurian maupun pengrusakan benda pamer.

Dengan menggunakan sistem sirkulasi pengunjung yang terpusat (lihat Gambar 4.7.), dimana tempat masuk pengunjung dan tempat keluar pengunjung yang sama (hall) maka sistem pengontrolan akan lebih mudah.



Gambar 4.7. Sirkulasi Primer Berdasarkan Sistem Kontrol

4.2.4.2. Sirkulasi Sekunder (Sirkulasi di Dalam Ruang Pameran)

Fungsi dari sirkulasi sekunder ini adalah merupakan jalur perpindahan pengunjung antar benda pameran atau antar kelompok benda pameran dalam satu ruang. Sehingga arus sirkulasi pengunjung dalam melihat pameran menjadi lancar dan sirkulasi jelas, tidak terjadi ‘crossing’ sirkulasi.

4.2.5. Penghawaan

Sistem penghawaan udara dimaksudkan untuk memberi kenyamanan bagi pengunjung dan karyawan pengelola dalam melakukan aktifitasnya masing-masing,

disamping itu juga untuk keawetan benda-benda koleksi peraga, persyaratan temperatur ideal harus dipenuhi untuk mencapai kenyamanan:

- Suhu ruang : 22° - 25°
- Kelembaban : 40% - 50%
- Kebutuhan udara bersih :30 - 50 m³/jam/orang
- Volume udara : 100 - 200 kubic feet/orang

(Mangunwijaya, YB, Fisika Bangunan, 1980)

A. Penghawaan Alami

Sistem pengkondisian udara secara alami dipergunakan pada ruang-ruang yang bersifat pelayanan dan ruang terbuka.

Keuntungan dan kerugian penggunaan penghawaan alami adalah hemat energi, hemat biaya dan bersifat alami. Kerugiannya adalah temperatur dan kelembaban tidak terkontrol tergantung dengan cuaca, angin dan waktu.

B. Penghawaan Buatan

Pemakaian udara secara buatan terutama dimaksudkan untuk mengkondisikan udara sehingga dapat dicapai temperatur ideal dalam ruangan sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini dimaksudkan juga untuk menjaga alat peraga dari kerusakan yang disebabkan oleh temperatur dan kelembaban yang tidak terkontrol.

Keuntungan pada sistem ini adalah temperatur dan kelembaban dapat terkontrol sesuai dengan kebutuhan, sirkulasi udara teratur dan dapat merata keseluruh ruangan, tidak tergantung pada cuaca dan waktu. Adapun kerugiannya adalah biaya operasionalnya yang mahal

4.2.5 Pencahayaan

Penerangan merupakan hal yang sangat penting bagisatu bangunan peragaan atau pameran. Menurut sumbernya dapat dibedakan menjadi dua sumber yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

A. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami mengandung sinar ultra violet. Penggunaanya dimanfaatkan untuk ruang-ruang yang tidak berhubungan dengan benda-benda peraga yang peka terhadap sinar uktra violet. Penggunaan penerangan alami pada ruang-ruang yang berhubungan dengan obyek peraga diupayakan menghindari sinar matahari yang bersifat langsung. Cara yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Memberikan rintangan agar sinar matahari tidak langsung mengenai obyek peraga.
- Meletakkan bukaan tidak berada persis pada lintasan matahari.
- Memberikan rintangan transparan agar sinar matahari langsung mengenai obyek peraga.

B. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan hasil budidaya manusia manusia memberikan penerangan pada suatu ruangan. Kegunaan penerangan buatan untuk mengupayakan mendramatisir ruangan, menghidupkan suasana, menciptakan suasana tertentu, menambah nilai estetika, dan tuntutan karakter tertentu. Hal yang perlu diperhatikan adalah :

- Kuantitas/jumlah cahaya pada permukaan tertentu lighting level.
- Distribusi kepadatan cahaya (luminance distribution).
- Arah pencahayaan dan pembentukan bayangan (light directionality and shadow).
- Wana cahaya dan refleksi warnanya (light colour and colour rendering).
- Pembatasan agar cahaya tidak menyilaukan mata limination of glare)

4.3. Analisis Ungkapan Bentuk Fisik Bangunan

Analisis ungkapan bentuk fisik bangunan berdasarkan pada:

1. Essensi perkembangan arsitektur
2. Essensi fungsi bangunan
3. Adaptasi arsitektur Lombok

4.3.1. Essensi Perkembangan Arsitektur

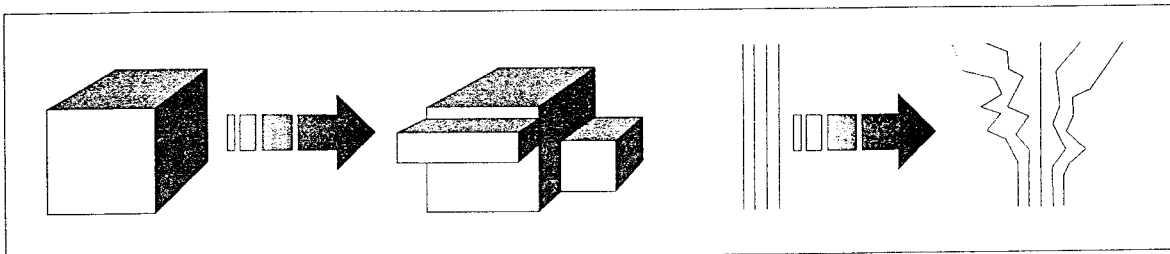
Ada tiga unsur pokok, yaitu:

1. Adanya sesuatu yang tumbuh dan bergerak, dan sesuatu yang tidak presisi sama.
2. Dinamis, tak terduga/kontradiktif, bebas dan kreatif.
3. Sesuatu yang tidak beraturan.

Dari tiga unsur pokok di atas maka sifat dan karakter perkembangan arsitektur yang akan disimbolkan adalah:

1. Tumbuh dan bergerak.

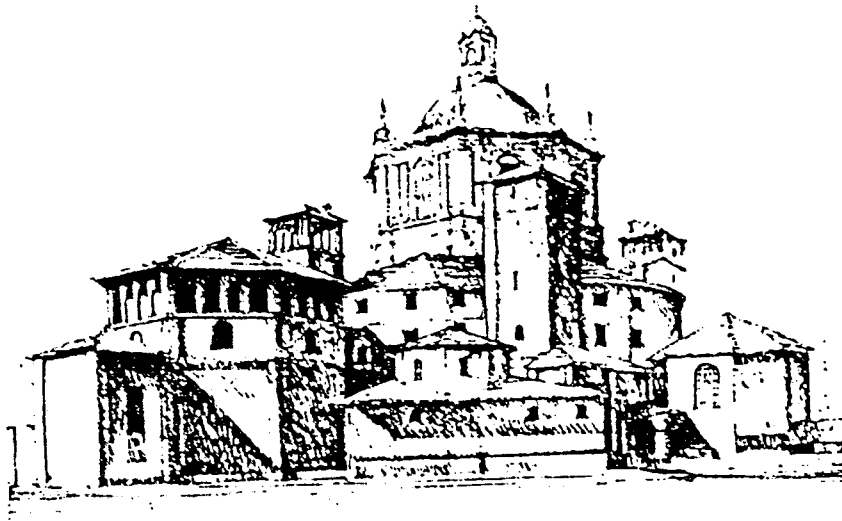
Perwujudannya memberikan kesan adanya suatu perkembangan kesamping dan keatas dan kesan yang menunjukkan adanya suatu pergerakan yang diwujudkan dengan bentuk yang tidak merata (lihat Gambar 4.8.)



Gambar 4.8. Kesan Tumbuh dan Bergerak
Sumber: Architecture Form. Space and Order

2. Dinamis

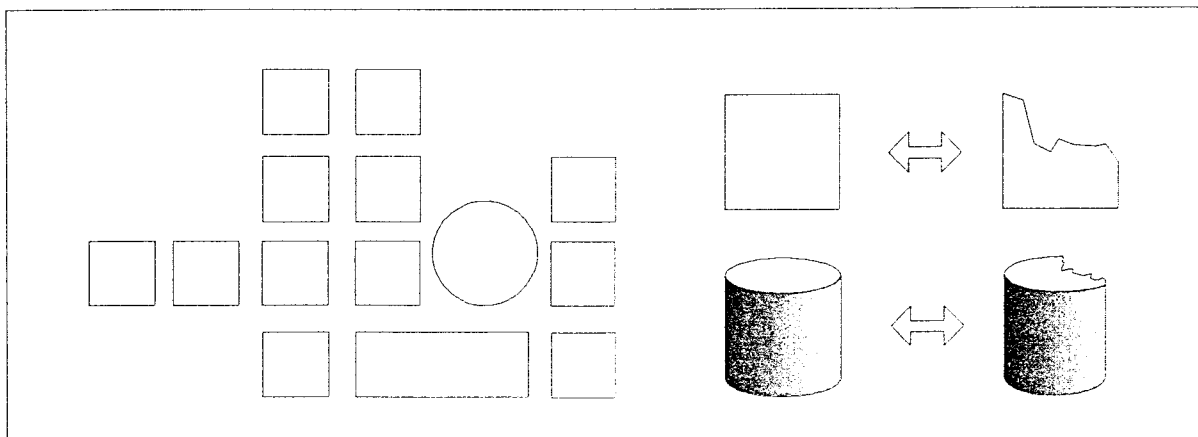
Menunjukkan kesan tidak monoton, komposisi menunjukkan bangunan belum selesai (lihat Gambar 4.9.)



Gambar 4.9. Bentuk Dengan Kesan Dinamis
Sumber: Architecture Form, Space and Order

3. Tidak Terduga dan Tidak Presisi

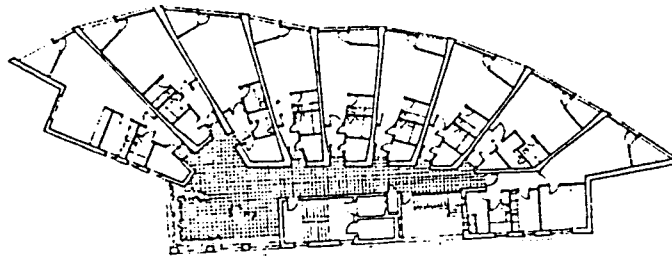
Terwujud dalam bentuk dengan sisipan-sisipan bentuk yang berbeda/kontras dan pemakaian bentuk-bentuk yang tidak selesai (lihat Gambar 4.10.)



Gambar 4.10. Bentuk Tidak Terduga, Tidak Sempurna
Sumber: Architecture Form, Space and Order

4. Bebas dan Tidak Beraturan

Terungkap dalam bentuk modul dan pola yang tidak mempunyai aturan atau batasan yang mengikat, misalnya: pola grid untuk struktur dan modul ruang (lihat Gambar 4.11.)



Gambar 4.11. Bentuk Dengan Kesan Bebas
Sumber: Architecture Form, Space and Order

4.3.2. Essensi Fungsi Bangunan

Fungsi dasar museum ada dua, yaitu:

1. Museum sebagai lembaga
2. Museum sebagai Obyek Arsitektur

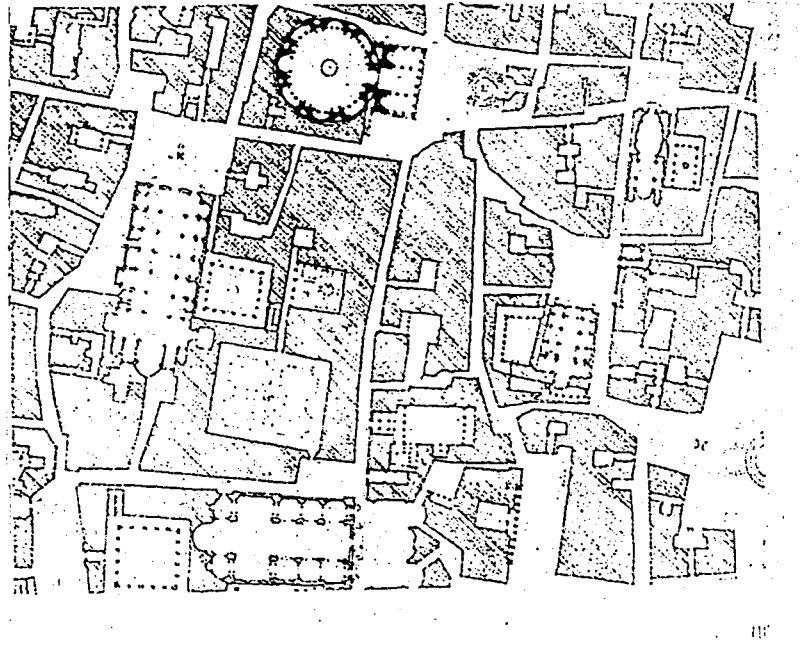
Melihat pada fungsi dari museum dapat dijadikan sebagai berikut:

1. Cenderung bertahan sebagai Monumen
2. Berperan membentuk karakter tempat

Berdasar pada hal tersebut, maka aspek yang dapat dikembangkan adalah:

1. Menarik Perhatian

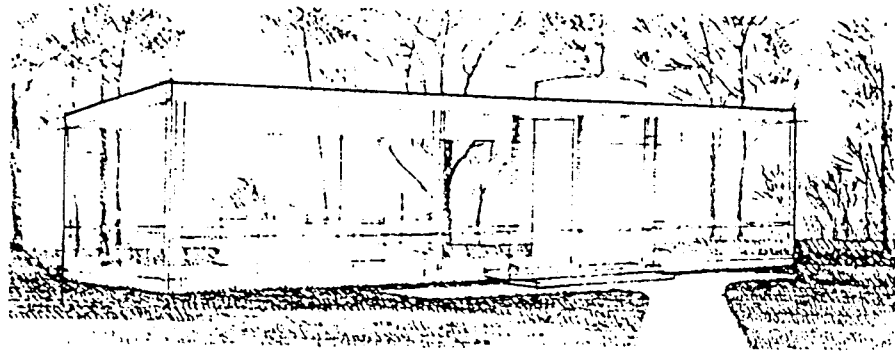
Daya tarik dapat didapatkan karena sesuatu yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya (lihat Gambar 4.12.).



Gambar 4.12. Menarik Perhatian
Sumber: Architecture Form, Space and Order

2. Penampilan Terbuka

Dicapai dengan memperlihatkan bagian dalam bangunan dengan cara memakai bidang transparan. Elemen yang dipergunakan adalah entrance dan facade (lihat Gambar 4.13.)

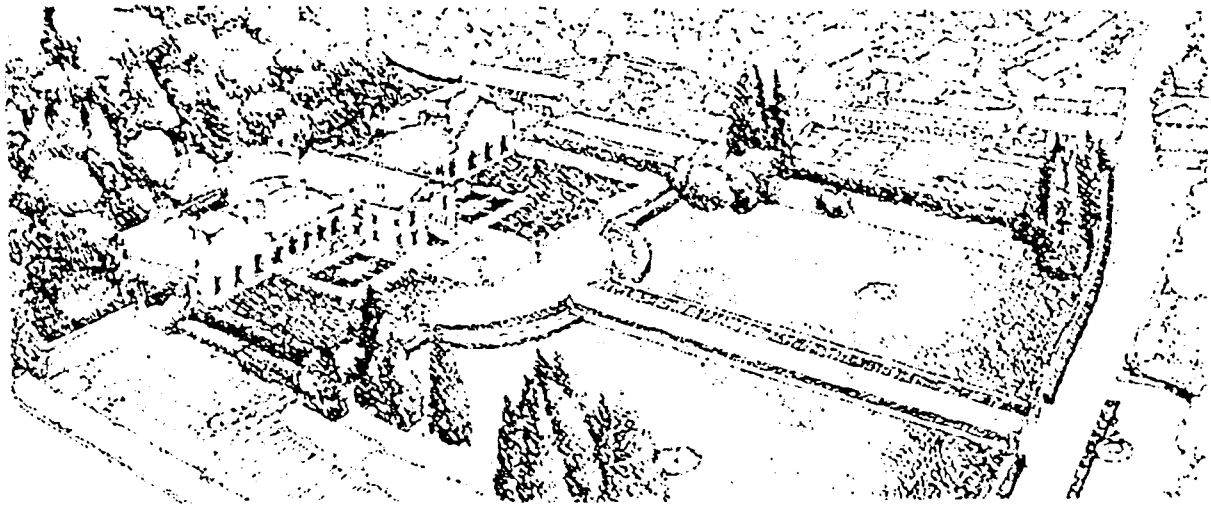


Gambar 4.13. Penampilan Terbuka
Sumber Architecture Form, Space and Order

3. Penampilan Mengundang dan Menerima

Kesan mengundang dan menerima dilihat dari arah kedatangan pengunjung, diwujudkan pada orientasi dan entrance.

Pengunjung, menyiratkan harapan akan kedatangan, sehingga bangunan terkesan menerima. Hal tersebut diungkapkan pada plaza yang menerima atau menyongsong (lihat Gambar 4.14.)



Gambar 4.14. Mengundang dan Menerima
Sumber: Architecture Form, Space and Order

4.3.3. Adaptasi Arsitektur Lombok

Secara fisik agar bangunan tidak lepas dari lingkungannya, maka terjadi adaptasi arsitektur Lombok, yaitu dengan pemanfaatan bentuk-bentuk elemen bangunannya yang diungkapkan melalui entrance bangunan.



4.4 Kesimpulan.

Dari analisis dan uraian pada bab bab terdahulu dari permasalahan yang di ungkapkan, yaitu penentuan pameran dan tata pameran yang dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur, serta ungkapan bentuk fisik bangunan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Agar masyarakat lebih mengetahui/ mengenali, memahami, mengerti dan memberikan penilaian terhadap arsitektur, maka materi pameran berisi objek sejarah perkembangan arsitektur di Indonesia yang mana masing periode dilihat dari segi fungsi, bentuk dan strukturnya.

Dan agar terjadi suatu komunikasi terhadap objek pameran dalam upaya membantu meningkatkan/menimbulkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur maka sistem / metode penyajian dibuat dengan tujuan untuk merangsang keaktifan pengunjung dalam mengamati seperti memencet tombol, menggerakkan handle, dll.

2. Agar dapat mendukung komunikasi visual, maka harus diperhatikan tata letak objek pameran sedemikian rupa sehingga mampu menggairahkan pengunjung untuk betah/ kerasan berada didalamnya untuk menghayati objek pameran. Hal yang diperhatikan adalah jarak amatan pengunjung dengan objek, gerak sirkulasi pengunjung, dan hal tersebut perlu diitunjang dengan sistem pencahayaan dan penghawaan.
3. Untuk perumusan bentuk fisik dari bangunan museum perkembangan arsitektur di Indonesia adalah mengungkap karakter fungsi museum yang bersifat terbuka dan

menerima dan mengundang. Selain hal tersebut bangunan museum juga mengungkap falsafah perkembangan arsitektur yang menyebar/ berkembang.

Mengingat museum berlokasi di Lombok, maka adaptasi terhadap fisik bangunan adalah dengan memasukkan/ memanfaatkan elemen elemen bangunan

BAB V KONSEP DASAR PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar Perancangan.

5.1.1. Konsep Penentuan Lokasi.

Penentuan lokasi Museum Perkembangan Arsitektur ini diperlukan suatu pertimbangan-pertimbangan dengan memperhatikan tujuan utama dari museum, yaitu sebagai suatu wadah fisik yang berfungsi aktif, hidup dan menarik serta dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap arsitektur. Maka dasar pertimbangannya adalah:

1. Segi pencapaian

Kemudahan dalam menarik minat pengunjung terutama dekat dengan kegiatan kota. Hal ini juga ditunjang dengan kemudahan pencapaian terhadap lokasi/ aksesibilitas terhadap jangkauan jalur transportasi regional, lokal.

2. Segi interelasi dengan potensi kegiatan lain

Kaitannya dengan potensi seni budaya dan wisata. Dengan mempertimbangkan segi pariwisata maka pemilihan lokasi dikaitkan pula dengan mempertimbangkan aspek-aspek perilaku dan sosiologi masyarakat.

3. Segi teknis terhadap benda koleksi

Benda-benda koleksi perlu dihindarkan dari gangguan seperti polusi, banjir, keamanan, kebakaran, faktor iklim, temperatur dan kelembaban. Terhadap

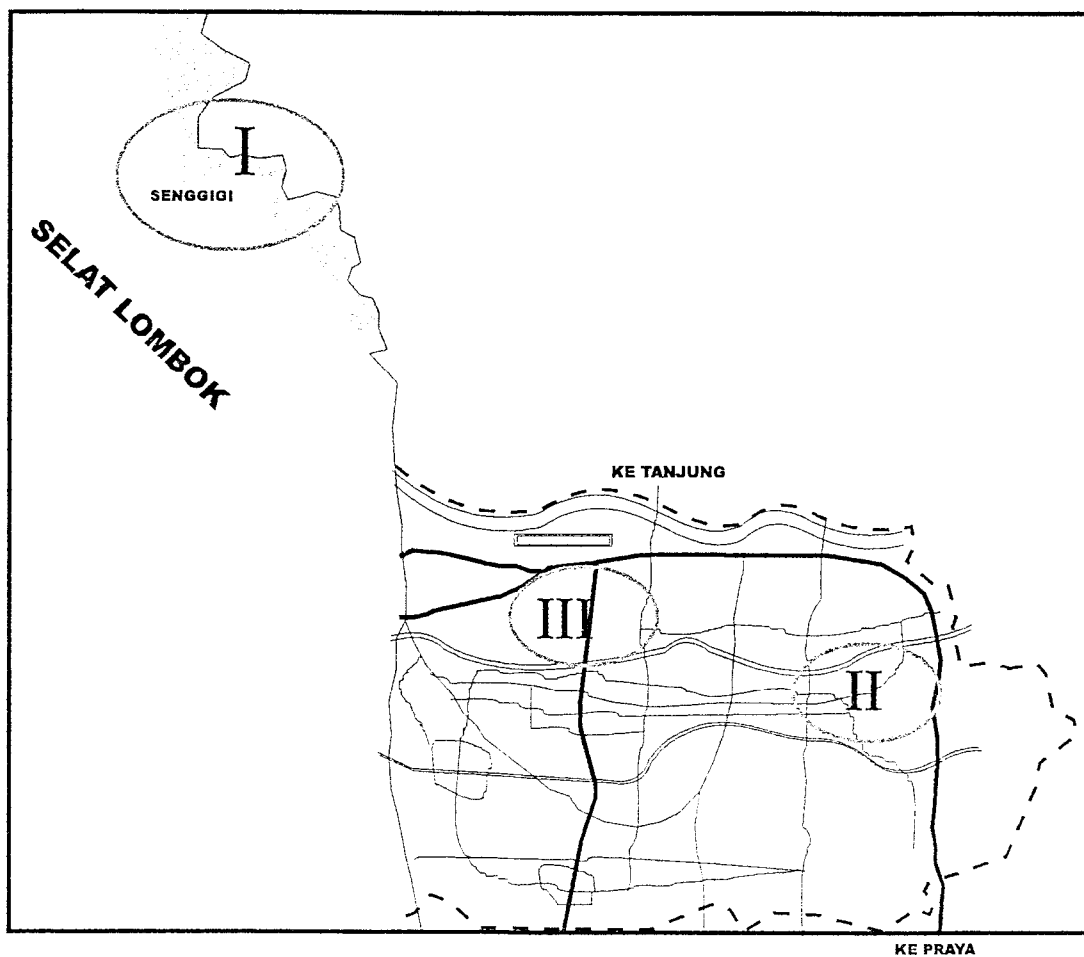
bangunan meliputi site yang mencukupi, dipertimbangkan untuk area pengembangan. Selain hal tersebut juga dikaitkan dengan masalah pencapaian, bagi masyarakat untuk datang dan potensi sebagai suatu kawasan wisata.

Dilihat dari hal tersebut di atas, maka zona-zona alternatif bagi pewardahan kegiatan museum adalah : (Lihat Gambar 5.1)

Alternatif I, kawasan Senggigi

Alternatif II, kawasan Sayang-Sayang

Alternatif III, Rembiga



gambar 5.1. Alternatif Lokasi

Tabel. 5.1. Pemilihan Lokasi

Faktor Koleksi	Bobot	Alt-I		Alt-II		Alt-III	
		N	S	N	S	N	S
1. Segi pelayanan	40	5	200	3	120	4	180
2. Kaitan fasilitas lain	30	5	120	2	60	4	120
3. Tata ruang kota	20	3	60	4	80	2	40
4. Segi teknis	10	2	20	2	30	5	50
			400		290		370

Keterangan :

- B = Bobot

40 = Sangat menentukan

30 = Menentukan

20 = Cukup menentukan

- N = Nilai

5 = Baik sekali

4 = Cukup baik

3 = Baik

2 = Cukup

- S = Score

- Segi pelayanan : Sasarannya adalah masyarakat

- Kaitan fasilitas : Kaitannya dengan obyek wisata

- Segi teknis : Kaitannya dengan sarana/prasarana, meliputi pula arah pencapaian

- Tata ruang kota : Kaitannya dengan perencanaan Kota.

4.1.2. Analisis Pemilihan Site

Dasar pertimbangan :

a. Kondisi Environment

Bangunan museum harus mempertimbangkan keadaan temperatur, kelembaban, terutama menyangkut kegiatan perawatan koleksi.

b. Luasan site

Luasan harus dapat menampung seluruh program kegiatan museum yang direncanakan.

c. Utilitas

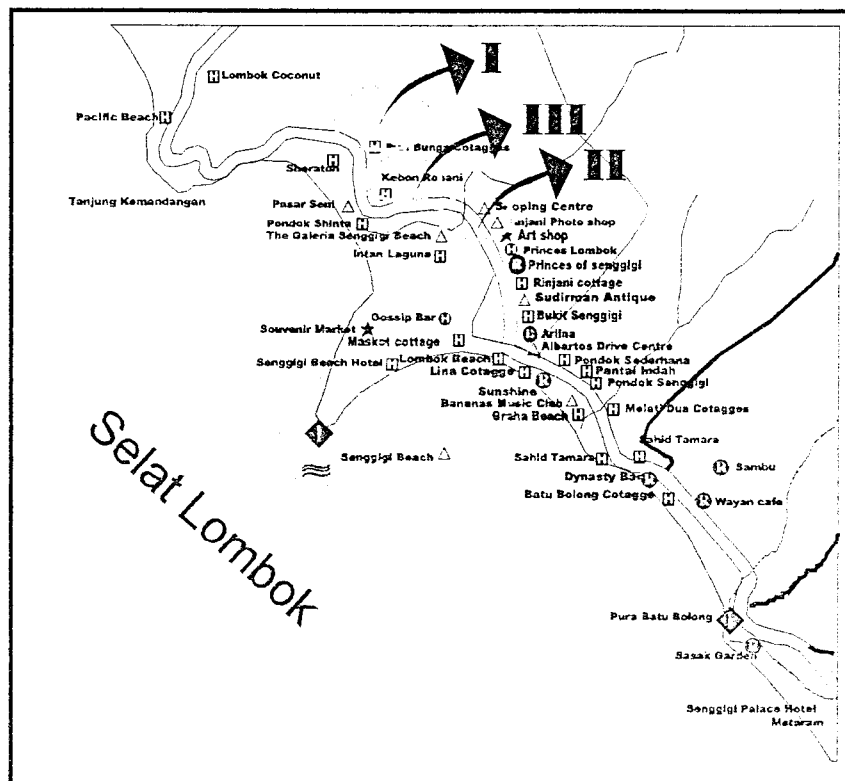
Pelayanan utilitas yang primer harus dapat terwadahi dan dipergunakan, misal drainase, listrik, telepon dan air bersih.

Alternatif pemilihan site (lihat gambar 5.2)

Alternatif I,

Alternatif II,

Alternatif III,



Gambar 5.2. Alternatif Pemilihan Site

tabel 5.2. Kriteria Pemilihan Lokasi

Faktor Koleksi	Bobot	Alt-I		Alt-II		Alt-III	
		N	S	N	S	N	S
1. Luasan Site	30	2	20	4	40	5	50
2. Kemudahan Pencapaian	20	5	150	3	90	2	60
3. Utilitas	10	3	60	4	80	5	100
			230		210		210

Keterangan :

- B = Bobot

40 = Sangat menentukan

30 = Menentukan

20 = Cukup menentukan

- N = Nilai

5 = Baik sekali

4 = Cukup baik

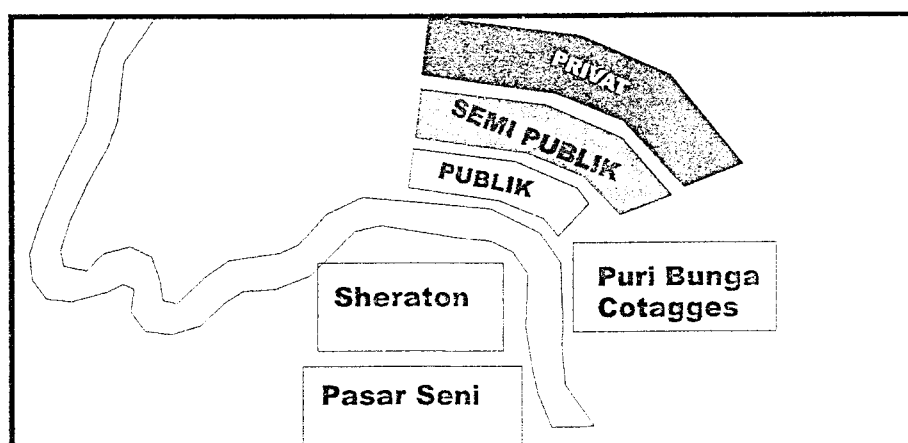
3 = Baik

2 = Cukup

- S = Score

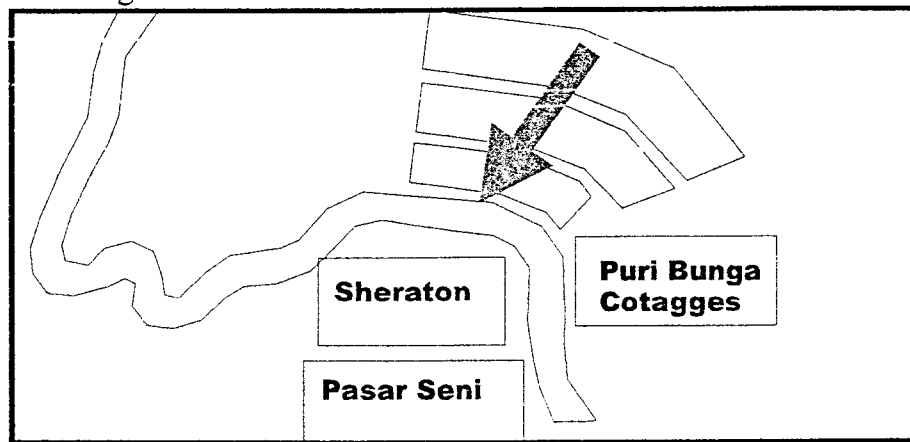
Berdasarkan kriteria-kriteria diatas dan berdasarkan kondisi tiap site, maka site yang mempunyai kemampuan mendukung fungsi museum perkembangan arsitektur, terpilih site yang berada di kawasan Senggigi, di.

1. Zoning



Gambar 5.3. Zonning

2. Orientasi Bangunan



Gambar 5.4. Orientasi Bangunan
Orientasi bangunan keseluruhan diarahkan ke Jl. Senggigi

5.2. Konsep Tata Ruang Dalam

5.2.1. Kegiatan Pemakai Museum

Unsur pelaku utama pada bangunan museum ada 3, yaitu: pengelola, peneliti dan pengunjung. Namun prioritas dalam penanganan fungsi ini sesuai dengan permasalahan yang timbul adalah pengunjung.

5.2.1.1. Pengunjung

Tujuan pengunjung mendatangi museum adalah mencari kesenangan/hiburan, mencari pengetahuan (informasi) dengan melihat hal yang baru, ingin mempelajari sesuatu, dan ingin melihat sesuatu atau mempelajari sesuatu dan lain-lain.

A. Kelompok Pengunjung

Dari keempat tujuan itu dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- Hanya untuk rekreasi, sifat pengunjung hanya untuk melihat dan terus pulang.
- Mempunyai motivasi pendidikan/mempelajari sesuatu tentang dunia arsitektur, pengunjung akan menggunakan waktu yang lama dalam mengamati sesuatu.

B. Karakteristik Pengunjung

Karakteristik pengunjung khususnya pelajar dan mahasiswa adalah mempunyai ciri sebagai berikut:

1. Sifat ingin berekreasi

Rekreasi adalah suatu bentuk kegiatan manusia untuk melepaskan berbagai masalah agar mencapai kesetimbangan fisiknya. Bentuk dari kegiatan ini bermacam-macam, tergantung dari keinginan manusia, biasanya dalam bentuk kegiatan bersenang-senang. Sifat ingin rekreasi ini adalah universal, setiap manusia membutuhkan dan bahkan merupakan suatu pemaksaan. Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan pada waktu luang, dimana melakukan dengan melibatkan fisik, mental maupun emosi dan bersifat fleksibel, dalam arti tidak terbatas pada tempat tertentu.

Kebutuhan rekreasi dipenuhi apabila ada unsur-unsur :

- Kemandirian dari obyek lain dalam arti obyek mempunyai ciri khas tersendiri.
- Dinamika gerak.
- Adanya perubahan-perubahan.
- Tidak monoton.

2. Sifat ingin tahu.

Pada dasarnya Perkembangan manusia dari sejak kecil hingga dewasa mempunyai ciri ingin tahu terhadap suatu obyek yang belum diketahuinya, dengan pertanyaan dasar apa, mengapa dan bagaimana. Kepuasan dipenuhi apabila ketidaktahuan itu menjadi tahu dan mengerti terhadap obyek. Ciri keingintahuan manusia timbul akibat adanya sesuatu obyek yang mempunyai ciri tersendiri dan ketertutupan yang terjadi di dalam obyek (adanya misteri didalamnya), sesuatu yang sulit dimengerti, tidak masuk didalam logika manusia.

Hal yang mendasari sifat ingin tahu manusia adalah :

- Adanya sesuatu yang baru, yang belum pernah dilihat sebelumnya.
- Adanya obyek yang menonjol.
- Sebagai proses / perkembangan berpikir manusia.
- Obyek bersifat informatif.

3. Interpretatif

Pengertian interpretatif adalah sifat ingin memberikan pendapat terhadap sesuatu hal tertentu, atau menurut kamus umum Indonesia, interpretasi berarti menafsir sesuatu. Interpretasi timbul dalam kelompok pengunjung apabila obyek (bentuk dan isi) mempunyai sesuatu yang belum ditemui, ganjil (aneh), menarik, sehingga ciri interpretatif ini dapat dipakai sebagai salah satu cara atau alat untuk mengupayakan pengunjung agar bertanya lebih lanjut. Dari sifat itu dapat

menimbulkan perdebatan / diskusi antar individu karena mempunyai latar belakang pengalaman / pengetahuan yang berbeda, (back ground knowledge) yang berbeda pula dalam menggapai suatu obyek.

Sifat interpretatif akan terpenuhi apabila :

- Obyek bersifat aneh / menarik (bentuk dan isi).
- Adanya rasa kagum terhadap obyek.
- Obyek bersifat informatif dan komunikatif.

4. Sifat ingin bebas.

Pada dasarnya karakteristik pelajar dan mahasiswa, khususnya pelajar tingkat menengah tidak dapat diatur sesuai keinginan orang lain. Kebebasan adalah cirinya untuk memutuskan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Sifat ingin bebas mempunyai ciri-ciri :

- Adanya sistem yang tidak mengikat.
- Obyek yang beragam.

5.2.1.2. Pengelola

Yang dimaksud dengan pengelola disini adalah orang-orang yang berkepentingan dalam mengurus dan mengelola museum dengan segala kegiatannya. Sifat dari pengelola disini juga termasuk orang-orang yang melayani pengunjung,

misalnya ; Guide yaitu orang yang menunjukkan / menerangkan / memberikan jawaban apabila ada pertanyaan dari pengunjung terhadap obyek yang ada.

Disini pengelola dituntut untuk lebih memperhatikan service / pelayanan bagi pengunjung, karena dengan demikian pengunjung akan mendapatkan kepuasan setelah mendatangi museum. Kondisi museum harus membuat rasa senang bagi pengunjung (bersifat rekreatif), memberikan informasi (bersifat informatif) serta dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi antara masyarakat dan museum (bersifat komunikatif). Hal tersebut diatas tentunya tidak bisa terlepas dari orang-orang / pengelola yang mempunyai keahlian dalam hal permuseuman, khususnya bidang Arsitektur.

5.2.2. Kebutuhan Ruang

Penentuan kebutuhan ruang ditinjau dari sistem pengelolaan museum, istem kegiatan pengunjung dan teknik komunikasi materi museum (lihat Tabel 4.2, 4.3, 4.4).

Berdasar pada hal tersebut maka kegiatan yang ada dikelompokkan menjadi :

1. Pengelola
 - a. Direktur
 - b. Bagian Administrasi
 - Sub bagian ketertiban
 - Sub bagian kepegawaian
 - Sub bagian registrasi dan dokumentasi
 - c. Bagian Preparasi
 - d. Bagian Perpustakaan
 - Sub bagian pengembangan koleksi
 - Pengelolaan koleksi
 - Pelayanan umum
 - e. Bagian Kuratorial
 - Sub bagian urusan koleksi naskah
 - Sub bagian koleksi benda

- f. Bagian Konservasi Preservasi
 - Sub bagian konservasi dan preservasi
 - Sub bagian restorasi koleksi
 - Sub bagian reproduksi koleksi
- g. Bagian Bimbingan Evaluasi dan Publikasi
 - Bimbingan edukasi
 - Publikasi
- 2. Pengunjung
 - Alternatif kegiatan pengunjung ketika di museum
 - a. Pameran tetap
 - b. Pameran temporer
 - c. Meeting
 - d. Kegiatan pendidikan
- 3. Servis
 - a. Ruang istirahat
 - b. Kantin
 - c. Mekanikal elektrikal
 - d. Ruang jaga
 - e. Gudang
 - f. Lavatori
 - g. Fasilitas tambahan lain

Berdasarkan pada pengelompokan kegiatan di atas, maka kebutuhan ruang dikelompokkan menjadi :

- 1. Kelompok ruang kegiatan
 - a. Parkir umum
 - b. Hall umum
 - c. Cafeteria
 - d. Souvenir shop
 - e. Lavatori
- 2. Kelompok ruang kegiatan pameran
 - a. Hall pameran
 - b. Ruang-ruang pameran
 - c. Ruang-ruang relaksasi
- 3. Kelompok ruang kegiatan pendidikan
 - a. Hall pendidikan
 - b. Auditorium/ruang pameran temporer
 - c. Ruang edukasi
 - d. Ruang perpustakaan
 - e. Ruang audio visual

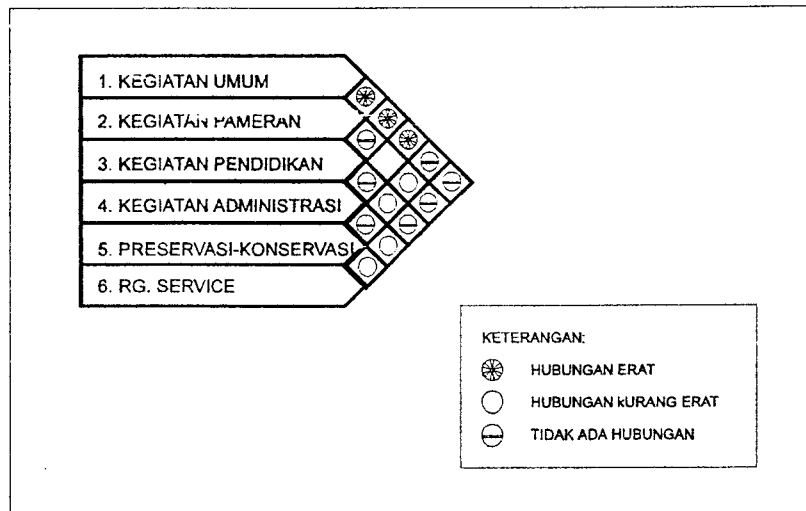
- f. Lavatori
- 4. Kelompok Ruang Administrasi
 - a. Ruang Direktur
 - b. Ruang Tamu
 - c. Ruang Tata Usaha
 - d. Ruang Rapat
 - e. Ruang Publikasi
 - f. Lavatori
- 5. Kelompok ruang preservasi - konservasi
 - a. Hall preservasi - konservasi
 - b. Ruang kuratorial
 - c. Ruang laboratorium
 - d. Ruang preparasi
 - e. Ruang simpan koleksi
 - f. Lavatori
- 6. Kelompok Ruang Servis
 - a. Parkir intern
 - b. Ruang MEE
 - c. Ruang istirahat staf
 - d. Ruang jaga

4.2.3. Pola Hubungan Ruang

Dasar pertimbangan dalam penentuan pola hubungan ruang, adalah:

1. Keterkaitan hubungan antar kegiatan
2. Keterkaitan hubungan antar fungsi kegiatan/ruang
3. Frekuensi/intensitas hubungan kegiatan
4. Sistem sirkulasi dan pelayanan

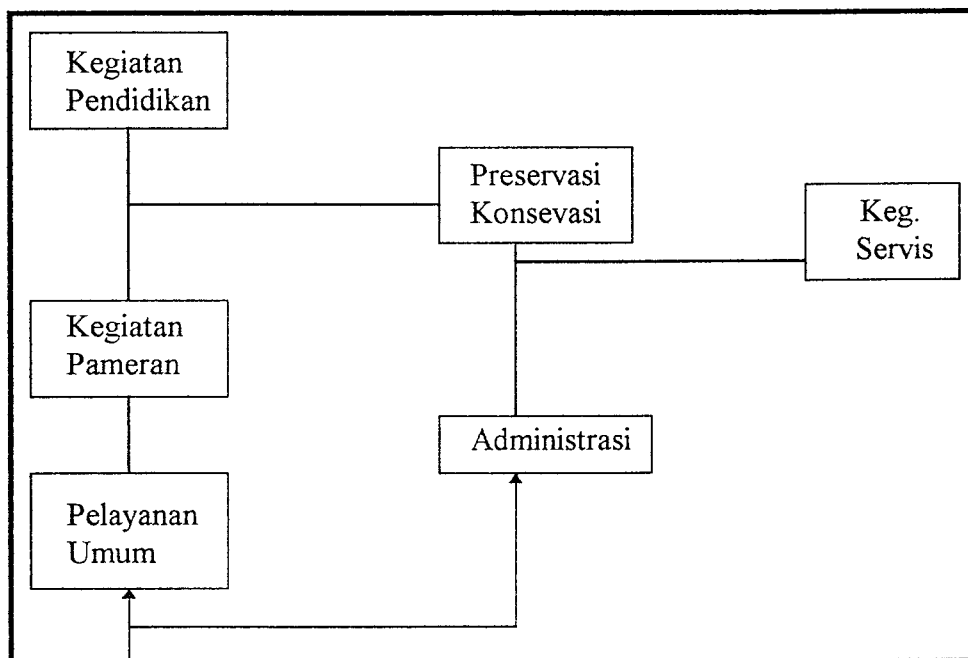
Pola hubungan ruang (lihat Gambar 5.5.) dibuat berdasarkan pengelompokan ruang dan kebutuhan ruang yang telah disebutkan di atas.



Gambar 5.5. Pola Hubungan Ruang.

4.2.4. Organisasi Ruang

Analisis organisasi ruang (lihat Gambar 5.6.) berdasarkan pola hubungan ruang dan pengelompokan ruang.



Gambar 5.6. Organisasi Ruang

5.2.5 Besaran Ruang

Untuk menentukan besaran ruangan, dipakai standar besaran ruang dari beberapa literatur yaitu :

- Architect Data, Neufert, E.
- Time Saver Standards For Building Types

Berdasarkan pengamatan dan studi literatur tersebut diatas, dapat ditentukan standard-standard besaran ruang sebagai berikut :

1. Kelompok Ruang Administrasi

Standard ruang untuk kegiatan administrasi

- Ruang direktur : 36.000 m²
- Ruang wakil direktur : 30.00 m²
- Ruang kepala bagian : 24.00 m²
- Ruang kepala seksi : 10.00 m²
- Ruang staff/karyawan : 8.00 m²
- Ruang rapat/diskusi : 2-50 m² /orang

2. Kelompok ruang pendidikan

a. Auditorium/ pertemuan

- Audience : 0.66 - 0.8 m²
- Stage dan perlengkapannya 20% dari audience
- Flow 20% - 30%
- Hall 20% - dari audience

b. Perpustakaan

- Ruang baca : 2.50 m² / orang
- Ruang stack : 150 vol buku/m²

c. Audio Visual

- audience : 2.66 - 0.8 m²
- Stage 20% - 30%

3. Kelompok preservasi - konservasi
Laboratorium

1.28 m² /orang

4. Ruang Service

a. Parkir.

- 1 bus	39.00 m ²
- 1 mobil	29.00 m ²
- 1 motor	1.50 m ² /orang

b. Ruang ibadah

0.50 m²/orang

c. Restorant

0.65 m²

Luas ruang dapur

20 - 25 % luas layanan

d. Lavatory

- WC minimal	1.20 m x 1.80 m = 2.16 m ²
- Urinoir minimal	0.60 m x 1.50 m = 0.90 m ²
- Toilet minimal	0.90 m x 0.90 m = 0.81 m ²

5. Standard khusus ruang pameran

Dasar perhitungan luas lantai pameran dicari dengan cara mencari besaran

lantai yang dibutuhkan untuk pameran, adalah sebagai berikut.

1. Benda menempel di dinding Sistem pengamatan 1 sisi

a.. Koleksi kecil, Pigura	0.90 x 2.00 m ²
* Luas ruang pengamatan	0.90 x 2.00 m ²
b.. Koleksi sedang, Almari horizontal	1.20 x 1.20 m ²
* Luas ruang pengamatan	0.90 x 1.20 m ²

2. Benda bebas berdiri ditengah Sistem pengamatan 4 sisi

a.. Koleksi kecil, Ukuran benda	0.40 x 0.40 m ²
* Luas ruang pengamatan	2.40 x 2.40 m ²
b.. Koleksi sedang, Ukuran benda	1.20 x 0.80 m ²
* Luas ruang pengamatan	7.20 x 6.00 m ²
c.. Koleksi besar, Ukuran benda	2.50 x 12.00 m ²
* Luas ruang pengamatan	15.00 x 15.00 m ²
3. Peraga	7.92 m ²
4. Model obyek bergerak	8.75 m ²
5. Model obyek tidak berputar	10,85 m ²

Hasil dari perhitungan besaran ruang adalah sebagai berikut:

a. Ruang kegiatan pelayanan umum	=	2.281,00 m ²
b. Ruang kegiatan pameran	=	7.750,00 m ²
c. Ruang kegiatan pendidikan	=	508,90 m ²
d. Ruang kegiatan administrasi	=	529,80 m ²
e. Ruang kegiatan preservasi-konservasi	=	559,29 m ²
f. Ruang kegiatan service	=	463,75 m ²

Secara rinci hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

3. Konsep Dasar Sirkulasi

Dasar perhitungan :

- Hubungan fungsional antar ruang dalam satu kelompok kegiatan maupun antar kelompok kegiatan.
- Mendapatkan jarak terpendek dan arah yang jelas serta menghindari "crossing"
- Membedakan sirkulasi untuk pengunjung, pengelola/staf ahli dan benda koleksi.
- Pada kegiatan pameran memperhatikan :
 - a. Sirkulasi Primer
 - Sistem pengelompokan benda pameran/tema.
 - Tahap relaksasi.
 - Sistem kontrol keamanan.
 - b. Sirkulasi Seunder

4. Tata Hubungan Ruang

Konsep dasar ini berdasarkan :

- Kelompok ruang kegiatan pelayanan umum, diletakkan sebagai area penerima yang terletak dibagian depan karena memberi pelayanan kepada pengunjung.
- Kelompok ruang kegiatan pameran, pada daerah yang mempunyai privacy tinggi namun mudah didalam pencapaiannya.
- Kelompok ruang kegiatan pendidikan diletakkan pada daerah yang mudah dicapai.
- Kelompok ruang kegiatan administrasi mempunyai fungsi sebagai koordinasi dari keseluruhan kelompok ruang lainnya.
- Kelompok ruang preservasi-konservasi, mempunyai fungsi sebagai koordinasi dari kelompok ruang pameran dan ruang administrasi.

- Kelompok ruang kegiatan service, diletakkan sebagai area penerima bagi kegiatan pengeioaian museum.

5.2.6. Penampilan Bangunan

Diperhitungkan terhadap :

- Keselarasan penampilan fisik bangunan dengan lingkungan sekitar.
- Aspek fungsional bangunan yang mendukung ekspresi ruang dalam.

5.2.7. Konsep Dasar Teknis Bangunan

A Sistem Struktur

Dipertimbangkan terhadap :

1. Tuntutan segi konstruksi dalam arti kuat mendukung beban.
2. Mendukung bentang lebar dan berdasarkan kelipatan modul struktur.
3. Pemeliharaan mudah.
4. Tahan terhadap bahaya kebakaran.
5. Melindungi ruang dalam, dari gangguan cuaca luar (panas, hujan dan lembab).

Berdasar pada pertimbangan tersebut maka :

1. Sub struktur : dipakai pondasi foot plate untuk bentang lebar dengan bahan beton bertulang sebagai pondasi utama dan sistem garis dari bahan batu kali sloof sebagai pondasi penunjang.

2. Struktur atap : menggunakan sistem struktur rangka dengan bahan baja dan didukung dengan garis sistem dengan bahan beton bertulang.

3. Struktur Utama.

Menggunakan sistem struktur rangka dengan kolom beton dan dinding pengisi dari batu.

B. Sistem Utilitas Bangunan

1. Pencahayaan

a. Pencahayaan alami

Dimanfaatkan semaksimal mungkin pada ruang- ruang selain ruang pameran, dengan pertimbangan terhadap :

- Pereduksi adanya sinar ultra violet.
- Menghindarkan dari sinar langsung dan silau terhadap sinar pantul.

Pengendalian pencahayaan alami dilakukan dengan cara :

- Penggunaan pohon material dan sistem (over stack) sebagai isolasi sinar matahari.
- Orientasi bangunan.

b. Pencahayaan buatan

Dipertimbangkan terhadap :

- Keamanan benda koleksi.
- Macam kerja Visual.
- Tuntutan suasana.
- Karakteristik berbagai tipe lampu guna mencapai efek-efek yang diinginkan.

Pencahayaan buatan dipakai terutama pada ruang yang memerlukan kondisi tertentu dan stabil dalam pencahayaan seperti pada ruang pameran dan sistem koleksi. Pencahayaan buatan menggunakan sumber daya PLN dan sebagai cadangan disiapkan genset.

2. Penghawaan

Pertimbangan :

- Persyaratan kondisi temperatur udara untuk konservasi benda koleksi.
- Pergerakan/sirkulasi udara lancar.
- Kelembaban udara.

Dengan pertimbangan tersebut maka sistem penghawaan menggunakan sistem pengkondisian udara sentral dengan sistem *air colled chiller* pada area pameran, dan *sistem split* pada area area kantor serta ruang istirahat.

3. Plumbing.

Suplai air bersih diperoleh dari *depp well* sebagai sumber utama. Pemakaian sumber air secara tidak langsung melalui reservoir dan pendistribusiannya dipakai sistem *down feed distribution*.

Sistem pembuangan air hujan disalurkan ke riol kota melalui saluran terbuka/tertutup.

4. Pencegah kebakaran.

Meliputi sistem dengan *smoke detector* dan *heat detector* sesuai dengan persyaratan radius.

5. Pemadam Kebakaran.

Didalam ruangan menggunakan *hose reel*, *handling valve* dan *dry chemical extinguisher*. Khusus untuk perpustakaan, hanya menggunakan *hallon extinguisher*.

6. Tata Suara.

Disiapkan untuk keperluan *back round music*, *car call*, dan *public addeess*.

7. Telepon

Saluran telepon yang digunakan sistem PABX dengan sambungan intern.

8. Sistem Pengamanan

Menggunakan sistem pengamanan *monitoring visual* dengan *CCTV*, serta *bar-code reader system* untuk mencatat dan menyeleksi petugas yang masuk khusus di dalam bangunan/ruang pameran, dilengkapi dengan *door contact alarm* dan *infra red alarm* yang ditempatkan pada sejumlah tempat.

9. Building Automation System.

Disiapkan sebagai alat dalam program untuk pengaturan pengoperasian peralatan M&E secara terpadu, disesuaikan dengan kebutuhan operasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, ME., Saleh, _____, Pengantar Kepada Arsitektur
- Alexander, Christoper, _____, Man Made Object, From A Set of Forces to A Form, _____
- Budiharjo, Eko, Prof., Ir., Msc., 1991, Arsitektur dan Kota di Indonesia, Bandung, Penerbit Alumni.
- Curtis, William, 1985, Regionalisme in Architecture, Singapore, Editor Robert Powel, Concept Media.
- Dirjen Pariwisata, 1990, Indonesia, Pariwisata Nusantara, Jakarta, Dirjen Pariwisata.
- Direktorat Museum, 1978, Pembinaan dan Pengembangan Permuseuman, Jakarta, Dirjen Kebudayaan Depdikbud.
- Henraningsih, dkk., Peran, Kesan, dan Bentuk Arsitektur, Jakarta, Djambatan.
- J.S.T., F. Christian, 1993, Arsitektur Modern; Tradisi-tradisi dan Aliran-aliran Serta Peranan Politik-politik, Yogyakarta, Andi Offset.
- Jencks, Charles, 1986, What Is Post Modernism, London, Academy Editions.
- Koentjoroningrat, 1974, Kebudayaan Mentaliter dan Pembangunan, Jakarta, Gramedia.
- LTDC, 1993, Bak Mencium Putri Tidur, _____
- Sutaarga, Amir, Moch., Drs., 1978, Pedoman dan Pengelolaan Museum, Proyek Peningkatan dan Pengembangan Museum, Jakarta, Depdikbud.
- Sumalyo, Y., 1993, Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia, Yogyakarta, UGM Press.
- Wondoamiseno, R.A., 1991, Regionalisme dalam Arsitektur Indonesia, Sebuah Harapan, Yogyakarta, Yayasan Rupadatu.

Widjaja, SP Honggo, 1992, Mengapresiasikan Museum Arsitektur, Surabaya, Jawa Post.

Perhitungan Besaran Ruang

1. Ruang-ruang Kegiatan Pelayanan Umum

- Hall	
200 Orang	220,00 m ²
traffic 20%	44,00 m ²
lain-lain 5%	11,00 m ²
	<hr/>
	275,00 m²
- Informasi dan Penitipan barang (asumsi)	32,00 m ²
- Ruang penjualan karcis (asumsi)	18,00 m ²
- Ruang penjualan souvenir (asumsi)	36,00 m ²
- Ruang serba guna 150 orang	
audience 150 x 0,6 m ²	90,00 m ²
stage 30% x 90 m	27,00 m ²
persiapan	14,00 m ²
gudang alat	12,00 m ²
traffic 20%	27,60 m ²
	<hr/>
	165,60 m²
-Lavatory 200 orang	
4 WC 4 x 2,16 m ²	8,64 m ²
5 urinoir 5 x 0,90 m ²	4,50 m ²
5 washtafel 5 x 0,81 m ²	4,05 m ²
sirkulasi 20%	3,60 m ²
	<hr/>
	21,00 m²
- Parkir umum (asumsi)	
6 bis 6 x 39,00 m ²	234,00 m ²
50 mobil 50 x 23,00 m ²	1150,00 m ²
100 sepeda motor 100 x 1,10 m ²	150,00 m ²
	<hr/>
	1534,00 m²
-cafeteria (asumsi)	
60 orang x 1,40 m ²	84,00 m ²
Dapur 25% x 84 m ²	21,00 m ²
traffic 20%	16,80 m ²
	<hr/>
	121,80 m²
<i>Total Pelayanan Umum</i>	2.281,00 m²

2. Kegiatan Administarasi

- Ruang Direktur	36,00 m ²
- Ruang wakil direktur	30,00 m ²
- Ruang sekretaris	8,00 m ²
- Ruang tamu (asumsi) 10 orang 10 x 2,5 m	25,00 m ²
- Ruang Rapat 23 x 2,3 m ² /orang	57,50 m ²
- Ruang Staf administrasi	
Ruang Kabag 5 x 24 m ²	120,00 m ²
Ruang Kasie 5 x 10 m ²	50,00 m ²
Ruang karyawan 10 x 8 m ²	80,00 m ²
Ruang Arsip (asumsi)	25,00 m ²
- Lavatory	10,00 m ²
- Flow 20%	88,00 m ²

529,80 m²
3. Kelompok Ruang Pendidikan

- Ruang Perpustakaan	
Jumlah buku 5000 buah (asumsi) 5000 : 150 vol/m ²	33,00 m ²
- Ruang baca 20 orang 20 x 2,50	50,00 m ²
lavatory (asumsi)	10,00 m ²
gudang	10,00 m ²
pelayanan foto copy (asumsi)	10,00 m ²
Ruang Perbaikan buku	30,00 m ²
- Ruang Staf Edukasi	8,00 m ²
- Ruang kasie perpustakaan	10,00 m ²
- Ruang staf perpustakaan 3 orang (asumsi) 3 x 8	24,00 m ²
- Ruang tamu	12,00 m ²
- Ruang Pemutaran slide dan film	
Kapasitas 150 orang	
Audience 0,66 x 150	99,00 m ²
Stage 30% x 99	29,00 m ²
Ruang persiapan	12,00 m ²
Gudang alat	9,00 m ²
R. Proyektor dan film	20,00 m ²
Lobby 20% x 150	30,00 m ²
Lavatory	20,00 m ²
Ruang penjualan tiket	8,00 m ²

- Flow 20 84,20 m²

580,90 m²

5. Ruang ruang kegiatan pemeliharaan/Konservasi Preservasi

1. Ruang penyimpanan Sementara (asumsi)	60,00 m ²
2. Ruang Perawatan Konservasi (workshop)	
Lab. Peralatan konservasi	
a. meja panjang : 2 x 3 x 1	6,00 m ²
b. rak peralatan : 1 x 3 x 0,6	2,40 m ²
c. meja kerja : 2 x 1,5 x 0,8	0,80 m ²
d. wastafel : 2 x 0,8 x 0,5	0,80 m ²
Aisle untuk peralatan 75%	
0,75 x 11,00	8,25 m ²
Ruang kerja untuk pembantu 6 x 3	18,00 m ²
Ruang benda koleksi (asumsi)	18,00 m ²
3. Ruang Preparasi (workshop)	
Lab. peralatan preparasi	
a. meja gambar : 2 x 1,5 x x 0,8	2,40 m ²
b. meja kerja : 2 x 1,5 x 0,8	2,40 m ²
c. rak peralatan : 1 x 3,0 x 0,6	1,80 m ²
d. wastafel : 2 x 0,8 x 0,5	0,80 m ²
Aisle untuk peralatan 75%	
0,75 x 7,4	5,55 m ²
Ruang kerja 2 pembantu 6 x 2	12,00 m ²
Ruang benda koleksi	18,00 m ²
4. Ruang staf konservasi & preservasi	
a. ruang ka. bagian	24,00 m ²
b. ruang ka. sie 3 x 9	27,00 m ²
c. Ruang karyawan 21 x 6	126,00 m ²
d. Traffic 15%	26,55 m ²
5. Ruang staf koleksi	
a. Ruang ka. bag	24,00 m ²
b. Ruang ka. sie 3 x 9	27,00 m ²
c. Ruang karyawan 10x 6	60,00 m ²
d. Traffic 15%	16,65 m ²
6. Ruang Fotografi	37,00 m ²

7. Ruang cetak dan Dokumentasi		
a. Mesin Photocopy	1 x 0,8 x 0,6	0,48 m ²
b. Mesin cetak		1,00 m ²
c. mesin kerja	2 x 1,5 x 0,8	2,40 m ²
d. rak	1 x 3,0 x 0,6	1,80 m ²
e. wastafel	1 x 0,8 x 0,5	0,40 m ²
f. meja panjang	1 x 3,0 x 0,8	2,40 m ²
g. Aisle peralatan	75%	6,36 m ²
8. Ruang 4 pekerja (asumsi) 6 x 4		24,00 m ²
		559,29 m²

5. Ruang-ruang Penunjang/Service

1. Ruang istirahat karyawan		
a. Ruang istr. pimp. kabag. & kasie.	21 x 1,35	28,35 m ²
b. Ruang istr. pegawai/karyawan	73 x 0,80	58,40 m ²
2. Ruang penjaga (asumsi) 8 orang 8 x 2,50		
a. Ruang mekanikal Elektrikal (asumsi) genzet		25,00 m ²
b. Pompa Air		10,00 m ²
3. Gudang		
		25,00 m ²
4. Mushola (asumsi 50 orang)		
a. Luas lantai 50 x 0,65		32,50 m ²
b. traffic 20%		12,00 m ²
c. Tempat wudlu & lavatory		30,00 m ²
5. Dapur (asumsi)		
		9,00 m ²
6. Lavatory		
		10,00 m ²
7. Parkir pengelola/karyawan		
mobil pimpinan, wakil, 5 kabag	7 x 23,00	151,00 m ²
ka. sie & karyawan 40% menggunakan spd. mtr.	35 x 15	52,00 m ²
<i>Total luas ruang-ruang penunjang</i>		463,75 m²

DKI Jakarta

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1,08	2,16
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1,08	3,24
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	40	1,8	72
	- koleksi kecil	20	1,08	21,6
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
	- model obyek berputar	2	8,75	17,5
	- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2
- Peraga	1	7,92	7,92	
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	40	1,8	72
	- koleksi kecil	20	1,08	21,6
	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	10	10,85	86,8
	- model obyek berputar	5	8,75	43,75
- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2	
- Peraga	2	7,92	15,84	
6. Tradisional	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				484,417

Propinsi Jabar

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1,08	2,16
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	40	1,8	72
	- koleksi kecil - koleksi sedang	20	1,08	21,6
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
	- model obyek berputar	2	8,75	17,5
	- benda bebas berdiri ditengah	2	43,2	86,4
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	40	1,8	54
	- koleksi kecil - koleksi sedang	20	1,08	21,6
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	10	10,85	54,25
	- model obyek berputar	5	8,75	17,5
6. Tradisional	• 2 dimensi - koleksi sedang	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
				474,23

Propinsi Jateng

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil	3	1,08	3,24
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi			
	- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	10	1,08	10,8
	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi	1	10,85	10,85
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
	- model obyek berputar	5	8,75	43,75
	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	20	1,08	21,6
	- koleksi sedang			
5. Jaman Kemerdekaan	• 3 dimensi	3	10,85	32,55
	- model obyek tidak berputar	2	8,75	17,5
	- model obyek berputar			
	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	8	1,08	8,64
6. Tradisional	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi	8	10,85	86,8
	- model obyek tidak berputar			
	- Peraga	2	7,92	15,84
				409,77

Propinsi D.I. Yogyakarta

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	20	1,08	21,6
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
	- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	40	1,8	72
	- koleksi kecil	20	1,08	43,2
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	5	1,8	5,4
	- koleksi sedang	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
6. Tradisional	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	8	10,85	86,8
	- Peraga	1	7,92	7,92
				466,12

Propinsi Jatim

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	2	1,8	3,6
		3	1,08	3,24
2. Masuknya Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	1,8	3,6
		3	1,08	3,24
		3	10,85	32,55
3. Masuknya Islam	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	1,8	3,6
		3	1,08	3,24
		5	10,85	54,25
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar - model obyek berputar - benda bebas berdiri di tengah 	10	1,8	18
		20	1,08	21,6
		5	10,85	54,25
		2	8,75	17,5
		1	43,2	43,2
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar - benda bebas berdiri di tengah 	10	1,8	18
		5	1,08	21,6
		5	10,85	54,25
		1	43,2	43,2
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	5	10,85	54,25
				435,17



Propinsi Lampung

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	21,6
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 3 dimensi	2	10,85	21,7
	- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	- koleksi sedang	5	1,08	5,4
6. Tradisional	• 3 dimensi	5	10,85	54,25
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
6. Tradisional	• 3 dimensi	1	10,85	10,85
	- model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				229,61

Propinsi Sumsel

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	2	1,8	3,6
		3	1,08	3,24
2. Masuknya Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - benda bebas berdiri ditengah - model obyek tidak berputar 	1	43,2	43,2
		2	10,85	21,7
3. Masuknya Islam	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	5	1,8	9
		2	1,08	2,16
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - benda bebas berdiri di tengah 	1	10,85	10,85
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	10,85	21,7
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	3	10,85	32,55
				245,35

Propinsi Jambi

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	2	1,8	3,6
		5	1,08	5,4
2. Masuknya Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - benda bebas berdiri ditengah - model obyek tidak berputar 	1	43,2	43,2
		2	10,85	21,7
3. Masuknya Islam	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	5	1,8	9
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - benda bebas berdiri di tengah 	2	10,85	21,7
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	3	1,8	5,4
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	10,85	21,7
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	1	10,85	10,85
				254,4

Propinsi Bengkulu

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	2	1,8	3,6
		2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	5	1,8	9
		5	1,08	5,4
3. Masuknya Islam	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	5	1,8	9
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	10,85	21,7
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	5	1,8	9
		5	1,08	5,4
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	10,85	21,7
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	1	10,85	10,85
				177,26

Propinsi Riau

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	—	—	—	—
3. Masuknya Islam	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1.08	21,6
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar - benda bebas berdiri ditengah 	5	10,85	54,25
		5	43,2	43,2
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	5	1,8	9
		3	1.08	3,24
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	3	10,85	32,55
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	10	1,8	18
		5	1,08	21,6
	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	3	10,85	32,55
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	2	10,85	21,7
				275,69

Propinsi Sumbar

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	—	—	—	—
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1.08	21,6
	• 3 dimensi	2	10,85	21,7
	- model obyek tidak berputar	1	43,2	43,2
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1.08	21,6
	- koleksi sedang	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	21,6
	- koleksi sedang	2	10,85	21,7
6. Tradisional	• 3 dimensi	1	10,85	10,85
	- model obyek tidak berputar			
				252,5

Propinsi Sumut

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1.08	3,24
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	5	1,8	9
	- koleksi sedang	3	1.08	3,24
	• 3 dimensi			
- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7	
- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2	
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	10	1,8	18
	- koleksi sedang	5	1.08	5,4
	• 3 dimensi			
- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25	
- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2	
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	10	1,8	18
	- koleksi sedang	10	1.08	10,8
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
- model obyek berputar	2	8,75	17,5	
- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2	
6. Tradisional	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	8	10,85	86,8
	- peraga	2	7,92	15,84
				458,42

D.I. Aceh

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	—	—	—	—
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	10	1,8	18
	- koleksi sedang	10	1,08	10,8
	• 3 dimensi			
- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25	
- benda bebas berdiri ditengah	2	43,2	86,4	
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	10	1,8	18
	- koleksi sedang	5	1,08	21,6
• 3 dimensi				
- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25	
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	5	1,8	9
	- koleksi sedang	3	1,08	3,24
	• 3 dimensi			
- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25	
6. Tradisional	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	4	10,85	43,4
				373,24

Propinsi Kalbar

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi			
	- benda bebas berdiri ditengah	1	43,2	43,2
	- model obyek tidak berputar	2	10,85	54,25
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	- koleksi sedang			
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
				323,87

Propinsi Kaltim

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	54,25
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - benda bebas berdiri di tengah	1	43,2	43,2
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	3	1,08	3,24
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				292,81

Propinsi Kalsel

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1,08	3,24
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	54,25
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - benda bebas berdiri di tengah	1	43,2	43,2
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				285,61

Propinsi Kaltim

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - benda bebas berdiri di tengah	1	43,2	43,2
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	3	1,08	3,24
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				254,86

Propinsi Sulut

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi - koleksi kecil	5	1,8	9
	- koleksi sedang	2	1,08	2,16
3. Masuknya Islam	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
	• 2 dimensi - koleksi kecil	3	1,8	5,4
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	- koleksi sedang	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
	• 2 dimensi - koleksi kecil	5	1,8	9
5. Jaman Kemerdekaan	- koleksi sedang	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
	• 2 dimensi - koleksi kecil	5	1,8	9
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
				177,72

Propinsi Sul-Tengah

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1.08	2,16
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1.08	2,16
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1.08	2,16
	• 3 dimensi	5	10,85	54,25
	- model obyek tidak berputar			
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1.08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				131,49

Propinsi Sulsel

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	2	1,8	3,6
	- koleksi sedang	3	1,08	5,4
3. Masuknya Islam	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	3	1,8	5,4
	- koleksi sedang	2	1,08	2,16
5. Jaman Kemerdekaan	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	5	1,8	9
6. Tradisional	- koleksi sedang	5	1,08	21,6
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	- benda bebas berdiri di tengah	1	43,2	43,2
	• 2 dimensi			
	- koleksi kecil	5	1,8	9
5. Jaman Kemerdekaan	- koleksi sedang	3	1,08	5,4
	• 3 dimensi			
6. Tradisional	- model obyek tidak berputar	2	10,85	32,55
	• 3 dimensi			
6. Tradisional	- model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
				283,71

Propinsi Sul-Tenggara

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1.08	3,24
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1.08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1.08	3,24
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1,08	3,24
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				147,38

Propinsi Maluku

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	3	1,8	5,4
	- koleksi kecil	2	1,08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
3. Masuknya Islam	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi	5	43,2	43,2
	- benda bebas berdiri di tengah - model obyek tidak berputar	1	10,85	54,25
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	10	1,08	10,8
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi	1	10,85	10,85
	- model obyek tidak berputar			279,04

Propinsi Irian Jaya

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
		3	10,85	32,55
2. Masuknya Hindu-Budha	—	—	—	—
3. Masuknya Islam	—	—	—	—
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	5	1,8	9
		5	1,08	5,4
		2	10,85	21,7
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	3	1,8	5,4
		2	1,08	2,16
		2	10,85	21,7
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	1	10,85	10,85
				132,16

Propinsi Timor Timur

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	—	—	—	—
2. Masuknya Hindu-Budha	—	—	—	—
3. Masuknya Islam	—	—	—	—
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi - koleksi kecil	20	1,8	36
	- koleksi sedang	10	1.08	10,8
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi - koleksi kecil	3	1,8	5,4
	- koleksi sedang	2	1.08	2,16
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	21,7
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				108,61

Propinsi NTT

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m²)	Luasan (m²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	2	1,8	3,6
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	3	1,08	3,24
3. Masuknya Islam	—	—	—	—
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil - koleksi sedang	5	1,08	3,24
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	32,55
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	3	1,8	3,6
	- koleksi kecil - koleksi sedang	2	1,08	3,24
	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	2	10,85	32,55
6. Tradisional	• 3 dimensi - model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				113,03

Propinsi NTB

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang 	3	1,8	5,4
		2	1,08	2,16
2. Masuknya Hindu-Budha	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	3	1,8	5,4
		2	1,08	2,16
		2	10,85	21,7
3. Masuknya Islam	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - benda bebas berdiri di tengah - model obyek tidak berputar 	5	1,8	9
		5	1,08	5,4
		1	43,2	43,2
		3	10,85	32,55
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	10	1,8	18
		5	1,08	5,4
		2	10,85	21,7
5. Jaman Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • 2 dimensi - koleksi kecil - koleksi sedang • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	3	1,8	5,4
		2	1,08	2,16
		2	10,85	21,7
6. Tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • 3 dimensi - model obyek tidak berputar 	4	10,85	43,4

Propinsi Bali

Periode	Peragaan	Jumlah Obyek (Asumsi)	Standar (m ²)	Luasan (m ²)
1. Sebelum Hindu-Budha	• 2 dimensi	5	1,8	9
	- koleksi kecil	3	1,08	3,24
2. Masuknya Hindu-Budha	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	10	1,08	10,8
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	5	10,85	54,25
	- benda bebas berdiri di tengah	1	43,2	43,2
3. Masuknya Islam	—	—	—	—
4. Masuknya Bangsa Barat/ Masa Penjajahan	• 2 dimensi	10	1,8	18
	- koleksi kecil	5	1,08	5,4
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
5. Jaman Kemerdekaan	• 2 dimensi	20	1,8	36
	- koleksi kecil	20	1,08	21,6
	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	3	10,85	32,55
	- benda bebas berdiri di tengah	1	43,2	54,25
6. Tradisional	• 3 dimensi			
	- model obyek tidak berputar	1	10,85	10,85
				360,34

