

TUGAS AKHIR

**MUSEUM SENI RUPA MODERN
DI KAWASAN JALAN PANGERAN MANGKUBUMI
YOGYAKARTA**

**Suasana Ruang Pamer Yang Rekreatif Dan Penampilan Bentuk Bangunan Yang
Kontekstual Dengan Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi**



**Disusun oleh :
Erik Mulyana
NO. Mhs : 93 340 079**

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

1999

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MUSEUM SENI RUPA MODERN DI KAWASAN JALAN PANGERAN MANGKUBUMI YOGYAKARTA

Suasana Ruang Pamer Yang Rekreatif Dan Penampilan Bentuk Bangunan Yang
Kontekstual Dengan Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi

Disusun oleh :

Erik Mulyana
No. Mhs : 93 340 079

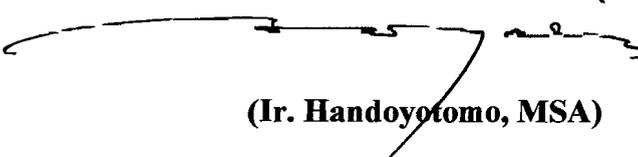
Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Yogyakarta, Juli 1999

Pembimbing Utama


(Ir. Agbes Sudiamhadi)

Pembimbing Pembantu


(Ir. Handoyotomo, MSA)

Mengetahui

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Ketua


(Ir. Munichy B. Edrees, M. Arch)

2 = 106

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim.

Dengan asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahuwata`ala penulis panjatkan, hanya atas rakhmat dan karunia –Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, yang nantinya dijadikan sebagai Landasan Konseptual Perancangan dalam menyelesaikan Perencanaan dan Perancangan “ Museum Seni Rupa Modern di Yogyakarta”, yang merupakan judul Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai begitu saja tanpa bimbingan, bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak. Ir. Munichy B.Edrees, M.Arch. selaku ketua jurusan teknik arsitekur.
2. Bapak. Ir. Agoes Sudiarnadi, selaku dosen pembimbing I
3. Bapak. Ir. Handoyotomo. MSA, selaku dosen pembimbing II
4. Karyawan Perpustakaan UII
5. Karyawan Perpustakaan UGM
6. Karyawan BAPEDA (urusan Tata kota) tingkat I dan II DIY.
7. Karyawan MUSKALA.

Dan semua pihak yang ikut membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis hanya berharap semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang Museum Seni Rupa Modern bagi segenap pembaca. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan penulisan ini.

Yogyakarta , Mei 1999

Erik Mulyana

***“ Adapun orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal-amal saleh,
maka bagi mereka syurga-syurga tempat kediaman, sebagai pahala terhadap
apa yang mereka kerjakan”.***

(AS SAJDH : 19)

Kupersembahkan untuk :

Papap (Wawan Mulyana) dan Mamah (Etih Soesanti) tercinta, adikku tersayang (Asep Fery Mulyana), Lucian Yosefa (My Love), group bandku (Triple - G), Kelompok Diskusi di kota gede, teman-teman Arch.`93, kost BuLoVa, teman-teman di Jawa Barat dan teman-teman nongkrong di Malioboro (kapan asik lagi... ?)

ABSTRAKSI

MUSEUM SENI RUPA MODERN (MODERN ART MUSEUM) DIKAWASAN JALAN PANGERAN MANGKUBUMI YOGYAKARTA

Suasana Ruang Pamer Yang Rekreatif Dan Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi

Seni rupa modern merupakan salah satu cabang seni yang berpotensi yang dimiliki kota Yogyakarta, sebagai hasil dari seni dan budaya maka sangat wajar apabila warisan seni rupa modern dipelihara dalam bentuk lembaga yang utuh sebagai bahan bukti yang senantiasa terwujud dan bisa dipelajari tidak untuk dilestrarikan tetapi juga dimanfaatkan untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan serta apresiasi seni bagi masyarakat pecinta seni dan seniman itu sendiri.

Seni rupa modern adalah seni rupa yang tidak terbatas oleh objek-objek tertentu ataupun corak dan gaya tertentu, melainkan ditentukan oleh sikap bathin senimannya, ia pun tidak mengenal batas-batas daerah yang memiliki tradisi-tradisi setempat, salah satu yang menjadi ciri didalamnya adalah kreativitas.

Museum seni rupa modern merupakan sarana yang tepat sebagai ajang untuk menggelar pameran bagi para seniman, selain itu juga untuk dokumentasi karya-karya seni rupa pada masa lalu untuk dipamerkan, serta sebagai media komunikasi visual antara seniman sebagai pencipta karya seni rupa modern dengan masyarakat penikmat seni rupa modern tersebut. Museum seni rupa modern ini juga diharapkan menjadi sarana rekreasi bagi masyarakat umum yang sifatnya mendidik untuk meningkatkan pengetahuan tentang karya seni rupa modern.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Hal Pengesahan	
Kata Pengantar	iii
Hal Persembahan	iv
Abstraksi	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Permasalahan	1
I.1.1. Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi	1
I.1.2. Museum seni Rupa Modern Sebagai Fasilitas Pendukung Seni Budaya	1
I.2. Tinjauan Pustaka	2
I.2.1. The Museum Of Contemporary Art (Los Angles)	2
I.2.2. Extension Of The Guggenheim Museum (New York)	3
I.2.3. New State Gallery Stuttgart	3
I.3. Permasalahan	3
I.3.1. Permasalahan Umum	3
I.3.2. Permasalahan Khusus	3
I.4. Tujuan dan Sasaran	3
I.4.1. Tujuan Pembahasan	3
I.4.2. Sasaran Pembahasan	4
I.5. Lingkup Bahasan	4
I.5.1. Batasan Pengertian Judul	4
I.6. Metode Pengumpulan Data dan Metode Pembahasan	6
I.6.1. Metode Pengumpulan Data	6
I.6.2. Metode Pembahasan	6
I.7. Keaslian Penulisan	7
I.8. Sistematika Penulisan	8

I.9. Pola Pikir	9
BAB II. TINJAUAN UMUM MUSEUM SENI RUPA MODERN	10
II.1. Tinjauan Tentang Seni Rupa Modern	10
II.1.1. Pengertian Tentang Seni Secara Umum	10
II.1.2. Pembagian Seni Secara Umum	10
II.1.3. Pengelompokan Seni Dalam seni Rupa	11
II.1.4. Pengertian Seni Rupa Modern	12
II.1.5. Periodeisasi Seni Rupa Modern Di Indonesia	12
II.1.6. Perkembangan Seni Rupa Modern Di Yogyakarta	13
II.2. Tinjauan Tentang Museum	14
II.2.1. Pengertian Museum secara Umum	14
II.2.2. Lingkup Kegiatan Museum	14
II.2.3. Pola Tata Ruang Museum	15
II.3. Tinjauan Tentang Museum Seni Rupa Modern	16
II.3.1. Pengertian Museum seni Rupa Modern	16
II.3.2. Tugas Dan Fungsi Museum seni Rupa Modern	16
BAB III. TINJAUAN KHUSUS	18
III.1. Tinjauan Tentang Yogyakarta	18
III.1.1. Potensi seni Budaya Di Yogyakarta	18
III.1.2. Sarana Pengembangan Seni Budaya Di Yogyakarta	18
III.1.3. Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi Di Yogyakarta	19
III.1.4. Citra Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi	20
III.2. Tinjauan Tentang Arsitektur Kontekstual	23
III.2.1. Pengertian Arsitektur Kontekstual	23
III.2.2. Kontekstual Dalam Lingkup Visual	23
III.2.3. Strategi Dan Taktik Dalam Mewujudkan Hubungan Kontekstual	24
III.3. Tinjauan Suasana Ruang Pamer Yang Kreatif	25
III.3.1. Batasan Dan Pengertian	25
III.3.2. Hakekat	25
III.3.3. Suasana Yang Kreatif	25
III.3.4. Tinjauan Ruang Pamer	26

BAB IV. ANALISA	30
IV.1. Analisa Dan Pendekatan Konsep Perencanaan	30
IV.1.1. Pemilihan Lokasi Museum Seni Rupa Modern Di Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi	30
IV.1.2. Lokasi Site Terpilih	30
IV.1.3. Pengolahan Tapak	31
IV.2. Analisa Dan Pendekatan Konsep Perancangan	34
IV.2.1. Suasana Ruang Pamer Yang Kreatif	34
IV.2.2. Analisa Kegiatan	39
IV.2.3. Analisa Kebutuhan Ruang Utama	43
IV.2.4. Estetika Pameran	50
IV.2.5. Environmen Ruang	60
IV.2.6. Pendekatan Sistem Bangunan	64
IV.2.7. Citra Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi	66
 BAB V. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	 78
V.1. Konsep Perencanaan	78
V.1.1. Lokasi Site Terpilih	78
V.1.2. Konsep Tapak	78
V.2. Konsep Perancangan	80
V.2.1. Konsep Tata Ruang Pamer Yang kreatif	80
V.2.2. Kegiatan Dalam Ruang	81
V.2.3. Besaran Ruang	82
V.2.4. Sirkulasi Dalam Ruang Pamer	83
V.2.5. Environment Ruang	84
V.2.6. Sistem Bangunan	86
V.2.7. Konsep Citra Penampilan Bangunan Yang kontekstual Dengan Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar III. 1.	Bangunan Kolonial Pada Kawasan Jl. P Mangkubumi 22
Gambar III. 2.	Lokasi Ruang Pamer 26
Gambar III. 3.	Koridor Sebagai Ruang..... 27
Gambar III. 4.	Contoh Desai Ruang Pamer 27
Gambar III. 5.	Contoh Penataan Ruang Pamer..... 28
Gambar III. 6.	Hubungan Antar Ruang Pamer..... 28
Gambar III. 7.	Rameran <i>Indoor</i> 29
Gambar III. 8.	Pameran <i>Outdoor</i> 29
Gambar IV. 1.	Lokasi Site 31
Gambar IV. 2.	Orientasi Bangunan 32
Gambar IV. 3.	Penzoningan Tapak 33
Gambar IV. 4.	Bagan Pengelola Museum 41
Gambar IV. 5.	Analisa Sistem Penyajian Koleksi Seni Rupa Modern 51
Gambar IV. 6.	Perlindungan Obyek Lukisan 52
Gambar IV. 7.	Perlindungan Obyek Tiga Dimensi 53
Gambar IV. 8.	Komposisi Perletakan Obyek Tiga Dimensi 53
Gambar IV. 9.	Gerak Kepala Vertikal Dan Horizontal 54
Gambar IV. 10.	Pengamatan Vertikal 55
Gambar IV. 11.	Pengamatan Horizontal 55
Gambar IV. 12.	Sirkulasi Dari Ruang Ke Ruang 57
Gambar IV. 13.	Skema Sirkulasi 58
Gambar IV. 14.	Skema Sirkulasi Obyek Tiga Dimensi 58
Gambar IV. 15.	Area Pengamatan Dua Dan Tiga Dimensi 58
Gambar IV. 16.	Pendistribusian Pencahayaan Alami 60
Gambar IV. 17.	Penempatan Lampu Diatas Plafon 61
Gambar IV. 18.	Penempatan Lampu Diatas Ceiling 61
Gambar IV. 19.	Penempatan Lampu Dengan Cahaya Langsung 62
Gambar IV. 20.	<i>Figur Ground Eksisting Kawasan Makro</i> 67
Gambar IV. 21.	<i>Pola Angular</i> Pada Area Hotel Garuda 67

Gambar IV. 22.	Pola <i>Axial</i> Pada Area Sekitar Hotel Toegoe	68
Gambar IV. 23.	Pola <i>Axial</i> Pada Area Sekitar Stasiun K.A.	68
Gambar IV. 24.	Analisa <i>Lingkage</i> Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi	69
Gambar IV. 25.	Pola <i>Composition Form</i> Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi	70
Gambar IV. 26.	Hirarki Ruang Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi	71
Gambar IV. 27.	Foto Udara Kawasan Jl. P. Mangkubumi	73
Gambar IV. 28.	Studi Tataan Arsitektur Bangunan Hotel Toegoe	74
Gambar IV. 29.	Studi Tataan Arsitektur Bangunan Stasiun K.A.	74
Gambar IV. 30.	Studi Tataan Arsitektur Bangunan Hotel Garuda	75
Gambar V. 1.	Pencapaian Kedalam Bangunan	77
Gambar V. 2.	Orientasi Bangunan	78
Gambar V. 3.	Penzoningan Tapak	79
Gambar V. 4.	Bentuk Ruang	80
Gambar V. 5.	Pola Hubungan Ruang	80
Gambar V. 6.	Sistem Kegiatan Pengunjung	81
Gambar V. 7.	Sistem Kegiatan Pengelola	81
Gambar V. 8.	Sirkulasi Ruang Pamer	83
Gambar V. 9.	Bukaan Pada Hotel Toegoe	87
Gambar V. 10.	Bukaan Pada Hotel Garuda	87
Gambar V. 11.	Bukaan Pada Stasiun K.A.	87
Gambar V. 12.	Rencana Bentuk Bukaan Pada Museum Seni Rupa Modern	88
Gambar V. 13.	Bentuk Atap Hotel Toegoe	88
Gambar V. 14.	Bentuk Atap Hotel Garuda	88
Gambar V. 15.	Bentuk Atap Stasiun K.A.	88
Gambar V. 16.	Rencana Bentuk Atap Museum Seni Rupa Modern	89
Gambar V. 17.	Ornament Pada Bangunan Hotel Toegoe	89
Gambar V. 18.	Ornament Pada Hotel Garuda	89
Gambar V. 19.	Ornament Pada Stasiun K.A.	89
Gambar V. 20.	Rencana Ornament Pada Bangunan Museum Seni Rupa Modern	90
Gambar V. 21.	Façade Bangunan Hotel Toegoe	90
Gambar V. 22.	Façade Bangunan Hotel Garuda	90
Gambar V. 23.	Façade Bangunan Stasiun K.A.	91
Gambar V. 24.	Rencana Façade Pada Bangunan Museum seni Rupa Modern	91

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Permasalahan

I.1.1. Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi

Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi merupakan salah satu jalur penghubung menuju kawasan Malioboro dan Kraton, lokasinya sekitar 1 Km dari pusat kota dan berkaitan pula dengan perkembangan fisik lingkungan Kraton, serta perkembangan sosial kebudayaan pada jamanannya. Sehingga lingkungan kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi ini termasuk lingkungan pembentuk fisik kota bersama dengan bangunan-bangunan lainnya yang telah menjadikan lingkungan tersebut punya nilai guna yang tinggi dalam proses perkembangan kota.

Untuk mendukung keberadaan Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai lingkungan Kraton, dimana dalam konsep Pengembangan Tata Ruang Kota Kotamadya Yogyakarta sampai dengan tahun 2000 pengembangan pusat-pusat kebudayaan akan diwadahi di daerah pusat kota berdampingan dengan pusat-pusat kebudayaan. Maka dari itu sebagai salah satu kawasan pembentuk fisik kota, kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi ini perlu suatu fasilitas pendukung seperti tempat seni budaya, pagelaran, museum dan sebagainya, sehingga dengan adanya fasilitas tersebut kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi ini bisa mendukung citra kota Yogyakarta sebagai pusat seni budaya.

I.1.2. Museum Seni Rupa Modern Sebagai Fasilitas Pendukung Seni Budaya

Sebagai hasil dari seni budaya maka sangat wajar apabila warisan seni rupa modern dipelihara dalam bentuk yang utuh sebagai bahan bukti yang senantiasa terwujud dan bisa dipelajari tidak untuk dilestarikan tetapi juga dimanfaatkan untuk meningkatkan dan mengembangkan pendidikan serta apresiasi seni bagi masyarakat pecinta seni dan seniman itu sendiri, maka dari itu untuk menjaga agar jangan sampai hilang perlu suatu museum sebagai tempat untuk melindungi, melestarikan, mengawetkan, memelihara dan merawat serta memamerkan karya-karya seni rupa tersebut.

Wadah ini diharapkan dapat menjadi sarana pengumpulan dan pengamanan warisan budaya bangsa, konservasi, preservasi, dan dokumentasi, tentu juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan informasi dan apresiasi masyarakat terhadap dunia seni rupa modern pada khususnya, maka dari itu sangat tepat untuk membangun sebuah "*Museum Seni Rupa*

modern” dikota budaya yang mempunyai potensi seni rupa yang tinggi, Yogyakarta ternyata masih kekurangan museum seni rupa modern¹.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni rupa modern adalah obyek yang pas dan cocok untuk menetralisasikan globalisasi, sehingga betapa pentingnya kehadiran sebuah museum seni rupa modern sebagai wadah untuk meningkatkan potensi seni budaya di Yogyakarta. Oleh karena itu Kota Yogyakarta sebagai kota budaya diharapkan mampu mendukung keberadaan museum seni rupa modern untuk mencapai tujuan tersebut.

I.1.3. Suasana Ruang Pamer Yang Rekreatif Dan Citra Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi

A. Suasana Ruang Pamer Yang Rekreatif

Suasana ruang yang rekreatif yaitu suatu karakter ruang yang mempunyai atau yang bisa mencerminkan kebebasan, kedinamisan, dan tidak monoton dalam ruang gerak. sehingga karakter ruang pamer yang rekreatif diharapkan bisa memberikan kesegaran/ hiburan supaya peggunaan/ pengunjung tidak merasa bosan karena adanya keleluasaan bergerak dan tidak monoton bentuk serta susunannya.

Maka dari itu untuk mendukung keberadaan Museum seni rupa modern perlu suatu penataan ruang pamer yang dapat memberi kesan ruang yang rekreatif sehingga pengunjung tidak merasa bosan dalam melakukan aktifitasnya.

B. Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jl. P. Mangkubumi

Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi sebagai salah satu *image* kota Yogyakarta, merupakan kawasan yang potensial untuk dijadikan konteks bagi perancangan Museum Seni Rupa Modern, di kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi terdapat beberapa bangunan-bangunan kolonial yang keberadaannya perlu dijaga dan dirawat karena bangunan-bangunan tersebut mempunyai nilai historis yang cukup tinggi. Maka dari itu dalam perancangan penampilan bentuk bangunan Museum seni rupa modern perlu kontekstual dengan bangunan disekitarnya supaya tercapai nilai keselarasan antar bangunan.

¹ Sri Hadi Ingin membuat Imperium, Yogya Post, Yogyakarta.

Adapun data pengunjung museum seni di Yogyakarta dari tahun 1995-1997 adalah sebagai berikut :

NO	NAMA MUSEUM	1995	1996	1997
1	Museum Negeri Propinsi DIY. Sonobudoyo	327.815	157.816	195.222
2	Museum Seni Lukis Affandi	12.884	8.721	7.659
3	Museum Seni Lukis Kontemporer Nyoman Gunarsa	2.245	310	391
4	Museum Wayang Kekayon Yogyakarta	399	794	1.578
5	Museum Batik Yogyakarta	74	55	162

Sumber : MUSKALA Yogyakarta.

I.2. Tinjauan Pustaka

I.2.1. The Museum Of Contemporary Art, (Los Angles)

Arsitek : Arata Isozaki

Sumber : Montaner, New Museum, London 1990.

Museum seni kontemporer pada type-type ini, program-program ruang yang ada difungsikan sebagai wadah kegiatan koleksi benda-benda seni kontemporer, benda-benda seni yang dipamerkan sebenarnya merupakan hasil perkembangan seni yang telah mulai meninggalkan kesan tradisional dimana terdapat suatu aliran yang tengah berkembang dalam dunia seni seperti : Aliran Dadaisme, Surealisme, Konstruktifisme, dan lain sebagainya. Semuanya merupakan aliran dalam dunia seni rupa, Perkembangan dalam dunia seni rupa mempengaruhi pula perkembangan karakteristik ruang-ruangnya yang berubah menjadi lebih fleksibel yang ditekankan pada aspek-aspek kualitas pendukung visualisasi terhadap obyek-obyek yang dipamerkan.

I.2.2. Extension Of The Guggenheim Museum, New York

Arsitek : Frank Lloyd Wright

Sumber : Montaner New Museum, London 1990

Jenis gallery seni ini termasuk dalam kelompok atau type museum yang mewadahi koleksi-koleksi barbagai macam karya seni, jenis karya seni yang diwadahi berkaitan erat dengan kebudayaan wilayah setempat yang juga memiliki nilai-nilai sejarah, sehingga museum ini memiliki keselarasan dengan lingkungan di sekitarnya.

I.2.3. NEW STATE GALLERY STUTTGART

Sumber : Klotz/Krase, New Museum Building, Rizzoli, New York, 1985.

Konsep yang diberikan oleh James Stirling ini adalah konsep tradisional yang kontradiksi terhadap pengaruh modern. Dengan pengolahan ruang-ruang dalam yang disesuaikan dengan kondisi yang ada di Stuttgart abad ke 19 meskipun proporsi ruang-

ruangnya yang baru berbeda dan atap skylight dengan penggunaan teknologi modern. Bentuk bangunan "U" tetap dipertahankan dengan rotunda pada pusatnya, usaha ini mencerminkan upaya-upaya preservasi.

Berdasarkan buku-buku di atas diharapkan didapat masukan-masukan dan ide untuk menunjang permasalahan-permasalahan pada bangunan yang akan dirancang, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada.

I.3. Permasalahan

I.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimanakah konsep suatu wadah atau tempat yang bertugas mengumpulkan dan menyelamatkan warisan budaya bangsa menjadikan suatu pusat penelitian, pusat informasi budaya, serta dokumentasi sebagai salah satu obyek wisata yang cukup menarik.

I.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep pengolahan suasana ruang pameran yang rekreatif serta ungkapan citra penampilan bentuk bangunan yang kontekstual dengan kawasan Jl. P. Mangkubumi..?

I.4. Tujuan Dan Sasaran

I.4.1. Tujuan Pembahasan

Untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan bagi :

- Penentuan tipe museum seni rupa modern yang sesuai baik sarana kualitatif maupun kuantitatif dalam memenuhi tuntutan kegiatan seni budaya di Yogyakarta yang beragam dan spesifik.
- Penentuan citra bangunan melalui study tipologi bagi suasana ruang pameran yang rekreatif serta kontekstual dengan kawasan Jl. Mangkubumi.
- Mengetahui unsur-unsur penunjang yang sesuai dengan suasana ruang pameran yang rekreatif serta ungkapan citra penampilan bentuk bangunan yang kontekstual terhadap kawasan Jl. Mangkubumi

I.4.2. Sasaran Pembahasan

Merumuskan konsep fisik suasana ruang pameran yang rekreatif serta penampilan bentuk bangunan museum seni rupa modern melalui ungkapan bentuk ruang atau bangunan yang sesuai dengan :

- Tuntutan kegiatan museum seni rupa modern dan spesifik dengan mengacu pada pola kegiatan dan kebutuhan ruang.

- Mewujudkan suasana ruang pameran yang kreatif dan Penampilan bentuk bangunan yang kontekstual dengan kawasan Jl. Mangkubumi.

I.5. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada lingkungan perkembangan bidang seni rupa modern Indonesia dan di Yogyakarta khususnya, terutama pada pemikiran pembangunan yang perlu diupayakan untuk menjawab permasalahan yang dibatasi pada lingkup disiplin arsitektur saja sebagai penekanannya, hal-hal diluar lingkup apabila dipandang perlu akan dibahas sejauh mendukung pembahasan saja.

I.5.1. Batasan Pengertian Judul

Museum : a). Sebuah lembaga Yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, mengkomunikasikan dan memamerkan untuk tujuan-tujuan study, pendidikan, dan kesenangan, bukti-bukti material manusia dan kesenangannya, yang pada akhirnya koleksi tersebut berupa barang bukti material manusia dan lingkungannya itu haruslah dikomunikasikan dan dipamerkan kepada publik².

b). Sebuah bangunan atau sekelompok bangunan atau sebuah ruang dalam bangunan, yang menyimpan koleksi langka dan obyek pendidikan atau karya seni³.

Seni Rupa : Cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat obyek-obyek dua dan tiga dimensi yang memakan tempat dan lahan akan waktu⁴.

Modern : a). Modernisme bisa dijelaskan sebagai sikap mental yang cenderung untuk mensubordinasikan yang tradisional dibawah yang baru. Modernisme bisa menjadi revolusioner jika subordinasi tadi mengambil bentuk pengingkaran bahkan penghapusan yang tradisional⁵.

b). Modern adalah Terbaru, Mutakhir. (Sikap dan cara berpikir serta bertindak sesuai dengan tuntutan jaman)⁶.

² Sutargaa 1990 (International Council Of Museum)

³ Hunt 1980

⁴ Sudarso 1990

⁵ Daniel Bell (1997) "Modernisasi & Krisis Rasionalitas", Pustaka Pelajar Yogyakarta.

⁶ Dept. RI, "Kamus Bahasa Indonesia"

⁷ Mangunwijaya 1988

Citra Bangunan : Ungkapan yang menunjuk pada suatu “gambaran” (*Image*) dari sebuah bangunan yang lebih bernilai spiritual, sehingga menimbulkan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang⁷.

Rekreatif : Bersifat memberikan hiburan/penyegaran⁸

Arsitektur Kontekstual : Sebuah karya arsitektur baru yang mempunyai satu keterkaitan atau selaras menyatu berhubungan secara visual dengan kondisi lingkungan sekitar yang telah ada sehingga tercapai kontinuitas visual⁹.

I.5.2. Museum Seni Rupa Modern

Suatu wadah atau bangunan atau juga lembaga tetap yang tidak mencari keuntungan, dan melayani masyarakat umum yang mengumpulkan, merawat dan memamerkan hasil karya seni rupa modern untuk tujuan study, pendidikan, serta untuk menjaga supaya hasil dari budaya seni tersebut tidak hilang.

I.5.3. Suasana Ruang Pamer Yang Rekreatif Dan Citra Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jl. P. Mangkubumi

Suatu ungkapan yang menunjuk pada suatu gambaran sebuah bangunan yang lebih bernilai spiritual dan dapat menimbulkan suatu penghayatan sehingga menghasilkan suatu bentuk atau karya arsitektur baru yang mempunyai satu keterkaitan yang selaras dan menyatu yang bisa berhubungan secara visual dengan kondisi lingkungan sekitar yang telah ada dalam hal ini yaitu kawasan Jl. P. Mangkubumi Yogyakarta, sehingga tercapai kontinuitas visual dan mampu memberikan kesan suasana yang dapat menghibur selain itu juga merupakan suatu fasilitas yang dapat memberikan suasana santai, menyenangkan dan melegakan bagi pemakai ruang pameran tersebut.

I.6. Metode Pengumpulan Data Dan Metode Pembahasan

I.6.1. Metode Pengumpulan Data

a. Data *Primer*, didapat dengan cara :

Survey lapangan pada area studi, baik mengenai kondisi lahan yang ada, serta lingkungan dan faktor-faktor pengaruh yang ada

b. Data *Sekunder*, didapat dengan cara :

Mengamati, mempelajari dan melakukan wawancara dengan pihak-pihak

⁸ Ibid

⁹ Brolin Brentc 1980

terkait, yaitu :

- Bappeda propinsi DIY bagian tata kota,(mencari RUTRK, guna mendapatkan peta lokasi)
- Karyawan MUSKALA, (mencari data pengunjung museum seni rupa serta data museum seni rupa di Yogyakarta)
- Museum Seni Lukis Kontemporer Nyoman Gunarsa,(wawancara mengenai perkembangan seni lukis di Yogyakarta)
- Karyawan Perpustakaan Purna Budaya (wawancara tentang kegiatan pameran seni rupa di Yogyakarta)

I.6.2. Metode pembahasan yang dipakai antara lain :

- *Metode Induktif* : yaitu Meninjau perkembangan museum dan seni rupa modern di Indonesia untuk dicoba dibahas kedalam permasalahan.
- *Metode Analisis* : Yaitu menganalisis permasalahan museum pada khususnya masalah-masalah yang ditekankan.
- *Pendekatan*, dalam hal ini berisi penggalian alternative untuk mencapai tujuan yang diharapkan berdasarkan pada kaidah-kaidah arsitektur untuk mendapatkan pengambilan keputusan perancangan yang maksimal.

I.7. Keaslian Penulisan

1. Aris Budi Siswanto, No. Mhs. : 90 340 068/TA/UII/1996

Judul : Galeri Seni Lukis Di Yogyakarta

Tugas ini membahas tentang bagaimana menciptakan sebuah galeri seni lukis yang dapat digunakan sebagai media komunikasi visual antara seniman dan masyarakat sebagai upaya untuk menginformasikan hasil karya seni lukis.

2. Dendy Riswanto, No. Mhs. : 11704/TA/UGM/1990

Judul : Museum seni Lukis Modern Di Yogyakarta

Tugas akhir ini membahas tentang museum seni lukis modern di Yogyakarta dengan penekanan pada pola sirkulasi ruang pameran.

3. R. Widodo OP. 16833/TA/UGM/1991

Judul : Bangunan Gedung Pameran Seni Rupa

Tugas akhir ini membahas tentang gedung pameran seni rupa dengan penekanan pada aspek pemanfaatan dan pengolahan cahaya alami.

4. Adi Susilo, No. Mhs. : 1234/TA/UGM/1990

Judul : Museum Seni Rupa Di Yogyakarta

Tugas akhir ini membahas tentang museum seni rupa di Yogyakarta dengan penekanan pada tinjauan ruang interval (ruang peralihan) pada ruang pameran.

5. Sugeng Siswanto, TA/UGM/1996

Judul : Pusat Kebudayaan Di Yogyakarta

Tugas akhir ini membahas tentang penerapan nilai-nilai simbolik dan mistik dalam ekspresi rumah tradisional Jawa ke dalam bangunan pusat kebudayaan Jawa di Yogyakarta.

Resume :

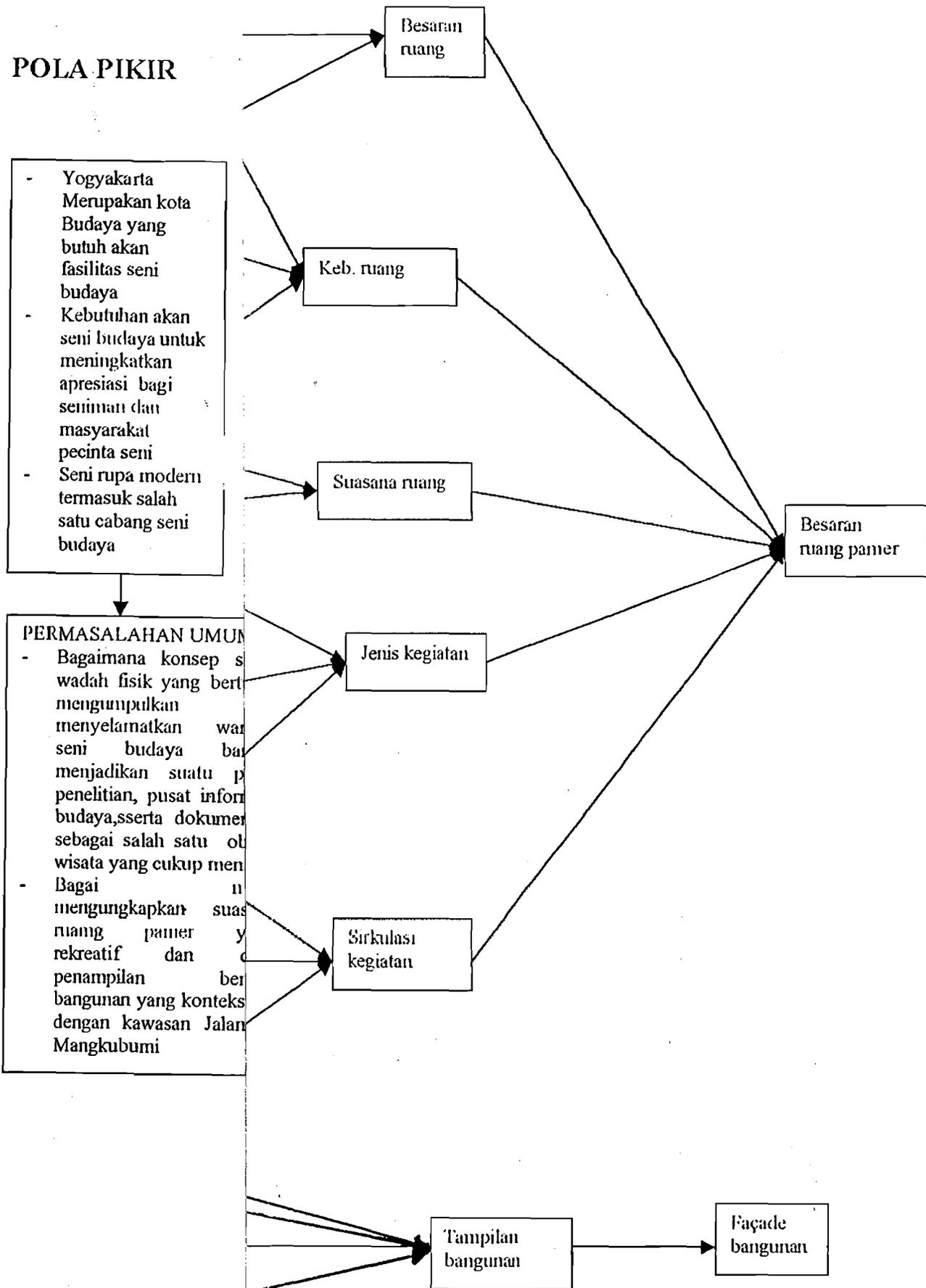
Semua skripsi dalam sub bab keaslian penulisan di atas berbeda dengan penulisan ini yang penekanannya pada :

Suasan Ruang Pameran Yang Rekreatif Dan Citra Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi Yogyakarta.

I.8. Sistematika Penulisan

1. Membuat latar belakang permasalahan, yang menjelaskan penting dan perlunya museum seni rupa modern di kawasan Jl. P. Mangkubumi guna mengembangkan aspirasi masyarakat tentang seni dan seniman itu sendiri, tinjauan pustaka, selain itu terdapat permasalahan yang akan di analisis dan dicarikan pemecahannya, tujuan dan sasaran pembahasan, metode pembahasan, keaslian penulisan, sistematika penulisan.
2. Membuat tinjauan mengenai Museum Seni Rupa Modern
3. Membuat tinjauan mengenai potensi kota Yogyakarta, khususnya pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi serta Tinjauan tentang Suasana ruang pameran yang rekreatif dan ungkapan citra arsitektur kontekstual dengan kawasan Jl. P. Mangkubumi
4. Membuat analisa tentang pola kegiatan dan kebutuhan ruang dengan suasana ruang pameran yang rekreatif serta analisa kontekstual terhadap kawasan Jl. P. Mangkubumi
5. Membuat hasil sintesa dari pembahasan sebelumnya sebagai landasan konsep perencanaan dan perancangan bagi museum seni rupa modern di kawasan Jl. P. Mangkubumi Yogyakarta.

POLA PIKIR



BAB II

TINJAUAN UMUM MUSEUM SENI RUPA MODERN

II.1. Tinjauan Tentang Seni Rupa Modern

II.1.1. Pengertian Seni Secara Umum

Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya, pengalaman batin tersebut disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya¹⁰.

Definisi seni menurut Ki Hajar Dewantara yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia dan seni merupakan produk keindahan dan karenanya indah dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya. Definisi ini sejalan dengan definisi *Leo Tolstoy* yaitu adanya *transfer of feeling* (pemindahan perasaan). Rasa indah pada diri seniman menular kepada orang yang melihat karyanya. Seni merupakan sarana komunikasi perasaan manusia¹¹.

Jadi seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batinnya, disajikan secara indah dan menarik sehingga memberikan atau merangsang timbulnya pengalaman batin pula kepada orang lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan usaha untuk melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya¹².

II.1.2. Pembagian Seni Secara Umum

Dalam proses pembagian karya seni seorang seniman selalu berhubungan dengan media yang dipilihnya untuk menghasilkan bentuk tertentu. Pemilihan media ini menentukan apa yang harus dikerjakan sehingga ide yang ingin dibabarkan tercapai. Perbedaan penggunaan media menyebabkan munculnya berbagai macam jenis seni. *Oswald Kupke* mengelompokkan seni sebagai berikut¹³ :

¹⁰ Soedarso, SP, 1987. Tinjauan Seni. Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi, Saku Dayar San. Yogyakarta. Hal. 5.

¹¹ Ibid. hal. 2-3

¹² Ibid

¹³ Rasjoyo, Op. Cit, hal. 5-6

- a. Seni yang dinikmati dengan media pendengaran (*Auditory Art*), yaitu : seni musik (seni nada), seni sastra (dengan kata), dan seni suara (dengan nada dan kata).
- b. Seni yang dinikmati dengan media penglihatan (*Visual Art*) yaitu :
 - Bentuk dua matra, dengan memanfaatkan unsur-unsur garis, warna, bentuk, irama dan cahaya, yaitu : seni rupa dan seni gerak
 - Bentuk tiga matra, yaitu seni patung (tanpa gerak) dan seni pantomim (dengan gerak).
- c. Seni yang dinikmati dengan media penglihatan dan pendengaran (*Auditory Visual Art*), yaitu seni tari (dengan gerak dan nada), seni drama (dengan gerak, kata dan visual), dan seni opera (dengan gerak, kata dan visual)

II.1.3. Pengelompokan Seni Dalam Seni Rupa

Setiap pengelompokan selalu diikuti oleh dasar-dasar dan batasan tertentu. Batasan-batasan ini berdasar pada pendekatan ilmiah dan pengamatan.

Prof. Dr. Koentjaraningrat membagi seni rupa menjadi 7 (tujuh) bagian yaitu : seni bangunan, seni patung, seni relief, seni lukis, seni rias, seni kerajinan, dan seni olah raga. Prof. Dr. Koentjaraningrat memandang seni bangunan sebagai seni paling tua, sedang seni tari, seni drama dan seni pedalangan serta seni film termasuk dalam seni rupa dan seni suara¹⁴.

Dari beberapa teori yang ada, teori Charles Batteaux (1713-1780) lebih banyak penganutnya. Teori ini mengelompokkan seni rupa dalam pembagaaian¹⁵ :

- a. Seni Terapan (*Useful art/ applied art*) yaitu karya seni rupa yang mempunyai fungsi tertentu dalam kehidupan sehari-hari, tanpa melepas aspek estetikanya. Seni terapan tersebut misalnya : furniture, tekstil, keramik dan sebagainya. Pada perkembangan selanjutnya seni rupa ini disebut *design art*.
- b. Seni Murni (*fine art/ pure art*) yaitu seni rupa yang diciptakan khusus untuk dinikmati estetik-artistiknya, tanpa mencampur adukan dengan fungsi tertentu. Ekspresi seniman lebih bebas bertuang, tidak ada syarat-syarat tertentu yang membatasinya.

Berdasarkan dimensi (matra) yang dipakai, karya seni rupa dapat dipakai¹⁶ :

- a. Seni rupa dua dimensi, yaitu karya seni rupa yang mempunyai dua ukuran (panjang dan lebar), contohnya seni lukis, seni batik, ilustrasi, kartun dan sebagainya.

¹⁴ Ibid

¹⁵ Ibid

¹⁶ Ibid. hal.7

- b. Seni rupa tiga dimensi, yaitu karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran (panjang, lebar, tebal), contohnya : seni patung, seni keramik, seni bangunan, seni kriya dan sebagainya.

Berdasarkan ciri dan bentuk, setiap jenis karya seni rupa mempunyai bentuk dan ciri yang khusus, menurut cirinya karya seni rupa dapat dibedakan menjadi seni lukis, seni patung, seni relief, seni reklame, seni kriya, seni garfis¹⁷.

II.1.4. Pengertian Seni Rupa Modern

Seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek dua atau tiga dimensional yang memakan tempat dan tahan akan waktu. Sifatnya yang tahan akan waktu merupakan kelebihan seni rupa dari cabang-cabang seni yang lain¹⁸.

Bila berpijak dari kata modern maka seni rupa modern dapat diartikan sebagai seni rupa sekarang atau seni rupa masa kini. Tetapi batasan tersebut dirasa kurang tegas sehingga ada yang memberi batasan seni rupa modern adalah seni rupa kreatif¹⁹.

Kreativitas merupakan ciri khas dari seni rupa modern, sehingga kreativitas dapat digunakan sebagai tolak ukur apakah suatu karya seni rupa dapat dimasukkan dalam kriteria seni rupa modern atau tidak disamping itu, dapat pula dipakai sebagai suatu tolak ukur alat untuk menilai suatu hasil karya modern apakah ia bermutu (bernilai tinggi) ataukah tidak bermutu (bernilai rendah). Secara garis besar tuntunan kreativitas dalam seni rupa modern, mencakup pengertian : segi isi, kreativitas dan gaya perorangan²⁰.

Jadi seni rupa modern adalah seni rupa yang tidak terbatas oleh objek-objek tertentu ataupun corak dan gaya tertentu, melainkan ditentukan oleh sikap bathin senimannya. Ia pun tidak mengenal batas-batas daerah yang memiliki tradisi-tradisi setempat. Salah satu yang menjadi ciri didalamnya adalah kreativitas.

II.1.5. Periodisasi Seni Rupa Modern Di Indonesia

Seni rupa modern merupakan babak baru dalam perkembangan seni rupa. Menurut konsepnya, karya seni rupa tidak lagi menjadi simbol-simbol kehidupan tradisi

¹⁷ Ibid

¹⁸ Soedarso, op. Cit, hal 8-10

¹⁹ Soedarso 1987

²⁰ Soedarmaji, 1974

yang kaku, namun lebih cenderung menjadi pengungkapan ekspresi dan nilai seorang seniman secara bebas.

Meninjau sejarah seni rupa modern di Indonesia, seni lukislah yang mempunyai peranan penting dalam merintis perkembangan seni rupa modern di Indonesia periode perkembangan seni lukis modern di Indonesia²¹.

1. Masa Perintis/ masa Raden Saleh Syarif Bustaman (1807-1900)
2. Masa Hindia Jelita (1900-1945)
3. Masa Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) tahun 1945-1950
4. Masa lahirnya ASRI (1950-1955)
5. Masa Pergolakan Politik (1955-1965)
6. Masa Mutakhir / Masa sekarang (1965-2000)

II.1.6. Perkembangan Seni Rupa Modern Di Yogyakarta

Seni rupa modern yang berkembang di Indonesia membawa hasil pembaharuan-pembaharuan di bidang seni rupa dan pengembangan yang dicapai begitu pesat. Hal ini menyangkut segenap aspek dalam kehidupan seni rupa, baik dalam aspek pendidikan, aspek mutu hasil karya seni, sarana, wadah penunjang kegiatan seni rupa dan lain sebagainya.

Kota Yogyakarta sebagai salah satu pusat perkembangan seni rupa modern di Indonesia, hasil-hasil peningkatan perkembangan dalam bidang seni rupa yang telah berhasil dicapai adalah adanya lembaga formal seperti SMSRI (Sekolah Menengah Seni Rupa Indonesia), Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI, bagian Seni Rupa IKIP serta lembaga non formal seperti sanggar-sanggar kesenian untuk tingkat dewasa dan anak-anak.

Dari segi mutu hasil garapan, karya senirupawan Yogyakarta tidak dapat diragukan lagi, baik seni rupawan yang sudah mapan maupun senirupawan muda yang mendalami pendidikan seni rupa di Yogyakarta. Segenap hasil karya mereka kini telah dapat berbicara didalam berbagai forum, baik didalam negeri maupun forum Internasional. Hal tersebut dapat menjadi suatu tolok ukur yang dapat menunjukkan sejauh mana kualitas mutu hasil garapan seni rupawan Yogyakarta²².

Dari segi sosiokultural pun Yogyakarta punya banyak keunikan. Nuansa strata masyarakat Yogyakarta sangat kaya, pada setiap lapisan masih terdapat relung-relung yang berisi mitos dan simbol tradisional yang kental. Bagi mereka yang *Concern* dengan permasalahan sosial, realitas di Jalan Malioboro sangat Inspiratif yang tidak akan henti-

²¹ Soedarmadji & Abdul Ramhman. 1979

²² Ibid. hal 24-25

hentinya memunculkan tanda dan pertanyaan sebagai mayeri kontemplasi. Pembudayaan sotifikasi teknologi informasi dan media masa berada pada ruang dan waktu yang sama dengan cara-cara tradisional, disamping itu dengan banyaknya orang manca negara di Yogyakarta dengan sendirinya akan semakin membuat Yogyakarta bergesekan dan terus menerus dipenetrasi, baik secara paksa dan sukarela penuh kenikmatan dengan ide-ide dan kecenderungan yang baru²³.

II.2. Tinjauan Tentang Museum

II.2.1. Pengertian Museum Secara Umum

Kata *Museum* berasal dari Bahasa Yunani yaitu *Museion* yang berarti tempat (kuil) para Muse (9 Dewi). Beberapa pengertian tentang museum secara umum :

- Museum dalah suatu bangunan tempat orang memelihara, menelaah dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai-nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah, seni, ilmu dan barang-barang kuno²⁴.
- Museum adalah bangunan atau kumpulan bangunan atau ruang dalam bangunan, yang memuat koleksi-koleksi yang langka, obyek pendidikan atau karya seni²⁵.
- Museum adalah setiap badan yang tetap, yang diusahakan untuk kepentingan Umum, dengan tujuan memelihara, menyelidiki dan memperbanyak pada umumnya, khususnya memamerkan kepada khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan, kumpulan-kumpulan obyek dan barang-barang berharga bagi kebudayaan : koleksi barang-barang kesenian, sejarah, ilmiah dan teknologi, kebun raya dan kebun binatang serta akuarium.

Berdasarkan pengertian diatas dapatlah ditarik suatu kesimpulan bahwa museum adalah suatu badan yang tetap yang terdiri dari satu atau sekumpulan bangunan yang mempunyai ruangan-ruangan pameran yang tetap, diusahakan bagi kepentingan umum dengan tujuan mengumpulkan, memelihara, menyelidiki dan memamerkan warisan budaya bangsa dan alam kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda.

II.2.2. Lingkup Kegiatan Museum

Museum dalam melakukan tugasnya didukung oleh tiga kegiatan dasar, yaitu :

²³ Marianto. M. Katalog Pameran Seni Rupa. FKY VI-1994.DIY

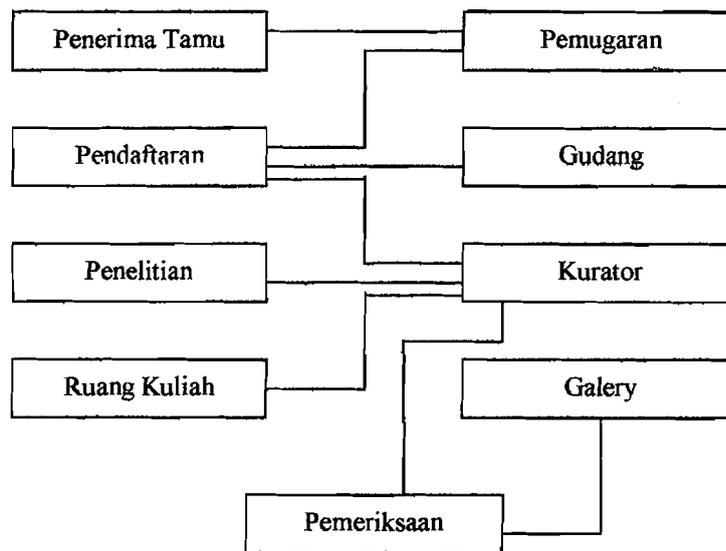
²⁴ Ensiklopedia Nasional Indonesia – 10. PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta, hal. 410

²⁵ Packard, Robert & Karab, Balthazar, 1995, Encyclopedia Of American Architecture, Second Edition, Mc. Graw – Hill, Inc, Hongkong, hal. 439

- a. Kegiatan utama, merupakan fungsi museum yaitu penyelenggaraan pameran tetap, pameran temporer, pameran keliling, ceramah, pemutaran film, demonstrasi dan program-program pembinaan pendidikan.
- b. Kegiatan ‘dibelakang layar’ yang merupakan kegiatan pengumpulan, perawatan, pengawetan, penyajian koleksi dan penerbitan hasil penelitian.
- c. Kegiatan manajemen, yaitu kegiatan yang merupakan perangkat lunak museum dalam lingkup administrasi dan personalia.

II.2.3. Pola Tata Ruang Museum

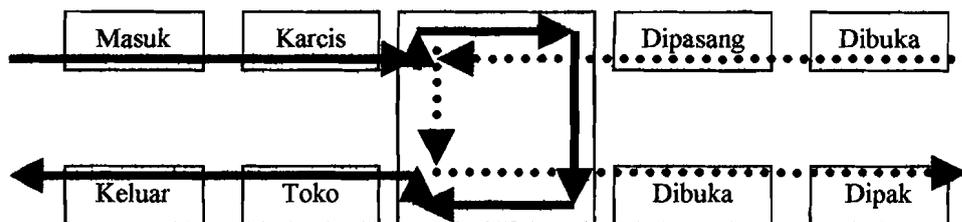
Secara garis besar pola tata ruang dalam museum dapat di gambarkan secara diagramatis :



Gambar III.1 : Diagram Tata Ruang
Sumber : Data Arsitek

II.2.4. Pola Kegiatan Dalam Museum

Berikut ini gambaran secara diagramatis pola kegiatan yang berlangsung dalam museum pada umumnya, yang secara garis besar mempunyai kesamaan .



Gambar II.2 : Pola Kegiatan Museum
Sumber : Source Book Edward. T. White

II.3. Tinjauan Museum Seni Rupa Modern

II.3.1. Pengertian Museum Seni Rupa Modern

Berdasarkan tinjauan mengenai seni rupa dan museum secara umum, maka dapatlah ditarik suatu definisi mengenai "*Museum Seni Rupa Modern*", yaitu suatu lembaga atau wadah yang diusahakan untuk kepentingan umum dengan tujuan untuk melindungi, melestarikan, mengawetkan, memelihara, merawat dan memamerkan karya-karya seni rupa modern yang dikomunikasikan secara visual kepada masyarakat dalam bentuknya sebagai media informasi, pendidikan seni dan apresiasi seni maupun rekreasi.

II.3.2. Tugas Dan Fungsi Museum Seni Rupa Modern

II.3.2.1. Eksternal

a. Tugas Konservasi

Tugas konservasi di sini bertujuan untuk melindungi koleksi karya seni rupa modern dari kerusakan maupun gangguan secara fisik, sehingga terlindung kelestariannya. Bentuk gangguan maupun kerusakan tersebut antara lain : coretan-coretan pada lukisan atau patung oleh tangan jahil, pemudaran warna lukisan akibat seringnya terpegang oleh tangan.

b. Tugas Menyalurkan Ilmu Pengetahuan

Tugas ini bertujuan untuk memberikan informasi, contoh-contoh, penjelasan-penjelasan melalui pameran tetap, perpustakaan dan bimbingan kepada pengunjung museum tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan seni rupa modern

c. Tugas Pameran

Tugas pameran merupakan tugas utama dari museum. Tugas pameran ini terdiri dari pameran yang bersifat tetap dan pameran yang bersifat temporer.

d. Tugas Memberikan Aspirasi Kepada Pengunjung

Tugas ini bertujuan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan secara aktif, dengan harapan akan menumbuhkan serta meningkatkan rasa cinta dan pemahaman terhadap dunia seni rupa modern. Tugas memberikan aspirasi kepada pengunjung dapat berupa pemutran video/slide, ceramah-ceramah, diskusi, praktek seni, dan lain-lain.

II.3.2.2. Internal

a. Tugas Pengumpulan Koleksi

Dalam tugas mengumpulkan benda-benda koleksi museum yang berupa karya-karya seni rupa dapat dilakukan dengan cara hibah/wasiat dari perseorangan maupun dari lembaga

pemerintah atau non-pemerintah, sumbangan atau hadiah, pembelian, pertukaran antar museum atau peminjaman.

b. Tugas Konservasi

Tugas konservasi yang dilakukan dalam museum seni rupa modern meliputi tindakan konservasi khusus, dalam arti yang ada dalam laboratorium dan konservasi yang ada dalam ruang pameran. Tujuan konservasi ini adalah untuk melindungi dan menghindari koleksi karya seni rupa dari faktor-faktor kerusakan, baik dari dalam maupun dari luar. Fasilitas sarana untuk menunjang tujuan tersebut antara lain : menggunakan obat-obat kimia, almari vitrine, tempat penyimpanan/ gudang konservasi serta alat pengkondisian ruangan.

c. Tugas Preservasi

Kegiatan preservasi ini merupakan bagian dari kegiatan konservasi yang lebih mengarah pada *maintenance part* yaitu perawatan dan pemeliharaan. Pada hakekatnya tugas preservasi ini secara langsung berhubungan dengan koleksi yang merupakan tindakan preventif untuk menghindarkan terhadap faktor-faktor kerusakan koleksi baik dari dalam maupun dari luar.

d. Tugas Penelitian

Tugas penelitian atau tugas mempelajari benda-benda koleksi ini bertujuan untuk mengetahui asal-usul materi serta seluk beluk dari benda koleksi, kemudian diinformasikan kepada pengunjung.

BAB III

TINJAUAN KHUSUS SUASANA RUANG PAMER YANG REKREATIF DAN CITRA PENAMPILAN BENTUK BANGUNAN YANG KONTEKSTUAL DENGAN KAWASAN JALAN PANGERAN MANGKUBUMI YOGYAKARTA

III.1. Tinjauan Tentang Yogyakarta

III.1.1. Potensi Seni Budaya di Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah predikat yang melekat didalamnya, baik yang berasal dari sejarah maupun potensi seni budayanya. Yogyakarta dikenal sebagai kota perjuangan, kota pendidikan, kota seni budaya dan kota pariwisata.

Sebutan kota seni dan budaya karena Yogyakarta pernah menjadi pusat kerajaan, baik kerajaan Mataram Islam, Kasultanan Yogyakarta maupun Kadipaten Pakualaman yang banyak menghasilkan peninggalan-peninggalan kebudayaan bernilai tinggi yang sampai sekarang masih dapat kita temui.

Kota Yogyakarta juga terletak ditengah-tengah pulau jawa dimana didalam sejarahnya selalu berada pada pusat perkembangan budaya, baik di jaman Mataram Kuno, Mataram Islam maupun pada jaman revolusi. Yogyakarta juga pernah bersinggungan dengan pengaruh budaya India, Islam dan kebudayaan barat sehingga di Yogyakarta pengaruh-pengaruh asing itu bercampur dengan kebudayaan asli Indonesia. Manifestasi pengaruh-pengaruh itu tidak hanya terlihat pada adanya candi Prambanan atau Kalasan tetapi pada adanya kepercayaan pemujaan terhadap nenek moyang, benda-benda yang berbau magis atau adanya rasionalisasi atau praktikalisasi dalam tindakan kita sehari-hari. Manifestasi dari pengaruh luar juga dalam kesanian cukup jelas, khususnya pengaruh Indi dalam cabang-cabang seni tradisi seperti seni tari, gamelan atau jenis suara yang kontradistik dan seni ukir dengan kaga yang serba melengkung adalah beberapa contoh perwujudan pengaruh India, sedang ekspresi pribadi dalam seni modern atau melukis yang merupakan pergesekan dari kesenian barat.

Potensi-potensi seni budaya tersebut sampai saat ini masih lestari dan banyak dikembangkan, secara kuantitatif diwilayah DIY terdapat 48 jenis kesenian dan 40 jenis kerajinan\ seni rupa, baik yang tradisional, klasik, maupun modern yang tersebar di wilayah DATI II meliputi Kodya Yogyakarta, Sleman, Bantul, Kulon Progo dan Gunung Kidul.

III.1.2. Sarana Pengembangan Seni Budaya di Yogyakarta

Potensi budaya yang begitu menonjol di Yogyakarta merupakan asset yang tak ternilai harganya dan tak akan habis digali nilai-nilainya karena kehidupan seni budaya di yogyakarta

terus berkembang dari waktu-kewaktu sesuai dengan tuntutan jaman, namun demikian tidak meninggalkan nilai-nilai dasar budaya daerah yang menjadi cikal bakal perkembangan seni budaya.

Maraknya perkembangan kehidupan seni budaya tidak akan terlepas dari pembinaan dan sarana penunjang sebagai wadah pembinaan, berbagai tempat pembinaan budaya di Yogyakarta banyak tersebar baik di Yogyakarta maupun di daerah tingkat dua lainnya.

III.1.3. Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi di Yogyakarta

III.1.3.1. Pengertian

Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi adalah sebuah kawasan di Yogyakarta yang ditetapkan oleh pemerintah sebagai salah satu kawasan bersejarah yang keberadaannya harus dilestarikan/ preservasi dan konservasi baik menyangkut pola perletakan maupun tipologibangunannya sebagai upaya untuk menunjang kontinuitas visual kota.

III.1.3.2. Potensi Kawasan

A. Potensi Kesejarahan

Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai salah satu kawasan bersejarah di Yogyakarta mempunyai nilai yang tinggi bagi kepentingan kesejarahan di Yogyakarta baik menyangkut sejarah fisik kota maupun sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Dinyinjau dari segi fisik kawasan ini merupakan salah satu bibit unggul bagi pertumbuhan fisik kota Yogyakarta, bangunan-bangunan kolonial yang banyak terdapat di kawasan ini merupakan bukti sejarah perkembangan kota Yogyakarta yang sampai sekarang masih bisa dilihat. Kawasan ini juga merupakan saksi perjuangan bangsa Indonesia, banyak peristiwa-peristiwa penting sejarah perjuangan bangsa.

B. Potensi Obyek Arsitektur

Kota Yogyakarta saat ini pada awalnya terbentuk dari struktur inti kota yaitu bangunan Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan jalan yang membujur arah Utara – Selatan dan perempatan Kantor Pos sampai perempatan Tugu, selanjutnya bangunan-bangunan kolonial yang berada didalam kawasan tersebut menjadi obyek yang menarik bagi ciri fisik kota Yogyakarta, karena bangunan-bangunan kolonial tersebut dirancang dengan gaya arsitektur yang menarik dan karakternya sangat kuat

C. Potensi Letak Lokasi

Kawasa Jl. Pangeran Mangkubumi terletak 1 Km dari pusat Yogyakarta, lokasi tersebut cukup strategis bagi tinjauan aktifitas maupun aksesibilitas bagi masyarakat. Kondisi ini memungkinkan pencapaian dari segala arah penjurur kota ke lokasi sehingga menghidupkn kawasan tersebut karena kompleksitas kegiatan yang ditampung dan menjadi publik space.

D. Potensi Kelembagaan

Pemerintah Indonesia dewasa ini melihat bangunan-bangunan peninggalan jaman kolonial sebagai monumen yang bernilai tinggi dalam kancah sejarah bangsa. Bangunan-bangunan tersebut dewasa ini tidak lagi dilihat sebagai warisan masa penjajahan yang hitam, yang perlu dimusnahkan²⁶.

Pengaturan kawasan telah mendapat dukungan Pemda dan ditangani oleh Dinas Tata Kota yang berfungsi melindungi bangunan-bangunan bersejarah di Yogyakarta.

E. Potensi Kepariwisataaan

Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai kawasan historis dengan beberapa bangunan kolonial peninggalan Belanda didalamnya yang monumental secara visual merupakan obyek yang menarik bagi kawasan tersebut, sehingga secara mikro keberadaan bangunan-bangunan tersebut merupakan potensi wisata sejarah dan budaya bagi Yogyakarta.

III.1.3.3. Arah Pengembangan Kawasan

Sebagai kawasan bersejarah kota Yogyakarta dalam Rencana Induk Tata Ruang Kota Yogyakarta (1985 - 2000) diarahkan pada peruntukan kawasan seni budaya dan perdagangan, kebijakan yang diambil mengacu pada pendekatan preservasi dan konservasi kawasan tersebut untuk mempertahankan ciri-ciri visual kota baik menyangkut pola perletakan maupun tampilan bangunannya, sehingga pembangunan yang berlangsung harus mengacu pada peraturan yang berlaku pada kawasan tersebut.

III.1.4. Citra Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi

III.1.4.1. Image Kawasan

Image/ Citra merupakan gambaran mental seseorang ketika mengamati sesuatu yang menghasilkan presepsi pada orang tersebut, begitu juga jika seseorang mengamati sebuah bangunan, akan mendapatkan makna dari bangunan tersebut sebagai hasil kognisis seseorang

²⁶ Ronald. Gill. Contoh Pembangunan dan Arsitektur Indo – Belanda di indonesia, Holland, 1997

kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi sebagai tempat dimana terdapat tanda-tanda visual yang mempunyai karakter fisik yang kuat akan sangat mudah ditangkap tanda-tanda visualnya bagi seseorang yang berada pada tempat tersebut. Pada kawasan Jl. Pangeran mangkubumi ciri-ciri visual yang sangat menonjol dapat kita amati pada area sekitar Hotel Toegoe dan Stasiun KA dimana bangunan-bangunan tersebut mempunyai karakter yang kuat dengan arsitektur kolonial sebagai landmark.

III.1.4.2. Identitas Tempat/ Place

Identitas suatu tempat dapat kita rasakan dan kita hayati sebagai suatu place yang dapat terbentuk dari kekhasan, untuk menunjukkan hal tersebut salah satu elemen penentu adalah node. Node adalah sebuah titik simpul dalam kota yang menjadi patokan dan tanda bagi seseorang/ masyarakat ketika menjelajahi kota. Selain itu node juga menunjukkan sesuatu yang khusus dan menarik sehingga menjadi semacam kunci, pada saat seseorang berada pada tempat tersebut dikarenakan adanya :

- Tipe-tipe bentuk tertentu baik dari tata ruang maupun massa bangunannya yang sangat mempengaruhi suasana lingkungan tersebut.
- Aktivitas-aktivitas tertentu yang menarik
- Sebagai pemusatan dan penghubung kegiatan-kegiatan tertentu.

Pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi ciri-ciri imaji tersebut dapat ditangkap karena memenuhi kriteria tersebut diatas yaitu :

- Merupakan persimpangan jalur kota
- Merupakan lingkungan yang spesifik dengan karakter bangunan kolonial yang kuat dan tiap-tiap bangunan menunjukkan ciri-ciri yang spesifik pula (Hotel Toegoe, Stasiun KA, Hotel Garuda dan Kawasan Malioboro sebelah Utara)
- Merupakan penghubung antar kegiatan-kegiatan tertentu (Jalur Transportasi antar Kota, malioboro, pasar, Kraton, pendidikan).

III.1.4.3. Penampilan Bangunan

Salah satu dasar pembentuk image bagi suatu kota atau kawasan tertentu dapat pula terbentuk oleh apa yang dinamakan *landmark*, yaitu tanda-tanda yang mencolok dari sebuah kota/ kawasan yang terwujud bisa berupa monumen, tugu, maupun gedung-gedung yang mempunyai karakter yang kuat sehingga menjadi identitas kota bagi persepsi seseorang/ masyarakat . pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi jelas sekali terlihat baheba keberadaan

bangunan-bangunan di kawasan tersebut menjadi identitas, karena penampilan bangunan yang cukup dominan dengan karakter bangunan kolonial yang monumental

Beberapa bangunan Kolonial di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi :



Hotel Toegoe



Stasiun KA



Hotel Garuda

**Gambar III.1 : Beberapa Bangunan Kolonial Pada Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi
Sumber : Pengamatan Lapangan**

III.2. Tinjauan Arsitektur Kontekstual

III.2.1. Pengertian Arsitektur Kontekstual

Pengertian Arsitektur Kontekstual adalah suatu karya arsitektur baru yang mempunyai saling keterkaitan atau selaras, menyatu, berhubungan secara visual dengan lingkungan sekitarnya yang telah ada sehingga tercapai kontinuitas visual²⁷.

Pendapat lain dikemukakan oleh Richard Herdman dalam bukunya *Fundamental Of Urban Design*, tahun 1986 : Pendekatan disain kontekstual dimaksudkan agar disain bangunan baru mempunyai hubungan visual yang saling melengkapi, sehingga secara keseluruhan tercipta suatu efek visual yang saling bertaut. Bangunan baru diharapkan dapat memperkuat dan mempertinggi kawasan tersebut atau sekurang-kurangnya menjaga pola-pola utama kawasan tersebut. Hubungan visual ini dapat unity (seragam/ serupa) ataupun disunity (tidak seragam) secara visual dapat diamati dari proporsi pintu dan jendela, perletakan jalan masuk, elemen-elemen dekorasinya, gaya arsitekturnya, bahan bangunan, bayangan yang terbentuk/ *skyline* dan sebagainya. Pendekatan kontekstual ini merupakan alat yang sangat bermanfaat sekali untuk menjaga dan melestarikan (konservasi) suatu kawasan.

III.2.2. Kontekstual Dalam Lingkup Visual

Kontekstual dalam arsitektur pada hakikatnya adalah persoalan keserasian dan kesinambungan *Visual Formal* memori dan makna dari *Urban Fabric*²⁸.

Seorang kontekstualis bermaksud menangkap spirit/ jiwa bangunan-bangunan tua dan lingkungan bersejarah kedalam disain baru, bukan semata dengan mengulang/ mengcopy bentuk tetapi ada unsur yang mengikuti lingkungan dan kemudian dikembangkan kreatifitas yang tinggi.

Kesadaran dengan pentingnya merancang dan memperhatikan konteks lingkungan yang ada, timbul bersamaan dengan gencarnya "serangan" serangan gerakan arsitektur modern yang cenderung membebaskan diri dari arsitektur tradisional/ klasik. Para modernist selalu membangun gedung baru yang kontras dengan lingkungan.

Kontras tidak selamanya buruk, adakalanya muncul suatu keharmonisan yang dinamis dan dramatis, pemutusan mata rantai sejarah secara visual ini kadang-kadang diperlukan untuk mengekspresikan nilai-nilai simbolis²⁹.

Menurut Partawijaya yang paling beralasan dalam menciptakan kontras dengan lingkungan adalah apabila membuat bangunan khususnya dalam lingkungan yang senada,

²⁷ Brolin. Brent C, 1980, P : 45

²⁸ Siswanto Andy, 1993. P : 2

²⁹ Wondo Amiseno. 1992. P : 1

diakui kontrasnya bangunan modern dengan bangunan kuno dapat merupakan sebuah harmoni³⁰. Namun ia mengingatkan bahwa bila terlalu banyak *scock effect* yang timbul akibat kontras, maka efektifitas yang dikehendaki akan menurun sehingga yang muncul adalah kekacauan.

III.2.3. Strategi Dan Taktik Dalam Mewujudkan Hubungan Kontekstual

Menurut *Peterson* strategi dalam mewujudkan hubungan kontekstual adalah :

A. Strategi Garis :

Koneksi visual dan konseptual, melalui strategi ini tekstur kota atau matriks dasar dari material kota yaitu kombinasi pola jalan, ruang terbuka, blok bangunan (Variasi dalam kontinuitas tatanan tipologycal grid atau acak) akan lebih terformasi secara visual dan konseptual sudah terdefiniskan maka variabel dari tekstur menentukan derajat keteraturan, proporsi solid dan kepadatan kawasan akan dapat dikehendaki secara lebih konseptual pula.

B. Taktik Koneksi : dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- *Interpenetrasi kawasan* yaitu Over laping dari sudut dan pola kawasan untuk membangun relasi majemuk.
- *Kontinuitas Tekstur*
- *Strukturalisasi ruang kota dengan disain lansekap* (menentukan terlebih dahulu *Patern Of Urban/ pola kota*)

Selanjutnya pendekatan teori perancangan arsitektur kontekstual menurut Partawijaya, yaitu :

a. Tema Lingkungan Sebagai Konteks

Tema rancangan sebagai dasar rancangan melalui pendekatan kontekstual yaitu :

- Lingkungan yang mempunyai nilai historis tinggi dan artefak berkualitas.
- Lingkungan yang mempunyai “jiwa” tempat dan karakter kota.
- Lingkungan yang mempunyai kontinuitas visual.

b. Elemen Pendekatan

Elemen pendekatan kepada arsitektur kontekstual adalah :

- Pola perletakan bangunan, yaitu dialog antara perletakan bangunan atau komplek bangunan baru dengan perletakan bangunan atau lingkungan yang telah ada.
- Pola hubungan ruang luar, yaitu dialog antara penataan ruang luar suatu bangunan baru dengan ruang-ruang luar yang telah ada.

³⁰ Borlin Brent C. 1980. P : 45

- Poal ruang dalam, yaitu dialog antara ruang dalam suatu bangunan baru dengan ruang dalam yang telah ada.
- Facade, yaitu dialog antara facade bangunan atau kompleks bangunan baru dengan facade bangunan yang telah ada.

III.3. Tinjauan Suasana Ruang Pamer yang rekreatif

III.3.1. Batasan Dan Pengertian

Rekreatif berasal dari kata *rekreasi* yang berarti :

- a. *Re* - berarti kembali
- b. *Creatif* - berarti ciptaan

Sehingga secara *harfiah* berarti ciptaan baru/ penciptaan kembali/ istirahat dengan menyenangkan-nyenangkan diri³¹.

III.3.2. Hakekat

Hakekat “suasana” yang rekreatif adalah : suasana yang dapat menyegarkan kembali badan dan pikiran/ sesuatu yang menyegarkan dan menggembirakan³².

III.3.3. Suasana Yang Rekreatif

Bentuk-bentuk suasana rekreatif yang ada pada bangunan museum seni rupa modern dapat digolongkan menjadi :

- a. melihat karya-karya seni rupa modern yang dipajang atau dipamerkan merupakan koleksi yang rekreatif yang didokumentasikan di museum seni rupa modern tersebut.
- b. Dipandu oleh karyawan Museum untuk menyampaikan bahan dengan teknik bercerita.
- c. Adanya elemen pendukung pada ruang pameran seperti : kolam hias, kursi untuk beristirahat sementara, adanya kata-kata untuk menjelaskan maksud karya tersebut pada setiap karya guna memudahkan pengunjung dalam memahami karya tersebut.
- d. Adanya ruang untuk melihat film atau slide atau film strip, untuk pemutaran film-film dokumenter dan ilmu pengetahuan guna menambah wawasan tentang seni rupa modern bagi pengunjung.

³¹ Kamus Pintar, Populer. Drs. H. Ibnu Mas'udi, CV. Aneka. Solo, 1997.

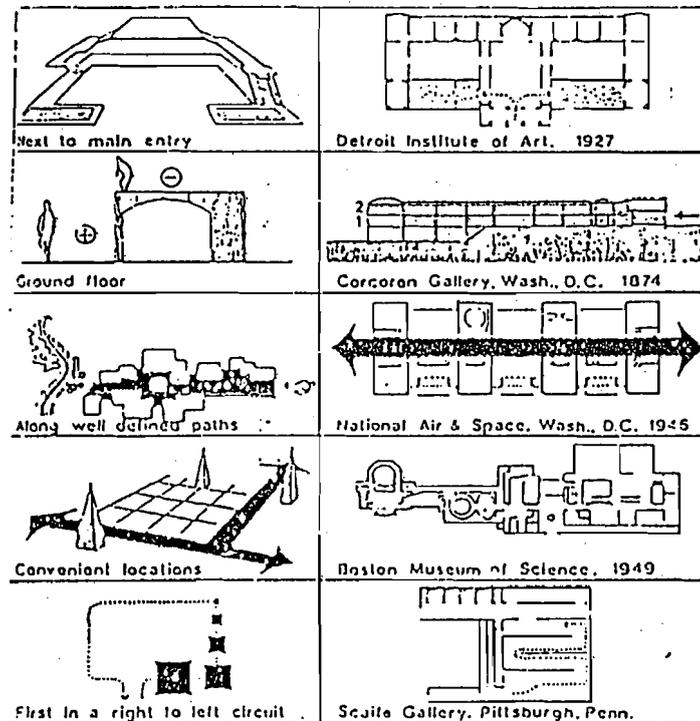
³² Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka.

III.3.4. Tinjauan Ruang Pamer

III.3.4.1. Tata Letak Benda Pamer

- Sistem ruang terbuka*, obyek diletakan ditengah-tengah ruangan, dalam bentuk dan dimensi untuk obyek besar
- Sistem Diorama*, untuk obyek sederhana bisa diletakan ditepi ruangan, menggambarkan adegan suatu cerita dimana lingkungannya dicerminkan dengan suasana buatan
- Sistem vitrin*, disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang ditutup kotak kaca
- Sistem panel*, ditempel didinding
- Sistem slide atau film*, menonjolkan obyek disertai dengan penjelasan

III.3.4.2. Jenis Ruang Pamer



Gambar III.2 : Lokasi Ruang Pamer

Sumber : Robillard, 1982

Jenis ruang pameran menurut Coleman, LV, *Museum Building 1950*.³³ :

a. Ruang Pamer yang berupa kamar-kamar

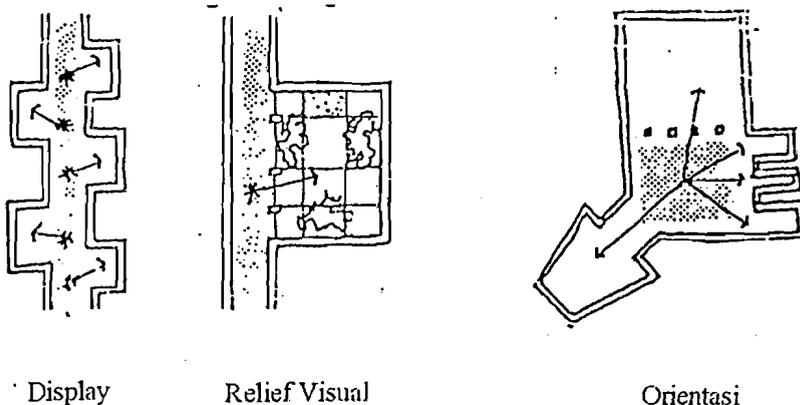
Yaitu susunan ruang pameran yang terdiri rangkaian kamar-kamar terbuka yang saling bersebelahan. Banyak digunakan pada museum-museum kecil, masing-masing ruang mempunyai gayanya sendiri sehingga mampu memberikan kepuasan tersendiri.

³³ A. Planning Study, The American Association Of Museum Washington DC. Hal. 138-140

b. *Hall dengan Balkon*

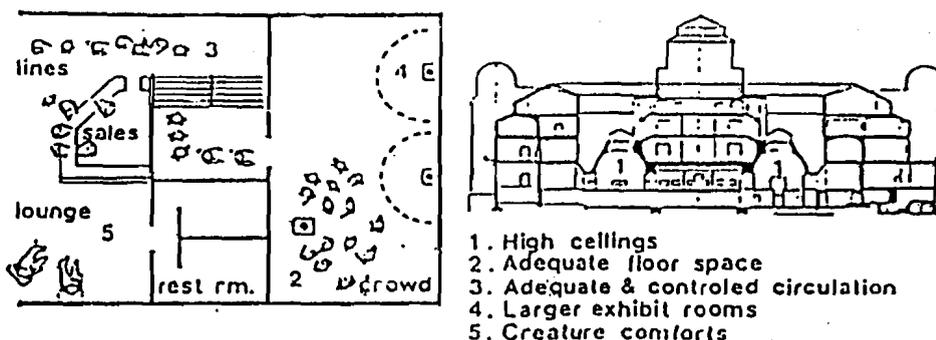
Merupakan susunan ruang yang cukup ramah, salah satu bentuk tertua dan banyak dijumpai pada museum-museum yang bercorak lama misalnya *Renaissance*, Romawi dan lain-lain. Pencahayaan diperoleh melalui bukaan jendela yang terletak diatas maupun dibawah balkon.

c. *Koridor sebagai ruang pameran*

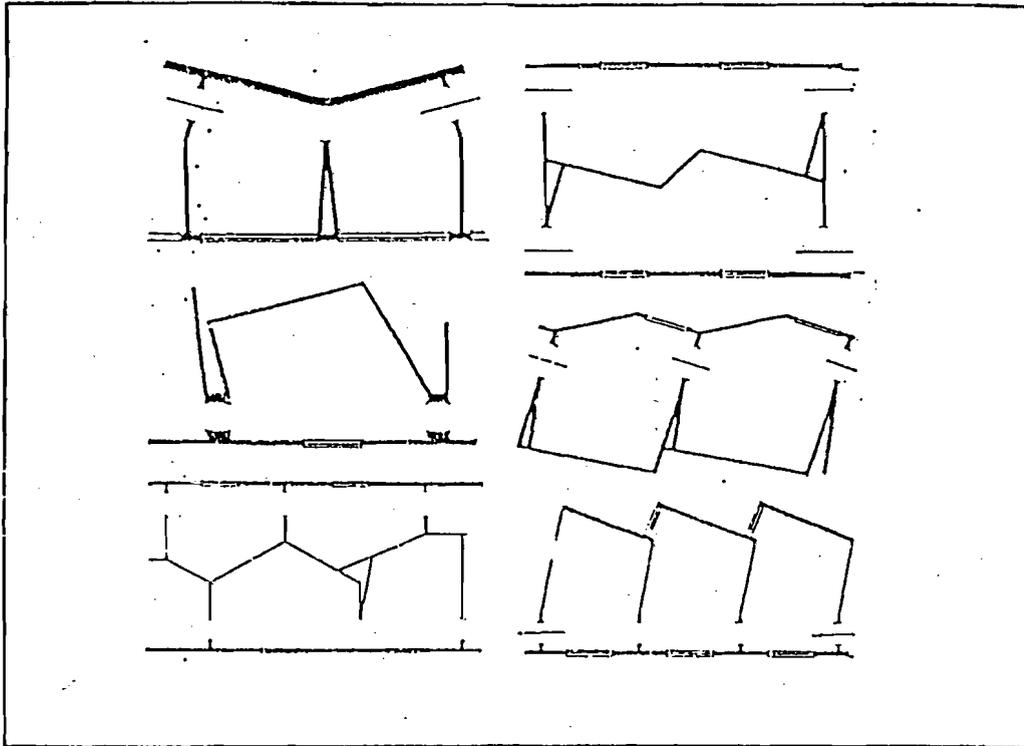


Gambar III.3 : Koridor Sebagai Ruang
Sumber : White, 1990

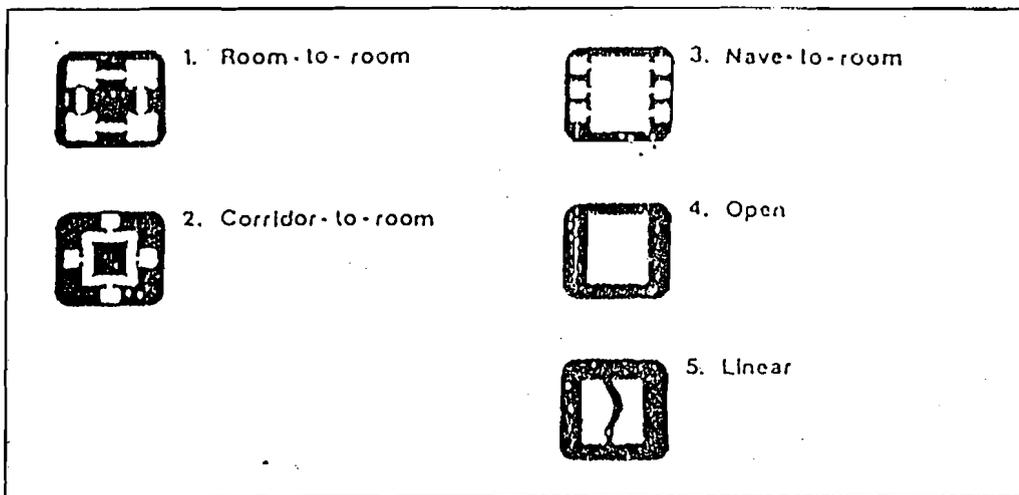
Merupakan bentuk lain dari ruang pameran, fungsinya seperti ruang meskipun tidak bisa disebut ruang. Pada awalnya koridor hanya sebagai sirkulasi antar ruang tapi sekarang banyak dimanfaatkan sebagai bagian dari ruang pameran yang besar.



Gambar III.4 : Contoh Desain Ruang Pamer
Sumber : Robilliard, 1982



Gambar III.5 : Contoh Penataan Ruang Pamer
 Sumber : Chiara, 1983

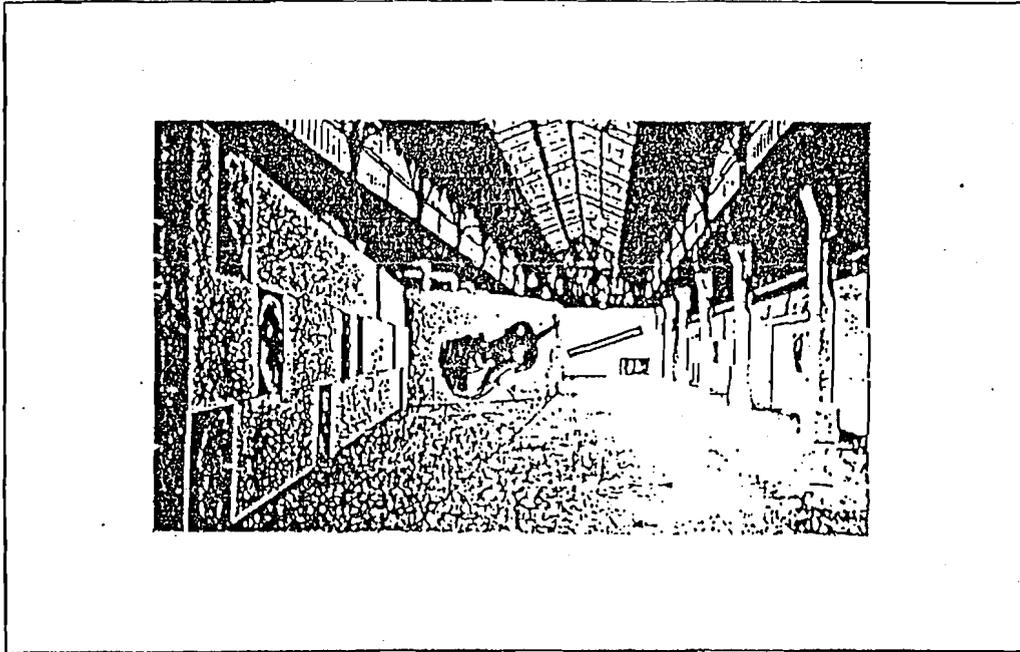


Gambar III.6 : Hubungan Antar Ruang Pamer
 Sumber : Robillard, 1982

III.3.4.3. Sarana Pameran

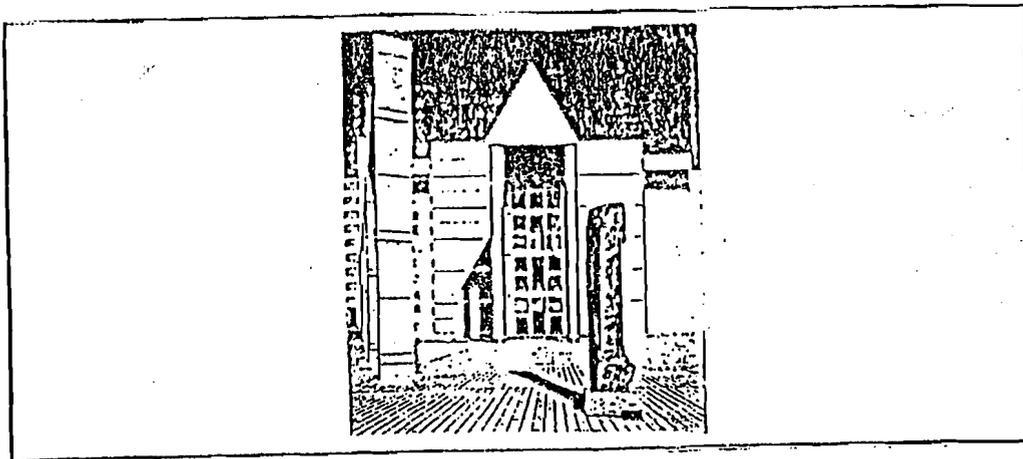
Sarana Pameran terdiri dari :

a. Pameran Indoor



Gambar III.7 : Pameran Indoor
Sumber : Montaner, 1990

b. Pameran Outdoor



Gambar III.8 : Pameran Outdoor
Sumber : Montaner, 1990

BAB IV

ANALISA SUASANA RUANG PAMER YANG REKREATIF DAN CITRA PENAMPILAN BENTUK BANGUNAN MUSEUM SENI RUPA MODERN YANG KONTEKSTUAL DENGAN KAWASAN JL. P. MANGKUBUMI YOGYAKARTA

IV.1. Analisa Dan Pendekatan Konsep Perencanaan

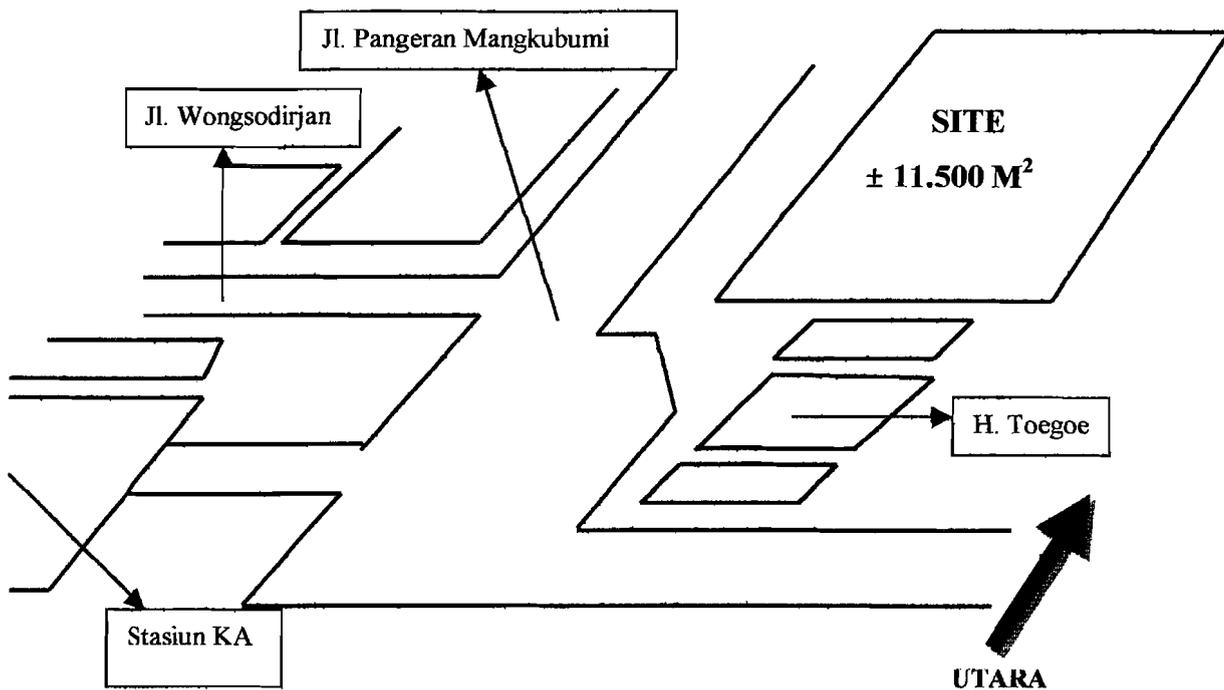
IV.1.1. Pemilihan Lokasi Museum Seni Rupa Modern Di Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi :

Pemikiran lokasi site yang dipertimbangkan :

- Lokasi site mudah didalam hal pencapaiannya didukung dengan adanya jaringan transportasi kota/ kendaraan umum sehingga memberi rangsangan pada masyarakat untuk sering memanfaatkan waktu luangnya untuk mengunjungi museum.
- Letaknya sekitar 1 Km dari pusat kota yogyakarta (dari kilometer 1 Kota Yogyakarta) dan tidak terlalu jauh dari pusat-pusat kebudayaan dan daerah rekreasi.
- Adanya sarana dan fasilitas lainnya disekitar site yang dapat mendukung kegiatan museum seni rupa modern seperti pendidikan kursus seni rupa, dan fasilitas – fasilitas pendidikan tentang seni rupa lainnya.
- Tersedianya fasilitas infrastruktur seperti : jaringan listrik, jaringan telepon, saluran air bersih dan air kotor serta pemadam kebakaran.
- Sesuai dengan konsep pengembangan Tata Ruang Kota Kotamadya Yogyakarta yaitu Pengembangan pusat-pusat seni dan kebudayaan akan diwadahi di daerah pusat kota berdampingan dengan pusat-pusat seni dan kebudayaan.

IV.1.3. Lokasi Site Terpilih

Site terpilih yang sesuai dengan konsepsi diatas dan juga sesuai dengan konsep pengembangan tata ruang kota Kotamadya Yogyakarta lokasi site pada jalan poros Kraton – Tugu, dimana dalam konsep pengembangan tata ruang kota Kotamadya Yogyakarta sampai dengan tahun 2000 pengembangan pusat-pusat seni dan kebudayaan akan diwadahi di daerah pusat kota berdampingan dengan pusat-pusat seni dan kebudayaan.



**Gambar IV.1 : Lokasi site
Sumber Pemikiran**

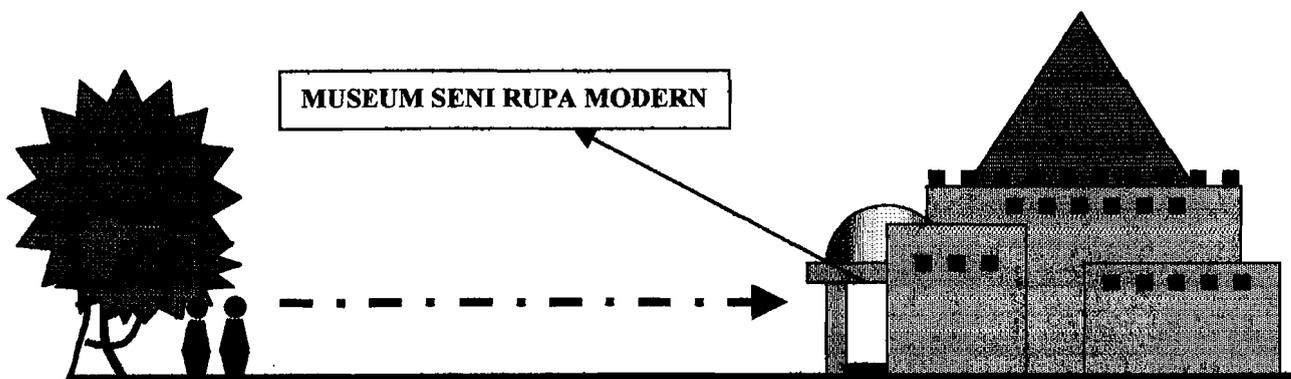
Lokasi site berada di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi, tepatnya sekarang terdapat lahan kosong. Lokasi site dibatasi pada sebelah timur oleh pemukiman penduduk, sebelah Utara oleh Kantor PLN dan sebelah Selatan oleh bekas Hotel Toegoe. Dengan luas lahan : 11.500 m², dengan persyaratan bangunan yaitu BCR : 80 %, FAR : 1.8, Tinggi bangunan 3 lantai, dan sepadan bangunan : 2 m.

IV.1.4. Pengolahan Tapak

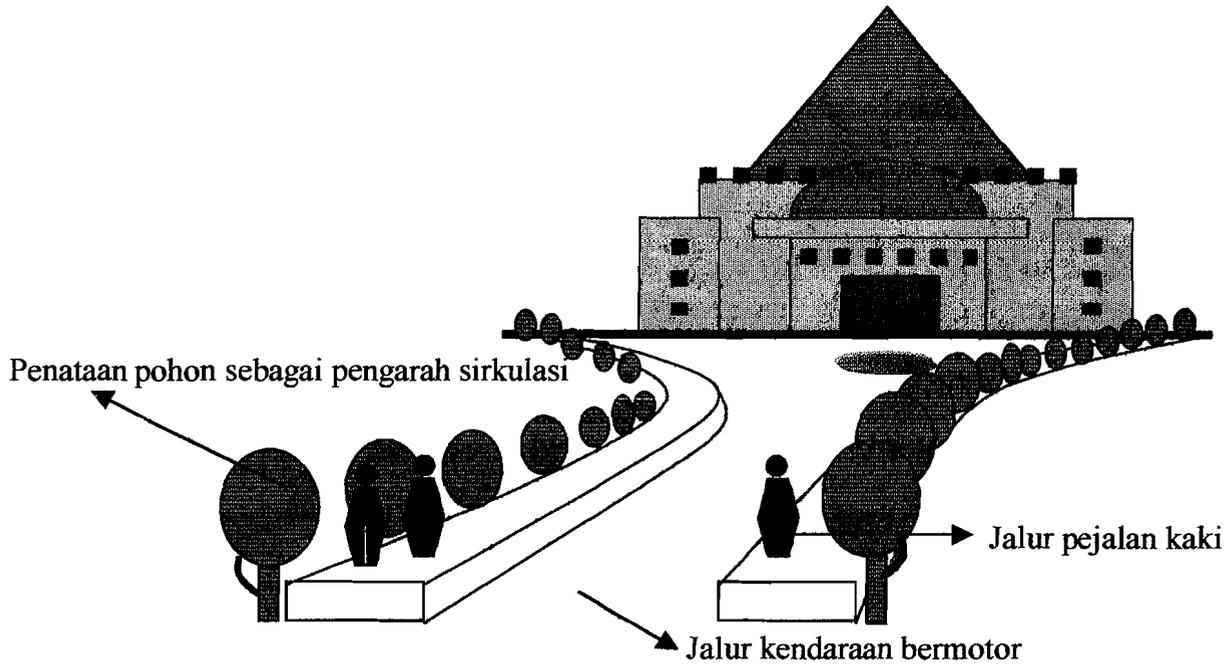
IV.1.4.1 Pencapaian Kedalam Site dan Bangunan

Dalam upaya untuk memberikan service dan kemudahan pencapaian site dan bangunan bagi pengunjung, maka pada penataannya ditekankan pada :

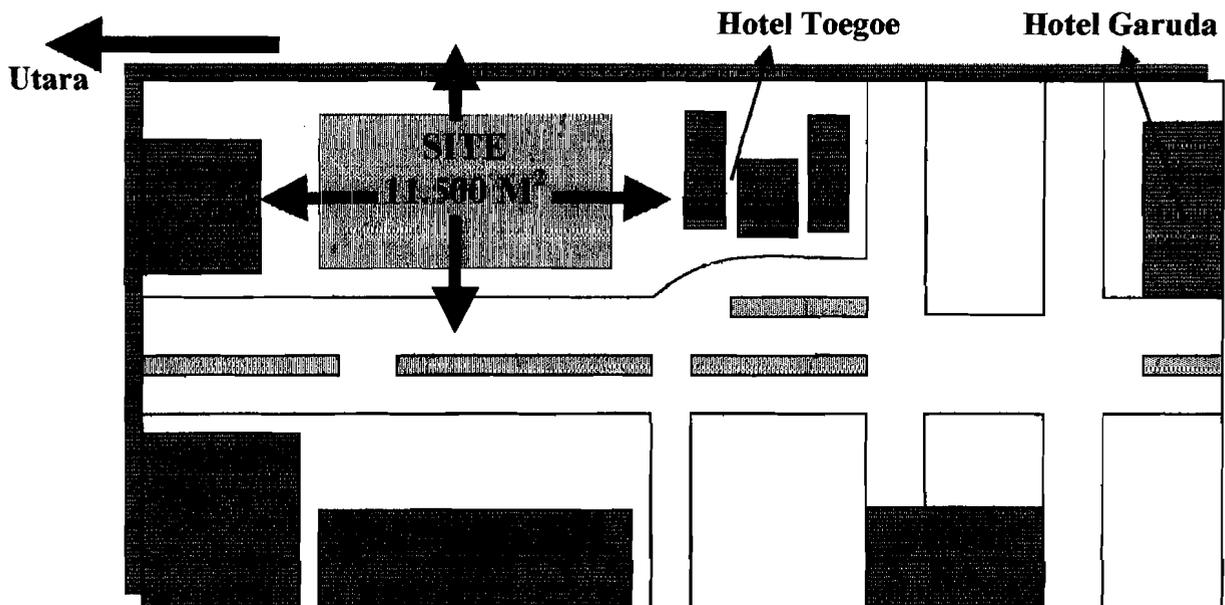
- Pencapaian bangunan, merupakan bagian yang penting sebagai daya tarik bagi pengunjung.



- Jalan masuk bangunan, *point interest* pada bangunan Museum seni rupa modern untuk mengarahkan pengunjung memasuki bangunan serta konfigurasi dan bentuk, sirkulasi untuk memberikan keamanan dan kenyamanan pengunjung dengan pemisahan jalur pejalan kaki dan kendaraan, serta penataan tempat parkir,



IV.1.4.2. Orientasi Bangunan



Gambar IV.2 : Orientasi Bangunan
Sumber : Pemikiran

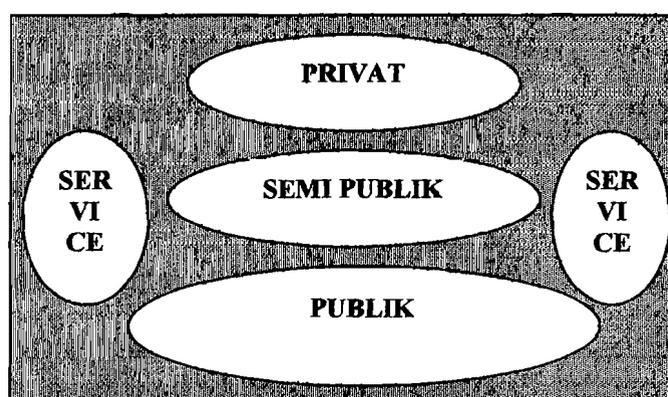
Bangunan museum seni rupa modern ini direncanakan orientasi bangunannya yaitu menghadap sebelah Barat (menghadap jalan utama), supaya bangunan museum seni rupa modern ini nantinya bisa mencapai keselarasan dengan bangunan lainnya disekitar site selain itu juga untuk menghasilkan nilai ekspose yang baik.

IV.1.4.3. Penzoningan Tapak

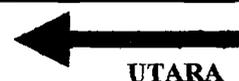
- a. Dasar. Pertimbangan dalam pendekatan zoning tapak yaitu :
 - Pencapaian utama kedalam tapak
 - Tingkat kebisingan (Noise) yang berpengaruh terhadap tuntutan persyaratan pada masing-masing kegiatan
 - Tuntutan orientasi tapak
- b. Pendekatan
 - Pencapaian kedalam tapak

Berdasarkan pendekatan diatas, kemudian dikompilasikan dengan sifat masing-masing kegiatan, menghasilkan :

- Kelompok kegiatan yang mempunyai sifat umum (Berhubungan langsung dengan luar/ umum) ditempatkan pada area publik
- Kelompok kegiatan yang mempunyai hubungan tidak langsung dengan luar ditempatkan pada area semi publik
- Kelompok kegiatan yang mempunyai tuntutan ketenangan / konsentrasi ditempatkan pada area privat.



Jalan Pangeran Mangkubumi



Gambar IV.3 : Penzoningan Tapak
Sumber : Pemikiran

IV.2. Analisa Dan Pendekatan Konsep Perancangan

IV.2.1. Suasana Ruang Pamer Yang Kreatif

Untuk merumuskan ungkapan bentuk yang kreatif terlebih dahulu akan dibahas tentang arti kreatif dan bentuk melalui elemen-elemennya yang terdiri dari ruang, tekstur warna dan irama.

IV.2.1.1. Pengertian Kreatif

Untuk merumuskan ungkapan bentuk yang kreatif pada Museum Seni Rupa Modern di Yogyakarta terlebih dahulu akan dibahas tentang arti kreatif dan karakter-karakternya yang akan mempengaruhi pada ungkapan bentuk yang dimaksud. Menurut Henry Praft dalam *Dictionary Of Sociology Philosophical (1994)*, disadur dari pariwisata Rekreasi dan entertainment, mengatakan bahwa : "Rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan selama waktu senggang baik secara individu maupun kelompok, sifatnya bebas dan menyenangkan sehingga orang cenderung untuk melaksanakan".

Sedangkan Menurut Butler (1995) disadur dari pariwisata rekreasi dan Entertainment menyatakan bahwa Rekreasi adalah : "Semua kegiatan yang dilakukan secara sadar yang merupakan kegiatan diluar kegiatan rutinnnya yang biasa dilakukan di waktu luang yang merupakan penyaluran fisik, mental, maupun kreatifitasnya. Kegiatan ini dilakukan semata-mata karena keinginannya sendiri.

Secara singkat rekreasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dimana kegiatan tersebut adalah kegiatan yang merupakan kesenangannya dan mendatangkan kepuasan.

Dari kedua pernyataan tersebut dapat ditarik karakter-karakter kreatif yang dapat diungkapkan pada bentuk, antara lain :

a. Dinamis

Karena rekreasi merupakan suatu aktifitas yang dapat selalu berubah setiap saat sesuai dengan kondisi yang mempengaruhinya

b. Bebas

Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala bentuk paksaan dan dipakai untuk menyatakan diri secara bebas

c. Kegembiraan atau keceriaan

Dalam rekreasi terdapat unsur permainan atau kesenangan sebagai tujuan utamanya.

d. Non formal

Rekreasi dilakukan pada waktu senggang dalam suasana santai dengan hampir tanpa aturan-aturan.

IV.2.1.2. Karakter Ruang

Ruang mempunyai arti yang penting bagi semua kehidupan dan kegiatan manusia, baik melalui indera penglihatan, melalui indera pendengaran, indera penciuman, maupun indera perasa, yang pada akhirnya akan menimbulkan kesan ruang³⁴. Para filosof mencoba untuk memberikan pandangan tentang ruang, yaitu antara lain :

- a. *Ruang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan, terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan yang kosong yang sudah disiapkan mempunyai kapasitas untuk diisi barang.*
- b. *Ruang bukanlah sesuatu yang obyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia*³⁵
- c. *Ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana obyek dan kejadian tertentu berada*³⁶

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan suatu wadah yang tidak nyata (Subyektif) Yang sudah disiapkan untuk diisi barang yang merupakan hasil pikiran dan perasaan manusia, sehingga ruang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan, terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan kosong yang sudah disiapkan yang mempunyai kapasitas untuk diisi barang.

IV.2.1.3. Karakter Ruang Pamer Dengan Suasana Yang Rekreatif

Rekreatif yaitu bersifat memberikan hiburan/ penyegaran³⁷, pengertian suasana ruang pameran yang rekreatif yaitu suasana ruang pameran yang mampu memberikan kesan hiburan/ penyegaran bagi pengunjung supaya pengunjung tersebut tidak merasa bosan atau jenuh dalam mengapresiasi karya seni rupa modern yang dipamerkan tersebut. Suasana yang rekreatif juga harus mempunyai suatu karakter, karakter suasana ruang pameran yang rekreatif adalah sebagai berikut : *Suasana Yang Rekreatif yaitu suatu Karakter ruangnya yang bisa mencerminkan kebebasan, kedinamisan dan tidak monoton dalam ruang gerak*³⁸. Sehingga karakter suasana ruang pameran yang rekreatif diharapkan bisa memberikan kesegaran/ hiburan serta pengguna tidak merasa bosan karena adanya keleluasaan bergerak dan tidak monoton bentuk serta susunannya.

³⁴ Unsur Perencanaan Dalam Arsitektur lansekap, Ir. Rustam Hakim, Bumi Aksara. Hal. 1. Jakarta 1993

³⁵ Unsur Perencanaan Dalam Arsitektur Lansekap, Ir. Rustam Hakim. Bumi Aksara, Jakarta 1993

³⁶ Enchyclopedia Of Philoshphy, Edward Paul, Vol.3 dan 4, hal. 308, Mac. Milan, Publishing. Co. Inc. 1972

³⁷ Ibid

³⁸ Thesis Patra, Museum Penerbangan Di Bandung.

IV.2.1.4. Tata Ruang Pamer

1). Bentuk Ruang

Pada tata ruang, bentuk-bentuk dapat mempengaruhi kesan pada ruang, bentuk dasar dari suatu obyek dapat bernilai statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris, masif, berat dan kuat transparant³⁹.

Pada bentuk-bentuk tersebut didapatkan kualiiitas yang bersifat abstrak sebagai berikut⁴⁰ :

- Persegi panjang dan Kubus

Bentuknya : sederhana, statis dan stabil

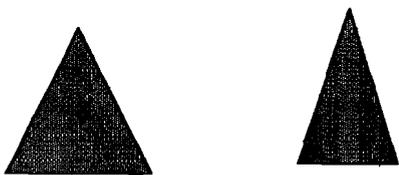
Sifat : kuat



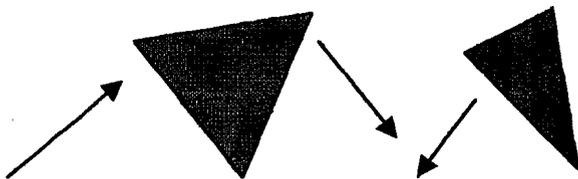
- Segi tiga dan Piramide

Bentuknya :

- bila ditempatkan didasarnya : stabil



- bila ditempatkan dibalik : labil, bergcrak

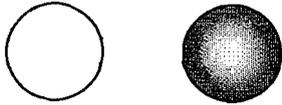


Sifat Segi tiga dan Piramide : Kuat

- Lingkaran dan Bola

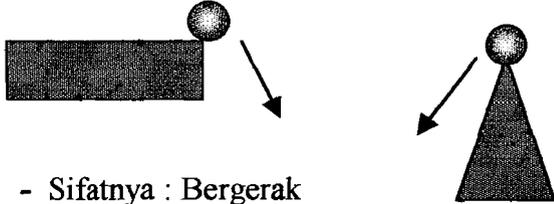
Bila ditempatkan sendiri : stabil

³⁹ Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap, Ir. Rustam Hakim, Bumi Aksara, hal 11, Jakarta 1993



- Sifatnya : stabil (diam)

Bila dekat dengan bentuk yang menyudut : Licin, bergerak



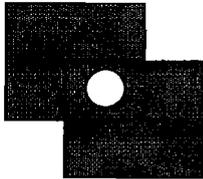
- Sifatnya : Bergerak

Setelah melihat beberapa bentuk diatas maka bentuk yang digunakan untuk mendasari sebuah ruangan pameran yang rekreatif yang mempunyai bentuk tata ruang yang membuat penggunaan leluasa untuk bergerak, akhirnya bentuk-bentuk ruang yang terpilih ialah bentuk *segi empat* yang digabungkan dengan bentuk *lingkaran* serta bentuk ruang yang mempunyai sudut seperti bentuk *segi tiga*, karena bentuk-bentuk tersebut mempunyai sifat-sifat yang mampu mendukung suasana ruang pameran yang rekreatif.

2). Hubungan Ruang

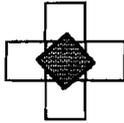
Ruang-ruang didalam sebuah bangunan pada dasarnya saling berhubungan, hubungan ruang di dalam bangunan dibagi dua macam⁴¹.

Tabel IV.1 : Diagram Hubungan Ruang

NO.	MACAM HUBUNGAN RUANG	BENTUK HUBUNGAN
1	<p><i>Hubungan Langsung</i>, ciri-ciri hubungan ruang ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang yang dilengkapi bersifat dinamis - Terdapat sebuah ruang yang leluasa dapat melingkupi dan memuat sebuah ruang lain yang lebih kecil didalamnya. - Ruang-ruangnya dapat melebur dan menjadi bagian yang integral dari ruang tersebut. 	<p>Hubungan ruang tyang digunakan ialah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hubungan ruang dalam ruang  <ul style="list-style-type: none"> - Hubungan ruang-ruang yang saling berkaitan 

⁴⁰ Ibid

⁴¹ D.K. Ching

2	<p><i>Hubungan tidak langsung</i>, ciri-ciri hubungan ruang ini adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi ruang-ruang menjadi jelas - Pencapaian fisik ruang kurang leluasa karena adanya bidang pembatas ruangan 	<p>Hubungan ruang yang digunakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hubungan ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama  <ul style="list-style-type: none"> - Hubungan ruang yang bersebelahan 
---	--	--

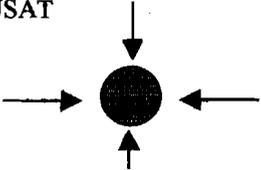
Sumber : D.K. Ching

Hubungan ruang yang yang digunakan untuk mendasari sebuah bentuk tata ruang pameran yang rekreatif sehingga penggunaan leluasa untuk bergerak, terdiri dari berbagai macam bentuk dengan susunan yang tidak teratur, maka ruang pameran ini menggunakan pola hubungan ruang langsung, karena salah satu sifat ruangnya bersifat dinamis (bergherak, leluasa, dll) sebagai pencerminan dari sifat atau karakter ruang pameran pada museum seni rupa modern yang selalu ingin memberikan keleluasaan bagi penggunaannya dan dapat menghubungkan ruang-ruang berdasarkan susunannya.

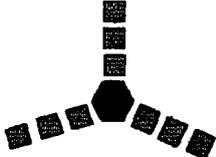
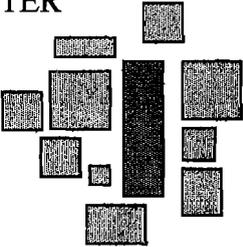
3). Organisasi Ruang

Analisa organisasi ruang berdasarkan pola hubungan ruang, menurut DK. Ching⁴² dibagi menjadi :

Tabel IV.2 : Diagram Organisasi Ruang

NO.	Jenis Organisasi Ruang	Ciri-ciri
1.	<p>TERPUSAT</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk-bentuknya relatif kompak - Bentuk, ukuran dan fungsi mempunyai konfigurasi yang secara geometris teratur dan simetris terhadap dua sumbu atau lebih. - Mempunyai bentuk sekunder yang berbeda dengan bentuk lain sebagai akibat tanggapan terhadap bentuk yang lain. - Bentuk-bentuknya luwes, sehingga tanggap terhadap bentuk-bentuk yang lain.

⁴² DK. Ching, *Arsitektur, Bentuk, dan Susunannya*

2	<p>LINIER</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Biasanya terdiri dari bentuk yang berulang-ulang - Menghubungkan dan mengorganisir ruang-ruang disepanjang bentangnya. - Memngelilingi dan merangkum bentuk-bentuk lain kedalam sebuah kawasan ruang. - Bentuk organisasinya menunjukkan arah.
3.	<p>GRID</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk ruangnya diatur dalam pola grid tiga dimensi - Bentuknya teratur - Bentuk-bentuk ruang pada pola organisasi grid memiliki hubungan bersama, walaupun beda ukuran, bentuk dan fungsi
4.	<p>RADIAL</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk organisasinya dapat memadukan bentuk organisasi terpusat maupun organisasi linier - Ruang pusat pada suatu organisasi linier umumnya berbentuk teratur, lengan-lengan linier dimana ruang pusat menjadi porosnya. - Susunan organisasi ini menghasilkan suatu pola yang dinamis, bergerak dan berputar mengelilingi pusatnya
5.	<p>CLUSTER</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - menerima bentuk yang beda ukuran bentuk maupun fungsi - memiliki orientasi bebas kesegala arah - ketidakteraturan bentuk - menggunakan pertimbangan perletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya

Sumber : DK. Ching

Organisasi ruang yang digunakan untuk mendasari ruang-ruang yang ada pada museum seni rupa modern ini adalah menggunakan pola gabungan organisasi terpusat, radial dan grid, pemilihan organisasi ruang tersebut karena organisasi ruang tersebut mempunyai beberapa kelebihan – kelebihan untuk membantu pengaturan ruang pada museum seni rupa modern, ciri –ciri organisasi yang dipilih tersebut telah di bahas dalam tabel IV.2.

IV.2.2. Analisa Kegiatan

IV.2.2.1. Jenis Kegiatan

Sesuai dengan misi dan tujuan dari Museum Seni Rupa modern yaitu untuk menyelamatkan warisan budaya bangsa berupa karya seni rupa modern, maka kegiatan yang ditampung harus memenuhi kriteria berupa penyajian, dokumentasi, serta memamerkan karya

seni rupa modern, pengkajian pengembangan seni budaya yang minimal mewakili potensi yang ada di kota Yogyakarta, selain itu juga supaya warisan budaya tersebut tidak punah atau hilang

IV.2.2.2. Pelaku Dan Materi Kegiatan

a. Pelaku kegiatan :

- Masyarakat Umum

Masyarakat umum ini mempunyai berbagai macam latar belakang, kegiatan mereka disini sebagai pengunjung Museum Seni Rupa Modern yaitu melihat karya-karya seni rupa modern dari masa lalu sampai masa sekarang, melihat pemutaran film dokumenter, seminar / diskusi, serta menggunakan fasilitas pengkajian seperti perpustakaan dan lain sebagainya.

- Seniman

Kegiatan mereka disini seperti, pembicara pada sarasehan / diskusi maupun seminar, memamerkan karyanya.

- Pengelola

Adalah personil yang mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan-kegiatan disini antara lain memberikan pelayanan informasi, perpustakaan dan kegiatan utama, mengatur masalah intern kelembagaan yang bersifat administratif, dan keuangan serta mengatur kegiatan yang bersifat teknis seperti parkir, keamanan, kebersihan, perawatan, dan lain sebagainya.

b. Materi Kegiatan :

Materi kegiatan Berupa pameran tetap dan pameran temporer, selain itu juga mengadakan pemutaran film dokumenter dan sebagainya

IV.2.2.3. Sifat Dan Karakter Kegiatan

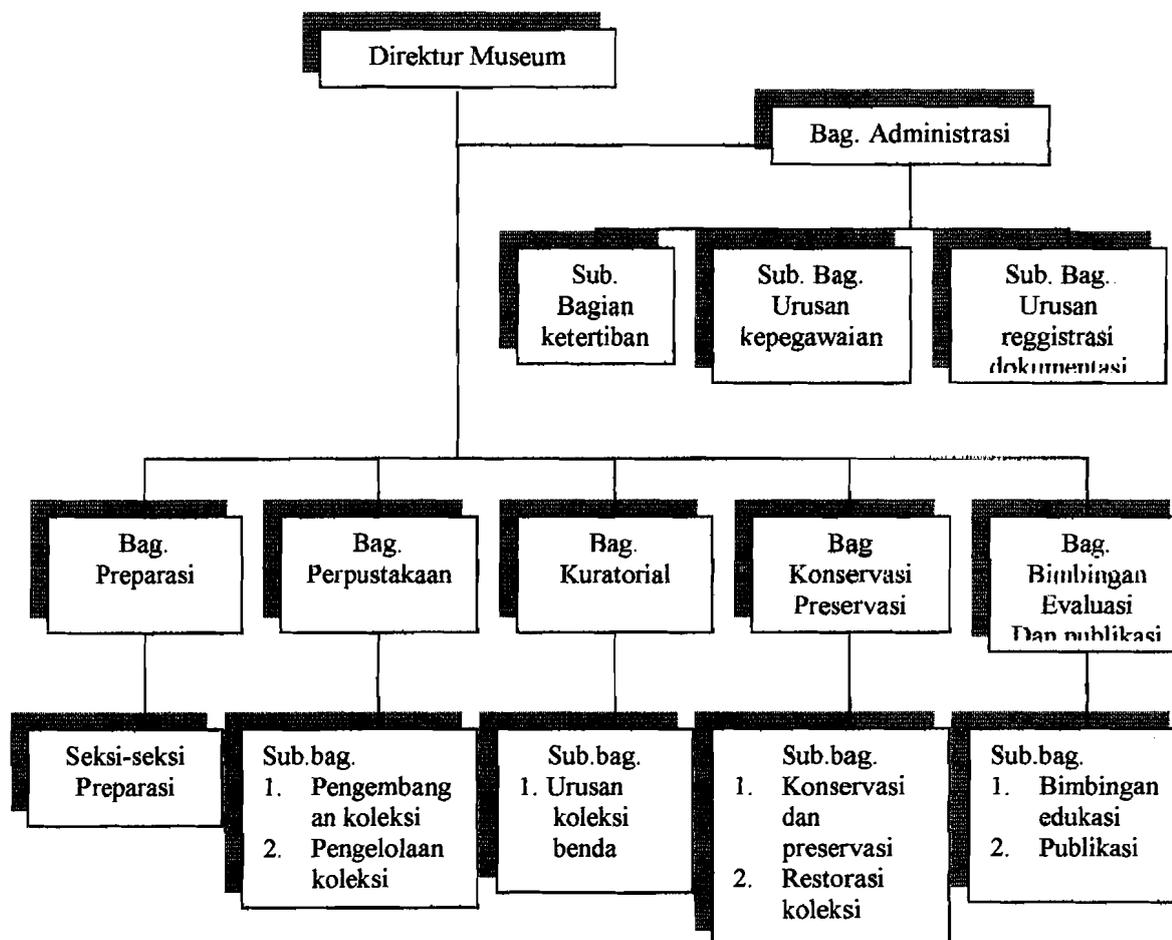
Kegiatan-kegiatan dalam Museum Seni Rupa Modern disini mempunyai sifat dan karakter tersendiri. Sifat dan karakter kegiatan akan diuraikan dalam bentuk diagram tabel sebagai berikut :

Tabel IV.3 : Jenis Kegiatan dan Sifat / Karakter Kejadiannya
Sumber : Pemikiran

Jenis kegiatan / Sifat kegiatan	Penyajian Dan dokumentasi	Pengkajian Dan Pengembangan	Pengelolaan Dan Tata usaha	Ruang pameran	Pelayanan Service
Serius	•	•	•		
Santai				•	•
Tenang	•	•	•	•	
Konsentrasi	•	•	•	•	
Formal			•		
Non-formal					•
Rekreatif		•		•	
Tertib	•	•	•		

IV.2.2.4. Sistem Pengelolaan Dan Proses Kegiatan

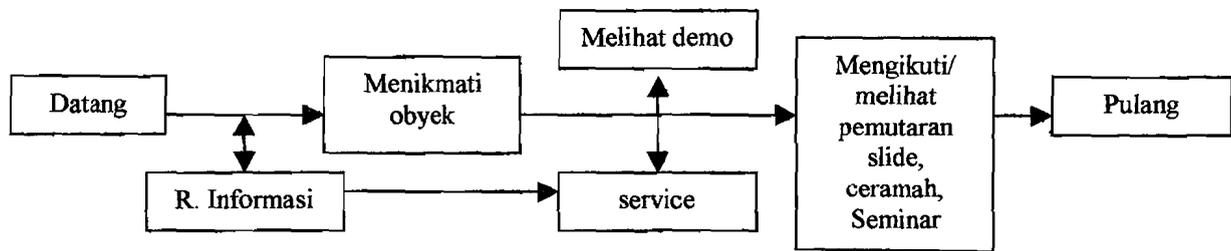
a. Sistem Pengelolaan



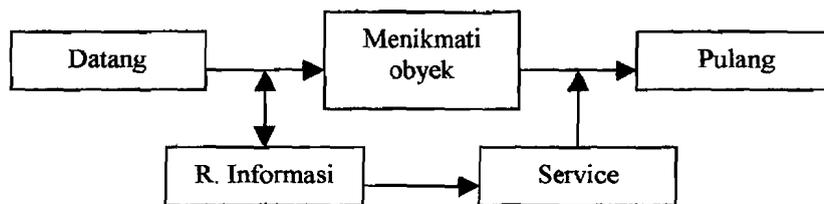
Gambar IV. 4 : Bagan Pengelola Museum
Sumber : Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum (DEPDIBUD)

b. Analisa Sistem Kegiatan Pengunjung

- *Apresiasi* : Kegiatan pengunjung yang melakukan pengamatan, penghayatan, serta mempelajari obyek, antara lain :



- *Rekreasi* : Kegiatan pengunjung yang datang hanya sekedar rekreasi/ melihat-lihat saja, antara lain :



c. Analisa Kegiatan Service

Kegiatan service merupakan kegiatan yang menyebar, bisa masuk ke pengelola maupun pengunjung atau service itu sendiri.

IV.2.2.5. Pengelompokan Kegiatan

a. Pengelola

1. Direktur
2. Bagian Administrasi
 - Sub bagian ketertiban
 - Sub bagian urusan kepegawaian
 - Sub bagian registrasi dan dokumentasi
3. Bagian Preparasi
 - Seksi-seksi preparasi
4. Bagian Perpustakaan
 - Sub bagian pengembangan koleksi
 - Pengelolaan koleksi
 - Pelayanan umum

5. Bagian kuratorial
 - Sub bagian urusan koleksi naskah
 - Sub bagian urusan koleksi benda
6. Bagian Konservasi Preservasi
 - Sub bagian konservasi preservasi
 - Sub bagian restorasi koleksi
 - Sub bagian reproduksi koleksi
7. Bagian Bimbingan Evakuasi Dan Publikasi
 - Bimbingan edukasi
 - Publikasi

b. Pengunjung

Pengunjung mempunyai alternatif kegiatan ketika di museum yaitu :

- Pameran tetap
- Pameran temporer
- Exhibisi luar
- Meeting
- Perpustakaan
- Praktek seni

c. Service

Fasilitas service antara lain :

- Ruang istirahat
- Kantin
- *Mechanical / electrical*
- Satpam
- Gudang
- Lavatory

Failitas tambahan yang lain.

IV.2.3. Analisa Kebutuhan Ruang Utama

Analisa disini adalah pendekatan kebutuhan ruang dapat secara global dibagi menjadi :

IV.2.3.1. Pengelompokan Ruang

Berdasarkan Pengelompokan kegiatan sebagai berikut :

- Berdasarkan bentuk kegiatan

- Berdasarkan tingkat kepentingan kegiatan
- Berdasarkan jenis pelaku kegiatan

Tabel IV.4 : Kebutuhan Ruang Berdasarkan Bentuk Kegiatan

Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang
1. Pelayanan dan fungsi sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Auditorium - Ruang Edukator - Ruang Perpustakaan - Ruang Audio Visual
2. Pameran	<ul style="list-style-type: none"> - Pameran Tetap - Pameran Temporer - Ruang Interval
3. Kegiatan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Direktur - Ruang tamu - Ruang Staff Tata Usaha - Ruang Rapat - Ruang Arsip - Ruang Gudang dan Lavatory
4. Kegiatan Khusus	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Kurator - Ruang Konservator - Ruang Preparator - Ruang Penerbitan/ Percetakan
5. Kegiatan Service	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Istirahat - Ruang Kepala rumah tangga - Ruang Mekanikal / alektrikal - Ruang Satpam - Ruang Gudang dan Lavatory

Tabel IV.5 : Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kebutuhan Tingkat Kegiatan

Kelompok Ruang	Kebutuhan Ruang
1. Kegiatan Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Pameran Tetap - Ruang Pameran Temporer - Ruang Interval
2. Kegiatan Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Kepala Museum - Ruang Wakil - Ruang Bendahara - Ruang Tata Usaha - Ruang Kurator - Ruang Konservator - Ruang Preparator - Ruang Edukator - Ruang Rapat - Ruang Studio Perencanaan - Ruang Laboratorium - Ruang Penerbitan / Percetakan - Ruang service

Tabel IV. 6: Kebutuhan Ruang berdasarkan Pengelompokan Kegiatan Menurut Pelaku Kegiatan

Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1. Pengunjung	- Ruang Apresiasi, Rekreasi (Ruang Informasi, Pameran Temporer, Pameran tetap, Ruang Interval, Perpustakaan, Auditorium, Audio Visual, Service)
2. Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Administrasi - Ruang Kurator - Ruang Konservator

	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Preparator - Ruang Bimbingan Evaluasi dan Publikasi - Ruang Perpustakaan - Ruang Rapat - Laboratorium - Ruang Penerbitan/ Percetakan - Ruang Service
3. Benda Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Penerimaan - Ruang Seleksi - Ruang Perawatan - Ruang Penyimpanan - Ruang Pameran

IV.2.3.2. Perhitungan Kebutuhan Ruang

Perhitungan kebutuhan disini adalah ruang-ruang utama yaitu :

A. Ruang Pelayanan Umum

- Perpustakaan

Kebutuhan luas ruang perpustakaan untuk pelayanan peminjaman buku (Media cetak), diasumsikan dalam jangka waktu 10 tahun dapat menyediakan buku sebesar 5.500 buah dengan standart kebutuhan luas ruang perpustakaan dengan koleksi buku sampai dengan jumlah 20.000 buah sebesar 32,5 buku/ m², kebutuhan luas ruang adalah :

$$5.500 : 32,5 = 169,23 \longrightarrow 170 \text{ m}^2$$

- Ruang Auditorium

Diasumsikan berkapasitas 200 orang, dengan standart kebutuhan luas :

$$0,66 \times 1,067 \text{ m} = 0,704 \text{ m}^2 / \text{orang} + \text{Sirkulasi } 5 \%$$

Maka Luas Keseluruhannya :

$$(200 \times 0,704 \text{ m}^2) + 5 \% = 141,85 \longrightarrow 141 \text{ m}^2$$

- Ruang Audio Visual

Kapasitas diasumsikan 50 orang @ 2,5 m² / orang

$$50 \times 2,55 = 125 \longrightarrow 125 \text{ m}^2$$

- Cavetaria

Satandart 1,5 m²/ orang, asumsi pengunjung 50 orang. Maka :

$$1,5 \times 50 = 75 \longrightarrow 75 \text{ m}^2$$

- Ruang Informasi

Dengan standart luas = 2 m²/ orang

Asumsi pengunjung = 2 orang

Maka Basaran Ruang Infomasi :

$$2 \times 2 = 4 \longrightarrow 4 \text{ m}^2$$

- Area Parkir Pangunjung



Jumlah Pengunjung diasumsikan sebanyak 400 orang, dan 10 % memaki mobil sedangkan 75 % memakai sepeda motor.

Ukuran Standart untuk mobil = $22,5 \text{ m}^2/\text{mobil}$

Ukuran Standart untuk sepeda motor = $3,25 \text{ m}^2/\text{motor}$

Maka luas yang dibutuhkan adalah :

$$(10 \% \times 400) \cdot 22,5 \text{ m}^2 + (75 \% \times 400) \cdot 3,25 \text{ m}^2 = 1875 \text{ m}^2$$

- Musholla

Diasumsikan $\rightarrow 40 \text{ m}^2$

- Ruang Penyimpanan Koleksi audio Visual

Diasumsikan sebesar $\rightarrow 40 \text{ m}^2$

B. Kelompok Ruang Pengelola Dan Administrasi Museum

- Ruang Kepala Museum

Dengan standart $3,20 \text{ m}^2/\text{orang}$ sedangkan asumsi pengunjung 4 Orang

Maka untuk luasannya =

$$3,20 \times 4 = 12,8 \text{ m}^2$$

- Ruang Rapat

Dengan standart $3 \text{ m}^2/\text{orang}$, sedangkan jumlah pemakai ruangan rapat diasumsikan 15 orang.

Maka luasan untuk ruang rapat =

$$15 \times 3 \text{ m}^2 = 45 \text{ m}^2$$

- Ruang Staff

Diasumsikan 20 orang staff, dengan Standart $3 \text{ m}^2/\text{orang}$.

Maka untuk luasan ruang staff =

$$20 \times 3 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2$$

- Ruang penerima tamu

Untuk standart luasan = $1,5 \text{ m}^2/\text{orang}$

Pengunjung diasumsikan sebanyak 40 orang

Maka luasan untuk ruang penerima tamu =

$$40 \times 1,5 \text{ m}^2 = 60 \text{ m}^2 \rightarrow 60 \text{ m}^2$$

C. Kelompok Ruang Bagian Kuratorial

- Ruang kepala Kurator

Dengan 2 staff

Standart ruang adalah $4 \text{ m}^2/\text{orang}$

Maka =

$$3 \times 4 \text{ m}^2 = 12 \longrightarrow 12 \text{ m}^2$$

- Studio Perencanaan Tata letak / Desain Pameran

Dengan kapasitas 9 orang

Standart ruang adalah 4,20 m²/ orang

Maka =

$$9 \times 4,20 \text{ m}^2 = 37,88 \longrightarrow 38 \text{ m}^2$$

- Ruang Penerbitan Percetakan

$$\longrightarrow 40 \text{ m}^2$$

- Ruang Kepala Preparator

Dengan 2 staff

Standart ruang 4 m²/ orang

Maka =

$$3 \times 4 \text{ m}^2 = 12 \longrightarrow 12 \text{ m}^2$$

- Ruang Kepala Konservator

Dengan 2 staff

$$3 \times 4 \text{ m}^2 = 12 \longrightarrow 12 \text{ m}^2$$

- Ruang Kepala Edukator

Dengan 2 staff

$$3 \times 4 \text{ m}^2 = 12 \longrightarrow 12 \text{ m}^2$$

- Laboratorium Perbaikan Koleksi / Restorasi

Sesuai Persyaratan Museum klas A $\longrightarrow 60 \text{ m}^2$

- Ruang Service Umum

1. Gudang alat

Persyaratan Museum Klas A $\longrightarrow 40 \text{ m}^2$

2. Gudang Penyimpanan Sementara Materi Pameran

Persyaratan Museum klas A $\longrightarrow 40 \text{ m}^2$

- Ruang Penjaga Keamanan

Diasumsikan $\longrightarrow 8 \text{ m}^2$

- Area Parkir Pengelola

Diasumsikan 5 mobil dengan standart ruang 22,5 m²/ mobil

Maka : $5 \times 22,5 \text{ m}^2 = 112,5 \longrightarrow 112,5 \text{ m}^2$

Diasumsikan 20 motor dengan standart ruang 2,25 m² / motor

Maka : $20 \times 2,25 \text{ m}^2 = 45 \text{ m}^2$ → 45 m^2

Jadi luasan untuk kebutuhan parkir pengelola : $112,5 \text{ m}^2 + 45 \text{ m}^2 = 157,5 \text{ m}^2$

D. Kelompok Ruang Pamer

Untuk menentukan besaran ruang pamer digunakan asumsi sebagai pertimbangan :

1. Kelelahan pengunjung dalam mengamati obyek pamer yaitu :sekitar 30 – 40 buah koleksi 2/ 3 dimensi
2. Study kenyamanan gerak
3. Banyaknya karya yang dapat mewakili setiap periodenya.

Jumlah koleksi 2 dimensi diasumsikan 100 buah sedangkan koleksi 3 dimensi sebanyak 150 dengan standart ruang $5,70 \text{ m}^2$

Maka :

Jumlah koleksi 2 dimensi : $100 @ 5,70 \text{ m}^2 = 969 \text{ m}^2$ → 570 m^2

Jumlah koleksi 3 dimensi : $150 @ 5,70 \text{ m}^2 = 1197 \text{ m}^2$ → 855 m^2

Maka besaran ruang pamer tetap adalah : $570 + 855 = 1425 \text{ m}^2$ → 1425 m^2

Untuk ruang pamer tidak tetap diasumsikan jumlah koleksi 2 dimensi 50 buah dan koleksi 3 dimensi 100 buah, maka $(50 \times 5,70 \text{ m}^2) + (100 \times 5,70 \text{ m}^2) = 855 \text{ m}^2$

IV.2.3.3. Analisa Besaran Ruang

Jenis Ruang	Besaran Ruang
A. Kelompok Ruang Pelayanan Umum	
- Perpustakaan	170 m ²
- Ruang Auditorium	141 m ²
- Ruang Audio Visual	125 m ²
- Ruang Penyimpanan Koleksi Audio Visual	40 m ²
- Cafeteria	75 m ²
- Ruang Informasi	4 m ²
- Area Parkir Pengunjung	1875 m ²
- Musholla	40 m ²
- Lavatory	8 m ²
	2478 m ²
+ Sirkulasi 20 %	495,6 m ²
	2973,6 m ²
B. Kelompok Ruang Pengelola Dan Administrasi	
- Ruang Kepala Museum	12,8 m ²
- Ruang Rapat	45 m ²
- Ruang Staff	60 m ²
- Ruang Penerima Tamu	60 m ²
- Lavatory	8 m ²
	185,8 m ²
+ Sirkulasi 20 %	37,16 m ²
	222,96 m ²

	222,96 m ²
C. Kelompok Ruang Bagian Kuratorial	
- Ruang Kepala Kuarator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Preparator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Konservator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Edukator + 2 Staff	12 m ²
- Studio Perenc. Tata Letak / Desain Pameran	38 m ²
- Ruang Penerbitan / Percetakan	40 m ²
- Laboratorium Perbaikan Koleksi / Restorasi	60 m ²
- Lavatory	8 m ²
	194 m ²
+ Sirkulasi 20 %	38,8 m ²
	232,8 m ²
D. Kelompok Service Umum	
- Gudang Alat	40 m ²
- Gudang Penyimpanan Sementara Materi Pameran	40 m ²
- Ruang Keamanan	8 m ²
- Parkir Untuk Pengelola	157,5 m ²
- Ruang MEE	20 m ²
- Lift barang	4 m ²
- Lavatory	8 m ²
	277,5 m ²
+ Sirkulasi 20 %	55,5 m ²
	333 m ²
E. Kelompok Ruang Pamer	
- Hall Entrance	200 m ²
- Ruang Pameran Tetap	1425 m ²
- Ruang Pameran Tidak Tetap	855 m ²
- Lavatory	8 m ²
	2488 m ²
+ Sirkulasi 20 %	497,6 m ²
	2985,6 m ²
Total Luas Bangunan	4715,46 m ²
Total Luas Parkir	2032,5 m ²
Luas Total	6747,96 m ²
Total Luas Tapak	± 11.500 m ²

Keterangan :

- Dilihat dari kebutuhan ruang diatas Museum Seni Rupa ini, mengacu pada standart ruang museum tipe A, maka tipe museum seni rupa ini termasuk museum tipe A.

IV.2.3.4. Program pembandingan Museum-museum lainnya :

Untuk menentukan kebutuhan ruang yang akan direncanakan perlu melihat kegiatan yang ada dari beberapa museum-museum lainnya (*Lihat Lampiran*), sebagai bahan pembandingan guna memperoleh gambaran kegiatan yang akan ditampung selain itu juga untuk memperoleh jenis museum tipe A, B dan tipe C, sehingga studi pendekatan kegiatan yang telah dilakukan tersebut bisa menentukan rincian kebutuhan ruang yang akan dipakai sebagai wadah kegiatan yaitu : "*Museum Seni Rupa Modern*".

IV.2.4. Estetika Pameran

Dalam estetika modern lebih banyak dibicarakan tentang nilai keindahan tentang seni dan pengalaman estetikanya. Dalam pameran seni rupa modern menyangkut tata letak obyek pamer dengan metode pendekatan estetika yaitu komposisi, keseimbangan proporsi, warna dan sebagainya :

Teori obyektif menyatakan bahwa keindahan telah melekat pada benda dan terlepas dari pengamatannya. Teori subyektif menyatakan bahwa keindahan benda tergantung pada persegi pengamat.

Dari hal diatas yang terpenting adalah bagaimana penataan benda koleksi supaya memberikan efek estetis.

Prinsip-prinsip dasar :

a. Segi Benda Pamer

- Benda pamer dapat menarik pengunjung
- Mampu menonjolkan dan menaikkan nilai obyek

b. Segi pengamatan

- Mampu memberikan rasa ketenangan sehingga ada keleluasaan pengunjung dalam berapresiasi secara optimal

c. Area pengamatan

- Mampu memberikan jalur sirkulasi yang memberikan arah dengan jelas, pasti dengan pertimbangan atas spesifikasi penempatan obyek benda pamer.

IV.2.4.1. Sistematika Pameran

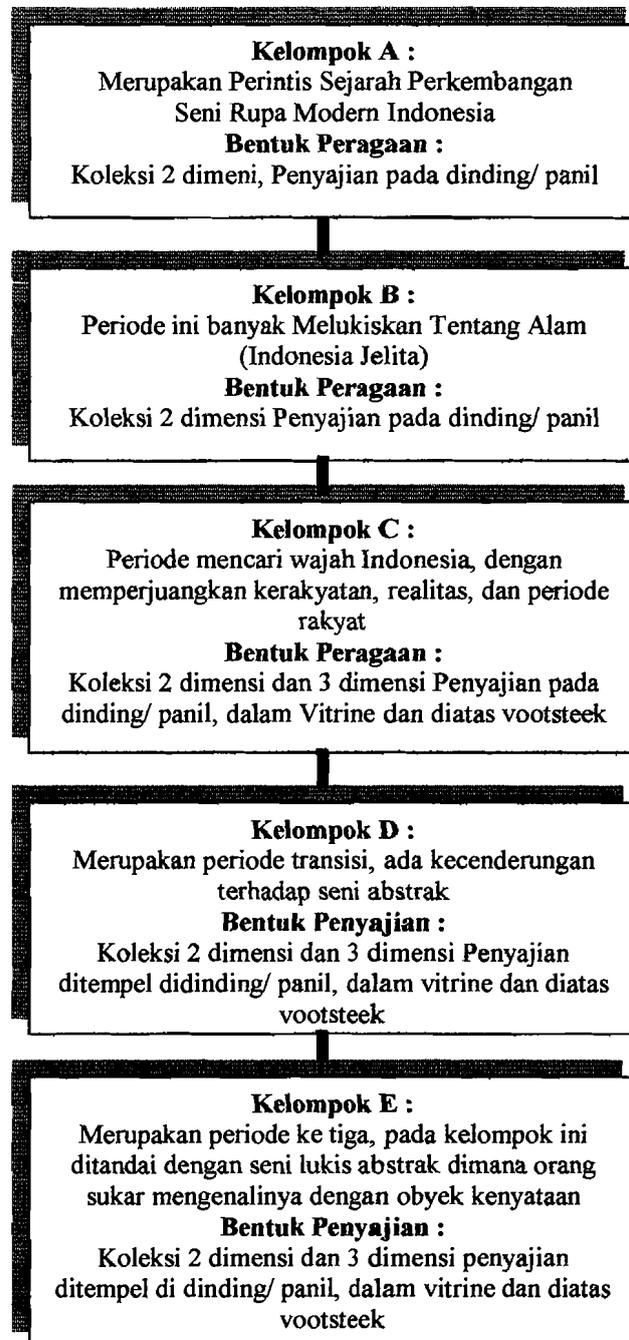
IV.2.4.1.1. Faktor Koleksi

Koleksi yang ditampilkan harus utuh, terkesan indah nilai lahiriahnya. Dari tiga periode seni rupa modern Indonesia dibagi menjadi 5 tahap pameran dengan pameran proses

sebagai tahap awal, hal ini agar lebih terhayati, antara lain adanya ruang khusus Raden Shaleh sebagai pelopor, masa transisi.

a. Sistem penyajian

Penyajian didasarkan pada kronologis sehingga ruang dan waktu perkembangan seni rupa modern di Indonesia dapat teramati dan tergambar.



**Gambar IV. 5 : Analisa Sistem Penyajian Koleksi Seni rupa Modern
Sumber : Pemikiran**

Sudah barang tentu penyajian periode ini tidak berarti secara serentak seniman meninggalkan suatu aliran seni pada setiap periode.

Maka hingga kinipun masih terdapat lukisan pemandangan, jadi pembagian periode ini hanya menunjukkan adanya kecenderungan baru yang muncul dan tumbuh pada periode itu.

b. Tata Letak Benda Pamer

Tata letak benda pamer ditampilkan sebaik mungkin sehingga menarik dan mendukung proses apresiasi. Untuk koleksi seni rupa ini menggunakan pendekatan estetis yaitu :

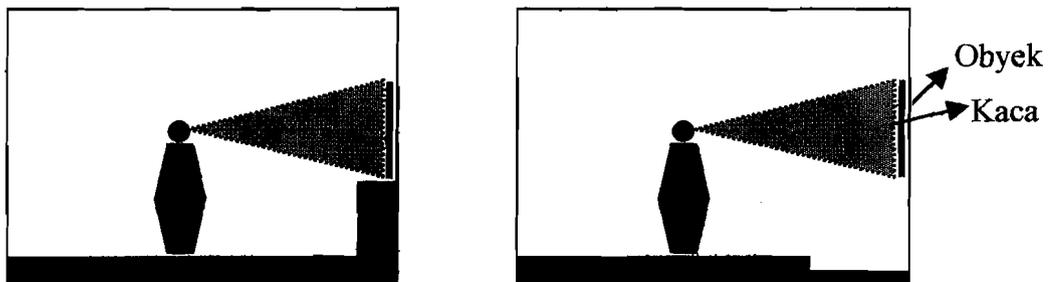
Cara penyajian benda koleksi mengutamakan segi keindahan dari benda- benda yang dipamerkan.

Estetika tata letak obyek

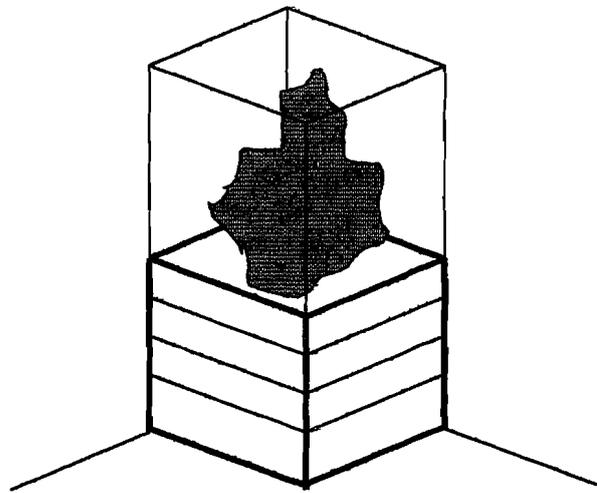
- Ditampilkan sehingga penampilan lebih penting daripada lingkungannya atau latar belakang misalnya warna, alas kotak, penampang.
- Tata letak pada suatu bidang vitrine atau panel harus menjadi pusat perhatian, dengan permainan faktor kontras, perbedaan warna, dalam bentuk sifat permukaan dan arah garis.
- Komposisi yang harmonis dimana penataan koleksi tidak terlalu ramai
- Dengan komposisi pertigaan / perlinaan tiap modul mendatar atau vertikal

Metode Penyajian

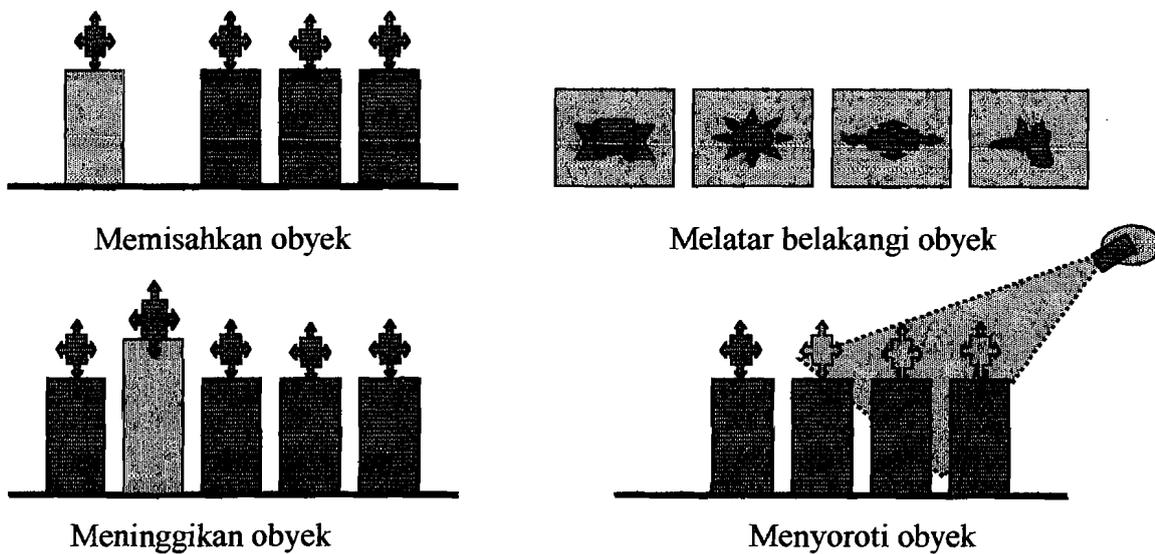
- Penyajian terbuka untuk 2 dan 3 dimensi
- Supaya komunikasi benda pamer dapat dimengerti oleh pengamat maka perlu adanya label, foto, penjelasan / sketsa tentang benda yang bersangkutan.
- Agar benda pamer tidak mengalami gangguan fisik dari pengamat maka perlu pengaman dengan kotak kaca, menaikkan / menurunkan tangga atau diberi tanaman pembatas.



Sumbar IV. 6 :Perlindungan Obyek Lukisan



Gambar IV.7 : Perlindungan Obyek 3 Dimensi



Gambar IV. 8 : Komposisi Perletakan Obyek 3 Dimensi

- Peralatan

Tata peralatan pameran seni rupa, pada semua benda koleksi tidak dapat disajikan dalam satu cara yang sama dan sekaligus.

Ada beberapa pertimbangan yaitu :

1. Memerlukan tempat dan dinding untuk tempat perletakannya
2. Dapat terlihat dari semua arah
3. Memerlukan perlindungan dari pengunjung dan cuaca

Dari hal diatas maka peralatan yang dapat dipergunakan dalam pemeran adalah :

1. Panil (untuk benda 2 dimensi)
2. Vootstek / box standart, untuk benda 3 dimensi
3. Vitrine atau lemari pamer, dimensi dan bentuk bervariasi dari yang kecil sampai yang besar.

IV.2.4.1.2. Faktor Pengunjung

Karena latar belakang pengunjung berbeda-beda maka mereka mempunyai perbedaan dalam memahami karya seni yang ada, dan karya seni yang mudah dipahami adalah karya seni terpakai (*applied art*).

Faktor antara pengunjung dengan obyek koleksi :

- Pengunjung bisa mengapresiasi karya
- Memenuhi syarat kenyamanan pandang dan kenyamanan sirkulasi
- Koleksi mudah dilihat dengan jelas
- Obyek dapat ditampilkan dengan utuh
- Suasana dapat membuat pengunjung betah.

A. Studi Kenyamanan Pandang

a. Dasar Penglihatan

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

- Batas standart pengamat terhadap obyek ke bawah adalah 40° , keatas 30°
- Batas terjauh untuk pandangan kebawah adalah 70° ke atas 50°

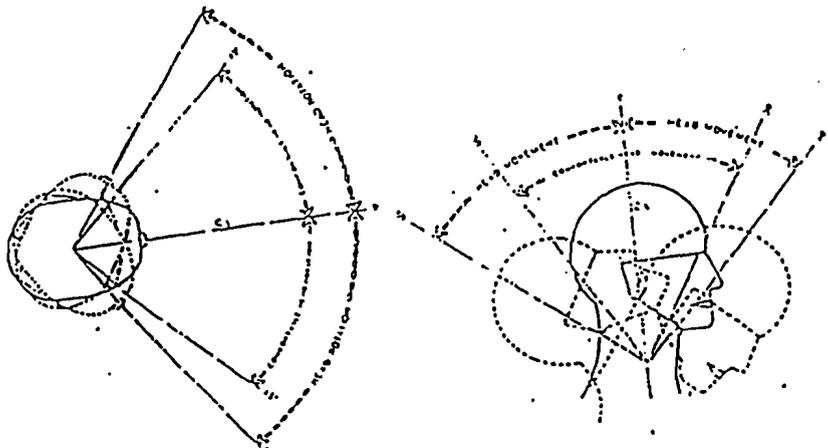
b. Dasar penglihatan manusia berdasarkan potongan horizontal adalah simetris

- Batas standart pengamat untuk obyek ke samping adalah 15° maksimum 30° untuk kepala diam.
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi adalah 100° dan minimal 40°

c. Dasar penglihatan dengan potensi mata simetris

- Batas standart pengamat terhadap obyek adalah $30^{\circ} - 30^{\circ}$ (kepala diam)
- Batas pengamat terhadap obyek adalah maksimum $62^{\circ} - 62^{\circ}$.

d. Kenyamanan gerak area pengamatan batas maksimal pengamatan adalah $45^{\circ} - 45^{\circ}$



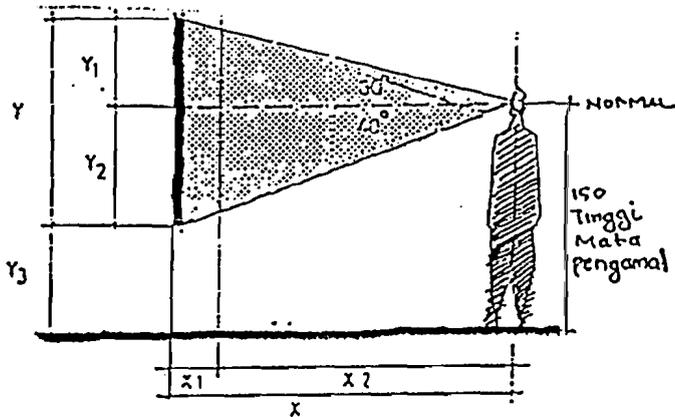
Gambar IV.9 : Gerak kepala vertikal dan Horizontal

Sumber : Human Dimension & Interior Space, Julius Panero and Martin Zelnik, hal. 286 - 287

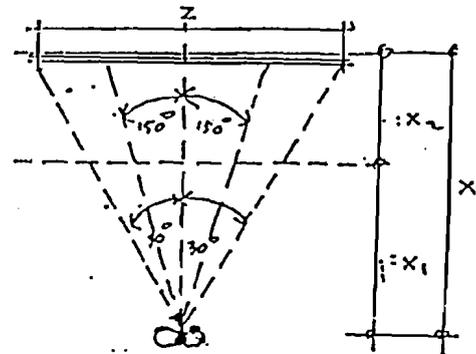
e. Pengamatan Vertikal obyek 2 dimensi

Hal yang perlu diperhatikan antara lain yaitu :

- Suasana serius tapi santai / tidak menekan
- Memberi kebebasan, tertib privat dan tenang
- Mencari jarak pandang maksimal / jarak pandang estetik secara vertikal dan horizontal
- Mencari tinggi maksimal dan minimal obyek
- Mencari tinggi minimal plafon



Gambar IV. 10 : Pengamatan Vertikal



Gambar IV. 11 : Pengamatan Horizontal

Keterangan :

- X : Jarak Obyek terhadap mata
- X1 : Jarak Pengamatan detail
- X2 : Area gerak horizontal
- Y : Area pengamatan Vertikal
- Y1 : Area pengamatan vertikal diatas garis normal
- Y2 : Area pengamatan vertikal dibawah garis normal
- Z : Area pengamatan horizontal
- Tg 01 : Perbandingan sudut pengamatan detail

f. Perhitungan untuk benda koleksi 2 dimensi

untuk perhitungan diambil benda koleksi yang paling besar dan umum digunakan, sebagai wakil ukuran lainnya yang dianggap memenuhi syarat dalam segala posisi perletakan obyek.

Mencari nilai x dengan ukuran lukisan 125 x 200 cm secara vertikal :

$$Y = 200 \text{ cm}$$

$$\text{Maka } x = \frac{200}{\text{Tg } 30^{\circ} + \text{tg } 40^{\circ}} = \frac{200}{0,577 + 0,839} = \frac{200}{1,416} = 141,24 \text{ cm}$$

Secara Vertikal

$$Y = 125 \text{ cm}$$

$$\text{Maka } x = \frac{125}{\text{Tg } 30^{\circ} + \text{tg } 40^{\circ}} = \frac{125}{0,577 + 0,839} = \frac{125}{1,416} = 88,27 \text{ cm}$$

Secara Horizontal

$$\text{Maka } x = \frac{125}{2 \text{ tg } 30^{\circ}} = \frac{125}{2 \cdot 0,577} = \frac{125}{1,154} = 108,31 \text{ cm}$$

$$\text{maka } x = \frac{200}{2 \text{ tg } 30^{\circ}} = \frac{200}{2 \cdot 0,577} = \frac{200}{1,154} = 173,31 \text{ cm}$$

Dari hasil perhitungan, maka ditentukan jarak pengamatan yang terpanjang sebagai dasar perhitungan perletakan obyek yaitu 173,31, dibulatkan 175 cm

B. Studi Kenyamanan Gerak

Dasar pertimbangan :

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

Tahap-tahap Pergerakan

- Gerak Stasioner adalah gerak pengunjung disatu tempat ketika mengamati obyek :
 - Faktor yang mempengaruhi adalah sifat dan macam gerakanya, yaitu : mengamati obyek dengan sikap berdiri, sendiri atau kelompok.
 - Aspek pengunjung : keleluasaan gerak, kenyamanan dan privat

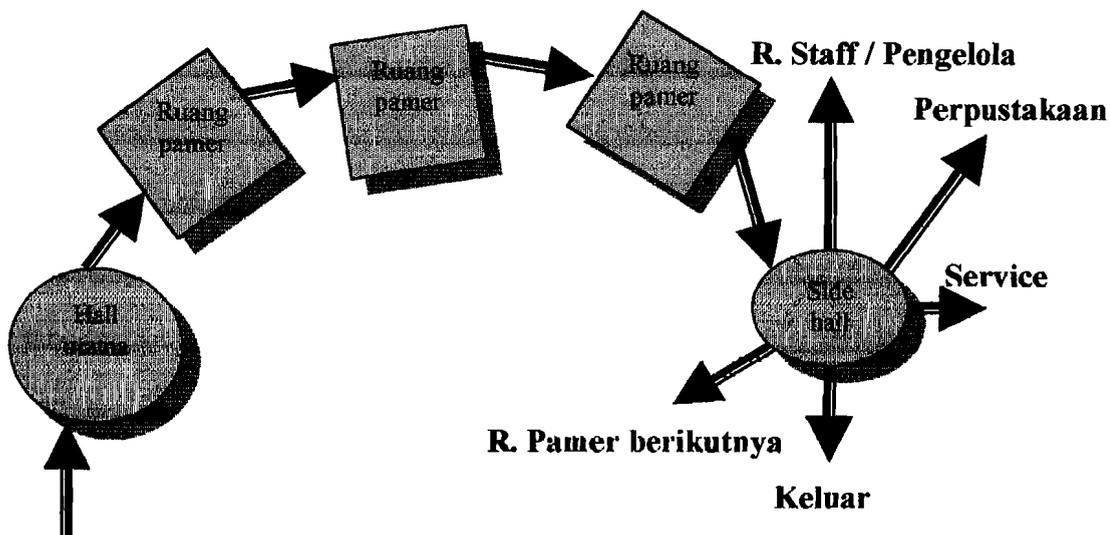
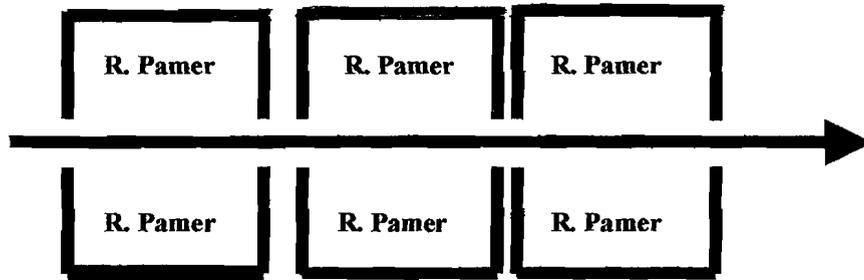
b. Gerak Mobiler / sirkulasi

Adalah gerak pengamatan, merupakan jalur pergerakan pengunjung dalam melakukan pengamatan. obyek ada 2 macam sirkulasi yang di pakai dalam Museum seni rupa modern ini, antara lain :

1. Sirkulasi Primer

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

- Tipe sirkulasi primer yang dipakai :

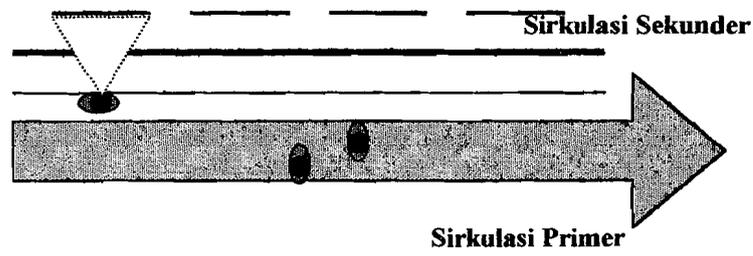


Gambar. IV. 12 : Sirkulasi dari Ruang ke Ruang

2. Sirkulasi Sekunder

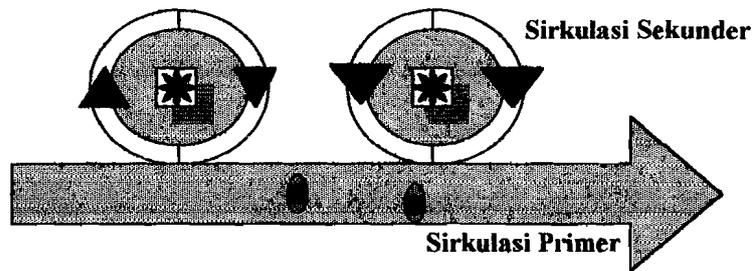
Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan antar obyek yang satu dengan yang lain. Sirkulasi tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

- Pada obyek 2 dimensi :

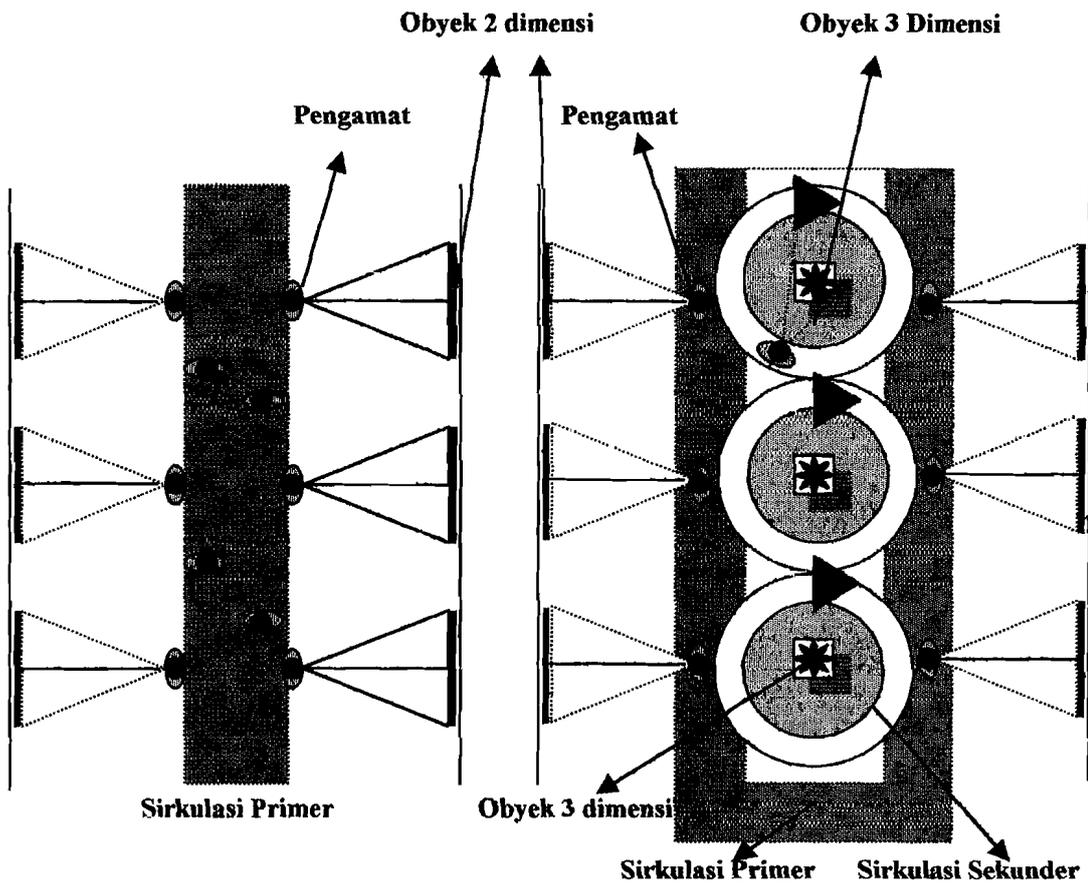


Gambar IV. 13 : Skema Sirkulasi

- Pada obyek 3 dimensi :



Gambar IV. 14 : Skema Sirkulasi



Gambar IV. 15 : Area Pengamatan 2 dan 3 Dimensi

c. Alternatif sirkulasi primer pada ruang pameran ada 2 alternatif yaitu :

- Pada tipe ruang
- Membagi ruang pameran

Dasar pertimbangan antara lain :

- Kelancaran gerak antar ruang-ruang pameran
- Ketegasan bentuk sehingga sirkulasi jelas
- Fleksibel terhadap perubahan desain jalur
- Efektifitas penggunaan ruang pameran

d. Tahap Interval

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

Tahap ini diperlukan untuk :

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

e. Tahap akhir

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

Tahap akhir disini antara lain :

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

f. Dimensi sirkulasi

Luasan sirkulasi diperhitungkan dengan asumsi 15 % dari luas ruang pameran.

- Sirkulasi Primer

Kecepatan gerak pengunjung pada tahap ini relatif lebih rendah dari rata-rata gerak pengunjung sedangkan kebutuhan lebar jalur gerak pada tahap ini, diperhitungkan minimal cukup untuk 3 orang berjajar .

Apabila lebar badan 1 orang = 0,60 cm (termasuk ruang gerak) maka kebutuhan minimum gerak untuk tiga orang adalah :

$$3 \times 0,60 = 1,80 \text{ m}$$

- Sirkulasi Sekunder

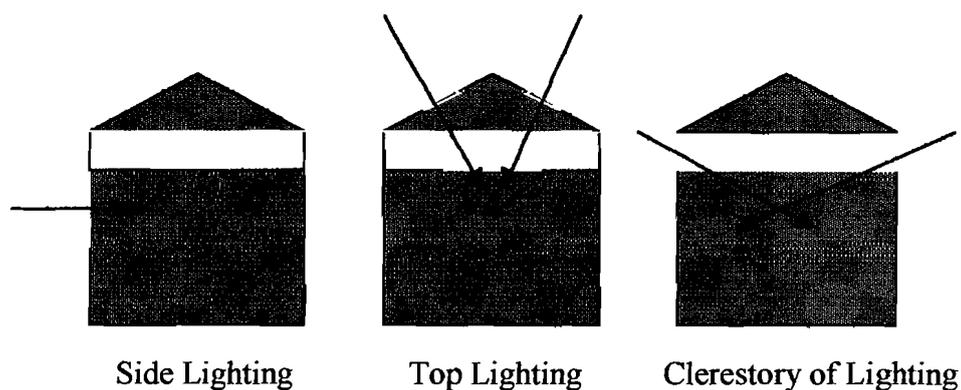
Lebar minimum jalur gerak pengunjung adalah diperhitungkan terhadap kemungkinan 2 orang berdiri sejajar yaitu : $2 \times 0,60 = 1,20 \text{ m}$

IV.2.5. Environmen Ruang Pada Museum Seni rupa Modern

IV.2.5.1. Sistem Pencahayaan

IV.2.5.1.1. Pencahayaan Alami

Pemanfaatan sinar matahari disiang hari memiliki beberapa keuntungan yaitu cahaya relatif lebih merata dan ekonomis, selain itu juga memberikan suasana yang alami dan menyegarkan sehingga tidak cepat lelah. Namun kelemahannya yaitu arah datang sinar matahari (keadaan cuaca yang berbeda-beda) selalu berubah-ubah dan intensitasnya tidak selalu tetap, sehingga hal ini akan mengganggu pengunjung dalam mengapresiasi karya seni rupa modern yang dipamerkan. Pencahayaan alami dapat digunakan pada ruang pameran melalui jendela samping maupun atas (*sky light*).



Gambar IV.16 : Pendistribusian Pencahayaan Alami
(Sumber : *Public Space Design In Museum, David A.R, 1982*)

IV.2.5.1.2. Pencahayaan Buatan

Tujuan pemanfaatan pencahayaan buatan antara lain :

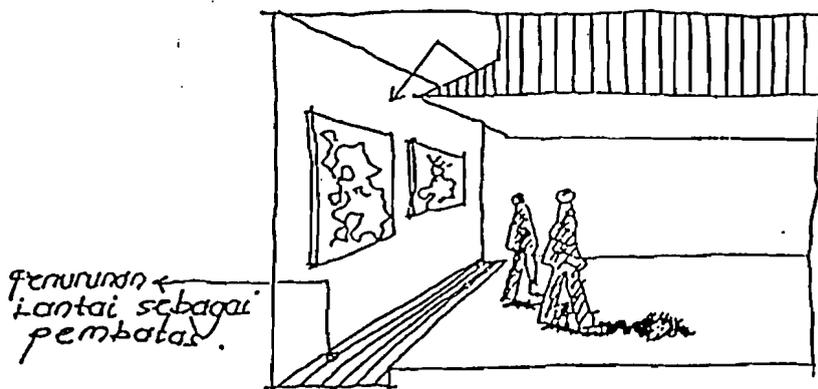
1. Menampilkan detail obyek baik tekstur maupun warna

2. Menampilkan karakter obyek seperti yang diharapkan
3. Memberikan penekanan yang merata pada obyek

Yaitu cahaya yang berasal dari lampu dengan standart pemakaian minimal 250 lux. Keuntungannya adalah cahaya lebih bersifat permanen dengan intensitas yang tetap dan dapat diatur kekuatannya serta arahnya. Selain itu fleksibel untuk penataannya.

Namun perlu dihindari pengaruh negatif dari pencayaan buatan tersebut, seperti :

1. Timbul glare (silau)
2. Timbulnya bayangan
3. Timbulnya pantulan yang mengganggu

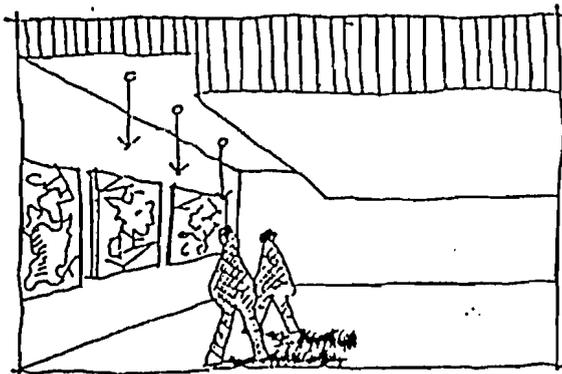


keterangan:

Dengan penempatan lampu yang sempurna akan menghasilkan cahaya yang lembut dan halus sehingga membuat objek terlihat redup dan tidak memantulkan cahaya. Suasana ruang yang di hasilkan bersifat intim dan akrab.

Cahaya lembut, halus

Gambar IV.17 : Penempatan Lampu diatas Plafond

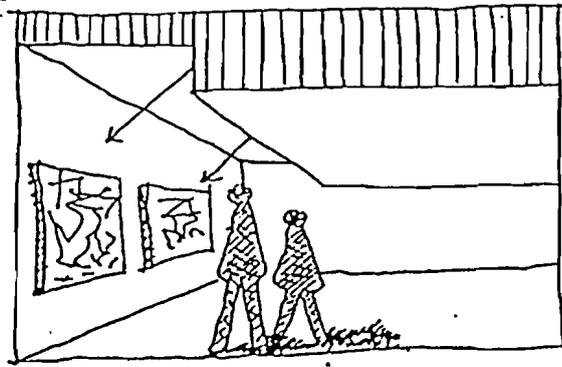


keterangan:

Penempatan Lampu diatas Ceiling (down light) menghasilkan cahaya yang dapat mendramatisir objek pameran dan membuat suasana ruang rekratif. Objek pameran terlihat cukup jelas dengan dinding berwarna paks.

Mendramatisir obyek pameran

Gambar IV.18 : Penempatan Lampu diatas Ceiling



Keterangan :

Penempatan Lampu dengan mengarahkan cahaya langsung menuju objek pameran menghasilkan cahaya yang cukup tajam dan membuat objek menjadi menonjol. Suasana ruang yang dihasilkan bersifat cerah, ceria dan rekreatif.

Cahaya tajam, obyek menonjol

Gambar IV.19 : Penempatan Lampu Dengan Cahaya Langsung

IV.2.5.2. Sistem Penghawaan

IV.2.5.2.1. Penghawaan Alami

Penghawaan alami digunakan seoptimal mungkin terutama pada ruang-ruang yang tidak membutuhkan kondisi tertentu dan kondisi tidak stabil yaitu : selain ruang penyimpanan koleksi dan ruang pameran. Sistem penghawaan alami ini menggunakan sistem *cross ventilation*. Pendistribusian penghawaan alami ini dapat dilakukan melalui bidang bukaan samping (pintu, jendela, BV).

IV.2.5.2.2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan terutama dipergunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan kondisi tertentu dan stabil seperti ruang pameran dan ruang penyimpanan barang/ koleksi. Sistem penghawaan ini dapat menggunakan AC sebagai alat untuk mengkondisikan udara dan ruangan. Peryaratan penghawaan buatan ini dengan kelembaban (RH) 50 % serta temperatur 24 %.

Setelah mengamati uraian di atas maka penghawaan dalam museum seni rupa modern ini memakai penghawaan alami dan penghawaan buatan.

IV.2.5.3. Warna Ruang

Menurut teori, warna terdiri dari dua macam sistem, yang umumnya teori yang digunakan dalam menyusun warna, yaitu terdiri dari :

1. Teory Prang Colour System

Menurut Prang, *Unsur Perancangan Dalam arsitektur Lansekap*, Ir.Rustam H, Bumi Aksara, Hal. 102, Jakarta, 1993, secara psikologi warna dibagi menjadi tiga dimensi, Yaitu :

- a. Huc : Semacam temperament mengenai panas/ dinginnya warna

- b. Value : Mengenai gelap terangnya warna
- c. Intensity : Mengenai cerah dan redupnya warna

2. Teori Munsell Colour Sistem

(Menurut Munsell)⁴³, secara psikologi satu warna ditentukan tiga komponen, yaitu :

- a. Hue : Menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang, gelombang
- b. Value : Kesan kemudahan warna
- c. Chroma : Penimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna

Dibawah ini sifat-sifat warna ditinjau dari segi psikologi untuk menciptakan suasana yang diharapkan, yaitu :

Tabel IV.6. Diagram sifat-sifat warna

No	Warna	Sifat	Contoh Warna
1	WARNA CERAH	<ul style="list-style-type: none"> • Bahagia • Menyenangkan • Menonjol • Mengembang • Ringan • Hangat • Langsing • Tenang 	<ul style="list-style-type: none"> • Putih • Kuning • Kuning hijau • Merah • Jingga • Jingga kuning • Hijau • Abu-abu
2	WARNA GELAP	<ul style="list-style-type: none"> • Ngantuk • Menambah konsentrasi • Menjauh • Menyempit • Menyusul • Dingin • Gemuk • Menekan 	<ul style="list-style-type: none"> • Hitam • Biru • Biru, ungu • Ungu • Biru, hitam • Coklat hitam • Ungu merah

Melihat sifat-sifat warna-warna tersebut diatas, maka warna yang tidak mengganggu kegiatan didalam ruang pameran yang mempunyai suasana yang rekreatif yaitu dengan menggunakan warna-warna sebagai berikut :

Tabel IV.7. Diagram Penggunaan Warna
Sumber : Pedoman umum merancang bangunan

No	Warna	Sifat
1	HANGAT : <ul style="list-style-type: none"> • Putih • Kuning • Kuning hijau • Hijau • Abu-abu (campuran) • Merah • Jingga • Jingga kuning 	<ul style="list-style-type: none"> • Tenang • Bebas, ceria • Tenang, menyenangkan • Tenang, ramah • Menenangkan • Panas, melelahkan urat syaraf • Gembira, bergairah • Lincah, bergairah

⁴³ Ibid

2	DINGIN :	
	<ul style="list-style-type: none"> • Hitam • Biru • Biru ungu • Ungu • Ungu merah • Biru hitam (campuran) • Coklat hitam (campuran) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gelap, mencekam., menakutkan • Keras, dingin • Sombong, suka menghayal • Tinggi, ekstrim • Tenang, peka • Menekan • Menolak, meghindar, dll

Sumber warna yang digunakan untuk mendukung suasana yang rekreatif adalah sebagai berikut : yaitu menggunakan Kuning, jingga, karena warna-warna tersebut bisa lebih Bebas, ceria, gembira, bergairah, dibanding warna-waran yang lain.

Warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu obyek, memberikan aksen kepada bentuk dan bahannya⁴⁴. Untuk mempelajari warna, sebaiknya kita melihat beberapa pendapat tentang warna, yaitu :

Tabel : IV.8. Diagram pengertian warna

No	Tinjauan Warna	Uraian
1	ASPEK FISIKA (Menurut Newton)	<i>Warna adalah gelombang spektrum cahaya (warna pelangi : Merah, Orange, Kuning, Hijau, Biru, Indigo, dan Violet), yang sampai ke mata⁴⁵</i>
2	ASPEK FISILOGI (Tingkah laku manusia secara fisik)	<i>Warna adalah stimulasi cahaya yang memantul dari suatu obyek merancang mekanisme mata, kemudian rangsangan tersebut disalurkan melalui syaraf optik kearah otak⁴⁶</i>
3	ASPEK PSIKOLOGI (Kejiwaan manusia)	<i>Warna adalah cahaya yang mempunyai sifat-sifat otensial dalam suatu ruangan yang dapat memberi kesan tertentu kepada seseorang⁴⁷</i>

IV.2.6. Pendekatan Sistem Bangunan

IV.2.6.1. Pendekatan Struktur Bangunan

Pengungkapan sistem struktur pada bangunan Museum seni rupa modern ini harus pula kita dasrkan dengan titik tolak konseptual bangunan museum ini, mengingat bahwa sistem struktur mempunyai peran yang kuat dalam penampilan bangunan nantoinya. Dengan berdasarkan titik tolak konseptual, maka pertimbangan-pertimbangan untuk sistem struktur bangunan museum seni rupa modern ini sebagai berikut :

- Penampilan struktur harus memperlihatkan kedinamisan dengan bangunan
- Struktur mencerminkan pelindung, dengan didukung oleh material yang kuat dan awet

Selain itu juga harus mempertimbangkan faktor-faktor :

- Dimensi dan peruangan

⁴⁴ ARG. Isnag, Aproach To Architectural Design

⁴⁵ Unsur Perancangan Dalam arsitektur Lansekap, Ir. Rustam Hakim, Bumi Aksara. Jakarta. 1993

⁴⁶ Ibid

⁴⁷ Suryabrata. S. Psikologi Pendidikan, PT. Raja Grafindo. Hal. 28. 1995

- Kemudahan pelaksanaan
- Kondisi setempat
- Kemungkinan pengembangan

Setelah melihat pertimbangan-pertimbangan di atas maka sistem struktur yang dipilih adalah sistem struktur rangka, yang dianggap paling optimal dalam memenuhi pertimbangan-pertimbangan tersebut diatas, sedangkan material yang digunakan adalah beton dan baja.

IV.2.6.2. Pendekatan Utilitas Bangunan

Pendekatan utilitas pada museum mencakup beberapa sistem utilitas yang mutlak, beberapa utilitas yang harus terdapat pada bangunan museum yaitu :

- Pemipaan
- Sanitasi dan penyediaan air bersih
- Drainase dan pembuangan kotoran
- Sistem pengkondisian udara
- Pencegahan bahaya kebakaran
- Pemanasan, pendinginan, dan sistem HVAC

Pengadaan masing-masing utilitas ini perlu memperhatikan :

- Keserasian dan keselarasan
- Sumber utilitas yang dimanfaatkan
- Karakter dan spesifikasi jenis utilitas, termasuk keunggulan dan kelemahan
- Metode dan prose kerja pada sistem utilitas
- Daya dukung dan jangkauan pelayanan yang dipenuhi

IV.2.6.3. Sistem Mekanikal, Elektrikal, Pengontrolan Dan Komunikasi

Seperti halnya sistem utilitas, sistem mekanikal, elektrikal, pengontrolan dan komunikasi bangunan ini dikelompokkan sebagai bagian service. Sistem mekanikal sebagian besar menggunakan energi listrik. Sumber daya listrik utama untuk memenuhi kebutuhan listrik disediakan dari PLN, dengan pertimbangan biaya operasi dan instalasi yang lebih murah, serta kontinuitas pelayanan yang cukup terjamin. Sedangkan sumber listrik cadangan adalah diesel genset, dengan pertimbangan mudah dalam pengoperasian dan perawatan, biaya operasi dan instalasi yang relatif murah, serta penyediaan bahan bakar yang lebih mudah.

IV.2.7. Citra Penampilan Bentuk Bangunan Yang Kontekstual Dengan Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi

IV.2.7.1. Analisa Kontekstual Kawasan

Citra kawasan Jl.Pangeran Mangkubumi sebagai salah satu *imege* kota Yogyakarta, merupakan kawasan yang potensial untuk dijadikan kontek bagi perancangan Museum Seni Rupa Modern, sebagai upaya untuk mempertahankan kontinuitas kawasan tersebut. Untuk itu perlu analisis tentang karakteristik kawasan cagar budaya yang tepatnya di Jl. P. Mangkubumi, serta arsitektural bangunannya dengan menerapkan landasan teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

IV.2.7.2. Karakteristik Tatahan Kawasan

Salah satu teori perancangan kontekstual adalah melalui studi tipologi evolusi ruang kota dan analisis perkembangan ruangnya, yaitu teori yang dikemukakan *Trancik (Roger Trancik, 1986 : 97 - 25) : Figure – Ground Theory, Linkage Theory, dan Place Theory.*

Untuk mengetahui potensi spasial dan visual pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi di Yogyakarta maka akan dilakukan pengamatan terhadap hubungan antara bangunan dan ruang terbuka atau solid – void (*figur gound*), hubungan pergerakan manusi dan moda pada ruang dalam kawasan (*linkage*) dan hubungan persepsi, perilaku dan tindakan pemakai terhadap ungkapan fisik lingkungan yang memiliki keunikan dan nilai spesifik serta identitas khas (*Place*) di dalam kawasan Jl. Mangkubumi Yogyakarta.

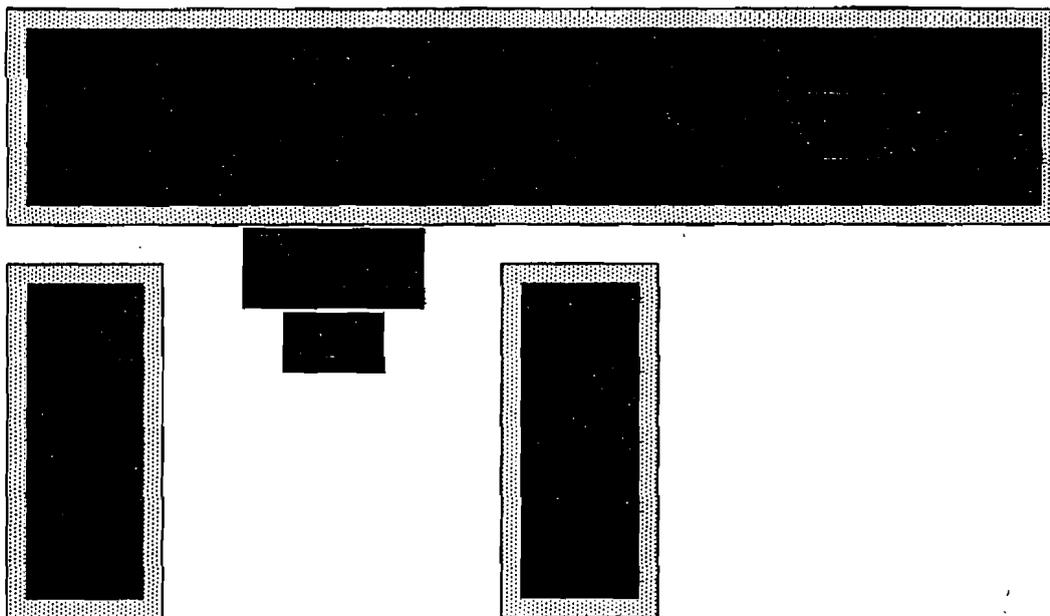
1. Analisa Figur Gound

Dari data eksisting figur ground kawasan Jl. P. Mangkubumi dapat dilihat pola-pola bentukan yang terjadi, secara umum bentukan-bentuakn pola figur ground pada kawasan Jl. P. Mangkubumi terdapat dua pola yang cukup menonjol yaitu bentuk geometris yang mengarah pada pola *angular* (bersiku-siku) dan *axial* (aksial). Pola-pola tersebut secara lebih detail akan kita amati pada area sekitar Stasiun KA, Hotel Toegoe, Hotel Garuda



Gambar IV. 20 : Figur Ground Eksisting Kawasan Makro
Sumber : Data Lapangan

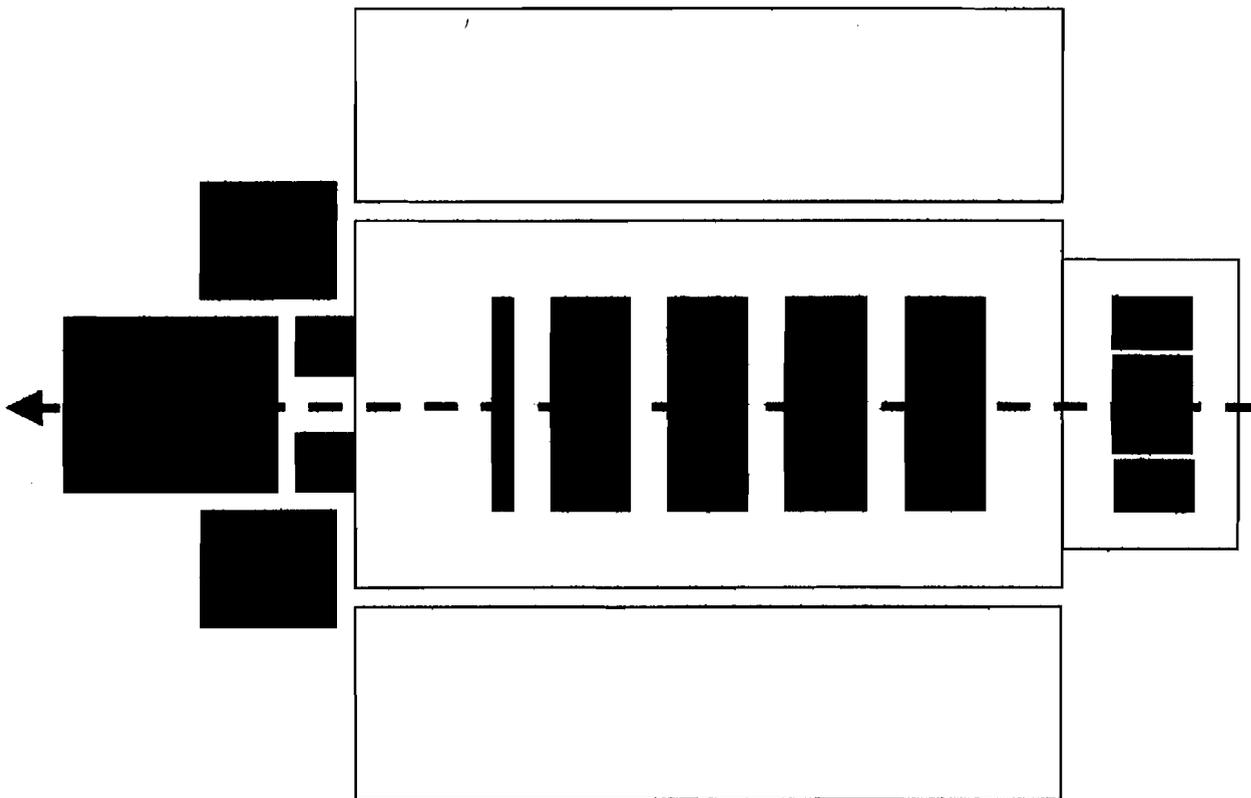
Pada area sekitar Area sekitar Hotel Garuda bentuk yang terjadi didominasi oleh bentuk angular, sedangkan pada area sekitar Hotel Toegoe dan Stasiun KA lebih mengarah ke bentuk aksial walaupun terdapat pola angular.



Gambar IV. 21 : Pola angular Pada Area Hotel Garuda
Sumber : Data + Analisa



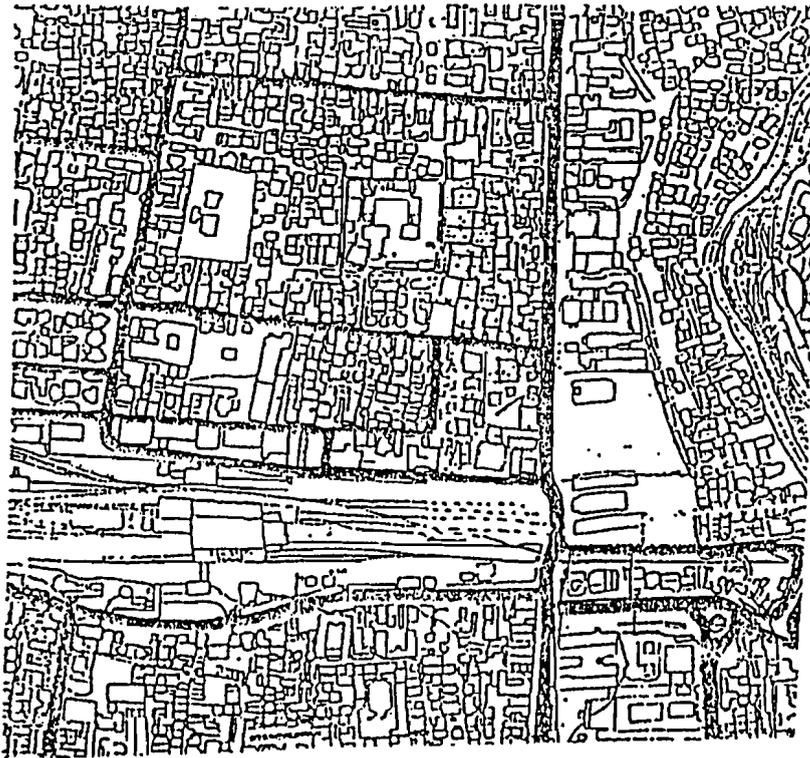
Gambar IV. 22 : Pola Axial Pada Area Sekitar Hotel Toegoe
Sumber : Data + Analisa



Gambar IV. 23 : Pola Axial Pada Area Sekitar Stasiun KA
Sumber : Data + Analisa

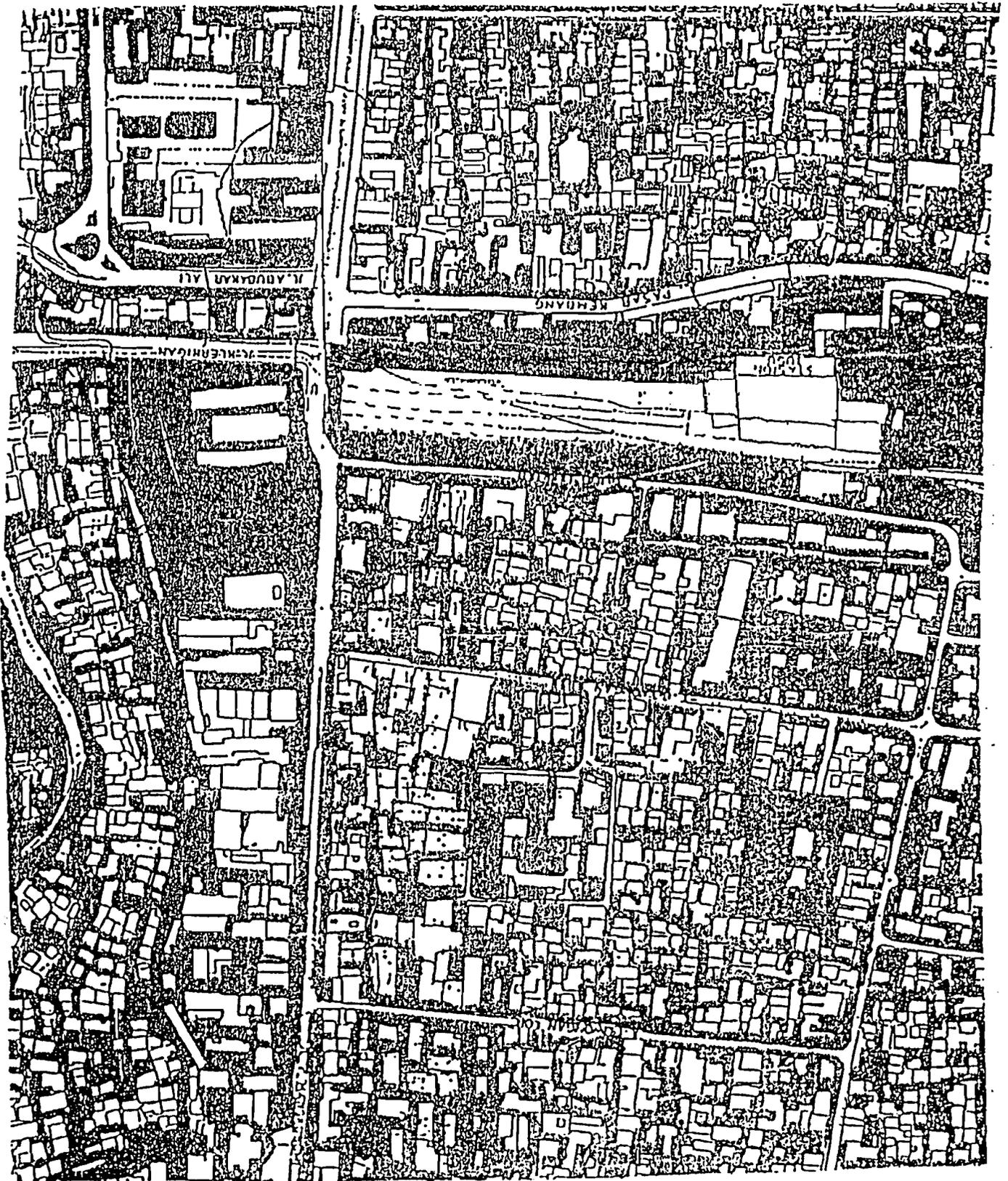
2. Analisa Linkage

Hubungan Linkage yang bisa diidentifikasi dari kawasan Jl. P. Mangkubumi terjadi dari bentukan jalan yang menghubungkan blok-blok kawasan, disana terlihat bentukan-bentukan yang terjadi secara umum adalah blok-blok besar yang dipisahkan oleh jalan utama kota dan lebih detail membentuk pola compositional Form, ini terlihat dari komposisi massa bangunan yang mengikuti pola jalan dan gang yang secara fungsional dipakai untuk sirkulasi.



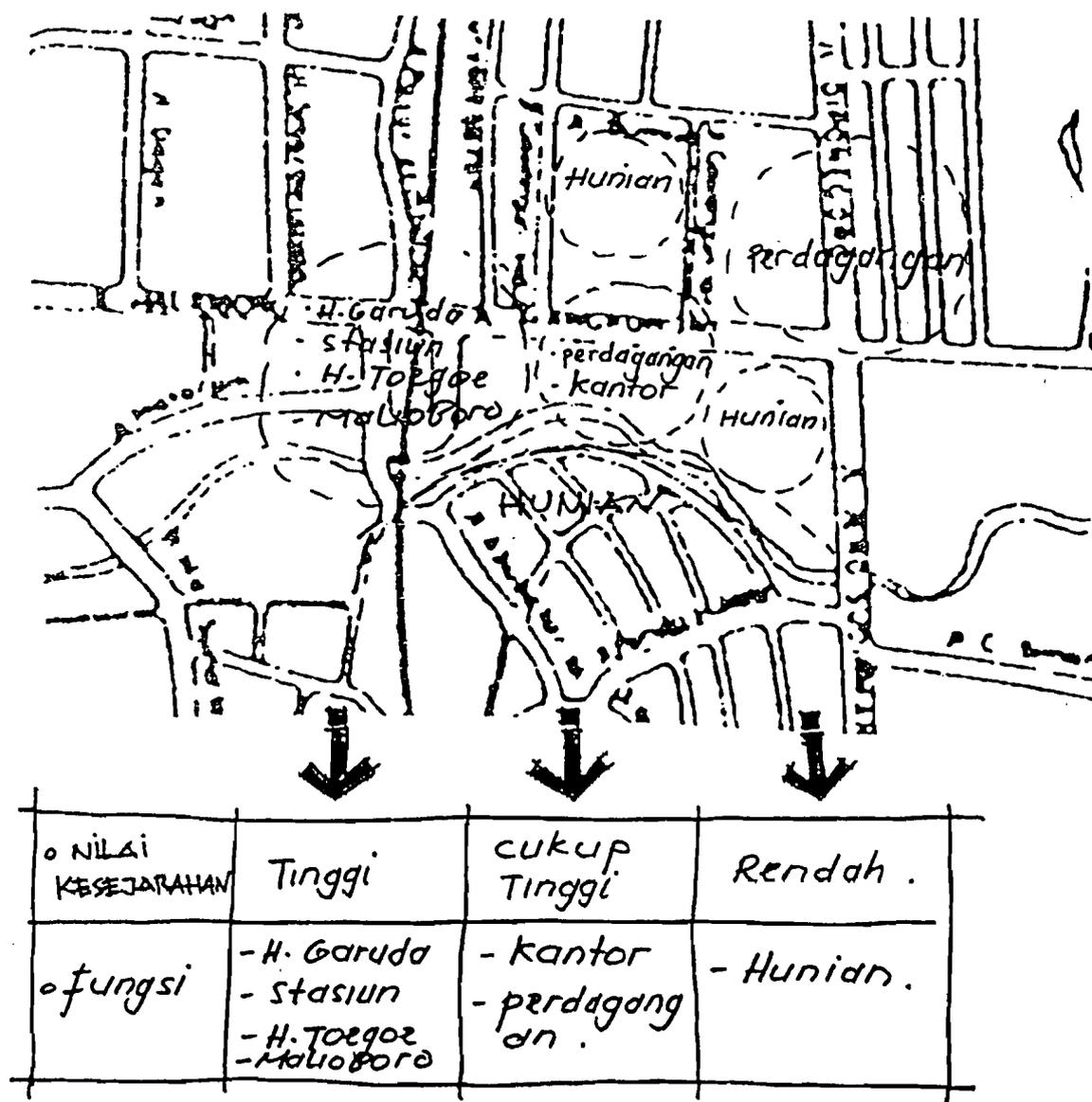
Gambar IV. 24 : Analisa Linkage Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi
Sumber : Data + Anallsa

Gambar IV. 25 : Pola Composition Form Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi
Sumber : Data + Analisa



3. Analisa Place

Genius Loci atau *Spirit Of Place*, merupakan sesuatu yang terbentuk dari elemen-elemen alamiah dan lingkungan buatan manusia sehingga menampilkan karakter yang khas atau identitas pada lingkungan, komponen identitas dari *Place* tersebut bisa berwujud fisik maupun non fisik, diantaranya adalah wujud fisik/ penampilan yang menonjol (bangunan, lansekap, dsb), aktifitas/ fungsi yang ada maupun arti/ simbol dari tempat tersebut.



Gambar IV. 26 : Hirarki Ruang Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi
Sumber : Pemikiran

Pada kawasan Jl. P. Mangkubumi karakter yang khas yang dapat kita rasakan adalah adanya hirarki ruang kota yang terbentuk sepanjang jalan yang menghubungkan antara Kraton sampai Tugu, disana kita rasakan adanya pergerakan / hirarki ruang yang terjadi

yaitu mulai dari kawasan Tugu sebagai *Landmark* kota Yogyakarta kemudian bergerak ke Selatan terdapat bangunan-bangunan kolonial diantaranya Kantor KR, Hotel Toegoe, Stasiun KA, Jl. Malioboro sampai dengan kawasan Benteng Vredenburg dan menuju alun-alun sebagai square sehingga dibatasi dengan Krton Yogyakarta sebagai tempat yang bernilai magis dan bernilai budaya tinggi.

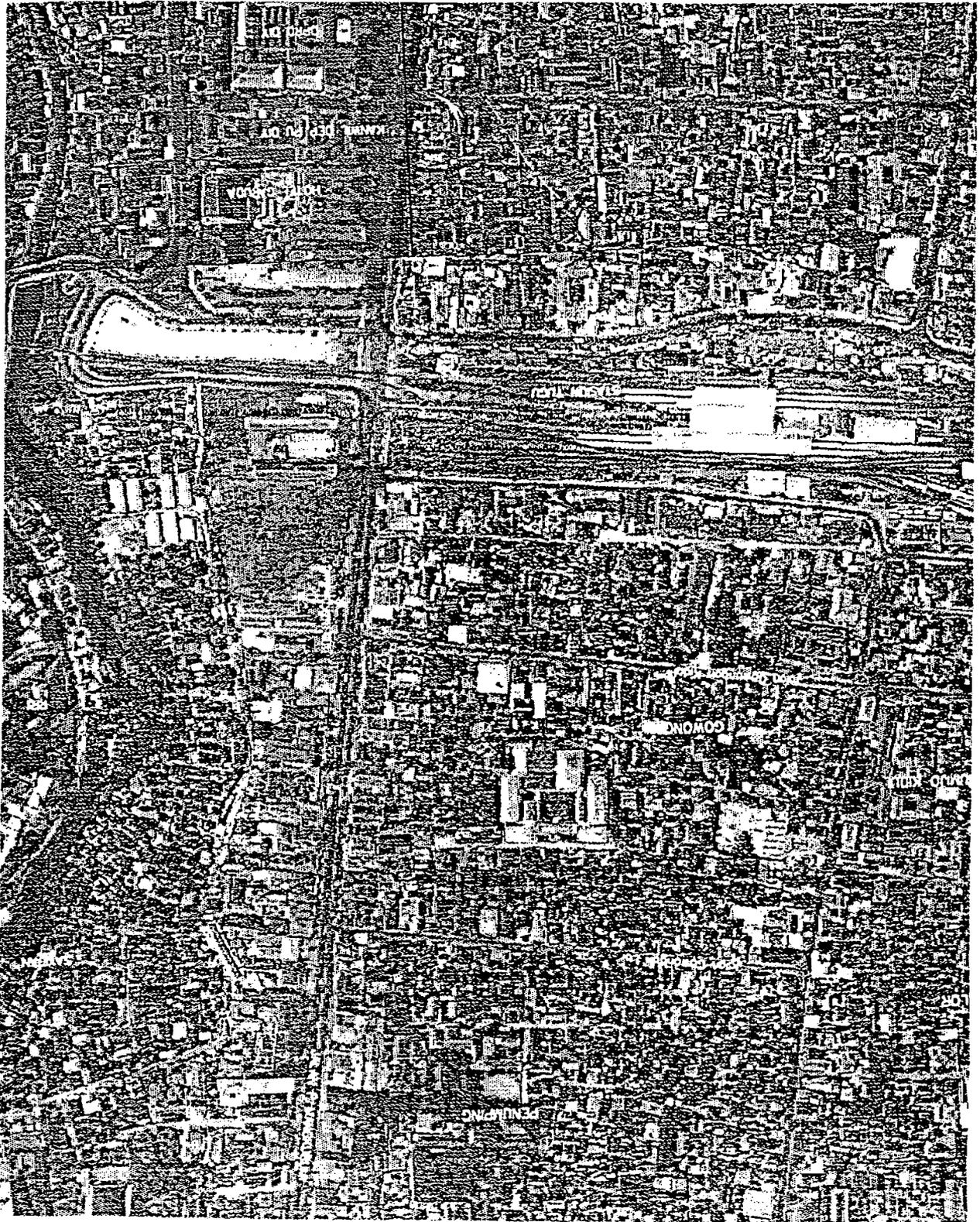
Kontinuitas kawasan tercermin dari beberapa bangunan kolonial yang melengkapi kawasan Jl. P. Mangkubumi sebagai *landmark*, diantaranya adalah Kantor KR, Stasiun KA, Hotel Toegoe, Hotel Garuda serta bangunan-bangunan kolonial di sekitar Malioboro. Bangunan-bangunan tersebut menjadi memori bagi orang yang berada di dalam kawasan tersebut sehingga menjadi *image* yang cukup kuat bagi seseorang. Dari segi aktifitas yang belangsung, kawasan ini mempunyai mobilitas yang cukup tinggi karena merupakan salah satu pusat kegiatan kota, disamping itu kawasan ini juga tidak bisa dipisahkan dari rangkaian sejarah yang berlangsung didalamnya, banyak peristiwa-peristiwa penting pernah terjadi disini salah satunya adalah peristiwa serangan Umum 1 Maret 1949 dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa sehingga *place* tersebut merupakan simbol semangat perjuangan bangsa.

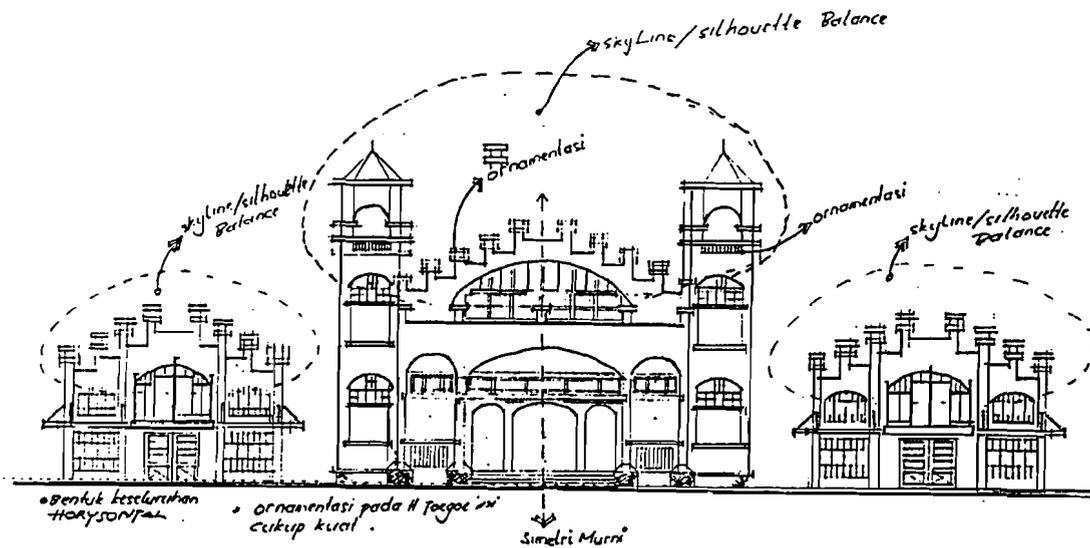
IV.2.7.3. Karakteristik Fisik Arsitektural Bangunan

Merupakan prinsip-prinsip dasar penyusunan yang tercermin pada ungkapan fisik bangunan, khususnya pada bentuk *façade*. *Façade* sebagai komponen arsitektural bangunan yang dominan dan paling awal dalam kontak visual dengan pengamat, akan merupakan komponen yang penting dalam berperan membentuk kontinuitas dan kesatuan bagi bangunan baru dalam lingkungan lama, dimana pola-pola yang dominan membentuk tipologi *façade* yang dapat diungkapkan kembali sebagai elemen penyatu pada perancangan fasilitas baru.

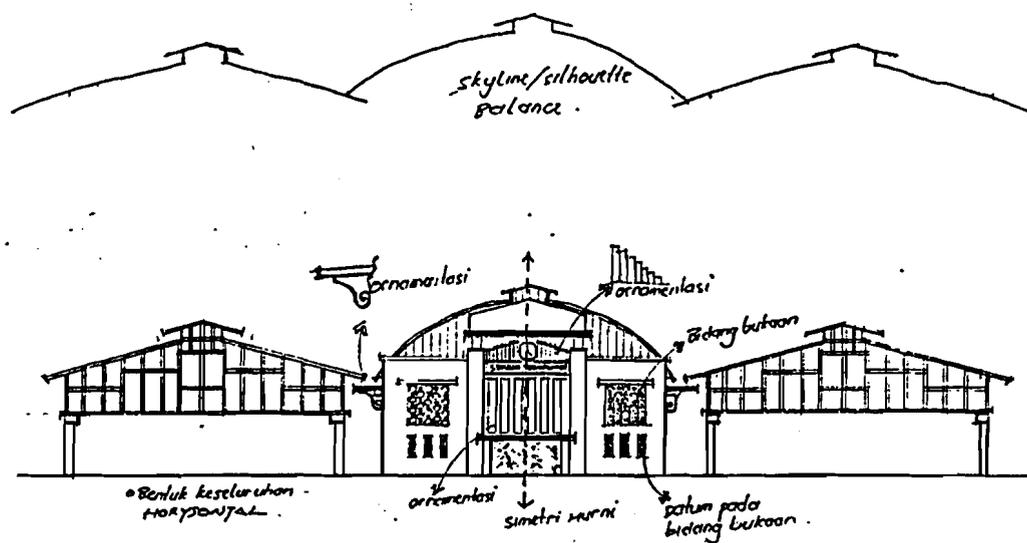
Dalam melakukan analisa terhadap tatanan arsitektural bangunan di kawasan Jl. P. Mangkubumi dipilih area disekitar Hotel Toegoe sebagai bahan Studi, hal itu dilakukan karena tatanan arsitektural bangunannya merupakan *Landmark* dari kawasan tersebut, dari beberapa bangunan kolonial yang ada maka dipilih *façade* Kantor KR, Hotel Toegoe, Stasiun KA, Hotel Garuda sebagai bahan studi karena bangunan-bangunan tersebut secara fisik ikut berperan membentuk citra kawasan.

Gambar IV.27 : Foto Udara Kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi
Sumber : RUTRA D.T. Yogyakarta

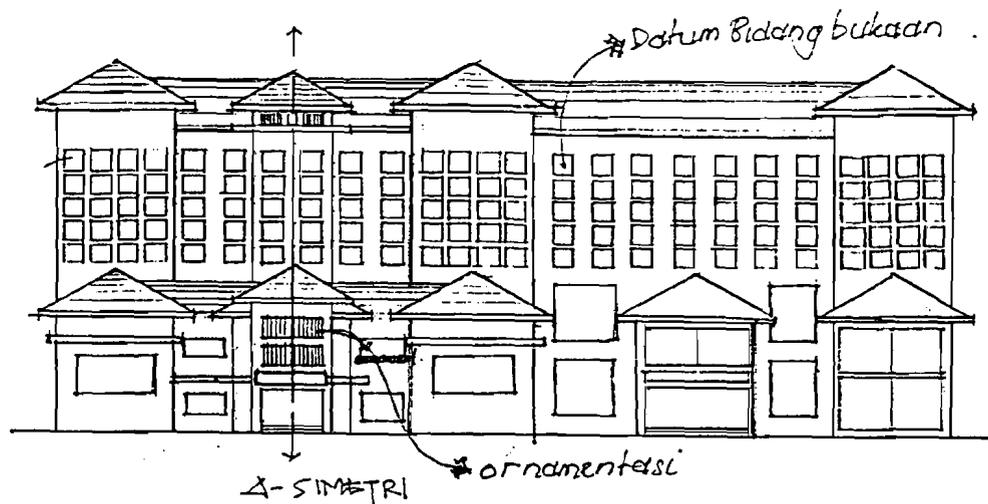




Gambar IV. 28 : Studi Tatahan Arsitektural Bangunan Hotel Toegoe
 Sumber : Pengamatan + Analisa



Gambar IV. 29 : Studi Tatahan Arsitektural Bangunan Stasiun KA
 Sumber : Pengamatan + Analisa



Gambar IV.30 : Studi Tata letak arsitektural Bangunan Hotel Garuda
Sumber : Pemikiran + Analisa

IV.2.7.4. Pendekatan Konsep Penampilan Bentuk Bangunan

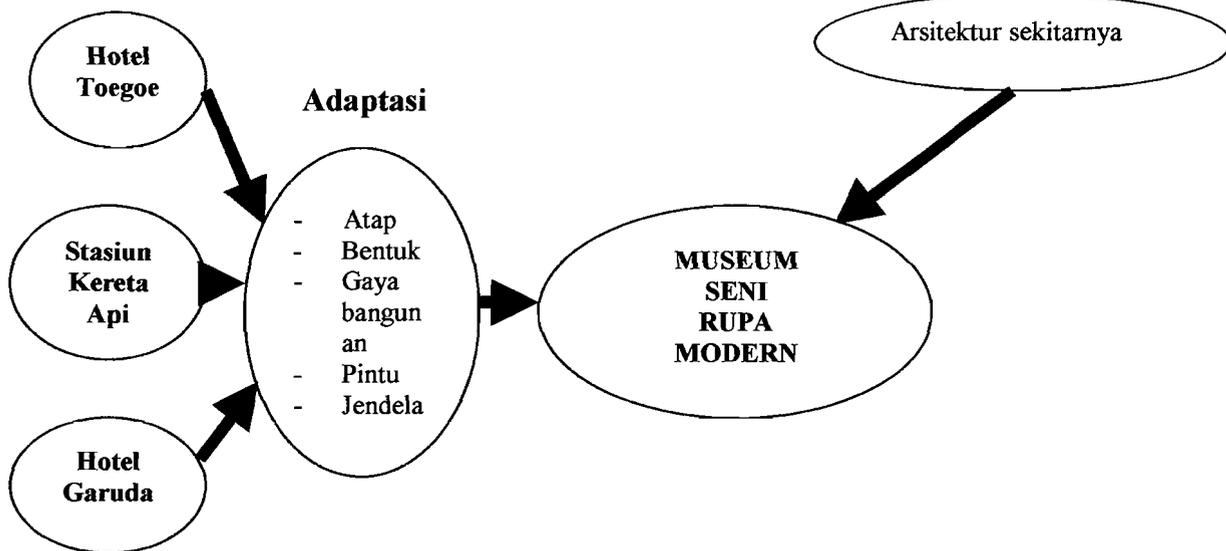
Mengingat lokasi museum seni rupa modern berada di kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi (termasuk kawasan cagar budaya) yang terdapat bangunan-bangunan kolonial, maka secara fisik bentuk bangunan museum seni rupa dengan bangunan disekitarnya perlu penyesuaian dan adaptasi, yaitu berciri kolonial, dan secara non fisik perlu mengkaji dan menampilkan nilai-nilai arsitektur disekitarnya sejauh masih dapat mendukung penampilan dan fungsi bangunan museum seni rupa modern. Hal ini sebagai upaya agar bangunan tersebut tidak terlepas dari lingkungannya sehingga penampilannya tidak membuat asing bagi orang yang melihatnya.

Dalam upaya menampilkan bentuk bangunan museum seni rupa modern yang kontekstual dengan kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi maka perlu pertimbangan-pertimbangan untuk mencapai keselarasan dengan bangunan-bangunan disekitarnya. Antara lain :

1. Penyelarasan lingkungan dilakukan dengan menyesuaikan bentuk bangunan disekitarnya khususnya bangunan kolonial serta gayanya
2. Keterbukaan, kesan mengundang dan menerima dapat dilakukan dengan penggunaan bidang-bidang transparan dan space penerima yang cukup kuat
3. Kesan menarik dan rekreatif bisa diwujudkan dengan pengolahan tekstur dan penggunaan warna-warna menarik
4. Sifat bebas dan dinamis diwujudkan dengan variasi penggunaan bentuk-bentuk dasar.

5. Kreatifitas bisa diwujudkan dengan pengolahan bentuk-bentuk dasar dan penggunaan elemen-elemen dekoratif

Bangunan Berciri Kolonial



BAB V

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

V.1. Konsep Perencanaan

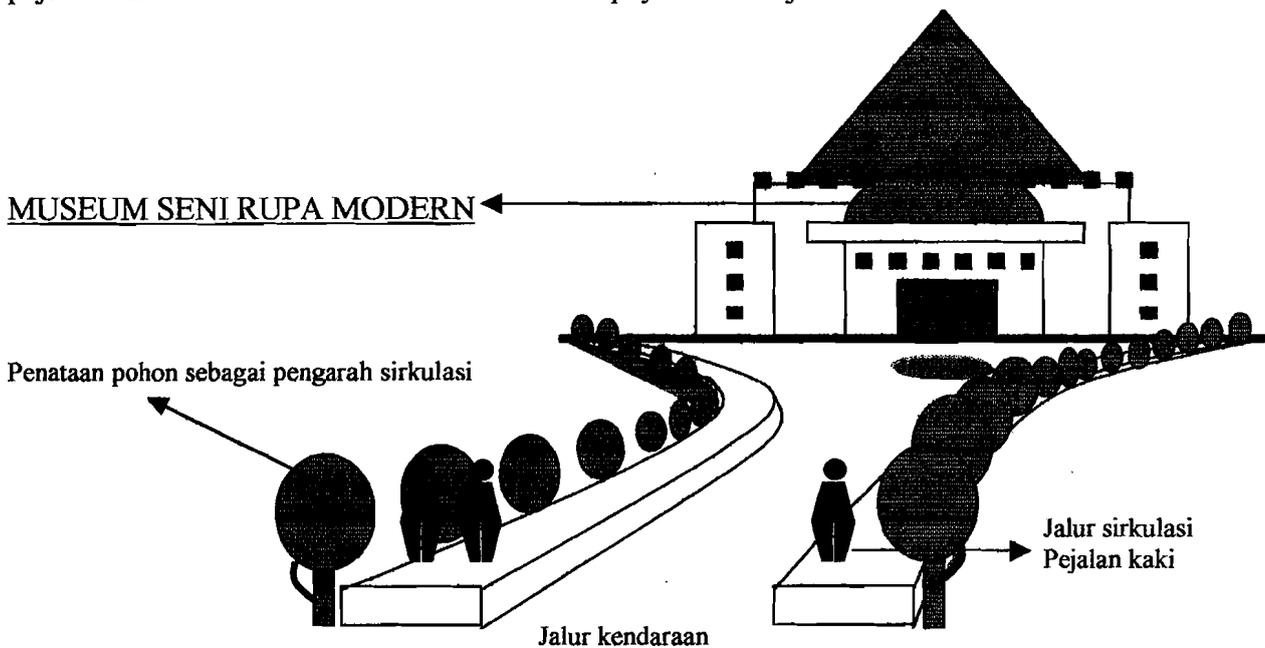
V.1.1. Lokasi Site Terpilih

Lokasi terpilih sesuai dengan konsep pengembangan tata ruang kota Kotamadya Yogyakarta yaitu jaraknya 1 KM dari pusat kota (kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi) tepatnya disebelah Utara Hotel Toegoe, disebelah Selatan kantor PLN, disebelah Barat Kali Code dan disebelah Timur Stasiun KA. Persyaratan bangunan pada lokasi tersebut adalah : BCR : 80 %, FAR : 1,8, Tinggi bangunan : 3 lantai dan sepadan jalan 2 m. disamping itu tersedia fasilitas infrastruktur seperti : jaringan listrik, jaringan telepon, saluran air bersih dan saluran air kotor serta pemadam kebakaran.

V.1.2. Pengolahan Tapak

V.1.2.1. Pencapaian Kedalam Bangunan

Pencapaian ke dalam bangunan yang dipilih ialah dengan memisahkan jalur untuk pejalan kaki dan untuk kendaraan bermotor supaya tidak terjadi kesemrawutan

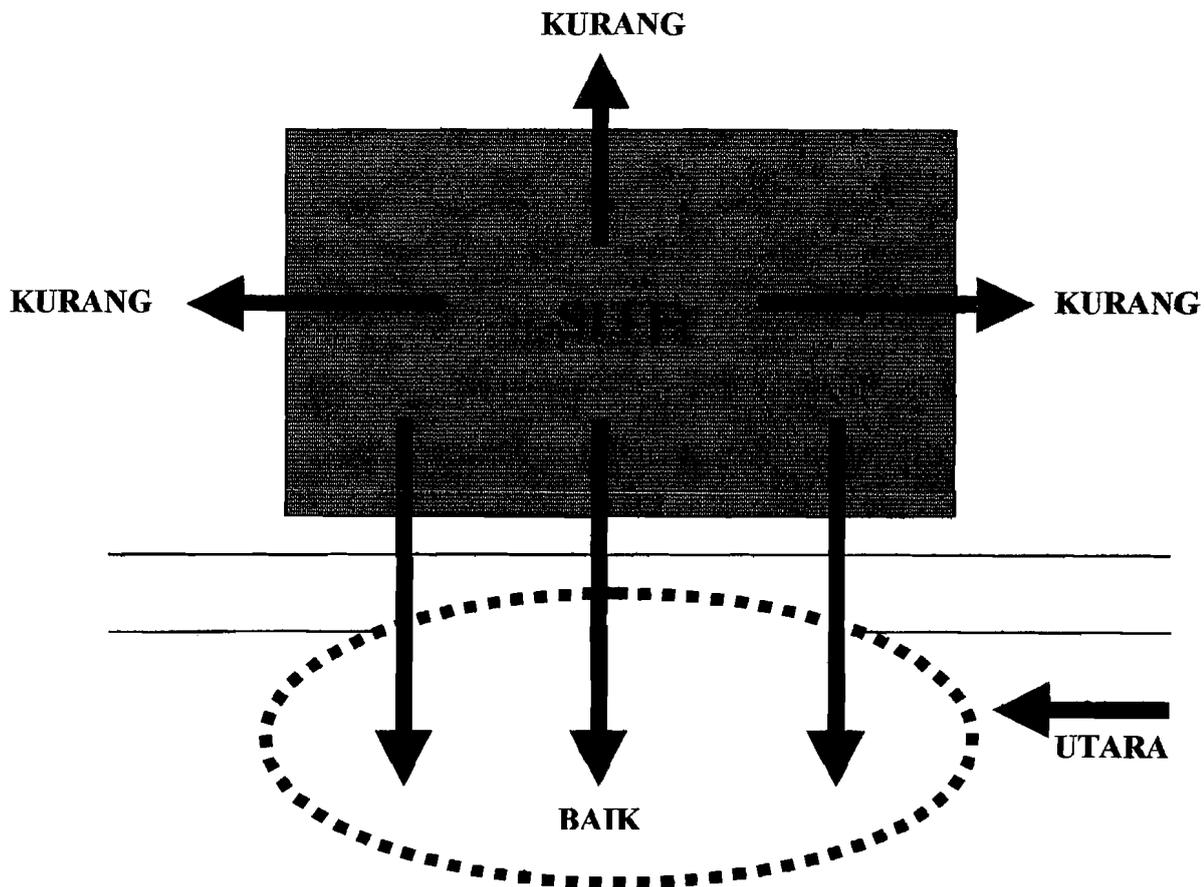


Gambar V.1 : Pencapaian ke dalam bangunan
Sumber : Pemikiran

V.1.2.2. Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan yang dipilih yaitu façade bangunan museum seni rupa modern

dengan menghadap ke jalan utama (ke sebelah Barat), sesuai dengan bangunan-bangunan disekitarnya selain itu juga akan menghasilkan nilai ekspose yang baik.



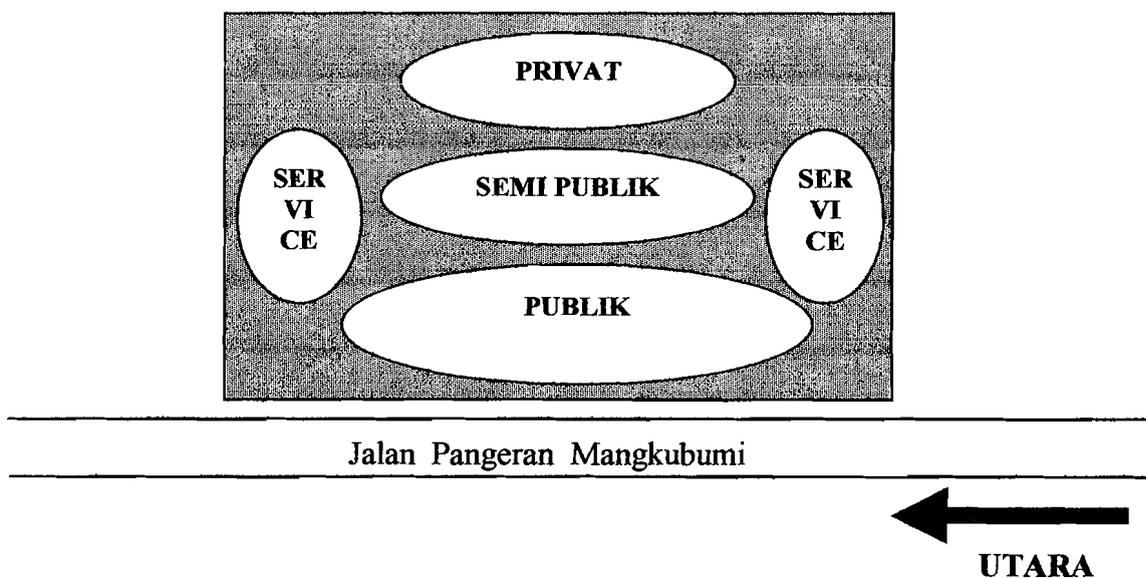
Gambar V.2 : Orientasi Bangunan
Sumber : Pemikiran

V.1.2.3. Penzoningan Tapak

Dalam Zoning tapak ini didasarkan pada pengelompokan dan sifat ruang yang ada, antara lain :

- Meletakkan kelompok kegiatan yang bersifat umum pada daerah yang ramai dan mudah dicapai
- Meletakkan kelompok kegiatan pameran pada daerah yang tenang dan mudah dicapai
- Meletakkan kelompok kegiatan administrasi pada daerah dengan ketenangan sedang dan pencapaian sedang
- Meletakkan kelompok kegiatan edukasi pada daerah yang tenang dan mudah dicapai
- Meletakkan kelompok kegiatan konservasi pada daerah dengan ketenangan sedang dan pencapaian sedang
- Meletakkan kelompok kegiatan service pada daerah dengan ketenangan rendah dan pencapaian sedang

Kelompok Ruang	Sifat Ruang
1. Umum	Publik
2. Pameran	Publik
3. Administrasi	Semi Publik
4. Edukasi	Semi Publik
5. Kuratoeial	Privat
6. Preparasi & Restorasi	Privat
7. Perpustakaan	Semi Publik
8. Service	Semi Publik



Gambar V.3 : Penzoningan Tapak
Sumber : Pemikiran

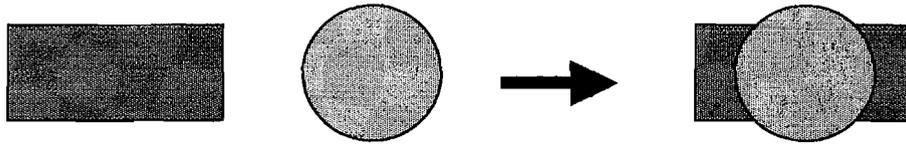
V.2. Konsep Perancangan

V.2.1. Konsep Tata Ruang Pamer Yang rekreatif

Bentuk tata ruang pameran yang dipilih yaitu suatu bentuk tata ruang yang dapat memberikan hiburan atau kesegaran dan tidak monoton bentuk atau susunannya sehingga membuat pengunjung bisa mengapresiasi karya-karya seni rupa modern didalam ruang pameran tersebut dan pengunjungpun tidak merasa bosan. Maka konsep perancangannya adalah sebagai berikut :

A. Bentuk Ruang

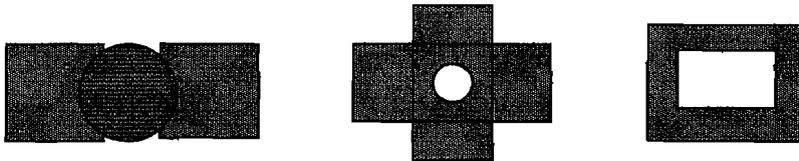
Bentuk ruang yang terpilih adalah bentuk segi empat yang digabungkan dengan bentuk lingkaran. Alasan pemilihan bentuk tersebut karena mempunyai salah satu sifat yang selalu bergerak sehingga mampu mendukung suasana yang rekreatif.



Gambar V.4 : Bentuk Ruang
Sumber : Pemikiran

B. Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang digunakan untuk mendasari sebuah bentuk tata ruang pameran yang rekreatif sehingga pengguna leluasa untuk bergerak, terdiri dari berbagai macam bentuk dengan susunan yang tidak teratur, maka ruang pameran ini menggunakan pola hubungan ruang langsung dan tidak langsung, karena salah satu sifat ruangnya bersifat dinamis (bergerak, leluasa), sebagai pencerminan dari sifat atau karakter ruang pameran pada museum seni rupa modern yang selalu ingin memberikan keleluasaan bagi penggunanya dan dapat menghubungkan ruang-ruang berdasarkan susunannya.



Gambar V.5 : Pola Hubungan Ruang

C. Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang dipakai dalam perancangan Museum Seni Rupa Modern ini adalah menggunakan pola gabungan organisasi *Terpusat*, *Radial* dan *Grid*. pemilihan organisasi ruang tersebut dikarenakan untuk mencapai pola kedinamisan dalam penataan ruang-ruangnya.

V.2.2. Kegiatan Dalam Ruang

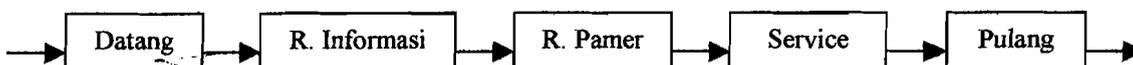
A. Kegiatan Pengunjung

Didalam proses kegiatan pengunjung dibedakan menjadi dua yaitu :

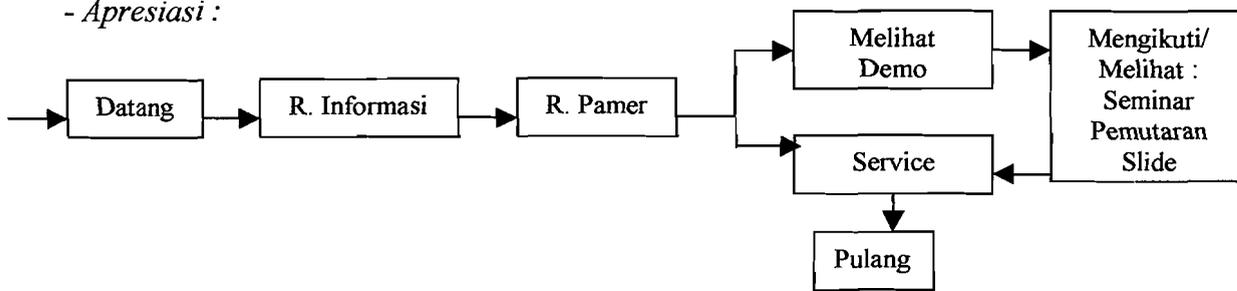
- *Rekreasi* : Pengunjung yang datang hanya untuk melihat lihat saja karya seni rupa modern
- *Apresiasi* : Pengunjung yang datang untuk kepentingan : pengamatan, penghayatan dan untuk mempelajari obyek guna untuk menambah ilmu pengetahuan tentang seni rupa modern.

Dibawah ini adalah sistem kegiatan pengunjung :

- *Rekreasi* :

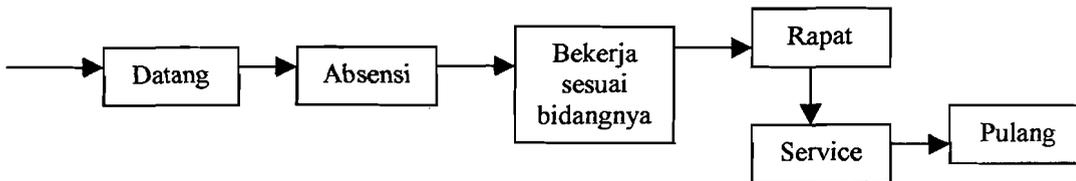


- Apresiasi :



Gambar V.6 : Sistem Kegiatan Pengunjung
Sumber : Pemikiran

B. Kegiatan Pengelola



Gambar V.7 : Sistem Kegiatan Pengelola
Sumber Pemikiran

V.2.3. Besaran Ruang

Jenis Ruang	Besaran Ruang
A. Kelompok Ruang Pelayanan Umum	
- Perpustakaan	170 m ²
- Ruang Auditorium	141 m ²
- Ruang Audio Visual	125 m ²
- Ruang Penyimpanan Koleksi Audio Visual	40 m ²
- Cafeteria	75 m ²
- Ruang Informasi	4 m ²
- Area Parkir Pengunjung	1875 m ²
- Musholla	40 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	2478 m ²
+ Sirkulasi 20 %	495,6 m ²
	<hr/>
	2973,6 m ²
B. Kelompok Ruang Pengelola Dan Administrasi	
- Ruang Kepala Museum	12,8 m ²
- Ruang Rapat	45 m ²
- Ruang Staff	60 m ²
- Ruang Penerima Tamu	60 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	185,8 m ²
+ Sirkulasi 20 %	37,16 m ²
	<hr/>
	222,96 m ²

C. Kelompok Ruang Bagian Kuratorial	
- Ruang Kepala Kuarator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Preparator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Konservator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Edukator + 2 Staff	12 m ²
- Studio Perenc. Tata Letak / Desain Pameran	38 m ²
- Ruang Penerbitan / Percetakan	40 m ²
- Laboratorium Perbaikan Koleksi / Restorasi	60 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	194 m ²
+ Sirkulasi 20 %	38,8 m ²
	<hr/>
	232,8 m ²
D. Kelompok Service Umum	
- Gudang Alat	40 m ²
- Gudang Penyimpanan Sementara Materi Pameran	40 m ²
- Ruang Keamanan	8 m ²
- Parkir Untuk Pengelola	157,5 m ²
- Ruang MEE	20 m ²
- Lift barang	4 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	277,5 m ²
+ Sirkulasi 20 %	55,5 m ²
	<hr/>
	333 m ²
E. Kelompok Ruang Pamer	
- Hall Entrance	200 m ²
- Ruang Pameran Tetap	1425 m ²
- Ruang Pameran Tidak Tetap	855 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	2488 m ²
+ Sirkulasi 20 %	497,6 m ²
	<hr/>
	2985,6 m ²
Total Luas Bangunan	4715,46 m²
Total Luas Parkir	2032,5 m²
	<hr/>
Luas Total	6747,96 m²
	<hr/>
Total Luas Tapak	± 11.500 m²

V.2.4. Sirkulasi Ruang Pamer

Dasar - dasar pertimbangan dalam menentukan sistem sirkulasi ruang pamer antara lain :

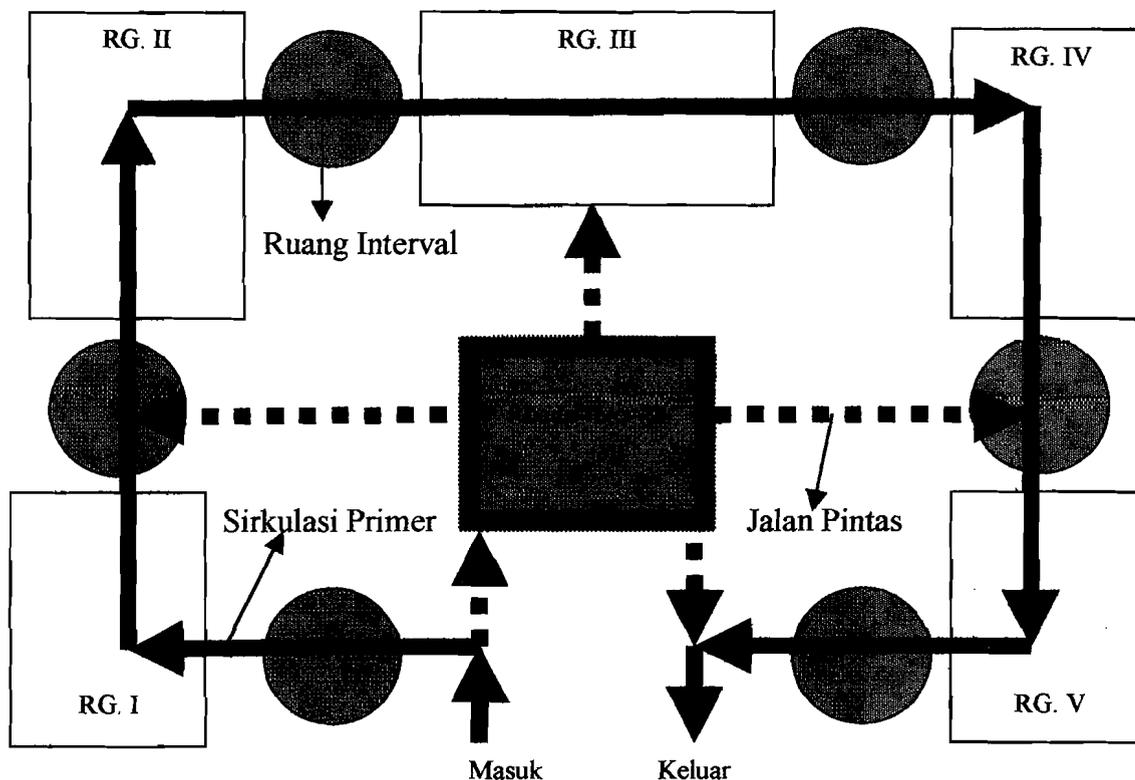
1. Menghindarkan sirkulasi yang membuat pengunjung cepat bosan, jenuh dan monoton.
2. Memberikan arah sirkualsi yang jelas dari satu ruang ke ruang lainnya.

3. Memberikan arah sirkulasi yang teratur, berurutan yang mengarahkan pengunjung untuk menikmati obyek lukisan dari satu periode ke periode yang lain secara bertahap.

Berdasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka ditentukan sistem sirkulasi pada ruang pameran sebagai berikut :

1. Sistem sirkulasi linier atau menerus/ mengalir secara berurutan mulai dari ruang pameran karya seni rupa modern massa perintis sampai ruang pameran karya seni rupa modern massa kini yang sesuai dengan perkembangan seni rupa modern di Indonesia. Tujuan sistem sirkulasi berdasarkan periodisasi tersebut adalah untuk memberikan kejelasan kepada pengunjung tentang perkembangan seni rupa modern di Indonesia, baik dari media, teknis melukis dan mematung yang digunakan maupun jenis aliran yang dianut pada tiap-tiap periode.
2. Arah sirkulasi pengunjung dari ruang pameran yang satu ke ruang pameran yang lain bergerak dari kiri ke kanan secara teratur, dicapai dengan memberikan arah yang jelas dari satu ruang ke ruang yang lainnya.
3. Memberikan jalur pintas/ sirkulasi pintas dengan tujuan agar pengunjung dapat langsung menuju ke ruang yang diinginkan, terutama bagi pengunjung peneliti.

Konsep sirkulasi ruang pameran dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar V.8: Sirkulasi Ruang Pameran
Sumber : Pemikiran

V.2.5.Environment Ruang

V.2.5.1. Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang diambil adalah :

a. Pencahayaan Alami

- Untuk ruang yang tidak khusus
misal : Ruang Perpustakaan, Ruang Pertemuan dan sebagainya, tidak perlu analisa penanganan khusus.
- Untuk ruangan khusus
Misalnya : Ruang Pameran, Ruang Konservasi, Ruang simpan koleksi dan Ruang yang perlu perlindungan dari cahaya alami ini perlu penanganan khusus, seperti : penanaman pohon, sistem jendela tidak langsung maksudnya supaya cahaya tidak langsung mengenai obyek pameran, arah orientasi bangunan

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan yang dipakai adalah :

- Pada ruang pameran mutlak digunakan dengan merata/ netral dengan intensitas 150 lux, dan untuk benda koleksi tidak lebih dari 50 lux.
- Dipergunakan lampu TL dan lampu pijar dari berbagai tipe yang cocok.

V.2.5.2. Penghawaan

Untuk ruangan khusus menggunakan sistem A.C. dan kelembaban menggunakan Dehumifier, sedangkan untuk ruangan biasa bisa dengan penghawaan alami dan bersifat *cross ventilation*

Dasar pertimbangan :

- Kondisi ideal untuk benda koleksi, kelembaban antara 45 % - 60 % dan temperatur antara 20⁰ C
- Sesuai letak geografis kota Yogyakarta temperatur rata-rata 25⁰ – 37⁰ C, kelembaban 50 % - 100 %

Pemecahan :

- Dengan memperhatikan persyaratan bagi perawatan benda koleksi, yaitu suhu dan kelembaban yang cocok dan konstan
- Untuk mengatur suhu ruangan memakai A.C. dan Dehumifier untuk mengurangi kelembaban.

V.2.5.3. Sistem Keamanan Ruang Pamer

Digunakan sistem :

- Dengan memberikan jarak antara pengunjung dan obyek, sehingga pengunjung tidak bisa menyentuh obyek
- Dengan memberi pembatas seperti penurunan lantai
- Adanya penjaga keamanan (satpam)
- Adanya alarm otomatis

V.2.5.4. Warna Ruang Pamer

Warna yang digunakan untuk mendukung suasana ruang pameran yang rekreatif yaitu warna :

- Kuning, Jingga, Abu-abu (campuran)

Warna-warna tersebut mempunyai karakter seperti bebas, gembira, ceria, bahagia dan menyenangkan, sehingga pemilihan warna tersebut diharapkan bisa mendukung suasana ruang pameran yang rekreatif.

V.2.6. Sistem Bangunan

V.2.6.1. Struktur Bangunan

Sistem struktur yang dipilih dalam perancangan Museum Seni Rupa Modern adalah :

- Struktur rangka ruang (*Space Frame*), untuk bentuk-bentuk ruang yang mempunyai kesan menghibur dan memberikan penyegaran yang memerlukan pencahayaan dan penghawaan alami yang optimal.
- Beton bertulang dan kayu sebagai konsekuensinya untuk ruang pelayanan dan ruang-ruang dengan fungsi tertentu (seperti Ruang seminar, rapat dll).

V.2.6.2. Utilitas Bangunan

a. Jaringan Air bersih :

Sumber air bersih dari : - PDAM

- Sumur buatan

Sistem distribusi yang dipakai adalah dengan menggunakan sistem *downfeed*

b. Jaringan air kotor :

Sumber air kotor dibedakan berasal dari : - Lavatory

- Kantin
- Mesin pendingin
- Air hujan

saluran air kotor tersebut menggunakan sistem peresapan

c. Jaringan listrik :

Sumber-sumber listrik yang dipakai berasal dari : - PLN

- Generator / diesel

d. Pemadam Kebakaran

Tanda Bahaya :

Tersedianya beberapa alat pendeteksi bahaya kebakaran yang terjadi :

- Smoke Detektor
- Temperatur Detektor

Jenis alat pemadam kebakaran yang digunakan disesuaikan dengan ruang kegiatan dan peralatan / perabotan yang ada didalamnya, antara lain :

- Jenis Foam type
- Jenis CO
- Dry Chemical : basa bicarbonat, unsur kimia kering
- Fire Hidrant

Penempatan harus terletak pada tempat yang strategis dan mudah dijangkau.

e. Penangkal Petir

Menggunakan sistem sangkar faraday yang berupa tiang-tiang penangkal / spit 30 cm yang dipasang pada atap bangunan, kemudian dihubungkan kedalam tanah dengan lempengan baja pada kedalaman sampai mencapai air tanah.

f. Jaringan Telepone

Jaringan telepon digunakan sistem operator atau sentralisasi, dengan dukungan intercome atau telepon antar ruang sebagai alat komunikasi dalam bangunan untuk memperlancar proses kegiatan.

V.2.7. Konsep Citra Penampilan Bangunan

A. Konsep Bentuk Dasar Bangunan

Bentuk-bentuk dasar yang cukup kuat pada bangunan-bangunan (Hotel Toegoe, Stasiun KA, dan Hotel Garuda) yang terdapat pada kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi didominasi oleh bentuk “kotak”.

Untuk mewujudkan keselarasan antara bangunan Museum seni rupa modern dengan bangunan-bangunan disekitarnya (H. Toegoe, Stasiun KA, H. Garuda), maka bentuk dasar bangunan Museum seni rupa modern tersebut adalah bentuk dasarnya kotak yang nantinya digabungkan dengan bentuk-bentuk segi tiga dan lingkaran.

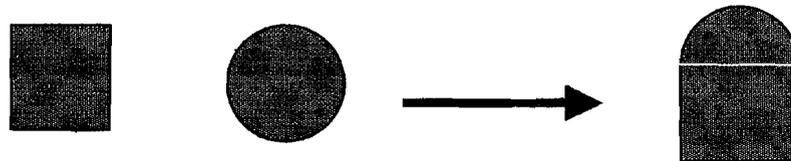
B. Konsep Ekspresi Penampilan Bentuk Bangunan

Sebagai preseden perancangan penampilan bentuk bangunan, berdasarkan analisa façade bangunan yang membentuk karakteristik fisik kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi maka bentuk bangunan museum seni rupa harus kontekstual dengan bangunan-bangunan disekitarnya,

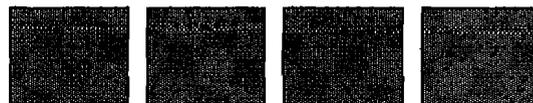
Dibawah ini adalah beberapa aspek untuk menentukan penampilan bangunan :

- Bukaan

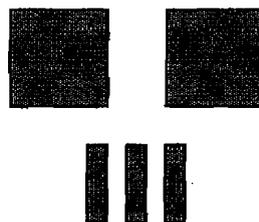
Bukaan berpengaruh pada ungkapan sistem bangunan yang diungkapkan secara terbuka, jujur, tidak tertutup. Ditinjau dari segi potensi, bangunan sebagai hasil daya cipta manusia dapat diwujudkan menjadi obyek pameran yang mampu menarik minat masyarakat, keterbukaan disini bukaan didasarkan atas besar kecilnya bukaan yang digunakan. Perancangan bidang bukaan pada museum seni rupa modern ini akan menyelaraskan dari bukaan H. Toegoe, Stasiun KA, dan H. Garuda.



Gambar V. 9 : Bukaan Pada H. Toegoe
Sumber : Pengamatan

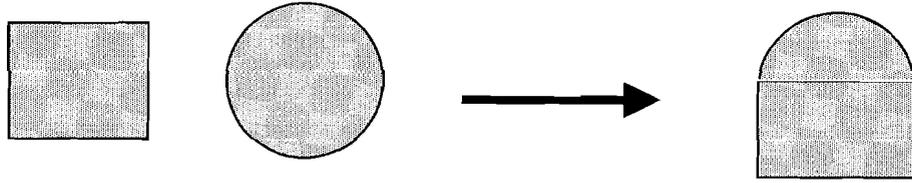


Gambar V. 10 : Bukaan Pada H. Garuda
Sumber : Pengamatan



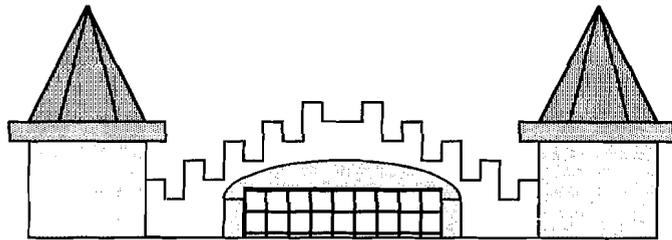
Gambar V. 11 : Bukaan Pada Stasiun KA
Sumber : Pengamatan

Dari beberapa bukaan-bukaan pada bangunan-bangunan tersebut maka diambil kesimpulan bukaan pada museum seni rupa modern yang direncanakan adalah bentuk “kotak” yang nantinya dipadukan dengan bentuk segi tiga atau bentuk baru yang diharapkan menjadi ciri pada bentuk bukaan museum seni rupa modern.

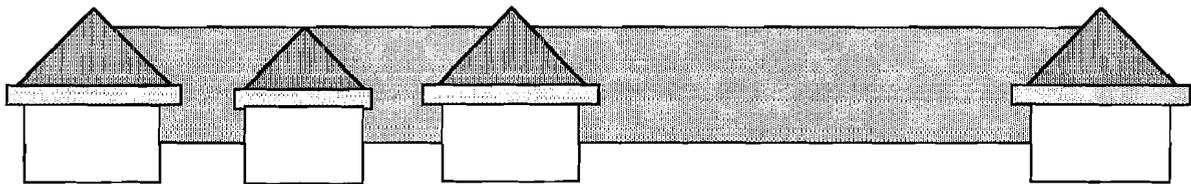


Gambar V. 12 : Rencana Bentuk Bukaan Pada Museum Seni Rupa Modern
Sumber : Pemikiran

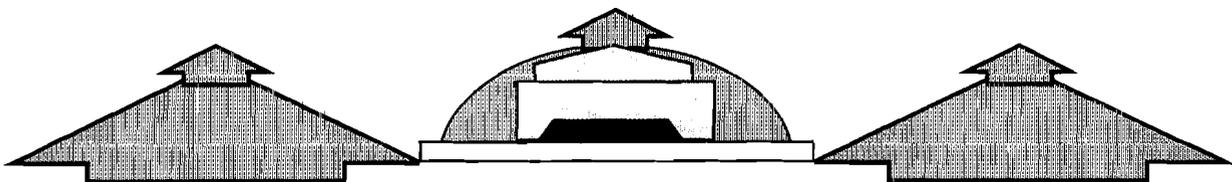
- Atap



Gambar : V. 13 : Atap H. Toegoe
Sumber : Pengamatan

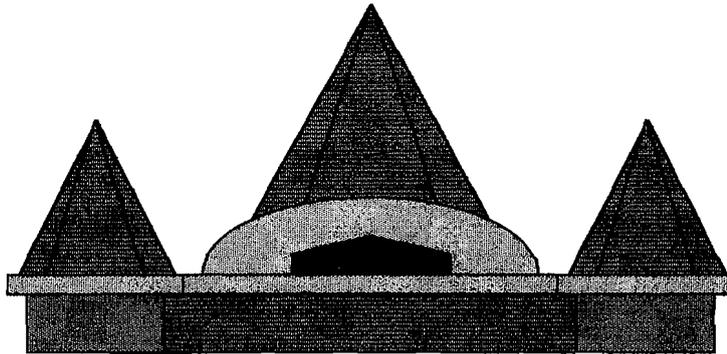


Gambar . V. 14 : Atap H. Garuda
Sumber : Pengamatan



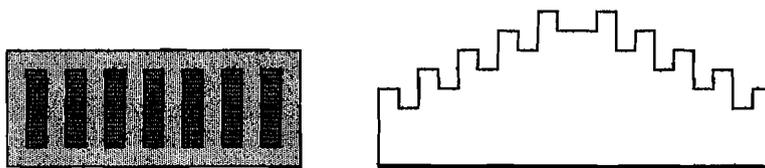
Gambar V. 15 : Atap Stasiun KA
Sumber : Pengamatan

Dari beberapa bentuk atap pada bangunan-bangunan tersebut maka untuk mencapai keselarasan bentuk atap yang direncanakan pada bangunan museum seni rupa modern ini adalah :

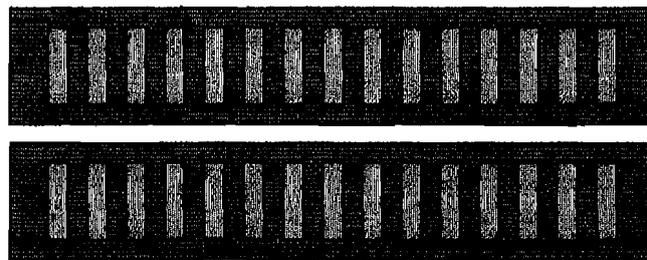


Gambar V. 16 : Rencana Bentuk Atap Museum Seni Rupa Modern
Sumber : Pemikiran

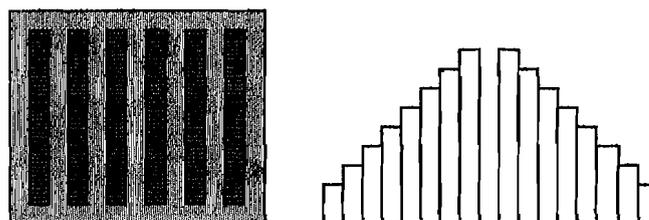
- Ornament



Gambar V. 17 : Ornament pada Bangunan H. Toegoe
Sumber : Pengamatan

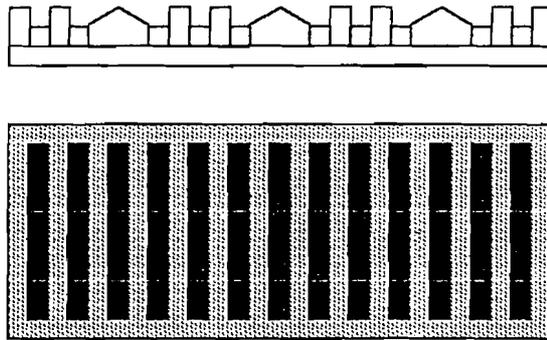


Gambar V. 18 : Ornament Pada Bangunan H. Garuda
Sumber : Pengamatan



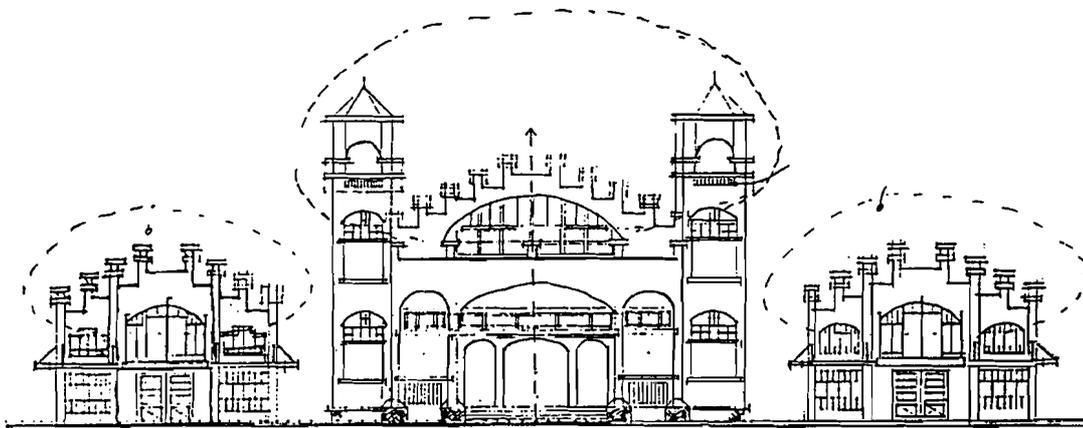
Gambar V. 19 : Ornament Pada Bangunan Stasiun KA
Sumber : Pengamatan

Dari beberapa ornament yang ada pada bangunan-bangunan tersebut maka untuk mencapai keselarasan, bentuk ornament yang akan dirancang dalam bangunan museum seni rupa modern ini adalah :



Gambar V. 20 : Rencana Ornament Pada Bangunan Museum Seni Rupa Modern
Sumber : Pengamatan

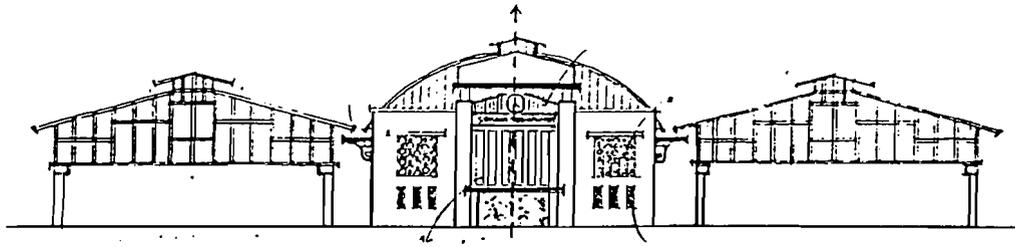
- Façade



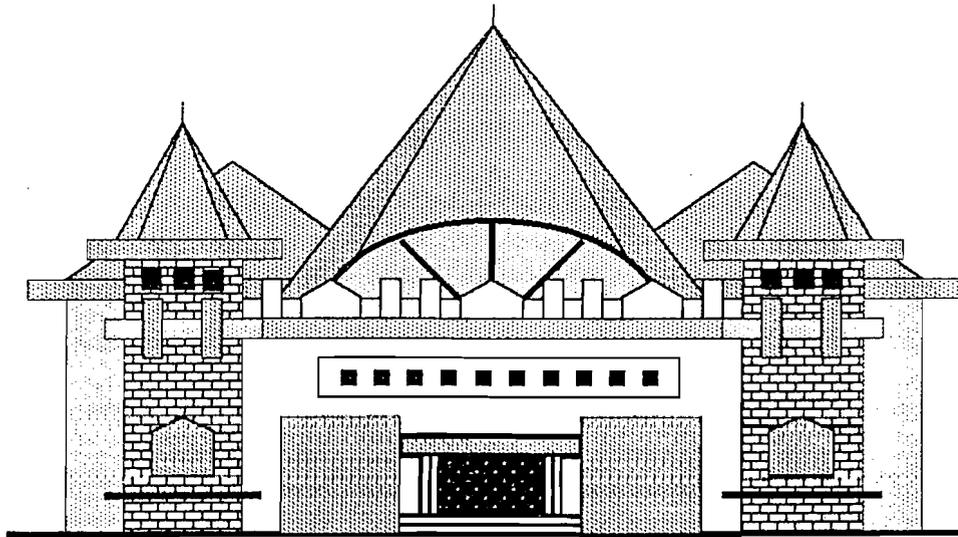
Gambar V. 21 : Façade Bangunan H. Toegoe
Sumber : Pengamatan



Gambar V. 22 : Façade Bangunan H. Garuda
Sumber : Pengamatan



Gambar V. 23 : Façade Bangunan Stasiun KA
Sumber : Pengamatan



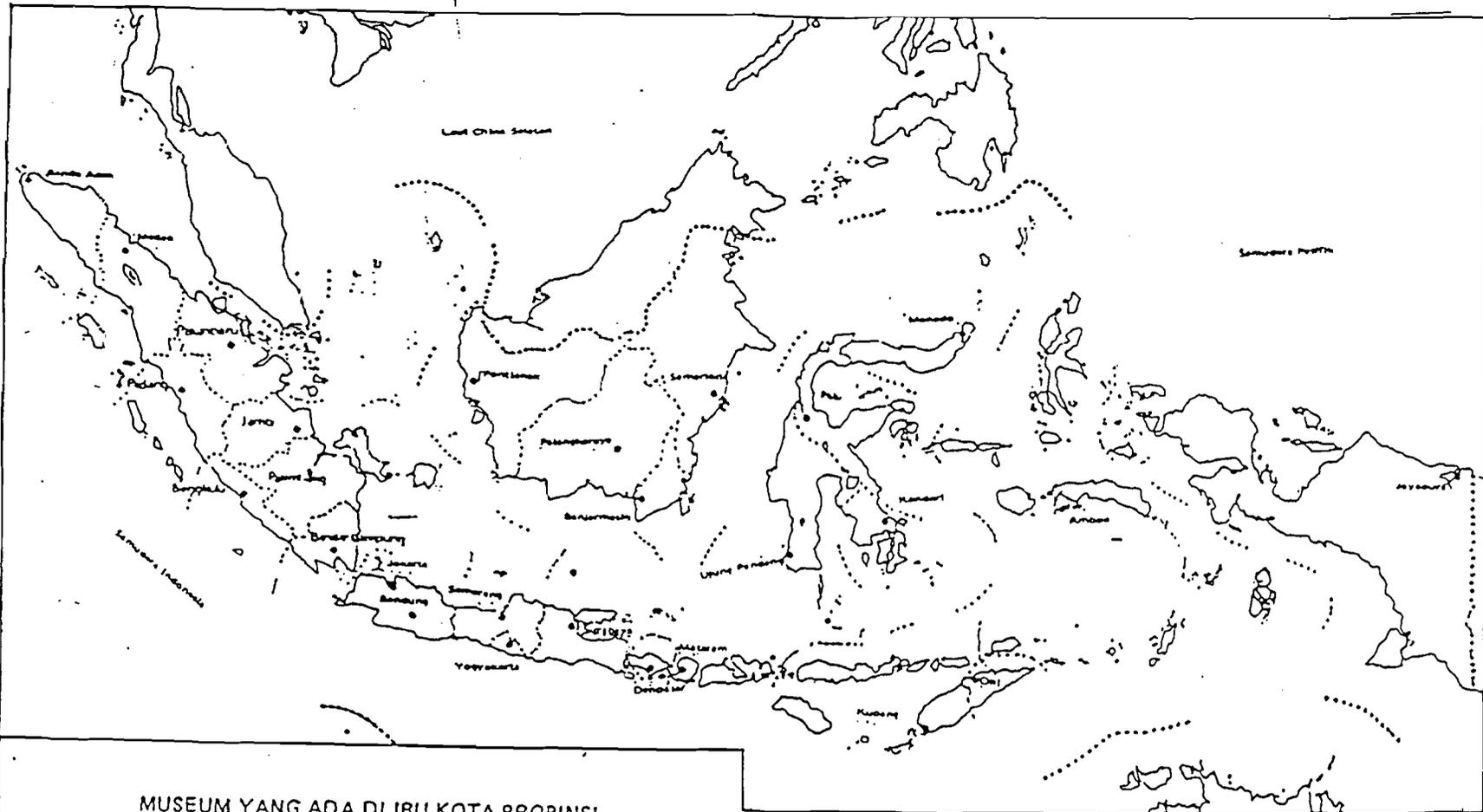
Gambar V.24 : Rencana Façade Bangunan Museum Seni Rupa Modern
Sumber : Pemikiran

DAFTAR PUSTAKA

- Sri Hadi, (1997). “ **Ingin Membuat Imperium** “, Yogya Post, Yogyakarta
- Sutarga, (1990). “ **International Council Of Museum** “
- Daniel Bell, (1997). “ **Modernisasi Dan Krisis Rasionalitas** “ Pustaka Pelajar Yogyakarta
- Soedarso SP, (1987). “ **Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi** “
- Marianto M. (1994) “ **Katalog Seni Rupa** “ FKY VI-1994. DIY
- PT. Citra Adi Pustaka “ **Ensiklopedia Nasional Indonesia** “ Jakarta
- *Packard, Robert & Karab, Balthazar*, (1995) “ **Encyclopedia Of American Architecture, Second Edition, Mc. Graw – Hill, Inc.** “ Hongkong
- *Ronald Gill*. (1997) “ **Contoh Pembangunan Arsitektur Indo – Belanda Di Indonesia** “ Holland
- *Brolin Brent*, (1980) “ **Arsitektur Kontekstual** “
- Ibnu Mas'udi, (1997) “ **Kamus Pintar** “ CV. Aneka Solo
- Balai Pustaka “ **Kamus Besar Bahasa Indonesia** “
- *A. Planing Study* “ **The American Assosiation Of Museum** ” Washington DC
- Wondo Amiseno, (1992) “ **Kontekstual Dalam Arsitektur** ” Yogyakarta
- Rustam Hakim, (1993) “ **Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap** ” Jakarta
- *Edward Paul* (1972) “ **Enchyclopedia Of Philoshophy** ” Mac. Milan, Publishing. Co. Inc
- Thesis Patra (1998) “ **Museum Penerbangan Di Bandung** “
- Francis D.K. Ching, “ **Arsitektur : Bentuk Ruang Dan Susunannya** “ PT. Erlangga, Jakarta
- *ARG. Isnag* “ **Aproach To Architectural Design** ”
- Suryabrata. S, (1995) “ **Psikologi Pendidikan** ” PT. Raja Grafindo
- Siswanto Andy, (1993) “ **Kontekstual Dalam Arsitektur** ”
- *Frank Lloud Wright*, “ **Extension Of The Guggenheim Museum New York** “ Sumber : *Montaner New Museum, London*
- *Arata Isozaki* “ **The Museum Of Contemporary Art, (Los Angles)** ” Sumber : *Montaner New Museum, London 1990*

LAMPIRAN

PETA - PENMUSEUMAN



MUSEUM YANG ADA DI IBU KOTA PROPINSI

BANDA ACEH MEDAN

- Museum Negeri Di Aceh
 1. Museum Perang Sumatera Utara
 2. Museum Jeong '45
 3. Museum Perjuangan Bukit Barisan
 Museum Negeri Sumatera Barat
 "AOKYasanti"

PADANG

JAMBI PALEMBANG

JAKARTA

- Museum Negeri Jambi
 1. Museum Negeri Sumatera Selatan
 2. Museum "Sultan Hassanudin"
 1. Museum Nasional
 2. Museum Sejarah Jakarta
 3. Museum Gedung Kesenian Nasional
 4. Museum Sunda Permana
 5. Museum Bahari
 6. Museum Wayang
 7. Museum/Balai Seni Rupa
 8. Observatorium "Gugunghang
 Sumatera Ancor"

BANDUNG

SEMARANG

9. Museum Gedung Juang '45
 10. Museum Pusak ABRI "Satria Mandala"
 11. Museum "Satria Lela Yan"
 12. Museum Indonesia Taman Mini
 13. Museum Himpun Taman Mini
 14. Museum Kerukutan "Manggala Wangi Bekit"
 15. Museum Aerial Taman Mini
 16. Museum Kiphoed Taman Mini
 17. Museum Nasional
 18. Museum Tugu
 19. Monumen/Museum Ludan Bayu
 20. Museum Kriminologi Madan
 21. Museum Arthi Sunda Bank Indonesia
 22. Museum Adam Malik
 1. Museum Negeri Jawa Barat
 2. Museum Godeok
 3. Museum Adu - Adu
 4. Museum Mandala Wening Siliwangi
 1. Museum Negeri Jawa Tengah
 2. Museum Jemur "Nyonya Benar"

VOYAKARTA

SURABAYA

DEMPASAR

MATARAM PONTIANAK BANJARMASIN TENGGERONG (SAMARINDA) PALANGKARAYA PALU KENDARI UJUNG PANDANG AMROH

1. Museum Negeri "Sanoedoyar"
 2. Museum Bladot
 3. Museum Taman Siswa "Kini Griya"
 4. Museum TNI Angkatan Darat "Onisme Waskama"
 5. Museum Sudirman
 6. Museum TNI Angkatan Udara "Ompetula Mandala"
 7. Museum Keraton Yogyakarta
 8. Museum Pisu Alaman
 9. Museum/Monumen Diponegoro "Satria Waskama"
 1. Museum Negeri "Mou Tamula"
 2. Museum TNI Angkatan Laut "Lela Jala Graha"
 1. Museum Balli
 2. Museum "La Mayeur"
 Museum Negeri NTB
 Museum Negeri Kalimantan Barat
 Museum Negeri "Lampung Mumpuk"
 Museum Negeri Mulyawarman
 Museum Negeri Kalimantan Tengah
 Museum Negeri Sulawesi Tengah
 Museum Negeri Sulawesi Tenggara
 Museum Negeri Lu Galigo
 Museum Negeri "Sine Lim"

KETERANGAN:

DATA MUSEUM UMUM NEGERI

Sumber : Pedoman Pembakuan Museum Umum Negeri Tingkat Propinsi

Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta

Nama Museum	Tipe	Luas Tanah (M ²)	Luas Bangunan (M ²)	Koleksi (Jumlah)	Jumlah Peralatan	
					Teknis	Kantor
Museum Negeri Prop. D.I Aceh	B	9.238	2.720	15 jenis – 6.453	- Kuratorial - Edukatif - Konservasi - Pengamanan	26 jenis – 310 buah
Museum Negeri Prop. Sumatra Utara	A	10.000	2.834	12 jenis – 2.751	- Kuratorial - Edukator - Konservasi - Pengamanan	21 jenis – 588 buah
Museum Negeri Prop. Lampung	C	17.010	2.100	8 jenis – 1.693	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	15 jenis – 65 buah
Museum Negeri Prop. Sumatra Selatan	B	2.0.000	3.402	4 jenis – 1.433	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	32 jenis – 426 buah
Museum Negeri Prop. Jambi	C	13.350	3.575	8 jenis – 1.180	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	13 jenis – 138 buah
Museum Negeri Prop. Jawa Barat	A	8.361	1.353	8 jenis – 2.927	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	23 jenis – 414 buah
Museum Negeri Prop. Jawa Tengah	A	18.560	6.271	12 jenis – 2.642	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	10 jenis – 22 buah
Museum Negeri Prop. Kalimantan Timur	B	35.100	1.881	16 jenis – 9.991	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	19 jenis – 671 buah
Museum Negeri Kalimantan Tengah	C	-	718.000	4 jenis – 660	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	10 jenis – 54 buah
Museum Negeri Prop. Sulawesi Selatan	B	-	5.116	9 jenis – 3.98	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	21 jenis – 347 buah
Museum Negeri Prop. Sulawesi Tengah	C	15.425	2.353	10 jenis – 3.208	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	19 jenis – 335 buah
Museum Negeri Prop. Sulawesi Tenggara	C	18.500	560	6 jenis – 1.146	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	16 jenis – 140 buah
Museum Negeri Prop D.I. Yogyakarta	B	7.876	3.245	8 jenis – 50.800	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	22 jenis – 389 buah

Museum Negeri Prop. Bali	B	6.293	2.394	11 jenis – 11.88	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	21 jenis – 490 buah
Museum Negeri Prop. Irian Jaya	A	25.000	-	9 jenis – 5.80	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	14 jenis – 51 buah
Museum Negeri Prop. SIWA LIMA	B	11.514	3.200	13 jenis – 5.674	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	18 jenis 476 buah
Museum Negeri Prop. Nusa Tenggara Barat	C	-	-	7 jenis – 4.436	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	Tidak Tercatat
Museum Negeri Prop. Nusa Tenggara Timur	B	30.000	2.462	9 jenis – 1.489	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	16 jenis – 99 buah
Museum Negeri Prop. Sulawesi Utara	B	-	-	13 jenis – 4.881	- Kuratorial - Edukator - Konservator - Pengamanan	14 jenis – 102 buah