

BAB IV

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

IV.1. Analisa Dan Pendekatan Konsep Perencanaan

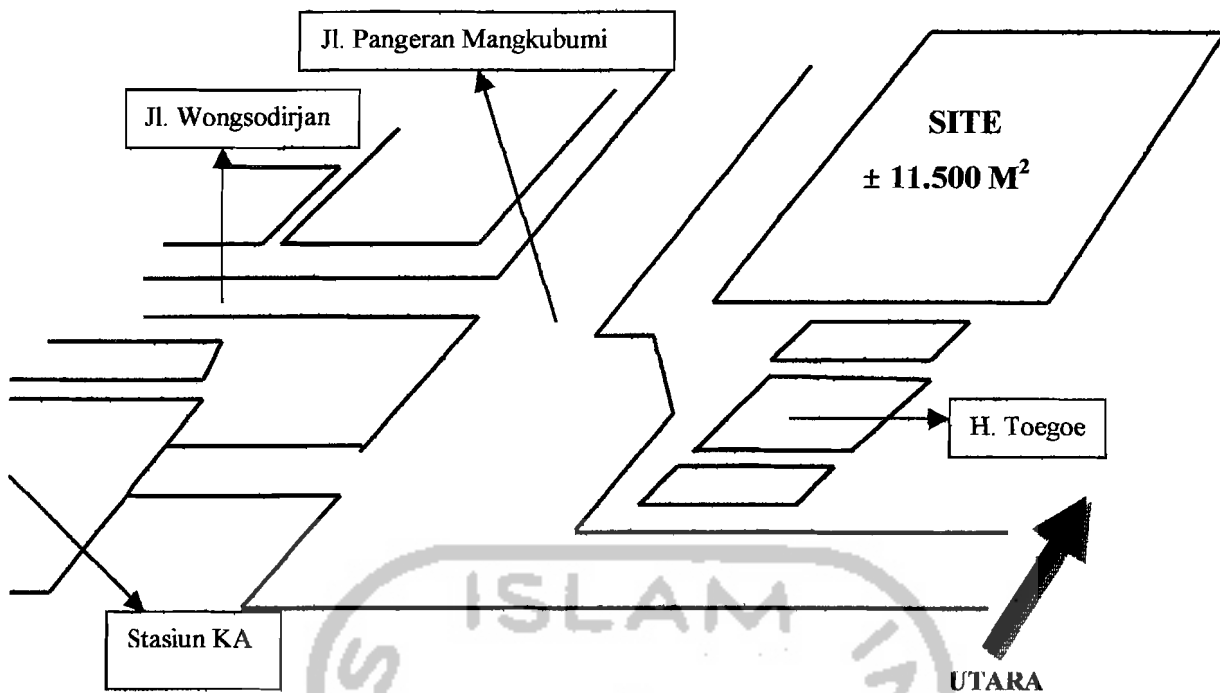
IV.1.1. Pemilihan Lokasi Museum Seni Rupa Modern Di Kawasan Jalan Pangeran Mangkubumi :

Pemikiran lokasi site yang dipertimbangkan :

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

IV.1.3. Lokasi Site Terpilih

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



Gambar IV.1 : Lokasi site Sumber Pemikiran

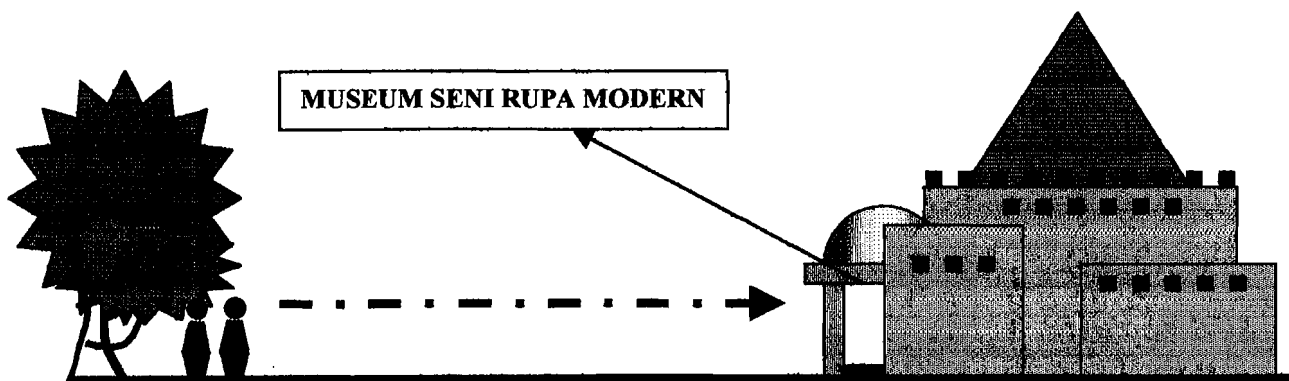
Lokasi site berada di kawasan Jl. Pangeran Mangkubumi, tepatnya sekarang terdapat lahan kosong. Lokasi site dibatasi pada sebelah timur oleh pemukiman penduduk, sebelah Utara oleh Kantor PLN dan sebelah Selatan oleh bekas Hotel Toegoe. Dengan luas lahan : 11.500 m², dengan persyaratan bangunan yaitu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

IV.1.4. Pengolahan Tapak

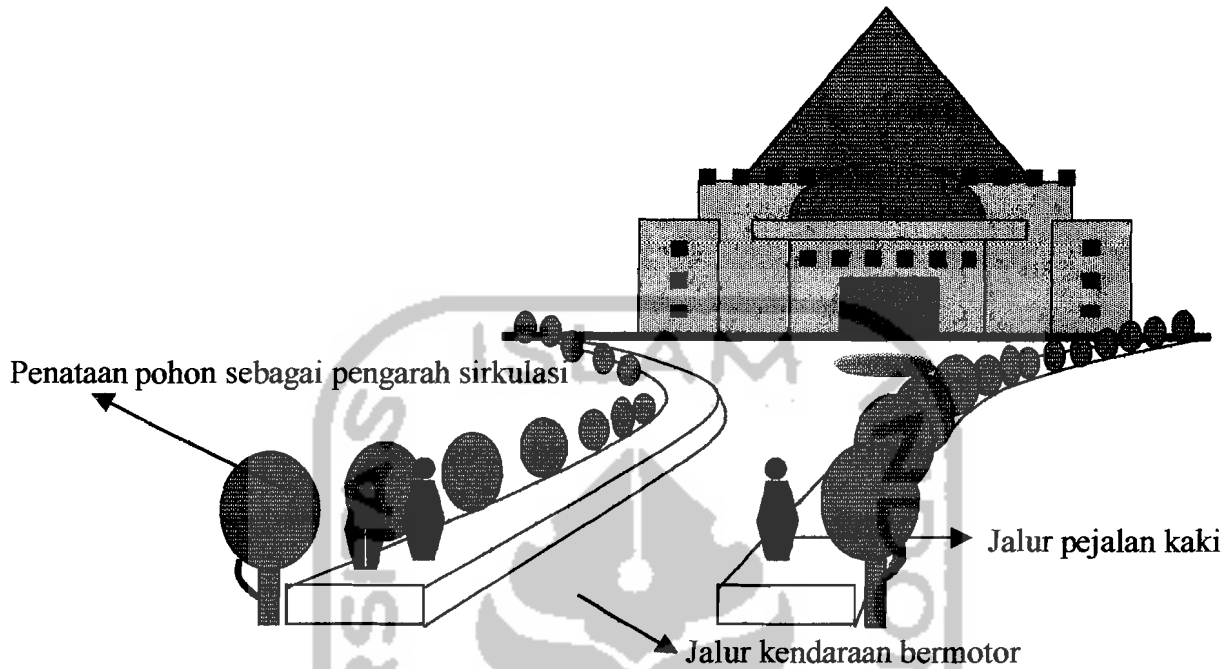
IV.1.4.1 Pencapaian Kedalam Site dan Bangunan

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

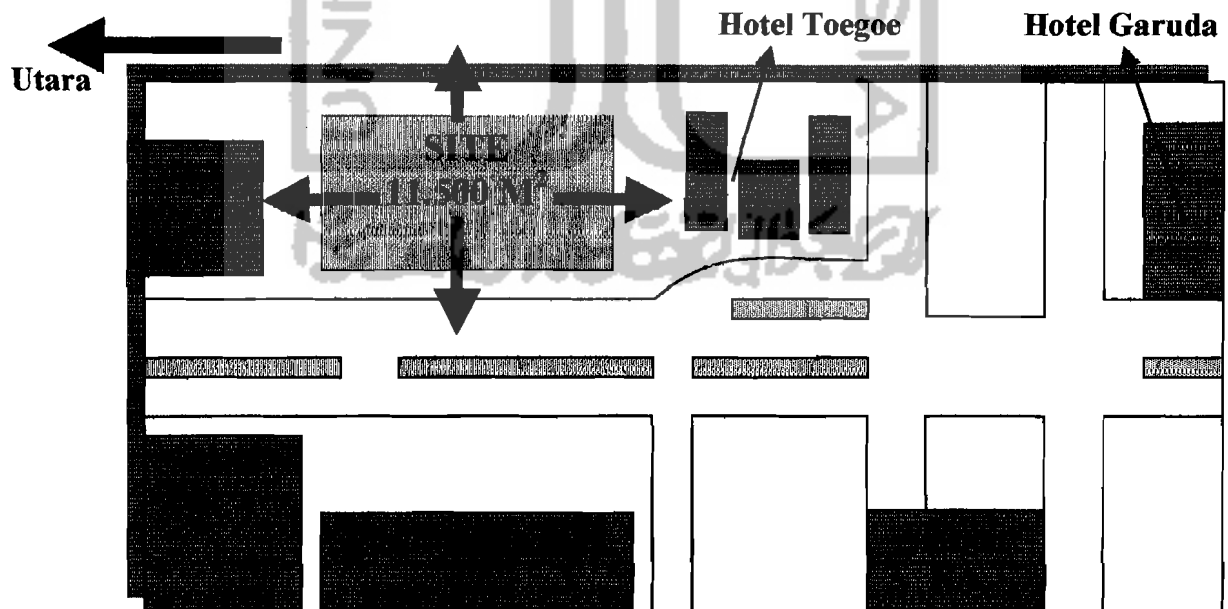
- Pencapaian bangunan, merupakan bagian yang penting sebagai daya tarik bagi pengunjung.



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



IV.1.4.2. Orientasi Bangunan



Gambar IV.2 : Orientasi Bangunan
Sumber : Pemikiran

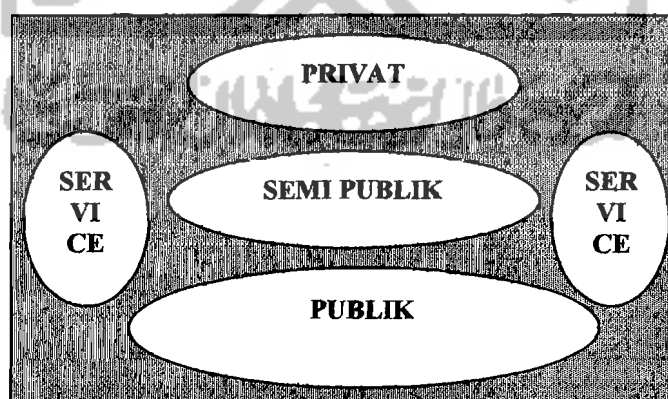
Bangunan museum seni rupa modern ini direncanakan orientasi bangunannya yaitu menghadap sebelah Barat (menghadap jalan utama), supaya bangunan museum seni rupa modern ini nantinya bisa mencapai keselarasan dengan bangunan lainnya disekitar site selain itu juga untuk menghasilkan nilai ekspose yang baik.

IV.1.4.3. Penzoningan Tapak

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

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

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



Jalan Pangeran Mangkubumi



Gambar IV.3 : Penzoningan Tapak
Sumber : Pemikiran

IV.2. Analisa Dan Pendekatan Konsep Perancangan

IV.2.1. Suasana Ruang Pamer Yang Kreatif

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

IV.2.1.1. Pengertian Kreatif

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

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

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

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

a. Dinamis

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

b. Bebas

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

c. Kegembiraan atau keceriaan

Dalam rekreasi terdapat unsur permainan atau kesenangan sebagai tujuan utamanya.

d. Non formal

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

IV.2.1.2. Karakter Ruang

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

- a. *Ruang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan, terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan yang kosong yang sudah disiapkan mempunyai kapasitas untuk diisi barang.*
- b. *Ruang bukanlah sesuatu yang obyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia³⁵*
- c. *Ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana obyek dan kejadian tertentu berada³⁶*

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

IV.2.1.3. Karakter Ruang Pamer Dengan Suasana Yang Rekreatif

Rekreatif yaitu bersifat memberikan hiburan/ penyegaran³⁷, pengertian suasana ruang pamer yang rekreatif yaitu suasana ruang pamer yang mampu memberikan kesan hiburan/ penyegaran bagi pengunjung supaya pengunjung tersebut tidak merasa bosan atau jenuh dalam mengapresiasi karya seni rupa modern yang dipamerkan tersebut. Suasana yang rekreatif juga harus mempunyai suatu karakter, karakter suasana ruang pamer yang rekreatif adalah sebagai berikut : *Suasana Yang Rekreatif yaitu suatu Karakter ruangnya yang bisa mencerminkan kebebasan, kedinamisan dan tidak monoton dalam ruang gerak³⁸*. Sehingga karakter suasana ruang pamer yang rekreatif diharapkan bisa memberikan kesegaran/ hiburan serta pengguna tidak merasa bosan karena adanya keleluasaan bergerak dan tidak monoton bentuk serta susunannya.

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

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

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

³⁷ Ibid

³⁸ Thesis Patra, Museum Penerbangan Di Bandung.

IV.2.1.4. Tata Ruang Pamer

1). Bentuk Ruang

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

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

- Persegi panjang dan Kubus

Bentuknya : sederhana, statis dan stabil

Sifat : kuat



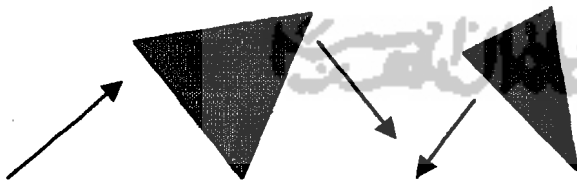
- Segi tiga dan Piramide

Bentuknya :

- bila ditempatkan didasarnya : stabil



- bila ditempatkan dibalik : labil, bergerak

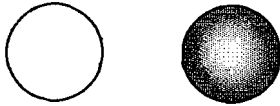


Sifat Segi tiga dan Piramide : Kuat

- Lingkaran dan Bola

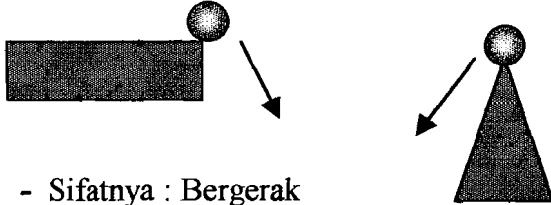
Bila ditempatkan sendiri : stabil

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



- Sifatnya : stabil (diam)

Bila dekat dengan bentuk yang menyudut : Licin, bergerak



- Sifatnya : Bergerak

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

2). Hubungan Ruang

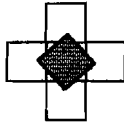
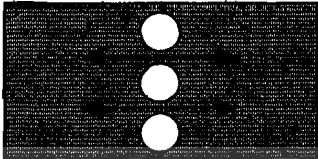
Ruang-ruang didalam sebuah bangunan pada dasarnya saling berhubungan, hubungan ruang di dalam bangunan dibagi dua macam⁴¹.

Tabel IV.1 : Diagram Hubungan Ruang

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

⁴⁰ Ibid

⁴¹ D.K. Ching

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

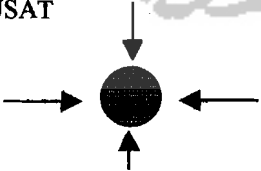
Sumber : D.K. Ching

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


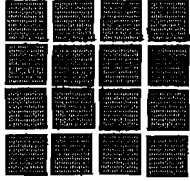
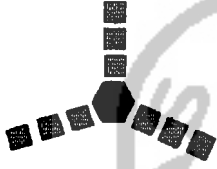
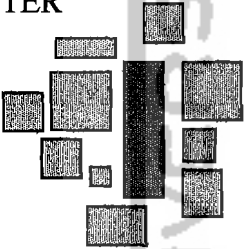
3). Organisasi Ruang

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

Tabel IV.2 : Diagram Organisasi Ruang

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

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

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

Sumber : DK. Ching

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

IV.2.2. Analisa Kegiatan

IV.2.2.1. Jenis Kegiatan

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

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

IV.2.2.2. Pelaku Dan Materi Kegiatan

a. Pelaku kegiatan :

- Masyarakat Umum

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

- Seniman

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

- Pengelola

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

b. Materi Kegiatan :

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

IV.2.2.3. Sifat Dan Karakter Kegiatan

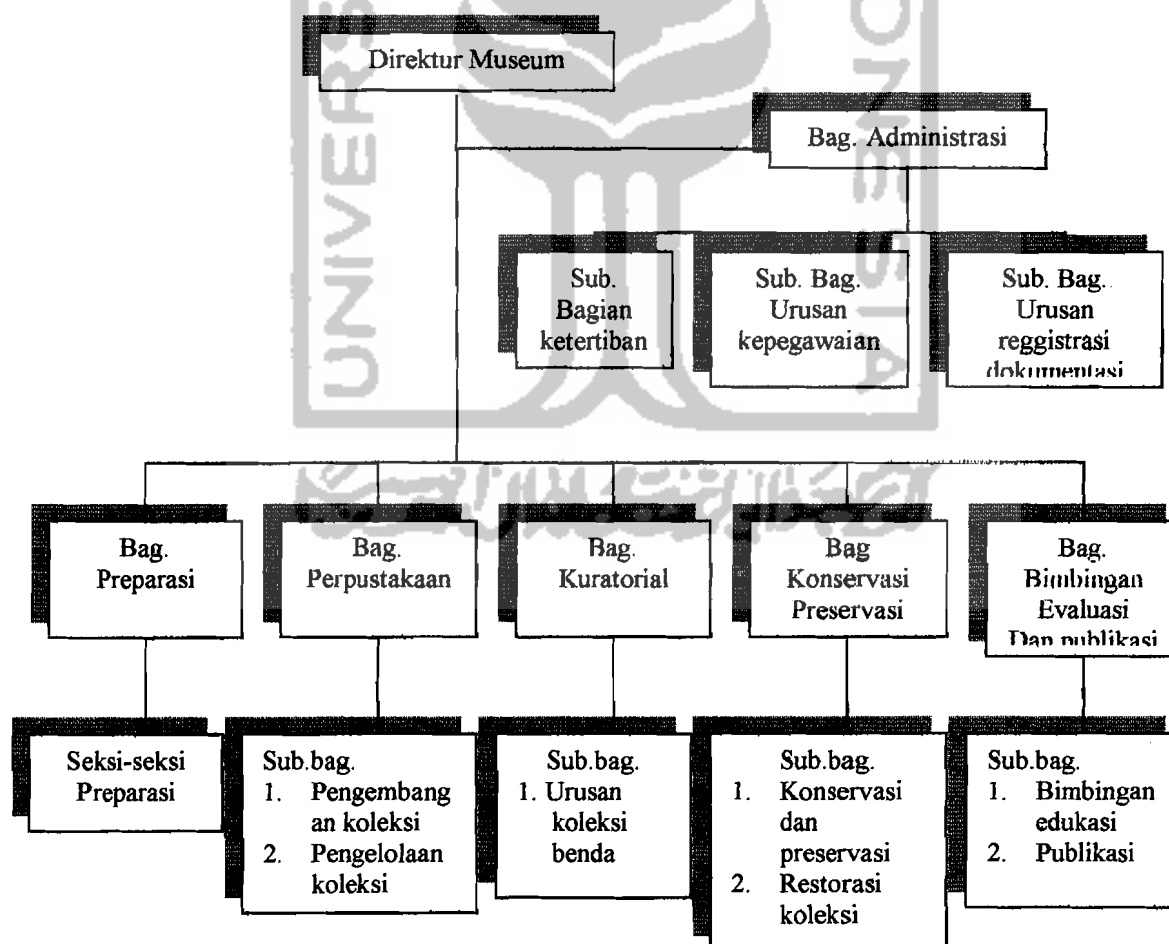
Kegiatan-kegiatan dalam Museum Seni Rupa Modern disini mempunyai sifat dan karakter tersendiri. Sifat dan karakter kegiatan akan diuraikan dalam bentuk diagram tabel sebagai berikut :

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

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

IV.2.2.4. Sistem Pengelolaan Dan Proses Kegiatan

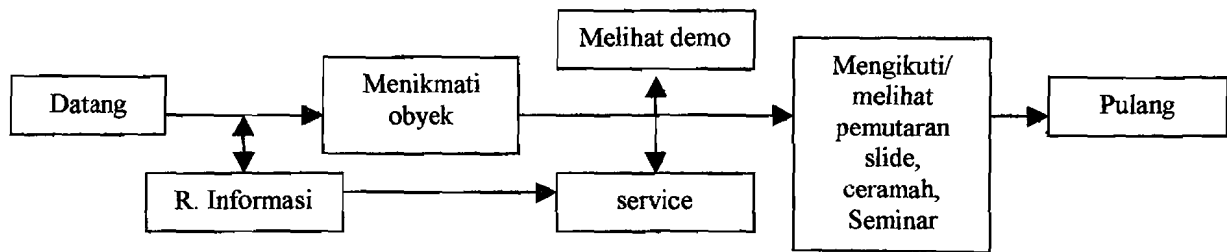
a. Sistem Pengelolaan



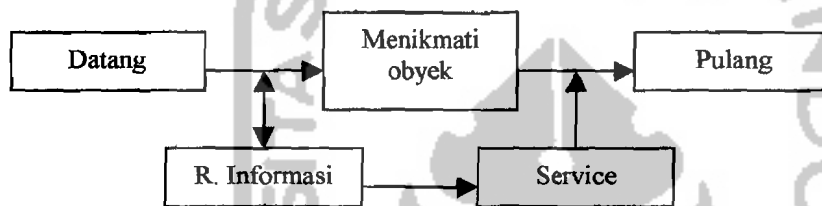
Gambar IV. 4 : Bagan Pengelola Museum
Sumber : Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum (DEPDIBUD)

b. Analisa Sistem Kegiatan Pengunjung

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



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



c. Analisa Kegiatan Service

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

IV.2.2.5. Pengelompokan Kegiatan

a. Pengelola

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

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

b. Pengunjung

Pengunjung mempunyai alternatif kegiatan ketika di museum yaitu :

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

c. Service

Fasilitas service antara lain :

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

Failitas tambahan yang lain.



IV.2.3. Analisa Kebutuhan Ruang Utama

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

IV.2.3.1. Pengelompokan Ruang

Berdasarkan Pengelompokan kegiatan sebagai berikut :

- Berdasarkan bentuk kegiatan

- Berdasarkan tingkat kepentingan kegiatan
- Berdasarkan jenis pelaku kegiatan

Tabel IV.4 : Kebutuhan Ruang Berdasarkan Bentuk Kegiatan

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

Tabel IV.5 : Kebutuhan Ruang Berdasarkan Kebutuhan Tingkat Kegiatan

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

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

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

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

IV.2.3.2. Perhitungan Kebutuhan Ruang

Perhitungan kebutuhan disini adalah ruang-ruang utama yaitu :

A. Ruang Pelayanan Umum

- Perpustakaan

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

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

- Ruang Auditorium

Diasumsikan berkapasitas 200 orang, dengan standart kebutuhan luas :

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

Maka Luas Keseluruhannya :

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

- Ruang Audio Visual

Kapasitas diasumsikan 50 orang @ 2,5 m² / orang

$$50 \times 2,5 = 125 \longrightarrow 125 \text{ m}^2$$

- Cavetaria

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

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

- Ruang Informasi

Dengan standart luas = 2 m²/ orang

Asumsi pengunjung = 2 orang

Maka Basaran Ruang Infomasi :

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

- Area Parkir Pangunjung



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

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

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

Maka luas yang dibutuhkan adalah :

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

- Musholla

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

- Ruang Penyimpanan Koleksi audio Visual

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

B. Kelompok Ruang Pengelola Dan Administrasi Museum

- Ruang Kepala Museum

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

Maka untuk luasannya =

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

- Ruang Rapat

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

Maka luasan untuk ruang rapat =

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

- Ruang Staff

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

Maka untuk luasan ruang staff =

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

- Ruang penerima tamu

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

Pengunjung diasumsikan sebanyak 40 orang

Maka luasan untuk ruang penerima tamu =

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

C. Kelompok Ruang Bagian Kuratorial

- Ruang kepala Kurator

Dengan 2 staff

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

Maka =

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

- Studio Perencanaan Tata letak / Desain Pameran

Dengan kapasitas 9 orang

Standart ruang adalah 4,20 m²/ orang

Maka =

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

- Ruang Penerbitan Percetakan

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

- Ruang Kepala Preparator

Dengan 2 staff

Standart ruang 4 m²/ orang

Maka =

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

- Ruang Kepala Konservator

Dengan 2 staff

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

- Ruang Kepala Edukator

Dengan 2 staff

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

- Laboratorium Perbaikan Koleksi / Restorasi

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

- Ruang Service Umum

1. Gudang alat

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

2. Gudang Penyimpanan Sementara Materi Pameran

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

- Ruang Penjaga Keamanan

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

- Area Parkir Pengelola

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

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

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

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

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

D. Kelompok Ruang Pamer

Untuk menentukan besaran ruang pamer digunakan asumsi sebagai pertimbangan :

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

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

Maka :

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

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

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

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

IV.2.3.3. Analisa Besaran Ruang

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

	222,96 m ²
C. Kelompok Ruang Bagian Kuratorial	
- Ruang Kepala Kuarator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Preparator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Konservator + 2 Staff	12 m ²
- Ruang Kepala Edukator + 2 Staff	12 m ²
- Studio Perenc. Tata Letak / Desain Pameran	38 m ²
- Ruang Penerbitan / Percetakan	40 m ²
- Laboratorium Perbaikan Koleksi / Restorasi	60 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	194 m ²
+ Sirkulasi 20 %	38,8 m ²
	<hr/>
	232,8 m ²
D. Kelompok Service Umum	
- Gudang Alat	40 m ²
- Gudang Penyimpanan Sementara Materi Pameran	40 m ²
- Ruang Keamanan	8 m ²
- Parkir Untuk Pengelola	157,5 m ²
- Ruang MEE	20 m ²
- Lift barang	4 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	277,5 m ²
+ Sirkulasi 20 %	55,5 m ²
	<hr/>
	333 m ²
E. Kelompok Ruang Pamer	
- Hall Entrance	200 m ²
- Ruang Pameran Tetap	1425 m ²
- Ruang Pameran Tidak Tetap	855 m ²
- Lavatory	8 m ²
	<hr/>
	2488 m ²
+ Sirkulasi 20 %	497,6 m ²
	<hr/>
	2985,6 m ²
Total Luas Bangunan	4715,46 m²
Total Luas Parkir	2032,5 m²
	<hr/>
Luas Total	6747,96 m²
	<hr/>
Total Luas Tapak	± 11.500 m²

Keterangan :

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

IV.2.3.4. Program pembandingan Museum-museum lainnya :

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

IV.2.4. Estetika Pameran

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

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

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

Prinsip-prinsip dasar :

a. Segi Benda Pamer

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

b. Segi pengamatan

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

c. Area pengamatan

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

IV.2.4.1. Sistematika Pameran

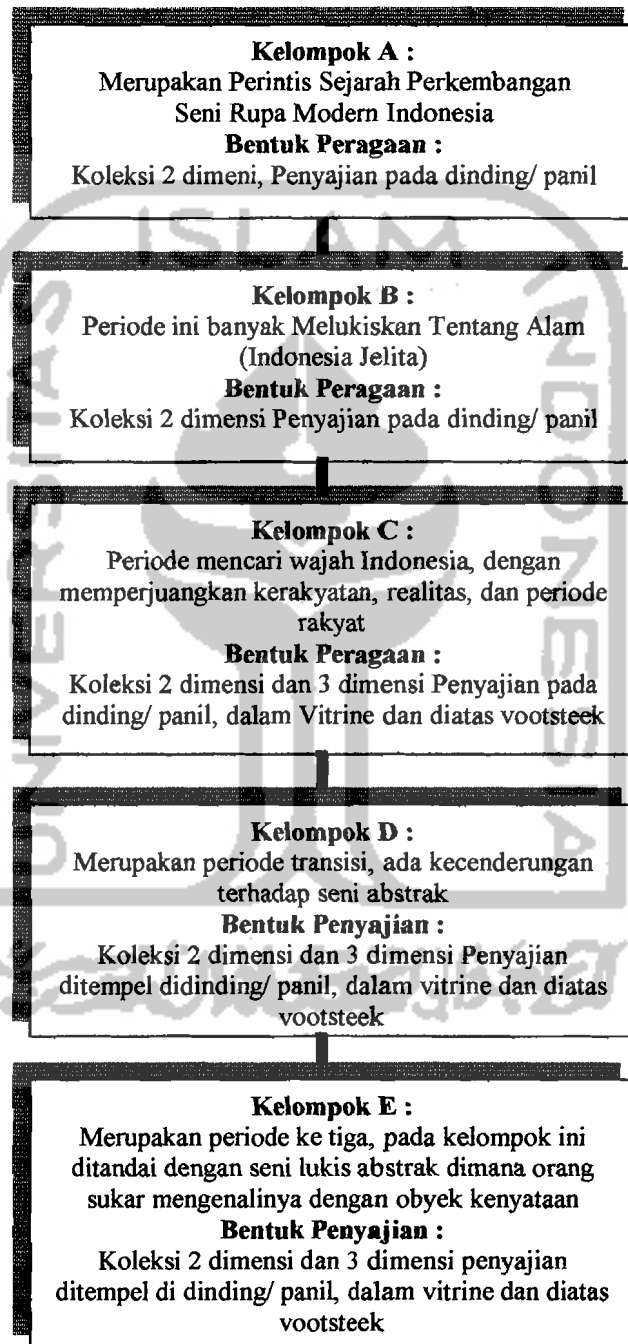
IV.2.4.1.1. Faktor Koleksi

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

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

a. Sistem penyajian

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



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

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

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

b. Tata Letak Benda Pamer

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

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

Estetika tata letak obyek

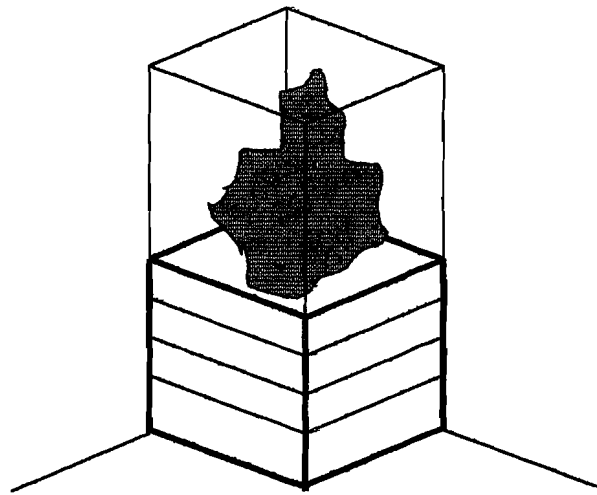
- Ditampilkan sehingga penampilan lebih penting daripada lingkungannya atau latar belakang misalnya warna, alas kotak, penampang.
- Tata letak pada suatu bidang vitrine atau panel harus menjadi pusat perhatian, dengan permainan faktor kontras, perbedaan warna, dalam bentuk sifat permukaan dan arah garis.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

Metode Penyajian

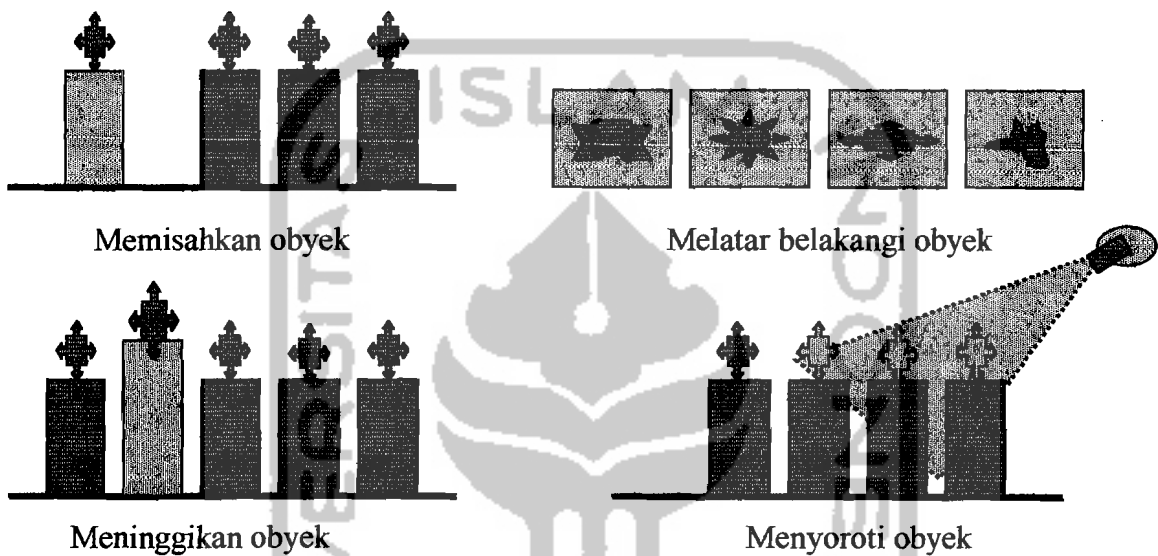
- Penyajian terbuka untuk 2 dan 3 dimensi
- Supaya komunikasi benda pameran dapat dimengerti oleh pengamat maka perlu adanya label, foto, penjelasan / sketsa tentang benda yang bersangkutan.
- Agar benda pameran tidak mengalami gangguan fisik dari pengamat maka perlu pengamanan dengan kotak kaca, menaikkan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



Sambar IV. 6 :Perlindungan Obyek Lukisan



Gambar IV.7 : Perlindungan Obyek 3 Dimensi



Gambar IV. 8 : Komposisi Perletakan Obyek 3 Dimensi

- Peralatan

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

Ada beberapa pertimbangan yaitu :

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

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

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

IV.2.4.1.2. Faktor Pengunjung

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

Faktor antara pengunjung dengan obyek koleksi :

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

A. Studi Kenyamanan Pandang

a. Dasar Penglihatan

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

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

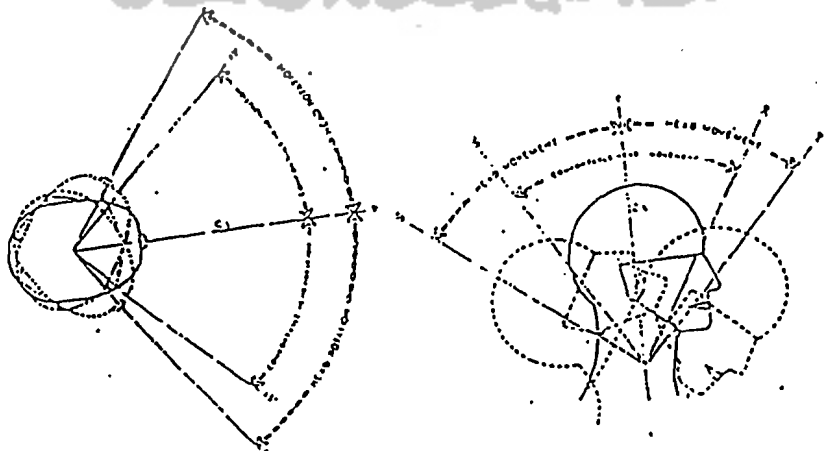
b. Dasar penglihatan manusia berdasarkan potongan horizontal adalah simetris

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

c. Dasar penglihatan dengan potensi mata simetris

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

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



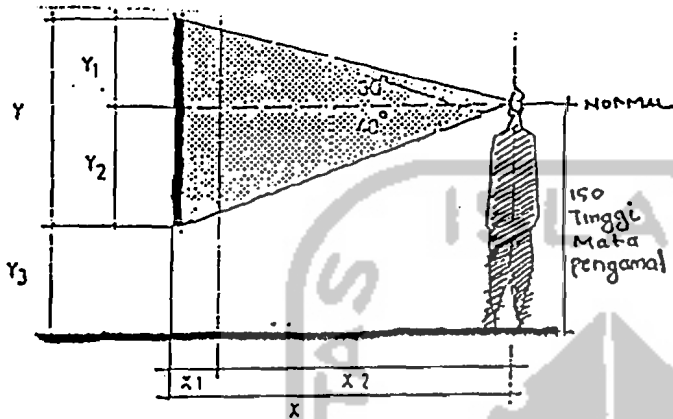
Gambar IV.9 : Gerak kepala vertikal dan Horizontal

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

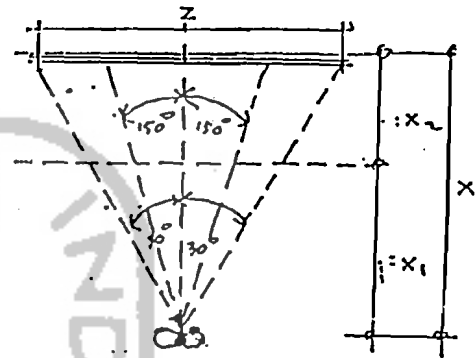
e. Pengamatan Vertikal obyek 2 dimensi

Hal yang perlu diperhatikan antara lain yaitu :

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



Gambar IV. 10 : Pengamatan Vertikal



Gambar IV. 11 : Pengamatan Horizontal

Keterangan :

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

f. Perhitungan untuk benda koleksi 2 dimensi

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

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

$Y = 200 \text{ cm}$

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

Secara Vertikal

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

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

Secara Horizontal

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

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

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

B. Studi Kenyamanan Gerak

Dasar pertimbangan :

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

Tahap-tahap Pergerakan

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

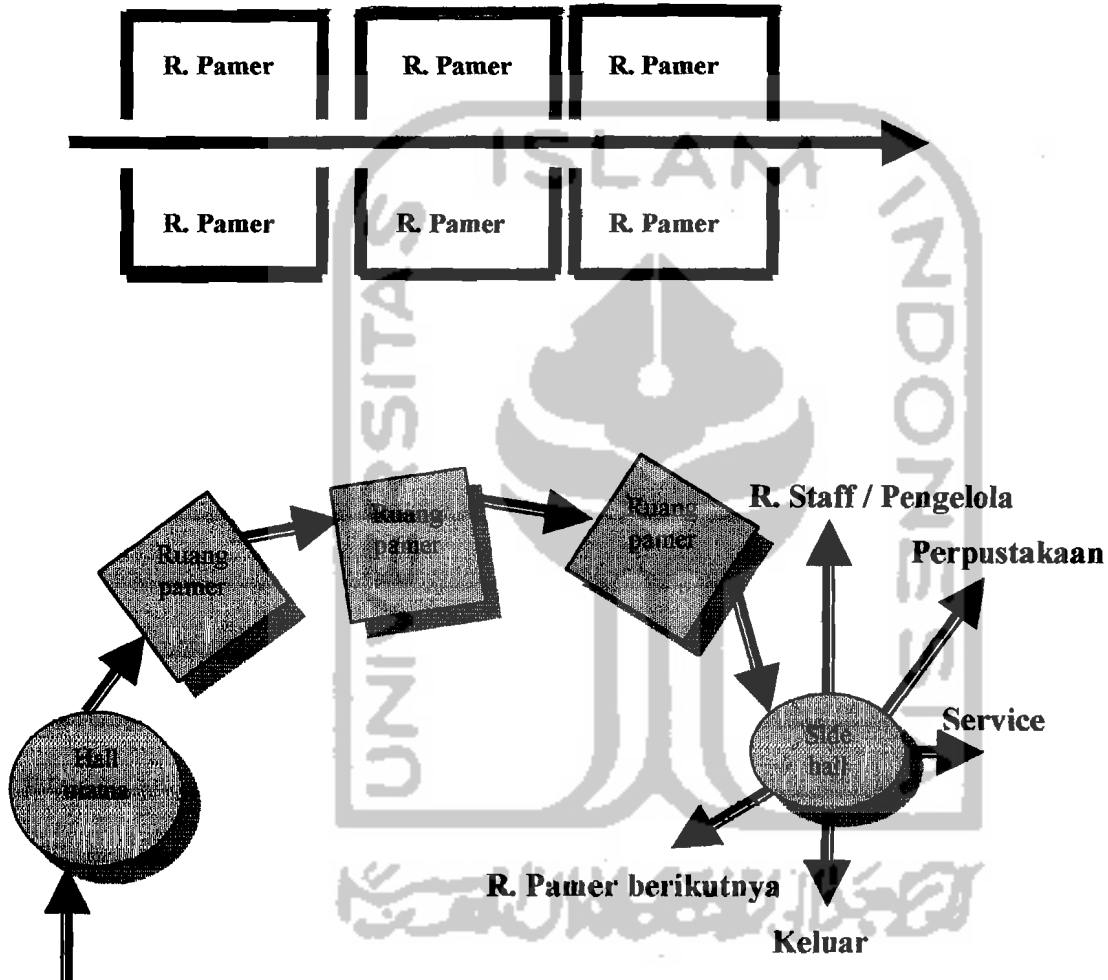
b. Gerak Mobiler / sirkulasi

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

1. Sirkulasi Primer

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

- Tipe sirkulasi primer yang dipakai :

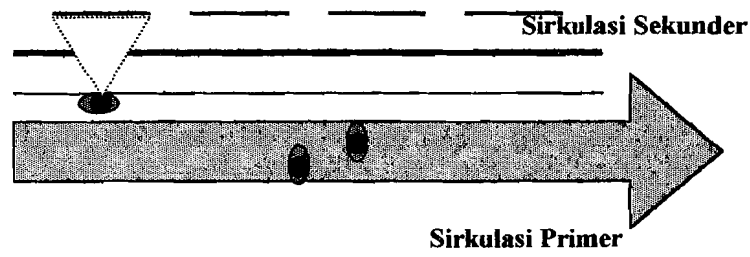


Gambar. IV. 12 : Sirkulasi dari Ruang ke Ruang

2. Sirkulasi Sekunder

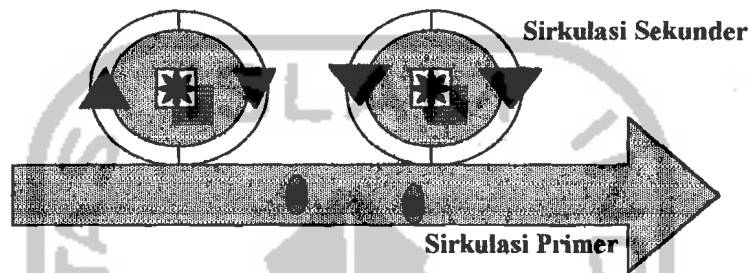
Adalah jalur pengamatan pengunjung dan pengamatan antar obyek yang satu dengan yang lain. Sirkulasi tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

- Pada obyek 2 dimensi :

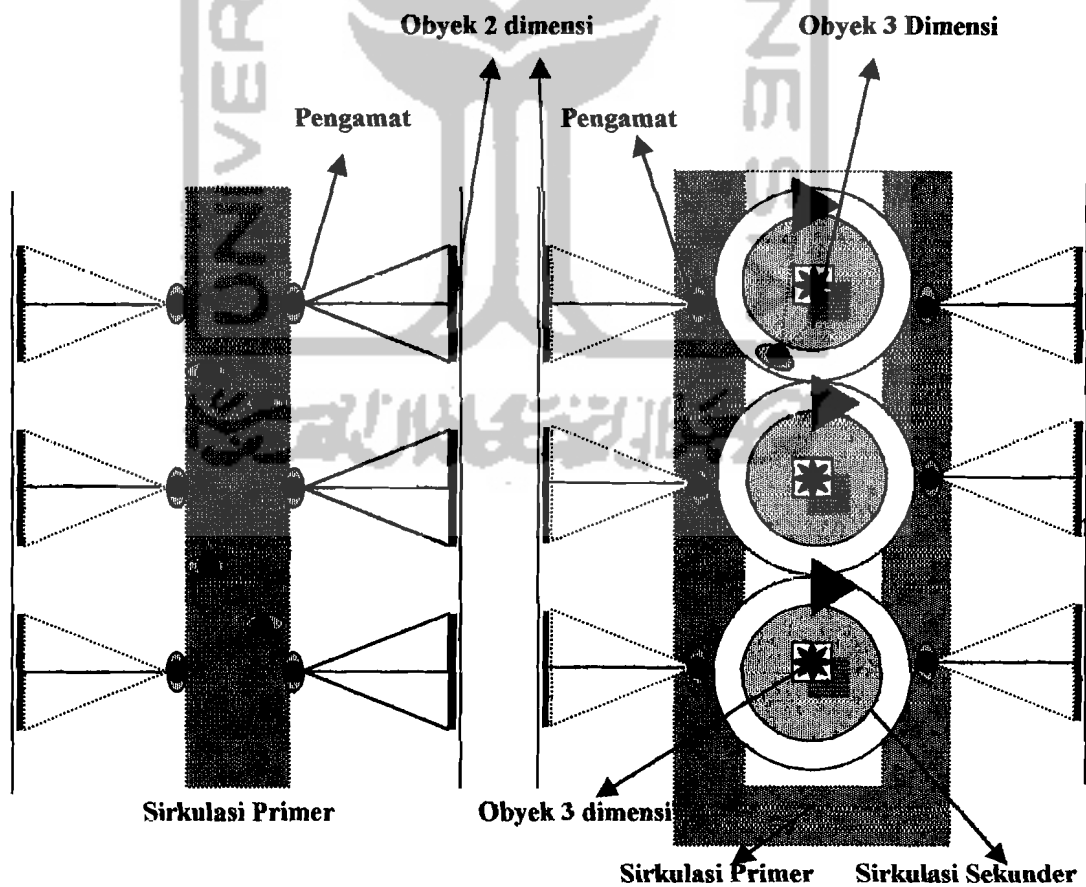


Gambar IV. 13 : Skema Sirkulasi

- Pada obyek 3 dimensi :



Gambar IV. 14 : Skema Sirkulasi



Gambar IV. 15 : Area Pengamatan 2 dan 3 Dimensi

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

- Pada tipe ruang
- Membagi ruang pameran

Dasar pertimbangan antara lain :

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

d. Tahap Interval

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

Tahap ini diperlukan untuk :

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

e. Tahap akhir

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

Tahap akhir disini antara lain :

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

f. Dimensi sirkulasi

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

- Sirkulasi Primer

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

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

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

- Sirkulasi Sekunder

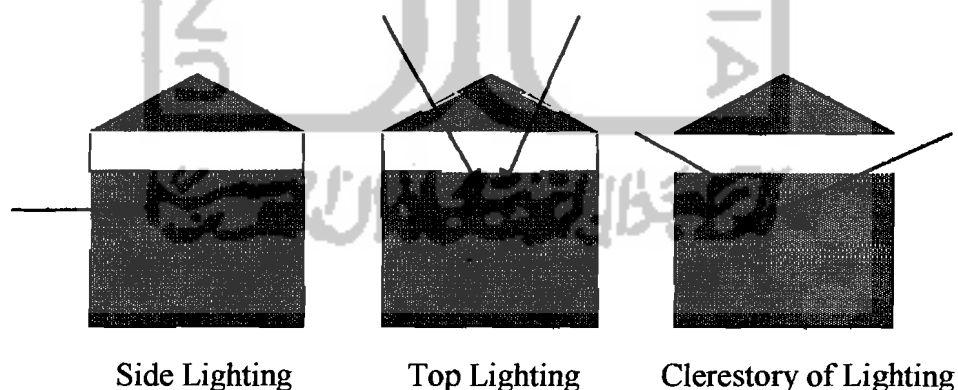
Lebar minimum jalur gerak pengunjung adalah diperhitungkan terhadap kemungkinan 2 orang berdiri sejajar yaitu : $2 \times 0,60 = 1,20 \text{ m}$

IV.2.5. Environmen Ruang Pada Museum Seni rupa Modern

IV.2.5.1. Sistem Pencahayaan

IV.2.5.1.1. Pencahayaan Alami

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



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

IV.2.5.1.2. Pencahayaan Buatan

Tujuan pemanfaatan pencahayaan buatan antara lain :

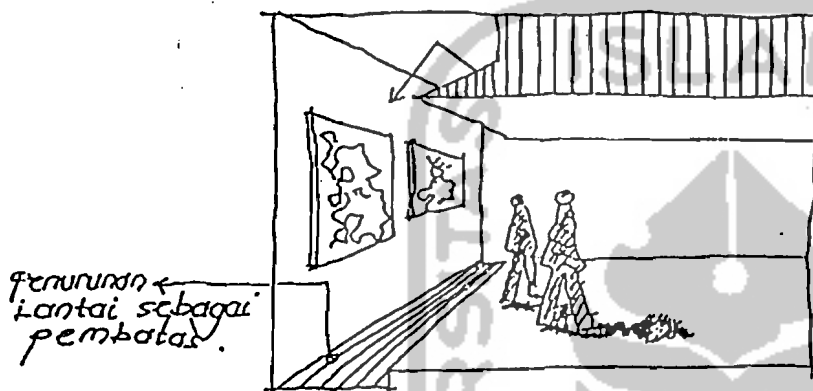
1. Menampilkan detail obyek baik tekstur maupun warna

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

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

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

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

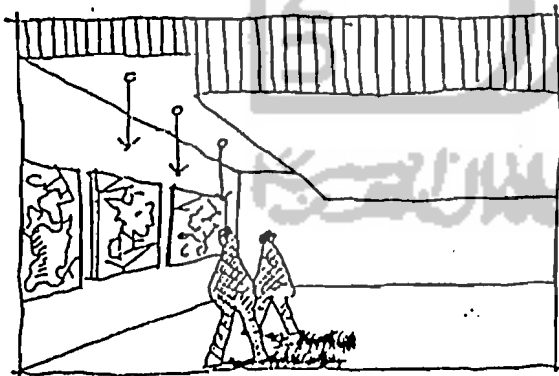


keterangan:

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

Cahaya lembut, halus

Gambar IV.17 : Penempatan Lampu diatas Plafond

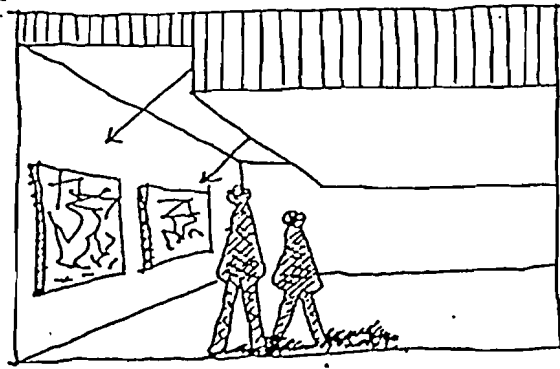


keterangan:

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

Mendramatisir obyek pameran

Gambar IV.18 : Penempatan Lampu diatas Ceiling



keterangan :

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

Cahaya tajam, obyek menonjol

Gambar IV.19 : Penempatan Lampu Dengan Cahaya Langsung

IV.2.5.2. Sistem Penghawaan

IV.2.5.2.1. Penghawaan Alami

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

IV.2.5.2.2. Penghawaan Buatan

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

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

IV.2.5.3. Warna Ruang

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

1. Teory Prang Colour System

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

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

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

2. Teori Munsell Colour Sistem

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

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

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

Tabel IV.6. Diagram sifat-sifat warna

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

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

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

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

⁴³ Ibid

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

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

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

Tabel : IV.8. Diagram pengertian warna

No	Tinjauan Warna	Uraian
1	ASPEK FISIKA (Menurut Newton)	Warna adalah gelombang spektrum cahaya (warna pelangi : Merah, Orange, Kuning, Hijau, Biru, Indigo, dan Violet), yang sampai ke mata ⁴⁵
2	ASPEK FISILOGI (Tingkah laku manusia secara fisik)	Warna adalah stimulasi cahaya yang memantul dari suatu obyek merancang mekanisme mata, kemudian rangsangan tersebut disalurkan melalui syaraf optik kearah otak ⁴⁶
3	ASPEK PSIKOLOGI (Kejiwaan manusia)	Warna adalah cahaya yang mempunyai sifat-sifat otensial dalam suatu ruangan yang dapat memberi kesan tertentu kepada seseorang ⁴⁷

IV.2.6. Pendekatan Sistem Bangunan

IV.2.6.1. Pendekatan Struktur Bangunan

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

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

Selain itu juga harus mempertimbangkan faktor-faktor :

- Dimensi dan peruangan

⁴⁴ ARG. Isnag, Aproach To Architectural Design

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

⁴⁶ Ibid

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

- Kemudahan pelaksanaan
- Kondisi setempat
- Kemungkinan pengembangan

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

IV.2.6.2. Pendekatan Utilitas Bangunan

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

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

Pengadaan masing-masing utilitas ini perlu memperhatikan :

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

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

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

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

IV.2.7.1. Analisa Kontekstual Kawasan

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

IV.2.7.2. Karakteristik Tatahan Kawasan

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

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

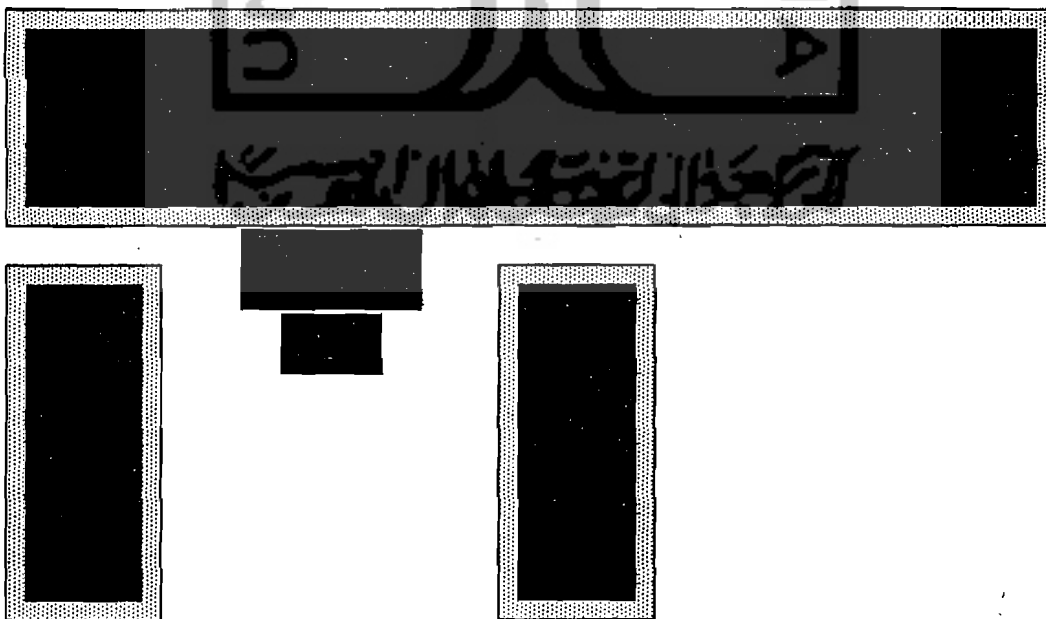
1. Analisa Figur Gound

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

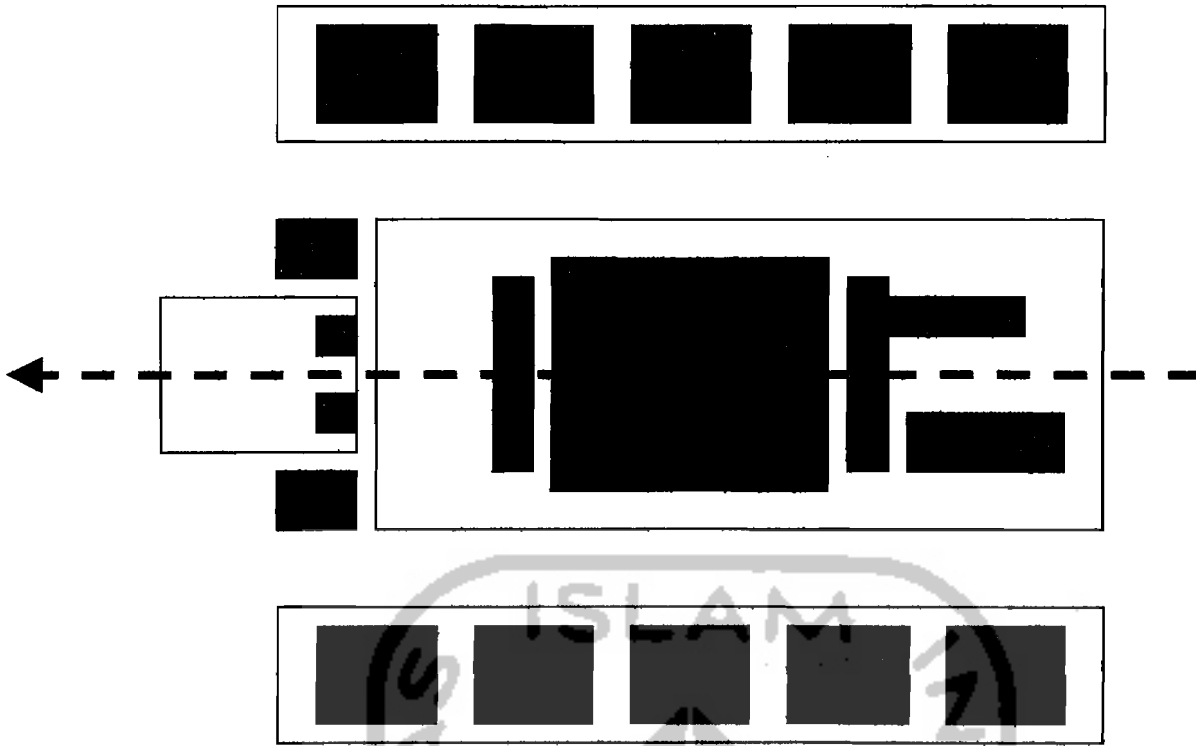


Gambar IV. 20 : Figur Ground Eksisting Kawasan Makro
 Sumber : Data Lapangan

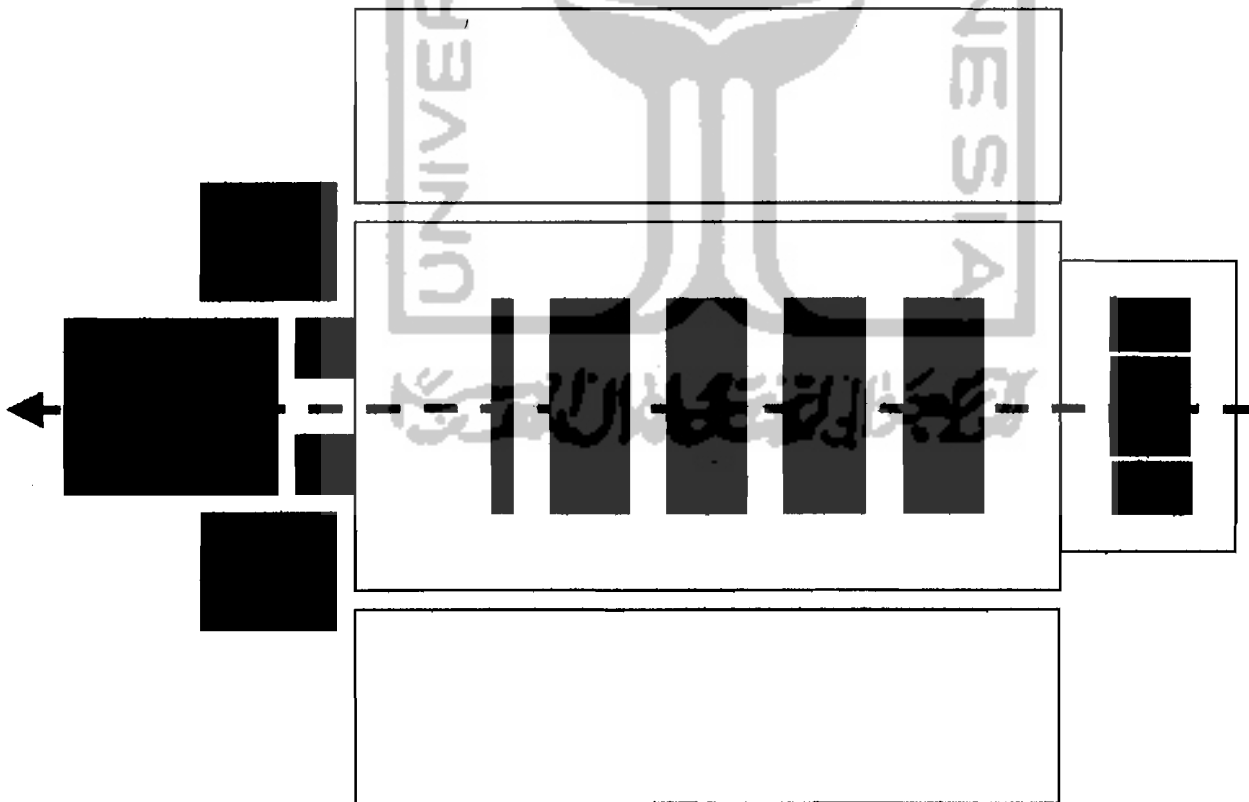
Pada area sekitar Area sekitar Hotel Garuda bentuk yang terjadi didominasi oleh bentuk angular, sedangkan pada area sekitar Hotel Toegoe dan Stasiun KA lebih mengarah kebentuk aksial walaupun terdapat pola angular.



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



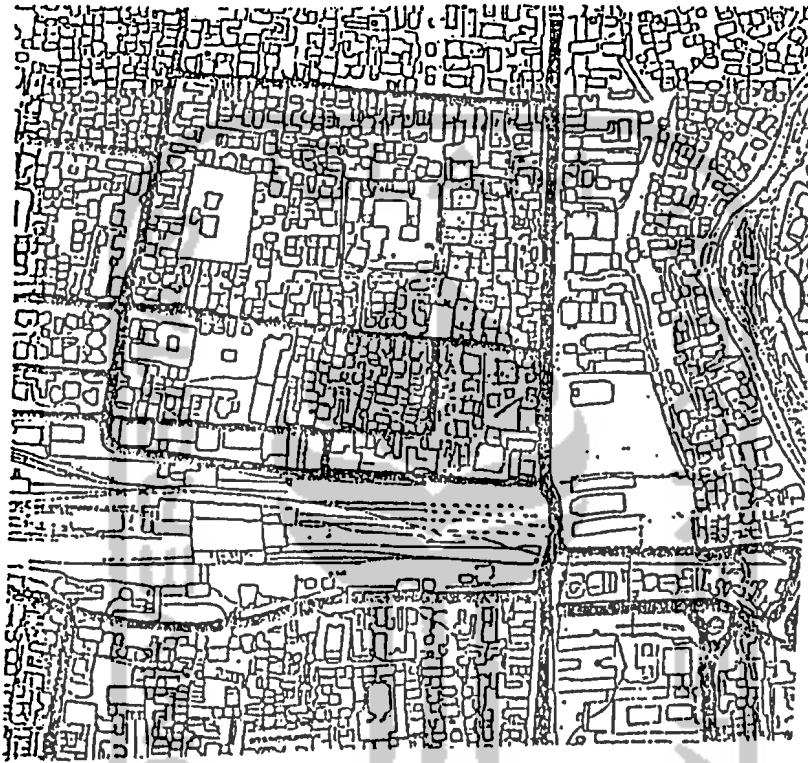
Gambar IV. 22 : Pola Axial Pada Area Sekitar Hotel Toegoe
 Sumber : Data + Analisa



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

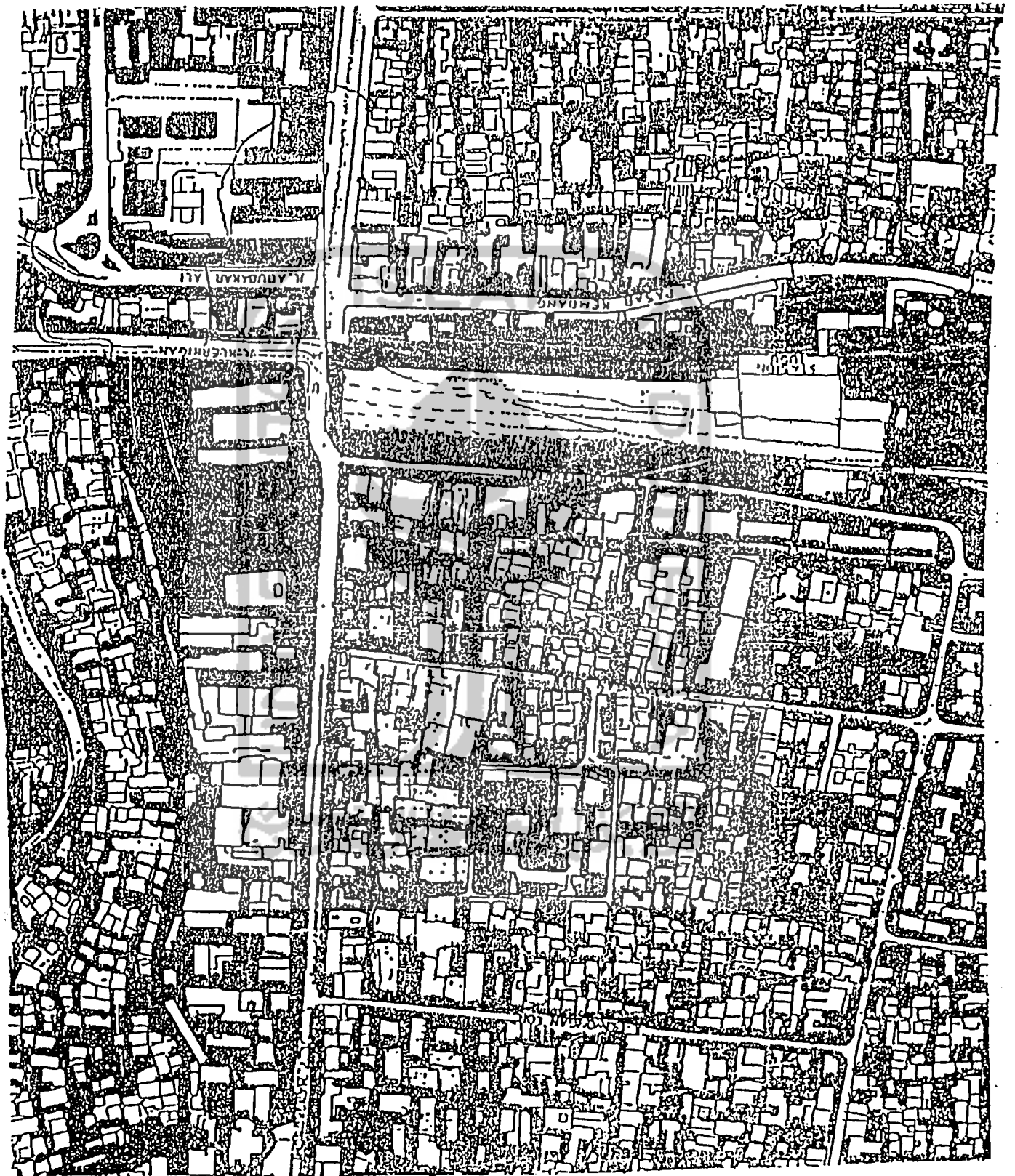
2. Analisa Linkage

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



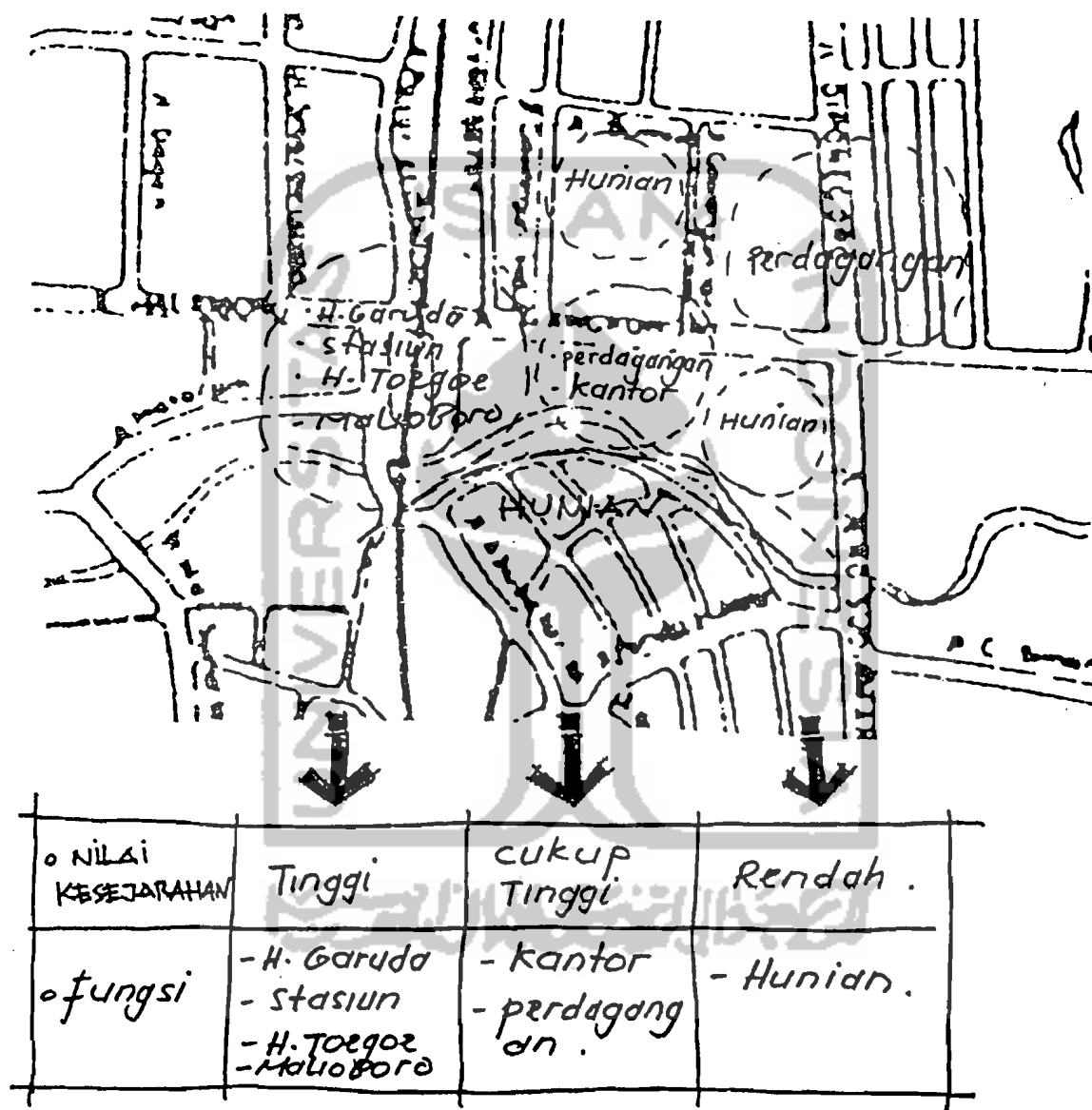
Gambar IV. 24 : Analisa Linkage Pada Kawasan Jl. P. Mangkubumi
Sumber : Data + Anallsa

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



3. Analisa Place

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



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

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

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

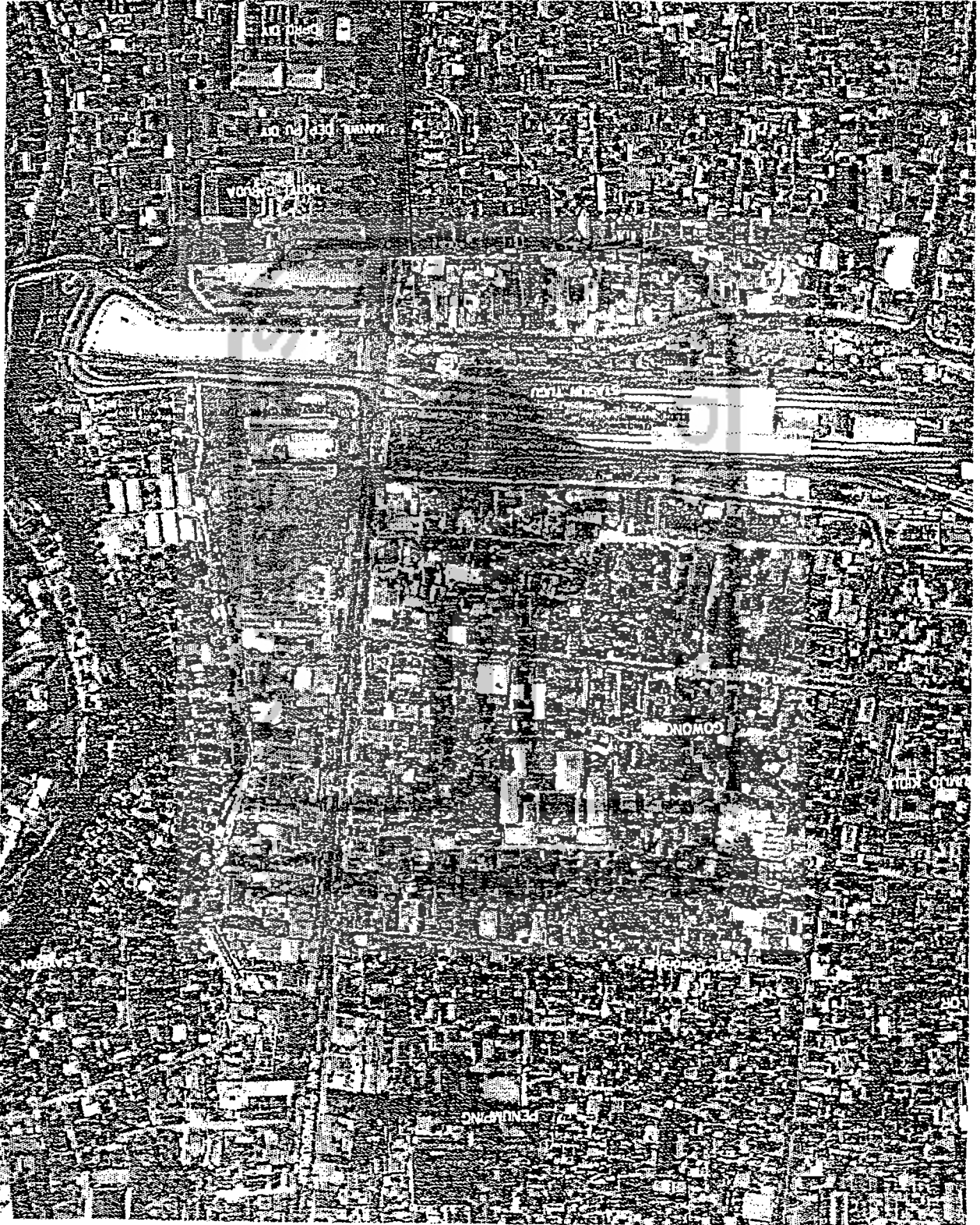
Kontinuitas kawasan tercermin dari beberapa bangunan kolonial yang melengkapi kawasan Jl. P. Mangkubumi sebagai *landmark*, diantaranya adalah Kantor KR, Stasiun KA, Hotel Toegoe, Hotel Garuda serta bangunan-bangunan kolonial di sekitar Malioboro. Bangunan-bangunan tersebut menjadi memori bagi orang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

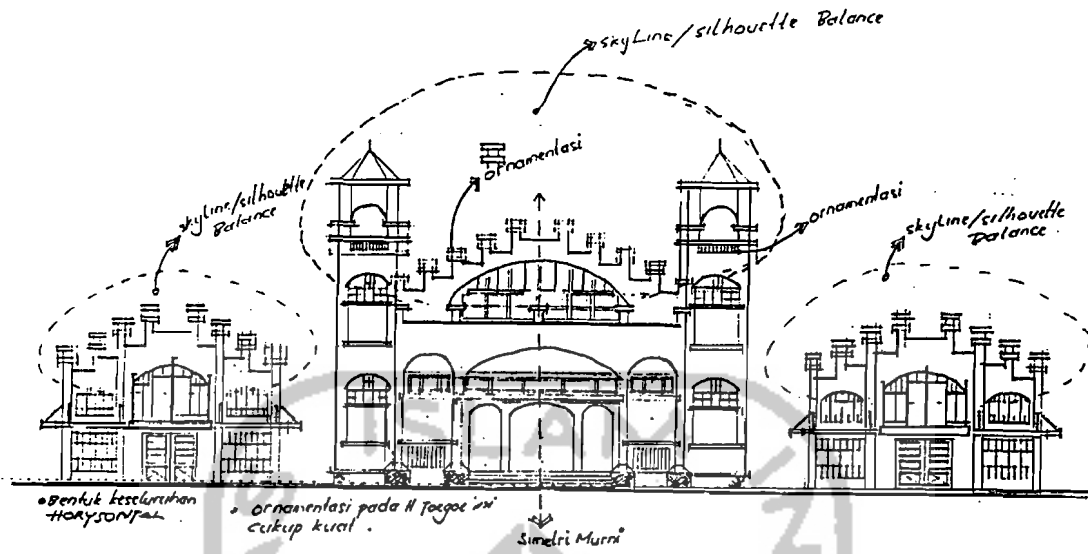
IV.2.7.3. Karakteristik Fisik Arsitektural Bangunan

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

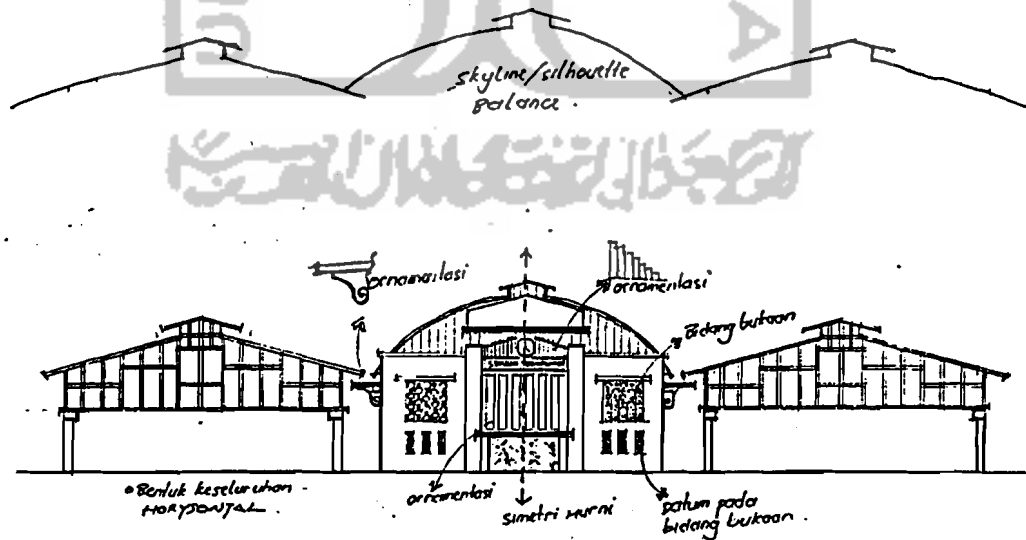
Dalam melakukan analisa terhadap tatanan arsitektural bangunan di kawasan Jl. P. Mangkubumi dipilih area disekitar Hotel Toegoe sebagai bahan Studi, hal itu dilakukan karena tatanan arsitektural bangunannya merupakan *Landmark* dari kawasan tersebut, dari beberapa bangunan kolonial yang ada maka dipilih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

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

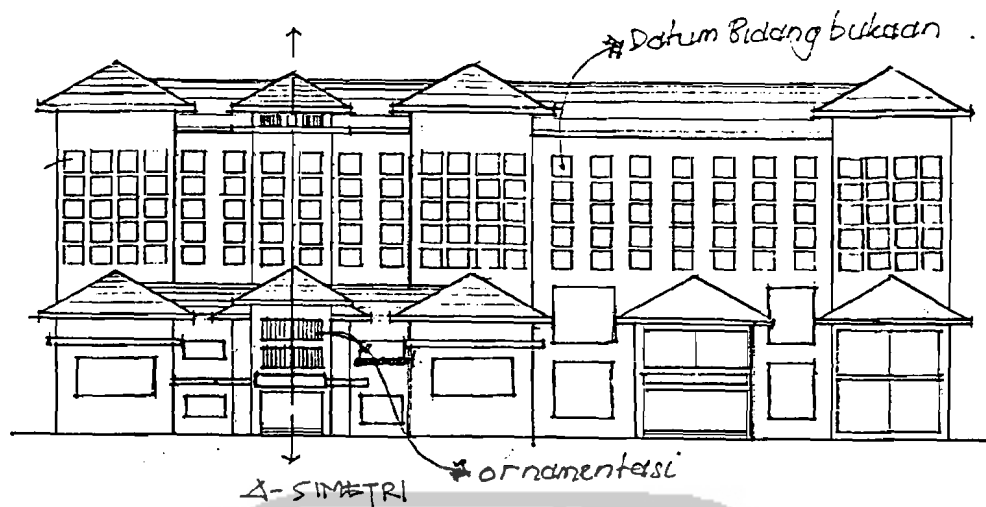




Gambar IV. 28 : Studi Tatahan Arsitektural Bangunan Hotel Toegoe
 Sumber : Pengamatan + Analisa



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



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

IV.2.7.4. Pendekatan Konsep Penampilan Bentuk Bangunan

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

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

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

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

Bangunan Berciri Kolonial

