

## ABSTRAK

Sriwijaya Archaeology Museum merupakan sarana aktivitas purbakala di kawasan Candi Muara Takus Riau. Kurangnya fasilitas pendukung yang mewadahi aktivitas kepurbakalaan di kawasan cagar budaya tersebut berdampak pada kurangnya kinerja para konservator untuk terus melakukan pemugaran di kompleks candi. Penggalian yang masih terus berlanjut dan tidak adanya sarana penyimpanan koleksi candi menyebabkan pengunjung yang datang tidak banyak mendapat informasi terkait Candi Muara Takus. Dengan adanya Sriwijaya Archaeology Museum, tidak hanya sebagai tempat penyimpanan koleksi dan informasi namun sebagai pendukung aktivitas kepurbakalaan.

Perancangan museum ini difokuskan pada peletakan tata ruang pameran permanen yang saling terkait, dengan menekankan konsep edukatif didalamnya. Konsep edukatif diaplikasikan pada penggunaan material dinding sebagai media informasi yang edukatif. Selain penggunaan material, bentuk museum arkeologi ini dirancang dengan konsep lansekap yang memiliki undakan, mendukung simulasi proses penemuan batu candi di sekitar museum. Penataan gubahan massa museum juga dipisah menjadi dua, dimana bangunan utama sebagai ruang perkenalan berupa *opened gallery*, lalu pengunjung dibawa ke bangunan kedua untuk melihat koleksi pameran. Untuk fasilitas pendukung sarana aktivitas purbakala, disediakan ruang laboratorium sebagai ruang penelitian terhadap penemuan baru yang didapat dari kawasan candi.

Dari hasil perancangan museum arkeologi yang edukatif, pengunjung yang datang diharapkan mendapat informasi yang lengkap mengenai sejarah candi. Selain itu, aktivitas kepurbakalaan dapat terus berlanjut karena telah mendapat sarana pendukung kegiatan tersebut. Dengan demikian, Sriwijaya Archaeology Museum mampu memberikan ruang bagi masyarakat maupun konservator Candi Muara Takus.

Kata kunci: *Museum Arkeologi, Candi Muara Takus, Konservator, Konsep Edukatif, Aktivitas Kepurbakalaan.*

## ABSTRACT

Sriwijaya archaeology museum made up as the media for archeological activities nearby Muara Takus Temple in Riau. The low number of supporting facilities that accommodate the ancient activity in cultural heritage area had directly affect to the lack performanc3e of conservator in committing the restoration around temple's area. The excavation was continuously done yet the absence of temple's collection storage caused the visitors didn't get enough information related to Muara Takus temple. Sriwijaya Archeology Museum was designed not only as a container to store temple's collection and information, also as the supporting media for ancient activity.

Design of the museum was focused on assignation of permanent exhibition room's layout that was connected, with educational concept inside. The educational concept was applied through wall's material as an informative media. Besides the material element, the shape of archeology museum was also designed in landscape concept with stairs that will support the discovery of temple's rock in area. The structuring of mass composition is separated by two masses, where the main building is formed as an introduction area for visitors and the second building is for exhibition rooms. Research laboratory room was also prepared in order to support the research of new invention around temple's area.

From the educative design of archeology museum, the visitors was expected to acknowledge the whole information regarding to history of temple. Also the ancient activity could be continuously well done within the existence of supporting media around. Therefore, Sriwijaya Archeology Museum will be able to give the room for society even the conservator around Muara Takus Temple.

Keyword: *Archaeology Museum, Muara Takus Temple, Conservator, Educative Concept, Archaeological Activities.*