

BAB II

TINJAUAN MUSEUM SEJARAH "GAJAH MADA" SIDOARJO DAN CITRA BANGUNAN

2.1 Pengertian dan Karakteristik Museum Sejarah

2.1.1 Pengertian

Museum :Gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu : tempat menyimpan barang kuno.

Sejarah : - Asal-usul (keturunan), Silsilah
- Kejadian dan Peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.

Jadi Museum Sejarah Gajah Mada adalah suatu wadah yang diusahakan untuk memelihara dan memamerkan hasil budaya masyarakat dalam hal ini adalah benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Dengan adanya hal tersebut diharapkan akan terjadi interaksi yang baik antara pengunjung, pengelola, dan unsur – unsur yang terlibat di dalamnya, yang kemudian akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap keberadaan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini.

2.1.2 Karakteristik Museum Sejarah

Karakteristik kegiatan yang ada terdapat pada Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini, dikaitkan dengan dan fungsinya yang terbagi dalam 2 jenis kegiatan yaitu :

2.1.2.1 Kegiatan Publik (Extern)

1. Pameran tetap
2. Pameran temporer
3. Fasilitas Pendukung

2.1.2.2 Kegiatan Privat (Intern)

1. Manajemen Pengelola
2. Administrasi
3. Koleksi

4. Konservasi / Preservasi
5. Service

2.1.3 Karakteristik Gajah Mada

Manusia tidak hanya berbahasa dengan cakap lidah, tetapi dengan lambaian tangan juga, angguk kepala, kerling mata, lari menyambut, sayang mendekap, jengkel membelakangi, dengki meninju, dan sebagainya- dan seterusnya. Tanpa ucapan mulut sepele pun, perulah serta gerak kita sudah berbahasa, sudah membiasakan diri. Artinya : mengungkapkan isi batin yang tersimpan, agar diketahui orang lain. Tubuh manusialah yang menghubungkan yang serba dalam batin dengan alam semesta yang diluar diri kita, khususnya yang berciri materi. Fungsi-fungsi fisik dan biologik manusia ber-satu-alam dan ber-satu-hukum dengan dunia semesta fisik di keliling kita, ya bahkan dengan seluruh dunia materi angkasa raya juga⁵.

Ekspresi simbolis yang dimiliki Gajah Mada memiliki peranan penting dalam sejarah kerajaan Majapahit. Gajah Mada selalu menjadi pemimpin dalam melawan pemberontakan yang ada di Nusantara.

Adapun karakteristik yang terdapat dalam diri Gajah Mada antara lain :

1. Berani : Memiliki hati yang mantap dan rasa percaya diri yang besar dalam menghadapi bahaya, kesulitan, dsb ; tidak takut (gentar, kecut).

Pemberani : 1. Orang yang sangat berani; 2. yang mempunyai sifat berani.

Gajah Mada selalu menjadi pemimpin dalam melawan pemberontakan yang terjadi di Nusantara. Pada tahun 1331, pemberontakan Sadeng meletus, Ratu Majapahit pada waktu itu, Tribhuwanattunggadewi, berhasil memadamkan pemberontakan tersebut Gajah Mada, salah seorang yang dianggap berjasa memadamkan pemberontakan ini, dan dianugerahi gelar Angabehi⁶.

2. Tegas : 1. jelas dan terang benar ; 2. tentu dan pasti (tidak ragu-ragu lagi, tidak samar-samar) ; 3. tandas.

⁵ Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra , 1992, h : 1

⁶ Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

Kuat : 1. banyak tenaganya ; 2. tahan (tidak mudah patah, rusak, putus, dsb) ; 3. tidak mudah goyah (terpengaruh); teguh (iman, pendirian, kemauan, penjagaan) ; 4. mampu dan kuasa ; 5. mempunyai keunggulan.

Gajah Mada tidak mudah putus asa dalam usahanya untuk menyatukan nusantara. Meskipun pada tahun 1334, wilayah kekuasaan Majapahit masih kecil. Setelah tahun 1357, wilayah kekuasaan Majapahit jauh lebih besar daripada wilayah yang disebutkan dalam sumpah palapa yang diucapkan oleh Gajah Mada⁷.

3. Visioner (memiliki visi ke depan)

Arti : orang yang memiliki khayalan atau wawasan kedepan.

Gajah Mada memiliki visi kedepan yaitu untuk menyatukan wilayah nusantara di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit.

4. Tangguh

Arti : 1. sukar dikalahkan ; kuat, andal

Gajah Mada tangguh dalam menghadapi serentetan pemberontakan, seperti pemberontakan Ranga Lawe, Kuti, Lembu Sura, Juru Demung, Gajah Biru, Nambi, dan pemberontakan kecil lainnya⁸.

5. Ahli dalam menyusun strategi perang

Dibuktikan dengan keikutsertaan Gajah Mada dalam memimpin perang dalam menghadapi pemberontakan yang terjadi di wilayah nusantara.

Kesimpulan Dari Karakteristik Gajah Mada :

1. Gajah Mada memiliki sifat pemberani
2. Gajah Mada memiliki sifat visioner

Sifat abstrak yang paling menonjol yang ada dalam diri Gajah Mada adalah sifat berani dan sifat visioner. Sifat berani ditunjukkan dalam mengambil resiko dalam berperang melawan pemberontak yang ada di wilayah nusantara dan mengarahkan., Gajah Mada adalah seorang Patih Mangkubumi kerajaan majapahit. Para ahli sejarah berpendapat, semasa menjabat Patih Mangkubumi, Gajah Mada lah yang sebenarnya paling berperan dalam menjalankan pemerintahan Kerajaan bukan Raja. Gajah

⁷ Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

⁸ Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

Mada bukan hanya sebagai panglima perang dan pemimpin negara yang ulung, tetapi juga sebagai ahli dibidang hukum. Dan bahkan hasilnya selalu membawa keberhasilan dalam melakukan sesuatu⁹.

Sifat visioner yang dimiliki Gajah Mada ditunjukkan dengan adanya keinginan Gajah Mada untuk menyatukan wilayah nusantara dibawah kwrajaan majapahit. Hal tersebut didukung dengan adanya politik ekspansi yang diterapkan Gajah Mada di Kerajaan Majapahit.

Pemberani dalam bahasa arsitektur :

1. Keluar dari sistem konvensional
2. Merusak sistem grid yang ada
3. Merusak sistem komposisi massa
4. Bentuk massa yang tidak statis (dinamis)

2.1.4 Citra Visual Bangunan

Bangunan, biar benda mati namun tidak berarti tak "berjiwa". Rumah yang kita bangun ialah rumah manusia. Oleh karena itu merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia; oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh napsu dan cita-citanya. Rumah selalu adalah *citra* sang manusia pembangunnya¹⁰.

Semua itu sangat bertalian dengan citra rumah. Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu "gambaran" (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Citra gedung istana yang megah besar tentulah melambangkan kemegahan juga, kewibawaan seseorang kepala negara misalnya. Dan gubug reyot adalah citra yang langsung menggambarkan keadaan penghuni miskin yang serba reyot juga keberadaannya. Tetapi semua itu belum mengungkapkan dan menyinarkan sesuatu yang paling menjadi ciri kemanusiawian manusia yang diam dalam rumah. Yakni, segi kebudayaannya, segi spiritualnya. Rumah memang bisa dianggap sebagai mesin, alat pergandaan produksi. Tetapi lebih dari itu, rumah atau bangunan lain adalah citra, cahaya pantulan jiwa dan cita-cita kita. Ia adalah lambang yang membahasakan segala yang manusiawi, indah

⁹ Indonesia Ensiklopedia Nasional, 1989, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta

¹⁰ Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h : 25

dan agung dari dia yang membangunnya, kesederhanaan dan kewajarannya yang memperteguh hati setiap manusia¹¹.

Oleh karena itu, bila kita berarsitektur, artinya berbahasa ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat, sudah sewajarnya kita berarsitektur secara budayawan dengan nurani dan bertanggung jawab penggunaan bahasa arsitektural yang baik. Bahkan kalau mungkin, walaupun tentu saja tidak setiap orang mampu dengan *puisi*. Berarsitektur adalah berbahasa manusiawi dalam arti Merleau-Ponty tadi : dengan citra unsur-unsurnya, baik dengan bahan material maupun dengan bentuk serta komposisinya. Dari sebab itu, hakekat bahasa arsitektur yang bagus dan cita-citra penghayatannya bukan pertama-tama harus dihubungkan dengan persyaratan kemewahan, biaya mahal dan sebagainya, sedangkan arsitektur yang sedikit biayanya, bagaimana lagi, pasti akan bermutu rendah juga dan sebagainya, arsitektur yang baik juga tidak harus mengikuti mode mutahir, gaya yang sedang laku dan sebagainya. "A thing of beauty is a joy for ever" kata orang-orang inggris¹².

Sejumlah telaah penelitian arsitektur yang menarik telah menunjukkan bahwa bangunan tidak teringat dengan cara yang sering kita pikirkan sebagaimana adanya bangunan tersebut. Orang teringat akan bangunan pertama-tama dan terutama dari segi pentingnya untuk digunakan, bukan karena kekhususan-kekhususan arsitekturnya. Dan orang mengingatnya lebih mudah bila mereka dapat menyelamatkan suatu label linguistik kepadanya. Orang juga lebih mengingat bangunan atas dasar visibilitas pertimbangan-pertimbangan tapak bangunan) daripada atas dasar bentuk fisik (kontur, ukuran, rupa)¹³.

Bentuk memiliki ciri-ciri visual seperti:¹⁴

1. Wujud

¹¹ Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h : 31-32

¹² Mangunwijaya, Y.B, Wastu Citra, 1992, h : 7 dan 9

¹³ S. carr dan D. schissler, "koda sebagai suatu lawata: pilihan cerapan dan Ingatan dalam pemandangan dari jalan," Environment and Behaviour 1 (1969):7-35:Appleyard, "mengapa bangunan-bangunan diketahui". PENGANTAR ARSITEKTUR.

¹⁴ Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

Sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama di mana bentuk-bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan.

2. Dimensi

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

3. Warna

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

4. Tekstur

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

5. Posisi

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

6. Orientasi

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

7. Inersia Visual

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

2.1.5 Bentuk / Wujud

Wujud memperlihatkan sisi luar karakteristik suatu bidang atau konfigurasi permukaan suatu bentuk ruang. Wujud merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal, mengidentifikasi dan mengkategorikan

gambar-gambar dan bentuk-bentuk tertentu. Persepsi kita terhadap suatu wujud sangat tergantung pada tingkat ketajaman visual yang terlihat sepanjang kontur yang memisahkan suatu gambar dari latar belakangnya atau antara suatu bentuk dan daerahnya.¹⁵

Dalam arsitektur, kita berkonsentrasi dengan wujud-wujud dari :

1. Bidang lantai, dinding dan langit-langit yang membatasi ruang
2. Buka-bukaan jendela dan pintu di dalam ruang tertutup
3. Bayang-bayang (silhouette) dan kontur bentuk-bentuk bangunan.

Komposisi bentuk dasar terbagi 3 bagian besar, yaitu lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.¹⁶

2.1.6 Warna

Pemilihan Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari pengunjung. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seorang pengunjung. Sehingga hal tersebut akan memberikan kesan sendiri dari pengunjung, dalam hal ini adalah kesan yang dibentuk oleh pengunjung terhadap bangunan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo. Tabel dibawah, adalah korelasi secara umum secara psikologis antara warna dan orang yang mampu di tangkap oleh manusia.

| | |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Merah | Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya |
| Biru | Kepercayaan, Konservatif, Keamanan, Tehnologi, Kebersihan, Keteraturan |
| Hijau | Alami, Sehat, Keberuntungan, Pembaharuan |
| Yellow | Optimis, Harapan, Filosofi, Ketidak jujuran, Pengecut (untuk budaya Barat), pengkhianatan. |
| Ungu/Jingga | Spiritual, Misteri, Kebangsawanan, Transformasi, Kekasaran, Keangkuhan |
| Coklat | Energy, Keseimbangan, Kehangantan |
| Coklat | Tanah/Bumi, Reliability, Comfort, Daya Tahan. |
| Abu Abu | Intelek, Masa Depan (kayak warna Milenium), Kesederhanaan, Kesedihan |
| Putih | Kesucian, Kebersihan, Ketepatan, Ketidak bersalahan, Setril, Kematian |

¹⁵ Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

¹⁶ Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

Hitam

Power, Seksualitas, Kecanggihan, Kematian, Misteri,
Ketakutan, Kesedihan, Keanggunan

Sumber : www.finitesite.com/prasetyo/warna.htm

2.1.7 Tekstur

Kesan yang mampu diciptakan dengan adanya tekstur adalah adanya kesan yang tercipta baik dari permukaan bidang halus, maupun kasar.

Kesan yang mampu ditampilkan dari karakter Gajah Mada yaitu dilihat dari sifat berani dan tegas.

2.1.8 Komposisi

Komposisi dalam suatu penampilan bangunan dapat berupa susunan dari serangkaian bentuk atau bidang yang bertransformasi atau berulang atau repetisi di sepanjang sumbunya.

Beberapa komentar Le Corbusier mengenai¹⁷ :

1. Komposisi kumulatif
 - bentuk dengan penambahan
 - jenis yang agak mudah
 - indah dipandang, penuh gerak
 - dapat sepenuhnya mengikuti penggolongan dan penjenjangan/hirarki
2. Komposisi kubus
 - sangat sulit (untuk memuaskan jiwa)
 - sangat mudah (mudah untuk dipadukan)
3. Bentuk yang dikurangi
 - sangat mudah dikenali
 - di bagian luar (eksterior) cita-cita arsitektur terasa dengan pasti
 - di bagian dalam (interior) semua kebutuhan fungsi dipenuhi pencahayaan, kontinuitas, sirkulasi).

¹⁷ Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

2.2 Fungsi Museum Sejarah

Menurut pengertian museum berdasarkan pedoman pendirian museum dan museografi yang merupakan lembaga tetap dan melayani masyarakat umum, maka museum mempunyai fungsi dan tugas sebagai berikut :

- a. Fungsi Museum
 1. Sebagai tempat penelitian
 2. Sebagai tempat sumber informasi
 3. Sebagai tempat konservasi
 4. Sebagai tempat rekreasi
- b. Tugas Museum
 1. Mengumpulkan benda-benda koleksi
 2. Memamerkan benda-benda koleksi
 3. Menyalurkan Pengetahuan yang terkandung dalam benda-benda koleksi
 4. Mendokumentasikan benda-benda koleksi

Fungsi dan tugas tersebut diatas sesuai dengan rumusan yang dikeluarkan oleh *International Council of Museum* sebagai berikut :

1. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam budaya bangsa
2. Dokumentasi dan penelitian ilmiah
3. Konservasi dan Preservasi
4. Pengenalan kebudayaan antar daerah dan antar bangsa
5. Cermin pertumbuhan peradaban manusia
6. Pembangkit rasa taqwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa

2.3 Standar Bangunan Museum

2.3.1 Cara dan Persyaratan Preservasi¹⁸.

| Cara dan Persyaratan Preservasi | | | | |
|---------------------------------|---------------------|---------------|---------------|-----------------------------|
| Jenis Koleksi | Suhu dan Kelembaban | Sinar | Unsur Polutan | Serangga dan Mikroorganisme |
| Benda Organik | 18-24 C | Cahaya buatan | Benda di | Benda di isolasi dan |

¹⁸ Lestari, Sri Budi, JUTA UGM

| | | | | |
|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| a. Benda yang sangat peka | 45%-60% RH ideal 55 % RH | Sistem Refleksi dilengkapi filter ultraviolet dan inframerah. Intensitas cahaya maksimal 50 lux | isolasi dan tertutup dari pengaruh udara luar (di dalam Kaca Vitrin) | diawetkan dengan bahan kimia tertentu. |
| b. Benda yang cukup peka | 18-24 C 45%-60% RH | Cahaya buatan Sistem diffusii dilengkapi filter ultraviolet dan inframerah. Intensitas cahaya maksimal 150 lux | Diisolasi dalam vitrin | Diisolasi dan diawetkan dalam vitrin |
| Benda an-organik a. Benda tergolong peka (logam dan batu lunak) | 18-24 C 45%-60% RH | Cahaya buatan dan alami dilengkapi filter ultraviolet dan inframerah. Intensitas cahaya 150-250 lux | Diisolasi dalam vitrin | Diisolasi dan diawetkan |
| b. Benda tergolong kurang peka (selain logam dan batu lunak) | Suhu dan kelembaban pada standar optimal dengan suhu kamar. Sirkulasi udara alami pada standar kecepatan angin 0,5-1 m/det | Dihindari penggunaan sinar yang menghasilkan panas dengan intensitas cahaya 250 lux | Dengan penjagaan kebersihan udara secara alami (sirkulasi udara alami) | Benda di awetkan dan sedapat mungkin dihindari dari kemungkinan serangga atau mikro-organisme |

Standar Ketentuan Preservasi Koleksi Arkeologi

2.3.2 Penataan

Beberapa alternatif penataan materi koleksi dalam museum adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan pengelompokan dimensi koleksi
Keuntungannya yaitu memudahkan petugas museum dalam mengatur atau menempatkan obyek pameran, karena mempunyai dimensi yang rata-rata sama dalam satu ruangan. Adapun kelemahan yaitu pengunjung tidak dapat mengetahui tahap-tahap perkembangan sejarah dan sistem peragaannya akan terasa monoton sebab semua dimensi rata-rata sama.
2. Berdasarkan pengelompokan jenis benda koleksi
koleksi dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, misalnya kelompok benda organik dan benda non-organik. Keuntungan sistem ini akan memudahkan dalam membentuk suasana tiap-tiap ruang pameran sesuai dengan macam obyek yang dipamerkan. Kerugiannya pengunjung tidak dapat mengetahui secara jelas kaitan dan periodisasi perkembangan sejarahnya sehingga memerlukan penjelasan khusus dari petugas museum.
2. Berdasarkan periodisasi sejarah
Keuntungan sistem ini akan dapat menggambarkan sejarah dan poses perubahan sejarah secara kronologis. Kerugiannya penataan dengan cara ini sulit dilakukan apabila koleksi tidak lengkap.

Materi koleksi pameran perlu ditampilkan sebaik mungkin untuk menjadikan penyajian yang menarik, atraktif dan komunikatif, sehingga letak materi tersebut mampu mendukung proses apresiasi dan edukasi.

Metode yang digunakan harus sesuai dengan benda pameran yaitu koleksi museum, yaitu dengan metode yang bersifat konservatif sekaligus komunikatif dengan cara penyajian yang mengutamakan segi keamanan dan kejelasan dari benda-benda yang dipamerkan.

2.3.3 Lingkup Pelaku

2.3.3.1 Pengelola

pengelola merupakan pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola museum agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pengelolaan seluruh kegiatan dalam museum dikordnir oleh seorang Direktur sebagai pimpinan museum. Dalam menjalankan tugasnya pimpinan museum dibantu oleh tenaga ahli sebagai staf pengelola.

Pengelola dan penyelenggara museum sebagai berikut¹⁹ :

- a. Direktur museum adalah seorang pengemudi penyelenggara museum.
- b. Kurator adalah seorang akademikus yang memimpin bagian ilmiah (koleksi) museum.
- c. Pustakawan adalah pengurus perpustakaan museum.
- d. Instruktur atau kurator edukasi sebagai penghubung staf ilmiah dengan pengunjung.
- e. Preparator adalah seorang teknikus yang merencanakan dan menyelenggarakan pameran obyek museum Preservasi.
- f. Bagian Konservasi dan Preservasi.

2.3.3.2 Pengunjung

Studi terhadap perilaku pengunjung museum sangat penting untuk mengetahui apakah museum tersebut berhasil atau tidak dalam menarik pengunjung. Studi ini sangat membantu dalam proses perencanaan dan perancangan suatu museum, terutama dalam merancang sistem penyajian koleksi dan sirkulasi museum.²⁰

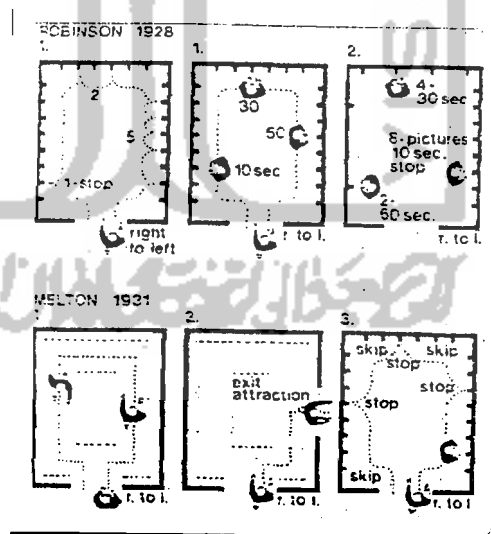
- a. Jenis pengunjung museum
 - Apresiator, adalah pengunjung serius yang biasanya melihat koleksi secara menyeluruh.
 - Rekreatif, adalah pengunjung rekreasi yang memilih obyek koleksi yang dilihat.
- b. Perilaku pengunjung museum²¹;

¹⁹ David A. Robillard, 1982, Public Space Design in Museum, h: 2-3

²⁰ David A. Robillard, 1982, Public Space Design in Museum, h: 2-3

²¹ David A. Robillard, 1982, Public Space Design in Museum, h: 2-3

1. Pengunjung cenderung memilih jalur sirkulasi yang pendek antara pintu masuk sebuah ruang pameran dengan pintu keluarnya
 2. Pengunjung cenderung bergerak dari sisi kanan ruangan menuju ke sisi kiri ruangan
 3. Posisi pintu keluar terhadap pintu masuk mempengaruhi lama pergerakan dan pengamatan pengunjung. Pintu keluar yang berada pada sisi kanan ruangan dan berdekatan dengan pintu keluar mempercepat pengunjung meninggalkan ruang pameran, demikian juga pintu pameran yang lebih dari satu. *Pengunjung tidak tertarik untuk masuk ruangan yang hanya memiliki satu pintu masuk*
 3. Pengunjung tertarik mengikuti jalur sirkulasi yang mempunyai landmark di ujungnya.
- c. Penempatan benda pameran atau tempat duduk dan sejenisnya di tengah jalur pergerakan sangat mengganggu proses sirkulasi dan mengurangi kenyamanan visual
- d. Jalur sirkulasi yang mempunyai banyak percabangan akan membingungkan pengunjung dalam memilih jalur yang akan dilalui



Kebiasaan pengunjung dalam pergerakannya

Sumber : Public Space Design in Museum

2.3.4 Lingkup Kegiatan

- a. Kegiatan utama

yaitu pameran arkeologis yang merupakan kegiatan komunikasi visual antara koleksi museum sebagai obyek dan pengunjung sebagai museum

b. Kegiatan penunjang

yaitu kegiatan perpustakaan, yang merupakan kegiatan pencarian informasi mengenai sejarah arkeologi dan informasi kepariwisataan setempat melalui kegiatan baca dan audiovisual.

c. Kegiatan pengelola

yaitu kegiatan yang bersifat pengelolaan, kegiatan administrasi, kegiatan teknis, kegiatan kerumahtanggaan.

d. Kegiatan konservasi dan preservasi

merupakan kegiatan yang bersifat konservasi dan preservasi, meliputi : pengadaan koleksi, penentuan dan pencatatan koleksi, penyimpanan obyek, perawatan dan perlindungan obyek, pendokumentasian obyek, penelitian obyek.

e. Kegiatan service

meliputi kegiatan mekanikal elektrikal, keamanan, service.

2.3.5 Sistem Sirkulasi

Pola sirkulasi adalah pengikat ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang dalam maupun ruang luar menjadi saling berhubungan.

Pada bangunan museum sirkulasi merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh pemakai, terutama pengunjung museum.

1. Sirkulasi Pengelola

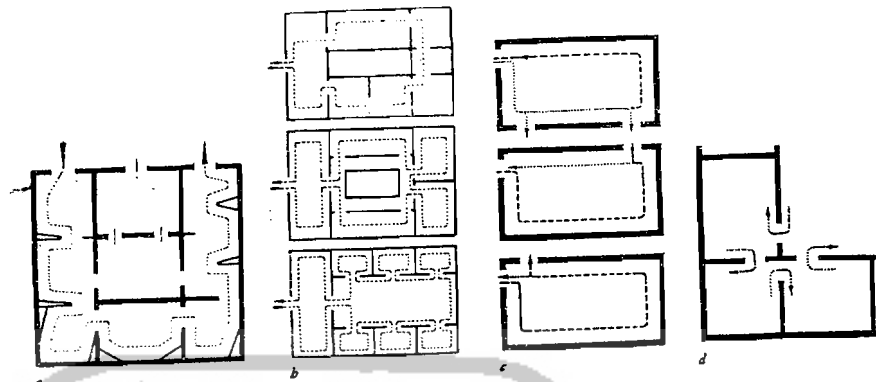
Adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengelola museum, aktifitasnya berlangsung setiap hari kerja. Para pelaku sirkulasi sudah mengetahui arah yang akan dilaluinya.

2. Sirkulasi Pengunjung

Adalah sirkulasi yang dilakukan oleh pengunjung museum, baik sewaktu pengunjung melakukan pergerakan antar ruang pameran maupun pergerakan dalam menikmati obyek pameran koleksi museum.

3. Sirkulasi Benda Pamer

Yaitu proses distribusi benda pameran dalam museum. Sirkulasi ini memiliki frekuensi kecil karena tidak dilakukan setiap hari.



Pola sirkulasi museum

Sumber : Time Sever Standart Architecture

Ruang-ruang pergerakan membentuk suatu kesatuan bagian dari setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Jika dilihat sebagai alat penghubung fungsional, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bagaimanapun juga, bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. Bentuk ruang sirkulasi dapat bermacam-macam berdasarkan²² :

- Batas-batas yang ditetapkan
- Bentuk yang berkaitan dengan bentuk ruang-ruang yang dihubungkannya.
- Kualitas, skala, proporsi, cahaya dan pemandangan yang dipertegas
- Terbukanya jalan masuk ke dalam
- Perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan landaian.

Ruang sirkulasi dapat membentuk²³ :

²² Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

²³ Ching, Francis D.K, ARSITEKTUR Bentuk, ruang dan Susunannya

1. Tertutup

Membentuk galeri umum atau koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.

2. Terbuka pada salah satu sisinya

Membentuk balkon atau galeri yang memberikan kontinuitas visual dan kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.

3. Terbuka pada kedua sisinya

Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Hubungan ruang dengan jalur sirkulasi :

1. Sirkulasi Primer

sirkulasi pengunjung dalam menikmati koleksi dari satu ruang ke ruang lainnya. Hal tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam ruang-ruang yang mampu menghibur pengunjung.

2. Sirkulasi Sekunder

sirkulasi gerak pengunjung dalam mengikuti koleksi di ruang pameran. Sirkulasi sekunder terkait dengan penataan materi koleksi berupa obyek dwimatra dan trimatra.

- ✦ Obyek dwimatra : dapat dinikmati dari arah depan dan frontal. Obyek dwimatra mampu mengarahkan gerak pengunjung searah dengan tempat obyek.
- ✦ Obyek trimatra : mampu membentuk ruang dan mengarahkan gerak pengunjung sesuai perletakkannya obyek yang berukuran besar dapat berfungsi sebagai landmark.

2.3.6 Sistematika Pameran

2.3.6.1 Jenis Pameran

a. Pameran tetap

Pameran tetap dilaksanakan dalam jangka waktu lama, subyek yang ditampilkan tetap, tetapi cenderung bertambah, perubahan dilakukan pada sarana pameran untuk meningkatkan daya tarik dan kualitas pameran.

Materi yang dipamerkan adalah benda-benda temuan, replika, proses rekonstruksi dalam arkeologi. Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dalam sebuah museum. Ruang pameran tetap diperhitungkan dan disesuaikan dengan kebutuhan obyek dan pengunjung.

b. Pameran temporer

Merupakan kegiatan pendukung dalam suatu museum untuk menarik minat masyarakat mengunjungi museum dan sebagai kegiatan dalam meningkatkan apresiasi masyarakat. Pameran ini diselenggarakan secara rutin atau menerus setiap hari dengan materi benda temuan dan hasil rekonstruksi terbaru. Pameran dilaksanakan dalam variasi waktu yang singkat antara 1 minggu hingga 1 tahun. Materi diganti setiap jangka waktu tertentu, yang ditentukan oleh pengelola museum, kurator, edukator berdasarkan pada tema tertentu. Pameran ini dapat bersifat edukatif atau eksibisi yang berupa workshop.

2.3.6.2 Sistem penyajian koleksi

Teknik-teknik pameran yang berkembang pada museum-museum modern²⁴ :

1. Teknik Partisipasi

konsepnya pengunjung diajak untuk terlibat langsung dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau keduanya, dengan cara :

a. *Activation*

Pengunjung aktif, misalnya dengan menekan tombol, menarik hendel, dsb.

b. *Question and Answer Games*

Pengunjung museum dapat bermain dan mengasah intelektual dan keingintahuan.

c. *Physical Involvement*

²⁴ David A. Robillard, 1982, Public Space Design in Museum, h: 2-3

Pengunjung diajak secara aktif menggunakan fisik, misalnya diajak melihat benda kecil dengan mikroskop.

d. Live Demonstration

Dengan menggunakan demonstrasi langsung.

e. Intellectual Stimulation

Pengunjung diajak aktif secara intelektual.

2. Teknik yang berdasarkan pada obyek

Teknik-teknik dasar untuk memamerkan dapat digolongkan menjadi:

1. *Open Storage*

Meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.

2. *Selective Display*

Menampilkan hanya sebagian koleksi museum.

3. *Thematic Grouping*

Menampilkan benda-benda koleksi dalam suatu topik tertentu.

Sedangkan bentuk penanganannya dalam memamerkan adalah sebagai berikut :

a. *Unsecured Object*, dipakai untuk benda-benda yang cukup aman karena benda pamernya cukup besar dan diam.

b. *Fastened Object*, benda diikat agar tidak dapat diambil atau berpindah tempat.

c. *Enclosed Object*, benda yang dipamerkan dilindungi oleh pagar atau kaca.

d. *Hanging Object*, benda koleksi dipamerkan dengan cara digantung.

e. *Animed object*, benda pamer digerakkan sehingga menimbulkan atraksi bagi pengunjung.

f. *Dioramas*, menggunakan miniatur maupun seukuran obyek aslinya.

g. *Recreated Stress and Villages*, digunakan dengan cara membuat artefak seperti aslinya untuk menggambarkan suatu sejarah.

3. Teknik panel

Panel berfungsi untuk membantu mempresentasikan benda-benda yang dikoleksi.

4. Teknik Model

Beberapa jenis teknik model :

- a. *Replicas*, suatu tiruan benda asli dengan skala 1 : 1.
- b. *Miniatures*, suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dari ukuran aslinya.
- c. *Erlargement*, suatu jenis model yang ukurannya lebih besar dari ukuran aslinya.

5. Teknik Simulasi

Dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi aslinya dalam pameran.

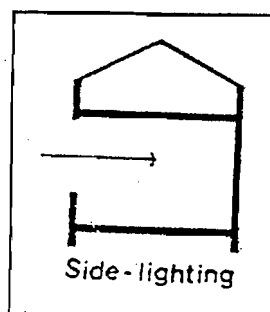
2.3.7 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah sistem pencahayaan buatan dan pemanfaatan sinar matahari. Penggunaan sinar matahari sebagai sumber cahaya akan meminimumkan biaya overhead.

1. Pencahayaan alami

a. Pencahayaan dari bukaan bidang atas

Keuntungannya, orientasinya bebas, tidak terpengaruh oleh rimbunnya pohon atau halangan dari bangunan di sekitarnya, mudah disesuaikan (langit-langit lamella), pantulan cahaya sedikit, cahaya lebih disebarluaskan pada seluruh ruang pameran. Kekurangannya, mudah menimbulkan panas, resiko kerusakan akibat air dan kelembaban, hanya menyebarkan cahaya.

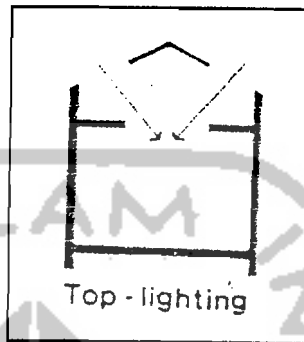


Pencahayaan dari bukaan atas

Sumber : Public Space Design In Museum

b. Pencahayaan dari jendela

Mudah melihat keluar (memberi suasana santai), ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya, pencahayaan lebih baik untuk pameran dalam kelompok maupun sendiri-sendiri, pencahayaan rak-rak peraga dari arah belakang.



Pencahayaan dari jendela

Sumber : Public Space Design In Museum

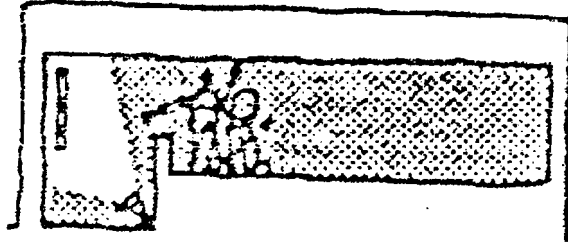
2. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan merupakan usaha untuk menampilkan obyek dengan cahaya buatan untuk menampilkan suatu efek pada obyek pameran. Cahaya buatan meliputi :

- a. Fluorescent lamp di belakang translucent ceiling memiliki efek sebagai berikut :
 - sinar rata
 - sinar monoton
- b. Cahaya tidak langsung memiliki efek :
 - sinar lembut
 - kurang cukup memberikan tekanan
- c. Spot light dalam ceiling
- d. Cahaya di atas obyek

Sedangkan dari sumbernya dapat dibedakan :

- a. Dari satu sumber cahaya



Satu sumber

Pencahayaan dari satu sumber cahaya

Sumber : Public Space Design In Museum

b. Dari dua sumber cahaya atau lebih



dua sumber

lebih dari dua sumber

Pencahayaan dari satu sumber cahaya

Sumber : Public Space Design In Museum

Dari pencahayaan dia atas, terdapat beberapa efek yang dapat ditimbulkan, yaitu :

- timbul glare
- timbul bayangan
- timbul pantulan yang mengganggu

2.3.8 Sistem Keamanan

a. Keamanan terhadap keawetan benda koleksi

Berhubungan dengan kondisi iklim dan cuaca yang ada di Indonesia. Benda koleksi yang terbuat dari logam maupun non logam umumnya terpengaruh dengan kondisi udara yang meliputi suhu dan kelembaban udara. Suhu ruang normal ($25-27^{\circ}$) dan kelembaban udara (30-40%). Dengan adanya hal tersebut maka dilakukan upaya pencegahan dengan memberikan pelindung pada benda koleksi.

b. Keamanan terhadap bahaya kebakaran

Kebakaran merupakan hal utama yang perlu diperhatikan. Benda-benda non-logam yang rentan terhadap bahaya kebakaran, hal tersebut memerlukan penanganan yang khusus, misalnya :

1. Preventif

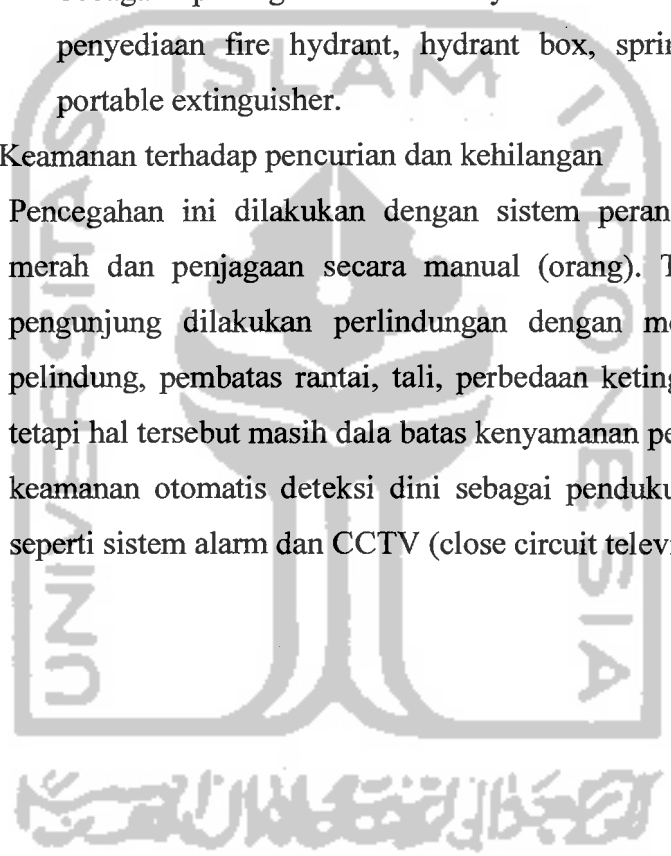
Penggunaan peralatan deteksi kebakaran, detektor pemanas (heat detector), detektor asap (smoke detector), serta pemanfaatan bahan dan material yang tahan terhadap api.

2. Resesif

Sebagai pencegahan meluasnya area kebakaran, dengan penyediaan fire hydrant, hydrant box, sprinkler system dan portable extinguisher.

c. Keamanan terhadap pencurian dan kehilangan

Pencegahan ini dilakukan dengan sistem perangkat sistem infra merah dan penjagaan secara manual (orang). Terhadap perilaku pengunjung dilakukan perlindungan dengan menggunakan kaca pelindung, pembatas rantai, tali, perbedaan ketinggian lantai, akan tetapi hal tersebut masih dalam batas kenyamanan pengunjung. Sistem keamanan otomatis deteksi dini sebagai pendukung keamanan ini seperti sistem alarm dan CCTV (close circuit television).



2.4 Kesimpulan

Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu : tempat menyimpan barang kuno.

Museum Sejarah Gajah Mada adalah suatu wadah yang diusahakan untuk memelihara dan memamerkan hasil budaya masyarakat dalam hal ini adalah benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Majapahit. Dengan adanya hal tersebut diharapkan akan terjadi interaksi yang baik antara pengunjung, pengelola, dan unsur – unsur yang terlibat di dalamnya, yang kemudian akan mewujudkan apresiasi positif dan minat masyarakat terhadap keberadaan Museum Sejarah "Gajah Mada" Sidoarjo ini.

Hal-hal penting dalam merancang Museum Sejarah :

1. Sirkulasi pada museum sejarah ditentukan oleh alur (periode sejarah) atau tema yang akan ditampilkan. Sirkulasi yang digunakan pada ruang pameran yaitu sirkulasi linear menerus sepanjang ruang pameran, agar pengunjung dapat mengikuti dan mengerti tentang semua informasi dari benda koleksi yang ada dalam museum.
2. Pameran merupakan kegiatan yang utama dalam museum sejarah, sehingga hal tersebut di tuntut untuk dapat menginformasikan koleksi pada pengunjung. Sistem pameran ditentukan oleh teknik, jenis, macam dan sifat benda koleksi. Museum sejarah harus mampu menampilkan rekonstruksi kehidupan masa lalu dalam suatu alur.
3. Sistem kenyamanan pada museum sejarah meliputi aspek pencahayaan, penghawaan, akustik.
Sistem pencahayaan untuk mengolah eksterior ruangan dan interior ruangan. Sistem penghawaan meliputi penghawaan alami dan penghawaan buatan, hal tersebut disebabkan karena setiap koleksi memerlukan sistem penghawaan yang berbeda, dan tergantung dari jenis material koleksi. Sistem akustik digunakan untuk membangun suasana ruang dalam museum serta mencegah gangguan suara yang tidak diinginkan.
4. Keamanan dalam museum sejarah meliputi :

- a. Keamanan terhadap keawetan benda koleksi
 - b. Keamanan terhadap bahaya kebakaran
 - c. Keamanan terhadap pencurian dan kehilangan
5. Organisasi ruang pada museum sejarah sangat penting untuk mendukung tema atau alur yang akan diinginkan, karena menghubungkan ruang yang saling berkaitan.
6. Sebagai bangunan publik, maka museum sejarah harus mempunyai citra bangunan dan pengolahan ruang luar maupun ruang dalam yang mampu menarik perhatian pengunjung.



2.5 Studi Literatur

2.5.1 Studi Preseden

Museum Monumen Jogja Kembali

Studi preseden dilakukan terhadap bangunan sejenis yaitu Museum Monumen Jogja Kembali dengan menggunakan metode transformasi dari bangunan tersebut.



Museum Monumen Jogja Kembali

Monumen Jogja Kembali didirikan di ring road sebelah utara Jogjakarta. Monumen ini didirikan untuk memperingati bahwa kota Jogjakarta pernah kembali menjadi ibu kota negara Republik Indonesia pada tanggal 6 Juli 1966. Monumen dengan tinggi 31 m ini melambangkan gunung surgawi, bermula dari Istana Sultan sebagai poros ke arah utara menuju monumen Tugu (ujung jalan Malioboro) kemudian menuju Monumen Jogja Kembali, berakhir pada puncak gunung Merapi. Monumen ini terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama berisi museum, perpustakaan, auditorium dan kafetaria. Lantai 2 terdapat 10 diorama menggambarkan garis besar perjuangan Jogjakarta untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia dari penjajahan bangsa Belanda mulai dari Desember 1948 hingga Juli 1949. Bentuk dari bangunan Monumen Jogja Kembali merupakan sebuah simbol kultural transformasi dari *tumpeng* yang merupakan adat masyarakat Jawa untuk menyimbolkan suatu perayaan kemenangan dan bersyukur atas suatu peristiwa atau kejadian yang dialami.

Di sepanjang sisi tangga terdapat 40 relief yang menggambarkan sejarah orang-orang Indonesia berjuang melawan penjajahan Belanda pada tanggal

17 Agustus 1945 hingga mendapat pengakuan internasional sebagai Republik pada tanggal 27 Desember 1949. Tulisan pada lantai ini adalah tulisan tentang bendera nasional Merah Putih. Pada sisi luar bangunan ini terdapat halaman yang luas untuk panggung pertunjukan atau acara-acara tertentu, serta dinding bertuliskan lebih dari 400 nama pahlawan Indonesia. Lokasi Museum Monumen Jogja Kembali dekat dengan jalan menuju candi Borobudur.

Guggenheim Museum Bilbao



Arus sungai Nervión yang telah menghidupi kota ini diwujudkan dalam sosok museum yang menyimbolkan kebangkitan kota lewat ungkapan aliran dan pusaran air. Permukaan yang melengkung di ujung menjadi liukan dahsyat ketika mendekati pusarannya.

Melintasi pintu masuk yang berupa celah di sela "pusaran air" tersebut kiat akan dihantarkan menuju ke hall yang dengan voidnya menjulang yang menjangkau tiga lantai ruang pameran. Energi pusaran yang menjadi kebangkitan terungkap lewat sosok kaca yang meliuk dan pembatas ruang yang menggeliat dengan bukaan skylight di atas yang membiakan cahaya matahari dapat langsung masuk kedalam ruang yang berkelok-kelok ini.

Sebenarnya bangunan museum ini memiliki dua sisi yang sangat kontras, sisi yang menghadap ke sungai membentuk bayang-bayang pada air bening itu juga menggelorakan arus aliran airnya dengan segala likunya pada permukaan bangunan yang diselubungi dengan logam titanium, sementara sisi yang di sebaliknya menyajikan keteraturan geometris

bentukan-bentukan kota dengan material batu alami dan kaca yang lebih konvensional.

2.5.2 Studi Banding

Guggenheim Museum, New York

Studi banding dilakukan terhadap bangunan sejenis yaitu Museum Guggenheim, New York dengan menggunakan metode transformasi dari bangunan tersebut.



Museum Guggenheim, New York

Obyek pada ruang display (ruang pameran) di museum ini menempel pada dinding dengan sudut kemiringan tertentu. Karena objek pada wall display biasanya menempel pada dinding maka keselarasan antara kedua sosok tersebut sangat perlu untuk diwujudkan.

Gallery display paling mengesankan dapat kita jumpai di MUSEUM GUGGENHEIM, New York. Ruang pameran utama museum ini berupa galeri spiral setinggi enam lantai melingkari void yang dinaungi skylight kaca timah di atasnya. Meski museum ini menampilkan integrasi ruang yang hebat, para kritikus sering memandang sosok ruangan ini begitu kuat sehingga mengalahkan koleksi yang terpajang, serta dinding melengkung ini membuat kesenjangan dengan lukisan datar yang digantungkan di atasnya.

Dengan alur tunggal yang melingkar yang mencolok baik dari dalam maupun dari luar bangunan hal tersebut mengintegrasikan keseluruhan ruang pameran museum ke dalam satu urutan ruang yang merayakan kemajuan dan perkembangan serta keberanian yang ditunjukkan dalam bentuk bangunan dan jalur sirkulasi yang ada pada museum tersebut.

Pola sirkulasi yang digunakan menerus sesuai dengan bentuk ruang pameran pada bangunan museum itu sendiri yaitu spiral. Sehingga pengunjung dipaksa untuk terus melewati ruang pameran sampai selesai. Sarana penghubung dalam ruang pameran adalah tangga elevator dan ramp yang berfungsi juga sebagai ruang pameran.

