

BAB 2

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

Pada bab kali ini akan menjelaskan kajian teori terkait perancangan museum. Kajian teori tersebut meliputi kajian site, mengenai lokasi terpilih pada perancangan. Serta kajian museum dan kajian lainnya sebagai acuan perancangan.

2.1 Kondisi Site

2.1.1 Kondisi Desa Pongkai

Terletak di Kabupaten Kampar, Desa Pongkai menjadi salah satu area permukiman yang terletak sangat berdekatan dengan kawasan Candi Muara Takus sebagai zonasi inti dari kawasan cagar budaya. Area Desa Pongkai bersinggungan secara langsung dari zonasi inti dengan zonasi pengembangan kawasan cagar budaya. Dahulunya, kawasan Candi Muara Takus dikelilingi oleh kota-kota kecil yang kini sudah diratakan oleh perkembangan lahan sawit. Walau dikelilingi oleh banyaknya lahan sawit, Desa Pongkai masih memiliki beberapa fasilitas penunjang seperti adanya mushola, dan toko-toko kecil lainnya di area permukiman tersebut. Hanya saja, pola permukiman masih tergolong sebagai daerah perkampungan dikarenakan letaknya yang sudah berada di pinggiran Kabupaten Kampar.

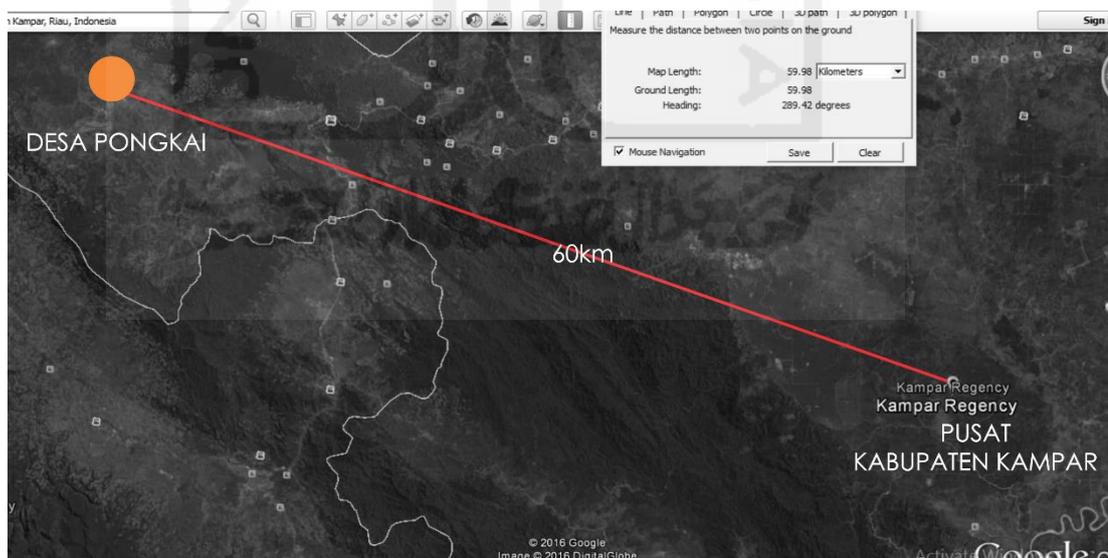


Figure 2. 1 Jarak Desa Pongkai sebagai Area Pinggiran Kabupaten Kampar

Sumber: Analisis Penulis, 2016

2.2 Peta Kondisi Fisik



Figure 2. 2 Kondisi Fisik sekitaran Kawasan Site

Sumber: Analisis Penulis, 2016

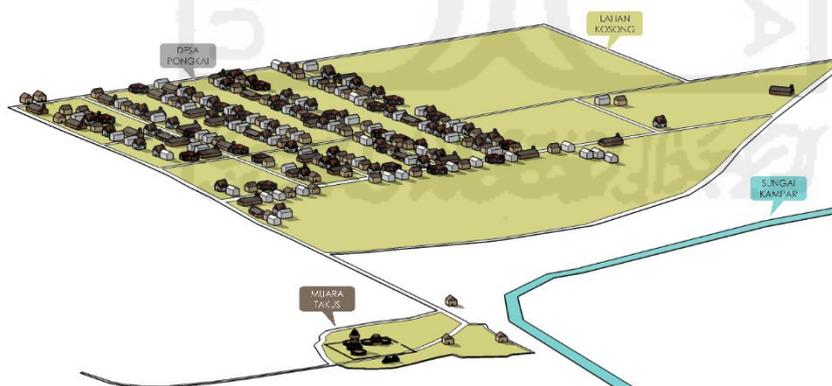


Figure 2. 3 Masterplan Kawasan Candi Muara Takus dan sekitarnya

Sumber: Analisis Penulis, 2016

Berada tidak jauh dari kawasan kompleks Candi Muara Takus, area permukiman pedesaan Pongkai terdiri dari 3 dusun (hasil wawancara dengan Datuk,

februari 2016). Dahulunya, Desa Pongkai terletak sekitar 6 kilometer dari kawasan Candi Muara Takus. Dikarenakan terjadi pembangunan PLTA Koto Panjang, tempat tinggal warga akhirnya dipindahkan dekat dengan kawasan candi. Kini,

jarak terdekat dari Desa Pongkai menuju kawasan Candi Muara Takus dapat ditempuh sekitar 1 kilometer saja. Namun Desa Pongkai tidak tersusun secara rapi, dikarenakan banyaknya lahan sawit yang terbentang disepanjang jalan menuju kawasan Candi Muara Takus.

2.3 Data Lokasi dan Peraturan Bangunan Terkait

2.3.1 Lokasi



Figure 2. 4 Lokasi Desa Pongkai yang Dikelilingi Lahan Sawit
sumber: redraw penulis dari Google Earth (2016)

Berada di pinggir Kabupaten Kampar, kawasan Candi Muara Takus merupakan kawasan cagar budaya yang disekitarnya terdapat lahan sawit dan beberapa rumah penduduk.

Dikarenakan banyaknya lahan sawit yang berada di sekitar kawasan candi, area permukiman warga yang terletak di Desa Pongkai menjadi satu-satunya lokasi yang

berdekatan dengan kawasan kompleks Candi Muara Takus. Lokasi Desa Pongkai sudah tidak memasuki zona inti, melainkan sudah terletak di zonasi pengembangan namun tetap berdekatan dengan zona inti candi. Oleh karena itu, Desa Pongkai menjadi tempat pemilihan site dalam perancangan museum yang akan dilakukan.

2.3.2 Penentuan Site

Dalam penentuan lokasi site perancangan, terdapat empat kriteria yang akan menjadi pertimbangan dalam pemilihan lokasi. Kriteria tersebut diantaranya:

1. Luas area : luas area menjadi faktor utama dalam pemilihan lokasi. Dalam merespon perancangan museum yang akan mengalami ekstensi (perluasan ruang), luas area harus dapat memenuhi persyaratan pembangunan untuk penambahan ruang baru di masa yang akan datang namun tetap memenuhi peraturan koefisien yang telah ditetapkan oleh pemerintah setempat.
2. Jarak lokasi menuju candi: mempertimbangkan adanya kegiatan penggalian yang masih terus berlanjut di zona inti, jarak dari zona inti menuju lokasi site yang berada di zona pengembangan menjadi salah satu pertimbangan dalam kriteria pemilihan site. Semakin dekat jarak antar zona penggalian di zona inti dengan lokasi site nantinya akan semakin memudahkan proses pengangkutan benda-benda penemuan dari hasil penggalian tersebut.
3. Aksesibilitas mudah : mempertimbangkan kemudahan aksesibilitas juga termasuk dalam salah satu kriteria pemilihan lokasi site untuk kemudahan akses kendaraan pribadi serta angkutan umum yang akan masuk ke lokasi site perancangan. Semakin mudah aksesibilitas pada lokasi terpilih, sirkulasi yang terjadi juga akan semakin mudah dalam perancangan site museum.
4. Adanya fasilitas pendidikan atau permukiman : fasilitas pendidikan atau permukiman menjadi penting untuk menunjang aktivitas museum yang akan dirancang. Dikarenakan perancangan museum terletak di lokasi yang terbilang jauh dari pusat kota, hal tersebut setidaknya menjadi acuan dalam pemilihan lokasi perancangan agar aktivitas museum dapat terintegrasi dengan lingkungan disekitar lokasi site terpilih.

Berdasarkan kriteria di atas, terdapat 3 alternatif pemilihan lokasi site perancangan:

1. Alternatif I: Jl. Lintas Pekanbaru, XIII Koto Kampar, dengan batas-batas:



Figure 2. 5 Site Alternatif 1

Sumber: Analisis Penulis, 2016

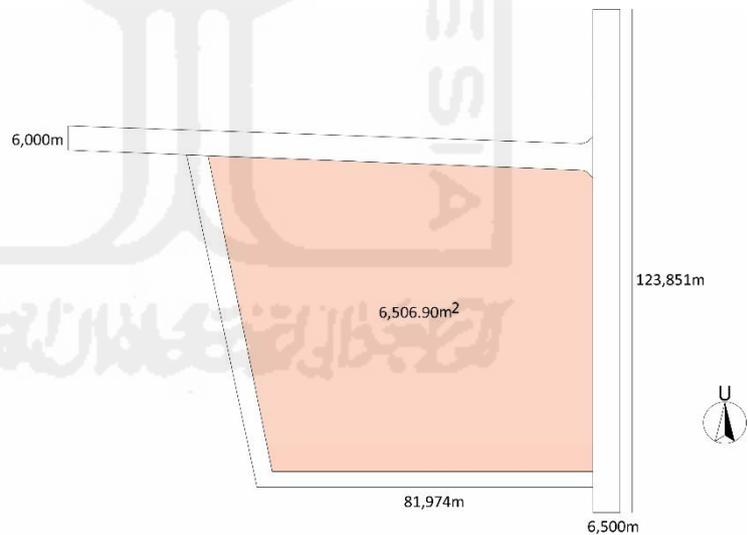


Figure 2. 6 Site Alternatif 1

Sumber: Analisis Penulis, 2016

- a) Bagian utara berbatasan langsung dengan jalan Lintas Pekanbaru

- b) Bagian selatan berbatasan langsung permukiman desa Pongkai
- c) Bagian barat berbatasan langsung dengan lahan kosong
- d) Bagian timur berbatasan langsung dengan lahan sawit

Prediksi site:

- a) Luas site sebesar 6,506.90m².
- b) Dekat dengan jalan Lintas sebagai jalan arteri di kawasan sekitar sehingga jarak dari lokasi site menuju kawasan Candi Muara Takus sekitar 1 kilometer.
- c) Aksesibilitas terbilang mudah dikarenakan langsung bersinggungan dengan jalan besar.
- d) Terletak di area Desa Pongkai sebagai daerah permukiman warga sebagai penunjang aktivitas museum yang akan dirancang.

2. Alternatif II: Jl. Lintas Pekanbaru, XIII Koto Kampar, dengan batas-batas:

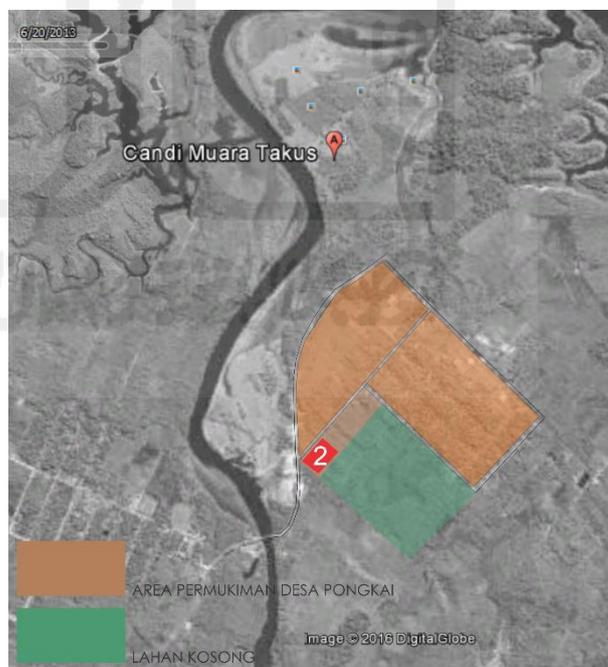


Figure 2. 7 Site Alternatif 2

Sumber: Analisis Penulis, 2016

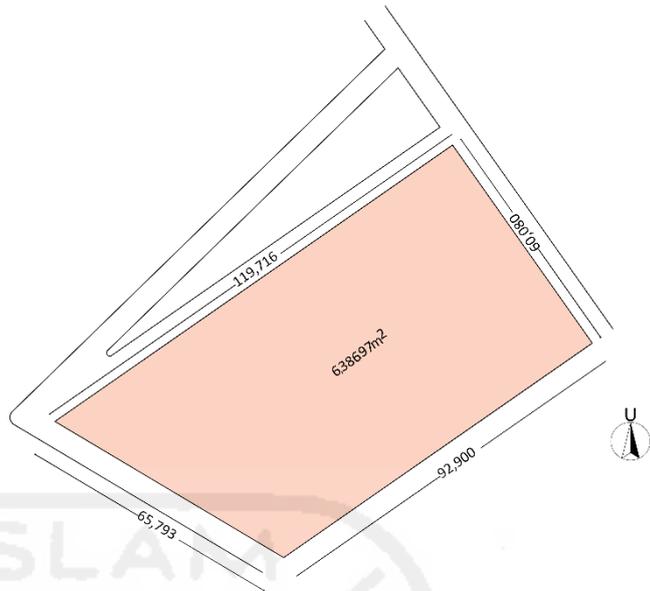


Figure 2. 8 Site Alternatif 2

Sumber: Analisis Penulis, 2016

- a) Bagian utara berbatasan langsung dengan jalan lingkungan Desa Pongkai
- b) Bagian selatan berbatasan langsung dengan lahan kosong
- c) Bagian barat berbatasan langsung dengan jalan Lintas Pekanbaru sebagai jalan arteri
- d) Bagian timur berbatasan langsung dengan area permukiman

Prediksi site:

- a) Luas site 6,386.97m².
- b) Dekat dengan jalan Lintas Pekanbaru sebelah barat namun jarak yang ditempuh menuju kawasan Candi Muara Takus sekitar 3 kilometer.
- c) Terdapat dua akses yakni jalan Lintas Pekanbaru sebagai jalan arteri dan jalan lingkungan pada bagian utara site.
- d) Masih terletak di sekitar area Desa Pongkai.

3. Alternatif III: Jl. Lintas Pekanbaru, XIII Koto Kampar, dengan batas-batas:

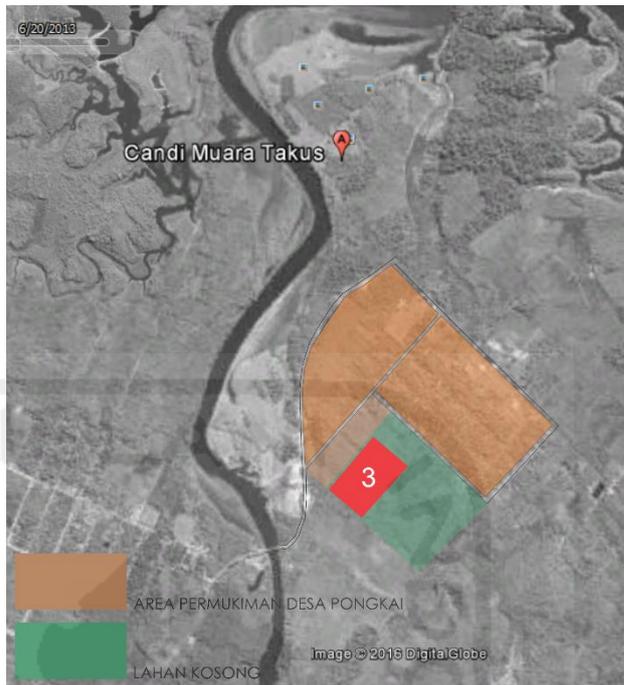


Figure 2. 9 Site Alternatif 3

Sumber: Analisis Penulis, 2016

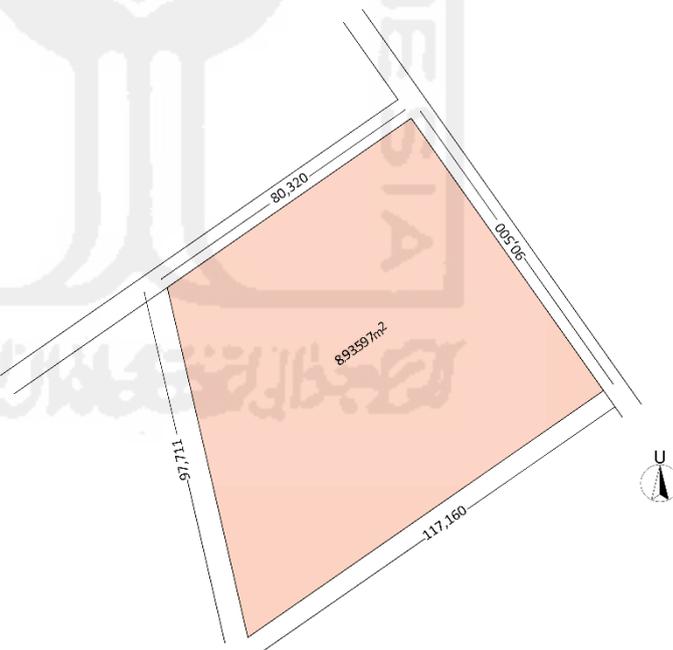


Figure 2. 10 Site Alternatif 3

Sumber: Analisis Penulis, 2016

- a) Bagian utara berbatasan langsung dengan area permukiman Desa Pongkai

- b) Bagian selatan berbatasan langsung dengan lahan sawit
- c) Bagian barat berbatasan langsung dengan lahan sawit
- d) Bagian timur berbatasan langsung dengan area permukiman

Prediksi site:

- a) Luas site 8,935.97m².
- b) Tidak dekat dengan Jl. Lintas Pekanbaru sebagai jalan arteri karena langsung bersinggungan dengan jalan lingkungan dan perjalanan dari lokasi menuju kawasan candi menempuh 4-5 kilometer.
- c) Aksesibilitas terbilang lebih sulit menuju kawasan Candi Muara Takus karena tidak langsung bersinggungan dengan jalan arteri pada kawasan.
- d) Masih terletak di area permukiman sebagai penunjang aktivitas perancangan museum.

Dari 3 alternatif terhadap pemilihan lokasi di atas, dapat disimpulkan bahwa:

	Luas Area	Jarak Menuju Muara Takus	Kemudahan Akses Kendaraan	Adanya Fasilitas Pendidikan/ Permukiman
SITE 1	7000m ²	1	1	1
SITE 2	3000m ²	-1	0	1
SITE 3	12.000m ²	-1	-1	1

Tabel 2. 1 Pemilihan Lokasi Site Berdasarkan Kriteria

Sumber: Analisis Penulis, 2016

Perhitungan range -1 = kurang baik, sedang 0 = sedang dan untuk penilaian 1 = baik. Dari beberapa pertimbangan kriteria dalam pemilihan lokasi site perancangan, disimpulkan bahwa Site Alternatif I menjadi site terpilih sebagai lokasi perancangan berdasarkan pertimbangan luas area, pertimbangan jarak menuju kawasan candi yang hanya menempuh sekitar 1 kilometer,

kemudahan akses kendaraan sehingga memudahkan sirkulasi pada perancangan museum serta adanya area permukiman sebagai fasilitas penunjang aktivitas perancangan museum.

2.3.3 Peraturan Izin Mendirikan Bangunan (KDB, KLB & Garis Sempadan)

2.3.3.1 Koefisien Dasar Bangunan

Berdasarkan peraturan Daerah Kota Pekanbaru (Kabupaten Kampar termasuk didalamnya) mengenai Izin Mendirikan Bangunan, KDB yang ditentukan dalam perancangan bangunan yaitu tercantum dalam Paragraf 4 Pasal 15 dengan bunyi:

- 1) KDB ditentukan atas dasar pelestarian lingkungan/resapan air permukaan tanah dan pencegahan terhadap bahaya kebakaran, kepentingan ekonomi, fungsi bangunan, keselamatan dan kenyamanan bangunan.
- 2) Setiap bangunan apabila tidak ditentukan lain, ditentukan KDB maksimum 70% (tujuh puluh persen) untuk bangunan fungsi usaha, 60% (enam puluh persen) untuk bangunan fungsi hunian, dan 50% (lima puluh persen) untuk bangunan fungsi sosial, budaya dan keagamaan.
- 3) Untuk perhitungan KLB di daerah Pekanbaru dan Kabupaten Kampar, karena belum ditetapkannya besaran yang jelas terhadap KLB dalam perancangan, peraturan yang tertera untuk bangunan gedung adalah maksimal dua lantai perancangan.

2.3.3.2 Garis Sempadan

Berdasarkan peraturan Daerah Kota Pekanbaru mengenai IMB, tercantum dalam Paragraf 7 Ayat 2 mengenai Garis Sempadan berbunyi:

- 2) Bangunan yang terletak di Jalan Arteri, GSMB ditetapkan minimal 20 (dua puluh) meter dari patok rencana Daerah Milik Jalan atau setengah dari lebar rencana Daerah Milik Jalan.

Berdasarkan pemaparan mengenai peraturan terkait IMB Daerah Kota Pekanbaru termasuk ranah Kabupaten Kampar, dapat disimpulkan bahwa perancangan museum sebagai bangunan fungsi budaya memiliki KDB

sebesar 50% dan garis sempadan minimal 20 meter dikarenakan langsung bersinggungan dengan Jl Lintas Pekanbaru sebagai jalan arteri di kawasan lokasi perancangan. Peraturan tersebut akan dijadikan standar acuan dalam perancangan bangunan Sriwijaya Museum.

2.3.3.3 Data Pengguna

Museum yang dirancang untuk umum memiliki variasi pengunjung dari berbagai kalangan dengan kepentingan yang berbeda-beda. Berikut merupakan data pengguna bangunan museum berdasarkan profesi dan tujuannya:

STAFF/PEGAWAI



STAFF/PEGAWAI

Staff/pegawai di dalam museum memiliki tugas yang berbeda-beda di dalam bangunan. Tugas-tugas tersebut mencakup; menjaga keamanan bangunan, bertugas sebagai pengarah pengunjung di bagian resepsionis, serta menjaga kebersihan dalam bangunan.

KURATOR



KURATOR

Masih dalam kategori sebagai pegawai bangunan museum, kurator merupakan pengawas museum yang ditugaskan dalam mengawasi koleksi benda yang memiliki pengetahuan terhadap benda peninggalan sejarah. Pengetahuan yang dimaksud meliputi cara merawat, serta tempat penyimpanan yang cocok untuk koleksi benda tersebut.

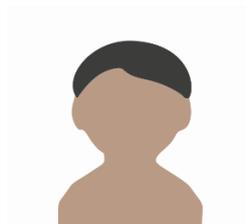
MAHASISWA/PELAJAR



MAHASISWA/PELAJAR

Mahasiswa serta pelajar menjadi salah satu pengunjung yang memiliki intensitas paling tinggi dalam kunjungan museum. Biasanya, pelajar yang datang dalam jumlah banyak (sekolah-sekolah) sudah melakukan koordinasi dengan pihak museum sebagai salah satu kunjungan wisata sambil belajar. Sedangkan mahasiswa yang datang biasanya untuk pengambilan data terkait tugas kuliah.

OBSERVER



OBSERVER/PENELITI

Selain pelajar dan mahasiswa, peneliti juga termasuk ke dalam salah satu jenis pengunjung bangunan museum. Guna kunjungan tersebut biasanya untuk mempelajari bahan penelitian, pengkajian literatur yang sedang diteliti maupun aktivitas lainnya yang terkait dalam suatu kepentingan.



KELUARGA

Sebagai salah satu kunjungan wisata, biasanya keluarga juga menjadi pengunjung museum dengan tujuan refreshing maupun pengenalan ilmu pengetahuan terhadap anak-anaknya. Dengan mengunjungi museum, biasanya kunjungan yang dilakukan oleh keluarga tertentu memiliki ekspektasi untuk mendapatkan pengetahuan lebih luas mengenai sejarah kebudayaan.

Figure 2. 11 Data Pengguna Bangunan Museum

Sumber: Analisis Penulis, 2016

2.4 Kajian Teori Konservasi

2.4.1 Kajian Konservasi

Menurut John Pendlebury dalam bukunya yang berjudul *Conservation in the Age of Consensus*, praktek konservasi merupakan suatu praktek yang modernis, yang didasarkan pada penegasan dan penilaian ahli dalam melindungi nilai intrinsik budaya bangunan dan tempat. Selain itu, konservasi juga merupakan sarana yang ampuh dalam membangun kolektif memori (Francesco Bandarin dkk: 2015). Konservasi merupakan cara dalam pelestarian maupun perlindungan. Pada pelestarian peninggalan kebudayaan, konsep konservasi sering dikritik sebagai monumen sentris, yang sering disalahartikan dengan mengesampingkan konteks pada bangunan bersejarah itu sendiri. Hal ini sering disalahartikan karena masih banyak yang belum memahami relevansi antara bangunan bersejarah dengan konteks lingkungannya.

Konservasi itu sendiri hanya dapat diaplikasikan di area yang termasuk area atau wilayah tua. Konservasi tersebut terdiri dari identifikasi, evaluasi, serta perlindungan dan pengelolaan warisan budaya yang didukung oleh kebutuhan manusia (Francesco Bandarin dkk: 2015). Tujuan dari adanya praktek konservasi adalah untuk melestarikan peninggalan bersejarah yang menjadi identitas lokal di suatu wilayah. Dengan adanya konservasi, situs-situs bersejarah tetap dapat dikunjungi serta memberikan pengalaman kesejarahan kepada setiap pengunjung situs tersebut. Meskipun nilai suatu bangunan maupun arsitektur mampu meningkat atau menurun, dengan adanya praktek konservasi nilai-nilai arsitektur dalam situs-situs bersejarah diharapkan tetap dapat berkelanjutan (*sustainable*).

A: Why listing may increase building value B: Why listing may decrease building value

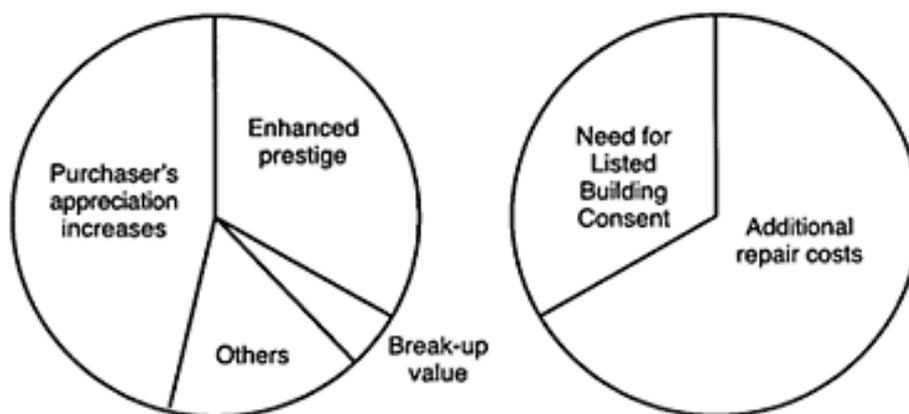


Figure 2. 12 Persepsi Mengapa Nilai Suatu Bangunan dapat Meningkatkan maupun Menurun

(Sumber: Conservation in the Age of Consensus, 2009)

Proses dari adanya konservasi harusnya dilakukan tanpa merusak bangunan maupun situs bersejarah yang sudah ada. Selain itu, sebelum melakukan praktek konservasi harus dilakukan penelitian terlebih dahulu mengenai bangunan atau situs bersejarah tersebut agar intervensi yang dilakukan tidak menyimpang. Beberapa prinsip praktek konservasi serta guidelinenya yang diambil dari buku Conservation Principles Policies and Guidance yaitu:

1. Lingkungan bersejarah adalah sumber daya bersama; lingkungan bersejarah telah diisi oleh kegiatan manusia yang unik dan dinamis. Hal tersebut juga telah dibentuk oleh orang-orang yang merespon lingkungan bersejarah, bagaimana cara mereka mengapresiasi situs-situs bersejarah dengan ikut serta menjaga kelestariannya.
2. Setiap orang harus dapat berpartisipasi dalam mempertahankan situs bersejarah; setiap orang harus memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam mempertahankan situs-situs bersejarah berdasarkan pengetahuan mereka terhadap nilai tempat dengan cara mengumpulkan informasi terkait situs yang diproteksi tersebut.
3. Memahami pentingnya nilai tempat bersejarah merupakan hal yang penting; dengan memahami nilai-nilai pada situs yang akan dilakukan intervensi konservasi, pelaku praktek konservasi dapat menentukan hal apa yang akan dilakukan kedepannya.

4. Situs-situs bersejarah yang akan dilakukan konservasi harus mampu mempertahankan nilai-nilai sejarah tersebut; praktek konservasi dilakukan hanya bertujuan untuk menjaga, memperbaiki. Tidak untuk merubah situs bersejarah maupun objeknya secara fisik. Hal ini bertujuan untuk menjaga nilai orisinal situs bersejarah yang sudah ada.
5. Keputusan yang dilakukan terhadap perubahan harus masuk akal, transparan dan konsisten; keputusan tentang perubahan lingkungan bersejarah menuntut penerapan keahlian, pengalaman dan penilaian, dalam proses yang konsisten, transparan dipandu oleh kebijakan publik.
6. Dokumentasi; dokumentasi yang dilakukan dalam proses praktek konservasi dilakukan untuk merekam proses perubahan terhadap situs bersejarah sekaligus dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk langkah selanjutnya agar praktek konservasi yang dilakukan tidak menyimpang dan tidak menimbulkan kecacatan praktek.

2.4.2 Konservasi dan Arkeologi

Konservasi dan warisan budaya telah menjadi bagian penting pada isu masa kini terkait identitas suatu budaya maupun mengenai pelestarian masa lampau. Situs arkeologi telah lama menjadi bagian dari warisan suatu kebudayaan. Namun permasalahan yang banyak dihadapi pada masa kini terkait situs arkeologi adalah lingkungan alam yang sudah mengalami perubahan sehingga mengakibatkan penggalian terhadap penemuan-penemuan baru yang dirasa semakin sulit karena perkembangan zaman yang semakin modern. Tujuan utama dari konservasi adalah untuk melindungi warisan budaya dari kerusakan dan kerugian (Frank G Matero: 2014). Dengan demikian, kegiatan konservasi harus mencakup sarana teknis dimana warisan kebudayaan dapat dipelajari dan dapat diakses oleh publik. Praktek-praktek arkeologi seperti penggalian, merupakan salah satu metode umum dalam mempelajari sebuah situs bersejarah. Dalam mengidentifikasi suatu situs, konservasi mengambil peranan penting terkait dengan aktivitas arkeologi dalam mempelajari situs-situs bersejarah agar tidak merusak benda-benda penemuan yang ditemukan dari proses penggalian tersebut.



Figure 2. 13 Proses Eskavasi (Penggalian) di Turki

(Sumber: Heritage, Conservation and Archaeology, 2014)

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara aspek tujuan konservasi dan situs arkeologi sebagai situs bersejarah merupakan dua aspek penting dalam pengidentifikasian suatu identitas kebudayaan. Konservasi merupakan suatu cara dan tujuan, sedangkan situs arkeologi merupakan objek yang dipelajari dengan menggunakan salah satu metode yakni penggalian atau eskavasi di daerah situs bersejarah. Dengan demikian, keterlibatan yang terjadi antara perancangan Sriwijaya Archeology Museum sebagai sarana aktivitas purbakala menjadi bagian dari proses konservasi melalui preservasi. Tujuan dilakukannya preservasi adalah untuk mencegah kondisi Candi Muara Takus dari kerusakan agar identitas warisan kebudayaan tidak hilang.

2.4.3 Konservasi dan Museum

Konservasi memiliki pengertian menjaga objek dan koleksi untuk generasi masa depan. Cara tersebut diaplikasikan dalam setiap museum yang bertujuan sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah demi menjaga serta melestarikan untuk kepentingan generasi masa depan (Community Museums Program: 2010). Kegiatan konservasi mencakup semua kegiatan yang bertujuan untuk menjaga koleksi benda bersejarah, kegiatan konservasi tersebut

dielaborasikan dalam artikel *Conservation, Preservation and Restoration: definition*, yakni:

1. Mempertahankan objek bersejarah, dari segi kualitas hingga estetika koleksi benda tersebut.
2. Memastikan bahwa semua tindakan konservasi yang dilakukan dengan intervensi seminimal mungkin terhadap benda-benda bersejarah.
3. Meneliti, merekam atau mendokumentasi benda-benda bersejarah serta mempertahankan informasi terkait koleksi benda bersejarah terkait konteks, pembuatan, penggunaan, akuisisi dan lain-lain.
4. Mendokumentasikan secara rinci.
5. Mengidentifikasi setiap objek berdasarkan kebutuhan, seperti cara penyimpanan agar perawatan objek dapat dilakukan secara tepat.
6. Pengaturan strategi, seperti perencanaan konservasi dan mengalokasikan sumber daya.

Dari penjelasan singkat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa cara konservasi dapat dilakukan dengan membangun sebuah museum yang bertujuan untuk melestarikan peninggalan benda-benda bersejarah yang seharusnya dijaga dan dilestarikan agar identitas suatu kebudayaan tidak luntur. Selain sebagai tempat penyimpanan, museum juga memiliki fungsi sebagai tempat perawatan koleksi.

2.5 Kajian Museum

2.5.1 Pengertian Museum

Menurut pengertian Kamus Besar Bahasa Indonesia, museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Selain itu, pengertian museum juga merupakan suatu bangunan atau tempat orang-orang memelihara dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai-nilai historis (Schouten: 1990).

Menurut Association of Museum tahun 1998 dalam (Febrina L Barus, 2011: 13) museum membolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk inspirasi, pembelajaran, dan kesenangan. Museum adalah badan yang mengumpulkan, menyelamatkan, dan menerima artefak dan spesimen dari orang yang dipercaya oleh badan museum.

Menurut ICOM dalam (Febrina L Barus, 2011: 15) museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian dan hiburan.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai pengertian museum, dapat ditarik kesimpulan bahwa museum merupakan suatu tempat yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak, serta memamerkan benda-benda bersejarah serta sebagai proses pembelajaran.

2.5.2 Macam-Macam Museum

Berikut merupakan jenis-jenis museum berdasarkan jenis koleksi yang dirangkum oleh Febrina L Barus, 2011:

- a. Museum seni, yang juga dikenal sebagai sebuah galeri seni; merupakan sebuah ruang untuk pameran seni, yang terdiri dari lukisan, ilustrasi, dan patung. Koleksi dari lukisan dan dokumen lama biasanya tidak dipamerkan di dinding, akan tetapi diletakkan di ruang khusus.
- b. Museum sejarah; merupakan museum yang memberikan edukasi terhadap sejarah dan relevansinya terhadap masa sekarang dan masa lalu. Beberapa museum sejarah menyimpan aspek kuratorial dari sejarah lokal tertentu. Museum jenis ini memiliki koleksi yang beragam termasuk dokumen, artefak, seni dan benda arkeologi.
- c. Museum maritim; museum yang menspesialisasikan terhadap objek yang berhubungan dengan kapal, dan perjalanan di laut dan danau.
- d. Museum otomotif; merupakan museum yang memamerkan kendaraan.
- e. Museum sejarah alam; merupakan museum yang memamerkan dunia alam yang memiliki fokus di alam dan budaya. Pada umumnya memberi edukasi yang difokuskan pada dinosaurus, sejarah kuno serta antropologi.
- f. Museum open air; merupakan museum yang mengoleksi dan membangun kembali bangunan tua di daerah terbuka. Biasanya

bertujuan untuk menciptakan kembali bangunan dan suasana lansekap masa lalu.

- g. Science museum; merupakan museum yang membahas tentang permasalahan *scientific* dan sejarahnya. Untuk menjelaskan penemuan-penemuan yang kompleks, pada umumnya digunakan media visual. Museum jenis ini memungkinkan adanya studio MAX yang merupakan studio visual 3 dimensi.
- h. Museum spesialisasi; merupakan museum yang menspesialisasikan pada topik tertentu. Beberapa contoh dari museum spesialisasi antara lain; Museum Ulos, Museum Batik, Museum Musik, Museum Anak, Museum Gelas. Museum ini umumnya memberikan edukasi dan pengalaman yang berbeda dibandingkan museum lainnya.
- i. Museum virtual; merupakan museum yang berada di dunia maya berupa internet dimana tidak memiliki fisik museum dan isinya hanya berupa kumpulan data-data.

Dari penjelasan mengenai macam-macam museum yang telah disebutkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Sriwijaya Museum yang akan dirancang termasuk kedalam jenis museum sejarah, karena Sriwijaya Museum nantinya akan memberikan edukasi mengenai sejarah candi Muara Takus dan peradaban kerajaan Sriwijaya. Selain memberikan edukasi mengenai sejarah tersebut, Sriwijaya Museum nantinya akan memiliki koleksi berupa dokumen, artefak, maupun benda arkeologi lainnya terkait candi Muara Takus dan peradaban kerajaan Sriwijaya.

2.5.3 Indikator Menarik dalam Ruang

Dalam merancang bangunan museum, salah satu aspek yang dapat menarik banyaknya pengunjung dilihat dari kualitas bangunan yang dirancang baik dari dalam maupun dari luar. Indikator menarik tersebut, terdiri dari berbagai elemen - elemen pendefinisi ruang seperti dalam buku D.K. Ching yang membahas bentuk, ruang dan tatanan. Dari elemen-elemen tersebut, nantinya akan dielaborasi indikator apa saja yang menjadikan suatu rancangan tersebut menjadi menarik bagi pengunjung. Berikut akan dijelaskan elemen-elemen pendefinisi ruang:

a. Bukaan dalam Bidang

Bukaan dalam bidang, merupakan salah satu elemen pendefinisi ruang. Variasi penyusunan bukaan dalam bidang mampu memberikan kualitas yang berbeda pada ruang. Berikut macam-macam variasi bukaan dalam bidang:

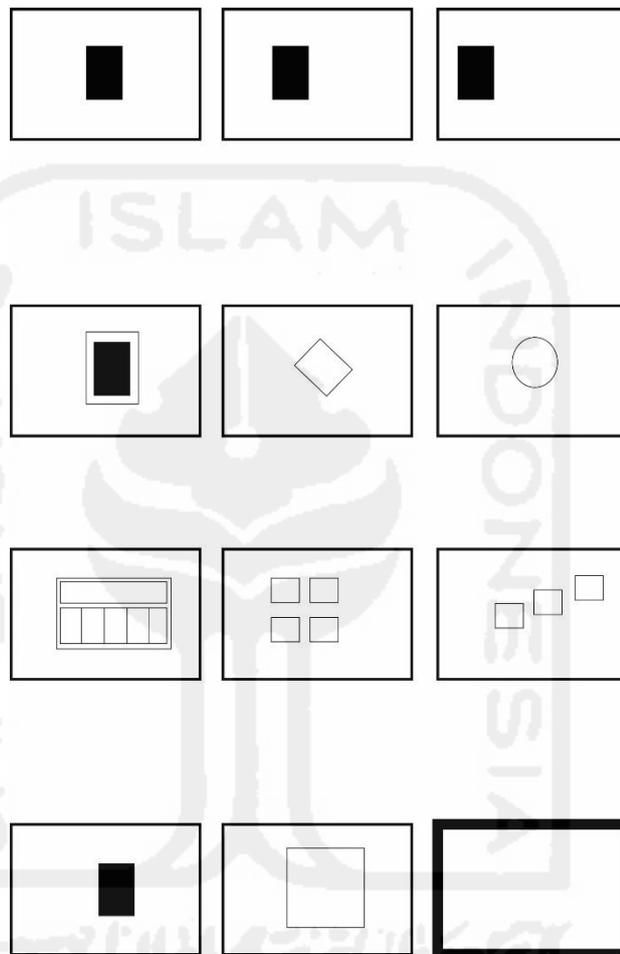


Figure 2. 14 Elemen Pendefinisi Ruang

Sumber: redraw penulis, 2016 (D.K. Ching: 2007)

Selain bukaan, kualitas ruang juga ditentukan oleh berbagai faktor dalam ruang. Berikut beberapa faktor indikator kualitas ruang seperti yang disebutkan dalam buku D.K. Ching pada tahun 2007:

- a. Warna
- b. Tekstur
- c. Pola

- d. Proporsi
- e. Skala
- f. Pemandangan atau wawasan
- g. Cahaya

b. Cahaya

Salah satu aspek yang menentukan kualitas dalam ruang. Selain itu, banyaknya cahaya yang di dalam ruang juga memberikan atmosfer yang berbeda pula. Ukuran jendela atau skylight mengendalikan banyaknya cahaya yang dapat diterima sebuah ruangan. Namun, ukuran bukaan di dinding atau atap juga diatur oleh faktor-faktor selain cahaya, seperti material dan konstruksi dinding atau bidang atapnya; kebutuhan akan pemandangan, privasi visual, dan ventilasi (D.K Ching: 2007).

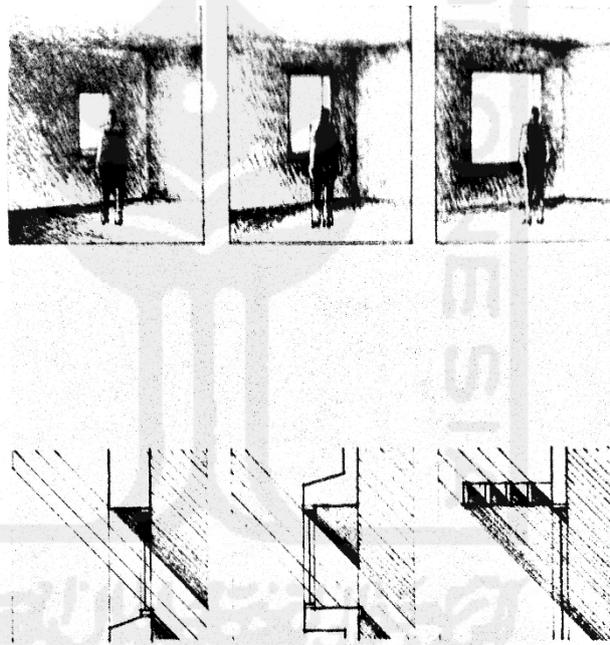


Figure 2. 15 Cahaya sebagai Aspek Kualitas Ruang

Sumber: D.K. Ching: 2007

c. Arah Pandang

Kualitas ruang lainnya selain bukaan dan cahaya dalam ruang adalah arah pandang. Pemandangan yang dihasilkan dari pemilihan bukaan dan penggunaan cahaya akan menghasilkan perspektif yang berbeda. Ketika bukaan di dalam ruang berkembang, ia akan memberi sebuah ruang pemandangan yang lebih luas. Pemandangan yang besar dapat mendominasi

sebuah ruang atau berfungsi sebagai latar belakang belakang bagi aktivitas di dalamnya.

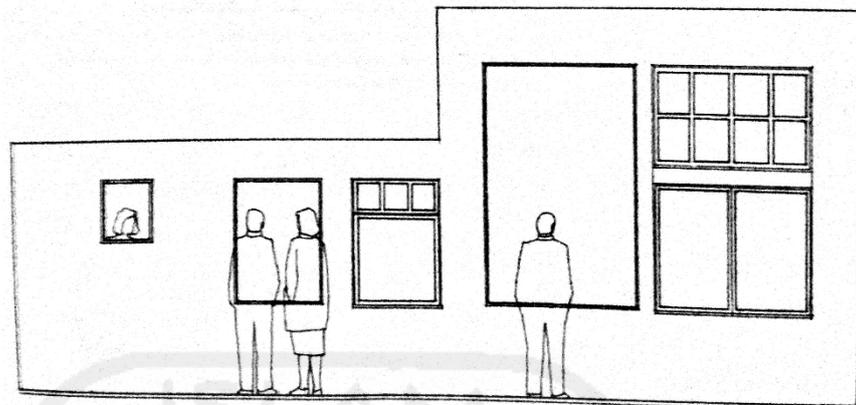


Figure 2. 16 Arah Pandang sebagai Aspek Kualitas Ruang

Sumber: D.K. Ching: 2007

Selain beberapa faktor diatas, parameter sebuah ruang dapat dikatakan menarik yang disebutkan oleh American Association of Museums (2015), yaitu sebagai berikut:

- a. Aspek yang digunakan dalam ruang pameran harus bersifat inovatif
- b. Penggunaan media yang inovatif dapat mencakup penggunaan bahan maupun elemen desain lainnya seperti penggunaan material
- c. Informasi yang ditampilkan harus menyajikan informasi baru

Dari beberapa indikator yang telah dijelaskan diatas, disimpulkan bahwa pemilihan terhadap penyusunan bukaan, penggunaan terhadap pencahayaan dalam ruang beserta pertimbangan terhadap arah pandang merupakan beberapa faktor yang dapat menentukan ruang tersebut menarik bagi pengunjung. Dengan pemilihan bukaan yang tepat serta permainan warna pada penggunaan material, dapat menjadikan rancangan tersebut menarik untuk umum.

2.5.4 Museum Arkeologi sebagai Museum Sejarah

Museum arkeologi menjadi salah satu dari beberapa jenis museum yang dikategorikan berdasarkan jenis koleksi yang ditampilkan. Masuk kedalam jenis museum sejarah, museum arkeologi biasanya menyimpan serta menampilkan koleksi-koleksi berupa benda pada zaman kuno atau benda arkeologi serta artefak-

artefak. Arkeologi itu sendiri memiliki pengertian mengenai studi kehidupan dan kebiasaan manusia di masa lalu. Studi arkeologi bertujuan untuk mengidentifikasi pola aktivitas manusia dan menjelaskan perubahan kehidupan manusia dari zaman ke zaman. Arkeologi juga bersifat deskriptif, dimana studi tersebut melukiskan gambaran tentang bagaimana seseorang hidup (Edward G Rendell : 1975). Salah satu cara mempelajari arkeologi adalah dengan memeriksa situs bersejarah. Situs bersejarah tersebut menjadi sumber dari informasi yang dapat digali mengenai sejarah kehidupan di masa lampau. Dengan adanya museum arkeologi yang berperan sebagai tempat penyimpanan benda-benda bersejarah serta sebagai tempat penelitian maupun pusat edukasi, diharapkan penemuan-penemuan mengenai benda-benda sebagai bukti kehidupan pada masa lampau terus ditemukan sebagai bentuk dari perkembangan kehidupan manusia.

2.5.5 Metode Edukasi dalam Museum Arkeologi

Menurut Bruninghaus dan Knubel (2004:122) dalam (Zahir Widadi, 2010: 16) pengajaran dan pembelajaran edukasi dalam museum menggunakan beberapa metode dan media yang ditujukan pada penerima pasif melalui proses pembelajaran berpikir, mengamati, memeriksa, mengakui, dan metode untuk mendorong pengunjung menjadi aktif terlibat, memeriksa koleksi, menampilkan atau mempelajari secara estetika, teknik maupun kegiatan penelitian. Dari beberapa metode pengajaran dan pembelajaran edukasi yang terjadi dalam museum, museum arkeologi yang berperan sebagai museum sejarah menggunakan metode edukasi melalui praktek dalam laboratorium. Mengutip dari Zahir Widadi, kegiatan belajar di laboratorium dapat dilakukan oleh pekerja seni, ilmuwan atau pengrajin. Museum menawarkan kepada pengunjung untuk mengetahui teknik membuat dan memelihara benda budaya atau melakukan penelitian ilmiah. Proses edukasi yang terjadi dapat disebut sebagai edukasi interaktif, dimana kegiatan edukasi di dalam praktek laboratorium menimbulkan interaksi antara ilmuwan/pengrajin dengan pengunjung yang ingin belajar terkait benda-benda bersejarah dalam museum arkeologi.

2.5.6 Ruang-ruang dalam Museum Arkeologi

Dalam sebuah museum termasuk museum arkeologi, terdapat beberapa macam ruang dalam rancangan. Ruang-ruang tersebut memiliki fungsi tersendiri

agar aktivitas dan penyampaian informasi dari sebuah museum dapat tersampaikan dengan baik kepada pengunjung yang datang. Beberapa ruang-ruang yang dapat ditemukan dalam perancangan museum antara lain:

a. Ruang Pameran

Ruang pameran merupakan aspek terpenting di dalam sebuah museum. Penilaian sebuah museum pada dasarnya dilihat dari karakteristik perancangan ruang pamerannya. Ruang pameran itu sendiri terbagi menjadi dua jenis; 1. Ruang pameran yang ditampilkan secara permanen, dan 2. Ruang pameran yang tidak permanen (Laurence V Coleman: 1950).

Ruang temporer atau tidak permanen, biasanya diisi dengan tampilan berupa gambar-gambar atau lukisan-lukisan dalam skala gambar yang tidak terlalu besar. Ruang yang digunakan biasanya berupa ruang sederhana dikarenakan masih adanya kebutuhan ruang lain yang ditampilkan secara permanen. Sedangkan ruang permanen atau relatif tetap, memiliki pertimbangan penting dalam perancangan agar benar-benar dapat dirasakan oleh pengunjung museum. Menurut Laurence V Coleman dalam (Febrina L Barus, 2011: 24) ukuran dan proporsi ruang pameran pada masa modern diciptakan lebih intimate (mendalam) dibandingkan bangunan lama yang mengandalkan hall yang besar.

b. Tipe Ruang Pameran

Pada umumnya tipe ruang pameran dirancang melalui pendekatan perancangan masing-masing bangunan museum serta melakukan pendekatan pencahayaan. Pada bangunan museum dengan skala kecil, ruang pameran biasanya dirancang dengan mempertimbangkan perancangan struktur bangunan. Selain mempertimbangkan struktur yang akan mempengaruhi layout ruang, penggunaan



Figure 2. 17 Salah Satu Ruang Pameran di Museum Arkeologi

Sumber: www.landesmuseum.com

pencahayaannya buatan serta cahaya alami yang masuk dari jendela juga dipertimbangkan demi memuaskan *display* koleksi dalam ruang pameran. Berbeda dengan ruang pameran yang terletak di hall museum, biasanya ruang pameran jenis ini banyak ditemukan pada bangunan museum tua, dimana ruang pameran mendominasi seluruh lantai pada museum. Peletakan jendela, ketinggian plafon juga mempengaruhi *display* ruang pameran dalam skala besar.

Selain sebagai tempat *display* koleksi benda bersejarah, artefak termasuk ke dalam kategori benda kuno yang ditampilkan di ruang pameran. Biasanya, artefak dapat ditemukan di museum arkeologi. Ukuran dari artefak yang ditampilkan juga bervariasi, yakni dari skala kecil hingga skala yang menyerupai skala manusia (biasanya berupa patung).

c. Macam-Macam Sirkulasi Ruang Pameran

Sirkulasi menjadi aspek terpenting dalam layout tata ruang pameran dalam bangunan museum. Hal tersebut nantinya akan mempengaruhi ruang gerak pengunjung dalam penataan ruang pameran. Menurut Laurence V Coleman dalam bukunya yang berjudul *Museum Building*, terdapat beberapa opsi sirkulasi dalam ruang pameran museum, antara lain:

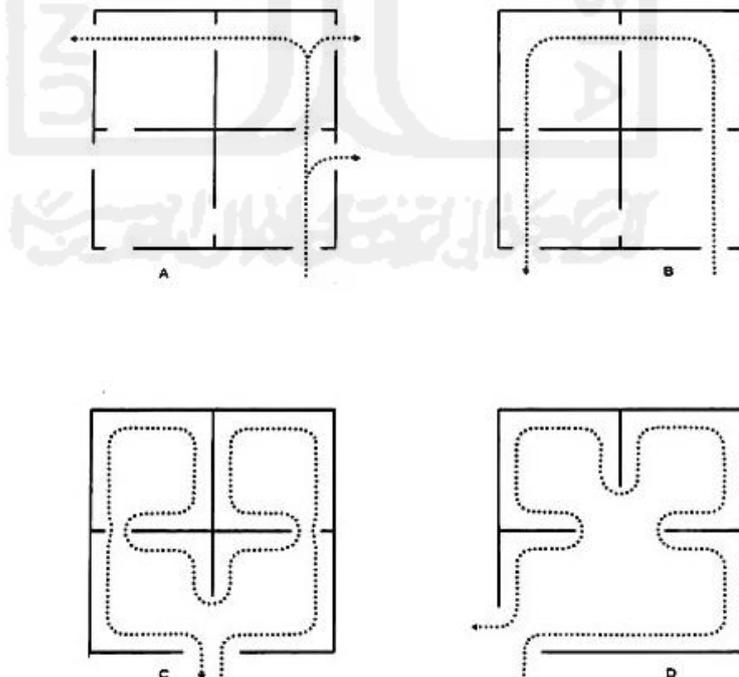


DIAGRAM OF ARRANGEMENTS THAT GIVE: (A AND B) FREE CIRCULATION BUT PROBABLY POOR COVERAGE, (C) COVERAGE AT THE EXPENSE OF MOVEMENT, (D) A COMPROMISE FOR CIRCULATION, COVERAGE, AND POSSIBILITY OF SEEING EXHIBITS IN LOGICAL ORDER. LAST ARRANGEMENT (E) IS A DEVELOPMENT OF SCHEME D FOR EXHIBITION

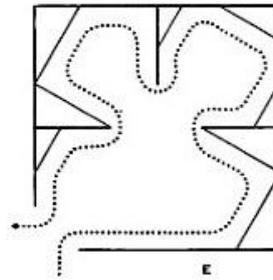
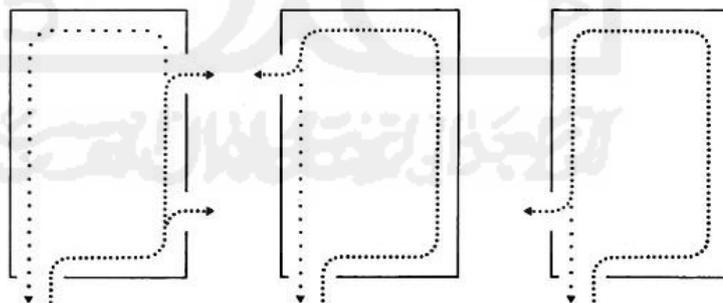


Figure 2. 18 Macam-macam Sirkulasi dalam Ruang Pamer

Sumber: Museum Buildings oleh Laurence V Coleman, 1950

Sirkulasi dalam museum biasanya tercipta sesuai dengan bentuk *layout* bangunan. Pengarahan terhadap sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat berjalan lebih menarik. Pengontrolan pada susunan koridor ke ruang, dan susunan lingkaran terpusat dianggap lebih baik dibandingkan susunan ruang ke ruang (Febrina L Barus: 2011). Penataan sirkulasi dalam ruang pameran juga dapat dipengaruhi oleh peletakan pintu masuk dan keluar ruangan. Dari beberapa museum yang telah dirancang, pada umumnya terdapat dua jalur yakni pintu masuk (*entrance*) dan exit agar menciptakan sirkulasi yang berkelanjutan (tidak menimbulkan *dead-end* pada ruangan pameran), sehingga memudahkan pengunjung dalam melihat koleksi yang ditampilkan tanpa adanya jeda berhenti. Berikut contoh-contoh sirkulasi yang dipengaruhi oleh peletakan *entrance* ruang pamer dan jalur exit yang dirancang secara terpisah:



DOORWAY PLACEMENT AND EFFECTS ON ROUTING: EXIT ATTRACTION IGNORED (LEFT) EXIT ATTRACTION ASSISTS COVERAGE (MIDDLE), PROMOTES COVERAGE (RIGHT). THREE ROOMS, ALL OF LAST TYPE, ARE SHOWN BELOW IN A FAMILIAR GROUPING

Figure 2. 19 Macam-macam Sirkulasi dalam Ruang Pamer

Sumber: Museum Buildings oleh Laurence V Coleman, 1950

d. Layout Ruang Pameran

Sirkulasi dan layout memiliki keterkaitan penting dalam aspek perancangan ruang pameran dalam bangunan museum. Dengan *layout* ruang pameran yang tepat

tidak akan menyebabkan pengunjung merasa kelelahan (Ernst Neufert: 1979). Menurut standar Ernst Neufert mengenai ruang pameran dalam museum, ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum harus:

1. Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu.
2. Mendapat cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.

Berikut standarisasi layout ruang pameran menurut Ernst Neufert:

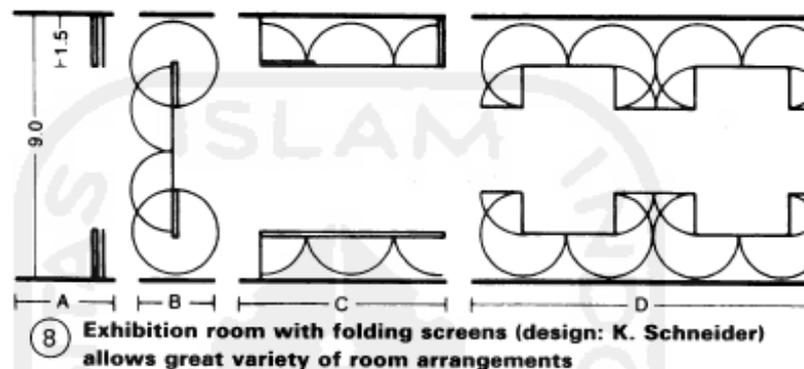


Figure 2. 20 Layout Ruang Pameran

Sumber: Museum Buildings oleh Laurence V Coleman, 1950

e. Perpustakaan

Perpustakaan menjadi salah satu aspek penting dalam sebuah museum. Dalam museum arkeologi, tingkat urgensi perpustakaan yakni sebagai salah satu sarana yang menyediakan literatur terkait ilmu pengetahuan arkeologi maupun literatur candi. Dalam hal ini, perpustakaan juga berperan penting sebagai salah satu media dalam mempromosikan arkeologi lokal.

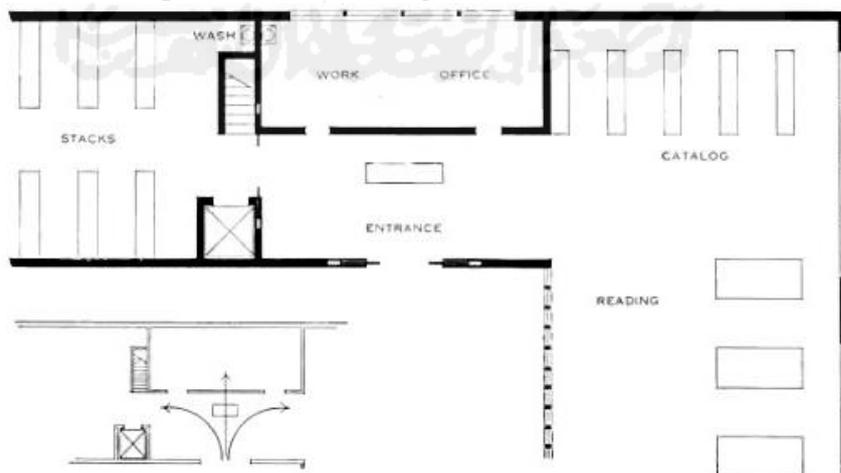


Figure 2. 21 Layout Ruang Perpustakaan dalam Museum

Sumber: Museum Buildings oleh Laurence V Coleman, 1950

Lokasi perpustakaan dalam museum dirancang berdasarkan pertimbangan kenyamanan publik dan tuntutan kenyamanan staf museum. Lokasi yang tidak terlalu jauh dari pintu masuk utama bangunan serta lokasinya yang masih dapat dijangkau oleh staf museum diperlukan sebagai pengontrolan aktivitas di dalam perpustakaan.



Figure 2. 22 Layout Ruang Perpustakaan dalam Museum

Sumber: Museum Buildings oleh Laurence V Coleman, 1950

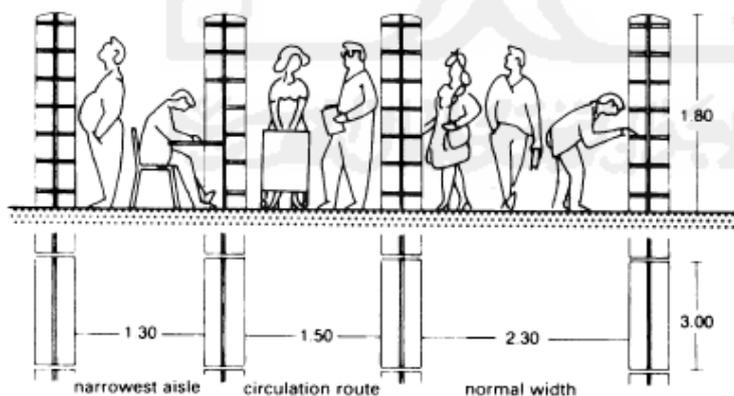


Figure 2. 23 Proporsi Rak dalam Perpustakaan

Sumber: Ernst Neufert, 1979

Perpustakaan dalam museum biasanya dirancang untuk tempat membaca literatur-literatur sejarah terkait dengan informasi yang disampaikan museum.

Dalam perancangan ruang perpustakaan di dalam museum, harusnya dapat

terintegrasi dengan baik antar fungsi yakni ruang membaca, lemari buku serta meja tempat membaca untuk pengunjung demi kenyamanan aktivitas di dalam perpustakaan.

f. Ruang Kurator

Ruang kurator berfungsi sebagai tempat para kurator dalam mengawasi koleksi benda-benda pameran. Dalam museum biasanya ruang kurator terdiri dari ruang belajar, ruang kerja untuk para kurator, serta ruang penyimpanan. Area ruang pamer juga termasuk bagian dari area yang seharusnya masih dapat dijangkau oleh para kurator dan sebaiknya ruang kurator masih dapat terhubung dengan ruang pameran demi memudahkan sirkulasi dalam bangunan (Laurence V Coleman: 1950).

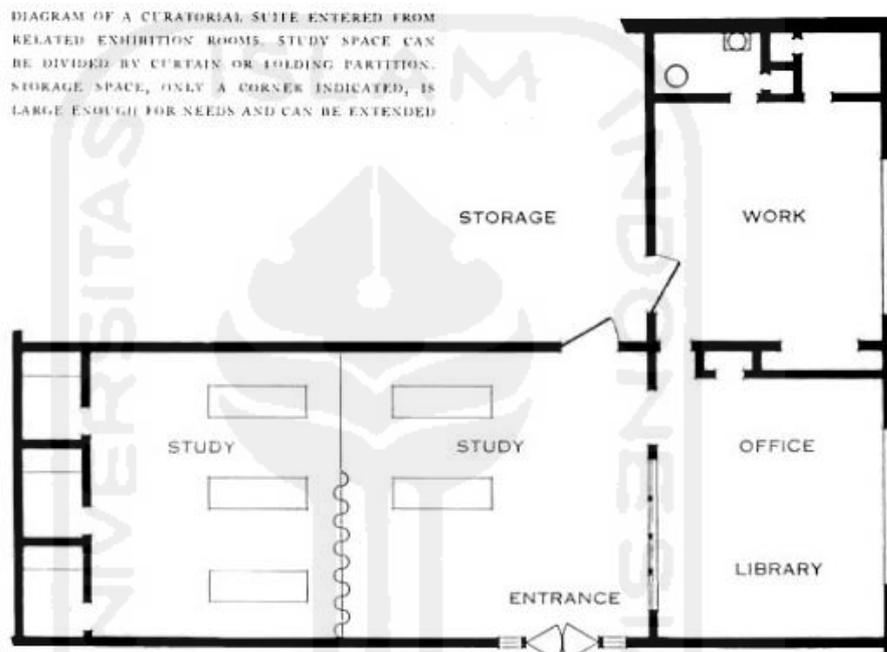


Figure 2. 24 Layout Ruang Kurator

Sumber: Museum Buildings, 1950

2.5.7 Standarisasi Skala dan Proporsi pada Ruang Pameran

Skala dan proporsi dalam ruang pameran menjadi aspek yang sangat umum karena merupakan salah satu aspek penting dalam perancangan. Biasanya, dalam perancangan museum sering terdapat ruang-ruang besar yang sering dijumpai oleh pengunjung. Hal ini menjadi salah satu penyebab dari standarisasi terhadap skala dan proporsi yang dibutuhkan dalam museum.

Skala dan proporsi yang terkait dalam perancangan museum meliputi ketinggian *ceiling* (plafon) dan skala kenyamanan visual dalam ruang. Pada skala plafon, ketinggian yang diperlukan sesuai standar oleh Gilman Grave dalam buku

Museum Building oleh Laurence Coleman yakni setinggi 34 feet atau sekitar 10,6 m berdasarkan ketinggian utuh atau ketinggian secara bersih. Hal ini terkait dengan pencahayaan yang diterima dalam ruang. Sedangkan pada ruang pameran yang menggunakan cahaya buatan, ketinggian plafon dapat diturunkan menjadi 20 feet atau sekitar 6 meter dikarenakan lebih menggunakan pencahayaan buatan daripada pencahayaan alami. Sehingga mengurangi pertimbangan dalam penerimaan cahaya alami yang masuk ke dalam ruang pameran.

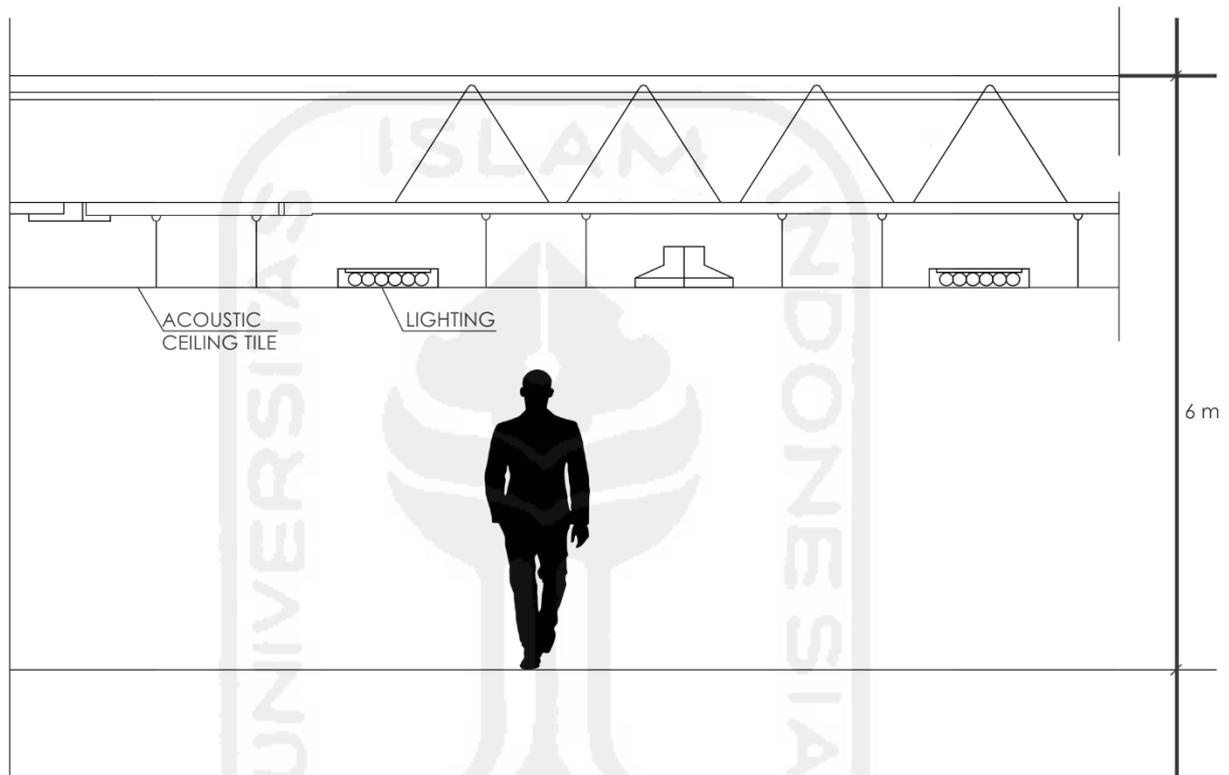


Figure 2. 25 Standar Ketinggian Plafon untuk Pencahayaan Buatan

Sumber: Museum Buildings, 1950 (redraw oleh penulis)

Sedangkan untuk skala proporsi manusia terhadap kenyamanan gerak dalam ruang, biasanya standar yang digunakan dalam perancangan museum sekitar 35 feet atau 10 meter dan 20 feet atau 6 meter lebih (Laurence Coleman : 1950). Besaran ruang tersebut digunakan dalam ruang pameran di Museum National Gallery. Besaran ruang juga ditentukan dengan ketinggian plafon yang digunakan agar benar-benar menciptakan ruang yang terlihat besar dan berpengaruh terhadap kenyamanan gerak manusia di dalamnya. Pada skala kenyamanan visual dalam

ruang pameran untuk manusia normal, berikut skala proporsi antara jarak manusia dengan gambar pameran yang di display dalam ruang pamer.

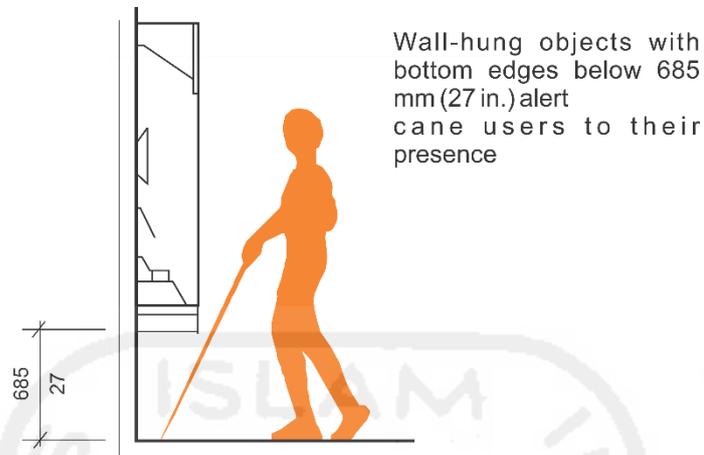


Figure 2. 26 Standar Visual Manusia terhadap Gambar

Sumber: Smithsonian Accessibility Program, 1996 (redraw oleh penulis)

Dari gambar di atas, dijelaskan bahwa jarak gambar yang digantung dalam ruang pameran setinggi 68 centimeter dari permukaan lantai, atau sama tinggi dengan lutut manusia normal. Sedangkan jarak yang diperbolehkan antara manusia dengan koleksi yang di pameran adalah dekat dengan objek namun tidak menyentuh objek yang ditampilkan.

Berbeda dengan standar kenyamanan visual untuk kaum difables, jarak pandang lebih diberi jarak dikarenakan pertimbangan manuver pergerakan untuk kaum difable. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar dibawah ini:

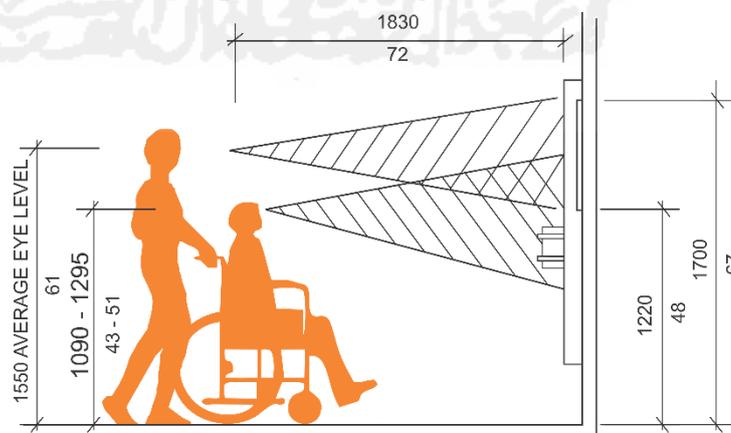


Figure 2. 27 Standar Visual Difabel terhadap Gambar

Sumber: Smithsonian Accessibility Program, 1996 (redraw oleh penulis)

2.5.8 Ruang Penyimpanan Koleksi

Dalam sebuah museum, tidak ada tempat penyimpanan koleksi benda-benda yang dirancang secara terpusat dikarenakan koleksi benda-benda yang ditampilkan sangat bervariasi. Objek-objek dalam ruang penyimpanan tersebut memiliki beberapa opsi tempat penyimpanan; seperti di lantai, di rak-rak, serta ada yang disimpan di lemari kaca. Tempat penyimpanan tersebut dipilih sesuai kebutuhan objek yang ditampilkan.



Figure 2. 28 Cara Penyimpanan Koleksi di Museum

Sumber: Museum Collection Storage, 2012

Cara penyimpanan koleksi benda-benda di dalam museum mendapat perlakuan



Figure 2. 29 Cara Penyimpanan Koleksi di Museum

Sumber: Museum Collection Storage, 2012

atau “*treatment*” yang berbeda-beda tergantung dari jenis koleksi benda. Hal ini didasari atas variasi koleksi berdasarkan karakterisasinya seperti; jenis material koleksi, ukuran koleksi, agar cara pengawetan dan tempat penyimpanan koleksi menjadi tepat.

2.6 Kajian Edukatif

2.6.1 Pengertian Edukatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edukatif memiliki pengertian yakni berkenaan dengan pendidikan. Konsep edukatif dalam perancangan museum memiliki pengertian konsep yang berkenaan dengan pendidikan, atau mendidik, yang diterapkan dalam perancangan museum. Konsep edukatif dalam perancangan dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan fasilitas, tidak hanya informasi lengkap, namun juga melalui cara merancang interior maupun eksterior bangunan. Melalui perancangan interior, konsep edukatif dapat diterapkan melalui display beserta media lainnya seperti perancangan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sedangkan melalui perancangan eksterior, konsep edukatif dapat diterapkan melalui konsep lansekap pada perancangan. Berikut contoh tema atau konsep edukatif yang digunakan dalam beberapa perancangan museum:

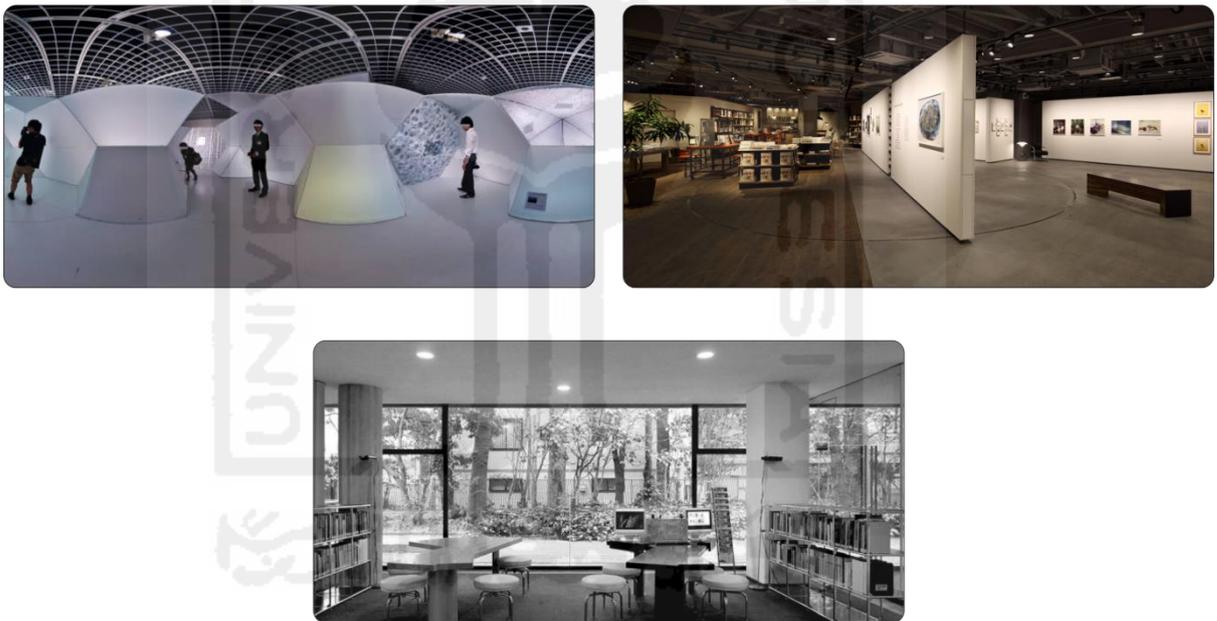


Figure 2. 30 Contoh Konsep Edukatif dalam Museum

Sumber: Tokyo Museum (www.google.com)

Dari penjelasan di atas mengenai pengertian edukatif, Sriwijaya Archeology Museum akan menggunakan konsep edukatif tersebut ke dalam perancangan. Konsep edukatif diterapkan tidak hanya melalui display koleksi beserta informasi, akan tetap dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan fasilitas lainnya

2.6.2 Penerapan Konsep Edukatif dalam Ruang Pameran

Penerapan konsep edukatif dalam ruang dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya dalam perancangan tata ruang maupun media yang digunakan. Media dalam perancangan interior bangunan digunakan untuk mendukung kegiatan edukasi agar memudahkan pengunjung dalam menerima informasi. Berikut beberapa contoh perancangan tata ruang yang menggunakan media yang edukatif:

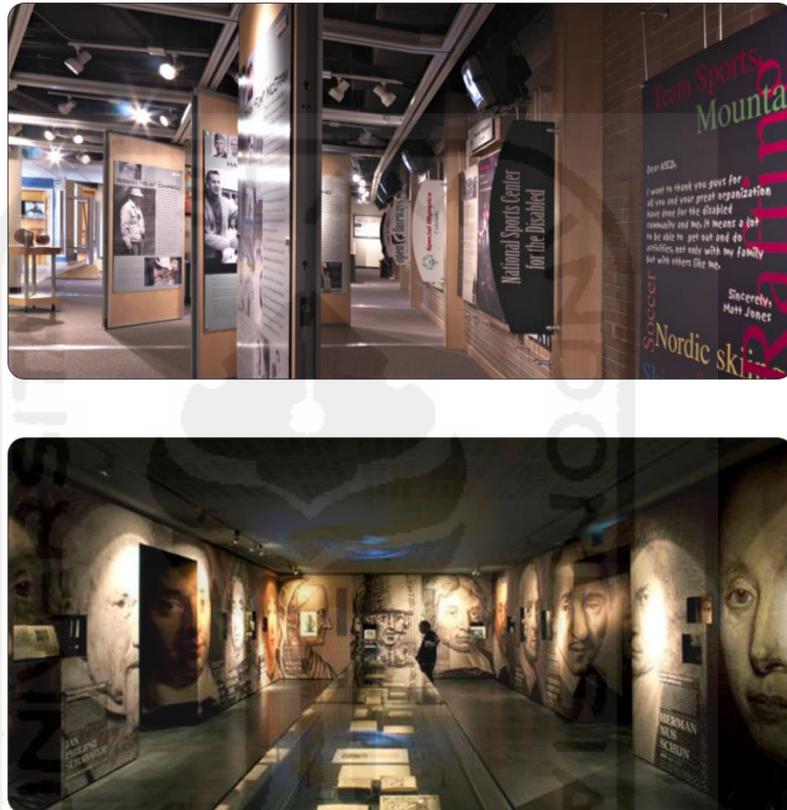


Figure 2. 31 Contoh Konsep Edukatif dalam Museum

Sumber: www.hufcor.com

Dari dua gambar di atas, terlihat bahwa konsep edukatif dalam ruang diterapkan melalui pemanfaatan material sebagai media display informasi. Konsep melalui pemanfaatan dinding sebagai media untuk menggambar, dapat diterapkan dalam ruang pameran dalam menceritakan kronologi sejarah. Selain penggunaan dinding, pemanfaatan partisi sebagai media juga dapat digunakan dalam ruang pameran. Penerapan dua konsep edukatif tersebut dapat diterapkan dalam ruang pameran yang bersifat informatif, sedangkan pada ruang yang menyimpan artefak seperti patung, perlu penerapan konsep edukatif yang lebih sesuai dengan fungsinya.

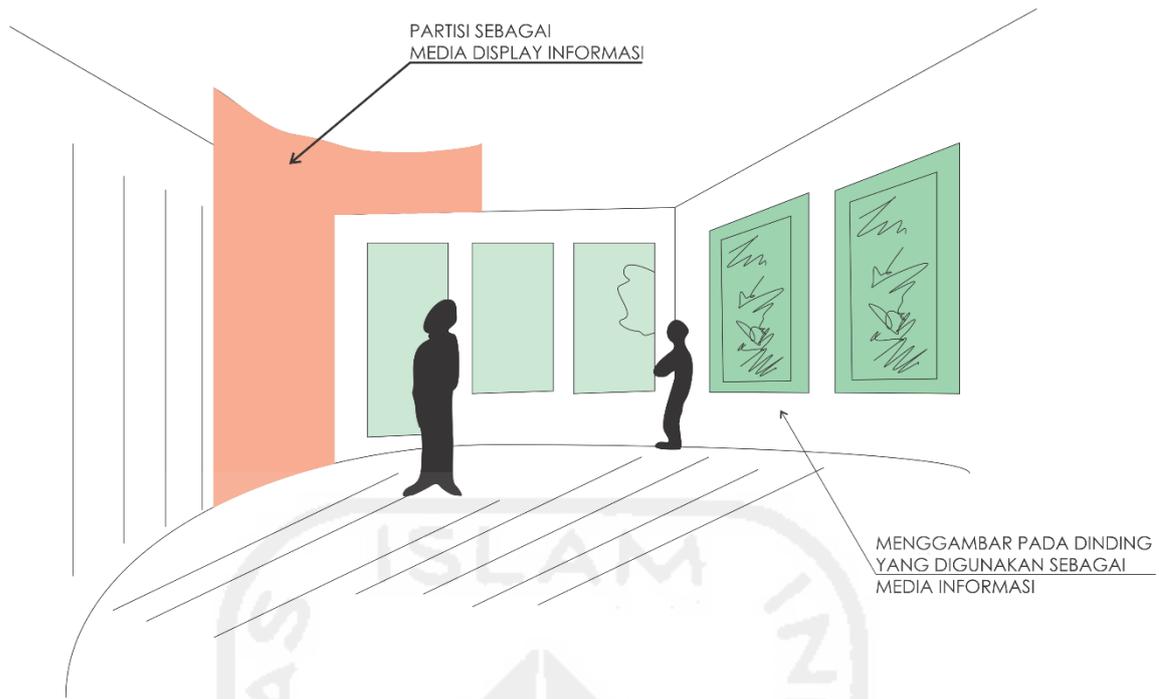


Figure 2. 32 Contoh Konsep Edukatif melalui Penggunaan Partisi

Sumber: redraw oleh penulis (2016)

2.6.3 Layout Ruang Pameran sebagai Pendukung Konsep Edukatif

Penataan ruang dalam museum menjadi aspek penting yang dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengeksplorasi ruang-ruang yang ada. Layout open plan, atau bisa disebut sebagai denah kosong, merupakan salah satu cara penataan ruang yang mendukung konsep edukatif dengan menggunakan partisi agar penataan ruang dalam dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan. Selain mempertimbangkan kenyamanan pengunjung, sistem layout open plan digunakan dalam penataan ruang museum yang bertujuan untuk menghindari penataan spasial ruang yang terkesan kaku. Berikut merupakan contoh layout open plan pada museum (John Peponis: 2003).

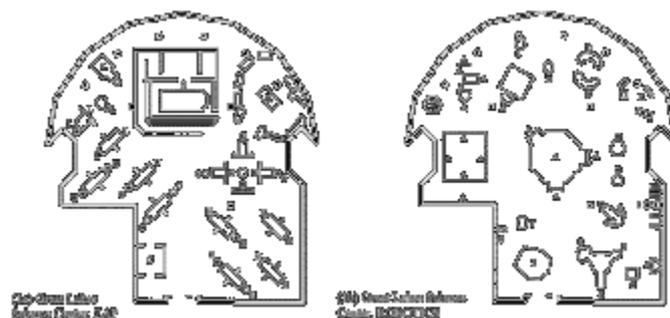


Figure 2. 33 Layout Ruang Pamer sebagai Pendukung Konsep Edukatif

Sumber: John Peponis, 2012

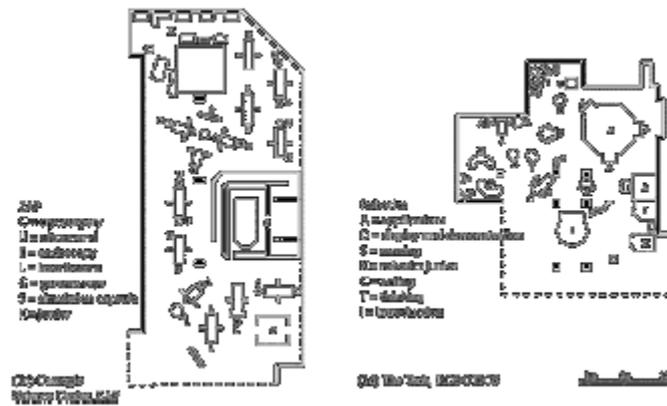


Figure 2. 34 Layout Ruang Pamer sebagai Pendukung Konsep Edukatif

Sumber: John Peponis, 2012

Biasanya, penggunaan sistem layout open plan digunakan pada ruang pameran yang bersifat temporer atau tidak tetap. Dengan penggunaan sistem denah kosong, akan memudahkan para pengurus museum dalam menata koleksi benda-benda yang akan dipamerkan. Salah satu faktor kenyamanan pengunjung yang menjadi pertimbangan dalam sistem layout open plan adalah sirkulasi pengunjung. Dengan menggunakan sistem layout open plan, sirkulasi yang terjadi dalam ruangan dapat meminimalisir adanya *stuck* dalam ruang.

2.6.4 Penerapan Konsep Edukatif dalam Ruang Display Artefak

Konsep edukatif dalam ruang yang difungsikan sebagai display patung (artefak skala besar) menggunakan konsep edukatif yang berbeda dari konsep ruang pameran umum. Sedangkan untuk display artefak dengan skala kecil, penerapan konsep edukatif masih dapat menggunakan partisi sebagai salah satu media dalam menampilkan koleksi. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan skala dan perbedaan informasi yang akan disampaikan. Biasanya, pada ruang yang difungsikan sebagai display artefak difokuskan pada cara peletakan dan perlakuan khusus terhadap koleksi tersebut. Hal ini tentunya harus ditambahkan dengan konsep edukatif di dalam ruang display artefak, agar pengunjung yang datang benar-benar memahami penyampaian informasi dari artefak yang ditampilkan tersebut. Berikut merupakan contoh display artefak yang menggunakan konsep edukatif dalam museum:



Figure 2. 35 Partisi sebagai Media Edukatif

Sumber: www.google.com (Vucedol Museum)



Figure 2. 36 Perancangan Interior Khusus untuk Ruang Artefak

Sumber: www.google.com (Victoria and Albert Museum)

Dari penjelasan mengenai konsep edukatif di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan tata ruang dapat dilakukan melalui: 1) Pemanfaatan partisi untuk ruang pameran umum dalam display informasi, dan 2) Menggunakan dinding sebagai media dalam display objek. Sedangkan konsep edukatif yang diterapkan dalam ruang display khusus artefak dalam skala besar, dapat dilakukan melalui perancangan tata ruang yang mendukung situasi ruang display.

2.6.5 Penerapan Konsep Edukatif dalam Penggunaan Material

Penggunaan material tidak hanya sebagai bagian dari perancangan bangunan saja, melainkan dapat digunakan sebagai media informasi yang edukatif. Dengan penggunaan material sebagai media maupun sarana yang dapat mengedukasi masyarakat, penggunaan media lainnya dapat diminimalisir dengan penggunaan material yang lebih efisien dan efektif. Dalam perancangan museum, penggunaan material seperti dinding beton dapat di eksplorasi bentukannya sebagai media informasi bagi pengunjung. Dengan memberi cerukan ataupun dibentuk seperti relief pada batu-batu candi, penggunaan material telah dapat disebut sebagai penerapan konsep edukatif.



Figure 2. 37 Penggunaan Material sebagai Media Edukatif

Sumber: www.pinterest.com

Dari gambar diatas, terlihat penggunaan material tidak hanya sebagai partisi ataupun sekat, namun dapat ditransformasi menjadi rak maupun media yang dapat mendukung penyampaian informasi. Dengan mentransformasikan dinding sebagai cerukan tempat penyimpanan koleksi, material sudah dapat dikatakan sebagai pendukung konsep edukatif dalam perancangan museum. Selain sebagai bagian dari perancangan bangunan namun juga sebagai media pendukung penyampaian edukasi bagi pengunjung museum.

2.7 Bangunan Tipologi

2.7.1 Istanbul Archeology Museum – Turki

Istanbul Archeology Museum merupakan kelompok tiga museum arkeologi yang terletak di distrik Eminonu dari Istanbul, dekat Gulhane Park dan Topkapi Palace.

Tiga pengelompokan museum arkeologi tersebut antara lain:

1. Archaeological Museum (di bangunan utama)
2. Museum of The Ancient Orient
3. Museum of Islamic Art (di Tiled Kiosk)

Museum ini menampilkan lebih dari satu juta objek yang mewakili hampir semua era dan peradaban dalam sejarah dunia. Museum ini diputuskan sebagai Museum Imperial pada tahun 1891. Kurator pertama dan pendiri museum ini adalah Osman Hamdi Bey.



Figure 2. 38 Interior Istanbul Archaeology Museum

Sumber: www.google.com

Dalam museum ini terdapat sistem layout dengan dimensi yang luas, dikarenakan benda-benda semacam artefak memiliki dimensi yang besar. Sistem layout yang digunakan dalam museum ini cenderung menggunakan sistem layout

open plan, dimana tidak terdapat sekat pada ruang yang menjadi pembatas agar sewaktu-waktu dapat ditata ulang sesuai kebutuhan.

Dari studi preseden di atas mengenai museum arkeologi di Istanbul, disimpulkan bahwa museum arkeologi didominasi oleh koleksi benda-benda bersejarah dengan jenis arca, patung, serta benda-benda arkeologi lainnya. Benda-benda tersebut ditempatkan pada ruang-ruang tertentu dengan dimensi ruang yang luas. Implikasi studi tipologi tersebut terhadap perancangan Sriwijaya Archeology Museum adalah dalam penataan interior ruang display khusus artefak skala besar. Cara display artefak dengan perancangan ruang tanpa sekat serta memiliki jarak antar artefak lainnya dapat diterapkan dalam perancangan Sriwijaya Archeology Museum.

2.7.2 The National Archaeological Museum

National Archaeological Museum terletak di di pusat kota Sofia, berseberangan dengan kepresidenan. Museum ini terletak di Buyuk Dzhamiya (Masjid Besar) – bangunan preservasi tertua di Sofia dari usia Ottoman Dominion. Bangunan ini sempat diperluas beberapa kali, untuk semua penemuan-penemuan dan monumen budaya. Museum ini sebagian besar terkena pengaruh selama pemboman Sofia pada tahun 1944, namun telah dipugar kembali.



Figure 2. 39 Interior The National Archeological Museum

Sumber: www.google.com

Terletak di lantai dua, fungsi museum ini menampilkan temuan dari zaman perunggu akhir untuk akhir abad pertengahan yang disajikan di aula utama dari museum tersebut. Sebagian besar eksponen terkait dengan berkembangnya Thrace dalam 5-3 SM dan Kerajaan Odryasian. Temuan dari Necropolises juga disajikan dalam bentuk gundukan di dalam museum ini. Di kedua sisi pintu masuk aula utama pengunjung dapat melihat batu nisan, patung-patung berhala, keramik dan barang lainnya, yang ditemukan disepanjang pantai Hitam dan Laut Aegea. Temuan dari Zaman Paleolitik menuju pertengahan Zaman Perunggu juga disajikan di ruang prasejarah. Ruang prasejarah diletakkan di hall museum, beberapa eksponen yang menarik adalah gundukan Karanovo dan Ezero. Eksponen tersebut termasuk alat-alat, angka yang terbuat dari tanah liat dan tulang, model keramik bangunan perumahan dan oven. Teks penjelasan yang diletakkan di setiap jendela berfungsi untuk memudahkan pengunjung dalam memahami setiap koleksi yang ditampilkan.



Figure 2. 40 Cara Display Koleksi di The National Archeological Museum

Sumber: www.google.com

Selain menampilkan koleksi dalam skala yang besar di dalam ruangan, museum ini juga menampilkan koleksi benda bersejarah dalam skala kecil. Koleksi tersebut seperti peralatan rumah tangga yang disimpan dalam lemari kaca.

Cara display ini nantinya akan diterapkan dalam perancangan sesuai karakteristik kebutuhan koleksi yang akan ditampilkan dalam museum. Display koleksi benda dalam skala kecil akan ditampilkan dengan wadah berupa lemari kaca, atau sebagainya sesuai yang dibutuhkan.

2.8 Bangunan Preseden

2.8.1 Vucedol Culture Museum – Radionica Arhitecture

Terletak di tepi kanan sungai Danube, 4,5 km di hilir dari pusat Vukovar, Croatia, Vucedol Culture Museum merupakan hasil rancangan dari Radionica Arhitecture. Bangunan Vucedol Culture Museum ini terletak di bagian perjalanan para pendaki dalam mengatasi perbedaan ketinggian sekitar 20 meter dari akses jalan menuju dataran tinggi. Vucedol Culture Museum dirancang sebagai tempat display benda-benda arkeologi yang sebelumnya sudah ditemukan disekitar kawasan bangunan. Dengan lokasinya yang terletak di bagian perjalanan para pendaki dataran tinggi, para pengunjung museum mendapatkan informasi yang diperlukan tentang budaya Vucedol, dan mengetahui pentingnya arkeologi sebagai bagian dari identitas kebudayaan.



Figure 2. 41 Lokasi Vucedol Culture Museum

Sumber: www.google.com

Interior pada Vucedol Culture Museum ini dibagi menjadi beberapa bagian yang berbeda. Pada lantai dasar, interior dirancang untuk pengunjung. Sedangkan kantor dan tempat penyimpanan dapat diakses dari tanah dan sebagian ditempatkan di bawah tanah. Sisa ruang pameran interior dibagi menjadi beberapa level, yang saling berhubungan antar ruang.



Figure 2. 42 Interior Vucedol Culture Museum

Sumber: www.google.com



Figure 2. 43 Interior Vucedol Culture Museum

Sumber: www.google.com

Ide dasar dari perancangan museum ini adalah integrasi dengan kawasan sekitar, yang dicapai melalui desain museum yang sebagian besar terkubur di dalam tanah dan hanya fasad yang terbuka menghadap lansekap. Melalui museum tersebut, pengunjung dapat mencapai situs arkeologi yang letaknya tidak jauh dari museum tersebut. Sedangkan konsep edukatif yang diterapkan dalam interior museum ini adalah dengan menggunakan partisi sebagai media informasi, serta menggunakan pencahayaan buatan dalam memproyeksikan informasi tersebut.

Pada ruang display artefak seperti tengkorak, konsep edukatif yang digunakan oleh museum ini adalah dengan menggunakan cerobong sebagai tempat artefak yang tidak diperbolehkan untuk disentuh. Namun dengan design yang menarik serta tetap menjaga koleksi artefak tersebut, Vucedol Culture Museum berhasil menggabungkan antara kebutuhan artefak dengan konsep edukatif melalui penggunaan media yang unik.



Figure 2. 44 Interior Vucedol Culture Museum

Sumber: www.google.com

2.8.2 Macam-Macam Koleksi beserta Dimensi dalam Museum

Setelah mengkaji bangunan preseden berdasarkan aspek tata cara display koleksi dalam museum arkeologi di Vucedol Culture Museum, macam-macam koleksi beserta dimensi perlu dikaji agar menjadi guideline dalam merancang besaran ruang pameran. Koleksi yang akan dikaji tidak hanya artefak, melainkan koleksi-koleksi yang terkait sejarah Candi Muara Takus maupun peradaban

Sriwijaya. Berikut beberapa kemungkinan koleksi apa saja yang akan ditampilkan dalam Sriwijaya Archaeology Museum:

No	Jenis Koleksi	Dimensi
1	 <p data-bbox="480 629 906 663">Batu Besurat (prasasti abad ke 7)</p>	2,25m x 1,48m
2	 <p data-bbox="576 931 815 965">Pala-style Buddha</p>	0,50m x 0,15m
3	 <p data-bbox="584 1308 799 1341">Vajras dari Intan</p>	0,15m x 0,10m
4	 <p data-bbox="568 1621 823 1655">Kepala Bodhisattva</p>	0,45m x 0,10m
5	 <p data-bbox="549 1917 842 1951">Patung Prajnaparamita</p>	0,25m x 0,75m

No	Jenis Koleksi	Dimensi
6	 <p data-bbox="501 622 887 656">Artefak BatuSangkar abad 14</p>	0,15m x 0,60m
7	 <p data-bbox="501 963 887 996">Prasasti Batu Besurat abad 14</p>	0,90m x 0,20m
8	 <p data-bbox="545 1480 841 1514">Patung Prajnaparamita</p>	0,30m x 0,75m
9	 <p data-bbox="501 1886 887 1919">Lukisan Kepala Amoghapasa</p>	0,30m x 0,45m

10	 <p data-bbox="547 801 839 837">Prasasti Adityavarman</p>	0,60m x 0,87m
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------

Tabel 2. 2 Macam-Macam Koleksi beserta Dimensi

Sumber: Late Buddhist Sculpture from Indonesia, 2007

2.9 Kesimpulan Persoalan Desain

Dalam merancang Sriwijaya Archeology Museum dengan penerapan menggunakan konsep edukatif pada perancangan, dapat disimpulkan dari pemaparan beberapa kajian di atas yang nantinya akan dapat digunakan sebagai persoalan desain, yaitu:

2.9.1.1 Kajian Konservasi dan Museum

- a. Konservasi merupakan suatu cara dalam melestarikan serta menjaga benda-benda sejarah demi identitas suatu kebudayaan.
- d. Museum menjadi salah satu fungsi bangunan yang dapat mengaplikasikan cara konservasi dengan penerapan sebagai tempat penyimpanan maupun tempat mengawetkan benda bersejarah.

2.9.1.2 Kajian Museum

- a. Perancangan museum sebagai tempat edukasi maupun penyimpanan benda-benda bersejarah memiliki jenis yang bervariasi, sesuai koleksi maupun sesuai fungsinya.
- b. Museum arkeologi merupakan salah satu jenis museum sejarah dikarenakan aktivitas yang terjadi di dalamnya terkait dengan

penyimpanan dokumen, artefak, serta benda-benda purbakala yang terkait dengan sejarah perkembangan suatu wilayah atau tempat.

- c. Metode edukasi yang diterapkan dalam museum arkeologi yakni dengan aktivitas praktek dalam laboratorium, yang memberikan wadah bagi peneliti maupun pengunjung untuk dapat memahami benda-benda bersejarah secara mendetail. Edukasi yang diciptakan dari metode praktek dalam laboratorium ini dapat disebut sebagai edukasi interaktif, dimana aktivitas dalam laboratorium membutuhkan interaksi.
- d. Aktivitas praktek dalam laboratorium menjadi salah satu bentuk perwujudan perancangan Sriwijaya Archeology Museum sebagai sarana aktivitas purbakala.
- e. Berbagai standar ruang dalam museum ditentukan oleh dimensi koleksi yang ditampilkan dengan mempertimbangkan sirkulasi pengunjung.
- f. Terdapat beberapa standarisasi dalam ruang-ruang museum dan standar cara penyimpanan koleksi berdasarkan karakteristik koleksi yang ditampilkan.

2.9.1.3 Kajian Konsep Edukatif

- a. Konsep edukatif diterapkan dalam perancangan Sriwijaya Archeology Museum.
- b. Konsep edukatif diterapkan dalam perancangan interior bangunan, dengan menggunakan partisi sebagai salah satu media display informasi.
- c. Konsep edukatif dalam ruang display khusus artefak dengan skala besar, dilakukan melalui perancangan tata ruang yang mendukung situasi display tersebut.
- d. Tata ruang untuk display artefak dalam skala besar, membutuhkan ruang yang lebih besar atas pertimbangan jarak antar artefak dan kenyamanan sirkulasi pengunjung.

- e. Penggunaan material partisi maupun pemanfaatan dinding dalam bangunan menjadi salah satu metode dalam perwujudan konsep edukatif dalam museum.
- f. Konsep edukatif digunakan dalam penataan ruang sebagai perwujudan museum yang tidak hanya dari cara mendisplay, namun juga dalam mendukung aktivitas purbakala.

2.9.1.4 Kajian Site dan Peraturan Daerah

- a. Di antara 3 site alternatif sebagai lokasi perancangan, site 1 menjadi site terpilih berdasarkan pertimbangan luas area, pertimbangan jarak menuju kawasan candi yang hanya menempuh sekitar 1 kilometer, kemudahan akses kendaraan sehingga memudahkan sirkulasi pada perancangan museum.
- b. Site terpilih berada di kawasan permukiman Desa Pongkai, dimana hal tersebut dapat menjadi penunjang aktivitas perancangan museum.
- c. Berdasarkan peraturan izin membangun, daerah perancangan site memiliki garis sempadan sebesar 20m dari jalan arteri serta dengan KDB sebesar 50% untuk bangunan dengan fungsi budaya. Luas site perancangan sebesar 6,506.90m², sehingga luas bangunan yang boleh dibangun sebesar 3,253.45m². Sedangkan KLB yang ditetapkan untuk bangunan gedung yaitu maksimal 2 lantai perancangan.

Dari pemaparan terhadap kesimpulan kajian mengenai konservasi dan museum, kajian museum, kajian konsep edukatif serta kajian site terpilih, persoalan desain tersebut nantinya akan digunakan sebagai standar dalam perancangan yang akan dielaborasi pada bab 3 yaitu analisis dalam perancangan. Objek persoalan yang akan dijabarkan adalah sebagai berikut:

1. Tata Ruang

- a. Ruang-ruang utama dalam museum antara lain: ruang pameran, ruang perpustakaan, ruang kurator, dan laboratorium sebagai tempat penelitian.

- b. Ruang-ruang display nantinya dirancang sesuai dengan fungsinya, yakni ruang pameran umum maupun ruang display khusus artefak dengan skala besar.
 - c. Perancangan antar ruang dipertimbangkan berdasarkan sirkulasi pengunjung.
 - d. Kenyamanan visual dalam display koleksi diatur sesuai kenyamanan orang normal maupun untuk kaum difabel.
 - e. Kebutuhan besaran ruang mempertimbangkan dimensi koleksi benda-benda bersejarah mulai dari skala kecil hingga skala besar, contoh skala besar yaitu sejenis artefak berupa patung.
2. Gubahan Massa
 - a. Bentuk bangunan museum nantinya akan dirancang berdasarkan kebutuhan ruang dalam.
 - b. Bentuk bangunan dirancang menyesuaikan kualitas tapak di sekitar kawasan.
3. Lansekap
 - a. Penataan lansekap yang memudahkan sirkulasi pengunjung dari luar bangunan hingga masuk ke dalam museum.
 - b. Penataan lansekap yang mendukung konsep edukatif di dalam museum namun tetap menerapkan konsep edukatif di luar museum dan tetap menyatu dengan kawasan sekitar bangunan.
4. Bentuk
 - a. Bentuk bangunan museum dipengaruhi oleh standar kenyamanan sirkulasi pengunjung.
 - b. Fasad permukaan bangunan menggunakan material yang didalamnya bisa dijadikan sebagai media edukatif untuk mendukung aktivitas edukasi.