

BAB 2. KAJIAN DAN PETA KONFLIK

2.1 Sejarah Mataram Kotagede dan keterkaitannya dengan Yogyakarta

Kesultanan Mataram (Kerajaan Mataram Islam) merupakan kerajaan Islam di tanah Jawa yang berdiri pada abad ke-17. Kesultanan ini dipimpin oleh dinasti keturunan Ki Ageng Sela dan Ki Ageng Pemanahan, yang mengklaim sebagai keturunan penguasa Majapahit. Asal-usul kerajaan Mataram Islam berawal dari suatu Kadipaten di bawah Kesultanan Pajang.



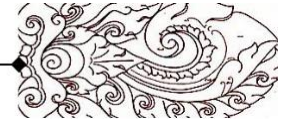
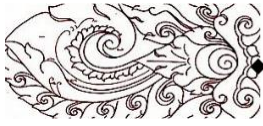
Gambar.2.1a Kerajaan Mataram Islam (Kesultanan Mataram)

Kerajaan Mataram Islam pada masa keemasannya pernah menyatukan tanah Jawa dan Madura. Kerajaan ini pernah memerangi VOC di Batavia untuk mencegah semakin berkuasanya VOC, namun ironisnya Kerajaan ini malah menerima bantuan VOC pada masa akhir menjelang keruntuhan.

Mataram merupakan kerajaan berbasis agraris/pertanian. Kerajaan ini meninggalkan beberapa jejak sejarah yang dapat ditemui hingga kini, seperti kampung Matraman di Batavia/Jakarta, sistem persawahan di Jawa Barat (Pantura), penggunaan hanacaraka, serta beberapa batas administrasi wilayah yang masih berlaku sampai sekarang.



Gambar.2.1b Peta Mataram Baru yang telah dipecah menjadi empat kerajaan pada tahun 1830, setelah Perang Diponegoro.



Kerajaan Mataram Islam pada masa keemasannya pernah menyatukan tanah Jawa dan Madura. Kerajaan ini pernah memerangi VOC di Batavia untuk mencegah semakin berkuasanya VOC, namun ironisnya Kerajaan ini malah menerima bantuan VOC pada masa akhir menjelang keruntuhan.

Masa awal,

Setelah Sutawijaya merebut wilayah Pajang sepeninggal Hadiwijaya ia kemudian naik. Pada masa itu wilayahnya hanya di sekitar Jawa Tengah, mewarisi wilayah Kerajaan Pajang. Pusat pemerintahan Kesultanan Mataram berada di daerah Mentaok, wilayah nya terletak kira-kira di selatan Bandar Udara Adisucipto sekarang (timur Kota Yogyakarta). Lokasi keraton pada masa awal terletak di Banguntapan, kemudian dipindah ke Kotagede. Sesudah ia meninggal kekuasaan diteruskan oleh putranya, Prabu Hanyokrowati. Pemerintahan Prabu Hanyokrowati tidak berlangsung lama karena dia wafat. Setelah itu tahta pindah ke putra Adipati Martoputro. Dan tahta nya beralih dengan cepat ke putra sulung Mas Rangsang. pada masa pemerintahan Mas Rangsang, Kerajaan Mataram mengalami masa kejayaan.

Terpecahnya Mataram,

tahun 1647

Amangkurat I memindahkan lokasi keraton ke Plered, tidak jauh dari Karta. Pemerintahan

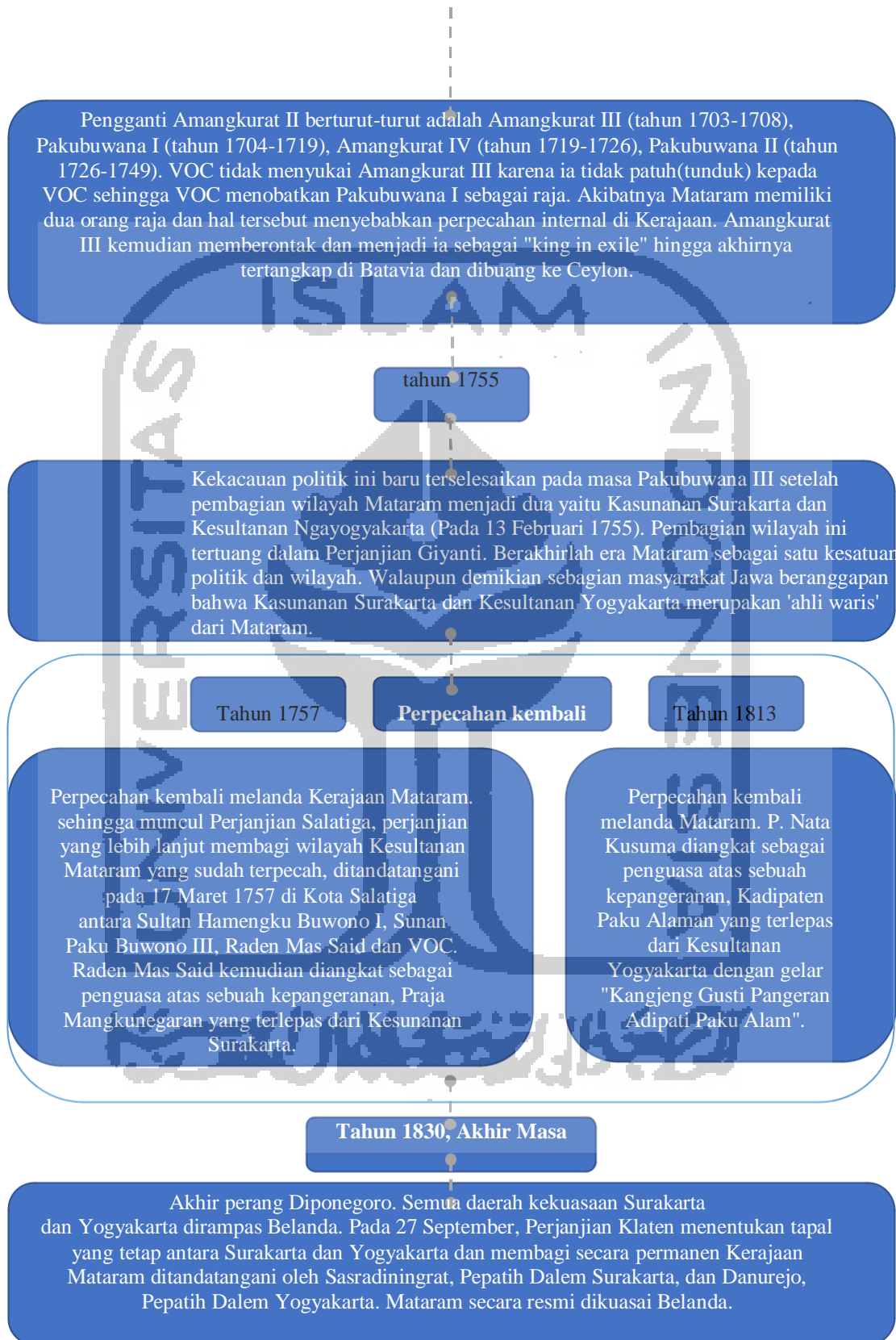
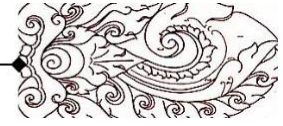
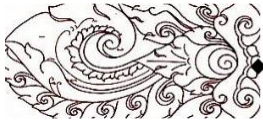
Amangkurat I kurang stabil karena banyak yang tidak puas dan Pernah terjadi pemberontakan besar yang memaksa Amangkurat untuk berkomplot dengan VOC.

tahun 1677

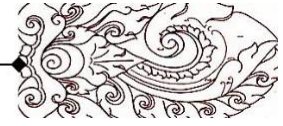
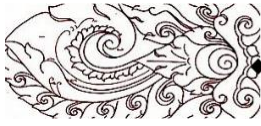
Amangkurat I meninggal. Penggantinya, Amangkurat II (Amangkurat Amral), sangat tunduk pada VOC sehingga kalangan istana banyak yang tidak suka dan pemberontakan terus terjadi.

tahun 1680

kraton dipindahkan lagi ke Kartasura. karena kraton yang lama dianggap telah tercemar.



Gambar 2.1 Diagram Sejarah Mataram Kotagede dan keterkaitannya dengan Yogyakarta.



Peninggalan kerajaan mataram Islam:

Pasar Kotagede

Tata kota kerajaan Jawa biasanya menempatkan kraton, alun-alun dan pasar dalam poros selatan - utara. Kitab Nagarakertagama yang ditulis pada masa Kerajaan Majapahit (abad ke-14) menyebutkan bahwa pola ini sudah digunakan pada masa itu. Pasar tradisional yang sudah ada sejak jaman Panembahan Senopati masih aktif hingga kini. Setiap pagi legi dalam kalender Jawa, penjual, pembeli, dan barang dagangan tumpah ruah di pasar ini.

Masjid Agung Negara

Masjid ini dibangun oleh PB III tahun 1763 dan selesai pada tahun 1768.



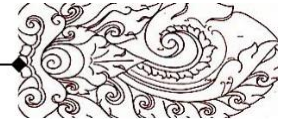
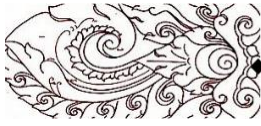
Gambar.2.1c Masjid Agung Negara

Kompleks Makam Pendiri Kerajaan di Imogiri

Berjalan 100 meter ke arah selatan dari Pasar Kotagede, kita dapat menemukan kompleks makam para pendiri kerajaan Mataram Islam yang dikelilingi tembok yang tinggi dan kokoh. Gapura ke kompleks makam ini memiliki ciri arsitektur Hindu. Setiap gapura memiliki pintu kayu yang tebal dan dihiasi ukiran yang indah. Beberapa abdi dalem berbusana adat Jawa menjaga kompleks ini 24 jam sehari.



Gambar 2.1d Permakaman Imogiri pada tahun 1890



2.2 Kajian Tipologi Bangunan

2.2.1 Tipologi Museum

Menurut ICOM (*International Council of Museum (ICOM)*) : dalam *Pedoman Museum Indonesia, 2008*), museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu :

1. Art Museum (Museum Seni)
- 2. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)**
3. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
4. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
5. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)
6. Specialized Museum (Museum Khusus)

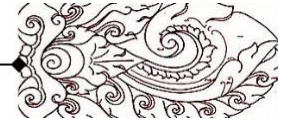
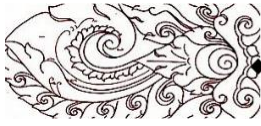
Menurut penyelenggaraannya, museum dapat dibagi menjadi dua, yaitu Museum Pemerintah museum yang diselenggarakan dan dikelola oleh pemerintah baik pemerintah pusat atau pemerintah daerah dan Museum Swasta, yaitu museum yang didirikan dan diselenggarakan oleh perseorangan. Berdasarkan tingkatan koleksinya, museum dapat dibagi 3, yaitu :

1. Museum Nasional, yaitu museum yang memiliki benda koleksi dalam taraf nasional atau dari berbagai daerah di Indonesia.
2. Museum Regional, yaitu museum yang benda koleksinya terbatas dalam lingkup daerah regional.
3. Museum Lokal, yaitu museum yang benda koleksinya hanya terbatas pada hasil budaya daerah tersebut.

2.2.2 Tugas dan Fungsi Museum

Tugas Museum:

1. Diarahkan kepada kegiatan untuk menetapkan agar melalui benda, dokumentasi visual dan bahan-bahan pendukung tambahan lainnya, aspek-aspek kebutuhan, aspek-aspek lingkungan hidup/kombinasi diantara keduanya, yang menjadi bidang garapan museum tersebut, menjadi sumber informasi yang mantap.



2. Kegiatan yang berkaitan dengan penyerahan/penyampaian sumber-sumber informasi yang sudah mantap itu kepada pengunjung.

Fungsi Museum:

Fungsi utama (standar bangunan museum) yang harus dimiliki oleh sebuah museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (Sumber : Majalah Ilmu Permuseum, 1988) adalah :

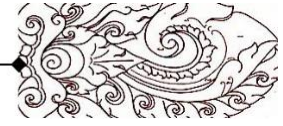
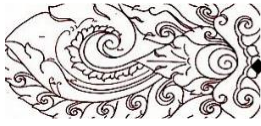
1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

Ruang-ruang yang memiliki fleksibilitas yang tinggi diperlukan pada museum arsitektur untuk mendapatkan sebuah ruang pameran selain terdapat ruang pameran yang permanen dan terdapat ruang pameran yang multifungsi. Ruang pameran yang multifungsi tersebut selain terdapat pada area indoor juga terdapat pada area outdoor. Jon Lang pada bukunya terdapat 3 jenis pola tata letak yang diidentifikasi oleh Edwaard T. Hall yaitu :

1. Fixed-feature space Fixed-feature space merupakan ruang tertutup yang dibatasi oleh beberapa elemen pembatas yang tidak mudah untuk digerakkan. Elemen-elemen pembatas tersebut antara lain dinding solid, lantai, dan jendela atau bukaan.

2. Semifixed-feature space Semifixed-feature space merupakan ruang yang elemen pembatasnya dan perabotan yang ada dapat digerakkan atau diubah. Pada jenis tata letak ini terlihat pada rumah tradisional Jepang, elemen pembatas seperti dinding dapat digerakkan atau diubah-ubah sesuai dengan perbedaan aktivitas sepanjang hari.

3. Informal space Informal space merupakan ruang yang dapat mengalami perubahan fungsi selama yang didalamnya terdapat 2 orang atau lebih. Fleksibilitas ruang tersebut memberikan ruang pameran yang dapat memberikan fungsi yang berbeda sesuai dengan aktivitas yang terjadi didalamnya. Elemen pembatas dibuat untuk dapat diubah sesuai dengan aktivitas yang nanti terdapat pada ruang pameran. Tata letak yang memiliki fleksibilitas ini untuk memberikan kemudahan agar dapat mengakomodir perbedaan kebutuhan pada ruang tersebut.



2.2.3 Pengguna Museum

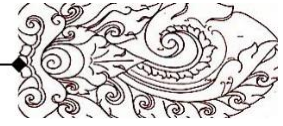
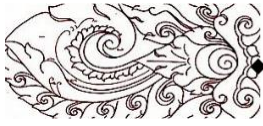
Terdapat dua kategori pengguna dalam sebuah museum (*Pedoman Museum Indonesia, 2008*) yakni sebagai berikut :

- a. Pengelola museum adalah petugas yang berada dan melaksanakan tugas museum dan dipimpin oleh seorang kepala museum. Kepala museum membawahkan dua bagian yaitu bagian administrasi dan bagian teknis.
- b. Bagian administrasi mengelola ketenagaan, keuangan, surat-menyerat, kerumahtanggaan, pengamanan, dan registrasi koleksi.
- c. Bagian teknis terdiri dari tenaga pengelola koleksi, tenaga konservasi, tenaga preparasi, tenaga bimbingan dan humas.
- d. Pengunjung Berdasarkan intensitas kunjungannya dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu : Kelompok orang yang secara rutin berhubungan dengan museum seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar.

Kegiatan Dalam Museum

Kegiatan pelayanan museum kepada pengunjung museum meliputi kegiatan pameran tetap dan temporer, bimbingan dan pemanduan keliling museum, ceramah, bimbingan karya tulis, pemutaran film dan slide, dan museum keliling (*Ayo Kita Mengenal Museum : 2009*). Menurut *Sutaarga, 1989/1990* kegiatan dalam museum secara garis besar meliputi :

- a. Pengumpulan koleksi, kegiatan ini antara lain jual beli koleksi, peminjaman koleksi, pembuatan film dokumenter, dan kegiatan lainnya.
- b. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi, kegiatan ini antara lain penampungan, penyimpanan, penelitian, dan penggandaan (reproduksi).
- c. Preservasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Reproduksi, sebagai cadangan koleksi untuk menyelamatkan koleksi aslinya. Penyimpanan, untuk menyelamatkan koleksi asli dari faktor merugikan. Dan registrasi, pemberian dan penyusunan keterangan menyangkut benda koleksi.



- d. Observasi, penyeleksian koleksi untuk disesuaikan persyaratan dengan koleksi museum.
- e. Apresiasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Pendidikan, menunjang fungsi museum sebagai sarana pendidikan bagi masyarakat yang sifatnya non formal. Dan Rekreatif, museum sebagai obyek rekreasi yang menyajikan acara yang menghibur.
- f. Komunikasi, kegiatan ini antara lain meliputi : Pameran, ruang pameran merupakan sarana komunikasi antara masyarakat / pengunjung dengan materi koleksi, yang dibantu dengan *guide*. Pertemuan, antara pengelola dengan masyarakat sebagai penunjang kegiatan. dan Administrasi.

2.2.4 Persyaratan Berdirinya Museum

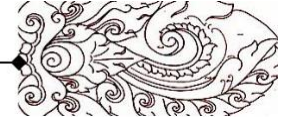
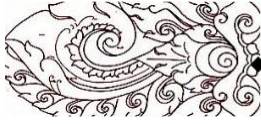
Persyaratan museum menurut *Pedoman Pendirian Museum (1999/2000)*, terdapat beberapa persyaratan yang harus diperhatikan dalam perencanaan suatu museum, antara lain :

A. Lokasi Museum

1. Lokasi yang strategis, Lokasi yang dipilih bukan untuk kepentingan pendirinya, tetapi untuk masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, wisatawan, dan masyarakat umum lainnya.
2. Lokasi harus sehat, Lokasi sehat diartikan lokasi yang tidak terletak di daerah industri yang banyak pengotoran udara, bukan daerah yang berawa atau tanah pasir, elemen iklim yang berpengaruh pada lokasi itu antara lain : kelembaban udara setidaknya harus terkontrol mencapai netral, yaitu 55 – 65 %.

B. Persyaratan Bangunan

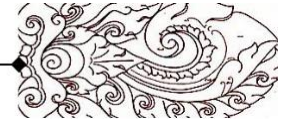
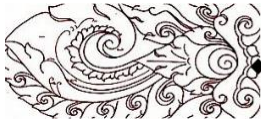
1. Persyaratan umum yang mengatur bentuk ruang museum yang bisa dijabarkan sebagai berikut :
 - a. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai : Fungsi dan aktivitas, Ketenangan dan keramaian, Keamanan.



- b. Pintu masuk (*main entrance*) utama diperuntukkan bagi pengunjung.
- c. Pintu masuk khusus (*service utama*) untuk bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
- d. Area semi publik terdiri dari bangunan administrasi termasuk perpustakaan dan ruang rapat.
- e. Area privat terdiri dari : Laboratorium Konservasi, Studio Preparasi, Storage
- f. Area publik / umum terdiri dari : a. Bangunan utama, meliputi pameran tetap, pameran temporer, dan peragaan. b. Auditorium, keamanan, gift shop, cafetaria, ticket box, penitipan barang, lobby / ruang istirahat, dan tempat parkir.

2. Persyaratan Khusus

- a. Bangunan Utama, yang mewadahi kegiatan pameran tetap dan temporer, harus dapat : Memuat benda-benda koleksi yang akan dipamerkan, Mudah dalam pencapaiannya baik dari luar atau dalam, Merupakan bangunan penerima yang harus memiliki daya tarik sebagai bangunan utama yang dikunjungi oleh pengunjung museum, Memiliki sistem keamanan yang baik, baik dari segi konstruksi, spesifikasi ruang untuk mencegah rusaknya benda-benda secara alami ataupun karena pencurian.
- b. Bangunan Auditorium, harus dapat : Dengan mudah dicapai oleh umum, dan dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, dan ceramah.
- c. Bangunan Khusus, harus : Terletak pada tempat yang kering, Mempunyai pintu masuk yang khusus, Memiliki sistem keamanan yang baik (terhadap kerusakan, kebakaran, dan pencurian).
- d. Bangunan Administrasi, harus : Terletak di lokasi yang strategis baik dari pencapaian umum maupun terhadap bangunan lainnya.



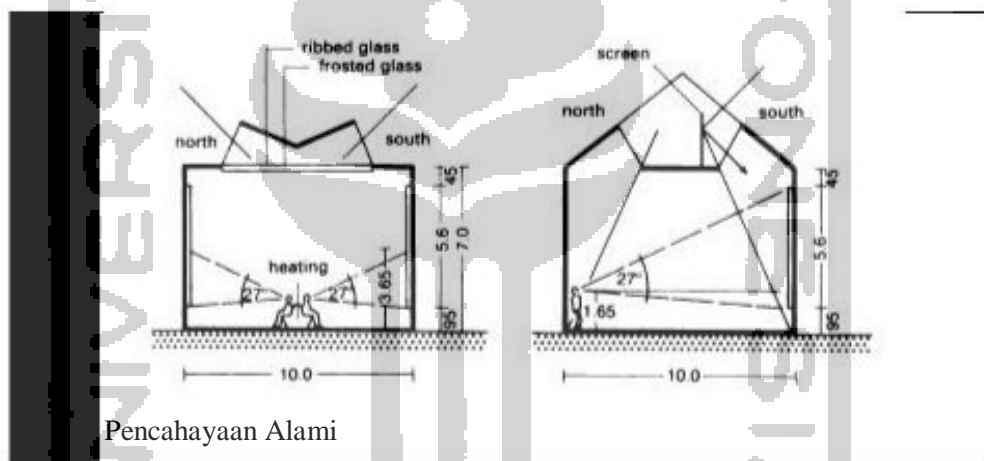
C. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang pada ruang pameran sebagai fungsi utama dari museum.

Beberapa persyaratan teknis ruang pameran sebagai berikut:

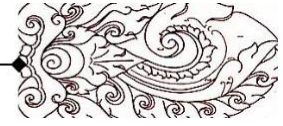
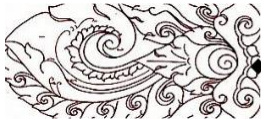
1. Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu $21^{\circ}\text{C} - 26^{\circ}\text{C}$. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut



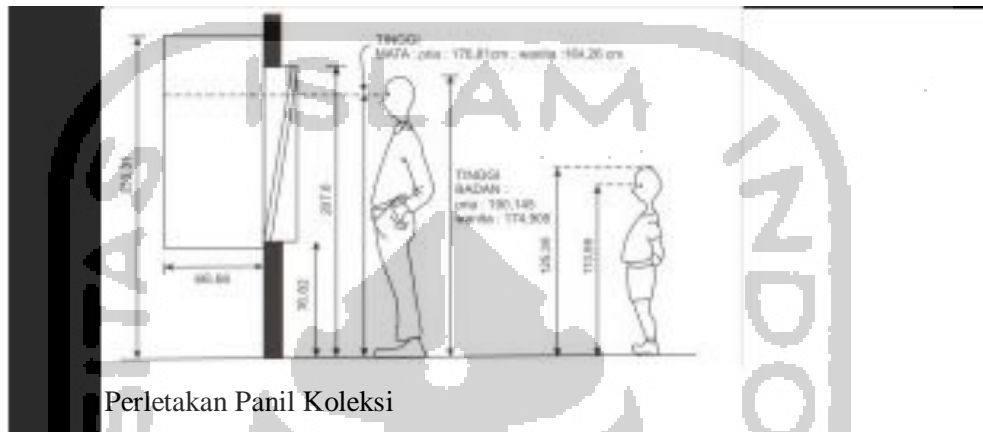
Tabel.2.2.4 Ruang dan tingkat pencahayaan.

<i>Ruang</i>	<i>Material Pameran</i>	<i>Tingkat Cahaya</i>
<i>Pameran (sangat sensitive)</i>	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit berwarna	5-10 lux
<i>Pameran (sensitive)</i>	Lukisan cat minyak, kayu	15-20 lux
<i>Pameran (kurang sensitive)</i>	Kaca, batu, keramik, logam	30-50 lux
<i>Penyimpanan barang koleksi</i>		5 lux
<i>Penanganan barang koleksi</i>		20-50 lux



2. Ergonomi dan Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.



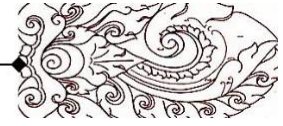
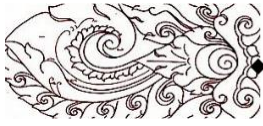
Gambar 2.2.4a Ergonomi dan Tata Letak

3. Akustik

Akustik bervariasi pada tiap museum. Akustik pada tiap ruang haruslah nyaman bagi perorangan maupun kelompok. Sangat penting bagi pembimbing tur agar dapat didengar oleh kelompoknya tanpa mengganggu pengunjung yang lain. Beberapa ruangan untuk fungsi tertentu seperti ruang pertemuan, orientasi, auditorium harus dirancang oleh ahlinya. Ruang lainnya seperti area sirkulasi utama dan ruang pameran memerlukan penataan akustik tertentu untuk mencegahnya menjadi terlalu “hidup” sehingga merusak pengalaman yang ingin diciptakan museum.

4. Teknologi

Teknologi nampaknya mempunyai pengaruh yang dramatis pada museum-museum modern. Fleksibilitas untuk menerima teknologi-teknologi baru adalah pertimbangan desain yang penting untuk diingat. Tergantung pada jenis museumnya, ruang pameran dan ruang-ruang lain seharusnya dilengkapi dengan tata tanda yang inovatif, informasi, interaksi pengunjung, kunjungan “jarak jauh” dan pameran. Sistem-sistem teknologi bisa saja diekspos maupun disembunyikan.



2.2.5 Organisasi Spasial Museum

Museum akan berjalan baik dengan rencana tata denah yang sederhana. Diagram organisasi utama harus berdasarkan akan lima zona standar berdasarkan paparan publik dan kehadiran koleksi, yaitu :

1. Publik / no collections
2. Publik / collections
3. Non publik / no collection
4. Non publik / collection
5. Collection storage

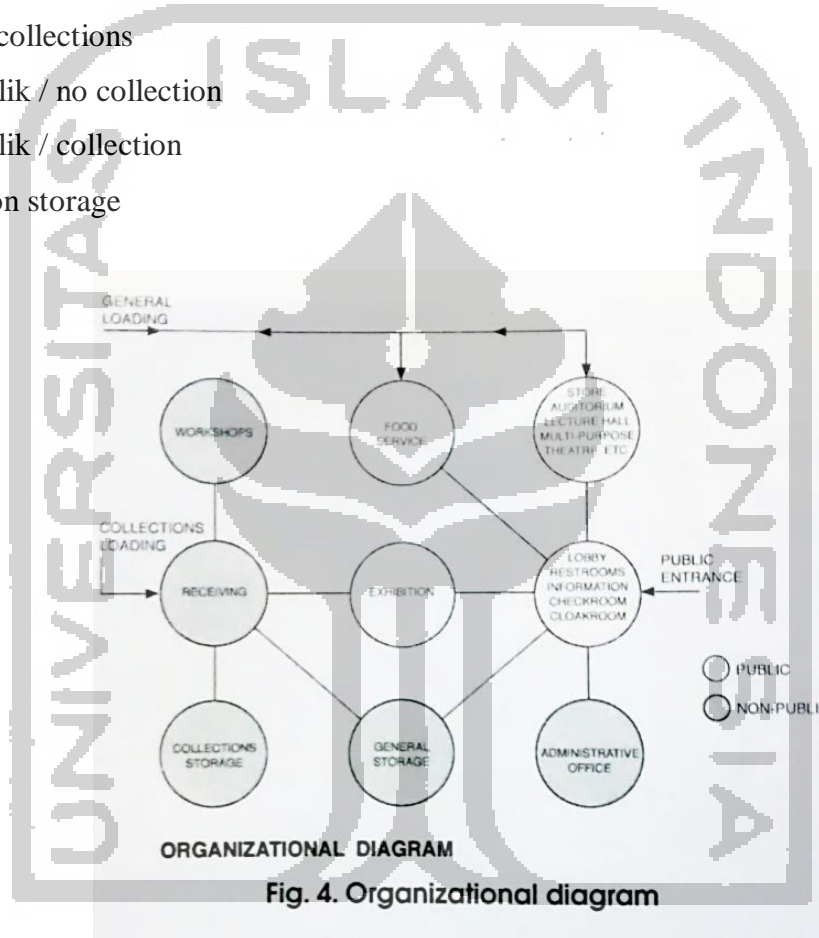


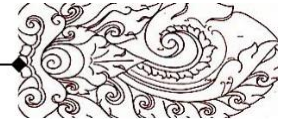
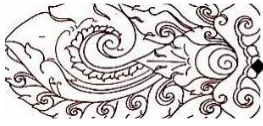
Fig. 4. Organizational diagram

Gambar 2.2.5 Diagram Organisasi Museum
Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.680

Berdasarkan buku *Pedoman Museum Indonesia* yang diterbitkan oleh Direktorat Museum, Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2008, bangunan museum setidaknya terdiri dari dua unsur, yakni bangunan pokok dan bangunan penunjang.

- a. **Bangunan pokok** meliputi beberapa ruang sebagai berikut :

Ruang pameran tetap, Ruang pameran temporer, Ruang auditorium, Ruang kantor/administrasi, Ruang perpustakaan, Ruang laboratorium, Ruang



penyimpanan koleksi, Ruang edukasi, Ruang transit koleksi, Bengkel kerja reparasi

b. **Bangunan penunjang** meliputi beberapa ruang sebagai berikut :

Ruang cenderamata dan kafetaria, Ruang penjualan tiket dan penitipan barang, Ruang lobi, Ruang toilet, Ruang parkir dan taman, Ruang pos jaga

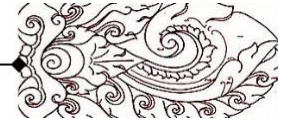
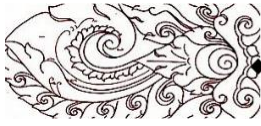
Berdasarkan fungsinya, zona-zona museum dapat dikelompokkan menjadi:

Tabel 2.2.4a Pembagian Zona Museum

AREA PUBLIK	AREA NON-PUBLIK
Non collection Checkroom Theater Food Services Information Desk Main Public Toilets Museum Lobby Retail (Museum Store)	Collection-related Workshop Crating/Uncrating Freight Elevator Collection Loading Dock Receiving
Collection Spaces Classroom Exhibition Galleries Orientation	Non-Collection-Related Catering kitchen Electrical Room Food Service/Kitchen General Storage Mechanical Room Museum Store Office Offices Confrence Rooms Security Office
	Super-Secure Space
	Collection Storage Computer Network Room Security Equipment Room

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.680

Sedangkan menurut *Timothy Ambrose and Crispin Paine : Museum Basic, 1993* dalam bangunan museum meliputi :



a. **Public Space/Services**

Visitor entrance, Reception, Orientation, Visitor information, Cloakroom, Assembly area, Rest areas, Lavatories, Catering facilities, Audio-visual theatre, Education room(s), Lecture theatre, Meeting rooms, Retail facilities, Security office/desk, Telephones/post boxes, Donation box.

b. **Public Space/Collections**

Temporary exhibitions, Displays, Resource centre, Library, Documentation/information, Archives/records, Study collection, Collections management staff offices, Duty staff offices

c. **Storage Collections**

storage

d. **Supporting Services**

Management, Administration/finance, Security, Cleaning, Technical workshop, Photographic studio, Design/display studio, Publication/shop stock stores, Publication office, Information/PR/publicity office, Research/fieldwork, Collections storage, Conservation laboratories, Technician stores, Exhibition storage, Staff rest room, Heating/air conditioning plant, Garage/parking areas, Delivery bay

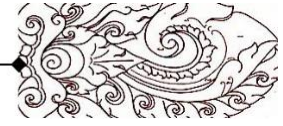
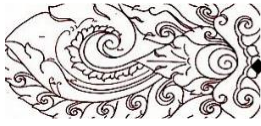
2.2.6 Penyajian Koleksi

Penyajian koleksi merupakan salah satu cara berkomunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi yang dilengkapi dengan teks, gambar, foto, ilustrasi dan pendukung lainnya (Pedoman Museum Indonesia, 2008).

1. *Jenis Pameran*

Jenis pameran di museum dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu pameran tetap dan pameran khusus / temporer

- a. Pameran tetap adalah pameran yang diadakan dalam jangka waktu 2 sampai dengan 4 tahun. Tema pameran sesuai dengan jenis, visi dan misi museum. Idealnya, koleksi pameran yang disajikan adalah 25 sampai dengan 40 persen dari koleksi yang dimiliki



museum, dan dilakukan penggantian koleksi yang dipamerkan dalam jangka waktu tertentu.

b. Pameran khusus / temporer adalah pameran koleksi museum yang diselenggarakan dalam waktu relatif singkat. Fungsi utamanya adalah untuk menunjang pameran tetap, agar dapat lebih banyak mengundang pengunjung datang ke museum.

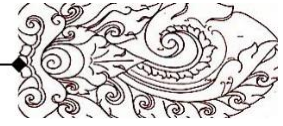
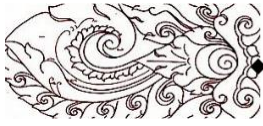
2. *Metode Pameran*

Metode dan teknik penyajian koleksi di museum terdiri dari :

- a. Metode pendekatan intelektual, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi museum.
- b. Metode pendekatan romantik (evokatif), adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana tertentu yang berhubungan dengan benda-benda yang dipamerkan.
- c. Metode pendekatan estetik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan nilai artistik yang ada pada benda koleksi museum.
- d. Metode pendekatan simbolik, adalah cara penyajian benda-benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media interpretasi pengunjung.
- e. Metode pendekatan kontemplatif, adalah cara penyajian koleksi di museum untuk membangun imajinasi pengunjung terhadap koleksi yang dipamerkan.
- f. Metode pendekatan interaktif, cara penyajian koleksi di museum dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan koleksi yang dipamerkan. Penyajian interaktif dapat menggunakan teknologi informasi.

3. *Penataan Koleksi*

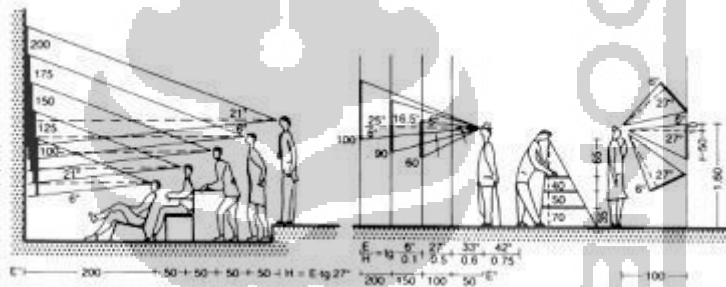
Penataan dalam suatu pameran dapat disajikan secara : a). Tematik, yaitu dengan menata materi pameran dengan tema dan subtema. b). Taksonomik, yaitu menyajikan koleksi



dalam kelompok atau sistem klasifikasi. c). Kronologis, yaitu menyajikan koleksi yang disusun menurut usianya dari yang tertua hingga sekarang.

4. Panil-panil Informasi

Panil-panil informasi atau label secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu : a). Teks dinding (*introductory label*) yang memuat informasi awal / pengenalan mengenai pameran yang diselenggarakan, tema dan subtema pameran, kelompok koleksi. b). Label individu yang berisi nama dan keterangan singkat mengenai koleksi yang dipamerkan. Informasi yang disampaikan berisi keterangan yang bersifat deskriptif, dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan alur cerita.



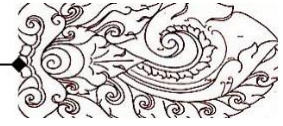
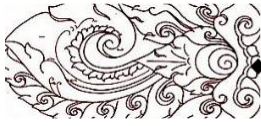
Gambar 2.2.6 Tata Letak Panil dan Sudut Pandang

2.2.7 Sistem Pengamanan dan Pemeliharaan Museum

A. Sistem Pengamanan Dalam Museum

Selain menggunakan pengamanan fisik, museum sebaiknya juga menggunakan perangkat elektronik (*Pedoman Museum Indonesia, 2008*). Perangkat elektronik yang digunakan dalam pengamanan museum meliputi :

- *Control panel*, sebagai pusat dari semua kegiatan pada suatu sistem pengamanan elektronik, bekerja sesuai dengan program yang telah diatur sebelumnya.
- Kontak magnetik, alat ini akan bekerja jika jendela, pintu atau vitrin rusak, maka alarm akan berbunyi.
- Kawat (*wiring*), aliran melalui kawat diletakkan di pintu atau penutup dan tombol akan bergerak bila pintu terbuka.

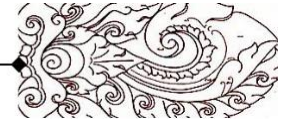
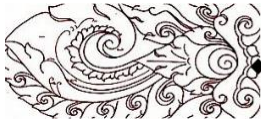


- Detektor getar, alarm akan berbunyi apabila jendela atau vitrin memperoleh tingkat getaran yang tidak normal.
- Detektor kaca pecah, alat ini akan mendeteksi pada frekuensi kaca pecah, seperti jendela atau vitrin.
- Sensor infra merah pasif, sensor ini didesain untuk mendeteksi panas tubuh dan ditempatkan di sekitar koridor atau galeri dengan sensor layar alarm.
- Detektor asap, sensor ini mendeteksi asap jika terjadi kebakaran dan membunyikan alarm. Biasanya dilengkapi alat penyemprot air (water sprinkle) dan sistem prevensi gas.
- Sensor pendeteksi aktivitas, sensor gelombang mikro atau ultra sonic dapat mendeteksi gerakan di sekitar area deteksi. Alat ini dapat digunakan bersamaan dengan sensor infra merah pasif untuk pengecekan silang dalam sistem pengamanan.
- *Dual tone sounder*, berfungsi untuk memberikan peringatan bila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di dalam ruangan yang telah diproteksi alarm.
- *Close circuit television* (CCTV) terdiri dari camera, video switcher, TV monitor, stabilizer, video recorder. Alat ini tidak dapat dijadikan sebagai petugas satpam, tetapi harus tetap dipantau secara kesinambungan, bila terjadi hal yang mencurigakan, pemantau harus segera menghubungi petugas satpam terdekat lokasi yang dicurigai.

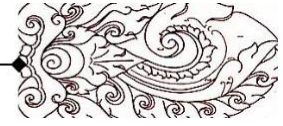
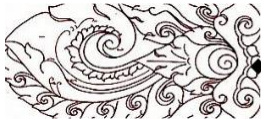
B. Sistem Pemeliharaan Museum

Sistem pemeliharaan museum erat kaitannya dengan konservasi preventif, hendaknya dalam melakukan hal tersebut memperhatikan lingkungan makro (gedung museum dan ruangan) dan lingkungan mikro (vitrin dan lemari koleksi), selain itu penempatan juga perlu dipertimbangkan secara matang (*Pedoman Museum Indonesia, 2008*).

Penempatan koleksi di museum dapat berada di :



- a. Ruang pamer (display) Untuk koleksi yang dipamerkan, biasanya berada di dalam ruangan dan di luar ruangan, untuk koleksi di dalam ruangan biasanya ditempatkan di dalam vitrin dan di luar vitrin.
- b. Ruang simpan (storage) Koleksi di luar ruang simpan biasanya berada di dalam ruangan tertutup dan berada di dalam rak-rak atau diletakkan di lantai.
- c. Keadaan transisi Koleksi transisi adalah koleksi yang dipersiapkan untuk dipindahkan. Pemindahan koleksi dapat berupa pindah lokal (dari suatu ruangan ke ruangan lain), ataupun dipinjam oleh museum lain untuk di pameran di dalam kota, luar kota, dalam negeri dan luar negeri melalui transportasi darat, udara dan laut. Cara konservasi preventif dalam mengatasi faktor penyebab kerusakan adalah :
 1. Pengaturan letak koleksi
 - a. Pengaturan posisi koleksi museum terhadap temperatur dan kelembaban. Misalnya pengaturan posisi koleksi museum terhadap sumber cahaya agar tidak terlalu dekat dengan lampu dan jendela. Terlebih koleksi organik jenis kertas, tekstil dan kayu. Begitu pula letak koleksi museum dari lantai harus lebih dari 20 cm.
 - b. Pengaturan posisi antar koleksi museum. Misalnya posisi koleksi dalam penyimpanan tidak diperkenankan diletakkan dalam posisi bersinggungan, bertumpukan, menggantung atau terlipat. Bila terpaksa bersinggungan harus disekat. Khusus koleksi tekstil dan logam dibungkus dengan kertas bebas asam.
 2. Pengendalian
 - a. Kelembaban udara, pengendalian kelembaban relatif dapat dilakukan dengan alat *dehumidifier* untuk mengatur fluktuasi kelembaban.
 - b. Temperatur udara, pengendalian udara dapat dilakukan dengan cara pengaturan fluktuasi suhu melalui penggunaan *air conditioning*(AC) dan alat sirkulasi udara untuk membuat aliran udara dalam ruang penyimpanan koleksi dan ruang pamer.



- c. Pencahayaan, pengendalian pencahayaan dilakukan dengan cara pengaturan cahaya agar tidak langsung mengenai koleksi. Lampu yang digunakan dalam ruangan dan vitrin harus diberi filter untuk mencegah sinar ultra violet mengenai koleksi. Bagi koleksi yang sensitif, nilai intensitas cahaya yang diberikan adalah maksimum 30 luks dan untuk koleksi yang tidak sensitif maksimum 200 luks.
- d. Air, pengendalian air dilakukan dengan cara : a) Meletakkan koleksi, yang berada di luar vitrin, tidak langsung terkena dinding atau lantai agar terhindar dari kapilaritas air tanah. b) Memperhatikan tetesan air yang bocor yang berasal dari AC. c) Menempatkan saluran pembuangan air tidak melewati ruang pameran.
- e. Api, pengendalian api dilakukan dengan cara : a) Melengkapi museum dengan *smoke detector*, *hydrant*, tabung pemadam kebakaran. b) Memberi tanda larangan merokok pada setiap ruangan.
- f. Kriminalitas, pengendalian kriminalitas di museum dilakukan dengan memenuhi persyaratan pembuatan vitrin. Yaitu : a) Bobot yang sukar untuk dipindahkan. b) Bahan yang tidak mudah rusak. c) Terkunci dengan baik sehingga sukar untuk dibongkar. d) Semua permukaan tertutup kaca sehingga tidak mudah dipecahkan. e) Menempatkan koleksi jauh dari tangan pengunjung dan memberi penghalang fisik. f) Pengamanan juga dapat dilakukan dengan menggunakan pembatas psikologis. g) Melakukan penitipan tas terutama untuk pengunjung.

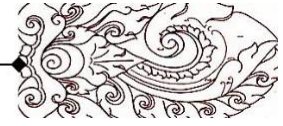
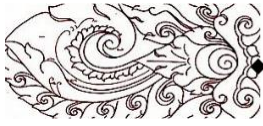
2.2.8 Persyaratan Perancangan Interior pada Museum.

Penataan Pameran

Menurut (Dean, 1996) ada tiga alternatif pendekatan dalam mengatur sirkulasi alur pengunjung dalam penataan ruang pameran sebuah museum :

- a. Alur yang disarankan (*suggested*)

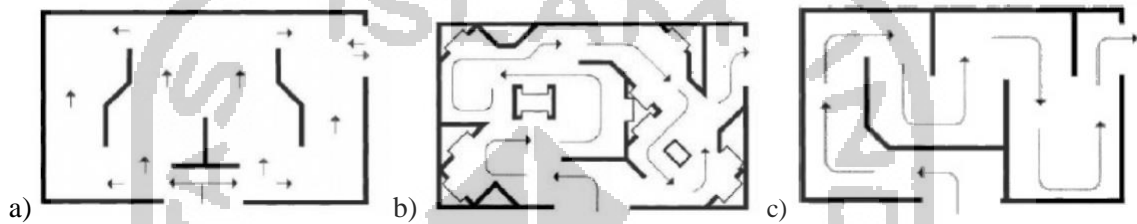
Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung untuk melalui jalur yang sudah disiapkan karena pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya. b. Alur yang tidak berstruktur (*unstructured*)



Dalam pendekatan ini, pengunjung tidak diberikan batasan gerak dalam ruang, mereka bebas bergerak tanpa adanya alur yang harus diikuti. Biasanya pendekatan ini digunakan dalam sebuah galeri seni.

c. Alur yang diarahkan (directed)

Pendekatan seperti ini bersifat kaku karena mengarahkan pengunjung untuk bergerak dalam satu arah sesuai alur yang sudah direncanakan.



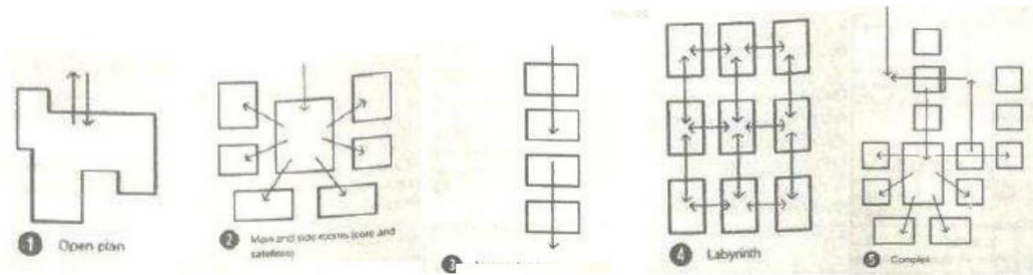
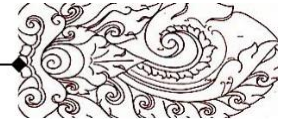
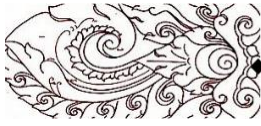
Gambar 2.2.8 a) Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran (alur yang disarankan)

Gambar 2.2.8 b) Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran (alur yang tidak berstruktur)

Gambar 2.2.8 c) Denah pendekatan alur pengunjung dalam pameran (alur yang tidak berstruktur)

Menurut Ernest dan Peter (2012), faktor yang mempengaruhi keputusan tata letak ruang display di museum berhubungan dengan koleksi yang ingin ditampilkan dengan cara menampilkan koleksi tersebut. Berikut beberapa tipe dasar tata letak ruang :

1. Open Plan (Tata letak terbuka) Terlihat besar dan luas, sirkulasi pengunjung bebas, function room di letakkan di basement.
2. Core and Satellite Rooms (Kamar inti dan satelit) Ruang utama untuk orientasi di museum atau pameran, sisi ruangan untuk display (tema / koleksi)
3. Linear Chaining (Urutan Linear) Urutan linear dari ruangan , sirkulasi terkontrol , orientasi yang jelas , pintu masuk dan keluar yang terpisah
4. Labyrinth (Labirin) Sirkulasi bebas , dipandu oleh rute dan arah yang bervariasi , pintu masuk dan keluar dapat terpisah
5. Complex (Kompleks) kelompok gabungan ruangan dari tata letak 1-4, pengorganisasian koleksi museum yang kompleks dan konsep display
6. Round tour (Loop) atau Tur putaran Mirip dengan urutan linear (nomor 3), tetapi sirkulasi dikontrol mengarah kembali ke pintu masuk

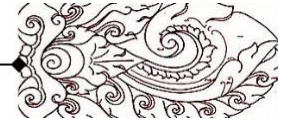
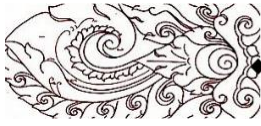


Persyaratan Ruang Pamer

Menurut (Pickard, 2002), sebuah pameran museum atau gallery terdiri dari ruang pameran permanen dan ruang pameran temporer dalam bentuk dan ukuran yang berbeda. Ruang pameran temporer dapat memperkuat dan memperluas ruang pameran permanen dan memberikan kesempatan benda pameran yang biasanya tersimpan didalam ruang penyimpanan. Pedoman dasar merancang ruang pameran :

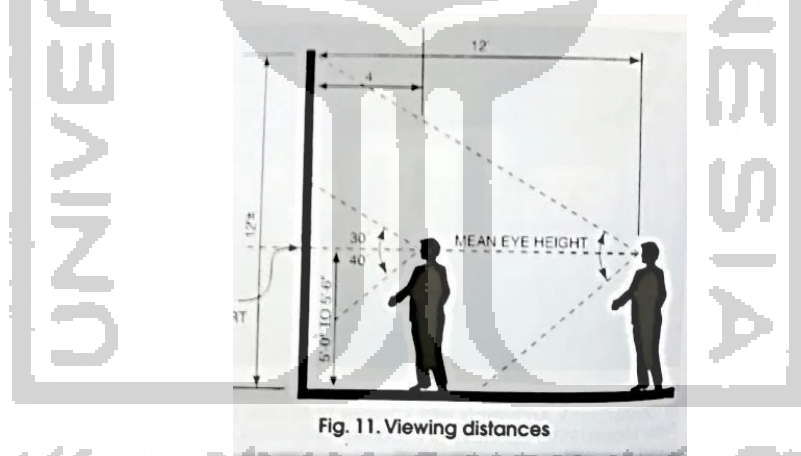
- o Dinding : permukaan dinding harus padat dan dilindungi oleh bahan yang mudah untuk diperbaiki secara langsung. Material harus berpori sehingga dapat membantu mengontrol kelembaban ruang pameran dengan menyerap dan melepaskan kelembaban.
- o Lantai : tenang, nyaman, menarik, awet, dapat merefleksikan cahaya, dan mampu menahan beban berat. Biasanya kayu, batu, dan karpet merupakan material yang cocok untuk lantai pada ruang pameran.
- o Objek pameran : yang terpenting, setiap benda harus ditempatkan di tempat yang memiliki sudut pandang yang tepat dengan pencahayaan yang cukup. Setiap objek harus diberikan konteks visual. Penyajian informasi tentang masing-masing objek harus di buat dalam konteks strategi informasi keseluruhan seperti surat, penjelasan, nama, dll
- o Bentuk media pameran : tampilan media pameran dapat menjadi sangat penting dalam bagian hiasan museum. Masalah bentuk dan tampilan harus dipertimbangkan seperti, latar belakang, yang sangat penting bagi media pameran dan ruang pameran serta objek lain disekitarnya. Media pameran juga harus didesain untuk berbagai macam aspek akses pemeliharaan termasuk objek lain didalamnya seperti pencahayaan, perlengkapan kelembaban, serta media pameran itu sendiri.

2.2.9 Desain Ruang Dan Sirkulasi Museum



Sebuah museum memiliki sebuah tatanan ruang yang terbagi menjadi tatanan ruang dan dalam. Tatanan ruang memiliki suatu penangan yang berbeda dan khusus, terutama pada penanganan ruang dalam. Pada ruang pameran dalam, kondisi visual yang baik wajib dimiliki guna menunjang kualitas nilai maupun fisik suatu karya seni. Berikut adalah 6 poin penting dalam penciptaan kualitas ruang:

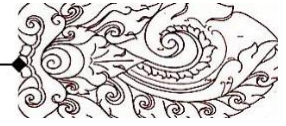
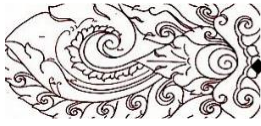
1. Ruang pameran harus mampu mempromosikan serta memperkuat pengalaman tangkapan visual pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan
2. Ruang pameran sebaiknya berdekatan, untuk mempermudah kerja pengamanan dan pengkondisian lingkungan
3. Menerapkan prinsip sirkulasi bebas pada pengunjung untuk durasi kunjung yang dinamis
4. Tinggi dinding display minimal 3,7 meter, dan tinggi plafon (pada galeri) mencapai 12 meter
5. Perhatian khusus terhadap beberapa karya seni yang rentan dengan paparan cahaya matahari



Gambar 2.2.9a Standar Jarak Pandang ke Dinding
Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.68

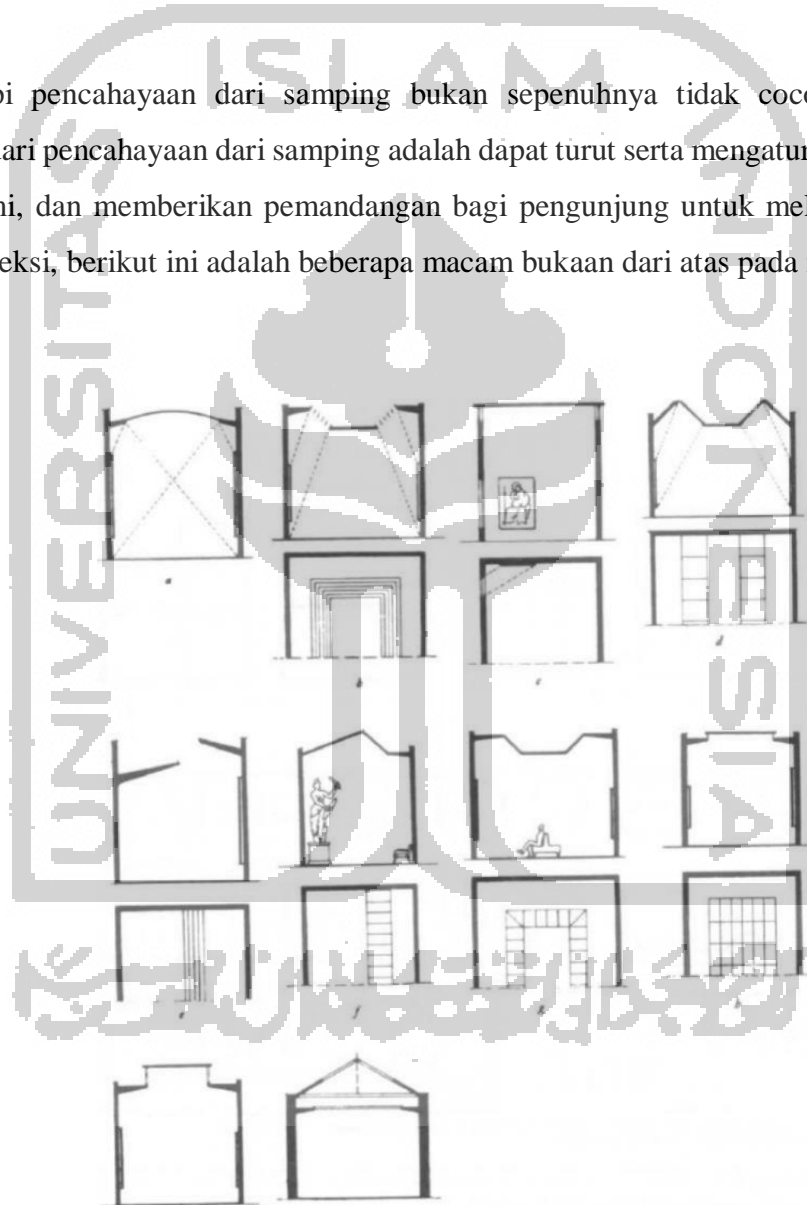
Untuk menunjang visibilitas yang baik dalam museum, De Chiara merekomendasikan untuk menggunakan sinar matahari alami untuk pencahayaan, dan merekomendasikan pencahayaan dari atas (lighting from above) hal ini karena:

1. Suplai cahaya yang lebih konsisten, tidak ada halangan seperti pohon, tidak terpengaruh oleh aspek ruangan di dalam gedung.



2. Ada kemungkinan mengatur jumlah cahaya yang menerangi ke benda koleksi, dan memberikan visibilitas yang bagus dengan silau dan distorsi yang minimum
3. Menambah bidang pameran karena tidak perlu cahaya dari samping
4. Memaksimalkan latitud dalam perencanaan ruang, sehingga dapat diatur tanpa menghiraukan shaft cahaya atau courtyard.
5. Menambah kesan aman, karena memiliki bukaan sedikit di dinding.

Akan tetapi pencahayaan dari samping bukan sepenuhnya tidak cocok untuk museum, kelebihan dari pencahayaan dari samping adalah dapat turut serta mengatur pengudaraan ruang secara alami, dan memberikan pemandangan bagi pengunjung untuk melihat taman sembari melihat koleksi, berikut ini adalah beberapa macam bukaan dari atas pada museum:



Gambar 2.2.9b Tipe Pencahayaan dari atas

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.330

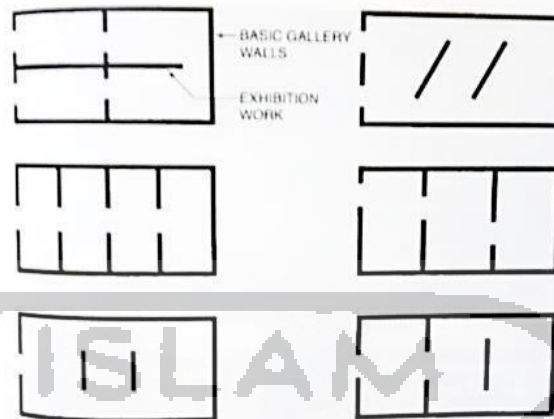
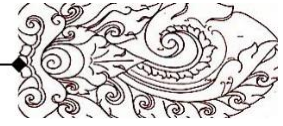
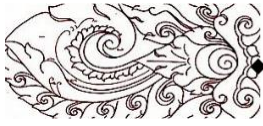
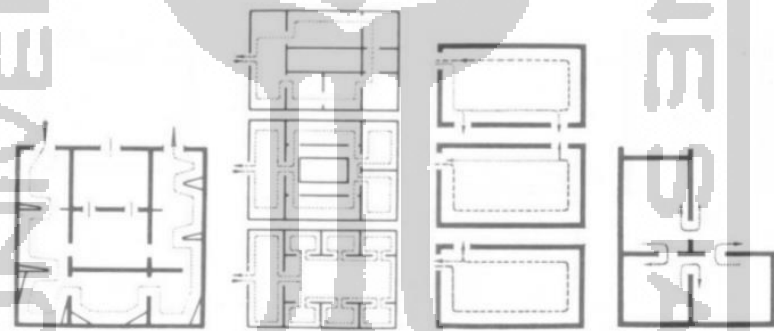


Fig. 13. Exhibition space configurations

Gambar 2.2.9c Tipe Penataan Ruang Galeri

Sumber : De Chiara, J; J. Crosbie, M, 2001. P.685

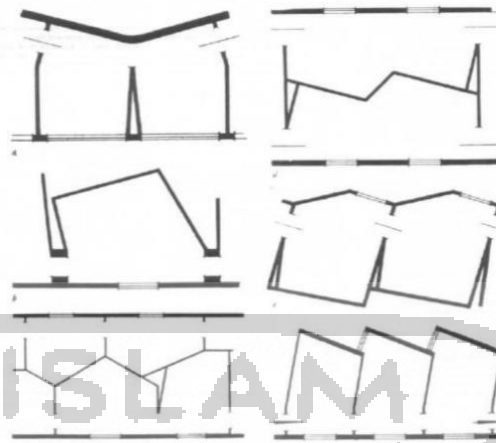
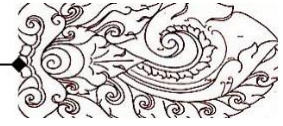
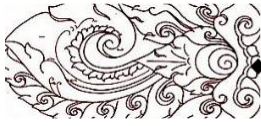
Pintu merupakan titik awal sirkulasi yang sangat penting dalam menggiring penunjang untuk menikmati koleksi museum, berikut beberapa tipe konfigurasi pintu:



Gambar 2.2.9d (a) ke (d) denah lokasi pintu dalam kaitan penggunaan ruang

Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.332

Pemisahan dan penggunaan ruang dengan menggunakan partisi ataupun dinding permanen memiliki beberapa macam konfigurasi, yaitu :

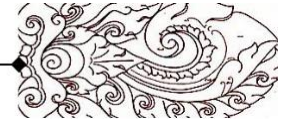
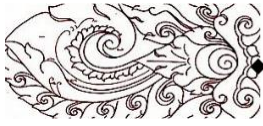


Gambar 2.2.9e Beberapa cara penataan ruang pameran
Sumber : De Chiara, J; J. Callender, M, 1987. P.334

2.3 Kajian Museologi Posmodern

Wacana postmodern telah hadir di bidang pameran museum sejak tahun 1970-an. Terwujud pada saat yang sama dengan revolusi postmodern umum, yang memperkenalkan paradigma filosofis dan budaya baru. penerapan New Museology, mempromosikan perubahan dalam bagaimana museum berfungsi dan ditetapkan bahwa museum harus terlibat dengan komunitas mereka dan merespons kebutuhan lingkungan mereka. Di sini istilah "lingkungan" "mengacu pada lingkungan sosial, budaya dan alam yang dimiliki oleh masyarakat" (Davis, 2008). Jika menempatkan dalam konteks yang lebih luas temuan-temuan awal New Museology terkait ini, museum bertanggung jawab untuk terlibat dalam dialog dengan pengunjung dan masyarakat pada umumnya.

Tren postmodern baru di bidang museologi didasarkan pada gagasan bahwa museum telah elitis dan dengan demikian terisolasi dari dunia kontemporer dan kebutuhannya (Hudson, 1977). Kecenderungan kontemporer yang luas ini memicu perubahan radikal dalam konsep dan tema pameran. Hal ini mengarah pada penemuan kembali ruang museum. Konsep-konsep ini diimplementasikan oleh (antara lain) Center Georges Pompidou, yang mendirikan sebuah bangunan yang sepenuhnya postmodern dalam hal bentuk dan desain arsitektur. Pemikiran postmodern, yang berasal dari konsep-konsep dialog terbuka dan non-hierarkis (mencerminkan akhir dari "narasi besar" dari era modern), memengaruhi beberapa seniman yang menemukan alternatif, ruang terbuka untuk pameran mereka. Pendekatan keseluruhan terhadap seni yang

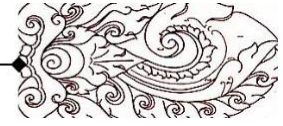
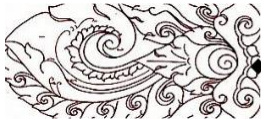


ditampilkan, mencerminkan pemujaan postmodern untuk ruang-ruang terbuka, non-hierarkis, dan non-institusional.

Beberapa menambahkan penambahan teknologi dengan seni digital. Dengan Adaptasi pemahaman Seni Interaktif sebagai aktivitas, yang melampaui (Kwastek, 2013). Ini mendorong pengalaman, interaksi antara objek yang ditampilkan dan pengunjung. Dalam beberapa karya kontemporer, ditekankan bahwa Seni Interaktif tidak eksklusif untuk interaksi manusia-mesin dan seni media. Ada banyak upaya artistik lainnya, yang merangsang dan mengaktifkan audiens tidak hanya dengan menyertakan komponen digital. Tetapi ada acara lain dengan Seni Interaktif. Seni Interaktif dibangun di atas "konsep interaksi sosiologis - dengan kata lain, berdasarkan ideal komunikasi tatap muka" (Kwastek, 2013). Dalam acara yang dijelaskan komunikasi antara seni yang ditampilkan, para pemain dan penonton memungkinkan rekonstruksi ruang museum, dan penafsiran ulang konsep-konsep pameran.

Postmodern Object

Didalam mendisplay ruang museum, tentunya ada objek yang akan menempati ruang tersebut. Objek yang akan mendukung kegiatan museum pada tren museum postmodern ada bermacam macam. Misalnya kegiatan interaktif dalam pentas/pertunjukan dengan objek para pelaku peran dan objek yang ikut (property) dalam mendukung keberlangsungan adegan. Pelaku menyapa penonton dengan alat peraga tertentu, yang merupakan objek yang digunakan di atas panggung oleh mereka yang terlibat seperti cermin. Upaya tersebut dapat dibaca sebagai dorongan figuratif untuk mengakui kehadiran pengunjung dalam konteks museum (sejalan dengan penekanan postmodern pada dialog sosial). Yaitu dengan penambahan seni peran/ pementasan dengan pelaku para pemeran dan penonton pada pameran yang bercerita tentang sejarah atau riwayat kehidupan. menafsirkan penggunaan cermin ini dalam kinerja sebagai izin untuk persepsi individu tentang tampilan. manuver artistik ini sebagai metafora misi museum kontemporer untuk membantu pengunjung dalam pencarian pengetahuan yang mereka lakukan sendiri (Stam, 1993). Kehadiran cermin sebagai syarat penting juga dapat menyerupai beberapa kecenderungan pameran kontemporer memberikan informasi kontekstual dengan menempatkan objek eksplikatif di layar. Hanya objek estetika yang disertai oleh alat peraga lainnya, sifatnya informatif atau eksploratif. Mereka menyediakan konteks untuk pameran, sementara pada saat yang sama menciptakan alternatif yang menarik untuk label instruktif



konvensional, kutipan tertulis dll. Sejalan dengan upaya kuratorial seperti itu bahkan lebih jelas terlihat dalam manuver "In Situ - In Transit" lainnya. Di salah satu kamar museum, yang didedikasikan untuk seni oriental, para aktor menampilkan adegan atau peristiwa.

Dengan menggunakan benda-benda ini (di sini: bersifat eksplikatif, namun jarang terlihat dalam konteks museum) untuk memberikan pelajaran sejarah yang menghibur, kontroversial, dan sangat personal.

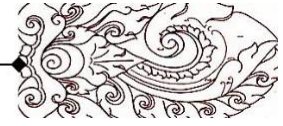
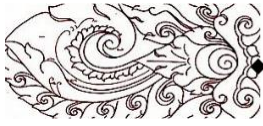
Kembali ke kegiatan utama museum adalah mengamati dengan objek berupa koleksi koleksi benda dimana objek itu didisplay pada ruang-ruang pameran museum. Ruang pameran dengan objek benda mati juga dapat didisplay menjadi interaktif antara objek pameran dengan pengamat/pengunjung. Dengan dukungan perpaduan teknologi digital seperti Virtual Reality ruang yang digabungkan dengan adanya sound dan penggambaran suasana ruang serta efek 3D dan penataan koleksi display yang diatur berdasarkan runtutan waktu dan kejadian yang berlangsung. koleksi massif ini bisa menjadi menarik dan ikut memungkinkan kolase estetika dalam konteks museum.

Dimasukkannya Seni Interaktif di museum mengekspresikan kecenderungan polifonik, yang merangsang pertukaran ide, dialog antara para pelaku peran dalam teater, penonton, dan benda koleksi. Ini memungkinkan penonton/pengunjung untuk menjadi produsen makna artistik. Sehingga fungsi utama museum sebagai sumber informasi dan edukasi dapat tersampaikan dengan baik lewat tren museum postmodern ini.

2.4 Kajian Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

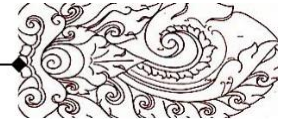
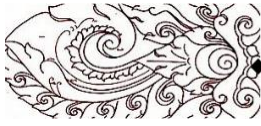
2.4.1 Arsitektur Postmodern

Dunia arsitektur untuk waktu yang panjang telah menikmati mapannya ruang dan bentuk simetris modern pada hampir segala bidang bangunan sampai pada akhirnya muncul arah pemikiran baru tentang konsep ruang dan bentuk yang non-konvensional, seperti, hybrid, local, hitch, eklektik, atas nama arsitektur post-modern. Charles Jencks adalah tokoh bagi kemunculan gagasan baru ini. "Postmodernisme telah menjadi lebih dari kondisi sosial dan gerakan budaya, itu telah menjadi pandangan dunia". (Charles Jencks, 1980) Jencks mengajak orang untuk menciptakan arsitektur baru yang didasarkan atas eklektisisme dan daya tarik popular.



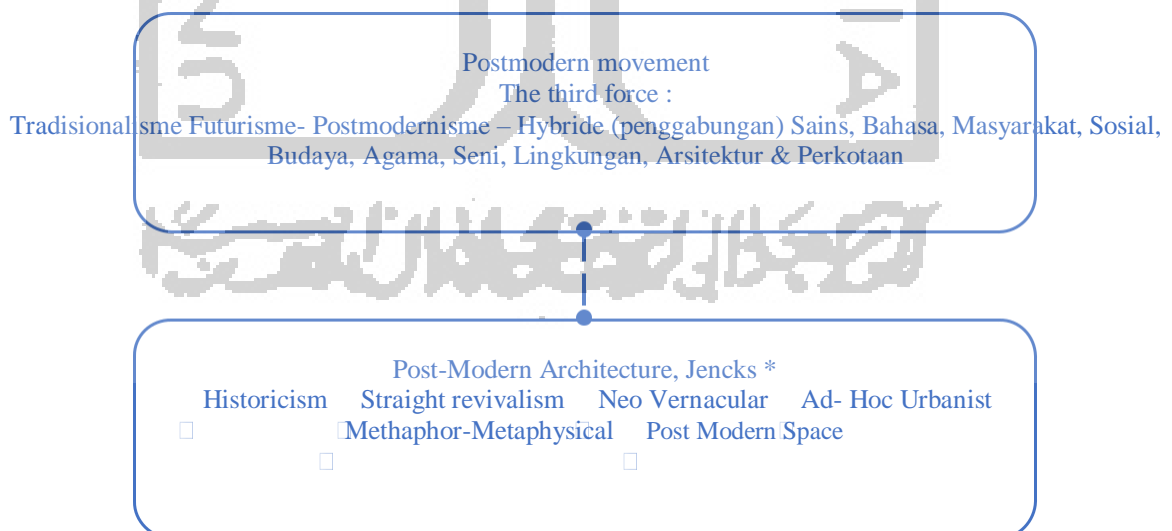
Arsitektur post-modern menawarkan penerapan desain yang menggunakan bentuk bangunan dan ornament histories. Jencks sendiri menyebutnya dengan istilah Double coding (kode ganda) yaitu, satu bangunan yang berbicara dalam logat lokal, tetapi juga membuat komentar ironis atas bahasanya sendiri (Jencks, 1987: 352). postmodernisme cenderung merujuk pada negara budaya, intelektual, atau artistik yang tidak memiliki hierarki pusat yang jelas atau prinsip pengorganisasian dan mewujudkan kompleksitas ekstrim, kontradiksi, ambiguitas, keragaman, dan keterkaitan atau interreferensialitas.

Jencks melihat bahwa tanda arsitektur seperti tanda-tanda yang lain adalah satu entitas yang memiliki dua wajah, yaitu memiliki ekspresi (penanda) dan isi (petanda). Penanda adalah bangunan itu sendiri, dan petanda adalah isi dari bentuk (Tanujaya, 1998: 6). Penanda biasanya termanifestasi dalam sebuah bentuk, ruang, permukaan, volume. Sementara petanda dapat berupa satu ide atau sekumpulan gagasan. Hubungan antara penanda dan petanda itulah yang menurut Jencks, memunculkan, signifikansi arsitektural (Jencks, 1980: 74). Arsitektur adalah penggunaan penanda formal (material dan pembatas) untuk mengartikulasikan petanda (cara hidup, nilai, fungsi) dengan menggunakan cara tertentu (struktural, ekonomis, teknis, mekanis) (Jencks, 1980: 75). Di samping melihat tanda arsitektur dalam kerangka penanda dan petanda, dengan memanfaatkan, Jencks juga melihat tanda arsitektur dalam kerangka indeks, ikon, dan simbol. Bangunan arsitektur juga menganut hubungan kemiripan antara tanda dengan yang diwakilinya (ikon), menganut hubungan keterkaitan kausalitas (indeks), dan menganut konvensi atau kesepakatan yang dibentuk secara bersama oleh pengguna arsitektur (simbol) (Asmara, 2001: 127-128). Lebih dari sekedar memenuhi fungsi, Jencks berbicara tentang arsitektur post-modern, yaitu sebuah arsitektur yang berintikan double coding yang menggabungkan teknik-teknik modern dengan sesuatu yang lain (biasanya bangunan tradisional) agar arsitektur mampu berkomunikasi dengan publik yang peduli atau dengan para arsitektur lain (Jencks, 1986: 15). Pengkodean ganda merupakan strategi komunikasi tanda-tanda populer dan elitis untuk mencapai hasil yang berbeda. Gaya sederhana merupakan pernyataan untuk menemukan pluralisme, karena bagaimanapun arsitek harus mendesain untuk cita rasa budaya yang berbeda (Jencks 1988: 14). Kombinasi tersebut mengimplikasikan bahwa tanda-tanda bersifat identik dan senantiasa berulang. Maka setiap tanda bisa menjadi unsur dari langue (Budiman, 1999: 89-90).

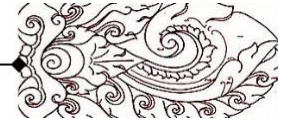
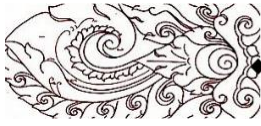


Trikotomi, semiotika, Piercean, merupakan pembentuk utama semiotika arsitektur post-modern Charles Jencks. Model trikotomi ini mencakup representamen, interpretan, dan objek. Representamen merupakan satu bentuk perwujudan tanda (tidak harus berbentuk inderawi). Interpretan merupakan makna yang dibentuk oleh tanda. Objek adalah sesuatu yang diacu tanda (Chandler, 2002: 34-36). Inti semiotika arsitektur postmodern Jencks adalah penekanan pada pluralitas makna dan pluralitas sumber makna. Arsitektur bisa dibangun dengan mencangkok dan mengambil berbagai tradisi dengan memanfaatkan teknik modern. Jencks mengadopsi trikotomi simbol, ikon dan indeks yang dikembangkan dari semiotik Piercean. Jencks melihat bahwa ungkapan bahasa arsitektur merupakan penyampaian pesan dalam bangunan. Ungkapan bahasa arsitektur dapat disimak dari bentuk (form), ruang (space), dan tata atur (order) dari karakteristik desainnya. Bentuk, ruang dan tata atur dapat disebut dengan penanda, yaitu materialisasi ruang dengan pemberian unsur pelingkup dan dilihat melalui indera penglihatan secara keseluruhan.

Konsep semiotika arsitektur post-modern yang dikembangkan Jencks adalah bentuk semiotik yang berkaitan dengan makna dari berbagai hal. Makna tersebut diungkapkan melalui bentuk, ritme, warna tekstur, dan sebagainya yang dinamakan suprasegmen arsitektural dari berbagai komponen arsitektural.



Dari konsep semiotika arsitektur yang dikembangkan Jencks inilah muncul beberapa jenis pendekatan termasuk Neo-Vernakular.



2.4.2 CIRI – CIRI UMUM ARSITEKTUR POST MODERN

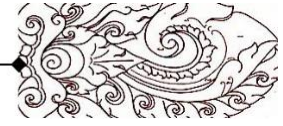
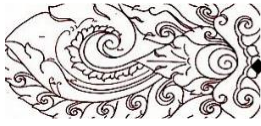
Menurut Charles Jencks

Stylitic (ragam)

- Hybrid Expression
 - Complexity
 - Variable Space with surprise
 - Conventional and Abstract Form
 - Eclectic
 - Semiotic
 - Variable Mixed Aesthetic Depending On Context, Expression on content and semantic appropriateness toward function
 - Pro Or Organic Applied Ornament
 - Pro Or Representation
 - Pro - metaphor
 - Pro - Historical reference
 - Pro - Humor
 - Pro – symbolic

Design Ideas (Ide-Ide Desain)

- Contextual Urbanism and Rehabilitation
- Functional Mixing
- Mannerist and Baroque
- All Phetorical Means
- Skew Space and Extensions
- Street Building
- Ambiquity
- Trends to Asymetrical Symetry
- Collage/Collision



Menurut, Michael Graves

- Menawarkan Bentuk Sederhana • Desain Mengadopsi Unsur Klasik Dan Historical • Menyisipkan Humor Di Dalam Desain • Color Emphasizing

Menurut, Charles Willard Moore

- Desain yang atraktif, termasuk kombinasi warna mencolok, bentuk yang bertabrakan, ukiran, dan desain historis, Penggunaan detail historis, ornamen, elemen dekoratif, dan simbol/tanda yang memiliki makna membuatnya disebut sebagai salah satu inovator dari postmodernisme
- Bangunan yang berkomunikasi dengan site, Mengeksplorasi karakteristik postmodern: warna, distorsi skala, permainan massa, kombinasi material yang unik, dan permainan unsur air yang kompleks dengan makna tertentu

2.4.3 Arsitektur Vernakular dan perkembangannya menjadi Neo-Vernakular

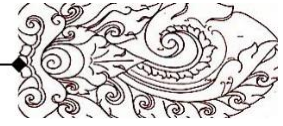
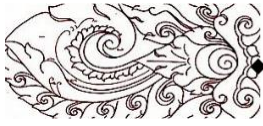
Menurut Amos Rapoport (House Form and Culture, 1969) Arsitektur Vernakular adalah karya arsitektur yang tumbuh dari segala macam tradisi dan mengoptimalkan atau memanfaatkan potensi-potensi local seperti material, teknologi, dan pengetahuan. Karakteristik arsitektur vernacular

Arsitektur vernacular tidak mengacu pada hal lain dari budaya, berkembang mengadopsi arsitektur regional dan mewujudkan budaya setempat

- Menurut Kingston, 2003
 1. diproduksi individu untuk digunakan sendiri
 2. bersifat local
 3. kontraktor / pembangunannya anonym dengan menggunakan pemula atau aturan dari tradisi yang diadaptasi secara lokal
- Menurut Paul Groth, 2000
 1. bentuk keseharian akrab dengan daerah tertentu dari populasi
 2. sering dibuat dengan bahan yang tersedia disekitarnya untuk diaplikasi pada fungsi bangunan

Enam factor pengaruh bentuk dan model vernacular (Amos Rapoport, 1969) yaitu: Bahan, konstruksi, teknologi, iklim, lahan, dan social-budaya. Sedangkan, prinsip arsitektur vernacular berdasarkan (Paul Oliver, 1987) dikatakan ada 11, yaitu:

1. shelter of the nomads



2. rural settlement
3. types and process
4. built from the ground
5. resources that grows
6. coping the climate
7. living space
8. values, symbol, and meaning
9. decorated dwelling
10. village, town and city
11. housing the homeless

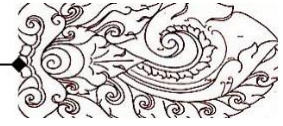
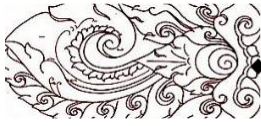
Arsitektur Vernakuler Indonesia (Arsitektur tradisional) memiliki rentang sejarah yang Panjang, terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Atap bangunan sebagai symbol identitas etnik menjadi ciri khas arsitektur vernacular tiap daerah. Seyogyanya nilai-nilai kearifan yang terkandung dalamnya menjadi pedoman bagi tata kehidupan masa kini bahkan masa depan. Modernisasi sebagai wujud perkembangan peradaban seharusnya mampu meningkatkan kualitas kehidupan manusia kearah kesempurnaan lahir-batin, spiritual dan material seperti yang tercermin dari nilai-nilai budaya setempat.

Untuk menunjang itu maka mencampurkan arsitektur vernacular dengan modern yang digabungkan dalam pendekatan desain Arsitektur Neo-Vernakular menjadi salah satu alternative dalam menyesuaikan diri antara budaya setempat dan trend arsitektur pada masa kini (post modern).

Arsitektur Neo-Vernakular

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya post modern menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era post modern, yaitu.

1. Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2. Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.



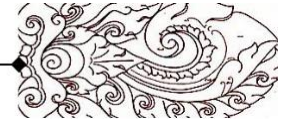
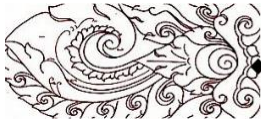
Berikut merupakan perbandingan arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular :

Tabel 2.4.3. Perbandingan Arsitektur Tradisional, Vernakular dan Neo Vernakular

No.	Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo Vernakular
1.	Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun temurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun non-fisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
2.	Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur Vernacular.
3.	Ide Desain	Lebih mementingkan fasade atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Bentuk desain lebih modern.

Sumber : Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo, diakses 20/03/19 dari <http://arsitektur-neo-vernakular-fazil.blogspot.com/>

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur post modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non tradisional, modern dengan setengah nonmodern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam timeline arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi Neo Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern. Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut:



1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

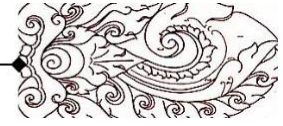
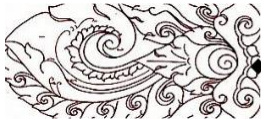
Arsitektur neo-vernakular, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain. Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (**Leon Krier, 1971**).

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi *neo-vernacular* berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru, arsitektur *neo-vernacular* adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara *empiris* oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

2.4.4 karakteristik Ciri Arsitektur NeoVernakular

Arsitektur neo vernakular menunjukkan suatu bentuk modern tapi tetap memiliki image daerah setempat. Dalam arsitektur neo vernakular, ide bentuk-bentuk diambil dari vernakular aslinya yang dikembangkan ke dalam bentuk modern. Ciri-ciri gaya/ langgam Arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut :

1. Selalu menggunakan atap bubungan
2. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal)
3. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.



4. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
5. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernacular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen local
- Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat.

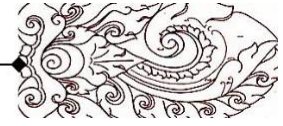
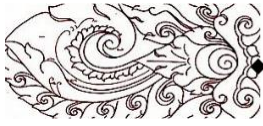
Prinsip Desain Arsitektur Neo - Vernakular

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci, yaitu :

- a. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
- b. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
- c. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim
- d. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur
- e. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

2.4.5 Arsitektur Vernakular Kotagede

Kotagede sebagai kota Kerajaan, Kota Peziarahan, Kota Pengrajin, Kota Reformasi Keagamaan, dan Kota Pariwisata. Kotagede pernah menggunakan konsep sebagai *Living Museum* yang mengintegrasikan antara warisan budaya yang teraga (tangible) dan tak teraga (intangibile) dalam penyajiannya.



Pelestarian di Kotagede dikembangkan dengan berbagai cara. Bangunan-bangunan yang rusak diperbaiki menurut tingkat kerusakan dan nilai keasliannya. Pelestarian ini juga memicu pembangunan baru dengan ragam dan langgam arsitektur tradisionalnya yang menjadikan nuansa Kotagede kian terasa. (*KOTAGEDE Khasanah Arsitektur dan Ragam Hias, 2014*).

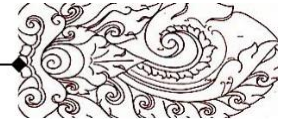
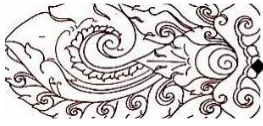
Arsitektur Warisan Mataram

Masjid dan Makam



Gambar.2.4.5a Masjid Agung dan Makam Raja-raja Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Kompleks tertua yang masih lestari dan hidup sebagaimana masa Kotagede menjadi Ibukota Mataram yaitu Masjid Agung yang terletak diselatan pasar Kotagede. Letaknya berdampingan dengan Makam Raja-raja Mataram. Masjid ini merupakan monument utama kerajaan Mataram Islam yang mengalami pengembangan dari langgar menjadi masjid yang lebih besar lengkap dengan serambi dan bangunan penunjangnya. penampilan bangunan ini didominasi bentuk garis-garis horizontal, pelisir atas pagar yang rendah, teritis yang menjorok kesemua arah dan bubungan serambi yang membujur utara selatan menjadi pembentuk siluet masjid. Kanopi yang menandai akses utama menuju serambi Masjid menjorok ke timur dengan tutup keyong atau bidang segitiga dibawah atap yang dihiasi dengan ornament floral dan berangka tahun 1926 yang menandai pembangunan kembali serambi ini. Dibalik pagar pasangan bata berplester putih dengan lubang-lubang berjajar tersebut terdapat kolam berbentuk letter U yang mengelilingi serambi, sisi barat serambi menempel pada bangunan utama. Kolam sebagai kanal menjadi elemen dekoratif serta peran ritual, melambangkan kesucian ruang dan bangunan masjid yang merupakan bangunan utama kompleks ini. Dengan denah bujur sangkar yang ditopang oleh 4 soko guru atau tiang utama dan dikelilingi dinding pemikul yang terbuat dari pasangan bata. Arsitektur yang terlihat jelas disini adalah Arsitektur Jawa dengan tipe Tanjung lambing gantung. Tajug berarti bangunan berdenah bujur sangkar dengan atap runcing seperti piramida. Sebutan lambing gantung merujuk pada konstruksinya dengan atap pada level bawah



(atap penanggap) dipasang menggantung pada atap di atasnya dengan tiang pendek yang disebut saka bethung. Langgam bangunan di kompleks ini menunjukkan kecenderungan arsitektural Kraton.

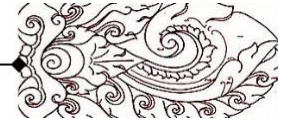
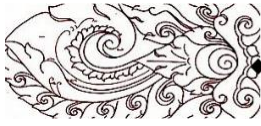
Gapura



Gambar.2.4.5b Gapura Masjid Kotagede bata merah dan putih.
Sumber: Analisis Penulis.

Gapura yang terbuat dari batu putih menandai jalan masuk ke makam. Secara arsitektural bangunan yang paling menonjol di kompleks masjid makam Mataram ini adalah gapura. Gapura ini mengikuti pola pembagian tiga yang tegas terdiri atas bagian kepala, badan, dan kaki, yang secara umum mengikuti pola bangunan candi dan gerbang pada masa pra Islam di Jawa.

Bagian kepala gapura berupa susunan berundak-undak serupa mahkota dengan lapisan-lapisan struktur pasangan batu/bata. Susunan undakan berjumlah ganjil dengan bilangan 5 yang dalam tradisi Islam berkaitan erat dengan Rukun Islam, yang memberikan manifestasi nilai-nilai agama. Pola puncak berundak bersusun 3 dijumpai pada pilar-pilar perkuatan dinding keliling halaman yang disebut Chandhenyang. Di puncak gapura terdapat hiasan kala. Hiasan yang lazim dijumpai pada masa pra-Islam yang melambangkan beberapa hal: perwujudan wajah sang waktu yang menggambarkan kekuasaan waktu atas segala sesuatu dan wajah kejayaan atau keagungan. Juga mengisyaratkan kesucian, dan kemuliaan tempat yang dijaganya. Ragam hias yang paling banyak dijumpai disetiap undak-undakan adalah antefiks atau simbar yang berupa ornament kecil dengan alas datar dan ujung-ujung runcing. Simbar dengan motif sulur, ragam hias ini sering dijumpai untuk menjadi penyela dan akhiran garis horizontal yang Panjang dan memberi sedikit arah vertical bagi keseluruhan komposisi. Bersama dengan outline berundak kepala gapura.



Bagian badan gapura terdiri atas pintu dan pilar besar yang mengapitnya, diatas pintu terdapat balok kayu berlapis 7 bersusun serupa undak-undakan berbalik dihiasi dengan kala dan antefiks. Ditengah daun pintu terdapat lingkaran bergambar bunga teratai, yang dalam tradisis pra-Islam dipahami sebagai lambing kemuliaan dalam tardisi HIInduBudha.

Bagian kaki gapura berbentuk sederhana sebagai landasan kokoh dengan susunan bata dan kayu. Secara social, undak-undakan sering dimanfaatkan untuk duduk berinteraksi sesama warga.

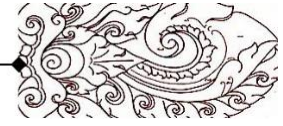
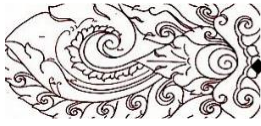
Arsitektur Rumah Jawa



Gambar.2.4.5c Rumah Jawa di Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Tradisi jawa di Kotagede terlestarikan dengan baik. Tumbuh dan berkembang dengan dinamika masyarakat disana, menghasilkan sesuatu yang khas, shingga ruamh-rumah di Koatgede memiliki ciri-ciri umum sebagaimana rumah tradisional Jawa yang berkembang disekitar kraton, namun memiliki sejumlah karakteristik yang khas yang hanya dijumpai di Kawasan Kotagede ini.

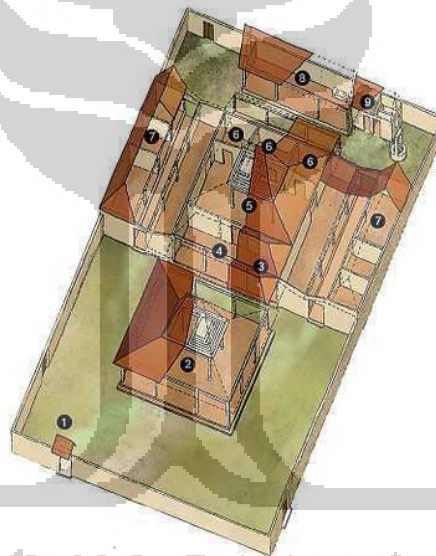
Rumah Jawa terdiri atas sejumlah unit struktur atau bangunan yang tersusun dalam aturan tertentu sehingga membentuk suatu kesatuan. Unit tersebut terletak berdempetan satu sama lain yang berada dalam satu halaman seringkali dilingkupi dinding tembok yang cukup tinggi. Dua aspek yang penting yakni guna griya dan dhapur griya yang artinya, kegunaan atau manfaat bagian rumah dan bentuk atu sosok bagian rumah.



Gambar.2.4.5d Skema sederhana rumah Jawa.

Sumber: <http://ejudy.duckdns.org/denah-rumah-joglo-jawa-5915.html>

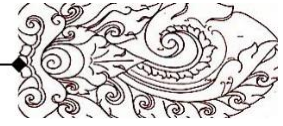
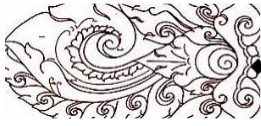
Guna Griya



Gambar.2.4.5e Kompleks bangunan rumah Jawa.

Sumber: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>

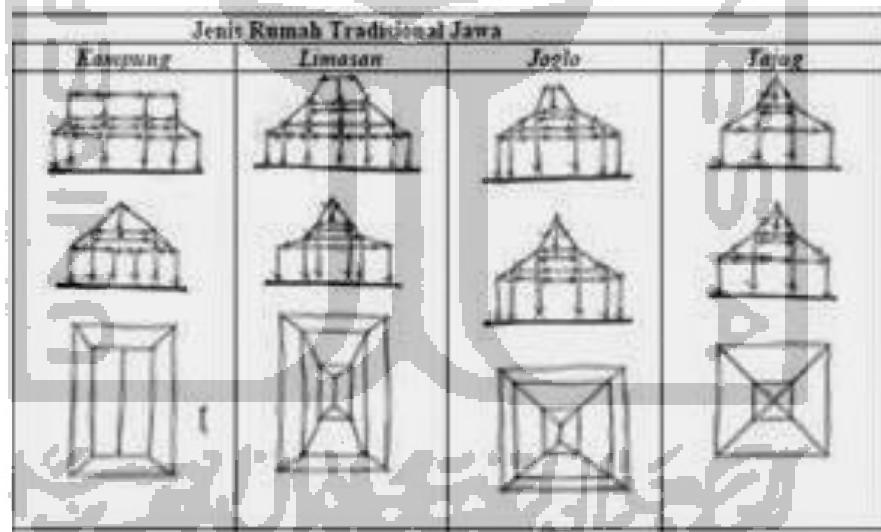
Bagian rumah Jawa terdiri atas pendapa, omah mburi atau dalem, pringgitan, gandhok dan pawon. Pendapa berupa bagian luas tanpa dinding sebagai ruang tamu atau public. Dalem atau omah mburi yaitu rumah dibelakang pendapa. Bagian ini biasanya memiliki bentuk dan ukuran serupa dengan pendapa, namun dilengkapi dinding, baik pasangan bata, papan kayu, anyaman bamboo, ataupun gabungan. Tiga kamar berderet disisi belakang omah mburi dikenal sebagai senthong sebagai bagian terpenting. Senthong tengah sebagai jantung spiritual rumah Jawa. Senthong tengah pada dasarnya adalah kamar kosong.



Pendapa dan omah mburi adalah sepasang bangunan yang membentuk bagian utama rumah Jawa. Pada rumah yang lebih besar biasa terdapat pringgitan untuk fungsi tambahan. Dalam keseharian, ruang yang paling fleksibel adalah gandhok yaitu bagian yang menempel. Bangunan memanjang membujur sepanjang salah satu kedua sisi omah mburi. Bersifat multi fungsi. Gandhok dapat berupa ruangan yang utuh atau disekat-sekat menjadi beberapa bagian untuk berbagai keperluan ruang semi privat bahkan privat. Pawon atau dapur terletak disisi paling belakang. Biasanya berupa bangunan memanjang dengan dua atau lebih sisi terbuka.

Dhapur Griya

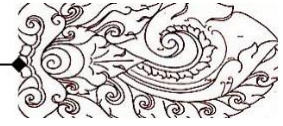
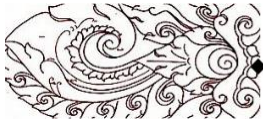
yaitu bentuk rumah, dimana terdapat empat ragam dhapur griya, yaitu: 1. Joglo, 2. dhapur Limasan, 3. Dhapur kampung, 4. Dhapur masjid. Klasifikasi bentuk rumah tersebut bergantung pada bentuk atap. Diantara keempatnya bentuk yang paling sederhana adalah omah kampung atau rumah yang beratap pelana dengan atap mirng di dua sisi bangunan dan bubungan yang melintang melintang sepanjang atap.



Gambar.2.4.5f Jenis-jenis rumah Jawa

Sumber: <http://ideruang.blogspot.com/2014/09/5-jenis-atap-arsitektur-rumah-jawa.html>

Omah limasan yang memiliki atap miring di keempat sisinya dengan bubungan yang cukup Panjang. Pada bagian tengah terdapat 4 atau lebih tiang utama (saka guru).



Gambar.2.4.5g Soko guru rumah joglo

Sumber: <https://karatonsurakarta.com/rumah-jawa/seni-unik-antik-tiang-soko-guru-rumah-jawa-joglo/>

Kemudian, bentuk bangunan yang biasanya dianggap paling tinggi derajatnya untuk sebuah rumah yaitu Joglo. Serupa dengan limasan, joglo memiliki atap miring di keempat sisinya namun bubungannya lebih pendek sehingga denahnya mendekati bujur sangkar. Konstruksinya lebih kompleks, memiliki susunan balok yang banyak ditengahnya sebagai penopang atap utama. Balok balok yang disangga keempat saka guru ini disebut tumpengsari. Joglo juga memiliki atap minimal bersusun 2 sementara tipe lainnya hanya satu. Untuk dhapur masjid biasanya digunakan untuk bangunan peribadatan tipe yang juga disebut tajug ini memiliki 4 sisi miring dengan ujung atap lancip tipe ini sama seperti bangunan Masjid Agung Kotagede.

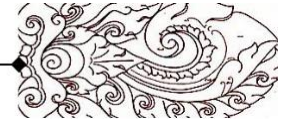
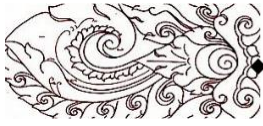
Masing-masing dhapur tersebut memiliki varian sub tipe yang didasarkan terutama pada kemiringan atap dan jumlah susunan atap.

Joglo Pengrawit	Joglo Hageng	Joglo Jompongan	Joglo Lambang Sari

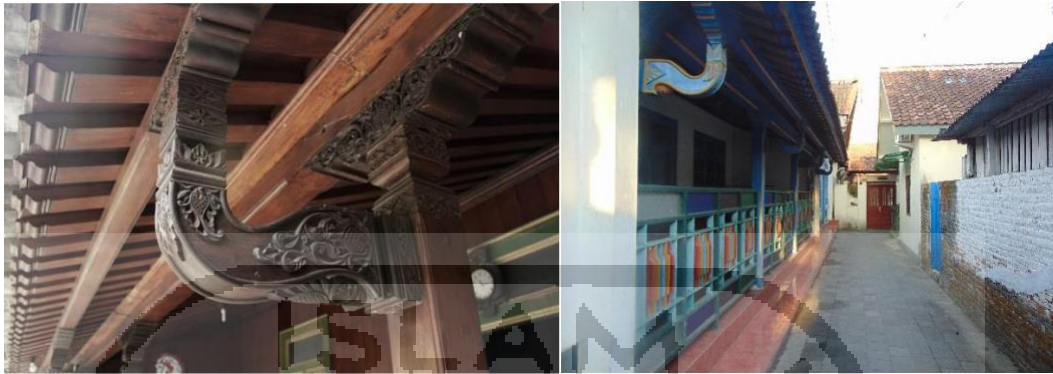
Gambar.2.4.5h Tipe Joglo

Sumber: <http://www.hdesignideas.com/2017/03/mengenal-bentuk-atap-rumah-joglo-rumah.html>

Joglo minimal memiliki dua susunan atap, dan masih dapat dikembangkan menjadi dua atau tiga susun dengan atap bagian bawahnya lebih landai dibanding atasnya.



Ornamen



Gambar.2.4.5i Bahu dhayang
Sumber: Analisis Penulis.

Teritis dan bahu dhayang yaitu ornamen yang juga menjadi keunikan rumah Kotagede. Bahu dhayang menjadi detail ornamen berupa batang yang terpisah dari atap utama, ujung teritis tersebut memerlukan balok penumpu. Balok penumpu ini disanggah oleh konsol dengan ragam hias floral. Bentuknya daun bergerigi dan bunga.

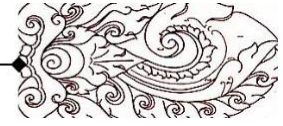
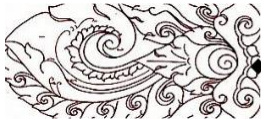
Between Two Gates (Emper, Longkang dan Dalam Rukunan)



Gambar.2.4.5j Rumah dalam Between Two Gates, dan jalan Rukun Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Tradisi dan budaya menghasilkan gagasan tentang tata ruang ketertiban dan konsepnya yang secara tradisional mendefinisikan pola spasial. Kebergantungan timbalbalik antar warga disini menjadikan hubungan keruangan terkait langsung dengan hubungan social.

Kampung di Kotagede umumnya sangat padat dan rumah-rumahnya sangat dekat satu sama lain. Akibatnya, lorong-lorong pejalan kaki di antara rumah-rumah membentuk Lorong (sempit,



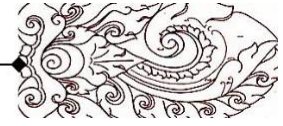
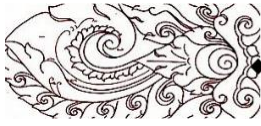
berliku gang). Beberapa bahkan ditutupi oleh atap rumah yang tumpang tindih. Pola seperti itu sangat khas dari kampung perkotaan, terutama lingkungan di Kotagede. Ini konsekuensi pertumbuhan pemukiman tradisional di mana jalan-jalan dan gang-gang lingkungan tumbuh secara organik dengan munculnya rumah-rumah dan lorong-lorong adalah ruang di antara rumah-rumah. Pola berkelok-kelok dari gang-gang rukunan ini menjadi citra khusus kampung di Kotagede.

Sebagai halaman rumah, gang rukunan ini juga berfungsi untuk mengakomodasi kegiatan interaksi sosial sehari-hari seperti mengobrol di tetangga, menjemur pakaian, pengrajin yang bekerja, bermain anak-anak, dll. Salah satu gang rukunan yang terkenal adalah 'Between Two Gates' (daerah perumahan antara dua gerbang) di Kampung Alun-alun Purbayan Kotagede.



Gambar.2.4.5k Between Two Gates di kampung Alun-alun
Sumber. Gregorius S. Wurjanto, 2014

H.Bremm mengidentifikasi pola jaringan ini “terlokalisasi di antara mereka yang diatur dengan pintu menghadap ke jalan yang sama dan karenanya memiliki kontak tatap muka yang teratur” (Bremm,1998: dikutip dalam Gregorius S. Wurjanto, 2014).



Gambar.2.4.5i sirkulasi dalam *Between Two Gates*
Sumber: Analisis Penulis.

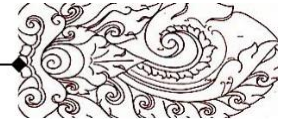
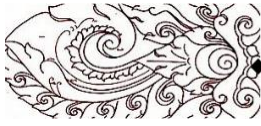
Di dalam Dale mini, dapat terlihat Pendapa dan Pringgitan dipisah oleh emper dan Jalan yang menjadi wajah/tampak rumah. Emper atau teras yang cukup lebar hampir selalu ditemukan di depan rumah mburi dan menjadi tempat terjadinya interaksi social antar warga. Ruang setengah terbuka ini merupakan tempat yang memungkinkan penghuni rumah dan orang yang melintas halaman untuk saling menyapa hingga singgah duduk berbincang. Di longkang, emper rumah mburi berjumpa dengan teritis pendapa. Makna longkang bagi kepentingan sirkulasi sekaligus ungkapan hubungan social. Ruang semi public ini menjadi khas utama kehidupan interaksi social warga.

Arsitektur Rumah Kalang



Gambar.2.4.5m Rumah Kalang Kotagede
Sumber: Analisis Penulis.

Komunitas kalang adalah kelompok yang memiliki peran yang unik dalam perkembangan kehidupan social, ekonomi, dan budaya Kotagede. Secara arsitektural, keberadaan ini sangat mudah dikenali lantaran mereka mengembangkan gaya atau langgam arsitektur yang khas untuk rumah mereka. Susunan ruang pada rumah kalang menyerupai bangunan rumah tradisional jawa. Namun, dari segi keruangan beberapa hal menarik dijumpai yang membedakan arsitektur bangunan rumah kalang dengan rumah tradisional Jawa. Pendapa kalang baik yang terbuka atau tertutup sekalipun memiliki langit langit yang datar dan kolom



yang hampir sama. Sering pula digunakan ragam hias dengan kanopi kaca timah berlanggam art nouveau. Penampilan rumah-rumah kalang lebih menonjolkan perbedaan antara rumah itu dan sebelahnya. Dengan leluasa arsitektur bangunan bangunan ini ditambahi dengan ragam hias yang berasal dari berbagai langgam. Langgam eropa menjadi ciri bangunan ini. Dapat dijumpai garis-garis geometris tegas art deco, sulur sulur meliuk ala art nouveau yang berjajar dengan ragam hias floral seperti renda dai langgam Victorian disela kolom dari langgam neo-klasik. Pasagan bata tebal dihiasi permukaannya dengan Teknik plester, ubin kembang dengan berbagai motif, dan elemen yang paling menarik adalah kaca timah berwarna-warni dengan motif beragam untuk kanopi dan jendela, dan ada pula kolom besi seperti di Kraton.

2.5 Kajian Preseden

2.5.1 Preseden pendekatan Neo-Vernakular



Gambar.2.5.1a Museum Songket Palembang

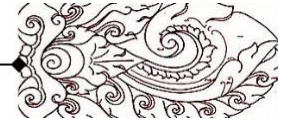
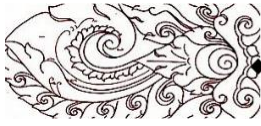
Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

Lokasi : Jl. Kiranggo Wiro Sentiko

Luas lahan : 1754,71 m²

Luas Bangunan : 2618,41 m²

Konsep rancangan Museum Songket Palembang ini menerapkan prinsip-prinsip Arsitektur Neo-Vernakular. Dengan pendekatan tersebut, Museum Songket Palembang ini dapat memenuhi fungsi museum sebagai bangunan yang dapat melindungi, menyimpan, dan merawat benda koleksi songket, yang juga mengandung nilai filosofi songket dan nilai budaya Palembang lewat interpretasinya dari arsitektur rumah Limas, yang digubah dan diinterpretasi ulang dalam bentuk kontemporer.



Gambar 2.5.1b. Bengkilas pada Rumah Adat Limas.

Sumber: <http://www.gosumatra.com/rumah-limas-sumatera-selatan/>

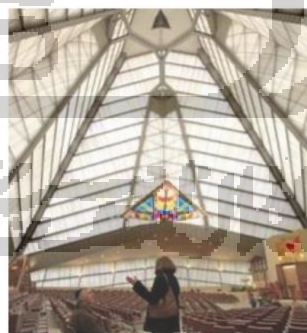
Konsep bengkilas diterjemahkan dalam bentuk hierarki ruang-ruang galeri menciptakan pengalaman ruang yang beragam sesuai dengan cerita dalam galeri. Hierarki ruang galeri disusun berdasarkan konsep perbedaan ketinggian ruang (bengkilas) yang terdapat di rumah adat Limas sesuai dengan kurun waktu perkembangan songket Palembang.



Gambar.2.5.1c Gubahan massa museum songket

Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

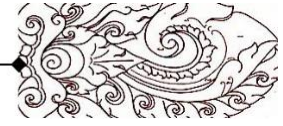
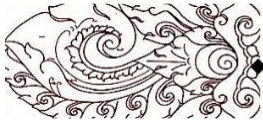
Gubahan massanya merupakan interpretasi dari bentuk siluet rumah adat Limas.



Gambar.2.5.1d Atap Sinagong Berth dan Motif Tumpal rebung pada Kain Songket Palembang.

Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

Atap Sinagong Berth dan motif Tumpal Rebung pada kain Songket Palembang menjadi preseden yang diterapkan dalam desain Atap bangunan ini. Atap piramida segibanyak menjulang di tengah bangunan, dengan material skylight dengan detail motif songket berakam. Didesain seolah melingkupi seluruh kulit permukaan bangunan, seperti pada penggunaan kain



songket sebagai keradong yang menutupi kepala (atap) dan kemudian menjuntai melingkupi seluruh permukaan bangunan.



Gambar.2.5.1e Perspektif Fasad depan Museum Songket dan Potongan Struktur.
Sumber: <https://azrsyd.blogspot.com/2016/08/museum-songket-palembang.html>

Detail motif pucuk rebung yang diterapkan pada fasad bangunan dan stilasi motif songket berakam pada atap piramida.

2.5.2 Preseden Tipologi serupa Museum Sejarah



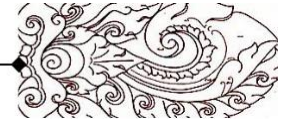
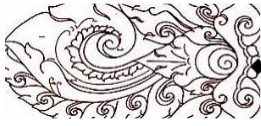
Gambar.2.5.2a Museum Tsunami Aceh
Sumber: <https://merahputih.com/post/read/museum-tsunami-aceh-mengenang-bencana-besar-di-bumi-serambi-mekah>

Arsitek: Mochammad Ridwan Kamil, ST. MUD

Ketinggian: 4lt:

luas site: 2.500 m²

Keseluruhan bangunan ini menginterpretasikan budaya Aceh dan peristiwa Tsunami Aceh. Pada desain bangunan ini bagian atap menjadi lokasi penyelamatan dan perlindungan jika musibah gelombang tsunami terjadi lagi. Museum ini memiliki arsitektur bangunan berbentuk melengkung ditutupi relief berupa geometris. Bangunan ini menyerupai kapal yang merepresentasikan kapal yang menerjang Aceh saat terjadi Tsunami dulu. Museum ini juga menyuguhkan gambaran dan suasana mencekam saat detik-detik gemuruh gelombang air laut menghantam Aceh dalam penggambaran suasana pengalaman ruang dalam museum. Museum Tsunami ini menjadi pelopor terdepan dalam edukasi dan mitigasi bencana Tsunami untuk dunia. Dinding museum dihiasi gambar orang-orang menari saman, sebuah makna simbolis



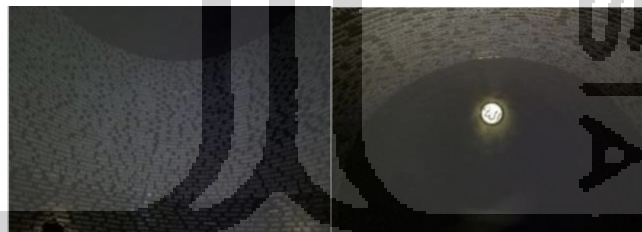
terhadap kekuatan, disiplin, dan kepercayaan religious suku aceh. Dari atas, atapnya membentuk gelombang laut. Lantai dasarnya dirancang mirip rumah panggung tradisional Aceh yang selamat dari terjangan tsunami.



Gambar.2.5.2b Bentuk massa bangunan. Atapnya juga berguna sebagai tempat perlindungan dari bencana “bukit pengungsian” bagi pengunjung jika tsunami terjadi lagi. Sumber: share-all-time.blogspot.com/2014/01/isi-peran-dan-fungsi-Museum-Tsunami-aceh.html



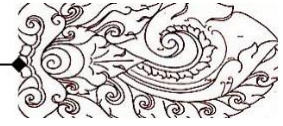
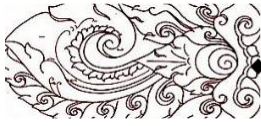
Gambar.2.5.2c Koleksi berupa dokumen dan benda-benda peninggalan kejadian tersebut, seperti beberapa alquran yang rusak terkena air, yang didisplay didalam etalase.



Gambar.2.5.2d sumur doa

Sebuah ruangan bulat yang dindingnya dari bawah hingga atas diukir dengan nama-nama korban. Dibagian atap ruangan terpampang asma Allah SWT.



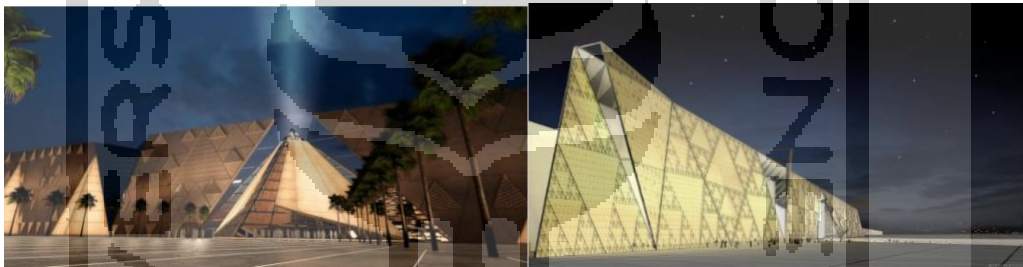


Gambar.2.5.2e Interior ruangan masuk dan Ruang Pamer selanjutnya,
Film documenter, rekam jejak peristiwa atau kejadian.

Sumber: <http://share-all-time.blogspot.com/2014/01/isi-peran-dan-fungsi-Museum-Tsunami-aceh.html>

2.5.3 Preseden Museum Sejarah

Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum



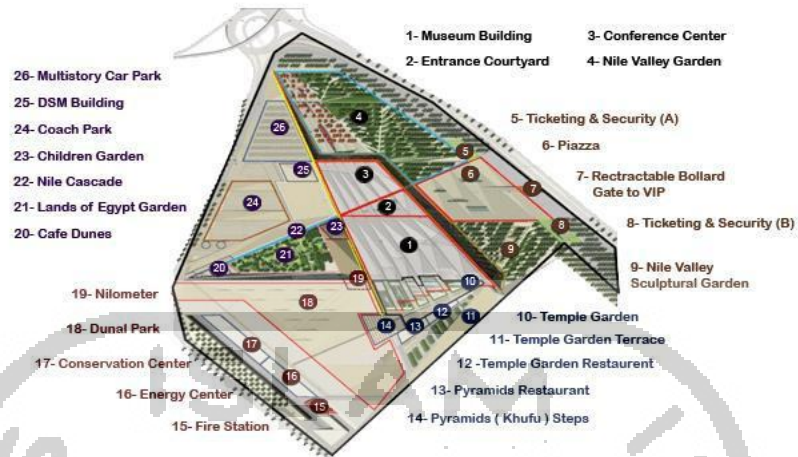
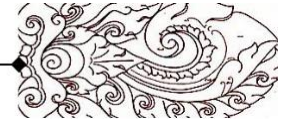
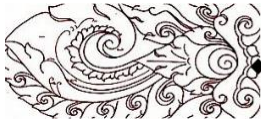
Gambar.2.5.3a Grand Egyptian Museum
Architect : heneghan peng architects

Sumber: <https://bloop.com/features/grand-egyptian-museum/>

Lokasi : terletak bersebelahan dengan Dataran Tinggi Giza dalam jarak dua kilometer dari piramida Giza. Luas total : mencapai 491.000 m², dengan bangunan-bangunan Museum Mesir Mesir, Waleed Abdel-Fattah, menempati area seluas 168.000 m².

Penempatan museum ini ditengah antara dua bangunan diposisikan seperti di antara dunia, sebagai saluran antara dunia modern dan kuno dan dipahami sebagai portal melalui waktu. Museum ini mencakup sekitar 3.000 tahun sejarah Mesir kuno dan menampung lebih dari 100.000 artefak.

Dengan potensi pada bangunan ini yaitu dari view dimana pengunjung akan dapat melihat piramida Khufu dan Menkaure melalui dinding kaca yang menghadap galeri. Lokasi bangunan yang berada di dataran tinggi Giza yangmana adalah situs warisan budaya dunia UNESCO. Selain dari piramida, itu adalah rumah bagi Giza Necropolis dan Sphinx Agung. Lokasi ini sebagai penguat latar belakangnya.



Gambar.2.5.3b Masterplan Museum GEM.

Sumber: <https://blooploop.com/features/grand-egyptian-museum/>

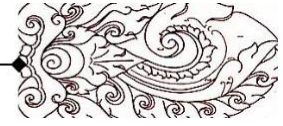
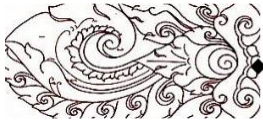
Bangunan Terinspirasi oleh Piramida yang Mencakup Sejarah Firaun dengan Menyerupai segitiga terpotong pada detail ornament fasad kacanya.



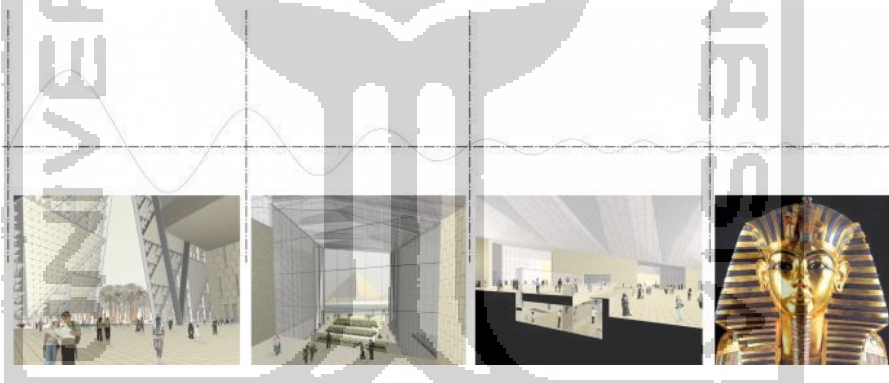
Gambar.2.5.3c detail ornament fasad kaca Museum GEM

Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com

Di dalamnya terdapat atrium yang luas menyediakan ruang pameran untuk patung-patung besar. Museum ini menggabungkan teknologi realitas virtual sebagai fasilitas support. Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup usia sejarah Firaun, termasuk Pra-Sejarah; Kerajaan Lama; Kerajaan Tengah; Kerajaan Baru; dan Zaman Akhir dan Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus The Grand Staircase dan Galeri Tutankhamun.

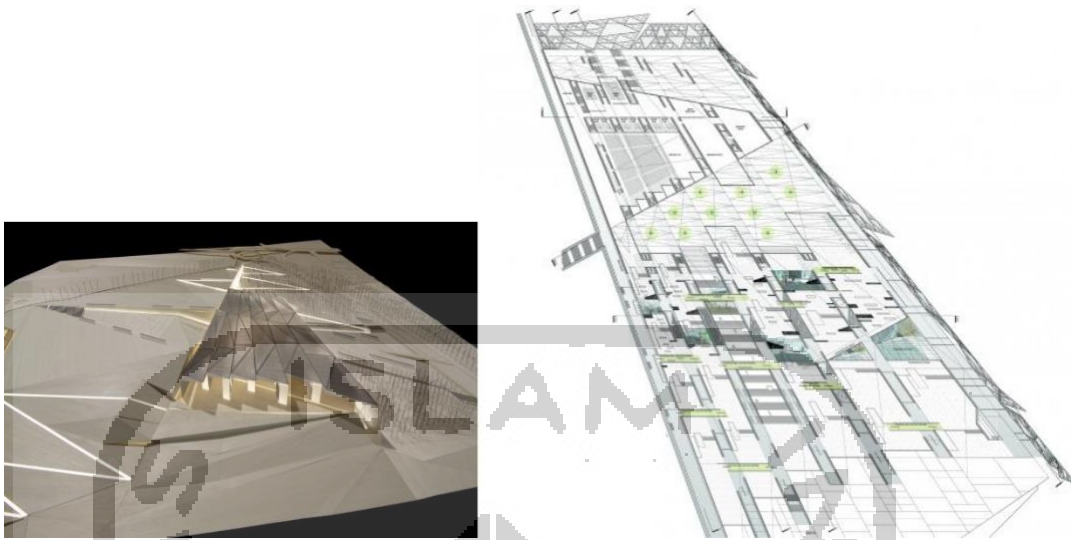
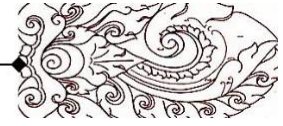
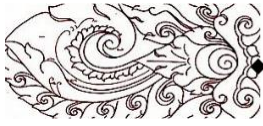


Gambar.2.5.3d Interior Ruang Display Museum GEM
Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com



Gambar.2.5.3e view pengunjung dari entrance berdasar Susunan Ruang
Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com

Alur masuk ke museum dengan konsep serangkaian lapisan, di mana pengunjung bergerak melalui halaman depan yang monumental, area pintu masuk yang teduh dan tangga besar yang naik ke tingkat dataran tinggi, kemudian tingkat di mana galeri terletak, pengunjung akan dapat melihat piramida dari dalam museum.



Gambar.2.5.3f masterplan fasilitas tambahan penunjang museum Sumber : http://www.hparc.com/work/the-grand-egyptian-museum/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com

Bangunan ditambahkan fungsi lainnya dalam kompleks ini termasuk pusat konferensi, pusat pendidikan, ruang lokakarya yang dibuat untuk mengingatkan pada istana Firaun kuno, dan museum anak-anak, ruang galeri yang luas, fasilitas konferensi, perpustakaan, dan fasilitas penelitian di samping ruang luas yang didedikasikan untuk pemrograman publik dan taman luas.

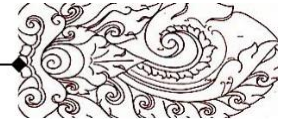
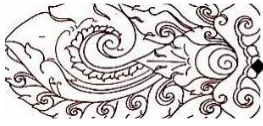
2.5.4 Preseden Museum

San Francisco Museum of Modern Art



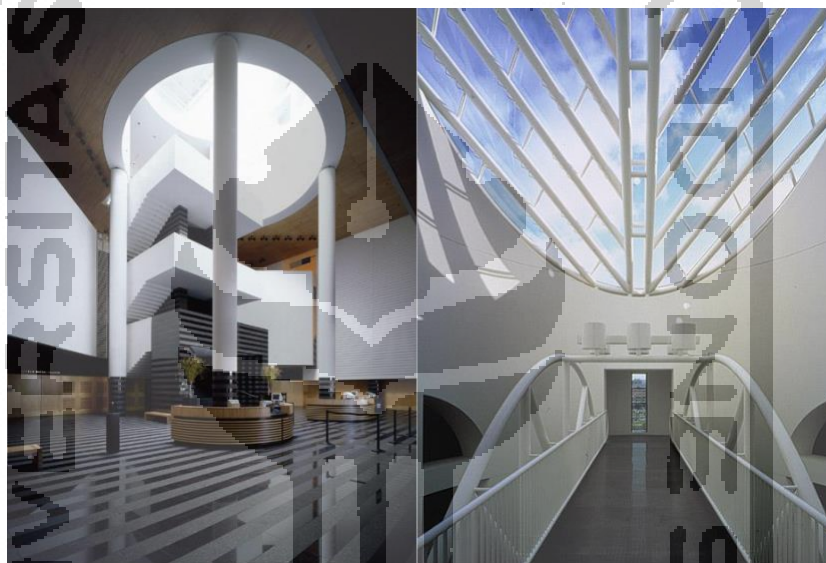
Gambar.2.5.4a San Francisco Museum of Modern Art
Architect : Mario Botta
Ketinggian : 5lt.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>



Museum harus memiliki identitas visual, menjadi landmark, dan memiliki kekuatan ikonik. Solusinya adalah membuat sebuah bangunan dengan bentuk-bentuk sederhana, geometri yang jelas dan massa yang padat yang akan dapat dibedakan dari abstrak bangunan pusat kota disekitarnya.

Desain bangunan ini terdiri dari kotak-kotak bertumpuk yang dilapisi berbagai perawatan bata merah. Pada ketinggian yang menghadap ke jalan. menara bundar yang dibungkus dengan pita hitam-putih seperti batu zebra yang muncul dari tengah. Bagian atas silinder dipotong pada sudut dan dilapisi kaca, menghasilkan oculus raksasa yang membawa cahaya alami sambil juga menunjuk ke arah kota. Oculus ini digambarkan sebagai "semacam mata" yang menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka.



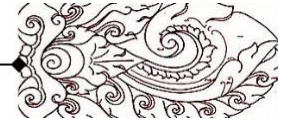
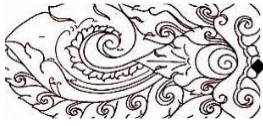
Gambar.2.5.4b ruang dalam museum bagian Oculus.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>

Di dalamnya, corong lampu langit-langit diagonal menyala ke atrium dengan tangga besar. Galeri, perpustakaan, kafe, dan auditorium ditambahkan di sekitar atrium, sebagai fungsi pendukung. Palet material termasuk kayu dan granit, memberikan ruang nuansa hangat dan eklektik.

Bangunan ini tidak mengundang klasifikasi yang mudah -modern, tetapi menghindari modernisasi dengan batu, bukan kaca atau baja. Elemen material bangunan ini digunakannya untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, tetapi tetap memasukkan unsur material modern dalam bangunan di bagian lainnya seperti kaca skylight, dan rangka baja.

Meskipun tidak secara terang-terangan Postmodern, gedung SFMOMA tentu memiliki banyak elemen Postmodern, yaitu: bentuk-bentuk geometris, massa berat padat dan bahan-bahan pra-industri seperti batu bata, kayu dan batu. Sedangkan Soliditas itu adalah reaksi terhadap Modernisme.



Gambar.2.5.4c material bata pada selubung bangunan dan kaca, baja pada bagian Oculus.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>

Batu bata, dan focus utama unsur granit pada irisan tunggal oculus menjadikan bangunan ini berbeda dari sekitarnya.



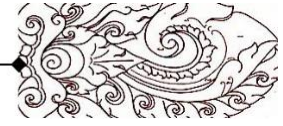
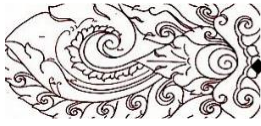
Gambar.2.5.4d interior bangunan dengan konsep desain postmodern.

Sumber: <https://www.dezeen.com/2015/08/10/postmodernism-architecture-sfmoma-san-francisco-museum-of-modern-art-mario-botta-snohetta-craig-dykers-extension/>

Lobi dan interior lebih simple dengan warna yang soft seperti putih dan perpaduan warna coklat elemen kayu memberikan kesan elegan. Tambahan pengaturan lighting pada ruang pameran juga memberikan kesan minimalis dan hangat pada ruangan ini.

2.5.5 Preseden Interior Postmodern/ Kontemporer

Artainment dengan konsep Culturespace memadukan teknologi dan seni untuk menciptakan daya tarik dan interaksi antara pengunjung dan karya yang dipajang. Konsep ini sudah digunakan di beberapa museum. Focus utama yaitu karena latar belakang Galeri dan museum



berkembang seiring dengan harapan pengunjung dan teknologi yang berkembang pesat. Sehingga, salah satu pendekatannya dengan tren yang menggabungkan seni dan teknologi.

Galeri dan museum sedang berubah dan ingin menghilangkan citra ruang eksklusif yang sunyi. Dengan melibatkan teknologi, ini dapat mencakup tampilan interaktif, panduan audio, dan bahkan pengalaman realitas virtual dalam ruang. Artechouse Museum menyatukan seni, sains, dan teknologi untuk mensimulasikan indera pengunjung. Sehingga pengunjung didorong untuk berinteraksi dengan pameran. Dengan konsep artainment, dapat menyoroti karya seni yang ada dan juga dapat menciptakan pengalaman baru yang menarik, dengan instalasi bagi semua kalangan. Anak-anak menikmati kamar yang menarik dan aspek taman bermain dari pengaturan, sementara orang dewasa menghargai cerita dan karya seni yang terjadi di sekitar mereka. Semuanya diceritakan dengan penggambaran berbeda di setiap ruangan. Ruang pertunjukkan

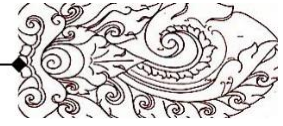
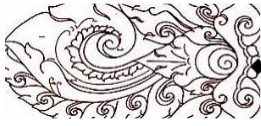


Gambar.2.5.5a Interior ruangan pertunjukkan dengan teknologi VR
Sumber: <https://blooloop.com/features/artainment-trend-museums-attractions/>

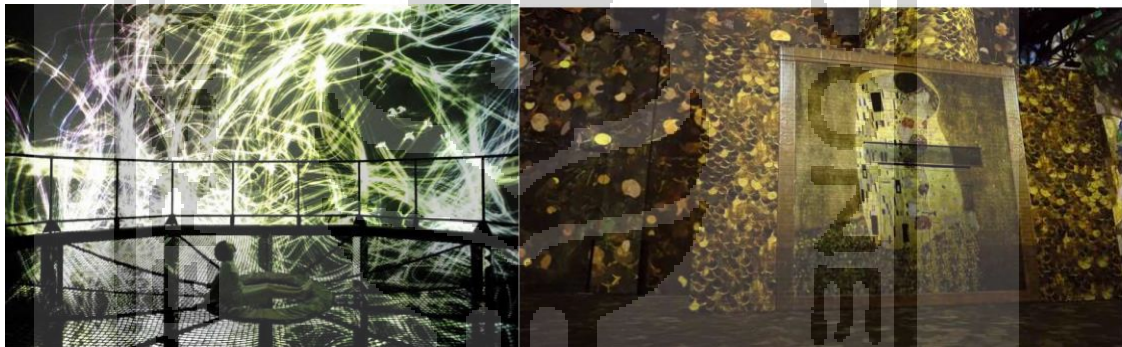
Dalam ruang ini menceritakan kehidupan dan karya Michelangelo. Dengan penceritaan narasi diatur dramatis dan gambar yang diproyeksikan secara historis. Penari tampil dan aktor memberi isyarat, sementara penonton mendengarkan audio yang direkam sebelumnya. Konsep ruangan yaitu "menghubungkan daya tarik dan keindahan ikon artistik dengan hiburan yang emosional dan menarik."

Ruang Budaya dan Bengkel Lampu/ Culturespaces and Atelier des Lumières

Ini dapat menjadi fitur dari koleksi yang ada, dalam upaya untuk menarik pengunjung. mengambil keuntungan dari munculnya realitas virtual (VR), yang memungkinkan mereka



untuk meminjamkan dimensi baru ke pameran. Dengan beberapa Koleksi pahatan raksasa dipajang bersama VR ini, menjadi cara inovatif yang memungkinkan pengunjung untuk mendekat dengan patung-patung. Sehingga menciptakan pengalaman ruang yang dapat dinikmati seperti efek 3D. dengan cara menyampaikan perasaan lewat suasana ruang, membantu orang merasakan koneksi untuk menyerap informasi. Dengan display, memproyeksikan seni ke dinding yang bergerak konstan. Potongan-potongan berevolusi dan berinteraksi satu sama lain. Monitor dan proyektor bertengger di berbagai sudut. Ketika pengunjung berjalan, mereka mendapati diri mereka menjadi bagian dari seni. Dengan tambahan yang merespons pergerakan pengunjung, Pertunjukan cahaya dan soundscape yang menampilkan suasana.



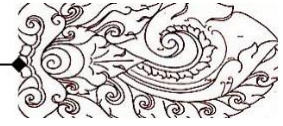
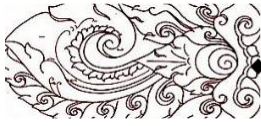
Gambar.2.5.5b Interior ruangan pertunjukkan dengan teknologi VR
 Sumber: <https://blooploop.com/features/artainment-trend-museums-attractions/>

Konsep-konsep ini cenderung menghasilkan visual yang bagus untuk akun media sosial. Sehingga pengunjung dapat mengambil foto dan mempostingnya secara online. yang juga bagus dari sudut pandang pemasaran yang menawarkan pengalaman mendalam yang menggabungkan hiburan dengan pendidikan.

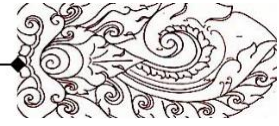
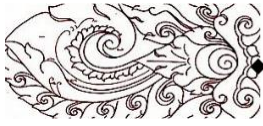
2.5.6 Lesson Learned

Tabel.2.5.6 Lesson Learned yang diambil dari preseden.

Preseden Neo-Vernakular
Museum Songket Palembang
<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular digunakan untuk mendapatkan gubahan arsitektur yang mengacu pada Bahasa setempat dengan mengambil elemen-elemen fisik maupun non fisik, seperti budaya, pola pikir, kepercayaan/pandangan terhadap ruang, nilai filosofi, dan religi, menjadi konsep dan kriteria perancangan ke dalam bentuk kontemporer • Sekuensi ruang pamer didesain agar tercipta pengalaman ruang yang berbedabeda sesuai dengan masing-masing tema galeri yang diceritakan.



<ul style="list-style-type: none"> • menginterpretasikan songket dan rumah adat limasan dalam konsep selubung bangunannya. • Material bangunan merepresentasikan budaya setempat. yang digunakan sebagai kulit luar adalah menggunakan cladding kayu artifisial sehingga tetap menampilkan bahasa arsitektur rumah adat Limas yang menggunakan dinding kayu. Detail pada fasad diambil dari motif songket Palembang, yaitu motif pucuk rebung yang biasanya muncul pada bagian tumpal membentuk repetisi segitiga di tepi kain songket. Detail pada atap piramida mengambil stilasi motif berakam.
Preseden Museum Sejarah
Museum Tsunami Aceh
<ul style="list-style-type: none"> • Bangunan menceritakan peristiwa tsunami aceh. Dimainkan dengan penggunaan bentuk geometri yang menyerupai kapal. • Museum ini juga menyuguhkan gambaran dan suasana mencekam saat detik-detik gemuruh gelombang air laut menghantam Aceh. Pada setiap lantainya juga terpajang foto-foto keadaan Banda Aceh pasca-tsunami, artefak dan puing-puing tsunami. • Pengalaman ruang disajikan lewat suara, visual, dan dirasa. Lorong masuk gelap, dilengkapi dengan suara air mengalir dari kiri dan kanan dinding, dan sebagian menetes dari atas. Memberi kesan lembab gelap, suram seperti menceritakan kondisi saat terjadi tsunami. • Setiap ruang menceritakan runtutan peristiwa dengan diorama-diorama dan pajangan berupa foto-foto dan 3d, serta sisa peninggalan.
Preseden Museum Sejarah
Museum Mesir Kuno (GEM) Grand Egyptian Museum
<ul style="list-style-type: none"> • View pada site yang mengarah ke situs penting dibuka dengan kaca • Ornament dari piramida diimplementasikan dan dikembangkan lagi menjadi potongan-potongan yang disusun acak sehingga memberikan bentuk yang lebih modern dengan material modern kaca dan baja pada fasad. • Museum ini menggabungkan teknologi realitas virtual sebagai fasilitas support. • Ruang pameran dibagi berdasar waktu kronologis berdasar sejarah Dengan pengaturan Artefak yang akan ditampilkan diatur ke dalam galeri kronologis yang mencakup usia sejarah Firaun, termasuk Pra-Sejarah; Kerajaan Lama; Kerajaan Tengah; Kerajaan Baru; dan Zaman Akhir dan Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus. • Alur masuk ke museum dari entrance dibuat bertrap-trap naik ke ruang inti seperti di dalam piramida. • Bangunan menambahkan fasilitas pendukung museum lainnya seperti ruang galeri yang luas, fasilitas konferensi, perpustakaan, dan fasilitas penelitian, dan taman.
Preseden Museum
San Francisco Museum of Modern Art
<ul style="list-style-type: none"> • Museum ini memiliki identitas visual, menjadi landmark, dan memiliki kekuatan ikonik dengan bentuk sederhana, geometri yang jelas dan massa yang padat yang terlihat beda dari bangunan pusat kota disekitarnya. • Desain mempunyai focus utama pada bagian silindernya yang juga berfungsi memasukkan cahaya kedalam lobi bangunan lewat skylight seperti menempatkan interior bangunan bersentuhan dengan alam terbuka.



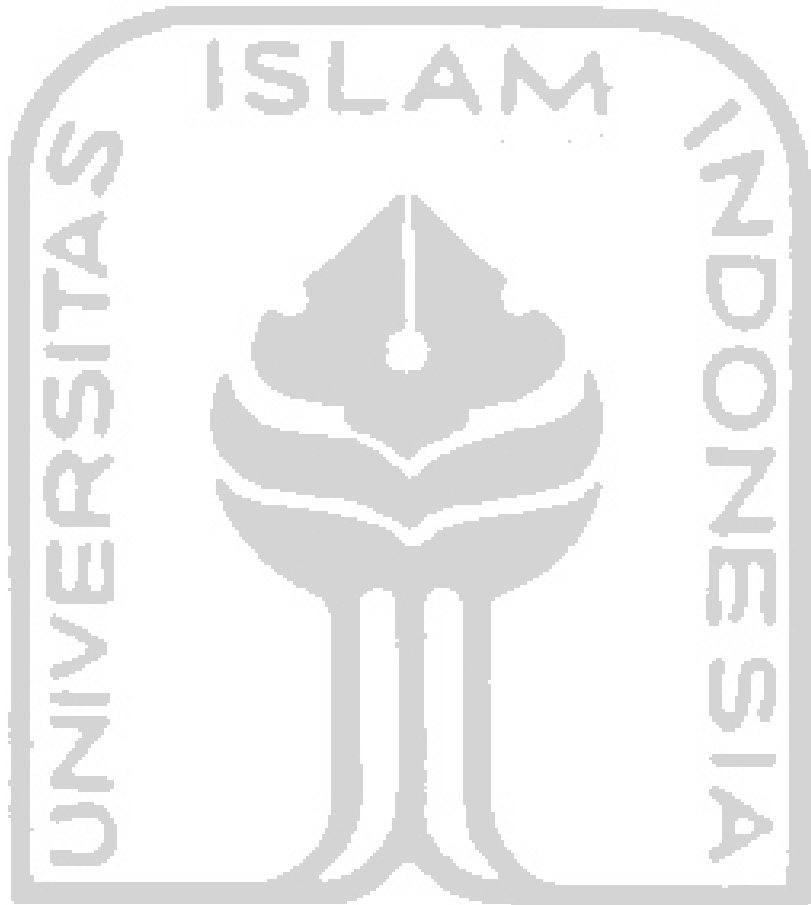
- Galeri, perpustakaan, kafe, dan auditorium ditambahkan di sekitar atrium, sebagai fungsi pendukung. Palet material termasuk kayu dan granit pada interior ruangan, memberikan ruang nuansa hangat dan eklektik.
- Elemen material bangunan ini digunakannya untuk membuat bangunan yang terlihat kokoh dalam geometri, memasukkan unsur material modern dalam bangunan di bagian lainnya seperti kaca skylight, dan rangka baja tetapi fasad yang terkesan alami dengan material local bata merah dan paduan granit pada focus utama fasad bangunan.
- Lobi dan interior lebih simple dengan warna yang soft seperti putih dan perpaduan warna coklat elemen kayu memberikan kesan elegan. Tambahan pengaturan lighting pada ruang pameran juga memberikan kesan minimalis dan hangat pada ruangan ini.

Preseden Interior Postmodern/ Kontemporer

Artainment dengan konsep Culturespace

- Artainment dengan konsep Culturespace memadukan teknologi dan seni untuk menciptakan daya tarik dan interaksi antara pengunjung dan karya yang dipajang.
- Untuk menghilangkan citra ruang eksklusif yang sunyi. Dengan melibatkan teknologi, Ini dapat mencakup tampilan interaktif, panduan audio, dan bahkan pengalaman realitas virtual dalam ruang. Artechouse Museum menyatukan seni, sains, dan teknologi untuk mensimulasikan indera pengunjung.
- menyoroti karya seni yang ada dan juga menciptakan pengalaman baru yang menarik, dengan instalasi bagi semua kalangan. Anak-anak menikmati kamar yang menarik dan aspek taman bermain dari pengaturan, sementara orang dewasa menghargai cerita dan karya seni yang terjadi di sekitar mereka. Semuanya diceritakan dengan metode penggambaran dan penyampaian berbeda di setiap ruangan. Sehingga masing ruang memiliki sense historic yang ingin disampaikan.
- Dengan penceritaan Narasi diatur dramatis dan gambar yang diproyeksikan secara historis pada ruang audio visual seperti teater. Pelaku adegan melakukan akenario sementara penonton mendengarkan audio yang direkam sebelumnya. Konsep ruangan yaitu "menghubungkan daya tarik dan keindahan ikon artistik dengan hiburan yang emosional dan menarik lewat pertunjukan".
- menciptakan pengalaman ruang yang dapat dinikmati seperti efek 3D. dengan cara menyampaikan perasaan lewat suasana ruang, membantu orang merasakan koneksi untuk menyerap informasi. Dengan display, memproyeksikan seni ke dinding yang bergerak konstan. Monitor dan proyektor bertengger di berbagai sudut. Ketika pengunjung berjalan, mereka mendapati diri mereka menjadi bagian dari seni. Dengan tambahan yang merespons pergerakan pengunjung, Pertunjukan cahaya dan soundscape yang menampilkan suasana.

Sumber: Analisis Penulis,2019



جامعة الإسلام في إندونيسيا