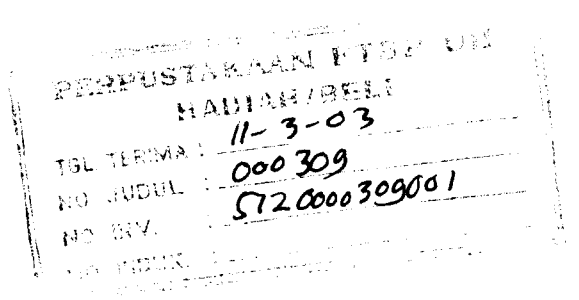
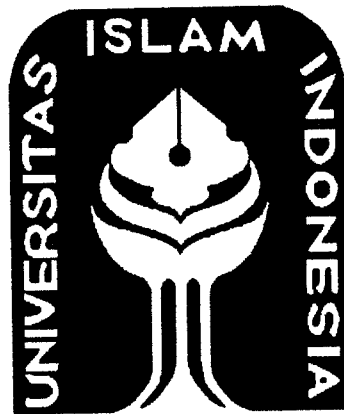


TUGAS AKHIR



## MUSEUM FOTOGRAFI DI JOGJAKARTA

*Karakter teknik sandwich fotografi  
sebagai faktor penentu penampilan bangunan*

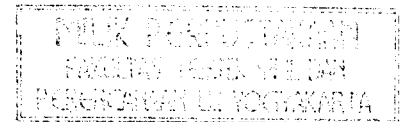


Disusun oleh :

M WILDAN HARIS FAHMI

No. Mhs. 97 512 106

NIRM. 970051013116120097



JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA

2002

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**MUSEUM FOTOGRAFI DI JOGJAKARTA**

*Karakter teknik Sandwich fotografi  
sebagai faktor penentu penampilan bangunan*

Disusun oleh :

M Wildan Haris Fahmi  
No. Mhs. 97 512 106  
NIRM. 970051013116120097

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan

**15 April 2002**

Diperiksa dan disetujui

Dosen Pembimbing I



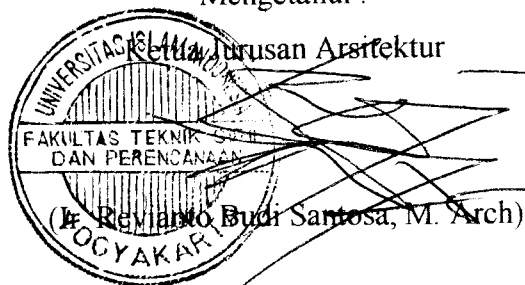
(Ir. Fajrianyo, MT)

Dosen Pembimbing II



(Ir. Noor Cholis Idham)

Mengetahui :



*Kupersembahkan karya kecil ini kepada:*

*Bapak dan Ibu tercinta,*

*Kakakku Mas Rofiq*

*Adik-adikku Firjon, Helmi, dan*

*"Dani purantika"*

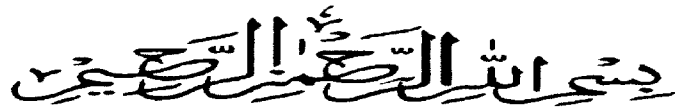
*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”*

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan “*

*“Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan),  
Kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”.*

*Alam Nasyrah: 5-7*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr, Wb.*

Alhamdulillahirrabbi 'alamin, segala puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam ditujukan kepada junjungan kita, Rasulullah SAW sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul:

### **MUSEUM FOTOGRAFI DI JOGJAKARTA**

#### **Karakter Teknik "Sandwich" Fotografi Sebagai Faktor Penentu Penampilan Bangunan**

Tugas Akhir ini menandai sempurnanya sebuah perjuangan kecil dari fase kehidupan yang bernama mahasiswa. Selama proses penulisan ini banyak pihak-pihak yang membantu memberikan inspirasi baik secara material maupun moril. Untuk itu dalam kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas anugerah-Nya yang telah melapangkan hati dan pikiran serta rahmat-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah menyelamatkan umat manusia dari kehidupan jahiliyah.
3. Yth. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa-doanya serta selalu mengajarku dalam menjalani hidup dengan penuh sabar dan apa adanya.
4. Yth. Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku Ketua jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
5. Yth. Ir. Fajriyanto, MT selaku dosen pembimbing I, yang dengan sabar dan telaten membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya penulisan ini.

6. Yth. Ir. Noor Cholis Idham, selaku dosen pembimbing II, terimakasih atas kritik dan saran serta pelajaran tambahannya.
7. Yth. Bapak Agus Leonardus, selaku fotografer profesional..... *Terima kasih atas diskusi dan saran-sarannya.*
8. Kakak dan Adik-adikku tercinta *yang telah memberikan keceriaan dan arti dalam hidup.*
9. Dani Purantika tersayang *yang selalu memberikan dorongan semangat, perhatiannya, kasih sayangnya, dan cintanya.....Semoga tidak pernah berakhir.*
10. Keluarga besar Kayen “BAHAGIA SEJAHTERA”, Ali, Hoho, Dadang, Kriting, Dalijo, Kisut, Gendhon, ..... *yang telah setia menemani dalam menjalani kerasnya hidup di kota Jogjakarta.....Nasir, Alu, dan Ipunk....belajarlah yang rajin biar cepat lulus dan jadi sarjana.*
11. Wawan Gembrik .....*Thank coretannya....# warnet Gidran kru.....Thank for scannernya.*
12. Sahabatku yang cabut dari peredaran Andre lurah.....*Wis dadi Carik durung...?*
13. Udik sekeluarga .....*yang selalu siap dengan hidangan dan teh panasnya.*
14. Nunung Totor.....*yang selalu siap 24 jam dengan bengkel komputernya.*
15. Teman-teman Arsitek Smile 97 maupun teman-teman Arsitek lainnya yang telah membatu hingga terselesaikannya penulisan tugas akhir ini.
16. Astrea Prima # Star # Grand...*yang selalu siap mengantarkan aku dalam menelusuri jalan-jalan di kota Jogjakarta.*
17. Nikon F 60 .....*dimana engkau sekarang...? # Minolta DYNAX 507 si.....yang selalu setia menemaniku dalam mengabadikan sejarah kehidupan yang aku lalui.*

Penyusun berharap agar laporan tugas akhir ini dapat dipergunakan sebagai tambahan khasanah pustaka dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya serta bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wabillahi Taufiq Walhidayah,

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Jogjakarta, April 2002

M Wildan Haris Fahmi

## ABSTRAK

Jogjakarta merupakan pusat seni dan budaya Indonesia, hal ini memunculkan inspirasi para pengemar fotografi dan juga sumber daya manusia yang selalu ingin berkompetisi. Pesatnya Perkembangan dunia fotografi di Jogjakarta dapat dilihat dari semakin maraknya lomba-lomba fotografi, meningkatnya peserta lomba, menjamurnya pendidikan fotografi, dan meningkatnya kunjungan masyarakat pada suatu pameran foto. Melihat potensi yang begitu besar fotografer-fotografer Jogjakarta membutuhkan tempat untuk berpameran. Kebanyakan tempat untuk memamerkan karya fotografi merupakan gedung yang sebenarnya bukan berfungsi secara khusus sebagai tempat pameran fotografi.

Museum fotografi merupakan salah satu media yang efektif sebagai penyedia fasilitas apresiasi, pendidikan dan ilmu pengetahuan untuk menampung hasil karya para fotografer dan informasi perkembangan teknologi fotografi, dengan konsep perencanaan dan perancangan karakter teknik sandwich fotografi sebagai faktor penentu penampilan bangunan.

Penerapan karakter teknik sandwich ke penampilan bangunan diterjemahkan pada tata massa, tata ruang, pola sirkulasi dan pada fasade bangunan. Tata massa merupakan perwujudan dari keterpaduan (*unity*) dan keseimbangan, tata ruang perwujudan dari keterpaduan (*unity*) dimana untuk mendukung keterpaduan pada tata massa, pola sirkulasi perwujudan dari urutan (*sequence*), dan fasade bangunan merupakan perwujudan dari irama.

Konsep museum fotografi ini adalah menampilkan bangunan yang kontekstual dengan lingkungan Jogjakarta melalui pendekatan pada karakter teknik sandwich fotografi ke dalam penampilan bangunan berupa tata massa, tata ruang, pola sirkulasi dan fasade bangunan.

# DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	I-1
<b>1.1.LATAR BALAKANG</b> .....	I-1
1.1.1. Jogjakarta sebagai lokasi museum fotografi.....	I-1
a. Kebutuhan masyarakat akan fotografi.....	I-1
b. Kegiatan fotografi di Jogjakarta.....	I-2
c. Jogjakarta sebagai kota pendidikan dan ilmu pengetahuan.....	I-4
d. Jogjakarta sebagai kota pariwisata.....	I-5
1.1.2. Karakter teknik “sandwich” fotografi sebagai faktor penentu perencanaan dan perancangan penampilan bangunan.....	I-6
<b>1.2.PERMASALAHAN</b> .....	I-8
1.2.1. Permasalahan umum.....	I-8
1.2.2. Permasalahan khusus.....	I-8
<b>1.3.TUJUAN DAN SASARAN</b> .....	I-8
1.3.1. Tujuan.....	I-8
1.3.2. Sasaran.....	I-8
<b>1.4.LINGKUP PEMBAHASAN</b> .....	I-9
1.4.1. Lingkup pembahasan non arsitektural.....	I-9
1.4.2. Lingkup pembahasan arsitektural.....	I-9

<b>1.5.METODE PEMBAHASAN.....</b>	<b>I-9</b>
1.5.1. Tahap pencarian data.....	I-9
1.5.2. Tahap analisa.....	I-10
1.5.3. Tahap sintesis.....	I-10
<b>1.6.SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....</b>	<b>I-10</b>
<b>1.7.KEASLIAN PENULISAN.....</b>	<b>I-11</b>
<b>1.8.POLA PIKIR.....</b>	<b>I-13</b>
<b>BAB II TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>II-1</b>
<b>2.1.TINJAUAN MUSEUM.....</b>	<b>II-1</b>
2.1.1. Pengertian museum.....	II-1
2.1.2. Klasifikasi museum.....	II-2
2.1.3. Fungsi dan tugas museum.....	II-4
2.1.3.1. Fungsi Museum.....	II-4
2.1.3.2. Tugas Museum.....	II-5
2.1.4. Kegiatan dan pengelolaan museum.....	II-5
2.1.4.1. Kegiatan Museum.....	II-5
2.1.4.2. Pengelolaan Museum.....	II-6
2.1.5. Persyaratan-persyaratan perancangan museum.....	II-8
2.1.6. Tinjauan ruang pameran.....	II-10
2.1.6.1. Macam ruang pameran.....	II-10
2.1.6.2. Jenis kegiatan pameran.....	II-10
2.1.6.3. Teknik pameran.....	II-11
<b>2.2.TINJAUAN FOTOGRAFI.....</b>	<b>II-12</b>
2.2.1. Pengertian fotografi.....	II-12
2.2.2. Perkembangan fotografi.....	II-13
2.2.3. Katagori dalam fotografi.....	II-14
2.2.4. Teknologi dan seni dalam fotografi.....	II-16
<b>2.3.TINJAUAN MUSEUM FOTOGRAFI.....</b>	<b>II-18</b>
2.3.1. Pengertian museum fotografi.....	II-18
2.3.2. Pelaku dan unsur penunjang kegiatan.....	II-19
2.3.3. Kelompok dan jenis kegiatan.....	II-19
<b>2.4.TINJAUAN KARAKTER TEKNIK SANDWICH FOTOGRAFI... II-22</b>	

<b>2.5.TINJAUAN PENAMPILAN BANGUNAN.....</b>	<b>II-23</b>
2.5.1. Kriteria sebagai pedoman penentu kesan hidup.....	II-26
<b>2.6.STUDI KASUS.....</b>	<b>II-28</b>
2.6.1 Museum Seni Rupa Modern, TA/UII/1999.....	II-28
2.6.2 <i>Museum of Contemporary art</i> , Helsinki, Finlandia.....	II-30
2.6.3 <i>Musee de Louvain-La Neuve</i> , Belgia.....	II-31
<b>2.7.KESIMPULAN.....</b>	<b>II-32</b>
<b>BAB III ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	
<b>MUSEUM FOTOGRAFI.....</b>	<b>III-1</b>
<b>3.1.ANALISA LOKASI.....</b>	<b>III-1</b>
3.1.1. Penentuan lokasi site.....	III-1
3.1.2. Potensi site.....	III-3
3.1.3. Analisa site.....	III-5
<b>3.2.ANALISIS MUSEUM FOTOGRAFI.....</b>	<b>III-6</b>
3.2.1. Analisa kegiatan dan pelaku.....	III-6
3.2.2. Analisa kebutuhan dan besaran ruang.....	III-10
3.2.3. Hubungan ruang dan organisasi ruang .....	III-15
3.2.3.1. Hubungan ruang.....	III-15
3.2.3.2. Organisasi ruang.....	III-15
<b>3.3.ANALISIS KARAKTER TEKNIK SANDWICH</b>	
<b>PADA PENAMPILAN BANGUNAN.....</b>	<b>III-17</b>
3.3.1. Analisa tata massa.....	III-17
3.3.1.1. Keterpaduan bentuk tata massa.....	III-18
3.3.1.2. Keseimbangan tata massa.....	III-20
3.3.2. Analisis tata ruang.....	III-21
3.3.2.1. Tata ruang luar.....	III-21
3.3.2.2. Tata ruang dalam.....	III-28
a. Tata ruang pameran .....	III-28
b. Tata ruang penelitian dan pendukung lain.....	III-36
3.3.3. Analisis sirkulasi dalam bangunan.....	III-38
3.3.3.1. Sirkulasi ruang pameran.....	III-38
3.3.3.2. Pencapaian ke ruang pameran.....	III-41
3.3.4. Analisa fasade bangunan.....	III-42

<b>3.4.ANALISIS PENDEKATAN SISTEM BANGUNAN.....</b>	<b>III-46</b>
3.4.1. Pendekatan sistem struktur .....	III-46
3.4.2. Pendekatan sistem utilitas.....	III-48
<b>BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>IV-1</b>
<b>4.1.KONSEP DASAR PERENCANAAN.....</b>	<b>IV-1</b>
4.1.1. Konsep penentuan site.....	IV-1
<b>4.2.KONSEP DASAR PERANCANGAN.....</b>	<b>IV-2</b>
4.2.1. Konsep kebutuhan dan organisasi ruang.....	IV-2
4.2.1.1. Konsep kebutuhan ruang.....	IV-2
4.2.1.2. Konsep hubungan ruang.....	IV-5
4.2.1.3. Konsep organisasi ruang.....	IV-6
4.2.2. Konsep tata massa.....	IV-6
4.2.3. Konsep tata ruang luar.....	IV-8
4.2.4. Konsep tata ruang dalam.....	IV-12
4.2.4.1. Konsep tata ruang pameran.....	IV-12
4.2.4.2. Konsep tata ruang penelitian dan penunjang lainnya... ..	IV-14
4.2.5. Konsep sirkulasi dalam bangunan.....	IV-14
4.2.5.1. Sirkulasi ruang pameran.....	IV-14
4.2.5.2. Pencapaian ke ruang pameran.....	IV-14
4.2.6. Konsep fasade bangunan.....	IV-15
4.2.7. Konsep Struktur.....	IV-18
4.2.8. Konsep sistem utilitas.....	IV-18

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
II.1 Foto dengan teknik sandwich.....	II-22
II.2 Fasade Museum Seni Rupa Modern.....	II-28
II.3 Bukaan pada Museum Seni Rupa Modern.....	II-29
II.4 Denah <i>Museum of Contemporary art</i> .....	II-30
II.5 Bentuk bangunan yang menyesuaikan arah rotasi matahari.....	II-30
II.6 Denah lantai 1 dan lantai 2 <i>Musee de Louvain-La Neuve</i> .....	II-31
II.7 Perspektif <i>Musee de Louvain-La Neuve</i> .....	II-31
III.1 Letak Site.....	III-2
III.2 Garis Sepadan pada Site.....	III-3
III.3 Posisi site terhadap fasilitas kota.....	III-4
III.4 Analisa sirkulasi terhadap site.....	III-5
III.5 View dari luar dan dalam site.....	III-6
III.6 Bentuk geometris.....	III-18
III.7 Tata massa dengan pola radial.....	III-19
III.8 Keseimbangan asimetris pada tata massa.....	III-21
III.9 Zoning pada site.....	III-22
III.10 Sirkulasi langsung.....	III-23
III.11 Sirkulasi tersamar.....	III-24
III.12 Orientasi terhadap matahari.....	III-25
III.13 Orientasi terhadap angin.....	III-26
III.14 Orientasi terhadap view.....	III-27
III.15 Orientasi terhadap kebisingan dan penataan vegetasi.....	III-28
III.16 Tata ruang pameran tetap.....	III-29
III.17 Teknik penyajian obyek pameran 2 dimensi.....	III-31
III.18 Teknik penyajian obyek pameran 3 dimensi.....	III-32
III.19 Penyajian dengan <i>enclosed objek</i> .....	III-32
III.20 Penyajian <i>animated object</i> .....	III-33

III.21	Penyajian dengan <i>diaromas</i> .....	III-33
III.22	Pencahayaan menyeluruh.....	III-34
III.23	Pencahayaan setempat.....	III-35
III.24	Pencahayaan khusus.....	III-35
III.25	Pola ruang linier.....	III-36
III.26	Tata ruang terpisah-pisah.....	III-37
III.27	Tata ruang terbuka.....	III-37
III.28	Penyempitan jalur sirkulasi.....	III-39
III.29	Pelebaran jalur sirkulasi.....	III-39
III.30	Menaikan dan menurunkan jalur sirkulasi.....	III-40
III.31	Perubahan orientasi sirkulasi.....	III-40
III.32	Pencapaian ke ruang pameran dari ruang ke ruang.....	III-41
III.33	Pencapaian ke ruang pameran dari selasar ke ruang.....	III-42
III.34	Penonjolan struktur pada fasade.....	III-43
III.35	Pengolahan bukaan pada fasade.....	III-44
III.36	Pengadopsian elemen bangunan pada fasade.....	III-45
III.37	Penempatan massa bangunan terhadap site.....	III-45
III.38	Museum fotografi diantara lingkungan sekitar.....	III-46
III.39	Sistem struktur yang mendukung kesan hidup.....	III-47
IV.1	Site terpilih.....	IV-1
IV.2	Tata massa dengan pola Radial.....	IV-7
IV.3	Keseimbangan asimetris pada tata massa.....	IV-8
IV.4	Penzoning horizontal pada site.....	IV-9
IV.5	Penzoningan Vertikal.....	IV-9
IV.6	Sirkulasi ruang luar.....	IV-10
IV.7	Orientasi bangunan terhadap view.....	IV-11
IV.8	Orientasi bangunan terhadap matahari dan angin.....	IV-11
IV.9	Tata ruang pameran tetap.....	IV-12
IV.10	Teknik penyajian obyek pameran 2 dimensi.....	IV-13
IV.11	Teknik penyajian obyek pameran 3 dimensi.....	IV-13
IV.12	Pencapaian ke ruang pameran.....	IV-15

IV.13	Penonjolan struktur pada fasade.....	IV-15
IV.14	Bukaan pada fasade.....	IV-16
IV.15	Pengadopsian elemen bangunan pada fasade.....	IV-16
IV.16	Penempatan massa bangunan terhadap site.....	IV-17
IV.17	Museum fotografi dideretkan rumah penduduk.....	IV-17
IV.18	Sistem struktur yang mendukung kesan hidup.....	IV-18

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
I.1 Kegiatan Pameran di Gedung Purna Budaya Jogjakarta.....	I-3
I.2 Kegiatan Pameran di Museum Benteng Vredenburg Jogjakarta.	I-3
I.3 Kegiatan Pameran di Gedung Bentara Budaya Jogjakarta.....	I-4
I.4 Tempat pendidikan fotografi di Indonesia.....	I-5
I.5 Jumlah pengunjung museum di Jogjakarta.....	I-5
III.1 Kebutuhan ruang pameran.....	III-11
III.2 Kebutuhan ruang penelitian.....	III-11
III.3 Kebutuhan ruang pendukung.....	III-12
III.4 Kebutuhan ruang pengelola manajerial.....	III-13
III.5 Kebutuhan ruang pengelola administrasi.....	III-13
III.6 Kebutuhan ruang pengelola teknis.....	III-13
III.7 Kebutuhan ruang servis.....	III-14
III.8 Hubungan teknik sandwich dengan penampilan bangunan.....	III-17
IV.1 Kebutuhan ruang pameran .....	IV-2
IV.2 Kebutuhan ruang penelitian.....	IV-3
IV.3 Kebutuhan ruang pendukung.....	IV-3
IV.4 Kebutuhan ruang pengelola manajerial dan administrasi.....	IV-4
IV.5 Kebutuhan ruang pengelola teknis.....	IV-4
IV.6 Kebutuhan ruang servis.....	IV-5

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram</b>	<b>Halaman</b>
II.1 Pengelolaan Museum.....	II-7
II.2 Struktur Organisasi Museum.....	II-7
II.3 Struktur pengelolaan museum.....	II-8
III.1 Alur pelaku kegiatan utama museum fotografi.....	III-7
III.2 Alur pelaku kegiatan pendukung.....	III-8
III.3 Alur kegiatan pengelola.....	III-9
III.4 Alur pelaku kegiatan servis.....	III-10
III.5 Organisasi ruang.....	III-16
III.6 Jaringan listrik.....	III-48
III.7 Sistem jaringan air bersih.....	III-50
IV.1 Hubungan ruang.....	IV-5
IV.2 Organisasi ruang.....	IV-6

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Jogjakarta sebagai lokasi museum fotografi

Kota Jogjakarta sebagai kota pelajar dan budaya banyak menyimpan potensi alam yang besar untuk memunculkan inspirasi para penggemar fotografi dan juga sumber daya manusia yang selalu ingin berkompetisi. Hal ini sejalan dengan predikat kota Jogjakarta sebagai kota budaya. Sebagai konsekuensinya, semua potensi ini layak diwadahi dalam suatu fasilitas yang representatif, mengingat peran kota Jogjakarta yang bertingkat nasional dalam seni dan budaya.<sup>1</sup>

Keberadaan museum fotografi sebagai museum yang berfungsi sebagai penyedia fasilitas apresiasi, pendidikan dan ilmu pengetahuan sangat diperlukan untuk menampung hasil karya para fotografer dan informasi perkembangan teknologi fotografi.

Yang mendasari kota Jogjakarta sebagai lokasi museum fotografi adalah sebagai berikut;

#### a. Kebutuhan Masyarakat akan Fotografi

Pada even-even penting dalam kehidupan, banyak orang mulai sadar untuk mendokumentasikannya, sebab pendokumentasian erat kaitannya dengan sejarah dan salah satu gambaran mengenai sejarah didapatkan melalui foto-foto. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dunia fotografi pun berkembang dengan pesat sesuai dengan kebutuhan masyarakat mulai dari menghadirkan foto sebagai dokumen keluarga, foto sebagai iklan sampai foto sebagai karya seni. Minat masyarakat terhadap karya foto yang dihadirkan oleh para penggemar fotografi mulai dari fotografer pemula sampai fotografer profesional sangat beragam sesuai dengan tingkat status sampai tingkat intelektual yang dimiliki setiap orang.

<sup>1</sup> Pemda D.I. Jogjakarta, *Studi kawasan Cagar Budaya Jogjakarta*, Jogjakarta, 2000

Sehingga hal ini menuntut untuk diadakanya wadah yang cukup untuk menampung informasi mengenai perkembangan teknologi fotografi dan karya-karyanya.

Sumber informasi mengenai perkembangan teknologi fotografi yang ada saat ini hanya bisa diperoleh melalui jenjang pendidikan formal yang setara dengan perguruan tinggi atau melalui koleksi buku-buku yang ada di pasaran. Pada kenyataanya kota Jogjakarta sendiri belum memiliki suatu lembaga atau institusi yang mampu memberikan informasi mengenai perkembangan teknologi fotografi kepada masyarakat secara tetap dan terbuka.

Banyaknya hasil karya fotografer-fotografer yang di lengkapi dengan teknik-teknik fotografi yang beragam serta perkembangan informasi yang bisa diperoleh dari hasil karya tersebut yang berkaitan dengan perkembangan teknologi fotografi dapat disampaikan kepada generasi mendatang, maka perlu adanya wadah untuk menampung hasil karya dan informasi perkembangan fotografi yang berupa museum fotografi di Jogjakarta

#### **b. Kegiatan Fotografi di Jogjakarta**

Pesatnya perkembangan dunia fotografi di kota Jogjakarta dapat dilihat dari beberapa kegiatan fotografi yang terjadi di daerah ini, diantaranya maraknya lomba-lomba fotografi, meningkatnya peserta lomba, berdirinya tempat pendidikan fotografi, dan meningkatnya kunjungan masyarakat pada suatu pameran foto. Menurut hasil survey yang dilakukan majalah fotoplus mengenai minat masyarakat terhadap kegiatan fotografi sampai pada bulan Agustus tahun 2000 di 5 buah kota besar di Indonesia ditinjau dari kegiatan antara lain:<sup>2</sup>

1. workshop atau seminar,
2. lembaga pendidikan yang mempunyai jurusan fotografi, dan
3. kegiatan lomba.

Diperoleh data bahwa minat masyarakat yang mengikuti kegiatan tersebut lebih banyak diikuti oleh masyarakat Jogjakarta.

---

<sup>2</sup> *Majalah Fotoplus*, September 2000

Meningkatnya kegiatan pameran fotografi di Jogjakarta dapat dilihat pada 3 tempat yang sering digunakan untuk kegiatan pameran-pameran karya seni antara tahun 1996-2000,

**Tabel I.1: Kegiatan pameran yang dilaksanakan di Gedung Purna Budaya Jogjakarta**

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
<b>Pameran Fotografi</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>
Pameran Seni Rupa	2	3	1	5	2
Pameran Kriya Seni	-	1	-	2	3
Pameran Lukisan	1	5	3	4	5

Sumber: Taman Budaya Jogjakarta, Bagian dokumentasi dan publikasi, Februari 2001

**Tabel I.2: Kegiatan pameran yang dilaksanakan di museum benteng Vredenburg Jogjakarta**

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
<b>Pameran Fotografi</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>
Pameran Seni Rupa	2	1	4	10	5
Pameran Kriya Seni	2	-	2	-	4
Pameran Lukisan	2	6	1	5	8

Sumber: Museum Benteng Vredenburg Jogjakarta, Bagian dokumentasi dan publikasi, Februari 2001

**Tabel I.3: Kegiatan pameran yang dilaksanakan di Gedung Bentara Budaya Jogjakarta**

Nama Kegiatan	Tahun				
	1996	1997	1998	1999	2000
<b>Pameran Fotografi</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
Pameran Seni Rupa	3	2	4	7	2
Pameran Kriya Seni	2	2	-	2	3
Pameran Lukisan	11	10	5	11	15

**Sumber: Bentara Budaya Jogjakarta, Bagian dokumentasi dan publikasi, Februari 2001**

Karena sedikitnya tempat untuk memamerkan karya fotografi, maka kegiatan yang berlangsung selama ini lebih banyak menggunakan gedung seni rupa, dan inilah yang mungkin membuat para fotografer kurang tertarik untuk memamerkan karyanya di tempat tersebut, sehingga kegiatan-kegiatan fotografi tersebut tersebar dibanyak tempat terutama diadakan di kampus-kampus, gedung pertemuan, ataupun gedung yang sebenarnya bukan berfungsi secara khusus sebagai tempat pameran fotografi. Oleh karena itu sudah saatnya di Jogjakarta memiliki wadah yang mampu menampung sebagian keinginan para pengemar fotografi, serta sebagai tempat untuk memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai perkembangan teknologi fotografi kepada masyarakat.

### c. **Jogjakarta Sebagai Kota Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan**

Jogjakarta merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki predikat sebagai kota pendidikan dan kota pelajar. Citra ini ditunjang oleh banyaknya sarana pendidikan formal dan non formal dalam berbagai jenjang pendidikan, dari tingkat play group hingga perguruan tinggi. Data yang diperoleh pada tahun 2000 D.I. Jogjakarta tercatat 5.208 sekolah, 50.456 guru, dan 664.236 murid. Sedang untuk perguruan tinggi negeri terdaftar 73.762 mahasiswa dan 5.373 dosen, untuk perguruan tinggi swasta terdaftar 154.152 mahasiswa dan

10.236 dosen.<sup>3</sup> Dan Jogjakarta merupakan salah satu dari lima kota besar di Indonesia yang mempunyai lembaga pendidikan fotografi.

**Tabel I.4: Tempat pendidikan fotografi di Indonesia**

Wilayah	Jumlah
Jakarta	7
Semarang	3
Surabaya	1
<b>Jogjakarta</b>	<b>5</b>
Bandung	4

Sumber: KOPERTIS Wilayah V Jogjakarta, 2000

#### d. Jogjakarta Sebagai Kota Pariwisata

Sebagai kota tujuan wisata terbesar ke-2 sesudah Bali dan banyaknya obyek-obyek wisata, khususnya museum mengakibatkan banyaknya jumlah wisatawan baik domestik maupun mancanegara yang datang ke Jogjakarta. Tingginya minat wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk mengunjungi museum dapat dilihat pada tabel jumlah pengunjung museum-museum di Jogjakarta pada tahun 2000 sebagai berikut;

**Tabel I.5: Jumlah pengunjung museum di Jogjakarta**

No	Museum	Pengunjung		Jumlah
		Wisman	Wisnu	
1	Sonobudoyo	4.034	12.155	16.189
2	Puro Pakualaman	129	1.751	1.880
3	Pangeran Diponegoro	-	3.047	3.074
4	Pusat Dharmawiratama	67	5.289	5.356
5	Biologi UGM	7	8.145	8.152

<sup>3</sup> B.P.S, *D.I.jogjakarta dalam angka 2000*, Jogjakarta, 2000

6	Kereta Keraton	450	37.957	38.407
7	Beteng Vredenberg	278	136.196	136.474
8	Affandi	1.424	5.633	7.057
9	Monumen Yogya Kembali	329	400.751	401.080
10	Taman Siswa Dewantara	7	4.333	4.340
11	Hamengkubuwono IX	50.592	305.300	355.898
12	Geo Teknologi Mineral UPN	15	5.655	5.670
13	Sasmitalo Pangsar Jendral Sudirman	24	10.688	10.712

Sumber: BPS, D.I. Jogjakarta dalam angka tahun 2000

Potensi ini secara langsung mendukung minat pengunjung ke museum fotografi sebagai salah satu obyek pariwisata.

### 1.1.2 Karakter Teknik "Sandwich" Fotografi Sebagai Faktor Penentu Perencanaan dan Perancangan Penampilan Bangunan

Bentuk sangat mempengaruhi citra bangunan, karena merupakan suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikan arti yang dikandung atau menyampaikan pesan tertentu.<sup>4</sup> Penampilan bangunan merupakan wujud bangunan yang tampak langsung secara visual oleh manusia, sehingga faktor utama yang mempengaruhi adanya penilaian adalah faktor visual. Kebutuhan visual haruslah dijawab secara visual juga.<sup>5</sup> Dengan alasan tersebut maka berbagai cara digunakan bangunan untuk mengekspresikan keberadaannya. Sehingga penataan ruang-ruang bangunan dan penataan pendukung fisik suasana akan dapat mengungkapkan pesan dari ruang-ruang bangunan tersebut.

Selama ini salah satu permasalahan permuseuman terletak pada penampilan fisik bangunan yang tidak menarik, sebab bentuk bangunan tidak berkarakter seperti museum. Dan pada umumnya museum-museum yang ada di Jogjakarta menempati bangunan-bangunan peninggalan sejarah, sehingga

<sup>4</sup> Y. B. Mangunwijaya, *Wastu Citra*, PT Gramedia Pustaka Utama, 1995

<sup>5</sup> James C. Snyder, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga, 1994, p. 326

penampilan bangunan tidak mampu mempresentasikan fungsi yang ada di dalamnya secara optimal. Oleh karena itu diperlukan suatu wadah yang selain dapat menampung kegiatan informasi dan penelitian yang fungsional, juga dapat menarik minat, imajinasi, dan pengalaman ruang bagi penggunanya melalui pengungkapan bentuk massa dan tampilan fasad bangunan.

Dalam fotografi ada bermacam-macam teknik yang dapat digunakan untuk menghasilkan foto yang baik, salah satunya adalah teknik *sandwich*. Teknik ini secara prinsip merupakan **penggabungan** dua atau lebih slide/film negatif dengan modul-modul tertentu dan kemudian dicetak ulang menjadi foto baru.<sup>6</sup> Dengan menggabungkan beberapa slide/film negatif tersebut maka kekurangan-kekurangan sebuah foto akan tertutupi, sehingga foto baru yang dihasilkan nanti mempunyai nilai lebih dan sesuai dengan keinginan. Karakter yang ditampilkan dalam teknik *sandwich* yaitu memberi kesan lebih hidup pada foto, kesan ini muncul karena keseimbangan komposisi dari elemen-elemen pembentuk gambar terpenuhi.<sup>7</sup>

Begitu juga dalam merancang bangunan ada berbagai macam teknik/aturan yang dapat digunakan untuk mendapatkan rancangan yang baik, salah satunya adalah teknik **penggabungan** bentuk. Adanya kemungkinan-kemungkinan dasar pada dua buah bentuk yang tergabung bersama adalah dengan adanya tarikan antar ruang yang terjadi karena kedua bentuk relatif berdekatan, atau memiliki kesamaan visual seperti wujud, bahan material atau warna.<sup>8</sup> Teknik ini digunakan untuk memperoleh bentuk yang ideal dan sesuai dengan keinginan. Hal ini bisa dilakukan dengan menggabungkan bentuk-bentuk dasar, grid-grid, dll untuk mendapatkan bentuk variatif yang mempunyai pola tertentu.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada kesamaan antara teknik fotografi yang secara umum adalah dua dimensional dan teknik merancang bangunan yang secara umum adalah tiga dimensional. Dengan melihat kesamaan tersebut maka dalam merancang bangunan museum fotografi dilakukan

<sup>6</sup> *Majalah Fotomedia*, Desember 2000

<sup>7</sup> *Ibid*

<sup>8</sup> F. DK. Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1993, p. 72

pendekatan pada karakter teknik *sandwich* yaitu kesan hidup untuk diterjemahkan ke dalam penampilan bangunan.

Kesan hidup yang merupakan karakter teknik *sandwich* diungkapkan ke dalam tata ruang museum fotografi terutama penampilan bangunan melalui pola tata massa, fasade, dan elemen-elemen arsitektural yang mempengaruhi suasana dan kualitas ruang.

Karena bangunan ini merupakan bangunan museum fotografi maka dalam rancangan penampilan bangunan dilakukan pendekatan pada salah satu teknik fotografi yaitu teknik *sandwich*. Dengan pendekatan pada karakter teknik *sandwich* yang pada prinsipnya adalah menggabungkan maka kekurangan-kekurangan dari elemen-elemen pembentuk penampilan bangunan dapat tertutupi satu sama yang lain.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Umum**

Bagaimana merancang bangunan museum fotografi yang dapat berfungsi sebagai wadah untuk menampung, memamerkan serta memberikan informasi mengenai perkembangan teknologi fotografi kepada masyarakat.

### **1.2.2 Khusus**

Bagaimana menciptakan penampilan bangunan museum fotografi dengan pendekatan karakter teknik *sandwich* sebagai faktor penentu perancangan.

## **1.3 Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

1. Mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan museum fotografi sebagai wadah fisik yang sesuai dengan kebutuhan akan kegiatan pameran, informasi dan perkembangan teknologi fotografi di Jogjakarta.
2. Mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan museum fotografi yang dapat memberikan penampilan bangunan dengan pendekatan karakter teknik *sandwich* sebagai faktor penentunya.

### 1.3.2 Sasaran

1. Identifikasi jenis/tipe museum untuk mendapatkan jenis ruang dan besaran ruang, identifikasi karakter kegiatan berdasarkan fungsi bangunan, identifikasi pelaku kegiatan, pola dan karakteristik kegiatan untuk mendapatkan hubungan ruang dan organisasi ruang.
2. Identifikasi dan analisis aspek-aspek pembentuk citra bangunan terutama penampilan bangunan.
3. Identifikasi dan analisis karakter teknik *sandwich* sebagai dasar perancangan.

## 1.4 Lingkup Pembahasan

### 1.4.1 Lingkup non Arsitektural

Lingkup non arsitektural dibatasi pada pemahaman mengenai museum, dan teknologi fotografi.

### 1.4.2 Lingkup Arsitektural

Pembahasan mengenai aspek-aspek pembentuk penampilan bangunan dengan pendekatan karakter teknik *sandwich* sebagai faktor penentu:

1. Pembahasan mengenai penampilan fisik bangunan dengan pendekatan karakter teknik *sandwich*.
2. Elemen-elemen arsitektur dan sistem suasana keruangan yang mengungkapkan kesan hidup pada bangunan museum fotografi.

## 1.5 Metode pembahasan

### 1.5.1 Tahap Pencarian Data

1. Survei lapangan

Survei lapangan dilakukan untuk mendapatkan data-data secara langsung melalui:

- a. Pengamatan langsung tentang kondisi tapak dan bangunan sekitar.
- b. Wawancara

## 2. Studi literatur

- a. Mempelajari pengertian dan fungsi museum, fasilitas-fasilitas yang diwadahi, dan tuntutan ruang.
- b. Mempelajari pengertian penampilan bangunan.
- c. Mempelajari karakter teknik *sandwich* sebagai faktor penentu perancangan.

### 1.5.2 Tahap Analisis

Analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

1. Analisa bentuk/tipe museum, analisa lokasi, analisa kebutuhan ruang dan besaran ruang.
2. Analisa arsitektural dalam kaitannya dengan penentuan penampilan bangunan museum fotografi dengan pendekatan pada karakter teknik *sandwich* sebagai faktor penentunya, analisa dengan membandingkan terhadap bangunan yang mempunyai fungsi sejenis.
3. Kesimpulan dari hasil analisa yang merupakan pendekatan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

### 1.5.3 Tahap Sintesis

Tahap perumusan konsep untuk mendapatkan konsep bangunan museum fotografi yang meliputi aspek-aspek pembentuk penampilan bangunan dengan pendekatan karakter teknik *sandwich*.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan bab pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN UMUM

Berisikan tinjauan museum fotografi, tinjauan karakter teknik *sandwich* fotografi, tinjauan penampilan bangunan, dan studi kasus.

BAB III: ANALISIS

Berisikan analisa pemilihan site, analisa penampilan bangunan museum fotografi dengan pendekatan karakter teknik *sandwich*. Kesimpulan dari hasil analisa yang merupakan pendekatan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN MUSEUM FOTOGRAFI

Berisikan konsep dasar perencanaan dan perancangan museum fotografi.

**1.7 Keaslian Penulisan**

1. Ira Mentayani, TA/UII/1996

*Museum Biologi di Yogyakarta sebagai Fasilitas Edukati Rekreatif*

Penekanan pada penampilan bangunan museum biologi yang mempunyai ciri rekreatif dan edukatif baik melalui penataan ruang luar dan ruang dalam.

2. Rinaldi Mirza, TA/UII/1999

*Museum Senjata di Tambak sari Surabaya*

Penekanan pada fasilitas pendukung rekreasi yang dapat menunjang kegiatan di dalam museum tersebut.

3. Erik Mulyana, TA/UII/1999

*Museum Seni Rupa Modern di Kawasan Jalan P. Mangkubumi Yogyakarta*

Penekanan pada pengolahan suasana ruang pameran yang rekreatif serta ungkapan penampilan bangunan yang kontekstual dengan kawasan jalan Mangkubumi

4. Andi Cahyadi Adi, TA/UII/2001

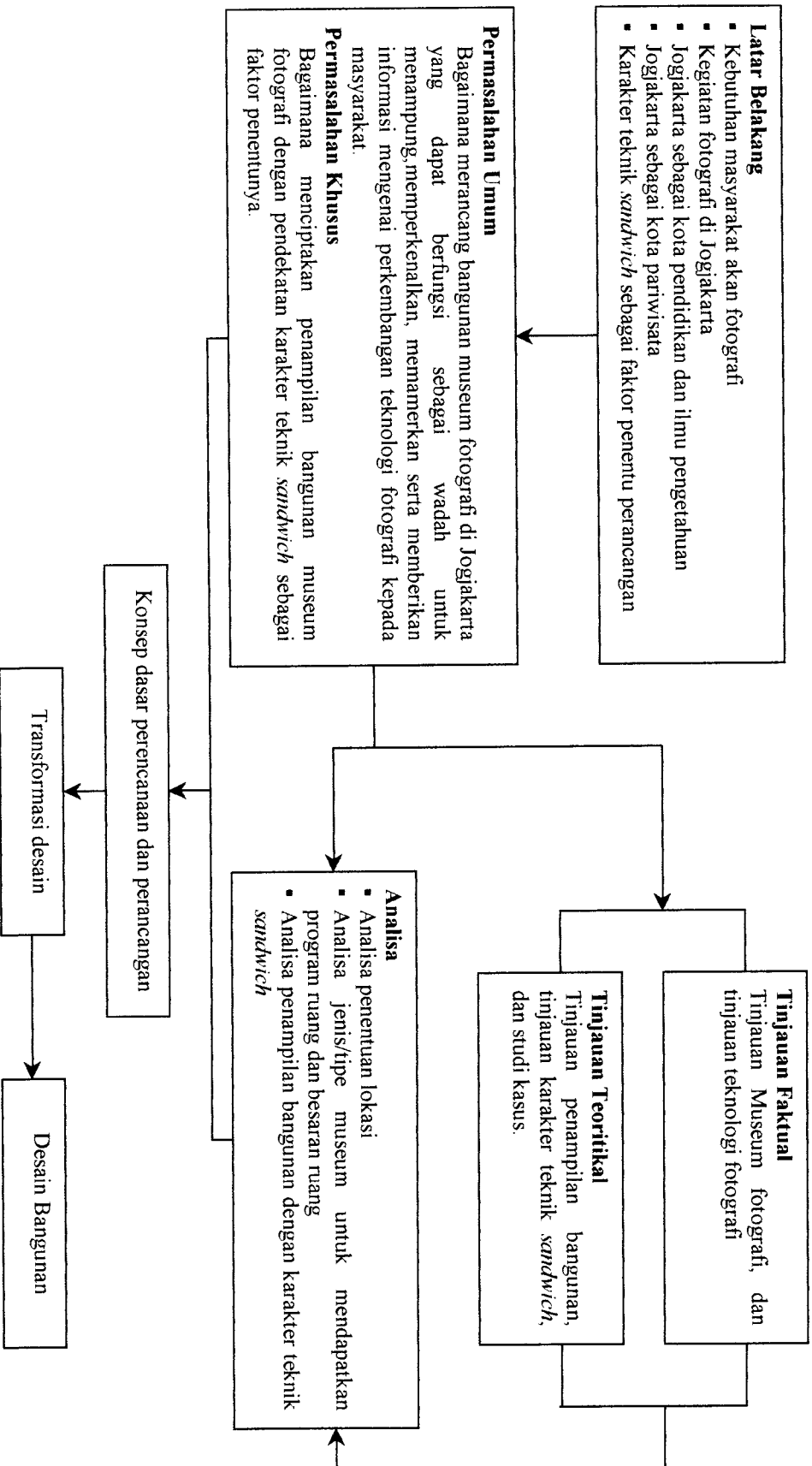
*Museum Sejarah Arsitektur Kota Lama Semarang*

Penekanan pada Kosep fasad bangunan yang mengidentifikasi citra, estetika penampilan dan karekter historis setempat.

Kesimpulan:

Perbedaan pada penulisan di atas dengan penulisan yang akan dilakukan adalah pada pokok permasalahan, pokok permasalahan yang akan diangkat adalah menciptakan penampilan bangunan dengan pendekatan karakter teknik *sandwich* sebagai daya tarik pengunjung pada museum fotografi.

1.8 Pola Pikir



## BAB II

### TINJAUAN UMUM

#### 2.1 Tinjauan Museum

##### 2.1.1 Pengertian Museum

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

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

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

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

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

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

<sup>2</sup> Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995

<sup>3</sup> Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*

<sup>4</sup> Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Museum Basics*, ICOM, London, 1993

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

### 2.1.2 Klasifikasi Museum

Jenis dan macam museum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

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

<sup>5</sup> TMII Museum, *Buku Pedoman Museum*, Jakarta

<sup>6</sup> Timothy Ambrose and Crispin Paine, *Ibid*, p. 1

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

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

### 2.1.3 Fungsi dan Tugas Museum

#### 2.1.3.1 Fungsi Museum

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

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

#### 2.1.3.2 Tugas Museum

Museum mempunyai tugas antara lain:

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

---

<sup>7</sup> Departemen P dan K, *Proyek Pembinaan Museum*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta, 1993

<sup>8</sup> Tedjo Susilo, *Sarana dan Fasilitas Museum*, Direktorat Museum, Jakarta

<sup>9</sup> Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

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

## 2.1.4 Kegiatan dan Pengelolaan Museum

### 2.1.4.1 Kegiatan Museum

Pada umumnya museum mempunyai kegiatan sebagai berikut:<sup>10</sup>

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

<sup>10</sup> Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

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

#### 2.1.4.2 Pengelolaan Museum

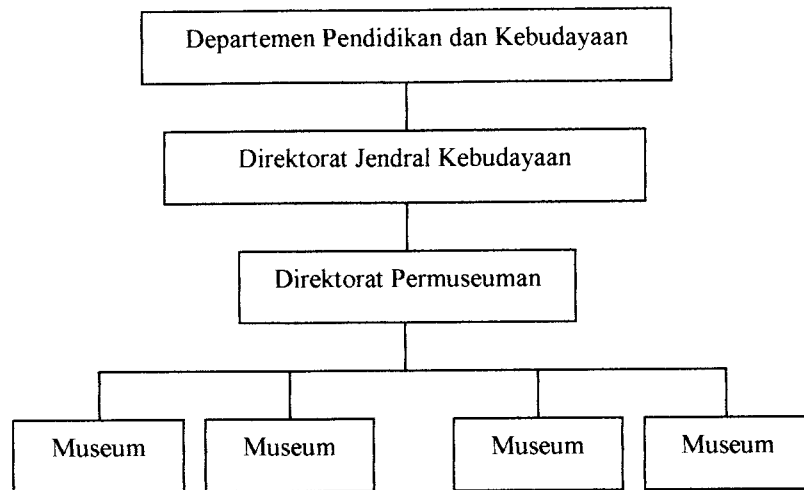
Pengelolaan museum pada umumnya di tangani oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, termasuk didalamnya Direktorat Museum, Direktorat Sejarah, dan Kepurbakalaan, dan unit-unit pembina teknis yang ditugaskan oleh Direktur Jenderal Kebudayaan. Penyelenggara dan Pengelolaan museum dapat pula dilaksanakan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

Penyelenggara dan pengelolaan museum secara umum dapat dilihat pada diagram berikut;<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Muhamad Amir Sutaarga, *Ibid*, p. 1

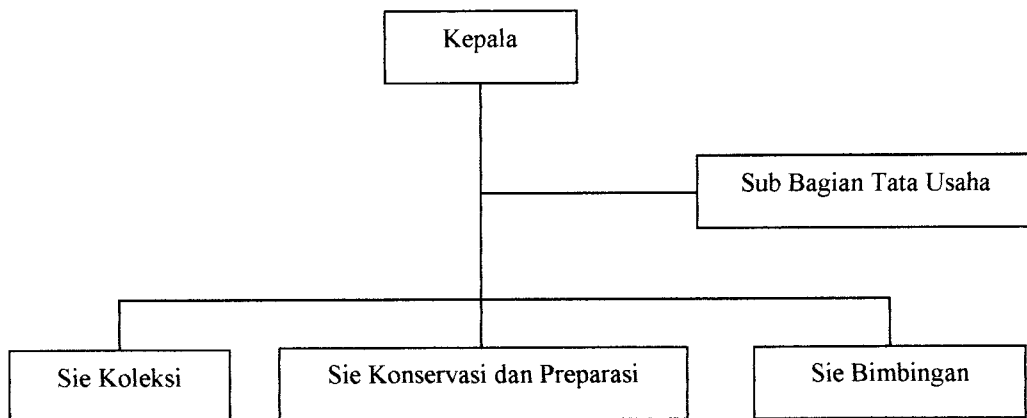
**Diagram II.1: Pengelolaan Museum**



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

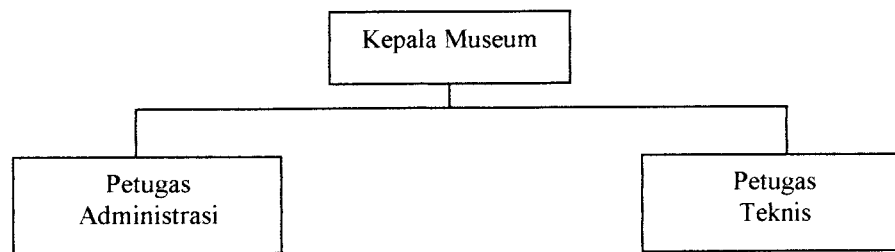
Sedangkan struktur organisasi museum dapat dilihat pada diagram berikut;<sup>12</sup>

**Diagram II.2: Struktur Organisasi Museum**



Sumber: Pengelolaan Museum, Penataran permuseuman, 1985

<sup>12</sup> Urip Suroso, *Pengelolaan Museum*, Penataran Permuseuman, 1985

**Diagram II.3: struktur pengelolaan museum**

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

Keterangan:

Petugas administrasi membidangi:

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

Petugas teknis membidangi

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

### 2.1.5 Persyaratan-persyaratan perancangan museum

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

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

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

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

## **2.1.6 Tinjauan Ruang Pameran**

### **2.1.6.1 Macam Ruang Pameran**

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

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

### **2.1.6.2 Jenis Kegiatan Pameran**

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

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

### 2.1.6.3 Teknik Pameran

Beberapa teknik pameran dalam museum menurut Coleman adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

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

---

<sup>13</sup> Laurence Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950.

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

## 2.2 Tinjauan Fotografi

### 2.2.1 Pengertian Fotografi

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

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

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

---

<sup>14</sup> Agus Rusman, *Tanya Jawab Dasar-Dasar Fotografi*, Amirco, Bandung, 1983

<sup>15</sup> Departemen P&K, *Ibid*, p.3

melihatnya, maka terjadilah pengalaman aneh itu, semacam perjalanan dengan mesin waktu.<sup>16</sup>

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

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

### 2.2.2 Perkembangan Fotografi

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

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

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

<sup>16</sup> *Majalah Foto Indonesia*, Edisi Khusus, November, 1982

<sup>17</sup> *Majalah Fotomedia*, Septembar 1996

<sup>18</sup> *Majalah Foto Indonesia*, Mei/Juni, 1978.

<sup>19</sup> *Majalah Fotomedia*, Desember 2001

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

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

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

### 2.2.3 Katagori dalam Fotografi

Fotografi dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:<sup>20</sup>

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

---

<sup>20</sup> Frederick A. Praegar, New york, 1961

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

## 2.2.4 Teknologi dan Seni dalam Fotografi

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

Penilaian-penilaian pokok dalam fotografi terdiri dari dua aspek, yaitu.<sup>21</sup>

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

<sup>21</sup> Makarios Soekojo, *Majalah Fotomedia*, 1992

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

- b. kamera, kamera mempunyai fungsi utama melindungi film terhadap cahaya yang tidak diinginkan serta mengendalikan banyaknya cahaya yang masuk melalui lensa dengan pengaturan kecepatan rana. Baik kamera yang paling sederhana sampai kamera yang paling canggih, fungsi tersebut masih belum berubah. Kamera diklasifikasikan berdasarkan dua hal yaitu:<sup>22</sup>
  1. berdasarkan sistem jendela bidik (*viewing*) dan sistem fokusnya (*focusing system*), yaitu kamera *simple viewfinder*, kamera *rangefinder*, kamera *single lens reflex*, kamera *twins lens reflex*, *view camera*, dan
  2. berdasarkan ukuran format film yang digunakan, yaitu kamera format 35 mm, kamera format 120 mm (*medium format*), kamera format besar (4 x 5 inci).
- c. lensa, berfungsi sebagai penerima cahaya yang dipantulkan ibyek dan dikonsentrasikan untuk membentuk gambar pada film. Mutu optik lensa sangat mempengaruhi cahaya yang masuk, sehingga berpengaruh pada kualitas gambar yang akan terbentuk. Secara garis besar lensa dibagi menjadi tiga jenis, yaitu
  1. lensa sudut lebar (*wide angle lens*), lensa ini memberi efek perspektif dan distorsi gambar yang kuat disamping mempunyai ruang tajam (*depth of field*) yang besar. Lensa jenis ini terbagi menjadi tiga tingkatan : lensa bersudut lebar (*ultra wide angle*, dan *fish eye lens*) dengan jarak fokus 30 % lensa normal, lensa bersudut super lebar (*super wide angle*) dengan jarak fokus antara 30 % - 50 % lensa normal, lensa bersudut lebar biasa (*standart wide angle*) dengan jarak fokus 50% - 80 % lensa normal.
  2. lensa bersudut normal (*normal lens*), mempunyai jarak fokus yang sama panjangnya atau mendekati diagonal bingkai pada film. Lensa ini

---

<sup>22</sup> *Majalah Fotomedia*, juli 2001

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

## **2.3 Tinjauan Museum Fotografi**

### **2.3.1 Pengertian Museum Fotografi**

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

### 2.3.2 Pelaku dan Unsur Penunjang Kegiatan

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

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

### 2.3.3 Kelompok dan Jenis Kegiatan

Kegiatan pelayanan dalam museum fotografi dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

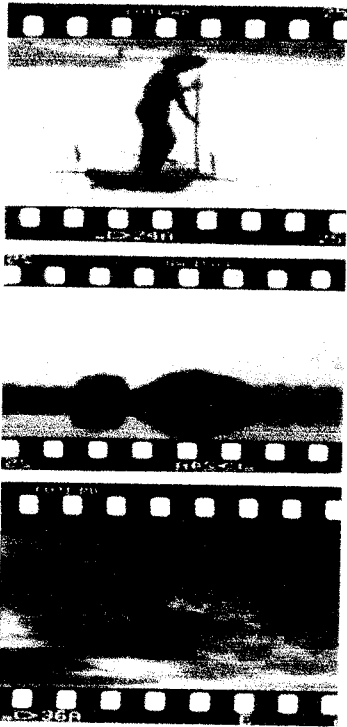
1. kelompok kegiatan utama, yaitu:
  - a. kelompok kegiatan pameran, terdiri dari ruang-ruang:
    1. loket karcis,
    2. hall/lobby,
    3. ruang penitipan barang,
    4. ruang informasi,

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

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

## 2.4 Tinjauan Karakter Teknik "Sandwich" Fotografi

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



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

kekurangan sebuah foto,

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

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

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

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

<sup>24</sup> Fredick A. Praegar, *Ibid*, p.14

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

## 2.5 Tinjauan Penampilan Bangunan

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

### 1. Bentuk

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

<sup>25</sup> Antoniades, Anthony C, *Poetic in Architecture*, Van Raynold, London, 1992

<sup>26</sup> Ishar, H.K, *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, Gramedia, Jakarta, 1992

## 2. Fasade

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

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

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

<sup>27</sup> Ishar, H.K, *Ibid*, p.23

<sup>28</sup> Clark H. Roger, *Preseden dalam Arsitektur*, Intermatra, Bandung, 1995

<sup>29</sup> *Ibid*

### 3. Material

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

### 4. Struktur

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

### 5. Tekstur

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

### 6. Warna

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

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

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

<sup>31</sup> Isaac ARG, *Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur*, p. 45, Intermatra, Bandung, 1986

## 7. Posisi dan orientasi

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

## 8. Aspek visual

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

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

### 2.5.1 Kriteria Sebagai Pedoman Penentu Kesan Hidup

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

#### 1. Urut-urutan (*sequence*)

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

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

## 2. Irama

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

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

## 3. Keterpaduan (*unity*)

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

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

#### 4. Keseimbangan

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

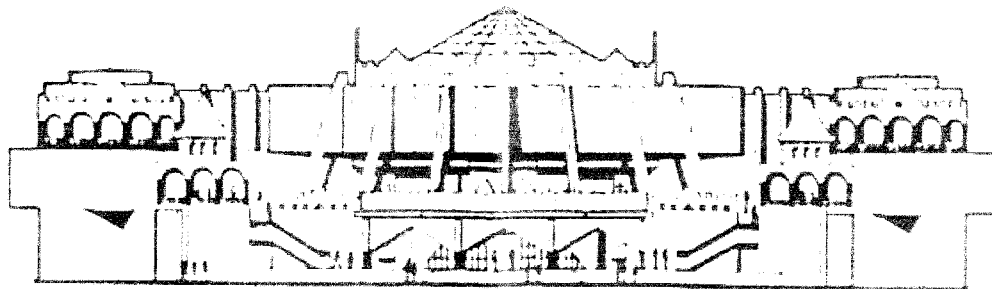
- a. keseimbangan simetris atau formal, cocok untuk bangunan dengan fungsi yang sama tetapi terbagi menjadi dua, dan
- b. keseimbangan asimetris, terjadi karena ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun bentuknya tidak sama.

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

## 2.6 Studi Kasus Bangunan Museum

### 2.6.1 Museum Seni Rupa Modern, TA/UII/1999

Erik Mulyana.

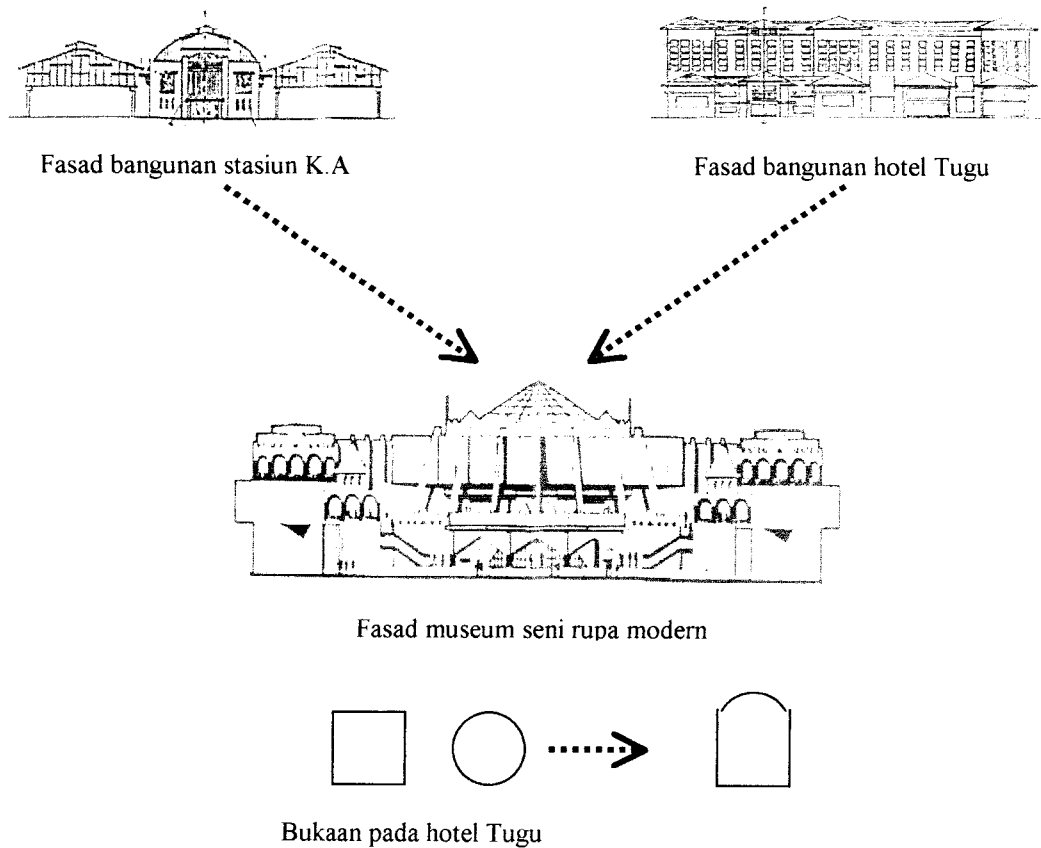


**Gambar II.2: Fasade Museum Seni Rupa Modern**

Sumber: Erik Mulyana, TA/UII/1999

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

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



**Gambar II.3: Bukaan pada Museum Seni Rupa Modern**

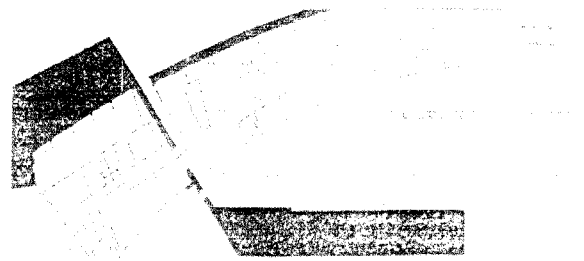
Sumber: Erik Mulyana, TA/UII/1999

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

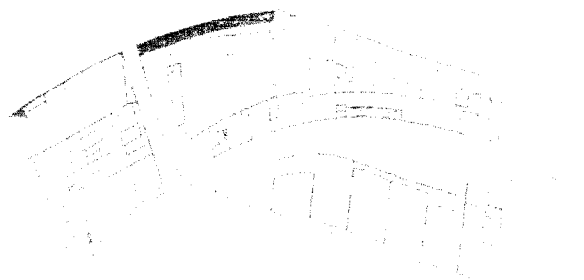
## 2.6.2 *Museum of Contemporary art, Helsinki, Finlandia.*<sup>32</sup>

Arsitek: Steven Holl

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

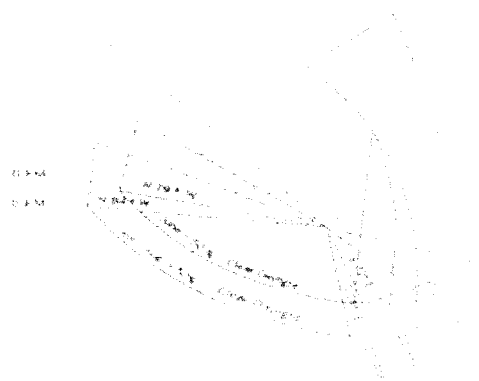


Denah lantai 1



Denah lantai 2

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



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

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

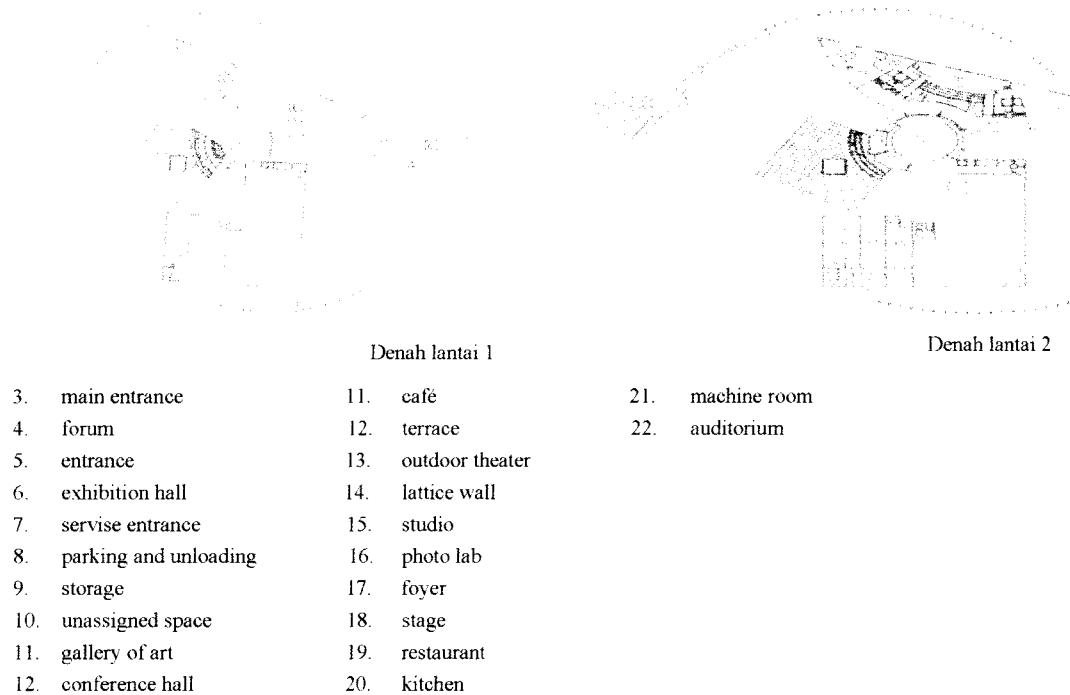
Ruang galeri bersifat netral terhadap seni, hal ini ditunjukkan dengan

<sup>32</sup> Sumber : Steven Holl, *GA Document Extra 06, 1996*

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

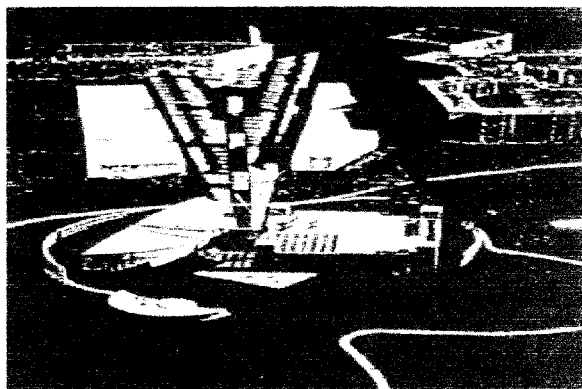
### 2.6.3 Musee de Louvain-La Neuve, Belgia<sup>33</sup>

Arsitek: Kisho Kurokawa



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

Sumber: Steven Holl, GA Document Extra 06, 1996



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

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

<sup>33</sup> Steven Holl, *Ibid*, p.30

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

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

## 2.7 Kesimpulan

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

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

## **BAB III**

### **ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MUSEUM FOTOGRAFI**

#### **3.1 Analisa Lokasi**

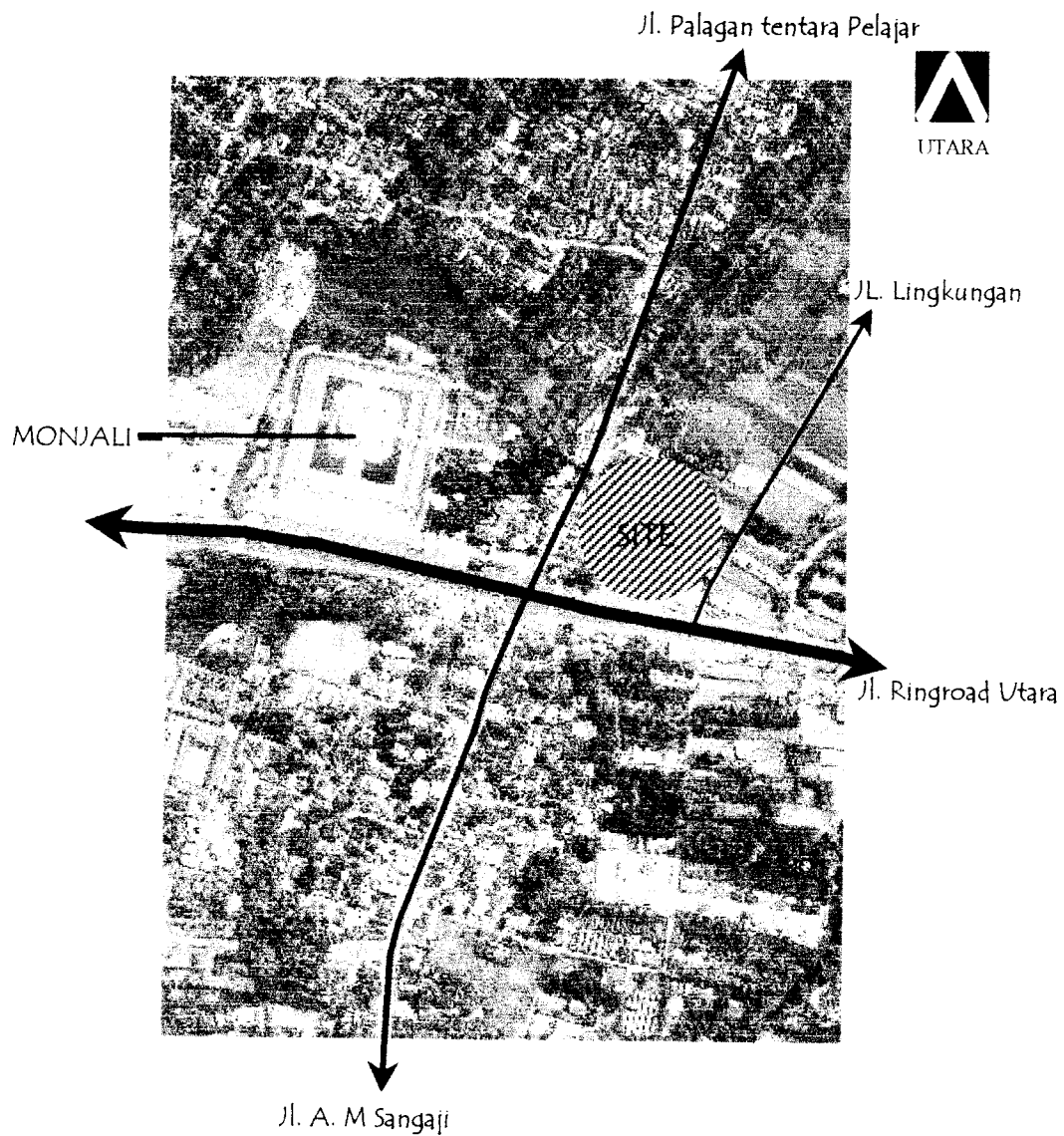
##### **3.1.1 Penentuan Lokasi Site**

Pemilihan site museum fotografi disesuaikan dengan fungsi museum yaitu sebagai tempat studi, penelitian, dan sebagai sumber informasi secara terbuka bagi masyarakat umum dan juga dapat mendukung perkembangan sektor pariwisata khususnya di Jogjakarta, yaitu:

1. sesuai dengan rencana peruntukan lahan (tata guna lahan) bagi pengembangan sektor pendidikan, penelitian dan pariwisata, yang terdapat dalam Rencana Umum Tata Ruang Wilayah Propensi Daerah Istimewa Jogjakarta,
2. mempunyai kejelasan visual (mudah dilihat), misalnya terletak pada tapak yang terbuka sehingga mudah dilihat, dan memiliki akses yang mudah,
3. tersedia dan dapat dijangkau oleh jaringan utilitas seperti air bersih, jaringan listrik, telpon, jaringan pembuangan kotoran serta sarana pendukung lainnya,
4. luas site harus mencukupi untuk menampung berbagai kebutuhan ruang yang dapat menampung berbagai aktifitas pada museum fotografi,
5. kondisi lingkungan sekitar mampu mendukung fungsi dan tujuan bangunan, dan
6. mempunyai kedekatan dengan potensi wisata seni budaya dan pendidikan, khususnya fotografi.

Berdasarkan pertimbangan di atas maka, pemilihan site museum fotografi disesuaikan dengan karakter dari lokasi yang mempunyai potensi sebagai lingkungan wisata seni budaya dan fasilitas pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan fotografi. Kawasan jalan Ringroad Utara, terutama sekitar Monjali merupakan daerah pengembangan zona pariwisata dan mempunyai kedekatan dengan lembaga pendidikan yang mempunyai jurusan fotografi yaitu UGM dan Sekolah Tinggi Multi Media.

Site tepatnya terletak antara jalan Ringroad Utara dan jalan Palagan Tentara Pelajar, dengan luas site  $\pm 15\ 000\ m^2$ .



**Gambar III.1: Letak Site**

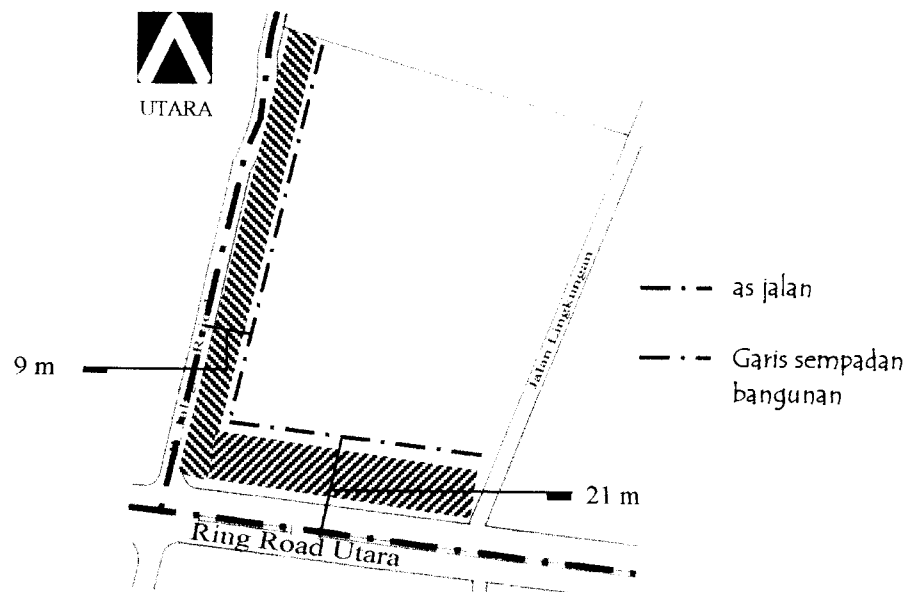
Sumber: Foto udara, BAPEDA Sleman

### 3.1.2 Potensi Site

Kawasan Ringroad Utara merupakan kawasan yang diarahkan sebagai kawasan pengembangan kota secara intensif yaitu sebagai pusat pendidikan, fasilitas wisata mancanegara, wisata remaja, wisata pendidikan dan konvensi, serta sebagai pintu gerbang Daerah Istimewa Jogjakarta lewat pelabuhan udara Adisucipto.<sup>1</sup>

Adapun peraturan pemerintah mengenai pembangunan kawasan site meliputi:<sup>2</sup>

1. Prosentase maksimum Koefisien Dasar Bangunan (KDB) untuk bangunan yang akan didirikan tidak boleh lebih dari 40 %, dengan ketinggian bangunan maksimum 20 meter dan batas lantai maksimum 4 lantai.
2. Garis sepadan bangunan untuk dari as jalan adalah 21 meter.



**Gambar III.2: Garis Sepadan pada Site**

Sumber: Analisa

<sup>1</sup> Rencana Detail Tata Ruang Kota Mlati, 1991/1992-2010/2011

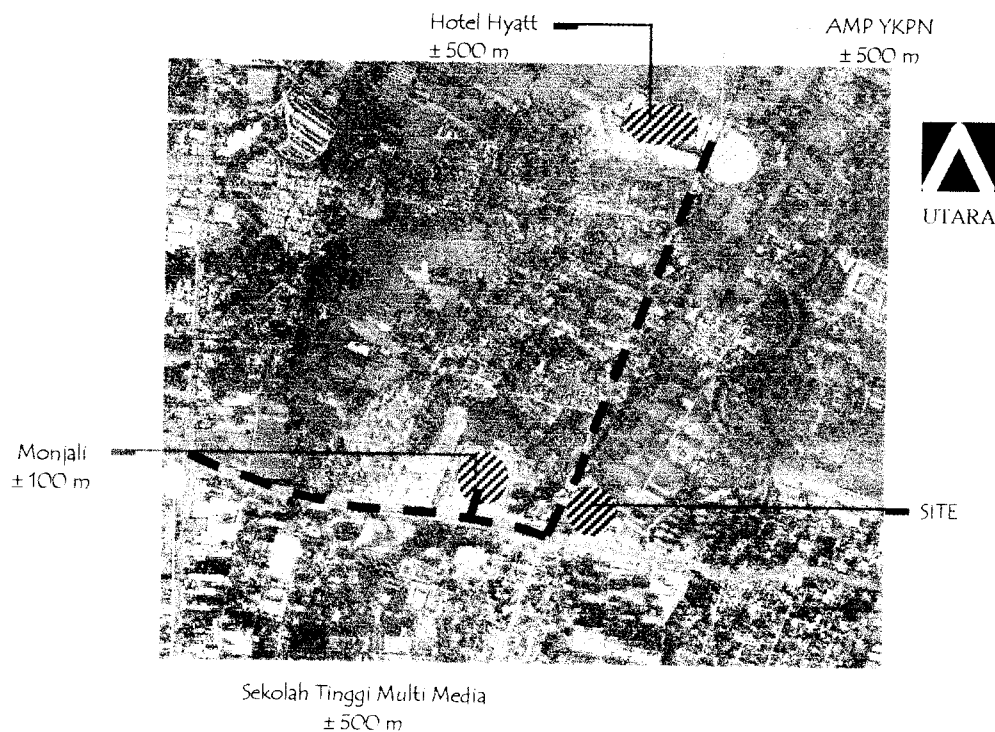
<sup>2</sup> *Ibid*

Batas site sebelah utara merupakan area pemukiman, sebelah timur jalan lingkungan, sebelah Selatan merupakan jalan lingkar utara dengan lebar 20 m, dan sebelah Barat merupakan jalan kolektor.

### 1. Kondisi Site

Site yang akan digunakan merupakan area persawahan dan pemukiman yang secara garis besar kondisi site sebagai berikut:

- a. site relatif tidak berkontur,
- b. site memiliki jaringan utilitas seperti jaringan listrik, jaringan komunikasi, jaringan air bersih, dan saluran drainase kota.
- c. Site memiliki kedekatan lokasi dengan sarana pendidikan, pariwisata, dan tempat penginapan.



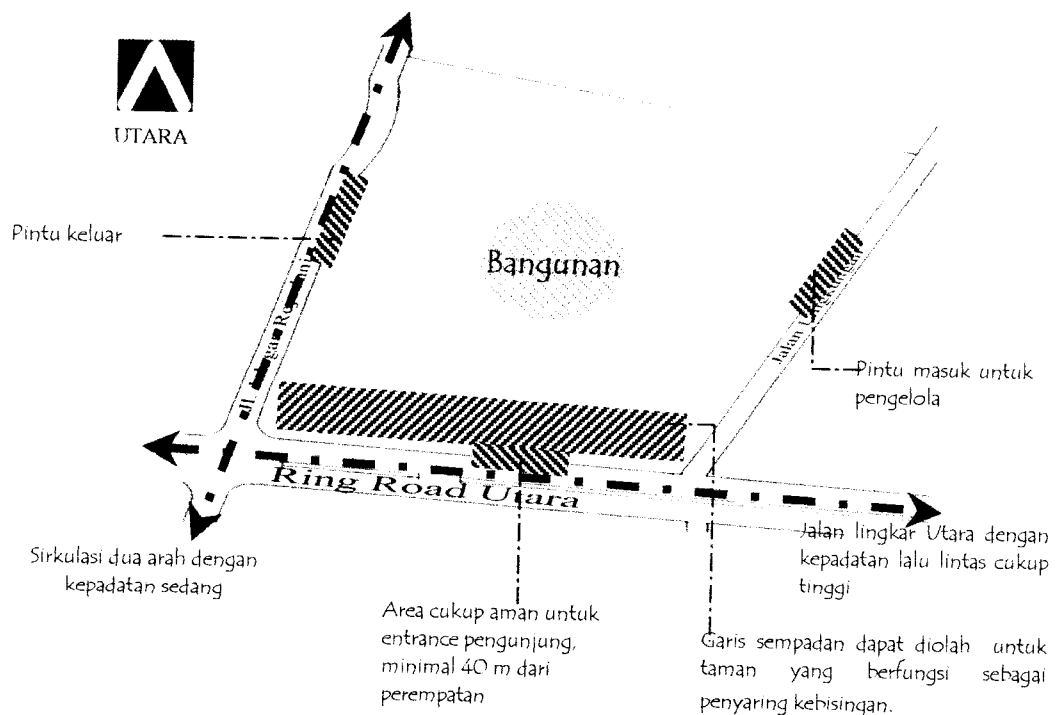
**Gambar III.3: Posisi site terhadap fasilitas kota**

Sumber: Analisa

### 3.1.3 Analisa site

#### a. Sirkulasi sekitar site

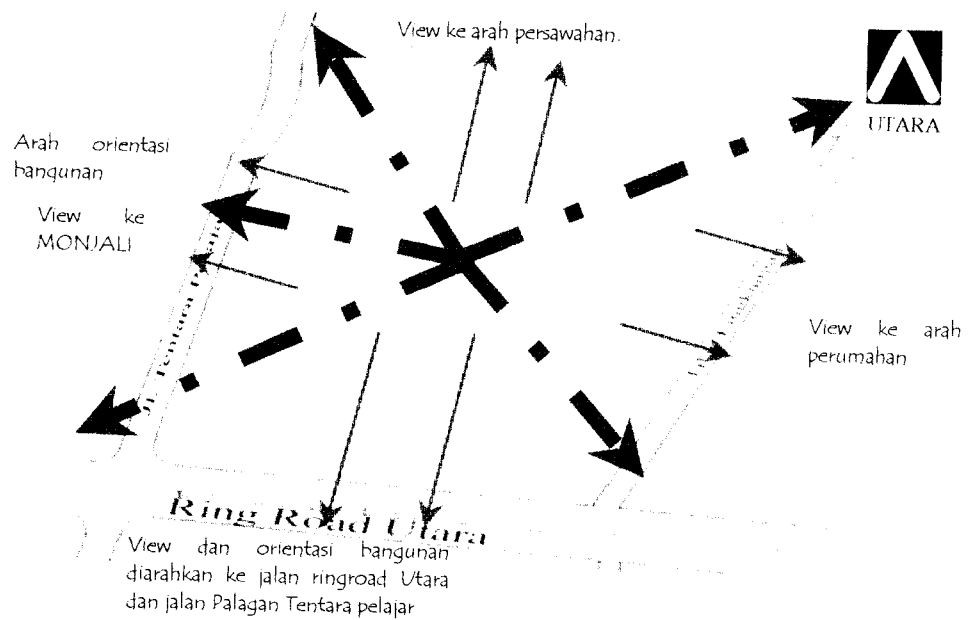
Posisi site terletak pada perempatan jalan, dimana lalu lintas padat terjadi pada jam-jam 7.00-9.00, 12.00-14.00 dan 16.00-18.00 sehingga perlu diperhatikan pintu masuk untuk kemudahan pencapaian menuju bangunan yang tidak mengganggu lalu lintas kota, tempat parkir yang tidak membebani jalur transportasi kota.



**Gambar III.4: Analisa sirkulasi terhadap site**

Sumber: Analisa

- b. Site menempati lokasi yang memiliki view yang bagus baik dari site maupun ke luar site.



**Gambar III.5: View dari luar dan dalam site**

Sumber: Analisa

### 3.2 Analisis Museum Fotografi

#### 3.2.1 Analisa kegiatan dan pelaku

Kegiatan yang diwadahi dalam museum fotografi terdiri dari empat kegiatan, yaitu:

##### 1. Kegiatan utama

Kegiatan utama museum fotografi meliputi kegiatan yang berhubungan dengan:

##### a. kegiatan pemeran

kegiatan ini merupakan kegiatan publikasi atau pengenalan benda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan fotografi kepada pengunjung. Karakter dari kegiatan ini adalah publik, sehingga dalam perancangan ruang pamer sebaiknya mudah dalam pencapaiannya, mudah dilihat oleh umum, serta mempunyai kejelasan sirkulasi.

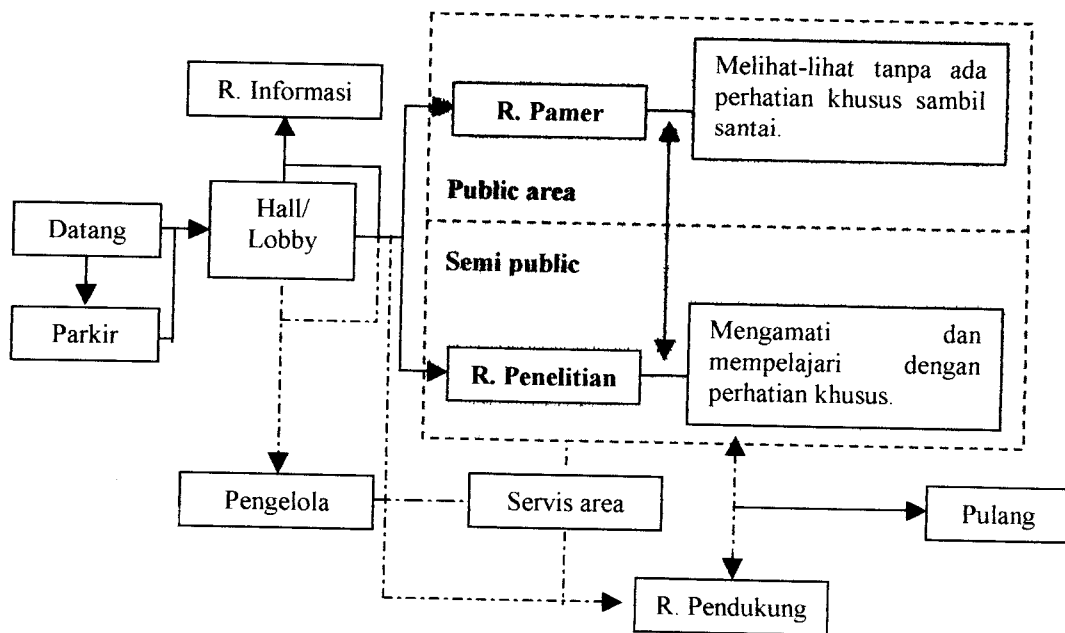
b. kegiatan penelitian

meliputi kegiatan observasi dan penelitian tentang perkembangan teknologi fotografi. Karakter kegiatan ini adalah semi publik dan privat, sehingga membutuhkan ruang gerak yang dapat menunjang kinerja aktivitas, khususnya sirkulasi yang efisien.

Pelaku kegiatan utama dalam museum fotografi adalah pengunjung (masyarakat umum), fotografer, akademisi (pelajar/mahasiswa, staf pengajar), dan wisatawan. Mereka datang dengan motivasi antara lain:

- a. mencari informasi, datang untuk mengetahui lebih jauh tentang dunia fotografi dan perkembangannya,
- c. penelitian, datang dengan tujuan mencari data, mengkaji dan meneliti lebih mendalam tentang fotografi, dan
- d. datang hanya untuk melihat-lihat pameran sambil menikmati fasilitas yang disediakan.

**Diagram III.1: alur pelaku kegiatan utama museum fotografi**



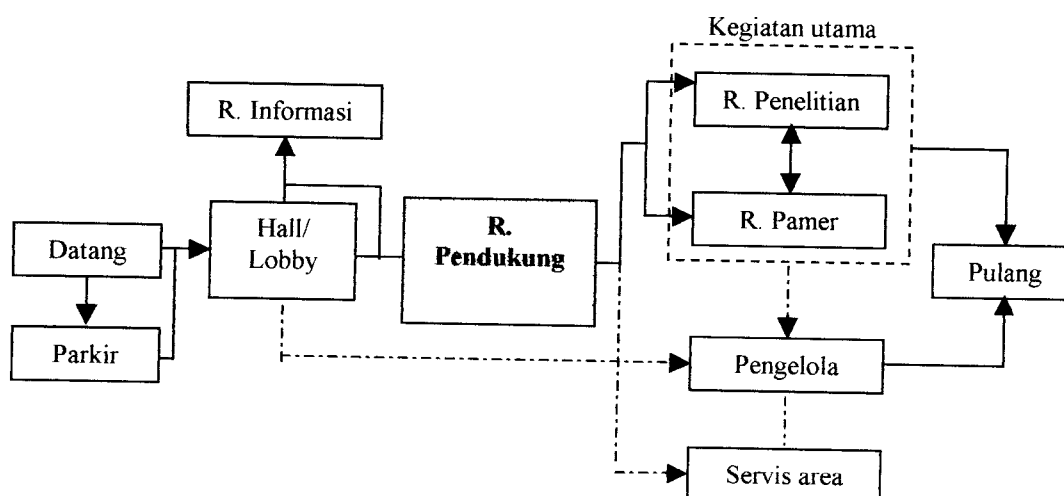
Sumber: Analisa

## 2. Kegiatan pendukung

Meliputi kegiatan penunjang fasilitas-fasilitas pelayanan museum fotografi seperti kegiatan seminar/workshop, sarasehan, dan sebagainya. Karakter dari kegiatan ini adalah publik dan semi publik.

Pelaku kegiatan pendukung dalam museum fotografi adalah fotografer, akademisi, dan aktivis fotografi yang datang dengan motivasi sebagai pembicara atau mengikuti sarasehan, diskusi maupun seminar, dan sebagainya.

**Diagram III.2: alur pelaku kegiatan pendukung**



Sumber: Analisa

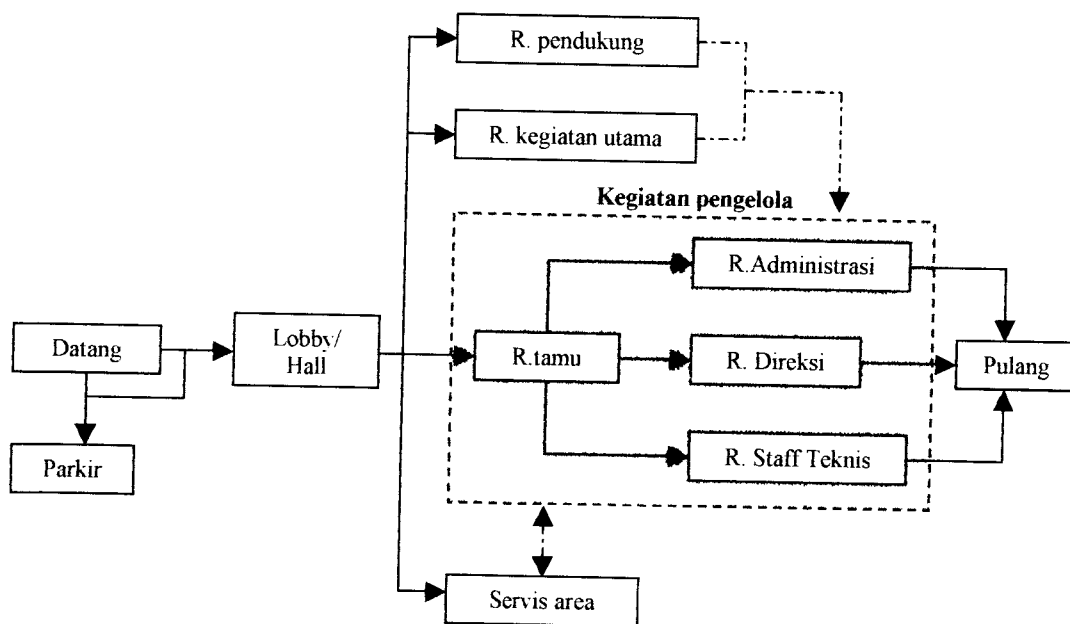
## 3. Kegiatan pengelola

Meliputi kegiatan yang berhubungan dengan mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan antara lain memberi pelayanan informasi, mengatur masalah intern kelembagaan yang bersifat administratif maupun yang bersifat teknis. Karakter dari kegiatan ini adalah semi publik dan privat.

Kegiatan pengelolaan pada museum fotografi ini dibagi menjadi tiga jenis kegiatan yaitu:

1. Kegiatan manajerial, meliputi:
  - a. kepala museum,
  - b. kabag tata usaha,
2. Kegiatan administrasi, meliputi:
  - a. bagian kepegawaian,
  - b. bagian keuangan,
  - c. bagian tata usaha dan rumah tangga,
3. Kegiatan teknis, meliputi:
  - a. bagian kuratorial,
  - b. bagian konservasi dan preservasi,
  - c. bagian penerbitan dan percetakan,
  - d. bagian edukasi,
  - e. bagian restorasi.

**Diagram III.3: alur kegiatan pengelola**



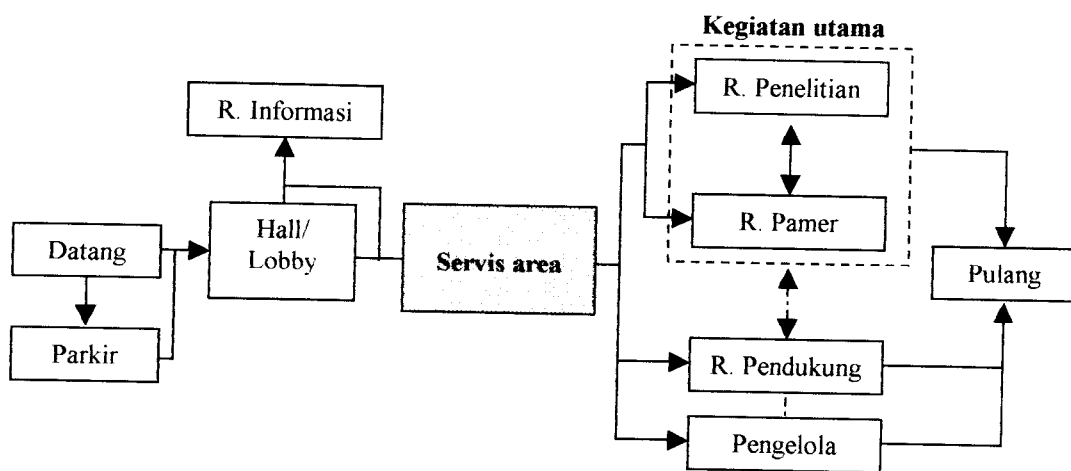
Sumber: Analisa

#### 4. Kegiatan servis

Kegiatan yang berhubungan dengan pemeliharaan dan keamanan bangunan museum fotografi. Karakter dari kegiatan ini adalah privat dan publik.

Pelaku kegiatan servis dalam museum fotografi adalah petugas servis, petugas MEE, dan para karyawan lainnya.

**Diagram III.4: alur pelaku kegiatan servis**



Sumber: Analisa

### 3.2.2 Analisa kebutuhan dan besaran ruang

Besaran ruang pada museum fotografi ditentukan oleh beberapa faktor yaitu:

1. kegiatan yang diwadahi,
2. jumlah pemakai, dan
3. standar besaran ruang (*Neufert Architets' Data*).

Berdasarkan data statistik yang diperoleh dari BPS Jogjakarta Dalam Angka tahun 2000, jumlah pengunjung museum di Jogjakarta yang berjumlah 17 museum selama satu tahun adalah 1. 413.600 orang. Berdasarkan jumlah tersebut maka perkiraan pengunjung pada sebuah museum perhari adalah:

Asumsi:

1 tahun = 365 hari,

Maka jumlah pengunjung museum perhari adalah:

$1.413.600 \text{ orang} \div 365 \text{ hari} = 3872,9$  (3873 orang per hari),

Jadi jumlah pengunjung sebuah museum per hari adalah:

$3873 \text{ orang} \div 17 \text{ museum} = 227,8$  (diasumsikan menjadi 228 orang per hari).

Tabel besaran ruang pada bangunan museum fotografi Jogjakarta, sebagai berikut:

**Tabel III.1: Kebutuhan ruang pameran**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisis	Jumlah (m <sup>2</sup> )
1	Hall/lobby	1	228 orang, sirkulasi 20 %, lain-lain 5 %.	1,1	$(1 \times 1,1 \times 228) + (260 \times 20 \%) + (260 \times 5 \%)$	325
2	R. Informasi	1	4 orang	-	$1 \times 4$	4
3	R. Pamer 2 dimensi	2	50 % dari pengunjung, sirkulasi 20 %	1,53	$2 \times (50 \% \times 228) + (114 \times 20 \%) \times 1,5$	410
4	R. Pamer 3 Dimensi	2	50 etalase	9	$2 \times 50 \times 9$	900
5	R. Diorama	1	50 etalase	9	$1 \times 50 \times 9$	450
6	R. Display/ Audio Visual	1	25 % dari pengunjung, sirkulasi 20 %.	2,5	$(25 \% \times 228) + (57 \times 20 \%)$	68
7	Loket	4	1 orang	9	$4 \times 1 \times 9$	36
8	Lavatori	2	8 orang	1,8	$2 \times 5 \times 1,8$	30
<b>Jumlah luas</b>						<b>2211</b>

Sumber: Analisa

**Tabel III.2: Kebutuhan ruang penelitian**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisis	Jumlah (m <sup>2</sup> )
1	Lobby	1	25 % dari pengunjung, sirkulasi 20 %, lain-lain 5 %.	1,1	$(25 \% \times 228) + (57 \times 20 \%) + (57 \times 5 \%)$	72
2	R. informasi	1	4 orang	1	$1 \times 4$	4
3	R. penelitian	1	10 orang	4,8	$1 \times 10 \times 4,8$	48

4	Lab. Kamar gelap	1	1 orang	14	-	14
5	Lab. Konvensional	1	1 orang	4	-	4
6	Lab. Digital	1	2 orang	4	-	8
7	R. penyimpanan alat	1	-	40	-	40
8	R. staf ahli	1	1 kepala dengan 2 staff	6	3 x 6	18
9	R. rapat	1	10 orang	3	1 x 10 x 3	30
10	R. presentasi	1	25 orang	4,8	1 x 25 x 4,8	120
11	R. arsip	1	4 orang	4	1 x 4 x 4	16
12	Lavatory	2	8 orang	1,8	2 x 5 x 1,8	30
<b>Jumlah luas</b>						<b>388</b>

Sumber: Analisa

**Tabel III.3: Kebutuhan ruang pendukung**

No	Kebutuhan ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisis	Jumlah (m <sup>2</sup> )
1	R. seminar/workshop	1	25 % dari pengunjung, sirkulasi 20%.	0,8	(25 % x 228) + (57 x 20 %)	68
2	Auditorium	1	50 % dari pengunjung, sirkulasi 20 %.	0,6	(50 % x 228) + (114 x 20 %)	143
3	Perpustakaan	1	228 orang, 20 % sirkulasi	0,6	(228 x 0,6) + (136 x 20 %)	163
			Ruang baca 100 orang, sirkulasi 20 %	2,5	(100 x 2,5) + (250 x 20 %)	300
5	Cafeteria	-	50 % dari pengunjung, dapur 25 %, sirkulasi 20 %.	1,4	(50 % x 228) + (114 x 25 %) + (114 x 20 %).	166
6	Souvenir Shop	1	-	36	-	36
7	Studio	1	-	160	-	160
8	Mushola	1	20 orang, sirkulasi 20 %	0,65	(1 x 20 x 0,65) + (13 x 20 %)	40
9	Lavatori	2	8 orang	1,8	2 x 5 x 1,8	30
<b>Jumlah luas</b>						<b>1070</b>

Sumber: Analisa

**Tabel III.4: Kebutuhan ruang pengelola manajerial**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisa	Jumlah (m <sup>2</sup> )
1	R. direktur	1	1 orang	36	1 x 1 x 36	36
2	R. sekretaris	1	1 orang	8	1 x 1 x 8	8
3	R. kabag tata usaha	1	1 orang	24	1 x 1 x 24	24
4	R. tamu	1	5 orang	2,5	1 x 5 x 2,5	12
5	Mushola	1	3 orang	0,65	3 x 0,65	2
6	Lavatori	1	1 orang	3	1 x 3	3
<b>Jumlah luas</b>						<b>85</b>

Sumber: Analisa

**Tabel III.5: Kebutuhan ruang pengelola administrasi**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisa	Jumlah (m <sup>2</sup> )
1	R. Staff	1	20 orang	3	20 x 3	60
2	R. tamu	1	5 orang	2,5	1 x 5 x 2,5	12
3	R. rapat	1	25 orang	3	1 x 25 x 3	75
4	Lavatori	2	5 orang	1,8	2 x 5 x 2,8	18
<b>Jumlah luas</b>						<b>165</b>

Sumber: Analisa

**Tabel III.6: Kebutuhan ruang pengelola teknis**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisa	Jumlah (m <sup>2</sup> )
1	R. kurator	1	3 orang, 1 kepala dengan 2 staf	6	3 x 6	18
2	R. konservasi dan preservasi	1	3 orang	6	3 x 6	18
3	R. penerbitan dan percetakan	1	-	60	-	60
4	R. Edukasi	1	3 orang	6	3 x 6	18
5	Lab. Perbaikan/restorasi	1	-	60	-	60
6	R. penyimpanan alat	1	-	40	-	40

7	R. Penyimpanan Sementara	1	-	40	-	40
8	Lavatori	2	5 orang	1,8	2 x 5 x 1,8	18
<b>Jumlah luas</b>						<b>272</b>

Sumber: Analisa

**Tabel III.7: Kebutuhan ruang servis**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Asumsi perhitungan dari jumlah orang	Luas (m <sup>2</sup> )	Analisis	Jumlah
1	R. karyawan	1	25 orang	2,5	25 x 2,5	62
2	R. MEE	3	-	30	3 x 30	90
3	R. utilitas	2	-	30	2 x 30	60
4	Pos keamanan	1	10 orang	2,5	1 x 10 x 2,5	25
5	Gudang	1	-	25	1 x 25	25
6	Lavatori	2	5 orang	1,8	2 x 5 x 1,8	18
7	Parkir pengelola					
	Motor	-	20 buah sepeda motor	1,5	20 x 1,5	30
	Mobil	-	10 buah mobil	12	10 x 12	112
8	Parkir pengunjung					
	Motor	-	30 % dari pengunjung	1,5	(30 % x 228) x 1,5	102
	Mobil	-	50 % dari pengunjung	12	(50 % x 228) x 12	1368
	Bis	-	20 % dari pengunjung	44	(20 % x 228) x 44	2006
<b>Jumlah luas</b>						<b>3898</b>

Sumber: Analisa

Jadi jumlah luasan keseluruhan ruang pada bangunan + parkir = ± 8089 m<sup>2</sup>  
 Dari jumlah luasan kebutuhan ruang tersebut maka untuk menganalisa ruang sirkulasi diambil asumsi:  
 Kebutuhan luasan sirkulasi dalam bangunan 20 % dari luas bangunan yaitu:  
 $20\% \times 8098 \text{ m}^2 = \pm 2022 \text{ m}^2$ . Jadi luas seluruhnya adalah  $8089 + 2022 = \pm 10111 \text{ m}^2$ .

### 3.2.3 Hubungan ruang dan organisasi ruang

#### 3.2.3.1 Hubungan Ruang

Hubungan ruang dalam museum fotografi merupakan keterkaitan antara ruang yang satu dengan ruang yang lainnya. Dasar-dasar pertimbangan dalam menentukan hubungan ruang antara lain:

- a. keterkaitan hubungan antar kegiatan
- b. keterkaitan antar fungsi kegiatan, serta frekwensi hubungan kegiatan.

Dari dasar pertimbangan di atas maka didapat tiga tingkat hubungan ruang, yaitu:

1. hubungan langsung / hubungan erat, (tingkat privasi rendah) antara lain:
  - a. lobby / hall berhubungan langsung dengan ruang pameran.
  - b. ruang kegiatan utama (ruang pameran) mempunyai kedekatan hubungan dengan ruang kegiatan pengelola yaitu ruang teknis.
  - c. ruang pengelola manajerial berhubungan erat dengan ruang administrasi, untuk memudahkan pengawasan kegiatan pengelolaan museum.
  - d. ruang penelitian berhubungan dengan ruang kegiatan penunjang yaitu ruang seminar, perpustakaan, auditorium dan ruang pengelola teknis.
2. hubungan tidak langsung / hubungan kurang erat (tingkat privasi sedang) yaitu:
  - a. ruang pengelola manajerial dan administrasi mempunyai hubungan tidak langsung dengan ruang kegiatan utama dan ruang kegiatan penunjang.
  - b. ruang kegiatan pameran mempunyai hubungan tidak erat dengan ruang kegiatan servis.
3. tidak ada hubungan (tingkat privasi tinggi), yaitu ruang kegiatan servis tidak berhubungan dengan kegiatan penunjang, penelitian dan pengelola teknis.

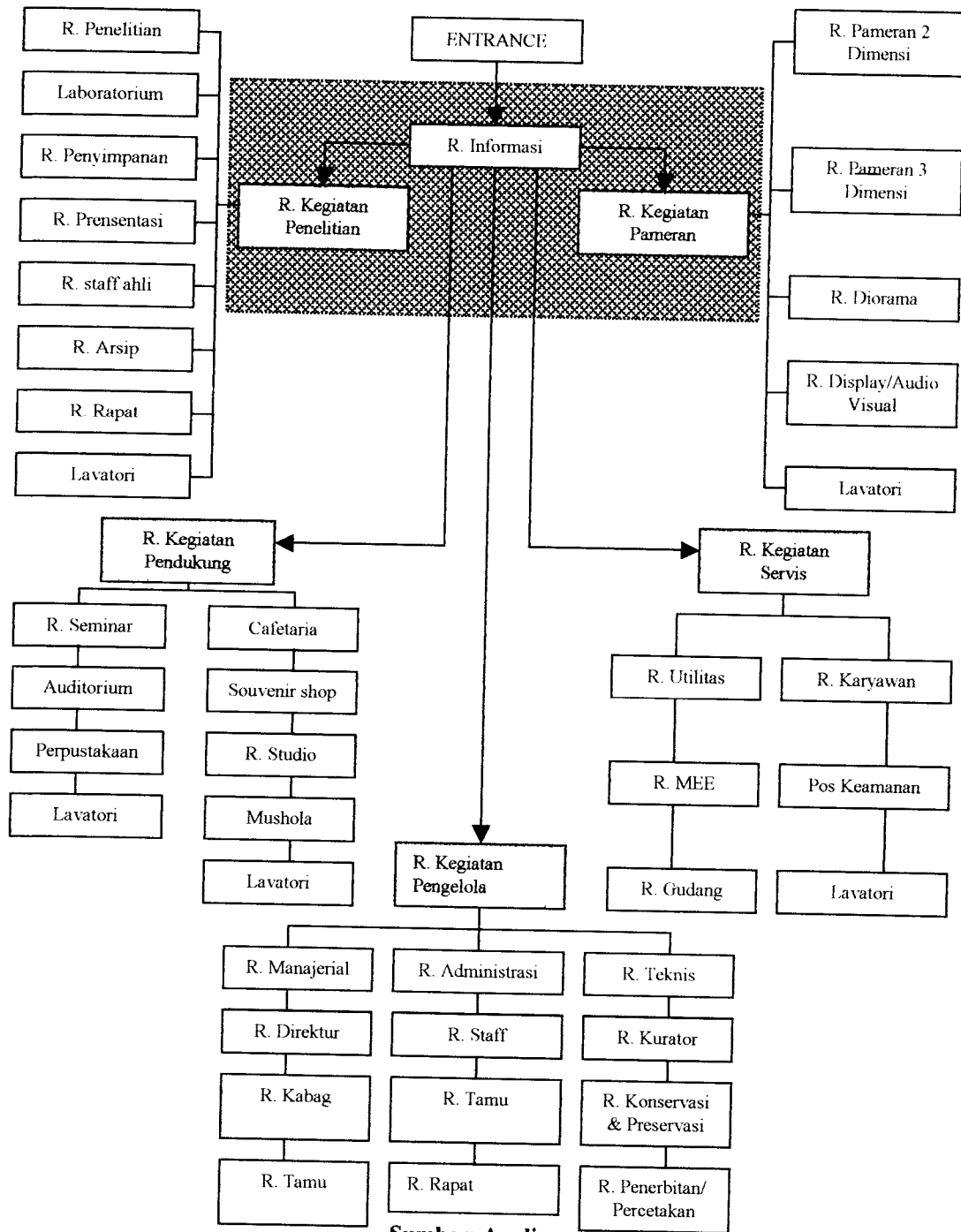
#### 3.2.3.2 Organisasi ruang

Organisasi ruang dilakukan untuk memperoleh penataan ruang yang optimal. Dasar pertimbangan dalam menentukan organisasi ruang antara lain:

- a. hirarki atau tingkatan fungsi ruang,
- b. hubungan antar ruang, dan
- c. frekwensi hubungan ruang.

Dari dasar pertimbangan di atas maka organisasi ruang dalam museum fotografi adalah organisasi radial yaitu dengan ruang kegiatan utama (ruang pameran dan ruang penelitian) sebagai pusat atau poros yang mengikat ruang-ruang yang lain (ruang pengelola, penunjang dan ruang servis).

**Diagram III.5: Organisasi ruang**



Sumber: Analisa

### 3.3 Analisis Karakter teknik Sandwich pada Penampilan Bangunan

Seperti yang telah dibahas di BAB II (hal. II-26), karakter teknik sandwich yaitu kesan hidup yang akan diterjemahkan ke dalam penampilan bangunan diwujudkan dengan adanya urutan (*sequence*), irama, keterpaduan (*unity*), dan keseimbangan. Keempat faktor tersebut akan di ungkapkan ke dalam wujud fisik bangunan melalui tata massa, tata ruang, fasade dan sistem sirkulasi. Adapun hubungan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel III.8: Hubungan teknik sandwich dengan penampilan bangunan**

No	Kesan Hidup	Urut-urutan ( <i>sequence</i> )	Irama	Keterpaduan ( <i>Unity</i> )	Keseimbangan
	Penampilan Bangunan				
1	Tata massa	x	x	√	√
2	Tata ruang	x	x	√	x
3	Sistem sirkulasi	√	x	x	x
4	Fasade	x	√	√	x

Sumber: Pemikiran

Keterangan:

√ : Berhubungan

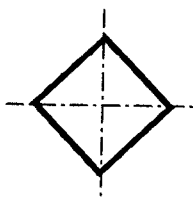
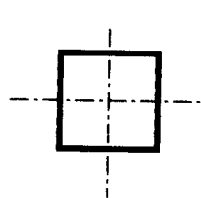
x : Tidak berhubungan

#### 3.3.1 Analisa tata massa

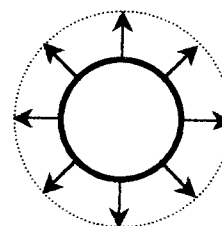
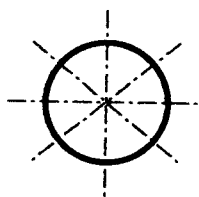
Tata massa pada museum fotografi diolah untuk mendapatkan kesan hidup. Pencerminan kesan hidup yang dapat diungkapkan melalui wujud fisik bangunan yaitu dengan mewujudkan keterpaduan (*unity*) dan keseimbangan bentuk massa bangunan museum fotografi ke dalam pola radial, dimana dengan adanya massa utama sebagai poros atau pusat orientasi yang mengikat massa-massa yang lain. Hal ini bertujuan untuk menampung atau menekankan kebutuhan yang berbeda dari ruang-ruang yang diwadahi, atau untuk menjelaskan keutamaan fungsional suatu ruang dalam bangunan, tetapi masih dalam satu massa.

### 3.3.1.1 Keterpaduan bentuk tata massa

Keterpaduan (*unity*) dapat dicapai dengan cara menggunakan bentuk geometris, subordinasi, atau dengan dominasi. Dari kriteria di atas, maka komposisi bentuk massa awal tercipta dari bentuk geometris. Dimana bentuk geometri bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih. Bentuk geometri ini diterjemahkan dalam bentuk bujur sangkar dan lingkaran.



Bentuk bujur sangkar tampak stabil bila berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis bila berdiri pada salah satu sudutnya.



Sifat terpusat dari lingkaran memungkinkannya berfungsi sebagai poros dan menyatukan bentuk-bentuk yang secara geometris berbeda atau berorientasi sendiri.

Bentuk lingkaran dapat berdiri bebas pada lingkungannya untuk menunjukkan wujudnya yang ideal dan masih dapat menerima geometris yang lebih fungsional di dalam batas-batasnya.

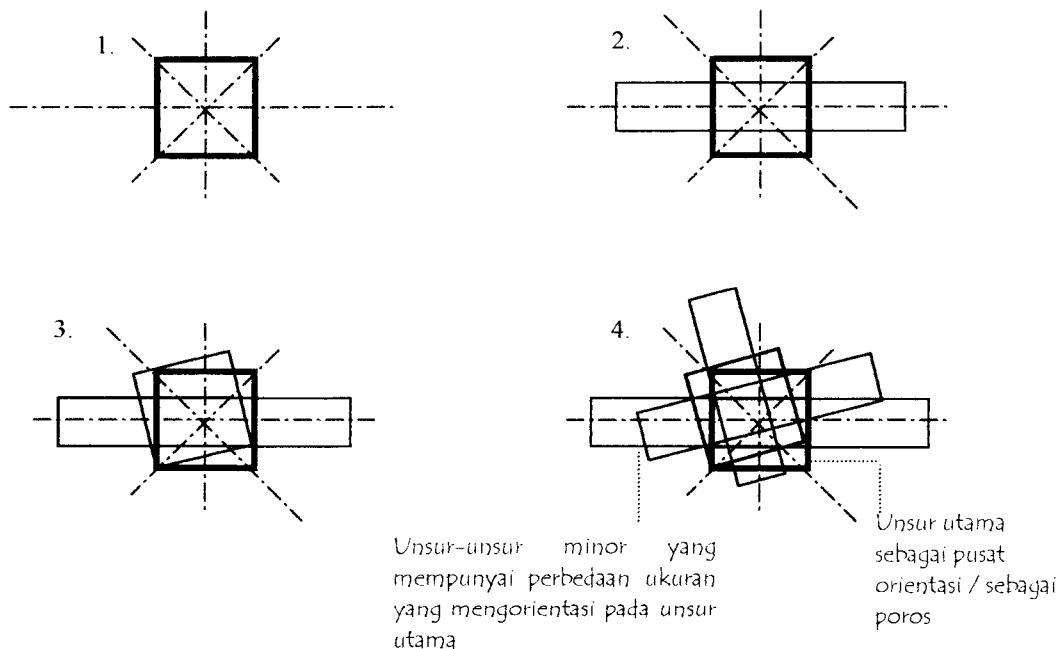
**Gambar III.6: Bentuk geometris**

Sumber: Analisa

Dari kedua bentuk di atas yang bisa diterapkan untuk memperoleh keterpaduan (*unity*) yang tepat adalah bentuk bujur sangkar, bentuk ini dipilih karena merupakan bentuk statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu, dibanding dengan bentuk platonic solid yang lain yaitu lingkaran.

Kemudian bentuk bujur sangkar ini akan disubordinasikan ke dalam unsur-unsur geometrisnya. Seperti yang telah dibahas di bab II (hal. II-27), subordinasi dapat dilakukan dengan cara mengorientasikan semua unsur minor kepada unsur utama, dengan perbedaan ukuran besar atau dengan perbedaan ukuran tingginya. Kesatuan bentuk dapat pula dilakukan dengan dominasi

yaitu dengan cara pemingkaian atau dengan menambah unsur-unsur yang mirip bentuknya di sisinya.



**Gambar III.7: Tata massa dengan pola radial**

**Sumber: Pemikiran**

1. Bujur sangkar sebagai unsur utama bersifat statis, lebih terorientasi untuk diam.
2. Unsur minor dari bujur sangkar dengan ukuran yang berbeda disubordinasikan ke dalam salah satu unsur geometris unsur utama.
3. Pemingkaian untuk mempertegas keberadaan unsur utama.
4. Penambahan unsur minor dengan bentuk yang mirip untuk mempertegas keterpaduan (*unity*)

Dengan subordinasi maka terbentuk kesatuan pola tata massa dimana unsur utama sebagai pengikat unsur-unsur minor yang akan menciptakan bentuk **massa tunggal** yang berdiri dari bentuk-bentuk geometri yang berbeda menjadi organisasi radial.

Unsur utama pada tata massa bangunan ini sebagai pusat orientasi atau sebagai poros dapat berupa massa terbesar yang merupakan ruang pameran dan ruang penelitian, karena kedua ruang tersebut merupakan ruang utama pada museum fotografi sedangkan unsur-unsur minor yang diorientasikan berupa

massa-massa yang kecil yang merupakan ruang-ruang penunjang, pengelola dan ruang servis.

### 3.3.1.2 Keseimbangan tata massa

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

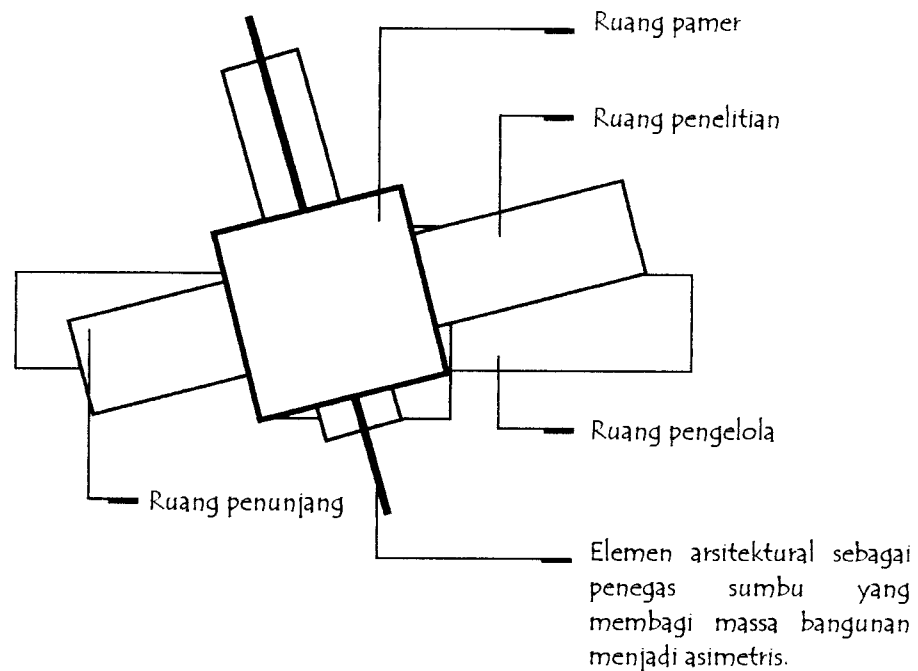
- a. keseimbangan simetris, bersifat formal cocok untuk bangunan dengan fungsi yang sama tetapi terbagi menjadi dua, monoton.
- b. keseimbangan asimetris, tetap seimbang meskipun bentuknya tidak sama, tidak monoton.

Dasar pertimbangan keseimbangan yang dapat memberikan kesan hidup adalah:

- a. seimbang walaupun tidak sama bentuknya,
- b. tidak monoton, dan
- c. variatif.

Dari dasar pertimbangan di atas, maka keseimbangan yang akan diterapkan pada tata massa museum fotografi untuk memperoleh kesan hidup adalah keseimbangan asimetris, yaitu dengan adanya perbedaan atau perletakan bentuk ruang-ruang bangunan yang disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang diwadahnya, sehingga bentuk ruang ini akan berpengaruh terhadap tata massa bangunan. Bentuk ruang pameran yang berfungsi sebagai ruang publik menuntut ruang yang dapat menampung pengunjung dan obyek pameran sehingga membutuhkan ruang yang besar, dan ruang penelitian serta ruang pengelola membutuhkan ruang yang simpel dan efisien dimana untuk menunjang efektivitas kinerja. Dari variasi-variasi bentuk ruang ini, maka akan diolah untuk mendapatkan keseimbangan asimetris dimana diperlukan suatu sumbu yang dapat membagi / mengorganisir bentuk-bentuk ruang tersebut menjadi keseimbangan asimetris, sehingga dapat memberikan kesan hidup. Sumbu dalam museum fotografi dapat diungkapkan dengan sirkulasi,

atau dengan penempatan elemen-elemen arsitektural sehingga terbentuk garis linier yang membagi ruang-ruang tersebut.



**Gambar III.8: Keseimbangan asimetris pada tata massa**

Sumber: Pemikiran

### 3.3.2 Analisis tata ruang

#### 3.3.2.1 Tata ruang luar

Tata ruang luar pada bangunan ini diwujudkan untuk memperoleh keterpaduan antara massa bangunan dengan site, sehingga dapat menciptakan kesan hidup. Penempatan massa bangunan dalam site dipengaruhi oleh penzoningan, sirkulasi, orientasi bangunan dan penataan open space serta vegetasi sebagai unsur pembentuk ruang luar.

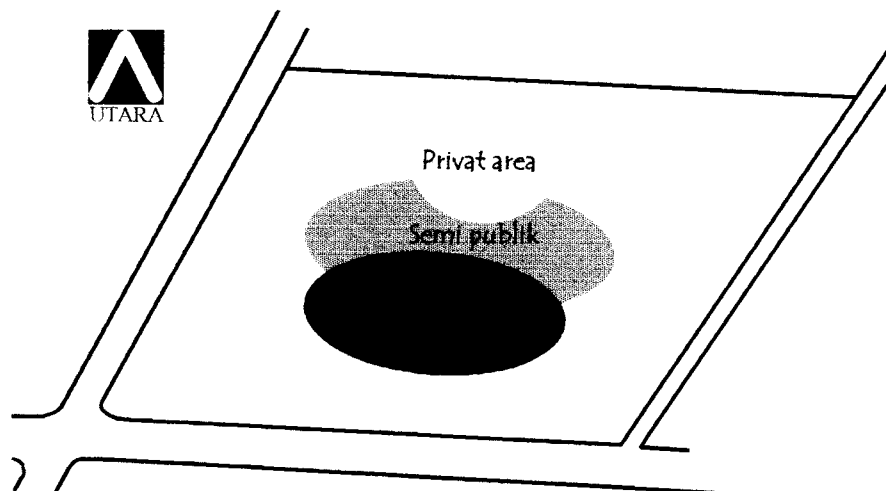
##### 1. Penzoningan

Penzoningan bertujuan untuk menempatkan bangunan sesuai dengan karakteristik jenis kegiatan yang diwadahi dan tuntutan kegiatan yang berjalan di dalamnya. Dasar pertimbangan dalam menentukan penzoningan site antara lain:

- a. tingkat privasi ruang, dan
- b. tingkat kebisingan (*noise*).

Dari dasar pertimbangan di atas, maka penzoningan dalam museum fotografi dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. daerah ramai (publik area), area yang bersifat umum dimana mempunyai tingkat interaksi sosial antar pengunjung cukup tinggi. Daerah ini merupakan ruang pameran, dan ruang pendukung (*caffetaria*, *souvenir shop*) dan ruang servis (*parkir*).
2. daerah sedang (semi publik area), yaitu area yang mempunyai tingkat interaksi dengan lingkungan luar relatif tidak bebas. Daerah ini berupa ruang pengelola (*administrasi*), ruang-ruang penunjang (*auditorium*, ruang seminar, *sarasehan*, *perpustakaan*) dan ruang penelitian.
3. daerah tenang (*privat area*), yaitu area yang membutuhkan tingkat privasi tinggi, tetapi masih memungkinkan untuk berinteraksi dengan pengunjung. Daerah ini berupa ruang penelitian, ruang pengelola (*manajerial*, *teknis*), ruang servis (*ruang MEE*, *utilitas*).



**Gambar III.9: Zoning pada site**

**Sumber: Pemikiran**

1. Publik area untuk kegiatan pameran, kegiatan pendukung, dan kegiatan pengelola serta servis,
2. Semi publik area untuk kegiatan penelitian dan kegiatan pendukung,
3. Privat area untuk kegiatan penelitian, pengelola dan kegiatan servis.

## 2. Sirkulasi ruang luar

Sirkulasi ruang luar untuk menghasilkan arah pencapaian ke bangunan. Kesan hidup pada sirkulasi ruang luar diwujudkan dengan adanya *sequence* yaitu pengunjung diajak / dibimbing untuk mendekati dan memasuki dari ruang ke ruang dengan menghadirkan suasana yang berbeda. Sehingga pola sirkulasi yang akan diterapkan pada museum fotografi adalah pola linier. Jenis sirkulasi ini meliputi:

a. Sirkulasi langsung, yang bertujuan mengarahkan pengunjung langsung menuju ke bangunan dengan melalui *sequence* yang jelas. Sehingga obyek bangunan museum ini langsung dapat dilihat sebelum memasuki area museum itu sendiri, dimana pintu masuk sebagai pengarah untuk masuk ke dalam bangunan.



**Gambar III.10: Sirkulasi langsung**

Sumber: Analisa

b. Sirkulasi tersamar, merupakan sirkulasi langsung tetapi dengan mengarahkan pengunjung agar mengikuti jalur tersebut dengan penggunaan simbol-simbol atau pengarah pandangan kesatu titik. Penerapan sirkulasi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang berbeda dan untuk mempertinggi efek perspektif (menunjukkan *visualisasi* yang berbeda-beda) pada fasade dan bentuk bangunan.



**Gambar III.11: Sirkulasi tersamar**

Sumber: Analisa

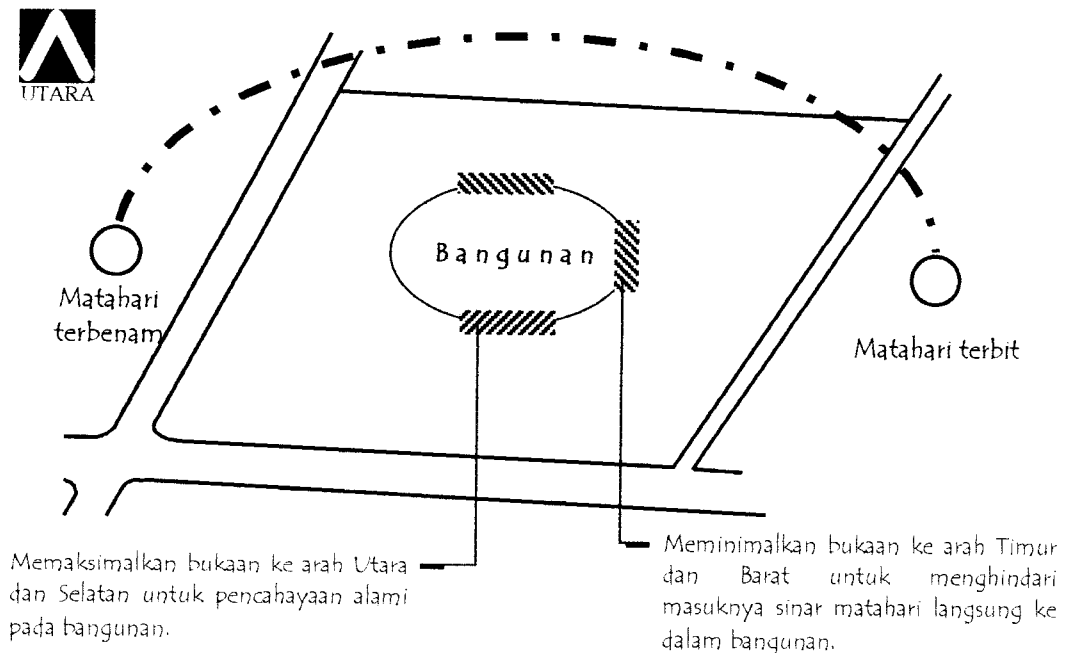
### 3. Orientasi dan tataletak bangunan

Orientasi dan tataletak bangunan selain untuk meningkatkan efisiensi fungsional bangunan juga bertujuan untuk mendukung kesan hidup pada penampilan bangunan. Orientasi dan tataletak bangunan ini dipengaruhi oleh faktor antara lain orientasi terhadap matahari, angin, view/pemandangan, topografi/lereng, kelandaian, kebisingan (*noise*), struktur keruangan, unsur lanskap, tanaman dan perdu setempat, serta keamanan tapak. Dari semua faktor tersebut, maka yang akan dibahas dalam hubungannya dengan penampilan bangunan dan untuk memperoleh keterpaduan adalah orientasi terhadap matahari dan angin, pemandangan, dan kebisingan (*noise*).

#### a. Orientasi terhadap matahari

Orientasi terhadap matahari bertujuan untuk menentukan arah bukaan pada bangunan, dimana hal ini berpengaruh terhadap fasade bangunan. Kota Jogjakarta dengan lintasan matahari yang melewati site membujur dari arah Timur ke Barat memungkinkan orientasi bukaan dimaksimalkan menghadap ke Utara maupun Selatan dan meminimalkan bukaan ke arah Timur dan Barat. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari masuknya sinar matahari langsung ke dalam ruangan. Untuk bukaan yang menghadap ke Timur maupun ke Barat dapat menggunakan sirip maupun *shading* (tidak menutup kemungkinan untuk bukaan yang menghadap ke arah yang lain) sebagai cara untuk menghalangi

masuknya sinar matahari langsung, juga untuk mendapatkan efek bayangan terhadap permukaan fasade bangunan.

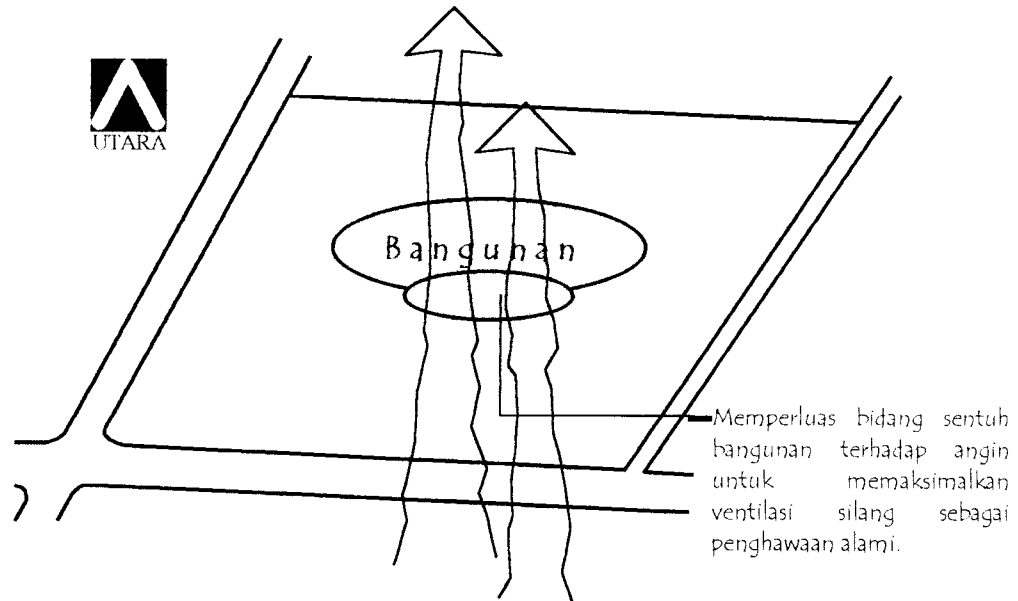


**Gambar III.12: Orientasi terhadap matahari**

Sumber: analisa

b. Orientasi terhadap angin

Orientasi bangunan terhadap angin selain berpengaruh terhadap penghawaan alami juga berpengaruh terhadap penampilan bangunan, sehingga harus memperhatikan dimensi bukaan, orientasi bukaan, sirip maupun *shading* yang akan mempengaruhi kenyamanan ruang yang dihasilkan. Kota Jogjakarta dengan arah angin yang melewati site bergerak dari selatan ke utara. Hal ini memungkinkan orientasi dan dimensi bukaan sebelah selatan bangunan lebih besar dibanding bukaan sebelah utara bangunan dengan tujuan memasukkan angin ke dalam bangunan, sehingga tercipta penghawaan alami dalam ruangan.

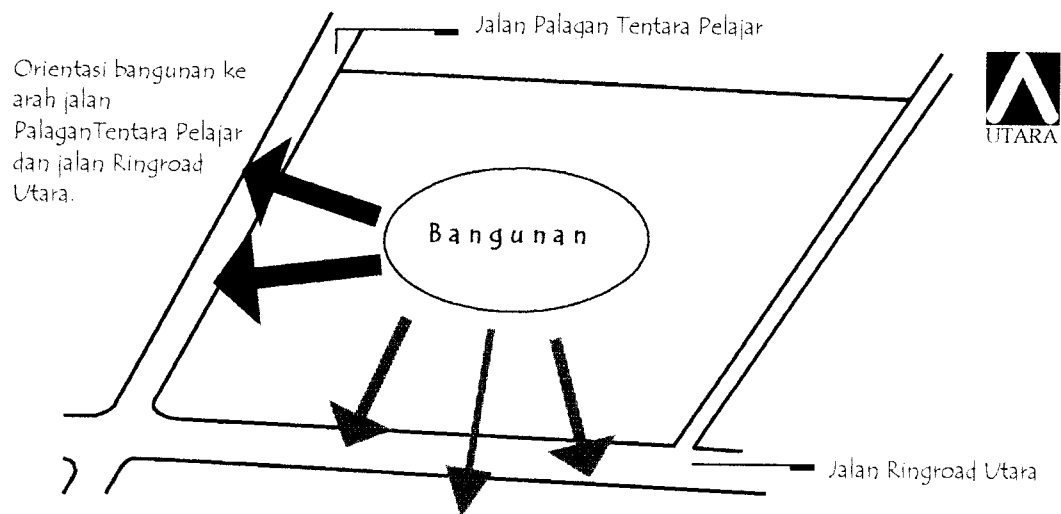


**Gambar III.13: Orientasi terhadap angin**

Sumber: Analisa

c. Orientasi terhadap view/pemandangan

Orientasi bangunan terhadap view/pemandangan bertujuan untuk menghadapkan bangunan ke arah view yang menarik. Dari hasil analisa view, jalan Ringroad Utara dan jalan Tentara Pelajar merupakan view yang paling menarik, dimana memudahkan publik untuk melihat bangunan secara keseluruhan dari arah tersebut. Jalan Ringroad Utara merupakan jalan yang menghubungkan kota Jogjakarta dengan kota-kota lain yang mempunyai intensitas cukup tinggi, dan jalan Palagan Tentara Pelajar merupakan jalan yang menghubungkan ke obyek wisata kaliurang. Hal ini menjadikan alasan untuk mengorientasikan bangunan museum fotografi ke arah tersebut

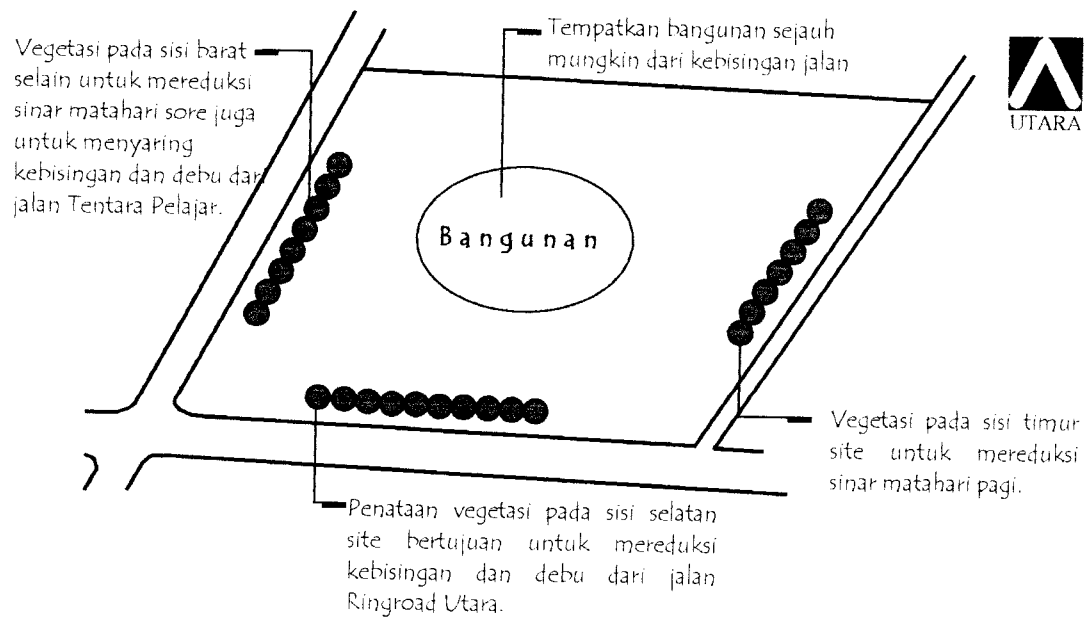


**Gambar III.14: Orientasi terhadap view**

Sumber: Analisa

d. Orientasi terhadap kebisingan (*noise*) dan penataan vegetasi

Kebisingan terbesar berasal dari arah selatan site yaitu jalan Ringroad Utara dan arah barat site yaitu jalan Palagan Tentara Pelajar, maka bangunan ditempatkan tidak terlalu dekat dengan jalan dan penggunaan vegetasi dapat dijadikan penghalang (*barier*) untuk mereduksi kebisingan. Selain itu penataan vegetasi pada bagian barat dan selatan site juga berfungsi sebagai *shading* terhadap sinar matahari sore dan debu yang berasal dari jalan Ringroad Utara dan jalan Palagan Tentara Pelajar maupun sebagai penghijauan. Penataan vegetasi pada bagian timur site dapat digunakan sebagai pembatas dan mereduksi sinar matahari pagi.



**Gambar III.15: Orientasi terhadap kebisingan dan penataan vegetasi**

Sumber: Analisa

### 3.3.2.2 Tata ruang dalam

Tata ruang pada bangunan ini lebih berhubungan dengan bentuk tata massa yaitu untuk mewujudkan adanya keterpaduan (*unity*). Dimana penempatan ruang-ruang utama sebagai pengikat ruang-ruang yang lain. Ruang pameran dan ruang penelitian sebagai ruang utama menjadi pusat orientasi atau poros yang mengikat ruang penunjang, ruang pengelola, dan ruang servis.

#### A. Tata ruang pameran

Kesan hidup pada ruang pameran diungkapkan dengan cara mengkomposisikan bidang vertikal (dinding) dan bidang horizontal (lantai) terhadap materi koleksi sebagai *background* / latar belakangnya. Dimana untuk materi koleksi 2 dimensi bidang vertikal (dinding) sebagai latar belakangnya, dan untuk materi 3 dimensi bidang horizontal (lantai) sebagai latar belakangnya. Hal ini selain bertujuan untuk memberikan kenyamanan visual terhadap pengunjung juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas

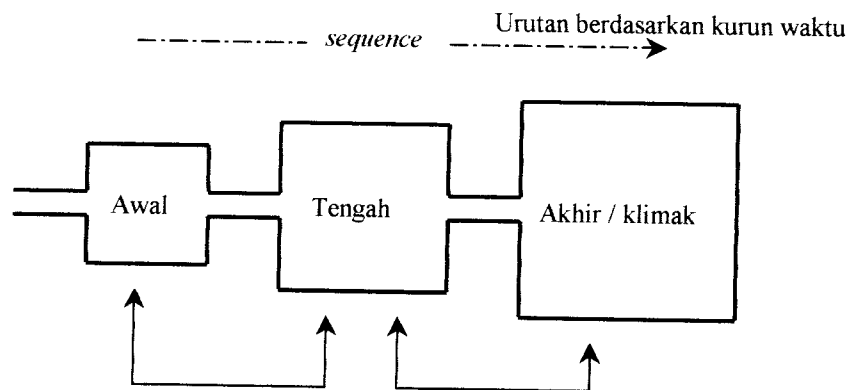
ruang, serta untuk memberikan suasana non formal dan santai. Ruang pameran dalam museum fotografi dibagi menurut jenis pameran yaitu ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer.

### 1. Pameran tetap

Dasar pertimbangan tata ruang pameran tetap yang akan diterapkan dalam museum fotografi adalah:

- disusun berurutan berdasarkan kurun waktu materi koleksi, dan
- untuk mewadahi kegiatan yang jangka waktu lama.

Dari dasar pertimbangan di atas maka tata ruang pameran tetap yang akan diterapkan dalam museum fotografi adalah berupa kamar-kamar atau ruang-ruang yang disusun secara berurutan (*sequence*) dengan adanya *serial vision* yang menghadirkan suasana berbeda tiap urutan ruang. Sehingga pengunjung akan melalui ruang-ruang dengan pemandangan yang berurutan menuju ke suatu klimak / akhir.



**Gambar III.16: Tata ruang pameran tetap**

Sumber: Pemikiran

## 2. Pameran temporer

Dasar pertimbangan tata ruang pameran temporer yang akan diterapkan dalam museum fotografi adalah kegiatan pameran ini mempunyai sifat berkala, sehingga membutuhkan ruang yang fleksibel. Dalam museum fotografi ini bentuk ruang pameran temporer berupa hall dimana penerapan bentuk ruang yang memberikan fleksibilitas ruang berupa ruang yang dapat diubah-ubah, dimana pembatas yang membatasi dua ruang dapat dihilangkan atau digeser kedudukannya, sehingga dapat memberikan fleksibilitas ruang yang bisa menampung variasi dari konfigurasi pola dan tema pameran yang diselenggarakan.

## 3. Penataan materi koleksi

### a. Jenis materi koleksi

Materi koleksi dalam museum fotografi ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. materi 2 dimensi yang berupa karya-karya fotografi, mulai dari yang berukuran kecil yaitu dokumen sampai dengan foto-foto yang berukuran besar.
2. materi 3 dimensi berupa peralatan-peralatan fotografi dan perlengkapannya, mulai dari kamera dan aksesorisnya (lensa, filter, blitz, tripod, peralatan-peralatan pengukur cahaya, tas, dll) sampai dengan peralatan-peralatan studio foto.

### b. Penyajian materi koleksi

Penyajian materi koleksi sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu pameran. Dasar pertimbangan penataan materi koleksi yang akan diterapkan dalam museum fotografi, antara lain:

1. jenis materi koleksi yaitu berdasarkan kurun waktu, dimana materi koleksi berupa peralatan fotografi dari jaman ke jaman beserta hasil karyanya atau berdasarkan tema tertentu berupa karya-karya fotografi terhadap obyek dengan tema-tema tertentu.
2. kenyamanan visual, dimana penataan materi disesuaikan dengan standart kenyamanan pandang mata terhadap materi. Hal ini berhubungan dengan

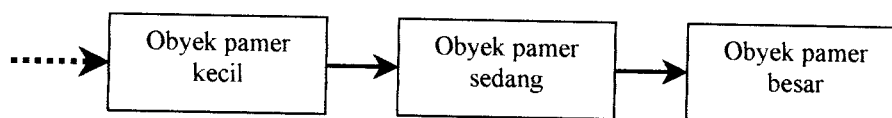
kemampuan pandang mata pengamat secara vertikal untuk melihat obyek dalam kaitannya dengan perbedaan warna adalah  $30^\circ$  ke arah atas dan  $40^\circ$  ke arah bawah garis mata, dan kenyamanan gerak pengamatan serta jarak pengamatan (vertikal yaitu pergerakan kepala dalam kaitannya dengan kenyamanan adalah  $30^\circ$  dan horizontal yaitu pergerakan kepala dalam kaitannya dengan kenyamanan adalah  $45^\circ$  ke arah kiri dan kanan).

3. keamanan materi, dimana penataan materi disesuaikan dengan karakter dan tingkat sensitifitas materi, sehingga untuk materi yang mengandung sifat mudah rusak / sudah tua dan perlu perawatan khusus dilindungi di tempat yang transparan selain aman dari sentuhan tangan pengunjung juga masih dapat dinikmati oleh pengunjung.
4. menghadirkan urutan-urutan (*sequence*) dengan adanya suatu klimaks.

Dari dasar pertimbangan di atas, maka penataan / penyajian materi obyek pameran yang akan diterapkan antara lain:

1. Untuk penyajian obyek pameran 2 dimensi

Penyajian obyek pameran dua dimensi diurutkan berdasarkan kurun waktu dan ukuran foto yang dipamerkan yaitu mulai dari yang berukuran kecil sampai yang berukuran besar dengan menggunakan teknik penyajian *thematic groupings* yaitu penyajian obyek pameran dengan topik / tema tertentu. sehingga akan mengarahkan pengunjung untuk mengikuti dan melalui ruang-ruang dengan pemandangan yang berurutan (*sequence*).

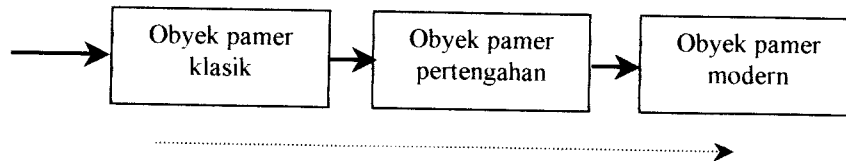


**Gambar III.17: Teknik penyajian obyek pameran 2 dimensi**

Sumber: Pemikiran

b. Untuk penyajian obyek pameran 3 dimensi

Pada penyajian obyek pameran 3 dimensi, pengunjung dapat melakukan pengamatan melalui sudut pandang secara keseluruhan. Dimana penyajian obyek pameran diurutkan berdasarkan kurun waktu dan jenis kamera.

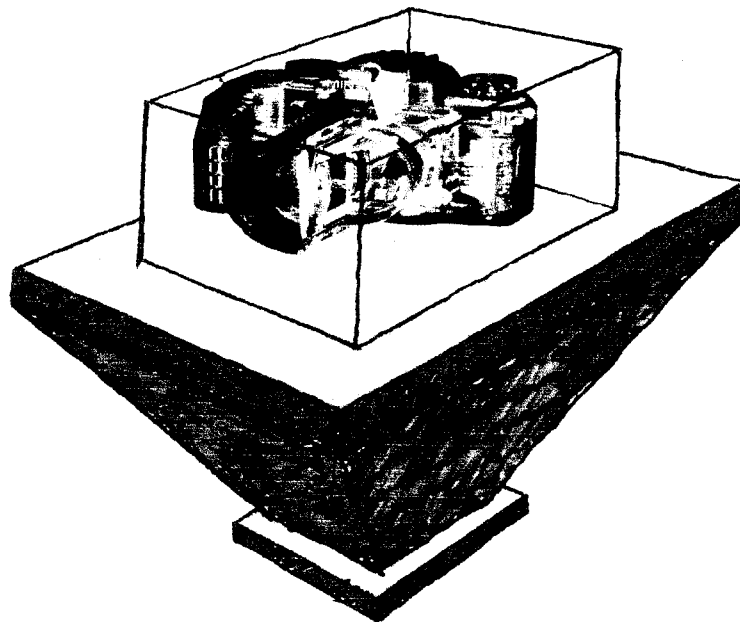


**Gambar III.18: Teknik penyajian obyek pameran 3 dimensi**

Sumber: Pemikiran

Dengan teknik penyajian sebagai berikut:

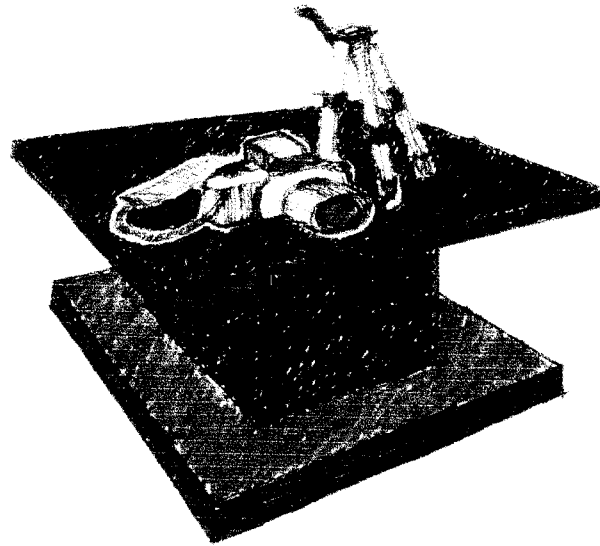
1. penyajian dengan *enclosed object*, dimana materi yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau dengan kaca. Penyajian ini untuk materi yang mempunyai sifat mudah rusak / sudah tua.



**Gambar III.19: Penyajian dengan *enclosed objek***

Sumber: Analisa

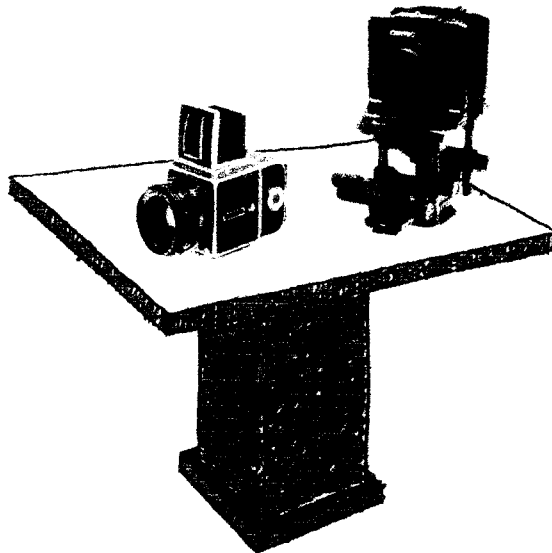
2. penyajian dengan *animated object*, dimana materi koleksi digerakkan agar menimbulkan atraksi yang menarik bagi pengunjung.



**Gambar III.20: Penyajian *animated object***

Sumber: Analisa

3. penyajian dengan *diaromas*, dimana penyajian koleksi materi dengan bentuk miniatur maupun dengan seukuran benda aslinya.



**Gambar III.21: Penyajian dengan *diaromas***

Sumber: Analisa

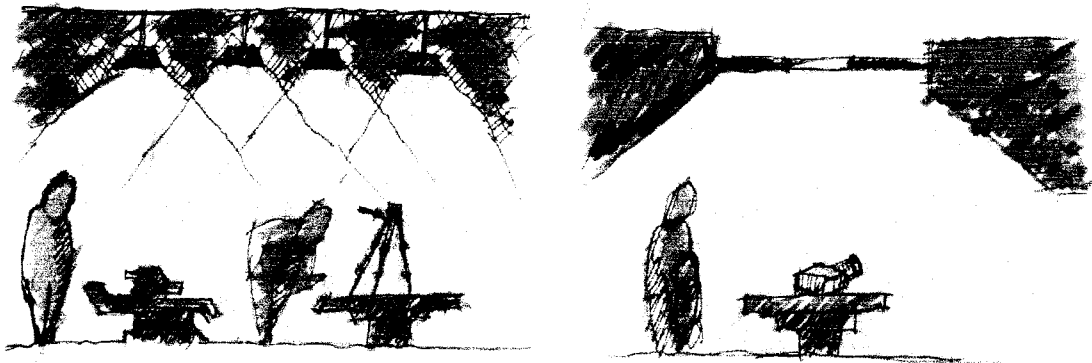
#### 4 Pencahayaan pada ruang pameran

Tata cahaya pada ruang pameran berhubungan erat dengan penempatan obyek pameran, dimana ukuran benda, warna, dan latar belakang obyek pameran sangat mempengaruhi sistem pencahayaan yang akan digunakan. Adapun dasar pertimbangan dalam sistem pencahayaan yang akan diterapkan dalam museum fotografi antara lain:

- a. menimbulkan imajinasi terhadap obyek yang dipamerkan,
- b. efek-efek visual yang ingin ditampilkan dalam ruang tertentu,
- c. susunan visual yang diciptakan oleh pengaruh pencahayaan ruang.

Dari dasar pertimbangan di atas maka sistem pencahayaan yang akan diterapkan yaitu untuk pencahayaan alami didapatkan dari biasan sinar matahari yang diterapkan secara optimal pada ruang-ruang yang mempunyai persyaratan khusus yang dicapai dengan pembukaan dinding maupun atap. Hal ini bertujuan untuk menerangi ruang pameran terutama pada siang hari. Dan untuk cahaya buatan yang akan digunakan pada ruang pameran museum fotografi, dilakukan dengan cara antara lain:

1. penerangan secara menyeluruh dan merata dalam ruangan, dimana sistem ini digunakan untuk benda koleksi yang berukuran besar dan tidak memiliki detil atau sesuatu yang khusus.

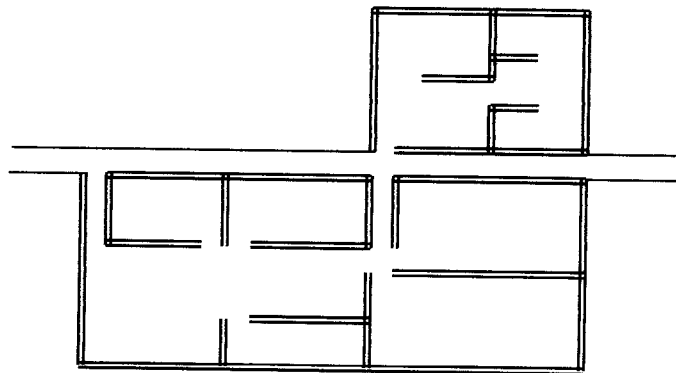


**Gambar III.22: Pencahayaan menyeluruh**

Sumber: Analisa

## B. Tata ruang penelitian dan pendukung lain

Pola tata ruang yang akan diterapkan untuk ruang penelitian dan ruang pendukung pada museum fotografi harus dapat memenuhi tingkat fleksibilitas, dan efektivitas serta mempunyai tingkat privasi yang tinggi. Sehingga untuk perencanaan pola tata ruang penelitian dan laboratorium, yang membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi perlu mempertimbangkan antara lain kemudahan pencapaian terhadap ruang, efisiensi ruangan terhadap alat-alat penelitian, fleksibilitas ruang dimana untuk memudahkan melakukan perubahan, serta untuk laboratorium memerlukan penghawaan alami dikarenakan hawa obat yang sangat tajam. Untuk itu maka pola ruang yang bisa diterapkan adalah pola linier, dimana pola ini bisa dikembangkan berdasarkan pada kebutuhan dan fungsi dari jenis kegiatan penelitian.



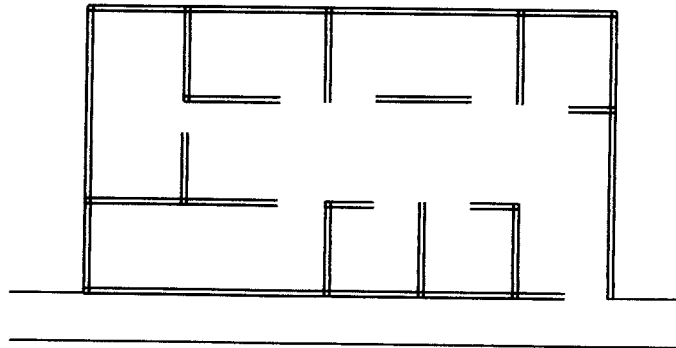
**Gambar III.25: Pola ruang linier**

Sumber: Analisa

Sedangkan untuk ruang kegiatan yang lain seperti ruang pengelola (kantor), pola ruang yang akan diterapkan adalah:

1. tata ruang terpisah-pisah, dimana susunan ruangan dibagi menjadi beberapa satuan. Pemisahannya dapat dilakukan secara masif maupun dengan pembatas sementara. Secara garis besar pola tata ruang ini mempunyai keuntungan yaitu gangguan dari luar relatif kecil, privasi lebih terjamin dengan adanya pemisahan yang jelas antara tiap kelompok tugas dan fungsi. Dan mempunyai kerugian antara lain pengawasan terhadap

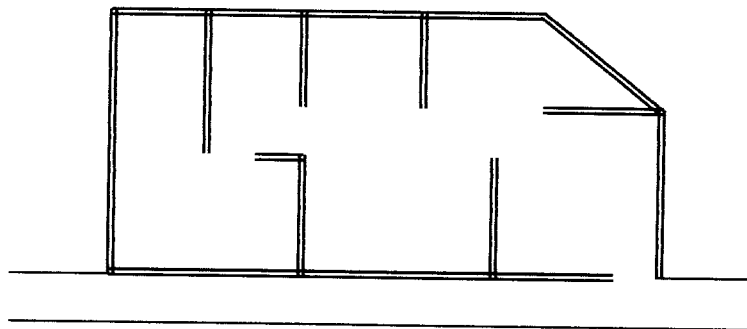
staff lebih sulit, keterbatasan komunikasi langsung antar personal, dan luasan yang dibutuhkan lebih besar.



**Gambar III.26: Tata ruang terpisah-pisah**

Sumber: Analisa

2. tata ruang terbuka, dimana ruang-ruang kerja ditempatkan dalam suatu ruangan yang cukup luas untuk memwadah beberapa orang dalam satu kelompok kegiatan. Pembatasan ruang hanya partisi yang tidak penuh, sehingga antara bagian kepengurusan yang satu dengan yang lainnya dapat saling berhubungan secara fisik maupun visual.



**Gambar III.27: Tata ruang terbuka**

Sumber: Analisa

Dari pola tata ruang tersebut di atas, maka untuk tata ruang yang terpisah lebih sesuai untuk diterapkan pada ruang-ruang penelitian karena selain

pembagian ruang berdasarkan fungsinya sendiri-sendiri juga lebih memberikan privasi. Dan untuk pola tata ruang yang terbuka diterapkan untuk ruang-ruang pengelola karena selain mampu memberikan interaksi komunikasi antar personal juga memberikan kemudahan pengawasan pimpinan terhadap staff.

### 3.3.3 Analisa sirkulasi dalam bangunan

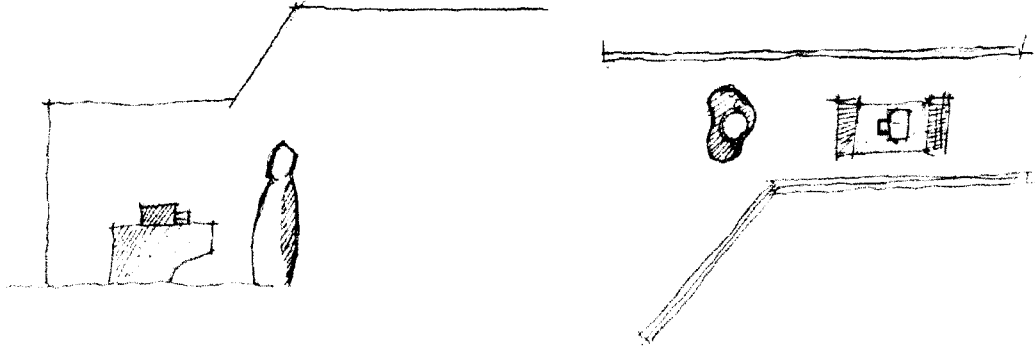
#### 3.3.3.1 Sirkulasi ruang pameran

Sirkulasi ruang pameran mempunyai peran yang sangat penting dan dominan dalam menentukan berhasil tidaknya tujuan suatu pameran serta kenyamanan pengunjung dalam menghayati koleksi yang dipamerkan. Kesan hidup pada sirkulasi ruang pameran diwujudkan dalam bentuk alur pergerakan yang mempunyai *sequence*, sehingga pengunjung selalu bergairah dan bergerak untuk menikmati obyek yang dipamerkan. Dasar pertimbangan sirkulasi yang akan diterapkan dalam ruang pameran museum fotografi adalah:

1. mengarahkan pergerakan pengunjung melalui ruang-ruang pameran berdasarkan pengelompokan obyek pameran, sehingga mempunyai urutan (*sequence*) yang jelas,
2. mempertimbangkan faktor perilaku pengunjung untuk menghindari kejenuhan dalam mengamati obyek pameran.

Dari dasar pertimbangan di atas, maka sirkulasi pada ruang pameran museum fotografi diwujudkan dengan menghadirkan:

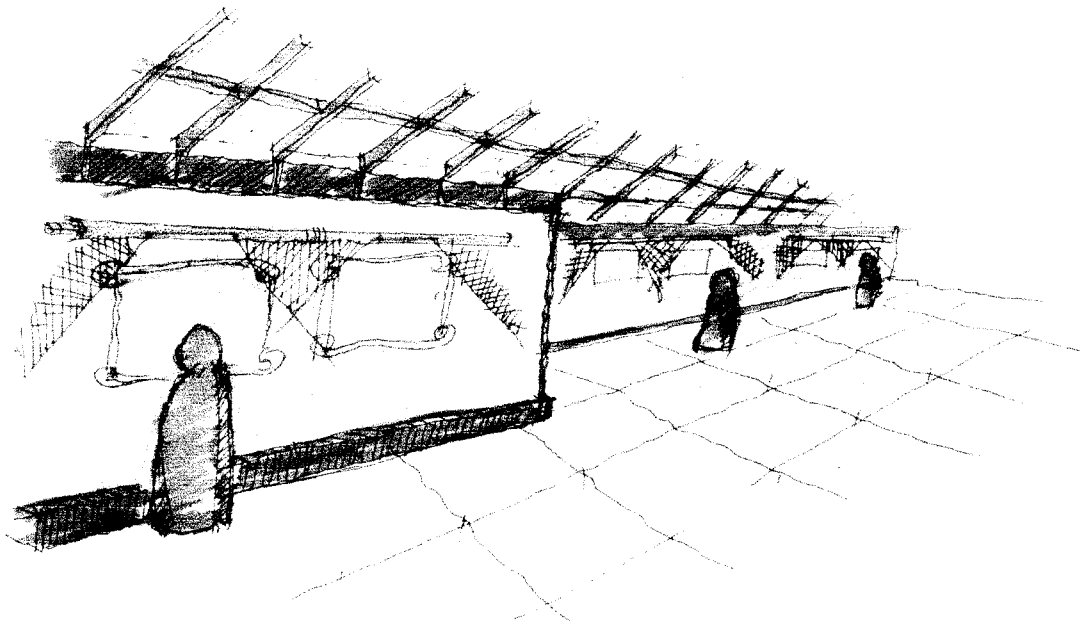
1. perubahan bentuk sirkulasi, hal ini bertujuan untuk menimbulkan reaksi terhadap pengunjung yang sesuai dengan tujuan perubahan tersebut. Perubahan ini dapat dilakukan dengan:
  - a. penyempitan jalur sirkulasi, agar pengunjung dapat terangsang secara emosional untuk bergerak mencari keleluasaan sebagai inisiatif dengan mempercepat gerakan dan memusatkan perhatian kesatu arah, sehingga dapat memberi nilai lebih terhadap obyek yang dituju.



**Gambar III.28: Penyempitan jalur sirkulasi**

Sumber: Analisa

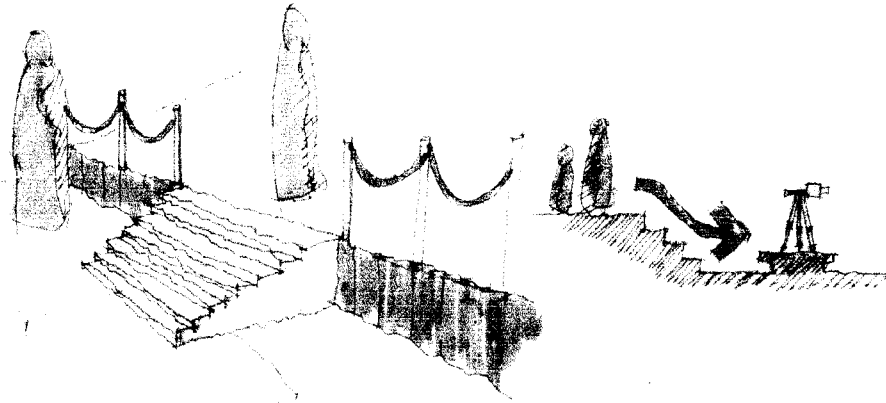
- b. melebarkan jalur sirkulasi, dimana pengunjung cenderung untuk memperlambat pergerakan sehingga memungkinkan keseriusan penghayatan terhadap obyek yang dipamerkan.



**Gambar III.29: Pelebaran jalur sirkulasi**

Sumber: Analisa

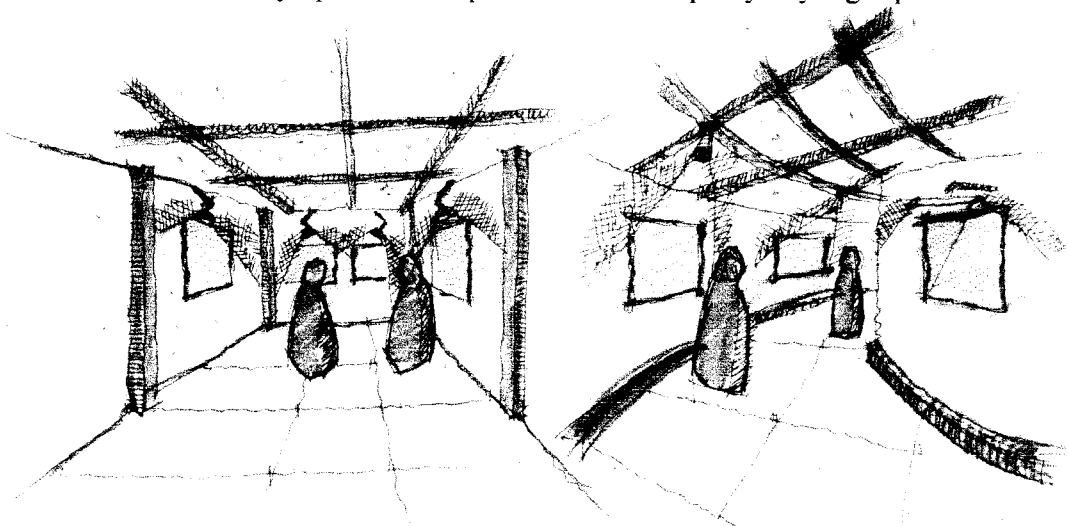
- c. menaik dan menurunkan jalur sirkulasi, dengan adanya level ketinggian lantai maka diharapkan dapat mempengaruhi emosional pengunjung.



**Gambar III.30: Menaik dan menurunkan jalur sirkulasi**

Sumber: Analisa

2. perubahan orientasi sirkulasi, perubahan ini dapat dilakukan dengan cara menerus dimana mempunyai kecenderungan lebih mudah, bebas, efisien, sehingga menimbulkan daya tarik visual terhadap bidang vertical, dan membelokkan jalur sirkulasi, hal ini bertujuan untuk menghindari kebosanan terhadap jalur yang monoton serta terjadinya benturan arus sirkulasi yang berakibat adanya pemecahan perhatian terhadap obyek yang dipamerkan.



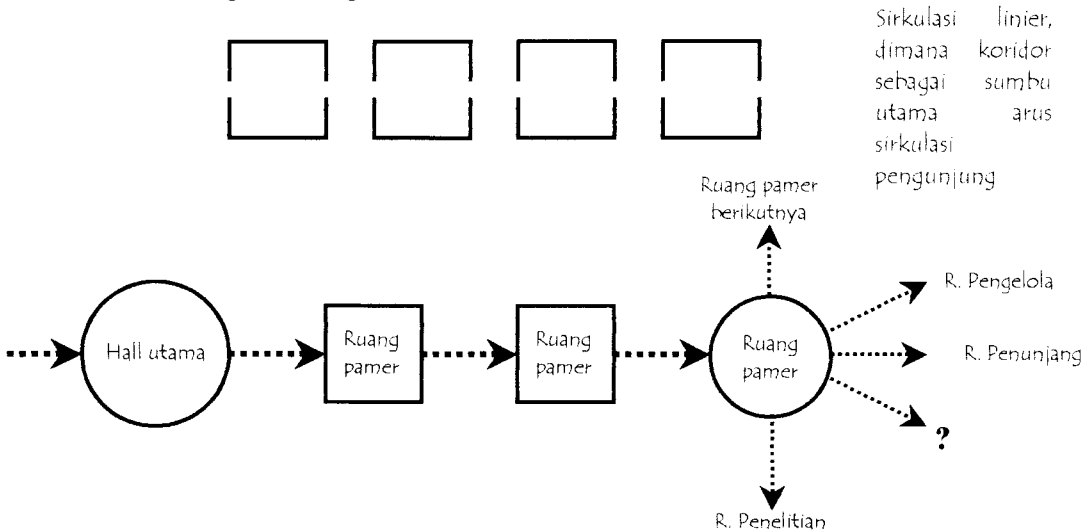
**Gambar III.31: Perubahan orientasi sirkulasi**

Sumber: Analisa

### 3.3.3.2 Pencapaian ke ruang pameran

Pencapaian ke ruang pameran yang bisa diterapkan dalam museum fotografi antara lain:

1. dari ruang ke ruang

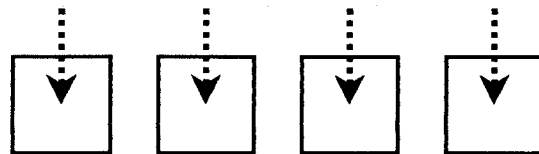


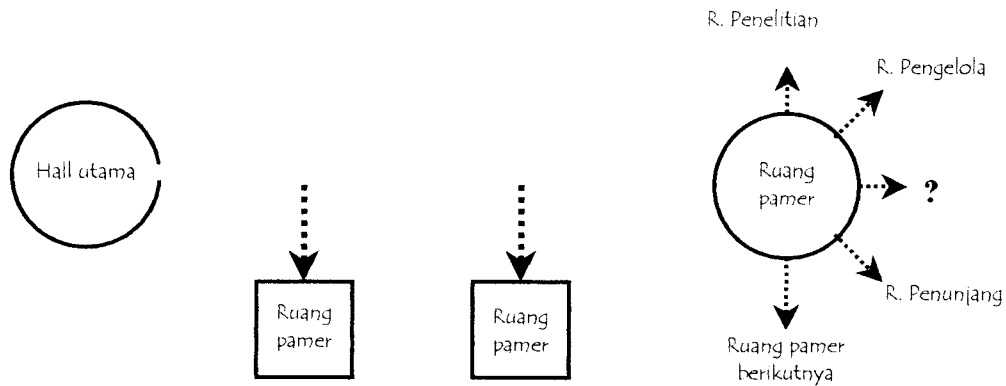
**Gambar III.32: Pencapaian ke ruang pameran dari ruang ke ruang**

Sumber: Analisa

Pada sistem sirkulasi ini memungkinkan pengunjung melihat obyek pameran secara optimum karena tidak adanya alternatif ke ruang lain. Koridor dimanfaatkan sebagai sumbu utama arus sirkulasi pengunjung.

2. dari selasar ke ruang





**Gambar III.33: Pencapaian ke ruang pameran dari selasar ke ruang**

**Sumber: Analisa**

Pada sistem ini memungkinkan pengunjung melihat obyek pameran secara kontinyu, dan ada ruang pameran yang menjadi alternatif bagi pengunjung.

### 3.3.4 Analisa fasade bangunan

Fasade bangunan merupakan permukaan bangunan yang terbentuk oleh elemen-elemen antara lain bukaan (pintu, jendela, ataupun ventilasi), atap, permukaan dinding, dan elemen-elemen arsitektural (dekoratif). Selain itu dalam pembentukan fasade juga mempertimbangkan sifat kegiatan yang ada di dalamnya. Sehingga fasade bangunan museum fotografi harus dapat mencerminkan identitas fungsi yang ada di dalamnya. Fasade yang diharapkan pada museum fotografi adalah mampu memberikan kesan hidup pada penampilan bangunan. Dimana kesan tersebut dicapai dengan:

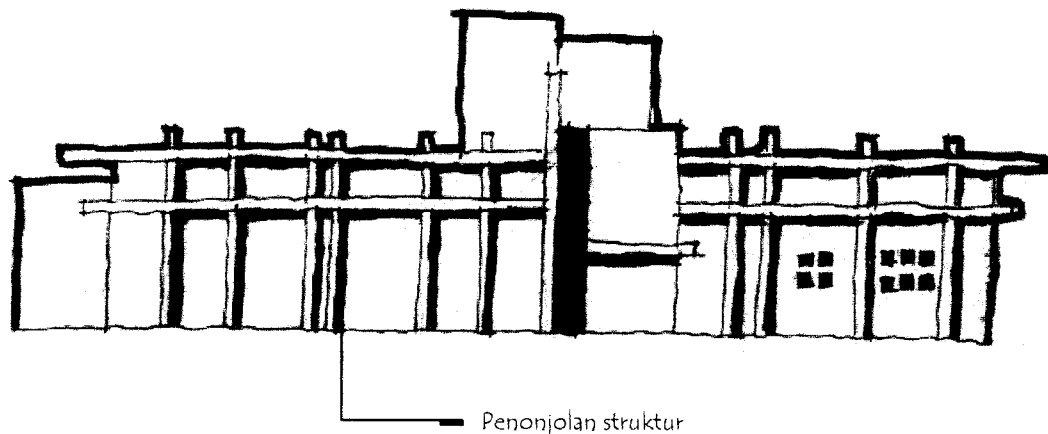
- memasukkan irama untuk menghilangkan kesan monoton dan menciptakan kegairahan sehingga berkesan lebih hidup,
- menciptakan keterpaduan sehingga terjadi keseimbangan komposisi dari elemen pembentuk fasade.

Dari pertimbangan di atas maka kesan hidup pada fasade bangunan museum fotografi dapat dilakukan dengan cara memasukkan irama dan menciptakan keterpaduan (*unity*) pada elemen pembentuk fasade:

### a. Irama pada fasade

Keteraturan merupakan suatu yang monoton dan statis, tetapi dengan memasukkan unsur irama / ritme ke dalamnya, maka akan menjadikannya lebih hidup. Irama pada fasade diwujudkan dalam:

1. pengulangan dari garis ataupun bentuk pada permukaan bangunan. Pengulangan garis pada bangunan ini diwujudkan dengan pengulangan garis vertikal yaitu dengan penonjolan kolom-kolom dan pengulangan garis horizontal yaitu dengan penonjolan balok di luar dinding dengan pola yang teratur.



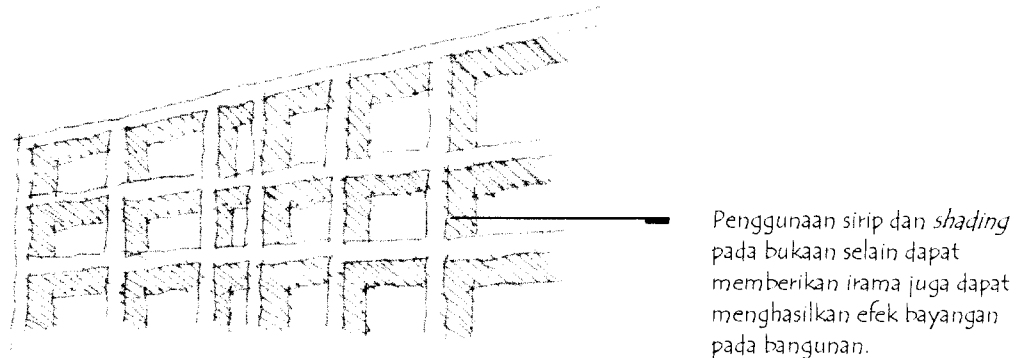
Struktur ekspos dengan menggunakan struktur rangka dengan ikatan kolom dan balok yang ditonjolkan, agar mampu memberikan irama pada fasade, sehingga berkesan lebih hidup.

**Gambar III.34: Penonjolan struktur pada fasade**

Sumber: Pemikiran

2. pengolahan bukaan-bukaan (pengaturan dimensi bukaan yang disesuaikan dengan kebutuhan terhadap pencahayaan alami dan penghawaan alami) yang disertai dengan penggunaan sirip atau *shading* pada permukaan bangunan dengan penggunaan bahan material yang bervariasi. Selain dapat menghilangkan kesan monoton (mati), penggunaan sirip atau *shading* juga dapat menghalangi masuknya sinar matahari secara langsung ke dalam bangunan, sehingga menghasilkan cahaya biasan (daerah bayang-bayang)

yang dapat memberikan efek bayangan pada fasade untuk mempertegas kesan hidup pada bangunan.



Penggunaan sirip dan *shading* pada bukaan selain dapat memberikan irama juga dapat menghasilkan efek bayangan pada bangunan.

**Gambar III.35: Pengolahan bukaan pada fasade**

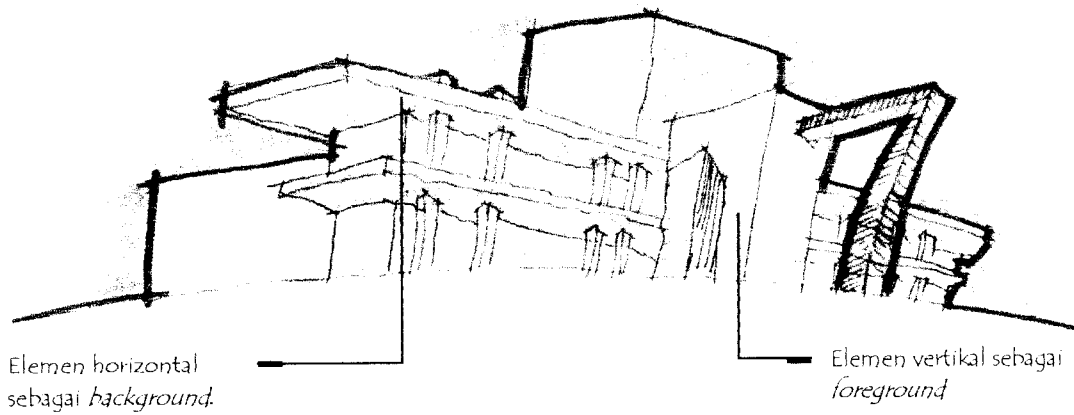
Sumber: Pemikiran

#### **b. Keterpaduan (*unity*)**

Keterpaduan (*unity*) pada fasade museum fotografi dibentuk dengan penggunaan *figure ground*, yaitu adanya obyek utama (*foreground*) dan *background* sebagai layar/latar belakang, yang penempatan obyek utama kontras terhadap *backgroundnya* sehingga membentuk keterpaduan (*unity*) diantara keduanya.

*Figure ground* yang akan diterapkan pada bangunan ini dilakukan dengan cara antara lain:

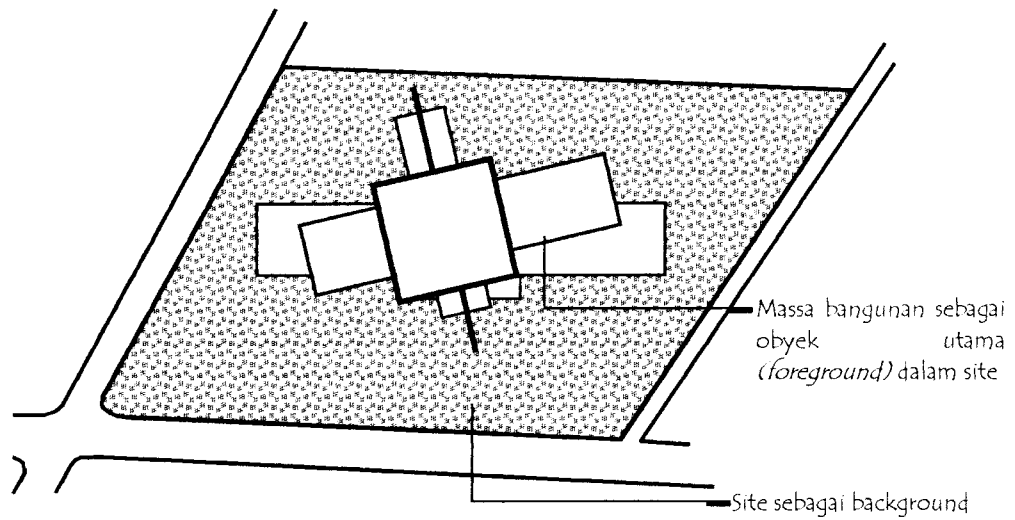
1. Dengan pengadopsian elemen-elemen bangunan sebagai *foreground* yang penempatannya dikontraskan atau dengan pendistorsian salah satu elemen fasade diantara massa bangunan itu sendiri, dimana massa bangunan sebagai *backgroundnya*.



**Gambar III.36: Pengadopsian elemen bangunan pada fasade**

Sumber: Pemikiran

2. Dengan penempatan massa bangunan terhadap site, dimana site berfungsi sebagai *background* dan massa bangunan sebagai *foreground*nya.

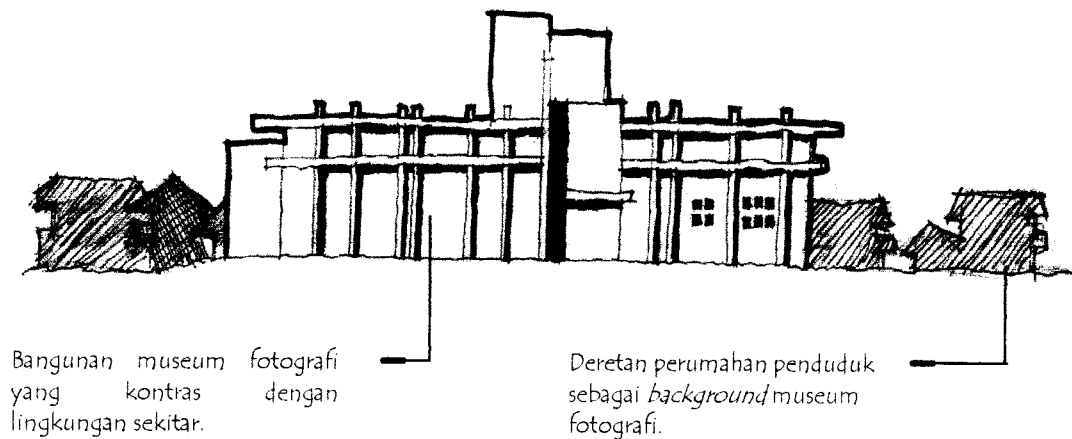


**Gambar III.37: Penempatan massa bangunan terhadap site**

Sumber: Pemikiran



3. Dengan penempatan bangunan museum fotografi terhadap bangunan sekitarnya. Dimana bangunan sekitar sebagai *background* yang melatari bangunan museum fotografi.



**Gambar III.38: Museum fotografi diantara lingkungan sekitar**

**Sumber: Pemikiran**

Bentuk kontras pada fasade bangunan untuk membedakan tampak bangunan museum fotografi dengan tampak lingkungan sekitar yang didominasi oleh perumahan / hunian, sehingga bangunan museum fotografi dapat menonjol diantara jajaran perumahan sekitar.

### 3.4 Analisis pendekatan sistem bangunan

#### 3.4.1 Pendekatan sistem struktur

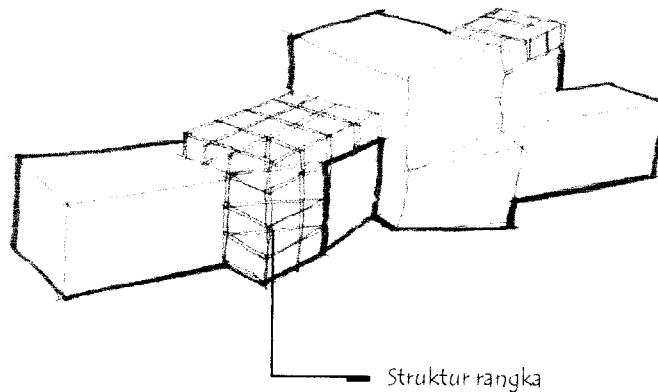
Dalam perencanaan sistem struktur yang digunakan harus mempunyai kekuatan penyangga beban juga harus bisa mendukung proses kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Oleh karena itu struktur yang dipilih pada bangunan ini adalah struktur rangka.

Pemilihan terhadap struktur rangka ini dikarenakan struktur rangka terdiri dari balok dan kolom sebagai penahan gaya yang bekerja. Penggunaan struktur tersebut dapat menciptakan suatu ruang, yang letak dan posisi kolom-kolomnya akan ditempatkan dengan menggunakan pola atau modul-modul tertentu untuk mendapatkan ruang yang sesuai dengan prinsip perancangan.

Struktur konstruksi atap menggunakan struktur rangka baja dipadu dengan penggunaan sistem bentang lebar (*wide span*). Pemilihan pada struktur ini didasarkan pada pertimbangan antara lain:

1. rangka baja kuat terhadap gaya tarik, sehingga dapat dibentuk dengan berbagai macam bentuk terutama bentukan yang memerlukan bentang lebar, bentuk lengkung atau bentuk dengan kemiringan tertentu pada atap,
2. mempunyai dimensi yang kecil tetapi dapat menahan beban yang besar, sehingga terkesan ringan tetapi kokoh.

Selain dapat menahan gaya beban struktur yang digunakan juga harus dapat mendukung kesan hidup penampilan bangunan. Maka sistem struktur digunakan akan diekspos, yaitu dengan penonjolan rangka struktur di luar dinding-dinding bangunan yang disertai dengan irama. Dan dengan penggunaan ragam struktur untuk memperkuat kesan hidup. Dimana dengan penggunaan struktur yang beragam maka kemonotonan dapat dihindari.



**Gambar III.39: Sistem struktur yang mendukung kesan hidup**

Sumber: Analisa

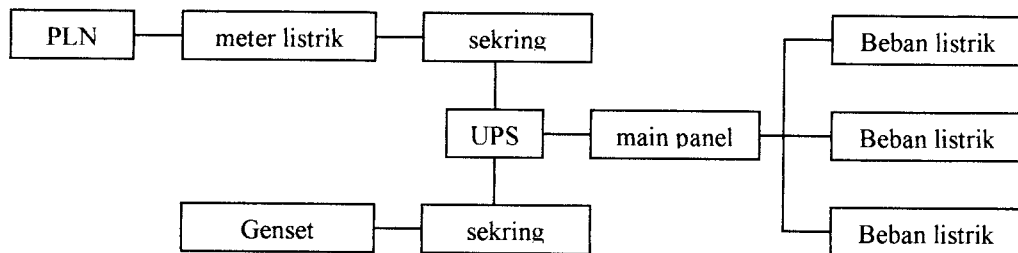
### 3.4.2 Pendekatan sistem utilitas

Sistem utilitas yang akan dibahas adalah mengenai sistem jaringan listrik, sistem penghawaan, sistem komunikasi, sistem pemadam kebakaran, dan sistem jaringan air bersih dan air kotor.

#### a. Sistem jaringan listrik

Secara umum sistem jaringan listrik memiliki dua sumber utama yaitu PLN dan sumber listrik genset. Jaringan listrik pada museum fotografi ini menggunakan alat untuk menstabilkan arus listrik yaitu UPS (*Uninterupt Power Supplay*).

**Diagram III.6: Jaringan listrik**



Sumber: Analisa

Pemanfaatan listrik lebih pada penerangan malam hari selain itu juga untuk mendukung display benda koleksi pada ruang pameran.

#### b. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang akan diterapkan dalam museum fotografi yaitu:

1. Penghawaan alami, dengan memasukkan udara melalui lubang-lubang ventilasi sehingga terjadi sirkulasi udara yang masuk dan keluar yang pemanfaatannya disesuaikan dengan kebutuhan. Dasar pertimbangan penghawaan alami yang akan digunakan:
  - a. menghindari udara langsung,
  - b. adanya aliran udara silang (*cross ventilation*).

Dari dasar pertimbangan di atas maka penghawaan alami dicapai dengan pengaturan dimensi dan posisi bukaan yang sekaligus dapat dimanfaatkan

untuk pencahayaan alami, selain itu juga dengan penempatan tanaman sebagai penyaring udara.

2. Penghawaan buatan, bertujuan untuk mengatur kelembaban dan suhu ruang dan dapat menjaga keawetan materi koleksi yang dipamerkan, yaitu dengan penggunaan AC sistem sentral (AHU) ruang-ruang dimana aktivitas pengunjung berlangsung dan sistem split untuk ruang pengelola.

c. Sistem komunikasi

Penggunaan sistem komunikasi untuk kebutuhan keluar secara otomatis menggunakan system PABX (*Private Automatic Branch Exchange*), dimana sistem ini pada bangunan museum fotografi ditempatkan pada ruang pengelola, ruang informasi dan lobby. Pada sound sistem dipasang speaker untuk kepentingan informasi pada jangkauan lebih jauh, yang penempatannya pada ruang –ruang terbuka atau ruang publik.

d. Sistem pemadam kebakaran

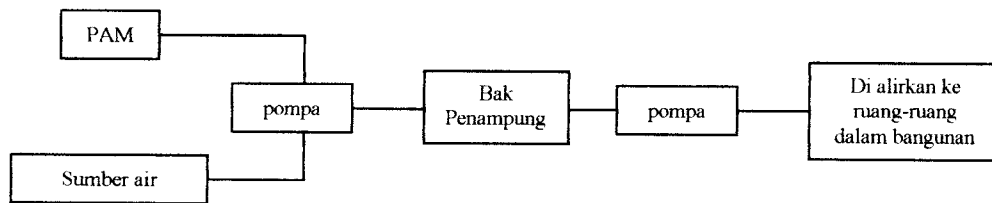
Penyediaan jaringan dan alat-alat pemadam kebakaran ditempatkan pada tempat-tempat yang mudah terlihat dan mudah dijangkau dalam keadaan darurat. Sistem pemadam kebakaran khususnya pada ruang-ruang yang penting misalnya ruang pameran, ruang penelitian atau ruang-ruang yang menyimpan dokumen atau arsip, bahan pemadam kebakaran yang digunakan berupa gas halon atau gas CO<sub>2</sub>. Sedangkan untuk ruang-ruang yang lain digunakan springkler atau hoserack dengan bahan air yang berasal dari bak penampungan air atau dapat menggunakan hydrant.

Penempatan springler pada tiap-tiap unit ruang dan menjangkau kesemua ruangan, sedangkan untuk hidrant ditempatkan pada jarak 40-60 meter pada setiap areal 800 m<sup>2</sup>.

e. Sistem jaringan air bersih

Penyediaan air bersih selain berasal dari PAM juga berasal dari sumber air yang kemudian ditampung dalam bak penampungan dan untuk didistribusikan ke dalam unit-unit bangunan. Air bersih dialirkan keseluruh ruangan terutama ruangan yang membutuhkan air bersih yang lebih yaitu lavatory, caffetaria, ruang workshop, dan sebagainya.

**Diagram III.7: Sistem jaringan air bersih**



**Sumber: Analisa**

f. Sistem jaringan air kotor

Air buangan dari dapur, lavatori diteruskan ke sistem drainase kota, sedangkan air kotor dari septictank diteruskan ke jaringan limbah kota. Air limbah kimia dari laboratorium disalurkan ke sistem drainase kota yang terlebih dahulu dilakukan proses treatment. Sistem jaringan air kotor pada bangunan ini diletakkan pada area publik dengan pertimbangan untuk kemudahan penyaluran.

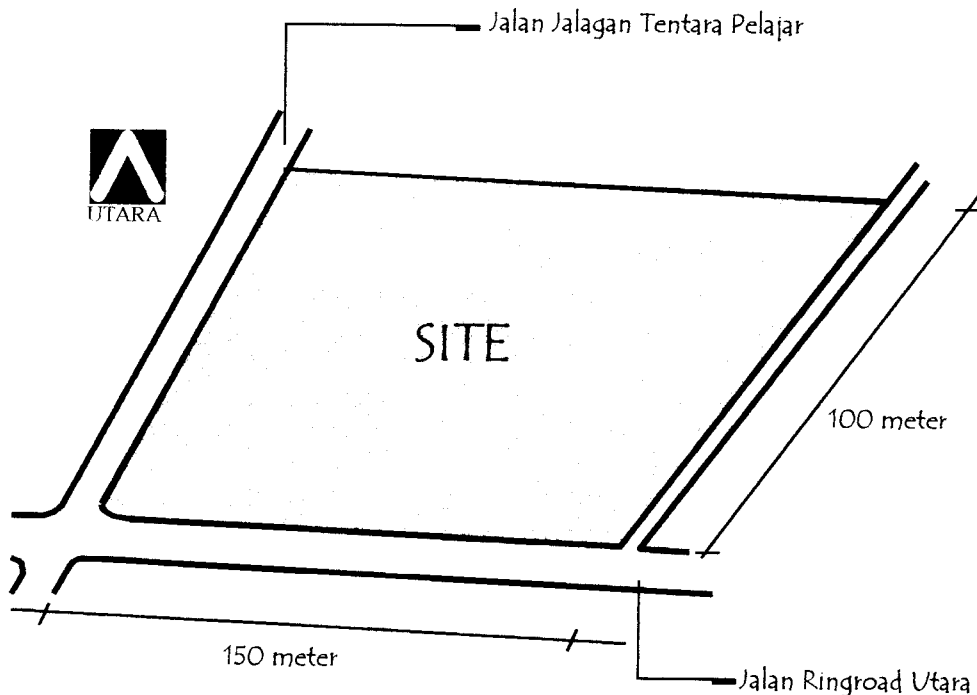
## BAB IV

### KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 4.1 Konsep Dasar Perencanaan

##### 4.1.1 Konsep penentuan site

Konsep penentuan site Museum fotografi disesuaikan dengan karakter lokasi yang mempunyai potensi sebagai lingkungan wisata seni budaya dan pendidikan khususnya yang berhubungan dengan fotografi. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka site yang terpilih berada di simpang empat jalan Ringroad Utara dengan jalan Jalagan Tentara Pelajar dan jalan A.M Sangaji, dengan luas site  $\pm 15.000 \text{ m}^2$ .



**Gambar IV.1: Site terpilih**

Sumber: Analisa

## 4.2 Konsep Dasar Perancangan

### 4.2.1 Konsep kebutuhan ruang dan organisasi ruang

#### 4.2.1.1 Konsep kebutuhan ruang

Konsep kebutuhan ruang museum fotografi didasarkan pada kelompok kegiatan yaitu kegiatan utama, penunjang, pengelola, dan kegiatan servis. Adapun besaran ruang berdasarkan pada faktor-faktor penentu besaran ruang dari kegiatan yang ada pada museum fotografi yaitu:

- a. jenis kegiatan yang diwadahi,
- b. kapasitas / jumlah pemakai, dan
- c. standar besaran ruang.

**Tabel IV.1: Kebutuhan ruang pameran**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Besaran ruang (m <sup>2</sup> )
1	Hall/lobby	1	228 orang	325
2	R. informasi	1	4 orang	4
3	R. Pamer 2 dimensi	2	114 orang	410 (@ = 205)
4	R. Pamer 3 dimensi	2	50 etalase	900 (@ = 450)
5	R. Diorama	1	50 etalase	450
6	R. Display / Audio visual	1	57 orang	68
7	Loket	4	1 orang	36 (@ = 9)
8	Lavatori	2	8 orang	30 (@ = 15)
<b>Jumlah luas</b>				<b>2211</b>

Sumber: Analisa

**Tabel IV.2: Kebutuhan ruang penelitian**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Besaran ruang (m <sup>2</sup> )
1	Hall/lobby	1	57 orang	72
2	R. informasi	1	4 orang	4
3	R. Penelitian	1	10 orang	48
4	Lab kamar gelap	1	1 etalase	14
5	Lab konvensional	1	1 etalase	4
6	Lab digital	1	2 orang	8 (@ = 4)
7	R. Penyimpanan alat	1	-	40
8	R. Staff ahli	1	3 orang	18
9	R. Rapat	1	10 orang	30
10	R Presentasi	1	25 orang	120
11	R. Arsip	1	4 orang	16
12	Lavatori	2	8 orang	30 (@ = 15)
<b>Jumlah luas</b>				<b>338</b>

Sumber: Analisa

**Tabel IV.3: Kebutuhan ruang pendukung**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Besaran ruang (m <sup>2</sup> )
1	R. Seminar	1	57 orang	68
2	Auditorium	1	114 orang	143
3	Perpustakaan	1	228orang	463
4	Caffetaria	1	114 orang	166
5	Souvenir shop	1	-	36
6	Studio	1	-	160
7	Mushola	1	20 orang	40
8	Lavatori	2	8 orang	30 (@ = 15)
<b>Jumlah luas</b>				<b>1070</b>

Sumber: Analisa

**Tabel IV.4: Kebutuhan ruang pengelola manajerial dan administrasi**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Besaran ruang (m <sup>2</sup> )
1	R. Diektur	1	1 orang	36
2	R. Sekertaris	1	1 orang	8
3	R. Kabag tata usaha	1	1 orang	24
4	R. Tamu	2	5 orang	24 (@ = 12)
5	R. Rapat	1	25 orang	75
6	R. Staff	1	20 orang	160
7	Mushola	1	20 orang	40
8	Lavatori	2	5 orang	18 (@ = 9)
<b>Jumlah luas</b>				<b>250</b>

Sumber: Analisa

**Tabel IV.5: Kebutuhan ruang pengelola teknis**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Besaran ruang (m <sup>2</sup> )
1	R. Kurator	1	4 orang	18
2	R. Konservasi dan preservasi	1	3 orang	18
3	R. Penerbitan dan percetakan	1	-	60
4	R. Edukasi	1	3 orang	18
5	R. Restorasi	1	-	60
6	R. Penyimpanan alat	1	-	40
7	R. Penyimpanan sementara	1	-	40
8	Lavatori	2	5 orang	18 (@ = 9)
<b>Jumlah luas</b>				<b>272</b>

Sumber: Analisa

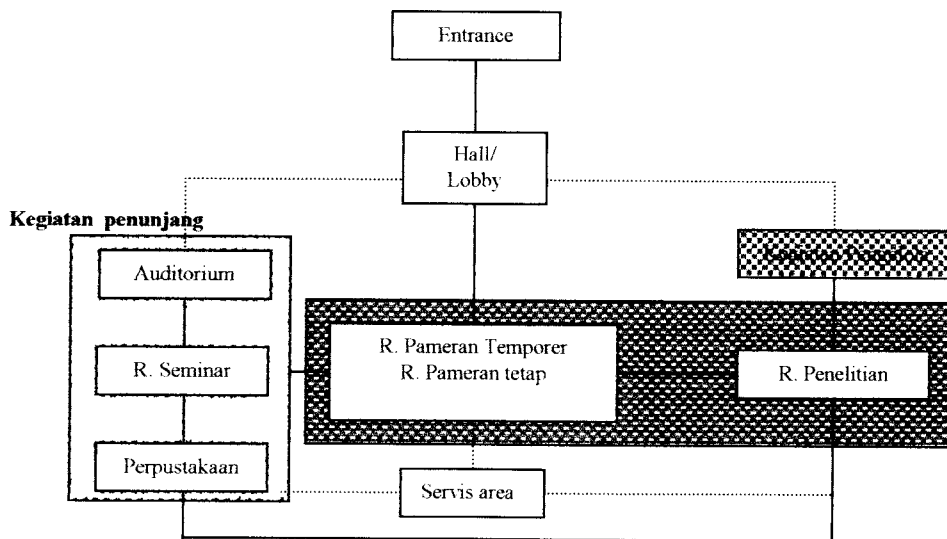
**Tabel IV.6: Kebutuhan ruang servis**

No	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Besaran ruang (m <sup>2</sup> )
1	R. Karyawan	1	25 orang	62
2	R. MEE	3	-	90
3	R. Utilitas	2	-	60
4	Pos keamanan	1	10 orang	25
5	Gudang	1	-	18
6	Lavatori	2	5 orang	30 (@ = 15)
7	Parkir pengelola	-	30 kendaraan	142
8	Parkir pengunjung	-	170 Kendaraan	3476
<b>Jumlah luas</b>				<b>3898</b>

Sumber: Analisa

#### 4.2.1.2 Konsep hubungan Ruang

**Diagram IV.1: Hubungan ruang**

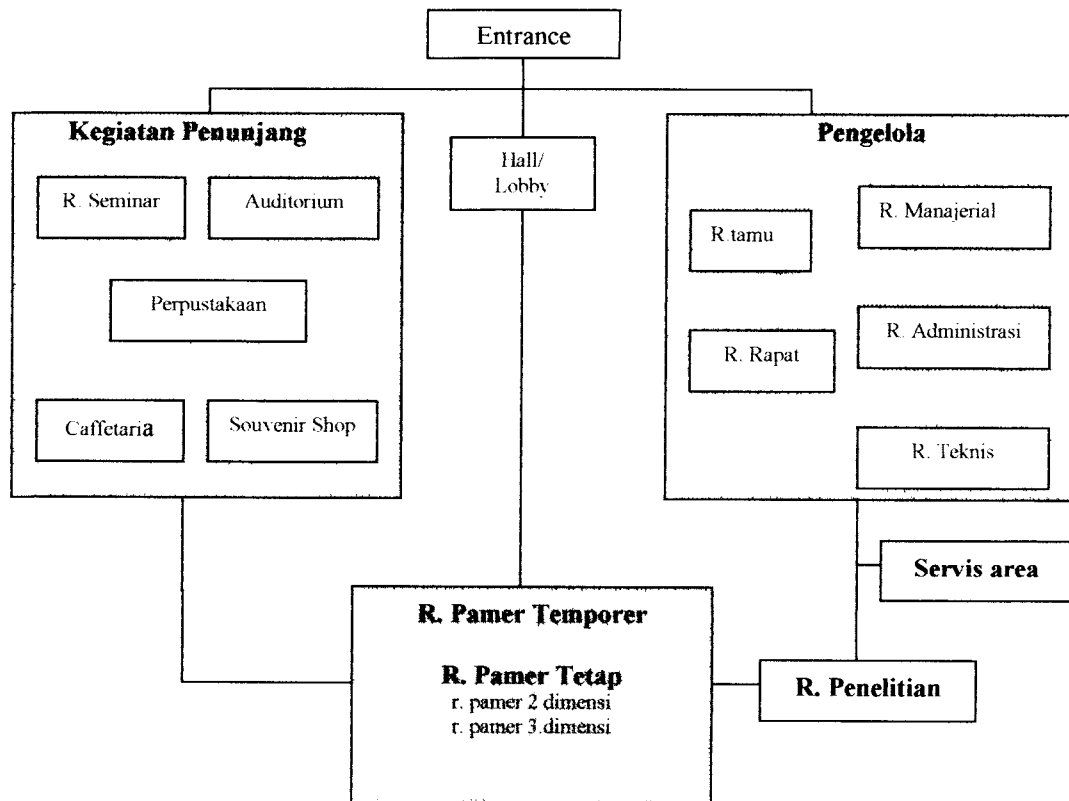


Hubungan erat —————  
 Hubungan tidak erat .....

Sumber: Analisa

### 4.2.1.3 Konsep organisasi ruang

**Diagram IV.2: Organisasi ruang**



Sumber: Analisa

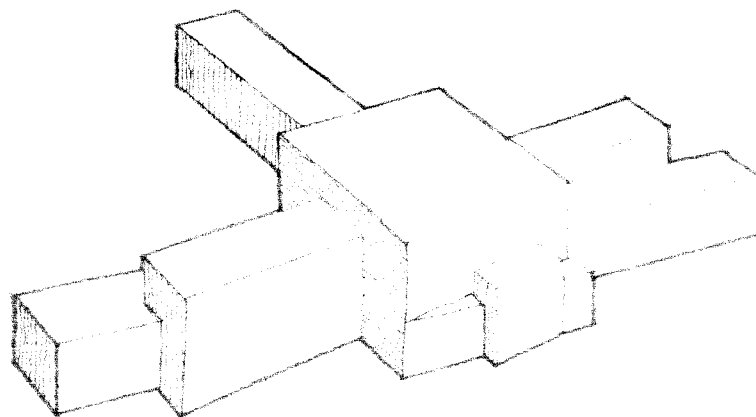
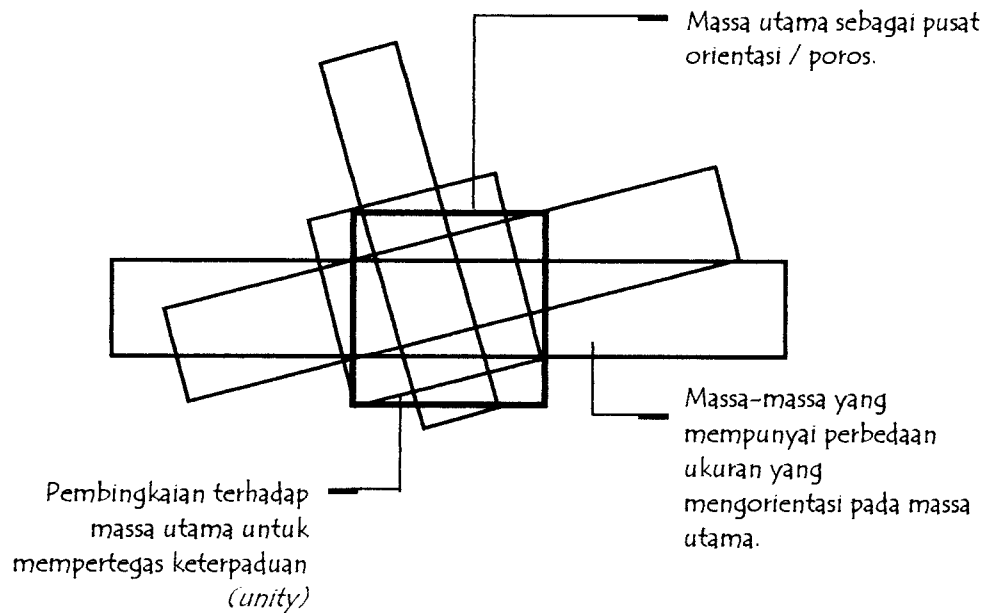
### 4.2.2 Konsep tata massa

Konsep tata massa yang dapat mengungkapkan kesan hidup diwujudkan dengan:

- a. Keterpaduan (*unity*) bentuk massa yang dicapai melalui:
  1. menggunakan bentuk geometri yaitu bujur sangkar
  2. dengan subordinasi, dilakukan dengan mengorientasikan unsur minor kepada unsur utama yaitu dengan perbedaan ukuran besar dan perbedaan ukuran tinggi.
  3. dengan dominasi, dilakukan dengan pemingkakan atau menambahkan bentuk yang mirip (bujur sangkar) di sisinya.

Sehingga terbentuk tata massa tunggal yang berbentuk radial, dimana massa utama sebagai poros yang mengikat massa-massa minor yang berfungsi untuk menjelaskan keutamaan fungsional suatu ruang dalam bangunan.

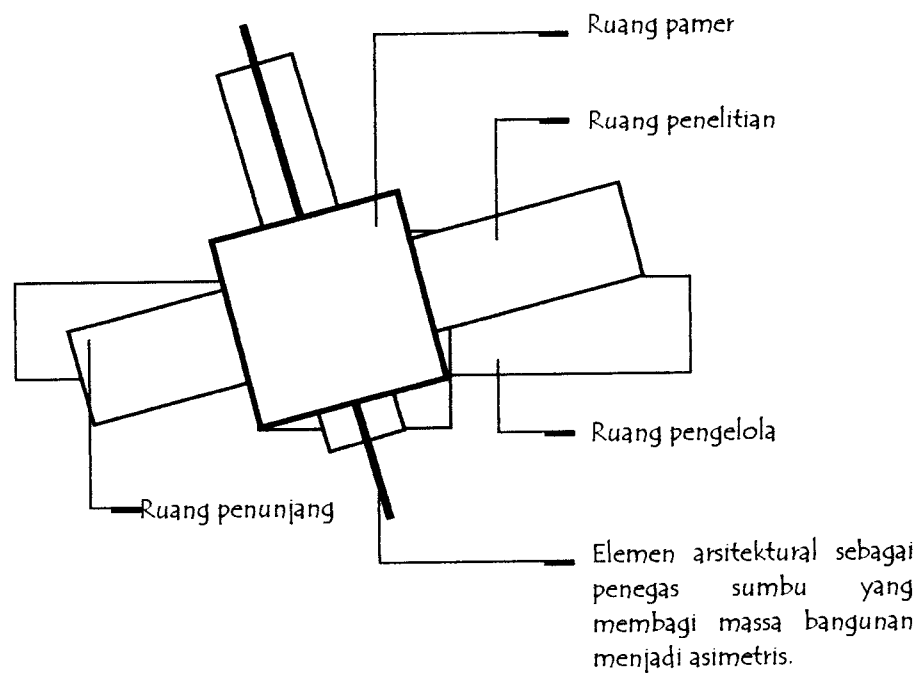
Massa utama merupakan massa yang dominan, yang berfungsi sebagai wadah dari kegiatan utama yaitu kegiatan pameran dan kegiatan penelitian dan massa yang diorientasikan berfungsi sebagai ruang-ruang penunjang, pengelola dan servis.



**Gambar IV.2: Tata massa dengan pola Radial**

Sumber: Pemikiran

- b. Keseimbangan, konsep keseimbangan tata massa yang mempunyai kesan hidup dicapai dengan keseimbangan asimetris yaitu dengan perbedaan atau perletakan bentuk ruang-ruang yang disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang diwadahnya.



**Gambar IV.3: Keseimbangan asimetris pada tata massa**

Sumber: Pemikiran

#### 4.2.3 Konsep tata ruang luar

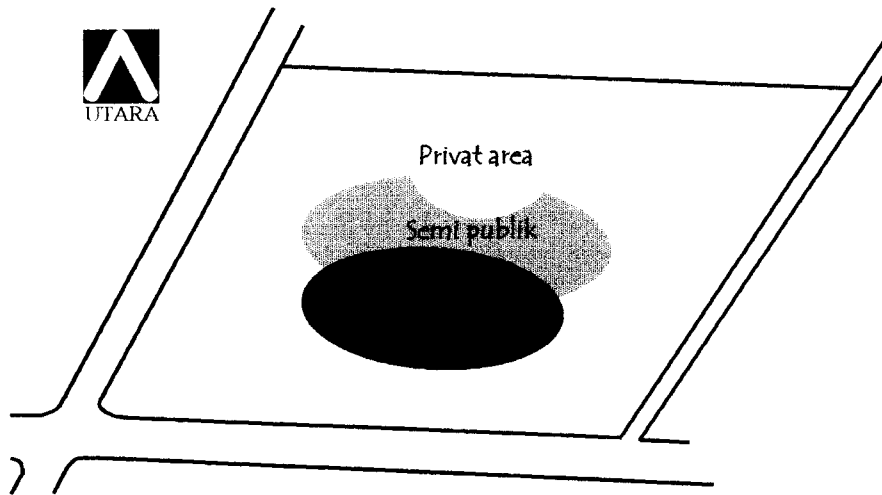
Konsep tata ruang luar untuk memperoleh kesan hidup pada museum fotografi dicapai dengan adanya keterpaduan antara massa bangunan dan site yang dipengaruhi oleh:

##### 1. Penzoningan

Penzoningan pada site didasarkan pada kelompok kegiatan, antara lain:

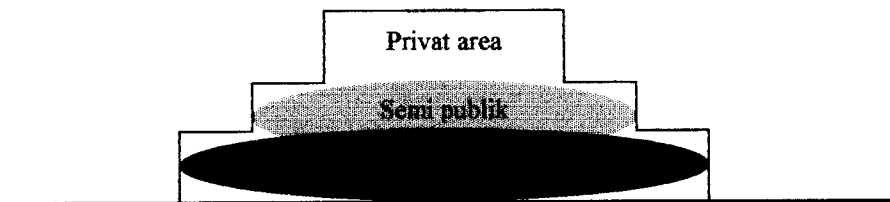
- Kegiatan utama terdiri dari kegiatan pameran (publik), dan kegiatan penelitian (semi publik dan privat).
- Kegiatan pendukung, bersifat publik dan semi publik.
- Kegiatan pengelola, bersifat semi publik dan privat.

- d. Kegiatan servis, bersifat publik dan privat.



**Gambar IV.4: Penzoning horizontal pada site**

Sumber: Pemikiran



**Gambar IV.5: Penzoningan Vertikal**

Sumber: Pemikiran

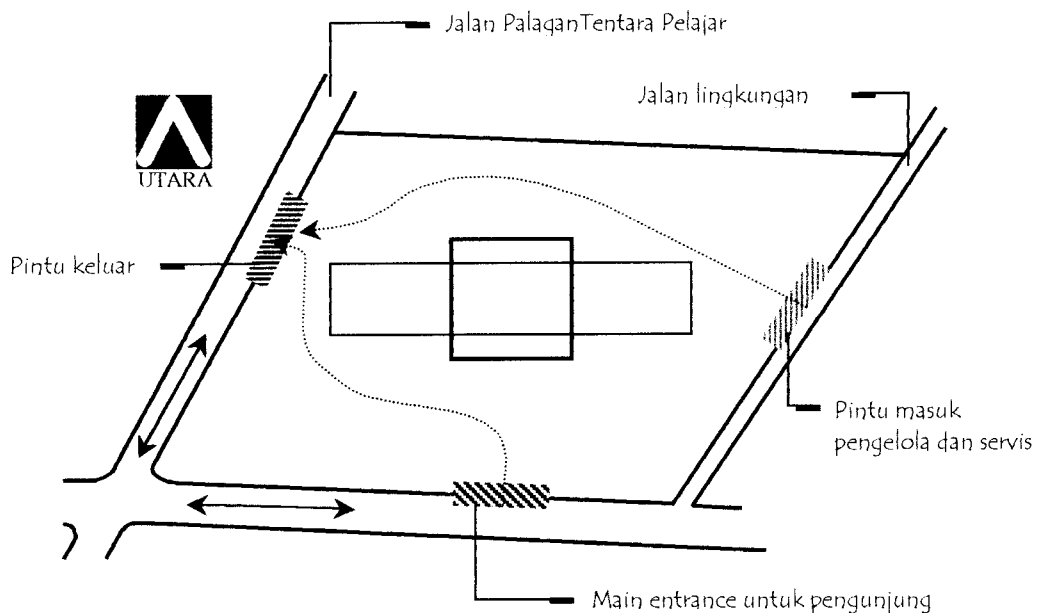
2. Sirkulasi ruang luar dan pencapaian ke bangunan

Konsep sirkulasi di luar bangunan meliputi sirkulasi kendaraan, pengunjung dan pengelola.

- a. entrance untuk kendaraan dibagi menjadi dua yaitu pintu masuk dan pintu keluar.
- b. sirkulasi kendaraan dibedakan dengan sirkulasi pejalan kaki agar memberikan keamanan, kenyamanan, dan kemudahan.
- c. akses utama bagi pengunjung dari jalan masuk sebelah selatan, dimana pencapaian ke bangunan dengan menggunakan konsep sirkulasi tersamar,

yaitu entrance bangunan tidak terlihat secara langsung tetapi pengunjung diarahkan dengan penggunaan simbol/sign yang dapat mengarahkan pandangan kesatu titik.

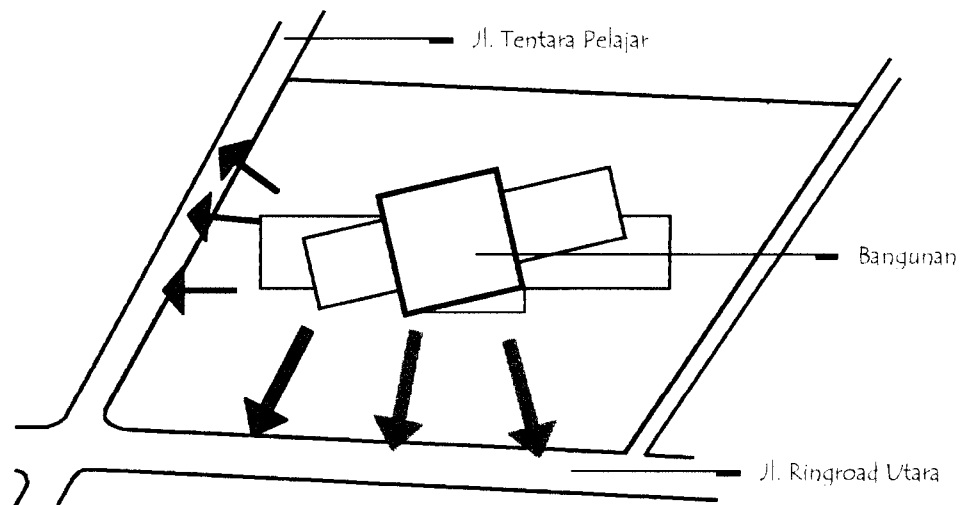
- a. sirkulasi pengelola dan servis menggunakan konsep sirkulasi langsung untuk mempermudah akses sirkulasi dan efisiensi, sehingga dapat memperlancar proses kegiatan.



**Gambar IV.6: Sirkulasi ruang luar**

**Sumber: Pemikiran**

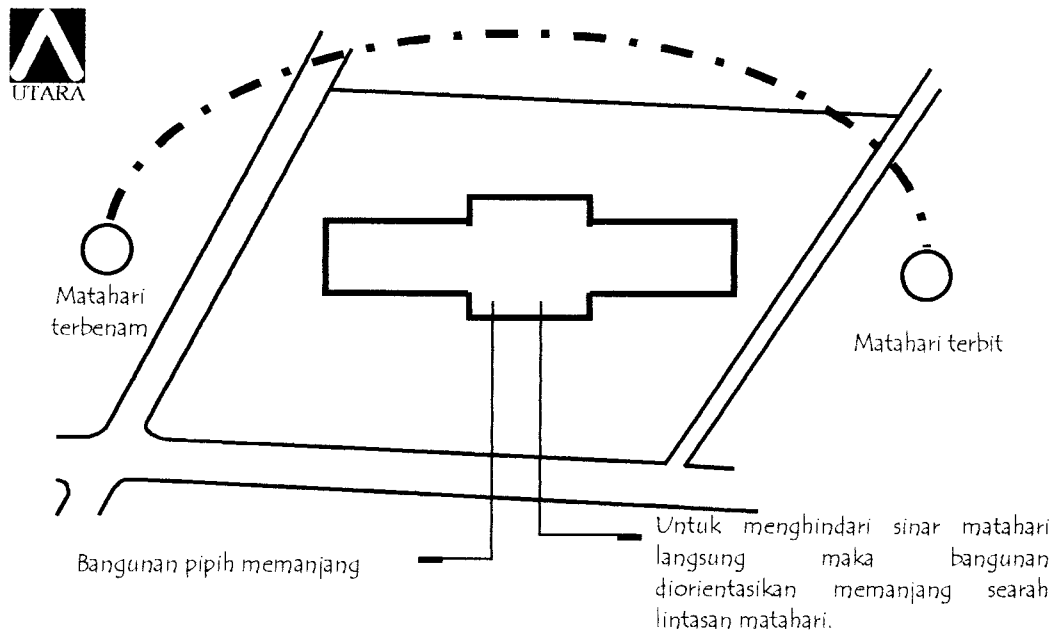
3. Orientasi dan tataletak bangunan
  - a. Bangunan diorientasikan ke arah jalan Ringroad Utara dan jalan Palagan Tentara Pelajar untuk memudahkan publik melihat bangunan secara keseluruhan.



**Gambar IV.7: Orientasi bangunan terhadap view**

Sumber: Analisa

- b. Bukaan pada bangunan dimaksimalkan menghadap ke arah utara dan selatan. Karena disamping sebelah utara-selatan lebih sedikit menerima sinar matahari juga untuk memasukkan angin ke dalam bangunan dengan pengurangan kecepatan dan meminimalkan bukaan ke arah timur dan barat untuk menghindari masuknya sinar matahari langsung ke bangunan.



**Gambar IV.8: Orientasi bangunan terhadap matahari dan angin**

Sumber: Analisa

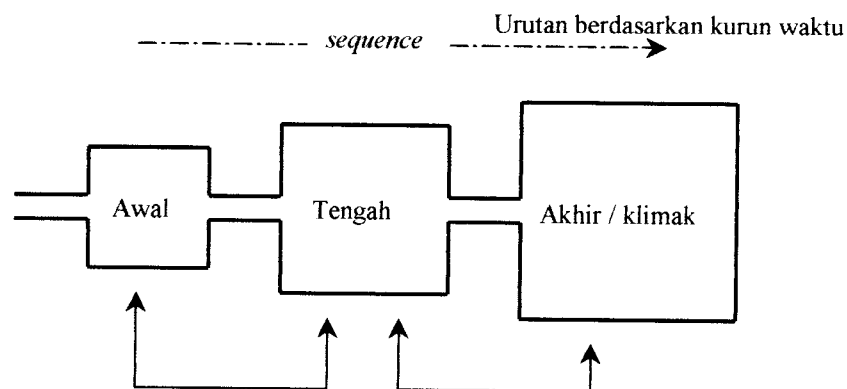
- c. Bangunan ditempatkan sejauh mungkin dari kebisingan jalan dan penggunaan vegetasi pada bagian barat dan selatan site berfungsi sebagai penghalang (*barier*) untuk mereduksi kebisingan dan sebagai *shading* terhadap sinar matahari sore serta debu yang berasal dari jalan.

#### 4.2.4 Konsep tata ruang dalam

##### 4.2.4.1 Konsep tata ruang pameran

Untuk pameran tetap menggunakan tata ruang berupa kamar-kamar yang disusun secara berurutan (*sequence*) berdasarkan kurun waktu dan berdasarkan jenis/tipe kamera dengan menghadirkan suasana berbeda pada tiap ruang.

Sedangkan untuk pameran temporer yang mempunyai sifat berkala menggunakan bentuk ruang yang dapat diubah-ubah (fleksibel).



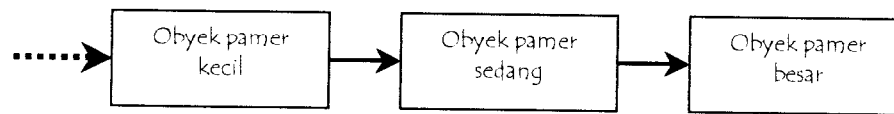
**Gambar IV.9: Tata ruang pameran tetap**

Sumber: Pemikiran

- a. Konsep penyajian materi koleksi

Konsep penyajian obyek pameran pada museum fotografi terdiri dari:

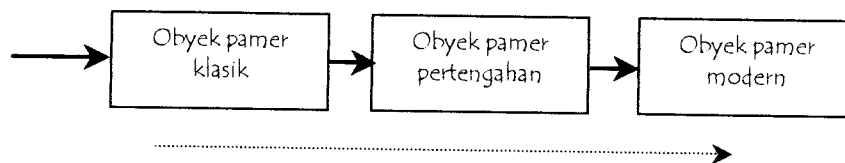
1. Materi koleksi 2 dimensional, menampilkan obyek berupa dokumen sampai foto yang berukuran besar. Penataan obyek pameran didasarkan kurun waktu yang diurutkan sesuai dengan ukuran obyek yang dipamerkan dengan menggunakan teknik penyajian *thematic groupings* yaitu penyajian obyek pameran dengan topik / tema tertentu berupa karya fotografi terhadap obyek tertentu.



**Gambar IV.10: Teknik penyajian obyek pameran 2 dimensi**

Sumber: Pemikiran

2. Materi koleksi 3 dimensional, menampilkan obyek berupa peralatan-peralatan fotografi dalam bentuk model/replika, miniatur (*diaroma*), ataupun dalam bentuk aslinya. Penataan obyek pameran diurutkan berdasarkan kurun waktu dan tipe/jenis kamera, dengan menggunakan teknik *enclosed object*, *animated object*, dan teknik *diaromas*.



**Gambar IV.11: Teknik penyajian obyek pameran 3 dimensi**

Sumber: Pemikiran

- b. Konsep pencahayaan pada ruang pameran  
Konsep pencahayaan pada ruang pameran museum fotografi terdiri dari:
  1. pencahayaan alami yaitu biasan sinar matahari yang diterapkan pada ruang-ruang yang mempunyai persyaratan khusus yang dicapai dengan pembukaan dinding dan atap dengan tujuan untuk menerangi ruang pameran terutama pada siang hari.
  2. Pencahayaan buatan digunakan sebagai penerangan dan pembentuk karakter ruang pameran yang dicapai dengan:
    - a. pencahayaan terarah untuk materi koleksi 3 dimensi, sehingga dapat memperjelas bentuk, tonjolan, dan lekukan pada obyek pameran.
    - b. pencahayaan baur untuk materi 2 dimensi, sehingga dapat menghasilkan efek *silhoete* pada obyek yang dipamerkan.

#### **4.2.4.1 Konsep tata ruang penelitian dan penunjang lainnya**

Konsep tata ruang penelitian pada museum fotografi harus dapat memberikan privasi yang tinggi, kemudahan pencapaian terhadap ruang, dan memenuhi tingkat fleksibilitas dan efektifitas. Hal ini dicapai dengan penggunaan pola linier yang dikembangkan dengan pemisahan ruang-ruang berdasarkan pada kebutuhan dan fungsi dari jenis kegiatan penelitian.

Sedangkan untuk ruang kegiatan pengelola menggunakan pola tata ruang terbuka karena dapat memberikan interaksi komunikasi antar personal dan dapat mempermudah pengawasan pimpinan terhadap staff.

#### **4.2.5 Konsep sirkulasi dalam bangunan**

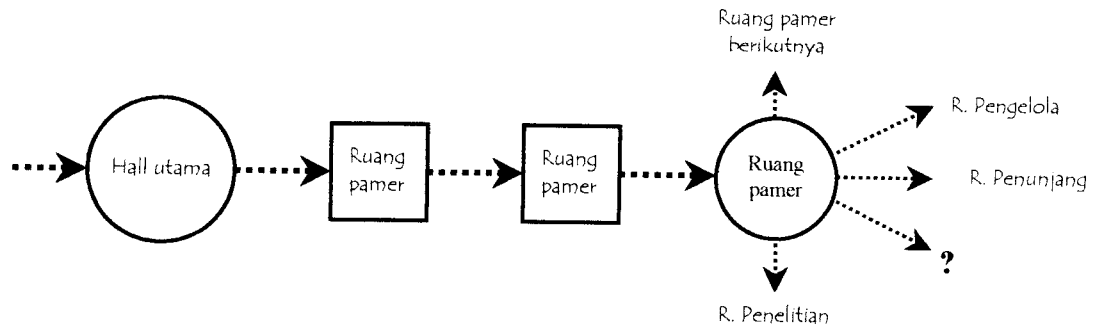
##### **4.2.5.1 Sirkulasi ruang pameran**

Konsep sirkulasi ruang pameran bertujuan untuk mengarahkan pengunjung bergerak melalui urutan (*sequence*) ruang pameran berdasarkan pengelompokan obyek pameran yang dicapai dengan:

1. perubahan bentuk sirkulasi yaitu dengan penyempitan dan pelebaran jalur sirkulasi, menaik dan menurunkan jalur sirkulasi.
2. perubahan orientasi sirkulasi

##### **4.2.5.2 Pencapaian ke ruang pameran**

Konsep pencapaian ke ruang pameran dalam museum fotografi yaitu dari ruang ke ruang yang bertujuan agar pengunjung dapat melihat obyek pameran secara optimum karena tidak ada alternatif ke ruang lain.



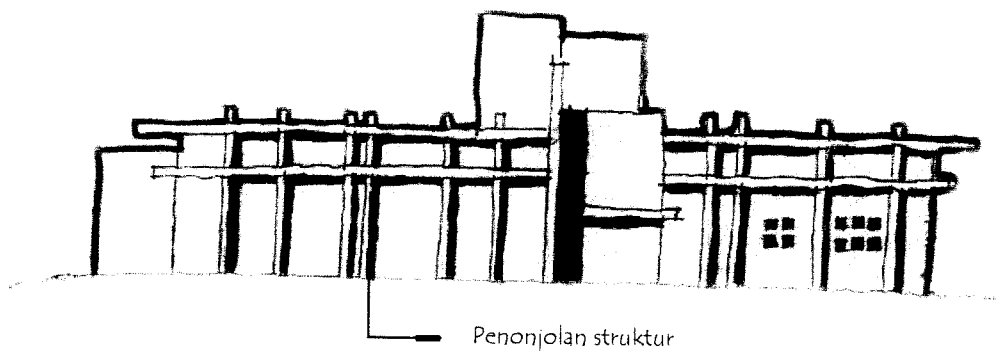
**Gambar IV.12: Pencapaian ke ruang pamer**

Sumber: Analisa

#### 4.2.6 Konsep fasade bangunan

Konsep fasade bangunan yang dapat mencerminkan kesan hidup dicapai dengan:

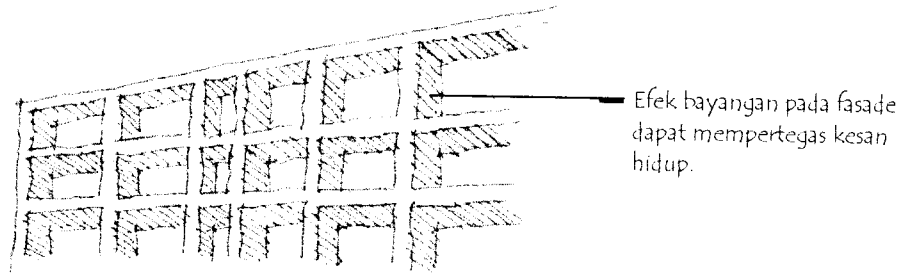
1. Memasukkan irama / ritme pada fasade yang diwujudkan dengan:
  - a. Pengolahan garis dan bentuk pada bangunan yang dilakukan dengan pengeksposan struktur yaitu dengan penonjolan ikatan kolom dan balok di luar dinding, sehingga mampu memberikan irama yang berkesan hidup pada fasade.



**Gambar IV.13: Penonjolan struktur pada fasade**

Sumber: Pemikiran

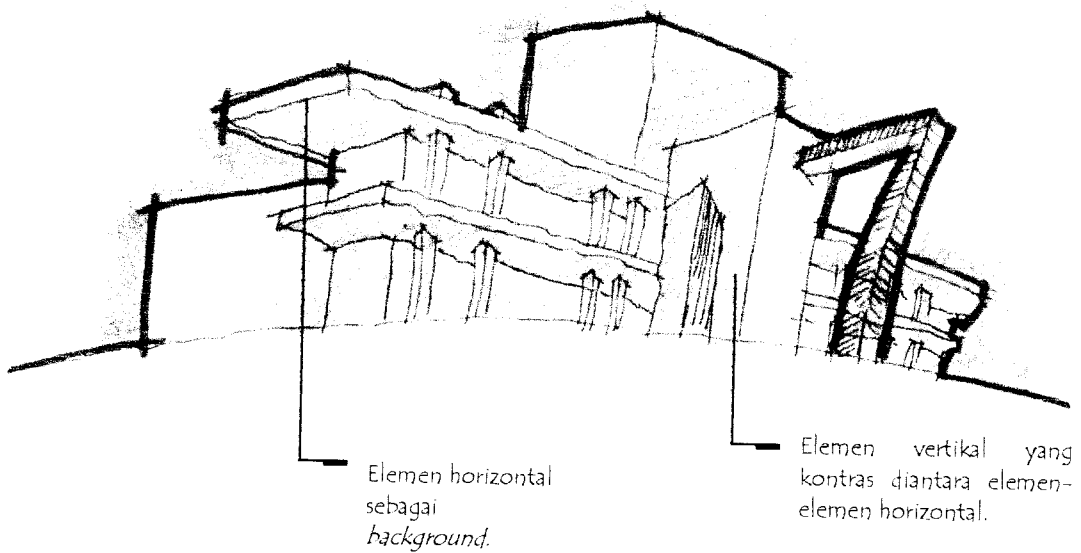
- b. pengolahan bukaan pada permukaan bangunan dengan penggunaan sirip ataupun *shading*, sehingga selain dapat memberikan irama juga dapat menimbulkan efek bayangan pada fasade bangunan.



**Gambar IV.14: Bukaan pada fasade**

Sumber: Pemikiran

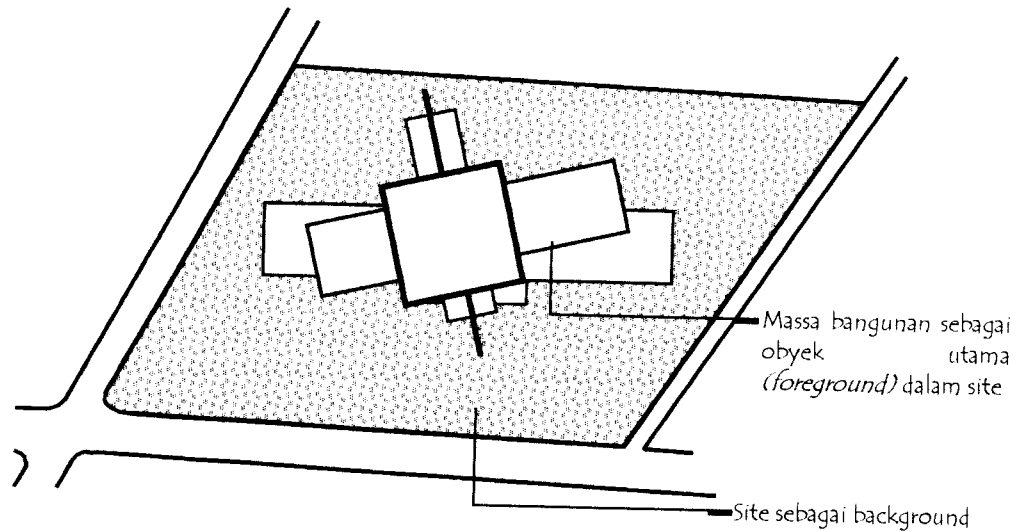
2. Keterpaduan (*unity*) pada fasade dicapai dengan penggunaan *figure ground* yaitu dengan penempatan obyek utama yang kontras terhadap *backgroundnya*. Hal tersebut dicapai melalui:
  - a. pengadopsian atau pendistorsian salah satu elemen bangunan.



**Gambar IV.15: Pengadopsian elemen bangunan pada fasade**

Sumber: Pemikiran

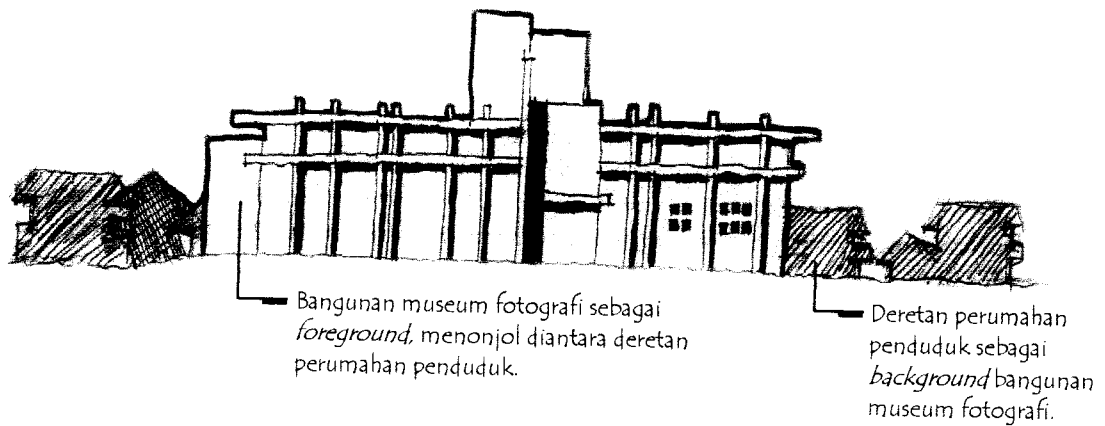
- b. penempatan massa bangunan terhadap site.



**Gambar IV.16: Penempatan massa bangunan terhadap site**

Sumber: Pemikiran

- c. penempatan bangunan museum fotografi terhadap bangunan sekitar.



**Gambar IV.17: Museum fotografi dideretan rumah penduduk**

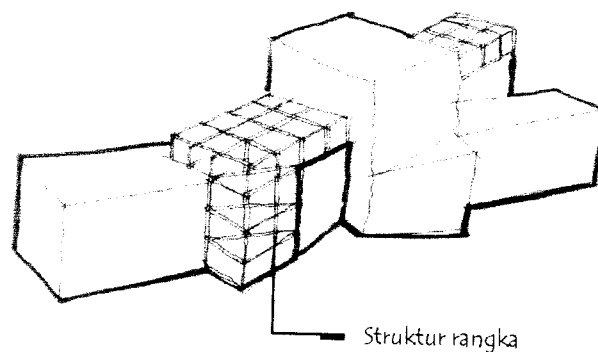
Sumber: Pemikiran

#### 4.2.7 Konsep struktur yang mendukung kesan hidup

Sistem struktur yang mendukung kesan hidup dicapai dengan menggunakan:

- super struktur menggunakan sistem konstruksi dinding geser (*shear wall*) yaitu beton bertulang dan struktur rangka yaitu baja dan beton bertulang.
- sub struktur menggunakan pondasi basement dan pondasi *foot plat*.
- struktur atap menggunakan struktur atap beton bertulang (dak) dan struktur rangka baja.

Sistem struktur yang digunakan akan diekspos yaitu dengan penonjolan rangka struktur di luar dinding agar dapat menimbulkan kesan hidup, selain itu untuk menghindari kemonotonan maka akan digunakan beragam struktur, sehingga akan memperkuat kesan hidup pada penampilan bangunan.



**Gambar IV.17: Sistem struktur yang mendukung kesan hidup**

Sumber: Analisa

#### 4.2.8 Konsep sistem utilitas

- Sistem jaringan listrik menggunakan 2 sumber utama yaitu PLN dan genset yang pemanfaatannya lebih pada penerangan malam hari dan juga untuk mendukung display benda koleksi pada ruang pameran.

- b. Sistem penghawaan yang digunakan adalah:
  1. sistem penghawaan alami yang dilakukan dengan penggunaan sistem ventilasi silang, pengaturan dimensi dan orientasi bukaan dan pemanfaatan tanaman sebagai penyaring udara.
  2. sistem penghawaan buatan yaitu dengan menggunakan AC sistem sentral (AHU) ruang-ruang publik dimana aktivitas pengunjung berlangsung dan sistem spit untuk ruang pengelola.
- c. Sistem komunikasi menggunakan sistem PABX (*Privat Automatic Branch Exchange*) yang ditempatkan pada ruang pengelola, ruang informasi, dan lobby. Pada sound sistem dipasang speaker yang ditempatkan pada ruang-ruang publik.
- d. Sistem pemadam kebakaran, untuk menanggulangi kebakaran pada ruang-ruang pameran, penelitian, atau ruang-ruang penyimpanan dokumen digunakan gas halon / gas CO<sub>2</sub> yang ditempatkan ditempat-tempat yang mudah dilihat dan dijangkau. Sedangkan untuk ruang-ruang yang lain digunakan sprinkler atau hoserack dengan bahan air.
- e. Sistem jaringan air bersih dan air kotor, jaringan air bersih menggunakan sumber dari PAM dan dari sumber air. Sedangkan untuk air kotor dari bekas cucian, lavatori dialirkan dengan pipa melalui bak kontrol ke sistem drainase kota. Untuk air kotor dari septictank diteruskan ke jaringan limbah kota. Dan untuk air limbah kimia dari laboratorium disalurkan ke sistem drainase kota yang terlebih dahulu dilakukan proses treatment.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C, *Poetic in Architecture*, Van Raynold, London, 1992
- ARG, Isaac, *Pendekatan Kepada Perancangan Arsitektur*, Intermatra, Bandung, 1986
- Biro Pusat Statistik, *D.I Jogjakarta Dalam Angka 2000*, Jogjakarta, 2001
- Ching, F DK, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1993
- Coleman, Laurence Vail, *Museum Buildings*, Amirican Association of Museum, Washington DC, 1950.
- C Snyder, James. *Pengantar Arsitektur*, Erlangga
- Departemen P&K, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995
- Departemen P dan K, *Proyek Pembinaan Museum*, Dirjen Kebudayaan, Jakarta, 1993
- Erik Mulyana, *Museum Seni Rupa Modern di Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi Jogjakarta*, JTA-UUI, 1999
- Holl, Steven, *GA Document Extra 06*, 1996
- Ishar, H K, *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, Gramedia, Jakarta, 1992
- Kopertis wilayah V, Jogjakarta, 2000
- Mangunwijaya Y B, *Wastu Citra*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995.
- Majalah *Fotomedia*, Edisi September 1996, Edisi September dan Desember 2000, Edisi Juli dan Desember 2001, Jakarta
- Majalah *Fotoplus*, Edisi September, Jakarta, 2000.
- Majalah *Foto Indonesia*, Edisi Khusus, November 1982, Edisi Mei/Juni, 1978, Jakarta.
- Rencana Detail Tata Ruang Kota Mlati, 1991/1992-2010/2011
- Roger, Clark H, *Preseden dalam Arsitektur*, Intermatra, Bandung, 1995
- Rusman, Agus, *Tanya Jawab Dasar-Dasar Fotografi*, Amirco, Bandung, 1983
- Suroso, Urip, *Pengelolaan Museum*, Penataran Permuseuman, 1985
- Susilo, Tedjo, *Sarana dan Fasilitas Museum*, Direktorat Museum, Jakarta

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

Sutedjo, Suwondo B, *Presepsi Bentuk dan Konsep Arsitektur*, Djambatan, Jakarta,  
1986

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

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

TMII Museum, *Buku Pedoman Museum*, Jakarta